主模块说明：

me:当前角色

story:历练系统 如果在历练中的话

world:世界系统 包含了游戏世界的相关功能

说明：

方法的调用实例 me:AddPracticeResource(2,100); （[]内的为非必填参数）

属性的调用实例 story.School

表示空：nil

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| me相关 | | | | |
| 名字 | 说明 | 是属性 | 参数说明 | 返回值 |
| npcObj | npc对象 | 1 |  |  |
| GetPhysique | 体质 |  | 无 | Float |
| GetPerception | 感知 |  | 无 | Float |
| GetCharisma | 魅力 |  | 无 | Float |
| GetIntelligence | 悟性 |  | 无 | Float |
| GetLuck | 运气 |  | 无 | Float |
| GetSchool | 门派ID 玩家门派返回-1 |  | 无 | Int |
| GetAge | 年龄 |  | 无 | Float |
| GetSex | 性别 |  | 无 | Int（0 无 1男 2女） |
| GetMood | 心情 |  | 无 | Float |
| GetGodPenalty | 获取天谴值 |  | 无 | Float |
| CheckFearture | 是否拥有特性 |  | String特性名 | Bool |
| GetSkillLevel | 获取技能等级 |  | emNpcSkillType技能 | Int |
| GetSkillLove | 获取技能热爱程度 |  | emNpcSkillType技能 | Int （0无1热爱2痴迷） |
| GetGLevel | 获取功法的逻辑等级 |  | 无 | Int |
| GetGElementKind | 获取功法的五行属性 |  | 无 | Int （0无 1金木水火土 6混元） |
| GetSchoolScore | 获取门派的声望 |  | Int(0总声望 1基础 2善 3恶) | Float |
| GetSchoolRank | 获取门派的正邪倾向 |  | [int]  门派ID，不填就是角色所属门派 | Int  0未明 2 3 4正 -2 -3- 4邪  1,-1亦正亦邪 |
| GetSchoolRelation | 获取对门派的好感度 |  | Int 门派ID | Float |
| GetFlag | 获取标记 |  | Int 标记ID | Int |
| RandomInt | 获得整数随机数 |  | Int,int 最小值最大值 | Int |
| RandomFloat | 获得浮点随机数 |  | Float,Float 最小值最大值 | Float |
|  |  |  |  |  |
| ~~Kill~~ | ~~杀掉Npc~~ |  | ~~无~~ | ~~无~~ |
| SetFlag | 设置标记 |  | Int,int 标记ID，值 | 无 |
| AddDamage | 添加一个伤害 |  | String,string,[float],[string]  伤害 部件名 伤害程度 来源描述 |  |
| AddDamageRandomPart | 在随机部件上添加伤害 |  | Int,string,[float],[string]  部件类型(1骨骼2器官3皮肉4经脉5任意)，伤害名，伤害程度 来源描述 （3，4不能跳着填nil） | 无 |
| AddDamgeFromCache | 从伤害池随机若干伤害 |  | DamageList,[int],[float],[string]  伤害池 最大个数 程度 来源描述 |  |
| AddModifier | 添加modifier |  | String modifier名称  Bool 锁定当前job 默认为false  锁定后离开当前job会失效 | 无 |
| AddSchoolScore | 添加门派声望 |  | Int,float声望类型(1基础2善3恶) 值 | 无 |
| AddSchoolRelation | 添加门派好感度 |  | Int,float 门派ID，值 | 无 |
| AddPracticeResource | 添加修炼资源 |  | g\_emPracticeResourceType,float 类型,值 | 无 |
| AddJoiners | 刷新弟子加入 |  | Int,int,float,[float],[float],[float],[float],[float],[string]  个数  品质等级(1-10) 如果是0就会用目前的基础值+2  滞后时间(天)  五维附加值  种族 默认人类 | 无 |
| TriggerStory | 触发一个故事 |  | String故事事件名 | 无 |
| AddMsg | 在故事面板上追加内容 |  | String,params  内容 格式化数据  这里使用字符串的format格式  例如:AddMsg(“{0}{1}”, 1,”测试”) | 无 |
| ShowMsgBox | 弹出消息提示 |  | String，string 内容 标题 | 无 |
| DropAwardItem | 获得奖励物品，如果角色会在回到生活区时丢下这些物品。 |  | String,count,[stuff],[int],[float]  名字 数量 主材料(需要主材料的填空的话会随机主材料)  艺术品编号 默认为-1（0随机编号 大于0为编号 -1为不是艺术品)  品质（0-1） |  |
| DropAwardItemFromCache | 获得奖励物品，如果角色会在回到生活区时丢下这些物品。 |  | ItemList,[int],[int]  奖品池  掉落模式：  0独立掉率 每个物品都有独立的掉率  1整体掉率 只掉一个物品 掉率拉通  掉落次数 默认1次 |  |
| DropRandomItem | 随机一个道具 |  | g\_emItemLable,[int],[int],[bool]  物LabLe，参考g\_emItemLable  品阶最小值  品阶最大值  是否为镇物，默认false | 无 |
| AddSecret | 获取秘闻 |  | Int 秘闻ID | 无 |
| AddSecretFromCache | 随机从池子获取秘闻 |  | SecretList | 无 |
| UnLockPlace | 解锁一个地点 |  | String 地点名 | 无 |
| UnLockPlaceFromCache | 从池子随机解锁一个地点 |  | PlaceList | Wu |
| NeckBroken | 突破当前瓶颈 |  | 无 | 无 |
| IsTouchNeck | 是否处在瓶颈中 |  | 无 | Bool |
| GetProperty | 获得属性值 |  | String 属性名字 | Float |
| ModifierProperty | 修改属性  永久生效 |  | String ,[float],[float]  属性名字,追加值,追加百分比 | 无 |
| GetSchoolName | 获取门派名称 |  | Int 门派ID | string |
| DropEsoteric | 掉落一本指定的秘籍 |  | String 秘籍名 | 无 |
| OpenPlaceLinks | 解锁地点所有的link地点 |  | String 地点名 | 无 |
| IsLearnedMagic | 是否已经学过神通 |  | String 秘籍名 | Bool |
| IsLearnedEsoteric | 是否已经学过秘籍 |  | String 秘籍名 | Bool |
| LearnEsoteric | 直接学会秘籍 |  | String 秘籍名 Bool 是否不增加道行 | 无 |
| DropFabao | 获得一个法宝 |  | Int,string,[string],[string],[string],[float],[int]  法宝类型(0战斗1护身)  法宝基础物品名  基础物品的主材料(空为随机)  法宝名（可空）  法宝介绍（可空）  指定品质 默认随机  指定品阶 默认自动生成  天劫洗练次数 默认为0 | 无  例：  me:DropFabao(0,"Item\_SummerTrousers",nil,"好牛逼","好牛逼的法宝") |
| UnLockGong | 解锁一个功法 |  | string 功法名字 | 无 |
| AddEnemy | 刷新一波敌人 |  | int,float,[float],[g\_emNpcRichLable],[string]  入侵强度附加值(加到声望对应强度),滞后时间(天),攻击持续时间(秒 默认100),富有程度(默认Normal),种族 默认人类 | 无 |
| DropEsotericFromCache | 获取秘籍从cache |  | ItemList,[int],[int]  奖品池  掉落模式：  0独立掉率 每个物品都有独立的掉率  1整体掉率 只掉一个物品 掉率拉通  掉落次数 默认1次  注意：秘籍名字为ItemList的ThingDef |  |
| UnLockPlaceFromSchool | 解锁一个门派的驻地 |  | Int 门派ID |  |
| GetGongName | 获取功法名字 |  | String 功法名字 |  |
| GetRandomEsotericName | 获取身上随机的秘籍名字 |  | String 秘籍名字 |  |
| GetMatchingWithGong | 获取与功法的匹配度 |  | String 功法的名字 | Float >=0.5 |
| IsEsotericFull | 秘籍是否有已经达到最大数量 |  | 无 | Bool |
| HasSecret | 秘闻是否存在 |  | Int 秘闻ID | Bool |
| UnLockRandomChild | 随机解锁子地点 |  | Name 目地点名字  [int] 解锁个数 默认1 |  |
| DropSpell | 掉落一张符咒 |  | Int (0-2)符纸等级  String 符咒名字 为空随机  Float 符咒质量 |  |
| AddTreeExp | 增加参悟经验 |  | Float 值, bool ture直接添加无系数 | 无 |
| AddMemery | 加入一段记忆 |  | String 记忆内容 |  |
| ParseNpcStory | 格式化一段NpcStory |  | String 内容  例如:[name]说[other=obj] | String |
| IsDisciple | 是否是内门 |  | 无 | Bool |
| GetDaoHang | 获取道行 |  | 无 | Int |
| IsHotNpc | 是否为热点角色 |  | 无 | Bool |
| UnLockOldGong | 解锁前一个门派的功法 |  | 无 | 无 |
| CheckItemEquptCount | 检查是否有装备 |  | String , [String] ,[int] , [int]  Name 物品名  Tag tag名  TagLvMin tag等级最小  TagLvMin tag等级最大 | Int  物品数量 |
| GetRoomFengshui | 检测施术者所在房间的风水 |  |  | Int 风水档位  0无 1大吉2吉3小吉4小凶5凶6大凶 |
| GetTreeExp | 获取参悟 |  |  | Float |
| AddTitle | 获得一个称号 |  | String,[string],[int]  称号，介绍，等级0-4，默认4 |  |
| AddRandomTitle | 获得一个随机称号 |  | [int -1],[string],[int]  随机池 -1任意 0技能 1境界2门派正邪 |  |
| GetGoldLevel | 获取丹品 |  |  | Int |
| GetGoldValue | 获取金丹灵气 |  |  | Float |
| LearnEsotericCustomize | 学个定制化秘籍， |  | String: 名字前缀  Int：五行属性(0:None, 1:Jin, 2:Mu, 3:Shui, 4:Huo, 5:Tu, 6:Chaos)  Int: 秘籍类型（0:随机,1:御器,2:术法,3:护体,4:丹药,5:炼宝,6:功法,7:调心）  Bool (true：学习不加道行， false：加）,  Float(数值是最高数值的x倍，默认2),  Int(道行需求，默认1）,  Int(功法等级需求，0：无，1：练气，2:结丹，3:金丹，4:元神，5：在世仙人)  String(功法描述前缀，例如“海量的”) | 秘籍的五行属性，通过参数输入  品阶：12 |
| DropOldSchoolFabao | 掉落老门派镇派法宝 |  |  |  |
| HasOldSchoolFabao | 是否拥有老门派镇派法宝 |  |  | Bool |
| RandomOldSchoolNpcName | 获取老门派的人物名字，没有就会随机一个 |  |  | String |
| DropEsotericCustomize | 刷个定制化秘籍 |  | String: 名字前缀  Int：五行属性(0:None, 1:Jin, 2:Mu, 3:Shui, 4:Huo, 5:Tu, 6:Chaos)  Int: 秘籍类型（0:随机,1:御器,2:术法,3:护体,4:丹药,5:炼宝,6:功法,7:调心）  Float(数值是最高数值的x倍，默认2),  Int(道行需求，默认1）,  Int(功法等级需求，0：无，1：练气，2:结丹，3:金丹，4:元神，5：在世仙人)  String(功法描述前缀，例如“海量的”) | 秘籍的五行属性，通过参数输入  品阶：12 |
| GetModifierStack | 获取Modifier的层数 |  | String 名字 | Int |
| CheckMood | 是否拥有某个情绪 |  | String 名字 | Bool |
| DivideGodSoul | 获得一个元神分神 |  | Bool是否免费获得，不加分神次数和伤, int获得个数 |  |
| UnlockGodGuard | 解锁神国护法 |  | String 护法名字 [string]角色名字 不填随机 [bool=false]同类型是否只存在一个 | String 解锁的护法名字 |
| AddFaith | 获得信仰 |  | Float 值 |  |
| GetFaith | 获取当前信仰 |  |  | Flaot |
| GetMoodComplexity | 获得当前心绪值 |  |  | Float |
| GetMindStateLevel | 获取心境层次 |  |  | Int |
| GetGodPopulation | 获取当前神民数量 |  |  | Int |
| AddGodPopulation | 获得神民 |  | Int 数量 |  |
| UnLockGodCityBuilding | 解锁神国建筑 |  | String 名字 |  |
| IsGodPractice | 是否为神修 |  |  | Bool |
| IsUnLockGodCityBuilding | 是否已经解锁某神国建筑 |  | String 名字 | Bool |
| AddPenalty | 增加天谴/功德 |  | Float 值 |  |
| UnLockSuperPart | 解锁秘体 |  | Stirng 名字 | Bool |
| AddQuenchingItem | 获得精华 |  | Stirng,Int 名字,数量 |  |
| AddQuenchingMethod | 获得淬体之法 |  | String 名字 | Bool |
| DropSuperPartItem | 掉落秘体奥义 |  | String 名字 |  |
| GetSuperPartLevel | 获取秘体重数 |  | String 名字 | Int -1没有 0未炼成 |
| IsEquipSuperPart | 秘体是否装备 |  | String 名字 | Bool |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| story相关 | | | | |
| 名字 | 说明 | 是属性 | 参数说明 | 返回值 |
| School | 故事发生所在的门派ID | 1 |  | Int |
| Place | 故事发生的地点名称 | 1 |  | String |
| DamageCache | 故事附带的伤害池 | 1 |  | DamageList |
| ItemCache | 故事附带的物品池 | 1 |  | ItemList |
| ItemCache2 | 故事附带的物品池 | 1 |  | ItemList |
| ItemCache3 | 故事附带的物品池 | 1 |  | ItemList |
| ItemCache4 | 故事附带的物品池 | 1 |  | ItemList |
| ItemCache5 | 故事附带的物品池 | 1 |  | ItemList |
| PlaceProduce | 地点附带的普通物品池 | 1 |  | ItemList |
| PlaceHighProduce | 地点附带的高级物品池 | 1 |  | ItemList |
| PlaceSecrets | 地点附带的秘闻池 | 1 |  | SecretList |
| PlaceChildren | 地点附带的子地点 | 1 |  | PlaceList |
| FinishSecret | 结束当前秘闻 如果有的话 |  | 无 | 无 |
| GetPlaceSchoolRank | 获取地点所属门派的正邪倾向 |  | 无 | Int  0未明 2 3 4正 -2 -3- 4邪  1,-1亦正亦邪 |
| RemoveBindItem | 删除绑定的物品 用于thingstory，极其特殊，用于销毁ting交互时的销毁 |  | 无 | 无 |
| GetBindNpc | 获取绑定的Npc，使用的时候最好判定下nil |  | 无 | NpcHelpr |
| GetBindThing | 获取绑定的对象Obj |  |  | Thing |
| GetDoingNpc | 获取执行NPC |  |  | NpcHelpr |
| AddYaoShou | 刷新一只妖兽 |  | [String:种族，不传或者nil代表随机],  [int:强度(1~21)，不传或者0代表根据当前声望生成],  [int:境界等级(1~12)，不传或者0代表不生效，否则覆盖强度]  [float, 境界增幅系数,不填或者-1代表按规则走]  [string，额外掉落] |  |
| AddManyYaoShou | 刷新一波妖兽 |  | [String:种族，不传或者nil代表随机],  [int:强度(1~21)，不传或者0代表根据当前声望生成],  [int:强度差异值，生成的妖兽的整体强度会加上这个差异值，默认0]  [float, 境界增幅系数,不填或者-1代表按规则走]  [string，额外掉落，仅这一波里的首领会有] |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| world相关 | | | | |
| 名字 | 说明 | 是属性 | 参数说明 | 返回值 |
| GetSchoolName | 获取门派名称 |  | Int 门派ID | string |
| GetSchoolRank | 获取门派的正邪倾向 |  | Int 门派ID | Int  0未明 2 3 4正 -2 -3- 4邪  1,-1亦正亦邪 |
| BeginWeather | 开始一个天气 |  | Strng,[bool]  天气名，是否覆盖同类 |  |
| DayCount | 当前天数 | 1 |  |  |
| DaySecond | 今天的秒数 | 1 |  |  |
| RandomInt | 获得整数随机数 |  | Int,int 最小值最大值 | Int |
| RandomFloat | 获得浮点随机数 |  | Float,Float 最小值最大值 | Float |
| ShowMsgBox | 弹出消息提示 |  | String，string 内容 标题 |  |
| GetPlaceName | 获取地点的UI名字 |  | String 地点名 | String |
| GetPlaceSchool | 获取地点所属门派 |  | String 地点名 | Int 门派ID |
| RandomSchool | 随机一个门派 |  | [int],[int]  门派正邪范围 ，默认-4,4 | Int 门派ID |
| GetBuildingCount | 获取建筑的数量 |  | String 建筑名 | Int |
| GetBuildingCountByTag | 获取拥有tag的建筑数量 |  | String tagming | Int |
| GetItemCount | 获取物品的数量 |  | String 物品名 | Int |
| GetItemCountByLable | 获取对应lable的数量 |  | g\_emItemLable | Int |
| RandomGong | 随机一个未解锁的功法 |  |  | String |
| CheckRate | 判断概率，成功返回真 |  | Float (0-1) | Bool |
| UnLockAchievement | 解锁一个成就 |  | Int 成就ID |  |
| AddAchievementCount | 增加成就计数 |  | g\_emAchievementCountKind,int  类型 数量 |  |
| IsGongUnLocked | 判断功法是否解锁 |  | String 功法名字 | Bool |
| GetWorldFlag | 获取世界flag |  | Int key | Int |
| SetWorldFlag | 设置世界flag |  | Int,int key，值 | 无 |
| NeedSave | 硬核模式下自动存档 |  | 无 | 无 |
| SetRandomSeed | 设置随机种子 |  | [Int] 不留空设定种子 留空打乱 |  |
| ShowStoryBox | 显示故事面板 |  | String,string,[luatable],[luafunction]  内容 标题 [选项文字] [回调函数] |  |
| GetSelectThing | 获取当前选中目标 |  |  | Thing |
| PlayBGM | 播放BGM 不支持mp3 |  | String, [bool=false] 路径是否循环 |  |
| PlayAudio | 播放音效 不支持mp3 |  | String 路径 |  |
| FlyLineEffect | 飞行特效线 |  | Vector3,Vector3,float,[luafunction], 起点坐标，终点坐标,持续时间,抵达回调 |  |
| FlyLineEffect | 飞行特效线 |  | Int,int,float,[luafunction], 起点，终点,持续时间,抵达回调 |  |
| AddDaNeng | 添加大能 |  | String(一次性掉落表） |  |
| GetDaNeng | 获取大能信息 |  | Luatable(获取大能信息的table） | local tb = {}  WorldLua:GetDaNeng(tb)  for k,v in pairs(tb) do  print(k,v.Name, v.DropKey, v.NpcID, v.Sex)  end |
| CallDaNeng | 召唤大能 |  | Int(GetDaNeng获取的luatable的key) |  |
| GetFlag | 获取thing的flag |  | Thing(thing的cs对象实体)  Int(flag的index) |  |
| SetFlag | 设置thing的flag |  | Thing(thing的cs对象实体)  Int(flag的index)  Int(value) |  |
| IsSchoolClosed | 门派是否闭关 |  | Int 门派ID | Bool |
| IsSchoolSubmissionToPlayer | 门派是否臣服于玩家 |  | Int 门派ID | Bool |
| GetFightMapPlace | 获取战斗地图地点名字 如果是玩家门派 返回空 |  | 无 | String |
| GetFightMapHelper | 获取FightMap的luatable 如果在玩地图返回空 |  | 无 | Luatable |
| GetFightMapSchoolID | 获取战斗地图门派ID 如果是玩家门派 返回0 |  |  | Int |
| DropEsotericCustomize | 在地图上刷新一本上古秘籍，如果选中区域则刷新在区域中。 |  | String: 名字前缀  Int：五行属性(0:None, 1:Jin, 2:Mu, 3:Shui, 4:Huo, 5:Tu, 6:Chaos)  Int: 秘籍类型（0:随机,1:御器,2:术法,3:护体,4:丹药,5:炼宝,6:功法,7:调心,  Float(数值是最高数值的x倍，默认2),  Int(道行需求，默认1）,  Int(功法等级需求，0：无，1：练气，2:结丹，3:金丹，4:元神，5：在世仙人)  String(功法描述前缀，例如“海量的”) | ItemThing |
| DropFabao | 在地图上刷新一个法宝，如果选中区域则刷新在区域中。 |  | Int,string,[string],[string],[string],[float],[int]  法宝类型(0战斗1护身)  法宝基础物品名  基础物品的主材料(空为随机)  法宝名（可空）  法宝介绍（可空）  指定品质 默认随机  指定品阶 默认自动生成  天劫洗练次数 默认为0 |  |
| UnlockBuilding | 解锁某建筑 |  | String: 建筑名 |  |
| IsBuildingUnlocked | 是否解锁某建筑 |  | String: 建筑名 | Bool |
| GetNow() | 取当前时区时间 |  |  |  |
| GetUtcNow() | 取本初子午线时区时间 |  |  |  |
| UnLockJianghuClue | 解锁江湖线索 |  | Int ID |  |
| UnLockJianghuSecret | 解锁江湖隐秘 |  | Int ID |  |
| UnLockJianghuNpc | 解锁江湖角色 |  | String npcname |  |
| UnlockRandomGong | 解锁一本随机功法 |  | Int level   1. 只能到结丹 2. 只能到金丹 3. 只能到元神 4. 能飞升   其他：按功法等级权重随机 |  |
| UnLockIllHand\_MapStory | 点亮指定ID的历练图鉴 |  | Int 图鉴历练ID |  |
| UnLockWorld | 解锁某RPG地图 |  | String: RPG地图名 |  |
|  |  |  |  |  |

灵植相关地图相关接口

首先要根据story.target取出灵植lua对象，通过下方接口调用获取数据

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| GetFlag | 与上方接口一致 |  |  |  |
| SetFlag | 与上方接口一致 |  |  |  |
| ShowMsgBox | 与上方接口一致 |  |  |  |
| RandomInt | 与上方接口一致 |  |  |  |
| RandomFloat | 与上方接口一致 |  |  |  |
| GetSchoolName | 与上方接口一致 |  |  |  |
| UnLockOldGong | 与上方接口一致 |  |  |  |
| UnLockGong | 与上方接口一致 |  |  |  |
| AddJoiners | 与上方接口一致 |  |  |  |
| AddEnemy | 与上方接口一致 |  |  |  |
| HasSecret | 与上方接口一致 |  |  |  |
| GetSchoolScore | 与上方接口一致 |  |  |  |
| GetSchoolRank | 与上方接口一致 |  |  |  |
| GetSchoolRelation | 与上方接口一致 |  |  |  |
| AddSecret | 与上方接口一致 |  |  |  |
| AddSecretFromCache | 与上方接口一致 |  |  |  |
| UnLockPlace | 与上方接口一致 |  |  |  |
| OpenPlaceLinks | 与上方接口一致 |  |  |  |
| UnLockRandomChild | 与上方接口一致 |  |  |  |
| UnLockPlaceFromCache | 与上方接口一致 |  |  |  |
| UnLockPlaceFromSchool | 与上方接口一致 |  |  |  |
| GetRoomFengshui | 与上方接口一致 |  |  |  |
| DropAwardItem | 与上方接口一致 |  |  |  |
| DropRandomItem | 与上方接口一致 |  |  |  |
| DropEsoteric | 与上方接口一致 |  |  |  |
| DropFabao | 与上方接口一致 |  |  |  |
| DropSpell | 与上方接口一致 |  |  |  |
| DropAwardItemFromCache | 与上方接口一致 |  |  |  |
| DropEsotericFromCache | 与上方接口一致 |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
| plant | plant对象 | 1 |  |  |
| GetYunYangTarget | 获取上次蕴养对象 |  |  | PlantYunYangTargetInfo(详见下方解析) |
| AddLingSha | 添加灵煞值 |  | Single(要添加的值) |  |
| GetLing | 获取当前灵气 |  |  | Single |
| AddLing | 添加灵气 |  | Single(要添加的值) |  |
| GetName | 获取植物种族的名字 |  |  | String |
| GetJiaoGanNpcList | 获取交感的npc列表 |  | LuaTable(获取出来的列表存在该table种) |  |
| GetLingSha | 获取当前灵煞值 |  |  | Single |
| GetGrowProgress | 获取成长进度 |  |  | Int32(0~100) |
| GetHarvestProgress | 获取成熟进度 |  |  | Int32(0~100) |
| AddMsg | 与上方接口一致 |  |  |  |
| TriggerStory | 与上方接口一致 |  |  |  |
| AddSchoolScore | 与上方接口一致 |  |  |  |
| AddYaoShou | 与上方接口一致 |  | 与上方接口一致 |  |
| AddManyYaoShou | 与上方接口一致 |  | 与上方接口一致 |  |
|  |  |  |  |  |

PlantYunYangTargetInfo的内容

local target = story.target:GetYunYangTarget()

local 上次蕴养的表现名字 = target.Name -- string

local 上次蕴养的逻辑种族 = target.DefName -- string

local 上次蕴养的品阶 = target.Rate -- int， 就是rate对应的值

local 上次蕴养的五行属性 = target.ElementKind -- Int （0无 1金木水火土 6混元）

local 上次蕴养物的灵气（本身灵气+丹药灵气） = target.LingV -- float