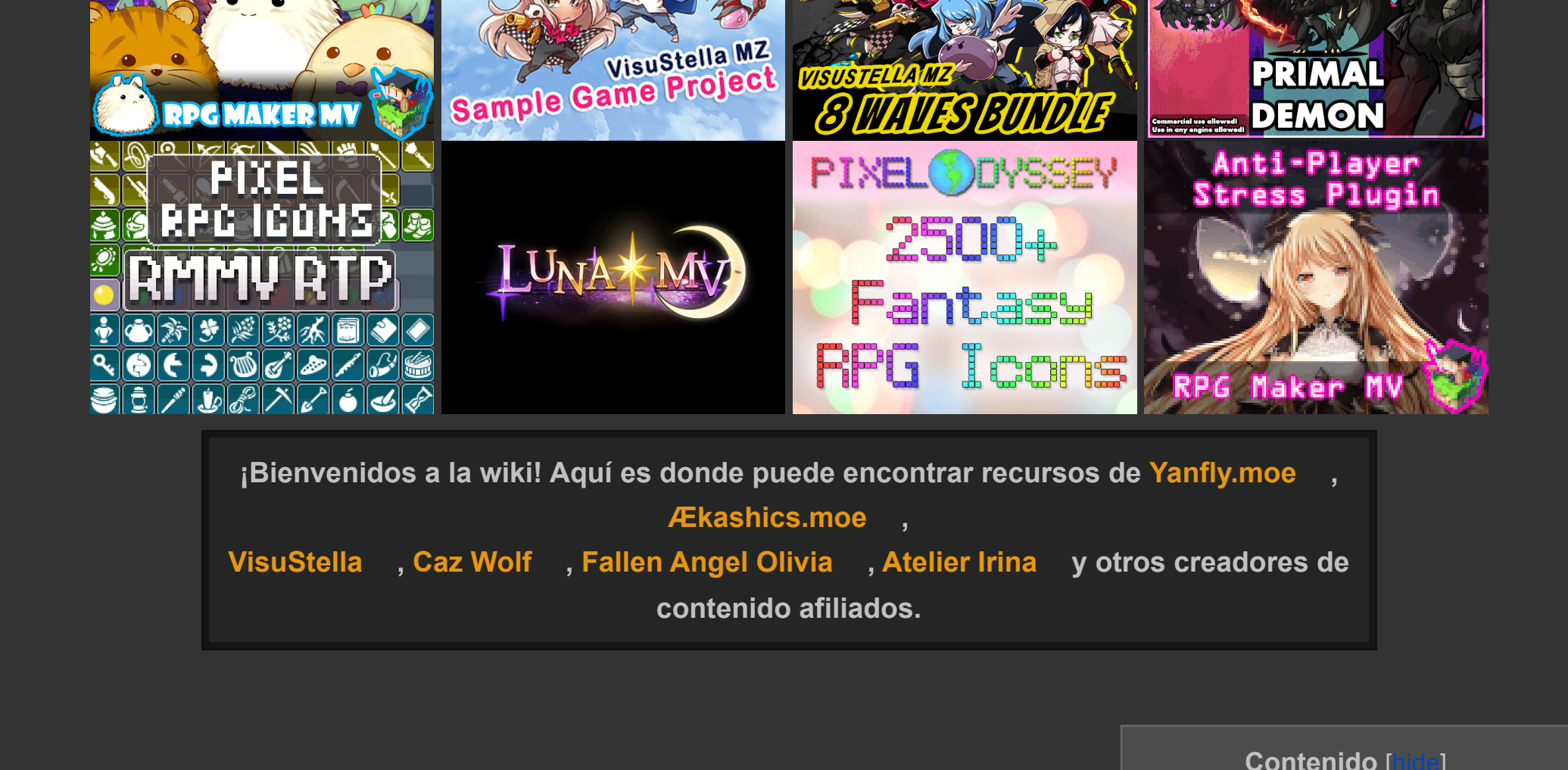


# Enemigos animados de vista lateral (YEP)



¡Bienvenidos a la wiki! Aquí es donde puede encontrar recursos de [Yanfly.moe](#) , [EKashsics.moe](#) , [VisuStella](#) , [Caz Wolf](#) , [Fallen Angel Olivia](#) , [Atelier Irina](#) y otros creadores de contenido afiliados.

Contenido [ ... ]

1

Descargar

2

Sistema

3

Complementos requeridos

4

Complementos de Yanfly Engine

5

Introducción

6

Etiquetas de notas

7

Registro de cambios

## Descargar

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 requeridos

Los siguientes complementos son necesarios para utilizar este complemento.

Coloque los siguientes complementos encima de este complemento ubicado en el Administrador de complementos.

- [Núcleo del motor de batalla](#)

## Complementos de Yanfly Engine

Este complemento es parte de la biblioteca de [complementos de Yanfly Engine](#) .

## Introducción

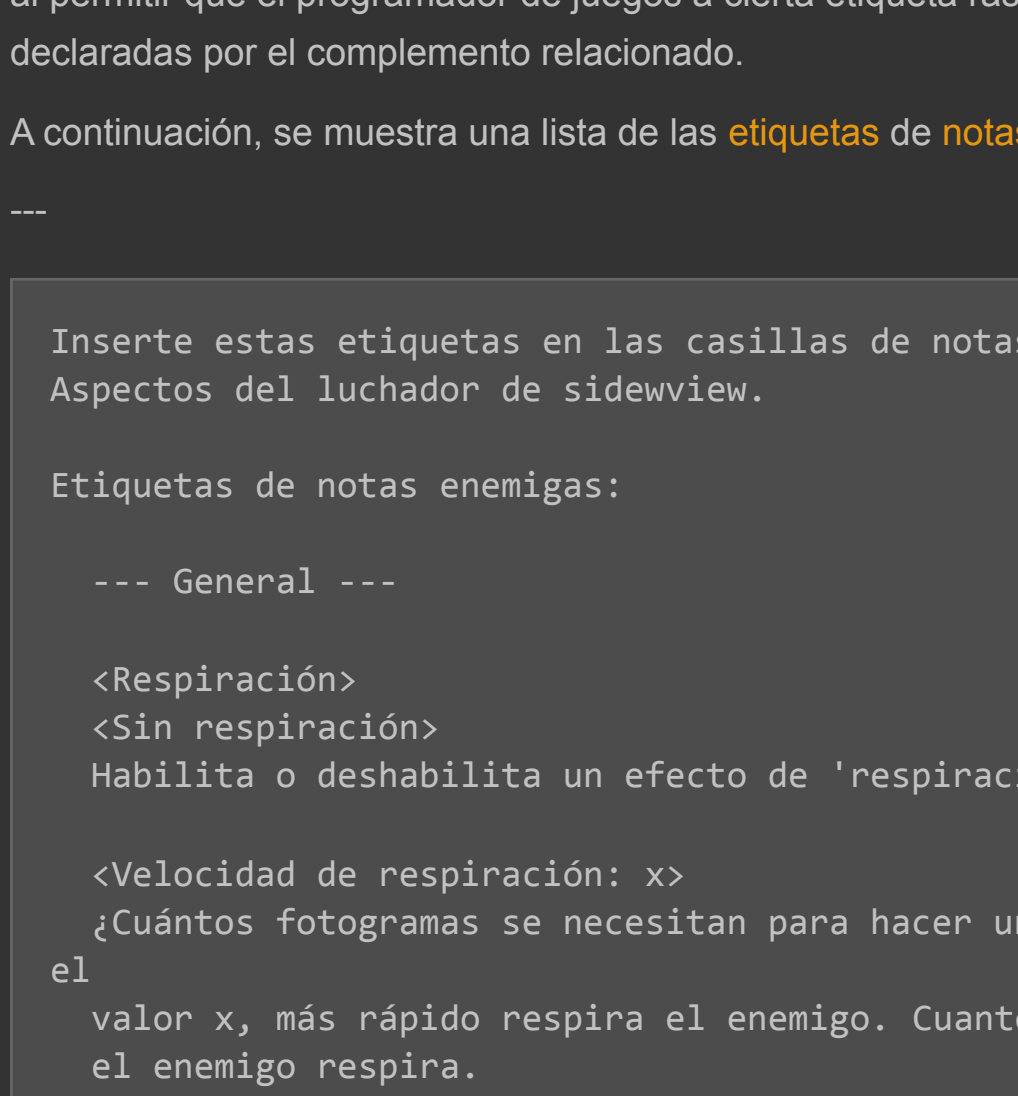
Este complemento requiere YEP\_BattleEngineCore. Asegúrese de que este complemento esté ubicado en YEP\_BattleEngineCore en el lista de complementos.

Este complemento de extensión le permite animar enemigos de varias maneras, de dar a los enemigos estáticos atributos de respiración, flotación y escala a utilizando actores de vista lateral animados como posibles combatientes para tus enemigos en lugar de gráficos estáticos para ayudar a que tus enemigos parezcan más animados.

Si está utilizando YEP\_X\_ActSeoPack2 y le gustaría tener la capacidad de agregar enemigos flotantes, coloque este complemento en YEP\_X\_ActSeoPack2 también.

Para usar este complemento, inserte dentro de la caja de notas del enemigo las etiquetas de notas que ve en la siguiente sección:

## Etiquetas de notas



**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.

---

Inserte estas etiquetas en las casillas de notas enemigas a continuación para cambiar su Aspectos del luchador de siderview.

Etiquetas de notas enemigas:

--- General ---

<Respiración>  
<Sin respiración>  
Habilita o deshabilita un efecto de 'respiración' para el sprite enemigo.

<Velocidad de respiración: x>  
¿Cuántos fotogramas se necesitan para hacer un ciclo de respiración completo? Cuanto menor sea el valor x, más rápido respira el enemigo. Cuanto mayor sea el valor de x, más lento el enemigo respira.

<Frecuencia respiratoria Y: xy>  
<Frecuencia respiratoria X: xy>  
Establece la frecuencia respiratoria horizontal y vertical en xy 1.0 es un 100% cambio de varianza mientras que 0.0 es una varianza del 0%.

<Activar HP Link Breathing>  
<Desactivar la respiración HP Link>  
Activará / desactivará HP Link Breathing. Cuanto menor sea el HP del enemigo, más lento respirará el enemigo.

<Flotante>  
Establece que el enemigo se anime como si estuviera flotando.

<Velocidad flotante: x>  
¿Cuántos fotogramas se necesitan para hacer un ciclo flotante completo? Cuanto menor sea la x valor, más rápido flota el enemigo. Cuanto mayor sea el valor de x, más lento será el el enemigo flota.

<Tasa flotante: xy>  
Establece la tasa flotante para el enemigo en xy 1.0 es un cambio de variación del 100% mientras que 0.0 es un cambio de varianza del 0%.

<Altura flotante: x>  
Establece la altura de flotación mínima para el enemigo ax.

<Muerte flotante>  
<Sin muerte flotante>  
Decide si este enemigo en particular flotará mientras esté muerto o en su lugar, caer al suelo instantáneamente y evitará la 'Muerte flotante' parámetro de complemento para el enemigo en particular.

<Sprite de escala: x%>  
Esto le permite escalar el sprite más grande o más pequeño en un x% del tamaño original del sprite. Si solo desea escalar el ancho o el altura, use las etiquetas de notas a continuación:

<Ancho de Sprite de escala: x%>  
<Altura de Sprite de escala: x%>  
Esto escalará el ancho o la altura del sprite en un x% de cantidad específicamente en lugar de todo el sprite en la misma proporción.

--- Vista lateral ---

<Siderview Battler: nombre de archivo>  
Este es el nombre de archivo utilizado para el battler de vista lateral que se encuentra dentro de img / sv\_actors / del proyecto. Hacer esto habilitará lo siguiente carpeta de notas que se aplicarán al luchador. Esto distingue entre mayúsculas y minúsculas y se usa sin la extensión de archivo de la imagen.

\* Ejemplo: SF\_Actor3\_8.png sería <Siderview Battler: SF\_Actor3\_8>

\* Nota: Si se utiliza más de una de estas etiquetas, el battler de vista lateral seleccionados serán seleccionados de un grupo aleatorio. Su configuración, sin embargo, coincidir con todas las demás configuraciones de vista lateral establecidas en las etiquetas de notas por el bien de sencillez.

--- Vista lateral específica ---

<Anclaje de vista lateral X: yz>  
<Anclaje de vista lateral Y: yz>  
Esto establece la ubicación de anclaje para el combatiente de la vista lateral del enemigo en yz  
Esto se usa para el evento en el que tienes un luchador de vista lateral de proporciones extrañas.

<Ancho de vista lateral: x>  
<Altura de la vista lateral: x>  
Establece el ancho / alto del luchador de vista lateral. Esto es para el evento estás usando una imagen de luchador que puede tener proporciones diferentes a las peleadores normales de vista lateral.

<Colapsar vista lateral>  
Lo configura para que el enemigo cuando muera colapse y desaparezca.

<Vista lateral sin colapso>  
Lo establece de modo que el enemigo, cuando muera, deje un cadáver y no desaparecerá.

<Velocidad del cuadro de vista lateral: x>  
Establece la velocidad de fotogramas de este batallador de vista lateral ax. Cuanto menor sea el valor de x, cuanto más rápido se anima el luchador de la vista lateral. Cuanto más alto es, más lento es el battler anima.

--- Superposiciones de estado ---

<Vista lateral Mostrar superposición de estado>  
<Vista lateral Ocultar superposición de estado>  
Esto mostrará u ocultará la superposición de estado para el enemigo de vista lateral y ignore la configuración predeterminada dentro de los parámetros del complemento.

--- Mociones ---

<Movimiento de ataque lateral: swing>  
<Movimiento de ataque lateral: empuje>  
<Movimiento de ataque lateral: misil>  
Establece el movimiento de ataque básico para su enemigo de vista lateral si la vista lateral enemigo no está usando armas. Puede utilizar cualquiera de los siguientes movimientos: caminar esperar cantar guardia dañar evadir  
Objeto de hechizo de habilidad de misil de swing de empuje  
escaparse de la victoria muriendo anormal sueño muerto

<Arma lateral: x>  
Esto establece la imagen del arma del sprite en x. Si no ha modificado su imágenes del sistema de las armas, serían las siguientes:

0 - Nada  
1 - Daga 7 - Arco largo 13 - Maza 19 - Tirachinas 25 - Libro  
2 - Espada 8 - Ballesta 14 - Varilla 20 - Escopeta 26 - Personalizada  
3 - Flail 9 - Pistola 15 - Garrote 21 - Rifle 27 - Personalizado  
4 - Hacha 10 - Cadena 22 - Motosierra 28 - Personalizada  
5 - Látigo 11 - Guante 17 - Espada n. ° 2 23 - Cañón de riel 29 - Personalizado  
6 - Bastón 12 - Lanza 18 - Tubo de hierro 24 - Barra de aturdimiento 30 - Personalizado

\* Nota: Si inserta varias de estas etiquetas, se colocarán dentro de un conjunto de armas para usar. Tenga en cuenta que si usa esta etiqueta, usará todas las configuraciones predeterminadas que se encuentran en los parámetros del complemento.

Si quieres use configuraciones más exclusivas, use la etiqueta de notas a continuación:

<Arma de vista lateral: x, y, z>  
Esto establece la imagen del arma del sprite en x, el movimiento en y y el ataque. animación a z. Un ejemplo de cómo se usaría esta etiqueta de nota sería como tal:

<Arma lateral: 2, swing, 6>

Esto le dará al luchador una espada con el movimiento de swing y jugando animación de batalla 6 al atacar.

<Movimiento inactivo de vista lateral: x>  
Establece el movimiento de ralentí para su enemigo de vista lateral. Puede utilizar cualquiera de los siguientes mociones: caminar esperar cantar guardia evadir  
Objeto de hechizo de habilidad de misil de swing de empuje  
escaparse de la victoria muriendo anormal sueño muerto  
\* Nota: Si inserta varias de estas etiquetas, se colocarán dentro de un conjunto de movimientos a utilizar.

<Movimiento de daño de vista lateral: x>  
Establece el movimiento dañado para tu enemigo de vista lateral. Puede utilizar cualquiera de los siguientes mociones: caminar esperar cantar guardia dañar evadir  
Objeto de hechizo de habilidad de misil de swing de empuje  
escaparse de la victoria muriendo anormal sueño muerto

<Movimiento de evasión lateral: x>  
Establece el movimiento de evasión para tu enemigo de vista lateral. Puede utilizar cualquiera de los siguientes mociones: caminar esperar cantar guardia dañar evadir  
Objeto de hechizo de habilidad de misil de swing de empuje  
escaparse de la victoria muriendo anormal sueño muerto

<Movimiento de escape lateral: x>  
Establece el movimiento de escape para tu enemigo de vista lateral. Puede utilizar cualquiera de los siguientes mociones: caminar esperar cantar guardia dañar evadir  
Objeto de hechizo de habilidad de misil de swing de empuje  
escaparse de la victoria muriendo anormal sueño muerto

<Movimiento de guardia lateral: x>  
Establece el movimiento de guardia para tu enemigo lateral. Puede utilizar cualquiera de los siguientes mociones: caminar esperar cantar guardia dañar evadir  
Objeto de hechizo de habilidad de misil de swing de empuje  
escaparse de la victoria muriendo anormal sueño muerto

<Movimiento anormal de vista lateral: x>  
Establece el movimiento de anomalía para tu enemigo de vista lateral. Puede utilizar cualquiera de los siguientes mociones: caminar esperar cantar guardia dañar evadir  
Objeto de hechizo de habilidad de misil de swing de empuje  
escaparse de la victoria muriendo anormal sueño muerto

<Movimiento de sueño de vista lateral: x>  
Establece el movimiento de sueño para tu enemigo de vista lateral. Puede utilizar cualquiera de los siguientes mociones: caminar esperar cantar guardia dañar evadir  
Objeto de hechizo de habilidad de misil de swing de empuje  
escaparse de la victoria muriendo anormal sueño muerto

<Movimiento moribundo de vista lateral: x>  
Establece el movimiento de agonía (crisis) para tu enemigo de vista lateral. Puedes usar cualquier de las siguientes mociones: caminar esperar cantar guardia dañar evadir  
Objeto de hechizo de habilidad de misil de swing de empuje  
escaparse de la victoria muriendo anormal sueño muerto

<Movimiento muerto de vista lateral: x>  
Establece el movimiento muerto para tu enemigo de vista lateral. Puede utilizar cualquiera de los siguientes mociones: caminar esperar cantar guardia dañar evadir  
Objeto de hechizo de habilidad de misil de swing de empuje  
escaparse de la victoria muriendo anormal sueño muerto

--- Sombras ---

<Vista lateral Mostrar sombra>  
Lo configura para que el enemigo muestre su sombra para su sprite de vista lateral. El la configuración predeterminada de esto está vinculada a 'Show Shadows' de Battle Engine Core.

<Vista lateral Ocultar sombra>  
Lo configura para que el enemigo oculte su sombra para su sprite de vista lateral. El la configuración predeterminada de esto está vinculada a 'Show Shadows' de Battle Engine Core.

<Ancho de sombra de vista lateral: x%>  
Establece el ancho de la sombra en x% más grande / más pequeño que el tamaño de sombra predeterminado que se encuentra dentro de la carpeta img / system.

<Altura de la sombra de la vista lateral: x%>  
Establece la altura de la sombra en x% más grande / más pequeña que el tamaño de sombra predeterminado que se encuentra dentro de la carpeta img / system.

Etiquetas de notas estatales:

<Ocultar arma lateral>  
Esto hará que el luchador enemigo de la vista lateral animada oculte su vista lateral. efecto de arma. El movimiento de ataque volverá al ataque con las manos desnudas. movimiento establecido para el enemigo y la animación de ataque será la del enemigo animación de ataque predeterminada.

## Registro de cambios

- Versión 1.20:
- Corrección de errores proporcionada por YoraErasante con respecto al posicionamiento de la animación en enemigos animados de vista lateral.
- Versión 1.19:
- Corrección de errores proporcionada por SwiftIllusion con respecto al posicionamiento de la animación en enemigos animados de vista lateral.
- Versión 1.18:
- Actualizado para RPG Maker MV versión 1.5.0.
- Versión 1.17:
- Actualización de gráficos visuales para sincronizar correctamente las animaciones de ataque con la forma en que el actor.
  - Las animaciones ahora se manejan en las versiones más actualizadas de RPG Maker MV.
- Versión 1.16:
- Se agregó el parámetro de complemento 'Floating Death'.
  - Actualización de optimización.
- Versión 1.15:
- Actualizado para RPG Maker MV versión 1.3.2.
- Versión 1.14:
- Actualización de Pixi4 para corregir un error que causaba que los iconos de estado salieran volando de la pantalla.
  - Se solucionó un problema de compatibilidad con YEP\_X\_VisualStateFX con respecto al estado los sprites se desactivan y provocan bloqueos.
- Versión 1.13:
- Actualización de compatibilidad con YEP\_X\_VisualStateFX para deshabilitar las superposiciones de estado en enemigos correctamente.
- Versión 1.12:
- Se corrigió un error que causaba el <Siderview Show State Overlay> y <Siderview Hide State Overlay> etiquetas de notas para que no funcionen.
  - Se corrigió un error que causaba que los enemigos escalados tuvieran sus iconos de estado y las superposiciones aparecen en lugares extraños.
- Versión 1.11:
- Se corrigió un error que causaba que aparecieran enemigos ocultos desde el principio.
- Versión 1.10:
- Complemento optimizado para usar menos recursos. Los enemigos animados ya no tener un gráfico estático una vez que se carga el juego.
- Versión 1.09:
- Se agregó una solución para los iconos de estado que aparecen detrás de los luchadores para los usuarios que no están usando los paquetes de secuencia de acción.
- Versión 1.08:
- El icono de estado y las superposiciones de estado ahora se sincronizarán para flotar y saltando luchadores.
- Versión 1.07:
- Actualizado para RPG Maker MV versión 1.1.0.
- Versión 1.06a:
- Se corrigió un error que impedía que los enemigos animados de la vista lateral no se reflejaran.
  - Se agregaron <Siderview Show State Overlay> y <Siderview Hide State Overlay> etiquetas para hacer que ciertos enemigos muestren / oculten superposiciones de estado.
  - Se corrigió un error causado por las etiquetas de movimiento que no se recuperaban correctamente.
- Versión 1.05:
- Se realizaron ajustes en la etiqueta <Sprite Height: x> para afectar también a la ubicación de los iconos y efectos estatales.
- Versión 1.04:
- Se corrigió un error con el Suavizado de Sprite deshabilitado en Sombras.
  - Se corrigió un error con las posiciones de anclaje Y que se sobrescribían.
- Versión 1.03:
- Se corrigió un error que causaba <Ancho de vista lateral: x> & <Alto de vista lateral: x> etiquetas para bloquear el juego.
- Versión 1.02:
- Iconos de estado sincronizados y superposiciones con enemigos flotantes.
- Versión 1.01:
- Se agregó el parámetro de complemento 'HP Link Breathing'. Si está habilitado, menor es el HP, cuanto más lento respira el enemigo.
  - Se agregaron etiquetas de notas <Activar respiración HP Link> y <Desactivar respiración HP Link>.
- Versión 1.00:
- ¡Complemento terminado! ¡Hurra!