

Inhaltsverzeichnis

| | |
|------------------------------------|----|
| 1 Behavior (QSB 3.9)..... | 2 |
| 2 Behavior (QSB+)..... | 9 |
| 3 Funktionen (QSB+)..... | 11 |
| 3.1 Briefing..... | 11 |
| 3.2 Gebäudeschalter..... | 12 |
| 3.3 Baukontrolle..... | 12 |
| 3.4 Dialoge..... | 13 |
| 3.5 Entitätengesundheit..... | 14 |
| 3.6 Hilfsfunktionen Entitäten..... | 14 |
| 3.7 Entity Scripting Values..... | 15 |
| 3.8 Hilfsfunktionen: Spiel..... | 15 |
| 3.9 Interaktive Objekte..... | 17 |
| 3.10 Oberfläche..... | 18 |
| 3.11 Musikfunktionen..... | 18 |
| 3.12 Hilfsfunktionen: Spieler..... | 19 |
| 3.13 Quests..... | 19 |
| 3.14 Handel..... | 20 |
| 3.15 Sonstige..... | 21 |

1 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

| 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) |
| 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 | Goal_CustomVariables - Es können beliebige Namen vergeben werden | Goal_CustomVariables |

| QSB 3.9 | QSB+ | Symfonia |
|--|---|--|
| - Operationen: >, <, = | - Operationen: >, >=, <, <=, ==, ~= | |
| 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 Territoriennamen | Goal_DiscoverTerritory - Territoriennamen oder ID | Goal_DiscoverTerritory |
| Goal_EntityDistance | Goal_EntityDistance | Goal_EntityDistance |
| Goal_KnightDistance | Goal_KnightDistance - Optional markiertes Ziel | Goal_KnightDistance - Originalzustand wiederhergestellt |
| 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. | |

| QSB 3.9 | QSB+ | Symfonia |
|-----------------------------------|---|--|
| 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 | <i>in Reward_AI_SetNumericalFact integriert</i> | |
| 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 |

| QSB 3.9 | QSB+ | Symfonia |
|--|---|---|
| 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 |
| 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 | |
| Reward_ObjectClearRewards | überflüssig | |
| Reward_ObjectInit | Reward_ObjectInit | Reward_ObjectInit |
| Reward_ObjectSetCarts | Reward_ObjectSetCarts | überflüssig |
| Reward_ObjectSetupCosts | überflüssig | |
| Reward_PrestigePoints | Reward_PrestigePoints | Reward_PrestigePoints |

| QSB 3.9 | QSB+ | Symfonia |
|--|---|--------------------------------|
| 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 - <i>Spawnpoint wiederverwenden</i> | Reward_SendCart |
| 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_Defeat | Reprisal-Defeat | Reprisal_Defeat |
| Reprisal_Diplomacy | Reprisal_Diplomacy | Reprisal_Diplomacy |

| QSB 3.9 | QSB+ | Symfonia |
|---|---|------------------------------------|
| 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 |
| Reprisal_SlightlyDiplomacyDecrease | Reprisal_SlightlyDiplomacyDecrease | Reprisal_DiplomacyDecrease |
| Reprisal_Technology | Reprisal_Technology | Reprisal_Technology |
| Trigger_AlwaysActive | Trigger_AlwaysActive | Trigger_AlwaysActive |
| Trigger_CustomVariables - Es sind 5 fixe Variablennamen 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 |

| QSB 3.9 | QSB+ | Symfonia |
|--------------------------------|--|-----------------------------|
| 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 |
| Trigger_OnQuestOver | Trigger_OnQuestOver - Wartezeit hinzugefügt | Trigger_OnQuestOver |
| Trigger_OnQuestOverWait | überflüssig | |
| Trigger_OnQuestSuccess | Trigger_OnQuestSuccess - Wartezeit hinzugefügt | 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 |

2 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

| 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 |

3 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

blau – entstand durch Auslagerung von Funktionalität in neue Funktion

3.1 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 |

3.2 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 |

3.3 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 |

3.4 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 |

3.5 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 |

3.6 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 |

3.7 Entity Scripting Values

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

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

3.8 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 |
| RessurectCheats | RessurectCheats |
| 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 |

3.9 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 |
| TrebuchetSetNeededKnightTitle | intern |
| UseInteractiveObject | entfallen |
| UnlockInteractiveObject | entfallen |
| UnuseInteractiveObject | entfallen |

3.10 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 |

3.11 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 |

3.12 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 |

3.13 Quests

Funktionen zur Erzeugung von Aufträgen im Skript.

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

| | |
|---------------------|--|
| SendQuestMessage | 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 |

3.14 Handel

Funktionen zur Abfrage und Steuerung von Handelsangeboten zu Land und zu Wasser.

| QSB+ | Symfonia |
|---------------------|-------------------------|
| AddOffer | AddOffer |
| AddEntertainerOffer | AddEntertainerOffer |
| AddMercenaryOffer | AddMercenaryOffer |
| GetOfferAndTrader | entfallen |
| GetOfferCount | API.GetOfferCount |
| GetOfferInformation | API.GetOfferInformation |
| GetTrader | entfallen |
| GetTraderType | entfallen |
| ModifyTraderOffer | API.ModifyTradeOffer |
| RemoveOffer | API.RemoveTradeOffer |

| | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| RemoveOfferByIndex | entfallen |
| TravelingSalesman_AddOffer | intern |
| TravelingSalesman_Create | API.TravelingSalesmanActivate |
| TravelingSalesman_Disband | API.TravelingSalesmanDeactivate |
| TravelingSalesman_GetHumanPlayer | intern |

3.15 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 |
| ReplaceEntity | ReplaceEntity |
| SaveGameToFolder | SaveGameToFolder |
| SendCart | SendCart |
| SetQuestDescriptionText | Core:ChangeCustomQuestCaptionText → Funktion nicht zur freien Verwendung gedacht! |
| StartMap | StartMap |
| Umlaute | überflüssig → Skripte in UTF-8 codieren! |