



# OSSL REQUIREMENTS

## ⚠ ATENÇÃO: ATIVANDO AS FUNÇÕES OSSL PARA BLOODMOON

Para garantir o bom funcionamento dos sistemas BloodMoon (teletransporte, animações, notecards, etc.), você deve ativar certas funções OpenSimulator (OSSL).

Se essas funções não estiverem habilitadas, os recursos principais do BloodMoon não funcionarão corretamente.

### PARÂMETROS A SEREM ATIVADOS NO ARQUIVO `osslenable.ini`

Aqui estão os ajustes essenciais para modificar para que BloodMoon funcione corretamente:

#### [OSSL]

# Ativar as funções OSSL necessárias para o BloodMoon

AllowOSFunctions = true

# Permitir a criação de notecards e animações

Allow\_osMakeNotecard = true # Permite a criação de notecards para todos os avatares

Allow\_osAvatarPlayAnimation = true # Permite que os avatares reproduzam animações

Allow\_osAvatarStopAnimation = true # Permite parar as animações

# Permitir o teletransporte dos avatares

Allow\_osTeleportOwner = true # Permite que todos os avatares se teletransportem, não apenas Estate Manager e Owner

...

### EXPLICAÇÃO DOS PARÂMETROS

#### 1. \*\*`AllowOSFunctions = true`\*\*

Habilita todas as funções OSSL necessárias para que o BloodMoon funcione corretamente na sua região.

#### 2. \*\*`Allow\_osMakeNotecard = true`\*\*

Permite a \*\*criação de notecards\*\* (por exemplo, para armazenar o UUID do avatar). Isso é essencial para monitorar as informações no BloodMoon.

#### 3. \*\*`Allow\_osAvatarPlayAnimation = true`\*\*

Permite que os avatares \*\*reproduzam animações\*\* (por exemplo, para ataques ou transformações no BloodMoon).

#### 4. \*\*`Allow\_osAvatarStopAnimation = true`\*\*

Permite que os avatares \*\*parem as animações\*\* depois que as ações forem concluídas (como um ataque ou transformação em vampiro).

#### 5. \*\*`Allow\_osTeleportOwner = true`\*\*

Permite que \*\*todos os avatares\*\* (não apenas Estate Manager ou Estate Owner) se \*\*teletransportem\*\* com base nas ações do BloodMoon (esperas, movimentos, ataques).

Obrigado por jogar BloodMoon!

Aproveite a noite. 🌙 💢

