

タイムリコレクション 仕様書		更新日	2007.09.07
戦闘パート画面仕様書	Ver.1.2	更新者	橋浦 裕樹

この資料は戦闘時に表示される画面についての資料です。

## 1、戦闘画面について



は戦闘コマンド

はエネミー

はバトルバックグラフィック。属性と絡んだバトルバックグラフィックを表示します。  
地形ソークを使うと、現在とは違う属性のバトルバックグラフィックを表示します。

はパトラーグラフィック。パトラーグラフィックは、全身表示。

通常時は普通グラフィック、敵が攻撃すると攻撃アニメーションがでます。

はアクターの名前、HP、SP、状態を表示します。

画像は戦闘背景全体化のスク립トを使っており、  
横幅は80 pixel分中央に詰められます。

## 2、 戦闘画面・地形変化について



は地形を変えるスキル技



は地形が変化している時の画像



は地形変化後の画面

以上