

## 유사배그 부위판정

- 라인트레이스 돌릴 때 Hit Bone Name 타겟으로 머리를 쫓을 시 한방에 죽게 설계

1. Persistent를 켜진 상태에서 머리를 쫓더니 None이 뜨는데 캡슐 컴포넌트와 충돌해서 일어나는 현상으로 확인
2. PlayerBase의 Mesh 부분에서 Collision 부분을 Pawn이 아닌 Physics Body로 설정
3. 라인트레이스 시 오브젝트 타입에 따른 Hit판정중 Pawn을 제외
  - \* 이때 각기 다른방향에서 쫓을 시 Player가 락돌이 터지는 현상이 발생하는데 이런 이유는 서로 다른 2개의 충돌체가 서로 밀어내기 때문에 나타는 현상. 원인은 Weapon Back인 것으로 확인
4. WeaponBack Mesh의 Collision 부분에서 오브젝트 타입중 Physics Body를 무시해야 이러한 충돌이 사라짐
5. 하지만 머리를 쫓는데 Neck이라는 판정이 나오므로 Physics Body Asset에서 조정
6. 확인해보니 머리의 락돌이 Neck으로 되어있으므로 삭제 후 Head 노드에 Body를 재생성하여 판정이 올바르게 하도록 출력
7. Angular Damping과 컨스트레인트를 선택 후 Angular Limit를 걸어준다.
8. Apply Damage로는 Hit Info를 설정할 수 없기에 Apply Point Damage노드로 교환
9. Apply Damage와 비슷한 정보를 가지고 있기 때문에 기존의 정보를 그대로 연결하고 Hit Info와 Hit Direction 부분에는 Hit Info는 라인트레이스 노드를 통째로 넘길 수 있기 때문에 Out Hit부분과 연결하고 Hit Direction부분은 이미 방향을 설정해 놔기 때문에 앞에서 작성한 Get Forward Vector를 넣어준다.
10. Any Damage 부분에서도 파라미터가 부족하기 때문에 새로운 Point Damage라는 노드를 생성
  - \* 이때 유의할 점은 Apply Point Damage 노드만 생성하여 연결했지만 Any Damage노드는 자동적으로 무조건 호출이 된다.
11. 기존의 Any Damage 타겟에 그대로 연결
12. 여기서 if문을 줘서 Head인 부분이면 HP가 0으로 설정
- 총을 쫓았는데 피가 나오는 현상이 발생. 태그 기능을 사용하여 해결
13. Body Mesh를 보면 Body라는 태그가 있는데 태그 별로 컴포넌트를 구별 가능
14. 이 때 라인트레이스 다음에 검사를 하는데 Component Has Tag 노드를 생성하여 if문을 뒤서 검사를 실행