

# 剧情包编辑器使用说明

## 主界面



## 导入纯文本剧本

1. 纯文本剧情必须按照《剧本包数据结构 v2》编写才可以成功导入编辑器，点击菜单“导入”开始导入。



2. 将剧本复制粘贴到文本框中（由第一个\*\*\*一直到最后的\*\*\*）

### 纯文本剧本导入

```
在此处粘贴纯文本剧本
@左#好的! ##转入01
@右#OK! ##转入01
***
@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#背景头像#background
```

纯文本剧本必须强制按照以下格式撰写：

3. 点击按钮开始导入，第一个按钮将覆盖现有编辑区内的所有卡片（请注意保存！），第二个按钮将在现有区域的所有卡片后面加入新的卡片。

导入纯文本剧情，覆盖已有剧情

导入纯文本剧情，添加到已有剧情

4. 导入后，系统将自动进行基本格式检查，您也可以点击按钮手动检查格式。标红的格式错误需要修复后才能成功进行游戏。

#### 剧本包格式检查器

检查剧本包

格式错误（必定会造成剧本包无法使用）

【卡片01】找不到下张ID为02a的卡片！！

格式警告（可能产生问题，但问题不大）

【卡片start】缺少图片  
【卡片transition】缺少图片

## 保存及读取编辑区内卡片

1. 点击菜单中保存按钮打开保存界面。卡片将保存为 JSON 格式，这种格式可以直接被编辑器和游戏程序读取，以方便下次导入编辑器进行编辑

新建

导入

保存

测试

2. 编辑器带有保存和读取功能。不能保证每次编辑都会自动保存在缓存中，所以请在编辑完后都**手动保存**。

## JSON导出与上传

在此处输入JSON



该截图展示了JSON导出与上传的界面。顶部有一个输入框，提示“在此处输入JSON”。下方有两个主要操作区域，分别用红色框标注。第一个区域包含两个按钮：“生成JSON”和“下载JSON”，上方分别有文字“导出编辑器内的JSON到文本框中”和“下载JSON包”。第二个区域包含一个按钮：“导入JSON”，上方有文字“将文本框中的JSON导入到编辑器内”。在右侧，有垂直排列的红色文字“保存”和“读取”，分别对应上述两个操作区域。

3. **保存**的最直接办法即为点击“下载 JSON”按钮，即可得到当前的保存文件。也可以点击“生成 JSON”直接从文本框内复制。
4. 如果需要**读取** JSON，您需要打开之前下载的 JSON 文件，然后全选并复制所有内容，粘贴到文本框内，然后点击“导入 JSON”即可。

## 新建和编辑卡片

1. 点击“+”号或点击菜单中的“新建”即可新建一张卡片



该截图展示了新建卡片的界面。顶部有一个深蓝色导航栏，包含“新建”、“导入”、“保存”和“测试”按钮，其中“新建”按钮被红色框标注。下方是一个“新建卡片”对话框，右上角有一个关闭按钮“X”。对话框内包含以下元素：

- “卡片ID”输入框
- “卡片类型”下拉菜单，当前显示“左右滑动”
- “是否限时”下拉菜单，当前显示“否”
- “故事情节文本”输入框

2. 点击卡片上的“编辑”按钮即可编辑卡片上的文字



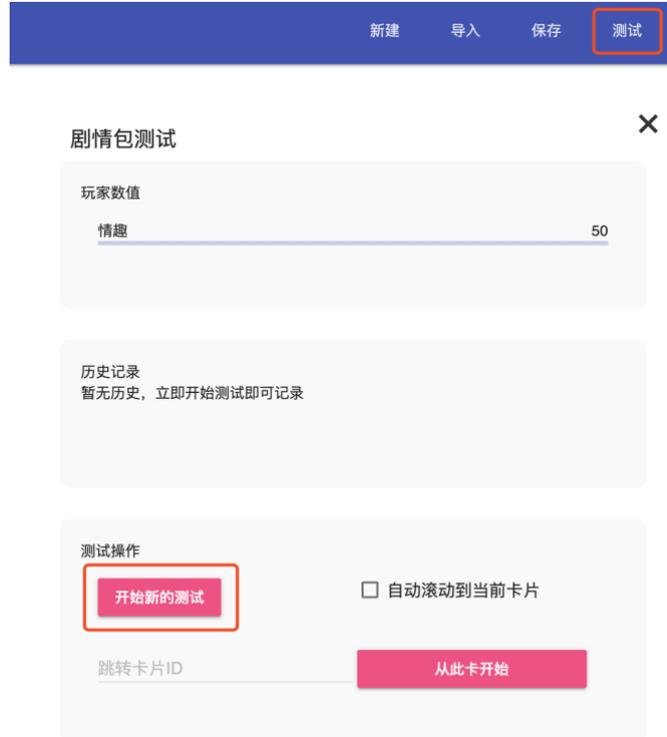
3. 新建或编辑完成后即可点击下方保存按钮保存。

## 卡片操作



# 剧情包游戏性测试

1. 点击测试即可进入测试面板



2. 点击开始新的测试默认从第一张卡片开始游戏。若勾选“自动滚动”，在游戏中将会自动定位编辑器到游戏当前卡片。您也可以输入卡片 ID 点击从此卡开始，导航游戏到任意一张卡片继续。

(下页继续)



3. 点击三个选项其中的一个即可游戏，玩家数值将会记录您的选择对玩家数值的影响，这样可以对卡片进行对应的调整。历史记录会记录所有选择过程的卡片 ID。点击任何 ID 会跳转到对应卡片，下方“从此卡开始”也会更新，点击“从此卡开始”即可从此卡片 ID 开始新的测试。

您可以在测试的同时编辑卡片内容，测试不会受到影响。这样方便您可以对剧情包卡片做出任何快速修改。