NPC 대화 모듈 상세

1. 버전: v0.2
2. 파일 위치: Assets/Resources/Dialog
3. 확장자: .txt
4. 파일 형식

* 파일은 “NPC명:내용”의 복수의 행으로 이루어짐
* ‘:’(콜론)을 경계로 NPC명과 내용이 나누어짐
* NPC명은 정해진 이름을 사용해야 올바른 일러스트를 표시할 수 있음
* 대화 내용의 디자인을 변경하는 기능(이탤릭/볼드/색 변경 등)은 차후 추가할 예정
* 예시)

|  |
| --- |
| 파일명 - Text.txt  ==파일 내용==  아리:안녕?  고슴도치:응, 안녕~ |

1. 추가 기능

* 문장 처음에 #명령어를 사용하면 특수한 동작을 할 수 있다.
* #NameInput : 플레이어의 이름설정 창을 불러온다.