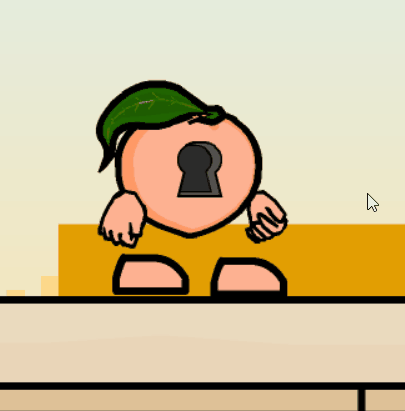
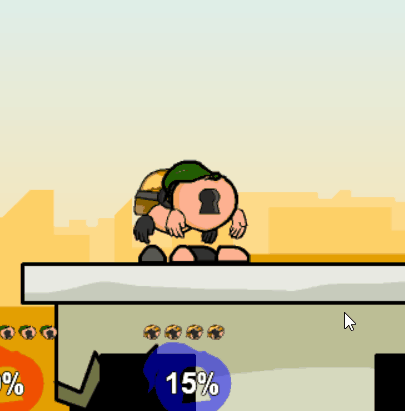
角色攻击共有3种攻击模式

1. 是停止不动的普通攻击,如右图所示.
2. 是移动中的扫腿攻击,攻击距离稍长.
3. 过肩摔,当目标在玩家后方时的攻击模式,优先度最高
4. 升龙拳,跳跃过程中

攻击均为前方框型范围内的所有目标,过肩摔为单体攻击

升龙拳则为位置偏移量+方向