

Adventures in Level Design: Generating Missions and Spaces for Action Adventure Games

摘要

本文研究動作冒險遊戲的關卡之生成策略。這種類型非常依賴良好的關卡設計，而非**規則主導 (rule-driven)** 類，像是策略、角色扮演這類在過去已經能成功生成關卡的遊戲。本文所提出的方法將**任務 (Missions)**與**空間 (Spaces)** 分為分開的結構，並各需要一個獨立的步驟生成。此討論了在程序中各個獨立的步驟下，各種不同**生成語法 (Generative Grammars)** 的優點。

關鍵字：程序化生成；關卡設計；動作冒險遊戲

目錄

1. [Introduction](#) by Hao-Chen
2. [Missions and Spaces](#) by Hao-Chen
3. [Generative Grammars](#) by Ze-Hao
4. [Graph Grammar to Generate Missions](#) by Ze-Hao
5. [Shape Grammar to Generate Space](#) by Ze-Hao
6. [Generating Space From Mission](#) by Hao-Chen
7. [Involving Player Performance](#) by Ze-Hao
8. [Conclusions](#) by Ze-Hao

其它

原文作者：

- Joris Dormans (j.dormans@hva.nl)

譯者：

- Hao-Chen Wang (bachelor.whc@gmail.com)
- Ze-Hao Wang (salmon.zh.tw@gmail.com)

審稿者：

- Kevin Lai (s900127127@gmail.com)
- Li-An Lin (jenny84311@gmail.com)

介紹

具有程序化生成內容的遊戲已經出現一段時間了。此類遊戲經典的例子是 *Rogue*，一個老式龍與地下城風格的 *ACSI* 地城冒險遊戲，每當玩家展開新遊戲時關卡就會重新生成。近年程序化產生內容的遊戲原始碼往往是無法取得的，因此難以判別其使用於自動化生成的演算法為何。而老遊戲的原始碼與它們的關卡生成策略在網路上被良好地記錄著。這些遊戲典型的關卡生成方法可以被分為暴力亂數演算法，是為了此類遊戲結構而量身打造的方法。一個生成策略是生成格狀的地圖並代表其充滿岩石，並從地圖起點開始“鑽”出隧道和房間。複數的路徑可以由之前打造的房間分別朝新方向鑽出。接著便在该地城內放置生物、陷阱與寶藏。另一個策略採用將地城劃分為大區塊，接著在部分區塊中生成房間、最後將這些房間以迴廊連結起來 [2]。如要生產代表荒野區域的遊戲空間，則使用**細胞自動機 (cellular automata)** 創造富有生機的結構。

雖然這些演算法的成效皆已在 roguelike 遊戲的關卡中被證實，但這類演算法生成出來的遊戲類型是非常少的。在 roguelike 遊戲玩法中，角色建設是一種典型的元素。此類型的遊戲玩法機械式地闡述紙筆桌上型角色扮演遊戲，解決大部分用以提升角色所需的收集的經驗點數、魔法裝備等繁複過程。就如遊戲設計師 Ernest Adams 在「來自地城的一封信」所諷刺地，此處在遊戲機制背後似乎缺乏了動機，導致用來描述角色成長的手法就如同 Mythical Quest 那微弱的回饋顯得不足 [4]。此類型的遊戲玩法，雖然形成自己的利基，但非常適合隨機生成地城的佈局，並且不需要與關卡設計相同的質量，例如，動作冒險遊戲中 *Zelda* 系列主設計師宮本茂在採訪中提到，角色開發僅作為遊戲的一小部分 [5]。就如同隨機遇敵表是一個評價良好的工具並可以產生特定風格，但並非所有龍與地下城的角色扮演都可行 [6]。

這有點類似 Kate Compton 與 Michael Mateas 所點出的，平台動作遊戲的關卡生成要難得多，此類遊戲的關卡設計是最關鍵的一部份 [7]。動作冒險同樣也依賴能讓玩家在探索、心流體驗與故事性中感到愉快的關卡設計。這些原則便使得我們難以用 roguelike 遊戲中常見的演算法來解決關卡生成問題。這些演算法不能表達這些原則，因為比起地城個別房間、通道的觀點，通常更注重更大規模的操作。為了產生符合上述原則的關卡，我們必須改變我們的做法，基於這些原則的層次進行操作。而這方法，正是使用**生成語法 (Generative grammars)**。

然而，即便使用了生成語法，生成一個好的關卡仍非常困難。關卡往往讓我們有隨機感，使得整體欠缺一個結構。尋找單一生成語法用以擊敗所有難題是不可行的。良好的關卡設計，必非單一、而是有兩種結構；一個關卡總是存在著任務與空間。本篇論文建議，最好分開來使用生成語法生成適合各個結構的任務和空間。如此論文最終節所述，文中描述的方法將會先產生任務後再生成空間，並使任務分配至各空間中。

2. 任務與空間 (Mission and Spaces)

在由筆者所著作研究與描述 *Zelda: The Twilight Princess* 遊戲的關卡 *Forest Temple* 中 [8]，可見以兩種不同的結構都來描述關卡本身。首先，關卡中有幾何結構：空間。關卡可被歸納於由節點與連結組成的網路，來代表房間與其連結。再來，關卡中有一連串工作，必須由玩家完成方可抵達終點：任務。任務可以藉由**有向圖 (Directed graph)** 來表示前面有哪些工作需要完成。任務規定了工作完成的順序，並獨立自幾何結構。可在圖一看見任務能夠被配置到遊戲空間。在此例中，空間與任務的某些部分是**同構 (isomorphic)** 的。尤其是第一區的關卡任務和空間對應非常接近。任務與空間的**同構** 在許多遊戲中常見，但任務與空間的結構差異通常卻相當重要。

關卡空間配置了任務，而任務對應至特定空間，但它們卻是彼此獨立的。同樣一個任務可以對應多個不同的空間，而一個空間可以執行複數個不同的任務。任務與空間的設計原則又有所差別。一個線性的任務，所有的工作只可以單一、固定的順序完成，卻可以安排的非線性的空間配置中。同理，一個非線性的任務有許多平行的挑戰與選項，這些選項與挑戰能被安排在嚴格線性的空間中，讓玩家必須得來回奔波。

一些關卡的品質，可因任務和空間的功能而有所變化。例如，*Zelda* 的關卡與許多任天堂的遊戲常利用跟武術訓練相同的關卡結構，來使玩家熟悉特定的動作與技能 [9]。以下所述的是一種結構，玩家在基本階段第一次學會了簡單的技巧，然後她在基本對練重複地使用練習這個技巧以達完美。在練習武術時，重複的動作可能是冗長又單調的；有個再好不過的例子，在電影《小子難纏》中，英雄一而再再而三重複執行同樣的動作直至完美。於是，在遊戲的對練階段玩家將學會不同的技術如何組合（對練階段），好讓她能在對抗頭目前熟練實技，這即是組手階段。這結構同樣適用於解析 *Forest Temple* 的關卡。在這個關卡中，Link 第一次學會了如何使用炸彈來攻擊生物並解開通道（基本），他必須重複地使運用這個技術數次以推進關卡（基本對練）。他也會得到特殊道具迴旋鏢，並且同樣的，透過達成一連串簡單的目標（基本、基本對練）抵達終點。為了前往終點，Link 必須要組合炸彈與迴旋鏢來抓到最後一頭猴子，並必須到達神殿的最後一個房間，在那他也將使用相同的技巧解決關卡的最終頭目（組手）。

同時，*Forest Temple* 的任務也按照一些常常在好萊塢電影看到的劇情結構，如 Joseph Campbell 的著作 *monomyth* 一樣。（參見圖一，在 *Zelda: The Twilight Princess* 中，*Forest Temple* 的空間與任務 [10] & [11]）依此結構，玩家必須對抗守門人才可跨越冒險境地（地城）。半路或二分之三的地方，玩家得擊敗中 BOSS 取得迴旋鏢，這是第三幕開端的訊號；最終幕的結尾將是玩家擊倒關卡頭目。森之神殿的空間要素則有所不同，他的基本模式是軸心輻射式，這種結構讓玩家可以輕易地來回於神殿各個區域。迴旋鏢則作為一種鑰匙，在初期就能遇到並能打開許多機關。一旦在神殿內取得了迴旋鏢，那麼神殿內額外的房間會解鎖並讓玩家可進行探索，此結構常見於冒險遊戲 [12]。

3. 生成語法 (Generative Grammars)

生成語法源自於語言學，並作為描述片語集合的模型。理論上，建立生成語法便可以從中產生所有正確的語言片語。一個生成語法通常由**字母表 (Alphabet)** 與**規則 (set of rules)** 所組成 [13]。字母表是語法中所使用到的符號之集合；規則則採用改寫的方式進行，一項規則能夠指定什麼樣的符號（組）會被其它的符號（組）給替代，而形成其它的新字串。舉例來說，語法當中的規則可以指定符號裡的一段字串，將符號「S」替換成符號組「ab」，而這樣的規則下一般可以用「 $S \rightarrow ab$ 」來表示。

生成語法通常使用箭頭右側的符號（組）用以取代箭頭左側的符號（組）。因此，通常待替換的符號稱為**規則左側 (Left-hand side of the rule)**；並將新符號稱為**規則右側 (Right-hand side of the rule)**。字母表中的一些符號因為沒有指定替換的規則而從不被替換，這些符號稱為**終端 (terminal)** 並依照慣例以小寫字元表示。在前述範例的「a、b」即為終端符號，而**非終端符號 (Non-terminals)** 指定他們依照規則進行替換並且通常用大寫字元表示等，先前範例中的符號「S」便是之一。對於描述自然語言句子的語法來說，終端符號可以是文字，而非終端符號表示功能性的文字組合，例如名詞片語和動詞片語。「S」時常被作為語法的起始符號—生成語法至少需要一個符號被置換，而不能從無開始。因此，完整的生成語法亦制定了起始符號。

像這樣的語法用於計算機科學以**創造語言**與代碼解析器，它們被設計為理解和識別語言。然而，語法也適合於**生成語言**。很容易見到看到簡單的規則能夠產生出相當有趣的結果，特別是當這些規則允許遞迴時：當規則產生的非終端符號，直接或是間接地導致相同規則產生。「 $S \rightarrow abS$ 」是遞迴規則中的範例，將會產生出無止盡的「ab」字串。

「 $S \rightarrow aSb$ 」是另一個範例，並生成字串的「a」會隨著後方相等數量的「b」。為了讓自然語言所開發的生成語法，能夠領悟超越單一單字的水平，例如參數構造與修辭。這意味著利用生成語法來開發遊戲能夠找到更高級別的設計方法，進而在微觀與宏觀中引出有趣的關卡。

當以下的情形符合時，生成語法可被用來描述遊戲。首先，語法的字母表由一系列的符號組成，用以表示遊戲當中的特定概念。以及，規則定義了合理的方法，在前述概念能夠被組合後創建出良好的關卡。舉例來說，一語法描述冒險遊戲其可能的關卡，可能包括了終端符號「key」、「lock」、「room」、「monster」、「treasure」。而該語法的規則可能包含下列所述：

1. Dungeon \rightarrow Obstacle + treasure
2. Obstacle \rightarrow key + Obstacle + lock + Obstacle
3. Obstacle \rightarrow monster + Obstacle
4. Obstacle \rightarrow room

在上述的列舉中，當多項規則指定以 *相同的非終端符號* 進行可能性的替換，僅只會有一項規則會被套用。這可以用亂數隨機地進行，並能夠產生各式各樣的字串，結果可能包括了：

1. key + monster + room + lock + monster + room + treasure
2. key + monster + key + room + lock + monster + room + lock + room + treasure
3. room + treasure
4. monster + monster + monster + monster + room + treasure

上述討論的語法所產生的字串並非都適合遊戲關卡，特別是上述第三個字串過短。問題不是採用了生成語法，而是在舉例中使用規則的品質、質量。事實上，生成語法可以透過建立更好地抓住關卡設計原理的規則，來輕鬆地解決這些問題，像是：

1. Dungeon → Obstacle + Obstacle + Obstacle + Obstacle + treasure
2. Dungeon → Threshold Guardian + Obstacle + Mini-Boss + reward + Obstacle + Level-Boss + treasure

如果規則一包含了一個想法，一個地下城需要有一個最小長度的語法會是有趣的。規則二直接結合**三幕劇構 (three act story structure)** 來描述了 *Zelda: The Twilight Princess* 遊戲中的關卡 *Forest Temple*。

生成語法可以透過不同的方式來生成遊戲內容，遊戲專家與設計師可以產生語法來為特定的遊戲生成內容。製作這樣的語法不是件容易的事情，但是通過它來生成或調整新的內容所需的努力遠遠不及一開始。此外，語法和程序化內容能夠自動化設計一部分任務來輔佐設計師，而這方法被遊戲公司 Epic Games 用於生成建築物與大型城市景觀。它被證明是非常好用的方法，因為它允許設計師在相同的限制下，使用新的規則而不必重作整個部分，快速地重新生成先前幾個部分 [14]。最後，可以從測試環境中選擇內容成功的**演化式演算法 (Evolutionary Algorithms)** 來生成語法。本文所提出的語法皆使用第一種方法來擬稿，演化式的語法雖然聽起來是個相當誘人的概念，但它超出了這裡所提及的知識範疇。

生成語法的相關應用也可以在 **Lindenmayer Systems (L-Systems)** 中發現。Lindenmayer 是一位生物學家，他利用了語法來描述植物的生長狀況，不過 L-Systems 已被應用在產生許多不同的空間輸出 [15]。現今的 L-Systems 在遊戲中用於生成樹木和其它的自然結構。且 L-Systems 已經擴展到城市模型的程序化生成 [16]。這項擴充用於創造循環的道路網路，其中原始的 L-Systems 僅生成樹狀結構。該擴充允許在先前所生成的街道附近再生成一街道並與之相交，因此創建出返回到之前產生的結構。

4. 以圖狀語法生成任務 (Graph Grammars to Generate Mission)

圖狀語法在 David Adams 的 2002 年學士論文— Automatic Generation of Dungeons for Computer Games 中討論關於關卡生成 [17]。圖狀語法是生成語法的一種特殊形式，它不產生字串，而是由邊與點所組成的圖形。在圖形語法中，一個或多個節點以及相連邊可以由節點與邊所產生的新結構給替代 [18]（請見圖二與圖三）。經過特定的規則所描述，將一組節點被選擇所替換之後，根據**規則左側**對所選擇的節點進行編號（圖三的第 2 步驟）。接下來，所有的被選擇的節點之間的邊將其移除（第 3 步驟）。有編號的節點接下來被取代成**規則右側**的等價節點（相同編號之節點）（第 4 步驟）。然後將**規則右側**中沒有與**規則左側**等價的節點添加至圖中（第 5 步驟）。最後，連接新節點的邊依**規則右側**放入圖中（第 6 步驟），以及移除編號（第 7 步驟）。請注意，圖狀語法可具有允許刪除現有節點的操作，但這些操作在本文中不被使用。

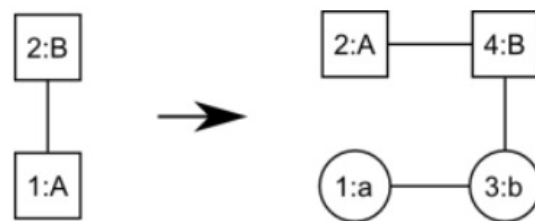


Figure 2. An example of a graph grammar rule

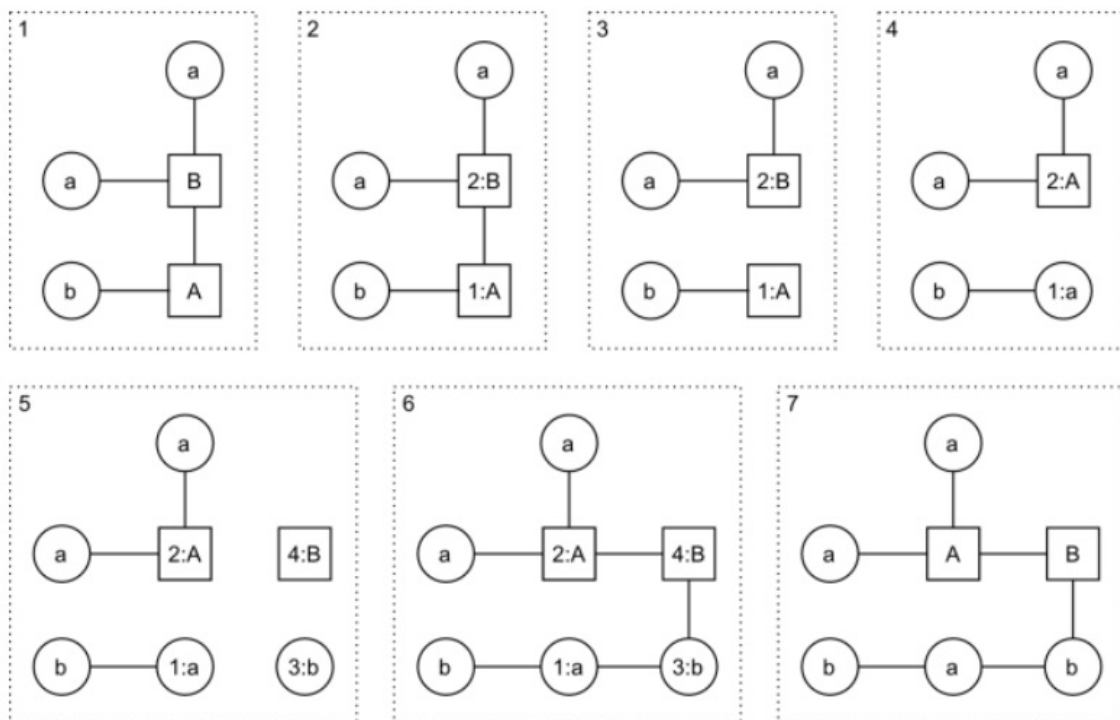


Figure 3. The replacement operations according to the rules from figure 2.

圖狀語法非常適合生成任務，因為任務相當適合以非線性圖來表示。它會需要一個由不同的任務所組成的字母表，其中包括了挑戰與獎勵。圖四表明了一些規則，用於生成與 *Forest Temple* 任務類似的任務結構。圖五為生成語法的範例輸出。請注意，該語法包括了兩種類型的邊，一為單箭頭、二為雙箭頭，不同類型的邊是一項能夠在其它圖狀語法中找到的特徵。在這裡的情況，雙邊表示在從屬節點與其上級節點**緊密耦合 (tight coupling)**：這意味著從屬節點必須放置在生成空間中的上級節點之後，針對本文所描述的來具體實行。一般邊表示**鬆散耦合 (loose coupling)**，並代表從屬節點可以被放置在任何一處。這對於生成空間的演算法來說非常重要（詳見下面第六章）。

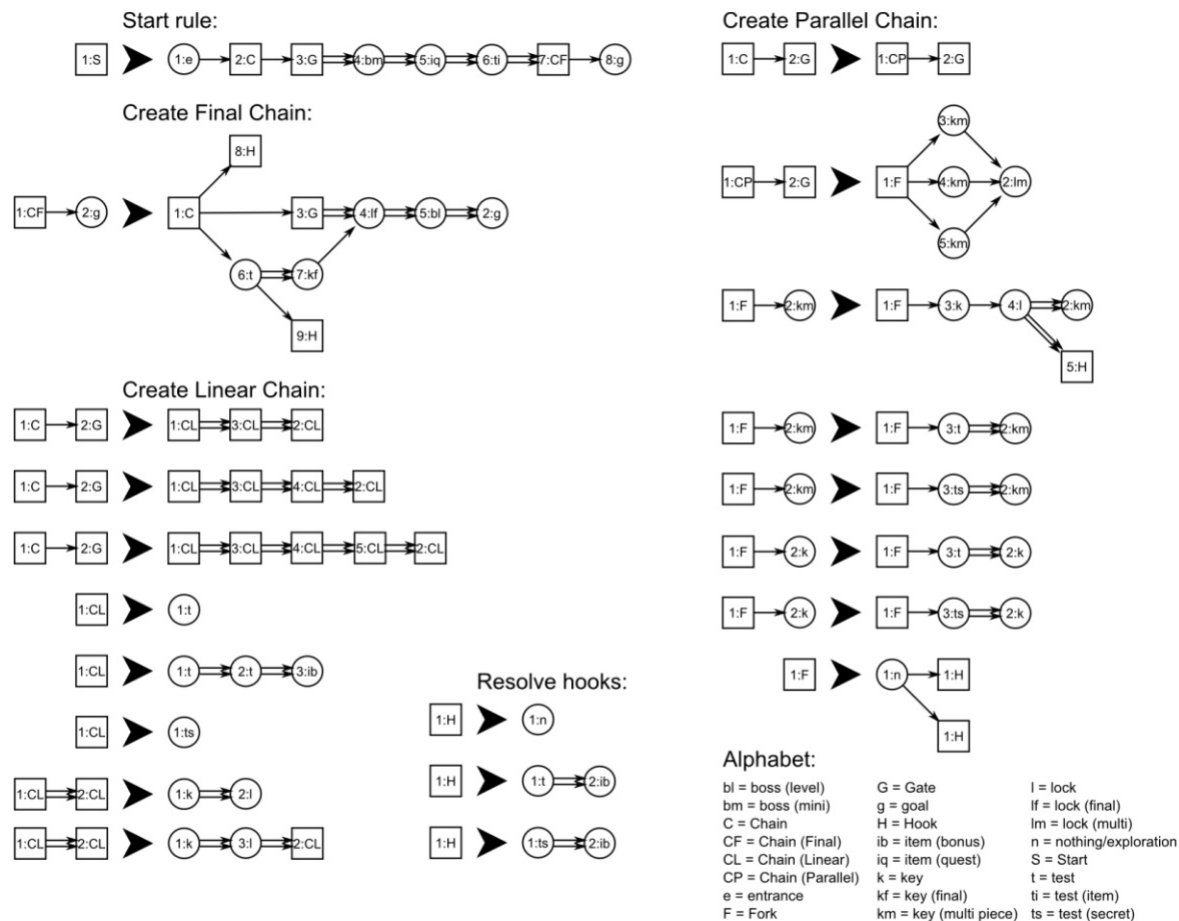


Figure 4. Rules to generate a mission

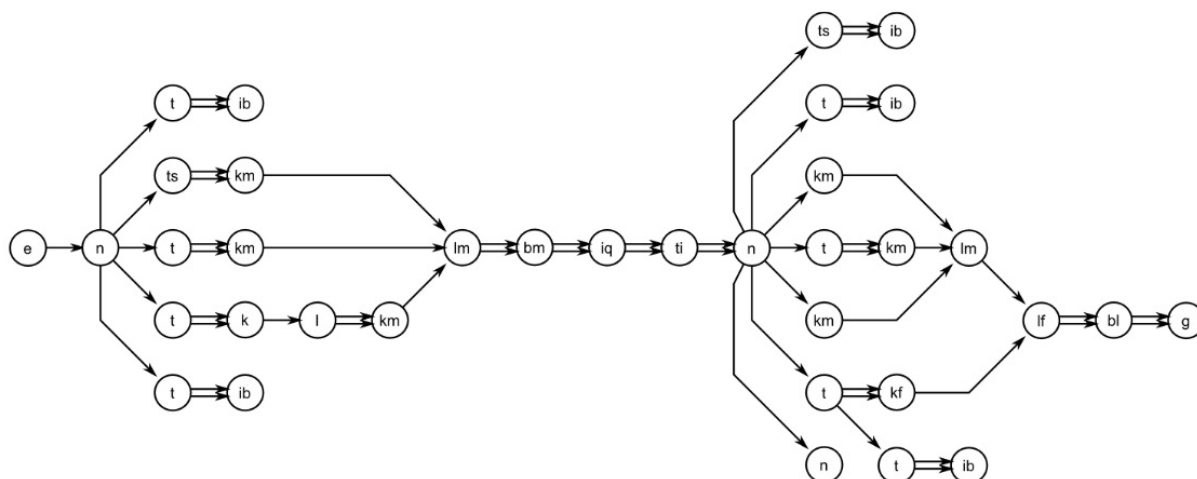


Figure 5. A generated mission (from the rules in figure 4)

5. 以形狀語法生成空間 (Shape Grammar to Generate Space)

形狀語法 (Shape Grammars) 對於生成空間是最有用的，自 1970 年初，形狀語法首次被 George Stiny 與 James Gips 所描述 [19]。形狀語法類似於生成語法與圖狀語法，是根據重寫規則產生出的新形狀替代形狀。**特殊標記 (special markers)** 用於識別起始點或是協助定位（有時是縮放）新的形狀。

舉例來說，設想一形狀語法的字母表包含了三種符號：「a wall」、「open space」與「connection」（請見圖六-a）。在這一語法中，**僅有「connection」是非終端符號**，其帶有指向性三角形的正方形標記。在形狀語法**規則右側**標示的灰色標記，表示了原始形狀的位置與其指向為何。我們可以設計一些規則，讓 connection 會被取代成一小段的通道、T 字叉路或是替換成牆壁，進而有效地關閉 connection（請見圖六-b）。顯而易見的是，圖六-c 中所描述的結構便是上述規則可能的產出，只要起始符號也是 connection，並假設在每次的迭代時選擇隨機的 connection 來替代。

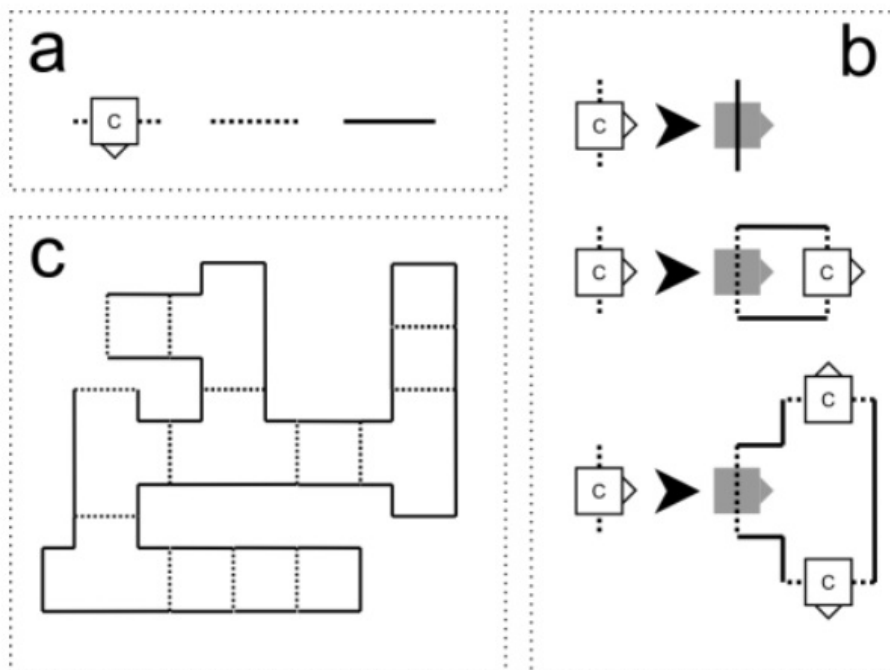


Figure 6. Shape grammar a) alphabet, b) rules and c) output

形狀語法像是任何的生成語法，包括可以遞迴。在結果的形狀中，遞迴引入了更多變化的好方法。舉例來說，在圖七中的規則具遞迴性，以及這些規則產生出的形狀更具有自然（**碎形 fractal**）的感覺。在這種情形下，語法的實現應該允許**規則右側**可以被調整大小，來匹配正在成長形狀的大小。

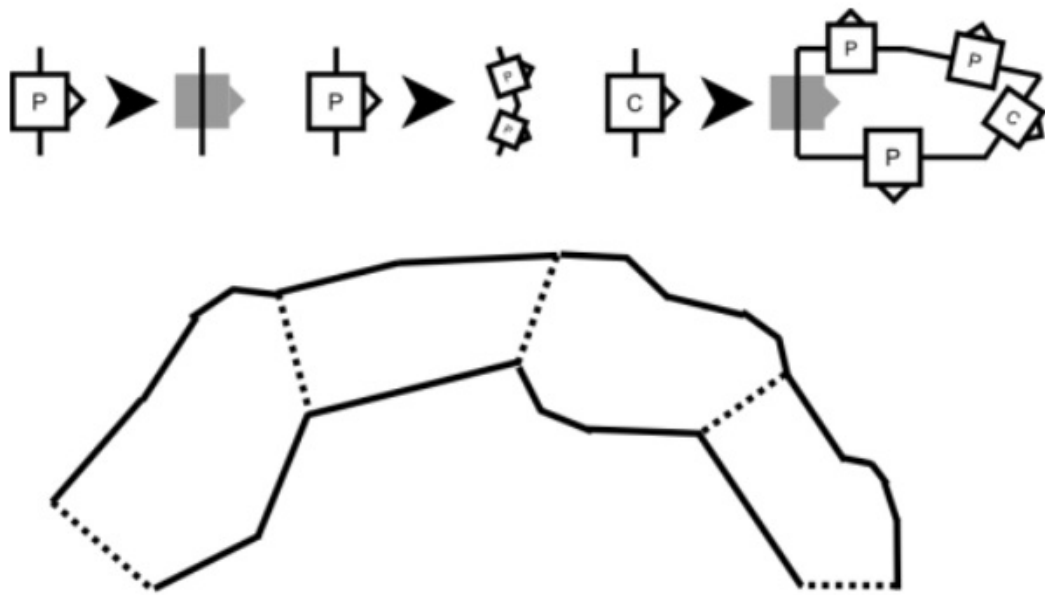


Figure 7. Recursive shape rules and output

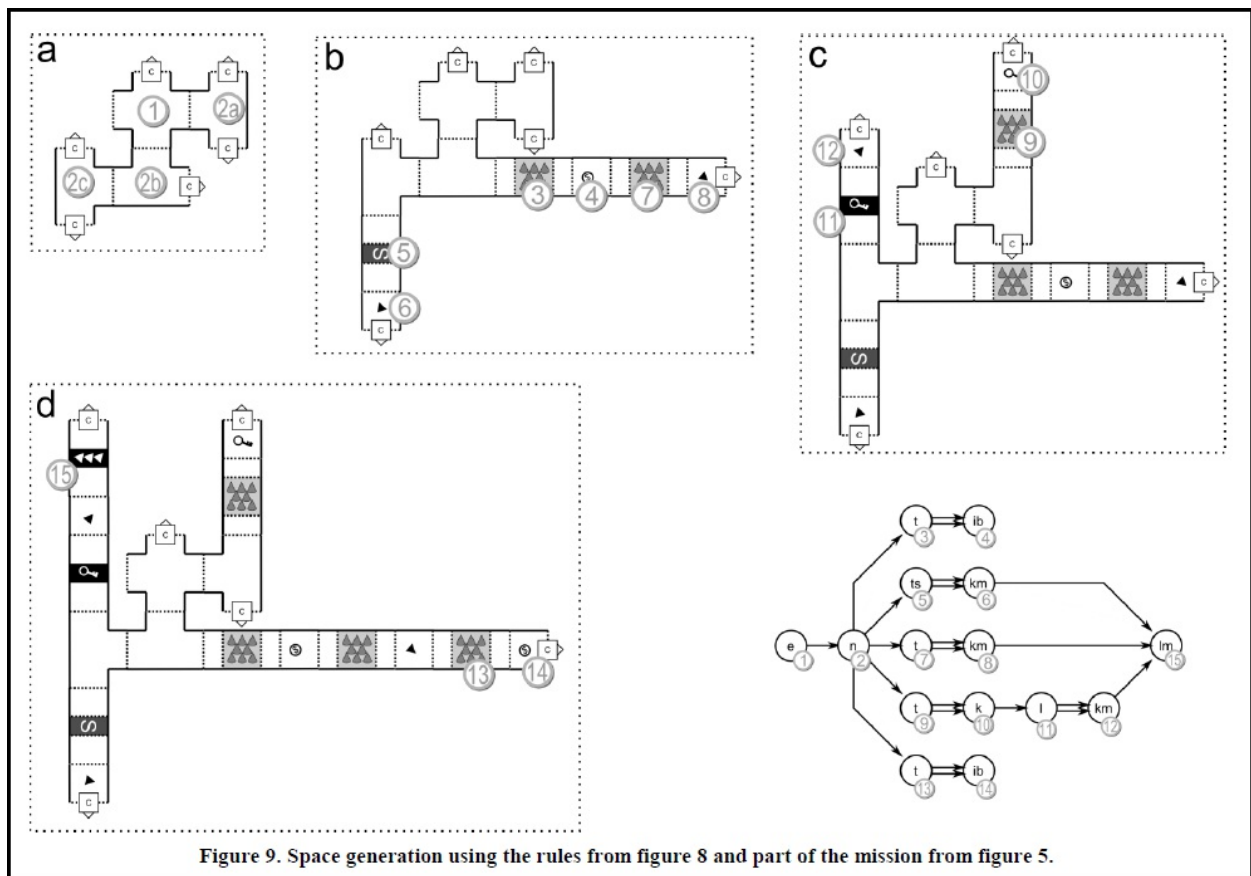
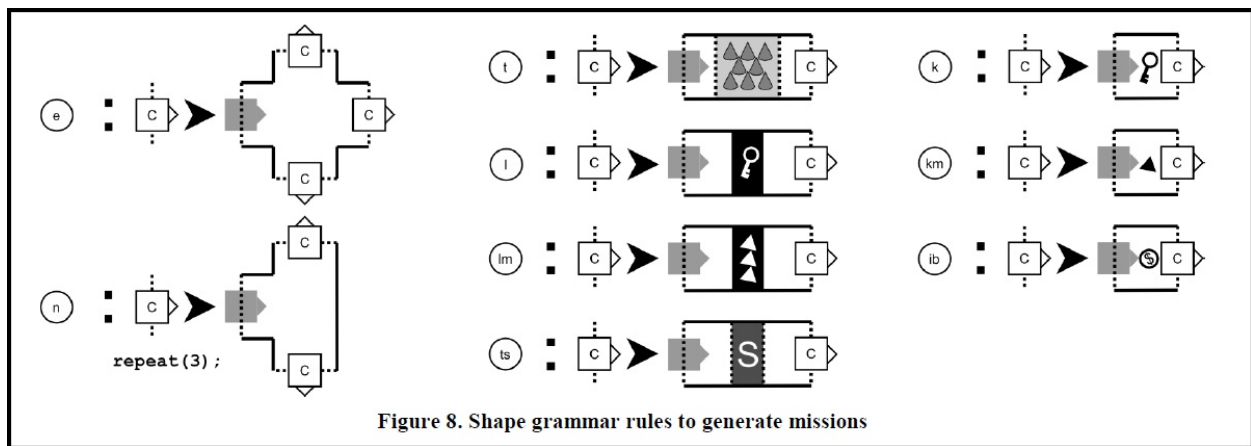
6. 由任務產生空間 (Generating Space From Mission)

為了從已生成的任務中使用**形狀語法 (Shape grammar)** 產生出一個空間，我們對**形狀語法 (Shape grammar)** 做了些微的調整。任務的**中止符 (Terminal symbols)** 必須在形狀語法中作為**建造指令 (Building instruction)** 發揮作用。為了實現任務中止符在形狀語法中的機能，形狀語法的每個規則都得與任務語法的中止符有所關連。形狀語法首先會搜索任務中的下一個符號，接著尋找可實現此符號的規則並基於它們的**關聯權重 (Relative weight)** 隨機挑選一個規則；然後從可適用此規則的各種可能擺設位置中再根據**關聯適用度 (Relative fitness)**，該位置可能有其他更合適的選擇) 隨機選擇其一。當每個任務符號的元素被生成後，這個演算法會儲存一個**參照 (Reference)** 至其之中，這讓演算法可實作出由任務控制的**緊密耦合 (tight coupling)**。此機制避免演算法把鑰匙、道具隨機擺放而非如任務規範地安排在測驗、門鎖其後。形狀語法更針對一些影響規則選擇的動態參數做了擴充。這些參數用於建立程序化難易度或是在不同**註記 (Register)** 之間的切換。舉例來說，這個語法在每次選擇規則時有更高的機率選擇更困難的阻礙，並將生成許多陷阱的註記替換為存在與多怪物的註記。

在應證此研究的測試程式裡，規則可以擁有與它們對應的指令。這些指令在規則被使用的前後皆可執行。它們促使動態的規則權重與程序化難易度等。

有關於形狀語法的額外補充是，此形狀語法靈感來自於可自動鋪設交叉口道路的 L-System（請見第三章）。為了保證空間成長時確實能與先前已生成的空間重新連結，因此演算法需要加入一個步驟。該步驟執行於一個已擺放於空間的規則之後，它會尋找兩個鄰近且能適當對齊的 connection，並將兩個空間連結起來。為了避免任務出現短迴路，例如將最終房間與入口附近的房間意外地連結起來，所有在生成結構中開放的 connection 都必須在特定的規則執行前或後封閉。這些指令對應到以實作此類邏輯的規則。

一旦完整的任務都被考慮過以後，形狀語法便退回正常的實作，且會繼續迭代直到所有非中止符被一套可完善此空間的規則（或說增長出額外分支）取代為中止符時。



圖八列出形狀語法根據此方法而產生出的一些規則。圖九展示出基於文上圖五所示的任務第一部分的關卡結構的一些迭代。理論上要產生一個可以容納複數個任務並不會很困難。多個任務可以混合使用，透過生產器在多個任務中選擇下個被配置到地圖的工作。換而言之，第二個任務也可以在第一個任務預備後，被當作建造指令使用。

7. 涉及玩家的遊玩表現 (Involving Player Performance)

本論文討論之（部份的）生成技術也可以用於遊玩期間的關卡生成，玩家有機會以實際的遊玩表現來影響生成的結果。良好的策略是在關卡開始前能生成出一個任務，而且能確保關卡具趣味性的整體結構，同時空間也會響應玩家的遊玩歷程而成長。由於遊戲世界在遊玩的過程中生成，可能涉及了不同**空間規則 (Space rules)** 的動態權重，這使得玩家的實際遊玩表現可以被匯入至遊戲世界的構築之中。舉例來說，如果玩家已經遭遇許多怪物並與其對戰，則將降低「產生更多**怪物 (monsters)** 的規則」之權重，而提昇「產生不同類型**障礙 (obstacles)** 的規則」之權重，如此將確保遊玩的多樣性。或者是當玩家表現出她很享受這些戰鬥的過程（例如她會去追擊所有她所遇見的怪物），我們便可能讓她遭遇更多、更強大的怪物。在玩家實際的遊玩表現與遊戲生成之間所構成的**反饋環 (feedback loop)** 提供了許多契機。

較為簡單的方式是在已生成的空間中留下少量的**非終端節點 (non-terminals)**，以便在遊戲過程中被替換。像是非終端節點可以指定在特定的地下城房間中出現**障礙 (obstacle)** 或**獎勵 (reward)**，但沒有指定障礙物與獎勵的性質為何，直到玩家進入房間或開啟容器才會觸發非終端節點的替換動作，才決定出障礙物與獎勵的性質。這允許了遊戲能夠動態地改變難度與獎勵，以便反映玩家的遊玩表現與狀態。

另一方面，較為困難的情況是在遊玩的過程中生成任務。最好的策略是在構築空間之前，生成一個仍有一些非終端節點的任務，而替換非終端節點的動作應在遊玩過程中進行，並且應該根據玩家的遊玩表現直接或間接地通知。空間可以響應任務的變化而自動成長，抑或是已經適應了所有的可能性。**fractal story** 由 Marie-Laure Ryan 提出的互動式結構相當淺顯易懂，當玩家被故事中某些劇情給吸引住後，故事便持續地生成更詳盡的內容 [20]。

8. 結論

動作冒險類遊戲的關卡是由空間與任務所構成的雙重結構。當程序化生成這類型的關卡時，最好能夠把生成過程拆分成兩個步驟。**圖狀語法 (Generative graph grammars)** 適合生成任務，它們能夠產生非線性結構優於線性結構，像是探索類的遊戲。同時它們能夠抓住一個良好遊戲體驗所需的大型架構。一旦任務被生成，**形狀語法 (Shape grammars)** 的擴展形式便可以增長出一個能容納生成任務的空間。這需要對形狀語法的通俗做法做一些修改，最重要的修改內容是將**形狀語法的規則與語法中用於生成任務的終端符號**建立關聯。

將過程拆分成兩個步驟，可以讓我們從每一種類型的語法中取得優勢。伴隨著一套別出心裁的規則與巧妙地使用遞迴，能夠用來生成有趣且多樣的關卡，而這些關卡不僅在探索時相當有趣，亦提供了完整的遊戲體驗。此外，這些技術能夠在遊玩的過程中生成關卡，讓遊戲世界能夠依照玩家的遊玩表現做響應。這將開拓了遊戲與**互動式故事 (interactive storytelling)** 交融的契機，在過去這是沒有被考究過的。

雖然程序化生成的原理背後是針對特定遊戲的實作，但**語法 (grammars)** 本身並不是。任務與空間語法必須建立在清晰、且能夠透徹遊戲最終樣貌的視角之上。此外，語法的品質將會是影響遊戲品質的關鍵要素，語法的建立需要專家級遊戲設計師的涉入或是使用這裡未提及之**演化式演算法 (Evolutionary algorithms)**。然而，利用**任務與空間語法 (Mission and Space grammars)** 去生成高品質的動作冒險類遊戲的關卡是相當有效的。