

電波人間のレベル上げ **だいたい**こんな感じ HP・攻撃力・防御力～ゲット・転生

2017/6/15に仲間になった。

8世代 (9世代まで転生可能) Lv.110/110

はの

次のLvまで 0

血液型 O 星座 ふたご座

しあわせ 165/165

HP	3637
AP	3
攻撃力	1063
防御力	1091
素早さ	1052
回避率	6%

特技 クーラー+9

アビリティ スーパーラッキー

もともとこの子達→が、←になって活躍しています！



顔・形・色・柄
アビリティ
特技など
どれを残すが決めて、
転生や出生をさせていく。
17世代まであるので、
7世代あたりまでは
執着しすぎないで良いと思う。



↑ダイヤ型×2で星形になる(絶対では無い)4段階で最後の形になる。

↓特殊な形も出生させると1人しか残らない。特殊な形はレベルUPが早いのでなるべく残して他の子と出生させる



↑柄は、ガチャ電波の子が時々持っている。出生で残る場合もある。キャッチ電波の子は、単色・縦2色・ポーター。

HP 攻撃力 防御力	AP
<p>HP・攻撃・防御まとめ</p> <p>HP・攻撃・防御については、ゲット時はほぼランダムで、成長方法で数値がかなり変わるとおもわれる。</p> <p>傾向</p> <p>★HP・攻撃はアンテナなしの方が大きめ。成長させていき、同じレベルで比べると特殊柄 > 黒 > 他の色 > 白 の傾向が多い。</p> <p>★防御 2色+2色で出生結果が1色だと「1?」減る。出生より転生の方が上がりやすい。</p>	<p>★基本は3。アンテナなしは0。</p> <p>★復活・回復系はどこかで徐々に上がる。</p> <p>★出生で形が進化すること+1</p> <p>例 丸形 AP3 + 丸型 AP3 = 卵型 AP3 (ここでは変わらない) ↓ 卵 AP3+卵 AP3 = 土星 AP4 (+1) ↓ 土星 AP4 + 土星 AP4 = 土星の団子頭 (AP5)</p> <p>★ AP3+AP4 = どちらか</p> <p>★治し系で上がった AP (AP5) を出生させて、引き継がせて形を変えれば攻撃アンテナで AP が大きい子を作る事も可能。</p>
回避率	素早さ
<p>身長で決まる。</p> <p>背が高い10%～低い15%(0、3、6、10、15%)</p> <p>マーブルの出だしは5、8、11%のいずれかであるが、15→20%の回避率になる事もあり。</p> <p>出生時に片方の電波人間の身長(%)を引き継ぐ。(マーブル含む)</p>	<p>(なんとなく確実)</p> <p>★アンテナなしの方が素早さが遅い。</p> <p>★固定値がある</p> <p>例・3世代ダブルアンテナ レベル1= 59 4世代トリプルアンテナ レベル1 = 117 レベル 70 = 373</p> <p>ごくまれに若干の誤差があるが、固定値があるようなので、どのように育てても、同じ条件でレベル上げをすれば、基本同じように育つ。</p> <p>スピードスターアビリティであれば、素早さが多く成長する。転生より出生の方が数値があがりやすい。</p>
	アビリティ
<p>★強く育てるには..★</p> <p>★転生をすれば防御があがる</p> <p>★出生をすれば素早さがあがる</p> <p>★出生の際どちらかの数値を引き継ぐので、低過ぎる数値の子を選ばないようにする。</p> <p>★確実に強いと思えるのは黒である。</p> <p>★アビリティを消さないようにしよう。★レベルが高くてなぜか弱いと感じる子は本当に弱いので出生させよう。</p> <p>★色の要素で弱点もでるため、金などは無理に最高レベルにする必要は無い。(Gの入手をとるか)</p>	<p>アビリティは、ガチャ電波の子が時々持っている。特殊な能力なので、なるべく無くならないようにしたい。</p>

電波人間のゲット
<p>電波人間キャッチでゲットするかガチャでゲットする。</p> <p>キャッチは実在の地図通りになっており、建物が多い地区の方が手に入りやすい。</p> <p>同じ場所に同じ電波人間がいて、手放した場合でも同じ場所に行けば同じ電波人間が手に入る。(出生などで手持ちにないければ何度でもゲット可能)。ちなみに山が多い地区は少ない。(高速道路など)。電車内でもゲットは可能。</p> <p>電波人間の種類は単色。(ピンク・金銀は無い・レア色はいる)</p> <p>2～5世代まで転生可能の子がいる(4と5の子は光る)。</p> <p>アンテナの種類はダブル・トリプル・全体治癒系・治す・猛毒・ノックダウン以外は「だいたい」いる。(全体攻撃・強くなるは光る)</p> <p>頭の形は4段階中の1～3段階までいるにはいるが、第3段階の子はいればラッキーレベル。</p>
出生と転生
<p>出生は2人の子を1つにして世代を上げること。</p> <p>出生時に消費するゴールドが転生よりかなり少ない。</p> <p>2人分を合わせるため、良くも悪くも好きな形・顔・アンテナが引き継がれる。</p> <p>世代に縛りが無いので、最終世代まであげていく事が可能。</p> <p>転生は同じ子で世代をあげること。</p> <p>転生にゴールドをかなり消費し、石やエレメント等が必要。</p> <p>世代に限界があり、限界を超えたい場合は世代きのこかノビノビタケノコが必要。</p> <p>同じ顔・形で世代をあげていくが単色の場合2世代あがりでもオーラがつく。(4世代以上)</p> <p>オーラは基本マイナス要素が減るのでできれば引き継ぎたい。</p> <p>共通</p> <p>出生も転生も世代が上がればレベル1からのスタートになる。</p> <p>出生と転生時にはしあわせがMAX必要。フルーツであげるか、なでる+会話で10。島で家に住んで1日(15時更新)10あがる。</p>
参考
<p>ゲットできる数が決まっている為初期は全体攻撃を優先につかまえて転生では無く出生では育てる。(ゴールドと石の消費がある関係)</p>