

## バルムンク用追加兵装

### アズミ

設定：

フリードリッヒ社製VMAバルムンク用の追加兵装。

適当に追加して行ってください。

### データ



バルムンク用追加装備(狙撃タイプ)

イエーガー装備, 汎用, 非表示

特殊能力

ユニット画像=GNC\_Balmung(J).bmp

パイロット能力付加="追加装備=非表示"

0, 0, 0, -5, 0

近接散弾地雷, 1200, 2, 2, +15, 4, -, -, CAC-, +10, 散P

90mm対物重機関銃・狙撃, 1400, 3, 5, +0, 8, -, -, AACAA, +15, 銃共

90mm対物重機関銃, 1500, 2, 4, +5, 8, -, -, AABA, +0, 銃共

トライステインガー-KEM, 1600, 2, 3, +40, 6, -, -, AABA, +10, 実H



バルムンク用追加装備(突撃タイプ)

ケンプファー装備, 汎用, 非表示

特殊能力

ユニット画像=GNC\_Balmung(K).bmp

パイロット能力付加="追加装備=非表示"

小型シールド

地形適応=ローラーダッシュ 道路 街 平地

0, 0, -200, 10, 0

VMA用銃剣・投擲, 1000, 1, 2, +10, 2, -, -, CABA, +0, 格実P共

VMA用銃剣(手持ち), 1100, 1, 1, +15, 2, -, -, AAAA, +0, 武共永

VMA用サブマシンガン, 1300, 1, 3, +0, 8, -, -, AABA, +0, 銃連L4P

近接格闘用実体双刀, 1500, 1, 1, +10, -, 10, -, AAAA, +10, 武連L2

バルムンク用追加装備(指揮タイプ)

ケーニッヒ装備, 汎用, 非表示

特殊能力

パイロット能力付加="追加装備=非表示"

大型シールド

E C MLv3

1000, 0, 200, -10, 0

腕部ヘビィガトリング, 1200, 1, 3, +5, 8, -, -, AABA, +0, P

ブースターパイク, 1400, 1, 1, +10, 1, -, -, AAAA, +5, 武共永

プラズマキャノン, 1700, 2, 4, -10, -, 30, -, AACAA, +0, B A L 1

ブースターパイク起爆, 1800, 1, 1, +10, 1, -, 110, AAAA, +5, 武共破

## アニメーション

多目的機動兵装

12.7mm機銃, バルカン

VMA用銃剣, 銃剣

VMA用銃剣(手持ち)(準備), 振る武器 EFFECT\_GNC\_Bayonet01.bmp 32 Reload(3).wav

VMA用銃剣(手持ち)(攻撃), 振る武器突撃 EFFECT\_GNC\_Bayonet01.bmp 32;白兵武器

VMA用銃剣(手持ち)(命中), 斬撃 Slash(4).wav

VMA用銃剣・投擲(準備), -

VMA用銃剣・投擲(攻撃), 投擲武器 EFFECT\_GNC\_Bayonet02.bmp 32

VMA用銃剣・投擲(命中), 刺突 Slash(4).wav

VMA用ショットガン, ショットガン Weapon\EFFECT\_BeamLauncher01.bmp

VMA用サブマシンガン, サブマシンガン

ブースターパイク(準備), 突く武器 EFFECT\_GNC\_BTP.bmp 64 Reload(3).wav

ブースターパイク(攻撃), 刺突

ブースターパイク(命中), 刺突 Slash(4).wav

ブースターパイク起爆(準備), 突く武器 EFFECT\_GNC\_BTP.bmp 64 Reload(3).wav

ブースターパイク起爆(攻撃), 突く武器突撃 EFFECT\_GNC\_BTP.bmp 64

ブースターパイク起爆(命中), 刺突;@戦闘アニメ\_デフォルト攻撃 Slash(2).wav;センタリング 5;大爆発

プラズマキャノン, ビームランチャー 青 EFFECT\_GNC\_PC.bmp 48

近接格闘用実体双刀(準備), 振る武器 EFFECT\_GNC\_SLMDB00.bmp 32 Reload(3).wav 二刀流

近接格闘用実体双刀(攻撃), 振る武器突撃 EFFECT\_GNC\_SLMDB00.bmp 32 二刀流;白兵武器 二刀流

近接格闘用実体双刀(命中), 斬撃 Slash(4).wav 二刀流

近接格闘用実体双刀(クリティカル), @戦闘アニメ\_振る武器準備 EFFECT\_GNC\_SLMDB01.bmp 64 Transform.wav;\_

@戦闘アニメ\_中心回転武器攻撃 EFFECT\_GNC\_SLMDB01.bmp 64;@戦闘アニメ\_回転斬撃命中 Crash.wav

VMA用アサルトライフル(銃剣付き), マシンガン Weapon\EFFECT\_RifleBayonet01.bmp 40

90mm対物重機関銃・狙撃(準備), 変形 GNC\_Balmung(J)02.bmp Reload.wav;@ S P アニメ\_必中 相手ユニット I D

90mm対物重機関銃・狙撃(攻撃), ライフル -.bmp Gun(3).wav

90mm対物重機関銃・狙撃(命中), 超打 Crash.wav

90mm対物重機関銃(準備), 変形 GNC\_Balmung(J)01.bmp Reload.wav;ヘビーマシンガン Transform.wav

90mm対物重機関銃(攻撃), ヘビーマシンガン Bazooka(8Shot).wav

90mm対物重機関銃(命中), ヘビーマシンガン Bazooka(8Shot).wav

トライスティンガー-KEM(準備), -

トライスティンガー-KEM(攻撃), ロックオン;ミサイル

トライスティンガー-KEM(命中), 刺突 Slash(4).wav;爆発

迫撃砲, キャノン砲

腕部ヘビィガトリング, 内蔵ガトリング

近接散弾地雷, ベアリング

ジャンプ(ロケットジャンプ), @戦闘アニメ\_ジャンプ攻撃 Warship.wav

ジャンプ(グラビティリパルサー), @戦闘アニメ\_ジャンプ攻撃 Warship.wav