

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::TSAAdvHeroSkills(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: int*): 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\aint: int

Sin descripción todavía.

bool\a\abool: bool

Sin descripción todavía.

int\gint: bool

Sin descripción todavía.

float\gfloat: bool

Sin descripción todavía.

int\g=int: bool

Sin descripción todavía.

int\lint: bool

Sin descripción todavía.

float\lfloat: 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.

AIO_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.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
AreaAISetAttackOptimism(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.

```
EdgeOffForever(): 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: s  
void
```

Sin descripción todavía.

RunAIHelper (number: str, number: str, number: str, number: str, number: str, number: s void	
Sin descripción todavía.	
RunAIHelper (number: str, number: str, number: str, number: str, number: str, number: s 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.

```
Subtract(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.
.....

`UnlockUserInput(): 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(): GAICA
```

Sin descripción todavía.

```
ViewPos(): point
```

Sin descripción todavía.

```
ViewSlot(): point
```

Sin descripción todavía.

```
Villages(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

```
.....
VisibleObjInSight(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