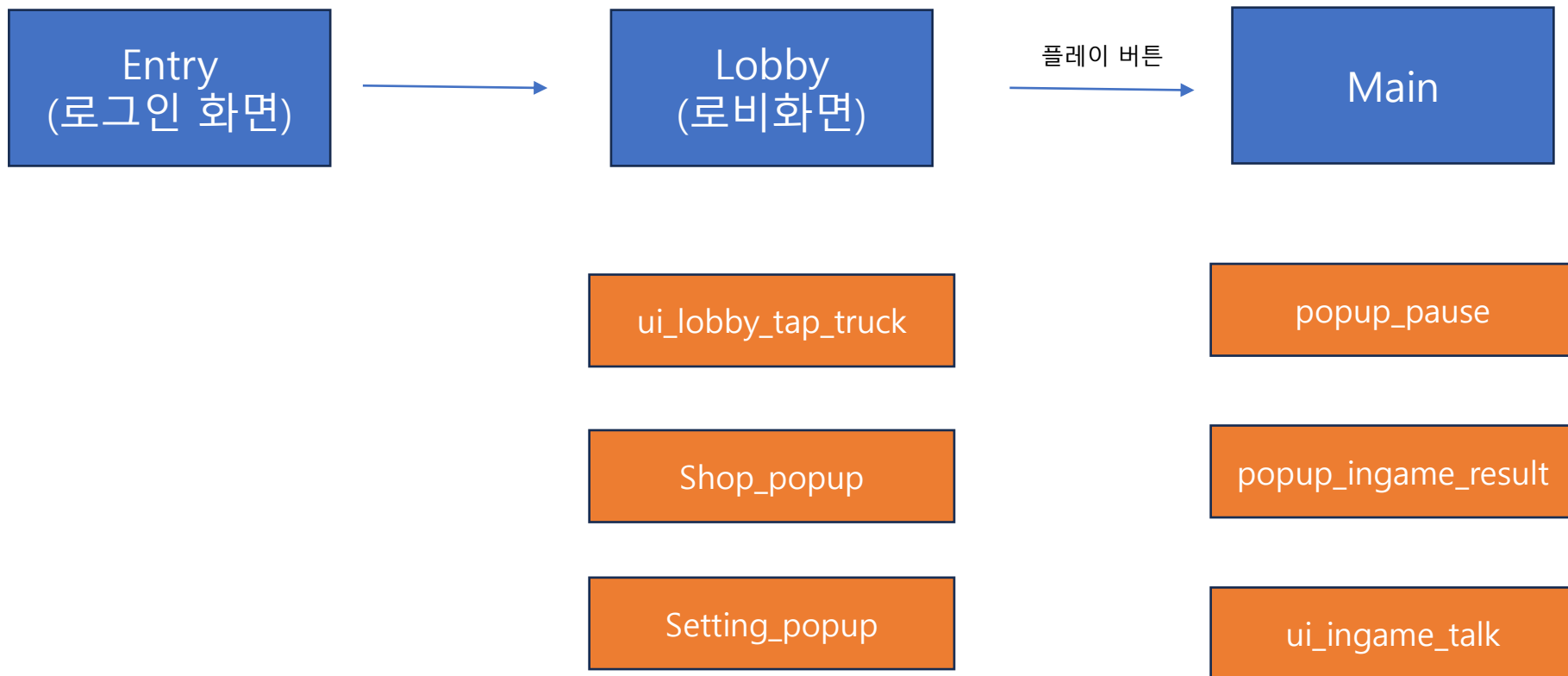
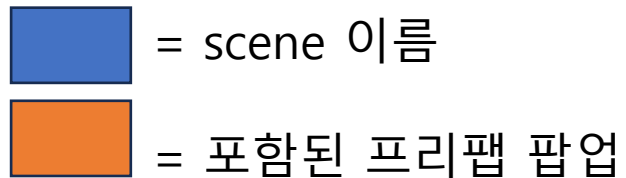


용사트럭 UI

**추가 회의가 필요 항목은 취소선 처리

01 Scene Flow | Uihud



~~01 Entry~~

**로비화면

- 타이틀
- 게임시작 버튼

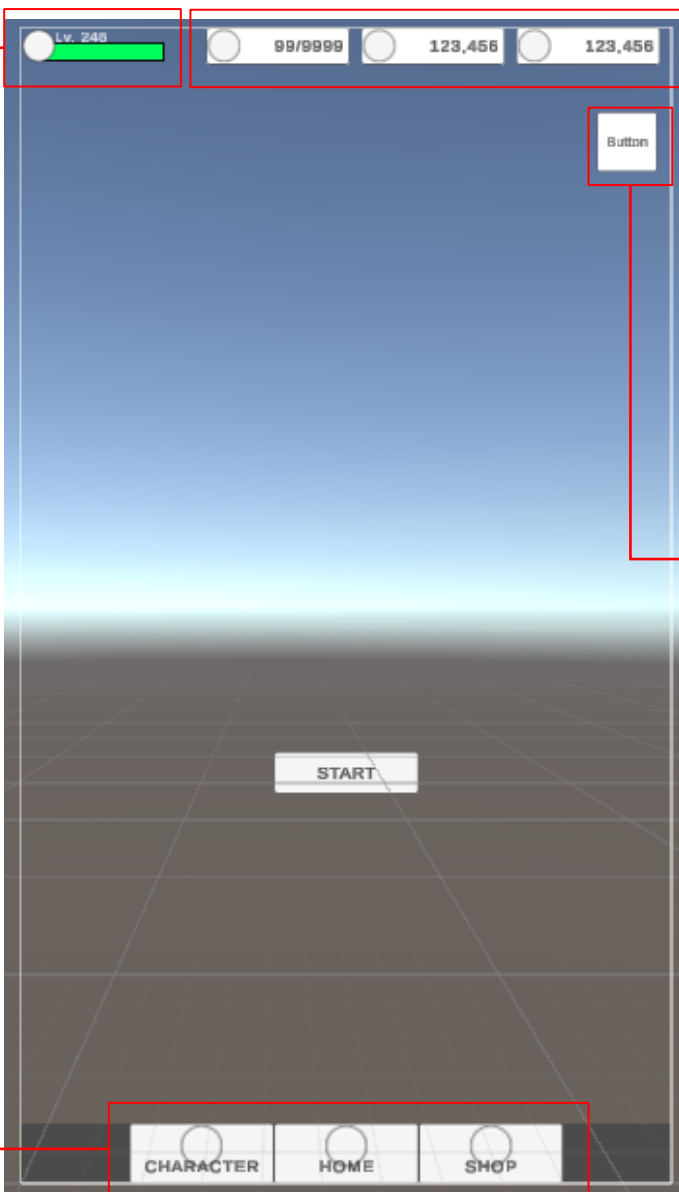
01 Lobby

**유저 정보
아이콘, 레벨, 경험치 바 표기

1. 피로도
2. 골드
3. 다이아

설정 버튼
클릭 시 setting_popup 출력

1. 트릭 육성: 캐릭터 팝업 프리팝 출력
2. 메인: 현재 출력되는 화면
3. 상점: 상점 팝업 프리팝 출력

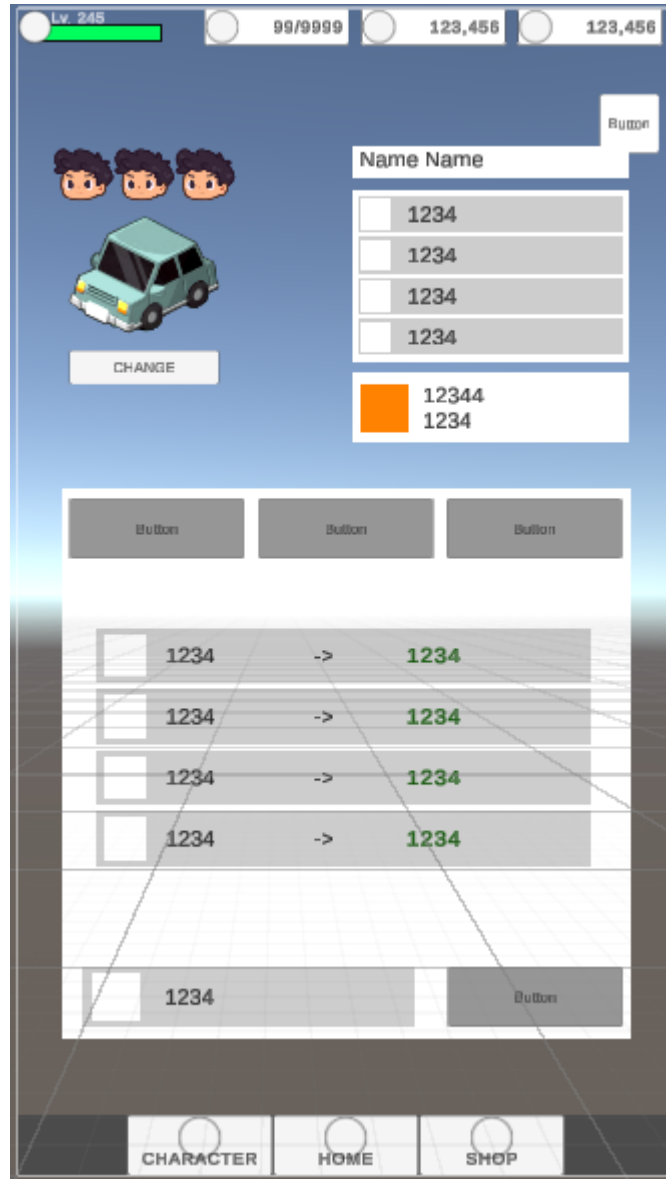
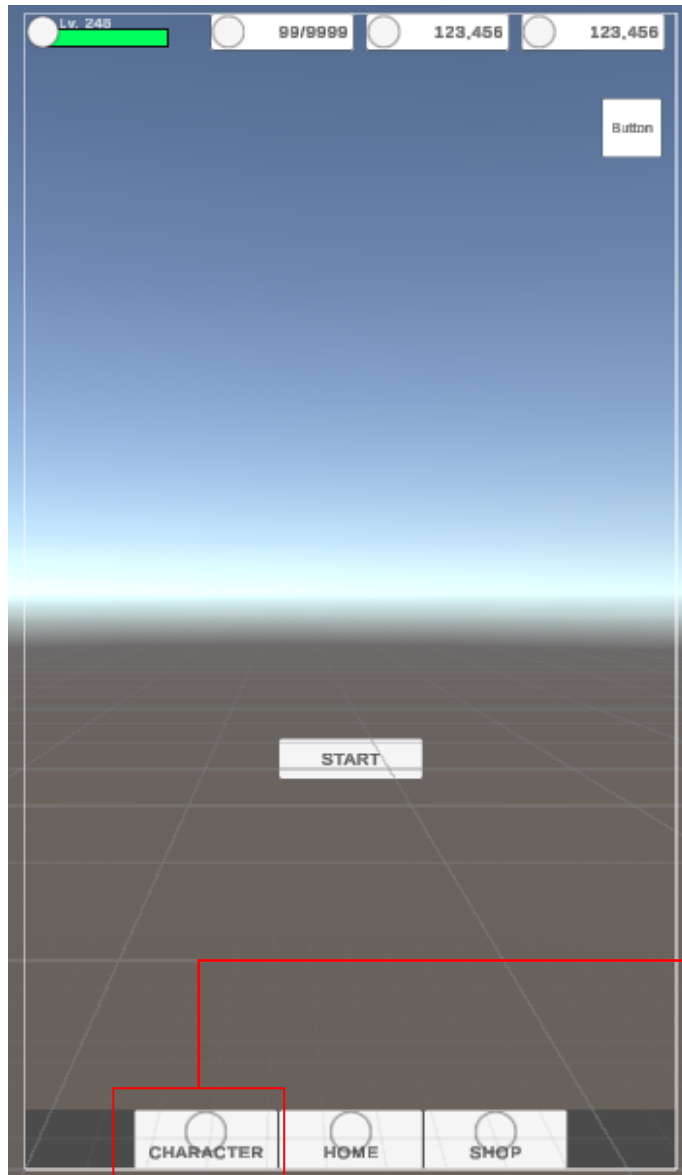


01 Lobby | setting_popup

**사운드 제거 버튼
**공지버튼



01 Lobby | ui_lobby_tap_truck



01 Lobby | ui_lobby_tap_truck



1. 캐릭터 명
2. 현재 스탯 정보
3. 보유 스킬
(스킬아이콘, 스킬이름)

1. 현재 선택된 캐릭터 아이콘
(등급 1성 ~ 3성)
2. 캐릭터 변경 버튼
(클릭 시 캐릭터 변경 팝업 출력)
3. 등급 표기 (1성이여도 남은 등급은 블러처리)



레벨업 비용

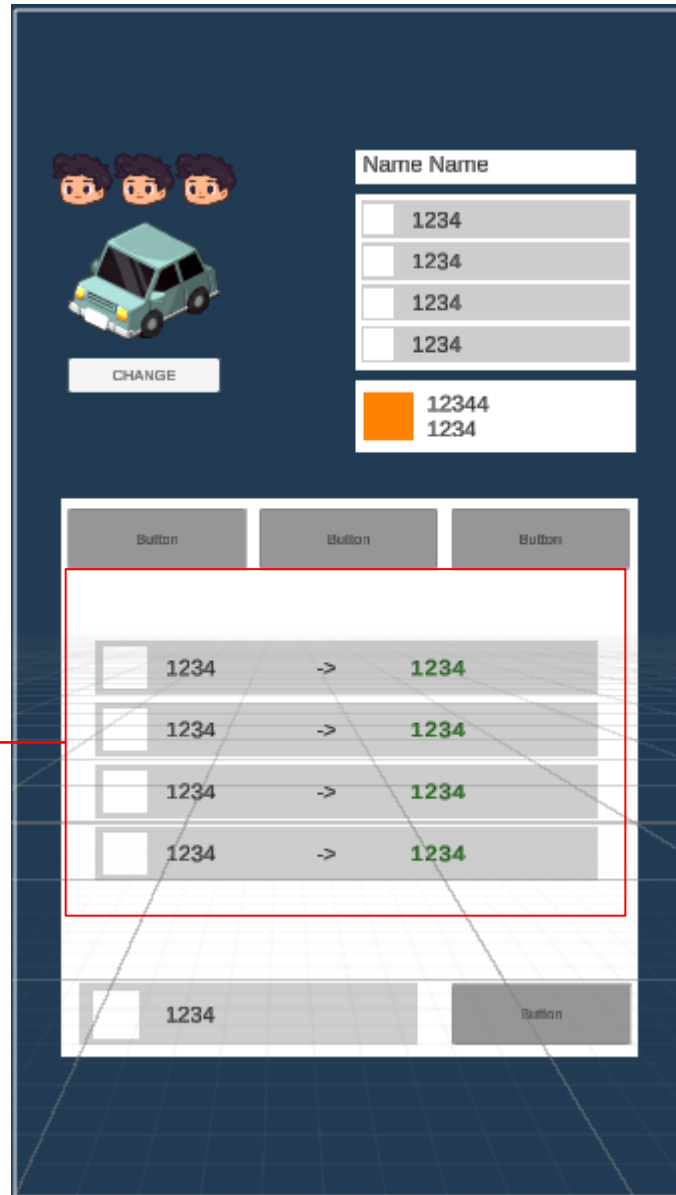
**강화 카테고리

1. 캐릭터 레벨업
2. 캐릭터 스킬 정보, 강화
3. 캐릭터 등급 강화

선택하는 카테고리 별로 하단에 출력되는 **내용** 변경

레벨업 버튼

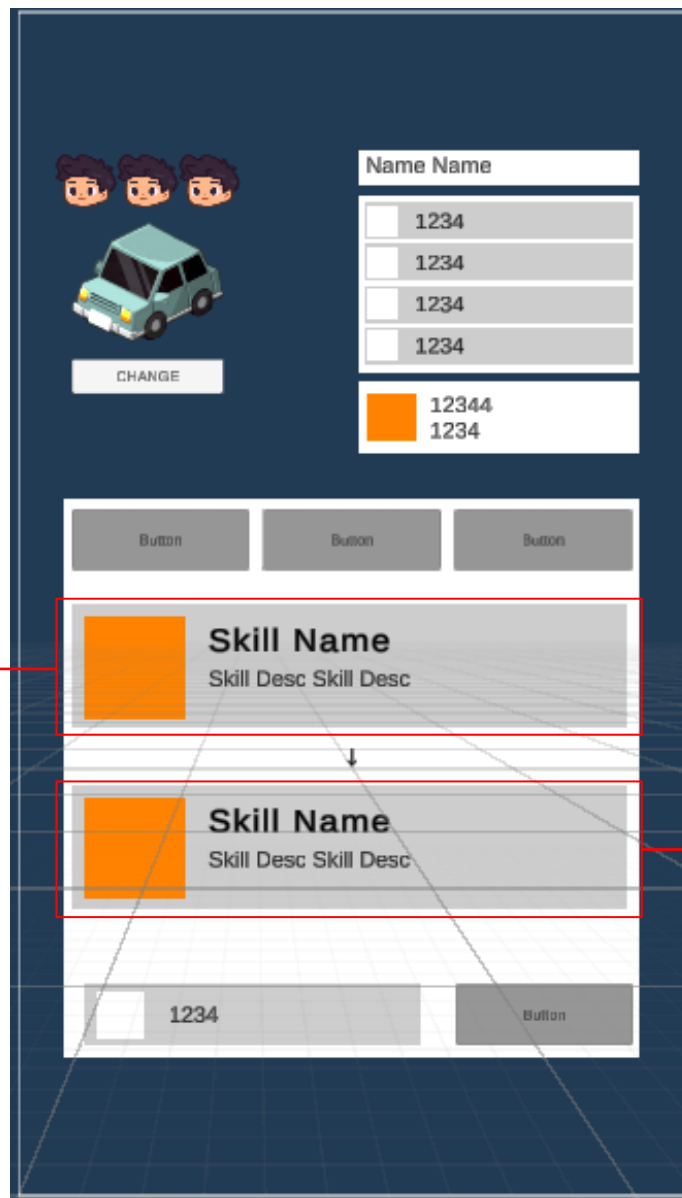
01 Lobby I ui_lobby_tap_truck (view_stat)



1. 스탯 아이콘
2. 레벨업 시 스탯 변화 정보

01 Lobby | ui_lobby_tap_truck (view_skill)

스킬 아이콘
스킬 내용



**강화 후 스킬 정보

강화 후 상승하는 수치 부분만
텍스트 색깔을 다르게 하여 표기

Ex)

바리게이트 충돌 시 5% 확률로 파괴

↓

바리게이트 충돌 시 10% 확률로 파괴

01 Lobby | ui_lobby_tap_truck (view_up)

해당 캐릭터 등급
(최대 3성)



**등급 보너스 정보

등급 상승 후 해금되는 패시브 정보 표기

1. 이미 해금된 능력
2. 등급 상승하면 해금될 능력
3. 해금 안되어있는 능력

해금 상태에 따라 텍스트 색깔로 구분주기

Ex)

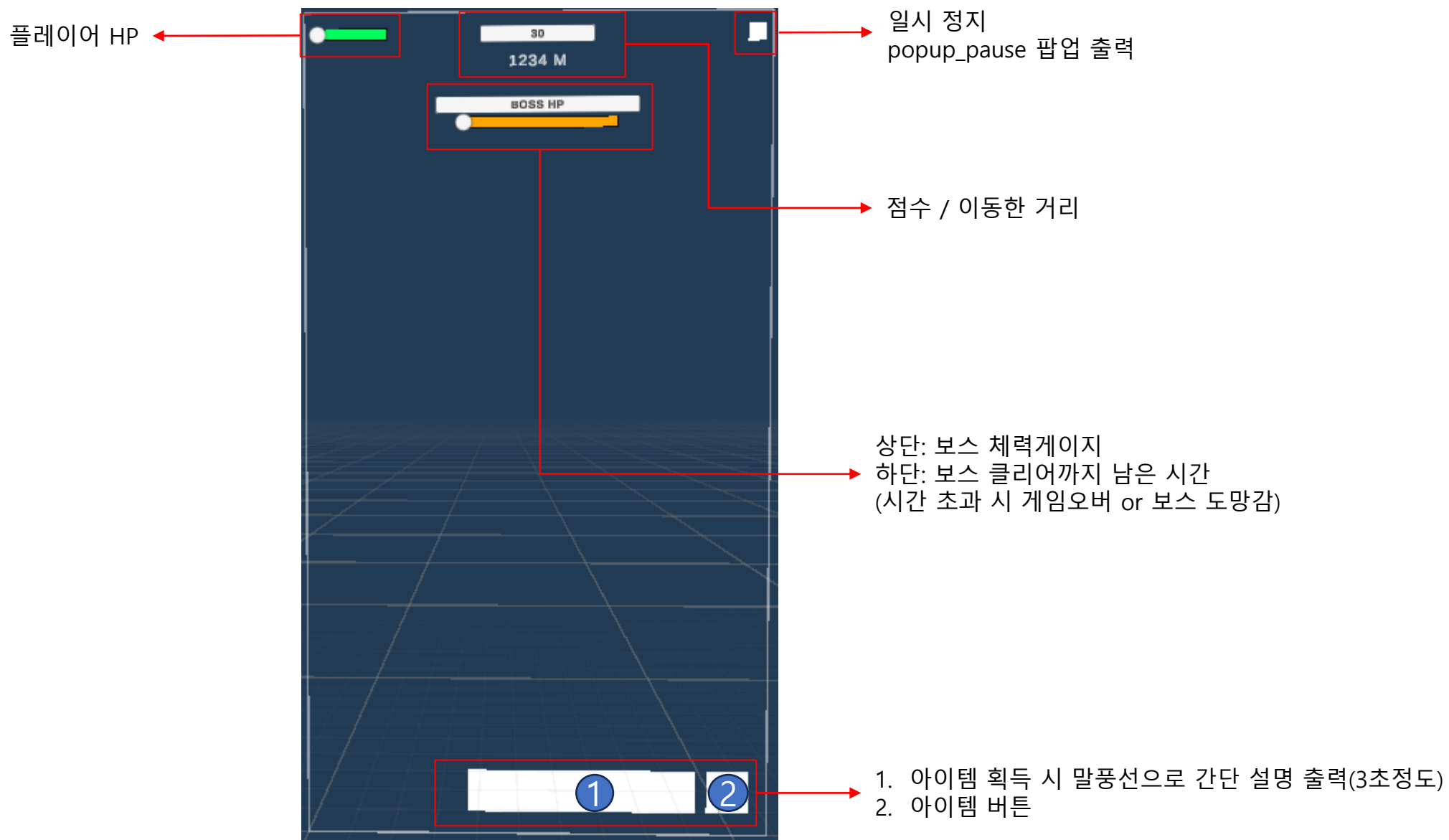
● 할아버지 용사 획득 시 간달브로 변경될

확률 1% 증가 (해금)

● 할아버지 몸 등장확률 2%증가 (등급업 하면 획득)

● 할아버지가 자동으로 차에 부딪힘 (미해금)

02 Main | Uihud

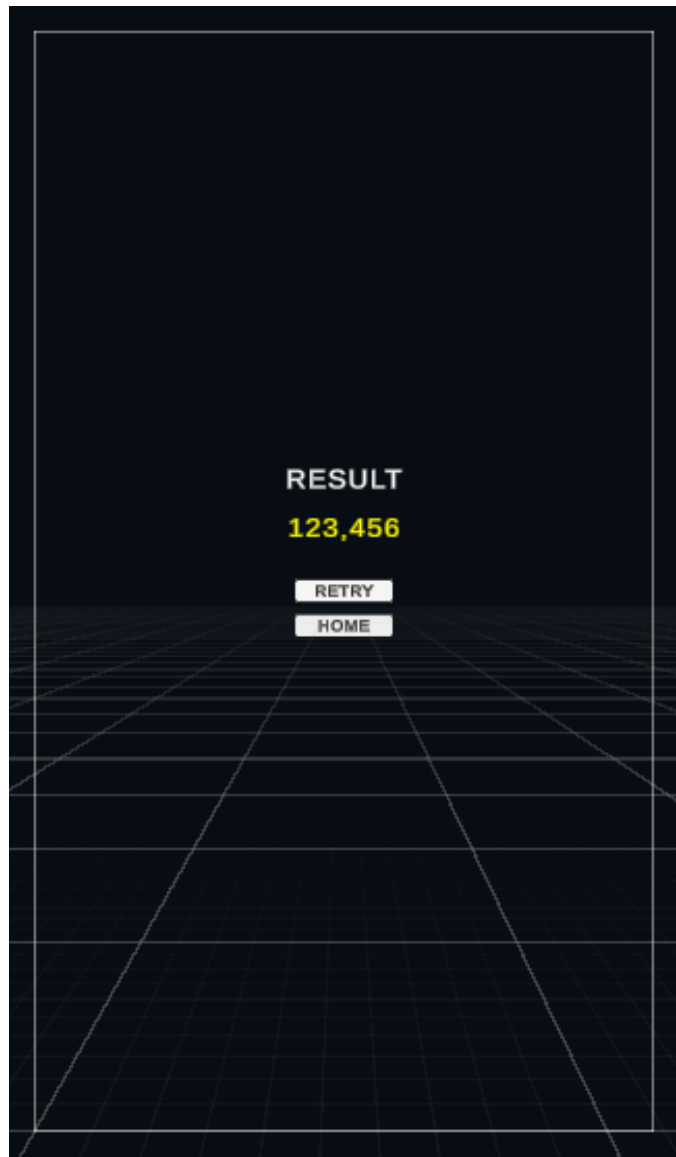


02 Main | `popup_pause`



02 Main I

popup_ingame_result



02 Main | ui_ingame_talk

