

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung.....	2
2 Behavior (QSB 3.9).....	2
3 Behavior (QSB+).....	10
4 Funktionen (QSB+).....	12
4.1 Briefing.....	12
4.2 Gebäudeschalter.....	13
4.3 Baukontrolle.....	13
4.4 Dialoge.....	14
4.5 Entitätengesundheit.....	15
4.6 Hilfsfunktionen Entitäten.....	15
4.7 Entity Scripting Values.....	16
4.8 Hilfsfunktionen: Spiel.....	16
4.9 Interaktive Objekte.....	18
4.10 Oberfläche.....	19
4.11 Musikfunktionen.....	19
4.12 Hilfsfunktionen: Spieler.....	20
4.13 Quests.....	20
4.14 Handel.....	21
4.15 Sonstige.....	22

1 Einleitung

Mit diesem Dokument kann die Entwicklung der QSB-S, fortan Symfonia genannt, im Vergleich zu ihren Vorgängern QSB 3.9 und QSB+ transparent nachvollzogen werden. Änderungen an bestehenden Features werden farblich markiert und ggf. mit einem Kommentar erläutert. Auf diese Weise ist ein Umstieg von jeder Version der QSB auf Symfonia jederzeit möglich.

Für Einsteiger wird Symfonia als Gesamtpaket mit Dokumentation und Hilfestellungen in Form von einigen PDF-Dokumenten ausgeliefert. Fortgeschrittene Benutzer können sich ihre eigene QSB zusammen stellen. Dazu können Pakete ausgewählt und eigene hinzugefügt werden. Wie das funktioniert ist in der Dokumentation beschrieben.

2 Behavior (QSB 3.9)

Vergleich über 3 Versionen

Die folgende Tabelle beinhaltet eine Gegenüberstellung der Behavior aus der „originalen“ QSB 3.9, der QSB+ und Symfonia.

Es wird eindeutig gezeigt, dass es keine nennenswerten Unterschiede zwischen QSB+ und Symfonia gibt. Die umfangreichsten Änderungen waren von QSB 3.9 zu QSB+. Es wird deutlich, dass besonders darauf geachtet wurde, die Konvention der QSB+ zu erhalten, soweit es sinnvoll war.

Bedeutung der Farben:

grün – unverändert geblieben gegenüber der Vorgänger-Version

gelb – wurde gegenüber der Vorgänger-Version geändert

rot – wurde gegenüber der Vorgänger-Version gestrichen oder ist noch nicht implementiert

QSB 3.9	QSB+	Symfonia
Goal_ActivateBuff	Goal_ActivateBuff	Goal_ActivateBuff
Goal_ActivateObject	Goal_ActivateObject	Goal_ActivateObject
Goal_BuildRoad (pos1, pos2, relation, length, onlyRoads)	Goal_BuildRoad (pos1, pos2, onlyRoads)	Goal_BuildRoad (pos1, pos2, onlyRoads)
Goal_BuildWall (player, pos1, pos2)	Goal_BuildWall (pos1, pos2, player)	Goal_BuildWall (pos1, pos2, player)

QSB 3.9	QSB+	Symfonia
Goal_Capture	Goal_Capture	Goal_Capture
Goal_CaptureType	Goal_CaptureType	Goal_CaptureType
Goal_Protect	Goal_Protect	GoalProtect
Goal_Claim	Goal_Claim	Goal_Claim
Goal_ClaimXTerritories	Goal_ClaimXTerritories	Goal_ClaimXTerritories
Goal_Create	Goal_Create	Goal_Create
Goal_CustomVariables - Es sind 5 fixe Variablenamen vorgegeben - Operationen: >, <, =	Goal_CustomVariables - Es können beliebige Namen vergeben werden - Operationen: >, >=, <, <=, ==, ~=	Goal_CustomVariables
Goal_Decide	Goal_Decide	Goal_Decide
Goal_Deliver	Goal_Deliver	Goal_Deliver
Goal_DestroyAllPlayerUnits	Goal_DestroyAllPlayerUnits	Goal_DestroyAllPlayerUnits
Goal_DestroyPlayer	Goal_DestroyPlayer	Goal_DestroyPlayer
Goal_DestroyScriptEntity	Goal_DestroyScriptEntity	Goal_DestroyScriptEntity
Goal_DestroyType	Goal_DestroyType	Goal_DestroyType
Goal_DestroySoldiers	Goal_DestroySoldiers	Goal_DestroySoldiers
Goal_Diplomacy	Goal_Diplomacy	Goal_Diplomacy
Goal_DiscoverPlayer	Goal_DiscoverPlayer	Goal_DiscoverPlayer
Goal_DiscoverTerritory - Nur Territorienname	Goal_DiscoverTerritory - Territorienname oder ID	Goal_DiscoverTerritory
Goal_EntityDistance	Goal_EntityDistance	Goal_EntityDistance
Goal_InputDialog	Goal_InputDialog	Goal_InputDialog - Parameter: _Password, _Trials, _Message - letzte Eingabe wird in Quest gespeichert
Goal_KnightDistance	Goal_KnightDistance - Optional markiertes Ziel	Goal_KnightDistance - Originalzustand wiederhergestellt

QSB 3.9	QSB+	Symfonia
Goal_KnightDistWithParm	wird abgedeckt durch Goal_MoveToPosition	
Goal_KnightTitle - Titel sind deutschsprachig	Goal_KnightTitle - Titel heißen wie der Table key	Goal_KnightTitle
Goal_MapScriptFunction	Goal_MapScriptFunction	Goal_MapScriptFunction
Goal_NoChange	Goal_NoChange	Goal_NoChange
Goal_Produce	Goal_Produce	Goal_Produce
Goal_Protect	Goal_Protect	Goal_Protect
Goal_RequestsEX	nicht implementiert	
Goal_RampartAgainstAttacksFromPlayer	Ist prinzipiell identisch mit Goal_BuildWall	
Goal_RandomRequestsFromVillagers	Entfällt, weil extrem störanfällig und zu komplex für ein Behavior.	
Goal_Refill	Goal_Refill	Goal_Refill
Goal_ResourceAmount	Goal_ResourceAmount	Goal_ResouceAmount
Goal_SatisfyNeed	Goal_SatisfyNeed	Goal_SatisfyNeed
Goal_SettlersNumber	Goal_SettlersNumber	Goal_SettlersNumber
Goal_SoldierCount	Goal_SoldierCount	Goal_SoldierCount
Goal_Spouses	Goal_Spouses	Goal_Spouses
Goal_Steal	Goal_StealInformation	Goal_StealInformation
Goal_TrebuAmmunitionAmount	Goal_AmmunitionAmount	Goal_AmmunitionAmount
Goal_TributeBandit	Goal_TributeDiplomacy	GoalTributeDiplomacy - Zeiten nun in Sekunden angegeben
Goal_TributeClaim	Goal_TributeClaim - mehr Parameter	Goal_TributeClaim
Goal_UnitsOnTerritory	Goal_UnitsOnTerritory	Goal_UnitsOnTerritory
Reward_AI_Aggressiveness	Reward_AI_Aggressiveness	Reward_AI_Aggressiveness
Reward_AI_BuildOrder	in Reward_AI_SetNumericalFact integriert	

QSB 3.9	QSB+	Symfonia
Reward_AI_SetEnemy	Reward_AI_SetEnemy	Reward_AI_SetEnemy
Reward_AI_SpawnAndAttackArea	Reward_AI_SpawnAndAttackArea	Reward_AI_SpawnAndAttackArea
Reward_AI_SpawnAndAttackTerritory	Reward_AI_SpawnAndAttackTerritory	Reward_AI_SpawnAndAttackTerritory
Reward_AI_SpawnAndProtectArea	Reward_AI_SpawnAndProtectArea	Reward_AI_SpawnAndProtectArea
Reward_CreateBattalion	Reward_CreateBattalion	Reward_CreateBattalion
Reward_CreateEffect	Reward_CreateEffect	Reward_CreateEffect
Reward_CreateEntity	Reward_CreateEntity	Reward_CreateEntity
Reward_CreateSettler	<i>in Reward_CreateEntity integriert</i>	
Reward_CreateSeveralBattalions	Reward_CreateSeveralBattalions	Reward_CreateSeveralBattalions
Reward_CreateSeveralEntities	Reward_CreateSeveralEntities	Reward_CreateSeveralEntities
Reward_CustomVariables (var, operator, value, directAssignment) - Operationen: =, +, -, *, / - Direktes zuweisen von Werten	Reward_CustomVariables (var, operator, value, extert) - Operationen: =, +, -, *, /, ^ - Frei wählbare Variablennamen	Reward_CustomVariables
Reward_DEBUG	Reward_DEBUG	Reward_DEBUG (checkRun, traceQuests, cheats, shell) - Quest prüfen bei Erzeugung wurde abgeschafft - Cheats und Eingabefeld getrennt
Reward_Defeat	Reward_Defeat	Reward_Defeat
Reward_DestroyEffect	Reward_DestroyEffect	Reward_DestroyEffect
Reward_DestroyEntity	Reward_DestroyEntity	Reward_DestroyEntity
Reward_Diplomacy	Reward_Diplomacy	Reward_Diplomacy
Reward_FakeVictory	Reward_FakeVictory	Reward_FakeVictory
Reward_InitTradePost	entfernt - Wegen Störanfälligkeit und Komplexität (Skriptbefehle sind besser zu handhaben)	
Reward_InteractiveObjectActivate	Reward_ObjectActivate	Reward_ObjectActivate

QSB 3.9	QSB+	Symfonia
Reward_InteractiveObjectDeactivate	Reward_ObjectDeactivate	Reward_ObjectDeactivate
Reward_MapScriptFunction	Reward_MapScriptFunction	Reward_MapScriptFunction
Reward_Merchant	Reward_TradeOffers	Reward_TradeOffers
Reward_MountOutpost	Reward_AI_MountOutpost	Reward_AI_MountOutpost
Reward_MoveSettler	Reward_MoveSettler	Reward_MoveSettler
Reward_ObjectAddReward	überflüssig - Objekt einfach neu initialisieren	
Reward_ObjectClearRewards	überflüssig - Objekt einfach neu initialisieren	
Reward_ObjectInit	Reward_ObjectInit	Reward_ObjectInit
Reward_ObjectSetCarts	Reward_ObjectSetCarts	überflüssig - Objekt einfach neu initialisieren
Reward_ObjectSetupCosts	überflüssig - Objekt einfach neu initialisieren	
Reward_PrestigePoints	Reward_PrestigePoints	Reward_PrestigePoints
Reward_QuestActivate	Reward_QuestActivate	Reward_QuestActivate
Reward_QuestFailure	Reward_QuestFailure	Reward_QuestFailure
Reward_QuestForceInterrupt	Reward_QuestForceInterrupt	Reward_QuestForceInterrupt
Reward_QuestInterrupt	Reward_QuestInterrupt	Reward_QuestInterrupt
Reward_RestartQuest	Reward_QuestRestart	Reward_QuestRestart
Reward_RestartQuestForceActive	Reward_QuestRestartForceActive	Reward_QuestRestartForceActive
Reward_QuestSuccess	Reward_QuestSuccess	Reward_QuestSuccess
Reward_ReplaceEntity	Reward_ReplaceEntity	Reward_ReplaceEntity
Reward_Resources	Reward_Resources	Reward_Resources
Reward_SendCart	Reward_SendCart - Spawnpoint wiederverwenden	Reward_SendCart

QSB 3.9	QSB+	Symfonia
Reward_SetBuildingUpgradeLevel	nicht implementiert	
Reward_SetResourceAmount	Reward_SetResourceAmount	Reward_SetResourceAmount
Reward_SlightlyDiplomacyIncrease	Reward_DiplomacyIncrease	Reward_DiplomacyIncrease
Reward_Technology	Reward_Technology	Reward_Technology
Reward_TravelingSalesman	Durch Skriptfunktionen ersetzt	
Reward_Units	Reward_Units	Reward_Units
Reward_UpgradeBuilding	Reward_UpgradeBuilding	Reward_UpgradeBuilding
Reward_Victory	Reward_Victory	Reward_Victory
Reward_VikingsInitAndAttack	nicht implementiert	
Reprisal_CustomVariables (var, operator, value, directAssignment) - Operationen: =, +, -, *, / - Direktes zuweisen von Werten	Reprisal_CustomVariables (var, operator, value, extert) - Operationen: =, +, -, *, /, ^ - Frei wählbare Variablennamen	Reprisal_CustomVariables
Reprisal_Defeath	Reprisal-Defeat	Reprisal_Defeath
Reprisal_Diplomacy	Reprisal_Diplomacy	Reprisal_Diplomacy
Reprisal_InteractiveObjectDeactivate	Reprisal_ObjectDeactivate	Reprisal_ObjectDeactivate
Reprisal_MapScriptFunction	Reprisal_MapScriptFunction	Reprisal_MapScriptFunction
Reprisal_QuestActivate	Reprisal_QuestActivate	Reprisal_QuestActivate
Reprisal_QuestFailure	Reprisal_QuestFailure	Reprisal_QuestFailure
Reprisal_QuestForceInterrupt	Reprisal_QuestForceInterrupt	Reprisal_QuestForceInterrupt
Reprisal_QuestInterrupt	Reprisal_QuestInterrupt	Reprisal_QuestInterrupt
Reprisal_RestartQuest	Reprisal_QuestRestart	Reprisal_QuestRestart
Reprisal_RestartQuestForceActive	Reprisal_QuestRestartForceActive	Reprisal_QuestRestartForceActive
Reprisal_QuestSuccess	Reprisal_QuestSuccess	Reprisal_QuestSuccess
Reprisal_ReplaceEntity	Reprisal_ReplaceEntity	Reprisal_ReplaceEntity

QSB 3.9	QSB+	Symfonia
Reprisal_SlightlyDiplomacyDecrease	Reprisal_SlightlyDiplomacyDecrease	Reprisal_DiplomacyDecrease
Reprisal_Technology	Reprisal_Technology	Reprisal_Technology
Trigger_AlwaysActive	Trigger_AlwaysActive	Trigger_AlwaysActive
Trigger_CustomVariables - Es sind 5 fixe Variablenamen vorgegeben - Operationen: >, <, =	Trigger_CustomVariables - Es können beliebige Namen vergeben werden - Operationen: >, >=, <, <=, ==, ~=	Trigger_CustomVariables
Trigger_MapScriptFunction	Trigger_MapScriptFunction	Trigger_MapScriptFunction
Trigger_NeverTriggered	Trigger_NeverTriggered	Trigger_NeverTriggered
Trigger_OnAmountOfGoods	Trigger_OnAmountOfGoods	Trigger_OnAmountOfGoods
Trigger_OnAtLeastOneQuestFailure	Trigger_OnAtLeastOneQuestFailure	Trigger_OnAtLeastOneQuestFailure
Trigger_OnAtLeastOneQuestSuccess	Trigger_OnAtLeastOneQuestSuccess	Trigger_OnAtLeastOneQuestSuccess
Trigger_OnAtLeastXOfYQuestsSuccess	Trigger_OnAtLeastXOfYQuestsSuccess	Trigger_OnAtLeastXOfYQuestsSuccess
Trigger_OnDiplomacy	Trigger_OnDiplomacy	Trigger_OnDiplomacy
Trigger_OnEffectDestroyed	nicht implementiert	
Trigger_OnMonth	Trigger_OnMonth	Trigger_OnMonth
Trigger_OnNeedUnsatisfied	Trigger_OnNeedUnsatisfied	Trigger_OnNeedUnsatisfied
Trigger_OnQuestActive	Trigger_OnQuestActive - Wartezeit hinzugefügt	Trigger_OnQuestActive
Trigger_OnQuestFailure	Trigger_OnQuestFailure - Wartezeit hinzugefügt	Trigger_OnQuestFailure
Trigger_OnQuestFailureWait	überflüssig	
Trigger_OnQuestInterrupted	Trigger_OnQuestInterrupted - Wartezeit hinzugefügt	Trigger_OnQuestInterrupted
Trigger_OnQuestInterruptedWait	überflüssig	
Trigger_OnQuestNotTriggered	Trigger_OnQuestNotTriggered - Wartezeit hinzugefügt	Trigger_OnQuestNotTriggered

QSB 3.9	QSB+	Symfonia
Trigger_OnQuestOver	Trigger_OnQuestOver - <i>Wartezeit hinzugefügt</i>	Trigger_OnQuestOver
Trigger_OnQuestOverWait	überflüssig	
Trigger_OnQuestSuccess	Trigger_OnQuestSuccess - <i>Wartezeit hinzugefügt</i>	Trigger_OnQuestSuccess
Trigger_OnQuestSuccessWait	überflüssig	
Trigger_OnResourceDepleted	Trigger_OnResourceDepleted	Trigger_OnResourceDepleted
Trigger_OnWaterFreezes	Trigger_OnWaterFreezes	Trigger_OnWaterFreezes
Trigger_PlayerDiscovered	Trigger_PlayerDiscovered	Trigger_PlayerDiscovered
Trigger_Time	Trigger_Time	Trigger_Time

3 Behavior (QSB+)

Vergleich über 2 Versionen

Die folgende Tabelle beinhaltet eine Gegenüberstellung der Behavior, die in der QSB+ neu hinzugekommen sind, mit Symfonia.

Bis auf eine einzige Namensänderung gab es **keine** Änderungen von QSB+ zu Symfonia.

Bedeutung der Farben:

grün – unverändert geblieben gegenüber der Vorgänger-Version

gelb – wurde gegenüber der Vorgänger-Version geändert

rot – wurde gegenüber der Vorgänger-Version gestrichen oder ist noch nicht implementiert

QSB+	Symfonia
Goal_ActivateSeveralObjects	nicht implementiert
Goal_StealGold	Goal_StealGold
Goal_StealBuilding	Goal_StealBuilding
Goal_Infiltrate	Goal_SpyBuilding
Goal_MoveToPosition	Goal_MoveToPosition
Goal_WinQuest	Goal_WinQuest
Reprisal_ChangePlayer	Reprisal_ChangePlayer
Reprisal_SetVisible	Reprisal_SetVisible
Reprisal_SetModel	Reprisal_SetModel
Reprisal_SetPosition	Reprisal_SetPosition
Reprisal_SetVulnerability	Reprisal_SetVulnerability
Reward_AI_SetEntityControlled	Reward_AI_SetEntityControlled
Reward_ChangePlayer	Reward_ChangePlayer
Reward_MoveToPosition	Reward_MoveToPosition
Reward_RefillAmmunition	Reward_RefillAmmunition

Reward_SetModel	Reward_SetModel
Reward_SetPosition	Reward_SetPosition
Reward_SetVisible	Reward_SetVisible
Reward_SetVulnerability	Reward_SetVulnerability
Reward_VictoryWithParty	Reward_VictoryWithParty
Trigger_AmmunitionDepleted	Trigger_AmmunitionDepleted
Trigger_OnAtLeastXOfYQuestsFailed	Trigger_OnAtLeastXOfYQuestsFailed
Trigger_OnExactOneQuestIsLost	Trigger_OnExactOneQuestIsLost
Trigger_OnExactOneQuestIsWon	Trigger_OnExactOneQuestIsWon

4 Funktionen (QSB+)

Funktionen, die mit der ursprünglichen QSB+ eingeführt wurden.

Alle Funktionen für den AI-Bau sind entfallen!

Alle Event-Funktionen sind entfallen!

NPC-Funktionen wurden vereinfachte API-Funktionen vorangestellt!

Bedeutung der Farben:

grün – unverändert geblieben gegenüber der Vorgänger-Version

gelb – wurde gegenüber der Vorgänger-Version geändert

rot – wurde gegenüber der Vorgänger-Version gestrichen oder ist noch nicht implementiert

blau – entstand durch Auslagerung von Funktionalität in neue Funktion

4.1 Briefing

Funktionen, die im Zusammenhang mit Briefings stehen.

QSB+	Symfonia
AddPages	AddPages
AP	AP
ASP	ASP
GetCurrentBriefing	GetCurrentBriefing
GetCurrentBriefingPage	GetCurrentBriefingPage
MCGetSelectedAnswer	MCGetSelectedAnswer
IsBriefingFinished	IsBriefingFinished
PauseBriefingDuringQuests	PauseBriefingDuringQuests

4.2 Gebäudeschalter

Funktionen, die im Zusammenhang mit dem erweiterten Gebäudemenu stehen.

QSB+	Symfonia
	ActivateDownGrade → hervorgegangen aus <i>Buildings.UseDowngrade</i>
Buildings.ActivateSingleReserve	entfallen - Waren für nur ein Gebäude sperren ist nicht möglich!
Buildings.ActivateSingleStop	ActivateSingleStop
Buildings.AddOptionalButton	AddBuildingButton
Buildings.DeactivateSingleReserve	entfallen - Waren für nur ein Gebäude sperren ist nicht möglich!
	DeactivateDowngrade → hervorgegangen aus <i>Buildings.UseDowngrade</i>
Buildings.DeactivateSingleStop	DeactivateSingleStop
Buildings.DeleteOptionalButton	DeleteBuildingButton
Buildings.UseBreedCattle	UseBreedCattle
Buildings.UseBreedSheeps	UseBreedSheeps
Buildings.UseDowngrade	entfallen

4.3 Baukontrolle

Funktionen, die im Zusammenhang mit Bauvorschriften für den Spieler stehen.

QSB+	Symfonia
Protection.AddCategory	API.ProtectCategory
Protection.AddEntity	API.ProtectEntity
Protection.AddEntityType	API.ProtectEntityType
Protection.AddTerritory	API.ProtectTerritory
Protection.RemoveCategory	API.UnprotectCategory

Protection.RemoveEntity	API.UnprotectEntity
Protection.RemoveEntityType	API.UnprotectEntityType
Protection.RemoveTerritory	API.UnprotectTerritory
Protection.BanCategoryAtTerritory	API.BanCategoryAtTerritory
Protection.BanCategoryInArea	API.BanCategoryInArea
Protection.BanTypeAtTerritory	API.BanTypeAtTerritory
Protection.BanTypeInArea	API.BanTypeInArea
Protection.UnBanCategoryAtTerritory	API.UnBanCategoryAtTerritory
Protection.UnBanCategoryInArea	API.UnBanCategoryInArea
Protection.UnBanTypeAtTerritory	API.UnBanTypeAtTerritory
Protection.UnBanTypeInArea	API.UnBanTypeInArea

4.4 Dialoge

Funktionen, die im Zusammenhang mit Dialogfenstern stehen, die im Spiel verwendet werden können.

QSB+	Symfonia
Windows.OpenDialog	OpenDialog
Windows.OpenRequesterDialog	OpenRequesterDialog
Windows.OpenSelectionDialog	OpenSelectionDialog
Windows.TextWindow	API.SimpleTextWindow

4.5 Entitätengesundheit

Funktionen, die im Zusammenhang mit der Abfrage oder Änderung der Gesundheit von Entitäten stehen.

QSB+	Symfonia
GetHealth	GetHealth
HurtEntityEx	HurtEntityEx
SetHealth - <i>Optional können Gebäude in Brand gesetzt werden</i>	SetHealth - <i>In Brand setzen wurde aus der Funktion entfernt. → siehe SetOnFire</i>
	SetOnFire - <i>Hervorgegangen aus SetHealth</i>

4.6 Hilfsfunktionen Entitäten

Funktionssammlung verschiedener Funktionen, welche Entities anfragen oder manipulieren können.

QSB+	Symfonia
Attack	Attack
AttackMove	AttackMove
EntitiesInCategories	EntitiesInCategories
GetClosestEntity	GetClosestEntity
GetClosestKnight	GetClosestKnight
GetEntitiesNamedWith	GetEntitiesNamedWith
GetLeaderBySoldier	entfallen → <i>Logic.GetLeaderBySoldier verwenden!</i>
GetOrientation	GetOrientation
GetRelativePos	GetRelativePos
Move	Move
MoveEx	MoveEx

MoveEntityFaceToFaceToAnotherOne	MoveEntityFaceToFaceToAnotherOne
MoveEntityToPositionToAnotherOne	MoveEntityToPositionToAnotherOne
PlaceEntityFaceToFaceToAnotherOne	PlaceEntityFaceToFaceToAnotherOne
PlaceEntityToPositionToAnotherOne	PlaceEntityToPositionToAnotherOne
SetPosition	SetPosition
SetResourceAmount	SetResourceAmount

4.7 Entity Scripting Values

Funktionen, die Zugriff auf die Scripting Values von Entitäten bieten.

QSB+	Symfonia
SetPlayer	ChangePlayer
GetMovingTargetPos	GetMovingTarget
GetPlayer	GetPlayer
GetScale	GetScale
IsTalkable	IsNpc
IsVisible	IsVisible
SetScale	SetScale

4.8 Hilfsfunktionen: Spiel

Sammlung verschiedener Funktionen, die bestimmte Mechaniken im Spiel steuert und hilfreiche Features mit sich bringt.

QSB+	Symfonia
ActivateSpeedLimit	ActivateSpeedLimit
AddFollowKnightSave	AddFollowKnightSave
ActivateExtendedZoom	intern
AllowExtendedZoom	AllowExtendedZoom
DeactivateExtendedZoom	intern

ForbidSaveGame	ForbidSaveGame
GetSquareForWaterAndTerrain	intern
HeroCamera_Activate	HeroCameraActivate
HeroCamera_Deactivate	HeroCameraDeactivate
HeroCamera_IsActive	HeroCameraIsRunning
KillCheats	KillCheats
RessurrectCheats	RessurrectCheats
SetCameraToEntity	SetCameraToEntity
SetCameraToPlayerKnight	SetCameraToPlayerKnight
SetSpeedLimit	SetSpeedLimit
StopFollowKnightSave	StopFollowKnightSave
Storm_Abort	nicht implementiert
Storm_Start	nicht implementiert
Storm_Stop	nicht implementiert
TerrainHeight	TerrainHeight
TerrainType	TerrainType
WaterHeight	WaterHeight
TimeLine:Restart	API.TimeLineRestart
TimeLine:Resume	API.TimeLineResume
TimeLine:Start	API.TimeLineStart
TimeLine:Yield	API.TimeLineYield
ToggleExtendedZoom	intern

4.9 Interaktive Objekte

Funktionen, die zur Erzeugung und Steuerung von interaktiven Objekten genutzt werden können.

QSB+	Symfonia
AddCustomIOName	AddCustomIOName
CreateIOBuildingSite	CreateIOBuildingSite
CreateIOIronMine	CreateIOIronMine
CreateIOMine	CreateIOMine
CreateIOStoneMine	CreateIOStoneMine
CreateObject	CreateObject
CreateRandomChest	CreateRandomChest
CreateRandomGoldChest	CreateRandomGoldChest
CreateRandomLuxuryChest	CreateRandomLuxuryChest
CreateRandomResourceChest	CreateRandomResourceChest
CreateTrebuchetConstructionSite	CreateTrebuchetConstructionSite
DestroyTrebuchetConstructionSite	DestroyTrebuchetConstructionSite
InteractiveObjectActivate	InteractiveObjectActivate
InteractiveObjectDeactivate	InteractiveObjectDeactivate
LockInteractiveObject	entfallen - Interaktive Objekte müssen nicht mehr gesperrt werden
TrebuchetSetNeededKnightTitle	intern
UseInteractiveObject	entfallen - Interaktive Objekte werden alle gleich behandelt
UnlockInteractiveObject	entfallen - Interaktive Objekte müssen nicht mehr gesperrt werden
UnuseInteractiveObject	entfallen - Interaktive Objekte werden alle gleich behandelt

4.10 Oberfläche

Funktionen, zur Steuerung der Anzeige und zum Sperren oder Freigeben von Buttons und Menüs.

QSB+	Symfonia
GetPlayerName	GetPlayerName
GetTerritoryName	GetTerritoryName
SetPlayerName	SetPlayerName
UI.HideBuildMenu	API.InterfaceHideBuildMenu
UI.HideDiplomacyMenu	API.InterfaceHideDiplomacyWindow
UI.HideKnightAbility	API.InterfaceHideKnightAbility
UI.HideKnightButton	API.InterfaceHideKnightButton
UI.HideMinimap	API.InterfaceHideMinimap
UI.HideProductionMenu	API.InterfaceHideProductionMenu
UI.HideSelectionButtons	API.InterfaceHideSelectionButton
UI.HideToggleMinimapMenu	API.InterfaceHideToggleMinimap
UI.HideWeatherMenu	API.InterfaceHideWeatherMenu
UserSetIcon	UserSetIcon
UserSetTextBuy	UserSetTextBuy
UserSetTextNormal	UserSetTextNormal
UserSetTexture	UserSetTexture

4.11 Musikfunktionen

Funktionen, die zum Abspielen von MP3-Dateien als Musik verwendet werden.

QSB+	Symfonia
AbortSongOrPlaylist	AbortSongOrPlaylist
StartPlaylist	StartPlaylist

StartPlaylistTitle	StartPlaylistTitle
StartSong	StartSong
StartSongSimple	StartSongSimple
StopSong	StopSong

4.12 Hilfsfunktionen: Spieler

Sammlung verschiedener Funktionen, die verschiedene Funktionalitäten im Bezug auf den Spieler bieten.

QSB+	Symfonia
AllowFestival	AllowFestival
ForbidFestival	ForbidFestival
PlayerGetPlayerID	PlayerGetPlayerID
PlayerSetPlayerID	PlayerSetPlayerID
SetNeedSatisfactionLevel	SetNeedSatisfactionLevel
SetFestivalRestriction	entfallen
StartCityUpgradeFestival	StartCityUpgradeFestival
StartNormalFestival	StartNormalFestival
UndiscoverTerritories	UndiscoverTerritories
UndiscoverTerritory	UndiscoverTerritory
UnlockTitleForPlayer	UnlockTitleForPlayer

4.13 Quests

Funktionen zur Erzeugung von Aufträgen im Skript.

QSB+	Symfonia
ActivateDebugMode	ActivateDebugMode - Argumente haben sich geändert
FailQuestByName	FailQuestByName
FailQuestsByName	FailQuestsByName

SendMessage	QuestMessage
RestartQuestByName	RestartQuestByName
RestartQuestsByName	RestartQuestsByName
SetupUserQuest	nicht implementiert → siehe API.CreateQuest
SetupUserQuests	nicht implementiert
StartQuestByName	StartQuestByName
StartQuestsByName	StartQuestsByName
StopQuestByName	StopQuestByName
StopQuestsByName	StopQuestsByName
WinQuestByName	WinQuestByName
WinQuestsByName	WinQuestsByName

4.14 Handel

Mit diesen Funktionen können Handelsangebote erzeugt werden.

Zusätzlich können Handelsangebote analysiert werden. Ein Blick in die Dokumentation wird wärmstens empfohlen!

QSB+	Symfonia
AddOffer	AddOffer - Nur noch ein Angebot des gleichen Typs pro Lager erlaubt.
AddEntertainerOffer	AddEntertainerOffer - Nur noch ein Angebot des gleichen Typs pro Lager erlaubt.
AddMercenaryOffer	AddMercenaryOffer - Nur noch ein Angebot des gleichen Typs pro Lager erlaubt.
GetOfferAndTrader	entfallen
GetOfferCount	API.GetOfferCount
GetOfferInformation	API.GetOfferInformation
GetTrader	entfallen

GetTraderType	entfallen
ModifyTraderOffer	API.ModifyTradeOffer - Fehler behoben
RemoveOffer	API.RemoveTradeOffer - Fehler behoben
RemoveOfferByIndex	entfallen
TravelingSalesman_AddOffer	intern
TravelingSalesman_Create - Parameter: <i>_offers, _stay, _waypoints, _wayBack, _playerID</i>	API.TravelingSalesmanActivate - Parameter: <i>_PlayerID, _Offers, _Waypoints, _Reversed, _Appearance</i> - Parameter können nun besser weggelassen werden
TravelingSalesman_Disband	API.TravelingSalesmanDeactivate
TravelingSalesman_GetHumanPlayer	intern

4.15 Sonstige

Sonstige Funktionen, die keiner Kategorie zugeordnet sind.

QSB+	Symfonia
AcceptAlternativeBoolean	AcceptAlternativeBoolean
AutoSaveGame	AutoSaveGame
CreateMinimapMarker	nicht implementiert
DestroyMinimapMarker	nicht implementiert
GetDistance	GetDistance
GetQuestID	GetQuestID
Inside	Inside
IsValidQuest	IsValidQuest
LoadGameFromFolder	LoadGameFromFolder
Military.UseMilitaryRelease	API.DisableReleaseSoldiers - <i>umgekehrte Logik</i> - <i>standardmäßig aktiv</i>

Military.UseSiegeEngineRelease	API.DisableReleaseSiegeEngines - <i>umgekehrte Logik</i> - <i>standardmäßig aktiv</i>
Military.UseThiefRelease	API.DisableReleaseThieves - <i>umgekehrte Logik</i> - <i>standardmäßig inaktiv</i>
ReplaceEntity	ReplaceEntity
SaveGameToFolder	SaveGameToFolder
SendCart	SendCart
SetQuestDescriptionText	Core:ChangeCustomQuestCaptionText → <i>Funktion nicht zur freien Verwendung gedacht!</i>
StartMap	StartMap
Umlaute	<i>überflüssig</i> → <i>Skripte in UTF-8 codieren!</i>