

UDH : 의성 데몬 헌터

AI 텍스트 어드벤처

의성 UsCode 청년개발자={"아카데미"} 1기

Uisoeng 2077 Team Project

목차

1. 문제 정의

2. 해결책 제안

3. 프로젝트 소개
간단한 스토리

4. 인트로 영상

5. 프로토타입 시연

6. 기대효과

문제정의 - 고운사, 불길에 휩싸이다

1. 2025년 3월 25일 산불 피해로 고운사와 의성군에 많은 피해 발생
2. 중요한 문화유산의 손실 위기
3. 2025년 4월부터 산불피해 모금을 시작하게 되었으나 관심이 적음
4. 이에 고운사에 대한 관심 증대가 필요



해결책 방향

인터랙티브 게임



한국 전통 요괴와
불교 문화 등을 주제로
몰입형 게임을 개발

관심과 애정 증대



게임 스토리상으로
고운사를 수호하며
고운사와 한국 전통 문화에
대한 관심 유발

복원불사 모금 연계



게임을 진행하는데 필요한
토큰 구매비용의 일부를
자동으로 모금되도록 연결

서비스 개요



AI 기반 상호작용

LLM을 활용하여
자연스러운 대화와 상황의
전개로 높은 몰입감을 제공

게임 플레이

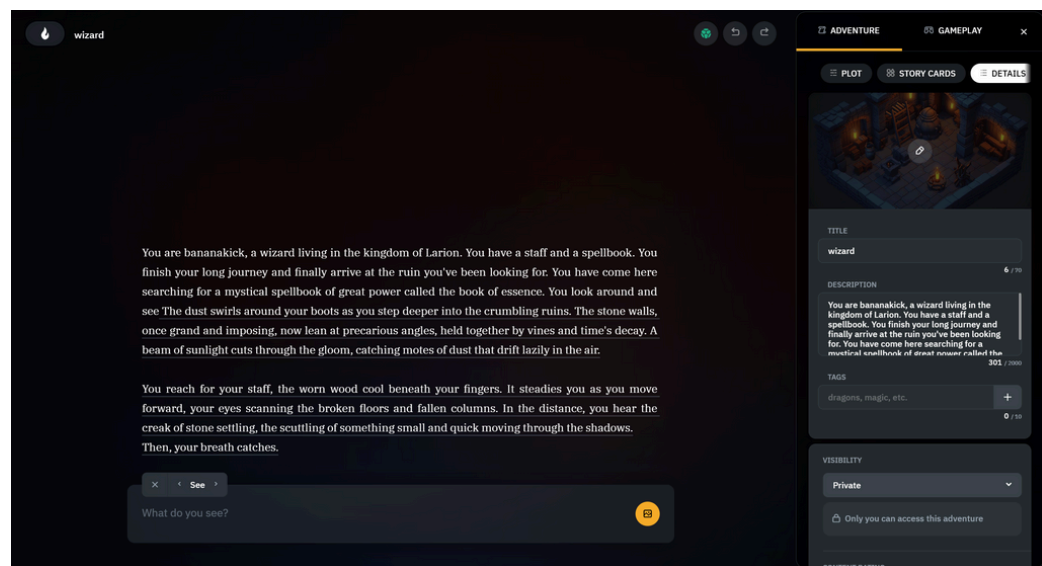
요괴들에게 점령당한 사찰의 여러
장소들을
탐험하며 요괴의 약점을 발견하고
정화하는 인터랙티브 스토리

한국 고유 문화의 활용

한국의 전통 사찰과
고유의 전통 요괴들을
친숙하게 접할 수 있도록 활용

프로젝트 소개

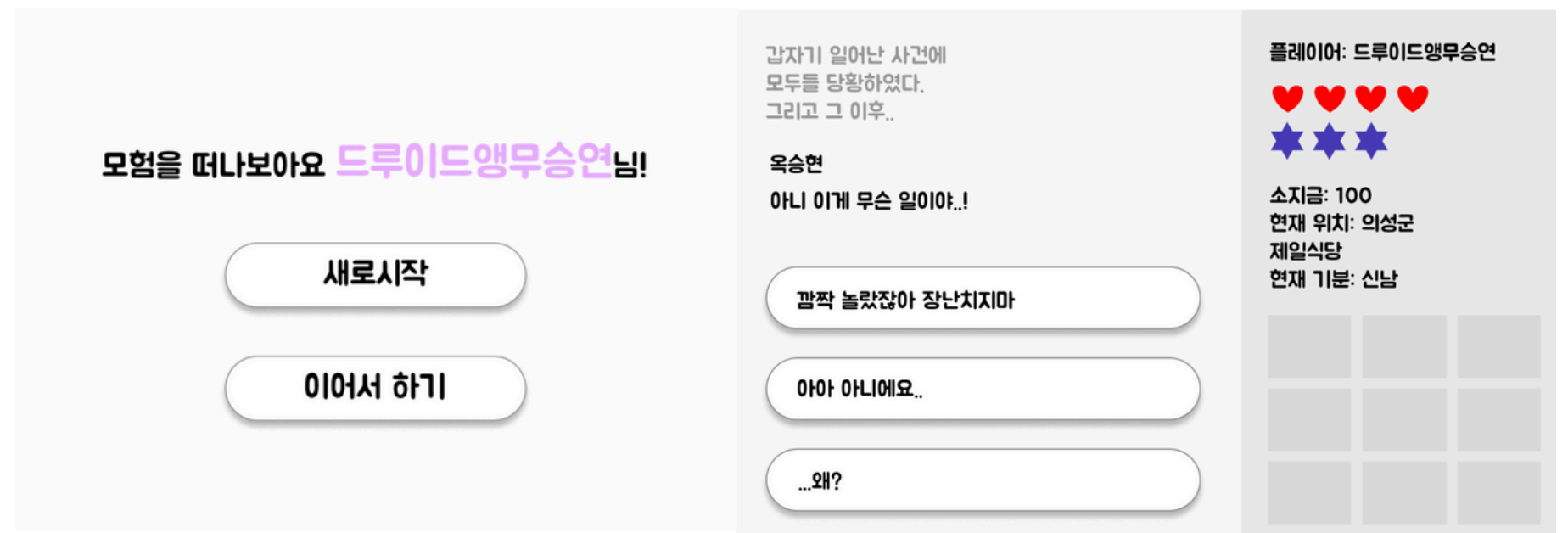
비슷한 게임 예시



게임이름: AI Dungeon (AI던전)

게임설명: 이 게임은 머신 러닝 알고리즘을 사용하여 플레이어가 탐험하고, 정복하고, 장애물을 극복할 수 있도록 절차적으로 생성된 던전을 생성하는 방식으로 작동합니다.

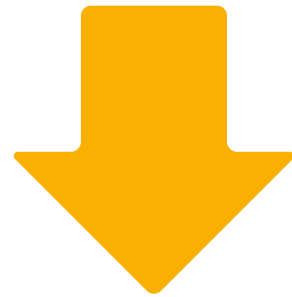
현재 프로젝트 장르



- 스토리: 한국 전통 요괴와 불교 문화를 주제로 한 몰입형 웹게임으로써,
- 장르: LLM 텍스트 어드벤처, 비주얼노벨 방식 게임
- AI로 자유자재로 진행 가능하여 몇 가지의 선택지를 골라 고운사를 지키며, 게임마다 특색있는 플레이가 가능합니다.

간단한 스토리

고운사가 요괴들에게 점령당했다! 퇴치를 해야한다!



요괴들의 퇴치법을 모르겠으니 정보를 모으자!



퇴치법을 알았으니 아이템을 모아서 퇴치를 하자!



모든 요괴들을 퇴치하자!

인공지능이 매 순간마다
할 수 있는 행동들을 선택지로
제공해준다!

사용자는 목표를 달성하기
위해서 제공되는 선택지를
선택해서 진행해간다!

게임 인트로 영상 <https://www.youtube.com/watch?v=F6VVrFvDH08>



프로토타입 시연

예상 효과 (3-Class)

*유사한 하이퍼캐주얼(Hypercasual) 게임 및 교육용 앱의 시장 성과를 참고
연간 예상 총수익: (월평균 사용자 수) × (사용자당 생애 가치) × (12개월)

1년 단위 목표	저점	평균	고점
총 플레이 수	5만 건	30만 건	100만 건 이상
일평균 활성 사용자(DAU)	500명	3,000명	10,000명 이상
월평균 활성 사용자(MAU)	2,000명	15,000명	50,000명 이상
사용자당 생애 가치(LTV)	₩1,000 ~ ₩2,000	₩2,000 ~ ₩5,000	₩5,000 ~ ₩10,000 이상
의성 관심 유저	50명	200명	1000명 이상
예상 월매출	₩330,000 ~ ₩670,000	₩5,000,000 ~ ₩12,500,000	₩41,670,000 ~ ₩83,330,000
예상 모금액(10%)	₩33,000 ~ ₩67,000	₩500,000 ~ ₩1,250,000	₩4,167,000 ~ ₩8,333,000

Thank You

Uisoeng 2077 Team Project