

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|-----|--|---|
| 1 | Einführung..... | 2 |
| 2 | Änderungen an bestehenden Features..... | 2 |
| 2.1 | Entity Scripting Values..... | 2 |
| 2.2 | Time Line..... | 2 |
| 2.3 | Reward_MapScriptFunction und Reprisal_MapScriptFunction..... | 2 |
| 3 | Neu hinzugekommene Features..... | 2 |
| 3.1 | Reward_RandomRequest..... | 2 |
| 3.2 | Trennung Erfolgs- und Niederlage-Briefing..... | 3 |
| 3.3 | Nachfolger der Laufschrift..... | 3 |

1 Einführung

Mit dem Sprung auf Version 2 habe ich die Gelegenheit genutzt Dinge, die nicht optimal waren, zu verbessern. Des weiteren gibt es neue Features. Mit diesem Dokument möchte ich Dir die Möglichkeit geben, deine Maps sauber auf Version 2 upzugraden.

2 Änderungen an bestehenden Features

2.1 Entity Scripting Values

Die Entity Scripting Values wurden in ein neues Konzept überführt. Sie sind nicht mehr Hauptbestandteil des Bundles, sondern Mittel zum Zweck. Das neu entstandene Entity Properties Bundle kann die wichtigsten Eigenschaften von Entities abfragen und ändern. Dabei wird ein Wrapper erstellt, der seine Gültigkeit behält.

```
Hakim = QSB.EntityProperty.New("hakim");  
Hakim:Hurt(50, true);
```

Über die Variable Hakim kann zu einem späteren Zeitpunkt auf weitere Methoden zugegriffen werden. Die alten API-Funktionen sind als Fallback vorhanden. Für eine genaue Liste siehe die Dokumentation.

2.2 Time Line

Die API-Funktionen der TimeLine wurden entfernt. Sie haben ohne jegliche Prüfung nur die Methoden der TimeLine-Klasse aufgerufen. Zusammen mit den doppelten Kommentaren unnötiger Boilerplate Code.

Aus API.TimeLineXXX wird QSB.TimeLine:XXX. Alle Argumente bleiben gleich. Die alten API-Funktionen sind als Fallback vorhanden. Für weitere Informationen siehe die Dokumentation ein.

2.3 Reward_MapScriptFunction und Reprisal_MapScriptFunction

Die Behavior wurden überarbeitet. Ihre Originalfunktion bleibt erhalten. Im Skript bekommt man die Möglichkeit eine Funktionsreferenz statt einem String anzugeben. Alle weiteren Argumente werden zu Argumenten der referenzierten Funktion.

```
Reward_MapScriptFunction(ReplaceEntity, "hakim", Entities.U_KnightWisdom);
```

3 Neu hinzugekommene Features

3.1 Reward_RandomRequest

Die Zufallsaufgaben haben ihren Weg zurück in die QSB gefunden. Im Gegensatz zum Original werden aber nicht nur Lieferanfragen gestellt.

```
Goal_RandomRequests(_DeliverGoods, _PayGold, _Claim, _KnightTitle, _Reputation,  
_Time, _StartText, _SuccessText, _FailureText);
```

Für weitere Informationen, siehe die Dokumentation „AddOnRandomRequests“!

3.2 Trennung Erfolgs- und Niederlage-Briefing

Der ursprüngliche Trigger `Trigger_Briefing` behält seine ursprüngliche Funktion.

Neu ist, dass nun getrennte Erfolgs- und Niederlage-Briefings an einen Quest angebunden werden können. `Reprisal_Briefing` bindet ein Briefing, dass mit `Trigger_BriefingFailure` abgefragt werden kann. Zusätzlich dazu bindet `Reward_Briefing` ein Briefing, dass mit `Trigger_BriefingSuccess` abgefragt werden kann.

3.3 Nachfolger der Laufschrift

Nachdem es immer wieder gewünscht wurde, verfügt die QSB nun über einen offiziell unterstützten Nachfolger der alten Laufschrift: `API.SimpleTypewriter`.

```
API.SimpleTypewriter(_Text, _Callback)
```

Der Text kann in zwei Sprachen angegeben werden. Der Text ist eine fortlaufende Zeichenkette. Sie wird automatisch zerlegt. Du musst Dir darüber keine Gedanken machen!

Siehe dazu die Dokumentation in „BundleDialogWindows“!