id:  
1 deep的戰鬥模式  
2 john的戰鬥模式  
4 henry的戰鬥模式  
5 rudolf的戰鬥模式，造出時HP只有10  
6 louis的戰鬥模式，非攻擊狀態下，有1次防禦，不會防冰火和id: 208, 214的攻擊，HP少於1/3時才能使用DJA指令  
7 firen的戰鬥模式  
8 freeze的戰鬥模式，攻擊氣功，氣功會變成冷凍波彈回去  
7, 8 雙方HP少於1/5，跑步互撞會變身成id 51  
9 dennis的戰鬥模式  
10 woody的戰鬥模式  
11 davis的戰鬥模式  
30 bandit  
31 hunter  
32 mark  
33 jack  
34 corcerer  
35 monk  
36 jan  
37 knight有2次防禦，不會防冰火和id: 208, 214的攻擊  
38 justin  
39 bat  
50 louisEX的戰鬥模式  
51 firzen的戰鬥模式，MP回復速度快，闖關敵人數量 × 2  
52 julian的戰鬥模式，MP回復速度快，闖關敵人數量 × 3，造出時HP只有10，有2次防禦，但不防id: 208, 214的攻擊  
  
100 weapon0 #stick  
101 weapon2 #hoe  
120 weapon4 #knife  
121 weapon5 #baseball  
122 weapon6 (milk)人物以state 17將牛奶持在手上時，可恢復HP, MP  
123 weapon8 (beer)人物以state 17將啤酒持在手上時，可恢復MP  
124 weapon9 #<  
150 weapon1 #stone  
151 weapon3 #wooden\_box  
  
200 john\_ball  
201 (henry\_arrow1)打到人(type 0)，自己會消失  
202 rudolf\_weapon  
203 deep\_ball  
204 henry\_wind  
205 dennis\_ball  
206 woody\_ball  
207 davis\_ball  
208 henry\_arrow2  
209 (freeze\_ball)攻擊特定氣功會變成冷凍波彈回去  
210 firen\_ball  
211 firen\_flame  
212 (freeze\_column)可被同盟攻擊，不會被id 212打到  
213 weapon7 (ice\_sword)攻擊特定氣功會變成冷凍波彈回去  
214 (john\_biscuit)打到人(type 0)，自己HP變成0  
215 dennis\_chase  
216 jack\_ball  
217 weapon10 #louis\_armour  
218 weapon11 #louis\_armour  
219 jan\_chaseh  
220 jan\_chase  
221 firzen\_chasef  
222 firzen\_chasei  
223 (firzen\_ball)沒有影子，造出時，無法用上下鍵控制方向  
224 (bat\_ball)沒有影子，造出時，無法用上下鍵控制方向  
225 bat\_chase  
226 justin\_ball  
228 julian\_ball  
229 julian\_ball2  
300 (criminal)可用bdy: kind: 來控制被打後的動作  
998 etc  
999 broken\_weapon

|  |
| --- |
| http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/18.gif 自動防禦 |
| http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/19.gif id 201 |
| http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/20.gif 彈回冷凍波 |
| http://gjp4860sev.myweb.hinet.net/lf2/pics/21.gif 彈回冷凍波2 |

可變freeze\_ball的特定id:  
200, 203, 205, 206, 207, 215, 216

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

type:  
0 (人物)  
1 (輕型武器-棍棒類)  
2 (重型武器)  
3 (氣功類)  
4 (輕型武器-球類)  
5 (其他)  
6 (輕型武器-飲品類)

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

特性:  
type: 0  
簡單來說就是玩家可選擇的人物  
電腦會分配AI去控制它  
重力效果: 1.7  
落地動作跳到219  
空中且state: 0會跳到動作212  
被攻擊跳到動作220,222,224,226,180,186  
被effect: 2,20,21,22攻擊跳到動作203  
被effect: 3,30攻擊跳到動作200  
frame分佈:  
0 standing  
5, 6, 7, 8 walking  
9, 10, 11 running  
12, 13, 14, 15 heavy\_obj\_walk  
16, 17, 18 heavy\_obj\_run  
19 heavy\_stop\_run  
20, 25 normal\_weapon\_atck  
30 jump\_weapon\_atck  
35 run\_weapon\_atck  
40 dash\_weapon\_atck  
45 light\_weapon\_thw  
50 heavy\_weapon\_thw  
52 sky\_lgt\_wp\_thw  
55 weapon\_drink  
60, 65 punch  
70 super\_punch  
80 jump\_attack  
85 run\_attack  
90 dash\_attack  
100, 108 rowing(受身)  
102 rowing(run+D，滾地)  
110 defend  
111 defend  
112 broken\_defend  
115 picking\_light  
116 picking\_heavy  
120 (catching)  
130 ~ 144 (picked\_caught)  
180, 186 falling  
200 ice  
203, 204, 205, 206 fire  
210 jump  
212 jump  
213, 214, 216, 217 dash  
215 crouch  
218 stop\_running  
219 crouch2  
220, 222, 224, 226 injured  
230, 231 lying  
232 (throw\_lying\_man)  
245 transform\_b (用throwinjury: -1 變身後，以DJA變回來的動作)  
  
type: 1  
玩家拾取並揮擊的武器  
重力效果: 1.7  
可使用hit\_Fa: 功能  
落地會跳轉到60  
被攻擊會跳到隨機動作0 ~ 15  
state: 1002，且落地y速度<10，跳到動作70  
state: 1002，且落地y速度>=10，跳到動作7，轉方向，彈跳  
frame分佈:  
0 ~ 15 flying  
20 ~ 35 on\_hand  
40 ~ 55 throw  
60 on\_ground  
70 just\_on\_ground  
  
type: 2  
人物拾取並投擲的道具  
重力效果: 1.7  
可使用hit\_Fa: 功能  
人物受到攻擊即掉落  
被fall: 61以上攻擊，跳到隨機動作0 ~ 5  
落地y速度<10，動作跳到20  
落地y速度>=10，轉方向，彈跳( 不跳轉動作 )  
frame分佈:  
0 ~ 5 in\_the\_sky  
10 on\_hand  
20 on\_ground  
  
type: 3  
氣功波大多為此類  
無重力效果  
無落地動作跳轉  
可使用hit\_a: hit\_d: hit\_j: hit\_Fa: 功能  
人物可反方向攻擊氣功  
條件:  
1.受氣功、道具類攻擊會跳到20  
2.受人物攻擊會跳到30  
  
state: 3005, 3006，fall總值80，被攻擊，fall值剛好扣到0時才會跳到條件1,2 ( ( 80 - fall ) % ( fall - vrest ) = 0 時, 且須fall>vrest)  
state: 3005，受state 3005攻擊會跳到20 (不改隊伍)，其他不會  
state: 3006，受state 3005攻擊會跳到條件1,2  
state: 3006，受state: 3006攻擊會跳到20 (不改隊伍)，其他不會  
state: 3005，受itr: kind: 9攻擊，會跳到40 (不改隊伍)  
state: 3006，受itr: kind: 9攻擊，會跳到30  
(3005打3005的氣功 或 3006打3006的氣功，跳到20)  
(3000打到東西跳到10)  
frame分佈:  
20 hit  
30 rebounding  
40 disappearing  
  
type: 4  
球類  
人物拾取後，按攻擊，跳到丟武器動作  
落地會跳轉到60  
可使用hit\_Fa: 功能  
state: 1000，且x速度>=10，會跳到動作40  
state: 1002，且落地y速度<9，會跳到動作70  
state: 1002，且落地y速度>=9，會跳到動作0，彈跳  
重力效果: 0.85  
frame分佈:  
同type: 1  
  
type: 5  
大多用在人質(criminal)及其他(etc)上  
重力效果: 1.7  
無落地動作跳轉，落地會沉入地底下  
  
type: 6  
牛奶、酒瓶  
人物拾取後，按攻擊，跳到喝飲動作  
落地會跳轉到60  
可使用hit\_Fa: 功能  
state: 1000，且x速度>=10，會跳到動作40  
state: 1002，且落地y速度<9，會跳到動作70  
state: 1002，且落地y速度>=9，會跳到動作0，彈跳  
重力效果: 1.133 (17/15)  
frame分佈:  
同type: 1

<frame>的通病  
動作200，跳到非state: 13的動作時，會有碎冰出現