

## 特殊能力について

### [特殊能力]

ユニットが持っている特殊能力で、戦闘時に威力発揮します。特殊能力には以下のものがあります。

### Iフィールド

敵のビーム攻撃の威力を半減します。

### EXAM

戦闘時、敵パイロットにニュータイプ能力者がいれば、パイロットが覚醒します。覚醒すると「直撃」の発生率が50%上昇します。

### ALICE

戦闘開始時、ユニットのHpが最大値の3分の1未満の場合、パイロットが覚醒します。覚醒すると「直撃」の発生率が50%上昇します。

## パイロットのステータスについて

### [指揮]

- / C / B / Aの4段階。パイロットがその戦闘の隊長（戦闘の際、最初に選んだユニットのパイロット）の場合、戦闘後に獲得する経験値の多さに影響します。また、戦艦に搭乗した際は1ランク上がるごとに1機、戦艦の搭載数が上昇します。

### [操縦]

- / C / B / Aの4段階。戦闘におけるユニットの運動性に影響します。1ランク上がるごとに1段階、スピードが上がります。

### [射撃]

ビームライフルなどの射撃武器が敵に命中した場合、射撃値がそのまま「直撃」の発生確率になります。最高値は50。

### [格闘]

ビームサーベルなどの格闘武器が敵に命中した場合、格闘値がそのまま「直撃」の発生確率になります。最高値は50。

### [特殊]

ミサイルなどの特殊武器が敵に命中した場合、特殊値がそのまま「直撃」の発生確率になります。最高値は50。

また、30以上で2つ、50で3つのインコムを操る事が出来ます。

### [NT]

- / C / B / Aの4段階。ファンネルやファンネルミサイルを操作できる数に影響します。ファンネルは最大で3つ、ファンネルミサイルは最大で6発、発射する事が出来ます。