# Nscripter指令手册中文不完全版

目录

[Nscripter指令手册中文不完全版 1](#_Toc43452299)

[游戏开始?重置?结束 2](#_Toc43452300)

[剧本格式相关 2](#_Toc43452301)

[文字框 2](#_Toc43452302)

[文章显示 3](#_Toc43452303)

[点击等待 3](#_Toc43452304)

[光标 3](#_Toc43452305)

[图片显示 4](#_Toc43452306)

[画面效果 5](#_Toc43452307)

[文字?数字?条块 6](#_Toc43452308)

[音乐与音效 6](#_Toc43452309)

[播放动画 7](#_Toc43452310)

[选项 7](#_Toc43452311)

[跳跃 8](#_Toc43452312)

[监视点击跳跃 8](#_Toc43452313)

[图像按钮 8](#_Toc43452314)

[等待与计时 9](#_Toc43452315)

[变量与计算 9](#_Toc43452316)

[条件和循环 10](#_Toc43452317)

[右键机能设定 11](#_Toc43452318)

[回顾 11](#_Toc43452319)

[初次阅读判断及快速略过 12](#_Toc43452320)

[调用记录和全局变量 12](#_Toc43452321)

[存储与读取 12](#_Toc43452322)

[追加机能 13](#_Toc43452323)

[特殊模式设定 13](#_Toc43452324)

[插件和素材文件管理 13](#_Toc43452325)

[信息显示 14](#_Toc43452326)

[信息获得 14](#_Toc43452327)

[窗口菜单相关 14](#_Toc43452328)

## 游戏开始?重置?结束

\*define 定义区块开始位置的标签  
\*start 执行区块开始位置的标签  
game 定义区块结束，进入执行区块  
reset 复位游戏  
definereset スクリプトを読みなおさせる  
end 游戏结束，关闭窗口

## 剧本格式相关

\* 标签开头标记  
; 注释  
: 一行出现多条命令之间的分隔符  
% 数字变量的开头标记  
$ 文字变量的开头标记  
? 队列变量的开头标记  
~ jumpf和jumpb的跳跃标记  
/ 标记在一行的末尾，表示下一行文字续接在这行显示（忽视脚本上的换行空行或其他不影响文字的命令）。

## 文字框

setwindow 设置文字框  
setwindow 头文字左上角x坐标,y坐标,每行字数,行数,字宽,字高,字间距,行间距,单字显示速度毫秒数,粗体状态,阴影状态,窗体颜色,窗体左上角x坐标,y坐标,右下角x坐标,y坐标  
setwindow 头文字左上角x坐标,y坐标,每行字数,行数,字宽,字高,字间距,行间距,单字显示速度毫秒数,粗体状态,阴影状态,"图片路径",窗体左上角x坐标,y坐标  
默认的文字框设置为setwindow 8,16,20,23,26,26,0,2,20,1,1,#999999,0,0,639,479  
setwindow2 变更文字框的样式。只能对窗体颜色或图片进行更改，不会影响到文字显示。  
setwindow2 窗体颜色  
setwindow2 "图片路径"  
textoff 文字框消失  
texton 文字框出现  
windoweffect 设定文字框的显示效果。默认为瞬间显示。  
windoweffect 显示效果编号{,显示时间毫秒数,遮片图片路径}  
erasetextwindow 执行其它效果时文字框消失与否  
erasetextwindow 0 不消失  
erasetextwindow 1 消失

## 文章显示

defaultfont 改变文字字体  
defaultfont "字体名"  
shadedistance 定义区块使用.可以设定文字阴影宽度  
shadedistance 横向偏移像素数,纵向偏移像素数  
!s 文字显示速度，可以插入文字间  
!s 毫秒数  
# 改变文字色彩  
# rgb值  
& 将文字变为黑色  
(/) 给文字增加注释，注释会以小号字体在被注释文字上方显示。  
(要注释的文字/注释内容)  
textclear 清空文字框中的文字。  
locate 文字框设定不变，仅改变文字位置，不影响文字显示……就是节省打空格的工夫了……  
locate 头文字后移字数，下移行数  
puttext 用在if后面显示文字的命令，不能插入变量，似乎可以显示半角字。  
if 条件 puttext "文字内容":puttext "另起一行文字内容"……  
br 两行文字之间插入空行  
textspeed 改变文字显示速度。  
textspeed 数字或数字变量

## 点击等待

@ 等待鼠标点击后继续显示文字  
\ 等待鼠标点击后换页显示文字  
clickstr 遇到特定文字就自动等待点击。限制和特殊情况，没看懂……后面的数字决定是一般等待还是换页等待。数字大于文字框剩余行数，换页，反之一般等待。  
clickstr "指定文字",数字  
\_ 在clickstr指定的文字前标记\_即可忽视本次点击等待。  
linepage 一行ごとにクリック待ちするようにする  
clickvoice 设定点击时的音效。  
clickvoice "一般点击时的音效文件路径","换页点击时的音效文件路径"  
autoclick 设定点击等待超过一定时间后自动前进。时间数字为0时无自动前进效果。  
autoclick 毫秒数  
click 等待一次点击后再继续前进

## 光标

setcursor 设定等待及换页光标，其后的坐标为0,0时光标和下一个文字位置对齐。图片参数与lsp类似，需要设置动画参数  
setcursor 0,"图片路径及参数",

## 图片显示

transmode 设定透明方式，默认为leftup  
transmode {leftup,copy,alpha}  
underline 设定人物站立图片底端坐标  
underline 底端x坐标  
bgalia 设定特殊尺寸的背景  
bgalia 背景左上角x坐标,y坐标,背景宽,高  
humanz 站立图相对其他对象遮挡的优先顺序（前后顺序）,默认顺位是500  
humanz 顺位数字  
windowback 使文字框与站立图位于同一遮挡顺位。应用于需要让其他对象遮挡文字框的情况。但文字框中的文字是不可遮挡的  
bg 显示背景  
bg "图片位置",显示效果编号，显示时长毫秒数  
bg 颜色,显示效果编号，显示时长毫秒数  
ld 显示站立图  
ld 位置参数,图片名,显示效果编号  
l-左侧;c-中央;r-右侧  
cl 清除站立图  
cl {l,c,r,a},显示效果  
a表示全部清除  
tal 改变站立图的透明度  
tal {l,c,r},透明度  
print 显示画面  
print 显示效果编号{,显示时间毫秒数,遮片图片路径}  
print 自定义显示效果编号  
lsp 预载对象并默认为可见  
lsp 图片编号,"{:透明方式}{/划分动画格数,}{动画间隔时间毫秒数,}{动画播放模式}{;}图片路径",左上角x坐标,y坐标,透明度  
透明方式：a -alpha透明；l -以图像左上角像素颜色为透明色；r -以图像右上角像素颜色为透明色；c -无透明；#rrggbb -真彩色图片指定透明色；!pal -索引色图片指定透明色（色板位置）  
动画模式：1 -播放一次；2 -循环播放；3 -不播放，用于按钮或灵活指定cell的状况。  
lsp 图片编号,("图片a路径"),"图片b路径及参数","图片c路径及参数",左上角x坐标,y坐标,透明度  
专用于cg一览模式的语法，当图片a被载入过时，显示图片b，否则显示图片c。  
lsp 文字编号,":s/字宽,字长,字间距;颜色{次颜色}文字内容",左上角x坐标,y坐标  
次颜色：当把文字对象设为按钮时的鼠标悬停变色。  
lsph 预载对象并默认为不可见  
格式同上  
csp 卸载图片  
csp 对象编号  
csp -1 ;清除所有对象

## 画面效果

effect 画面效果设定，自定义编号从2开始  
effect 自定义效果编号,显示效果编号{,显示时间毫秒数,遮片图片路径}  
显示效果：  
0-依下一个显示命令显示……不太理解，总之尽量别用……  
1 -瞬间显示  
2 -左快门  
3 -右快门  
4 -上快门  
5 -下快门  
6 -左窗帘  
7 -右窗帘  
8 -上窗帘  
9 -下窗帘  
10 -透明渐变  
11 -左卷动  
12 -右卷动  
13 -上卷动  
14 -下卷动  
15,18 -遮片/ALPHA遮片  
16,17 -马塞克效果  
effectblank 显示效果实施后等待一段时间再继续执行命令。当显示效果为瞬间显示（1）时此设定不执行。  
effectblank 毫秒数  
effectcut 快速略过时所有显示效果都为瞬间显示  
quake 画面晃动效果，单次不规律晃动  
quake 位移像素数,晃动时长毫秒数  
quakex 画面横向晃动  
quakex 晃动次数,晃动总时长毫秒数  
quakey 画面纵向晃动  
quakey 晃动次数,晃动总时长毫秒数  
monocro 画面褪色效果，画面变为以指定颜色为主色调的单色图。需配合print命令使用  
monocro 颜色  
monocro off ;结束退色效果  
nega 底片效果,参数为1表示和monocro并用时与褪色效果指定的色调统一,2表示和monocro并用时与褪色效果指定的色调反相（但我使用nega 2命令时若保持底片效果至end，ns窗口会在关闭时弹出错误报告，不知是否为bug）,0表示还原为原图色彩。也需要配合print使用。  
nega 效果参数

## 文字?数字?条块

% 显示数字变量  
$ 显示文字变量  
bar 设定条块对象，需要用print来显示  
bar 条块编号,当前长度比例,左上角x坐标,y坐标,长度,高度,总长度比例,颜色  
barclear 清除条块对象的设定。要配合repaint才有效果  
prnum 显示0-999之间的数值  
prnum 数字编号,欲显示的数值,左上角x坐标,y坐标,字宽,字高,颜色  
prnumclear 清除数字标签的设定。要配合repaint才有效果

## 音乐与音效

cdfadein cd音轨淡入效果时间指定  
cdfadein 淡入时间毫秒数  
cdfadeout cd音轨淡出效果时间指定  
cdfadeout 淡出时间毫秒数  
mp3fadein mp3及midi淡入效果时间指定  
mp3fadein 淡入时间毫秒数  
mp3fadeout mp3及midi淡出效果时间指定,以上会应用于单次播放的音乐头尾,循环播放的单曲头尾,音乐切换时的切出部分。  
mp3fadeout 淡出时间毫秒数  
play 循环播放midi及cd上的音轨  
play "midi文件路径"  
play "\*音轨序号"  
playonce 同上，只播放一次  
playstop 停止MIDI或者CD  
wave 播放wave文件（单次）  
wave "wave文件路径"  
waveloop 同上，循环播放wave文件  
wavestop 停止播放wave文件

mp3 播放mp3文件（单次）  
mp3 "mp3文件路径"  
mp3loop 同上，循环播放mp3文件  
mp3save mp3再生中にセーブするとロード后もを再生  
bgm 循环播放所有格式声音文件  
bgm "文件路径"  
dsound 在定义区块表明使用DirectSound，需要DirectX2或更高版本支持。现在已经没有必要了。  
dwave 使用DirectSound播放wave文件，可以实现多个wave文件重叠播放。也可以和以上播放命令重叠使用。  
dwave 音效编号,"wave文件路径"  
dwaveloop 同上，循环播放  
dwavestop 停止播放  
dwavestop 音效编号  
dwaveload 预载wave文件  
dwaveload 音效编号,"wave文件路径"  
dwaveplay 播放预载的wave文件  
dwaveplay 音效编号  
dwaveplayloop 同上，循环播放  
chvol 调解音效音量  
chvol 音效编号,音量  
满值为100  
stop 停止播放全部音乐

## 播放动画

avi 播放avi文件  
avi "文件路径",播放参数  
1 -鼠标点击时中止播放，执行后面的命令；0 -无视点击强制播放到结尾  
mpegplay 播放mpeg文件，参数同上  
mpegplay "文件路径",播放参数

## 选项

selectcolor 指定选项文字的颜色，  
selectcolor 悬停变色颜色,普通状态颜色  
默认为selectcolor [#ffffff,#](http://tieba.baidu.com/hottopic/browse/hottopic?topic_id=0&topic_name=ffffff%2C)999999  
selectvoice 指定选项的音效  
selectvoice "选项展开时的音效文件路径","悬停时的音效文件路径","点击时的音效文件路径"  
select 显示选项，选项将会以一行一个方式顺序排列，超出文字框行数会报错。  
select "第一个选项内容",要跳转到的标签名,"第二个选项内容",要跳转到的标签名,……  
selgosub 选择后跳转到某标签，执行结束后回到selgosub，即将选项跳转到的标签作为公共事件。要配合return使用。  
写法同上  
selnum 根据选项给变量赋值，即把选项作为按钮设置。  
selum 数字变量,"第一个选项内容","第二个选项内容",……

## 跳跃

goto 跳跃到指定的标签  
goto 标签名  
skip 跳过若干行命令，如果行数为负即为向上跳过几行执行。  
skip 行数  
gosub 跳跃到公共事件，要配合return使用  
return 从公共事件返回，标记在公共事件的末尾。  
jumpf 跳跃到下方最近的~标记  
jumpb 跳跃到上方最近的~标记

## 监视点击跳跃

trap 鼠标左点击后跳跃到指定标签。  
trap \*标签名  
trap off ;取消监视点击的状态  
lr\_trap 鼠标左右点击同时被监视，效果与写法同上。  
  
trap2 左クリックと「次の选択肢に进む」に反応して指定ラベルへジャンプする  
lr\_trap2 左右クリックと「次の选択肢に进む」に反応して指定ラベルへジャンプする

## 图像按钮

btndef 预载按钮悬停图片  
btndef "图片路径"  
btn 设置按钮，编号从1开始  
btn 按钮编号,按钮范围左上角x坐标,y坐标,宽,?悬停图像截取左上角x坐标,y坐标  
btnwait 等待点击并根据点击位置给变量赋值。点击按钮以外区域返回值0；点击按钮返回值为按钮编号；右键点击返回值-1。btnwait执行后会清空按钮定义的内容。  
btnwait 数字变量  
btnwait2 同上，执行后不会清空按钮定义的内容。  
  
spbtn 将对向指定为按钮，对象按钮没接触时cell为0，悬停后为1  
spbtn 对象编号,按钮编号  
getbtntimer 取得在btnwait状态下停留的时间。此期间如果点了鼠标右键或空白处，返回了btnwait上面的标签的话，就重新开始计时。  
getbtntimer 数字变量  
btntime 给按钮设置时间限制。写在btnwait前一行，此期间如果点了鼠标右键或空白处，返回了btnwait上面的标签的话，就重新开始计时。  
btntime 数字或数字变量或计算式  
exbtn 复合按钮的状态设置。可以给按钮附加音效，也可以以复合控制文字列设置鼠标悬停时的一系列sp变化，具体可参考spstr命令。附加音效的写法似乎还有其他参数……不明……  
exbtn 对象编号,按钮编号,"音效文件路径"  
exbtn 对象编号,按钮编号,"控制文字列"  
exbtn\_d 复合按钮的状态设置。设定鼠标未接触按钮时的sp显示状态。  
exbtn\_d "控制文字列"

## 等待与计时

!d 插入文字间指定等待时间，不能使用变量，鼠标点击可以略过。  
!d 毫秒数  
!w 指定强制等待时间，不能使用变量，不能略过。  
!w 毫秒数  
delay 鼠标点击可以略过的等待。可以使用变量。  
delay 毫秒数或数字变量  
wait 强制等待。可以使用变量。  
wait 毫秒数或数字变量  
resettimer 内部计时器归零。  
waittimer 以内部时钟计时指定等待时间。这是ns最准确的计时方式。 图像显示效果之类命令中的时间设定并不是十分准确的（个人估测误差在1%

## 变量与计算

stralias 给包含文件路径和参数的文字列命名，脚本中写这个简称即可调用指定的文件。调用名可以由半角字母，数字和下滑线组成，头文字不能为数字。  
stralias 自定义调用名,"文件路径及参数"  
numalias 给数值命名，扩展用法是给变量命名  
numalias 自定义调用名,数字  
intlimit 设定变量的上下限，超出次上下限时变量的值会自动带入指定的最大最小值  
intlimit 变量编号,最小值数字,最大值数字  
dim 定义数组变量范围。数组变量就是按行列排列成表格的样子的一组数字变量。因为行列都是从0开始计的，所以若行数写为[2]，代表有3行。  
dim 数组变量[行数][列数]  
mov 给变量赋值  
mov 数字变量,数值或变量或计算式  
mov 文字变量,"文字内容"  
mov3～mov10 可以同时给指定变量以后连续的10个以下数字变量赋值，  
movN 数字变量,第一个值,第二个值,……第N个值  
movl 给数组变量的某一行赋值。  
movl数组变量[行号],第一个值,第二个值,第三个值……  
len 获得文字变量的字数（一个汉字占两字节）  
len 数字变量,文字变量  
mid 从一个文字变量中截取一段文字赋予另一个文字变量，后面的第一个数字为截取开始位置，从第一个字开始截取就设为0；第二个数字为截取长度。（一个汉字占两字节）  
mid 被赋值的文字变量,作为母本的文字变量,数字或数字变量,数字或数字变量  
add 加  
add 数字变量,数值  
add 文字变量,"追加文字"  
sub 减  
sub 数字变量,数值或变量  
inc 加1  
inc 数字变量  
dec 减1  
dec 数字变量  
mul 乘  
mul 数字变量,数值  
div 除，只保留整数（不是四舍五入）  
div 数字变量,数值  
mod 求余  
mod 数字变量,数值  
rnd 获得0-给出数字之间的随机数  
rnd 数字变量,数字  
rnd2 获得数字1-数字2之间的随机数  
rnd2 数字变量,数字1,数字2  
itoa 将数值转换为文字列，只能转换为半角  
itoa 文字变量，数值  
atoi 以上反之，文字列只能为半角数字。  
atoi 数字变量，文字列

## 条件和循环

if 条件判断，当……的时候  
if {条件} {要执行的操作}  
if {条件} && {条件} &&…… ;多个条件同时成立，&&也可写为&。  
if {条件} {要执行的操作}:{要执行的操作}:…… ;执行多步操作  
条件式常用符号：<,>，=，>=，<= 讲解略  
==与=都是等于的意思  
<>与!=都是不等于的意思  
notif 如果不是……的情况  
格式同上  
cmp 文字どうしを比较する  
fchk 判断指定文件是否被调用过，如果调用时的参数不同则视为否。  
if fchk "文件路径及参数"  
lchk 判断指定标签是否被读到过,以下写法都可。  
if lchk 标签名  
if lchk "标签名"  
if lchk 文字变量  
for～next 循环  
for 数字变量=数字 to 数字 step 每次递增数值  
{要执行的操作}  
next  
break 中断循环  
for 数字变量=数字 to 数字 step 每次递增数值  
{要执行的操作}  
if 条件 break  
next

## 右键机能设定

rmenu 右键呼出菜单的设置。  
rmenu "自定义的机能名称",机能,"第二个技能名称",机能,……  
可加入右键呼出菜单的机能有：  
skip -快速略过  
reset -游戏复位  
save -储存档案  
load -读取档案  
lookback -回顾前一段文字  
windowerase -屏蔽文字框  
menusetwindow 右键呼出菜单的外观设置。除文字以外只能改变窗口颜色。默认为menusetwindow 26,26,0,2,0,0,#999999  
menusetwindow 文字高,宽,字间距,行间距,粗体字状态,黑体字状态,窗体颜色  
savename 右键呼出菜单中的储存读取菜单具体名称设置。默认为“保存”，“读取”和“档案”  
savename "自定义储存菜单标题","自定义读取菜单标题","自定义档案名"  
menuselectcolor 右键呼出菜单中的文字颜色设定。  
menuselectcolor 鼠标悬停颜色,一般状态颜色,尚未保存过的档案颜色  
menuselectvoice 右键呼出菜单中的音效设定。如写作""代表无音效。  
menuselectvoice "菜单打开时的音效文件路径","关闭时的音效","鼠标悬停时","点击时","点击了无法进行的操作的警示音","选择「是」的时候","选择「否」的时候"  
rlookback 设置右点击为回顾上一段文字  
roff 右点击无效  
rmode 右点击功能开关  
rmode 1 右点击有效  
rmode 0 右点击无效

## 回顾

lookbackbutton 设定回顾功能按钮，默认的文件名为"uoncur.bmp","uoffcur.bmp","doncur.bmp"。要求图片大小一致，不支持动画，不能改变位置（按钮位置为文字框的右上角和右下角）。  
lookbackbutton "向前按钮选中状态图片路径","向前按钮一般状态","向后按钮选中状态","向后按钮一般状态"  
lookbackcolor 设定回顾模式的文字颜色  
lookbackcolor #rrggbb  
lookbackcolor 设定回顾模式的文字颜色

lookbackcolor #rrggbb

lookbackvoice 设定回顾模式音效

lookbackvoice "音效文件路径"

lookbackflush 取消回顾模式

## 初次阅读判断及快速略过

kidokuskip 打开初次阅读判断，设置后脚本运行时会自动生成一个kidoku.dat文件记录已经读过的文字。对于初次阅读的文字部分禁用菜单的快速略过功能。  
mode\_wave\_demo 「次の选択肢を飞ばす」の时でもWAVEを鸣らす  
skipoff 停止快速略过

## 调用记录和全局变量

filelog 用来记录调用过的文件的相关数据。如果调用时的参数不同则视为不同的文件。和globalon同时使用时的特殊情况………………没看懂…………  
globalon 全局变量  
labellog 记录读取过的标签的日志。

## 存储与读取

savenumber 指定存档总数，最大为20，默认为9。如没有配合设定好菜单样式等，造成文字超出会出错。  
savenumber 数字  
savegame 存档到指定编号的档案，自动存储，不会出现任何确认提示。  
savegame 档案编号  
loadgame 从指定编号档案读取存档，自动读取，也没有任何确认提示。如无法读取（如该档案无存档等）继续执行下面的命令。  
loadgame 档案编号  
savefileexist 判断某一编号档案上有无存档。有存档变量赋值1，无存档为0。  
savefileexist 数字变量,档案编号  
saveon 重新开启即时存档功能  
saveoff 禁止即时存档，与以上配合，在saveoff与saveon之间区域的存档内容强制为saveoff之前。

## 追加机能

mesbox 弹出信息窗口。  
mesbox "信息内容","信息窗口标题"  
inputstr 弹出文字输入对话框。最后四个尺寸设定可以省略。最大字数那里请注意：一个汉字算两个字数。全角字判定为1 -打开判定（禁止输入半角字），0 -关闭判定；ns2.45汉化版此处存在bug，请不要设定为1。  
inputstr 文字变量,"说明文字",最大文字数,全角判定,对话框宽,高,输入框宽,高

input 同样的弹出文字输入对话框,可以在输入栏指定默认内容。

input 文字变量,"说明文字","默认输入内容",最大文字数,全角字判定

clickpos 取得鼠标点击点的坐标

clickpos 获得x坐标的变量,获得y坐标的变量

systemcall rmenu的话就是叫出右键呼出菜单，与右键点击效果相同。

systemcall 机能

## 特殊模式设定

automode 「オートモード」を使用する设定にする  
automode\_time 「オートモード」でWAVEが鸣っていないときの时间设定  
defvoicecol 设置0频道声音（dwave 0）的音量。默认为100。  
defvoicecol 音量  
defsevol 设置1频道声音（dwave 1～）的音量。默认为100。  
defsevol 音量  
defmp3vol 设置mp3（bgm）的音量，默认为100。  
defmp3vol 音量  
mode\_saya 开启“荚模式”。当文字框消失时，编号1-9的对象同时消失。可用其制作自制系统按钮。  
mode\_ext 「银色モード（オートモード）」を使用する设定にする  
mode800 画面尺寸变为800x600

## 插件和素材文件管理

soundpressplgin 音楽圧缩プラグインを指定する（现在はDirectX命令で代用できる）  
spi 画像圧缩プラグインを指定する。  
arc アーカイブを使う  
nsa 直接读取nsa压缩包里的文件  
nsadir 指定要从中读取文件的nsa文件的名称。默认为arc.nsa  
nsadir "nsa文件名

## 信息显示

versionstr 变更版本说明中的文字，限两行（但单行文字量超过一定量会自动换行）。支持半角  
versionstr "第一行文字内容","第二行文字内容"  
caption 变更窗口标题栏  
caption "标题文字"

## 信息获得

date 获得系统日期（年月日）  
date 获得年份数值的数字变量,获得月份数值的数字变量,获得日期数值的数字变量  
time 获得系统时间（时分秒）  
time 获得时数值的数字变量,获得分数值的数字变量,获得秒数值的数字变量  
savetime 获得指定编号的档案的存档时间（月日时分）。当该编号档案无存档时月份的返回值为0。  
savetime 档案编号,获得月份数值的数字变量,获得日期数值的数字变量,获得时数值的数字变量,获得分数值的数字变量  
getversion 获得当前运行的ns执行文件的版本编号。（数值为当前版本号x100）  
getversion 数字变量  
getreg レジストリを参照する  
getini ｉｎｉファイルを参照する

## 窗口菜单相关

killmenu 消除窗口菜单，最左侧菜单编号为0，向右依次加1。  
killmenu 菜单编号  
defaultspeed 设定系统菜单中的文字低中高速状态的速度。  
defaultspeed 低速状态的速度,普通状态的速度,高速状态的速度  
!sd 在文字间设定系统菜单中的文字低中高速状态的速度。  
同上  
menu\_full 开启全屏模式  
menu\_window 开启窗口模式  
menu\_click\_def 普通に表示するモードにする  
menu\_click\_page １ページごとに表示するモードにする

转自may社吧 @[opteroncx](https://tieba.baidu.com/home/main?un=opteroncx&ie=utf-8&id=tb.1.d030be1f.lnAX-wNNLATUXorAl8tI2A&fr=pb) Ns/ons引擎开发指南【转】