

CMP MEDIA LLC

**Gamasutra.com**

:

**The Designer's Notebook: Introducing Ken Perlin's Law**

Ernest Adams

2006 6 1

[http://www.gamasutra.com/features/20060601/adams\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20060601/adams_01.shtml)

“ ?” 가 . 가  
.  
(procedural texturing algorithms) 가 .  
( , )  
3D ( R2D2  
) ,

[http://mrl.nyu.edu/~perlin/.](http://mrl.nyu.edu/~perlin/)

“ . ?” .  
.  
가 ,

가 가

*Adventure ( Colossal Cave)*

*Adventure*

가 가

“ ” 가

5

가

가

, 가 가

*Grand Theft Auto*

가

가

가

가

*Grand Theft Auto*

가

가

가

가

1995

“ ”

. 1999

가

[Three Problems for Interactive](#)

[Storytellers,](#)

가? 가

가

가?

가?

가

가?

11

Virtual Storytelling '05

가

가

*:The cost of an event in an interactive story should be directly proportional to its improbability.*

가

?

가 .”

(die roll)

가

가

?

(credibility)

가

/ (非)

(credibility budget)

가

가

가

가

가



가 가  
가 .  
( *Grand Theft Auto*  
가 가 .  
가 . 가  
)  
가 가  
가 . 가  
가  
가 , 가  
RPG (die roll)  
가  
가  
가 가  
가  
가