

捕獲の方法

- ユニットの捕獲できる状況は二種類あります。
 - A.戦闘でその隊の戦艦が撃破され、ユニットが残ったとき。
 - B.エリアにユニットが待機もしくは生産中の状態で、自軍の占領区にしたとき。
- このときユニットにパイロットが乗っていれば、パイロットも捕獲する事ができます。
- ただし、自軍のユニットが最大数になっているときはユニットごと消えてしまいます。
- 捕獲したパイロットはフリーになると敵軍に戻ってしまいます。
 - 搭乗しているユニットが破壊された時
 - ユニットごと破棄したとき
- ちなみに戦艦はB.の方法でしか捕獲できません。
- つまり艦長タイプのパイロットは捕獲できないということになります。

高確率で捕獲する作戦

- 敵の移動タイプによって行動不可な海や山岳、宇宙などの地形で戦う。
- 敵の拠点を攻めて生産中のユニットを奪う
- 強力な戦艦数機で不要な機体と敵戦艦のみを撃破する

捕獲作戦に向いている戦艦

- HPが高い
- 移動力が2
- 3連ビーム砲がある
- メガ粒子砲がある

ホワイトベース

costの割にHPが高く搭載数も多め

エンドラ

costに対するHPの高さは抜群だが、ちょっと少ない

ラーカイラム

高レベルで安定した機体であるがcostがちょっと高い。

レウルーラ

HPもクソ高く、強力な機銃にメガ粒子砲まであるが宇宙専用

ドゴス・ギア

概ね平均的であるが宇宙専用のため扱いづらい。

ザムス・ガル

HPが高く、ミサイルの代わりにバグがある。駆逐用に。

アドラストエア

cost比のHPは高めであるが武装が貧弱。

スクイード

搭載数は多いがHPがやや低めなのと拡散メガ粒子砲が不要。

傾向と対策

- 敵パイロットは艦載機が多くても最初のほうの戦闘時に出現しやすいようです。

撃破後再登場まで周期があるようです。

•