

Посвящаю эту книгу памяти Рэма де Сильва, моего уважаемого коллеги и дорогого друга.

Эндрю Роллингз

Светлой памяти моего отца, Виктора Морриса.

Дэйв Моррис

Об авторах



Эндрю Роллингз (Andrew Rollings) учился в Королевском колледже в Лондоне и в Бристольском университете и имеет степень бакалавра по физике. С 1995 года работает консультантом по техническим вопросам программирования и проектирования программных систем.



Дэйв Моррис (Dave Morris) имеет значительный опыт консультанта по проектированию игр для платформы PC и игровых консолей. Работал со многими крупными издателями, в частности с компанией Eidos. Спроектированная Дэйвом игра *Warrior Kings* занимала в чартах игр для PC в Великобритании шестую позицию. Он также занимался разработкой концепций и написанием сценариев для телевизионных программ компаний Endemol, Pearson, TV2 Norway и BBC. Кроме того, Дэйв является автором свыше десятка различных книг (в 1991 году его книги занимали первые позиции среди бестселлеров Великобритании).

Благодарности

Книга, в которой сконцентрирован опыт авторов, накопленный ими за многие годы работы в игровой индустрии, неизбежно несет на себе отпечаток тех людей, с которыми нам на протяжении этих лет приходилось работать. К сожалению, поблагодарить всех лично — задача практически нерешаемая. Однако это не означает, что мы недооцениваем предложения, идеи и критику наших коллег, которые помогли сформулировать описываемые в книге методы проектирования игр. Поэтому мы хотим начать с выражения признательности коллегам, работавшими вместе с нами над игровыми проектами.

Из множества друзей и знакомых хотелось бы выделить несколько человек, влияние которых на эту книгу было особенно значительным. Прежде всего это Роз Моррис (Roz Morris). Хотя ее нельзя назвать “геймером”, однако ее профессиональный опыт журналиста и писателя помог улучшить подачу материала в книге. Кроме того, не стоит и говорить, насколько важна была ее роль с точки зрения моральной поддержки, ведь Роз — жена одного из авторов!

Сэм Кэрбек (Sam Kerbeck) — это человек, в котором органично соединяются манеры настоящего джентльмена и техническая одаренность, что в наши дни встречается довольно редко. Мы очень благодарны ему за технические советы и за разъяснение сложных вопросов, связанных с разработкой архитектуры и программированием. Будучи соучредителем и исполнительным директором компании Turn3D, он предоставил нам для работы над книгой современную графическую систему реального времени. На протяжении многих лет Сэм — не только наш коллега, но и настоящий друг.

Ян Тернбул (Ian Turnbull), который в свое время занимал должность директора по разработке в компании Eidos Interactive, а сейчас является коммерческим директором компании Black Cactus Games, внес бесценный вклад в создание этой книги своими консультациями по экономическим проблемам игровой индустрии. Без его участия эта книга была бы теоретической работой, не имеющей связи с практикой. Именно благодаря Яну книга стала тем, чем она, с его точки зрения, должна быть, — практическим пособием для разработчиков, создающих реальные игровые проекты.

Выражаем признательность Стиву Фостеру (Steve Foster) за его невероятное терпение, которое он проявлял в наших многочасовых дискуссиях, нередко заканчивавшихся далеко за полночь. Именно в ходе этих бесед мы смогли сформулировать наше видение перспектив и тенденций развития методов разработки игр. Однако его вклад не ограничился одними лишь академическими дискуссиями. Всякий раз, когда наши проекты заходили в тупик, именно советы Стива чаще всего помогали найти выход из положения и продолжить работу.

Благодарим Лео Хартаса (Leo Hartas), Тима Харфорда (Tim Harford), Мэта Келланда (Matt Kelland), Дэйва Ллойда (Dave Lloyd), Тима Гаммера (Tim Gummer), Джейми Томсон (Jamie Thomson) и Дэвида Бэйли (David Bailey).

Появление этой книги на свет было бы невозможно без сотрудников издательства new Riders, особенно Стефани Уолл (Stephanie Wall), которая в свое время “пробила” первое издание этой книги еще в Coriolis Press. Несмотря на проблемы, с которыми ей пришлось столкнуться, работая над первым изданием, она рискнула пройти по этому пути еще раз. Также хотим поблагодарить нашего редактора Кристи Харт (Kristy Hart), которая проявила воистину ангельское терпение, спокойно перенося постоянное нарушение нами обещаний и срыв сроков. Отдельная благодарность нашему агенту Джавахара Сайдула (Jawahara Saidullah) из компании Waterside Productions, без участия которого этот проект никогда бы не начался.

Эндрю Роллингз от себя лично выражает благодарность своей жене Стефани Парк (Stephanie Park) за постоянную поддержку и терпение, которые она проявляет на протяжении всей его писательской карьеры.