

Автолюбители, привет! Пока мы готовываем рубрику "DevMP4", предлагаем посмотреть на скриншоты.

Все скриншоты объединены темой изменений на локациях, которые мы уже показывали Вам в прошлых дневниках.

Дисклеймер: сейчас в игре множество элементов, которые должны видеть только разработчики. Например, меню «Выбор стартовой точки» или границы триггеров на локации. Также, пока мы проводим оптимизацию – весь автомобильный трафик состоит из одной модели машины. Скоро мы покажем игру так, как в раннем доступе увидите её вы. Приятного чтения и просмотра □

Перед городом есть лесная территория, которую вы можете проехать на автомобиле. Это 3,6 километра проселочной дороги возле живописного озера. Кроме леса и дороги, мы также демонстрируем рабочий вариант спидометра, где отображены основные индикаторы состояния автомобиля: стояночный тормоз, включены или выключены фары, пристёгнут ли ремень безопасности, и как обстоят дела с топливом в бензобаке. Здесь мы сначала забыли отключить стояночный тормоз, а затем поняли, что показать так – даже интереснее.

На GIF представлена первая улица, которую вы увидите, въезжая в город. В дневнике разработчиков #20 в одном из скриншотов мы уже показывали её с другого ракурса. Здесь мы демонстрируем смену вида камеры, и отвечаем на вопрос: «Почему не было скриншотов с видом от лица водителя?». На данный момент мы создаём зеркала заднего вида, модель руля и отображение всех данных, указанных в HUD, на приборной панели. Поэтому, в демонстрациях игры стараемся показывать вид из салона пореже.

На этой же улице, мы демонстрируем, что камера от любого вида имеет возможность свободного поворота. Также, вся команда очень хотела показать вам анимацию женщины пешехода. Как и в случае одинаковых автомобилей на дороге, пока мы проводим оптимизацию, разнообразие пешеходов ограничено.

Это первый поворот после въезда в город. Как мы рассказывали в дневниках, посвященных левел-дизайну города, дороги в CCD 2.0 намного уже, чем в представленных на рынке автосимуляторах. Это сделано, в первую очередь, для разнообразия игрового процесса езды и, на наш взгляд, углубления навыков вождения. В конце GIF мы попадаем в случайное небольшое ДТП.

Ещё немного анимаций пешеходов и видов, открывающихся с городских дорог. Сейчас

пешеходы двигаются очень неравномерно и периодически "замораживаются", останавливаясь на месте. К релизу в раннем доступе это будет исправлено.

21 дневник мы завершаем тем же, что показывали в 1-ом. Механика заправки автомобиля не изменилась, однако, мы подготовили рабочий интерфейс. Во все механики мы добавили уведомления-подсказки: куда подъезжать, последовательность действий. По вашему желанию, их можно будет скрыть и ничего не будет мешать наслаждаться процессом. Таким же образом была обновлена автомойка.

После Нового Года у нас сбылось расписание, и дневники стали выходить в середине работ, проходящих над игрой. Таким образом, мы должны были написать дневники до того, как мы завершим работу над тем, о чем рассказываем. Поэтому этот дневник выходит, нарушая привычный темп. Мы не хотим оставлять вас без дневников, но, как говорится, надо "оптимизировать процессы" :) После этого дневника мы вернёмся в привычное расписание – дневник раз в две недели. Сегодня расскажем о том, как проходит разработка очень важных моментов игры: первые итерации поведения трафика и настройка подвески автомобиля.

На видео первые итерации трафика. Первой задачей, стоявшей перед командой в этом направлении, было слияние нашей системы трафика с UE. Для этого была создана простейшая тестовая модель автомобиля – "коробка", напоминающая своей формой машину. Перед нами встало множество проблем: от различий в единицах измерения и системе координат до ограничений в симуляции физики твёрдых тел. Поэтому первые "машины" совершали различные трюки, временами ездили вверх колёсам и разгонялись до невероятных скоростей.

Сейчас актуальная проблема для нас – трение автомобильных шин с поверхностью. Физический движок UE, под названием "Chaos", не может похвастаться гибкостью и дружелюбием к разработчикам. В дневнике #21 вы могли заметить, что проблемы с трением до сих пор сохраняются. В игре это выражается в периодическом "проскальзывании" транспорта на любой поверхности в игре. Также, на видео выше, кроме яркой демонстрации проблем с трением, мы проверяем "ragdoll" – физику (в игре так не будет, эти видео – старые записи).

Здесь мы смотрим работу подвески: схожа она с референсом или нет, ключевое определение – это ход подвески. Затем, подвеска настраивается по данным с референса. Рассмотрим подробнее, как это происходит.

Пока готовим, и не можем дать точных сроков. В первую очередь, мы должны

заниматься созданием игры. Стаемся делиться ходом разработки с вами максимально подробно. Маркетинг игры не стоит для нас остро, поэтому, прежде чем начинать активно рекламировать и показывать игру, мы хотим убедиться, что сделали отличный автосимулятор.

Нет, в раннем доступе, точно не будут. Возможно, в будущем, мы расширим автопарк.

Не в первой версии Раннего доступа. Как мы отмечали в Новогодней дорожной карте, мы отложили этот вопрос, чтобы углубить другие механики игры. Карьеру таксиста мы планируем добавить примерно во втором крупном патче для игры в Раннем доступе.

Нет, мы всё-таки не симрейсинг и для нас добавление подобной поддержки – неоправданные расходы.

Да, конечно. Как мы рассказывали в прошлых дневниках, без получения лицензии на работу, вы не сможете заниматься частью игровых активностей.

Конечно, будут штрафы, которые вам потребуется оплачивать, т.к. в игре будет экономика. Мы не могли оставить CCD 2.0 без штрафов – это ключевая особенность игры.

Мы всячески не поощряем небезопасное вождение, и не советуем вам этого делать. (Да, будет возможен, а как иначе, в игре про автомобили?:) В первой версии Раннего доступа не планируются заднеприводные автомобили игрока, но мы их добавим в первом крупном патче.

Возможно. Так далеко мы не заглядывали. Если решим это делать, то это будет точно до выхода игры в полноценный релиз, но не в первые крупные патчи.

В первую очередь, мы ориентируемся на рули. Большинство видео в дневниках мы действительно записывали с клавиатуры, потому что нам просто так удобнее, и мы не позиционируем дневники как маркетинговые материалы.

Только обширный список вопросов и ответов. Для удобства, мы разбили все вопросы по соответствующим категориям.

Мы понимаем, что многие хотят видеть мультиплеер, но на данный момент у нас нет возможности его реализовать в полной мере, постоянно поддерживая интерес и работоспособность для каждого игрока. Наша позиция всегда звучит одинаково: мы по-прежнему не исключаем, что онлайн-режим может быть добавлен в будущем, но не

можем сказать, когда именно.

Да. В первую очередь, игра разрабатывается на рули, но клавиатура и мышь главные устройства ввода на ПК - это невозможно забыть. Также, мы знаем, что геймпады - удобный инструмент для игр. Поэтому, основные устройства ввода будут поддерживаться с самого начала. На данный момент, мы не можем конкретизировать модели. Если к релизу игры в раннем доступе, с нашей стороны, возникнут проблемы по этой части - напишем подробную инструкцию, на каких устройствах нет проблем, какие придётся настроить, а какие очень тяжело подружить с UE и соответственно их поддержки не будет в проекте.

В раннем доступе, мы планируем выпустить только один регион: город в средиземноморском регионе, где царит вечное лето. В дальнейшем мы планируем расширять и добавлять игровые локации.

Когда проект выйдет в раннем доступе поддержки не будет. Сейчас, у нас нет возможности реализовать полноценную поддержку, поэтому не можем обещать.

Тоже самое, как и с TrackIR, однако, у VR больше шансов получить поддержку, т.к. мы уже создавали режим для VR в оригинальном CCD.

Да, будет. На данный момент, мы подготавливаем дискорд, и как только будем готовы запустить сервер - сразу всем сообщим. Кроме запуска дискорда, мы в принципе повысим активность в социальных сетях и станем общительнее. Реализация затянулась, т.к. мы отдаём все силы разработке, а увеличение взаимодействия с комьюнити, кроме дневников разработки и периодического общения в комментариях, отнимает много времени.

Да, мы считаем ПДД одной из важных составляющих геймплея, и стараемся углубить взаимодействие игрока и ПДД. Это механика, образующая всю игру, от этого мы не собираемся отказываться ни в коем случае.

Трафик будет динамическим, также как и погода.

Да. Мы хотим дать людям возможность делиться собственными модификациями с максимальным удобством.

Несмотря на то, что мы Forward и разрабатываем City Car Driving 2.0, мы отдельное от тренажеров подразделение и создаём именно игру.

У нас нет возможности лицензировать автомобили. Мы стараемся реализовать все автомобили максимально реалистично и приблизить их к оригиналу настолько, насколько возможно. Всё что касается бренда, запатентованных объектов и других технологических особенностей, в CCD 2.0 не будет даже после раннего доступа.

У нас нет бюджета, чтобы создать масштабный автосимулятор. Как всем известно, в игровой индустрии автосимуляторы не пользуются большой популярностью, и практически все ниши в данном жанре заняты. Мы хотим сделать крупный, масштабный автосимулятор занимающий свою позицию на рынке, но для этого нужен больший бюджет, чем у нас есть. Поэтому, мы решили воспользоваться возможностями раннего доступа. Вторая причина – мы хотим видеть ваши отзывы и вместе планировать будущую игру.

Зачастую, после вычитки дневников, мы банально забываем отредактировать некоторые части текста, поэтому в тексте время от времени встречаются стилистические и грамматические "артефакты". Часто, вы выступаете как наши редакторы и указываете на ошибки, которые мы оперативно исправляем. За что хотим выразить вам заслуженную благодарность. Если говорить про видео без звука, летающие машины на экране и так далее, то дневники для нас – это не маркетинг в привычном понимании данного термина как инструмента прямой рекламы. Посредством дневников мы делимся ходом разработки, собираем отзывы, стараемся общаться с сообществом, демонстрируя проект в состоянии "как есть" и без попыток приукрасить действительность. В общем, пытаемся быть ближе и понятнее.

Мы собираем список идей на будущее, кто и что хотел бы увидеть в игре. Самые крутые идеи, или отлично вписывающиеся в игру – будут реализованы в будущем. После релиза игры в раннем доступе, мы продолжим делиться дневниками разработки, и в одном из них, обязательно отметим, какие идеи сообщества вошли в игру. На данный момент, из ваших идей, в ранний доступ точно попадёт пьяное вождение.

Не можем обещать точно, что все подобные проблемы решим на релизе в раннем доступе. Мы взяли перенос проекта, в том числе, для решения проблем с ИИ.

Да, вся команда состоит из резидентов СНГ.

Как минимум, мы должны повторить функционал оригинальной City Car Driving. Поэтому, у игры точно будет саундтрек, также будет возможность подключить стриминговые сервисы (например, круглосуточный сайт радиостанции с трансляцией музыки) и слушать настоящее радио в игре. Что касается треков только во

внутриигровое радио, постараемся подготовить музыку.

По желанию будет возможность отключить HUD полностью. Это не касается UI механик игры подобных автомойке, СТО, АЗС. Мы посчитали, что устанавливать весь функционал игры в телефон – неудобное для игрока решение.

В дневниках мы показываем процессы реализации и развития пешеходов. Конечно, мы постараемся их оживить.

Пробовали. Это очень плохо работает на сеттинг. Вся магия и атмосфера локации рушится. В любом случае, в каждом дневнике вы могли замечать изменения в цветах игры, баланс реализма и стилизации, для нас один из важнейших в области графики и атмосферы.

Нет, в первой версии раннего доступа этого точно не будет. В дальнейших обновлениях, мы думали подготовить альтернативу, но больше пока сказать не можем.

Будет. Мы объявим о наборе игроков заранее.

На релизе в раннем доступе – такси не будет. Мы сконцентрировали силы на доделывание других механик, отложив работу таксистом на будущее. Тем более, мы понимаем, что на рынке существуют игры про работу водителем такси, и хотим дать аудитории автолюбителей немного иной опыта.

Старый ответ: Нет, на данном этапе мы не видим причин для создания этой механики в автосимуляторе.

Новый ответ: Так мы ответили в первых дневниках – сейчас будет правильнее скорректировать ответ. Мы неоднозначно смотрим на эту механику, и в будущем, всё будет зависеть от того, в какую сторону сообщество подтолкнет нас при развитии игры в раннем доступе.

Старый ответ: Будет, в будущих дневниках мы обязательно расскажем, как мы хотим реализовать этот функционал.

Новый ответ: Здесь мы тоже хотим отметить, что в первой версии раннего доступа – это будет сделано в максимально упрощенном виде и даже без визуальных повреждений. Однако, мы планируем, что первые же обновления игры будут посвящены аспекту повреждений и кастомизации транспорта.

Старый ответ: Нет, мы считаем это лишним усложнением для настоящего и живого человека, который самому требуется отдыхать и питаться, особенно при игре в автосимулятор, где нужно концентрировать своё внимание.

Новый ответ: Это одно из изменений в восприятии и векторе развития игры. Мы все ещё считаем, что это усложнение и немного перебор для живого человека, поэтому стараемся создать комфортный баланс. Как минимум, мы добавили механику усталости, а вместе с ней и пьяного вождения и будем смотреть на восприятие этих механик сообществом. Мы прекрасно понимаем, что в других автосимуляторах, где есть усталость, её как правило, отключают. Будем смотреть на отзывы.

Старый ответ: На данный момент пятнадцать. Изначально CCD 2.0 разрабатывало не больше трех человек.

Новый ответ: Спустя полгода, у нас расширилась команда – уже 18 человек.

Старый ответ: Полтора года; до этого велись исследования, создавались различные прототипы.

Новый ответ: Скоро будет два года, как раз к релизу игры в раннем доступе.

Россия есть в оригинальном City Car Driving; мы сменили сеттинг и настроение нового проекта, чтобы дополнить City Car Driving новыми возможностями. В будущем, сильно позже раннего доступа, на этапе создания новых локаций – Россия будет.

Да. Процесс будет не сильно отличаться от оригинального City Car Driving.

Мы сменили движок, изменили геймплей, ввели новые механики, поэтому Car Driving 2.0 не просто «глобальное обновление» – это новая игра.

Мы бы очень хотели предоставить такую возможность, особенно, учитывая желание наших пользователей создавать собственные карты. Тем не менее, в раннем доступе редактора карт ждать не стоит.

Нет, мы хотим сохранить уникальность продуктов и не будем смешивать транспорт. В CCD 2.0 будут только новые автомобили.

С переходом на UE – звуки в игре будут изменены.

Он останется у игроков, в том виде, к которому они привыкли, мы не заменяем и тем

более не отбираем игру у людей. Мы не исключаем возможности выхода небольших обновлений для оригинального City Car Driving, но сейчас все силы сконцентрированы на разработке City Car Driving 2.0

В раннем доступе - точно нет.

В раннем доступе прицепов не будет, но после выхода игры мы планируем их добавить.

В раннем доступе нет, но у нас есть альтернатива, о которой мы также расскажем в дневнике, посвященном транспорту в игре

В раннем доступе не планируется

Мы понимаем, что это важная и интересная деталь в игровом процессе, но в раннем доступе ждать её не стоит.

Они уже есть в CCD 2.0

Да, но в каком формате - мы пока не готовы рассказывать.

Скорее всего, нет.

Трещины, мусор, грязь и т.д. - это финальные работы левел арта, на текущий момент работа идёт конкретно над наполнением локации, все косметические работы будут выполняться после завершения наполнения.

Нет, в раннем доступе на машинах, которые мы подготавливаем для CCD 2.0, данных режимов движения не будет.

В раннем доступе, мы делаем упор на стандартные, ещё привычные автомобили, и в раннем доступе электрокара не будет. Однако, мы не исключаем добавления набирающего популярность транспорта в будущем, тем более, учитывая тенденцию к популяризации электроавтомобилей.

На данный момент нет, но если City Car Driving 2.0. станет популярным автосимулятором, то конечно хотелось бы попасть и на эти устройства.

И это тоже на данный момент нет. В том числе поэтому, мы стараемся оптимизировать игру и под старые и слабые конфигурации компьютеров.

Первый вопрос, где наше "нет" прозвучит как что-то хорошее. Нет, микротранзакции не планируются и не будут присутствовать в CCD 2.0

Сейчас - никакими. Перед тем как думать о DLC, нам стоит выпустить игру в раннем доступе, а затем успешно довести до полной версии, реализовав весь потенциал, который мы задумали для CCD 2.0

Мы оптимизировали игру под разные устройства. Например, тизер снят на настройках "по умолчанию", даже не на средних настройках графики. С того момента - она изменилась в лучшую сторону. Мы постоянно делимся видом игры "на данный момент", поэтому перед выходом игры в раннем доступе, мы обязательно предварительно покажем финальный вид графики.

У нас нет команды по развитию и маркетингу. Все видео и скриншоты снимаются во время работы левел-дизайнерами. Большинство дневников, где не затрагивается серьёзная техническая составляющая - пишет наш геймдизайнер. Тестер внимательно вычитывает все ошибки, а проджект-менеджер старается не потерять смысловую составляющую, ещё раз читая дневник перед публикацией. Все дневники мы делаем в промежутках между основной работой.

Расширение опасных ситуаций планируется, но в каком виде - пока сообщать не будем. Мы не хотим разочаровать, если это войдет в Ранний доступ.

Нет, в раннем доступе его не будет. Тоже самое, как и с электрокарами.

Да, это была одна из самых ранних фич, которую мы внедрили в игру.

Если геймдизайнер не забудет настроить параметры □

Unreal Engine 5

Оптимизируем игру. Не можем пока сказать, обязательно уведомим о системных требованиях заранее.

Как мы и говорили, цена так же не определена. Мы хотим сделать доступной для любого пользователя, но и конечно же, не потерять возможности развивать игру.

В раннем доступе, как и системы повреждений - её не будет. Однако, мы пониманием, что это значит для автолюбителей, и позже, мы безусловно её добавим.

Мы будем расширять автопарк и это отличная идея. Как только выйдем в Раннем доступе, мы обязательно начнём проводить подобные события и опросы.

Весь Ранний доступ мы развиваем и создаем только один город. Затем, мы примемся за локацию, так называемую, «по запросам сообщества». Поэтому, несмотря на то, какая это крутая идея – мы не можем обещать, что примемся за междугороднюю трассу. (Однако загородная трасса уже будет в Раннем доступе!)

Пока готовим, и не можем дать точных сроков. В первую очередь, мы должны заниматься созданием игры. Стаемся делиться ходом разработки с вами максимально подробно. Маркетинг игры не стоит для нас остро, поэтому, прежде чем начинать активно рекламировать и показывать игру, мы хотим убедиться, что сделали отличный автосимулятор.

Нет, в раннем доступе, точно не будут. Возможно, в будущем, мы расширим автопарк.

Нет, мы всё-таки не симрейсинг и для нас добавление подобной поддержки – неоправданные расходы.

Да, конечно. Как мы рассказывали в прошлых дневниках, без получения лицензии на работу, вы не сможете заниматься частью игровых активностей.

Конечно, будут штрафы, которые вам потребуется оплачивать, т.к. в игре будет экономика. Мы не могли оставить CCD 2.0 без штрафов – это ключевая особенность игры.

Мы всячески не поощряем небезопасное вождение, и не советуем вам этого делать. (Да, будет возможен, а как иначе, в игре про автомобили?:) В первой версии Раннего доступа не планируются заднеприводные автомобили игрока, но мы их добавим в первом крупном патче.

Возможно. Так далеко мы не заглядывали. Если решим это делать, то это будет точно до выхода игры в полноценный релиз, но не в первые крупные патчи.

На видео представлены ускоренные в тысячу раз полчаса работы тестировщика – он тестирует каждую модель, которая войдет в игру. Проверяет текстуры, лодирование, физику: чтобы модель выглядела хорошо, как вблизи, так и на расстоянии, и не проезжалась насквозь. Если находят дефекты, например, "дыры" между верхом модели и её основанием, то заводятся задачи на художников, которые должны исправить ошибку. У нас достаточно много самостоятельных 3D ассетов, поэтому каждая модель

должна быть протестирована.

Кроме моделей, QA тестируют и другие области игры. Например, поведение пешеходов и трафика на локации. На первом видео можно увидеть, что пешеходы не видят препятствий на пути следования и бесконечно, не останавливаясь, идут в преграду. На том же видео видно, как странно заворачивает маршрутка – "мозги" этой машины не соотнесли свой вес и скорость для правильного поворота. И автокран на заднем плане не "увидел", что перед ним уже стоят другие машины и на всей скорости врезался в них. На втором видео такая же ситуация с грузовиком. Пока это не самая умная машина в объеме нашего трафика. Сейчас перечисленные проблемы, конечно, уже правятся.

Мы неоднократно показывали автомойку – это одна из самых старейших наших механик. В начале, из-за неправильного считывания положения транспорта, происходило подобное. Такой баг – довольно частая ситуация при разработке любых игр: игрок теряет управление над персонажем | транспортным средством, после чего объект взаимодействия "утягивает" его в себя. Мы внимательно ищем баги, всё оперативно правим и ответственно относимся к техническому состоянию игры. Видео и пояснения в этом дневнике, только малая часть работы QA. Мы старались отобрать самое интересное и уже исправленное, чтобы, как мы писали в начале, показать вам дефекты и баги не с позиции "веселая подборка багов", а поделиться небольшим кусочком рабочего процесса.

В конце дневника, прикладываем небольшой бонус – это практически никак не относится к CCD 2.0, но в UE буквально одним нажатием можно включить разрушение любого объекта (конечно, нереалистичное). Это действие уничтожает любую оптимизацию, но мы не могли не поэкспериментировать.

Всем привет! У микрофона разработчики City Car Driving 2. Мы учли критику, что смотреть видео без звука скучно и имеет мало смысла. И в 25 дневнике делимся прогрессом в механиках грузоперевозок и строительства. Сейчас мы подъезжаем к ключевому объекту в игре – это лесопилка, где хранятся ресурсы. В этом здании и других подобных объектах в мире игры, мы сможем брать различные припасы. Их список не утверждён, но все ресурсы будут логичными: будет представлено только то, что сможет перевозить легковой транспорт. Очень важно отметить, UI сейчас находится в рабочем состоянии – это отладочная информация для нас, разработчиков – в игре такого точно не будет. Здесь важно показать механику. У каждого из ресурсов есть свой вес, они постепенно загружаются в автомобиль и автоматически складируются по коробкам. Всё это во время езды меняет физику автомобиля – из

очевидного, управляемость машины станет сложнее, и она заметно потяжелеет.

После перегрузки ресурсов можно будет выбрать любое здание на карте, которому требуется постройка. В качестве примера, мы выбрали здание покрасочной мастерской. Вы можете заметить "летающие в воздухе объекты" – это произошло после того, как мы меняли координаты всей карты для настройки трафика. В здании мастерской, мы также как и в лесопилке – самостоятельно перегружаем припасы, после чего нажимаем кнопку "построить". После этого, через стандартный экран загрузки с советами и историей города, мы заканчиваем строительство объекта. Ключевая деталь этой механики – то, что в мире игры будут как объекты, которые только меняют свою модель, так будут и здания, которые полностью функционируют. Например, как можно догадаться, в этом объекте – мы сможем красить свои машины. Это довольно короткий дневник и это все ещё не обещанная рубрика "DevMP4". Вместо привычного дневника текстом – экспериментируем с форматом подачи информации о ходе разработки. Высказывайтесь, мы одинаково видим пожелания успеха, критику, и негативные отзывы. Спасибо за ваш интерес к проекту и отзывы.

Дневники разработки выходят раз в две недели. Не пропускайте!