

Howling

게임공학부

지도교수 : 김경철 교수님

고희정, 박하연, 이혜리

개발배경

- 생존이라는 장르에 육성 요소를 추가하여, 기존의 생존 게임들과 차별화된 게임을 제작
- 플레이어와 상호작용하는 늑대 NPC를 통해, 싱글 플레이 중에도 협력 관계 구축
- 늑대 NPC가 플레이어의 플레이에 따라 행동방식을 스스로 학습하도록 설계

개발목표 및 내용

- Unity 엔진을 이용하여 채집, 사냥, 조합 등 생존 게임 요소 개발
- Unity ML Agents를 이용하여 학습하는 협력 NPC 구현
-

개발결과



▶ 채집과 사냥



▶ 이미지 설명이 들어갑니다.(도표 등)



▶ 학습 중인 협력 NPC 늑대

기대효과 및 시장성

- 협력하는 늑대 **NPC**를 통해 타 싱글 플레이 생존 게임들과 다른 차별점을 가지며, 이를 통해 생존과 육성 장르의 결합이라는 특징을 내세울 수 있다.
- 기업의 60%는 이미 AI나 머신 러닝을 도입하였으며, 평균적으로 4개의 AI 프로젝트를 가지고 있다. 또한, 게임 산업 AI 시장 규모는 2019년 6억 달러에서 2025년 13억 달러로 연평균 8.4%씩 성장할 것으로 분석하고 있다. AI에 대한 관심이 늘어가는 요즘 추세에 알맞게 이를 적용한 게임을 선보일 수 있다.

“

늑대를 길들이며
무인도에서 살아남자

”