

# Referencia CKS

Español ▼

Agrupar por: clase ▼

## ▼ int

Un número entero. Por ejemplo **-2**.

### Operadores

**int - int: int**

Sin descripción todavía.

**- int: int**

Sin descripción todavía.

**int\* -= int: int**

Sin descripción todavía.

**int != int: bool**

Sin descripción todavía.

**int \* int: int**

Sin descripción todavía.

**int / int: int**

Sin descripción todavía.

**int & int: int**

Sin descripción todavía.

**int > int: bool**

Sin descripción todavía.

**int >= int: bool**

Sin descripción todavía.

**int < int: bool**

Sin descripción todavía.

**int <= int: bool**

Sin descripción todavía.

**int % int: int**

Sin descripción todavía.

**int + int: int**

Sin descripción todavía.

**int\* += int: int**

Sin descripción todavía.

**int\* = int: void**

Sin descripción todavía.

**int == int: bool**

Sin descripción todavía.

`int | int: int`

Sin descripción todavía.

## ▼ bool

Un valor de verdad, es decir: verdadero (**true**) o falso (**false**).

### Operadores

`! bool: bool`

Sin descripción todavía.

`bool && bool: bool`

Sin descripción todavía.

`bool ^ bool: bool`

Sin descripción todavía.

`bool* = bool: void`

Sin descripción todavía.

`bool || bool: bool`

Sin descripción todavía.

## ▼ 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**.

### Operadores

`float - float: float`

Sin descripción todavía.

`- float: float`

Sin descripción todavía.

`float != float: bool`

Sin descripción todavía.

`float * float: float`

Sin descripción todavía.

`float / float: float`

Sin descripción todavía.

`float > float: bool`

Sin descripción todavía.

`float < float: bool`

Sin descripción todavía.

`float + float: float`

Sin descripción todavía.

`float* = float: void`

Sin descripción todavía.

`float == float: bool`

Sin descripción todavía.

## ▼ pstr

Sin descripción todavía.

### Operadores

`pstr* = pstr: void`

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!".

### Operadores

`str != str: bool`

Sin descripción todavía.

`str + str: str`

Sin descripción todavía.

`str* = str: void`

Sin descripción todavía.

`str == str: bool`

Sin descripción todavía.

## ▼ point

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

### Operadores

`point - point: point`

Sin descripción todavía.

`point != point: bool`

Sin descripción todavía.

`point * int: point`

Sin descripción todavía.

`point / int: point`

Sin descripción todavía.

`point + point: point`

Sin descripción todavía.

```
point* = point: void
```

Sin descripción todavía.

```
point == point: bool
```

Sin descripción todavía.

## 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

Un rectángulo en dos dimensiones alineado con los ejes, definido por los valores en los que se sitúan sus cuatro lados.

### Operadores

`rect != rect: bool`

Sin descripción todavía.

`rect* = rect: void`

Sin descripción todavía.

`rect == rect: bool`

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

Una lista ordenada de números enteros (int), accesibles mediante el operador

[ ]

.

### Operadores

```
IntArray* [ int: int*
```

Sin descripción todavía.

```
IntArray* = IntArray*: void
```

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

Una lista ordenada de cadenas de texto (str), accesibles mediante el operador

[ ]

.

### Operadores

```
StrArray* [ int: str*
```

Sin descripción todavía.

```
StrArray* = StrArray*: void
```

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**

Un diccionario (es decir, un conjunto de pares clave-valor) en el que tanto las claves como los valores son cadenas de texto (str).

## Operadores

**StrMap\* [ str: str\***

Sin descripción todavía.

**StrMap\* = StrMap\*: void**

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**

Un objeto. Esta es la clase base para todo tipo de objetos interactuables en CKS (unidades, catapultas, edificios...).

## Operadores

**Obj != Obj: bool**

Sin descripción todavía.

**Obj\* = Obj: void**

Sin descripción todavía.

**Obj == Obj: bool**

Sin descripción todavía.

## Propiedades

**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::\_LastSelectionTime(): int

Sin descripción todavía.

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

Un ítem, como los que pueden portar algunos Obj en sus *item slots*. Algunos pueden ser usados.

### Operadores

```
Item* = Item: void
```

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

Esta clase corresponde a cualquier unidad del juego.

### Propiedades

```
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::\_OnImpassable(): bool

Sin descripción todavía.

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

Esta clase corresponde a cualquier edificio del juego (como un foro o una herrería, por ejemplo).

### 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::IsCentralBuliding(): 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

Héroes del juego, se caracterizan por poseer habilidades especiales y la capacidad de tener unidades asociadas (su *army*).

### Propiedades

```
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::_EnableAllSkills(): void
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

**Hero::FormPathLeft(): int**

Sin descripción todavía.

**Hero::FormRadius(): int**

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

**Hero::GetFinalPartyOrientation(): point**

Sin descripción todavía.

**Hero::GetSkill(number: int): int**

Sin descripción todavía.

**Hero::HasArmy(): bool**

Sin descripción todavía.

**Hero::HasFinalPartyOrientationRequest(): bool**

Sin descripción todavía.

**Hero::IsArmyOutside(): bool**

Sin descripción todavía.

**Hero::IsHeroArmyFull(): bool**

Sin descripción todavía.

**Hero::LastAttacker(): Obj**

Sin descripción todavía.

**Hero::SetAutocast(number: bool): void**

Sin descripción todavía.

**Hero::SetFinalPartyOrientation(number: point): void**

Sin descripción todavía.

**Hero::SetFormation(number: str): void**

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

**Hero::SkillInEffect(number: int): bool**

Sin descripción todavía.

**Hero::TimePastLastAttack(): int**

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

## ▼ Druid

Cualquier unidad de tipo druida del juego, como las sacerdotisas íberas.

### 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

Mula. Las mulas transportan recursos entre asentamientos y pueden ser capturadas.

### 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

Las catapultas de las diferentes civilizaciones del juego. Tardan un tiempo en montarse y pueden atacar a cualquier punto y rotar, pero no moverse.

### 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

Soporte / receptáculo de ítems. Tiene una serie de slots en los que puede guardar ítems que otras unidades pueden recoger (como los tocones, las fuentes, etc).

### 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

Altar de sacrificios. Bajo el control de un grupo de druidas puede lanzar hechizos que afectan a todos los jugadores de la partida.

### 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

Barco. Los barcos pueden transportar unidades en su interior.

### 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

Objeto volador del juego, como es el caso de las águilas y otros pájaros.

### 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

Lista ordenada de objetos (**Obj**).

### Operadores

**ObjList [ int: Obj**

Sin descripción todavía.

**ObjList\* = ObjList: void**

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

Una consulta para obtener objetos (Obj). Varios métodos devuelven diferentes tipos de consultas. Un ejemplo de consulta sería "objetos de clase cUnit del jugador 2".

### Operadores

```
Query* = Query: void
```

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

Un asentamiento. Los asentamientos tienen una población, almacenan recursos y pueden albergar unidades.

### Operadores

Settlement\* = Settlement: void

Sin descripción todavía.

Settlement == Settlement: bool

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

Un objeto (**Obj**) identificado por su nombre.

### Propiedades

**NamedObj::obj**: **Obj**

Sin descripción todavía.

### Métodos

**NamedObj::IsDead**() : **bool**

Sin descripción todavía.

**NamedObj::IsValid**() : **bool**

Sin descripción todavía.

## ▼ Conversation

Conversaciones del juego en las que una serie de actores van hablando por turnos, lo cual se muestra mediante un cuadro de diálogo para el jugador.

### 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

Puerta de un asentamiento

### 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

Las unidades se teleportan entre los objetos de esta clase.

### Propiedades

```
Teleport::destination: Teleport
```

Sin descripción todavía.

```
Teleport::exit_vector: point
```

Sin descripción todavía.

### Métodos

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

Sin descripción todavía.

## ▼ Squad

Sin descripción todavía.

### Propiedades

```
Squad::food: int
```

Sin descripción todavía.

```
Squad::health: int
```

Sin descripción todavía.

Squad::maxhealth: int

Sin descripción todavía.

Squad::pos: point

Sin descripción todavía.

## Métodos

Squad::AIDest(): GAIKA

Sin descripción todavía.

Squad::AIRun(number: str): void

Sin descripción todavía.

Squad::CalcGoAround(): bool

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

Squad::Count(number: str): int

Sin descripción todavía.

Squad::DelOrder(): void

Sin descripción todavía.

Squad::DestGAIKA(): GAIKA

Sin descripción todavía.

Squad::Dump(): void

Sin descripción todavía.

Squad::Eval(): int

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

Squad::FoodComing(): int

Sin descripción todavía.

Squad::GAIKAIIn(): GAIKA

Sin descripción todavía.

Squad::GetFlags(): int

Sin descripción todavía.

Squad::GetLastAttacker(): Obj

Sin descripción todavía.

**Squad::HasFreedom(): bool**

Sin descripción todavía.

**Squad::InHolder(): bool**

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

**Squad::LastFightTime(): int**

Sin descripción todavía.

**Squad::Leader(): Unit**

Sin descripción todavía.

**Squad::Lock(): void**

Sin descripción todavía.

**Squad::No(): int**

Sin descripción todavía.

**Squad::OrderDest(): GAIKA**

Sin descripción todavía.

**Squad::Player(): int**

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

**Squad::Size(): int**

Sin descripción todavía.

**Squad::SrcGAIKA(): GAIKA**

Sin descripción todavía.

**Squad::State(): int**

Sin descripción todavía.

**Squad::StateTime(): int**

Sin descripción todavía.

**Squad::TakeNearbyItems(number: int): bool**

Sin descripción todavía.

**Squad::TestFlags(number: int): bool**

Sin descripción todavía.

**Squad::Units(): ObjList**

Sin descripción todavía.

**Squad::Unlock(): void**

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

## ▼ GAIKA

Sin descripción todavía.

### Propiedades

**GAIKA::settlement: Settlement**

Sin descripción todavía.

### Métodos

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

Sin descripción todavía.

**GAIKA::AllEnemiesInHolder(number: int): bool**

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

**GAIKA::CalcPriority(number: int): int**

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::CanExplore(number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::Center(): point
```

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::ControlledNeighbors(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::Dump(): void
```

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::Empty(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::Eval(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::Explored(number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::GetAICControlledUnits(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

### 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.

---

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

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.

```
AI0_SendSquad(number: int, number: int, number: int): void
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....  
**AIStart**(number: **int**, number: **str**, number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**AIStop**(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**AIV**(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**AIVar**(number: **int**, number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**AIVar**(number: **int**, number: **int**, number: **int**): **bool**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**AllyMilEval**(number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**AllyMilUnits**(number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**AllyOutposts**(number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**AllyShips**(number: **int**, number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**AllyStrongholds**(number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**AllyVillages**(number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**AppendFile**(number: **str**, number: **str**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**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.

`Controllable0bjs(number: int, number: str): Query`

Sin descripción todavía.

`Conv(): void`

Sin descripción todavía.

`ConvResult(number: str): str`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`ConvTerrains(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`Crash(): void`

Sin descripción todavía.



.....  
**CreateFeedback**(number: **str**, number: **Unit**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**CurPlayer**(): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**cvar1**(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**cvar1**(): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**cvar2**(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**cvar2**(): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**DbgAI**(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**DbgArmy**(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**DebugSelected**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**Desync**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`DisableArea(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`DisableHintsAndTutorials(): void`

Sin descripción todavía.

`DisablePtDraw(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`Dlg(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`dp(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`DumpCode(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`DumpFuncToXML(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`DumpObj(): void`

Sin descripción todavía.

.....  
**DumpStack()**: void

Sin descripción todavía.  
.....

**DumpStats(number: Obj)**: void

Sin descripción todavía.  
.....

**EdgeOfForever()**: void

Sin descripción todavía.  
.....

**EnableArea(number: str)**: void

Sin descripción todavía.  
.....

**EnableHintsAndTutorials()**: void

Sin descripción todavía.  
.....

**EnablePtDraw()**: void

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**EnemyMilEval(number: int)**: int

Sin descripción todavía.  
.....

**EnemyMilUnits(number: int)**: int

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**EnemyOutposts(number: int)**: int

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**EnemyShips(number: int, number: int)**: int

Sin descripción todavía.  
.....

**EnemyStrongholds(number: int)**: int

Sin descripción todavía.

.....  
`EnemyVillages(number: int): int`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....  
`EnvReadObj(number: str): Obj`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....  
`EnvReadString(number: str): str`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

EqualHeroes(): void

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

EvalGroup(number: str): int

Sin descripción todavía.  
.....

ExpFromLevel(number: int): int

Sin descripción todavía.  
.....

ExploreAll(): void

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`Explorer(): void`

Sin descripción todavía.

`ExportObjs(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`ExportTerrain(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`F5(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`FlatTerrain(): void`

Sin descripción todavía.

`FormDescription(number: str): str`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`GAIKACount(): int`

Sin descripción todavía.

`GAIKAFD(): void`

Sin descripción todavía.

`gdb(): void`

Sin descripción todavía.

`GenHelpCmdIcons(): void`

Sin descripción todavía.

`GenTransGame(number: str): void`

Sin descripción todavía.

.....  
`GenTransTables(): void`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetAngleByDir(number: point): int`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetCatapultAttackPoint(number: point): point`

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

`GetClassHealt(number: str): int`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetClassRace(number: str): int`

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

`GetCmdStaminaCost(number: str): int`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetConst(number: str): int`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetConstStr(number: str): str`

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

`GetDifficulty(): int`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetDirByAngle(number: int): point`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetExperienceModifier(number: int): int`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetFormDsc(number: str): str`

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

`GetGAIKA(number: int): GAIKA`

Sin descripción todavía.

`GetGAIKA(number: Obj): GAIKA`

Sin descripción todavía.

`GetGAIKA(number: point): GAIKA`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`GetGaikaCenter(number: int): point`

Sin descripción todavía.

`GetGroupSize(number: str): int`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`GetInnState(number: Obj): int`

Sin descripción todavía.

`GetItem(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`GetMapRect(): rect`

Sin descripción todavía.

`GetMapSize(): point`

Sin descripción todavía.

`GetMouseXY(): void`

Sin descripción todavía.

`GetNamedObj(number: str): NamedObj`

Sin descripción todavía.

`GetPlayerRace(number: int): int`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`GetPlayerScriptsCount(number: int): int`

Sin descripción todavía.

`GetPlayerUnits(number: int): ObjList`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.



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

Sin descripción todavía.  
.....

`GetRaceStrPref(number: int): str`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetRaceStrPrefLow(number: int): str`

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

`GetRandomPointInArea(number: str): point`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetResearchHack(): bool`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetSettlement(number: str): Settlement`

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

`GetSpeed(): int`

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

`GetTeamAchievementsScore(number: int): int`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetTeamMilitaryScore(number: int): int`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetTeamOverallScore(number: int): int`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetTeamPowerScore(number: int): int`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetTerrainHeight(number: point): int`

Sin descripción todavía.  
.....

`GetTerritoryState(number: str): int`

Sin descripción todavía.

`GetThis(): Item`

Sin descripción todavía.

`GetTime(): int`

Sin descripción todavía.

`GetTrainGold(number: str): int`

Sin descripción todavía.

`GetUseCount(): int`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`GiveNote(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`gmp(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`Group(number: str): Query`

Sin descripción todavía.

`GS(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`GS_STR(number: int): str`

Sin descripción todavía.

`HasStarvingArmy(): bool`

Sin descripción todavía.

`HasStarvingArmy(number: int): bool`

Sin descripción todavía.

`HeroArmiesFullPerc(number: int): int`

Sin descripción todavía.

`HeroSkillId(number: str): int`

Sin descripción todavía.

`HeroSkillName(number: int): str`

Sin descripción todavía.

.....  
**HeroStats()**: **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**HideAnnouncement**(number: **str**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**HideNotification**(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**HideZoomMap()**: **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**HintsActive()**: **bool**

Sin descripción todavía.  
.....

**IdxToSet**(number: **int**): **Settlement**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**IngameDebugSelected()**: **void**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**Int**(number: **float**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**Invalidate()**: **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**InvalidateDamageFormulaParams()**: **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**InvalidateRegenConsts()**: **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**IRun**(number: **str**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
IsAIHelperRunning(number: str): bool
```

Sin descripción todavía.

```
IsAIPlayer(number: int): bool
```

Sin descripción todavía.

```
IsAIShow(): void
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
IsFinished(number: str): bool
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
IsMultiplayer(): bool
```

Sin descripción todavía.

```
IsNoteActive(number: str): bool
```

Sin descripción todavía.

```
IsNull(number: str): bool
```

Sin descripción todavía.

```
IsPassable(number: point): bool
```

Sin descripción todavía.

```
IsPassable3x3(number: point): bool
```

Sin descripción todavía.

```
IsPointInWater(number: point): bool
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**IsRunning**(number: **str**): **bool**

Sin descripción todavía.  
.....

**IsSelectionAssigned**(number: **int**, number: **int**): **bool**

Sin descripción todavía.  
.....

**IsSelectionAssigned**(number: **int**): **bool**

Sin descripción todavía.  
.....

**IsViewLocked**(): **bool**

Sin descripción todavía.  
.....

**IsWaiting**(number: **str**): **bool**

Sin descripción todavía.  
.....

**IsWaterLsa**(number: **int**): **bool**

Sin descripción todavía.  
.....

**ItemUsed**(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**KillScript**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**LevelFromExp**(number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**Load**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**Load**(number: **str**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**LockView**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**LSA**(number: **int**, number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.

LSA(number: point): int

Sin descripción todavía.

LSA(): void

Sin descripción todavía.

LsaStr(number: int): str

Sin descripción todavía.

MakePassable(): void

Sin descripción todavía.

MapName(): str

Sin descripción todavía.

MapSize(): int

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

max\_train\_1\_level(): int

Sin descripción todavía.

MaxSetIdx(): int

Sin descripción todavía.

MilEval(number: int): int

Sin descripción todavía.

MilUnits(number: int): int

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

MiniMap(): void

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

MousePos(): void

Sin descripción todavía.

.....  
**MousePtm()**: **point**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**MusicPlaying()**: **bool**

Sin descripción todavía.  
.....

**NearestHospital**(number: **Squad**): **GAIKA**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**NoTents()**: **bool**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`Outposts(number: int): int`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`Party(): ObjList`

Sin descripción todavía.

`PartyQuery(): Query`

Sin descripción todavía.

`Pause(): void`

Sin descripción todavía.

`PerlinTest(): void`

Sin descripción todavía.

`pfd(): void`

Sin descripción todavía.

`PFPersist(number: bool): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`PlayMovie(number: str): bool`

Sin descripción todavía.

`PlayMusic(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`PlaySound(number: str): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.



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

Sin descripción todavía.

```
pr(number: str): void
```

Sin descripción todavía.

```
pr(number: int): void
```

Sin descripción todavía.

```
pr(number: bool): void
```

Sin descripción todavía.

```
PreLit(): void
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
PrintMemStats(): void
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
ProfileStart(): void
```

Sin descripción todavía.

```
ProfileStop(): void
```

Sin descripción todavía.

```
quit(): void
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
RandomPathCast(): void
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
RebuildPass(): void
```

Sin descripción todavía.

`RecreateExploration(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`ReloadConstIni(): void`

Sin descripción todavía.

`RemakeVis(): void`

Sin descripción todavía.

`RemFD(): void`

Sin descripción todavía.

`RemoveDecors(): void`

Sin descripción todavía.

`RemoveNote(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`Render(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`rollover(): str`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`Run(number: str): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

Sin descripción todavía.

.....  
**SaveAdventure**(number : **str**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**SaveEdit**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**ScreenShot**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**sd**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**sel**(): **ObjList**

Sin descripción todavía.  
.....

**SelAvgArmor**(): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**SelAvgDamage**(): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**SelAvgFood**(): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**SelAvgLevel**(): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**SelAvgStamina**(): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**selb**(): **Building**

Sin descripción todavía.  
.....

**SelectionFood**(): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**SelectionGold**(): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**selg**(): **GAIKA**

Sin descripción todavía.  
.....

**selh**(): **Hero**

Sin descripción todavía.  
.....

**SelHealth**(): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**SelMaxHealth(): int**

Sin descripción todavía.

**selo(): Obj**

Sin descripción todavía.

**sels(): Settlement**

Sin descripción todavía.

**selsq(): Squad**

Sin descripción todavía.

**SelSquad(): void**

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

**SelSquadLeader(): void**

Sin descripción todavía.

**selu(): Unit**

Sin descripción todavía.

**SendSquadToLsaX(): void**

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

**SetAIVar(number: int, number: int, number: int, number: bool): void**

Sin descripción todavía.

**SetDifficulty(number: int): void**

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

**SetFlag(number: int\*, number: int, number: bool): int**

Sin descripción todavía.

**SetFog(number: bool): void**

Sin descripción todavía.

**SetGlobalBloodlust(number: bool): void**

Sin descripción todavía.

**SetInnState(number: str, number: str, number: int): void**

Sin descripción todavía.

**SetInnState(number: Obj, number: int): void**

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....  
`SettlementCount(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....  
**SetUseCount**(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**ShipNeeds**(number: **int**, number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

**Ships**(number: **int**, number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**ShowFlatTerrain**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**ShowLastNotificationPos**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**ShowNotes**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**ShowZoomMap**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**ShrinkEntities**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**Sleep**(milisegundos: **int**): **void**

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

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

Sin descripción todavía.  
.....

**SpawnGroup**(number: **str**): **ObjList**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.

`SpawnNamed(number: str): Obj`

Sin descripción todavía.

`SPFCalcConnectHighRes_Quant(): bool`

Sin descripción todavía.

`SPFDone(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFFindAreas_Quant(): bool`

Sin descripción todavía.

`SPFIncreaseConnect(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFIncreaseConnect_Quant(): bool`

Sin descripción todavía.

`SPFInitConnectData(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFInitData(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFInitDirectionData(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFInitPointToAreaData(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`sqrt(number: float): float`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`SS_STR(number: int): str`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`StartViewFollow(number: Unit): void`

Sin descripción todavía.

`StartViewFollow(number: NamedObj): void`

Sin descripción todavía.



.....  
**StarvingArmyPos**(number: **int**): **Obj**

Sin descripción todavía.  
.....

**StopAIHelper**(number: **str**): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**StopViewFollow**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

**Str2Int**(number: **str**): **int**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**switch**(): **void**

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

**TestAdventure**(): **void**

Sin descripción todavía.

`TestAdventureDebug(): void`

Sin descripción todavía.

`TestLoad(): void`

Sin descripción todavía.

`testpf(): void`

Sin descripción todavía.

`TestSave(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleFD(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleFog(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleFPS(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleLD(): void`

Sin descripción todavía.

`TogglePause(): void`

Sin descripción todavía.

`TogglePtDraw(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleScreenShots(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleVis(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleZoomMap(): void`

Sin descripción todavía.

`Translate(number: str): str`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....  
TTest(number: str): void

Sin descripción todavía.  
.....

TTestf(): void

Sin descripción todavía.  
.....

TutorialActive(): bool

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

UShowTab(number: int): void

Sin descripción todavía.  
.....

UITabShown(): int

Sin descripción todavía.  
.....

UnblockUserInput(): void

Sin descripción todavía.  
.....

UndoMemory(): void

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

UnlockView(): void

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

USR(): void

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

vg(number: int): void

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

ViewGAIKA(): GAIKA

Sin descripción todavía.

ViewPos(): point

Sin descripción todavía.

ViewSlot(): point

Sin descripción todavía.

Villages(number: int): int

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....  
`WaitForMapChange(): void`

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

`WaitObjInQuery(number: Obj, number: Query, number: int): bool`

Sin descripción todavía.  
.....

`WaitPlayerChat(number: int*, number: str*, number: int): void`

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

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

Sin descripción todavía.  
.....

`WasSelectionAssigned(number: int): bool`

Sin descripción todavía.  
.....

`Write(number: int): void`

Sin descripción todavía.  
.....

`Write(number: float): void`

Sin descripción todavía.  
.....

`Write(number: pstr): void`

Sin descripción todavía.  
.....

`Write(number: str): void`

Sin descripción todavía.

## ▼ void

Este pseudo-tipo indica que la función no devuelve nada.

## ▼ Ghost

Espíritus, usualmente invocados por la muerte de un(a) druida.

## ▼ Tower

Las torres que forman las murallas que rodean los asentamientos.

## ▼ Barrack

Sin descripción todavía.

Hecho con  por El Jüsticiero Misteryoso y JnxF