**Data Analytics Programming / Final Term Project**

**201811589\_김종진**

|  |  |
| --- | --- |
| **Title** | **Improving game artificial intelligence and analyzing algorithms accordingly** |
| **Purpose** | **Game Developing** |
| **Outline** | **Research ways to improve the artificial intelligence of games through card games and macro.** |
| **게임 제작에 있어서 적절한 난이도의 인공지능은 플레이어를 몰입하게 만들고, 간접적인 체험의 효과를 극대화 한다. 이러한 인공지능의 난이도를 결정하는 것은, ‘인공지능이 어떻게 설계되어 있는가’ 이다.**  **이러한 인공지능의 구조를 파악하기 위해선, 단순히 게임을 많이 해보는게 좋겠지만, 필자의 목적은 다양한 종류의 인공지능(조합)을 만들고, 그러한 인공지능의 승률과 상성을 파악하여 플레이어의 스타일에 적절한 조합을 추천해주는 프로그램을 설계 하려한다.**  **현재 사용될 게임의 목록은**   1. **Darkest Dungeon – Butcher’s Circus** 2. **Library of Ruina**   **이며, 이는 추후 변경될 가능성이 있다.**  **필자의 목적은 게임 개발을 위한 인공지능 설계 능력의 향상으로, 자체적으로 게임을 개발해야하는 입장에서, 게임의 밸런스를 컴퓨터가 자동적으로 맞춰주는 기능을, 데이터 분석을 통해 자동적으로 맞춰주는 것을 목표로 한다.**  **최종적인 목표는 어떠한 게임을 이용하든 간에, 승률을 50%로 맞추는 조합을 가능한 많이 선정하여 게임의 밸런스를 잡는 효율적인 방법을 제시하는 것이 목표이다.** | |