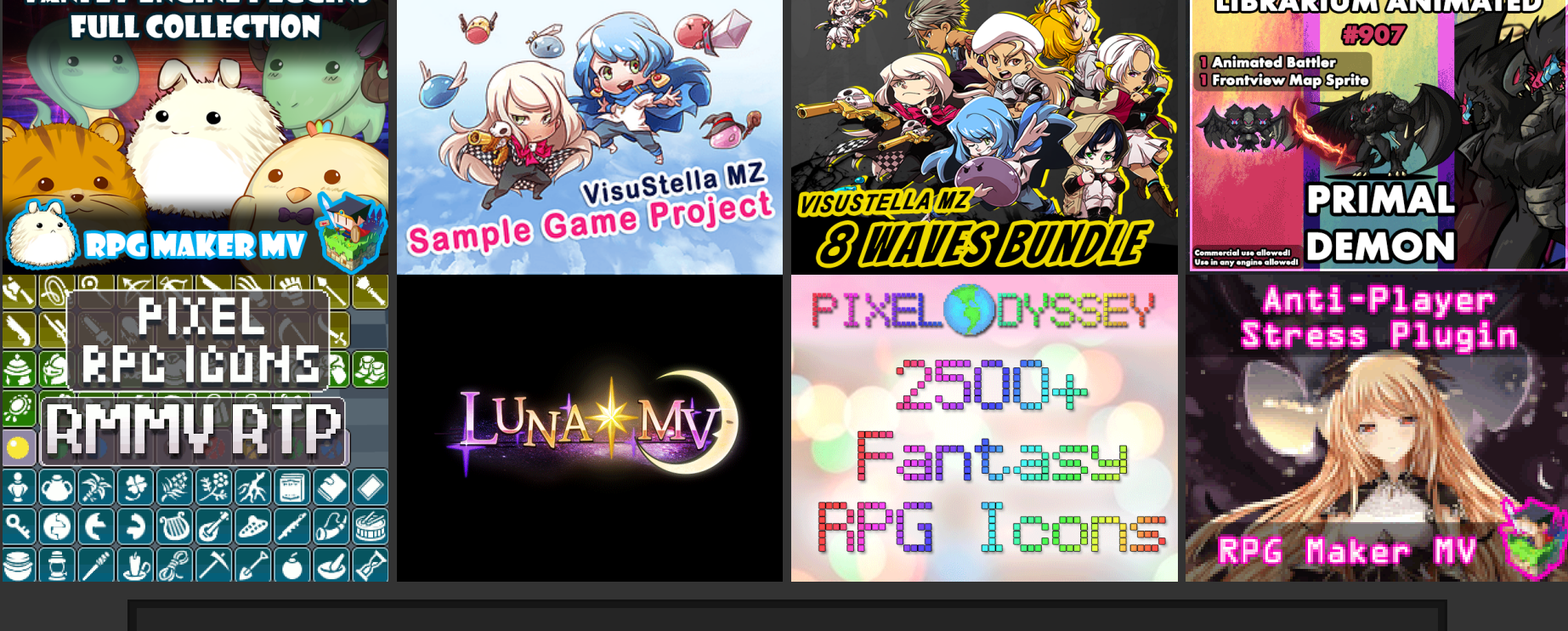


Opción de sincronización de FPS (YEP)



¡Bienvenidos a la wiki! Aquí es donde puede encontrar recursos de **Yanfly.moe** , **Ækashics.moe** , **VisuStella** , **Caz Wolf** , **Fallen Angel Olivia** , **Atelier Irina** y otros creadores de contenido afiliados.

Contenido [+/-]

- 1 Descargar
- 2 Sistema
- 3 Complementos de Yanfly Engine
- 4 Introducción
- 5 Opciones Core Integration
- 6 Registro de cambios

Descargar

-

Sistema

Este es un complemento creado para **RPG Maker MV** .

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

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

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

Complementos de Yanfly Engine

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

Introducción

Este complemento se debe utilizar con RPG Maker MV versión 1.1.0 y posteriores.

RPG Maker MV está construido de una manera en la que se realiza cada actualización de su motor una vez por actualización de cuadro. Si bien esto normalmente está bien, ya que muchos jugadores ven el juego a través de 60 fps, algunos jugadores experimentan el juego de manera diferente el hardware puede funcionar a más de 60 fps.

Cuando se implementó la versión 1.1.0 de RPG Maker MV, implementó la paso de tiempo fluido, que obliga al juego a jugar siempre como si fuera a 60 fps. En práctica, esto es genial para todos porque los jugadores que experimentan más 60 fps podrá jugar el juego como si fuera 60 fps.

Sin embargo, surge un problema cuando el hardware de un reproductor no es lo suficientemente fuerte para admitir RPG Maker MV de forma nativa a 60 fps (como el caso con computadoras o dispositivos móviles más débiles) o si el reproductor está usando video software de grabación que desciende por debajo de 60 fps. El juego parecerá lento y saltando sin buenas tasas de respuesta de los comandos de entrada o posiblemente incluso hacer que el jugador se pierda ciertas actualizaciones de marcos visuales.

Este complemento coloca una configuración en el menú Opciones para habilitar o deshabilitar el adición fluida de paso de tiempo y utilizar la actualización del motor RPG Maker MV anterior función. De esta forma, los jugadores tendrán la opción de usar pasos de tiempo fluidos o optar por no usarlo en lugar de forzarlo a todos los que no puedan para manejarlo.

Opciones Core Integration

Para integrar las opciones de este complemento en el núcleo de **opciones** de Yanfly , utilice la siguiente configuración:

Si está usando YEP_OptionsCore.js, puede agregar una nueva opción usando este enchufar. Aquí está la siguiente configuración de código / parámetro que puede usar con él.

```
-----
Ajustes:
-----

Nombre:
\ i [302] Monitor de sincronización FPS

Descripción de la ayuda:
Encienda esto si su monitor funciona por encima de 60 FPS
para sincronizar el juego para que se ejecute a 60 FPS.

Símbolo:
synchFps

Mostrar ocultar:
show = Imported.YEP_SynchFpsOption;

Permitir:
habilitado = verdadero;

Ext:
ext = 0;

-----
Funciones:
-----

Hacer código de opción:
this.addCommand (nombre, símbolo, habilitado, ext);

Dibujar código de opción:
var rect = this.itemRectForText (índice);
var statusWidth = this.statusWidth ();
var titleWidth = rect.width - statusWidth;
this.resetTextColor ();
this.changePaintOpacity (this.isCommandEnabled (índice));
this.drawOptionsName (índice);
this.drawOptionsOnOff (índice);

Código de proceso OK:
var index = this.index ();
var simbolo = this.commandSymbol (índice);
var value = this.getConfigValue (símbolo);
this.changeValue (símbolo,! valor);

Código del cursor a la derecha:
var index = this.index ();
var simbolo = this.commandSymbol (índice);
var value = this.getConfigValue (símbolo);
this.changeValue (símbolo, verdadero);

Código del cursor a la izquierda:
var index = this.index ();
var simbolo = this.commandSymbol (índice);
var value = this.getConfigValue (símbolo);
this.changeValue (símbolo, falso);

Código de configuración predeterminado:
// Vacío. Proporcionado por este complemento.

Guardar código de configuración:
// Vacío. Proporcionado por este complemento.

Cargar código de configuración:
// Vacío. Proporcionado por este complemento.
```

Registro de cambios

- Versión 1.03:
- Actualización de compatibilidad con YEP_OptionsCore.js.
- Versión 1.02:
- Actualizado para RPG Maker MV versión 1.5.0.
- Versión 1.01:
- El complemento ahora se evita si los archivos principales del proyecto están en versión RPG Maker MV 1.1.0.
- Versión 1.00:
- Complemento terminado!

Categorías : **Complementos de RPG Maker MV** | **Complementos de opciones de RPG Maker MV** | **Complementos de Yanfly Engine** | **Opciones Core Integration (MV)** | **Complementos visuales de RPG Maker MV** | **Complementos de calidad de vida de RPG Maker MV**

[Página principal](#)

[Cambios recientes](#)

[Página aleatoria](#)

Activos y recursos

[Todos los activos](#)

[Ækashicos](#)

[Caz Lobo](#)

[VisuStella](#)

Bibliotecas de complementos (MZ)

[Todos los complementos](#)

[VisuStella](#)

Ayuda del complemento MZ

[Instalar complementos](#)

[Actualización de complementos](#)

[Solución de problemas](#)

Lista de referencia (MZ)

[Changelog](#)

[Notetags](#)

[Comandos de complemento](#)

[Códigos de texto](#)

[Glosario](#)

Complementos y secuencias de comandos (MZ)

[Ejemplo de juego](#)

[Complementos básicos](#)

[✕ Complementos de batalla](#)

[♣ Complementos de artículos](#)

[Complementos de habilidades](#)

[Equip complementos](#)

[✓ Menú de estado](#)

[Complementos de juego](#)

[♂ Complementos de 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 complementos](#)

[Aries de Sheratan](#)

[La casa de muñecas de Arrisu](#)

[Atelier Irina](#)

[Angel 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](#)

[Integración de opciones](#)

[Comandos de complemento](#)

[Llamadas de script](#)

[Códigos de texto](#)

Complementos y secuencias de comandos (MV)

[Complementos básicos](#)

[✕ Complementos de batalla](#)

[♣ Complementos de artículos](#)

[Complementos de habilidades](#)

[Equip complementos](#)

[✓ Menú de estado](#)

[Complementos de juego](#)

[♂ Complementos de 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](#)

Afiliado

[Sitios web afiliados](#)

[Juegos de afiliados](#)

Instrumentos

[¿Qué enlaces aquí?](#)

[Cambios relacionados](#)

[Paginas especiales](#)

[Versión imprimible](#)

[Enlace Permanente](#)

[Información de la página](#)