

取扱説明書



- 振り子機能“ペンデュラム”によるコマンド入力バトル!
- 新進化条件、合体進化“ジョグレス”!!

対象年齢 15才以上



その場で電子マネーギフト
【1,000円分】が当たる!
商品アンケートに
回答しよう!!

商品アンケートに回答して、電子マネーギフト【1,000円分】が当たるスピードくじに挑戦しよう!!

スマートフォン・携帯電話からは右の二次元コードを読み取ってアクセスしてください。
パソコンからはこちらにアクセスしてください。

商品コード: 511656
https://enquete-toy.bandai.co.jp/member/emonies/

※商品の内容やアンケート期間は今予告なく変更になる場合がございます。事前に上のアンケートからご確認ください。またお問い合わせはできません。※アンケート回答締め切り: 2024年11月30日 ※当選者以外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。※PMSから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。



Ver.NATURE SPIRITS・Ver.DEEP SAVERS・Ver.NIGHTMARE SOLDIERS 共通 取扱説明書

- 取扱説明書の画像と商品とは、多少異なりますのでご了承ください。
- ©BANDAI BANDAI 2020 MADE IN CHINA

〈使用上の注意〉

- 誤使用によるデータ消失については補償いたしかねますのでご了承ください。●本商品は精密に作られています。無理な力を加えたり、落としたりすると破損する恐れがあります。
- 本商品は精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また、高温・低温になる所での使用、保管はさけてください。
- プラスチック梱包材は開封後はすぐに捨ててください。●本商品を樹脂製のソファやシート、タイルなどの上に置かないでください。長時間接触しているとき色が移る場合があります。
- 可動部分・取付部分を無理な方向に強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。
- セットされている電池はテスト用です。画面表示が見えなくなったら電池をご交換ください。
- 誤動作した場合はリセットスイッチを押し電源を入れ直してください。

もくじ

1. 本体の説明……………	5	6. デジモンの最期……………	25
2. デジモン誕生……………	6	7. サウンドのオン・オフ……………	26
3. 時計操作……………	7	8. デジモンのレベルをあげよう……………	26
4. デジモンを育てよう……………	7	9. マル秘情報を公開……………	28
5. アイコンを選ぼう……………	8	10. デジモンの進化・成長図……………	29
A. ステータス F. 電気		11. 電池交換の仕方……………	30
B. 食事 G. 治療		12. ロード・リセットの仕方……………	30
C. トレーニング H. アルバム		13. こんなときはリセット操作……………	31
D. バトル I. コネクト			
E. トイレ J. 呼び出しサイン			

注意

お買い上げのお客様へ 必ずお読みください

●取扱説明書を必ずお読みください。●本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。●小さな部品、コイン電池がありますので、小さなお子様がかんで飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。●コイン電池、電池がた、ねしなどの誤飲事故に注意してください。●電池を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください。●フタ、コイン電池を飲み込んだとき、コイン電池から漏れた液が目に入ったときは、すぐに医師に相談してください。●漏れた液が皮膚や服に付いたときは水で洗ってください。●コイン電池は飲み込むと危険です。お子様の手の届かない所に保管してください。●古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池を混ぜて使わないでください。●＋（プラスマイナス）を正しくセットしてください。●ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れてしないでください。●廃棄するときは、自治体の廃棄処理の指示に従ってください。●コイン電池はなめたり、口に入れてはいけません。●ぶつけたり、ふりまわすなど乱暴な遊びをしないでください。●フックの可動部の隙間には指などを入れないでください。はさまれて怪我をする恐れがあります。●フックの回転部分に指や髪の毛や衣服などははさまれないように注意してください。

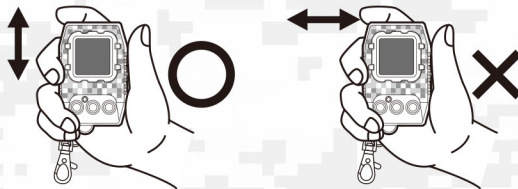


故障の原因になりますので、本体を水の中に入れてたり、ぬらしたりしないでください。

振り子機能“ペンデュラム”や進化条件“ジョグレス”
新しい要素満載のデジモンペンデュラムで育成8熱いバトルを繰り広げよう!

ペンデュラム

ペンデュラムとは「振り子」という意味で、激しく振るという意味もあるんだ!
デジモンペンデュラムでは、振ることを“ペンデュラム”すると表現するぞ!
トレーニングやバトルをするときに本体をペンデュラムしてデジモンの技のコマンドを入力することができるんだ!
ペンデュラムの方法によってデジモンの繰り出す技が変化するぞ!

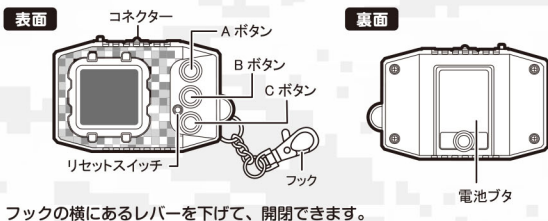


※図のように正しく持って矢印の方向にペンデュラムしてください。

ジョグレス

ある特定の条件を満たしたデジモン同士を合体進化させることができるんだ! 合体進化させることを“ジョグレス”と呼ぶぞ!

1. 本体の説明



フックの横にあるレバーを下げて、開閉できます。

2. デジモン誕生

- 本体底面の絶縁シートを抜こう。
⇒ピーッと音が鳴りペンデュラムZロゴが表示されます。
- リセット操作
本体表面のリセットスイッチを先の細い棒などで押してください。
- 時計セット
A・B・Cいずれかのボタンを押すと時計セットになります。Aで「時」Bで「分」を設定しCで決定します。
※ボタンを押し続けることで「時」「分」を連続で送ることができます。
- デジモン誕生
時計をセットしたら、約1分後にキミのデジモンが誕生するよ!!
※表示されているデジモンは、Ver.NATURE SPIRITSに登場するデジモンです。

3. 時計操作

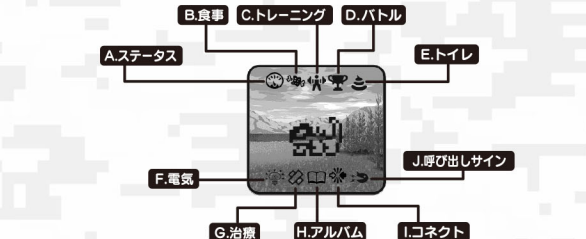
- 時計を見たい時……通常画面（アイコン選択していない状態）でBを押すと、時計画面になります。もう一度Bを押すと通常画面に戻ります。
- 時計を修正したい時……時計画面でAとCを同時に押すと、時計セットになります。その後は【時計セット】(⇒P6「3. 時計セット」参照)と同じです。

4. デジモンを育てよう

時計セットし誕生したデジモンはピーピーと鳴いて呼び出せてきます。デジモンが画面に表示されている通常画面でAを押すとアイコンが点灯し、Aを押すごとに次のアイコンへ移動します。アイコン点灯中にCを押すと消灯します。

※通常画面で約1分間ボタン操作をしないと省電力のため画面が消えますが、いずれかのボタンを押すと画面が復帰します。

5. アイコンを選ぼう



デジモンのステータスを見ることができます。A・Bを押すごとに各ステータス画面が切り替わります。Cを押すと通常画面に戻ります。

- ①デジモン名
デジモンの名前がスクロールして表示されます。
- ②年齢・キガ (体重)
デジモンの成長具合がわかります。

③Hungry (おなか)



満腹度がわかります。
♥が増えるほど満腹度が
高くなります。

④Strength (筋力)



筋力がわかります。
♥が増えるほど筋力が
高くなり、強くなります。

⑤Effort (努力)



努力がわかります。
トレーニングを4回すること
に♥が増えます。

⑥成長段階・属性



成長段階と属性が表示
されます。

⑦レベル・経験値



レベルと経験値が表示
されます。

⑧ジョグレス



○: ジョグレスができます。
×: ジョグレスができません。

⑨バトル勝率



戦ってきた勝率がわかります。

9

名称	アイコン	効果
ニク		おなかを♥UP
プロテイン		筋力を♥UP
ニク大		おなかを MAX に UP
プロテイン大		プロテインを MAX に UP
HP ロム		次回のバトルにて、HP が+2 される。
AP チップ		次回のバトルにて、攻撃が+2 される。
PW ボード		次回のバトルにて、強さがアップする。
ジャンバゲート		次回のバトルにて、BOSS から戦闘する。
exp コート		次回のバトルにて、経験値が 2 倍になる。

※「」と「」はいくら食べさせても無くなるが、他のエサはそれぞれ3個までしか持てず、デジモンに与えると1個ずつ減っていきます。
※2つ以上アイテムを使った場合、最後に使ったアイテム効果が反映され、重複しません。

11

通常画面(アイコンを選択していない状態)でCを押すと簡易のステータスを見ることが出来ます。3つのボタンいずれかを押して Hungry、Strength、Effort、レベル・経験値、ジョグレスをチェックできます。



B.食事

食事アイコンを選択しBで決定すると食事選択画面になります。

エサをAで選択Bで決定して与えることができます。

「」と「」は最初から選ぶことができますが、それ以外のエサはバトルのエリアでボスを倒すか、イベントに入手することができます。



食事選択画面

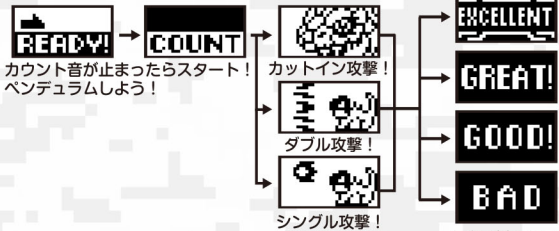
10

C.トレーニング

トレーニングアイコンを選択しBで決定するとトレーニングを開始します。

※トレーニングをやめたいときはCを押してキャンセルできます。トレーニングを途中でキャンセルした場合、筋力はアップしません。

“READY!”でベンデラムをする準備をして、“COUNT”になったら約3秒間ベンデラムしてください。「ピポッ」と鳴ったら入力完了。ベンデラムしたカウント数によって、攻撃が変化します。



※約3秒以内にボタンを押さなかった場合は、一番低い攻撃を繰り出します。

評価が高いほど成功だ!

12

D.バトル

バトルアイコンを選択しBで決定するとエリア選択画面になります。挑みたいエリアをAで選択Bで決定します。



※BOSS を攻略していないと、次のエリアは登場しません。



“READY!”でベンデラムをする準備をして、“COUNT”になったら約3秒間ベンデラムしてください。「ピポッ」と鳴ったら入力完了。ベンデラムしたカウント数によって、攻撃が変化します。

HP

13

III ROUND I に勝利すると ROUND II に進みます。



ROUND I で敵とバトル 勝利すると ROUND II へ

IV エリアの3戦目には BOSS デジモンが立ちはだかります。BOSS を倒してエリアクリアを目指します。



緊迫する BOSS 表示 BOSS デジモン登場! BOSS を倒してエリアクリア!

V BOSS を倒すとアイテムを手し、次のエリアが解放されます。



アイテムゲット! 次のエリアが選択可能に

15

E.トイレ

通常画面にウンチがあると、トイレアイコンをBで決定するとウンチを流すことができます。



※ウンチはこまめに片付けよう。ウンチで画面が覆いつくされるとデジモンが病気になる。

F.電気

就寝時間になりデジモンがうたた寝した時、またはデジモンをクールドさせたい時に電気アイコンをAで選択しBで決定すると電気選択が表示されます。



電気選択

[ON]

就寝時間になって寝たデジモンを約15分間起こすことができます。またクールドさせたデジモンを戻すことができます。



眠っているデジモンを... 起こすと通常通りお世話することができるぞ

16

[OFF] (就寝時間中)

就寝時間になり、うたた寝したしたるデジモンを寝かせることができます。



[OFF] (日中時間中)

デジモンをコールドさせて活動をストップさせることができます。



起きているデジモンを… コールド状態の冷蔵庫に！

※幼年期 I は OFF にすることができません。

ポイント

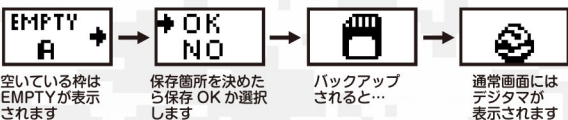
コールドさせている間は、おなかや筋力が減らないぞ！
日中お世話をしなくてはならないときはコールドを活用するのがオススメです。
ただしコールドから戻さないとい進化がきかないので気を付けよう。

17

[BACK UP] (バックアップ)

育てているデジモンをバックアップに保存し、新たにデジタマから育てる、またはバックアップに入れていたデジモンを入れ替えて再び育てられます。

●EMPTYにデジモンをバックアップする場合



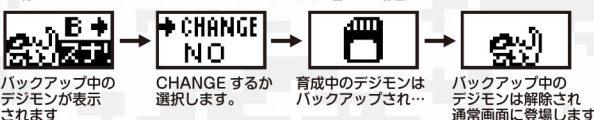
空いている枠は EMPTY が表示されます

保存箇所を決めたら保存 OK が選択します

バックアップされると…

通常画面には デジタマが表示されます

●既にバックアップされているデジモンに入れ替える場合



バックアップ中の デジモンが表示されます

CHANGE するか 選択します。

育成中のデジモンは バックアップされ…

バックアップ中の デジモンは解除され 通常画面に登場します

※幼年期 I デジモンと死亡している場合はバックアップに入れることはできません。
※おなか・筋力の状態はバックアップされません。解除後は 0 からとなります。

19

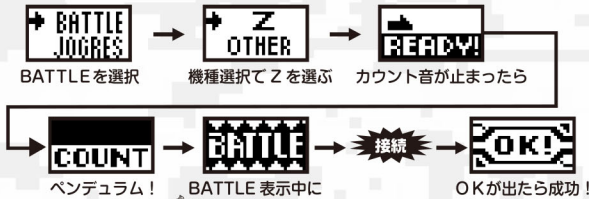
1.コネクト

コネクトアイコンを A で選択、B で決定すると、通信選択になります。



[デジモンベンデュラム Z 同士でバトル！]

通信選択から「BATTLE」を A で選択 B で決定、次に機種選択から「Z」を A で選択 B で決定します。COUNT 表示のあと、ベンデュラムして「ピッ」と鳴ったら入力完了。「BATTLE」が表示中に本体同士のコネクターを接続し、どちらかの本体の A か B を押しします。「OK」がでたらバトルがスタート！



※ERROR が出たらあわてずやり直そう
※「BATTLE」表示中、同時に A か B を押した場合失敗するのでご注意ください。

21

[JOGRES をしよう！]

通信選択で「JOGRES」を A で選択 B で決定します。



【育成中のデジモンと BACK UP のデジモンをジョグレスする場合】
機種選択のあとジョグレス選択で「DIGIMON」を選択 B で決定します。育成中デジモンとジョグレスさせたいデジモンを BACK UP の中から 1 体選択 B で決定します。ジョグレスが始まったら成功になります。



※BACK UP に成熟期以上のデジモンがない時は選べません。

【友達のデジモンとジョグレスする場合】
機種選択のあとジョグレス選択で「CONNECT」を選択 B で決定します。「JOGRES」表示中に本体の同士のコネクターを接続し、どちらかの本体の A か B を押しします。「OK」が表示され、ジョグレスを行います。



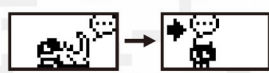
23

G.治療

ケガや病気を治すため、治療アイコンを選択、B で決定すると治療選択が表示されます。

「病(病気)」か「ケガ(ケガ)」を A で選択し、B で決定して治療します。ケガや病気を放置したままにするとデジモンが死んでしまうので、必ず治療するようにしましょう。

[デジモンが病気になる場合]



[デジモンがケガしている場合]



ポイント

病気をしたままバトルをすると相手に病気が感染するので注意しよう！

H.アルバム

アルバムアイコンを選択し B で決定するとアルバムを見ることができます。「BACK UP」「LIBRARY」「RECODE」をアルバム選択から A で選択し B で決定します。



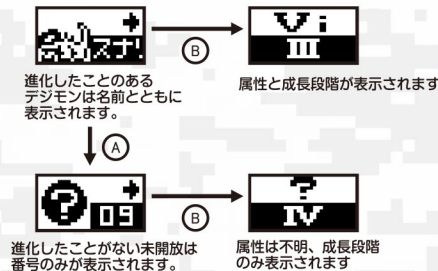
アルバム選択 1

アルバム選択 2

18

[LIBRARY (ライブラリー)]

これまで進化してきたデジモン、解放された進化ルートを見ることができます。A で次のデジモンを表示し、B で属性と成長段階を見ることができます。



[RECODE (レコード)]

通算の対戦回数、勝利回数、勝率を見ることができます。



20

[OTHERでバトル！]

デジモンベンデュラム Z 以外の「デジモン携帯シリーズ」と通信バトルをすることができます。通信選択のあと「OTHER」を A で選択 B で決定します。「BATTLE」が表示中に本体のコネクターをもう一方の本体と接続して A か B を押してください。「OK」がでたらバトルがスタートします。



※ケガをしていたり、おなかや筋力が 0 のときは通信バトルすることができません。
※幼年期 I のデジモンは、通信バトルすることができません。
※通信バトルにアイテム効果は反映されません。

22

[JOGRES をしよう！]

通信選択で「JOGRES」を A で選択 B で決定します。



【育成中のデジモンと BACK UP のデジモンをジョグレスする場合】
機種選択のあとジョグレス選択で「DIGIMON」を選択 B で決定します。育成中デジモンとジョグレスさせたいデジモンを BACK UP の中から 1 体選択 B で決定します。ジョグレスが始まったら成功になります。



※BACK UP に成熟期以上のデジモンがない時は選べません。

【友達のデジモンとジョグレスする場合】
機種選択のあとジョグレス選択で「CONNECT」を選択 B で決定します。「JOGRES」表示中に本体の同士のコネクターを接続し、どちらかの本体の A か B を押しします。「OK」が表示され、ジョグレスを行います。



23

※「MISS MATCH」と表示された場合はジョグレス失敗となります。
※ステータスアイコンで JOGRES× がれているデジモンはジョグレスができません。
※ JOGRES しても相手によってジョグレスができない場合があります。

- 「BATTLE」の表示中に C ボタンを押すと機種選択に戻ります。
- 「JOGRES」の表示中に C ボタンを押すとジョグレス選択に戻ります。
- 「OK」が表示される前に本体を離すと正常に通信できない場合があります。
- 「OK」が表示された後は、本体同士を離しても構いません。
- 「OK」が表示されない場合は、再度 A か B ボタンを押してください。「ERROR！」が表示された時は、再度接続し直してから A か B を押してください。
- 電池が少なくなっているとうまく通信できない場合があります。

バトルできる機種

○デジモン携帯シリーズ
・デジタルモンスター X シリーズ (2019 年発売)
※上記機種のバトルの準備は各取扱説明書を参照してください。
※デジタルモンスター X シリーズの動作を保証するものではありません。
※ JOGRES (ジョグレス) はデジモンベンデュラム Z のみ通信ができます。

24

J.呼び出しサイン

デジモンのおながが減っているとき、筋力が低下したとき、就寝時間になってうたた寝し始めたときにサイン音と一緒に点灯します。

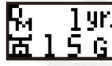
6.デジモンの最期

空腹の放置やケガや病気で瀕死になってしまうと、約60秒後に死んでしまい、コンピューターが現れます。ステータスアイコンをAで選択し、Bで決定すると生存記録が表示されます。

より良い戦績を残し、寿命をまっとうしたデジモンはキラキラとしたデジマを残してくれます。



死亡画面



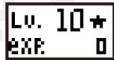
生存記録

ポイント

「せっかく育てたのに死なせたくない!」というキミに!
デジモンが瀕死のときに本体をキミの願いを込めながら一生命ペンデュラムしよう! キミの願いが叶って蘇るかもしれないぞ。

25

レベル	必要経験値
Lv.1	-
Lv.2	50
Lv.3	150
Lv.4	500
Lv.5	800
Lv.6	1000
Lv.7	1500
Lv.8	2000
Lv.9	3000
Lv.10	5000



※ステータスのレベル確認画面でレベルの数字横に★がある場合レベル最大になります。

※各成長段階のレベルの最大値に到達するとレベルアップは止まります。

27

7.サウンドのオン・オフ

通常画面(アイコンを表示していない時)にAとCを同時に押すと音のオン・オフを切り替えることができます。

オフにするとデジモンからの呼び出し音もならないので注意しよう!

8.デジモンのレベルをあげよう

バトルやイベントでのバトルで敵デジモンを倒すと経験値を得ることができます。レベルが上がるとHPや攻撃力、デジモンの強さを増していきます。さらに進化条件にも関わるため、バトルを積みレベルを上げよう!



Lv.1の究極体と…



Lv.10の究極体でHPはこんなに違う!

26

9.マルチ情報を公開!

スコop1 イベントに登場する敵は経験値いっぱい!



通常画面から放置して、時々現れる敵デジモンは倒すと多くの経験値を入手することができるよ! 常に呼び出しを気にして、イベント発生をチェックしよう!

スコop2 アイテムでラクに育成&バトル!



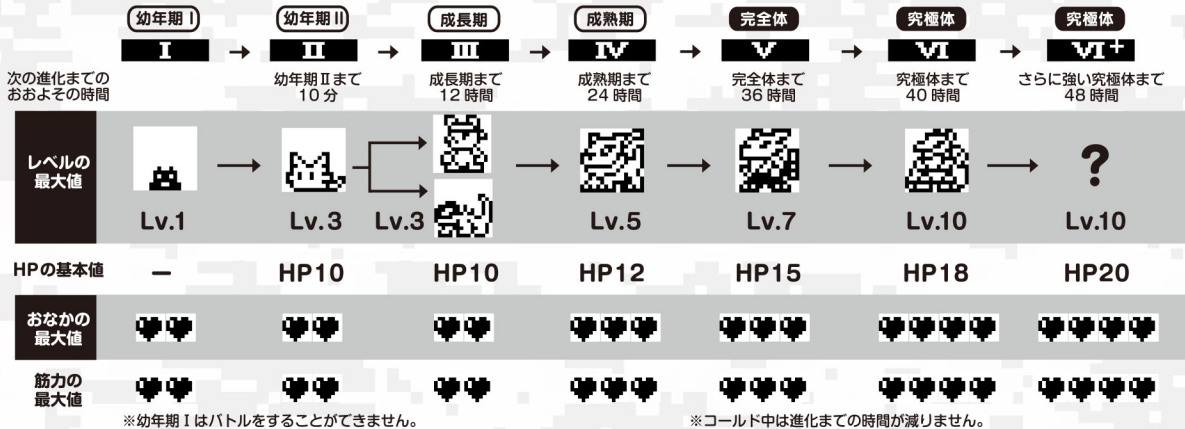
ニク大を食べさせるとおなかはMAXになりつつ、日常でもバトルでもおながが減りにくくなるらしい! 他にもバトルを助けるアイテムや、BOSSに直行できるアイテムがあるので、用途を考えてデジモンに与えよう!

スコop3 キラキラデジマ

戦績が良い完全体以上のデジモンが寿命をまっとうし死亡するとキラキラのデジマが生まれるぞ。このデジマで始めるとレベル3からスタートできる。進化してもレベル3からとなるので良い戦績を残しておこう!

28

10.デジモンの進化・成長図



29

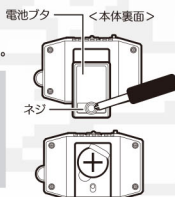
11.電池交換の仕方



液晶画面表示が見えにくくなったり、電池交換マークが表示されます。電池交換マーク(データは保存されます)。

※電池交換マークが表示されたらボタン操作ができなくなります。
※電池交換マークが表示されたらコイン電池(CR2032)を交換してください。

- ①図のように本体裏側のネジをとり、電池フタをはずしてください。
- ②消耗した電池を取り出し、新しいコイン電池(CR2032)1個を+-を間違えないようにセットします。
- ③電池フタを閉してからネジを閉めます。
- ④リセット操作を行ってください。



12.ロード・リセットの仕方



ロード・リセット選択で「LOAD」をAで選択しBで決定すると、ロード・リセット選択前回の続きから遊ぶことができます。

※ロード・リセット画面で「RESET」を決定すると、全てのデータが消えて初期状態に戻りますので注意してください。

30

13.こんなときはリセット操作

- 初めて遊ぶときや電池交換をしたとき。
- 本体が強いショックを受けるなどで、全ての機能が動かなくなったり、画面の状態がおかしいとき。
- ※リセットスイッチは上記以外、必要以上に押さないでください。
- 時計精度 日差 ±10秒以内



●セットされている電池はテスト用です。

31