

类(Class) FoliageInteractionManager

父类: Actor

描述: 植被交互管理器(Foliage Interaction Manager)

属性(Properties)

- Max Foliage Interaction Sounds
 - 类型: IntProperty
-

类(Class) FoliageInteractionSettings

父类: AssetUserData

描述: 植被交互设置(Foliage Interaction Settings)

属性(Properties)

- Foliage Config
 - 类型: Ted Foliage Interaction Config Object Reference
-

类(Class) LightingBPBase

父类: Actor

描述: 光照蓝图基类(Lighting BPBase)

函数(Functions)

函数 Update Scene Components

描述: 更新场景组件(Update Scene Components)

输入(Inputs)

- Light Preset
 - 类型: Lighting Preset Object Reference
- Dir Light
 - 类型: Directional Light Component Object Reference
- Sky Light
 - 类型: Sky Light Component Object Reference
- Height Fog

- 类型: Exponential Height Fog Component Object Reference

函数 Update Light Preset

描述: 更新光照预设(Update Light Preset)

输入(Inputs)

- Light Preset
 - 类型: Lighting Preset Object Reference
- Dir Light
 - 类型: Directional Light Component Object Reference
- Sky Light
 - 类型: Sky Light Component Object Reference
- Height Fog
 - 类型: Exponential Height Fog Component Object Reference

函数 Check If Selected

描述: 检查是否被选中(Check if Selected)

返回值(Return value)

- 类型: BoolProperty
-

类(Class) LightingPreset

父类: DataAsset

描述: 光照预设(Lighting Preset)

属性(Properties)

- Directional Light Parameters
 - 类型: Directional Light Parameters Structure
 - Sky Light Parameters
 - 类型: Sky Light Parameters Structure
 - Height Fog Parameters
 - 类型: Exponential Height Fog Parameters Structure
-

类(Class) MinimapTextureCreator

父类: Actor

描述: 小地图纹理生成器(Minimap Texture Creator)

属性(Properties)

- Texture Size
 - 类型: IntProperty
 - 描述: 生成的小地图纹理的尺寸(宽度和高度均为此值)。
- Classes to Hide
 - 类型: Array of Actor Class Reference
 - 描述: 不会在小地图上显示的 Actor 类列表。该设置同样适用于其子类。
- Classes to Show
 - 类型: Array of Actor Class Reference
 - 描述: 始终会在小地图上显示的 Actor 类列表,即使这些类也在 ClassesToHide 列表中。该设置同样适用于其子类。
- Render Target
 - 类型: Texture Render Target 2D Object Reference
 - 描述: 用于渲染小地图的 RenderTarget(渲染目标)。
- Capture Comp
 - 类型: Minimap Capture Component Object Reference

函数

函数 Update Texture

描述: 更新渲染目标,并尝试从中更新已创建的贴图(Texture)。

返回值

- 类型: Texture 2D Object Reference

函数 Update Render Target

描述: 更新用于预览的渲染目标(Render Target)。

函数 Generate Texture

描述: 更新渲染目标并从中生成贴图(Texture)。

返回值

- 类型: Texture 2D Object Reference

类(Class) TedAttributeSet

父类: TedAttributeSetBase

描述: Ted 属性集(Attribute Set)

属性

- Health
 - 类型: Ted Gameplay Attribute Data Structure
- Health Max
 - 类型: Ted Gameplay Attribute Data Structure
- Ammo Recharge Time Multiplier
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 弹药补充所需时间的乘数。仅在武器可自动补充弹药时生效。
- Ammo Capacity Multiplier
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 最大弹药量的乘数。
- Gun Resistance
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 对枪械伤害的抗性(Resistance)。
- Fire Resistance
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 对火焰伤害的抗性。
- Cannon Resistance
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 对加农炮伤害的抗性。
- Rocket Resistance
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 对火箭伤害的抗性。
- Sniper Resistance
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 对狙击伤害的抗性。
- Explosive Resistance
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 对爆炸伤害的抗性。
- Add Resistance
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 在特定伤害抗性之外额外叠加的抗性,计算公式如下: $\text{FinalDamage} = \text{Damage} * (1.f - \text{DamageResistance}) * (1.f - \text{AddResistance})$
- Debuff Duration Mod
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 所有减益效果(Debuff)持续时间的乘数。
- Debuff Buildup Speed Mod
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure

- 描述: 减益(debuff)累积速度的乘数。
- Heal Efficiency Mod
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 所有治疗效果的乘数。
- Repair Efficiency Mod
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 修理速度的乘数。
- Stealth Reveal Radius
 - 类型: Ted Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 隐身(Stealth)侦测半径。
- Fo WReveal Radius
 - 类型: Ted Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 战争迷雾(Fog of War)揭示半径。
- Fo WVision Radius
 - 类型: Ted Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 战争迷雾(Fog of War)视野半径。
- Fo WRadius Attributes Multiplier
 - 类型: Ted Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: FoWRevealRadius 与 FoWVisionRadius 的乘数。
- Fo WDisable Height Check
 - 类型: Ted Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 若设置此项,该单位将能看到所有高度层级。
- Build Radius
 - 类型: Ted Gameplay Attribute Data Structure
- 描述: 建造半径。
- Damage
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 基础伤害。
- Attack Speed
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: 攻击之间的基础延迟。
- Attack Speed Mod
 - 类型: Gameplay Attribute Data Structure
 - 描述: AttackSpeed 的乘数。请注意,AttackSpeed 实际指定的是攻击之间的延迟,因此如果想提高攻击速度,需要将此值设置为小于 1 的数字。
- Attack Range
 - 类型: Ted Gameplay Attribute Data Structure

- 描述: 攻击范围。
 - **Attack Grace Range**
 - 类型: **Ted Gameplay Attribute Data Structure**
 - **Movement Speed Mod**
 - 类型: **Ted Gameplay Attribute Data Structure**
 - 描述: 移动速度乘数。
 - **Movement Speed**
 - 类型: **Gameplay Attribute Data Structure**
 - 描述: 基础移动速度。
 - **Production Time Multiplier**
 - 类型: **Ted Gameplay Attribute Data Structure**
 - 描述: 若此单位为工厂,则为生产时间的乘数。
 - **Production Cost Multiplier**
 - 类型: **Ted Gameplay Attribute Data Structure**
 - 描述: 若此单位为工厂,则为所有生产成本的乘数。
 - **Resource Production Multiplier**
 - 类型: **Ted Gameplay Attribute Data Structure**
 - 描述: 如果这是一个生产资源的建筑,则为所有资源生产速率的乘数。
 - **Power**
 - 类型: **Gameplay Attribute Data Structure**
 - 描述: 基础能量值。
-

类 TedPawn

父类: Pawn

描述: 所有单位(Unit)、建筑(Structure)和可摧毁物(Destructible)的基类。

属性

- **Definition Id**
 - 类型: **Gameplay Tag Structure**
 - 描述: 该 Pawn 的定义标签(Definition Tag)。参见 Config/Tags/DefinitionTags.ini。
- **On Death Blueprint Event**
 - 类型: **MulticastInlineDelegateProperty**
 - 描述: 当该 Pawn 死亡时触发。
- **On Command Executed Event Blueprint**
 - 类型: **MulticastInlineDelegateProperty**

- 描述: 当该 Pawn 开始执行某个指令时触发。
- On Command Finished Event Blueprint
 - 类型: MulticastInlineDelegateProperty
 - 描述: 当该 Pawn 完成执行某个指令时触发。
- On Visibility Has Changed
 - 类型: MulticastSparseDelegateProperty
 - 描述: 当该 Pawn 变为不可见(进入战争迷雾或隐身状态)或重新变为可见时触发。
- On Teleported Event Blueprint
 - 类型: MulticastInlineDelegateProperty
 - 描述: 当该 Pawn 被传送时触发。

函数

函数 Was Recently Rendered on Screen

Pure, Const

描述: 如果该 Pawn 最近(Tolerance 秒内)在本地玩家(Local Player)的屏幕上显示过,则返回 true。仅限客户端(Client-side)或单人模式(Single Player)。

输入

- Tolerance
 - 类型: FloatProperty

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Upgrade Pawn

描述: 为该 Pawn 启用给定的升级(Upgrade)。仅限服务器端(Server-side)或单人模式。

输入

- In Upgrade Flags
 - 类型: EnumProperty

函数 Ted Has Any Active Effect

Pure, Const

描述: 如果设置了 bRequireAll,则当该 Pawn 拥有提供容器中的【所有】GameplayEffect 时返回 true。如果未设置 bRequireAll,则当该 Pawn 拥有提供容器中的【任意一个】GameplayEffect 时返回 true。

输入

- In Container
 - 类型: Gameplay Tag Container Structure
- Require All
 - 类型: BoolProperty

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Stop Recharging Weapons

描述: 停止所有当前正在重新装填(Reloading)的武器的装填过程。仅限服务器端或单人模式。

输入(Inputs)

- Skip Auto Recharge
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 如果设置,将不会停止自动装填的武器的重新装填。

函数(Function) Start Recharging Weapons

描述: 开始重新装填所有可装填的武器。仅限服务器端或单人模式。

输入(Inputs)

- Auto Recharge Only
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 如果设置,将只重新装填自动装填的武器。

函数(Function) Set Health Max

描述: 将该 Pawn 的最大生命值设置为给定值。仅限服务器端或单人模式。

输入(Inputs)

- Value to Set
 - 类型: FloatProperty
- Maintain Health Ratio
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 如果为 true,将随最大生命值一起缩放当前生命值,以保持百分比不变。

函数(Function) Set Health

描述: 将该 Pawn 的生命值设置为给定值。仅限服务器端或单人模式。

输入(Inputs)

- Value to Set
 - 类型: FloatProperty

函数(Function) Modify Health

描述: 为该 Pawn 的生命值增加一个数值。仅限服务器端或单人模式。

输入(Inputs)

- Value to Add
 - 类型: FloatProperty

函数(Function) WasEverVisibleLocally

纯函数(Pure)、常量(Const)

描述: 如果该 Pawn 曾经对本地玩家可见,则返回 true。仅限客户端或单人模式。

返回值(Return value)

- 类型: BoolProperty

函数(Function) Set Default Visibility

描述: 设置该 Pawn 在不处于战争迷雾(Fog of War)中时是否应该可见。仅限服务器端或单人模式。

输入(Inputs)

- Visible
 - 类型: BoolProperty
- Clear Overrides
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 如果设置,将重置为该 Pawn 设置的所有可见性覆盖(Override)。

函数(Function) Set Can Be Damaged

描述: 允许或禁止该 Pawn 受到伤害。仅限服务器端或单人模式。

输入(Inputs)

- In Can be Damaged
 - 类型: BoolProperty

函数(Function) Get Team Attitude Towards

纯函数(Pure)、常量(Const)

描述: 返回该 Pawn 对另一个实现了 IGenericTeamAgentInterface 的 Pawn 或 Actor 的态度(即友好、中立或敌对)。

输入(Inputs)

- Other
 - 类型: Actor Object Reference

返回值(Return value)

- 类型: ByteProperty

函数(Function) GetLocalVisibilityChannel

纯函数(Pure)、常量(Const)

描述: 返回该 Pawn 本地(即可见)所属的战争迷雾(Fog of War)频道(即所属队伍)。

返回值

- 类型: ByteProperty

函数 Is Upgrade Research Running

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 如果该 Pawn 当前正在研究升级(Upgrade)且研究未处于暂停状态,则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Upgraded

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 如果该 Pawn 拥有任何升级(Upgrade),则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Researching Upgrade

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 如果该 Pawn 当前正在研究升级(Upgrade),则返回 true。即使研究处于暂停状态,也会返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Recharging Weapons

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 如果该 Pawn 当前正在重新装填任意武器,则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Owned by Local Player

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 如果该 Pawn 归本地玩家所有,则返回 true。仅适用于客户端或单人模式。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is in Entity Domain

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 如果该 Pawn 属于给定的领域(Domain)(地面 Ground、空中 Air),则返回 true。请使用 PlayerData.EntityDomain.* 标签。

输入

- In Entity Domain
 - 类型: Gameplay Tag Structure

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is in Container

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 如果该 Pawn 当前处于容器(Container)中(驻守点 garrison 或运输载具 carrier),则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Fog Of War Visible for Local Player

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 如果该 Pawn 对本地玩家可见(即已从战争迷雾 Fog Of War 中显现),则返回 true。仅适用于客户端或单人模式。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Fog Of War Visible For

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 如果该 Pawn 对指定玩家可见,则返回 true。

输入

- Ted PC
 - 类型: Ted Player Controller Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Fog Of War Visible

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 如果该 Pawn 对指定的战争迷雾(Fog Of War)频道(即队伍)可见,则返回 true。

输入

- Channel Id
 - 类型: ByteProperty

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Damaged

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 如果该 Pawn 未处于满血状态,则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Alive

纯函数(Pure)、常量(Const)

描述: 如果该 Pawn 存活,返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Upgrade

纯函数(Pure)、常量(Const)

描述: 如果该 Pawn 拥有指定的升级项,返回 true。

输入

- Upgrade Type
 - 类型: EnumProperty

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Player Data Tag

纯函数(Pure)、常量(Const)

描述: 如果拥有该 Pawn 的玩家(AI 或人类玩家)的 TedPlayerData 含有指定的 GameplayTag, 返回 true。

输入

- In Tag
 - 类型: Gameplay Tag Structure

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Focus

纯函数(Pure)、常量(Const)

描述: 如果该 Pawn 当前正在瞄准/锁定某个目标, 返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Any Weapon

纯函数(Pure)、常量(Const)

描述: 如果该 Pawn 有任意可用武器, 返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Veterancy Progress to Next Level

纯函数(Pure)、常量(Const)

描述: 以分数形式(当前经验 / 所需经验)返回该 Pawn 距离下一个熟练度(Veterancy)等级的进度。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Veterancy Level

纯函数(Pure)、常量(Const)

描述: 返回该 Pawn 当前的熟练度(Veterancy)等级。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Targeting Domains

纯函数(Pure)、常量(Const)

描述: 返回该 Pawn 可以瞄准的所有域(例如 PlayerData.EntityDomain.Ground)。

返回值

- 类型:Gameplay Tag Container Structure

函数 Get Stealth Reveal Range

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回该 Pawn 能够发现潜行(Stealth)单位的半径范围。

返回值

- 类型:FloatProperty

函数 Get Remaining Life Time

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 如果该 Pawn 是临时性的(例如 Drone Strike Turrets),返回其消失前剩余的时间;如果是永久性的,则返回 0。

返回值

- 类型:FloatProperty

函数 Get Provided Effects Tags

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回该 Pawn 提供的所有范围效果(AoE)的 GameplayTag。

返回值

- 类型:Gameplay Tag Container Structure

函数 Get Power Base

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回该 Pawn 在不考虑属性修正(attribute mods)情况下提供的电力(power)数值;如果该 Pawn 消耗电力,则该值为负数。

返回值

- 类型:FloatProperty

函数 Get Power

Pure, Const

描述: 返回该 Pawn 提供的能量值。如果它消耗能量,则该值为负数。

返回值

- 类型:FloatProperty

函数 Get Pawn Type

Pure, Const

描述: 返回该 Pawn 的类型(即建筑、步兵、载具或空中单位)。

返回值

- 类型:EnumProperty

函数 Get Pawn Faction from Definition

Pure, Const

描述: 返回该 Pawn 实际所属的阵营,即其正常归属的阵营,而非其所属玩家的阵营。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Pawn Container Owner

Pure, Const

描述: 返回该 Pawn 当前所在的容器 Pawn,若不在任何容器内则返回 NULL。

返回值

- 类型: Ted Pawn Object Reference

函数 Get Owning Team

Pure, Const

描述: 返回拥有该 Pawn 的玩家(AI 或人类)所属的队伍,若没有有效的所有者则返回 None。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Owning Player State

Pure, Const

描述: 返回拥有该 Pawn 的玩家(AI 或人类)的 TedPlayerState,若没有有效的所有者则返回 NULL。

输入

- Return Original Owner
 - 类型: BoolProperty

返回值

- 类型: Ted Player State Object Reference

函数 Get Owning Player ID

Pure, Const

描述: 返回拥有该 Pawn 的玩家(AI 或人类)的 PlayerID,若没有有效的所有者则返回 None。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Owning Player Data

Pure, Const

描述: 返回拥有该 Pawn 的玩家(AI 或人类)的 TedPlayerData,若没有有效的所有者则返回 NULL。

返回值

- 类型: Ted Player Data Object Reference

函数 Get Owning Player Controller

Pure, Const

描述: 返回拥有该 Pawn 的玩家(AI 或人类)的 TedPlayerController,若没有有效的所有者则返回 NULL。

返回值

- 类型: Ted Player Controller Object Reference

函数 Get Owning Faction

Pure, Const

描述: 返回拥有该 Pawn 的玩家(AI 或人类)所属的阵营(Faction),若没有有效的所有者则返回 Civilian。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Life Time

Pure, Const

说明: 返回此 Pawn(Pawn)在临时存在时(例如无人机打击炮塔)的最大存活时间,如果是永久存在则返回 0。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Last Damage Object

Pure, Const

说明: 返回上次对该 Pawn 造成伤害所使用的伤害类型(DamageType),如果从未受到过伤害则返回 NULL。

返回值

- 类型: Ted Damage Type Object Reference

函数 Get Last Damage Info

Pure, Const

说明: 返回该 Pawn 上一次受到伤害的相关信息。

返回值

- 类型: Ted Pawn Damage Info Structure

函数 Get Health Pct

Pure, Const

说明: 返回该 Pawn 的生命值百分比(GetHealth/GetHealthMax)。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Health Max

Pure, Const

说明: 返回该 Pawn 的最大生命值。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Health

Pure, Const

说明: 返回该 Pawn 当前的生命值。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Gained Experience

Pure, Const

说明: 返回该 Pawn 当前获得的经验值。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Fo WVision Radius

Pure, Const

说明: 返回该 Pawn 临时清除自身周围战争迷雾(Fog of War)的半径。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Fo WReveal Radius

Pure, Const

说明: 返回该 Pawn 永久清除自身周围战争迷雾(Fog of War)的半径。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Focus Actor

Pure, Const

说明: 返回该 Pawn 当前正在瞄准/锁定的 Actor(如果有)。

返回值

- 类型: Actor Object Reference

函数 Get Focal Point

Pure, Const

说明: 返回该 Pawn 当前瞄准的目标位置;若未瞄准任何目标则返回 (0, 0, 0)。

返回值

- 类型: Vector

函数 Get Entity Domain

Pure, Const

说明: 返回该 Pawn 的领域标签(Domain Tag)(例如 PlayerData.EntityDomain.Ground)。

返回值

- 类型: Gameplay Tag Structure

函数 Get Definition Id

Pure, Const

描述: 返回该 Pawn 的定义标签(Definition Tag)。参见 Config/Tags/DefinitionTags.ini。

返回值

- 类型: Gameplay Tag Structure

函数 Get Pawn Container Component

Pure, Const

描述: 返回该 Pawn 的 ContainerComponent(容器组件),如果该 Pawn 拥有该组件(即为驻军点或运输载具)。

返回值

- 类型: Ted Pawn Container Component Object Reference

函数 Can Fire

Pure, Const

描述: 如果该 Pawn 当前可以开火,则返回 true。仅限服务器端或单人游戏。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Add Experience

描述: 为该 Pawn 的经验值增加一个数值。InGainedExperience 可以为负数。仅限服务器端或单人游戏。

输入

- In Gained Experience
 - 类型: FloatProperty

类(Class) TedFoliageInteractionConfig

父类: DataAsset

描述: Ted 植被交互配置(Foliage Interaction Config)

属性

- Foliage Config
 - 类型: Foliage Config Structure

类(Class) TedGameModeBase

父类: GameMode

描述: Ted 游戏模式基类(Game Mode Base)

属性

- On Player Entered Game Blueprint Event
 - 类型: MulticastInlineDelegateProperty
 - 描述: 玩家进入游戏并获得有效 Player ID 后触发。
-

类(Class) TedGameState

父类: GameState

描述: Ted 游戏状态(Game State)

属性

- On All Players Started
 - 类型: MulticastInlineDelegateProperty
 - 描述: 当所有玩家都已加入游戏(或遭遇战/Skirmish 游戏开始时)触发此事件。
-

类(Class) TedGridAreaVolume

父类: GridAreaVolume

描述: Ted 网格区域体积(Grid Area Volume)

属性

- Ecs Actor
 - 类型: Ecs Actor Component Object Reference
 - 描述: 请勿修改。
-

类(Class) TedLevelScriptActor

父类: LevelScriptActor

描述: Ted 关卡脚本 Actor(Level Script Actor)

属性

- Trigger on Pawn Spawned Delegate
 - 类型: BoolProperty

- 描述: 若启用,将触发 OnPawnSpawned 事件。

函数

函数 `Set Save Actor Hidden in Game`

描述: 设置保存的 Actor 在游戏中隐藏(`Set Save Actor Hidden in Game`)

输入

- `Actor`
 - 类型: `Actor Object Reference`
- `In Hidden`
 - 类型: `BoolProperty`

函数 `Set Save Actor Component Active`

描述: 设置保存的 Actor 组件为启用状态(`Set Save Actor Component Active`)

输入

- `Component`
 - 类型: `Actor Component Object Reference`
- `Active`
 - 类型: `BoolProperty`
- `Reset`
 - 类型: `BoolProperty`

函数 `Enable Pawn Spawn Tracking`

描述: 启用 OnPawnSpawned 事件。

函数 `Disable Pawn Spawn Tracking`

描述: 禁用 OnPawnSpawned 事件。

类 `TedMapInfo`

父类: `PrimaryDataAsset`

描述: 地图元数据。

属性

- `Display Name`
 - 类型: `TextProperty`
 - 描述: 在游戏中显示的地图名称。
- `Location`
 - 类型: `TextProperty`

- 描述: 该地图所处的地点。
- **Description**
 - 类型: **TextProperty**
 - 描述: 地图描述
- **Author**
 - 类型: **TextProperty**
 - 描述: 作者名称(用于自定义地图)
- **Minimap**
 - 类型: **Texture 2D Object Reference**
 - 描述: 该地图使用的小地图贴图。
- **Players**
 - 类型: **Ted Player Slot Structure**
 - 描述: 玩家位设置。可被 Skirmish/MP(多人)设置部分覆盖。
- **Custom Attitudes**
 - 类型: **Array of Ted Editable Custom Attitude Structure**
 - 描述: 覆盖队伍之间的态度设置(例如敌对或友好)。
- **Custom Player Color Presets**
 - 类型: **RTSCustom Player Color Presets Structure**
 - 描述: 自定义玩家颜色。
- **Starting Armies**
 - 类型: **Ted Starting Armies Structure**
 - 描述: 定义该地图上玩家所有可能的初始军队变体。
- **Related World Path**
 - 类型: **Soft Object Path Structure**
 - 描述: 该 MapInfo 对应的 World(世界)。
- **Cached World Bounds**
 - 类型: **Box Structure**
 - 描述: 使用该 Map Info 的 World 的边界范围。保存 World 资产时会自动缓存。
- **Definition Collection**
 - 类型: **Smart Data Collection Object Reference**
 - 描述: 该地图的定义集合(即单位、建筑等列表)。
- **Map Sound Tracks**
 - 类型: **Array of Ted Jukebox Track Asset Object Reference**
 - 描述: 该地图使用的背景音乐曲目。要使其播放,必须调用 `JukeboxEnableMissionTracks`。如果想使用自定义的非 Jukebox 音乐,请留空。
- **Victory Track**
 - 类型: **Ted Jukebox Track Asset Object Reference**

- **描述:** 通关地图时播放的音乐曲目。
- Lose Track
 - **Type:** Ted Jukebox Track Asset Object Reference
 - **Description:** 地图战败时播放的音乐曲目。
- Supports MP
 - **Type:** BoolProperty
 - **Description:** 此地图是否支持多人游戏(Multiplayer)。
- Supports SP
 - **Type:** BoolProperty
 - **Description:** 此地图是否支持离线小规模战斗(Skirmish)。
- Sandbox Only
 - **Type:** BoolProperty
 - **Description:** 若设置,则强制此地图的游戏模式始终为 Sandbox(沙盒)。Sandbox 游戏模式没有胜利或失败条件,因此必须使用 WinGame/Defeat 节点来结束游戏。
- Mod Id
 - **Type:** StrProperty
 - **Description:** 此地图来源的 mod id(例如 Steam Workshop 物品 id)。仅在从 Steam Workshop 等平台下载的自定义地图中设置。
- Is Custom Map
 - **Type:** BoolProperty
 - **Description:** 是否为自定义地图。在 PostLoad 中设置。
- Is Workshop Map
 - **Type:** BoolProperty
 - **Description:** 是否为来自 Steam Workshop 的自定义地图。由游戏中的 ModSubsystem 设置。

函数

函数 Requires Sandbox

Pure, Const

Description: Requires Sandbox

返回值

- **Type:** BoolProperty

函数 Get Current Map Info

Description: 返回当前已加载地图的 MapInfo(如果有)。

返回值

- **Type:** Ted Map Info Object Reference

函数 Is Finale

Pure, Const

Description: Is Finale

返回值

- **Type:** BoolProperty

函数 Is Custom Map

Pure, Const

Description: 若此地图来自 mod,则返回 true。

返回值

- **Type:** BoolProperty

函数 Has Singleplayer Support

Pure, Const

Description: Has Singleplayer Support

返回值

- **Type:** BoolProperty

函数 Has Multiplayer Support

Pure, Const

Description: Has Multiplayer Support

返回值

- **Type:** BoolProperty

函数 Get Players Num

Pure, Const

Description: 获取可用玩家总位数。

返回值

- **Type:** IntProperty

函数 Get Mod Id

Pure, Const

Description: 返回 mod ID。

返回值

- **Type:** StrProperty

函数 Get Minimap

Pure, Const

Description: Get Minimap

返回值

- **Type:** Texture 2D Object Reference

函数 Get Map Screen Setup

Pure, Const

Description: Get Map Screen Setup

返回值

- 类型: Ted Command Compound Map Screen Setup Object Reference

函数 Get Map Requisition Points

Pure, Const

描述: 获取地图征募点(Map Requisition Points)

输入

- Difficulty
 - 类型: EnumProperty

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Location

Pure, Const

描述: 获取位置(Location)

返回值

- 类型: TextProperty

函数 Get Human Players Num

Pure, Const

描述: 获取真人玩家(Human Player)槽位数量

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Human Player Slots

Const

描述: 获取所有真人玩家(Human Player)槽位

输入

- Out Slots
 - 类型: Array of Ted Player Slot Structure

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Display Name

Pure, Const

描述: 获取显示名称(Display Name)

返回值

- 类型: TextProperty

函数 Get Description

Pure, Const

描述: 获取描述(Description)

返回值

- 类型: TextProperty

函数 Get Definition Collection

Pure, Const

描述: 加载并获取该地图使用的 Pawn 定义集合(Pawn Definition Collection)

返回值

- 类型: Smart Data Collection Object Reference

函数 Get Campaign Slot Thumbnail

描述: 获取战役槽位缩略图(Campaign Slot Thumbnail)

返回值

- 类型: Texture 2D Object Reference

函数 Get Cached World Bounds

Pure, Const

描述: 获取缓存的世界边界(Cached World Bounds)

返回值

- 类型: Box Structure

函数 Get Briefing

Pure, Const

描述: 获取任务简报(Briefing)

返回值

- 类型: Ted Briefing Object Reference

函数 Get Bot Players Num

Pure, Const

描述: 获取 Bot 玩家槽位数量

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Author

Pure, Const

描述: 获取作者(Author)

返回值

- 类型: TextProperty

函数 Get Amount Of Secondary Objectives

Pure, Const

描述: 获取次要目标(Secondary Objectives)数量

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Amount Of Main Objectives

Pure, Const

描述: 获取主要目标(Main Objectives)数量

返回值

- 类型: IntProperty
-

类(Class) TedJukeboxTrackAsset

父类: PrimaryDataAsset

描述: 定义可在点唱机(Jukebox)中播放或用作地图背景音乐(BGM)的音乐曲目。

属性

- Track Title
 - 类型: TextProperty
 - 描述: 在 Jukebox 中显示的曲目标题。
 - Track Author
 - 类型: TextProperty
 - 描述: 在 Jukebox 中显示的曲目作者。
 - Sound Track Object
 - 类型: Sound Base Object Reference
 - 描述: 音乐曲目资源(Asset)。
-

类 TedModAPI

父类: BlueprintFunctionLibrary

描述: Ted Mod API

函数

函数 Win Game for Team

描述: 使该队伍(Team)获胜(即击败其他所有队伍)。成功时返回 true。若该玩家已被击败、游戏已结束,或在客户端(Client)执行,则可能失败。

输入

- In Team ID

- 类型: EnumProperty

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Win Game for Player

描述: 使该玩家所在的队伍获胜(即击败其他所有队伍)。成功时返回 **true**。若该玩家已被击败、游戏已结束,或在客户端执行,则可能失败。

输入

- In PS
 - 类型: Ted Player State Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Spawn Unit

描述: 生成一个单位(Unit)并将其分配给指定玩家。若在客户端执行,将失败并返回 **NULL**。

输入

- Definition Id
 - 类型: Gameplay Tag Structure
 - 描述: 该单位的定义标签(Definition Tag)。参见 Config/Tags/DefinitionTags.ini。
- Owner
 - 类型: Ted Player State Object Reference
 - 描述: 应作为该单位所有者的玩家。
- Spawn Transform
 - 类型: Transform
 - 描述: 生成该单位的位置。

返回值

- 类型: Ted Unit Base Object Reference

函数 Spawn Structure

描述: 生成一个建筑(Structure)并将其分配给指定玩家。若没有有效空间放置该建筑,或在客户端执行,将失败并返回 **NULL**。

输入

- Definition Id
 - 类型: Gameplay Tag Structure 该建筑的定义标签。参见 Con-
 - 描述: fig/Tags/DefinitionTags.ini。
- Owner
 - 类型: Ted Player State Object Reference
 - 描述: 应作为该建筑所有者的玩家。
- Spawn Location

- 类型: Vector
- 描述: 生成该建筑的位置。

返回值

- 类型: Ted Structure Base Object Reference

Function Send Team Chat Message

Description: 仅向指定队伍(Team)的聊天窗口发送一条系统消息。如果在客户端执行,只有当你所在的队伍与之匹配时才会添加本地消息。

Inputs

- In Msg
 - **Type:** StrProperty
 - **Description:** 要发送的消息。
- In Team
 - **Type:** EnumProperty
 - **Description:** 要发送消息的目标队伍。

Function Send Private Chat Message

Description: 向指定玩家发送一条系统消息。如果在客户端执行,只有当你是该玩家时才会添加本地消息。

Inputs

- In Msg
 - **Type:** StrProperty
 - **Description:** 要发送的消息。
- In Player
 - **Type:** EnumProperty
 - **Description:** 要接收消息的玩家。

Function Send Chat Message

Description: 向聊天窗口发送一条系统消息。如果在客户端执行,只会添加本地消息。

Inputs

- In Msg
 - **Type:** StrProperty
 - **Description:** 要发送的消息。

Function Jukebox Set Paused

Description: 暂停或恢复当前 Jukebox(点唱机)播放的曲目。仅限客户端或单人(SP)模式。

Inputs

- Pause
 - **Type:** BoolProperty

Function Jukebox Fade Out

Description: 淡出当前正在播放的 Jukebox 曲目(如果存在)。仅限客户端或单人(SP)模式。

Inputs

- Fade Time
 - **Type:** FloatProperty

Function Jukebox Enable Mission Tracks

Description: 设置 Jukebox 使用任务音乐曲目(TedMapInfo 中的 MapSoundTracks)。用户仍可手动启用其他模式。仅限客户端或单人(SP)模式。

Inputs

- Enable
 - **Type:** BoolProperty

Function Is Valid Player

Pure

Description: 如果指定的 Player ID 对应一个有效玩家(机器人或真人)则返回 true。

Inputs

- In Player ID
 - **Type:** EnumProperty

Return value

- **Type:** BoolProperty

Function Is Valid Ground Location for Unit

Pure

Description: 如果 Location(位置)对应导航网格(Navmesh)上给定单位(Unit)可以站立的点,则返回 true。如果 Extent2D 为 0,则使用该单位的半径作为 Recast 查询的范围。

Inputs

- Unit
 - **Type:** Ted Unit Base Object Reference
- Location
 - **Type:** Vector 2D Structure
- Extent 2D
 - **Type:** FloatProperty

Return value

- **Type:** BoolProperty

Function Is Valid Ground Location

Pure

Description: 如果给定的二维坐标对应导航网格(Navmesh)上的一个有效点,则返回 true。

输入

- Location

- 类型: Vector 2D Structure
- 描述: 要投射到地面的二维坐标。
- Filter Class
 - 类型: Navigation Query Filter Class Reference
 - 描述: 可选的导航查询过滤器(Navigation Query Filter)。
- Extent 2D
 - 类型: FloatProperty
 - 描述: Recast 查询范围(extents)。
- Override Target Nav
 - 类型: Recast Nav Mesh Object Reference
 - 描述: 若不使用默认值,指定要使用的导航网格(Navmesh)。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Issue Command by Type

描述: 向一个 Pawn 发出指令。仅限服务器端或单机(SP)模式。

输入

- Command Pawn
 - 类型: Ted Pawn Object Reference
 - 描述: 要发出指令的目标 Pawn。
- Command Type
 - 类型: Gameplay Tag Structure
 - 描述: 该指令类型对应的 GameplayTag。
- Target Actor
 - 类型: Actor Object Reference
 - 描述: 要瞄准的目标 Actor;若不需要目标 Actor,则为 NULL。
- Target Location
 - 类型: Vector
 - 描述: 要瞄准的目标位置;若不需要目标向量,则为零。
- Exec Mode
 - 类型: EnumProperty
 - 描述: 指令执行模式。

返回值

- 类型: BoolProperty
- 描述: 若指令开始执行或已被放入队列,则为 true,否则为 false。

函数 Issue Batch Command by Type

描述: 向多个 Pawn 发出指令。仅限服务器端或单机(SP)模式。

输入

- **Command Pawns**
 - 类型: **Array of Actor Object Reference**
 - 描述: 要发出指令的目标 Pawn 集合。
- **Command Type**
 - 类型: **Gameplay Tag Structure**
 - 描述: 该指令类型对应的 **GameplayTag**。
- **Target Actor**
 - 类型: **Actor Object Reference**
 - 描述: 要瞄准的目标 Actor; 若不需要目标 Actor, 则为 **NULL**。
- **Target Location**
 - 类型: **Vector**
 - 描述: 要瞄准的目标位置; 若不需要目标向量, 则为零。
- **Exec Mode**
 - 类型: **EnumProperty**
 - 描述: 指令执行模式。

返回值

- 类型: **BoolProperty**
- 描述: 若至少有一个 Pawn 开始执行指令或被放入队列, 则为 **true**, 否则为 **false**。

函数 **Is Skirmish**

纯函数(**Pure**)

描述: 若当前处于单人小规模对战(skirmish)游戏中, 则返回 **true**。

返回值

- 类型: **BoolProperty**

函数 **Is Multiplayer**

纯函数(**Pure**)

描述: 若当前处于多人游戏中, 则返回 **true**。

返回值

- 类型: **BoolProperty**

函数 **Is Location Visible for Player**

纯函数(**Pure**)

描述: 判断该位置对玩家是否可见

输入

- **In Location**
 - 类型: **Vector**
- **In PS**

- 类型: Ted Player State Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Loading Saved Game

纯函数(Pure)

描述: 如果当前正在加载存档则返回 true。仅在 BeginPlay 之前及执行期间(可能再多一帧)才能正确工作。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Jukebox Paused

纯函数(Pure)

描述: 如果点唱机(Jukebox)当前处于暂停状态则返回 true。仅限客户端或单机(SP)使用。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Inside World Bounds

纯函数(Pure)

描述: 如果 WorldLocation 位于指定世界的边界框(bounding box)内则返回 true。

输入

- World Location
 - 类型: Vector

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Executing Command Of Type

纯函数(Pure)

描述: 检查某个 Pawn 当前是否在执行指定类型的命令。

输入

- Command Pawn
 - 类型: Ted Pawn Object Reference
 - 描述: 要发出命令的 Pawn。
- Command Type
 - 类型: Gameplay Tag Structure
 - 描述: 该命令类型对应的 GameplayTag。

返回值

- 类型: BoolProperty
- 描述: 若命令已开始执行或已加入队列则为 true, 否则为 false。

函数 Is Executing Any Command

纯函数(Pure)

描述: 检查 CommandPawn 当前是否正在执行任意命令。

输入

- Command Pawn
 - 类型: Ted Pawn Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Command Type Supported

纯函数(Pure)

描述: 检查 CommandPawn 是否能够执行指定 CommandType 的命令。

输入

- Command Pawn
 - 类型: Ted Pawn Object Reference
- Command Type
 - 类型: Gameplay Tag Structure

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get World Bounds

纯函数(Pure)

描述: 返回指定世界的边界框(bounding box)。

返回值

- 类型: Box Structure

函数 Get Ted Player State by Player ID

纯函数(Pure)

描述: 返回指定 Player ID 对应的 TedPlayerState。

输入

- In Player ID
 - 类型: EnumProperty

返回值

- 类型: Ted Player State Object Reference

函数 Get Ted Player Data by Player ID

纯函数(Pure)

描述: 返回指定 Player ID 对应的 TedPlayerData。对于非本地玩家,在客户端上可能不可用或未同步。

输入

- In Player ID

- 类型: EnumProperty

返回值

- 类型: Ted Player Data Object Reference

函数 Get Ted Player Controller by Player ID

纯函数(Pure)

描述: 返回指定 Player ID 对应的 TedPlayerController。

输入

- Player ID
 - 类型: EnumProperty

返回值

- 类型: Ted Player Controller Object Reference

函数 Get Ted Game Mode

纯函数(Pure)

描述: 返回当前的 GameMode(游戏模式)Actor。仅在服务器端或 Skirmish 模式下有效,因为客户端没有 GameMode Actor。

返回值

- 类型: Ted Game Mode Base Object Reference

函数 Get Pawns in Range

描述: 查找并返回以指定 Location 为中心、Radius 范围内的所有 Pawn(可通过可选的 Filter 进行筛选)。

输入

- Out Pawns
 - 类型: Array of Ted Pawn Object Reference
 - 描述: 用于存放查找到的 Pawn 的数组。
- Location
 - 类型: Vector
 - 描述: 位置(Location)。
- Radius
 - 类型: FloatProperty
 - 描述: 以 Location 为中心、搜索 Pawn 的半径(Radius)。
- Filter
 - 类型: Ted Utils Pawn Filter Structure
 - 描述: 如何对查找到的 Pawn 进行筛选。

函数 Get Local Ted Player State

纯函数(Pure)

描述: 返回本地玩家的 TedPlayerState。

返回值

- 类型: Ted Player State Object Reference

函数 Get Ground Location Area Class

纯函数(Pure)

描述: 返回与指定 2D 坐标对应的 NavArea(导航区域)类。

输入

- Location
 - 类型: Vector 2D Structure
 - 描述: 要投射到地面上的 2D 坐标。
- Override Target Nav
 - 类型: Recast Nav Mesh Object Reference
 - 描述: 如果不使用默认导航网格(Navmesh),则指定要使用的导航网格。

返回值

- 类型: Nav Area Class Reference

函数 Get Ground Location

纯函数(Pure)

描述: 在导航网格(Navmesh)上查找与提供的 2D 坐标对应的 3D 点。

输入

- Location
 - 类型: Vector 2D Structure
 - 描述: 要投射到地面上的 2D 坐标。
- Override Target Nav
 - 类型: Recast Nav Mesh Object Reference
 - 说明: 若不使用默认值,应使用哪个导航网格(Navmesh)。
- Extent 2D
 - 类型: FloatProperty
 - 说明: Recast 查询范围(extents)。

返回值

- 类型: Vector

函数 Get Current Command Type

纯函数(Pure)

说明: 返回 CommandPawn 当前正在执行的命令的类型标签(type tag),若无命令则返回空标签。

输入

- Command Pawn
 - 类型: Ted Pawn Object Reference

返回值

- 类型:Gameplay Tag Structure

函数 Get Current Command Target Location

纯函数(Pure)

说明: 返回 CommandPawn 当前正在执行命令的目标地面位置,若无命令则返回零向量。

输入

- Command Pawn
 - 类型:Ted Pawn Object Reference

返回值

- 类型:Vector 2D Structure

函数 Get Current Command Target Actor

纯函数(Pure)

说明: 返回 CommandPawn 当前正在执行命令的目标 Actor(演员对象),若无命令则返回 NULL。

输入

- Command Pawn
 - 类型:Ted Pawn Object Reference

返回值

- 类型:Actor Object Reference

函数 Find Valid Ground Location

纯函数(Pure)

说明: 将一个点吸附(snap)到导航网格(Navmesh)上的有效位置。若成功则返回 true。

输入

- Location
 - 类型:Vector
 - 说明: 要调整的点。
- Filter Class
 - 类型:Navigation Query Filter Class Reference
 - 说明: 可选的导航查询过滤器(navigation query filter)。
- Extent 2D
 - 类型:FloatProperty
 - 说明: Recast 查询范围(extents)。
- Override Target Nav
 - 类型:Recast Nav Mesh Object Reference
 - 说明: 若不使用默认值,应使用哪个导航网格(Navmesh)。

返回值

- 类型:BoolProperty

函数 Defeat Team

说明: 使该队伍(Team)的所有玩家全部落败。若成功则返回 **true**。若该玩家已落败、游戏已经结束,或在客户端(clientside)执行,则可能失败。

输入

- In Team ID
 - 类型: EnumProperty

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Defeat Player

说明: 使该玩家落败。若成功则返回 **true**。若该玩家已落败、游戏已经结束,或在客户端(clientside)执行,则可能失败。

输入

- In PS
 - 类型: Ted Player State Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Deal Radial Damage

说明: 对指定原点(Origin)给定半径(Radius)范围内的所有 Pawn(可通过可选的 Filter 进行筛选)造成伤害。仅限服务器端(Server-side)或单人(SP)模式。

输入

- Origin
 - 类型: Vector
 - 描述: 伤害球体(Damage Sphere)的原点。
- Params
 - 类型: Radial Damage Params Structure
 - 描述: 范围伤害(Radial Damage)参数。
- Damage Type Class
 - 类型: Ted Damage Type Class Reference
 - 描述: 要造成的伤害类型。
- Damage Causer
 - 类型: Actor Object Reference
 - 描述: 造成该伤害的 Actor。
- Filter
 - 类型: Ted Utils Pawn Filter Structure
 - 描述: 要对哪些 Pawn 造成伤害。

返回值

- 类型: Array of Ted Pawn Object Reference
- 描述: 实际受到伤害的 Pawn 列表。

函数 Damage Pawn

描述: 对指定 Pawn 造成伤害。仅限服务器端或单人模式。

输入

- In Pawn
 - 类型: Ted Pawn Object Reference
 - 描述: 要造成伤害的 Pawn。
- In Amount
 - 类型: FloatProperty
 - 描述: 伤害数值。
- In Damage Class
 - 类型: Ted Damage Type Class Reference
 - 描述: 要造成的伤害类型。
- In Damage Causer
 - 类型: Actor Object Reference
 - 描述: 造成该伤害的 Actor。
- Apply Full Damage to Pawns in Container
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 若设置为真,将对 InPawn 内包含的 Pawn(如有)造成全额伤害,忽略容器提供的抗性加成。

返回值

- 类型: FloatProperty
- 描述: 实际对该 Pawn 造成的伤害数值。

函数 Clear Command Queue

描述: 清空 CommandPawn 的指令队列。仅限服务器端或单人模式。

输入

- Command Pawn
 - 类型: Ted Pawn Object Reference

函数 Capture Structure

描述: 开始占领指定的建筑(Structure)。仅限服务器端或单人模式。成功时返回 true。若该建筑无法被指定玩家占领,或在客户端执行,则会失败。

输入

- Target
 - 类型: Ted Structure Base Object Reference
 - 描述: 要占领的建筑(Structure)。
- Instigator
 - 类型: Actor Object Reference
 - 描述: 发起占领的 Actor(例如一个单位)。

- **New Owner**
 - 类型: **Ted Player State Object Reference**
 - 描述: 正在占领该建筑的玩家。
- **Force Instant Capture**
 - 类型: **BoolProperty**
 - 描述: 若为真,将立即完成占领,否则按常规规则处理。

返回值

- 类型: **BoolProperty**

函数 **Can Execute Command by Type**

描述: 检查给定的 Pawn 是否可以执行给定的命令类型。

输入

- **Command Pawn**
 - 类型: **Ted Pawn Object Reference**
 - 描述: 要检查其命令的 Pawn。
- **Command Type**
 - 类型: **Gameplay Tag Structure**
 - 描述: 该命令类型的 GameplayTag。
- **Target Actor**
 - 类型: **Actor Object Reference**
 - 描述: 要指向的目标 Actor(演员),若不需要目标 Actor 则为 NULL。
- **Target Location**
 - 类型: **Vector**
 - 描述: 要指向的目标位置,若不需要目标向量则为零。

返回值

- 类型: **BoolProperty**
- 描述: 若该 Pawn 可以执行该命令则为 true,否则为 false。

函数 **Can Execute Batch Command by Type**

描述: 检查给定的多个 Pawn 中是否有任何一个可以执行给定类型的命令。

输入

- **Command Pawns**
 - 类型: **Array of Actor Object Reference**
 - 描述: 要检查其命令的多个 Pawn。
- **Command Type**
 - 类型: **Gameplay Tag Structure**
 - 描述: 该命令类型的 GameplayTag。
- **Target Actor**

- 类型: Actor Object Reference
- 描述: 要指向的目标 Actor,若不需要目标 Actor 则为 NULL。
- Target Location
 - 类型: Vector
 - 描述: 要指向的目标位置,若不需要目标向量则为零。

返回值

- 类型: BoolProperty
- 描述: 若这些 Pawn 中至少有一个可以执行该命令则为 true,否则为 false。

函数 Cancel Current Command

描述: 若 CommandPawn 当前正在执行某个命令,则取消该命令。仅限服务器端或单机(SP)。

输入

- Command Pawn
 - 类型: Ted Pawn Object Reference

类 TedNavMesh

父类: RecastNavMesh

描述: Ted 导航网格(Nav Mesh)

属性

- Debug Log Tile Info
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 记录位于 DebugLogTileCoordinate 坐标处的导航网格分块(nav tile)数据(以 'NavSmooth:' 关键字进行过滤)
- Debug Log Tile Coordinate
 - 类型: Int Vector Structure
 - 描述: 将被记录数据的导航网格分块的坐标
- Debug Log Detail Triangles
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 启用对导航网格分块三角形详细数据的日志记录
- Debug Show Tree Node Bounds
 - 类型: BoolProperty
 - **Description:** 启用瓦片树节点边界的调试显示
- Enable Smoothing
 - **Type:** BoolProperty
 - **Description:** 启用导航网格(Navmesh)平滑逻辑

- **Tile Coordinate**
 - **Type:** Int Vector Structure
 - **Description:** 用于平滑的瓦片坐标(若 TileCoordDelta < 0,则仅按 Z(层)过滤)
 - **Tile Coord Delta**
 - **Type:** IntProperty
 - **Description:** >= 0:将平滑 TileCoordinate 在 Delta 范围内的所有瓦片;< 0:平滑所有导航瓦片
 - **Min Height**
 - **Type:** FloatProperty
 - **Description:** 平滑后瓦片的所有顶点都将被抬升至该最小高度
 - **Simplify Vertices Delta**
 - **Type:** IntProperty
 - **Description:** 不同瓦片顶点的 Delta 平滑/合并(将相邻瓦片未连接的顶点/边稍微连接起来)
 - **Num Tile Smoothing Iterations**
 - **Type:** IntProperty
 - **Description:** 平滑瓦片方块主顶点的迭代次数
 - **Num Vertices Smoothing Iterations**
 - **Type:** IntProperty
 - **Description:** 平滑瓦片方块内部顶点的迭代次数
-

Class TedNavPylon

Parent class: Actor

Description: Ted 导航信标(Ted Nav Pylon)

Properties

- **Billboard Component**
 - **Type:** Billboard Component Object Reference
-

Class TedPawnSpawner

Parent class: Actor

一个用于在地图上放置角色单位(Pawn)(如单位、建筑、**Description:** 桶等)的占位 Actor。需要指定该 Pawn 的蓝图(Blueprint)类。若要放置未提供蓝图的 Pawn,请使用

TedPawnSpawner_Generic。

Properties

- On Spawned Pawn Event
 - **Type:** MulticastInlineDelegateProperty
 - **Description:** 每当此生成器(Spawner)生成一个 Pawn 时触发的事件。
- Pawn Class
 - **Type:** Class Object Reference
 - **Description:** 该生成器要生成的 Pawn 所对应的蓝图(Blueprint)类。
- Static Mesh Comp
 - **Type:** Static Mesh Component Object Reference
 - **Description:** 预览网格体(Mesh)。
- Initial Upgrade Flags
 - **Type:** EnumProperty
 - **Description:** 若设置此项,Pawn 将在游戏开始时立即升级。
- Pawn Owner
 - **Type:** EnumProperty
 - **Description:** 该 Pawn 将归属于哪个玩家。中立阵营(Neutral Conformations,即中立建筑/Neutral Structures)可被所有玩家占领。敌对(Hostile)Pawn 会攻击所有人。
- Activator Is Owner
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 若设置此项,将忽略 Pawn Owner 属性,转而将生成的 Pawn 分配给传入 Spawn 函数的玩家。在启动时生成的 Pawn 仍会分配给 Pawn Owner。
- Auto Spawn
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 若设置此项,生成器(spawner)将在 BeginPlay 时自动触发。

函数

函数 Spawn

描述: 触发该生成器(spawner)。若 bAutoSpawn 已开启,则会在 BeginPlay 时自动执行。

输入

- In Activator
 - 类型: EnumProperty
 - 描述: 触发该生成器的玩家,若不是由玩家触发则为 None。为 None 时将使用 PawnOwner。

函数 Set Pawn Owner

描述: 更改该生成器的 PawnOwner 属性。InID 必须是有效的 PlayerID、Neutral 或 Hostile。

输入

- In ID
 - 类型: EnumProperty

函数 Set Pawn Class

描述: 更改该生成器的 PawnClass 属性。InClass 必须是有效的 TedPawn 子类。

输入

- In Class
 - 类型: Ted Pawn Class Reference

函数 Get Pawn

纯函数(Pure),常量(Const)

描述: 返回由该生成器所生成的 Pawn(如果有)。

返回值

- 类型: Ted Pawn Object Reference
-

类 TedPawnSpawner_Generic

父类: TedPawnSpawner

描述: 一个用于在地图上放置 Pawn(单位、建筑、桶等)的占位符 Actor(actor)。使用 Pawn 的定义 ID(标签)来选择要生成的 Pawn。

属性

- On Spawned All Pawns Event
 - 类型: MulticastInlineDelegateProperty
 - 描述: 在所有 Pawn 都生成完毕后触发。
- Pawn Definition Id
 - 类型: Gameplay Tag Structure
 - 描述: 该生成器将要生成的 Pawn(单位或建筑)的定义标签。
- Pawn Count
 - 类型: IntProperty
 - 描述: 要生成的 Pawn 数量(至少为 1)。

函数

函数 Set Pawn Definition Id

描述: 更改该生成器将要生成的 Pawn 的 DefinitionId(以及 Class)。

输入

- In Def Id
 - 类型: Gameplay Tag Structure

函数 Set Pawn Count

描述: 更改该生成器的 PawnCount 属性。InNewCount 必须至少为 1。

输入

- In New Count
 - 类型: IntProperty

函数 Get Pawns

纯函数(Pure)、常量(Const)

描述: 返回此生成器(Spawner)生成的所有兵种(Pawn)(如果有)。

返回值

- 类型: Array of Ted Pawn Object Reference
-

类 TedPawnSpawner_Structure

父类: TedPawnSpawner_Generic

描述: 用于在地图上放置建筑物(Structure)的占位 Actor。

属性

- Structure Alignment
 - 类型: EnumProperty
 - 描述: 生成的建筑物将面向的方向。
 - Structure Grid Size
 - 类型: Int Point Structure
 - 描述: 建筑物在网格单元(Grid Cell)中的尺寸。
 - Grid Pivot Offset Location
 - 类型: Vector
 - 描述: 建筑物旋转原点的偏移量。
-

类 TedPawnSpawner_Bridge

父类: TedPawnSpawner_Structure

描述: 用于在地图上放置可修复/可摧毁桥梁的占位 Actor。需要指定该兵种的蓝图(Blueprint)类。

属性

- **Activation Point 1**
 - 类型: **Vector**
 - 描述: 桥梁一端的位置,当工程兵(Engineer)被指派修复该桥梁时会跑到此处。
 - **Activation Point 2**
 - 类型: **Vector**
 - 描述: 桥梁另一端的位置,当工程兵被指派修复该桥梁时会跑到此处。
 - **Start Destroyed**
 - 类型: **BoolProperty**
 - 描述: 若设置此项,桥梁将以已摧毁的状态生成。
 - **Destroyed Mesh**
 - 类型: **Static Mesh Object Reference**
 - 描述: 当 **bStartDestroyed** 被设置时显示的预览网格体(Mesh)。
 - **Repaired Mesh**
 - 类型: **Static Mesh Object Reference**
 - 描述: 当 **bStartDestroyed** 未启用时显示的预览网格体。
-

类 TedPawnContainerComponent

父类: **ActorComponent**

描述: 该组件(Component)使一个兵种能够在自身内部存放其他兵种,常用于驻军点(Garrison)、运输载具(Carrier)等场景。

函数

函数 **Unload Pawns**

描述: 将指定的兵种从容器中卸载(如果它们在容器内)。仅限服务器端或单人模式使用。

输入

- **Pawns**
 - 类型: **Array of Ted Pawn Object Reference**
- **Location**
 - 类型: **Vector 2D Structure**
 - 描述: 卸载后兵种放置的位置。
- **Yaw**
 - 类型: **FloatProperty**
 - 描述: 卸载后兵种应面向的方向。

- Force
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 若设置此项,即使兵种无法放入指定 Location,也会强制卸载。

函数 Set Number Of Slots

Description: 设置该容器可容纳的兵种(Pawn)数量。仅限服务器端或单人模式。

Inputs

- New Slots
 - **Type:** IntProperty

Function Request Store Pawns

Description: 尝试将多个兵种(Pawn)存入容器。如果至少成功存入一个则返回 true,否则返回 false(例如容器已满)。

Inputs

- In Pawns
 - **Type:** Array of Ted Pawn Object Reference

Return value

- **Type:** BoolProperty

Function Request Store Pawn

Description: 尝试将指定的兵种(Pawn)存入容器。成功返回 true,失败返回 false(例如容器已满)。

Inputs

- In Pawn
 - **Type:** Ted Pawn Object Reference

Return value

- **Type:** BoolProperty

Function Request Respawn Pawns

Description: 请求重新生成兵种(Pawn)

Return value

- **Type:** BoolProperty

Function Is Full

Pure, Const

Description: 如果该容器已没有空余槽位,返回 true。

Return value

- **Type:** BoolProperty

Function Is Empty

Pure, Const

Description: 如果该容器内没有任何兵种(Pawn),返回 true。

Return value

- **Type:** BoolProperty

Function Has Pawns in Container

Pure, Const

Description: 如果该容器当前存有任意兵种(Pawn),返回 true。

Return value

- **Type:** BoolProperty

Function Get Stored Pawns

Pure, Const

Description: 返回当前存储在该容器中的所有兵种(Pawn)。

Return value

- **Type:** Array of Ted Pawn Object Reference

Function Get Number Of Slots

Pure, Const

Description: 返回该容器可存储的兵种(Pawn)数量。

Return value

- **Type:** IntProperty

Function Get Number Of Free Slots

Pure, Const

Description: 返回该容器中剩余的空闲槽位数量。

Return value

- **Type:** IntProperty

Function Force Unload All Pawns

Description: 卸载该容器中存储的所有兵种(Pawn)。仅限服务器端或单人模式。

Function Destroy Stored Pawns

Description: 杀死当前存储在该容器中的所有兵种(Pawn)。

Inputs

- Damage Type
 - **Type:** Ted Damage Type Class Reference
 - **Description:** 用于击杀它们的伤害类型(Damage Type)。

Function Can Units Fire from Inside

Pure, Const

Description: 如果允许单位在容器内部进行攻击,返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Can Store Pawn

纯函数,常量

描述: 返回该容器是否可以容纳指定的角色单位(Pawn)。

输入

- In Pawn
 - 类型: Ted Pawn Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Can Attack

纯函数,常量

描述: 如果允许单位在容器内攻击,且其中至少有一个单位实际拥有可用于攻击的武器,则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty
-

类 TedPlayerCameraComponent

父类: CameraComponent

描述: Ted 玩家相机组件(Ted Player Camera Component)

属性

- Fixed Camera Yaw
 - 类型: FloatProperty
- Camera Pitch Range
 - 类型: Vector 2D Structure
- Min Camera Offset
 - 类型: FloatProperty
- Max Camera Offset
 - 类型: FloatProperty
- Camera Starting Zoom Pct
 - 类型: FloatProperty
- Camera Zoom Step
 - 类型: FloatProperty
- Camera Zoom Rate
 - 类型: FloatProperty
- Camera Zoom Iterp Speed

- 类型: FloatProperty
 - Camera Rotation Speed
 - 类型: FloatProperty
 - Camera Free Look Speed
 - 类型: FloatProperty
 - Camera Border Panning Speed
 - 类型: FloatProperty
 - Camera Panning Speed Zoomed in Pct
 - 类型: FloatProperty
 - Camera Active Border
 - 类型: IntProperty
 - Bounds Limit
 - 类型: FloatProperty
 - End Game Interp Time
 - 类型: FloatProperty
 - End Game Lock Time
 - 类型: FloatProperty
 - Allow for Diagonal Camera Border Panning
 - 类型: BoolProperty
-

类 TedPlayerControllerBase

父类: PlayerController

描述: Ted 玩家控制器基类(Ted Player Controller Base)

属性

- Input Mapping Contexts
 - 类型: Array of Input Mapping Context Configuration Structure
 - 描述: 输入动作(Input Action)配置。
 - Input Action Mappings
 - 类型: Map of NameProperty to Input Action Options Structure
 - 描述: 输入处理器(Handler)。
-

类 TedPlayerController

父类: `TedPlayerControllerBase`

描述: Ted 玩家控制器(Ted Player Controller)

函数

函数 `Is Spectator`

纯函数,常量

描述: 对已被击败的玩家和以观战者(Spectator)身份加入游戏的玩家均返回 `true`。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Is Only ASpectator`

纯函数,常量

描述: 仅对以观战者(Spectator)身份加入游戏的玩家返回 `true`,对被击败的玩家返回 `false`。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Get Player ID`

Pure, Const

描述: 返回该玩家的 `PlayerID`。

返回值

- 类型: `EnumProperty`

函数 `Get Player Faction`

Pure, Const

描述: 返回该玩家的阵营(faction)。

返回值

- 类型: `EnumProperty`

函数 `Get Player Data`

Pure, Const

描述: 返回该玩家的 `TedPlayerData`。

返回值

- 类型: `Ted Player Data Object Reference`

类 `TedPlayerMovementComponent`

父类: `PawnMovementComponent`

描述: Ted 玩家移动组件(Movement Component)

属性

- Ignore Time Dilation
 - 类型: BoolProperty
 - Default Max Speed
 - 类型: FloatProperty
 - Adjust to Floor
 - 类型: BoolProperty
 - Floor Trace Range
 - 类型: Vector 2D Structure
 - Floor Sweep Range
 - 类型: Vector 2D Structure
 - Floor Sweep Radius
 - 类型: FloatProperty
 - Floor Trace Channel
 - 类型: ByteProperty
 - Adjustment to Floor Interp Speed
 - 类型: FloatProperty
-

类 TedPlayerPawn

父类: Pawn

描述: Ted 玩家 Pawn(Player Pawn)

属性

- Player Movement Component
 - 类型: Ted Player Movement Component Object Reference
 - Player Camera Component
 - 类型: Ted Player Camera Component Object Reference
-

类 TedPlayerStart

父类: PlayerStart

描述: Ted 玩家出生点(Player Start)

属性

- **Snap to Grid**
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 启用后,此玩家出生点将吸附到导航网格(nav grid)。
- **Spawn Locations Radius**
 - 类型: FloatProperty
 - 描述: 使用 ResetSpawnLocations 函数时,生成单位出生位置(Unit Spawn Locations)所依据的圆形半径。
- **Unit Spawn Locations**
 - 类型: Array of Vector
 - 描述: 缓存的单位出生位置。

函数

函数 Reset Spawn Locations

描述: 将单位出生位置重置为默认状态,即以 SpawnLocationsRadius 属性所定义半径的圆形分布。

类 TedPlayerData

父类: ActorComponent

描述: 用于存放与特定玩家关联的游戏玩法数据(如资源、拥有的单位等)的容器(Container)。

属性

- **On Owned Tags Change**
 - 类型: MulticastInlineDelegateProperty
 - 描述: 当该玩家获得或失去所拥有的标签(owned tags)时触发。
- **On Structures Change**
 - 类型: MulticastInlineDelegateProperty
 - 描述: 当该玩家获得或失去一个结构体(Structure)时触发。
- **On Units Change**
 - 类型: MulticastInlineDelegateProperty
 - 描述: 当该玩家获得或失去一个单位(Unit)时触发。
- **On Unlocked Upgrades Change**
 - 类型: MulticastInlineDelegateProperty
 - 描述: 当该玩家获得或失去一项升级(Upgrade)时触发。
- **On Researched Doctrines Change**

- 类型: `MulticastInlineDelegateProperty`
- 描述: 当该玩家研究出一项条令(Doctrine)时触发。

函数

函数 `Is Tech Locked`

Pure, Const

描述: 如果该玩家当前被锁定,无法建造具有给定定义标签(Definition Tag)的物体,则返回 `true`。

输入

- `In Tech`
 - 类型: `Gameplay Tag Structure`

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Is Intel Relevant`

Pure, Const

描述: 检查情报(Intel)对该玩家是否相关(即该玩家是否可以获得情报)。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Is in Low Power Mode`

Pure, Const

描述: 如果该玩家当前处于低功耗模式(Low Power Mode),则返回 `true`。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Is Immune to Low Power`

Pure, Const

描述: 如果该玩家对低功耗模式免疫,则返回 `true`。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Is Human Player Data`

Pure, Const

描述: 返回该玩家是否由人类控制。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Is Enlightened Relevant`

Pure, Const

描述: 检查 `Enlightened` 对该玩家是否相关(即该玩家是否可以获得 `Enlightened`)。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Bot Player Data

Pure, Const

描述: 返回该玩家是否为机器人(或像 Neutral 这样的虚拟玩家)。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Unit

Pure, Const

描述: 检查该玩家是否拥有给定的单位(Unit)。

输入

- In Unit
 - 类型: Ted Unit Base Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Structure

Pure, Const

描述: 检查该玩家是否拥有给定的结构体(Structure)。

输入

- In Structure
 - 类型: Ted Structure Base Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Power Consumption

Pure, Const

描述: 返回该玩家是否拥有任何消耗电力(Power)的物体。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Power

Pure, Const

描述: 如果该玩家拥有任何可用电力(Power),则返回真。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Owned Units by Definition Id

Const

描述: 如果该玩家拥有任何具有指定定义标签(Definition Tag)的单位(Unit),则返回真。

输入

- In Tag
 - 类型: Gameplay Tag Structure

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Owned Tag

Pure, Const

描述: 检查该玩家数据是否拥有指定的标签(Tag)。

输入

- In Tag
 - 类型: Gameplay Tag Structure

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Owned Structures by Definition Id

Const

描述: 如果该玩家拥有任何具有指定定义标签(Definition Tag)的建筑(Structure),则返回真。

输入

- In Tag
 - 类型: Gameplay Tag Structure

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Infinite Resources

Pure, Const

描述: 如果该玩家拥有无限资源(积分和情报),则返回真。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Infinite Power

Pure, Const

描述: 如果该玩家拥有无限电力(Power),则返回真。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Enlightened

Pure, Const

描述: Has Enlightened

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Credits

Pure, Const

描述: 如果该玩家拥有任何积分(Credits),则返回真。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Any Owned Tags

Pure, Const

描述: 检查该玩家数据是否拥有所提供标签(Tag)中的任意一个。

输入

- In Tags
 - 类型: Gameplay Tag Container Structure

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has All Owned Tags

Pure, Const

描述: 检查该玩家数据是否拥有所提供的全部标签(Tag)。

输入

- In Tags
 - 类型: Gameplay Tag Container Structure

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Upcoming Population

Pure, Const

描述: 返回该玩家完成当前正在建造的所有内容后,人口(Population)将增加的数量。

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Unused Power

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 返回该玩家当前剩余的空闲电力(power)。

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Starting Veterancy

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 返回该玩家单位初始的经验等级(veterancy)。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Spare Population

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 返回该玩家剩余的空闲人口(population)槽位数量。

输入

- In Ignore Upcoming Population
 - 类型: BoolProperty
 - 说明: 若设置此项,将不考虑即将产生的人口(即当前正在建造中的单位等所占用的人口)。
- Use Always Count Population
 - 类型: BoolProperty
 - 说明: 若设置此项,将纳入 AlwaysCountToUpcomingPopula- tionSources 的计算。

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Power Consumption

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 返回该玩家拥有的 Pawn 当前正在消耗的电力(power)总量。

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Power

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 返回该玩家当前生产的电力(power)总量。

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Population Cap

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 返回该玩家的人口上限(population cap),即该玩家同时最多可拥有的单位数量。

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Population

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 该玩家当前已使用的人口(population)。

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Player Name

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 返回该玩家的昵称。

返回值

- 类型: TextProperty

函数 Get Owning Player State

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 返回拥有此 TedPlayerData 的 TedPlayerState。

返回值

- 类型: Ted Player State Object Reference

函数 Get Owned Units by Tags

常量(**Const**)

说明: 返回该玩家拥有的、带有给定任一标签(tag)的所有单位。

输入

- In Tags
 - 类型: Gameplay Tag Container Structure
- Out Units
 - 类型: Array of Ted Unit Base Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Owned Units by Tag

常量(**Const**)

说明: 返回该玩家拥有的、带有给定标签(tag)的所有单位。

输入

- In Tag
 - 类型: Gameplay Tag Structure
- Out Units
 - 类型: Array of Ted Unit Base Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Owned Units by Definition Id

常量(**Const**)

描述: 返回该玩家拥有的所有具有给定定义标签(Definition Tag)的单位(Unit)。

输入

- In Tag
 - 类型: Gameplay Tag Structure
- Out Units
 - 类型: Array of Ted Unit Base Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Owned Units

常量(**Const**)

描述: 返回该玩家拥有的所有单位(Unit)。

输入

- Out Units
 - 类型: Array of Ted Unit Base Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Owned Unit by Tag

常量(**Const**)

描述: 返回该玩家拥有的具有给定标签(Tag)的第一个单位(Unit)。

输入

- In Tag
 - 类型: Gameplay Tag Structure

返回值

- 类型: Ted Unit Base Object Reference

函数 Get Owned Super Weapons

常量(**Const**)

描述: 返回该玩家拥有的所有超级武器(Super Weapon)。

输入

- Out Super Weapons
 - 类型: Array of Ted Structure Base Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Owned Structures by Tags

常量(**Const**)

描述: 返回该玩家拥有的具有给定标签(Tag)中任意一个的所有建筑(Structure)。

输入

- In Tags
 - 类型: Gameplay Tag Container Structure
- Out Structures
 - 类型: Array of Ted Structure Base Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Owned Structures by Tag

常量(**Const**)

描述: 返回该玩家拥有的具有给定标签(Tag)的所有建筑(Structure)。

输入

- In Tag
 - 类型: Gameplay Tag Structure
- Out Structures
 - 类型: Array of Ted Structure Base Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Owned Structures by Definition Id

常量(Const)

描述: 返回该玩家拥有的所有具有给定定义标签(Definition Tag)的建筑(Structure)。

输入

- In Tag
 - 类型: Gameplay Tag Structure
- Out Structures
 - 类型: Array of Ted Structure Base Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Owned Structures

常量(Const)

描述: 返回该玩家拥有的所有建筑(Structure)。

输入

- Out Structures
 - 类型: Array of Ted Structure Base Object Reference

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Owned Structure by Tag

Const

说明: 返回该玩家拥有的、带有指定标签的第一个建筑(structure)。

输入

- In Tag
 - 类型: Gameplay Tag Structure

返回值

- 类型: Ted Structure Base Object Reference

函数 Get Intel

Pure, Const

说明: 获取情报(Intel)

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Enlightened

Pure, Const

说明: 获取 Enlightened 数值

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Credits Pct

Pure, Const

说明: 返回该玩家信用点(credits)存储的充满比例(信用点/信用点上限)。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Credits Cap

Pure, Const

说明: 获取信用点上限(Credits Cap)

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Credits

Pure, Const

说明: 获取信用点(Credits)

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Are Doctrines Enabled

Pure, Const

说明: 如果该玩家已启用 doctrines(教条),则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Add Power Consumption

Authority Only

说明: 为该玩家的电力消耗(power consumption)增加一个数值。仅限服务器端或单人游戏。

输入

- In Value
 - 类型: IntProperty

函数 Add Power

Authority Only

说明: 为该玩家的电力产量(power production)增加一个数值。仅限服务器端或单人游戏。

输入

- In Value
 - 类型: IntProperty

函数 Add Intel

Authority Only

说明: 为该玩家的情报(intel)增加一个数值。仅限服务器端或单人游戏。

输入

- In Value
 - 类型: IntProperty

函数 Add Enlightened

Authority Only

说明: 为该玩家的 Enlightened 数量增加一个数值。仅限服务器端或单人游戏。

输入

- In Value
 - 类型: IntProperty

函数 Add Credits Cap

Authority Only

说明: 为该玩家的信用点上限增加一个数值。仅限服务器端或单人游戏。

输入

- In Value
 - 类型: IntProperty

函数 Add Credits

Authority Only

说明: 为该玩家的信用点增加一个数值。仅限服务器端或单人游戏。

输入

- In Value
 - 类型: IntProperty
- In Overflow
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 允许超过点数上限(credits cap)。

类 TedPlayerState

父类: TedPlayerStateBase

描述: Ted 玩家状态(Player State)

函数

函数 Is Winner

纯函数(Pure), 常量(Const)

描述: 如果比赛已结束且该玩家为获胜者,则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Surrendered

纯函数(Pure), 常量(Const)

描述: 如果该玩家在当前比赛中已投降,则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Defeated Spectator

纯函数(Pure), 常量(Const)

描述: 如果该玩家已被击败并随后开始观战比赛,则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Defeated or Has Surrendered

纯函数(Pure), 常量(Const)

描述: 如果该玩家在当前比赛中已被击败或已投降,则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Defeated

纯函数(Pure), 常量(Const)

描述: 如果该玩家在当前比赛中已被击败,则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Ted Player ID

纯函数(Pure), 常量(Const)

描述: 返回该玩家的 PlayerID。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Team ID

纯函数(Pure), 常量(Const)

描述: 返回该玩家当前所属的队伍。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Player Faction

纯函数(**Pure**), 常量(**Const**)

描述: 返回该玩家当前的阵营(Faction)。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Player Data

纯函数(**Pure**), 常量(**Const**)

描述: 返回该玩家的 TedPlayerData。

返回值

- 类型: Ted Player Data Object Reference

函数 Get Player Color

纯函数(**Pure**), 常量(**Const**)

描述: 返回该玩家的颜色索引。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Is Startup Bot

纯函数(**Pure**), 常量(**Const**)

描述: 如果该玩家是机器人(Bot)且从开局起一直是机器人,则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Initial Team ID

纯函数(**Pure**), 常量(**Const**)

描述: 返回该玩家在游戏开始时所属的队伍。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Camera Location

纯函数(**Pure**), 常量(**Const**)

描述: 返回该玩家当前的摄像机(Camera)位置。在联网游戏中不准确。

返回值

- 类型: Vector

函数 Get Bot Strategy

Pure, Const

描述: 如果这是一个 Bot,返回其策略类型,否则返回 Default。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Bot Difficulty

Pure, Const

描述: 如果这是一个 Bot, 返回其难度等级, 否则返回 Default。

返回值

- 类型: EnumProperty
-

类 TedStructureBase

父类: TedPawn

描述: 一个结构体(建筑)。

属性

- On Structure Sold Blueprint
 - 类型: MulticastInlineDelegateProperty
 - 描述: 当该结构被出售时触发。
- On Structure Captured Blueprint Delegate
 - 类型: MulticastInlineDelegateProperty
 - 描述: 当该结构被占领时触发。
- On Power Status Changed
 - 类型: MulticastInlineDelegateProperty
 - 描述: 当该结构的电力状态发生变化时触发(例如断电)。

函数

函数 Set Power State Flag

Authority Only

描述: 启用或禁用该结构的指定电力状态。仅限服务器端或单人模式使用。

输入

- In Flag
 - 类型: EnumProperty
- In Enable
 - 类型: BoolProperty

函数 Is Structure Being Teleported

Pure, Const

描述: 如果该结构当前正在被传送, 返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Structure Being Sold

Pure, Const

描述: 如果该结构当前正在被出售,返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Structure Being Captured

Pure, Const

描述: 如果该结构当前正在被占领,返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Repairing

Pure, Const

描述: 如果该结构当前正在被维修,返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Constructing

Pure, Const

描述: 检查该结构当前是否正在建造任何东西。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Has Power State Flag

Pure, Const

描述: 检查该结构当前是否处于指定的电力状态。

输入

- In Flag
 - 类型: EnumProperty

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Teleport Target Transform

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回表示该结构体(Structure)传送目标位置的 Transform,如果没有在传送则返回单位变换(identity)。

返回值

- 类型: Transform

函数 `Get Structure Teleport Time`

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回传送该结构体所需的时间,单位为秒。

返回值

- 类型: `FloatProperty`

函数 `Get Structure Teleport Progress`

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回表示该结构体当前传送进度的比例值,如果未在传送中则返回 0。

返回值

- 类型: `FloatProperty`

函数 `Get Structure Sell Time`

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回出售该结构体所需的时间,单位为秒。

返回值

- 类型: `FloatProperty`

函数 `Get Structure Sell Progress`

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回表示该结构体当前出售进度的比例值,如果未在出售中则返回 0。

返回值

- 类型: `FloatProperty`

函数 `Get Structure Sell Begin Time`

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回所有者开始出售该结构体的服务器时间,如果未在出售中则返回 0。

返回值

- 类型: `FloatProperty`

函数 `Get Structure Grid Size Aligned`

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回在给定旋转情况下,该结构体所占据的网格(Tile)大小。

输入

- `In Alignment`
 - 类型: `EnumProperty`

返回值

- 类型: `Int Point Structure`

函数 `Get Structure Grid Size`

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回在默认旋转下,该结构体所占据的网格(Tile)大小。

返回值

- 类型: Int Point Structure

函数 Get Structure Capture Time

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回占领该结构体所需的时间,单位为秒。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Structure Capture Progress

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

描述: 返回表示该结构体当前占领进度的比例值,如果未在被占领则返回 0。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Structure Capture Begin Time

Pure, Const

说明: 返回有人开始占领(capturing)该结构时的服务器时间;如果当前未被占领则返回 0。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Power Status

Pure, Const

说明: 返回该结构当前的电力状态(例如 LowPower)。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Alignment

Pure, Const

说明: 返回该结构当前的朝向(旋转)。

输入

- Ignore Offset
 - 类型: BoolProperty
 - 说明: 如果为 false,则返回结构当前的朝向;否则返回结构的默认朝向。

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Can Spawn Unit

Pure, Const

说明: 返回该结构当前是否可以生成(spawn)单位。

返回值

- 类型: BoolProperty

类(Class) TedConformationBase

父类: TedStructureBase

说明: 一种中立结构。

函数

函数 Request Change State

仅限权威端(Authority Only)

说明: 只要该状态受支持且此次请求的 CanChangeState 返回 true,就会尝试处理状态变更请求。此函数仅在服务器端调用有效。若结构将发生状态变更则返回 true。

输入

- In Instigator
 - 类型: Actor Object Reference
- In State
 - 类型: Gameplay Tag Structure
- In Value
 - 类型: FloatProperty

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is State Supported

Pure, Const

说明: 检查该 conformation 是否支持给定状态。

输入

- In State
 - 类型: Gameplay Tag Structure

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is State Change in Progress

Pure, Const

说明: 检查该 conformation 是否已经请求过给定状态。

输入

- In State
 - 类型: Gameplay Tag Structure

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get State Value

Const

说明: 返回给定状态的值;如果该状态不受支持则返回 0。

输入

- In State
 - 类型: Gameplay Tag Structure

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Can Change State

Pure, Const, Event

说明: 检查该 conformation 当前是否可以变更为给定状态。

输入

- In Instigator
 - **Type:** Actor Object Reference
- In State
 - **Type:** Gameplay Tag Structure
- In Value
 - **Type:** FloatProperty

返回值

- **Type:** BoolProperty
-

类(Class) TedConstructionSite

父类: TedStructureNeighborBase

描述: 一个建造场地(Construction Site)(注意不是建造场(Construction Yard)!)

函数

函数 Was Ever Started

纯函数(Pure), 常量(Const)

描述: Was Ever Started

返回值

- **Type:** BoolProperty

函数 Get Product Definition Id

纯函数(Pure), 常量(Const)

描述: Get Product Definition Id

返回值

- **Type:** Gameplay Tag Structure

函数 Get Construction Progress

纯函数(**Pure**), 常量(**Const**)

描述: Get Construction Progress

返回值

- **Type:** FloatProperty
-

类(**Class**) TedStructure_SuperWeapon

父类: TedStructureBase

描述: 一个超级武器(Superweapon)。

函数

函数 Is Super Weapon Fire Command Ready

纯函数(**Pure**), 常量(**Const**)

描述: 如果该超级武器已准备好发起主攻击, 则返回 true。

返回值

- **Type:** BoolProperty

函数 Is Super Weapon Cooling Down

纯函数(**Pure**), 常量(**Const**)

描述: 如果该超级武器当前正在冷却充能, 则返回 true。

返回值

- **Type:** BoolProperty

函数 Is Executing Super Weapon Command

纯函数(**Pure**), 常量(**Const**)

描述: 如果该超级武器当前正在发起主攻击, 则返回 true。

返回值

- **Type:** BoolProperty

函数 Get Super Weapon Progress

纯函数(**Pure**), 常量(**Const**)

描述: 返回一个分数, 表示该超级武器的充能冷却进度。

返回值

- **Type:** FloatProperty

函数 Get Super Weapon Cooldown Duration

纯函数(Pure), 常量(Const)

描述: 返回该超级武器完成充能所需的时间, 以秒为单位。

返回值

- **Type:** FloatProperty

函数 Clear Super Weapon Cooldown

描述: 立即完成该超级武器的充能冷却。仅限服务器端或单人游戏使用。

类(Class) TedTriggerVolume

父类: Volume

描述: 可检测 TedPawn 的触发体积(Trigger Volume)。请使用此类而非常规的 TriggerVolume。

属性

- Mobility
 - **Type:** ByteProperty
- Auto Enabled
 - **Type:** BoolProperty
 - **描述:** 若设置此项, 该体积(Volume)将在生成(Spawn)时启用。
- Trigger Thickness
 - **类型:** FloatProperty
 - **说明:** 编辑器内触发框(trigger box)的线条粗细。
- Trigger Color
 - **类型:** Color Structure
 - **说明:** 编辑器内触发框的线条颜色。
- Opacity Fill
 - **类型:** BoolProperty
 - **说明:** 编辑器内触发框是否应显示为不透明填充。
- Ecs Actor
 - **类型:** Ecs Actor Component Object Reference
 - **说明:** 请勿修改。

函数

函数 Set Enabled

仅限权威端(Authority Only)

说明: 启用或禁用该触发体积(Trigger Volume)。仅限服务器端或单人模式。

输入

- In Enabled
 - 类型: BoolProperty

函数 Get Overlapping Actors

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 返回与该触发体积发生重叠(overlap)的所有 Actor。

返回值

- 类型: Array of Actor Object Reference

函数 Get Overlapping Actors (filtered)

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 返回与该触发体积发生重叠、且经 InFilter 过滤后的所有 Actor。

输入

- In Filter
 - 类型: Ted Pawn Filter Structure

返回值

- 类型: Array of Actor Object Reference

函数 Is Enabled

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 返回该体积当前是否处于启用状态。

返回值

- 类型: BoolProperty

类 TedUnitBase

父类: TedPawn

说明: 一个单位(Unit)。

属性

- Parent Factory
 - 类型: Ted Structure Base Object Reference
 - 说明: 生产该单位的工厂(Factory);若该单位不是由工厂生产的,则为 NULL。

函数

函数 Set Follow Unit

说明: 让该单位跟随另一个单位。仅限服务器端或单人模式。

输入

- In Unit
 - 类型: Ted Unit Base Object Reference
- In Follow Unit Speed Adjustment Distance Override
 - 类型: FloatProperty
 - 说明: 若不为 0, 则设置一个距离阈值, 当单位接近目标并低于该距离时开始减速。

函数 Set Allow Auto Attack from Stealth

说明: 启用或禁用该单位在潜行(Stealth)状态下的自动攻击。仅限服务器端或单人模式。

输入

- Allow Auto Attack from Stealth
 - 类型: BoolProperty

函数 Is Stealth Enabled

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 若该单位当前处于潜行状态, 则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Follow Unit

Pure, Const

描述: 返回该单位当前跟随的单位, 若无则返回 NULL。

返回值

- 类型: Ted Unit Base Object Reference

函数 Get Default Navigation Filter Class

Pure, Const

描述: 该单位通常用于导航(navigation)的 NavigationQueryFilter。

返回值

- 类型: Navigation Query Filter Class Reference

函数 Get Allow Auto Attack from Stealth

Pure, Const

描述: 若该单位在潜行(stealth)状态下仍允许自动攻击其他单位, 则返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

类 TedAircraft

父类: TedVehicle

描述: 一种空中载具(vehicle)。

函数

函数 `Rearms at Airpad`

Pure, Const

描述: 若该单位在停靠机坪(airpad)上降落时会补充弹药,则返回 `true`。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Is VTOL`

Pure, Const

描述: 若该单位可垂直起降(VTOL),则返回 `true`。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Is Taking Off`

Pure, Const

描述: 若该单位当前正在起飞,则返回 `true`。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Is Landing`

Pure, Const

描述: 若该单位当前正在降落,则返回 `true`。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Is Airborne`

Pure, Const

描述: 若该单位当前处于空中,则返回 `true`。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Get Parent Airpad`

Pure, Const

描述: 返回该单位所属的 `Airpad`(停靠机坪)。

返回值

- 类型: `Ted Structure Base Object Reference`

函数 `Get Current Airpad`

Pure, Const

描述: 返回该单位当前所在的 `Airpad`(若有)。

返回值

- 类型: Ted Structure Base Object Reference
-

类 TedDrone

父类: TedAircraft

描述: 一种由另一个 pawn 所拥有的飞行器(Aircraft)。

函数

函数 Get Drone Owner

Pure, Const

描述: 返回拥有该无人机(drone)的 pawn。

返回值

- 类型: Ted Pawn Object Reference
-

类 TedInfantry

父类: TedUnitBase

描述: 一种在陆地上行走、非载具(vehicle)的单位。

函数

函数 Set Panic Mode

描述: 启用恐慌模式(panic mode)。

输入

- In Panic Mode
 - 类型: BoolProperty

函数 Is in Panic Mode

Pure, Const

描述: 如果该单位当前处于恐慌模式,返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Is Crawling

Pure, Const

描述: 如果该单位当前正在爬行,返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Can Crawl

Pure, Const

描述: 如果该单位可以爬行,返回 true。

返回值

- 类型: BoolProperty
-

类(Class) TedWorldSettings

父类: WorldSettings

描述: Ted 世界设置(World Settings)

属性

- World Bounds
 - 类型: World Bounds Actor Object Reference
 - 描述: 定义摄像机移动和战争之雾(fog of war)所用世界边界的 Actor。
- Fog Of War Init Mode
 - 类型: EnumProperty
 - 描述: 战争之雾(fog of war)的初始状态。

Default — 战争之雾将覆盖所有区域。

VisibleTerrain — 地形默认可见,但会被调暗。

VisibleAll — 世界边界内的所有区域都将可见,但边界外仍存在战争之雾。

Disabled — 无战争之雾。

- Terrain Level ZSpan
 - 类型: FloatProperty
 - 描述: 战争之雾单个 Z 层级的高度。当战争之雾被禁用时该项无意义。
- Terrain Level ZMin
 - 类型: FloatProperty
 - 描述: 战争之雾覆盖地形的最小 Z 值限制。
- Terrain Level ZMax
 - 类型: FloatProperty
 - 描述: 战争之雾覆盖地形的最大 Z 值限制。
- Limit Min Terrain Level Z
 - 类型: BoolProperty

- Limit Max Terrain Level Z
 - 类型: BoolProperty
 - Minimap State Settings
 - 类型: EnumProperty
 - 描述: 小地图(Minimap)的初始状态,可在游戏运行过程中被覆盖。
 - Minimap Ignores Permanent FOW?
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 若启用,永久性(100% 黑色)战争之雾将不会显示在小地图上。
 - Allow Player Commands
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 允许玩家指令(不绑定到具体单位的指令,例如 HUD 左侧命令栏中的那些指令)。
 - Use Map Info
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 为该关卡使用(并要求)一个 TedMapInfo 资产。此选项只应在持久关卡(persistent level)中启用,不要在子关卡(sublevel)中启用。
 - Map Info Asset
 - 类型: Ted Map Info Object Reference
 - 描述: 此地图所使用的 TedMapInfo 资源(asset)的缓存引用。自动设置。
 - Map Info
 - 类型: Ted Map Info Object Reference
 - 描述: 此地图所使用的 TedMapInfo 资源(asset)。通常自动设置。
-

类 TempestFieldElementProxy

父类: Object

描述: Tempest 场元素代理(Tempest Field Element Proxy)

属性

- My Owner
 - 类型: Ted Tempest Vines Base Object Reference
- My Index
 - 类型: IntProperty
- ISMComp Class
 - 类型: Class Object Reference
- No Placement Collision
 - 类型: BoolProperty

- 描述: 放置时忽略与其他元素之间的碰撞(collision)
- Collision Radius
 - 类型: FloatProperty
 - 描述: 0 表示其他元素基本上不会与此元素发生碰撞
- Desired Num Per Tile
 - 类型: IntProperty
- Use Random Transforms
 - 类型: BoolProperty
- Fixed Random Seed
 - 类型: IntProperty
 - 描述: 可用于在不同代理(proxy)之间实现同步。
- Random XYOffset
 - 类型: FloatProperty
- Random ZOffset
 - 类型: Vector 2D Structure
- Random Rotation
 - 类型: Rotator
- Random Scale
 - 类型: Vector 2D Structure

函数

函数 Remove Element Components

Const

描述: 移除元素组件(Remove Element Components)

输入

- Comp Class
 - 类型: Scene Component Class Reference
- Destroy Delay
 - 类型: FloatProperty

函数 Remove Element Component

Const

描述: 移除元素组件(Remove Element Component)

输入

- Comp
 - 类型: Scene Component Object Reference
- Destroy Delay
 - 类型: FloatProperty

函数 Remove All Element Components

Const

描述: 移除所有元素组件(Remove All Element Components)

输入

- Destroy Delay
 - 类型: FloatProperty

函数 Mark Component Render State Dirty

Const

描述: 标记组件渲染状态为脏(Mark Component Render State Dirty)

输入

- Prim Comp
 - 类型: Primitive Component Object Reference

函数 Is Generated in Editor

Pure, Const

描述: 是否在编辑器中生成(Is Generated in Editor)

返回值

- 类型: BoolProperty

函数 Get Element Transition Progress

Pure, Const

描述: 获取元素过渡进度(Get Element Transition Progress)

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Element Transition Data

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 获取元素过渡数据(Get Element Transition Data)

输入

- Out Progress
 - 类型: FloatProperty
- Out from Stage
 - 类型: EnumProperty
- Out to Stage
 - 类型: EnumProperty

函数 Get Element Transform

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 获取元素变换(Get Element Transform)

返回值

- 类型: Transform

函数 Get Element SMInstances

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 获取元素的静态网格体实例(Get Element SMInstances)

返回值

- 类型: Array of Field Tile Element ISMData Structure

函数 Get Element SMInstance Count

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 获取元素的静态网格体实例数量(Get Element SMInstance Count)

返回值

- 类型: IntProperty

函数 Get Element SMInstance

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 获取元素的静态网格体实例(Get Element SMInstance)

输入

- Instance Index
 - 类型: IntProperty

返回值

- 类型: Field Tile Element ISMData Structure

函数 Get Element Random Transforms

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 获取元素随机变换(Get Element Random Transforms)

返回值

- 类型: Array of Transform

函数 Get Element Next Stage

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 获取元素的下一阶段(Get Element Next Stage)

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Element Current Stage

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 获取元素的当前阶段(Get Element Current Stage)

返回值

- 类型: EnumProperty

函数 Get Element Components

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 获取元素组件(Get Element Components)

输入

- **Comp Class**
 - 类型: Scene Component Class Reference

返回值

- 类型: Array of Scene Component Object Reference

函数 Get Element Component

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 获取元素组件(Get Element Component)

输入

- **Comp Class**
 - 类型: Scene Component Class Reference

返回值

- 类型: Scene Component Object Reference

函数 Add Element SMInstance

常量(**Const**)

说明: 添加元素的静态网格体实例(Add Element SMInstance)

输入

- **Static Mesh**
 - 类型: Static Mesh Object Reference
- **Transform**
 - 类型: Transform
- **Num Custom Data Floats**
 - 类型: IntProperty

返回值

- 类型: Field Tile Element ISMData Structure

函数 Add Element Component Of Class

常量(**Const**)

说明: 按类添加元素组件(Add Element Component Of Class)

输入

- **Comp Class**
 - 类型: Scene Component Class Reference
- **Transform**
 - 类型: Transform

返回值

- 类型: Scene Component Object Reference

函数(**Function**) Add Element Component

常量(**Const**)

描述: 添加元素组件(Add Element Component)

输入

- Comp
 - 类型: Scene Component Object Reference
-

类(**Class**) TempestFieldBuildConfigAsset

父类: DataAsset

描述: 暴风田建造配置资源(Tempest Field Build Config Asset)

属性(**Properties**)

- Data
 - 类型: Tempest Field Build Config Structure
-

类(**Class**) TempestFieldEffectsConfigAsset

父类: DataAsset

描述: 暴风田效果配置资源(Tempest Field Effects Config Asset)

属性(**Properties**)

- Data
 - 类型: Tempest Field Effects Config Structure
-

类(**Class**) TempestFieldGameplayConfigAsset

父类: DataAsset

描述: 暴风田玩法配置资源(Tempest Field Gameplay Config Asset)

属性(**Properties**)

- Data
 - 类型: Tempest Field Gameplay Config Structure

- Override Easy Mode
 - 类型: BoolProperty
 - Easy overrides
 - 类型: Tempest Field Gameplay Config Structure
 - Override Hard Mode
 - 类型: BoolProperty
 - Hard overrides
 - 类型: Tempest Field Gameplay Config Structure
 - Override Very Hard Mode
 - 类型: BoolProperty
 - Very Hard overrides
 - 类型: Tempest Field Gameplay Config Structure
-

类(Class) TempestFieldConfigAsset

父类: DataAsset

描述: 暴风田配置资源(Tempest Field Config Asset)

属性(Properties)

- Build Config
 - 类型: Tempest Field Build Config Asset Object Reference
 - Effects Config
 - 类型: Tempest Field Effects Config Asset Object Reference
 - Gameplay Config
 - 类型: Tempest Field Gameplay Config Asset Object Reference
-

类(Class) TempestFieldVolume

父类: TedTempestVinesBase

描述: 暴风田(Tempest Field),即获取 Tempest 的来源。会自动生成 Tempest 植物视觉效果以覆盖该体积(Volume)。

属性(Properties)

- Debug Field Grid

- 类型: BoolProperty
- 描述: 为该场地所占据的导航网格(Navgrid)图块启用编辑器调试可视化。
- Debug Field Grid Color
 - 类型: Color Structure
 - 描述: 网格调试可视化的颜色。
- Random Seed
 - 类型: IntProperty
 - 描述: 用于生成场地视觉效果随机种子(Random Seed)。
- Root Location
 - 类型: Vector
 - 描述: 场地的中心点。用于距离计算。
- Field Config Asset
 - 类型: Tempest Field Config Asset Object Reference
 - 描述: 暴风田配置(Tempest Field Configuration)。请选择编辑器提供的资源之一。
- Build Priority
 - 类型: IntProperty
 - 描述: 当两个字段占用同一个格时,优先级更高的字段在建造时具有优先权,从而可以创建嵌套或重叠的字段。
- Has Crater
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 陨石坑(Crater)设置
- Big Crater
 - 类型: BoolProperty
- Crater Offset
 - 类型: Vector
- Crater Scale
 - 类型: Vector
- Crater Rotation
 - 类型: Rotator
- Has Spline Roots
 - 类型: BoolProperty
 - 描述: 启用基于样条线(Spline)的 Tempest 根系网格体。
- Manual Spline Edit
 - 类型: BoolProperty
- Growth Start Stage
 - 类型: EnumProperty

- 描述: 该字段起始的生长阶段。@note 如果该值不是 `MaxGrowth`,则需要启用陨石坑 (Crater)才能让任何东西真正生长。
- `Growth Destination Stage`
 - 类型: `EnumProperty`
 - 描述: 该字段随时间推进所到达的生长阶段。
- `Resource Depleted`
 - 类型: `BoolProperty`
- `Field Crater Coords`
 - 类型: `Array of Offset Coords Structure`
- `Num Spline Comp`
 - 类型: `IntProperty`
- `Num Spline Mesh Comp`
 - 类型: `IntProperty`
- `Num Field Tile Elements`
 - 类型: `IntProperty`
- `Num Field Tile Element Comps`
 - 类型: `IntProperty`
- `Num Field ISMC`
 - 类型: `IntProperty`
- `Num Field ISM`
 - 类型: `IntProperty`
- `Num Pending Transition`
 - 类型: `IntProperty`
- `Num Elements in Transition`
 - 类型: `IntProperty`
- `Num Pending Destory Element Comps`
 - 类型: `IntProperty`
- `Tempest Field Audio Ambience`
 - 类型: `Actor Component Object Reference`

函数

函数 `Reset Tempest Field Volumes`

仅编辑器可用

描述: 重置世界中所有的 `TempestFieldVolumes`。

函数 `Num Claimed Tiles`

纯函数, **Const**

描述: 返回未被任何人占用(claimed)的资源格数量。

返回值

- 类型: `IntProperty`

函数 `Reset All Volumes`

仅编辑器可用

描述: 重新生成所有字段体积(Field Volume)。

函数 `Reset Volume`

仅编辑器可用

描述: 重新生成此字段体积(Field Volume)。

函数 `Is Resource Depleted`

纯函数, **Const**

描述: 如果该体积(Volume)中已没有 Tempest,则返回 `true`。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Has Unclaimed Resource Tile`

纯函数, **Const**

描述: 如果该体积(Volume)中至少有一个尚未被任何人占用(claimed)的资源格,则返回 `true`。

返回值

- 类型: `BoolProperty`

函数 `Get Visible Resource Pct`

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 返回该体积(volume)内可见(即未被本地玩家的战争迷雾遮挡)的 Tempest 资源占比。

返回值

- 类型: `FloatProperty`

函数 `Get Visible Resource Left`

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 返回该体积内本地玩家可见(即未被战争迷雾遮挡)的剩余 Tempest 资源数量。

返回值

- 类型: `FloatProperty`

函数 `Get Resource Pct`

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 返回该体积内可用 Tempest 资源的百分比。

返回值

- 类型: `FloatProperty`

函数 `Get Resource Left`

纯函数(**Pure**)、常量(**Const**)

说明: 返回该体积内剩余的 Tempest 资源数量。

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Resource at World Location

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 返回该体积内指定 Location 处剩余的 Tempest 资源数量。

输入

- Location
 - 类型: Vector

返回值

- 类型: FloatProperty

函数 Get Closest Unclaimed Resource Tile

纯函数(Pure)、常量(Const)

说明: 返回该体积内距离给定 Location 最近的未被占用的资源格(resource tile)。

输入

- In Location
 - 类型: Vector
 - 说明: 用于比对的位置。
- Out Closest Location
 - 类型: Vector
 - 说明: (输出)最近资源格的位置。
- Test Reachability
 - 类型: BoolProperty
 - 说明: 若设置,则只考虑 InPawn 可通过导航网格(Navmesh)到达的格子。
- In Pawn
 - 类型: Ted Pawn Object Reference
 - 说明: 用于可达性检测的 Pawn(角色实体)。
- Ignores
 - 类型: IntProperty

返回值

- 类型: IntProperty
- 说明: 格子索引;若该体积内没有未被占用的资源格,则返回 INDEX_NONE (-1)。

类 WorldBoundsActor

父类: Actor

说明: 世界边界 Actor(World Bounds Actor)

属性

- Box Component
 - 类型: Box Collision Object Reference