

# PROJECT

중간 보고서



주 제 : 오픈소스 SW기여  
교 수 : 송 인식  
소속학과: 소프트웨어학과  
학 번 : 32214185  
이 름 : 정재현  
마 감 : 4월 03일

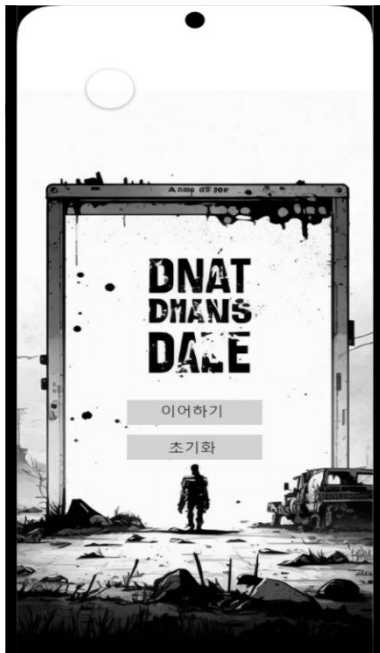
## **- 프로젝트 개발 목적**

텍스트 어드벤처 게임이라는 장르 이름 그대로 “텍스트”가 많은 부분을 차지하고 있는 부분이다. 그 글을 조금 더 눈에 띄게 보여줄 수 있는 방식이 그림이다. Chat gptt가 그런 부분을 발전시켜줄 것으로 보고 있기 때문에, 해당 프로젝트 개발을 시작하였고, 이는 다른 텍스트 어드벤처 게임 개발자들의 chat gptt이용률을 높이하고자 함. 해외에서는 ai dungeon이라는 게임이 상용화되었지만 국내에는 눈에 띄는 chat gptt 텍스트 어드벤처 게임 장르가 없음.

## **- 프로젝트 소스 및 설명**

수많은 시도들을 하여 코틀린 파일만 60개가 넘기 때문에 불필요한 파일 등을 정리하여 추후 최종보고서 작성 때 올릴 예정입니다.

## 프로젝트 사용 방법



### - ( 메인 화면 )

맨 처음 시작을 한다면, 이어하기 초기화 버튼 대신 시작하기 메뉴로 넘어가고 튜토리얼은 따로 없음. 성인만을 대상으로 하는 게임이 아니기에 일부 내용이 차단될 수 있다는 등의 유의사항은 앱 설명사항에 명시. 만약 새로 시작하는 내용이 아니라면 왼쪽과 같이 사진이 뜰 예정인데, 게임의 제목은 'Into the portal'이고, 그 아래 왼쪽 사진의 배경과 같이 DNAT DMANS DAKE 와 같이 새로운 선택지로 들어가는 게임 속 내용으로 들어가는 분위기가 날 수 있도록 할 계획. 이 배경 이미지 역시 CHAT GPT AI로 계속해서 그리기 때문에 매 실행할 때마다 기존 진행 스크립트에 따라 다른 이미지가 나올 것이다.

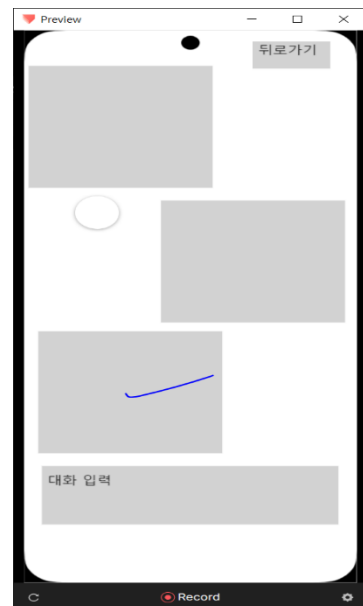


다음은 초기화 버튼을 눌렀거나 튜토리얼을 진행한 이후의 화면을 디자인 하기 전 간단하게 나타낸 화면인데, 현재 주제를 입력받을 수 있는 방식으로 수정될 예정. 주제를 입력하게 되면, 간단한 배경 스크립트와 스토리 서사를 보여준다.



다음 화면은 게임 진행을 위한 화면이다. 하단에는 현재까지는 인벤토리 아이콘과 채팅 아이콘이 있다. 일단 기본적으로 해당 화면에서는 CHAT GPT가 작성한 스토리가 나올 예정이다. 스토리가 해당 화면을 넘어갈 경우 좌측 하단에는 인벤토리 아이콘이 우측 하단에는 대화형 앱 아이콘이 있음..

다음은 선택지 화면이다. [ 우측 상단에는 기회를 소모하여 CHAT GPT가 가장 적합한 선택지를 알려주거나, 아예 이야기를 초기화시켜버릴 수 있도록 하는 기능 - 최종 보고서 작성 후 업데이트 ]이다. 선택 1번과 선택 2번은 CHAT GPT가 작성해준 선택지로 기본적으로 이야기의 틀을 벗어나지 않고 정해진 소설 같이 주어질 수 있는 기본 선택지이다. 여기서 추가적으로 제공되는 기능이 핵심. 정해진 소설을 벗어나기 위해 사용자가 직접 선택지를 작성할 수 있다. 이 선택지에 튜토리얼에서 언급한 유의사항외의 선택지를 작성하였을 경우, 해당 선택지로 내용을 진행하게 된다. 자신이 소설 작가가 되는 것 같은 효과를 줄 수 있다. 위로 스와핑하게 되면 다시 돌아가게 된다.



오른쪽 화면은 메인화면에서 챗봇 아이콘을 선택한 후 특정 npc를 선택했을 때 나타나는 화면으로, 기본적으로 'TaRadio'라는 기기를 가지고 있는 사람끼리에 한하여 해당 대화를 할 수 있다. TaRadio라는 기기에 자동적으로 깔려 있는 아이콘으로, 해당 기기를 가지고 있는 사람들은 원래 스토리상 가질 수 없는 기기지만, 다음과 같은 특징을 가지고 있다. 플레이어와 연합하기 위해 제 4의 벽을 깨뜨린 긍정적인 인물, 이와 반대되는 플레이어의 게임 진행을 방해하기 위한 제 4의 벽을 깨뜨린 부정적인 인물이 소수 있고, 대다수는 해당 기기를 특정한 사건이나 우연히 해당 기기를 주워 사용하는 사람들이다. 또 다른 특별한 점이 해당 기기를 가지고 있는 사람이 사망할 경우 해당 대화 내용은 초기화되며, 더 이상 대화 기록은 원래 없었던 것처럼 없어진다.

제공되는 화면은 인벤토리 화면으로 플레이어는 해당 인벤토리에 있는 아이템만 사용할 수 있도록 할 기능. 왼쪽 버튼과 오른쪽 버튼이 있는데, 왼쪽 버튼은 사용하기고 오른쪽 버튼은 버리기 버튼. 각각 수행마다 특정한 경우를 제외하고는 한 턴을 소비한다. 즉 다시 말해 공격을 받아 봉대를 감고 있을 때, 봉대를 감고 있는 것을 마냥 지켜보고만 있지는 않을 것이라는 의미이다. 버리기 버튼은 말 그대로 버리는 상황으로 이 게임은 주기라는 기능이 없다. 버린 아이템은 그대로 소멸되거나 매우 좋지 않은 품질로 변형될 것이다.

이 게임의 궁극적인 목표는 생존. 언제까지 생존해야 하는지는 정해져 있지 않을 계획. 계속해서 살아남고 누가 더 오래 살아남나 경쟁을 유발할 예정. 운에 관한 부분이 없잖아 있기 때문에 경쟁 의식이 활발할 것이다.

## - 프로젝트 개발 수정사항

텍스트 어드벤처 게임 장르의 주제를 원래 3가지 중 한 가지를 주고 그에 따른 세부 내용을 chat gpt가 작성하도록 하려고 하였으나, 건의를 참고하여 원하는 주제를 입력받을 수 있도록 변경하고 있음. 게임 속 캐릭터가 게임이라는 것을 인지하는 것과 난이도 관련한 부분은 현재 chat gpt 유료가 아닌 무료 API 키를 임시적으로 이용하고 있기 때문에, 이에 대한 제한사항으로 위의 두 조건을 시켜주기에 어려움. 일단 먼저 게임이라는 것을 인지하도록 하는 변수 창출 문제는 유료 버전을 사용할 때를 대비해 코틀린만 작성해두고, 난이도 부분 같은 경우는 테스트 평가 후에 다른 방법을 고안하든 방법을 찾아볼 예정.

## - 프로젝트 테스트 계획

지금 계획은 Android Studio 에서 개발을 했기 때문에, 앱스토어에 해당 어플을 데모 버전 형식으로 올리고, 사용자의 반응을 확인해 볼 예정. 이는 접근 여부가 불확실하기 때문에 기본적으로 주변 이들에게 해당 앱을 공유하여 발견된 문제점 등을 확인할 예정. 기본적으로 테스트 목적은 재미 여부와 자연스러움 보다는 앱의 동작 및 버그 발생 여부이기 때문에 이에 관심있는 텍스트 어드벤처 게임 유저 또는 글을 쓰는 사람들만으로 제한하지 않았음.

## - 프로젝트 개발 현황

디자인 쪽 감성은 아예 없을 뿐더러, 현재 코드 개발 여부도 빠듯하기 때문에 작동에 초점을 두고 디자인은 최대한 나중에 둘 예정.

Android Studio 에서 개발을 하고 있고, 작업 역량 부족으로 생각보다 개발이 늦어지는 부분. 현재 chatbot 패키지를 만들어, 작동 여부와 오류 문제를 확인하고 있음. 현재 개발 테스트는 아직 진행하지 않았고, 기본적으로 로딩 화면에서 현재 진행중인 이야기를 받아들여 api키를 입력받은 dall-e 이미지를 생성하고 기본적인 다른 화면의 xml 작성과 기본 틀을 제작. Chatbot은 diagflow를 이용하여 여러 역할을 부여하고 세션id를 분류해서 하는 것이 좋다고 생각하여 diagflow를 선택하여 패키지 생성 완료. 다음주 주간 보고서에 현재까지 작성된 부분들의 실행 결과가 올라올 예정. 남은 부분은 인벤토리 시스템과 선택지 2가지 제공 및 추가적으로 입력할 수 있는 시스템. 예정보다 늦어졌기에 테스트 및 최종 보고서 작성 주를 최대한 줄이고 완성도를 높일 예정.