

Neo

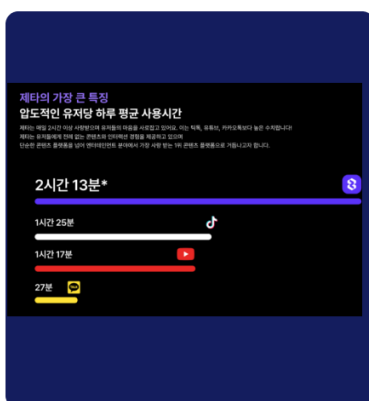
NEO 프로젝트 배경

기존 APP의 PLOBLEM

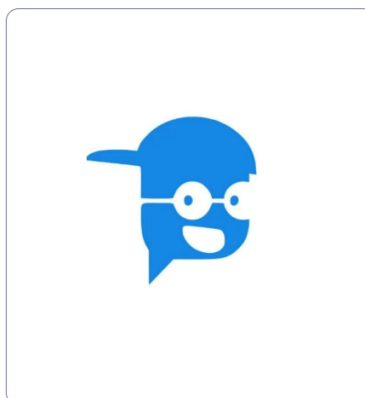
1. 기존 AI 채팅 앱은 1:1 대화만 가능한 상태
2. 기억력이 매우 낮음
3. 할루시네이션 및 캐릭터 붕괴 등의 성능 이슈

프로덕트의 시장성

생성형 캐릭터와 대화하는 제타,
압도적인 유저 리텐션



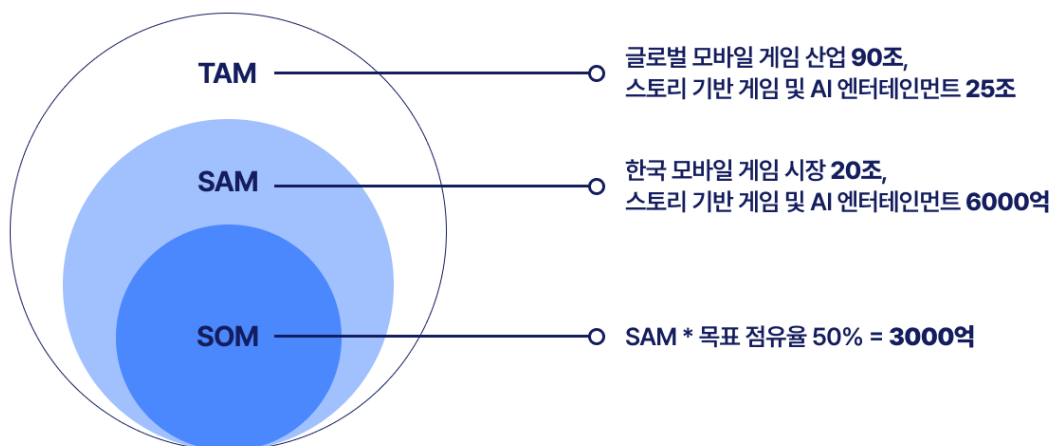
생성형 캐릭터와 대화하는 C.ai
MAU 400만... GPT 70%



로판.ai 사용 토큰 수
최소 월 매출 2억~6억 예상

~ APP SHOWCASE ~

	Today	This Week	This Month
1.	OpenRouter: Chatroom > Chat with multiple LLMs at once		29.96 tokens
2.	Rofan AI > Korean character roleplay		23.58 tokens
3.	SillyTavern > LLM frontend for power users		19.48 tokens
4.	Unhinged AI > YouTube for AI chatbots		14.78 tokens
5.	websim > Simulate the web		12.68 tokens
6.	FunTalk AI > Games with AI companions		12.6 tokens
7.	Atlas > The AI copilot students trust		11.38 tokens
8.	novelcrafter > Your personal novel writing toolbox. Plan, write an...		7.168 tokens
9.	Venus AI > Character chat and roleplay		6.618 tokens
10.	llmLLM > Open-source library to simplify LLM calls		4.948 tokens



프로젝트 계획

현존하는 프로덕트의 문제점

단순히 LLM에 프롬프팅 올리는 형태

목표 기획 1

명작 소설을 기반으로,
유저가 직접 주인공이 되어 자신의
행동과 대사를 입력할 시,
타 등장인물이 대응하여 소설이 작성됨.

목표 기획 2

직접 작성한 등장인물과 배경설정을 통해,
자신이 작성한 소설 속의
주인공이 되어 플레이 가능하며,
타 유저와 공유가 가능함.

NEO 솔루션

페르소나 별로 **Graph**와
Graph rag를 활용하여,
등장인물의 장기기억력을 증가시키고,
할루시네이션과 캐릭터 붕괴를
감소시키고자함.

기대효과 1

다수대 일의 대화를 통해
비교적 생생하고, 몰입감 높은
소설의 주인공 경험

기대효과 2

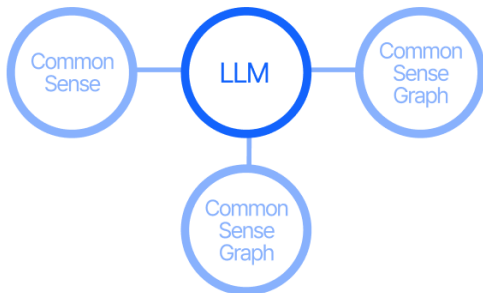
타 유저가 해당 설정을
활용하여 플레이 할 경우,
원 작성자에게 보상을 제공하여
지속적인 참여 유도

기존 방식



LLM 하나에 프롬프트를 넣어
로어북과 캐릭터를 설정하였음.

제안 방향



- 등장인물 별로 페르소나에 **Common Sense Graph**를 넣은 후,
소설가 프롬프트에 넣은 LLM을 통해 유저의 Input에 대한 답변을
보다 더 소설처럼 구현하여 응답 제출함.
- 적절하게 **Graph**를 호출하고, **Graph Rag** 방식을 사용할 시,
성능이 향상되고 대화를 기반으로 그래프를 수정하여
장기기억의 향상을 기대할 수 있음.



개발 플랜

예상 비용

서비스	예상 비용 (월)
EC2 인스턴스	\$30 - \$70
S3 스토리지	\$0.23
Neo4j (EC2 + 스토리지)	\$80
API Gateway	\$0.35 - \$3.50
Lambda	무료
CloudWatch	\$5
Bedrock (LLM 호출)	\$6 - \$60
DynamoDB (선택 사항)	무료 또는 \$12.50
VPC (NAT Gateway)	\$35
데이터 전송	\$0.90 - \$10
합계	\$157.48 - \$275.73/월