Оглавление

[В. Как фиксить туннели? (когда маршрут пехотинца изображает что-то невообразимое, например путь в виде дуги вместо прямой или на край карты): 2](#_Toc523287005)

[В. Проблемы с локализацией: 2](#_Toc523287006)

[В. У меня пути какие-то кривые у солдат, как они работают? 2](#_Toc523287007)

[В. Как правильно располагать в провинции юнита, порт, город, название? 2](#_Toc523287008)

[В. Насяльника, а почему ты ругаешься на кривую структуру кода, все же понятно написано и работает? 3](#_Toc523287009)

[В. Как правильно фиксить русские названия названия столиц, лидеров восстаний и т.п.? 4](#_Toc523287010)

[В. Где смотреть комманды, которые доступны в игре? 5](#_Toc523287011)

В. Как фиксить туннели? (когда маршрут пехотинца изображает что-то невообразимое, например путь в виде дуги вместо прямой или на край карты):  
  
Берем файл STT\_E\map\positions.txt и удаляем там провки, которые могут вызывать проблемы, удобно поиском по “3026={“, запускаем игру с ключом **–nudge** и в главном меню видим новую кнопку, проставляем параметры позиций в провке по вашему усмотрению т.к. удаленные провы настроились автоматически. **Не забудьте!!!** забрать свой файл итоговый: Documents\Paradox Interactive\Europa Universalis IV\map\positions.txt и положить его в мод.

В. Проблемы с локализацией:

1 случай) SLAVA\_UKRAINE – игра не видит перевод, скорее всего проблема в файле локализации  
2 случай) Р..р..р..р.. – в файле, откуда взято это имя используется неверная кодировка. Верная – ANSI она же Win1251 или CP1251.

3 случай) Aíãëèécêèé – включен лайт переводчик, если нет, то точнее шрифты от него где-то у вас.

4 случай) квадраты или ??????? – в файле уже стерлась информация об имени после многочисленных манипуляций, начинай заново.

В. У меня пути какие-то кривые у солдат, как они работают?

Вкратце путь выглядит так: место стояния юнита --> место границы между провами --> место стояния юнита. Нагляднее на скрине синей линией:

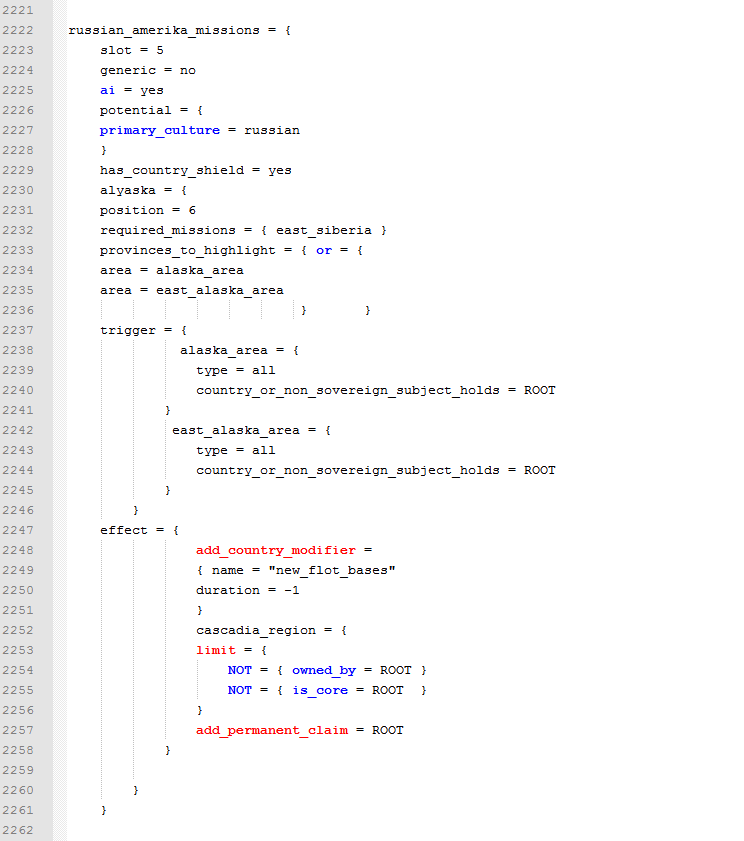
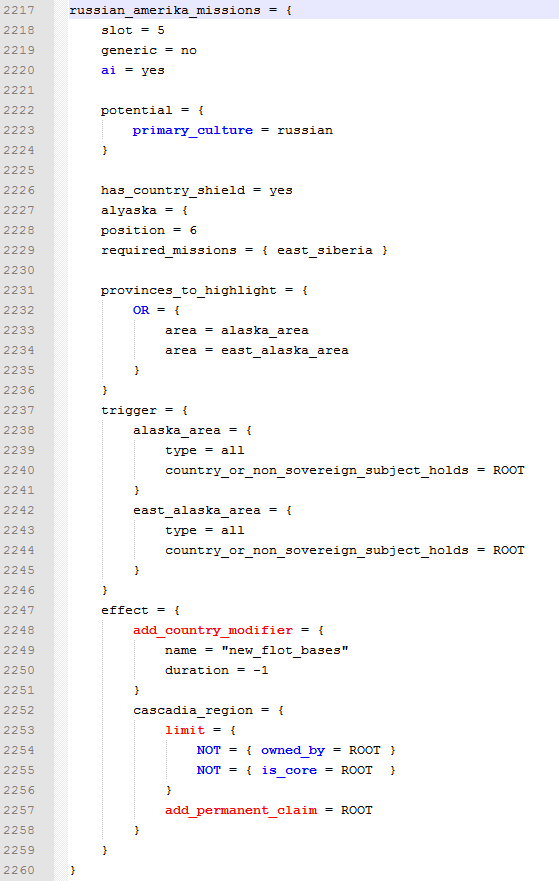


В. Как правильно располагать в провинции юнита, порт, город, название?

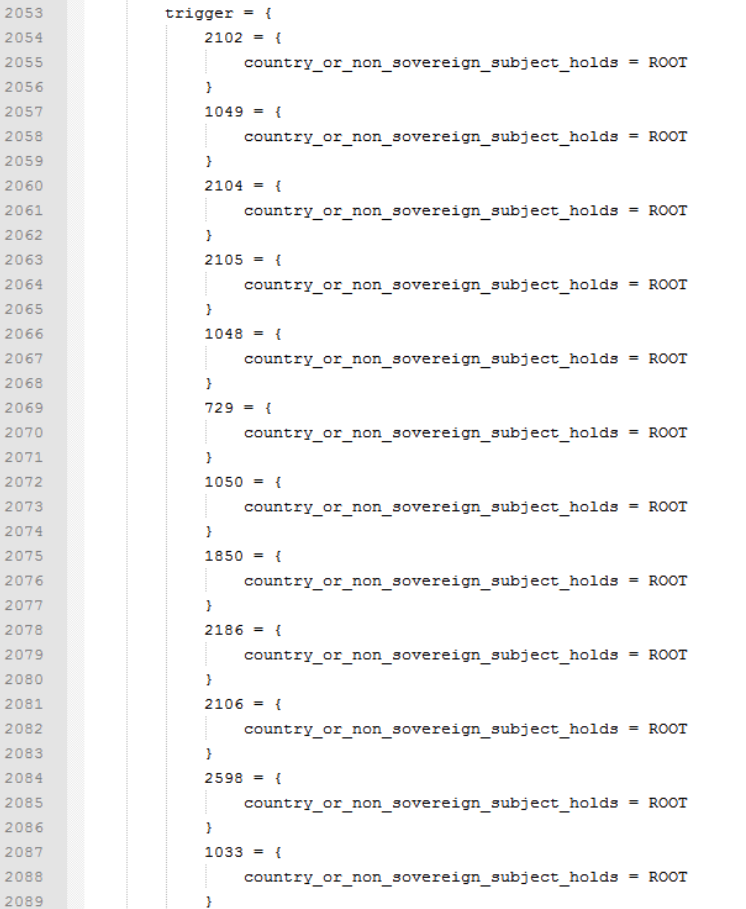
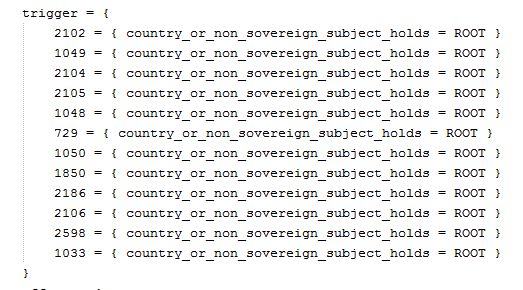
Юнита однозначно в центр провки, именно в его местоположение будет идти стрелка пути.   
Название в нуле искривляется автоматически, но если он не совмещается с другими объектами, то изменяем его вручную.  
Город чисто по эстетике, а порт на удалении от юнита т.к. иначе выбрать флот у вас не выйдет. Особенно это заметно у нерадивых мододелов, которые делают слишком мелкие провы.

В. Насяльника, а почему ты ругаешься на кривую структуру кода, все же понятно написано и работает?

Только для того, чтобы быстро читать код, левый осилю за 5 сек, правый за 15 минимум. А ведь это на 300% потраченного времени дороже!!! Очень легко ошибиться в них, например вы все заметили OR?? К тому же подобное оформление ничем не отличается допустим от плевка официанта в ваше блюдо.

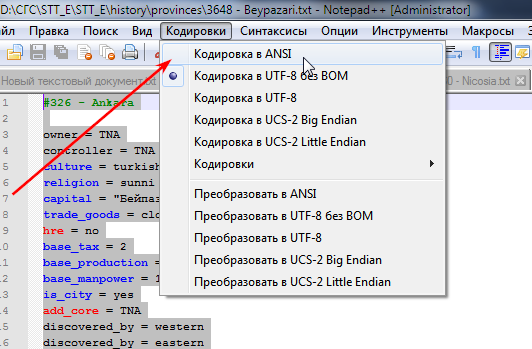


Также, если скобок куча, но там всего одно вложение, текст лучше сократить:



В. Как правильно фиксить русские названия названия столиц, лидеров восстаний и т.п.?

EZ  
  
Смотрим через debug\_mode название провки, открываем файл, CTRL+A, CTRL+C, выставить кодировку ANSI, CTRL+V, CTRL+S, закрыть файл.



Точно также фиксится такая шняга во всех прочих файлах, например названия правителей стран в файлах истории страны или решений.

В. Где смотреть комманды, которые доступны в игре?

Effects: <https://eu4.paradoxwikis.com/Commands>

Triggers: <https://eu4.paradoxwikis.com/Conditions>

Modifier: <https://eu4.paradoxwikis.com/Modifier_list>

Scopes: <https://eu4.paradoxwikis.com/Scopes> - например OR, every\_country

Переменные: <https://eu4.paradoxwikis.com/Variables>

Перевод: <https://eu4.paradoxwikis.com/Localisation>

Украшения перевода: <https://eu4.paradoxwikis.com/Customizable_localization> - например «Занял(а)»