

## **15. Journal Function Category**

ゲーム内のジャーナル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。

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。

RemoveJournalQuestEntry

Pcの日記画面からジャーナルクエストエントリーを取り除きます。

### **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](#)

## **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

## **RemoveJournalQuestEntry(string, object, int, int)**

Pcの日記画面からジャーナルクエストエントリーを取り除きます。

```
action RemoveJournalQuestEntry(  
    string sPlotID,  
    object oCreature,  
    int bAllPartyMembers = TRUE,  
    int bAllPlayers = FALSE  
);
```

### **Parameters**

*sPlotID*

ツールセットの日記エディタにおけるプロット識別番号。

*oCreature*

プレイヤー

*bAllPartyMembers*

TRUEの場合、パーティ全員のジャーナルからエントリーを取り除きます。  
(Default: TRUE)

*bAllPlayers*

TRUEの場合、モジュール内の全てのプレイヤーのジャーナルからエントリーを取り除きます。  
(Default: FALSE)

### **Description**

この関数はプレイヤーの日記画面の「クエスト」タブ及び「完了したクエスト」タブから、(sPlotID)で指定したカテゴリーに属する全てのエントリーを取り除きます。プレイヤーにフィードバックを与えません。

### **Version**

1.22

### **See Also**

functions: AddJournalQuestEntry

categories: Journal Functions

---

author: Jody Fletcher, editor: Charles Feduke, JP team: geshi, Rainie