

※「PD」の内容やアンケート期間は予告なく変更になる場合がございます。事前に左のアンケートサイトをご確認いただくようお願いいたします。※アンケート回答締め切り：2021年11月末日 ※お答えいただいたアンケートは個人を特定しない統計処理に利用させていただきます。※PHSからはご利用いただけません。※通信料などはお客様のご負担となります。

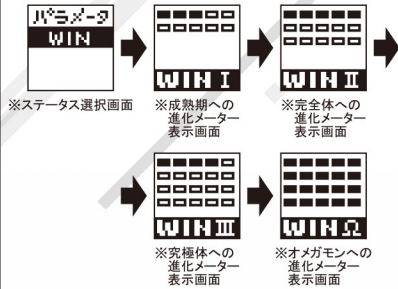
WIN(ウイン)

選択したデジモンとのバトルでの勝利数を見ることができます。「WIN」を選択し、Aボタンで決定すると進化メーター表示画面になります。メーターはバトルで勝利すると1ptアップし、10勝すると成熟期に、さらに15勝すると完全体に、さらに20勝することで究極体に進化することが可能になります。アグモンとガブモンは2体をさらに20勝させることでオメガモンに進化することが可能になります。

進化メーター表示画面でAボタンを押すと、ステータス選択画面に戻ります。通常画面に戻りたい場合は、「パラメータ」での操作と同様です。通常画面で表示されていたデジモンとは異なるパートナーデジモンの進化メーターを見ていた場合、進化メーター表示画面でAボタンを押すと、デジモンチェンジ画面が表示されます。デジモンチェンジ画面での操作は「パラメータ」での操作と同様ですが「NO」を選択した場合はステータス選択画面に戻ります。

POINT!

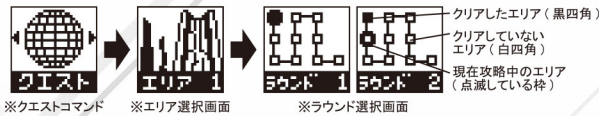
攻略するラウンドによっては、ラウンドを初めてクリアする前に限り、進化に必要な勝利数を満たしていなくても進化できる場合があるぞ！注意深く観察しながらバトルに臨もう！



※ティルモンは完全体への進化メーターから始まります。

②クエストコマンド

冒険(敵デジモンとのバトル)を行うことができます。エリア選択画面で冒険したいエリアを上ボタン・下ボタンで選択し、Aボタンで決定してください。次にラウンド選択画面で冒険したいラウンドを上ボタン・下ボタンで選択し、Aボタンで決定してください。Bボタンを押した場合はエリア選択画面に戻ることができます。ラウンド選択画面では、各ラウンドをクリアする毎に次のラウンドを冒険することができるようになります。それぞれのエリアで全てのラウンドをクリアするとエリアクリアとなり、次のエリアを冒険することができるようになります。クリアしたエリア・ラウンドは上ボタン・下ボタンで選択することができ、Aボタンで決定することで再び冒険することができます。



敵デジモンとのバトル!

ラウンド選択画面で冒険したいラウンドを選択し、Aボタンで決定すると敵デジモン出現画面になります。ここでAボタンで決定するとデジモン選択画面になります。バトルで戦わせたいパートナーデジモンを上ボタン・下ボタンで選択し、Aボタンで決定すると画面の下に「バトルスタート」の文字が表示され、バトルが始まります。バトルコマンド選択画面で実行したいコマンドを上ボタン・下ボタンで選択し、Aボタンで決定してください。敵デジモン出現画面・デジモン選択画面でBボタンを押した場合はラウンド選択画面に戻ることができます。



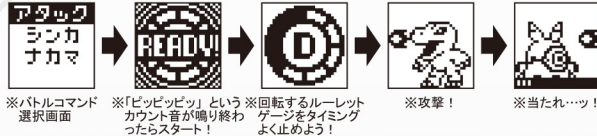
POINT!

バトルコマンド選択画面でBボタンを押したり、バトルコマンド選択画面以降、ルーレット入力システムが始まるまで、一定時間操作を行わないと自動的にバトルに敗北してしまうぞ！パートナーデジモンへの適格な指示を心がけよう！

アタック・敵を攻撃します。

バトルコマンド選択画面で「アタック」を選択し、Aボタンで決定すると、ルーレット入力システムが始まります。「READY!」と表示されカウント音が鳴った後、ルーレットゲージの回転が始まりますので、5回転する間にルーレットゲージをAボタンで止めてください。止めた位置の結果画面が表示された後、敵デジモンとのバトルが始まり、味方デジモンが敵デジモンのどちらかに

のHPがゼロになるまで攻撃を繰り返します。味方デジモンはルーレットゲージを止めた位置によって、4種類ある攻撃の内のいずれかから攻撃を行います。



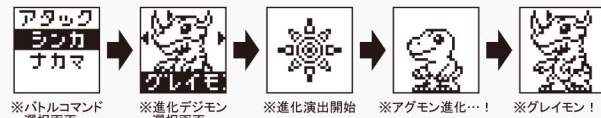
POINT!

ルーレット入力システムによって決定される攻撃は4種類あるぞ！シングル⇒ダブル⇒トリプル⇒ハイパー攻撃になるにつれて強くなるらしい！できるだけルーレットゲージがMAXのタイミングを狙って止めよう！



シンカ・進化して攻撃します。

バトルコマンド選択画面で「シンカ」を選択し、Aボタンで決定すると、進化デジモン選択画面が表示されます。上ボタン・下ボタンで進化させたいデジモンを選択し、Aボタンで決定するとLEDの発光と共に進化演出が始まります。進化演出後、アタックコマンドと同様にルーレット入力システムを行い、バトルがスタートします。進化デジモン選択画面でBボタンを押した場合はバトルコマンド選択画面に戻ることができます。



※「シンカ」はパートナーデジモンが進化可能になると表示されるようになります。

ナカマ・仲間デジモンを呼び出して攻撃します。

バトルコマンド選択画面で「ナカマ」を選択し、Aボタンで決定すると、仲間デジモン選択画面が表示されます。上ボタン・下ボタンで呼び出したい仲間デジモンを選択し、Aボタンで決定してください。アタックコマンドと同様にルーレット入力システムを行い、バトルがスタートします。仲間デジモン選択画面でBボタンを押した場合はバトルコマンド選択画面に戻ることができます。



※「ナカマ」は仲間デジモンを仲間にすると表示されるようになります。

アイテム・アイテムを使用して、味方デジモンをサポートすることができます。

アイテムを所持している場合、各バトルコマンドでルーレット入力システムが始まる前にアイテムコマンド選択画面が表示されます。この画面で上ボタン・下ボタンを使い「YES」を選択し、Aボタンで決定すると、アイテム選択画面が表示されます。アイテム選択画面で使用したいアイテムを上ボタン・下ボタンで選択し、Aボタンで決定すると、そのアイテムの効果を発動した後、ルーレット入力システムが始まります。アイテムコマンド選択画面で「NO」を選択した場合や、アイテム選択画面でBボタンを押した場合は、アイテムを使用せずにルーレット入力システムが始まります。



●アイテム効果画面の意味●

AP Up!	APをアップさせるアイテムを使用した時に表示されます。
Attack Chance!	Hアローを使用した時に表示されます。
Burst Chance!	Hゲートを使用した時に表示されます。

●アイテム一覧●

K ナックル	・攻撃時のAP+1。 ※相手属性がViの場合にはAP+2。
T ハンマー	・攻撃時のAP+1。 ※相手属性がVaの場合にはAP+2。
D クロウ	・攻撃時のAP+1。 ※相手属性がDaの場合にはAP+2。
G ソード	・攻撃時のAP+2。 ※相手属性がViの場合にはAP+3。
G キャノン	・攻撃時のAP+2。 ※相手属性がVaの場合にはAP+3。
W フェイズ	・攻撃時のAP+2。 ※相手属性がDaの場合にはAP+3。

H アロー	・ルーレット入力システムのルーレットゲージの回転スピードが遅くなる。
H ゲート	・バースト攻撃が必ず発生する。 ※ボスデジモンとのバトルでは使用不可。

※各アイテムの最大所持数は1つです。使用すると消費されてなくなります。

POINT!

アイテムはそれぞれ最大で1つずつしか持てない為、使いどころをよく考えよう！「Hゲート」はボスデジモンとのバトルでは使用できないことも忘れず覚えておこう！

バースト攻撃・一発逆転の一撃必殺攻撃を放つことができます。

バトル中にピンチに陥った時、稀にバーストチャンス画面が表示され、バースト攻撃のチャンスを得ることがあります。「BURST READY!」と表示されカウント音が鳴った後、連打ゲージ画面が表示されますので、約3秒間Aボタンを連打してください。Aボタンを連打すればするほど連打ゲージが溜まっていき、時間内に連打ゲージをMAXにすることができれば成功です。バースト攻撃を放ち、敵デジモンを一撃で倒すことができます。もし失敗した場合は通常攻撃を放ちます。



※「Hゲート」のアイテムを使用している場合は、味方デジモンの1回目の攻撃時に1度だけ必ず発生します。

バトルの勝敗

敵デジモンのHPをゼロにすると、味方デジモンの勝利となります。バトルに勝利すると使用したパートナーデジモンの勝利数がアップし、クリアしたエリアやラウンドによってはアイテムを入手できたり、パートナーデジモンを仲間にできたりします。



味方デジモンのHPがゼロになると、味方デジモンの敗北となります。クリア済みのエリアやラウンドでパートナーデジモンを鍛え直して再挑戦しましょう。



※バトルが終了した後は、バトルで使用したパートナーデジモン(進化前状態)が通常画面で表示されるデジモンに切り替わります。※仲間デジモンには切り替わりません。

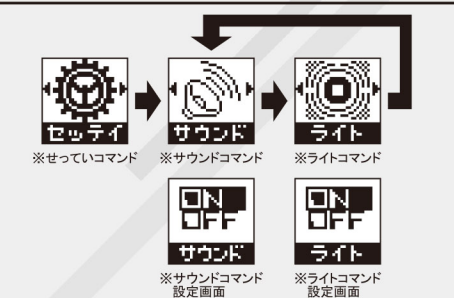
ボスデジモンとのバトル

敵デジモンとバトルをしながらエリアを冒険し、各エリアのラウンド10では、LEDの発光と共に警告画面が表示され、いよいよボスデジモンが登場します。バトルの仕方は通常の敵デジモンとのバトルと同様です。ボスデジモンを倒すとエリアクリアとなり、次のエリアに進むことができます。



③せっていコマンド

サウンドやライト(LED)のON・OFFの設定を行うことができます。設定を行いたいコマンドを上ボタン・下ボタンで選択し、Aボタンで決定するとそれぞれのコマンドの設定画面が表示されます。上ボタン・下ボタンで選択し、Aボタンで決定すると、決定した設定状態が反映されます。※ライトコマンドを「OFF」にしている場合、バトル時の進化演出が始まるタイミングが変わります。

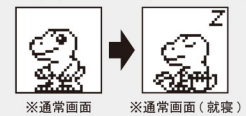


POINT!

サウンドやライトを「OFF」に設定すると、エンカウント呼び出しが発生したときにLEDが発光なくなったり、音も鳴らなくなったりするので注意が必要だ！

【7】通常画面

通常画面では使用中のパートナーデジモンが画面をどろせましと動きまわるアニメが表示されます。その状態で約60秒間ボタン操作を行わなかった場合、デジモンが眠りにつきます。その状態でいずれかのボタンを押すと、動きまわるアニメの表示に戻りますが、眠りについたままさらに約30秒間ボタン操作を行わなかった場合は、液晶画面の表示が消え、省電力モードになります。

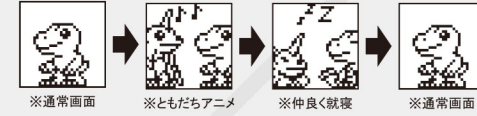


POINT!

仲間になっているパートナーデジモンの数が、通常画面でのデジモンの動きに影響を与えているらしい…？違いが分かるかな？

①ともだちアニメ

通常画面でパートナーデジモンが起きている時にBボタンを押すと、使用中のパートナーデジモンと仲間になっているパートナーデジモン同士のともだちアニメを表示して通常画面に戻ります。5回ともだちアニメを表示すると、2匹のデジモンが眠りにつきます。その状態でBボタンを押すか約15秒間経つと通常画面に戻ります。



POINT!

パートナーデジモンが増えると、ともだちアニメに登場するデジモンも増えていくぞ！新しいパートナーデジモンを仲間にしたときはチェックしてみよう！

②エンカウントバトル

特定のエリアのボスデジモンを倒した後、通常画面で稀にエンカウント呼び出しが発生する場合があります。LEDの発光と共に警告画面が表示され、エンカウントデジモンが登場しますので、バトルを行ってください。バトルの仕方は通常の敵デジモンと同様です。バトルに勝利することでアイテムを入手できたり、仲間になってくれるデジモンもいます。



POINT!

通常のバトルと違い、エンカウントデジモン出現画面やデジモン選択画面でも、Bボタンを押したり、一定時間操作を行わないと自動的にバトルに敗北してしまうぞ！注意してバトルに臨もう！

秘 情報公開!!

スクープ①



エンカウントバトルは仲間デジモンをGETするチャンス！呼び出しが発生した時は積極的に対応しよう！

スクープ②



ある条件を満たすと別の進化をするパートナーデジモンもいるらしい…？！正体はキミの目で確かめよう！