

# 卵・ペットについて

- [卵・ペットについて](#)
  - [卵の色](#)
  - [卵の孵化](#)
  - [ペットの色変化](#)
  - [ペット自体の変化](#)
  - [個人情報へのペット欄について](#)
  - [コミュニケーション](#)
  - [メッセージ](#)

## 卵の色

- 最も正答率の低いジャンルに対応した色になります。ただし、ノンジャンルは除外されません。
- 前作のような虹卵の維持は無理だと思われます。
- アニメ&ゲーム 青
- スポーツ 赤
- 芸能 緑
- 雑学 橙
- 学問 紫

## 卵の孵化

- 予習の合計合格回数が25回に達した時点で、最も合格回数が多いジャンルに対応したペットが生まれます。
  - 事例：自分の場合、学問だけをずっと予習していて、一問多答が出た時点でスポーツに切り替え、スポーツだけを予習していったところ、スポーツのタイピングが開いた辺りで蝙蝠が孵化しました。このように、孵化条件は全ジャンル合計で計算されるので、満遍なく予習していても孵化します。
- たぶんノンジャンルはどんなに予習しても孵化しません、合格回数のカウントにも含まれません。
- xのみ25回予習しても孵化する。
- アニメ&ゲーム 魚
- スポーツ 竜
- 芸能 花
- 雑学 蛇
- 学問 蝙蝠

## ペットの色変化

- 孵化した次のクレジットで、最も正答率が低いジャンルに対応した色に変化します。
- ノンジャンルが低い場合ペットのジャンルの色になる？
- 生まれたてのときはペットに対応した色になりますがやってるうちに苦手ジャンルの色に移行するようです。

- アニメ&ゲーム 青
- スポーツ 赤
- 芸能 緑
- 雑学 白
- 学問 紫
- ex.学問を25回予習し蝙蝠が孵化したが、芸能が一番正答率が低い 緑蝙蝠

## ペット自体の変化

- 最も合格回数が多いペットに自動的になります。
- バランスよくやってた場合1回ごとに変わる場合もあります。
- ex.25回芸能を合格して卵から花ペットが孵ったが、その後26回学問を合格していたら、蝙蝠ペットに変化した。

## 個人情報のペット欄について

	青	赤	緑	橙	紫
卵	0	0	0	0	0
魚	1	1	1	1	1
竜	2	2	2	2	2
花	3	3	3	3	3
蛇	4	4	4	4	4
蝙蝠	5	5	5	5	5

- コレクション要素があります。一度変化した色、ペットの位置が点灯して見れるようになります。
- 卵から孵ってしまった場合、卵の部分はもう点灯しません。諦めてください。俺諦めるorz
- ex.紫蝙蝠だったのが黄色竜に変化した 紫5のところに加え、橙2が点灯する。

## コミュニケーション

- 予習・予選・決勝などで右下のペット、卵に触ると動きます。動きはペットごとに異なります。
- でも意味はないです。楽しむだけ。

## メッセージ

- 個人情報画面で相変わらず何かメッセージを言ってますがこれも意味はないです。