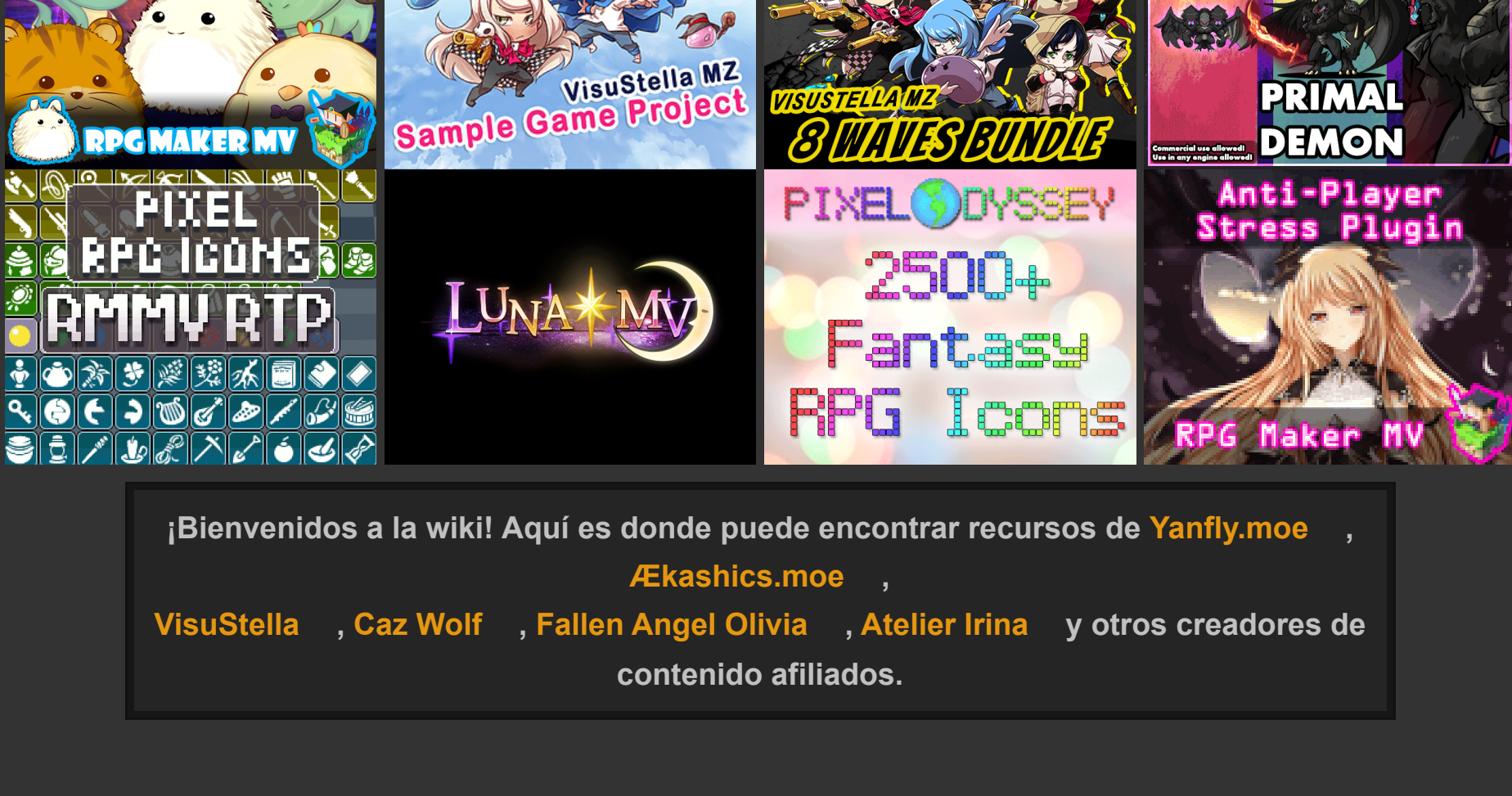


Estados pasivos automáticos (YEP)



¡Bienvenidos a la wiki! Aquí es donde puede encontrar recursos de [Yanfly.moe](#) , [/Ekashics.moe](#) , [VisuStella](#) , [Caz Wolf](#) , [Fallen Angel Olivia](#) , [Atelier Irina](#) y otros creadores de contenido afiliados.

Contenido [+]

- 1 Descargar
- 2 Sistema
- 3 Complementos de extensión
- 4 Complementos de Yanfly Engine
- 5 Introducción
- 6 Etiquetas de notas
- 7 Modo loco
- 8 consejos y trucos
- 9 Registro de cambios

Descargar

-

Sistema

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](#) .

¿Tiene errores con su complemento RPG Maker MV? [Haga clic aquí](#) .

-

Sistema

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](#) .

¿Tiene errores con su complemento RPG Maker MV? [Haga clic aquí](#) .

Complementos de extensión

Los siguientes complementos son complementos **de extensión** que requieren este complemento como su **complemento principal** .

Coloque los siguientes complementos debajo de este complemento ubicado en el Administrador de complementos si planea usarlos.

- **Efectos de aura pasiva**
- **Lunatic Pack - Casos de condición pasiva**

Complementos de Yanfly Engine

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

Introducción

Los estados pasivos son estados que se activan automáticamente. Tu puedes pensar en ellos como una extensión de los rasgos pero con más flexibilidad. Ellos siempre estar allí siempre que el actor o enemigo tenga etiquetas de estado auto pasivas.

Etiquetas de notas

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.

Para aquellos que deseen asignar estados pasivos a sus combatientes, use las etiquetas de notas a continuación:

Actor, clase, habilidades, arma, armadura, etiquetas de notas enemigas:

<Estado pasivo: x>
<Estado pasivo: x, x, x>
Esto permitirá que el actor o enemigo tenga el estado x como estado pasivo. Si se coloca dentro de una caja de notas de arma o armadura, el usuario tendrá que estado pasivo.

<Estado pasivo: xay>
Esto agregará los estados x a y (en una secuencia) para el actor o enemigo a tener como un estado pasivo. Si se coloca dentro de un arma o armadura notebox, el usuario tendrá ese estado pasivo.

Para aquellos que no quieren que sus estados pasivos estén siempre activados, pueden usar las siguientes etiquetas de notas para introducir condiciones para sus estados pasivos. Todo Deben cumplirse las condiciones para que aparezca el estado pasivo.

Etiquetas de notas estatales:

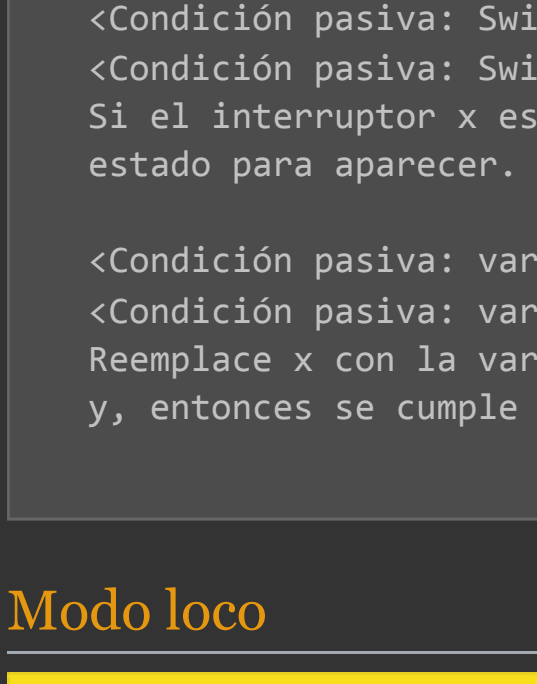
<Condición pasiva: HP por encima del x%>
<Condición pasiva: HP por debajo del x%>
<Condición pasiva: MP por encima de x%>
<Condición pasiva: MP por debajo del x%>
Si el HP o MP del usuario es superior / inferior al x% del MaxHP o MaxMP, esto se cumplirá la condición para que aparezca el estado pasivo.

<Condición pasiva: Estadísticas por encima de x>
<Condición pasiva: Estadísticas inferiores a x>
Reemplace 'stat' con 'HP', 'MP', 'TP', 'MAXHP', 'MAXMP', 'ATK', 'DEF', 'MAT', 'MDF', 'AGI', 'LUK'. Si la estadística anterior está por encima / por debajo de x, entonces la se cumple la condición para que aparezca el estado pasivo.

<Condición pasiva: Switch x ON>
<Condición pasiva: Switch x OFF>
Si el interruptor x está ENCENDIDO / APAGADO, entonces se cumple la condición para el pasivo estado para aparecer.

<Condición pasiva: variable x por encima de y>
<Condición pasiva: variable x por debajo de y>
Reemplace x con la variable que desea verificar para ver si está arriba / abajo y, entonces se cumple la condición para que aparezca el estado pasivo.

Modo loco



Para los usuarios avanzados que tienen conocimientos de **JavaScript** , pueden utilizar las siguientes funciones agregadas por el complemento para mejorar aún más lo que puede hacer con su proyecto de juego.

Pasivos condicionales

Para aquellos que entienden un poco de JavaScript y desean que su estados pasivos para que aparezcan en condiciones específicas, puede utilizar esta etiqueta de nota para lograr factores condicionales.

Etiquetas de notas estatales:

```
<Condición pasiva personalizada>
if (user.hp / user.mhp <= 0.25) {
  condición = verdadero;
} demás {
  condición = falso;
}
</ Condición pasiva personalizada>
```

Esto le permite ingresar las condiciones que deben cumplirse para que el pasivo estado para aparecer. Si la variable 'condición' devuelve verdadero, el pasivo Aparecerá el estado. Si la 'condición' devuelve falso, no aparecerá. Si la condición no está definida, devolverá verdadero y el estado pasivo aparecen en el luchador.

* Nota: Todas las condiciones pasivas no personalizadas deben cumplirse antes de que esta pueda cumplirse y permitir que aparezca la condición personalizada.

* Nota: Si decide utilizar una condición que requiera que el actor tenga una estado particular, no puede ser un estado pasivo para evitar bucles infinitos.

consejos y trucos

Los siguientes efectos de **Consejos y trucos** utilizan este complemento:

- **Adaptando la armadura**
- **Expiación**
- **Sintonía**
- **Aura de destrucción de ébano**
- **Auto-poción**
- **Potenciador de bestias**
- **Poder berserker**
- **Magia de sangre**
- **Plástico de burbujas**
- **Cauterizar**
- **Energías caóticas**
- **Coraje del coloso**
- **Efectos de golpe crítico**
- **Protección crítica**
- **Dispersión de daño**
- **Padavan atrevido**
- **Runa de esfuerzo**
- **Gravedad**
- **Mayor no-muerto**
- **Bebedero de maleficios**
- **Orgullo del Caballero Sagrado**
- **Daño de la habilidad de iteración**
- **Pararrayos**
- **Anillo de Linken**
- **Muertos vivientes**
- **Efectos de batalla vinculados al mapa**
- **Barrera de esbirros**
- **Movimiento espejo**
- **temperamental**
- **Deconstrucción orgánica**
- **Sobrecalentar**
- **Perfección del Maestro**
- **Modo de encendido**
- **Pergamino de regeneración**
- **Segunda oportunidad**
- **Coraza plana seráfica**
- **Statikk Shiv**
- **Someter y luego golpear**
- **Ventaja del terreno**
- **El sanguinario**
- **Thornmail**
- **Trance**
- **Buscador de la verdad**
- **Muertos vivientes**
- **Deshacer**
- **Grito de victoria**
- **Armadura de warmog**
- **Maestría en armas pasiva**
- **Fin del ingenio**

Registro de cambios

Versión 1.17:

- Actualización de optimización. Debería haber menos picos de retraso si hay más condiciones pasivas presentes en un luchador.

Versión 1.16:

- Omite el error isDevToolsOpen () cuando se inserta un código incorrecto en un script segmento de código de llamada o modo Lunático personalizado debido a la actualización a MV 1.6.1.

Versión 1.15:

- Se corrigió un error que hacía que los pasivos globales no se aplicaran a los actores.

Versión 1.14:

- Modo Lunático para RPG Maker MV versión 1.5.0.
- Parámetros agregados: Lista de actores pasivos, Lista de pasivos enemigos y Lista de pasivos globales

Versión 1.13:

- Se agregaron cajas de seguridad en modo Lunatic.

Versión 1.12:

- Se implementó <Condición pasiva personalizada> para afectar ahora los ID de estado pasivo añadido por Equip Battle Skills.

Versión 1.11:

- Se agregaron 'Pasivas globales' que abarcan tanto a los actores como a los enemigos.

Versión 1.10:

- Se agregó funcionalidad de compatibilidad para Equip Battle Skills para agregar el estados pasivos equipados durante la prueba de batalla.

Versión 1.09:

- Se agregaron los parámetros de complemento 'Actor Passives' y 'Enemy Passives'. Esta voluntad hacer que todos los actores y enemigos, respectivamente, se vean afectados por la lista estados como pasivos.

Versión 1.08:

- Se corrigieron las verificaciones condicionales para asegurarse de que se verifiquen todos los estados correctamente sin entrar en conflicto con otros estados condicionales.

Versión 1.07:

- Actualizado para RPG Maker MV versión 1.1.0.

Versión 1.06:

- Se agregó una actualización masiva de miembros cada vez que se actualiza \$ gamePlayer.

Versión 1.05a:

- Modo Lunático agregado - Etiqueta de nota <Condición pasiva personalizada> para los estados.
- Se corrigió un error que causaba bucles infinitos.

Versión 1.04:

- Se agregaron muchas etiquetas de condición pasiva para los estados.
- <Condición pasiva: HP / MP por encima / por debajo de x%>
- <Condición pasiva: Estadísticas por encima / por debajo de x>
- <Condición pasiva: Switch x ON / OFF>
- <Condición pasiva: Variable x Arriba / Abajo y>

Versión 1.03:

- Actualización agregada cada vez que se aprende una nueva habilidad para actualizar pasivos.

Versión 1.02:

- Cálculos optimizados del estado pasivo para reducir el retraso.

Versión 1.01:

- Se corrigió un error por tener múltiples estados pasivos de la misma ID.

Versión 1.00:

- ¡Complemento terminado!

Categorías : [Complementos de RPG Maker MV](#) | [Complementos de juego de RPG Maker MV](#) | [Complementos para padres de RPG Maker MV](#) | [Complementos de Yanfly Engine](#) | [Etiquetas de notas \(MV\)](#) | [Modo lunático \(MV\)](#) | [Complementos mecánicos de RPG Maker MV](#)