

Let's Break Up 纯文本剧情包数据结构 v2

基本结构

*** 【单独卡片开始符号，三个*】

@卡片 ID#备注#说明文本#是否倒计时 (若倒计时则写倒计时，没有则空)

@属性#属性名称 (卡片类型,卡片文本,图片地址等) #属性值 【此行可选】

@操作 (左,右,超时,回复 1 等) #操作文本#操作效果 (情趣+, 好感--) #转入卡片 ID#其他

@操作 (左,右,超时,回复 1 等) #操作文本#操作效果 (情趣+, 好感--) #转入卡片 ID#其他

@操作 (左,右,超时,回复 1 等) #操作文本#操作效果 (情趣+, 好感--) #转入卡片 ID#其他

结构说明

每张卡片以***符号表示卡片开始。

每一行以@开始，第一行为卡片的主要信息，不可忽略。单项信息以#分割开，单项信息内可以随意换行，但不能出现#符号。每行相应#符号的数量应该保持一致，否则信息可能会错乱。

第二行之后为属性和操作行，行之间顺序不重要，且每行可以按照卡片需要忽略。属性行以“@属性#”开头。

注意：转入卡片 ID 不可以使用括号表示游戏成功或突然死亡，需要转入对应的卡片类型为“游戏成功”或“游戏失败”卡片表示死亡或成功。对应卡片可只需要写明“卡片文本”属性说明死亡或成功原因，不需要相应操作行。

Tips: 一个检查办法就是除了属性只有两个#号，保证其他每行都有三个#符号

主要信息行，以#隔开	
卡片 ID	卡片的唯一辨识符，其他卡片转入时所对应。可以为数字，字母或二者组合。
备注	卡片的备注，可以不需要用括号括起来
说明文本	剧情推动说明文本，显示在卡片上方。
是否倒计时	可选选项：倒计时，[空白] 若倒计时则写“倒计时”，没有则空。但不可省略#符号。

属性行，以#隔开									
属性标识符	写明“属性”二字								
属性名称	可选选项：卡片类型，卡片文本，图片地址，备注，以及后期更多内容。 (必须按照可选选项写明)								
属性值	<p>可参照以下表格填写：</p> <table border="1"> <tr> <td>卡片类型</td><td>可选选项：左右滑动，微信聊天，微信朋友圈，分手 回避，游戏成功，游戏失败 (必须按照可选选项写明)</td></tr> <tr> <td>卡片文本</td><td>在没有滑动情况下卡片上的文本</td></tr> <tr> <td>图片地址</td><td>卡片背景图片的文件名</td></tr> <tr> <td>备注</td><td>如朋友圈图片，评论等，需后期制作的内容</td></tr> </table>	卡片类型	可选选项：左右滑动，微信聊天，微信朋友圈，分手 回避，游戏成功，游戏失败 (必须按照可选选项写明)	卡片文本	在没有滑动情况下卡片上的文本	图片地址	卡片背景图片的文件名	备注	如朋友圈图片，评论等，需后期制作的内容
卡片类型	可选选项：左右滑动，微信聊天，微信朋友圈，分手 回避，游戏成功，游戏失败 (必须按照可选选项写明)								
卡片文本	在没有滑动情况下卡片上的文本								
图片地址	卡片背景图片的文件名								
备注	如朋友圈图片，评论等，需后期制作的内容								

操作行，以#隔开	
操作	可选选项：左，右，超时，选项1，选项2，选项3，回复1，回复2，回复3等 (必须按照可选选项写明)
操作文本	相应操作文本
操作效果	操作引发的玩家数值变化，不一定需要括号包围。 包括好感，情趣，财富，亲友。数值变化用+/-符号表示，最多3个。 以中文逗号分隔。如： 情趣+，好感--
转入卡片 ID	转入的卡片ID，可以忽略“转入”二字。游戏突然死亡或成功必须有对应卡片并转入。
其他	如分手回避模式选择错误后的提示消息。

范例结构

1.-----

@11#接 10 左# “小哥哥，我给你个东西，你要吗？” 网红女主播要你把手伸出来#倒计时

@属性#卡片类型#左右滑动 【若忽略此行则默认为左右滑动】

@左#伸手。 #情趣+，好感--#转入 12

@右# “滚！” 老太婆坏得很。 #情趣-，好感++#转入 13

2.-----

@11#接说明过渡和 10b#庆生会有惊无险地结束了。你去结账之前，女朋友的闺蜜加了你的微信，并把晚上的饭钱转给了你。 #

@左#接受，再转给女朋友！ #亲友-，好感-，财富+#转入 12

@右#不接受，我请了！ #财富-，亲友+#转入 12

@12#接 11，左右滑动进入闺蜜朋友圈界面#送女朋友的闺蜜先上车离开之后，一旁的女朋友要你看闺蜜刚发的朋友圈。 #

@左###转入 pyq

@右###转入 pyq

@pyq#备注：朋友圈#

“蒙时光不弃，又长大一岁，感谢每个阶段的自己，也感谢为我庆生的好姐妹和她帅气的男票。” #

@属性#卡片类型#微信朋友圈

@属性#备注#图片，图片，图片

点赞人：女友

其他人回复：女友回复 “永远爱你哟，比心！”

@回复 1#回复女友 “也要爱我哟！” #情趣+，好感++，亲友-#转入 13a

@回复 2#回复闺蜜 “爱你哟，比心+1” #好感-，亲友+#转入 13a

@回复 3#不作回应。 #情趣-#转入 13b

@13a# (接闺蜜朋友圈回复 1 和回复 2) #看完闺蜜的朋友圈，女朋友又不开心了。是因为？#倒计时

@左# “你不是在吃醋吧？” ##转入 death1

@超时###转入 death2

@右#闺蜜的朋友圈图片只 PS 了自己。 #情趣+，好感+##转入 14

@death1#死亡 1#分手吧！你是不是对我闺蜜有想法？#

@属性#卡片类型#游戏失败

@death2#死亡 2#分手吧！看到我不开心，也不来哄我吗？#

@属性#卡片类型#游戏失败

3.-----

@01##你来到电影院门外，女朋友看上去很生气。#倒计时

@属性#备注#(配图 2，女主生气)

@属性#图片地址#2

@属性#玩家头像#scared

@左#我错了！#情绪+##转入 02a

@超时#沉默#情绪--##转入 02b

@右#你怎么了？#情绪+##转入 02c

@02a#接 01 左# “错哪了？” 女朋友反问。#

@属性#图片地址#2b

@属性#玩家头像#scared

@左#迟到了。#情绪-##转入 03a

@右#惹你生气了！#情绪+##转入 03a

@03a#接 02a# “算你识相。” 女朋友接着问，“我今天怎么样？” #

@属性#图片地址#happy

@属性#玩家头像#han

@左#比平时漂亮！#情绪+##转入 04a

@右#裙子真好看！#情绪++##转入 04a

@04a## “我剪了刘海！” 女朋友用手比了一个两厘米的长度。#

 @属性#备注# (配图 3 , 女主 , 及下角男主流汗的表情)

 @属性#图片地址#3

 @属性#玩家头像#han

 @左#我也要去剪！#情绪++#转入 05a

 @右#哇 , 美呆了 ! #情绪+/#转入 06a

4.-----

@mc1## “嗡！”

收到微信新消息 , 你觉得发消息的人应该是 ? #

 @属性#卡片类型#分手回避

 @属性#图片地址# 【手机震动 , 配图 1】

 @选项 1#妹妹###别闹 , 你没有妹妹。

 @选项 2#女神###女神不就是女朋友吗 ?

 @选项 3#女朋友##转入 mc2#

@mc2##你的女朋友 , 她是一个 #

 @属性#卡片类型#分手回避

 @属性#图片地址# 【手机震动 , 配图 1】

 @选项 1#喜欢二次元的小学妹###未解锁选项

 @选项 2#恋爱半年的同龄女生##转入 t3#

 @选项 3#大你一岁的 OL 御姐###未解锁选项

5.-----

@06c#接 05c 左#更多小孩跑过来 , 围着你又哭又闹。#

 @属性#备注# (配图 7 , 主视角 , 一大群拿着花的小孩包围过来。下角 , 男主欲哭无泪的表情)

 @属性#图片地址#7

 @属性#玩家头像#surprised

@左#拉女朋友逃走。##转入 death6

@右#继续掏钱。##转入 death7

@death6#接 06c 左#突然死亡。 "分手吧！你这人没有同情心！#

@属性#卡片类型#游戏失败

@属性#图片地址#4

@属性#玩家头像#fail
