

## **12.Alignment Function Category**

アライメントを扱うファンクション

### **Functions**

AdjustAlignment

クリーチャーのアライメントを調整します。

AutoAlignE

objectのアライメントを示された値だけ相対的にイビル方向に変化させます。

AutoAlignG

objectのアライメントを示された値だけ相対的にグッド方向に変化させます。

GetAlignmentGoodEvil

クリーチャーの善悪の属性を取得します。

GetAlignmentLawChaos

クリーチャーの秩序と混沌の属性を取得します。

GetFactionAverageGoodEvilAlignment

対象のobjectのファンクションに属する全てのobjectのグッド/イビル・アライメントの平均値を（0から100の間で）得ます。

GetFactionAverageLawChaosAlignment

対象のobjectのファンクションに属する全てのobjectのロー/カオス・アライメントの平均値を（0から100の間で）得ます。

GetGoodEvilValue

クリーチャーのグッド/イービルの割合を得ます。

GetLawChaosValue

objectのロー/カオス値を得る。

GetReactionAdjustment

店価格を調整する影響値を得ます。

VersusAlignmentEffect

指定のアライメントに対してeEffectを設定します。

### **See Also**

Function Categories

## **AdjustAlignment(object, int, int)**

クリーチャーのアライメントを調整します。

```
action AdjustAlignment(  
    object oSubject,  
    int nAlignment,  
    int nShift  
);
```

### **Parameters**

*oSubject*

アライメントを調整する目標。

*nAlignment*

ALIGNMENT\_\*

*nShift*

アライメントを変化する量（-100から100の範囲の数値）

### **Description**

oSubjectのアライメントを調整します。

ALIGNMENT\_LAWFUL, ALIGNMENT\_CHAOTIC, ALIGNMENT\_GOOD, ALIGNMENT\_EVIL : アライメントは指定した軸に変化します。

ALIGNMENT\_ALL : nShiftをoSubjectのロー/カオスとグッド/エビルアライメント値に加えます。（つまり、両方を同じ量だけ加算・減算します）

ALIGNMENT\_NEUTRAL : oSubjectのロー/カオスとグッド/エビルアライメント値は共にニュートラル方向へnShiftは適用されます。

### **Remarks**

ALIGNMENT\_NEUTRALの例 : oSubjectがロー/カオス値が10（即ちカオティック）、グッド/エビル値が80（即ちグッド）の場合、nShiftが15であるならば、ロー/カオス値は（10+15）で25となり、グッド/エビル値は（80-15）で65になります。

また、アライメント値が50以上にも以下にならないように変化するでしょう。

AdjustAlignmentの対象のpcが属するパーティにいるPC達もまたアライメントに影響を受けます。行為の当人(oSubject)は、そのアライメントの変化を完全に受け取り、ターゲットのパーティメンバーは、アライメントに20%の変化を受けます（切り上げか切り捨てかは不明です）。

アライメント調整はDMには作用しません。

### **Known Bugs**

下記のコードの実行に関して：

```
AdjustAlignment(GetPCSpeaker(), ALIGNMENT_GOOD, 5); AdjustAlignment(GetPCSpeaker(),  
ALIGNMENT_LAW, 5);
```

...既にアライメントがローフルグッドであるPCに対しては、黄色のステータスメッセージで、PCのアライメントはカオティックに5ポイント変化、イビルに5ポイント変化しました、と表示されます。

### **Version**

1.29

### **See Also**

functions: AdjustReputation | GetAlignmentGoodEvil | GetAlignmentLawChaos | GetReputation

categories: Alignment Functions

constants: ALIGNMENT\_\* Constants

---

author: Charles Feduke, additional contributor(s): Jemoney, Tom Cassiotis, Xachaffery Vermillion, JP team: Rainie

## **AutoAlignE(int, object)**

objectのアライメントを示された値だけ相対的にイビル方向に変化させます。

```
void AutoAlignE(  
    int nDC,  
    object oTarget  
);
```

### **Parameters**

*nDC*

動作の難易度を示す相対的な値。(DC\_EASY, DC\_MEDIUM, DC\_HARD)

*oTarget*

アライメントを変更するクリーチャー

### **Description**

objectのアライメントを示された値だけ相対的にイビル方向に変化させます。

### **Remarks**

これはAdjustAlignment()を含みます。

DC\_EASYは3ポイント変化

DC\_MEDIUMは7ポイント変化

DC\_HARDは10ポイント変化

### **Requirements**

#include "nw\_i0\_plot"

### **Version**

1.22

### **See Also**

categories: Alignment Functions

---

author: Tom Cassiotis, editor: Dave Robinson, JP team: Rainie

## **AutoAlignG(int, object)**

objectのアライメントを示された値だけ相対的にグッド方向に変化させます。

```
void AutoAlignG(  
    int nDC,  
    object oTarget  
);
```

### **Parameters**

*nDC*

動作の難易度を示す相対的な値。(DC\_EASY, DC\_MEDIUM, DC\_HARD)

*oTarget*

アライメントを変更するクリーチャー

### **Description**

objectのアライメントを示された値だけ相対的にイビル方向に変化させます。

### **Remarks**

これはAdjustAlignment()を含みます。

DC\_EASYは3ポイント変化

DC\_MEDIUMは7ポイント変化

DC\_HARDは10ポイント変化

### **Requirements**

#include "nw\_i0\_plot"

### **Version**

1.22

### **See Also**

categories: Alignment Functions

---

author: Tom Cassiotis, JP team: Rainie

## **GetAlignmentGoodEvil(object)**

クリーチャーの善悪の属性を取得します。

```
int GetAlignmentGoodEvil(  
    object oCreature  
);
```

### **Parameters**

*oCreature*

属性を調べたいクリーチャー。

### **Description**

クリーチャーの善悪の属性を意味する、ALIGNMENT\_\*定数を返します。

指定したオブジェクトが無効だった場合(OBJECT\_INVALID)には、-1を返します。

### **Version**

1.28

### **See Also**

functions: AdjustAlignment | AdjustReputation | GetAlignmentLawChaos | GetLawChaosValue

categories: Alignment Functions | Get Data from Creature Functions

constants: ALIGNMENT\_\* Constants

---

author: Charles Feduke JP team: marshall

## **GetAlignmentLawChaos(object)**

クリーチャーの秩序と混沌の属性を取得します。

```
int GetAlignmentLawChaos(  
    object oCreature  
);
```

### **Parameters**

*oCreature*

属性を調べたいクリーチャー

### **Description**

クリーチャーの秩序と混沌の属性を意味する、ALIGNMENT\_\*定数を返します。

指定したオブジェクトが無効だった場合(OBJECT\_INVALID)には、-1を返します。

### **Version**

1.28

### **See Also**

functions: AdjustAlignment | AdjustReputation | GetAlignmentGoodEvil | GetLawChaosValue | GetReputation

categories: Alignment Functions | Get Data from Creature Functions

constants: ALIGNMENT\_\* Constants

-----  
author: Charles Feduke, JP team: marshall

## **GetFactionAverageGoodEvilAlignment(object)**

対象のobjectのファクションに属する全てのobjectのグッド/イビル・アライメントの平均値を（0から100の間で）得ます。

```
int GetFactionAverageGoodEvilAlignment(  
    object oFactionMember  
);
```

### **Parameters**

*oFactionMember*

平均を調べたいファクションに属するクリーチャーもしくはobject

### **Description**

oFactionMemberのファクションのグッド/イビル・アライメントの平均値を0から100内の整数で返します。

エラーの場合は-1を返します。

### **Remarks**

これはモジュール内のobjectのファクションに属する全てのメンバーを検索し、それらのグッド/イビル・アライメントの平均値を0（グッド）から100（イービル）の尺度で算出します。

### **Version**

1.22

### **See Also**

functions: [GetFactionAverageLawChaosAlignment](#) | [GetFactionAverageLevel](#) | [GetGoodEvilValue](#) | [GetLawChaosValue](#)

categories: [Alignment Functions](#) | [Get Data from Creature Functions](#) | [Reputation/Faction Functions](#)

---

author: John Shuell, editor: Jeremy Spilinek, JP team: Rainie

## **GetFactionAverageLawChaosAlignment(object)**

対象のobjectのファクションに属する全てのobjectのロー/カオス・アライメントの平均値を（0から100の間で）得ます。

```
int GetFactionAverageLawChaosAlignment(  
    object oFactionMember  
);
```

### **Parameters**

*oFactionMember*

平均を調べたいファクションに属するクリーチャーもしくはobject

### **Description**

oFactionMemberのファクションのロー/カオス・アライメントの平均値を0から100内の整数で返します。

エラーの場合は-1を返します

### **Remarks**

これはモジュール内のobjectのファクションに属する全てのメンバーを検索し、それらのグッド/イービル・アライメントの平均値を0（ロー）から100（カオス）の尺度で算出します。

### **Version**

1.22

### **See Also**

functions: GetFactionAverageGoodEvilAlignment | GetFactionAverageLevel | GetGoodEvilValue | GetLawChaosValue

categories: Alignment Functions | Get Data from Creature Functions | Reputation/Faction Functions

-----  
author: John Shuell, editor: Jeremy Spilinek, JP team: Rainie



## **GetGoodEvilValue(object)**

クリーチャーのグッド/イービル割合を得ます。

```
int GetGoodEvilValue(  
    object oCreature  
);
```

### **Parameters**

*oCreature*  
調べるクリーチャー

### **Description**

oCreatureのグッド/イービル・アライメントを0から100以内の間の整数で返します。

oCreatureが有効なクリーチャーでない場合は-1を返します。

### **Remarks**

100は最高のグッドで0は最高のイービルを示します。

### **Version**

1.22

### **Example**

```
// 最初のプレイヤーにグッド/イービル値を告げるメッセージを送る。  
void main()  
{  
    int iGoodEvil = GetGoodEvilValue(GetFirstPC());  
    SendMessageToPC(GetFirstPC(), "Your Good/Evil Value == " + IntToString(iGoodEvil));  
}
```

### **See Also**

functions: [GetFactionAverageGoodEvilAlignment](#) | [GetFactionAverageLawChaosAlignment](#) | [GetLawChaosValue](#)  
categories: [Alignment Functions](#)

---

author: Tom Cassiotis, editor: Jeremy Spilinek, JP team: Rainie

## **GetLawChaosValue(object)**

objectのロー/カオス値を得る。

```
int GetLawChaosValue(  
    object oCreature  
);
```

### **Parameters**

*oCreature*

ロー/カオス値を調べたいobject

### **Description**

oCreatureのロー/カオス値を示す整数値を返します。この値はobjectが最大のローを示す100が上限で、最高のカオス値を示す0が下限となります。この尺度における50はニュートラルを表します。関数が-1の値を返した場合は、oCreatureは有効なクリーチャーではありません。

### **Known Bugs**

v1.19で、ロー/カオス値を持たないobjectに対してロー/カオス値を要求した場合、この関数はゲームをクラッシュさせていました。経験上、これは配置物やトリガーのようなobjectで起きていました。これらのobjectはBiowareによると-1を返すはずですが、そうなりません。

### **Version**

1.22

### **Example**

// 最初のプレイヤーに、そのロー/カオス値を告げるメッセージを送ります。

```
void main()  
{  
    int iChaosLaw = GetLawChaosValue(GetFirstPC());  
    SendMessageToPC(GetFirstPC(),"Your Law/Chaos Value == " + IntToString(iChaosLaw));  
}
```

### **See Also**

functions: [GetAlignmentGoodEvil](#) | [GetAlignmentLawChaos](#) | [GetFactionAverageGoodEvilAlignment](#) | [GetFactionAverageLawChaosAlignment](#) | [GetGoodEvilValue](#)

categories: [Alignment Functions](#) | [Get Data from Creature Functions](#)

---

author: GoLeM, editor: Jeremy Spilinek, JP team: Rainie

## **GetReactionAdjustment(object)**

店価格を調整する影響値を得ます。

```
float GetReactionAdjustment(  
    object oTarget  
);
```

### **Parameters**

*oTarget*

### **Description**

店価格を調整する影響値を得ます。デフォルトのファクション修正値は2.0（およそ200%の値上げ率）に設定されていますが、目標が来訪者と友好的な場合、1.0に設定されます。

その後、それは、来訪者と目標の間のロー/カオスレベルを比較し、それらの間の数値の違いを得ます。それは、グッド/イビルでも同様なことをし、両方の違いをともに加えます。

その後、スクリプトは最終の反応調整を出すために次の定式を適用します：

$(10 + \text{アライメント間の数値の差} - \text{目標のカリスマ修正値} \times 10) \times \text{ファクション修正値}$

### **Remarks**

この関数はnw\_i0\_plot.nssの875行目で見つけることができます。

### **Requirements**

```
#include "nw_i0_plot"
```

### **Version**

1.22

### **See Also**

categories: [Alignment Functions](#) | [Money Functions](#) | [Reputation/Faction Functions](#)

---

author: John Shuell, JP team: Rainie

## **VersusAlignmentEffect(effect, int, int)**

指定のアライメントに対してeEffectを設定します。

```
effect VersusAlignmentEffect(  
    effect eEffect,  
    int nLawChaos = ALIGNMENT_ALL,  
    int nGoodEvil = ALIGNMENT_ALL  
);
```

### **Parameters**

*eEffect*

*nLawChaos*

ALIGNMENT\_LAWFUL/ALIGNMENT\_CHAOTIC/ALIGNMENT\_ALL (デフォルト: ALIGNMENT\_ALL)

*nGoodEvil*

ALIGNMENT\_GOOD/ALIGNMENT\_EVIL/ALIGNMENT\_ALL (デフォルト: ALIGNMENT\_ALL)

### **Description**

指定のアライメントのみに対応するような方法に修正された効果を返します。使用する軸に定義されたALIGNMENT\_定数を使用してください。

### **Remarks**

これはある特定のアライメントまたはアライメントのグループに対して(あるいは、によって)使用される魔法のエフェクトや特殊アイテムを創る際にとっても便利です。それがパラメーターとして2つのALIGNMENT\_定数を求めることに注意してください。カオティックイービルに対してのみ影響して欲しい場合、最初のアライメントパラメーターにALIGNMENT\_CHAOTICを、そして2個目のパラメーターにALIGNMENT\_EVILを設定します。もし、全てのグッド属性のクリーチャーに影響して欲しい場合は、最初のパラメーターにALIGNMENT\_ALL (それらがこのエフェクトにカオティックかローな場合は重要ではないので)を設定し、2番目のパラメーターはALIGNMENT\_GOODとします。

### **Version**

1.22

### **Example**

```
// 目標のアライメントがカオティックイービルの場合のみ、  
// 魔法の対象の全てのダメージタイプに対する  
// アーマークラスの回避ボーナスを1上昇させる。
```

```
void main(){  
    effect eBonusToApply = EffectACIncrease(1, AC_DODGE_BONUS, AC_VS_DAMAGE_TYPE_ALL);  
    eBonusToApply = VersusAlignmentEffect(eBonusToApply, ALIGNMENT_CHAOTIC,  
    ALIGNMENT_EVIL);  
    object oTargetOfSpell = GetSpellTargetObject();  
    ApplyEffectToObject(DURATION_TYPE_TEMPORARY, eBonusToApply, oTargetOfSpell, 60.0);  
}
```

### **See Also**

functions: ApplyEffectToObject | VersusRacialTypeEffect | VersusTrapEffect

categories: Alignment Functions | Effects Functions | Spell Casting Effects Functions | Spells Functions

constants: ALIGNMENT\_\* Constants

---

author: John Shuell, editor: Jeremy Spilinek, JP team: Rainie