
UEFN Shooting 결과창 UI

목차

01 개요 및 기획의도

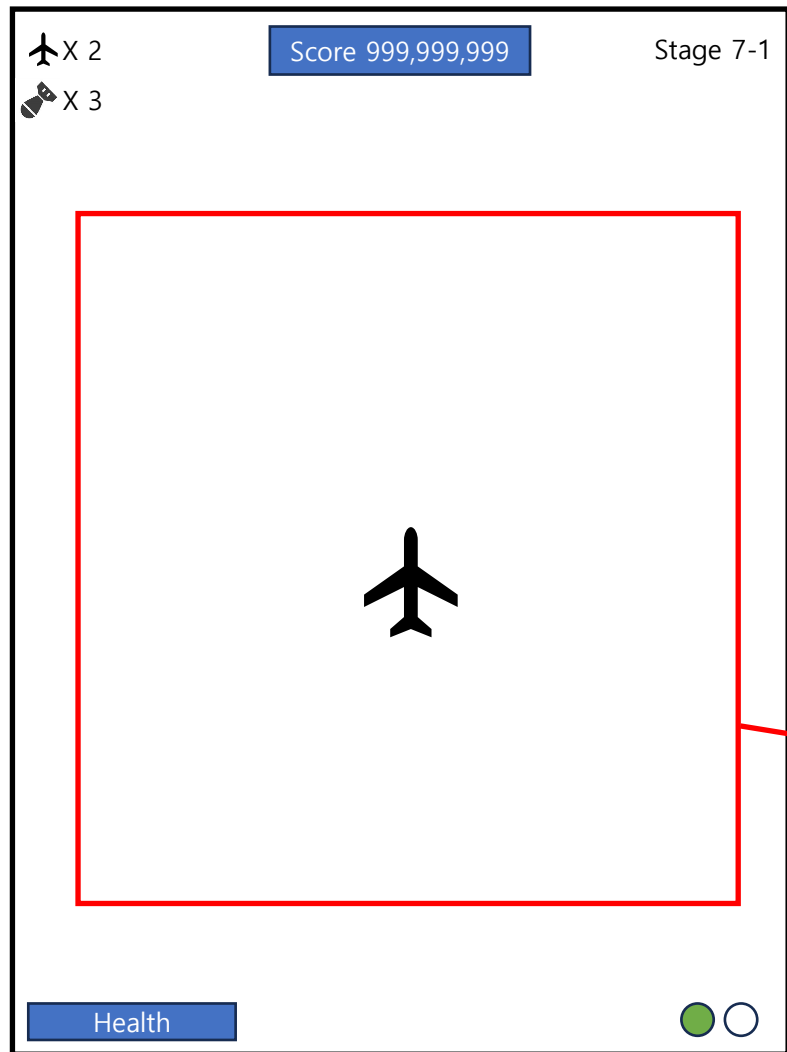
02 아케이드 모드 결과창 UI

03 리플레미 모드 결과창 UI

개요 및 기획의도

- 이 문서에서는 UEFN Shooting 의 결과창 UI에 대해 표시한다.
- 아케이드 모드와 리플레이 모드의 결과창 UI에 대해 표시한다.

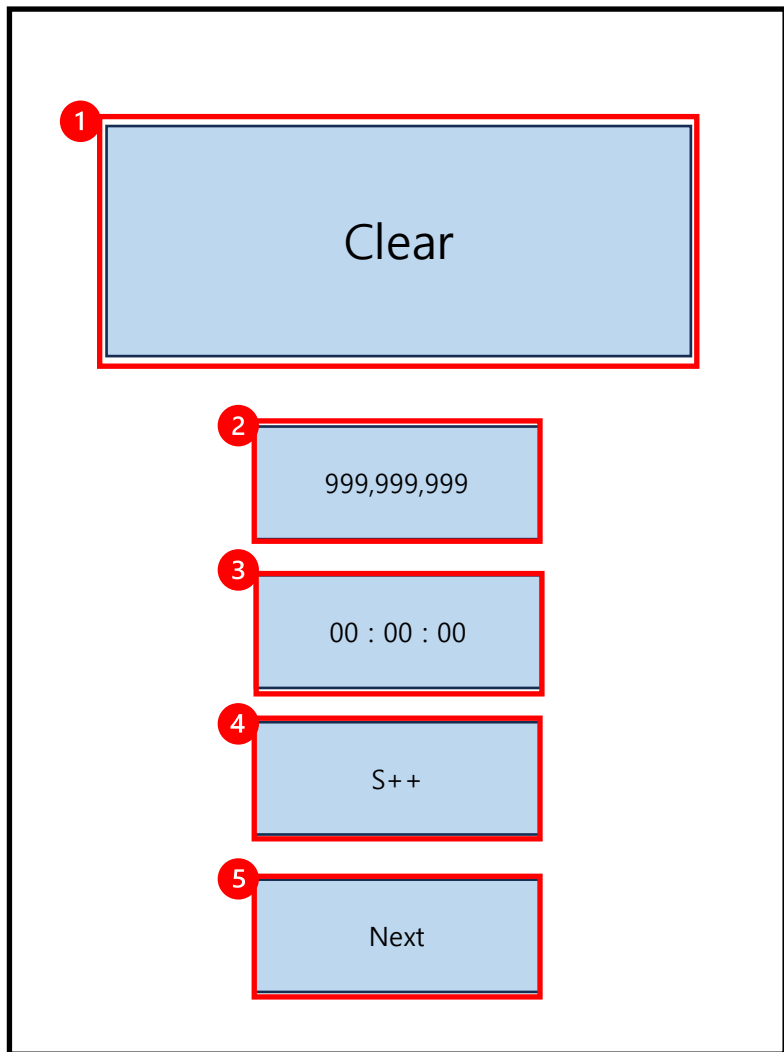
아케이드 모드 결과창 진입 플로우



1. 각 회차의 마지막 미션 클리어시 아케이드 모드 결과창으로 진입

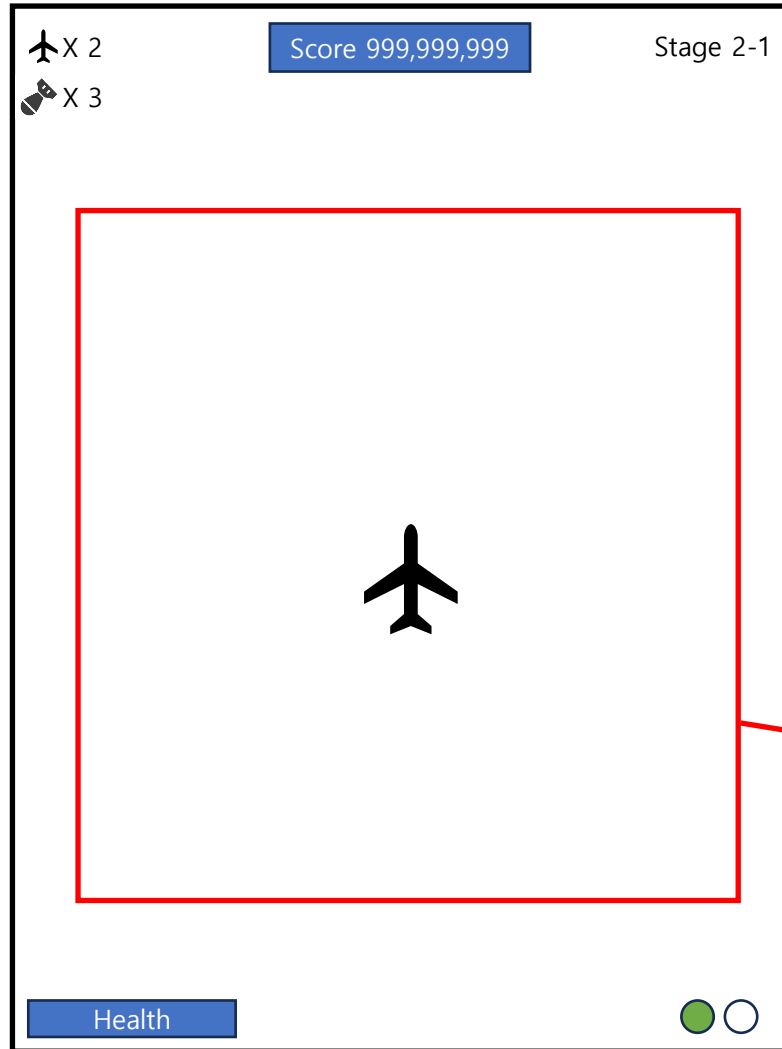
미션 클리어 후 플레이어 오브젝트가
화면 밖으로 사라지는 강제 이동 애니메이션
재생 후 결과창 UI로 진입

아케이드 모드 결과창 UI



1. 클리어 메시지 출력 영역
2. 최종 스코어 출력 영역
(최종 스코어 출력 규칙은 스코어링 기획서 참조)
3. 아케이드 모드 클리어 시간 출력 영역
4. 아케이드 모드 클리어 등급 출력 영역
(클리어 등급 계산식은 스코어링 기획서 참조)
5. 로비 UI로 이동 버튼

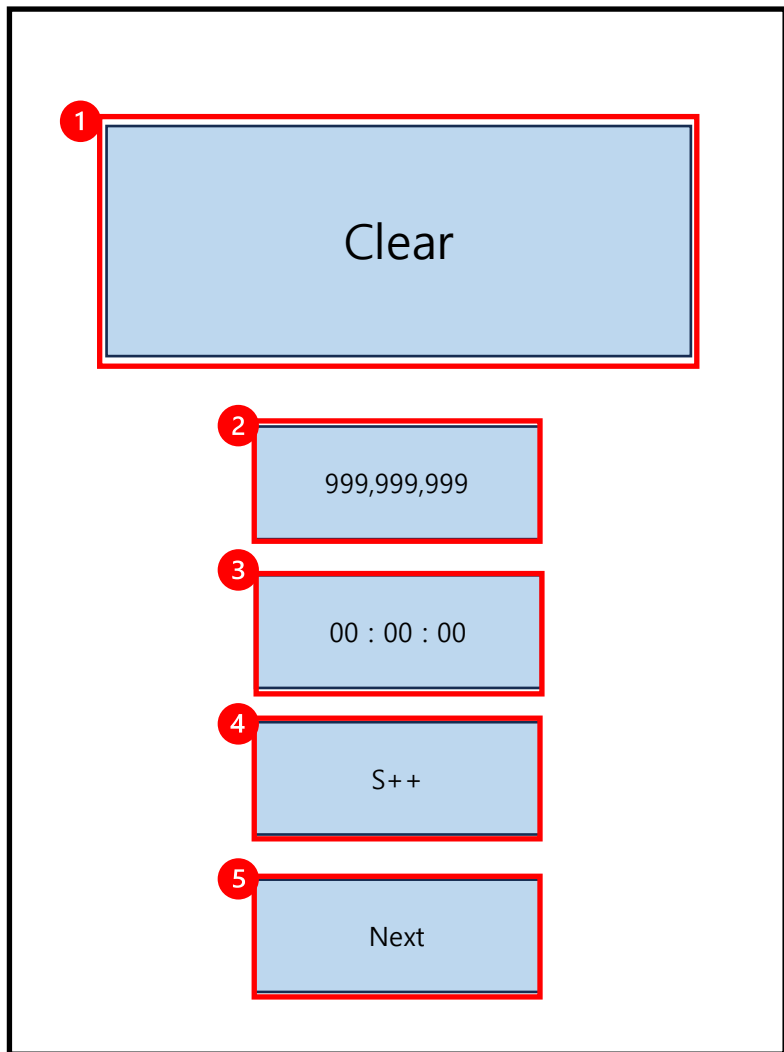
리플레이 모드 결과창 진입 플로우



1. 리플레이 미션에서 선택한 미션을 클리어 한 이후 리플레이 모드 결과창 UI로 진입

미션 클리어 후 플레이어 오브젝트가
화면 밖으로 사라지는 강제 이동 애니메이션
재생 후 결과창 UI로 진입

리플레이 모드 결과창 UI



1. 클리어 메시지 출력 영역
2. 리플레이 모드 선택 미션 클리어 스코어 출력 영역
(리플레이 미션 스코어 출력 규칙은 스코어링 기획서 참조)
3. 리플레이 모드 선택 미션 클리어 시간 출력 영역
4. 리플레이 모드 선택 미션 클리어 등급 출력 영역
(클리어 등급 계산식은 스코어링 기획서 참조)
5. 리플레이 모드 UI로 이동 버튼

End of Document
