首頁保留頁面

摘要

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) 分開成兩種結構後，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. 介紹

編輯中。

1. 相關文獻

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

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；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。同構雖然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，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**連結線**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聯，細分為薄弱條件、強烈條件與抑制。由於強烈條件或抑制的關係，某些節點會無法執行。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。

1. 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。在Sentient Sketchbook中，遊戲關卡設計師能夠以低分辯率、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) 的約束最佳化 (constrained optimization)，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。地圖片段的結構類似於地圖草稿，由NxN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，其中連接處是為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為演化用的胚胎 (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為怪物、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。

1. 方法

這本篇論文中，我們仍保持Joris Dormans 與 Antonios Liapis為求遊戲設計過程抽象化與高階化的訴求。我們「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 OO 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。

1. 將遊戲的任務與空間分離

。

1. 實驗

我們

1. 將遊戲的任務與空間分離

。

1. 任務圖

某些節點會無法執行。

1. 空間圖

解鎖與上鎖等。

1. 使用改寫系統來操作語法模型的轉換

。

1. 參考資料

|  |  |
| --- | --- |
| [1] | A. Zook and M. O. Riedl, "Automatic Game Design via Mechanic Generation," 2016. |
| [2] | C. Baral, Knowledge Representation, Reasoning and Declarative Problem Solving, Cambridge University Press, 2003. |
| [3] | D. Karavolos, A. Liapis and G. N. Yannakakis, "Evolving Missions to Create Game Spaces," 2016. |
| [4] | J. Dormans, "Adventures in Level Design: Generating Missions and Spaces for Action Adventure Games," in *In Proceedings of the 2010 workshop on procedural content generation in games*, 2010, June. |
| [5] | J. Dormans, Engineering emergence: applied theory for game design, 2012. |
| [6] | J. Dormans, "Level design as model transformation: a strategy for automated content generation," in *In Proceedings of the 2nd International Workshop on Procedural Content Generation in Games*, 2011, June. |
| [7] | Adams, E., & Dormans, J., Game mechanics: advanced game design, New Riders, 2012. |
| [8] | J. Fromm, "Types and forms of emergence," arXiv, 2005. |
| [9] | J. Dormans, "Generating emergent physics for actionadventure games," in *In 3rd Workshop on Procedural Content Generation in Games*, 2012, May. |
| [10] | J. Dormans, "The machinations framework," [Online]. Available: http://www.jorisdormans.nl/machinations. |
| [11] | K. Neil, "Game Design Tools: Can They Improve Game Design Practice?," 2015. |
| [12] | A. Liapis, G. N. Yannakakis and J. Togelius, "Towards a generic method of evaluating game levels," in *Proceedings of the AAAI Artificial Intelligence for Interactive Digital Entertainment Conference*, 2013. |
| [13] | S. Bj¨ork and . J. Holopainen, "Patterns in Game Design," in *Charles River Media*, 2014. |
| [14] | D. Karavolos, A. Bouwer and R. Bidarra, "Mixed-initiative design of game levels: Integrating mission and space into level generation," in *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2015. |
| [15] | G. Smith and J. Whitehead, "Analyzing the expressive range of a level generator," in *Proceedings of the 2010 Workshop on Procedural Content Generation in Games*, 2010. |
| [16] | B. Lavender and T. Thompson, "A Generative Grammar Approach for Action-Adventure Map Generation in The Legend of Zelda," 2016. |