

# MM1自动售货机

## 拉多

### 人类道具-战车中心内

名称	效果	价格[G]
参丸	HP回复	10
参丸*2	HP回复	20
手雷	单体攻击	5
参丸*4	HP回复	40
参丸*6	HP回复	60
火瓶	单体攻击附加燃烧	10

中奖奖品:火瓶

### 人类道具-猎人工会内

名称	效果	价格[G]
参丸	HP回复	10
参丸*2	HP回复	20
手雷	单体攻击	5
参丸*4	HP回复	40
参丸*6	HP回复	60
火瓶	单体攻击附加燃烧	10

中奖奖品:火瓶

## 海边补给所(麦基南)

### 人类道具-店内

名称	效果	价格[G]
参丸	HP回复	10
参丸*2	HP回复	20
参丸*4	HP回复	40
花扳	修理损坏部件	80
导弹	单体攻击	20
烟雾	回避率上升	50

中奖奖品:花扳

### 战车道具-屋外墙下(左)

名称	效果	价格[G]
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50

中奖奖品:[参丸](#)

## 特殊炮弹-屋外墙下(右)

名称	效果	价格[G]
普通弹	通常弹	5
<a href="#">榴弹</a>	攻击一组	无货
<a href="#">流弹</a>	预备弹	无货
普通弹*8	通常弹	40
<a href="#">催眠弹</a>	敌一组催眠	无货
<a href="#">烟幕弹</a>	敌一组命中回避(防御<汉化版>)下降	无货

中奖奖品:[花扳](#)

## 波布

### 战车道具-战车中心内(左)

名称	效果	价格[G]
普通弹	通常弹	5
<a href="#">榴弹</a>	攻击一组	25
<a href="#">榴弹*8</a>	攻击一组	200
普通弹*8	通常弹	40
<a href="#">催眠弹</a>	敌一组催眠	无货
<a href="#">毒气弹</a>	敌一组毒气	无货

中奖奖品:[花扳](#)

### 战车道具-战车中心内(右)

名称	效果	价格[G]
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50

中奖奖品:[参丸](#)

## 海岸工厂(波布东)

### 战车道具-外墙下(左)

名称	效果	价格[G]
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50

中奖奖品:[参丸](#)

### 特殊炮弹-外墙下(右)

名称	效果	价格[G]
普通弹	通常弹	5
<a href="#">榴弹</a>	攻击一组	无货
<a href="#">流弹</a>	预备弹	无货
普通弹*8	通常弹	40
<a href="#">催眠弹</a>	敌一组催眠	无货
<a href="#">烟幕弹</a>	敌一组命中回避(防御<汉化版>)下降	无货

中奖奖品:[花扳](#)

## 伊萨之泉

### 人类道具-(左)

名称	效果	价格[G]
<a href="#">参丸</a>	HP回复	10
<a href="#">参丸*2</a>	HP回复	20
<a href="#">手雷</a>	单体攻击	5
<a href="#">参丸*4</a>	HP回复	40
<a href="#">参丸*6</a>	HP回复	60
<a href="#">花扳</a>	修理损坏部件	80
<a href="#">火瓶</a>	单体攻击附加燃烧	10

中奖奖品:[火瓶](#)

### 战车道具-(中间)

名称	效果	价格[G]
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50

中奖奖品:[参丸](#)

## 战车道具-(右)

名称	效果	价格[G]
普通弹	通常弹	5
<a href="#">榴弹</a>	攻击一组	无货
<a href="#">流弹</a>	预备弹	无货
普通弹*8	通常弹	40
<a href="#">催眠弹</a>	敌一组催眠	无货
<a href="#">烟雾弹</a>	敌一组命中回避(防御<汉化版>)下降	无货

中奖奖品:[花扳](#)

## 奥多

### 人类道具-战车中心内(左)

名称	效果	价格[G]
<a href="#">参丸</a>	HP回复	10
<a href="#">参丸*2</a>	HP回复	20
<a href="#">参丸*4</a>	HP回复	40
<a href="#">花扳</a>	修理损坏部件	80
<a href="#">榴弹</a>	攻击一组	20
<a href="#">烟雾</a>	回避率上升	50

中奖奖品:[榴弹](#)

### 战车道具-战车中心内(右)

名称	效果	价格[G]
普通弹	通常弹	5
<a href="#">榴弹</a>	攻击一组	25
<a href="#">榴弹*4</a>	攻击一组	100
普通弹*8	通常弹	40
<a href="#">催眠弹</a>	敌一组催眠	30
<a href="#">毒气弹</a>	敌一组毒气	30

中奖奖品:军号

## 罗克

### 人类道具-战车中心内(左)

名称	效果	价格[G]
参丸	HP回复	10
参丸*2	HP回复	20
参丸*4	HP回复	40
花扳	修理损坏部件	80
榴弹	攻击一组	20
烟雾	回避率上升	50

中奖奖品:榴弹

### 战车道具-战车中心内(右)

名称	效果	价格[G]
普通弹	通常弹	5
榴弹	攻击一组	25
榴弹*4	攻击一组	100
普通弹*8	通常弹	40
催眠弹	敌一组催眠	30
毒气弹	敌一组毒气	30

中奖奖品:军号

## 补给所(弗里南)

### 战车道具-(最左)

名称	效果	价格[G]
普通弹	通常弹	5
榴弹	攻击一组	25
流弹	预备弹	10
普通弹*8	通常弹	40
铁弹	敌一体伤害或部件破坏	30
烟幕弹	敌一组命中回避(防御<汉化版>)下降	10

中奖奖品:石子

### 战车道具-(左起第2台)

名称	效果	价格[G]
装甲片*10	回复SP	10

名称	效果	价格[G]
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50

中奖奖品:[参丸](#)

### 人类道具-(中间)

名称	效果	价格[G]
<a href="#">参丸</a>	HP回复	10
<a href="#">参丸*2</a>	HP回复	20
<a href="#">参丸*4</a>	HP回复	40
<a href="#">花扳</a>	修理损坏部件	80
<a href="#">榴弹</a>	攻击一组	20
<a href="#">烟雾</a>	回避率上升	50

中奖奖品:[榴弹](#)

### 人类道具-(右起第2台)

名称	效果	价格[G]
<a href="#">参丸</a>	HP回复	10
<a href="#">参丸*2</a>	HP回复	20
<a href="#">参丸*4</a>	HP回复	40
<a href="#">花扳</a>	修理损坏部件	80
<a href="#">导弹</a>	单体攻击	20
<a href="#">烟雾</a>	回避率上升	50

中奖奖品:[花扳](#)

### 人类道具-(最右)

名称	效果	价格[G]
<a href="#">参丸</a>	HP回复	10
<a href="#">参丸*2</a>	HP回复	20
<a href="#">手雷</a>	单体攻击	5
<a href="#">参丸*4</a>	HP回复	40
<a href="#">参丸*6</a>	HP回复	60
<a href="#">火瓶</a>	单体攻击附加燃烧	10

中奖奖品:[火瓶](#)

## 补给小屋(弗里东北)

### 人类道具-(最左)

名称	效果	价格□G□
参丸	HP回复	10
参丸*2	HP回复	20
参丸*4	HP回复	40
花扳	修理损坏部件	80
榴弹	攻击一组	20
烟雾	回避率上升	50

中奖奖品:榴弹

### 人类道具-(左起第2台)

名称	效果	价格□G□
参丸	HP回复	10
参丸*2	HP回复	20
参丸*4	HP回复	40
解药	酸状态恢复	20
醉药	麻痹状态恢复	30
酸瓶	单体攻击附加燃烧	60

中奖奖品:纹身

### 战车道具-(右起第2台)

名称	效果	价格□G□
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50

中奖奖品:参丸

### 战车道具-(最右)

名称	效果	价格□G□
普通弹	通常弹	5
榴弹	攻击一组	25
流弹	预备弹	10
普通弹*8	通常弹	40
催眠弹	敌一组催眠	30
毒气弹	敌一组毒气	30

中奖奖品:[灵丹](#)

## 伊尔

### 人类道具-人类装备、道具屋内

名称	效果	价格□G□
<a href="#">参丸</a>	HP回复	10
<a href="#">花扳</a>	修理损坏部件	80
<a href="#">解药</a>	酸状态恢复	20
<a href="#">参丸*2</a>	HP回复	20
<a href="#">酸瓶</a>	单体攻击附加燃烧	60
<a href="#">烟雾</a>	回避率上升	50

中奖奖品:[金棒](#)

## 无歌村

### 战车道具-战车中心内(左)

名称	效果	价格□G□
普通弹	通常弹	5
<a href="#">榴弹</a>	攻击一组	25
<a href="#">毒气弹</a>	敌一组毒气	30
普通弹*8	通常弹	40
<a href="#">铁弹</a>	敌一体伤害或部件破坏	30
<a href="#">汽油弹</a>	攻击一组附加燃烧	50

中奖奖品:[穿甲弹](#)

### 人类道具-战车中心内(右)

名称	效果	价格□G□
<a href="#">参丸</a>	HP回复	10
<a href="#">参丸*2</a>	HP回复	20
<a href="#">党参</a>	HP回复	10
<a href="#">花扳</a>	修理损坏部件	80
<a href="#">酸瓶</a>	单体攻击附加燃烧	60
<a href="#">醉药</a>	麻痹状态恢复	30

中奖奖品:[党参](#)



## 战车渡口(无歌东)

### 战车道具-战车中心内(左)

名称	效果	价格□G□
普通弹	通常弹	5
榴弹	攻击一组	25
榴弹*8	攻击一组	200
普通弹*8	通常弹	40
催眠弹	敌一组催眠	无货
毒气弹	敌一组毒气	30(无货)

中奖奖品:[花扳](#)

### 战车道具-战车中心内(右)

名称	效果	价格□G□
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50

中奖奖品:[参丸](#)

## 战车渡口(索鲁西)

### 人类道具

名称	效果	价格□G□
参丸	HP回复	10
参丸*2	HP回复	20
党参	HP回复	10
花扳	修理损坏部件	80
酸瓶	单体攻击附加燃烧	60
醉药	麻痹状态恢复	30

中奖奖品:[党参](#)

## 伊甸

### 人类道具-人类装备、道具屋内(左)

名称	效果	价格□G□
<a href="#">参丸</a>	HP回复	10
<a href="#">花扳</a>	修理损坏部件	80
<a href="#">解药</a>	酸状态恢复	20
<a href="#">参丸*2</a>	HP回复	20
<a href="#">酸瓶</a>	单体攻击附加燃烧	60
<a href="#">烟雾</a>	回避率上升	50

中奖奖品:[金棒](#)

## 人类道具-人类装备、道具屋内(右)

名称	效果	价格□G□
<a href="#">参丸</a>	HP回复	10
<a href="#">参丸*2</a>	HP回复	20
<a href="#">参丸*4</a>	HP回复	40
<a href="#">花扳</a>	修理损坏部件	80
<a href="#">榴弹</a>	攻击一组	20
<a href="#">烟雾</a>	回避率上升	50

中奖奖品:[榴弹](#)

## 人类道具-战车中心内

名称	效果	价格□G□
<a href="#">参丸</a>	HP回复	10
<a href="#">花扳</a>	修理损坏部件	80
<a href="#">解药</a>	酸状态恢复	20
<a href="#">参丸*2</a>	HP回复	20
<a href="#">酸瓶</a>	单体攻击附加燃烧	60
<a href="#">烟雾</a>	回避率上升	50

中奖奖品:[金棒](#)

## 人类道具-战车出租屋内(左)

名称	效果	价格□G□
<a href="#">参丸</a>	HP回复	10
<a href="#">花扳</a>	修理损坏部件	80
<a href="#">解药</a>	酸状态恢复	20
<a href="#">参丸*2</a>	HP回复	20
<a href="#">酸瓶</a>	单体攻击附加燃烧	60
<a href="#">烟雾</a>	回避率上升	50

中奖奖品:[金棒](#)

## 战车道具-战车出租屋内(中间)

名称	效果	价格[G]
普通弹	通常弹	5
榴弹	攻击一组	25
毒气弹	敌一组毒气	30
普通弹*8	通常弹	40
铁弹	敌一体伤害或部件破坏	30
汽油弹	攻击一组附加燃烧	50

中奖奖品:穿甲弹

## 战车道具-战车出租屋内(右)

名称	效果	价格[G]
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50
装甲片*100	回复SP	100
装甲片*200	回复SP	200
装甲片*250	回复SP	250

中奖奖品:军号

## 东京塔

### 人类道具-一楼右侧

名称	效果	价格[G]
参丸	HP回复	10
参丸*2	HP回复	20
手雷	单体攻击	5
参丸*4	HP回复	40
参丸*6	HP回复	60
火瓶	单体攻击附加燃烧	10

中奖奖品:火瓶

## 塔镇

### 人类道具-人类装备、道具屋内

名称	效果	价格[G]
参丸	HP回复	10
花扳	修理损坏部件	80
醉药	麻痹状态恢复	30

名称	效果	价格[G]
党参	HP回复	20
穿甲弹	攻击一组	30
烟雾	回避率上升	50

中奖奖品:灵丹

### 战车道具-战车装备、道具屋内(左)

名称	效果	价格[G]
普通弹	通常弹	5
榴弹*2	攻击一组	50
冰弹*2	攻击一组附加冷冻	100
普通弹*8	通常弹	40
汽油弹*2	攻击一组附加燃烧	100
烟幕弹*2	敌一组命中回避(防御<汉化版>)下降	20

中奖奖品:党参

### 战车道具-战车装备、道具屋内(右)

名称	效果	价格[G]
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50
装甲片*100	回复SP	100
装甲片*200	回复SP	200
装甲片*250	回复SP	250

中奖奖品:军号

### 战车道具-炮弹屋内(左)

名称	效果	价格[G]
普通弹	通常弹	无货
流弹	预备弹	无货
散弹	敌一组混乱	无货
普通弹*8	通常弹	无货
钢弹	高几率会心一击	无货
炸弹	全体攻击	无货

### 战车道具-炮弹屋内(右)

名称	效果	价格[G]
普通弹	通常弹	无货
流弹	预备弹	无货

名称	效果	价格[G]
散弹	敌一组混乱	无货
普通弹*8	通常弹	无货
钢弹	高几率会心一击	无货
炸弹	全体攻击	无货

## 卡拉

### 人类道具-战车中心内(左)

名称	效果	价格[G]
参丸	HP回复	10
花扳	修理损坏部件	80
醉药	麻痹状态恢复	30
党参	HP回复	20
穿甲弹	攻击一组	30
烟雾	回避率上升	50

中奖奖品:灵丹

### 战车道具-战车中心内(右)

名称	效果	价格[G]
普通弹	通常弹	5
榴弹*2	攻击一组	50
冰弹*2	攻击一组附加冷冻	100
普通弹*8	通常弹	40
汽油弹*2	攻击一组附加燃烧	100
烟幕弹*2	敌一组命中回避(防御<汉化版>)下降	20

中奖奖品:党参

## 废弃的绿洲

### 人类道具-左

名称	效果	价格[G]
党参	HP回复	20
花扳	修理损坏部件	80
醉药	麻痹状态恢复	30
解药	酸状态恢复	20
穿甲弹	攻击一组	30
烟雾	回避率上升	50

中奖奖品:铜棒

## 战车道具-中间

名称	效果	价格[G]
普通弹*8	通常弹	40
榴弹*8	攻击一组	200
烟幕弹*8	敌一组命中回避（防御<汉化版>）下降	80
普通弹*16	通常弹	80
钢弹*8	高几率会心一击	400
炸弹*8	全体攻击	320

中奖奖品:[人参](#)

## 战车道具-右

名称	效果	价格[G]
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50
装甲片*100	回复SP	100
装甲片*200	回复SP	200
装甲片*250	回复SP	250

中奖奖品:[军号](#)

## 地狱门

### 人类道具-左

名称	效果	价格[G]
党参	HP回复	20
花扳	修理损坏部件	80
醉药	麻痹状态恢复	30
灵丹	HP回复	100
穿甲弹	攻击一组	30
烟雾	回避率上升	50

中奖奖品:[银棒](#)

## 战车道具-中间

名称	效果	价格[G]
普通弹*8	通常弹	40
榴弹*2	攻击一组	50
汽油弹*2	攻击一组附加燃烧	100
普通弹*16	通常弹	80

名称	效果	价格[G]
钢弹*2	高几率会心一击	100
炸弹*2	全体攻击	80

中奖奖品:灵丹

### 战车道具-右

名称	效果	价格[G]
装甲片*10	回复SP	10
装甲片*20	回复SP	20
装甲片*50	回复SP	50
装甲片*100	回复SP	100
装甲片*200	回复SP	200
装甲片*250	回复SP	250

中奖奖品:军号

From:

<http://zzjb.com/> - 重装机兵专题站

Permanent link:

[http://zzjb.com/wiki/mm1/map/shop/vending\\_machine/mm1\\_vending\\_machine](http://zzjb.com/wiki/mm1/map/shop/vending_machine/mm1_vending_machine)

Last update: **2016/05/21 15:36**

