

# 산군 사냥

2D 탐험형 전략 카드 RPG

님오출 조

# 목차

## 팀원 소개

- 프로젝트 팀원 구성
- 역할 분담
- 담당 업무 소개

## 피드백 및 수정

- 교수님 피드백 내용
- 실현성 조절
- 아트웍 소개

## 서비스 개요

- 프로젝트 소개
- 개발 플랫폼
- 핵심 컨셉
- 서비스 목표

## 로드맵

- 프로젝트 일정표
- 개발 단계별 계획
- 마일스톤

## 서비스 특장점

- 차별화 포인트
- AI 기반 파트너 시스템
- 탐험+카드 RPG 결합
- 기대효과

## 기술 스택

- Client (Unity)
- Backend (Supabase)
- AI 서비스 연동
- Q&A

# 팀원 소개

김나영



기획 및 그래픽 디자인

김준혁



프론트엔드 개발

홍지수



백엔드 개발

이정환



AI 기능 구현

# 서비스 개요

## 프로젝트 소개

- AI 기반 파트너 프로그램을 포함한 탐험형 카드 RPG
- 한국 풍의 괴담 요소를 활용한 판타지 컨셉

## 핵심 컨셉

- AI와 상호작용하며 동행하는 '파트너 시스템'
- 탐험 콘텐츠와 카드 배틀 기반 전략적 진행

## 서비스 목표

- AI 캐릭터와 상호작용하는 몰입형 RPG 경험 제공
- 탐험과 카드 전략을 결합하여 차별화된 UX 제공

# 서비스 특장점

## 차별화 포인트

### - AI 파트너 시스템

플레이어와 실시간 상호작용하는 AI 동반자

### - 탐험+카드 RPG 결합

전략적 카드 배틀과 탐험 요소의 유기적 결합

## 기대 효과

### - 몰입감 강화

AI의 스토리 보조와 상호작용을 통한 참여 몰입도 향상

### - 플레이 지속성 강화

탐험-전투-성장 루프를 통한 지속 플레이 유도

# 피드백 및 수정사항

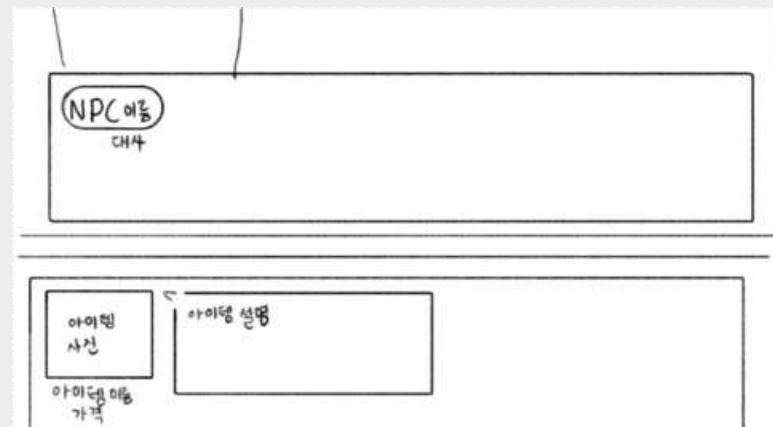
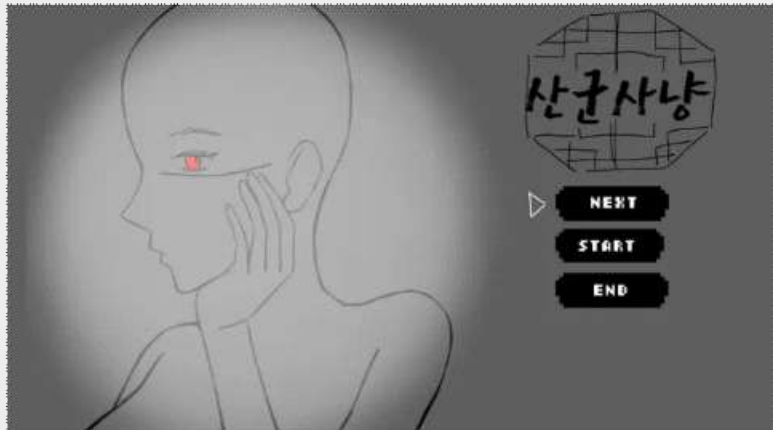
## 실현성 조절

- AI 기능 범위 현실적 조정
- 핵심 기능 우선순위 설정
- 개발 일정 재조정

## 아트웍 소개

- UI, 플레이 화면 등 컨셉 아트 작성

# 컨셉 아트



# 프로젝트 로드맵

월 활동 분야		9월				10월				11월				12월				1월				3월			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
분석	기조조사	■	■																						
	유사시스템 조사		■	■	■																				
	문제점 탐색			■	■	■																			
	주요기능 선정			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												
설계	개발환경 정의				■	■	■	■	■	■	■	■													
	이용 기술 정의				■	■	■																		
	위험요소 분석 및 원래 구조도 작성								■	■	■														
게임 기본 기능 구현	개발환경 구축								■	■	■														
	게임 기본 기능 작성														■	■	■	■	■						
	게임 동작 구현												■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
디자인 스토리 작성	개발환경 구축								■	■	■	■	■												
	아트웍 작성								■	■	■	■													
	기본 디자인 완성													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	스토리 작성														■	■	■	■	■	■	■	■			
서버 연동																						■	■	■	■



# 기술 스택

## Client (Unity)

- Unity C#
- UnityWebRequest
- Addressable
- ScriptableObject 기반  
데이터 구조화

## Backend (Supabase)

- PostgreSQL
- Realtime 기능
- Edge Functions
- Auth 인증 시스템

## AI 서비스

- OpenAI API 연동
- 비동기 통신 Async
- POST 요청 기반 데이터 전송
- JSON 형식의 데이터 관리

# Q&A