Самое минимальное, что мы можем сделать – это визуальная новелла. А если это визуальная новелла, то в ней должна быть хорошая диалоговая система. А чтобы диалоговая система была хорошей, должен быть хорошим инструментарий для её реализации. Именно для описания всего этого и создан данный документ.

**Во что должна уметь такая система?**

**Стандартный функционал**

1. Поток предложений персонажей
2. Кнопка далее, чтобы переходить к следующей части показываемых сообщений.
3. Вывод имени говорящего.
4. Анимированные шрифты
5. Показ и смена спрайтов персонажей.
6. Выбор вариантов ответов
7. Следовательно, различные ветки диалога
8. Диалог должен влиять также на события игры, например, получение задания, предмета, начало битвы.
9. Стат чеки на те или иные варианты ответа.
10. Геймплей внутри диалога и вне диалога, желательно, должны существовать в гармонии (например, битва не может начаться, пока ты в диалоге, диалог не может начаться во время битвы, поэтому эти части игры не мешают друг другу. Или другой вариант гармонии).
11. Должны быть внутренние мысли персонажа, и/или повествование рассказчика (возможно, выделенные отдельным цветом).
12. Возможности для локализации.
13. Возможность управления камерой скриптом.
14. Текст может выдаваться сразу, а может постепенно, будто набирается
15. Озвучка или произносимые персонажами характерные звуки
16. Эффекты экрана (тряска, вспышка удивления итп)

**Доп возоможности**

1. Геймплей внутри диалогового окна
2. Различные условия для успешного нажатия на строчку диалога. Либо нужно нажать несколько раз, либо батонмэш, либо зажимать, либо что-то ещё
3. Возможность нажимать на текст, произносимый не главным героем. Например, чтобы обратить внимание на сказанное или использовать эти слова потом. Как в данганронпе.
4. Варианты ответа могут быть не сразу видны, могут выглядеть по-разному, сами иметь какие-то состояния. Например, это может быть неразборчивый текст, который при наведении, постепенно проясняется, типа это процесс мышления героя.
5. Возможность нажатия не только на текст, но и, например, на персонажей, объекты окружения. В зависимости от контекста.
6. Возможность перебивания? Типа можно выбирать момент, когда говорить, пока говорит другой персонаж.
7. А ещё можно подумать над тем, как несколько персонажей могут разговаривать друг с другом. Я имею в виду, чтобы они тоже могли перебивать друг друга и разговаривать одновременно.
8. Крутые появления диалогового окна.
9. Почему бы тексту не быть зеркальным, соответствуя существам из зазеркалья. Почему бы ему не набираться в обратном порядке для существ, живущих в повёрнутом вспять времени?
10. Что если существа, которые разговаривают непонятно, имеют слова с непонятными символами. Возможно, потом герой сможет их понимать, и эти символы приобретут смысл.
11. Подумать над материалами слов. В визуальном и геймплейном смысле. Надо посмотреть на свойство «material» у текста. Что если слова могут быть огненными? И отвечать на них можно ветренными или водными словами. Что если тогда слова взаимодействуют и на диалоговом окне происходит тушение горящего шрифта? Честно говоря, какого-то глубокого смысла я придумать пока не могу. Но подумать над этим надо.

Стоит посмотреть на Text Mesh Pro в Unity Store.

Сначала нужно вспомнить, как всё в Юнити устроено. Поэтому я просто попробую по-быстрому и по-простому реализовать каждую из этих фишечек.

Короче, синтаксис для всяких эффектов будет такой (в первой версии): чтобы текст был обработан по-особенному, по его краям должны стоять теги вида <атрибут1 = значение1,… атрибутn = значениеn>обрабатываемый текст</атрибут1=значение1></атрибут2=значение2>. Под угловыми скобками может находится несколько описаний атрибутов, через запятую, это ничем не отличается от подряд идущих тегов на каждый атрибут. Необязательно соблюдать, чтобы атрибуты не противоречили (мол сначала укажем одно значение, а затем сразу же другое значение того же атрибута, итоговый результат будет определяться порядком появления тегов). Теги просто указывают границы действия эффекта.