1. 대화 시스템

엔피씨마다 프리팹이 존재 -> 엔피씨마다 스크립트가 존재

Ex.) Npc1. script

Ex.) Npc2. script // 각 스크립트는 자신의 대사를 가지고 있음

Npc 스크립트엔 공통된 변수 존재 :

다이얼로그 카운트; //몇번째 대화 인지 나타냄

대화의 종류;

따라서 NPC 매니저 스크립트가 필요.

글로벌 스크립트에선 메인 진행도를 나타내는 변수 필요.

1-1 대화 기능 -

특정 대사가 중요할 수 있기 때문에, 다시 보는 기능 필요. (미구현)

대화 스킵이 가능해야함. ㅇ

대화는 한 글자씩 나와야함. ㅇ

대화는 말풍선으로 진행되고 글자에 따라 늘려져야 함. ㅇ

질문식 대화와 질문을 안하는 대화가 있음 ㅇ

(대화후 대화의 정보를 SendMessage를 통해 전달한다.. 대화의정보 - 대답을 해야하는가?

- 대답의 선택지의 갯수

- 대화의 성격과 번호

대답의 메세지는 해당 캐릭터에게 state를 변경하는 메세지를 보낸다. (미구현)

2. 대화의 종류

각 종류의 대화는 성격이 다르므로 다른 변수에 저장 해야 한다. (NPC 매니저 스크립트에서

1순위 현재 스토리 진행에 알맞은 대화 - 특정 대사를 친다. (메인 진행과 관련해서)

2순위 개연성 있는 대화 - 메인과 상관없이 특정 조건을 만족했을 때. (

EX) 좋아하는 물건을 가지고 있다던가)

3순위 의미 없는 대화 - 의미 없는 대사를 랜덤으로 친다. (npc의 성격을 나타낸다)