

Projekt 2:

Soulslike Boss Fight

Star Keeper

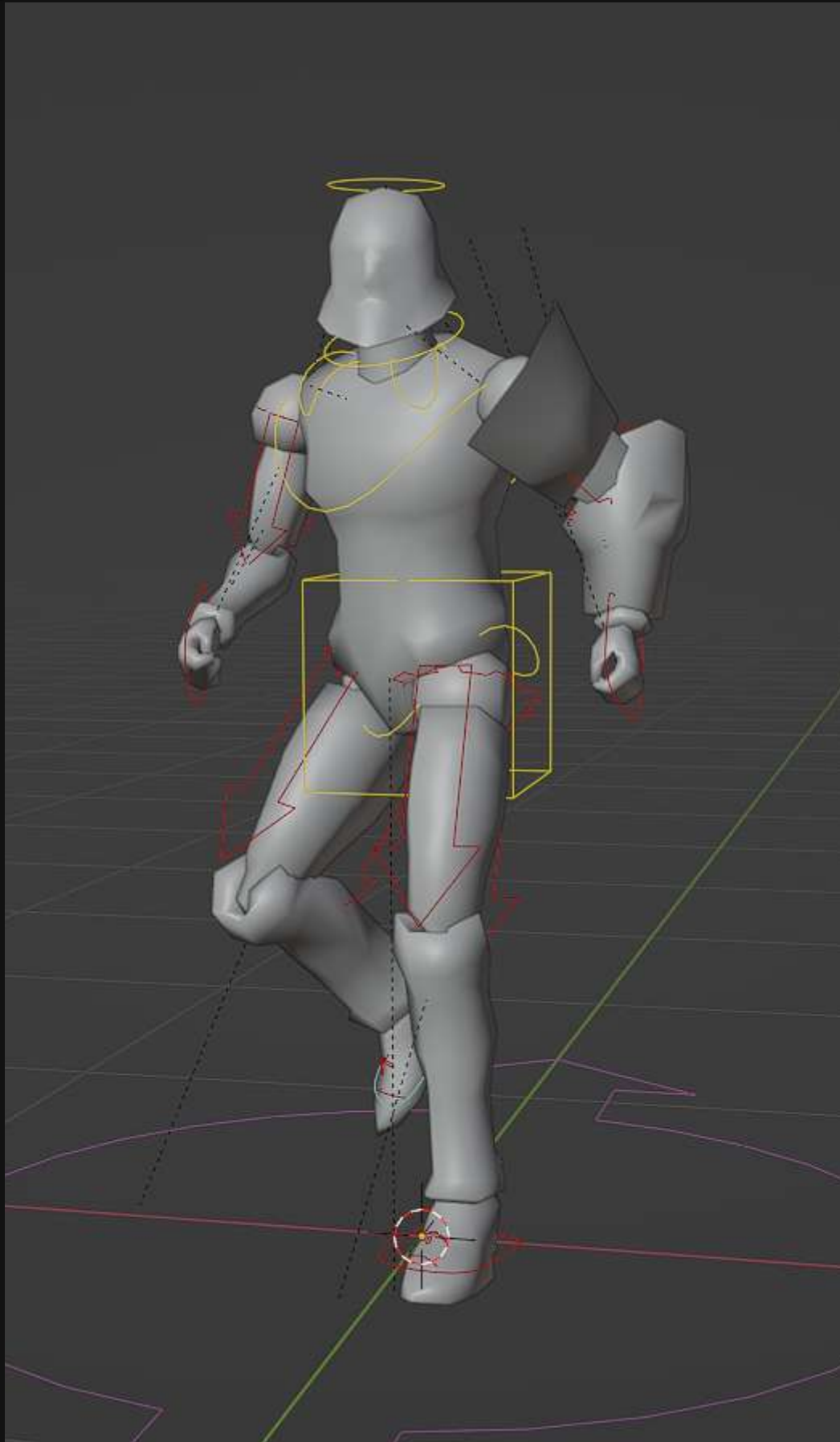
Lukas Müller
35188
lukaskonstanz@web.de
Bei Markus Lauterbach
6. Semester

10.07.2024



Mein Proposal:

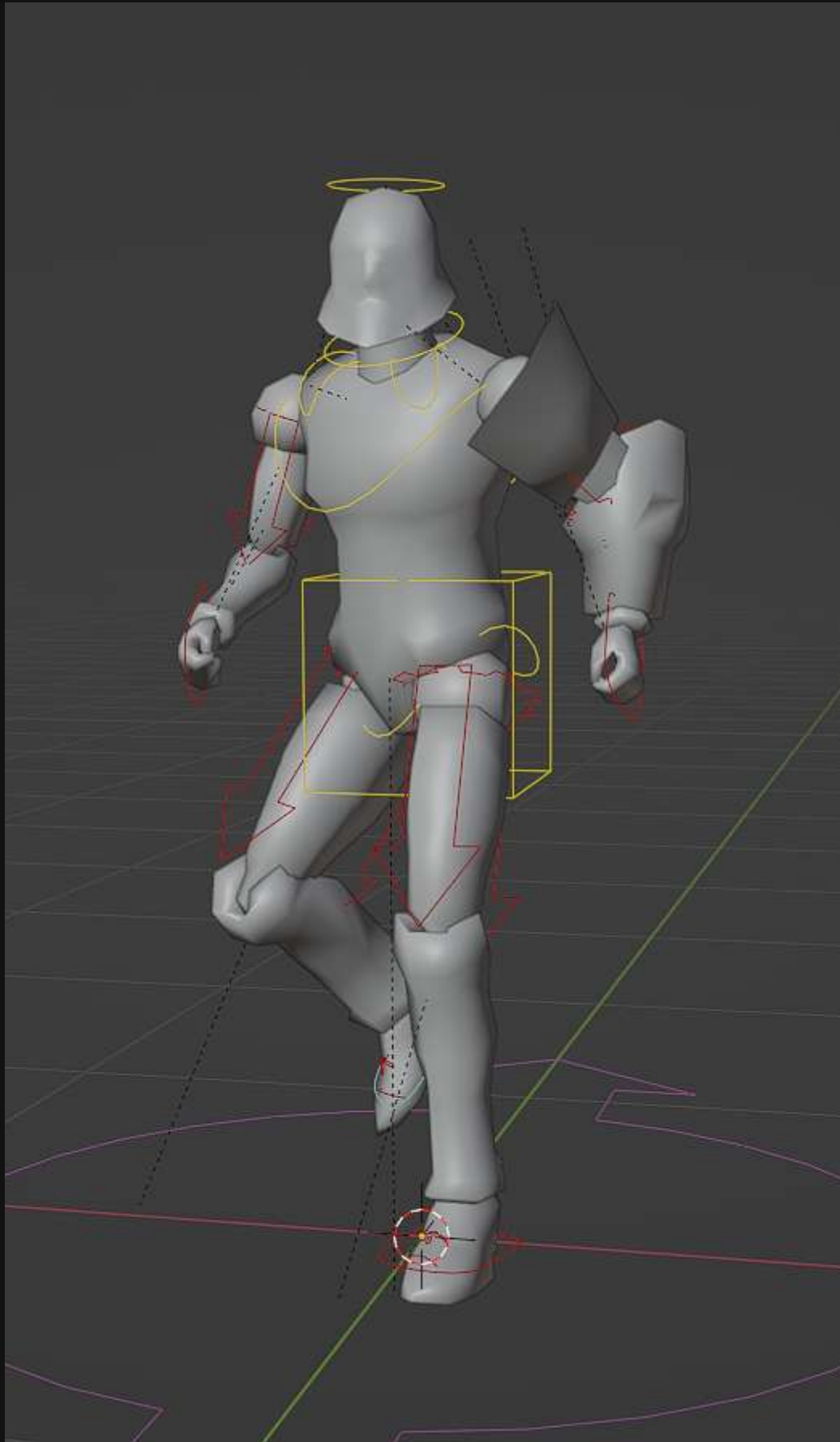




Proposal

UMFANG

- Soulslike Boss Kampf
- Fokus auf Gameplay
- 1 Spieler, 1 Boss, 1 Arena
- mechanisches Theme
- min. 1 originelles Feature
- alles selber machen



Proposal

CHARACTER

- Moveset an Dark Souls orientiert
- neues Feature soll das Schild verbessern

BOSS

- schwer aber fair
- vielfältiges Angriff-Set
- Vierbeinig

Boss Concept Art



Inhalt:

1. Gameplay 2. Details

Gameplay

Details

Ein paar Worte zu:

1. Planung

2. Box Prototyp

3. Models

4. Animationen

5. Coding

6. Mechaniken

7. Environment

8. Testing

1. Planung

2. Box Prototyp

3. Models

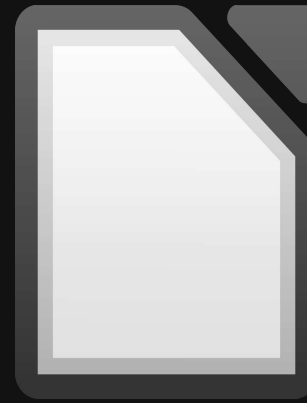
4. Animationen

5. Coding

6. Mechaniken

7. Environment

8. Testing



Planung

Den Pfad legen

Projekt 2 Ablauf:

- ? Umfang + Gameplay definieren
- ? Setting + Charakter Idee
- ? Basic Mechaniken Idee

- Unity Box - Prototyp
- Blender Simple Charakter Mesh
- Blender Charakter Animationen
- Unity Charakter Animation Controller
- Unity Alle Charakter Aktionen abstimmen
- Unity Hud

- ? Boss Design
- ? Boss Mechaniken/Movement
- Blender Boss Mesh
- Blender Boss Armature/Rig
- Blender Boss Animationen
- Unity Boss Animation Controller
- Unity Boss AI

- Unity Hitboxen / Damage / Ausdauer
- Unity Responsiveness
- Blender Arena Mesh

- Unity Bosskampf testen und feineinstellen

- Unity Particle Effects

- Unity

Soundeffekte

- ?

Look definieren

- Blender

Texturen

- Unity

Custom Shader?

- Unity

Belichtung

- Unity

Soundtrack

- Unity

gesamt Style Feineinstellung

- Blender

Cutscene

1. Planung

2. Box Prototyp

3. Models

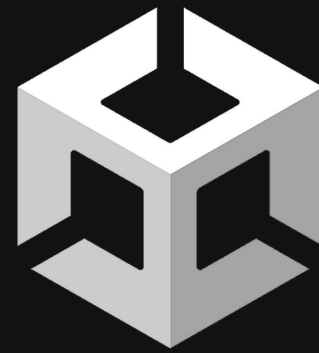
4. Animationen

5. Coding

6. Mechaniken

7. Environment

8. Testing



Box Prototyp

Patch work



1. Planung

2. Box Prototyp

3. Models

4. Animationen

5. Coding

6. Mechaniken

7. Environment

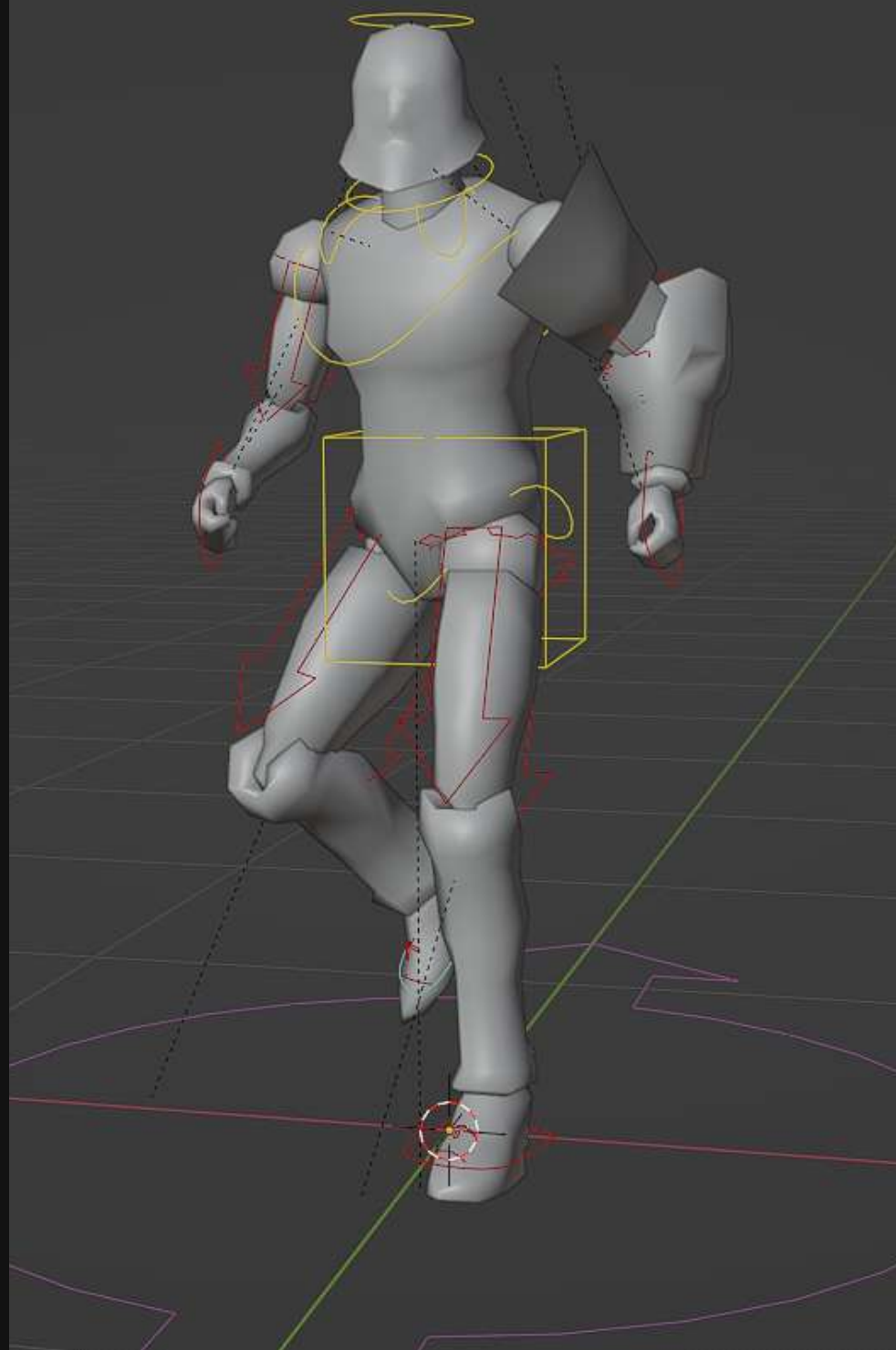
8. Testing



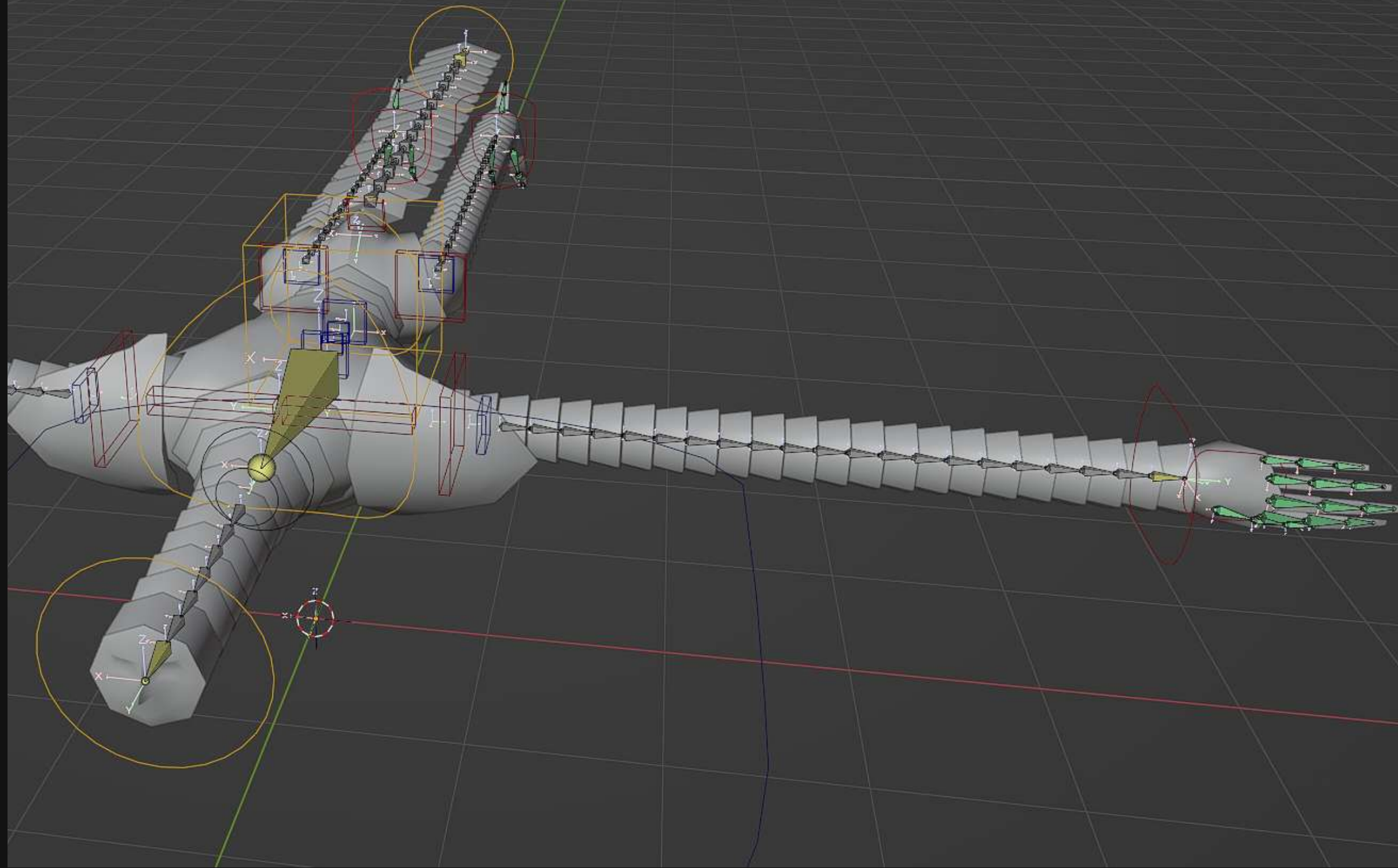
Models

Low Poly

1100 Vertecies



3600 Vertecies



1. Planung

2. Box Prototyp

3. Models

4. Animationen

5. Coding

6. Mechaniken

7. Environment

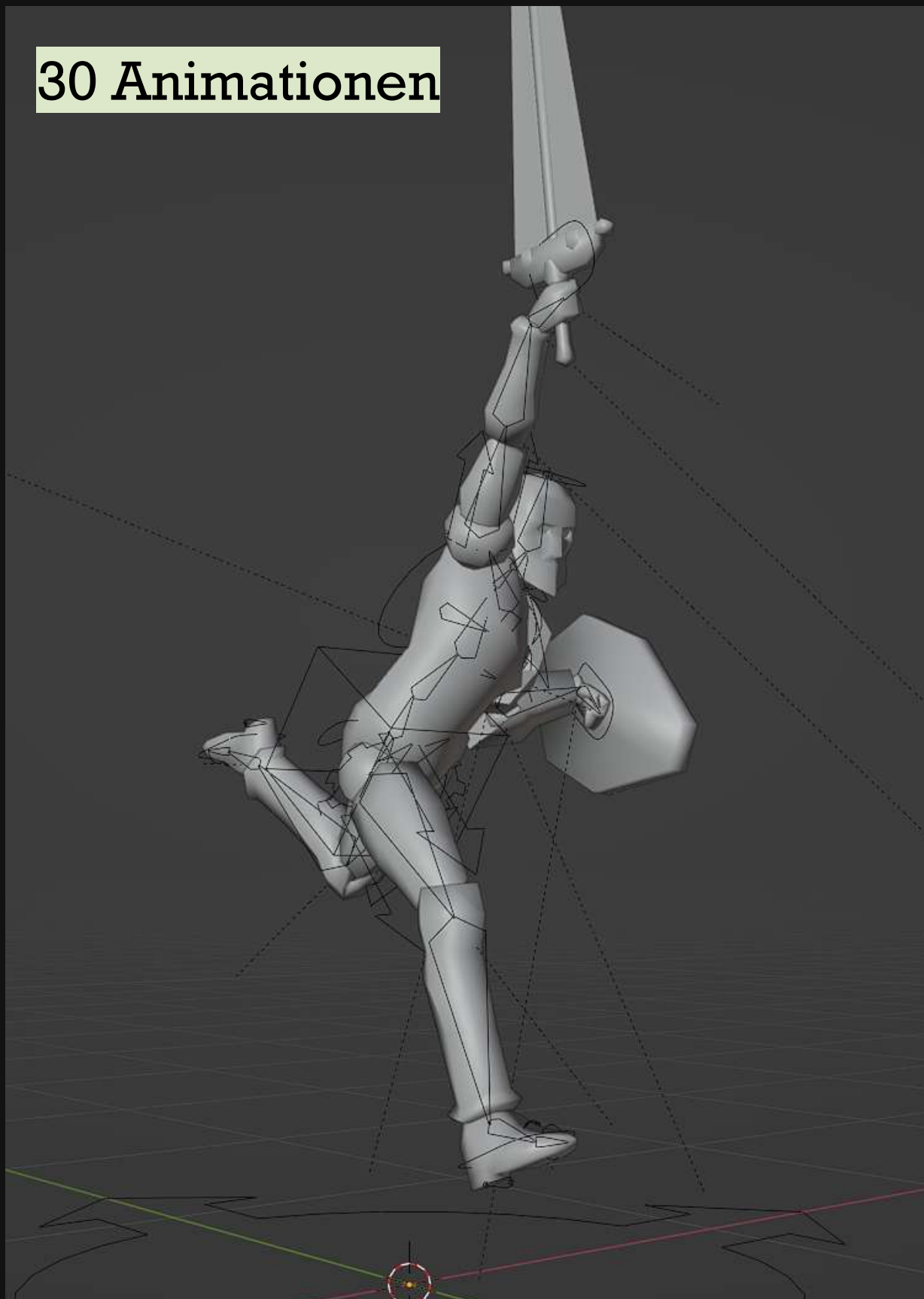
8. Testing



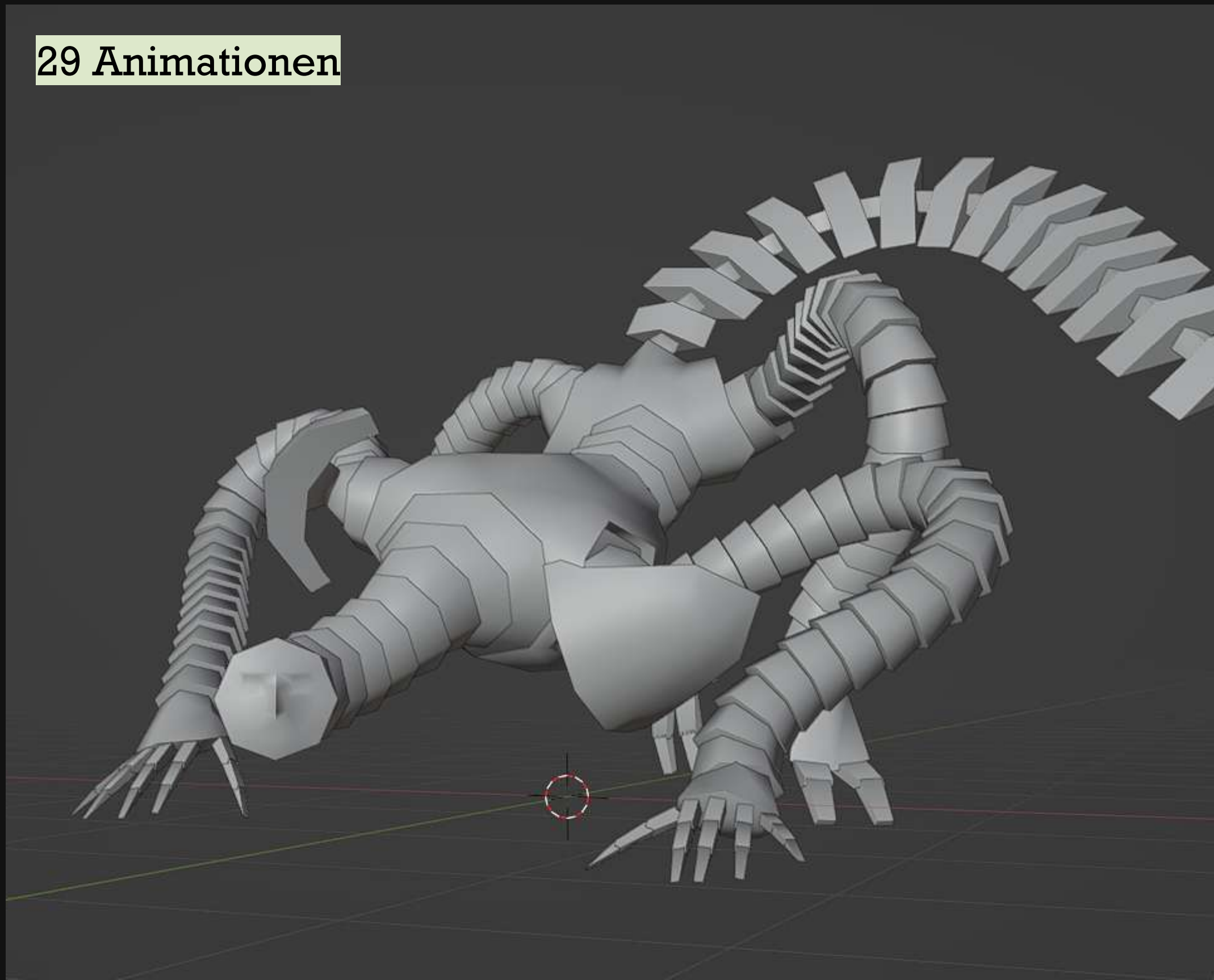
Animationen

Nächstes mal bezahl ich jemand dafür

30 Animationen



29 Animationen



1. Planung

2. Box Prototyp

3. Models

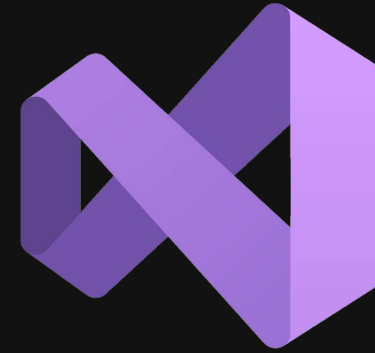
4. Animationen

5. Coding

6. Mechaniken

7. Environment

8. Testing



Coding

Der Spaß beginnt

26 Scripte, mit Code von 30 bis zu 750 Zeilen

Project 2 1.4

Sign in

Live Share

CameraPlayer.csHitBoxSricpt.csCharacterPlayer.csHealthAndStaminamanager.csBossHealthManager.csPlayCharacterEffects.csBossPlayer.cs

Assembly-CSharpBossPlayerSwitchState()

```
143
144
145
146 1 reference
147 private void SwitchState()
148 {
149     if (currentlyInStateAnimation ) return;
150     int rnd = (int) UnityEngine.Random.Range(1, 110);
151
152     //Attacking
153     if (interruptionThroughAttackState || (rnd > 10 && rnd <= 40 && ((distanceToPlayer <= 21 && distanceToPlayer >= 14 && Math.Abs(angleToPlayer) < 15) || (distanceToPlay
154     {
155         if (interruptionThroughAttackState)
156         {
157             interruptionThroughAttackState = false;
158         }
159         else ChooseAttack();
160         if(attackType != 0)
161         {
162             Debug.Log("Attacking");
163             currentlyInStateAnimation = true;
164
165             stateIdle = false;
166             stateStrafing = false;
167             stateChasing = false;
168             stateAttacking = true;
169             stateRetreating = false;
170             stateAdjusting = false;
171             //initial
172             turningSpeed = 0.4f;
173             isAttacking = true;
174
175             return;
176         }
177     }
178     //Idle
179     if ( rnd <= 4 && 1 == 2) ////////////////////////////////////////AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA
180     {
181         Debug.Log("Idle");
182         currentlyInStateAnimation = true;
183
184         stateIdle = true;
185         stateStrafing = false;
186         stateChasing = false;
187         stateAttacking = false;
188         stateRetreating = false;
189         stateAdjusting = false;
```

Solution Explorer

Search Solution Explorer (Ctrl+u)

Solution 'Project 2 1.4' (2 of 2 projects)

Assembly-CSharp

References

Assets

AmplifyOcclusion

Scripts

AudioCharacter.cs

AudioManager.cs

AudioSound.cs

BossEventReciver.cs

BossHealthManager.cs

BossPlayer.cs

CameraPlayer.cs

CameraShake.cs

CharacterPlayer.cs

followPlayer.cs

FollowPlayerSimple.cs

followScript2.cs

Solution Explorer

Git Changes

Properties

84 %

No issues found

Ln: 178 Ch: 158 SPC CRLF

Output

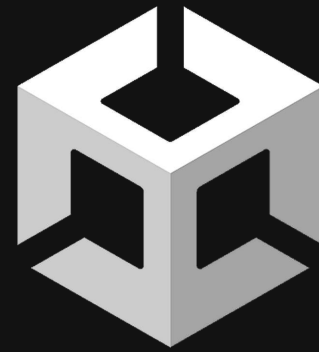
Show output from:

Error List

Output

Ready

Add to Source Control



Mechaniken

Der Kreative Teil

1. Planung

2. Box Prototyp

3. Models

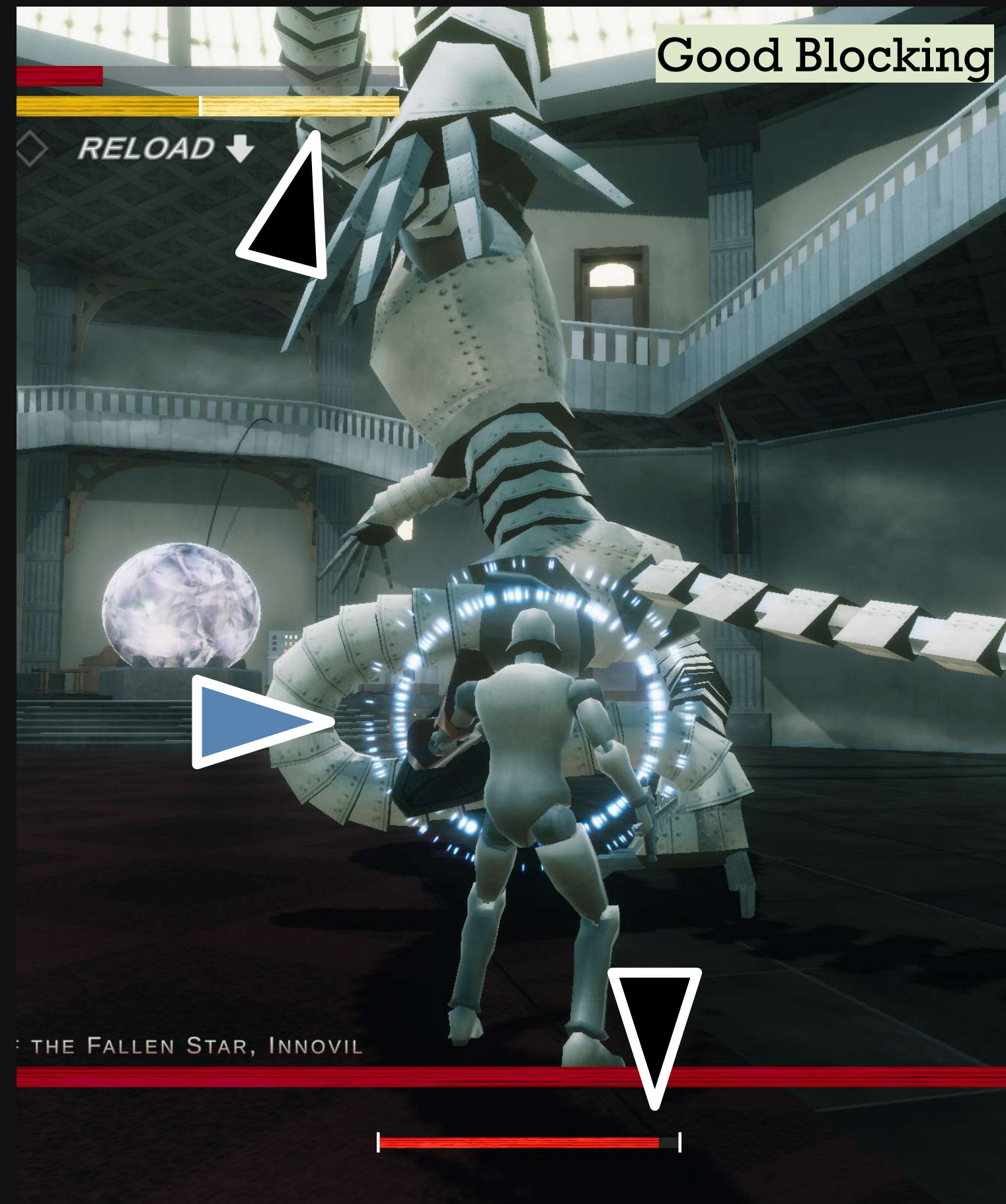
4. Animationen

5. Coding

6. Mechaniken

7. Environment

8. Testing



1. Planung

2. Box Prototyp

3. Models

4. Animationen

5. Coding

6. Mechaniken

7. Environment

8. Testing



Environment

Modeling - Texturing - Shading



1. Planung

2. Box Prototyp

3. Models

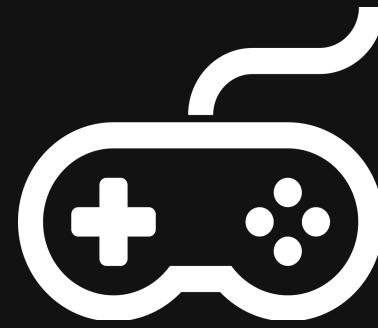
4. Animationen

5. Coding

6. Mechaniken

7. Environment

8. Testing



Testing

Viel gutes Feedback

Feedback:

Die hilfreichsten Feedbacks

- > „Die Steuerung ist nicht von Beginn an klar.“
- > „Der Boss könnte schneller sein.“
- > „Der Fernkampf macht den Boss zu einfach.“
- > „Manche Angriffe lohnen sich nicht genug.“
- > „Ohne Sound ist es nicht immersiv.“

Danke fürs Dabei Sein!

Zusammenfassung der Haupt-Handlung:

Die Götter der Welt sind die **Ethereal Stars**, diese haben vor langer seit die Menschen erschaffen. Sie beobachten und wachen über die Menschen. Jedoch greifen sie nicht ein. Einer dieser Ethereal Stars hatte die Ansicht, dass die Menschen nicht gut genug sind, stattdessen wollte der Stern **perfektes Leben**, da er es Leid hatte die Menschen zu beobachten. Die anderen Sterne stimmten ihn nicht zu, daher hat er aus eigener Hand einen Meteorschauer über die Welt fallen lassen. Die anderen Sterne stießen ihn ab und ließen ihn aus dem Himmel fallen. Sein sphärischer perlenartiger Körper fiel vom Himmel. **Alberth**, ein Mann, fand den Gefallenen Stern. Der Stern war tot, doch bei der Berührung ist das göttliche Wissen und die Essens seines Willen, welches im Körper zurückblieb, auf Alberth übergegangen. Der neue Alberth schmiedete einen Plan, wie er den Willen des Sterns ausführen kann, perfektere Lebensformen zu kreieren, die die Menschen ersetzten sollen.

Unter der Bevölkerung wurden die Sterne am Himmel verachtet, weil sie ihnen die Meteorschauer zuschieben, die vielen Menschen das Leben kostete. Er offenbarte, was aber eine **Lüge** war, dass er in Kontakt mit einen Stern kam, der sich eigenwillig aufopferte um die Menschen vor den anderen Sternen zu schützen und zu unterweisen. Er ließ unter dieser Absicht eine **riesige Konstruktion** Bauen, die ein Großes Landgebiet „**Meloria**“, unter der Erden einkuppelt vor den Sternen versteckt und weiteren Meteoren zu schützt . Doch das vorhaben war zu groß für seine Lebenszeit. Er schrieb viele **Konstruktionen und Pläne** nieder, die den **technischen Fortschritt beschleunigen** sollte, den er für sein Vorhaben benötigt. Eine Kopie des Sternenkörpers, die er bezeugt echt zu sein, gab er den Mitgliedern der Religion. Doch den Echten Sternenkörper gab er seinen nächsten Anhängern.

Dann ließ sich der Alberth einfrieren während das Land die Abkupplungs-Konstruktion fertig bauen ließ. Er wurde bald der **Constructor** bekannt, als ein Repräsentant des Gefallenen Sterns und es bildete sich eine **Religion** um ihn. In der Zwischenzeit wurden „**Vessels**“, mechanische Automatonen aus den ersten Plänen erschaffen, die verhalfen Meliora fortschrittlicher zu machen als die Welt außerhalb jemals war. Man ließ den Constructor reanimieren als der vom ihn vorhergesagte technologische Stand erreicht war. Die Nachfahren seiner nächsten Anhänger sind Wissenschaftler. Mittels eines **Exoskeletts/Anzug** den sie bauten, in dem Splitter des gefallenen Sternenkörpers eingebettet sind, ist es möglich den Constructor nach der Reanimierung am Leben zu halten und **am weiteren altern zu hindern**. Der Constructor, nahm darauf hin alle Zügel des Landes in die Hand, und seine Wiederkehrer als Gründer wurde gefeiert. Jedoch war sein Plan nie die Menschen zu führen, selbst seine Pläne der „Vessels“ waren ursprünglich nicht für den Gebrauch der Menschen gedacht, sondern sind verworfene Pläne der perfekteren Lebensformen, die er kreieren möchte. Seine wenigen nahe Anhänger bekamen von ihn ebenfalls einen solchen Anzug, der das Altern stoppt, man nennt diese von ihn Auserwählten „**Reformer**“. Diese übernahmen die Regierungsmacht für ihn, auch aus eigenem Interesse.

Die Ressourcen Melioras flossen mehr und mehr in die heimlichen Projekte der Reformer und in das des Constructors.

In der Religion, die sich ursprünglich bei der Gründung Melioras gebildet hat, spielt der Constructor eine essentielle Rolle. Daher entwickelte sich durch die Wiederkehr des Constructors die **Regierung zu einer Theokratie**.

Der Konstruktor benötigt weit aus mehr **Ressourcen**. Daher um effektiver heimlich an einer neuen Lebensform auf mechanischer Basis zu arbeiten, wurde eine **neue Stadt**, wortwörtlich über der alten Hauptstadt gebaut, die sie nun überschattet. Unter der Bevölkerung wird diese als ein luxuriöser,

himmlischer Ort gesehen, wo nur Auserwählte eingeladen werden bei den Reformer zu leben. Diejenigen die sich im Auge der Religion/Regierung richtig verhalten, dürfen dort hinziehen.

Da die neue Stadt nicht zugänglich für die normale Bevölkerung ist, weiß niemand was sich dort tatsächlich abspielt. Denn eigentlich existiert der versprochene Ort nicht. Jene die ausgewählt und dort eingeladen werden, werden für **Experimente** genutzt. **Menschliche Gehirne** werden in Vessels, den Automatonen, gesetzt. Denn auf Hinweis des Constructors, merkten die Reformer wie beschränkt Vessels noch sind, und erhofften sich so bessere und reaktivere augmented-Vessels zu kreieren, genannt „**Augments**“. Diese sollen in Zukunft die Arbeit der **Menschen ersetzen** und können unermüdlich noch effektiver Ressourcen für den Constructor liefern.

Als man genügen Solcher Augments hatte, ließ man diese **ausscharen und die Menschen jagen** und einsammeln, da die Bevölkerung den Reformer lästig wurde. Diese sollen ebenfalls augmentiert werden und für die Arbeiten von der Gewinnung von Rohstoffen bis zur Fertigung von Maschinenteile eingesetzt werden. Augments sind aber keinesfalls das, was der Constructor letzten Endes beabsichtigte zu bauen, denn sie **sind nichts weiter als Marionetten**.

Manche wenige wurden verschont, wie die inneren Mitglieder der Religion, die sich sogar freiwillig opfern würden, damit es immer einen Reserve an Gehirnen gibt.

Im Herzen der neuen Stadt baute der Constructor nämlich einen **Körper für die perfekte Lebensform** und eine **riesigen mechanischen Apparatur**, welcher das Bewusstsein generieren sollte. Doch es schlug immer fehl. Aber selbst nach langer Zeit versucht er es weiter, auch wenn von den anderen Sternen eigentlich nie dafür bestimmt war zu funktionieren.

Während dessen sind die Reformer, welche sich nun tatsächlich wie ausgewählte fühlen, alle mit ihren eigenen Interessen beschäftigt. Die wenigen überbliebenen Menschen haben sich zusammengetan und Schutzzonen errichtet, jedoch hielten diese nicht lange.

Nach über 200 Jahren gab einen **letzten großen Versuch der Menschen** in die neue Stadt vorzudringen um den Constructor und die Reformer zu erlegen, trotz der letzten gebündelten Kraft reichte es nicht mal um in die über ihnen liegende Stadt einzudringen. In der Verzweiflung der Schlacht haben die Menschen mit einer Explosion die neue Stadt zum Einsturz zu bringen wollen. Doch die Explosion lies nur Teile der alten Hauptstadt darunter einstürzen, dabei kamen aber 2 Reformer um, die vor Ort waren. Es ist nun quasi unmöglich für einen Mensch überhaupt noch in die neue Stadt darüber einzudringen

Nach insgesamt 299 Jahren nachdem die Augments anfangen die Menschen zu jagen, gelang es **Ester**, einer Wissenschaftlerin am Rande Melioras, ein **Verfahren** zu entwickeln, mit dem man **Augments menschliche Seite wiederherstellen** kann. Denn sie weiß, dass wenn Augments sich den Menschen anschließen, es eine realistische Chance gibt den Schrecken in Meliora zu beenden. Doch es ist gefährlich einen Augment überhaupt einfangen zu wollen und das Verfahren gelingt auch nur selten. **Der Spieler** ist der zweite Augment, bei dem Ester Erfolg hat. Auch wenn die Erinnerungen durch das Verfahren nicht wieder hergestellt werden können, erhofft sich Ester dass du dich ihnen und den restlichen Menschen anschließt. Der Spieler, mit den Vorteilen eines Augmentskörers, ist nun auf um den Constructor und die Reformer zu erlegen und die wenigen Menschen in Meliora zu befreien.