DIE Deadbody기획서

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-04-18 | 전 인호 | 초안 작성 |

1. 개요

* Die, deadbody 연출 효과를 위한 기획서이다.

2. 기획 의도

* 플레이어가 NPC에게 데미지를 입혔을 때 연출 효과를 준다..

3. 조건

* 플레이어가 스킬 또는 일반 공격으로 NPC에게 피해를 가해 NPC체력이 0%가 되면 발동된다.
* 해당 연출이 적용되면 NPC의 받은 피해만큼 진행 반향의 반대 방향으로 밀려나면서 DIE – deadbody animset이 적용된다.

|  |  |
| --- | --- |
| 받은 피해 | 이동 픽셀 |
| 0~10% | 0 |
| 10~30% | 30 |
| 40~60% | 60 |
| 60~100% | 100 |

4. 예외

* 틱 데미지