UNIVERSITATEA BABEŞ-BOLYAI CLUJ-NAPOCA

FACULTATEA DE MATEMATICĂ SI INFORMATICĂ

SPECIALIZAREA INFORMATICĂ

LUCRARE DE LICENȚĂ

Generarea procedurala a mediului înconjurător in jocuri folosind rețele neuronale recurente

Conducător științific

Mircea Ioan-Gabriel,

*Asistent*

Absolvent

Ivanov Silviu-Gabriel

**2018**

# 1. Abstract

Acest document prezinta o abordare a generării procedurale a mediului înconjurător in jocuri. Focusul va cădea asupra folosirii unei paradigme relativ noi in contrast cu metodele bazate pe construcție, căutare sau rezolvare. Algoritmul va folosi abordări din cadrul domeniului de *Machine Learning* folosind rețele neuronale recurente cu straturi LSTM[[1]](#footnote-1).

Procesul constă in crearea modelelor de generare folosind conținut deja existent din jocuri cu scopul de a genera conținut nou.

# 2. Cuprins

[1. Abstract 2](#_Toc516864808)

[2. Cuprins 3](#_Toc516864809)

[3. Introducere 4](#_Toc516864810)

[4. Specificarea problemei 5](#_Toc516864811)

[5. Generare procedurală de conținut 6](#_Toc516864812)

[5.1. Generarea procedurală de conținut în jocurile video 7](#_Toc516864813)

[5.2. Cazuri de utilizare pentru PCG 9](#_Toc516864814)

[11. Bibliografie 19](#_Toc516864815)

# 3. Introducere

# 4. Specificarea problemei

# 5. Generare procedurală de conținut

Generarea procedurala de conținut reprezintă o metodă prin care putem sa generam date folosind un algoritm. În decursul anilor importanta a PCG[[2]](#footnote-2) pentru dezvoltarea jocurilor, dar și pentru toate tipurile de conținut a crescut considerabil, crescând totodată și numărul de cercetări în legătură cu acest domeniu, încercând să se descopere moduri noi de a genera conținut de înaltă calitate și dând la o parte interacțiunea umană.

Această metodă este foarte răspândită în toate domeniile de activitate, putând fi generate imagini, muzică precum și obiecte 3D, o importanță puternică având de asemenea și în cadrul sintetizării vocale. Reprezentând o metodă artificiale ce este capabilă să reproducă discursul uman, sintetizarea vocală joacă un rol important în multe sisteme precum: Apple[[3]](#footnote-3), AmigaOS, Microsoft Windows, Atari etc.

Câteva avantaje ce sunt prezente în momentul în care generăm conținut procedural sunt: minimizarea spațiului necesar de stocare a datelor, posibilitatea de a crea un volum considerabil de conținut și abilitatea de a avea o nouă perspectivă asupra întregului produs final.

## 5.1. Generarea procedurală de conținut în jocurile video

În decursul anilor PCG în jocuri s-a dezvolt foarte mult, utilizând domeniul dezvoltării de jocuri și cercetările tehnice din acest domeniu. Valoarea pe care o aduce este reprezentată de către reducerea costului și a efortului de producție, economisirea spațiul necesar pentru stocarea datelor precum și crearea unui design inovator. Câțiva cercetători academici din domeniul PCG au luat în considerare aceasta provocare și de asemenea au analizat cum generarea de content într-un mod procedural poate sa confere noi experiențe jucătorului și să se adapteze pe placul acestuia. Construind un model formal ei au reușit să modeleze creativitatea computațională și să sporească înțelegerea noastră față de designul jocului [1].

Multe dintre aplicabilitățile „constructive” ale PCG în industria de jocuri, sunt reprezentate de către algoritmi bazați pe zgomot sau gramatici, cu scopul de a crea într-un mod continuu conținut fără a fi necesară o evaluare ulterioară, în timp ce alții se axează pe metode bazate pe rezolvare [2] sau căutare [3]. Toate aceste metode care generează conținut au în comun parametri, constrângeri, algoritmi și obiective create de către proiectanți și cercetători. Chiar dacă noi ne putem inspira din jocul actual, aceste metode bazate pe AI[[4]](#footnote-4) sunt foarte rar folosite pentru a genera conținut singure. Conținutul ce va fi generat poate aparține oricărui tip din cadrul jocului, de la obiecte din inventar, modelele caracterelor și mediul înconjurător până la misiuni, reguli și arme.

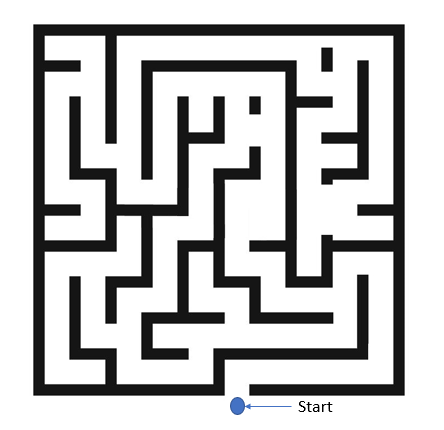
Trebuie menționat ca în cadrul acestei lucrări ne vom focusa atenția asupra părții funcționale[[5]](#footnote-5) ale jocului, și nu pe design sau partea artistică a acestuia. Un exemplu de conținut ce va fi exclus îl reprezintă atributele cosmetice ale diferitelor obiecte deoarece ele nu afectează într-un mod direct acțiunile jucătorului. De asemenea trebuiesc precizate diferențele cheie intre generarea procedurală de conținut în general, în toate domeniile, și PCG în jocuri. În timp ce în alte arii de cercetare ale PCG avem posibilitatea de a crea orice tip de conținut fără a fi constrânși în vreun fel, în ceea ce privește aria jocurilor suntem strict constrânși de limitări precum modul în care funcționează și regulile jocului – *ergodic[[6]](#footnote-6) media* [4]*.* Un nivel ce conține o structură sau un număr de inamici ce conduc jucătorul către o fundătură, sau fac imposibilă finalizarea nivelului, nu sunt acceptabile, chiar dacă aranjamentul noului conținut este nou și atractiv, va conduce la experiența negativă a jucătorului și va fi chiar mai rău decât un nivel care este terminabil dar este creat de la început si stocat în memorie. De exemplu *Figura 1* reprezintă un labirint în care se poate doar intra, nu și ieși, un astfel de rezultat cu siguranță ar conduce la o experiență neplăcută a jucătorului. Desigur ca vor exista mereu provocări și în cadrul celorlalte domenii ce nu au legătură cu jocurile, provocări ce vor avea atașate asupra lor tot felul de constrângeri cum ar fi: a crea o imagine ce pare a fi reală; totuși în această lucrare ne vom focusa doar pe ce este din domeniul jocurilor.

Figura 1 - Labirint fără ieșire

Unul dintre pionierii acestui domeniu este *Dwarf Fortress,* un joc in cadrul căruia este simulată construcția și managementul unei fortărețe. Grafica jocului este bazată pe text, jocul neavând un sfârșit sau un obiectiv principal ce trebuie îndeplinit. Un atu important al acestui joc îl constituie modul în care lumea este generata. Procesul implică generarea procedurală a elementelor de bază precum circuitul de drenare, temperatura, distribuția mineralelor, elevația și ploaia. În *Figura 2* se observă modul în care harta este generată, fiecare joc începând cu acest proces. După câteva minute lumea este populată și istoria începe sa se creeze în funcție de parametrii aleși [5].

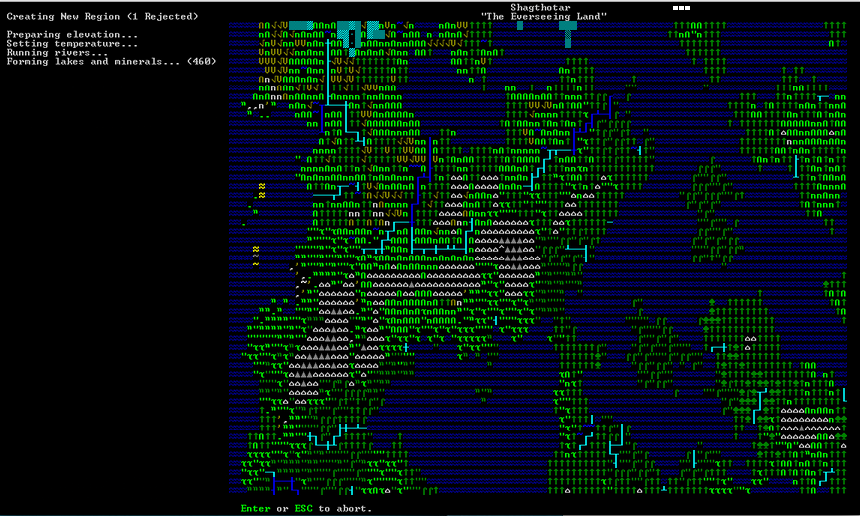


Figura 2 - Exemplu de generare a lumii in Dwarf Fortress

## 5.2. Cazuri de utilizare pentru PCG

În cadrul acestui capitol vom analiza câteva întrebuințări ale generării procedurale de conținut. Ne vom axa pe avantajele funcționale dar și pe cele economice ale acestei metode.

1. ***Comprimarea datelor***

Una dintre primele motivații ale implementării PCG în primele jocuri, dar valabilă și astăzi în jocurile moderne a fost necesitatea comprimării spațiului necesar de stocare a datelor. Neavând suficient spațiu pe disk pentru a putea salva toate nivelele necesare sau toate hărțile unui joc, adăugând faptul că unele jocuri au loc în universuri vaste, producătorii au avut nevoie de o modalitate de a putea genera surplusul de date pentru a fi mai departe trimise către jucător. Jocuri precum  *No Man’s Sky* [6]ce se desfășoară într-un univers aproape nelimitat, ar fi imposibile de salvat pe disk, astfel dezvoltatorii au folosit PCG pentru a crea plante și animale, salvând pe disk doar date absolut necesare precum proprietăți și caracteristici ale mediului înconjurător. În *Figura 3* putem observa cum dintr-un model de bază sunt generate modele altor animale din cadrul jocului.

Figura 3- Modele de animale din No Man's Sky

1. ***Cooperare în creativitate și design***

Alt factor important în procesul de dezvoltare a jocurilor este reprezentat de către design. Generarea procedurală folosind *Machine Learning* poate ajuta un designer uman să creeze un conținut mult mai inedit. Partea „co-creativă[[7]](#footnote-7)” vine din faptul că cel ce proiectează poate antrena un model punându-i la dispoziție exemple din domeniul respectiv. Procedura poate reduce drastic timpul dedicat pentru antrenarea creatorului, de asemenea poate micșora gradul necesar de pregătire pentru acesta deoarece va avea mult mai puțină treabă de făcut. Totodată bugetul proiectului va fi redus, deoarece numărul necesar de angajați va fi redus considerabil. În cele din urmă, PCGML[[8]](#footnote-8) poate fi folosit și pentru auto-completarea nivelelor și a conținutului ce a fost specificat doar parțial de către dezvoltator, dar nu încă finalizat.

1. ***Reparare***

O altă funcționalitate pe care PCGML o oferă este posibilitatea de a identifica și repara zonele care nu sunt jucabile sau a oferi sugestii cum ar putea fi reparate. O metodă folosită adeseori o reprezintă cea a autoencoderilor[[9]](#footnote-9) capabil să refacă și să repare porțiuni din conținut precum și segmente corupte.

1. ***Analiză și evaluare***

Principala diferență intre PCGML și PCG o reprezintă capabilitatea de a recunoaște, evalua și analiza conținutul jocului. Creând un model bazat pe nivelele originale ale un specific joc, sau pe conținutul original, modelul va putea mai târziu să identifice conținutul ce a fost creat de către un algoritm față de cel creat de către un proiectant sau un jucător. În *Figura 4* ce aparține unei cercetări cu privire la repararea imaginilor [7] se observă cum diferite abordări reușesc să rafineze și să clarifice o porțiune din imagine.

1. ***Generare autonomă***

Ultimul dar nu cel din urmă caz de utilizare a PCG este posibilitatea de a crea în mod continuu conținut fără a fi nevoie de interacțiune umană. Această funcționalitate este adeseori întâlnită în mai toate câmpurile de cercetare în ceea ce privește inteligența artificială. Generarea autonomă conferă posibilitatea de crea și oferi *online* conținut. Este de dorit pentru un joc să poată genera conținut în timp ce rulează, fără a fi nevoie o ajustare de către un om, sau să încarce nivelul/harta/conținutul de pe disk. Unul dintre renumitele jocuri care are bază generarea procedurală

 **Machine Learning in games**

Figura 4- Clarificarea unui segment al imaginii

1. Nowadays, a growing interest in the field of machine learning has emerged, and it is represented by the need of creating trained models by using current datasets. The most common being the usage of *DNN*[[10]](#footnote-10) in *Deep Learning* [4], being used for a large variety of tasks, and also for creating content like: images, videos and audios.
2. The main difference between search-based, solver-based PCG and a procedural content generation using machine learning is the difference in creating the content, while the former algorithms generate new content after a search in the current space, the latter generates directly new content by using the trained model.
3. The models that are going to generate new content can also be of various kinds, from neural networks and decision trees to probabilistic models (Markov models).
   1. **Recurrent Neural Networks**
      1. **LSTM**
   2. **PCG using Machine Learning**
   3. **Benchmarks**
4. **Application**

# 11. Bibliografie

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | N. Shaker, J. Togelius și M. J. Nelson, Procedural Content Generation in Games: A Textbook and an Overview of Current Research, Springer, 2016. |
| [2] | A. M. Smith și M. Mateas, „Answer set programming for procedural content generation: A design space approach,” *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games,* vol. 3, pp. 187-200, 2011. |
| [3] | J. Togelius, G. N. Yannakakis, K. O. Stanley și C. Browne, „Search-based procedural content generation: A taxonomy and survey,” *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games,* vol. 3, pp. 172-186, 2011. |
| [4] | E. J. Aarseth, Cybertext: perspectives on ergodic literature, JHU Press, 1997. |
| [5] | T. Adams, „Dwarf Fortress,” *Game [Windows, Mac, Linux], Bay,* vol. 12, 2006. |
| [6] | S. Samit, „A brief tour of a tiny corner of No Man's Sky,” 1 Aprilie 2016. [Interactiv]. Available: https://www.gamesradar.com/no-mans-sky-sheds-light-just-what-youll-do-its-vast-universe/. [Accesat 14 Mai 2018]. |
| [7] | X.-J. Mao, C. Shen și Y.-B. Yang, „Image restoration using convolutional auto-encoders with symmetric skip connections. arXiv preprint,” *arXiv preprint arXiv:1606.08921,* vol. 2, 2016. |
| [8] | I. Goodfellow, Y. Bengio, A. Courville și Y. Bengio, Deep learning, MIT press Cambridge, 2016. |

1. Long Short-Term Memory [↑](#footnote-ref-1)
2. Procedural Content Generation [↑](#footnote-ref-2)
3. Apple a avut primul sistem de operare ce conținea sintetizare vocală. [↑](#footnote-ref-3)
4. Artificial Intelligence [↑](#footnote-ref-4)
5. Prin conținut funcțional ne referim la modificări care vor avea un efect sporit asupra experienței jucătorului. [↑](#footnote-ref-5)
6. Literatura ergodică necesită un efort netrivial pentru a da posibilitatea cititorului să traverseze textul. [↑](#footnote-ref-6)
7. Co-creație reprezintă o strategie prin care diferite entități participă în procesul de creație cu scopul de a o face împreună mai bine decât ar face-o fiecare pe cont propriu. [↑](#footnote-ref-7)
8. Procedural Content Generation using Machine Learning [↑](#footnote-ref-8)
9. Un tip de rețea neuronală artificială folosită pentru a învăța un model o modalitate eficientă de comprimare a datelor. [↑](#footnote-ref-9)
10. Deep Neural Network [↑](#footnote-ref-10)