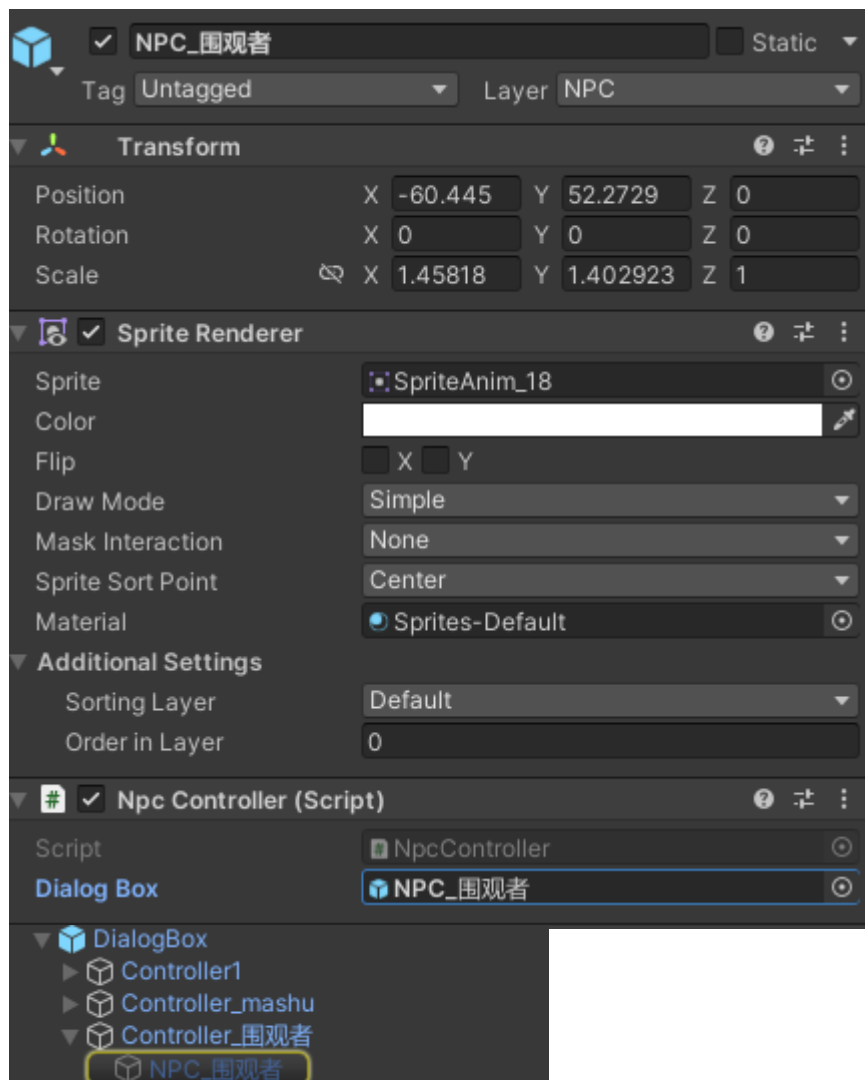


NPC 的相关接口：

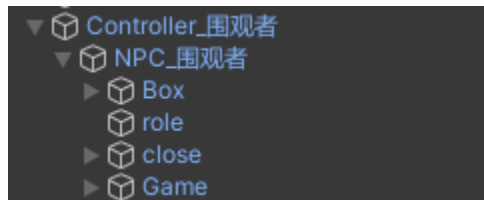
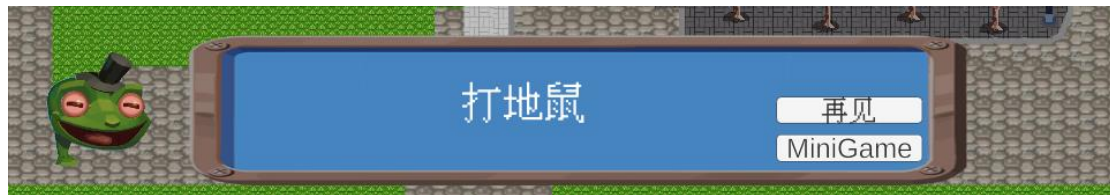
NpcController 中的 DialogBox 需要与 Controller_name 下的 NPC_name 相关联，例如



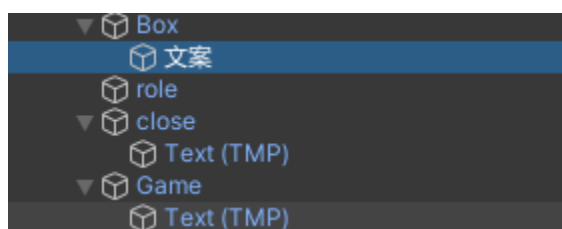
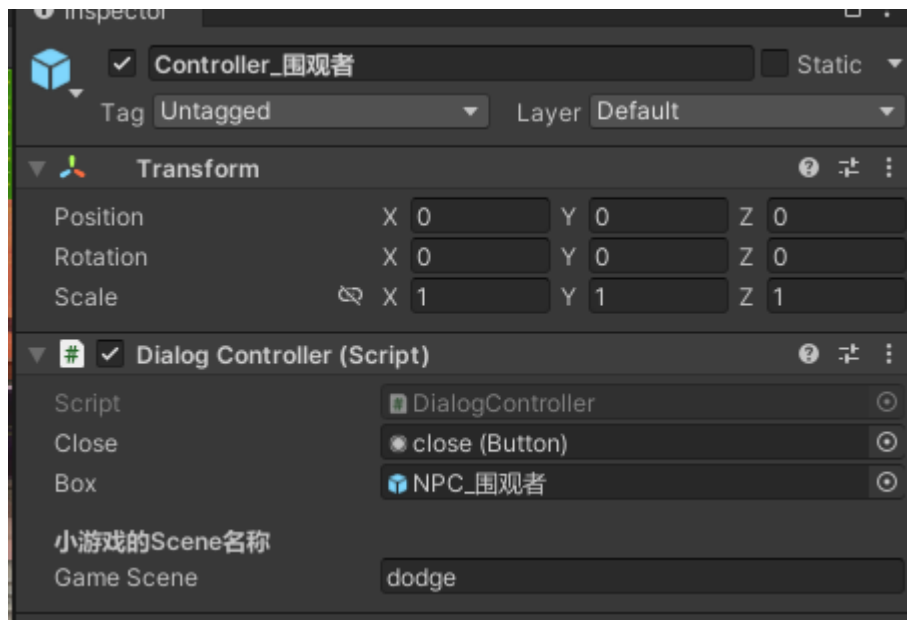
注：是 DialogBox 里面的 NPC_name 不是 NPC 下面的

创建新的 NPC 时，需要复制 NPC 和 DialogBox 下对应的两个元素

DialogBox 组件内容:



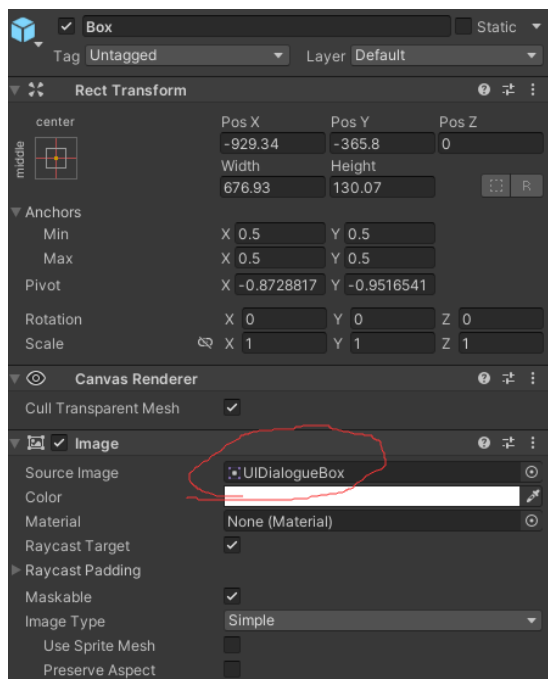
再见的 button 对应 close 组件，minigame 对应 Game 的组件



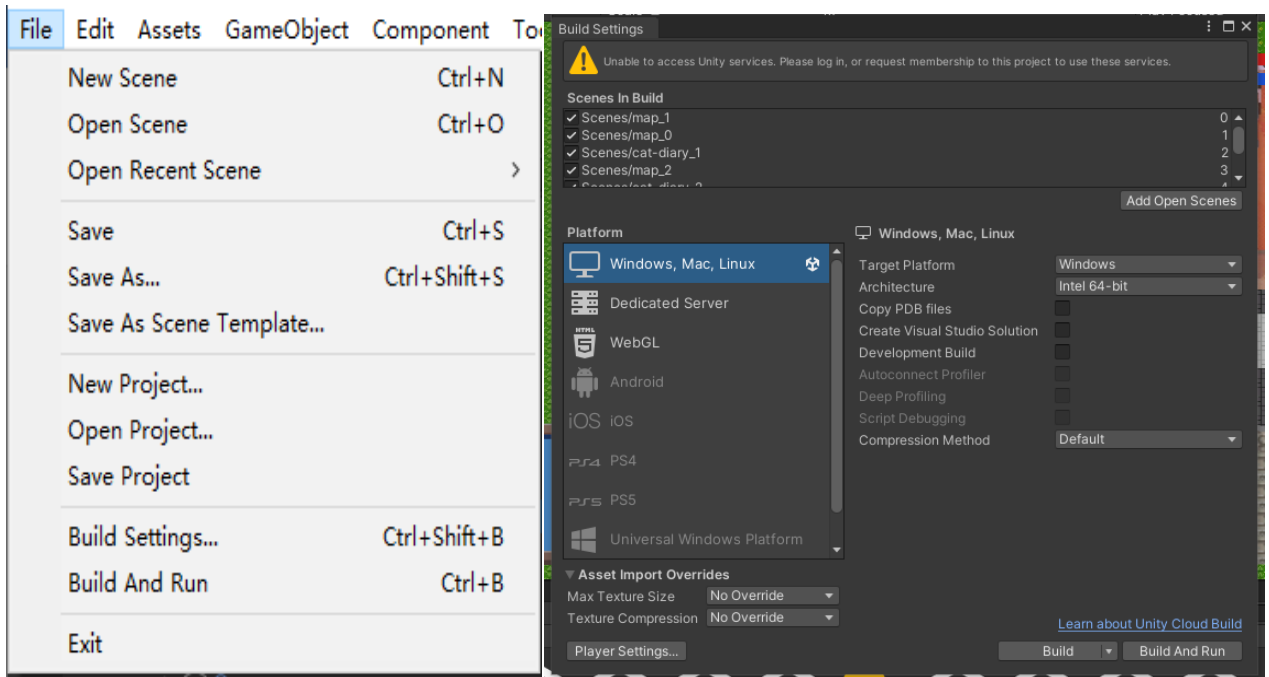
双击 Box、role、close、Game 找到对应 UI 后即可修改相应的位置和大小等元素

修改相应的文案在“文案”中修改人物对话，Text(TMP)中修改 button 的文字内容。人物和 NPC 对话互动还没实现，现阶段只有一句话的演示

修改 UI 图片在对应的组件中，修改 Source Image 即可



如要修改 Game 按钮切换的小游戏，在 Controller_name 中的 Game Scene 修改相应的 Scene 名称



如果不能切换，在左上角 File-Build Settings 中把对应的 Scene 添加进 Scenes In Build