

対象年齢8才以上



# VITAL BRACELET

CHARACTERS

バイタルブレス キャラクターズ ウルトラマンセット/バイタルブレス キャラクターズ ウルトラマン55thエディション

取扱説明書 ver.1.1



●本商品はリチウムイオンポリマー電池を使用しております。バイタルブレス本体はお住まいの自治体のルールに従って破棄してください。

©円谷プロ ©BANDAI

※同梱されている「バイタルブレス キャラクターズ本体」は2種共通のプログラム仕様になります。●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。●画像はイメージです。

## 警告 (けいこく)

保護者の方へ 必ずお読みください。

●**小部品や小球があります。誤飲・窒息の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。**

## 注意 (ちゅうい)

●取扱説明書を必ずお読みください。●本商品には電子部品を使用しております。ペースメーカーをご使用の方は、本商品を身体に近づけないようご注意ください。●液晶画面、センサーの光の点滅を見続けしないでください。気分が悪くなったりする恐れがあります。《内蔵された充電式電池を誤使用すると発熱・破裂・発火・液漏れの危険があります。下記に注意してください》●ショートさせると大電流が流れ、危険です。絶対にさけてください。●充電済のバイタルブレスへの再充電は絶対にしないでください。過充電になり危険です。●水にぬれたらすぐに使用をやめてください。ショートの原因になります。●水や火の中に入れたり、分解、ハンダ付けは絶対にしないでください。●火の近く、高温・多湿の場所での使用、充電、保管はしないでください。●本商品はリチウムイオンポリマー電池を使用しております。バイタルブレス本体はお住まいの自治体のルールに従って破棄してください。●充電は必ず目の届く、周りに燃えやすいものがないところで行ってください。●充電をする前には必ず本体、充電ケーブルに異常がないことを確認し、破損等あった場合はご使用をおやめください。●充電中、使用中に本体が熱くなったり、異臭、ふくらみ、煙が出るなどの異常を感じたら充電ケーブルを取り外し、直ちに使用をおやめください。●充電を始めても充電の表示が出ない、また4時間以上充電されない場合は、充電ケーブルを取り外し直ちにご使用をおやめください。●充電完了後は本体と充電ケーブルを接続したまま放置せず、必ず取り外してください。●ケーブルは、指などに巻きつけたりしないでください。血がかよわなくなり危険です。

＜使用上の注意＞●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ーファやシート、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。●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。●誤動作した場合は電源を入れ直してください。●本体を充電するときは、必ず専用ケーブルを使用してください。市販のものは絶対に使用しないでください。●充電ケーブルを抜き差しするときは、必ずコネクタ部分を持ち無理に力を加えないでください。故障・破損の原因になります。●気温5度以下の場所では使用しないでください。内蔵充電電池の性能が十分に発揮できず、正常な操作ができない恐れがあります。●使用中のデータ消失については保証いたしかねますのでご了承ください。



## バイタルブレス キャラクターズとは

あなたの歩数・心拍数を活用して、日常を遊びに変化できるデバイス「バイタルブレス キャラクターズ」はあなたの活動データによって、様々なキャラクターへ変化する一体型の玩具。

## もくじ

- 1 本体電源の入方・本体充電の仕方
- 4 キャラクターの誕生
- 7 ステータスの確認
- 10 バトル
- 13 バックアップ
- 16 VS VBMカードの使用法
- 2 日時の設定
- 5 ホーム画面の説明
- 8 育成中のキャラクターの確認
- 11 死亡・ケガ
- 14 通信モード
- 17 設定
- 3 VBMの使用法
- 6 各画面の見方・スリープモード
- 9 ミッション
- 12 キャラクターの変化
- 15 その他VBMの使用法

## セット内容

### バイタルブレス キャラクターズ ウルトラマンセットのセット内容



### バイタルブレス キャラクターズ ウルトラマン55thエディションのセット内容



## 1 本体電源の入れ方

バイタルブレス裏面のスイッチを「・」の向きに「カチッ」と音がするまで動かしてください。  
※センサーのライトは見つめないでください、気分が悪くなったりする恐れがあります。



ご使用前に充電をしてからご使用ください。  
充電する際は必ず同種の充電ケーブルを使用してください。  
こんな時は…電源が入らない場合は、充電がない場合があります。

## 本体充電の仕方

① 本体の電池残量が少なくなってきたら充電を行ってください。また、低電圧画面(右の画面)が表示された場合も充電を行ってください。充電をする際は、必ず腕から取り外して充電してください。



② 反対側をパソコンのUSB端子に接続します。



※パソコンのUSB端子以外には接続しないでください。  
発煙、発火の恐れがあります。

③ 本体側面の充電ポートにUSB充電ケーブルのマイクロUSB端子側を差し込みます。



④ 充電が終わったらすぐに充電ケーブルを取り外してください。



※充電を始めても充電の表示が出ない、また4時間以上充電されない場合は、充電ケーブルを取り外し直ちにご使用をおやめください。

使用可能なUSB充電器に関しては、「バイタルブレス キャラクターズ ウルトラマン公式サイト」内FAQに記載しておりますのでご確認ください。  
<https://toy.bandai.co.jp/series/vitalbracelet/topics/detail/2286/>

※通信料などはおお客様のご負担となります。



## 2 日時の設定

- ① 選択ボタンを押すことで日時を設定することができます。
- ② 決定ボタンで「年」、「日付」、「時刻」がセットされます。



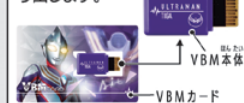
選択ボタンで「年」を選択し、決定ボタンで「月」、「日」の設定に移動します。  
決定ボタンで「OK」を選択すると時刻の設定へ移動し、時刻の設定も同様に行います。  
「NG」を選択すると「年」の設定まで戻ります。  
※選択ボタンを押し続けることで「年」、「日付」、「時刻」を進めることができます。  
※本体内の日付は23:59から00:00になることで変わります。  
※時計精度日差は±10秒以内。

## 3 VBMの使用方法

- VBMカードは「バイタルブレス キャラクターズ」にて最大2個までご使用いただくことが可能です。
- 「バイタルブレス デジタルモンスター」、「バイタルブレス デジヴァイス-V」に差した場合の動作は保証しておりません。予めご了承ください。

### VBMの取り外し

VBMカードからVBM本体を取り出します。



### VBM本体の差し込み

バイタルブレスのVBM差込口にVBM本体を差し込みます。



※ここではVS VBMカードは使用できません。

### データ書き込み中

VBM内のデータをバイタルブレスに書き込んでいます。データの書き込みには約50秒かかります。



### 書き込み完了

書き込みが完了したら、VBMの情報が表示されます。



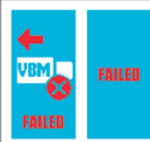
### VBMの取り外し

書き込みが完了したら、VBM本体を取り外してください。



### エラー①

左の画面が表示された際は、データの破損もしくは対応していないVBMを差し込んでいる場合があります。



### エラー②

左の画面が表示された際は、データの書き込みに失敗しています。VBM本体を取り外し、再度差し込んでください。



### 注意

- ※充電が少ない状態では行わず、必ず充電してから行ってください。
- ※VBM差し込み中は本体の電源を切らないでください。
- ※VBM取り外しの案内が出るまでは、抜かないでください。  
育成中のキャラクターのデータが消えてしまう恐れがあります。

詳しい情報は「バイタルブレス キャラクターズ ウルトラマン公式サイト」をチェック!  
詳しくは <https://toy.bandai.co.jp/series/vitalbracelet/ultraman/>  
コデラ



※通信料などはおお客様のご負担となります。



## 4 キャラクターの誕生

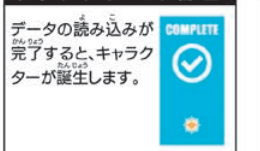
### バイタルブレスを装着



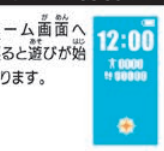
### データの読み込み



### キャラクターの誕生



### ホーム画面へ



## 5 ホーム画面の説明



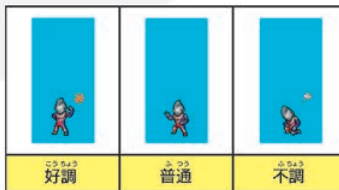
時刻  
バイタル  
マイル  
育成中の  
キャラクター

キャラクターのメンタル&状態

※「マイル」=歩数検知することでたまるマイルストーンポイントのことです。

### キャラクターのメンタル

キャラクターのメンタルは3段階に分けられ、メンタルの状態によって、「バトル時の攻撃力」、「日々の運動、トレーニングによって獲得できるバイタル」が変化します。



※メンタルの変化条件はキャラクターによって異なります。

### キャラクターの状態

心拍数とマイルの変化によってキャラクターの運動状態が変化します。

バイタルブレスでは基準値となる心拍数をとっています。例)基準値より心拍数が高くなると「特訓」状態に、加えて一定のマイルを検知すると「走る」状態になります。

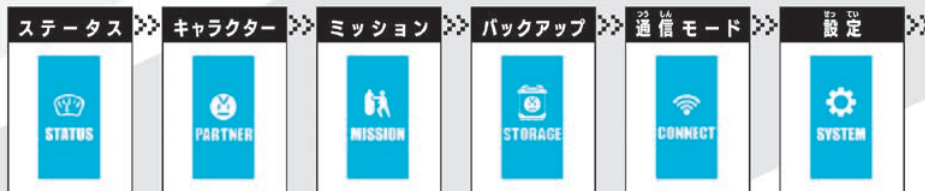
※検知には個人差があります。

	走り	特訓	歩き	通常	眠り	ケガ	治療	アイテム使用	未装着
マイル検知	あり	なし	あり	なし	あり	あり	なし	なし	なし
心拍検知	あり	あり	あり	あり	あり	あり	あり	あり	なし
運動量Lv.	3	3	2	2	2	1	1	0	0

※「通常」状態は運動せずにバイタルブレスを装着しているときです。

## 6 各画面の見方

選択ボタンを押すことで各アイコンに進み、決定ボタンを押して詳細画面へ移行します。



## スリープモード ~キャラクターの睡眠~

「ホーム画面」の状態ですべてのボタンを同時に長押しすることでキャラクターが睡眠します。

睡眠状態で「選択ボタン」「決定ボタン」を同時に長押しすることでキャラクターが起床します。

※キャラクターは自動で寝ません。

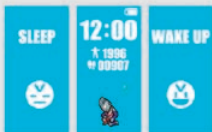
※睡眠中はバイタルは変化しません。

※バトルやミッションを行うことができません。

※チェンジタイマーは睡眠中でもカウントされます。

※睡眠中はバイタルブレスを腕から取り外しても未装着状態にならず、バイタルの減少などはありません。

このタイミングでの充電をオススメします。



**7 ステータスの確認** 各メニュー内では、選択ボタンを押すことで、次の画面へ移行します。

### バイタル確認画面

ステータス確認画面後、決定ボタンを押すことで自分のバイタルを確認することができます。

※バイタルは「心拍数」、「マイル」、「バトルでの勝敗」によって変化します。  
※キャラクターのメンタル状態によってバイタルの上昇値が決まります。

### 心拍数確認画面

バイタル確認画面の状態、選択ボタンを押すことで心拍数を確認することができます。

基準値(キャラクターが運動量Lv.0となるレンジの最低値)  
→ 現在値(直近約5分の数値)

※心拍数はゲーム内の数値であり、医学的に正確なものではありません。  
※心拍数が065以下の場合には065と表示されます。

### 基準値心拍の再計測

心拍確認画面の状態、選択ボタンと決定ボタンを同時長押しすることで、基準値心拍を再計測することができます。右の画面が表示されると計測が行われています。

### マイル確認画面

心拍数確認画面の状態、選択ボタンを押すことでマイルを確認することができます。

※マイルはゲーム内の数値であり、正確なものではありません。

### 戻る

マイル確認画面の状態、選択ボタンを押すことで右の画面に移動します。移動後決定ボタンを押すことでホーム画面に戻ります。

## バイタル

「心拍数」の上昇、「マイル」を検知、「バトルの勝敗」で獲得することができます。

**0085**

※心拍数は約5分ごとに検知されます。  
約5分ごとに心拍が検知され、その時の心拍が基準値より高いほど獲得バイタルは大きくなります。  
基準値は、基準値心拍の計測結果をもとにし、人によって異なります。  
※心拍数が65以下の場合、65と表示されます。  
※心拍数・マイルはゲーム内の数値であり、医学的に正確なものではありません。

- ①マイルによるバイタルの増減。  
50マイル進むことで4バイタル獲得できます。 ※約3分ごとにマイルの増加量が判定されます。
- ②バトルの勝敗によるバイタルの増減。  
対戦したキャラクターの変化段階によって増減するバイタルは異なります。

	対戦相手キャラクターの変化レベル							
	PHASE3		PHASE4		PHASE5		PHASE6	
自身のキャラクターの変化レベル	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北
PHASE3	100	-80	500	-50	1000	-20	2500	-20
PHASE4	100	-150	300	-250	600	-50	1500	-80
PHASE5	50	-1500	100	-500	300	-250	800	-150
PHASE6	20	-2500	80	-1000	200	-400	500	-450

③キャラクターの状態によって獲得するバイタルに補正値がはあります。

メンタル状態	好調	普通	不調(ケガ)
補正値	×2.0	×1.0	×0.5

④バイタルの最大値。獲得できるバイタルの最大値は変化段階によって異なります。

変化レベル	PHASE3	PHASE4	PHASE5	PHASE6
最大値	2500	5000	7500	9999

※最大で9999です。

**注意**

- バイタルプレスの未装着状態が約5分間続くとバイタルが20ずつ減っていきます。
- ※約3分間で1マイル未滿か、約5分ごとの心拍が検知ができない場合、未装着状態になります。
- VS VBMカードに育成キャラクターを送っている最中はバイタルは変化しません。



## 8 育成中のキャラクターの確認



### 基本情報確認画面

※バックアップ中のキャラクターは本メニューでは確認できません。バックアップに関しては13のバックアップをご確認ください。

キャラクター確認画面の状態、決定ボタンを押すことでキャラクターの状態を確認することができます。

- 名前
- 属性
- 育てた日数

※決定ボタンを押すことで、育成中のキャラクターの変化記録を見ることができます。

PHASE 1

### キャラクターの強さ確認画面へ

基本情報確認画面の状態、選択ボタンを押すことでキャラクターの強さを確認することができます。

- キャラクターの強さ
- 体力
- 攻撃力

### 戦績確認画面へ

強さ確認画面の状態、選択ボタンを押すことでキャラクターの戦績を確認することができます。

- 勝率
- 合計バトル数と勝利数

### トロフィー確認画面へ

戦績確認画面の状態、選択ボタンを押すことで獲得したトロフィーの数を確認することができます。

獲得トロフィー

### 戻る

トロフィー確認画面の状態、選択ボタンを押すことで右の画面に移動します。移動後決定ボタンを押すことでホーム画面に戻ります。

## 9 ミッション



ミッションはPHASE3以降に選択することができます。

### ノーマルミッション

ノーマルミッションの画面で決定ボタンを押すことで、その日にトライしているミッションの内容を確認することができます。

※1日にトライできるミッションは1つです。

※クリアすると[CLEAR]の画面が表示され、日付が変わるまでミッションをトライすることはできません。

- マイル
- バイタル
- バトル
- 勝利数

### ハードミッション

ノーマルミッション画面の状態、選択ボタンを押すことでハードミッションに進むことができます。選択後決定ボタンを押してください。各トレーニング毎に設定されている制限時間内で、一定以上の回数、心拍数の上昇により獲得できるトロフィー数が決まります。GOODで1個、GREATで2個獲得できます。

スクワット	クランチ	パンチ	ダッシュ
20 SEC	30 SEC	20 SEC	20 SEC

※1日に各メニューを1回ずつトライすることができます。1つクリアすると次のミッションに更新され、4種のメニュー全てクリア後は日付が変わるまで遊ぶことができません。

※「スクワット」クリア後に「クランチ」が選択可能になります。その後は「パンチ」「ダッシュ」へと続きます。

### スペシャルミッション

ハードミッション画面の状態、選択ボタンを押すことでスペシャルミッションに進むことができます。スペシャルミッションはアプリと運動することによって行うことができます。アプリとの運動方法は14-1の「アプリとの通信」をご確認ください。

※クリア条件、獲得トロフィーの数はアプリ側で選択した内容により変動します。

※アプリから各カテゴリーのミッションを1つずつ(最大4つ)を運動して、バイタルプラス側にもってこることが可能です。

※4つ全てをクリアすると運動前の状態に戻ります。

※アプリに関しては、予告なく更新やサービスを終了する場合がございます。

- マイル
- バイタル
- バトル
- 勝利数

### アドベンチャーミッション

スペシャルミッション画面の状態、選択ボタンを押すことでアドベンチャーミッションに進むことができます。アドベンチャーミッションでは各ステージ毎に設定されているゴールマイルに到達することで敵キャラクターとバトルすることができます。

#### アドベンチャーミッション

アドベンチャーミッションの画面の状態、決定ボタンを押すことでステージ選択画面へと移動します。

#### ステージの選択

- 各VBMのシンボル
- 挑戦できるステージの範囲
- トライするステージ

選択ボタンでステージを選択。

#### ミッションスタート

決定ボタンを押すことでミッションがスタート。

#### ミッションモード

設定されたゴールマイルに到達するとステージボスとのバトルが開始されます。

※バトル方法に関しては10を参照ください。

#### ステージの成功 or 失敗

バトルに勝利すると右の画面になります。勝利することで次のステージが解放されます。敗北するとやり直しになります。

WIN LOSE

#### ミッション中断方法

ミッション中に決定ボタンを長押しすることで、中断選択画面に移動します。移動後決定ボタンを押すことでホーム画面に戻ることができます。

※約3秒間放置するとミッション画面へ戻ります。

※中断後再びアドベンチャーミッションを行うとクリアしたステージから選択し直すことができます。

STOP

**10 バトル** バトルはホーム画面の状態<sup>（1）</sup>で、バイタルブレスの画面をNFC機器にタッチもしくは、アドベンチャーミッション時<sup>（2）</sup>（**II** ミッション参照）で行うことができます。  
 ※NFC機器とは…自動販売機、改札機、スマートフォンなどの電波を発しているカードリーダー機器になります。  
 ※バトルはPHASE3以降に行うことができます。

<p><b>ホーム画面</b></p> <p>ホーム画面が点灯している状態でNFC搭載の機器にタッチすることでバトルが始まります。</p>	<p><b>エンカウント</b></p> <p>エンカウント後にどちらかのボタンを押すことでバトル画面へと移動します。</p>	<p><b>バトル</b></p> <p>ランダムで出てきた敵キャラクターとオートバトルを行います。最大で5回交互に攻撃を行い、残りのHPが多い方が勝利です。</p>	<p><b>クリティカル攻撃</b></p> <p>上の画面が表示されたら、クリティカル攻撃が発動されます。※クリティカル攻撃発動のタイミングはキャラクターによって異なります。</p>	<p><b>バトルの勝敗</b></p> <p>勝敗に応じてリザルトが変化します。勝利した場合はバイタルを獲得することができます。</p>	<p><b>ホーム画面へ</b></p> <p>バトル後ホーム画面へ移動します。</p>
---	---	---	--	---	--

**逃げる**

敵キャラクターのカットイン画面（左の画面）が出た際に、どちらかのボタンを長押しすることでバトルから逃げるすることができます。

**バトルの敗北**

敗北するとバイタル値が減少します。バトルに敗北するとキャラクターが「ケガ」または「死亡」することがあります。**II**をご参照ください。

バトルの勝敗には、キャラクターの強さ、属性、バイタル、メンタルの4つの要素が影響します。

CP: 攻撃の当たりやすさに影響。  
 属性: 属性相性によってCPに補正がかかる。  
 バイタル: キャラクターのHPに影響。  
 メンタル: キャラクターの攻撃力に影響。

キャラクターにはそれぞれスピード(SP)、パワー(PW)、テクニク(TN)、フリー(Fr)のいずれかの属性が設定されています。

ティガスカイタイプ: スピード(SP)      ティガマルチタイプ: テクニク(TN)      ティガパワータイプ: パワー(PW)

※上の図は一例になります。  
 ※フリー(Fr)に関してはその他の3属性と対等な関係です。  
 ※ティガマルチタイプ、ティガパワータイプ、ティガスカイタイプの3体はウルトラマンティガVBMカードに収録されているキャラクターです。

**注意**

※外で遊ぶ際は、周りの環境に十分注意して遊んでください。  
 ※NFC機器にタッチする際は、タッチするNFC機器が起動しているかを必ず確認してください。また、バイタルブレス本体がホーム画面で点灯している状態で行ってください。  
 ※一部、タッチしても反応しないNFC機器もあります。  
 その際は違うNFC機器でお試ください。

**11 死亡・ケガ**

<p><b>ホーム画面</b></p> <p>右の画面の状態はケガをしています。不調の状態でもバトルを行い敗北することで「ケガ」の状態になります。「ケガ」の状態でもバトルに3連敗すると「死亡」してしまいます。</p>	<p><b>ケガの治療</b></p> <p><b>治療モード</b></p> <p>ケガをした後、「治療」状態になります。「治療」状態で下記時間が経過することで治療が完了します。</p> <p>ケガ1回目: 約10分間        ケガ2回目: 約30分間        ケガ3回目: 約60分間</p> <p>※1日が変わると、1日で負ったケガの回数リセットされます。        ※「ケガ」状態の際は、バイタルブレスを腕から取り外してもバイタルは減少しません。</p>	<p><b>治療完了</b></p> <p>治療が完了するとブザー音で呼び出してくれます。※サウンドがOFFの状態ではブザー音は鳴りません。</p>	<p><b>ホーム画面</b></p> <p>治療後ホーム画面へ移動します。</p>
--	---	--	--

<p><b>死亡通知</b></p> <p>右の画面が出た時は、キャラクターが死亡しています。        ※「ケガ」状態で運動量Lv.2以上の状態が約1時間を超えると死亡します。        ※1日のうちに3回を超えて「ケガ」状態になった場合死亡します。        ※バイタルブレスを腕から取り外して心拍数の未検知時間が連続で約24時間以上続くくと死亡します。        ※電源スイッチを切った場合、または電池切れの場合は、約24時間以上経過しても未装着から切れた時点までの経過時間でストップし、死亡しません。        ※死亡した場合、バイタル、マイル、勝敗、トロフィー等は次のキャラクターに引き継ぐことはできません。</p>	<p><b>リザルトの確認</b></p> <p>決定ボタンを押すと、死亡時点でのキャラクターリザルト画面へ移行します。</p>	<p><b>キャラクターの誕生</b></p> <p>決定ボタンを押すと、新しくキャラクターが誕生します。</p>	<p><b>ホーム画面へ</b></p> <p>キャラクターが誕生します。</p>
---	--	---	---



## 12 キャラクターの変化

キャラクターの変化はバトル、トロフィー、勝率、チェンジタイマーの4つの条件によって決まります。

バトル	トロフィー	勝率	チェンジタイマー																					
<p>バトルや日々のトレーニングで獲得することができます。獲得方法に関しては7のステータスの確認を参照してください。</p>	<p>ミッションをクリアすることで獲得することができます。獲得方法に関しては9のミッションを参照してください。</p>	<p>バトルを行うことで変化します。バトル方法に関しては10のバトルを参照してください。</p>	<p>キャラクターの各成長段階によってチェンジタイマーがあります。 ※下記の表はチェンジタイマーの一例です。</p> <p>※変化時間になったタイミングで獲得したバトル、トロフィー、勝率によって変化先が変わります。                  ※チェンジタイマーは変化した直後からカウントされ、チェンジタイマー満了時に変化条件を満たしていない場合、タイマーは0にリセットされます。                  ※バトルプレスに差し込んだVBMの種類によってチェンジタイマーは異なります。                  ※スリープモード中でも、チェンジタイマーは進みます。</p> <p><b>バトル、ミッションはPHASE3から行えます。</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>変化レベル</th> <th colspan="2">チェンジタイマー</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>PHASE1</td> <td>1h</td> <td>+</td> </tr> <tr> <td>PHASE2</td> <td>3h</td> <td></td> </tr> <tr> <td>PHASE3</td> <td>16h</td> <td></td> </tr> <tr> <td>PHASE4</td> <td>24h</td> <td></td> </tr> <tr> <td>PHASE5</td> <td>24h</td> <td></td> </tr> <tr> <td>PHASE6</td> <td>なし</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	変化レベル	チェンジタイマー		PHASE1	1h	+	PHASE2	3h		PHASE3	16h		PHASE4	24h		PHASE5	24h		PHASE6	なし	
変化レベル	チェンジタイマー																							
PHASE1	1h	+																						
PHASE2	3h																							
PHASE3	16h																							
PHASE4	24h																							
PHASE5	24h																							
PHASE6	なし																							

## 13 バックアップ



### キャラクターのバックアップ方法

バックアップデータがない場合

実行確認	実行中	完了	ホーム画面
<p>選択ボタンでOK/CANCELを選んでください。バックアップするキャラクターが表示されます。</p>	<p>バックアップ実行中です。</p>	<p>バックアップが完了しました。</p>	<p>キャラクターのバックアップが完了後、ホーム画面に戻ります。</p>

既にバックアップデータがある場合 & バックアップデータとの入れ替え方

バックアップ状況の確認	実行中	バックアップ中	完了	ホーム画面へ
<p>バックアップ中のキャラクターが表示されます。決定ボタンで次の画面に進んでください。</p>	<p>選択ボタンでOK/CANCELを選んでください。バックアップするキャラクターが表示されません。</p>	<p>キャラクターをバックアップしています。</p>	<p>バックアップが完了しました。</p>	<p>キャラクターのバックアップが完了後、既にバックアップされていたキャラクターと入れ替わり画面内に表示されます。</p>

※上の説明は育成中のウルトラマンをバックアップにいるウルトラマンティガと入れ替えようとしています。ウルトラマンは「ウルトラ6兄弟VBMカード」に収録されています。




※キャラクターをバックアップすることで、バトルプレス内にキャラクターを2体まで保存することが可能です。

※バックアップ中はバトル、状態、戦績、育成日数、トロフィーがバックアップされます。

**14 通信モード** アプリやスポットと通信する際に使用します。

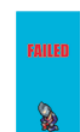
**14-1 アプリとの通信** 通信モードの画面で決定ボタンを押すことで、アプリとの通信画面に移行します。  
 ※アプリに関しては予告なく更新やサービスを終了する場合がございます。  
 ※アプリの操作手順に沿って進めてください。

**バイタルブレスからアプリへの移動**

<p><b>アプリとの接続</b></p> <p>アプリとの通信画面で決定ボタンを押すことでタッチ画面へと移動します。</p> 	<p><b>NFCタッチ</b></p> <p>アプリにキャラクターを転送する準備をしてください。準備が出来たら、「スキャン」→「バイタルブレス」→「アプリ」を選択し、「転送」ボタンをタップ。スマートフォンのNFC部分をバイタルブレスに近づけてください。</p> 	<p><b>通信待機中</b></p> <p>アプリ側との通信を検知すると待機画面に移ります。</p> 	<p><b>移動実行</b></p> <p>キャラクターがアプリに移動しています。</p> 	<p><b>完了</b></p> <p>キャラクターの移動が完了しました。</p> 	<p><b>ホーム画面へ</b></p> <p>アプリへの移動後ホーム画面に戻ります。</p> 
---	---	---	---	---	---

**通信失敗**

右の画面が出た際は通信が失敗しています。もう一度初めからやり直してください。










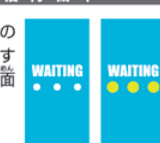
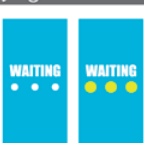





※アプリと接続する際は、ご使用のスマートフォンに搭載されているNFCに近づけてください。  
 ※NFCの位置はスマートフォンの機種によって異なるので、事前にご確認ください。  
 ※通信には約3秒ほど、バイタルブレスとスマートフォンのNFC部分を近づけたままにしてください。  
 ※1台のバイタルブレスは1つのアプリにしか登録できません。別のアプリに接続したい場合は、本体をリセット(17設定を参照)する必要があります。  
 ※アプリにはバイタルブレスを無制限に登録できます。

**注意**


※充電が少ない状態では行わず、必ず充電してから行ってください。  
 ※アプリとの連動中は本体の電源を切らないでください。  
 ※案内が出るまでは、NFCへのタッチを途中でやめしないでください。  
 育成中のキャラクターのデータが消えてしまう恐れがあります。

**アプリからバイタルブレスへの移動(アプリ内で保存したキャラクターを戻す)**

<p><b>アプリとの接続</b></p> <p>アプリとの通信画面で決定ボタンを押すことでタッチ画面へと移動します。</p> 	<p><b>NFCタッチ①</b></p> <p>アプリからキャラクターを戻す準備をしてください。準備が出来たら、「スキャン」→「アプリ」→「バイタルブレス」を選択し、「VBMカードチェック」ボタンをタップ。スマートフォンのNFC部分をバイタルブレスに近づけてください。</p> 	<p><b>通信待機中</b></p> <p>アプリ側との通信を検知すると待機画面に移ります。</p> 	<p><b>VBMの差し込み</b></p> <p>バイタルブレスのVBM差込口にVBMを差し込みます。</p> <p>※ここではVS VBMカードは使用できません。          ※差込口にアプリで表示されたVBMを用意して差し込んでください。          ※VBMの差し込みが必要ない場合もあります。</p> 	
<p><b>データ書き込み中</b></p> <p>VBM内のデータをバイタルブレスに書き込んでいます。データの書き込みには約50秒ほどかかります。</p> 	<p><b>書き込み完了</b></p> <p>書き込みが完了したら、VBMの情報が表示されます。</p> 	<p><b>VBMの取り外し</b></p> <p>右の画面が出たら書き込みが完了しています。VBMを取り外してください。</p> 	<p><b>アプリとの接続</b></p> <p>VBMの取り外し完了後、アプリ接続画面へ移動します。</p> 	<p><b>NFCタッチ②</b></p> <p>アプリの「転送」ボタンをタップして、スマートフォンのNFC部分にバイタルブレスを近づけてください。</p> 
<p><b>通信待機中</b></p> <p>アプリ側との通信を検知すると待機画面に移ります。</p> 	<p><b>NFCタッチ③</b></p> <p>バイタルブレスに正しいVBMがインストールされていれば、アプリの「転送」ボタンをタップしてスマートフォンのNFC部分にバイタルブレスを近づけてください。</p> 	<p><b>移動実行</b></p> <p>キャラクターがバイタルブレスに移動しています。</p> 	<p><b>完了</b></p> <p>キャラクターの移動が完了しました。</p> 	<p><b>ホーム画面へ</b></p> <p>送られてきたキャラクターがホーム画面に表示されます。</p> 

**通信失敗**

右の画面が出た際は通信が失敗しております。もう一度初めからやり直してください。



**注意**

※充電が少ない状態では行わず、必ず充電してから行ってください。  
 ※アプリとの連動中は本体の電源を切らないでください。  
 ※案内が出るまでは、NFCへのタッチを途中でやめしないでください。  
 育成中のキャラクターのデータが消えてしまう恐れがあります。

**14-2 スポットとの通信** 特定のスポットにタッチすることで、通信をすることができます。  
 ※実際に対応するスポットが決定次第、別途ご案内致します。

<p><b>スポットとの接続</b></p> <p>スポットとの通信画面で決定ボタンを押すことでタッチ画面へと移動します。</p> 	<p><b>NFCタッチ</b></p> <p>特定のスポットにバイタルブレスを近づけてください。</p> 
---	---

アプリのダウンロードは「バイタルブレス キャラクターズ 公式サイト」をチェック!




詳しくは <https://toy.bandai.co.jp/series/vitalbracelet/app/>



※通信料などはお客様のご負担となります。  
 ※アプリに関しては予告なく更新やサービスを終了する場合がございます。



# VBM CARD

VBMとはバイタルプレス キャラクターズに挿入することで遊び方が広がるデータメモリー

- Ultraman Ultra Monsters** 育成が可能になる  
ウルトラマン/怪獣データ
- Area** ミッションの舞台となるデータ
- Graphic** バイタルプレスの背景をカスタマイズ



**注意**

- ※充電が少ない状態では行わず、必ず充電してから行ってください。
- ※VBM差し込み中は本体の電源を切らないでください。
- ※VBM抜き取りの案内が出るまでは、抜かないでください。
- 育成中のキャラクターのデータが消えてしまう恐れがあります。

**VBMの取り外し**

VBMカードからVBM本体を取り出します。

**VBM本体の差し込み**

バイタルプレスのVBM差込口にVBM本体を差し込みます。

※ここではVS VBMカードは使用できません。

**データ書き込み中**

VBM内のデータをバイタルプレスに書き込んでいます。データへの書き込みには約50秒ほどかかります。

**書き込み完了**

書き込みが完了したら、VBMの情報が表示されます。

**VBMの取り外し**

書き込みが完了したら、VBM本体を取り外してください。

**エラー①**

左の画面が表示された際は、データの破損もしくは対応していないVBMを差し込んでいる場合があります。

**エラー②**

左の画面が表示された際は、データの書き込みに失敗しています。VBM本体を取り外し、再度差し込んでください。

**バイタルプレス キャラクターズを装着**

右の画面がでたらバイタルプレスキャラクターズを装着してください。

**データの読み込み**

書き込んだVBMのデータの読み込みを開始します。

**キャラクターの誕生**


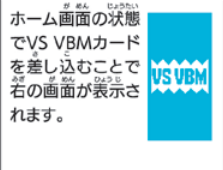

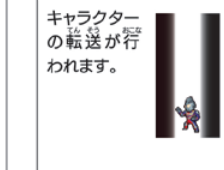
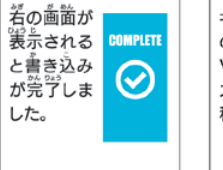
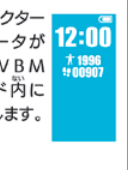
データの読み込みが完了すると、キャラクターが誕生します。

**ホーム画面へ**

ホーム画面へ戻ると遊びが始まります。


16 VS VBMカードの使用方法 VS VBMカードを使用することで他のバトルプレスとバトルすることができます。

キャラクターの転送手順① (VS VBMカードへの書き込み) ※バトルプレスAのキャラクターをVS VBMカードへ移動しています。

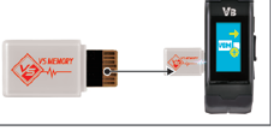
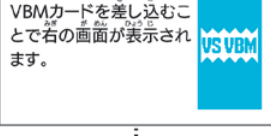
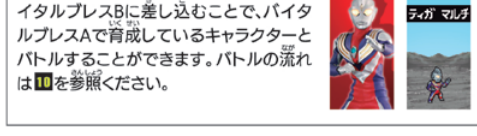
<p><b>VS VBMカードの差し込み</b></p> <p>バトルプレスAのVBM差込口にVS VBMカードを差し込みます。</p>  <p>※バトルプレスAorBどちらのVS VBMカードでも使用することができます。</p>	<p><b>VS VBMカードの書き込み</b></p> <p>ホーム画面の状態です。VS VBMカードを差し込むことで右の画面が表示されます。</p> 	<p><b>データの書き込み中</b></p> <p>VS VBMカード内にデータを書き込んでいます。</p> 	<p><b>転送</b></p> <p>キャラクターの転送が行われます。</p> 	<p><b>書き込み完了</b></p> <p>右の画面が表示されると書き込みが完了しました。</p> 	<p><b>ホーム画面へ</b></p> <p>キャラクターのデータがVS VBMカード内に移動します。</p> 
---	--	---	---	---	--

**エラー**

右の画面が表示されたらデータの書き込みに失敗しています。VS VBMカードを取り外し、再度差し込んでください。




キャラクターの転送手順② (VS VBMカードの読み込み) ※バトルプレスBにAのデータが入ったVS VBMカードを差し込みバトルを行います。バトルはバトルプレスBで表示されます。







<p><b>VS VBMカードの差し込み</b></p> <p>ホーム画面の状態です。①で書き込んだVS VBMカードをバトルプレスBに差し込んでください。</p> 	<p><b>VS VBMカードの読み込み</b></p> <p>ホーム画面の状態です。VS VBMカードを差し込むことで右の画面が表示されます。</p> 	<p><b>バトル</b></p> <p>データを書き込んだVS VBMカードをバトルプレスBに差し込むことで、バトルプレスAで育成しているキャラクターとバトルすることができます。バトルの流れは11を参照ください。</p> 
--	--	--

**エラー**

右の画面が表示されたらデータの書き込みに失敗しています。VS VBMカードを取り外し、再度差し込んでください。




勝利データの書き込み ※バトルプレスBの画面上にBの結果が表示されます。

<p><b>勝利</b></p> <p>上の画面が表示されると勝利がわかります。</p> 	<p><b>リザルトの確認</b></p> <p>勝利に応じてリザルトが変化します。 勝利: バイタルを獲得 (左画面) 敗北: バイタルが減少 (中画面) ボーナスバイタル (右画面) も獲得できます。</p> 	<p><b>データの書き込み中</b></p> <p>VS VBMカードに勝利データを書き込んでいます。</p> 	<p><b>データの書き込み完了</b></p> <p>データの書き込みが完了しました。</p> 	<p><b>VS VBMカードの取り外し</b></p> <p>上の画面が表示されたらVS VBMカードを取り外してください。</p> 	<p><b>ホーム画面へ</b></p> <p>バトル後ホーム画面へ移動します。</p> 
---	--	--	---	---	--

**VS VBMカードの再差し込み**


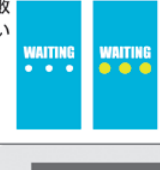
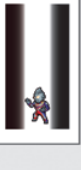

バトル中にVS VBMカードが抜かれてしまった場合、右の画面が表示され、差し込みを誘導します。



※ティガスカイタイプはウルトラマンティガVBMカードに収録されています。


キャラクターの帰還 ※取り外したVS VBMカードをバトルプレスAに差し込んでください。

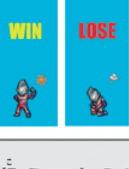
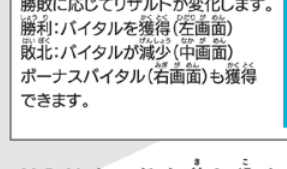

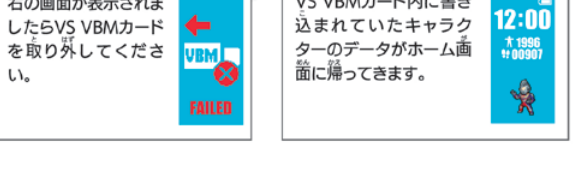
バトル後約10分以内に、必ず元のバトルプレスにVS VBMカードを差し込んでください。転送したキャラクターのデータが消去される場合があります。

<p><b>VS VBMカードの読み込み</b></p> <p>データを書き込んだVS VBMカードを自分のバトルプレスに差し込むと、右の画面が表示されます。</p> 	<p><b>データの読み込み中</b></p> <p>VS VBMカードに勝利データを読み込んでいます。</p> 	<p><b>帰還</b></p> <p>キャラクターの転送が行われます。</p> 	<p><b>読み込み完了</b></p> <p>右の画面が表示されると読み込みが完了しました。</p> 
---	--	---	---

**エラー**


右の画面が表示されたらデータの書き込みに失敗しています。VS VBMカードを取り外し、再度差し込んでください。



<p><b>勝利</b></p> <p>右の画面が表示されると勝利がわかります。</p> 	<p><b>リザルトの確認</b></p> <p>勝利に応じてリザルトが変化します。 勝利: バイタルを獲得 (左画面) 敗北: バイタルが減少 (中画面) ボーナスバイタル (右画面) も獲得できます。</p> 	<p><b>VS VBMカードの取り外し</b></p> <p>右の画面が表示されたらVS VBMカードを取り外してください。</p> 	<p><b>ホーム画面へ</b></p> <p>VS VBMカード内に書き込まれていたキャラクターのデータがホーム画面に戻ります。</p> 
--	--	---	--

**エラー表示**

約10分を超えてからVS VBMカードを差し込んだ場合、時間切れの画面が表示されます。  
※バトルの結果は反映されません。  
※キャラクターのデータが消去される場合があります。





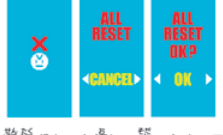



**注意**

※バトルプレスAに差し込んだVS VBMカードを、そのままバトルプレスAに差さないでください。  
※バトルプレスBに差した後に、再度Bまたは違うバトルプレスに差さないでください。  
※誤って上記の操作を行ってしまった場合、画面上からキャラクターがいなくなりますが、約10分後にバトル前の状態のキャラクターが画面に表示されます。

※VS VBMカードでのバトルは通常のバトルとは異なり、敗北時でもケガはしません。  
※VS VBMカードでバトルしただけで手に入るボーナスバイタルは、自分のキャラクターの成長段階に応じて獲得量が異なります。  
※バトル中は、マイルや心拍やその他のVBMの検知などを行うことはできません。

17 設定

<p><b>時計設定</b></p>  <p>2を参考に時計設定を行ってください。 ※日付、時刻を再設定した場合はその時点でマイルがリセットされます。</p>	<p><b>壁紙</b></p>  <p>選択ボタンを押して設定したい壁紙を選んでください。決定ボタンを押すことで選択が完了します。</p>	<p><b>画面の明るさ</b></p>  <p>選択ボタンを押して設定したい明るさを選び、決定してください。明るさは5段階あります。</p>	<p><b>サウンド</b></p>  <p>選択ボタンを押して、サウンドのON/OFFを選び決定してください。</p>	<p><b>リセット</b></p>  <p>選択ボタンを押して育てたキャラクターをリセットすることができます。画面の案内に従ってください。 ※一度リセットしたキャラクターは戻りません。</p>	<p><b>ホーム画面へ</b></p>  <p>上の画面に移動後、決定ボタンを押すことでホーム画面に戻ります。</p>
--	---	--	---	--	---