|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 25 주차 | **기간** | 2026.02.16  ~ 2026.02.22 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 1. 벽을 기어다니는 몬스터(WallCrawler) 기능 제작 2. 버그 수정 | | | | |

<상세 수행내용>  
텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.

1. WallCrawler 제작

* Neutral : 벽을 인식하고 경사면을 따라서 배회하며 움직임
* 근방 100m 내에서 캐릭터의 움직임이 감지될 경우(소리를 듣고) 인식 게이지가 증가한다. 게이지가 최대치에 달성할 경우 캐릭터를 인식하고 공격을 시작함.
* Attack : 캐릭터에 달라붙어 스태미나 소모량을 늘림
* 플레이어는 2~3초간 화면을 흔들어서 WallCrawler를 떨쳐낼 수 있음.
* 떨쳐낸 WallCrawler는 근처 벽에 재생성.
* 스크린샷, 디자인이(가) 표시된 사진

  AI 생성 콘텐츠는 정확하지 않을 수 있습니다.
* ON WALL : 벽에 붙은 상태 / 노란색 Wireframe : 움직임 감지 범위

1. 개발 중 문제점 수정

* 경사면 인식 후 배회시 급격한 경사를 만나면 해당 방향으로 이동이 어려워짐. -> WallCrawler 주변 8방향으로 벽을 감지하도록 해서 이동을 좀더 유연하게 할수 있도록 함.
* 기존 캐릭터 인지 방법은 120전방 시야각 내에서 플레이어가 보이면 인식하는 방법이었으나 벽 인지 방향과 맞물려서 버그가 다량 발생. -> 몬스터 컨셉의 변경 : 원래부터 달라붙어서 캐릭터의 스태미너를 빠는 거머리 컨셉이었으므로 주변의 소리를 들어서 플레이어를 감지하는 방식으로 변경.
* 암벽을 잡은 상태에서는 공중에 있는 판정이기 때문에 캐릭터의 움직임을 완전히 제어 할 수 없음 + WallCrawler는 움직이면 즉각 반응함 -> 소리의 민감도를 둔하게 해서 암벽에서 늘어진 상태(약간씩 흔들리는 정도)에선 감지 게이지를 늘리지 않도록 수정했음.

1. 현재 문제점

* 마우스를 흔들어서 WallCrawler를 떨쳐낼시 근방에서 소환되기 때문에 다시 달라붙는 경우가 있음, 혹은 떨어진 WallCrawler가 벽을 감지 못하고 NoWall상태가 될때가 있음.
* ****

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 캐릭터 인지용 시야각과 벽 감지의 방향 충돌로 인한 버그 발생 | | |
| **해결방안** | 범위내 움직임을 감지하는 방향으로 컨셉 변경 | | |
| **다음주차** | 26주차 | **다음기간** | 2026.02.23 ~ 2026.03.01 |
| **다음주 할 일** | 1. 기획적 요구사항 분석 및 반영 2. 지형의 맞는 몬스터 AI와 스폰 시스템 제작 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |