

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 2..... | 13 |
| Version 2-Beta..... | 13 |

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
- Feldende 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 Methodenaufruf 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

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 2

Version 2-Beta

Datum der Veröffentlichung: ?

Veröffentlicht unter: ?

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.
- 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