

# Ranuras de actualización de artículos (YEP)

<div> <div><span></span></div> <div>Página principal</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Cambios recientes</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Página aleatoria</div> </div>
<div> <div><span></span></div> <div>Activos y recursos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Todos los activos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>/EKáshicos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Caz Lobo</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>VisuStella</div> </div>
<div> <div><span></span></div> <div>Bibliotecas de complementos (MZ)</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Todos los complementos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>VisuStella</div> </div>
<div> <div><span></span></div> <div>Ayuda del complemento MZ</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Instalar complementos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Actualización de complementos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Solución de problemas</div> </div>
<div> <div><span></span></div> <div>Lista de referencia (MZ)</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Changelog</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Notetags</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Comandos de complemento</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Códigos de texto</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Glosario</div> </div>
<div> <div><span></span></div> <div>Complementos y secuencias de comandos (MZ)</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Ejemplo de juego</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos básicos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>✕ Complementos de batalla</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>⚙ Complementos de artículos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos de habilidades</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Equip complementos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>✓ Menú de estado</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos de juego</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>↻ Complementos de movimiento</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos de búsqueda</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Options Plugins</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Eventing Plugins</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>➤ Complementos de utilidad</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Mecánico</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos visuales</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos de menú</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos de mensajes</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Calidad de vida</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Misc Complementos</div> </div>

<div> <div><span></span></div> <div>Bibliotecas de complementos (MV)</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Todos los complementos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Aries de Sheratan</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>La casa de muñecas de Arrisu</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Atelier Irina</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Ángel Caído Olivia</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>VisuStella</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Motor Yanfly</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Consejos y trucos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Proyectos de muestra</div> </div>
--

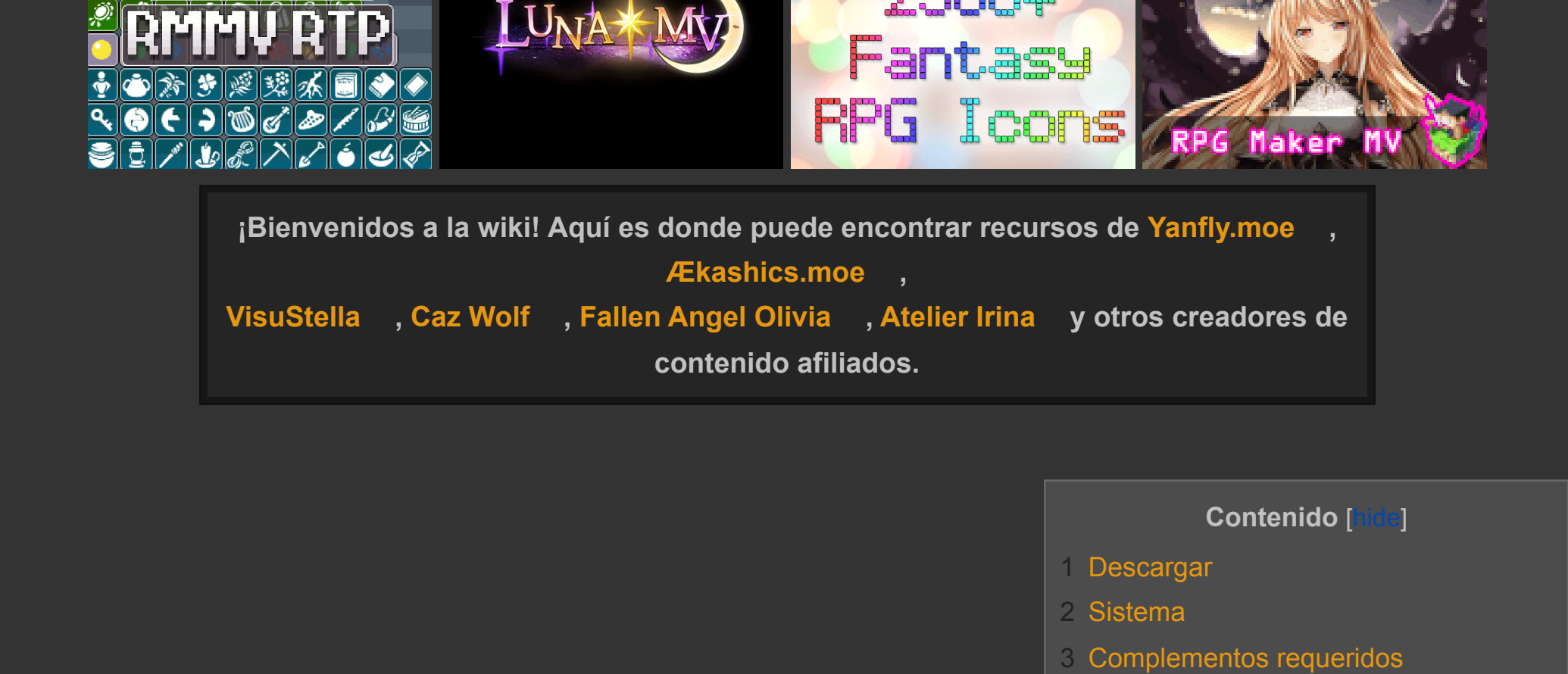
<div> <div><span></span></div> <div>Lista de referencia (MV)</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Secuencias de acción</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Etiquetas de comentarios</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Menú principal</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Intgr.</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Modo lunático</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Notetags</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Integración de opciones</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Comandos de complemento</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Llamadas de script</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Códigos de texto</div> </div>
--

<div> <div><span></span></div> <div>Complementos y secuencias de comandos (MV)</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos básicos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>✕ Complementos de batalla</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>⚙ Complementos de artículos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos de habilidades</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Equip complementos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>✓ Menú de estado</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos de juego</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>↻ Complementos de movimiento</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos de búsqueda</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Options Plugins</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Eventing Plugins</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>➤ Complementos de utilidad</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Mecánico</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos visuales</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos de menú</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Complementos de mensajes</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Calidad de vida</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Misc Complementos</div> </div>
---

<div> <div><span></span></div> <div>Afiliado</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Sitios web</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>afiliados</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Juegos de afiliados</div> </div>
---

<div> <div><span></span></div> <div>Instrumentos</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>¿Qué enlaces aquí?</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Cambios relacionados</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Páginas especiales</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Versión imprimible</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Enlace Permanente</div> </div> <div> <div><span></span></div> <div>Información de la página</div> </div>
--

# Ranuras de actualización de artículos (YEP)



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

## Contenido [ 100% ]

- [Descargar](#)
- [Sistema](#)
- [Complementos requeridos](#)
- [Complementos de Yanfly Engine](#)
- [Introducción](#)
- [Etiquetas de notas](#)
  - [Lista de efectos de actualización](#)
- [Comandos de complementos](#)
- [consejos y trucos](#)
- [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 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 artículo**

## Complementos de Yanfly Engine

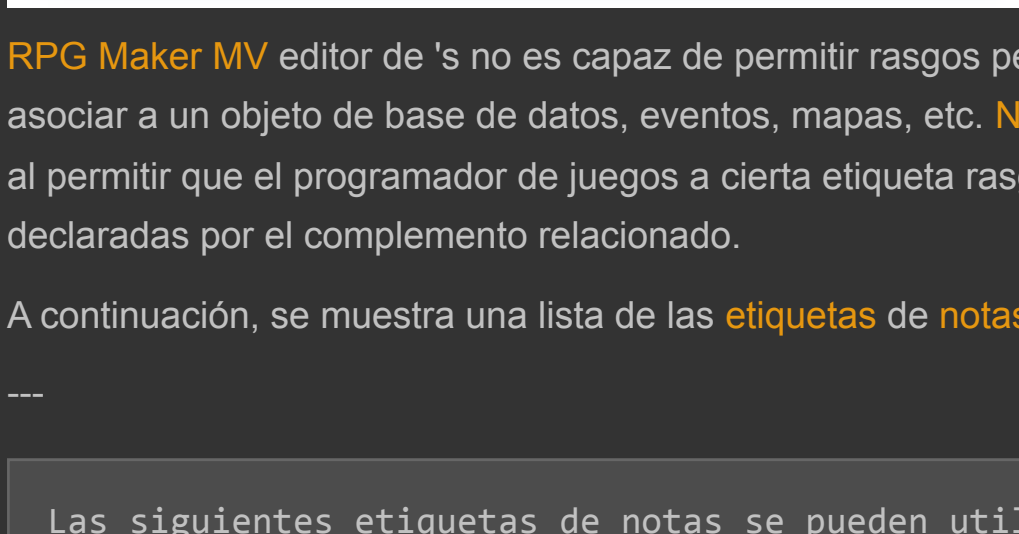
Este complemento es parte de la biblioteca de complementos de **Yanfly Engine** .

## Introducción

Este complemento requiere YEP\_ItemCore.
Asegúrese de que este complemento se encuentre en YEP\_ItemCore en la lista de complementos.

Este complemento agrega Mejoradores de elementos, donde puede seleccionar el elemento base y aplique los mejoradores de elementos apropiados en él para mejorar sus parámetros.

## 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.

---

Las siguientes etiquetas de notas se pueden utilizar para modificar las actualizaciones de artículos.

Etiquetas de armas y armaduras
<Ranuras de actualización: x>
Esto establece el número de veces que se puede actualizar un artículo en lugar del cantidad predeterminada definida en la base de datos.

<Variación de la ranura: x>
Esto hace que haya una variación aleatoria para el número de ranuras. proporcionado a través del artículo. Si esta etiqueta no se usa, irá por el ajuste en los parámetros.

<Actualizar sonido: nombre de archivo>
Cambia el sonido de actualización que se reproduce a 'nombre de archivo'. Si esta etiqueta no es utilizado, en su lugar se utilizará el sonido del parámetro 'Sonido predeterminado'.

<Efecto de mejora>
efecto
efecto
</ Efecto de mejora>
Estos son los efectos aplicados (en el orden en que se enumeran). Referirse a 'Lista de efectos de actualización' en la siguiente sección para aplicar esos efectos al artículo actualizado.

<Tipo de elemento de actualización: Todos>
<Tipo de elemento de actualización: Regular>
<Tipo de elemento de actualización: clave>
<Tipo de elemento de actualización: Oculto A>
<Tipo de elemento de actualización: Oculto B>
<Tipo de elemento de actualización: Siempre>
<Tipo de elemento de actualización: Batalla>
<Tipo de elemento de actualización: Menú>
<Tipo de elemento de actualización: Nunca>
<Tipo de elemento de actualización: cadena>

Esto hace que este elemento se pueda utilizar para actualizar el elemento que coincide ya sea el tipo de artículo o la ocasión del artículo. Si ninguno de esos funciona para ti, puede usar la siguiente etiqueta de nota y colocar una instancia para 'cadena' dentro de los tipos de actualización de elementos.

<Tipo: cadena>
Coloca este tipo en la caja de notas para elementos (no armas ni armaduras) y agregará 'cadena' como su tipo. Puede insertar varias copias de este notetag para permitir que el elemento tenga más tipos. Cualquier tipo aquí que coincidir con los tipos de la etiqueta de nota anterior permitirá que el elemento sea actualizable por ese tipo de elemento de actualización.

<Tipo de arma mejorada: x>
<Tipo de arma mejorada: x, x, x>
<Tipo de arma mejorada: x hasta x>
Esto hace que solo los tipos de armas x puedan usar este elemento para actualizar. Si usa el tipo de arma 0, todas las armas se pueden actualizar con este elemento.

<Tipo de armadura mejorada: x>
<Tipo de armadura mejorada: x, x, x>
<Tipo de armadura mejorada: x hasta x>
Esto hace que solo los tipos de armadura x puedan usar este elemento para actualizar. Si usa el tipo de armadura 0, todas las armaduras se pueden actualizar con este elemento.

### Lista de efectos de actualización

La siguiente es una lista de efectos que puede usar para los <Efectos de actualización> notetag para que aplique los efectos deseados al elemento mejorado.

Efecto de actualización de texto de efecto:
Nombre base: x: cambia el nombre base del elemento a x. \*Nota 2
Boost Count: + x - Aumenta el Boost Count en x. \*Nota 2
Boost Count: -x - Disminuye el Boost Count en x. \*Nota 2
Eval: x: ejecuta x como un fragmento de código. \*Nota 2
Nombre: x: cambia el nombre del elemento a x. \*Nota 2
Icono: x: cambia el icono del elemento a x. \*Nota 2
Imagen de imagen: nombre de archivo: cambia la imagen de imagen del elemento a nombre de archivo. \* Nota4

Tono de imagen: x: cambia el tono de la imagen del elemento a x. \* Nota4
Prefijo: x: cambia el prefijo del elemento a x. \*Nota 2
Nombre de prioridad: x: establece el nombre de prioridad en x. \*Nota 2
Estadística aleatoria: x: aumenta o disminuye la 'Estadística' de 0 a x. \*Nota 1
Estadística aleatoria: + x - Aumenta la 'Estadística' de 0 a x. \*Nota 1
Estadística aleatoria: -x - Disminuye la 'Estadística' de 0 a x. \*Nota 1
Restablecer nombre base: restablece el nombre base a los valores predeterminados.

Reset Boost Count: restablece el Boost Count a 0.
Restablecer ícono: restablece el ícono al ícono predeterminado.
Restablecer prefijo: restablece el prefijo del nombre a los valores predeterminados.
Restablecer estadística: restablece 'Estadísticas' a los valores de estadísticas base. \*Nota 1
Restablecer sufijo: restablece el sufijo del nombre a los valores predeterminados.
Restablecer completo: restablece todos los aspectos del elemento. \*Nota 3

Ranuras: x: cambia el costo de consumo de la ranura a x. \*Nota 1
Estadística: + x - Aumenta la 'Estadística' en x. \*Nota 1
Estadística: + x%: aumenta la 'Estadística' en un x% de la estadística base. \*Nota 1
Estadística: -x - Disminuye la 'Estadística' en x. \*Nota 1
Estadística: -x% - Disminuye la 'Estadística' en un x% de la estadística base. \*Nota 1

Sufijo: x: cambia el sufijo del elemento a x. \*Nota 2
Sufijo: x: cambia el sufijo del elemento a x. \*Nota 2
Color del texto: x: cambia el color del texto del elemento a x.

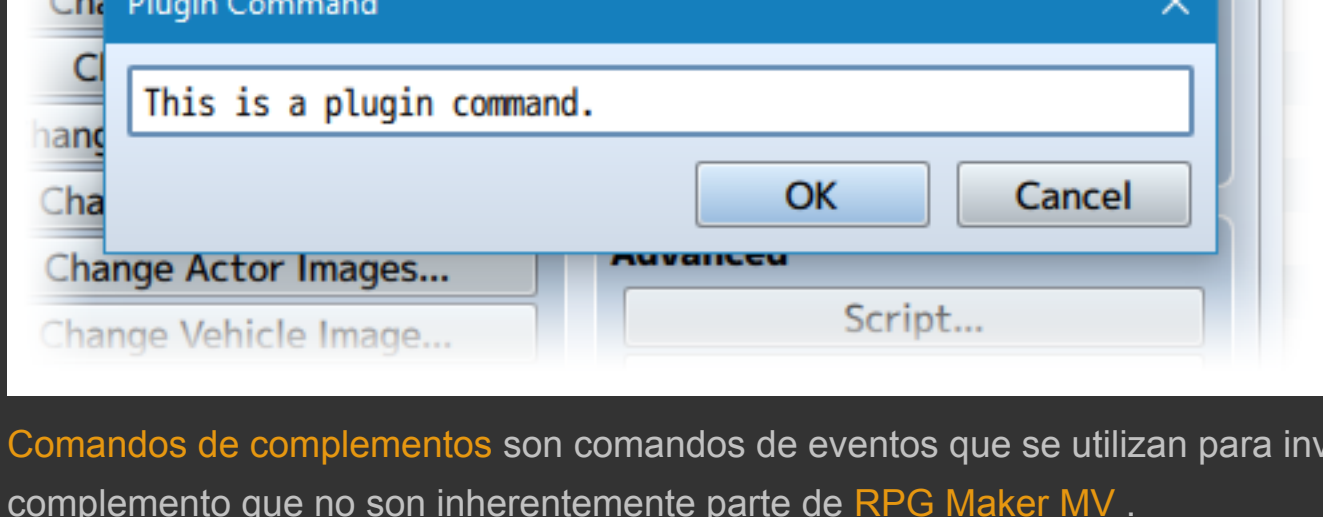
Nota 1: 'Stat' debe ser reemplazado por 'MaxHP', 'MaxMP', 'ATK', 'DEF', 'MAT', 'MDF', 'AGI', 'LUK', 'SLOTS', 'ALL' o 'CURRENT'. 'TODOS' afecta a todas las estadísticas. 'CURRENT' afecta solo a las estadísticas distintas de cero. Este efecto también aumentará la aumentar el recuento (+ x) en 1 y actualizar el nombre del elemento.

Nota 2: Esto no altera el recuento de impulso ni actualiza el nombre del elemento a menos que es alterado por el efecto.

Nota 3: debido a que este efecto restablece absolutamente todo lo relacionado con un elemento, enviará al jugador fuera del menú de actualización para restablecer la clasificación de el objeto.

Note4: Esto requiere el complemento Item Picture Images.

## Comandos de complementos



**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** .

Aquí hay una lista de **comandos complemento** que puede utilizar:

Los siguientes son algunos comandos de complementos que puede usar para su juego con respecto a la opción de actualización en el menú de elementos:

Comando de complemento:
ShowItemUpgrade: muestra la opción de actualización en el menú del elemento.
HideItemUpgrade: oculta la opción de actualización en el menú del elemento.
DisableItemUpgrade: desactiva la opción de actualización en el menú de elementos.
EnableItemUpgrade: habilita la opción de actualización en el menú del elemento.

Puede usar esos comandos de complemento en cualquier momento para ajustar la opción de actualización.

## consejos y trucos

Los siguientes efectos de **Consejos y trucos** utilizan este complemento:

- Pergamino de regeneración**

## Registro de cambios

Versión 1.10:
- Se modificó el comando de actualización para que no aparezca si hay 0 espacios como línea de base.

Versión 1.09:
- Omite 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 1.08:
- Actualizado para RPG Maker MV versión 1.5.0.

Versión 1.07:
- Se agregaron cajas de seguridad en modo Lunatic.

Versión 1.06a:
- Se corrigió un error que causaba un error con la forma en que se actualizaban los elementos.
- Se corrigió un error que no se conectaba con el complemento Equip Customize Command.

Versión 1.05:
- Actualizado para RPG Maker MV versión 1.1.0.

Versión 1.04:
- Se agregó el efecto de actualización 'Color del texto: x' para permitirle cambiar el color del texto de elementos independientes.

Versión 1.03:
- Se corrigió un error que causaba que la variación de la ranura no se calculara correctamente.
- Se agregaron 'stat + x%' y 'stat -x%' para mejorar los efectos.

Versión 1.02:
- Se corrigió un error que impedía actualizar si el único efecto era aumentar.

Versión 1.01:
- Se agregó el parámetro 'Mostrar solo'. Esto hará que el comando de actualización solo aparecerá si el artículo se puede actualizar.

Versión 1.00:
- ¡Complemento terminado!

Categorías : [Complementos de RPG Maker MV](#) | [Complementos de elementos de RPG Maker MV](#) | [Complementos de extensión RPG Maker MV](#) | [Complementos de Yanfly Engine](#) | [Etiquetas de notas \(MV\)](#) | [Comandos de complementos \(MV\)](#) | [Complementos de juego de RPG Maker MV](#) | [Complementos mecánicos de RPG Maker MV](#) | [Complementos de menú de RPG Maker MV](#)