

## ロボクラッシュ - Robo Crush - System Soft

(1) PAYLOAD: 4		(2) BALANCE: 63		(5)
 (6) MOVE COEF 9 (7) MOVE TIME 71 (8) TOTL COST 484 (9) MAX COST 600	(3)	N A M E	(4)	WGHT COST
	BODY	F-183		200
	COMPL	LOC-76		45
	ENGINE	D-400	50	135
	TANK	5000LITR	24	50
	KIT	SHORT SWORD	6	25
	INHIBIT			
	OPTION	TURN PARTS	4	7
		SHIELD	12	22
- SET ON ! -				

1) PAYLOAD: The amount of weight that can be carried by the selected body type.

2) BALANCE: The player's available credits.

3) NAME: This is the model name of each part.

4) WGHT: The weight of each part.

5) COST: The price of each part.

6) MOVE COEF: This is the total weight of the worker machine divided by the power of the engine. The lower the value, the higher the kinetic performance.

7) MOVE TIME: Action time in combat. This is the value obtained by dividing the tank capacity by the engine fuel consumption.

- 8) TOTL COST: Shows the total price of the parts you have purchased.
- 9) MAX COST: There are limits on the price of building a worker machine, depending on the pilot's license. You need to create a worker machine within this limit.

----- Français-----

- 1) PAYLOAD: La quantité de poids pouvant être portée par le type de corps sélectionné.
- 2) BALANCE: Solde disponible du joueur.
- 3) NAME: Nom du modèle de chaque pièce.
- 4) WGHT: Poids de chaque pièce.
- 5) COST: Le prix de chaque pièce.
- 6) MOVE COEF: Il s'agit du poids total de la machine divisé par la puissance du moteur. Plus la valeur est basse, plus les performances sont élevées.
- 7) MOVE TIME: Temps d'action au combat.
- Il s'agit de la valeur obtenue en divisant la capacité du réservoir par la consommation de carburant du moteur.
- 8) TOTL COST: Prix total des pièces que vous avez achetées.
- 9) MAX COST: Il y a des limites sur le prix de construction d'une machine, en fonction de la licence de pilote. Vous devez créer une machine dans cette limite.