Buscar Yanfly.moe Wiki Página Discusión Leer Ver fuente Ver historial Núcleo del mensaje (YEP) **YANFLY ENGINE PLUGINS** LIBRARIUM ANIMATED **FULL COLLECTION** Pagina principal Cambios recientes VisuStella MZ Página aleatoria Sample Game Project PRIMAL Activos y recursos **RPG MAKER MV** DEMON Todos los activos Anti-Player Ækáshicos Stress Plugin 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 Envoltura de palabras 7 Códigos de texto Complementos y secuencias de comandos 8 Comandos de complementos (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 Notetags Sistema 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 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 Paquete de mensajes extendido 1 complementos Paquete de mensajes extendido 2 ✓ Menú de estado Lista de mensajes pendientes Complementos de Mensaje de texto de evaluación juego Complementos de l
Complementos Macros de mensajes movimiento Opción de velocidad de mensaje Complementos de búsqueda **Options Plugins** Complementos de Yanfly Engine **Eventing Plugins** Este complemento es parte de la biblioteca de complementos de Yanfly Engine . utilidad Mecánico Complementos visuales Introducción Complementos de Complementos de Si bien RPG Maker MV Ace ciertamente mejoró mucho el sistema de mensajes, mensajes No estaría de más agregar algunas funciones más, como ventanas de nombres, Calidad de vida convertir códigos de texto para escribir los iconos y / o nombres de elementos, armas, Misc Complementos armaduras, y * más de forma más rápida. Este script también le da al desarrollador Afiliado la capacidad de ajustar el tamaño de la ventana de mensajes durante el juego, dar Sitios web es una fuente separada y para darle al jugador una función de avance rápido del texto. afiliados Juegos de afiliados Instrumentos Envoltura de palabras ¿Qué enlaces aquí? Cambios relacionados Paginas especiales El ajuste de palabras ahora es posible a través del sistema de mensajes. Puede habilitar y Versión imprimible deshabilite el ajuste de Word mediante los comandos de complementos. Mientras usa el ajuste de **Enlace Permanente** palabras, si la palabra Información de la es extenderse más allá del área de la ventana del mensaje, automáticamente irá al página siguiente línea. Dicho esto, el ajuste de palabras deshabilitará los saltos de línea del editor. y requerirá que use los proporcionados por el complemento:
 o <salto de línea> es un código de texto para aplicar un salto de línea. Use esto antes o después de una parte en la que desea comenzar una nueva línea. Tenga en cuenta que el ajuste de palabras es principalmente para ventanas de mensajes. Sin embargo, en otros lugares en los que le gustaría ver el ajuste de palabras, como descripciones de artículos, inserte <WordWrap> al principio del texto para habilitarlo. Códigos de texto Show Text X Text: Face: This is regular text! This is how you display an actor's name: \n[1] This is how you change the text color: $\c[5]$ Text $\c[0]$ This is how you draw an icon: \i[2] Window Position: Background: Bottom Preview... Window Batch Entry OK Cancel Los códigos de texto se utilizan en el comando de evento **Mostrar texto** . Se utilizan para mostrar cosas que el texto normalmente no puede producir por sí solo, como colores, obtener el nombre de un actor específico, cambiar iconos y más. Al usar ciertos códigos de texto en sus mensajes, puede hacer que el juego reemplace ellos con lo siguiente: Función de código de texto \ V [n] Reemplazado por el valor de la enésima variable. \ N [n] Reemplazado por el nombre del enésimo actor. \ P [n] Reemplazado por el nombre del enésimo miembro del grupo. \ G Reemplazado por la unidad monetaria. \ C [n] Dibuja el texto siguiente en el enésimo color. ∖ I [n] Dibuja el enésimo icono. \ {Aumenta el tamaño del texto en un paso. \} Disminuye el tamaño del texto en un paso. \\ Reemplazado con el carácter de barra invertida. \ \$ Abre la ventana dorada. \. Espera 1/4 de segundo. \! Espera la entrada del botón. \> Muestra el texto restante en la misma línea de una vez. \ <Cancelar el efecto que muestra el texto de una vez. \ ^ No espere la entrada después de mostrar el texto. Espera: Efecto: \setminus w [x]: espera x fotogramas (60 fotogramas = 1 segundo). Solo ventana de mensaje. NameWindow: Efecto: \ n <x>: crea un cuadro de nombre con una cadena x. Lado izquierdo. *Nota \ nc <x>: crea un cuadro de nombre con una cadena x. Centrado. *Nota \ nr <x>: crea un cuadro de nombre con una cadena x. Lado derecho. *Nota * Nota: funciona solo para la ventana de mensajes. Efecto de salto de línea:
 - Si usa el modo de ajuste de palabras, esto provocará un salto de línea. Posición: Efecto: \ px [x]: establece la posición x del texto en x. ∖ py [x]: establece la posición y del texto en y. Esquema: Efecto: \ oc [x]: establece el color del contorno en x. \ ow [x]: establece el ancho del contorno en x. Fuente: Efecto: \ fr: restablece todos los cambios de fuente. \setminus fs [x]: cambia el tamaño de fuente a x. \ fn <x>: cambia el nombre de la fuente a x. \ fb: alterna la negrita de la fuente. \ fi: alterna la fuente en cursiva. Actor: Efecto: \ af [x]: muestra el rostro del actor x. *Nota \ ac [x]: escribe el nombre de la clase del actor \ an [x]: escribe el apodo del actor. * Nota: funciona solo para la ventana de mensajes. Fiesta: Efecto: \ pf [x]: muestra el rostro del miembro del grupo x. *Nota \ pc [x]: escribe el nombre de clase del miembro del grupo x. \ pn [x]: escribe el apodo del miembro del grupo x. * Nota: funciona solo para la ventana de mensajes. Nombres: Efecto: \ nc [x]: escribe el nombre de la clase x. \ ni [x]: escribe el nombre del elemento x. \ nw [x]: escribe el nombre del arma x. ∖ na [x]: escribe el nombre de la armadura x. ∖ ns [x]: escribe el nombre de la habilidad x. \ nt [x]: escribe el nombre del estado x. Nombres de iconos: Efecto: \ ii [x]: escribe el nombre del elemento x, incluido el icono. \setminus iw [x]: escribe el nombre del arma x, incluido el icono. \setminus ia [x]: escribe el nombre de la armadura x, incluido el icono. \setminus is [x]: escribe el nombre de la habilidad x, incluido el icono. \ it [x]: escribe el nombre del estado x, incluido el icono. Y esos son los códigos de texto agregados con este script. Tenga en cuenta que algunos de estos códigos de texto solo funcionan para la ventana de mensajes. De lo contrario, ellos trabaje para obtener ayuda descripciones, biografías de actores y otros. Comandos de complementos Change Save Access... Enemy Transform... Chr Plugin Command This is a plugin command. OK Cancel Change Actor Images... Script... Change Vehicle Image... Los comandos de complementos son comandos de eventos que se utilizan para invocar funciones agregadas por un complemento que no son inherentemente parte de RPG Maker MV. A continuación, se muestra una lista de los comandos de complemento que puede utilizar: Los siguientes son algunos comandos de complementos que puede usar a través del Editor de eventos para cambiar varios aspectos del sistema de mensajes. Complemento Comand MessageRows 6 - Cambia las filas de mensajes que se muestran a 6. Si está utilizando Mostrar eventos de texto, esto continuará mostrando las siguientes líneas mensajes de texto hasta que alcance el límite de filas. Cualquier cosa después de eso se corta hasta el siguiente mensaje comienza para evitar una superposición accidental. MessageWidth 400 - Cambia el ancho de la ventana de mensajes a 400 píxeles. Esto cortará cualquier palabras que se muestran demasiado a la derecha, así que ajústelas en consecuencia. EnableWordWrap - Habilita el envoltorio de palabras. Si una palabra se extiende más allá del tamaño de la pasar automáticamente a la siguiente línea. Tenga en cuenta que deberá utilizar ∖ br para realizar saltos de línea. DisableWordWrap - Esto deshabilita el ajuste de palabras. Los saltos de línea serán automáticos en los puntos donde se inicia una nueva línea en el editor. EnableFastForward - Permite que la tecla de avance rápido funcione con mensajes. DisableFastForward - Desactiva la tecla de avance rápido para que no funcione con mensajes. Registro de cambios Versión 1.19: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.5.0. Versión 1.18: - Se agregaron nuevos parámetros de complemento: 'Nombre de fuente CH' y 'Nombre de fuente KR'. Versión 1.17: - Actualización de compatibilidad con macros de mensajes para la opción 'Cerrar automáticamente el cuadro de nombre'. Versión 1.16: - Se agregó el parámetro del complemento 'Tight Wrap' como una opción de ajuste de palabra para hacer que el ajuste de palabras más ajustado al usar caras. Versión 1.15: - Se agregó un dispositivo a prueba de fallas en el que si la ventana del cuadro de nombre estuviera fuera de la pantalla, se reposicionará automáticamente debajo de la ventana principal de mensajes. Versión 1.14: - Se agregó el parámetro de complemento 'Name Box Close'. Si está habilitado, el mensaje La ventana comprobará el altavoz de la ventana de nombres cada vez que aparezca un mensaje de seguimiento. ocurre. Si el nombre de la ventana Nombre actual coincide con el nombre de la siguiente Ventana de nombre, la ventana de mensaje permanecerá abierta. Si no es así la ventana de nombre se cerrará y se volverá a abrir para indicar un nuevo orador. Versión 1.13: - Se agregó el parámetro de complemento 'Mantener fuente' en la categoría Fuente. Esta voluntad le permite usar códigos de texto $\$ fn <x> y $\$ fs [x] para cambiar permanentemente la fuente de sus mensajes hasta que lo vuelva a utilizar. \ fr los restablecerá al complemento configuración de parámetros por defecto. Versión 1.12: - El parámetro 'Word Wrap Space' ya no deja un espacio al comienzo de cada mensaje. Versión 1.11: - Se agregó el parámetro 'Esquema de fuente' para los parámetros del complemento. Esto ajusta el El ancho del contorno de la fuente se utiliza de forma predeterminada solo para las fuentes de los mensajes. Versión 1.10: - Se actualizó el sistema de fila de mensajes para el tamaño automático del paquete de mensajes extendido 1 Característica para trabajar con alturas extendidas. Versión 1.09: - Se reemplazó el parámetro 'Avance rápido' con el parámetro 'Tecla de avance rápido' y el parámetro "Habilitar avance rápido". Se agregan dos nuevos comandos de complemento. Ellos son 'EnableFastForward' y 'DisableFastForward' para controlar cuándo es rápido Se permite el reenvío para no provocar la desincronización de las escenas de corte cronometradas. Versión 1.08: - Se corrigió un error con respecto al posicionamiento del número de entrada cuando la ventana de mensajes la posición era media. Versión 1.07: - Se agregó 'Word Wrap Space' para los usuarios de Word Wrap. Este parámetro dejará un espacio atrás para aquellos que quieren un espacio dejado atrás. Versión 1.06: - Se corrigió un error que causaba problemas de enmascaramiento con dispositivos móviles. Versión 1.05: - Se corrigió un error que causaba que la ventana del cuadro de nombres apareciera distorsionada. Versión 1.04: - Se corrigió un error que capturaba demasiados códigos de texto con la ventana del cuadro de nombre. - Velocidad de cierre de la ventana de nombre temporizada con la velocidad de cierre de la ventana principal. Versión 1.03: - Se corrigió un error con los códigos de texto que estropeaba el envoltorio de palabras. - Se corrigió un error con los códigos de texto de reinicio de fuente, cursiva y negrita. Versión 1.02: - La función de superposición de la ventana Namebox que está en cada ventana de MV ahora está deshabilitada para permitir la superposición con la ventana principal del mensaje. - Posicionamiento de ventana actualizado para opciones de rama, entrada de números y artículo Ventanas de selección. Versión 1.01: - Se agregó 'Envoltura de descripción' en los parámetros para permitir todos los elementos descripciones para ser procesadas automáticamente con ajuste de palabras. Versión 1.00: - ¡Complemento terminado! Categorías : Complementos de RPG Maker MV | Complementos RPG Maker MV Core Complementos para padres de RPG Maker MV | Complementos de Yanfly Engine | Códigos de texto (MV) Comandos de complementos (MV) Complementos de la utilidad RPG Maker MV Complementos mecánicos de RPG Maker MV | Complementos visuales de RPG Maker MV Complementos de mensajes de RPG Maker MV | Complementos de calidad de vida de RPG Maker MV

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

Powered By MediaWiki

Iniciar sesión