**Референс по языку Vnovell-Script, версия 1.0**

1. Функции

Любой код должен быть внутри какой-нибудь функции. Он не бывает снаружи. Функция объявляется весьма просто: пишется название ф-ии, потом двоеточие. Конец ф-ии обозначается словом «end» и точкой сразу после него. Среди названий для ф-ий есть три «магических», или системных: init, splash и start. Первая вызывается при запуске игры, ещё до появления окна. В ней нужно подгружать необходимые ресурсы. Splash запускается перед главным меню, но после появления окна. В ней обычно располагают дисклеймеры или заставки. Start запускается вместе с новой игрой, т. е. Как только игрок нажиимает «онвая игра» в главном меню.

2. Комментарии

Ну, тут и говорить особо нечего. Всё, что заключено между двумя символами доллара будет проигнорировано. Нельзя вставлять комментарий внутрь строки, между ключевыми словами. Хотя вряд ли кому-то в голову придёт такой бред.

3. Вставки Python 3

Вы так же можете исполнять код на Python 3, используя инлайны. Всё заключенное между // будет выполнен как Python 3 код. Если во время выполнения такого кода возникает исключение, то появляется всплывающее окно с обозначением места, типа и причины ошибки. Любое исключение в таком коде приводит к завершению выполнения скрипта и игра мгновенно закрывается. Советуется использовать блоки try-except внутри такого кода.

4. Структурирование

Если вы хотите разделить скрипт на несколько файлов, то имейте в виду, что в разных файлах объявлять ф-ии одинакового имени нельзя. Будет исключение (сейчас и далее под этим подразумевается вылет игры следом за закрытием всплывающего окна с сообщением об ошибке).

5. Реплики

Чтобы указать реплику, нужно написать в кавычках автора фразы, двоеточие и реплику. Если автора фразы нет, можно просто записать фразу в кавычках.

6. Сцены

Сцены делятся на 2 типа: цвет и изображение. Чтобы выполнить изменение сцены, напишите слово «scene», а далее тип сцены. Их, опят же, два: «color» и «image». Если указываете цвет, то тут тоже несколько представлений. Вы можете указывать цвета как в hex (#RRGGBB, именно 6 шестнадцатеричных цифр), либо как константу (red/green/blue и т. д.).

7. Кат-сцены

Команда «show» показывает на экране определенный объект. Будь то image, sprite или text. Команда «hide» все наоборот скрывает.

8. Задержки

Задержку (паузу) можно сделать просто написав «wait» и укаав время в секундах.

9. Общие моменты в синтаксисе

9.1 не ставим точки с запятыми между строками

9.2 табуляция ничего не обозначает

9.3 просто примите все как данное, я навряд ли стану в синтаксисе что-то менять. Максимум поведение и названия самих слов. Структура останется такой. Может, добавлю что-нибудь по неоюходимости.