**@InputField**

nameless (string) - customValueName

**placeholder:**(string) - строка для плейсхолдера инпута

**@Quest**

nameless (string)- questName (id)

optional:

**setStage**:(int) - установить текущий прогресс

**setStageByName**:(string) - установить текущий прогресс

**addMark**:(string,string) - добавить маркеры к квесту

**removeMark**:(string,string) - убрать маркеры с квесту

**@Location**

nameless (string)- locationName(id)

optional:

**isOpen**:(bool) - установить доступность

**addMark**:(string,string) - добавить маркеры к локации

**removeMark**:(string,string) - убрать маркеры с локации

**@Location\_Event\_EnterDialog** - заготовка под события

nameless (string)- locationName(id)

**dialog**:(string) - Id / имя скрипта naninovel

**@ActorInfo**

nameless (string)- actorName(id)

optional:

**location**:(string) - установить текущую локацию актера

**speeches**:(string,string) - заменить текущий набор реплик

**addMark**:(string,string) - добавить маркеры к актеру

**removeMark**:(string,string) - убрать маркеры с актера

**@ActorDialog**

nameless (string)- actorName(id)

optional:

**removeDialogOption**:(string) - убрать опцию диалога (Id / имя скрипта naninovel)

**addDialogOption**:(string) - добавить опцию диалога

[стандартные значения - (“”,false)]

**startLabel**:(string) - с какой метки начать этот диалог

**repeatable**:(bool) - єто повторяемый диалог?

**@Mini-game**

nameless (string) - название фрейма мини игры

**@Endroute** - пинг составных диалогов