

# scene

Меняет фон, а также автоматически убирает все спрайты персонажей на экране.

## Синтаксис

```
scene [type] [name] {with} {spritecolor} |skip|
```

## Параметры

- `type` — тип фона.

Возможные значения:

`bg` — фон;

`cg` — цг;

`color` — цвет;

- `name` — название фона/цг (или цвета, если `type` = `color`; также может быть значением цвета).
- `with` — название перехода.
- `spritecolor` — оверлей-цвет для спрайтов. Может быть конкретным значением цвета или названием заранее определённого.

Значение по умолчанию — название фона.

Может также иметь два дополнительных значения:

`none` — отключает оверлей-цвета у спрайтов;

`default` — выставляет значение цветов спрайтов по умолчанию;

- `skip` — флаг. Если установлен, то игра не будет ожидать окончания выполнения команды.

## Примеры использования

```
# выводит фон akihibara_night
```

```
scene bg akihibara_night
```

```
"..."
```

```
# выводит цг sakura с переходом dissolve
```

```
scene cg sakura with dissolve
```

```
"..."
```

```
# выводит синий фон с переходом fade
```

```
scene color blue with fade
```

```
"..."
```

```
# выводит фон school_corrdior с переходом slideout right и окрашивает спрайты персонажей в зелёный цвет
```

```
scene bg school_corridor spritecolor green with slideout right
```

```
"..."
```

```
# вывод спрайтов
```

```
show hi at center with dissolve
```

```
show ca at right with dissolve
```

```
"..."
```