【此帖的基礎改檔教學，僅供閱讀觀看，有任何疑問請至[**LF2改檔發問區**](http://www.twbbs.tw/3661054.html)提出，請勿在此發問＆留言】  
  
【部分內容轉載自網路，如有不正確、解說不夠詳細之處，請至[**LF2改檔發問區**](http://www.twbbs.tw/3661054.html)提出，或參考其他進階改檔文章】  
  
  
  
【關於此帖】  
  
1樓【新增、修改圖片或音效及音樂的方法】  
2樓【人物、道具、武器frame(act)動作分布】  
3樓【新增招式的方法】  
4樓【LF2基礎改檔說明－ID】  
5樓【LF2基礎改檔說明－人物篇上】  
6樓【LF2基礎改檔說明－人物篇下】  
7樓【LF2基礎改檔說明~氣功篇】  
8樓【LF2基礎改檔說明~道具篇】  
9樓【LF2基礎改檔說明~闖關】  
10樓【LF2基礎改檔說明~背景】  
  
  
  
【認識data.txt，新增人物、道具、武器、背景的方法】  
  
打開data資料夾裡的data.txt檔案  
  
＜以下是人物＞  
id: 0 type: 0 file:data＼template.dat =template  
id: 52 type: 0 file:data＼julian.dat =julian  
id: 51 type: 0 file:data＼firzen.dat =firzen  
id: 50 type: 0 file:data＼louisEX.dat =louisEX  
id: 38 type: 0 file:data＼bat.dat =bat  
id: 39 type: 0 file:data＼justin.dat =justin  
id: 37 type: 0 file:data＼knight.dat =knight  
id: 36 type: 0 file:data＼jan.dat =jan  
id: 35 type: 0 file:data＼monk.dat =monk  
id: 34 type: 0 file:data＼sorcerer.dat =sorcerer  
id: 33 type: 0 file:data＼jack.dat =jack  
id: 32 type: 0 file:data＼mark.dat =mark  
id: 31 type: 0 file:data＼hunter.dat =hunter  
id: 30 type: 0 file:data＼bandit.dat =bandit  
id: 1 type: 0 file:data＼deep.dat =deep  
id: 2 type: 0 file:data＼john.dat =john  
id: 4 type: 0 file:data＼henry.dat =henry  
id: 5 type: 0 file:data＼rudolf.dat =rudolf  
id: 6 type: 0 file:data＼louis.dat =louis  
id: 7 type: 0 file:data＼firen.dat =firen  
id: 8 type: 0 file:data＼freeze.dat =freeze  
id: 9 type: 0 file:data＼dennis.dat =dennis  
id: 10 type: 0 file:data＼woody.dat =woody  
id: 11 type: 0 file:data＼davis.dat =davis  
id: ? type: 0 file:?.dat  【←要新增人物請在這行新增】  
id:  不跟現有人物、道具、氣功、特殊物件重複的id，建議是60~99  
type: 0  這個不用變更  
file:  路徑，以你lf2.exe的位置為主  
?.dat  檔案名稱，英文、數字、\_ 符號皆可  
(例如名字叫airhostess在data資料夾裡： file:data＼airhostess.dat)  
(例如名字叫killer沒有在data資料夾裡： file:killer.dat)  
  
＜以下是道具＞  
id: 100 type: 1 file:data＼weapon0.dat #stick =木棒  
id: 101 type: 1 file:data＼weapon2.dat hoe =鐮刀  
id: 120 type: 1 file:data＼weapon4.dat #knife =小刀  
id: 121 type: 4 file:data＼weapon5.dat #baseball =棒球  
id: 122 type: 6 file:data＼weapon6.dat #milk =牛奶  
id: 123 type: 6 file:data＼weapon8.dat #beer =啤酒  
id: 124 type: 1 file:data＼weapon9.dat #＜ =回力標  
id: 150 type: 2 file:data＼weapon1.dat #stone =石頭  
id: 151 type: 2 file:data＼weapon3.dat #wooden\_box =木箱  
id: 217 type: 2 file:data＼weapon10.dat #louis\_armour =louisEX的手腳盔甲  
id: 218 type: 2 file:data＼weapon11.dat #louis\_armour =louisEX的腰部盔甲  
id: 300 type: 5 file:data＼criminal.dat #criminal =人質  
【通常不會在這行新增東西，要也是可以，請參考新增氣功道具】  
  
＜以下是氣功＞＜但這幾個是道具：201弓箭，202飛標，213冰劍＞  
id: 200 type: 3 file:data＼john\_ball.dat =john氣功波、治療球、防護罩  
id: 201 type: 1 file:data＼henry\_arrow1.dat =henry、hunter的弓箭  
id: 202 type: 1 file:data＼rudolf\_weapon.dat =rudolf的飛鏢  
id: 203 type: 3 file:data＼deep\_ball.dat =deep破空斬  
id: 204 type: 3 file:data＼henry\_wind.dat =henry、louis、louisEX、Monk的掌風，rudolf隱身、變身冒出的煙  
id: 205 type: 3 file:data＼dennis\_ball.dat =dennis的氣功波  
id: 206 type: 3 file:data＼woody\_ball.dat =woody的氣功波  
id: 207 type: 3 file:data＼davis\_ball.dat =davis的氣功波  
id: 208 type: 3 file:data＼henry\_arrow2.dat =henry穿空矢  
id: 209 type: 3 file:data＼freeze\_ball.dat =freeze、sorcerer法師的冷凍波  
id: 210 type: 3 file:data＼firen\_ball.dat =firen、sorcerer法師的火焰彈  
id: 211 type: 3 file:data＼firen\_flame.dat =firen豪火球、火焰爆炸、烈火焚身地上的火  
id: 212 type: 3 file:data＼freeze\_column.dat =freeze冰霜拳、白色龍捲  
id: 213 type: 1 file:data＼weapon7.dat #ice\_sword =freeze冰劍  
id: 214 type: 3 file:data＼john\_biscuit.dat =john氣旋斬  
id: 215 type: 3 file:data＼dennis\_chase.dat =dennis追蹤波  
id: 216 type: 3 file:data＼jack\_ball.dat =jack的氣功波  
id: 219 type: 3 file:data＼jan\_chaseh.dat =jan天使的祝福  
id: 220 type: 3 file:data＼jan\_chase.dat =jan惡魔之審判  
id: 221 type: 3 file:data＼firzen\_chasef.dat =frizen殃殞天降中的火球、極地火山  
id: 222 type: 3 file:data＼firzen\_chasei.dat =frizen殃殞天降中的冰球  
id: 223 type: 3 file:data＼firzen\_ball.dat =frizen冰炎光龍砲  
id: 224 type: 3 file:data＼bat\_ball.dat =bat激光眼  
id: 225 type: 3 file:data＼bat\_chase.dat =bat吸血蝙蝠  
id: 226 type: 3 file:data＼justin\_ball.dat =justin的氣功波  
id: 228 type: 3 file:data＼julian\_ball.dat =julian連環骷髏炮  
id: 229 type: 3 file:data＼julian\_ball2.dat =julian邪閃波、化為烏有  
id: ? type: ? file:?.dat  【←要新增氣功、道具請在這行新增】  
id:  不跟現有人物、道具、氣功、特殊物件重複的id，建議是230~299  
type:  1輕型武器、2重型武器、3氣功波類型、4僅可投擲的輕型武器、5特殊(初學者通常用不到)、6可以喝的物件  
file:  路徑，以你lf2.exe的位置為主  
?.dat  檔案名稱，英文、數字、\_ 符號皆可  
(例如名字叫woody\_swatter在lavatory資料夾裡： file:lavatory＼woody\_swatter.dat)  
(例如名字叫davis\_gun在battlefield資料夾的Hawaiian資料夾裡： file:battlefield＼Hawaiian＼davis\_gun.dat)  
  
＜以下是特殊物件＞  
id: 998 type: 5 file:data＼etc.dat =電腦的指令  
id: 999 type: 5 file:data＼broken\_weapon.dat =毀壞的物件  
【通常不會在這行新增東西，要也是可以，請參考新增氣功道具】  
  
＜以下是背景＞  
id: 4 file: bg＼sys＼hkc＼bg.dat =香港紅砌體育館  
id: 2 file: bg＼sys＼lf＼bg.dat =獅子山森林(stage第1關背景)  
id: 3 file: bg＼sys＼sp＼bg.dat =赤柱監獄(stage第2關背景)  
id: 5 file: bg＼sys＼gw＼bg.dat =萬里長城(stage第3關背景)  
id: 6 file: bg＼sys＼qi＼bg.dat =皇后山(stage第4關背景)  
id: 7 file: bg＼sys＼ft＼bg.dat =禁絕之塔(stage第5關背景)  
id: 1 file: bg＼sys＼cuhk＼bg.dat =香港中文大學  
id: 0 file: bg＼sys＼thv＼bg.dat =大堪村  
id: 10 file: bg＼template＼1＼bg.dat =樣本背景1  
id: 11 file: bg＼template＼2＼bg.dat =樣本背景2  
id: 12 file: bg＼template＼3＼bg.dat =樣本背景3  
id: ? file:?.dat  【←要新增背景請在這行新增】  
id:  不跟現有背景重複的id  
file:  路徑，以你lf2.exe的位置為主  
?.dat  檔案名稱，英文、數字、\_ 符號皆可  
(例如名字叫waterfall在beautiful資料夾裡： file:beautiful＼waterfall.dat)  
(例如名字叫taipei101在taiwan資料夾的ya資料夾裡： file:taiwan＼ya＼taipei101.dat)  
  
將data.txt檔案修改完成後，lf2讀檔時，就可以讀到你新增的檔案了，至於檔案從哪來？  
新增一個人物(道具、氣功、背景)之前，複製跟"想要創造的人物(道具、氣功、背景)"最相似的檔案  
ex:例如要新增1個小兵忍者，就複製忍者的檔案，並重新命名成你要的名稱  
ex:例如要新增1個爆炸的氣功，就複製忍者的檔案，並重新命名成你要的名稱  
  
以上是data.txt裡面原本有的資料  
  
=後面的字，還有藍色字都是我加上去的註解

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)   08-03 22:30 最後編輯 |   [分享](javascript:void%200;)  [引用](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681681&do=quote#bottom)  [檢舉](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681681&action=report&floor=0)  [編輯](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681681&do=titleEdit#bottom)  [刪除](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681681&do=del)

[好站100贊助廣告](http://www.100.com.tw)

發表日期：2011-10-27 13:01:53 ( http://www.twbbs.tw/img/google_1-2.jpg樓)

分享  引用  檢舉  編輯  刪除

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)  http://www.twbbs.tw/img/artexpand.gif

發表日期：2010-08-03 21:32:54  ( 1 樓)

[找工作 快上518人力銀行](http://www.518.com.tw)

* http://www.twbbs.tw/img/artspace.gif[個人空間](http://hi.twbbs.tw/474106/)
* http://www.twbbs.tw/img/artmessage.gif[寄送私信](http://my.twbbs.tw/pm/new?userId=474106)
* http://www.twbbs.tw/img/artleaveword.gif[我要留言](http://hi.twbbs.tw/474106/guestbook/#bottom)
* http://www.twbbs.tw/img/artfriend.gif[加為好友](http://my.twbbs.tw/friend/add?friend_id=474106)

【新增、修改圖片或音效及音樂的方法】  
  
【一】換掉  
1.圖檔都在sprite＼sys  或  sprite＼template1資料夾裡面，找到要換掉的圖片，把要換上的圖片貼上，取代原本的圖即可  
2.音效都在data資料夾裡面，找到要換掉的音效，將要更換的音效貼上，取代原本的音效即可  
3.音樂都在BGM資料夾裡面，找到要換掉的音樂，將要更換的音樂貼上，取代原本的音樂即可  
  
【二】修改  
1.圖檔都在sprite＼sys  或  sprite＼template1資料夾裡面，找到要換掉的圖片，用繪圖程式(如小畫家)打開修改即可  
2.音效都在data資料夾裡面，找到要換掉的音效，用音樂修改程式(如錄音機)打開修改即可  
3.音樂都在BGM資料夾裡面，找到要換掉的音樂，用音樂修改程式打開修改即可(一般電腦不會附贈音樂修改程式，要去購買軟體或從網路上下載)  
  
【三】新增  
1.新增圖檔，圖檔的位置放在哪裡都行(建議是在lf2.exe旁邊，或旁邊的資料夾裡)，要讓lf2裡面可以看到新增的圖檔，請參考8樓之改檔說明~人物篇上  
2.新增音效，音效的位置放在哪裡都行(建議是在lf2.exe旁邊，或旁邊的資料夾裡)，要讓lf2裡面可以聽到新增的音效，請參考8樓之改檔說明~人物篇上  
3.新增音樂，音樂的位置放在哪裡都行(建議是在lf2.exe旁邊，或旁邊的資料夾裡)，要讓lf2裡面可以聽到新增的音樂，請參考8樓之改檔說明~人物篇上  
  
【四】  
1.圖檔為 BMP 類型檔案，圖片單位為像素  
2.音效為 WAV 類型檔案  
3.音樂為 WMA 類型檔案

[分享](javascript:void%200;)  [引用](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681709&do=quote#bottom)  [檢舉](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681709&action=report&floor=1)  [編輯](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681709&do=replyEdit#bottom)  [刪除](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681709&do=del)

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)  http://www.twbbs.tw/img/artexpand.gif

發表日期：2010-08-03 21:33:38  ( 2 樓)

[找工作 快上518人力銀行](http://www.518.com.tw)

* http://www.twbbs.tw/img/artspace.gif[個人空間](http://hi.twbbs.tw/474106/)
* http://www.twbbs.tw/img/artmessage.gif[寄送私信](http://my.twbbs.tw/pm/new?userId=474106)
* http://www.twbbs.tw/img/artleaveword.gif[我要留言](http://hi.twbbs.tw/474106/guestbook/#bottom)
* http://www.twbbs.tw/img/artfriend.gif[加為好友](http://my.twbbs.tw/friend/add?friend_id=474106)

【人物、道具、武器frame(act)動作分布】  
  
  
【一】人物動作(frame)的分布  
  
0 : standing (站立)  
5 ~ 8: walking (行走)  ←5 ~ 8重複循環，不能以next更改  
9 ~ 11: running (跑步)  ←9 ~ 11重複循環，不能以next更改  
12 ~ 15: heavy\_obj\_walk (拿重物時走路)  ←12 ~ 15重複循環，不能以next更改  
16 ~ 18: heavy\_obj\_run (拿重物時跑步)  ←16 ~ 18重複循環，不能以next更改  
19: heavy\_stop\_run (拿重物時煞車)  
20 : normal\_weapon\_atck (拿輕物時攻擊，分成兩個動作)  
25 : normal\_weapon\_atck (拿輕物時攻擊2，分成兩個動作)  
30 : jump\_weapon\_atck (拿輕物時跳攻擊)  
35 : run\_weapon\_atck (拿輕物時跑攻擊)  
40 : dash\_weapon\_atck (拿輕物時衝刺攻擊)  
45 : light\_weapon\_thw (丟出輕物)  
50 : heavy\_weapon\_thw (丟出重物)  
52 : sky\_lgt\_wp\_thw (跳時丟出輕物)  
55 : weapon\_drink (喝可以喝的道具)  
60 : punch (普通攻擊，分成兩個動作)  
65 : punch (普通攻擊2，分成兩個動作)  
70 : super\_punch (重擊)  
80 : jump\_attack (跳攻擊)  
85 : run\_attack (跑攻擊)  
90 : dash\_attack (衝刺攻擊)  
95: dash\_defend (衝刺防禦)  ←作者預留但決定不加上的動作，可刪除  
100 : rowing (向後授身)  
102 : rowing (迴避、滾地)  
108 : rowing (向前授身)  
110: defend (防禦)  
111: defend (防禦時被打到)  
112 : broken\_defend (破擋，即檔不住時的動作)  
115 : picking\_light (撿起輕物)  
116 : picking\_heavy (撿起重物)  
120 : catching (捉住人時的動作)  
130 ~ 144: picked\_caught (被捉，其中有一些是被捉時被打的動作)  
180 ~ 185: falling (向前跌倒)  ←180 ~ 185動作完接230，不能以next更改  
186 ~ 191: falling (向後跌倒)  ←186 ~ 191動作完接231，不能以next更改  
200 : ice (被冰封)  
203 ~ 206: fire (被火燒)  ←雖然可以，但建議還是不要修改next，似乎會讓著火倒地的動作變快(203.204循環，205.206另一個循環)  
207: tired (累，但不是暈眩)  ←作者預留但決定不加上的動作，可刪除(舊版LF1有這個動作)  
210 ~ 212: jump (跳躍)  ←建議不要修改，任何離地的動作結束後，在尚未著地前，都會接續到 flame: 212(有next: 0 除外)  
213 : dash (向前衝刺)  
214 : dash (向後衝刺)  
215: crouch (蹲下)  
218: stop\_running (煞車)  
219: crouch2 (第二個蹲下的動作)  
220 : injured (被打到向後退的動作)  
222 : injured (被打到向前移的動作)  
226 : injured (暈眩)  
230: lying (躺著的倒地，死亡時會自動不斷的重複此動作)  
231: lying (趴著的倒地，死亡時會自動不斷的重複此動作)  
232 : throw\_lying\_man (丟出被捉住的人)  
399: dummy (人物模型)  ←人物frame數的上限  
  
※235~398之間的frame就是絕技的動作，是可以任意命名及改變的。  
※有些frame的數量因人而異，例如Bandit的punch是60~61 & 65~66，但Davis是60~63 & 65~68。  
  
  
【二】氣功act分布  
10: hitting (打中敵人)  
20: hit (氣功波本身被打中)  
30: rebounding (被反彈)  
40: disappearing (消失)  
  
  
【三】輕型道具act的分布  
0: in\_the\_sky (在空中)  
20~35: on\_hand (在手上)  ←道具在手上的動作，next、wait失效  
40: throwing (丟出)  
60: on\_ground (在地上)  
64: on\_ground(可以撿起)  
70: just\_on\_ground (剛掉到地上的動作)  
  
  
【四】重型道具act分布  
0: in\_the\_sky (在空中、丟出)  
10: on\_hand (在手上)  ←道具在手上的動作，next、wait失效  
20: n\_ground (可以撿起)  
21: just\_on\_ground (剛掉到地上的動作)  
  
  
註：  
  
1.每個flame(act)除了有特別註明外，皆為起始動作，要決定下個flame(act)，請以next接續  
  
2.flame 、 act 同樣都是指動作，但在改檔時2個字詞不可替換  
例如原本是 act:20 ，那就不能打成 flame:20

[分享](javascript:void%200;)  [引用](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681746&do=quote#bottom)  [檢舉](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681746&action=report&floor=2)  [編輯](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681746&do=replyEdit#bottom)  [刪除](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681746&do=del)

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)  http://www.twbbs.tw/img/artexpand.gif

發表日期：2010-08-03 21:34:43  ( 3 樓)

[找工作 快上518人力銀行](http://www.518.com.tw)

* http://www.twbbs.tw/img/artspace.gif[個人空間](http://hi.twbbs.tw/474106/)
* http://www.twbbs.tw/img/artmessage.gif[寄送私信](http://my.twbbs.tw/pm/new?userId=474106)
* http://www.twbbs.tw/img/artleaveword.gif[我要留言](http://hi.twbbs.tw/474106/guestbook/#bottom)
* http://www.twbbs.tw/img/artfriend.gif[加為好友](http://my.twbbs.tw/friend/add?friend_id=474106)

【新增招式的方法】  
  
1.先開啟你要改的人物(我以template透明人為例)  
打開data資料夾裡面的template.dat檔案  
  
2.將＜flame＞0 ～ 8、110(註1)    pic那行最後面加上 hit\_??:???(註2) 即可，如下面藍字  
  
註1：＜flame＞9 ～ 11、111可加可不加，若要在其他動作時可使用絕招，請在要加的＜flame＞後面加上即可  (動作請參考2樓之人物、道具、武器frame(act)動作分布)  
註2：hit\_Ua:防上攻，hit\_Uj:防上跳，hit\_Fa:防右攻，hit\_Fj:防右跳，hit\_Da:防下攻，hit\_Dj:防下跳，hit\_ja:防跳攻  (請注意大小寫，錯了沒用)  
註2：???是你要跳到的flame(通常介於234~399之間)  
也可修改，刪除你不要的招式  
  
下面以 防上跳 動作到 235 舉例，新增藍色部份  
  
＜frame＞ 0 standing  
   pic: 0  state: 0  wait: 3  next: 1  centerx: 39  centery: 79  hit\_Uj: 235  
＜frame＞ 1 standing  
   pic: 1  state: 0  wait: 3  next: 2  centerx: 38  centery: 79  hit\_Uj: 235  
＜frame＞ 2 standing  
   pic: 2  state: 0  wait: 3  next: 3  centerx: 39  centery: 79  hit\_Uj: 235  
＜frame＞ 3 standing  
   pic: 3  state: 0  wait: 3  next: 999  centerx: 39  centery: 79  hit\_Uj: 235  
＜frame＞ 5 walking  
   pic: 4  state: 1  wait: 3  next: 999  centerx: 39  centery: 79  hit\_Uj: 235  
＜frame＞ 6 walking  
   pic: 5  state: 1  wait: 3  next: 999  centerx: 39  centery: 79  hit\_Uj: 235  
＜frame＞ 7 walking  
   pic: 6  state: 1  wait: 3  next: 999  centerx: 39  centery: 79  hit\_Uj: 235  
＜frame＞ 8 walking  
   pic: 7  state: 1  wait: 3  next: 999  centerx: 39  centery: 79  hit\_Uj: 235  
＜frame＞ 110 defend  
   pic: 56  state: 7  wait: 12  next: 999  centerx: 39  centery: 79  hit\_Uj: 235  
＜frame＞ 111 defend  
   pic: 57  state: 7  wait: 0  next: 110  centerx: 39  centery: 79  hit\_Uj: 235  
  
↓以下是我隨便做的招式  
  
＜frame＞ 235 jumphit  
   pic: 60  state: 15  wait: 2  next: 236  dvx: 8  dvy: -6  centerx: 39  centery: 79 mp: 50  
  sound: data＼012.wav  
   wpoint:  
      kind: 1  x: 26  y: 60  weaponact: 21  attacking: 0  cover: 0  
   bdy:  
      kind: 0  x: 26  y: 36  w: 29  h: 44  
＜frame＞ 236 jumphit  
   pic: 98  state: 15  wait: 1  next: 237  centerx: 21  centery: 63  
   wpoint:  
      kind: 1  x: 40  y: 29  weaponact: 31  attacking: 0  cover: 0  
   bdy:  
      kind: 0  x: 35  y: 10  w: 36  h: 23  
   bdy:  
      kind: 0  x: 15  y: 18  w: 30  h: 43  
＜frame＞ 237 jumphit  
   pic: 98  state: 15  wait: 9  next: 0  centerx: 21  centery: 63  hit\_a: 238  
   wpoint:  
      kind: 1  x: 40  y: 29  weaponact: 31  attacking: 0  cover: 0  
   bdy:  
      kind: 0  x: 35  y: 10  w: 36  h: 23  
   bdy:  
      kind: 0  x: 15  y: 18  w: 30  h: 43  
＜frame＞ 238 jumphit  
   pic: 99  state: 3  wait: 0  next: 239  dvx: 15  dvy: 10  centerx: 21  centery: 62  mp: 50  
   wpoint:  
      kind: 1  x: 36  y: 36  weaponact: 32  attacking: 0  cover: 0  
   bdy:  
      kind: 0  x: 22  y: 15  w: 38  h: 38  
   bdy:  
      kind: 0  x: 3  y: 37  w: 34  h: 26  
＜frame＞ 239 jumphit  
   pic: 99  state: 3  wait: 10  next: 999  centerx: 21  centery: 62  
   wpoint:  
      kind: 1  x: 36  y: 36  weaponact: 32  attacking: 0  cover: 0  
   itr:  
      kind: 0  x: 42  y: 25  w: 37  h: 37  dvx: 10  dvy: 10  fall: 70  arest: 20  bdefend: 30  injury: 45  
   bdy:  
      kind: 0  x: 22  y: 15  w: 38  h: 38  
   bdy:  
      kind: 0  x: 3  y: 37  w: 34  h: 26  
  
以上的data.txt結構、創造人物、氣功或武器、作招式，這些基礎都了解之後，再慢慢研究改檔說明內是如何設定，各個英文數字代表什麼意思，每個人都是這樣一步一步慢慢學習的，通常要半～兩年以上的經驗才比較會改  
  
祝改檔愉快

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)   08-03 22:14 最後編輯 |   [分享](javascript:void%200;)  [引用](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681796&do=quote#bottom)  [檢舉](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681796&action=report&floor=3)  [編輯](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681796&do=replyEdit#bottom)  [刪除](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681796&do=del)

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)  http://www.twbbs.tw/img/artexpand.gif

發表日期：2010-08-03 21:35:45  ( 4 樓)

[找工作 快上518人力銀行](http://www.518.com.tw)

* http://www.twbbs.tw/img/artspace.gif[個人空間](http://hi.twbbs.tw/474106/)
* http://www.twbbs.tw/img/artmessage.gif[寄送私信](http://my.twbbs.tw/pm/new?userId=474106)
* http://www.twbbs.tw/img/artleaveword.gif[我要留言](http://hi.twbbs.tw/474106/guestbook/#bottom)
* http://www.twbbs.tw/img/artfriend.gif[加為好友](http://my.twbbs.tw/friend/add?friend_id=474106)

【LF2基礎改檔說明－ID】  
  
--------------------id說明--------------------  
id: ?  
1.  
id帶有特性和像電腦的靈魂一樣，如id:1是電腦用deep的戰鬥模式，id:2是用john的。  
2.特性：  
id:6有1次盔甲防禦效果但不防冰火.Hp小於1/3時按DJA才可變身。  
id:37有2次盔甲防禦效果但不防冰火。  
id:7.8當HP小於1/5時才可融合。  
id:8拳腳攻擊打到別人的氣功波會反彈成冷凍波。  
id:51mp回復很快、在闖關中以敵軍ratio來算等於兩個人。  
id:52有2次防禦、防冰火mp又回很快、闖關中以敵軍ratio來算等於三個人。  
id:201.202的道具不受吹笛子、白色龍捲效果影響而且射出去可以救人質。  
id:209的氣功波可將其他氣功波反彈成冷凍波。  
id:210.220.221.222.223.225.224.226.228的氣功波不會被209的效果影響。  
id:223.224的氣功波絕對只能直發無法上下移動。  
另外，分身分出來的人物id為5及52，hp值為10。  
3.  
id:0 ~ 29 在隨機選角色(闖關中寫成id:1000)會出現，或隨機選背景。  
30 ~39、50 ~59是隱藏人物(背景)，要打lf2.net才會出現。  
100 ~ 199是會掉落的物品。  
4.  
(object到object\_end之間)檔案(id)的總數不可超過100個，不然會造成遊戲無法進入。  
5.  
各個id的戰鬥模式、特性、防禦力無法更改，只能修改lf2.exe

[分享](javascript:void%200;)  [引用](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681834&do=quote#bottom)  [檢舉](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681834&action=report&floor=4)  [編輯](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681834&do=replyEdit#bottom)  [刪除](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681834&do=del)

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)  http://www.twbbs.tw/img/artexpand.gif

發表日期：2010-08-03 21:36:55  ( 5 樓)

[找工作 快上518人力銀行](http://www.518.com.tw)

* http://www.twbbs.tw/img/artspace.gif[個人空間](http://hi.twbbs.tw/474106/)
* http://www.twbbs.tw/img/artmessage.gif[寄送私信](http://my.twbbs.tw/pm/new?userId=474106)
* http://www.twbbs.tw/img/artleaveword.gif[我要留言](http://hi.twbbs.tw/474106/guestbook/#bottom)
* http://www.twbbs.tw/img/artfriend.gif[加為好友](http://my.twbbs.tw/friend/add?friend_id=474106)

【LF2基礎改檔說明－人物篇上】  
  
--------------------人物篇(上)--------------------  
  
打開任一個人物檔案  
＜以下是Davis的＞  
  
【一】基本介紹  
  
＜BMP\_BEGIN＞  
name: Davis人名   
head: sprite＼sys＼davis\_f.bmp大頭照位置   
small: sprite＼sys＼davis\_s.bmp能量棒人照位置   
file(0-69): sprite＼sys＼davis\_0.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(70-139): sprite＼sys＼davis\_1.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(140-209): sprite＼sys＼davis\_2.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
w: 79---＞每一格的寬度   
h: 79---＞每一格的高度   
row: 10那一張圖共有幾行   
col: 7那一張圖共有幾列   
walking\_frame\_rate :走路的動作變換的時間(值愈大，則愈慢)  
walking\_speed :走路速度   
walking\_speedz :走路時上下移動的速度   
running\_frame\_rate :跑步的動作變換的時間  
running\_speed :跑速度   
running\_speedz :跑時斜移動的速度   
heavy\_walking\_speed :拿重物的移動速度   
heavy\_walking\_speedz:拿重物時斜移動的速度   
heavy\_running\_speed :拿重物的跑速度   
heavy\_running\_speedz:拿重物時斜跑的速度   
jump\_height :跳的高度   
jump\_distance :跳的距離   
jump\_distancez :跳時斜跳的距離   
dash\_height :衝跳的高度   
dash\_distance :衝跳的距離   
dash\_distancez :衝跳時斜衝跳的距離   
rowing\_height 受身時向上的高度(負值)  
rowing\_distance 受身時向後的速度  
＜BMP\_END＞  
  
＜特別發現＞  
強化網頁的強化版是如何鎖碼的？僅是在人名之前加上中文字而已。  
寫入中文字會導致編輯器讀不到檔案(並非所有的字都會)，因此就像鎖碼一樣。  
鎖碼的話會造成自己也無法改，除非你有另存未鎖碼的，不然以後你也不能再修改了。  
破解方法：故意先讓lf2.exe執行時人物的dat檔出錯(可以先將其中一張圖移開讓它圖取不到)，它會告訴你出錯並終止。  
然後再去看data資料夾中的temporary.txt，它顯示出的就是這個錯誤的dat檔的內容。  
  
  
【二】frame解說  
  
＜FRAME＞=動作開始   
72 super\_punch=號碼和名字  
pic: 8 =圖檔位置  
  
state:  
0=站立(stand)  
1=行走(walk)  
2=跑步(run)  
3=普通拳腳攻擊(punch)  
4=跳(jump)  
5=突進(dash，即跑+跳)  
7=擋(defend)  
8=破擋(broken defend)  
9=捉人(catching)  
10=被捉(picked caught)  
11=被攻擊(injured)  
12=fall大於60才會被打到  
13=可被同盟攻擊，且有冰碎效果  
14=倒在地上(lying)可使com不會追你  
15=被冰封(ice)  
16=暈眩(tired)可被敵人捉住  
17=喝(weapon drink)可以喝的物件被消耗   
18=燃燒(fire，可攻擊我方同盟)  
19=firen的烈火焚身(burn run)  
301=deep的鬼哭斬(此state具有人物上下移動的功能)  
400=woody的瞬間移動(移往最近的敵人)  
401=woody的瞬間移動(移往最近的隊友)  
500=rudolf的變身(轉換成其他角色)  
501=rudolf的變身(轉換回來)  
1700=治療自己  
9995=變身成LouisEX(任何人都可以)  
9996=爆出盔甲(任何人都可以)  
9997=訊息(come,move之類，能在任何地方看見)  
9998=掉到地面上才會消失  
9999=毀壞的武器(broken weapon)  
  
＜特別說明＞18會有冒煙效果，但此state的攻擊會傷及我方。  
  
wait: 2 =停頓時間   
next: 73 =下一個動作是   
dvx: =向前後行多少   
dvy: =向天,地行多少   
dvz: =向上下行多少   
centerx: 是以哪一點作為人物的中央   
centery: 是以哪一點作為人物的底部(腳的位置)  
hit\_a: 按攻擊時，跳到哪一個frame?  
hit\_d: 按防衛時，跳到哪一個frame?   
hit\_j: 按跳時，跳到哪一個frame?  
hit\_Ua: 按D^A時，跳到哪一個frame?   
hit\_Uj: 按D^J時，跳到哪一個frame?   
hit\_Fa: 按D＞A時，跳到哪一個frame?  
hit\_Fj: 按D＞J時，跳到哪一個frame?  
hit\_Da: 按DvA時，跳到哪一個frame?  
hit\_Dj: 按DvA時，跳到哪一個frame?  
hit\_ja: 按DJA時，跳到哪一個frame?  
＜特別注意＞請注意大小寫，大小寫有錯按了沒用  
  
＜特別說明＞  
1.next:0是不斷重複此動作，hit\_?:的0是指沒有設定。  
2.next、hit\_? :999是指回到隨機動作  
3.next、hit\_? :1000是消失  
4.next:1280=rudolf的隱形(使用隱身和變化術也會影響到分身)  
5.next: -??? 會反向進行第???個frame  
  
＜特別發現＞next:1200~1299是隱形  
  
＜FRAME\_END＞= 動作結束  
  
若要消耗mp只要在＜FRAME＞之後的第一行結尾加上mp: ?? 即可。  
※若mp為1000以上則會變成扣hp，如firen的大轟炸是4300，就會扣40點hp及300點的mp  
  
聲音：只要再第一行與第二行之間插入sound: data／???.wav即可  
  
  
【三】itr解說  
  
itr: =身體攻擊動作開始  
  
kind:  
0=特殊特技  
1=捉住暈眩(state:16)的人  
2=撿武器  
3=強迫抓人  
4=會打到同隊，在被丟出去時才有用  
5=跟武器有關  
6=敵人靠近按A時是重擊  
7=撿武器，但不影響動作  
8=injury數值變成治療多少hp，動作跳至dvx:?  
9=打中敵人自己hp歸0(如John的防護罩)  
10=henry魔王之樂章效果  
14=阻擋  
15=飛起  
16=結冰  
17=消耗可以喝的物件的Hp  
1???=被你打到會跳到第??個frame(如人質的kind)  
  
x: 40 ,w: 35=攻擊前~後的距離 y: 5 ,h: 45 攻擊上~下的距離   
  
dvx:3 =打中會往後彈後多遠  
dvy:-10 =打中會彈多高(負值是向天空，正值是向地面)  
  
fall: 70 =倒下的機會   
fall0是敵人只動一下   
fall30是打兩下敵人就暈   
fall40是打一下往後退打第二下就倒地  
fall60是打一下暈眩打第二下就倒地  
fall70是必定倒地  
  
vrest:15 =同一個frame打到人的中間間隔時間(vrest越小，同一個frame就會打到越多下)。  
  
※注意：vrest值最低只能是4，更低的話打到人會卡住。  
  
arest: (vrest無效)一攻擊到一個人，多久後才能再打一個人  
  
bdefend: 60 =破擋的機會(即打破敵人防禦的機會)  
bdefend: 60打一次就破擋；同fall，如值是16則16+16+16+16大於60所以值是16時打敵人4下就破擋。  
bdefend: 100則完全擋不住，就算按擋也會讓你直接被打到，連破擋的動作都跳過。且有防禦效果的人物(Julian.Knight.Louis)也防不住；道具也會直接被毀掉(不論道具的HP有多少)。  
  
injury: 40 =殺傷力(即損害敵人hp多少；玩家的hp是預設值的500)  
  
在injury後面加上以下effect會有特效(僅限於kind:0時有作用)  
effect: 0 拳擊   
effect: 1 利器攻擊   
effect: 2 著火   
effect: 3 結冰   
effect: 4 穿過敵人(僅能打中type:1.2.3.4.5.6的物件)   
effect: 5 (或以上)沒效果，也打不中任何東西   
effect: 20 定身火(此effect可以避免dw:18的攻擊波及我方)  
effect: 21 著火(此effect可以避免state:18的攻擊波及我方)  
effect: 22 著火(此effect可以避免state:18的攻擊波及我方)  
effect: 30 定身冰(打不到state:13的人)  
  
effect可以加上負號(有效果但無聲音)。  
若要加大攻擊的z軸範圍,只要在effect或injury的後面加上zwidth: ??即可  
(沒有effect就是加在injury的後面,若有effect則加在effect的後面)  
  
itr\_end: =身體攻擊動作結束  
  
＜特別說明＞大範圍攻擊→  
itr:  
kind: 0 x: -x y: -x w: x h: x dvx: ? dvy: ? fall: ? vrest: ?   
bdefend: ? injury: ? zwidth: x effect: ?   
itr\_end:  
  
x數值越高則範圍越大，?數值是看自己高興填寫的。  
  
  
【四】bdy解說  
  
bdy: =身體(受攻擊的部分)開始  
kind: 0 特殊特技   
x: 26 w: 35 =受攻擊前~後的距離 y: 12 h: 66=受攻擊上~下的距離   
bdy\_end:=身體結束

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)   08-03 22:02 最後編輯 |   [分享](javascript:void%200;)  [引用](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681888&do=quote#bottom)  [檢舉](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681888&action=report&floor=5)  [編輯](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681888&do=replyEdit#bottom)  [刪除](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681888&do=del)

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)  http://www.twbbs.tw/img/artexpand.gif

發表日期：2010-08-03 21:39:09  ( 6 樓)

[找工作 快上518人力銀行](http://www.518.com.tw)

* http://www.twbbs.tw/img/artspace.gif[個人空間](http://hi.twbbs.tw/474106/)
* http://www.twbbs.tw/img/artmessage.gif[寄送私信](http://my.twbbs.tw/pm/new?userId=474106)
* http://www.twbbs.tw/img/artleaveword.gif[我要留言](http://hi.twbbs.tw/474106/guestbook/#bottom)
* http://www.twbbs.tw/img/artfriend.gif[加為好友](http://my.twbbs.tw/friend/add?friend_id=474106)

【LF2基礎改檔說明－人物篇下】  
  
--------------------人物篇(下)--------------------  
  
【五】opoint解說  
  
若要在某個動作加入發出氣功波類型的絕技，只要在frame裏加入以下即可：   
opoint:   
kind: ? x: ? y: ? action: ? dvx: ? dvy: ? oid: ? facing: ?   
opoint\_end:   
  
opoint: objectpoint開始   
kind: 1=發出氣功波  
      2=造在手上(通常是用來造出武器)  
x:發出的氣功的前後位置  
y:發出的氣功的天地位置  
action: 招式的第幾個frame  
dvx:向前後飛行的速度  
dvy:向天地飛行的速度  
oid:氣功波的id(請參考data／data.txt)  
facing:數量及正反 (如數量是1個,正向→facing: 0；2個,正向→facing:20 ；1個,反向→facing:1 ； 2個,反向→facing: 21)  
前面數字是數量，數量若為1則不須填，但2以上就須填了；後面數字為正反向，偶數是正向，奇數是反向。  
  
opoint\_end: objectpoint結束  
  
  
【六】wpoint解說  
  
若frame中有wpoint如下：  
  
wpoint:   
kind: ? x: ? y: ? weaponact: ? attacking: ? cover: ? dvx: ? dvy: ? dvz: ?  
wpoint\_end:  
  
wpoint:是指此動作若拿著武器時則武器會是哪一個。  
x.y:武器的位置座標  
weaponact:武器的第幾個frame  
attacking:此時武器有否攻擊性(0是無攻擊，1是站著時的攻擊，2是跳時的攻擊，3是衝時的攻擊，4是衝跳時的攻擊)  
cover: 0是你會蓋住武器的圖示 1是武器會蓋住你的圖示  
dvx.dvy.dvz:武器會往x.y.z座標移動多少  
wpoint\_end: weaponpoint結束  
  
  
【七】bpoint解說  
  
bpoint:  
x: 43 y: 38  
bpoint\_end:  
  
bpoint: 流血指令開始  
x: y: 嘴角的位置  
bpoint\_end: 流血指令結束  
※hp少於1／3時，嘴角才會流血。  
  
  
【八】抓人  
  
若要抓起敵人,則要在itr中寫入  
itr:   
kind: ? x: ? y: ? w: ? h: ? vrest: ?   
catchingact: ??? ??? caughtact: ??? ???   
itr\_end:  
  
caughtingact: 指抓住敵人後自己跳到第幾個frame(需重複寫兩次)  
caughtact: 指抓住敵人後敵人跳到第幾個frame  
  
或者在cpoint中寫入  
  
cpoint:  
kind: ? x: ? y: ? vaction: ? aaction: ? taction: ? injury: ? hurtable: ? decrease: ? throwvx: ? throwvy: ?  
throwvz: ? throwinjury: ? fronthurtact: ? backhurtact: ? dircontrol: ?  
cpoint\_end:  
  
cpoint: 抓人指令開始  
kind: 抓人狀態，1是抓人，2是被抓的(必須配合，1抓2的，否則抓不起來)  
x: x座標，與被抓的x座標配合  
y: y座標，與被抓的y座標配合  
vaction: 敵人的act  
aaction: 按A時自己跳到的act  
taction: 按→A時自己跳到的act  
injury: 被抓的敵人受傷量(正值是受傷+停格，負值是受傷不停格)  
hurtable: 敵人會不會被人打到？(0不會，1會)※但vaction:在133 ~ 144的敵人不會被打到  
decrease: (負值)抓住的時間減少值(總抓住的時間值301／?=抓住的時間)  
throwvx: 丟出去的x速度  
throwvy: 丟出去的y速度  
throwvz: 丟出去的z速度(要按↑↓才會丟斜的)  
throwinjury: 被丟者的受傷量  
※-842150451不知是什麼…  
fronthurtact: (正面被打後的act)  
backhurtact: (背面被打後的act)  
dircontrol: 控制方向(按著→進入此動作會向右轉，負數則會相反)  
cpoint\_end: 抓人指令結束  
  
throwinjury完全說明  
※throwvx: 不能為0，否則自己會消失。  
-1是變成被抓者的id(樣子)如Rudolf，之後可按DJA變回來，若想再變回去則只能用state: 501可惜的是會無法使用按DJA會使出的招式(會變回來)  
  
  
【九】關於變身  
  
在state的地方寫成8???(←???是要寫入人物的id)  
並且在要變成的那個人的圖檔位置做以下的改變：  
  
角色有一個圖檔時：   
＜BMP\_BEGIN＞  
name: xxx   
head: sprite＼sys＼xxx\_f.bmp   
small: sprite＼sys＼xxx\_s.bmp   
file(0-69): sprite＼sys＼xxx\_0.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(70-139): sprite＼sys＼xxx\_0.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(140-209): sprite＼sys＼xxx\_0.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
  
角色有兩個圖檔時：   
＜BMP\_BEGIN＞  
name: xxx   
head: sprite＼sys＼xxx\_f.bmp   
small: sprite＼sys＼xxx\_s.bmp   
file(0-69): sprite＼sys＼xxx\_0.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(70-139): sprite＼sys＼xxx\_1.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(140-209): sprite＼sys＼xxx\_0.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(210-279): sprite＼sys＼xxx\_1.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
  
角色有三個圖檔時：   
＜BMP\_BEGIN＞  
name: xxx   
head: sprite＼sys＼xxx\_f.bmp   
small: sprite＼sys＼xxx\_s.bmp   
file(0-69): sprite＼sys＼xxx\_0.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(70-139): sprite＼sys＼xxx\_1.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(140-209): sprite＼sys＼xxx\_0.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(210-279): sprite＼sys＼xxx\_1.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(280-349): sprite＼sys＼xxx\_2.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(350-419): sprite＼sys＼xxx\_2.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(420-489): sprite＼sys＼xxx\_2.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
  
角色有四個圖檔時：   
＜BMP\_BEGIN＞  
name: xxx   
head: sprite＼sys＼xxx\_f.bmp   
small: sprite＼sys＼xxx\_s.bmp   
file(0-69): sprite＼sys＼xxx\_0.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(70-139): sprite＼sys＼xxx\_1.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(140-209): sprite＼sys＼xxx\_0.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(210-279): sprite＼sys＼xxx\_1.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(280-349): sprite＼sys＼xxx\_2.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(350-419): sprite＼sys＼xxx\_3.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(420-489): sprite＼sys＼xxx\_2.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(490-559): sprite＼sys＼xxx\_3.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
  
角色有五個圖檔時：   
＜BMP\_BEGIN＞  
name: xxx   
head: sprite＼sys＼xxx\_f.bmp   
small: sprite＼sys＼xxx\_s.bmp   
file(0-69): sprite＼sys＼xxx\_0.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(70-139): sprite＼sys＼xxx\_1.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(140-209): sprite＼sys＼xxx\_0.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(210-279): sprite＼sys＼xxx\_1.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(280-349): sprite＼sys＼xxx\_2.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(350-419): sprite＼sys＼xxx\_3.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(420-489): sprite＼sys＼xxx\_2.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(490-559): sprite＼sys＼xxx\_3.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(560-629): sprite＼sys＼xxx\_4.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(630-699): sprite＼sys＼xxx\_4.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
file(700-769): sprite＼sys＼xxx\_4.bmp w: 79 h: 79 row: 10 col: 7   
  
以此類推............   
  
※注意：若需作此改變，則不管你的bmp檔有幾個圖你都要寫成70張圖的設定值。  
如:Bat\_2.bmp這個圖檔僅有二張圖，但設定值必須改成file(280-349)、row:10、  
col:7這樣，否則會沒有顯示圖檔。  
圖檔最多不能超出500個。

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)   08-03 22:06 最後編輯 |   [分享](javascript:void%200;)  [引用](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681947&do=quote#bottom)  [檢舉](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681947&action=report&floor=6)  [編輯](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681947&do=replyEdit#bottom)  [刪除](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681947&do=del)

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)  http://www.twbbs.tw/img/artexpand.gif

發表日期：2010-08-03 21:40:03  ( 7 樓)

[找工作 快上518人力銀行](http://www.518.com.tw)

* http://www.twbbs.tw/img/artspace.gif[個人空間](http://hi.twbbs.tw/474106/)
* http://www.twbbs.tw/img/artmessage.gif[寄送私信](http://my.twbbs.tw/pm/new?userId=474106)
* http://www.twbbs.tw/img/artleaveword.gif[我要留言](http://hi.twbbs.tw/474106/guestbook/#bottom)
* http://www.twbbs.tw/img/artfriend.gif[加為好友](http://my.twbbs.tw/friend/add?friend_id=474106)

【LF2基礎改檔說明~氣功篇】  
  
------------氣功波型(即發射出去的)絕技介紹--------------  
  
  
【一】基本解說  
  
＜BMP\_BEGIN＞  
file(0-23): sprite＼sys＼dennis\_chase.bmp w: 81 h: 82 row: 4 col: 3  
weapon\_hit\_sound: data＼020.wav  
weapon\_drop\_sound: data＼020.wav  
weapon\_broken\_sound: data＼020.wav  
＜BMP\_END＞  
  
file:圖檔所在,同上面所介紹的  
  
weapon\_hit\_sound: 打中人的聲音  
weapon\_drop\_sound: 撞到地上的聲音  
weapon\_broken\_sound: 毀壞聲音  
  
  
【二】設定解說  
  
＜FRAME＞0 flying  
pic: 0 state: 3000 wait: 2 next: 40 dvx: 3 dvy: 0 dvz: 0 centerx: 45 centery: 38 hit\_a: 0 hit\_d: 0 hit\_j: 0  
itr:  
kind: 0 x: 28 y: 30 w: 27 h: 26 dvx: 18 fall: 70 vrest: 15 bdefend: 60 injury: 65   
itr\_end:  
bdy:  
kind: 0 x: 28 y: 30 w: 27 h: 26  
bdy\_end:  
＜FRAME\_END＞  
  
此時的 hit\_a: 0 hit\_d: 0 hit\_j: 0是指特殊設定  
  
一般而言，  
hit\_a: 時間減少量，(時間總值500／hit\_a=持續時間)，數值越低減少越慢  
hit\_d: 當時間總值扣完時動作跳到此  
hit\_j: z方向移動速度，50為中間，49以下是上移的速度，51以上是下移的速度  
hit\_Fa: 追縱的程度，說明如下：  
1= 追敵人的center(因為敵人站在地面，所以會下飄)  
2= 水平追敵  
3= 加速法追敵(追縱力較差)  
4= 天使之祝福(別的dat檔用了無效)  
5= 天使之祝福的開始(會追我方的人物很久)  
6= 惡魔之審判的開始(視敵人數目而增加，基本上是一個)  
7= 惡魔之審判,殃殞天降(可以做出打到地面的追蹤波)  
8= 吸血蝙蝠的開始(視敵人數目而增加，基本數值是三個，別的dat檔用了無效)  
9= 殃殞天降的開始(視敵人數目而增加，基本數值是四個)  
10= 加速(從慢變快)  
11= 極地火山  
12= 吸血蝙蝠  
13= 連環重炮的開始  
14= 連環重炮  
  
※當hit\_a的時間到後，hit\_Fa就會失去效用。  
※追蹤功能類型的氣功波dvx.dvy.dvz必須是0。  
  
  
三【氣功波state使用】  
  
15= 若配合沒有bdy則永遠不會被打消  
18= 氣功會冒煙，且會波及我方。但若配上effect:22則可以避免此效果。  
3000="波"的飛行(ball-flying，波是指氣功波)，打到人和自己的武器會跳到act10，打到別人的武器跳到act20  
3001="波"打中敵時的爆破(hiting)，打到人和自己的武器不消失，正面打到別人的武器act20  
3002=波被取消，即被其他東西打中阻擋而爆破(hit)，打到人和自已的武器不消失，打到別人type1的武器act20  
3003=波的反彈及爆破(rebounding)，打到人和type2的武器不消失，打到別人的武器act20  
3004=波消失(disappear)，打到人和type2.4.6的武器不消失，打到type1的武器act20  
3005="拳氣"的飛行(henry wind-flying)，打到東西不消失，打到state3005的act20，無法上下移動，沒有影子  
3006=屬穿心攻擊的波(flying)，打到東西不消失，打到state3005.3006的act20

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)   08-03 22:09 最後編輯 |   [分享](javascript:void%200;)  [引用](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681972&do=quote#bottom)  [檢舉](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681972&action=report&floor=7)  [編輯](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681972&do=replyEdit#bottom)  [刪除](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52681972&do=del)

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)  http://www.twbbs.tw/img/artexpand.gif

發表日期：2010-08-03 21:41:03  ( 8 樓)

[找工作 快上518人力銀行](http://www.518.com.tw)

* http://www.twbbs.tw/img/artspace.gif[個人空間](http://hi.twbbs.tw/474106/)
* http://www.twbbs.tw/img/artmessage.gif[寄送私信](http://my.twbbs.tw/pm/new?userId=474106)
* http://www.twbbs.tw/img/artleaveword.gif[我要留言](http://hi.twbbs.tw/474106/guestbook/#bottom)
* http://www.twbbs.tw/img/artfriend.gif[加為好友](http://my.twbbs.tw/friend/add?friend_id=474106)

【LF2基礎改檔說明~道具篇】  
  
------------------道具(weapon)的介紹--------------------  
  
打開任一個道具檔案  
  
  
【一】type:1,4,6的輕型武器  
  
weapon\_hp: 武器的hp量  
weapon\_drop\_hurt: 武器著地的損血量  
weapon\_hit\_sound: 被打到的聲音  
weapon\_drop\_sound: 掉到地上的聲音  
weapon\_broken\_sound: 毀壞的聲音  
＜WEAPON\_STRENGTH\_LIST＞(武器攻擊表開始)  
entry: 1 normal   
dvx: 2 fall: 40 vrest: 10 bdefend: 16 injury: 30 effect: 3  
entry: 2 jump   
dvx: 7 fall: 70 vrest: 10 bdefend: 16 injury: 30 effect: 3  
entry: 3 run   
dvx: 10 fall: 70 vrest: 10 bdefend: 16 injury: 40 effect: 3  
entry: 4 dash   
dvx: 12 fall: 70 vrest: 20 bdefend: 60 injury: 40 effect: 3  
＜WEAPON\_STRENGTH\_LIST\_END＞(武器攻擊表結束)  
在人物的wpoint的attacking使用哪個數字，就會用該entry的攻擊方式  
※可以自己新增entry: 5以上的數字，不過人物的attacking就要用5  
  
state說明  
1000=輕型武器在空中(light weapon-in the sky)  
1001=輕型武器在手中(on hand)，類似arest:1  
1002=輕型武器被投擲(throwing)，重力變弱，打到人act5,10,15  
1003=輕型武器反彈(rebounding)  
1004=輕型武器在地上(on ground)，與itr kind2作用  
  
  
【二】type 2重型武器  
大部分與其他weapon相同，僅act.state不同  
  
state說明  
2000= 重型武器在空中(heavy weapon-...同輕型道具)  
2001= 重型武器在手中  
2002= 重型武器在地上  
2004= 與itr kind2作用  
  
  
【三】type  
  
type:?   
是指物件的種類   
0:是沒有指定,人物是用這個種類   
1:輕型武器  
2.重型武器  
3.是氣功波的類型,例如davis的氣功波  
4.輕型武器(僅可投擲的)(例:棒球)   
5.一個資料檔是包含著特殊的資料(例:criminal檔,即人質檔)   
6.可以喝的物件

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)   08-03 22:13 最後編輯 |   [分享](javascript:void%200;)  [引用](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52682014&do=quote#bottom)  [檢舉](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52682014&action=report&floor=8)  [編輯](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52682014&do=replyEdit#bottom)  [刪除](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52682014&do=del)

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)  http://www.twbbs.tw/img/artexpand.gif

發表日期：2010-08-03 21:42:22  ( 9 樓)

[找工作 快上518人力銀行](http://www.518.com.tw)

* http://www.twbbs.tw/img/artspace.gif[個人空間](http://hi.twbbs.tw/474106/)
* http://www.twbbs.tw/img/artmessage.gif[寄送私信](http://my.twbbs.tw/pm/new?userId=474106)
* http://www.twbbs.tw/img/artleaveword.gif[我要留言](http://hi.twbbs.tw/474106/guestbook/#bottom)
* http://www.twbbs.tw/img/artfriend.gif[加為好友](http://my.twbbs.tw/friend/add?friend_id=474106)

【LF2基礎改檔說明－闖關】  
  
-------------------- 闖關(stage)介紹--------------------  
  
先用stage.dat裡的其中一段為例:   
＜STAGE＞id: 42 #stage 5-3   
＜PHASE＞bound: 1500   
id: 300 hp: 100 act: 40 x: 1300 y: 0 reserve: 5   
id: 300 hp: 100 act: 50 x: 1300 y: 0 reserve: 5   
id: 122 x: 300 #milk   
id: 122 x: 300 #milk   
id: 122 x: 300 #milk   
id: 122 x: 300 #milk ratio: .7   
id: 123 x: 300 #beer   
id: 123 x: 300 #beer ratio: .7   
id: 3000 hp: 50 times: 2 ratio: 1 ＜SOLDIER＞  
id: 1000 hp: 100 times: 2 ＜BOSS＞  
id: 34 hp: 100 times: 2 ratio: .5 join: 300  
＜PHASE\_END＞  
  
【一】＜STAGE＞  
＜STAGE＞闖關開始  
id: xx闖關編號  
#stage x-x哪一關  
＜PHASE＞段落開始  
＜PHASE\_END＞段落結束   
＜STAGE\_END＞闖關結束  
＜END＞全部結束  
  
【二】＜PHASE＞  
id:人物/道具的id  
以下是data.txt沒有的id:   
3000是Bandit或Hunter(隨機)   
1000是主角(id 0-29,隨機)   
300 是人質(要出現甚麼人質,跟act有關,如act: 0就是monk,請用編輯器查看criminal.dat)  
  
hp:人物的hp  
join:人物加入時的hp  
join\_reserve:人物加入時的復活次數  
times:人物重複出現的次數+1  
ratio:我軍人數乘ratio=該人物出現數,如ratio是一以下,例: .5,我軍只有一個  
人該人物便不會出現,要兩個以上才行  
(2或以上乘.5=1或以上)  
  
＜BOSS＞和＜SOLDIER＞:如果＜BOSS＞未死,＜SOLDIER＞便會不停出現(設定times的話  
soldier就會失效)  
  
bound:可移動範圍,數字愈大,移動範圍愈大,上限是2200(1-5,2-5,3-5,4-5,5-5  
的上限是3000)   
  
act:剛出現的指令,例: act:211 該人物便會一出現就跳  
x:出現位置,例: x:300,該人物/道具便會在bound300的位置出現,可以是負數   
y:出現高度,例: y:-500,該人物便會從天空降下來(此設定僅對人物有效)  
reserve:人質復活次數(也可以用在別人身上)   
#????:物件名稱(不打也可以)  
  
＜特別發現＞若從data.txt改變＜BACKGROUND＞的排序則闖關的場地會因之改變，因  
執行檔執行的闖關背景是從第二行至第六行的bg。  
  
※場地上最多物件350個，否則無法發氣功波(opoint)  
※喝牛奶的時間99(喝造出來的牛奶時間是249)，喝酒的時間是154  
※武器掉到場外即消失(闖關右側例外)

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)   08-03 21:59 最後編輯 |   [分享](javascript:void%200;)  [引用](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52682067&do=quote#bottom)  [檢舉](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52682067&action=report&floor=9)  [編輯](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52682067&do=replyEdit#bottom)  [刪除](http://www.twbbs.tw/index.php?module=article&titleId=3665611&textId=52682067&do=del)

**B** [★幽霖★](http://hi.twbbs.tw/474106/)  http://www.twbbs.tw/img/artexpand.gif

發表日期：2010-08-03 21:43:02  ( 10 樓)

[找工作 快上518人力銀行](http://www.518.com.tw)

* http://www.twbbs.tw/img/artspace.gif[個人空間](http://hi.twbbs.tw/474106/)
* http://www.twbbs.tw/img/artmessage.gif[寄送私信](http://my.twbbs.tw/pm/new?userId=474106)
* http://www.twbbs.tw/img/artleaveword.gif[我要留言](http://hi.twbbs.tw/474106/guestbook/#bottom)
* http://www.twbbs.tw/img/artfriend.gif[加為好友](http://my.twbbs.tw/friend/add?friend_id=474106)

【LF2基礎改檔說明－背景】  
  
--------------------背景(bg)介紹---------------------  
  
name: ??? 名稱  
width: ? 地圖左右的寬度  
zboundary: ? ? 地圖上下的範圍(第一個數字是上邊界的位置，第二個數字是下邊界的位置)  
shandow: bg＼???＼??＼???.bmp 影子的圖片位置  
shandowsize: ? ? 影子的尺寸(第一個數字是左右寬度，第二個數字是上下的寬度)，它不會把圖片切掉  
※人物站的位置是圖片的正中間。  
  
layer: bg＼sys＼gw＼s.bmp 圖片位置  
transparency: ? width: ? x: ? y: ? cc: ? c1: ? c2: ? loop: ?   
其他rect: ? height: ?  
layer\_end  
  
layer是有照順序的，最後面敘述的(玩時)顯示在最前面  
※layer\_end不能加冒號(:)  
  
transpparency: 0透明度(圖片黑色部分，0不透明，1透明)  
width: 794是不會動(圖片在整場移動距離=?-794)  
x: x座標  
y: y座標，最高點110  
loop: 多少距離放一個圖片  
cc: 多少時間循環一次  
c1: 循環內出現的時間  
c2: 循環內結束的時間  
示意圖：  
←╮  
╰→→→→→→→→→→→→╯  
c1→出現→c2 cc  
  
rect: 色彩填滿  
width: 寬度(從x座標算起)  
height: 高度(從y座標算起)