V RISING GELİŞTİRİCİ GÜNCELLEMESİ #3 SANAT VE RUH HALİ

Bu geliştirme güncellemesinde, yeni Topluluk Yöneticimiz Jeremy Bearson, Sanat Yönetmenimiz Johan Wahlbäck ile V Rising'in sanat yönetmenliği ve ruh hali hakkında temel ayrıntıları öğrenmek için konuşuyor. Hadi buna dalalım!

Stunlock Stüdyolarında birçok Johan var; Sanat Yönetmeni Johan'a merhaba deyin. V Rising'in genel sanat yönetmenliği ve havası hakkında bize neler söyleyebilirsiniz?

Herkese merhaba! Johan, İsveç'te 80'lerde doğan erkekler arasında oldukça yaygın bir isim ve ilginç bir şekilde, markalaşma üzerinde birlikte çalışan üç Johan var. Çoğunuzun zaten anladığı gibi, V Rising yukarıdan aşağıya bir perspektiften bakıldığında karanlık ve atmosferik vampir temalı bir oyundur. Önceki oyunlarımıza kıyasla, sanat ve ses aracılığıyla kapsamlı bir duygu yelpazesini iletmek için daha fazla çaba sarf ettik. Melankoli, karanlık ve güzellik arasında dolaşan bol miktarda atmosferik katman, sanat, ses ve müzik kullanarak gerçek dünyayı birkaç dakikalığına unutup evrenimize dalmanızı istiyoruz. V Rising dünyası, uzun bir savaş geçmişine sahip zorlu bir yer ve grafiklerimiz için stilizasyon daha eğlenceliyken gerçekçi dokular kullanmayı seçtik.

Bir kale fırınının erken konsepti.

Topluluktaki bazı kişiler, aslına daha uygun ve daha fazla ayrıntıya sahip bir dünya yaratmanın okunabilirliğe zarar verip vermeyeceğini merak ediyor. Bununla nasıl başa çıkıyorsun?

Johan W: Okunabilirlik Battlerite gibi rekabetçi bir arena oyununda olduğu kadar önemli olmasa da, V Rising'de oyuncuya çeşitli oyun durumlarının kontrolünde olduklarını hissettirmek için bununla çok çalışıyoruz. Dünya detayda yüksek olduğu için karakterlerimizin şekillerini daha iyi okunabilmesi için basitleştirmeyi seçtik. Karakterlerin suluboya ile boyanmış arka planlarda öne çıkması için ana hatlarının çizildiği, geleneksel animasyonlu Ghibli ve Disney filmlerinde gördüğünüze benzer bir yaklaşım kullanıyoruz. Aynı tekniğin, karakterlerin aşırı stilize edildiği ve ortamların bir şeyleri patlatmak için çok gerçekçi olduğu Pixar'ın daha yakın tarihli animasyon filmlerinde de görebilirsiniz. Bu yön, atmosfer ağırlıklı ve zengin ayrıntılara sahip dünyadan ödün vermeden daha iyi okunabilirlik için daha belirgin karakterler tasarlamamızı sağlar.

Battlerite'ın karikatürize bir görünümü ve hissi vardı. V Rising'deki karakterler stilize edilirse Battlerite ile uyumlu olacak mı? (Soru için Discord'daki Jambi'ye teşekkür ederiz).

Karakterlerimiz Battlerite gibi stilize edilmiş, ancak sanat yönü farklı ve animasyonlar onları daha inandırıcı kılmak için daha doğal. Çok abartılı veya aptal görünmelerini istemiyoruz ve daha gerçekçi dünyayla rezonansa girmeleri gerekiyor. Battlerite, karakterlerin ana odak noktası olduğu renklerle dolu çok canlı bir sanat stiline sahiptir. Tüm şampiyonlar, hayattan daha büyük kişilikleri ile olağanüstü olacak şekilde tasarlandı, arena ise bir fon olarak çalıştı. V Rising'de dünya, deneyim için daha kritiktir ve görsel bant genişliğinden daha fazlasını kaplar. Vampirler, insanlar ve yaratıklar dünyaya bağlıdır ve aydınlatma hem arka planlarda hem de karakterlerde aynı şekilde çalışır. Tasarıma, harekete, seslere ve malzemelere daha ciddi bir yaklaşım benimseyerek, aksi takdirde fazla "çizgi film görünümü" olarak kabul edilebilecek şeyleri azaltıyoruz. Stunlock'ta stilize oyunlar yaratma konusunda her zaman tutkulu olduk ve V Rising'in gereksinimleri ve yönü önceki oyunlarımızdan farklı olsa da buna bağlı kalmak istiyoruz.

Lanetli Orman'da bir örümcek yuvası konsepti.

Oyun, gotik korkudan biraz ilham alıyor. V Rising dünyasını yaratırken ekip için "gotik" kelimesi ne anlama geliyor?

“Gotik”, öncelikle vampir temalı her şeyle ilgilenen çeşitli dünya unsurları için önemli bir anahtar kelimedir. Kaleler söz konusu olduğunda, gotik dönemden (12.-16. yüzyıllarda Batı Avrupa) ilham alan mimari ve detaylarla çalışıyoruz. Heykeller, pano resimleri, vitraylar, freskler ve ışıklı el yazmaları, diğerlerinin yanı sıra bu dönemde yaygındı. Çevresel tasarım için, gotik tema ile iyi çalışan dikey çizgiler ve daha uzun şekiller kullanıyoruz. Ayrıca Gotik kurguda bulabileceğiniz tüm harikalara ve gizemlere, karanlık ve pitoresk manzaralara da bakıyoruz. Lanetli Orman, oyunda tamamen gotik korkuyla ilgili ve bir vampir için bile musallat olacak şekilde yapılmış bir alandır. Doğaüstü ve ürkütücü yaratıklar dünyayı daha çeşitli ve heyecan verici hale getirirken, insanlar daha önemli bir nüfustur. Gotik estetik ve etkiler oyun boyunca mevcuttur.

Halka Duvar Konsepti.

Hepimizin beklediği şey hakkında konuşalım - Vampirler! Vampirleri yaratmanın ardındaki süreç ve düşünce neydi? Ve bir vampir olarak oyunculara ne tür duygular iletmek istersiniz?

İnsanlığın en eski ve en güçlü duygusu korkudur ve V Rising'de nihai terör haline gelirsiniz. Kendinizi güçlü hissetmenizi istiyoruz, ancak aynı zamanda oyunun hayatta kalma yönünü güçlendirmek için zaman zaman durumu değiştirmek istiyoruz. İnsanlar savaşa hazırlanır ve bir vampir avcısıyla ilk karşılaşmanız, kaçmak için elinizden gelenin en iyisini yapmanızla sonuçlanabilir. Aniden avcı, av olur. Vampiri tasarladığımızda, başarmamız gereken birkaç önemli nokta vardı. Her şeyden önce, karakteri insan gibi tutarken "standart" bir insan değil, bir vampir gibi görünmesi gerekiyor. Bu, oyun içi bakış açımız ve karakter ölçeğimiz nedeniyle göründüğünden daha zordu. Vampirik güç fantezisini gerçekleştirmek için karakterin güçlü, çevik ve agresif olmasını ama aynı zamanda dünyaya ve sakinlerine kıyasla maruz kalmanın ve zaman zaman zayıf olmanın hayatta kalma yönlerini de yerine getirmesini istiyoruz.

Aldığımız yaklaşım, dünyanın geri kalanıyla ilgili olarak vampir arasında güçlü bir karşıtlık yaratmaktı. Ekranda başka bir vampiri hızlı bir şekilde görmenizi istiyoruz, bu yüzden vampiri diğer birimlere kıyasla öne çıkarmak için karakter siluet tasarım yönünü değiştirdik. Ters çevrilmiş silüet, ayrıntıları şık ve modern tutarak daha da vurguladığımız daha ideal bir görünüm yaratıyor. Vampir, V Rising'in gelişimi boyunca epeyce yinelemelerden geçti ve şimdi vampir fantezisini gerçekleştirebileceğimiz iyi bir yer bulduğumuza inanıyorum.

Vampir! Ve gotik görünümlü bir çit konsepti.

Sanat Yönetmeni olarak V Rising'i geliştirmenin en zorlu yönü neydi?

İnsanların genel olarak vampirler ve temanın onlar için ne anlama geldiği konusunda çok farklı yorumları vardır. Apeks avcısı olduğunuz bir hayatta kalma oyununda fanteziyi gerçekleştirmek için hangi unsurları dahil etmeniz gerekiyor? Tüm oyuncular sisli bir arazide karamsar bir karanlık vampir şatosunda mı yaşamak ister? Ve vampir güzel, çiçekli bir çayırda yaşamak istiyorsa gotik havayı nasıl koruyacağız? Tema arasında doğru dengeyi bulmak, oyunculara mümkün olduğunca fazla özgürlük verirken Stunlock'un imza savaşı gerçek bir mücadele oldu, ancak aynı zamanda büyüleyici sonuçlara da yol açtı.

Discord'da Sofa soruyor: Sanat yönünü üç kelimeyle tanımlayacak olsanız bunlar ne olurdu?

Atmosferik, Gotik ve Güzel.

Discord'da Xanoth soruyor: Kalemi resimlerle süsleyebilecek miyim?

Süsleyebileceksin!

Discord'da GhostyPie soruyor: Ruh hali ile ilgili olarak, gündüz ve gece döngüsü için farklı müziklerimiz olacak mı? Yakında herhangi bir zamanda örnek görecek miyiz?

Çeşitli bölgeler için farklı müzikler olacak ve her bölge, dünyayı keşfederken size doğru havayı verecek hem gündüz hem de gece müziğine sahip olacak. Bu yılın ilerleyen zamanlarında müziği kapsayan bir geliştirici blogunda ön gösterime bir göz atabileceksiniz.

Discord'da Pepis soruyor: Oyundan ne kadar kan bekleyebiliriz? Bu açıdan da Diablo'ya benzeyecek mi?

V Rising, çok fazla kan ve diğer, hiçbiri çok lezzetli davranışların olmadığı karanlık ve acımasız bir oyundur. Diablo seviyesinde miyiz bilmiyorum ama çok kanlı. Sonuçta bunlar vampir. Bununla birlikte, Netflix'in Castlevania şovu gibi, dünyada çok fazla sihir ve güzellik var. Hepsi grimdark değil.

Discord'da Greedlord soruyor: Animasyonlar ve özel efektler için renk paletleri neye benziyor? Silahlar ve büyü kitleri nasıl öne çıkıyor?

Kan emme ve ısırma gibi vampirlere özgü yetenekler, yarasalar gibi gece yaratıklarından etkilenen unsurlarla siyah ve kırmızı renk düzenine sahiptir. Her silah ve büyü kitinin benzersiz bir yönü ve teması vardır. Bir kılıç keskin ve akıcıdır, bir topuz ağır ve topraklıdır, kaosu manipüle etmek ise kaotiktir. Okunabilirlik hala tasarım felsefemizin büyük bir parçası ve oyuncuların farklı silahları ve büyüleri birbirinden ayırt edebildiğinden emin olmak istiyoruz. Aynı zamanda, tüm vampir akrabaları tarafından paylaşılan yetenekler, birbirleriyle daha önemli benzerliklere sahip olabilir.

Dunley Farmlands'in renkli manzaraları.

V Rising için Sanat Yönetmeni olarak en büyük ilham kaynağınız neydi?

Mike Mignola'nın çalışması, karakter tasarımı için önemli bir ilham kaynağı olmuştur. V Rising ile pek çok benzerliği olan bir dünyaya sahip olan Hellboy çizgi romanındaki çalışmaları ile ünlü parlak bir sanatçıdır. Mignola'nın yaptığı gibi, gerçeklikte ve tarihte sağlam bir temele sahip basit, fantastik tasarımlar yaratıyorum. Başka bir referans, Mignola'nın sanatına benzer bir tarzı olan ancak daha stilize bir kenara sahip olan Japon sanatçı Satoshi Matsuura'dır. Dark Souls ve Darksiders, ilham aldığımız birçok oyundan ikisi. Stunlock Studios'un kendine has bir tarzı olduğunu düşünüyorum ve bu V Rising'de açıkça

görülecektir. Tam olarak stilden bahsetmesek de ilham kaynağımız; Castlevania, Anne Rice vampir üçlemesi, Vampire Hunter D, Blood the Last Vampire, Hellsing, Underworld, Blade, Buffy the Vampire Slayer ve daha fazlası. V Rising ile, oradaki tüm harika referanslara göz atarken, temanın benzersiz bir irfanla yorumunu oluşturuyoruz.

Lore hakkında konuşmak. Bununla ilgili daha fazla bilgiyi ne zaman öğrenebiliriz?

V Rising hikaye odaklı bir oyun olmasa da, dünyayla çalışırken biz geliştiriciler için lore hala çok önemlidir. Yaklaşan bazı geliştirme güncellemelerinde arka planın daha fazlasını paylaşmaya çalışacağım.

Son soru, şu anda üzerinde çalıştığınız şey hakkında bir şeyler paylaşabilir misiniz? Belki biraz havalı bir konsept?

Oyunun giriş kısmı için havayı yakalamaya çalışmak için çok çalışıyoruz. İşte karanlık yeraltı mezarlığı kapısı konsepti. Bu kapının içinde 800 yılı aşkın süredir derin bir uykudasınız. Uyanma vakti yaklaşıyor!

Başlangıç Alanı Konsepti.

Teşekkürler Johan! Topluluk sorularını yanıtlamak için zaman ayırdığınız ve çalışmalarınızı bizimle paylaştığınız için teşekkür ederiz. V Rising dünyası sürekli olarak büyürken raporlamaya devam edeceğiz. Lansman için hala uzun bir yol olduğunu ve uzun zamandır beklenen oyun fragmanını hazırlamaya başladığımız yaz aylarında bilgi akışının daha yavaş olabileceğini lütfen unutmayın. Bu arada, aşağıdakilere göz atın:

Johan'ın Artstation'ı:

https://buckster.artstation.com/

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,

Pazarlama Ekibi