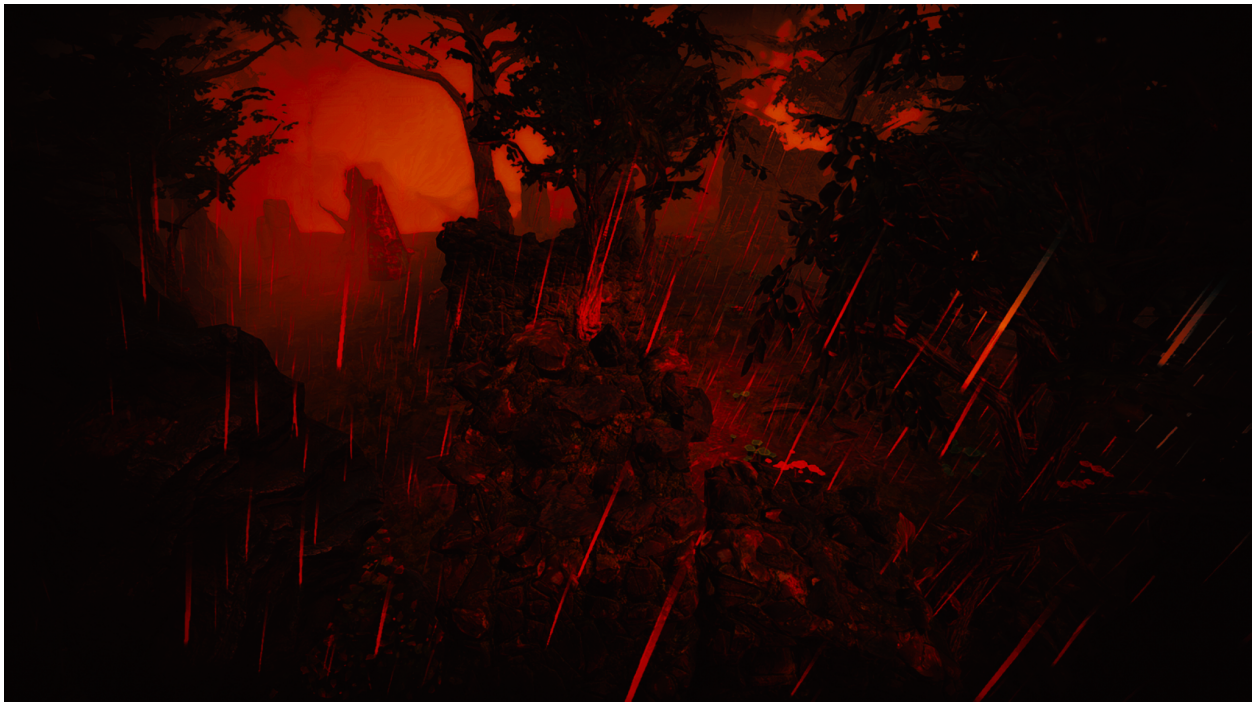
V RISING INFODEV#9: LES SECRETS DU SANG V

Bienvenus vampires! 2022 est enfin arrivé, et nous émergeons de nos cryptes d'hiver pour apporter des nouvelles de notre expérience de la bêta jusqu'alors et de nos plans pour le futur, mais avant tout, un des aspects les plus excitants du gameplay… le Sang V.

L'Héritage de Dracula

Lorsque les Paladins de la Lumière ont abattu Dracula, il y eut une pluie de sang pendant sept jours et sept nuits. Les terres gorgées de sang devinrent noires et rouges, imprégnées de corruption et lourdes de la vérité qui imbibera la terre elle-même. Ces pluies apporteront une leçon qui définira les terres de Vardoran. La puissance, le mal, ne peuvent être défaits.

La vengeance finale de l'empereur vampire s'étala tout autant dans la contrée, que les rues et les champs de batailles. Les pluies toxiques, graisseuses et pleines de magie noire, furent la fin de nombreuses choses par exposition directe. Ceux qui survécurent le massacre devinrent sans le savoir à la fois bénis et maudits, une malédiction qui s'emparera de leur lignée pour toujours.



Sept jours de pluie sanglante.

Alors que des centaines d'années passèrent et que le monde changea et évolua, les descendants de ces individus en firent de même. Des dons innés comme travaillés se développèrent plus efficacement et plus rapidement, mais avec la même intensité le sang les poussa à devenir meilleur. Il nourrit leur avarice, leur orgueil, leur faim d'avoir toujours plus, et enleva leur limites de développement pour leur permettre de continuer cette quête sans fin. Les restes de ce pouvoir ancestral existent aujourd'hui, et quelque soit leur droiture, leur faim sans fond déforme inévitablement leurs objectifs à des fins cruelles et égoïstes.

C'est l'héritage de Dracula.

Vestiges du Pouvoir

Les unités de Sang V sont une pièce maîtresse de l'expérience de V Rising, ce sont des spécimens vraiment terrifiants de monstres et d'humains qui parcourent les terres de Vardoran. Ce sont les prédateurs du haut de la chaîne sauvage. Ce sont les grands champions qui vont essayer de se tenir face à la marée vampirique et défier notre règne. Les piliers de la société, les dirigeants, et les symboles de puissance qui dominent le monde civilisé.

Il est tout naturel qu'ils soient les proies les plus juteuses pour les ambitieux sangivores.

Si vous pensez à un vampire, aux thèmes de la faim, de la poursuite avare de sang et du prestige. Cela paraît évident de nouer ces concepts ensemble pour former un système de progression pour une poignée d'antagonistes suceurs de sang. Dans notre mythologie, nous pensons qu'il est pertinent de prendre des concepts tels que "la mémoire du sang" : l'idée que

nos histoires sont écrites et contenues dans notre propre ADN. Alors que les humains et les bêtes ne peuvent peut-être pas comprendre ces idées, c'est une seconde nature pour les vampires d'être complètement sensibles à la nature du sang et tout le savoir qui peut en être tiré.

Un vampire qui absorbe l'essence vitale de l'une de ses victimes.

Les unités de Sang V seront une des principales branches de progression et représentent le glorieux sentiment d'avoir surmonté un obstacle et d'en être sorti plus fort. Tuez un puissant nécromancien qui possède de la magie intrigante et paralysante, puis prenez cette magie pour vous-mêmes. Abattez un ours puissant et dévorez son essence ursine. Buvez profondément le sang d'un charpentier impossiblement talentueux et absorbez les secrets de leur artisanat.

Ces rencontres peuvent arriver partout sur les terres de Vardoran. Un artisan expert peut être trouvé dans leur forge attelé à leur grand travail, ou un chef militaire pourrait être au cœur de leur forteresse. Les joueurs peuvent traquer ces unités en utilisant une nouvelle caractéristique du château que nous avons introduite et appelée "l'Autel de Sang". Cette station de travail vous laissera choisir vos objectifs vous-même, donnant aux joueurs un choix en leur laissant décider quel type d'unité veulent-ils poursuivre pour avancer le genre de progression qui les intéresse le plus pour le moment.

Art conceptuel pour l'Autel de Sang (Blood Altar).

"Chasser du sang est essentiel pour un vampire, donc nous avons voulu que traquer et vaincre des unités de Sang V soit une part centrale du gameplay principal." Martin Lövgren, notre Directeur Créatif, rajoute : "Les autels de sang guident les joueurs jusqu'à leur proie mais n'imposent pas comment et quand ils devront les poursuivre. Nous pensons que c'est un bon équilibre entre guider le joueur et le laisser en autonomie d'une manière qui semble naturelle pour une expérience de vampire."

Déformés par la Corruption

Vous comprendrez maintenant qu'il y a une différence fondamentale entre ceux qui possèdent du Sang V et ceux qui n'en ont pas, mais comment est-ce représenté dans le jeu? Ces créatures sont des échos extraordinaires de leurs pairs. Un puissant guerrier aura peut-être une stature imposante surnaturelle, ou un prêtre pourra littéralement briller de la saint magie qu'il canalise. Un loup Alpha pourrait être la représentation même de la férocité.

Le Loup Alpha, la terreur de Farbane.

Lorsque nous avons créé ces unités, il était crucial pour nous de représenter combien ils sont importants pour le monde en soi. A la fois en termes d'histoire et de mécaniques, ces adversaires sont supposés être un cran au-dessus de leurs équivalents plus communs, et il est vital qu'ils aient à la fois des indicateurs IU (Interface Utilisateur), comme des noms de couleurs différentes et des designs uniques qui démontrent leur grandeur. Le Sang V rend puissant, et quand vous abattez une unité avec du Sang V et prenez leur force pour vous-mêmes, il faut que ce soir après avoir tué un ennemi suffisamment impressionnant.

Nous avons vérifié avec notre directeur artistique Johan Wahlbäck (vous vous souvenez de lui dans une infodev précédente), la manière dont l'équipe artistique conçoit et implémente le style visuel unique des unités de Sang V. Il pense que nous devons trouver l'équilibre nécessaire entre les rattacher aux qualités qui définissent leurs équivalents moins talentueux tout en leur donnant une touche unique. Beaucoup de ces unités sont les modèles de leur espèce, et l'Église de la Luminance ne serait pas très contente de voir leurs champions exhiber des qualités vampiriques. Ils n'ont donc pas besoin de refléter une apparence vampirique mais plutôt, de traduire des qualités appropriées à leur statut et circonstances.

Alors, comment fait-on pour traduire des similitudes et des différences en même temps? Johan mentionne les avantages à utiliser des bases d'animations similaires comme la combinaison gagnante pour donner un aspect visuel approprié pour unifier ces unités ensemble tout en étant efficace sur le travail demandé. En gardant des silhouettes familières, donne des indicateurs subtils mais puissants pour que le joueur puisse rapidement faire le rapprochement entre les unités de Sang V et leurs équivalents. Puis, d'autres indicateurs visuels peuvent être utilisés pour les différencier. Un mélange de rendus et de palettes uniques et des valeurs un peu modifiées, mais aussi de nouvelles habilités spectaculaires, sur le plan visuel comme audio peuvent très vite communiquer la différence avec leurs équivalents plus communs et vous laisser savoir que vous êtes face à quelque chose d'un grade plus élevé que d'habitude.

"Nos unités de Sang V sont les épices qui contrastent avec les arômes familiers et ajoutent un petit truc en plus à l'expérience. Ils vont sortir du lot et obliger le joueur à prouver qu'il a compris comment survivre et conquérir dans un monde sans merci."

- Johan Wahlbäck

Nouvelle de la Beta

Nous avons eu notre premier test bêta en Décembre, et le considérons comme un succès! Nous avons fait un test relativement restreint, mais plus grand que ce que nous pouvions faire en interne pour avoir un meilleur retour sur ce que nos serveurs sont capables de faire et avoir quelques premières impressions avec des yeux nouveaux à propos du jeu. C'est toujours bénéfique d'avoir d'autres perspectives, que ce soit par l'ajout d'opinions et d'idées que nous avons ratées, ou simplement pour confirmer nos conclusions sur comment améliorer le jeu.

Nous avons étalé le test sur quelques semaines pendant des sessions limitées avec des personnes choisies sur le fil du rasoir depuis nos différentes plateformes de média et d'inscriptions. Nous voulions des testeurs avec de bonnes capacités de communication et un intérêt assez actif pour le jeu pour que nous puissions compter sur eux pour participer avec enthousiasme. Nous avons aussi fait attention de prendre un panel d'intérêt assez grand, pour pouvoir inclure autant de points de vue que possible.

Noms effacés afin de protéger l'identité de nos testeurs.

Dans l'ensemble les tests ont été intéressants et informatifs à regarder. En tant que studio, nous passons du temps dans le discord du bureau à observer les joueurs ensemble, quelques-uns d'entre nous streaming pendant que nous observons furtivement les joueurs depuis notre mode développeur invisible.

Un château construit par un joueur pendant la Bêta Préléminaire.

Certains de nos testeurs avaient un instinct de construction.. fascinant.

Nos observations combinées aux retours créatifs et critiques que nous avons collectés ont mené à ce que nous pensons être des améliorations massives pour le jeu, une expérience plus riche et un environnement de test où nous pouvons laisser encore plus d'entre vous tester le jeu vers la fin du premier quartier de cette année! *(approximativement fin Mars, ndt)*

Vous ne vous êtes pas trompé en lisant d'ailleurs! Ceux qui nous ont suivis avec excitation sur nos plateformes de médias sociales le savent sans doute déjà , mais nous allons ouvrir notre Test de Bêta Fermée Officiel vers la fin Mars. Soyez sûrs de vous inscrire à la bêta et de garder un oeil sur nos médias sociaux pour plus de nouvelles que vous aviez peut-être raté! Vous pouvez trouver tous les liens vers nos médias sociaux juste en dessous.

Médias Sociaux

Ajoutez V Rising à votre liste de souhait Steam :
https://store.steampowered.com/app/1604030/V_Rising/

Inscrivez-vous à notre gazette :
https://www.stunlock.com/newsletter

Rejoignez le Server Discord de 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/

Plein d’amour et une pinte de sang,

/L’équipe Marketing