

치명적



맵 양끝에 충돌박스가 없어 몬스터가 방향전환을 수행하지 않고 맵 밖으로 나가 밑으로 추락



하강 점프 후 곧바로 더블 점프하면 분명 높이가 한참 되어도 원래 있던 플랫폼에 착지가 아예 불가능



바닥타일이 플랫폼 타일 바로 옆에 있을 때 플랫폼 타일에서 하강점프하면서 바닥타일 쪽으로 캐릭터가 비비면 타일의 연결 중간 지점에 캐릭터 끼고 빠져나와도 맵 전체의 플랫폼에 충돌판정이 사라짐

바닥타일이 플랫폼 타일 바로 옆에 있을 때 플랫폼 타일을 향해 상승점프하면서 바닥타일 방향으로 캐릭터가 비비면 타일의 연결 중간 지점에 캐릭터 낀다. 다만, 빠져나올 수 있고 충돌판정도 안 소멸됨

우선순위x



첫 번째 스테이지에서 이전 스테이지로 이동(Z)를 입력하면 캐릭터의 분신이 생성됨(계속 생성가능)



바닥 타일과 접촉한 상태에서 캐릭터가 바닥타일을 밀면서 해당 방향으로 좌우이동을 수행하면 애니메이션에 렉이 걸림. 해당 상태에서 점프 버튼을 입력하면 고공으로 순간이동하면서 점프를 수행



상승점프 중에 플랫폼 타일의 위가 아니라 애매한 높이로 상승해 타일 중간지점에 캐릭터가 끼면 버벅이다가 순간이동함

기획논의



스위치를 키면서 이동/상승, 하강 점프/공격/순행과 역행의 전환 모두 가능함(중첩 애니메이션도 오류)

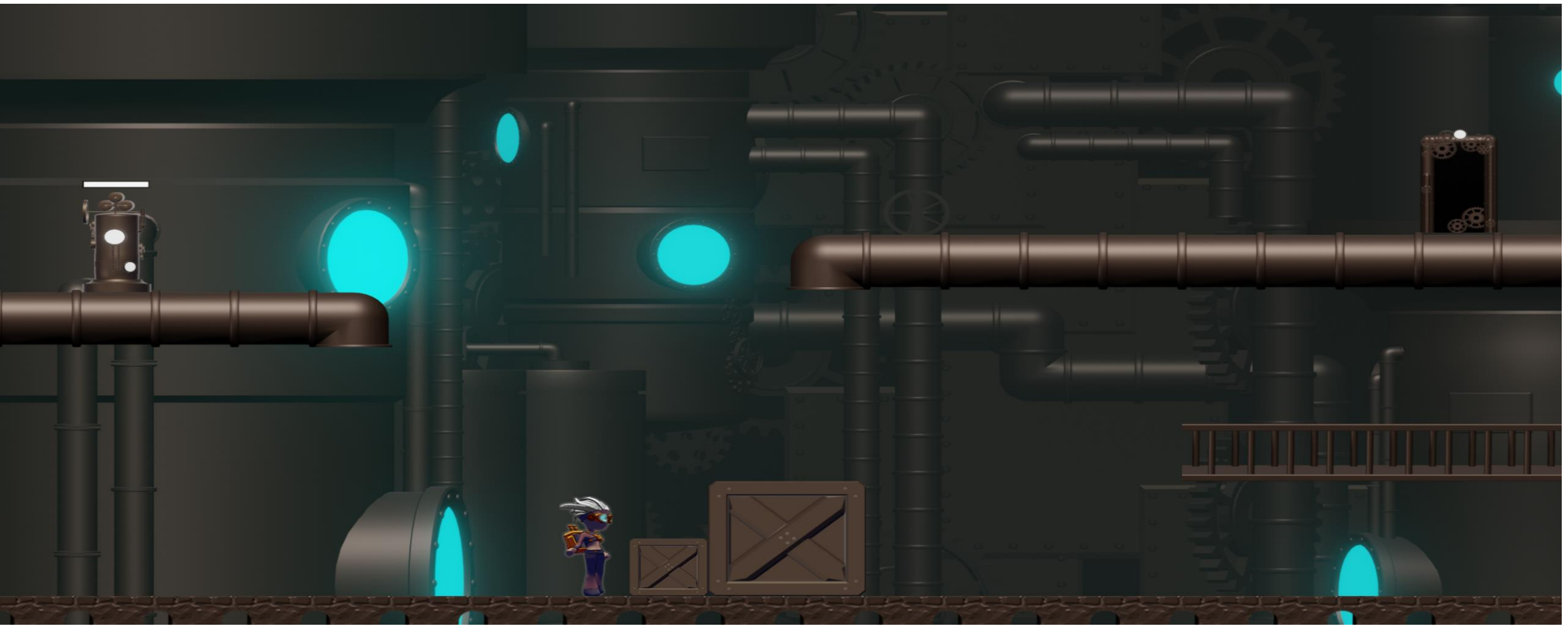


점프 버튼을 한 번만 눌러도 안정적으로 해당 플랫폼 위로 올라갈 수 있음(심각한 이슈는 아님)

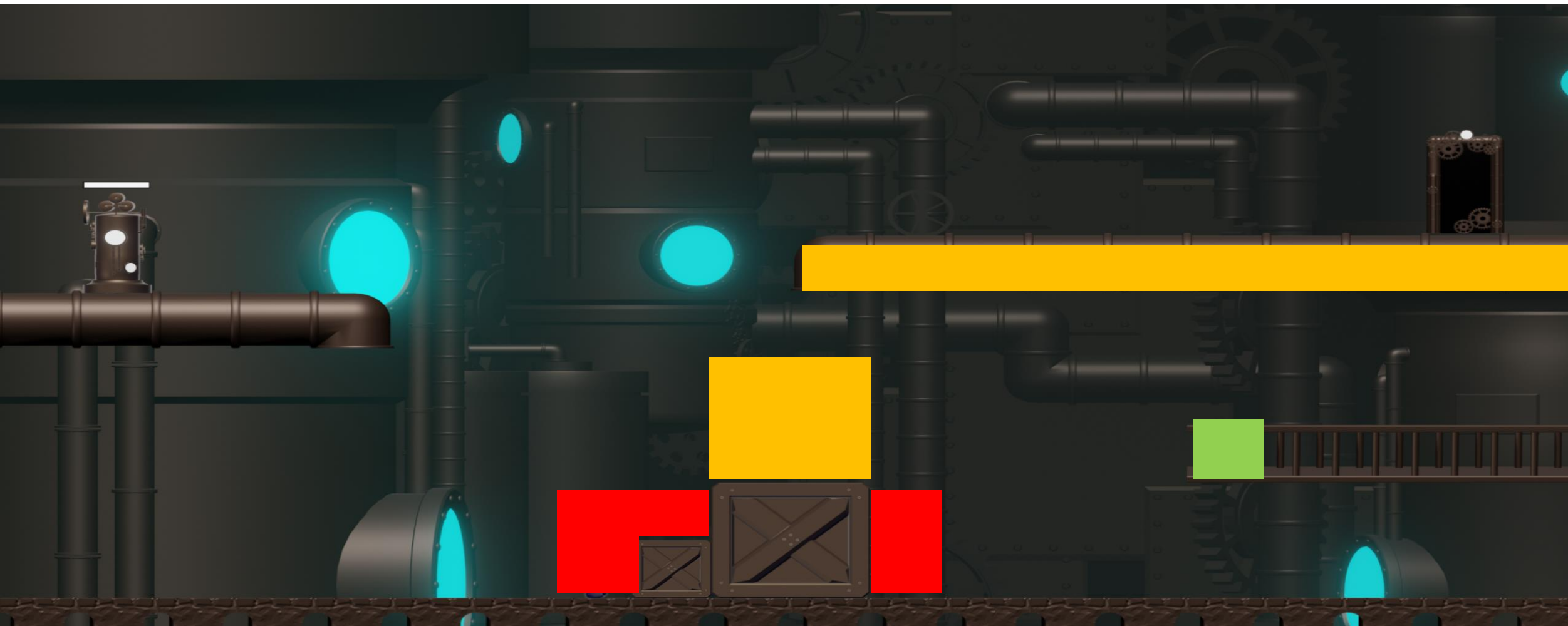
+ 대부분 해당 조건이 충족한 모든 맵에서 발생하는 버그이기에 모든 타일에 표시하지는 않았습니다.

catching TITLES

타이틀화면에서 ZXC누르면 렉 걸리다 프로그램 꺼짐



Sector: Tutorial



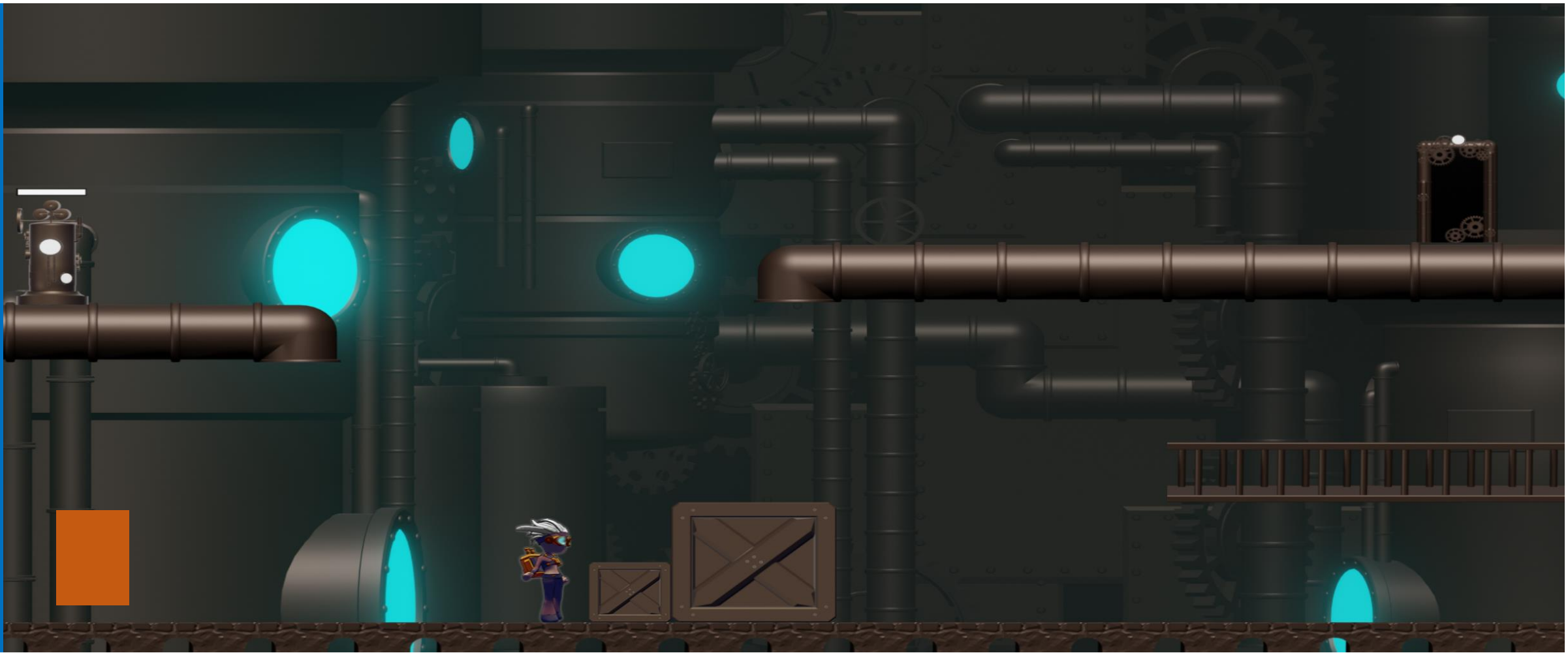
캐릭터가 바닥타일과 접촉한 상태에서 바닥타일을 밀 듯이 해당 방향으로 움직이면 애니메이션 렉 걸림



해당 위치에서 점프 버튼을 빠르게 연속으로 입력해서 플랫폼을 올라가려 하면 캐릭터가 버벅이다 순간이동함



점프 버튼을 한 번만 눌러도 안정적으로 해당 플랫폼 위로 올라갈 수 있음

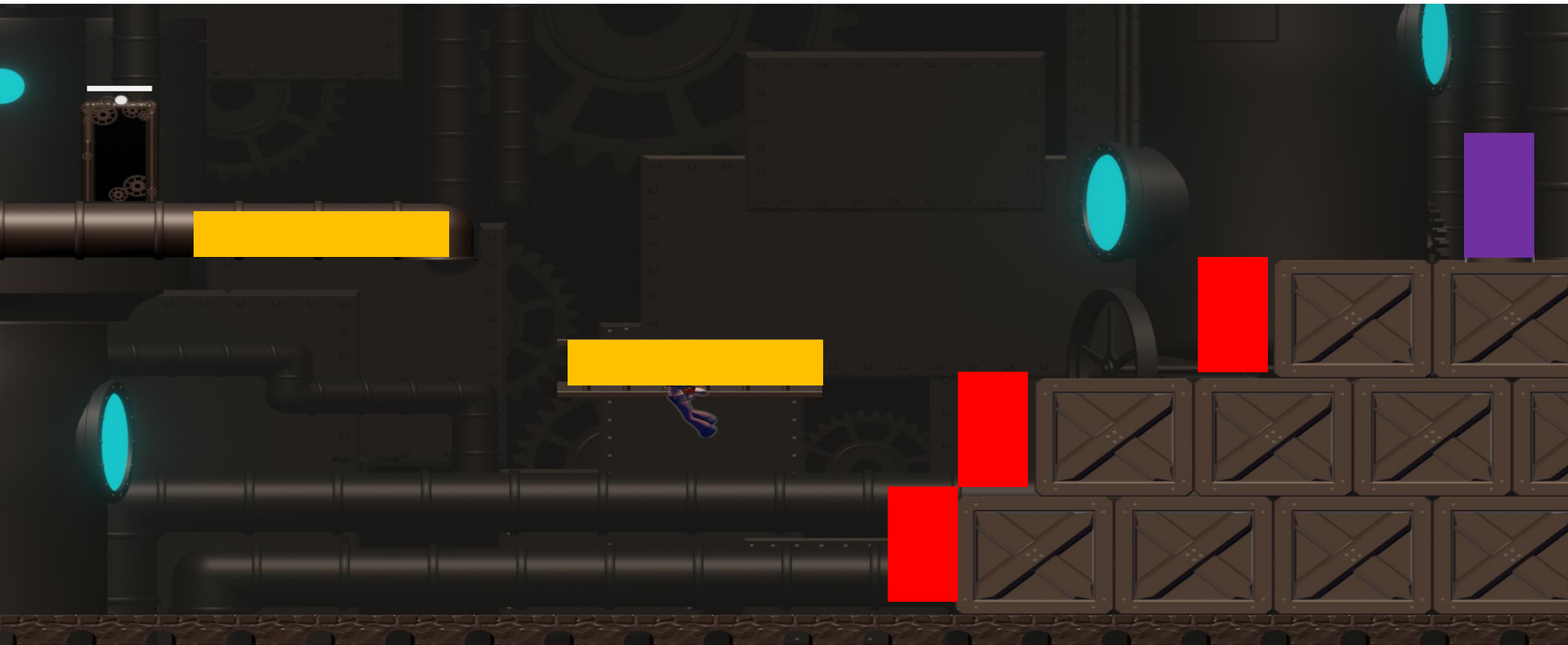


첫 번째 스테이지에서 이전 스테이지로 이동(Z)를 입력하면 캐릭터의 분신이 생성됨(계속 생성가능)

스테이지 좌우에 충돌박스가 없어 몬스터가 방향전환을 수행하지 않고 맵 밖으로 나가 밑으로 떨어짐



Sector 1-1



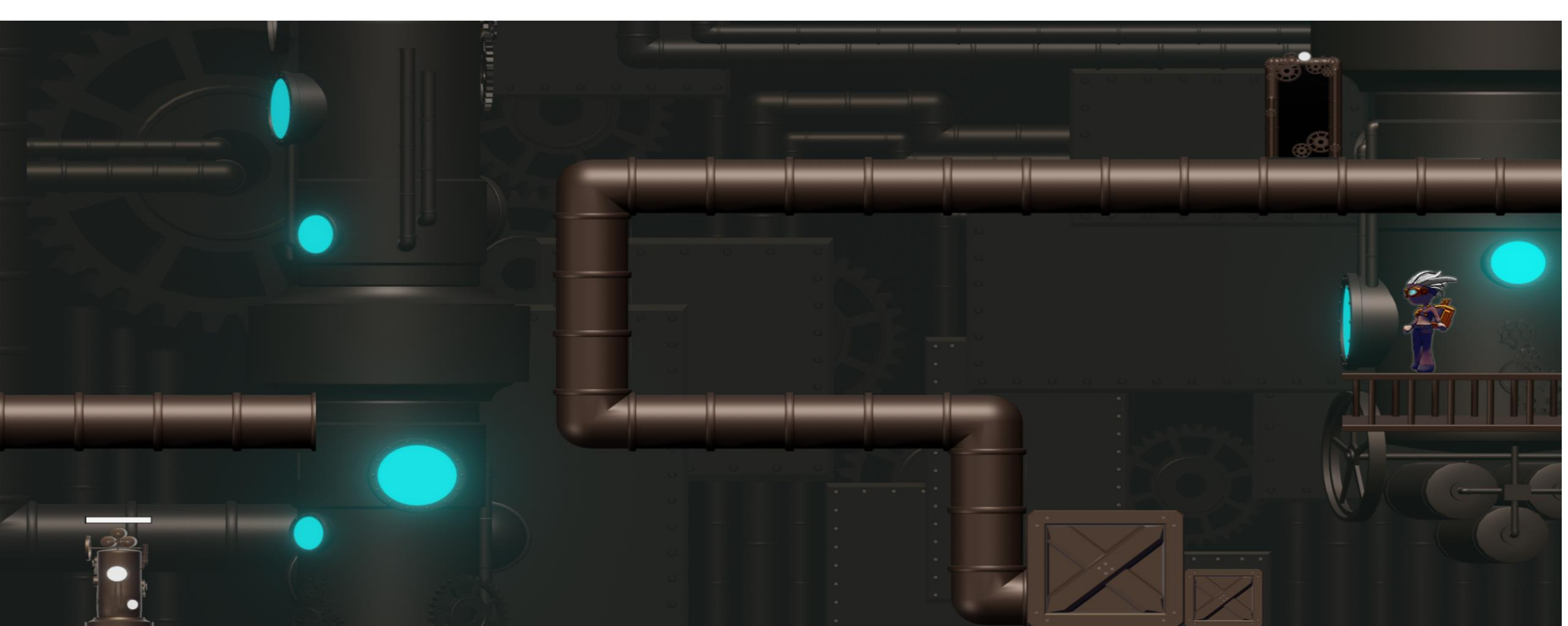
캐릭터가 바닥타일과 접촉한 상태에서 바닥타일을 밀 듯이 해당 방향으로 움직이면 애니메이션 렉 걸림



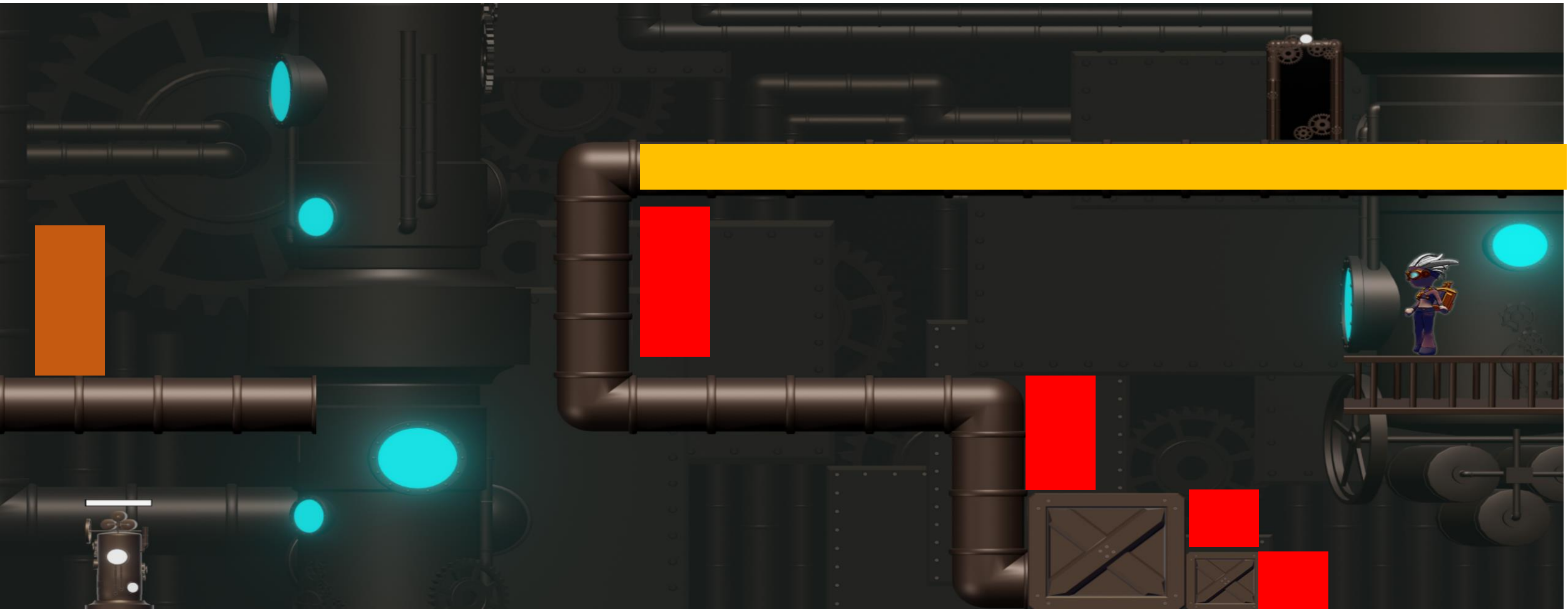
캐릭터가 점프 높이 부족으로 플랫폼타일 위가 아니라 중간높이 정도만 상승하고 타일에 접촉하면 순간이동함



스위치를 키는 상태에서 이동/공격/순행과 역행 전환 모두 가능한데 애니메이션이 이상하게 중첩됨(FSM문제)



Sector 1-2



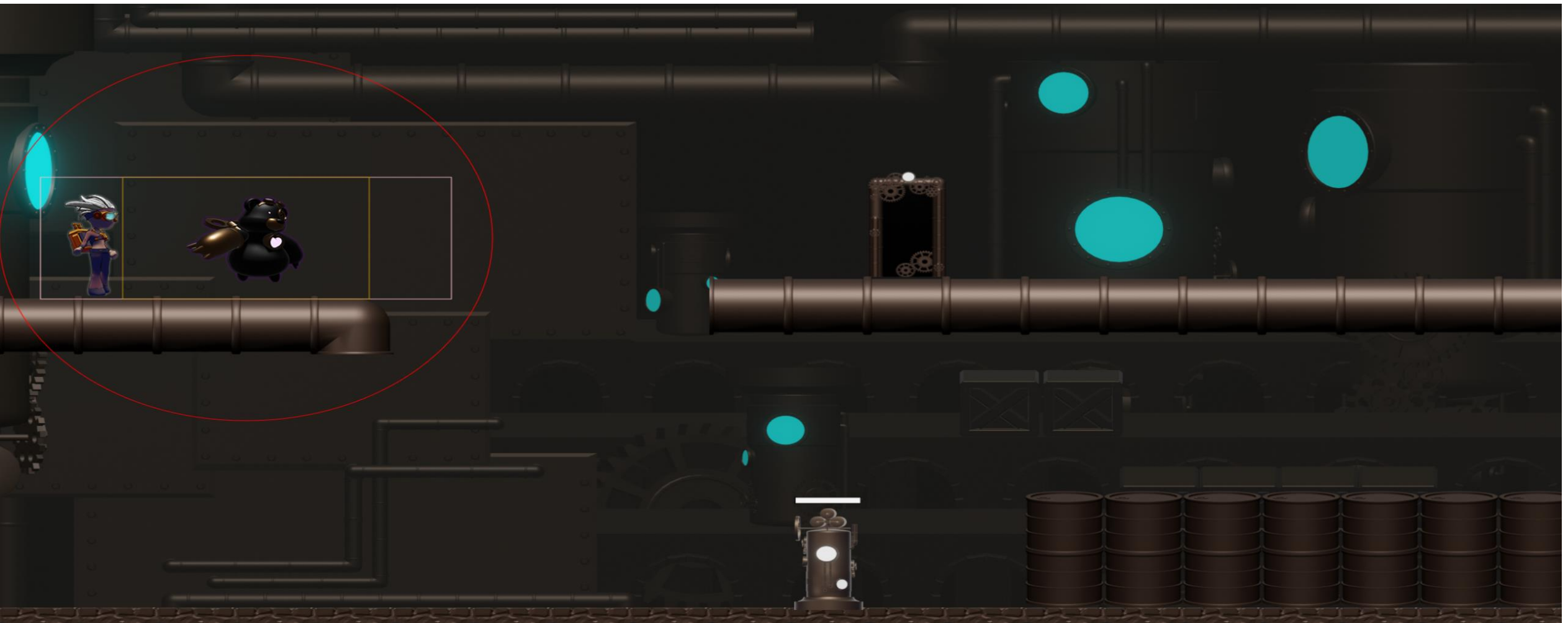
플랫폼 타일일 때도 해당 문제가 발생+애니메이션이 버벅이는 상태에서 점프하면 고공으로 순간이동



점프 타이밍을 잘 맞추면 모든 플랫폼 타일이 해당 이슈가 공통적으로 발생함

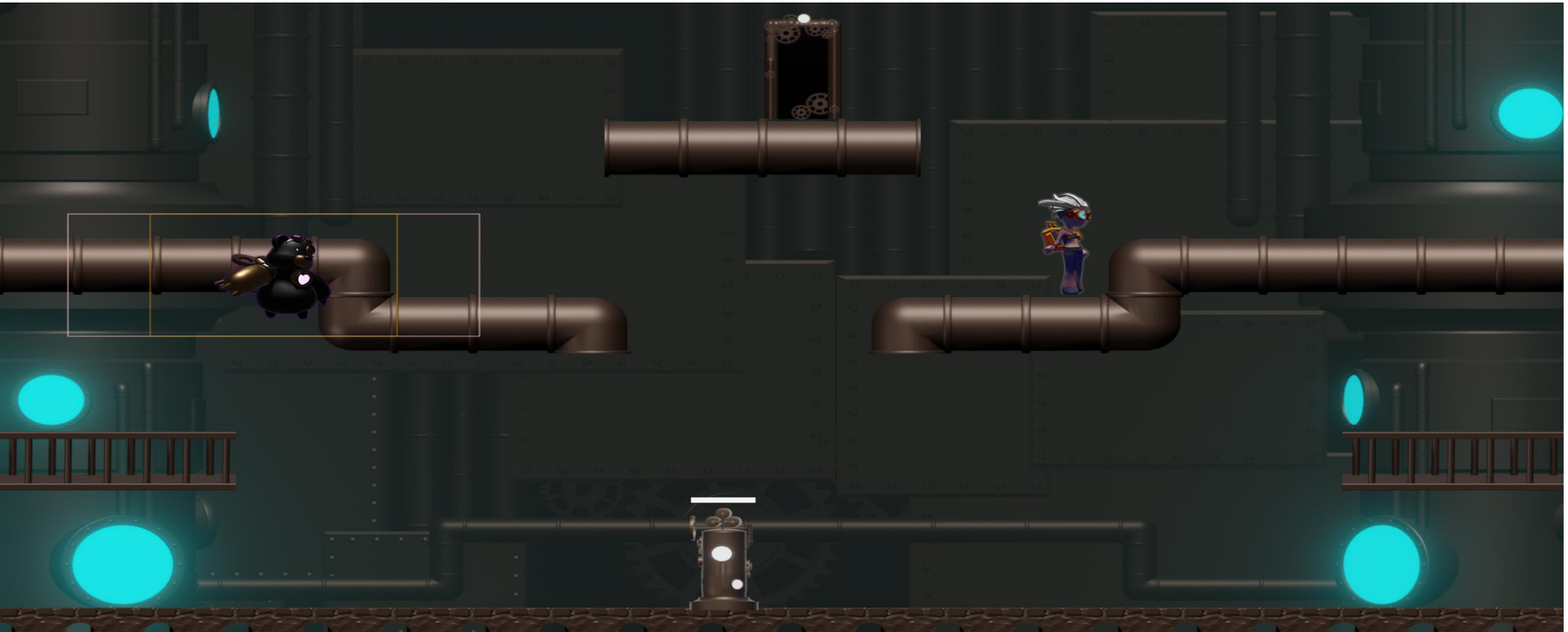


예시로 둔 곰돌이와 캐릭터가 충돌해서 캐릭터가 재스폰되면 두 개의 캐릭터 애니메이션이 중첩됨(중복가능)

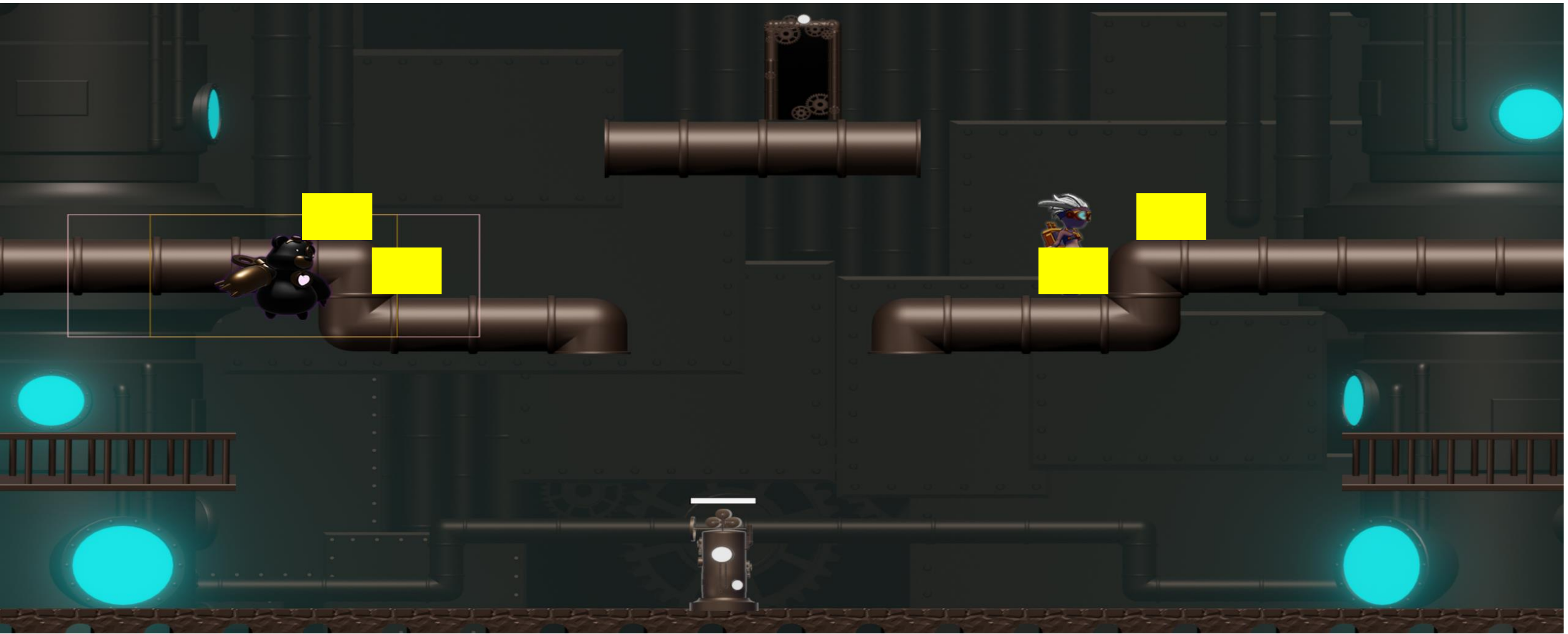




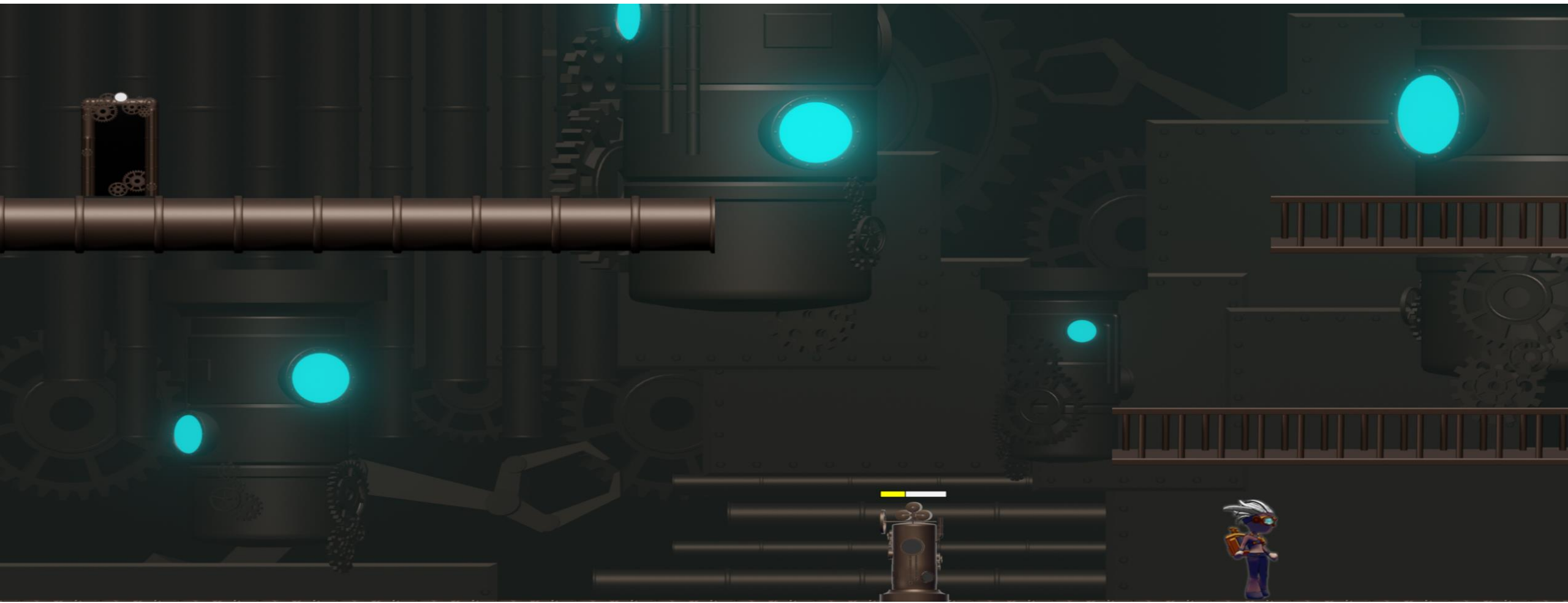
Sector 1-3



Sector 1-4



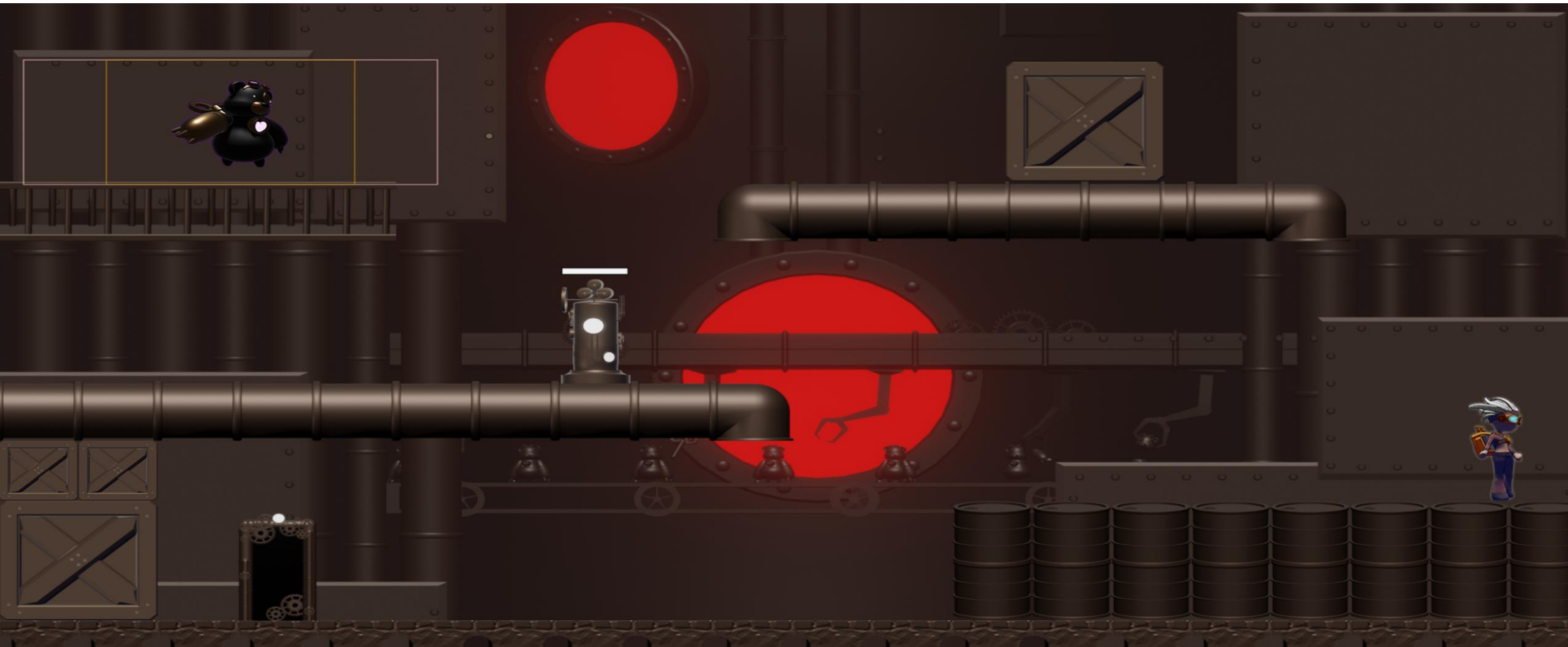
해당 동선으로 몬스터가 움직이는 경우 아래 플랫폼으로 하강하는 대신 플랫폼에 꺼서 버벅이다 순간이동함



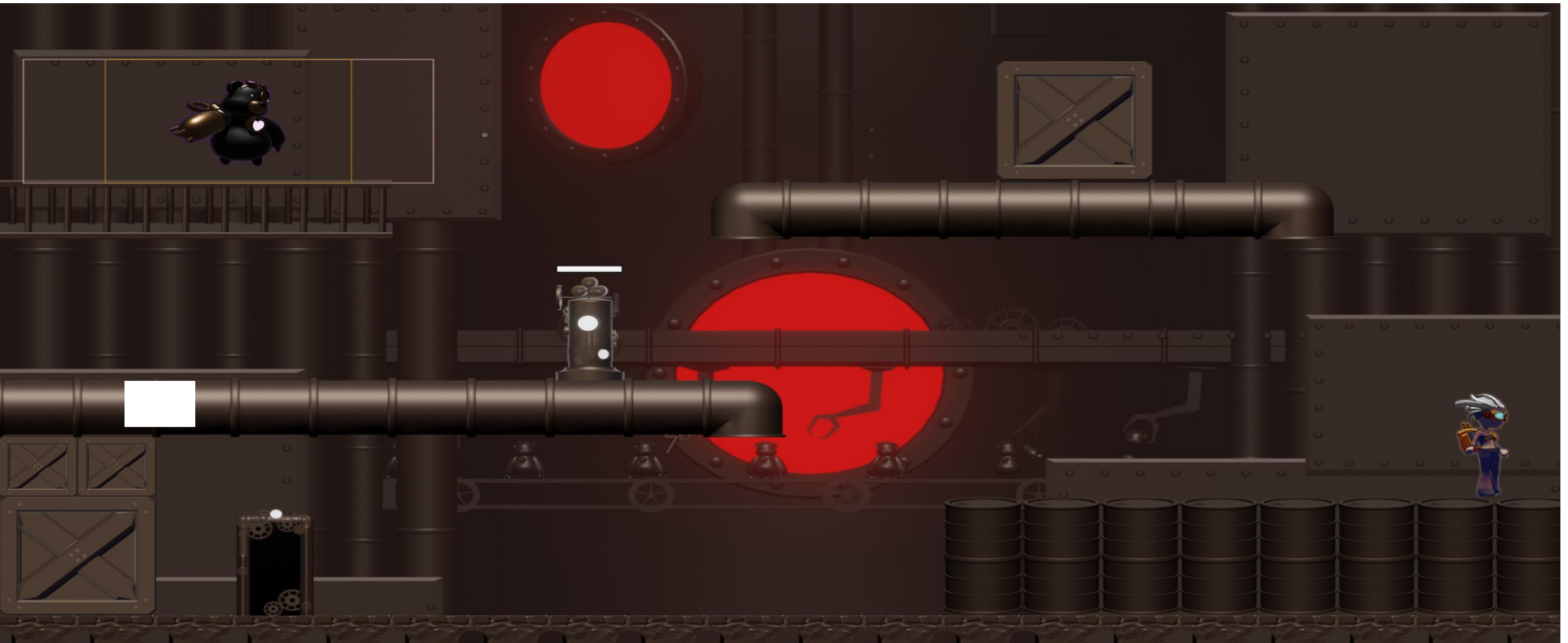
Sector 2-1



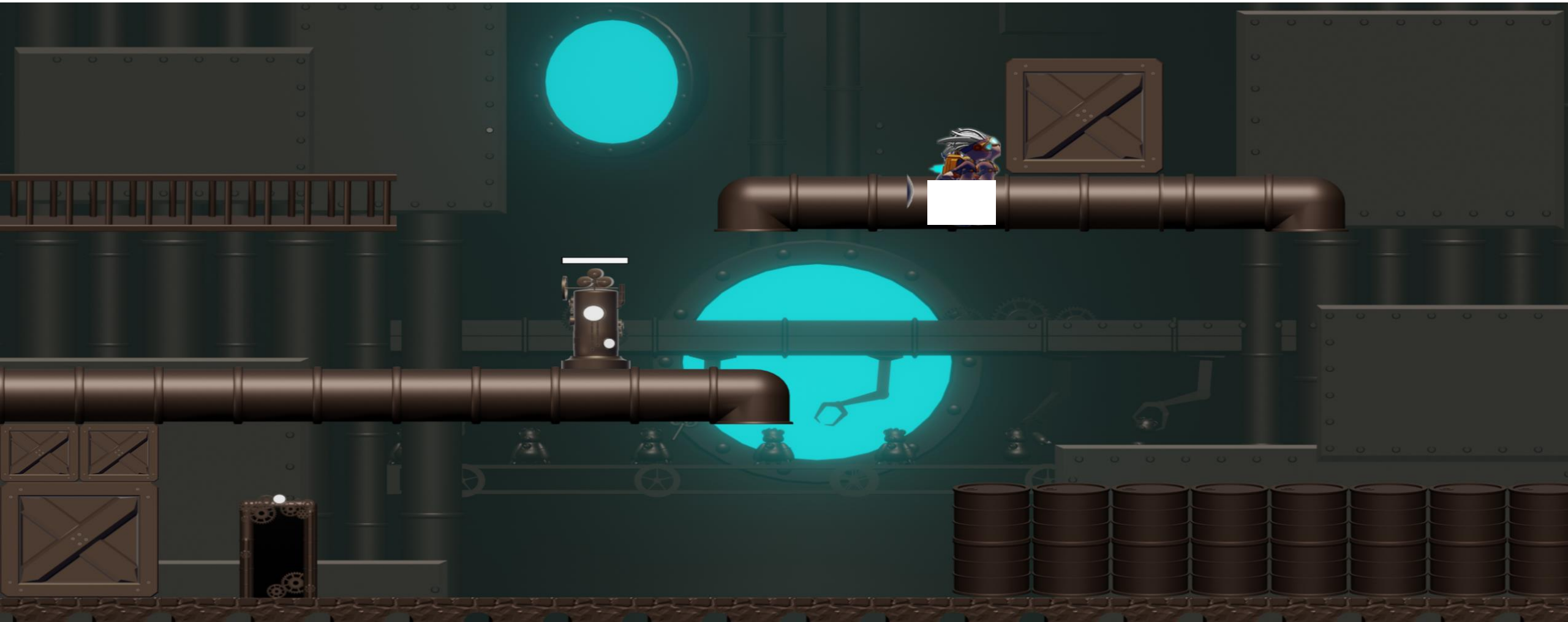
하강 점프 후 곧바로 더블 점프하면 분명 높이가 한참 되어도 원래 있던 플랫폼에 착지가 아예 불가능함



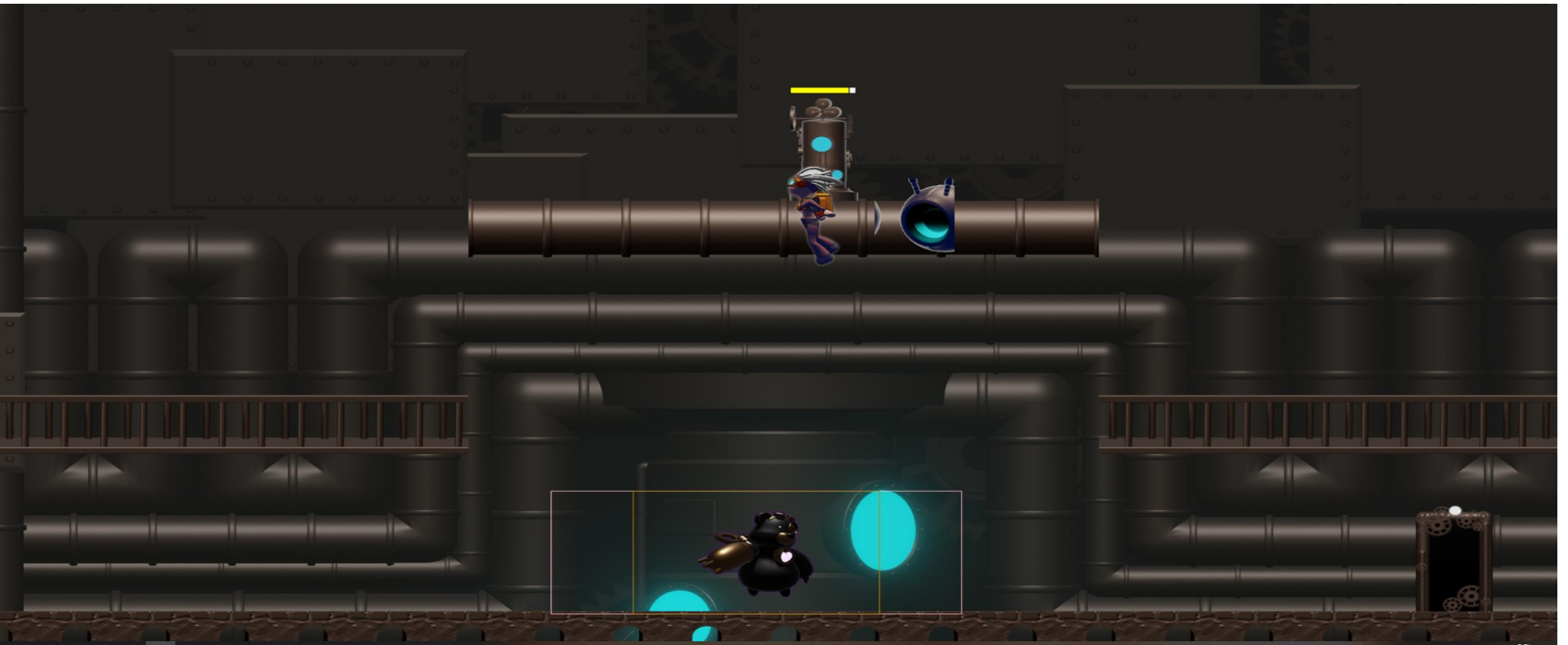
Sector 2-2



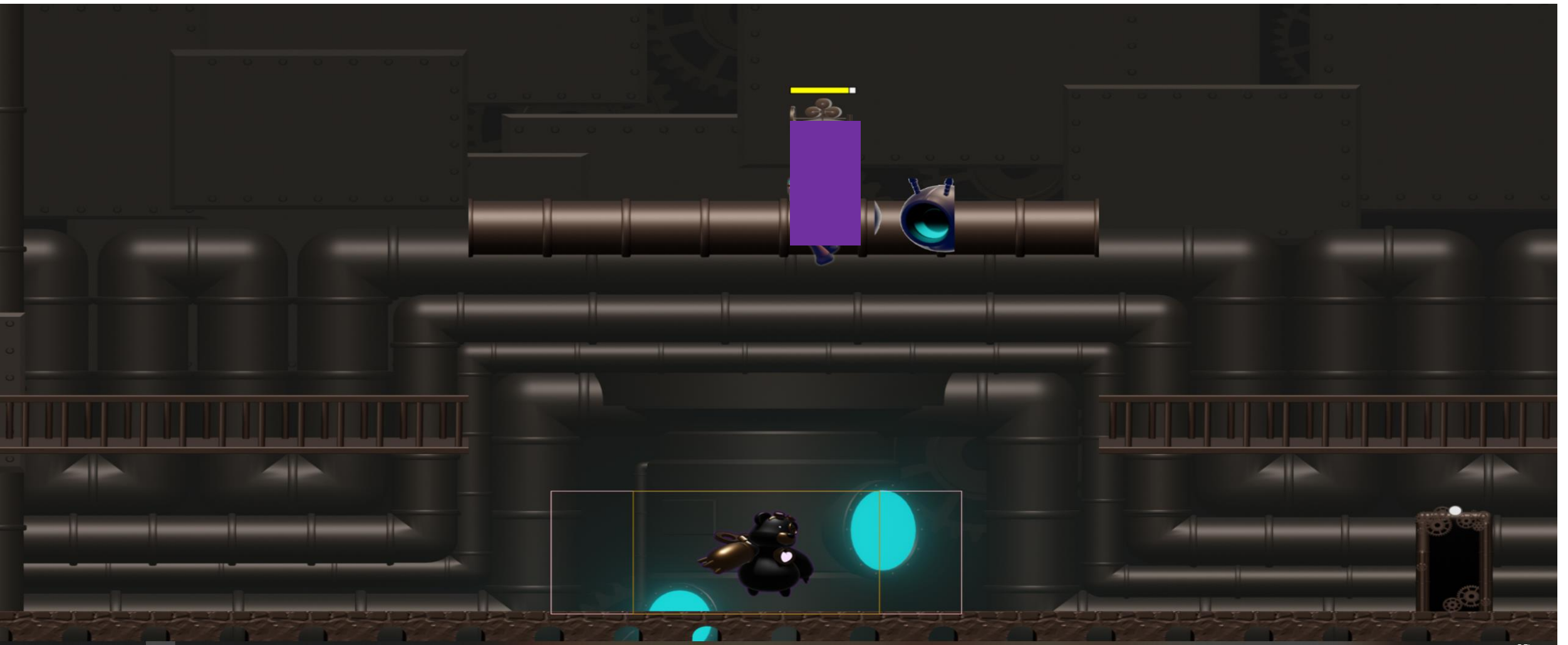
바닥타일이 플랫폼 타일 바로 옆으로 나열되는 상황에서 하강 점프하는 도중의 캐릭터가 두 타일이 교차하는 지점에서 꺼버리면 모든 플랫폼 타일의 충돌판정이 사라져 맵을 리셋해야 함.



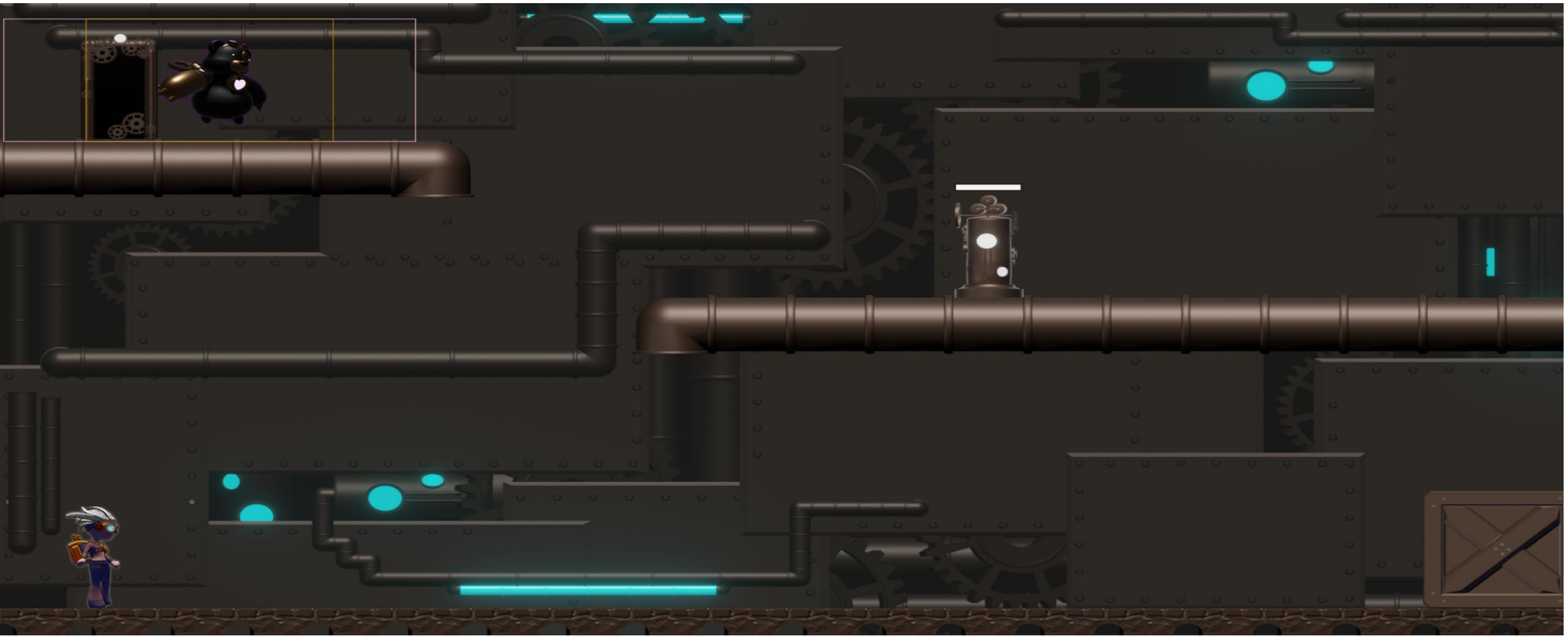
비슷한 상황인데 이번에는 바닥타일이 플랫폼 타일 아래가 아닌 위에 있는 상황. 끼는 버그는 마찬가지로 발생하나, 리셋하지 않아도 빠져나올 수 있음+플랫폼 타일의 충돌판정이 소멸되지는 않음.



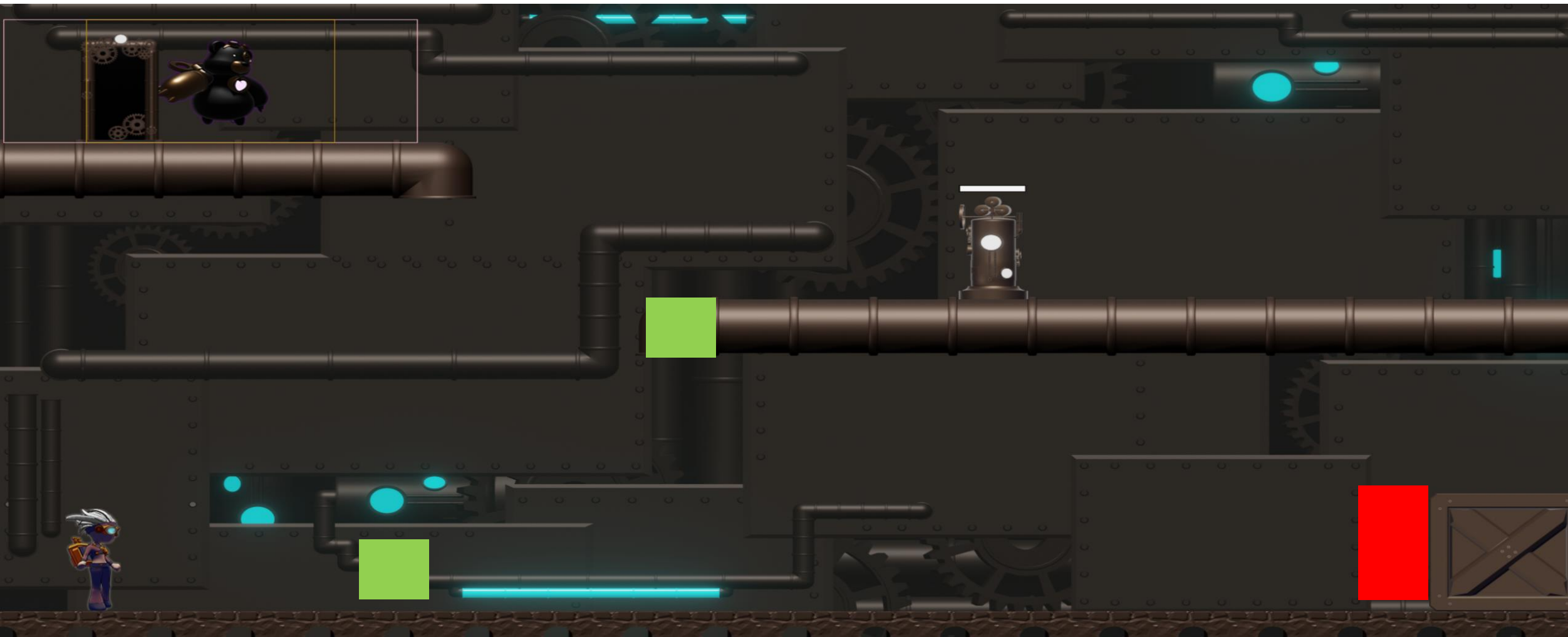
Sector 2-3



덕분에 하강 점프하는 와중에도 캐릭터는 스위치 키는 행동 수행이 가능함(마찬가지로 FSM의 이슈인듯?)



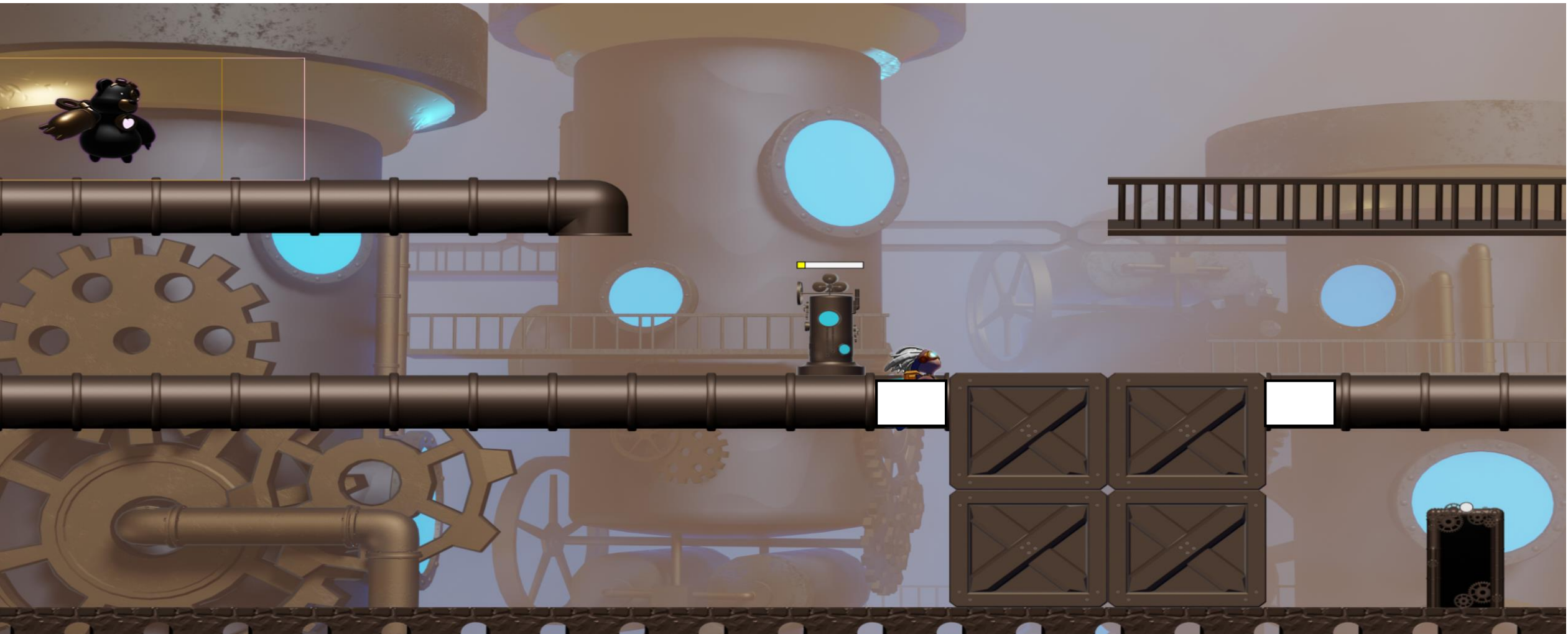
Sector 2-4



더블 점프 후 바로 대쉬하면 위로 올라가짐;; 이게 올라가지네(레벨 디자인 실수...?)



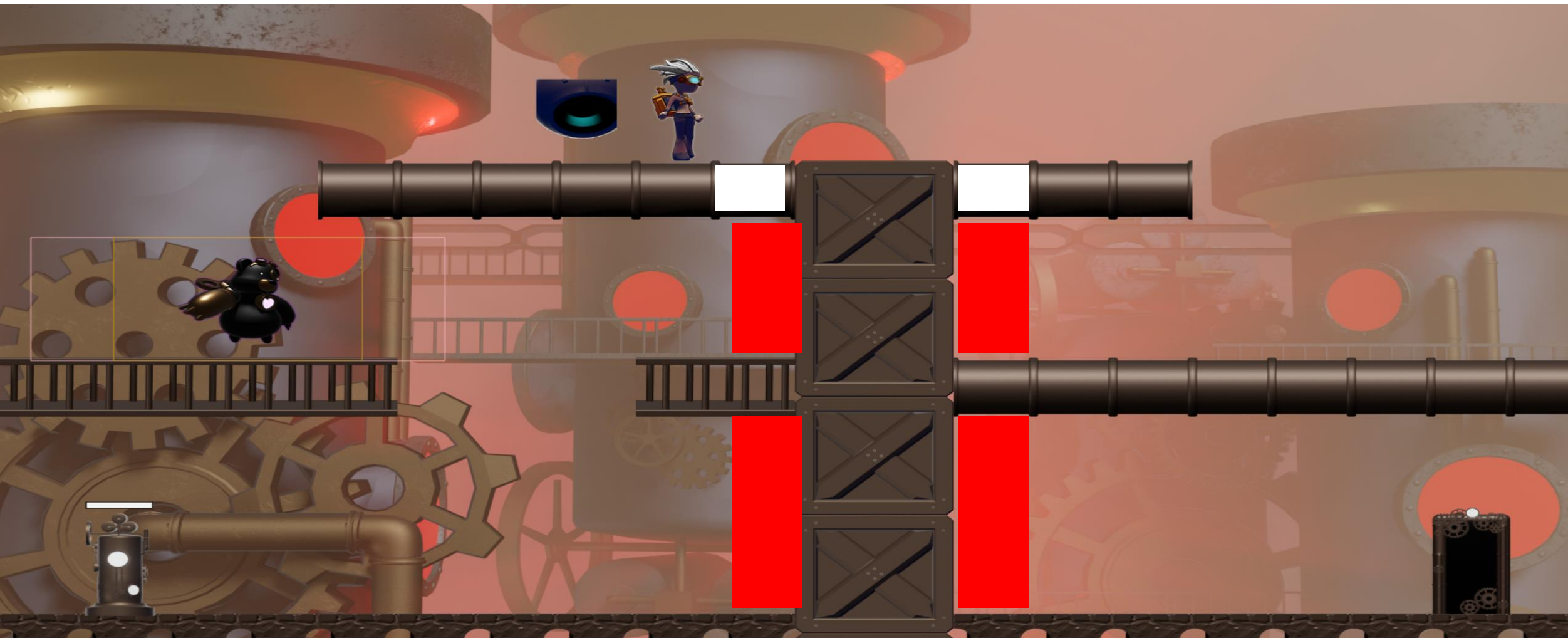
Sector 3-1



바닥 타일 옆에 플랫폼 타일을 바닥타일로 바꿔도 같은 문제가 (한 칸 옆에서 발생함)
+ 이 와중에 스위치랑 상호작용도 됨;;

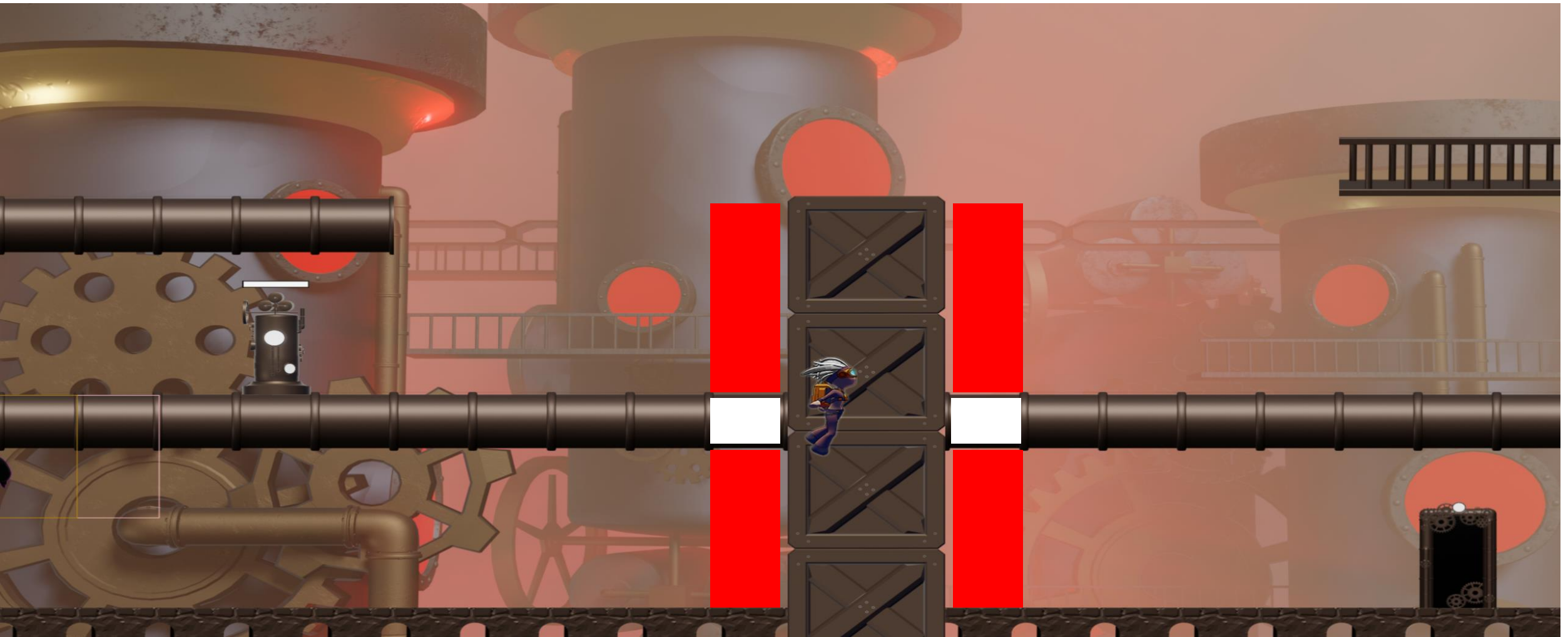


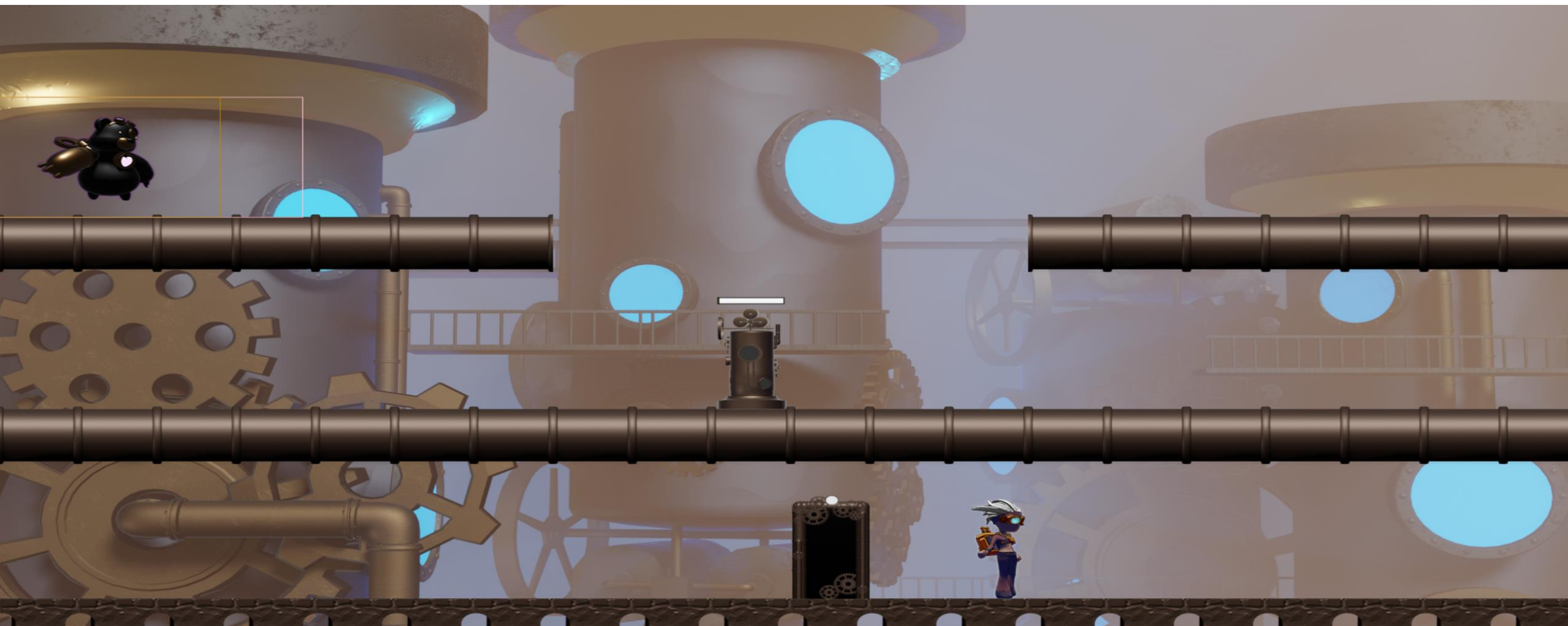
Sector 3-2





Sector 3-3





Sector 3-3

