LIBRARIUM ANIMATED PRIMAL DEMON

Efectos de crecimiento de nivel (YEP)



VisuStella MZ Sample Game Project **~ () () () () () ()** 3 D B R X 6 4 A ¡Bienvenidos a la wiki! Aquí es donde puede encontrar recursos de Yanfly.moe

RPG Icons

Anti-Player Stress Plugin RPG Maker MV

6 Modo loco

7 Registro de cambios

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

2 Sistema

1 Descargar

Contenido [hide] 3 Complementos de Yanfly Engine 4 Introducción 5 Etiquetas de notas

Descargar

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

Sistema

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

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

Este es un complemento creado para RPG Maker MV.

efecto que se puede hacer usando código.

Este complemento le permite crear elementos que permiten el crecimiento del actor al subir de nivel debido al actor, el equipo usado, la clase, las habilidades aprendidas o cualquier estado

Introducción

Etiquetas de notas Note This is a regular note that is often found inside the noteboxes of various database objects.

parámetros básicos, aprendizaje de nuevas habilidades, encendido / apagado de interruptores,

aplicado al actor al subir de nivel. Las opciones de crecimiento incluyen aumentar

recuperación, y para aquellos con experiencia con JavaScript, cualquier tipo de

Actor, clase, habilidad, arma, armadura, notas de estado:

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

- Reemplace 'stat' con 'MaxHP', 'MaxMP', 'ATK', 'DEF', 'MAT', 'MDF', 'AGI', o 'LUK' para alterar esa estadística específica. - Reemplace 'x' con un valor numérico que indique cuánto crecimiento se aplicará.

Al subir de nivel, esto le enseñará al actor la habilidad x.

- Reemplaza 'x' con el ID de la habilidad que deseas enseñarle al actor.

<Interruptor de subida de nivel activado: x> <Interruptor de subida de nivel activado: x, x, x> <Interruptor de subida de nivel activado: xay> <Interruptor de subida de nivel desactivado: x> <Interruptor de subida de nivel desactivado: x, x, x> <Interruptor de subida de nivel desactivado: xay>

<Habilidad de aprendizaje de nivel superior: x>

- Reemplace 'x' con el ID de los interruptores para encender / apagar. - Si usa 'xay', establezca 'x' en el ID inicial e 'y' en el ID final. - Inserte múltiplos de esta etiqueta de nota para afectar varios interruptores. <Subir de nivel Recuperar todo> Al subir de nivel, esto hará que el efecto Recuperar todo se active durante el actor.

Al subir de nivel, esto hará que los interruptores x se enciendan o apaguen.

Modo loco

Actor, clase, habilidad, arma, armadura, notas de estado: <Efecto personalizado para subir de nivel> código

var curar = actor.mdf; actor.gainHp (curar); </ Efecto de subida de nivel personalizado> - Al subir de nivel, esto hará que el actor recupere HP igual al del actor. parámetro MDF actual. --- Ejemplo ---

subiendo de nivel también usando estas etiquetas de notas:

<Efecto personalizado para subir de nivel> if (actor.level> = 50) { var keepExp = true; actor.changeClass (5, keepExp); </ Efecto de subida de nivel personalizado> - Si el nivel del actor ha superado el nivel 50, el actor cambiará de clase.

en clase ID 5. --- Ejemplo ---<Efecto personalizado para subir de nivel> if (actor.level> = 25) { // Cambiar sprite var characterName = 'Actor1'; var characterIndex = 0; actor.setCharacterImage (characterName, characterIndex);

- Si el nivel del actor ha superado el nivel 25, entonces el sprite del mapa del actor, El gráfico de la cara y el luchador de vista lateral se convertirán en otra cosa. Registro de cambios

Versión 1.01: - Corrección de errores realizada por la casa de muñecas de Arisu. - Se corrigieron las etiquetas de notas de encendido / apagado del interruptor de nivel superior.

Modo lunático (MV) | Complementos de juego de RPG Maker MV | Complementos mecánicos de RPG Maker MV

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

Todos los activos Ayuda del complemento Actualización de Lista de referencia (MZ) Códigos de texto secuencias de comandos Ejemplo de juego

Complementos básicos X Complementos de Complementos de artículos Complementos de Equip complementos ✓ Menú de estado Complementos de juego

Pagina principal

Página aleatoria

Activos y recursos

Ækáshicos Caz Lobo VisuStella

Bibliotecas de

ΜZ

complementos (MZ)

complementos VisuStella

Instalar

complementos

complementos Solución de

problemas

Changelog

Comandos de

Notetags

complemento

Glosario

Complementos y

(MZ)

Cambios recientes

Options Plugins Eventing Plugins > Complementos de utilidad Mecánico Complementos visuales Complementos de menú Complementos de mensajes

búsqueda

Complementos de

Calidad de vida Misc Complementos Bibliotecas de 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

Proyectos de

Lista de referencia (MV) Secuencias de acción Etiquetas de comentarios Menú principal Intgr. Modo lunático Notetags

Integración de

Comandos de

Complementos

muestra

complemento Llamadas de script Códigos de texto Complementos y secuencias de comandos

opciones

X Complementos de batalla Complementos de artículos Complementos de habilidades

básicos

✓ Menú de estado Complementos de movimiento Complementos de

búsqueda

Options Plugins

Eventing Plugins

Complementos de

complementos

utilidad Mecánico Complementos visuales

Complementos de mensajes Calidad de vida Misc Complementos

Sitios web afiliados Juegos de afiliados Instrumentos

Afiliado

Enlace Permanente Información de la página

¿Qué enlaces aquí? Cambios relacionados Paginas especiales

Versión imprimible

// Cambiar cara

var faceIndex = 0;

var faceName = 'Actor1';

actor.setFaceImage (faceName, faceIndex);

Complementos de Yanfly Engine

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.

Inserte las siguientes etiquetas de notas en los respectivos cuadros de notas de los objetos de

Al subir de nivel, esto aumentará / reducirá una 'estadística' particular en un valor x.

la base de datos para adquirir sus efectos de crecimiento de nivel.

<Aumento de nivel de estadística: + x> <Aumento de nivel de estadística: -x>

<This is a Notetag>

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.

Para aquellos con experiencia en JavaScript, puede hacer que se produzcan efectos personalizados

código </ Efecto de subida de nivel personalizado> - Reemplace 'código' con el código que desea ejecutar dentro de las etiquetas. --- Ejemplo ---<Efecto personalizado para subir de nivel>

// Cambiar SV Battler var battlerName = 'Actor1_1'; actor.setBattlerImage (nombre de batalla); // Actualizar actor actor.refresh (); </ Efecto de subida de nivel personalizado>

Versión 1.00: - Complemento terminado! Categorías : Complementos de RPG Maker MV | Complementos de Yanfly Engine | Etiquetas de notas (MV)

Powered By MediaWiki