cpoint:　(catch point)  
kind:  
x:  
y:  
injury:  
cover:  
vaction:  
aaction:  
jaction:  
taction:  
throwvx:  
throwvy:  
throwvz:  
hurtable:  
throwinjury:  
fronthurtact:  
backhurtact:  
decrease:  
dircontrol:  
cpoint\_end:

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

kind:  
　種類  
x:　y:  
　位置  
injury:  
　傷害值  
cover:  
　遮蓋  
vaction:  
　被捉者的動作  
aaction:  
　按攻擊的動作  
jaction:  
　按跳躍的動作  
taction:  
　按方向攻擊的動作  
throwvx:　throwvy:　throwvz:  
　被捉者被丟出去的速度  
hurtable:  
　被捉者是否可被攻擊  
throwinjury:  
　著地傷害值  
fronthurtact:  
　被捉者前面被打的動作  
backhurtact:  
　被捉者後面被打的動作  
decrease:  
　能捉的時間減少值(負值)  
dircontrol:　(direction control)  
　控制方向

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

kind:  
1 當沒捉到人，跳到動作0  
2 當沒被捉著，跳到動作212  
   
injury:  
　正值，有停格效果  
　負值，無停格效果  
　正值負值皆會使被捉者損血  
   
cover:  
0 被捉者在後(上側)  
1 被捉者在前(下側)  
10 被捉者在後(上側)  
11 被捉者在前(下側)  
　10, 11會使被捉者轉向  
   
hurtable:  
0 被捉者不會被他人打到  
1 被捉者會被他人打到，被捉者脫離手中時，自己會跳到動作0  
※被捉者的被捉動作若未使用fronthurtact: 及 backhurtact:，被攻擊會跳至injured動作  
   
throwinjury:  
※throwvx: 不為0時，可使用throwinjury:  
※throwinjury: 不能在-2以下，否則自己會消失  
-1 變身成被捉者的id，可按DJA變回來(變回來的動作是245)  
※被捉對象的動作0 不得next: 1000，否則程式出錯  
  
decrease:  
　能抓住的時間大約是 = 266 / -# ( 266 / 7 = 38TUs )