



國立台灣科技大學
資訊工程系

碩士學位論文

以遊玩特徵為導向的程序化內容生成方法

Game Design Goal Oriented Approach for Procedural
Content Generation

研 究 生：鄒濬安

學 號：M10515026

指導教授：戴文凱博士

中華民國一百零六年七月二十七日



M10415096



碩士學位論文指導教授推薦書

本校 資訊工程系 王澤浩(WANG, ZE-HAO) 君

所提之論文：

以遊玩特徵為導向的程序化內容生成方法

係由本人指導撰述，同意提付審查。

指導教授：戴文凱

指導教授

106 年 7 月 27 日



碩士學位考試委員審定書



M10415096

指導教授：戴文凱

本校 資訊工程系 王澤浩 君

所提之論文：

以遊玩特徵為導向的程序化內容生成方法

經本委員會審定通過，特此證明。

學校考試委員會

委員：

謝東儒

鄭文皇

鮑明凱

指導教授：

戴文凱

學程主任：

馬輝文

系(學程)主任、所長：

中華民國 106 年 7 月 27 日

中文摘要

爽啦爽啦，*！

關鍵字：遊戲關卡生成、程序化內容生成、遊玩特徵、基因演算法

ABSTRACT

hahaha, F**k you!!!!

Keywords: Game Level Generation, Procedural Content Generation, Gameplay Patterns, Genetic Algorithms

誌謝

目 錄

論文摘要	I
Abstract	II
誌謝	III
目錄	IV
圖目錄	V
表目錄	VI
演算法目錄	VII
1 緒論	1
1.1 研究背景與動機	1
1.2 研究目的與研究問題	1
1.2.1 研究目的	1
1.2.2 研究問題	1
1.3 研究貢獻	1
1.4 本論文之章節結構	1
2 相關研究	2
3 研究方法	3
4 實驗結果與分析	4
5 結論與後續工作	5
5.1 貢獻與結論	5
5.2 限制與未來研究方向	5
參考文獻	6

圖 目 錄

表 目 錄

演 算 法 目 録

第 1 章 緒論

1.1 研究背景與動機

123 [1]

1.2 研究目的與研究問題

1.2.1 研究目的

1.2.2 研究問題

1.3 研究貢獻

1.4 本論文之章節結構

第 2 章 相關研究

第 3 章 研究方法

第 4 章 實驗結果與分析

第 5 章 結論與後續工作

5.1 貢獻與結論

5.2 限制與未來研究方向

参 考 文 献

- [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.