

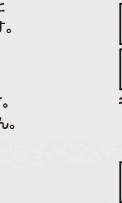
Ver. メタルグレイモン・Ver. ヌメモン共通

対象年齢15才以上

●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 PLEX

**《使用上の注意》**

●該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。落したり、水にぬれたり、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。●プラスチック樹脂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ターやシート、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色移り現象があります。

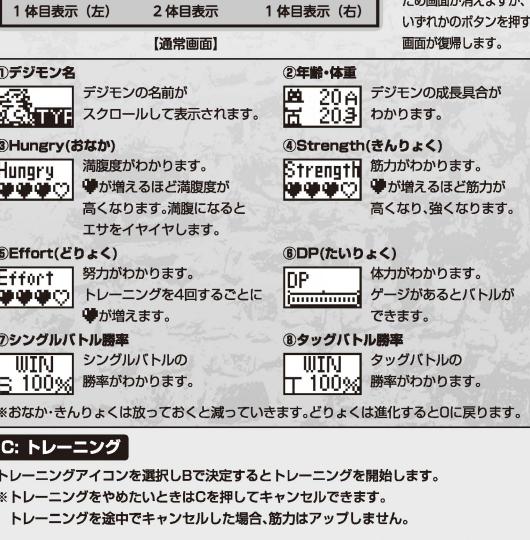


故障の原因になりますので、本体を水の中に入れたり、コネクター部をぬらしたりしないでください。

3

**1. セット内容と各部名称**

●デジタルモンスター KENJI WATANABE EDITION 本体 … 1 ●取扱説明書 … 1



5

**③名前入力**

A・B・Cいずれかのボタンを押すと名前入力になります。点滅している箇所でAを押すと文字を選択・Bで決定すると次の文字が点滅します。Cを押すと1つ前の文字に戻ります。

4文字目を決定すると名前決定画面になります。

Bを押すと名前が決定されます。

※Aを押すことで文字を連続で送ることができます。

※4文字まで空欄の場合、名前決定画面切り替わりません。

※名前決定画面で決定した名前は後で変更できません。

**④時計セット**

名前を決定すると時計セットになります。

Aで「時・Bで1分」を設定しCで決定します。

※ボタンを押すことで「時」「分」を連続で送ることができます。

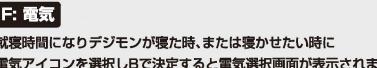
**⑤デジモン誕生**

名前と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！！

7

**4. デジモンを2体育てよう**

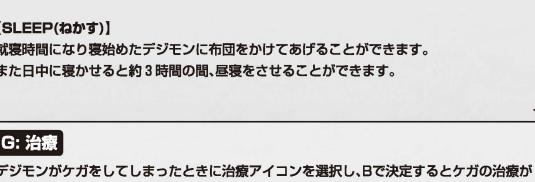
時計セツト誕生したデジモンが成長期まで進行すると、デジタマがデジモンの隣に現れます。通常画面でCを押してデジタマに切り替えたら、AとBを同時に押すとデジタマ選択画面になります。



デジタマ選択画面でAでデジタマを選択・Bで決定したら、約1分後に2体目のデジモンが誕生します。

※はじめに選べるデジタマはver.1からver.5のデジタマになります。

2体目のデジモンが誕生すると通常画面を切り替わるようになります。



9

**5. アイコンを選ぼう**

通常画面でAを押すと、各アイコンが点灯して選択することができます。Aで実行したいアイコンを選択して、Bで決定してください。

※呼び出しサインを選択することはできません。

**A: ステータス**

デジモンのステータスを見ることができます。A・Bを押すことで各ステータス画面が切り替わります。

C: トレーニング

Cを押すと通常画面になります。

D: バトル

Dを押すと通常画面になります。

E: ライ

Eを押すと通常画面になります。

F: 電気

Fを押すと通常画面になります。

G: 治療

Gを押すと通常画面になります。

H: アルバム

Hを押すと通常画面になります。

10

**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)】か【(プロテイン)】をAで選択・Bで決定して与えよう。

食事選択画面

【(エサ)】おなかを1アップします。

おなかが満腹の場合、食べさせることはできません。

【(プロテイン)】手軽にデジモンの筋力を1アップします。

4つ食べるといつりよく力を回復します。

※2体表示時どちらかが満腹の場合、1体のみがエサを食べます。

【ポイント】プロテインの与えすぎは良くないぞ。

※通常画面でAを押すと、各アイコンが点灯して選択することができます。

Aで実行したいアイコンを選択して、Bで決定してください。

※呼び出しサインを選択することはできません。

【2体表示の場合: タッグトレーニング】

Aで上段攻撃・Bで下段攻撃を決定し、相手のガードをかわして攻撃をヒットさせよう！

3回以上で成功をめざそう！

タッグトレーニングはどちらのデジモンも筋力がアップします。

相手のHPを0にするか、5~6ターン目に相手より多くHPが残っていたほうが勝ちとなります。

11

**E: リセット**

Eを押すと通常画面になります。

【シングルバトル: HP10でスタート】

「！」が出たらAを連打！ デジモンがパワーを上げていきます。

相手が終わるとデジモン同士がそれぞれ技を出し合い、オートで攻撃をします。

相手のHPをゼロにする、または5~6ターン目にHPが多いほうが勝利になります。

【タッグバトル: HP30でスタート】

「！」が出るとメーターの目標が伸び縮みするので、AかBを押してストップさせます。メーターをストップさせると続けて連打力が始まるのでAを連打してパワーを上げていきます。約3秒間でHPが終わるとバトルがスタートします。

タッグバトルでは、ダメージを受けるデジモンが入れ替わります。

相手のHPを0にするか、5~6ターン目に相手より多くHPが残っていたほうが勝ちとなります。

12

**F: 電気**

就寝時間になりデジモンが寝た時、または寝かせたい時に電気アイコンを選択しBで決定すると電気選択画面が表示されます。

【(WAKE)】か【(SLEEP)】をAで選択・Bで決定します。

就寝時間になつて寝たデジモンを約15分起すことができます。

また寝かせたデジモンを起こすことができます。

【(SLEEP)】か【(Wake up)】をAで選択・Bで決定します。

就寝時間になり寝かせたい時、または寝かせたい時に電気アイコンを選択しBで決定します。

就寝時間になつて寝たデジモンを約15分起すことができます。

【(Wake up)】か【(Sleep)】をAで選択・Bで決定します。

就寝時間になつて寝たデジモンを約15分起すことができます。