|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 6주차 | **기간** | | 2024.10.05 ~ 2024.10.11 | **지도교수** | (서명) | |
| **이번주 한일 간단 요약** | 1. 기술 요소 구체화 | | | | | | |
| **상세 내용** | 1. 기술 요소 구체화  **선정 배경**  플레이어가 전투 중 여러 적 사이에서 가장 위험한 적을 직관적으로 구분할 수 있는 기술을 생각했고 그 결과, 단순히 거리나 시야로만 타겟을 정렬하는 기존 시스템의 한계를 개선하기 위해 “위협 반응 타겟 이펙트” 기능을 적용하기로 회의에서 결정하였습니다.  **개요**  이 기능은 플레이어 주변의 적들 중 가장 위협적인 적을 자동으로 인식하고 시각적으로 표현하는 시스템으로 Targeting System의 구조(선택 → 필터 → 정렬)에 “위협도 기반 정렬 및 시각 피드백” 단계를 추가하여 플레이어에게 실제로 더 큰 피해를 주는 적을 자동으로 우선 타겟으로 보이게 지정합니다.  **주요 기능**  1. 위협도 판단 시스템  적 캐릭터는 전투 중 발생하는 공격, 명중, 피해량, 근접도 등의 데이터를 기반으로 위협도 점수를 가지며, 공격을 자주 하거나 플레이어에게 큰 피해를 준 적일수록 위협도가 높아집니다.  **2. Targeting System 연동**  언리얼 Targeting System의 정렬 단계에 위협도 기준을 추가를 해서  단순히 “가까운 적”이 아니라, 가까우면서 위협도가 높은 적이 자동으로 우선 선택된다.  **3. 시각적 피드백 (이펙트 표현)**  위협도가 높을수록 적의 외곽선 색상, 광도 강도가 변화를 합니다.  색상 예시:  높은 위협도 → 붉은색  보통 위협도 → 노란색  낮은 위협도 → 푸른색  이를 통해 플레이어는 시각적으로 “누가 가장 위험한지” 즉시 인식할 수 있다.  **4. 실시간 반응**  전투 중 적의 행동 변화에 따라 위협도가 자동 갱신되고  만약 플레이어가 이동하면서 적에게 가까워지면,  시스템이 실시간으로 재정렬되어 새로운 최우선 타겟을 표시한다.  **기술요소에 필요한 요소**  **알고리즘:** 위협도 계산 및 우선순위 결정  **이펙트:** 시각표현 (색상, 외곽선 등)  **UI:** 플레이어가 인식할 수 있는 표시  **기대 효과**  플레이어는 혼잡한 전투에서도 즉시 가장 위험한 적을 인식할 수 있고,  시각적 피드백을 통해 몰입감, 전략성이 모두 강화되여 게임 전반의 전투 UI/UX 품질 향상 될 것으로 예상됩니다.  **예상 이미지(챗 지피티 이미지 생성 기능 활용)** | | | | | | |
| **다음주차** | 7주차 | | **다음기간** | | | | 2024.10.12 ~ 2024.10.18 |
| **다음 주 할 일** | (시험기간 때문에 잠시 개발 미루겠습니다) | | | | | | |
| **지도 교수의**  **피드백** |  | | | | | | |