Iniciar sesión Buscar Yanfly.moe Wiki Leer Ver fuente Ver historial Página Discusión Núcleo del elemento (YEP) **YANFLY ENGINE PLUGINS** LIBRARIUM ANIMATED **FULL COLLECTION** Pagina principal Cambios recientes VisuStella MZ Página aleatoria Sample Game Project PRIMAI Activos y recursos RPG MAKER MV DEMON Todos los activos Anti-Player Ækáshicos Stress Plugin Caz Lobo VisuStella Bibliotecas de RPG Icons complementos (MZ) **~ () () () () ()** RPG Maker MV 3 D B R X 6 4 A complementos VisuStella ¡Bienvenidos a la wiki! Aquí es donde puede encontrar recursos de Yanfly.moe Ækashics.moe Ayuda del complemento ΜZ , Caz Wolf , Fallen Angel Olivia , Atelier Irina y otros creadores de VisuStella Instalar contenido afiliados. complementos Actualización de complementos Solución de problemas Contenido [hide] Lista de referencia (MZ) 1 Descargar Changelog 2 Sistema Notetags 3 Complementos de Yanfly Engine Comandos de 4 Introducción complemento Códigos de texto 5 Etiquetas de notas Glosario 6 Secuencias de acción 6.1 Secuencias de acción - ala Melody Complementos y secuencias de comandos 6.2 Escritura de destino (MZ) 6.3 Lista de secuencia de acciones Sample Game 7 consejos y trucos **Core Plugins** XBattle Plugins 8 Registro de cambios **Altem Plugins** Skill Plugins Equip Plugins √Status Menu **Gameplay Plugins** ∂Movement Plugins
□ **Quest Plugins Options Plugins Eventing Plugins >>Utility Plugins** ■ Mechanical **Visual Plugins** Menu Plugins Message Plugins Quality of Life Misc Plugins Plugin Libraries (MV) **All Plugins** Aries of Sheratan Arisu's Dollhouse Atelier Irina Fallen Angel Olivia VisuStella Yanfly Engine Tips & Tricks Sample Projects Descargar Reference List (MV) **Action Sequences Comment Tags** Main Menu Intgr. Modo lunático Notetags Integración de opciones Comandos de complemento Llamadas de script Códigos de texto Complementos y secuencias de comandos (MV) Complementos básicos X Complementos de batalla Complementos de artículos Complementos de habilidades Sistema complementos Este es un complemento creado para RPG Maker MV . ✓ Menú de estado Complementos de Para obtener ayuda sobre cómo instalar complementos, haga clic aquí. juego Para obtener ayuda sobre cómo actualizar los complementos, haga clic aquí. ♂ Complementos de movimiento ¿Tiene errores con su complemento RPG Maker MV? Haga clic aquí. Complementos de búsqueda **Options Plugins** Complementos de Yanfly Engine **Eventing Plugins** > Complementos de Este complemento es parte de la biblioteca de complementos de Yanfly Engine . utilidad Mecánico Complementos visuales Introducción Complementos de menú Complementos de El control elemental en RPG Maker MV es bastante deficiente. El cálculo de cómo Se manejan múltiples elementos no son muy claros ni demasiado intuitivos Calidad de vida cuando se trata de ciertos aspectos. Este complemento también da paso a habilidades y Misc Complementos elementos que tienen más de un elemento, los luchadores pueden absorber, reflejar, amplifica el daño elemental, ¡y más! Afiliado Sitios web afiliados * Nota: Si está utilizando Battle Engine Core, coloque este complemento debajo del Juegos de afiliados Battle Engine Core en la lista de complementos para funciones adicionales. Instrumentos * Nota: Si está utilizando Damage Core, coloque este complemento debajo del ¿Qué enlaces aquí? Complemento Damage Core en la lista para una máxima compatibilidad. Cambios relacionados Paginas especiales Versión imprimible **Enlace Permanente** Etiquetas de notas Información de la página Note This is a regular note that is often found inside the noteboxes of various database objects. <This is a Notetag> RPG Maker MV editor de 's no es capaz de permitir rasgos personalizados / dev propiedades que un juego puede desea asociar a un objeto de base de datos, eventos, mapas, etc. Notetags se utilizan para el trabajo en torno a tales limitaciones al permitir que el programador de juegos a cierta etiqueta rasgos / propiedades que utilizan etiquetas de notas específicas declaradas por el complemento relacionado. A continuación, se muestra una lista de las etiquetas de notas que puede utilizar. Utilice estas etiquetas de notas si desea modificar varios aspectos de los elementos para sus objetos de base de datos. Etiquetas de notas de habilidades y objetos <Desviar reflejo de elemento> - Permite que esta habilidad / objeto ignore las propiedades de reflejo elemental. Esta voluntad Sin embargo, no eludir refleja las propiedades en su conjunto. <Elementos múltiples: x> <Elementos múltiples: xay> <Elementos múltiples: x, x, x> <Elementos múltiples: nombre, nombre, nombre> - Esto agrega elementos x (o nombre) a la habilidad / elemento además del elemento actual de habilidad / elemento. Habilidades y elementos con múltiples elementos siga la regla de elementos múltiples al calcular la tasa de daño. Insertar más de esta etiqueta para insertar más elementos. <Regla de elementos múltiples: el más bajo> <Regla de elementos múltiples: Agregar> <Regla de elementos múltiples: multiplicar> <Regla de elementos múltiples: más alto> <Regla de elementos múltiples: promedio> - Esto le permite establecer la regla para esta habilidad / elemento si tiene múltiples elementos. O la tasa más baja, la suma aditiva de todas las tasas, la Se utilizará el producto multiplicativo de todas las tasas o la tasa más alta. Si se utiliza el promedio, será el promedio de todas las tasas de elementos. Etiquetas de notas de actor, clase, enemigo, arma, armadura y estado: <Elemento de absorción: x> <Elemento de absorción: x, x, x> <Element Absorb: nombre> <Element Absorb: nombre, nombre, nombre> - Hace que el elemento x sea absorbido y cura al luchador. Cuando un elemento se absorbe, la tasa baja en un 200% en lugar de ser solo una inversa. Esto es para que los combatientes que originalmente son resistentes al elemento absorben más del elemento mientras que los combatientes que son originalmente vulnerables al elemento absorberá menos del elemento. La cantidad mínima absorbido es 0.01%. <Elemento Reflejo x: + y%> <Reflejo de elemento x: -y%> <Nombre del elemento reflectante: + y%> <Nombre del elemento reflejado: -y%> - Aumenta o disminuye la tasa para reflejar el elemento x en y%. Si una habilidad o el artículo tiene varios elementos, la tasa de reflexión se agrega para cada elemento utilizado por la habilidad / elemento. <Ampliar elemento x: + y%> <Ampliar elemento x: -y%> <Nombre de ampliación del elemento: + y%> <Nombre de ampliación del elemento: -y%> - Si el usuario realiza una habilidad o elemento que utiliza el elemento x (o nombre), aumentar o disminuir su daño en un y%. Si una habilidad o elemento tiene varios elementos, la tasa se incrementa de forma aditiva para cada elemento y se ajusta multiplicativamente con la tasa base. Esto toca fondo en el 0%. <Elemento Amplificar x: + y%> <Elemento Amplificar x: -y%> <Nombre de amplificación del elemento: + y%> <Nombre de amplificación de elemento: -y%> - Si el usuario realiza una habilidad o elemento que utiliza el elemento x (o nombre), aumentar o disminuir su daño en un y%. Si una habilidad o elemento tiene varios elementos, la tasa se incrementa de forma aditiva para cada elemento y se ajusta de forma aditiva para la tasa base. <Elemento nulo> - Esto hará que el luchador no tenga ataques elementales al usar habilidades y elementos. Sin embargo, esto no evitará la acción 'Elemento de fuerza' efecto de secuencia. <Elemento de fuerza x Tasa: y%> <Tasa de nombre de elemento de fuerza: y%> - Esto obliga a que la tasa elemental del luchador para x (o nombre) sea y%. Esta funcionará en una configuración de prioridad de estados (prioridad más alta a más baja), equipa (del primero al último), luego la clase, luego el actor / enemigo si hay más de uno notetag se utiliza para el mismo elemento. Si y es negativo, el elemento es absorbido. Secuencias de acción Estas son secuencias de acción que puede usar con este complemento. Las secuencias de acción requerirán que el núcleo del motor de batalla de Yanfly funcione. Secuencias de acción - ala Melody Battle Engine Core incluye el sistema Battle Engine de Yanfly Engine Melody, donde cada aspecto individual de la habilidad y los efectos de los elementos se pueden controlar hasta cierto punto. Se denominan secuencias de acción, donde cada comando en la secuencia de acción hace que el juego realice una acción individual distinta. Cada habilidad y elemento consta de cinco secuencias de acción diferentes. Son los siguientes: 1. Configurar acciones Preparan al luchador activo antes de llevar a cabo la mayor parte de la acción. y sus efectos individuales. Por lo general, lo que ves aquí son cosas como que el luchador activo se mueva un poco hacia adelante, desenvaine su arma, etc. Este paso ocurrirá antes de que el luchador activo gaste sus habilidades o costos de artículos. 2. Acciones completas Estas acciones afectarán a todos los objetivos simultáneamente. Aunque esto no es necesario utilizar esta sección, la mayoría de las acciones la utilizarán para mostrar animaciones sobre todos los enemigos. Este paso ocurre después de los costos de habilidades y artículos. 3. Acciones objetivo Esta sección afectará a todos los objetivos individualmente. Usado principalmente para ataques físicos que generarán formas de daño más personales. Las acciones que ocurran aquí no afectarán a otros objetivos a menos que se ordene específicamente que se haga de otra manera. 4. Siga las acciones Esta sección se dedicará al trabajo de limpieza después de que el individuo acciones de focalización. Aquí, hará cosas como eliminar banderas inmortales, iniciar eventos comunes y más. 5. Finalizar acciones Esta sección hará que el luchador activo cierre la secuencia de acción. Por lo general, cosas como correr, esperar y esperar en el último minuto para obtener habilidades y elementos, regresar al lugar y otros. Ahora que conoce cada uno de los cinco pasos por los que pasa cada secuencia de acción, aquí están las etiquetas que puede insertar dentro de las habilidades y los elementos. Preste atención a cada nombre de etiqueta. <acción de configuración> lista de Acción lista de Acción </ acción de configuración> <acción completa> lista de Acción lista de Acción </ acción completa> 3. <acción objetivo> lista de Acción lista de Acción </ acción objetivo> 4. <seguir acción> lista de Acción lista de Acción </ seguir la acción> 5. <acción finalizada> lista de Acción lista de Acción </ finalizar acción> Harán sus propios conjuntos de acciones respectivos. Los métodos para insertar para la lista de acciones se pueden encontrar a continuación en el núcleo del Manual de ayuda. Además, para evitar sobrecargar todos y cada uno de los cuadros de notas de los elementos de su base de datos con listas de secuencia de acciones, hay un atajo que puede tomar para copiar todas las acciones de configuración, acciones completas, acciones de destino, acciones de seguimiento y acciones de finalización con solo una línea. <copia de acción: x: y> Reemplace x con "elemento" o "habilidad" para establecer el tipo de código de la lista de acciones que se copiará directamente. El entero y es entonces el ID asignado para ese tipo de objeto en particular. Por ejemplo, para copiar las secuencias de acción de la 45a habilidad, el código sería <action copy: skill: 45> para cualquier cosa que acepte estos códigos de acción. Si usa esta etiqueta de notas, tendrá prioridad sobre cualquier personalizado que haya colocado en el cuadro de notas. Escritura de destino Puede notar que en algunas de las acciones a continuación, dirá "referirse a la escritura de destino", que es esta sección aquí. Aquí hay un resumen rápido de los diversos objetivos que puede seleccionar. Esto seleccionará al luchador activo. usuario objetivo, objetivos Estos seleccionarán los objetivos activos en cuestión. Estos seleccionarán a todos los actores vivos. actores, actores existentes Esto seleccionará a todos los actores, incluidos los muertos. todos los actores Esto seleccionará solo actores muertos. actores muertos Esto seleccionará a todos los actores vivos excepto al usuario. actores no usuario Esto seleccionará al actor en el espacio x. actor x Esto seleccionará el personaje específico con ID de actor x. personaje x enemigos, enemigos Esto seleccionará a todos los enemigos vivos. existentes Esto seleccionará a todos los enemigos, incluso a los muertos. todos los enemigos enemigos muertos Esto seleccionará solo enemigos muertos. Esto seleccionará a todos los enemigos excepto al usuario. enemigos no usuario Esto seleccionará al enemigo en el espacio x. enemigo x Esto seleccionará a los aliados vivos del luchador. amigos Esto seleccionará a todos los aliados del luchador, incluso muertos. todos los amigos amigos muertos Esto seleccionará a los aliados muertos del luchador. Esto seleccionará a los aliados del luchador excepto a sí mismo. amigos no usuario amigo x Esto seleccionará al aliado del luchador en el espacio x. Esto seleccionará a los oponentes vivos del luchador. oponentes todos los oponentes Esto seleccionará a todos los oponentes del luchador. Esto seleccionará a los oponentes muertos del luchador. oponentes muertos oponente x Esto seleccionará al oponente del luchador en el espacio x. Selecciona a todos los actores y enemigos vivos. todos vivos todos los miembros Selecciona a todos los actores y enemigos vivos y muertos. Selecciona a todos los actores y enemigos muertos. todos muertos todo no usuario Esto seleccionará a todos los luchadores vivos excepto al usuario. Selecciona el luchador activo y sus objetivos. enfocar no enfocar Selecciona todo menos el luchador activo y sus objetivos. Requiere Impacto de secuencia de acción . objetivo anterior Durante <Acciones de destino>, obtendrá el objetivo anterior en la lista de objetivos. Requiere Impacto de secuencia de acción . Siguiente objetivo Durante <Acciones de destino>, esto obtendrá el siguiente objetivo en la lista de objetivos. Requiere Ataque al unísono. \$ UnisonMemberX Reemplaza X con el participante de Unison Attack donde X es el espacio utilizado según la etiqueta de nota <Unison Skill: x, y, z>. Requiere Ataque al unísono . \$ UnisonMembers Devuelve todos los miembros participantes de Unison Skill. Lista de secuencia de acciones La siguiente es una lista de secuencias de acción proporcionadas por este complemento. Si tiene YEP_BattleEngineCore.js instalado con este complemento ubicado debajo de él en el Administrador de complementos, puede hacer uso de estos Secuencias de acción relacionadas con daños. AÑADIR ELEMENTO: X AÑADIR ELEMENTO: X, X, X AÑADIR ELEMENTO: NOMBRE AÑADIR ELEMENTO: NOMBRE, NOMBRE, NOMBRE Esto agregará más elementos a los elementos existentes actualmente. Esta voluntad No incluye elementos forzados. Ejemplo de uso: agregar elemento: 4 añadir elemento: 5, 6, 7 agregar elemento: fuego añadir elemento: hielo, viento, agua ELEMENTO CLARO Esto borrará cualquier configuración de secuencia de acción de ____ Elemento y revertirá el el cálculo vuelve a la normalidad. Ejemplo de uso: elemento claro ELEMENTO DE FUERZA: X ELEMENTO DE FUERZA: X, X, X ELEMENTO DE FUERZA: NOMBRE ELEMENTO DE FUERZA: NOMBRE, NOMBRE, NOMBRE Esto anulará la configuración elemental para los cálculos de la tasa de daño elemental. excepto para cálculos personalizados que apuntan a elementos específicos. Esta voluntad ignore todos los demás elementos. Ejemplo de uso: elemento de fuerza: 4 elemento de fuerza: 5, 6, 7 elemento de fuerza: fuego elemento de fuerza: hielo, viento, agua ELEMENTO NULO Esto obligará a los elementos a ser nulos. El daño elemental calculado Siempre devuelva la tarifa neutral. Usar esto borrará la acción Force Element efecto de secuencia. Ejemplo de uso: elemento nulo consejos y trucos Los siguientes efectos de Consejos y trucos utilizan este complemento: Adaptando la armadura Sintonía Plástico de burbujas Exposición elemental EnFire Choque Imperial Highblade Juicio lones negativos Sobrecalentar Registro de cambios Versión 1.03: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.5.0. Versión 1.02: - Se agregaron etiquetas de notas <Elemento x Ampliar: + y%>, <Elemento x Ampliar: -y%>. Estos etiquetas de nota diferentes de las contrapartes de Amplify de una manera en la que Amplify Las etiquetas de nota cambiarán la tasa del elemento de forma aditiva. Estos alterarán la tasa multiplicativamente. Versión 1.01: - Cálculo optimizado de la tasa de elementos donde si no hay elementos presentes, entonces la tasa de daño será predeterminada al 100%. Versión 1.00: - Complemento terminado! Categorías : Complementos de RPG Maker MV | Complementos de RPG Maker MV Battle Complementos de Yanfly Engine | Etiquetas de notas (MV) | Secuencias de acción (MV) Complementos RPG Maker MV Core | Complementos de juego de RPG Maker MV Complementos mecánicos de RPG Maker MV

> Powered By MediaWiki

Política de privacidad Acerca de Yanfly.moe Wiki Descargos de responsabilidad