

NAME PLAYER :

Vehicle

차량 이름	사이즈		카테고리		정원	적재량
	(· ·)					cp
	내구력	장갑치	방어치	조작성	제한 스피드	일반 스피드
PC이름:						

Weapons

무장 이름			설명:					지근거리 (~3/0)	근거리 (6~25/1~2)	중거리 (26~50/3~4)	장거리 (51~200/5)
사용 스킬	사격 모드	신뢰성	사정거리	장탄수	필요근력	휴대치	소음 레벨	관통력 [· · · ·] + < · · · · > LV = [· · · ·]			
								비관통D	D6	관통D	D6

무장 이름			설명:					지근거리 (~5/0)	근거리 (6~25/1~2)	중거리 (26~50/3~4)	장거리 (51~200/5)
사용 스킬	사격 모드	신뢰성	사정거리	장탄수	필요근력	휴대치	소음 레벨	관통력 [····] + < ···· > LV = [····]			
								비관통D	D6	관통D	D6

Item

아이템 이름		휴대치
A		×
B		×
C		×
D		×
E		×
F		×
G		×
H		×
I		×
J		×
K		×
L		×
M		×
N		×
O		×
P		×
Q		×
R		×
S		×
T		×
U		×
V		×
W		×
X		×
Y		×
Z		×

CP Control

[illegible]

●1VCP

【체격】 5 이상인 사람 한 명과 해당 장비,
혹은 「5×10CP」까지의 짐.

●0.5VCP

【체격】 4 이하인 사람 한 명과 해당 장비,
혹은 「5×5CP」까지의 짐.

백팩 내용물
Backpack CP Control

사이즈	휴대치	CP 틀
소	2×2	3×2
중	2×3	3×3
대	3×3	4×4

※자세한 내용은 아이템 「백팩」을 참조.

	크기				
무게					

Conversion

개조명		유지 코스트	메 모
차량 가격			유지 코스트는 차량 가격의 1%
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
유지 코스트 합계			※[브리징] 때에 왼쪽의 유지 코스트 합계 금액을 낸다

메모

[illegible]

●차량 사이의 거리

- 같은 [트랙]: [지근거리]
- 같은 [레인지]의 다른 [트랙]: [근거리]
- 1 [레인지] 차이: [중거리]
- 2 [레인지] 차이: [장거리]
- 3~4 [레인지] 차이: 사격 불가