

Referencia CKS

Español ▼

▼ point

Un punto en dos dimensiones (ejes x e y), algunos métodos permiten manipularlo como un vector.

Propiedades

`point*::x: int*`

Sin descripción todavía.

`point::x: int`

Sin descripción todavía.

`point*::y: int*`

Sin descripción todavía.

`point::y: int`

Sin descripción todavía.

Métodos

`point::ClampToMap(): point`

Sin descripción todavía.

`point::Dist(number: point): int`

Sin descripción todavía.

`point::GetGAIKA(): GAIKA`

Sin descripción todavía.

`point::InRect(number: rect): bool`

Sin descripción todavía.

`point*::IntoRect(number: rect): void`

Sin descripción todavía.

`point::Len(): int`

Sin descripción todavía.

`point*::Rot(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`point*::Set(number: int, number: int): point`

Sin descripción todavía.

`point*::SetLen(number: int): void`

Sin descripción todavía.

▼ **rect**

Sin descripción todavía.

Propiedades

rect::bottom: int

Sin descripción todavía.

.....
rect*::bottom: int*

Sin descripción todavía.

.....
rect::height: int

Sin descripción todavía.

.....
rect::left: int

Sin descripción todavía.

.....
rect*::left: int*

Sin descripción todavía.

.....
rect::right: int

Sin descripción todavía.

.....
rect*::right: int*

Sin descripción todavía.

.....
rect::top: int

Sin descripción todavía.

.....
rect*::top: int*

Sin descripción todavía.

.....
rect::width: int

Sin descripción todavía.

Métodos

rect::Center(): point

Sin descripción todavía.

.....
rect*::Set(number: int, number: int, number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

▼ **IntArray**

Sin descripción todavía.

Propiedades

IntArray*::size: int

Sin descripción todavía.

.....

Métodos

IntArray*::find(number: int): int

Sin descripción todavía.

.....

IntArray*::resize(number: int): void

Sin descripción todavía.

▼ StrArray

Sin descripción todavía.

Propiedades

StrArray*::size: int

Sin descripción todavía.

.....

Métodos

StrArray*::find(number: str): int

Sin descripción todavía.

.....

StrArray*::resize(number: int): void

Sin descripción todavía.

▼ StrMap

Sin descripción todavía.

Propiedades

StrMap*::size: int

Sin descripción todavía.

.....

Métodos

StrMap*::erase(number: str): void

Sin descripción todavía.

.....

StrMap*::exists(number: str): bool

Sin descripción todavía.

▼ Obj

Sin descripción todavía.

Propiedades

Obj::LastSelectionTime: int

Sin descripción todavía.

Obj::armor_pierce: int

Sin descripción todavía.

Obj::armor_slash: int

Sin descripción todavía.

Obj::attack: int

Sin descripción todavía.

Obj::class: str

Sin descripción todavía.

Obj::cmddelay: int

Sin descripción todavía.

Obj::command: str

Sin descripción todavía.

Obj::damage: int

Sin descripción todavía.

Obj::damage_type: int

Sin descripción todavía.

Obj::free_item_slots: int

Sin descripción todavía.

Obj::health: int

Sin descripción todavía.

Obj::item_count: int

Sin descripción todavía.

Obj::items_count: int

Sin descripción todavía.

Obj::max_items: int

Sin descripción todavía.

Obj::maxhealth: int

Sin descripción todavía.

Obj::maxstamina: int

Sin descripción todavía.

Obj::min_range: int

Sin descripción todavía.

Obj::name: str

Sin descripción todavía.

Obj::player: int

Sin descripción todavía.

Obj::pos: point

Sin descripción todavía.

Obj::posRH: point

Sin descripción todavía.

Obj::race: int

Sin descripción todavía.

Obj::raceStr: str

Sin descripción todavía.

Obj::raceStrPref: str

Sin descripción todavía.

Obj::raceStrPrefLow: str

Sin descripción todavía.

Obj::radius: int

Sin descripción todavía.

Obj::range: int

Sin descripción todavía.

Obj::sight: int

Sin descripción todavía.

Obj::stamina: int

Sin descripción todavía.

Métodos

Obj::AddCommand(number: bool, number: str): void

Sin descripción todavía.

Obj::AddCommand(number: bool, number: str, number: point): void

Sin descripción todavía.

Obj::AddCommand(number: bool, number: str, number: Obj): void

Sin descripción todavía.

Obj::AddItem(number: str): bool

Sin descripción todavía.

Obj::AddToGroup(number: str): void

Sin descripción todavía.

Obj::AddToStoreBin(): void

Sin descripción todavía.

Obj::AsBarrack(): Barrack

Sin descripción todavía.

Obj::AsBuilding(): Building

Sin descripción todavía.

Obj::AsCatapult(): Catapult

Sin descripción todavía.

Obj::AsDruid(): Druid

Sin descripción todavía.

Obj::AsFlying(): Flying

Sin descripción todavía.

Obj::AsGate(): Gate

Sin descripción todavía.

Obj::AsGhost(): Ghost

Sin descripción todavía.

Obj::AsHero(): Hero

Sin descripción todavía.

Obj::AsItemHolder(): ItemHolder

Sin descripción todavía.

Obj::AsSacrifice(): Sacrifice

Sin descripción todavía.

Obj::AsShip(): Ship

Sin descripción todavía.

Obj::AsTeleport(): Teleport

Sin descripción todavía.

Obj::AsTower(): Tower

Sin descripción todavía.

Obj::AsUnit(): Unit

Sin descripción todavía.

Obj::AsWagon(): Wagon

Sin descripción todavía.

Obj::CanAttack(number: Obj): bool

Sin descripción todavía.

```
Obj::CanSee(number: Obj): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj*::Clear(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::ClearCommands(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::ClipDestToMap(number: point): point
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::CmdCount(): int
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::CmdCount(number: str): int
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::CmdDisable(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::CmdEnable(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::command(number: int): str
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::CoverOfMercyAction(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::Damage(number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::Deselect(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::Deselect(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::DistTo(number: point): int
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::DistTo(number: Obj): int
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::DropItem(number: Item, number: point): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::Erase(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::ExchangeItem(number: Item, number: str): bool
```

Sin descripción todavía.

Obj::ExecCmd(number: str, number: point, number: Obj, number: bool): void

Sin descripción todavía.

Obj::ExecDefaultCmd(number: point, number: Obj, number: bool, number: bool): void

Sin descripción todavía.

Obj::Face(number: point): void

Sin descripción todavía.

Obj::FindItem(number: str): Item

Sin descripción todavía.

Obj::GetAnim(): int

Sin descripción todavía.

Obj::GetAnimTime(number: int): int

Sin descripción todavía.

Obj::GetCmdEnable(): bool

Sin descripción todavía.

Obj::GetDebug(): bool

Sin descripción todavía.

Obj::GetDir(): point

Sin descripción todavía.

Obj::GetItem(number: int): Item

Sin descripción todavía.

Obj::GetItemIndex(number: Item): int

Sin descripción todavía.

Obj::GetStaminaDecTime(): int

Sin descripción todavía.

Obj::GiveItem(number: Item, number: Obj): bool

Sin descripción todavía.

Obj::HasItem(number: str): bool

Sin descripción todavía.

Obj::Heal(number: int): void

Sin descripción todavía.

Obj::HealStamina(number: int): void

Sin descripción todavía.

Obj::IsAlive(): bool

Sin descripción todavía.


```
Obj::IsDead(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsEnemy(number: Obj): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsGate(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsHeirOf(number: str): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsInGroup(number: str): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsInState(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsMilitary(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsPeaceful(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsPeasant(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsPeasantAmbient(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsRam(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsRanged(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsReligious(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsSentry(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsValid(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsValidCaptureTarget(number: Obj): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsValidTarget(number: Obj): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::IsVisible(): bool
```

Sin descripción todavía.

Obj::IsWaterUnit(): bool

Sin descripción todavía.

Obj::KillCommand(): void

Sin descripción todavía.

Obj::LSA(): int

Sin descripción todavía.

Obj::MagicActionEnd(): void

Sin descripción todavía.

Obj::MistAction(number: int): void

Sin descripción todavía.

Obj::OpenItemHolder(number: ItemHolder): bool

Sin descripción todavía.

Obj::PlayAnim(number: int, number: point): void

Sin descripción todavía.

Obj::PlaySound(number: str): void

Sin descripción todavía.

Obj::pr(number: str): void

Sin descripción todavía.

Obj::pr(number: int): void

Sin descripción todavía.

Obj::pr(number: Obj): void

Sin descripción todavía.

Obj::Progress(): void

Sin descripción todavía.

Obj::Progress(number: int): void

Sin descripción todavía.

Obj::PutItem(number: Item, number: ItemHolder): bool

Sin descripción todavía.

Obj::RemoveAllItems(): void

Sin descripción todavía.

Obj::RemoveFromAllGroups(): void

Sin descripción todavía.

Obj::RemoveFromGroup(number: str): void

Sin descripción todavía.

Obj::RemoveFromStoreBin(): void

Sin descripción todavía.

Obj::RemoveItem(number: int): void

Sin descripción todavía.

Obj::RemoveItem(number: str): void

Sin descripción todavía.

Obj::RemoveItemsOfType(number: str): int

Sin descripción todavía.

Obj::Select(number: int): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetBlind(number: bool): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetCmdEnable(number: bool): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetCommand(number: str): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetCommand(number: str, number: point): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetCommand(number: str, number: Obj): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetDebug(number: bool): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetHealth(number: int): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetMaxHealth(number: int): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetMaxStamina(number: int): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetMessengerStatus(number: bool): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetName(number: str): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetPlayer(number: int): void

Sin descripción todavía.

Obj::SetPos(number: point): void

Sin descripción todavía.

```
Obj::SetPosSimple(number: point): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::SetSight(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::SetStamina(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::SetState(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::SetVisible(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::ShowFloatText(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::SneakCommand(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::StartAnim(number: int, number: point): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::StartDelayedAnim(number: int, number: point, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::TimeToActionMoment(): int
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::TimeToAnimFinish(): int
```

Sin descripción todavía.

```
Obj::UseItem(number: str): bool
```

Sin descripción todavía.

▼ Item

Sin descripción todavía.

Propiedades

```
Item::custom_data: int
```

Sin descripción todavía.

```
Item::display_name: str
```

Sin descripción todavía.

```
Item::id: str
```

Sin descripción todavía.

Item::name: str

Sin descripción todavía.

Item::use_count: int

Sin descripción todavía.

Métodos

Item::IsValid(): bool

Sin descripción todavía.

Item::SetCustomData(number: int): void

Sin descripción todavía.

Item::SetUseCount(number: int): void

Sin descripción todavía.

Item::Use(): void

Sin descripción todavía.

Item::Use(number: Obj): void

Sin descripción todavía.

Item::Use(number: point): void

Sin descripción todavía.

▼ Unit

Sin descripción todavía.

Propiedades

Unit::_OnImpassable: bool

Sin descripción todavía.

Unit::dest: point

Sin descripción todavía.

Unit::dir: point

Sin descripción todavía.

Unit::experience: int

Sin descripción todavía.

Unit::feeds: bool

Sin descripción todavía.

Unit::food: int

Sin descripción todavía.

Unit::hero: Hero

Sin descripción todavía.

Unit::inherentlevel: int

Sin descripción todavía.

Unit::level: int

Sin descripción todavía.

Unit::maxfood: int

Sin descripción todavía.

Unit::maxstamina: int

Sin descripción todavía.

Unit::speed: int

Sin descripción todavía.

Unit::speed_factor: int

Sin descripción todavía.

Unit::stamina: int

Sin descripción todavía.

Unit::user: int

Sin descripción todavía.

Métodos

Unit::AddBonus(number: int, number: int, number: int, number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

Unit::AI(): bool

Sin descripción todavía.

Unit::AttachTo(number: Hero): bool

Sin descripción todavía.

Unit::Attack(number: Obj): bool

Sin descripción todavía.

Unit::AttackEveryone(number: Obj): bool

Sin descripción todavía.

Unit::BestMDPos(number: int, number: int, number: int, number: int, number: bool): point

Sin descripción todavía.

Unit::BestNoIndependentTargetInSquadSight(): Obj

Sin descripción todavía.

```
Unit::BestProtPos(number: int, number: int, number: int, number: int): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::BestTargetForPos(): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::BestTargetInGAIKA(): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::BestTargetInRange(number: point, number: int): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::BestTargetInSquadSight(): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::BestTargetInSquadSight(number: str): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::BestTargetInSquadSight_PreferUndiseased(): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::BestTargetInSquadSightExclusive(number: str): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::BestTargetInSquadSightMisZeroDamage(): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::BestTrainingTarget(): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::Bless(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::Curse(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::DetachFrom(number: Hero): void
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::Disappear(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::Disease(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::DoCarryNothing(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::EnemiesInSight(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::EnterHolder(number: Obj): void
```

Sin descripción todavía.

Unit::ExitHolder(number: point): void

Sin descripción todavía.

Unit::ForceIdle(): void

Sin descripción todavía.

Unit::FormAcceptMove(): void

Sin descripción todavía.

Unit::FormKeepMoving(number: int): void

Sin descripción todavía.

Unit::GetAnimDuration(number: int): int

Sin descripción todavía.

Unit::GetAnimState(): int

Sin descripción todavía.

Unit::GetBestCurseTarget(): Unit

Sin descripción todavía.

Unit::GetBuilding(): Building

Sin descripción todavía.

Unit::GetCommanded(): bool

Sin descripción todavía.

Unit::GetEntering(): bool

Sin descripción todavía.

Unit::GetFlags(number: int): bool

Sin descripción todavía.

Unit::GetHolderSett(): Settlement

Sin descripción todavía.

Unit::GetParryMode(): int

Sin descripción todavía.

Unit::GetParty(): bool

Sin descripción todavía.

Unit::GetSacrifice(): Sacrifice

Sin descripción todavía.

Unit::GetShip(): Ship

Sin descripción todavía.

Unit::GetShipToBoard(): Ship

Sin descripción todavía.


```
Unit::GetSquad(): Squad
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::GetStaminaDecTime(): int
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::GetUnexploredPoint(number: int): point
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::GetUnitsInSameHolder(): ObjList
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::Goto(number: point, number: int, number: int, number: bool, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::Goto(number: Obj, number: int, number: int, number: bool, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::GotoAttack(number: Obj, number: int, number: bool, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::GotoEnter(number: point, number: int, number: int, number: bool, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::GotoStraight(number: point): void
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::HasFreedom(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::HasPath(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::HasSpecial(number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::Idle(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::IncKills(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::InHolder(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::InRange(number: Obj): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::InShip(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::IsCursed(): bool
```

Sin descripción todavía.

`Unit::IsDiseased(): bool`

Sin descripción todavía.

`Unit::IsEnemyInSquadSight(): bool`

Sin descripción todavía.

`Unit::IsTraining(): bool`

Sin descripción todavía.

`Unit::Mutate(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`Unit::PathDestFound(): point`

Sin descripción todavía.

`Unit::PathLeft(): int`

Sin descripción todavía.

`Unit::PathTo(number: point, number: int, number: int): int`

Sin descripción todavía.

`Unit::PathTo(number: Obj, number: int, number: int): int`

Sin descripción todavía.

`Unit::RamBestTarget(): Obj`

Sin descripción todavía.

`Unit::RecalcBonuses(): void`

Sin descripción todavía.

`Unit::RemoveBonus(number: int, number: int, number: int, number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`Unit::SameHolderAs(number: Unit): bool`

Sin descripción todavía.

`Unit::SetBuilding(number: Building): void`

Sin descripción todavía.

`Unit::SetCarryGoodsAnim(): void`

Sin descripción todavía.

`Unit::SetCarryWaterAnim(): void`

Sin descripción todavía.

`Unit::SetCommanded(number: bool): void`

Sin descripción todavía.

`Unit::SetEntering(number: bool): void`

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetExperience(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetFeeding(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetFood(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetFreedom(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetLastAttackTime(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetLevel(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetMinimapFlag(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetNoAIFlag(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetNoselectFlag(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetParryMode(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetParty(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetSpecial(number: int, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetSpeedFactor(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetUser(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetWalkAnim(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SetWalkAnim(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::SpecialName(number: int): str
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Unit::StartTraining(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::Stop(number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::StopTraining(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::Talk(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::Taunt(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::TimeWithoutAttack(): int
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::TimeWithoutWalking(): int
```

Sin descripción todavía.

```
Unit::TrainAttack(number: Obj): bool
```

Sin descripción todavía.

▼ Building

Sin descripción todavía.

Propiedades

```
Building::itemtypes: str
```

Sin descripción todavía.

```
Building::levelperitem: int
```

Sin descripción todavía.

```
Building::minlevel: int
```

Sin descripción todavía.

```
Building::settlement: Settlement
```

Sin descripción todavía.

Métodos

```
Building::Attack(number: Obj): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Building::BestTarget(): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
Building::ClearDamageTaken(): void
```

Sin descripción todavía.

Building::CountMages(): int

Sin descripción todavía.

Building::DivineSacrifice(): void

Sin descripción todavía.

Building::GetDefenderCls(number: int): str

Sin descripción todavía.

Building::GetDefendersMax(number: int): int

Sin descripción todavía.

Building::GetDefendersOut(number: int): int

Sin descripción todavía.

Building::GetEndLevel(number: int): int

Sin descripción todavía.

Building::GetEnterExit(): point

Sin descripción todavía.

Building::GetEnterPoint(number: Unit): point

Sin descripción todavía.

Building::GetExitPoint(number: Obj, number: point): point

Sin descripción todavía.

Building::GetExitPoint(number: point, number: bool): point

Sin descripción todavía.

Building::GetExitVector(): point

Sin descripción todavía.

Building::GetFixSite(): point

Sin descripción todavía.

Building::GetGlobalSpell(): int

Sin descripción todavía.

Building::GetGoodsSource(): point

Sin descripción todavía.

Building::GetNumSentrySlots(): int

Sin descripción todavía.

Building::GetOutpostFood(): int

Sin descripción todavía.

Building::GetPoint(number: int, number: int): point

Sin descripción todavía.

```
Building::GetSentryClassName(): str
```

Sin descripción todavía.

```
Building::GetSoothingRainObjects(): int
```

Sin descripción todavía.

```
Building::GetStartLevel(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
Building::GetUITarget(): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
Building::GetWaterSource(): point
```

Sin descripción todavía.

```
Building::GlobalSpellStart(number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Building::GlobalSpellStart(number: int, number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Building::GlobalSpellStop(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Building::IsBarrack(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Building::IsBroken(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Building::IsCentralBuilding(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Building::IsStonehengeControlable(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Building::IsVeryBroken(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Building::PopTransportationUI(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Building::Research(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
Building::RRepair(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Building::SetGlobalSpellData(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Building::SetUITarget(number: Obj): void
```

Sin descripción todavía.

```
Building::SoothingRain(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Building::Starvation(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Building::StonehengeNumControllingMages(): int
```

Sin descripción todavía.

```
Building::WindOfWisdom(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

▼ Hero

Sin descripción todavía.

Propiedades

```
Hero::_EnableAllSkills: void
```

Sin descripción todavía.

```
Hero::army: ObjList
```

Sin descripción todavía.

```
Hero::autocast: bool
```

Sin descripción todavía.

```
Hero::formation: str
```

Sin descripción todavía.

```
Hero::maxarmy: int
```

Sin descripción todavía.

Métodos

```
Hero::AIGetSkillToDevelop(number: int*, number: int*): void
```

Sin descripción todavía.

```
Hero::AvailableSkillPoints(): int
```

Sin descripción todavía.

```
Hero::CancelArmyBoard(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Hero::DetachArmy(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Hero::FormKeepMoving(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

Hero::FormPathLeft(): int

Sin descripción todavía.

Hero::FormRadius(): int

Sin descripción todavía.

Hero::FormSetupAndMoveTo(number: point, number: int, number: int, number: bool): void

Sin descripción todavía.

Hero::FormSetupAndMoveTo(number: Obj, number: int, number: int, number: bool): void

Sin descripción todavía.

Hero::GetFinalPartyOrientation(): point

Sin descripción todavía.

Hero::GetSkill(number: int): int

Sin descripción todavía.

Hero::HasArmy(): bool

Sin descripción todavía.

Hero::HasFinalPartyOrientationRequest(): bool

Sin descripción todavía.

Hero::IsArmyOutside(): bool

Sin descripción todavía.

Hero::IsHeroArmyFull(): bool

Sin descripción todavía.

Hero::LastAttacker(): Obj

Sin descripción todavía.

Hero::SetAutocast(number: bool): void

Sin descripción todavía.

Hero::SetFinalPartyOrientation(number: point): void

Sin descripción todavía.

Hero::SetFormation(number: str): void

Sin descripción todavía.

Hero::SetSkill(number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

Hero::SkillInEffect(number: int): bool

Sin descripción todavía.

Hero::TimePastLastAttack(): int

Sin descripción todavía.


```
Hero::TSAdvHeroSkills(number: IntArray*, number: IntArray*): void
```

Sin descripción todavía.

```
Hero::UseSkill(number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

▼ Druid

Sin descripción todavía.

Métodos

```
Druid::FindUnitBelowILevel(number: int): Unit
```

Sin descripción todavía.

```
Druid::FindUnitBelowILevel(number: int, number: int): Unit
```

Sin descripción todavía.

```
Druid::FindUnitToHeal(): Unit
```

Sin descripción todavía.

```
Druid::FindUnitToHide(): Unit
```

Sin descripción todavía.

```
Druid::FindUnitToLearn(): Unit
```

Sin descripción todavía.

```
Druid::FindUnitToRevitalize(): Unit
```

Sin descripción todavía.

```
Druid::GetBestCrippleTarget(): Unit
```

Sin descripción todavía.

```
Druid::GetJupiterAngerTarget(): Unit
```

Sin descripción todavía.

```
Druid::IsSummoningDeath(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Druid::SetJupiterAngerTarget(number: Unit): void
```

Sin descripción todavía.

```
Druid::SetStonehenge(number: Building): void
```

Sin descripción todavía.

```
Druid::SetSummoningDeath(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

▼ Wagon

Sin descripción todavía.

Propiedades

Wagon::amount: int

Sin descripción todavía.

Wagon::loyalty: int

Sin descripción todavía.

Wagon::restype: int

Sin descripción todavía.

Métodos

Wagon::DecreaseLoyalty(number: int): void

Sin descripción todavía.

Wagon::LoadFood(number: int): void

Sin descripción todavía.

Wagon::LoadGold(number: int): void

Sin descripción todavía.

Wagon::SetFood(number: int): void

Sin descripción todavía.

Wagon::SetGold(number: int): void

Sin descripción todavía.

Wagon::SetLoyalty(number: int): void

Sin descripción todavía.

Wagon::StartCapture(): void

Sin descripción todavía.

Wagon::StopCapture(): void

Sin descripción todavía.

▼ Catapult

Sin descripción todavía.

Métodos

Catapult::Attack(number: point): void

Sin descripción todavía.

Catapult::AttackWait(): int

Sin descripción todavía.

```
.....
Catapult::BestTarget(): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Catapult::CalcEscapeDirection(): point
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Catapult::ClearTarget(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Catapult::ClearTowerTarget(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Catapult::GetCurrentTarget(): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Catapult::GetPointOnTarget(number: Obj): point
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Catapult::InRange(number: point): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Catapult::IsBuilt(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Catapult::RotateTo(number: point): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Catapult::SetBuildFrame(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Catapult::SetBuilt(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Catapult::SetTarget(number: Obj): void
```

Sin descripción todavía.

▼ ItemHolder

Sin descripción todavía.

Propiedades

```
ItemHolder::count: int
```

Sin descripción todavía.

Métodos

```
ItemHolder::AddItem(number: str): bool
```

Sin descripción todavía.

ItemHolder::HasItem(number: str): bool

Sin descripción todavía.

ItemHolder::RemoveAll(): void

Sin descripción todavía.

ItemHolder::RemoveItem(number: str): void

Sin descripción todavía.

▼ Sacrifice

Sin descripción todavía.

Métodos

Sacrifice::AddDruid(number: Druid, number: int): bool

Sin descripción todavía.

Sacrifice::Consume(number: int, number: int, number: bool): int

Sin descripción todavía.

Sacrifice::Druids(): ObjList

Sin descripción todavía.

Sacrifice::IsEmpty(): bool

Sin descripción todavía.

Sacrifice::IsInvisibility(): bool

Sin descripción todavía.

Sacrifice::MistAction(number: int): void

Sin descripción todavía.

Sacrifice::RemoveDruid(number: Druid): void

Sin descripción todavía.

Sacrifice::UpdateCoverOfMercy(): void

Sin descripción todavía.

▼ Ship

Sin descripción todavía.

Métodos

Ship::ApplyAiTransport(): void

Sin descripción todavía.

Ship::AreUnitsToBoard(): bool

Sin descripción todavía.

Ship::BestCandidateToBoard(): Unit

Sin descripción todavía.

Ship::BoardUnit(number: Unit): bool

Sin descripción todavía.

Ship::ClearAiTransport(): void

Sin descripción todavía.

Ship::FindPointToStay(): point

Sin descripción todavía.

Ship::GetTransPt(): point

Sin descripción todavía.

Ship::GetUnitsOnBoard(): ObjList

Sin descripción todavía.

Ship::HasAiTransport(): bool

Sin descripción todavía.

Ship::Idle(): void

Sin descripción todavía.

Ship::IsBuilding(): bool

Sin descripción todavía.

Ship::NotifyBoardUnit(number: Unit): void

Sin descripción todavía.

Ship::NotifyBoardUnitCancel(number: Unit): void

Sin descripción todavía.

Ship::NotifyShipBoardingCancel(): void

Sin descripción todavía.

Ship::NumUnitsToBoard(): int

Sin descripción todavía.

Ship::ShowBuildAnimation(number: point): void

Sin descripción todavía.

Ship::UnboardAllUnits(): void

Sin descripción todavía.

Ship::UnboardUnits(number: ObjList): void

Sin descripción todavía.

Ship::UnitsCount(): int

Sin descripción todavía.

```
.....  
Ship::UnitsMax(): int
```

Sin descripción todavía.

▼ Flying

Sin descripción todavía.

Propiedades

```
Flying::z: int
```

Sin descripción todavía.

Métodos

```
Flying::AdjustFlyDir(number: point*): void
```

Sin descripción todavía.

```
Flying::FindNearBird(): Flying
```

Sin descripción todavía.

```
Flying::IsInAir(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Flying::IsLanding(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Flying::PickFlyingPoint(number: int): point
```

Sin descripción todavía.

```
Flying::PickLandingPoint(number: int): point
```

Sin descripción todavía.

```
Flying::PlayAnim(number: int, number: point, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

▼ ObjList

Sin descripción todavía.

Propiedades

```
ObjList::count: int
```

Sin descripción todavía.

Métodos

```
ObjList::Add(number: Obj): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::AddCommand(number: bool, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::AddCommand(number: bool, number: str, number: point): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::AddCommand(number: bool, number: str, number: Obj): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::AddCommandOffset(number: bool, number: str, number: point): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::AddList(number: ObjList): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::AddToGroup(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::AddToHolder(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::Clear(): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::ClearCommands(): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::ClearDead(): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::Contains(number: Obj): bool
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::ExecCmd(number: str, number: point, number: Obj, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::ExecDefaultCmd(number: point, number: Obj, number: bool, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::Face(number: point): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::FilterClosest(number: point, number: int): ObjList
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::Find(number: str): Obj
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::FindAlly(number: int, number: str): Obj
```

Sin descripción todavía.

ObjList::FindEnemy(number: int, number: str): Obj

Sin descripción todavía.

ObjList::GetCanExecCmd(number: str): ObjList

Sin descripción todavía.

ObjList::InHolder(number: str): int

Sin descripción todavía.

ObjList::KillCommand(): void

Sin descripción todavía.

ObjList::ObjAlly(number: int): ObjList

Sin descripción todavía.

ObjList::ObjClass(number: str): ObjList

Sin descripción todavía.

ObjList::ObjEnemy(number: int): ObjList

Sin descripción todavía.

ObjList::ObjFullStamina(): ObjList

Sin descripción todavía.

ObjList::ObjInjured(): ObjList

Sin descripción todavía.

ObjList::ObjPlayer(number: int): ObjList

Sin descripción todavía.

ObjList::ObjSpecial(number: int): void

Sin descripción todavía.

ObjList::Remove(number: Obj): void

Sin descripción todavía.

ObjList::RemoveFromAllGroups(): void

Sin descripción todavía.

ObjList::RemoveFromGroup(number: str): void

Sin descripción todavía.

ObjList::RemoveList(number: ObjList): void

Sin descripción todavía.

ObjList::SetCommand(number: str): void

Sin descripción todavía.

ObjList::SetCommand(number: str, number: point): void

Sin descripción todavía.

ObjList::SetCommand(number: str, number: Obj): void

Sin descripción todavía.

```
ObjList::SetCommandOffset(number: str, number: point): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::SetFood(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::SetPlayer(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::SetVisible(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
ObjList::Siege(number: Obj, number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

▼ Query

Sin descripción todavía.

Propiedades

```
Query::count: int
```

Sin descripción todavía.

Métodos

```
Query::AddCommand(number: bool, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::AddCommand(number: bool, number: str, number: point): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::AddCommand(number: bool, number: str, number: Obj): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::AddCommandOffset(number: bool, number: str, number: point): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::AddDefCmd(number: point, number: Obj, number: bool, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::AddToGroup(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::AddToHolder(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::ClearCommands(): void
```

Sin descripción todavía.

Query::Contains(number : Obj) : bool

Sin descripción todavía.

Query::Damage(number : int) : int

Sin descripción todavía.

Query::Erase() : void

Sin descripción todavía.

Query::Face(number : point) : void

Sin descripción todavía.

Query::GetAverageDirection() : point

Sin descripción todavía.

Query::GetObjList() : ObjList

Sin descripción todavía.

Query::Heal(number : int) : void

Sin descripción todavía.

Query::HealStamina(number : int) : void

Sin descripción todavía.

Query::InHolder(number : str) : int

Sin descripción todavía.

Query::IsEmpty() : bool

Sin descripción todavía.

Query::IsValid() : bool

Sin descripción todavía.

Query::KillCommand() : void

Sin descripción todavía.

Query::NearestObj(number : point) : Obj

Sin descripción todavía.

Query::NearestObj(number : Obj) : Obj

Sin descripción todavía.

Query::RemoveFromAllGroups() : void

Sin descripción todavía.

Query::RemoveFromGroup(number : str) : void

Sin descripción todavía.

Query::SetCommand(number : str) : void

Sin descripción todavía.

```
Query::SetCommand(number: str, number: point): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::SetCommand(number: str, number: Obj): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::SetCommandOffset(number: str, number: point): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::SetFeeding(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::SetFood(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::SetMessengerStatus(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::SetParty(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
Query::SetPlayer(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

▼ Settlement

Sin descripción todavía.

Propiedades

```
Settlement::food: int
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::gold: int
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::health: int
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::loan: int
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::loyalty: int
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::max_food: int
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::max_gold: int
```

Sin descripción todavía.

Settlement::max_health: int

Sin descripción todavía.

Settlement::max_population: int

Sin descripción todavía.

Settlement::max_stamina: int

Sin descripción todavía.

Settlement::max_units: int

Sin descripción todavía.

Settlement::name: str

Sin descripción todavía.

Settlement::player: int

Sin descripción todavía.

Settlement::population: int

Sin descripción todavía.

Settlement::stamina: int

Sin descripción todavía.

Settlement::supplied: Settlement

Sin descripción todavía.

Métodos

Settlement::AddMaxSentries(number: int): void

Sin descripción todavía.

Settlement::AddSentries(number: int): void

Sin descripción todavía.

Settlement::AddToMaxPopulation(number: int): void

Sin descripción todavía.

Settlement::AddToPopulation(number: int): void

Sin descripción todavía.

Settlement::AddUnit(number: Unit): bool

Sin descripción todavía.

Settlement::AddUnits(number: ObjList): int

Sin descripción todavía.

Settlement::AIRun(number: str): void

Sin descripción todavía.

Settlement::AllowCapture(number: bool): void

Sin descripción todavía.

Settlement::BestArena(): Building

Sin descripción todavía.

Settlement::BestBarrack(number: int): Barrack

Sin descripción todavía.

Settlement::BestGate(number: point): Gate

Sin descripción todavía.

Settlement::BestTemple(): Building

Sin descripción todavía.

Settlement::BestToSupply(): Settlement

Sin descripción todavía.

Settlement::Buildings(): ObjList

Sin descripción todavía.

Settlement::CanAfford(number: int, number: int): bool

Sin descripción todavía.

Settlement::CanAfford(number: str): bool

Sin descripción todavía.

Settlement::CanAfford(number: str, number: int): bool

Sin descripción todavía.

Settlement::CanBeCaptured(number: Unit): bool

Sin descripción todavía.

Settlement::CanBeCaptured(): bool

Sin descripción todavía.

Settlement::CancelSupply(): void

Sin descripción todavía.

Settlement::CanResearch(number: str): bool

Sin descripción todavía.

Settlement::CheckTechBudget(number: str, number: int): bool

Sin descripción todavía.

Settlement::ClearDamageTaken(): void

Sin descripción todavía.

Settlement::CreateBoatFood(number: int): Wagon

Sin descripción todavía.

Settlement::CreateBoatGold(number: int): Wagon

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::CreateMuleFood(number: int): Wagon
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::CreateMuleGold(number: int): Wagon
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::CreateShip(number: str): Ship
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::DecreaseLoyalty(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::DelSentry(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::EconomyScript(): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::EvalDefences(): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::EvalSentries(): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::Find(number: str): Building
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::FindBuilding(number: str): Building
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::FindCatapultSpot(number: point): point
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::FindNearEnterExit(number: point): point
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::FindResearchLab(number: str): Building
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::FirstBldClass(): str
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::FoodProduction(): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::ForceAddUnit(number: Unit): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::GetCentralBuilding(): Building
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::GetEconomyScript(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

Settlement::GetEnterExit(): Building

Sin descripción todavía.

Settlement::GetFixSite(): Building

Sin descripción todavía.

Settlement::GetGaika(): GAIKA

Sin descripción todavía.

Settlement::GetGoodsSource(): Building

Sin descripción todavía.

Settlement::GetMaxSentries(): int

Sin descripción todavía.

Settlement::GetNumSentries(): int

Sin descripción todavía.

Settlement::GetRel(number: int): int

Sin descripción todavía.

Settlement::GetSentry(): int

Sin descripción todavía.

Settlement::GetTacticScript(number: int): int

Sin descripción todavía.

Settlement::GetWaterSource(): Building

Sin descripción todavía.

Settlement::GoldConverted(number: int): void

Sin descripción todavía.

Settlement::GoldProduction(): int

Sin descripción todavía.

Settlement::GoldSpent(number: int): void

Sin descripción todavía.

Settlement::GoldSpentOnArmy(): int

Sin descripción todavía.

Settlement::GoldSpentOnTech(): int

Sin descripción todavía.

Settlement::IdleAllGates(): void

Sin descripción todavía.

Settlement::IsAlly(number: int): bool

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsCity(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsEnemy(number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsFull(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsIndependent(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsIndependentGuarded(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsOutpost(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsOwn(number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsShipyard(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsStronghold(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsTeutonTent(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsTTent(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsValid(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::IsVillage(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::LandLsa(): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::MaxAffordCount(number: str): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::MaxPopulation(): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::MostDamagedBuilding(): Building
```

Sin descripción todavía.

```
.....
Settlement::NumGates(): int
```


Sin descripción todavía.

Settlement::NumGatesBroken(): int

Sin descripción todavía.

Settlement::NumTowers(): int

Sin descripción todavía.

Settlement::NumTowersBroken(): int

Sin descripción todavía.

Settlement::ObjectsAround(number: str): ObjList

Sin descripción todavía.

Settlement::OpenAllGates(): void

Sin descripción todavía.

Settlement::PopulationDied(): int

Sin descripción todavía.

Settlement::PutSentry(): void

Sin descripción todavía.

Settlement::RepairAll(): void

Sin descripción todavía.

Settlement::Research(number: str): void

Sin descripción todavía.

Settlement::Reserve(): int

Sin descripción todavía.

Settlement::ReserveFor(number: str, number: int): bool

Sin descripción todavía.

Settlement::Run(number: str): void

Sin descripción todavía.

Settlement::RunEconomyScript(number: int): void

Sin descripción todavía.

Settlement::RunTacticScript(number: int): void

Sin descripción todavía.

Settlement::SendBoat(): void

Sin descripción todavía.

Settlement::SendMule(): void

Sin descripción todavía.

Settlement::SetFood(number: int): void

Sin descripción todavía.

```
Settlement::SetFoodProduction(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::SetGold(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::SetGoldProduction(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::SetLoan(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::SetLoyalty(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::SetPlayer(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::SetPopulation(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::SpentGoldOnArmy(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::SpentGoldOnTech(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::StartSupplyFood(number: Settlement): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::StopReserving(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::StopSupply(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::SupplyCount(number: str): int
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::TacticScript(): int
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::TSArenaRecruit(number: int): ObjList
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::TSGetAllArenae(): ObjList
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::TSGetAllBarracks(): ObjList
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::TSGetAllTemples(): ObjList
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::TSRecruitArmy(number: str, number: int): ObjList
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::TSRecruitHero(): Hero
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::TSResearch(number: str): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::TSTempleRecruit(number: int): ObjList
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::Units(): ObjList
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::UnitsCount(): int
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::UnitsInHolderEval(): int
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::UnloadWagon(number: Wagon): void
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::UpgradeBestBarrack(number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Settlement::WaterLsa(): int
```

Sin descripción todavía.

▼ NamedObj

Sin descripción todavía.

Propiedades

```
NamedObj::obj: Obj
```

Sin descripción todavía.

Métodos

```
NamedObj::IsDead(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
NamedObj::IsValid(): bool
```

Sin descripción todavía.

▼ Conversation

Sin descripción todavía.

Métodos

Conversation*::Init(number: str): void

Sin descripción todavía.

.....
Conversation*::Run(): void

Sin descripción todavía.

.....
Conversation::SetActor(number: str, number: Unit): void

Sin descripción todavía.

.....
Conversation::SetDefActor(number: str, number: str): void

Sin descripción todavía.

▼ Gate

Sin descripción todavía.

Métodos

Gate::AreEnemiesAround(): bool

Sin descripción todavía.

.....
Gate::AreFriendsAround(): bool

Sin descripción todavía.

.....
Gate::CloseNow(): void

Sin descripción todavía.

.....
Gate::Inside(number: Squad): bool

Sin descripción todavía.

.....
Gate::IsClosed(): bool

Sin descripción todavía.

.....
Gate::IsOpened(): bool

Sin descripción todavía.

.....
Gate::LookAround(number: int): void

Sin descripción todavía.

.....
Gate::OpenNow(): void

Sin descripción todavía.

.....
Gate::Outside(number: Squad): bool

Sin descripción todavía.

▼ **Teleport**

Sin descripción todavía.

Propiedades

Teleport::**destination**: **Teleport**

Sin descripción todavía.

Teleport::**exit_vector**: **point**

Sin descripción todavía.

Métodos

Teleport::**Traverse**(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.

▼ **Squad**

Sin descripción todavía.

Propiedades

Squad::**food**: **int**

Sin descripción todavía.

Squad::**health**: **int**

Sin descripción todavía.

Squad::**maxhealth**: **int**

Sin descripción todavía.

Squad::**pos**: **point**

Sin descripción todavía.

Métodos

Squad::**AIDest**(): **GAIKA**

Sin descripción todavía.

Squad::**AIRun**(number: **str**): **void**

Sin descripción todavía.

Squad::**CalcGoAround**(): **bool**

Sin descripción todavía.

Squad::**ClrCmd**(number: **int**, number: **int**, number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.

Squad::Count(number: str): int

Sin descripción todavía.

Squad::DelOrder(): void

Sin descripción todavía.

Squad::DestGAIKA(): GAIKA

Sin descripción todavía.

Squad::Dump(): void

Sin descripción todavía.

Squad::Eval(): int

Sin descripción todavía.

Squad::EvalAttach(number: Unit, number: int): int

Sin descripción todavía.

Squad::FoodComing(): int

Sin descripción todavía.

Squad::GAIKAIIn(): GAIKA

Sin descripción todavía.

Squad::GetFlags(): int

Sin descripción todavía.

Squad::GetLastAttacker(): Obj

Sin descripción todavía.

Squad::HasFreedom(): bool

Sin descripción todavía.

Squad::InHolder(): bool

Sin descripción todavía.

Squad::InvadeThroughGate(number: Obj, number: int): void

Sin descripción todavía.

Squad::LastFightTime(): int

Sin descripción todavía.

Squad::Leader(): Unit

Sin descripción todavía.

Squad::Lock(): void

Sin descripción todavía.

Squad::No(): int

Sin descripción todavía.

Squad::OrderDest(): GAIKA

Sin descripción todavía.

Squad::Player(): int

Sin descripción todavía.

Squad::SendFoodWagon(number: int, number: int): bool

Sin descripción todavía.

Squad::SendTo(number: GAIKA, number: int): void

Sin descripción todavía.

Squad::SetCmd(number: int, number: int, number: int, number: str): void

Sin descripción todavía.

Squad::SetCmd(number: int, number: int, number: int, number: str, number: point): void

Sin descripción todavía.

Squad::SetCmd(number: int, number: int, number: int, number: str, number: Obj): void

Sin descripción todavía.

Squad::SetFlags(number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

Squad::SetState(number: int): void

Sin descripción todavía.

Squad::SetState(number: int, number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

Squad::Siege(number: Obj, number: int, number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

Squad::Size(): int

Sin descripción todavía.

Squad::SrcGAIKA(): GAIKA

Sin descripción todavía.

Squad::State(): int

Sin descripción todavía.

Squad::StateTime(): int

Sin descripción todavía.

Squad::TakeNearbyItems(number: int): bool

Sin descripción todavía.

Squad::TestFlags(number: int): bool

Sin descripción todavía.

Squad::Units(): ObjList

Sin descripción todavía.

.....

Squad::Unlock(): void

Sin descripción todavía.

.....

Squad::UseTeleport(number: Obj, number: int, number: str, number: point): bool

Sin descripción todavía.

▼ GAIKA

Sin descripción todavía.

Propiedades

GAIKA::settlement: Settlement

Sin descripción todavía.

.....

Métodos

GAIKA::AIRun(number: str, number: int): void

Sin descripción todavía.

.....

GAIKA::AllEnemiesInHolder(number: int): bool

Sin descripción todavía.

.....

GAIKA::ApproachingSquads(number: int, number: int): int

Sin descripción todavía.

.....

GAIKA::CalcPriority(number: int): int

Sin descripción todavía.

.....

GAIKA::CanExplore(number: int): bool

Sin descripción todavía.

.....

GAIKA::Center(): point

Sin descripción todavía.

.....

GAIKA::ControlledNeighbors(number: int): int

Sin descripción todavía.

.....

GAIKA::Count(number: int, number: int, number: int*, number: int*, number: int*, number: int*): void

Sin descripción todavía.

.....

GAIKA::Count(number: int, number: int, number: str): int

Sin descripción todavía.

.....

GAIKA::Dump(): void

Sin descripción todavía.

.....

GAIKA::Empty(): bool

Sin descripción todavía.

.....

GAIKA::Eval(number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::Eval(number: int, number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::Eval(number: int, number: int, number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::Eval(number: int, number: int, number: int*, number: int*, number: int*, number: int*): void

Sin descripción todavía.

GAIKA::EvalNeighbors(number: int, number: int, number: int*, number: int*, number: int*, number: bool): void

Sin descripción todavía.

GAIKA::Explore(number: int, number: bool): void

Sin descripción todavía.

GAIKA::Explored(number: int): bool

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetAIControlledUnits(number: str, number: int, number: int, number: bool): ObjList

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetControlFlag(number: int): bool

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetDestPoint(number: Unit): point

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetDistToArmies(number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetDistToPlayers(number: int, number: int*, number: int*, number: int*): void

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetLAIKA(number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetPriority(number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetSquads(number: SquadList*): void

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetSquads(number: SquadList*, number: int): void

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetSquads(number: SquadList*, number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetSquads(number: SquadList*, number: int, number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetStrat(number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::ID(): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::LastSeen(number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::LSA(): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::MaxNeed(number: int, number: int, number: int, number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::MilitaryPresence(number: int): bool

Sin descripción todavía.

GAIKA::MinNeed(number: int, number: int, number: int, number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::Neighbor(number: int): GAIKA

Sin descripción todavía.

GAIKA::Neighbors(): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::NoAttack(number: int): bool

Sin descripción todavía.

GAIKA::NoRecruit(number: int): bool

Sin descripción todavía.

GAIKA::Prioritized(number: int): bool

Sin descripción todavía.

GAIKA::Recruit(number: int, number: int, number: int, number: int*): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::Revealed(number: int): bool

Sin descripción todavía.

GAIKA::RunStrat(number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

GAIKA::SetControlFlag(number: int, number: bool): void

Sin descripción todavía.

GAIKA::SetNoAttack(number: int, number: bool): void

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::SetNoRecruit(number: int, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::SetPriority(number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::StratRunning(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::Type(): int
```

Sin descripción todavía.

▼ SquadList

Sin descripción todavía.

Métodos

```
SquadList*::Add(number: Squad): void
```

Sin descripción todavía.

```
SquadList::Cur(): Squad
```

Sin descripción todavía.

```
SquadList::Dump(): void
```

Sin descripción todavía.

```
SquadList::EOL(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
SquadList::Eval(): int
```

Sin descripción todavía.

```
SquadList::IsValid(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
SquadList::Lock(): void
```

Sin descripción todavía.

```
SquadList::Next(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
SquadList::Rewind(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
SquadList::Select(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
SquadList::Size(): int
```

Sin descripción todavía.

```
SquadList::Train(number: int, number: int, number: int, number: int, number: Obj): int
```

Sin descripción todavía.

```
SquadList::Unlock(): void
```

Sin descripción todavía.

▼ Sin clase

Operadores

int - int: int

Sin descripción todavía.

```
- int: int
```

Sin descripción todavía.

float - float: float

Sin descripción todavía.

```
- float: float
```

Sin descripción todavía.

point - point: point

Sin descripción todavía.

int* -= int: int

Sin descripción todavía.

```
! bool: bool
```

Sin descripción todavía.

int != int: bool

Sin descripción todavía.

float != float: bool

Sin descripción todavía.

str != str: bool

Sin descripción todavía.

point != point: bool

Sin descripción todavía.

rect != rect: bool

Sin descripción todavía.

Obj != Obj: bool

Sin descripción todavía.

IntArray* [int: int*

Sin descripción todavía.

StrArray* [int: str*

Sin descripción todavía.

StrMap* [str: str*

Sin descripción todavía.

ObjList [int: Obj

Sin descripción todavía.

int * int: int

Sin descripción todavía.

float * float: float

Sin descripción todavía.

point * int: point

Sin descripción todavía.

int / int: int

Sin descripción todavía.

float / float: float

Sin descripción todavía.

point / int: point

Sin descripción todavía.

int & int: int

Sin descripción todavía.

bool && bool: bool

Sin descripción todavía.

int > int: bool

Sin descripción todavía.

float > float: bool

Sin descripción todavía.

int >= int: bool

Sin descripción todavía.

int < int: bool

Sin descripción todavía.

float < float: bool

Sin descripción todavía.

int <= int: bool

Sin descripción todavía.

int % int: int

Sin descripción todavía.

bool ^ bool: bool

Sin descripción todavía.

int + int: int

Sin descripción todavía.

float + float: float

Sin descripción todavía.

`str + str: str`

Sin descripción todavía.

`point + point: point`

Sin descripción todavía.

`int* += int: int`

Sin descripción todavía.

`int* = int: void`

Sin descripción todavía.

`float* = float: void`

Sin descripción todavía.

`bool* = bool: void`

Sin descripción todavía.

`pstr* = pstr: void`

Sin descripción todavía.

`str* = str: void`

Sin descripción todavía.

`point* = point: void`

Sin descripción todavía.

`rect* = rect: void`

Sin descripción todavía.

`IntArray* = IntArray*: void`

Sin descripción todavía.

`StrArray* = StrArray*: void`

Sin descripción todavía.

`StrMap* = StrMap*: void`

Sin descripción todavía.

`Obj* = Obj: void`

Sin descripción todavía.

`Item* = Item: void`

Sin descripción todavía.

`Query* = Query: void`

Sin descripción todavía.

`Settlement* = Settlement: void`

Sin descripción todavía.

`ObjList* = ObjList: void`

Sin descripción todavía.

`int == int: bool`

Sin descripción todavía.

`float == float: bool`

Sin descripción todavía.

`str == str: bool`

Sin descripción todavía.

`point == point: bool`

Sin descripción todavía.

`rect == rect: bool`

Sin descripción todavía.

`Obj == Obj: bool`

Sin descripción todavía.

`Settlement == Settlement: bool`

Sin descripción todavía.

`int | int: int`

Sin descripción todavía.

`bool || bool: bool`

Sin descripción todavía.

Métodos

`_AdvPlaceAreaCirc(number: str, number: point, number: int, number: str, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`_AdvPlaceAreaRect(number: str, number: rect, number: str, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`_bi(): void`

Sin descripción todavía.

`_Black(): void`

Sin descripción todavía.

`_Choose(number: str, number: str): str`

Sin descripción todavía.

`_chs(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`_ClearEnv(): void`

Sin descripción todavía.

`_cr(): void`

Sin descripción todavía.

`_DbgSel(): void`

Sin descripción todavía.

`_de(): void`

Sin descripción todavía.

`_di(): void`

Sin descripción todavía.

`_DialogEditor(): void`

Sin descripción todavía.

`_DialogEditor(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`_GetSelection(): ObjList`

Sin descripción todavía.

`_handles(): void`

Sin descripción todavía.

`_InvalidateAllToggle(): void`

Sin descripción todavía.

`_itools(): void`

Sin descripción todavía.

`_ListClasses(): str`

Sin descripción todavía.

`_ListConvs(): str`

Sin descripción todavía.

`_ListFolder(number: str): str`

Sin descripción todavía.

`_ListFolderEx(number: str, number: str): str`

Sin descripción todavía.

`_ListTerrains(): str`

Sin descripción todavía.

`_Place(number: str, number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`_PlaceBlockEx(number: str, number: int, number: int, number: int, number: int, number: int, number: int, number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`_PlaceBlockEx(number: str, number: int, number: int, number: int, number: int, number: int, number: int, number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`_PlaceEx(number: str, number: int, number: int, number: int): Obj`

Sin descripción todavía.

`_PlayersAlly(number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`_PlayersMakeEnemies(number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

.....
_PlayersShareControl(number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

.....
_PlayersShareSupport(number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

.....
_PlayersShareView(number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

.....
_RandomTerrain2(number: str): void

Sin descripción todavía.

.....
_RedrawAll(): void

Sin descripción todavía.

.....
_Run(number: str): bool

Sin descripción todavía.

.....
_ScriptEditor(): void

Sin descripción todavía.

.....
_ScriptEditor(number: str): void

Sin descripción todavía.

.....
_SequencesStatus(): void

Sin descripción todavía.

.....
_SetCursor(number: str): void

Sin descripción todavía.

.....
_SetNextSeason(number: str): void

Sin descripción todavía.

.....
_Summon(number: str, number: int, number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.

.....
_ToggleInvRects(): void

Sin descripción todavía.

.....
_ui(): void

Sin descripción todavía.

.....
_ZoomMapLastShownTime(): int

Sin descripción todavía.

.....
abs(number: int): int

Sin descripción todavía.

.....
ActivateScreenShots(number: int): void

Sin descripción todavía.

.....
ActorPresent(number: **str**): **bool**

Sin descripción todavía.
.....

AddFD(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

AddRects(number: **rect**, number: **rect**): **rect**

Sin descripción todavía.
.....

AdvExplorer(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

ae(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

AIAssist(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

AIBreakScript(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.
.....

AIBreakScript(number: **int**, number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.
.....

AIExecCmd(number: **Obj**, number: **str**): **void**

Sin descripción todavía.
.....

AIGetPlayer(): **int**

Sin descripción todavía.
.....

AIH_UnitBuilt(number: **Unit**): **void**

Sin descripción todavía.
.....

AIIRun(number: **int**, number: **str**): **int**

Sin descripción todavía.
.....

AIIRun(number: **int**, number: **str**, number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.
.....

AIIRun(number: **int**, number: **str**, number: **int**, number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.
.....

AIIRun(number: **int**, number: **str**, number: **int**, number: **int**, number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.
.....

AIIRun(number: **int**, number: **str**, number: **int**, number: **int**, number: **int**, number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.
.....

AIIRun(number: **int**, number: **str**, number: **int**, number: **int**, number: **int**, number: **int**, number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.
.....

AIO_SendSquad(number: **int**, number: **int**, number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.

```
AI0_Train(number: int, number: str, number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
AIRun(number: str): int
```

Sin descripción todavía.

```
AIRun(number: str, number: Settlement, number: ObjList, number: Obj, number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
AIRun(number: int, number: str, number: Settlement, number: ObjList, number: Obj, number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
AIRun(number: int, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
AIRun(number: int, number: str, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
AIRun(number: int, number: str, number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
AIRun(number: int, number: str, number: int, number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
AIRun(number: int, number: str, number: int, number: int, number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
AIRun(number: int, number: str, number: int, number: int, number: int, number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
AIStart(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
AIStart(number: int, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
AIStart(number: int, number: str, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
AISTop(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
AIV(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
AIV(number: int, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
AIVar(number: int, number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AIVar(number: int, number: int, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AllyCount(number: int, number: str): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AllyMilEval(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AllyMilUnits(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AllyOutposts(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AllyShips(number: int, number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AllyStrongholds(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AllyVillages(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AppendFile(number: str, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AreaIMaxPriority(number: str, number: int, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AreaINoAttack(number: str, number: int, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AreaINoRecruit(number: str, number: int, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AreaISetAttackOptimism(number: str, number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AreaCenter(number: str): point
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AreaDistTo(number: point, number: str): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AreaObjs(number: str, number: str): Query
```

Sin descripción todavía.

```
.....
AreHintsAndTutorialsEnabled(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
.....
ArenaTrainCmd(number: int): str
```

Sin descripción todavía.

`ArenaUTech(number: int): str`

Sin descripción todavía.

`ArenaUType(number: int): str`

Sin descripción todavía.

`AttachedUnits(number: Hero, number: str): Query`

Sin descripción todavía.

`AttackArea(number: Query, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`AttackSetForTraining(number: Obj, number: point, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`BlockMiniMap(number: bool): void`

Sin descripción todavía.

`BlockUserInput(): void`

Sin descripción todavía.

`BlurTerrain(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`Breakpoint(): void`

Sin descripción todavía.

`BuildingsInSettlement(number: str, number: str): Query`

Sin descripción todavía.

`BuildMiniMap(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`BuildRLEMap(): void`

Sin descripción todavía.

`BuildSPF(): void`

Sin descripción todavía.

`Catch(number: Obj): void`

Sin descripción todavía.

`ChangeFormation(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`ChangeMap(number: str, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`CheckClasses(): void`

Sin descripción todavía.

.....
`CheckLP(): void`

Sin descripción todavía.
.....

`CheckLsaPath(number: int, number: int, number: int): int`

Sin descripción todavía.
.....

`CheckUEnabled(number: int*, number: int, number: int, number: int, number: int): bool`

Sin descripción todavía.
.....

`ChMap(number: str): void`

Sin descripción todavía.
.....

`CLAMP(number: int, number: int, number: int): int`

Sin descripción todavía.
.....

`CLAMP(number: float, number: float, number: float): float`

Sin descripción todavía.
.....

`ClassPlayerAreaObjs(number: str, number: int, number: str): Query`

Sin descripción todavía.
.....

`ClassPlayerObjs(number: str, number: int): Query`

Sin descripción todavía.
.....

`ClearDebug(): void`

Sin descripción todavía.
.....

`ClearDecors(): void`

Sin descripción todavía.
.....

`ClearDiplomacy(): void`

Sin descripción todavía.
.....

`ClearNotes(): void`

Sin descripción todavía.
.....

`ClearSelection(number: int): void`

Sin descripción todavía.
.....

`clock(): str`

Sin descripción todavía.
.....

`ClrShipNeeds(number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.
.....

`cls(): void`

Sin descripción todavía.
.....

`cmdcost_food(): int`

Sin descripción todavía.
.....

`cmdcost_gold(): int`

Sin descripción todavía.

`cmdcost_pop(): int`

Sin descripción todavía.

`cmdcost_stamina(): int`

Sin descripción todavía.

`cmdparam(): str`

Sin descripción todavía.

`cmdwaiting(): str`

Sin descripción todavía.

`ConquestBonus(): str`

Sin descripción todavía.

`ControllableObjs(number: int, number: str): Query`

Sin descripción todavía.

`Conv(): void`

Sin descripción todavía.

`ConvResult(number: str): str`

Sin descripción todavía.

`ConvSetResult(number: str, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`ConvTerrains(): void`

Sin descripción todavía.

`Count(number: int, number: str): int`

Sin descripción todavía.

`Crash(): void`

Sin descripción todavía.

`CreateFeedback(number: str, number: Unit): void`

Sin descripción todavía.

`CreateFeedback(number: str, number: Unit, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`CreateFeedback(number: str, number: point): void`

Sin descripción todavía.

`CreateFeedback(number: str, number: point, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`CurPlayer(): int`

Sin descripción todavía.

```
cvar1(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
cvar1(): int
```

Sin descripción todavía.

```
cvar2(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
cvar2(): int
```

Sin descripción todavía.

```
DbgAI(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
DbgArmy(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
DebugSelected(): void
```

Sin descripción todavía.

```
DeepWater(number: int, number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
DelDecor(number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Desync(): void
```

Sin descripción todavía.

```
DiplAreAllied(number: int, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
DiplCeaseFire(number: int, number: int, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
DiplGetCeaseFire(number: int, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
DiplGetShareControl(number: int, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
DiplGetShareSupport(number: int, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
DiplGetShareView(number: int, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
DiplShareControl(number: int, number: int, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
DiplShareSupport(number: int, number: int, number: bool): void
```


Sin descripción todavía.

`DiplShareView(number: int, number: int, number: bool): void`

Sin descripción todavía.

`DisableArea(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`DisableHintsAndTutorials(): void`

Sin descripción todavía.

`DisablePtDraw(): void`

Sin descripción todavía.

`Dist(number: point, number: point): int`

Sin descripción todavía.

`DistributeExperience(number: Query, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`Dlg(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`dp(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`DumpCode(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`DumpFuncToXML(): void`

Sin descripción todavía.

`DumpMAIKA(number: int, number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`DumpObj(): void`

Sin descripción todavía.

`DumpStack(): void`

Sin descripción todavía.

`DumpStats(number: Obj): void`

Sin descripción todavía.

`EdgeOfForever(): void`

Sin descripción todavía.

`EnableArea(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`EnableHintsAndTutorials(): void`

Sin descripción todavía.

.....
`EnablePtDraw(): void`

Sin descripción todavía.
.....

`EndConvSetup(number: Obj, number: Obj): void`

Sin descripción todavía.
.....

`EndGame(number: int, number: bool): void`

Sin descripción todavía.
.....

`EndGame(number: int, number: bool, number: str): void`

Sin descripción todavía.
.....

`EnemyCount(number: int, number: str): int`

Sin descripción todavía.
.....

`EnemyInRange(number: point, number: int, number: Obj): bool`

Sin descripción todavía.
.....

`EnemyMilEval(number: int): int`

Sin descripción todavía.
.....

`EnemyMilUnits(number: int): int`

Sin descripción todavía.
.....

`EnemyObjs(number: int, number: str): Query`

Sin descripción todavía.
.....

`EnemyOutposts(number: int): int`

Sin descripción todavía.
.....

`EnemyPlayersEval(number: int, number: int*, number: int*, number: int*): int`

Sin descripción todavía.
.....

`EnemyShips(number: int, number: int): int`

Sin descripción todavía.
.....

`EnemyStrongholds(number: int): int`

Sin descripción todavía.
.....

`EnemyVillages(number: int): int`

Sin descripción todavía.
.....

`EnvExport(number: str): void`

Sin descripción todavía.
.....

`EnvFind(number: str): void`

Sin descripción todavía.
.....

`EnvList(number: str): void`

Sin descripción todavía.
.....

`EnvList(number: Settlement, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`EnvReadInt(number: str): int`

Sin descripción todavía.

`EnvReadInt(number: Settlement, number: str): int`

Sin descripción todavía.

`EnvReadInt(number: Building, number: str): int`

Sin descripción todavía.

`EnvReadInt(number: int, number: str): int`

Sin descripción todavía.

`EnvReadObj(number: str): Obj`

Sin descripción todavía.

`EnvReadObj(number: Settlement, number: str): Obj`

Sin descripción todavía.

`EnvReadObj(number: Building, number: str): Obj`

Sin descripción todavía.

`EnvReadObj(number: int, number: str): Obj`

Sin descripción todavía.

`EnvReadString(number: str): str`

Sin descripción todavía.

`EnvReadString(number: Settlement, number: str): str`

Sin descripción todavía.

`EnvReadString(number: Building, number: str): str`

Sin descripción todavía.

`EnvReadString(number: int, number: str): str`

Sin descripción todavía.

`EnvWriteInt(number: str, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`EnvWriteInt(number: Settlement, number: str, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`EnvWriteInt(number: Building, number: str, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`EnvWriteInt(number: int, number: str, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`EnvWriteObj(number: str, number: Obj): void`

Sin descripción todavía.

```
EnvWriteObj(number: Settlement, number: str, number: Obj): void
```

Sin descripción todavía.

```
EnvWriteObj(number: Building, number: str, number: Obj): void
```

Sin descripción todavía.

```
EnvWriteObj(number: int, number: str, number: Obj): void
```

Sin descripción todavía.

```
EnvWriteString(number: str, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
EnvWriteString(number: Settlement, number: str, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
EnvWriteString(number: Building, number: str, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
EnvWriteString(number: int, number: str, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
EqualHeroes(): void
```

Sin descripción todavía.

```
ESG(number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Eval(number: int, number: point, number: int, number: int*, number: int*, number: int*): void
```

Sin descripción todavía.

```
EvalGroup(number: str): int
```

Sin descripción todavía.

```
ExpFromLevel(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
ExploreAll(): void
```

Sin descripción todavía.

```
ExploreArea(number: int, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
ExploreCircle(number: int, number: point, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Explorer(): void
```

Sin descripción todavía.

```
ExportObjs(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
ExportTerrain(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

F5(): void

Sin descripción todavía.

FindChrPos(number: str, number: int): int

Sin descripción todavía.

FindRuins(number: point, number: int, number: int): Obj

Sin descripción todavía.

FindTeleport(number: int, number: point, number: point): Obj

Sin descripción todavía.

FlatTerrain(): void

Sin descripción todavía.

FormDescription(number: str): str

Sin descripción todavía.

FriendlyObjs(number: int, number: str): Query

Sin descripción todavía.

GAIKACount(): int

Sin descripción todavía.

GAIKAFD(): void

Sin descripción todavía.

gdb(): void

Sin descripción todavía.

GenHelpCmdIcons(): void

Sin descripción todavía.

GenTransGame(number: str): void

Sin descripción todavía.

GenTransTables(): void

Sin descripción todavía.

GetAngleByDir(number: point): int

Sin descripción todavía.

GetCatapultAttackPoint(number: point): point

Sin descripción todavía.

GetChr(number: str, number: int): int

Sin descripción todavía.

GetClassHealt(number: str): int

Sin descripción todavía.

```
GetClassRace(number: str): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetCmdCost(number: str, number: int*, number: int*): bool
```

Sin descripción todavía.

```
GetCmdStaminaCost(number: str): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetConst(number: str): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetConstStr(number: str): str
```

Sin descripción todavía.

```
GetCounterUnits(number: Settlement, number: IntArray*): void
```

Sin descripción todavía.

```
GetDifficulty(): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetDirByAngle(number: int): point
```

Sin descripción todavía.

```
GetExperienceModifier(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetFormDsc(number: str): str
```

Sin descripción todavía.

```
GetFromStr(number: str, number: str): str
```

Sin descripción todavía.

```
GetFromStrToEOL(number: str, number: str): str
```

Sin descripción todavía.

```
GetGAIKA(number: int): GAIKA
```

Sin descripción todavía.

```
GetGAIKA(number: Obj): GAIKA
```

Sin descripción todavía.

```
GetGAIKA(number: point): GAIKA
```

Sin descripción todavía.

```
GetGAIKA(number: int, number: int): GAIKA
```

Sin descripción todavía.

```
GetGaikaCenter(number: int): point
```

Sin descripción todavía.

```
GetGroupSize(number: str): int
```

Sin descripción todavía.

`GetInnState(number : str, number : str): int`

Sin descripción todavía.

`GetInnState(number : Obj): int`

Sin descripción todavía.

`GetItem(number : str): void`

Sin descripción todavía.

`GetMapRect(): rect`

Sin descripción todavía.

`GetMapSize(): point`

Sin descripción todavía.

`GetMouseXY(): void`

Sin descripción todavía.

`GetNamedObj(number : str): NamedObj`

Sin descripción todavía.

`GetPlayerRace(number : int): int`

Sin descripción todavía.

`GetPlayerScript(number : int, number : int): str`

Sin descripción todavía.

`GetPlayerScriptsCount(number : int): int`

Sin descripción todavía.

`GetPlayerUnits(number : int): ObjList`

Sin descripción todavía.

`GetPlayerUnits(number : int, number : str): ObjList`

Sin descripción todavía.

`GetRaceStr(number : int): str`

Sin descripción todavía.

`GetRaceStrPref(number : int): str`

Sin descripción todavía.

`GetRaceStrPrefLow(number : int): str`

Sin descripción todavía.

`GetRandomHeroClass(number : str, number : int): str`

Sin descripción todavía.

`GetRandomPointInArea(number : str): point`

Sin descripción todavía.

```
GetResearchHack(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
GetSettlement(number: str): Settlement
```

Sin descripción todavía.

```
GetSettlements(number: str, number: int): ObjList
```

Sin descripción todavía.

```
GetShortcutSel(number: int, number: int): ObjList
```

Sin descripción todavía.

```
GetSpeed(): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetSquad(number: int, number: int): Squad
```

Sin descripción todavía.

```
GetSquadCenter(number: int, number: int): point
```

Sin descripción todavía.

```
GetTeamAchievementsScore(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetTeamMilitaryScore(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetTeamOverallScore(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetTeamPowerScore(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetTerrainHeight(number: point): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetTerritoryState(number: str): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetThis(): Item
```

Sin descripción todavía.

```
GetTime(): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetTrainGold(number: str): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetUseCount(): int
```

Sin descripción todavía.

```
GetVec(number: point, number: point, number: int): point
```


Sin descripción todavía.

`GetVecByDir(number: point, number: int): point`

Sin descripción todavía.

`GiveNote(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`gmp(): void`

Sin descripción todavía.

`Goto(number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`Group(number: str): Query`

Sin descripción todavía.

`GS(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`GS_STR(number: int): str`

Sin descripción todavía.

`HasStarvingArmy(): bool`

Sin descripción todavía.

`HasStarvingArmy(number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`HeroArmiesFullPerc(number: int): int`

Sin descripción todavía.

`HeroSkillId(number: str): int`

Sin descripción todavía.

`HeroSkillName(number: int): str`

Sin descripción todavía.

`HeroStats(): void`

Sin descripción todavía.

`HideAnnouncement(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`HideAnnouncement(number: int, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`HideNotification(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`HideZoomMap(): void`

Sin descripción todavía.

.....
HintsActive(): bool

Sin descripción todavía.
.....

IdxToSet(number: int): Settlement

Sin descripción todavía.
.....

IncShipNeeds(number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.
.....

IngameDebugSelected(): void

Sin descripción todavía.
.....

InsDecor(number: int, number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.
.....

Int(number: float): int

Sin descripción todavía.
.....

Intersect(number: Query, number: Query): Query

Sin descripción todavía.
.....

IntersectRects(number: rect, number: rect): rect

Sin descripción todavía.
.....

Invalidate(): void

Sin descripción todavía.
.....

InvalidateDamageFormulaParams(): void

Sin descripción todavía.
.....

InvalidateRegenConsts(): void

Sin descripción todavía.
.....

IRun(number: str): int

Sin descripción todavía.
.....

IRun(number: str, number: int): int

Sin descripción todavía.
.....

IRun(number: str, number: int, number: int): int

Sin descripción todavía.
.....

IRun(number: str, number: int, number: int, number: int): int

Sin descripción todavía.
.....

IRun(number: str, number: int, number: int, number: int, number: int): int

Sin descripción todavía.
.....

IRun(number: str, number: int, number: int, number: int, number: int, number: int): int

Sin descripción todavía.
.....

IsAIHelperRunning(number: str): bool

Sin descripción todavía.

IsAIPlayer(number: int): bool

Sin descripción todavía.

IsAIShow(): void

Sin descripción todavía.

IsExplored(number: point, number: int): bool

Sin descripción todavía.

IsFinished(number: str): bool

Sin descripción todavía.

IsFlagSet(number: int, number: int): bool

Sin descripción todavía.

IsMultiplayer(): bool

Sin descripción todavía.

IsNoteActive(number: str): bool

Sin descripción todavía.

IsNull(number: str): bool

Sin descripción todavía.

IsPassable(number: point): bool

Sin descripción todavía.

IsPassable3x3(number: point): bool

Sin descripción todavía.

IsPointInWater(number: point): bool

Sin descripción todavía.

IsProtected(number: int, number: point, number: str): bool

Sin descripción todavía.

IsResearched(number: Settlement, number: str): bool

Sin descripción todavía.

IsResearched(number: int, number: str): bool

Sin descripción todavía.

IsResearching(number: Settlement, number: str): bool

Sin descripción todavía.

IsResearching(number: int, number: str): bool

Sin descripción todavía.

IsRunning(number: str): bool

Sin descripción todavía.

.....
`IsSelectionAssigned(number: int, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

.....
`IsSelectionAssigned(number: int): bool`

Sin descripción todavía.

.....
`IsViewLocked(): bool`

Sin descripción todavía.

.....
`IsWaiting(number: str): bool`

Sin descripción todavía.

.....
`IsWaterLsa(number: int): bool`

Sin descripción todavía.

.....
`ItemUsed(number: int): void`

Sin descripción todavía.

.....
`KillScript(): void`

Sin descripción todavía.

.....
`LAIKA(number: int, number: int): GAIKA`

Sin descripción todavía.

.....
`LevelFromExp(number: int): int`

Sin descripción todavía.

.....
`Load(): void`

Sin descripción todavía.

.....
`Load(number: str): void`

Sin descripción todavía.

.....
`LockView(): void`

Sin descripción todavía.

.....
`LSA(number: int, number: int): int`

Sin descripción todavía.

.....
`LSA(number: point): int`

Sin descripción todavía.

.....
`LSA(): void`

Sin descripción todavía.

.....
`LsaStr(number: int): str`

Sin descripción todavía.

.....
`MakePassable(): void`

Sin descripción todavía.

.....
`MapName(): str`

Sin descripción todavía.

`MapSize(): int`

Sin descripción todavía.

`MAX(number: int, number: int): int`

Sin descripción todavía.

`MAX(number: float, number: float): float`

Sin descripción todavía.

`max_train_1_level(): int`

Sin descripción todavía.

`MaxSetIdx(): int`

Sin descripción todavía.

`MilEval(number: int): int`

Sin descripción todavía.

`MilUnits(number: int): int`

Sin descripción todavía.

`MIN(number: int, number: int): int`

Sin descripción todavía.

`MIN(number: float, number: float): float`

Sin descripción todavía.

`MiniMap(): void`

Sin descripción todavía.

`ModLevel(number: str, number: int, number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`MousePos(): void`

Sin descripción todavía.

`MousePtm(): point`

Sin descripción todavía.

`MoveToArea(number: Query, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`MusicPlaying(): bool`

Sin descripción todavía.

`NearestHospital(number: Squad): GAIKA`

Sin descripción todavía.

`NearestObj(number: Query, number: point): Obj`

Sin descripción todavía.

.....
NearestObj(number: **Query**, number: **Obj**): **Obj**

Sin descripción todavía.
.....

NearestSet(number: **point**, number: **str**, number: **int**, number: **int**): **Settlement**

Sin descripción todavía.
.....

NearestSet(number: **point**, number: **str**, number: **int**): **Settlement**

Sin descripción todavía.
.....

NearestSet(number: **point**): **Settlement**

Sin descripción todavía.
.....

NearestStronghold(number: **point**, number: **int**, number: **int**): **Settlement**

Sin descripción todavía.
.....

NearestStronghold(number: **point**, number: **int**): **Settlement**

Sin descripción todavía.
.....

NearestStronghold(number: **point**): **Settlement**

Sin descripción todavía.
.....

NeedTraining(number: **int**): **bool**

Sin descripción todavía.
.....

NoTents(): **bool**

Sin descripción todavía.
.....

NumSquads(number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.
.....

ObjsInCircle(number: **point**, number: **int**, number: **str**): **Query**

Sin descripción todavía.
.....

ObjsInRange(number: **Obj**, number: **str**, number: **int**): **Query**

Sin descripción todavía.
.....

ObjsInRect(number: **rect**, number: **str**): **Query**

Sin descripción todavía.
.....

ObjsInSight(number: **Obj**, number: **str**): **Query**

Sin descripción todavía.
.....

OnLeft(number: **point**, number: **point**): **bool**

Sin descripción todavía.
.....

Outposts(number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.
.....

ParseStr(number: **str**, number: **str***): **str**

Sin descripción todavía.
.....

Party(): **ObjList**

Sin descripción todavía.

`PartyQuery(): Query`

Sin descripción todavía.

`Pause(): void`

Sin descripción todavía.

`PerlinTest(): void`

Sin descripción todavía.

`pfd(): void`

Sin descripción todavía.

`PFPersist(number: bool): void`

Sin descripción todavía.

`Place(number: str, number: point, number: int): Obj`

Sin descripción todavía.

`PlaceCatapult(number: int, number: int, number: int, number: int): Catapult`

Sin descripción todavía.

`PlaceInHolder(number: str, number: str, number: int): Obj`

Sin descripción todavía.

`PlayMovie(number: str): bool`

Sin descripción todavía.

`PlayMusic(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`PlaySound(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`PlaySound(number: int, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`Point(number: int, number: int): point`

Sin descripción todavía.

`pr(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`pr(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`pr(number: bool): void`

Sin descripción todavía.

`PreLit(): void`

Sin descripción todavía.

```
.....  
PrepareAiTransportShip(number: int, number: int, number: int, number: str, number: point): Ship
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
PrGAIKAStrat(number: GAIKA, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
PrintMemStats(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
PrintMsg(number: int, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
ProfileStart(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
ProfileStop(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
quit(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
rand(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
RandomOffset(number: int): point
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
RandomPathCast(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
RandomPointInCircle(number: point, number: int): point
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
RayOfLight(number: int, number: int, number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
RebuildPass(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
RecreateExploration(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
RegisterPlayerUpgrade(number: int, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
RegisterSettlementUpgrade(number: Settlement, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
ReloadConstIni(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
RemakeVis(): void
```


Sin descripción todavía.

`RemFD(): void`

Sin descripción todavía.

`RemoveDecors(): void`

Sin descripción todavía.

`RemoveNote(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`Render(): void`

Sin descripción todavía.

`RevealHiddenEnemyUnits(number: point, number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`rollover(): str`

Sin descripción todavía.

`rollover(number: Obj, number: bool): str`

Sin descripción todavía.

`rollover(number: Obj, number: str, number: bool): str`

Sin descripción todavía.

`rollover(number: Obj, number: str): str`

Sin descripción todavía.

`rollover_desc(number: Obj, number: str, number: bool): str`

Sin descripción todavía.

`Run(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`Run(number: str, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`Run(number: str, number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`Run(number: str, number: int, number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`Run(number: str, number: int, number: int, number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`Run(number: str, number: int, number: int, number: int, number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`RunAIHelper(number: str, number: str): void`

Sin descripción todavía.

```
RunAIHelper(number: str, number: str, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
RunAIHelper(number: str, number: str, number: str, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
RunAIHelper(number: str, number: str, number: str, number: str, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
RunAIHelper(number: str, number: str, number: str, number: str, number: str, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
RunAIHelper(number: str, number: str, number: str, number: str, number: str, number: str, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
RunAIHelper(number: str, number: str, number: str, number: str, number: str, number: str, number: str, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
RunAIHelper(number: str, number: str, number: str, number: str, number: str, number: str, number: str, number: str, number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
RunConv(number: str): str
```

Sin descripción todavía.

```
RunSequence(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
RUType(number: str, number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
Save(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Save(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
SaveAdventure(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
SaveEdit(): void
```

Sin descripción todavía.

```
ScreenShot(): void
```

Sin descripción todavía.

```
ScrollTo(number: point, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
sd(): void
```

Sin descripción todavía.

`sel(): ObjList`

Sin descripción todavía.

`SelAvgArmor(): int`

Sin descripción todavía.

`SelAvgDamage(): int`

Sin descripción todavía.

`SelAvgFood(): int`

Sin descripción todavía.

`SelAvgLevel(): int`

Sin descripción todavía.

`SelAvgStamina(): int`

Sin descripción todavía.

`selb(): Building`

Sin descripción todavía.

`SelectionFood(): int`

Sin descripción todavía.

`SelectionGold(): int`

Sin descripción todavía.

`selg(): GAIKA`

Sin descripción todavía.

`selh(): Hero`

Sin descripción todavía.

`SelHealth(): int`

Sin descripción todavía.

`SelMaxHealth(): int`

Sin descripción todavía.

`selo(): Obj`

Sin descripción todavía.

`sels(): Settlement`

Sin descripción todavía.

`selsq(): Squad`

Sin descripción todavía.

`SelSquad(): void`

Sin descripción todavía.

```
.....  
SelSquad(number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SelSquadLeader(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
selu(): Unit
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SendSquadToLsaX(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetAIVar(number: int, number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetAIVar(number: int, number: int, number: int, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetDifficulty(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetExperienceModifier(number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetFlag(number: int*, number: int, number: bool): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetFog(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetGlobalBloodlust(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetInnState(number: str, number: str, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetInnState(number: Obj, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetMAIKA(number: GAIKA, number: GAIKA, number: GAIKA): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetMiniMapRect(number: rect): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetNextSeason(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetNoAIFlag(number: ObjList, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
SetNoAttack(number: str, number: int, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

`SetNoRecruit(number: str, number: int, number: bool): void`

Sin descripción todavía.

`SetPlayer(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`SetPlayerSettRace(number: int, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`SetPlayerStatus(number: int, number: int, number: str, number: bool): void`

Sin descripción todavía.

`SetPlayerStatus(number: int, number: int, number: bool): void`

Sin descripción todavía.

`SetSettRace(number: str, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`SetShortcutSel(number: int, number: int, number: ObjList): void`

Sin descripción todavía.

`SetSpeed(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`SetTerritoryState(number: str, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`SettlementCount(number: point, number: int, number: str): int`

Sin descripción todavía.

`SettlementCount(): void`

Sin descripción todavía.

`SetToIdx(number: Settlement): int`

Sin descripción todavía.

`SetUseCount(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`ShipNeeds(number: int, number: int): int`

Sin descripción todavía.

`Ships(number: int, number: int): int`

Sin descripción todavía.

`ShowAnnouncement(number: str, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`ShowAnnouncement(number: int, number: str, number: str): void`

Sin descripción todavía.

.....
ShowFlatTerrain(): void

Sin descripción todavía.
.....

ShowHint(number: str, number: str, number: Obj): int

Sin descripción todavía.
.....

ShowLastNotificationPos(): void

Sin descripción todavía.
.....

ShowNotes(): void

Sin descripción todavía.
.....

ShowNotification(number: str, number: str, number: int, number: str, number: Obj): int

Sin descripción todavía.
.....

ShowTutorial(number: str, number: str, number: Obj): int

Sin descripción todavía.
.....

ShowZoomMap(): void

Sin descripción todavía.
.....

ShrinkEntities(): void

Sin descripción todavía.
.....

Sleep(milisegundos: int): void

Detiene la ejecución el tiempo indicado por el parámetro milisegundos.
.....

Spawn(number: int, number: int): void

Sin descripción todavía.
.....

SpawnGroup(number: str): ObjList

Sin descripción todavía.
.....

SpawnGroupInHolder(number: str, number: str): ObjList

Sin descripción todavía.
.....

SpawnGroupInHolder(number: str, number: Obj): ObjList

Sin descripción todavía.
.....

SpawnNamed(number: str): Obj

Sin descripción todavía.
.....

SPFCalcConnectHighRes_Quant(): bool

Sin descripción todavía.
.....

SPFDone(): void

Sin descripción todavía.
.....

SPFFindAreas_Quant(): bool

Sin descripción todavía.
.....

SPFIncreaseConnect(): void

Sin descripción todavía.

`SPFIncreaseConnect_Quant(): bool`

Sin descripción todavía.

`SPFInitConnectData(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFInitData(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFInitDirectionData(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFInitPointToAreaData(): void`

Sin descripción todavía.

`Splash(number: str, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`sqrt(number: float): float`

Sin descripción todavía.

`Squadize(number: ObjList, number: SquadList*, number: int): void`

Sin descripción todavía.

`SS_STR(number: int): str`

Sin descripción todavía.

`StartPlayerScript(number: int, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`StartViewFollow(number: Unit): void`

Sin descripción todavía.

`StartViewFollow(number: NamedObj): void`

Sin descripción todavía.

`StarvingArmyPos(number: int): Obj`

Sin descripción todavía.

`StopAIHelper(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`StopPlayerScript(number: int, number: str): void`

Sin descripción todavía.

`StopViewFollow(): void`

Sin descripción todavía.

`Str2Int(number: str): int`

Sin descripción todavía.

.....
StrCat(number : **str***, number : **str**) : **void**

Sin descripción todavía.
.....

StrCmp(number : **str**, number : **str**) : **int**

Sin descripción todavía.
.....

StrLen(number : **str**) : **int**

Sin descripción todavía.
.....

StrMid(number : **str**, number : **int**, number : **int**) : **str**

Sin descripción todavía.
.....

Strongholds(number : **int**) : **int**

Sin descripción todavía.
.....

StrStr(number : **str**, number : **str**) : **bool**

Sin descripción todavía.
.....

Substract(number : **Query**, number : **Query**) : **Query**

Sin descripción todavía.
.....

Subtract(number : **Query**, number : **Query**) : **Query**

Sin descripción todavía.
.....

SwapSelectedObj(number : **Obj**, number : **Obj**) : **void**

Sin descripción todavía.
.....

switch() : **void**

Sin descripción todavía.
.....

TempleUTrain(number : **int**) : **str**

Sin descripción todavía.
.....

TempleUType(number : **int**) : **str**

Sin descripción todavía.
.....

TestAdventure() : **void**

Sin descripción todavía.
.....

TestAdventureDebug() : **void**

Sin descripción todavía.
.....

TestLoad() : **void**

Sin descripción todavía.
.....

testpf() : **void**

Sin descripción todavía.
.....

TestSave() : **void**

Sin descripción todavía.
.....

ToggleFD() : **void**

Sin descripción todavía.

`ToggleFog(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleFPS(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleLD(): void`

Sin descripción todavía.

`TogglePause(): void`

Sin descripción todavía.

`TogglePtDraw(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleScreenShots(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleVis(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleZoomMap(): void`

Sin descripción todavía.

`Translate(number: str): str`

Sin descripción todavía.

`Translatef(number: str, number: str): str`

Sin descripción todavía.

`Translatef(number: str, number: str, number: str): str`

Sin descripción todavía.

`Translatef(number: str, number: str, number: str, number: str): str`

Sin descripción todavía.

`TTest(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`TTestf(): void`

Sin descripción todavía.

`TutorialActive(): bool`

Sin descripción todavía.

`UEnabled(number: int, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`UIShowTab(number: int): void`

Sin descripción todavía.

```
UITabShown(): int
```

Sin descripción todavía.

```
UnblockUserInput(): void
```

Sin descripción todavía.

```
UndoMemory(): void
```

Sin descripción todavía.

```
Union(number: Query, number: Query): Query
```

Sin descripción todavía.

```
UnitsAroundSettlement(number: str, number: str): Query
```

Sin descripción todavía.

```
UnitsAroundSettlement(number: Settlement, number: str): Query
```

Sin descripción todavía.

```
UnitsGuardingSettlement(number: str, number: str): Query
```

Sin descripción todavía.

```
UnitsGuardingSettlement(number: Settlement, number: str): Query
```

Sin descripción todavía.

```
UnitsInSettlement(number: str, number: str): Query
```

Sin descripción todavía.

```
UnitsInSettlement(number: Settlement, number: str): Query
```

Sin descripción todavía.

```
UnlockView(): void
```

Sin descripción todavía.

```
UserNotification(number: str, number: str, number: point, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
USR(): void
```

Sin descripción todavía.

```
UTech(number: int, number: int): str
```

Sin descripción todavía.

```
UTrainCmd(number: int, number: int): str
```

Sin descripción todavía.

```
UType(number: int, number: int): str
```

Sin descripción todavía.

```
vg(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
View(number: point, number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

`ViewGAIKA(): GAIKA`

Sin descripción todavía.

`ViewPos(): point`

Sin descripción todavía.

`ViewSlot(): point`

Sin descripción todavía.

`Villages(number: int): int`

Sin descripción todavía.

`VisibleObjsInSight(number: Obj, number: str): Query`

Sin descripción todavía.

`WaitAddNote(number: str, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`WaitCommonObjects(number: Query, number: Query, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`WaitConvRequest(number: Query, number: Query, number: int, number: Obj*, number: Obj*): bool`

Sin descripción todavía.

`WaitConvRequest(number: Obj, number: Obj, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`WaitEmptyQuery(number: Query, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`WaitEnvIntBetween(number: str, number: int, number: int, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`WaitEnvStringEqual(number: str, number: str, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`WaitForMapChange(): void`

Sin descripción todavía.

`WaitHealthBetween(number: Query, number: int, number: int, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`WaitIdle(number: Query, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`WaitIdleUnitsInArea(number: Query, number: str, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`WaitNonEmptyQuery(number: Query, number: int): bool`

Sin descripción todavía.

```
WaitObjInQuery(number: Obj, number: Query, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
WaitPlayerChat(number: int*, number: str*, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
WaitQueryCountBetween(number: Query, number: int, number: int, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
WaitRemoveNote(number: str, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
WaitSettlementAllied(number: str, number: int, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
WaitSettlementCapture(number: str, number: int, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
WaitUnitsInArea(number: Query, number: str, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
WasSelectionAssigned(number: int, number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
WasSelectionAssigned(number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
Write(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
Write(number: float): void
```

Sin descripción todavía.

```
Write(number: pstr): void
```

Sin descripción todavía.

```
Write(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

▼ void

Este pseudo-tipo indica que la función no devuelve nada.

▼ int

Un número entero. Por ejemplo -2.

▼ bool

Un valor de verdad, es decir: verdadero (**true**) o falso (**false**).

▼ float

Un número de coma flotante. Es el único tipo de números decimales soportados por CKS y los decimales se indican tras un punto cuando escritos en su forma literal. Por ejemplo **3.5**.

▼ pstr

Sin descripción todavía.

▼ str

Una cadena de texto. Cuando se escriben de forma literal se deben indicar rodeadas por dobles comillas ("), por ejemplo: "Esta es una cadena de texto!".

▼ Ghost

Sin descripción todavía.

▼ Tower

Sin descripción todavía.

▼ Barrack

Sin descripción todavía.

Hecho con ❤ por El Jüsticiero Misteryoso y JnxF