关于剧情脚本里自定义功能

从游戏注入剧本里的变量

<<declare $orderId = 0>> NPC下单料理Id

<<declare $orderType = 0>> NPC 下单类型 具体订单,模糊订单,混合订单

<<delcare $mealId = 0>> NPC 收到料理Id

<<declare $mealScore = 0>> 料理分数

<<delcare $matchTag = false>> 是否完全匹配 在模糊订单和混合订单中起效

<<declare $friendliness = 0>> 好感度

<<OrderMeal 10002>>

参数

类型 int

注释 具体料理id 对应表menu.xlsx中菜谱

<<omakase “1001;1002;1003”>>

参数

类型 string

注释 料理口味标签 对应表\_enum\_.xlsx中food.flavorTag

<<hybridOrder 10002 “1003;1006”>>

参数

类型 int,string

注释

第一个参数 具体料理id 对应表menu.xlsx中菜谱

第二个参数 料理口味标签 对应表\_enum\_.xlsx中food.flavorTag

<<OrderDrink 20001>>

参数

类型 int

注释 具体饮料id 对应表menu.xlsx中饮料 (这功能暂时还没实现)

<<AddFriend 100>>

参数

类型 int

注释 增加好感度 正数 好感度上涨 负数 好感度下降

<<KickOut 10003>>

参数

类型 int

注释 对应Character.xlsx中人物id 将指定人物从当前场景中踢出

<<AddNewMenu 10003>>

参数

类型 int

注释 对应Menu.xlsx中菜谱id npc给菜谱

<<ChangePartner 0>

参数

类型 int

注释 对应Character.xlsx中人物id,暂时对应喵老师剧情中熊,如果对话选择不接待喵老师的熊,之后喵老师就不会帯熊出现