

14.Experience Function Category

経験点を扱うファンクション

Functions

AddJournalQuestEntry

プレイヤーのジャーナルに登録事項を追加します。

DoGiveXP

XPを分配する設定規則に従って、PCに指定のXPを与えます。

EffectNegativeLevel

目標のレベルを減少させる負のレベルエフェクトを作成します。

GetJournalQuestExperience

ジャーナルカテゴリーで設定した経験値の量を返します。

GetXP

特定のクリーチャーが持つXPを調べます。

GiveXPToCreature

特定のクリーチャーに経験点を与えます。

RewardPartyXP

PCと（任意で）全てのパーティメンバーに経験値を与えます。

RewardXP

PCまたはそのパーティに設定規則に従って、指定のXPを与えます。

SetXP

クリーチャーの経験値を特定の値に設定します。

See Also

Function Categories

AddJournalQuestEntry(string, int, object, int, int, int)

プレイヤーのジャーナルに登録事項を追加します。（日記エディタで、エントリーを作成するのが先決です。）

```
void AddJournalQuestEntry(  
    string sCategoryTag,  
    int nEntryID,  
    object oCreature,  
    int bAllPartyMembers = TRUE,  
    int bAllPlayers = FALSE,  
    int bAllowOverrideHigher = FALSE  
);
```

Parameters

sCategoryTag

ジャーナルカテゴリーのタグ（ファイル名での大文字と小文字は区別されます）

nEntryID

ジャーナルエントリーのID

oCreature

ジャーナルエントリーを受け取らせたいPC

bAllPartyMembers

TRUEならば、エントリーはoCreatureのいるパーティのジャーナルに追加されます。
（デフォルト：TRUE）

bAllPlayers

TRUEならば、エントリーはモジュール内の全てのプレイヤーのジャーナルに表示されます。
（デフォルト：FALSE）

bAllowOverrideHigher

TRUEならば、nState（エントリーのID）を現在のジャーナルエントリーに可逆に上書きするに違い
ないでしょう。（デフォルト：FALSE）

Description

AddJournalQuestEntry()はまさにその名の通りに、プレイヤーの日記画面の「クエスト」または「完了したクエスト」のページにエントリーを追加します。

ただ1人のPC、PCのパーティメンバーの全て、またはモジュール内の全ての駐留者に対して、エントリーを追加しフラグを立てることができます。

関数はジャーナルエントリーを参照する為に、szPlotIDとnStateという、2つのパラメーターを参照します。

sCategoryTagはジャーナルカテゴリーのタグです。例えば、"ボブの素敵なブチ蹴り靴"という名前のクエストを作り、それに"isk_jrnl_bbbbk"というタグを与え、ジャーナルエントリーに割り当てる場合、そのタグを利用してください。

iEntryIDは特定のジャーナルエントリーのIDです。これは日記エディタのID欄に入力した数字で、ジャーナルエントリーを表示する順番を表す数字でもあります。デフォルトでは、AddJournalQuestEntry()を使用した場合、ジャーナルエントリーの数字は増えなければいけません。

このコマンドのジャーナル更新が行われたとき、ジャーナルカテゴリーの名前を無記名のチャットメッセージとして表示します。

Remarks

conversation内でジャーナルエントリーを更新するための、スクリプトを作る必要はありません。
「その他のアクション」タブで、望みのジャーナルカテゴリーとジャーナルエントリーを選択するだけでいいのです。

bAllowOverrideHigherをTRUEにする際は注意してください。最終段階である「完了したクエスト」エントリーを、それより前の段階である「クエスト」エントリーへと、矛盾して移行することが簡単にできてしまいます。

日記エディタ内の「カテゴリー終了」チェックボックスで、日記タブのエントリーは固定されて表示されます。完遂した「クエスト」タブの他のものは「完了したクエスト」タブに移ります。「ユーザーメモ」タブにはメッセージを追加することは出来ません。

前にあったジャーナルエントリーは自動的に除去されます。同タイトルのクエストの効果をを使いたいならば、異なるタグをカテゴリーに使って、名前だけを同じにします。

PvPトーナメントでの戦いの軌跡を残す為に、上書きフラグは有効に利用出来るかもしれません。

このコマンドはXPの指定は「行いません」。指定したいのであれば、GetJournalQuestExperience()、もしくはGiveXPToCreature()を使ってください。

AddJournalQuestEntryは大/小文字の区別されないIsCategoryTagを見つけるでしょう。しかし、同じIsCategoryTagではあるものの、異なる大/小文字を使用したクエストは、個々の異なるクエストを追加するでしょう。（同じクエストではありません）

PCのアイテム取得で、ジャーナルエントリーを追加させるようにするにはモジュールのOnItemAcquiredで、この関数を使う必要があります。下記のサンプルを見てください。

ジャーナルエントリーをPCにセットするときに、LocalIntegerは"NW_JOURNAL_ENTRY*"（*は追加されたエントリー名）という名前で、同一のPCに記憶させられます。integer value（整数値）は記憶したジャーナルエントリーのIDです。

Version

1.28

Example

```
// ジャーナルカテゴリ-"isk_jrnl_bbbbk"に3のエントリーを登録:
// 1 - 始動メッセージ
// 100 - 中盤メッセージ
// 200 - 終了メッセージ (エディターの「カテゴリ終了」にチェック)
// oPCを有効なPC objectと仮定する
// 実行の順序:

// 参加してきたPCの日記に、ジャーナルカテゴリ-"isk_jrnl_bbbbk"の
// ID 1のジャーナルエントリーを追加する
// 他人のジャーナルは影響されない
AddJournalQuestEntry("isk_jrnl_bbbbk", 1, oPC, FALSE, FALSE, FALSE);

// これはそのPCのジャーナルだけをID 100のエントリーに更新する
AddJournalQuestEntry("isk_jrnl_bbbbk", 100, GetEnteringObject(), FALSE, FALSE, FALSE);

// ジャーナルは既にエントリー100になっているため、これらは何も起きない
AddJournalQuestEntry("isk_jrnl_bbbbk", 100, oPC, FALSE, FALSE, FALSE);
AddJournalQuestEntry("isk_jrnl_bbbbk", 1, oPC, FALSE, FALSE, FALSE);

// これはPCの日記画面の「完了したクエスト」タブに
// 終了メッセージを追加する
AddJournalQuestEntry("isk_jrnl_bbbbk", 200, oPC, FALSE, FALSE, FALSE);

// これはクエストの終了メッセージを取り消し
// 「クエスト」タブに中盤メッセージを追加する
AddJournalQuestEntry("isk_jrnl_bbbbk", 100, oPC, FALSE, FALSE, TRUE);

// ----- Completely different example -----

// アイテムを拾う際にエントリーを追加する
// スクリプトをOnAcquireItemに入れる:
// (Thomas Daugaard氏の好意に感謝)
//
// "my_item_tag"と"my_item_quest"とが、
// チェックするアイテムのタグと、適切なジャーナルエントリーのカテゴリ・タグ、
// それぞれが一致するように修正する
void main()
{
    // 拾ったobjectを取得する
    object itemAcquired = GetModuleItemAcquired();

    if(itemAcquired != OBJECT_INVALID) {
        // 拾ったアイテムのタグを取得する
        // "my_item_tag"であれば、正しいアイテムである
        if (GetTag(itemAcquired) == "my_item_tag") {
            // アイテムを持っているオブジェクト (プレイヤー) を取得する
            object oPC = GetItemPossessor(itemAcquired);
            // そのプレイヤーのジャーナルに適切なエントリーを追加する
            AddJournalQuestEntry ("my_item_quest", 100, oPC);
        }
    }
}
```

See Also

functions: [GetJournalQuestExperience](#) | [GiveXPToCreature](#) | [RemoveJournalQuestEntry](#) | [RewardPartyXP](#)
categories: [Conversation Functions](#) | [Experience Functions](#) | [Journal Functions](#)
events: [OnAcquireItem Event](#) | [OnActivateItem Event](#) | [OnAreaTransitionClick Event](#) | [OnEnter Event](#) | [OnUsed Event](#) | [OnUserDefined Event](#)

DoGiveXP(string, int, object, int)

XPを分配する設定規則に従って、PCに指定のXPを与えます。

```
void DoGiveXP(  
    string sJournalTag,  
    int nPercentage,  
    object oTarget,  
    int nQuestAlignment = ALIGNMENT_NEUTRAL  
);
```

Parameters

sJournalTag

経験値を得る為に使用するジャーナルのタグ

nPercentage

与えるXPの比率 (100で100%)

oTarget

XPを与える対象

nQuestAlignment

ALIGNMENT_* (デフォルト: ALIGNMENT_NEUTRAL)

Description

XPを分配する設定規則に従って、PCに指定のXPを与えます。

Remarks

経験値を増減させるoTargetのアラインメントに関して、クエストのアラインメントを使用します。

Requirements

#include "nw_i0_plot"

Version

1.22

See Also

categories: Experience Functions

constants: ALIGNMENT_* Constants

author: Tom Cassiotis, JP team: Rainie

EffectNegativeLevel(int)

目標のレベルを減少させる負のレベルエフェクトを作成します。

```
effect EffectNegativeLevel(  
    int nNumLevels  
);
```

Parameters

nNumLevels
適用する負のレベルの数値

Description

目標のレベルをnNumLevelsによって減少させた新たなエフェクトオブジェクトを返します。

nNumLevelsが100より大きい場合、タイプEFFECT_TYPE_INVALIDEFFECTを返します。

Remarks

1レベルの損失が単に負のエフェクトであるので、それは容易にレストレーションのスペルかポーションで回復することができます。

Constructorは、オブジェクトの新しい定義を返す特別な方法です。NWNのスクリプトではobjectに配置できるエフェクト毎が、特定エフェクトの新たな定義を作成される独自のconstructorを持ちます。このエフェクトobjectはApplyEffectToObject()コマンドの中で使用することができます。詳細はエフェクトConstructorを見てください。

Version

1.22

See Also

categories: Effects Functions | Experience Functions

constants: EFFECT_TYPE_* Constants

author: John Shuell, JP team: Rainie

GetJournalQuestExperience(string)

ジャーナルカテゴリーで設定した経験値の量を返します。

```
int GetJournalQuestExperience(  
    string szPlotID  
);
```

Parameters

szPlotID
ジャーナルカテゴリーのタグ

Description

日記上のクエストに経験値を与えるコマンドとして使用します。日記エディタ内のカテゴリーの「XP」欄に入力した経験値の量を返します。

日記エディタの日記上のクエストにXPの数値を設定できますがAddJournalQuestEntry()では、クエスト完了時でも、このXPを与えることはできません。代わりにGetJournalQuestExperience()を使用してください。

Remarks

パーティの経験値を割り当てたい場合は、Biowareのnw_i0_toolに含まれるRewardPartyXP()を使っても良いでしょう。

スクリプトになれるまでは、カンパセーション¥エディタのスクリプトウィザードでめんどろな作業をやってしまったても良いでしょう。

Version

1.22

Example

```
// oPCという単体のPCに対して、ジャーナルカテゴリータグが  
// "isk_jrnl_bbbbk"であるクエストの経験値を全て与える  
GiveXpToCreature(oPC, GetJournalQuestExperience("isk_jrnl_bbbbk");  
  
// クエストはPCにobjectを集める事を要求して  
// 得たobjectの総数を格納する  
// 最大値に比例してPCにどれくらい与えるかを計算する  
// (NUM_HORSESHOES)  
int iFound = GetLocalInt(oPC, "iFound");  
int iXP = iFound * GetJournalQuestExperience("shoe_hunt") / NUM_HORSESHOES;
```

See Also

functions: AddJournalQuestEntry | GiveXpToCreature

categories: Conversation Functions | Experience Functions | Journal Functions | PC Only Functions

author: Iskander Merriman, editor: Kristian Markon, JP team: Rainie

GetXP(object)

特定のクリーチャーが持つXPを調べます。

```
int GetXP(  
    object oCreature  
);
```

Parameters

oCreature
目標のクリーチャー

Description

oCreatureの経験点（XP）の値を返します。

Version

1.22

See Also

functions: SetXP

categories: Experience Functions | Get Data from Creature Functions

author: Kristian Markon, JP team: Rainie

GiveXPToCreature(object, int)

特定のクリーチャーに経験点を与えます。

```
void GiveXPToCreature(  
    object oCreature,  
    int nXpAmount  
);
```

Parameters

oCreature

経験値を与える特定のクリーチャー

nXpAmount

与える経験点

Description

マルチクラスのペナルティを調整し、oCreatureにnXpAmountを与えます。

Version

1.29

See Also

functions: AddJournalQuestEntry | GetJournalQuestExperience | RewardPartyXP | SetXP

categories: Action on Object Functions | Experience Functions

author: Jody Fletcher, editor: Charles Feduke, additional contributor(s): Alec Usticke, JP team: Rainie

RewardPartyXP(int, object, int)

PCと（任意で）全てのパーティメンバーに経験値を与えます。

```
action RewardPartyXP(  
    int nXP,  
    object oTarget,  
    int bAllParty = TRUE  
);
```

Parameters

nXP

与えるXPの量

oTarget

XPを与えるobject

bAllParty

TRUEであれば全てのパーティメンバーにXPが与えられる（デフォルト：TRUE）

Description

bAllPartyがFALSEである場合、これはGiveXPToCreature(XP、oTarget)と等しいです。

bAllPartyがTRUEである場合、この関数はoTargetのpartyを循環し、全てのパーティメンバーにXPを与えます。

Remarks

Xpは各々のパーティメンバーに等しく配られます。分配するわけではありません。

Requirements

```
#include "nw_i0_tool"
```

Version

1.29

Example

```
#include "nw_i0_generic"  
#include "nw_i0_tool"  
  
// エリアOnEnter用  
// 恐らく、参加者がある難しいエンカウンターに遭遇する、  
// もしくは重大な悪知恵によってのみ獲得される  
//  
// 会話エディタで設定したXPを  
// 全てのPCとその仲間に与える  
void main()  
{  
    object oPC = GetEnteringObject();  
    if (! GetIsPC(oPC)) return;  
    RewardPartyXP(GetJournalQuestExperience("hard_to_reach"), oPC, TRUE);  
}
```

See Also

functions: AddJournalQuestEntry | GiveXPToCreature

categories: Experience Functions | Party Functions | PC Only Functions

author: Iskander Merriman, editor: Jody Fletcher, JP team: Rainie

RewardXP(string, int, object, int, int)

PCまたはそのパーティに設定規則に従って、指定のXPを与えます。

```
void RewardXP(  
    string sJournalTag,  
    int nPercentage,  
    object oTarget,  
    int nQuestAlignment = ALIGNMENT_NEUTRAL,  
    int bAllParty = TRUE  
);
```

Parameters

sJournalTag

XP潜在値を設定した、クエスト完了時ジャーナルのタグ

nPercentage

与えるXPの比率（100で100%）

oTarget

XPを与える対象となる、PCと可能ならばそのパーティ

nQuestAlignment

ALIGNMENT_* (デフォルト: ALIGNMENT_NEUTRAL)

bAllParty

全てのパーティメンバーが経験値を受け取るかどうか（デフォルト：TRUE）

Description

sJournalTagタグを持ったジャーナルで示されるXPを、キャラクターのアラインメントとnQuestAlignmentが示すクエストのアラインメントを考慮にいれ、oTargetとbAllPartyがTRUEの場合はそのパーティにXPを与えます。

Requirements

#include "nw_i0_plot"

Version

1.22

See Also

categories: Experience Functions

constants: ALIGNMENT_* Constants

author: Tom Cassiotis, JP team: Rainie

SetXP(object, int)

クリーチャーの経験値を特定の値に設定します。

```
void SetXP(  
    object oCreature,  
    int nXpAmount  
);
```

Parameters

oCreature
対象のクリーチャー

nXpAmount
Xpの量

Description

oCreatureの経験値をnXpAmountの値に設定します。

Remarks

GiveXPToCreature()関数は、XP修正のもっと自然な方法です。しかし、クリーチャーがどれだけXPを持つといいのかを正確に知っているならば、SetXP()がかなり有効でしょう。

この機能はXPにペナルティーを与える場合や、%によって修正する状況に特に役立つことができます。

Version

1.22

Example

```
// PCをOnEnter時にLv2にする  
void main()  
{  
    int iXP;  
    object oCreature = GetEnteringObject();  
    iXP = GetXP(oCreature);  
    if (iXP < 1000)  
    {  
        SetXP(oCreature, 1000);  
    }  
}
```

See Also

functions: [GetXP](#) | [GiveXPToCreature](#)
categories: [Experience Functions](#)

author: Chaz Mead, editor: Ryan Hunt, JP team: Rainie