

러시아/크렘린



Day3

MiniGame



X

KIM SEONG HUN



김성훈

성격

이상적인 원리주의자,
개인의 시간을 중요시함

좋아하는 것

심리학 공부,
운동

성훈의 이야기

타인에 대한 이해와 공감



호감도

차승호

윤지수

한은지

김성훈

Day4



?

윤지수

... 자요?

Day4



?

승호

지수

은지

성훈

X

차승호



좋아요. 좋아하는 일을 찾아 떠나는 모험이잖아요. 뭐든 도전해보면 좋죠.

그래요, 고민하는 것도 좋지만... 조금 쉬어요. 생각이 많으면 병이 될 수 있어요. 꼭 자요.

?

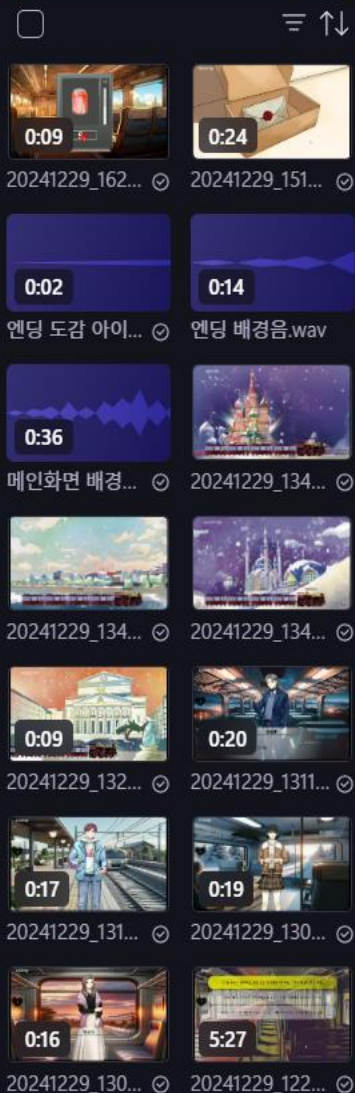
마음 고생이 많았겠어요. 저는 언제나 응원해요. 저한테 말해줘서 고마워요.

```
77 dialogueRunner.AddCommandHandler<string>("ChangeEndingImage", ChangeEndingImage);
78 dialogueRunner.AddCommandHandler("ShowItemPop", ShowItemPop);
79
80 }
81
82 [YarnCommand("Increase_Likes")]
참조 2개
83 public void IncreaseLikes(string npc)
84 {
85     if (npc == "sh")
86     {
87         //GameObject ej_gage = GameObject.Find("ej_gage");
88         sh_gage.GetComponent<HpDirector>().shGage();
89         IncreaseFavor("NPC1", 5);
90         ShowLikeText("차승호 +5");
91     }
92     else if (npc == "js")
93     {
94         //GameObject ej_gage = GameObject.Find("ej_gage");
95         js_gage.GetComponent<HpDirector>().jsGage();
96         IncreaseFavor("NPC2", 5);
97         ShowLikeText("윤지수 +5");
98     }
99     else if (npc == "ej")
100     {
101         //GameObject ej_gage = GameObject.Find("ej_gage");
102         ej_gage.GetComponent<HpDirector>().ejGage();
103         IncreaseFavor("NPC3", 5);
104         ShowLikeText("한은지 +5");
105     }
106     else if (npc == "shn")
107     {
108         //GameObject ej_gage = GameObject.Find("ej_gage");
109         shn_gage.GetComponent<HpDirector>().shnGage();
110         IncreaseFavor("NPC4", 5);
111     }
112 }
```

```
1 |title: Day6_js
2 |tags:
3 |---
4 |<<ChangelImage "지수배경">>
5 |<<PlayAudio1 "Ending">>
6 |기차가 목적지에 가까워지며, 하나둘 내리기 시작했다.
7 |차창 밖으로 보이는 풍경은 점점 흐려지고, 여정의 끝이 다가오는 듯해 아쉬움이 퍼진다.
8 |침대에 놓인 짐들을 치우고 있는 그때였다.
9 |<<ShowCharacter "js">>
10 |윤지수: 큼... 이제 정말 마지막이네요... 어, 창문 좀 봐봐요.
11 |<<HideCharacter "js">>
12 |마지막으로 남은 둘은 같이 창문을 바라본다.
13 |주인공: 지수씨, 아직 안 갔어요?
14 |<<ShowCharacter "js">>
15 |윤지수: 네... 하고 싶은 말이 있어서요.
16 |<<HideCharacter "js">>
17 |주인공: 어떤 거요?
18 |<<ShowCharacter "js">>
19 |윤지수: 덕분에 소중한 시간을 보낸 것 같다구...요.
20 |윤지수: 비슷한 상황에 놓여있기 때문에 더 챙겨주셨겠지만... 그동안 너무 고마웠어요.
21 |<<HideCharacter "js">>
22 |주인공: 저도 너무 소중한 시간을 보냈어요. 우리 여정이 이렇게 끝나는 게 아쉽네요.
23 |<<ShowCharacter "js">>
24 |윤지수: 큼, 그러게요... 이렇게 같이 눈을 보니 좋네요.
25 |<<ShowCharacter "js_cr">>
26 |윤지수: 혹시... 실례가 안 된다면... 말을 놓는 건 어때요...?
27 |<<HideCharacter "js_cr">>
28 |주인공: 그럼, 당연하죠! 언제든지요. 그럼 지수야, 잠깐 나가자. 사진 찍어줄게!
29 |<<ShowCharacter "js_sm">>
30 |윤지수: 응?
31 |<<HideCharacter "js_sm">>
32 |<<ChangeEndingImage "지수엔딩">>
33 |<<wait 4>>
34 |<<ChangelImage "지수배경">>
35 |<<ShowItemPop>>
36 |<<wait 4>>
37 |===
```

- 사용자 미디어
- 녹화 및 제작
- 콘텐츠 라이브러리
- 템플릿
- 텍스트
- 전환
- 브랜드 키트

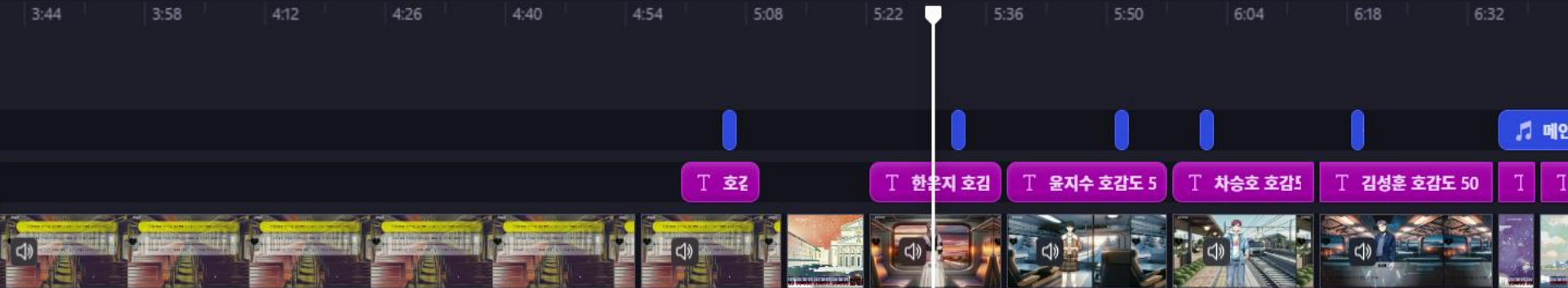
미디어 가져오기



미디어가 백업되지 않았습니다.



05:29.88 / 06:50.92



- 자막
- 오디오
- 페이드
- 필터
- 효과
- 색상 조정
- 속도
- 전환
- 색상