

# 文法

## 1. タグ

吉里吉里と同じ 2 つのパターンで記述出来ます。

```
[instruction param0=xxx param1=yyy]
```

```
@instruction param0=xxx param1=yyy
```

## 2. 名前（話者）とテキスト

【名前】で名前 UI に表示します。

話者と名前が違う場合（立ち絵のハイライトやボイス設定に影響します）、

【名前/話者】のように/で区切ってください。

空行があるとそこでテキストが止まり、クリック待ちをします。

ノベルモード（Trionfi の設定で変更可能です）の時はクリック待ちをしないので、別途[p]タグを追加する必要があります。

### ■例

【名前】

テキスト 1 行目

テキスト 2 行目

テキスト 3 行目

【名前/話者】

テキスト 1 行目

テキスト 2 行目

テキスト 3 行目

## 3. 式、変数

以下の演算子が使えます。優先度は C 言語と同じです。

+, -, \*, /, %, >, >=, <, <=, ==, !=, =, ||, &&

変数の命名規則も C 言語と同じです（最初の字はアルファベットか'\_'、以降はアルファベットか数字か'\_'）

変数には文字、数字（10 進数、16 進数）、bool 値が格納できます。

式の実行には[eval]タグを使います。

### ■例

```
[eval exp='var = 0x12345678 + 100']
```

```
[eval exp='var =string']
```

## 4. ラベル

ジャンプや選択枝の飛び先として定義します。

1 文字目に'\*'がある文字列をラベルとして扱います。

### ■例

```
*labename
```

## 5. 選択枝

[seladd]と[select]タグを使います。

### ■例

```
[seladd target=*answer1 text=label1]
```

```
[seladd target=*answer2 text=label2]
```

```
[seladd target=*answer3 text=label3]
```

```
[select]
```

## 5. 条件分岐

[if],[elseif],[else],[endif]タグで制御します。

### ■例

```
[if exp='a==true']
```

```
A is true.
```

```
[else]
```

```
A is false.
```

```
[endif]
```

## 6. トランジション

[snapshot] [trans]タグを使います。

### ■例

```
[image layer=0 storage=black]
```

```
[snapshot]
```

```
[image layer=0 storage=sprite/bg/schoolroomhibig130901]
```

```
[trans rule=rule/030 wait = 750]
```