

Symfonia – Historie

Das Nachschlagewerk über die vergangenen Veröffentlichungen

by totalwarANGEL

Inhaltsverzeichnis

Version 1.....	3
Version RE 1200.....	3
Zwischenversionen.....	4
Version RE 1400.....	5
Version RE 1410.....	7
Version RE 1420.....	8
Version RE 1.1.11 6/1/2019.....	10
Version RE 1.2.12 1/2/2019.....	11
Version RE 1.3.0 23/2/2019.....	12
Version RE 1.4.0 23/2/2019.....	13
Version 2.....	14
Version BETA #3.....	14
Version BETA #4.....	16
Version RE 2.0.0 1/8/2019.....	17
Version RE 2.1.0 1/9/2019.....	18
Version RE 2.2.0 1/10/2019.....	19
Version RE 2.3.0 1/11/2019.....	20
Version RE 2.4.0 1/12/2019.....	21
Version RE 2.5.0 13/12/2019.....	22
Version RE 2.6.0 1/2/2020.....	23
Version RE 2.7.0 1/4/2020.....	24
Hotfixes.....	24
Version RE 2.8.0 1/5/2020.....	25
Hotfixes.....	26

Version 1

Version RE 1200

Dies war das initiales Release von Symfonia.

Datum der Veröffentlichung: 30.06.2018

Veröffentlicht unter: <https://drive.google.com/open?id=1z2US-7cGHkgd2kGyeFo096zzE6cjDn9U>

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
qsb.lua	Enthält die gesamte QSB zusammen mit allen Kommentaren
qsb-min.lua	Enthält die komprimierte QSB (nur Funktionen)
mapscript.lua	Schablone für das globale Skript
localmapscript.lua	Schablone für das lokale Skript
CutsceneGuide.pdf	Anleitung zum Erstellen von „echten“ Cutscenes
GettingStarted.pdf	Einsteigeranleitung zu Symfonia
Start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- **Cutscene Tool**

Die Skriptseitige Unterstützung von Jeans Tool für "echte" Cutscenes ist enthalten. Eine Anleitung wurde ebenfalls beigefügt.

- **Interaktive Objekte**

Kosten von interaktiven Objekten werden jetzt immer sofort bezahlt. Es fährt kein Karren mehr hin. Das senkt unnötige Wartezeiten. Belohnungen fahren weiterhin mit einem Karren vom Objekt zum Lagerhaus. Man muss also immer noch aufpassen, dass niemand den Wagen klaut! Zudem habe ich den Bug gefixt, dass kein Geologe zu einem leeren Brunnen kam.

- **Burglager**

Das Burglager hat aus technischen Gründen eine kleine Namensänderung erfahren: BundleCastleStore -> AddOnCastleStore

Das hat jedoch keine Auswirkungen auf den Einsatz. Alle Funktionen sind weiterhin über den Alias QSB.CastleStore aufrufbar.

Der Grund dafür:

Das Burglager ist jetzt abhängig von den interaktiven Objekten. Dieser Schritt war nötig, damit Kosten von interaktiven Objekten auch direkt aus dem Burglager bezahlt werden können. Somit ist kein Auslagern mehr nötig!

- **Linksklicks in Briefings**

Es ist nun möglich in Briefings 3 verschiedene Positionen der Maus abzufragen, wenn der Spieler links klickt:

- Die Position der Maus auf dem Bildschirm
- Die Position der Maus auf der Spielwelt

- Das aktuelle Entity unter der Maus (das ist noch etwas buggy)

Dies geschieht über spezielle Funktionen innerhalb einer Briefing Page.

- **Flight-Funktionen für Fake Cutscenes**

Es gibt jetzt vereinfachte Funktionen für Fake-Cutscenes. Mit ihnen können Flights komfortabler notiert werden. Eine Anleitung ist dem Beginners Guide beigelegt.

Altbewährte Schreibweisen funktionieren immer noch. (Aber irgendwann werde ich das glatt ziehen)

- **Log Levels**

Das Standard-Loglevel ist jetzt auf DEBUG gesetzt. Das bedeutet, dass Nachrichten weniger gewichtig als DEBUG nicht angezeigt werden. Diese sind dann nur im Log zu finden. Das Loglevel kann im Skript verändert werden. Siehe dafür die Dokumentation zum Debug.

- **Quest Behavior**

Einige Quest Behavior hatten fehlerhafte DEBUG-Methoden. Haben sie jetzt nicht mehr.

Zwischenversionen

Dies sind Versionen, die nicht öffentlich angekündigt wurden und ausschließlich Fehler im initialen Release beseitigten.

- Version RE 1205
- Version RE 1206
- Version RE 1300

Version RE 1400

Dies war der nächste Versionssprung, der einige Neuerungen mit sich brachte.

Datum der Veröffentlichung: 16.11.2018

Veröffentlicht unter: <https://drive.google.com/open?id=1z2US-7cGHkgd2kGyeFo096zzE6cjDn9U>

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
qsb.lua	Enthält die gesamte QSB zusammen mit allen Kommentaren
qsb-min.lua	Enthält die komprimierte QSB (nur Funktionen)
mapscript.lua	Schablone für das globale Skript
localmapscript.lua	Schablone für das lokale Skript
CutsceneGuide.pdf	Anleitung zum Erstellen von „echten“ Cutscenes
GettingStarted.pdf	Einsteigeranleitung zu Symfonia
Start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

1. Debug

- Die Befehlszeile funktioniert jetzt getrennt von den Cheats.
- Quests werden nicht mehr zu dem Zeitpunkt getestet, zudem sie angelegt werden sondern nur noch zur Laufzeit. Das verhindert Probleme mit Abhängigkeiten zu anderen Quests, die es zum Zeitpunkt der Erzeugung nicht gibt.
- Parameter zum Aktivieren des Debug sind jetzt `_CheckAtRun`, `_QuestTrace`, `_DebugCheats`, `_DebugShell`
- Es ist jetzt möglich Kommandos zu verketten. Dadurch muss nicht mehrfach die Befehlszeile geöffnet werden.

Aus folgenden Eingaben

```
win QuestA
```

```
win QuestB
```

```
diplomacy 1 2 2
```

```
gexec CallMeMaybe()
```

wird nun

```
win QuestA & QuestB && diplomacy 1 2 2 && gexec CallMeMaybe()
```

(Einzelne Eingabe ist immer noch möglich.)

- Die Befehlszeilenkommandos sind jetzt an den internen Debugger angeschlossen. Mit der Funktion `eval()` kann man jedes beliebige Kommando ausführen.

```
eval("win QuestA & QuestB && diplomacy 1 2 2 && gexec  
CallMeMaybe()")
```

Hinweis: Der LuaDebugger funktioniert nur mit der LuaDebugger.dll. Die muss sich im bin-Verzeichnis befinden, sonst ist der Debugger nicht aktiv und man hat nur normales DSE.

2. Handelsfunktionen

- Einige Fehler in den Handelsfunktionen sind beseitigt.
- `API.RemoveOffer()` und `API.ModifyTradeOffer()` funktionieren gegenwärtig nicht.
- Die Diplomatieänderung des Schiffshändler kann abgeschaltet werden.
- Angebote durch `AddOffer()`, `AddMercenaryOffer()` und `AddEntertainerOffer()` können nur noch ein mal pro Lagerhaus vorkommen.

Version RE 1410

Mit dieser Version wurde eine Vergleichstabelle eingefügt. Des weiteren, wie gewohnt, Bugfixes.

Datum der Veröffentlichung: 04.12.2018

Veröffentlicht unter: <https://drive.google.com/open?id=1z2US-7cGHkgd2kGyeFo096zzE6cjDn9U>

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
qsb.lua	Enthält die gesamte QSB zusammen mit allen Kommentaren
qsb-min.lua	Enthält die komprimierte QSB (nur Funktionen)
mapscript.lua	Schablone für das globale Skript
localmapscript.lua	Schablone für das lokale Skript
CutsceneGuide.pdf	Anleitung zum Erstellen von „echten“ Cutscenes
GettingStarted.pdf	Einsteigeranleitung zu Symfonia
VergleichQsbZweige.pdf	Vergleichstabelle QSB+ ↔ Symfonia
Start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

Bugfixes

- Fehler bei `API.RemoveTradeOffer()` behoben. Handelsangebote können jetzt einzeln von einem Lagerhaus entfernt werden.
- Fehler bei `API.ModifyTradeOffer()` behoben. Die Menge der Verfügbaren waren kann jetzt bestimmt werden.
- Der Fehler, der bei Kombination von Quest-Dialogen über `API.QuestDialog()` und Mapeditor Quests auftrat, ist behoben.
- (Fehler im Spiel) Parteien ohne Hauptgebäude haben jetzt ein Player Icon.

Features

- Player Portraits können jetzt komfortabel über `API.SetPlayerPortrait()` im globalen (und lokalen) Skript gesetzt werden (siehe Doku).
- Zu jedem Eintrag in einem Quest-Dialog kann nun ein Callback hinzugefügt werden.
- Quest-Dialoge warten nun in Echtzeit. Das gilt ausschließlich für Dialoge erzeugt mit `API.QuestDialog()`.

Verbesserungen

- Quellcode an einigen Stellen optimiert (hat keinen Effekt auf die Funktion).
- `Goal_InputDialog` speichert die Eingabe nun im zugehörigen Quest. Optional gibt es eine "freie Eingabe". Eingabe kann angefragt werden (siehe Doku).
- Regulärer Ausdruck für gültige Questnamen verbessert.
- Boolean-Umschrift nutzt nun einen Regulären Ausdruck anstelle von `if-elseif`.
- Außerreißer in der Benennung von API-Funktionen wurden beseitigt (Konsistenz).

Version RE 1420

Eine überarbeitete Dokumentation, neue Versionshistorie und viele Optimierungen im Code. Hauptsächlich jedoch weitere Bugfixes.

Datum der Veröffentlichung: 14.12.2018

Veröffentlicht unter: <https://drive.google.com/open?id=1z2US-7cGHkgd2kGyeFo096zzE6cjDn9U>

Hinweis: Freeze bis 1.1.2020!

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
qsb.lua	Enthält die gesamte QSB zusammen mit allen Kommentaren
qsb-min.lua	Enthält die komprimierte QSB (nur Funktionen)
mapscript.lua	Schablone für das globale Skript
localmapscript.lua	Schablone für das lokale Skript
CutsceneGuide.pdf	Anleitung zum Erstellen von „echten“ Cutscenes
GettingStarted.pdf	Einsteigeranleitung zu Symfonia
VergleichQsbZweige.pdf	Vergleichstabelle QSB+ ↔ Symfonia
Versionshistorie.pdf	Abschrift der Release Notes aus dem Forum
Start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- Fehlende Behavior implementiert
 - Goal_ActivateSeveralObjects
 - Reward_SetBuildingUpgradeLevel
 - Trigger_OnEffectDestroyed
- Fehlende Funktionen für Minimap Marker implementiert
 - API.CreateMinimapMarker()
 - API.CreateMinimapPulse()
 - API.CreateMinimapSignal()
 - API.DestroyMinimapMarker()
- Fehler in den Funktionen behoben:
 - API.WinAllQuests(),
 - API.StopAllQuests(),
 - API.StartAllQuests(),
 - API.RestartAllQuests()
 - API.FailAllQuests()
- Falsch platzierte RdO-Basispreise und Ernerungsraten verschoben.
- Fliegender Händler kann nun auch der Reihe nach durch Angebote durchgehen. Die Funktion `API.TravelingSalesmanRotationMode()` kann das Verhalten jeder Zeit wieder ändern.
- Quest-Dialoge können nun direkt benannt werden. Der Name kann in Nachfolge-Quests für Trigger verwendet werden.
- `API.RestartQuestDialog()` kann genutzt werden um einen Dialog neu zu starten.

- `API.InterruptQuestDialog()` kann genutzt werden um einen Dialog anzuhalten.
- Burglager hat neue öffentliche Funktionen bekommen:
 - `API.CastleStoreGetTotalAmount()`
 - `API.CastleStoreGetSize()`
 - `API.CastleStoreSetBaseCapacity()`
 - `API.CastleStoreSetOutsourceBoundary()`
- Fehlerhafte Funktionen für Abriss- und Bausperren funktionieren nun korrekt.
- Überarbeitete `index.html` der Dokumentation mit Suchfunktion
- (intern) Lua-Präprozessor für dynamische Indexseite implementiert
- (intern) Dokumentation der privaten Funktionen des Burglagers wurde mit Datentypen versehen
- (intern) Shell Skripte angepasst

Version RE 1.1.11 6/1/2019

Notwendiges Release zur Behebung einiger Bugs. Siehe Liste.

Datum der Veröffentlichung: 6.1.2019

Veröffentlicht unter: <https://drive.google.com/open?id=1z2US-7cGHkgd2kGyeFo096zzE6cjDn9U>

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
questsystembehavior.lua	Enthält die gesamte QSB zusammen mit allen Kommentaren
questsystembehavior_min.lua	Enthält die komprimierte QSB (nur Funktionen)
mapscript.lua	Schablone für das globale Skript
localmapscript.lua	Schablone für das lokale Skript
HTML-Dokumentation	Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
CutsceneGuide.pdf	Anleitung zum Erstellen von „echten“ Cutscenes
GettingStarted.pdf	Einsteigeranleitung zu Symfonia
VergleichQsbZweige.pdf	Vergleichstabelle QSB+ ↔ Symfonia
Versionshistorie.pdf	Abschrift der Release Notes aus dem Forum
VereinbarungZuNeuenVersionen.pdf	
Start.txt	Informationen zum Archiv

Anderungen:

- Goal_Diplomacy vergleicht nun den Diplomatiestatus mit einem auswählbaren anderen Status.
Neuer Parameter: Relation (Status soll größergleich oder kleiner als Vergleichswert sein)
- Die Behavior Reprisal_SetVulnerability und Reward_SetVulnerability berücksichtigen nun die Soldaten eines Battalions.
- Falscher Funktionsaufruf in API.FocusCameraOnKnight ausgetauscht.
- Interaktive Objekte haben nun alle einen Reward.
- Fehler beseitigt, die Handelsposten unbrauchbar machten.
- API.SetEntityScale löst keine Assertion mehr aus.
- Falscher Methodenaufwurf in Move und Place-Funktionen behoben
- Funktionen haben ihre gewohnte Parameterliste zurückerhalten:
 - PlaceEntityFaceToFaceToAnotherOne
 - PlaceEntityToPositionToAnotherOne
 - MoveEntityFaceToFaceToAnotherOne
 - MoveEntityToPositionToAnotherOne
- LookAt wirft keine Assertions mehr, sondern zeigt stattdessen Warnings an.
- Supermarket-Cheats (Original) aus der Dokumentation entfernt.
- (intern) API.Dbg, das „FATAL“ Nachrichten schreibt, heißt jetzt API.Fatal. Die Funktion kann weiterhin unter dbg angesprochen werden, zusätzlich unter fatal.

Version RE 1.2.12 1/2/2019

Offizielle Ablösung von Version 1.

Datum der Veröffentlichung: 1.2.2019

Veröffentlicht unter: <https://drive.google.com/open?id=1z2US-7cGHkgd2kGyeFo096zzE6cjDn9U>

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/*	Siedelwood Applikationen
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
example/*.lua	Beispielskripte zur Verwendung der QSB
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB (+ Kommentare im Code)
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB (nur Funktionen)
src/beginner/*.lua	Skriptschablonen für Anfänger
src/advanced/*.lua	Skriptschablonen für Fortgeschrittene
Start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- MoveEx ist jetzt Alias der richtigen Funktion
- Überarbeitete Basisskripte für Anfänger und Fortgeschrittene
- API.GetDistance gibt im Fehlerfall nun auch eine Number zurück
- API.SetEntityPlayer funktioniert nun auch für Bataillone
- LookAt-Funktionen werfen keine Assertions mehr sondern Debug-Meldungen
- Der Fehler der Reward_ObjectInit unbrauchbar gemacht hat, ist behoben
- API.ActivateIO ignoriert den Parameter _State nicht mehr
- Goal_TributeClaim zählt nun in Sekunden statt Monaten
- Goal_TributeDiplomacy zählt nun in Sekunden statt Monaten
- (Dokumentation) Falsch verlinkte Anker wurden repariert
- (Dokumentation) Beschreibung des Quest-Dialogs wurde überarbeitet
- (Dokumentation) Fehler in der Beschreibung von Move- und Place-Funktionen korrigiert
- (intern) Generisches Überschreiben von Funktionen funktioniert nun korrekt

Version RE 1.3.0 23/2/2019

Das auf Wunsch vorgezogene März-Release (eigentlicher Termin 1.3.2019).

Datum der Veröffentlichung: 1.2.2019

Veröffentlicht unter: <https://drive.google.com/open?id=1z2US-7cGHkgd2kGyeFo096zzE6cjDn9U>

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/*	Siedelwood Applikationen
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
example/*.lua	Beispielskripte zur Verwendung der QSB
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB (+ Kommentare im Code)
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB (nur Funktionen)
src/beginner/*.lua	Skriptschablonen für Anfänger
src/advanced/*.lua	Skriptschablonen für Fortgeschrittene
Start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- Die Zeitberechnung für Echtzeit wird nicht mehr durch Verlassen des Spiels gestört.
- Zerstörung der eigenen Stadt löst keine wiederkehrende DSE-Meldung mehr aus.
- Goal_SettlersNumber hat als zweiten (optionalen) Parameter die Player-ID des Zielspielers bekommen. Im Skript kann der Parameter weggelassen werden und ist automatisch 1.
- Reprisal_SetHealth und Reward_SetHealth funktionieren jetzt mit dem Questassistent (Richtiger Cast zu Number).
- Es ist nicht mehr erforderlich bei versteckten Quests KEY (NO_MESSAGE) anzugeben.
- Schreibfehler bei API.SetBuildingOnFire ist behoben.
- Die Zucht von Schafen und Kühen kann jetzt auch abgeschaltet werden.
- NPC-Dialoge werden jetzt mit sinnvollen Abständen von Held und NPC gestartet.
- Es wurden einige kleine Schusselfehler in der Dokumentation korrigiert.
- (intern) Es gibt jetzt neue Build-Skripte für die QSB. Damit wird der Missstand behoben, dass beim Build-Vorgang jedes mal die Dokumentation neu erstellt wird.
 - compile – Baut die QSB zusammen, kann eine alternative Loadorder aufnehmen und benutzerdefinierte Bundles laden.
`./compile -loadorder="Pfad/zur/Loadorder" Pfad/zu/Bundle1 Pfad/zu/Bundle2 ...`
 - build – Ruft compile auf und erstellt zusätzlich die Benutzerdokumentation und die Entwicklerdokumentation, sofern angegeben
`./build -devdoc -userdoc [Argumente für compile]`

Version RE 1.4.0 23/2/2019

END OF LIFE – NO LTS!

Datum der Veröffentlichung: 1.4.2019

Datum Patch 1.4.1: 6.6.2019

Veröffentlicht unter: <https://drive.google.com/open?id=1z2US-7cGHkgd2kGyeFo096zzE6cjDn9U>

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/*	Siedelwood Applikationen
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
example/*.lua	Beispielskripte zur Verwendung der QSB
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB (+ Kommentare im Code)
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB (nur Funktionen)
src/mapsript.lua	Skriptschablonen für das globale Skript
src/localmapsript.lua	Skriptschablonen für das lokale Skript
Start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- `Reward_DEBUG` Parameter im Questassistenten gefixt
- `Reward_TradeOffer` kann jetzt im Questassistenten benutzt werden
- `Goal_SettlersNumber` hat einen zweiten Parameter `_PlayerID` erhalten. Der Parameter im Skript ist optional.
- Problem mit dem negativen Lagerbestand bei Nutzung des Burglagers wurde behoben (zumindest ist es nicht wieder aufgetreten)
- Maximalgröße des Burglagers wird jetzt richtig angezeigt.
- Tribut-Behavior sind jetzt richtig lokalisiert.
(= wahlweise Übersetzung in Englisch möglich)
- (Doku) Dokumentation wurde an einigen Stellen überarbeitet.

Version 2

Version BETA #3

Datum der Veröffentlichung: 1.4.2019

Veröffentlicht unter: https://drive.google.com/open?id=1wH13d3MbF9KeRg_yM1arKfJbUR35RtQf

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/MapIconator.jar	Hilft beim Einfügen von Map-Vorschaubilder (DEdK/AeK)
bin/CutsceneMaker.jar	Konvertiert CS-Flights, die über den Cutscene Editor erstellt wurden, und erstellt Steuerskripte für Cutscenes
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
example/*.lua	Beispielskripte zur Verwendung der QSB
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB
src/mapscript.lua	Vorlage für das globale Skript
src/localmapscript.lua	Vorlage für das lokale Skript
start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- Das Briefing System hat eine komplette Überarbeitung erfahren. Vor allem um die Integration von Cutscenes zu verbessern. Es gibt neue Möglichkeiten, wie z.B. zurückspringen während Briefings durch den Leser. Weitere Informationen dazu in MigrationGuide.pdf und der Dokumentation.
- Ein Konsolenprogramm zum Erstellen von Cutscenes ist beigelegt. CS-Dateien werden konvertiert und es wird ein leeres Steuerskript erzeugt. Mittels einer INI-Datei kann das Steuerskript mit Werten befüllt werden. Das Steuerskript wird in die Map kopiert um eine Cutscene abzuspielen. Weitere Information dazu in CutsceneGuide.pdf und in der Dokumentation.
- (Nur Skript) Custom Behavior können Funktionsreferenzen statt den Namen übergeben werden. In diesem Fall wird die Funktion nicht wie gewohnt aufgerufen, sondern mit allen nachfolgenden Parametern des Behavior. Das betrifft:
 - Goal_MapScriptFunction
 - Reprisal_MapScriptFunction
 - Reward_MapScriptFunction
 - Trigger_MapScriptFunction
- Trigger Briefing hat einen weiteren Parameter erhalten. Dieser steuert, ob der Auslöser für jedes Briefing auslöst oder nur für ein Reward bzw. Reprisal.
- Es gibt einen Nachfolger für die in die Jahre gekommene Laufschrift. Der Text wird Zeichen für Zeichen auf den Bildschirm geschrieben, wie bei einer Schreibmaschine.

- (Nur Skript) Die EntityScriptingValues wurden grundüberholt. Sie stehen nicht mehr im Zentrum sondern dienen als Hilfsmittel für eine neue umfangreiche Kontrolle eines Entity. Dabei bleibt das Entity stets dem Objekt zugeordnet.
Weitere Informationen dazu in MigrationGuide.pdf und der Dokumentation.
- Goal_RandomRequests erlebt sein Comeback, und das umfangreicher als je zu vor. Verschiedene Questtypen können aktiviert oder deaktiviert werden. Fehlschlag des ausgelösten Quest, lässt das Behavior fehlschlagen. Es ist möglich eine Zeitbegrenzung und eigene Nachrichtentexte zu setzen.
Weitere Informationen dazu in MigrationGuide.pdf und der Dokumentation.
- Die API des Traveling Salesman wurde überarbeitet.
- Der Quest-Debug wurde vereinfacht und erweitert. Siehe Dokumentation!
- (Doku) Einige Beschreibungstexte zu Funktionen der QSB wurden überarbeitet.
- (Doku) Alle Anleitungen (PDF-Dateien) wurden ebenfalls überarbeitet

Version BETA #4

Datum der Veröffentlichung: 10.7.2019

Veröffentlicht unter: https://drive.google.com/open?id=1wH13d3MbF9KeRg_yM1arKfJbUR35RtQf

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/MapIconator	Hilft beim Einfügen von Map-Vorschaubilder (DEdK/AeK)
bin/CutsceneMaker	Konvertiert CS-Flights, die über den Cutscene Editor erstellt wurden, und erstellt Steuerskripte für Cutscenes
bin/QuestsToGraphViz	Erstellt aus Quests einen Graphen aus dem man die Beziehungen der Quests ableiten kann.
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
example/*.lua	Beispielskripte zur Verwendung der QSB
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB
src/mapsript.lua	Vorlage für das globale Skript
src/localmapsript.lua	Vorlage für das lokale Skript
start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- Der Fehler, der verhindert hat, dass ein bewachendes Battalion von einer Einheit eines Verbündeten abgezogen werden kann, ist behoben.
- Die Sprache wird jetzt nur noch einmalig zu Spielstart bestimmt. Die Variable `QSB.Language` – und damit die Sprache – kann manuell überschrieben werden.
- Die Auffüll-Option von Trebuchets wurde dauerhaft entfernt.
- Die Tabs im Burglager wurden entfernt. Ihre Funktion ist nur noch über Hotkeys erreichbar.
- Die Laufschrift wartet jetzt immer 1,5 Sekunden, bevor die Textanzeige beginnt.
- `Reward_VictoryWithParty` ermöglicht jetzt auch „weeterspielen“.
- Einige Tippfehler in verschiedenen Funktionen behoben.
- Timing-Problem in `Goal_DestroySpawnedEntities` wurde behoben.
- Probleme mit AI-Rewards und Player 1 wurden behoben.

Version RE 2.0.0 1/8/2019

Datum der Veröffentlichung: 1.8.2019

Veröffentlicht unter: https://drive.google.com/open?id=1wH13d3MbF9KeRg_yM1arKfJbUR35RtQf

Initiale Veröffentlichung der Version 2 der QSB-S.

Seit dem oben angegebenen Datum wird Version 1 nicht mehr unterstützt oder aktualisiert.

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/MapIconatorInstaller.exe	Hilft beim Einfügen von Map-Vorschaubilder (DEdK/AeK)
bin/CutsceneMakerInstaller.exe	Konvertiert CS-Flights, die über den Cutscene Editor erstellt wurden, und erstellt Steuerskripte für Cutscenes
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
example/*.lua	Beispielskripte zur Verwendung der QSB
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB
src/mapsript.lua	Vorlage für das globale Skript
src/localmapsript.lua	Vorlage für das lokale Skript
start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- (→ siehe Beta #3)
- (→ siehe Beta #4)

Version RE 2.1.0 1/9/2019

Datum der Veröffentlichung: 1.9.2019

Veröffentlicht unter: https://drive.google.com/open?id=1wH13d3MbF9KeRg_yM1arKfJbUR35RtQf

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/MapIconatorInstaller.exe	Hilft beim Einfügen von Map-Vorschaubilder (DEdK/AeK)
bin/CutsceneMakerInstaller.exe	Konvertiert CS-Flights, die über den Cutscene Editor erstellt wurden, und erstellt Steuerskripte für Cutscenes
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
example/*.lua	Beispielskripte zur Verwendung der QSB
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB
src/mapsript.lua	Vorlage für das globale Skript
src/localmapsript.lua	Vorlage für das lokale Skript
start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- Einteilung der Module verfeinert um die Suche zu verbessern.
- `API.SetEntityPlayer` sollte nun auf bei Nutztieren funktionieren.
- `Goal_KnightDistance` nutzt immer den Primary Knight des Receiver.
Optional kann eine Entfernung angegeben werden.
- Alias der Terrainfunktionen angepasst um nicht mit den alten Funktionen zu kollidieren.
`TerrainType` → `TerrainTypeSquare`
`TerrainHeight` → `TerrainHeightSquare`
`WaterHeight` → `WaterHeightSquare`

Version RE 2.2.0 1/10/2019

Datum der Veröffentlichung: 1.10.2019

Veröffentlicht unter: https://drive.google.com/open?id=1wH13d3MbF9KeRg_yM1arKfJbUR35RtQf

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/MapIconatorInstaller.exe	Hilft beim Einfügen von Map-Vorschaubilder (DEdK/AeK)
bin/CutsceneMakerInstaller.exe	Konvertiert CS-Flights, die über den Cutscene Editor erstellt wurden, und erstellt Steuerskripte für Cutscenes
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
example/*.lua	Beispielskripte zur Verwendung der QSB
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB
src/mapsript.lua	Vorlage für das globale Skript
src/localmapsript.lua	Vorlage für das lokale Skript
start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- Die Suche in der Dokumentation wurde verbessert
- Zurückblättern in Briefings muss explizit aktiviert werden

Version RE 2.3.0 1/11/2019

Datum der Veröffentlichung: 1.11.2019

Veröffentlicht unter: https://drive.google.com/open?id=1wH13d3MbF9KeRg_yM1arKfJbUR35RtQf

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/MapIconatorInstaller.exe	Hilft beim Einfügen von Map-Vorschaubilder (DEdK/AeK)
bin/CutsceneMakerInstaller.exe	Konvertiert CS-Flights, die über den Cutscene Editor erstellt wurden, und erstellt Steuerskripte für Cutscenes
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
example/*.lua	Beispielskripte zur Verwendung der QSB
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB
src/mapsript.lua	Vorlage für das globale Skript
src/localmapsript.lua	Vorlage für das lokale Skript
start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- Splashscreens können nun animiert werden.
- (intern) Splashscreens, Bars und Portrais liegen nun auf getrennten Layern.
- Es können nun beliebige Sprachkürzel zur Lokalisation verwendet werden (de, en, fr, ...)
- (intern) Alle Standardtexte sind nun auf Französisch vorhanden.
- Neben zufälligen Schatztruhen gibt es jetzt auch beliebige zufällige Schatzverstecke.
- (intern) Es wird automatisch zu Spielbeginn anhand des aktuellen Datums ein Random Seed ermittelt. Dadurch sind zufällige Zahlen zufällig(er).
- (intern) Es wurden viele falsche Variablennamen korrigiert.

Version RE 2.4.0 1/12/2019

Datum der Veröffentlichung: 1.12.2019

Veröffentlicht unter: https://drive.google.com/open?id=1wH13d3MbF9KeRg_yM1arKfJbUR35RtQf

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/MapIconatorInstaller.exe	Hilft beim Einfügen von Map-Vorschaubilder (DEdK/AeK)
bin/CutsceneMakerInstaller.exe	Konvertiert CS-Flights, die über den Cutscene Editor erstellt wurden, und erstellt Steuerskripte für Cutscenes
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
example/*.lua	Beispielskripte zur Verwendung der QSB
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB
src/mapsript.lua	Vorlage für das globale Skript
src/localmapsript.lua	Vorlage für das lokale Skript
start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- Überschüssige sichtbare Quests starten nicht mehr, solange bereits 6 Quests angezeigt werden. Es muss erst mindestens ein Quest abgeschlossen werden.
- Der Cutscene Maker kann jetzt keine einzelnen CS-Files mehr verarbeiten. Es muss immer ein Ordner mit mindestens einem CS-File übergeben werden.
- Bugfix: ID einer Cutscene geht nicht mehr verloren, wenn sie in die Warteschlange kommt.
- Bugfix: Behavior werden nicht mehr fälschlich als Goal_DestroySpawnedEntities gehalten.
- Bugfix: Der Dialog um das Spiel zu verlassen ist jetzt mehrfach aufrufbar.
- Bugfix: Das Ausgabeverzeichnis des Cutscene Maker ist jetzt das CS-Verzeichnis.

Version RE 2.5.0 13/12/2019

Datum der Veröffentlichung: 13.12.2019

WEIHNACHTS EDITION!

Veröffentlicht unter: https://drive.google.com/open?id=1wH13d3MbF9KeRg_yM1arKfJbUR35RtQf

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/MapIconatorInstaller.exe	Hilft beim Einfügen von Map-Vorschaubilder (DEdK/AeK)
bin/CutsceneMakerInstaller.exe	Konvertiert CS-Flights, die über den Cutscene Editor erstellt wurden, und erstellt Steuerskripte für Cutscenes
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
example/*.lua	Beispielskripte zur Verwendung der QSB
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB
src/mapscript.lua	Vorlage für das globale Skript
src/localmapscript.lua	Vorlage für das lokale Skript
start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- Es wurde eine neue Mechanik zur Textersetzung hinzugefügt. Platzhalter werden automatisch in Briefings, Cutscenes, Dialogen, Nachrichten und Quests ersetzt.
 - Platzhalter für Standardfarben
 - Platzhalter zum Ersetzen von Skriptnamen mit Texten
 - Platzhalter zum Ersetzen von Typen mit Texten
- MakeVulnerable und MakeInvulnerable wurden überarbeitet.
 - Battalione werden korrekt verwundbar/unverwundbar. Es ist nicht mehr nötig jeden Soldaten einzeln zu ermitteln.
 - Wenn ein Skriptname angegeben wird, wird Unverwundbarkeit automatisch neu gesetzt, sollte sich die Entity ID ändern.
- Es ist exklusiv für Cutscenes möglich den Anzeigetext mitten im Flug auszutauschen.

Version RE 2.6.0 1/2/2020

Datum der Veröffentlichung: 1.2.2020

Veröffentlicht unter: https://drive.google.com/open?id=1wH13d3MbF9KeRg_yM1arKfJbUR35RtQf

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/MapIconatorInstaller.exe	Hilft beim Einfügen von Map-Vorschaubilder (DEdK/AeK)
bin/CutsceneMakerInstaller.exe	Konvertiert CS-Flights, die über den Cutscene Editor erstellt wurden, und erstellt Steuerskripte für Cutscenes
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB
src/mapscript.lua	Vorlage für das globale Skript
src/localmapscript.lua	Vorlage für das lokale Skript
start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- (Feature) Die Tierzucht wurde überarbeitet:
 - Tiere werden in Intervallen gezüchtet, solange Getreide vorhanden ist
 - Zucht kann direkt oder im Produktionsmenü gestoppt werden
 - Der Typ des Schafes kann gesetzt werden
 - Tiere können Optional als „Kinder“ erscheinen und wachsen dann heran
- (Feature) Profil und Optionen können nun aus dem globalen Skript erreicht werden.
- (Bugfix) Die Antworten von Multiple Choice Briefings können nun lokalisiert werden
- (Bugfix) Goal_KnightDistance hat jetzt einen Marker
- (Bugfix) Held und NPC kollidieren nicht mehr
- (Bugfix) Zufallsschatzruinen haben jetzt eine ertragbare Wartezeit (5 Sekunden)
- (Bugfix) Die Spielerfarbe kann jetzt jeder Zeit geändert werden
- (Doku) Doku wurde für Assistentennutzer angepasst
- (Doku) Die Basisskripte wurden überarbeitet
- (Doku) Beispiel-Dateien (example/*.lua) entfernt – bei den Fragen, die gestellt werden, hat die sich sowieso noch nie einer angesehen

Version RE 2.7.0 1/4/2020

Datum der Veröffentlichung: 1.4.2020

Veröffentlicht unter: https://drive.google.com/open?id=1wH13d3MbF9KeRg_yM1arKfJbUR35RtQf

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/MapIconatorInstaller.exe	Hilft beim Einfügen von Map-Vorschaubilder (DEdK/AeK)
bin/CutsceneMakerInstaller.exe	Konvertiert CS-Flights, die über den Cutscene Editor erstellt wurden, und erstellt Steuerskripte für Cutscenes
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB
src/mapscript.lua	Vorlage für das globale Skript
src/localmapscript.lua	Vorlage für das lokale Skript
start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- (Feature) Profil und Optionen können nun aus dem globalen Skript erreicht werden.
- (Feature) Playlists werden fortan mit XML-Dateien definiert
- (Feature) Lautstärkesteuerung wurde entsprechend neuer Playlists angepasst
- (Bugfix) History Edition Patch angepasst
- (Bugfix) Antworten in Multiple Choice Briefings können wiederhergestellt werden
- (Intern) Die Erkennung von 4:3 und 5:4 Auflösungen wurde gefixt
- (Intern) Redundante Rotationsbestimmung für Briefings entfernt
- (Intern) Verwaltung der Scripting Values wurde überarbeitet

Hotfixes

- 2.7.1
 - Bugfix: Funktionsreferenzen in *_MapScriptFunction korrigiert.
 - Bugfix: :CountSoldiers() gibt nun korrekte Werte zurück.
- 2.7.2
 - Bugfix: Automatische Behavior werden nun hinzugefügt.
- 2.7.3
 - Bugfix: Timing-Problem beim direkten Bezahlen von interaktiven Objekten gefixt.

Version RE 2.8.0 1/5/2020

Datum der Veröffentlichung: 1.5.2020

Veröffentlicht unter: https://drive.google.com/open?id=1wH13d3MbF9KeRg_yM1arKfJbUR35RtQf

Inhalt des Archiv:

Datei	Beschreibung
bin/MapIconatorInstaller.exe	Hilft beim Einfügen von Map-Vorschaubilder (DEdK/AeK)
bin/CutsceneMakerInstaller.exe	Konvertiert CS-Flights, die über den Cutscene Editor erstellt wurden, und erstellt Steuerskripte für Cutscenes
bin/QSBSBuilderInstaller.exe	Ein Programm zum selbstständigen zusammenstellen und aktuell halten der QSB.
doc	HTML-Dokumentation mit Suche auf der Index-Seite
guide/*.pdf	Anleitungen und Versionshinweise zur QSB
src/questsystembehavior.lua	Die unkomprimierte QSB
src/questsystembehavior_min.lua	Die komprimierte QSB
src/mapsript.lua	Vorlage für das globale Skript
src/localmapsript.lua	Vorlage für das lokale Skript
start.txt	Informationen zum Archiv

Änderungen:

- Bugfix: Es kommt nicht mehr zu Laufzeitfehlern, wenn folgende Funktionen im lokalen Skript benutzt werden:
API.IsEntityInSelection
API.GetSelectedEntity
API.GetSelectedEntities
- Bugfix: Goal_DestroySpawnedEntities kann nun, wie in der Doku versprochen, auch mehrere Spawnpoints verwalten.
- Feature: Goal_LevyTax ermöglicht Forderung von relativ berechneten Warenmengen.
- Feature: Der fahrende Händler verwendet nun keine Angebotsblöcke mehr, sondern einen Pool von möglichen Angeboten.
- Feature: API.YieldJob ermöglicht das Pausieren eines Jobs.
- Feature: API.ResumeJob ermöglicht das Fortführen eines pausierten Jobs.
- Intern: Es gibt Callbacks vor und nach automatischen Statusänderungen von Quests. (Interrupt ist nicht automatisch sondern geht von Behavior aus)
- Intern: Jobs und Inline-Jobs werden nun intern gleich behandelt.

Besondere Anmerkung:

Mit dem QSBSBuilder ist es von nun an Möglich die QSB selbstständig zusammen zu stellen und über Updates aktuell zu halten. Wenn sich dies bewährt, wird das alte Release-Format umgestellt, sodass nur noch Anleitungen und Programme beinhaltet sind.

Hotfixes

- 2.8.1
 - Bugfix: Rotationsbestimmung in Briefings für AP und ASP angeglichen.
 - Bugfix: Häfen behandeln Waypoint-Listen nun so, wie sie sollen.
 - Bugfix: Der Trigger-Fix und die neuen Job-Funktionen sind nicht mehr störanfällig.
 - Feature: Bar Styles in Briefings können nun auch seitenweise gesetzt werden.
 - Feature: Standardanlegedauer des Hafens auf 6 Minuten erhöht.
- 2.8.2
 - Bugfix: Falscher Jobname in Real Time Wait korrigiert.
- 2.8.3
 - Bugfix: Timing-Problem beim direkten Bezahlen von interaktiven Objekten gefixt.
 - Feature: Häfen können nun optionale Game Callbacks aufrufen.
Ankunft:
`GameCallback_TravelingSalesmanArrive(PlayerID, _ShipID)`
Abfahrt:
`GameCallback_TravelingSalesmanLeave(PlayerID, _ShipID)`
 - Intern: Methoden zur Ermittlung des menschlichen Spielers durch Konstante ersetzt.
- 2.8.4
 - Interaktive Objekte funktionieren nun wieder ohne aktives Burglager.
- 2.8.5
 - Bugfix: Random Request wählt keine (direkt oder indirekt) gesperrten Güter aus.
 - Feature: `API.CanPlayerProduceGood` prüft ob der Spieler eine Ware erzeugen kann.