Equipar Core (YEP) **YANFLY ENGINE PLUGINS** LIBRARIUM ANIMATED **FULL COLLECTION** Pagina principal Cambios recientes VisuStella MZ Página aleatoria PRIMAL Sample Game Project Activos y recursos **RPG MAKER MV** DEMON Todos los activos Anti-Player Stress Plugin Ækáshicos Caz Lobo VisuStella Bibliotecas de RPG Icons complementos (MZ) **~ () () () () ()** RPG Maker MV 3 D B R X 6 4 8 complementos VisuStella ¡Bienvenidos a la wiki! Aquí es donde puede encontrar recursos de Yanfly.moe Ækashics.moe Ayuda del complemento ΜZ VisuStella , Caz Wolf , Fallen Angel Olivia , Atelier Irina y otros creadores de 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 extensión Comandos de 4 Complementos de Yanfly Engine complemento Códigos de texto 5 Introducción Glosario 6 Etiquetas de notas 7 Modo loco Complementos y secuencias de comandos 8 consejos y trucos (MZ)9 Registro de cambios 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** utilidad Mecánico Complementos visuales Complementos de menú Complementos de mensajes Calidad de vida Misc Complementos Descargar 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 acción Etiquetas de comentarios Menú principal Intgr. Modo lunático Sistema Notetags Integración de opciones Este es un complemento creado para RPG Maker MV. Comandos de complemento Para obtener ayuda sobre cómo instalar complementos, haga clic aquí. Llamadas de script Para obtener ayuda sobre cómo actualizar los complementos, haga clic aquí . Códigos de texto ¿Tiene errores con su complemento RPG Maker MV? Haga clic aquí . Complementos y secuencias de comandos (MV) Complementos de extensión Complementos básicos Los siguientes complementos son complementos de extensión que requieren este complemento como su complemento X Complementos de principal. batalla Complementos de Coloque los siguientes complementos debajo de este complemento ubicado en el Administrador de complementos si planea artículos usarlos. Complementos de habilidades Cambiar equipo de batalla complementos Equipar comando Personalizar ✓ Menú de estado Requisitos de equipamiento Complementos de juego Complementos de Yanfly Engine ♂ Complementos de movimiento Complementos de Este complemento es parte de la biblioteca de complementos de Yanfly Engine. búsqueda **Options Plugins Eventing Plugins** Introducción utilidad Mecánico Complementos Este complemento altera varios aspectos relacionados con el manejo de equipos. Los cambios visuales son como se enumeran: Complementos de menú Scene_Equip Complementos de Scene_Equip se ha modificado para que tenga un aspecto diferente. Esto se hace principalmente mensajes Calidad de vida hacer que las escenas del menú principal se vean uniformes y mantener todo familiar para Misc Complementos jugadores. Además, la ventana de comando se ha ajustado para que se ajuste mejor Afiliado para complementos de extensión en el futuro que pueden agregar comandos al comando Sitios web ventana y / o escena. afiliados Juegos de afiliados 2. Manejo del tipo de equipo Los personajes ya no tendrán una configuración de espacio de equipo universal. Ahora, Instrumentos diferentes clases pueden usar diferentes configuraciones simplemente agregando algunas etiquetas ¿Qué enlaces aquí? de notas Cambios relacionados a la caja de notas de la clase. Además, los tipos de equipos en el pasado con coincidencias Paginas especiales los nombres se tratarían como tipos separados. Ahora, tipos de equipo con emparejamiento Versión imprimible los nombres se tratarán como del mismo tipo. **Enlace Permanente** Información de la 3. Resoluciones de equipo página Ahora, ciertos tipos de equipos pueden eliminarse o no. Por ejemplo, este El complemento puede configurarlo para que la ranura de armas siempre tenga algo equipado y que el jugador no puede dejarlo vacío manualmente (el juego, en por otro lado, puede lograrlo a través de eventos). Además de eso, La optimización de equipos se puede restringir para ciertos tipos de equipos, que es mejor que se decidan manualmente (como los accesorios). 4. Control de parámetros Los parámetros del equipo ahora se pueden ajustar a través de etiquetas para tener un gran valor o valor personalizado (a través del código). Esto permite que el equipo no ya sean elementos estáticos, pero en cambio, el equipo ahora puede ser dinámico y puede cambiar a lo largo del juego. Nota: Usuarios principales del artículo Para los usuarios que utilizan el complemento Item Core y la nueva opción de diseño Item Scene, la ventana de información del artículo ahora se agrega a la escena de equipamiento. Pulsando Izquierda / Derecha alternará la ventana de comparación de estadísticas con la ventana de información. Presionando Tab en el teclado también los cambiará y hará clic en esas ventanas. 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. Puede utilizar las siguientes etiquetas de notas para cambiar la configuración del equipo de una clase. Etiquetas de nota de clase: <Espacio para equipar: x> Ejemplo: <Espacio para equipar: 1, 2, 3, 4, 5, 5, 5> <Espacio para equipar: x, x, x> Cambia las ranuras de equipo de esta clase a x. El uso de números repetidos hace para que el tipo de equipo se duplique y que la clase pueda equipar múltiples equipos de ese tipo. Para encontrar el ID del tipo de equipo, vaya a su pestaña Tipos de la base de datos y busque el tipo de ID. Si no le gusta el método anterior para configurar las ranuras de equipo, puede utilice las siguientes etiquetas de notas en su lugar: <Espacio para equipar> Ejemplo: <Espacio para equipar> arma de cuerda armadura de cuerda accesorio de cuerda accesorio de cuerda </ Espacio para equipar> </ Espacio para equipar> Reemplace 'cadena' con la entrada del nombre del tipo de equipo. Este es el caso sensible, por lo que si la cadena no coincide perfectamente con una entrada de nombre, la no se otorgará a la clase. Varias copias de una entrada de nombre significa que la clase puede equipar varios equipos de ese tipo. Todo funciona igual que la etiqueta de nota anterior. Etiquetas de armas y armaduras: <estadística: + x> <estadística: -x> Permite que la pieza de arma o armadura gane o pierda x cantidad de estadística. Reemplaza "stat" por "hp", "mp", "atk", "def", "mat", "mdf", "agi" o "luk" para alterar esa estadística específica. Esto permite que el equipo para superar la limitación predeterminada del editor siempre que el valor máximo lo permite. Los cambios realizados aquí alteran los parámetros básicos. 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. <Parámetros personalizados> Ejemplo: <Parámetros personalizados> código atk = \$ gameVariables.value (1); código mat = atk / 2; codificar todo = \$ gameParty.members (). length; código </ Parámetros personalizados> </ Parámetros de código> Permite que los parámetros tengan tarifas personalizadas ajustadas por código. La siguiente los parámetros están definidos: 'maxhp', 'maxmp', 'atk', 'def', 'mat', 'mdf', 'agi', 'luk' y 'all'. El parámetro 'todos' afectará a todos los parámetros. Los cambios realizados aquí no alteran los parámetros base, sino que se agregan en los parámetros base. consejos y trucos Los siguientes efectos de Consejos y trucos utilizan este complemento: Cuchillo de pollo Cuchillo Hestia Robaalmas de Mejai Vara de las edades Registro de cambios Versión 1.18: - Omita 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 1.17: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.5.0. Versión 1.16: - Se agregaron cajas de seguridad en modo Lunatic. Versión 1.15: - Actualización de optimización. Versión 1.14: - Se agregó una actualización de actor al enumerar las diversas ranuras de equipamiento para garantizar que todas las ranuras se actualizan en caso de que se haya perdido alguna instancia en caché. Versión 1.13: - Se corrigió un error que causaba un bloqueo para aquellos que no usaban el Item Core además de este complemento. Versión 1.12: - Añadida funcionalidad opcional. Si deja 'Finalizar comando' vacío, se eliminará que se agregue a la lista de comandos. Versión 1.11: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.1.0. Versión 1.10: - Se corrigió un error que no borraba los cambios realizados en las estadísticas de un actor habiéndolos desequipado y luego cambiando de actores. Versión 1.09: - Para los usuarios que utilizan el complemento Item Core y la nueva opción de diseño Item Scene, la ventana de información del artículo ahora se agrega a la escena de equipamiento. Pulsando Izquierda / Derecha alternará la ventana de comparación de estadísticas con la ventana de información. Presionando Tab en el teclado también los cambiará y hará clic en esas ventanas. Versión 1.08: - Se corrigió un error por el cual cambiar el equipo de un actor lo revivía si estaba muerto. Versión 1.07: - Se corrigió un error con "Optimizar" y "Eliminar todo" que no actualizaban las ventanas. Versión 1.06: - Se corrigió un error con el evento 'Cambiar equipo' donde solo cambiaría el ranura del equipo marcado en lugar del tipo de ranura. Versión 1.05: - Se solucionó un problema por el cual los elementos sin equipar podían matar a los actores. Versión 1.04a: - Se corrigió un error y se reescribió el proceso de inicialización del equipo. Versión 1.03: - Se corrigió un error que resultaba en errores de objetos nulos. Versión 1.02: - Se solucionó un problema que no mantenía iguales las tasas de HP y MP al usar el optimizar y borrar comandos. Versión 1.01: - Se corrigió un error que no actualizaba las estadísticas correctamente en comparación. Versión 1.00: - ¡Complemento terminado! Categorías : Complementos de RPG Maker MV | Complementos de RPG Maker MV Equip Complementos para padres de RPG Maker MV | Complementos de Yanfly Engine | Etiquetas de notas (MV) Modo lunático (MV) Complementos de juego de RPG Maker MV Complementos mecánicos de RPG Maker MV Complementos visuales de RPG Maker MV | Complementos de menú de RPG Maker MV Política de privacidad Acerca de Yanfly.moe Wiki Descargos de responsabilidad Powered By MediaWiki

Iniciar sesión

Buscar Yanfly.moe Wiki

Leer Ver fuente Ver historial

Página Discusión