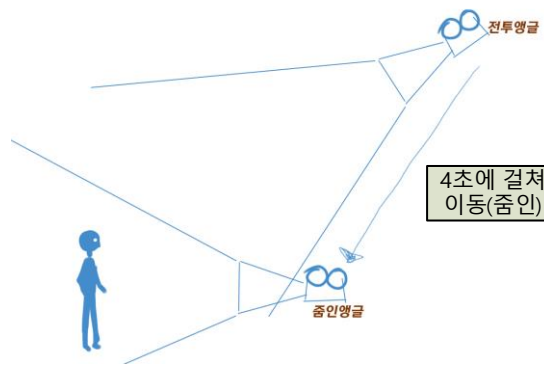
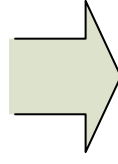


# 게임 클리어 종료 연출

초안작성 - 20150806 배상기



1. 마지막 적의 HP가 0이 됨과 동시에 게임내 시간은 0.2 배속으로 재생된다.  
- 0.2배속으로 4초가 지속된다.
2. 0.2배속이 지속되는 4초동안 카메라는 캐릭터를 중심으로 줌인 된다.(적당한크기와 각도 설정)  
- 4초동안 전투UI도 서서히 사라진다.

---- 마지막 전투를 하던 애니메이션이 끝나면 캐릭터는 승리의 세레머니 애니메이션을 재생한다. 세레머니 재생후 Idle 상태로 전환



2. 위 1번의 4초의 시간이 흐르면 현재 빌드와 같이 스테이지 클리어 이펙트가 연출되고



3. 게임결과에 대한 UI 를 보여준다.

- 현재 빌드에서는 위 게임결과 UI 때 카메라를 캐릭터에 줌인해서 보여주지만 이 슬로우 비디오 연출이 들어가면서 위에 1번에서 이미 4초간 줌인이 되어 한번 더 줌인을 할 필요는 없다.