

Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	2
Dieses seltsamen 3 Buchstaben.....	2
Installation.....	3
Das Archiv.....	3
Varianten der Bibliothek.....	3
Die Mapskripte.....	3
Erste Schritte bei der Verwendung.....	4
DEBUG aktivieren.....	4
Aufteilung in Abschnitte.....	5

Vorwort

Symfonia, oder auch QSB++, hat es sich zum Ziel gesetzt, das Leben des Mappers zu erleichtern. Viele bekannte und geschätzte Standardfunktionen befinden sich bereits in der QSB und müssen nicht mehr in die eigenen Skripte kopiert werden. Um in den Genuss der Vorzüge dieses Rahmenwerkes (englisch: Framework¹) zu kommen, muss man sich an einige *wenige* Regeln halten, denn ohne Regeln ist das Leben ein Chaos. Das ist überhaupt nicht kompliziert und macht sogar Spaß! Sobald die Grundregeln beachtet werden, geht Dir das Mappen so leicht von der Hand, wie eine Scheibe Brot zu schmieren.

Es ist vollkommen unnötig seine Zeit mit Gedanken wie „jetzt ist alles anders“ oder „ich bin kein Genie“ zu verschwenden. Bei der Programmierung der QSB wurde Wert darauf gelegt, altbewährte Vorgehensweisen beizubehalten und zu erweitern. Zusätzlich sind einige Dinge hinzugekommen, die unkompliziert eingesetzt werden können um aus den eigenen Maps etwas besonderes zu machen. Dabei sind Kreativität und Individualität keine Grenzen gesetzt! Bald wirst Du in den Genuss der einzigartigen Möglichkeiten kommen, die Dir die QSB anbieten kann.

Doch zuvor stehen einige Erklärungen aus. Niemand erwartet von Dir sofort alles zu verstehen. Und genau das ist das großartige an Symfonia: es gibt nichts zu verstehen! Die gesamte Handhabung ist intuitiv designt. Und wer einmal den Dreh raus hat, wird nie wieder etwas anderes wollen. Aber genug der langen Vorrede: Jetzt werde ich die wichtigsten Dinge erklären, die Du benötigst um Symfonia zu nutzen. Ich werde auf die speziellen Funktionalitäten eingehen, angefangen bei der Installation und den ersten Schritten zur Verwendung bis hin zu einigen speziellen Features.

Dieses seltsamen 3 Buchstaben

Symfonia führt ein neues Konzept ein. Es gibt Funktionen, die für den Gebrauch durch den Benutzer gedacht sind. Sie bieten komfortable Fehlererkennung und weisen explizit auf falsche Benutzung hin, indem sie eine Fehlermeldung ausgeben und sich danach selbst beenden. Auf diese Weise werden Probleme, wie z.B. Abstürze, verhindert.

Diese Funktionen sind alle mit dem Präfix API² gruppiert. Sie können aber mehr als nur Fehler erkennen. Sie erkennen zudem auch, ob sie aus der falschen Skriptumgebung aufgerufen werden. Und falls möglich, rufen sie sich selbstständig in der richtigen Umgebung auf! Sollte dies nicht möglich sein, werfen sie einen Fehler.

1 Framework: ist ein Programmiergerüst, welches vereinfacht und dem Anwender Vorteile gegenüber der nativen Möglichkeiten einer Umgebung bietet, in der er sich bewegt.

2 API: Application Programers Interface (Schnittstelle des Programmierers) bietet dem Anwender Dienste eines geschlossenen Systems nach außen an.

Installation

Das Archiv

Die QSB wird als ZIP-Archiv ausgeliefert. Wenn du es bis hier her geschafft hast, weißt du auch, wie man ein solches Archiv entpackt und die Anleitungen findet. Und viel mehr gibt es dazu auch nicht zu wissen. Du kannst den Ordner an einem beliebigen Ort auf dem Rechner auspacken. Darin enthalten sind alle Dateien, die du benötigst, um die QSB zu verwenden: Eine große Bibliotheksdatei und zwei kleine leere Skripte. Alle drei sind LUA-Dateien.

Varianten der Bibliothek

Sobald Du eine neue Map erstellt hast, muss die QSB in die Map *importiert* werden. Dazu öffnest Du den Mappeditor und wählst *Datei > Questbibliothek importieren*. Nun ist Konzentration gefragt! Navigiere in den Ordner, den Du zuvor entpackt hast, und wähle die Bibliothek aus. Die Bibliothek ist die riesengroße Textdatei mit dem Namen „questsystembehavior“.

Ein Release kommt mit *zwei* Versionen der QSB, die sich nur in einem Punkt unterscheiden: der Dateigröße. Alles andere ist von der ersten bis zur letzten Funktion identisch!

Sobald Du in den Release-Ordner gegangen bist, wirst Du zwei verschiedene Dateien vorfinden: `questsystembehavior.lua` und `questsystembehavior_min.lua`.

Die Datei `questsystembehavior.lua` ist die unkomprimierte QSB. Das heißt, dass sie noch alle Leerzeichen und Kommentare enthält. Sie eignet sich zum stöbern, sollte Dir die Dokumentation nicht ausreichen um Deine Fragen zu klären. Sie ist allerdings sehr groß, etwa 1 Megabyte. Aus diesem Grund liegt sie auch komprimiert vor.

Die Datei `questsystembehavior_min.lua` wurde auf ein Minimum reduziert, sodass sie etwa um die Hälfte weniger Speicherplatz benötigt. Es wurden unnötige Leerzeichen und Kommentare entfernt, genauso wie Namen von Variablen gekürzt. Alles das macht den Code für den Menschen sehr unleserlich. Aber der benötigte Speicherplatz hat sich um etwa die Hälfte reduziert.

Welche der Dateien Du importierst, ist vollkommen Deiner Einschätzung überlassen. Beide Dateien bieten Dir den exakt gleichen Funktionsumfang. Dir entstehen also keine Nachteile, wenn du die minimierte Bibliothek anstelle der traditionellen benutzt!

Die Mapskripte

Ein kleiner Nachteil der QSB ist, dass sie nicht mit den Mapskripten kompatibel ist, die der Mappeditor ausspuckt. Darum müssen die mitgelieferten Dateien verwendet werden. Im Ordner `src/beginner` befinden sich die Vorlagen `mapscript.lua` und `localmapscript.lua`. Diese Dateien müssen in deine Map importiert werden, damit sie gespielt werden kann! Du kannst die Skripte unverändert verwenden und gleich Beginnen Quests im Assistenten zu erstellen. Natürlich kannst Du auch eigene Funktionen hinzufügen.

Um dies zu tun, musst Du den Expertenmodus aktivieren. Im Expertenmodus können die Kartenskripte importiert und exportiert werden. Bitte lasse Dich nicht von der Bezeichnung „Expertenmodus“ oder dem unsinnigen Warnhinweis abschrecken! Klar besteht die Möglichkeit viel falsch zu machen, aber dafür gibt es ja die QSB. Mit ihr reduziert sich das Risiko auf ein Minimum! Sobald die Kartenskripte importiert sind, kann es losgehen!

Erste Schritte bei der Verwendung

Die QSB kann wie gewöhnt mit dem Assistenten im Karteneditor verwendet werden. Alle Standardfunktionen stehen Dir zur Verfügung. Die QSB kann noch weitere Dinge, auf die jedoch nicht in diesem Dokument eingegangen werden. Diese erweiterten Features werden im Dokument „AdvancedUserGuide.pdf“ genauer beleuchtet.

Für eine Anleitung zum Auftragsassistenten des Editors konsultiere bitte das SEED Handbuch.

DEBUG aktivieren

Bevor Du in den kreativen Schöpfungsprozess einsteigst, möchtest Du vielleicht den Debug³ aktivieren, um Fehler schneller entdecken zu können. Im Debug-Mode können auch Cheats verwendet und Kommandos eingegeben werden. Der Debug wird aktiviert mit dem Behavior `Reward_DEBUG`.

Die folgenden Funktionen können alle eigenständig aktiviert oder deaktiviert werden:

Option	Beschreibung
Quests zur Laufzeit prüfen	Die Behavior eines Auftrages werden zuerst geprüft, bevor die Ausgeführt werden. Tritt ein Fehler auf, wird der Auftrag gestoppt und eine Fehlermeldung angezeigt.
Questverfolgung	Bei jeder Änderung des Status eines Auftrages wird eine Meldung auf dem Bildschirm angezeigt.
Cheats aktivieren	Aktiviert die altbekannten Cheats des Spiels. Für eine Liste der Cheats siehe die Dokumentation.
Eingabe aktivieren	Aktiviert eine Eingabeaufforderung mit einfachen Befehlen. Die Eingabe wird mit <code>SHIFT + ^</code> begonnen und mit <code>Enter</code> bestätigt. Für eine Liste der Befehle siehe die Dokumentation.

Die Cheats sind prinzipiell die gleichen, mit denen das Spiel ausgeliefert wurde. Einige wenige wurden hinzugefügt. In der Dokumentation findest Du eine Auflistung der Cheats.

Mit der Eingabe kannst Du Befehle nutzen, mit denen z.B. der Ablauf der Quests beeinflusst werden kann. So können Quests übersprungen, beendet oder gestartet werden, falls dies nicht von selbst passiert. Damit kann man auch bei falscher Verknüpfung weitertesten.

Auch hierfür gibt es eine Auflistung in der Dokumentation.

³ Debug: Kommt aus der Sprache der Software-Entwickler. Fehler werden als Bugs (Käfer) bezeichnet. Fehler beseitigen bedeutet also Ungeziefer auszumerzen, das einem das Leben schwer macht. Begebe dich auf Kakerlakenjagd und lösche die Fehler alle aus!

Aufteilung in Abschnitte

Eine Map ist nichts ohne eine Geschichte. In einem Spiel werden Geschichten durch Quests erzählt. Der Spieler muss Aufträge erledigen um die Handlung voranzutreiben. Folglich musst Du deine Geschichte in Aufträge gliedern. Man kann jedoch leicht den Überblick verlieren, da es vermutlich eine größere Anzahl geben wird. Deshalb bietet sich die Einteilung in Abschnitte an. Jeder Auftrag bekommt einen Abschnitts-Präfix vor seinen Namen.

K1Q1_Langvogt_werden
K1Q2_Verlorene_Schafe_finden
K1Q3_Belohnung_Schafe_gefunden
K1Q4_Wolfsangrif

...

Der Editor wird die Aufträge entsprechend geordnet im Assistenten anzeigen. Du solltest Dich nicht nur auf Abschnitts- und Auftragsnummer verlassen! Eine kurze Zusammenfassung was in dem Quest passiert, erhöht die Übersichtlichkeit.