|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 54주차 | **기간** | 2023.07.03~ 2023.07.09 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한 일 요약 | * 클라이언트 상태를 체크해 카운트 후 플레이 맵 이동 * 헌터 액션에 사운드 추가 * 현시점의 이슈와 해결방안을 정리 | | | | |

<상세 수행내용>

서버가 플레이 맵으로 이동하기 전 모든 클라이언트가 캐릭터 선택을 마쳤는지 확인한 뒤 카운트 10초를 수행한 후 게임 플레이 맵으로 서버 트레벌을 하면서 게임이 시작되도록 고쳤습니다.

게임 인스턴스에서 클라이언트가 로그인되면 플레이어 컨트롤러를 추가하고, 로그아웃하면 플레이어 컨트롤러를 삭제하면서 관리하고 해당 pc가 캐릭터를 선택했는가를 체크합니다. 그런 다음 카운트를 세는 위젯을 한번 호출하고 카운트가 마치면 플레이 맵으로 서버 트레벌을 하는 방식입니다.

그 외에도 캐릭터가 걷는 중에 발생하는 발자국 소리를 추가하고 빨아들이기 사운드를 고치면서 맵 환경에서 발생하는 사운드나 배경음악을 제외하면 사운드 작업은 마무리됩니다.

게임에 빼먹은 게 있었는데 인게임 hud가 부실합니다. 빨아들이기 시 잔량과 재충전을 알 수 있는 게이지 형식의 바를 추가하는 것을 작업 또한 필요합니다.

사실 다른 것들도 부실한 것이 많았습니다. 이번에 저희 게임에 부족한 점을 집중해서 찾아보니 슬라임이 점프할 때 디버깅용 스피어 판정체를 그대로 사용하고 있었고, 빨아들이기 재충전 과정에서 파티클과 판정이 이상한 버그를 찾았습니다.

최근까지 헌터 캐릭터는 점프 상태를 따로 명시하지 않았던 것도 알게 되었고 (발자국 사운드를 구분하기 위해 지금은 수정) 중간 데모 이후로 디버깅용 ui를 뜯어 고치다가 까먹어서 현재는 승패 시 게임 판정을 별도로 하지 않다는 것을 깨달았습니다.

개발 감각에 너무 무신경해져 최종빌드 목표치가 점차 내려가다보니 비주얼과 컨텐츠가 많이 부족한 상황이 된 것 같습니다. 무엇보다 최근 몇달간 팀원들의 의욕이 많이 저하되어 있다는 점이 제일 큰 문제입니다. 여러가지 복합적인 이유가 있지만 게임을 만드는 이가 본인 게임에 애정을 갖지 못하는 상황에 이른 것 같습니다.

본인은 잠시 본가에 있으면서 재충전을 하는 시간을 가졌고, 졸작을 전혀 포기하지 않았기에 일단은 팀원들을 케어하면서 최대한 힘닿는 데까지 좋은 게임을 만들 수 있도록 최선을 다할 것입니다. 다른 팀원들이 포기하지 않도록 팀의 방향성을 잡아주는 데에 앞으로의 작업 계획과 일정을 공유해 최종 빌드를 준비하겠습니다. 10일날 기숙사에 복귀하는 대로 졸작에 좋은 집중력을 발휘할 수 있을 것이라 스스로 기대하고 있습니다.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** |  | | |
| **해결방안** |  | | |
| **다음주차** | 55주차 | **다음기간** | 2023.07.10 ~ 2024.07.16 |
| **다음주 할일** | * 헌터 빨아들이기 쿨링 메커니즘 추가 * 헌터 빨아들이기 메커니즘 위젯으로 연결해 hud로 출력 * 헌터2 캐릭터를 완벽하게 플레이하도록 업데이트 * 서버 트레벌을 위한 캐릭터 셀렉트 중복 방지와 확인 단계 추가 * 일부 기능들이(캐릭터간의 상호작용) 서버-클라이언트 간에 동기화되지 않는 문제들을 수정 * 제작 중인 확장 맵을 플레이 가능한 맵으로 다듬기 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |