

從文字到可遊玩的遊戲：結合大型語言模型 與擴散模型的混合式遊戲生成系統

Prompt-to-Playable: A Hybrid LLM and
Diffusion-based Game Generation
Framework

E-1 林郁庭 指導教授:李同益教授

動機與目的

建構以自然語言生成遊戲的系統

使用者只需輸入文字描述即可生成完整遊戲

保留遊戲原始碼

►提高遊戲開發的彈性與互動性◀

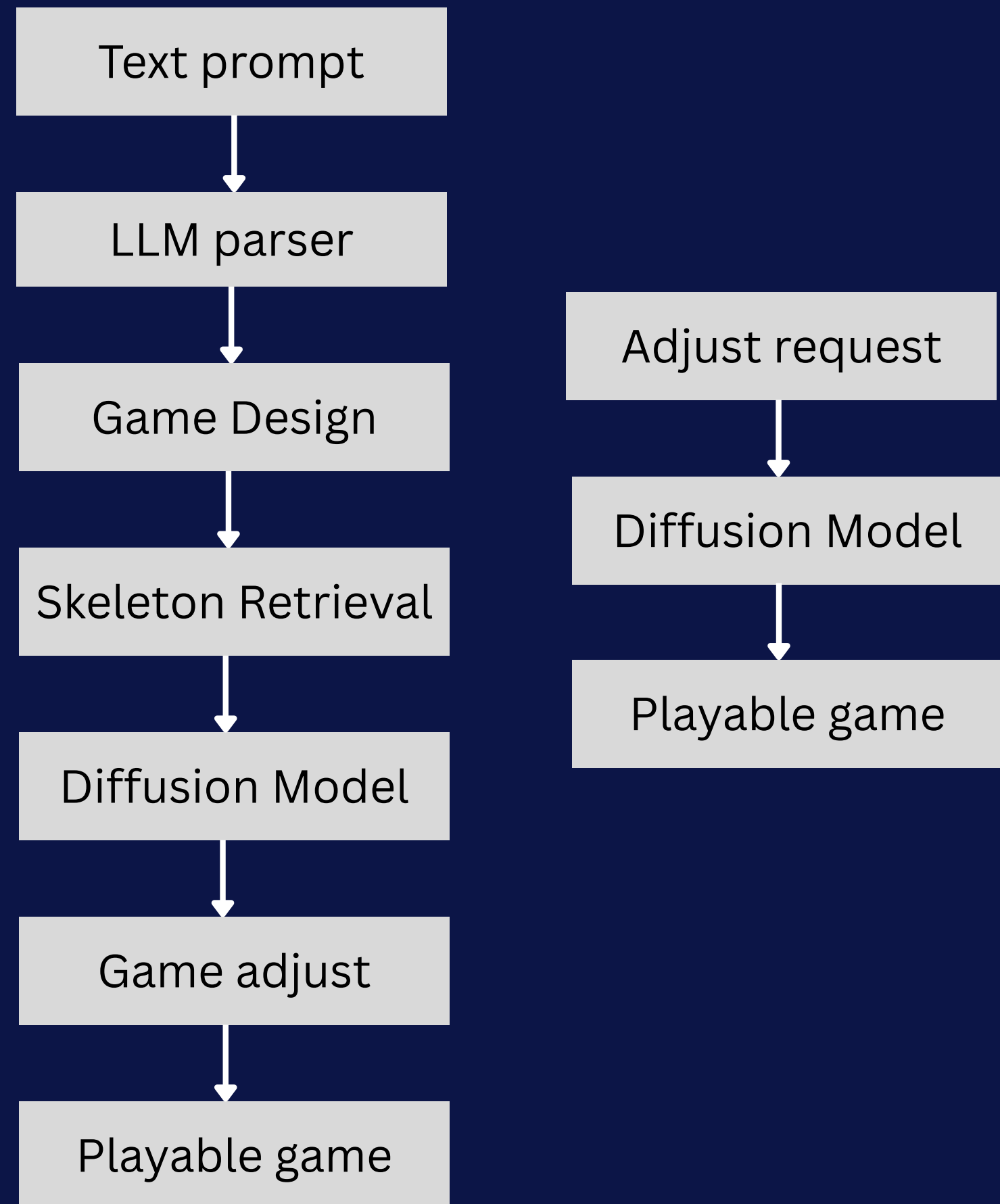
實做技術與環境

Python: Pygame

LLM: Qwen

Diffusion: CoDA, Stable Diffusion

架構流程圖



一般過關

[link](#)



玩家加速



二段跳



未來展望

讓調整系統可以應付更複雜的要求

對生成的程式加入評分系統 解決程式出錯的問題

► 打造更完整的遊戲開發平台 ◀