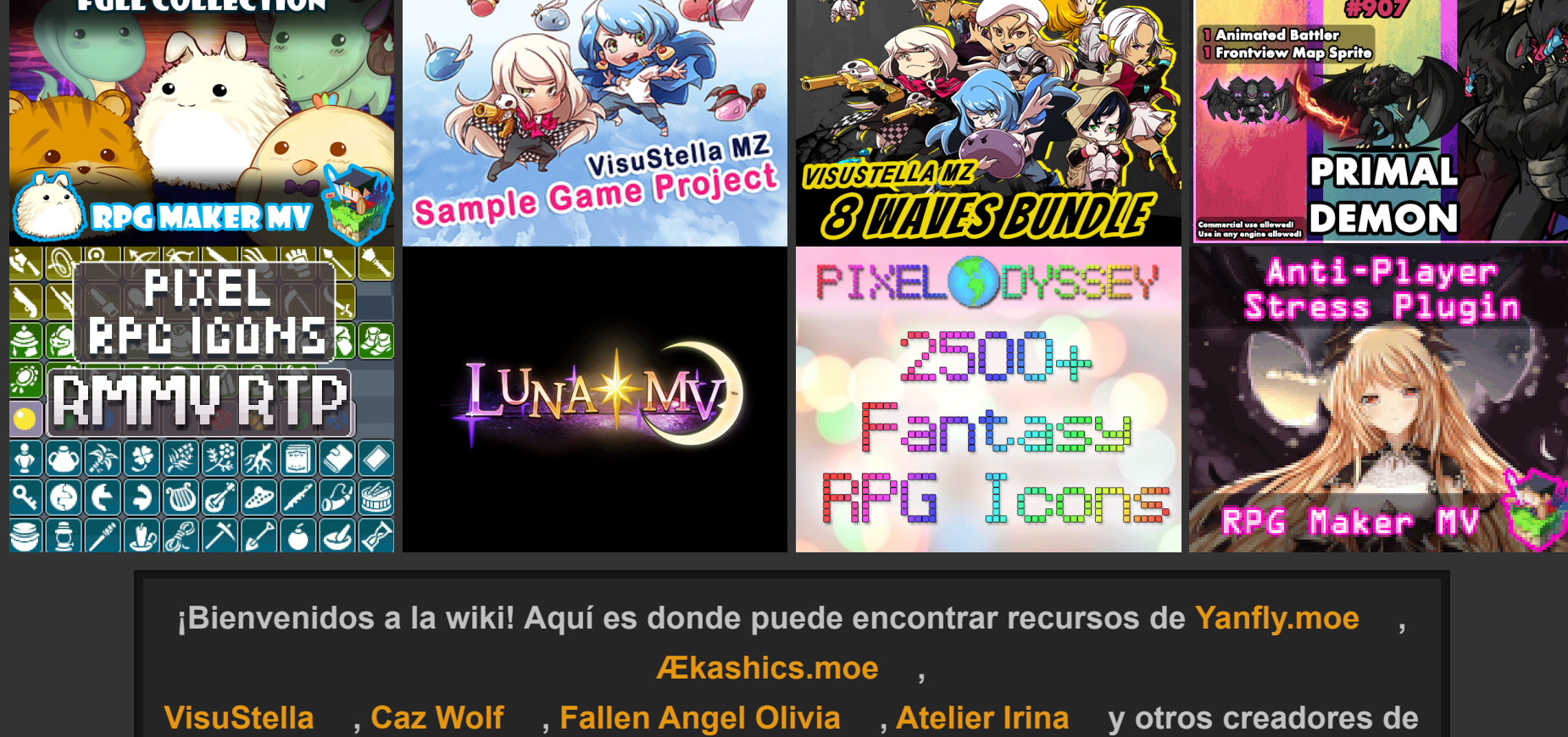


Sistema de batalla - STB (YEP)



Este es un c

Soporte discontinuado

complementos de Yanfly Engine .

Para obtener información sobre por qué ha sido descontinuado, [lea aquí](#).

Complementos requeridos

Los siguientes complementos son necesarios para utilizar este complemento

Complementos de Yanfly Engine

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

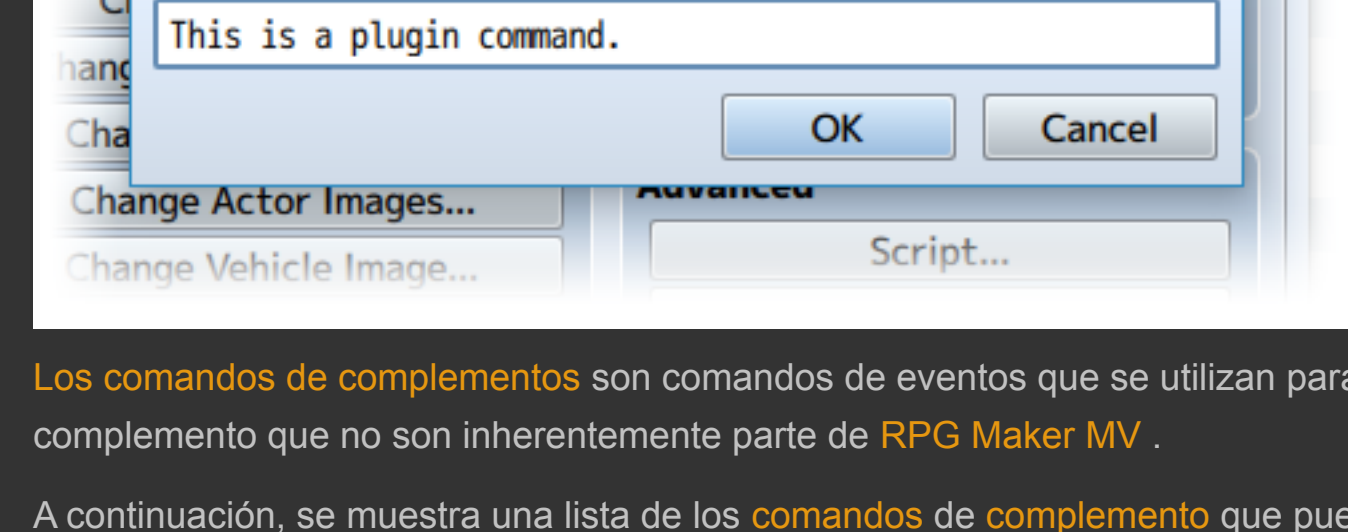
Introducción

```
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
inicio del turno. En cambio, el turno avanza y las acciones se eligen.
a medida que aparece el turno de cada luchador, procede a ejecutarse inmediatamente.

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
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.

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
puede empujar
Adelante un luchador en el orden de turno.
```

Change Save Access...
Change Plugin Command



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:

Etiquetas de notas

