

タグは[]の間に囲んで記述し、基本的に半角英数字文字にて記述。
[の直後にタグ名を書く。ex) [wait
タグには属性を付加することが可能で、属性をつけない場合はタグ名の直後に] を書いて括弧を閉じる。
属性を付加する場合は、タグ名のあと・前の属性のあとに半角スペースを空けて属性名を書く。
属性名のあとには = を書き、そこに属性の値を書く。
すべての属性を書いたら、] を書いて括弧を閉じる。ex) [wait time="1000"]
属性の値は必ず "" で囲む。

***** システム *****

import (モジュール・変数をインポートする)		[import type="motion" name="greeting" autounload="false"] / あいさつモーションモジュールをインポートします		
指定されたタイプのモジュールをインポートします。インポートされたモジュールはシナリオファイルの終了後、自動的にアンロードされます。				
属性	必須？	値	説明	デフォルト値
type	yes	motion / voice / music / var	モジュールのタイプを指定します	
name	yes	モジュール名	モジュールデータベースに登録されているモジュール名を指定します	
autounload	no	真偽値	シナリオファイル終了後、自動的にモジュールをアンロードするか指定します	true

***** タグ *****

wait (指定時間待つ)		[wait time="1000" canskip="no"] / クリックでスキップできない1秒間のウェイト		
指定されたミリ秒分、シナリオの進行を一時停止します。				
属性	必須?	値	説明	デフォルト値
time	yes	時間 (ms)	ウェイト時間をミリ秒で指定します	
canskip	no	真偽値	このウェイトをクリックやキーボード等の入力でスキップ出来るか指定します	true

cm (テキストをクリア)	[cm] / シナリオテキストをクリアします
表示されているシナリオテキストをすべてクリアします。	

p (改ページのクリックを待つ)	[p] / 改ページでクリックを待ちます
改ページでクリックを待ちます。このクリック待ちには、改ページ記号が行末に付加されます。	

l (行末のクリックを待つ)	□□ / 行末でクリックを待ちます
行末でクリックを待ちます。	

r (改行)	[r] / 改行します
テキストを改行します	

label (ラベルを定義する)		[label name="labelname" title="ラベル"] / labelname・ラベルというタイトルのラベルを定義します		
特定の場所にラベルを定義します。これにより、別の場所・シナリオファイルから特定の場所にジャンプすることが可能です。				
属性	必須？	値	説明	デフォルト値
name	yes	ラベル名	ラベル名を半角英数字で指定します。同ファイル内で同じラベル名を付けてはいけま	
title	no	タイトル(日本語可)	ラベルタイトルを指定します。用途はまだ未定です	""

link (リンクを作成する)		[link storage="scenario_name" target="label_name"]リンクタイトル[endlink]		
この[link]タグと[endlink]タグに囲まれた文字列をハイパーリンクにします。storageとtargetの両方が指定されていない場合は無効になります。				
属性	必須?	値	説明	デフォルト値
storage	no	シナリオファイル名	ジャンプ先のシナリオファイル名を指定します。省略すると、現在のシナリオファイル名であると見なされます	
target	no	ラベル名	ジャンプ先のラベル名を指定します。省略すると、シナリオファイル名の先頭であると見なされます	
exp	no	スクリプト	クリックされたときに実行されるスクリプトを指定します。変数の代入などに使用します	

endlink（リンク終了タグ）	[endlink] / 単体では使用しません
[link]タグで開始したリンクの終了を示します。	

setbgm (BGMを管理機能にセットする)		[setbgm storage="name"] / nameというBGMを再生出来るようにします		
-------------------------	--	--	--	--

BGMを管理機能に登録し、再生出来る状態にします。なお、既に設定されているバッファを指定した場合は上書きされます。				
属性	必須？	値	説明	デフォルト値
buf	no	0から9までの整数	BGMを再生するバッファを指定します。省略すると0と見なされます	0
storage	yes	モジュール名	モジュール名を指定します	

playbgm (BGMを演奏する)		[playbgm buf="0" repeat="0" vol="1"] / バッファ0に指定されたBGMをループして再生します		
BGMを演奏します。				
属性	必須?	値	説明	デフォルト値
buf	yes	バッファ番号(0～9)	setbgmで指定したバッファを再生します	
repeat	no	真偽値	リピートするかどうかを指定します	true
vol	no	タイトル(日本語可)	ラベルタイトルを指定します。用途は未定です	""

playvoice (ボイスを再生する)		[playvoice storage="name"] / nameというボイスを再生します		
ボイスを再生します。				
属性	必須？	値	説明	デフォルト値
storage	yes	モジュール名	モジュール名を指定します	