



RMV - Chrono Engine

Ver 0.2b - Last Updated 2018 / 01 / 29

[DOWNLOAD \(Mirror 1 / Mega\)](#)

[DOWNLOAD \(Mirror 2 / MediaFire\)](#)

Required Plugins

- MOG_ChronoEngine.js
- MOG_CharPoses.js
- MOG_EventSensor.js

Optional Plugins

- MOG_ChronoATBHud.js
- MOG_ChronoEnemyHP.js
- MOG_ChronoToolHud.js
- MOG_BattleHud.js
- MOG_ActorHud.js
- MOG_ChronoCT.js (UP v1.1 - 2018 / 01 / 29)

TWITTER

Tweets by @moghunter1

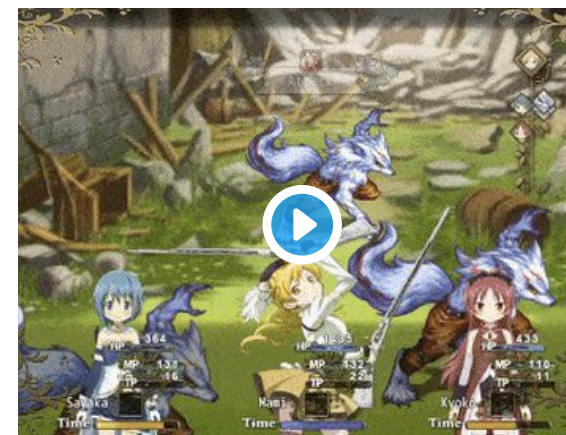


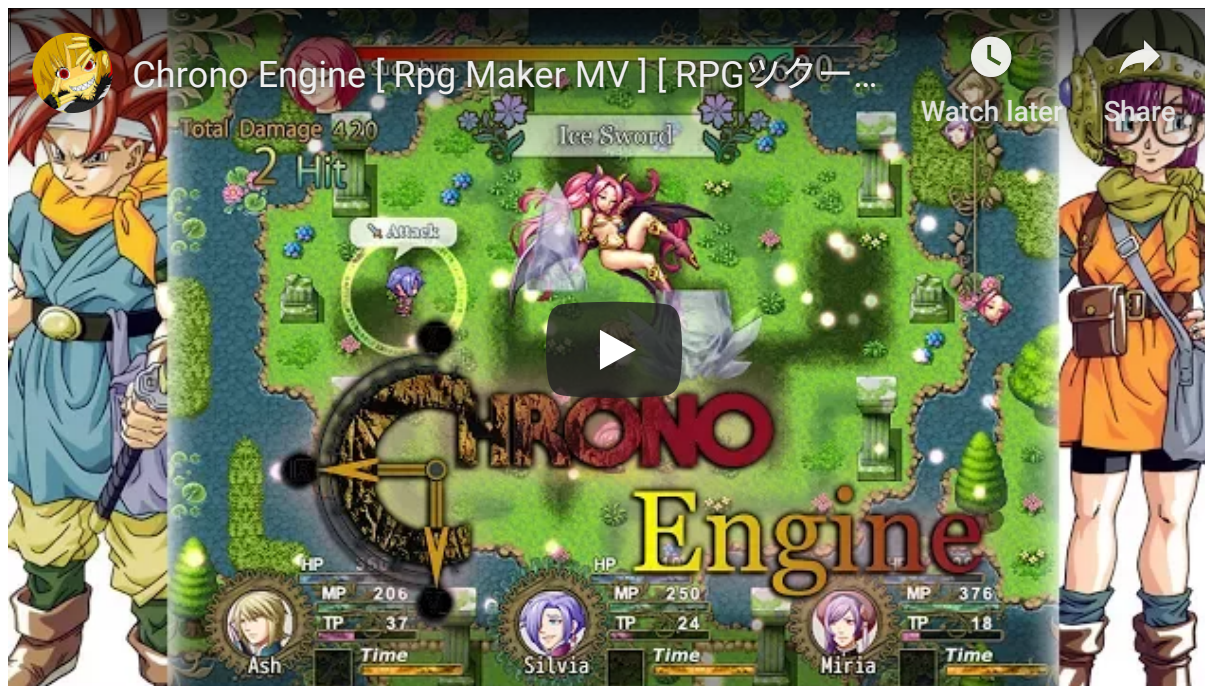
Moghunter

@moghunter1



(Frontal) Battle Camera plugin is now available for download. #RPGMakerMV #ツクール
MVatelierrgss.wordpress.com/rmv_frontal_ba...





Este plugin permite criar sistemas avançados utilizando eventos, tais como sistema de batalha em tempo real no mapa ou puzzles complexos de interação com eventos.

GRAPHICS ASSETS

As imagens do sistema deverão ser gravadas na pasta. [/img/chrono/](#)

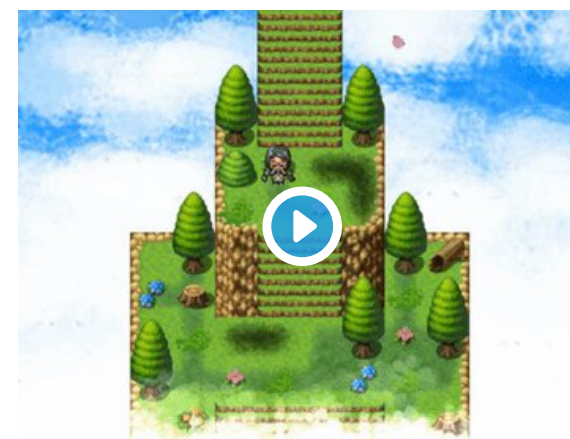
CHARACTER POSES

Feb 4, 2019



Moghunter
@moghunter1

Oh noooo, I am back...=/
Hey folks sorry for my long absence! I'm not dead...>_>
Well, I don't have much time to update or make new plugins, but I will try my best.
The first one is the Weather EX plugin. (updated to v3.0) [#RPGMakerMV](#) [#ツクール](#)
MVatelierrgss.wordpress.com/rmv-weather-ex/



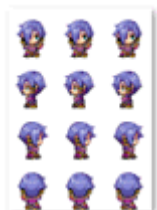
Dec 14, 2018



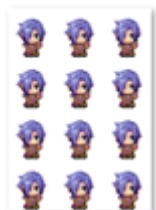
Moghunter
@moghunter1

Active Time Battle plugin is now available for download. [#RPGMakerMV](#) [#ツクール](#)
MVatelierrgss.wordpress.com/rmv-atb/





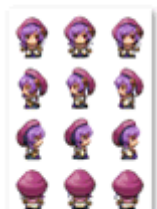
\$Hero02_Cast01



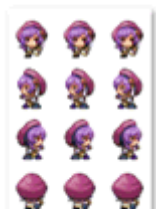
\$Hero02_Casting



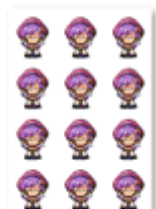
\$Hero02_Damage



\$Hero03



\$Hero03_Act01



\$Hero03_Act02

As poses de ação são definidas através dos sufixos. Para definir a imagem da pose basta colocar o nome da imagem do character mais o sufixo da pose.

Character_Name + **Suffix_Name**.png

As poses são definidas da seguinte forma.

- **DAMAGE**

É a pose do dano ou do personagem nocauteado.

Character_Name + **_Damage**.png

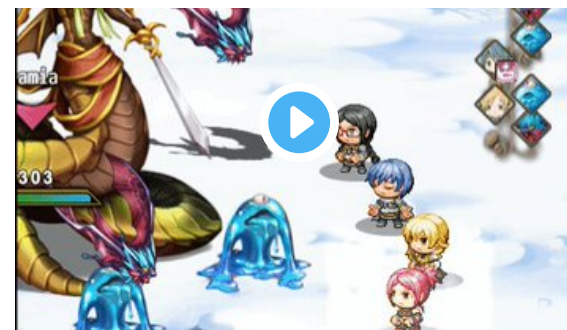
- **CASTING**

É a pose do personagem invocando a ação.

Character_Name + **_Casting**.png

- **VICTORY**

É a pose de vitória.

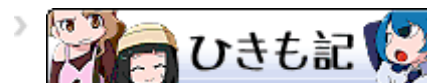
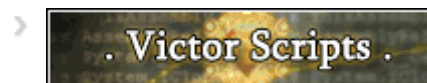


Feb 10, 2018

[Embed](#)

[View on Twitter](#)

MV PLUGINS (SITES)



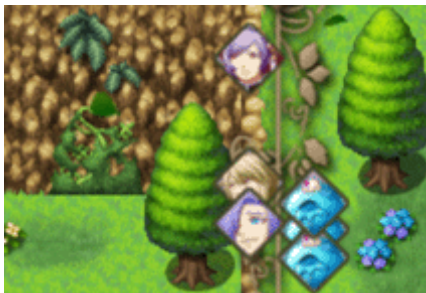
Character_Name + _Victory.png

- ACTION

É a pose do character executando a ação, o sufixo é definido através do evento da ação.

Character_Name + _ActionSuffix.png

ATB



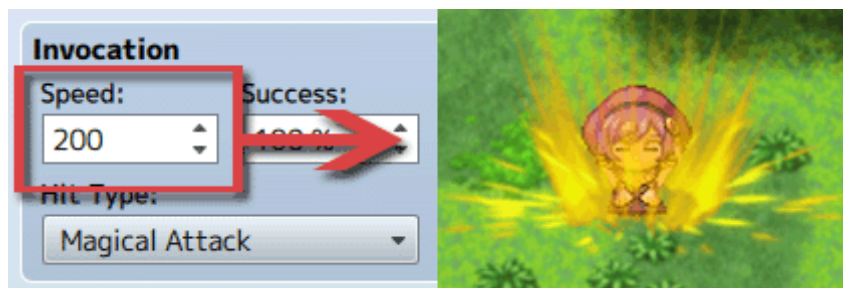
A velocidade do ATB é baseado na agilidade do battler e existem 3 modos ATB.

WAIT - Os ATB não é ativo durante a seleção de comandos.

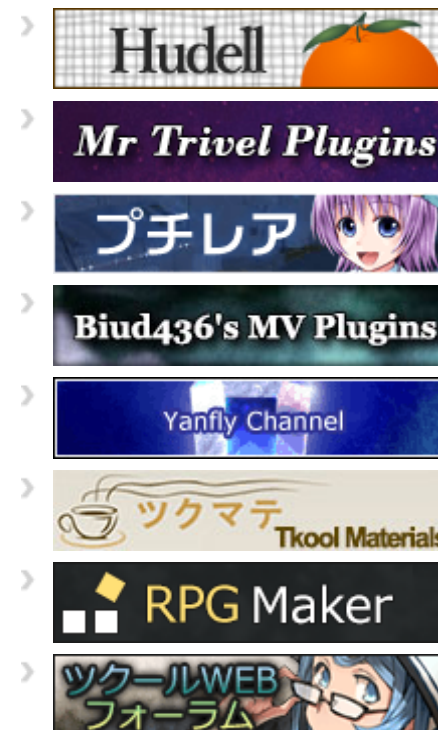
SEMI ACTIVE - O ATB não é ativo durante a seleção das ações e alvos.

FULL ACTIVE - O ATB é ativo o tempo todo.

CASTING TIME



Para definir o tempo de casting para ação basta definir um valor de SPEED diferente de zero.



YOUTUBE



SKILL / ITEM / WEAPON (NOTETAGS)

Note

Tool Id : 47
Cooperation Skill : 2 : 3

Tool Id : X

Define a ID do evento da ação. Esta ação será ativada ao utilizar a habilidade através do menu.

Cooperation Skill : X : X : X : ...

Define a ID dos personagens que serão necessários para ativar a ação.

SHIELD (NOTETAGS)

Shield Pose Suffix : NAME

Coloque este comentário para ativar a ação e definir o sufixo da imagem do escudo.

ACTORS & ENEMIES (NOTETAGS)

Note

Body Size : 2
Dead Switch Id : 12
Disable Knockback
Invulnerable Actions : 13,14,15,39,40

Dead Switch Id : X

Ativa uma switch após o inimigo morrer.

Advertisements



These Germans hearing aids are going viral
hearing-aid-advice

[REPORT THIS AD](#)

Dead Variable Id : X

Adiciona +1 na variável X após o inimigo morrer.

Dead Selfswitch Id : X

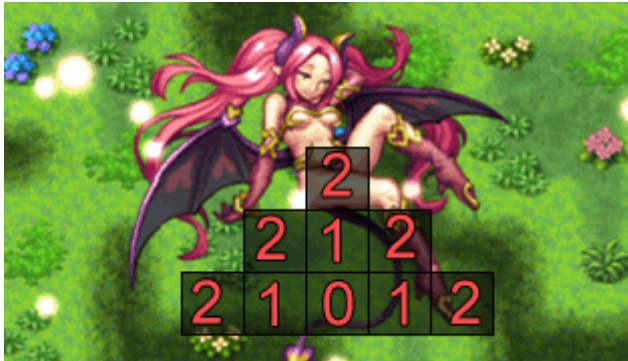
Ativa a selfswitch após o inimigo morrer. (A,B,C,D)

Disable Knockback

Desativa o Knockback do personagem.

Body Size : X

Define o tamanho da área de colisão do personagem.



Invulnerable Actions : X,X,X,X...

Deixa o inimigo invulnerável a certas ações.



State Icon Y-Axis : Y

Define uma posição fixa da altura do ícone das condições.

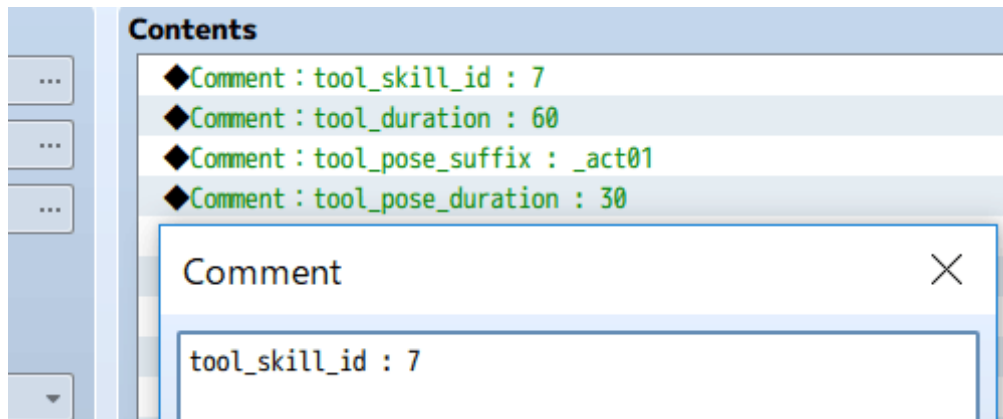
TOOL SYSTEM



Tool System é o sistema de interação de eventos, esses eventos são chamados Tool Events que são eventos que são ativados durante o jogo.

Esses Tool Events devem ser criados em um mapa pré determinado separado dos demais, por padrão a ID do mapa é 1, mas ela pode ser modificada.

TOOL EVENTS (COMMENTS)



Para definir os parâmetros de ação dos eventos utilize os comentários abaixo.

tool_item_id : ITEM_ID

Define o dano baseado no Item ID.

tool_skill_id : SKILL_ID

Define o dano baseado na Habilidade ID.

tool_item_cost : ITEM_ID

Ativa um custo de item para ação. (*Arco e flecha)

tool_duration : X

Definição da duração da ação.

tool_pose_suffix : NAME

Definição do sufixo da imagem do character ao utilizar a ação.

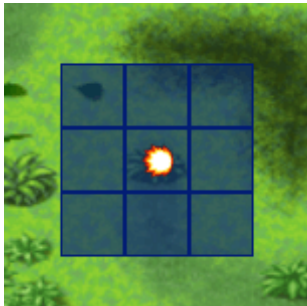
tool_pose_duration : X

Definição da duração da pose da ação.

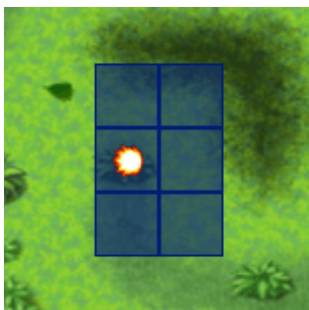
tool_area : MODE

Definição do tipo de área de impacto da ação.

square (Quadrado)



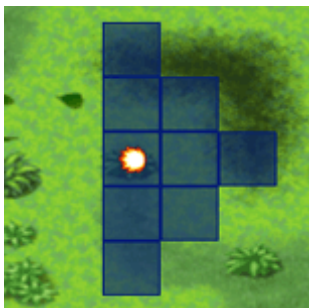
front_square (Metade do quadrado)



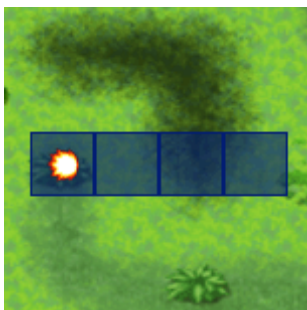
rhombus (Losango)



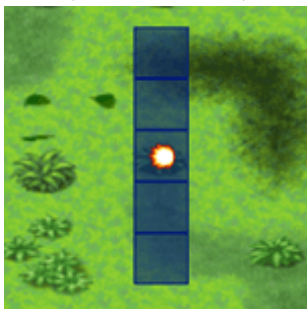
front_rhombus (Metade do losango)



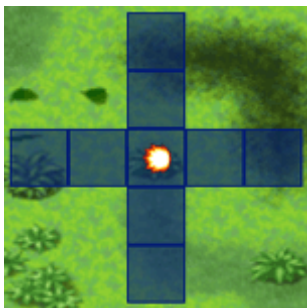
line (Linha Frontal)



wall (Linha Lateral)



cross (Cruz)



tool_range : X

- Definição do tamanho da área de colisão da ação.



tool_disable_collision

- Desativa a colisão do evento.

tool_wait_collision : X

- Define um tempo para ativar a colisão da ação.

tool_disable_piercing

- Desativa o modo atravessar o alvo.

tool_damage_all

- Causa dano em todos alvos, inimigos e aliados.

tool_position : MODE

Define a posição inicial da ação.

target - Seleção do alvo através do cursor.



user - Posição no usuário.



move_to_target - Faz o personagem ir até o alvo no modo Chrono.



tool_projectile

Faz a trajetória da ação ir do usuário até o alvo no modo Chrono. *(Bow/Guns)

tool_action_times : **TIMES** : **LAG_TIME**

Aciona a ação X vezes.

tool_multihit : LAG_TIME



Ativa o modo de multiplos acertos, o valor X é o tempo de colisão entre os acertos.

tool_chain_action : ACTION_ID

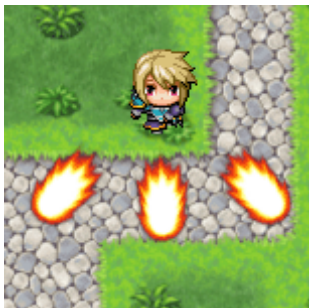
Ativa uma ação após o personagem terminar a primeira ação.

tool_chain_action_hit : ACTION_ID

Ativa uma ação quando a primeira ação acertar o alvo.

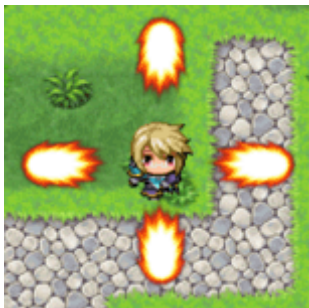
tool_three_directions

A ação é ativada em três direções.



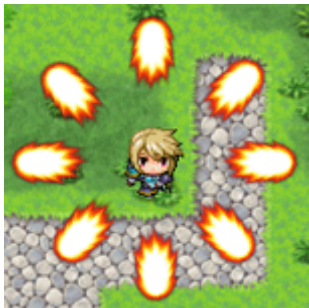
tool_four_directions

A ação é ativada em quatro direções.



tool_all_directions

A ação é ativada em todas as direções.



tool_knockback_duration : X

Tempo em que o alvo fica paralizado após o acerto.

tool_ignore_shield

A colisão ignora se o alvo está usando o escudo.

tool_shield_reflect

A ação é refletida quando o usuário está usando o escudo.

tool_unique

A ação é ativada apenas uma vez.

tool_diagonal

Permite que ação seja ativada na diagonal.

tool_diagonal_angle

O ângulo do sprite sera baseado na direção do evento.

tool_user_animation_id : X

Define uma animação no usuário ao ativar a ação.

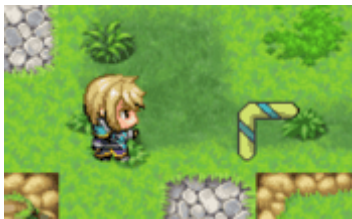
tool_cast_animation_id : X

Define uma animação no usuário durante a fase de invocação da ação.

tool_shake

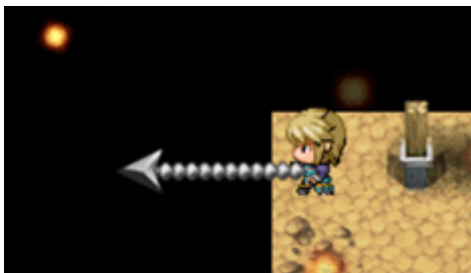
Faz a tela tremer ao acertar o alvo.

tool_boomerang : X



Ativa o modo boomerang, X é a distância da ação.

tool_hookshot : X



Ativa o modo hookshot, X é a distância da ação.

tool_ignore_knockback

- Permite a ação acertar o alvo independente do estado de knockback.

tool_combo : ACTION_ID : COMMAND_TYPE

- Será ativada uma ação diferente cada vez que o jogador pressionar o botão requerido.

COMMAND TYPE

- 0 Weapon Command
- 1 Skill Command
- 2 Item Command

tool_charge_attack : ACTION_ID : CHARGE_TIME

- A ação é ativada quando o jogador deixar pressionado o botão de ataque normal (Weapon Command)

PUZZLE EVENTS (COMMENTS)



collision_id : X

Define a ID da colisão do evento da ação. Quando o evento da ação colidir com este evento a página do evento será ativada.

collision_hookshot

Determina que este evento será um evento de colisão de hookshot.

ENEMY EVENTS (COMMENTS)



enemy_id : X

Define a ID do inimigo para este evento.

walk_nearby : X

Faz o evento andar no perímetro definido, essa função é útil para criar grupos de inimigos no modo Chrono.

event sensor : X

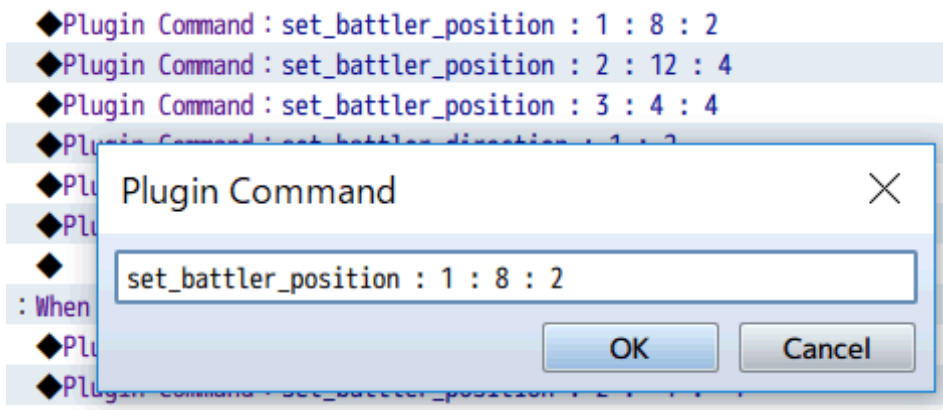
Define o alcance do sensor para ativar a página de ação.

Essa função requer o plugin [Event Sensor](#).

battle_sensor : X

Define o alcance do sensor para ativar a batalha no modo Chrono.

PLUGIN COMMANDS



chrono_mode : true

Ativa ou desativa o modo de batalha por turnos (Chrono), deixe “false” se deseja ativar o modo ABS.

atb_mode : Mode

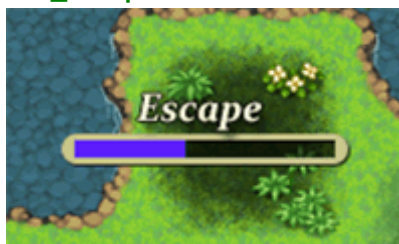
Definição do modo Active Time no modo Chrono.

0 - WAIT O ATB não é ativo durante a seleção de comandos.

1 - SEMI ACTIVE O ATB não é ativo durante a seleção da ação e inimigos.

2 - FULL ACTIVE O ATB é ativo o tempo todo.

can_escape : true



Ativa ou desativa o comando de fuga no modo Chrono.

set_battler_position : ACTOR_ID : X : Y

Define a posição X e Y do personagem no modo Chrono.

set_battler_direction : ACTOR_ID : X : Y

Define a direção do personagem no modo Chrono.

set_actor_skill : ACTOR_ID : TOOL_ID

Força equipar uma habilidade no personagem.

set_actor_item : ACTOR_ID : TOOL_ID

Força equipar um item no personagem.

action_commands : true

Ativa ou desativa todos os comandos de ação no modo ABS.

command_attack : true

Ativa ou desativa o comando de ataque no modo ABS.

command_shield : true

Ativa ou desativa o comando de escudo no modo ABS.

command_skill : true

Ativa ou desativa o comando de habilidade no modo ABS.

command_item : true

Ativa ou desativa o comando de item no modo ABS.

command_skill_window : true

Ativa ou desativa o menu de habilidades.

command_item_window : true

Ativa ou desativa o menu de items.

tool_item_visible : true

Ativa ou desativa a hud de items.

tool_skill_visible : true

Ativa ou desativa a hud de habilidade.

tool_weapon_visible : true

Ativa ou desativa a hud de armas.

tool_shield_visible : true

Ativa ou desativa a hud de escudo.

tool_shield_visible : true

Ativa ou desativa a hud de escudo.

boss_set_event_battler_id : X

Força ativar o medidor de HP no modo ABS, requer o plugin [Boss HP Meter](#).

tool_collision : true

Ativa ou desativa a colisão no evento da ação, útil para ações de mutiHits.

force_damage : Mode

Força o evento da ação causar dano no modo Chrono.

target - Dano apenas no alvo escolhido.

area - Dano nos alvos que estão no alcance da ação.

all - Dano em todos os alvos.

tool_turn_end

Força o turno terminar no modo Chrono.

CHARACTER SCRIPT COMMANDS

Contents	
◆Script	: this.actor(1).moveToTarget(-3,0,10,this.target(),true)
:	: this.actor(2).moveToTarget(3,0,10,this.target(),true)
:	: this.actor(3).moveToTarget(0,2,10,this.target(),true)
:	: this.actor(1).setDirection(6)
:	: this.actor(2).setDirection(4)
:	: this.actor(3).setDirection(8)
:	: this.actor(2).setPriorityType(2)
:	: this.actor(3).setPriorityType(2)
◆Script	: this.actor(1).setCharacterName("\$Hero01_Casting")
:	: this.actor(2).setCharacterName("\$Hero02_Casting")
:	: this.actor(3).setCharacterName("\$Hero03_Casting")
◆Wait	: 90 frames
◆Plugin Command	: tool_collision : true
◆Show Animation	: This Event, Delta Force 1 (Wait)

Subject Action / Movement

Os comandos devem ser utilizados para criar movimentos complexos de ação. Utilize os comandos abaixo através do comando chamar script.

SUBJECT (BASIC)

Esses são os comandos básicos para definir os character a serem utilizados.

this.user()

Definição do usuário da ação

this.target()

Definição do evento do alvo.

this.actor(ID)

Definição da ator baseado na ID, utilize este comando quando for criar movimentos nas cooperation skills.

this.toolEvent()

É o evento da Ação.

ACTIONS / MOVEMENTS

SUBJECT.setCharacterName("NAME")

Define uma imagem para o character.

SUBJECT.setDirection(X)

Define uma direção para o character. (2,4,6,8)

SUBJECT.setDirectionFix(true)

Ativa ou desativa a direção fixa.

SUBJECT.setWalkAnime(true)

Ativa ou desativa a animação de andar.

SUBJECT.setStepAnime(true)

Ativa ou desativa a animação de passos.

SUBJECT.setPriorityType(X)

Define a prioridade de imagem do character. (0,1,2)

SUBJECT.requestAnimation(X)

Ativa uma animação no character.

SUBJECT.moveForward()

Andar um passo para frente.

SUBJECT.moveBackward()

Andar um passo para traz.

SUBJECT.moveRandom()

Mover aleatoriamente.

SUBJECT.jump(X,Y)

Faz o character pular.

SUBJECT.moveToTarget(X,Y,H,S,T)

Faz o character mover até o alvo rapidamente ignorando a passabilidade.

X - X offset

Y - Y offset

H - Height (Jump Effect)

S - Subject

T - Through - Ignora a Passabilidade de inimigos e aliados.

SUBJECT.teleportToTarget(X,Y,S)

Faz o character teleportar até o alvo.

X - X offset

Y - Y offset

S - Subject

SUBJECT.teleportRandom(A)

Faz o character teleportar aleatoriamente.

A - Area

SUBJECT.teleportRandomX(A)

Faz o character teleportar aleatoriamente apenas na horizontal.

A - Area

SUBJECT.teleportRandomY(A)

Faz o character teleportar aleatoriamente apenas na vertical.

A - Area

SUBJECT.jumpBack(S,H)

Faz o character dar um passo para traz.

S - Numero de passos.

H - Altura.

SUBJECT.collision(false)

Ativa ou desativa a colisão do character.

SUBJECT.shieldMode(false)

Ativa ou desativa o modo escudo do character.

SUBJECT.setAngle(X)

Define o ângulo de imagem do sprite do character.

ABS SCRIPT COMMANDS

this.act(X)

Ativa uma ação no modo ABS, para ser usada nos eventos dos inimigos.

this.touchDamage(true)

Ativa ou desativa o dano por contato, apenas para os inimigos no modo ABS.

this.randomSwitches([X,X,X,X...])

Ativa Switches aleatórias que estão no array. As switches que não são selecionadas serão desativadas (OFF), essa função é útil para criar padrões de ações aleatórias dos inimigos no modo ABS.

HISTÓRICO

(2018/01/29)

Chrono CT (v1.1) - Correção dos plugins parameters não funcionarem.

(2017/11/01)

- Melhoria na performance do sistema.
- Adição do sistema de Combo. (ABS Mode)
- Adição do sistema de Charge (ABS Mode)
- Adição do sistema de Touch (Chrono Mode)
- Adição da função “ignoreKnockback”, que permite acertar o alvo mesmo quando ele está em estado atordoado/caído (knockback).

- Correção do bug dos itens ou habilidades de ação (ABS) serem usáveis no menu normal, agora é necessário adicionar a TAG “abs mode” para aparecerem no menu de ABS.

(2017/07/23)

ATB Hud (v1.2) - Adição do ícone de habilidades.

Enemy HP (v1.1) - Correção dos plugins parameters não estarem funcionando.

(2017/07/08)

ATB Hud (v1.1) - Correção dos plugins parameters não estarem funcionando.

Tool Hud (v1.1) - Correção dos plugins parameters não estarem funcionando.

Advertisements



These Germans hearing aids are going viral
hearing-aid-advice

REPORT THIS AD



These Germans hearing aids are going viral
hearing-aid-advice

REPORT THIS AD

Share this:



Twitter

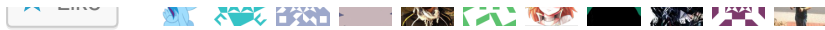


Facebook 8



Like





11 bloggers like this.



[Create a free website or blog at WordPress.com.](#)