

Предисловие

Для меня большая честь написать предисловие к этой важной работе, с базового уровня обучающей навыкам программирования, необходимым для создания трехмерных видеоигр нового поколения. Существует не так уж много книг, которые учат создавать трехмерную виртуальную машину, работающую в реальном времени, начиная с простейшего вывода пикселей на экран. Как все же далеко продвинулись технологии игр с тех пор, как были созданы первые простейшие игры для Atari. В те времена игры, кажущиеся примитивными сейчас, потрясали воображение.

Сегодня очевидно, что первые игры с технической точки зрения не были компьютерными играми. На самом деле они были всего лишь забавными генераторами сигналов и конечными автоматами, использующими счетчики и регистры сдвигов, основанные на простой булевой логике. Они были не чем иным, как совокупностью логических схем среднего уровня интеграции. Моя первая игра *Computer Space* была создана в 1970 г., за четыре года до появления микропроцессора Intel 4004 и за шесть лет до появления процессора 8080. Мне так хотелось иметь микропроцессор, чтобы делать настоящие игры! Даже по тем временам типичная рабочая частота была слишком мала, чтобы производить расчеты в реальном времени. Впервые мы использовали микропроцессор в игре *Asteroids*. И даже тогда для ускорения работы программы использовалась масса дополнительного оборудования, поскольку микропроцессор не мог справиться со всеми поставленными задачами.

Сегодня мы движемся к возможности создания сцен фотографического качества (если еще не пришли к ней). Процесс создания таких сцен в реальном времени приносит истинное наслаждение. Реализм и возможность создания любых миров, окружающей среды и персонажей, достигаемые благодаря современному программному обеспечению и оборудованию, дают создателю игр потрясающую власть. Эти возможности позволяют сжимать время, увеличивать богатство и реализовать новые, доселе немислимые проекты.

Андре Ламот не только глубоко понимает технологии, использующиеся при разработке игр, но и имеет экстраординарное “чутье” игры. Мой многолетний опыт показывает, что нередко разработчики являются великими знатоками своего дела, но им не хватает чувства времени или напряжения, которые так необходимы для увлекательной игры. Другие хорошо чувствуют игру, но они слабые программисты. Андре сочетает в себе качества увлеченного игрока и профессионального программиста, и это видно во всех написанных им книгах.

В последнем нашем совместном проекте на меня произвел впечатление не только его профессионализм, но и знание истории и близкое знакомство даже с малоизвестными самыми первыми играми (до этого я считал, что о них помню только я). Не могу не упомянуть о том, что он написал для меня игру всего за 19 дней! Легко помнить о хитах, иное дело — знать неудачные игровые программы (надо сказать правду — Atari сделала несколько откровенно слабых проектов). А мы, как известно, сделали много игр, которые стали, не побоюсь этого слова, классическими.

Надеюсь, что вам понравится эта книга. Используйте ее как стартовую площадку для создания новых великих игр, способных осчастливить человечество.

Нолан Башнелл
Учредитель Atari, Inc.