

Cats Who Play

# Mission Editor Manual

For Syrian Warfare: Battlefields

Version 1.0  
21.10.18

## Table of contents

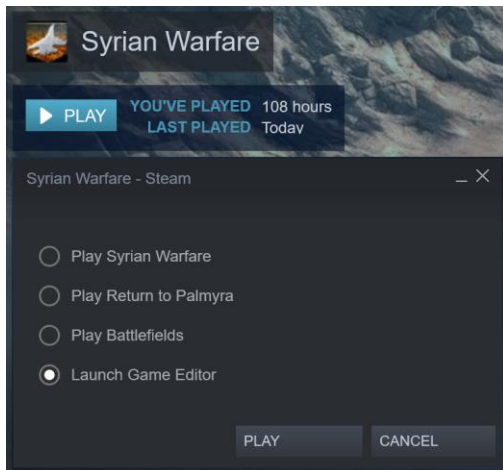
Table of contents .....	1
Introduction .....	2
Beginning your work with the editor .....	2
Creating a Battle based on templates.....	3
Making a Battle from scratch.....	3
Publishing to Steam Workshop.....	4
Editing the spawn .....	5
Placing objects .....	5
Building properties .....	5
Unit properties .....	6
Placing zones.....	7
Zone properties .....	8
Working with triggers.....	9
Trigger start conditions .....	9
Trigger effects (actions) .....	11
Введение.....	18
Начало работы с редактором .....	18
Создание «Сражения» на основе шаблонов .....	19
Создание «Сражения» с нуля.....	19
Публикация версии в Steam Workshop.....	20
Редактирование спауна .....	21
Расстановка объектов .....	21
Свойства «зданий» .....	22
Свойства юнитов.....	22
Расстановка зон .....	24
Свойства зон.....	24
Работа с триггерами .....	25
Условия старта триггеров (conditions).....	26
Триггерные действия (actions).....	29

## Introduction

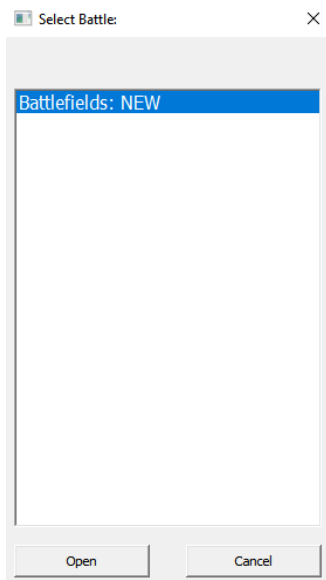
This manual contains the basic information necessary to create your own Battles. The manual will be worked on and expanded based on questions and requests from active users.

## Beginning your work with the editor

To launch the mission editor, you will need to press the Play button for Syrian Warfare in your Steam library – a selection dialog will appear and the last option will be launching the editor.



After launching you'll see the Select Battle window. All Battles created by you will show up in this list. To create a new Battle, select the Battlefields: NEW option and press Open.



After that you'll have to name the new Battle you're making. A folder with that name will be created; all files related to the Battle will be stored there. The folder be created in the game's installation directory (by default: “[Steam directory]/steamapps/common/Syrian Warfare/workshop”). We advise against using spaces in the name of the Battle or any file used by it. Use underscores or Pascal case instead.

## Creating a Battle based on templates

- Create a new Battle with a unique name, as described above.
- Navigate to the Battle's folder.
- Copy the files from one of the available Battle templates to the Battle's folder. You can find them in the “dlc/Battlefields/battles\_templates” folder of your Syrian Warfare installation directory (by default – “[Steam directory]/steamapps/common/Syrian Warfare/dlc/Battlefields/battles\_templates”).
- If you copied everything correctly, you'll be able to load and check the map in-game. Launch the Battlefields DLC in Steam, select New Game, choose a difficulty and on the Battlefield select screen you'll see your Battle with the name you gave it during creation. You can tell local Battles apart from Battles you've downloaded from Steam Workshop by the date of their last update – local Battles have no date displayed.
- Edit the basic spawn zone of the player's units (in a template it's the only zone on the level). Edit the amount and types of units allowed for the mission start and the CP in the “[Battle folder]/scripts/species/spawns.xml” table.
- Place enemies, set their behaviors, edit the objects on the level if you wish to (see Editing the spawn).
- Provide some objectives for the player. At the bare minimum – victory and loss conditions. Use triggers for that (see Working with triggers).
- You can also set some “calling zones” to make the enemies tactically react to the player's actions (see Placing zones), implement trigger-based hostile actions (counter-attacks, withdrawals, etc), player reinforcements given during the mission, dialogues and messages, cutscenes and so on. Start small, iterate.
- Before publishing to Steam Workshop write a briefing and historical notes in the “[Battle folder]/locale/global\_map\_missions.xml” table.
- Don't forget to also set the coordinates of the mission marker on the global map, if the mission takes place in Syria. For that edit the game.loadObject and game.setCameraPos parameters in “[Battle folder]/scripts/global\_map.lua”.

## Making a Battle from scratch

The main difference when making a Battle from scratch is that you have to do everything by yourself – form and paint the landscape, place all necessary objects. You'll also have to fill out all the extra tables that have already been made for templates.

This part of the manual is under development.

## Publishing to Steam Workshop

Publishing is available when you open your Battle in the editor via File > Publish.

Публикация в Steam Workshop

Folder:  
C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Syrian Warfare\workshop\Super Battle

Publish as: Damascus Steel (ENG) Visibility: Private Lang: English

Title:  
Damascus Steel (ENG)

Description:  
April 2018.  
Numerous reports are being received that the fighters are preparing a false flag operation in a city named Douma. Intelligence indicates that the preparations are nearing completion. Command decides that a special op needs to be carried out.

Preview image:  
C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Syrian Warfare\workshop\Super Battle\pic.png

Change Note:

Ok Cancel

- Publish as – NEW if this is the first time the Battle's published. Otherwise pick a previously published Battle from the list to update it instead of publishing a copy.
- Visibility – This parameter determines who can see and subscribe to this Battle in Steam Workshop – Private limits this to you and other users you specifically designate in the Battle's properties in Steam Workshop, FriendsOnly – you and you Steam friends, Public – any Steam user.
- Lang – We advise you against changing this parameter; use the same language for the name and description as you use for the in-game texts. This text will be shown to all Steam users regardless of their language settings.
- Title – The Battle's name in Steam Workshop and in-game. We recommend you write the Battle's main language in parentheses after the name.
- Description – The Battle's description both in Steam Workshop and in-game. Make sure the text fits inside the UI in-game.
- Preview image – A preview image both in Steam Workshop and in-game. This must be a 200x200px square PNG image. Stored in the Battle's folder under the name "pic.png". You can choose a file from a different source, it will automatically be copied to the right place.

- Change Note – A change log for the update being published, shown only in Steam Workshop.

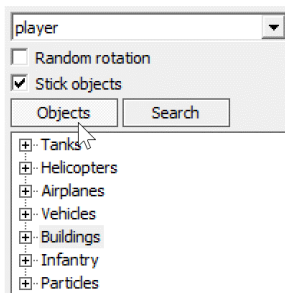
## Editing the spawn

### Placing objects

Placing the objects is done via the lefthand row of buttons. Each button has a tooltip when you hover over it.



If you select the Spawn Entity mode you'll see the main list of available objects on the right side of the screen.



The Tanks, Helicopters, Airplanes, Vehicles, Infantry categories contain lists of available units.

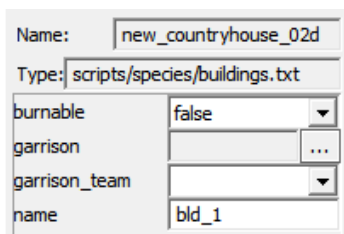
The Buildings category contains available buildings and other static objects like fences, poles, stones, trees and so on.

The Particles category contains special effects you can place on the level. The effects cannot be edited through the editor. You can only change them by editing the source files.

An object's properties are seen when you select it with any of the Select actions found in the righthand row of buttons.



### Building properties



- burnable – whether the building can be destroyed (true by default; in this case the hp and other related parameters are taken from the buildings.xml table)
- garrison – displays a menu which lets you select squads which will be placed in the building when the mission starts. Useful for placing enemies and allies without using triggers.

- garrison\_team – determines the team of the units in the building if a garrison was set. If either of the two parameters is missing the garrison won't spawn.
- name – lets you set a unique name for the building in order to use it in triggers.

## Unit properties

Name:	t55_arm
Type:	scripts/species/tanks.txt
ai_type	script
ammoQuantity	100
behavior_mode	normal
crew	
fuelQuantity	100
group_name	
has_crew	true
hull_down	false
level	0
name	
passive_recharge	true
patrol_zones	
reserve	false
team	player

- ai\_type – vehicle AI type. Includes:
  - Script – the basic AI type. Must be used for the player's units and for the AI's units in all situations the other types don't cover.
  - Defender – used with Defense-type zones (see Zone properties). Activates such a zone when an enemy enters it. Used to create defensive perimeters for allies and enemies.
  - Dummy – an inactive unit. Completely passive until switched to a different AI type.
  - Escort – AI type for convoys. All units on the map with this AI type are considered to be part of one convoy and will follow each other during movement. Usually used with Escort or Special zones set in the patrol\_zones parameter.
  - Mobile – units with this AI type react to calls from attack or defense zones. A unit with this AI keeps such a zone active after arriving in it so it can continue calling reinforcements even after all Defender AIs are dead.
  - Patrol – AI type for patrols. Used with the patrol\_zones parameter. Can activate a Defense zone like a Defender or Mobile AI. It will basically call for backup when passing through a Defense zone that contains an enemy.
  - Ambush – an infantry-exclusive AI type. Squads with this type will always crawl. Useful for ambushes.
- ammoQuantity – remaining ammo in percentage of total.
- behavior\_mode – behavior model. Like the in-game behavior – Aggressive pursues enemies it has seen, Defense will only shoot just before it is discovered.

- crew – you can choose the specific type of the crew for this vehicle instead of the default. The crew must be able to drive the vehicle (driving\_classes parameter in the squads.xml table).
- fuelQuantity – remaining fuel in percentage of total.
- group\_name – the name of the group this unit belongs to, if any. Used in triggers.
- hull\_down – used exclusively for enemy or ally vehicles partially hidden behind impenetrable cover, such as a trench. It increases firing accuracy against this vehicle.
- level – the experience of a squad or the vehicle's crew. 0 to 5, anything above is reduced to the maximum.
- name – lets you set a unique name for the unit in order to use it in triggers.
- passive\_recharge – used only for AI-controlled units. If true, the unit's ammo will automatically replenish based on the passive\_recharge\_rate parameter in the ammunition.xml table.
- patrol\_zones – list zones a Patrol or Escort AI should visit, separated by spaces. If using the Patrol AI type the unit will loop around, starting from the beginning again once it reaches the end of the list. A zone can be entered in the list multiple times. An Escort AI type will end its movement in the last zone.
- reserve – useful only for units that might end the mission under the player's control. Determines what happens with the squad or vehicle's crew once the mission's over – False means it'll just disappear, Garrison means it'll be placed in the player's garrison, Reserve – that it'll be available for purchase from the reserve. Do not set the parameter for enemy vehicles – their availability depends on the parameters of the crew that captured it. A crew that was selected by the player (from the global map or via reinforcements), it will default to Garrison.
- team – which team the squad or vehicle's crew belongs to.

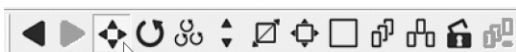
### Placing zones

The zone placement mode is enabled by pressing the Spawn Trigger Zone button in the lefthand row of buttons.



Zone shapes can be Circle or Rectangle. In addition to the obvious geometrical differences they also have other differences in their functionality which will be noted where relevant.

Zones can be moved, rotated or rescaled using the usual modes of interaction – Select and Move, Select and Rotate, Fixed Scale, Free Scale.





## Zone properties

Name:	Rectangle
Type:	scripts/species/trigger_zones.bx
active	deactive
call_radius	50
detect_radius	10
evaluation_factor	1
name	player_spawn
refresh_period	5
type	spawn

- active – has two options: Active or Deactive. This is important for zones of the Attack, Defense and Escort types.
- call\_radius – the radius in which an Attack or Defense zone calls Mobile type AIs.
- detect\_radius – the radius in which an Attack or Defense zone checks for enemy units. For a Defense type zone it also checks for own units in this radius with the Defender, Mobile, Patrol type AIs. In addition, this parameter is used in the “for units from [team\_name] team in zone [zone\_name] set group name [group\_name]” trigger action – when using a Rectangle zone all units within the physical zone and the detect\_radius are grouped.
- evaluation\_factor – a parameter which determines the ratio of units being summoned to enemies in the zone. For example, with a value of 1 one unit will be summoned for each enemy unit; with a value of 2 – two units to an enemy, and so on. Note that not all Mobile type AIs in call\_radius will respond to the call. A reaction is possible only if the enemy is of the appropriate type. For example, a regular infantry squad won't respond to a tank, only ATGM and RPG squads; an ATGM IFV will respond, but not a regular IFV. These reactions are set in the reaction\_blackboard parameter in the tanks.xml, cars.xml, squads.xml and helicopters.xml tables.
- name – lets you set a unique name for the zone in order to use it in triggers.
- refresh\_period – the frequency of checks. It is advised to not set it below 30 seconds, because a large amount of zones with frequent checks hampers the game speed.
- type – the zone's type. Includes:
  - Attack – an offensive calling zone. Units are called if enemies are present in the zone. The presence of own units in the zone isn't necessary.
  - Defense – a defensive calling zone. Units are called if enemies and at least one own unit with the Defender, Mobile or Patrol AI type is present in the zone.
  - Escort – convoy route zone. The zone belongs to the team whose convoy needs to pass through it. While active it displays an arrow showing the convoy's route. For example, to have a convoy of the player's allies move through the zone you'll have to set its team to Ally and activate it. If the zone gets captured by the enemy during the convoy's movement, the convoy will stop until the zone is liberated.
  - Passive – the standard zone. Doesn't call anyone, doesn't check units, used only for triggers. Doesn't show call\_radius and detect\_radius.

- Spawn – a zone for unit spawning. In addition to the location determines the direction in which the spawned units will face. Important! The last Spawn zone placed on the map will be the zone used to spawn the units the player selects at the start of the mission.
- Special – used primarily for convoys. Unlike the Escort type doesn't show an arrow and doesn't have a team – the convoy will move to the zone regardless of who's present in it. Also useful for triggers that use call\_radius because it displays that circle.

## Working with triggers

Opening the trigger editor is done from Tools > Triggers.

- Trigger name – the trigger's name. Should be unique and preferably “telling” so that you can tell what it does by the name.
- Execution number – determines the maximum number of executions the trigger has. 0 means unlimited.
- Active trigger – determines whether the trigger is active from the start of the mission.
- Execute if any condition is met – if the checkbox isn't ticked, the trigger will only execute if all conditions are met. If it is, it will execute if any condition is met.

## Trigger start conditions

unit [unit_name] has been destroyed, [select:normal,invert]	Checks if a unit has been destroyed. The invert condition checks if a unit is still alive. The latter is better used during gameplay and not at the start of the mission.
all enemies of team [team_name] have been destroyed, [select:normal,invert]	You can check defined enemy teams in the relations.xml table
all units of team [team_name] have been destroyed, [select:normal,invert]	Note that using this or the above condition to check whether a mission should end might lead to a “last alien” situation where all enemies are seemingly eliminated, but there’s one last guy in some corner of the map that prevents this condition from triggering.
a unit from group [group_name] has been destroyed, [select:normal,invert]	Useful for counting a group’s losses and, for example, triggering a withdrawal. Better used in a trigger with infinite executions in order to increment counters.
group [group_name] has been destroyed, [select:normal,invert]	Checks if a group (all units inside a group) has been destroyed.
zone [zone_name] contains unit [unit_name], [select:normal,invert]	Checks is a unit is present/absent in a zone.
zone [zone_name] contains group [group_name], [select:normal,invert]	As above but for a unit group. Triggers if even one unit in the group is present/absent in the zone.
zone [zone_name] contains unit of team [team_name], [select:normal,invert]	As above but for any unit from a team. Mainly used to see who holds a tactical point. Use a trigger to check for the presence of a unit from team A and the absence of a unit from team B, and if the conditions are met then you can change the marker above the

	zone, disable this trigger and initialize one that checks for the inverse of this situation.
[sec] seconds passed since trigger's timer activation	With this condition the trigger will only activate a given amount of seconds after it is activated, even if other conditions are met. During this time the trigger can be deactivated.
variable [variable_name] value is [select:equal,notequal,greater,less] to or than [value]	Checks the value of a variable. Can check whether the variable equal to, isn't equal to or is greater/lesser than the given value.
trigger [trigger_name] is [select:active,deactive]	If there's a complex condition that depends on many parameters that are hard to check within a single trigger's conditions list, it's better to check the mission's status via what triggers are active. For example, you have several counterattack triggers that trigger on various conditions. After those triggers execute you need to send a final big counterattack – and the easiest way to do it is just by checking whether all counterattack triggers have been activated.
convoy group [group_name] finished movement, [select:normal,invert]	Works exclusively for groups with the escort AI type. The condition is met as soon as such a group reaches the final point in its patrol zones (finishes its route).
convoy group [group_name] can't finish movement, [select:normal,invert]	As above, this works only for escort AI types. The condition is met if the convoy cannot reach its destination for any reason.
all zones [zones] belong to [select:free,enemy,player], [select:normal,invert]	Checks zones' allegiance. The condition needs the zones to have their team manually set. By default all zones are free.
unit [unit_name] spotted enemy, [select:normal,invert]	Usually used for patrols that call reinforcements or to check whether an enemy tried to breach the defenses if we're using mobile support groups.
group [group_name] spotted enemy, [select:normal,invert]	As above but for a unit group. The condition is met if any unit in the group spots the enemy.
unit [unit_name] belongs to team [team_name], [select:normal,invert]	Mainly used to check if a vehicle's crew has been eliminated, for example, to not let the player control suicide bomber vehicles. A crew-less vehicle automatically changes team to abandoned – so we check if a suicide bomber's vehicle is abandoned and if it is we blow it up.
group [group_name] belongs to team [team_name], [select:normal,invert]	As above but for a unit group.
convoy group [group_name] lost a unit, [select:normal,invert]	Similar to "a unit from group [group_name] has been destroyed, [select:normal,invert]" but only works if the AI type is escort.
dialogue [dialog_name] is over	The condition is met when the player closes the dialogue window after listening to it or skipping it.
message [message_name] is over	The condition is met after the message is played – either the audio finishes playing or the time set for this message elapses if there's no audio.
unit [unit_name] has entered vehicle [unit_name]	Self-explanatory.

group [group_name] has entered vehicle [unit_name]	As above but for a unit group.
unit [unit_name] is immobilized, [select:normal,invert]	The condition is met if a vehicle's chassis or engine are destroyed. Doesn't check whether the vehicle is out of fuel or the driver's dead, so there might be situations when the vehicle isn't moving but the condition isn't met.
building [building_name] belongs to team [team_name], [select:normal,invert]	A building belongs to a team if only that team's units are inside it.
unit [unit_name] has been attacked, [select:normal,invert]	The unit doesn't check who attacked it, just whether it's been attacked at all.
group [group_name] has been attacked, [select:normal,invert]	As above but for a unit group. The condition is met if any unit in the group is attacked.

### Trigger effects (actions)

destroy unit [unit_name]	The unit is destroyed, the game counts it as dead. For vehicles the destroy effect is triggered, infantry just disappears.
destroy group [group_name]	As above but for a unit group.
wait [sec] seconds	<p>Waits N seconds between trigger actions. Be careful not to confuse this pause with the trigger condition cooldown ([sec] seconds passed since trigger's timer activation). If during the trigger start cooldown you deactivate the trigger, it won't be executed; however, deactivating the trigger that has this wait action won't stop it from executing the actions after it.</p> <p>Another nuance is that these pauses can't be used during cutscenes – the in-game time doesn't pass during them, so after this action the trigger will be paused indefinitely until the cutscene ends.</p>
send unit [unit_name] to zone [zone_name]	<p>Sends the unit to a randomly selected point in the zone. If the unit cannot find a path to the zone, it goes to a reachable point that is nearest to the zone.</p> <p>This action needs to be used with care – for example, if the zone is very small and contains a unit already, then the sent unit won't reach the zone and any triggers that rely on the unit being inside the zone won't execute.</p>
send group [group_name] to zone [zone_name]	As above but for a unit group.
end the mission: [select:victory,failed] and if it's the final one: [select:false,true]	The mission is finished with a victory or defeat screen. If you set the final mission flag to true, then after the mission the game will attempt to play the outro, credits and exit to the main menu, ignoring further missions in the campaign even if there are any.
center camera on unit [unit_name], zoom [zoom] roll [roll] yaw [yaw]	Centers the camera on the unit. The roll is measured from the vertical axis, the yaw – from the north vector (towards the upper edge of the minimap). Optimal values for the zoom parameter range from 350 to 470.
center camera on zone [zone_name], zoom [zoom] roll [roll] yaw [yaw]	Same as above but for a zone's center.

	<p>Keep in mind that at the beginning of a mission the camera doesn't automatically center on the player's forces. You need to manually set this action in the first trigger in order to handle that.</p>
<p>[select:activate,deactivate] zone [zone_name]</p>	<p>Changes the zone's state. Useful when you want to enable or disable a convoy route or activate a zone for the mobile or defender AI types (while a zone isn't active, the AI doesn't evaluate enemy and friendly forces in the zone)</p>
<p>spawn unit named [unit_name], type [select:tank,squad,car,helicopter], sysname [sysname] to zone [zone_name], set team to [team_name], place in unit pool [select:none,garrison,reserve], with crew [crew_sysname] and exp level [number]</p>	<p>Spawns a unit of the given type to the given zone, sets it allegiance to the given team and sets its experience level ("Rookie" being the default). For vehicles you can also set a non-default crew. The crew's sysname can be found in the squads.xml table, but the squad must be able to fit inside the vehicle and be able to drive it (driving_classes parameter). Unit pool is where the unit will be sent after the mission ends. None means it'll just disappear, garrison means it'll be placed in the player's Garrison and reserve places it in the Reserve from where the player can purchase it.</p> <p>Attention! If you're spawning a unit with a name that's already in use, it'll spawn with an empty string for a name and a default AI type.</p>
<p>spawn unit named [unit_name] with group name [group_name], type [select:tank,squad,car,helicopter], sysname [sysname] to zone [zone_name], set team to [team_name], place in unit pool [select:none,garrison,reserve], with crew [crew_sysname] and exp level [number]</p>	<p>Spawns a unit with a specific name and group name. Very useful when we want to command the group as a whole while also giving special orders to a specific unit (for example, to make a group assault some point then order specific units to capture a building). This also means that if you spawn a unit with a non-unique name (as described above) the name will be emptied, but the group name will remain and you'll be able to control the unit as part of the group.</p>
<p>spawn unit with group name [group_name], type [select:tank,squad,car,helicopter], sysname [sysname] to zone [zone_name], set team to [team_name], place in unit pool [select:none,garrison,reserve], with crew [crew_sysname] and exp level [number]</p>	<p>As above but the unit isn't assigned a specific name, just the group name. If the group already exists, the unit is added to it.</p>
<p>change variable [variable_name] value: [select:set,increase,decrease,random] [value]</p>	<p>Changes one of the variables you've declared. Set sets it to the given value, increase/decrease adds/subtracts the given value to/from the variable and random assigns it a random value from 0 to the given value inclusively. Note that random only works for integer variables.</p>
<p>[select:activate,deactivate] trigger [trigger_name]</p>	<p>Activates/deactivates a trigger. While a trigger is inactive, it doesn't check its conditions and doesn't start.</p> <p>If the trigger being deactivated has already been triggered, it will finish executing all actions and only then will deactivate. This isn't the case if a trigger is deactivating itself, however – in that case actions after this action will not be executed.</p>
<p>change team to [team_name] for group [group_name]</p>	<p>Self-explanatory. Note that if two squads are engaged and you're changing one of their teams so that they become friendly to each other, the shooting won't stop until some other action changes their behavior (for example, a new order).</p> <p>Note that you cannot manually set the team to abandoned.</p>

change team to [team_name] for unit [unit_name]	As above.
play sound [sound_name]	Plays the given sound in 2D.
show message [console_message] on screen	Displays the given message (taken from the console_messages.xml table) on the left side of the screen.
teleport group [group_name] to building [building_name]	Teleports infantry squads from the given group inside the given building.
teleport unit [unit_name] to building [building_name]	As above but for a specific unit.
show message [console_message] on event log	Displays the given message (taken from the console_messages.xml table) in the event log on the bottom left side of the screen.
change unit [unit_name] behavior to [behavior]	Changes the unit behavior to aggressive, normal or defense.  Works like the in-game behavior controls – if you want the unit to pursue enemies it sees set it to aggressive, if you want to set an ambush, set it to defense – in this case the unit will only shoot when it's about to be detected.
change group [group_name] behavior to [behavior]	As above but for a unit group.
change ai type to [ai_type] for unit [unit_name]	Changes a unit's AI type.
change ai type to [ai_type] for group [group_name]	Changes a unit group's AI type. Note that if you want to send a convoy or a patrol, you need to first set the patrol zones and only then change the AI. If the patrol zones list is empty when the AI is changed to patrol, the AI will reset to the script type.
teleport unit [unit_name] to vehicle [unit_name]	Teleports an infantry squad inside the vehicle as transported troops. If the squad can't fit, the action is skipped.
teleport group [group_name] to vehicle [unit_name]	As above but for all infantry in a group.
pause game	Pauses the game. Note that timers don't tick during the pause.
place marker [icon_name] on unit [unit_name] with tooltip [tooltip_name] and set task with priority [select:Priority,Additional,None] and description [tooltip_name]	Shows the given marker above the unit. The marker must be placed inside the Workshop\[Battle's name]\basis\textures\ui\pictures\trigger_pic folder. The image has to be 160x160 pixels and use the tga format with an alpha channel. In addition, the marker needs a mini version that will be displayed on the minimap. The location has to be the same and the name must match except for a "_mini" at the end. The image has to be 160x160 pixels and use the tga format with an alpha channel.  The tooltip_name text is defined in the tasks.xml file, which has to contain 4 strings:  <name> - a link to this string is used as the first tooltip_name value. It's the tooltip's header, usually the name of what's shown to the player (for example, "Commanding general").  <name>_desc – the contents of the tooltip, usually the



	<p>description of what's shown to the player. Displayed automatically when hovering over the marker (for example, "General Hisham commands all the forces in the sector, his death would spell doom for the defense!").</p> <p>&lt;name&gt;_add – an additional part of the tooltip, usually the task's type (for example, "Main task").</p> <p>&lt;name&gt;_task – a link to this string is used as the second tooltip_name value. Usually the task's description shown in the task list in upper left corner of the screen (for example, "Protect").</p> <p>Priority sets how the task is displayed in the task list.</p> <p>Priority means that the task will be shown in green. Usually it's used for tasks that must be completed before you can continue the mission.</p> <p>Additional is used for optional tasks, the task will be shown in yellow.</p> <p>None means the task will not be displayed in the task list, but the marker will still be present.</p>
place marker [icon_name] on building [building_name] with tooltip [tooltip_name] and set task with priority [select:Priority,Additional,None] and description [tooltip_name]	As above but the marker is placed above a building.
place marker [icon_name] on zone [zone_name] with tooltip [tooltip_name] and set task with priority [select:Priority,Additional,None] and description [tooltip_name]	As above but the marker is placed above a zone's center.
hide marker on unit [unit_name]	Removes the marker and associated task from a unit.
hide marker on building [building_name]	As above but with a building.
hide marker on zone [zone_name]	As above but with a zone.
delete unit [unit_name]	<p>Deletes a unit without triggering its death. However, if a trigger has a condition based on that unit's death, it will still be flagged as true, because the condition checks for the unit's existence. If you don't want that to happen, deactivate the trigger before deleting the unit.</p> <p>For a unit the player selected manually as part of his troops before the mission or as reinforcements, this will automatically move them to the reserve. For units spawned during the mission – based on their spawn settings (see the unit spawn trigger actions).</p>
delete group [group_name]	As above but for a unit group.
unload vehicle [unit_name]	Unloads the transported troops from a vehicle.
unload vehicles in group [group_name]	As above but for all vehicles in a group.
send unit [unit_name] to vehicle [unit_name]	Sends the infantry unit to enter a given vehicle as transported troops. If the unit can't fit, the action is skipped. The action is

	also skipped if the vehicle doesn't have a crew or belongs to a different team.
send group [group_name] to vehicle [unit_name]	As above but for a unit group. If not all units in the group can fit, only the ones that reach it first will enter it.
send unit [unit_name] to building [building_name]	Sends the infantry unit to a building. If the building is occupied by an enemy, the unit will automatically attempt an assault. If you try to do this with a vehicle, the action is skipped.  If the squad is being transported in a helicopter, then if the building has a roof assault point the squad will drop in from above.  If the squad is being transported in a vehicle, the vehicle will drive near the building before unloading the troops.
send group [group_name] to building [building_name]	As above but for all infantry in a group.
for unit [unit_name] set patrol zones [zones]	Manually sets the patrol zones for a unit, separated by spaces. Remember – first set the patrol zones, then change the AI to patrol or escort.
for group [group_name] set patrol zones [zones]	As above but for a unit group.
stop unit [unit_name]	The unit stops doing anything. Useful when you want to change the AI or behavior type or change the unit's team. In these cases you'll want to use this action immediately after the changes to let the unit refresh its state.
stop group [group_name]	As above but for a unit group.
set zones [zones] ownership to [select:free,enemy,player]	Exclusively for convoys. If you want the column to only use zones belonging to its team, then change the zones' type to escort (an arrow will appear) and change the zone's allegiance. For example, if a convoy wouldn't move across zones that are captured by the enemy, you can play out situations where the enemy cuts a route – the convoy starts moving, enemies capture a zone and the convoy will stop and wait for the player to liberate the zone.
make unit [unit_name] attack hostile unit [unit_name]	Self-explanatory. The unit will attack with all available weapons regardless of whether they're effective or not. Works only if targeting a hostile unit.
make group [group_name] attack hostile unit [unit_name]	As above but for a unit group.
make unit [unit_name] attack zone [zone_name]	As above but the target is a zone.
make group [group_name] attack zone [zone_name]	As above but for a unit group and the target is a zone.
explode ammo [ammunition] in zone [zone_name]	An explosion of an ammunition type (taken from the ammunition.xml table) occurs in the given zone, dealing all appropriate damage.
for vehicle [unit_name] set fuel to [proc] percent	Sets the vehicle's fuel to a given percentage. Useful if you want to show a vehicle running out of fuel or simulate reinforcements spending some fuel to get to the battlefield.
for vehicle group [group_name] set fuel	As above but for a unit group.



to [proc] percent	
for vehicle [unit_name] set ammo to [proc] percent	Sets the vehicle's ammo stock to a given percentage.  Note that if an enemy unit has the passive recharge flag set to true, the unit will recharge its ammo over time; this flag is automatically set to true for all enemy units spawned during the mission. It can only be changed for troops placed on the map beforehand.
for vehicle group [group_name] set ammo to [proc] percent	As above but for a unit group.
set smokescreen [ammunition] in zone [zone_name]	Same as with an ammunition explosion, but instead sets a smokescreen with all its properties.
play dialogue [dialog_name]	Displays a dialogue (taken from the dialogs.xml table), automatically pausing the game until the dialogue ends.
play message [message_name], show text: [select:yes,no]	Displays a message in the upper part of the screen. You can choose not to display the message, in this case only the audio will be played (if there is any).
begin cutscene	Letterboxes the screen and disables the UI. Cutscenes must always be ended so the player can resume playing. Note that if the player presses Esc during the cutscene it will be skipped, but all actions will still be executed.
end cutscene	Restores the UI and removes the letterboxing.
summon reinforcements [reinforcement_name] to zone [zone_name]	Lets the player summon the given reinforcements. The sysname and properties of the reinforcements are taken from the reinforcements.xml table.
unload crew from vehicle [unit_name]	Unloads the crew from the vehicle, the vehicle changes team to abandoned.
unload crew from vehicles in group [group_name]	Unloads the crews from all vehicles in a group.
send unit [unit_name] as crew to vehicle [unit_name]	Self-explanatory. Only works if the vehicle is abandoned and the crew can drive it.
record camera position	Remembers the camera position at the time of the action. Useful if you want to show something to the player (such as an important location or a cutscene) then restore the viewpoint.
set camera to recorded position	Restores the camera's position.
force helicopter [unit_name] to keep spinning blades when landed	Used when we want to stylishly unload troops from a helicopter. Use this action on a helicopter, use the "send unit to zone" action on the transported troops – and the helicopter's blades won't stop spinning while unloading the troops. You can also use the "unload troops" action – the helicopter will just find the nearest place it can set down on.
play music [theme_name]	Plays a music set from themes.xml. Note that sysnames of music sets in themes.xml must start with the "mission_" prefix. If you want the music to start playing automatically when starting the mission, name the music set "mission_<map filename>", and the music will start playing as soon as the map loads.
perform airstrike of type [select:rockets,bombs,missiles] on zone	Self-explanatory.

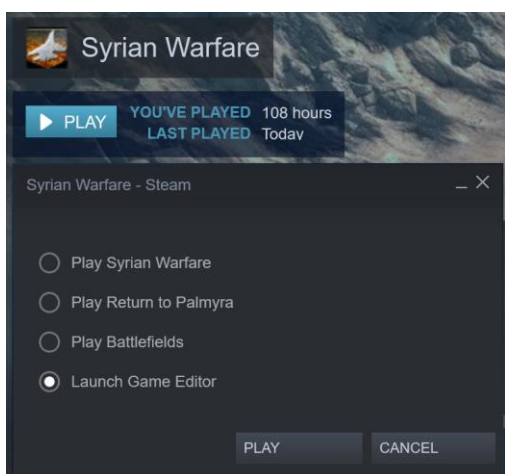
[zone_name] in direction of zone [zone_name]	
set remaining airstrikes of type [select:rockets,bombs,missiles] to [number]	Sets the amount and types of airstrikes available to the player's air controllers. You can use this, for example, to imitate the presence of bomber planes in the sector that later leave it and return to base.
set unit [unit_name] group to [group_name]	Adds the unit to a unit group.
change group [group_name] name to [group_name]	Renames a unit group or sets all units in the group to a different group.
for units from [team_name] team in zone [zone_name] set group name [group_name]	<p>This action lets you set all units of a given team in a given zone to a specific group in order to control them.</p> <p>Attention: note that this doesn't use the physical size of circular zones, but rather the detect radius. In order to see the detect radius (displayed in red) in the editor, set the zone's type to special. The detect radius can be set in the zone's properties. For rectangular zones, both the physical size and the detect radius are used.</p>
Fading Screen. Mode: [select:fadeIn,fadeOut]. Time: [number] seconds	For a film-like effect you can fade the screen in and out during cutscenes. The seconds parameters determines how smooth the transition is. 0 seconds – and the effect is applied instantly.

## Введение

Данное руководство содержит базовую информацию, необходимую для создания собственных «Сражений». Документ будет дорабатываться и расширяться по мере возникновения вопросов и потребностей со стороны активных пользователей.

## Начало работы с редактором

Чтобы запустить редактор, вам необходимо нажать кнопку Играть, выбрав Syrian Warfare в списке игр библиотеки Steam – появится окно с выбором вариантов запуска, последним пунктом будет идти запуск редактора.



После запуска вы увидите окно выбора «Сражения» («Battle»). Все созданные вами Сражения будут появляться в этом списке. Новое Сражение можно создать, выбрав пункт Battlefields: NEW и нажав Open.



Далее потребуется ввести название нового Сражения. Под этим именем будет создана рабочая папка Сражения, где будут храниться и редактироваться все относящиеся к этому Сражению файлы. Папка будет создана по пути установки игры: [путь до Steam]\steamapps\common\Syrian Warfare\workshop\. Не рекомендуем в названии Сражения, да и вообще в названии файлов, спаунов и ландшафтов использовать пробелы.

Заменяйте пробелы символами подчеркивания или пишите без пробелов, начиная каждое новое слово с большой буквы.

Перейти к рабочей папке открытого в редакторе Сражения можно, используя пункт меню редактора File>Browse Local Files.

## Создание «Сражения» на основе шаблонов

- Создайте новое Сражение со своим уникальным названием, как описано выше
- Перейдите к рабочей папке Сражения
- Скопируйте файлы из одного из предоставленных шаблонов Сражений в рабочую папку вашего Сражения. Шаблоны вы можете найти по пути [путь до Steam]\steamapps\common\Syrian Warfare\dlc\Battlefields\battles\_templates\
- Правильно скопировав файлы, вы уже сможете загрузить и посмотреть карту в игре. Для этого запустите DLC Battlefields в Steam, нажмите «Новая игра», выберите сложность, на экране выбора Сражения вы увидите своё новое Сражение под названием, которое вы ему присвоили во время создания. Отличить локальные Сражения от Сражений, скачанных из Steam Workshop, можно по дате обновления справа от названия Сражения: у локальных Сражений дата отсутствует.
- Отредактируйте базовую зону спауна юнитов игрока (в шаблоне будет единственной поставленной на уровне зоной). Отредактируйте количество разрешенных на миссию боевых единиц и выдаваемых КО в таблице [ваше Сражение]\scripts\species\spawn.xml.
- Расставьте врагов, определите им поведение, отредактируйте объекты на уровне при желании (см. раздел Редактирование спауна).
- Определите задачи для игрока. Как минимум, условия победы и поражения. Используйте для этого триггеры (см. раздел Работа с триггерами).
- Дополнительно вы можете расставить «призывающие зоны» для тактической реакции врагов на действия игрока (см. раздел Работа с зонами) и реализовать триггерные реакции врагов (контратаки, отступления и т.п.), подкрепления для игрока, выдаваемые по ходу миссии, сюжетные диалоги и сообщения, скриптовые сцены и т.д. Начните с базового, дорабатывайте итерационно.
- Перед публикацией в Steam Workshop пропишите историческую справку и брифинг в таблице ...\locale\global\_map\_missions.xml
- Перед публикацией также скорректируйте координаты значка миссии на глобальной карте в соответствии с географической привязкой, если миссия происходит на территории Сирии. Для этого отредактируйте параметры game.loadObject и game.setCameraPos в файле ...\scripts\global\_map.lua.

## Создание «Сражения» с нуля

Основным отличием создания Сражения с нуля является необходимость самостоятельно создать ландшафт, «раскрасить» уровень и расставить все необходимые объекты. Помимо прочего нужно будет заполнить все сопутствующие таблицы и скрипты, которые в шаблонах уже заполнены для готовых уровней.

В данном руководстве соответствующая информация будет добавлена позже.

## Публикация версии в Steam Workshop

Публикация возможна после открытия вашего Сражения в редакторе через пункт меню File>Publish

Публикация в Steam Workshop

Folder:  
C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Syrian Warfare\workshop\Super Battle

Publish as: Damascus Steel (ENG) Visibility: Private Lang: English

Title:  
Damascus Steel (ENG)

Description:  
April 2018.  
Numerous reports are being received that the fighters are preparing a false flag operation in a city named Douma. Intelligence indicates that the preparations are nearing completion.  
Command decides that a special op needs to be carried out.

Preview image:  
C:\Program Files (x86)\Steam\steamapps\common\Syrian Warfare\workshop\Super Battle\pic.pr ...

Change Note:

Ok Cancel

- Publish as – NEW для публикации впервые. В противном случае выберите из списка ваше ранее опубликованное Сражение, чтобы опубликовать обновление, а не заливать копию.
- Visibility – Параметр определяет, кто будет видеть ваше Сражение в Steam Workshop и сможет на него подписаться: Private – только вы и другие создатели, которых вы можете назначить в свойствах предмета в Steam Workshop, FriendsOnly – ваши друзья по Steam, Public – все пользователи Steam.
- Lang – Рекомендуем не менять этот параметр, а название и описание делать на том языке, на котором у вас в Сражении будут написаны игровые тексты. Этот текст будет показываться для всех пользователей Steam независимо от выбора языка в настройках их профиля.
- Title – Название Сражения, которое будет отображаться, как в списке предметов в Steam Workshop, так и в окне запуска Сражений в игре. Рекомендуем в названии в скобках указывать язык, на котором в вашем Сражении написаны тексты брифингов, сообщений, диалогов.
- Description – Описание Сражения, будет отображаться, как в описании предмета в Steam Workshop, так и в окне запуска Сражений в игре. Проверьте, чтобы текст помещался в интерфейс в игре.

- Preview image – Картинка, которая будет отображаться, как в списке предметов в Steam Workshop, так и в окне запуска Сражений в игре. Требуется квадратное изображение в формате PNG размером 200x200. Хранится в рабочей папке в корне Сражения под именем pic.png. Можно указать файл из другого места, он скопируется в правильное.
- Change Note – Список изменений на публикуемое обновление, отображается только в Steam Workshop.

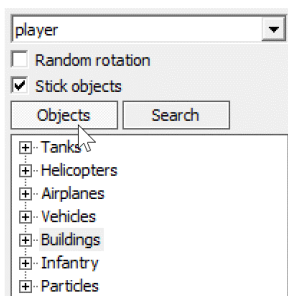
## Редактирование спауна

### Расстановка объектов

За расстановку объектов отвечает левый блок с кнопками. В тултипах вы найдете подсказки по каждой из кнопок.



При включении режима Spawn Entity в правой части редактора вы увидите основной список доступных объектов.



Разделы Tanks, Helicopters, Airplanes, Vehicles, Infantry содержат перечень доступных юнитов.

Раздел Buildings содержит доступные здания и прочие предметы уровня типа заборов, столбов, камней, деревьев и т.п.

Раздел Particles содержит эффекты, которые можно разместить на уровне. Эффекты не имеют редактируемых свойств. Их длительность и прочие свойства могут быть изменены только в исходниках.

Свойства любого объекта вызываются при его выборе с помощью кнопки Select and Move в правом блоке с кнопками или других кнопок с Select в названии, например, Select and Rotate.



## Свойства «зданий»

Name:	new_countryhouse_02d
Type:	scripts/species/buildings.txt
burnable	false
garrison	...
garrison_team	
name	bld_1

- burnable- может ли здание быть уничтожено (по умолчанию True – может, в этом случае жизни и другие параметры, влияющие на разрушения берутся из таблицы buildings.xml).
- garrison – вызывает меню, где можно выбрать отряды, которые уже будут находиться в здании после загрузки карты. Удобно использовать для расстановки врагов и союзников в здания без использования триггеров.
- garrison\_team – определяет, какой команде принадлежит здание. Обязательно для заполнения в сочетании с параметром «garrison». Если заполнить «garrison», но не указать «garrison\_team», то в игре здание будет пустое, и наоборот, команда сбросится, если не заполнен параметр «garrison».
- name – можно назначить уникальное имя выбранного здания. Им можно оперировать в триггерах при отправке отрядов в это здание или проверке принадлежности здания и т.п.

## Свойства юнитов

Name:	t55_arm
Type:	scripts/species/tanks.txt
ai_type	script
ammoQuantity	100
behavior_mode	normal
crew	
fuelQuantity	100
group_name	
has_crew	true
hull_down	false
level	0
name	
passive_recharge	true
patrol_zones	
reserve	false
team	player

- ai\_type – Тип ИИ для техники, можно выбрать из:
  - Script – базовый тип ИИ. Должен использоваться как для юнитов игрока, так и для остальных во всех случаях, кроме нижеперечисленных.
  - Defender – используется в сочетании с «призывными» зонами типа Defence (см. в разделе Свойства зон). Активирует подобную зону, когда в нее заходит враг. Используется для создания обороны у союзников и врагов.
  - Dummy – деактивированный юнит. Совершенно не участвует в происходящем на миссии пока не будет переключен на другой тип ИИ с помощью триггеров.
  - Escort – ИИ для участников колонны. Все имеющиеся на карте юниты с этим типом ИИ считаются участниками одной колонны и при передвижении следуют друг за другом.

Чаще всего используется в сочетании с зонами типа Escort и Special, указанными в параметре «patrol\_zones».

- Mobile – юниты с этим типом ИИ реагируют на призывы атакующих и защитных зон. Прибывший в призвавшую его зону юнит с данным типом ИИ сохраняет зону активной, таким образом она может продолжать вызывать подкрепления даже после гибели юнитов с типом ИИ Defender.
  - Patrol – ИИ для создания патрулей. Используется в сочетании с параметром «patrol\_zones». Как и Defender с Mobile может активировать защитную зону. По сути патрульный юнит «вызовет» подмогу, когда сам будет проезжать зону и в зоне будет враг.
  - ambush – вариант доступен только для пехоты. Отряды с данным типом ИИ всегда передвигаются ползком. Имеет смысл использовать для некоторых засад или диверсий.
- ammoQuantity – количество амуниции в наличии в процентах от максимального боезапаса.
  - behavior\_mode – тип поведения. Аналогично поведению в игре: если хотите, чтобы юнит самостоятельно преследовал видимых ему врагов, ставьте Aggressive, если хотите устроить засаду – ставьте Defense, в этом случае юнит начнет стрелять только перед самым обнаружением.
  - crew – можно выбрать, какой отряд будет выступать в качестве экипажа. Важно, чтобы данный отряд мог водить подобный класс техники (параметр «driving\_classes» в таблице squads.xml).
  - fuelQuantity – наполненность бака в процентах от максимального.
  - group\_name – имя группы, к которой принадлежит юнит. Им можно будет оперировать в триггерах при необходимости управлять группой
  - hull\_down – используется только для вражеской или союзной техники частично скрытой за непробиваемым укрытием, например, окопом, чтобы прицеливание по такой технике шло чуть выше, чем обычно.
  - level – уровень опыта отряда или экипажа в случае с техникой. От 0 до 5, выше пяти приравнивается к максимальному уровню.
  - name – можно назначить уникальное имя юнита. Им можно будет оперировать в триггерах.
  - passive\_recharge – действует только для юнитов, управляемых компьютером. При состоянии True боезапас постепенно восстанавливается автоматически в соответствии с параметром «passive\_recharge\_rate» таблицы ammunition.xml, в противном случае боезапас не восстанавливается.
  - patrol\_zones – через пробел указываются зоны, по которым будет ехать юнит при типе ИИ Patrol или Escort. В случае использования ИИ типа Patrol юнит будет патрулировать указанные зоны в порядке перечисления, переходя от последней к первой в списке. Можно одну и ту же зону указывать дважды, например, чтобы

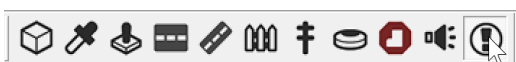


патрулирующий юнит двигался восьмеркой. В случае Escort юнит проедет через все указанные зоны последовательно и в последней зоне остановится.

- reserve – имеет смысл только для юнитов, которые к концу миссии могут оказаться под управлением игрока. Определяет, что произойдёт с отрядом или экипажем (если параметр заполнен для техники) по окончании миссии: False – просто исчезнет, Garrison – будет помещен в «Гарнизон игрока», Reserve – будет доступен для покупки игроком из «Резерва». Не заполняйте параметр для вражеской техники: ее переход определяется параметром захватившего его экипажа. Если это экипаж, который был выбран на миссию игроком (на глобальной карте или через подкрепления), то он по умолчанию имеет свойства перехода в «Гарнизон».
- team – какой команде принадлежит отряд.

## Расстановка зон

Режим расстановки зон включается с помощью кнопки Spawn Trigger Zone в левом блоке с кнопками.



Зоны бывают круглые (Circle) и прямоугольные (Rectangle). Помимо очевидных геометрических отличий прямоугольные зоны имеют небольшую особенность в их функционале, о чем будет сказано подробнее по ходу документа.

Зоны можно перемещать, вращать и масштабировать с использованием стандартных для всех объектов режимов, которые вы можете найти на правой панели: Select and Move, Select and Rotate, Fixed Scale, Free Scale.



## Свойства зон.

Name:	Rectangle
Type:	scripts/species/trigger_zones.txi
active	deactive
call_radius	50
detect_radius	10
evaluation_factor	1
name	player_spawn
refresh_period	5
type	spawn

- active – имеет два состояния: Active и Deactive. Свойство важно для зон типа Attack, Defend и Escort. Фактически это включение/выключение зоны.
- call\_radius – радиус, в котором зона типа Attack или Defence призывает юнитов с типом ИИ Mobile.
- detect\_radius – радиус, в котором зона типа Attack или Defence проверяет наличие вражеских юнитов. Для зоны типа Defence в этом же радиусе проверяется наличие собственных юнитов с типами ИИ Defender, Mobile или Patrol. Кроме того, этот параметр важен для использования в триггерном действии «юниты команды [team\_name], находящиеся в зоне [zone\_name], объединить в группу [group\_name]»: в случае использования прямоугольной зоны объединяются все

юниты, находящиеся одновременно в пределах радиуса детектирования и геометрии зоны.

- `evaluation_factor` – параметр, определяющий соотношение количества призываемых юнитов к находящимся в зоне врагам. Например, если стоит значение 1, то на одного вражеского юнита призовётся один юнит призываемой команды; соответственно, если 2, то на одного врага – два юнита и т.п. Учтите, что не каждый юнит в нужном радиусе с типом ИИ `Mobile` отреагирует на призыв. Реакция возможна только в том случае, если враг в зоне соответствующего класса. Например, обычная пехота не побежит на танк, а только отряд с ПТУР, РПГ или СПГ, также на танк поедет БМП с ПТУР, но обычная БМП не отреагирует. Классы врагов, на которые возможна реакция задаются в параметре «`reaction_blackboard`» таблиц `tanks.xml`, `cars.xml`, `squads.xml` и `helicopters.xml`.
- `name` – уникальное имя зоны. Используется для оперирования зоной в триггерах.
- `refresh_period` – частота проверок. Желательно не ставить этот параметр ниже 30 секунд, потому что много зон с частыми проверками снижают производительность.
- `type` – тип зоны, возможны варианты:
  - `Attack` – призывающая зона атакующего типа. Призываются юниты, если в зоне находится враг. Наличие собственных юнитов в зоне не обязательно.
  - `Defence` – призывающая зона защитного типа. Призываются юниты, если в зоне находится враг и хотя бы один собственный юнит с ИИ `Defender`, `Mobile` или `Patrol`. Обратите внимание, что в роли врага при использовании этой и вышеуказанной зоны чаще всего выступает игрок.
  - `Escort` – зона для проведения конвоев. Зона должна принадлежат той команде, чей конвой должен пройти через неё. Если активна, во время игры отображает «стрелку», определяющая направление движения конвоя. Таким образом, для того чтобы конвой, например, союзников проехал через зону, ей нужно задать в триггерах принадлежность команде `Ally` и активировать. Если зона во время движения будет захвачена врагом, конвой остановится до освобождения зоны.
  - `Passive` – стандартная зона. Никого не призывает, не проверяет наличие юнитов, используется только для триггеров. Не отображает `call_radius` и `detect_radius`.
  - `Spawn` – зона для спауна юнитов. Помимо места определяет сторону, в которую будут направлены появившиеся юниты. Важно! Последняя из размещенных на уровень зон типа `Spawn` будет являться зоной для спауна юнитов, которые игрок выбрал перед миссией на глобальной карте.
  - `Special` – зона используется в основном для конвоев. В отличие от типа `Escort` не отображает «стрелку», не имеет принадлежности: конвой поедет в зону не зависимо от того, кто в ней находится. Также используется для триггеров, когда нужно задействовать `call_radius`, так как рисует вокруг себя нужные радиусы.

## Работа с триггерами

Вызов редактора триггеров осуществляется пунктом меню `Tools>Triggers`.

- `Trigger name` – имя триггера. Желательно делать уникальным и «говорящим», чтобы потом по имени было понятно за что отвечает триггер.

- Execution number – определяет, сколько раз триггер может выполняться. Если 0, то не ограничено
- Active trigger – при поставленной галочке триггер активен с самого начала и не требует отдельной активации.
- Execute if any condition is met – если галочка не поставлена, то триггер сработает только, если все условия прошли проверку, в противном случае – при выполнении любого из условий.

#### Условия старта триггеров (conditions)

уничтожен юнит с именем [unit_name], [select:normal,invert]	Можно использовать для проверки уничтожения конкретного юнита. В случае условия invert проверяется жив ли юнит (данный вариант лучше использовать, если триггер активируется уже в процессе игры).
уничтожены все враги для команды [team_name], [select:normal,invert]	Вражеские команды можно посмотреть в таблице relations.xml
уничтожены все юниты команды [team_name], [select:normal,invert]	Учитывайте, что при использовании данного или предыдущего условия для определения завершения миссии или выполнения какой-то задачи с высокой вероятностью возникнет «проблема последнего алиена», когда все видимые враги вроде уничтожены, но из-за одного «в уголке» задача не будет выполняться.
уничтожен один из юнитов в группе с именем [group_name], [select:normal,invert]	Хорошо использовать для подсчёта потерь и, например, организации триггеров, отвечающих за отступление группы. Рекомендуется использовать в «бесконечном» триггере для накручивания счётчиков.
уничтожена группа юнитов с именем [group_name], [select:normal,invert]	Отслеживает уничтожение группы (всех юнитов, объединённых в группу). Использование аналогично предыдущему условию.
в зоне с именем [zone_name] находится юнит с именем [unit_name], [select:normal,invert]	Отслеживает наличие/отсутствие в зоне юнита.
в зоне с именем [zone_name] находится группа юнитов с именем [group_name], [select:normal,invert]	То же самое для группы. Срабатывает при наличии/отсутствии хотя бы одного юнита из группы в зоне.
в зоне с именем [zone_name] находится юнит команды [team_name], [select:normal,invert]	То же самое, только для любого из юнитов команды. Основное использование: для определения контроля тактических точек.  Ставим проверку наличия в зоне юнита из команды

	А и отсутствия юнита из команды Б, затем уже триггером меняем над зоной иконку и проводим переинициализацию триггера, отслеживающего принадлежность.
прошло [sec] секунд с момента активации таймера триггера	Очень полезная команда. После активации триггера при наличии подобного условия стартует таймер (таймаут старта). За время, пока идёт этот таймер, триггер можно деактивировать.
значение переменной [variable_name] [select:equal,notequal,greater,less] [value]	Проверка значения переменной. Переменную можно проверять на совпадение (equal), несовпадение (notequal) и больше/меньше какого-то значения.
триггер с именем [trigger_name] находится в состоянии [select:active,deactive]	Если существует сложное условие, зависимое от множества параметров, которые трудно объединить в рамках одного условия старта, то лучше отслеживать происходящее на карте через проверку активности триггеров. Например, есть активные триггеры контратак, стартующих при разных условиях. Когда все эти триггеры отработали, контратаки прошли, и нам нужно отправить финальную суперконтратаку – проще всего в таком случае условием старта триггера суператаки сделать проверку того, что триггеры простых контратак уже деактивировались (после выполнения).
колонна с именем группы [group_name] завершила движение, [select:normal,invert]	Работает исключительно для групп с типом ИИ «escort». Условие выполняется, как только такая группа достигает последней точки в списке указанных для неё «patrol zones» (считается, что колонна завершила маршрут).
колонна с именем группы [group_name] не может завершить движение, [select:normal,invert]	Как и предыдущее условие работает только для групп с типом ИИ «escort». Считается выполненным, когда колонна по каким-то причинам не может завершить движение.
все зоны [zones] принадлежат [select:free,enemy,player], [select:normal,invert]	Проверка зон. Для выполнения необходимо, чтобы зонам принудительно была выставлена принадлежность. По умолчанию все зоны «free».
юнит с именем [unit_name] увидел врага, [select:normal,invert]	Обычно используется для патрулей, которые вызывают подкрепления, или для определения попытки прорыва противника, если мы используем мобильные группы поддержки.
группа юнитов с именем [group_name] увидела врага, [select:normal,invert]	То же самое, но для группы. Срабатывает, если какой-то из юнитов группы увидел врага.
юнит с именем [unit_name]	Полезное условие. Основное использование:

принадлежит команде [team_name], [select:normal,invert]	проверка того, что из техники выбит экипаж. Например, используется, чтобы шахид-мобили не захватывались игроком: техника без экипажа начинает принадлежать команде «abandoned», соответственно ставим проверку, если юнит «abandoned», то подрываем его.
группа юнитов с именем [group_name] принадлежит команде [team_name], [select:normal,invert]	То же самое для группы.
в колонне с именем [group_name] выбыл юнит, [select:normal,invert]	Условие на условие выше «уничтожен один из юнитов в группе с именем [group_name], [select:normal,invert]», но работает только в случае, если у группы модель поведения «escort».
завершился диалог с именем [dialog_name]	Сработает, когда игрок закроет окно указанного диалога, прослушав или пропустив его.
завершилось сообщение с именем [message_name]	Сработает после проигрывания указанного сообщения (доиграл звуковой файл или прошло время, указанное на показ сообщения на экране, если звукового файла нет).
юнит с именем [unit_name] сел в технику с именем [unit_name]	Тут всё понятно из условия.
группа юнитов с именем [group_name] села в технику с именем [unit_name]	То же самое.
юнит с именем [unit_name] обездвижен, [select:normal,invert]	Сработает, если у техники уничтожен модуль двигателя или шасси. Не проверяется окончание топлива или наличие водителя, поэтому может сложиться ситуация, что техника не едет, но условие не сработало.
здание с именем [building_name] принадлежит команде [team_name], [select:normal,invert]	Здание принадлежит конкретной команде, если в здании находятся только отряды этой команды.
юнит с именем [unit_name] атакован, [select:normal,invert]	Юнит не определяет, кто его атаковал, он проверяет сам факт атаки.
группа юнитов с именем [group_name] атакована, [select:normal,invert]	То же самое для группы. Срабатывает при условии, что любой юнит из группы атакован.

### Триггерные действия (actions)

уничтожить юнит с именем [unit_name]	Юнит уничтожается, для игры он засчитывается как убитый. Для техники при этом срабатывает destroy effect, пехота просто исчезает.
уничтожить группу юнитов с именем [group_name]	То же самое, но для группы юнитов.
подождать [sec] секунд	<p>Ставит паузу на N секунд между действиями триггера. Необходимо различать эту паузу и таймаут в условиях старта триггера ([sec] seconds passed since trigger's timer activation). Если во время таймаута старта триггера триггер деактивировать, то триггер не будет обрабатываться. Но нельзя деактивировать триггер и прекратить его выполнение, если в нём есть данное действие ожидания: при деактивации все триггерные команды, стоящие после паузы, обработаются.</p> <p>Ещё один нюанс связан с тем, что такие паузы нельзя использовать в скриптовых сценах: во время скриптовых сцен не идёт внутриигровое время, после данного действия прекратится выполнение всех остальных команд (триггер встанет на бесконечную паузу), пока не закончится скриптовая сцена.</p>
отправить юнит с именем [unit_name] в зону с именем [zone_name]	<p>Юнит отправляется в случайную точку указанной зоны. Если юнит не может пройти в зону (все точки зоны непроходимы или к ней нет прохода), то выбирается ближайшая к зоне достижимая точка.</p> <p>С этим надо быть аккуратней: например, зона очень маленькая, и в момент отправки юнита там находился другой юнит, тогда отправленный юнит не достигнет нужной зоны из-за помехи в ней, а если у вас дальше стоит проверка наличия отправленного юнита в данной зоне, то она не отработает!</p>
отправить группу юнитов с именем [group_name] в зону с именем [zone_name]	То же самое для группы юнитов.
завершить миссию: [select:victory,failed] и последняя ли она: [select:false,true]	Команда завершает миссию победой или поражением. Если поставить признак того, что миссия последняя, в true, то по завершении миссии игра попытается проиграть финальный ролик, титры и выйдет в главное меню, проигнорировав наличие следующих миссий в кампании, даже если таковые прописаны на глобальной карте.

<p>центрировать камеру на юните с именем [unit_name] приближение [zoom] наклон [roll] вращение [yaw]</p>	<p>Центрирует камеру на юните. Угол наклона считается от вертикальной оси, вращение - от ориентации на «север» (верх мини-карты). Оптимальное значение для параметра приближения: от 350 до 470.</p>
<p>центрировать камеру на зоне с именем [zone_name] приближение [zoom] наклон [roll] вращение [yaw]</p>	<p>То же самое, только центрирование происходит на центр зоны.</p> <p>Учтите один момент: в начале миссии камера сама на войсках игрока не центрируется. Вам необходимо самостоятельно в первом же триггере задать центрирование камеры на место, где появляются юниты игрока.</p>
<p>[select:activate,deactivate] зону [zone_name]</p>	<p>Меняет состояние зоны. Актуально, если вы хотите включить/выключить маршрут движения для конвоев или активировать зону для ИИ mobile/defender (пока зона не активна, ИИ не проводит оценку врагов/своих сил в зоне).</p>
<p>заспаунить юнит с именем [unit_name], типом [select:tank,squad,car,helicopter], системным именем [sysname], в зону с именем [zone_name], за команду [team_name], поместить в пул юнитов [select:none,garrison,reserve], экипажем [crew_sysname] и уровнем [number]</p>	<p>Спаунит юнит указанного типа в указанную зону за указанную команду с указанным уровнем опыта (по умолчанию «Новичок»). Для техники можно задать экипаж отличный от стандартного. Системное имя экипажа можно взять из таблицы squads.xml, однако, надо, чтобы данный отряд, во-первых, помещался в технику с учетом количества мест, а во-вторых, мог водить данный тип техники (параметр driving_classes в таблице squads.xml). Пул юнитов – место куда будет отправлен юнит по завершении миссии. None – просто исчезнет, garrison – будет помещен в «Гарнизон игрока», reserve – будет доступен для покупки игроком из «Резерва»</p> <p>Внимание! Если спауните юнит с именем, которое уже используется, то он заспаунится с пустой строкой вместо имени и дефолтным поведением ИИ.</p>
<p>заспаунить юнит с именем [unit_name] и именем группы [group_name], типом [select:tank,squad,car,helicopter], системным именем [sysname], в зону с именем [zone_name] за команду [team_name], поместить в пул юнитов [select:none,garrison,reserve], экипажем [crew_sysname] и уровнем [number]</p>	<p>Спаунит юнита с собственным именем и именем группы. Очень удобно, когда мы хотим оперировать группой, но в некоторых случаях хотим отдельным юнитам отдавать специальные приказы (например, группе врагов отдать команду штурмовать какую-то точку, а потом отдельных юнитам из группы - захватить какое-то здание). Кроме того, это удобно тем, что если вы спауните юнит с именем, которое уже занято, то у него вместо личного имени будет пустая строка, но имя группы останется присвоенным, а значит можно будет управлять им в</p>



	составе группы.
заспаунить юнит с именем группы [group_name], типом [select:tank,squad,car,helicopter], системным именем [sysname], в зону с именем [zone_name] за команду [team_name], поместить в пул юнитов [select:none,garrison,reserve], экипажем [crew_sysname] и уровнем [number]	Всё, как и в предыдущих двух командах, только юниту не присваивается личного имени, только имя группы. Если на карте уже присутствует группа с таким именем, то юнит добавляется в неё.
изменить значение переменной [variable_name] [select:set,increase,decrease,random] [value]	<p>Меняет переменную из списка заданных переменных.</p> <p>Set – присвоить конкретное значение</p> <p>Increase/decrease – увеличить/уменьшить значение на указанное число</p> <p>Random –присвоить переменной случайное значение от 0 до указанного числа включительно. Рандом задаётся только для переменных типа int (т.е. целое число).</p>
[select:activate,deactivate] триггер [trigger_name]	<p>Активирует/деактивирует триггер. До момента активации в триггере не проверяются условия старта.</p> <p>Если деактивируемый триггер уже начал работать (условия старта сработали), то все действия отработают и лишь затем он деактивируется. Но, если триггер деактивирует сам себя, то все действия, написанные после команды деактивации, не будут обрабатываться (триггер выключится).</p>
сменить команду на [team_name] для группы юнитов с именем [group_name]	<p>Всё понятно из самой команды. Стоит учесть, что если у вас перестреливаются два отряда из враждебных команд и вы меняете одному из них команду на дружественную, то перестрелка будет продолжаться пока не произойдёт какое-то действие, «обновляющее» состояние отрядов, например, какой-то новый приказ.</p> <p>Учтите, принудительно сменить команду на abandoned не получится.</p>
сменить команду на [team_name] для юнита с именем [unit_name]	То же самое, как и для команды выше.
проиграть звук [sound_name]	Проигрывает в 2D указанный звук.
отобразить [console_message] на	Выводит указанное сообщение из таблицы



экране	console_messages.xml в левой части экрана.
переместить группу юнитов с именем [group_name] в здание с именем [building_name]	Мгновенно перемещает юнитов указанной группы (пехотные отряды) в указанное здание.
переместить юнита с именем [unit_name] в здание с именем [building_name]	То же самое, только для конкретного юнита.
вывести в лог событий сообщение с именем [console_message]	Выводит указанное сообщение из таблицы console_messages.xml в лог событий (в левой нижней части экрана).
переключить режим юнита с именем [unit_name] на [behavior]	Переключает режим поведения юнита (aggressive, normal, defense).  Аналогично поведению в игре: если хотите, чтобы юнит самостоятельно преследовал обнаруженных врагов, ставьте aggressive, если хотите устроить засаду, ставьте defense, в этом случае юнит начнет стрелять только перед самым обнаружением.
переключить режим группы юнитов с именем [group_name] на [behavior]	То же самое, но для группы.
изменить тип ИИ на [ai_type] для юнита с именем [unit_name]	Переключает ИИ для юнита на указанный.
изменить тип ИИ на [ai_type] для группы юнитов с именем [group_name]	Переключает ИИ для группы. Стоит отметить, что если вы хотите сформировать колонну или отправить юнита/группу в патруль, то сначала надо задать патрульные зоны для группы/юнита и лишь затем менять ИИ. Если вы поменяли ИИ на escort или patrol, а при этом список patrol zones пуст, то ИИ сбросится обратно на script.
переместить юнита с именем [unit_name] в технику с именем [unit_name]	Мгновенно перемещает пехотный отряд в технику в качестве десанта. Если отряд в технику не влезает, команда просто пропускается.
переместить группу юнитов с именем [group_name] в технику с именем [unit_name]	То же самое, что для отдельного юнита.
установить игру на паузу	Игра ставится на паузу. Учтите, в этот момент не работают различные таймеры
показать иконку [icon_name] над юнитом с именем [unit_name] и подсказкой [tooltip_name] и	Показывает выбранную иконку над юнитом. Иконка должна быть размещена в каталоге workshop\название «Сражения»

<p>поставить задачу с приоритетом [select:Priority,Additional,None] и описанием [tooltip_name]</p>	<p>(Battle)\basis\textures\ui\pictures\trigger_pic. Размер 160 на 160 пикселей, tga с альфа каналом. Кроме того, для иконки должно быть создано уменьшенное изображение, которое будет отображаться на мини-карте, с таким же названием, но с добавлением _mini в конце и быть размером 30 на 30 пикселей, tga с альфа каналом.</p> <p>Текст для tooltip_name задается в файле tasks.xml, где должны быть 4 строки:</p> <table border="1" data-bbox="756 519 1487 1326"> <tr> <td data-bbox="756 519 1487 730"> <p>&lt;name&gt; - ссылка на эту строку должна подставляться в поле [tooltip_name]. Является заголовком тултипа, обычно название того, что мы показываем игроку (например, «Генерал, командующий обороной»)</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="756 730 1487 981"> <p>&lt;name&gt;_desc – содержание тултипа, обычно описание того, что мы показываем. Будет выводиться автоматически в тултипе при наведении на иконку (например, «Генерал Хишам командует всеми силами в секторе, его гибель - удар по всей обороне!»)</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="756 981 1487 1115"> <p>&lt;name&gt;_add – дополнительная часть тултипа, обычно содержит пояснение типа задачи (например, «Основная задача»)</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="756 1115 1487 1326"> <p>&lt;name&gt;_task – ссылка на эту строку вставляется в Описание [tooltip_name], обычно содержит формулировку задачи, которую мы показываем игроку в левом верхнем углу экрана (например, «Не дать погибнуть»).</p> </td> </tr> </table> <p>В разделе Приоритет можно выбрать один из типов показа задачи, ассоциируемой с иконкой, которую мы ставим: Priority - задача будет выводиться зелёным цветом. Обычно такой приоритет имеют задачи, без выполнения которых миссию нельзя пройти.</p> <p>Additional – необязательная задача, выводится в списке задач желтым цветом.</p> <p>None – задача не будет выводиться в списке задач (на случай, если мы просто хотим что-то подсветить без постановки задачи).</p>	<p>&lt;name&gt; - ссылка на эту строку должна подставляться в поле [tooltip_name]. Является заголовком тултипа, обычно название того, что мы показываем игроку (например, «Генерал, командующий обороной»)</p>	<p>&lt;name&gt;_desc – содержание тултипа, обычно описание того, что мы показываем. Будет выводиться автоматически в тултипе при наведении на иконку (например, «Генерал Хишам командует всеми силами в секторе, его гибель - удар по всей обороне!»)</p>	<p>&lt;name&gt;_add – дополнительная часть тултипа, обычно содержит пояснение типа задачи (например, «Основная задача»)</p>	<p>&lt;name&gt;_task – ссылка на эту строку вставляется в Описание [tooltip_name], обычно содержит формулировку задачи, которую мы показываем игроку в левом верхнем углу экрана (например, «Не дать погибнуть»).</p>
<p>&lt;name&gt; - ссылка на эту строку должна подставляться в поле [tooltip_name]. Является заголовком тултипа, обычно название того, что мы показываем игроку (например, «Генерал, командующий обороной»)</p>					
<p>&lt;name&gt;_desc – содержание тултипа, обычно описание того, что мы показываем. Будет выводиться автоматически в тултипе при наведении на иконку (например, «Генерал Хишам командует всеми силами в секторе, его гибель - удар по всей обороне!»)</p>					
<p>&lt;name&gt;_add – дополнительная часть тултипа, обычно содержит пояснение типа задачи (например, «Основная задача»)</p>					
<p>&lt;name&gt;_task – ссылка на эту строку вставляется в Описание [tooltip_name], обычно содержит формулировку задачи, которую мы показываем игроку в левом верхнем углу экрана (например, «Не дать погибнуть»).</p>					
<p>показать иконку [icon_name] над зданием с именем [building_name] и подсказкой [tooltip_name] и поставить задачу с приоритетом [select:Priority,Additional,None] и описанием [tooltip_name]</p>	<p>То же самое, только иконка ставится над зданием.</p>				

показать иконку [icon_name] на зоной с именем [zone_name] и подсказкой [tooltip_name] и поставить задачу с приоритетом [select:Priority,Additional,None] и описанием [tooltip_name]	То же самое, только иконка ставится над центром указанной зоны.
скрыть иконку над юнитом с именем [unit_name]	Убирает иконку и связанную с ней задачу с юнита.
скрыть иконку над зданием с именем [building_name]	Убирает иконку и задачу со здания.
скрыть иконку над зоной с именем [zone_name]	Убирает иконку и задачу с зоны.
удалить юнита с именем [unit_name]	<p>Удаляет юнита с карты без гибели юнита. Но стоит учесть, что если какой-то триггер отслеживал гибель юнита, которого мы удалили, он сработает, так как отслеживается сам факт наличия юнита на карте, а не то каким образом он с карты исчез. Если мы не хотим срабатывания условия «гибели юнита», надо деактивировать отслеживающие триггеры до удаления юнитов.</p> <p>Для юнитов игрока, которых он набрал сам в виде подкреплений, удаление автоматически помещает их в «Резерв». Если юнит был заспаунен во время игры, то в зависимости от выставленных при спауне свойств («Резерв», «Гарнизон» или бесследное удаление).</p>
удалить группу юнитов с именем [group_name]	То же самое для группы.
высадить юнитов из техники с именем [unit_name]	Высаживает десант из техники.
высадить юнитов из техники с именем группы [group_name]	Высаживает десант из всей техники в группе.
отправить юнита с именем [unit_name] в технику с именем [unit_name]	Отправляет пешком юнита в технику в качестве десанта. Если отряд не помещается в технику, команда пропускается. Также команда не выполнится, если у техники нет экипажа или она принадлежит другой команде.
отправить группу юнитов с именем [group_name] в технику с именем [unit_name]	Отправляет группу в технику. При этом, если все отряды группы не влезают в технику, то сядут те, которые добежали до неё первыми.

<p>отправить юнита с именем [unit_name] в здание с именем [building_name]</p>	<p>Отправляет пешком отряд в здание. Если здание при этом занято противником, отряд автоматически будет его штурмовать. Если вы попытаетесь отправить в здание технику – команда пропустится.</p> <p>Если отряд находится в вертолете в качестве десанта, то при наличии у здания размеченной точки десантирования на крыше отряд будет спускаться в здание на троссе.</p> <p>Если отряд находится в технике в качестве десанта, то техника подъедет к указанному зданию для десантирования.</p>
<p>отправить группу юнитов с именем [group_name] в здание [building_name]</p>	<p>То же самое для группы.</p>
<p>юниту с именем [unit_name] назначить зоны патрулирования [zones]</p>	<p>Вручную через пробел указываются имена зон, по которым должен ездить юнит. При этом надо помнить: сначала юниту задаются зоны, а потом уже ему назначается ИИ Patrol или Escort.</p>
<p>группе юнитов с именем [group_name] назначить зоны патрулирования [zones]</p>	<p>То же самое для группы.</p>
<p>остановить юнит с именем [unit_name]</p>	<p>Останавливает юнита. Полезный триггер, если вы хотите сменить ИИ, тип поведения юниту или принадлежность команде. В этом случае сразу после действия по смене необходимо использовать эту команду, чтобы юнит обновил своё состояние.</p>
<p>остановить группу юнитов с именем [group_name]</p>	<p>То же самое для группы.</p>
<p>установить зонам [zones] флаг принадлежности [select:free,enemy,player]</p>	<p>Исключительно для использования в конвоях. Если вы хотите, чтобы конвой двигался только по зонам, принадлежащим его команде, то выставляете для зон тип Escort (тогда появится стрелка направления), а затем с помощью данной команды можете менять принадлежность. Например, ваш скриптовый конвой или конвой ваших союзников не поедет по Escort зонам, принадлежащим врагу, таким образом можно разыгрывать ситуации с «перерезанием» дороги врагом: ставите принадлежность зон игроку, конвой начинает двигаться, но если по пути конвоя окажется захваченная врагом зона, то он остановится и будет ждать «освобождения» зоны</p>

	юнитами собственной команды.
атаковать юнитом с именем [unit_name] вражеского юнита с именем [unit_name]	Всё ясно из названия. Надо добавить, что юнит будет атаковать всеми доступными ему видами оружия, не зависимо от того, подходят ли боеприпасы под указанную цель или нет. Работает только при указании целью вражеского юнита.
атаковать группой юнитов с именем [group_name] вражеского юнита с именем [unit_name]	То же самое для группы.
атаковать юнитом с именем [unit_name] зону с именем [zone_name]	То же самое, но в качестве цели указывается зона.
атаковать группой юнитов с именем [group_name] зону с именем [zone_name]	Атака зоны группой.
взорвать аммуницию [ammunition] в зоне с именем [zone_name]	В указанной зоне производит взрыв указанной амуниции из таблицы ammunition.xml с нанесением всех полагающихся повреждений.
установить технике с именем [unit_name] заполненность бака на [proc] процентов	Устанавливает количество топлива у техники в процентах от полного бака. Полезная команда, если мы хотим симитировать остановку какой-то техники от опустошения бака или показать расход топлива у прибывших скриптовых подкреплений.
установить группе юнитов с именем [group_name] заполненность бака на [proc] процентов	То же самое, но для группы.
установить технике с именем [unit_name] заполненность аммуниции на [proc] процентов	Команда позволяет задать технике процент патронов и снарядов от полного боекомплекта, вплоть до нуля.  Стоит учесть, что если в свойствах вражеского юнита стоит галочка passive recharge, то юнит автоматически постепенно будет восстанавливать боезапас. Для всех спаунящихся во время миссии вражеских юнитов данная галочка ставится автоматически. Отключить её можно только у заранее расставленных на карте войск.
установить группе юнитов с именем [group_name] заполненность аммуниции на [proc] процентов	То же самое для группы.
установить дымовую завесу [ammunition] в зоне с именем	То же самое что и с подрывом амуниции, только в указанной зоне ставится дымовая завеса со всеми ее

[zone_name]	свойствами.
показать диалог с именем [dialog_name]	Показывает диалог из dialogs.xml с автоматической постановкой игры на паузу до окончания диалога.
показать сообщение с именем [message_name] и отображать ли текст: [select:yes,no]	Показывает сообщение в верхней части экрана. При этом можно выбрать, чтобы для сообщения не показывался текст, тогда будет проигрываться только аудио-файл сообщения при его наличии.
начать скриптовую сцену	Выводит черные рамки на экране и отключает игровой интерфейс, если хотим сделать какую-то «киношную» вставку. Скриптовую сцену обязательно надо заканчивать иначе игроку не перейдёт управление. При этом надо помнить, что если игрок нажмёт Esc во время скриптовой сцены, то она (все действия, что идут в триггере после начала скриптовой сцены) показана не будет, но при этом действия выполнятся.
закончить скриптовую сцену	Возвращает интерфейс на место и убирает рамки.
вызвать подкрепление с системным именем [reinforcement_name] в зону [zone_name]	Дает игроку возможность вызвать заданное подкрепление. Системное имя и свойства вызываемого подкрепления берутся из таблицы reinforcements.xml.
высадить экипаж из техники с именем [unit_name]	Высаживает экипаж, техника при этом становится необитаемой (принадлежит команде abandoned).
высадить экипаж из техники с именем группы [group_name]	Высаживает экипаж из всей техники, входящей в группу.
отправить экипаж с именем [unit_name] в технику с именем [unit_name]	Отправляет пешком экипаж в технику. Работает только, если техника принадлежит команде abandoned и отряд может данный тип техники водить.
запомнить положение камеры	Запоминает положение камеры в момент выполнения команды. Полезная команда, если вы хотите игроку что-то показать на карте (акцентировать его внимание) или начать скриптовую сцену, а после вернуть камеру в то положение, где она была.
установить запомненное положение камеры	Возвращает камеру в последнее запомненное положение.
установить вертолёту с именем [unit_name] нон-стоп винты при посадке	Команда используется, если мы хотим зрелищно высадить десант: отдаём вертолёту данную команду, затем для десанта отдаём команду «отправить юнит в зону», вертолёт не будет останавливать лопасти при десантировании отряда (также можно

	использовать команду высадки юнитов из техники, тогда вертолёт приземлится на ближайшую к нему точку, где можно сесть).
воспроизвести музыкальную тему [theme_name]	<p>Воспроизводит набор музыкальных тем из themes.xml.</p> <p>Учтите: системные имена наборов музыки в файле themes.xml должны начинаться с префикса «mission_».</p> <p>Если вы хотите, чтобы музыка стартовала в вашей миссии автоматически, то в данном файле создайте набор mission_&lt;имя файла вашей карты&gt;, тогда перечисленная музыка начнет воспроизводиться сразу после загрузки карты.</p>
нанести авиаудар типа [select:rockets,bombs,missiles] по зоне [zone_name] в направлении зоны [zone_name]	Всё понятно из команды.
установить количество авиаударов типа [select:rockets,bombs,missiles] в [number]	Устанавливает количество и типы доступных для авианаводчиков ударов авиации. Таким образом можно, например, имитировать нахождение в секторе бомбардировщиков, которые со временем покидают сектор и улетают на базу.
установить юниту с именем [unit_name] группу [group_name]	Добавляет юнита в группу.
сменить имя группы юнитов с [group_name] на [group_name]	Переименовывает группу (всех юнитов группы добавляет в другую группу).
юниты команды [team_name] находящиеся в зоне [zone_name] объединить в группу [group_name]	<p>Очень полезная команда. Позволяет всех юнитов какой-то команды, находящихся в указанной зоне, объединить в группу, чтобы ими оперировать.</p> <p><b>ВНИМАНИЕ!</b> При указании зоны учитывайте, что игра работает не с физическими размерами круглых зон, а с параметром зоны detect radius, т.е. объединятся в группу все юниты, попадающие в радиус detect radius указанной зоны. Для того чтобы визуально видеть радиус (рисуеться красным цветом), выставите зоне тип special. Значение радиуса можно задать в свойствах зоны. При этом для прямоугольных зон учитываются и радиус detect radius, и геометрические размеры зоны одновременно. Если юнит не попадает в периметр или радиус прямоугольной зоны, то он будет проигнорирован данной командой.</p>

Затемнение экрана. Режим  
[select:fadeIn,fadeOut]. время  
[number] секунд

Для создания кинематографического эффекта вы можете в скриптовых сценах “гасить” и “зажигать” экран. В секундах можно указать «плавность» эффекта: 0 секунд – эффект применяется мгновенно.