

Сегодня, в гостях программы "Личность булочника" - **PAX**:

Hurrit:
Здравствуйте, **PAX**!

PAX:
Приветствую!

Hurrit:
Как обычно, мы начнем со знакомства: ваше имя?

PAX:
Андрей.

Hurrit:
Рад знакомству! Вы зарегистрировались на булке ещё в 2005 году, это почти начало существования булки, скажите, насколько сильно изменилась булка?

PAX:
С тех пор прошло достаточно много времени, я даже отсутствовал на булке пару лет. Скажу так: я рад что на булке остались многие, кто были ее основателями и в числе первых пользователей. С тех пор все изменились, стали более опытными, даже профессионалами своего дела. Что касается изменения самой булки, то к сожалению изменилось отношение к новичкам. В остальном это та же булка. Я рад что она жива и продолжает жить.

Hurrit:
Булка меняется в худшую сторону?

PAX:
К сожалению, да, и с этим надо что-то делать.

Hurrit:
Какие меры предлагаете лично вы?

PAX:
Ну как вы знаете, я пробую сейчас создать форумный проект. Создать под именем булки какую-либо игру, чтобы повысить ее известность и привлечь больше новичков. В последнее время, у нас их дефицит и многие находятся в режиме readonly. Не думаю, конечно, что мой энтузиазм будет поддержан, но всё таки надеюсь, что хотя бы несколько человек, я смогу заинтересовать и постепенно мы доведем начатое до конца.

Hurrit:
Удачи вам в этом! Ещё меня интересует: почему вы не вошли в состав старейшин?

PAX:
Мне Саб предлагал, но я отказался. Причины: время, которое я могу тратить на это, и по-моему слишком много правил (столько мне не запомнить).

Hurrit:
На сколько различных движках вы программировали?

PAX:
Ну первым, конечно, был блиц. С него я загорелся стать создателем игр. Потом было поверхностное изучение API OpenGL, DirectX. Движки Irrlicht, Ogre, немного MOGRE: на них я пытался создать простенькую игру с несколькими друзьями, всё как всегда заглохло. Про mmEngine говорить не буду, т.к. это тот же блиц. Потом была XNA, XEN (надстройка над XNA) и в итоге Unity3d.

Hurrit:
Как вы вообще пришли к геймдеву, что сподвигло вас этим заниматься? Захотелось переделать какую-то игру?

PAX:
Это, как бы, стало моим хобби. Когда я начинал учиться программировать, то мне попался диск "OpenGL шаг за шагом" (точное название не помню). На этом диске я раскопал дистрибутив Blitz3d 1.67 с полным набором примеров. Когда я посмотрел на простоту примеров, то захотел написать ремейк одной игры, в которую мы любили играть вчетвером на одном компьютере одновременно. Вот с этого и началось. Игра называлась Mine Bomberd, не последний вариант ремейка можно скачать по этой ссылке "<http://PAX-games.narod.ru/Bombers3D.htm>". Потом, надоело тянуть проект одному и разработка остановилась, а еще через какое-то время, сломался жесткий диск и исходников игры не стало. Так закончился мой первый проект.

Hurrit:
Кем вы являетесь по профессии?

PAX:
Колледж: Ремонт и обслуживание РЭТ
Институт: Технология машиностроения
А работаю программистом.

Hurrit:
И что вы программируете на работе?

PAX:
В данный момент, я работаю на Unity3d и некоторые из своих разработок я показывал. В основном, я программирую системы оптимизирующие некоторые задачи. Последний проект был для англичан, и связан с работой 3d проектами зданий города через web player Unity3d, и создания интерфейса управления им средствами JavaScript и HTML.
Но вообще-то, это был обыкновенный выюер моделей, загружаемых асинхронно и позволяющий скрывать определенные части. Плюс, 7 режимов управления камерой. Официально, я безработный. Работаю удаленно.

Hurrit:
Вы фрилансер?

PAX:
Нет. Я недавно ушел с постоянной работы (месяца три назад), и во время поиска, мне предложили удаленную работу на Unity3d.

Hurrit:
Понятно. Как вы думаете, какой движ стоит выбрать геймдевелоперу, который довольно таки долго сидел на блице и решил пересест с него на другой движ?

PAX:
Смотря, какие он преследует цели, и какой хочет изучить язык программирования. Довольно сложный вопрос. У меня тоже был долгий путь к выбору нынешнего средства разработки.

Hurrit:
Давайте возьмем в качестве примера меня: я хочу чтобы движ поддерживал все современные технологии, и при том внешне выглядел как блиц, то есть открыл, создал новый проект, попечатал, нажал кнопку и всё работает, что вы посоветуете в данном случае?

PAX:
Из тех, что я называл - Unity3d. Достаточно просто начать, 3 языка на выбор (бэйсика правда нет). Либо Xors3d - сможете применить свой опыт на блице.

Hurrit:
Некоторым не нравится Unity3d, из-за сходств с обычным конструктором, что вы можете сказать по этому поводу?

PAX:
Unity3d не конструктор. Без программирования там можно построить сцену, но не больше. Unity3d - движок + продвинутый редактор игрового мира.

Hurrit:
Много проектов вы довели до конца?

PAX:
Игровых - ни одного. К сожалению.

Hurrit:
Не хватает опыта в геймдеве?

PAX:
Нет. Не хватает энтузиазма.

Hurrit:
Сейчас, чем вы занимаетесь?

PAX:
Я и несколько человек, тоже участников булки, но сейчас неактивных, работаем над созданием игры для социальной сети. Это тоже хобби. Проект на стадии проработки концепта и создании первой меди. Плюс, есть некоторые программные наработки по API двух социальных сетей.

Hurrit:
Каких именно?

PAX:
vkontakte.ru и МойМир@mail.ru.

Hurrit:
Ух, довольно таки известные социальные сети. Как же получилось так, что вы приложили руки к этим сайтам?

PAX:
API для разработки открыто, приложения может создавать кто угодно, используя любую доступную технологию, будь то flash, silverlight, unity3d или простой JS.

Hurrit:
Понятно, узнав о вас и о вашем прошлом, давайте перейдем к блиц-опросу. Правила знаете?

PAX:
Да.

Hurrit:
Тогда начнем. Итак, первый вопрос: ваш возраст?

PAX:
27 лет!

Hurrit:
Семейное положение?

PAX:
Женат, есть сын, в августе появится дочка.

Hurrit:
Поздравляю! Выберите одно: бедная, но интересная жизнь, либо богатая, но скучная жизнь?

PAX:
Первое, конечно!

Hurrit:
Продолжите фразу: любой человек должен уметь...

PAX:
решать свои проблемы самостоятельно!

Hurrit:
Ваша любимая фраза?

PAX:
ее нет

Hurrit:
Любимый актер?

PAX:
Когда-то был Брюс Уиллис.

Hurrit:
Кто, по-вашему, лучший президент из ныне живущих?

PAX:
Не люблю политику.

Hurrit:
Ладно, в каком движке будущее булки?

PAX:
не могу сказать так, как будущее неведомо.

Hurrit:
Солидарен с вами. Ну и напоследок, ваше пожелание нашим читателям?

PAX:
Удачи во всех начинаниях!

Hurrit:
Спасибо. Сегодня в гостях "Личность булочника" был PAX, пожелаем ему удачи на работе и жизни. А пока, наша булочка печется, и я иду программировать!

PAX:
И я тоже!

Билл ты **тупой**, какое отношение ты имеешь к Windows?