옵션 시스템 기획서

|  |  |
| --- | --- |
| 작성자 | 제갈우진 |
| 버전 | 1.0 |

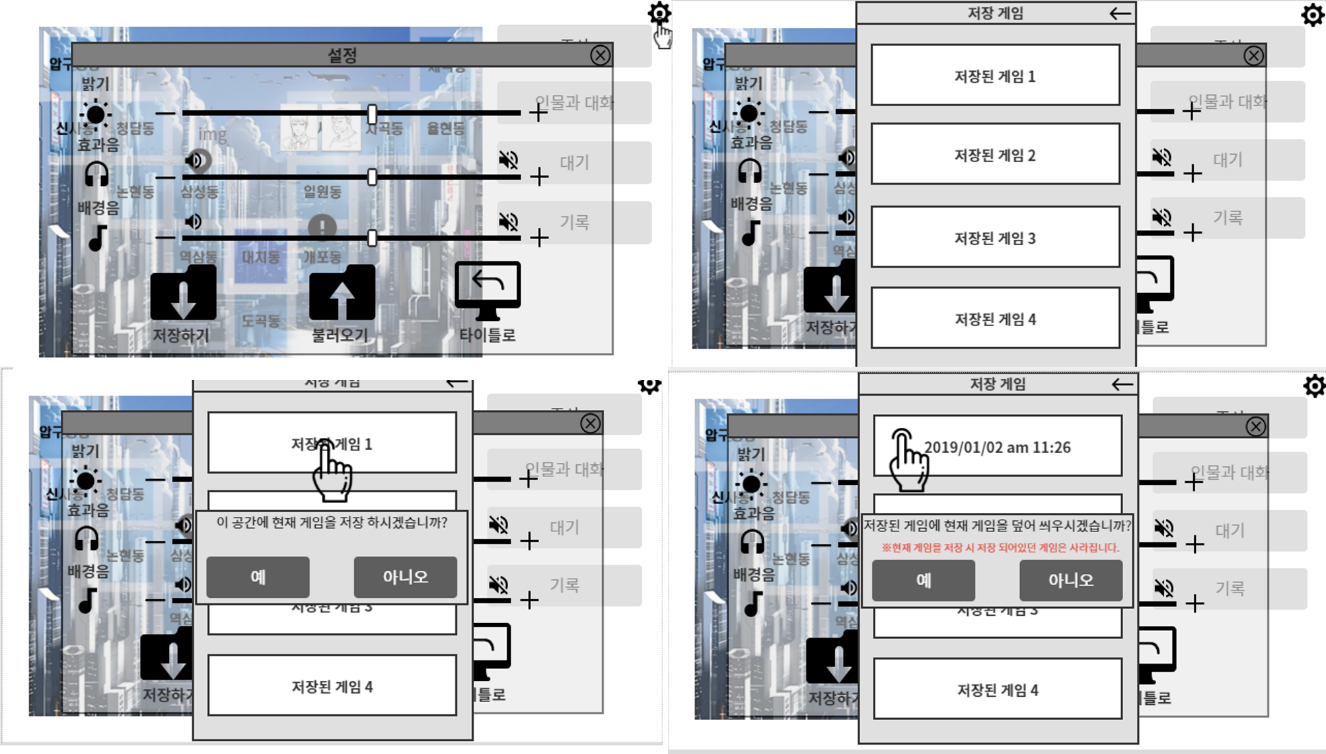
개요

본 문서는 게임 Revolt Day의 옵션 시스템을 다룬 문서이다.

기획의도

1. 음량 조절 기능을 통해 쾌적한 플레이를 하게 만듦.
2. BGM과 SE 분리
3. 음소거 기능 부여.

정책

****

(명암 조절은 삭제되었다.)

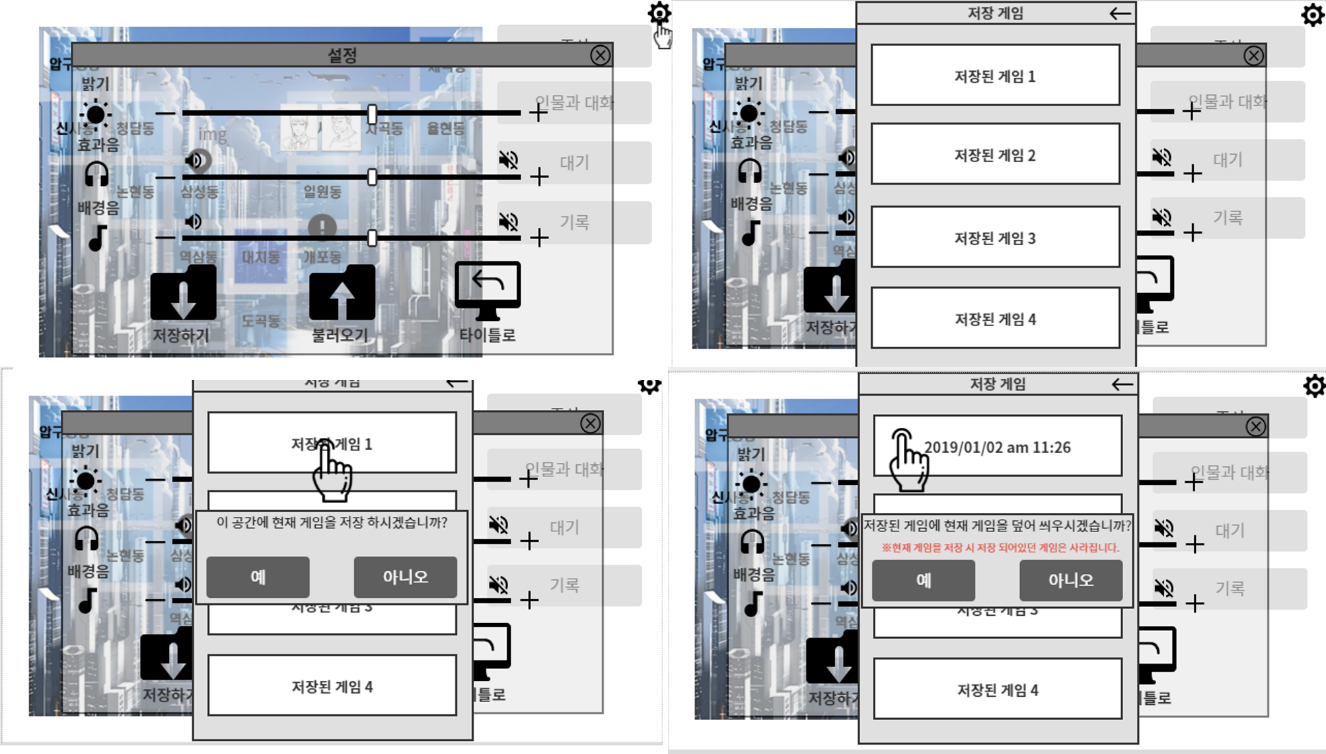
1. 접근 방법

* 메인화면: 옵션창 터치
* 월드맵: 우측 상단 버튼 터치

1. 기능

* 효과음 조절: 게임 SE 음량 조절
* 배경음 조절: 게임 BGM 음량 조절
* 월드맵 한정: 저장/불러오기/타이틀로 이동(저장&불러오기 기획서 참고)

1. 정책

* 각 볼륨 사운드는 별개로 취급한다.
* 디폴트 상태의 볼륨은 BGM,SE 모두 50%이다
* 0~100%에서 이루어지며, 음량 단위는 1퍼로 나누어진다. 사운드 볼륨 종류는 실질적으로 100칸이다
* 사운드 조절은 슬라이드 형식으로 이루어지며, 터치로 끌어서 조절이 가능하다.
* 왼쪽이 -, 오른쪽이 + 이다.
* 오른쪽으로 갈수록 슬라이드 게이지가 차오른다. 게이지 색은 회색이다.
* ****버튼를 눌러 해당 항목에 음소거가 가능하다. 다시 누를 시 이전 음량으로 돌아간다,

예외처리

* 옵션창이 켜져 있을 땐 옵션창 내부 UI외에는 다른 버튼들은 상호작용할 수 없다.
* 옵션창에서 사운드 볼륨 조절할 때 현재 출력되고 있는 BGM이 그대로 출력된다.
* SE의 경우 슬라이드를 조절하다가 터치를 땔 때 현재의 음량에 상응하는 터치SE가 출력 된다.
* OS 음량과 별도로 조절된다.
* 사운드 조절은 별도의 저장 없이 옵션창이 닫히면 저장된다.

옵션창이 닫히는 경우: 뒤로가기, 저장하기, 불러오기, 타이틀로

* 저장슬롯과 별도로 저장된다.