Iniciar sesión Buscar Yanfly.moe Wiki Página Discusión Leer Ver fuente Ver historial Núcleo de habilidades (YEP) **YANFLY ENGINE PLUGINS** LIBRARIUM ANIMATED **FULL COLLECTION** Pagina principal Cambios recientes VisuStella MZ Página aleatoria Sample Game Project PRIMAI DEMON Activos y recursos RPG MAKER MV Todos los activos Anti-Player Stress Plugin Ækáshicos Caz Lobo VisuStella Bibliotecas de RPG Icons complementos (MZ) RPG Maker MV Todos los complementos VisuStella ¡Bienvenidos a la wiki! Aquí es donde puede encontrar recursos de Yanfly.moe Ækashics.moe Ayuda del complemento VisuStella , Fallen Angel Olivia , Atelier Irina y otros creadores de . Caz Wolf 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 6.1 Cambio de calibre Complementos y secuencias de comandos 7 Modo loco (MZ) 7.1 Costos de habilidades Ejemplo de juego 7.2 Requisitos de espectáculos personalizados Complementos básicos 7.3 Requisitos y ejecución personalizados X Complementos de 7.4 Visualización de costes personalizados 7.5 Las Fases de la Habilidad ♣ Complementos de artículos Complementos de habilidades 9 Registro de cambios Equip complementos ✓ Menú de estado Complementos de juego movimiento Complementos de búsqueda **Options Plugins Eventing Plugins** > Complementos de utilidad Mecánico Complementos Complementos de 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 Descargar Ángel Caído Olivia VisuStella **Motor Yanfly** Consejos y trucos Proyectos de muestra Lista de referencia (MV) Secuencias de acción Etiquetas de comentarios Menú principal Modo lunático Notetags Integración de Comandos de complemento Llamadas de script Códigos de texto Sistema Complementos v secuencias de comandos (MV) Este es un complemento creado para RPG Maker MV. Complementos básicos Para obtener ayuda sobre cómo instalar complementos, haga clic aguí. X Complementos de Para obtener ayuda sobre cómo actualizar los complementos, haga clic aguí. batalla ♠ Complementos de ¿Tiene errores con su complemento RPG Maker MV? Haga clic aquí. artículos Complementos de habilidades Complementos de extensión Equip complementos Los siguientes complementos son complementos de extensión que requieren este complemento como su complemento ✓ Menú de estado principal. Complementos de Coloque los siguientes complementos debajo de este complemento ubicado en el Administrador de complementos si planea usarlos. movimiento Complementos de Usos de habilidad limitados búsqueda Habilidades de varios tipos **Options Plugins Eventing Plugins** Indicador de límite de fiesta Enfriamientos de habilidades utilidad • Elementos de costo de habilidad Mecánico Complementos • Paquete Lunático - Recompensas por habilidades visuales Complementos de Complementos de Yanfly Engine Complementos de mensajes Este complemento es parte de la biblioteca de complementos de Yanfly Engine . Calidad de vida Misc Complementos Afiliado Introducción Sitios web afiliados Juegos de afiliados Las habilidades en los juegos de rol constan de tres componentes principales: costos, daños y Efectos. Aunque no todos los componentes son necesarios para una habilidad, Instrumentos ciertamente componen una buena parte. El daño será manejado por otro ¿Qué enlaces aquí? complemento, pero este complemento proporcionará un manejo central para los costos de Cambios relacionados habilidades v Paginas especiales efectos de habilidad. Versión imprimible **Enlace Permanente** Este complemento también incluye la capacidad para que los luchadores intercambien sus HP, MP, Información de la y / o calibres TP para algo diferente si encaja con el personaje página mejor (por ejemplo, algunas clases no usan MP y / o TP). 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. Estas etiquetas de notas pueden ajustar los costos de las habilidades o los efectos de las habilidades especiales. Etiquetas de habilidades: <Coste HP: x> Cambia la habilidad para tener x como su costo de HP. El editor de RPG Maker MV carece Funciones de costo de HP, por lo que esto permitiría que las habilidades utilicen HP como su costo. <Coste HP: x%> Cambia la habilidad para costar un porcentaje del valor MaxHP del personaje. <Costo de MP: x> Cambia la habilidad para tener x como su coste de PM. Esto ayuda a evitar el límite estricto de la base de datos de 9999. <Costo de MP: x%> Cambia la habilidad para costar un porcentaje del valor MaxMP del personaje. <Coste TP: x> Cambia la habilidad para tener x como su coste de TP. Esto ayuda a evitar el límite estricto de 99 de la base de datos. <Coste TP: x%> Cambia la habilidad para que cueste un porcentaje del valor MaxTP del personaje. Aunque el MaxTP predeterminado es 100, esta etiqueta será útil para cualquier complementos que alterarán los valores MaxTP de un personaje. <Esconderse en la batalla> Esto ocultará y desactivará la habilidad durante la batalla. <Ocultar en el campo> Esto ocultará y desactivará la habilidad fuera de la batalla. <Ocultar si la habilidad aprendida: x> <Ocultar si la habilidad aprendida: x, x, x> <Ocultar si la habilidad aprendida: xay> Ocultará y desactivará esta habilidad si se ha aprendido la habilidad x. Si es múltiple se enumeran las habilidades, la habilidad se ocultará y desactivará si alguno de los se han aprendido las habilidades enumeradas. Esto SÓLO se aplicará a las habilidades que tienen aprendido y no habilidades agregadas a través de rasgos. Cambio de calibre Este complemento también le permite intercambiar los medidores HP, MP y TP en cualquier orden desea asumiendo que todos los complementos que utiliza mantendrán el mismo orden de HP, MP y TP y no anula el proceso de dibujo de calibre predeterminado. Si utiliza cualquier extensión de complemento, también se pueden intercambiar. Nota: Si no tiene 'Mostrar TP en batalla' marcado en la pestaña Sistema en la base de datos, no se mostrará nada para el tercer espacio. Etiqueta de clase: <Intercambiar indicador x: y> Esto cambiará el calibre x (1, 2 o 3) a y. Reemplace y por 'HP', 'MP' o 'TP' para que muestre ese tipo de indicador en esa ranura de indicador. Si lo desea para que esa ranura no muestre nada, inserte "Nada" o "Nulo" en lugar de y en la etiqueta. Etiquetas de notas de armas, armaduras y estados: <Intercambiar indicador x: y> Actores con equipo o estados que contienen estas etiquetas de notas o enemigos. con estados que contienen estas etiquetas de notas, se mostrarán esos indicadores intercambiados en lugar de la configuración predeterminada o la configuración definida por la Clase o Etiquetas de notas enemigas. La prioridad irá en el siguiente orden: Armas, Armaduras, Estados, Clase, Enemigo 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. Costos de habilidades Para los usuarios que desean tener más control sobre los costos y efectos de las habilidades, hay existen etiquetas que le permiten aplicar código a los costos y / o efectos de una destreza. En el caso de los efectos, esto también se extenderá al control de objetos. <Costo de HP personalizado> Ejemplo: <Costo de HP personalizado> costo del código + = \$ gameVariables.value (1); código </ Costo HP personalizado> </ Costo de HP personalizado> Esto permite que la habilidad tenga un costo de HP personalizado basado en el código. Para el fragmento de código, 'costo' es una variable ya predefinida con el costo de HP y el costo porcentual de HP. <Costo de MP personalizado> Ejemplo: <Costo de MP personalizado> costo del código + = \$ gameVariables.value (1); código </ Costo de MP personalizado> </ Costo de MP personalizado> Esto permite que la habilidad tenga un costo de MP personalizado basado en el código. Para el fragmento de código, 'costo' es una variable ya predefinida con el MP Cost y el costo porcentual de MP. <Costo de TP personalizado> Ejemplo: <Costo de TP personalizado> costo del código + = \$ gameVariables.value (1); código </ Coste TP personalizado> </ Costo de TP personalizado> Esto permite que la habilidad tenga un costo de TP personalizado basado en el código. Para el fragmento de código, 'costo' es una variable ya predefinida con el costo de TP y el costo porcentual de TP. Requisitos de espectáculos personalizados Para aquellos que deseen mostrar ciertas habilidades y deshabilitarlas bajo cualquier condiciones personalizadas utilizando su conocimiento de JavaScript, utilice lo siguiente: Etiqueta de habilidad: <Evaluación de espectáculo personalizada> if (nivel de usuario> 50) { visible = verdadero; } demás { visible = falso; </ Evaluación personalizada del espectáculo> Si el visible se establece en verdadero, la habilidad se muestra (no oculta) y se habilita si se cumplen todas las demás condiciones. Si visible se establece en falso, la habilidad se desactivado y oculto de la lista. Requisitos y ejecución personalizados Para aquellos con un poco de experiencia en JavaScript, puede usar lo siguiente etiquetas para restringir una habilidad y qué tipo de código procesar al ejecutar dicha habilidad. Etiquetas de habilidades: <Requisito personalizado> if (\$ gameParty.gold ()> 1000) { valor = verdadero; } demás { valor = falso; </ Requisito personalizado> Si el valor se establece en verdadero, la habilidad se podrá utilizar siempre que todos los demás se han cumplido los requisitos. Si el valor se establece en falso, la habilidad no ser utilizable. <Ejecución personalizada> \$ gameParty.loseGold (1000); </ Ejecución personalizada> Esto ejecuta el código entre las etiquetas al usar la habilidad. Visualización de costes personalizados Para aquellos con un poco de experiencia en JavaScript, puede agregar nuevas formas de mostrar el costo de la habilidad. Etiquetas de habilidades: <Evaluación de visualización de costes> var variableId = 1; valor de var = 1000; \$ gameVariables.setValue (variableId, valor); </ Evaluación de visualización de costes> Esta etiqueta ejecuta una evaluación antes de mostrar el costo de la habilidad. Es tan puede configurar variables y todo lo demás para el texto de visualización del costo de su habilidad. <Visualización de costes personalizados> \ c [4] \ v [1] \ c [0] Dorado </ Visualización de costes personalizados> Este es el texto personalizado que se muestra antes del resto de los costos de habilidades. Ustedes puede usar códigos de texto con esta etiqueta. Las Fases de la Habilidad Para esta habilidad, se aplican múltiples efectos y en diferentes fases. El Varias fases son las siguientes: Antes de la fase de efecto (influenciada por este complemento) si la habilidad aterriza con éxito: - Fase de efecto previo al daño (influenciada por este complemento) - Fase de daño - Fase de efecto posterior al daño (influenciada por este complemento) - Fase de efectos de los rasgos del objeto After Effect Phase (influenciado por este complemento) Hay cuatro fases en las que puede influir este complemento. Dos de los cuales hacen no importa si el efecto aterriza con éxito o no, dos de los cuales sí importan si la habilidad aterriza. Etiquetas de notas de habilidades y objetos: <Antes de Eval> código código </ Antes de la evaluación> <Evaluación previa al daño> código código </ Evaluación previa al daño> <Evaluación posterior al daño> código código </ Evaluación posterior al daño> <Después de Eval> código código </ Después de Eval> Si desea utilizar efectos personalizados para su habilidad, puede insertar el respectivas etiquetas en los cuadros de notas de la habilidad (o elemento) y ejecutará el código que aparece entre las etiquetas. Sin embargo, usar cualquier forma de comentarios en esta etiqueta bloqueará el código que sigue. Aquellos que usan <Evaluación previa al daño> y <Evaluación posterior al daño> pueden hacer uso del daño que se va a infligir y el daño que se ha infligido a través de la variable 'valor'. La etiqueta <Pre-Damage Eval> es capaz de alterar la variable 'valor' y devuélvala para que su código se vea afectado por el daño. consejos y trucos Los siguientes efectos de Consejos y trucos utilizan este complemento: Absorber dolencias Annie se desintegra Fénix resucitado Auto-poción Granada biótica Magia de sangre Magia azul Rompedor de mejoras Postura de clérigo Recoger e inyectar dolencias Ataque combinado Convertir Círculo de gloria radiante Ciclón Zona oscura Muerte Tácticas de emergencia EMP Shockwave Ladrones enemigos Ladrones enemigos rehechos Confiar Florecer Prisma sagrado Libra Imán Zurcidura Movimiento espejo Gigante fundido No matar como exagerar Toque de plaga Escalfar Transformaciones de potencia Reiniciar cambios de estado • Perno de sacrificio • Sombras de negro Compartir la vida Dominio del coste de la habilidad Sifón de hechizos Grilletes espirituales Arsenal escupir Tragar arsenal Subyugar La venganza del ladrón Topsy-Turvy Deshacer Cambio de vacío Deseo Registro de cambios Versión 1.13: - 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 1.12: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.5.0. Versión 1.11a: - Se agregaron cajas de seguridad en modo Lunatic. - Corrección de documentación para el archivo de ayuda. Las etiquetas del modo lunático no terminaron bien. El archivo de ayuda ahora está actualizado para mostrar las etiquetas de notas correctas. Versión 1.10b: - Se corrigió un error visual al usar el cambio de fuente del código de texto para una habilidad personalizada visualización de costes. - Se actualizó la documentación de <Hide if Learned Skill: x>. - Actualización de compatibilidad para futuros complementos. Versión 1.09: - La etiqueta <Evaluación previa al daño> ahora tiene la capacidad de alterar el daño infligido. La variable 'valor' se refiere y devuelve el daño afectado por la acción. Versión 1.08: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.1.0. Versión 1.07: - Se corrigió un error que impedía que los actores inmortales con 0 HP usaran habilidades. Versión 1.06a: - Se agregaron etiquetas de notas de <Hide in Battle> y <Hide in Field>. - Se agregó un dispositivo a prueba de fallas para verificar habilidades indefinidas. Versión 1.05: - Se agregaron etiquetas de notas de <Hide if Learned Skill: x>. - Se agregó la etiqueta <Custom Show Eval> Lunatic Mode. Versión 1.04: - Se agregaron cuatro etiquetas de notas de Lunatic Modes: Requisito personalizado, Ejecución personalizada, Evaluación de visualización de costes, visualización de costes personalizada. Versión 1.03: - Se corrigió un error con las etiquetas de notas del modo Lunático que no funcionaban. Versión 1.02: - Se agregó el parámetro 'Columnas de ventana' para permitir a los usuarios ajustar el número de columnas utilizado para la ventana de habilidades. Versión 1.01: - Se corrigió un error matemático para el relleno de costos de habilidades. - Se agregó retorno para drawSkillCost para ayudar a otros scripters al hacer notas de compatibilidad. Versión 1.00: - ¡Complemento terminado! Categorías : Complementos de RPG Maker MV | Complementos de habilidad de RPG Maker MV Complementos para padres de RPG Maker MV | Complementos de Yanfly Engine | Etiquetas de notas (MV) Modo lunático (MV) Complementos RPG Maker MV Core Complementos de juego de RPG Maker MV Complementos mecánicos de RPG Maker MV | Complementos visuales de RPG Maker MV Política de privacidad Acerca de Yanfly.moe Wiki Descargos de responsabilidad [Powered By MediaWiki