



國立台灣科技大學 資訊工程系

碩士學位論文

我的碩士論文題目

Game Design Goal Oriented Approach for Procedural
Content Generation

研 究 生：王澤浩

學 號：M10415096

指導教授：戴文凱博士

中華民國一百零六年七月七日

中文摘要

中文摘要，編輯中。



ABSTRACT

Ab. Under construction.



誌謝

誌謝，頁面保留。



目 錄

論文摘要	I
Abstract	II
誌謝	III
目錄	IV
圖目錄	VI
表目錄	VII
1 緒論	1
1.1 迷宮探索遊戲 (dungeon crawl) 類型介紹	1
1.1.1 迷宮探索遊戲的歷史	1
1.2 研究動機	1
1.3 研究目的	1
1.4 預計研究貢獻	1
1.5 本論文之章節結構	1
2 相關研究	2
2.1	2
2.2 關卡生成 (Level Generation)	2
2.2.1 Mission/Space 框架	2
2.2.2 Map Sketches 與 Segments 的演化	3
2.2.3 遊戲 - Unexplored	4
3 研究方法	5

3.1	任務語法	5
3.2	房型建構	5
3.3	地圖片段	6
3.3.1	各項適應性函數	6
3.3.2	不同交配方式	9
3.3.3	不同的突變方式	9
3.3.4	終止條件的設立	9
4	實驗設計	10
5	實驗結果與分析	11
6	結論與後續工作	12
6.1	Future Work	12
	參考文獻	13
	授權書	14



圖 目 錄

圖 2.1	Antonios Liaps 提出的兩階段式關卡演化。	4
圖 3.1	本論文提出系統之流程圖。	5



表 目 錄



第 1 章 緒論

程序化內容自動生成 (Procedural Content Generation) 在過去就廣泛被應用於遊戲設計領域，其主要目的為增加遊戲內容的隨機性與多樣性。在本文中，我們針對遊戲過程中的遊玩特徵 (gameplay patterns) 進行抽象化，使用程序化生成技術產生帶有意義遊戲關卡內容，藉此消彌或降低因隨機性所產生的不穩定要素，以改善並豐富遊戲體驗。

我們將遊戲關卡的構成劃分為任務 (Missions) 與空間 (Space) 兩種結構後，空間會依照任務結構進行有意義的轉換，接著依照遊玩特徵定義基因演算法 (Genetic Algorithms) 的演化依據。讓玩家在進行遊戲時能夠遵循關卡設計師的劇情脈絡外，亦能夠體驗到有意義且多樣化的遊戲關卡內容。

1.1 迷宮探索遊戲 (dungeon crawl) 類型介紹

1.1.1 迷宮探索遊戲的歷史

1.2 研究動機

迷宮探索

1.3 研究目的

1.4 預計研究貢獻

1.5 本論文之章節結構

第 2 章 相關研究

本章劃分成四小節，第一節

2.1

2.2 關卡生成 (Level Generation)

本節紀載了至今的關卡生成框架與方法，同時收錄數款應用了關卡生成技術之遊戲。

我們所參考的文獻主要分為兩個類型，分別為 2.2.1 小節 - 程序化生成任務內容與 2.2.1 小節 - 程序化遊戲物件擺放。



2.2.1 Mission/Space 框架

Joris Dormans 認為一個完整的關卡需要包含任務與空間二者 [1] [2] [3]；需要有一特定的空間佈局，及一系列需要於此空間中被執行的任務。關卡任務代表玩家需要按照任務流程，來依序挑戰才能夠完成該關卡；關卡的空間由其地理佈局所組成，或者由與地圖相似的節點網絡所構成。由於任務與空間之間的交錯混雜，導致關卡設計者最終採取簡單卻有效的策略，也就是讓任務與空間同構。雖然同構在設計上不是唯一的選擇，但對於某些遊戲是非常合適的，特別是一具有線性的關卡設計。而 Joris Dormans 亦提出了一種自動關卡設計的方法 [1] [3]，藉由產生一個任務，再利用這個任務去產生適合此任務的空間。舉例來說，關卡設計者透過生成任務的介面來建立任務圖 (mission graph)，玩家必須執行這些任務才能夠完成關卡，接下來將任務轉換為空間，並將任務依序安排至該空間圖 (space graph) 中。設計者接著在地圖添加更細節的內容，直到地圖充滿任務的要素並作為遊戲的關卡。

任務圖注重於任務與玩家的相互關係，表現出玩家距離通關的進度狀況。主要由兩種要件：節點和有向連結線所構成，其中節點再細分為任務、起點與終點；有向連結線再依照兩節點之間的執行先後關係，細分為薄弱條件、強烈條件與抑

制。其中，強烈條件或抑制的關係，會導致某些節點無法執行。空間圖直接呈現了關卡的空間結構，且大多數的節點能夠直接表示出玩家目前所在位置。空間圖中的任何節點能透過顏色、字母來表示不同類型。主要亦由兩種要件：節點和連結線所構成。節點細分為場所、鎖和遊戲元素所構成；有向連結線細分為通道、閥、窗、解鎖與上鎖等。

改寫系統 (rewrite system) 由具有左側與右側的規則 (rules) 所組成，能夠將規則中指定的一符號集能夠被另一符號集所取代。改寫規則當中所使用的符號，便是在遊戲中經常會出現一些具有代表性的物件、要素或任務目標等，在字母表 (alphabet) 中定義以抽象化描述遊戲中的週期性結構 (recurrent construction)。改寫系統能夠套用在構成任務的圖形語法 (graph grammars) 及構成空間的形狀語法 (shape grammars)，二者能夠獨立生成出結果，不過建議能夠將改寫系統套用在任務圖上，使其能夠產生出空間圖。本文提及之任務圖和空間圖是經過改良後的版本，定義其規則時會有些微上的不同，但更能夠體現出遊戲的關卡結構。



2.2.2 Map Sketches 與 Segments 的演化

Antonios Liapis 開發了策略型遊戲的抽象化地圖生成工具 - Sentient Sketchbook [4]。在 Sentient Sketchbook 中，遊戲關卡設計師能夠以低分辨率、高階抽象的方式來編輯地圖草圖 (map sketches)，構成地圖的瓦磚類型有資源磚、基地磚、不可通行磚與可通行磚等。典型的戰略型遊戲中，每位玩家都必須從隨機選擇的基地開始採集資源以建構戰鬥單位，並利用這些戰鬥單位摧毀敵方基地以完成遊戲。

當設計師編輯地圖時，該工具能夠測試地圖的可玩性 (意旨能夠正常進行遊戲) 且量化顯示，如果沒有足夠的基地、資源或可連通的路徑，那麼工具提供的遊玩特徵指標將會提示該地圖為不可遊玩的狀態。而這些遊玩特徵指標分別為資源安全性：距離基地僅一格以內的資源磚數量；安全區域：計算基地與敵方基地間的磚總數；探索性：利用洪水填充演算法，計算從基地至敵方基地時，可通行的磚總數。透過用戶當前編輯的地圖草圖，該工具利用基因演算法進行前述等指標，評估適應性函數 (fitness functions) 以解決約束最佳化 (constrained optimization) 等問題，來產生出更多意想不到的地圖輸出結果。

後續的研究中，Antonios Liapis 將基因演算法調整為兩階段演化，第一階段演化為地圖草圖演化，第二階段為地圖片段 (map segments) 演化 [5]。地圖片段的結構類似於地圖草稿，由 $N \times N$ 的瓦磚所構成，瓦磚的種類能夠像是空磚、牆、連接

處、出口、怪物或寶箱等，其中連接處是爲了讓地圖片段彼此能夠接合以填滿地圖。利用地圖草稿所轉化成的初始地圖片段可作爲演化用的胚胎 (embryogeny)，於此階段定義的牆、連接處會呈顯穩定狀態，不隨著演化過程而改變，其餘瓦磚有機會由空磚突變爲怪物、寶箱或牆，反之亦然。並探討不同的目標函數與胚胎，如何影響的圖片段的最佳解與外觀。

2.2.3 遊戲 - Unexplored

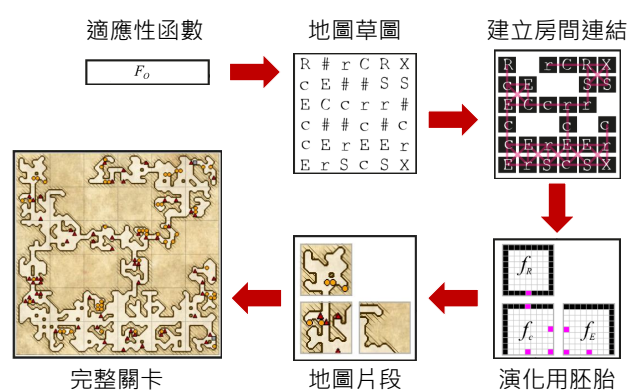


圖 2.1: Antonios Liaps 提出的兩階段式關卡演化。

第 3 章 研究方法

這本篇論文中，我們仍保持 Joris Dormans [1] 與 Antonios Liapis [4] 為求遊戲設計過程抽象化與高階化的訴求。我們將「Mission/Space 框架」與「Multi-segment 演化」兩種關卡生成方法結合，保留了前者追求的遊戲進程之順序性，後者帶來穩定且多樣化的遊戲內容，希冀藉此提升整體遊戲體驗、相輔相成。

圖 3.1 為系統的整體流程圖。遊戲設計師能夠透過巨觀的觀點來構築遊戲體驗流，將遊玩特徵拆分成多項規則，利用生成語法及改寫系統生成出任務圖。依照任務圖中對應的終端節點 (terminal nodes) 轉換為事先建構完成的房型空間，並得到尚未包含遊戲物件的遊戲地圖。接下來，針對動作冒險遊戲我們提出了數項評估遊戲性的適應性函數，採用基因演算法的過程，令各房間遵守適應性函數的限制得到符合訴求的最佳解。

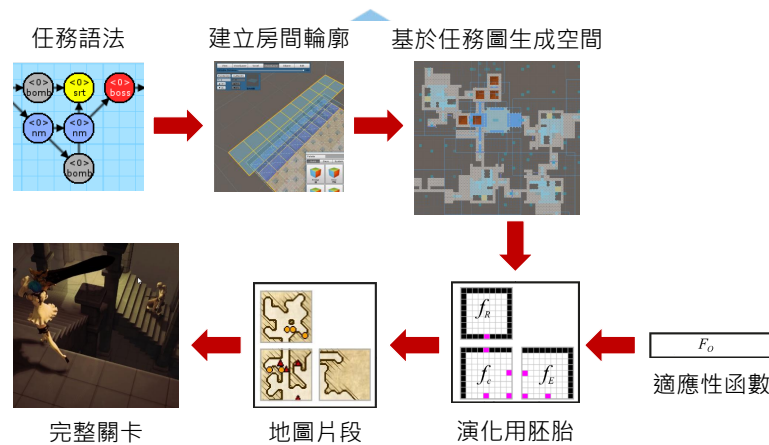


圖 3.1: 本論文提出系統之流程圖。

3.1 任務語法

3.2 房型建構

Joris Dormans 於文獻中提到為二維空間的範例，我們的實驗環境以三維空間為主。在空間語法中我們將直接構築遊戲的基礎房型，但不設置怪物、寶箱或陷阱足以直接影響遊戲性的遊戲物件，如圖 OOOOO。此外，我們希望空間中的遊戲

物件能夠有意義的自動化配置，即在設計空間語法的流程中，忽略絕大部分的遊戲物件配置，直到 3.3 節提出之方法達成。

我們對於空間語法做了修改以利實驗環境建置，在一個關卡 (level) 中包含數個房間容器 (volumes)，每一房間由不定數量的房間塊 (chunks) 組成，且房間塊固定以 $9 \times 9 \times 9$ 個正立方體體素 (voxels) 所構成。爲了要從已生成完畢的任務圖再衍生出分支的遊戲空間，在我們創建的房間容器會對應一任務語法之字母表當中一的終端符 (terminal symbols)，這樣的關係稱作爲建造指示 (building instruction)；若在改寫規則運行中，且有多項規則同時符合替換的條件時，系統會基於它們的關聯權重 (relative weight) 隨機挑選一個規則。

3.3 地圖片段

延續上一小節的關卡結構，房間視爲染色體 (chromosome)；房間中能夠放置遊戲物件的各點座標視爲基因 (genes)，而基因的類型有空磚、怪物磚、寶箱磚與陷阱磚等；同一個房間會擁有多種不同遊戲物件配置情況的染色體，這些染色體的集合便是族群 (population)。第一步驟，產生初始父母代族群時，讓全部的基因先預設爲空磚，並使各染色體先行隨機突變；第二步驟，透過適應性函數計算各染色體的適應值 (fitnesses)，完整的適應性函數在 3.3.1 小節中說明；第三步驟將會從族群中挑選最優異的兩個父母染色體，高機率進行交配，若無進行交配將會將子代沿用父母代的基因，採用的交配方法在 3.3.2 小節中說明；第四步驟有低機率讓衍生的子代進行突變，不同的突變方式於 3.3.3 小節中說明；第五步驟以新的衍生子代取代舊有的父母代族群；第六步驟會檢查是否達到終止條件，若尚未滿足終止條件，便會回到第二步驟，直到輸出最佳解。

3.3.1 各項適應性函數

動作冒險遊戲 (A-AVG)、動作角色扮演遊戲 (A-RPG) 等類型遊戲，多可見一些制式化遊戲物件的搭配組合，我們嘗試汲取出多項遊玩特徵並參數化公式，作爲評估關卡品質的指標之一。在前處理時，我們使用 A-Star 演算法尋找入口至多個出口的最短路徑，凡經過的座標稱作爲空間動線 (MP) 之一，並將其權重值 (mp) 增加一，空間動線爲多項指標關鍵性的參考依據。

死角點 (Neglected)

由於房與房之間的牆壁阻隔，使得敵人能夠埋伏於入口附近之死角處，出奇不意地對玩家展開攻擊。為了體現出這種現象，我們將敵人 (E_i) 與主要動線上各點 (MP_i)，兩端點連線之對角線所構成的立方體，立方體所涵蓋各座標點 (N_j) 至該對角線的距離為 d_k ，隨著距離增加影響程度會衰減； vis_k 為該點的可視情形，若有不可視的座標存在便會提高適應值。隨著動線的順序演進，影響程度逐漸衰減。

$$Underconstruction \quad (3.1)$$

阻攔點 (Block)

敵人會專注於阻擋玩家繼續前進，迫使玩家與其發生衝突。會配置於動線之上， mp_i 為空間動線權重； e_j 為該敵人於空間之動線權重，倘敵人並未落在動線上，則該項為 0。

$$f_{blk} = \frac{\sum_{j=1}^M e_j}{\sum_{i=1}^N mp_i} \quad (3.2)$$

攔截點 (Intercept)

與阻攔點近似，但敵人會被配置於動線附近非動線上，以快速追擊玩家為目的。各敵人 (E_i) 越接近空間動線各點 (MP_j) 時影響愈大，且動線權重 (mp_j) 亦會影響加權程度。

$$f_{itc} = \frac{1}{N \times M} \sum_{i=1}^N \sum_{j=1}^M \left(\frac{1}{dist(E_i, MP_j)} \times mp_j \right), E_i \neq MP_j \quad (3.3)$$

巡邏點 (Patrol)

確保各敵人擁有足夠的空間能夠進行移動。將計算敵人 (E_i) 與指定半徑 (R) 內的座標數量 (P_j) 總值，當中並不包含不可通行的牆壁。於本次實驗中，我們將採用

$R = 3$ 作為實驗範例，該數值可由遊戲設計師決定。

$$f_{ptl} = \sum_{i=1}^N \sum_{j=1}^M \text{count}(E_i, P_j), \text{dist}(E_i, P_j) \leq R, P_j \notin \{wall\} \quad (3.4)$$

守衛點 (Guard)

為體現出敵人會保衛寶箱 (T) 與出口 (E) 的現象，計算敵人 (E_i) 與關鍵性較高遊戲物件 (O_j) 之間的距離，倘若距離愈近則帶來的影響力愈大。

$$f_{grd} = \frac{1}{N \times M} \sum_{i=1}^N \sum_{j=1}^M \frac{1}{\text{dist}(E_i, O_j)}, O_j \in \{Treasure, Exit\} \quad (3.5)$$

至高點 (Dominated)



當玩家可能所在動線上之位置 (MP_j) 與敵人的位置 (E_i) 具有高低差時，敵人便適合採取遠程攻擊；為了提供玩家思考對付遠程敵人的緩衝時間，將敵人配置於動線末端附近是較好的選擇， j 隨著動線的順序演進，影響程度逐漸增幅。

$$f_{dom} = \sum_{i=1}^N \sum_{j=1}^M \left(\frac{1}{\text{dist}(E_i, MP_j)} \times mp_j \times j \times \text{high}(E_i, MP_j) \right) \quad (3.6)$$

支援點 (Support)

敵人 (E_i, E_j) 之間擁有一定程度的護援關係，當敵人彼此的距離愈低其影響程度越大，同時該敵人 (E_i) 必須遠離動線 (MP_k)。

$$f_{sup} = \frac{1}{N} \sum_{i=1}^N \left(\frac{1}{N} \sum_{\substack{j=1 \\ j \neq i}}^N \frac{1}{\text{dist}(E_i, E_j)} + \frac{1}{M} \sum_{k=1}^M \frac{1}{\text{dist}(E_i, MP_k)} \right) \quad (3.7)$$

3.3.2 不同交配方式

3.3.3 不同的突變方式

3.3.4 終止條件的設立



第 4 章 實驗設計

爲了探討前述方法是否符合需求目標，將進行以下實驗：OO 小節中，針對所挑選的房間採用不同權重的適應性函數，會如何影響房間內的遊戲物件之配置結果。OO 小節中，觀察適應性函數演化過程之曲線。最後在 OO 小節根據實驗結果進行討論。



第 5 章 實驗結果與分析



第 6 章 結論與後續工作

我們提出將抽象化的動線作為評估的指標，驗證即使精確度降低的情形下，仍確保結果具有一定品質。

6.1 Future Work

編輯中。



參 考 文 獻

- [1] J. Dormans, “Adventures in level design: generating missions and spaces for action adventure games,” in *Proceedings of the 2010 workshop on procedural content generation in games*, p. 1, ACM, 2010.
- [2] J. Dormans, “Level design as model transformation: a strategy for automated content generation,” in *Proceedings of the 2nd International Workshop on Procedural Content Generation in Games*, p. 2, ACM, 2011.
- [3] J. Dormans *et al.*, *Engineering emergence: applied theory for game design*. Creative Commons, 2012.
- [4] A. Liapis, G. N. Yannakakis, and J. Togelius, “Generating map sketches for strategy games,” in *European Conference on the Applications of Evolutionary Computation*, pp. 264–273, Springer, 2013.
- [5] A. Liapis, “Multi-segment evolution of dungeon game levels,” 2017.

