

開発アップデート #15: 将来ビジョン



今回の開発アップデートへようこそ! このログファイルでは、アーリーアクセスの最初の数ヶ月で学んだことや、今後検討しているゲームの改善点などをお伝えします。ヴェルドランの将来と皆さんが最も邪の願いを叶えるために必要なものを検討しています。現在、アイデアの多くはまだ企画段階です。スタジオレポートに記載されている内容は、すべて変更の可能性があることをご承知おきください。

血なまぐさいディナーをお楽しみください、さっそく紹介を始めましょう。

アーリーアクセスとアップデート

まず、V Risingをプレイし、応援してくださっている皆様に改めてお礼を申し上げます。地下室から目覚めたヴァンパイアはすでに**250万人**を超えています、私たちの予想を遥かに凌駕しています。これは、すべての V Rising ファンにとって驚くべきニュースであり、当面の間このゲームに集中しようという私たちの意思を強化したものです。今、Stunlockの地下室では、たくさんの鎖がガラガラと音を立て、V Risingの進化が始まっています!

Stunlockでは、皆さんのゲームプレイを注意深く観察し、フィードバックを研究して、皆さんがヴァンパイア体験に何を求めているのかを探ってきました。V Risingをできるだけ優秀のゲームにしたい。その思いを念頭に置いて、私たちは そのためには、真剣に掘り下げたシステム作業をしなければならないことに気づきました。V Risingは複雑なゲームプロジェクトなので機能を追加するたびにゲームの他のループに影響を及ぼし、大きな変更をすると全体的なリメイクと修正が必要になります。私たちは 始めは今年中に最初のコンテンツアップデートを発表したいと考えていましたが、 リメイクの途中で古いシステムにコンテンツをプッシュしようとすると、全体的に制作時間が遅くなるだけだと気づきました。**V Rising初の大型コンテンツアップデートは2023年を予定しています。大規模なものになります！**コンテンツアップデートでは、ゲームの将来のベースとなる、あなたの時間を使ってだけの価値のある多くの新機能とコンテンツが導入されます。

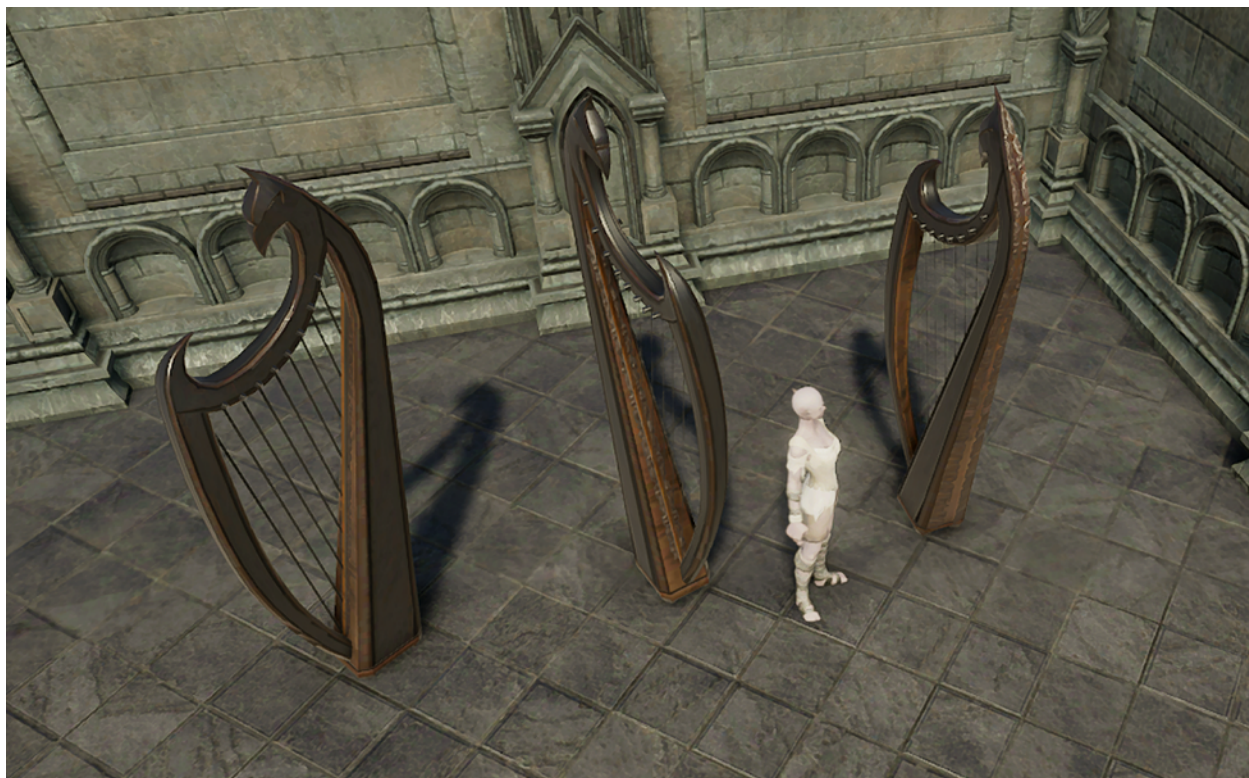
今回の開発アップデートの後半は、私たちが発見した問題点とその対処法、そして私たち自身が面白いといういたずらっぽいコンセプトについて、これからお話ししていきます。今回の開発ログは一般的なものですが、今後数ヶ月の間に私たちが取り組もうとしていること、そしてヴェルドランの世界をあなたの未来のヴァンパイア伝説の舞台としてふさわしいものにするために私たちが行っていることについて、より深く掘り下げた内容になります。

改善とコンテンツ

最初の大型アップデートの内容を確定するには時期尚早ですが、私たちが取り組んでいることの一部と、これから完全なリリースまでの間に登場する可能性のある新機能をご紹介します。V Risingは強い基盤を持っています。ゲームを全般的にに変えてしまうのではなく、改善していきたいと思っています。

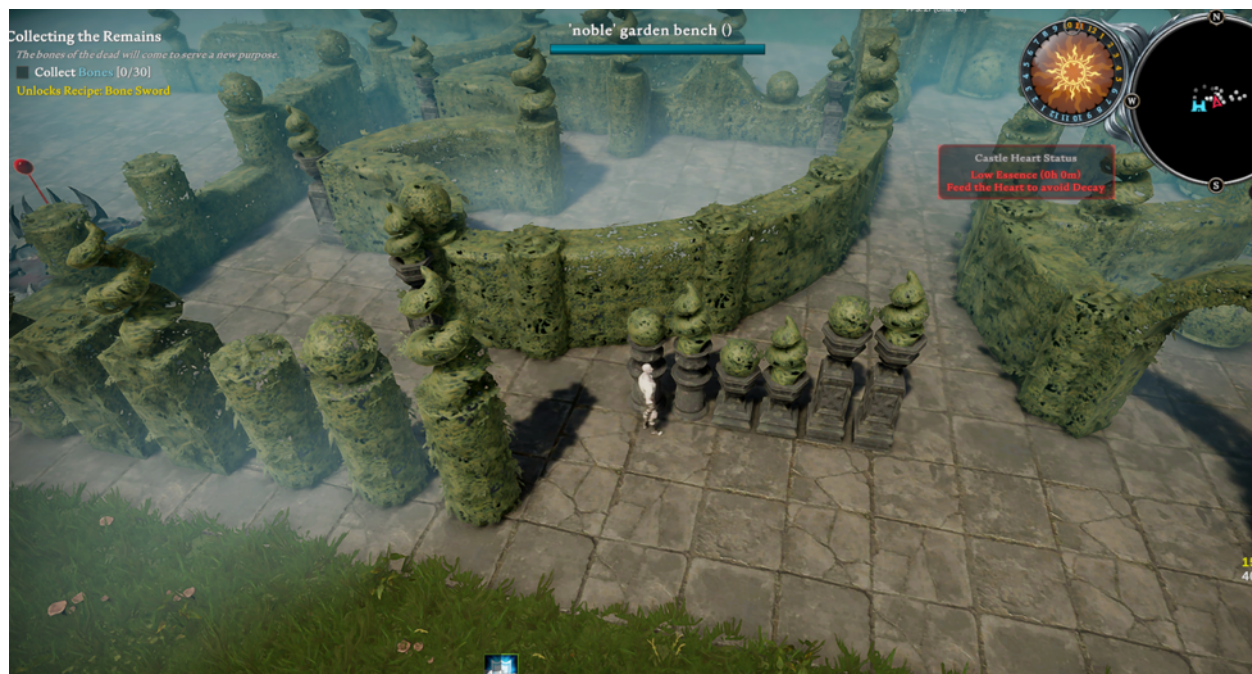
キャッスル：

これまでに恐ろしい玉座にふさわしい美しい領地が数多くつくられてきました。私たちは、皆さんがさらに創造性を発揮できるようにしたいと考えています。私たちは、より柔軟性を持たせ、選択肢の増やす必要性を理解しています。そして、そこにいるすべての建築家たちを満足させたいと考えています。城をもっと簡単に移動させたり、装飾物のコンテンツを追加したり、城との新しい操作方を模索中です。



これからも遊ぼう、ヴァンパイア諸君。

現在検討中の機能のひとつは、フロアに複数（2階あるいはその以上！）を追加することです。巨大な恐ろしい尖塔や、さまざまな階層を探索できる迷宮のような城塞は全部ヴァンパイアファンタジーの一部ですが、技術的な課題から、アーリーアクセスリリースまでは他のオプションを優先してきました。この機能がゲームに搭載されるかどうかはまだ不明ですが、実装できるさまざまな方法を試していきます。今回のような革新的なメカニクスへのアプローチでは、V Rising について私たちが最初から気に入っている要素をキープする形で行うことが重要です。



もっとおしゃれな庭を建造してはいかがですか？

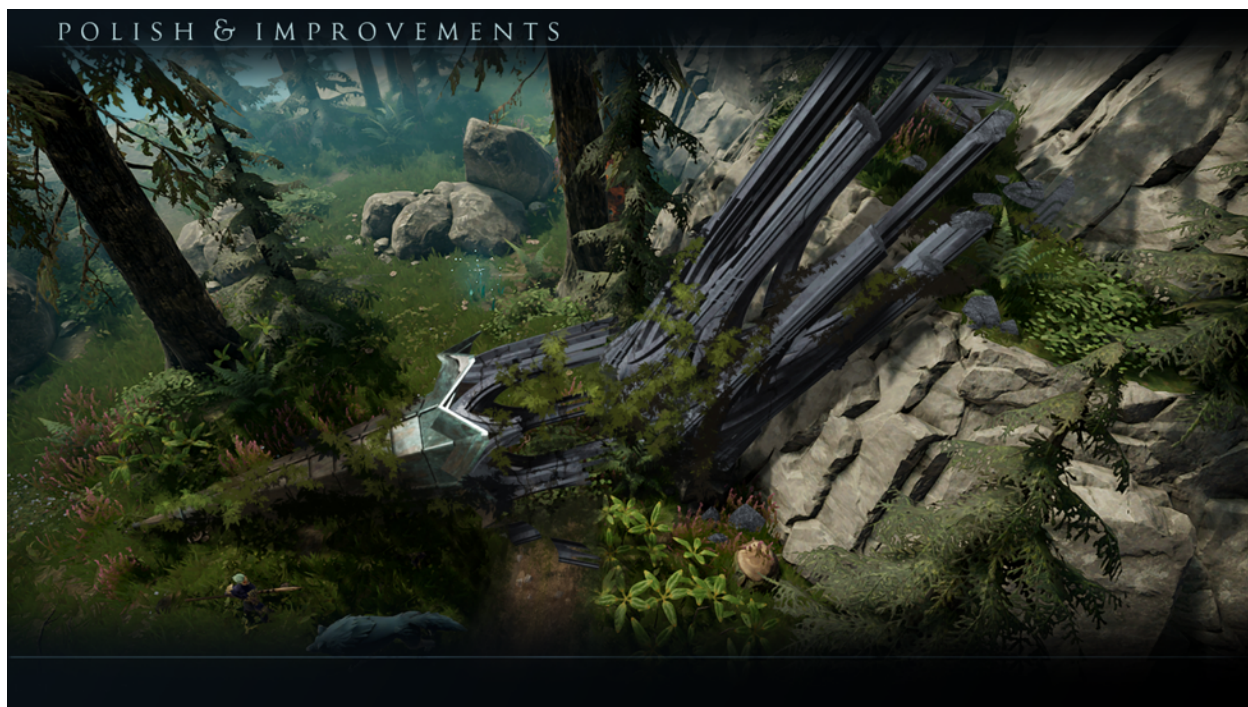
キャッスルのサーバントも人気のある機能なのでさらに追求したい機能です。私たちは、サーバントを様々な革新的な方法で使用するのを見てきました。その中には私たちが思いつかないうようなものもありました。このような新しいゲームプレイやプレイヤーの反応からインスピレーションを得ていますが、サーバントシステムをどのように発展させていくかは、まだはっきりとしたことは言えません。



もっと思う存分に行動せよ。

ニューワールド

新しい土地での探索を 希望する声を聞き、 より多くのヴェルドランでの未踏の地を皆さんにお届けできることはとても光栄です。多くの秘密を持った全く新しいバイオームが登場し、謎に包まれた、新鮮でユニークな体験があります。すべての地域で、ビジュアル、サウンド、ゲームプレイの面で新しいものを提供することが重要です。戦える敵、狩えるボス、そして狩りの燃料として飲めるV Blood も増えるのです。そして、世界を広げるだけでなく、現在のバイオームを改良し、これまで以上にわくわくで面白いプレイができるようにすることも、同じくらい重要だと考えています。



ワールドのコンセプトはより密度が高く、より奥行きのある世界です。

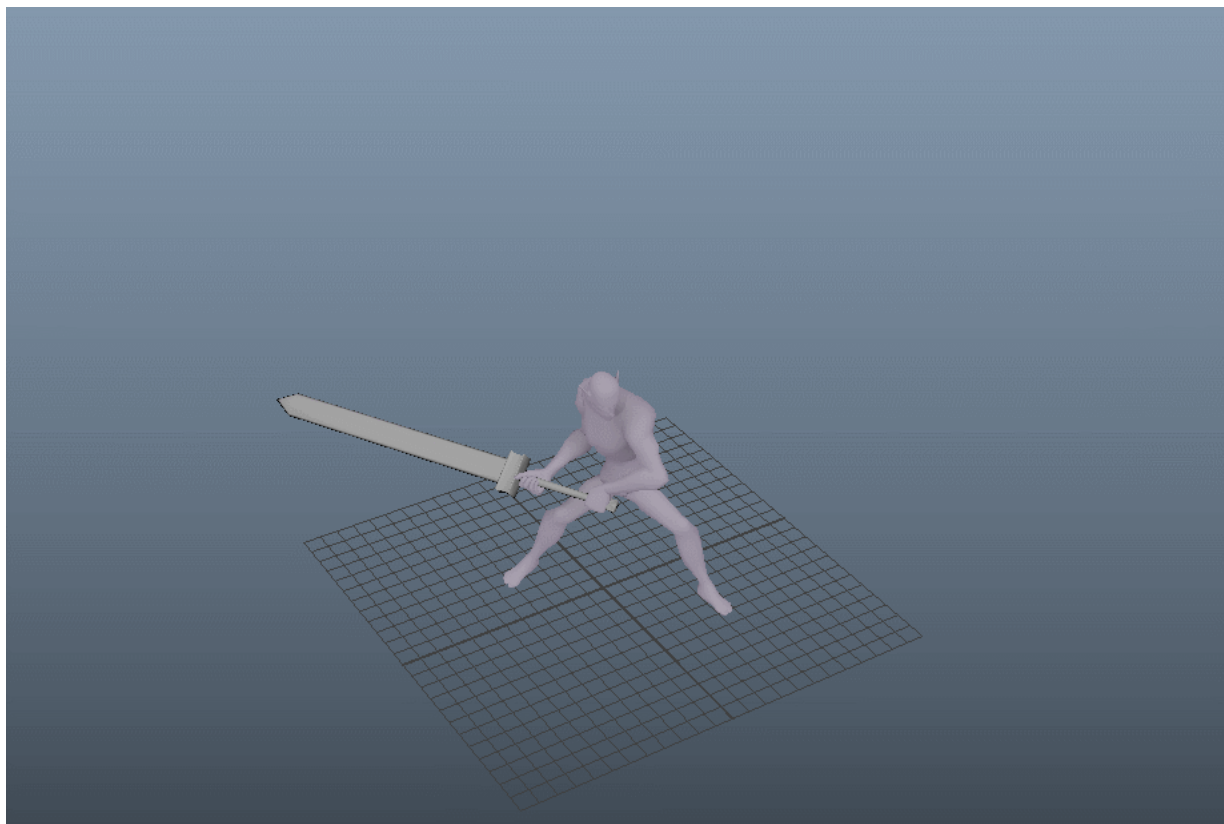
私たちは、旧来のエリアを多様化し、より魅力的なコンテンツで満たし、よりリッチで満足のいく探索ができるよう、さまざまな方法を検討してきました。ワールドに出ていく理由や興味ポイントは、プレイヤー同士の交流を促し、プレイ体験を盛り上げることに繋がります。より豊かで鮮やかな景色は多様性と個性をもたらし、各ゾーンの雰囲気や感覚をさらにソリッドなものにして、お互いにユニークな体験となるようにします。また、ヴェルドランの情報とワールドの文化と歴史について伝える余地を与えてくれます。新たな出会い、新たな発見、新たなアイテムにご期待ください！



より具体的で、歴史のあるワールド。

新しい武器 & 能力:

ヴァンパイアとして自由に使える破壊的武器が増えることで、PvP、PvEともにバリエーションが増え、より心を奮い立たせるゲームプレイが可能になります。新しい武器や能力に関するリクエストが沢山ありました。私たちがこれから提供します。当社のゲームディレクターのPeterさんは、AsmongoldのAllcraftショーの [インタビュー](#) で近日公開の武器の一つをバラシてしまいました。大剣です。近日公開! 武器や能力の追加により戦場に深みと多様性が加わります。ご期待ください。また、新たな試みとして、もう一つのアイテムバーを追加予定です。これら狩るに関することで、装備を変更して、能力を強化し、カスタマイズすることが出来ます。



大剣の基本的な攻撃パターン。

PvE の改善:

ワールドが増えれば、当然、そこに満たすべきものも増えます！ 敵の種類を増やすだけでなく、より面白い敵を登場させるために、ブレインストーミングでさまざまなアイデアを練っています。敵の種類を増やすということは、新しい仕組みメカニズムを導入するということです。今までとは全く異なる新しい脅威に対応しなければならないため、ゲームプレイだけでなく、これまでとのゾーンの雰囲気も変わってきます。

また、ゲーム内のある部分については、ペースや、修理費や建築費などのバランス調整が必要であることも、皆様のご意見を聞いて認識しています。その点では、まだまだ改良の余地がありますし、そこに目を向けることで、現在の終盤のゲームプレイのループがより満足度の高い、安定したものになると考えています。



どんな戦利品を守っているのだろうか？



生きている! 新しいタイプの敵の構想。



これはどこから来たのだろうか？

PvPの改善：

アーリーアクセス期間中に、PvPに関する膨大なデータを得ることができました。皆さんのゲームプレイを観察し、フィードバックを得ることは、私たちにとって非常に貴重です。V Rising は、多くの絡み合ったシステムと、配置、新しい武器、能力などの改善を備えたゲームです。もちろん、これらはPvPに対する大幅な改善でもあります。時間をかけて レイドシステムに 取り組みたいと考えています。そして、そのレイドシステムをより安定して満足のいくものに改善するための方法がいろいろあると感じています。これをプレイヤーの皆さんが、ゲーム終盤に忙しく、ワクワクするようなものにしたいと考えています。また、城のテリトリーがプレイヤーにとってどのような意味を持つのかを検討し、PvP体験を向上させるエクспロイトの解決や、PvEグリーフのいくつかの手法を排除する計画も立てています。

全般的な改善：

私たちが見たフィードバックと、追加したいもの、ゲームとして拡張したいものを元に、さまざまな改良に取り組んでいます。例えば、現在の紙印刷術のぎこちなさは認識しています。プレイヤーが新型「V Blood」をるタイミングを選びやすく、研究投資能力を獲得しやすいに移行させたいと考えています。プレイヤーの旅の主体性をもたらすソリューションです。

釣りがシンプルすぎるので、釣りのシステム全体をポリッシュし、楽しめるようにしたいと思います。キャッスルを自動化する方法をもっと増やしたいと思っています。サーバントと連携させるなどして、城の管理効率を上げることができません。このように、V Risingでは、サバイバルという側面を捨てずに、建築、クラフト、プログレッションのすべてをより楽しく取り組めるようにしていきます。



もう一つの死に方。

サウンドも、ワールドにさらなる雰囲気と多様性をもたらす、私たちが取り組むべき分野のひとつです。既存のサウンドスケープを改善すると同時に、音楽とアンビエンスを追加してヴェルドランの体験を拡張しています。また、コントローラーへの対応を検討していることも、プレイヤーの皆さんには喜んでいただけたと思います。私たちとしても実現可能なことだと確信を深めています。これは、コンソールやその他のプラットフォームに移植できるようにするための大きな一歩であり、Steamdeck のサポートも向上します。

その他にも、ワールド旅行を魅力的にする、インベントリーを改善する、あるいは戦利品をより多く運ぶことができるようなスキルを習得し、といったライフクオリティーの向上もリストアップしています。これらは、今後予定されている多くの全般的な改良のほんの一部です！



ちっちゃなくもさん。

マーケティング&コミュニティ:

ゲーム制作と同様に、V Risingのマーケティングマシンにも多くの努力があり、アーリーアクセスのローンチキャンペーンの結果にはとても満足しています。3ヶ月で250万本以上を販売し、V Risingは2022年に最も売れたPCゲームのひとつとなりました。先週は、Gamescomを参加し、エンタテインメント分野とビジネス分野の両方で存在感を示しました。ファンとの交流やブランドの認知度向上に加え、V Risingを新たな市場や地域で展開するためのパートナーや協力者となりうる方々とも会えました。

大規模な「拡張的な」パッチに焦点を当てることで、マーケティング チームは強力なキャンペーンを企画するための時間が確保でき、次のアップデートが配信される前と配信時にプレイヤーさんに確実にお知らせすることができます。私たちはプロモーション活動を準備しつつ、コ

コミュニティをサポートし続け、Stunlock Studiosの最新ニュースを開発者ブログに投稿していきます!



GamescomのV Risingブースにお越しいただいた皆様、ありがとうございました!

これからの展開にご期待ください。

今後の展開のヒントになればと思います。またこれから数ヶ月に亘ってさらに多くの情報を公開できることを楽しみにしています。闇の支配者、すべてヴァンパイアを司るドラキュラについては、まだ不明な点があります。彼はヴェルドランに戻るのでしょうか? 最も優れた預言者は彼は戻ってくると言っていますが、それがいつ、どんな恐ろしい形で現れるかは、まだ分かりません。ただ、わかっているのは、ヴァンパイアの今後が楽しみがいっぱいということです。

ヴァンパイア諸君よ、また今度。

V Rising アーリーアクセスはSteamで受付中:

http://store.steampowered.com/app/1604030/V_Rising/?utm_source=devblog15

メールマガジンに登録: <https://www.stunlock.com/newsletter>

V Rising Twitter: <https://twitter.com/VRisingJP>

V Rising Discord Serverにご参加ください: <https://discord.gg/VRising>

V Rising Tiktok: <https://www.tiktok.com/@stunlockstudios>

V Rising Facebook: <https://www.facebook.com/VRisingGame>

V Rising Instagram: <https://www.instagram.com/vrisinggame/>

いっぱいのお愛と一杯の血をこめて

/マーケティングチーム