<frame> (frame number) (frame name)  
pic:  
state:  
wait:  
next:  
dvx:  
dvy:  
dvz:  
centerx:  
centery:  
hit\_a:  
hit\_d:  
hit\_j:  
hit\_Da:  
hit\_Fa:  
hit\_Ua:  
hit\_Dj:  
hit\_Fj:  
hit\_Uj:  
hit\_ja:  
mp:  
sound:  
(其他如: itr:, bdy:, bpoint:, cpoint:, opoint:, wpoint:)  
<frame\_end>

====================巨大分隔線===================

<frame> (frame number) (frame name)  
　(frame number) 動作編號  
　(frame name) 動作名稱  
pic:  
　圖片(picture)  
state:  
　狀態  
wait:  
　等待時間  
next:  
　下一個動作  
dvx:  
　x方向速度  
dvy:  
　y方向速度  
dvz:  
　z方向速度  
centerx:  
　動作的x軸中心點  
centery:  
　動作的y軸中心點  
hit\_a:  
　鍵入攻擊(A, attack)的動作  
hit\_d:  
　鍵入防禦(D, deffend)的動作  
hit\_j:  
　鍵入跳躍(J, jump)的動作  
hit\_Da:  
　鍵入DvA的動作  
hit\_Fa:  
　鍵入D>A的動作  
hit\_Ua:  
　鍵入D^A的動作  
hit\_Dj:  
　鍵入DvJ的動作  
hit\_Fj:  
　鍵入D>J的動作  
hit\_Uj:  
　鍵入D^J的動作  
hit\_ja:  
　鍵入DJA的動作  
mp:  
　消耗MP量  
sound:  
　聲音

====================巨大分隔線===================

state:  
0 (standing)空中時跳到動作212  
1 (walking)  
2 (running)  
3 攻擊性動作，會使電腦做防禦  
4 (jump)空中時可左右轉，落地動作215  
5 (dash)  
6 (rowing)落地時跳到動作215  
7 (defend)損血量變成1/10  
8 (broken\_defend)  
9 (catching)使cpoint:可對被捉者移動位置  
10 (picked\_caught)武器掉落，可被同盟攻擊，但持武器的不行  
11 (injured)  
12 (falling)武器掉落，不會被fall小於40的打中  
13 (ice)可被同盟攻擊，落地扣10HP，連結到其他的state:會有碎冰  
14 (lying)電腦會遠離你  
15 普通動作  
16 (injured)會被walking動作的itr: kind: 1捉起來  
17 (weapon\_drink)持在手上的id 212, 213奶酒會損耗HP  
18 (fire)可攻擊同盟，effect: 21, 22除外；不會被effect: 20, 21燒到，不會被state: 19+itr: kind: 0的effect: 2燒到，冒火苗  
19 (burn\_run烈火焚身)不會被effect: 20, 21燒到，冒火苗，z方向移動  
100 (落雷霸)著地跳到動作94  
301 (dash\_sword鬼哭斬)z方向移動  
400 (teleport瞬間移動)移動到最近敵人，敵人在120的位置  
401 (teleport瞬間移動)移動到最遠同盟，同盟在60的位置  
500 (transform)若沒先變過身，會跳到動作0  
501 (transform)變身成前一次變身的角色  
1700 (heal\_self)  
80## 變身成id ##的角色(圖片讀取方式要做調整)  
9995 變身成id 50的louisEX，只有type: 0能用  
9996 造出id 217, 218的louis\_armour  
9997 沒影子，圖片可見  
9998 消失  
9999 (broken\_weapon)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/09.gif 防禦 | http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/10.gif 火苗 | http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/11.gif 碎冰 |
| http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/12.gif state: 9996 | http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/13.gif state: 9997 |  |

氣功、武器專用state  
1000 (in\_the\_sky)移動速度大於10，跳到動作40(type: 4, 6)  
1001 (on\_hand)  
1002 (throwing)打到東西時，跳到動作0 ~15

type: 4, 6狀況下  
落地時速度小於10，會跳到動作70

1003 (just\_on\_ground)  
1004 (on\_ground)可被itr: kind: 2, 7 拾起  
2000 (in\_the\_sky)面向左邊  
2001 (on\_hand)  
2004 (on\_ground)可被itr: kind: 2 拾起  
3000 (flying)打到東西時，跳到動作10  
3001 (hitting)  
3002 (hit)  
3003 (rebounding)  
3004 (disappearing)  
3005 沒影子

type: 3 狀況下  
攻擊state: 3005的氣功，跳到動作20

3006

type: 3 狀況下  
攻擊state: 3006的氣功，跳到動作20

next:  
0 原動作  
999 回到動作0  
1000 消失  
1100 ~ 1299 隱身(回到動作0)  
-# 跳到#動作並反向

以cpoint: 丟人時的next:  
-1 以下、400以上 消失(包括999)

mp:

以hit\_xx: 連結  
值大於1000時會扣HP(如: mp: 1400 指 10hp 和 400mp)  
填負值會加mp或hp  
以next: 連結  
用next:連結動作的mp:，則要寫負值才會扣魔力，此數值不會扣HP  
在next:連結會消耗mp的動作時(mp: -#)，鍵入反方向鍵或mp用罊，會跳到hit\_d:的動作(hit\_d:不能為999)

dvx:　dvy:　dvz:  
550 固定位置不動  
501~549 x向左移動、y向上移動、z上側移動  
551~以上 x向右移動、y向下移動、z下側移動  
dvz: # (人物)按上下時可z移動  
hit\_xx:  
負值 反向出招

====================巨大分隔線===================

type: 3專用的hit\_a:, hit\_d:, hit\_j:與hit\_Fa:  
hit\_a:  
　扣血量，每一單位時間就會扣一次血，血量扣到零後，會跳到hit\_d:的動作  
hit\_d:  
　與hit\_a:一同使用，當HP扣到零，就會跳到hit\_d:的動作  
hit\_j:  
　z軸上下漂移，值49以下是向上移動，值51以上是向下移動  
hit\_Fa: (此功能type: 1, 2, 4, 6 亦可使用)  
　氣功的模式  
1 (john\_biscuit)追縱敵人(y center高度10)  
2 (dennis\_chase)追縱敵人  
3 (迴力鏢)追縱敵人  
4 (jan\_chaseh)不能直接使用  
5 (jan\_chaseh)造出id219，追縱我方人物  
6 (jan\_chase)造出id220，追縱敵方人物  
7 (jan\_chase, firzen\_chasef, firzen\_chasei)不能直接使用  
8 (bat\_chase)造出id225，追縱敵方人物  
9 (firzen\_chasef, firzen\_chasei)變成id221, 222，追縱敵方人物  
10 (john\_biscuit)移動加速效果  
11 (極地火山)造出firzen的招術效果  
12 (bat\_chase)追縱敵人(y center高度40)  
13 (julian\_ball)造出id228，追縱敵方人物  
14 (julian\_ball)追縱敵人  
※hit\_Fa: 2, 3, 4, 7, 12, 14，當HP扣完時，會失去追縱效果  
※hit\_Fa: 4, 7 需先以其他hit\_Fa:值，使其追縱敵人，才可使用  
   
hit\_Fa: 2  
　轉向時跳到動作1，追人時跳到動作3，飛離時跳到動作5  
   
hit\_Fa: 14  
　轉向時動作50，追人時動作0  
　轉向時動作51，追人時動作1  
　轉向時動作52，追人時動作2  
　轉向時動作53，追人時動作3  
　轉向時動作54，追人時動作4  
　轉向時動作55，追人時動作5  
　轉向時動作56，追人時動作6  
　轉向時動作57，追人時動作7  
　轉向時動作58，追人時動作8  
　轉向時動作59，追人時動作9