改檔字典：

(這些是本人的解釋，不一定正確，參考即可，有誤請指正)

***frame number***

動作編號，亦有人稱 "第幾個frame"  
因改檔中有不少"act"等字眼，所以我稱為 動作編號

***Frame***

改檔中的<frame>與電腦中的影格(frame)可能會搞混  
walking frame, Frame 5，指行走的動作  
30 frames，要自行判斷一下，若有說到時間的經過，應該是指影格

***TU (Time Unit)***

時間單位   
wait所使用的時間單位大約是1/30秒，而這個時間稱之為Time Unit(簡稱TU)(LF-E定義的...)  
一秒約運行30個影格(about 30 frames-per-second)  
實際時間跟電腦的運行速率/畫面更新率(frame rate)有關(LF2戰鬥中可以按F5加速)

***spawn object***

產生、造出、建立物件  
通常是指以opoint: 在場地上造出物件

***character, char***

角色、人物  
通常指type: 0 的物件

***ball***

波(氣功波)  
通常指type: 3 的物件

***the held weapon***

手持武器  
指 被持在手上的武器

***the clone***

複製人  
指 以cpoint: throwinjury: -1 變身成被抓取的角色