DefineData : 설정값을 정의하는 파일

1. DefineChara: 캐릭터의 Id를 정해주는 시트
   1. NPCId : 10의 자리는 NPC의 소속(유닛)별로 통일을 권장합니다.

* *이외의 Define 어쩌구는 시스템 관련이기 때문에 수정 시 협의가 필요합니다.*

StoryClassData : 스토리 회차별 정보 파일

1. Index : 1부터 순서대로 증가합니다. 겹치면 안 됩니다!
2. StoryId : 연결할 스토리 데이터 파일명입니다.
   1. 최초 실행하는 파일의 이름은 Story000Data의 이름이어야 합니다.
   2. 100의자리는 n부
   3. 뒷자리 수는 nn화
      1. 예를 들어, 2부 12화는 Story212Data입니다.
      2. 화수별로 루트가 나뉘어진다면 알파벳 소문자로 구분해주세요.
   4. StoryPartName : n부
   5. StoryEpisode : n화
   6. StoryTitle : 스토리 소제목

Story(nnn)Data

1. Index : 1부터 순서대로 증가합니다. 겹치면 안 됩니다!
2. DialogueId : 각 대사별 Id. 겹치면 안 됩니다!
3. DialogueNPCId : 함수화 되어있습니다. 위에서부터 드래그해서 복사해주세요.
4. #DialogeNPCName : NPC 이름을 한글로 적어주세요.
5. DisplayCustomCharaName : NPC 데이터가 없는 모브 캐릭터 이름.

캐릭터 이름 없이 나레이션만 넣고싶을 경우 #DialogeNPCName와 DisplayCustomCharaName를 공란으로 비워주세요.

1. DialogueDsc : 대사 텍스트
2. #DisplayChara1~2\_NPCName : 화면에 표시할 NPC의 이름 (DefineData 파일 참고)
3. #DisplayChara1~2\_PosName : 화면에 표시할 NPC의 위치 (DefineData 파일 참고)
4. #DisplayChara1\_StateName : 화면에 표시할 NPC의 감정 상태
5. DisplayCustomCharaSprite : 모브 캐릭터 두상 (리소스 파일명)
6. NextId : 현재 대사 다음으로 불러올 대사의 DialogueId를 기입.
7. Branch1~3 : 분기점. 선택지 대사|NextId의 구성입니다.
   1. 해당 대사에 PostStory 데이터가 있을 경우 Branch를 무시하고 PostStory로 이동합니다.
8. BG : 배경 이미지 리소스 파일명
9. BGM : 배경음악 리소스 파일명
10. VFX : 화면 효과 (DefineData 파일 참고)
11. SFX : 효과음
12. PreStory : 이전 스토리 파일명 (예: Story000Data)
13. PostStory : 다음 스토리 파일명 (예: Story102Data)

* 이 뒤의 정보는 함수화 되어있습니다. 위에서부터 드래그해서 복사해주세요.