

Всем привет! Сегодня снова выкладываем видео, но в этот раз без озвучки. Показываем несколько ежедневных задач художников по оформлению. Отобрали самое интересное за день и оформили все в часовые отрезки, ускоренные в тысячу раз. Приятного просмотра!

На первом видео - оформление баскетбольной площадки на закрытой дворовой территории. Возможно, мы никогда не откроем возможность проехать по этому двору. Но нам важно, чтобы со стороны проезжей части площадка выглядела красиво, создавала атмосферу живого города, в котором живут люди. При этом, мы стараемся не злоупотреблять излишней детализацией окружения, чтобы это не отразилось на оптимизации игры.

Решили заглянуть немного вперед и показать часть локации, которая не войдет в первую версию раннего доступа. Локация будет отражать пляжную часть города. На видео - небольшая улица, где есть зона отдыха и туристические магазины. Эта улица будет доступна для автомобилей, поэтому количество и качество деталей на ней в два раза больше, чем во дворе с баскетбольной площадкой.

В последнем видео на сегодня показываем самую рутинную задачу - выставление бордюров и столбов. Эти объекты разграничивают автомобильную и пешеходные зоны, и на территорию пешеходов заезжать нельзя, за это полагается штраф.

На всех видео вы могли заметить цветные кубы разных размеров - это блокауты, которые используются как черновик для будущих объектов. Об этом мы рассказывали в Дневнике #4, подробности можно найти там.

Не волнуйтесь, в настройках игры этот эффект можно будет отключить.

Как мы отмечали, мы хотим дать уникальный опыт игрокам про вождение легкового транспорта. Несмотря на то, что у нас будет механика грузоперевозок, на данном этапе, мы не хотим повторять опыт других игр в жанре автосимулятора.

Мы обязательно сообщим заранее о них. Всё ещё ведутся работы по оптимизации.

Мы экспериментируем с форматом. Как нам кажется, голосом мы только испортим видео, в котором показываем обычную работу, ускоренную в несколько раз.

Дневники разработчиков выходят раз в две недели, не пропускайте!