Lange Dialoge Erstellen – Unbenanntes Spiel (Julian Forster)

Das ist die Anleitung, um Dialoge zu erstellen. Anbei ist auch noch ein Template, welches man sich kopieren kann.

Die Dialoge können so lange sein, wie man will. Die Dialoge werden jeweils immer mit dem Schlüsselwort <new> unterteilt, damit ein Dialogabschnitt nicht zu lange wird. Da zu viel Text einfach weggeschnitten wird, sollte man lieber öfters das Schlüsselwort <new> verwenden. Unten ist ein Beispiel, Wie lange eine Zeile sein kann. Wenn man Enter drückt, kann man auch vorzeitig einen Zeilenumbruch erzwingen.

Um die korrekte Länge eines Abschnittes zu bestimmen, wird empfohlen, dass in Word zu machen, und die Schriftart Nova Cut (<https://fonts.google.com/specimen/Nova+Cut>) zu verwenden. Dann, wenn alles fertig ist, soll man alles nehmen, und in eine \*.txt Datei kopieren, da nur das das Programm verwenden kann.

Man kann auch den Text wie in Html für sich formatieren. Alle Schlüsselwörter: https://docs.unity3d.com/Manual/StyledText.html

Hinweise:

- man kann kein Scharfes ß zeigen!  
 - Man muss mindestens ein Leerzeichen zwischen den RichTextAttributen Lassen



https://cdn.pixabay.com/photo/2013/07/13/10/12/cross-156772_960_720.pngDas ist ein Beispiel, wie lange der Text sein sollte, um ein

Das ist ein Beispiel, wie lange der Text sein sollte, um ein

Template:

Das ist ein Beispiel, wie lange der Text sein g  
Und das insgesamt 4 male. Also es gutb insge  
samt 4 linien. Wie man das genau macht ist e  
uch überlassen (bisschen schöner auch noch)

Das ist ein Beispiel, wie lange der Text sein g  
Und das insgesamt 4 male. Also es gutb insge  
samt 4 linien. Wie man das genau macht ist e  
uch überlassen (bisschen schöner auch noch)

Das ist ein Beispiel, wie lange der Text sein sollte! Denn wenn man mehr als das schreibt, wird das einem einfach abgeschnitten!

<new>

Das ist ein Beispiel, wo man auch einfach nur

wenig schreiben

kann.

<new>

Man kann auch <size=60>Grosse</size> oder <size=20>kleine</size> Text mit <color=red>unterschiedlichen</color> <color=green>Farben</color> zeigen

<new>

Wenn ihr mehr efahtren wollt: <https://docs.unity3d.com/Manual/StyledText.html>

Das ist ein Beispiel, wie lange der Text sein sollte! Denn wenn man mehr als das schreibt, wird das einem einfach abgeschnitten!

<new>

Das ist ein Beispiel, wo man auch einfach nur

wenig schreiben

kann.

<new>

Man kann auch <size=60>Grosse</size> oder <size=20>kleine</size> Text mit <color=red>unterschiedlichen</color> <color=green>Farben</color> zeigen

<new>

Wenn ihr mehr efahtren wollt: https://docs.unity3d.com/Manual/StyledText.html