

# 산군사냥

2D 탐험형 전략 카드 RPG

님오출 조

202258065 김나영

202378056 김준혁

202378154 홍지수

202155022 이정환

# 목차

## 기획 계기

- 게임 시장의 동향
- 장르 융합과 인기
- 한국풍 콘텐츠 수요 증가
- 호러 콘텐츠의 인기

## 시스템 구성

- 개발 환경
- 프론트엔드 및 로직
- 백엔드

## 기획 방향

- 장르
- 타겟층
- 배경
- 게임 컨셉

## 주요 기술

- OpenAI API 통신
- UnityWebRequest를 통한 연동
- Supabase 연동
- REST API/GraphQL 호출

# 기획 계기

## 게임 시장의 동향

---

- 글로벌 턴제 카드 게임 시장은 지속적인 성장세를 보이며, 글로벌 인디게임 트렌드에서도 점차 확산중임.

## 장르 융합과 인기

---

- 최근에는 전투 중심의 카드 게임을 넘어 로그라이크, 탐험, 스토리텔링 요소를 결합한 융합형 카드 RPG가 인기를 얻고 있음.

## 한국풍 콘텐츠의 수요 증가

---

- 케이팝 데몬 헌터즈의 성공으로 인해 한국풍 콘텐츠의 수요가 증가

## 호러 콘텐츠의 인 기

---

- 자료조사 결과 괴담 형식의 호러 콘텐츠의 인기와 한국풍 호러 게임의 수요를 확인

# 기획 방향

## 장르

- 2D 횡스크롤 탐험형 전략 RPG
- 탐험과 카드 배틀을 유기적으로 결합

## 타겟층

- 10대 후반 ~ 20대 후반
- 한국 문화에 관심 있는 글로벌 유저

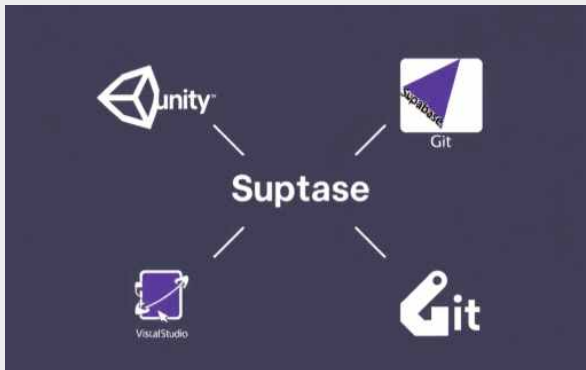
## 배경

- 한국 풍의 괴담 요소가 들어간 판타지 배경
- 장산범, 어둡시니 등 대중적 요괴를 사용해 공포 요소 추가

## 게임 컨셉

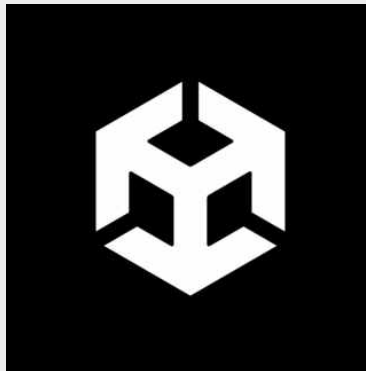
- 카드를 활용한 전략적 전투 시스템
- 스토리 중심 탐험형 플레이
- AI 활용 전투 조력 및 스토리 보조 역할

# 시스템 구성



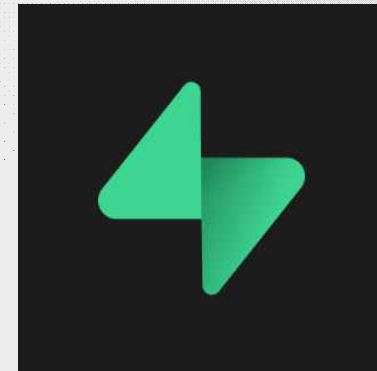
## 개발 환경

- Unity 게임 엔진 사용
- Supabase 연동
- Visual Studio
- Git, CI/CD 파이프라인



## Unity (Front & Logic)

- 게임 화면 구현
- 카드 로직 개발
- 전투 시스템 구현
- 탐험 시스템 구현



## Supabase (Backend)

- PostgreSQL 기반 데이터 관리
- 카드 데이터 저장
- 덱 구성 정보 관리
- 탐험 진행 상황 저장

# 주요 기술

## OpenAI 사용

---

- Unity에서 OpenAI API 연동
- POST 요청과 JSON 응답 파싱
- AI를 활용한 전투 조력과 스토리 보조 역할 구현

## API 통신

---

- UnityWebRequest를 통한 API 연동
- API 키 JSON 형식의 관리 및 접근
- 비동기 통신 처리

## Supabase

---

- Unity에서 UnityWebRequest를 통한 연동
- 사용자 인증 및 데이터 관리
- 실시간 데이터 동기화

## DB 접근

---

- REST API 호출을 통한 DB 접근
- GraphQL 쿼리 지원
- 데이터 CRUD 작업 처리