

## データについて

### Systemフォルダについて

当企画では独自属性とG S C基準のスペシャルパワーを使用しております。  
Systemフォルダ内の構成については[サンプルシナリオ](#)などをご参照下さい。

### 識別子について

当企画『撃鉄のクロニクル』用に書き下ろされたアイコンなどの識別子は『GNC\_』とします。  
企画用の書き下ろしアイコン、midiなどにはこの識別子を使用してください。

### 数値設定の指針

全体的に数値は押さえ目となります。  
シナリオ独自基準のデータを投稿する際はなるべくwiki側の基準にあわせるように調整して下さい。

### 使用オプションについて

当企画において公式では以下のオプションの使用を推奨しています。

Option 乱数系列非保存  
Option アイテム交換  
Option 2回行動能力使用  
Option 取得効果重複  
Option 距離修正  
Option 高度修正  
Option 地形適応命中率修正  
Option 合体技斜め隣接可  
Option 攻撃力低成長  
Option Z O C

### データの基準（パイロット）

ユニットデータと違い、パイロットデータの基準は現代編、近未来編、スペオペ編で共通です。  
別ページにまとめました。

#### パイロットデータ基準

### データの基準（ユニット）

時代別に基準がことなります。  
別ページにまとめました。

#### ユニットデータ基準（現代編）、ユニットデータ基準（近未来編）、ユニットデータ基準（宇宙統一編）

### 武器適応について

当企画では陸上兵器と航空兵器の差別化のため、以下の武器適応を採用しています。

格闘武器に関しては、基本全適応をAとします。

### 適応A

---

その地形で使うことを目的とした武器にこの適応を使用します。  
(例：陸上兵器の陸A、対空兵器の空Aなど)

### 適応B

---

その地形では使いにくい武器にこの適応を使用します。  
(例：水中におけるマシンガンなど)

### 適応C

---

その地形で使うことが非常に難しい武器にこの適応を使用します。  
(例：対空兵器でない武器での空C、水中でのビーム武器の水Cなど)

### 適応なし

---

その地形では使うことが出来ない武器に子と適応を使用します。  
(例：魚雷の陸適応なし、対地兵器の空適応なしなど)

## 武器属性について

---

当企画では以下の属性を採用しています。

**動=解説 自動反撃専用 自動反撃でのみ使用される攻撃、**

---

**当=解説 当て身技専用 当て身技でのみ使用される攻撃、**

---

**加=解説 追加攻撃専用 追加攻撃でのみ使用される攻撃、**

---

## 武器属性の割り振り

---

基本的には下記の通りとなります。

### 武、接、突、実属性

---

通常通り。SRC本体のヘルプ参照。

### 銃属性

---

マシンガン、バルカン砲、ライフルなどの実弾射撃に用いる。

### 爆属性

---

切り払えない実弾射撃、現代編におけるミサイル・バズーカなど。  
ミサイルに用いる場合はケースバイケース。

## B 属性

---

加速・荷電粒子を利用した攻撃に用いる。  
不思議パワーのビームやレーザー、粒子砲、プラズマなど。

## 上記以外の属性

---

イメージ的に割り振ってもOKです。  
火炎放射に火属性、重力弾に重属性など。

基本的には以上を参考にして武装に属性を割り振りますが、シナリオによってケースバイケースです。

ただし、シナリオ独自に属性を割り振ったデータをwikiに投稿する際は、なるべく以上のようなフォーマットであることが望ましいでしょう。

## 注意事項

---

### データは一度実働させましょう

---

データをパックなどにつめる場合、最低一度は実働させることを推奨します。

### 投稿されたデータのローカル改変について

---

投稿された全てのデータはローカルで改変することができます。  
このとき、データ作者の許可は不要です。