

[Обратно в резюме](#)

1. Про геймджем

Target Games геймджем традиционно проходит раз в год, и в нем участвуют только сотрудники компании. К моменту объявления геймджема я работал в таргеме уже около месяца, и я не мог не принять в нем участие. Тема геймджема 2025: “Игры - как искусство”. Срок: 72 часа, начиная с пятницы.

2. Идеи, что да как

Искусство для меня - это выраженные и запечатленные тем или иным способом чувства человека.

Я сразу принял решение: в своей игре я хочу передать чувство одиночества, которое испытывает человек, рано утром добираясь до работы на метро / возвращаясь на метро обратно.

Изначальная концепция была такая (локации):

Поездка на метро утром на работу -> работа -> Поезда на метро домой

На каждой из локаций получаем ресурс: 1) душевное состояние

На локации “работа” получаем ресурс: 2) готовность проекта

На каждой из локаций можно выбирать интерактивные объекты, взаимодействуя с которыми, в т.ч. с вариантами выбора или с минииграми, получаем или отнимаем ресурсы

Цель игры: дожить до 10 дня, не опустив до минимума оба ресурса.

Итоговая концепция кардинально изменилась:

Практически все интерактивные механики были убраны, остались локации, на которых разворачивается визуальная новелла. Основная цель: показать интересную историю в метро через подвиг самопожертвования человека, грустного и одинокого.

3. Примерный порядок работы по дням:

1 день (пт):	2 день (сб):	3 день (вс):
Генерация идей игры, механик, особенностей Выбор движка Генерация визуала через Comfy UI	Окончательный выбор движка, изучение движка Построение соor loop механик Генерация идей для миниигр Построение первых сцен игры	Пересмотр плана разработки, фичекат большинства идей Построение сцен, логики Тестирование Сборка

4. Что получилось:

1. Сгенерировать консистентный визуальный ряд. Была выбрана эстетика киберпанка как наиболее подходящая для моей цели.
2. Подготовить все локации

3. Подготовить нужные механики (перемещение персонажа, смена сцен, 1 миниигра)
4. Выпустить готовый и работающий билд до конца геймджема

5. Что не получилось:

1. К третьему дню пришло понимание, что первоначальная концепция одними моими силами нереализуема. От управленческой стратегии пришлось перейти к визуальной новелле.
2. Тексты. В окончательной версии сюжета я хотел показать главного героя как одинокого и в какой-то степени несчастного человека, но который прячет свое состояние за маской показной грубости. Референсы: типичные герои нуар фильмов. Подробнее в таблице:

Что использовал и для чего	Что получил
В текстах - много нецензурной лексики, жаргонизмов. Главный герой - сотрудник отряда Т.О. (условный полицейский), который случайно в метро встречает свою бывшую возлюбленную, а затем и преступника. Хотел показать маску главного героя (грубость), за которой прячется раненый романтик (тоска по бывшей любви)	Отзывы следующего характера: 1. "Много мата, читать невозможно" 2. "Хахаха, тексты угар, давно так не смеялся" 3. "Мне понятно, почему там много мата в тексте, но читать неприятно" 4. "Суровые полицейские будни в жестоком киберпанке"

Если подытожить, то только четверть игравших оценила идею правильно, остальные отзывы - скорее негативные.

3. Половина последнего дня ушла на тестирование. Времени на исправление не критичных багов (например, неработающая 2 миниигра) уже не оставалось.
4. Также не успел в должной мере "вдохнуть" жизнь в локации и персонажей: фоновые звуки, дополнительные музыкальные треки, анимации персонажей и объектов на локации - на все это времени не хватило.
5. В конечном билде есть всего одна миниигра, при этом положу руку на сердце и скажу честно - ее можно было тоже вырезать. В текущем виде она рудиментарна и не сбалансирована (слишком простая).

6. Итог:

В целом, работой доволен. Это первый опыт полноценной разработки в одиночку: начиная от идеи, заканчивая выпуском билда, при этом в очень сжатые сроки.