

Referencia CKS

Español ▼

Agrupar por: clase ▼

▼ int

Un número entero. Por ejemplo **-2**.

Operadores

int - int: int

Devuelve un **int** que es la resta de los dos valores **int** dados.

- int: int

Devuelve el valor **int** dado pero con signo opuesto (multiplicado por -1).

int* -= int: int

Subtrae la cantidad del **int** situado a la derecha del operador de la referencia a **int** situada a la izquierda, y retorna también el entero resultante. Ejemplo:

```
int a; // Declaramos a
a = 5; // Guardamos 5 en la variable a
a -= 2; // Ahora a contiene 3
```

int != int: bool

Devuelve **true** si ambos enteros son distintos, o **false** si no lo son.

int * int: int

Devuelve un **int** que es el producto de los dos valores **int** dados.

int / int: int

Devuelve un **int** que es la división entera de los dos valores **int** dados.

int & int: int

Devuelve el resultado una operación AND binaria entre los dos valores enteros.

int > int: bool

Devuelve **true** si el primer valor es mayor que el segundo, o **false** si no lo es.

int >= int: bool

Devuelve **true** si el primer valor es mayor o igual que el segundo, o **false** si no lo es.

int < int: bool

Devuelve **true** si el primer valor es menor que el segundo, o **false** si no lo es.

int <= int: bool

Devuelve **true** si el primer valor es menor o igual que el segundo, o **false** si no lo es.

int % int: int

Devuelve el módulo de la división.

int + int: int

Devuelve un **int** que es la suma de los dos valores **int** dados.

int* += int: int

Añade la cantidad del **int** situado a la derecha del operador a la referencia a **int** situada a la izquierda, y retorna también el entero resultante. Ejemplo:

```
int a; // Declaramos a
a = 5; // Guardamos 5 en la variable a
a += 2; // Ahora a contiene 7
```

int* = int: void

Asigna el valor **int** dado a la referencia a **int** indicada (a la izquierda del operador). Ejemplo:

```
int a; // Declaramos a, ahora es una referencia a int
a = 5; // Guardamos 5 en la variable a
```

int == int: bool

Devuelve **true** si ambos enteros son iguales, o **false** si no lo son.

int | int: int

Devuelve el resultado una operación OR binaria entre los dos valores enteros.

▼ 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

Devuelve un **float** que es la resta de los dos valores **float** dados.

- float: float

Devuelve el valor **float** dado pero con signo opuesto (multiplicado por -1).

float != float: bool

Devuelve **true** si los valores son diferentes, o **false** si no lo son. Ver anotación en == sobre la precisión de los valores con coma flotante.

float * float: float

Devuelve un valor **float** correspondiente al producto de los dos valores **float** dados.

float / float: float

Devuelve un **float** que es la división exacta de los dos valores **float** dados.

```
float > float: bool
```

Devuelve **true** si el primer valor es mayor que el segundo, o **false** si no lo es.

```
float < float: bool
```

Devuelve **true** si el primer valor es menor que el segundo, o **false** si no lo es.

```
float + float: float
```

Devuelve un **float** que es la suma de los dos valores **float** dados.

```
float* = float: void
```

Asigna el valor **float** dado a la referencia a **float** indicada (a la izquierda del operador). Ejemplo:

```
float a; // Declaramos a, ahora es una referencia a float
a = 5.32; // Guardamos 5.32 en la variable a
```

```
float == float: bool
```

Devuelve **true** si ambos valores son iguales, o **false** si no lo son. ¡Ten cuidado con los problemas de precisión de los valores con coma flotante! Un ordenador no puede representar decimales con infinita precisión, por lo que dos operaciones que deberían dar el mismo resultado pueden dar resultados muy parecidos pero no exactamente iguales. Para comparar **floats**, obtén el valor absoluto de su resta y comprueba si es menor que un valor muy pequeño, por ejemplo: **abs(a - b) < 0.0001**.

▼ 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.

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.

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.

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.

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.

Operadores

```
rect != rect: bool
```

Sin descripción todavía.

```
rect* = rect: void
```

Sin descripción todavía.

```
rect == rect: bool
```

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 [].

Propiedades

```
IntArray*::size: int
```

Sin descripción todavía.

Operadores

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

Sin descripción todavía.

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

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 [].

Propiedades

```
StrArray*::size: int
```

Sin descripción todavía.

Operadores

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

Sin descripción todavía.

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

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).

Propiedades

StrMap*::**size**: **int**

Sin descripción todavía.

Operadores

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

Sin descripción todavía.

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

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...).

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.

Operadores

Obj != Obj: bool

Sin descripción todavía.

Obj* = Obj: void

Sin descripción todavía.

Obj == Obj: bool

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.

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.

Operadores

Item* = Item: void

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::IsCentralBuilding(): bool

Sin descripción todavía.

Building::IsStonehengeControlable(): bool

Sin descripción todavía.

Building::IsVeryBroken(): bool

Sin descripción todavía.

Building::PopTransportationUI(): void

Sin descripción todavía.

Building::Research(number: str): void

Sin descripción todavía.

Building::RRepair(): void

Sin descripción todavía.

Building::SetGlobalSpellData(number: int): void

Sin descripción todavía.

Building::SetUITarget(number: Obj): void

Sin descripción todavía.

Building::SoothingRain(number: int): void

Sin descripción todavía.

Building::Starvation(): void

Sin descripción todavía.

Building::StonehengeNumControllingMages(): int

Sin descripción todavía.

Building::WindOfWisdom(number: int): void

Sin descripción todavía.

▼ Hero

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::TSAAdvHeroSkills(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).

Propiedades

`ObjList::count: int`

Sin descripción todavía.

Operadores

`ObjList [int: Obj`

Sin descripción todavía.

`ObjList* = ObjList: void`

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"](#).

Propiedades

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

Sin descripción todavía.

Operadores

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

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.

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.

Operadores

Settlement* = Settlement: void

Sin descripción todavía.

Settlement == Settlement: bool

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 (ver [GetNamedObj](#)).

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

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetControlFlag(number: int): bool

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetDestPoint(number: Unit): point

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetDistToArmies(number: int): int

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetLAIKA(number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetPriority(number: int): int

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

GAIKA::GetStrat(number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::ID(): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::LastSeen(number: int): int

Sin descripción todavía.

GAIKA::LSA(): int

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

GAIKA::MilitaryPresence(number: int): bool

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::Neighbor(number: int): GAIKA
```

Sin descripción todavía.

```
GAIKA::Neighbors(): int
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

▼ SquadList

Sin descripción todavía.

Métodos

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

Sin descripción todavía.

SquadList::Cur(): Squad

Sin descripción todavía.

SquadList::Dump(): void

Sin descripción todavía.

SquadList::EOL(): bool

Sin descripción todavía.

SquadList::Eval(): int

Sin descripción todavía.

SquadList::IsValid(): bool

Sin descripción todavía.

SquadList::Lock(): void

Sin descripción todavía.

SquadList::Next(): bool

Sin descripción todavía.

SquadList::Rewind(): bool

Sin descripción todavía.

SquadList::Select(number: int): void

Sin descripción todavía.

SquadList::Size(): int

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

SquadList::Unlock(): void

Sin descripción todavía.

▼ Sin clase

Métodos

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

_bi(): void

Sin descripción todavía.

_Black(): void

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`_chs(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`_ClearEnv(): void`

Sin descripción todavía.

`_cr(): void`

Sin descripción todavía.

`_DbgSel(): void`

Sin descripción todavía.

`_de(): void`

Sin descripción todavía.

`_di(): void`

Sin descripción todavía.

`_DialogEditor(): void`

Sin descripción todavía.

`_DialogEditor(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`_GetSelection(): ObjList`

Sin descripción todavía.

`_handles(): void`

Sin descripción todavía.

`_InvalidateAllToggle(): void`

Sin descripción todavía.

`_itools(): void`

Sin descripción todavía.

`_ListClasses(): str`

Sin descripción todavía.

`_ListConvs(): str`

Sin descripción todavía.

`_ListFolder(number: str): str`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....
_ListTerrains(): str

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

_RandomTerrain2(number: str): void

Sin descripción todavía.
.....

_RedrawAll(): void

Sin descripción todavía.
.....

_Run(number: str): bool

Sin descripción todavía.
.....

_ScriptEditor(): void

Sin descripción todavía.
.....

_ScriptEditor(number: str): void

Sin descripción todavía.
.....

_SequencesStatus(): void

Sin descripción todavía.
.....

_SetCursor(number: str): void

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
.....  
_ToggleInvRects(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
_ui(): void
```

Sin descripción todavía.

```
.....  
_ZoomMapLastShownTime(): int
```

Sin descripción todavía.

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

Devuelve el valor absoluto del entero indicado (el mismo valor pero con signo positivo).

```
.....  
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.

`BuildRLEMMap(): void`

Sin descripción todavía.

`BuildSPF(): void`

Sin descripción todavía.

`Catch(number: Obj): void`

Sin descripción todavía.

`ChangeFormation(number: str): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`CheckClasses(): void`

Sin descripción todavía.

`CheckLP(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`ChMap(number: str): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`ClearDebug(): void`

Sin descripción todavía.

`ClearDecors(): void`

Sin descripción todavía.

.....
`ClearDiplomacy(): void`

Sin descripción todavía.
.....

`ClearNotes(): void`

Sin descripción todavía.
.....

`ClearSelection(number: int): void`

Sin descripción todavía.
.....

`clock(): str`

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

`cls(): void`

Sin descripción todavía.
.....

`cmdcost_food(): int`

Sin descripción todavía.
.....

`cmdcost_gold(): int`

Sin descripción todavía.
.....

`cmdcost_pop(): int`

Sin descripción todavía.
.....

`cmdcost_stamina(): int`

Sin descripción todavía.
.....

`cmdparam(): str`

Sin descripción todavía.
.....

`cmdwaiting(): str`

Sin descripción todavía.
.....

`ConquestBonus(): str`

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

`Conv(): void`

Sin descripción todavía.
.....

`ConvResult(number: str): str`

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

`ConvTerrains(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`Crash(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`CurPlayer(): int`

Sin descripción todavía.

`cvar1(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`cvar1(): int`

Sin descripción todavía.

`cvar2(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`cvar2(): int`

Sin descripción todavía.

`DbgAI(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`DbgArmy(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`DebugSelected(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`Desync(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

DisableArea(number: **str**): **void**

Sin descripción todavía.
.....

DisableHintsAndTutorials(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

DisablePtDraw(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

Dlg(number: **str**): **void**

Sin descripción todavía.
.....

dp(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.
.....

DumpCode(number: **int**): **void**

Sin descripción todavía.
.....

DumpFuncToXML(): **void**

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`DumpObj(): void`

Sin descripción todavía.

`DumpStack(): void`

Sin descripción todavía.

`DumpStats(number: Obj): void`

Sin descripción todavía.

`EdgeOfForever(): void`

Sin descripción todavía.

`EnableArea(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`EnableHintsAndTutorials(): void`

Sin descripción todavía.

`EnablePtDraw(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`EnemyMilEval(number: int): int`

Sin descripción todavía.

`EnemyMilUnits(number: int): int`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`EnemyOutposts(number: int): int`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
.....
EnemyStrongholds(number: int): int
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

```
EqualHeroes(): void
```

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....
EvalGroup(number: **str**): **int**

Sin descripción todavía.
.....

ExpFromLevel(number: **int**): **int**

Sin descripción todavía.
.....

ExploreAll(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

Explorer(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

ExportObjs(number: **str**): **void**

Sin descripción todavía.
.....

ExportTerrain(number: **str**): **void**

Sin descripción todavía.
.....

F5(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

FlatTerrain(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

FormDescription(number: **str**): **str**

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

GAIKACount(): **int**

Sin descripción todavía.
.....

GAIKAFD(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

gdb(): **void**

Sin descripción todavía.

GenHelpCmdIcons(): void

Sin descripción todavía.

GenTransGame(number: str): void

Sin descripción todavía.

GenTransTables(): void

Sin descripción todavía.

GetAngleByDir(number: point): int

Sin descripción todavía.

GetCatapultAttackPoint(number: point): point

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

GetClassHealt(number: str): int

Sin descripción todavía.

GetClassRace(number: str): int

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

GetCmdStaminaCost(number: str): int

Sin descripción todavía.

GetConst(number: str): int

Sin descripción todavía.

GetConstStr(number: str): str

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

GetDifficulty(): int

Sin descripción todavía.

GetDirByAngle(number: int): point

Sin descripción todavía.

GetExperienceModifier(number: int): int

Sin descripción todavía.

GetFormDsc(number: str): str

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

`GetInnState`(number: `Obj`): `int`

Sin descripción todavía.
.....

`GetItem`(number: `str`): `void`

Sin descripción todavía.
.....

`GetMapRect`(): `rect`

Sin descripción todavía.
.....

`GetMapSize`(): `point`

Sin descripción todavía.
.....

`GetMouseXY`(): `void`

Sin descripción todavía.
.....

`GetNamedObj`(number: `str`): `NamedObj`

Sin descripción todavía.
.....

`GetPlayerRace`(number: `int`): `int`

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

`GetPlayerScriptsCount`(number: `int`): `int`

Sin descripción todavía.

.....
`GetPlayerUnits(number: int): ObjList`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....
`GetResearchHack(): bool`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....
`GetSpeed(): int`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.
.....

`GetTerrainHeight(number: point): int`

Sin descripción todavía.
.....

`GetTerritoryState(number: str): int`

Sin descripción todavía.
.....

`GetThis(): Item`

Sin descripción todavía.
.....

`GetTime(): int`

Sin descripción todavía.
.....

`GetTrainGold(number: str): int`

Sin descripción todavía.
.....

`GetUseCount(): int`

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

`GiveNote(number: str): void`

Sin descripción todavía.
.....

`gmp(): void`

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

`Group(number: str): Query`

Sin descripción todavía.
.....

`GS(number: int): void`

Sin descripción todavía.
.....

`GS_STR(number: int): str`

Sin descripción todavía.
.....

`HasStarvingArmy(): bool`

Sin descripción todavía.
.....

`HasStarvingArmy(number: int): bool`

Sin descripción todavía.
.....

`HeroArmiesFullPerc(number: int): int`

Sin descripción todavía.

HeroSkillId(number: str): int

Sin descripción todavía.

HeroSkillName(number: int): str

Sin descripción todavía.

HeroStats(): void

Sin descripción todavía.

HideAnnouncement(number: str): void

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

HideNotification(number: int): void

Sin descripción todavía.

HideZoomMap(): void

Sin descripción todavía.

HintsActive(): bool

Sin descripción todavía.

IdxToSet(number: int): Settlement

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

IngameDebugSelected(): void

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

Int(number: float): int

Convierte un valor en coma flotante a entero.

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**

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

Sin descripción todavía.

`Save(): void`

Sin descripción todavía.

`Save(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`SaveAdventure(number: str): void`

Sin descripción todavía.

`SaveEdit(): void`

Sin descripción todavía.

`ScreenShot(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`sd(): void`

Sin descripción todavía.

`sel(): ObjList`

Sin descripción todavía.

`SelAvgArmor(): int`

Sin descripción todavía.

`SelAvgDamage(): int`

Sin descripción todavía.

`SelAvgFood(): int`

Sin descripción todavía.

`SelAvgLevel(): int`

Sin descripción todavía.

`SelAvgStamina(): int`

Sin descripción todavía.

`selb(): Building`

Sin descripción todavía.

`SelectionFood(): int`

Sin descripción todavía.

`SelectionGold(): int`

Sin descripción todavía.

`selg(): GAIKA`

Sin descripción todavía.

.....
selh(): Hero

Sin descripción todavía.
.....

SelHealth(): int

Sin descripción todavía.
.....

SelMaxHealth(): int

Sin descripción todavía.
.....

selo(): Obj

Sin descripción todavía.
.....

sels(): Settlement

Sin descripción todavía.
.....

selsq(): Squad

Sin descripción todavía.
.....

SelSquad(): void

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

SelSquadLeader(): void

Sin descripción todavía.
.....

selu(): Unit

Sin descripción todavía.
.....

SendSquadToLsaX(): void

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

SetDifficulty(number: int): void

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

SetFog(number: bool): void

Sin descripción todavía.
.....

SetGlobalBloodlust(number: bool): void

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....
SettlementCount(): void

Sin descripción todavía.
.....

SetToIdx(number: Settlement): int

Sin descripción todavía.
.....

SetUseCount(number: int): void

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

ShowFlatTerrain(): void

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

ShowLastNotificationPos(): void

Sin descripción todavía.
.....

ShowNotes(): void

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

ShowZoomMap(): void

Sin descripción todavía.
.....

ShrinkEntities(): void

Sin descripción todavía.
.....

Sleep(milisegundos: int): void

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

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

Sin descripción todavía.
.....

SpawnGroup(number: str): ObjList

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`SpawnNamed(number: str): Obj`

Sin descripción todavía.

`SPFCalcConnectHighRes_Quant(): bool`

Sin descripción todavía.

`SPFDone(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFFindAreas_Quant(): bool`

Sin descripción todavía.

`SPFIncreaseConnect(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFIncreaseConnect_Quant(): bool`

Sin descripción todavía.

`SPFInitConnectData(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFInitData(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFInitDirectionData(): void`

Sin descripción todavía.

`SPFInitPointToAreaData(): void`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

`sqrt(number: float): float`

Devuelve la raíz cuadrada.

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

Sin descripción todavía.

`SS_STR(number: int): str`

Sin descripción todavía.

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

Sin descripción todavía.

.....
StartViewFollow(number: **Unit**): **void**

Sin descripción todavía.
.....

StartViewFollow(number: **NamedObj**): **void**

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

StopViewFollow(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.
.....

switch(): **void**

Sin descripción todavía.
.....

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

Sin descripción todavía.

`TempleUType(number: int): str`

Sin descripción todavía.

`TestAdventure(): void`

Sin descripción todavía.

`TestAdventureDebug(): void`

Sin descripción todavía.

`TestLoad(): void`

Sin descripción todavía.

`testpf(): void`

Sin descripción todavía.

`TestSave(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleFD(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleFog(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleFPS(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleLD(): void`

Sin descripción todavía.

`TogglePause(): void`

Sin descripción todavía.

`TogglePtDraw(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleScreenShots(number: int): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleVis(): void`

Sin descripción todavía.

`ToggleZoomMap(): void`

Sin descripción todavía.

`Translate(number: str): str`

Sin descripción todavía.

`Translatetf(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