Buscar Yanfly.moe Wiki

LIBRARIUM ANIMATED

PRIMAI

DEMON

Anti-Player

Stress Plugin



RPG Icons **~ ( ) ( ) ( ) ( ) ( )** RPG Maker MV 3 D B R X 6 4 8 ¡Bienvenidos a la wiki! Aquí es donde puede encontrar recursos de Yanfly.moe Ækashics.moe VisuStella

, Caz Wolf , Fallen Angel Olivia , Atelier Irina y otros creadores de contenido afiliados.

Contenido [hide] 1 Descargar

Notetags Comandos de complemento Códigos de texto Glosario Complementos y secuencias de comandos

## (MZ)Ejemplo de juego Complementos básicos X Complementos de

Pagina principal

Página aleatoria

Activos y recursos

Ækáshicos

Caz Lobo VisuStella

complementos (MZ)

complementos VisuStella

Instalar

complementos

complementos Solución de

Lista de referencia (MZ)

Changelog

problemas

Actualización de

Bibliotecas de

ΜZ

Todos los activos

Cambios recientes

Complementos de artículos

Complementos de Equip complementos

✓ Menú de estado Complementos de juego ♂ Complementos de Complementos de búsqueda **Options Plugins** 

> **Eventing Plugins**

Complementos visuales Complementos de menú Complementos de mensajes Calidad de vida

Mecánico

utilidad

complementos (MV) Todos los complementos Aries de Sheratan La casa de

muñecas de Arrisu

Ángel Caído Olivia

Consejos y trucos

Atelier Irina

VisuStella

**Motor Yanfly** 

Bibliotecas de

Misc Complementos

Proyectos de muestra Lista de referencia (MV) Secuencias de acción Etiquetas de

comentarios

Menú principal

Modo lunático

Llamadas de script

Códigos de texto

X Complementos de

Notetags Integración de opciones Comandos de complemento

Intgr.

Complementos y secuencias de comandos Complementos básicos

batalla Complementos de artículos Complementos de habilidades

complementos

✓ Menú de estado

**Options Plugins** 

**Eventing Plugins** 

Complementos de

Sitios web

Juegos de afiliados

Complementos de juego movimiento Complementos de

búsqueda

Mecánico Complementos visuales Complementos de

mensajes

afiliados

utilidad

Calidad de vida Misc Complementos Afiliado

Instrumentos ¿Qué enlaces aquí? Cambios relacionados

Versión imprimible Enlace Permanente Información de la página

Paginas especiales

Sistema

Descargar

¿Tiene errores con su complemento RPG Maker MV? Haga clic aquí. Soporte discontinuado

complementos de Yanfly Engine.

Complementos requeridos

Complementos de Yanfly Engine

Este es un complemento creado para RPG Maker MV.

Para obtener ayuda sobre cómo instalar complementos, haga clic aquí.

Para obtener ayuda sobre cómo actualizar los complementos, haga clic aquí.

Núcleo del motor de batalla

Para obtener información sobre por qué ha sido descontinuado, lea aquí.

Introducción

El sistema de batalla por turnos estándar funciona fuera de la batalla por turnos predeterminada estructura del sistema. Las órdenes de acción están determinadas por los valores AGI de los combatientes. y van de mayor a menor. Sin embargo, las acciones no se seleccionan en el

en YEP\_BattleEngineCore en la lista de complementos.

El valor AGI del luchador es el doble que el del otro. Esto es para prevenir cualquier Equilibrar los problemas que provienen de los sistemas de batalla basados en ticks, ya que tienden a ser mucho más difícil de equilibrar en comparación con los sistemas de batalla por turnos.

Adelante un luchador en el orden de turno. Comandos de complementos

Debido a la naturaleza del sistema de batalla por turnos estándar, un elemento o habilidad

El valor de velocidad de acción que se encuentra en la base de datos se desactivará ya que no

## Change Actor Images... Change Vehicle Image...

This is a plugin command.

puede empujar

anc

Cha

Los comandos de complementos son comandos de eventos que se utilizan para invocar funciones agregadas por un complemento que no son inherentemente parte de RPG Maker MV . A continuación, se muestra una lista de los comandos de complemento que puede utilizar: Comando de complemento:

This is a regular note that is often found inside the noteboxes of various database

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.

Etiquetas de notas de habilidades y objetos: <Ayuda de STB>

Las siguientes son etiquetas de notas que pertenecen y afectan al sistema STB.

Para aquellos que planean usar múltiples sistemas de batalla, a veces pueden Haga que sus habilidades funcionen de manera diferente mientras usa STB. Si es así, usando este

de ayuda mientras STB está habilitado.

- Se corrigió el error interminable de acción forzada y se agregó compatibilidad con Instant Cast. Versión 1.04:

Versión 1.03: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.5.0.

segmento de código de llamada o modo Lunático personalizado debido a la actualización a MV

- Omita el error isDevToolsOpen () cuando se inserta un código incorrecto en un script

Versión 1.00: - Complemento terminado!

Categorías : Complementos de RPG Maker MV | Complementos de RPG Maker MV Battle

Complementos de RPG Maker MV con soporte discontinuado Complementos de extensión RPG Maker MV Complementos de Yanfly Engine | Comandos de complementos (MV) | Etiquetas de notas (MV) Complementos de juego de RPG Maker MV | Complementos mecánicos de RPG Maker MV

Ayuda del complemento

2 Sistema 3 Soporte discontinuado 6 Introducción

4 Complementos requeridos 5 Complementos de Yanfly Engine 7 Comandos de complementos 8 Etiquetas de notas 9 Registro de cambios

Yanfly ha interrumpido la compatibilidad con este complemento. El complemento aún se ejecutará y funcionará

Los siguientes complementos son necesarios para utilizar este complemento. Coloque los siguientes complementos encima de este complemento ubicado en el Administrador de complementos.

correctamente, pero puede o no funcionar necesariamente con todo lo demás que se encuentra en la biblioteca de

Este complemento es parte de la biblioteca de complementos de Yanfly Engine .

Este complemento requiere YEP\_BattleEngineCore. Asegúrese de que este complemento esté ubicado

Para usar el sistema STB, vaya al complemento Battle Engine Core y cambie el Configuración de 'Sistema predeterminado' en los parámetros a 'stb'.

inicio del turno. En cambio, el turno avanza y las acciones se eligen.

A cada luchador solo se le permite una acción por turno de batalla, es decir, una sola El luchador no puede tener el doble de turnos que otro luchador, incluso si el

a medida que aparece el turno de cada luchador, procede a ejecutarse inmediatamente.

Enemy Transform... Change Save Access... Cha Plugin Command

Cancel

Para cambiar su sistema de batalla a Batalla de turno estándar si no es el predeterminado sistema de batalla, puede utilizar el siguiente comando de complemento: setBattleSys STB Establece el sistema de batalla en Batalla de turno estándar. setBattleSys DTB Establece el sistema de batalla en Batalla por turnos predeterminada. Usando los comandos de complementos anteriores, puede alternar entre la batalla predeterminada ¡Batalla de turnos estándar y de sistema!

OK

Script...

<This is a Notetag>

Etiquetas de notas

Note

objects.

A continuación, se muestra una lista de las etiquetas de notas que puede utilizar.

texto texto

</ Ayuda de STB>

La etiqueta de notas permitirá que las habilidades y los elementos muestren diferentes textos

Registro de cambios Versión 1.05:

1.6.1.

Powered By MediaWiki

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

Versión 1.02: - Actualización de compatibilidad con Instant Cast. Versión 1.01: - Se corrigió un error que causaba que el escape bloqueara el juego si no se usaba STB.