

HINAKO 02UM

笔记本: Mugen

创建时间: 2019/8/18 14:24

更新时间: 2019/12/18 21:27

作者: 18708242@qq.com

URL: https://www.gamersky.com/handbook/201502/526722_23.shtml

10割集锦11:30

花式02 8:22

包子花式02 1:52

四条集锦 4:30 打康是是什么打康了

挂投加改动弹墙回来接喉轮目押，禁止地面立回，专门打小草莓鞭子雅典娜，老e这种厨投厨当身的

寄切搬运社特效增加条件限制，搬运次数大于5，就用此特效

增加当身带入连段检测和投技带入连段检测

<http://kof98.ari-jigoku.com/kof02um.html>

<http://www.cbooo.com/qg/zsb.html>










裸开BC修正是0.8 连段中是0.6~0.65

- 对方在空中攻击能闪避闪避，不要刚
- 打起身跳晚了，要在对手起身后很接近地面出招，这样对手闪避可以抓硬直，同时从新确定落地时间的计算
- 跳跃起攻距离还是问题，还是会被封空
- 必杀技破飞行道具的加上
- 远距离可以利用全程无敌的闪避滚过去
- 挂投原地攒气

7500是气条，已经隐藏

状态号	图片	描述	伤害	英文名	攻击F	攻击范围
3500		大车轮陷阱		HSDM		
3100		MAX合掌扭		SDM		
3000		合掌扭		DM		
1000		突出弱	100	Tsukidashi 轻	7F 没有无敌	x 9

					时间	50 y -80 -60
1050		突出强	100	Tsukidashi 重	7F 没有无敌时间	x 15 51 y -81 -63
1400		↓ ↙ ← +A/C 突落	1段100 2段50	Tsuki otoshi	13F出攻击 [5-14F]有 ReversalDef	x 11 57 y -82 -53
1500		↓↓ +B/D 四股踏 弱	50	Shiko toumi 轻	18F有近距离 的攻击 23F 全地面攻击	
1510		四股踏 强	50	Shiko toumi 重	25F有近距离 的攻击 30F 全地面攻击	
1600		↓ ↙ ← +B/D 五轮突 弱	150	Gorin tuski	17F出攻击	x 2 53 y -67 -30
1610		五轮突 强	150	Gorin tuski	19F出攻击	x 10 61 y -67 -30
1300	 	→ ↘ ↓ ↙ ← → +B/D 挂投 弱/强 扔天上	120	Kake Nage	0F投技	x -4 38 y -68 2
1100	 	← ↙ ↓ ↘ → +B/D 小手投 扔地上	170	Kote Nage	7F出攻击 普 通攻击	
1200		→ ↓ ↘ +A/C 寄切 抓裤裆推到版边	150	Yorikiri	23F出攻 击 投技 前 14F无敌 这个有问 题，贴吧说 的是3F投	x 3 54 y -64 -35
100		跑步				
105		后撤				
790		耗1气前闪避 攻击中的				

4000		防御中耗1气闪避			全程无敌 20f 105距离	
4050		前闪避			全程无敌 30f 105距离	
4150		后闪避				
4500		防御反击				
700		前x 张手千代 可再接X 进入710状态 可再接Y 进入720状态	55	harite sendai harite nishiki	14F	x -8 28 y -93 -70
710			55		3F	x -14 30 y -85 -60
720			65		8F	x 7 53 y -92 -60
730		3x 前叩 两段攻击	30+30	Maemitsu tataki	10F 19F	x 29 59 y -54 -27 x 33 79 y -75 -48
740		前a 突张 可以再接a 进入750状态	50	Tsuppari	11F	x 42 85 y -71 -52
750			50		12F	x 31 75 y -81 -58
760		3y 喉轮 某种情况可以接 770 将敌人踢倒	50	Nodowa	10F	x 32 71 y -88 -52
770			50		9F	x 3 45
780		3B 膝侧踢	60	kakaguri	9F	x -4 31

5200		落地受身				
900		C投	80			x -16 14
950		D投	80			x -13 14
500		空轻拳	40		4F	x 0 - 43 y
510		空重拳	70		7F	x -14 20
520		空轻脚	40		4F	x -8 39
530		空重脚	70		3F	x -8 40
610		空中超重击	120		8F	x -36 29
600		地面超重击	120			
195		挑衅				
200		立X	40		4F	x -14 31 y -83
220		立A	40		3F	x 10 57 y -80 -58
210		立Y	70		6F	x -13 33 y -90 -60
230		立B	70		11F	x -23 18 y -49 -18

300		蹲X	40		2F	x -10 34 y -59 -42
310		蹲Y	70		12F 15F	x 33 57 y -76 -34 x 31 56 y -88 - 46
320		蹲A	40		5F	x -11 40
330		蹲B	70		7F	x 10 72 y -44 0
39		跳	var(10) 1 小跳 60距离 2 小跳 90距离 3 中跳 90距离 4 中跳 134			

var(0)	
var(1)	state 6500/6510/
var(2)	state 700/740/760
var(3)	state -2/1500/
var(4)	state 4000/4100/4500 /-2/
var(5)	判断是否可以行动用
var(6)	被连击次数
var(7)	被投的距离
var(8)	

var(9)	state -2打康用/1600
var(10)	39/
var(11)	
var(12)	state 1600/
var(13)	
var(14)	
var(15)	
var(16)	state 790
var(17)	
var(18)	
var(19)	
var(20)	
var(21)	state -2/
var(22)	
var(23)	BC值 70099/70199/1600/
var(24)	
var(25)	
var(26)	state 40/-2/
var(27)	state 40
var(28)	state 40/-2/1600
var(29)	
var(30)	
var(31)	
var(32)	
var(33)	
var(34)	
var(35)	
var(36)	
var(37)	state 7500/-2/

var(38)	
var(39)	
var(40)	state 790
var(41)	
var(42)	
var(43)	记录搬运次数, 超过3变特效
var(44)	记录上一次地面立回/movehit中的, 防止重复出招
var(45)	记录起跳的 p2bodydist, 被打之后调整
var(46)	5120用, 记录5120结束的gametime, 给2x和防御判断用,
var(47)	320防止无限连用的
var(48)	连段中上一个特殊技是什么, 防止无限连
var(49)	控制连段用, 主要决定在非BC状态和BC状态是否用目押追击
var(50)	trace用
var(51)	打起身距离设置
var(52)	
var(53)	
var(54)	出招设置用
var(55)	
var(56)	state 70199
var(57)	
var(58)	
var(59)	AI开关 state 70199

fvar(39)	攻击修正用
fvar(10)	破防计算用
fvar(8)	必杀技计算加气用, 目前一直为0, 有问题
fvar(9)	计算自身落地时间
fvar(11)	计算敌人落地时间
fvar(37)	敌人x方向速度

fvar(38)	敌人y方向重力加速度