

SUMÁRIO:

I. Configurações

II. Controles

III. Configuração de inimigo no mapa

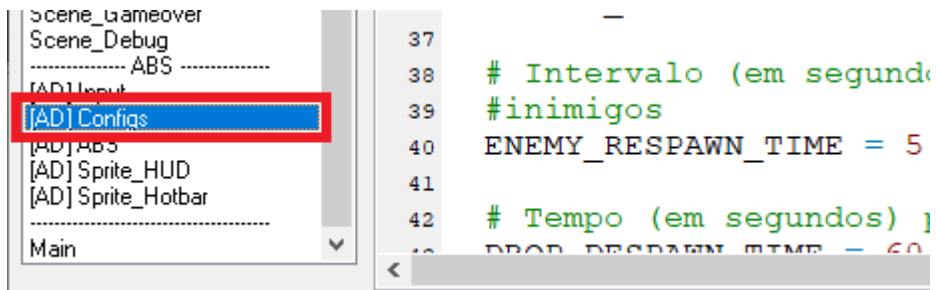
IV. Créditos

Configurações

Pressione **F11** ou clique em **Editor de Scripts**:



As configurações gerais estão no script **[AD] Configs**:



Nele, você pode configurar a tecla de ataque, intervalos entre os ataques do herói, armas e habilidades de longo alcance, animação da arma, tempo para a arma ser utilizada novamente, habilidades em área, dentre outros.

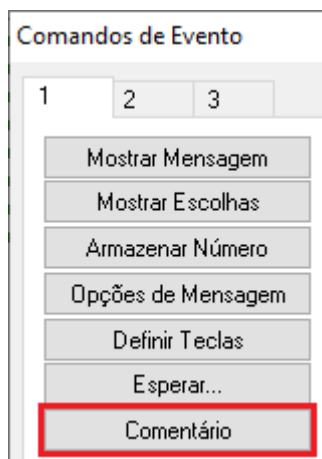
Controles

| Tecla: | Função: |
|--------|-----------------------------------|
| 1 a 9 | Atalhos para itens e habilidades. |
| S | Ataca inimigo. |
| D | Defende. |
| Espaço | Pega itens do chão. |

Configuração de inimigo no mapa

Crie um evento no mapa.

Nos Comandos de Evento, clique em **Comentário**:



Escreva **Enemy X**, onde X é o ID do inimigo no Banco de Dados. Exemplo:

Comandos de Evento:

| <>Comentário : Enemy 1

Crie outro comentário e escreva **Behavior X**, onde X é o comportamento do inimigo, que pode ser 1 ou 2 (1 = fugir do alvo, 2 = seguir alvo). Exemplo:

| <>Comentário : Behavior 2

Crie outro comentário e escreva **Sight X**, onde X é o raio de alcance (em tiles) da visão do inimigo. Exemplo:

| <>Comentário : Sight 5

Crie outro comentário e escreva **HateGroup [X, Z]**, onde X é o grupo de ódio do inimigo e Z é o grupo de ódio rival dele. Exemplo:

| <>Comentário : HateGroup [2,1]

Se não quiser criar grupos de ódio, escreva 0 em grupo de ódio do inimigo e em grupo de ódio rival. Exemplo: HateGroup [0, 0]

Crie outro comentário e escreva **Aggressiveness X**, onde X vezes ATTACK_TIME do script [AD] Diamond ABS é a velocidade (em frames) do ataque do inimigo. Exemplo:

| <>Comentário : Aggressiveness 1

Por exemplo, por padrão, o ATTACK_TIME é 30 frames, logo, ao escrever Aggressiveness 1, a velocidade do ataque do inimigo será de 30 frames (30 x 1 = 30). Quanto maior o Aggressiveness, maior o intervalo entre os ataques do inimigo.

Crie outro comentário e escreva **Speed X**, onde X é a velocidade do movimento do inimigo que será executada quando ele estiver em batalha, que vai de a 1 a 6 (1 = lentíssima, 2 = muito lenta, 3 = lenta, 4 = rápida, 5 = muito rápida, 6 = rapidíssima).

Exemplo:

|<>Comentário : Speed 3

Crie outro comentário e escreva **Frequency X**, onde X é a frequência do movimento do inimigo que será executada quando ele estiver em batalha, que vai de a 1 a 6 (1 = baixíssima, 2 = muito baixa, 3 = baixa, 4 = alta, 5 = muito alta, 6 = altíssima).

Exemplo:

|<>Comentário : Frequency 6

Crie outro comentário e escreva **Trigger X**, onde X é o gatilho do inimigo que é executado quando ele morre, que vai de 0 a 3 (0 = ocultar temporariamente, 1 = ativar switch, 2 = aumentar variável, 3 = ativar switch local). Exemplo:

|<>Comentário : Trigger 0

Créditos

Valentine