

Генерация подземелий в Enter The Gungeon

Математические основы программирования

Гончаров Игорь

Enter the Gungeon



Особенность генерации

- Логичное расположение комнат
- Петли с односторонней проходимостью

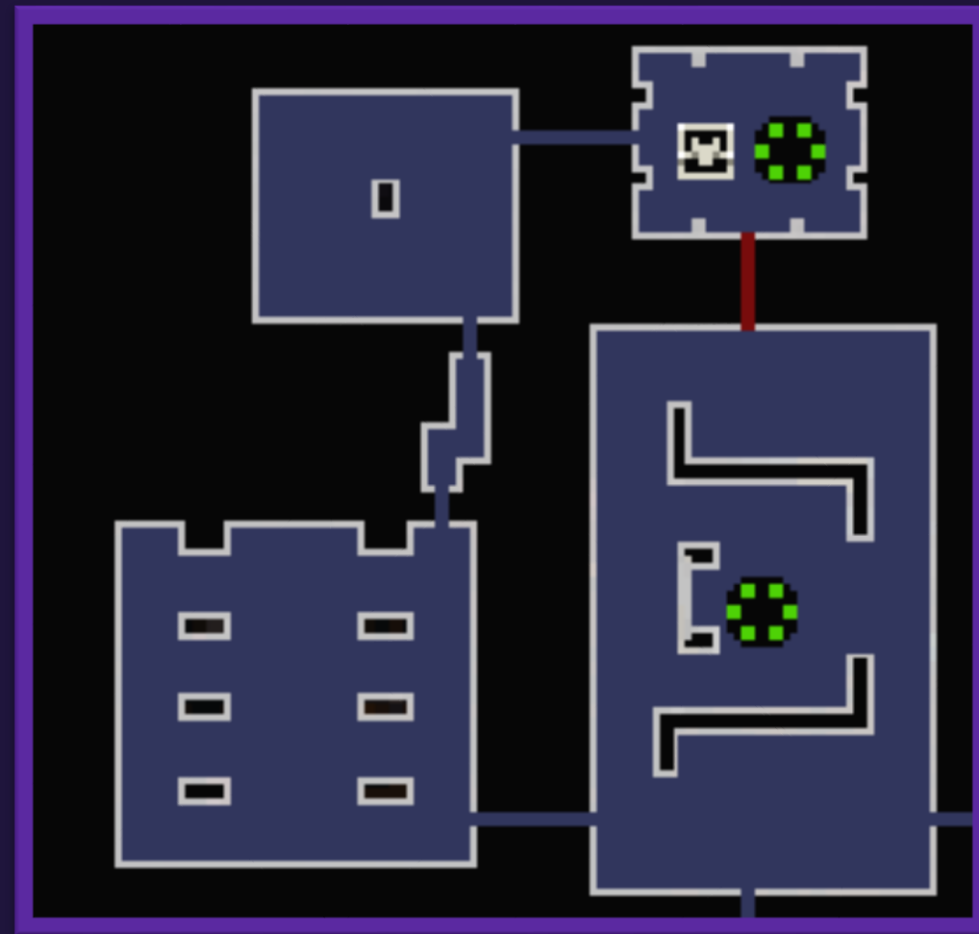
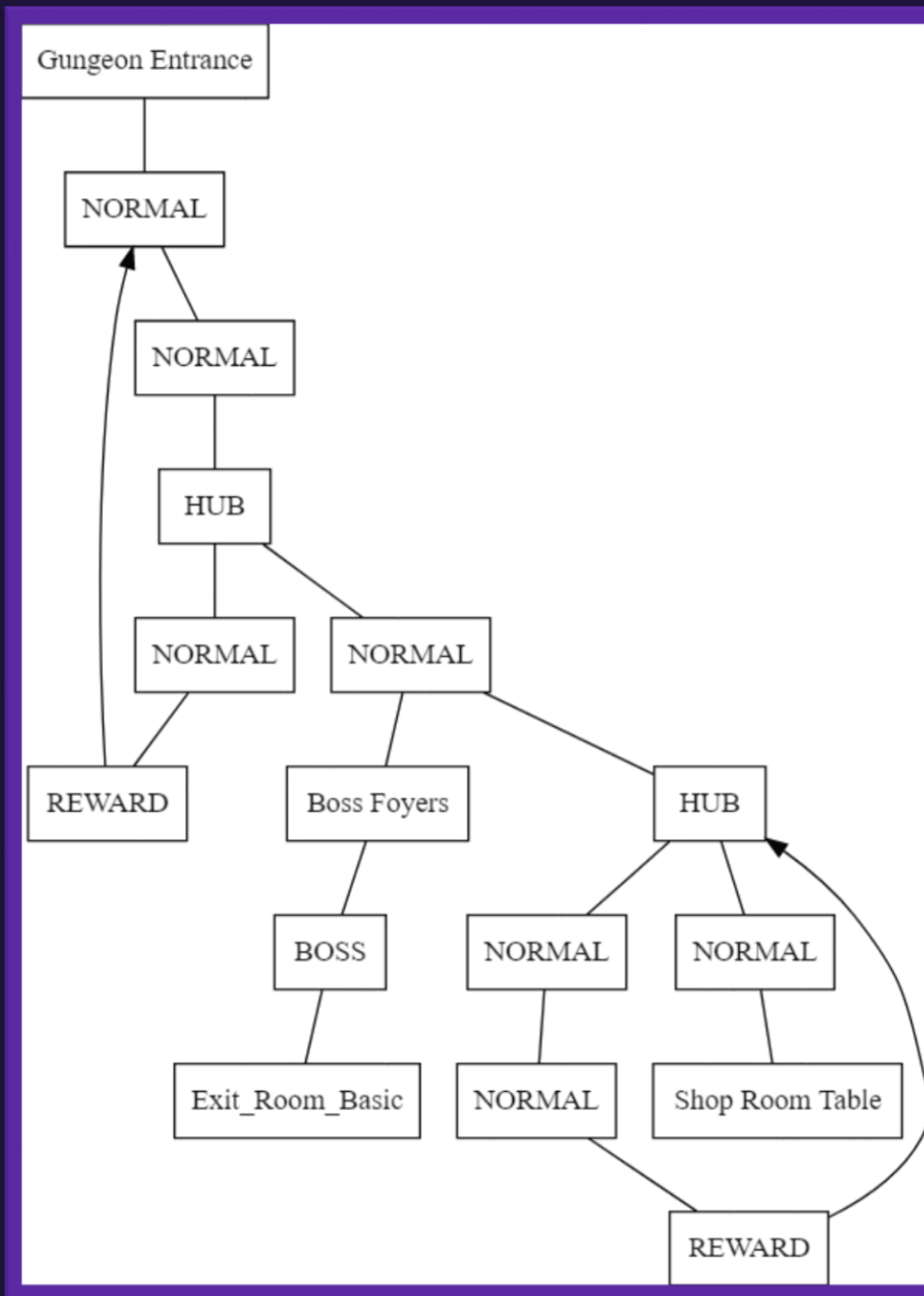
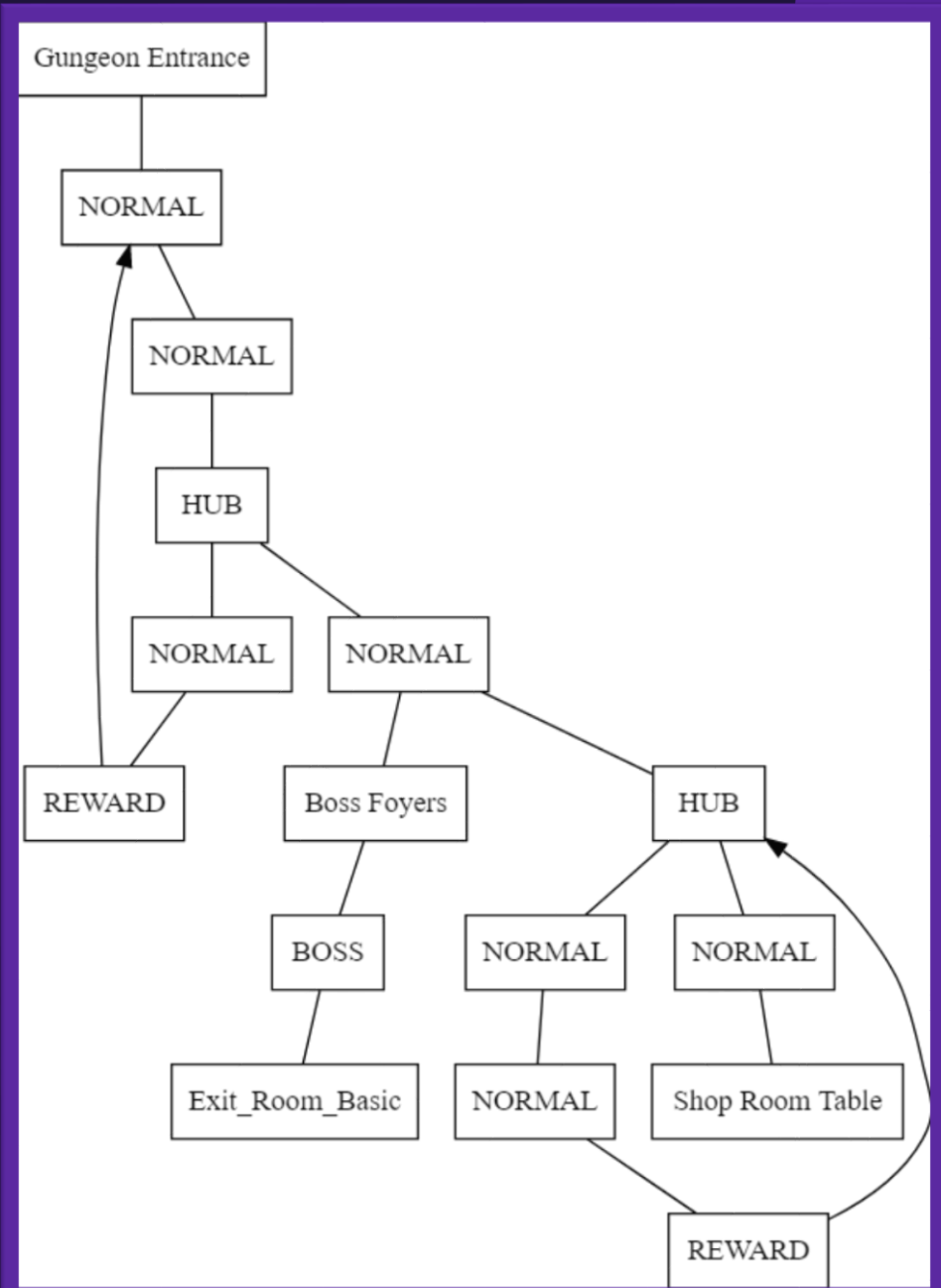


Схема для генерации показанного выше уровня (поток)



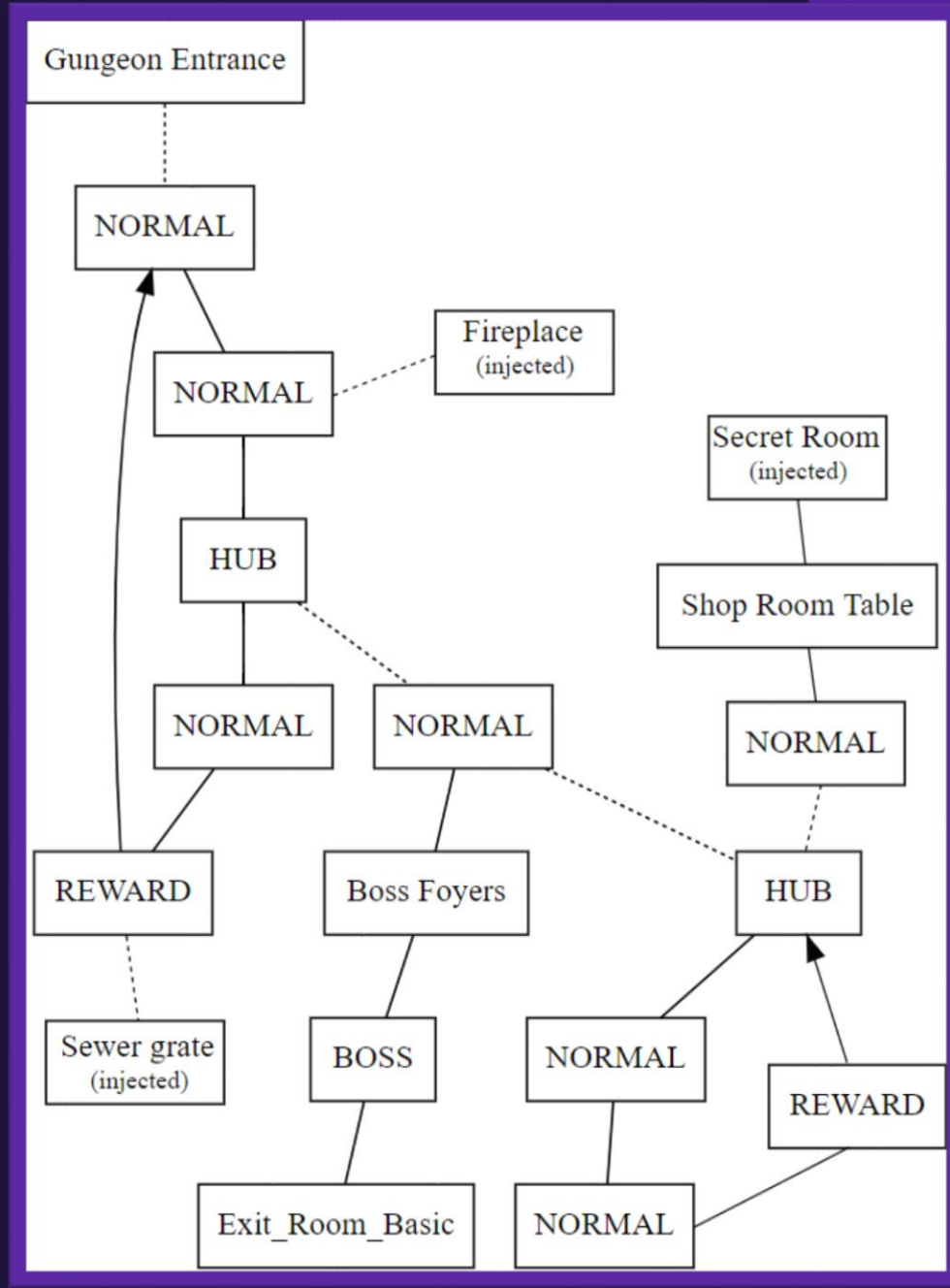


Преобразование потока

- всего несколько способов
- «инъектирование» дополнительных узлов



Составные объекты



Окончательная сборка

