

“ALPHA”

Active Battle System

Documentação versão 01.

- **Aviso! Se você não completar configurações necessárias, o projeto não inicia.**
- **Se por alguma causa o plugin (ou Jogo Demo) não esta em inglês, use o parâmetro do plugin Alpha ABS 'Force English' ->true**
- **Por favor, primeiro complete o jogo Demo. !!!**
- **Esse documento não esta na sua versão final, pode conter erros.**

• **INDICE:**

- [Descrição](#)
- [Interface de Usuário \(UI \) e Controles](#)
- [Configurações](#)
 - [Configurações Necessárias](#)
 - [Configurações Básicas](#)
- [Inimigos](#)
 - [Adicionando Inimigos ao mapa](#)
- [Configurações das Magias](#)
 - [Parâmetros ABS comuns para as Magias](#)
 - [Configurações das Habilidades de Scope do ABS](#)
 - [Parâmetros ABS avançado para os tipos de Habilidades ABS](#)
 - [Configurações das Armas](#)
- [Configurações Avançadas](#)

- [Configurações Avançadas do inimigo](#)

- [3 formas de reviver um inimigo](#)

- [Desativar inimigo ao iniciar](#)

- [Condições de Ação do Inimigo](#)

- [Configurações de Armas Avançada \(magias\)](#)

- [Configurações Expert](#)

- [Licença](#)

Descrição:

As mecânicas do sistema de combate (hereinafter ABS) é baseado no jogo <World of Warcraft>. Para fazer uma ação, você primeiro precisa de um alvo (Target). Toda ação de combate (item, magia, ataque com arma) é implementado usando uma habilidade especial (ABS Skill). O conceito básico das ações é baseado em 4 tipos das Habilidades ABS:

1) “Instant” (<ABS:0>) – realizada no alvo (Target).

<World of Warcraft> exemplo: [Habilidade Agony](#)

2) “Vector” (<ABS:1>) – Cria um objeto (um “vector”), que ira até o alvo e se realiza quando acerta o alvo.

<World of Warcraft> exemplo: *Habilidade Seta de gelo*

3) “Circle” (<ABS:2>) – cria uma área redonda (circulo), realizada em todos os objetos na área.

<World of Warcraft> exemplo: [Habilidade Nevasca](#)

4) “Zone” (<ABS:3>) – Cria uma área na direção de seu uso, realizada em todos objetos na área.

<World of Warcraft> exemplo: [habilidade Cone de Frio](#)

Habilidades ABS tem um parâmetro especial (Veja o capítulo <[configurações básicas](#)>), Combinando isso lhe permite criar magias únicas. A diferença principal entre as Habilidades ABS são as regras especiais da combinação de parâmetros.

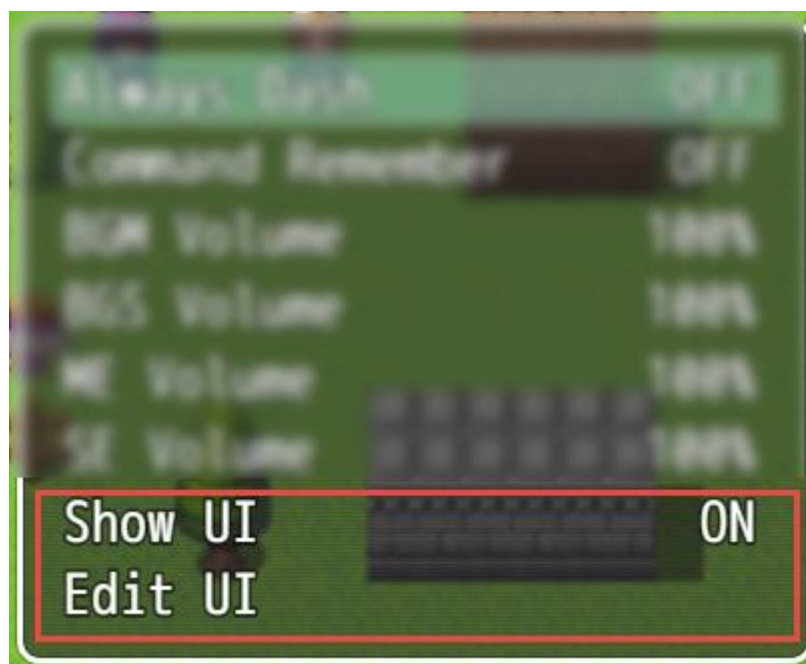
interface de Usuário (UI) e controles:

Para aprender o básico de controles e os elementos da interface complete o tutorial no jogo de Demo.

Configurações da UI (Exibições, posições):

Para o Jogador:

No menu<Options> (somente no mapa ABS) existem duas opções:



Show UI – Exibe ON/ OFF a interface de batalha nos mapas ABS.

Edit UI – Te transfere para o modo de edição da UI. Clique nos elementos da UI (cada elemento tem uma silhueta) e ele vai seguir o cursor. Clique novamente para fixar o elemento. Aperte <Esc> ou o botão esquerdo do mouse para cancelar a edição.

Aviso! Para salvar a posição dos elementos, salve o jogo. Se você começar um novo jogo, os elementos vão voltar para a posição padrão.

Você pode desativar essas opções para o jogador, veja os parâmetros do plugin:

UI visibility control – Permite o usuário mudar a visibilidade da UI no menu de opções do jogo.

UI position control - Permite o usuário mudar a posição da UI no menu de opções do jogo.

Para o desenvolvedor do jogo:

Para controlar a UI use os comandos de plugin:

- **ABS showUI** - Mostra a interface de usuário nos mapas ABS
- **ABS hideUI** - Esconde a interface de usuário nos mapas ABS
- **ABS saveUI** - Salva a interface de usuário (posição dos elementos) para um arquivo (Pasta Data). Funciona em mapas ABS.
- **ABS loadUI** - Carrega a interface de usuário (posição dos elementos) de um arquivo. (se existir)

Se você deseja criar uma configuração da posição dos elementos da UI para o seu projeto você precisa iniciar no modo editor (pelo menu opções) então chamar o comando **<ABS saveUI>**. Como resultado, será criado o arquivo **<ABSUI.rpgsave>** na pasta Data. Esse arquivo contém as configurações da UI. Para carregar o arquivo use o comando **<ABS loadUI>**. O comando é suficiente para chamar uma vez no início do seu jogo. As configurações vão ser carregadas, usadas e armazenadas nos futuros saves games do jogador.

Aviso! Se o próprio jogador mudar as opções (**<UI position control> = true**), essas configurações vão ser substituídas pela inicial, mas só no save game, não no arquivo **<ABSUI.rpgsave>**

Configurações

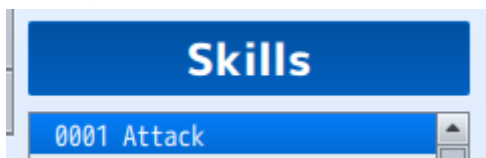
Conteúdo:

- 1) Configurações Necessárias
- 2) Configurações Básicas
- 3) Configurações Avançadas
- 4) Configurações Experts

Configurações Necessárias

O mínimo de configuração para um projeto sem uma explicação muito detalhada

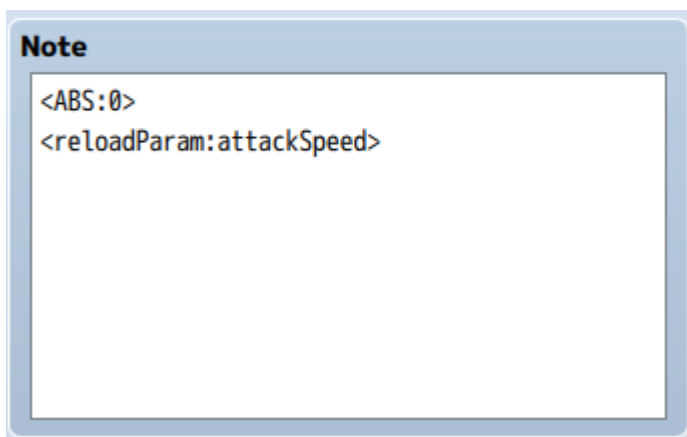
- 1) Configuração da habilidade Attack (001).



Adicione a Nota:

<ABS: 0>

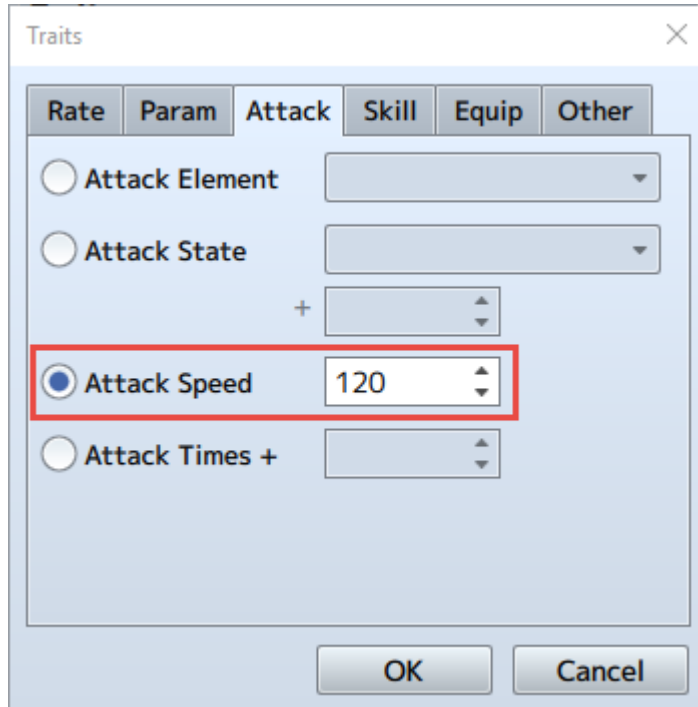
<reloadParam: attackSpeed>



(O que essas linhas significam, veja <[Configurações Básicas](#)>)

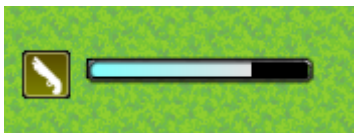
Por padrão, a habilidade attack usa o parâmetro <attack speed> para o cool down (em frames). 1 segundo = 60 frames. Se você quiser usar seu próprio

parâmetro ou valor constante, veja <Configurações Básicas>. Você pode colocar esse parâmetro em armas, classes, atores, etc.



Por exemplo: Montamos a característica da arma <Attack speed> = 120, Quando nós equipamos a arma, o cooldown da habilidade Attack vai ser 2 segundos.

Barra de progresso do cooldown da arma (com o ícone da arma equipada)



Se o tempo de cooldown for <= 30 frames, não será mostrado.

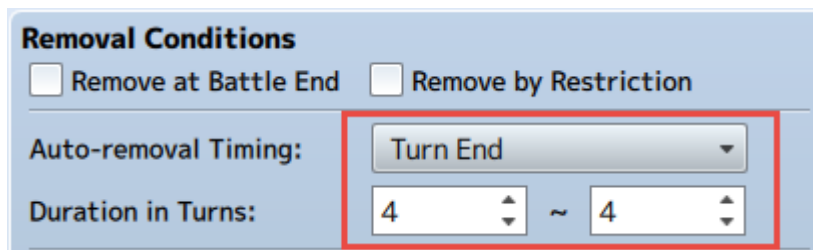
Configurar states básicos para batalha em tempo real.



A batalha é em tempo real e cada rodada é igual a um segundo.

<Remove at Battle End> – Se checado, o state será removido depois que o personagem sair do mapa ABS

<Auto-removal Timing: Turn End>



Removal Conditions

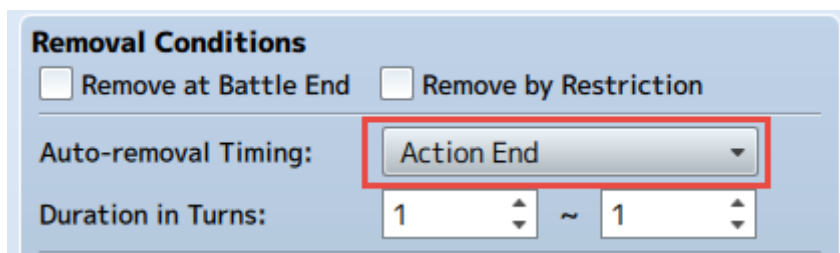
☐ Remove at Battle End ☐ Remove by Restriction

Auto-removal Timing: Turn End

Duration in Turns: 4 ~ 4

O state será removido depois que <Duration in Turns> segundos. (exemplo. 4 segundos na foto)

<Auto-removal Timing: Action End>



Removal Conditions

☐ Remove at Battle End ☐ Remove by Restriction

Auto-removal Timing: Action End

Duration in Turns: 1 ~ 1

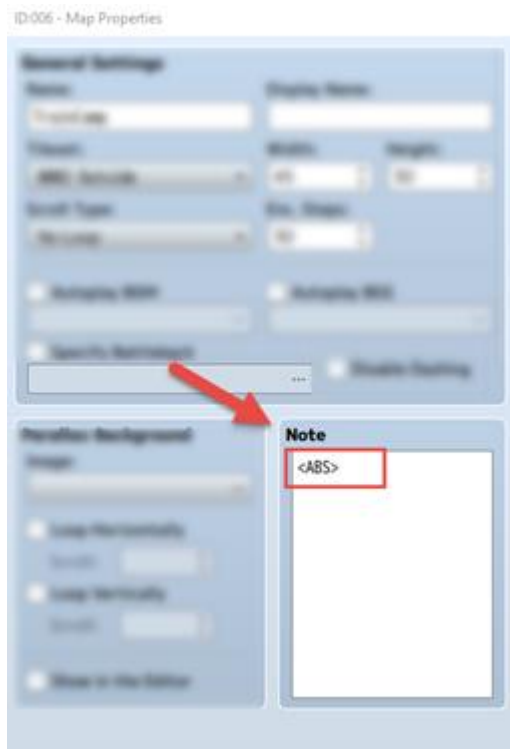
State serão removidos depois que o personagem (com o state) completar alguma ação de batalha (atacar, magia, usar item).

Configurações de States especiais serão mostradas na seção <[configurações Avançadas](#)>

• Configurações Básicas


Definir Mapa ABS

Para ligar o ABS em um mapa, adicione a palavra chave <ABS> na nota do mapa.



Os mapa ABS tem 2 modos: modo normal e modo de batalha. Modo de batalha é ativado quando o personagem entra numa luta.



Você está no modo de batalha quando mostra esse item  no retrato do personagem.

Existem algumas restrições para os 2 modos. Modo de batalha inclui todas as restrições do modo normal. Basicamente as restrições são associadas a comandos de eventos. Seja atencioso quando for criar eventos em um mapa ABS.

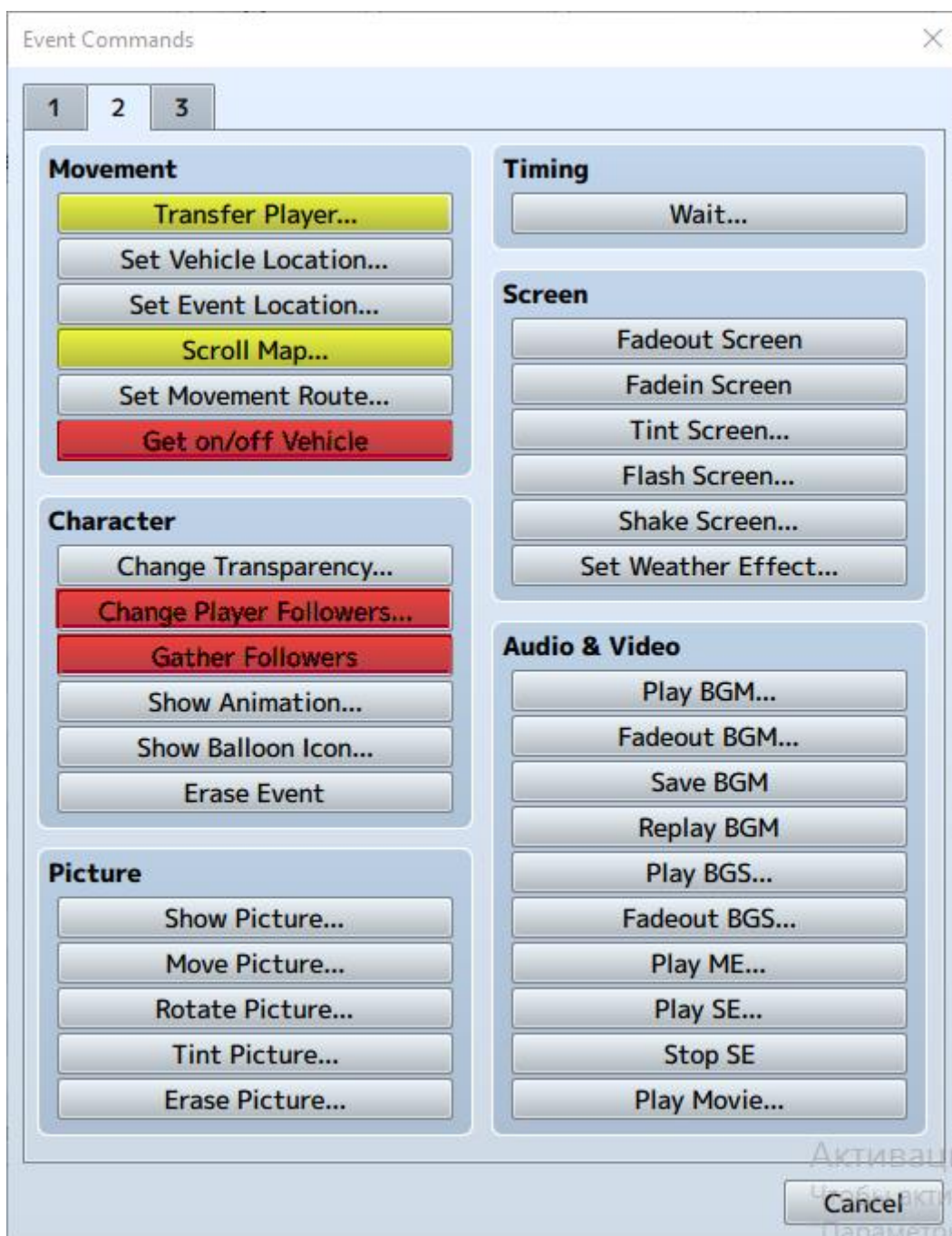
Lista de restrições:

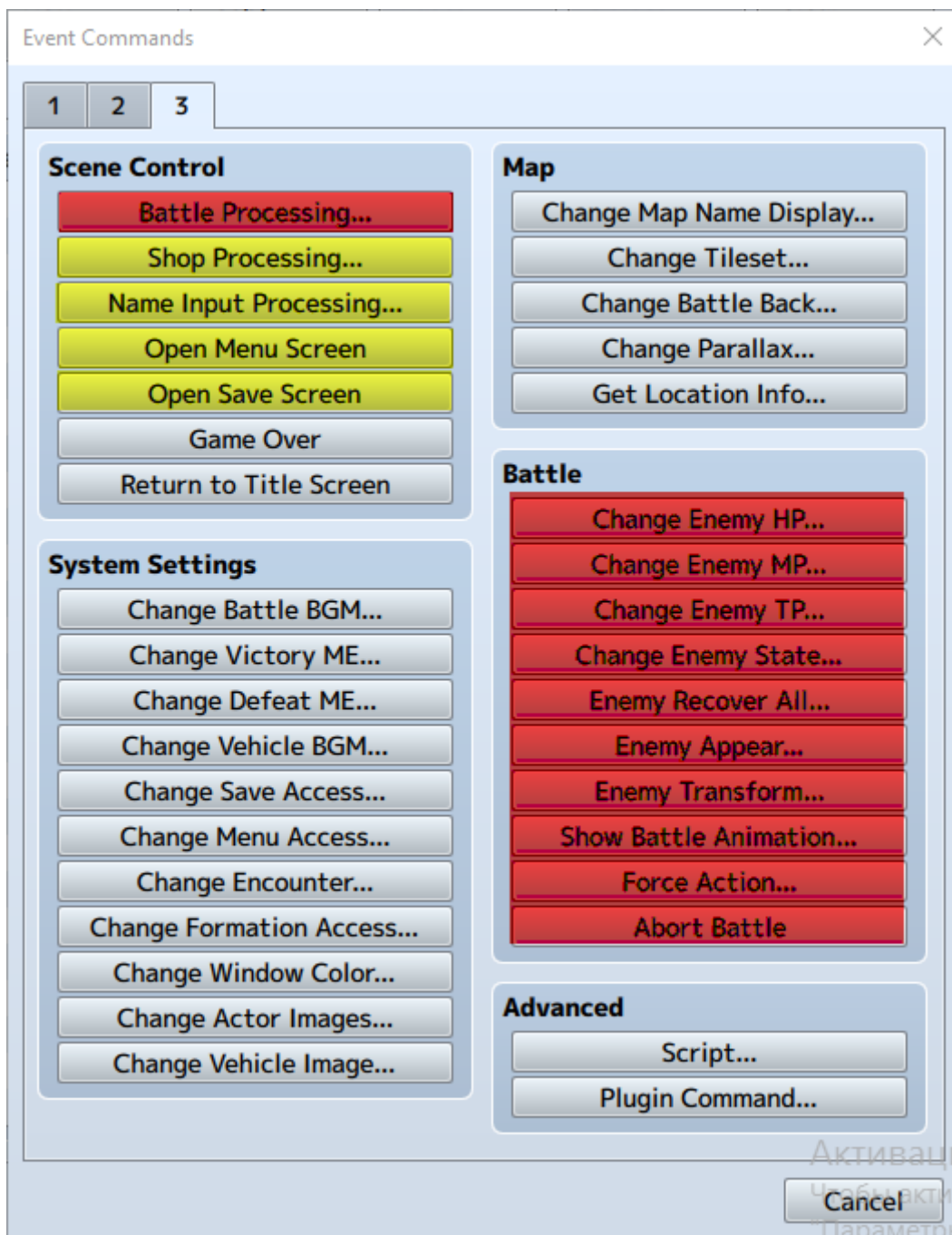
VERMELHO – Comandos por eventos não funcionam em mapas ABS (nos 2 modos).

AMARELO – Comando por eventos não funcionam apenas nos modos de batalha.



**- Você não pode remover (ou mudar) somente o líder do grupo*





Inimigos

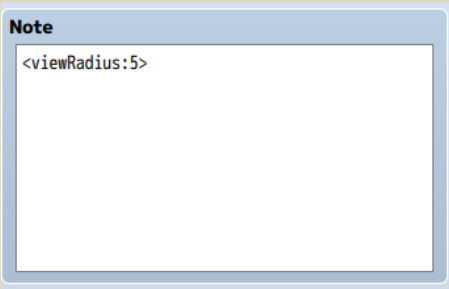
Agora, vamos definir a definição <ABS param> - parâmetro do comportamento dos objetos ABS

<paramName: X> - onde paramName – nome do parâmetro, X – número inteiro.

<paramName: Z> - onde paramName – nome do parâmetro, Z – Para campos booleanos (lógicos), use 0 para falso e 1 para verdadeiro

Por exemplo: parâmetros ABS do inimigo <viewRadius:X> - quão longe (unidades do mapa) o inimigo vai te ver

Todos os parâmetros ABS são especificados nas notas do objeto. Todo objeto (inimigos ou magias) podem ter ambos os parâmetros comuns e únicos.



Lista de parâmetros dos inimigos ABS:

<nome:tipo de valor> - descrição (valor padrão)

<viewRadius: X> - o quão longe (unidades do mapa) o inimigo vai te ver (5)

<returnRadius : X> - o máximo de células o inimigo pode escapar da última posição onde lutou (12)

<escapeOnBattle: Z> - se para escapar do jogador durante uma batalha quando não há ações disponíveis ou à espera o cooldown do ataque(0)

<canSearch: Z> - pode o inimigo escutar tudo que acontece em volta dele (a reação à batalha perto (na área do parâmetro viewRadius)) (1)

<noFight: Z> - nenhuma luta (0) *(como o manequim na demo)*

<reviveTime: X>- tempo (em segundos) para nascer depois de morto (0) (0 – não nascera depois de morto)

<regen: Z> - regeneração de saúde (não no modo de batalha) (1)

<slow: Z>- Não acelerara na perseguição (0)

Nenhum dos parâmetros ABS é necessário, você pode criar um inimigo com a nota vazia. Dessa forma os parâmetros vão ser definidos para o padrão

Por exemplo: Morcego da demo.

The screenshot shows a configuration window for an enemy named 'Bat'. It is divided into several sections:

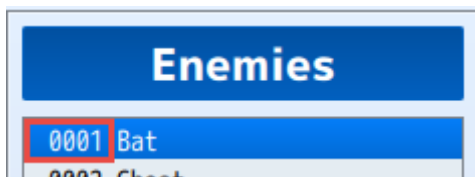
- General Settings:** Includes fields for Name (Bat), Max HP (200), Max MP (0), Image (a bat icon), Attack (30), Defense (30), M.Attack (30), M.Defense (30), Agility (30), and Luck (30).
- Rewards:** EXP (0) and Gold (0).
- Drop Items:** Bow : 1/1, None, and None.
- Action Patterns:** A table with columns Skill, Condition, and R. The first row shows 'Attack' with condition 'Always' and value '5'.
- Traits:** A table with columns Type and Content. It lists: Ex-Parameter Hit Rate + 95%, Ex-Parameter Evasion Rate + 5%, Attack Element Physical, and Attack Speed 120 (highlighted with a green box).
- Note:** A text box containing '<escapeOnBattle:1>' (highlighted with a purple box).

Nos usamos a habilidade padrão de ataque, então nos adicionamos <Attack speed>(120 frames).

E também usamos só um parâmetro ABS <escapeOnBattle>.

Adicionando o Inimigo ao Mapa

Crie um evento no mapa, adicione a nota <ABS:X>, onde **X** = id do inimigo no Database.



Name: Bat

Note: <ABS:1>

1 2

Conditions

☐ Switch

☐ Switch

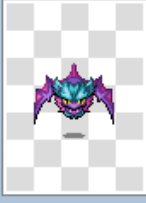
☐ Variable

☐ Self Switch

☐ Item

☐ Actor

Image



Autonomous Movement

Type: Random

Route...

Speed: 3: x2 Slower

Freq: 3: Normal

Options

☒ Walking

☐ Stepping

☐ Direction Fix

☐ Through

Trigger

Action Button

Contents

◆

As you want (supports all)

Image (recommended)

Em seguida, adicione uma segunda pagina de eventos para o estado de morto. Por padrão <Self Switch> é **B**, mas você pode alterar nos parâmetros do plugin <Enemy Dead Switch>.

Name: Note: New Event

1 2

Conditions

☐ Switch

☐ Switch


☐ Variable

☒ Self Switch

☐ Item

☐ Actor

Image



Autonomous Movement

Type:

Speed:

Freq:

Options

☐ Walking

☐ Stepping

☒ Direction Fix

☒ Through

Priority

Trigger

Contents

◆

Inimigos morto funcionam como um evento simples, você pode adicionar algum conteúdo para interagir com ele.

Por exemplo: nos queremos que quando interagir com um inimigo morto, nos recebemos item e ouro que você definiu no Database. (você recebe a experiência automaticamente)

Rewards	Drop Items
EXP: 25	Bow : 1/1 ...
Gold: 125	Potion : 1/2 ...
	None ...

Adicione o <Comando de Plugin> <ABS loot> na pagina do inimigo morto.

ID:003 - Event Editor

Name: Bat Note: <ABS:1> New Event Page Copy Event Page

1 2

Conditions

☐ Switch ...

☐ Switch ...


☐ Variable ...

☒ Self Switch B

☐ Item

☐ Actor

Image



Options

☐ Walking

☐ Stepping

☒ Direction Fix

☒ Through

Autonomous Movement

Type: Fixed

Speed: 3: x2 Slower

Freq: 3: Normal

Priority

Below characters

Trigger

Action Button

Contents

◆ Plugin Command : ABS loot

Preste atenção em duas coisas:

- 1) Leia a descrição do comando <ABS loot> e o <Auto loot enemies> parâmetro do plugin.
- 2) <ABS loot> só funciona uma vez nos inimigos mortos. Se interagir com o inimigo de novo e de novo você não ganhara mais itens. (somente se o inimigo reviver e você matar ele novamente (veja as [Configurações Avançadas](#)))

Configurações das Magias

Necessário o parâmetro ABS <ABS:X>, onde X = id do tipo de habilidade ABS (Tipos de Habilidades ABS, veja a descrição abaixo)

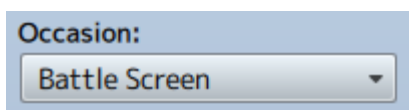
<ABS:0> - «Instant»

<ABS:1> - «Vector»

<ABS:2> - «Circle»

<ABS:3> - «Zone»

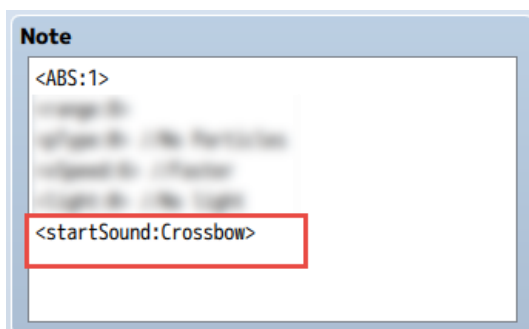
Em seguida (e por ultimo) Item necessário é “occasion”. Para as **Magias** e **Itens** do ABS precisa definir <Battle Screen>.



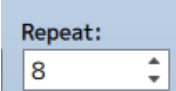
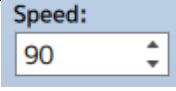
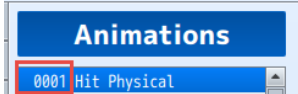
Dependendo do tipo de Habilidade ABS, alguns parâmetros do ABS vão reagir diferente. Os outros parâmetros ABS são opcionais.

Definir novo tipo de valor do parâmetro ABS – **w** (*valor da string valor sem aspas*)

Por exemplo: parâmetro ABS <startSound:w> vai reproduzir som (w) quando a magia é ativada. Ao invés de (w) nos colocamos o nome do arquivo de som da pasta SE.



Parâmetros ABS comuns para as Magias

Parametro ABS	Descrição	Exemplo	na database
<range:x>	Distancia (em unidades do mapa)	<range:8>	
<castTime:x>	Tempo de conjuração (em frames)	<castTime:90>	
<reloadTime:x>	Tempo de cooldown (em frames)	<reloadTime:90>	<Somente nas nota>
<reloadParam:w>	Atributo do cooldown (*).	<reloadParam:agi>	< Somente nas nota >
<startSound:w>	Som quando usar	<startSound:Crossbow>	< Somente nas nota >
<castAnim:x>	Animação quando conjurar (Id da animação no database) 	<castAnim:1> <i>Por padrão usando a animação definida no plugin</i>	< Somente nas nota >

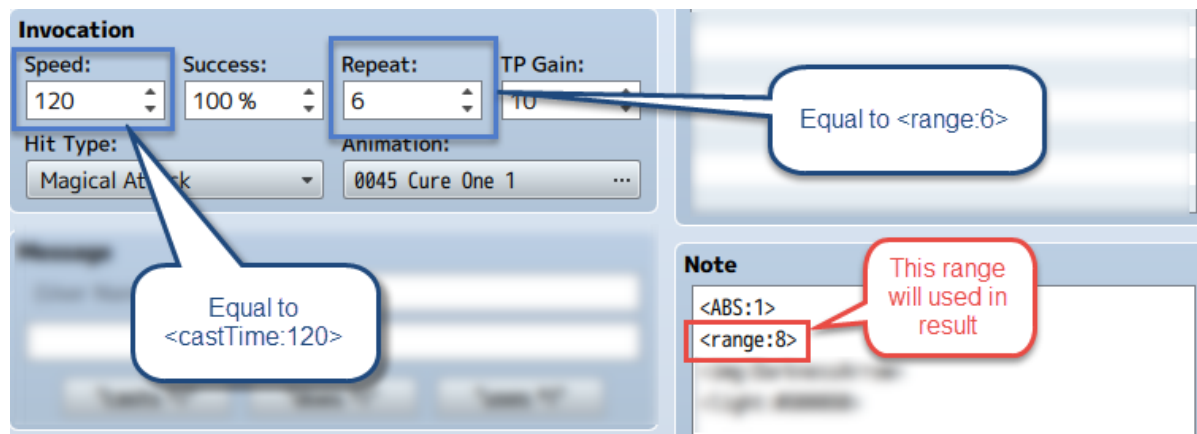
(*) **reloadParam** permite definir o cooldown por atributo do personagem (como agi, def, mdf, ect.) O valor dos atributos é interpretado por **frames**. Por padrão **attack skill** usa o parâmetro ABS <reloadParam:attackSpeed> (veja o capítulo das [configurações necessárias](#)).

reloadParam pode ser usado com **reloadTime** (*resultado = reloadParam() + reloadTime*)

Por exemplo: <reloadParam:agi> - o tempo de cooldown da magia será igual ao atributo agi (Agility) do personagem. Se o personagem tem 30 de agilidade, então $30/60 = 0.5$ segundo de cooldown.

Atenção! Alguns parâmetros do ABS você pode definir diretamente no Database (veja <na database> na tabela abaixo), Mas os parâmetros definidos na Nota tem uma prioridade maior e vai sobrescrever o valor da database.

Por exemplo:



Configurações das Habilidades de Scope do ABS

Type	Scope	Effect
«Instant» <ABS:0>	Scope: 1 Enemy	No alvo
	Scope: The User	Em você mesmo
«Vector» <ABS:1>	Scope: 1 Enemy	No alvo / Área selecionada (se<radius> (veja abaixo))
«Circle» <ABS:2>	Scope: 1 Enemy	Área selecionada (na área)
	Scope: All Enemies	Envolta do usuário
«Zone» <ABS:3>	Scope: All Enemies	Área na direção do usuário

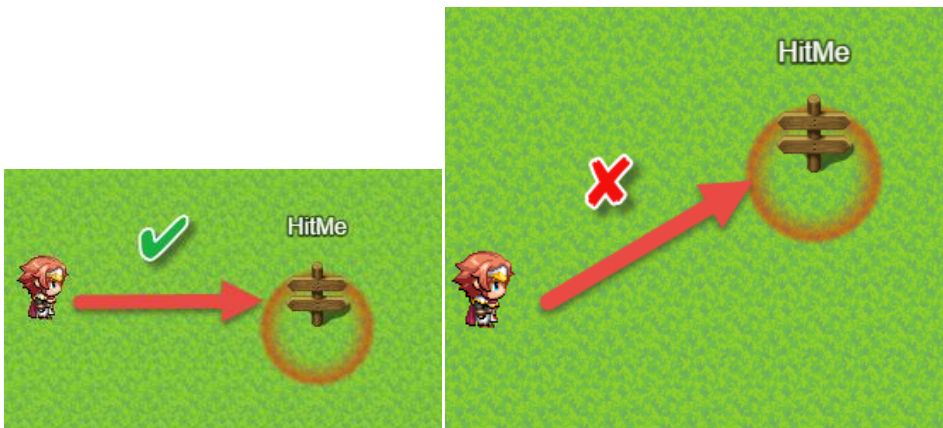
Atenção! Eu altamente recomendo usar os tipos de habilidades ABS com a tabela de scopes.

Parâmetros ABS avançado para os tipos de Habilidades ABS

(também opcional)

Type	ABS param	Description	By default
«Instant» <ABS:0>	<directionFix:z>	Na mesma linha *	<directionFix:0>
«Vector» <ABS:1>	<img:w>	Nome do arquivo de imagem (da pasta "pictures")	<img:vector> (Arquivo pictures/vector.png)
	<vSpeed:x>	Velocidade de voo	<vSpeed:5>
	<radius:x>	Area radius (max 5)	<radius:0>
	<directionFix:z>	Na mesma linha *	<directionFix:0>
«Circle» <ABS:2>	<radius:x>	Area radius (max 5)	<radius:3>

(*) se <directionFix:1>



Se <directionFix:0> (por padrão)



Veja os exemplos de todos os tipos de magia no jogo demo, criar uma magia (ou item) é muito mais fácil do que parece, por que não é necessário usar todos parâmetros ABS

Configurações das Armas

Se a arma usa a habilidade de ataque padrão, essa configuração não é necessária.

As configurações das armas é igual das magias, mas tem algumas regras:

- 1) Suporta somente o tipo <ABS:0> e <ABS:1>.
- 2) <castTime:X>não é suportado. (Você não pode lançar um feitiço usando uma arma)
- 3) Se o tipo é <ABS:1>, você não pode usar <radius:X> (Você não pode selecionar uma área usando uma arma)

Essas regras são relacionadas ao fato da arma só modificar a habilidade de ataque. De fato, Essas regras se aplicam a configuração da Habilidade de Ataque, **Fique atento**.

Por exemplo: O arco do jogo demo

The screenshot shows a configuration window for a weapon. It is divided into several sections:

- General Settings:** Includes fields for Name (Bow), Icon (102), Description, Weapon Type (Bow), Price (500), and Animation (0011 Pierce Physical).
- Parameter Changes:** A grid of spinners for Attack (10), Defense (0), M.Attack (0), M.Defense (0), Agility (0), Luck (0), Max HP (0), and Max MP (0).
- Traits:** A table with columns Type and Content. It lists: Attack Element (Physical), Ex-Parameter (Hit Rate + 0%), and Attack Speed (200).
- Note:** A text area containing ABS parameters: <ABS:1>, <ammo:2>, <range:6>, <img:arrow>, <vSpeed:6> //Faster, and <startSound:Crossbow>.

- *Parâmetros do ABS <ammo:x> veja no capítulo <[configurações avançadas](#)>.*

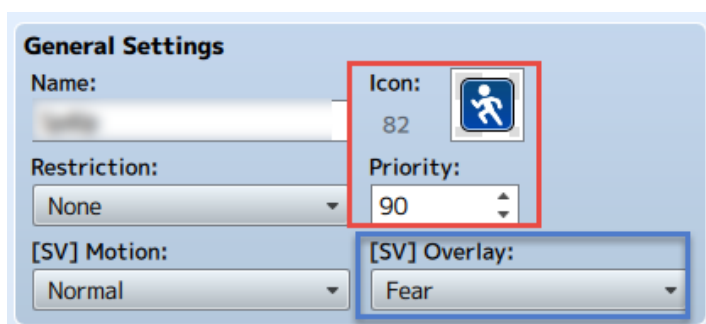
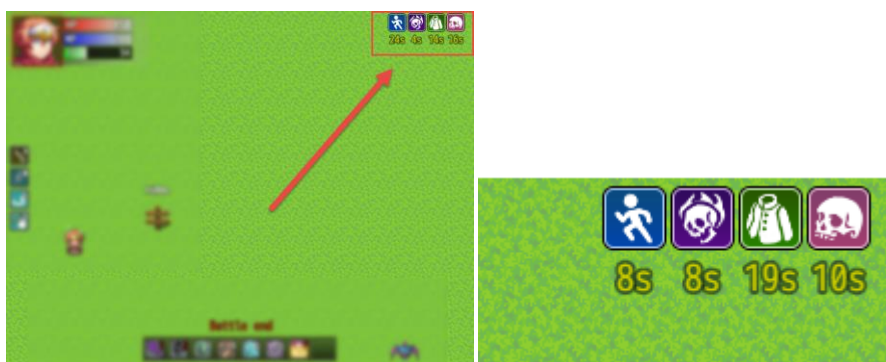
Configurações dos itens

Similar a magias.

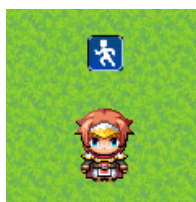
Configurações Avançadas

Configurações de States Extras

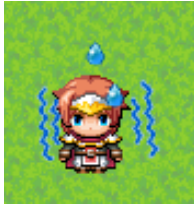
Todos os States atuais do personagem são mostrados no canto superior direito da tela



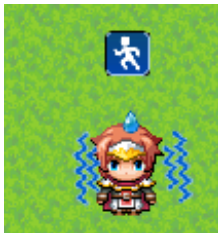
- 1) Se **<priority>** ≥ 90 , então o **ícone** do state vai aparecer acima do personagem.



2) Você também pode usar <[SV] Overlay>



3) Você pode usar os dois (ícone e overlay)



4) Suporta também <[SV] Motion> (Sleep ou Dead), mas não funciona com **Icon** ou <[SV] Overlay>



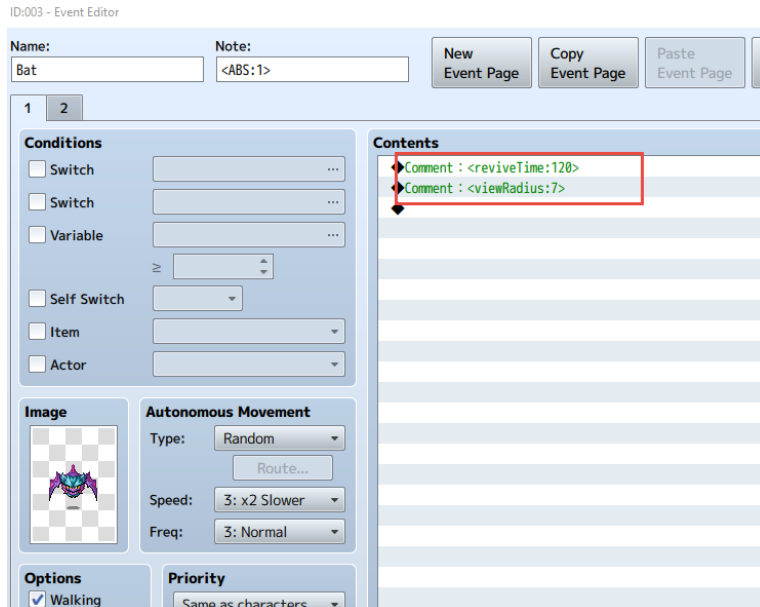
State são sempre visíveis acima do inimigo (se a <priority>< 90 também) e você pode ver na UI do inimigo



States tem um parâmetro ABS <speed:X>. Isso vai modificar a velocidade de movimento do personagem (add X). Você também pode usar valores negativos.

Configurações Avançadas do Inimigos

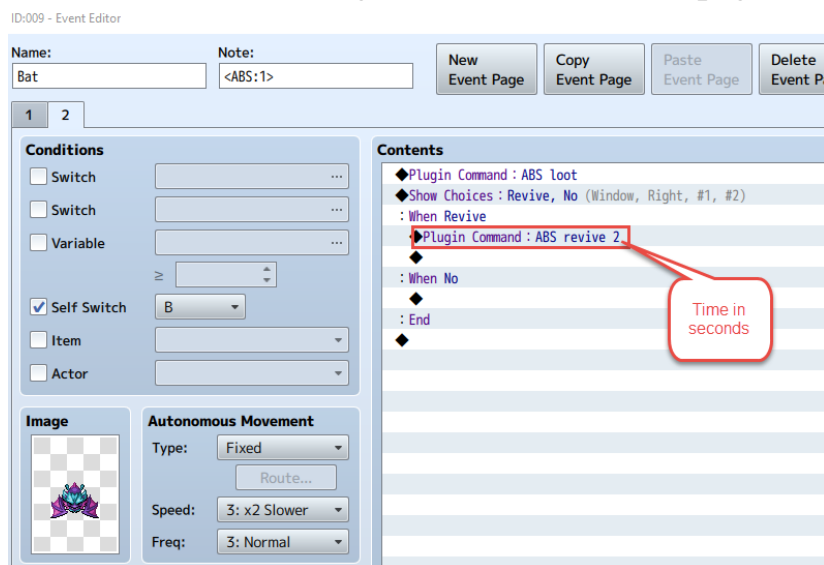
Você escreve os parâmetros do ABS diretamente no evento para criar instancias únicas.



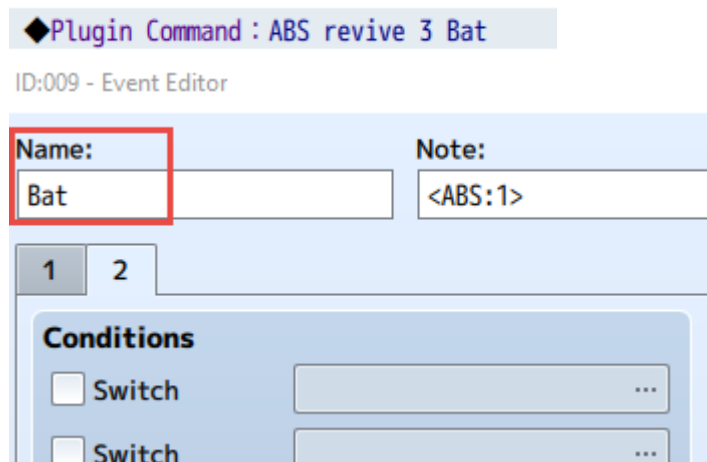
Esses parâmetros vão subscrever os do database e só tem efeito nessa instancia do inimigo.

3 formas de reviver um Inimigo

- 1) Defina o parâmetro ABS **<reviveTime:X>** nas notas do inimigo (na database) ou no evento do inimigo.
- 2) Use < Comando do Plugin >**ABS revive X** na pagina do evento morto.



- 3) Use <Comando do Plugin >**ABS revive X W**, onde X = tempo em segundos, W = **NomedoEvento** do inimigo. Esse comando de Plugin pode ser chamado por outro evento.

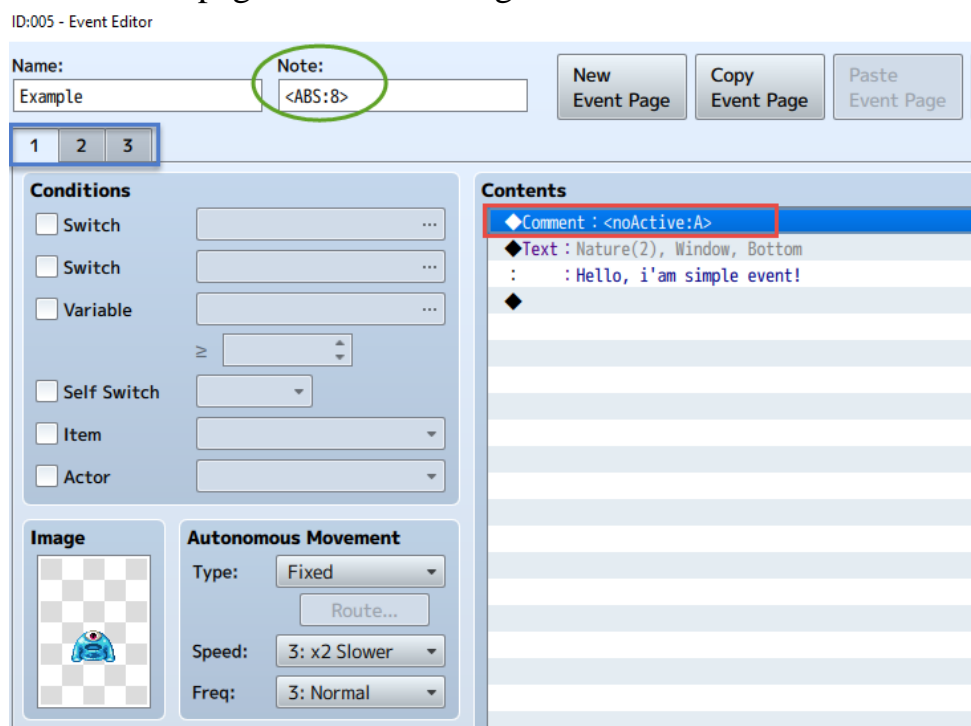


Desativar inimigo ao iniciar

Se você quer que o inimigo não se torne um AI desde o começo, você pode desativar ele.

Você precisa pelo menos de 3 paginas de evento.

- 1) Primeiro é a pagina onde o inimigo não é um AI.



Coloque o comentário **<noActive:W>**, onde W = Self Switch que ativa a pagina do inimigo.

Não se esqueça, como em um simples inimigo use a **Note**

2) Crie a próxima pagina de eventos usando Self Switch comentada

ID:005 - Event Editor

The screenshot shows the 'Event Editor' window with the following details:

- Name:** Example
- Note:** <ABS:8>
- Buttons:** New Event Page, Copy Event Page, Paste Event Page
- Page Tabs:** 1, 2, 3 (Tab 1 is active)
- Conditions:**
 - Switch: []
 - Switch: []
 - Variable: []
 - Self Switch: [x] A** (highlighted with a red box)
 - Item: []
 - Actor: []
- Image:** A small image of a monster on a checkerboard background.
- Autonomous Movement:**
 - Type: Fixed
 - Speed: 3: x2 Slower
 - Freq: 3: Normal
- Contents:** A list of event pages, with the first page (diamond icon) selected.

Essa pagina é como um inimigo simples que criamos anteriormente (veja as [configurações básicas](#))

- 3) Crie a ultima pagina do evento com Switch de morto (para o state de morto) (veja as [Configurações Básicas](#))
- 4) Use <Comando de Plugin>**ABS activate W**, onde W – **NomedoEvento** do inimigo. Esse comando de plugin pode ser chamado por outro evento.

◆ **Plugin Command : ABS activate Example**

Condições de Ação do Inimigo

The image shows a software window titled "Action" with a close button (X) in the top right corner. It contains two main sections: "Skill and Rating" and "Conditions".

Skill and Rating:

- Skill:** A dropdown menu showing "0001 Attack".
- Rating:** A numeric input field showing "5".

Conditions:

- ☐ Always
- ☒ Turn: A red rectangular box highlights this option and its associated fields. The first numeric input is "0", followed by a "+" sign, another numeric input "0", and a "* X" multiplier.
- ☐ HP: Two numeric input fields separated by a "~" symbol.
- ☐ MP: Two numeric input fields separated by a "~" symbol.
- ☐ State: A dropdown menu.
- ☐ Party Level: A numeric input field followed by the text "or above".
- ☐ Switch: A text input field with an ellipsis "..." at the end.

At the bottom of the window are two buttons: "OK" and "Cancel".

Você pode usar ações padrão para a ação dos inimigos, mas a condição **<Turn>** agora é em segundos. Cada inimigo tem seu próprio timer que começa contar quando o inimigo entra em batalha.

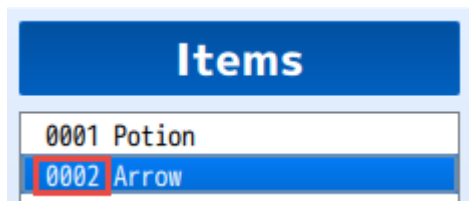
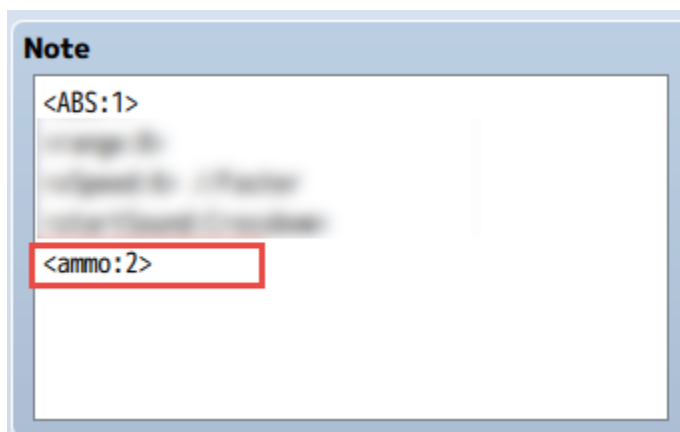
Configuração de Armas Avançada (magias)

Usando Munição

Você pode criar armas (ou magias) que precisam de munição.

Para a munição você precisa criar um item na database. (veja como foi criado a <Arrow> (id 2) na database do Jogo Demo)

Use o parâmetro ABS <ammo:X> Na **Nota** da Arma (Magia), onde X = id do item “munição”.



Quando você ataca com essa arma ou usa a magia, munição diminui automaticamente por um do inventario do grupo. Quando a contagem do item munição for = 0, você não pode usar a arma (magia).

Criar Magias com Cargas Múltiplas (Armas)

Você precisa de **dois** parâmetros ABS:

<stack:X> - Numero de cargas, **o mínimo é 2**

<stackTime:X> - Tempo de carregamento de todas as cargas (em frames), **não seja 0**

Depois de cada carga de cooldown esteja **<reloadTime>** ou **<reloadParam>**, mas quando todas as cargas se acabarem, o tempo do cooldown vai ser **<stackTime>**

Você pode usar esses parâmetros com munição, Mas lembre-se, em cada carga a munição diminui em 1.

Configurações Experts

Esse capítulo inclui:

- 1) Gerador de partículas para as magias do tipo 'Vector'.
 - a. <pType:W>
 - b. <pData:W>
 - c. <pMinSize:X>
 - d. <pMaxSize:X>
 - e. <pPower:X>
 - f. <pLife:X>
 - g. <pAlpha:X>
 - h. <pCount:X>
- 2) Sistema de luz para as magias do tipo 'Vector'.
 - a. <light:W>
 - b. <lightSize:X>
- 3) Arquivo ABSDataUser.json
 - a. Crie templates de partículas
 - b. Crie templates de inimigos e habilidades
- 4) Visão geral da extensão ABS (Áudio, Iluminação, Sistema de Partículas)
- 5) Arquivos gráficos padrão do ABS

(...Em Breve...)

Licença

Creative Commons 4.0 Attribution, Share Alike, Non-Commercial

(Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgual CC BY-NC-SA)



A licença se aplica somente ao plugin Alpha ABS, o arquivo Alpha_ABS.js

Autor

Pheonix KageDesu

Forum: <http://forums.rpgmakerweb.com/index.php?/profile/75763-pheonix-kagedesu/>

Mail: Pheonix17@mail.ru

Tradução para o português: [Black Mamba](#)

Qualquer erro de gramatica mandar PM.