

16.Money Function Category

お金を扱う関数

Functions

GetFactionGold

特定ファクションに属する全てのメンバーが所持するお金の総量を得ます。

GetGold

クリーチャーが所有するゴールドの量を得ます。

GetGoldPieceValue

アイテムの価値を金額に換算して得る。

GetReactionAdjustment

店価格を調整する影響値を得ます。

GiveGoldToCreature

指定した額のゴールドをクリーチャーに与える。

HasGold

プレイヤーがある一定の金額以上を持っているかどうかを知る。

RewardGP

プレイヤーと可能であればそのパーティメンバーに報酬としてゴールドを与えます。

RewardPartyGP

PCとPCのパーティ全体にゴールドを与えます。

TakeGold

ターゲットのインベントリーからある金額を取り去り、また任意にゲームからも取り除きます。

TakeGoldFromCreature

クリーチャーから指定した金額を取り除きます。

See Also

Function Categories

GetFactionGold(object)

特定ファクションに属する全てのメンバーが所持するお金の総量を得ます。

```
int GetFactionGold(  
    object oFactionMember  
);
```

Parameters

oFactionMember

調べたいファクションに属するobject

Description

oFactionMemberのファクションが持つ全てのお金の総量を返します。この関数はファクションに属する全てのメンバー（通常はプレイヤーパーティ）を巡り、彼らが運んでいる全ての所持金の合計を返します。

oFactionMemberのファクションが無効であれば、-1を返します。

Remarks

パーティがどれほど裕福であるかを知ることは、どれくらいの割合の所持金を適切に減らせばいいのかという事に重宝します。これはNPCのファクションのインベントリーに対しては不正確で、それらは通常ランダムで配置されます。

Version

1.22

See Also

functions: GetFactionAverageLevel | GetFactionLeader | GiveGoldToCreature

categories: Get Data from Creature Functions | Money Functions | Party Functions | Reputation/Faction Functions

author: John Shuell, JP team: Rainie

GetGold(object)

クリーチャーが所有するゴールドの量を得ます。

```
int GetGold(  
    object oTarget = OBJECT_SELF  
);
```

Parameters

oTarget

所有額を調べたいクリーチャー。（デフォルト：OBJECT_SELF）

Description

oTargetの所有金額を返します。

Version

1.22

Example

```
// 話し手が100gp以上持っていた場合のみ  
// Conversationの文章を話す。  
int StartingConditional()  
{  
    int iResult;  
  
    iResult = (GetGold(GetPCSpeaker()) >= 100);  
    return iResult;  
}
```

See Also

functions: GiveGoldToCreature | HasGold

categories: Money Functions

author: Tom Cassiotis, editor: Kristian Markon, JP team: Rainie

GetGoldPieceValue(object)

アイテムの価値を金額に換算して得る。

```
int GetGoldPieceValue(  
    object oltem  
);
```

Parameters

oltem
価値を知りたいアイテム

Description

oltemの価値をゴールドに換算して得る。またoltemが有効なアイテムでなければ0を返す。

Version

1.22

See Also

functions: GiveGoldToCreature
categories: Money Functions

author: Tom Cassiotis, editor: Charles Feduke, 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

GiveGoldToCreature(object, int)

指定した額のゴールドをクリーチャーに与える。

```
void GiveGoldToCreature(  
    object oCreature,  
    int nGP  
);
```

Parameters

oCreature

儲けを受け取るクリーチャー

nGP

oCreatureに与えるゴールドの金額

Description

oCreatureにnGPゴールド与えます。

Version

1.22

See Also

functions: GetFactionGold | GetGold | GetGoldPieceValue | RewardPartyGP | TakeGoldFromCreature

categories: Action on Object Functions | Money Functions

author: Jody Fletcher, JP team: Rainie

HasGold(int, object)

プレイヤーがある一定の金額以上を持っているかどうかを知る。

```
int HasGold(  
    int nAmount,  
    object oGoldHolder  
);
```

Parameters

nAmount

調べる金額

oGoldHolder

いくらゴールドを持っているか知る人物

Description

*oGoldHolder*が*nAmount*かそれ以上の金額を持っていればTRUEを返します、なければFALSEを返すでしょう。

Remarks

これはGetGold()を含む関数です。

インベントリーを調べる際にお金を取り除くことはありません。

Requirements

#include "NW_I0_PLOT"

Version

1.22

Example

```
// この例は話し掛けたPCが何かを購入するために必要な250gp以上の  
// 持っているかどうかを調べるチェックである
```

```
#include "NW_I0_PLOT"
```

```
// 購入に必要な金額を持っているかどうか？
```

```
if (HasGold (250, GetPCSpeaker()))
```

```
{
```

```
    // 何かをここで起こす
```

```
}
```

```
else
```

```
{
```

```
    // 貧乏なら、NPCに侮蔑させる
```

```
}
```

See Also

functions: GetGold

categories: Inventory Functions | Money Functions

author: Tom Cassiotis, editor: Charles Feduke, additional contributor(s): Ivan Hawkes, JP team: Rainie

RewardGP(int, object, int)

プレイヤーと可能であればそのパーティメンバーに報酬としてゴールドを与えます。

```
void RewardGP(  
    int nGP,  
    object oTarget,  
    int bAllParty = TRUE  
);
```

Parameters

nGP

報酬の金額

oTarget

ゴールドを受け取るPC

bAllParty

oTargetがメンバーであるパーティ全体がゴールドを受け取るかどうか。（デフォルト：TRUE）

Description

oTargetに、もしbAllPartyがTRUEであればパーティメンバー全員に、報酬としてnGPゴールドを与える

Remarks

これは受け取る全ての人たちに同量のGPを与えます。よって、nGPが50で、3人のPCがいるならば、総額150gp与えられるでしょう。

Requirements

```
#include "nw_i0_plot"
```

Version

1.22

See Also

categories: Money Functions

author: Tom Cassiotis, JP team: Rainie

RewardPartyGP(int, object, int)

PCとPCのパーティ全体にゴールドを与えます。

```
void RewardPartyGP(  
    int nGP,  
    object oTarget,  
    int bAllParty = TRUE  
);
```

Parameters

nGP

与える金額

oTarget

報酬を受け取るターゲット（プレイヤー）

bAllParty

TRUEであればoTargetのパーティメンバー全員はnGPゴールド受け取ります。（デフォルト：TRUE）

Description

*（もしbAllPartyがTRUEであれば）パーティメンバー全員にGPを与えます。

* 個々のプレイヤーはnGP額受け取るでしょう。

Remarks

nw_i0_tool.nssの170行目で見つかります。

助力したパーティ全体に報酬を与える成果としてよりむしろ、PCがクエスト提供者に話し掛ける時、パーティ全体に報酬を与える場合便利です。GiveGoldToCreatureを単純に含みます。bAllPartyがTRUEの場合、oTargetのパーティの全員はnGPゴールドを得ます。FALSEならばoTargetだけがゴールドを受け取ります。

Requirements

#include "nw_i0_tool"

Version

1.28

Example

```
void main()  
{  
    object oPC = GetPCSpeaker();  
  
    RewardPartyGP(1000, oPC);  
    // PCのパーティ全員に1000gpを与える  
  
    // または  
  
    RewardPartyGP(1000, oPC, FALSE);  
    // oPCにのみ1000gpを与えるか？ まさにGiveGoldToCreature(oPC, 1000);と同等  
}
```

See Also

functions: GiveGoldToCreature

categories: Action on Object Functions | Money Functions

author: Lilac Soul, additional contributor(s): Lilac Soul, JP team: Rainie

TakeGold(int, object, int)

ターゲットのインベントリーからある金額を取り去り、また任意にゲームからも取り除きます。

```
void TakeGold(  
    int nAmount,  
    object oGoldHolder,  
    int bDestroy = TRUE  
);
```

Parameters

nAmount

取り去る金額

oGoldHolder

ゴールドを取りさるobject

bDestroy

奪ったゴールドをゲームから取り除くかどうか？（デフォルト：TRUE）

Description

oGoldHolderからnAmountゴールド取り除き、ゲーム内からも取り除きます。呼出者に金を与えるために任意に取り出すことができます。

Remarks

この関数はnw_i0_plot.nssの44行目で見つかります。

この関数はnw_i0_tool.nssの55行目で見つかります。

パラメーターを使ってただ奪うだけの至極単純な関数で、TakeGoldFromCreature()で使うのと同様のパラメーターです。2つの異なるファイルでも同じように定義されています。

Requirements

#include "nw_i0_plot"

Version

1.22

See Also

functions: TakeGoldFromCreature | TakeNumItems

categories: Inventory Functions | Money Functions

author: John Shuell, JP team: Rainie

TakeGoldFromCreature(int, object, int)

クリーチャーから指定した金額を取り除きます。

```
void TakeGoldFromCreature(  
    int nAmount,  
    object oCreatureToTakeFrom,  
    int bDestroy = FALSE  
);
```

Parameters

nAmount

取り除く金額

oCreatureToTakeFrom

もしこれが有効なクリーチャーでなければ、何も起こりません。

bDestroy

これがTRUEであれば、呼出者はゴールドを得ません。その代わりに、ゴールドは破壊され、ゲームから消滅します。（デフォルト：FALSE）

Description

oCreatureToTakeFromからnAmountゴールドを取り除きます。

Remarks

bDestroyに対するデフォルト値はFALSEですが、最も一般的な使用法はTRUEです。実際、BiowareはデフォルトのbDestroyをTRUEにした以外は同様のパラメーターを持つTakeGold関数（NW_I0_TOOL内）をつくりました。（そしてこの関数を下位呼出にしました）

Version

1.22

Example

```
// これはBiowareの復活プログラムである  
// * プレイヤーは復活の際にXPとGPIにペナルティが課せられる  
void ApplyPenalty(object oDead)  
{  
    int nXP = GetXP(oDead);  
    int nPenalty = 50 * GetHitDice(oDead);  
    int nHD = GetHitDice(oDead);  
    // * 復活の際にレベルまで失うことはありません  
    int nMin = ((nHD * (nHD - 1)) / 2) * 1000;  
  
    int nNewXP = nXP - nPenalty;  
    if (nNewXP < nMin)  
        nNewXP = nMin;  
    SetXP(oDead, nNewXP);  
    int nGoldToTake = FloatToInt(0.10 * GetGold(oDead));  
    // * 奪われるゴールドの上限は10000gpです  
    if (nGoldToTake > 10000)  
    {  
        nGoldToTake = 10000;  
    }  
    AssignCommand(oDead, TakeGoldFromCreature(nGoldToTake, oDead, TRUE));  
    DelayCommand(4.0, FloatingTextStrRefOnCreature(58299, oDead, FALSE));  
    DelayCommand(4.8, FloatingTextStrRefOnCreature(58300, oDead, FALSE));  
}
```

See Also

functions: GiveGoldToCreature | TakeGold | TakeNumItems

categories: Money Functions