

Translation Guide

by Liliput

Updated to v0.1.7 on May 17, 2002

Super Robot Taisen Alpha Gaiden / スーパーロボット大戦ALPHA外伝

Information SRWAG Version 0.1.7

By Liliput (liliput@hotmail.com) - 2002

Update March,12/2002

- This is some an information who'll help you to playing SRWAG (if you don't understand Japan).

- Some translation and info/explanation taken from JL Lee FAQ/GUIDE

- For translation Unit List taken from Ignacio de Lucas FAQ/GUIDE

- Sorry for bad translation :)

Where you can find this FAQ ??

There's two site you can find my FAQ for Super Robot Taisen Alpha Gaiden :

1. Gamefaqs

<http://www.gamefaqs.com>

2. NeoSeeker

<https://www.neoseeker.com>

Content :

A. MAIN SCREEN

B. BATTLE SCREEN

B.1 BATTLE MENU

B.1.1 UNDER SPIRIT LOOKUPMENU

B.1.2 UNDER UNIT LIST MENU

B.1.3 UNDER SYSTEM MENU

B.2 BATTLE COMMAND

B.2.1 ATTACKING/DEFENDING MENU

B.2.2 ASSISTANCE/COVERING MENU

B.2.3 UNDER ABILITY COMMAND

B.3 TERRAIN INFO

B.4 UNIT INFO

B.5 VICTORY INFO

B.5.1 WIN AFTER DEFEAT ENEMY

B.5.2 MISSION COMPLETE

C. INTERMISSION SCREEN

C.3 PART REINFORCE SCREEN

C.4 UNIT REMODELING SCREEN

E. LIST

E.1 UNIT LIST

E.2 PART LIST

A. MAIN SCREEN

START

Start a New Game

OPTION

To hear some sound track, see all character and mecha info, or if you want to do some karaoke.

オプション	OPTION
-----	-----
サウンドセレクト	SOUND TRACK
キャラクター事典	CHARACTER ENCYCLOPEDIA
ロボット大図鑑	ROBOT BIG PICTURE BOOK
デモセレクト	DEMO SELECT
カラオケモード	KARAOKE MODE

SOUND TRACK

You'll Hear Some BGM, like BGM from Combattler V or Gundam Wings etc

CHARACTER ENCYCLOPEDIA

You'll read all good or bad pilot personality and they background

ROBOT BIG PICTURE BOOK

You'll read all info about MECHA from SRWAG

DEMO SELECT

You'll see FMV

KARAOKE MODE

Like Sound Track, but in here u'll see text for sing but still in Japan

CONTINUE

Load your last position in a game

LOAD

Load your save game from memory card

=====

B. BATTLE SCREEN

=====

* B.1 MENU IN BATTLE *

```

*=====*
*=====*
| ターン                X                | Trans | TURN                X                |
| 資金                XXXXXXXX          | ==>  | FUNDS                XXXXXXXX          |
| 熟練度                XX 易/普/難    | ==>  | SKILL GRADE        XX  EASY/NORMAL/DIFFICULT |
*=====*
*=====*

```

```

*=====*          *=====*
| ターン終了 |          | END TURN          |
| 精神検索   | Trans | SPIRIT LOOKUP    |
| 部隊表     | ==>  | UNIT LIST        |
| 作戦目的   | ==>  | OPERATION OBJECTIVE |
| システム   | ==>  | SYSTEM           |
| セーブ     |      | SAVE             |
*=====*          *=====*

```

* B.1.1 UNDER SPIRIT LOOKUP MENU *

ROW 1

+++++

熱血 HOT BLOOD [40] : Unit will do 2x damage in next battle
魂 SOUL [60] : Unit will do 2.5x damage in next battle
てかげん MERCY [10] : Will leave enemy unit at 10 HP if pilot's skill higher than enemy's
狙撃 SNIPING [30] : Range +2 for all weapons except close-range and Map.
 Lasts 1 phase
ひらめき FLASH [10] : Guarantees 100% evasion in next battle, will not be used if enemy killed before evading needed

ROW 2

+++++

努力 EFFORT [20] : Pilot will get 2x experiance in next battle
幸運 FORTUNE [20] : Pilot will get 2x cash in next battle
祝福 BLESSING [60] : Casts "Luck" on any selected pilot
集中 CONCENTRATE [15] : Unit's Hit and Evade increases 30%. Last 1 turn
必中 SURE HIT [20] : Guarantees 100% Hit can be negated by flash. Last 1 turn

ROW 3

+++++

鉄壁 IRON WALL [30] : Damage received will be 1/4 of normal. Lasts 1 turn
隠れ身 HIDDEN [60] : Enemies will not attack. Lasts 1 turn
加速 ACCELERATION [10] : Movement +3. Will not be brought forward if movement does not use the extra 3 spaces
覚醒 AWAKENING [60] : Pilot will be able to perform another action in the same turn
かく乱 STATUS DISORDER [70] : All enemies' hit rate reduced by half, but is negated by Sure Hit. Lasts 1 turn.

ROW 4

+++++

根性 GUTS [20] : Recovers Unit's by 30% of MAX
ド根性 D.GUTS [40] : Recovers Unit's HP to MAX
気合 FIGHTING SPIRIT [40] : Increase pilot's vitality by 10
信頼 CONFIDENCE [30] : Recovers a selected player unit's HP by 2000 HP
友情 FRIENDSHIP [70] : Recovers all player units' HP by 50% of max

ROW 5

+++++

愛 LOVE [90] : Recovers all player units' HP to max
補給 SUPPLYING [60] : Refills a player unit's Energy and ammunition. WILL NOT reduce receipiant's Vitality
再動 MOVE AGAIN [90] : Allows a selected player unit to perform another action after it has used up its move(s)
脱力 EXHAUSTION [50] : Reduces an enemy pilot's Vitality by 5

ROW 6

+++++

自爆 SUICIDE BOMBING [1] : Damages all units next to destruct unit by the amount of HP it has left
偵察 DETECT [1] : Able to check on enemy stats without having to fight them first
激励 ENCOURAGEMENT [60] : Increases all player pilots's Vitality next to caster by 10
期待 EXPECTATION [90] : Increases selected pilot's SP by 50
奇襲 SURPRISE ATTACK [60] : Speed Up, Sure Hit, Hot Blood and Flash, all in one

* B.1.2 UNDER UNIT LIST MENU *

A. By Unit Information (ユニット情報)

```
*****
| L1 パイロット情報 | 味方部隊表 | Sort A R1 | X/X >> |
|-----|
| ユニット | パイロット | レベル | 気力 |
| AAAAAAAAA | AAAAAAAAA | XX | XXX |
| AAAAAAAAA | AAAAAAAAA | XX | XXX |
| AAAAAAAAA | AAAAAAAAA | XX | XXX |
| AAAAAAAAA | AAAAAAAAA | XX | XXX |
| AAAAAAAAA | AAAAAAAAA | XX | XXX |
| AAAAAAAAA | AAAAAAAAA | XX | XXX |
| AAAAAAAAA | AAAAAAAAA | XX | XXX |
|-----|
| HP XXXXX/XXXXX | EN XXX/XXX | 配置 空中/地上 |
|-----|
*****
```

B. By Pilot Information (パイロット情報)

```
*****
| L1 ユニット情報 | 味方部隊表 | Sort A R1 | X/X >> |
|-----|
| ユニット | HP | EN |
| AAAAAAAAA | XXXXX/XXXX | XXX/XXX |
| AAAAAAAAA | XXXXX/XXXX | XXX/XXX |
| AAAAAAAAA | XXXXX/XXXX | XXX/XXX |
| AAAAAAAAA | XXXXX/XXXX | XXX/XXX |
| AAAAAAAAA | XXXXX/XXXX | XXX/XXX |
| AAAAAAAAA | XXXXX/XXXX | XXX/XXX |
| AAAAAAAAA | XXXXX/XXXX | XXX/XXX | |
|---|---|---|---|
| パイロット | AAAAAAAAA | レベル XX | 気力 XXX |
|-----|
*****
```

Translation for Sort A

```
-----
| HP順 => Order By HP |
|-----|
| レベル順 => Order By Level |
|-----|
| 気力順 => Order By Vitality |
|-----|
```

Menu Translation

```
-----
| パイロット情報 => Pilot Information |
|-----|
| ユニット情報 => Unit Information |
|-----|
| 味方部隊表 => Ally Unit List |
|-----|
| 敵方部隊表 => Enemy Unit List |
|-----|
| ユニット => Unit |
|-----|
```

```
| パイロット      => Pilot      |
-----
| レベル          => Level      |
-----
| 配置            => Disposition |
-----
| 空中            => Air        |
-----
| 地上            => Above Ground |
-----
```

```
*****
* B.1.3 UNDER SYSTEM MENU *
*****
```

```
*=====*
```

グリッド表示	ON	OFF	
サウンド	ステレオ	モノラル	
戦闘BGM設定	固定	切り替え	
バイブレーション	ON	OFF	
カーソル移動方式	画面	マップ	

```
*=====*
```

```
*=====*
```

Grid Display	ON	OFF	
Sound	STEREO	MONOURAL	
Battle BGM Determine	FIX	SWITCHING	
Vibration	ON	OFF	
Cursor Movement Method	SCENE	MAP	

```
*=====*
```

```
*****
* B.2 BATTLE COMMAND *
*****
```

```
-----
| 移動 => MOVEMENT |
-----
| 攻撃 => ATTACK   |
-----
| 精神 => SPIRIT   |
-----
| 説得 => PERSUASION |
-----
| 変形 => TRANSFORMATION |
-----
| 合体 => COMBINE   |
-----
| 分離 => SEPARATION |
-----
| 空中 => SKY       |
-----
| 地上 => ABOVE GROUND |
-----
| 地中 => UNDERGROUND |
-----
| 修理 => REPAIRING |
-----
| 補給 => SUPPLY   |
-----
```

```

| 発進 => DEPARTURE |
-----
| 搭載 => EMBARKATION |
-----
| パーツ=> PART |
-----
| 能力 => ABILITY |
-----
| 待機 => STAND BY |
-----

```

```

*****
* B.2.1 ATTACKING/DEFENDING MENU *
*****

```

```

----> *-----*-----*
|      | HP      XXXXXXX/XXXXXXX [AA] | [AA] HP      XXXXXXX/XXXXXXX |
|Sect.A| EN      XXX/XXX              |          EN      XXX/XXX      |
----> |-----|-----|
|S      |          ロボット              |          ロボット              |
|e      |-----|-----|
|c      | パイロット      レベル  XX | パイロット      レベル  XX |
|t      |-----|-----|
|.      |          行動設定              |          行動設定              |
|B      |-----|-----|
|      | 気力 XXX      命中率 XXX% | 気力 XXX      命中率 XXX% |
|      |-----|-----|
|      | [AA]      ロボット              | [AA]      ロボット              |
----> *-----*-----*
|      | 戦闘開始      | 行動設定      | 援護設定      | 戦闘デモ      |
|Sect.C|      ----      |      BB      |      CC      |      DD      |
----> *-----*-----*

```

A. Translation for Section A

```

| AA |
-----
| 攻 => Aggression |
-----
| 反 => Antagonism |
-----
| 避 => Evade |
-----
| 防 => Resist |
-----
| 援 => Backup |
-----
| X => Can't Counter Attack |
-----

```

B. Translation for Section B

```

| ロボット => Robot |
-----
| パイロット => Pilot |
-----
| レベル => Level |
-----
| 行動設定 => Determine Action |
-----

```

```

| 気力      => Vitality      |
-----
| 命中率    => Hit Ratio    |
-----

```

C. Translation for Section C

```

| 戦闘開始 => Start Battle  |
-----

```

```

| 行動設定 => Determine Action |
-----

```

```

|   | BB |
-----

```

```

|   | 反撃不能 = Impossibility Counter Attack |
-----

```

```

|   | 攻撃      = Attack      |
-----

```

```

|   | 防御      = Defense     |
-----

```

```

|   | 回避      = Avoid       |
-----

```

```

| 援護設定 => Determine Covering |
-----

```

```

|   | CC |
-----

```

```

|   | あり      = Together    |
-----

```

```

|   | なし      = Without     |
-----

```

```

| 戦闘デモ => Demo Battle      |
-----

```

```

|   | DD |
-----

```

```

|   | 表示      => Display     |
-----

```

```

|   | 非表示    => Undisplay   |
-----

```

```

*****
* B.2.2 ASSISTANCE/COVERING MENU *
*****

```

```

*-----*
| [AA]  HP      XXXXXX/XXXXXX |
|      EN      XXX/XXX       |
| ----- |
|           ロボット         |
| ----- |
| パイロット   レベル  XX   |
| ----- |
|           行動             |
| ----- |
| 気力 XXX     命中率 XXX%  |
| ----- |
| 残り援護回数   X 回      |
| ----- |
| 援護する       援護しない |
*-----*

```

```

-----
| 残り援護回数 => Number Covering Remaining |
-----
| X 回          => X Times                    |
-----
| 援護する      => Do Covering                |
-----
| 援護しない    => Don't Covering             |
-----

```

```

*****
* B.2.3 UNDER ABILITY COMMAND *
*****

```

There's will be 3 section :

- A. Unit Ability (ユニット能力)
- B. Pilot Ability (パイロット能力)
- C. Weapon Ability (武器性能)

A. Unit Ability

```

*=====
| Unit Name                                     タイプ XXXXX |
|                                               移動力 XXXXX |
|                                               運動性 XXXXX |
|               [Unit Image]                 装甲   XXXXX |
|                                               限界   XXXXX |
|                                               サイズ  AA   |
-----
| Pilot Name           | 特殊能力           | [0][0] | 地形 | | |
| _____ | レベル  XX | | |
| | Pilot | | | | |
| | Image | 気力  XXX | | |
| | _____ | NEXT  XXX | | |
| | | | | | |
*=====

```

Translation

```

-----
| タイプ      => Type                | 特殊能力 => Special Ability |
-----
| 移動力      => Movement Strength | 地形      => Terrain        |
-----
| 運動性      => Mobility              | 空        => Sky            |
-----
| 装甲        => Armored                | 陸        => Land            |
-----
| 限界        => Limit                  | 海        => Sea            |
-----
| サイズ      => Size                  | 宇        => Space          |
-----
| レベル      => Level                  |
-----
| 気力        => Vitality              |
-----

```


note :

Where for Type : Sky [空] / Land [陸] / Water [水] / Underground [地中]

Where for Size : S / M / L / LL

B. Pilot Ability

```
*=====*
```

_____ Pilot Name					
気力 XXX 経験値					
_____ レベル XX 次のレベルまで					

格闘 XXX 防御 XXX 回避 XXX					
射撃 XXX 技量 XXX 命中 XXX					

精神コマンド SP XX/XX 特殊技能 [@] 地形					
空 A					
陸 A					

海 A					
撃墜数 X 機					
宇 A					

=====					

Translation

```
-----
```

気力	=> Vitality	技量	=> Ability	

レベル	=> Level	回避	=> Avoid	

経験値	=> EXP. Value	命中	=> Hit	

次のレベルまで	=> Next Level	精神コマンド	=> Spirit Command	

格闘	=> Hand to Hand Fighting	特殊技能	=> Special Skill	

射撃	=> Shooting	撃墜数	=> Number Shooting Down	

防御	=> Defense	機	=> Mecha	

C. Weapon Ability

```
*=====*
```

武器名							攻撃力	射程	命中	
(+) AAAAAAAAAAAAAAAAAA							XXXX	X-X	+XXX	
(+) AAAAAAAAAAAAAAAAAA							XXXX	X-X	+XXX	
(+) AAAAAAAAAAAAAAAAAA							XXXX	X-X	+XXX	

弾数 XX/XX		地形適応		空 A	陸 A	海 A	宇 A			

必要気力 XXX (XXX)		必要技能		-----						
消費EN XXX (XXX)		クリティカル補正		XXX						

=====										

Translation

武器名 => Weapon Name | 地形適応 => Terrain Adaptation |

攻撃力 => Attack Power | 必要気力 => Necessary Vitality |

射程 => Rifle Range | 消費EN => EN Consumption |

命中 => Hit | 必要技能 => Necessary Skill |

弾数 => Bullet Number | クリティカル補正 => Critical Correction |

* B.3 TERRAIN INFO *

=====

[地形のネーム]		回復率
防御	XX%アップ/変化なし	HP XXX%
命中	XX%ダウン/変化なし	EN XXX%

=====

|||

=====

[NAME OF TERRAIN]		RECOVERY RATE
DEFENSE	XX% UP /WITHOUT CHANGE	HP XXX%
HIT	XX% DOWN /WITHOUT CHANGE	EN XXX%

=====

* B.4 UNIT INFO *

=====

_____	Pilot Name		Robot/Unit Name	
_____	-----		-----	
Image	レベル XX	気力 XXX	HP XXXXX/XXXXX	
_____	-----		-----	
_____	SP	XX/XX	EN XXX/XXX	
_____	-----		-----	

精神				

特技				

NEXT XXX EXP				

=====

Translation

レベル => Level
気力 => Vitality

```
-----
| 精神    => Spirit          |
-----
| 特技    => Special Skill   |
-----
| 撃墜数 => Number Shooting Down |
-----
```

```
*****
* B.5 VICTORY INFO *
*****
```

```
*****
* B.5.1 WIN AFTER DEFEAT ENEMY *
*****
```

A. Normal + Level UP

```
*=====*
```

```
| レベルアップ!      レベル XX >> レベル XX |
```

```
*=====*
```

```
      *=====*
```

```
      | 資金          +XXXX |
```

```
      | 経験値        +XXXX |
```

```
      *=====*
```

|||

```
*=====*
```

```
| LEVEL UP!          LEVEL XX >> LEVEL XX |
```

```
*=====*
```

```
      *=====*
```

```
      | FUND          +XXXX |
```

```
      | EXP.VALUE    +XXXX |
```

```
      *=====*
```

B. Got Part

```
-----
|入手強化パーツ => Obtaining Part Reinforce |
-----
```

C. Got Skill

```
-----
| 精神コマンド => Spirit Command |
-----
| 特殊技能    => Special Skill   |
-----
```

```
*****
* B.5.2 MISSION COMPLETE *
*****
```

A. Mission Complete

```
*-----*
```

```
| 熟練度    XX >> XX |           | SKILL GRADE    XX >> XX |
```

```
| ----- |           | ----- |
```

```
| 資金      XXXXX | Trans | FUND          XXXXX |
```

```

| ----- | =====> | ----- |
|   強化パーツ   | =====> |   PART REINFORCE   |
|               |           |                   |
|               |           |                   |
|               |           |                   |
|               |           |                   |
|               |           |                   |
|-----*           *-----*

```

B. Repairing Info

```

*=====*
|   撃墜ユニット清算   X/X |
|=====|
| ユニット           修理費 |
| AAAAAAA           修理完了 |
| AAAAAAA           XXXXXX |
|=====|
|   資金           XXXXXXX |
|=====*

```

|||

```

*=====*
| SHOOTING DOWN UNIT SETTLEMENT   X/X |
|=====|
| UNIT                             REPARING COST |
| AAAAAAAAAA           COMPLETION REPARING |
| AAAAAAAAAA           XXXXXXXXXXXXX |
|=====|
|           FUND           XXXXXXX |
|=====*

```

C. INTERMISSION MENU

```

*=====*
|           インターミッション           |
|-----|
| ユニット能力   パイロット能力   強化パーツ   |
| ユニット改造   武器改造           セーブ       |
| のりかえ       ユニット換装       ロード       |
| 次のマップへ   バザー           システム設定 |
|=====*

```

```

*=====*
|           INTERMISSION           |
|-----|
| UNIT ABILITY   PILOT ABILITY   PART REINFORCE |
| UNIT REMODELLING WEAPON REMODELLING SAVE |
| TRANSFER       UNIT CHANGE     LOAD |
| NEXT MAP       BAZAAR           CREATION SYSTEM |
|=====*

```

* C.3 UNDER PART REINFORCE MENU *

[ロボット ネーム]

HP xxxx > xxxx
EN xxxx > xxxx

```

移動力          xxxx > xxxx
運動性          xxxx > xxxx
装甲            xxxx > xxxx
限界            xxxx > xxxx

```

[Robot Name]

```

HP              xxxx > xxxx
EN              xxxx > xxxx
MOVEMENT STRENGTH  xxxx > xxxx
MOBILITY        xxxx > xxxx
ARMORED         xxxx > xxxx
LIMIT           xxxx > xxxx

```

PART NAME

-See section E.2 Part List

```

*****
* C.4 UNDER UNIT REMODELING MENU *
*****

```

```

*=====*
|          Sort A R1                ユニット改造                X/X >> |
|-----|
| ユニット                HP                パイロット                レベル |
| AAAAAAAAAA                XXXX/XXXX                AAAAAAAAAA                XX |
| AAAAAAAAAA                XXXX/XXXX                AAAAAAAAAA                XX |
| AAAAAAAAAA                XXXX/XXXX                AAAAAAAAAA                XX |
| AAAAAAAAAA                XXXX/XXXX                AAAAAAAAAA                XX |
| AAAAAAAAAA                XXXX/XXXX                AAAAAAAAAA                XX |
|-----|
|          運動性  xxxx          装甲  xxxx          限界  xxxx          EN  xxx          |
*=====*

```

Translation :

```

-----
| ユニット改造 => Unit Remodeling | 運動性 => Mobility |
-----
| ユニット                | 装甲  => Armored |
-----
| パイロット                | 限界  => Limit   |
-----
| レベル                |
-----

```

note :

for Sort A : HP順 (Sort By HP)
 登場作品順 (sort By Entry Performance)

E. LIST

```

*****
* E.1 UNIT LIST *
*****

```

if you want to see completed list with gameshark code see Ignacio de Lucas FAQ/GUIDE,

- アーガマ => Arghama
- ダイターン3 => Daitarn 3
- ボルテスV => Voltus V

- コン・バトラーV	=> Com Battler V
- ライディーン	=> Raideen
- グレートマジンガ	=> Great Mazinga
- ゲッターダラゴン	=> Getta Dragon
- ダンクーガ	=> Dancougar
- マジンガ-Z	=> Mazinga Z
- ガンダム試作3号機	=> Gundam Experiment Number Machine 3
- ホワイトアーク	=> White Ark
- ZZガンダム	=> ZZ Gundam
- サイバスター	=> Cybuster
- トールギス?	=> Tallgeese III
- グランヴェール	=> Granveil
- ヴァルシオーネR	=> Valcione R
- ?ガンダム	=> V Gundam
- ウイングガンダムゼロカスタム	=> Wing Gundam Zero Custom
- ビューナスA	=> Venus A
- ザムジード	=> Zamzeed
- スーパーガンダム	=> Super Gundam
- キュベレイMK-?	=> Qubeley MkII
- ゲッター1	=> Getta 1
- ブラックウイングN	=> Black Wing N
- アルロンガンダムカスタム	=> Altron Gundam Custom
- ダイアナN A	=> Dianan A
- ガッデス	=> GadDeath
- ディアブロ	=> Diablo
- Zガンダム	=> Z Gundam
- ザンダムヘビーアームズカスタム	=> Gundam HeavyArms Custom
- ボスポロット	=> Boss Borot
- 量産型ゲシペンストMk-?	=> Mass Production Type Gesepent Mk-II
- ガンダムサンドロックカスタム	=> Gundam Sandrock Custom
- ノルス・レイ	=> Nols Rei
- ジム・キャノン?	=> GM Cannon II
- 百式	=> Formula 100
- リ・ガズィ(BWS)	=> ReGZ (BWS)
- ガンダムデスサイズヘルカスタム	=> Gundam DeathScythe Hell Custom
- R-GUNパワード	=> R-GUN Powered
- ジェガン	=> Jegan
- ガンダム試作1号機F b	=> Gundam Experiment Number Machine 1Fb
- ジム・カスタム	=> GM Custom
- メタス	=> Methuss
- Vダッシュガンダム	=> V Dash Gundam
- トーラス	=> Taurus
- VF-1Sファイター	=> VF-1S Fighter
- ブルーガー	=> BlueGar
- ブライサンダー	=> BraiThunder
- VF-1JバルキリーF	=> VF-1J Valkyrie F
- VF-1Aファイター	=> VF-1A Fighter

* E.2 PART LIST *

PAGE 1 OF 8

はずす	REMOVE	
ブースター	BOOSTER	: MOVEMENT +1
メガブースター	MEGA BOOSTER	: MOVEMENT +2
高性能ガンリンエンジン	GURIN ENGINE HIGH POWER	: MOVEMENT +1, MOBILITY +5, LIMIT +10
ホバークラフト	HOVER CRAFT	: MOVE OVER GROUND TERRIAN WITHOUT
PENALTIES		

グラビチュウォール	GRAVITY WALL	: STOP DAMAGE BELLOW 1300, ACTIVATES
WHEN PILOT'S VITALITY REACHES 110		
ミンマイ人形	MINMEI DOLL	: PILOT'S VITALITY +5 AT START OF
SCENARIO		
精神エナジ-装置	ENERGY SPIRIT EQUIPMENT	: PILOT'S VITALITY +10 AT START OF
SCENARIO		
ドンキーのパン	DONKEY PAN	: COMPLETELY RECOVER PILOT SP. WORKS
FOR ALL IF MULTIPLE PILOTS. USABLE ONCE		

PAGE 8 OF 8

パロペラントタンク	PROPELLANT TANK	: COMPLETELY RECOVERS UNIT ENERGY.
USABLE ONCE		
カートリッジ	CARTRIDGE	: COMPLETELY RECOVERS UNIT ENERGY AND
AMMUNITION. USABLE ONCE		
リペアキット	REPAIR KIT	: COMPLETELY RECOVERS UNIT HP. USABLE
ONCE		
スーパリペアキット	SUPER REPAIR KIT	: COMPLETELY RECOVERS UNIT
HP, ENERGY, AMMUNITION AND PILOT'S SP. USABLE ONCE		
勇者の印	SYMBOL OF HERO	: ARMOUR +250, MOBILITY +25, LIMIT
+35, WEAPON HIT RATE +30%		
鋼の魂	SOUL OF STEEL	: ARMOUR +250, MOBILITY +30, LIMIT
+40, WEAPON HIT RATE +35%		

This document is copyright Liliput and hosted by VGM with permission.