1. **通用接口定义**

1 设置接口对象

提供了可设置对某个对象操作的接口，对象设置参数跟在常规参数后面（在参数说明中用“…”表示）

参数个数 <= 3

参数说明：

[arg1] 设置类型：0 当前玩家 1 GID对应玩家 2 SID对应玩家 3 当前怪物 4 GID对应怪物 5 GID对应NPC 6 CID对应对象

[arg2] GID/SID/CID

[arg3] RID(为空时，若存在当前玩家，则为当前玩家所在场景)

注：

GID 对象全局唯一ID

SID 玩家静态唯一ID

CID 对象场景唯一控制ID

RID 场景ID：静态场景为地图ID，动态场景为场景GID

**二、通用返回值定义**

-101 : 选择操作对象失败

-102 ：对象不符

<0 : 针对不同接口的逻辑错误[不包括返回数据的接口]

>0 : 针对不同接口的参数错误[不包括返回数据的接口]

1. : 成功执行[不包括返回数据的接口]

**三、C2lua接口列表**

接口以“CI\_”为通用前缀

**2.1 玩家行为**

* CI\_OpenPackage

接口描述：开放包裹格

参数个数：2

参数说明：

[arg1] 2：开仓库 1：开背包

[arg2] 开启个数

返回值：

Nil 参数个数非法

0 成功

-1 格子数超限

-2 类型非法

关联函数：CI\_GetPlayerData（63）获取当前开启的背包格数 （64）仓库格数 （6）专用于开包裹的在线时长计数

* CI\_AddEnemy

接口描述：脚本添加一个关注玩家

参数个数：1 or 5

参数说明：

[arg1] 目标方sid（在线玩家只需要该参数）

[arg2-5] 性别头像、名字、职业、等级

返回值：

Nil 无操作对象或参数个数非法

1 添加在线玩家失败（错误原因已通知前台）

0 成功

-1 逻辑错误

-2 名单已满或已添加（错误原因已通知前台）

* CI\_DelItemByPos

接口描述：删除一个指定位置的道具

参数个数：3 - 5

参数说明：

[arg1-2] 背包位置

[arg3] 用于校验的道具id

[arg4] 扣除该道具的个数（预留功能。0表示全部扣除，）0表示扣除该格道具的个数）

[arg5] 删除功能描述（用于记录）

返回值：

Nil 无操作对象或参数个数非法

> 0 成功删除的个数

-1 找不到玩家

-2 找不到该位置的道具

-3 校验失败

-4 道具不合法

-5 删除失败

* CI\_OnSelectRelive

接口描述：手动选择复活

参数个数：>=2

参数说明：

[arg1] 选择的方式（方式类型由脚本自定）

[arg2] 等待多少时间（帧）

[…]

返回值：

-1 对象不处于死亡状态

-2 对象死亡等待已超时

0 成功

场景内玩家将收到（37，20）的消息，根据设置的倒计时（秒数）倒计时复活

* CI\_SetReadyEvent

接口描述：设置使用独占读条事件

参数个数：5

参数说明：

[arg1] npccid[0表示与npc无关的事件，非0为读条事件关联的npccid]

[arg2] 读条类型

[arg3] 读条事件（秒）

[arg4] 是否需要场景广播读条特效

[arg5] 回调函数名

[arg6] 读条描述

返回值：

-1 对象场景非法

-2 场景内无npccid对应对象

0 成功

Nil 参数或对象非法

* CI\_CancelReadyEvent

接口描述：取消独占读条事件

参数个数：0

返回值 nil

**2.2 帮会**

* CI\_CreateFaction

接口描述：创建帮会

参数个数：2

参数说明：

[arg1] 帮会名称

[arg2] 帮会id

返回值：

Nil 没有操作对象

0 成功

-1 帮会名为空

-2 帮会id非法

-3 玩家有帮会

-4 帮会名称非法

-5 帮会已达上限

-6 帮会名称已存在

* CI\_DeleteFaction

接口描述：解散帮会

参数个数：1

参数说明：

[arg1] 帮会ID

返回值：

Nil 没有操作对象

0 成功

-1 帮会id为0

-2 玩家不在该帮会

-3 玩家不是帮主

-4 找不到该帮会

-5 帮主sid与玩家不符

* CI\_ GetFactionInfo

接口描述：获取脚本需要的帮会信息

参数个数：2

参数说明：

[arg1] 帮会ID 或 nil（取当前玩家的帮会）

[arg2] 取哪个数据

1 帮会名称

2 帮会等级

3 帮会资金

4-9帮会建筑等级

10 帮会人数等级

返回值：

Nil 找不到指定帮会

0 没有对应type的数据

其他为对应数据

* CI\_SetFactionInfo

接口描述：设置帮会信息[需要实时更新的数据脚本直接做帮会广播，不需要实时更新的则有前台打开面板时主动请求帮会基本数据（做一个时间限制）]

参数个数：3

参数说明：

[arg1] 帮会ID 或 nil（取当前玩家的帮会）

[arg2] 取哪个数据

1 --

2 帮会等级

3 帮会资金

4-9帮会建筑等级

10 帮会人数等级

[arg3] 设置的新值

返回值：

Nil 找不到指定帮会

0 没有对应type的数据

1 成功

* CI\_ JoinFaction

接口描述：加入帮会（暂时不走脚本，走C++）

* CI\_LeaveFaction

接口描述：离开帮会（暂时不走脚本，走C++）

Fid,sid,type(1 自己 0 踢人)

1 失败0成功

* CI\_GetFactionLeaderInfo

接口描述：获取帮主的信息

参数个数：1

参数说明：

[arg1] 帮会ID

返回值：

Nil 未找到帮会

Else：帮主SID 和 帮主最后一次下线时间

* ReplaceFactionLeader

接口描述：其他玩家代替帮主职位

参数个数：0

参数说明：

返回值：

Nil false

1：true

* CI\_ GetMemberInfo

接口描述：获取脚本需要的帮会成员信息

参数个数： >= 1

参数说明：

[arg1] 取哪个数据

1 帮会职位

2 最后一次退帮时间

[…]

返回值：

<0 对象指定失败

0 没有对应type的数据

其他为对应数据

* CI\_ SetMemberInfo

接口描述：设置帮会成员信息

参数个数： >=2

参数说明：

[arg1] 设置的数据

[arg2] 设置类型

1 增加帮贡

2 重置周帮贡

[…]

返回值：

<0 对象指定失败

0 没有对应type的数据

1 成功

**2.3 buff 相关**

* CI\_UpdateBuffExtra

接口描述：更新攻防附加buff

参数个数： >=1

参数说明：

[arg1] table : 初始化 ； number ： 要更新的buffid

[arg2] 查找id（arg1为number时有效）

1 更新某个buff等级时，值= arg1

2 新加某个buff时，为0

[arg3] 更新后的等级

[…]

返回值：

Nil 堆栈错误或可操作对象

1 参数非法

1. 成功

**2.4 奖励/扣除玩家的接口**

* CI\_PayPlayer

接口描述：奖励/扣除玩家的数值（经验/等级/生命/内力 ）

参数个数： >=2

参数说明：

[arg1] 类型

1 经验 2 等级 3 生命 4 内力

[arg2] 奖励/扣除的数值

>0 增加 <0 扣除

[arg3] 特殊参数

当增加经验的百分比或者扣血可以扣到死时为1 否则为0或nil

[arg4] 增加经验的百分比

[…]

返回值：

无需判断返回值

## 取道具信息

GetItemSetting（目前两个参数）byCanSaleNpc dwSell