

任務語法

建立任務符號表

解析遊玩特徵

節點	節點列表
<0> go	goal (go)
<0> NM	Normal (NM)
<0> boss	boss (boss)

1 新增 修改

建立任務規則

線性與非線性規則

規則左側 規則右側

2

產生任務圖

改寫系統 I

3

房間建構

房間容器

體素結構與裝飾物

4

端點識別物

入口端點與出口端點

5

轉為遊戲空間

改寫系統 II (建造方式表)

6 節點
V
房間容器

轉為遊戲空間

改寫系統 II (空間替換表)

7 端點
V
房間容器

地圖片段

基因結構

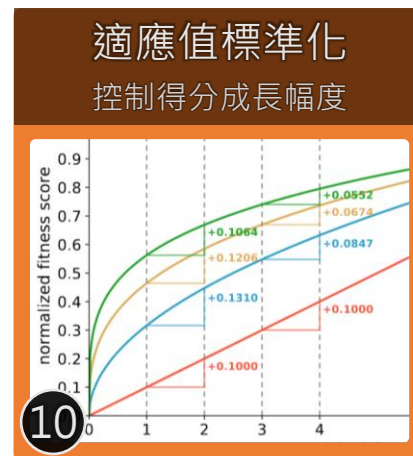
行走地磚作基因序列

8

適應性函數

設計遊玩特徵指標

9



房間容器演化

依遊玩特徵調整權重

11

寶箱 (Treasure)

敵人 (Enemy)