

金家潘

笔记本:我的第一个笔记本

创建时间:2022/5/11 21:47

更新时间:2022/6/4 16:05

作者:李彦瑾

7800 02um能量条 在-2, -3  
helper(10000),var(1)判定能否追击 =0可以追加  
5700 24F硬直

大跳起跳到落地36F, 包括起跳动作4F  
小跳起跳到落地30F, 包括起跳动作4F

;S0,0 普通跳  
;S0,1 影跳

;60 中跳 (低  
;61 前跳 (低  
;62 后跳 (低  
;63 前跳 (低 影  
;64 后跳 (低 影  
;65 中跳  
;66 前跳  
;67 后跳  
;68 前跳 影  
;69 后跳 影

var(4)	Y速度相关, state627 有使用
var(7)	BC值
var(13)	手操技能派生用
var(14)	手操技能派生用
var(15)	AI时记录重复招式次数
var(23)	state625有用
var(50)	tracking
var(54)	
var(55)	-1使用 需要调查
var(56)	连段类型
var(57)	援助类型
var(58)	-1 使用, 不知道干嘛 用的火花
var(59)	AI开关

fvar(33)	-2下面 [state -2] type = varset fvar(33) = ceil(p2bodydist x / p2bodydist y*10) trigger1 = 1  已回收, 没找到干嘛的

ex技能的追击出招发方式调研  
numtaget

200	轻拳	5F出攻击

205		5F出攻击
210	轻脚	6F出攻击
215		6F出攻击
220	重拳	9F出攻击
225		3F出攻击
230	重脚	8F出攻击
235		8F出攻击
240	前轻脚 非连段中	
241	前轻脚 连段中	
245	前轻拳 非连段中	
300	CD	11F
301	前CD	17F
305	刚CD	14F
310	前前轻拳	8F 会跑到空中
320	前轻拳 连段中	
400	蹲轻拳	5F
410		5F
420		8F
430		8F 75距离
600		5F 适合打起身打逆
610		4F
620		
621	J2C	
630	JD	7F出攻击
636	J2D	
640	JCD	14F出攻击
615	类似百合折	9F出攻击 14F的硬直，很不错
660	J2CD	12F出攻击 一直到地面
625	J2A	5F 下压轻脚 类似全勋的
636	不知道干嘛的	
360	后AB	33F 看着是全程无敌不免投
361	前AB	33F 看着是全程无敌不免投
362	跳跃闪避	16F 只有第1F是无敌 需要贴的很近的时候切对面攻击帧出的慢，闪到对面身后
363	原地闪避	37F 全程无敌不免投
365	落地受身	全程无敌
370	防御后AB	35F
371	防御前AB	35F
800	C投	20距离
801	D投	20距离

830	远距离C投	12F
831	远距离D投	
840	无用	
850	空投	
1000	没搞明白	
1005	没搞明白	
1020	轻脚升龙 飞燕斩	7F出攻击 6F无敌
1025	重脚升龙	6F出攻击 6F无敌 可以最后再追一下强制倒地  1025->1026 1026可以追到底，1026在前半段可以取消迅速落地类似xiii
1040	CD升龙	9F出攻击 10F无敌 可以最后再追一下
1100	轻拳升龙 空沙尘	8F出攻击 3F无敌
1105	重拳升龙	10F出攻击 7F无敌 结束后可以接C再连3下  重拳升龙按Z可以回到地面
1200	半月斩轻	
1205	半月斩重	
1210	半月斩空中	
1300	重飞翔脚 空中技能	12F出攻击
1305	轻飞翔脚 空中技能	
1380	飞翔脚投技 空中技能	2F出判定，投技 1383可以取消到660
1450	三连击	9F出攻击 可接入N多连段 版边用轻拳版 版中用重拳版  可以无责任连携
1500	霸气脚	11F出攻击  slidetime 20  最后还能连到1461  movecontact可以取消到可控
1501	变种霸气脚 可追地	21出攻击
1600	流星落	
1605	流星落	
1850	灼火襲 轻 正摇拳	11F出攻击
1800	灼火襲 重 正摇拳	18F出攻击
3010	脚升龙EX	4F出攻击 没无敌..
3020	霸气脚EX	
3030	半月斩EX	3031追击
3035	空中半月斩EX	可以击飞+后续连段 有开发价值

3040	飞翔脚EX	9F出攻击，可以衔接别的
3060	流星落EX	12F出攻击 击飞可连招
3070	三连击EX	踢飞到版边弹回来
3080	灼xx EX	有点无敌，命中可以带入连段
2060	凤凰飞天脚	1气 10F出攻击 8F无敌 端飞可接2061 伤害爆增
2510	空中飞天脚	
2001	空中超杀 凤凰脚	4F出攻击会打回到地面 400伤害
2015	地面超杀 凤凰脚	
2000	地面超杀 凤凰脚	
2100	空中转圈踢 凤凰天舞脚	5F出攻击 空中攻击都可以衔接 伤害可观
2300	max空中转圈踢 凤凰天舞脚	同超杀
2450	全勋超杀 凤凰裂爪脚	
2460	全勋超杀 max凤凰裂爪脚	
2500	全式裂爪飞天脚 类似流星落的超杀	
2210	max凤凰天舞脚 空中	
2200	max凤凰天舞脚	
2700	全勋一起演 有bug	3F出攻击判定
2600	远距离隐藏凤凰脚	30F出攻击判定 36F无敌 superpause 28 move 28 相当于有8F无敌，到无敌结束移动100 x轴距离
2650	近距离凤凰脚	superpause 28 move 28 无敌有30F，所以无敌可以忽略，可以抢招，相当于时停
2800	xiii neo max	
5200	落地受身	
9800	蓄力	

```

;DC可能
[State -3]
Type = varSet
triggerall = IsHelper(33334)
;空中乱舞
Trigger1 = Root,stateno = 2009 && Root,animelem = 64,>0 && Root,movehit
;地面乱舞 重脚版
Trigger2 = Root,stateno = 2008 && Root,animelem = 46,>0
;空中MAX乱舞
Trigger3 = Root,stateno = 2208 && Root,animelem = 73,>=2 && Root,movehit
;地面max乱舞
Trigger4 = Root,stateno = 2206
;地面乱舞 轻脚版
Trigger5 = Root,stateno = 2006
var(17) = 5
IgnoreHitPause = 1

```

Palno = 12 狼印Mow Ver

-----  
Striker  
-----  
cns/Helper-Power.cns/Statedef 6011~

Intro ←/→

援助选取:开场 按←/→

金在勋/Kim Jae Hoon  
金东煥/Kim Dong Hwan  
金秀一/Kim Sue Il  
陈国汉/Chang Koehan  
蔡宝健/Choi Bounge  
李梅/May Lee

空振骗当身

-----  
System  
-----  
cns/Helper-Switch.cns/Statedef 10000/Var(23)

Intro ↓

-----  
System  
-----  
cns/Helper-Switch.cns/Statedef 10000/Var(23)

Intro ↓(Kof98 or Kof2000)/1(fatal fury )

-----  
MaxMode  
-----  
cns/Helper-Switch.cns/Statedef 10000/ Var(2) Var(3) Var(4)

- 1) → + A + Y CounterMode
- 2) ↓ + A + Y CancelMode
- 3) ← + A + Y ExMode

-----  
other/Kim-cmd.txt  
搜索关键字 AI switch  
简易AI的开关

=====

=====	基础攻击	=====
=====		=====

空中

-----

X	600
Y	620
A	610
B	630
C	640
↓ + Y	621
↓ + A	625
← + A	615
↓ + B	636

站立 远

-----

X	200
Y	220
→ + Z	360
← + Z	361
A	210
/A	210(MIX) hvar(14) = 5
B	230
C	300
→ + C	301

站立 近

-----

X	205
---	-----

Y 225  
Z  
A 215  
/A 215(MIX) hvar(14) = 5  
B 235  
/B 235(MIX) hvar(14) = 2  
/B 235(MIX) hvar(14) = 5

#### 蹲

X 400  
Y 420  
/Y 420(MIX) hvar(14) = 5  
A 410  
B 430

### 特殊技

#### 回避

Z - A/B/C/D (MIX)hvar(14) = 4/hvar(5) = 2  
↓ + Z (MIX)hvar(14) = 4/hvar(5) = 2

#### 投技

空投 (大跳 Air) →/← + D  
首极落 (Close) →/← + Y  
→ + Start (MIX)hvar(5) > 0  
杀脚投 (Close) →/← + B  
← + Start (MIX)hvar(5) > 0

#### 特殊技

多拉打击 → + X 245  
→ + X 320(MIX)hvar(14) = 5  
定位打击 → + A

### 必杀技

必杀技(EX Version hvar(14) = 4/hvar(5) = 2

必杀技 - 必杀技 EX Version 可以衔接(Movecontact)

#### 灼火襲

↓→ + X/Y (EX Version X+Y)

#### 飞燕斩

→↓→ + A/B/C (EX Version A+B)

-1)→↓→ + B (EX Version A+B)  
-2) + A+B (Cancel)

#### 半月斩

↓← + A/B (EX Version A+B)

飞翔脚 (空中)  
↓→ + A/B/X (EX Version A+B)

1) ↓→ + X  
2) ↓ + C

流星落  
↓↓ + X/Y (EX Version X+Y)

空砂尘  
→↓→ + X/Y (EX Version X+Y) (特定情况1461可追加)hvar(14) = 5/hvar(5) = 2

霸气脚  
↓↓ + A/B (EX Version AB) (B版可追地)

三连击 1) ↓← + X/Y 1450 (EX Version XY)

2) ↓← + X/Y 1455  
-3) ↓← + X 1465  
-3) ↓← + Y 1462  
-4) ↓← + X/Y 1461 (MIX)hvar(5) > 0  
  
2) ↗ + A/B 1470 (MIX)hvar(5) > 0  
-3) ↓ + A/B 1471  
-3) ↓← + X/Y 1461

===== 超 必 杀 =====

超必杀

凤凰腿 (Stand/Air) ↓←↓→ + A/B (MAX Ver A+B)  
hvar(14) = 5/hvar(5) = 2时演出变更

凤凰天舞脚 (空中) ↓→↓← + A/B (MAX Ver A+B)

全式 裂爪飞天脚 ↓→↓→ + X

凤凰飞天脚 ↓→↓→ + A/B  
- B(Movecontact)

凤凰裂爪脚 ↓→↓→ + Y (MAX Ver X+Y)

凤凰脚 ↓←↓→ + C (Fatal Fury)

零式凤凰脚 ↓→↓→ + C

零距离凤凰脚 ↓←↓← + C

????????? ↓→↓← + C

改的友情一些

1. 小于1气 霸气脚直接取消其他连段 完成
2. 增加 无限霸气脚->三连击->SC 1气超杀 完成
3. 限制EX追地 完成
4. 无限霸气脚不再附加踩头和飞翔脚, 考虑用空中霸气脚、660追加了
  1. 小于1气 差距大的时候考虑
5. 全勋超杀使用
6. 全勋隐藏使用
7. 援助追击增加

```

;-----
;BC连段1xxx
;非版边限定
;近C -> 三连击300连段 -> 重脚升龙 -> 流星落 -> 半月斩 -> 三连击301(有两段空挥) -> 空中乱舞/MAX乱舞
;-----
;BC连段2xxx
;非版边限定
;近C -> 脚升龙 -> 霸气脚 -> 灼火翼 -> 半月斩 -> 三连击一段 -> 半月斩 -> 拳升龙
-> 最后一段飞翔脚落地 -> 前行 -> 脚升龙 -> 最后一段02飞翔脚 -> 660快速落地
-> 脚升龙 -> 最后一段02飞翔脚 -> 超杀
;-----
;BC连段3xxx 版边限定
;近C -> 霸气脚 -> 灼火翼 -> 三连击 (1450->1455) -> 重半月斩 -> 空中的时候直接取消飞翔脚
-> 落地蹲重脚 -> 重半月斩 -> 重脚升龙 (下降那个派生)循环几次之后 目押超杀
;这个超杀可以是地面乱舞、空中乱舞、地面飞天脚，地面飞天脚可以进入无限飞翔脚连段
;-----
;BC连段4xxx 比较单一
;触发条件
;4000
;近C -> 三连击300 -> 升龙 -> 三连击 -> 半月斩 -> 飞天脚 -> 跳浮空追击
;4001
;近C -> 三连击300 -> 升龙 -> 三连击 -> 1461接空中超杀
;-----
;BC连段5xxx
;红BC -> 三连击目押 -> 飞翔脚 循环 最后超杀
;-----
;1xx
;空中普通技能->02飞翔脚->空中下C->非版边 地面半月斩
;          ->版边 大于500气可以接踩头
;          ->版边 三连击 var(56)切换至3xx
;-----
;2xx 版边限定
;飞天脚->无限轻飞翔脚->02飞翔脚 (没气) var(56)变更1xx
;          ->空中超杀
;-----
;各种三连击 3xx
;三连击 1) ↓← + X/Y 1450 (EX Version XY)
;
;      2) ↓← + X/Y 1455
;      -3) ↓← + X 1465
;      -3) ↓← + Y 1462
;      -4) ↓← + X/Y 1461 (MIX)hvar(5) > 0
;
;      2) ↗ + A/B 1470 (MIX)hvar(5) > 0
;      -3) ↓ + A/B 1471
;      -3) ↓← + X/Y 1461

;var(56)=300 1450 -> 1455 -> 1465 -> 1461 伤害最高
;var(56)=301 1450 -> 1455 -> 1462 -> 1461
;var(56)=302 1450 -> 1470 -> 1471
;var(56)=303 1450 -> 1470 -> 1461
;-----
;4xx 无限霸气脚
;
;-----
;5xx 全勋踩头
;
;-----
;简单连段
;6xx 轻攻击->重升龙取消->地面重半月斩
;7xx 流星落 重

```



;8xx 版边飞天脚 -> 踩头  
;  
-> 飞翔脚  
;900 320一段接空中半月斩

;-  
;-  
;浮空追击1X  
;11 脚升龙追击  
;12 拳升龙追击  
;13 三连击追击  
;14 近重拳  
;15 全勋超杀追击  
;16 半月斩追击浮空  
;-

#### 连段选择逻辑

1. 版边
  1. 0气
  2. 1气
  3. 2气
2. 非版边
  1. 0气
  2. 1气
  3. 2气