

Личность булочника: Hurrit

Приветствую вас, дорогие булочники!

Сегодня необычный выпуск нашей передачи, ведь в гостях у нас её основатель и ведущий - Хуррит!

Ну а мне выпала честь временно исполнять обязанности ведущего. Итак, в гостях у "Личности" Хуррит!

АВТОМАТ:

Здравствуйте, Hurrit!

Hurrit:

Привет!

АВТОМАТ:

Как обычно, начнём со знакомства. Как вас называют вне Интернета?

Hurrit:

Рамзан, арабы зовут Рамадан.

АВТОМАТ:

Необычное имя! Расскажите немного о себе. Где работаете, или, может, ещё не покинули альма-матер?

Hurrit:

В данный момент, я учусь в International University for Science and Technology (международный университет науки и технологии), изучаю IT. Программирую с 8 класса, параллельно стараюсь овладеть некоторыми знаниями из психологии.

АВТОМАТ:

Тяжело учиться за границей? Трудно было выучить язык?

Hurrit:

Собственно, трудностей пока возникало мало. Ещё в казахско-турецком лицее я овладел английским языком на разговорном уровне, и эти знания я использую в общении с местным населением. Что примечательно, большинства арабов владеют английским, и с ними можно разговаривать. Также, я изучаю арабский язык, он тяжеловат, так как имеет много всяких тонкостей и много правил, а также сложным произношением, но благодаря тому, что я являюсь носителем чеченского языка, в плане произношения проблем мало.

АВТОМАТ:

Есть сходства между чеченским и арабским языком в плане произношения? Это родственные языки? (Понимаю, можно и на Википедии посмотреть, но из первых уст надёжнее)

Hurrit:

Есть некоторые слова, сходные по произношению. Ну а так, это два разных языка из двух разных языковых групп. Но в чеченском языке есть звуки, которые

отсутствуют в русском, но присутствуют в арабском. И это очень сильно помогает.

АВТОМАТ:

Занятно! Ну а теперь банальный вопрос, но тем не менее. Как вы попали на Булку?

Hurrit:

Где-то в 9 классе, я очень любил играть в игры а-ля "проживи жизнь от бомжа до банкира". Если Вы играли, то может помните, были такие игры сделанные на дельфи с кнопками, где ты выбираешь работу, покупаешь машину и прочее. В-общем, в то время, мне самому захотелось сделать такую игру, и я, за 3 месяца, сделал такую игру, и даже умудрился продать её пару ребятам по 6 рублей за копию. Позже, я искал способ сделать игру быстрее и проще, и наткнулся на всякие Game Maker'ы и прочие конструкторы, но они мне казались слишком простыми. И как-то, я узнал про Blitz3D, скачал его, и в поисках форумов и помощи, в 2008 я наткнулся на Булку.

АВТОМАТ:

"From Lamer To Hacker" - из этой серии?

Hurrit:

Ага, игры такого типа.

АВТОМАТ:

Как вы узнали про дельфи? Или вы начинали с чего-то другого?

Hurrit:

У нас в лицее была (и есть на данный момент) система подготовки по олимпиадам. Ребят отбирали на всякие науки, готовили их и отправляли на олимпиады. В-общем, после отбора я не попал к программистам. Помню, я тогда очень доставал учителя по информатике, но в конце концов, меня впустили в команду, это было прекрасное время, и я очень благодарен учителю за всё, что он научил меня тогда. Группа была разбита на две подгруппы: олимпиадчики и проектчики (да, да, именно так и говорили). В начале, ты попадал в первую группу, где тебя обучают Паскалю. Но мне, как-то не очень нравилось решать нудные математические задачи, и я частенько открывал Дельфи на котором работали проектировщики, и лепил на нем всякие программы, за что мне влетало. У нас в лаборатории хранились книги "Библия Дельфи", "Дельфи глазами хакера", которые я читал и познавал из них всякие интересные вещи. В-общем, так и происходило мое знакомство с Дельфи и с программирование в общем.

АВТОМАТ:

Не в каждой школе такое встретишь! Я слышал, вы решили заняться разработкой под платформу iOS. Каковы ваши планы, можете ли поделиться эксклюзивной информацией о будущих проектах, если она не засекречена?

Hurrit:

Да, я приобрел девайсы и купил iXors3D, осталось приобрести членство в Apple. Идей у меня много, в данный момент работаю над игрой типа Angry Birds, но немного измененной. Собственно говоря, у меня стоит цель создать первую группу

геймдевелоперов в Чеченской Республике, и я надеюсь, что программирование под iOS мне поможет в профессиональном плане.

АВТОМАТ:

Есть ли какая-нибудь интересная история разработки, может, неоконченной, или просто интересный случай из геймдевелоперской жизни?

Hurrit:

Да, в позапрошлом году, мне довелось участвовать в конкурсе по проектам, и я решил сварганить игру на Blitz3D. Знаете, это был настоящий ад и ужас, мне пришлось переучивать многое, однако проект удалось довести до демо-версии. Игра была проста: Вы управляете шариком, и катитесь по трубам, где Вам необходимо обходить шипы и собирать топливо, чтобы добраться до следующего уровня. Я приобрел очень много знаний благодаря этой работе, но правда, не смог получить даже 3 место. Ещё, мне довелось работать с Прозрением над HiT, но после того, как Пашу забрали в армию, работа приостановилась. Также, мы с Harter'ом и ещё пару ребят работаем над казуалкой, которую надеемся в ближайшее время закончить.

АВТОМАТ:

Печально, когда девелоперов забирают в армию. Довольно много хороших проектов загнулось от этого. Прямо, страна боевых программистов.

А какие игры вам больше всего нравятся? Ваш любимый жанр компьютерных игр?

Hurrit:

Я не любитель определенного жанра, также как и в музыке, я играю во всё подряд, Хочется выделить "Mount and Blade", "Corsairs 2", "Half-Life 2", "FIFA", "Machinarium", "Rise of Nations". Ещё, я обожаю играть в косынку и маджонг, и считаю эти игры просто brilliant.

АВТОМАТ:

Вы на булке довольно давно, ведь 3 года - это срок! Как, по-вашему, изменилась Булка за это время? Хороши ли эти изменения?

Что, по-вашему, нужно сделать для улучшения нашего общего места обитания?

Hurrit:

Собственно, изменения конечно же есть. Ресурс разросся, стал обхватывать различные аспекты программирования, и это хорошо. Конечно, огромный ресурс привлекает разных людей, с разными стилями общения, и то, что на булке проявляется АИБшный сленг я не считаю чем-то плохим, это естественно. Насчет улучшения, я могу сказать, что Булка хороша, и как её улучшить, у меня кардинальных идей нету. Наверное, нам нужно больше рекламы и привлечение новых посетителей, что оживило бы ресурс.

АВТОМАТ:

Ну что ж, пришло время для блиц-опроса.

Знакомы ли вам правила?

Hurrit:

Думаю, да.

АВТОМАТ:

Ну тогда начнём. Готовы?

Hurrit:

А то!

АВТОМАТ:

Ваш возраст?

Hurrit:

17 лет.

АВТОМАТ:

Есть ли у вас дама сердца?

Hurrit:

Неа, нету.

АВТОМАТ:

Лучшая игра, в которую доводилось играть?

Hurrit:

Корсары 2.

АВТОМАТ:

Какую игровую контору вы уважаете больше всего?

Hurrit:

ROVIO.

АВТОМАТ:

Какую неигровую софтверную контору вы уважаете больше всего?

Hurrit:

Adobe и Autodesk, они делают хорошие вещи.

АВТОМАТ:

А какую софтверную контору вы больше других не уважаете?

Hurrit:

Таких нету.

АВТОМАТ:

Что нравится и не нравится в людях?

Hurrit:

Честь и доблесть, я уважаю в людях. А вот предательство и трусость, я считаю отвратительными.

АВТОМАТ:

Выберите одно из двух: Мегаполис или провинциальный городок?

Hurrit:

Мегаполис.

АВТОМАТ:

Автомобиль или мотоцикл?

Hurrit:

Автомобиль.

АВТОМАТ:

Если бы вы отправились в экспедицию на Марс с условием, что никогда не вернётесь, и можете с собой взять одну игру (ну, это, наверное, та игра, что вы назвали лучшей) один кинофильм, одну книгу и одну музыкальную запись, то что это были бы за вещи?

Hurrit:

Игра - косынка, кинофильм - Форрест Гамп, книга - Коран, музыкальная запись - What a wonderful world.

АВТОМАТ:

Если бы вы могли выбрать любое место в мире в качестве места жительства, что бы вы выбрали?

Hurrit:

Я бы вряд ли променял Грозный, хотя, хотелось бы пожить в Мекке.

АВТОМАТ:

Продолжите фразу: "Я сделаю игру своей мечты, и она будет про..."

Hurrit:

мою жизнь в лицее.

АВТОМАТ:

Что пожелаете нашим читателям?

Hurrit:

Уверенность в себе и желание постигать что-то новое, это очень важно в любых аспектах жизни.

АВТОМАТ:

Спасибо! Наше интервью подошло к концу. Рамзан, спасибо за сегодняшний диалог! Удачи вам и нашим читателям!

Напоминаю, в гостях у нас был Hurrit. До скорого!

Hurrit:

Всем пока!