

Novel AI 작문 가이드 V 1.0

2022-11-02 갱신

개요

Novel AI (이하 NAI) 작문 가이드에 오신 것을 환영합니다.

NAI란 <https://novelai.net> 에서 플레이 가능한 구독 기반 텍스트 게임이며, AI가 무작위로 던져주는 상황을 즐기거나, AI와 티키타카하듯 서로 주제에 걸맞은 새로운 내용을 제시하며 릴레이 소설 느낌으로 이야기 하나 써 내려가는 것이 가능한 게임입니다.

이 가이드는 생전 처음으로 AI 소설 집필 게임을 접하는 사용자를 기준으로 작성되었지만, 기존 플레이어도 알면 좋은, 모를 법한 정보를 다수 포함하고 있습니다. 또한 NAI를 중심으로 서술되어 있기 때문에 비슷한 장르의 AI 노벨리스트, Holo AI 같은 AI 소설 게임들의 보편적인 공통점을 제외하고는 다른 게임과 완전하게 호환되지 않습니다.

이 가이드는 (받아들이는 사람에 따라) 종교 경전이나 법전처럼 마냥 거스를 수 없는 규칙이 아니며, AI 소설 집필 게임은 당신이 하루하루를 살아가는 동안에도 개발자들이 끊임없이 발전시키고 있기에 언제 어떻게 크게 변화할지 모르기에 일단 보편적인 사용법을 가르치는 것을 중심으로 서술하고 있습니다.

AI 소설 작문 게임에 새로운 기능이 나오면 해당 기능이 기존 기능에 변화나 차이를 줄 수 있으며, 그것을 재검증하는 데까지는 시간이 꽤나 걸리기에 일단은 보편적인 내용을 위주로 학습하시는 것을 추천합니다.

이 가이드는 분명한 성공 사례와 작동 사례를 중심으로 정보를 전달하지만, AI가 사용하는 자연어 처리(Natural Language Processing) 기술의 한계 때문에, AI 연산 비용 문제 때문에, 여러분이 언급한지 얼마 안 되었기에 당연히 기억할 것이라고 생각하는 정보도 AI는 빠르게 잊어버립니다.

예를 들자면, AI는 당신의 캐릭터의 이름이나 성별을 헛갈릴 수 있으며, 중세 판타지 관련 서술을 하는 와중에 갑자기 외계인 우주선이 등장시켜 일대를 쑥대밭으로 만들 수도 있습니다. AI는 당신의 서술을 존중하고 따르는 편이지만, 이야기의 다양성과 변수를 위해 이상한 섀길로 새는 경우도 있습니다. 이런 AI 한계점을 받아들이기 어렵다면 이런 게임류는 포기하시고, 평소대로 콘솔 및 스팀 게임, 미연시, 가차 게임이나 하시길 바랍니다.

하지만, 이런 한계점을 이해하고, 아무도 내가 원하는 장르의 소설이나 외설물을 만들어주지 않아서 직접 만들 생각이 든 당신! 이 가이드를 열심히 따라온다면 어느 정도 봐줄만한 결과물을 만들 수 있을 것이라 믿어 의심치 않습니다.

- ❖ 이 가이드의 궁극적인 목표는 바로 AI를 빼그덕거리는 달구지에서 그래도 어느정도 승차감을 가진 탈것으로 만들어 낼 수 있도록 하는 것입니다.

- ❖ 플레이하는 방식은 사람 나름이고 이 가이드에서 제공하는 정보는 보편적으로 이러면 좋더라~의 정보 제공이 목적이지만 이대로 하지 않는다고 게임을 못하는게 아닙니다.
-

목차

시작하기

- 비용
- 기본적인 플레이
- 로어북 (Lorebook)
 - 기존 작품 설정 빌려오기
- 메모리 (Memory)
 - ATTG (작가, 제목, 태그, 장르)
- 작가의 말 (Author's Note)
- 모듈 (Modules)
 - 모듈 학습시키기
- 야한 글 쓰기

알아두면 좋은 정보

- ## (주석문)
- RETRY, 결코 RETRY
- 서술 시점은 자유롭게
- AI는 보조도구
- 페이스 조절
- AI와 정보를 공유하기
- 멍청해도 눈치는 좋은 AI
- 8:1:1
- GIGO (콩 심은데 콩나고 팥 심은데 팥 난다)
- AI에게 많은 정보를 주자
- 결론: 글쓰기를 배우고, 영어를 익히자

자주 물어보는 질문

- AI한테 상세한 묘사를 시키고 싶어요
- AI가 이상한 주제로 날아가요
- 방금전에 있던 일인데 AI는 왜 기억 못하나요?
- AI의 답변이 너무 짧은데요?

심화 학습

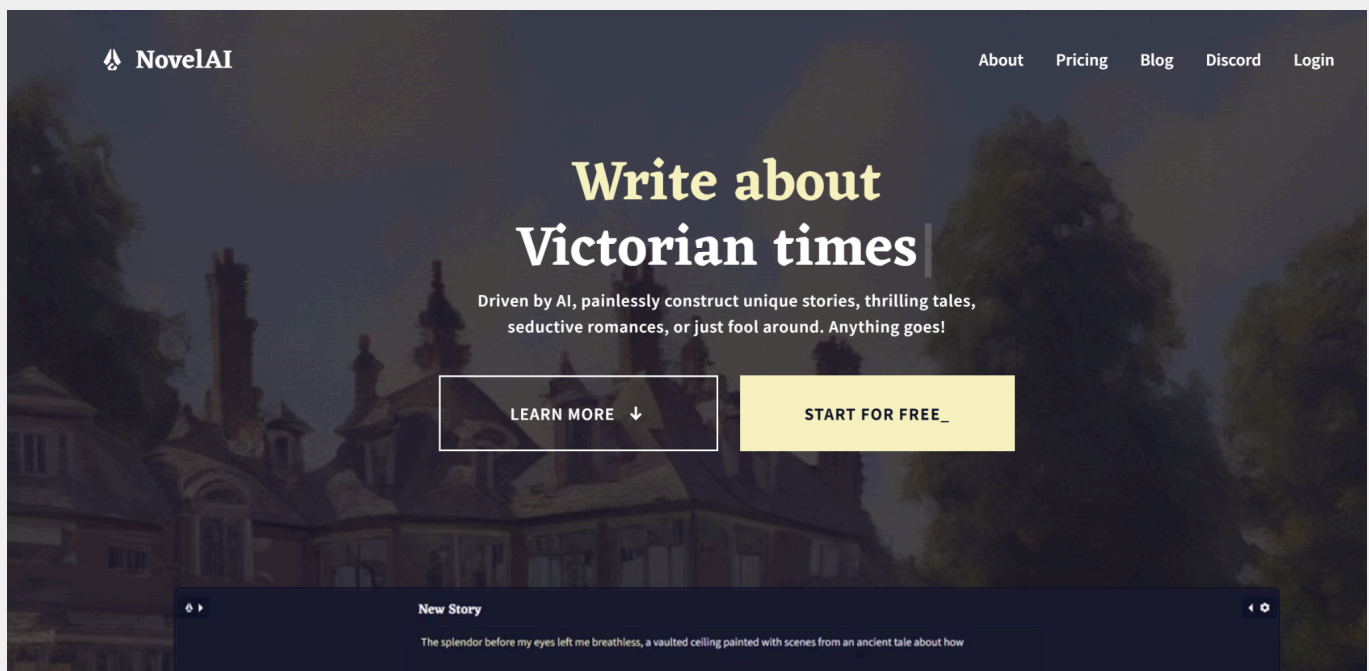
- AI의 기본 작동 원리
- 컨텍스트 (Context)

- 휘발성 컨텍스트 (Ephemeral Context)
- 프리셋 (Preset)
- 편향성 (Bias)
- 로어북 심화 - Attribute Style
- 로어북 심화 - Trait and Profile
- Context 심화 - AI의 우선순위

추가 정보

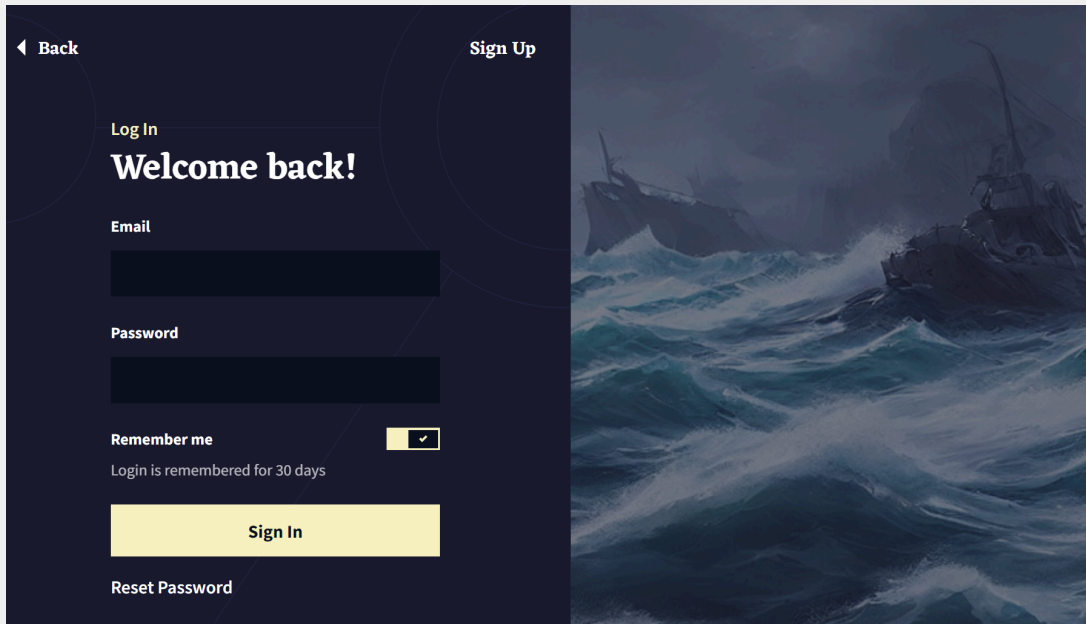
시작하기

천리길도 한 걸음부터

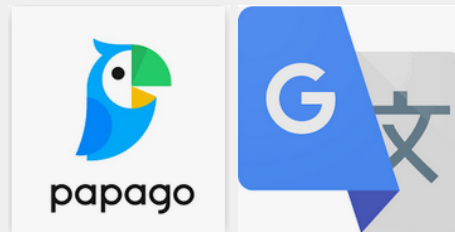


일단 이 게임을 하려면 <https://novelai.net/>에 접속해서 새 계정을 만들어야 합니다. 계정을 만들어야 작성한 결과물을 보존하고 나중에 다시 볼 수 있으니 가입을 하도록 합시다.

가입하지 않더라도 들어가자마자 나오는 **START FOR FREE** 버튼을 눌러서 맛보기 버전을 즐길수 있지만 50개 정도의 입력만 제공하며 기능도 제한되어 있습니다.



다시 본론으로 돌아가서, 계정을 만드려면 <https://novelai.net/> 에서 우측 상단의 Login을 누르고, 왼쪽에 나오는 메뉴 상단의 Sign Up으로 가입을 합니다.



게임은 기본적으로 영어로만 진행 가능하며, 영어를 잘 모른다면 파파고, 구글 번역기 등을 사용하여 진행할 수 있지만 각각의 장단점이 있습니다.

파파고는 한 <-> 영 번역이 제일 부드러운 편이지만 외설적인 표현을 번역 “안” 해줍니다. (‘못’ 하는게 아니라 “안” 해줍니다.) 구글 번역기는 반면 온갖 외설적인 내용까지 다 번역해주지만 전반적인 번역 품질은 떨어집니다. 둘 중 한 분야에서 타협을 보고 번역하거나 이참에 영어를 배우는 것도 방법입니다.

비용

밥 한끼 3만원: 잘 먹었네
술자리 3만원: 적게 나왔네
옷 3만원: 싸게 잘 샀네

1년 구독료 3만원: 아주 집안기둥뿌리채 뽑아
라

The screenshot displays the OpenAI pricing page with a dark theme. It features a 'get started.' header on the left. The main content is organized into four vertical columns representing different subscription tiers. The first column is for the 'Free Trial'. The second column is for the 'Tablet' tier at \$10/month. The third column is for the 'Scroll' tier at \$15/month, which is highlighted with a pink background and labeled 'Best Value'. The fourth column is for the 'Opus' tier at \$25/month, labeled 'For the Enthusiast'. Each tier lists its features, including access to different AI models, text generation limits, memory tokens, and extra goodies like custom AI modules and image generation. At the bottom of each column is a 'Get Started' button.

Tier	Price	Model	Text Generations	Memory	Extra Goodies
Free Trial	Free	The AI	100 Free Text Generations*	2048 Tokens of Memory	100 Free AI TTS Generations
Tablet	\$10/month (USD)	The AI	Unlimited Text Generations	1024 Tokens of Memory	1000 Anlas/month, Advanced AI TTS, Image Generation
Scroll	\$15/month (USD)	The AI	Unlimited Text Generations	2048 Tokens of Memory	1000 Anlas/month, Advanced AI TTS, Image Generation
Opus	\$25/month (USD)	Opus	Unlimited Text Generations	2048 Tokens of Memory	10,000 Anlas/month, Access to new Experimental Features, Advanced AI TTS, Image Generation

안타깝게도 NAI는 무료 게임이 아닙니다.

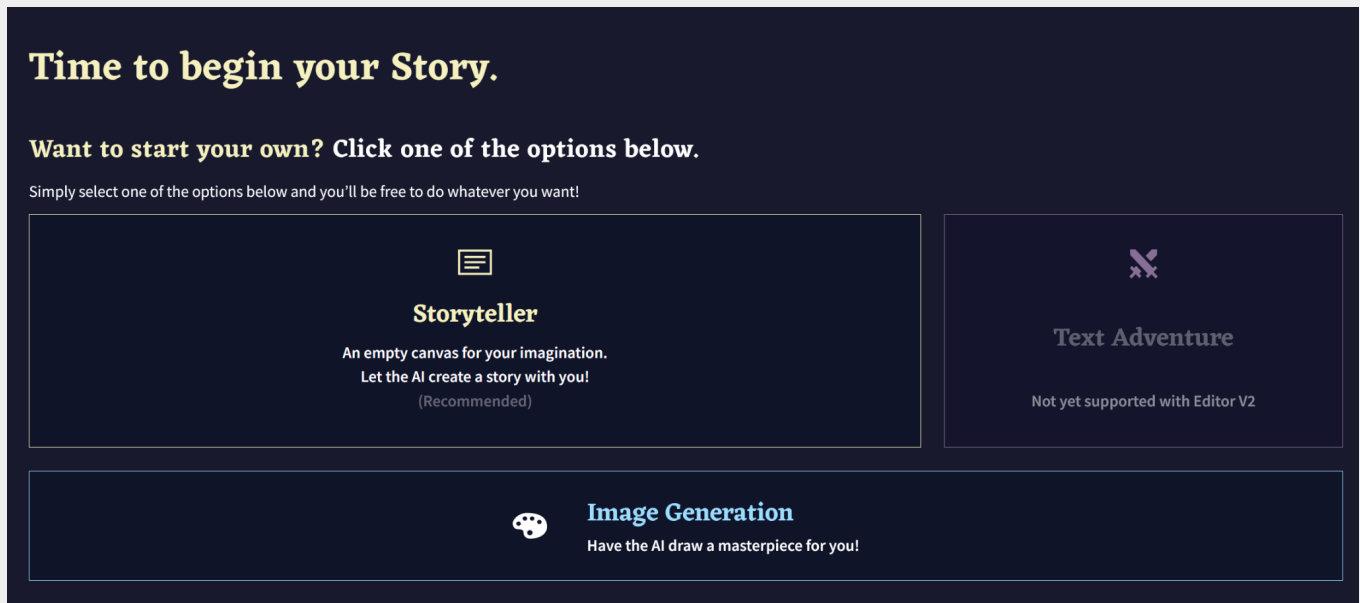
AI 연산에는 비용이 들어가기 때문에 넷플릭스 마냥 월 구독제로 운용합니다.
가격대 별 특징은 아래와 같습니다.

\$10는 AI가 답변 작성에 사용 가능한 기억력의 단위인 토큰이 1000개로 제한되는 대신에 제일 저렴합니다.
입문용으로 적합합니다. 기본 AI 모델인 유터피(Euterpe)를 사용합니다.

\$15짜리 부터는 사용 가능 AI의 기억력인 토큰이 2000 토큰까지 증가합니다. 기억력이 2배로 늘어서 작성하지 좀 지난 이야기도 어느정도 기억합니다. 짝먹해보니 마음에 들고 좀 더 본격적으로 즐기고 싶으면 추천합니다. 마찬가지로 기본 AI 모델인 유터피(Euterpe)를 사용합니다.

\$25짜리는 최고 우선 순위로 게임 플레이가 가능하고, 향후 테스트 기능을 먼저 써볼 수 있습니다. 추가적으로 가장 성능 좋은 AI 모델인 “크레이크(Krake)”를 써볼 수 있는데... 문제는 영어를 잘 쓰거나 영어 문화권 거주자들에게는 체감이 크지만, 번역기로 접하는 사용자들에게는 오히려 비용대비 체감 효과가 적을 수 있습니다. 그런 사용자들은 \$15 모델이 나올 수 있습니다.

- ❖ 토큰이란 2~4 알파벳으로 이루어진 문자 그룹으로, AI가 내용을 파악하고 분석하는 최소한의 단위입니다. 그러니 1000 토큰은 약 2~4천자, 2000토큰은 약 4~8천자를 뜻합니다



가입후 로그인을 하게 되면 이렇게 상단에 가장 먼저 위의 세 가지 메뉴가 보입니다. (2022-10-13 기준)

원래 사용 가능한 선택지는 직접 소설을 쓰면서 노는 **Storyteller**, 게임 형식으로 행동을 적으면 AI가 응대하는 **Text Adventure** (현재 사용 불가) 비교적 마지막으로 추가된 **AI** 이미지 생성기가 있습니다.

이 가이드는 텍스트 게임을 위한 가이드이니 이미지 생성기에 대한 내용은 포함하지 않습니다. **Storyteller**를 고르면 빈 공책에 스토리를 적어나가듯 새로 이야기를 적을 수 있습니다.

Can't think of any ideas? Pick one of ours to get started.

[Shuffle](#)

Use the browser below to select a scenario that tickles your fancy, you'll be able to view the contents before starting.

Humble Beginnings

by Rhetienne

[1st](#)[2nd](#)[3rd](#)[fantasy](#)[adventure](#)

From the most humble of beginnings—that of a mere peasant—seek adventure and glory (or anything else!) in a fantasy realm.

A Fistful of Embers

by Manwhore

[3rd](#)[western](#)[weird west](#)

Vulcan the outlaw-devil is sent on the warpath to claim the bounty of a lifetime when his favorite drinking hole is blown to splinters by Sammael—a Fallen Angel who has been terrorizing the Weird West for years. Running on his last bottle of good whiskey and slinging the unholy Brimstone Revolver,...

Higher Than The Stars

by Vintner

[1st](#)[2nd](#)[3rd](#)[high school](#)[slice of life](#)

It is the end of high school. Two friends go to a local seaside amusement park. This is the last time they'll see each other before leaving for college. As the sun sets, the two slowly realize their feelings for each other. But is it too late? A melancholic prompt about the last days of high school in a fading seaside...

[View All Scenarios](#)[Click Here](#)

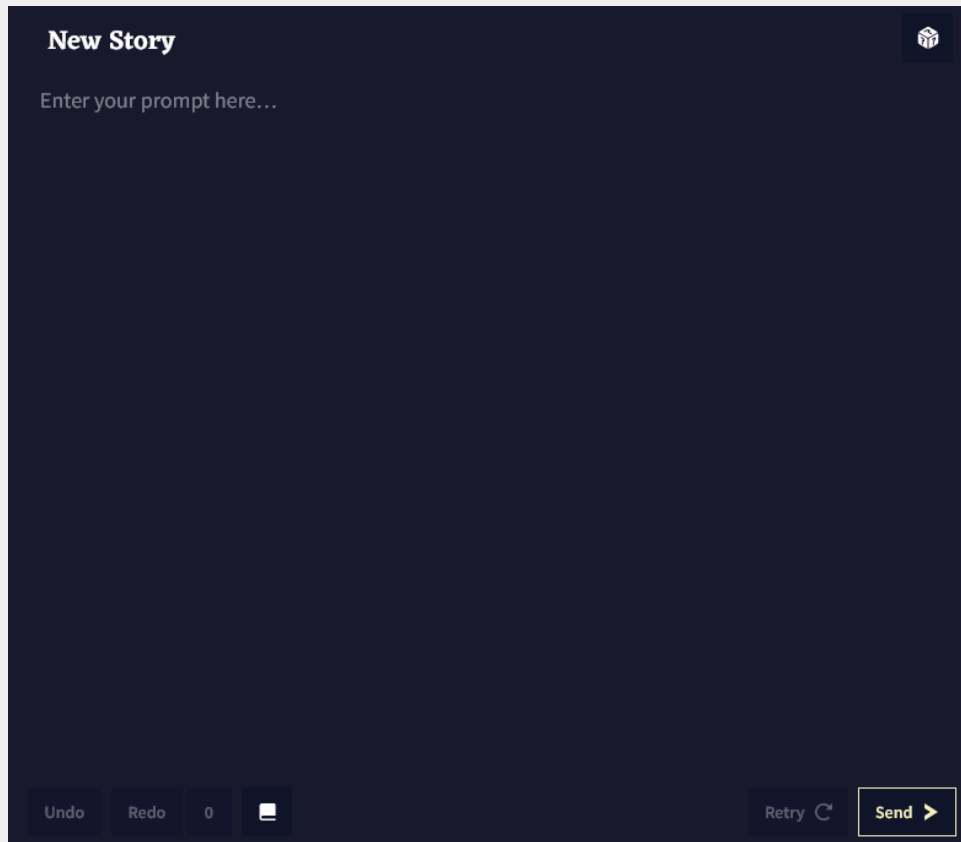
만약 백지에 적는게 부담스러우면 아래쪽을 보십시오.

NAI에서 제공하는 시나리오로 약간의 설정을 받아서 시작할 수 있습니다.

취향껏 고르면 됩니다.

기본적인 플레이 방법 (튜토리얼)

인생이 게임이라면 그래픽은 정말 좋은데 스토리는 혼란스럽고 튜토리얼은 겁나 긴 게임이 아닐까요?
-일론 머스크-



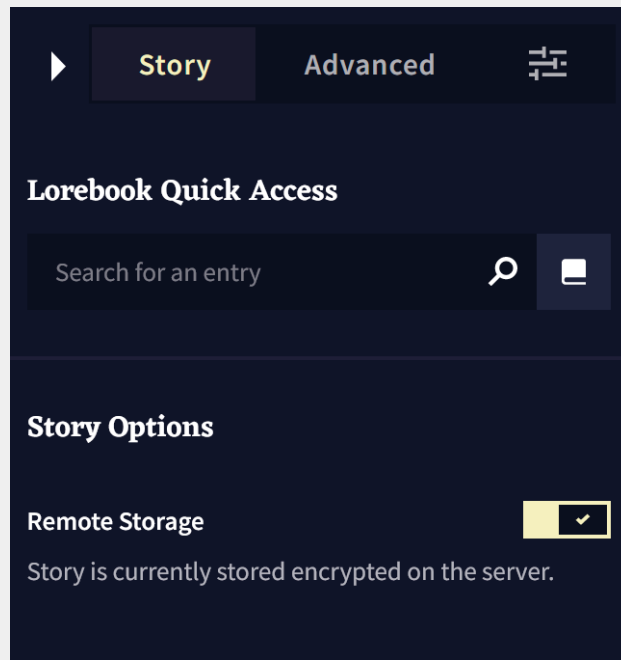
Storyteller에서 가장 처음 키면 보이는 장면입니다.
진짜 백지장입니다.

좌 우에는 저장된 이야기를 고를수 있는 메뉴, AI의 행동 패턴을 조정하는 AI가 있는데 지금은 그렇게 세세한것
까진 필요 없고 가장 기본적인 방식으로 게임을 즐겨봅시다.

그 전에 간단하게 각 기능 소개를 하자면...

왼쪽부터

- **Undo (되돌리기):** CTRL+Z라고 생각하면 편합니다. 실수로 지운 내용, AI의 답변을 없던것으로 하고 되돌리고자 하면 씁니다.
- **Redo (다시 실행):** CTRL+Y랑 같습니다. 되돌리기로 날렸지만 다시 원할때 누르면 됩니다.
- **Redo** 옆의 숫자: 재시도한 것중에서 역시 예전에 낫다고 생각하면 되돌릴수 있도록 기억해두는 장소입니다. 게임을 종료하면 사라지고 접속한 뒤 게임을 하는 동안에만 보존됩니다.
- **Lorebook(로어북):** 책 모양의 아이콘. 세계관, 인물 설정, 개념, 과거 사건 등 AI가 항상 기억할 필요는 없지만, 기억해두고 있다가 언급하면 떠올렸으면 하는 내용이 있으면 적어두는 공간입니다. 아주 중요한 기능입니다. 나중에 뒤에서 추가 설명할 예정입니다.
- **Retry(재시도):** 당신이 어떤 전개나 흐름을 기대한다면 AI는 절대로 한방에 당신이 원하는 답을 주지도 않을거고, 줄수 없습니다. 어쩌다 로또 나올때 빼고요. 가장 최근의 AI의 답변을 다시 작성하게 합니다. 이 게임에서 가장 자주 누르게 될 버튼입니다.
- **Send(입력):** 여태껏 입력한 내용을 전송하게 합니다.



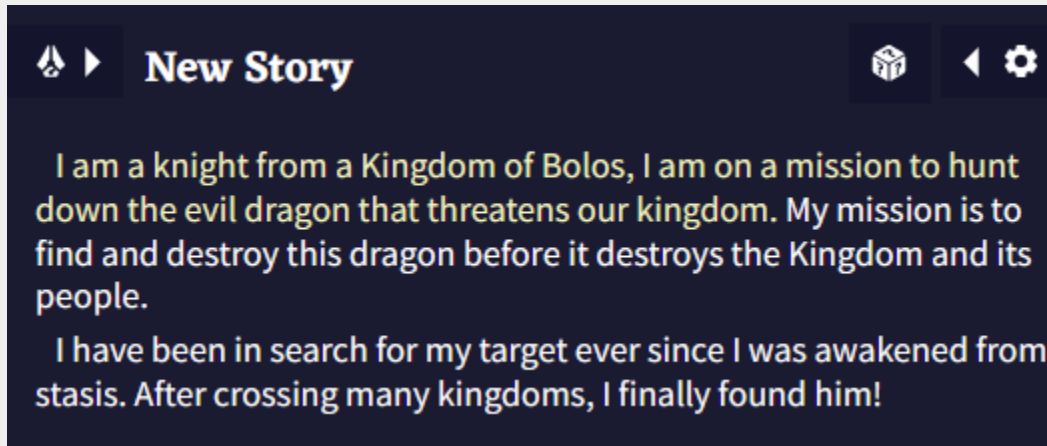
참고로 시작하기 전, 우측 메뉴의 **STORY** 탭에서 **Remote Storage** 기능을 켜져 있는 확인하는 것을 추천드립니다. 이게 켜져 있어야지 계정의 온라인 저장소에 스토리가 저장되어 장소나 기기가 바뀌어도 데이터가 저장됩니다.

여기까지 확인 했으면 본격적으로 시작해봅시다.



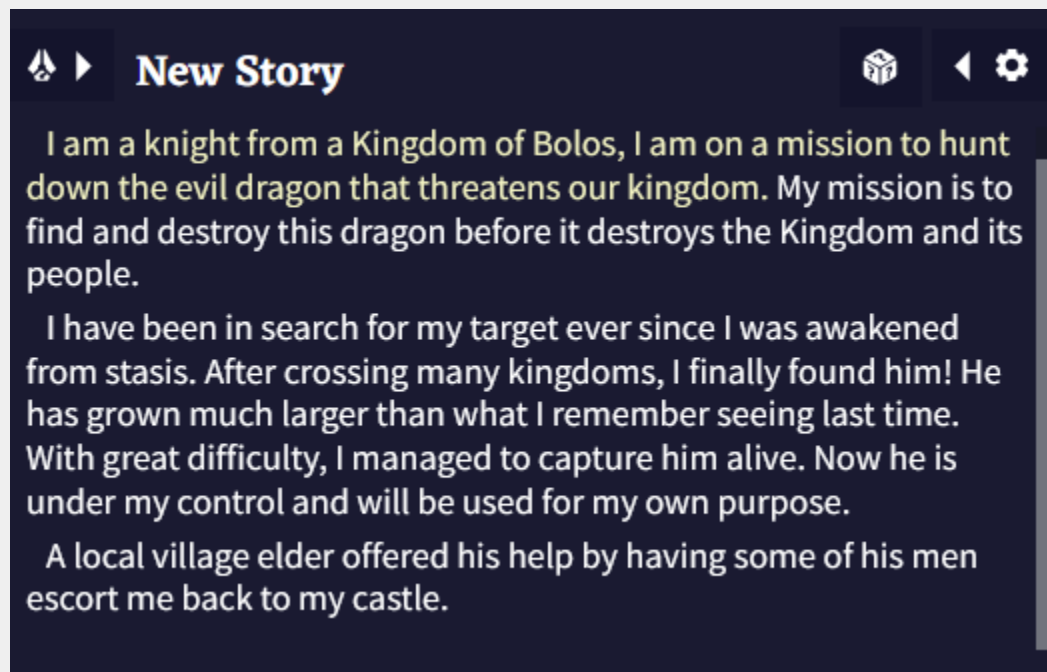
나는 보로스 왕국의 기사다, 왕국을 위협하는 드래곤을 사냥하는 임무를 받았다...

라는 지극히 흔한 판타지 도입부로 시작해봅시다. SEND.



나는 보로스 왕국의 기사다, 왕국을 위협하는 드래곤을 사냥하는 임무를 받았다. 내 임무는 용을 찾아서 왕국과 국민들을 해치기 전에 없애는 것이다. 나는 “동면”에서 깨어난 이래로 많은 왕국들을 거치며 여행한 끝에 녀석을 찾아냈다!

나쁘지 않은 전개. 동면에서 깨어났다는 것은 이 기사가 잠들었던 용사 같은 존재인가 봅니다. 꽤나 흥미로운 전개를 보여주니 그대로 전개하게 됩시다. 아무것도 입력하지 않고 SEND.

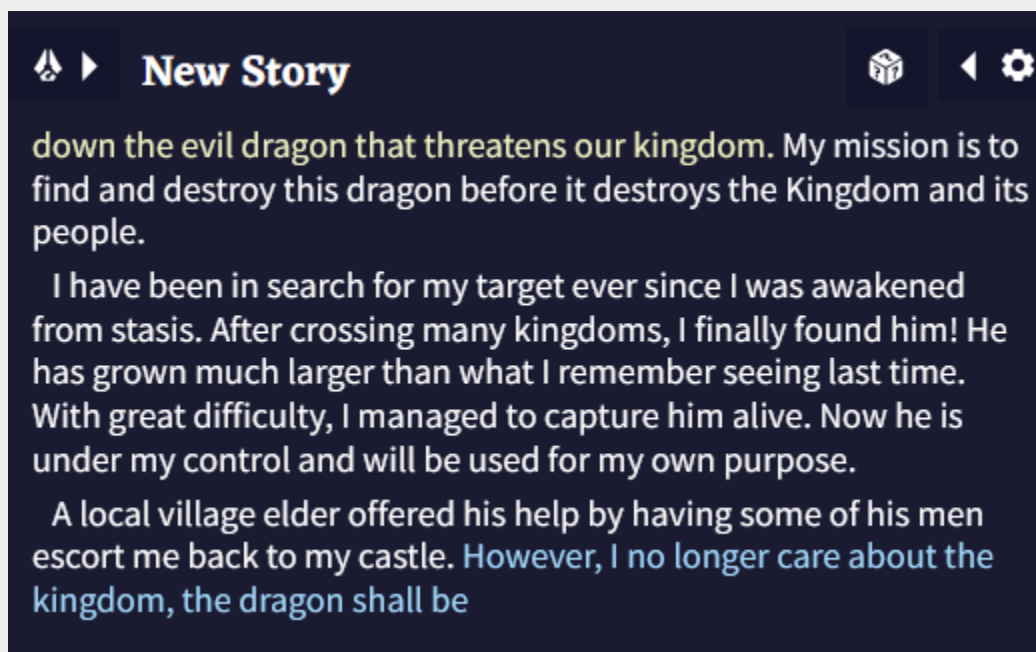


나는 보로스 왕국의 기사다, 왕국을 위협하는 드래곤을 사냥하는 임무를 받았다. 내 임무는 용을 찾아서 왕국과 국민들을 해치기 전에 없애는 것이다.

나는 “동면”에서 깨어난 이래로 많은 왕국들을 거치며 여행한 끝에 녀석을 찾아냈다! 녀석은 전에 봤을때보다 더 커져 있었다. 아주 힘들었지만, 나는 녀석을 사로 생포하는데 성공했고, 통제하에 두는데 성공했다. 나는 녀석을 내 목적대로 부려먹을 생각이다.

인근 마을의 장로가 내가 붙잡은 용을 성으로 데려가는 것을 도와준다고 했다.

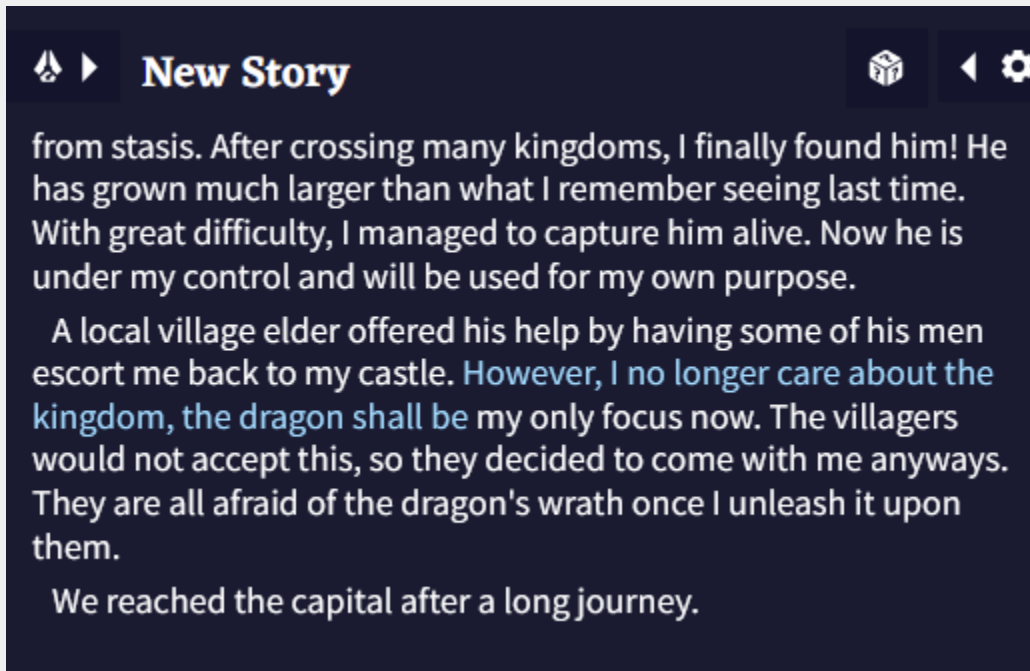
나쁘지 않은 전개입니다. 기사씨가 갑자기 왕국에 배신 때리기로 마음 먹은거 같은데, 이런 클리셰를 꺾는 내용으로 흘러가는게 더 보고 싶어졌습니다.



“하지만, 나는 더 이상 왕국이고 뭐고 상관 없어졌다 용은,” 이라는 이라고 적어봤습니다.

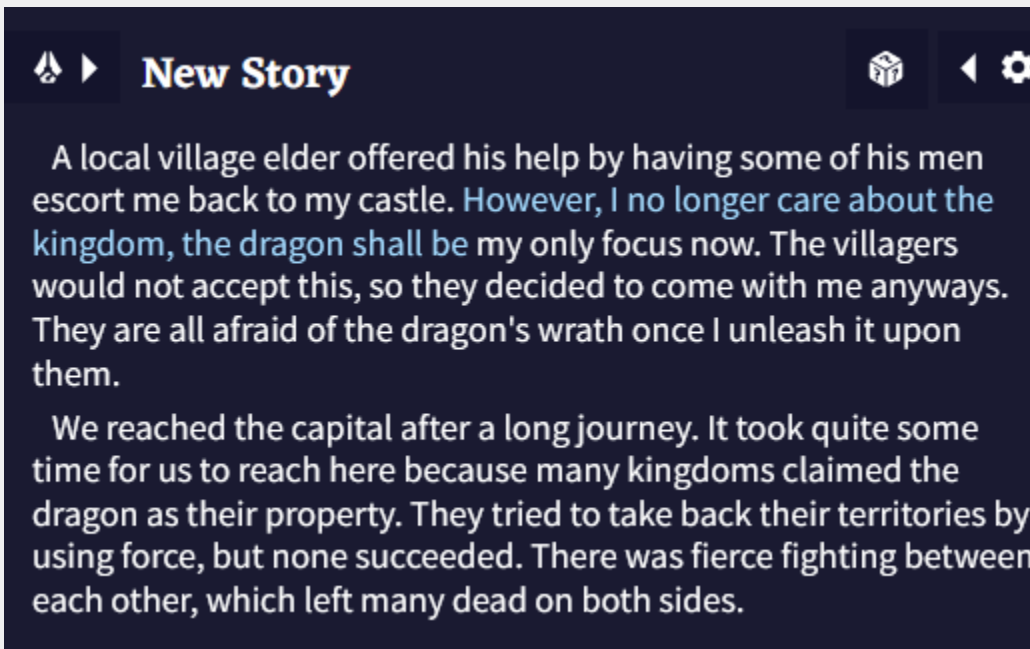
그냥 워드나 메모장 수정한듯 내용을 적으면 저렇게 방금 적은 내용이 다른 색깔로 적힌 것을 볼 수 있을겁니다. 색깔은 테마에서 수정 가능하며, 플레이어가 고친 텍스트, 플레이어가 입력한 텍스트, AI가 입력한 텍스트 등 색깔이 다르게 나오니 어떻게 진행했는지 나중에 보더라도 파악하기 쉽습니다.

일단 이어서 진행하기 위해 다시 **SEND** 해봅시다.



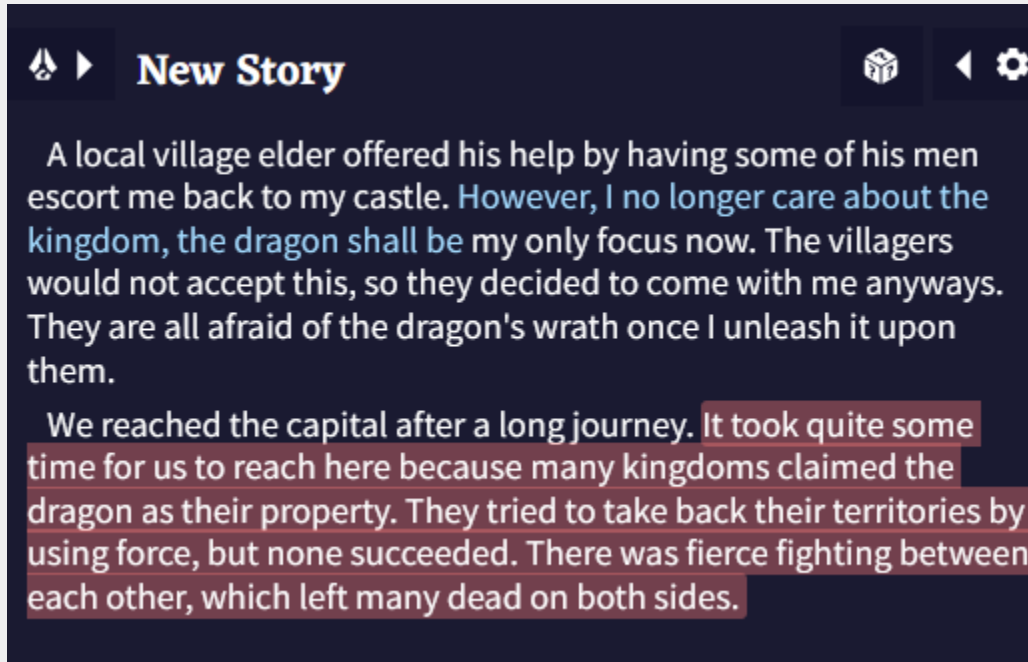
하지만, 나는 더 이상 왕국이고 뭐고 상관 없어졌다 용 만이 이제 내 관심사이다. 주민들은 나의 이 새로운 생각은 좋아하지 않았지만, 내가 용으로 마을을 조질까봐 그냥 따르기로 했다. 그리고 긴 여정 끝내 나는 용을 가지고 도읍까지 도착하였다.

제법 나쁘지 않은 전개입니다. 보다시피 완벽한 문장으로 적지 않더라도 어느정도 AI가 알아서 완성시킬 수 있습니다. 또한 플레이어가 직접 내용을 입력하는 경우 특정할 장면을 유도할 수 있습니다. 어떤 갱판을 칠지 궁금하니 그냥 다시 한번 입력 없이 SEND 해봅시다.

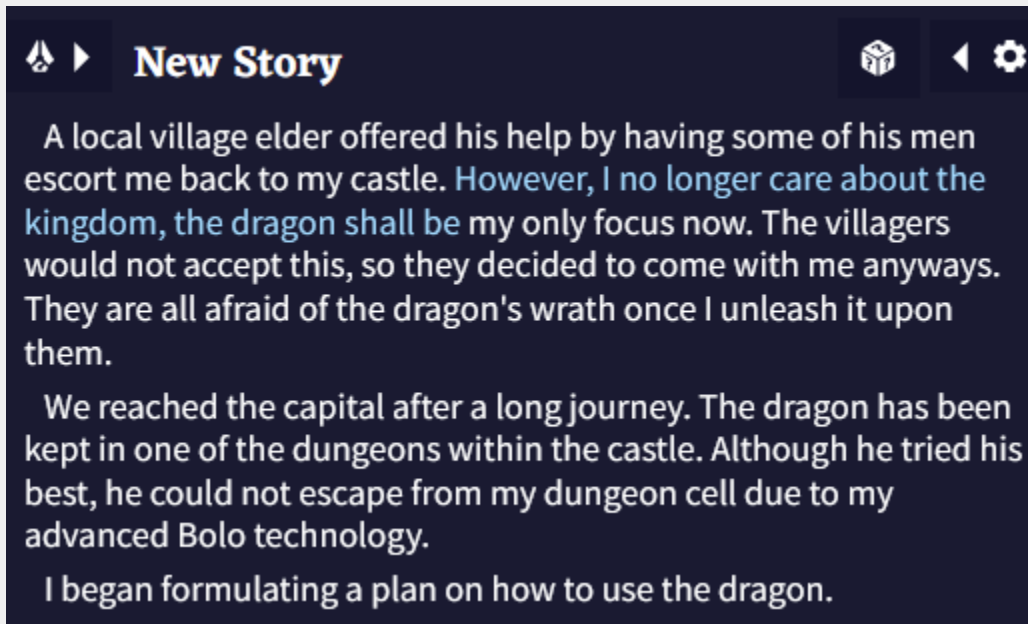


돌아가는데에는 시간이 좀 걸렸다. 많은 왕국에서 용이 자신의 것이라 주장하며 빼앗으려고 들었기 때문이다. 하지만 아무도 성공하지 못했고, 매번 거친 싸움이 벌어져 양측에 사망자가 다수 나왔다.

내용 자체는 흥미로운데... 고작 마을 주민 끌고다니는데 양측 사상자라던가 그런건 좀 개연성이 없는 것 같아 마음에 안 듭니다.. 이럴때는 재시도(Retry/리트라이)를 해봅시다.

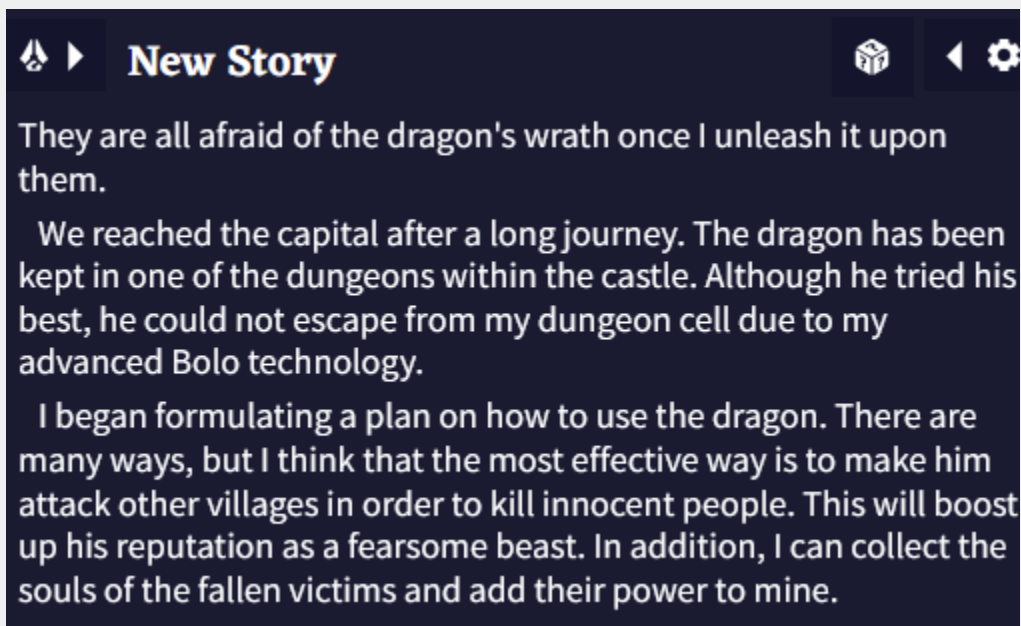


우측 하단의 **Retry** 버튼에 마우스를 올리면 훌륭한 UI는(?) 어떤 텍스트가 날아가는지 보여줍니다. 참고로 재시도 버튼은 이 게임을 즐기는 여러분이 가장 많이 누르게 될 버튼 중 하나입니다.



용은 성 안의 감옥에 감금되었다. 그는 탈출하려고 노력했지만 위대한 볼로 왕국의 기술이 적용된 감옥에서 벗어날수는 없었다. 나는 용을 어떻게 써먹을지 궁리하기 시작했다.

좀 나아진것 같습니다. 딱히 당장 떠오르는건 없으니 AI에게 계속 쓰게 합시다. 일단 SEND.



용도는 많았지만 가장 효율적인 방법은 마을을 공격해서 무고한 사람들을 조지는 것이었다. 악명을 퍼뜨리고 공포감을 조성하기 딱 좋을 것이다. 추가적으로 희생자들의 영혼을 추출해서 나의 힘으로 삼을 것이다.

대체 무슨 심경의 변화가 있었는지는 모르겠지만 슈퍼 빌런 최적화 마인드를 갖추게 되었습니다. 블랙 소울젼까지 모으는 트루 노드스러운 행위까지... ㅋㅋ

대충 이런 느낌으로 원하는 내용을 추가하고, 필요 없는 건 빼고, 초안이 너무 구리면 재시도를 반복하며 마음에 드는 결과물을 얻어가는 것은 진짜 소설 쓰면서 되고 과정에서 이것저것 지우고 추가하는 것과 비슷합니다. 위와 같이 실제 소설을 쓰는 기분으로 즐기는 것이 기본적인 플레이 방식입니다.

로어북 (Lorebook)

"설정은 소설의 뿌리입니다. 뿌리가 드러나면 나무가 죽습니다."
-이영도-

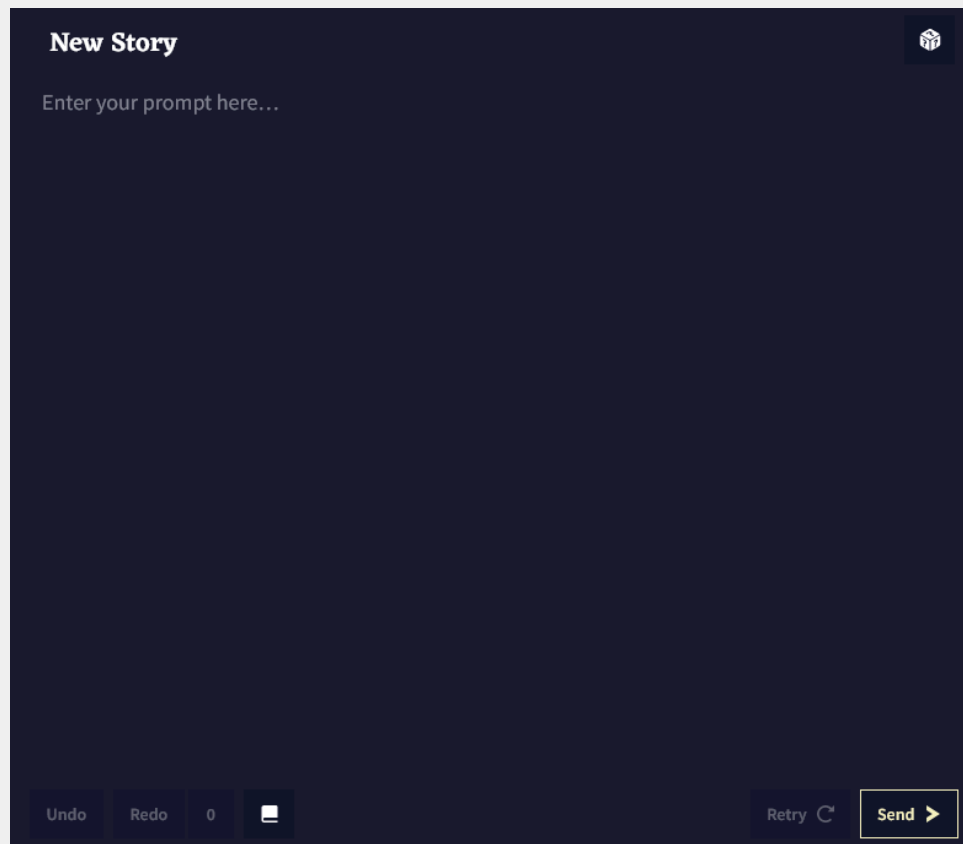
어느 정도 **NAI**의 플레이 방식에 익숙해지면,

“내가 이미 아는 특정 작품의 세계관을 빌려오고 싶다.”

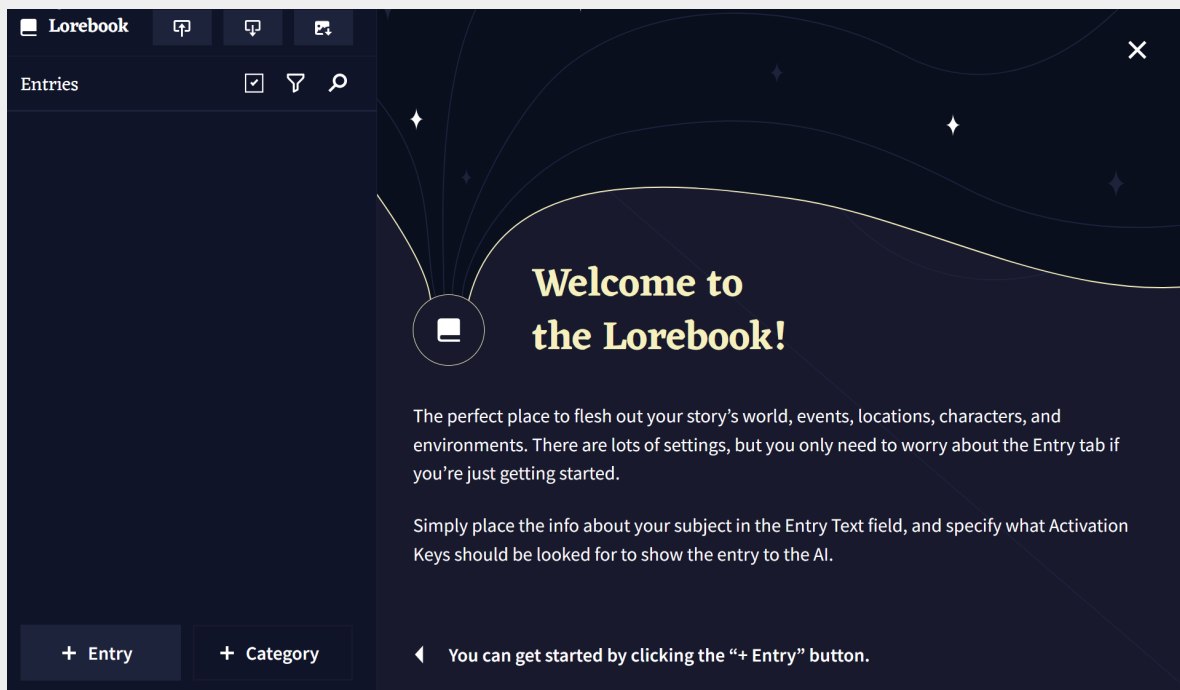
“나만의 규칙이 있는 세계관을 만들고 싶다.”

같은 생각이 들 것 입니다.

놀랍게도 **NAI**는 그런 플레이 방식을 다양한 방식으로 지원하고 있는데, 그 중 하나가 바로 로어북 기능입니다. 로어북이라는 단어를 굳이 번역 하자면 세계관이 적혀 있는 “설정집”이니 이보다 더 적절한 표현은 없을 것 입니다.



아까 튜토리얼 초반 부분의 기능 설명대로 왼쪽 하단에 달린 책 모양이 바로 로어북 기능입니다. 눌러봅시다.



아무것도 입력한 내용이 없다면 로어북에 온 것을 환영하는 내용이 나올 것입니다.

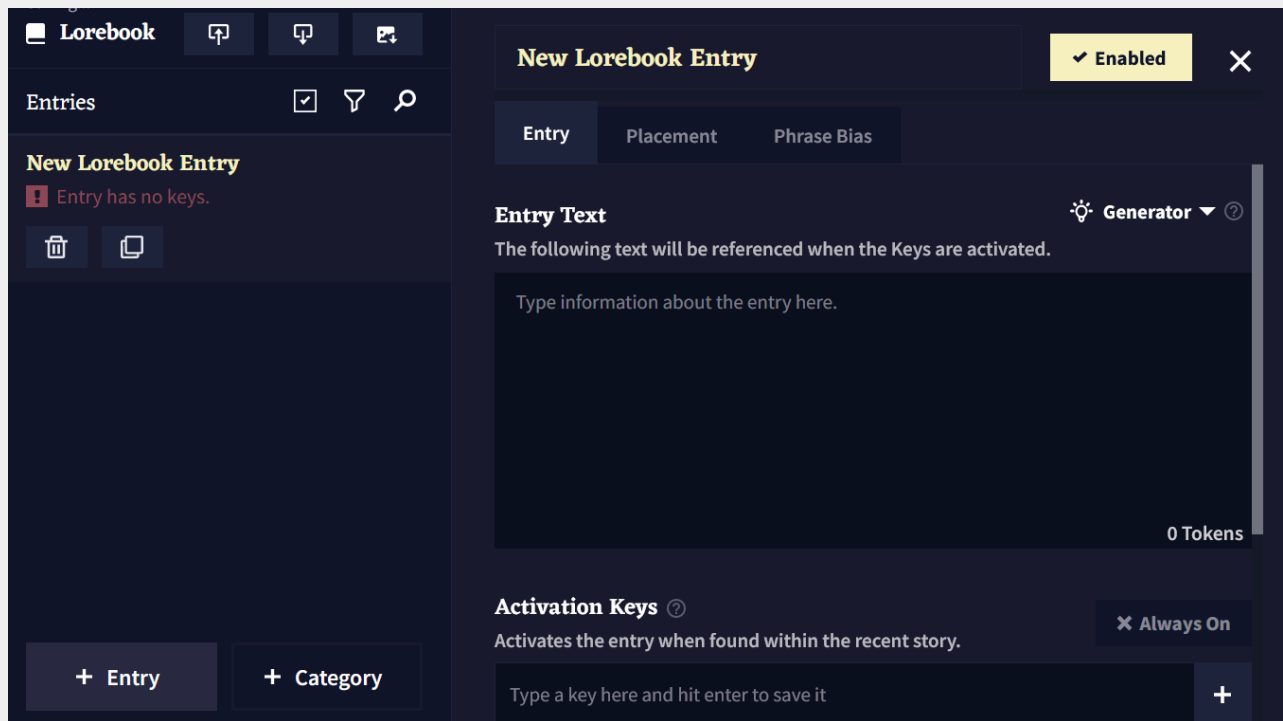
- **Entry (엔트리/로어북 항목):** 로어북을 구성하는 각 항목을 엔트리라고 부릅니다. 하나의 엔트리는 한 대상에 대한 내용을 담을수도 있고 다양한 내용을 담을수도 있습니다.
- **Category (카테고리):** 엔트리를 분류할수 있는 폴더 같은 개념입니다. 자체적으로 하는 기능은 없지만 추가 설정으로 카테고리 아래에 있는 모든 엔트리의 내용을 한번에 고칠수도 있습니다.

로어북 기능을 사용하게 되면 **AI**는 플레이어의 입력/출력 정보에서 중요한 키워드(Activation Keys)에 주목합니다. 플레이어 뿐만 아니라 **AI**가 해당 키워드를 사용해도 참조합니다.

이런 키워드를 통해 **AI**는 항목에 적어놓은 정보를 참조하여 답변합니다. 그러므로 여기에 캐릭터의 외모, 소속, 성격, 태도, 나이 등 넣고 싶은 정보를 입력하는 것이 이상적입니다. 그 외에도 세계관에 배경 설정이나 과거의 사건 등을 쓸수도 있습니다.

- ❖ 참조라는 표현을 쓴 이유는: **AI** 참고는 하지만 일정 부분만 사용할수도, 안 사용할수도 있어서입니다. 키워드로 호출해도 반응이 시큰둥하다면 리트라이를 해보거나 로어북 항목에서 쓸데 없는 부분을 빼고 압축해 봅시다.

여기서 설명만 해봤자 의미가 없으니 로어북 항목을 하나 만들어 봅시다.



새로운 항목이 생겼습니다. 부가 기능 제외한 기본적인 사용법만 우선 설명합니다.

각 항목은

- **New Lorebook Entry(제목):** 새 항목을 만들면 기본적으로 주어지는 이름입니다. 실제 게임에 영향을 주지 않으니 사용자가 원하는, 보기 편한 이름으로 합니다. 한글도 됩니다.

- **Enabled(사용 여부):** 목적에 따라 일시적으로 끄고 켤 수 있습니다.
- **Entry Text:** 로어북 항목의 설명, 즉 실제로 AI가 사용할 정보를 쓰는 공간입니다. 일반적으로 캐릭터의 외모, 소속, 성격, 태도, 나이 등 넣고 싶은 정보를 입력하는 것이 이상적입니다. 그 외에도 세계관에 배경 설정이나 과거의 사건 등을 쓸수도 있습니다. 100~150토큰 이내로 사용하는 것이 이상적입니다.
- **Activation Keys(키워드):** AI가 반응하는 키워드 목록입니다. 키워드를 하나 입력하고 엔터를 누르면 키워드 목록에 추가됩니다. 키워드는 대소문자를 구분하지 못합니다.
- **Tokens(소모 토큰):** 우측 하단의 숫자. 로어북 항목에 적힌 정보가 몇 토큰이나 소모하는지 알려줍니다. AI의 기억력인 토큰은 요금제에 따라 1000~2000 정도로 다르지만 균형잡힌 토큰 소모를 위해서는 각 항목당 100~150 토큰만 쓰는게 적합합니다.

위에 있는 배신자(?) 기사 이야기를 기준으로 예시 항목을 만들어 보시다.

Knight ✓ Enabled

Entry Placement Phrase Bias

Entry Text ⚙️ Generator ▼ ?

The following text will be referenced when the Keys are activated.

I am the knight of Bolos. I used to be the champion of the kingdom of Bolos. He was on a quest to defeat the evil dragon which threatens the peace. However, I was fascinated by the power of the dragon and decided to keep its power to himself. Now I control the dragon to consume other people's souls.

70 Tokens

Activation Keys ? ✕ Always On

Activates the entry when found within the recent story.

Type a key here and hit enter to save it +

Keys Select a key to edit it

knight traitor dragon

Key: knight, traitor, dragon

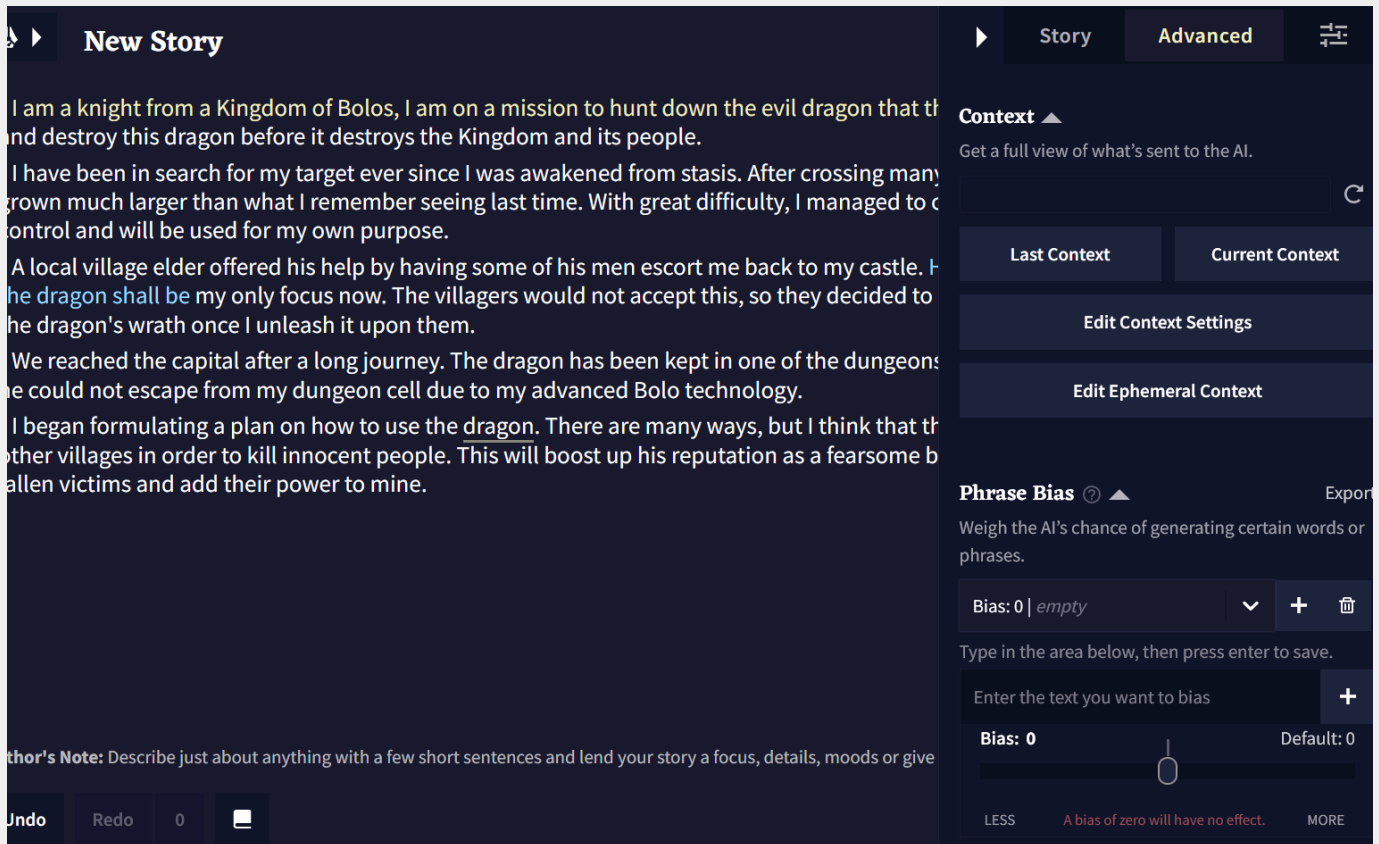
I am the knight of Bolos. I used to be the champion of the kingdom of Bolos. He was on a quest to defeat the evil dragon which threatens the peace. However, I was fascinated by the power of the dragon and decided to keep its power to himself. Now I control the dragon to consume other people's souls.

키워드: 기사, 배신자

나는 볼로 왕국의 기사이자 용사였습니다. 그는 왕국을 위협하는 사악한 드래곤을 물리치는 임무를 받고 떠났지만, 용의 힘에 매료된 그는 힘을 독점하기로 마음 먹습니다. 이제 나는 이제 용을 지배하여 사람들의 영혼을 수확합니다.

위의 로어북 항목이 작동하는지 확인하기 가장 좋은 방법은 여러가지가 있습니다. 참고로 소설을 서술하는 1인칭 / 2인칭 / 3인칭 시점에 따라 다르게 적어줘야 합니다.

현재 이야기가 1인칭으로 서술되고, 이걸 기사 입장에서 자신의 이야기니 1인칭으로 적어주면 효과가 더 좋습니다.



우측 메뉴의 **Advanced** 탭에서 **Current Context**를 누르면 확인 가능합니다.

Context Viewer

Last Context

Current Context

Max Token Override (does not affect generation): 1024 2048

366 tokens filled out of a maximum of 1985 (max tokens [2048] - output length [40] - continue to sentence end allowance [20])

Previous Stage

Next Stage

Stage 2/2, Reserved: 0, Remaining: 1619

Just: Inserted Story 0 newlines from the bottom

Show non-activated entries

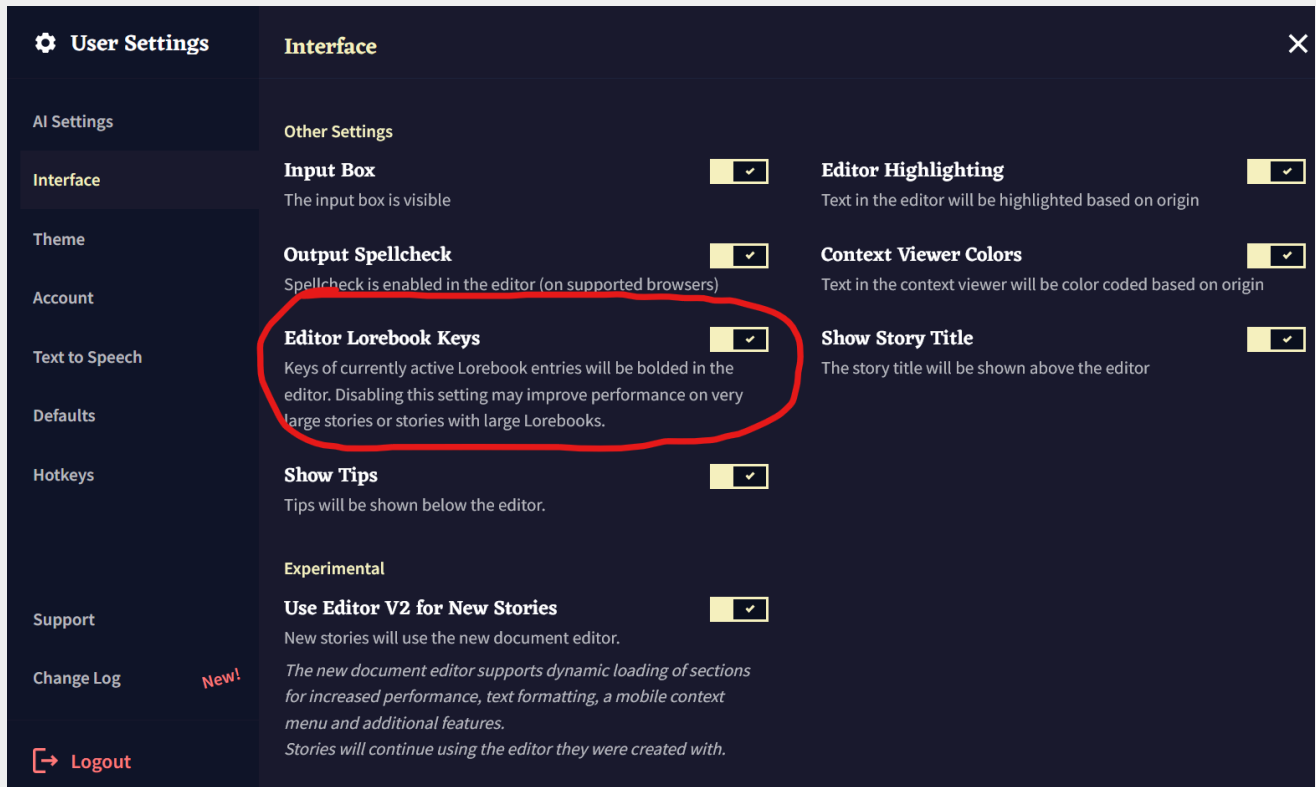
Stage	Order	Identifier [?]	Inclusion [?]	Reason [?]	Key [?]	Reserved [?]	Tokens [?]	Trim Type [?]
-	800	Memory	not included	no text		0	0	
1	400	Knight [?]	included	key activated	dragon	0	64	no trim
2	0	Story	included	default		302	302	no trim
-	-400	A/N	not included	no text		0	0	

Included Phrase Bias Groups

Identifier	Number of Included Phrase Groups
------------	----------------------------------

Context에서는 현재 얼마나 토큰을, 어떤 항목이 쓰는지 알 수 있습니다.
 현재 파란색으로 Knight 로어북 항목이 작동했다고 알려주고 있습니다..

또 다른 방법은...



좌측 상단 메뉴의 톱니바퀴 모양으로 사용자 설정으로 넘어간 다음 인터페이스 쪽을 보면 “에디터에서 로어북 키워드 강조” 옵션이 있습니다. 이걸 사용하면...

the dragon's wrath once I unleash it upon them.

We reached the capital after a long journey. The dragon has been kept in one of the dungeons within the castle. Although he tried his best, he could not escape from my dungeon cell due to my advanced Bolo technology.

I began formulating a plan on how to use the dragon. There are many ways, but I think that the most effective way is to make him attack other villages in order to kill innocent people. This will boost up his reputation as a fearsome beast. In addition, I can collect the souls of the fallen victims and add their power to mine

AI가 로어북을 인식한 부분에 저렇게 강조 표시가 뜹니다.

기존 작품 설정 빌려오기

모방은 창조의 어머니
-아리스토텔레스-



원피스, 나루토, 블리치, 포켓몬 등...
기존의 작품은 어떻게 가져와야 할까요?

별거 없습니다. 영문 “팬덤” 위키, 없다면 위키피디아 항목을 보면 됩니다.

원나블 중 좇망하지 않고 살아있는 원피스의 루피 항목을 훑어봅시다.

[VIEW SOURCE](#)

Misc.

"Monkey D. Luffy" has been featured, meaning it was chosen as an article of interest.

For the chapters of the same name, see [Chapter 2](#) and [Chapter 1000](#).

Luffy accidentally ate the [Gomu Gomu no Mi](#) at age 7, which turned his body into rubber.^[38] Thanks to his strong imagination, Luffy is able to wield the seemingly unthreatening abilities of his Devil Fruit to act an incredibly competent fighter, often manipulating his own rubbery body

Manga>



Monkī Dī Rufī

23

원숭이 D. 밀짚모자 루피()는 밀짚모자 해적단의 창설자이자 선장이다. 그는 고인이 된 골'드 로저가 남긴 전설적인 보물을 찾아서 해적왕이 되고 싶어한다.

루피는 위협적이지 않아 보이는 악마의 열매의 능력을 발휘하여 믿을 수 없을 정도로 유능한 싸움꾼으로써 싸우며, 종종 자신의 고무 같은 몸을 다양한 강력한 형태로 조작하여 싸웁니다.

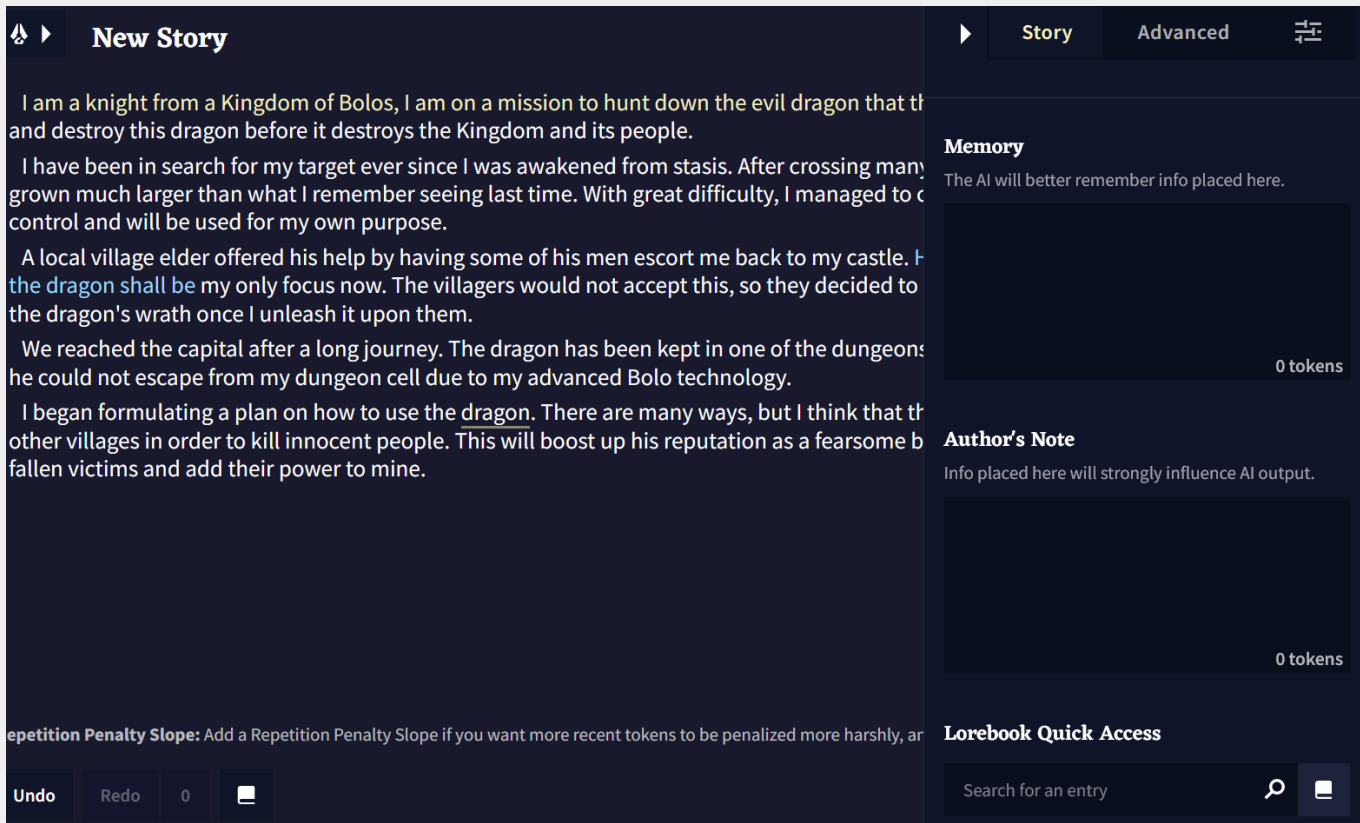
이게 약 **108** 토큰을 소모하는 루피의 로어북 항목입니다.

사실 작중 루피의 활약, 동료들과의 관계, 라이벌, 적대 세력 등등 나열하자면 정보가 정말 엄청나게 많지만 역시 이걸 다 적어 버리면 AI의 작업 효율 전반에 악영향을 끼칩니다. 캐릭터의 로어북 항목에는 외모, 싸우는 방법 등 진짜 기본적인 정보만 적고 나머진 별도의 항목으로 확대합니다.

알라비스타의 혁명, 크로커다일과 루피의 승부, 샤붕디 제도에서 있던 일, 빅망과 싸운 일 등 각 사건을 로어북 항목으로 만드는 것이 바로 로어북을 확장 시키는 방식입니다. 루피의 교우관계, 루피의 연애 관계 등등 개인의 특정한 세부 사건을 나뉘도 됩니다. 이 경우에도 역시 **100~150** 토큰으로 당장 쓸 내용만 쓰고 필요할때만 키워드로 호출하는 것이 효율적인 AI 메모리 관리에 도움을 줍니다.

메모리 (Memory)

돈을 빌려준 사람은 돈을 빌린 사람보다 잘 기억한다
-벤자민 프랭클린-

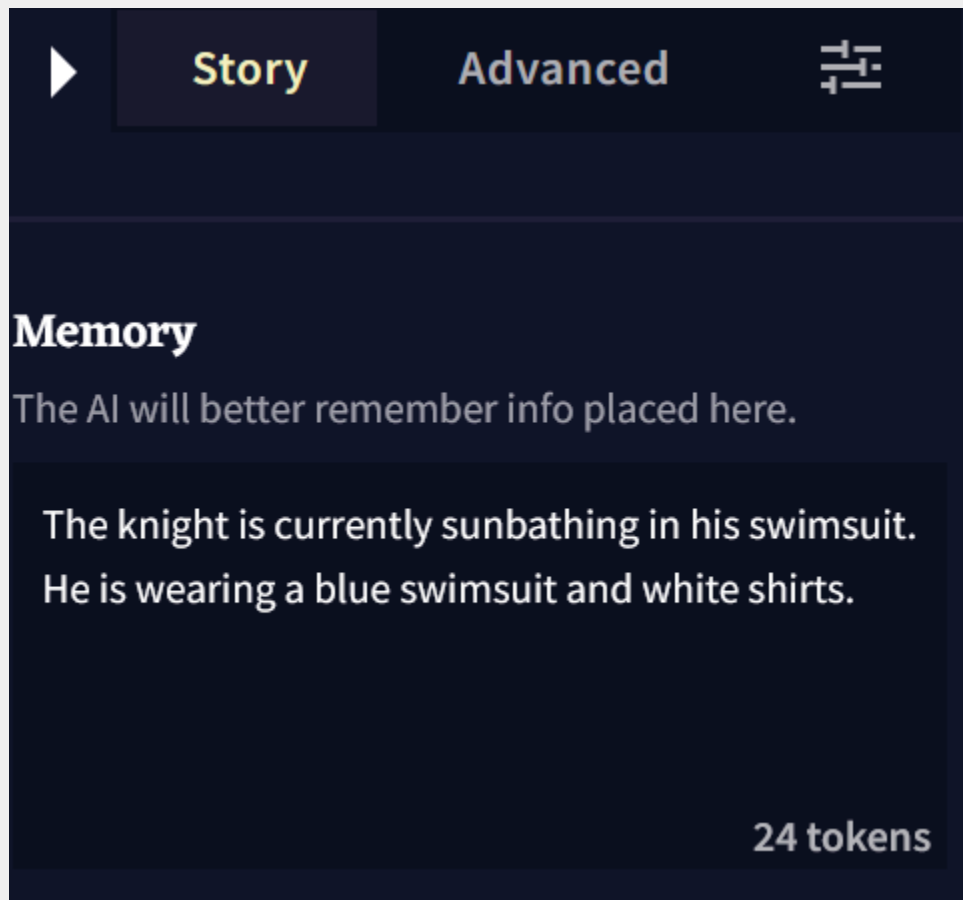


우측의 패널에서 스토리 부분에 있는 기능입니다. “기억력”이라는 이름에 걸맞게 **AI**에게 우선적으로 참조하고 기억할 정보를 제공하는 기능입니다.

메모리 기능은 최소 두 가지 방법으로 사용할 수 있습니다.

- 현재의 상황과 기존의 등장인물의 정보를 연결하기 (로어북과 협업 가능)
- 이 순간에 벌어지고 있는 일을 묘사하기 (전반적인 분위기, 주요 등장 인물의 외모, 상황, 심리, 계획 등) (당신의 머릿속에서 연상되는 현재의 상황과 캐릭터들의 상태를 잘 설명해서 **AI**도 사용자가 무슨 생각을 하는지 알 수 있게)

어떤 용도로 쓸지 감이 잡히시나요? 이 도구는 정적으로도, 역동적으로도 활용할 수 있습니다. 메모리 기능을 잘 활용하면 **AI**가 현재의 상황을 이해하고 기존 정보간의 상관관계를 구축하여 더 양질의 반응을 제공할 수 있습니다.



The knight is currently sunbathing in his swimsuit. He is wearing a blue swimsuit and white shirts.

기사는 현재 수영복을 입고 일광욕을 하고 있다. 그는 파란색 수영복과 흰색 셔츠를 입고 있다.

가령 기사가 평소에는 갑옷을 입고 있지만 “현재” 수영복을 입고 일광욕을 하는 상황이고, AI가 이걸 참고해서 서술하게 하고 싶다면 메모리에 그렇게 적으면 됩니다.

메모리의 경우는 현재의 상황이나 복합적인 내용을 담는 경우가 있어서 좀 더 많이 써도 되지만 그래도 100~200토큰 안에서 사용하는 것이 합당합니다.

메모리에 입력하는 정보는 계속 바뀌는 상황에 대한 묘사입니다. 해당 장면이 지나가서 더 이상 쓰이지 않게되면 곧바로 수정하거나 지우는것을 권장합니다.

❖ 그리고 당연한(?) 얘기지만 100% AI가 따른다는 보장은 없으니 리트라이 열심히 하십시오.

ATTG (작가, 제목, 태그, 장르)

[Author: ***; Title: ***; Tags: ***, ***, ***; Genre: ***, ***]

NAI 공식 디스코드에서 첫 발견 당시 굉장한 주목을 받은 특수한 메모리 운용 방식입니다.

메모리에 ...

- AI가 문체를 따라하고 싶은 작가
- 따라하고 싶은 시리즈 이름
- AI가 주목해야하는 태그/키워드
- AI가 묘사했으면 하는 장르

를 순서대로 적습니다.

위 4가지를 하나의 [중괄호] 안에 우겨넣어서 AI가 묘사해야하는 내용에 대해서 고작 몇개의 텍스트로 강력한 효과를 발휘기에 주목 받은 사용 방식입니다.

4 종류를 모두 써도 되고, 일부만 사용할 수 있습니다. (이 경우 사용하지 않는 것은 괄호에서 아예 제외합니다.)

주의해야할 점은 A T T G 의 순서를 섞으면 안됩니다. AI 교육 단계에서 ATTG 순서로 교육해서 무시하면 효과가 떨어지거나 예상할수 없게 됩니다.

사용 예시:

[Author: Issac Asimov; Tags: space opera; Genre: Sci-fi] (Title 없음)

[Author: CJ Cherryh; Tags: aliens, gender roles, military, space opera, time travel] (Title, Genre 없음)

참고로, [Author: ; Tags: ; Genre:] 이렇게 입력해서 그냥 넣어도 작동합니다. 이 경우에는 무작위 장르를 하나 잡고 일관성 있게 진행해주는 편입니다.

중세 판타지 등 특정 장르를 보고 싶거나, 애거서 크리스티 같이 특정 작가의 문체를 빌리고 싶은 경우 사용하면 좋습니다.

가장 윗줄에 깔아두고 이후 메모리는 평소대로 사용하면 됩니다.

장르와 태그가 느낌이 좀 비슷할 수 있는데, 일반적으로 장르는 좀 더 큰 대분류, 기본 뼈대 느낌이고 (중세 판타지, 공상과학) 태그는 장르 하위의 더 작은 분류, 나오는 소재, 뽐어나온 가지 같은 느낌입니다. (모험물, 스페이스 오페라, 메카닉, 텍티컬)

- ❖ 잘 활용해서 AI가 표현하는 범위를 효과적으로 제한하는 용도로 쓰시다. 생뚱맞은 장르나 어이 없는 전개로 새는 것을 어느 정도 차단하는 것이 가능합니다.

작가의 말 (Author's Note, A/N)

작가란 오늘 아침에 글을 쓴 사람이다
-로버타 진 브라이언트-



메모리 바로 밑에 있는 기능입니다.

원래 메모리에서 파생된 기능이지만 주목도나 영향력이 메모리랑은 다릅니다.

AI가 가장 기본적인 처리과정을 거친 후 가장 우선적으로 참고해야하는 짧은 문장입니다. 50토큰 이내로 쓰는 것을 권장합니다.

우선순위가 엄청 높은 텍스트라서 엄청나게 높은 반영도를 가지고 있지만, 거꾸로 말하면 이거에 AI가 엄청 신경쓰느라 전체적인 반응도가 망가질수 있으니 적당히, 필요한 순간에만 써야합니다.

조만간 벌어졌으면 하는 사건이나 방향성 제시가 가능합니다. 직접 쓰긴 싫지만, 전개를 확정짓고 싶으면 씁니다.

사용 예시:

- 곧 있으면 사악한 용이 하늘에서 내려와 주인공 일행을 습격할 것이다.
- 적들이 매복하고 있지만 주인공 일행은 눈치채지 못했다.
- 주인공 일행은 사기 도박임을 눈치채지 못하고 모든 돈을 잃을 것이다.

❖ 그리고 당연한(?) 얘기지만 **100% AI**가 따른다는 보장은 없으니 리트라이 열심히 하십시오.

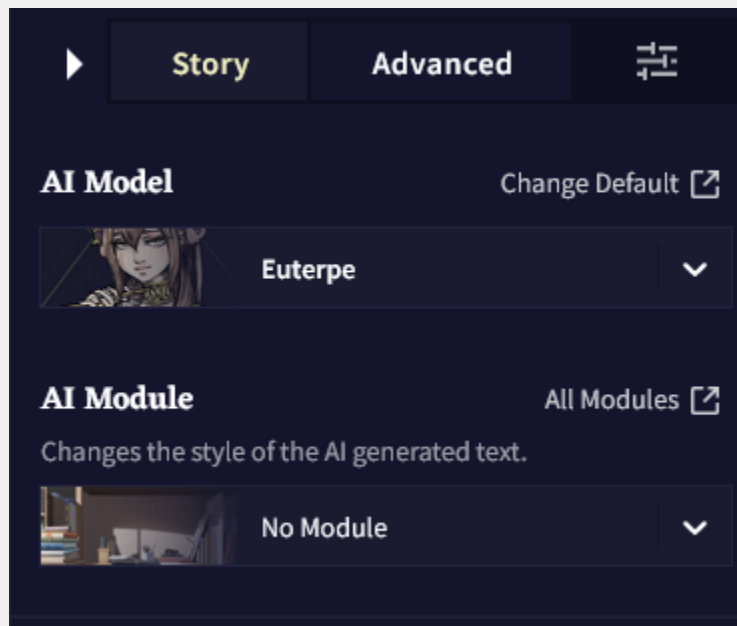
모듈 (Modules)

['ma:dʒul] 명사 모듈, 조립 부품(기계·가구·건물 등을 구성하는 규격화된 부품)

메모리와 작가의 말은 효과가 빠르지만, **AI**가 아는 범위 바깥의 내용을 **2000** 토큰중에서 일부를 할애해서 가르치는 기능이기에 안 그래도 제한적이라고 느껴지는 **AI**의 기억력이 더 줄어드는 효과가 있습니다.


“애초에 특정 세계관이나 개념이 미리 **AI**에게 학습되어 있으면 얼마나 좋을까...”

라고 생각한 당신을 위한 것이 바로 모듈입니다.




우측상단, **AI** 모델 밑에 기본적으로 **AI**가 따라갈 분위기가 교육되어 있는 모듈을 바꿀 수 있습니다. 기본적으로는 **AI**가 특정 의견이나 편견을 가지지 않고 보편적으로 서술할 수 있게 **No Module** 상태입니다.

Style
Emulate your favorite writers. ▼




Algernon Blackwood

The unquestioned master of weird atmosphere, unusual fiction and ghost stories.




Arthur Conan Doyle

A master detective seeks the truth in every case, solving crimes with logic, wit, and a keen mind. It's elementary, my dear.




Edgar Allan Poe

The darkness in man's soul, the twisted will of a madman. Influenced by the works of one of literature's greatest authors.




H.P. Lovecraft

In a forgotten corner of the universe, beings stretch out ethereal tendrils. Who knows what unknown horrors lurk in the shadows...?



Sheridan Le Fanu

It's a restless and scrupulous passion, curiosity. What whispers slip between the veil of light and shadow?

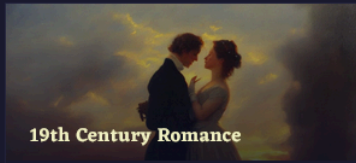


Jules Verne

Journey to distant lands to explore strange cultures. Travel to a world of tribal folk, mermaids, and dinosaurs.

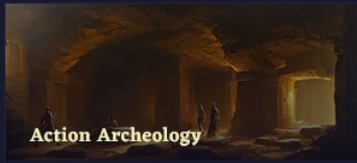
일단 모듈에는 다양한 종류가 있습니다. 특정 작가의 문체를 가르쳐서 비슷한 느낌이 나게 해주는 작가 모듈들이 있고,

Theme
Drive your writing in a specific thematic direction. ▼




19th Century Romance

Take a trip down memory lane to an era when chivalry was king. Witness love affairs bloom, and scandalous trysts be exposed!




Action Archeology

Rumors of great treasures abound throughout history. Follow clues through mystical ruins, avoiding devious traps along the way.



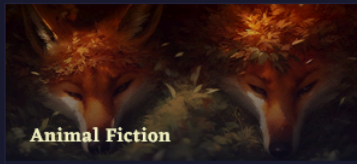
Airships

Soar above the clouds and into a world of adventure, clockwork engines and flying machines.




Artificial Intelligence

In this world of silicon, the line between machine and human blurs. Dream of electric sheep, or starships off a distant world.



Animal Fiction

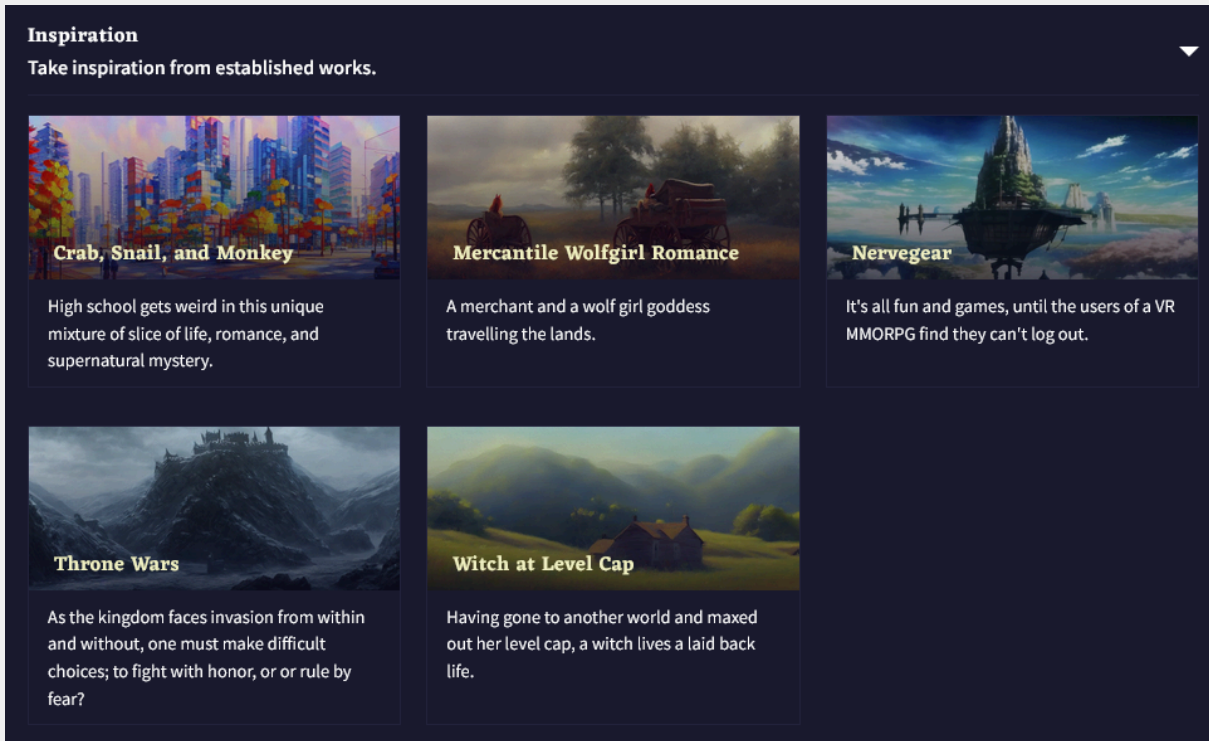
Drawing from fiction written from the perspective of animals or about animals, be a fierce lion, cunning crow, or tall giraffe. Be whatever animal you desire!



Children's Fiction

Evoke your inner child and engage in an adventure that will take you back to earlier days.

보편적으로 사용 가능한 인공지능, 동물들 이야기, 어린이들의 이야기, 커다란 비행정이 날아다니는 스팀펑크 세계관도 있습니다.

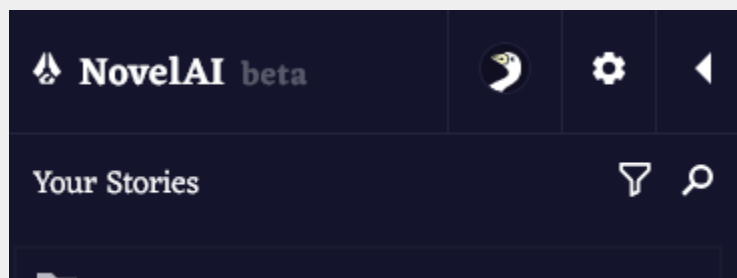


성공한 특정 시리즈물을 참고시킨 모듈도 있습니다. 상인과 늑대 소녀의 로맨스, VRMMO, 레벨제한 만땅 마법사, 왕좌 전쟁 등 어디선가 들어본(?) 작품들 분위기를 내주는 모듈도 있습니다.

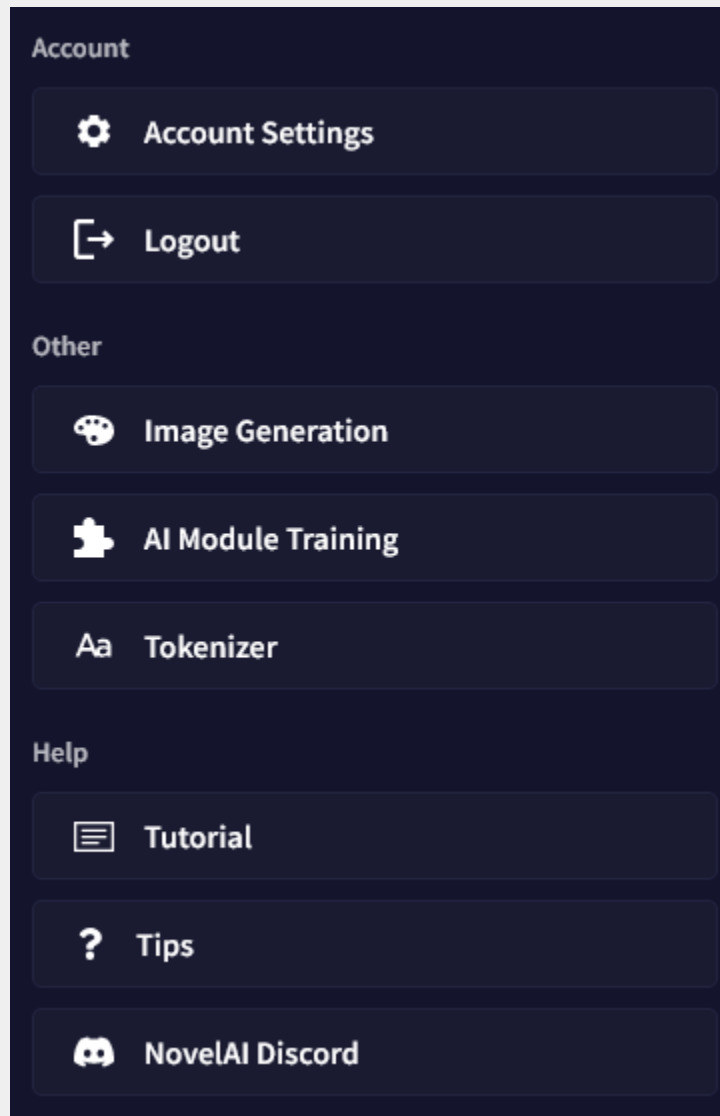
❖ 한번의 모듈은 한 개만 사용 가능합니다.

모듈 학습시키기

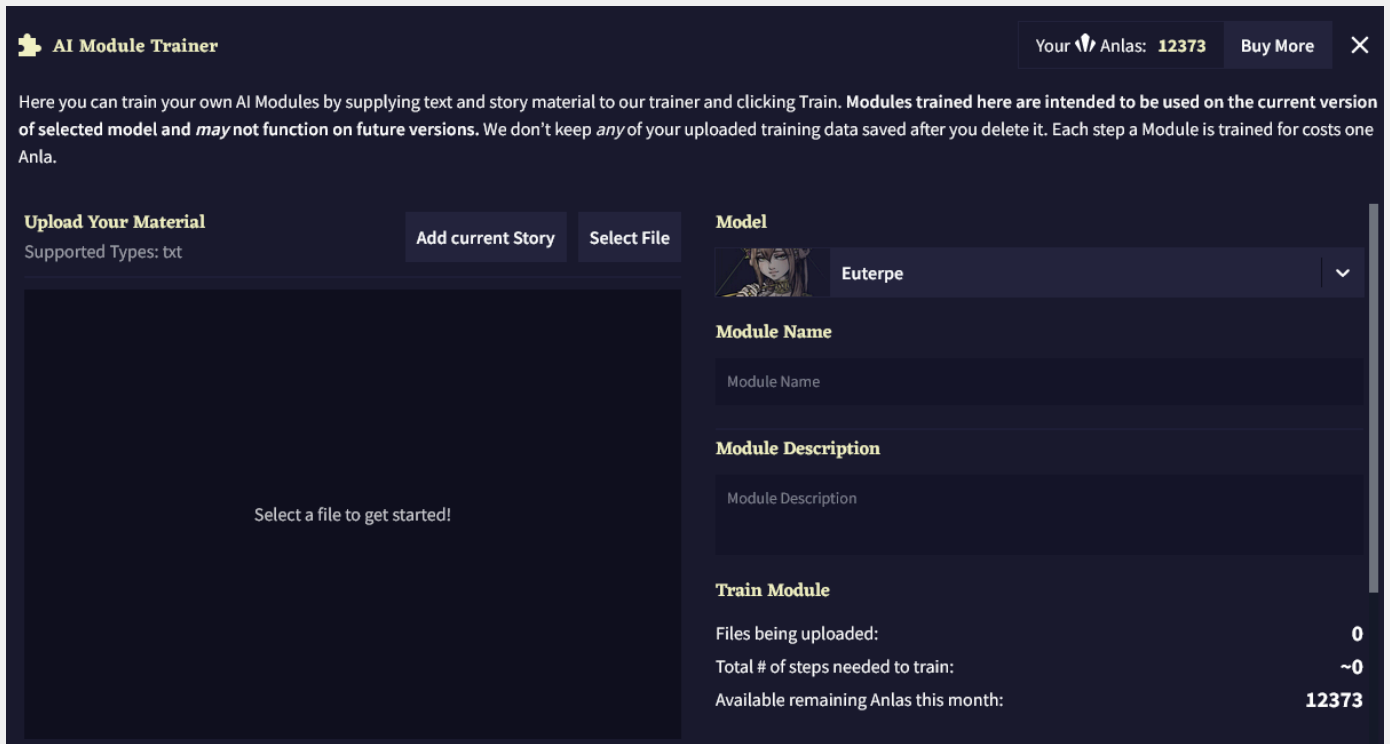
사실 위에 있는 목록에도 없고 정말 내가 원하는 세계관이 없더라도 너무 낙심하지 마십시오. 그런 여러분들을 위해서 NAI는 모듈 트레이닝 기능을 제공합니다.



우측 상단에 톱니바퀴 옆에 거위 모양을 선택하세요.



클릭하면 확장 메뉴가 나오는데, 여기서 **AI Module Training**을 선택합니다.



이런 트레이닝 창이 나옵니다.

각 메뉴의 설명을 하자면:

- **Add current Story:** 지금 열려 있는 **Story**를 모듈의 재료로 사용합니다.
- **Select File:** txt 확장자 파일을 모듈의 재료로 사용합니다.
- **Model:** AI 모델입니다. 구형 모델 **Sigurd**, 일반 모델 **Euterpe**를 사용할 수 있습니다. **Krake**는 연산량, 비용 문제로 아직 제공되지 않습니다.
- **Module Name:** 새로 만들 모듈의 이름입니다.
- **Module Description:** 새로 만들 모듈의 간단한 개요, 설명입니다.
- **Train Module:** 이곳에는 추가한 텍스트의 크기나, 필요한 **Step** 숫자를 간단하게 계산해줍니다.
- **Steps:** AI를 교육시키는 횟수입니다. 일반적으로 **3000 Step** 정도로 가르치는게 좋습니다. 매 초당 5 스텝이 처리 가능하며, **1000 스텝**은 3분내로 처리 가능합니다.

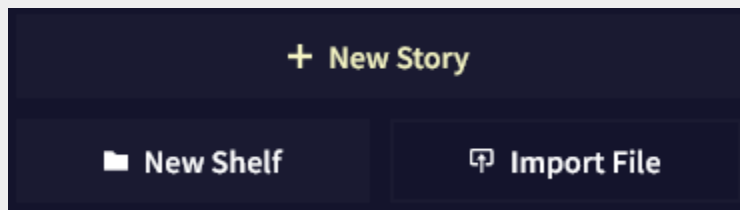
스텝의 처리에는 **Anlas** 라는 **NAI**에서 공유되는 자원을 소모합니다.

모듈 교육할때 유의할 점

- 가장 중요한 것: **AI**가 나한테 이렇게 보여줬으면 좋겠다! 라고 생각하는 형식으로 교육 데이터 만드십시오.
- 그냥 글자만 있으면 **txt** 형식으로, 태그나 **html** 형식은 사용하면 안됩니다.
- 산문체(**prose**)를 쓰십시오.

- 한 문단은 한 줄로 쓰리고 다 이어 씁니다. 문단을 여러 줄로 쪼개지 마십시오. (하나의 문단은 엔터로 띄우지 말고 이어져 있어야합니다)
- 가시성을 위해 문단과 문단 사이 공백 만들지 말것 (엔터로 칸 띄우기).
- 큰 단락이 끝나면 (1장에서 2장 넘어가기) 엔터로 한칸 띄워도 되지만 그냥 ***을 삽입해서 구분하길 권장합니다. (엔터는 가급적 쓰지 마십시오)
- 스페이스바로 한칸 띄우는거 말고 괜히 2칸 3칸 빈칸 만들지 말고 **TAB**키로 간격을 띄우지 마십시오. (NOTEPAD++같은 툴 쓰면 잡아내기 쉽습니다)
- 대화나 생각을 다룰때 기본적인 큰따옴표나 작은따옴표만 쓰길 추천합니다 (“ ’) 요상한거 쓰지 마십시오. (AI가 알아보기 편하게 하기 위해서 입니다)
- 모듈이 목표로하는 컨셉에 충실한 텍스트만 삽입하십시오.
- 특정 캐릭터 이름만 반복되게 나와서 갑자기 분위기 망치는게 싫으면 최대한 다양한 이야기와 다양한 인물들을 사용하십시오.
- 거꾸로, 특정 인물/개념을 강조하고 싶다면 해당 인물이나 개념이 등장하는 에피소드, 시리즈에 집중해서 서술하십시오.
- 꼭 거대한 텍스트로만 교육해야하는게 아닙니다. 작은 규모의 소규모 텍스트로 다양한 것을 테스트 하는 것을 권장합니다. (데이터도 덜 쓰고 교육도 빨리 끝납니다)
- 백과사전 형식으로 정보 서술 컨셉으로 진행할 것이 아니라면 백과사전류(위키류) 내용 복붙하는 건 자제하십시오.

다 만들었는데 어떻게 쓰죠?



좌측 하단 메뉴를 보면 **Import File**이 있습니다. 여기서 임포트하고, 우측 메뉴의 모듈 기능에서 업로드한 모듈을 적용합니다.

야한 글 쓰기

가장 어려운 투쟁은 성욕과 싸우는 것이다
-톨스토이-

여러분 중에서 많은 분들이 그저 한발 빼려고 이 게임을 하고 있다는 것 짚은 아주 잘 알고 있습니다. 글 쓰기 커미션은 더 희귀할 뿐만 아니라, 자신 이상성욕을 밝히고 요청하는 것 부터가 굉장한 허들이지만, **AI**는 이런 요청에 도덕적 의문을 제기하지 않습니다.

사실 이건 문제 될게 전혀 없는 플레이 방식입니다. **AI**에게는 우주를 모험하거나 왕위를 계승하는 것보다는 더 좋은 용도가 있을 겁니다.

“에로티카”를 **AI**에게 완벽하게 이해시키는 것은 쉽지 않습니다. 여태까지 배운 것 외에도 다양한 요소를 적재적소에 활용해야 합니다.

- 로어북 작성하기
- 메모리 사용하기
- 작가의 말 사용하기
- 진행속도 조절하기
- **AI**가 창작할 여지를 남겨두기
- 세부적인 내용 조정과 수 많은 리트라이

자 이제 **AI**를 야하게 만들어 볼까요?

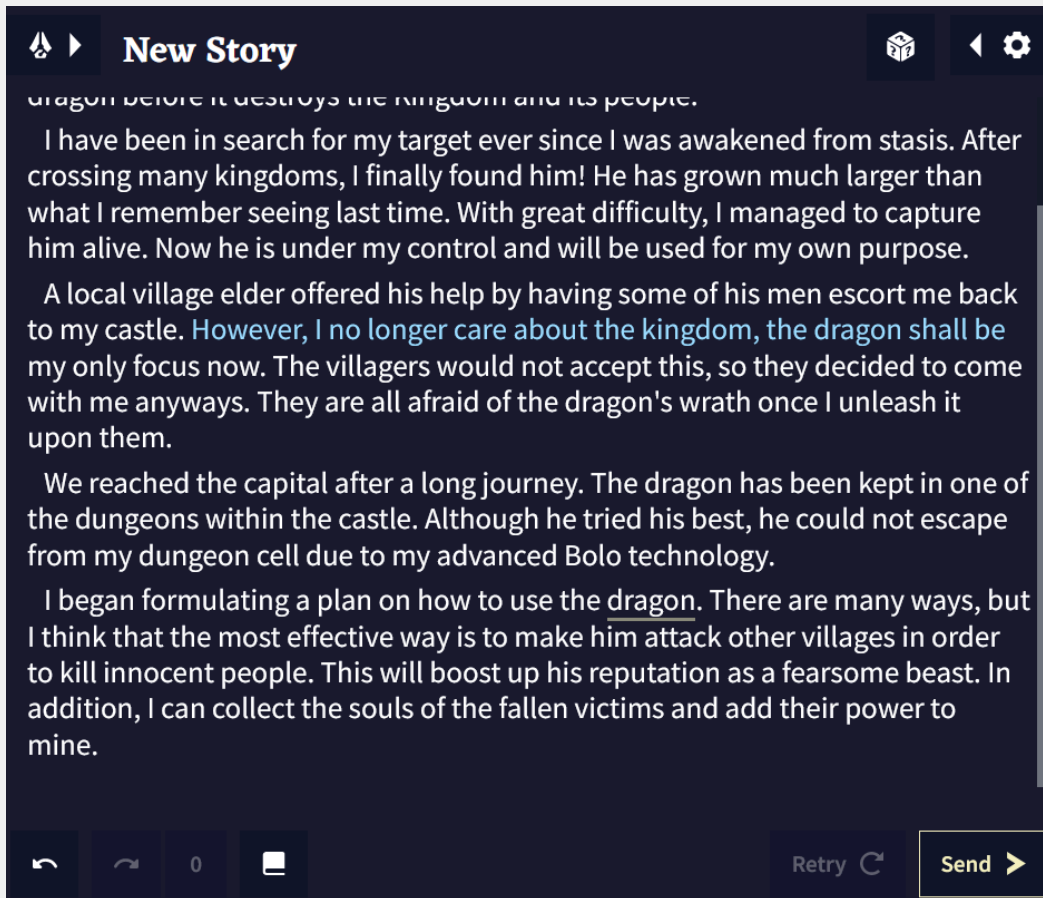
AI에게도 전희가 필요해 (빌드업)

전희가 없는 섹스는 인트로가 없는 음악과도 같다
-토바 베타-

놀랍게도... 야한 글쓰기에도 전희가 필요합니다.

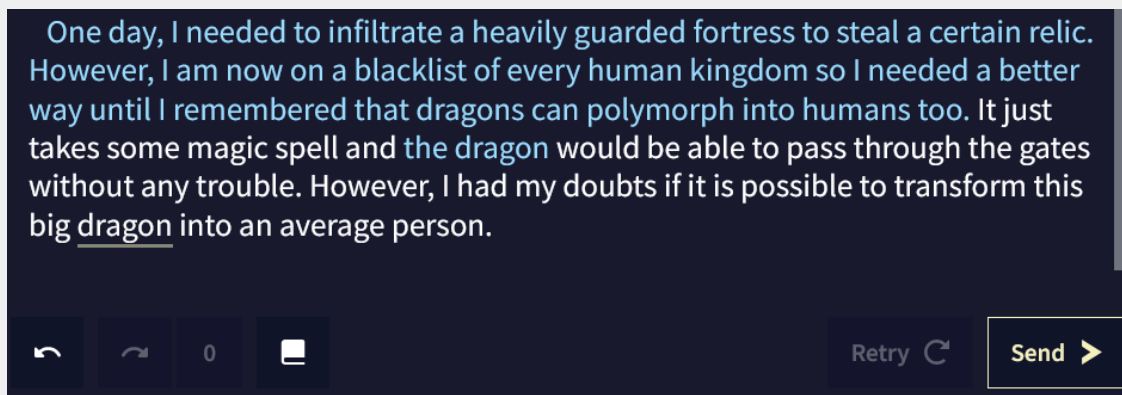
거창하게 말했지만 일반적인 **NAI**의 서술 방식을 “야하게” 쓸 뿐입니다. 좀 더 신체적인 특성의 묘사나 야릇한 분위기 묘사에 힘써서 **AI**가 그런쪽으로 생각하도록 유도합니다.

예시로 삼을 대상이... 있군요! 튜토리얼에서 다루었던 기사와 드래곤에게 돌아가봅시다.



어... 대충 내용을 되짚어 보면 기사는 나라를 배신하고 용을 죽이는 대신 자신의 수하로 삼아서 블랙 소울점 수집기로 써먹고 있습니다.

여기에 “약간”의 에로티시즘을 더 해봅시다.

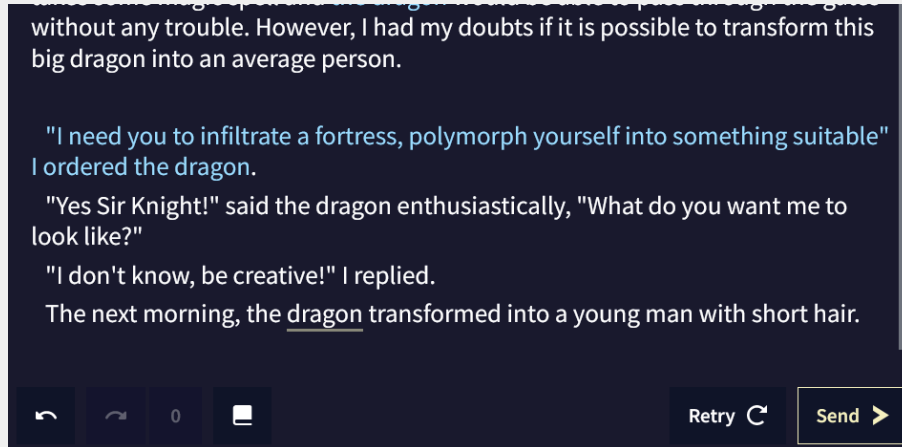


하지만 저는 동시에 개연성과 설정을 따지는 까다로운 사람이니 배경 설명도 넣겠습니다.

어느날 나는 엄중하게 보호된 요새에 있는 유물이 필요해졌다. 하지만 나는 모든 인간 왕국의 유명인사라서 직접 방문할수는 없었다. 더 좋은 방법이 없나 생각하던 찰나... 용이 인간으로 폴리모프가 가능하다는 것을 떠올렸다.

약간의 마법이 있다면 문제 없이 용이 관문들을 통과할 수 있을것이다. 하지만 이렇게 큰 존재가 사람의 크기로 줄어드는 것이 가능할 것인지 의문이 들긴 했다.

파란 볼드체는 제가 쓴 내용이고 그냥 일반 텍스트는 AI의 답변입니다. 이제 우리는 드래곤을 야하게 만들것입니다.



“요새에 잠입해야한다. 적당한 모습으로 폴리모프 해봐.”

“네, 기사님!” 용은 적극적으로 말했다.

“뭘로 변신할까요?”

“몰라, 적당히 생각해봐!” 라고 말했다.

다음날 용은 단발의 청년으로 변신해 있었다.

어짜피 전혀 야하지 않은 전개를 억지로 틀어서 고쳐야하니 적당히 써먹을 수 있는 텍스트가 나왔으니 이걸 마개조하겠습니다.

오로지 AI가 하는게 보고 싶다면 로어북이나 메모리 또는 작가의 말 부분에 힌트를 깔아두고 굴려 보십시오. 어느쪽도 틀린 방법이 아닙니다.

"I need you to infiltrate a fortress, polymorph yourself into something suitable" I ordered the dragon.

"Me? Do I have to?" said the dragon with un interested tone, "What do you want me to look like?"

"The fortress is picky with their guests, let's go for a honey trap. Transform into charming female human." I replied.

"The fortress is picky with their guests, let's go for a honey trap. Transform into charming female human." I replied.

The dragon nodded and closed his eyes. A few seconds later, a beautiful woman appeared in front of me. She was wearing some revealing clothes and had her hair tied neatly. Her skin was light brown and she looked around thirty years old.

“요새에 잠입해야한다. 적당한 모습으로 폴리모프 해봐.”

“내가?!” 용은 귀찮다는 듯이 말했다.

“월로?”

“흠... 그 요새는 수상한 사람은 잘 들이지 않으니 미인계가 좋겠군” 라고 말했다.

드래곤은 끄덕이더니 눈을 감았다. 몇 초 뒤, 매력적인 여성이 내 앞에 나타났다. 여성은 제법 노출도가 높은 옷을 입고 있었으며 머리는 정갈하게 묶어져 있었다. 그녀의 피부는 약간 갈색 느낌이 드는 30대 여성 같았다.

분홍색 텍스트는 제가 고친 내용입니다. 잘 하고 있군요. 시작이 좋습니다. 그럼 슬슬 분위기도 야리꾸리하게 해봅시다.

The dragon nodded and closed his eyes. A few seconds later, a beautiful woman appeared in front of me. She was wearing some revealing clothes and had her hair tied neatly. Her skin was light brown and she looked around thirty years old.

I was actually surprised how this large dragon turned into acutally charming lady... I approached her to examine the details.

"Is there something wrong, Sir Knight?" asked the dragon when she noticed me staring at her.

"I...It's nothing! I am just checking if there is any flaw that someone might notice!" I used that poor excuse to touch her skin.

"You don't have to worry, I am very confident with myself. If there is anything wrong, then you should tell me right away." The dragon smiled sweetly.

I kept checking on her charming body. Her curves were perfect, not to mention her breasts. They were huge, almost double size compared to mine. I am sure that no man would resist such temptation.

그 커다란 드래곤이 이렇게 매력적인 여성으로 변신하다니 놀랄 일이었다. 좀 더 자세히 보고자 그녀에게 접근했다.

“무슨 문제라도 있나요? 기사님?” 내가 뚫어지게 쳐다보는 것을 눈치챈 드래곤이 물어본다.

“아... 아무 것도 아니다! 누군가 눈치챌만한 결함이 있는게 아닌지 점검하고 있을 뿐이다!” 라는 형편없는 변명을 하며 나는 그녀의 살갓을 어루만졌다.

“걱정하지 마세요, 마법에는 자신 있으니... 무언가 이상한 점이 있다면 바로 말하세요.” 라고 용은 미소지었다.

나는 계속해서 그녀의 매력적인 몸을 점검했다. 그녀의 곡선은 완벽했고, 가슴은 말할것도 없었다. 그녀의 가슴은 컸고, 남자의 내 가슴둘레보다 두배가 되는 크기였다. 어떤 남성이 이런 유혹을 견딜 수 있을까?

일부러 끝까지 묘사를 안하고 AI가 서술할 여지를 남겼더니, 의도를 캐치하고 몸매를 묘사합니다. 참고로 이런식으로 세사한 묘사를 하기 시작하면, AI는 이야기 진행보다는 당장 이 ‘순간’에 집중하게 됩니다. 일반적으로 이런 것을 두고 페이스 조절이라고 합니다.

소소한 디테일이나 분위기에 대해서 서술하기 시작하면 AI도 당분간은, 내가 바꾸기 전까지는 비슷한 분위기를 유지해서 끌고 가려고 노력합니다.

- ❖ 페이스 조절은 야한 이야기가 아니더라도 잘 통합니다. 떡밥을 깔아두면 AI는 그걸 잘 활용합니다. 상세한 묘사가 필요한 일반적인 서술에서도 써먹보십시오.

Then, I reached my hand to her large bosom even without realizing myself.
Although her boobs were soft, it felt firm and hard to the touch. I was starting to feel aroused, thinking of how I could get rid of this feeling.

그러더니 나도 모르는 사이에 그녀의 커다란 가슴에 손을 뻗고 있었다. 비록 그녀의 가슴은 부드럽지만 막상 손에 쥐기 시작하면 꽤 묵직함이 느껴졌다. 나는... 살짝 흥분되기 시작했다. 그리고 이 감정을 어떻게 처리할지 고민하기 시작했다.

빌드업을 한 이후 (몸의 품평, 감상) 실제로 만지니까 분위기가 야리꾸리해집니다. 여기서 더 야한 방향으로 AI를 조금씩 떠밀면 그렇고 그런 파트로 넘어가게 될 것입니다.

알아두면 좋은 정보, 팁

아는 것이 힘이다.
-프랑스는 베이컨-

(주석문)

프로그래밍에서처럼 주석으로 달아서 사용자는 볼수 있지만, AI는 거기에 반응하지 않았으면 한다면, 해당 문장 앞에 ##를 달면 된다. ##는 로어북, 메모리, A/N에서 모두 작동합니다.

예시:

그는 배가 고파지면 성격이 나빠지는 경향이 있다.

##사실 그는 늑대인간이라 너무 굶주리면 늑대인간으로 변하고 인육을 탐한다.

위에 ##를 치우지 않는 이상 AI는 늑대인간 부분을 인식할 수 없습니다.

RETRY 결코 RETRY

솔직히 사람한테도 각잡고 설명하는데 AI는 얼마나 잘 알아먹을까요?

뭔가 이상하다, 마음에 안든다, 더 나은 텍스트가 있지 않을까? 라는 생각이 조금만 들면 재시도를 누르십시오. 어짜피 재시도로 날아간 텍스트도 로어북 버튼 옆에 있는 기능으로 복구가 가능합니다.

서술 시점은 자유롭게

AI는:

- 주인공의 시점에서 1인칭으로 서술해도,
- 다른 사람이 계속 당신으로 지칭하는 2인칭으로 서술해도,
- 그냥 이름이나 그 남자, 그 여자 같이 3인칭으로 서술해도,

모두 잘 이해합니다.

다만, 일단 한번 서술한 방식을 바꾸면 AI가 꼬이기 시작하니 시점은 한번 정한 이후에는 일관성 있게 사용해주십시오.

AI는 보조도구

안타깝게도 현재 단계에서 이 게임은 소설 써주는 게임이 아니라... 소설 쓰기가 더 재미있게 해주는 보조 도구에 가깝습니다.

나 말고 이미 수많은 사용자가 쓴 글을 바탕으로, 현재 쓰고 있는 내용에 이건 어떨까? 저건 어떨까?

어떻게 반응이 좋았는지 하고 들고와서 한번씩 **AI**가 보여주고 마음에 들면 그대로 두고 아니면 **RETRY**를 하는 식으로 생각도 못한 아이디어나 전개, 다른 사람의 좋은 아이디어를 참고하는데 가장 큰 의의가 있는 게임입니다.

어렸을 적에 친구랑 공책에 같이 적던 이야기나, 웹 게시판에 작성한 빨글, 소설 떡밥들을 가지고 같이 떠들어주는 친구가 하나 생겼다고 생각하십시오.

하지만 특정한 설정/세계관/줄거리를 가진 모험담, 서사시를 바라면 **AI**보다는 본인의 역할이 더욱 더 커질 수 밖에 없습니다. 결국 여러분 머릿속의 세상을 이해하고 내놓을 수 있는건 여러분 뿐이니까요.

완전히 **AI**가 주도하는 정신나간 이야기를 즐길 생각이면 오히려 그냥 **AI**가 말하는대로 몸을 맡기면 됩니다. 이상하고 논리적이지 못하고 헛소리가 가득하지만 재미있는 경험일 것입니다.

AI가 자기 나름대로 스토리를 짜오고 의외성을 느껴볼 수 있지만... 결과적으로는 방향성을 부여하고 어디로 갈지 이끄는건 사용자 라는 것을 항상 잊지 마십시오.

페이스 조절

아까 위의 야한 소설 쓰는 부분에서도 얘기한 내용이지만, **AI**는 기본적으로 스토리를 진행 시키고 새로운 요소를 등장 시키기 위해서 한 부분에 오래 집중하지 않고 넘어가는 것이 기본 작동 원리입니다.

하지만, 한 부분에 대한 집중적인 묘사를 플레이어가 하기 시작하면 **AI**도 그것에 반응해서 세부 묘사를 하면서 진행속도가 느려집니다. 이걸 페이스 조절이라고 합니다.

한 두번 입력한 것으로는 조금만 느려지고, 갈수록 사용자가 세세하게 묘사하고 서술을 요구하면 **AI**도 그 요청에 응해서 그 자리에서 계속 서술을 이어나갑니다.

주로 전투씬, 야한 장면, 중요한 대화 등등 같은 상황에서 사용하기 좋은 방법입니다.

- 두 사람이 검을 뽑아들자, 긴장감이 돌기 시작했다. 사람들은 하던 말을 멈추고 두 사람에게 주목하기 시작했다.
- 방금 전까지 대화를 나누던 두 사람은 눈이 마주치자 불이 났개지고 서로를 조용히 응시하기 시작했다.
- 그러자 상대의 말을 끊어오며 총리 대신이 조목조목 반박하기 시작했다. 어째서 그 발언이 현재의 외교 관계를 기준으로 말도 안되는 소리인지
- 그녀가 내게 다가오기 시작했다. 내 앞에 멈춰선 그녀가 헬멧을 벗자 그녀의 긴 머리카락이

위와 같은 방법으로 서술을 시작하면 **AI**가 무언가 벌어지고 있다는 것을 인지하고 해당 사건에 주목할 것입니다.

AI와 정보를 공유하기

TRPG 같은 게임류를 해본 사람은 알겠지만... 자기 머릿속의 풍경이나 전개는 말로 설명해주지 않으면 아무도 알 수 없습니다. 누가 들어도 무슨 상황인지 알 수 있게 묘사를 해줘야 AI도 당신이 무슨 생각을 하는지 알 수 있습니다.

하지만, 모두 자기가 서술하면 왜 AI한테 쓰게 하냐구요? AI는 좋은 아이디어를 제공해주는 친구, 편집자 역할입니다. 이야기를 꾸려나가는 것은 사용자입니다.

멍청해도 눈치는 좋은 AI

멍청하다는것도 인간의 기준이지만... AI는 작성한지 얼마 되지 않은 것 같은 내용도 메모리 사용량 제한으로 기억력 자체는 사람에 한참 미치지 못할 뿐입니다.

생각해보세요, 기억력을 관장하는 뇌의 부분이 모두 박살 나서 기억을 잃은 당신에게 주어진 것이 당신의 일기장 뿐이고, 인터넷에 쓴 글 뿐이라면 당신은 어떻게 생각하고 대화할까요? 딱 그런 상황이 AI의 기억력입니다.

하지만, 두 연인의 분위기를 흐트하게 만들어줘서 서로 수줍은 상태로 손 만지작 거린다고 알려주면 AI는 알아서 키스나 그럽고 그런 행위를 시킬 것입니다.

전쟁 씬에서 부상당한 전우 못버리고 간다고 외치면 갑자기 배정하지 않은 역할의 NPC들을 끌고와서 으쌔으쌔 해주는거 뽕차는 모습을 보여주기도 합니다.

보면 그냥 똥똥한데, 눈치하나는 굉장히 좋은 편입니다. 원하는 스토리의 흐름이 있으면 분위기부터 바꿔봅시다.

8:1:1

직접 입력 80% 로어북 10% 메모리 10% 정도 비중을 가진다고 생각하십시오.

스토리를 직접 쓰기 시작하고 AI를 본격적으로 조련하기 시작하면 다들 엄청난 설정을 미리 짜두고 들어가는데... 좋지 않은 행동입니다.

로어북은 최대한 간략하게 3줄 요약 한다고 생각하고 직접 입력으로 중요했던 부분이나 이야기를 잊을만하면 다시 거론하는게 가장 정확하고 플레이어의 의도를 잘 캐치합니다. (100~150토큰)

특정 작품의 세계관에서 정보를 가지고 오고 싶으면 영문 위키를 참고합니다. 양키들이 위키에 정보글 적는다고 진짜 최대한 간결하게 알짜배기 요약을 적어놓은거라 AI가 헛갈릴 확률도 적습니다.

로어북

로어북은 순수하게 변할일이 거의 없는 고정적인 정보 (외모, 출신, 위치, 직책) 같은 정보나 적는게 좋습니다. 세계관에서 무슨 신이 어떤 기분으로 어떻게 만들었고 반역을 꾀하고 이런 복잡한 내용은...

메모리 토큰을 엄청나게 소비할 뿐입니다. 필요한 내용만 적재적소 쓸 수있게 준비한 필살 메모장이라고
행각하세요.

다만, 특정 설정이 중요하고 캐릭터한테서 아주 중요한 요소라면 "ㅇㅇㅇ이 반역을 결심한 이유" 같은 독립적인
항목으로 독립시켜주고 필요할때만 호출합니다.

메모리

메모리는 더 개입 능력이 약한데 그냥 지금 당장의 분위기/일촉즉발의 사태인지/이 순간 눈 앞에 벌어지고 있는
객관적인 정보로 당장 입력하는 순간의 보조를 하는 역할입니다. 결국 대부분의 흐름과 전개, AI의 사고에 영향을
끼치는건 사용자의 서술입니다.

사례:

지인의 요청으로 여자만 있고 보빔만 있는 이세계물을 제작해보려고했는데... 진짜 어떻게 월드 인포를 채워
넣어도 좇달린 개체들이 어디선가 튀어나옵니다. (후타나리도 거절했음)

결국 해결한 방식은... 월드 인포에 잡다한거 넣지 말고 진짜 단순하게

KEY: 성별,남성, 여성, 남자애, 여자애, 남자,여자,부모,엄마,아빠, 할머니, 할아버지
이 세계는 남성이라는 개념이 없어서 성을 나누지 않았고 남자나 여자라는 개념이 없다.

라고 한줄만 적고 이후로는 그냥 서술하면서 이동을하게 되서 장면이 전환되면, 주변을 둘러보면서 경치를
묘사하게 되면, 무조건 여자가 없다고 묘사했습니다.

"아무리 걸어다녀봐도 남자가 없다." "남자가 없는 ㄹㄹㄹ의 거리에서 주인공은, ..." "남자가 없는 도시, ㄹㄹㄹ"

처럼 아예 서술 하면서 앞부분에 저걸 추가해버리니까 가장 안정적으로 진행되었습니다.

GIGO (콩 심은데 콩나고 팥 심은데 팥 난다)

Garbage In Garbage Out. AI 교육학에서 자주 쓰는 표현입니다.

한국 속담으로는 “콩 심은데 콩 나고 팥 심은데 팥 난다”와 같은 표현입니다.

AI는 사용자가 쓰는 문체를 따라해서 일관성을 유지하려는 경향이 있습니다. 연료로 쓸 장작의 품질이 떨어지면
화력이 떨어지듯 AI도 사용할 떡밥이 별로 없고, 집중할 요소가 없다고 생각하면 흑흑 전개하면서 아무런 영양가
없이 내용만 진행 시킬 가능성이 높습니다.

AI에게 많은 정보를 주자

혹시 **TRPG**라고 들어보셨나요? 일반적인 게임에서 컴퓨터가 하는 스토리 진행 및 적을 조종하는 역할을 게임마스터라는 직책을 한 사람이 맡고, 다른 플레이어들은 각자 캐릭터를 조종하면서 "말"과 "주사위"로 판정을 테스트하는 고전적인 진행 방식을 가진 게임입니다.

이 게임의 특징은... 주변 상황 묘사, 싸우는 방식, **NPC**의 반응 등 모든것이 사람이 "말"로써 설명한다는 것입니다. 이런 류의 게임이 재미있으려면 어떻게해야할까요? 바로 게임의 진행자가 "살아있는 듯한" "몰입할 수 있는" 정보를 플레이어에게 제공하는 것입니다.

TRPG 게임 중 플레이어들이 숲에 진입했다고 해봅시다.

게임마스터가 "여러분은 숲에 왔습니다." 라고 그냥 한 문장으로 설명한다면 플레이어들에게 주어진 정보가 매우 적기 때문에 판단이나 행동을 하기 어려울 것입니다.

일반적인 **TRPG**에서는 이런 상황에서 플레이어들이 추가적인 질문을 하거나 진행자가 각종 정보를 제공하여 살과 뼈를 붙이는 과정을 통해 상상의 숲을 완성하게 됩니다. 아래의 예시를 볼까요?

플레이어: 어떤 종류의 숲인가요? 눈에 띄는 점이 있나요?

진행자: 숲은 추운 북방 지방의 침엽수림입니다. 나무에는 눈이 살짝 쌓여있으며 숲 안쪽은 나무가 뾰뾰하게 자라 있어 빛이 부족하여 매우 어두워 보입니다.

위와 같이 진행자가 플레이어들에게 설명하듯 친절하게 무슨 일이 벌어지고 있고, 어떤 전개를 기대하는지 **AI**에게 보여주는 형식으로 게임을 플레이하면 **AI**도 넘치는 정보를 기반으로 좋은 결과물을 보여줍니다.

이제 **AI**에게 이런 플레이 방식을 대입해볼까요?

주인공이 용을 조지러 가기 위해서 여정을 떠나게 하고 싶은데... 그냥 "용을 잡으러 간다." 라고 적는 것은 최악의 진행 방식입니다.

이렇게 서술하는 경우, **AI**에게는 배경 정보도 없고 무제한의(?) 자유가 주어지기 때문에 자기가 아는 수준에서 무작위로 이야기를 끌고 나가려고 하기 때문에 스토리가 어디로 될지 모르고 일관성이 모자라게 됩니다.

이렇게 진행하는 경우 뉴비들을 기다리는 것은 중세 판타지 배경에서 길가를 달려다니는 자동차, 현대 시대에서 날아다니는 드래곤, 반복되는 비명소리 등 여러분이 상상하던 것과는 전~혀 다른 개판오분전 상황이 되어버립니다.

"누가? 언제? 어디서? 무엇을? 어떻게? 왜?" 같은 6하 원칙에 따르면서 진행하지는 않더라도 무슨 이유로 누가 무엇을 한다는 설명없이 딱하니 그냥 무슨 일이 생겼다! 라고 서술하면 흔히 벌어질 수 있는 일입니다.

그러면 대체 어떻게 해야할까요?

왕국의 용감한 기사인 당신은, 왕명을 받아 백성을 해하는 사악한 용을 죽이라는 임무를 맡았습니다. 하지만 지금 당신은 용의 거처에 대해서도 알지 못하고 정보가 부족한 상태입니다. 당신은 정보를 구할만한 곳을 돌아다니며 용에 대한 정보를 수집하기 시작했습니다.

정도로 적으면 이상적인 서술 방식입니다.

모든 행동이나 벌어지는 사건 묘사에 대해서 위에 적은 것 처럼 상세하게 배경 지식을 알아준다면 AI도 뉴비들에게 좀 더 멋진 모험을 선사할 것입니다.

참고로, AI는 긴 입력도 꽤나 유연하게 받아들이는 것이 가능합니다. 길게는 문단 1~2개까지도 넉넉하게 소화할 수 있으니 AI에게 정보를 많은 정보를 제공합시다.

결론: 글쓰기를 배우고, 영어를 익히자.

솔직히 AI를 다루는 게임들을 시작한지 얼마 안되었을때는 에라처럼 떡이나 칠 요량으로 되도 않는 영어로 채워도 모르고 (단어, 지식 부족) 어떻게 분위기를 연출해서 등장 인물들의 행동을 유도할지도 몰랐는데... 사실 정말 필요했던건 영어 공부가 아니라 국어 공부였습니다.

AI소설 류 게임들은 당사자의 글쓰기 솜씨가 늘어날수록 AI도 솜씨가 늘어나서 즐거워지는 쌍방향 놀이입니다.

안타깝게도 사용자가 좋아하는 주제를 다뤄주는 세상에 본적도 없는 꿈의 소설을 만들어주는 AI 소설가는... 아직은 어렵습니다.

하지만 그것을 스스로 만들어 보는 것은 어떨까요?

소설가는 온전하게 자기가 모든것을 생각해내야해서 대가리가 터질것 같지만 AI 소설 게임은 나를 도와주는 누군가가 있고 빅데이터로 나랑 비슷한 생각을 하면서 내가 하지 못했던 신박한 아이디어를 제공합니다. 창작의 부담과 고통을 덜 수 있습니다.

그리고 내 아이디어가 어딘가의 누구는 생각치도 못한 즐거움을 줄 수 있다고 생각하면 생각보다 즐겁게 글을 쓸 수 있을거라고 생각합니다.

자주 물어보는 질문

질문을 안하는 사람은 모든 것을 아는 사람이거나 아무 것도 모르는 사람이다
-말콤 포브스-

AI한테 상세한 묘사를 시키고 싶어요

[페이스 조절 항목을 같이 보면 좋습니다.](#)

예전에는 일부 명령어에 AI가 반응했지만, 너무 로또에 기대는 감이 컸고, 차라리 자연스럽게 이어질만한 분위기로 유도해서 글을 쓰게하는 편이 훨씬 효과가 빠르고 좋습니다.

AI가 이상한 주제로 날아가요

일단 먼저 몇 번 리트라이를 돌려 보십시오.

잘 안통하면 메모리에 [ATTG 기능을 사용해서](#) AI가 작성하는 이야기의 방향을 한정하면 통통 될 가능성이 그나마 낮아집니다.

방금전에 있던 일인데 AI는 왜 기억 못하나요?

AI의 기억력은 약 2000 토큰 정도 합니다. (4000~8000자)

만약 여러분의 평생의 기억을 노트 한장에 적고 다니면서 공간이 모자라서 내용을 지우면 기억이 사라지고 새로 쓴것만 남는다고 하면 어떤 느낌일까요? 그게 바로 AI의 기억력입니다.

기술적 효율 한계도 있고, AI 연산 처리 비용의 문제도 있어서 토큰 2000개로 AI는 모든것을 기억해야합니다.

한정적인 기억력을 최대한 잘 쓰려면 우측 메뉴의 **Advanced**에서 **Current Context** 페이지를 열어보세요. AI가 지금 어디까지 보고 있고, 무엇을 인지하는지 확인하면서 플레이할 수 있고, 토큰 관리하기가 편해집니다.

AI의 답변이 너무 짧은데요?

[위에서 얘기한 GIGO랑 상관이 있습니다.](#)

AI는 사용자의 문체를 따라해서 분위기를 유지하려는 경향이 있습니다. 사용자가 너무 짧게 짧게 문단/문장을 구성하면 AI는 “그런 컨셉이시군요” 라고 받아들이고 그것을 따라합니다.

조금 더... 노력해서 써보는건 어떨까요? 실제로 내가 소설을 쓴다면? 하는 느낌으로 말입니다.

심화 학습

이제 부터 좀 더 본격적으로 머리가 아파질 시간입니다

배우신대로 **NAI**는 잘 즐기고 있으신가요?

하지만 아직도 뭔가 좀 더... 내가 사용하는 용도에 맞게 쓰고 싶지 않은가요?

좀 더 세세하게 조정해서 원하는 내용을 서술하게 유도하는 것에 쾌감을 느끼고 있지 않나요?

그런 여러분을 위한 고급 사용법도 알려드리겠습니다.

처음부터 알려주면 좋지 않았냐구요?

NAI에 대해서 어느정도 익숙해지기 전까진 오히려 독이 될 수도 있는 내용들이라서 이제서야 알려드리는 겁니다.

AI의 기본 작동 원리, 한계

자신의 능력을 인식하는 것이 곧 자신을 겸손하게 만드는 것이다.

-폴 세잔-

이런걸 대체 왜 알아야 하나구요?

AI의 원리를 알아야지 한계를 뚜렷하게 알고 무리하지 않습니다. 그래야 시간 낭비를 최소화하고 원하는 용도로 AI를 부러먹기 쉬워집니다.

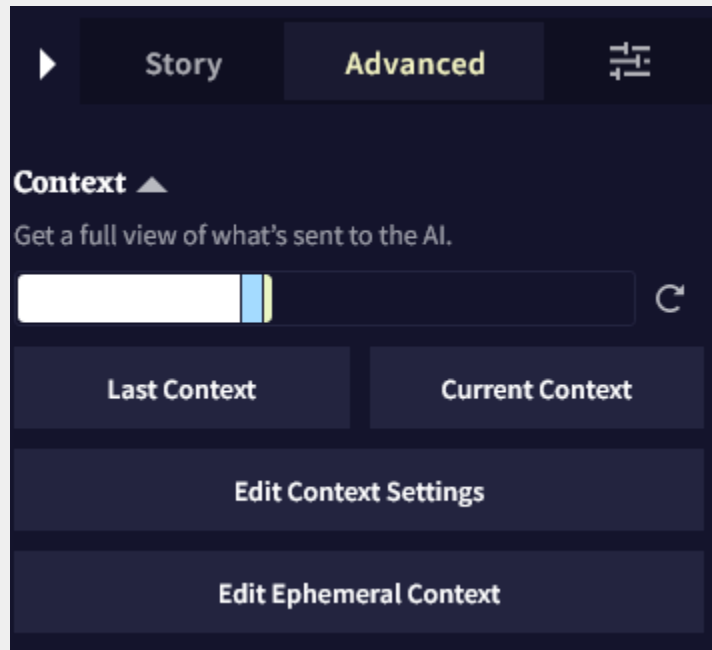
- ❖ 소설용 **AI**는 자연어 처리 (**natural language processing**) 라는 기본적인 언어 교육 방식을 통해 인간의 언어를 학습했습니다.

- ❖ 소설용 **AI**는 자기가 배운 모델에 입력된 방대한 양의 텍스트를 기반으로, 현재까지 나온 텍스트를 기반으로 다음에 나올 것에 가장 어울리는 비슷한 단어, 문장을 유추해서 제공합니다.
 - 소설 내에서 현재 사람의 기분이나 분위기를 읽는 것을 잘합니다.
- ❖ 소설용 **AI**는 단계별로 사고하는 절차적 수행 능력에 한계가 있습니다. 애초에 그럴 용도로 만든게 아니니까요. 절차적 수행이란 순서대로, 단계별로 생각하는데 필요한 능력입니다.
 - $10 - 8 + 7 - 4$ 같은 단순한 수학 문제도 **AI**는 계산할 수 없습니다. “언어적으로” 다음에 뭐가 나올지 유추할 수 있는 문제가 아니니까요.
- ❖ 소설용 **AI**는 실시간으로 새로운 정보를 실시간으로 학습하지 않습니다. 주기적으로 훈련을 하지 않으면 새로운 지식을 얻을 수는 없습니다.
 - 하지만 추가 외부 정보를 제공하면 가지고 있는 보편적인 정보를 기반으로 배우지 못한 부분도 어느 정도 커버 가능합니다. (모듈, 로어북)
- ❖ 소설용 **AI**는 상식이 부족합니다.
 - **AI**는 평생 방에 갇혀서 인터넷으로만, 글로만, 깨무위키로만 세상을 바라본 히키코모리라고 생각하십시오.
 - 사람 몸무게 **50KG**이 가벼운지 무거운지 모릅니다.
 - 키가 **180cm**가 넘는게 얼마나 큰 지 알 수 없습니다.
 - 우리한테는 당연한 것이 글로만 본 **AI**한테는 당연하지 않을 수 있습니다. 잘 못 알아듣는 것 같으면 친절하게 설명해주세요.

컨텍스트 (Context)

*AI*는 과연 무엇을 보고 있을까요?

NAI를 하다보면 **AI**가 어디까지 알고 있고, 내가 설명하는걸 제대로 이해하고 있는 걱정되지 않나요?
그럴때 사용하기 좋은 도구가 있습니다.



우측 상단의 **Advanced** 메뉴에 가면 바로 나오는 것이 바로 **Context** 입니다. 전체 사용 가능한 토큰 중 얼마나 사용하고 있으며, 어떤 종류의 내용으로 채워져 있는지 확인할 수 있습니다.

- **Last Context:** 방금전에 AI로 생성했을때 AI가 무엇을 보고 있었는지 알 수 있습니다.
- **Current Context:** 지금 당장 AI가 무엇을 보고 있고, 어디서 잘리는지 보여줍니다.
- **Edit Context Settings:** 각 항목마다 어떤 순서로 AI가 해석하고 먼저 입력하고 어디서 생략을 할지 세부적으로 건드리는 기능입니다. 메모리, A/N, 일반 스토리의 우선순위 조차 뒤바꿀수 있는 강력한 기능이지만 계획 없이 건드리면 개판되니 조심하세요.
- **Edit Ephemeral Context:** 특수 용도를 가진 기능입니다. 사실 **Context** 자체와는 상관 없는 기능이니 여기서는 다루지 않겠습니다.

일단 **Current Context**를 눌러봅시다. 항상 “현재”가 중요하니까요.



이렇게 친절하게 당장 토큰을 얼마나 사용했는지, 보여줍니다.
좀 더 아래를 보면 전체 스토리를 보여줍니다.

Show non-activated entries

Stage	Order	Identifier	Inclusion	Reason	Key	Reserved	Tokens	Trim Type
1	800	Memory	included	default		0	24	no trim
2	400	Knight	included	key activated	knight	0	71	no trim
3	0	Story	included	default		512	725	no trim
-	-400	A/N	not included	no text		0	0	

Included Phrase Bias Groups

Identifier	Number of Included Phrase Groups
------------	----------------------------------

제일 밑으로 가보면 토큰을 얼마나 소비해서 어떤 내용을 어떻게 서술했고, 모두 묘사했는지, 잘렸는지 설명해줍니다.

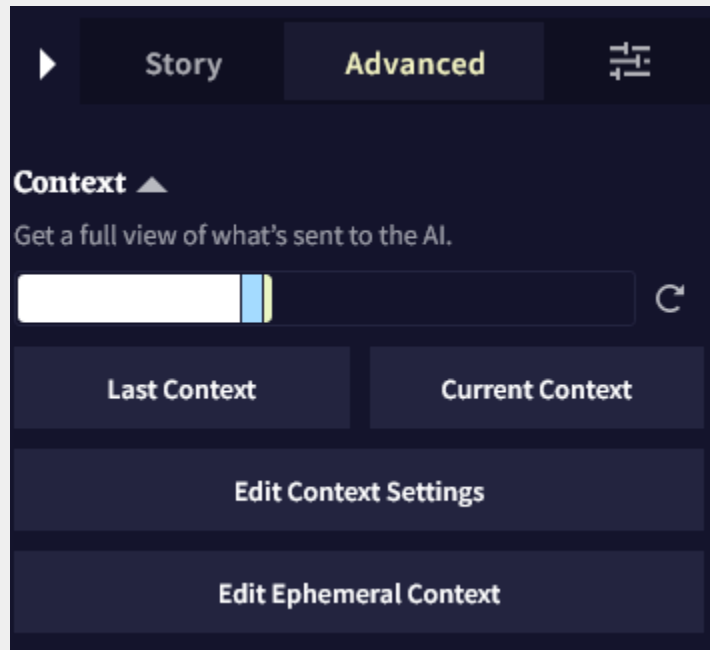
로어북의 경우는 어떤 키워드로 호출되었는지 까지도 보여줍니다.

이 기능을 통해서 AI가 어디까지 인식하고 있고, 어디까지 기억할지 확인하면서 향후 진행할 방향을 생각해볼 수 있습니다.

휘발성 컨텍스트 (Ephemeral Context)

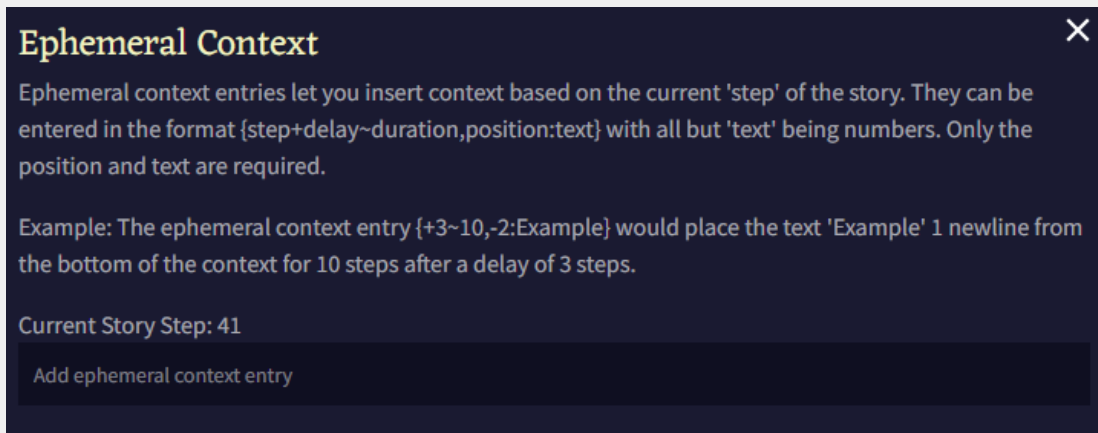
다음에 너는 이렇게 말한다!
-조셉 조스타-

일반적인 상황에서는 쓰이지는 않지만, 어느정도 진행 했을때 이벤트가 발생하게 하는 목적으로 쓰이는 특수 기능입니다. 주로 시나리오를 만들어서 다른 사람이 즐기게 해줄 요량으로 사용됩니다.



우측 상단의 **Advanced** 메뉴에 가면 바로 나오는 **Conext** 창 밑에 있습니다.

- **Edit Ephemeral Context**



AI에게 한번 입력을 시켜서 결과가 나오는 것을 하나의 스텝(**STEP**)이라고 합니다.

휘발성 컨텍스트 기능을 사용하면 일정 스텝 이후에 특정 내용을 메모리처럼 깔아두는 방식으로 뒤에서 AI에게 영향을 끼치는 텍스트를 작동 시킵니다.

말로 해봤자 이해하기 어려울테니 예시를 적어보겠습니다.

{+3~10,-2:대충 나중에 나오게 하고 싶은 내용 }

휘발성 컨텍스트는 위의 규칙을 기준으로 작성하게 되는데...

위의 괄호에 있는 내용의 뜻은:

“+3”스텝 이후, “~10” 스텝 동안, “-2”의 텍스트 위치 쓰임에, AI가 [대충 나중에 나오게 하고 싶은 내용]을 사용자가 보이지 않게 메모리나 A/N처럼 뒤에 깔아두고 참고 하라는 지시 사항입니다. (토큰은 소비합니다)

어차피 메모리 쓰면 되는데 이렇게 까지 할 필요가 있냐구요?

이 기능은 “게임북”이나 스토리가 이미 정해진 시나리오에서 일정 수준으로 내용이 진행되면 이벤트를 자동으로 뒤에서 깔아주는 용도로 쓰는 특수 기능입니다.

한 20스텝 정도 진행하면

- 하늘에서 메테오가 떨어져서 스토리를 아비규환으로 만든다거나,
- 오크 군세의 침공이 시작되었다던가,
- 성군이 죽고 정치적 암투가 본격적으로 가속화되는 혼란의 시기가 왔다,

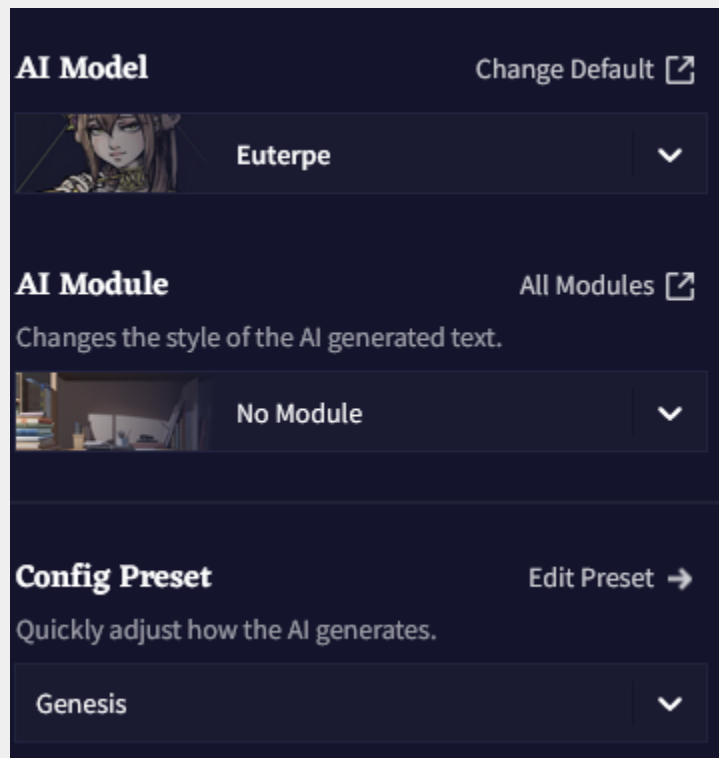
같은 일들이 벌어지게 스토리를 “미리” 깔아 둘 수 있다는 겁니다.

대부분의 사용자는 별로 관심이 없을 수 있지만, 분명 이 기능을 정말 마음에 들어하는 사람들도 있을 겁니다.

프리셋 (Preset)

[명사] 기본값; 응용 소프트웨어, 컴퓨터 프로그램 등에 자동으로 할당되는 설정이나 값

프리셋은 AI가 얼마나 길게 대답할지, 단어 선택은 어떻게 할지, 반복은 자주 해도 되는지? 등등 AI의 답변 방식을 정하는 규칙입니다.



우측 상단 **STORY** 메뉴에서 **AI** 모듈 밑에 **Config Preset**에서 교체가 가능합니다. **Edit Preset**에 가면 같은 메뉴 중에서 오른쪽 끝 탭으로 이동하게 됩니다.

▶
Story
Advanced
⚙️

Config Preset
Import
Export

Choose from a selection of generation settings.

Genesis
▼
⚙️

Generation Options ▲

Randomness

The higher the value, the more random the output!

0.63
Default: 0.63

Output Length

Increase the length of the generated responses

~160 Characters
Default: 160

Repetition Penalty

Higher values make the output less repetitive.

2.975
Default: 2.975

Advanced Options ▼

- **Randomness:** 무작위성입니다. 얼마나 현재 내용과 동떨어진 새로운 내용을 이야기 해도 되는지에 대한 척도입니다. 이게 높을수록 헛소리할 가능성이 올라가지만, 참신해질 가능성도 올라갑니다.
- **Output Length:** AI가 한번에 얼마나 길게 답변하는지 한도를 정해줍니다. 줄일수록 AI의 반응이 짧아지는 대신 페이스 조절하기가 쉬워집니다. 늘린다면 AI가 한번에 길게, 장황하게 설명해줄 가능성이 올라가지만, 어디로 튈지 모르게 됩니다.

- **Repetition Penalty:** 반복 페널티입니다. 반복하는 헛소리를 막아주는 기능입니다. 강할수록 한번 했던 말은 다시 하기 힘들어서 했던 말을 또 하지 않게 되는데... 너무 세게 해버리면 “은,는,이,가” 같은 조사 수준으로 자주 써야하는 **to a this the** 같은 표현들조차 못쓰게 차단해버리니 적당하게 써야합니다.

Advanced Option까지 열면 더 많은 옵션들이 나오지만, 여기까지 건드리는 것은 독자 연구 수준이 되기 때문에 여기서는 언급하지 않겠습니다.

공식 NAI 디스코드 채널에서는 사용자가 제작한 각종 커스텀 프리셋을 제공합니다. 아래는 프리셋 중에서 제법 괜찮은 것만 추린 것입니다.

- **Swansong** (유티피)
- **Pro Writer** (유티피, 크레이크 둘 다 있음)
- **Aces High** (크레이크)
- **Top Gun Bata** (크레이크) (정식 프리셋으로 채용됨)

편향성 (Bias)

편견은 내가 다른 사람을 사랑하지 못하게 하고 오만은 다른 사람이 나를 사랑할 수 없게 만든다.
-편견과 오만-



Story

Advanced



Context ▲

Get a full view of what's sent to the AI.



Last Context

Current Context

Edit Context Settings

Edit Ephemeral Context

Phrase Bias ? ▲

Export

Weigh the AI's chance of generating certain words or phrases.

Bias: 0 | *empty*



Type in the area below, then press enter to save.

Enter the text you want to bias



Bias: 0

Default: 0

LESS

A bias of zero will have no effect.

MORE

Phrases

Click a phrase to edit it.



Enabled ?



Ensure Completion After Start ?



Unbias When Generated ?

Bias는 비교적 최근에 추가된 최신 기능입니다. 우측 메뉴 **Advanced** 탭에서 **Context** 아래에 위치하고 있습니다. 로어북에서 태그 입력하듯이 단어를 추가하면 하나의 그룹을 만들수 있습니다.

그룹은 여러개 만들수 있습니다.

그룹을 만든 뒤 밑에있는 슬라이더로 값을 조정하면 음수의 경우는 **AI**가 잘 언급하지 않으려고 하게 되고, 양수 값으로 올리면 **AI**가 자주 언급하려고 합니다.

AI 모델에 따라서 민감도가 다르기에 수치는 조금씩 만져서 자기가 원하는 수준으로 조정합시다.

이런 기능을 대체 어디에 쓸까요? 단어 몇개 못쓰게 하려면 토큰 **BAN** 같은 방법도 있습니다.

아래있는 체크 박스를 간단하게 설명하자면...

- **Enabled:** 작동 여부를 뜻합니다. 체크가 풀려있으면 작동 안한다는 뜻입니다. 각 그룹별로 따로 **Enabled** 설정이 가능합니다.
- **Ensure Completion After Start:** 일단 한번 **Bias**에 있는 내용을 **AI**가 서술하기 시작하면 그 단어를 끝까지 쓰라는 지시 사항입니다. 주요 단어가 잘리지 않게 하려는 목적으로 씁니다.
- **Unbiased When Generated:** 한번 언급되면 이번 입력에서는 더 이상 다시 언급 안하기. 기능입니다. 이미 사용했는데 계속 반복하는 도돌이표 현상을 방지합니다.

그래서 어떻게 쓰는지 궁금하다고요? 예시로 보여드리죠.

예시

- 모듈: **Cross Genre**, 프리셋: 유터피 기본
- **AI** 답변 길이는 600글자로 설정해서 두 번 엔터치기 (1200자)
- 선입력 없이 **AI**에게만 서술 맡김.

"I don't know what to say," said Lizzie. "You saved my life." She looked at me and then up the street, where a woman in an old brown coat was pulling on her gloves. A man walked past us with a porter's barrow full of rubbish from some building site; he gave our taxi driver a friendly wave. I turned back to look at her, wondering how much longer we would be able to talk without being overheard or interrupted by nosy passers-by.

She had put her hand over mine when she spoke but now removed it quickly as if ashamed that she'd done so. "It wasn't anything heroic," she added hastily. "And you didn't have to do it for me... I mean..." She shrugged helplessly. Her cheeks were still pink from the cold and excitement. The wind stirred the feathers around her neck like a halo.

"But I wanted to help you," I told her firmly. My own hands were trembling slightly. It was all very well for Sibyl to call herself 'The Great Detective,' but this time I really felt that maybe I could solve the mystery too. Maybe there really was something supernatural going on here, and not just because of what had happened to Mr. Cartwright. "I'm sorry about your brother," I said again. "He seemed nice."

Lizzie laughed bitterly. "Yeah, he did. He used to tell me stories when I was little. But I suppose they were lies."

We sat quietly for a moment. Our taxi driver honked his horn impatiently behind us. Then Lizzie leaned forward and touched my knee lightly. "Look, um, I've got to go home now," she said. "My mum will worry if I don't get back soon."

평소와 별로 다르지 않습니다.

Bias값을 조금 건드려볼까요?

- `{.}` - 마침표. 여러분이 아는 그 마침표입니다. +양수값을 주면 자주 쓰라는 소리가 되어서 짧은 문장형 위주로 구성되고 -음수값으로 사용하면 자주 쓰지 말거나 금지를 걸어서 기~인 문장/문단이 나옵니다..
- `{"}` - 큰따옴표. 대화문에서 쓰이는 그겁니다. 위에 처럼 +양수값이면 자주 나오게 되니, 대화를 더 자주 하게 되고 -값을 가지면 면 대화가 거의 안 나오고 나오더라도 길게 나옵니다. 대화문이 아니라면 서술이 길어집니다.
- `{" }` - 큰따옴표 다음에 스페이스 한칸. 문장 끝날때 AI는 큰 따옴표 뒤에 항상 스페이스를 띄워서 사용하니 대화문 등장 빈도에 영향을 끼칩니다.
- `{\n}` - 백스페이스 옆의 원 모양과 영어 알파벳n을 합친 이것은 “줄바꿈”을 뜻합니다. +양수값을 쓰면 심심하면 줄/칸을 바꿉니다만 -음수값으로 사용하면 무분별한 띄어쓰기를 안 하려고 합니다.

AI 모델 유티피와 크레이크는 각각 민감도가 다른데...

유티피의 경우는 **-0.25 to +0.25** 범위 안에서 쓰는데 무난합니다. 1이나 2까지 가면 AI가 미쳐버립니다. 크레이크의 경우는 **0.05**만 해도 위의 유티피보다 민감합니다 **-0.001 ~ +0.001** 범위 내에서 사용 하는 것을 추천합니다. 소수 네 번째 자리수 까지 사용해도 됩니다.

- ❖ Bias에 쓰는 단어를 `{ }` 중괄호 안에 쓰게 되면 안에 있는 내용 그대로 일체의 변화 가능성을 허락하지 않습니다. 토씨하나 틀리지 않게 쓰라는 지시를 주는 셈 입니다. 대소문자 뿐만 아니라 띄어쓰기까지 구분하여 굉장히 해석을 제한적으로 하게 만듭니다. 고유명사나 특정 단어를 쓰게할때 좋습니다.

비교용 텍스트

- 모듈: Cross Genre, 프리셋: 유티피 기본
- AI 답변 길이는 600글자로 설정해서 두 번 엔터치기 (1200자)
- 선입력 없이 AI에게만 서술 맡김.
- 다만 Bias로 `{.}` `{"}` `{" }` `{\n}`의 값을 -0.1로

The man's face was hidden behind a black hood, but the rest of him was exposed: his arms and legs were encased in thick leather straps that kept them immobile; he wore only shorts made from rough burlap. His skin had been shaved smooth to reveal his puckered scars where the metal plates on his skull met with his cranium. The woman beside me looked at her watch nervously as she strode forward to greet their visitor. Her hair was short, almost military-short, and her uniform matched his: black leather pants and jacket with gold trim around the cuffs and collar. She reached out for the hand gripping one of the bars inside the cage door, then pulled it open before stepping back to allow our guest entry into the room beyond. He moved slowly toward us, taking care not to touch anything or make any sudden movements—his body language betrayed an extreme level of

self-consciousness about touching things that weren't supposed to be touched. I could tell he wanted nothing more than to turn tail and run away right now, but there wasn't anywhere left to go besides the street outside this windowless room. It was all too obvious what we'd done wrong, so much so that even my jailers seemed uncomfortable talking to him directly.

He stopped just shy of entering the cell, staring at each of us in turn before finally settling his gaze on mine. "Hello," he said simply, his voice barely audible above the buzzing of the fluorescent lights overhead. His eyes were empty and dull, like those of a dead fish. There was no emotion in them whatsoever, which was perhaps the most disturbing thing of all about him. A hint of recognition flashed across his face when he saw me, but it vanished almost immediately after he realized who I was. Perhaps they thought I might have something useful to say if given enough time, or maybe they knew better than to waste energy trying to get through to someone whose mind had already been broken by years of solitary confinement. Whatever their reasoning, I didn't give them the satisfaction of responding to his greeting, instead returning his stare with a blank look of my own. If I couldn't communicate with him, neither would anyone else in here—not unless he managed to pull off some sort of miracle trick to break down the walls between our minds, which was highly unlikely.

“확” 다르다는게 느껴질겁니다. 이런식으로 **Bias**는 제법 강력한 도구로 다양한 용도로 쓰일 수 있습니다.

Bias 수치는 실시간으로 값을 바꾸는 것도 가능하기에 긴 문장 대신 짧은 대화문 위주로 진행을 바꾸고 싶다면 수치만 바꾸면 됩니다.

그외의 용도를 굳이 찾아보자면...

예를들어...

- 위에서 처럼 문장부호 등장 빈도를 줄여서 긴 문장을 만들기
- 방금전에 언급한 등장인물이 자꾸 다시 끼어들어서 성가실때 치워버리기 (일시적)
- {캐릭터 이름: }을 음수값, {채팅봇 이름: }을 양수값으로 설정해서 채팅봇처럼 플레이 하기

정도 있겠지만, 창의적으로 활용하면 무언가 방법이 있을겁니다.

로어북 심화 - **Attribute Style**

분류: [명사] 개념이나 주체를 인지하고, 차별화하고, 이해하는 과정

<https://rentry.co/lorebook-guide>

[Created by: pume_ Attribute: Green, Traits: Belverk Extra: OmniDaemon, aion21, some idiot#0740]

Attribute 스타일은 **NAI** 공식 디스코드에서 컨트리뷰터 (기여자)들이 만들어낸 고효율 규칙입니다. 이 사람들은 밥만 먹고 **AI** 연구를 하는거 같은데 실제 모델 교육용 자료 생산에도 기여 중인 사람들입니다.

NAI에서 파인 튜닝 단계에서도 이 서술방식 사용해서 인식률도 높다고 하니 (특히 **Krake** 모델) **OPUS** 사용자한테 더 추천합니다.

이 스타일은 크게 3종류의 서술 방식이 있습니다.

Nick

Attributes: blonde hair, green eyes, tall, glasses

1. 완전 간편 형식: **Key**에 **Nick**이라고 적고 내용은 **Attributes:** 뒤에 짧게 태그처럼, 단보루/겔부루에서 쓰듯이 적습니다. 주요 특성만 간략하게 묘사할 때, 설명할게 얼마 없는 잡캐에 쓰면 좋습니다.

Nick

Race: Elf

Appearance: blonde hair, green eyes, tall, glasses

2. 세분화 형: **Attribute**를 세부 항목 단위로 쪼개서 적는 스타일입니다. 개념 단위로 따로 설명하는 것도 중요하면 (종족,외모,나이) 사용합니다. 1번보다는 상세하지만, 상대적으로 마지막 형태에 비해서 토큰 많이 아낄수 있습니다.

Nick

Race: Elf

Appearance: blonde hair, green eyes, tall, glasses

Nick is a rich elf who likes to eat a lot of soup.

3. 세부 서술 추가형: 가장 복잡하고 토큰을 많이 쓰는 타입입니다. 세부 항목 단위로 쪼개고 거기에 중요한 내용, 사족을 추가로 서술해서 적는 타입입니다. 일부 표현은 고작 단어 몇개로 해결이 안되는데 그런 상황에 대응할 수 있도록 서술형으로도 짧은 추가 구문 적습니다. 물론 토큰을 더 쓰게 됩니다.

태그를 적고 뒤에 모두 ":(쌍점)" 붙여야하고, 태그는 무조건 대문자로 시작해야합니다.

추가적으로, 아래는 참고 가능한 예시문 입니다.

Name: Albedo (Female Succubus)

Class: Unholy Knight

Skills: flying, immune to disease, telepathy

Wears: white dress

Organization: Guardians of the Great Tomb of Nazarick (Overseer)

Size: 5 ft 4 in (average)

Appearance: golden eyes, silted pupil, black hair, white skin, black feathered wings, chesty, white horns on head, thin, beautiful

Mind: deeply in love with Aint/Momonga, calm, level-headed, strict

Attributes: capable, hates humans

Name: Zephyr

Race: female tiefling

Class: Spellsword

Skills: magic, sword fighting

Wears: rapier

Appearance: magenta hair, crimson skin, yellow eyes, horns, tail, sharp teeth

Mind: bold, outspoken, cocky, hot-headed

Zephyr is an adventurer taught the skills of both a warrior and a mage in her youth.

Carrion Crawler

Size: large

Movement: crawling, climbing

Size: 32 ft (gigantic)

Diet: carnivore, humanoids

Biome: Dark, Caves, Sewers

Appearance: gigantic worm, tentacles, many sharp teeth, big black eyes

Mental: Aggressive

Attributes: hides in dark, darkvision, tracks blood, dangerous

Igris (Sword)

Attributes: magical, demons, ice power, ice blade

Igris is one of the legendary demon blades. It has vast ice magic inside of it. The wielder's hands are slowly freezing while holding Igris.

International Healing Guild

AKA: IGH

Attributes: organization, international, healing

The IGH is the oldest healing guild. They operate worldwide and have many of the best healers and alchemists.

Besides healing people, they make potions.

John

Attributes: short, black hair, green eyes, student, wears long trench coat

John is interested in the occult, and he is trying with his clan members to summon an ancient one.

Merow

attributes: tall, handsome, excellent swordsman, lives atop the hill.

Slime

Attributes: in bowl, toxic, pink

Zak

Gender: Male

Age: 60

Attributes: surfer

Dr. Juliet Ariyanto (Female Fairy-Witch)

Attributes: doctor, pregnant, emergency physician, supernatural, Dylan boyfriend, sapphire blue hair

I'm Juliet. I'm a water fairy and lunar witch hybrid. I'm the consort of Mallorie and pregnant with Dylan's baby.

사용 가능한 **Attribute** 스타일 용 태그 목록

아래는 **Green** 이라는 컨트리뷰터가 이것저것 써보고 적은 평가입니다.

태그 적고 뒤에 모두 ":(쌍점)" 붙여야하고, 태그는 무조건 대문자로 시작해야함을 잊지 말아주세요.

권장 태그:

Name, Size, Movement, Class, Race/Species, Weight, Powers, Organization, Wears/Wore, Appearance, Biome (Territory/Lives), Mind/Mental, Attributes, Type

Wears/Wore, Class, Powers 는 사실 파인 튜닝에 포함 안되어 있는데 작동 잘 한다고 합니다.

● 캐릭터 관련

Name: - 이름. 제일 위에 기본 3형 예시를 보면 일반적으로 따로 앞에 안붙여도 되긴하는데, 이름으로 자주 안 쓰이거나 특이한 이름은 **Name:** 을 앞에 붙여주는게 인식하기 좋음.

Sex/Race: - 성별/종족. 분리해서 따로 써도 됨. 이름 뒤에 괄호치고 써도 인식하는 편 **Name: Chad (Human, Male) Species:** 로 대체 가능

Class - 판타지나 RPG의 필수요소.

Skills/Powers: - 특능. 다만, 3개 미만으로 입력하면 다른 캐릭터나 입력에서 훑쳐올 수 있으니 최소 3개 적는거 권장함.

Wears: - 장구류. 워던간 입거나 걸치고 있는거. 파인튜닝에 포함되어 있지 않음. 사실 그냥 **Attributes**에 넣어도 문제 없는데, 내용이 너무 많아서 AI가 헛소리하면서 질질 셀것 같으면 분리하는게 나음.

Size & Weight - 크기/키/무게. 파인튜닝에 포함되어 있어서 잘 작동함. 숫자도 꽤 잘 기억함. 아래는 파인튜닝에서 교육한 예시.

Size: 2 ft 4 in | 70 cm (somewhat small)

Weight: 35 lb | 15 kg (light)

미터법을 쓰지 말고 파운드 야드법을 써야한다고함. AI 교육 단계에서 야드법으로 가르쳐서 편향성이 너무 심하다고함... (자살해라... 개발진!!!) 추가적으로 무게나 키 적고 괄호 치고 (작은 편), (무거운 편), (육중한) 같은 표현으로 강화 가능함.

Appearance - 외관. 머리칼 눈썹 피부 체형 등등.

Mind/Mental - 성격. 사고방식이나 성격을 정의 하는데... **Mind**로 쓸때랑 **Mental**로 쓸때랑 느낌 좀 다르다고함. 성격이라는 표현으로는 **Personality**가 있긴한데, 이건 파인 튜닝도 안한거라서 무조건 **Mind/Mental** 효율이 훨씬 높음.

Attributes - 상기 분류에 해당 없는 뭐든지 다 때려 박아도 됨.

● 생물 관련

Movement - 이동 타입. (기어가기, 날아가기) 등이 있으면 강조할때 좋음.

Diet - 식성. 뭐먹나 적는건데, AI가 인식하는 효율이 엄청 좋다고함.

Biome - 서식환경. 생물이 사는 환경, 동지 등의 내용. **Territory**도 통합.

● 기타

Items/Objects - 소지품. 아직 파인 튜닝에 포함 안되었는데 **Attribute** 스타일에서 효과가 좋음.

로어북 심화 - Trait and Profile

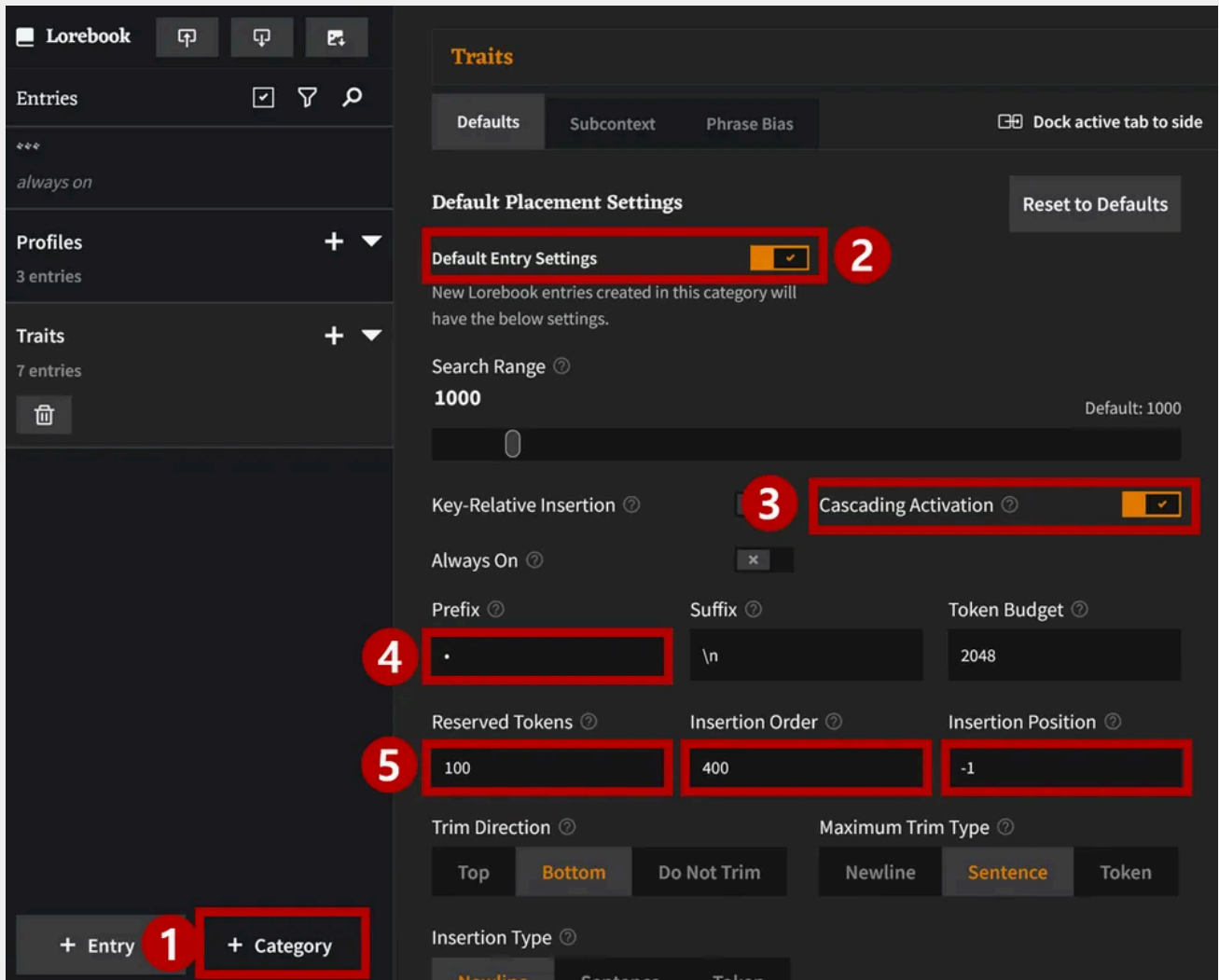
최적화: [명사] 시스템 공학 등에서, 어떤 목적에 대하여 가장 적절한 계획을 세워 설계하는 일

<https://rentry.co/lorebook-guide#3-shared-traits> 영어가 되면 이 링크에서 보셔도 됩니다.

NAI에 어느정도 숙련이 되어가는 당신, 메모리가 너무 적다고 느껴지기 시작하나요?

재활용하고 싶은 컨셉이 있거나, 공통적으로 써먹을 컨셉이 있다면 어떻게 해야할까요? 매번 입력해서 호출해야할까요? 그것도 한두번이고, 메모리 공간을 낭비가 심합니다.

가장 효율적으로 여러 특성을 재활용해서 써먹을 수 있게 하는 법을 알아보시다.



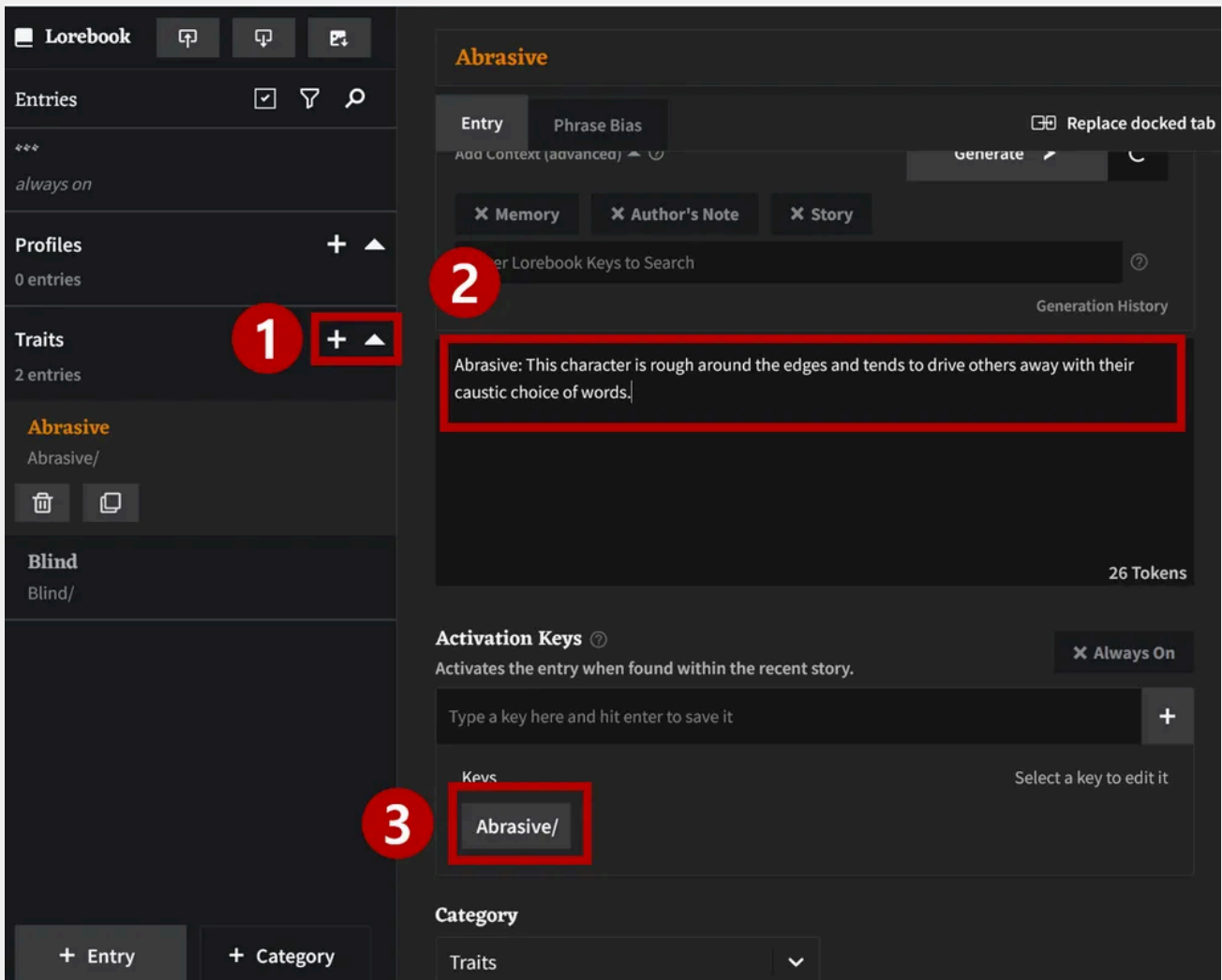
1단계: 특성 (Traits)이라는 로어북 “카테고리”를 하나 만듭시다. 사실 단어는 뭐든지 써도 되니까 자기가 편한걸로 씁시다.

2단계: 원래 꺼져 있는 기능입니다. 기본 로어북과 조금 다른 방식으로 사용 될 예정이니 작동 시킵시다.

3단계: **Cascading Activation**을 작동시킵니다. 이것을 키면 다른 로어북 항목에서 Trait 속성의 키워드를 호출하면 그쪽에서 쓸 수 있게 된다. (로어북 끼리 상호 호출 가능하게 하는 기능)

4단계: "•" 전각기호 동그라미 하나에, 띄어쓰기 한칸을 **Prefix**에 입력합니다. 이것을 쓰게 되면 모든 Trait가 호출 시 앞에 저 기호가 나와서 특수용도임을 AI가 인지하도록 규칙을 세우는 겁니다.

5단계: 저기 적힌 숫자만큼 토큰배정, 삽입순서, 위치를 정해 줍니다.



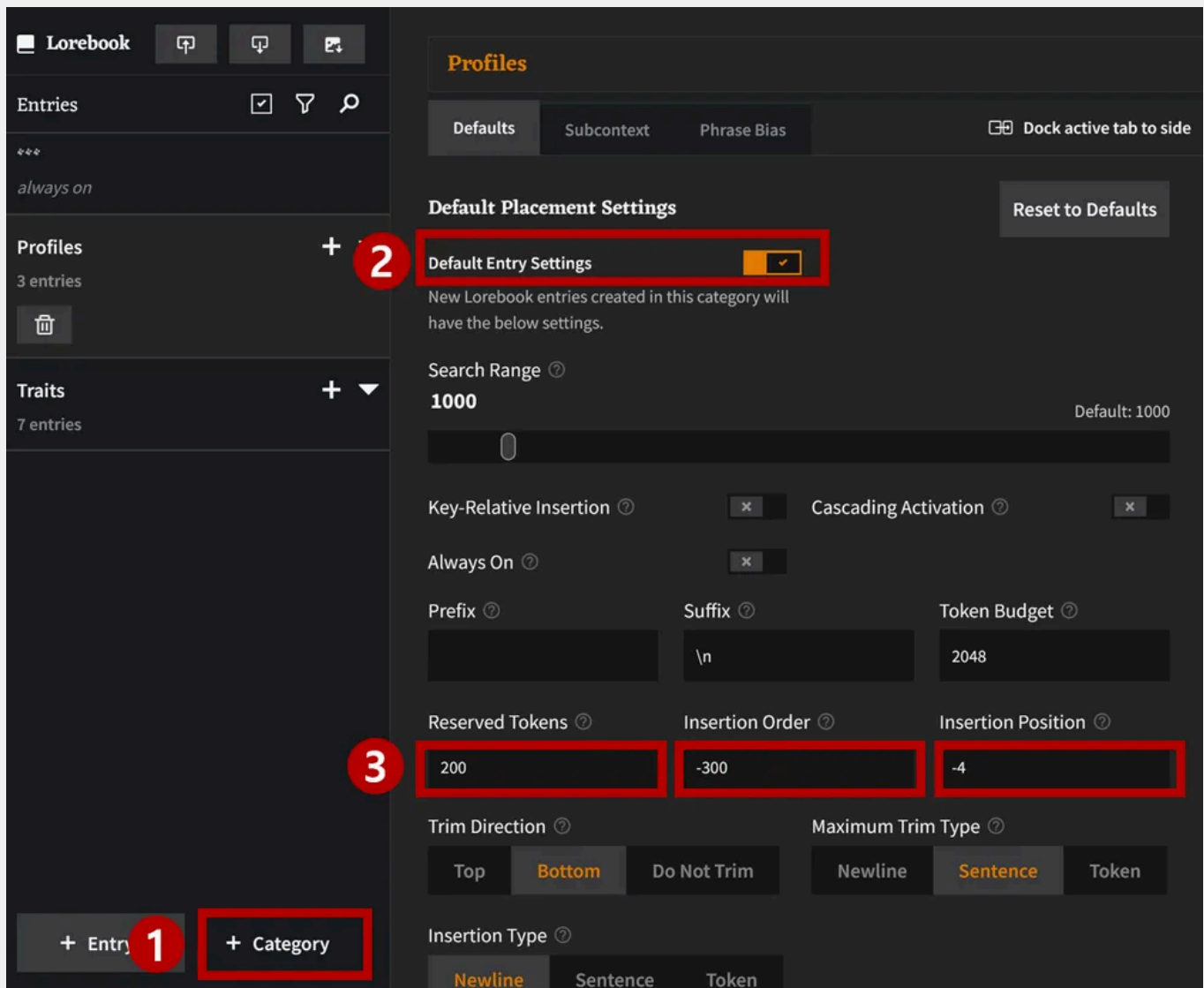
- 1단계: Trait 옆에 +를 눌러서 항목을 새로 만듭니다.
2단계: 재활용이 필요한 항목에 대한 내용을 씁시다.

Abrasive: This character is rough around the edges and tends to drive others away with their caustic choice of words.

거친: 이 캐릭터는 언변이 거칠고 신랄한 단어 선택으로 다른 사람들을 쫓아내는 경향이 있다.

3단계: **Abrasive/** (꼭 /를 추가합니다. 왜냐하면 이 로어북 항목은 오로지 다른 로어북 항목에서 호출되기 위한 용도로 만들었기 때문에 일반적인 단어로 인해서 호출당하는 것을 막아야 하기 때문입니다).

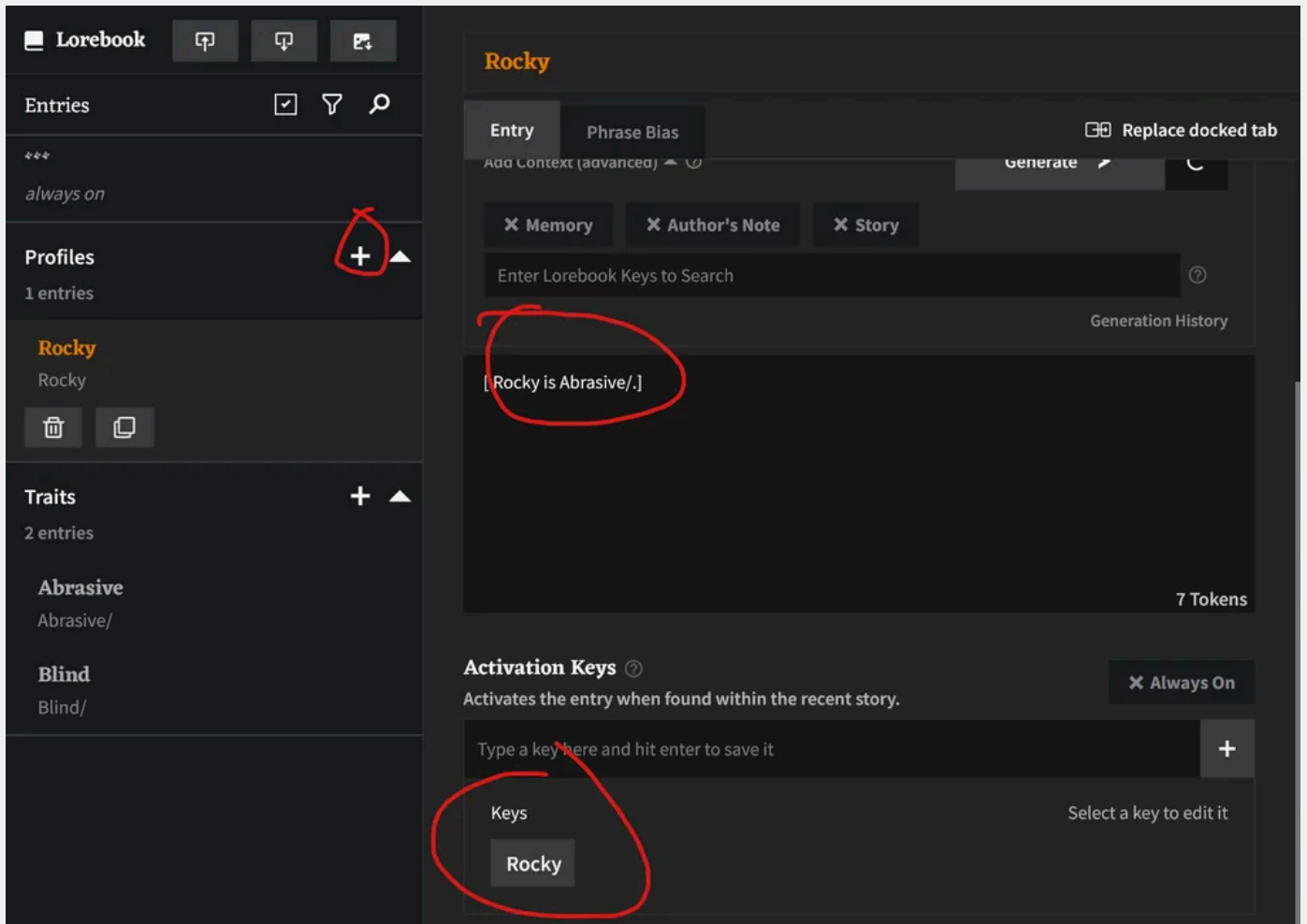
이제 특성은 만들었으니, 특성을 호출할 **Profile** (프로필)을 만들어봅시다.



1단계: 역시나 새로운 카테고리입니다.

2단계: 이번에도 기본값이 아닌 특수 값을 쓰게 Default Entry Settings를 작동시킵니다.

3단계: 값을 그림에서 보이는 대로 입력합니다.



이제 본격적으로 사용해봅시다.

Rocky라는 로어북 항목을 프로필 카테고리에서 +를 눌러서 만들어봅시다.

아까 만든 "거친" 특성을 사용해봅시다.

[Rocky is Abrasive/.] 라고 /를 빼먹지 말고 Abrasive/로 입력해봅시다.

작동하는지 한번 테스트해볼까요?

START (copy)

What is Lorem Ipsum?

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised in the 1960s with the release of Letraset sheets containing Lorem Ipsum passages, and more recently with desktop publishing software like Aldus PageMaker including versions of Lorem Ipsum.

What is it used for?

It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters, as opposed to using 'Content here, content here', making it look

Rocky's abrasiveness is most evident on days such as this one where he wakes up in a cold sweat thinking about the upcoming school year and his inevitable failure as a teacher's pet in the eyes of his fellow students. His own mother said it best: "You'll always be a loser," she had said as they sat together watching television the previous

그냥 아무 헛소리를 Prompt로 만들고 록키라는 단어를 사용해서 로어북으로 호출해봅시다.

Context Viewer

Last Context

Current Context

Max Token Override (does not affect generation): 1024 1856

315 tokens filled out of a maximum of 1785 (max tokens [1856] - output length [50] - continue to sentence end allowance [20])

Previous Stage

Next Stage

Stage 4/4, Reserved: 0, Remaining: 1470

Just: Inserted *** 3 newlines from the bottom

</endoftext>

Abrasive: This character is rough around the edges and tends to drive others away with their caustic choice of words.

What is Lorem Ipsum?

Lorem Ipsum is simply dummy text of the printing and typesetting industry. Lorem Ipsum has been the industry's standard dummy text ever since the 1500s, when an unknown printer took a galley of type and scrambled it to make a type specimen book. It has survived not only five centuries, but also the leap into electronic typesetting, remaining essentially unchanged. It was popularised in the 1960s with the release of Letraset sheets containing Lorem Ipsum passages, and more recently with desktop publishing software like Aldus PageMaker including versions of Lorem Ipsum.

[Rocky is Abrasive/.]

What is it used for?

It is a long established fact that a reader will be distracted by the readable content of a page when looking at its layout. The point of using Lorem Ipsum is that it has a more-or-less normal distribution of letters, as opposed to using 'Content here, content here', making it look

Rocky's abrasiveness is most evident on days such as this one where he wakes up in a cold sweat thinking about the upcoming school year and his inevitable failure as a teacher's pet in the eyes of his fellow students. His own mother said it best: "You'll always be a loser," she had said as they sat together watching television the previous

Current Context에서 확인해보면, 제대로 공용 특성을 호출하고 있는 것을 알 수 있습니다.

이제 **【거친】** 속성을 가진 캐릭터 여럿이 동시에 나와도 하나의 **【거친】**이라는 키워드를 공유해서 각 로어북 항목마다 따로 이 캐릭터가 거칠다고 적어줄 필요가 없어졌습니다!

왜 이렇게까지 할까요??

AI 게임류를 하다보면 **AI**가 분명 내 캐릭터는 장님/귀머거리 라고 설명했는데도 상큼하게 무시하고 자기 멋대로 말을하게 하거나, 눈을 감은채로 사물을 인식하는 데어데블로 만드는 경우가 많습니다.

하지만, 이 **Trait and Profile** 형식으로 공유되는 특성을 쓰면 **AI**가 해당 정보를 잊지 않도록 강력하게 인식하게하는 효과가 있으며, 동일한 특성을 보유한 다수의 캐릭터가 로어북에서 호출 될 때 하나의 **Trait**를 공유하기 때문에 메모리 낭비를 크게 줄여줍니다.

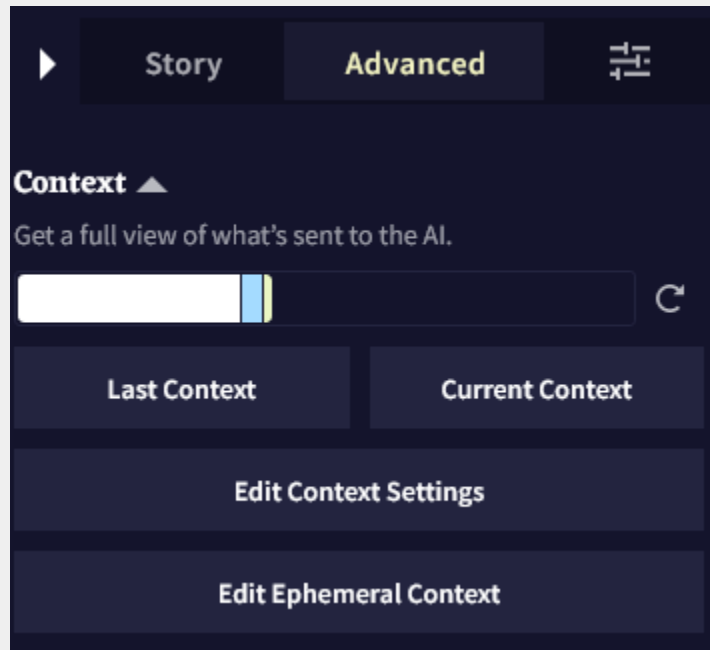
정리가 잘된 키워드 몇 개를 섞어서 얼마든지 새로운 캐릭터/종족/국가 등을 만들어낼 수도 있는 등 쉽고 빠른 확장성도 가질 수 있습니다.

이는 **NAI** 연구 개발을 지원하는 슈퍼 헤비 유저들이 수많은 테스트를 거쳐 이뤄낸 고급 연구 정보이니, 경험이 좀 쌓인 사용자들은 꼭 한번 사용해보길 추천합니다.

Context 심화 - AI의 우선 순위

AI는 어떻게 사용자가 만든 글을 인식하는가?

AI의 작동원리는 심오하고 복잡하지만, 이해할수록 내가 할 수 있는 일이 늘어납니다.
양동이를 예시로 들어서 어떻게 **AI**가 사용자의 입력을 이해하는지 알아보시다.



Context (양동이)

AI는 모든 텍스트를 **Context**라는 하나의 큰 양동이에 담은 뒤에 해석합니다. 이 **Context**는 우측 메뉴에서 **Current Context** 열어서 확인이 가능합니다.

이하의 내용은 **Edit Context Setting**에서 조절 가능한 값들의 일부이면서, AI가 인식하는 순서에 크게 개입하는 요소들에 대한 설명입니다.

Insert Position (양동이에 들어간게 얼마나 잘 보이는가?)

AI는 **Context**에서 가장 최신 정보 (밑에 있는 내용)을 우선으로 받아들이고, **A/N**은 이 밑바닥에 있어서 인식 우선 순위가 높습니다. 요컨데, AI는 모든 내용을 한 곳에 모으고 **Context** 밑바닥으로부터 올라가면서 읽는데, 그 중에서 **Context** 하단부에 있는걸 중요하게 여깁니다 (높은 우선 순위)

양수값으로 설정하면 **Context** 제일 위에서부터 몇 줄 아래로 입력되는가? 를 뜻합니다. 절대값입니다.
음수값으로 설정하면 **Context** 제일 아래서부터 몇 줄 위로 입력되는가? 를 뜻합니다. 역시 절대값입니다.

그러니... 작은 음수값을 가진 **Insert Position**은 “아주 높은” 우선 순위를 가지고 있습니다.

Insert Order (얼마나 빨리 양동이에 담기는가)

근데 우선순위랑 별개로 양동이에 담는 순서가 있어서 **2000토큰**이라는 양동이의 한도만큼 본문, 메모리, **A/N**에서 어떻게 먼저 양동이에 "담기는가"에 대한 순서가 바로 **Insert Order**입니다. 애초에 양동이에 못 들어오면 AI가 써먹질 못하기에 중요한 요소입니다.

양수값이 클수록 먼저 **Context**에 담깁니다.

Reserved Tokens (얼마나 양동이에 넣을수 있는가)

위의 두개랑 별도로, 우선 순위가 높아도 이게 낮으면 아무것도 안 들어감. **Story** (본문)은 약 **500 토큰**, **A/N**은 무제한, 메모리랑 로어북은 **0**이라서 (길어지면 가장 먼저 컷트 당함) 왜 우선순위에 차이가 있다고 하는지 여기까지 보면 대충 알수 있을 것입니다.

담기는 순서가 빨라도 **Token**이 떨어지면 다 못 담으니 상기된 세가지 요소가 모두 중요합니다.

요컨데... 양이 많아지면 일단 **2000**토큰 이내에 들기 위해서

1. **Insert Order**에 따라서 들어간 각 텍스트는,
2. **Reserved Token**에서 제한하는 양에 따라서 **Context**에 담기고,
3. **Context**에 들어온 각자의 **Insert Position**에 대해서 **AI**의 해석 우선순위가 갈립니다.

우선 순위는 따로 수정 안할 경우 [**A/N** >> 본문 >> 메모리, 로어북]의 인식 우선 순위가 있다고 생각하면 편합니다.

여기서 의문을 가질 사람들이 있을겁니다. 기본적으로 **A/N**의 **Insert Position**은 **-4**인데, 위의 설명대로면 **Memory, Context, 로어북**이 **0** 이나 **-1**이라서 더 높아야하는거 아닌가요? 하지만... **Insert Order**를 보면 메모리와 로어북이 양수값인데, **A/N**은 **-400**입니다. 뭘해도 다른 애들보다 무조건 **Context**에 늦게 담긴다는 소리입니다.

= 메모리, 로어북이 담긴 이후에, 제일 밑바닥에서 **-4** 만큼 올리니 결국 항상 **A/N**이 제일 밑에 위치하게 됩니다. 다만, 가장 마지막에 입력된 본문보다는 살짝 위에 위치하고 있어서 미래에 개입할 수 있는 여지를 주는 정말 특이한 포지션의 기능입니다.

덕분에 **A/N**은 다른 모든 객체에 비해서 우선 순위가 아~주 높습니다.

추가 정보

참고 가능한 연재물 (튜토리얼)

<https://arca.live/b/textgame/36386461>

고고한 아이돌 최면물 (19금, 최면, 최면 일부 해방, 상식개변)

<https://arca.live/b/textgame/36532153>

서부극 안드로이드 테마파크 (19금, 드라마 웨스트월드, 인간 거스르지 못하는 안드로이드)

<https://arca.live/b/textgame/50560326>

NAI에서 바디 스왑물 해보기 (19금, 영혼 교체)

<https://arca.live/b/textgame/61216610>

서큐버스 변형 던전 (신체 변이, 단계별 변화)

<https://arca.live/b/textgame/68320024>

chatgpt를 활용한 NAI 기초 짜기 + 신체 능력 빼앗기 튜토리얼

히스토리

수정의 역사

2022-10-28: **NAI** 작문 가이드 **V 1.0** 제작

2023-01-26: **Context** 심화 - **AI**의 우선 순위 추가.