BLOG DE DESENVOLVIMENTO #7: RELATÓRIO DE PROGRESSO

Um feliz e horripilante Halloween para todas as nossas amadas criaturas da noite. Vamos celebrar com outra atualização de desenvolvimento!

Hoje nós pensamos que seria legal dar a todos uma visão de várias coisas que estamos trabalhando. Cada time de arte, de gameplay, de construção de mundo, e nós do marketing, estamos pisando no acelerador para deixar o jogo em um estado satisfatório para testar e além! Com essa atualização, você vai ter uma pequena idéia de vários pedaços do que estamos trabalhando e talvez ofereça uma idéia de como nossos vários times tecem seus projetos juntos.

Arte e Construção de Mundo

Um de nossos artistas conceituais, Viktor, esteve trabalhando em um sub-bioma da Floresta Amaldiçoada! Eles estão chamando esta área de “As Terras Pantanosas". Essa área lembra em grande parte a Floresta Amaldiçoada, mas com grandes poças profundas de água do pântano, insetos e criaturas desagradáveis. Espreitando pela lama, você vai encontrar restos podres de bestas que foram atraídas para as águas sujas do pântano e agora tem cogumelos fluorescentes crescendo neles, sinalizando que o perigo pode estar espreitando em qualquer canto. Existem raízes grandes que quase parecem com tentáculos de algum monstro horrível que está lentamente saindo de todas as poças. Queríamos muitas e muitas amoreiras nesta

área, então um desafio que estamos enfrentando agora é encontrar o ponto ideal entre muitas raízes legais e sinistras, e também ter uma boa legibilidade.

Uma pintura conceitual das Terras Pantanosas.

Um de nossos produtores e residente da história, Max, esteve colaborando com o time de arte para expandir alguns habitantes dos pântanos, bruxas! As bruxas da Floresta Amaldiçoada são seres primitivos, magicamente capazes de distorcer a natureza para seus próprios propósitos corruptos. Para esta finalidade, como a maioria das criaturas sencientes, elas usam estes poderes para construir suas casas. Seus lares são uma mistura de resiliência da natureza e as magias e rituais corruptos de seus habitantes aterrorizantes.

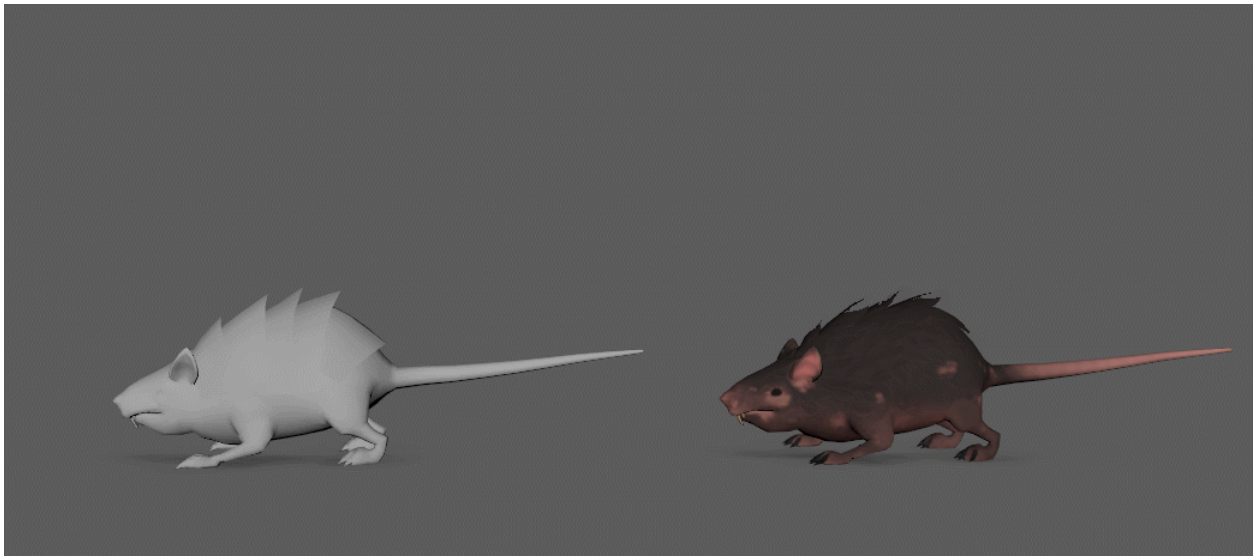
“Elas formam seus ninhos de troncos de grandes árvores e os decoram com símbolos ocultos, ossos, flores, e às vezes até membros de qualquer presa que tenham capturado.” - Viktor

Pintura conceitual de uma cabana de bruxa retorcida.

Animação, Efeitos Visuais, e Música

Na animação, falamos com Albin, nosso animador técnico! Albin nos disse que ele está trabalhando principalmente com Unity para fazer a implementação da animação mais fácil para os outros animadores do time, bem como buscar soluções para fazer nossos personagens mais suaves e graciosos. No entanto, isso não é tudo o que ele faz. Ele falou um pouco do seu processo de uma de suas animações recentes para nós! Ao animar este rato escavador, ele começou com o que os artistas se referem como "bloqueio", que define a pose e silhueta gerais. Eles então animam as articulações e membros para adicionar motivação ao movimento e adicionar um pouco de personalidade. Finalmente, há os detalhes como garras se enrolando no chão e orelhas caindo. São as pequenas coisas que adicionam realismo e personalidade aos gestos.

“Neste, eu queria que o rabo entrasse no chão para se assemelhar a alguém comendo um fio de espaguete.” - Albin

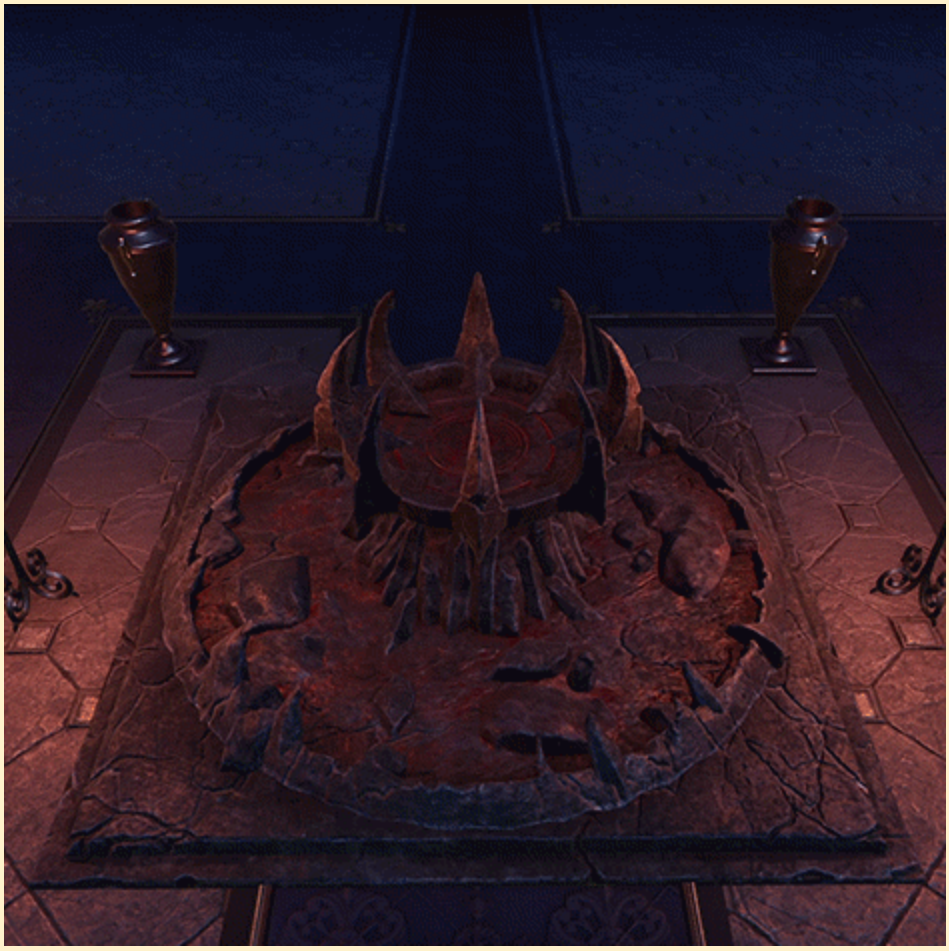


‘Bloqueio’ da animação do rato na esquerda, e animação finalizada na direita.

Adrien, nosso artista de VFX, esteve trabalhando duro para refinar os efeitos visuais que realmente passam aquele sentimento vampiro. Enquanto essa missão cobre tudo, desde o mercúrio brilhante da espada, até os efeitos brutais e empoeirados de nossas maças maciças de duas mãos, Adrien foi mais fundo sobre a identidade visual do próprio vampiro.

“Como lidamos com um vampiro, sua identidade é obviamente ligada ao sangue e às sombras. Então você pode reconhecer as habilidades principais de um vampiro por suas formas vermelho vinho e preto volumosas. Meu objetivo é trazer uma sensação de elegância junto com uma forte sensação de poder, para que o jogador realmente se sinta como um nobre vampiro.“ - Adrien

Um dos projetos mais recentes de Adrien é o Poço de Sangue que suporta seu castelo, um dos pilares mais importantes da sua jornada vampira. Os visuais do Poço de Sangue eram bem estáticos, mas graças ao nosso guru do VFX, agora ele têm uma representação visual completa de quão cheio ele está.



Aleksandria Migova, compositora da trilha sonora de Battlerite e Battlerite Royale, fez uma reaparição em V Rising, produzindo música tanto para o jogo quanto para os trailers. Bem a tempo do Halloween, ela esteve trabalhando na Floresta Amaldiçoada para dar uma camada extra de intriga assustadora! Aqui está um pequeno presente para vocês na forma de uma prévia:

sound file embedded url

“Eu queria criar uma jornada atmosférica em constante mudança que transmite tanto a sensação claustrofóbica da Floresta Amaldiçoada e que conta as histórias de seus estranhos habitantes.” - Aleksandria

Design de Gameplay e Tecnologia

Os times de gameplay e tecnologia deram grandes saltos em definir nosso sistema de “estradas” no mapa. Enquanto isso pode parecer muito simples, a idéia de estradas é mais do que terra cosmética e caminhos de pedra que vão de um lado do mapa para o outro, mas um

sistema integrado de gameplay! Nosso Diretor Criativo Martin (você pode se lembrar dele do Blog de Desenvolvimento 6!) expandiu um pouco nisso.

De acordo com Martin, esses sistemas de estradas são uma série de pontos individuais interconectados pelo mapa que nossos personagens não-jogáveis (NPCs) e sistemas do jogo reconhecem. Nós podemos conectar esses pontos para criar sistemas de estrada com diferentes características. Algumas características podem ser criar vias confiáveis que os jogadores não poderão estragar construindo para bloquear viagens e caminhos para nossos NPCs atravessarem.

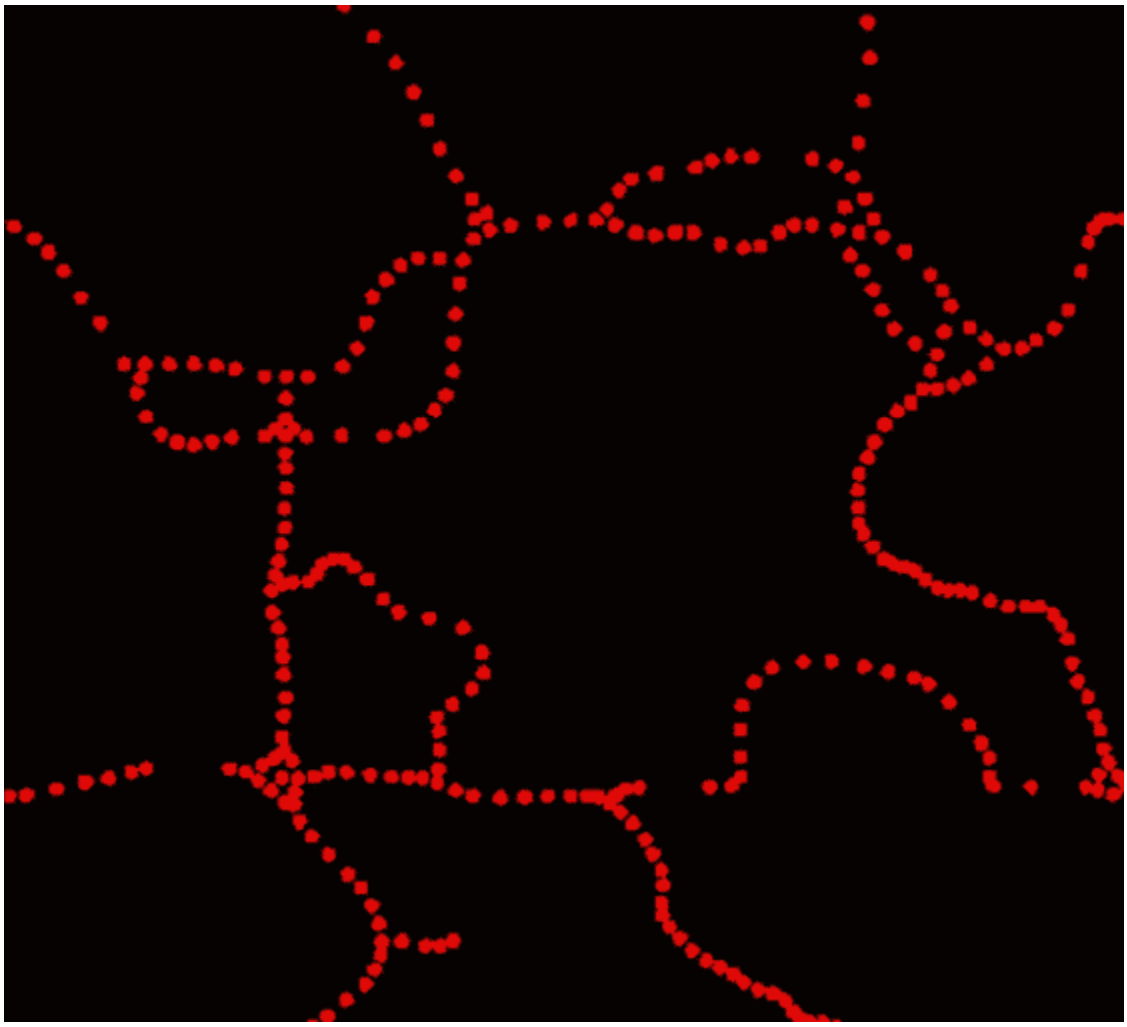
Enquanto nós certamente tínhamos coisas como patrulhas NPC antes, elas eram contidas dentro de 'chunks' individuais (veja o Blog de Desenvolvimento 4 para mais informações sobre como chunks funcionam!) e eram bem limitadas. Agora nossas patrulhas podem ser globais" Isso abre espaço para várias interações interessantes, não só como criaturas únicas serem encontradas em mais áreas do mundo, mas também coisas como monstros chefes patrulhando. Tem até mais caminhos para os NPCs interagirem uns com os outros. NPCs de diferentes facções como bandidos e guardas militares podem se cruzar e entrar em conflitos. Você pode se deparar com uma dessas lutas, ou até depois de terem tido o azar de cruzar com um chefe!

O resultado de um conflito entre uma patrulha de bandidos e militares.

Filippa, nossa artista técnica junior, esteve trabalhando pesado em colocar toda a matemática e visuais unidos para gerar a visualização de nossas estradas no minimapa. Ela ainda foi legal para tirar um tempo e nos descrever o processo disso.

Adicionar estradas ao minimapa é feito atravessando uma rede de nós conectados para criar uma textura de máscara que vai ser usada para colorir as ruas no minimapa final. Nós pegamos os nós e conexões, e construímos linhas entre os nós conectados com uma textura determinando se o pixel está dentro de uma distância de 'largura da estrada' das linhas. Isso nos dá a máscara para colorir. Depois que temos a máscara, nós colorimos as estradas, colocamos um contorno e combinamos com o resto do minimapa usando um sombreador de computador… e terminamos! O que você pode ter pensado que foi um desenho à mão do mapa, foi uma simulação perfeitamente precisa.

"Esperançosamente, essas estradas irão te ajudar a navegar no mundo para encontrar sua próxima ~~vítima~~ comida" - Filippa



O processo de geração de estradas, dos nós, até a máscara, até a finalização visual.

Enquanto isso, no Marketing...

O time de marketing teve um momento agitado, mas super divertido lançando o trailer tão esperado de V Rising. Estamos muito gratos por todas as visualizações, comentários,

compartilhamentos, e curtidas de vocês, e estamos maravilhados com mais de 1.5 milhões de visualizações (nossa e o upload da IGN). Ao lado do trailer, trabalhamos juntos de alguns grandes criadores de conteúdo e streamers para espalhar a notícia do jogo, veiculando vários anúncios e garantindo que nosso comunicado à imprensa chegasse aos meios de comunicação de todo o mundo. Foram mais de 175 artigos publicados, e, além disso, nós enviamos 2 milhões de boletins informativos, garantindo que ninguém na nossa comunidade perderia o trailer. Também atualizamos playvrising.com, e nosso diretor de arte Johan Wahlbäck fez um trabalho estelar com a nossa nova arte principal, exibindo nosso garoto-propagando vampiro, enquanto nosso artista conceitual senior Johan Aronson nos ajudou a polir e reunir recursos para a campanha.

No geral, um impulso bem-sucedido e importante para o V Rising, que mais do que dobrou nossas inscrições e listas de desejos, nos trazendo até o número atual: jogo mais desejado 64 (pode mudar) da lista de desejos da Steam: https://steamdb.info/stats/mostwished/.

E sobre o beta?

Nós sabemos que vocês estão muito ansiosos para o beta, e com só alguns meses faltando no ano, nós pensamos que seria um bom momento para atualizar vocês sobre onde estamos com isso. Atualmente, nós planejamos começar com um beta fechado bem limitado ainda este ano para obter os dados necessários para os ajustes iniciais antes de aumentá-lo no próximo ano. Depois disso, vamos nos preparar para o acesso antecipado pago, uma data será definida em 2022, então se você não conseguir acesso ao beta fechado, não tema! Diferente do nobre vampiro, sua espera não será eterna.

Foi um grande mês, com muito progresso e muito mais para apresentar quando começarmos a coletar feedback ainda este ano. Com o caminho para nós mais claro do que nunca e nosso trabalho estabelecido para nós, será um momento excitante nos escritórios Stunlock Studios em um futuro previsível. Feliz Halloween, e não se esqueça de nos seguir em nossas redes sociais abaixo para mais notícias e atualizações sobre V Rising!

Redes Sociais

Coloque V Rising na lista de desejos da Steam:
https://store.steampowered.com/app/1604030/V_Rising/

Se inscreva em nossas notícias: https://www.stunlock.com/newsletter

Entre no server de V Rising no Discord: 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