

BACHELOR THESIS
Benjamin Schröder

Beispiel-basierte inverse prozedurale Generierung für zweidimensionale Szenen

FAKULTÄT TECHNIK UND INFORMATIK
Department Informatik

Faculty of Engineering and Computer Science
Department Computer Science

Benjamin Schröder

Beispiel-basierte inverse prozedurale Generierung für zweidimensionale Szenen

Bachelorarbeit eingereicht im Rahmen der Bachelorprüfung
im Studiengang *Bachelor of Science Angewandte Informatik*
am Department Informatik
der Fakultät Technik und Informatik
der Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg

Betreuender Prüfer: Prof. Dr. Philipp Jenke
Zweitgutachter: Prof. Dr. Peer Stelldinger

Eingereicht am: 11. Juli 2024

Benjamin Schröder

Thema der Arbeit

Beispiel-basierte inverse prozedurale Generierung für zweidimensionale Szenen

Stichworte

TODO SCHLÜSSELWÖRTER

Kurzzusammenfassung

TODO ZUSAMMENFASSUNG

Benjamin Schröder

Title of Thesis

Example-based inverse procedural generation for two-dimensional scenes

Keywords

TODO KEYWORDS

Abstract

TODO ABSTRACT

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	v
Tabellenverzeichnis	vi
1 Einleitung	1
1.1 Motivation	1
1.2 Problemstellung	2
1.3 Ziele und Vorgehen	2
2 Grundlagen	3
2.1 Prozedurale Generierung	3
2.2 Verwendung von PCG	3
Literaturverzeichnis	5
A Anhang	6
A.1 Verwendete Hilfsmittel	6
Selbstständigkeitserklärung	7

Abbildungsverzeichnis

Tabellenverzeichnis

A.1	Verwendete Hilfsmittel und Werkzeuge	6
-----	--	---

1 Einleitung

1.1 Motivation

Die Erstellung von fiktiven Welten spielt eine große Rolle in vielen Videospielen, Filmen, Virtual Reality Umgebungen und weiteren Bereichen der Simulation. Hierfür wird eine Vielzahl an verschiedenen Objekten und Strukturen benötigt, um ein nicht-repetitives und immersives Erlebnis für den Endnutzer zu schaffen. All dies manuell anzufertigen, stellt vor allem kleinere Indie-Entwicklerstudios vor eine große Herausforderung und kann die Entwicklungszeit signifikant in die Länge ziehen. Selbst in größeren Teams mit einer Vielzahl von Designern, nimmt die Erstellung von realistischen Welten einige Monate in Anspruch. [2] Hier kann an vielen Stellen nachgeholfen werden, indem man das Erstellen von Inhalten automatisiert. Entsprechende Prozesse lassen sich dem Bereich der prozeduralen Generierung zuordnen.

Mithilfe von verschiedensten Verfahren können so z.B. einzelne Dungeons oder sogar ganze Welten und darin enthaltene Gebilde automatisch erzeugt werden. Diese bilden eine Grundstruktur für ein komplexeres Design, bei dem die Entwickler dann nur noch kleinere Details per Hand abändern oder hinzufügen müssen.

Andererseits existieren auch viele Videospiele, wie z.B. Minecraft¹ oder Terraria², die auf prozeduraler Generierung aufbauen, um ihr Spielkonzept umzusetzen. Konkret wird einem neuen Spieler hier eine komplett neue und einzigartige, aber dennoch logisch zusammenhängende Welt generiert. Somit macht jeder Spieler eine andere Erfahrung und kann das Spiel außerdem gewissermaßen unbegrenzt oft durchspielen, ohne dass es repetitiv wirkt. So etwas wäre ohne Automatisierung gar nicht erst umsetzbar.

¹<https://www.minecraft.net/>

²<https://terraria.org/>

1.2 Problemstellung

Es gibt viele bekannte Verfahren, welche solche Ergebnisse unter der Verwendung von u.a. zellulären Automaten, generativen Grammatiken oder Constraint-basierten Graphen erzielen können. [3] Größtenteils beruhen diese jedoch auf der Anwendung von manuell erstellten Regeln, so z.B. eine Menge an gegebenen Produktionsregeln bei der Nutzung von Grammatiken. Das Erstellen solcher Regeln ist mit viel Arbeit und Trial-and-Error verbunden und kann ohne ein ausgeprägtes Verständnis des angewandten Verfahrens sehr schwierig werden. Dadurch kommt es für viele Designer letztendlich doch nicht in Frage. Hier setzt diese Arbeit an und untersucht die automatische Erstellung solcher Regeln.

1.3 Ziele und Vorgehen

Spezifisch soll versucht werden, Muster in Beispielstrukturen zu erkennen. Aus diesen Mustern sollen dann Regeln zum Zusammensetzen von Strukturen mit ähnlichen Eigenschaften abgeleitet werden.

Hier gibt es bereits verschiedene Verfahren, die einen solchen Ansatz verfolgen. Diese sind u.a. der Gitter-basierte Wave Function Collapse Algorithmus von Maxim Gumin³, die nach Symmetrien suchende inverse prozedurale Modellierung von Bokeloh et al. [1], oder das Polygon-basierte Verfahren von Paul Merrell.[4]

Diese Verfahren werden analysiert und anschließend das vielversprechendste davon praktisch umgesetzt. Das Endergebnis der Arbeit soll dann sein, dass das ausgewählte Konzept ausführlich und verständlich erläutert, und nach eigener Interpretation konkret implementiert wird. Im Rahmen dieser Arbeit soll dies lediglich für den zweidimensionalen Raum geschehen, könnte jedoch im Anschluss auch auf die dritte Dimension ausgeweitet werden.

Ebenfalls soll eine grafische Benutzeroberfläche bereitgestellt werden, über welche der Endnutzer Inputstrukturen auswählen, sowie Parameter zur Beeinflussung des Algorithmus anpassen kann.

³<https://github.com/mxgmn/WaveFunctionCollapse/>

2 Grundlagen

In diesem Kapitel werden die grundlegenden Konzepte vorgestellt, welche für das Verständnis der Arbeit benötigt werden.

2.1 Prozedurale Generierung

Prozedurale Generierung, oft auch Prozedurale Content Generierung (PCG), beschreibt eine Menge von Verfahren zum algorithmischen Erstellen von Inhalten ("Content"). Dabei handelt es sich meist um Verfahren, die automatisch Texturen oder verschiedene Gebilde im Kontext von Videospielen erzeugen können, so z.B. Landschaften, Flüsse, Straßennetze, Städte oder Höhlenstrukturen. Auch Musik kann durch solche Verfahren generiert werden, was für diese Arbeit allerdings weniger relevant ist.

Diese Definition ist absichtlich etwas allgemeiner gehalten, da das Aufstellen einer spezifischeren Definition nicht besonders trivial ist. Das Konzept von PCG wurde bereits aus vielen verschiedenen Blickwinkeln beleuchtet und ist für verschiedene Personen von unterschiedlicher Bedeutung. So hat z.B. ein Game Designer eine etwas andere Perspektive als ein Wissenschaftler, der sich lediglich in der Theorie mit der Thematik beschäftigt. Verschiedene Definitionen unterscheiden sich in Bezug auf Zufälligkeit, die Bedeutung von "Content", oder darin, ob und in welchem Umfang menschliche Intervenierung eine Rolle in einem Verfahren spielen darf. Mit diesem Problem haben sich Togelius et al. [5] bereits ausführlich befasst, weshalb dies hier nicht weiter thematisiert werden soll. Für diese Arbeit soll die oben genannte Definition ausreichen.

2.2 Verwendung von PCG

Da die Entwicklung von Videospielen aufgrund der großen Anzahl an benötigten Inhalten sehr schnell sehr aufwändig werden kann, findet PCG vor allem in dieser Industrie

einen großen Nutzen. Gerade das Erstellen von immersiven Welten erfordert eine Vielzahl von verschiedensten detaillierten Modellen und kann manuell nur mit sehr großem Arbeitsaufwand umgesetzt werden. Das Automatisieren der Generierung von Inhalten kann den Entwicklerstudios hier eine bedeutende Menge an Zeit und Kosten sparen, die dann an anderen Stellen eingesetzt werden können. In vielen Fällen kann sogar Speicherplatz gespart werden, indem die Generierung der Inhalte zur Laufzeit stattfindet.

PCG hat bereits in vielen bekannten Videospielen Verwendung gefunden. Schon im Jahr 1980 wurde

Literaturverzeichnis

- [1] BOKELOH, Martin ; WAND, Michael ; SEIDEL, Hans-Peter: A connection between partial symmetry and inverse procedural modeling. In: *ACM SIGGRAPH 2010 Papers*. New York, NY, USA : Association for Computing Machinery, 2010 (SIGGRAPH '10). – URL <https://doi.org/10.1145/1833349.1778841>. – ISBN 9781450302104
- [2] FREIKNECHT, Jonas: Procedural content generation for games. (2021). – URL <https://madoc.bib.uni-mannheim.de/59000>
- [3] LINDEN, Roland van der ; LOPES, Ricardo ; BIDARRA, Rafael: Procedural Generation of Dungeons. In: *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games* 6 (2014), Nr. 1, S. 78–89
- [4] MERRELL, Paul: Example-Based Procedural Modeling Using Graph Grammars. In: *ACM Trans. Graph.* 42 (2023), jul, Nr. 4. – URL <https://doi.org/10.1145/3592119>. – ISSN 0730-0301
- [5] TOGELIUS, Julian ; KASTBJERG, Emil ; SCHEDL, David ; YANNAKAKIS, Georgios N.: What is procedural content generation? Mario on the borderline. In: *Proceedings of the 2nd International Workshop on Procedural Content Generation in Games*. New York, NY, USA : Association for Computing Machinery, 2011 (PCGames '11). – URL <https://doi.org/10.1145/2000919.2000922>. – ISBN 9781450308724

A Anhang

A.1 Verwendete Hilfsmittel

In der Tabelle A.1 sind die im Rahmen der Bearbeitung des Themas der Bachelorarbeit verwendeten Werkzeuge und Hilfsmittel aufgelistet.

Tabelle A.1: Verwendete Hilfsmittel und Werkzeuge

Tool	Verwendung
L ^A T _E X	Textsatz- und Layout-Werkzeug verwendet zur Erstellung dieses Dokuments

Erklärung zur selbständigen Bearbeitung

Hiermit versichere ich, dass ich die vorliegende Arbeit ohne fremde Hilfe selbständig verfasst und nur die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Wörtlich oder dem Sinn nach aus anderen Werken entnommene Stellen sind unter Angabe der Quellen kenntlich gemacht.

Ort

Datum

Unterschrift im Original