

タイムリコレクション 仕様書		更新日	2007.08.30
戦闘パート基本仕様書	Ver.1.1	更新者	相田紀之

この資料は戦闘に関する基本的な操作、流れについての資料です。

1、戦闘システム

戦闘の流れ

- ・ 基本はダンジョン内でのランダムエンカウントでバトルに入り、特定のイベント戦などはシンボルエンカウントになります。
- ・ 戦闘は敵の全滅で勝利、味方の全滅でゲームオーバーになります。



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

はバトラーグラフィック

戦闘コマンドについて
コマンド一覧表

コマンド	効果
攻撃	装備中の武器による物理攻撃をします
スキル	キャラクターが習得しているスキルを使用します シャルゼ: 剣、細剣、地形蘇億スキル クロエ: 動物、暗殺、ツボ押しスキル カッシュェ: 槍、薬、計略スキル ・蘇億武器を装備している時は武器スキルも使用できます
防御	敵からの攻撃によるダメージを半減します
アイテム	所持しているアイテムを使用できます

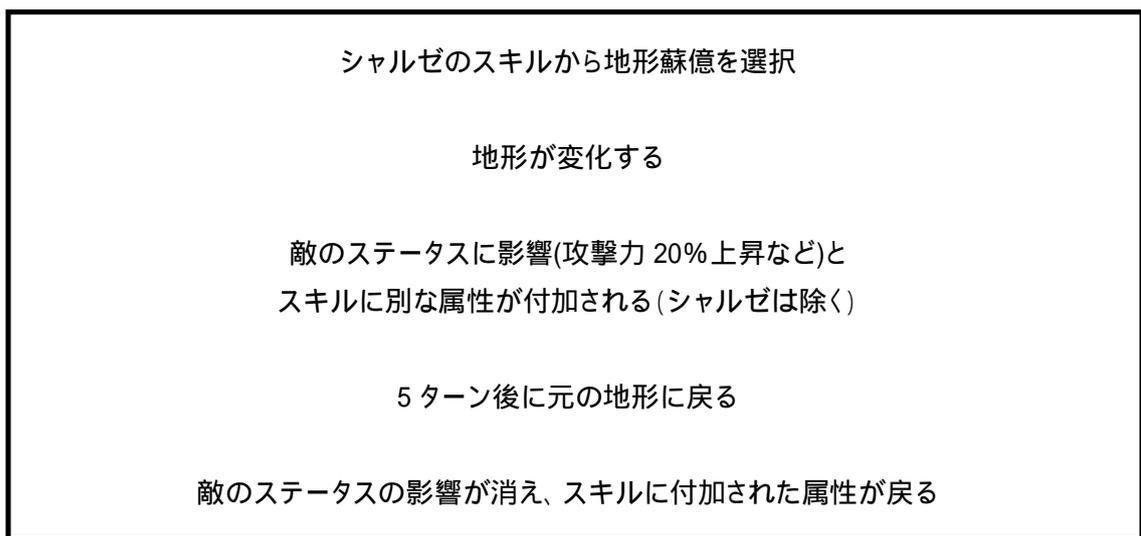
スキルについての詳細はバトル班の**戦闘システム詳細仕様書**を参照してください。

地形変化システム

地形変化システムの流れ

- (1) バトル時に『地形蘇億』というコマンドを決定すると、地形に対し蘇億効果が現れ、地形が過去のものに変化します。
- (2) 地形が過去のものに変化すると、現在とは違う属性の地形に変わります。

地形変化の流れ図



地形変化システムについての詳細は

バトル班の**戦闘システム詳細仕様書**を参照してください。

地形の属性について

- 地形は、草原や森の新緑属性、水辺や海辺の流水属性、砂漠や山岳地帯の砂岩属性の3タイプに分けられます。



新緑の地形イメージ



流水の地形イメージ



砂岩の地形イメージ

属性についての詳細はバトル班の戦闘システム詳細仕様書を参照してください。

2、地形効果について

エネミーの能力変化

- ・ 各エネミーはそれぞれ属性を持っており、変化する地形の属性に合わせて能力が変化します。

地形 \ エネミー(属)	新緑	流水	砂岩
新緑	なし	能力下降ステート付加	能力上昇ステート付加
流水	能力上昇ステート付加	なし	能力下降ステート付加
砂岩	能力下降ステート付加	能力上昇ステート付加	なし

スキルの属性変化

- ・ クロエの動物スキルとカッシュの計略スキルは現在表示されている地形の属性がスキルに付加されます。

3、成長について

- ・ キャラクターの LV が上がると、キャラクターのパラメータを上げるためのポイントが『4』もらえます。
 - ・ パラメータを上げるにはマップ上で『開放石』を使い、パラメータ成長の画面を呼び出して、『HP』、『SP』、『腕力』、『知力』、『器用さ』、『速さ』にポイントを振り分け成長させます。
成長システムについての詳細はバトル班の**戦闘システム詳細仕様書**を参照してください。

4、エネミーについて

- ・ エネミーにはそれぞれ無・新緑・砂岩・流水の属性が付いており、地形属性との関係性によって能力に変化が現れます。
- ・ 無属性のエネミーは地形変化による影響を受けません。
エネミーの能力変化についてはバトル班の**戦闘システム詳細仕様書**を参照してください。

5、バトル BGM について

- ・ 戦闘時の BGM は、MP3 形式の音楽を使用します。

以上

