

Об авторе

Алекс Дж. Шампандар получил научное и техническое образование по искусственному интеллекту в Йорке и Эдинбурге. Алекс часто читает доклады с изложением результатов своих исследований по искусственному интеллекту, особенно на конференции *Game Developers Conference*, где он также ведет круглый стол, посвященный обучению искусственному интеллекту (ИИ). В качестве ведущего программиста FEAR (проект разработки игровых средств ИИ с открытым исходным кодом) он консультируется с профессиональными программистами по вопросам внедрения современных прототипов в коммерческие игры. Алекс основал *AI-Depot*, широко известный узел, с которым сотрудничают представители сообщества разработчиков средств ИИ, а также регулярно выпускает учебники, предназначенные для людей, увлеченных проблематикой ИИ. Кроме того, Алекс опубликовал много статей из серии *AI Game Programming Wisdom*. Он входит в состав комитета *AI Interface Standards Committee*, целью которого является определение общих спецификаций методов создания игровых средств ИИ.

О технических рецензентах

Рецензенты, которые упоминаются в данном разделе, предоставили весь свой значительный практический опыт в распоряжение автора, чтобы оказать ему помощь в подготовке книги *Искусственный интеллект в компьютерных играх: как обучить виртуальные персонажи реагировать на внешние воздействия*. По мере написания настоящей книги эти специалисты, полностью посвятившие себя любимому делу, тщательно анализировали весь подготовленный к публикации материал, контролируя качество технического содержания, организацию материала и его совместимость с остальной частью книги. Их отзывы способствовали тому, чтобы данная книга отвечала потребностям наших читателей в получении технической информации высшего качества.

Эрик Дибсанд (Eric Dybsand) в настоящее время заканчивает подготовку серии статей, посвященных промежуточному программному обеспечению ИИ, которые запланированы к выпуску в ближайшее время. Эрик выполнял функции консультанта в проектах разработки обширного списка компьютерных игр, а в проекте создания Full Spectrum Command, системы моделирования деятельности тактического командования, используемой в армии США, непосредственно занимался проектированием и разработкой средств ИИ. Он также спроектировал стратегические средства ИИ для МООЗ — средства ИИ для игр, в которых имитируются гонки, бейсбол и борьба. Он разработал средства ИИ, выступающие в качестве противников по отношению к игроку, для стратегической игры *Enemy Nations*, проходящей в реальном времени, для игры *Rebel Moon Revolution* со стрельбой от первого лица, игры *War in Heaven* и для множества военных игр, в которых право хода предоставляется участникам поочередно. Эрик участвует в разработке компьютерных игровых средств ИИ с 1987 года, занимаясь проектированием, программированием и тестированием игр, а также является автором с правом публикации статей по искусственному интеллекту из серии *AI Wisdom* и *Game Programming Gems*.

Нейл Керби (Neil Kirby) входит в состав инженерно-технического персонала Bell Laboratories — научно-исследовательского подразделения компании Lucent Technologies. В настоящее время Нейл участвует в разработке решений на основе инфраструктуры .NET. Его предшествующий опыт работы включает создание программного обеспечения для распознавания речи и преподавание на университетском уровне. Нейл получил степень магистра компьютерных наук в Университете штата Огайо. В свободное время он проектирует тактические боевые компьютерные игры для нескольких игроков. Нейл — один из модераторов круглых столов по искусственному интеллекту на конференции *Developers Conference*. Он проживает вместе с женой и сыном в центральной части штата Огайо.

Франсуа Лараме (Francois Laramee) вносит свой вклад в развитие индустрии интерактивных развлечений с 1991 года. Он спроектировал, выпустил, написал или запрограммировал больше 20 игр для всевозможных платформ. Кроме того, Франсуа опубликовал две книги для разработчиков игр (*Game Design Perspectives* и *Secrets of the Game Business*), а также написал бесчисленное множество статей и даже несколько новелл. Он получил степень дипломированного специалиста по администрированию и компьютерным наукам в двух разных университетах, без особых затруднений добился известности в качестве автора комедий, и несмотря на то что с 1998 года зарабатывает себе на жизнь в качестве фрилансера, выполняя работы по найму, до сих пор еще не умер с голоду. Посетите его ничем не примечательный Web-узел по адресу <http://pages.infinit.net/idjy>.

Благодарности

Очевидно, настоящий раздел — единственный, который, можно не сомневаясь, прочтет каждый; по крайней мере, так обстояли бы дела, если бы эта книга была научной диссертацией. Таково одно из преимуществ написания книг вместо диссертаций; в частности, все, кого могла заинтересовать данная книга, уже, наверное, загрузили итоговую демонстрационную версию и бегло просмотрели книгу от первой части до последней! По мнению автора, в этом нет ничего плохого; так или иначе, данный раздел, без сомнения, имеет наиболее слабое информационное наполнение.

Эта книга, вероятно, не вышла бы в свет без постоянной помощи Энди Коутса (Andy Coates) и поддержки со стороны Линды Хатчинсон (Linden Hutchinson). Я также бесконечно обязан своей семье за поддержку, особенно в последние несколько месяцев; они были весьма насыщенными (и заботы семьи, и мои нагрузки в эти месяцы). Особую благодарность я хочу передать своей сестре Джесс за то, что она не выполнила свою угрозу подключиться к написанию этой книги, хотя после этого мне приходится расплачиваться с ней, посвящая ей несколько строк благодарностей.

Я во многом обязан непревзойденным специалистам по искусственному интеллекту, Нейлу Керби, Эрику Дибсанду и Франсуа Доминику Лараме, за техническое рецензирование книги начиная с самых первых черновиков. Без их пронизательных комментариев и критических замечаний эта книга не была бы тем, чем является сегодня, и я считаю, что в этом огромная заслуга принадлежит моим рецензентам. Выражаю свою признательность Стиву Вудкоку (Steve Woodcock) за то, что он написал предисловие. Хочу также поблагодарить Лайзу Тибо (Lisa Thibault) и Стефани Уолл (Stephanie Wall) из издательства New Riders за их усилия, которые способствовали значительному упрощению для меня всего того, что связано с изданием книги!

Наконец, хочу высказать слова признательности всем участникам проекта FEAR за то, что присоединяются ко мне во всех начинаниях и поддерживают великолепные дискуссии, особенно Макс Деннис Лозебринк (Max Dennis Losebrink) и Томас Веббер (Thomas Webber). Я также весьма обязан коллективу отдела ИИ из Университета Эдинбурга, особенно Тиму Лакинсу (Tim Lukins), Джей Брэдли (Jay Bradley) и Игнаси Кос Агилере (Ignasi Cos Aguilera), за то, что поделились многими идеями и затронули в дискуссиях такие темы, которые затем попали в эту книгу.

От издательства

Вы, читатель этой книги, и есть главный ее критик. Мы ценим ваше мнение и хотим знать, что было сделано нами правильно, что можно было сделать лучше и что еще вы хотели бы увидеть изданным нами. Нам интересны любые ваши замечания в наш адрес.

Мы ждем ваших комментариев и надеемся на них. Вы можете прислать нам бумажное или электронное письмо либо просто посетить наш Web-сервер и оставить свои замечания там. Одним словом, любым удобным для вас способом дайте нам знать, нравится ли вам эта книга, а также выскажите свое мнение о том, как сделать наши книги более интересными для вас.

Отправляя письмо или сообщение, не забудьте указать название книги и ее авторов, а также свой обратный адрес. Мы внимательно ознакомимся с вашим мнением и обязательно учтем его при отборе и подготовке к изданию новых книг.

Наши электронные адреса:

E-mail: info@williamspublishing.com
WWW: <http://www.williamspublishing.com>

Наши почтовые адреса:

в России: 115419, Москва, а/я 783
в Украине: 03150, Киев, а/я 152