

V RISING GELİŞTİRİCİ GÜNCELLEMESİ #2 VAMPİRLE RÖPORTAJ



Vampir Pazarlama Direktörü ile Röportaj

Herkes merhaba!

Ruth burada, Stunlock Studios HQ'dan bildiriyor. Bu Geliştirici Blogunda topluluktan daha fazla soru topladım ve Stunlock Studios'un Pazarlama Direktörü Johan Ilves ile konuştum. Bazı sorularınızın yanıtını bulacaksınız, bu yüzden okumaya devam edin! Özel sorunuza cevap vermediyse, endişelenmeyin! Aradığınız bilgileri gelecekteki geliştirme güncellemelerinde ortaya koyabiliriz. Lütfen oyunun hala geliştirme aşamasında olduğunu ve her şeyin değişebileceğini unutmayın.

V Rising topluluğunun bir parçası olduğunuz için teşekkür ederiz!

Ruth: Merhaba Johan! Sizinle oyun hakkında konuşmaktan ve topluluğa daha fazla ayrıntı vermekten heyecan duyuyorum! Ama önce, lütfen bize kendinizden biraz daha bahsedin.

Johan: Merhaba! Satış geçmişim var ve yedi yıldır oyun sektöründe çalışıyorum. Serbest müzik bestecisi olarak başladım (Dead Island Epidemic, Battlerite) ve son beş yıldır+ Stunlock Studios'ta Pazarlama Direktörü olarak çalışıyorum. Stüdyo iletişimi ve pazarlama kampanyalarından oyunlarımız için görsel markalama ve fragmanları yönetmeye kadar her şeyi yapıyorum.

Ruth: V Rising, Stunlock'ta geçmişte yaptıklarımızdan çok farklı bir oyun. Bu fikri kim buldu ve ekibe ne ilham verdi?

Johan: On yıl boyunca rekabetçi arena oyunları yarattıktan sonra, konfor alanımızın dışına çıkıp yeni bir şeyler denemenin zamanının geldiğini hissettik. Vampir teması fikri başlangıçta oyun tasarımcılarımızdan biri olan Martin Lövgren'den geldi, ancak oyunun birçok fikri her zaman bir ekip çalışmasıdır. Yüzyıllarca uykudan sonra bir tabutta uyanmak, güçlerinden sıyrılmak ve bir sonraki Drakula olmak için savaşmak, üzerinde çalışılacak harika bir güç fantezisi. Ekip, çeşitli korku filmlerinden, Netflix'in Castlevania'sı gibi televizyon dizilerinden ve klasik korku edebiyatından ilham alırken, yerel İsveç doğasını dünya inşa etme yönleri için inceliyor. Beceriye dayalı savaş deneyimleri yapma deneyimimizi kullanmak ve onu atmosferik bir açık dünya ortamına koymak istiyoruz.

Ruth: *V Rising'in Resmi Discord sunucusunda sık sık Valheim hakkında konuşan oyuncular görüyorum. Valheim'in başarısı ve bunun V Rising'i nasıl etkileyebileceği hakkında bize ne söylemek istersiniz?*

Johan: Burada, İsveç'in küçük Skövde kasabasında, Valheim'in arkasındaki stüdyo olan Iron Gate ile neredeyse komşuyuz. Eğlenceli bir gerçek şu ki, Skövde yavaş yavaş başarılı bağımsız oyun geliştiricileri için yeni bir İsveç merkezi haline geliyor. Valheim, Goat Simulator, Satisfactory, Raft, Passpartout ve önceki oyunumuz Battlerite gibi oyunlar burada geliştirildi. Birbirimizin başarısında başarılı olduğumuza inanıyorum ve Valheim'in büyük bir hit olması sadece olumlu bir faktör. Türün hala çiçek açtığını ve oyuncuların hayatta kalma konseptine yeni bakış açıları aradıklarını gösteriyor. V Rising ile vampir temasıyla benzersiz bir alternatif sunuyoruz ve stüdyomuzun yıllardır geliştirdiğimiz sıkı dövüş mekaniklerini hayatta kalma açık dünya türüne alıyoruz.

Ruth: *Bu küçük tanıtım için teşekkürler. Şimdi oyuna geçelim. V Rising'in dünyası ve sakinleri hakkında konuşarak başlamak istiyorum. Nortwin#2655 ve tess#2970, diğerleri arasında daha fazlasını merak ediyor.*

Johan: V Rising, bölgeler arasında özgürce hareket edebileceğiniz sunucu başına en az 50 kaleye sahip geniş bir açık dünya sunuyor. Haritanın en göze çarpan kısımları yemyeşil ormanlar ve köyleri ve mağaraları/zindanları olan açık tarım arazileridir. Ayrıca bazı görsel hikaye anlatımı üzerinde çalışıyoruz ve vampirlerin dünyaya hükmettiği geçmişten haritada ipuçlarını keşfedebileceksiniz. Devriye gezen insanlar ve kötü vampir avcılarının rastgele karşılaşmalarının yanı sıra patronlar da olacak. Vampirlerin, insanların ve çeşitli yaratıkların hassas bir dengede bir arada yaşadığı bir çatışma dünyası. Bir hizip sistemimiz var, bu nedenle farklı NPC'ler, çiftçilere saldıran haydutlar, haydutlara saldıran kurtlar vb. arasında da çatışmalar olacak. Gizem, bir sonraki köşede, dünyayı keşfetmek ve haydutlar, ölümsüzler, cadılar ve kurt adamlardan her şeye rastlamak, ayrıca kalenizi yükseltmek için kaynaklar ve öğeler bulmakta yatıyor.

Ruth: *Dünyayı binekle gezebileceğimizi biliyoruz. Bize bunun hakkında*

daha fazla bilgi verin!

Johan: Dağlar dünyayı dolaşmanın en etkili yoludur. Bir at bulduğunuzda, onun çalınmasını veya düşman vampirler tarafından öldürülmesini istemezsiniz, bu yüzden güvenilir atınıza dikkat ettiğinizden emin olun. Benim çok sevdiğim bir özellik binekli dövüş, yani binerken silahınızı (büyü kitlerini değil) kullanıyorsunuz.

Ruth: Birkaç Discord üyesi de gece ve gündüz döngüsü hakkında sorular sordu. Oyun, gündüz veya gece olmasına bağlı olarak farklı olacak mı? Lütfen bize daha fazlasını anlatın!

Johan: Bence güneşten saklanmak V Rising'in en havalı hayatta kalma unsurlarından biri. Görsel olarak, geceyi çok göz alıcı hale getirdik, böylece bir oyuncu olarak geceleri kendinizi evinizde, bir vampir gibi hissedeceksiniz, gündüzleri ise biraz daha kasvetli. Size bolca avlanma zamanı vermek için gece gündüzden daha uzundur. Güneş ışığına uzun süre maruz kalmak sizi küle çevireceğinden, gün boyunca gölgelerde hareket ederek dünyayı keşfedebilirsiniz. Önceki geliştirme güncellemesinde bahsedildiği gibi, güneşe karşı direncinizi artırmak için nasıl teçhizat ve eşya üreteceğinizi öğreneceksiniz. İnsanlar sizi gecenin karanlığında kolayca fark etmeyeceklerdir, bu da avlanma sırasında size avantaj sağlar. Ayrıca gece ve gündüz ne tür düşmanlarla karşılaşacağınız konusunda da bir fark var, bazı yaratıklar sadece alacakaranlıktan sonra gizleniyor.



Epsilon#9656 soruyor: Güneş ışığı dışında oyun için planladığınız çevresel tehditlerden bazıları nelerdir? Peki... bir Vampir olarak hayatta kalmaya çalışırken neyi bilmemiz gerekiyor?

Johan: Kan iç ve güneş ışığının, vampir avcılarının, kiliseler gibi kutsal alanların, sarımsağın, gümüşün, kızgın rahibelerin ve megaloman vampir klanlarının farkında ol!

Ruth: Bazıları insanların oyundaki rolünü soruyor. Oyuncular insan olarak oynamayı seçebilir mi?

Johan: Hem zararsız köylüler hem de çeşitli düşman insan askerler var. Kanını içmek için bir insanı savaşta zayıflatmanız gerekecek veya onu bir ısırıkla bitirmeyi seçebilirsiniz. Mevcut tasarım hedefi, oyuncuların kendilerini vampir olarak görmelerini sağlamaktır. İnsanlar büyük ihtimalle NPC olarak kalacaklar.

MattD#1111, kan içmenin kulağa heyecan verici geldiğini düşünürken, LizardWizard#8207 bu konuda şüpheli. Kan nasıl çalışacak ve sadece insan kanı içebilir misiniz?

Johan: İnsan kanı birincil kan kaynağı olacak, ancak fareler ve diğer "atıştırılabilirler" şeklinde acil durum malzemeleri olacak. Fare kanı çok lezzetli değildir ve değeri daha azdır. Bunun yerine şef, savaşta sizi daha hızlı ve daha güçlü yapacak taze "haydut" kanı veya büyü hasarınızı iyileştirmek için iyi bir "bilgin" kanı önerir. LizardWizard muhtemelen hiç birinci sınıf haydut kanı tatmamıştır. Bazı kan grupları, savaş durumlarında en iyisidir, diğerleri ise kaynak toplamayı planlıyorsanız daha iyi bir seçenektir. Farklı kan türlerine alıştıktan sonra, her insanın kan kalitesi değiştiği için avantajlarınızı optimize etmenin daha fazla yolu vardır. Daha yüksek kaliteli kan, ayrıca avantajların sayısını da artıracaktır. Eğlenceli bir meydan okuma, mükemmel kana sahip bir insan bulmak ve onu gelecekte arkadaşlarınızla gurme akşam yemekleri için hapishanenizde saklamak olacaktır.

Frog Cultist#7624 soruyor: Kurt adamlar olduğundan bahsetmiştin. Haritada aktif mi olacaklar yoksa sadece var olarak mı belirtilecekler, ancak fazla çıkmayacaklar mı?

Johan: Kurt adamlar utangaç bir gruptur. Ama kim bilir, hava karardıktan sonra ay yükselirken bir veya iki tanesiyle karşılaşabilirsiniz.

Frog Cultist#7624, kurt adam melezlerinin eklenmesini de merak ediyor. Örneğin, bir kurt adam insan formundaydı ve onu hizmetçinize dönüştürmeye çalışıyorsanız.

Johan: Bunu düşünmemiştik ama hoşuma gitti! Bir sonraki kurt adam toplantımızda gündeme getireceğim.

Ruth: Şimdi oyunun en sevdiğim kısmından bahsedelim, Vampir Kaleleri! JeyciKon kalelerimize bağlı mıyız yoksa kalesiz oynamamız mümkün mü diye soruyor. Kale inşasından haber var mı?

Johan: Kale olmadan oynayabileceksin ama çok ileri gidemeyeceksin. Kale inşası gelecekteki bir geliştirici güncellemesinin konusu olacak, ancak her şeyi özetlemek gerekirse: İlk olarak, kalenizi yükseltmek için yeterli gücü kazanmanız gerekecek. Sıfırdan inşa ediyorsun, duvarlar ve kapılar örüyorsun, atölyeler, kütüphaneler, hapishaneler gibi çeşitli odalar inşa ediyorsun. Benzersiz avantajlara sahip özel odalar oluşturmak için gerekli tarifler ve kaynaklar bulmak için dünyayı keşfedin. Alanınızın görünümünü kişiselleştirmek için süslemeleri kullanın ve her zaman hayalini kurduğunuz gotik zindanı yaratın. Ayrıca sığınağınızı yeni odalara sığdırmak için genişletmeniz ve eşyalarınızı güce aç komşulardan korumak için duvarlar inşa etmeniz gerekecek.

Ruth: Üs kurmanın vampir fantezisiyle nasıl bir bağlantısı var?

Johan: Bence kale inşa etmekle bir vampir olarak güçlenmek arasında bağlantı kurmak, temaya şaşırtıcı derecede iyi uyuyor. Karanlık güçlerinizi kullanarak duvarları fırlatmak, diğer hayatta kalma oyunlarına kıyasla neredeyse daha mantıklı, tırpanla odun keserken bir milisaniyede duvarları fırlatmak, haha. Yeni inşa edilen gotik kalenizde bir vampir olarak dolaşmak ve bir tabutta uyumak deneyime çok şey katıyor.

Ruth: Hadi başka bir sıcak konuya geçelim: dövüş mekaniği ve PvP. Stunlock oyunlarının savaşını benzersiz kılan nedir ve V Rising'de de benzer bir yaklaşım kullanacak mıyız?

Johan: Bence bu daha çok öncelikle oyuna odaklanmamız ve birçok oyuncunun bizi övdüğü her şeyi olabildiğince tatmin edici hissettirmemiz ile ilgili. Bu anlamda eski kafalıyız. Özensiz hissedemez, iyi hissetmesi gerekir. V Rising'de, önceki tüm oyunlarımız gibi, oyuncular fare tıklamaları yerine WASD hareketini kullanır ve fareyle nişan alma ve beceri atışları ile bazı FPS giriş stiline sahiptir.

Tevoss#8014 soruyor: PvP sistemi ne kadar karmaşık? Yetenekleri, yansımaları, sayaçları ve i-frames iptal etme gibi Battlerite'in en sevdiğim öğelerini içerecek mi?

Johan: PvP savaşı hızlı olacak ve oyun hissi geliştirdiğimiz her oyundan biraz farklı olsa da önceki oyunlarımızın hayranları kendilerini evlerinde hissedecekler. Çok fazla söz vermeden, büyük olasılıkla istediğiniz her şeye sahip olacağız, Tevoss!

Halpachino#3552 sorar: Öldüğünüzde ne gibi cezalar alırsınız?

Johan: Başladığınız yere varıyorsunuz - bir tabutun içinde çıplak. Tüm ekipmanların ve eşyaların öldüğün

yere düşecek, bu yüzden geri koş ve başkası bulmadan önce onları bul!

Ruth: Dost ateşi ve savaşın her zaman etkin olup olmadığı hakkında da sorular var. Bu konuda bize ne söyleyebilirsiniz?

Johan: Dövüş kalıcı olarak aktif, ancak dost ateşi yok, bu yüzden partinizdeki diğer vampirlere hasar veremezsiniz.

MattD#1111, aynı anda farklı silahları taşıyabilir miyiz, yoksa bir sınır var mı diye soruyor.

Johan: Taşıyabileceğin eşyanın bir sınırı olacak ama birden fazla silah taşıyabilecek ve aralarında geçiş yapabileceksin.

CJAssassinator(Callum)#1411, Croissant#2288 RainbowBender#2690, Stackman#5767 ve Jordian#7980, donanım ve Büyü Kitlerinin nasıl çalıştığını bilmek istiyor. Büyüleri ve ekipmanı yükseltebilir misin? Battlerite'a benziyorlar mı?

Johan: Güzel sorular! Oyuncular, kalelerinde yeni teknoloji ve teçhizatın kilidini açacak. Kaleyi genişletmek ve odalarını yükseltmek, oyuncuların daha geniş bir ekipman yelpazesine erişmesini sağlayacak. Kale büyüdükçe, keşfedilecek daha çok şey olacak. Silahlar üretecek ve bunları her ikisi de Battlerite şampiyon yeteneklerine benzer şekilde çalışan güçlü büyü kitleriyle birleştireceksiniz. Aynı becerilerin geliştirilmiş versiyonlarını öğrenmek için farklı büyü kitleri de olacak. Bu yeteneklerin çoğu, Battlerite'da bulduğunuz yeteneklerden ilham almıştır.

Halpachino#3552 soruyor: Çevrimdışıyken kaleme baskın yapılabilir mi ve öyleyse, 7/24 açık olamayan insanlar için herhangi bir hafifletme var mı?

Johan: Bu çok önemli bir soru ve hala farklı yaklaşımları değerlendiriyoruz. Nihai tasarım hakkında daha fazla bilgi sahibi olduğumuzda bu konuyu ayrıntılı olarak tartışacağız.

Epsilon#9656 şunu sorar: Hem PvE hem de PvP için savaşmak söz konusu olduğunda, beceri teçhizattan daha mı önemli olacak?

Johan: Yeteneğinizin bir savaşın sonucu üzerinde önemli bir etkisi olduğunu hissetmeniz hayati önem taşıdığına inanıyoruz. Aynı zamanda, zor kazanılmış ekipman da bir rol oynamalıdır. Tüm oyunlarımızda olduğu gibi, oyun oynama anları ve çılgın geri dönüşler olacak.



Ruth: *Birkaç kişinin de sunucularla ilgili soruları var. Bize onlar hakkında ne söyleyebilirsiniz? Bir sunucuda aynı anda kaç vampir oynayabilir?*

Johan: Henüz kesin bir sayı belirlemedik, ancak daha önce de belirttiğimiz gibi, hem solo oyuncuları hem de klanları destekleyerek dünyaya 50 kale sığdırmayı hedefliyoruz. Maksimum sunucu CCU sayısı muhtemelen 40-80 oyuncu arasında olacaktır. Özel sunucular, daha az rekabetçi bir ortamda solo ve kooperatif oynamayı veya PvP sunucularında savaşa girmeyi seçme imkanı verecek. Hâlâ sunucu ayarları ve sunucu başına son oyuncu sayısı üzerinde çalışıyoruz, bu yüzden şimdilik paylaşabileceğim bilgiler bu kadar.

Ruth: *Diğerleri oyunun ne kadar karanlık olacağını soruyor. Diablo kadar acımasız mı olacak? Oyunun ruh hali nedir?*

Johan: Ruh hali oldukça karanlık ve acımasız, vampir temasına uygun. Kan çıkacak! Bununla birlikte, stilizasyon daha eğlenceli ve karanlığa zıtlık yaratmak için biraz ince bir mizah içeriyor. Daha genel hayatta kalma türü görünümünden kaçınarak, farklı bir sanat stiline sahip atmosferik bir dünya.

Ruth: *Hem sen hem ben karanlık oyunları seviyoruz ve Twitter'da @Zealothia gibi diğer korku hayranlarıyla oyuna olan ilgisi hakkında konuştum. Sizce V Rising ile başka kim ilgilenebilir?*

Johan: Çok spesifik olmadan: Aksiyon Survival oyuncuları, zanaatkarlık ve yapı unsurları ile sanal alan açık dünyalarına ilgili oyuncular. Ama aynı zamanda Aksiyon RPG'leri, MMO RPG'leri, Diablo-esque

oyunları ve geçmişte oyunlarımızı oynayan herkes için oyuncular. V Rising, önceki oyunlarımız gibidir, kendine has bir şeydir ve önce çok oyunculu bir aksiyon oyunudur.

aSpeedster#1617 and Who knows?#1566 oyundaki rol yapma olanaklarını tartıştı. Rol yapma gibi bir şey olacak mı?

Johan: V Rising'de rol yapan oyuncuları görmeyi çok isterim ve bu oyunda çok fazla vampir politikası olacağına inanıyorum. Ancak oyuncuların gerçek bir vampir gibi hissetmeleri için ne kadar özgürlüğün yeterli olduğunu söylemek zor. Beta dönemini, oyunculardan geri bildirim toplamak ve oyuncuların daha çok veya daha az istedikleri şeyleri geliştirmek için akıllıca kullanacağız.

Ruth: V Rising'in geliştirilmesi söz konusu olduğunda en büyük zorluklar nelerdir?

Johan: Çok sayıda görkemli vampir kalesi sığacak kadar büyük, yukarıdan aşağıya bir dünya yaratırken, içerik açısından zengin ve keşfetmesi eğlenceli olmasını sağlamak, karşılaştığımız en büyük zorluklardan biri. Ayrıca, daha yaygın üçüncü şahıs bakış açısına göre daha teknik ve sanatsal zorluklarla birlikte gelir. Arcade yukarıdan aşağıya savaşımız ile sürükleyici bir vampir deneyimi arasındaki dengeyi bulmak kolay bir iş değil, ama oraya adım adım geliyoruz.

Epsilon#9656 ayrıca V Rising'in Film Müziği'ni ne zaman duymayı bekleyebileceğimizi sordu?

Johan: Teaser fragmanımızdaki müziğe gizli bir bakış duydunuz. Film müziği, Battlerite için hem oyun içi parçaları hem de tüm fragman müziklerini yapan Aleksandria Migova tarafından bestelendi. Aleksandria ile bir röportaj ayarlayacağız ve bu yıl içinde müziğe adanmış bir geliştirme güncellemesi yapacağız.

Epsilon#9656'dan son soru: V Rising bir "hizmet olarak oyun" mu olacak? Çıktıktan sonra oyunu nasıl desteklemeyi planlıyorsunuz?

Johan: V Rising dünyasını güncelleyeceğiz ve çıktıktan sonra içerik eklemeye devam edeceğiz. Oyunu nasıl ölçeklendirdiğimiz her zaman kaç oyuncumuza sahip olduğumuza bağlıdır. Güncellemelerin daha az sıklıkta geleceğine inanıyorum, ancak yayınlandıklarında onlara daha fazla zevk katacak.



Diğerlerinin yanı sıra Sultan Cat#9969, geliştirme sürecini nasıl destekleyebileceklerini bilmek istiyor.

Johan: V Rising'in gelişiminin bir parçası olmak istediğiniz için teşekkür ederiz! Sorularınız, oyunda ne görmek istediğinizi ve neyi önemli gördüğünüzü anlamanın mükemmel bir yolu oldu. Devam et! Hem kapalı beta hem de erken erişim sırasında oyuncu geri bildirim çok önemli olacak, böylece birlikte harika bir vampir oyunu yaratabiliriz. Ayrıca sizin tarafınızdan yapılan tüm içerik ve youtube videolarını çok takdir ediyoruz, oyunla ilgili sözlerin yayılmasına yönelik her türlü yardım bizim için çok şey ifade ediyor.

Ruth: Timeless#3231, Edwin#5891 ve diğer birkaç oyuncu betanın ne zaman başlayacağını ve herhangi birinin başvurup başvuramayacağını soruyor. Oyunun durumu nedir ve bununla ilgili yeni bir bilginiz var mı?

Johan: Evet, kana ve zorbalığa aç olan veya sadece tabut yapmak ve dünyayı keşfetmek isteyen herkes playvrising.com'a gidebilir ve kapalı betaya kaydolabilir. Henüz belirlenmiş bir tarih yok, ancak bu yıl içinde başlaması planlanıyor. Zaten oynanabilir bir yapımız var ve temeller yerinde. Ancak, sonuçlandırılması gereken birçok özellik ve inşa edilecek geniş bir dünya var. Kapalı betaya başlamadan ve susamış tüm vampirlerin içeri girmesine izin vermeden önce biraz beklemeliyiz.

Ruth: Teşekkürler Johan! Dışarıdaki tüm Vampirler için son bir sözünüz var mı?

Johan: Desteğiniz için hepimize teşekkür ederim! Oyun tasarımının ayrıntılarına girmemiz biraz zaman alsa da daha fazla açıklama gelecek. V Rising dünyasını inşa etmeye devam ederken bize katlanın.

Johan ve ben, sorularınızı çok takdir ediyoruz ve gelecekteki geliştirici bloglarında V Rising hakkında daha

fazla haber paylaşmayı sabırsızlıkla bekliyoruz. Her zaman olduđu gibi, lütfen çekinmeyin:

V Rising Steam İstek Listesi:

https://store.steampowered.com/app/1604030/V_Rising/

V Rising Discord Sunucusuna Katılın:

<https://discord.gg/bsSgmhMVSe>

V Rising Facebook:

<https://www.facebook.com/VRisingGame>

V Rising Twitter:

<https://twitter.com/VRisingGame>

V Rising Instagram:

<https://www.instagram.com/vrisinggame/>

Kucak dolusu sevgiler ve bir bardak kan,

Ruth Domínguez / LadyStrify#0001