

Главным нововведением этой версии является консоль для Героев Меча и Магии II. Её можно открыть после нажатия кнопки **Start** через главное меню программы: **Options -> Console**. Консоль для Героев Меча и Магии I также подверглась некоторым изменениям.

Консоль представляет собой простейший обработчик команд. Любая введённая команда выполняется после нажатия клавиши **Enter**.

## Список команд

- 
- |                    |   |
|--------------------|---|
| 1. <b>NOP</b>      | – нулевая команда, ничего не делает, любая ошибочная команда выполняется как <b>NOP</b> . |
| 2. <b>CLS</b>      | – очищает экран консоли.  |
| 3. <b>EXIT</b>     | – закрывает окно консоли.   |
| 4. <b>LAST</b>     | – повторяет последнюю введённую команду.  |
| 5. <b>AREA</b>     | – задаёт прямоугольную область поиска для команды <b>FIND</b> .                           |
| 6. <b>GETAREA</b>  | – показывает текущую область поиска.  |
| 7. <b>FIND</b>     | – команда поиска объектов.  |
| 8. <b>SILENT</b>   | – режим отображения краткой информации.   |
| 9. <b>ALL</b>      | – режим отображения полной информации.  |
| 10. <b>ALTFONT</b> | – меняет шрифт окна консоли на Courier New.   |
| 11. <b>FONT</b>    | – восстанавливает шрифт по умолчанию: Consolas.   |
| 12. <b>HINT</b>    | – просто выводит строку-подсказку: <b>GOLD WOOD MERCURY ORE SULFUR CRYSTAL GEMS</b> .     |
- 

### LAST

Данная команда будет полезна при генерации сейва, когда происходит поиск наилучшего расклада. Выполняет последнюю введённую команду, что очень удобно при множественных рестартах карты, когда объекты проверяются на наличие нужного содержимого.

### AREA[xa, ya, xb, yb]

Команда **AREA** требует четыре параметра: координаты левой верхней и правой нижней точки прямоугольной области, в которой будет осуществляться поиск объектов командой **FIND**.

Например, команда **AREA[0, 0, 71, 35]** задаёт областью поиска всю верхнюю половину карты размера 72 x 72. По умолчанию поиск ведётся по всей карте. Команда **AREA**, заданная без параметров, выполняется как **AREA[0, 0, MapSize.X - 1, MapSize.Y - 1]**, где **MapSize.X**, **MapSize.Y** – размеры карты по горизонтали и вертикали соответственно.

### FIND[ID, {TYPE}, {SUM, AVG, EXP, SUM2, AVG2, EXP2}]

(Необязательные аргументы заключены в фигурные скобки)

Команда **FIND** требует один, два или три параметра. Первый параметр – это идентификатор объекта. Каждая группа объектов на карте с одинаковыми функциями имеет свой уникальный идентификатор. Команда **FIND[ID]** покажет координаты всех объектов с заданным идентификатором **ID**, их содержимое, а также общее количество таких объектов в заданной области поиска.

Например, команда **FIND[24]** покажет координаты всех нейтральных отрядов, количество существ в каждом из них, лояльность (знак "+" рядом с количеством, если отряд можно присоединить), а также общее количество таких отрядов в заданной области поиска.

Для объектов, которые представляют интерес при разведке карты, введены символьные идентификаторы, которыми можно замещать числовые:

AIR_ALTAR	– Алтарь воздуха
ARENA	– Арена
ART	– Артефакт
BARROW_MOUND	– Земляные холмы
BRIDGE	– Мост троллей
CAMPFIRE	– Костёр
CHEST	– Ларец с сокровищами
DAEMON	– Пещера демона
DEAD_CITY	– Город мертвых
DERELICT	– Заброшенный корабль
DOCTOR	– Хижина ведьмы (Witch Doctor's Hut)
DRAGON_CITY	– Дракониий город
EARTH_ALTAR	– Алтарь земли
FIRE_ALTAR	– Алтарь огня
FLOTSAM	– Обломки
FORT	– Форт
GARDEN	– Волшебный сад
GAZEBO	– Беседка
GRAVE	– Кладбище
HERO	– Герой
JAIL	– Тюрьма
LAMP	– Древняя лампа
LEAN_TO	– Навес
MERCENARY	– Лагерь наемников
MILL	– Ветряная мельница
MON	– Монстр
PYRAMID	– Пирамида
RES	– Ресурс
RUINS	– Руины
SEA_CHEST	– Сундук
SHR	– Святилище (HoMM I), Святилище 1-го Круга (HoMM II)
SHR2	– Святилище 2-го Круга
SHR3	– Святилище 3-го Круга
SKELETON	– Скелет
STONES	– Стоячие камни
SURVIVOR	– Потерпевший кораблекрушение
TENT	– Шатер
TOWN	– Город / Замок
TREE	– Дерево знания
TREE_CITY	– Древо-город
WAGON	– Тележка
WAGON_CAMP	– Фургоны
WATER_ALTAR	– Алтарь воды
WHEEL	– Водяная мельница
WITCH	– Хижина ведьмы (Witch's Hut)
WRECK	– Кораблекрушение
XANADU	– Ксанаду

Например, числовой идентификатор в команде `FIND[24]` можно заменить символьным, который легко запомнить: `FIND[MON]`.

Тем не менее, можно использовать и числовые идентификаторы непосредственно для поиска интересующих объектов, у которых нет символьного идентификатора. Команда `FIND` в данной версии выполняет поиск только интерактивных объектов, т.е. объектов, с которыми можно взаимодействовать.

Однако, очень часто требуется сузить область поиска, например, чтобы найти всех нейтральных паладинов на карте. Тогда команда `FIND` задаётся с двумя параметрами: первый – `ID`, второй – `TYPE` (тип объекта).

Например, найдём все отряды нейтральных паладинов: `FIND[MON, PALADIN]`.

Тип монстров можно указывать как числовым значением, так и названием в единственном числе. Например, `CYCLOPS`, `BLACK_DRAGON`, `MEDUSA`. Таким образом, команды `FIND[MON, PALADIN]`, `FIND[MON, 5]`, `FIND[24, PALADIN]`, `FIND[24, 5]` являются эквивалентными (5 – номер Паладина в редакторе карт). Для артефактов тип указывается только числовым значением. Для ресурсов возможны следующие символьные имена: `WOOD` – дерево, `MERCURY` – ртуть, `ORE` – руда, `SULFUR` – сера, `CRYSTAL` – кристаллы, `GEMS` – самоцветы, `GOLD` – кучки золота. Так, команда `FIND[RES, GEMS]` найдёт все кучки самоцветов в заданной области поиска, а также общее количество таких кучек. Для остальных объектов второй параметр либо не нужен (автоматически заменяется на `ANY` – любой), либо задаётся числовым образом.

Третий параметр может принимать шесть значений (`SUM`, `AVG`, `EXP`, `SUM2`, `AVG2`, `EXP2`) и уточняет основную команду:

1. `SUM` – просуммировать все найденные значения.
2. `SUM2` – альтернативная сумма.
3. `AVG` – найти среднее арифметическое найденных значений.
4. `AVG2` – альтернативное среднее.
5. `EXP` – найти количество опыта, которое можно получить, взяв или посетив объекты.
6. `EXP2` – альтернативный опыт.

Например, команда `FIND[MON, PEASANT, SUM]` дополнительно покажет количество крестьян в заданной области поиска, а команда `FIND[MON, WATER_ELEMENTAL, EXP]` – количество опыта, которое можно получить за победу над всеми водными элементами в этой области.

---

## Ещё несколько примеров

Здесь второй параметр можно пропустить или явно указать вместо него `ANY`

---

<code>FIND[MON,,EXP]</code>	покажет, сколько опыта можно получить, если зачистить заданную область от всех нейтралов.
<code>FIND[CHEST,,SUM]</code>	количество золота, которое можно взять из сундуков.
<code>FIND[CHEST,,AVG]</code>	среднее количество золота в сундуках заданной области.
<code>FIND[CHEST,,EXP]</code>	количество опыта, которое можно взять из сундуков.

<code>FIND[ART,,SUM]</code>	<p>количество золота и ресурсов, требующееся для подбора всех артефактов (отрицательные значения, т.к. идёт расход ресурсов игрока). Т.к. при подборе артефактов могут потребоваться, кроме золота, и ресурсы, то результат выполнения команды будет выглядеть следующим образом:</p> <p><code>SUM = GOLD WOOD MERCURY ORE SULFUR CRYSTAL GEMS.</code></p> <p>В таком формате отображаются результаты суммирования и по другим объектам, таким как, например, Костёр, Тележка, Древо знания и т.п.</p>
<code>FIND[ART,,EXP]</code>	покажет, сколько опыта можно получить, если взять все артефакты (артефакты могут охраняться).
<code>FIND[GAZEBO,,EXP]</code>	количество опыта, которое можно получить из Беседок.

---

### Примеры

использования альтернативной суммы (`SUM2`) и альтернативного опыта (`EXP2`)

---

<code>FIND[DAEMON,,SUM]</code>	количество золота, которое можно получить, посетив все Пещеры демона в заданной области, если при этом соглашаться на лотерею с демоном.
<code>FIND[DAEMON,,SUM2]</code>	количество золота, которое можно получить, посетив все Пещеры демона в заданной области, если при этом соглашаться на битву со слугами демона (альтернативное суммирование).
<code>FIND[DAEMON,,EXP]</code>	количество опыта, которое можно получить, посетив все Пещеры демона в заданной области, если при этом соглашаться на лотерею с демоном.
<code>FIND[DAEMON,,EXP2]</code>	количество опыта, которое можно получить, посетив все Пещеры демона в заданной области, если при этом соглашаться на битву со слугами демона (альтернативный опыт).
<code>FIND[BRIDGE,,EXP]</code>	количество опыта, которое можно получить за победу над стражей всех Мостов троллей в заданной области.
<code>FIND[DEAD_CITY,,SUM]</code>	количество доступных для найма Личей в Городах мертвых заданной области.
<code>FIND[DEAD_CITY,,SUM2]</code>	количество золота, необходимое на покупку всех доступных Личей в Городах мертвых заданной области (снова расход, поэтому значение отрицательное).

*В общем, экспериментируйте!*

## Примечания

1. Вместо команд `FIND` и `LAST` можно набирать `F` и `L` соответственно: например, `F[TOWN]`.
2. Перед поиском героев командой `FIND[HERO]` нужно сделать текущего героя неактивным, выбрав какой-нибудь город в игре, т.к. иначе команда пропустит его (герой, если он выбран, не может взаимодействовать сам с собой, а поэтому не является интерактивным объектом).
3. Если `Diplomacy Oracle` активен, то опыт будет считаться с учётом посещения объектов выбранным героем. Например, если на карте две беседки, то результатом выполнения команды `FIND[GAZEBO,,EXP]` будет `EXP = 2000`, если ни один герой не выбран или выбранный герой ещё не посетил ни одну из беседок, `EXP = 1000`, если выбранный герой уже посетил одну из беседок, и `EXP = 0`, если герой посетил обе беседки.
4. Координаты любой клетки на карте можно увидеть в окне `Diplomacy Oracle`, если навести указатель мыши на объект и зажать клавишу "2" (дополнительно будут указаны параметры объекта: `Object{ID, TYPE, N}`). Клетки, которые могут быть посещены (интерактивные клетки) – например, вход в шахту – отмечаются символом "\*".
5. Для опрятного отображения текста в окне консоли рекомендую установить моноширинный шрифт Consolas: Пуск -> Панель управления -> Шрифты -> Файл -> Установить шрифт.
6. Консоль нечувствительна к лишним пробелам и автоматически исправляет ошибки ввода, если возможно.