

개발 업데이트 #15: 미래 비전



개발 업데이트에 오신 것을 환영합니다! 해당 블로그에서는 얼리 액세스 첫 달에서 학습한 내용과 앞으로 진행될 게임 개선 사항들 중 일부를 공유해 드리겠습니다. 발도란의 미래를 조금 엿보면서 여러분의 가장 어두운 소원을 이루기 위해 필요한 것들을 확인해 보겠습니다. 현재 저희 대부분 아이디어가 제작 또는 기획의 초기 단계이므로, 저희 스튜디오 보고서에 언급된 모든 내용은 변경될 수 있습니다.

피비린내 나는 다과를 선택해서 먹고 시작해 보시죠!

얼리 액세스 학습 & 게임 업데이트

먼저, 다시 한 번 V Rising을 플레이하고 응원해 주셔서 감사 드립니다! 저희가 기대한 것보다도 훨씬 많은 250만 이상의 뱀파이어들이 무덤에서 깨어났습니다. 이는 모든 V Rising 팬에게 놀라운 소식입니다. 가까운 장래에 게임에 계속 집중하기로 한 결정을 강화하기 때문입니다. 지금 스텐록 크립트에는 수많은 사슬이 덜덜 떨리고 있고, V Rising의 진화가 시작되었습니다!

스텐록에서 저희는 여러분의 게임 플레이를 주의 깊게 관찰하고 뱀파이어 경험에서 원하는 것을 찾기 위해 피드백을 연구했습니다. 저희는 V Rising이 가능한 최고의 상태가 되길 바라며, 그것을 고려하면서 게임에 중요시하고 심층적인 시스템 작업을 해야 한다는 것을 깨달았습니다. V Rising은 복합 프로젝트로, 모든 추가된

기능이 게임의 기타 루프에 영향을 줍니다; 대규모 변화를 위해서는 보드 전반에 걸친 재작업과 수정이 필요합니다. 올해 내에 첫 콘텐츠 업데이트를 수행할 계획이었으나, 재작업 중에 오래된 구식 시스템에서 콘텐츠를 만들어 내는 것은 전체 생산 시간을 지연시킬 뿐이라는 사실을 알게 되었습니다. **현재 저희 첫 V Rising 대규모 콘텐츠 업데이트는 2023년으로 예정돼 있고, 엄청난 내용이 될 겁니다!** 동시에 여러분의 기대를 충족시키고, 게임의 미래의 기반을 다지게 될 다양한 신규 기능과 콘텐츠도 추가됩니다.

이번 개발 업데이트 전체에 걸쳐서 저희는 지금까지 발견한 문제들, 그리고 그런 문제들을 해결할 방안에 대해 말씀 드리고, 또한 저희가 생각해 낸 멋진 컨셉들도 나눠 드리겠습니다. 본 개발 블로그는 일반적인 부분을 다루지만, 차후 몇 달에 걸쳐서 발도란 세계를 여러분의 미래 뱀파이어 전설에 어울리는 무대로 꾸미기 위한 깊이 있는 내용도 기대하셔도 좋습니다.

개선 사항 및 콘텐츠

예정된 최초 대규모 업데이트의 콘텐츠를 확정하기는 아직 좀 이르지만, 지금까지 저희가 해낸 것들, 그리고 지금부터 완전 출시까지 있을 수 있는 새 기능들에 대한 인사이트를 여러분께 드리고자 합니다. 저희는 V Rising이 튼튼한 기반을 갖추고 있다고 생각하며, 게임 전체를 바꾸기보다 그 기반 위에서 개선해 나갈 생각입니다.

성:

저주받은 왕관에 어울리는 수많은 아름다운 왕국이 만들어졌고, 여러분의 창의성을 더욱 활성화하시기를 바랍니다. 저희는 추가적인 유연성과 선택이 필요하다는 것을 이해하며, 수많은 건축가 여러분들께 만족감을 선사하고자 합니다. 보다 쉽게 자신의 성을 이전할 방식, 외형 콘텐츠 추가, 성과 상호작용하기 위한 새로운 방식 등을 검토하고 있습니다.



뱀파이어 여러분, 계속 플레이하세요.

저희가 검토 중인 기능 중 하나는 성에 복수의 (둘 또는 셋) 층을 추가하는 것입니다. 거대한 저주받은 침탑과 여러 층으로 된 미로형 성채를 탐험하는 것도 뱀파이어 판타지의 일부지만, 기술적 문제로 인해 조기 출시까지는 다른 선택 사항들을 우선시해 왔습니다. 게임에 이 기능을 추가할지는 아직 미정이지만, 구현할 수 있는 방식을 여러모로 계속 실험할 생각입니다. 메커니즘에 대한 저희 접근이 이번 것처럼 혁신적이어야 한다는 점도 중요하며, 이를 수행하기 전에 저희가 사랑하는 V Rising의 장점들을 유지하면서 가능해야 합니다.



더욱 아름다운 정원을 만드는 것은 어떨까요?

더욱 확장하고 싶은 인기 있는 기능 중 하나는 성의 하인들입니다. 다양하게 혁신적인 방식으로 하인들을 활용하는 플레이어들을 많이 봐 왔으며, 일부 방식은 특출나게 의도적입니다. 이와 같은 새로운 게임플레이 및 플레이어 반응 등에서 영감을 받았지만, 하인 시스템을 정확히 어떻게 확장할지 말하기에는 아직 이른 감이 있습니다.



여러분의 의지를 발휘하는 더 많은 방법이 있습니다.

새로운 세계:

여러분께서 탐험할 새로운 땅을 원하신다는 사실을 알고, 더 넓어진 발도란을 알려드릴 수 있게 되어 기쁩니다. 수수께끼에 가린 수많은 비밀과, 신선하고 특이한 체험으로 가득한 새로운 생물군계가 작품에 추가됐습니다. 영상, 사운드, 게임플레이란 측면에서 모든 지역에 개성을 넣는 것은 저희에게 중요한 일입니다. 싸워야 할 적들, 사냥할 보스, 그리고 사냥의 불길을 태울 연료가 될 V 블러드, 이 모두가 더욱 풍부해질 것입니다. 세계를 확장하는 것만이 아닙니다; 현재 생물군계를 개선하고 여러분의 여정이 전보다 더욱 신나고 재밌어지는 것도 저희에게는 똑같이 중요합니다.



밀도와 깊이가 더욱 발전된 세계의 개념.

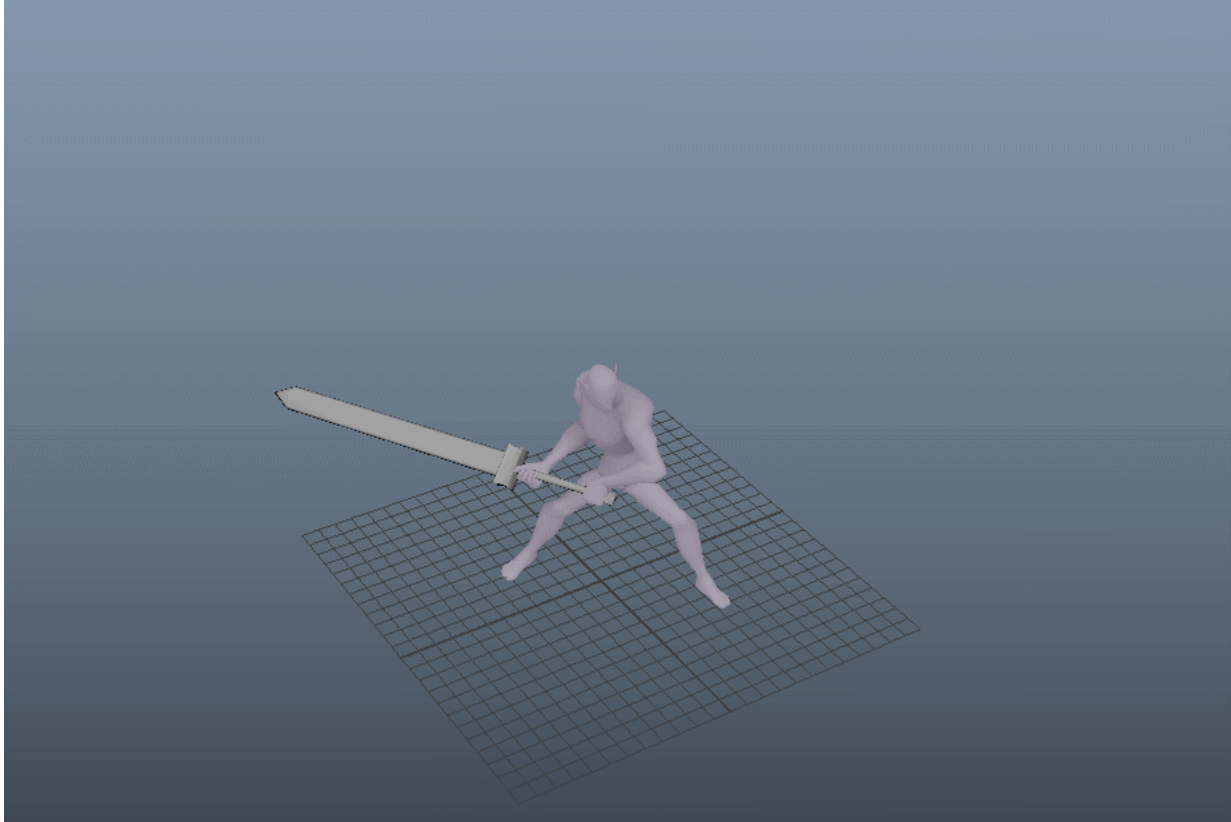
저희 팀에서는 더욱 매력적인 콘텐츠로 구 지역들을 다양화하고 채워, 여러분께서 탐험하기에 더욱 풍부하고 만족스럽게 해 드리기 위해 여러 방안을 검토하고 있습니다. 관심 지역과 세상 밖으로 나갈 이유로 플레이어들의 상호작용을 더욱 촉진하고, 전반적인 플레이 체험에 활력을 넣었습니다. 더 풍부하고 생생한 배경으로 다양성과 개성을 추가하고, 각 지역의 분위기와 느낌을 더욱 구체화시켜 저마다의 체험을 고유하게 하고, 발도란에 대한 정보를 더 추가하여 그 역사와 세계의 문화를 제공하고자 합니다. 새로운 만남, 새로운 발견, 활용할 새로운 아이템을 기대하세요!



역사와 함께 더 실감 나는 세계.

신규 무기 & 재능

뱀파이어로서 사용 가능한 더욱 파괴적인 도구들, PvP 및 PvE 양쪽 모두 풍부해진 다양성, 더욱 재밌어진 게임플레이! 많은 요청 중 하나는 새로운 무기와 재능였으며, 이 요청은 작업을 개시하여 곧 선보일 예정입니다. 게임 디렉터인 Peter가 이미 Allcraft show with Asmongold: The Greatsword 인터뷰에서 출시 예정인 무기 하나를 밝혀 버렸죠. 여러분께서도 곧 만나실 수 있습니다! 추가 무기와 재능 등으로, 전장에 깊이와 다양성이 더욱 풍부해질 것을 기대하셔도 좋습니다. 저희가 실험할 또 다른 기능은 항목화의 새 레이어를 추가하는 것입니다. 사냥에 이런 새로운 드롭을 추가하여, 여러분의 재능을 더욱 풍부하게 커스텀하실 수 있습니다.



그레이트소드의 표준 공격 패턴.

PvE 개선 사항:

채워야 할 세계가 늘었으므로, 채울 것들이 더 많이 필요해졌습니다! 우리 세계를 채울 다채로운 아이디어를 브레인스토밍하고 개발하기 시작하여, 적의 종류 뿐만 아니라 더욱 흥미로운 적들을 추가할 계획입니다. 적 종류의 다양성을 추가하기 위해 도입되는 새로운 메커니즘으로는, 여러분이 게임을 플레이하는 방식만 변하는 게 아니라, 새롭고 전혀 다른 위협에도 대처해야 하므로 초기 영역의 느낌도 달라집니다.

또, 여러분의 의견에서도 그렇듯, 수리 비용이나 건설 비용 등의 속도 및 밸런스 조절 등 게임의 특정 부분에 개선이 필요하다는 것을 깨달았습니다. 이런 측면에서 게임을 재검토할 여지가 많으며, 이런 문제에 집중함으로써 현재 엔드게임 게임플레이 루프를 더욱 만족스럽고 흥미있게 만들 수 있다고 생각합니다.



그들이 지키는 것은 어떤 멋진 전리품일까요?



살아 있습니다! 새로운 종류의 적 컨셉 잡기.



이건 어디서 온 걸까요?

PvP 개선 사항:

얼리 액세스 기간 중, PvP와 관련하여 작업해야 할 엄청난 데이터를 얻었습니다. 여러분의 게임플레이를 보고 피드백을 받는 것은 정말 귀중한 자산이 되었습니다. V Rising은 다양하게 뒤엎힌 시스템과 배치, 신무기, 재능 등 개선해야 할 사항이 잔뜩 있는 게임이며, 이런 내용은 당연히 PvP에도 엄청난 개선으로 활용됩니다. 점차적으로 레이드 시스템에도 손을 댈 생각이며, 더욱 흥미롭고 만족스러운 것으로 발전시킬 다양한 방법이 있을 것으로 생각합니다. 저희는 이것으로 후기 게임 단계에서 적극적인 플레이어 여러분이 더욱 몰입하고 즐기실 수 있기를 바랍니다. 또한 저희는 플레이어에게 성 영역이 어떤 의미를 갖게 될지를 파악하고 있으며 PvP 체험을 향상시키기 위해 악용을 해결할 방법, 그리고 PvE 방해 행위를 근절할 방식 등도 검토 중입니다.

일반 개선 사항:

받은 피드백과 더불어 추가하고 싶은 내용 등에 기반하여 저희가 작업해야 할 다양한 개선 사항들이 있으며, 게임을 확장할 방안도 여럿 있습니다. 예를 들어, 현재 진행되고 있는 페이퍼 프레스의 어색함을 인지하고 있습니다. 저희는 이것을 새로운 V 블러드 유닛으로 옮겨서 플레이어들이 사냥하여 연구에 투자할 능력을 획득하도록 선택하기 쉽게 할 생각입니다. 더 많은 플레이어를 여정에 참여시키는 솔루션.

낙시는 좀 단순하므로, 낙시 시스템 전체를 더욱 다듬어 즐길 수 있는 것으로 만들고자 합니다. 또한, 아마도 하인들과 결합하여 다른 방식으로 여러분의 성을 관리하기 위한 효율성을 증가시킬 수 있도록 성을 자동화할 다양한 방식을 추가하려고 합니다. 이렇게 해서, 게임의 생존 측면을 포기하지 않고도 V Rising의 건설, 제작, 진행 체험을 더욱 재밌고 매력적으로 만들 수 있습니다.



다른 종류의 죽음.

저희가 작업할 또 다른 영역은 사운드로, 우리 세계에 분위기와 다양성을 더욱 풍족하게 하는 요소입니다. 저희는 기존 사운드스케이프를 개선함과 동시에, 추가 음악과 환경 레이어로 발도란 체험을 확장시키고 있습니다. 또한 컨트롤러 지원을 추가할 방안을 찾고 있다는 것도 플레이어 여러분께서 기대할 수 있는 사항이며, 이것을 실현시킬 가능성에 대해서도 점차 확신을 갖고 있습니다. 이는 콘솔 등 기타 플랫폼으로의 확장을 위한 중요한 단계가 될 것이며, 또한 스팀덱 지원도 향상될 수 있습니다.

그 외에도 저희 개발 리스트에는 세계 이동을 더 간편하고 신나게 할 방안, 인벤토리 개선, 한 장소에서 다른 곳으로 전리품을 더 많이 운반할 수 있는 재능이나 그에 대한 투자 등, 삶의 질을 개선시킬 기능이 포함되어 있습니다. 이러한 것들은 앞으로 다가올 많은 일반적인 개선 사항들 중 일부에 불과합니다!



자그마한 아기 거미

마케팅 & 커뮤니티:

게임 제작과 마찬가지로, V Rising의 마케팅 기계 뒤에서는 다양한 노력이 기울여지고 있으며, 얼리 액세스 출시 캠페인 결과는 더없이 만족스러웠습니다. 3개월 내에 추가 250만 부 이상의 판매로, V Rising은 2022년 베스트셀러 PC 게임 중 하나로 자리잡았습니다. 지난 주에 우리는 엔터테인먼트 영역과 비즈니스 영역 모두에 존재하는 Gamescom을 방문했습니다. 팬 여러분과 소통하고 브랜드 인지도를 확장하는 것 외에도, V Rising을 새로운 시장 및 영역으로 확장하는 데 도움이 될 잠재적 파트너 및 협력자들과 미팅을 가졌습니다.

대규모의 “확장같은” 패치에 집중함으로써 마케팅 팀에 강한 캠페인을 진행할 시간을 벌고, 다음 업데이트 출시 전과 당시에 모두가 그 소식을 들을 수 있도록 하는 데 집중합니다. 캠페인을 준비함과 동시에, 저희 커뮤니티에 대한 지속적인 지원을 드리고 개발 블로그에 스텐록 스튜디오 내부의 최신 뉴스를 떨어트려 드리겠습니다!



Gamescom의 V Rising 부스를 방문할 기회를 주신 모든 분들께 감사드립니다!

미래에 대한 예상

앞으로 있을 일들을 여러분께서 조금 알게 되셨길 바라며, 차후 몇 달 동안 더욱 많은 소식을 기쁜 마음으로 전해 드리겠습니다. 아직 어둠의 주인, 모든 뱀파이어들의 지배자, 드라큘라에 대한 질문들이 있습니다. 그는 발도란에 돌아오게 될까요? 최고의 예언자들이 그의 귀환을 점치지만, 아직도 언제가 될지, 또 어떤 두려운 모습으로 돌아올지는 저희도 모릅니다. 하지만 뱀파이어의 미래가 무척 흥미롭게 될 거라는 것만은 알고 있어요!

다음에 뵙겠습니다, 뱀파이어님들.

이제 V Rising 열리 액세스를 Steam에서 만나실 수 있습니다:

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

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

저희 뉴스레터를 구독해 주세요: <https://www.stunlock.com/newsletter>

Join The V Rising Discord Server: <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/>

많은 사랑과 피 한 포인트

/마케팅 팀 올림