

编辑器操作相关

问 1

什么是 AI 编辑器，什么是 AI 安装器

答

AI 编辑器是专门给游戏横扫千军编辑 AI 行为的工具。

AI 安装器是为编辑器完成的 AI 文件快速安装到游戏目录的工具。

问 .2

我在弹出科技窗口编辑好了后，需要在科技树页面再操作吗，还是可以直接关闭？

答 .



在你点击单位图标的时候可以打开单位编辑页面，那里有保存按钮，点保存即可存入数据。

关闭科技页面窗口不会使保存的数据消失。

但请注意这只是临时保存，数据会在关闭主页面后丢失。

永久保存，请点击主页面上的写入到文件。

永久保存，点击写入文件覆盖后才算存档成功。

覆盖成功后下次打开这个 AI 方案，会重新从文件里读取上次保存的内容。

问 3

Ai 编辑器里的兵种参数设置了后是所有工厂都一样的吗

答

是的，因为 TA 不同的工厂能够建造相同的兵种，比如 海上气垫工厂和陆地气垫工厂的建造菜单是完全一致的，工程飞机和工程车都能建造 1 级太阳能一样，**对所有单位这个权重和数量是全局的。他并没有按照每种工厂或者工程各自造多少来区分，而是简单的计算建造的总数。**

问 4

原子版自定义 AI 不会出 大蜘蛛 和 海陆车 以及 蝎子王等问题

答

1.

这几个 都是 **运输单位**，fbi 文件里有 `canload=1`

测试的结果是 **电脑默认是不造运输单位的**

至于 电脑为啥不造运输单位，以及怎么让电脑造运输单位，我也没头绪

2.

原版 AI 会出大蜘蛛 是因为 在他的 AI 文本中，没有加入 这两行

```
limit core 0
```

```
limit arm 0
```

有这两行其实就是控制没在 Ai 文本中的单位一律不建造

若没有这两行，电脑会开始造不在文本里的单位即 两种蜘蛛 aiFatShrew 和 aicormkl

电脑造的其实不是玩家的蜘蛛 (FatShrew 和 cormkl)

是另外一种不能装载 (`canload=0`) 的蜘蛛 (aiFatShrew 和 aicormkl)

3.

原子版 t4 core 有大 k， arm 有 奥克恩，强度应该可以，所以在不改数据的情况下，个人感觉不需要蜘蛛也可以吧

地图相关

问.1

这么多 AI 文件，我怎么知道哪个地图用哪个 ai 文件

答.

TA 的地图很多，不过有规律

一般地图默认使用 DEFALUT.TXT

两栖地图主要使用 HOVER 开头的

海战地图一般是 SEA 开头的

金属地图一般是 METAL 或者 Krogoth

空战地图一般是 AIR 开头

战役任务用的 AI 是 MISSIONS.TXT

如果真的不确定，请用 TA 地图编辑器打开地图，参数配置里可以查看到这个地图的配置

问.2

关于 AI 文件，我可不可以改好一个 DEFAULT.txt 后，直接拿去覆盖其他所有的 ai 文件，这样是否就一次全改完了？

答.

每种地图对应不同的地形设置，对应兵种的建造应该是不一样的。

海战地图不适合陆战的模式，空战地图也不适合陆战

建议是想玩哪个地图类型的时候 单独改这个地图类型的文件，每次只修改一个文件，分多次对 AI 文件做修改，最终完成整个 AI 方案。

下面是地图类型的简单说明

一般地图默认使用 DEFALUT.TXT

两栖地图主要使用 HOVER 开头的

海战地图一般是 SEA 开头的

金属地图一般是 METAL 或者 Krogoth

空战地图一般是 AIR 开头

城市地图一般是 urban 类型，这种地图一般是矿点稀少，但是可回收的资源很多，在这个图上 1 级矿点不应该设置过多的数量和权重，而应该加大太阳能和转换器的优先级。太阳能对转换器数量比例为 3 或者 5 的倍数

如果真的不确定，请用地图编辑器打开地图，参数配置里可以查看到这个地图的配置

摘自 舰船长贴精选：地图解析

横扫千军 - Total Annihilation

新兵训练营

Acid 世界是 TACC 中新出现的 6 个新世界之一，特点是存在具有腐蚀金属能力的强酸水体分布，有时这种特殊水体的分布面积还相当广阔。

部分单位碰到强酸水会被腐蚀并慢慢毁坏，而有些单位则连被建造出来的可能性都没有，比如那些固定的水面或水下单位、或者是吃水太深的大型水面舰船、潜艇和高级船厂，都是无法被建造出来的。另外，由于强酸水太厉害，所以只有建造速度最快的指挥官才有能力造出初级船厂，而其他工程单位都无能力建造初级船厂。凡是能被建造出来的少数几类舰船包括初级工程船在内，还必须由其他工程单位——如不受强酸环境影响的工程飞机和工程气垫船——不停地修补才能在强酸水面正常活动。

AI 方案相关

问.1

关于 AI 设置里我发现了两个不同的金属矿点或者玩家不能造的单位，这有什么不同吗？应该怎么设置？

答.

恭喜，你发现的矿点建筑估计就是这个 MOD 版本自带的 AI 独有资源建筑。

你可以控制这个建筑的数量和权重来大大的改变 AI 资源加成。

具体这个建筑自带多少资源你需要在游戏里查看，因为不同 MOD 和 AI 方案会设置的不一樣

这里简单列举一下已知的信息

TAAC1.5 原版

不带任何 AI 独有建筑，
AI 强度很低

TAAC1.5 编辑器自带方案 1

ARMCHEAT 陆上 AI 独有建筑，对应陆地地图
ARMUWCHEAT 海底 AI 独有建筑，对应海底世界和海战地图
CORCHEAT 陆上 AI 独有建筑，对应陆地地图
CORUWCHEAT 海底 AI 独有建筑，对应海底世界和海战地图
加成为 20 金属，160 能量

方案 1 按难度等级设置数量为 1, 2, 3
适合新人从简单到困难梯级挑战

TAAC1.5 编辑器自带方案 2

除了和方案 1 基本一致，增加了一个工厂

ARM ArmAIHKLab
CORE CORAIKargant

这个工厂的建造效率相当于 5 个普通三级工厂

当 AI 在中后期生产了此工厂后，能帮助 AI 集中建造高级单位。

当然这个版本 AI 常常还是会陷入金属不足，能量不足的情况，这会大大的限制他的生产能力，尽你所能的打击 AI 的矿点和核电吧

适合想追求挑战性，但不过分的玩家。

TA33B 原版

ARMCHE 陆上 AI 独有建筑，对应陆地地图
ARMCHEU 海底 AI 独有建筑，对应海底世界和海战地图
CORCHE 陆上 AI 独有建筑，对应陆地地图
CORCHEU 海底 AI 独有建筑，对应海底世界和海战地图
资源加成.....你可以认为是海量
纯纯正正的原子版，体验经典版本 AI 带来的震撼

TA33B 编辑器自带方案 1

ARMCHE 陆上 AI 独有建筑，对应陆地地图
ARMCHEU 海底 AI 独有建筑，对应海底世界和海战地图
CORCHE 陆上 AI 独有建筑，对应陆地地图
CORCHEU 海底 AI 独有建筑，对应海底世界和海战地图
资源加成.....你可以认为是海量

修改了出兵方案的原子版，尝试一下新鲜的感觉

TAESC 996 原版

不带任何 AI 独有建筑
因为 ESC 自带难度等级，
简单 AI 无资源加成
中等 AI 矿点 2 倍资源，能量采集器 2 倍
困难 AI 矿点 4 倍资源，能量采集器 4 倍
AI 强度一般适合刚入门的玩家

TAESC 996 原版 编辑器自带方案 1

ARMCHEAT 陆上 AI 独有建筑，对应陆地地图
ARMUWCHEAT 海底 AI 独有建筑，对应海底世界和海战地图
CORCHEAT 陆上 AI 独有建筑，对应陆地地图
CORUWCHEAT 海底 AI 独有建筑，对应海底世界和海战地图
资源加成.....你可以认为 AI 是无限资源
这个方案 AI 不会造资源建筑，简单粗暴...

TAESC 996 原版 编辑器自带方案 2

ARMCHEAT 陆上 AI 独有建筑，对应陆地地图
ARMUWCHEAT 海底 AI 独有建筑，对应海底世界和海战地图
CORCHEAT 陆上 AI 独有建筑，对应陆地地图
CORUWCHEAT 海底 AI 独有建筑，对应海底世界和海战地图
-简单，AI 经济 +20 金属 +2000 能量
-中等 (ESC 难度等级调整后)，AI 经济 +40 金属 +4000 能量
-困难 (ESC 难度等级调整后)，AI 经济 +80 金属 +8000 能量
-因为 AI 经常入不敷出，所以打击经济将在后期严重影响 AI 生产
难度-按玩家水平而感受不同

附带一提

一般即时战略游戏的高难度等级基本都是提高 AI 的资源效率或者加速建造速度。比如

非常知名的魔兽争霸 3 发狂电脑有双倍的经济，资源采集也是平常的两倍。对于魔兽争霸 3 的经济体系来说，拥有双倍金钱没有人口惩罚的 AI 不得不让人羡慕。

相对于 TA 的经济体系，中后期几十的金属加成我个人认为是不会过分的，因为 AI 对于玩家存在天生的极大的劣势。一个熟练玩家在普通地图一般能达到 200-400 的金属产量，在金属地图更是可以达到 1000+金属，面对如此凶残的玩家，编辑器自带的有限资源 AI 方案也是让 AI 能跟上玩家的经济水平。当然那个拥有海量和天量的资源的方案是提供给疯狂玩家的哈。

编辑器设计相关

问.1

编辑器目录格式是怎么组织的

答.

本编辑器的目录格式如下

```
3-MOD 目录
├──TA 33BN
│   ├──1-TA 33BN 官方原版解压修正
│   └──
├──TA ESC 996
│   ├──1-TA ESC 996 官方原版解压
│   ├──2-TA ESC 996 AI 增强版本 1 by 逍遥游
│   └──2-TA ESC 996 AI 增强版本 2 by 逍遥游
└──TAAC 1.5
    ├──1-TAAC 1.5 官方原版解压修正
    ├──2-TAAC 1.5 AI 方案 1 by 逍遥游
    └──2-TAAC 1.5 AI 方案 2 by 逍遥游
```

#所有版本 MOD 存放在这
#MOD 版本 33b
#33b 下的 AI 版本文件夹

#MOD 版本 ESC 996
#996 官方的 AI 版本文件夹
#自定义的 AI 版本 1 文件夹
#自定义的 AI 版本 2 文件夹

#MOD 版本 TAAC1.5
TAAC 官方的 AI 版本文件夹
#自定义的 AI 版本 1 文件夹
#自定义的 AI 版本 2 文件夹

问 2

需要配置文件吗，在哪里找配置文件

答

每个 MOD 需要不同的配置文件

配置文件可以在 **3-mod 目录下的各 mod 文件夹**内找到。

如 TA 33BN 的配置文件在 \TA AI 编辑器\3-MOD 目录\TA 33BN 目录下
配置文件具体格式请查看编辑器说明文档

名称	日期	类型
0-ModSource	2023/11/3 23:13	文件夹
0-TAUnitPic	2023/11/5 8:01	文件夹
1-TA 33BN 官方原版解压修正	2023/11/3 22:28	文件夹
2-TA 33BN 自定义AI 1 by 逍遥游	2023/11/6 3:31	文件夹
ta_mod.ini	2023/11/3 23:15	INI 文件

问.3

我想自己做一份 AI 方案，怎么新建一个方案

答. 进入 mod 目录，如 TAAC1.5 文件夹，复制一份放到和其他方案的平级目录

```
TAAC 1.5
├── 1-TAAC 1.5 官方原版解压修正
├── 2-TAAC 1.5 AI 方案 1 by 逍遥游
└── 2-TAAC 1.5 AI 方案 2 by 逍遥游
```

选择 文件夹复制，并重新命名，即为一新的 AI 方案

如复制 **1-TAAC 1.5 官方原版解压修正** 将 **复制后的文件夹重命名** 为 **我的自定义方案 1**

我的自定义方案 1 便是新的 AI 方案，你可以在上面进行修改

新的文件目录应该是

```
TAAC 1.5
├── 1-TAAC 1.5 官方原版解压修正
├── 2-TAAC 1.5 AI 方案 1 by 逍遥游
├── 2-TAAC 1.5 AI 方案 2 by 逍遥游
└── 我的自定义方案 1
```

你也可以复制我的 AI 方案，然后在我的基础上进行修改

问.4

我想把另外的 MOD 加入到编辑器，怎么建立一个新 MOD

答.

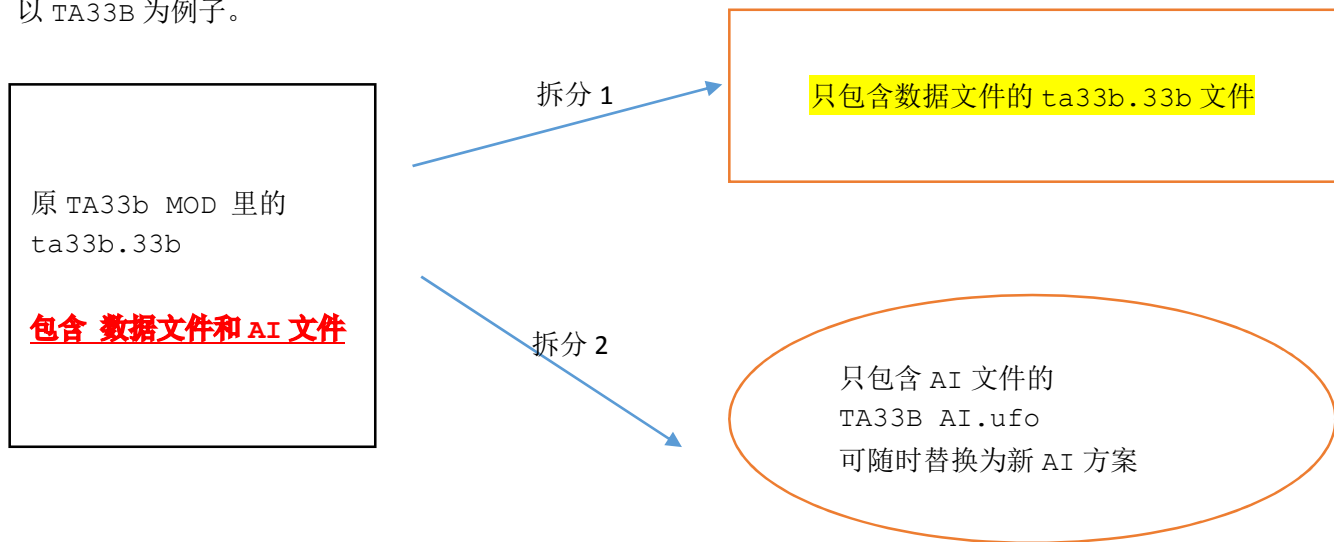
第一步，你需要了解这个编辑器的运行方式，可以看一下操作说明.

这里摘录一部分，

这个 AI 的安装方式主要思想是，将 MOD 里的数据文件和 AI

文件分离，来实现方便的随时换 AI 方案的操作。

以 TA33B 为例子。



第二步，你需要在 3-MOD 目录下新建一个文件夹，用 MOD 版本号命名这个文件夹，

第三步，你需要解包 mod 的资源文件，并分离出下面的资源

ai AI 文本存放目录
gamedata 文件夹下的 SIDEDATA.tdf
unitpics 单位图标文件夹

在分离后把不含 AI 数据的剩余文件全部打包成资源文件

下面给出了 TA33B 的文件结构

```
├─TA 33BN
│  ├─0-ModSource #存放分离 AI 数据的资源文件
│  ├─0-TAUnitPic #图片放这
│  │  └─UnitPics #和原来的目录名一致
│  └─1-TA 33BN 官方原版解压修正
│     └─33bn #注意这一层目录结构
│        └─ai #AI 文本文件
│           └─gamedata #SIDEDATA.tdf
```

请注意 SIDEDATA.tdf 是 AI 建造文件

因为很多 MOD 的这个文件是不完整或包含错误的，这可能需要花费几个小时的时间来进行修改

这边再给出 ESC 的目录结构 作为参考


```

|—TA ESC 996
| |—0-ModSource
| | |—0-TAUnitPic #因为 ESC 把图片文件分散在多个 UFO 中
| | | |—T2ESC #对应 T2ESC.UFO
| | | | |—unitpicE
| | | |—T3ESC #对应 T3ESC.UFO
| | | | |—unitpicE
| | | |—T4ESC1 #对应 T4ESC.UFO
| | | | |—unitpicE
| | | |—TXESC #对应 TXESC.UFO
| | | | |—unitpicE
| |—1-TA ESC 996 官方原版解压
| | |—TAESC
| | | |—aE
| | | |—gamedatE
| |—2-TA ESC 996 AI 增强版本 1 by 逍遥游
| | |—TAESC
| | | |—aE
| | | |—gamedatE
| | | |—scripts #如果你会为游戏添加单位
| | | |—unitpicE #可以自己增加单位，并在这放入单位数据
| | | |—unitsE #这可能需要你会一点游戏 MOD 知识
| |—2-TA ESC 996 AI 增强版本 2 by 逍遥游
| | |—TAESC
| | | |—aE
| | | |—gamedatE
| | | |—scripts
| | | |—unitpicE
| | | |—unitsE

```

第四步，你需要按操作手册来给编辑器和安装器添加对应 MOD 的配置，具体可以参考参数说明章节。

SIDEDATA.tdf 结构内容简单说明，其他可以在横扫天下会论坛找到详细资料

SIDEDATA.tdf 指定了 AI 的单位的建造列表。

AI 编辑器主要根据文本内数据来构建界面和数据。

如果数据不正确或者遗漏，游戏内电脑不能建造出应有的单位，AI 编辑器也不能正确显示界面。

你需要按照游戏内玩家能造的菜单修正 SIDEDATA.tdf 文件。

下面是 SIDEDATA.tdf 中 **ARM 司令** 的数据结构

```

[ARMCOM] #方括号内为 ARM 司令在游戏里的代号
{ #canbuild 等号右边为能建造的单位名称
  canbuild1=ARMSOLAR; #ARMSOLAR 为太阳能
}

```

```
canbuild2=ARMMEX;      #金属采矿器
canbuild3=ARMLLT;     #小激光塔
canbuild4=ARMRL;      #导弹塔
canbuild5=ARMESTOR;   #能量罐
canbuild6=ARMMSTOR;   #金属罐
canbuild7=ARMTIDE;    #潮汐
canbuild8=ARMMAKR;    #转换器
canbuild9=ARMVP;      #车厂
canbuild10=ARMUWES;
canbuild11=ARMAP;
canbuild12=ARMUWMS;

canbuild13=ARMSY;
canbuild14=ARMSONAR;
canbuild15=ARMTIDE;
canbuild16=ARMRAD;
canbuild17=ARMUWMEX;
canbuild18=ARMFMKR;

canbuild19=ARMTL;
canbuild20=ARMCOMLVUP;
canbuild21=ARMWIN;
canbuild22=ARMSOLAR;
}
```