V Rising Atualização de Desenvolvimento #3: Arte & Temática

Nessa atualização de desenvolvimento, nosso novo Administrador da Comunidade, Jeremy Bearson, conversa com nosso Diretor de Arte Johan Wahlbäck para descobrir os minuciosos detalhes sobre a direção de arte e a temática do V Rising. Vamos lá!

Tem muitos Johans no Estúdio Stunlock; diga olá para o Diretor de Arte Johan. O que você pode nos dizer sobre a direção de arte geral e a temática de V Rising?

Oi pessoal! Johan é um nome bem comum entre os caras que nasceram na Suécia nos anos 80, e, coincidentemente, tem três Johans trabalhando na marca juntos. Como a maioria de vocês já percebeu, V Rising tem uma temática sombria e vampiresca com uma perspectiva vista de cima. Comparado a nossos jogos anteriores, estamos colocando muito mais esforço em transmitir uma gama abrangente de emoções através da arte e som. Nós queremos que você esqueça do mundo real por alguns momentos e esteja imerso em nosso universo utilizando várias camadas atmosféricas, escuridão, e beleza. O mundo de V Rising é um lugar duro com um histórico grande de guerra, e para nossos gráficos, nós escolhemos usar texturas realistas enquanto o estilo é mais divertido.

Conceito antecipado da fornalha do Castelo.

Um pessoal na comunidade quer saber se criar um mundo com grande fidelidade e mais detalhes vai atrapalhar a readaptação. Como você lida com isso?

Johan W: Mesmo que readaptação não é crucial em um jogo competitivo como Battlerite, nós ainda trabalhamos muito nisso no V Rising para fazer o jogador sentir que está em controle de várias outras situações. Enquanto o jogo é rico em detalhes, escolhemos simplificar a forma dos personagens para ficarem mais limpos e bonitos. Estamos usando uma abordagem similar ao que você vê tradicionalmente em animações da Ghibli e filmes da Disney, onde os personagens são contornados para se sobrepor sobre o fundo pintado em aquarela. Você também pode ver a mesma técnica usada em filmes mais recentes da Pixar, onde os personagens são super estilizados, e os ambientes são muito realistas, fazendo as coisas aparecerem. Essa direção permite a nós criarmos designs mais distintos para os personagens para uma melhor readaptação sem comprometer a atmosfera pesada e o mundo rico em detalhes.

Battlerite tinha um visual cartoonizado e um sentimento disso. Se os personagens em V Rising são estilizados, vai ficar parecido com Battlerite? (Créditos ao Jambi no Discord pela pergunta).

Nossos personagens são estilizados, como em Battlerite, e as animações são mais naturais e mais realistas. Não queremos que elas pareçam muito exageradas ou desleixadas, e elas precisam combinar com um mundo mais realista. Battlerite tinha um estilo de arte muito vibrante, cheio de cores onde os personagens são o foco principal. Todos os campeões eram desenhados para terem uma personalidade exagerada, enquanto a arena era um plano de fundo. No V Rising, o mundo é mais crítico na experiência e usa mais desse estilo visual. Vampiros, humanos, e criaturas estão conectadas ao mundo, e a luz funciona da mesma forma no ambiente e nos personagens. Nós estamos diminuindo o que pode ser considerado muito “cartoonizado” tendo uma abordagem mais séria ao design, movimento, sons, e materiais. Nós sempre fomos apaixonados sobre criar jogos estilizados na Stunlock, e nós queremos manter

isso até mesmo no V Rising, que os requisitos e direção são diferentes dos nossos jogos antigos.

Conceito de um ninho de aranhas na Floresta Amaldiçoada.

O jogo tem inspiração no terror gótico. O que a palavra “gótico” significa para o time na criação do mundo de V Rising?

“Gótico” é uma palavra-chave importante em vários elementos do mundo, primeiramente em tudo com temática sobre vampiros. Sobre os castelos, nós estamos trabalhando na arquitetura e detalhes inspirados no período gótico (Europa ocidental nos séculos 12-16). Esculturas, pinturas, vitrais, afrescos, e manuscritos de Iluminura, entre outros, eram todos comuns nessa época. Nós estamos usando linhas verticais e formatos mais alongados para o design do ambiente, que combina bem com a temática gótica. Nós também estamos trabalhando nos cenários misteriosos, sombrios e pitorescos que você pode encontrar na ficção Gótica. A Floresta Amaldiçoada é uma área do jogo que é toda trabalhada no terror gótico e assombra até os vampiros. Humanos são uma população mais significativa, enquanto criaturas sobrenaturais e macabras fazem o mundo ser mais diverso e excitante. A estética gótica e influências estão presentes no jogo todo.

Conceito de Parede Anelada.

Vamos falar do que todos estão esperando - Vampiros! Qual o processo e pensamento por trás de criar os vampiros? E que tipo de sensações você quer passar aos jogadores, sendo um vampiro?

A emoção mais antiga e poderosa da humanidade é o medo, e em V Rising, você é o terror absoluto. Nós queremos que você se sinta poderoso, mas também queremos virar o jogo de tempos em tempos para ampliar o aspecto de sobrevivência do jogo. Os humanos se preparam para a guerra, e seu primeiro encontro com um caçador de vampiros pode acabar com você dando o seu melhor para fugir. De repente o caçador vira a presa. Quando criamos o vampiro, nós tínhamos alguns pontos chave para alcançar. Primeiro de tudo, precisa parecer que o vampiro não é um humano “comum” enquanto mantém sua aparência humanóide. Isso foi mais difícil do que parece devido a nossa perspectiva dentro do jogo e a escala do personagem. Para completar a fantasia de poder vampírico, nós queremos que o personagem seja forte, ágil, e agressivo, mas ao mesmo tempo mantendo os aspectos de sobrevivência sendo exposto, e às vezes fraco comparado ao mundo e seus habitantes.

A abordagem que usamos tem um contraste forte entre a relação do vampiro ao resto do mundo. Nós queremos que você veja outro vampiro na tela rápido, então fizemos a silhueta do personagem se sobrepor comparada a outras unidades. A silhueta cria um visual mais idealizado enquanto mantemos os detalhes elegantes e aerodinâmicos. O vampiro passou por algumas mudanças no desenvolvimento de V Rising, e agora acredito que chegamos ao lugar que queríamos pra completar essa fantasia vampírica.

O Vampiro! E um conceito de cerca gótica.

Qual foi a parte mais desafiadora no desenvolvimento do V Rising no seu papel de Diretor de Arte?

As pessoas, em modo geral, têm diferentes interpretações de vampiros e o que o tema significa para elas. Que elementos você precisa incluir para alcançar a fantasia em um jogo de sobrevivência onde você é o predador alfa? Todos os jogadores querem viver em um castelo escuro em uma terra enevoada? E como manter a vibe gótica se o vampiro quiser viver em um campo lindo e florido? Encontrar a balança entre o tema, o combate que é a assinatura do estúdio Stunlock, enquanto damos aos jogadores a maior liberdade possível foi um desafio de verdade, mas nos levou a resultados fascinantes.

Sofa perguntou no Discord: Se você fosse descrever a direção de arte em três palavras, quais seriam?

Atmosférica, Gótica, e Bela.

Xanoth perguntou no Discord: Eu vou poder decorar meu castelo com quadros?

Sim!

GhostyPie#1663 perguntou no Discord: Em consideração à temática, vamos ter músicas diferentes para o ciclo entre dia e noite? Teremos alguma amostra logo?

Teremos músicas diferentes para todas as regiões, e cada região terá uma música para o dia e noite, te dando a vibe certa ao explorar o mundo. Vocês vão poder escutar uma amostra em um blog de desenvolvimento sobre a música ainda este ano.

Pepis perguntou no Discord: Quanto sangue podemos esperar nesse jogo? Vai ser parecido com Diablo nesse sentido?

V Rosing é um jogo sombrio e brutal, com muito sangue e alguns outros comportamentos não muito saborosos. Eu não acho que ainda chegamos ao nível do Diablo, mas é sangrento. São vampiros, afinal. Dito isto, bem parecido com a série Castlevania do Netflix, tem muita magia e beleza no mundo. Não é totalmente sombrio.

Greedlord perguntou no Discord: Com que cor de paletas para as animações e efeitos especiais se parecem? Como as armas e kits de feitiços se sobrepõem?

Habilidades nativas dos vampiros, como morder e beber sangue, tem um esquema preto e vermelho com elementos influenciados pelas criaturas da noite, como vampiros, etc. Toda arma e kit de feitiços tem uma direção única e um tema. A espada é afiada e fluida, a maça é pesada e forte, enquanto manipular o caos é, bem, caótico. Readaptação ainda é uma parte grande da nossa filosofia de design, e nós queremos ter certeza que os jogadores poderão diferenciar armas e feitiços uns dos outros. Ao mesmo tempo, habilidades divididas por toda a raça vampira tem mais semelhanças umas às outras.

As terras coloridas das Fazendas Dunley.

Qual foi a sua maior fonte de inspiração como Diretor de Arte do V Rising?

O trabalho do Mike Mignola teve uma inspiração significativa no design de personagens. Ele é um artista brilhante, mais famoso pelo seu trabalho na revista Hellboy, que tem um mundo com muitas semelhanças ao de V Rising. Assim como Mignola fez, eu criei um simples e fantástico design com uma base forte na realidade e história. Outra referência é o artista japonês Satoshi Matsuura, que tem uma semelhança com o trabalho do Mignola, mas de uma forma mais estilizada. Dark Souls e Darksiders são dois dos muitos jogos que nos inspiraram. Eu acho que o Estúdio Stunlock tem um estilo próprio, e vai ficar evidente no V Rising. Quando não falamos estritamente sobre estilo, também tiramos inspiração de Castlevania, a trilogia vampírica de Anne Rice, Vampire Hunter D, Sangue: O Último Vampiro, Hellsing, Anjos da Noite, Blade, Buffy, a Caça-Vampiros, e mais. Com V Rising, estamos criando nossa própria interpretação do tema com uma história única, enquanto ainda olhamos as referências legais por aí.

Falando sobre a história. Quando podemos aprender sobre ela?

Enquanto V Rising não é um jogo focado na história, ela ainda é muito importante para nós desenvolvedores enquanto trabalhamos no mundo. Eu ainda vou dividir mais informações sobre a história do mundo nas próximas atualizações de desenvolvimento.

Pergunta final, você pode dividir algo sobre o que você está trabalhando atualmente? Talvez algum conceito legal?

Nós estamos trabalhando muito para dominar a parte introdutória do jogo. Aqui está um conceito do portão sombrio da catacumba. Dentro deste portão, você esteve em um sono profundo por mais de 800 anos. Em breve será hora de acordar!

Conceito da àrea inicial.

Obrigado, Johan! Nós agradecemos você tirar um tempo para responder as perguntas da comunidade e dividir seu trabalho conosco. Nós vamos continuar passando as notícias conforme o mundo de V Rising continua crescendo. Por favor, mantenha em mente que ainda temos uma longa jornada até o lançamento, e as informações podem demorar mais para sair durante o verão enquanto estamos preparando o tão aguardado trailer de gameplay. Enquanto isso, dê uma olhada a seguir:

Artstation do Johan:

https://buckster.artstation.com/

Coloque o V Rising na sua lista de desejos da Steam:

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

Entre no servidor do Discord de V Rising:

https://discord.gg/bsSgmhMVSe

V Rising no Facebook:

https://www.facebook.com/VRisingGame

V Rising no Twitter:

https://twitter.com/VRisingGame

V Rising no Instagram:

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

Com muito amor e uma pitada de sangue,

/O Time de Marketing