

49. Server Function Category

サーバーを扱う関数

Functions

ActivatePortal

キャラクターがログインする新しいサーバーへプレイヤーのクライアントを送ります。

BootPC

マルチプレイヤーサーバーからプレイヤーを強制的に追い出します。

ExportAllCharacters

ゲーム内の全てのキャラクターをセーブします。

GetPCIPAddress

PCのIPアドレスを取得します。

SendMessageToAllDMs

サーバー上のすべてのダンジョンマスターにメッセージを送る。

SetPanelButtonFlash

プレイヤークライアントのパネルボタンを点滅させたり、やめさせたりします。

See Also

Function Categories

ActivatePortal(object, string, string, string, int)

キャラクターがログインする新しいサーバーへプレイヤーのクライアントを送ります。

```
void ActivatePortal(  
    object oTarget,  
    string sIPAddress = "",  
    string sPassword = "",  
    string sWaypointTag = "",  
    int bSeamless = FALSE  
);
```

Parameters

oTarget

転送するクライアントのPC

sIPAddress

新しいサーバーのDNS名またはIPアドレス（とポート）。（デフォルト：""）

sPassword

目的のサーバーにログインするパスワード。（デフォルト：""）

sWaypointTag

もしセットされれば、到着するPCはスタート位置で現われた後にこのウェイポイントにジャンプするでしょう。（デフォルト：""）

bSeamless

TRUEであれば、転送は「境界無し」となり、PCは転送の際ダイアログボックスが出ないでしょう。（デフォルト：FALSE）

Description

ActivatePortalは新しいサーバーへと転送しようとしています。（例えば、共有した世界を持つ周辺サーバーへ飛ぶ場合）

sIPAddressはIPアドレス（例 . 192.168.0.84）やDNS名（"www.bioware.com"）となり、ポート設定（192.168.0.84:5121 や "www.bioware.com:5121"）も含みます。ポートが特定されていない場合、デフォルトは5121になるでしょう。

sPasswordは目的となるサーバーのログインパスワードです。

sWaypointTag：これが設定されていれば、キャラクターが転移してきた後、このウェイポイントが存在していれば、そこに飛びます。

bSeamlessがTRUEに設定されていれば、クライアントは情報ウィンドウでサーバー移動について通知しません。またそれらのキャラクターのコピーを許可しません（ローカルヴォルトキャラクターの場合）。

Remarks

これはモジュール内にも転送するよう働きますが、「境界無し」モードであってさえも手短に「ログイン中」ウィンドウを表示します。

「境界無し」ではない時のポップアップは非常に見苦しく、何が起きているかさえ告げません。デフォルト・オプションを使用すれば、転送する前にPCに幾らかの情報を供給したいと思うかもしれません。

Known Bugs

- ジャンプさせる先のウェイポイントのタグは全て大文字でなければなりません。

- ActivatePortalでトリガーから立ち去る場合、OnExitイベントが発動しません。エリアのOnExitは（正しく）発動します。

Version

1.22

Example

```
// 石像のOnUsedに入れる
// 使用したPCを、プレイヤーパスワード"mumb0Jumb0"を持った
// 別の（虚構の）サーバーに送り、PCを
// ウェイポイント"ISK_WP_PORTAL"から出現させる
// プレイヤーはサーバーを移動したことに気付かない
#include "nw_i0_generic"
void main()
{
    object oPC = GetLastUsedBy();
    if (!GetIsPC( oPC )) return;
    ActivatePortal(oPC, "nwn.iskander.tv:5432", "mumb0Jumb0", "ISK_WP_PORTAL", TRUE);
}
```

See Also

functions: [ActionJumpToLocation](#)

categories: [Area Functions](#) | [Module Functions](#) | [Movement Functions](#) | [PC Only Functions](#) | [Server Functions](#)

events: [OnClientEnter Event](#) | [OnClientLeave Event](#)

author: Iskander Merriman, editor: Dave Robinson, JP team: Rainie

BootPC(object)

マルチプレイヤーサーバーからプレイヤーを強制的に追い出します。

```
void BootPC(  
    object oPlayer  
);
```

Parameters

oPlayer
蹴り出すプレイヤーのPC object

Description

BootPCに対して以下のように告げます - サーバー側から強制退去させられました。
Pcはセーブすることができません。

Remarks

PCが即座に再接続した場合、退去した地点から始まるでしょう。
BootPC()はシングルプレイヤーモードでは動作しません。

Version

1.22

Example

```
// OnEnterに悩ます為に作ったトリガー:  
void main() {  
    BootPC(GetEnteringObject());  
}
```

See Also

functions: GetPCPublicCDKey

categories: Miscellaneous Functions | PC Only Functions | Server Functions

author: Iskander Merriman, editor: Jeremy Spilinek, JP team: Rainie

ExportAllCharacters()

ゲーム内の全てのキャラクターをセーブします。

```
void ExportAllCharacters();
```

Description

現在ゲーム内にいるプレイヤーの全てのキャラクターを、それぞれのフォルダにエクスポート（セーブ）を強制します。(例えばLocalVault、ServerVault等)

Remarks

マルチプレイヤー環境のみで有効です。これは複数サーバー間でキャラクターを共用したり、異なるモジュールを収容する個々のサーバーを共通世界にしたりすることができます。要するに、メインNWNサーバー上と、それからnwn.iniファイル中の以下のように記述した行にあるその他全てのサーバー上の「サーバーヴォルト」フォルダ間で、キャラクターを共用します。

```
SERVERVAULT=.\servervault
```

と

```
SERVERVAULT=\\(ip addr of main svr here)\servervault
```

Version

1.26

Example

```
// Example 1
```

```
ExportAllCharacters();
```

See Also

categories: Server Functions

author: Brett Lathrope, editor: Charles Feduke, additional contributor(s): Dan Scott, JP team: Rainie

GetPCIPAddress(object)

PCのIPアドレスを取得します。

```
string GetPCIPAddress(  
    object oPlayer  
);
```

Parameters

oPlayer
Ipアドレスを返したいプレイヤー

Description

サーバーに接続しているoPlayerからIPアドレスを取得し返します。

Version

1.28

Example

```
// PCのIPアドレスに基づいた文章を表示します。  
void main()  
{  
    if(GetPCIPAddress(OBJECT_SELF)=="127.0.0.1")  
    {  
        ActionSpeakString("All hail the host!");  
    }  
    else  
    {  
        ActionSpeakString("I cower before the almighty host");  
    }  
}
```

See Also

categories: PC Only Functions | Server Functions

author: Sarev0k, editor: Charles Feduke, JP team: Rainie

SendMessageToAllDMs(string)

サーバー上のすべてのダンジョンマスターにメッセージを送る。

```
void SendMessageToAllDMs(  
    string sMessage  
);
```

Parameters

sMessage

サーバー上のすべてのDMに送るメッセージ

Description

「シャウト」タイプのチャットメッセージ（sMessage）をすべてのDMに送る。メッセージは、シャウトを表示するすべてのチャットウィンドウで、SERVER（青字）と[シャウト]（黄字）と前に付いた黄色いテキストとして現れる。

Known Bugs

メッセージは、「DMメッセージ」チャットウィンドウの中では表示されない

Version

1.22

Example

```
// 様々なテストの基礎をカバーする、サンプルデバッグコール  
void debug( string sMessage ) {  
    SendMessageToPC( GetFirstPC(), sMessage );  
    SendMessageToAllDMs( sMessage );  
    PrintString( sMessage );  
}
```

See Also

functions: [PrintString](#) | [SendMessageToPC](#)

categories: [Server Functions](#) | [String Functions](#)

author: Iskander Merriman, editor: Jeff Lindsey, JP Team: weed

SetPanelButtonFlash(object, int, int)

プレイヤークライアントのパネルボタンを点滅させたり、やめさせたりします。

```
void SetPanelButtonFlash(  
    object oPlayer,  
    int nButton,  
    int bEnableFlash  
);
```

Parameters

oPlayer

目標のプレイヤー

nButton

パネルボタン定数 (PANEL_BUTTON_*)

bEnableFlash

TRUEかFALSEで点滅の開始と終了です。

Description

oPlayerのクライアントにあるパネルボタン nButtonを点滅させたり止めたりします。パラメーター bEnableFlashをTRUEかFALSEにすることで、パネルボタンを点滅させたり止めさせたりできます。

Remarks

点滅しているパネルボタンはマウスでパネルボタンをプレイヤーが1度クリックするか、または該当するキーでパネルを開けば点滅は止まります。bEnableFlashパラメーターをFALSEにセットすることは通常不要です。

Version

1.22

Example

```
void main()  
{  
    object oPlayer = GetFirstPC();  
  
    // 新たなクエストを示すためにジャーナルパネルボタンを点滅させる  
    SetPanelButtonFlash(oPlayer, PANEL_BUTTON_JOURNAL, TRUE);  
  
    // パネルボタンの点滅を止める  
    SetPanelButtonFlash(oPlayer, PANEL_BUTTON_JOURNAL, FALSE);  
  
}
```

See Also

categories: Server Functions

constants: PANEL_BUTTON_* Constants

author: Daniel Beckman, JP team: Rainie