**Технические основы разработки игровых продуктов**

**Домашнее задание №3**

**Список любимых игр**

Всю сознательную жизнь я играю в игры. С самого раннего детства, сидя на ковре перед “пузатым” телевизором и держа в руках геймпад от PlayStation 1, я находился в совершенно другой реальности, в которой самые смелые человеческие фантазии становятся реальными. Я становился спасителем мира, древнегреческим героем, исследовал космос, путешествовал по различным мирам, видел прошлое и будущее.

Именно поэтому хочу начать этот список рассказав о наиболее значимых для меня играх с PlayStation 1:

* Herc’s Adventures;
* Spyro the Dragon;
* Diablo;
* Syphon Filter;
* Medal of Honor (1,2);
* Crash Bandicoot;
* Road Rash;
* Silent Hill;
* Resident Evil;
* Earthworm Jim 2;
* Hogs of War;
* Metal Slug X;

В детстве игры научили меня проигрывать, заставляли работать над ошибками и достигать поставленных целей! Игры позволили мне испытать огромный спектр человеческих эмоций: от раздражения до приходящего за ним восторга и удовлетворения. Кооперативные игры научили меня работать в команде, ставить интересы своих родных и друзей выше своих. Наверное, прозвучит глупо, но игры повлияли на становление моей личности.

В возрасте 11 лет мне подарили первый компьютер, конечно же, для учебы и мир видеоигр заиграл новыми красками. Мои любимые проекты для персонального компьютера:

* Half Life 2;
* Quake 3 Arena;
* Portal 2;
* FallOut 3;
* Fable;
* Dibalo (2,3);
* Deus Ex: Human Revolution
* The Elder Scroll (3,4,5);
* Bioshosk (1,3);
* Starcraft 2;
* Warcraft 3;
* Sid Meier’s Civilization;
* The Witcher 3: Wild Hunt;
* Call of Duty 2;
* Bastion;
* Metro 2033;
* World of Warcraft (2.4.3 TBC);
* Mafia 2;
* Hades;
* Outer Wilds.

Хорошая игра не является бесполезной тратой времени, она как хорошая книга, в который главный герой - **это ты сам**.