

# Логические условия и команды

(И. Шабальников)

Версия от 3 сентября 2002 г.

Условие	неверно что .....	3
Условие	звенит будильник .....	4
Условие	'простой' уровень сложности .....	7
Условие	обратный отсчет .....	8
Условие	юнитов группы в зоне .....	10
Условие	юнитов группы в зоне в процентах .....	11
Условие	юнитов игрока в зоне .....	12
Условие	юнитов игрока в зоне в процентах .....	14
Условие	юнитов игрока в группе в процентах от юнитов в группе .....	15
Условие	юнитов в группе .....	16
Условие	юнитов у игрока в процентах .....	17
Условие	юнитов у игрока .....	18
Условие	юнитов в отряде .....	19
Условие	объект уничтожен .....	22
Условие	группа атакована некоторое время назад .....	23
Условие	патронов у группы .....	24
Условие	АИ.поведение группы .....	25
Условие	АИ.зона1 группы .....	26
Условие	АИ.зона2 группы .....	27
Условие	АИ.группа1 группы .....	28
Условие	АИ.группа2 группы .....	29
Условие	у игрока осталось самолетов .....	30
Условие	у игрока осталось вылетов .....	31
Условие	число в ячейке .....	32
Команда	завести будильник .....	33
Команда	выключить будильник .....	36
Команда	установить период цикла будильника .....	38
Команда	переместить экран в зону .....	39
Команда	сказать фразу с указателем на объект .....	40
Команда	показать модальный диалог с указателем на объект .....	41
Команда	дать залп одной из катюш группы в зону .....	42
Команда	дать залп одной из катюш группы по объекту .....	43
Команда	дать залп одной из Фау-2 группы в зону .....	44
Команда	очистить отряд .....	46
Команда	добавить группу к отряду .....	48
Команда	добавить из зоны к отряду .....	50
Команда	сформировать резерв из отряда .....	52
Команда	установить новую группу для юнитов в зоне .....	53
Команда	установить качества для юнитов группы .....	54
Команда	убить юниты группы через флаг .....	55
Команда	убить юниты в зоне через флаг .....	56
Команда	показать объект игроку .....	57
Команда	запустить обратный отсчет .....	58
Команда	завершить миссию .....	59
Команда	отправить подкрепление .....	60
Команда	воскресить юнитов .....	62
Команда	установить АИ.поведение группы .....	63
Команда	установить АИ.группа1 группы .....	65
Команда	установить АИ.группа2 группы .....	67
Команда	добавить зоны патрулирования для группы .....	68
Команда	сдвинуть зону патрулирования для группы .....	71
Команда	очистить зону патрулирования для группы .....	73
Команда	отправить самолеты игрока в зону и посадить на аэродром .....	75
Команда	добавить самолетов игроку .....	77
Команда	добавить вылетов игроку .....	80
Команда	отправить самолеты игрока на объект и посадить на .....	83
Команда	отправить самолеты группы на аэродром .....	85
Команда	начать авиатрассу .....	86

Команда	добавить точку маршрута над объектом.....	87
Команда	добавить точку сброса над объектом .....	89
Команда	запустить самолеты игрока по авиатрассе и посадить на .....	90
Команда	передать группу игроку.....	93
Команда	занести в ячейку число .....	94
Команда	математическая операция.....	95
Команда	поместить юниты из отряда в зону.....	97

## **Условие неверно что**

**Синтаксис**      неверно что

**Описание**      Отрицание. Логический оператор "NOT". Отрицание логического условия.

**Пример**            **неверно что**

**Файл**              Карта: Учебная. Логические условия\_1. Миссия: неверно что

**Тексты**            скрипт1:  
**скриптов**          prikaz unichtozhit' dom  
если:  
неверно что объект #2 уничтожен  
то:  
сказать фразу "srochno unichtozhit' dom"

**Описани**          сразу после запуска будет непрерывно выдавать на игровой экран фразу  
**скриптов**          "srochno unichtozhit' dom", т.к. логическое условие "неверно что объект #2  
уничтожен" дает значение "ИСТИНА". И лишь после того как объект #2  
будет уничтожен, т.е. логическое условие дает значение "ЛОЖЬ", вывод  
фразы на экран прекратится.

<b>Условие</b>	<b>звенит будильник</b>
<b>Синтаксис</b>	звенит будильник ВВ
<b>Описание</b>	<p>В игре существует система будильников. Их можно заводить, останавливать и ловить момент когда они звенят. В миссии можно использовать будильники с номерами от 0, до 99. Данное условие "ловит" момент, когда будильник звенит. По сути дела будильники служат для того что бы отмерить время от одного действия до другого. Например, начать танковую атаку через 1 минуту после захвата моста. Или разрешить пехоте заходить в дома, через 3 минуты после захвата города. На самом деле более правильный термин не будильник, а таймер.</p> <p>Рассматриваемое логическое условие дает значение "ИСТИНА", когда время, указанное при заводе будильника проходит. Т.е. Если будильник заведен на 10секунд, то через 10 секунд логическое условие "звенит будильник" даст значение "ИСТИНА". Важно помнить, что если не предпринимать каких-то дополнительных действий, то значение "ИСТИНА" у этого будильника будет сохраняться до конца миссии. Без команды "завести будильник" логическое условие "звенит будильник" смысла не имеет - что толку проверять будильник, если мы его не завели.</p>
<b>Пример</b>	<b>заводим будильник</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: звенит будильник
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Заводим будильник номер 0</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "S nachala missii proshlo 10sek. Zovodim budilnik 0."</p> <p>завести будильник #0 на 00:00:10</p> <p>скрипт 2:</p> <p>Звенит будильник номер 0, начинаем вывод на экран</p> <p>если:</p> <p>звенит будильник #0</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "Zvenit budil'nik nomer 0."</p>
<b>Описани скриптов</b>	<p>В данном примере два скрипта. Первый скрипт через 10 секунд после начала миссии, говорит фразу "S nachala missii proshlo 10sek. Zovodim budilnik 0." и заводит будильник под номером 0 на 10 секунд. Этот скрипт выполняется только один раз. Если не указать команду "выключить это условие", то будильник номер 0 будет заводиться, заводиться и заводиться до окончания миссии. А также непрерывно выдавать фразу "S nachala missii proshlo 10sek. Zovodim budilnik 0."</p> <p>Второй скрипт ловит момент когда будильник номер 0 зазвенит (т.е. пройдет 10 сек.) и как только это происходит на экран выдается фраза "Zvenit budil'nik nomer 0.". Скрипт выполняется только один раз. Если не указать "выключить это условие", то, либо до конца миссии, либо до поступления команды "выключить будильник #0", либо до поступления команды "завести</p>

будильник #0 ..." на экран будет выводиться фраза "Zvenit budil'nik nomer 0."

**Пример**

**выключить будильник**

**Файл**

Карта: Учебная. Логические условия\_2. Миссия: выключить будильник

**Тексты скриптов**

```
скрипт1:
Игрок в зоне
если:
больше чем 0 юнитов игрока Igrok в зоне #1
то:
выключить это условие
завести будильник #0 на 00:00:30
добавить игроку Vrag 2 Бомбер
добавить игроку Vrag 2 вылетов для Бомбер

скрипт2:
Будильник 0
если:
звенит будильник #0
то:
выключить это условие
сказать фразу "Poleteli bombardirivschiki."
отправить 2 Бомбер игрока Vrag в зону #1 и посадить на
аэродром 0

скрипт3:
Сбросить будильник 0
если:
точно 0 юнитов игрока Igrok в зоне #1
то:
выключить будильник #0
сказать фразу "budilnik sbroshen"
```

**Описани скриптов**

Сразу после старта миссии срабатывает скрипт3 и на экране непрерывно начнет появляться фраза "budilnik sbroshen". Если Вы направите свои войска в зону #1, то сработает скрипт1, будильник номер #0 будет заведен на 30 секунд и Врагу будут даны 2 бомбардировщика и разрешение сделать 2 вылета. Если Ваши юниты в течении 30 секунд покинут зону #1, то вновь сработает скрипт3, будильник 0 будет отключен и как следствие не сработает скрипт2. Ну а если Вы не успеете за 30 секунд покинуть зону, то сработает скрипт2 и прилетят бомбардировщики.

Данный пример демонстрирует не только работу команды "выключить будильник", но и показывает некоторые проблемы, которые возникнут при такой реализации:

- если вы во второй раз войдете в зону #1, то повторно будильник не заведется.
- не совсем аккуратно непрерывно сбрасывать будильник в скрипте3.
- выдачу самолетов и вылетов лучше делать непосредственно в том скрипте, где самолеты направляются на задание.

**Пример**

**завести будильник**

**Файл**

Карта: Учебная. Логические условия\_2. Миссия: завести будильник

**Тексты  
скриптов**

скрипт1:  
Игрок у моста  
если:  
больше чем 0 юнитов игрока Igrok в зоне #1  
то:  
выключить это условие  
завести будильник #0 на 00:00:05  
добавить игроку Vrag 2 Бомбер  
добавить игроку Vrag 2 вылетов для Бомбер

скрипт2:  
Будильник 0  
если:  
звенит будильник #0  
то:  
выключить это условие  
отправить 1 Бомбер игрока Vrag на объект #0 и посадить  
на аэродром 0  
отправить 1 Бомбер игрока Vrag на объект #1 и посадить  
на аэродром 0

**Описани  
скриптов**

На мосту, в разных местах, поставлены маркеры номер #0 и #1. Как только хотя бы один юнит Игрока входит в зону #1 (местность перед мостом и поверхность моста), срабатывает скрипт1, который: заводит будильник номер 0 на 5 секунд и дает Врагу 2 бомбардировщика с правом сделать 2 вылета.

Через 5 секунд срабатывает будильник #0 и логическое условие "звенит будильник #0" в скрипте2 дает значение "ИСТИНА". Один бомбардировщик Врага посылается на объект #0 (маркер #0) и еще один посылается на объект #1 (маркер #1). "посадить на аэродром 0" означает, что после сброса улететь за пределы карты.

<b>Условие</b>	'простой' уровень сложности
<b>Синтаксис</b>	'простой' уровень сложности
<b>Описание</b>	<p>Проверяет на каком уровне сложности играет Игрок. Дает значение "ИСТИНА", если у Игрока уровень сложности "рекрут" или "ефрейтор".</p> <p>Позволяет в зависимости от уровня сложности предпринимать те или иные действия. Например, если Игрок на "простом" уровне сложности, то дать подкрепление из 8 танков, а если НЕ на "простом", то из 6 танков.</p>
<b>Пример</b>	<b>простой ур-нь сложности</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: 'простой' уровень
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Подкрепление для простого если: 'простой' уровень сложности то: выключить это условие отправить игроку Igrok подкрепление типа Резерв для 'простой' сложности через флаг А в зону #1 с задержкой 00:00:00</p> <p>скрипт2</p> <p>Подкрепление для НЕ 'простой' сложности если: неверно что 'простой' уровень сложности то: выключить это условие отправить игроку Igrok подкрепление типа Просто резерв через флаг А в зону #1 с задержкой 00:00:00</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>С помощью данных скриптов выходит подкрепление, которое зависит от уровня сложности на котором проходится миссия. Если в меню Опций игры поставить "рекрут" или "ефрейтор", то будет выходить подкрепление "Резерв для 'простой' сложности", состоящее из 8 танков. На всех остальных уровнях сложности будет выходить подкрепление "Просто резерв", состоящее из 3 танков и 4 автоматчиков.</p>

<b>Условие</b>	<b>обратный отсчет</b>
<b>Синтаксис</b>	{ точно   меньше чем   больше чем } {время}
<b>Описание</b>	<p>Работает в паре с командой "запустить обратный отсчет", с помощью которой устанавливается определенное время. Обратный отсчет, это когда в левом верхнем углу экрана появляется таймер, отсчитывающий время. Рассматриваемое логическое условие служит для слежения, запущенного обратного отсчета. Так например условие "обратный отсчет точно 00:00:00", даст значение ИСТИНА, когда закончится время, до этого установленное командой "запустить обратный отсчет".</p> <p>Не рекомендуются логические условия типа "обратный отсчет точно 00:12:34", т.е. когда в условии используется "точно" и не нулевое время. Такое условие скорее всего не сработает. Причина, скорее всего, заключается в том, что внутри игры используется более точное измерение времени, с миллисекундами, и они мешают при сравнении измеренного и заданного времени. Лучше использовать конструкцию типа "обратный отсчет меньше чем/больше чем" - она гарантировано сработает.</p>
<b>Пример</b>	<b>обратный отсчет</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: обратный отсчет
<b>Тексты скриптов</b>	<pre> скрипт1: Запуск обратного отсчета если: начало миссии то: запустить обратный отсчет с 00:01:30  скрипт2: Ostalas' 1 минута если: обратный отсчет меньше чем 00:01:00 то: выключить это условие сказать фразу "Ostalas' 1 minuta."  скрипт3: Ostalos' 10 sek. если: обратный отсчет меньше чем 00:00:10 то: выключить это условие сказать фразу "Ostalos' 10 sek."  скрипт4: Сработало если: обратный отсчет точно 00:00:00 то: выключить это условие сказать фразу "BOOM!!!" </pre>
<b>Описание скриптов</b>	С помощью скрипта "скрипт1" в момент старта миссии запускается обратный отсчет со временем 1м30сек. Как результат в левом верхнем углу



экрана появится таймер и начнем обратный отсчет времени. Скрипт2 следит за обратным отсчетом и как только останется одна минута скажет фразу "Ostalas' 1 minuta.". Скрипт3 аналогичен, но он следит за показанием обратного отсчета 10 секунд. И наконец скрипт4 дает значение "ИСТИНА" и говорит фразу "BOOM!!!" в момент когда время доходит до значения 00:00:00.

<b>Условие</b>	юнитов группы в зоне
<b>Синтаксис</b>	{ точно   больше чем   меньше чем} N юнитов группы GG в зоне ZZ
<b>Описание</b>	Служит для подсчета количества юнитов определенной группы в определенной зоне. Следует заметить, что данному условию все равно к какой из играющих сторон (Игрок, Враг, ...) принадлежит указанная в условии группа. Можно указать нулевую зону (#0), что будет означать "на всей карте". В принципе можно считать, что под термин "юниты" в данном (только в данном) логическом условии попадают лишь одушевленные юниты и танки. Так например пушка с орудийным расчетом из двух человек, считается как два юнита, а не три. Пушка, машина, миномет и др. без людей внутри (брошенные), за юнит не считается. Танк считается за один юнит, не смотря на то, что внутри несколько членов экипажа. Но если один из членов экипажа вылезет из танка, то это будет уже считаться как два юнита. Десант на броне танка считается юнитами. Т.е. танк и три юнита на броне этого танка считается как четыре юнита. Боеприпасы загруженные в машину считаются как юниты и, но стоит их выгрузить они перестают быть юнитами.
<b>Пример</b>	<b>юнитов группы в зоне</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: юнитов группы в зоне
<b>Тексты скриптов</b>	скрипт1: Юниты в #1 если: больше чем 5 юнитов группы A0 в зоне #1 то: сказать фразу "V zone #1 bolee 5 unitov."
<b>Описани скриптов</b>	В данном примере проверяется количество юнитов группы A0 в зоне номер 1. Как только юнитов зоне будет больше 5, то значение логического условия получит значение "ИСТИНА", выполнится команда и на экране появится и будет непрерывно повторяться фраза "V zone #1 bolee 5 unitov.". Если вывести юниты из зоны (погибли) и их стало меньше 6, то фраза перестанет появляться. Новый ввод юнитов в зону - сообщение вновь появится на экране.

<b>Условие</b>	юнитов группы в зоне в процентах
<b>Синтаксис</b>	{ точно   больше чем   меньше чем } N% юнитов группы GG в зоне ZZ
<b>Описание</b>	<p>Служит для подсчета относительного количества юнитов определенной группы в определенной в зоне. Так, например, условие "точно 50% юнитов группы A0 в зоне #1" даст значение "ИСТИНА" когда 50% группы A0 будет находиться в зоне #1. Применяя условие типа "точно N%", нужно помнить, что очень легко можно пропустить нужное число и условие не сработает. Гораздо надежнее конструкции типа "больше чем N%" и "меньше чем N%".</p> <p>При работе редактора с данным логическим условием замечена проблема. Если попытаться поставить 100%, то происходит вылет редактора в операционную систему. Может быть в последующих версиях это и будет исправлено, а пока вместо "точно 100%", можно использовать "больше чем 99%".</p>
<b>Пример</b>	<b>юнитов группы в зоне в %</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: юнитов группы в зоне в
<b>Тексты скриптов</b>	<pre>скрипт1: Половина юнитов в зоне если: точно 50% юнитов группы A0 в зоне #1 то: сказать фразу "Polovina unitov v zone #1."</pre>
<b>Описани скриптов</b>	Как только 50% юнитов окажется в зоне #1, на экране появится соответствующая фраза.

<b>Условие</b>	юнитов игрока в зоне
<b>Синтаксис</b>	{ точно   больше чем   меньше чем } N юнитов игрока {имя} в зоне ZZ
<b>Описание</b>	Контролирует количество юнитов определенного игрока в определенной зоне.

**Пример юнитов игрока в зоне**

**Файл** Карта: Учебная. Логические условия\_1. Миссия: юнитов игрока в зоне

**Тексты скриптов**

```
скрипт1:
Юниты в зоне
если:
точно 5 юнитов игрока Igrok в зоне #1
то:
сказать фразу "5 unitov Igrok-a v zone #1."
```

**Описани скриптов** Как только в зоне #1 количество юнитов Игрока равно 5, на экране появится фраза "5 unitov Igrok-a v zone #1." и будет непрерывно повторяться. Появится шестой юнит - фраза исчезнет, а станет 5 юнитов - вновь фраза появится на экране.

**Пример юнитов в группе**

**Файл** Карта: Учебная. Логические условия\_1. Миссия: юнитов в группе

**Тексты скриптов**

```
скрипт1:
Подкрепление в пути
если:
время с начала миссии больше чем 00:00:07
то:
выключить это условие
отправить игроку Igrok подкрепление типа Автоматчики
через флаг А в зону #1 с задержкой 00:00:10

скрипт2:
Юнитов в пути
если:
В пути юнитов в группе А0 больше чем 10
то:
сказать фразу "Skoro v gruppe A0 budet bol'she 10 unitov."

скрипт3:
Юниты прибыли
если:
Активных юнитов в группе А0 больше чем 10
то:
выключить это условие
сказать фразу "V gruppe A0 stalo bol'she 10 unitov."
```

**Описани скриптов** С помощью скрипта1 через 7 секунд после начала миссии Игроку выдается подкрепление под именем "Автоматчики" с задержкой в 10 секунд. Именно эти 10 секунд, юниты, еще не пришедшие с подкреплением, будут считаться "в пути". С помощью скрипта2 все время пока подкрепление "в пути" на экран будет непрерывно выдаваться фраза "Skoro v gruppe A0 budet bol'she 10

unitov.". Как только время задержки истечет, подкрепление появится на карте и в группе A0 станет больше 10 юнитов - сработает скрипт3 и на экране один раз появится фраза "V gruppe A0 stalo bol'she 10 unitov."

Подкрепление "Автоматчики" заранее приготовлено и состоит из юнитов, принадлежащих к группе A0. Если юниты будут принадлежать к другой группе, то скрипты 2 и 3 не сработают.

<b>Условие</b>	юнитов игрока в зоне в процентах
<b>Синтаксис</b>	{ точно   больше чем   меньше чем } N% юнитов игрока {имя} в зоне ZZ
<b>Описание</b>	<p>Контролирует относительное количество юнитов в зоне. Например условие "точно 50% юнитов игрока Igrok в зоне #1" даст значение "ИСТИНА" только если ровно половина всех юнитов Игрока будет находиться в зоне #1. Если больше или меньше 50% - условие будет давать значение "ЛОЖЬ" и команды скрипта выполняться не будут.</p> <p>При работе редактора с данным логическим условием замечена проблема. Если попытаться поставить 100%, то происходит вылет редактора в операционную систему. Может быть в последующих версиях это и будет исправлено, а пока вместо "точно 100%", можно использовать "больше чем 99%".</p>
<b>Пример</b>	<b>юнитов игрока в зоне в %</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: юнитов игрока в зоне в
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Юниты в зоне</p> <p>если:</p> <p>точно 50% юнитов игрока Igrok в зоне #1</p> <p>то:</p> <p>сказать фразу "50% unitov Igrok-a v zone #1."</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>Как только 50% юнитов Игрока окажется в зоне #1 - на экране появится и будет непрерывно повторяться соответствующая фраза. Станет больше или меньше 50% - фраза исчезнет.</p> <p>В прилагаемой миссии изначально 9 юнитов. 50% от 9 юнитов это 4.5 юнита. Посмотрим как игра поведет себя на таких цифрах. Введите в зону #1 танк и 3 пехотинца - это 4 юнита. На экране появится фраза "50% unitov Igrok-a v zone #1". Т.е. в данном случае 50% это 4 от 9. Теперь если высадить из танка одного из членов экипажа, то контрольная фраза будет по-прежнему появляться на экране, т.к. теперь у нас в игре стало 10 юнитов и 5 из них в нужной зоне.</p>

<b>Условие</b>	юнитов игрока в группе в процентах от юнитов в группе
<b>Синтаксис</b>	{Активных, захваченных в плен, попавших в плен, в пути} юнитов в группе G1 {точно   больше чем   меньше чем} N% от {Активных, захваченных в плен, попавших в плен, в пути} юнитов в группе G2
<b>Описание</b>	<p>Условие предназначено для сравнения размеров двух групп. Так, например, если мы хотим предпринять какие-то действия, как только группа A1 будет более чем в два раза больше группы A0, то подойдет вот такое условие: "Активных юнитов в группе A0 меньше чем 50% от Активных юнитов в группе A1". Это условие можно составить и по другому "Активных юнитов в группе A1 больше чем 200% от Активных юнитов в группе A0". Можно сравнивать группы принадлежащие разным играющим сторонам. Рекомендую не использовать без необходимости конструкции типа "точно N%", так как очень легко пропустить этот момент. Гораздо надежнее конструкции типа "больше чем N%" и "меньше чем N%".</p> <p>При работе редактора с данным логическим условием замечена проблема. Если попытаться поставить 100%, то происходит вылет редактора в операционную систему. Может быть в последующих версиях это и будет исправлено, а пока вместо "точно 100%", можно использовать "больше чем 99%".</p>
<b>Пример</b>	<b>юнитов игрока в группе в % от юнитов в группе</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: юнитов игрока в группе в
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Сравнить группы</p> <p>если:</p> <p>Активных юнитов в группе A0 меньше чем 50% от Активных юнитов в группе A1</p> <p>то:</p> <p>сказать фразу "Razmer A0 - menee 50% gruppi A1."</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>После начала миссии попробуйте уничтожить часть войск из группы A0. И как только A1 станет больше A0 более чем в 2 раза (не ровно в 2 раза!) условие даст значение "ИСТИНА" и на экране появится соответствующий скрипт. Логическое условие можно описать следующим математическим неравенством <math>A0/A1 &lt; 0.5</math>. Т.е. если в группе A1 10 юнитов, то что бы неравенство дало значение "ИСТИНА" в группе A0 должно быть 1, 2, 3 или 4 юнита.</p>

<b>Условие</b>	юнитов в группе
<b>Синтаксис</b>	{Активных, захваченных в плен, попавших в плен, в пути} юнитов в группе GG {точно   больше чем   меньше чем} N
<b>Описание</b>	Позволяет контролировать количество юнитов в определенной группе. Кроме обычных юнитов возможен подсчет пленных юнитов. Состояние юнитов "в пути" работает, когда игроку с некоторой временной задержкой высылается подкрепление. Время задержки это и есть время, в течении которого юниты находятся в состоянии "в пути".
<b>Пример</b>	<b>юнитов в группе</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: юнитов в группе
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:  Подкрепление в пути  если:  время с начала миссии больше чем 00:00:07  то:  выключить это условие  отправить игроку Igrok подкрепление типа Автоматчики  через флаг A в зону #1 с задержкой 00:00:10</p> <p>скрипт2:  Юнитов в пути  если:  В пути юнитов в группе A0 больше чем 10  то:  сказать фразу "Skoro v gruppe A0 budet bol'she 10 unitov."</p> <p>скрипт3:  Юниты прибыли  если:  Активных юнитов в группе A0 больше чем 10  то:  выключить это условие  сказать фразу "V gruppe A0 stalo bol'she 10 unitov."</p>
<b>Описани скриптов</b>	<p>С помощью скрипта1 через 7 секунд после начала миссии Игроку выдается подкрепление под именем "Автоматчики" с задержкой в 10 секунд. Именно эти 10 секунд, юниты, еще не пришедшие с подкреплением, будут считаться "в пути". С помощью скрипта2 все время пока подкрепление "в пути" на экран будет непрерывно выдаваться фраза "Skoro v gruppe A0 budet bol'she 10 unitov.". Как только время задержки истечет, подкрепление появится на карте и в группе A0 станет больше 10 юнитов - сработает скрипт3 и на экране один раз появится фраза "V gruppe A0 stalo bol'she 10 unitov."</p> <p>Подкрепление "Автоматчики" заранее приготовлено и состоит из юнитов, принадлежащих к группе A0. Если юниты будут принадлежать к другой группе, то скрипты 2 и 3 не работают.</p>



<b>Условие</b>	юнитов у игрока в процентах
<b>Синтаксис</b>	{Активных, захваченных в плен, попавших в плен, в пути} юнитов у игрока {имя} {точно   больше чем   меньше чем} N% от {Активных, захваченных в плен, попавших в плен, в пути} юнитов игрока {имя}
<b>Описание</b>	<p>Позволяет сравнивать количество юнитов одного игрока по отношению к другому. Так, например, условие "Активных юнитов у игрока Soyuznik больше чем 200% от Активных юнитов игрока Igrok" даст значение "ИСТИНА" если у Союзника более чем в два раза больше юнитов чем у Игрока.</p> <p>При работе редактора с данным логическим условием замечена проблема. Если попытаться поставить 100%, то происходит вылет редактора в операционную систему. Может быть в последующих версиях это и будет исправлено, а пока вместо "точно 100%", можно использовать "больше чем 99%".</p>
<b>Пример</b>	<b>юнитов у игрока в %</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: юнитов у игрока в
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Сравнить игроков</p> <p>если:</p> <p>Активных юнитов у игрока Soyuznik больше чем 200% от Активных юнитов игрока Igrok</p> <p>то:</p> <p>сказать фразу "U Soyuznika bolee chem v 2 raza bolshe unitov chem u Igroka."</p>
<b>Описани скриптов</b>	<p>После старта миссии на экран сразу начнет непрерывно выводиться фраза "U Soyuznika bolee chem v 2 raza bolshe unitov chem u Igroka.", т.к. действительно у Союзника юнитов более чем в 2 раза больше чем у Игрока (у Союзника 12 юнитов, у Игрока 3 юнита). Теперь с помощью пехоты Игрока начните уничтожать юниты Союзника. И как только у Союзника останется 6 юнитов, фраза перестанет появляться на экране.</p>

<b>Условие</b>	юнитов у игрока
<b>Синтаксис</b>	{Активных, захваченных в плен, попавших в плен, в пути} юнитов у игрока {имя} {точно   больше чем   меньше чем} N
<b>Описание</b>	Контролирует общее количество юнитов у определенного игрока. Данное логическое условие часто используется как условие победы или поражения в миссии. Например "Активных юнитов у игрока Vrag точно 0" вполне можно считать условием победы в миссии.
<b>Пример</b>	<b>юнитов у игрока</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: юнитов у игрока
<b>Тексты скриптов</b>	скрипт1 : если: Активных юнитов у игрока Vrag точно 0 то: сказать фразу "Pobeda!!!" завершить миссию Победа
<b>Описани скриптов</b>	После начала миссии пошлите танк в сторону противника. И как только у Врага число юнитов будет равно 0, т.е. все убиты, на экране появится фраза "Pobeda!!!" и миссия закончится победой.

<b>Условие</b>	юнитов в отряде
<b>Синтаксис</b>	юнитов в отряде Команда(отряд) {номер} {точно   больше чем   меньше чем} N
<b>Описание</b>	<p>Прежде всего нужно дать пояснения к термину "КОМАНДА (ОТРЯД)" (в дальнейшем "отряд"). На момент написания данного текста, объяснить термин "отряд" можно следующим образом. Отряд это находящиеся на карте юниты, тип и количество которых по специальной команде запоминается в буфере со специальным именем "Команда (отряд) N" где N число от 1 до 8. По смыслу это чем-то напоминает команду Windows Ctrl-C (скопировать в буфер). В определенный момент времени с помощью специальных команд можно из буфера юниты поместить на карту в какую-то зону (что-то типа Ctrl-V). Но при этом скопированные юниты будут принадлежать только Игроку. Состав отряд можно удалить (больше подходит слово "забыть") только специальной командой.</p>
<b>Пример</b>	<b>юнитов в отряде</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: юнитов в отряде
<b>Тексты скриптов</b>	<pre>скрипт1: Создать отряд номер 1 если: начало миссии то: сказать фразу "V otriade 1 poiavilis' iunity." добавить из зоны #1 к команде Команда(отряд) 1  скрипт2: В отряде 1 больше 5 юнитов? если: юнитов в отряде Команда(отряд) 1 больше чем 5 то: сказать фразу "V otriade 1 bol'she 5 iunitov."</pre>
<b>Описани скриптов</b>	<p>С помощью скрипта1, в момент старта миссии формируется отряд1. В отряд1 попадут все юниты, которые на момент получения команды "добавить из зоны #1 к команде Команда(отряд) 1" находились в зоне #1. Как только в отряде1 появятся юниты, сработает скрипт2 и если в отряде1 больше 5 юнитов, на экран непрерывно будет выдаваться фраза "V otriade 1 bol'she 5 iunitov.".</p> <p>Попробуйте теперь с помощью юнитов Игрока уничтожить любое количество юнитов Союзника. Сколько бы Вы не уничтожили юнитов Союзника, это уже ни как не повлияет на юниты в отряде1 и фраза "V otriade 1 bol'she 5 iunitov." будет продолжать появляться на экране. Количество и состав отряда1 останется неизменным до конца данной миссии.</p>
<b>Пример</b>	<b>работа с отрядами</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: работа с отрядами
<b>Тексты скриптов</b>	<pre>скрипт1: Организуем отряды если: больше чем 50% группы A1 в зоне #1 и больше чем 50% юнитов группы A2 в зоне #1</pre>

```

то:
выключить это условие
добавить группу A1 к Команда1
добавить группу A1 к Команда1

скрипт2:
Распускаем отряды
если:
меньше чем 25% юнитов группы A1 в зоне #1 и меньше чем
  25% юнитов группы A2 в зоне #1 и
юнитов в отряде Команда1 больше чем 0 и юнитов в
отряде Команда2 больше чем 0
то:
выключить это условие
очистить Команда1
очистить Команда2

скрипт3:
Сообщаем, что отряды не пустые
если:
юнитов в отряде Команда1 больше чем 0 и юнитов в
отряде Команда2 больше чем 0
то:
выключить это условие
сказать фразу "V otriade 1 i 2 est' iunity."

скрипт4:
Сообщаем, что отряды пустые
если:
юнитов в отряде Команда1 точно 0 и юнитов в отряде
Команда2 точно 0
то:
сказать фразу "Otriady 1 i 2 pustye."

```

**Описани скриптов**

Сразу после начала миссии на экране будет появляться фраза "Otriady 1 i 2 pustye." (скрипт4), т.к. в 1 и 2 отряде нет юнитов. Вводим юнитов в зону #1. Как только более 50% пехоты и более 50% танков окажется в зоне #1, группа A1 целиком (не зависит, в зоне они или нет) добавляется к отряду1, а группа A2 к отряду2. Как только в отрядах будут юниты, сработает скрипт3 и появится фраза "V otriade 1 i 2 est' iunity.", а сообщение "Otriady 1 i 2 pustye." перестанет появляться на экране. Теперь будем очищать отряды. Предположим, что причиной роспуска отрядов у нас будет уход из зоны. Начнем выводить юниты из зоны #1 (скрипт2), как только в зоне останется меньше четверти юнитов и отряды 1 и 2 не пустые (а то сработает после старта миссии) мы очищаем (распускаем) оба отряда. И на экране вновь начнет появляться фраза "Otriady 1 i 2 pustye." (скрипт4). Обратите внимание, что если юниты Игрока вновь ввести в зону #1, то отряд организован не будет, т.к. скрипт1 выполняется лишь один раз.

**Пример**      **добавить из зоны к отряду**

**Файл**        Учебная. Команды\_2. Миссия: добавить из зоны к отряду

**Тексты скриптов**

```

скрипт1:
Организуем отряд
если:
больше чем 75% юнитов игрока Igrok в зоне #1
то:

```

выключить это условие  
добавить из зоны #1 к Команда1

скрипт2:  
Сообщаем, что отряд не пустой  
если:  
юнитов в отряде Команда1 больше чем 0  
то:  
выключить это условие  
сказать фразу "V otriade 1 est' iunity."

скрипт3:  
Сообщаем, что отряд пустой  
если:  
юнитов в отряде Команда2 точно 0  
то:  
сказать фразу "Otriad 1 pustoy."

**Описани  
скриптов**

Сразу после старта миссии на экране начнет появляться фраза "Otriad 1 pustoy.". Это срабатывает скрипт3. Вводим войска в зону #1. Как только в зоне #1 оказывается более 75% от всех юнитов Игрока , формируется отряд, в который будет входить все что на этот момент находится в зоне #1. Срабатывает скрипт2 и перестает срабатывать скрипт3.

<b>Условие</b>	<b>объект уничтожен</b>
<b>Синтаксис</b>	объект N уничтожен
<b>Описание</b>	Данное условие дает значение "ИСТИНА", когда объект, помеченный маркером, будет уничтожен. Объектом может быть мост, здание и др. Юниты не могут быть объектами.
<b>Пример</b>	<b>объект уничтожен</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: объект уничтожен
<b>Тексты скриптов</b>	<pre>скрипт1: Объект уничтожен если: объект #0 уничтожен то: выключить это условие сказать фразу "Ob'ekt nomer 0 unichtozhen!"</pre>
<b>Описани скриптов</b>	Здание помечено маркером номер 0. Если Вы с помощью танков уничтожите здание, то условие сработает и на экране один раз появится фраза "Ob'ekt nomer 0 unichtozhen!".
<b>Пример</b>	<b>неверно что</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: неверно что
<b>Тексты скриптов</b>	<pre>скрипт1: prikaz unichtozhit' dom если: неверно что объект #2 уничтожен то: сказать фразу "srochno unichtozhit' dom"</pre>
<b>Описани скриптов</b>	сразу после запуска будет непрерывно выдавать на игровой экран фразу "srochno unichtozhit' dom", т.к. логическое условие "неверно что объект #2 уничтожен" дает значение "ИСТИНА". И лишь после того как объект #2 будет уничтожен, т.е. логическое условие дает значение "ЛОЖЬ", вывод фразы на экран прекратится.

<b>Условие</b>	группа атакована некоторое время назад
<b>Синтаксис</b>	группа GG атакована { больше чем   меньше чем } {время} назад
<b>Описание</b>	<p>Позволяет отследить момент атаки на определенную группу. Лучше всего работу логического условия понять на примере.</p> <p>"группа A1 атакована меньше чем 00:00:10 назад" даст значение "ИСТИНА" по времени с момента атаки до времени последнего выстрела + 10сек. Т.е. значение "ИСТИНА" будет в течении 10 секунд после атаки. Следует особо остановиться на термине "Момент атаки". Это игровая ситуация, когда по юнитам ведется огонь. МА считается момент, когда сделан ПОСЛЕДНИЙ выстрел. В логическом условии "группа атакована ..." время начинает отсчитываться с ПОСЛЕДНЕГО выстрела по группе.</p> <p>Условие "группа A1 атакована больше чем 00:00:10 назад" даст значение "ИСТИНА" через 10 секунд после окончания атаки и это значение сохранится либо до конца миссии, либо до новой атаки на контролируемую группу.</p> <p>Если нужно поймать момент начала атаки, то нужно использовать конструкцию "группа атакована меньше чем ...". Если нужно поймать момент когда атака окончена, то "группа атакована больше чем ...".</p> <p>И еще один очевидный момент, который, впрочем, не сразу приходит в голову. Условие одинаково, замечательно срабатывает не только на юнитах Врага, но и на юнитах Игрока, а это может оказаться полезным в миссиях.</p>
<b>Пример</b>	<b>группа атакована некоторое время назад</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: группа атакована некоторое
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Группа A1 атакована</p> <p>если:</p> <p>группа A1 атакована меньше чем 00:00:10 назад</p> <p>то:</p> <p>сказать фразу "Gruppa atakovana menee 10sek. nazad."</p> <p>скрипт2:</p> <p>Группа A1 была атакована</p> <p>если:</p> <p>группа A1 атакована больше чем 00:00:20 назад</p> <p>сказать фразу "Ataka zakonchilas' bolee 20sek. nazad."</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>После начала миссии попробуйте атаковать группу танков. Сразу после первого выстрела на экране появится фраза о том что группа атакована. Эта фраза будет повторяться до тех пор пока по группе A1 не будет произведен последний выстрел плюс еще 10 секунд.</p> <p>Через 20 секунд после последнего выстрела по группе A1 сработает скрипт2 и на экране появится фраза "Ataka zakonchilas' bolee 20sek. nazad.". Она будет повторяться либо до конца миссии, либо до новой атаки на группу A1 - тогда вновь сначала сработает скрипт1, а потом после атаки скрипт2. Если бы мы в скрипте1 и скрипте2 использовали команду "выключить это условие", то оба скрипта сработали бы только по одному разу и мы бы не узнали о повторной атаке на A1.</p>

<b>Условие</b>	патронов у группы
<b>Синтаксис</b>	у юнитов группы GG {Боезапас1   Боезапас2} {точно   больше чем   меньше чем} N%
<b>Описание</b>	Позволяет контролировать количество боеприпасов у определенной группы. Боезапас1 это обычные боеприпасы. Боезапас2 это мины у саперов. Процент боеприпасов вычисляется как среднее арифметическое у живых юнитов группы. При попытке проверки Боезапас2 у других юнитов (танки) игра вылетает в операционную систему. У погибшей группы боезапас равен 0%.

При работе редактора с данным логическим условием замечена проблема. Если попытаться поставить 100%, то происходит вылет редактора в операционную систему. Может быть в последующих версиях это и будет исправлено, а пока вместо "точно 100%", можно использовать "больше чем 99%".

### Пример патронов у группы

**Файл** Карта: Учебная. Логические условия\_2. Миссия: патронов у группы

**Тексты скриптов**

```
скрипт1:
Боезапас1
если:
у юнитов группы B1 Боезапас1 больше чем 50%
то:
сказать фразу "Boezapas1 bolee 50%"

скрипт2:
Боезапас2
если:
у юнитов группы B2 Боезапас 2 меньше чем 99%
то:
сказать фразу "Boezapas2 menее 99%"

скрипт3:
Боезапас саперов
если:
у юнитов группы B2 Боезапас1 точно 0% и у юнитов
группы B2 Боезапас2 точно 0%
то:
сказать фразу "U saperov vse konchilos'."
```

**Описани скриптов**

После старта миссии сразу сработает скрипт1 и на экране будет непрерывно появляться фраза "Boezapas1 bolee 50%". Теперь заставьте одного из генералов стрелять по танкам. Как только у него кончатся патроны - это будет означать, что у группы из двух генералов боезапас1 стал меньше или равен 50% и фраза "Boezapas1 bolee 50%" перестанет появляться на экране. Во втором эксперименте с помощью саперов установите где-нибудь мину. Сразу сработает скрипт2 и начнет непрерывно появляться фраза "Boezapas2 менее 99%". Пополните боеприпасы - фраза исчезнет. Уничтожьте обоих саперов. Теперь кроме фразы "Boezapas2 менее 99%" на экране начнет непрерывно появляться еще и фраза "U saperov vse konchilos'.". Это сработал скрипт3, срабатывающий, когда у саперов оба боезапаса равны 0%. Скрипт3 также демонстрирует поведение условия "патронов у группы" в случае полной гибели группы.



<b>Условие</b>	АИ.поведение группы
<b>Синтаксис</b>	АИ.поведение группы A1 {АИ}
<b>Описание</b>	Служит для проверки режима группы. Так например если группа A1 работает в режиме "Танки - Охранять зону", то условие "АИ.поведение группы A1 сейчас Танки - Охранять зону" даст значение "ИСТИНА".
<b>Пример</b>	<b>АИ.поведение группы</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: АИ.поведение группы
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>A1 в режиме "танки"?</p> <p>если:</p> <p>АИ.поведение группы A1 сейчас Танки – Охранять зону</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "Gruppa A1 eto tanki."</p>
<b>Описание скриптов</b>	Скрипт1 сработает немедленно после старта миссии, т.к. режим для группы A1 "Танки - Охранять зону" был включен до старта миссии через свойства групп.

<b>Условие</b>	АИ.зона1 группы
<b>Синтаксис</b>	АИ.зона1 группы GG сейчас ZZ
<b>Описание</b>	Проверяет, такой ли номер зоны указан в АИ.зона1 для группы GG.
<b>Пример</b>	<b>АИ.зона1-2 группы</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: АИ.зона1-2 группы
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>А1 это танки в зоне #1</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>установить АИ.поведение группы А1 в Танки - Охранять зону</p> <p>установить АИ.зона1 группа А1 в #1</p> <p>установить АИ.зона2 группа А1 в #1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Проверка номера зоны</p> <p>если:</p> <p>АИ.зона1 группы А1 сейчас #1 и АИ.зона2 группы А1 сейчас #1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "Dlia grupy A1 ukazana zona #1."</p>
<b>Описание скриптов</b>	Через 10 секунд после начала миссии, группа А1 получает режим "Танки - Охранять зону" в зоне #1. И сразу после этого сработает скрипт2, отслеживающий содержимое полей АИ.зона1 и АИ.зона2.

<b>Условие</b>	АИ.зона2 группы
<b>Синтаксис</b>	АИ.зона2 группы GG сейчас ZZ
<b>Описание</b>	Проверяет, такой ли номер зоны указан в АИ.зона2 для группы GG.
<b>Пример</b>	<b>АИ.зона1-2 группы</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: АИ.зона1-2 группы
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>А1 это танки в зоне #1</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>установить АИ.поведение группы А1 в Танки - Охранять зону</p> <p>установить АИ.зона1 группа А1 в #1</p> <p>установить АИ.зона2 группа А1 в #1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Проверка номера зоны</p> <p>если:</p> <p>АИ.зона1 группы А1 сейчас #1 и АИ.зона2 группы А1 сейчас #1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "Dlia grupy A1 ukazana zona #1."</p>
<b>Описание скриптов</b>	Через 10 секунд после начала миссии, группа А1 получает режим "Танки - Охранять зону" в зоне #1. И сразу после этого сработает скрипт2, отслеживающий содержимое полей АИ.зона1 и АИ.зона2.

<b>Условие</b>	АИ.группа1 группы
<b>Синтаксис</b>	АИ.группа1 группы G1 сейчас G2
<b>Описание</b>	Проверяет, такой ли номер группы указан в АИ.группа1.
<b>Пример</b>	<b>АИ.группа1-2 группы</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: АИ.группа1-2 группы
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Приказ группе A1 преследовать группу B1</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>установить АИ.поведение группы A1 в Танки - Следовать за группой</p> <p>установить АИ.группа1 группы A1 в B1</p> <p>установить АИ.группа2 группы A1 в B1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Проверка номера группы</p> <p>если:</p> <p>АИ.группа1 группы A1 сейчас B1 и АИ.группа2 группы A1 сейчас B1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "A1 presleduet gruppu B2."</p>
<b>Описание скриптов</b>	Через 10 сек. после начала миссии группа A1 получает режим "Танки - Следовать за группой" и номер преследуемой группы B1. Как только АИ.группа1 и АИ.группа2 получают значение B1 - срабатывает скрипт2 и на экран выводится фраза "A1 presleduet gruppu B2."

<b>Условие</b>	АИ.группа2 группы
<b>Синтаксис</b>	АИ.группа2 группы G1 сейчас G2
<b>Описание</b>	Проверяет, такой ли номер группы указан в АИ.группа2.
<b>Пример</b>	<b>АИ.группа1-2 группы</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: АИ.группа1-2 группы
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Приказ группе А1 преследовать группу В1</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>установить АИ.поведение группы А1 в Танки - Следовать за группой</p> <p>установить АИ.группа1 группы А1 в В1</p> <p>установить АИ.группа2 группы А1 в В1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Проверка номера группы</p> <p>если:</p> <p>АИ.группа1 группы А1 сейчас В1 и АИ.группа2 группы А1 сейчас В1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "А1 presleduet gruppu В2."</p>
<b>Описание скриптов</b>	Через 10 сек. после начала миссии группа А1 получает режим "Танки - Следовать за группой" и номер преследуемой группы В1. Как только АИ.группа1 и АИ.группа2 получают значение В1 - срабатывает скрипт2 и на экран выводится фраза "А1 presleduet gruppu В2."

<b>Условие</b>	у игрока осталось самолетов
<b>Синтаксис</b>	у игрока {игрок} осталось {точно   больше чем   меньше чем} N {тип_самолета}
<b>Описание</b>	Позволяет контролировать количество самолетов определенного типа у кого-то из играющих сторон.
<b>Пример</b>	<b>у игрока осталось самолетов/вылетов</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: у игрока осталось
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:  Дать Игроку два бомбардировщика и разрешить сделать 10 вылетов  если:  время с начала миссии больше чем 00:00:10  то:  выключить это условие  добавить игроку Igrok 2 Бомбер  добавить игроку Igrok 10 вылетов для Бомбер</p> <p>скрипт2:  Остался 1 бомбардировщик  если:  у игрока Igrok осталось точно 1 Бомбер  то:  выключить это условие  сказать фразу "U Igroka ostalsia 1 bombardirovshik."</p> <p>скрипт3:  Осталось 5 вылетов  если:  у игрока Igrok осталось точно 5 вылетов для Бомбер  то:  выключить это условие  сказать фразу "Polovina vyletov sdelana."</p>
<b>Описани скриптов</b>	<p>С помощью скрипта1, через 10 секунд после начала миссии Игроку будет дано 2 бомбардировщика и будет разрешено сделать 10 вылетов бомбардировщика. У Игрока на экране появится соответствующая иконка. На севере карты располагается пара зенитных пушек Врага, направьте один бомбардировщиков примерно в это место, так что бы зенитки сбили 1 бомбардировщик. Как только Вы потеряете один из бомбардировщиков сработает скрипт2, проверяющий количество самолетов, и на экране появится фраза "U Igroka ostalsia 1 bombardirovshik.". Продолжайте совершать вылеты и как только у Вас останется ровно 5 вылетов, сработает скрипт3 и на экране появится фраза "Polovina vyletov sdelana.".</p>

<b>Условие</b>	у игрока осталось вылетов
<b>Синтаксис</b>	у игрока {игрок} осталось {точно   больше чем   меньше чем} N вылетов для {тип_самолета}
<b>Описание</b>	Позволяет контролировать количество разрешенных вылетов определенного типа у кого-то из играющих сторон.
<b>Пример</b>	<b>у игрока осталось самолетов/вылетов</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: у игрока осталось
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:  Дать Игроку два бомбардировщика и разрешить сделать 10 вылетов  если:  время с начала миссии больше чем 00:00:10  то:  выключить это условие  добавить игроку Igrok 2 Бомбер  добавить игроку Igrok 10 вылетов для Бомбер</p> <p>скрипт2:  Остался 1 бомбардировщик  если:  у игрока Igrok осталось точно 1 Бомбер  то:  выключить это условие  сказать фразу "U Igroka ostalsia 1 bombardirovshik."</p> <p>скрипт3:  Осталось 5 вылетов  если:  у игрока Igrok осталось точно 5 вылетов для Бомбер  то:  выключить это условие  сказать фразу "Polovina vyletov sdelana."</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>С помощью скрипта1, через 10 секунд после начала миссии Игроку будет дано 2 бомбардировщика и будет разрешено сделать 10 вылетов бомбардировщика. У Игрока на экране появится соответствующая иконка. На севере карты располагается пара зенитных пушек Врага, направьте один бомбардировщиков примерно в это место, так что бы зенитки сбили 1 бомбардировщик. Как только Вы потеряете один из бомбардировщиков сработает скрипт2, проверяющий количество самолетов, и на экране появится фраза "U Igroka ostalsia 1 bombardirovshik.". Продолжайте совершать вылеты и как только у Вас останется ровно 5 вылетов, сработает скрипт3 и на экране появится фраза "Polovina vyletov sdelana.".</p>

<b>Условие</b>	число в ячейке
<b>Синтаксис</b>	число в ячейке {имя_ячейки} {точно   больше чем   меньше чем} {имя_ячейки   число}
<b>Описание</b>	Сравнение содержимого одной ячейки памяти с каким-то числом, либо с другой ячейкой памяти. Сразу после старта миссии во всех ячейках памяти лежит число 0.
<b>Пример</b>	<b>число в ячейке</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: число в ячейке
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1: Записать числа в ячейки если: время с начала миссии больше чем 00:00:10 то: выключить это условие занести в ячейку C_0 число Номер 5 занести в ячейку C_0 число Номер 8 сказать фразу "Vse zapisano."</p> <p>скрипт2: Сравнить ячейки памяти если: число в ячейке C_0 меньше чем C_1 то: выключить это условие сказать фразу "Soderzhimoe iacheyki pamiati C_0 men'she soderzhimogo C_1"</p> <p>скрипт3: Начальное значение ячеек если: число в ячейке C_0 точно C_1 и число в ячейке C_0 точно Номер 0 то: сказать фразу "C_0=C_1=0"</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>Сразу после начала миссии срабатывает скрипт3 и на экране непрерывно начнет появляться фраза "C_0=C_1=0". Это означает, что сразу после старта все ячейки памяти равны 0.</p> <p>Через 10 секунд после начала миссии, с помощью скрипта1, в ячейку памяти с именем C_0 записывается число 5, а в ячейку памяти C_1 записывается число 8. На экране появится фраза "Vse zapisano.". Перестает срабатывать скрипт3, срабатывает скрипт2 и на экране появится фраза "Soderzhimoe iacheyki pamiati C_0 men'she soderzhimogo C_1".</p>



<b>Команда</b>	<b>завести будильник</b>
<b>Синтаксис</b>	завести будильник N на чч:мм:сс
<b>Описание</b>	Если в процессе игры происходит какое-то событие и через определенное время после этого события мы хотим произвести какое-то действие, то для этого используют команду "завести будильник". Слежение за будильником производится с помощью логического условия "звонит будильник". Без проверки будильника совершенно бессмысленно его заводить. Важно отметить, что при использовании команды "завести будильник", необходимо в этот же скрипт вставить команду "выключить это условие". Либо тщательно продумать логическое условие, запускающее команду заводки будильника. Это необходимо для того, чтобы не произошло непрерывной циклической заводки будильника - так он никогда не сработает, а будет заводиться, заводиться и заводиться. Хотя в каких-то случаях это может оказаться полезным и интересным решением.

### **Пример завести будильник**

**Файл** Карта: Учебная. Логические условия\_2. Миссия: завести будильник

**Тексты скриптов**

```

скрипт1:
Игрок у моста
если:
больше чем 0 юнитов игрока Igrok в зоне #1
то:
выключить это условие
завести будильник #0 на 00:00:05
добавить игроку Vrag 2 Бомбер
добавить игроку Vrag 2 вылетов для Бомбер

скрипт2:
Будильник 0
если:
звонит будильник #0
то:
выключить это условие
отправить 1 Бомбер игрока Vrag на объект #0 и посадить
на аэродром 0
отправить 1 Бомбер игрока Vrag на объект #1 и посадить
на аэродром 0

```

**Описание скриптов**

На мосту, в разных местах, поставлены маркеры номер #0 и #1. Как только хотя бы один юнит Игрока входит в зону #1 (местность перед мостом и поверхность моста), срабатывает скрипт1, который: заводит будильник номер 0 на 5 секунд и дает Врагу 2 бомбардировщика с правом сделать 2 вылета.

Через 5 секунд срабатывает будильник #0 и логическое условие "звонит будильник #0" в скрипте2 дает значение "ИСТИНА". Один бомбардировщик Врага посылается на объект #0 (маркер #0) и еще один посылается на объект #1 (маркер #1). "посадить на аэродром 0" означает, что после сброса улететь за пределы карты.

### **Пример выключить будильник**

**Файл** Карта: Учебная. Логические условия\_2. Миссия: выключить будильник

<b>Тексты скриптов</b>	<pre> скрипт1: Игрок в зоне если: больше чем 0 юнитов игрока Igrok в зоне #1 то: выключить это условие завести будильник #0 на 00:00:30 добавить игроку Vrag 2 Бомбер добавить игроку Vrag 2 вылетов для Бомбер  скрипт2: Будильник 0 если: звенит будильник #0 то: выключить это условие сказать фразу "Poleteli bombardirivschiki." отправить 2 Бомбер игрока Vrag в зону #1 и посадить на аэродром 0  скрипт3: Сбросить будильник 0 если: точно 0 юнитов игрока Igrok в зоне #1 то: выключить будильник #0 сказать фразу "budilnik sbroshen" </pre>
------------------------	--

<b>Описани скриптов</b>	<p>Сразу после старта миссии срабатывает скрипт3 и на экране непрерывно начнет появляться фраза "budilnik sbroshen". Если Вы направите свои войска в зону #1, то сработает скрипт1, будильник номер #0 будет заведен на 30 секунд и Врагу будут даны 2 бомбардировщика и разрешение сделать 2 вылета. Если Ваши юниты в течении 30 секунд покинут зону #1, то вновь сработает скрипт3, будильник 0 будет отключен и как следствие не сработает скрипт2. Ну а если Вы не успеете за 30 секунд покинуть зону, то сработает скрипт2 и прилетят бомбардировщики.</p>
-------------------------	--

Данный пример демонстрирует не только работу команды "выключить будильник", но и показывает некоторые проблемы, которые возникнут при такой реализации:

- если вы во второй раз войдете в зону #1, то повторно будильник не заведется.
- не совсем аккуратно непрерывно сбрасывать будильник в скрипте3.
- выдачу самолетов и вылетов лучше делать непосредственно в том скрипте, где самолеты направляются на задание.

<b>Пример</b>	<b>заводим будильник</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: звенит будильник

<b>Тексты скриптов</b>	<pre> скрипт1: Заводим будильник номер 0 если: время с начала миссии больше чем 00:00:10 то: </pre>
------------------------	---

```

выключить это условие
сказать фразу "S nachala missii proshlo 10sek. Zovodim
  budilnik 0."
завести будильник #0 на 00:00:10

скрипт 2:
Звенит будильник номер 0, начинаем вывод на экран
если:
звенит будильник #0
то:
выключить это условие
сказать фразу "Zvenit budil'nik nomer 0."

```

#### **Описани скриптов**

В данном примере два скрипта. Первый скрипт через 10 секунд после начала миссии, говорит фразу "S nachala missii proshlo 10sek. Zovodim budilnik 0." и заводит будильник под номером 0 на 10 секунд. Этот скрипт выполняется только один раз. Если не указать команду "выключить это условие", то будильник номер 0 будет заводиться, заводиться и заводиться до окончания миссии. А также непрерывно выдавать фразу "S nachala missii proshlo 10sek. Zovodim budilnik 0."

Второй скрипт ловит момент когда будильник номер 0 зазвенит (т.е. пройдет 10 сек.) и как только это происходит на экран выдается фраза "Zvenit budil'nik nomer 0.". Скрипт выполняется только один раз. Если не указать "выключить это условие", то, либо до конца миссии, либо до поступления команды "выключить будильник #0", либо до поступления команды "завести будильник #0 ..." на экран будет выводиться фраза "Zvenit budil'nik nomer 0."

<b>Команда</b>	<b>выключить будильник</b>
<b>Синтаксис</b>	выключить будильник N
<b>Описание</b>	Команда необходима для случаев, когда Вы завели будильник, начался отсчет времени, но случилось какое-то событие и Вам необходимо отключить срабатывание будильника и зависящие от него команды скрипта. Выключение будильника может быть также оказаться необходимым при использовании команды "установить период цикла будильника".
<b>Пример</b>	<b>выключить будильник</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: выключить будильник
<b>Тексты скриптов</b>	<pre> скрипт1: Игрок в зоне если: больше чем 0 юнитов игрока Igrok в зоне #1 то: выключить это условие завести будильник #0 на 00:00:30 добавить игроку Vrag 2 Бомбер добавить игроку Vrag 2 вылетов для Бомбер  скрипт2: Будильник 0 если: звонит будильник #0 то: выключить это условие сказать фразу "Poleteli bombardirivschiki." отправить 2 Бомбер игрока Vrag в зону #1 и посадить на аэродром 0  скрипт3: Сбросить будильник 0 если: точно 0 юнитов игрока Igrok в зоне #1 то: выключить будильник #0 сказать фразу "budilnik sbroshen" </pre>
<b>Описание скриптов</b>	<p>Сразу после старта миссии срабатывает скрипт3 и на экране непрерывно начнет появляться фраза "budilnik sbroshen". Если Вы направите свои войска в зону #1, то сработает скрипт1, будильник номер #0 будет заведен на 30 секунд и Врагу будут даны 2 бомбардировщика и разрешение сделать 2 вылета. Если Ваши юниты в течении 30 секунд покинут зону #1, то вновь сработает скрипт3, будильник 0 будет отключен и как следствие не сработает скрипт2. Ну а если Вы не успеете за 30 секунд покинуть зону, то сработает скрипт2 и прилетят бомбардировщики.</p> <p>Данный пример демонстрирует не только работу команды "выключить будильник", но и показывает некоторые проблемы, которые возникнут при такой реализации:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- если вы во второй раз войдете в зону #1, то повторно будильник не заведется.</li> <li>- не совсем аккуратно непрерывно сбрасывать будильник в скрипте3.</li> <li>- выдачу самолетов и вылетов лучше делать непосредственно в том скрипте,</li> </ul>

где самолеты направляются на задание.

<b>Пример</b>	<b>установить период цикла будильника</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: установить период цикла
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Включаем периодический и управляющий будильники</p> <p>если:</p> <p>начало миссии</p> <p>то:</p> <p>завести будильник #0 на 00:00:30</p> <p>установить период будильника #0 в 00:00:15</p> <p>завести будильник #1 на 00:03:00</p> <p>скрипт2:</p> <p>Звонит будильник 0</p> <p>если:</p> <p>звонит будильник #0</p> <p>то:</p> <p>отправить игроку Soyuznik подкрепление Подкрепление1</p> <p>через флагA в зону #1 с задержкой 00:00:00</p> <p>сказать фразу "Podkreplenie."</p> <p>скрипт3:</p> <p>Звонит будильник 1</p> <p>если:</p> <p>звонит будильник 1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "Podkrepleny bol'she ne budet."</p> <p>выключить будильник #0</p> <p>выключить будильник #1</p>
<b>Описани скриптов</b>	<p>В момент старта миссии, с помощью скрипта1 заводится и устанавливается периодический будильник #0 и будильник #1, с помощью которого через три минуты после запуска останавливаются оба будильника.</p> <p>Первый раз будильник #0 сработает через 30 секунд и далее будет срабатывать каждые 15 секунд (скрипт2 - выходит подкрепление), пока этот цикл через 3 минуты не остановит скрипт3 командой "выключить будильник #0".</p>

<b>Команда</b>	установить период цикла будильника
<b>Синтаксис</b>	установить период будильника N в чч:мм:сс
<b>Описание</b>	Очень часто в игре хочется выполнять какие-то действия с определенной периодичностью. Для организации циклов служит команда "установить период цикла будильника". Для остановки циклов нужно использовать "выключить будильник". В процессе игры длительность цикла можно менять.
<b>Пример</b>	<b>установить период цикла будильника</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: установить период цикла
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Включаем периодический и управляющий будильники</p> <p>если:</p> <p>начало миссии</p> <p>то:</p> <p>завести будильник #0 на 00:00:30</p> <p>установить период будильника #0 в 00:00:15</p> <p>завести будильник #1 на 00:03:00</p> <p>скрипт2:</p> <p>Звонит будильник 0</p> <p>если:</p> <p>звонит будильник #0</p> <p>то:</p> <p>отправить игроку Soyuznik подкрепление Подкрепление1</p> <p>через флагA в зону #1 с задержкой 00:00:00</p> <p>сказать фразу "Podkreplenie."</p> <p>скрипт3:</p> <p>Звонит будильник 1</p> <p>если:</p> <p>звонит будильник 1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "Podkrepleniye bol'she ne budet."</p> <p>выключить будильник #0</p> <p>выключить будильник #1</p>
<b>Описани скриптов</b>	<p>В момент старта миссии, с помощью скрипта1 заводится и устанавливается периодический будильник #0 и будильник #1, с помощью которого через три минуты после запуска останавливаются оба будильника.</p> <p>Первый раз будильник #0 сработает через 30 секунд и далее будет срабатывать каждые 15 секунд (скрипт2 - выходит подкрепление), пока этот цикл через 3 минуты не остановит скрипт3 командой "выключить будильник #0".</p>

<b>Команда</b>	переместить экран в зону
<b>Синтаксис</b>	переместить экран в зону ZZ
<b>Описание</b>	Иногда во время игры полезно привлечь внимание Игрока к определенной точке на карте. Для этого и служит данная команда. Важно отметить, что это команда не снимает туман войны, а лишь перемещает экран в определенную зону.
<b>Пример</b>	<b>переместить экран в зону</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: переместить экран в зону
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Начало миссии</p> <p>если:</p> <p>начало миссии</p> <p>то:</p> <p>переместить экран в зону #1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Подкрепление</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>выключить это условие</p> <p>отправить игроку Igrok подкрепление типа Баржа через флаг А в зону #2 с задержкой 00:00:00</p> <p>переместить экран в зону #2</p>
<b>Описание скриптов</b>	Миссия начинается с того, что скриптом1 экран перемещается в зону #1. Через 10 секунд после начала миссии, Игроку выдается подкрепление, и экран перемещается в зону подкрепления.

<b>Команда</b>	сказать фразу с указателем на объект
<b>Синтаксис</b>	сказать фразу {текст} с указателем на объект М
<b>Описание</b>	Для привлечения внимания, выдает на экран текстовую фразу и на миникарте рисует сходящуюся зеленую окружность вокруг объекта. Перемещения экрана и снятия тумана при этом не происходит.
<b>Пример</b>	<b>сказать фразу с указателем на объект</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: сказать фразу с указателем
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>5 сек. с начала миссии</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:05</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "Tam chto-to proishodit!" с указателем на объект #1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Подкрепление</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>отправить игроку Igrok подкрепление типа Баржа через флаг А в зону #2 с задержкой 00:00:00</p> <p>сказать фразу "Tam chto-to proishodit!" с указателем на объект #2</p>
<b>Описание скриптов</b>	Через 5 секунд после начала миссии срабатывает скрипт1 и на экране появляется фраза "Tam chto-to proishodit!", а также рисуется сходящаяся окружность вокруг объекта #1 (маркер номер 1). Через 10 секунд после начала миссии, срабатывает скрипт2, Игроку отправляется подкрепление, выдается фраза "Tam chto-to proishodit!" и рисуется указатель вокруг объекта #2 (маркер номер 2).



<b>Команда</b>	показать модальный диалог с указателем на объект
<b>Синтаксис</b>	показать модальный диалог {текст} с указателем на объект М
<b>Описание</b>	То же самое, что и "сказать фразу с указателем на объект", но только текст появляется в специальном окне и в игре наступает пауза до нажатия кнопки ОК.
<b>Пример</b>	<b>показать модальный диалог с указателем на объект</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: показать модальный диалог
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>5 сек. с начала миссии</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:05</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>показать модальный диалог "Tam chto-to proishodit!" с указателем на объект #1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Подкрепление</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>отправить игроку Igrok подкрепление типа Баржа через флаг А в зону #2 с задержкой 00:00:00</p> <p>показать модальный диалог "Tam chto-to proishodit!" с указателем на объект #2</p>
<b>Описание скриптов</b>	Через 5 секунд после начала миссии срабатывает скрипт1 и на экране в специальном окне появляется фраза "Tam chto-to proishodit!", а также рисуется сходящаяся окружность вокруг объекта #1 (маркер номер 1). В игре наступает пауза, до тех пор пока не будет нажата кнопка ОК. Через 10 секунд после начала миссии, срабатывает скрипт2, Игроку отправляется подкрепление, в специальном окне выдается фраза "Tam chto-to proishodit!", рисуется указатель вокруг объекта #2 (маркер номер 2) и в игре наступает пауза, до тех пор пока не будет нажата кнопка ОК.

<b>Команда</b>	дать залп одной из катюш группы в зону
<b>Синтаксис</b>	дать залп одной из катюш группы GG в зону Z
<b>Описание</b>	С помощью этой команды, один из ракетных юнитов группы, наносит удар по определенной зоне. Стрелять будет лишь один юнит из группы.
<b>Пример</b>	<b>дать залп одной из катюш группы в зону/объект</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: дать залп одной из катюш
<b>Тексты скриптов</b>	скрипт1: Удар Катюшами если: время с начала миссии больше чем 00:00:10 то: выключить это условие дать залп одной из катюш группы A1 в зону #1 дать залп одной из катюш группы A2 по объекту #0
<b>Описание скриптов</b>	Через 10 секунд после начала миссии, одна из катюш даст залп в зону #1, а другая по объекту #0. Обратите внимание, что катюши находятся в разных группах - A1 и A2 - если бы они были в одной группе, то мы бы не смогли нанести удар по двум точкам одновременно с помощью одного скрипта.

<b>Команда</b>	дать залп одной из катюш группы по объекту
<b>Синтаксис</b>	дать залп одной из катюш группы GG по объекту M
<b>Описание</b>	С помощью этой команды, один из ракетных юнитов группы, наносит удар по определенному объекту. Стрелять будет лишь один юнит из группы.
<b>Пример</b>	<b>дать залп одной из катюш группы в зону/объект</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: дать залп одной из катюш
<b>Тексты скриптов</b>	скрипт1: Удар Катюшами если: время с начала миссии больше чем 00:00:10 то: выключить это условие дать залп одной из катюш группы A1 в зону #1 дать залп одной из катюш группы A2 по объекту #0
<b>Описание скриптов</b>	Через 10 секунд после начала миссии, одна из катюш даст залп в зону #1, а другая по объекту #0. Обратите внимание, что катюши находятся в разных группах - A1 и A2 - если бы они были в одной группе, то мы бы не смогли нанести удар по двум точкам одновременно с помощью одного скрипта.

<b>Команда</b>	дать залп одной из Фау-2 группы в зону
<b>Синтаксис</b>	дать залп одной из Фау-2 группы GG в зону Z
<b>Описание</b>	<p>Ракета ФАУ-2 из определенной группы, наносит удар по определенной зоне. Для использования юнита ФАУ-2 нужна миссия размером как минимум 256*256. На первый взгляд данная команда имеет очень узкое применение и редко будет встречаться в миссиях. На самом деле это не так! Более того, именно эта команда открывает целый класс новых интересных возможностей при создании миссий. Дело в том, что эту команду можно применять к танкам! После получения такой команды танки движутся к зоне и производят по зоне выстрел.</p> <p>Открывается возможность создания миссий где целью было бы не уничтожение какого-нибудь объекта - такие миссии встречаются часто - а ЗАЩИТА объекта от уничтожения. Такие миссии встречаются очень редко! Хотелось бы отметить еще один момент. Дело в том, что в Sudden Strike II возможность нанесения удара по произвольной точке на карте существенно ограничена по сравнению с предыдущей версией. В предыдущей версии игры, если юнит, играя за Игрока мог уничтожить объект, то и с помощью скрипта можно было бы приказать юниту такого типа это сделать. А это был практически ЛЮБОЙ юнит! Увы, в SS2 эта возможность существенно урезана то ли специально, то ли нечаянно. Пример такого необычного применения данной команды Вы найдете в примерах под именем "уничтожение объекта".</p>
<b>Пример</b>	<b>уничтожение объекта</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: уничтожение объекта
<b>Тексты скриптов</b>	<pre> скрипт1: Нанести удар если: время с начала миссии больше чем 00:00:05 и неверно что объект #0 уничтожен то: дать залп одной из Фау-2 группы A1 в зону #1  скрипт1: Объект уничтожен если: объект #0 уничтожен то: выключить это условие сказать фразу "Cisterna unichtogena!" установить АИ.зона1 группы A1 в #2 установить АИ.зона2 группы A1 в #2 </pre>
<b>Описание скриптов</b>	<p>Цистерна помечена дважды: маркером (объект номер #0) и зоной номер #1 размером всего в один квадратик. Если с начала миссии прошло более 5 секунд и объект #0 цел, то группа A1 получает команду "дать залп одной из Фау-2 группы A1 в зону #1". Танк, принадлежащий группе A1 начинает движение на расстояние выстрела и стреляет по зоне #1 до тех пор пока не уничтожит объект #0. Т.е. стреляя по зоне мы рассчитываем, что взрывом зацепим цистерну. Как только объект-цистерна будет уничтожен (скрипт2) на экране появится фраза "Cisterna unichtogena!" и танк уходит в другую зону. Пехотинец нужен лишь для снятия тумана в этой местности.</p>

<b>Пример</b>	<b>дать залп одной из Фау-2 группы в зону</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_1. Миссия: дать залп одной из Фау-2 группы в зону
<b>Тексты скриптов</b>	скрипт1: Ракета пошла если: время с начала миссии больше чем 00:00:10 то: выключить это условие дать залп одной из Фау-2 группы A2 в зону #1 сказать фразу "Raketa poshla"
<b>Описани скриптов</b>	Через 10 секунд после начала миссии Фау-2 летит в зону #1.

<b>Команда</b>	очистить отряд
<b>Синтаксис</b>	очистить отряд ОО
<b>Описание</b>	Это единственный способ обнулить содержимое отряда и подготовить его для формирования нового отряда.
<b>Пример</b>	<b>работа с отрядами</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: работа с отрядами
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Организуем отряды</p> <p>если:</p> <p>больше чем 50% группы A1 в зоне #1 и больше чем 50% юнитов группы A2 в зоне #1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>добавить группу A1 к Команда1</p> <p>добавить группу A1 к Команда1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Распускаем отряды</p> <p>если:</p> <p>меньше чем 25% юнитов группы A1 в зоне #1 и меньше чем 25% юнитов группы A2 в зоне #1 и юнитов в отряде Команда1 больше чем 0 и юнитов в отряде Команда2 больше чем 0</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>очистить Команда1</p> <p>очистить Команда2</p> <p>скрипт3:</p> <p>Сообщаем, что отряды не пустые</p> <p>если:</p> <p>юнитов в отряде Команда1 больше чем 0 и юнитов в отряде Команда2 больше чем 0</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "V otriade 1 i 2 est' iunity."</p> <p>скрипт4:</p> <p>Сообщаем, что отряды пустые</p> <p>если:</p> <p>юнитов в отряде Команда1 точно 0 и юнитов в отряде Команда2 точно 0</p> <p>то:</p> <p>сказать фразу "Otriady 1 i 2 pustye."</p>
<b>Описани скриптов</b>	<p>Сразу после начала миссии на экране будет появляться фраза "Otriady 1 i 2 pustye." (скрипт4), т.к. в 1 и 2 отряде нет юнитов. Вводим юнитов в зону #1. Как только более 50% пехоты и более 50% танков окажется в зоне #1, группа A1 целиком (не зависит, в зоне они или нет) добавляется к отряду1, а группа A2 к отряду2. Как только в отрядах будут юниты, сработает скрипт3 и появится фраза "V otriade 1 i 2 est' iunity.", а сообщение "Otriady 1 i 2 pustye." перестанет появляться на экране. Теперь будем очищать отряды. Предположим, что причиной роспуска отрядов у нас будет уход из зоны.</p>

Начнем выводить юниты из зоны #1 (скрипт2), как только в зоне останется меньше четверти юнитов и отряды 1 и 2 не пустые (а то сработает после старта миссии) мы очищаем (распускаем) оба отряда. И на экране вновь начнет появляться фраза "Otriady 1 i 2 pustye." (скрипт4). Обратите внимание, что если юниты Игрока введут в зону #1, то отряд организован не будет, т.к. скрипт1 выполняется лишь один раз.

<b>Команда</b>	добавить группу к отряду
<b>Синтаксис</b>	добавить группу GG к ОО
<b>Описание</b>	Добавляет все юниты группы к отряду. Если в отряде уже были какие-то юниты, то происходит суммирование.
<b>Пример</b>	<b>работа с отрядами</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: работа с отрядами
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Организуем отряды</p> <p>если:</p> <p>больше чем 50% группы A1 в зоне #1 и больше чем 50% юнитов группы A2 в зоне #1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>добавить группу A1 к Команда1</p> <p>добавить группу A1 к Команда1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Распускаем отряды</p> <p>если:</p> <p>меньше чем 25% юнитов группы A1 в зоне #1 и меньше чем 25% юнитов группы A2 в зоне #1 и юнитов в отряде Команда1 больше чем 0 и юнитов в отряде Команда2 больше чем 0</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>очистить Команда1</p> <p>очистить Команда2</p> <p>скрипт3:</p> <p>Сообщаем, что отряды не пустые</p> <p>если:</p> <p>юнитов в отряде Команда1 больше чем 0 и юнитов в отряде Команда2 больше чем 0</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "V otriade 1 i 2 est' iunity."</p> <p>скрипт4:</p> <p>Сообщаем, что отряды пустые</p> <p>если:</p> <p>юнитов в отряде Команда1 точно 0 и юнитов в отряде Команда2 точно 0</p> <p>то:</p> <p>сказать фразу "Otriady 1 i 2 pustye."</p>
<b>Описани скриптов</b>	<p>Сразу после начала миссии на экране будет появляться фраза "Otriady 1 i 2 pustye." (скрипт4), т.к. в 1 и 2 отряде нет юнитов. Вводим юнитов в зону #1. Как только более 50% пехоты и более 50% танков окажется в зоне #1, группа A1 целиком (не зависит, в зоне они или нет) добавляется к отряду1, а группа A2 к отряду2. Как только в отрядах будут юниты, сработает скрипт3 и появится фраза "V otriade 1 i 2 est' iunity.", а сообщение "Otriady 1 i 2 pustye." перестанет появляться на экране. Теперь будем очищать отряды. Предположим, что причиной роспуска отрядов у нас будет уход из зоны.</p>



Начнем выводить юниты из зоны #1 (скрипт2), как только в зоне останется меньше четверти юнитов и отряды 1 и 2 не пустые (а то сработает после старта миссии) мы очищаем (распускаем) оба отряда. И на экране вновь начнет появляться фраза "Otriady 1 i 2 pustye." (скрипт4). Обратите внимание, что если юниты Игрока введут в зону #1, то отряд организован не будет, т.к. скрипт1 выполняется лишь один раз.

<b>Команда</b>	добавить из зоны к отряду
<b>Синтаксис</b>	добавить из зоны ZZ к ОО
<b>Описание</b>	Добавляет все юниты которые находятся в зоне к отряду. Если в отряде уже были какие-то юниты, то происходит суммирование.

**Пример**            **добавить из зоны к отряду**

**Файл**            Учебная. Команды\_2. Миссия: добавить из зоны к отряду

**Тексты скриптов**

```

скрипт1:
Организуем отряд
если:
больше чем 75% юнитов игрока Igrok в зоне #1
то:
выключить это условие
добавить из зоны #1 к Команда1

скрипт2:
Сообщаем, что отряд не пустой
если:
юнитов в отряде Команда1 больше чем 0
то:
выключить это условие
сказать фразу "V otriade 1 est' iunity."

скрипт3:
Сообщаем, что отряд пустой
если:
юнитов в отряде Команда2 точно 0
то:
сказать фразу "Otriad 1 pustoy."
```

**Описание скриптов**    Сразу после старта миссии на экране начнет появляться фраза "Otriad 1 pustoy.". Это срабатывает скрипт3. Вводим войска в зону #1. Как только в зоне #1 оказывается более 75% от всех юнитов Игрока , формируется отряд, в который будет входить все что на этот момент находится в зоне #1. Срабатывает скрипт2 и перестает срабатывать скрипт3.

**Пример**            **сумма в зоне**

**Файл**            Учебная. Команды\_2. Миссия: сумма в зоне

**Тексты скриптов**

```

скрипт1:
из зоны #1 добавить в отряд #1
если:
время с начала миссии больше чем 00:00:20
то:
выключить это условие
добавить из зоны #1 в Команда1
сказать фразу "Iz zoni #1 dobavleno v otryad1."

скрипт2:
из зоны #2 добавить в отряд #1
если:
время с начала миссии больше чем 00:00:30
то:
```

```
выключить это условие
добавить из зоны #2 в Команда1
сказать фразу "Iz zoni #2 dobavleno v otryad1."
```

```
скрипт3:
В отряде больше 5 юнитов
если:
юнитов в отряде Команда1 больше чем 5
то:
сказать фразу "V otriade bol'she 5 iunitov"
```

```
скрипт4:
В отряде больше 10 юнитов
если:
юнитов в отряде Команда1 больше чем 10
то:
сказать фразу "V otriade bol'she 10 iunitov"
```

**Описани  
скриптов**

Сразу после старта направьте 6 юнитов в зону #1 и еще 6 юнитов в зону #2. Через 20 секунд после начала миссии, все что есть в зоне #1 будет добавлено к отряду1. И если там на этот момент времени оказалось более 5 юнитов, то на экране начнет непрерывно появляться соответствующая фраза. Через 30 секунд после начала миссии все юниты из зоны #2 будут добавлены к отряду1. И если в сумме в зонах #1 и #2 было больше 10 юнитов, то появится еще и фраза "V otriade bol'she 10 iunitov". Данный пример демонстрирует, что при команде "добавить из зоны", действительно происходит накопление (суммирование) юнитов.

**Пример**

**юнитов в отряде**

**Файл**

Карта: Учебная. Логические условия\_1. Миссия: юнитов в отряде

**Тексты  
скриптов**

```
скрипт1:
Создать отряд номер 1
если:
начало миссии
то:
сказать фразу "V otriade 1 poiavilis' iunity."
добавить из зоны #1 к команде Команда(отряд) 1
```

```
скрипт2:
В отряде 1 больше 5 юнитов?
если:
юнитов в отряде Команда(отряд) 1 больше чем 5
то:
сказать фразу "V otriade 1 bol'she 5 iunitov."
```

**Описани  
скриптов**

С помощью скрипта1, в момент старта миссии формируется отряд1. В отряд1 попадут все юниты, которые на момент получения команды "добавить из зоны #1 к команде Команда(отряд) 1" находились в зоне #1. Как только в отряде1 появятся юниты, сработает скрипт2 и если в отряде1 больше 5 юнитов, на экран непрерывно будет выдаваться фраза "V otriade 1 bol'she 5 iunitov.". Попробуйте теперь с помощью юнитов Игрока уничтожить любое количество юнитов Союзника. Сколько бы Вы не уничтожили юнитов Союзника, это уже ни как не повлияет на юниты в отряде1 и фраза "V otriade 1 bol'she 5 iunitov." будет продолжать появляться на экране. Количество и состав отряда1 останется неизменным до конца данной миссии.

<b>Команда</b>	<b>сформировать резерв из отряда</b>
<b>Синтаксис</b>	сформировать {резерв} из {команда}
<b>Описание</b>	<p>Сформированный отряд можно не только поместить в определенную зону, но и сформировать из него резерв (подкрепление) и далее работать с ним обычным образом. Нужно отметить, что при добавлении юнитов в отряд у них сохраняются принадлежность к определенным группам и управление над ними не теряется. Если Вы в своей миссии на момент написания данной команды в редакторе еще не создавали резервов, то имена резервов {резерв} пустые, что, впрочем, ничему не противоречит, но очень не удобно! Поэтому, до написания скрипта с командой "сформировать резерв из отряда", рекомендую зайти в меню РЕЗЕРВЫ (или подкрепления), создать там пустое подкрепление с каким-нибудь именем. В прилагаемой учебной миссии это пустой резерв с именем "Резерв_1". После этого можно приступить к написанию скрипта с рассматриваемой командой и Вы сможете выбрать переменную {резерв}.</p>
<b>Пример</b>	<b>сформировать резерв из отряда</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: сформировать резерв из отряда
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Сформировать отряд и из него резерв. Послать резерв. если: время с начала миссии больше чем 00:00:10 то: выключить это условие сказать фразу "Rezerv sfromirovan." добавить из зоны #1 Команда1 сформировать Резерв_1 из Команда1 отправить игроку Soyuznik подкрепление типа Резерв_1 через флаг А в зону #2 с задержкой 00:00:00</p> <p>скрипт2:</p> <p>Ну и кем они становятся после появления? если: больше чем 0 юнитов игрока Soyuznik в зоне #2 то: выключить это условие установить АИ.зона1 группы А1 в #3 установить АИ.зона2 группы А1 в #3 установить АИ.зона1 группы А2 в #4 установить АИ.зона2 группы А2 в #4</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>Все начинается через 10 секунд после начала миссии. Скриптом1 мы добавляем все что есть в зоне #1 в отряд1. Формируем резерв (подкрепление) с именем "Резерв_1" из отряда1. И тут же отправляем только-что созданный резерв Союзнику.</p> <p>&lt;BR&gt;</p> <p>С помощью скрипта2 мы доказываем, что юниты пройдя через этапы создание отряда и формирования резерва остались принадлежать к своим "старым группам" и находятся под полным контролем.</p>

<b>Команда</b>	<b>установить новую группу для юнитов в зоне</b>
<b>Синтаксис</b>	установить новую группу G1 для юнитов группы G1 в зоне ZZ
<b>Описание</b>	Позволяет передать юниты из одной определенной группы, находящейся в зоне, в другую группу. Данной командой можно разбить группу на две и, видимо, подразумевается, что после смены номера группы будет изменена и боевая задача для новой группы.
<b>Пример</b>	<b>установить новую группу для юнитов в зоне</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: установить новую группу для юнитов в зоне
<b>Тексты скриптов</b>	<pre> скрипт1: Разделение группы если: больше чем 60% юнитов группы A1 в зоне #1 то: выключить это условие установить новую группу B1 для юнитов группы A1 в зоне #1 установить АИ.поведение группы B1 в Пехота – Охранять зону установить АИ.зона1 группы B1 в #2 установить АИ.зона2 группы B1 в #2 </pre>
<b>Описани скриптов</b>	<p>Есть группа юнитов A1. Через свойства групп этой группе указано, что она является пехотой и ее зона #1. Сразу после старта миссии, группа A1 пойдет в зону1. Как только более 60% юнитов этой группы окажется в зоне #1, сработает скрипт1. Все что успело оказаться в зоне #1 будет передано группе B1. И в этом же скрипте мы указываем, что B1 это пехота и ее зона #2. Часть юнитов отправится в зону #2. Таким образом мы "перекинули" часть юнитов из группы A1 в группу B1.</p>

<b>Команда</b>	установить качества для юнитов группы
<b>Синтаксис</b>	установить {Здоровье   Боезапас   Опыт   Мораль} {Максимум   По меньшей мере} N процентов для юнитов группы A1
<b>Описание</b>	Команда позволяет управлять параметрами юнитов, принадлежащих определенной группе. Важно помнить, что команда меняет значение не "насовсем", а лишь на данный момент времени. Впрочем никто не мешает выполнять эту команду в цикле. "Максимум" это верхняя граница значения, а "По меньшей мере" нижняя граница. Т.е. если мы хотим искусственно вылечить или починить группу, то указываем "По меньшей мере 100 процентов" (повышаем нижнюю границу) и здоровье у всех юнитов станет максимальное. Но группа после этого не станет бессмертной, если по ней начнут стрелять, то здоровье, как и положено, будет у юнитов данной группы уменьшаться.

### **Пример установить качества для юнитов группы**

**Файл** Учебная. Команды\_2. Миссия: установить качества для юнитов группы

**Тексты скриптов**

```

скрипт1:
Мораль пехоты и здоровье
если:
больше чем 99% юнитов группы A1 в зоне #1
то:
выключить это условие
установить Мораль По меньшей мере 75 процентов для
юнитов группы A1
установить Здоровье Максимум 10 процентов для юнитов
группы A1
сказать фразу "Moral' ogo-go, a zdorov'e plohoe."

скрипт1:
У пулемета всегда есть патроны
если:
Активных юнитов игрока Igrok в группе A2 точно 1
то:
установить Боезапас По меньшей мере 99 процентов для
юнитов группы A2

```

**Описание скриптов** Как только почти вся группа окажется у памятника (зона #1, скрипт1), у них немедленно повысится до 75% мораль, но ухудшится до 10% здоровье и через несколько секунд мы потеряем всех пехотинцев. С помощью скрипта2 мы указываем, что патронов у пулеметчика не менее 99%. А так как этот скрипт выполняется не один раз, а постоянно (ну или пока пулеметчика не убьют), то у пулеметчика патроны никогда не кончатся.

<b>Команда</b>	убить юниты группы через флаг
<b>Синтаксис</b>	убить юниты группы GG через флаг F
<b>Описание</b>	С помощью этой команды можно убрать юниты определенной группы с карты. Исчезновение происходит через шлюзы. Вообще это очень интересная и полезная команда, с помощью которой можно проделать множество трюков. Например организовать проход баржи под мостом. Или организовать проход транспортных колонн через карту. К сожалению с карты не получается убрать большие корабли и железнодорожную технику.
<b>Пример</b>	<b>убить юниты группы через флаг</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: убить юниты группы через флаг
<b>Тексты скриптов</b>	скрипт1: Убрать с карты группу A1 если: время с начала миссии больше чем 00:00:10 то: выключить это условие убить все юниты группы A1 через флаг A
<b>Описание скриптов</b>	Группа A1 состоит из юнитов Игрока и юнитов Союзника. Через 10 секунд после начала миссии дается команда убрать юниты группы A1 и юниты начинают исчезать. Обратите внимание, что Вы не теряете контроль над своими юнитами и даже после получения команды можно отвести свои юниты и не дать их удалить с карты.

<b>Команда</b>	убить юниты в зоне через флаг
<b>Синтаксис</b>	убить юниты в зоне ZZ через флаг F
<b>Описание</b>	Убирает с карты все юниты, которые находятся в зоне ZZ. Аналогична команде "убить юниты группы через флаг", но только работает с зоной.
<b>Пример</b>	<b>убить юниты в зоне через флаг</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: убить юниты в зоне через флаг
<b>Тексты скриптов</b>	скрипт1 Убрать юниты Игрока если: больше чем 0 юнитов игрока Igrok в зоне #1 то: убить юниты в зоне #1 через флаг A
<b>Описание скриптов</b>	Данный скрипт убирает через шлюз A все что окажется в зоне #1. Направляйте юниты к краю карты и Вы увидите как они начнут исчезать.



<b>Команда</b>	показать объект игроку
<b>Синтаксис</b>	показать объект ОО в радиусе R игроку Igrok
<b>Описание</b>	На несколько секунд снимает туман войны в точке помеченной маркером. Радиус показа измеряется в квадратах. Нажав в редакторе клавишу F3 легко можно подсчитать квадраты и какую площадь они покрывают. Интересно, что туман войны можно снять не только для Игрока, но и для других играющих сторон. Если Враг имеет гаубицы, то он сможет нанести удар по своему противнику.
<b>Пример</b>	<b>показать объект игроку</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: показать объект игроку
<b>Тексты скриптов</b>	<pre> скрипт1: Показать врага если: время с начала миссии больше чем 00:00:07 то: выключить это условие показать объект #0 в радиусе 7 игроку Igrok </pre>
<b>Описание скриптов</b>	Через 7 секунд после начала, Игроку на несколько секунд показывается место, помеченное маркером #0, в радиусе 7 квадратов. Если в скрипте не поставить команду "выключить это условие", то это место будет показываться не несколько секунд, а постоянно, точнее все время пока логическое условие дает значение "ИСТИНА".

<b>Команда</b>	запустить обратный отсчет
<b>Синтаксис</b>	запустить обратный отсчет с чч:мм:сс
<b>Описание</b>	На экране запускается обратный временной отсчет. Показания временного отсчета проверяются логическим условием "обратный отсчет". Обычно используется в сценариях типа "за столько-то минут Вам нужно сделать это и вот это", или "Вам нужно сдерживать атаки врага столько-то минут".
<b>Пример</b>	<b>обратный отсчет</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: обратный отсчет
<b>Тексты скриптов</b>	<pre> скрипт1: Запуск обратного отсчета если: начало миссии то: запустить обратный отсчет с 00:01:30  скрипт2: Ostalas' 1 минута если: обратный отсчет меньше чем 00:01:00 то: выключить это условие сказать фразу "Ostalas' 1 minuta."  скрипт3: Ostalos' 10 sek. если: обратный отсчет меньше чем 00:00:10 то: выключить это условие сказать фразу "Ostalos' 10 sek."  скрипт4: Сработало если: обратный отсчет точно 00:00:00 то: выключить это условие сказать фразу "BOOM!!!" </pre>
<b>Описание скриптов</b>	С помощью скрипта "скрипт1" в момент старта миссии запускается обратный отсчет со временем 1м30сек. Как результат в левом верхнем углу экрана появится таймер и начнем обратный отсчет времени. Скрипт2 следит за обратным отсчетом и как только останется одна минута скажет фразу "Ostalas' 1 minuta.". Скрипт3 аналогичен, но он следит за показанием обратного отсчета 10 секунд. И наконец скрипт4 дает значение "ИСТИНА" и говорит фразу "BOOM!!!" в момент когда время доходит до значения 00:00:00.

<b>Команда</b>	завершить миссию
<b>Синтаксис</b>	завершить миссию {Ничья   Победа   Поражение}
<b>Описание</b>	По сути дела последняя скриптовая команда в миссии. Сообщает Игроку о том победил или проиграл он в игре. Критерием победы/поражения может быть что угодно. Любое логическое условие. Но обычно критерием победы/поражения бывает полное уничтожение Врага/Игрока, захват каких-то определенных объектов, не выполнение за какое-то время определенных боевых задач и т.д. По большому счету Вам самим нужно решить какие событие в миссии считать победой, ну а что поражением. Это дело Вашего замысла!
<b>Пример</b>	<b>юнитов у игрока</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_1. Миссия: юнитов у игрока
<b>Тексты скриптов</b>	скрипт1 : если: Активных юнитов у игрока Vrag точно 0 то: сказать фразу "Pobeda!!!" завершить миссию Победа
<b>Описание скриптов</b>	После начала миссии пошлите танк в сторону противника. И как только у Врага число юнитов будет равно 0, т.е. все убиты, на экране появится фраза "Pobeda!!!" и миссия закончится победой.

<b>Команда</b>	<b>отправить подкрепление</b>
<b>Синтаксис</b>	отправить игроку {игрок} подкрепление {имя_подкрепления} через флаг F в зону ZZ с задержкой чч:мм:сс
<b>Описание</b>	Команда, с помощью которой игроку выдается подкрепление. Железнодорожные юниты и большие корабли могут появиться в миссии только через подкрепления. Подкрепление либо готовится заранее в меню "Резервы", либо формируется в процессе миссии, через механизм "отрядов". Подкрепление может появиться только из шлюзов (иногда называют флагами). Скорость появления юнитов из шлюза зависит от его ширины. На краю миссии можно задавать менять ширины шлюза, а если шлюз где-то внутри карты, то ширина шлюза может быть только в один квадрат. Через узкий шлюз войска будут выходить очень медленно.

**Пример**                    **отправить подкрепление**

**Файл**                    Учебная. Команды\_2. Миссия: отправить подкрепление

**Тексты скриптов**                    скрипт1:  
Пошло подкрепление  
если:  
время с начала миссии больше чем 00:00:07  
то:  
выключить это условие  
отправить игроку Igrok подкрепление типа Подкрепление  
через флаг А в зону #1 с задержкой 00:00:00  
отправить игроку Igrok подкрепление типа Подкрепление  
через флаг В в зону #1 с задержкой 00:00:00

**Описание скриптов**                    Через 7 сек. после начала миссии Игроку два раза отправляется одно и то же подкрепление под именем "Подкрепление", но через разные шлюзы. Обратите внимание как будут различаться скорость появления подкрепления у разных шлюзов.

**Пример**                    **юнитов в группе**

**Файл**                    Карта: Учебная. Логические условия\_1. Миссия: юнитов в группе

**Тексты скриптов**                    скрипт1:  
Подкрепление в пути  
если:  
время с начала миссии больше чем 00:00:07  
то:  
выключить это условие  
отправить игроку Igrok подкрепление типа Автоматчики  
через флаг А в зону #1 с задержкой 00:00:10  
  
скрипт2:  
Юнитов в пути  
если:  
В пути юнитов в группе А0 больше чем 10  
то:  
сказать фразу "Skoro v gruppe A0 budet bol'she 10 unitov."  
  
скрипт3:

Юниты прибыли  
если:  
Активных юнитов в группе A0 больше чем 10  
то:  
выключить это условие  
сказать фразу "V gruppe A0 stalo bol'she 10 unitov."

**Описани  
скриптов**

С помощью скрипта1 через 7 секунд после начала миссии Игроку выдается подкрепление под именем "Автоматчики" с задержкой в 10 секунд. Именно эти 10 секунд, юниты, еще не пришедшие с подкреплением, будут считаться "в пути". С помощью скрипта2 все время пока подкрепление "в пути" на экран будет непрерывно выдаваться фраза "Skoro v gruppe A0 budet bol'she 10 unitov.". Как только время задержки истечет, подкрепление появится на карте и в группе A0 станет больше 10 юнитов - сработает скрипт3 и на экране один раз появится фраза "V gruppe A0 stalo bol'she 10 unitov."

Подкрепление "Автоматчики" заранее приготовлено и состоит из юнитов, принадлежащих к группе A0. Если юниты будут принадлежать к другой группе, то скрипты 2 и 3 не сработают.

<b>Команда</b>	<b>воскресить юнитов</b>
<b>Синтаксис</b>	воскресить юнитов группы GG через флаг F в зону ZZ с задержкой чч:мм:сс здоровьем NN патронами NN опытом NN моралью NN
<b>Описание</b>	Позволяет воскресить убитых юнитов. По сути дела это подкрепление, состоящее из убитых юнитов. Что бы воскрешение работало, нужно при добавлении юнитов на карту (или в подкрепление) установить им какое-нибудь отличное от нуля количество жизней. Цифра означает сколько раз можно оживить данный юнит. Кстати параметр жизни нужен и для автоматической посылки подкреплений, которое можно задать через свойства групп. В процессе миссии параметр юнитов "Жизнь" менять нельзя.

Важно помнить, что хоть команда и дается для определенной группы, но действует она не на все юниты данной группы, а лишь на тех у кого количество жизней больше нуля. К сожалению воскрешению подлежат не все типы юнитов. Нельзя воскрешать, например, артиллерию, но танки и пехота воскрешаются замечательно. Воскрешенным юнитам можно задать в процентах здоровье, патроны, опыт и мораль.

<b>Пример</b>	<b>воскресить юнитов</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: воскресить юнитов
<b>Тексты скриптов</b>	скрипт1: Оживить врага если: меньше чем 4 юнитов Vrag в зоне #1 то: установить АИ.зона1 группы А0 в #2 установить АИ.зона2 группы А0 в #2 воскресить юнитов группы А0 через флаг А в зону #2с задержкой 00:00:00 здоровьем 100 патронами 100 опытом 5 моралью 50
<b>Описани скриптов</b>	Своими войсками уничтожьте врага. Как только у Врага в зоне #1 останется меньше 4 юнитов, сработает скрипт1 и произойдет воскрешение убитых юнитов. В этом же скрипте мы указываем, что им (и возможно, оставшимся в живых) юнитам группы А0 устанавливается новая зона #2.

<b>Команда</b>	установить АИ.поведение группы
<b>Синтаксис</b>	установить АИ.поведение группы GG {АИ_поведение}
<b>Описание</b>	Задаст группе определенный режим поведения. В результате получаем эффект, аналогичный изменению режима через механизм свойства групп. Именно с помощью этой команды группе юнитов сообщается, что они являются охраняющая зону пехота или преследующая других юнитов группа танков. Т.к. устанавливать режим поведения можно и через свойства групп и с помощью данной команды в скриптах, то легко можно запутаться и забыть где и что меняется у конкретной группы. Во избежания путаницы можно придерживаться например вот такого правила. Все статические режимы, т.е. те которые даются на момент старта миссии делать через свойства групп. А в скриптах использовать эту команду только в случае, когда группа в процессе миссии меняет свой режим поведения.

#### **Пример      АИ.поведение группы**

**Файл**      Карта: Учебная. Логические условия\_2. Миссия: АИ.поведение группы

**Тексты скриптов**

```
скрипт1:
А1 в режиме "танки"?
если:
АИ.поведение группы А1 сейчас Танки - Охранять зону
то:
выключить это условие
сказать фразу "Gruppa A1 eto tanki."
```

**Описани скриптов**      Скрипт1 сработает немедленно после старта миссии, т.к. режим для группы А1 "Танки - Охранять зону" был включен до старта миссии через свойства групп.

#### **Пример      АИ.зона1-2 группы**

**Файл**      Карта: Учебная. Логические условия\_2. Миссия: АИ.зона1-2 группы

**Тексты скриптов**

```
скрипт1:
А1 это танки в зоне #1
если:
время с начала миссии больше чем 00:00:10
то:
выключить это условие
установить АИ.поведение группы А1 в Танки - Охранять
зону
установить АИ.зона1 группа А1 в #1
установить АИ.зона2 группа А1 в #1

скрипт2:
Проверка номера зоны
если:
АИ.зона1 группы А1 сейчас #1 и АИ.зона2 группы А1
сейчас #1
то:
выключить это условие
сказать фразу "Dlia gruppy A1 ukazana zona #1."
```

**Описани**      Через 10 секунд после начала миссии, группа А1 получает режим "Танки -  
<http://edit.nsc.ru>

<b>скриптов</b>	Охранять зону" в зоне #1. И сразу после этого сработает скрипт2, отслеживающий содержимое полей АИ.зона1 и АИ.зона2.
<b>Пример</b>	<b>АИ.группа1-2 группы</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: АИ.группа1-2 группы
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Приказ группе A1 преследовать группу B1</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>установить АИ.поведение группы A1 в Танки - Следовать за группой</p> <p>установить АИ.группа1 группы A1 в B1</p> <p>установить АИ.группа2 группы A1 в B1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Проверка номера группы</p> <p>если:</p> <p>АИ.группа1 группы A1 сейчас B1 и АИ.группа2 группы A1 сейчас B1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "A1 presleduet gruppu B2."</p>
<b>Описани скриптов</b>	Через 10 сек. после начала миссии группа A1 получает режим "Танки - Следовать за группой" и номер преследуемой группы B1. Как только АИ.группа1 и АИ.группа2 получают значение B1 - срабатывает скрипт2 и на экран выводится фраза "A1 presleduet gruppu B2."



<b>Команда</b>	установить АИ.группа1 группы
<b>Синтаксис</b>	установить АИ.группа1 группы G1 в G2
<b>Описание</b>	Устанавливает параметр АИ.группа1. Скриптовый аналог установки параметров АИ.группа1 и АИ.группа2 через свойства групп. Эти параметры нужны при режимах типа преследования, или грузовики-поддержка. Более подробное описание для параметров АИ.группа1 и АИ.группа2 смотрите в рекомендациях по управлению через механизм свойств групп.
<b>Пример</b>	<b>АИ.группа1-2 группы</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: АИ.группа1-2 группы
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Приказ группе A1 преследовать группу B1</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>установить АИ.поведение группы A1 в Танки - Следовать за группой</p> <p>установить АИ.группа1 группы A1 в B1</p> <p>установить АИ.группа2 группы A1 в B1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Проверка номера группы</p> <p>если:</p> <p>АИ.группа1 группы A1 сейчас B1 и АИ.группа2 группы A1 сейчас B1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "A1 presleduet gruppu B2."</p>
<b>Описание скриптов</b>	Через 10 сек. после начала миссии группа A1 получает режим "Танки - Следовать за группой" и номер преследуемой группы B1. Как только АИ.группа1 и АИ.группа2 получают значение B1 - срабатывает скрипт2 и на экран выводится фраза "A1 presleduet gruppu B2."
<b>Пример</b>	<b>АИ.группа1-2 группы</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: АИ.группа1-2 группы
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Приказ группе A1 преследовать группу B1</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>установить АИ.поведение группы A1 в Танки - Следовать за группой</p> <p>установить АИ.группа1 группы A1 в B1</p> <p>установить АИ.группа2 группы A1 в B1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Проверка номера группы</p> <p>если:</p> <p>АИ.группа1 группы A1 сейчас B1 и АИ.группа2 группы A1</p>

сейчас В1  
то:  
выключить это условие  
сказать фразу "A1 presleduet gruppu B2."

**Описани  
скриптов**

Через 10 сек. после начала миссии группа А1 получает режим "Танки - Следовать за группой" и номер преследуемой группы В1. Как только АИ.группа1 и АИ.группа2 получают значение В1 - срабатывает скрипт2 и на экран выводится фраза "A1 presleduet gruppu B2".

<b>Команда</b>	установить АИ.группа2 группы
<b>Синтаксис</b>	установить АИ.группа2 группы G1 в G2
<b>Описание</b>	Устанавливает параметр АИ.группа2. Скриптовый аналог установки параметров АИ.группа1 и АИ.группа2 через свойства групп. Эти параметры нужны при режимах типа преследования, или грузовики-поддержка. Более подробное описание для параметров АИ.группа1 и АИ.группа2 смотрите в рекомендациях по управлению через механизм свойств групп.
<b>Пример</b>	<b>АИ.группа1-2 группы</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: АИ.группа1-2 группы
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Приказ группе A1 преследовать группу B1</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>установить АИ.поведение группы A1 в Танки - Следовать за группой</p> <p>установить АИ.группа1 группы A1 в B1</p> <p>установить АИ.группа2 группы A1 в B1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Проверка номера группы</p> <p>если:</p> <p>АИ.группа1 группы A1 сейчас B1 и АИ.группа2 группы A1 сейчас B1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "A1 presleduet gruppu B2."</p>
<b>Описание скриптов</b>	Через 10 сек. после начала миссии группа A1 получает режим "Танки - Следовать за группой" и номер преследуемой группы B1. Как только АИ.группа1 и АИ.группа2 получают значение B1 - срабатывает скрипт2 и на экран выводится фраза "A1 presleduet gruppu B2."

<b>Команда</b>	добавить зоны патрулирования для группы
<b>Синтаксис</b>	добавить зоны патрулирования ZZ ZZ для группы GG
<b>Описание</b>	Патрулирование это движение группы от одной зоны к другой. Всю процедуру можно описать примерно так: Первым делом с помощью команды "добавить зоны патрулирования для группы" формируется маршрут патрулирования. Сколько раз будет применена "добавить зоны патрулирования ..." столько у нас и будет точек в маршруте. Последовательностью их добавления определяется последовательность их обхода в маршруте.

Пример. Пишем команду "добавить зону патрулирования #1 #1 для группы A1". Теперь у нас есть одна зона в маршруте патрулирования. Обратите внимание, что зона #1 пишется дважды! Не совсем понятно почему разработчики игры так сделали, но, возможно, по той же причине что и два поля с номерами зон в свойствах групп. Зоны могут быть указаны разные, но об этом ниже. Вернемся к формированию патруля. Пишем еще одну команду "добавить зону патрулирования #2 #2 для группы A1". Теперь у нас в маршруте патрулирования есть две зоны. Собственно при отработке данной команды на игровом экране ничего не происходит.

Все начинает происходить при получении команды "сдвинуть зону патрулирования для группы". После первой команды "сдвинуть зону ..." группа A1 пойдет в зону #1. Когда мы применим команду "сдвинуть зону ..." во второй раз группа A1 пойдет в зону #2. После третьего применения "сдвинуть зону ..." вновь перейдет в зону #1. Т.е. при каждом применении команды "сдвинуть зону ..." будет происходить переход их одной зоны в другую по маршруту #1-#2-#1-#2 и т.д. До бесконечности. В любой момент мы можем добавить одну или несколько новых зон в маршрут патрулирования. Добавим, например, зоны #9 и зону #6. И теперь маршрут патруля у нас будет #1-#2-#9-#6-#1-#2-#9-#6 и т.д.

Остановка и очистка группы патрулирования производится командой "очистить зону патрулирования для группы". Под очисткой понимается, что старый маршрут стирается и можно создавать новый маршрут. При получении "очистить зону патрулирования ..." если группа стояла, то она так и останется стоять и больше не будет передвигаться при получении "сдвинуть зону ...", а если группа была в движении, то она заканчивает свое перемещение в текущей зоне маршрута и останавливается.

Вернемся к номерам зон в команде "добавить зоны патрулирования ...". Если указать две разные зоны, то группа разделится примерно пополам и двинется в эти две зоны. Используя этот эффект, можно создать патруль, который сначала расходится по разным зонам, а потом сходится.

<b>Пример</b>	<b>патрулирование с раздвоением группы</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: патрулирование с раздвоением группы
<b>Тексты скриптов</b>	скрипт1: Добавить зоны патрулирования если: начало миссии то: добавить зоны патрулирования #1 #1 для группы A1

добавить зоны патрулирования #2 #3 для группы A1

скрипт2:

Заводим циклический будильник

если:

время с начала миссии больше чем 00:00:10

то:

выключить это условие

завести будильник #0 на 00:00:05

установить период будильника #0 в 00:00:30

сказать фразу "Zaveli budil'nik."

скрипт3:

Звенит будильник 0 - пора перебегать в следующую зону патрулирования

если:

звенит будильник #0

то:

**Описани** сдвинуть зону патрулирования для группы A1 Пример патрулирования  
похожий на предыдущий пример, с той лишь

**скриптов** сказать фразу "Perehod!" разницей, что маршрут выглядит несколько иначе.  
При первом срабатывании

скрипта3 - группа бежит в зону #1. При следующем срабатывании, группа разбивается на две подгруппы. Одна из которых бежит в зону #2, а другая в зону #3. При следующем срабатывании обе подгруппы сливаются в одну и бегут обратно в #1.

**Пример**

**патрулирование**

**Файл**

Учебная. Команды\_2. Миссия: патрулирование

**Тексты**

**скриптов**

скрипт1:

Добавить зоны патрулирования

если:

начало миссии

то:

запустить обратный отсчет 00:10:00

добавить зоны патрулирования #1 #1 для группы A1

добавить зоны патрулирования #2 #2 для группы A1

добавить зоны патрулирования #3 #3 для группы A1

скрипт2:

Заводим циклический будильник

если:

время с начала миссии больше чем 00:00:10

то:

выключить это условие

завести будильник #0 на 00:00:05

установить период будильника #0 в 00:01:00

сказать фразу "Zaveli budil'nik."

скрипт3:

Звенит будильник 0 - пора перебегать в следующую зону патрулирования

если:

звенит будильник #0

то:

сдвинуть зону патрулирования для группы A1

сказать фразу "Perehod!"

скрипт4:  
Добавим четвертую зону для патрулирования  
если:  
время с начала миссии больше чем 00:04:00  
то:  
выключить это условие  
добавить зоны патрулирования #4 #4 для группы A1  
сказать фразу "Dobavlena zona #4."

скрипт5:  
Очистка зоны патрулирования  
если:  
время с начала миссии больше чем 00:10:00  
то:  
выключить это условие  
очистить зону патрулирования для группы A1  
сказать фразу "Ochistka zoni patrulirovaniya"

#### **Описани скриптов**

В момент старта миссии (скрипт1) мы запускаем обратный отсчет на 10 минут, просто для того, что бы видеть сколько прошло времени и добавляем в создаем маршрут патрулирования из трех зон. После отработки скрипта1 мы имеем маршрут патрулирования: #1-#2-#3-#1-#2-#3 и т.д. Сдвигать зону патрулирования мы будем с периодичностью в одну минуту. Циклический будильник мы создаем в скрипте2. При первом срабатывании будильника - скрипт3 - мы получаем на экране фразу "Perehod!", но ни какого передвижения не происходит. А дело в том, что наши юниты и так уже стоят в зоне #1 и поэтому никуда не движутся. Вот если бы они стояли вне зоны #1, то они бы пошли в нее. Ждем минуту до второго срабатывания будильника. Будильник срабатывает (скрипт3) и группа A1 перемещается в следующую зону маршрута. Следующее срабатывание будильника - следующая зона и т.д. Через 4 минуты после старта, с помощью скрипта4 мы добавляем в маршрут патрулирования еще одну зону, зону номер #4. Теперь наш маршрут патрулирования #1-#2-#3-#4-#1-#2-#3-#4 и т.д. Через 10 минут после старта, мы останавливаем патрулирование в скрипте5 командой "очистить зону патрулирования ...". После этой команды у нас пустой маршрут патрулирования и теперь, когда вновь сработает циклический будильник, никакого передвижения происходить не будет.

<b>Команда</b>	сдвинуть зону патрулирования для группы
<b>Синтаксис</b>	сдвинуть зону патрулирования для группы GG
<b>Описание</b>	Приказ группе патрулирования перейти в следующую зону.
<b>Пример</b>	<b>патрулирование</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: патрулирование
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Добавить зоны патрулирования</p> <p>если:</p> <p>начало миссии</p> <p>то:</p> <p>запустить обратный отсчет 00:10:00</p> <p>добавить зоны патрулирования #1 #1 для группы A1</p> <p>добавить зоны патрулирования #2 #2 для группы A1</p> <p>добавить зоны патрулирования #3 #3 для группы A1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Заводим циклический будильник</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>завести будильник #0 на 00:00:05</p> <p>установить период будильника #0 в 00:01:00</p> <p>сказать фразу "Zaveli budil'nik."</p> <p>скрипт3:</p> <p>Звонит будильник 0 – пора перебежать в следующую зону патрулирования</p> <p>если:</p> <p>звонит будильник #0</p> <p>то:</p> <p>сдвинуть зону патрулирования для группы A1</p> <p>сказать фразу "Perehod!"</p> <p>скрипт4:</p> <p>Добавим четвертую зону для патрулирования</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:04:00</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>добавить зоны патрулирования #4 #4 для группы A1</p> <p>сказать фразу "Dobavlena zona #4."</p> <p>скрипт5:</p> <p>Очистка зоны патрулирования</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:10:00</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>очистить зону патрулирования для группы A1</p> <p>сказать фразу "Ochistka zoni patrulirovaniya"</p>
<b>Описани</b>	В момент старта миссии (скрипт1) мы запускаем обратный отсчет на 10

## скриптов

минут, просто для того, что бы видеть сколько прошло времени и добавляем в создаем маршрут патрулирования из трех зон. После отработки скрипта1 мы имеем маршрут патрулирования: #1-#2-#3-#1-#2-#3 и т.д. Сдвигать зону патрулирования мы будем с периодичностью в одну минуту. Циклический будильник мы создаем в скрипте2. При первом срабатывании будильника - скрипт3 - мы получаем на экране фразу "Perehod!", но ни какого передвижения не происходит. А дело в том, что наши юниты и так уже стоят в зоне #1 и поэтому никуда не движутся. Вот если бы они стояли вне зоны #1, то они бы пошли в нее. Ждем минуту до второго срабатывания будильника. Будильник срабатывает (скрипт3) и группа A1 перемещается в следующую зону маршрута. Следующее срабатывание будильника - следующая зона и т.д. Через 4 минуты после старта, с помощью скрипта4 мы добавляем в маршрут патрулирования еще одну зону, зону номер #4. Теперь наш маршрут патрулирования #1-#2-#3-#4-#1-#2-#3-#4 и т.д. Через 10 минут после старта, мы останавливаем патрулирование в скрипте5 командой "очистить зону патрулирования ...". После этой команды у нас пустой маршрут патрулирования и теперь, когда вновь работает циклический будильник, никакого передвижения происходить не будет.



<b>Команда</b>	очистить зону патрулирования для группы
<b>Синтаксис</b>	очистить зону патрулирования для группы GG
<b>Описание</b>	Очищает маршрут патрулирования для группы. Можно создавать новый маршрут.
<b>Пример</b>	<b>патрулирование</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: патрулирование
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Добавить зоны патрулирования</p> <p>если:</p> <p>начало миссии</p> <p>то:</p> <p>запустить обратный отсчет 00:10:00</p> <p>добавить зоны патрулирования #1 #1 для группы A1</p> <p>добавить зоны патрулирования #2 #2 для группы A1</p> <p>добавить зоны патрулирования #3 #3 для группы A1</p> <p>скрипт2:</p> <p>Заводим циклический будильник</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>завести будильник #0 на 00:00:05</p> <p>установить период будильника #0 в 00:01:00</p> <p>сказать фразу "Zaveli budil'nik."</p> <p>скрипт3:</p> <p>Звенит будильник 0 - пора перебегать в следующую зону патрулирования</p> <p>если:</p> <p>звенит будильник #0</p> <p>то:</p> <p>сдвинуть зону патрулирования для группы A1</p> <p>сказать фразу "Perehod!"</p> <p>скрипт4:</p> <p>Добавим четвертую зону для патрулирования</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:04:00</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>добавить зоны патрулирования #4 #4 для группы A1</p> <p>сказать фразу "Dobavlena zona #4."</p> <p>скрипт5:</p> <p>Очистка зоны патрулирования</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:10:00</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>очистить зону патрулирования для группы A1</p> <p>сказать фразу "Ochistka zoni patrulirovaniya"</p>

**Описани  
скриптов**

В момент старта миссии (скрипт1) мы запускаем обратный отсчет на 10 минут, просто для того, что бы видеть сколько прошло времени и добавляем в создаем маршрут патрулирования из трех зон. После отработки скрипта1 мы имеем маршрут патрулирования: #1-#2-#3-#1-#2-#3 и т.д. Сдвигать зону патрулирования мы будем с периодичностью в одну минуту. Циклический будильник мы создаем в скрипте2. При первом срабатывании будильника - скрипт3 - мы получаем на экране фразу "Perehod!", но ни какого передвижения не происходит. А дело в том, что наши юниты и так уже стоят в зоне #1 и поэтому никуда не движутся. Вот если бы они стояли вне зоны #1, то они бы пошли в нее. Ждем минуту до второго срабатывания будильника. Будильник срабатывает (скрипт3) и группа A1 перемещается в следующую зону маршрута. Следующее срабатывание будильника - следующая зона и т.д. Через 4 минуты после старта, с помощью скрипта4 мы добавляем в маршрут патрулирования еще одну зону, зону номер #4. Теперь наш маршрут патрулирования #1-#2-#3-#4-#1-#2-#3-#4 и т.д. Через 10 минут после старта, мы останавливаем патрулирование в скрипте5 командой "очистить зону патрулирования ...". После этой команды у нас пустой маршрут патрулирования и теперь, когда вновь работает циклический будильник, никакого передвижения происходить не будет.

<b>Команда</b>	отправить самолеты игрока в зону и посадить на аэродром
<b>Синтаксис</b>	отправить N {назначение_самолета} игрока {игрок} в зону N и посадить на аэродром X
<b>Описание</b>	<p>С помощью этой команды самолетам игрока дается команда выполнить свою задачу (разведчик - разведывает, бомбардировщик - бомбардирует и т.д.) в определенной зоне. Сначала несколько слов об авиации в игре. Самолеты имеют два типа базирования: на карте (аэродромы с 1 по 16) и вне карты (аэродром 0). Команды "отправить самолеты в зону или на объект" предназначены для отправки на задание самолетов, базирующихся "вне карты" (аэродром 0). Самолет "вне карты" может перейти в разряд "на карте" если его "посадить" на аэродром с номером от 1 до 16. Естественно, при этом аэродром уже должен быть нарисован на карте, должны быть правильно указаны ангары и точки взлета и посадки. Далее этим самолетом можно управлять, посылая выполнять задание в определенную зону (увы не на объект) через режим "Самолеты - Лететь в зону". После посадки "на карту", самолеты будут принадлежать группе G3. Если планируете использовать самолеты после посадки на аэродром, то обязательно проверьте - действительно ли севшие самолеты будут в G3. Возможны какие-то исключения.</p>
<b>Пример</b>	<b>отправить самолеты игрока в зону и посадить на аэродром</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_1. Миссия: отправить самолеты игрока в зону и посадить
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Дать самолеты и разрешить вылеты если: начало миссии то: добавить игроку Soyuznik 4 Бомбер добавить игроку Soyuznik 4 вылетов для Бомбер сказать фразу "Soyuzniku vydany samolety i razresheny vylety." добавить игроку Igrok 1 Разведчик добавить игроку Igrok 1 вылетов для Разведчик</p> <p>скрипт2:</p> <p>Союзник бомбит зону #1 если: время с начала миссии больше чем 00:00:07 то: выключить это условие сказать фразу "Bombardirovshiki poleteli." отправить 2 Бомбер игрока Soyuznik в зону #1 и посадить на аэродром 1 отправить 1 Бомбер игрока Soyuznik в зону #1 и посадить на аэродром 2 отправить 1 Бомбер игрока Soyuznik в зону #1 и посадить на аэродром 0</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>До начала миссии в меню редактора Игрок мы даем Игроку 3 самолета-разведчика и разрешаем сделать 7 вылетов. В момент старта миссии мы выдаем Союзнику 4 бомбардировщика и разрешаем сделать ими 4 вылета. Также Игроку мы добавляем 1 разведчик и добавляем 1 вылет. С учетом того, что у Игрока уже была авиация., теперь у Игрока становится 4</p>

самолета разведчика и разрешение совершить 8 разведывательных вылетов. Этот пример показывает, что вылеты и самолеты можно добавлять разными путями. Через 7 сек. после старта миссии мы направляем все четыре бомбардировщика бомбить зону #1. При этом после выполнения задачи два самолета должны сесть на аэродром 1, один самолет на аэродром 2, а четвертый бомбардировщик улетает за границу карты - аэродром 0.

<b>Команда</b>	добавить самолетов игроку
<b>Синтаксис</b>	добавить игроку {игрок} N {назначение_самолета}
<b>Описание</b>	Добавляет определенному игроку некоторое количество самолетов определенного назначения. В процессе игры самолеты могут быть сбиты. Самолеты можно добавить не только через скрипт, но и через меню редактора "Игрок". Там же устанавливаются и другие параметры для авиации. Более подробно о добавлении самолетов и добавлении вылетов можно прочесть в руководстве "Первичные установки". Без команды "добавить самолеты", "добавить вылеты", либо с не заполненными аналогичными полями в меню редактора "Игрок" Ваша авиация не будет летать с аэродрома номер 0, т.е. прилетать из-за границ карты.
<b>Пример</b>	<b>отправить самолеты игрока в зону и посадить на аэродром</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_1. Миссия: отправить самолеты игрока в зону и посадить
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Дать самолеты и разрешить вылеты если: начало миссии то: добавить игроку Soyuznik 4 Бомбер добавить игроку Soyuznik 4 вылетов для Бомбер сказать фразу "Soyuzniku vydany samolety i razresheny vylety." добавить игроку Igrok 1 Разведчик добавить игроку Igrok 1 вылетов для Разведчик</p> <p>скрипт2:</p> <p>Союзник бомбит зону #1 если: время с начала миссии больше чем 00:00:07 то: выключить это условие сказать фразу "Bombardirovshiki poleteli." отправить 2 Бомбер игрока Soyuznik в зону #1 и посадить на аэродром 1 отправить 1 Бомбер игрока Soyuznik в зону #1 и посадить на аэродром 2 отправить 1 Бомбер игрока Soyuznik в зону #1 и посадить на аэродром 0</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>До начала миссии в меню редактора Игрок мы даем Игроку 3 самолета-разведчика и разрешаем сделать 7 вылетов. В момент старта миссии мы выдаем Союзнику 4 бомбардировщика и разрешаем сделать ими 4 вылета. Также Игроку мы добавляем 1 разведчик и добавляем 1 вылет. С учетом того, что у Игрока уже была авиация., теперь у Игрока становится 4 самолета разведчика и разрешение совершить 8 разведывательных вылетов. Этот пример показывает, что вылеты и самолеты можно добавлять разными путями. Через 7 сек. после старта миссии мы направляем все четыре бомбардировщика бомбить зону #1. При этом после выполнения задачи два самолета должны сесть на аэродром 1, один самолет на аэродром 2, а четвертый бомбардировщик улетает за границу карты - аэродром 0.</p>

**Пример** **завести будильник**

<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: завести будильник
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Игрок у моста</p> <p>если:</p> <p>больше чем 0 юнитов игрока Igrok в зоне #1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>завести будильник #0 на 00:00:05</p> <p>добавить игроку Vrag 2 Бомбер</p> <p>добавить игроку Vrag 2 вылетов для Бомбер</p> <p>скрипт2:</p> <p>Будильник 0</p> <p>если:</p> <p>звенит будильник #0</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>отправить 1 Бомбер игрока Vrag на объект #0 и посадить на аэродром 0</p> <p>отправить 1 Бомбер игрока Vrag на объект #1 и посадить на аэродром 0</p>
<b>Описани скриптов</b>	<p>На мосту, в разных местах, поставлены маркеры номер #0 и #1. Как только хотя бы один юнит Игрока входит в зону #1 (местность перед мостом и поверхность моста), срабатывает скрипт1, который: заводит будильник номер 0 на 5 секунд и дает Врагу 2 бомбардировщика с правом сделать 2 вылета.</p> <p>Через 5 секунд срабатывает будильник #0 и логическое условие "звенит будильник #0" в скрипте2 дает значение "ИСТИНА". Один бомбардировщик Врага посылается на объект #0 (маркер #0) и еще один посылается на объект #1 (маркер #1). "посадить на аэродром 0" означает, что после сброса улететь за пределы карты.</p>
<b>Пример</b>	<b>у игрока осталось самолетов/вылетов</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: у игрока осталось
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Дать Игроку два бомбардировщика и разрешить сделать 10 вылетов</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>добавить игроку Igrok 2 Бомбер</p> <p>добавить игроку Igrok 10 вылетов для Бомбер</p> <p>скрипт2:</p> <p>Остался 1 бомбардировщик</p> <p>если:</p> <p>у игрока Igrok осталось точно 1 Бомбер</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "U Igroka ostalsia 1 bombardirovshik."</p> <p>скрипт3:</p> <p>Осталось 5 вылетов</p>

если:  
у игрока Igrok осталось точно 5 вылетов для Бомбер  
то:  
выключить это условие  
сказать фразу "Polovina vyletov sdelana."

**Описани  
скриптов**

С помощью скрипта1, через 10 секунд после начала миссии Игроку будет дано 2 бомбардировщика и будет разрешено сделать 10 вылетов бомбардировщика. У Игрока на экране появится соответствующая иконка. На севере карты располагается пара зенитных пушек Врага, направьте один бомбардировщиков примерно в это место, так что бы зенитки сбили 1 бомбардировщик. Как только Вы потеряете один из бомбардировщиков сработает скрипт2, проверяющий количество самолетов, и на экране появится фраза "U Igroka ostalsia 1 bombardirovshik.". Продолжайте совершать вылеты и как только у Вас останется ровно 5 вылетов, сработает скрипт3 и на экране появится фраза "Polovina vyletov sdelana.".

<b>Команда</b>	добавить вылетов игроку
<b>Синтаксис</b>	добавить игроку {игрок} N вылетов для {назначение_самолета}
<b>Описание</b>	Разрешает игроку сделать определенное количество вылетов. Но если Ваши самолеты уже все сбили, то все Ваши вылеты бесполезны. Более подробно о добавлении самолетов и добавлении вылетов можно прочесть в руководстве "Первичные установки".
<b>Пример</b>	<b>у игрока осталось самолетов/вылетов</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: у игрока осталось
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:  Дать Игроку два бомбардировщика и разрешить сделать 10 вылетов  если:  время с начала миссии больше чем 00:00:10  то:  выключить это условие  добавить игроку Igrok 2 Бомбер  добавить игроку Igrok 10 вылетов для Бомбер</p> <p>скрипт2:  Остался 1 бомбардировщик  если:  у игрока Igrok осталось точно 1 Бомбер  то:  выключить это условие  сказать фразу "U Igroka ostalsia 1 bombardirovshik."</p> <p>скрипт3:  Осталось 5 вылетов  если:  у игрока Igrok осталось точно 5 вылетов для Бомбер  то:  выключить это условие  сказать фразу "Polovina vyletov sdelana."</p>
<b>Описание скриптов</b>	С помощью скрипта1, через 10 секунд после начала миссии Игроку будет дано 2 бомбардировщика и будет разрешено сделать 10 вылетов бомбардировщика. У Игрока на экране появится соответствующая иконка. На севере карты располагается пара зенитных пушек Врага, направьте один бомбардировщиков примерно в это место, так что бы зенитки сбили 1 бомбардировщик. Как только Вы потеряете один из бомбардировщиков сработает скрипт2, проверяющий количество самолетов, и на экране появится фраза "U Igroka ostalsia 1 bombardirovshik.". Продолжайте совершать вылеты и как только у Вас останется ровно 5 вылетов, сработает скрипт3 и на экране появится фраза "Polovina vyletov sdelana.".
<b>Пример</b>	<b>отправить самолеты игрока в зону и посадить на аэродром</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_1. Миссия: отправить самолеты игрока в зону и посадить
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:  Дать самолеты и разрешить вылеты  если:  начало миссии</p>



```

то:
добавить игроку Soyuznik 4 Бомбер
добавить игроку Soyuznik 4 вылетов для Бомбер
сказать фразу "Soyuzniku vydany samolety i razresheny
vylety."
добавить игроку Igrok 1 Разведчик
добавить игроку Igrok 1 вылетов для Разведчик

```

```

скрипт2:
Союзник бомбит зону #1
если:
время с начала миссии больше чем 00:00:07
то:
выключить это условие
сказать фразу "Bombardirovshiki poleteli."
отправить 2 Бомбер игрока Soyuznik в зону #1 и
посадить на аэродром 1
отправить 1 Бомбер игрока Soyuznik в зону #1 и
посадить на аэродром 2
отправить 1 Бомбер игрока Soyuznik в зону #1 и
посадить на аэродром 0

```

#### Описани скриптов

До начала миссии в меню редактора Игрок мы даем Игроку 3 самолета-разведчика и разрешаем сделать 7 вылетов. В момент старта миссии мы выдаем Союзнику 4 бомбардировщика и разрешаем сделать ими 4 вылета. Также Игроку мы добавляем 1 разведчик и добавляем 1 вылет. С учетом того, что у Игрока уже была авиация, теперь у Игрока становится 4 самолета разведчика и разрешение совершить 8 разведывательных вылетов. Этот пример показывает, что вылеты и самолеты можно добавлять разными путями. Через 7 сек. после старта миссии мы направляем все четыре бомбардировщика бомбить зону #1. При этом после выполнения задачи два самолета должны сесть на аэродром 1, один самолет на аэродром 2, а четвертый бомбардировщик улетает за границу карты - аэродром 0.

#### Пример

#### завести будильник

#### Файл

Карта: Учебная. Логические условия\_2. Миссия: завести будильник

#### Тексты скриптов

```

скрипт1:
Игрок у моста
если:
больше чем 0 юнитов игрока Igrok в зоне #1
то:
выключить это условие
завести будильник #0 на 00:00:05
добавить игроку Vrag 2 Бомбер
добавить игроку Vrag 2 вылетов для Бомбер

```

```

скрипт2:
Будильник 0
если:
звонит будильник #0
то:
выключить это условие
отправить 1 Бомбер игрока Vrag на объект #0 и посадить
на аэродром 0
отправить 1 Бомбер игрока Vrag на объект #1 и посадить
на аэродром 0

```

**Описани  
скриптов**

На мосту, в разных местах, поставлены маркеры номер #0 и #1. Как только хотя бы один юнит Игрока входит в зону #1 (местность перед мостом и поверхность моста), срабатывает скрипт1, который: заводит будильник номер 0 на 5 секунд и дает Врагу 2 бомбардировщика с правом сделать 2 вылета.

Через 5 секунд срабатывает будильник #0 и логическое условие "звенит будильник #0" в скрипте2 дает значение "ИСТИНА". Один бомбардировщик Врага посылается на объект #0 (маркер #0) и еще один посылается на объект #1 (маркер #1). "посадить на аэродром 0" означает, что после сброса улететь за пределы карты.

<b>Команда</b>	отправить самолеты игрока на объект и посадить на
<b>Синтаксис</b>	отправить N {назначение_самолета} игрока {игрок} на объект O и посадить на аэродром X
<b>Описание</b>	Команда практически идентична команде "отправить самолеты игрока в зону", с той лишь разницей, что самолеты работают не над зоной, а над помеченным маркером объектом. После посадки "на карту", самолеты будут принадлежать группе G3. Если планируете использовать самолеты после посадки на аэродром, то обязательно проверьте - действительно ли севшие самолеты будут в G3. Возможны какие-то исключения.
<b>Пример</b>	<b>завести будильник</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: завести будильник
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Игрок у моста</p> <p>если:</p> <p>больше чем 0 юнитов игрока Igrok в зоне #1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>завести будильник #0 на 00:00:05</p> <p>добавить игроку Vrag 2 Бомбер</p> <p>добавить игроку Vrag 2 вылетов для Бомбер</p> <p>скрипт2:</p> <p>Будильник 0</p> <p>если:</p> <p>звонит будильник #0</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>отправить 1 Бомбер игрока Vrag на объект #0 и посадить на аэродром 0</p> <p>отправить 1 Бомбер игрока Vrag на объект #1 и посадить на аэродром 0</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>На мосту, в разных местах, поставлены маркеры номер #0 и #1. Как только хотя бы один юнит Игрока входит в зону #1 (местность перед мостом и поверхность моста), срабатывает скрипт1, который: заводит будильник номер 0 на 5 секунд и дает Врагу 2 бомбардировщика с правом сделать 2 вылета.</p> <p>Через 5 секунд срабатывает будильник #0 и логическое условие "звонит будильник #0" в скрипте2 дает значение "ИСТИНА". Один бомбардировщик Врага посылается на объект #0 (маркер #0) и еще один посылается на объект #1 (маркер #1). "посадить на аэродром 0" означает, что после сброса улететь за пределы карты.</p>
<b>Пример</b>	<b>отправить самолеты игрока на объект и посадить на аэродром</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_1. Миссия: отправить самолеты игрока на объект и
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Дать самолеты и разрешить вылеты</p> <p>если:</p> <p>начало миссии</p> <p>то:</p> <p>добавить игроку Soyuznik 4 Бомбер</p>

добавить игроку Soyuznik 4 вылетов для Бомбер  
сказать фразу "Soyuzniku vydany samolety i razresheny  
vylety."

скрипт2:

Союзник бомбит объекты

если:

время с начала миссии больше чем 00:00:07

то:

выключить это условие

сказать фразу "Bombardirovshiki poleteli."

отправить 2 Бомбер игрока Soyuznik на объект #0 и  
посадить на аэродром 0

отправить 1 Бомбер игрока Soyuznik на объект #1 и  
посадить на аэродром 0

отправить 1 Бомбер игрока Soyuznik на объект #2 и  
посадить на аэродром 0

**Описани  
скриптов**

Скриптом1 Союзнику выдается 4 бомбардировщика и 4 вылета. Через 7 секунд после старта миссии вылетают бомбардировщики. Два из них бомбят объект помеченный маркером номер #0, один бомбардирует объект #1 и еще один бомбардирует объект #2. После бомбардировки все самолеты уходят за пределы карты - аэродром 0.

<b>Команда</b>	отправить самолеты группы на аэродром
<b>Синтаксис</b>	отправить N самолетов из группы GG на аэродром X
<b>Описание</b>	Команда перебрасывает часть самолетов группы на другой аэродром. Действует и на самолеты Игрока. Не позволяет перебросить самолеты на аэродром номер 0. Команда "отправить самолеты группы на аэродром" это редкий случай, когда с помощью скриптов можно управлять передвижением юнитов игрока Игрок.
<b>Пример</b>	<b>отправить самолеты группы на аэродром</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_1. Миссия: отправить самолеты группы на аэродром
<b>Тексты скриптов</b>	<pre> скрипт1: Перебросить самолеты на другой аэродром если: время с начала миссии больше чем 00:00:07 то: выключить это условие сказать фразу "Perebrosit' na drugoy aerodrom." отправить 3 самолетов из группы A1 на аэродром 2 </pre>
<b>Описание скриптов</b>	Через 7 секунд после начала миссии три самолета Игрока перелетают на аэродром номер 2. Причем один из самолетов это транспорт с солдатами.

<b>Команда</b>	начать авиатрассу
<b>Синтаксис</b>	начать авиатрассу
<b>Описание</b>	С помощью авиатрассы, самолетам указывается маршрут по которому им нужно лететь. Командой "начать авиатрассу" собственно и начинается авиатрасса. Затем идут команды "добавить точку маршрута" и "добавить точку сброса", ну а последней идет команда "запустить самолеты игрока по авиатрассе и посадить на аэродром". Именно после нее и происходит вылет авиации. Все эти команды можно использовать в одном скрипте. В прилагаемой учебной миссии в течении одного вылета, бомбардировщик наносит удар по трем объектам (маркерам).
<b>Пример</b>	<b>добавить точку сброса над объектом</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_1. Миссия: добавить точку сброса над объектом
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Создать авиатрассу, запустить по ней бомбер если: начало миссии то: начать авиатрассу сказать фразу "Bomber poletel." добавить точку маршрута над объектом #0 добавить точку сброса над объектом #3 добавить точку сброса над объектом #2 добавить точку сброса над объектом #1 запустить 1 Бомбер игрока Igrok по авиатрассе и посадить на аэродром 0</p> <p>скрипт2:</p> <p>Запустить второй бомбер по уже готовой авиатрассе если: время с начала миссии больше чем 00:00:30 то: выключить это условие сказать фразу "Bomber poletel." запустить 1 Бомбер игрока Igrok по авиатрассе и посадить на аэродром 0</p>
<b>Описани скриптов</b>	До начала миссии, в меню редактора Игрок, мы добавляем Игроку 2 бомбардировщик и 2 вылета. В момент старта миссии формируем авиатрассу (скрипт1) из одной точки маршрута над объектом #0 и трех точек сброса #3, #2, #1. В этом же скрипте запускаем по авиатрассе один бомбардировщик. Заметим, что месторасположение точки маршрута #0 (маркер номер #0) специально подобрано так, чтобы бомбардировщик пролетел над ней, сделал небольшой поворот и вышел на первую точку бомбометания (объект #3) в направлении "вдоль улицы". Допускаю, что после первого сброса захочется вновь скорректировать направление и это можно сделать дополнительными точками в маршруте. Вернемся к скриптам. Через 30 секунд после начала миссии по уже проложенной трассе полетит второй бомбардировщик, который будет повторять маневры первого самолета. Можно по готовой авиатрассе направить самолет и другого назначения, необязательно бомбардировщик.

<b>Команда</b>	<b>добавить точку маршрута над объектом</b>
<b>Синтаксис</b>	добавить точку маршрута над объектом O
<b>Описание</b>	Добавляет точку маршрута для авиатрассы. Пока не понятно сколько всего может быть точек в маршруте, но в тестовых миссиях есть пример, где самолет пролетает над пятью точками. Тщательно тестируйте миссии с авиатрассами - очень легко самолет может полететь совсем не так как Вам хотелось.
<b>Пример</b>	<b>передать группу игроку</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_1. Миссия: передать группу игроку
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Нейтральные самолеты полетели</p> <p>если:</p> <p>начало миссии</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>начать авиатрассу</p> <p>добавить точку маршрута над объектом #0</p> <p>запустить 1 Бомбер игрока Neytral по авиатрассе и посадить на аэродром 4</p> <p>запустить 1 Транспорт игрока Neytral по авиатрассе и посадить на аэродром 4</p> <p>запустить 1 Истребитель игрока Neytral по авиатрассе и посадить на аэродром 4</p> <p>скрипт2:</p> <p>Передать G3 Игроку</p> <p>если:</p> <p>больше чем 0 юнитов игрока Neytral в зоне #2</p> <p>то:</p> <p>передать группу G3 игроку Igrok</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>Предположим Вам нужно гарантировано доставить авиацию для Игрока. Но у врага очень мощное ПВО и велик риск потерять самолеты. Тогда мы посылаем самолеты принадлежащие Нейтралу (по ним Враг стрелять не будет), а когда они приземлятся - передадим их Игроку.</p> <p>До начала миссии, в меню редактора "Игрок", мы добавляем Нейтралу 1 бомбардировщик, 1 истребитель и 1 транспорт набитый пехотой. С помощью скрипта1 формируем авиатрассу, состоящую лишь из одной точки маршрута #0. Для большей демонстрации точка преднамеренно лежит около ПВО Врага. Запускаем по авиатрассе бомбардировщик, транспорт и истребитель с приказом садиться на аэродроме номер 4.</p> <p>Через некоторое время самолеты появятся, Враг их, естественно, не тронет и начнут процедуру посадки на аэродром. При каждой посадке будет срабатывать скрипт2 и самолет Нейтрала будет передаваться Игроку. У Вас может возникнуть законный вопрос: "А что такое группа G3?". Путем многочисленных экспериментов было установлено, что приземлившиеся самолеты принадлежат именно такой группе. До конца не понятно почему самолеты получают именно такую группу и поэтому очень осторожно применяйте такую конструкцию. Проверяйте, действительно ли после посадки самолеты будут в этой группе.</p>
<b>Пример</b>	<b>добавить точку маршрута над объектом</b>

<b>Файл</b>	Учебная. Команды_1. Миссия: добавить точку маршрута над объектом
<b>Тексты скриптов</b>	<pre> скрипт1: Запустить бомбер по трассе если: начало миссии то: начать авиатрассу добавить точку маршрута над объектом #0 добавить точку маршрута над объектом #1 добавить точку маршрута над объектом #2 добавить точку маршрута над объектом #3 добавить точку маршрута над объектом #4 запустить 1 Бомбер игрока Igrok по авиатрассе и посадить на аэродром 0 </pre>
<b>Описание скриптов</b>	<p>До начала миссии, в меню редактора Игрок, мы добавляем Игроку 1 бомбардировщик и 1 вылет. В момент старта миссии происходит прокладка авиатрассы, которая будет последовательно проходить над объектами #0, #1, #2, #3, #4. Последней командой скрипта "запустить 1 Бомбер..." мы приказываем бомбардировщику вылетать. В конкретном примере, мы все делаем в одном скрипте, но в зависимости от ситуации мы бы могли разнести все команды по разным скриптам. Заметем, также, что облетев все пять точек маршрута, самолет улетает за пределы карты (аэродром номер 0) так и не сбросив бомбы, т.к. нет команды "добавить точку сброса..."</p>



<b>Команда</b>	добавить точку сброса над объектом
<b>Синтаксис</b>	добавить точку сброса над объектом O
<b>Описание</b>	Этой командой Вы сообщаете, что в этой точке будет происходить сбрасывание, при пролете по авиатрассе. У бомбардировщика может быть три точки во время вылета, где он может сбросить бомбы.
<b>Пример</b>	<b>добавить точку сброса над объектом</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_1. Миссия: добавить точку сброса над объектом
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Создать авиатрассу, запустить по ней бомбер</p> <p>если:</p> <p>начало миссии</p> <p>то:</p> <p>начать авиатрассу</p> <p>сказать фразу "Bomber poletel."</p> <p>добавить точку маршрута над объектом #0</p> <p>добавить точку сброса над объектом #3</p> <p>добавить точку сброса над объектом #2</p> <p>добавить точку сброса над объектом #1</p> <p>запустить 1 Бомбер игрока Igrok по авиатрассе и посадить на аэродром 0</p> <p>скрипт2:</p> <p>Запустить второй бомбер по уже готовой авиатрассе</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:30</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "Bomber poletel."</p> <p>запустить 1 Бомбер игрока Igrok по авиатрассе и посадить на аэродром 0</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>До начала миссии, в меню редактора Игрок, мы добавляем Игроку 2 бомбардировщик и 2 вылета. В момент старта миссии формируем авиатрассу (скрипт1) из одной точки маршрута над объектом #0 и трех точек сброса #3, #2, #1. В этом же скрипте запускаем по авиатрассе один бомбардировщик. Заметим, что месторасположение точки маршрута #0 (маркер номер #0) специально подобрано так, чтобы бомбардировщик пролетел над ней, сделал небольшой поворот и вышел на первую точку бомбометания (объект #3) в направлении "вдоль улицы". Допускаю, что после первого сброса захочется вновь скорректировать направление и это можно сделать дополнительными точками в маршруте. Вернемся к скриптам. Через 30 секунд после начала миссии по уже проложенной трассе полетит второй бомбардировщик, который будет повторять маневры первого самолета. Можно по готовой авиатрассе направить самолет и другого назначения, необязательно бомбардировщик.</p>

<b>Команда</b>	запустить самолеты игрока по авиатрассе и посадить на
<b>Синтаксис</b>	запустить N {назначение_самолета} игрока {игрок} по авиатрассе и посадить на аэродром N
<b>Описание</b>	Команда, после которой и происходит вылет самолетов по трассе. Не нужно каждый раз при "запуске самолета по трассе" прокладывать маршрут - достаточно проложить его один раз, а потом лишь "запускать самолеты по трассе" и все они полетят по уже проложенной трассе. После посадки "на карту", самолеты будут принадлежать группе G3. Если планируете использовать самолеты после посадки на аэродром, то обязательно проверьте - действительно ли севшие самолеты будут в G3. Возможны какие-то исключения.

**Пример**            **добавить точку маршрута над объектом**

**Файл**             Учебная. Команды\_1. Миссия: добавить точку маршрута над объектом

**Тексты скриптов**    скрипт1:  
Запустить бомбер по трассе  
если:  
начало миссии  
то:  
начать авиатрассу  
добавить точку маршрута над объектом #0  
добавить точку маршрута над объектом #1  
добавить точку маршрута над объектом #2  
добавить точку маршрута над объектом #3  
добавить точку маршрута над объектом #4  
запустить 1 Бомбер игрока Igrok по авиатрассе и  
посадить на аэродром 0

**Описани скриптов**    До начала миссии, в меню редактора Игрок, мы добавляем Игроку 1 бомбардировщик и 1 вылет. В момент старта миссии происходит прокладка авиатрассы, которая будет последовательно проходить над объектами #0, #1, #2, #3, #4. Последней командой скрипта "запустить 1 Бомбер..." мы приказываем бомбардировщику вылетать. В конкретном примере, мы все делаем в одном скрипте, но в зависимости от ситуации мы бы могли разнести все команды по разным скриптам. Заметем, также, что облетев все пять точек маршрута, самолет улетает за пределы карты (аэродром номер 0) так и не сбросив бомбы, т.к. нет команды "добавить точку сброса...".

**Пример**            **добавить точку сброса над объектом**

**Файл**             Учебная. Команды\_1. Миссия: добавить точку сброса над объектом

**Тексты скриптов**    скрипт1:  
Создать авиатрассу, запустить по ней бомбер  
если:  
начало миссии  
то:  
начать авиатрассу  
сказать фразу "Bomber poletel."  
добавить точку маршрута над объектом #0  
добавить точку сброса над объектом #3  
добавить точку сброса над объектом #2  
добавить точку сброса над объектом #1  
запустить 1 Бомбер игрока Igrok по авиатрассе и

посадить на аэродром 0

скрипт2:

Запустить второй бомбер по уже готовой авиатрассе

если:

время с начала миссии больше чем 00:00:30

то:

выключить это условие

сказать фразу "Bomber poletel."

запустить 1 Бомбер игрока Igrok по авиатрассе и

посадить на аэродром 0

**Описани  
скриптов**

До начала миссии, в меню редактора Игрок, мы добавляем Игроку 2 бомбардировщик и 2 вылета. В момент старта миссии формируем авиатрассу (скрипт1) из одной точки маршрута над объектом #0 и трех точек сброса #3, #2, #1. В этом же скрипте запускаем по авиатрассе один бомбардировщик. Заметим, что месторасположение точки маршрута #0 (маркер номер #0) специально подобрано так, чтобы бомбардировщик пролетел над ней, сделал небольшой поворот и вышел на первую точку бомбометания (объект #3) в направлении "вдоль улицы". Допускаю, что после первого сброса захочется вновь скорректировать направление и это можно сделать дополнительными точками в маршруте. Вернемся к скриптам. Через 30 секунд после начала миссии по уже проложенной трассе полетит второй бомбардировщик, который будет повторять маневры первого самолета. Можно по готовой авиатрассе направить самолет и другого назначения, необязательно бомбардировщик.

**Пример**

**передать группу игроку**

**Файл**

Учебная. Команды\_1. Миссия: передать группу игроку

**Тексты  
скриптов**

скрипт1:

Нейтральные самолеты полетели

если:

начало миссии

то:

выключить это условие

начать авиатрассу

добавить точку маршрута над объектом #0

запустить 1 Бомбер игрока Neytral по авиатрассе и

посадить на аэродром 4

запустить 1 Транспорт игрока Neytral по авиатрассе и

посадить на аэродром 4

запустить 1 Истребитель игрока Neytral по авиатрассе

и посадить на аэродром 4

скрипт2:

Передать G3 Игроку

если:

больше чем 0 юнитов игрока Neytral в зоне #2

то:

передать группу G3 игроку Igrok

**Описани  
скриптов**

Предположим Вам нужно гарантировано доставить авиацию для Игрока. Но у врага очень мощное ПВО и велик риск потерять самолеты. Тогда мы посылаем самолеты принадлежащие Нейтралу (по ним Враг стрелять не будет), а когда они приземлятся - передадим их Игроку.

До начала миссии, в меню редактора "Игрок", мы добавляем Нейтралу 1

бомбардировщик, 1 истребитель и 1 транспорт набитый пехотой. С помощью скрипта<sup>1</sup> формируем авиатрассу, состоящую лишь из одной точки маршрута #0. Для большей демонстрации точка преднамеренно лежит около ПВО Врага. Запускаем по авиатрассе бомбардировщик, транспорт и истребитель с приказом садиться на аэродроме номер 4.

Через некоторое время самолеты появятся, Враг их, естественно, не тронет и начнут процедуру посадки на аэродром. При каждой посадке будет срабатывать скрипт<sup>2</sup> и самолет Нейтрала будет передаваться Игроку. У Вас может возникнуть законный вопрос: "А что такое группа G3?". Путем многочисленных экспериментов было установлено, что приземлившиеся самолеты принадлежат именно такой группе. До конца не понятно почему самолеты получают именно такую группу и поэтому очень осторожно применяйте такую конструкцию. Проверяйте, действительно ли после посадки самолеты будут в этой группе.

<b>Команда</b>	передать группу игроку
<b>Синтаксис</b>	передать группу GG игроку {игрок}
<b>Описание</b>	С помощью данной команды можно определенную группу передать одному из игроков. Например нейтральную группу танков можно передать Врагу или Игроку.
<b>Пример</b>	<b>передать группу игроку</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_1. Миссия: передать группу игроку
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Нейтральные самолеты полетели</p> <p>если:</p> <p>начало миссии</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>начать авиатрассу</p> <p>добавить точку маршрута над объектом #0</p> <p>запустить 1 Бомбер игрока Neytral по авиатрассе и посадить на аэродром 4</p> <p>запустить 1 Транспорт игрока Neytral по авиатрассе и посадить на аэродром 4</p> <p>запустить 1 Истребитель игрока Neytral по авиатрассе и посадить на аэродром 4</p> <p>скрипт2:</p> <p>Передать G3 Игроку</p> <p>если:</p> <p>больше чем 0 юнитов игрока Neytral в зоне #2</p> <p>то:</p> <p>передать группу G3 игроку Igrok</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>Предположим Вам нужно гарантировано доставить авиацию для Игрока. Но у врага очень мощное ПВО и велик риск потерять самолеты. Тогда мы посылаем самолеты принадлежащие Нейтралу (по ним Враг стрелять не будет), а когда они приземлятся - передадим их Игроку.</p> <p>До начала миссии, в меню редактора "Игрок", мы добавляем Нейтралу 1 бомбардировщик, 1 истребитель и 1 транспорт набитый пехотой. С помощью скрипта1 формируем авиатрассу, состоящую лишь из одной точки маршрута #0. Для большей демонстрации точка преднамеренно лежит около ПВО Врага. Запускаем по авиатрассе бомбардировщик, транспорт и истребитель с приказом садиться на аэродроме номер 4.</p> <p>Через некоторое время самолеты появятся, Враг их, естественно, не тронет и начнут процедуру посадки на аэродром. При каждой посадке будет срабатывать скрипт2 и самолет Нейтрала будет передаваться Игроку. У Вас может возникнуть законный вопрос: "А что такое группа G3?". Путем многочисленных экспериментов было установлено, что приземлившиеся самолеты принадлежат именно такой группе. До конца не понятно почему самолеты получают именно такую группу и поэтому очень осторожно применяйте такую конструкцию. Проверяйте, действительно ли после посадки самолеты будут в этой группе.</p>

<b>Команда</b>	занести в ячейку число
<b>Синтаксис</b>	занести в ячейку {имя_ячейки} число {имя_ячейки   число}
<b>Описание</b>	Данной командой можно в определенную ячейку памяти записать или содержимое другой ячейки, или положительное, целое число. Применение ячеек очень полезно при сложных логических условиях, когда на время нужно запомнить какое-то логическое состояние. Часто применяется в качестве счетчика.
<b>Пример</b>	<b>число в ячейке</b>
<b>Файл</b>	Карта: Учебная. Логические условия_2. Миссия: число в ячейке
<b>Тексты скриптов</b>	<p>скрипт1:</p> <p>Записать числа в ячейки</p> <p>если:</p> <p>время с начала миссии больше чем 00:00:10</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>занести в ячейку C_0 число Номер 5</p> <p>занести в ячейку C_0 число Номер 8</p> <p>сказать фразу "Vse zapisano."</p> <p>скрипт2:</p> <p>Сравнить ячейки памяти</p> <p>если:</p> <p>число в ячейке C_0 меньше чем C_1</p> <p>то:</p> <p>выключить это условие</p> <p>сказать фразу "Soderzhimoe iacheyki pamiati C_0 men'she soderzhimogo C_1"</p> <p>скрипт3:</p> <p>Начальное значение ячеек</p> <p>если:</p> <p>число в ячейке C_0 точно C_1 и число в ячейке C_0 точно Номер 0</p> <p>то:</p> <p>сказать фразу "C_0=C_1=0"</p>
<b>Описание скриптов</b>	<p>Сразу после начала миссии срабатывает скрипт3 и на экране непрерывно начнет появляться фраза "C_0=C_1=0". Это означает, что сразу после старта все ячейки памяти равны 0.</p> <p>Через 10 секунд после начала миссии, с помощью скрипта1, в ячейку памяти с именем C_0 записывается число 5, а в ячейку памяти C_1 записывается число 8. На экране появится фраза "Vse zapisano.". Перестает срабатывать скрипт3, срабатывает скрипт2 и на экране появится фраза "Soderzhimoe iacheyki pamiati C_0 men'she soderzhimogo C_1".</p>

<b>Команда</b>	<b>математическая операция</b>
<b>Синтаксис</b>	{имя_ячейки} {увеличить на   уменьшить на} {имя_ячейки   число}
<b>Описание</b>	Математические операции с ячейками памяти. Ячейку можно увеличить или уменьшить на какое-то число или на значение, лежащее в другой ячейке памяти.
<b>Пример</b>	<b>математическая операция</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_1. Миссия: математическая операция
<b>Тексты скриптов</b>	<pre> скрипт1: начальное значение если: начало миссии то: занести в ячейку C_0 число Номер 1 занести в ячейку C_1 число Номер 3  скрипт2: операция 1 если: время с начала миссии больше чем 00:00:05 то: выключить это условие C_0 увеличить на Номер 1 C_1 уменьшить на Номер 1  скрипт3: операция 2 если: время с начала миссии больше чем 00:00:10 то: выключить это условие C_0 увеличить на C_1 C_1 уменьшить на C_0  скрипт4: Проверяем 1 операцию если: число в ячейке C_0 точно Номер 2 и число в ячейке C_1 точно Номер 2 то: выключить это условие сказать фразу "Operation 1 ОК."  скрипт5: Проверяем 2 операцию если: число в ячейке C_0 точно Номер 4 и число в ячейке C_1 меньше чем Номер 0 то: выключить это условие сказать фразу "Operation 2 ОК." </pre>
<b>Описание скриптов</b>	C_0 и C_1 это имена ячеек памяти.

скрипт1:  $C_0=1$ ,  $C_1=3$

скрипт2:  $C_0=C_0+1$ ,  $C_1=C_1-1$

В  $C_0$  теперь лежит 2, в  $C_1$  лежит 2. В подтверждение этому срабатывает скрипт4

скрипт3:  $C_0=C_0+C_1$  и в  $C_0$  теперь находится число 4,  
 $C_1=C_1-C_0$  получится -2.

В скрипте5 мы не можем набрать отрицательно число, указываем "меньше 0" и это срабатывает.



<b>Команда</b>	поместить юниты из отряда в зону
<b>Синтаксис</b>	переместить юниты из {отряд} в ZZ
<b>Описание</b>	<p>Это команда (и еще одна), ради которой и созданы все остальные команды и логические условия по работе с отрядами. Данная команда мгновенно помещает отряд в определенную зону. При этом новые юниты становятся юнитами Игрока и сохраняется принадлежность юнитов к своим группам. Юниты будут равномерно распределены по зоне.</p>
<b>Пример</b>	<b>поместить юниты из отряда в зону</b>
<b>Файл</b>	Учебная. Команды_2. Миссия: поместить юниты из отряда в зону
<b>Тексты скриптов</b>	<pre> скрипт1: Поместить отряд если: время с начала миссии больше чем 00:00:10 то: выключить это условие сказать фразу "Peremeschenie!" добавить из зоны #1 к Команда1 поместить юниты из Команда1 в зону #2  скрипт2: Ну и кем они становятся после перемещения? если: больше чем 0 юнитов игрока Igrok в зоне #2 то: выключить это условие передать группу A1 игроку Soyuznik передать группу A2 игроку Soyuznik установить АИ.зона1 группы A1 в #3 установить АИ.зона2 группы A1 в #3 установить АИ.зона1 группы A2 в #4 установить АИ.зона2 группы A2 в #4 </pre>
<b>Описание скриптов</b>	<p>Через 10 секунд после начала миссии, все что есть в зоне #1 добавляем в отряд1 и помещаем в зону #2. С помощью скрипта2 мы пытаемся понять, что из себя представляют юниты ПОСЛЕ перемещения. Скрипт2 доказывает, что рожденные юниты сохраняют свою принадлежность к группам. Т.е. если юнит из группы A1 добавляют в отряд и помещают в какую-то зону, то новорожденный юнит ПО-ПРЕЖНЕМУ будет относиться к группе A1.</p>