itr:　(interaction)  
kind:  
x:  
y:  
w:  
h:  
arest:  
vrest:  
dvx:  
dvy:  
fall:  
bdefend:  
injury:  
zwidth:  
effect:  
catchingact:  
caughtact:  
pickingact:  
itr\_end:

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

kind:  
　種類  
x:　y:　w:　h:  
　範圍  
arest:  
　攻擊一單位後，多久時間才能再攻擊，此時vrest:無效  
vrest:  
　可攻擊多人，多久時間後才能再攻擊  
　與fall大於41使用時，vrest:小於4會導致動作無法進行  
dvx:　dvy:  
　被攻擊者向後彈的速度  
fall:  
　被攻擊者的倒地值  
bdefend:　(break defence)  
　被攻擊者的破防值  
injury:  
　攻擊力(受傷量)  
zwidth:  
　z軸範圍  
effect:  
　效果，與kind: 0使用  
catchingact:  
　捉人後的動作，與kind: 1, 3使用  
caughtact:  
　被捉者的動作，與kind: 1, 3使用  
pickingact:  
　捉人後的動作，功能與catchingact:相同

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

kind:  
0 一般攻擊  
1 捉住state: 16的人，與walking動作使用  
2 撿武器  
3 捉住敵人  
4 被敵人用cpoint丟出去時才有功用  
5 用於武器，與<weapon\_strength\_list>有關  
6 讓敵人按攻擊時會跳到動作70  
7 撿輕型武器不影響動作  
8 治療，injury:為回復多少HP，跳至dvx:的動作  
9 打到type: 0，自己HP變成零，打氣功，氣功不損血  
10 (flute)henry魔王之樂章效果  
11   
14 阻擋其他物件做x, z方向移動  
15 (whirlwind)freeze白色龍捲效果，飛起來  
16 (whirlwind)freeze白色龍捲效果，結凍

|  |  |
| --- | --- |
| http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/14.gif kind: 10 | http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/15.gif kind: 14 |
| http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/16.gif kind: 15 | http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/17.gif kind: 16 |

effect:  
0 拳擊  
1 流血  
2 火焰  
20 火焰，打不到氣功，打不到state: 18, 19  
21 火焰，打不到state: 18, 19  
22 火焰，左右攻擊方向向內  
23 拳擊(火焰音效)，左右攻擊方向向內  
3 結冰  
30 結冰，打不到state: 13  
4 打不到type: 0  
負值、其他數值 擊中無音效  
   
fall:  
0 ~ 20 敵人被打的動作是220  
21 ~ 40 敵人被打的動作是222, 224  
41 ~ 60 敵人被打的動作是226  
61以上 敵人被打的動作是180, 186  
負值，不會影響敵人的動作 (但可能會導致定身火)  
(人物有fall值，被攻擊會減少，會隨時間回復；被抓取 或 死亡 fall值會重置)  
fall值會累積  
   
bdefend:　(敵人在state: 7的狀態下)  
30以下 敵人被打不影響動作  
31 ~ 60 敵人被打的動作是112  
61以上 直接傷害  
100 直接傷害，摧毀武器  
(人物有bdefend值，被攻擊會減少，會隨時間回復)  
bdefend值會累積