## Jugador de persecución de eventos (YEP)

**YANFLY ENGINE PLUGINS FULL COLLECTION** 

Sample Game Project **RPG MAKER MV** 3 D B R X 6 4 8



RPG Icons



RPG Maker MV

Contenido [hide]

3 Complementos de extensión

4 Complementos de Yanfly Engine

1 Descargar

5 Introducción

6 Llamadas a guiones

8 Registro de cambios

7 consejos y trucos

2 Sistema

Ayuda del complemento complementos

VisuStella

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

¡Bienvenidos a la wiki! Aquí es donde puede encontrar recursos de Yanfly.moe

Lista de referencia (MZ) Changelog Notetags Comandos de complemento Códigos de texto Glosario

Pagina principal

Página aleatoria

Activos y recursos

Ækáshicos

Caz Lobo VisuStella

complementos (MZ)

complementos VisuStella

Instalar

Actualización de

complementos Solución de

problemas

Bibliotecas de

ΜZ

Todos los activos

Cambios recientes

Complementos y secuencias de comandos (MZ)Ejemplo de juego Complementos básicos

X Complementos de Complementos de

artículos Complementos de Equip complementos ✓ Menú de estado Complementos de juego ♂ Complementos de Complementos de búsqueda **Options Plugins** 

> **Eventing Plugins** > Complementos de

> > Complementos

utilidad

visuales

Mecánico

Complementos de menú Complementos de mensajes Calidad de vida Misc Complementos Bibliotecas de complementos (MV)

> Todos los complementos

Aries de Sheratan

La casa de muñecas de Arrisu Atelier Irina Ángel Caído Olivia VisuStella Motor Yanfly Consejos y trucos

Proyectos de muestra

Lista de referencia (MV) Secuencias de

> Etiquetas de comentarios

> > Menú principal

Intgr. Modo lunático **Notetags** Integración de opciones Comandos de complemento

acción

Llamadas de script Códigos de texto Complementos y secuencias de comandos (MV) Complementos básicos

batalla Complementos de artículos Complementos de habilidades complementos ✓ Menú de estado

X Complementos de

Complementos de

movimiento Complementos de búsqueda **Options Plugins Eventing Plugins** 

utilidad

juego

Complementos visuales Complementos de Complementos de mensajes Calidad de vida

Misc Complementos

Cambios relacionados

Paginas especiales

Versión imprimible

**Enlace Permanente** 

Mecánico

Sitios web afiliados Juegos de afiliados Instrumentos ¿Qué enlaces aquí?

Afiliado

Información de la página

Descargar

Para obtener ayuda sobre cómo actualizar los complementos, haga clic aquí . ¿Tiene errores con su complemento RPG Maker MV? haga clic aquí.

usarlos.

Sistema

Complementos de extensión

Este es un complemento creado para RPG Maker MV.

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

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

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

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

Llamadas a guiones

pen Menu Screen

Set

nan

Introducción

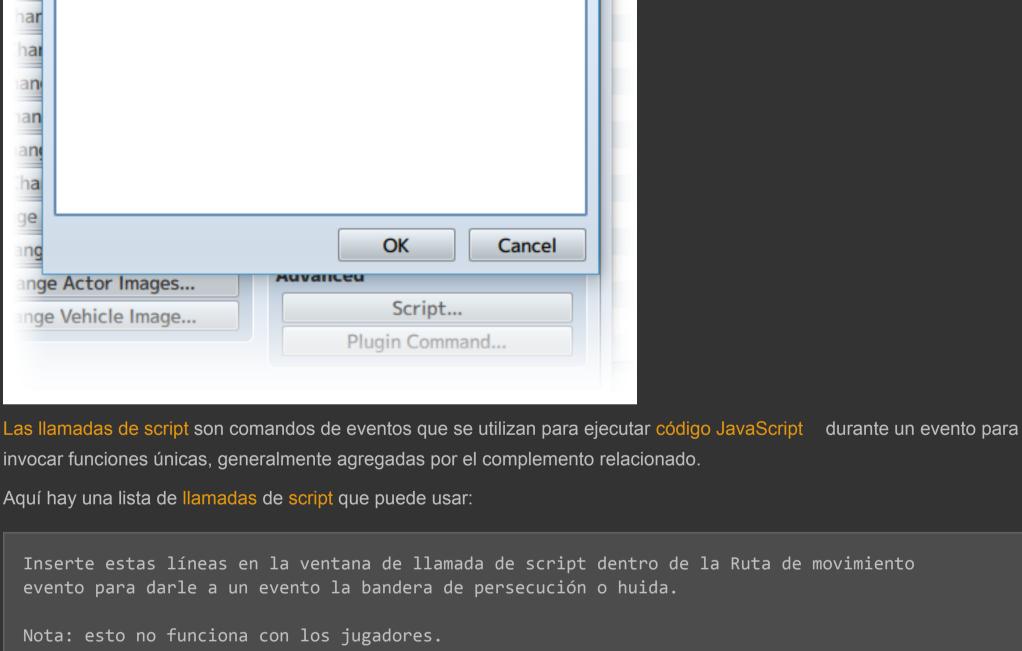
• Evento persecución sigilo

Este complemento te permite realizar eventos que perseguirán al jugador o huirán del jugador cuando el jugador entra dentro del alcance del evento o cuando el evento ve al jugador.

Complementos de Yanfly Engine

Script var text = 'This is a script call.'; tur console.log(text);

Change Parallax...



Líneas de llamada de script

this.\_chaseSpeed = x Velocidad de movimiento del evento al perseguir. this.\_fleeSpeed = x Velocidad de movimiento del evento al huir. this. sightLock = x El evento huirá / perseguirá al jugador durante x fotogramas.

this. alertBalloon = x Este globo se reproducirá cuando se vea al jugador. this.\_alertSound = x Este sonido se reproducirá cuando se vea al jugador. this.\_alertSoundVol = x El volumen usado por el sonido de alerta.

this.\_seePlayer = true Requiere que el evento pueda ver al jugador. this.\_seePlayer = false No requiere evento para poder ver al jugador.

this. chaseRange = x El evento perseguirá al jugador si alcanza el rango x.

this.\_fleeRange = x El evento huirá del jugador si alcanza el rango x.

this. alertSoundPan = x La panorámica utilizada por el sonido de alerta. this.\_alertCommonEvent = x Este evento se reproducirá cuando se vea al jugador. this. returnAfter = true Devuelve el evento a su lugar original.

this.\_alertSoundPitch = x El tono utilizado por el sonido de alerta.

tasa de alta frecuencia. Tenga en cuenta que estos efectos solo ocurren después de la configuración se hace y se ejecuta, lo que significa que al cargar un mapa, si el evento con un bajo

La frecuencia aún no ha cargado 'this.\_chaseRange = x' en su cola de movimiento,

this.\_returnAfter = false El evento permanece donde está cuando termina de perseguir.

Es mejor jugar esto dentro de una ruta de movimiento personalizada para el evento en un

this. returnWait = x Cuánto tiempo espera el evento después de terminar la persecución / huida.

el evento no perseguirá al jugador todavía.

- Se agregó una mecánica de fondo para escalonar un evento si están persiguiendo el

jugador y quedar atrapado detrás de un objeto. Esto evitará que el evento

Registro de cambios Versión 1.07:

Versión 1.05:

consejos y trucos

Encuentros en el mapa

persiguiendo continuamente al jugador y bajando la tasa de FPS. Versión 1.06: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.5.0.

- Actualización de optimización. Versión 1.04: - Se corrigió un error con this. seePlayer que les hacía ver jugadores en sigilo.

Los siguientes efectos de Consejos y trucos utilizan este complemento:

Versión 1.03:

- Búsqueda de caminos mejorada para perseguir eventos. Se atascarán menos por las paredes y / o eventos que puedan estar bloqueando el evento.

- Se agregó un factor aleatorio para los eventos que huyen. Los eventos que huyen no solo huir 180 grados del jugador. A veces se mueven en un dirección aleatoria.

Versión 1.02: - Se agregó el parámetro 'Regresar después' donde los eventos volverán a su original Spot después de perseguir / huir de un jugador.

- Se agregó 'this.\_returnAfter' y 'this.\_returnWait' a la lista de disponibles

- Se agregó 'this.\_alertSoundPitch' 'this.\_alertSoundVol' 'this.\_alertSoundPan'

Complementos de juego de RPG Maker MV | Complementos de movimiento de RPG Maker MV

- Se agregó el parámetro 'Retorno de espera' para determinar cuánto tiempo esperará un evento

llamadas de secuencia de comandos de ruta de movimiento. Versión 1.01:

a la configuración que puede modificar para ajustar el sonido de alerta.

lugar antes de regresar después de una persecución / huida finalizada.

Versión 1.00: - Complemento terminado!

Complementos mecánicos de RPG Maker MV

Categorías: Complementos de RPG Maker MV | Complementos de eventos de RPG Maker MV Complementos para padres de RPG Maker MV | Complementos de Yanfly Engine | Llamadas de script (MV)

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

Powered By MediaWiki