文本关键字设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *创建* | 陈磊 | 2021-03-08 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

# 名词注解

# 功能设定

## Step1 定义

* 通过分析游戏中的数据，动态变更文本中的某些关键字内容；

## Step2 格式

* 在标签符中填写关键字；

例如：<Name> 显示玩家的名称；

# 关键字

## Step1 玩家名称

* 使用格式：<Name>
* 效果：
  + 调用玩家的名称；
  + 文本加粗；
  + 颜色改为暗红色，#8b0000；

## Step2 玩家辈分

* 使用格式：<Call>
* 效果：
  + 判断NPC与玩家直接的等级差，找出对应的辈分称呼；
  + 文本加粗；
  + 颜色改为暗蓝色，#00008b；