

HANSER

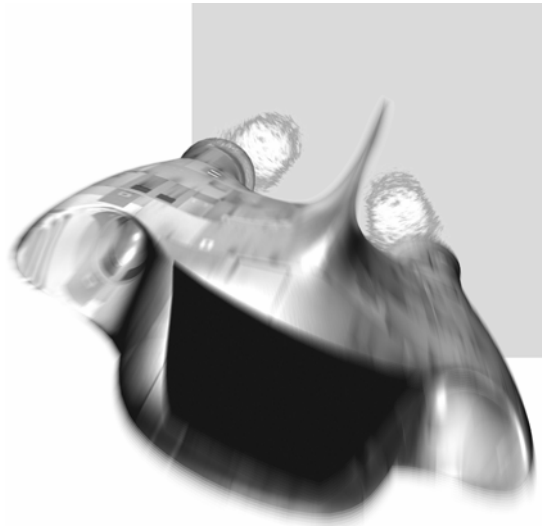
3D-Spieleprogrammierung mit DirectX 9 und C++

David Scherfgen

ISBN 3-446-40596-8

Vorwort

Weitere Informationen oder Bestellungen unter
<http://www.hanser.de/3-446-40596-8> sowie im Buchhandel



Vorwort

Sie haben dieses Buch wahrscheinlich gekauft, weil Sie einen Einstieg in die Spieleprogrammierung suchen. Sie haben möglicherweise aber auch bereits einige Spiele programmiert und möchten nun weitere Techniken kennen lernen, damit Sie diese noch verbessern können. Vielleicht kommt es Ihnen auch vor allem auf die Programmierung mit DirectX an. Egal, was davon zutrifft – Sie werden mit Sicherheit auf Ihre Kosten kommen!

Ein Spiel am PC zu spielen, ist schon etwas ganz Besonderes. Ein gutes Spiel fesselt uns regelrecht und zieht uns tief in seine dichte Atmosphäre hinein. Ein gutes Spiel kann uns zum Lachen bringen oder uns Angst machen – es macht einfach Spaß, ein gutes Spiel zu spielen! Es kann uns wochen-, monate- oder gar jahrelang in seinen Bann ziehen und selbst bis in unsere Träume vordringen.

Doch mindestens genauso viel Spaß wie das Spielen macht es, anderen Leuten dabei zuzusehen, wie sie fasziniert ein Spiel spielen, das man selbst programmiert hat; zu sehen, wie sie sich freuen, wenn sie endlich das Rätsel, das man ihnen aufgegeben hat, lösen konnten.

Heutzutage ist es aber leider nicht mehr so einfach, ein Spiel zu programmieren, das den allgemeinen hohen Ansprüchen genügt. Das liegt wohl an den vielen großen Firmen, die ihre Spiele mit riesigen Teams (bestehend aus einer Vielzahl von Programmierern, Grafikern, Komponisten, Managern und Designern) im Akkord arbeiten. Kein Monat vergeht, ohne dass wieder neue und bessere Spiele auf dem Markt erscheinen – jedes wieder mit neuerer und besserer Technik und mit neuen Fachbegriffen, die wohl noch nie ein Mensch zuvor gehört hat.

Wie Sie als Hobbyprogrammierer trotzdem gute Spiele entwickeln können, werden Sie in diesem Buch lernen. Auch wenn der Weg zum eigenen Spiel nicht immer leicht ist – am Ende hat man etwas Eigenes geschaffen, auf das man mit Recht stolz sein kann. Eine gute Spielidee sollte auf keinen Fall untergehen, nur weil sich die Grafik nicht mit den allerneuesten Spielen messen kann. Mit ein wenig Übung wird es Ihnen gelingen, Ihre Spielidee umzusetzen.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß und Erfolg!

David Schorfgen