

TA_AI_Edit

AI 编辑器主目录, 里面主要包含

MainUi.exe (主程序)

ta_config.properties (配置文件)

操作说明

选择好版本后请点击





默认代表全部难度等级都为这个生产计划

即使在简单中等困难里再设置其他计划也无作用

ARMTHUND

简单: 25
中等: 25
困难: 25



ARMDDL

默认: 10



任意点击框内会弹出详细设置界面

单位信息
单位名称: ARMPFIG

保存后会删除默认计划

FLAN Default (所有难度) 数量限制: 25 权重设置: 4.5

FLAN Easy 简单 数量限制: 25 权重设置: 4.5

FLAN Medium 中等 数量限制: 25 权重设置: 4.5

FLAN Hard 困难 数量限制: 25 权重设置: 4.5

重置 保存

ARMSTUMP 简单: 0 中等: 0 困难: 0

ARMSAM 简单: 0 中等: 0 困难: 0

ARMPPEEP 简单: 0 中等: 0 困难: 0

ARMTHUND 简单: 25 中等: 25 困难: 25

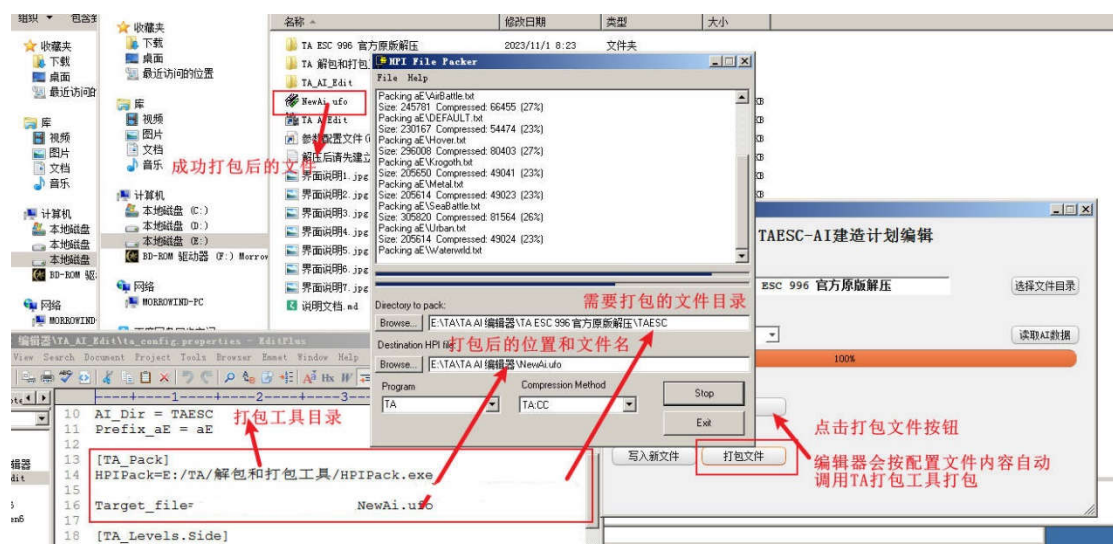
ARMDPL 默认: 10

重置, 即重新读取未保存的数据

保存, 将编辑器中数据更新

数据格式要求
数量限制 0 - 999 (人口数量在1500)
权重限制 0.01 - 9.99
权重设置不要设置太高, 在9以内基本可以

默认难度设置会在点击保存后在编辑器里删除



注意新做了 AI 自动安装工具，请看 AI 自动安装工具操作说明

关于原数据文件

因为 TA 只会读取一个原数据文件，而且会覆盖所有的 HPI，UFO，CCX 文件，所以不能通过 ufo 这类文件改变 AI 行为。

这边把原数据文件删除 AI 相关的数据后重新打包了一份，需要覆盖到游戏目录，请记得做好备份。

原数据文件（TAESC 是 TAESC.gp3，TAAC 是 acdata.acc，TA33B 是 ta33bn.33b）

**备注，关于目录结构改变和冲突 **

因为 ESC 目录结构改变

aE - Ai

downloadsE - downloads

gamedatE - gamedata

guiE - guis

unitpicE - unitpics

unitsE - units

weaponE - weapons

所以添加或者修改 ESC 文件不会影响到 TAAC 和 TA33B

但因为 TAAC 和 TA33B 的目录结构一致，所以会导致两个 MOD 冲突，解决方法是把两者分开，或者玩的时候重新覆盖对应份的 UFO 文件

TAAC 和 TA33B 的目录结构

ai

units

gamedata

ta_config.properties 配置文件说明

#[]方括号代表每个配置节点的开始

[Mod_dir]

#编辑器 MOD 存放目录

mod_dir=3-MOD 目录

[Mod_ini]

#各 MOD 版本下的配置文件名

mod_ini=ta_mod.ini

[TA_Pack]

#HPIPack 打包程序文件位置

HPIPack=2-TA 解包和打包工具\HPIPack.exe

ta_mod.ini 各 MOD 目录下的配置文件

#[]方括号代表每个配置节点的开始

```
[TA_MOD]
#现在编辑器的配置文件属于的 MOD 版本
modName=33BN

[Mod_Source]
#资源文件夹，默认是把 0-ModSource,0-TAUnitPic 的文件夹作为资源文件
#资源文件即是不包括 AI 文件的原 MOD 数据文件
SourceDir=0-ModSource
PicDir=0-TAUnitPic

[TA_Pics]
#单位图标目录，就是单位图标所在的文件夹
#程序会在 0-TAUnitPic 目录和 AI 方案文件夹两个目录中查找图片
#如果加入新单位，为了能打包图标，请把新单位图标文件夹放在 AI 方案文件夹中
pic_root=0-TAUnitPic
#taesc 里是 unitpicE 文件夹，33b 为 UnitPics 文件夹
Prefix_unitpicE=unitpicE
#是否对图片进行剪切，因为两个中文版的图标比英文版大很多，所以把主要部分剪切下来
isCrop=0
#剪切后的尺寸
corpSize=96,96
#剪切开始坐标
corpPositon=0,0

[TA_CanBuild_Read]
#建造文件存放位置，SIDEDATA.tdf 文件所在文件夹的上一个目录
#因此文件在 taesc 的 TAESC.gp3 中，故解压后将目录名为 TAESC
#目录格式为 \TAESC\gamedatE\SIDEDATA.tdf
Build_Dir = TAESC

#SIDEDATA.tdf 建造文件存放目录
#在 TAESC 下为 gamedatE 文件夹下，33b 为 gamedata 文件夹下
#目录格式为 \TAESC\gamedatE\SIDEDATA.tdf
#目录格式为 \TA33B\gamedata\SIDEDATA.tdf
Prefix_gamedatE = gamedatE

#AI 文本列表，
#SIDEDATA.tdf 文件存放了 AI 建造列表信息
#配置的时候注意 SIDEDATA.tdf 文件名的大小写
Default_File_Name = SIDEDATA.tdf

[TA_Unit_Read]
#AI 文件存放位置，ae 文件夹所在文件夹的上一个目录
#因此文件在 taesc 的 TAESC.gp3 中，故解压后将目录名为 TAESC
```

#目录格式为 \TAESC\ae

AI_Dir = TAESC

#AI 文件目录

#ai 文本文件目录为 TAESC 下的 ae 文件夹内，33b 为 ai 文件目录下

#目录格式为 \TAESC\ae

#目录格式为 \TA33B\ai

Prefix_aE = aE

[TA_Pack]

#打包程序参数

#打包后文件名字，此处为 TAESC AI.ufo

#打包后存储在各个 AI 方案文件夹下，即文件目录选择框里显示的地址

#经测试用这种 0.CCX 命名会被 TA.EXE 最优先读取

Target_file=0-TAESC AI.ccx

[TA_Levels.Side]

#势力-种族势力，支持增加其他种族

#ARM-AMR CORE-COR，参照 TA 游戏内部种族数据名填写

Side=ARM,COR

#每个势力需要添加相应的节点，格式为 [TA_Levels.游戏内部的势力名]

#ARM 科技

[TA_Levels.ARM]

#科技层级：游戏内工厂的名字，如司令是 ARMCOM，一级机器人工厂是 ARMLAB

Levels=T0,T1,T2,T3,T4

T0 = ARMCOM

T1 = ARMLAB, ARMVP, ARMAP, ARMSY, ARMHP, ARMFHP, ARMPLAT

T2 = ARMALAB, ARMAVP, ARMAAP, ARMASY, ARMAHP, ARMFHP, ARMASPEN,
ARMAPLAT

T3 = ARMELAB, ARMGANT, ARMFAB, ARMESY, ARMEHP, ARMFHP, ARMESPEN,
ARMEPLAT

T4 = ARMULAB, ARMSSY

#COR 科技

[TA_Levels.COR]

#科技层级：游戏内工厂的名字，如司令是 CORCOM，一级机器人工厂是 CORLAB

Levels=T0,T1,T2,T3,T4

T0 = CORCOM

T1 = CORLAB, CORVP, CORAP, CORSY, CORHP, CORFHP, CORPLAT

T2 = CORALAB, CORAVP, CORAAP, CORASY, CORAHP, CORFAHP, CORASPEN,
CORAPLAT

```
T3 = CORGANT, COREVP, CORFAB, CORESY, COREHP, CORFEHP, CORESPEN,  
COREPLAT  
T4 = CORULAB, CORSSY
```

ai 文件格式说明 (摘自论坛 taexe.com)

AI 教程 (翻译自 tauniverse 的教程)

AI 档案是一些简单的文本文件,用记事本就可以打开.

AI 档案存储在 ta 文件夹的 ai 目录下面,名字是类似 acid.txt,default.txt 之类的名字.

电脑怎么知道该使用哪一个 ai 档案涅?

#地图的 ota 文件中会说明这个地图上应该使用哪一个 ai...

例如:

```
aiprofile=default;
```

就是说用默认(陆战)的 ai 档案.有些地图是 ufo,hpi,ccx 格式的,但仍然包含 ota 文件,不过是被压缩了而已...

ai 档案按地图分类,大概有 Acid, AirBattle, Default, Hover, Krogoth, Metal, Missions, SeaBattle, Urban, and Waterwrld 等许多种...不过你也可以定义特定地图的 ai 档案,给他们取特别的名字,比如 bai.txt...

#如何更改 ai?

打开 AI 文件,你会发现是一些如下的格式:

```
Weight CORAPE 2  
Weight ARMFIDO 2  
Weight CORCAN 2  
Limit constr 3  
Limit plant 3
```

其中,Limit 和 Weight 后面是游戏中单位的名称缩写.那么,Limit 和 Weight 是什么作用涅?

Limit 概念相对简单,就是告诉电脑还可以造几个它所指定的单位,中文就是限制的意思.取值范围 0 - 99 .

电脑在单位完成后才计算是否超出了 Limit 所制定的数目。电脑一旦开始修建,就不会取消。电脑会在单位完成后来检查数目是否超出了限制。

假如你限制了电脑只能造一个兵工厂,事实上电脑可能拥有 2 个兵工厂,因为电脑是在第一个兵工厂未完成时就开始修建第 2 个的。

Weight 决定了电脑有多大可能性来造它指定的单位,中文可以翻译成权重的意思。取值范围 0.05 - 255。

这个和 Limit 共同作用,来确定一个工程单位或者工厂生产指定单位的可能性。但是,没有人知道电脑的 AI 是怎么具体工作的...

此外,还有一些通用的语法,比如

```
limit plant 10
```

plant 就是一个通用的工厂代名词。

还有 plan easy, plan medium, plan hard,这些用来给 ai 分级别,以供人挑选。

电脑从头到尾读取 AI 档案,常常会试图造开头所写下的单位。

我还发现将 weight 参数写在 ai 档案前比较好。

还有如果有重复定义单位的 limit 和 weight,电脑会以第一个定义为准。

如果一个单位的 weight=0,但是 Limit 不是 0,电脑还是会很偶然造这个单位的。

#电脑 ai 建造模式

以上,可以看出电脑 ai 的建造是很随机的。但实际上仍然有规律可循。。

何时,何地,建造什么东西是由地图,已经建造的单位,当前资源状况决定的。

还有就是当程序底层的 ai 自动保护机制被触发,电脑会按照保护机制的规定来建造,而不管 limit 和 weight 是多少。。

不管怎么样,下面是电脑 ai 基本的建设模式:

司令老大:

1. 建造至少一个采矿机(如果不行,就造一个能量转换器)
2. 随机建造金属和能量生产单位
3. 如果资源良好,就开始制造工厂,否则继续制造资源单位
4. 当至少 1 个工程单位完成,老大就会到出生地附近
5. 如果有工程单位,老大就在出生地附近巡逻
6. 如果没有工程单位,或者工厂很少了,老大就重复 3 步骤。。

初级工程单位:

1. 如果资源不太充足,随机制造金属和能量生产单位
2. 如果资源良好,就开始制造工厂,否则继续制造资源单位
3. 持续一段时间后,就开始到处巡逻
4. 如果很多工厂被捣毁,那么继续步骤 2

高级工程单位：

1. 试图造高级的采矿机和转换器
2. 接下来就试图造 bb，而不是核电
3. 接下来就比较随机，如果资源不足就造高级资源，充足 就造高级兵种
4. 持续一段时间后，就开始到处巡逻
5. 如果很多工厂被捣毁，那么继续步骤 1

其他内容请看原贴和论坛相关讨论