

8조 CIC

AI기반 텍스트 캐주얼 RPG

AI 활용으로 새로운 경험을 제공하는 한국 전통 세계관 기반 텍스트 시뮬레이션

목차

01 창업 아이템 소개

기업 프로젝트 제안서 개요
아이템 소개

02 시장 분석 및 경쟁력 확보 방안

목표 시장 분석
문제점과 개선점 도출
차별화 전략

03 개발 및 사업화 전략

서비스 설계
사업화 전략
수익 구조

04 프로토타입

개발 과정
핵심 기능

05 추후 계획 및 팀 소개

사업 추진 계획
팀 구성 및 소개

신청 기업명	콘텐츠깁는청년			사업장 위치	경기도 과천	
담당자(멘토)	소 속	콘텐츠깁는청년	성 명	최인혁	직 위	대표자
	연락처	010-2087-8235	e-mail	cih9144@naver.com		
관련분야	<input type="checkbox"/> 빅데이터 처리 <input type="checkbox"/> 애플리케이션SW <input type="checkbox"/> 인공지능 <input type="checkbox"/> 컴퓨터 보안 <input type="checkbox"/> 임베디드SW <input checked="" type="checkbox"/> 멀티미디어콘텐츠(AR/VR, 게임 등) <input type="checkbox"/> 로봇 <input type="checkbox"/> 기타 ()					
SW기반의 창업 프로젝트 명	캐주얼 게임 기획 및 개발					
프로젝트 개요	캐주얼 게임을 기획(시장성 분석 등)하고 개발 및 출시. 팀의 역량에 맞춰서 기획과 개발의 최종 목표를 정하고자 함					
추진 배경	<input type="checkbox"/> 배경/ 필요성 - 산업현장과 시장의 필요성					
	<p>- 손쉬운 접근성과 거대한 시장 규모</p> <p>캐주얼 게임은 복잡한 조작법이나 높은 진입 장벽이 없어 연령과 성별에 상관없이 누구나 손쉽게 즐길 수 있습니다. 이로 인해 전 세계 수십억 명의 잠재 이용자에게 다가갈 수 있으며, 다양한 문화권과 사회계층의 플레이어들이 모여드는 글로벌 시장의 특성을 지니고 있습니다. 특히 모바일 플랫폼의 보급이 확대되면서, 오프라인 환경에서도 간단하게 접속할 수 있는 게임들은 더욱 큰 인기를 끌고 있습니다. 이러한 폭넓은 접근성은 광고, 인앱 결제 등 다양한 수익 모델을 통한 안정적인 수익 창출에도 긍정적인 영향을 미칩니다.</p> <p>- 저렴한 개발 비용과 신속한 출시</p> <p>캐주얼 게임은 복잡한 스토리라인이나 고사양 그래픽을 필요로 하지 않기 때문에, 개발 과정이 단순하고 비용 부담이 상대적으로 낮습니다. 소규모 개발팀이나 인디 개발자들도 아이디어와 창의력만 있다면 짧은 시간 안에 시장</p>					

01 아이템 소개



아이템 한줄소개

AI 활용으로 새로운 경험을 제공하는
한국 전통 세계관 기반 텍스트 시뮬레이션

장르 /컨셉

AI 기반 텍스트 캐주얼 RPG

한국 전통 설화를 활용하여 구축한 전통,퓨전 판타지 게임

핵심요소

AI 사용자 플레이 분석으로 맞춤 콘텐츠 제공

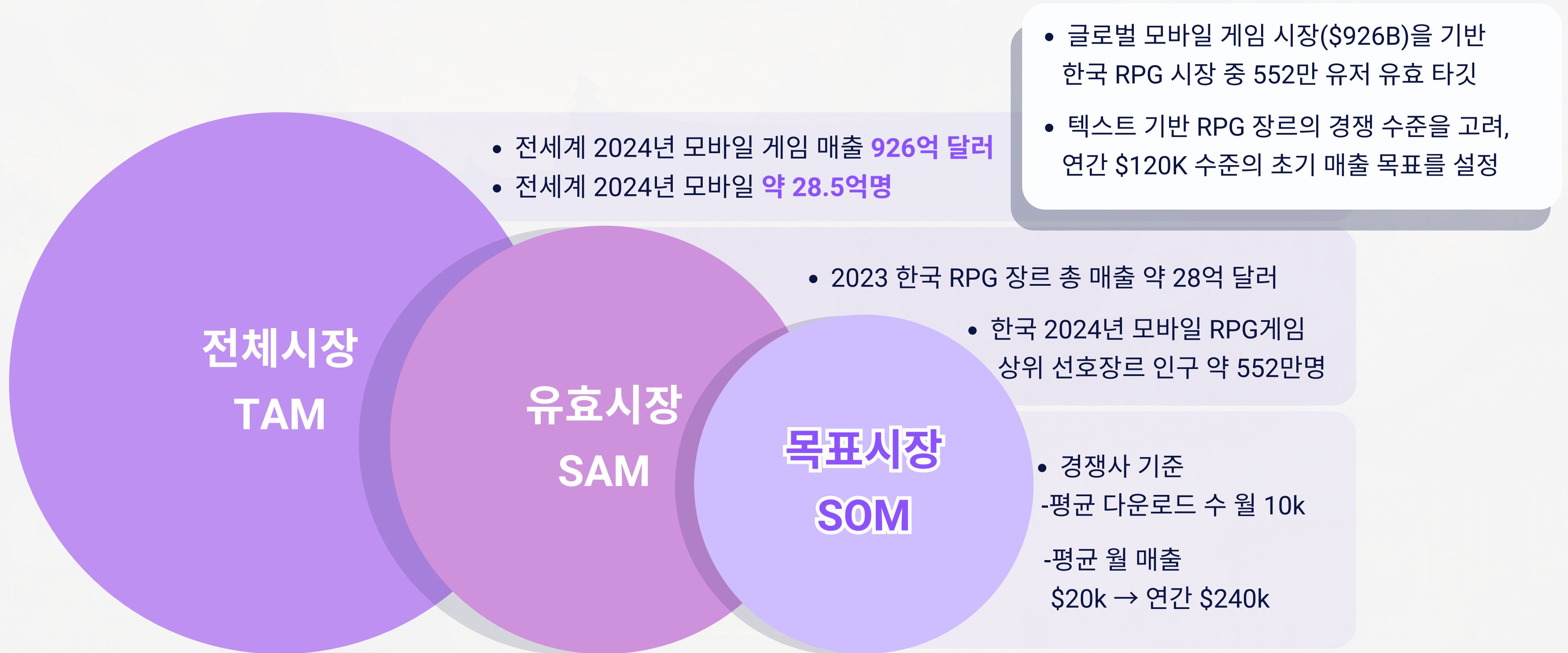
한국 전통 설화 기반의 독자적이고 재미있는 세계관

AI를 활용한 편의성 개선

의의

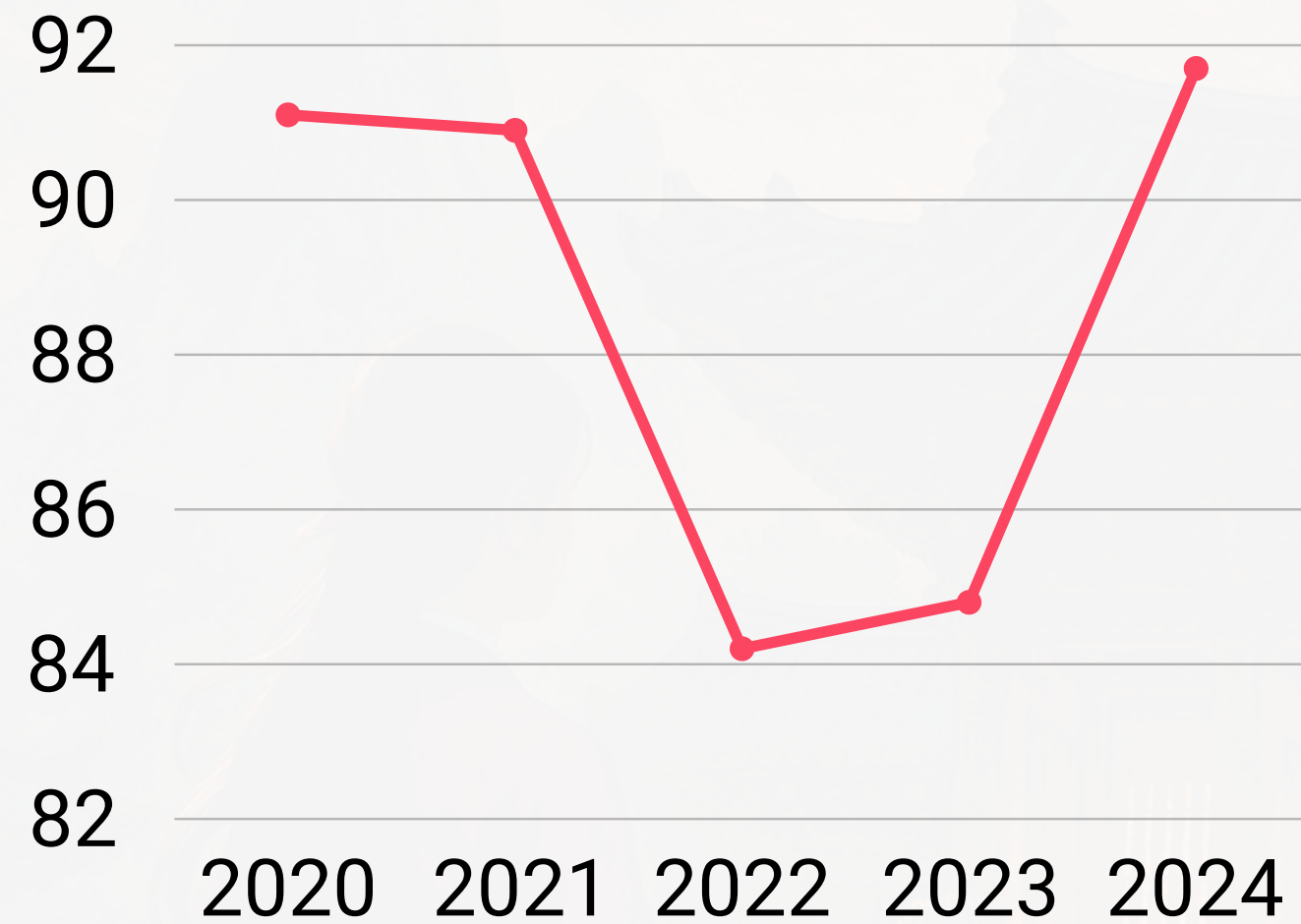
AI를 통해 유저에게 맞춤형 콘텐츠 지원함으로써
독자적 재미요소로 활용

02 시장 규모 조사



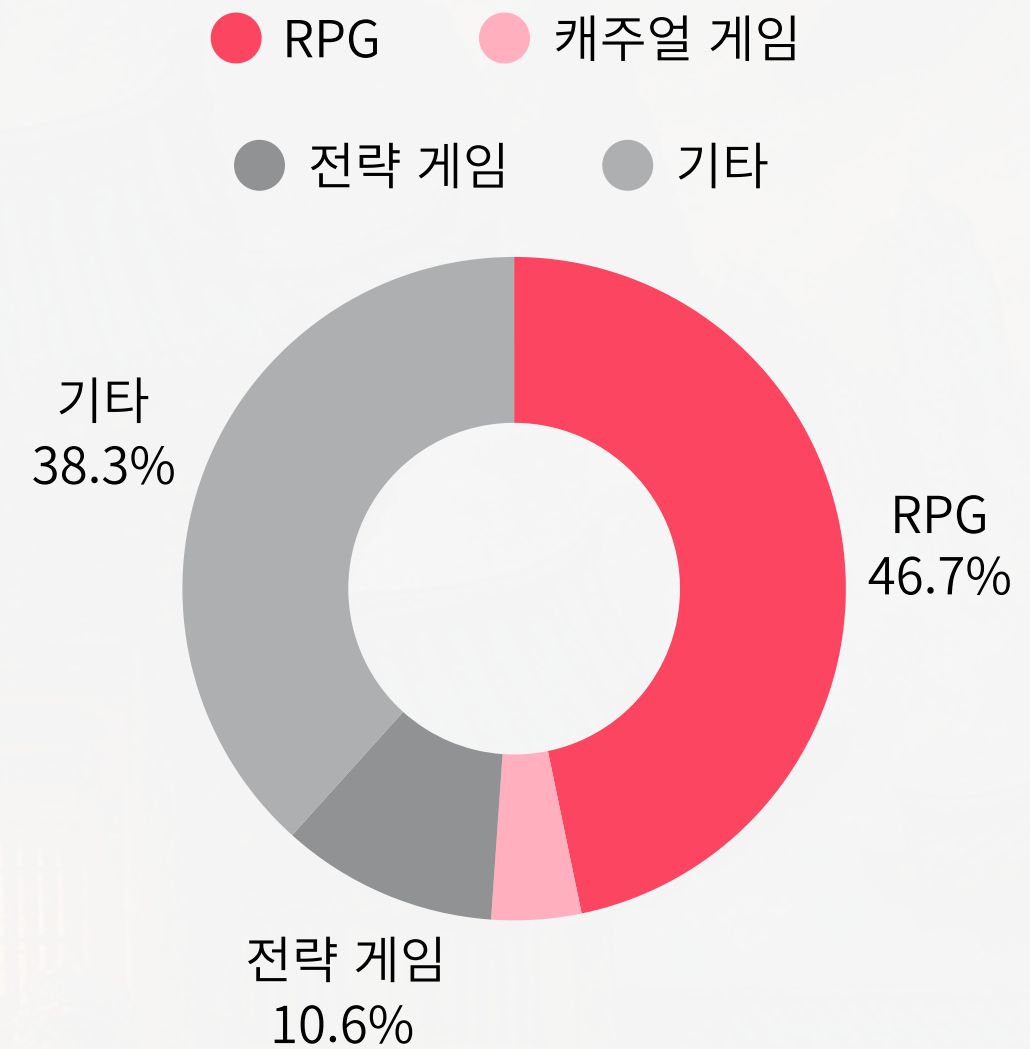
출처: 한국 콘텐츠 진흥원 2024 게임 이용자 실태조사

02 시장 전망 조사



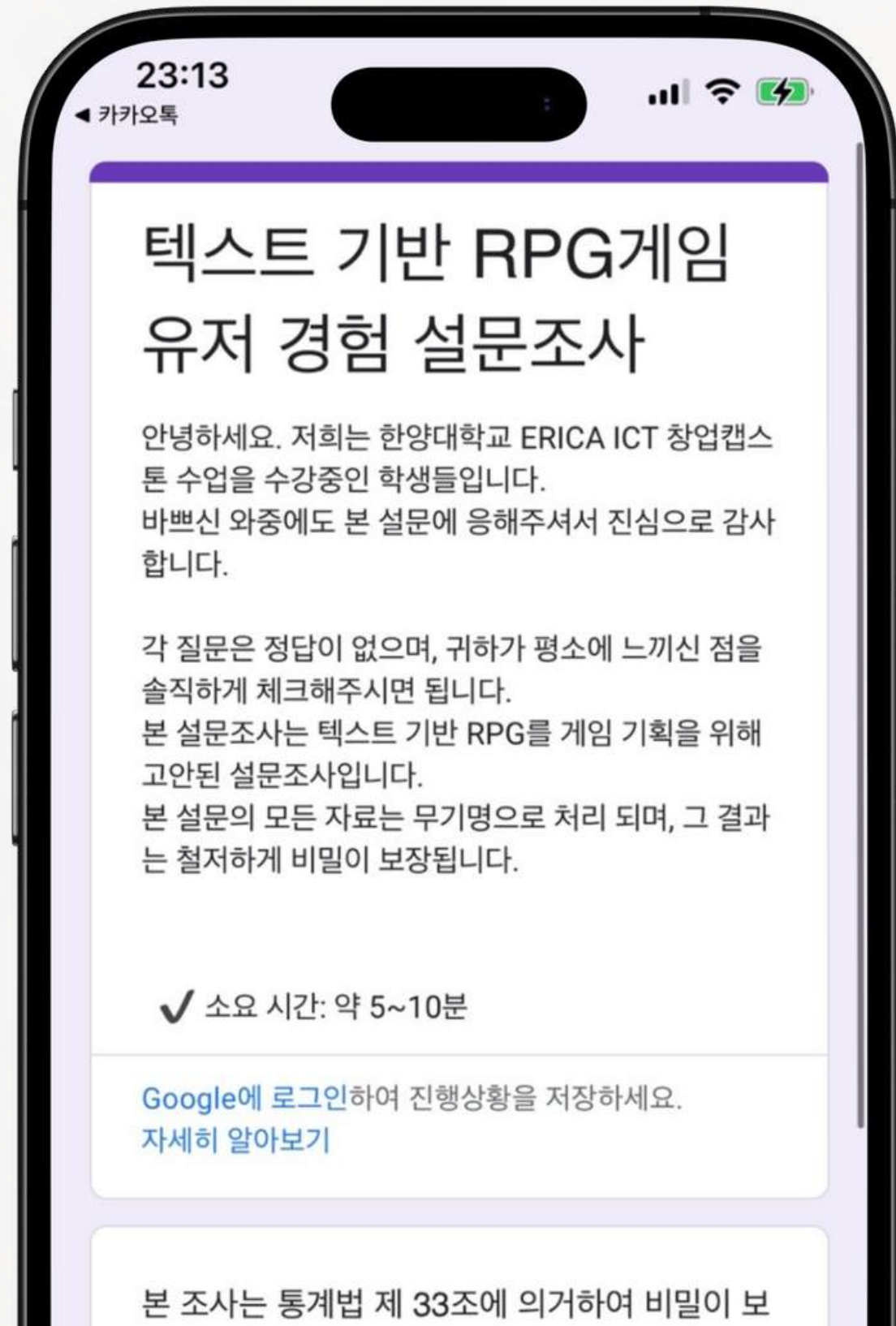
한국 모바일 게임 이용자
2023년 이후로 증가 추세

출처: 한국콘텐츠진흥원 - 2024 게임이용자 실태조사



2024 가장 많은 매출을 보인 장르는
RPG 장르, 이도 꾸준히 성장세

02 고객 설문 조사



자체 고객 설문조사 시행

목표

- 시장분석 결과 니즈 확인
- 게임 개발 방향성 확립

대상

- 20,30대 RPG 게임 이용 유저

02 고객 설문 조사



자체 고객 설문조사 시행

주요 내용

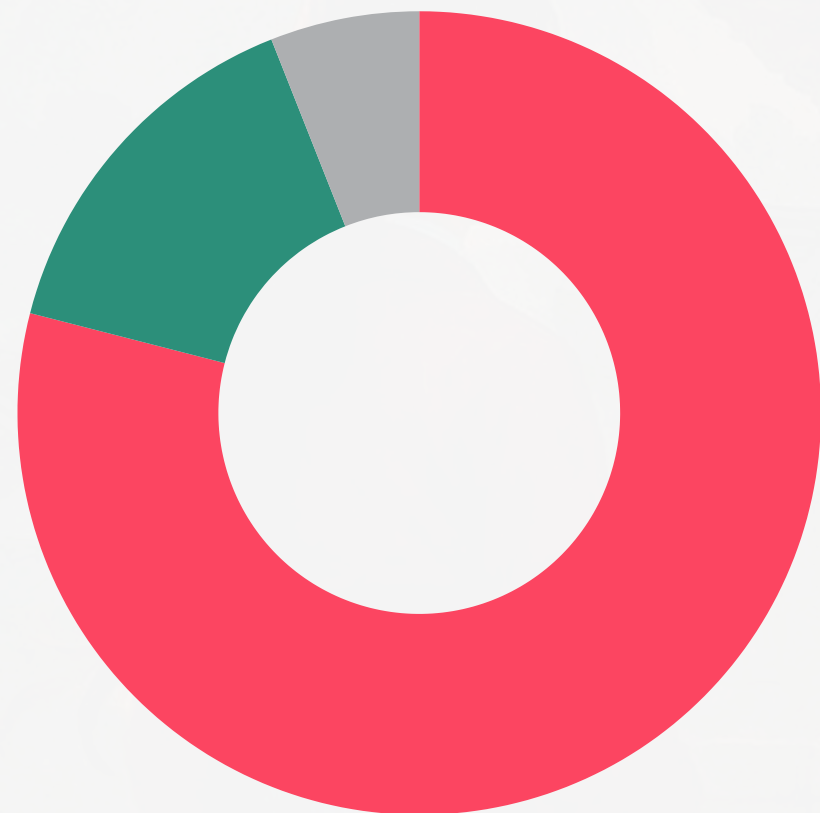
게임을 새롭게 시작하는 이유

플레이하는 게임의 아쉬운 점

게임에 AI를 적용하는 것에 대한 의견

기획안에 대한 추가 의견 및 제안

Q 새로운 게임을 시작하는 이유?

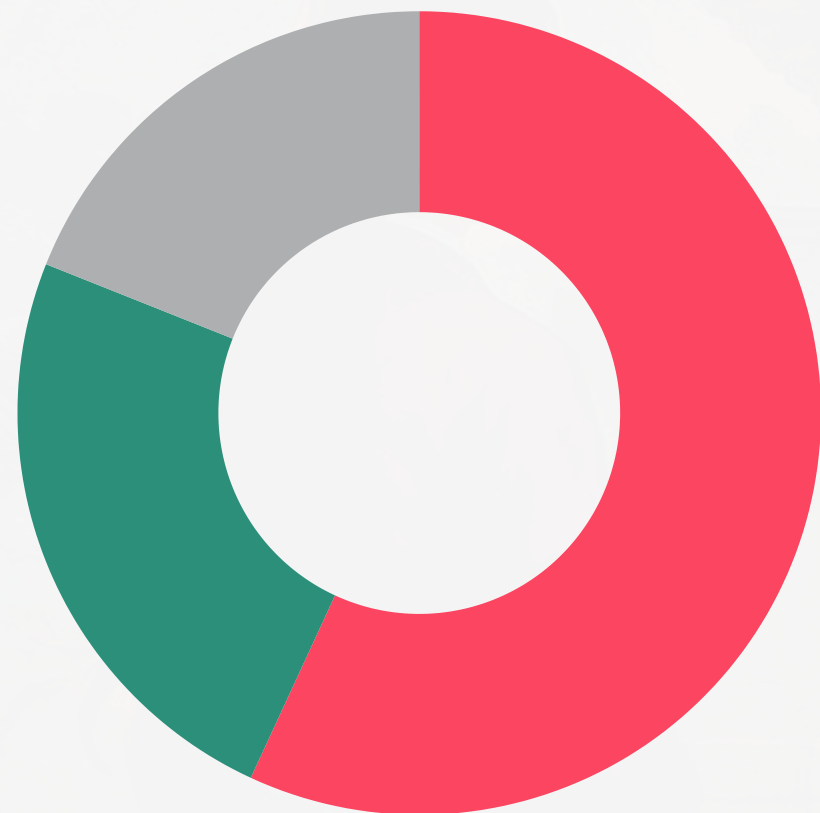


79% 새로운 경험을 체험하기 위해

15% 매력적이고 새로운 세계관과 캐릭터



Q 텍스트 기반 RPG를 플레이 할때 가장 아쉬웠던 점



79% 규칙 참고하고 암기하는 과정

15%

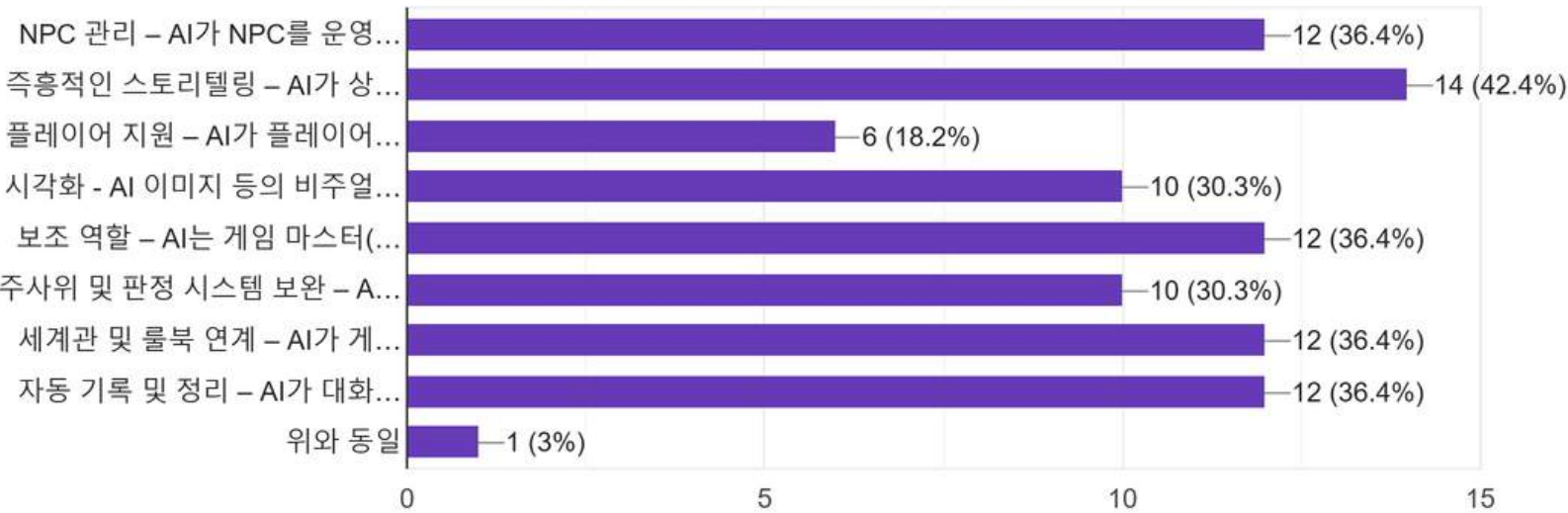
컨텐츠의 한정성



Q

텍스트 기반 RPG에 AI가 적용 된다면 어떻게?

2. 인공지능이 텍스트 기반 RPG에 적용된다면, 어떤 방향성을 가지고 적용되어야 한다고
생각하십니까?(최대 3개 선택)
응답 33개



- 1 즉흥적 스토리 텔링
- 2 NPC 관리
- 3 편의성 기능(룰북관리,기록정리)

Q 고객 설문조사를 통해 얻을 수 있었던 인사이트 일부

어설픈 ai 도입보다 한계점과 장점을 명확히 한다면
현재 쏟아져나오는 AI류 게임들 사이에서 **독창적이게 평가** 될 수 있는 요소가 될 것 같다

한정적인 틀 내에서 벗어나 게임의 세계를 더 **몰입감 있게 체험**해 보고 싶다

RPG의 가장 재밌는 부분은 인간이 맡고 **복잡하고 어려워서 진입장벽**이 되는
부분은 AI가 맡는다면 재미와 편의성 두마리 토끼를 잡을 수 있을 것 같다

어떤 사람이 어떤 스토리를 가지고 게임을 만든다면 스토리 보는 맛도 있는데
스토리를 AI로 대충 만든 것이 느껴진다면 하기가 싫어지는 것 같다.

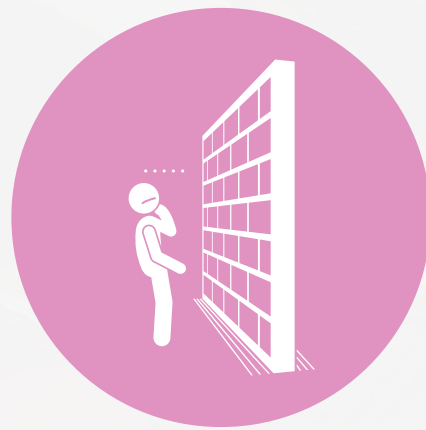
02 기존 장르의 문제점

조사 내용을 토대로 다음과 같은 문제점 도출



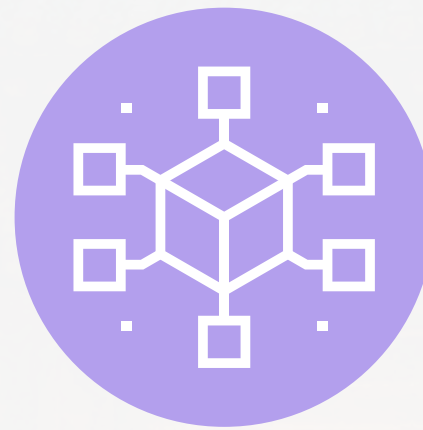
Complexity

복잡한 규칙과 설정



Poor Balance

난이도 조정 실패



Linear Structure

다양한 경험을 막는 콘텐츠 구조



Tired Fantasy

매력적인 세계관 부재

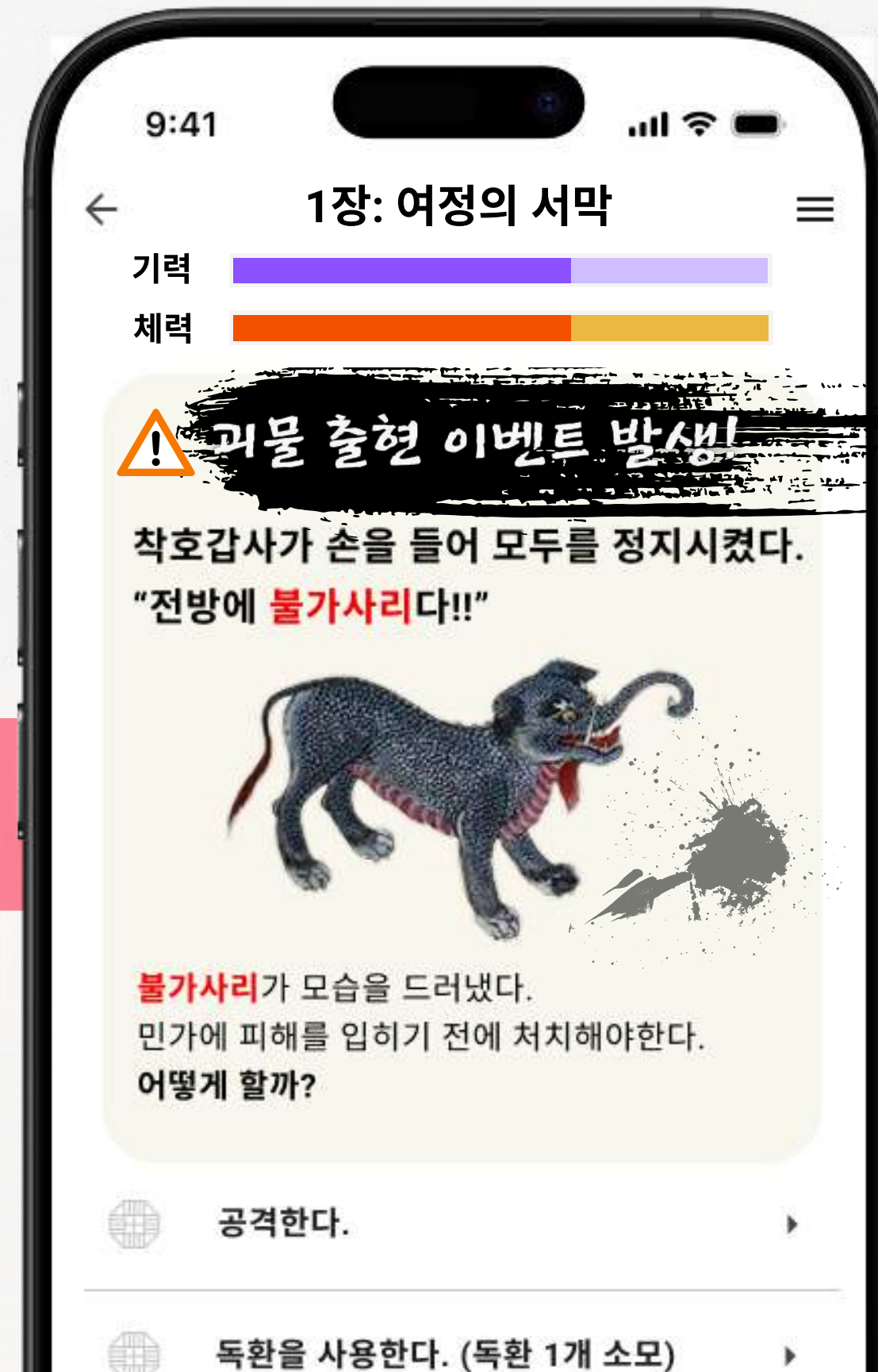


Limited Contents

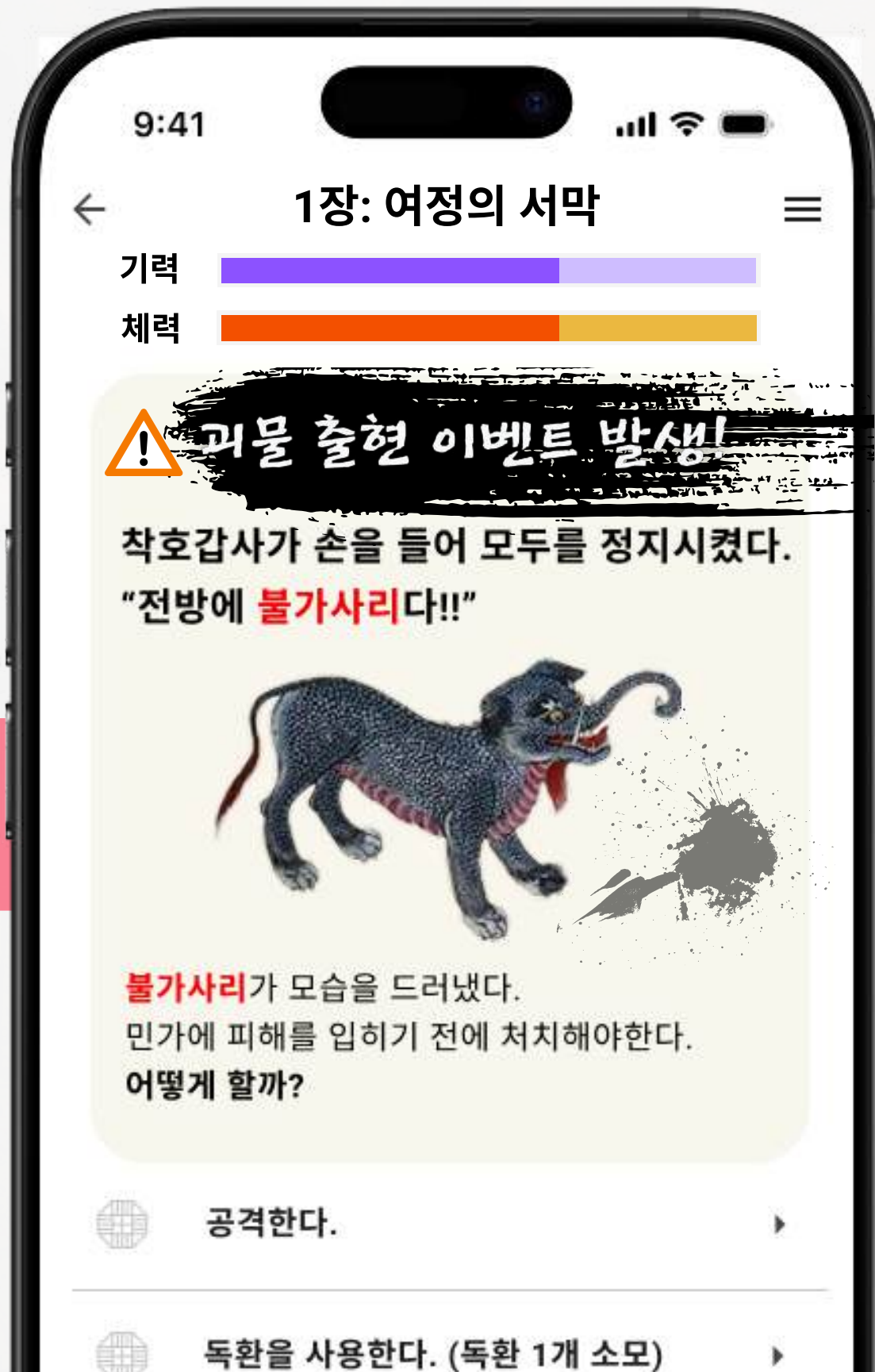
한정된 콘텐츠

문제점

- 복잡한 규칙과 설정으로 인한 몰입감 저하
- 다양한 이야기 경험을 제한하는 콘텐츠 구조
- 한정된 콘텐츠로 인한 사용자 흥미 감소
- 난이도 조정 문제로 플레이 의욕 저하
- 독창적이고 매력적인 세계관의 부재



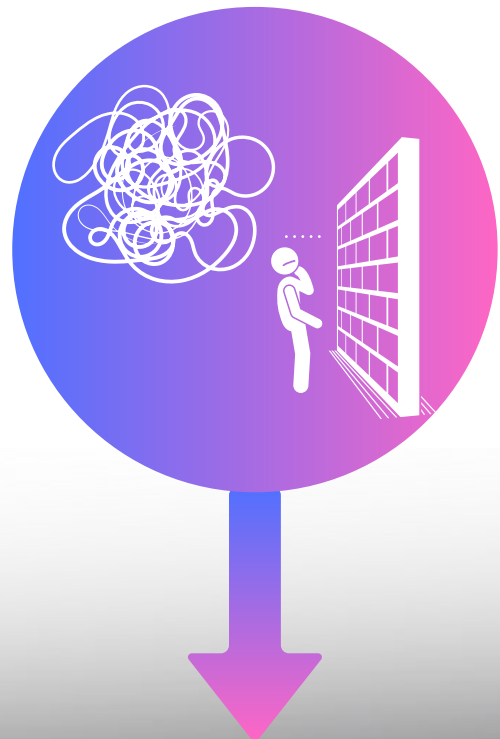
02 문제점과 개선점



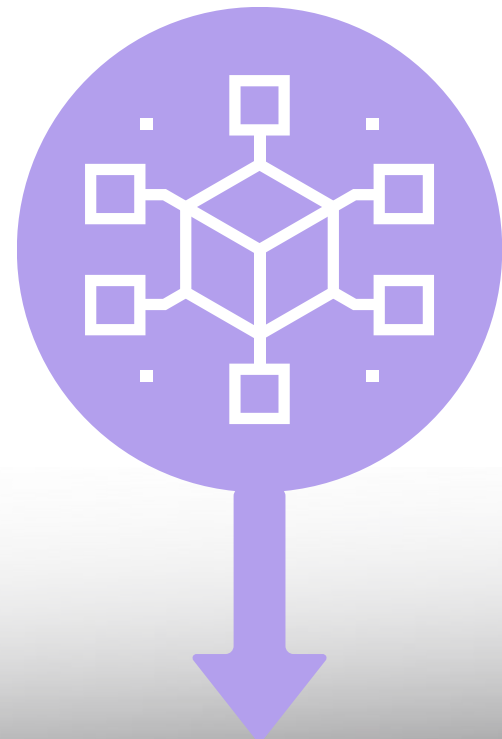
개선점

- 사전 시스템을 통한 편의성 제공
- 짧은 플레이 세션 설계
- AI를 기반 개인화 스토리텔링 시스템
- AI 가이드 시스템을 통한 난이도 조절
- 한국 전통 설화 기반 세계관과 스토리 구성

02 개선점과 기능 구체화



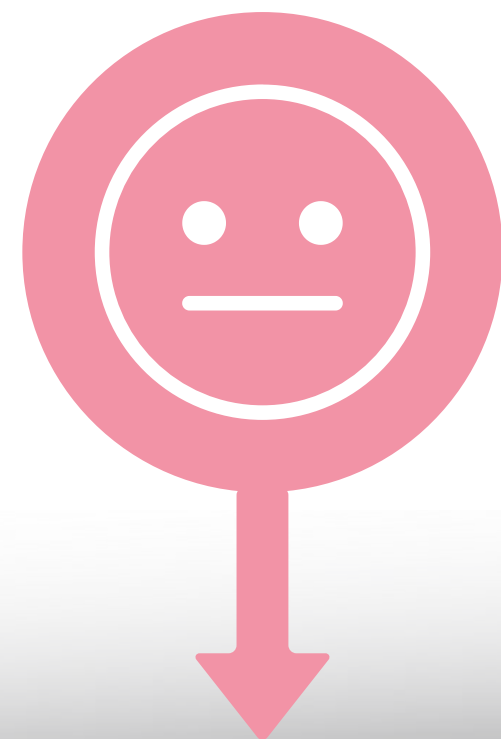
AI 보조 기능



세션 단위 짧은 설계
목표 지향적 UI



AI 플레이 분석 시스템



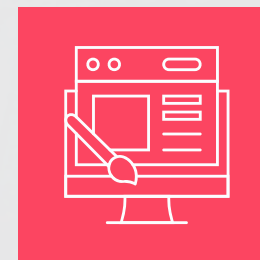
차별화된
한국적 전통 세계관
기반 스토리

02 기대효과



AI 보조 기능

스토리 진행 분석을 통한 이용 가이드 제시 및
사용자 분석을 통한 점진적 힌트 제공 기능 제공



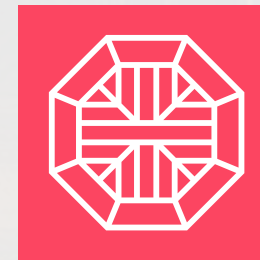
세션 단위 짧은 플레이/목표 지향적 UI

짧은 시간 단위 콘텐츠와 단계별 챕터 진행 UI



AI 플레이 분석 시스템

사용자 플레이 데이터를 기반으로 한 스토리
선호도 분석 및 개인 맞춤형 스토리 전개 제공



한국적 전통 세계관 기반 스토리

한국 전통 설화를 반영, 현대적 재해석한 모드를 제공
하여 독창적이고 몰입도 높은 독창적 세계관 구성

02 경쟁제품 비교 분석



리뷰 기반 경쟁제품 비교분석

경쟁사 선정

국내 텍스트 RPG 게임 중,
구글 플레이 스토어 내에서
다운로드 수와 매출 순위 고려하여 결정

분석

리뷰 분석 사이트
Sensor Tower 자료 활용하여 진행

02 경쟁제품 비교 분석

모험가 이야기		겨울의 탑		서울 2033	
차별화 요소	<ul style="list-style-type: none">• 도트 그래픽으로 고전 TRPG 분위기 연출• 게임 내 재화로 DLC 구매 가능• 단순한 UI와 플레이 방식으로 접근성을 높임	<ul style="list-style-type: none">• 도전적인 난이도• 짧은 플레이 타임• 어두운 분위기와 독특한 디자인• 운 적 요소 배제로 피로도 낮음	<ul style="list-style-type: none">• 스토리 중심 게임인 만큼 다양한 스토리와 선택지 제시• 확장팩 구매시 멀티플레이 해금하여 새로운 플레이 요소 경험		
	<ul style="list-style-type: none">• 모험에 대한 동기가 모호• 선택지 설명 모호 → 이탈 요소	<ul style="list-style-type: none">• 신규 콘텐츠 업데이트 부족• 스킬/아이템, 융합조건 등의 정보 확인이 어려움	<ul style="list-style-type: none">• 운 적 요소가 너무 크게 작용, 사용자의 플레이 의욕 저하		
단점	<ul style="list-style-type: none">• 재도전 시스템의 부족• 콘텐츠 부족	<ul style="list-style-type: none">• 일부 불합리한 난이도• 단순 반복 플레이에서 오는 피로도			

자사 제품

- AI 기반의 개인화된 경험 제공
- 한국의 전통적 요소들로 익숙하면서도 새로운 세계관 구성
- 게임의 룰 이해와 의미없는 반복 플레이 및 어려움을 AI로 보조

본 분석 내용 기반해 최소화 시킬 계획

02 경쟁제품 비교 분석



리뷰 기반 경쟁제품 비교분석

자체분석

구글 플레이 1만개 리뷰
Genini pro로 분석하고 검수하여 작성

02 경쟁제품 비교 분석

유저들이 선택한 경쟁제품(비교 게임)들의 장점

선택의 다양성

잘 구성된 스토리 내에서 선택에 따라 변화하는 요소가 다양하여 새로운 경험을 제공하고 몰입감을 높인다. 중독성 있고 수집욕을 자극하는 요소들로 반복 플레이를 유도한다.

광고 선택제 및 광고 제거 옵션

광고 시청을 사용자가 선택할 수 있도록 하거나, 광고 제거 구매 옵션을 통해 더 쾌적한 플레이를 제공한다

도전적이고 성취감을 주는 요소

도전적인 요소(엔딩 수집 및 도전 과제 달성)가 있어 성취감을 느낄 수 있고. 난이도 상승에 따라 성공 시 큰 만족감을 얻을 수 있다.

02 경쟁제품 비교 분석

유저들이 선정한 경쟁제품(비교 게임)들의 단점

과도한 광고 및 현실 유도

일부 게임에서 광고가 자주 등장하거나 강제로 보게 되는 경우가 있어 몰입도를 떨어뜨린다. 그에 더해 유료 콘텐츠가 지나치게 중요한 요소가 되어 공정성을 해치기도 한다.

게임의 콘텐츠 부족

게임을 지속적으로 반복 플레이를 할 시 새로운 콘텐츠가 부족하다. 다양한 서브 콘텐츠나 추가적인 퀘스트, 신규 스토리 등이 필요하다.

불균형한 난이도 및 재기회 시스템 부족

게임 내 난이도가 지나치게 높거나 불공정한 확률 요소가 존재하여 플레이어가 어려움을 겪는다. 실패 시에 재시도 기회를 제공하는 시스템이 부족하여 난이도 상승의 원인에 힘을 더하고 있다.

시장분석 SWOT

OPPORTUNITIES

- RPG 장르의 성장세와 텍스트 RPG 시장의 특성을 바탕으로 잠재 가치 창출 가능
- 교육 게임 시장 진출
- K-콘텐츠로써 글로벌 시장 공략 가능
- 게임 장르적 특성에 따른 투자유치 가능성

THREATS

- 대기업의 시장 진입
- AI 생성 콘텐츠 관련 정책 규제 강화
- 게임 적용 수준의 AI 기술 개발 속도
- AI 기술의 빠른 성장과 트렌드 변화

STRENGTHS

- 한국 전통 설화 기반의 독창적 세계관
- AI를 활용한 개인화된 사용자 경험 제공
- 짧은 시간 단위 플레이와 모바일 친화적 설계로 다수의 모바일 유저 공략 가능
- AI 개발로 기술적 우위 선점

S-O전략

- AI 맞춤 전개라는 “새로운 경험”과 기술을 통해 유저 확보
- 교육 게임 시장 진출을 위해 교육부와 협력해 초등학교 역사 교재 보조 콘텐츠로 공급, 지원 사업으로 보조금 확보 가능. 나아가 K-콘텐츠로써 문화 진흥원 사업 등에 참여하여 글로벌 시장 진출 전략 수립.
- 성장하는 RPG시장에서 독자적인 세계관을 가진 게임으로써, 세계관과 스토리가 중요한 RPG 시장 점유율과 팬 유치 도모

S-T전략

- 문화적 차별화 전략을 위해 국립민속박물관과 협업해 전통 의상 컬렉션 아이템을 출시 하고 게임 내 “역사 백과사전” 기능 강화 → 교육적 가치를 홍보 및 제한된 기능에 한해 AI를 활용하여 AI 규제 회피 전략 수립.
- 초기 개발 전략 수립 시, AI기술에 집중하여 R&D 역량을 강화해 빠른 기술 변화에 적응.

WEAKNESSES

- 텍스트 게임이 가지는 제한적인 접근성
- 소규모 팀의 콘텐츠 생산 속도에서 기인한 지속적 업데이트 부담
- 신규 게임사로서 제한적인 자본과 마케팅 자원으로 인한 초기유저 유치

W-O전략

- 웹툰이나 숏 애니메이션 티저와 같은 미디어 매체를 통해 설화 기반 게임 세계관을 확립하고, 게임 세계관과 캐릭터의 팬층을 확보하여 게임 팬층 확보.
- 초기 게임 개발에 크라우드 펀딩을 활용하여 펀딩 참여자에게 한정판 특전을 제공하는 등의 마케팅 전략으로 초기 유저를 유치하고, 콘텐츠 제작비 확보
- 초기 공격적 SNS 홍보와 인플루언서 협업으로 유저 확보

W-T전략

- 플레이 스타일 분석을 통한 AI 가이드와 플레이 보조 기술 역량 강화로 텍스트 게임의 제한성 극복
- 역사학 전공자와의 협업으로 AI 생성 콘텐츠 품질 검수 팀 구성, 게임 내 유저 피드백 실시간 반영 시스템을 구축하여 AI 오류로 인한 유저 이탈률 개선
- AI R&D와 함께 플레이 데이터 수집 및 통계, 활발한VoC 반영을 통해 업데이트 방향성을 빠르게 수립하여 소규모 팀의 업데이트 부담 완화

02 차별화 전략

S

Strengths

- 한국 전통 설화 기반의 독창적 세계관
- AI를 활용한 개인화된 사용자 경험 제공
- 짧은 시간 단위 플레이와 모바일 친화적 설계
- AI 개발로 기술적 우위 선점

W

Weaknesses

- 텍스트 게임이 가지는 제한적인 접근성
- 소규모 팀의 콘텐츠 생산 속도에서 기인한 지속적 업데이트 부담
- 제한적인 자본으로 인한 초기유저 유치

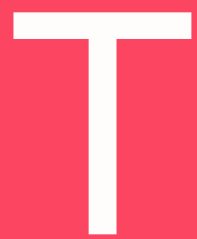


02 차별화 전략



Opportunities

- RPG 장르의 성장세와 텍스트 RPG 시장의 특성을 바탕으로 잠재 가치 창출 가능
- 교육 게임 시장 진출
- K- 콘텐츠로써 글로벌 시장 공략 가능
- 게임 장르적 특성에 따른 투자유치 가능성



Threats

- 대기업의 시장 진입
- AI 생성 콘텐츠 관련 정책 규제 강화
- 게임 적용 수준의 AI 기술 개발 속도
- AI 기술의 빠른 성장과 트렌드 변화



02 차별화 전략

S-O 전략

- **AI 맞춤형 경험 제공:**

맞춤형 AI 기술을 활용한 새로운 사용자 경험을 통해 유저를 확보하려는 전략.

- **교육 게임 시장 진출:**

교육부와 협력하여 초등학교 역사 교재의 보조 콘텐츠로 교육 게임을 공급.

- **글로벌 K-콘텐츠 전략:**

문화 진흥원 사업 등에 참여하며 K-콘텐츠로서 글로벌 시장 진출을 도모.

- **독자적인 세계관과 팬층 확보:**

독자적인 세계관과 스토리를 기반으로 시장 점유율 확대 및 팬층 확보를 목표.

S-T 전략

- **문화적 차별화 전략:**

- 국립민속박물관과 협업하여 전통 의상 컬렉션 아이템 출시.
- 게임 내 "역사 백과사전" 기능을 강화해 교육적 가치 홍보.
(+ 제한된 기능 내에서 AI를 활용하여 규제 회피 전략 수립).

- **AI 집중 개발 전략:**

- 초기 단계에서 AI 기술에 집중하며 R&D 역량을 강화.
- 빠르게 변화하는 기술 환경에 유연하게 대응할 수 있는 기반 마련.

02 차별화 전략

W-O전략

- **설화 기반 세계관 구축 및 팬덤 형성:**

웹툰, 숏 애니메이션 티저 등 미디어 콘텐츠를 활용해 설화 기반의 게임 세계관을 구축, 캐릭터 중심의 팬층을 확보하여 게임 팬덤 확대.

- **크라우드 펀딩을 통한 초기 자금 확보 및 유저 유치:**

한정판 특전 제공 등 크라우드 펀딩 전략으로 초기 개발 자금 확보 및 초기 유저 유입 유도.

- **공격적 마케팅 전략**

SNS와 인플루언서 협업을 통해 초반 유저 확보 및 인지도 확산을 목표로 하는 마케팅

W-T전략

- **AI 기술로 텍스트 게임 한계 극복:**

플레이 스타일 분석 기반 AI 가이드 및 보조 기술 도입으로 몰입도와 편의성 강화.

- **콘텐츠 품질 관리 및 유저 신뢰 확보:**

- 역사 전공자와 협업해 AI 생성 콘텐츠를 검수하는 전담 팀 구성.

- 게임 내 실시간 유저 피드백 시스템을 구축해 AI 오류로 인한 유저 이탈 방지.

- **업데이트 효율화 전략:**

- AI R&D와 함께 플레이 데이터 및 VoC(Voice of Customer)를 수집·분석하여 업데이트 방향을 신속히 결정.

- 이를 통해 소규모 팀의 운영·업데이트 부담을 경감.

02 차별화 전략

기회 요소 파악 후 수립한 차별화 전략

복잡성과
높은 난이도 극복



AI 보조기능을 통해
복잡성과 높은 난이도를 지녔던
텍스트 게임의 제한성 극복

콘텐츠 부족 문제



기존 게임의 콘텐츠 부족
문제를 AI 맞춤 전개를 통해
새롭게 해결

교육 시장 진출



한국 전통 설화를 바탕으로 한
세계관의 교육적 가치를
홍보하여 교육 시장 진출

강력한 팬층 확보



뚜렷한 정체성을 가진 콘텐츠를
형성하여 강력한 팬층 확보

03 서비스 설계

공통 스토리 보드



메인 화면



모드(탐험/히스토리) 선택 후 게임 시작



선택에 따른 스토리 전개 및 진행
(이 때 비선호 스토리군에서 탈출하는 선택지 제공)



이후 스토리 일정 개수 이상 진행 후 엔딩

03 서비스 설계

모드 종류



탐험 에피소드 모드



히스토리 모드

탐험 에피소드 모드



랜덤 시나리오 전개

- 정해진 순서 없이 무작위 사건 발생
→ 유저 선택에 따라 전개 변화 AI 기반 맞춤형 스토리 추천

AI 기반 맞춤형 스토리 추천

- 선택지마다 '스토리 속성 태그' 포함
- AI가 선호 태그 분석 → 유저 맞춤 스토리군 자동 반영

오리지널+설화 캐릭터 등장

- 한국 설화·전설 기반 창작 캐릭터가 동료/NPC로 등장
- 실제 설화 속 인물도 함께 등장

유저 주도형 이야기 생성

- 플레이어가 사건을 해결하며 자신만의 이야기를 구성



시대별 설화 챕터 구성

- 실제 설화를 시대별로 분류하여 챕터별 목표 제시
- 각 챕터는 목표 달성 중심의 진행 구조

선택에 따른 분기 및 난이도 조절

- 기존 설화 전개에서 벗어나는 선택 시 목표 달성에 지장 발생
- 유저 선택에 따라 스토리와 난이도가 유동적으로 변화

AI 가이드 시스템

- 목표 달성을 위한 조건을 실시간 리마인드
- 사용자가 탐색과 스토리 진행을 통해 과제 수행 가능

NPC로 등장하는 설화 인물들

- 실제 설화 속 인물들이 NPC로 등장
- 플레이어는 주로 주인공을 돕는 '조력자' 역할 수행

1) 사전 기능



게임 사전

- 게임 내 요소들(캐릭터,아이템)의 기능, 효과 등에 대한 설명 제공

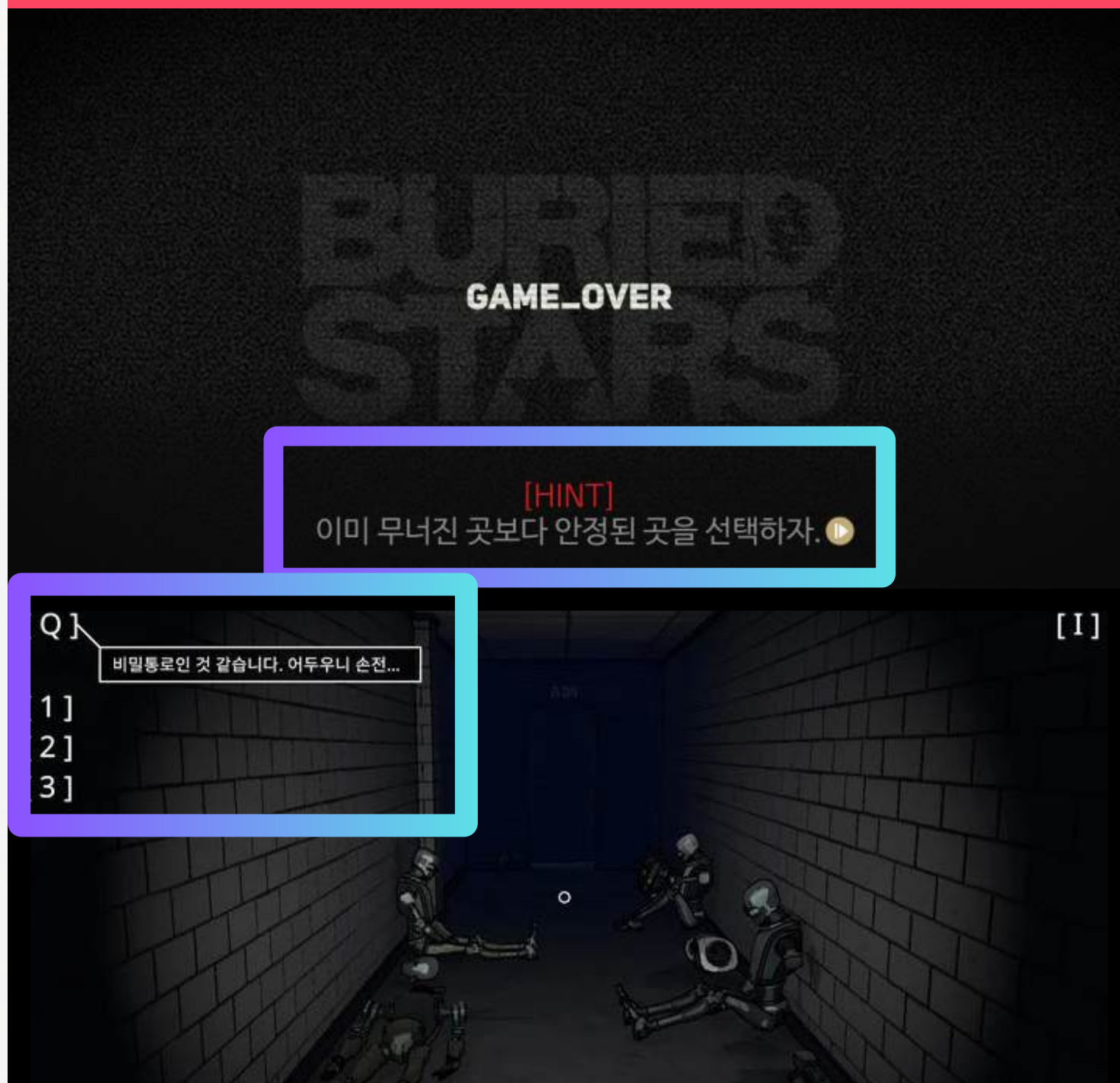
역사 사전

- 설화에 대한 역사적 배경과 전후 상황 맥락 정보를 제공

플레이 화면에서 상시 표시되는 검색 버튼으로 접근
시나리오로 제공되는 텍스트에 하이퍼링크로 제공

포함된 공통 기능 요소

2) 가이드 라인 기능

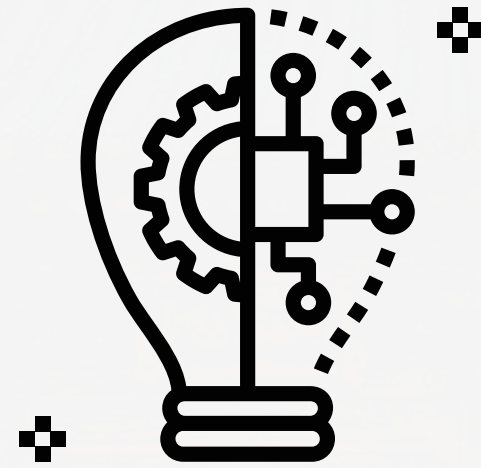


- 게임 클리어(목표 달성)를 위한 **필요 사항 리마인드**
- 연이은 클리어 실패 시 **점진적 가이드 제공**하여 난이도 조절
- 분기점 진입 실패 시 참고하면 좋을 만한 사전 하이퍼 링크 제공
- 게임 **기능에 대한 이해를 돕는** 보조 NPC

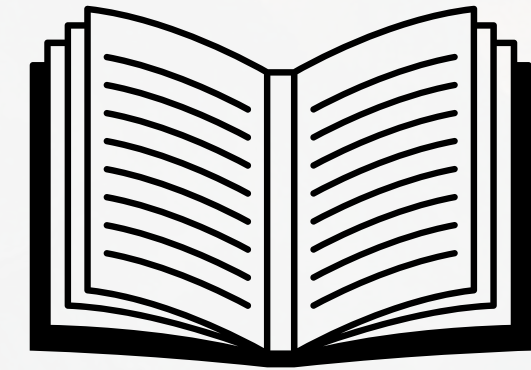
고객 세분화



짧은 시간에
간단한 콘텐츠를
즐기고 싶은 이용자



새로운 기술의 활용을
기대하는 사용자



스토리 콘텐츠를
즐기는 이용자

03 사업화 전략

PRODUCT

- AI 기반 맞춤형 스토리 전개 시스템
- 한국 전통 설화 기반의 독창적 세계관 구성
- 탐험 에피소드 모드 / 히스토리 모드 등 모드 분화
- AI 보조 힌트 및 역사 자료 사전 기능

PLACE

- 모바일 앱 스토어(Google Play, APP Store, 원 스토어)
- 추후 페이웨어로 PC 버전 출시 고려
- 글로벌 진출 시 현지화된 버전 및 웹 연동 지원
- 교육기관 및 공공기관 연계 배포 고려

PROMOTION

- 초기 사용자를 위한 사전 예약 이벤트
- 공유 시 게임 내 재화 제공하는 일일 퀘스트 제공
- SNS를 통한 홍보(유튜브, 릴스)
- 유명 게임 유튜버를 통한 인플루언서 마케팅 실시

PRICE

- 기본 콘텐츠 무료 제공 + 확장 DLC 유료 판매 (프리미엄 모델)
- 패키지형 에피소드 묶음 판매
- 에듀버전 / 학습특화 상품은 B2B 대상 별도 요금제 운영

03 향후 성장 전략 & 확장가능성



국내 시장 목표 점유율 달성 시 해외 시장 진출



**모바일 시장 공고화 이후
PC 버전 출시하여 플랫폼 확장 추진**



독창적 IP 활용한 콘텐츠 확장



B2B 협력 및 교육 시장 진출 전략

03 수익구조(비즈니스 모델)

프리투플레이 (F2P) 모델 + 인앱 결제 모델

1

추가 스토리 (DLC)

- DLC 1 편당 예상 가격 : ₩4,900
- 전체 사용자 중 유료 전환율을 보수적으로 3~5% 로 가정했을 때 , 월 평균 구매자 수 약 10,000 명으로 예상
- 월 매출 : ₩49,000,000 /
연 매출 : ₩588,000,000 (원화)

2

보상형 광고

사용자가 선택하여 게임 내 재화 획득을 목적으로 광고 시청

- 1 일 평균 광고 시청자 : 20,000 명
- 1 회 광고 시청당 수익 : ₩20
(평균 eCPM 기준)
- 월 매출 : ₩49,000,000 /
연 매출 : ₩588,000,000

3

패키지 상품 판매

- 패키지 구성 : 부활 아이템 , 전투 자동화 , AI 질문권 등
- 평균 단가 : ₩3,300
- 월 매출 : ₩16,500,000 /
연 매출 : ₩198,000,000(원화)

03 수익구조(비즈니스 모델)

인앱 결제 외 수익원

1

굿즈 판매

(독창적 세계관으로 형성된 구매층 겨냥)

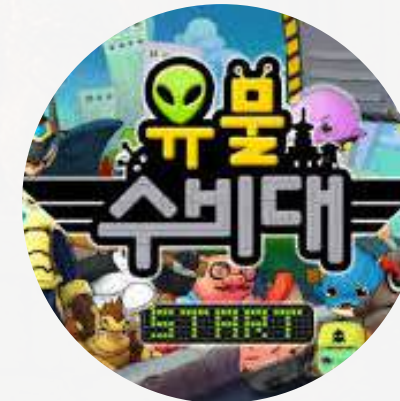
- 캐릭터 피규어 , 아트북 , 의류 , 스티커 등
- 평균 단가 : ₩15,000



2

실행 계획 수립

- 교육부와 협력하여 역사 DLC 개발
→ 교육기관 역사 교재 보조 콘텐츠 공급





서비스 설계

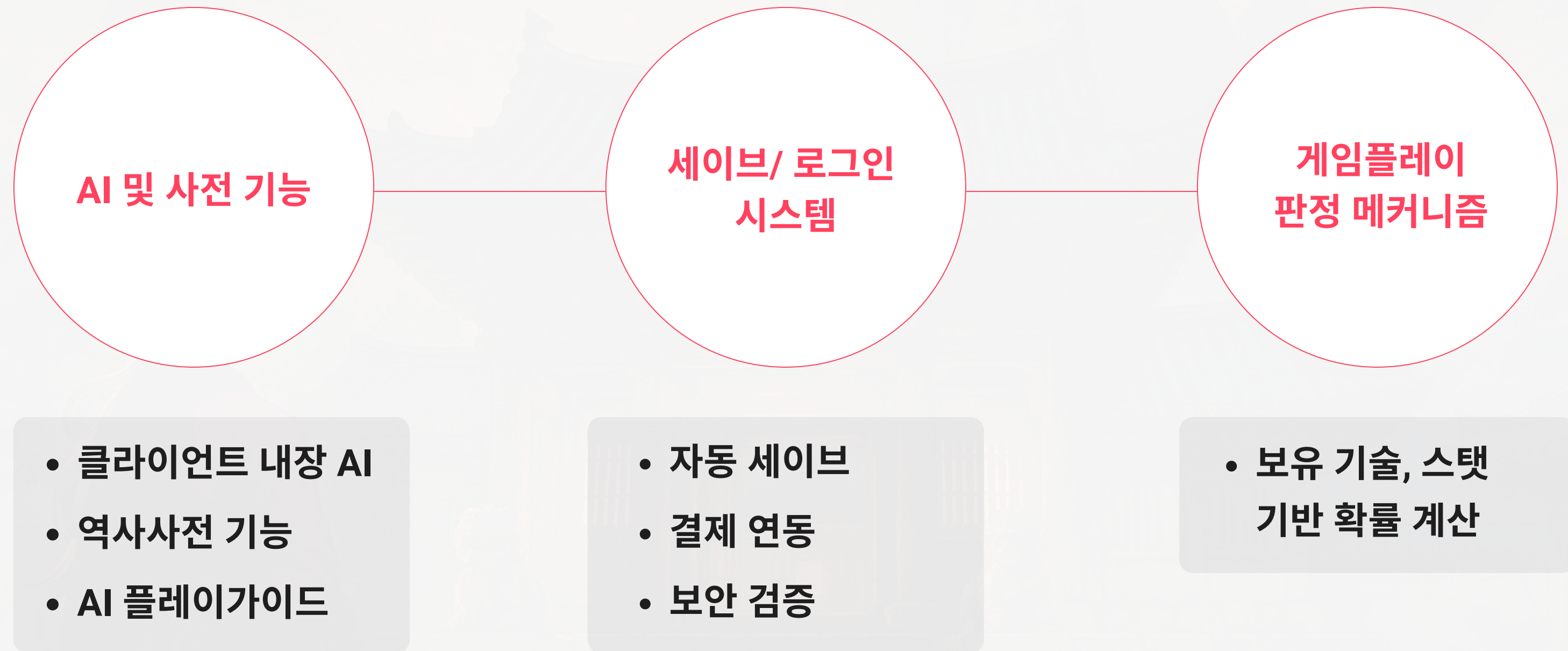
제작

- 유니티 엔진을 활용

고려사항

- 경량화
- 확장성
- 유저 편의

04 게임 시스템 설계 명세



스토리 관리 방식의 예시

소속 스토리군	스토리 ID	스토리 내용	태그
홍길동전	HD0101	홍길동과의 첫만남	의적, 선행
홍길동전	HD0201	첫만남 첫번째 선택지	의적, 선행
홍길동전	HD0202	첫만남 두번째 선택지	의적, 선행
...	
불가살이전	BG1207	불가사리와의 옥막골 재회	구조, 전투

MySQL 데이터베이스를 활용해 그룹화해 관리

태그를 기반으로 플레이어의 스토리군 선호도를 판단
태그는 스토리군 뿐만 아니라 각 선택지도 지니고 있음

04 핵심 기능 구현 계획

스토리 관리 방식의 예시

< 태그 선호도 조정 프로세스 >

[고구마] 태그를
지닌 선택지를
플레이어가
전혀 고르지 않음.

플레이어는
[고구마] 태그를
싫어한다는
방향성 도출

[고구마] 태그를 지닌
스토리군의
등장 빈도를
하락시킴.

왼쪽의 그림과 같이
스토리에서 플레이어가 선택지를 고를 때 마다
선택지를 기록

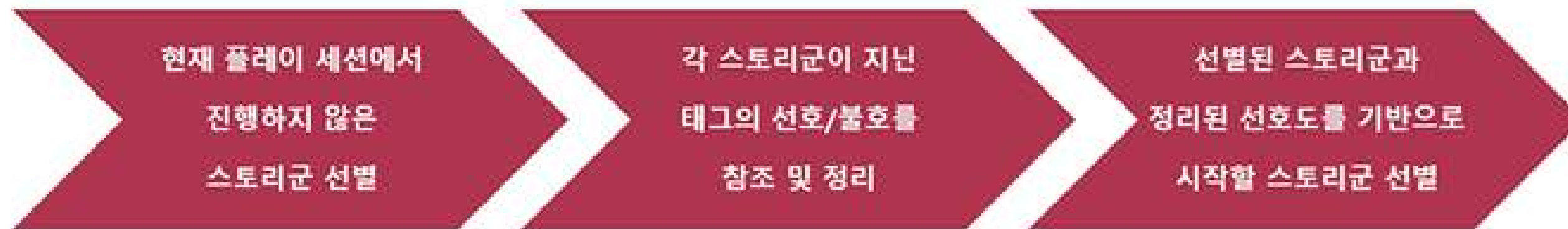


스토리 종료 후
고른 선택지를 기반으로
태그에 대한 선호도를 조정

04 핵심 기능 구현 계획

스토리 관리 방식의 예시

< 스토리군 선별 프로세스 >



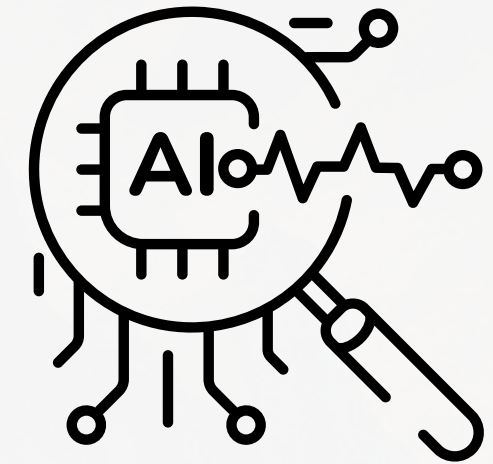
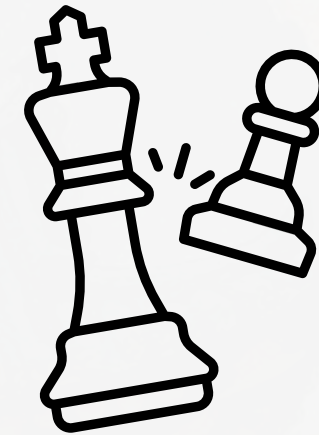
유니티 C# 내장 변수 활용하여 진행사항 최적화 및 관리

새 스토리군의 시작은 스토리군이 지닌 태그를 기반으로
선별하게 되며 구체적인 흐름은 위의 시각자료와 같다

04 제품 서비스 핵심 기능

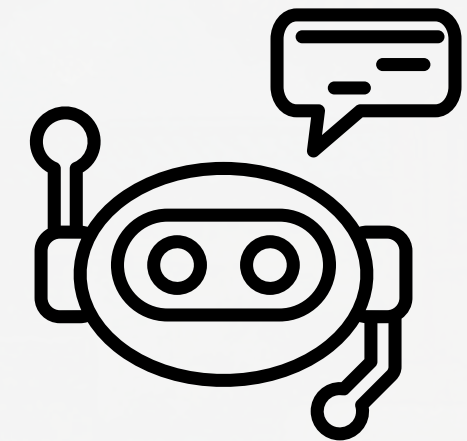
AI 플레이 분석 시스템

- 스토리, 선택지, 사용자 선호도에 기반한 스토리 속성 태그 분석을 통해 사용자 취향에 맞는 스토리를 선별하여 **맞춤형으로 제시**
- 사용자의 선택 데이터를 지속적으로 학습하여 스토리 전개의 **개인화 정밀도 향상**

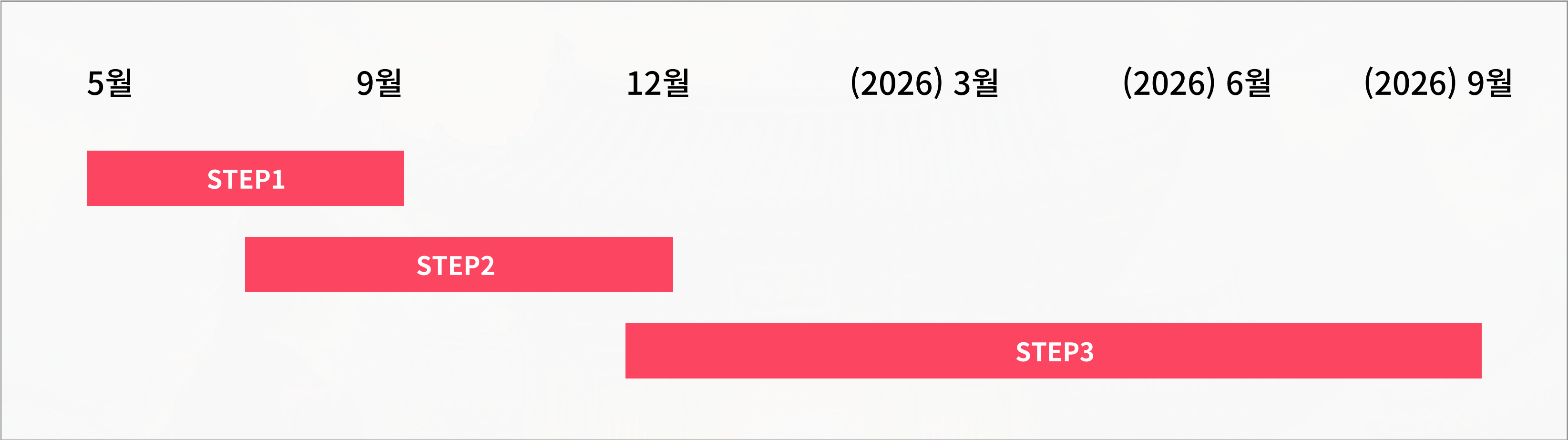


AI 보조 기능

- 이용자의 진행 상황과 선택 경향을 분석해, 점진적 힌트 및 이용 가이드를 제공함으로써 **플레이 난이도 조절 및 흐름 유지**에 기여
- 게임 내 역사 자료를 사전 형태로 하이퍼링크 제공, 관련 정보에 쉽게 접근 가능
- AI가 사용자의 게임 진행 수준을 판단하여 적절한 시점에 자료 열람을 권장, 스토리 이해도와 몰입도를 동시에 향상



05 사업 추진 계획



STEP1
기획 및 세계관 설계
프로토 타입 개발

STEP2
AI 시스템 개발 및 학습
게임 엔진 구축 및 서버/ 인프라 구축
알파 테스트 및 피드백

STEP3
마케팅 및 홍보 활동 시작
앱스토어 등록 및 출시
운영 모니터링 및 사업 확장 도모

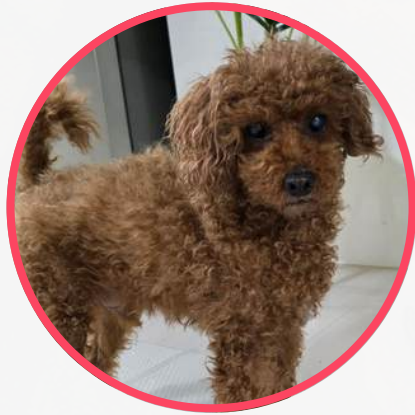
05 기능 구현 현황



프로토타입 구현 현황

- **스토리 및 세계관** 구현 완료
- 분기점 별로 **스텝 상승 및 기력 소모** 반영
- 플레이어의 **상태에 따른 선택지 선택** 가능/불가능
- 선택지에 따른 **이야기팩 활성화/비활성화**
- **스토리 큐레이션 알고리즘** 초기 개발 단계
- 디자인은 추후 개선 예정
- 12월까지 알고리즘 및 미구현 기능 구현 예정

05 팀 소개



신동빈

팀장

개발



임동희

메인 기획

디자인



하가은

기획

개발



조성빈

메인 개발



박동준

개발



유영민

개발

2050.03.25

8조 CIC

감사합니다

AI 활용으로 새로운 경험을 제공하는 한국 전통 세계관 기반 텍스트 시뮬레이션