※作為一般攻擊招式幀數參考之格式

Unity擷取[輕攻擊範例](https://imgur.com/2IzQe6C.mp4)

| 幀期 | 出招幀( f ) | 攻擊幀( f ) | 收招幀( f ) |
| --- | --- | --- | --- |
| 圖例 |  |  |  |
| 輕 | 3~10f | 10~15f | 10~20f |
| 重 | 10~f (抓技10f) | 10~f |
| 破防 | 20~f | 10~f |

備註：

**Ｃ＞Ｃ｜Ｗ＞Ｗ**等連段**出招幀**越短則**收招幀**需越長（為避免規格外的連段，如重複出第一下攻擊仍成立連段）

**攻擊幀**的幀期是仿2D格鬥遊戲的**停格動作**，實際上攻擊框出現的時間只有前兩三幀

**破防**指的是更進階的**重攻擊**，包括但不限於**蓄力**、**破防**攻擊

格式**僅提供參考**，部分攻擊無輕重之分，如轉身或需要特殊條件的準備動作則依設計者調整