Оглавление

[В. Как фиксить туннели? (когда маршрут пехотинца изображает что-то невообразимое, например путь в виде дуги вместо прямой или на край карты): 2](#_Toc519392493)

[В. Проблемы с локализацией: 2](#_Toc519392494)

[В. У меня пути какие-то кривые у солдат, как они работают? 2](#_Toc519392495)

[В. Как правильно располагать в провинции юнита, порт, город, название? 2](#_Toc519392496)

[В. Насяльника, а почему ты ругаешься на кривую структуру кода, все же понятно написано и работает? 3](#_Toc519392497)

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:

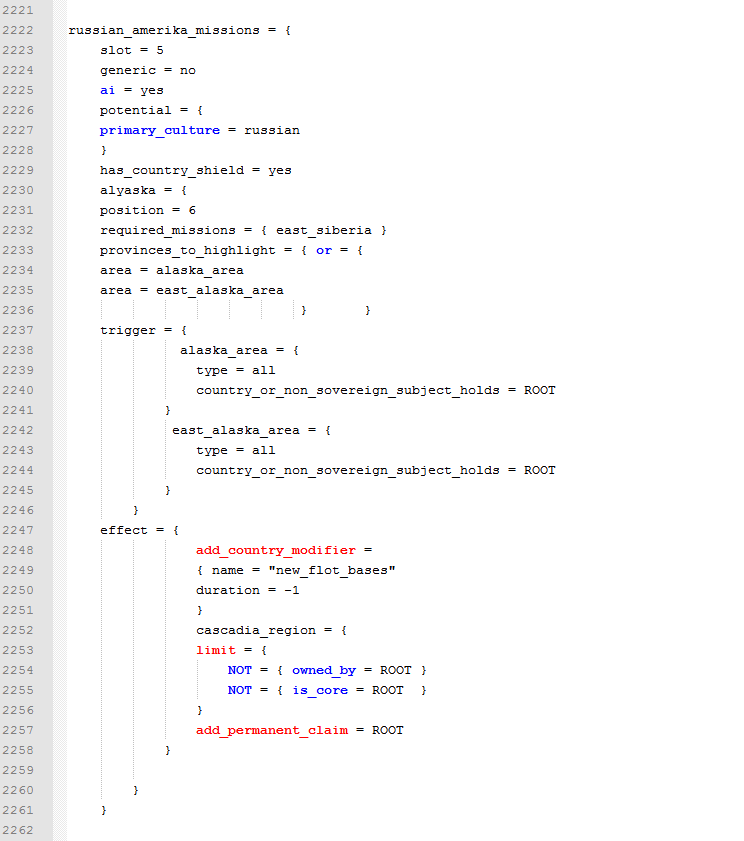
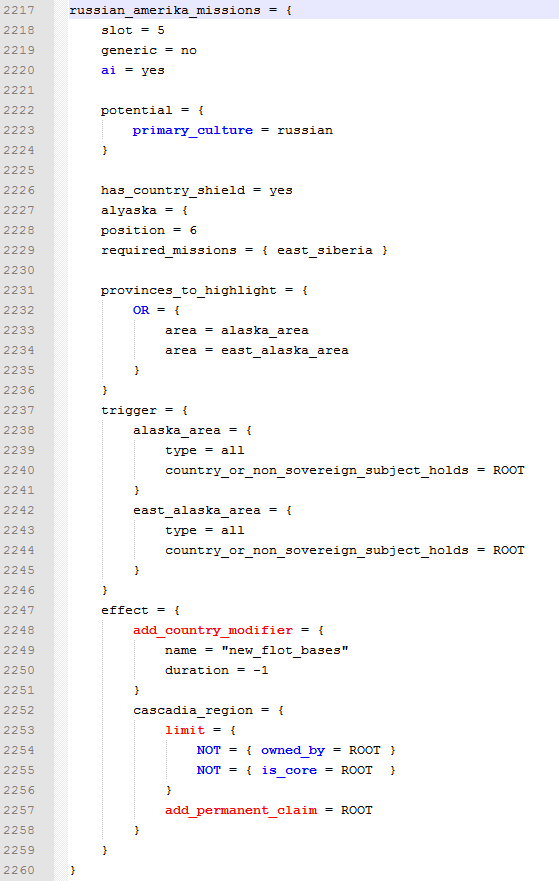


В. Как правильно располагать в провинции юнита, порт, город, название?

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:

