MV/MZ Parameter erhöhen, senken und mehr!

Table Of Contents

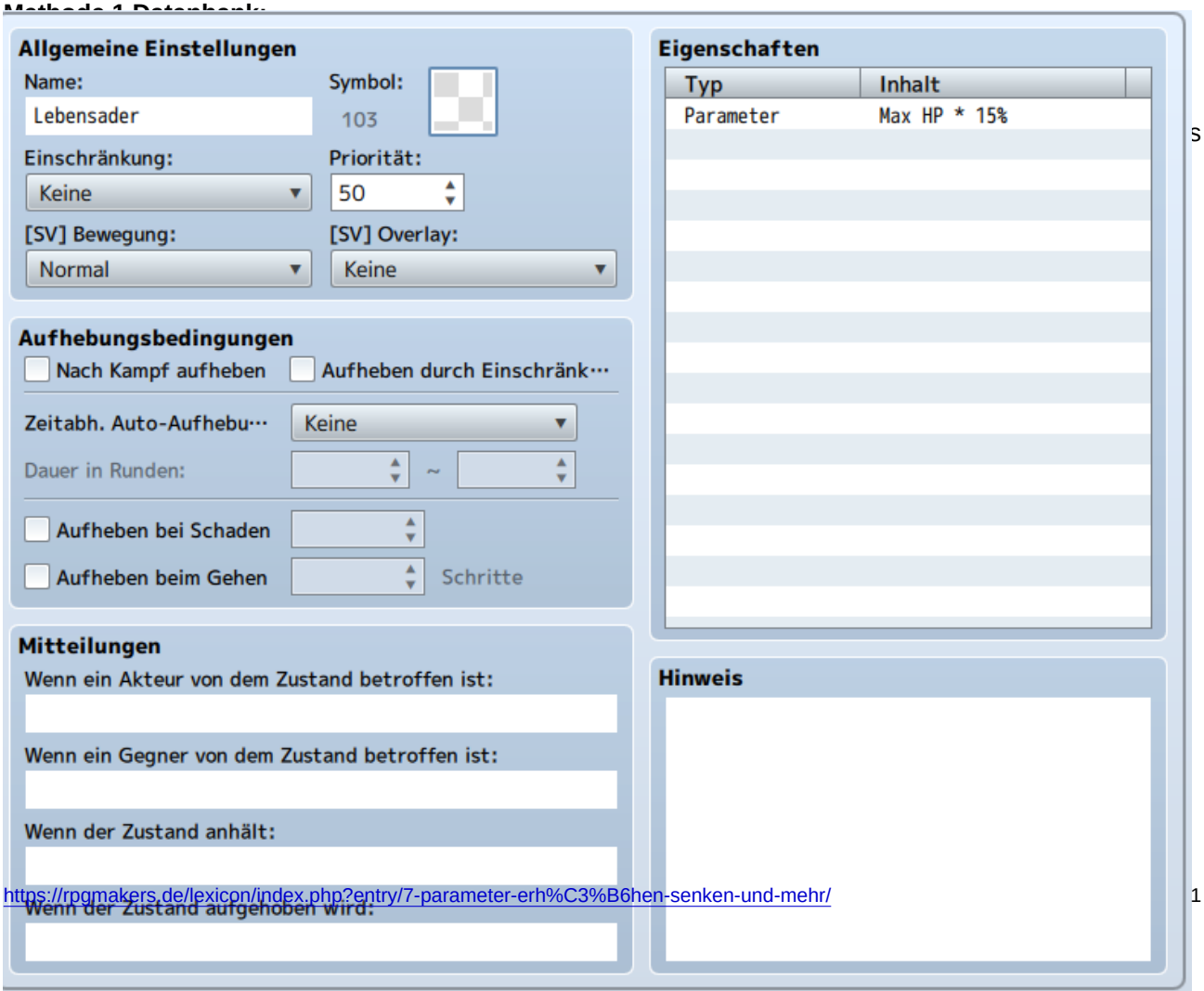
- 1 Methoden zum Zugriff
- 2 Direktes Beispiel: Max-HP erhöhen
- 3 3. Dynamische Anpassung mit Variablen
- 4 Anwendung über Gegenstände oder Rüstungen
  - 4.1 Ohne Plugins
- 5 Temporäre Änderungen
- 6 Rückgängig machen
- 7 Anwendung mit Events

Hier möchte ich euch zeigen, wie ihr eure Parameter HP, MP, Angriff usw. im Spiel erhöhen könnte und welche Möglichkeiten es euch bieten kann.

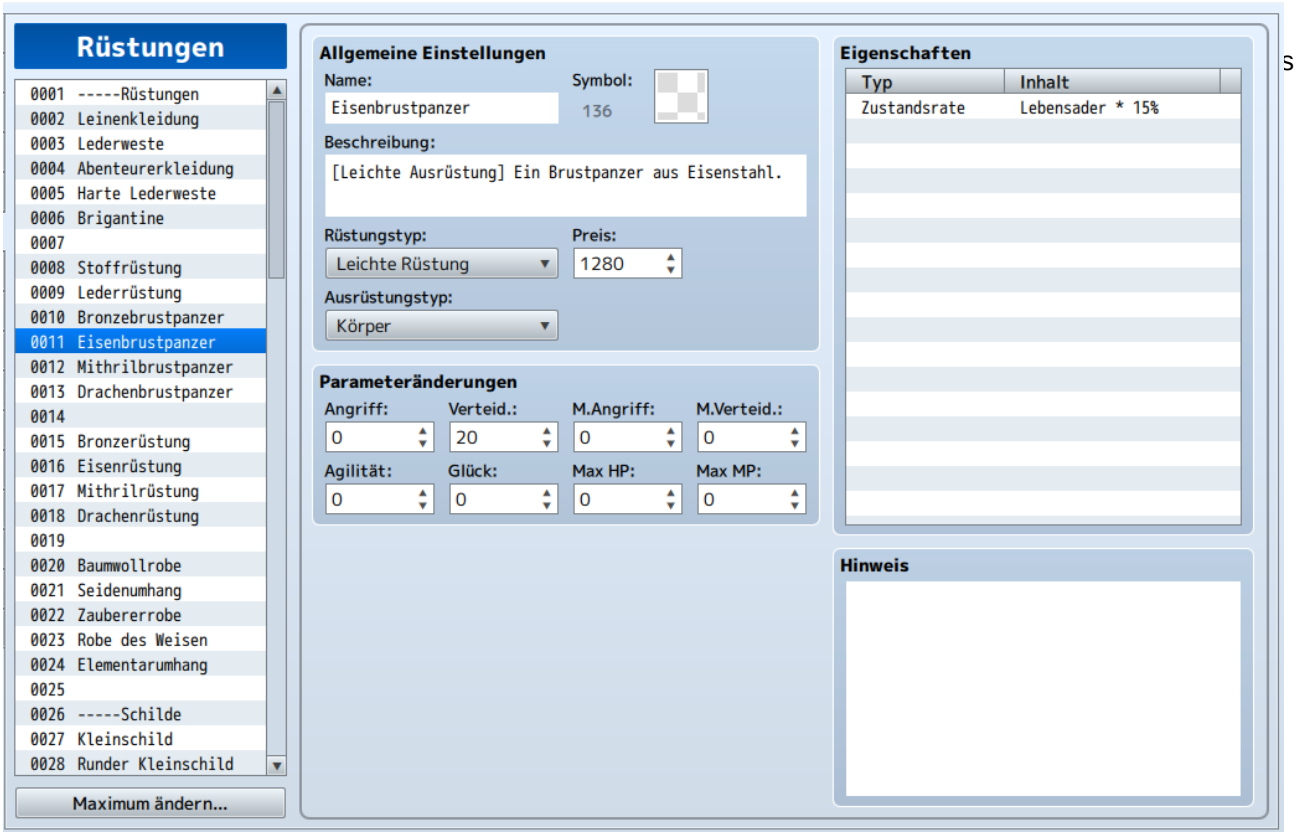
Es gibt mehrere Wege wie man das machen kann über die Datenbank oder über Skript Calls.

Ich fange mal mit der Datenbank an, da das für jeden nutzbar ist und diese Methode zu 100% auch im RPG Maker MV geht.

Methode 1 Datenbank:



Da ich möchte, dass der Skill auf außerhalb des Kampfes aktiv bleibt, habe ich nirgendwo ein Harken gemacht.
Auf der rechten Seite könnt ihr eure Sachen wir ihr mit dem Skill machen wollt auswählen. Was die alle machen, werde ich noch in einem Extrabeitrag erklären.
In meinem Fall will ich das der passive Effekt ist, dass die Max HP um 15% angehoben werden.



Damit bekommt der Träger dann 15% mehr maximal Leben.

Recht einfach und kann wirklich jeder nach machen.

Leider kann das schnell recht langweilig werden, daher gibt es von mir noch eine weitere Methode, die etwas mehr Dynamik ins Spiel bringen kann.

Methode 2 Skript Call:

Zugriff auf die Parameter eines Charakters

Die Parameter eines Charakters sind in der **$gameActors**-Datenstruktur gespeichert. Jeder Parameter hat eine spezifische ID, die du über die entsprechenden Methoden manipulieren kannst.

Beispiel für Parameter-IDs:

- **0:** Max-HP (MHP)
- **1:** Max-MP (MMP)
- **2:** Angriff (ATK)
- **3:** Verteidigung (DEF)
- **4:** Magie (MAT)
- **5:** Magische Verteidigung (MDF)
- **6:** Beweglichkeit (AGI)
- **7:** Glück (LUK)

1 Methoden zum Zugriff

- **Grundwert ändern:** `$gameActors.actor(ID).addParam(paramId, value);`
  Fügt dem Parameter `paramId` des Akteurs mit der ID `ID` den Wert `value` hinzu.
- **Aktuellen Wert auslesen:**
  `$gameActors.actor(ID).param(paramId);`

2 Direktes Beispiel: Max-HP erhöhen

Angenommen, du möchtest dem Charakter mit der ID `1` **20 Punkte** zu den Max-HP hinzufügen:
`$gameActors.actor(1).addParam(0, 20);`
Effekt:

- Die Max-HP des Charakters **1** werden dauerhaft um **20 Punkte** erhöht.

3 3. Dynamische Anpassung mit Variablen

Du kannst auch Werte basierend auf Variablen dynamisch ändern:

```
let bonus = $gameVariables.value(20); // Wert der Variable 20
$gameActors.actor(1).addParam(0, bonus); // Bonus zu Max-HP hinzufügen
```

Effekt:

- Der Wert der Variablen **20** wird als Bonus zu den Max-HP des Charakters hinzugefügt.

4 Anwendung über Gegenstände oder Rüstungen

4.1 Ohne Plugins

Du kannst direkt im **Effektbereich** eines Gegenstands oder einer Rüstung ein Skript verwenden, um Parameter anzupassen.

Beispiel: Item-Effekt

1. Erstelle ein neues Item in der **Datenbank ? Gegenstände**.
2. Im Bereich **Effekte ? Andere ? Skript**, füge Folgendes ein:

```
let bonus = $gameVariables.value(20); // Dynamischer Bonus
$gameActors.actor(1).addParam(0, bonus); // Max-HP erhöhen
```

Effekt:
Wenn das Item verwendet wird, erhöht sich die Max-HP des Charakters um den Wert der Variable.

5 Temporäre Änderungen

Wenn die Anpassung **vorübergehend** sein soll (z. B. nur bei aktiver Ausrüstung):

```
$gameActors.actor(1)._paramPlus[0] += 20; // Temporäre Erhöhung
```
Sobald der Bonus entfernt werden soll:

```
$gameActors.actor(1)._paramPlus[0] -= 20;
```

Max-HP um den Wert einer Variablen erhöhen

Wenn du möchtest, dass die Max-HP des Charakters um den Wert von **Variable 20** erhöht werden, kannst du Folgendes verwenden:

```
$gameActors.actor(1)._paramPlus[0] += $gameVariables.value(20);
```
Erklärung:

- `$gameActors.actor(1)`: Greift auf den Akteur mit der ID **1** zu.
- `_paramPlus[0]`: Manipuliert den Max-HP-Wert (0 steht für Max-HP).
- `$gameVariables.value(20)`: Holt den aktuellen Wert der Variable **20**.

Effekt:
Die Max-HP des Charakters werden um den Wert der **Variable 20** erhöht.

6 Rückgängig machen

Falls du den Bonus später wieder entfernen möchtest (z. B. wenn eine Rüstung abgelegt wird oder ein Effekt endet), verwendest du den gleichen Ansatz, aber ziehst den Wert ab:

```
$gameActors.actor(1)._paramPlus[0] -= $gameVariables.value(20);
```

7 Anwendung mit Events

- **Variable festlegen:**
  Lege den Wert der Variable, der die Max-HP bestimmt, in einem Event fest:
  - **Befehl:** `Variable ändern ? ID 20 ? Wert festlegen: 50` (oder ein anderer Wert).
- **Parameter erhöhen:**
  Verwende das Skript als Teil eines Ereignisbefehls:

```
$gameActors.actor(1)._paramPlus[0] += $gameVariables.value(20);
```
Parameter entfernen (falls notwendig):
Um den Bonus wieder zu entfernen:

```
$gameActors.actor(1)._paramPlus[0] -= $gameVariables.value(20);
```

Das ist jetzt etwas umfangreicher und kann für mehr Dynamik im Spiel sorgen, ohne Plugins zu nutzen.

Ich habe diese Methode noch nicht im RPG Maker MV getestet.

Viel Spaß damit, ich bin gespannt was ihr daraus macht.