

REPORT

사용자 가이드

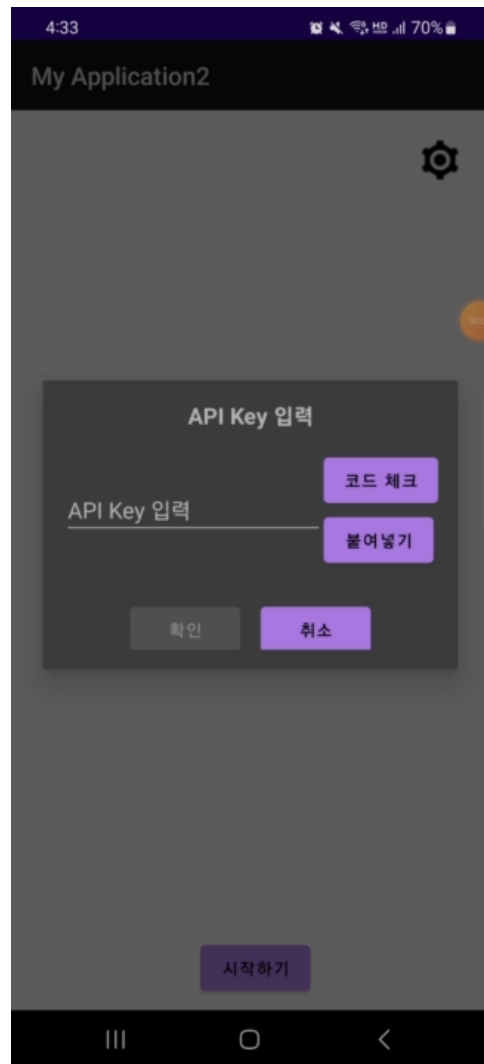
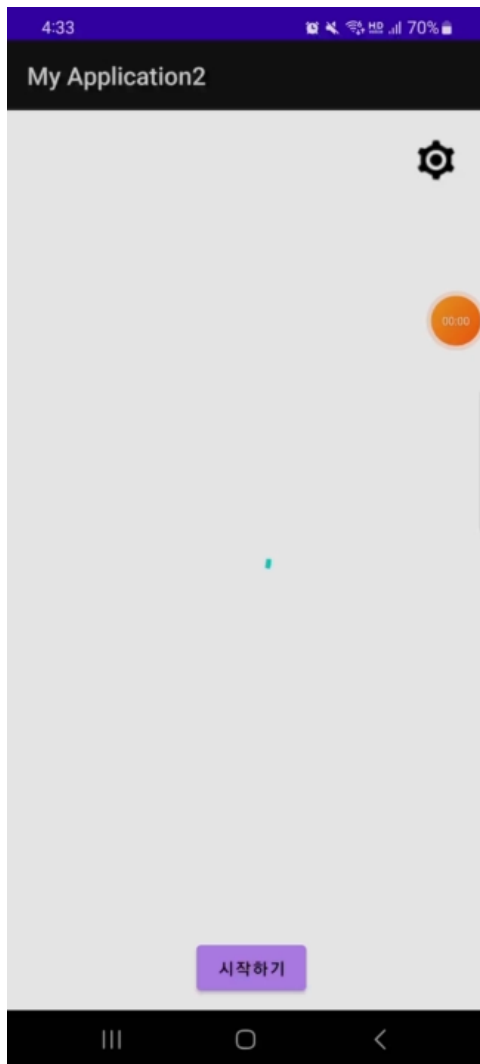


사용자 가이드 메인 화면

먼저 게임을 맨 처음 시작하였을 때의 나오는 화면입니다.

우측 상단의 세팅 버튼을 누르게 되면 우측과 같은 화면이 나오게 됩니다. 해당 화면에서는 클립보드에서 복사된 내용을 붙여넣기 할 수 있고, 그 붙여넣기 할 수 있는 내용은 API key 입니다.

API 키를 발급받을 수 있는 방법은 다음과 같습니다.

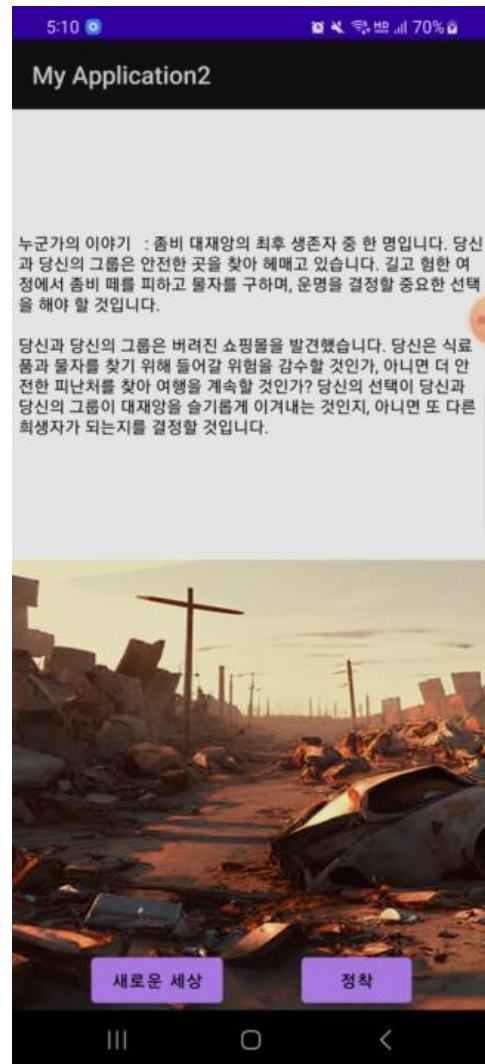
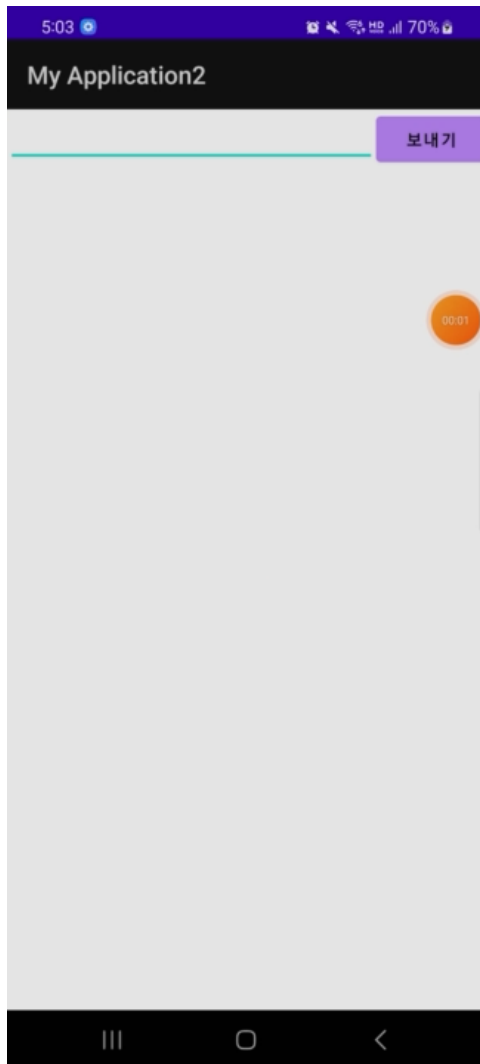


[API keys - OpenAI API](#) 링크에 들어간 후 +Create new secret key를 누른 후에 원하는 이름을 누르면 API 키가 생성되게 되는데 클립 보드 복사 기능이 탑재되어있습니다. 해당 클립 보드에 복사된 내용을 다시 앱 화면에 붙여넣기 버튼을 누르게 되면 클립보드에 복사된 내용이 들어가게 됩니다. 그리고 코드 체크 버튼을 눌러 코드 유효 검사를 진행한 후에 확인 버튼을 누를 수 있으며, 유효하지 않은 경우 다시 입력하거나 기본 앱에 탑재되어있는 키를 사용하도록 취소 버튼을 누를 수 있습니다.

메인 앱의 화면 구성은 배경 이미지 생성이 있습니다. 맨 처음 시작할 때의 배경 이미지 생

성은 약 짧으면 40초 길면 2분 정도 소요가 되며, 이미지 생성전에 무시하고 진행하셔도 게임 진행에 영향을 주지 않습니다.

그렇게 시작하기 버튼을 누르게 되면 아래와 같은 화면이 뜨게 됩니다. 보내기 왼쪽에 입력 칸에서는 원하는 주제를 입력하는 곳으로, 안내되어 나타나 있습니다. 원하는 주제를 단순히 짧게 입력할 경우 길이를 인식하여 chat gpt로 내용을 조금 더 다채롭게 생성하여 내용을 생성하고 길게 입력할 경우 해당 내용을 조금 더 강조하여 이야기를 생성할 것입니다. 이렇게 생성된 이야기와 그를 맨 처음에는 영어로 표기하고 다시 이후에 한글로 번역해서

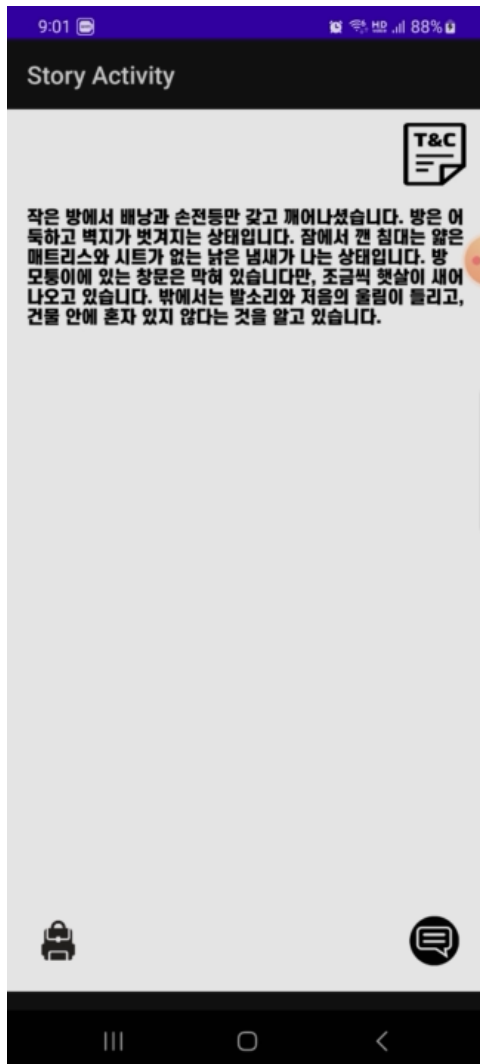


표기됩니다. 그 아래에는 해당 스토리에 걸맞는 이미지가 생성이 되며 새로운 세상 버튼을 클릭하게 될 경우 주제를 수정할 수 있고, 그대로 입력하여 같은 주제지만 다른 노선으로 바꿀 수 있습니다.

정착 버튼을 누르게 되면 다음과 같은 화면이 나타나게 됩니다.

텍스트는 가장 맨 위부터 4가지 단락으로 나뉘는데, 사용자 여러분이 선택한 이후에 즉각적으로 발생될 이야기. 그리고 그 후의 이야기, 플레이어가 장비를 착용할 때의 메시지, 플레이어가 장신구를 착용할 때의 메시지가 나타나게 됩니다. 스토리 생성은 약 API키가 유료 버전이라면 2초 이내로 생성되어 타이핑 사운드와 함께 타이핑 효과로 글자가 나타날 것이며, 무료 버전이라면 API 제한에 따라 약간의 시간을 두어 진행을 하실 수 있습니다.

우측 상단의 TAC라고 적혀있는 버튼을 클릭하게 되면, 오른쪽과 같은 창이 뜹니다



해당 창을 잡고 움직일 수 있도록 구현하여 현재 진행중인 메시지를 가리지 않을 수 있게 하도록 하였습니다. 각각 정보에 대해 이야기를 해드리면

턴 : 어느 정도의 턴이 진행되고 있는지 나타냅니다. 이를 통해 플레이어는 경과시간을 인식하게끔 합니다.

난이도 : 현재 진행중인 난이도가 몇인지 확인할 수 있습니다. 기본적으로 난이도는 5 보통으로 가나 진행중인 상황에 따라 난이도가 변경되면 알려줍니다.

시간 : 하루 24시간 중에서 어느 시간대에 있는지 나타냅니다. 낮과 밤에 따라 달라질 선택

지를 효과적으로 작성할 수 있습니다.

날짜 : 게임 시간대로 어느 정도의 날이 지났는지 나타냅니다. 턴과 다른 의미로 인식할 수 있습니다.

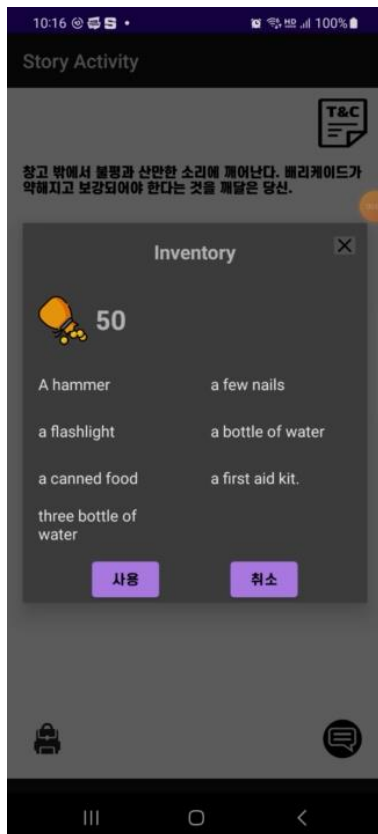
날씨 : 선택에 가장 중요하다고 볼 수 있는 요소입니다. 예를 들어, 날씨가 흐린 날에 태양 열 발전기를 키는 상황같은 것을 피할 수 있습니다.

레벨 : 레벨이란 요소는 다르게 말하면 숙련도입니다. 어느 캐릭터가 좀 더 발전하고 있다는 것을 보여줍니다.

HP : 현재 건강상태를 표시하고 있습니다.

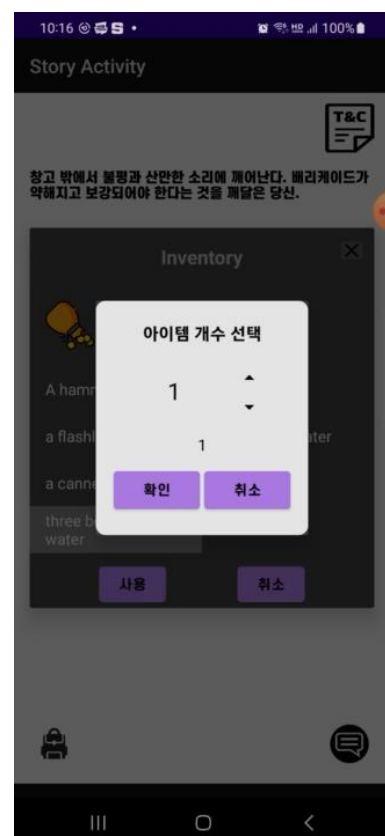
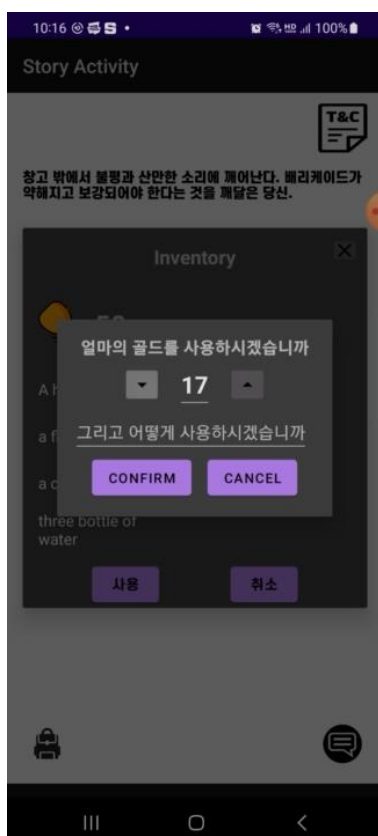
속성 : 주위를 이끌 수 있는 리더십, 직접 실행에 옮기도록 도와주는 힘, 상황을 해결해나갈 수 있는 지능, 무언가를 만들 수 있는 손재주, 어떤 일이든 해낼 수 있을 것 같다는 행운. 각 속성은 20이 최대이며 진행중인 스토리에 따라 자동으로 늘어나거나 줄어든 수 있습니다. 힘이 매우 작은 경우 지속적으로 HP가 줄어드는 등의 효과가 있습니다. 각각의 세부적인 내용은 게임 진행을 하면서 알아가실 수 있습니다. 큰 내용들로 리더십의 경우 주위와의 대화 적응도 등을 다루며, 지능은 위험 상황이 닥쳤을 때 해결해나갈 수 있는 정도를 말합니다. 손재주의 경우 장비를 직접 제작하여 진행할 때에 성공 정도를 나타내고, 행운은 말 그대로 어떤 것이든 성공할 확률의 정도입니다. 힘의 경우도 무력으로 제압할 수 있을 확률의 정도를 나타내고 있습니다.

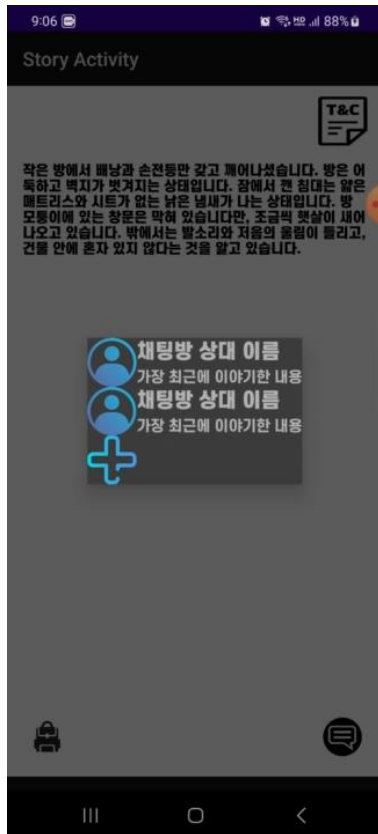
각각의 정보가 변화하게 되면 플레이어의 선택 메시지와 함께 출력되게 되므로 해당 부분을 유의깊게 살펴보시면 될 것 같습니다.



좌측 화면은 스토리 화면에서 가방 아이콘을 선택했을 때 나타나는 화면입니다. 화면의 구성은 다음과 같습니다. 게임 내의 유일한 거래 수단인 화폐의 골드와 플레이어가 소지하고 있는 아이템 창이 있습니다. 각각의 정보는 AI의 난입에 의해 내용이 변경되거나 지워질 수 있으므로, 필요한 물건이라면 아끼지 않고 사용하는 것이 게임 진행에 도움이 될 수 있습니다.

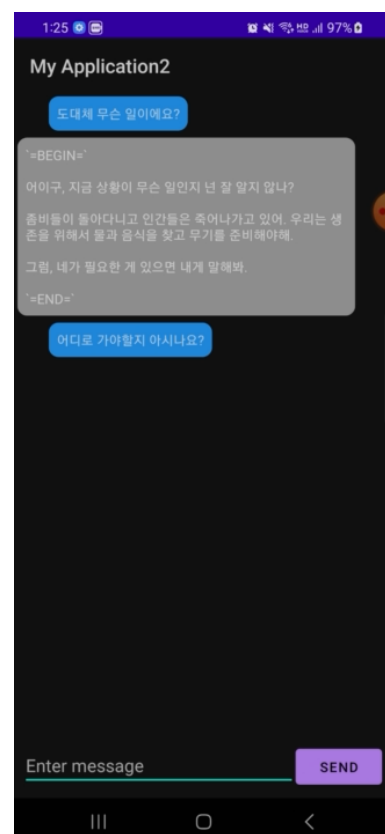
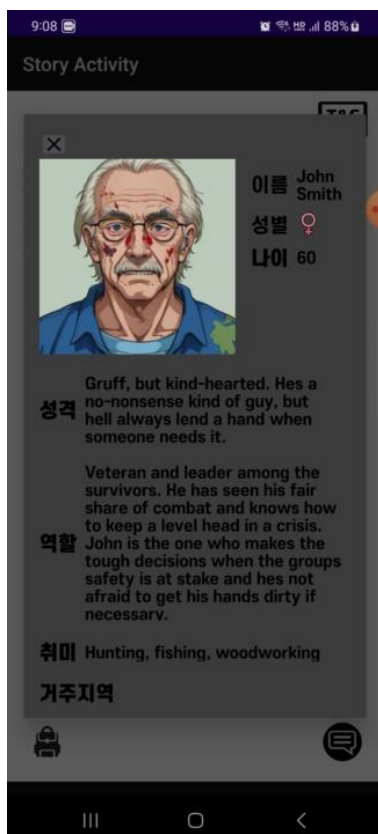
골드를 사용할 경우 가지고 있는 골드만 사용할 수 있으며, 예를 들어 50골드를 가지고 있을 경우, 5골드를 대출하여 55골드를 사용하는 등의 행위는 불가능합니다. 골드는 화폐로 거래하는 곳에 쓰이는 수단이기에 아래 왼쪽 화면과 같이 골드의 양을 정하고 어떻게 쓸지 정할 수 있습니다. 사용자의 선택에 따라 바뀌며, 골드 사용은 한 턴으로 소비됩니다. 즉 골드를 사용하고 나서는 자동으로 다음 이야기가 진행이 됩니다. 우측 하단에는 아이템을 여러 개 선택하고, 각각의 아이템이 여러 개일 경우 뜨는 알림 창입니다. 3개의 병이 있다고 했을 때 최대 3개까지만 사용이 가능하며, 아이템은 중복으로 여러 개 사용이 가능합니다. 이 또한 사용이 한턴으로 간주되어 진행됩니다.





다음은 우측 하단에 채팅형 아이콘을 클릭했을 때 나타나는 화면입니다. 최대 10개까지의 채팅방을 만들 수 있으며, +버튼을 누를 경우에 채팅방을 생성할 수 있습니다. + 버튼을 누르는 횟수는 정해져있으며, 플레이어가 대화를 진행하고 특정 상황에 놓일 때마다 새로운 인물 획득 기회를 1번 얻습니다. 그럴 때마다 +버튼을 누를 수 있으며, 좌측의 프로필 이미지를 누르게 되면 좌측 하단같이 해당 인물의 이미지와 정보가 담겨 나타나게 됩니다.

우측 하단에는 카카오톡처럼 대화할 수 있는 내용이 담겨져 있는데 대화를 하게 되면 내가 보낸 메시지는 좌측에 상대가 보낸 메시지는 우측에 표시가 됩니다. 앞서 말한 인물 프로필 정보를 이용하여 대화를 한다면 좋은 답변을 얻을 수 있을 것입니다.

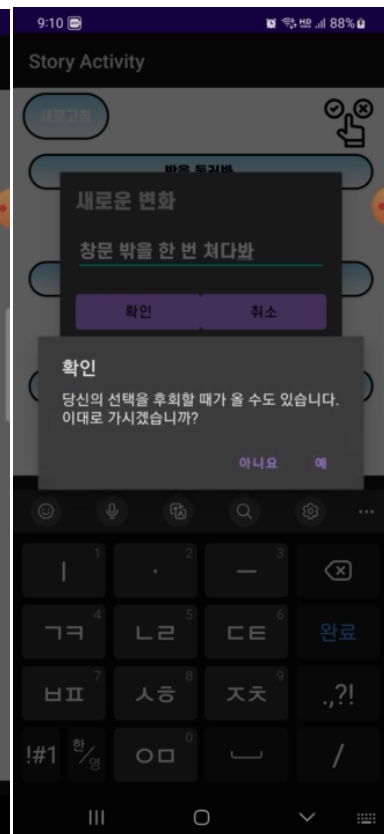
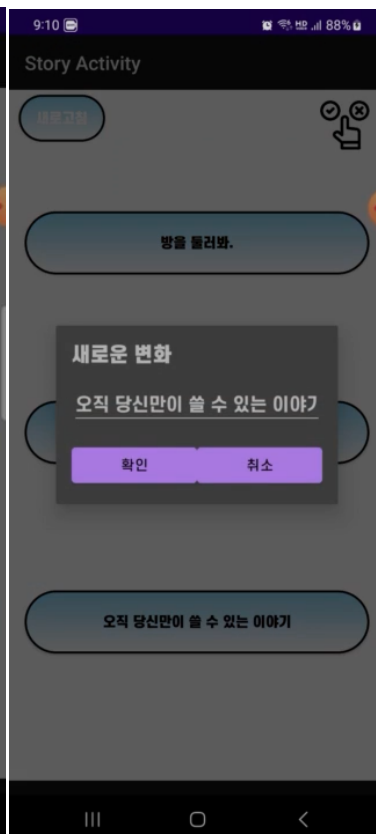
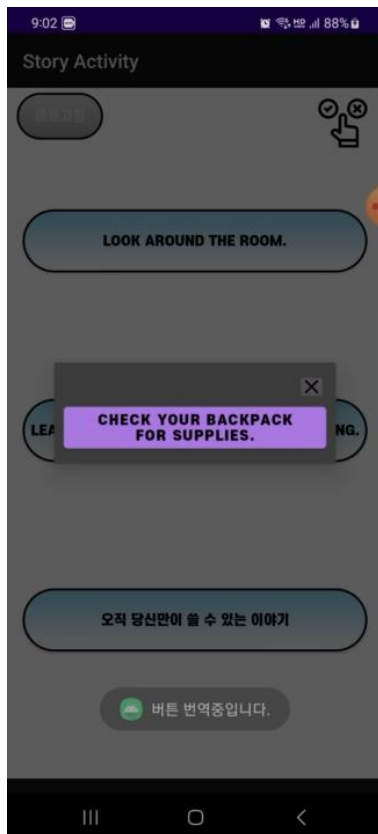




다음은 스토리 화면에서 오른쪽으로 화면을 스윕하게 되면 나타나는 화면입니다. 내용이 생성되지 않은 경우에는 왼쪽과 같은 화면이 나타나게 됩니다. 내용이 생성되면 그를 인식하여 버튼이 그라데이션 색상으로 교체되어 활성화 상태로 바뀌게 되고, 스토리 내용이 생성이 되었음에도 활성화가 되어있지 않다면 새로고침 버튼을 눌러서 활성화 시킬 수 있습니다. 첫 번째 버튼과 두 번째 버튼은 chat gpt가 기본적으로 제공하는 선택지고 3번째 버튼을 누르게 되면은 사용자가 원하는 선택지를 직접 입력할 수 있게 됩니다. 직접 원하는 입력은 영어든 한국어든 가능하며, 확인 버튼을 누르게 되면 경고 메시지 한 번 출력후 3번째 버튼 표시가 바뀌며 활성화됩니다.

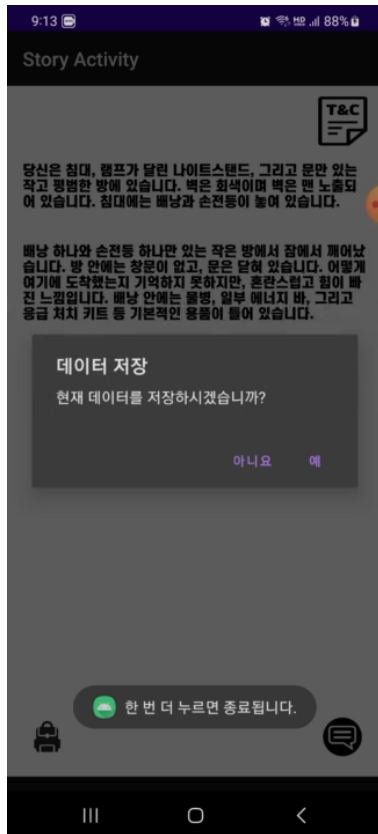
우측 상단의 선택지 아이콘을 입력하게 되면 chat gpt가 가장 추천하는 선택지가 나타나게 되며, 비활성화 상태라면 최적의 선택지를 제공하지 않고 있는 것입니다.

어떤 선택이든 하게 되면, 이야기를 바꿀 수 없으며, 선택지를 클릭한 후에는 다시 한 번 경고 메시지를 띄우게 됩니다.





이미지 생성 화면은 다음과 같이 간단한 구조로 되어있습니다. 선택 화면과 마찬가지로 스토리 화면의 내용이 들어오는 순간부터 이미지를 생성하며 만약 생성이 되지 않거나 생성중인 여부를 확인하고 싶을 때는 새로고침 버튼을 눌러 실행 여부 등을 알 수 있습니다. 이미지 생성은 무조건 현재 진행중인 이야기에 맞춰 생성됩니다.



뒤로 가기 버튼을 누르게 되면은 한 번 더 누르면 종료되는 경고 메시지를 띄웁니다. 뒤로 가기 버튼을 두 번 연속으로 2초 내에 누르게 되면 데이터의 변경을 확인하여서 데이터 저장을 할지 알림 메시지를 띄우게 됩니다. 데이터 저장을 하게 되면 다음에 이어하기가 가능하며, 데이터 저장을 하지 않을 경우, 초기화되어 나타납니다. 데이터를 저장 후 다시 한 번 종료 선택 메시지를 띄워주며 종료하게 됩니다.

저장된 텍스트가 온전하다면 우측 하단과 같은 UI가 나타날 것이고 그렇지 못하다면 맨 처음 화면과 같이 나타날 것입니다. 데이터가 올바르게 못한 경우에도 데이터가 손상되었습니다라는 알림 메시지를 출력하며 초기 화면으로 넘어갑니다.

