Leer Ver fuente Ver historial Página Discusión Motor central (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 Stress Plugin Ækáshicos Caz Lobo VisuStella Bibliotecas de RPG Icons complementos (MZ) RPG Maker MV 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 e instrucciones Glosario 6 Corrección de errores 7 Oro Complementos y secuencias de comandos 8 Elementos (MZ)9 Estadisticas Ejemplo de juego 10 Llamada de secuencia de comandos a prueba de fallos Complementos básicos 11 Registro de cambios X Complementos de Complementos de artículos Complementos de Equip complementos ✓ Menú de estado Complementos de juego movimiento Complementos de búsqueda **Options Plugins Eventing Plugins** > Complementos de utilidad Mecánico Complementos visuales Complementos de menú Complementos de mensajes Calidad de vida Misc Complementos Bibliotecas de complementos (MV) Todos los Descargar 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 Modo lunático Notetags Integración de opciones Sistema Comandos de complemento Este es un complemento creado para RPG Maker MV. Llamadas de script Códigos de texto Para obtener ayuda sobre cómo instalar complementos, haga clic aquí. Complementos y Para obtener ayuda sobre cómo actualizar los complementos, haga clic aquí. secuencias de comandos ¿Tiene errores con su complemento RPG Maker MV? Haga clic aquí . Complementos básicos Complementos de extensión X Complementos de batalla Complementos de Los siguientes complementos son complementos de extensión que requieren este complemento como su complemento artículos principal. Complementos de habilidades Coloque los siguientes complementos debajo de este complemento ubicado en el Administrador de complementos si planea usarlos. complementos ✓ Menú de estado Actualizaciones principales y optimización del escritorio Complementos de juego Complementos de Yanfly Engine ♂ Complementos de la complementa del complementa de la complementa del complementa de la compleme movimiento Complementos de Este complemento es parte de la biblioteca de complementos de Yanfly Engine. búsqueda **Options Plugins Eventing Plugins** Introducción e instrucciones utilidad Mecánico Complementos Complementos de Yanfly Engine: Core Engine está hecho para RPG Maker MV. Este complemento visuales funciona principalmente para corregir errores y permitir al usuario un mayor control sobre el Complementos de juego de rol menú Varias características de Maker MV, como la resolución de pantalla, fuente, ventana Complementos de colores y más. mensajes Calidad de vida Simplemente coloque esto encima de todos los demás complementos de Yanfly Engine. Misc Complementos Ajuste los parámetros como mejor le parezca. Afiliado Sitios web afiliados Juegos de afiliados Corrección de errores Instrumentos ¿Qué enlaces aquí? Este complemento corrige algunos errores que se encuentran presentes en RPG Maker MV. De ellos Cambios relacionados son Paginas especiales la siguiente: Versión imprimible **Enlace Permanente** Superposición de animación Información de la Cuando una habilidad / elemento que apunta a varios enemigos a la vez usando una pantalla página completa animación, se superpondrá varias veces haciendo que la imagen se vea distorsionada por una serie de efectos superpuestos. El complemento soluciona este problema al tener solo una animación reproducida sobre el grupo en lugar de cada una. Apilamiento de volumen de audio A veces, cuando se reproducen varios efectos de sonido en el mismo cuadro con la configuración exacta (generalmente debido a animaciones), el volumen se acumula sobre entre sí, lo que hace que no reproduzcan el volumen previsto para el efecto. Este complemento soluciona este problema al evitar que los efectos de sonido sean exactamente iguales ajustes de reproducción durante el mismo fotograma, permitiendo que sólo el primero en pasar sin apilar el volumen más alto. Velocidad de movimiento del evento La velocidad de movimiento de los eventos es ligeramente más lenta de lo que deberían ser. debido a un pequeño error en el código fuente. El complemento soluciona este problema y moverse a la velocidad adecuada. Cola de movimiento de eventos Si un evento se moviera a través de un comando de evento, cambiar una condición que establecería el evento para cambiar a una página diferente causaría que ruta de movimiento del evento para detenerse en seco. El complemento soluciona este problema y finalizará la ruta de movimiento del evento. Choque de eventos Los eventos no se pueden mover por encima de otros eventos con una configuración por debajo del jugador. Esta dificulta la existencia de ciertos tipos de acertijos o eventos. Esta El complemento soluciona este problema haciendo que la verificación de colisión solo se aplique a eventos de prioridad "Igual que los personajes". Cualquier evento que esté por encima o por debajo del los personajes ya no colisionarán con otros eventos. Desgarro de pantalla Al moverse lentamente, los mosaicos de la pantalla se rompen. Mientras no es notable en todos los sistemas, las computadoras más lentas definitivamente lo mostrarán. El El complemento solucionará este problema y sincronizará los mosaicos para mantenerse al día el movimiento de la cámara de la pantalla correctamente. Distorsión de Sprite Debido al extraño comportamiento matemático de JavaScript, a veces los valores con decimales hacen que las hojas de sprites terminen pareciendo distorsionadas. El el complemento eliminará los lugares decimales y eliminará las hojas de sprites fotogramas correctamente utilizando solo valores enteros. Oro Puede usar los comandos del complemento para agregar o eliminar oro más que el límite de 9,999,999 del editor. También puede colocar etiquetas de notas en elementos, armas, y armaduras por encima del límite de costo de 999,999. Comando de complemento: GainGold 1234567890 # El partido gana 1234567890 de oro. LoseGold 9876543210 # El partido pierde 9876543210 de oro. Etiquetas de artículo, arma, armadura <Precio: x> Cambia el precio del artículo a x. Esta etiqueta le permite omitir el límite de costo de oro de 999,999 del editor. Etiqueta de enemigo <0ro: x> Cambia el valor de caída de oro de los enemigos a x. Esta etiqueta le permite omita el límite de caída de oro de 9,999,999 del editor. Elementos Cambie los parámetros para reflejar el número máximo de elementos que un jugador puede mantener por artículo. Si desea que los artículos individuales tengan un máximo diferente valores, utilice la siguiente etiqueta de nota: Etiqueta de artículo, arma, armadura: <Elemento máximo: x> Esto cambia la cantidad máxima del artículo ax. Estadisticas Incluso con los límites de los parámetros elevados, el editor sigue confinado a los juegos de rol. Límites predeterminados de Maker MV. Para superarlos, use las siguientes etiquetas para permitir un mayor control sobre los aspectos individuales de los parámetros. Etiqueta de actor <Nivel inicial: x> Cambia el nivel inicial del actor ax. Esto le permite omitir el límite de nivel 99 del editor. <Nivel máximo: x> Cambia el nivel máximo del actor ax. Esto le permite omitir el editor límite de nivel 99. Etiqueta de aprendizaje de habilidades de clase <Aprender en el nivel: x> Cuando se coloca dentro de la etiqueta "Habilidades para aprender" de una clase, esto provocará la clase para aprender la habilidad en el nivel x. 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 ir más allá de la limitación predeterminada del editor siempre que el valor máximo lo permite. Etiquetas de notas enemigas <estadística: x> Esto cambia la estadística del enemigo a una cantidad x. Reemplaza "stat" por "hp", "mp", "atk", "def", "mat", "mdf", "agi" o "luk" para modificar eso estadística específica. Esto permite que el equipo pase limitación predeterminada del editor. <exp: x> Esto cambia la exp del enemigo dada a una cantidad x. Esto permite enemigo da más exp que el límite predeterminado del editor de 9,999,999. Llamada de secuencia de comandos a prueba de fallos Código irregular en fórmulas de daños, llamadas de script, ramas condicionales y los eventos variables ya no bloquearán el juego. En cambio, forzarán la apertura la ventana de la consola para mostrar el error solo durante la prueba de juego. Si el jugador no está en el juego de prueba, el juego continuará normalmente sin se muestra el error. Si el juego se juega en un navegador, abriendo la ventana de la consola seguirá mostrando el error. Registro de cambios Versión 1.32: - Se invirtió la desactivación de la corrección de la fluctuación de la pantalla desde la versión 1.24. De algun modo volvió y no sé cuándo, pero ahora tiene que irse. Versión 1.31: - Se agregó la pantalla completa de mensajes de error de Fallen Angel Olivia al motor central (con su permiso, por supuesto). - Error solucionado con respecto a los modos de fusión y la profundidad del arbusto que hace que los sprites no se mezclen correctamente en el juego. - La tecla Tab ya no requiere que la presione dos veces antes de activar la tecla Tab insumos relacionados. Versión 1.30: - Error corregido para el apilamiento de efectos de sonido de audio. - Actualización de optimización. Versión 1.29: - 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 1.28: - Al presionar F5 para volver a cargar su juego, esto cerrará DevTools Debug Consola si se abre antes de recargar. Esto se debe a que recargar con él cerrado termina recargando el juego más rápido. - Se agregaron nuevos parámetros de complemento: Refresh Update HP, MP y TP - Opción para elegir hacer una actualización completa del actor al cambiar HP, MP o TP - Esto es para reducir el retraso general del mapa. Versión 1.27: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.6.0: - Corrección de comprobaciones de llamadas de script realizadas con interruptores y autointerruptores en ramas condicionales debido a cómo ES6 maneja === de manera diferente. Versión 1.26: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.6.0: - Eliminación del código destructivo en la función Scene_Item.update. - El parámetro Abrir consola ahora ocurre después de que se haya cargado el mapa o después la batalla ha comenzado. Esto se debe a que después de los cambios 1.6.0, la carga la consola antes que nada bloqueará otros aspectos de RPG Maker se cargue correctamente. Versión 1.25: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.5.0. - Título de escala actualizado y GameOver de escala para que funcione con 1.5.0. Versión 1.24: - La prevención de la vibración de la pantalla ahora se evita para RPG Maker MV 1.3.4 y arriba ya que Pixi4 maneja eso ahora. Versión 1.23: - Para RPG Maker MV versión 1.3.2 y superior, el complemento 'Scale Battlebacks' El parámetro ahora recreará los sprites de batalla en un formato diferente. Esto se debe a que el escalado de batalla con Tiling Sprites es demasiado volátil. Los sprites de Battleback ahora son solo sprites regulares en lugar de sprites en mosaico. Esto puede o no causar incompatibilidades de complementos con otros complementos que alterar las batallas. - Para RPG Maker MV versión 1.3.4, Game Actor.meetsUsableItemConditions es ahora actualizado para devolver un cheque a la versión original de Game_BattlerBase para mantener la compatibilidad con otros complementos. Versión 1.22: - Se agregó el parámetro de complemento 'Mostrar transición de eventos'. Habilitar esto hará Los eventos en el mapa ya no se esconden al entrar en batalla durante el transición. - Se agregó el parámetro de complemento 'Mostrar instantánea de eventos'. Habilitar esto mantendrá eventos que se muestran como parte de la instantánea de batalla al entrar en batalla. - Código irregular en fórmulas de daños, llamadas de script, ramas condicionales y los eventos variables ya no bloquearán el juego. En cambio, forzará la apertura la ventana de la consola para mostrar el error solo durante la reproducción de prueba. Versión 1.21: - Se corrigió un error con la escala de las batallas que no funcionaba correctamente para la vista frontal. - Actualización de optimización para mantener la recolección de basura en todas las escenas. Versión 1.20: - Función de resolución creciente alterada. - Se agregó el parámetro del complemento 'Actualizar escala real'. Es mejor dejarlo solo para ahora y se utilizará si una actualización posterior se adapta al escalado renderizado. - Se agregó la funcionalidad de borrado de memoria para las versiones anteriores a 1.3.2 para liberar más memoria al salir de la escena del mapa. - Se agregó el parámetro de complemento 'Collection Clear'. Esta opción, si se deja activada, borrar los hijos adjuntos a Scene_Map y Scene_Battle al cambiar a una escena diferente. Esto potencialmente liberará memoria de varios objetos agregado a esas escenas de otros complementos (dependiendo de cómo se agreguen) y sirven como un medio para reducir la hinchazón de la memoria. Versión 1.19: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.3.2. - Se corrigió la función 'LearnSkill' para que los actores no se pasaran por alto si una parte el equipo ha agregado temporalmente una habilidad. Versión 1.18: - Se corrigió un error con la escala de las batallas que no funcionaba correctamente para la vista frontal. Versión 1.17: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.3.0. Versión 1.16: - Se corrigió un error con la función inherente 'drawTextEx' de RPG Maker MV. Por defecto calcula la altura del texto y luego restablece la configuración de fuente antes dibujar el texto, lo que hace que la altura del texto sea inconsistente si fuera a coincidir con los ajustes de altura calculados. Versión 1.15: - Las ventanas ahora están configuradas para tener solo anchos y alturas de números enteros. No ya que es posible que tengan valores decimales. Esto es para reducir cualquier y todos los problemas de recorte causados por números no enteros. Versión 1.14: - Actualización de optimización para el propio RPG Maker MV al reemplazar más memoria bucles intensivos en funciones de uso común con bucles más eficientes. Versión 1.13: - Actualizado para RPG Maker MV versión 1.1.0. Versión 1.12: - Se corrigió un error con una etiqueta de nota: <Aprender en el nivel: x>. Ahora, la etiqueta funciona con <Aprender en el nivel: x> y <Aprender en el nivel: x> Versión 1.11: - Se realizaron correcciones en el código fuente de MV donde FaceWidth usaba un código 144 independientemente de lo que se haya cambiado para el parámetro Ancho de cara. - Se corrigió una etiqueta que no funcionaba con los valores de EXP del enemigo. - Se actualizó el reposicionamiento del luchador para que ya no choque al entrar y salir del escena con la formación de filas. Versión 1.10: - Se eliminó una corrección de errores de MV que se aplicó a través de la actualización de novedades de MV. Versión 1.09: - Se modificó el ancho de visualización mínimo para el dibujo de estado para adaptarse a la fiesta Incumplimientos de formación. Versión 1.08: - Se corrigió un error dentro de la fuente MV con el cambio de clases y el mantenimiento niveles, aunque se ha eliminado la función para mantener los niveles. Versión 1.07: - Se solucionó un problema con los medidores que dibujaban contornos más gruesos de lo normal en impares intervalos cuando las ventanas se escalan irregularmente. Versión 1.06: - Se eliminó la corrección de errores de frecuencia de eventos, ya que ahora está incluida en la fuente. Versión 1.05: - Se agregó el parámetro 'Scale Game Over' a la configuración del complemento. Versión 1.04: - Matemáticas reelaboradas para calcular ubicaciones de batalla a escala. - Se corrigió un error por el cual, si el grupo no lograba escapar de la batalla, se indica que sería eliminado por la batalla todavía se eliminará. * Corregido por Emjenoeg * Versión 1.03: - Se corrigió un error extraño que hacía que las espaldas de batalla escaladas cambiaran después de una batalla. Versión 1.02: - Se corrigió un error que hacía que el desvanecimiento de la pantalla en dispositivos móviles funcionara incorrectamente. - Se agregaron los parámetros 'Scale Battlebacks' y 'Scale Title'. Versión 1.01: - Se corrigió un error por el cual, si los sprites de los botones tenían diferentes anclajes, lo harían no se puede hacer clic correctamente. * Arreglado por Zaleriniano * 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 Complementos de elementos de RPG Maker MV | Complementos de juego de RPG Maker MV Complementos de la utilidad RPG Maker MV | Complementos mecánicos de RPG Maker MV

Complementos de calidad de vida de RPG Maker MV | Etiquetas de notas (MV) | Comandos de complementos (MV)

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

[Powered By MediaWiki

Iniciar sesión

Buscar Yanfly.moe Wiki