wpoint:　(weapon point)  
kind:  
x:  
y:  
weaponact:  
attacking:  
cover:  
dvx:  
dvy:  
dvz:  
wpoint\_end:

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

kind:  
　種類  
x:　y:  
　位置  
weaponact:  
　武器動作  
attacking:  
　攻擊狀態(請查尋該武器的[<weapon\_strength\_list>](http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/page7.htm" \l "wsl))  
cover:  
　遮蓋  
dvx:　dvy:　dvz:  
　武器丟出去的速度

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

kind:  
1 人物在使用的  
2 武器在使用的  
3 手持武器掉落  
   
cover:  
0 武器顯示在人物前面  
1 武器顯示在人物後面  
  
weaponact:  
-1 錯誤跳出  
-2以下、400以上 消失  
1100 ~ 1299 手持物件隱身

武器的  
<weapon\_strength\_list>[查看](http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/page7.htm)

entry: %d %s  
　dvx:　dvy:　fall:　arest:　vrest:　bdefend:　injury:　effect:  
...  
   
攻擊範圍的部分是在動作20 ~ 35的itr: kind: 5中設定  
可以自行添加entry，如 entry: 5 MyEntry ...等詞條，設定人物的attacking:來增加攻擊方式  
dvx:　dvy:  
　被攻擊彈飛速度(dvy要擊倒才有效)  
fall:  
　擊倒值  
arest:  
　擊中後，多久後才能再攻擊  
　(若設置此值，則vrest:無效)  
vrest:  
　可攻擊複數敵人，同一個敵人被擊中後，多久才會被攻擊  
bdefend:  
　破防值  
injury:  
　攻擊力(傷害值)  
effect:  
　效果  
0 打擊  
1 利器  
2 著火  
20 著火  
21 著火  
22 著火，左右攻擊方向向內  
23 打擊，火焰音效，左右攻擊方向向內  
3 結冰  
30 結冰  
4 無音效  
　(此處若fall:設負值，對象不累積負fall值)[參閱Little Fighter 2 Official Forum改檔討論](http://ztage.com/forum/viewtopic.php?f=10&t=14875)  
其他數值 無音效

<weapon\_strength\_list\_end>