

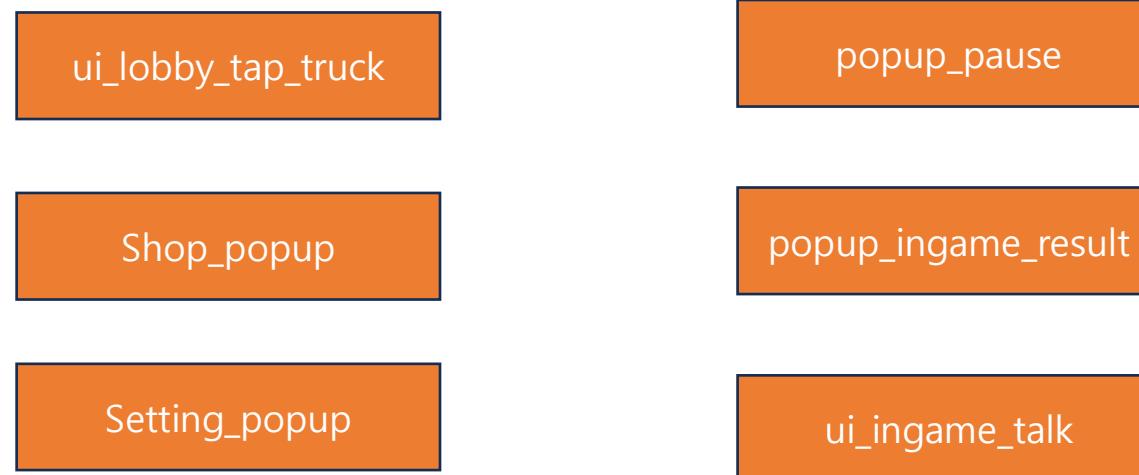
용사트럭 UI

**추가 회의가 필요 항목은 취소선 처리

01 Scene Flow | Uihud

= scene 0 | 름

= 포함된 프리팹 팝업

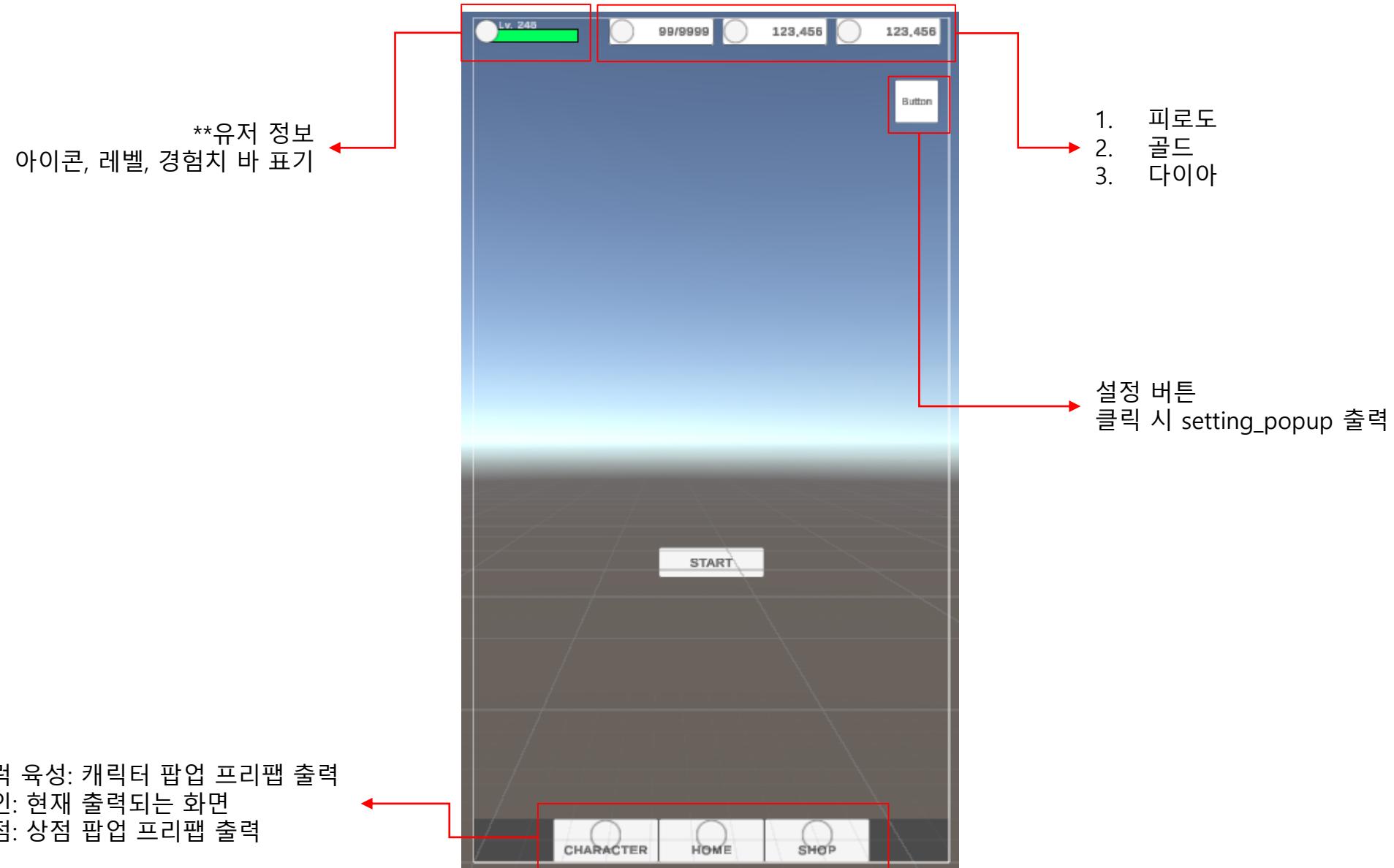


01 Entry

**로비화면

- 타이틀
- 게임시작 버튼

01 Lobby

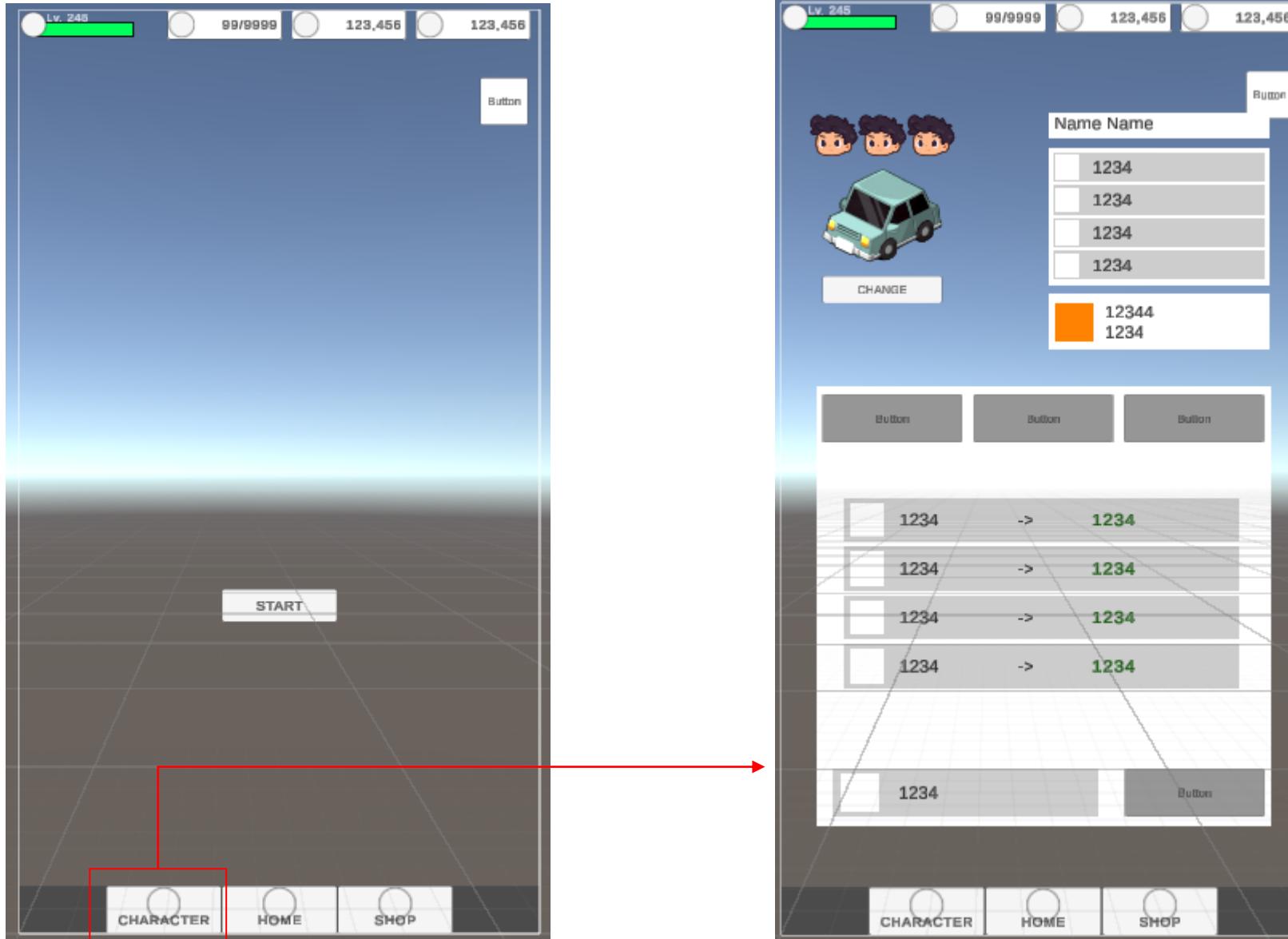


01 Lobby | setting_popup

**사운드 제거 버튼
**공지버튼



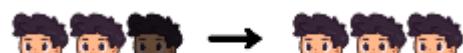
01 Lobby I ui_lobby_tap_truck



01 Lobby | ui_lobby_tap_truck



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



레벨업 비용

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

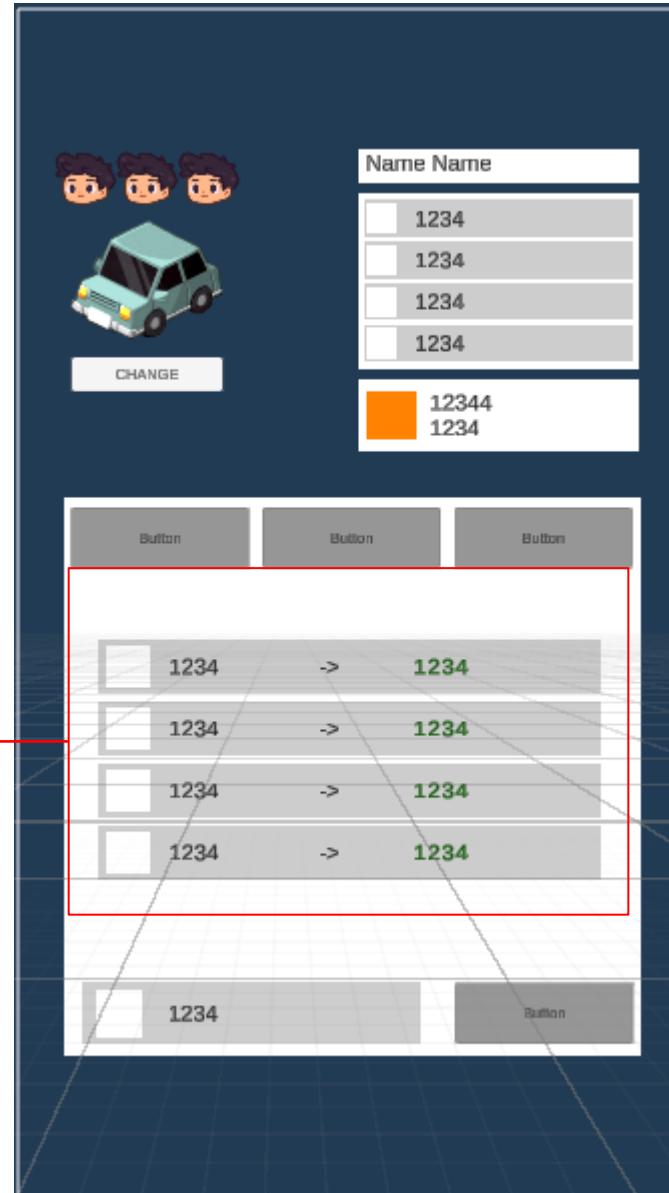
**강화 카테고리

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

선택하는 카테고리 별로 하단에 출력되는 내용 변경

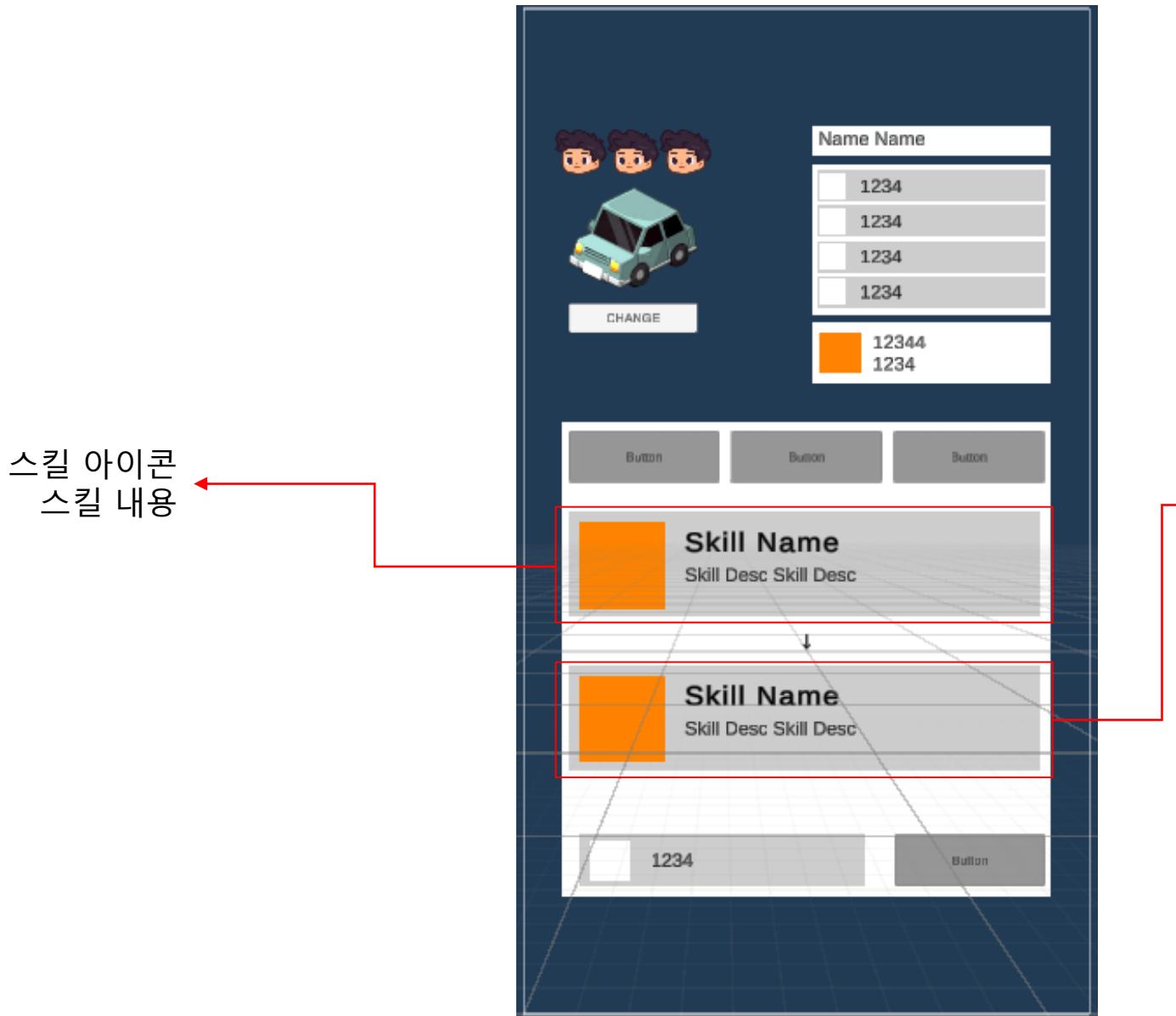
레벨업 버튼

01 Lobby | ui_lobby_tap_truck (view_stat)



1. 스탯 아이콘
2. 레벨업 시 스탯 변화 정보

01 Lobby | ui_lobby_tap_truck (view_skill)



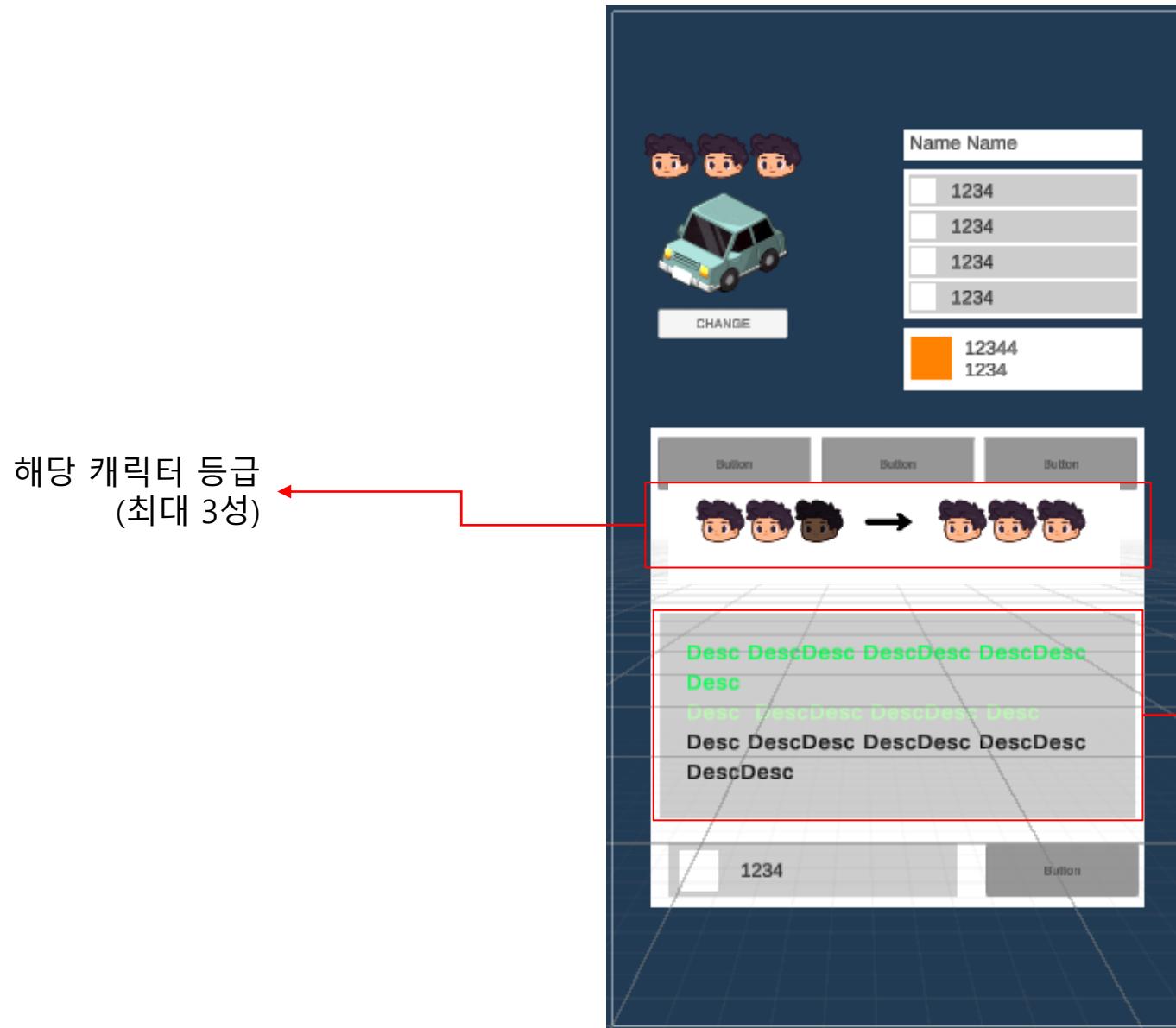
**강화 후 스킬 정보

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)



등급 상승 후 해금되는 패시브 정보 표기

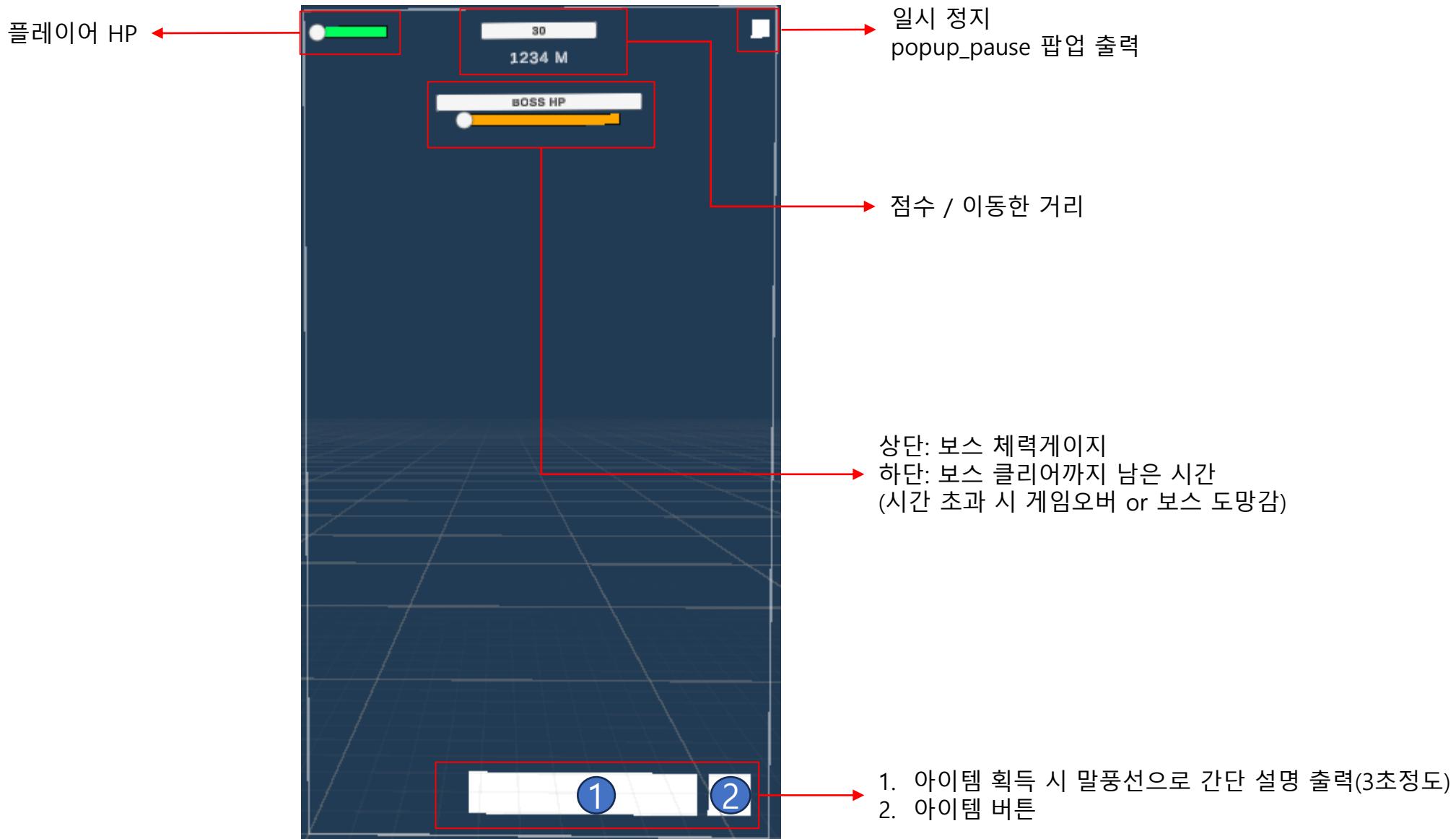
1. 이미 해금된 능력
2. 등급 상승하면 해금될 능력
3. 해금 안되있는 능력

해금 상태에 따라 텍스트 색깔로 구분주기

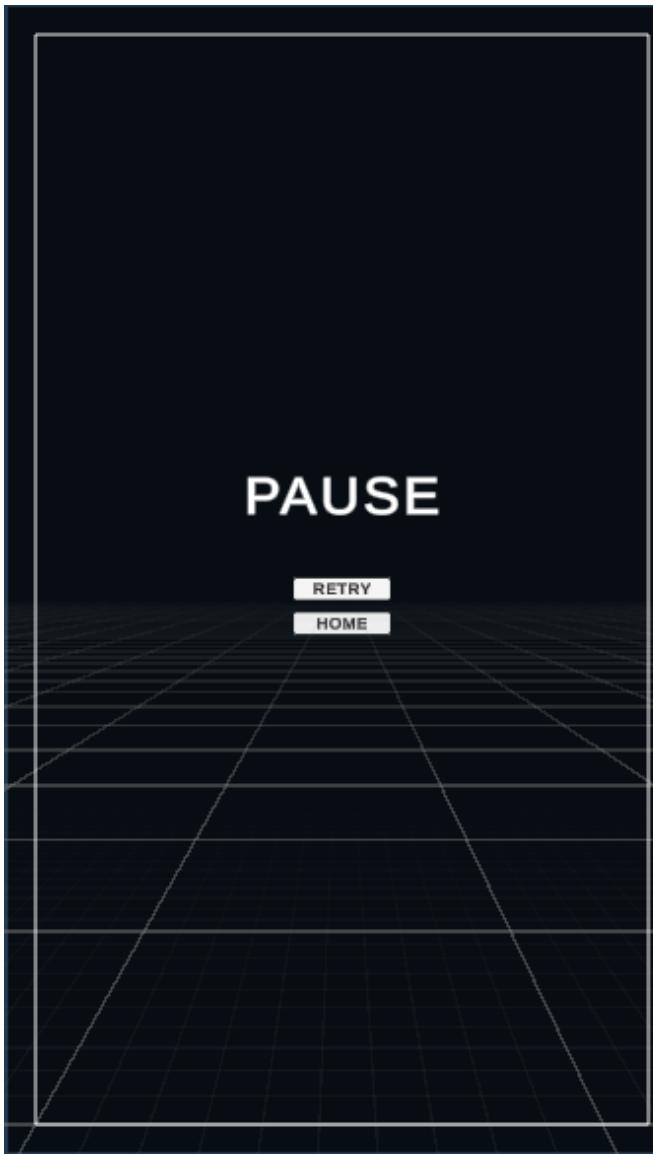
Ex)

- 할아버지 용사 획득 시 간달브로 변경될 확률 1% 증가 (해금)
- 할아버지 몹 등장확률 2%증가 (등급업 하면 획득)
- 할아버지가 자동으로 차에 부딪힘 (미해금)

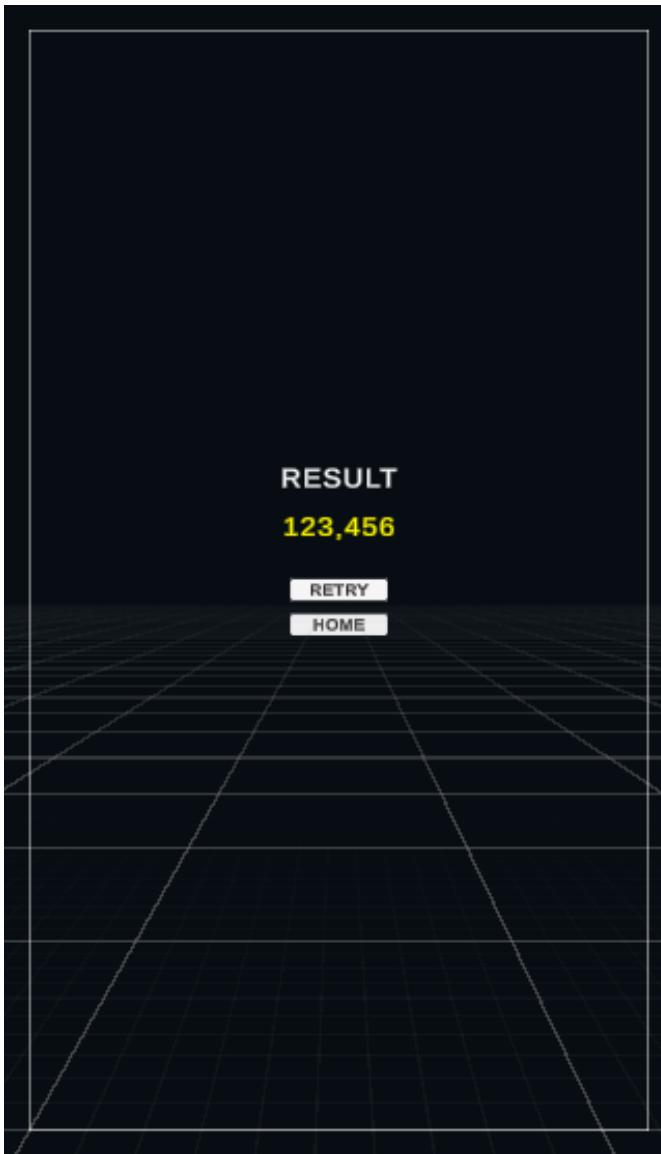
02 Main | Uihud



02 Main + ~~popup_pause~~



02 Main + ~~popup_ingame_result~~



02 Main | ui_ingame_talk

