

Блог разработки V Rising #3. Арт и настроение



В этом обновлении для разработчиков наш новый менеджер сообщества Джереми Беарсон (Jeremy Bearson) разговаривает с нашим арт-директором Йоханом Вальбеком (Johan Wahlbäck), чтобы узнать мельчайшие подробности о художественном направлении и настроении V Rising. Поехали!

В Stunlock Studios много Йоханов; поприветствуйте арт-директора-Йохана. Что вы можете рассказать об общем художественном направлении и настроении V Rising?

Привет всем! Йохан — довольно распространенное имя среди парней из 80-х в Швеции, и, что интересно, над брендингом работают три Йохана. Как большинство из вас уже догадались, V Rising — это мрачная и атмосферная игра на вампирскую тематику с видом сверху. По сравнению с нашими предыдущими играми мы прилагаем больше усилий, чтобы передать широкий спектр эмоций через художественное оформление и звук. Мы хотим, чтобы вы на несколько мгновений забыли о реальном мире и погрузились в нашу вселенную; мы используем множество атмосферных слоев, арт, звук и музыку, которые блуждают между меланхолией, тьмой и красотой. Мир V Rising — суровое место с долгой историей войн, и для нашей графики мы решили использовать реалистичные текстуры, в то время как стилизация более игровая.



Ранний концепт замковой печи.

Некоторые люди в сообществе беспокоятся, что точность и детализированность мира повредят читаемости. Как вы с этим справляетесь?

Йохан В.: Несмотря на то, что читаемость не так важна, как в соревновательной игре типа Battlerite, мы по-прежнему много работаем с этим в V Rising, чтобы игрок ощущал контроль над различными игровыми ситуациями. Поскольку в мире много деталей, мы решили упростить формы наших персонажей, чтобы они лучше читались. Мы используем подход, аналогичный тому, что можно увидеть в традиционных анимационных фильмах Гибли и Диснея, где персонажей очерчивают так, чтобы они выделялись на акварельном фоне. Вы также можете увидеть ту же технику в более поздних анимационных фильмах от Pixar, где персонажи гиперстилизированы, а окружение очень реалистично. Это направление позволяет нам создавать более отчетливых персонажей для лучшей читаемости без ущерба для насыщенного атмосферой и богатого деталями мира.

Battlerite ощущался и выглядел мультяшно. Если персонажи V Rising стилизованы, будет ли это соответствовать Battlerite? (Благодарим Jambі из Discord за вопрос).

Наши персонажи стилизованы, прямо как в Battlerite, но художественное направление другое, и анимация более естественная и правдоподобная. Мы не хотим, чтобы они выглядели слишком преувеличенными или глупыми — они должны соответствовать более реалистичному миру. Battlerite имеет очень яркий художественный стиль, полный красок, где персонажи находятся в центре внимания. Все чемпионы были созданы исключительными и с выдающимися личностями, в то время как арена служила фоном. В V Rising мир более критичен для игрового опыта и занимает больше места в визуальном пространстве. Вампиры, люди и существа связаны с миром, и освещение работает одинаково как для фона, так и для персонажей. Мы смягчаем то, что в противном случае могло бы считаться слишком «мультяшным», и более серьезно подходим к дизайну, движению, звукам и материалам. Мы всегда были увлечены созданием стилизованных игр

в Stunlock, и мы хотим придерживаться этого даже несмотря на то, что требования и направление V Rising отличаются от наших предыдущих игр.



Концепт паучьего гнезда в Проклятом лесу.

Игра черпает вдохновение в готическом хорроре. Что означает слово «готика» для команды при создании мира V Rising?

«Готика» — важное ключевое слово для нескольких элементов мира, в первую очередь связанных с вампирской тематикой. Что касается замков, мы работаем с архитектурой и деталями, вдохновленными готическим периодом (Западная Европа в XII – XVI веках). Скульптуры, панно, витражи, фрески и иллюминированные рукописи, среди прочего, были обычным явлением в то время. В дизайне окружающей среды мы используем вертикальные линии и более вытянутые формы, что хорошо сочетается с готической тематикой. Мы также смотрим на все чудеса и тайны, мрачные и живописные пейзажи, которые можно найти в готической литературе. Проклятый лес — это область в игре, посвященная готическому ужасу и заставляющая чувствовать себя неуютно даже вампира. Люди составляют более значительную часть населения, в то время как сверхъестественные и жуткие существа делают мир более разнообразным и захватывающим. Воздействие готической эстетики можно наблюдать во всей игре.



Концепт фрагмента кольцевой стены.

Давайте поговорим о том, чего мы все ждем — о вампирах! Каков был процесс и какие мысли стояли за созданием вампиров? И какие чувства вы хотите передать игрокам в роли вампиров?

Самая старая и самая сильная эмоция человечества — это страх, и в V Rising вы становитесь абсолютным ужасом. Мы хотим, чтобы вы чувствовали себя могущественными, но мы также хотим время от времени менять ситуацию, чтобы усилить аспект выживания в игре. Люди готовятся к войне, и ваша первая встреча с охотником на вампиров может закончиться бегством. Внезапно охотник становится жертвой. Когда мы создавали вампира, нам нужно было достичь нескольких ключевых моментов. Во-первых, он должен быть похож на вампира, а не на «стандартного» человека, оставаясь при этом похожим на людей. Из-за нашей игровой перспективы и масштаба персонажа это было сложнее, чем может показаться. Чтобы воплотить в жизнь фэнтези о вампирах, персонаж должен быть сильным, ловким и агрессивным, но в то же время подходил под аспекты выживания, будучи незащищенным и временами слабым по сравнению с миром и его обитателями.

Наш подход заключался в создании резкого контраста между вампиром и остальным миром. Мы хотим, чтобы вы быстро заметили другого вампира на экране, поэтому мы изменили направление дизайна силуэта персонажа, чтобы вампир выделялся среди других юнитов. Отчетливый силуэт создает более идеализированный вид, который мы подчеркнули ещё больше, сохранив детали гладкими и обтекаемыми. Вампир прошел через довольно много итераций при разработке V Rising, и теперь я считаю, что мы

пришли к хорошему варианту, который позволит нам воплотить в жизнь фэнтези о вампирах.



Вампир! И концепт забора в готическом стиле.

Что было самым сложным в развитии V Rising в вашей роли арт-директора?

Люди, как правило, по-разному интерпретируют вампиров и то, что для них значит эта тема. Какие элементы вам нужно включить, чтобы воплотить в жизнь свою фантазию в игре о выживании, где вы — высший хищник? Все ли игроки хотят жить в мрачном замке вампиров в покрытом туманом ландшафте? И как нам сохранить готическую атмосферу, если вампир хочет жить на красивом цветочном лугу? Найти правильный баланс между темой, фирменной боевой системой Stunlock и при этом предоставляя игрокам как можно больше свободы, было по-настоящему тяжело, но это также привело к захватывающим результатам.

Sofa в Discord спрашивает: Если бы вы описали художественное направление тремя словами, какими бы они были?

Атмосферное, Готическое и Красивое.

Xanoth в Discord спрашивает: Смогу ли я украсить свой замок картинами?

Да!

GhostyPie в Discord спрашивает: Что касается настроения, будут ли у нас разные саундтреки для дневного и ночного цикла? Получим ли мы образцы в ближайшее время?

Для разных регионов будет разная музыка, и в каждом регионе будет как дневная, так и ночная тема, чтобы дать вам правильную атмосферу при путешествии по миру. Позже в этом году вы сможете послушать образцы саундтреков в блоге разработчиков, посвященном музыке.

Pepis в Discord спрашивает: сколько крови мы можем ожидать в игре? Будет ли она похожа в этом отношении на Diablo?

V Rising — мрачная и жестокая игра с большим количеством крови и другими, не слишком пикантными поступками. Не знаю, находимся ли мы на уровне Diablo, но крови хватает. В конце концов, это игра про вампиров. При этом, как и в Castlevania от Netflix, в этом мире не один лишь мрак — в нем много волшебства и красоты.

Greedlord в Discord спрашивает: Как выглядят цветовые палитры для анимации и спецэффектов? Чем выделяются оружия и наборы заклинаний?

Способности, присущие вампирам, такие как кусание и сосание крови, имеют черно-красную цветовую схему с элементами, вдохновленными ночными существами, такими как летучие мыши и т.д. Каждое оружие и набор заклинаний имеют уникальное направление и тему. Меч острый и подвижный, булава тяжелая и приземленная, в то время как манипулирование хаосом, ну, хаотично. Читаемость по-прежнему является важной частью нашей философии дизайна, и мы хотим, чтобы игроки могли различать разные виды оружия и заклинания друг от друга. В то же время способности, общие для всех вампиров, могут иметь более существенное сходство друг с другом.



Красочные пейзажи сельскохозяйственных угодий Данли.

Что было для вас самым большим источником вдохновения в качестве арт-директора V Rising?

Работа Майка Миньолы (Mike Mignola) стала значительным источником вдохновения для дизайна персонажей. Он блестящий художник, наиболее известный своей работой над комиксом «Хеллбой», мир которого во многом похож на V Rising. Как и Миньола, я создаю простые фантастические дизайны, основанные на реальности и истории. Другой источник вдохновения — японский художник Сатоши Мацуура (Satoshi Matsuura), чей стиль похож на арт Миньолы, но имеет более стилизованный оттенок. Dark Souls и Darksiders — две из многих игр, которые нас вдохновили. Я действительно думаю, что у Stunlock Studios есть свой собственный стиль, и он будет очевиден в V Rising. Если не говорить строго о стиле, то мы также черпали вдохновение в Castlevania, трилогии о вампирах Энн Райс, «Ди: Охотник на вампиров», Blood: The Last Vampire, «Хеллсинг», «Другой мир», «Блэйд», «Баффи — истребительница вампиров» и другие. В V Rising мы создаем нашу интерпретацию темы с уникальным лором, черпая вдохновение в этих замечательных работах.

Говоря о лоре. Когда мы сможем узнать больше об истории в игре?

Хотя V Rising не является сюжетно-ориентированной игрой, лор всё ещё очень важен для нас, разработчиков, при работе над миром. Я постараюсь поделиться предысторией в некоторых из предстоящих обновлений для разработчиков.

Последний вопрос, можете ли вы поделиться чем-нибудь, над чем вы сейчас работаете? Может, какой-нибудь крутой концепт?

Мы упорно работаем, пытаюсь создать настроение для вступительной части игры. Вот концепция темных ворот катакомб. За этими воротами вы спали более 800 лет. Пора просыпаться!



Концепт стартовой зоны.

Спасибо, Йохан! Благодарим вас за то, что вы нашли время ответить на вопросы сообщества и поделились с нами своей работой. Мы будем продолжать отчеты, пока мир V Rising постоянно растет. Имейте в виду, что до запуска еще далеко, и поток информации может замедлиться в летнее время, пока мы начинаем готовить долгожданный трейлер игрового процесса. А пока обратите внимание на следующее:

Artstation Йохана:

<https://buckster.artstation.com/>

Добавить V Rising в список желаемого в Steam:

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

Вступить в Discord сервер V Rising:

<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/>

Большой любви и пинты крови!

/Команда маркетинга

Благодарность Vobrokrot'у за перевод! Вы можете присоединиться к сообществу V Rising Academy в ВК по ссылке: <https://vk.com/vrisingacademy>