

Игнатьев Даниил Дмитриевич.

1. Сколько часов в неделю ты играешь?

В среднем – около 4 часов в день.

Однако, игровая активность может падать или повышаться в зависимости от моей загруженности.

2. В какие игры ты играл за последние 3 месяца? На каких платформах? Почему именно в эти игры?

- Одиночные игры:
Disco Elysium, This war of mine, Frostpunk, серия игр Metro, Outer wilds, Mortuary assistant, Kenshi, Subnatica, Sekiro, Pathologic 2, Fear and hunger.
- Многопользовательские: Escape from Tarkov, Dota 2, Phasmophobia, Serious Sam 4, Doom Eternal, Stalcraft, Minecraft, Farming simulator, Stardew valley, Tabletop simulator, Fall guys.
- Мобильные:
Kingdom rush, Plants vs zombies, Killer Sudoku.

Во все игры, кроме мобильных, я играл на ПК.

В одиночных играх я ценю проработанность мира, сюжета и квестов, а также, нестандартные механики и незаметную манипуляцию над игроком. В них легче реализовать погружение игрока в выдуманный мир и позволить почувствовать себя протагонистом.

Однако, немногие многопользовательские игры могут сочетать в себе присущие «одиночкам» качества, поэтому в них зачастую делается упор на взаимодействие между игроками и генерирование веселья или спортивного интереса.

3. В какие ММО ты играешь? Что мотивирует тебя играть именно в эти игры

1. The elder scrolls online:

- Интересный лор игры.
- Приятная визуальная и аудио составляющие.
- Простой и понятный интерфейс.
- Дружелюбное комьюнити.
- Свобода действий и способа фарма ресурсов.
- Возможность проявить лидерские качества во время рейдов.

2. Stalcraft:

- Качественная модификация на безумно интересную для меня вселенную сталкера.
- Возможность оказаться в этой вселенной в кооперативном режиме.

- Постоянно обновляющийся мир и модифицирующиеся механики.

С этим проектом я знаком достаточно давно. У него было много проблем, связанных с балансом, донатом, механиками и квестами. Было любопытно наблюдать, какие шаги предпринимают разработчики для их исправления.

- **Пожалуйста, расскажи подробно о своём самом значимом достижении в ММО.**

Во время игры я не ставил себе каких-то масштабных задач, а играл для удовольствия и веселья. Поэтому не могу припомнить ничего интереснее покупки дома и обстановки его интерьера в TESO.

4. Какие из игр ты детально разобрал, чтобы получить преимущество?

- **Пожалуйста, напиши развёрнутый ответ об этом опыте.**

Огромное количество времени было потрачено на игру Dota 2. Чтобы научиться неплохо играть пришлось разобрать целый ряд компонент:

- Изучение героев, их способностей, специфик и ролей.
- Анализ ситуации и продумывание оптимальных тактик.
- Выявление экономической составляющей.
- Совершенствование своих навыков.
- Разбор изменений в обновлениях.
- Корректное и быстрое общение с командой (иногда с навыками убеждения).
- Разбор ошибок предыдущих игр.

Dota зачастую ставит игроков в изначально невыгодное положение, однако, грамотно используя вышеперечисленные знания, даже такие игры зачастую выигрываются. Этим Dota и удерживает свою многомиллионную аудиторию.

5. Расскажи о своём опыте программирования. Какими языками программирования ты пользовался и для чего?

C/C++:

- решение прикладных задач
- обработка и генерация данных
- Arkanoid
- Match3

Python:

- Работа с большими данными.
- Разработка своего языка программирования для визуализации графов (+ANTLR4)
- Программирование нейронных сетей для генерации реалистичных ландшафтов в рамках дипломной работы.

C# [Unity engine]:

- Программирование игровой логики в нескольких pet-проектах.
- Tower defense в рамках стажировки в Ерап.
- Разработка коммерческого проекта игры-нейротренажера в IBrainTech.
- Разработка основ экосистемы для многопользовательской игры в Avarias AS.

Go:

- Изучение в рамках стажировки в wildberries
- решение прикладных задач

6. Расскажи о своём опыте в гейм-деве (моддинг, сборка карт и т.п).

- Написал несколько игр на C++ с использованием библиотеки SFML (игры «Арканоид» и «3-в-ряд» есть здесь: https://vk.com/meso_tests_bot)
- Был лидером в команде из 3-х программистов в проекте по разработке игры-нейротренажера для IBrainTech.
- Некоторое время работал в Avarias AS программистом на Unity.
- Продумывал концепт, собирал команду и разрабатывал собственный проект. Однако, разработка не увенчалась успехом.