

Inhaltsverzeichnis

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

1 Einführung

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 komplett 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.

3 Neu hinzugekommene Features

3.1 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);
```

3.2 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.