Eventに関する仕様書

※イベント中でもオブジェクトは動く

・キャラ操作系

　＞キャラの生成と削除（パラメータは個別に）

　＞キャラの瞬間移動

　＞イベントシーン用の移動

　＞キャラのパラメータいじり（回復とか）

　＞ステート変更（イベント専用ステートのみ）

・カメラ操作系

　＞絶対座標によるカメラの指定移動（移動速度の指定あり）

　＞追従の指定、解除（GameObjectを指定させる）

　＞カメラの距離変更（速度指定あり）

・アイテム操作系

　＞生成、削除（パラメータあるかは未定）

・ギミック系

　＞生成、削除

・その他

　＞イベントを指定時間止める（ウェイト）

　＞イベント中のキャラを止める（入力制限）

　＞テキストの表示（全文出るまでの時間とか）

　＞エフェクトの生成と削除

　＞クリアフラグとかシーン変更とか

　＞タイマーの停止、再開