Li-ion

●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。

VITALBRACELET BE

デジタルモンスター

25th ANNIVERSARY SET

対象年齢8才以上

©本郷あきよし・東映アニメーション ©BANDAI

取扱説明書 ver.1.0

●取扱説明書の画像と商品は、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。●本商品は完全防水ではありません。大量の水をかけたり、水没させたりしないでください。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。●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。●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。思わぬ事故の恐れがあります。●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。●本商品に含まれるバイタルブレス本体は、別売りの「交換バンド」に付け替えて遊ぶことができます。

<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ファーやシート、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。

くちにいれない　みずにぬらさない　ひにちかづけない　まきつけない

VITAL BRACELET BE とは

「VITAL BRACELET BE」は歩くことで様々なキャラクターたちと出会うことができ、運動を通してキャラクターの育成を楽しむことができるフィットネスガジェットです。

また別売りの運動アイテム「BEMEMORY」を本体に使用することで育成するキャラクターを入れ替えて遊ぶことができます。

あなたとお気に入りのキャラクターたちとともに毎日の生活を " アソビ " に変えましょう。

もくじ

1 本体電源の入れ方
2 日時・ユーザーアバターの設定
3 HOME 画面の説明
4 メニュー画面の見方
5 BEMEMORY との連動
6 ステータスの確認
7 トレーニング
8 アドベンチャー
9 キャラクター
10 通信
11 設定
12 メモリ
13 電源
14 バトル
15 死亡・ケガ
16 進化

セット内容

デジタルモンスター限定カバー（オリジナルブラウン）付きVITAL BRACELET BE本体…1
デジタルモンスター限定カバー（オリジナルグレー）…1
BEMEMORY デジタルモンスター 25th Anniversary Dim…1
デジタルモンスター25周年記念色紙　Ver. DIGIMON EVOLUTION…1
充電ケーブル…1
取扱説明書…1

BEMEMORY

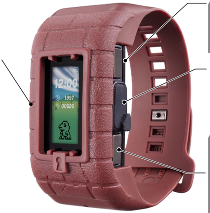
BE
25th Anniv.Dim

記念色紙

限定カバー

充電ケーブル

本体



BEMEMORY差込口

：ボタン
＝主に「選択」に使用します

充電ケーブル差込口

・ボタン
＝主に「決定」に使用します
＝「HOME画面」に戻る際に使用します（約2秒長押し）

★本書では「：ボタン」を押すことを ●　「・ボタン」を押すことを ● と表記します。

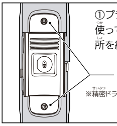
生活防水機能について

生活防水（IPX4 相当）

本商品は生活防水（IPX4 相当）です。手洗い時の水しぶきや、雨などの水の飛まつに対して保護されています。
IPX4 相当の効果を発揮するためには、BEMEMORY差込口、充電ケーブル差込口のキャップをしっかりと締めてください。
また濡れた後は、乾いた布等で拭き取り、十分乾燥した状態で充電/BEMEMORYの差し込みを行ってください。
【注意】本商品は完全防水ではありません。水没させないでください。下記の条件にご注意ください。

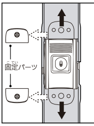
使用できる状況	使用できない状況
・手洗い等、多少の水しぶきが本体にかかる状況 ・軽い雨が降っている状況 ・運動で汗をかいている状況	・プールやお風呂、海水など本体が完全に水に浸かる状況 ・シャワーなど強い勢いで水が本体にかかる状況 ・その他、大量の水がかかる、本体が水没する状況

カバーの交換方法

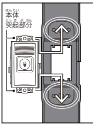


①プラスドライバーを使って背面のビス2箇所を緩めます。

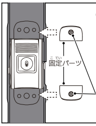
※精密ドライバーをご使用ください。



②2箇所の固定パーツを図の手前方向に取り外し、カバーを黒矢印の方向に優しく引っ張り取り外します。



③別のカバーを用意し、本体の突起部分を、図の〇の位置に片方ずつ差し込み、取り付けます。



④固定パーツを取り付けます。その後プラスドライバーで背面のビスを締めて固定します。

1 本体電源の入れ方

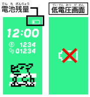
VITAL BRACELET BE 側面の「・ボタン」を約３秒長押ししてください。

ご使用前に必ず同梱の充電ケーブルを使用して充電してください。
電源が入らない場合は電池残量が少ない場合があります。
※充電の仕方は下部「本体充電の仕方」をご確認ください。
※充電する際は、必ず腕からVITAL BRACELET BEを取り外してください。

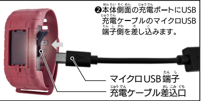
・ボタン
約３秒長押し

本体充電の仕方

❶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。



❷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。



❸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。

❹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。

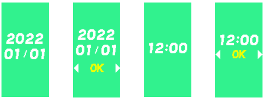
※充電を始めても充電の表示が出ない、また4時間以上充電されない場合は、充電ケーブルを取り外し直ちにご使用をおやめください。

2 日時・ユーザーアバターの設定

①日時の設定

①「：ボタン」を押すことで日時を調整することができます。

②「・ボタン」で「年」、「日付」、「時刻」がセットされます。



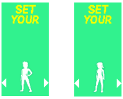
「：ボタン」を押し続けることで「年」、「日付」、「時刻」を進めることができます。

※時計精度日差は±10秒以内。

※本体内の日付は23:59から00:00になることで変わります。

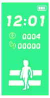
②ユーザーアバターの設定

本体側面の「：ボタン」でアバターを選択し「・ボタン」で決定してください。

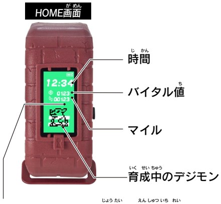


※一度選択すると途中で変更することはできません。変更する場合は設定からオールリセットを行う必要があります。

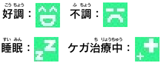
設定が完了すると自動でHOME画面へ遷移します。



3 HOME画面の説明



デジモンのメンタル / 状態の演出一例



注意

■バイタルブレスの未装着状態が5分間続くとバイタルが20ずつ減っていきます。

※3分間に30マイル未満または、5分ごとの心拍が検知できない場合、未装着状態になります。

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。

※心拍数は5分ごとに検知されます。
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。　※3分ごとにマイルの増加量が判定されます。
※マイルはバイタルブレスを腕に付けて歩くごとに得られる値です。

②バトルの勝敗によるバイタルの増減。
対戦したデジモンの進化段階によって増減するバイタルは異なります。
※アバターではバトルすることができません。

	敵デジモンの進化レベル							
	成長期		成熟期		完全体		究極体	
自デジモンの進化レベル	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北
成長期	200	-160	300	-100	600	-20	1200	-20
成熟期	100	-300	300	-240	450	-150	700	-20
完全体	20	-600	150	-450	400	-320	600	-400
究極体	20	-1200	20	-700	400	-600	500	-400

③装着していることによるバイタルの増減。
5分ごとの心拍数検知のタイミングでバイタルブレスを装着していると4バイタル獲得できます。

④デジモンの状態によって獲得するバイタルに補正が入ります。

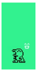
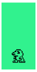
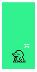
メンタル状態	好調	普通	不調（ケガ）
補正値	×2.0	×1.0	×0.5

⑤バイタルの最大値は進化段階に関わらず9999です。

デジモンのメンタル

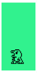
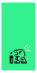
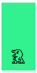
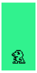
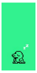
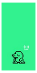
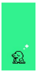
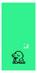
デジモンのメンタルは3段階に分けられ、メンタルの状態によって、「バトル時の攻撃力」、「日々の運動、トレーニングによって獲得できるバイタル」が変化します。
メンタルは運動量Lv.によって変化します。たくさん運動し心拍数が上がると運動量Lv.は上昇します。

※メンタルの変化条件はデジモンによって異なります。

		
好調	普通	不調

デジモンの状態

心拍数とマイルの変化によってデジモン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。

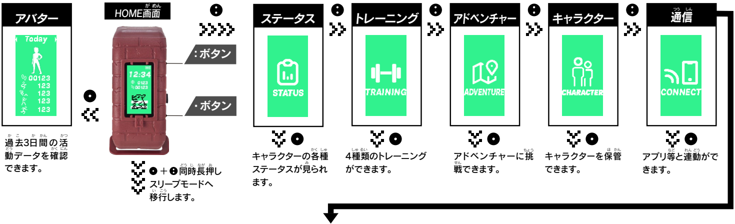
	走り	特訓	歩き				通常		眠り	ケガ	治療	未装着
												
マイル検知	あり	なし	あり	なし	あり	あり	なし	なし				なし
心拍検知	あり	あり	あり	あり	あり	あり	あり	あり				なし
運動量Lv.	3	3	2	2	2	1	1	0				0

※「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。

4 メニュー画面の見方

「：ボタン」を押すことで各アイコンに進み、「・ボタン」を押して詳細画面へ移行します。 ●「：ボタン」を押す ●「・ボタン」を押す

★「・ボタン」を約1秒以上長押しすることでHOME画面に戻ることができます。



アバター
過去3日間の活動データを確認できます。

HOME画面
● ＋ ●同時長押しスリープモードへ移行します。

ステータス
キャラクターの各種ステータスが見られます。

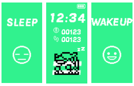
トレーニング
4種類のトレーニングができます。

アドベンチャー
アドベンチャーに挑戦できます。

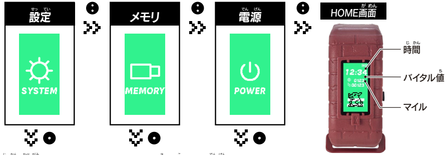
キャラクター
キャラクターを保管できます。

通信
アプリ等と連動ができます。

スリープモード



「ホーム画面」の状態で「：ボタン」「・ボタン」を同時長押しすることでスリープモードへ移行します。スリープモードで「：ボタン」「・ボタン」を再度同時長押しすることで解除できます。スリープモード中は、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。
充電時など腕から外す際はスリープモードの使用をオススメします。
※スリープモード中はバトルやトレーニングを行うことができません。
※スリープモード中でも本体内でのキャラクターの進化、ステータスの変動にまつわるタイマーはそれぞれカウントされます。



設定
時間、壁紙、オールリセットなど、各種設定が変更できます。

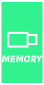
メモリ
EMEMORYを差し込み、データを読み込むことができるモードです。※HOME画面でも差し込むことは可能です。

電源
電源をOFFにすることができます。

5 BEMEMORYとの連動

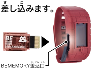
「メモリ」メニュー選択

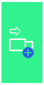
HOME 画面から **4** の手順で遷移し、右記の画面で「·ボタン」を押します。
※HOME画面でも差し込むことは可能です。



BEMEMORYの差し込み

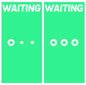
本体のBEMEMORY差込口にBEMEMORYを差し込みます。





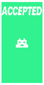
データ書き込み中

BEMEMORY内のデータを本体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

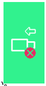
書き込みが完了すると各BEMEMORYに対応するアイコンが表示されます。



BEMEMORYの取り外し

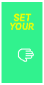
書き込みが完了したら、BEMEMORYを取り外してください。

※BEMEMORYは書き込み後も大切に保管してください。



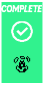
VITAL BRACELET BEを装着

右の画面が表示されたらVITAL BRACELET BEを装着してください。

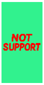


キャラクターの誕生

誕生演出後、各BEMEMORYに対応するキャラクターやアイコンが表示されます。

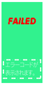


エラー①



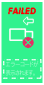
左の画面が表示された際は、対応していないメモリを差し込んでいる場合があります。(VS Dimカード、VS VBMカードはご使用いただけません)

エラー②



左の画面が表示された際は、データの破損やBEMEMORYの差し込みが不十分な可能性がございます。BEMEMORYを取り外し、再度差し込んでください。

エラー③



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。
BEMEMORYを取り外し、再度差し込んでください。

※BEMEMORYを差し込み直しても問題が解決されない場合は、表示されるエラーコードと合わせてバンダイお客様相談センターまでご連絡ください。
※メモリを差した際にバックアップがいっぱいだった場合、消去するキャラクターを選ぶ必要があります。詳しくは **9** キャラクターをご参照ください。

注意

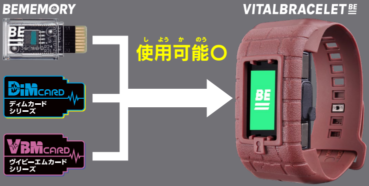
※充電が少ない状態では行わず、必ず充電してから行ってください。
※BEMEMORY差し込み中は本体の電源を切らないでください。
※BEMEMORY取り外しの案内が出るまでは、抜かないでください。
育成中のデジモンのデータが消えてしまう恐れがあります。

Dimカード／VBMカードとの連動について

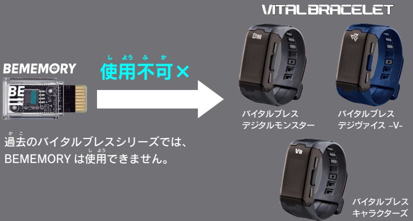
別売りのDimカード/VBMカードシリーズも同様の手順でご使用頂けます。
Dimカード/VBMカードとVITAL BRACELET BEを連動させた際の、詳細に関しては下記のURLをご確認ください。
https://toy.bandai.co.jp/series/vitalbraceletbe/topics/detail/2644/

その他アプリとの連動に関しては下記のURLをご確認ください。
https://toy.bandai.co.jp/series/vitalbraceletbe/topics/detail/2682/

【シリーズ間の互換性について】



VITAL BRACELET BE は Dim カード、VBM カード、BEMEMORY をお使い頂くことができます。



過去のバイタルブレスシリーズでは、BEMEMORY は使用できません。

※Dim カード /VBM カードを VITAL BRACELET BE で使用する際は、一部の機能に制限がございます。
詳しくは下記 URL をご確認ください。
https://toy.bandai.co.jp/series/vitalbraceletbe/topics/detail/2644/

6 ～ **13** は各メニューの具体的な機能紹介となります。

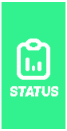
6 ステータスの確認

STATUS

育成しているデジモンのステータスを確認することのできるメニューです。

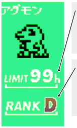
ステータスメニュー画面

HOME 画面から 4 の手順で遷移し、下記の画面で「･ボタン」を押します。



タイマー / ランク確認画面

自身のデジモンのタイマーとランクを確認することができます。



タイマー
100時間カウントダウンされます。
この表示が0になるまでの間、トレーニングでステータスアップ/PP を入手することができます。

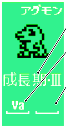
ランク
自身のデジモンをどれだけ強く育成したかを簡潔に示す指標です。BP、AP、HP の上がり幅を加算した値によって算出されます。

ランクはＤからＳまであります。

D　C　B　A　S

進化レベル / 属性 / アプリアビリティ確認画面

自身のデジモンの進化レベルと属性、アプリアビリティのレアリティを確認することができます。



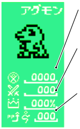
進化レベル
各デジモンの成長段階を示しています。

属性
バトルの結果に影響します。

アプリアビリティ
デジモンを初めて、アプリ「VITAL BRACELET ARENA」に転送させた際に付与されるアビリティです。
玩具上で効果や名称を確認することはできませんが、アビリティのレアリティを確認することが出来ます。
※進化するとアビリティはリセットされます。

ステータス確認画面

自身のデジモンのステータスを確認することが出来ます。
○白い文字　→基礎値=各デジモンに固有のステータスです。
○黄色い文字→努力値=トレーニングによって上げることのできるステータスです
※BP/HP/AP 共に最大+999です。



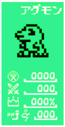
BP
攻撃の当たりやすさに影響する値
⇒ダッシュで加算

HP
デジモンの体力
⇒クランチで加算

AP
デジモンの攻撃力
⇒パンチで加算

進化条件　確認画面

自身のデジモンがどれだけ進化条件を達成しているか確認することのできる画面です。
画面内のアイコンが示すものは、それぞれ下記の通りです。



バイタル値
⇒自身の活動やバトル勝利で UP
詳細は 3 をご確認ください。

バトル回数
⇒アドベンチャーやNFC バトルでUP
詳細は 14 をご確認ください。

バトル勝率
⇒バトルに勝利することで UP
詳細は 14 をご確認ください。

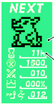
PP
⇒トレーニングのスクワットで UP
詳細は 7 をご確認ください。

進化先　確認画面

自分の育てているデジモンが次にどのデジモンに進化するかを確認できる画面です。そのデジモンに進化するために必要な条件も記載されています。また、進化までの残り時間も表示されています。
※この時間が0になった瞬間にその他の条件を達成していた場合、デジモンが進化します。

通常の場合

条件達成で進化できます

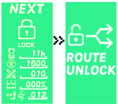


進化先のデジモン

進化までの残り時間

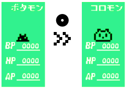
ルートがロックされている場合

後述のアドベンチャークリアでアンロックされます

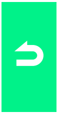


進化記録確認画面

デジモンのこれまでの進化記録を確認することができます。「･ボタン」を押してページをめくることができます。



戻る画面



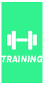
左の画面で「･ボタン」を押すと HOME 画面に戻ります。

7 トレーニング

自身のトレーニングでデジモンを強く育てることのできるメニューです。設定されている制限時間内でトレーニングをこなした回数や心拍の上昇値に応じて、結果が GREAT、GOOD、FAILED と変わります。1 日に挑戦できるミッションの回数に制限はありません。幼年期 I から挑戦可能です。

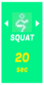
トレーニングメニュー画面

HOME画面から 4 の手順で遷移し、下記の画面で「･ボタン」を押します。



トレーニング選択：スクワット

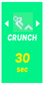
GREAT：+2　GOOD：+1



⇒進化のために必要なPPが溜まります

トレーニング選択：クランチ

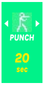
GREAT：+10　GOOD：+5



⇒デジモンの体力を示すHPが上がります

トレーニング選択：パンチ

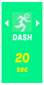
GREAT：+10　GOOD：+5



⇒デジモンの攻撃力を示すAPが上がります

トレーニング選択：ダッシュ

GREAT：+10　GOOD：+5



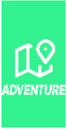
⇒デジモンの攻撃の当たりやすさを示すBPが上がります

8 アドベンチャー

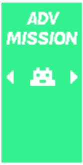
歩いて各ステージ毎に設定されているマイルに到達することで敵デジモンとバトルすることができます。

アドベンチャー画面

HOME画面から4の手順で遷移し、下記の画面で「･ボタン」を押します。



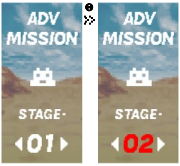
アドベンチャーメニュー画面



挑戦するアドベンチャーを「:ボタン」で選択可能です。
別種類のBEMEMORYのデジモンがバックアップに入っている場合、アドベンチャーを複数の中から選ぶことができます。

※キャラクター/作品をまたいだアドベンチャーは遊ぶことができません。

ステージ選択画面

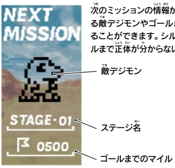


1～12 まで順番にクリアすることでステージが解放されます。

ステージ数が赤く表示されているステージについては未到達のステージのため挑戦することができません。

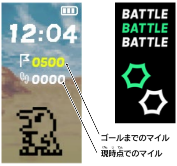
★が付いているステージをクリアするとデジモンを入手することができます。

NEXT ミッション画面



次のミッションの情報が表示されます。待ち受ける敵デジモンやゴールまでのマイル数を確認することができます。シルエットになっていてゴールまで正体が分からないデジモンもいます。

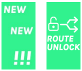
アドベンチャー画面



アドベンチャーが始まります。

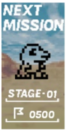
VITAL BRACELET BEを腕に付けて歩くと歩数を検知することで算出されるマイルがたまります。ゴールまでのマイルに到達すると敵デジモンとのバトルが開始されます。
バトルに勝利することで次のステージに挑戦できます。
※バトルについての詳細は14をご参照ください。

一部のステージでは、バトルに勝利すると新デジモンの入手や進化ルートのアンロックが起こります。



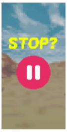
ステージ情報確認画面

ステージの情報を確認することができます。



中断画面

「･ボタン」を押すことでアドベンチャーを中断しHOME画面に戻ることが出来ます。



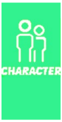
途中で中断した場合 / バトルに敗北した場合は、そのステージのはじめからやり直しとなります。

9 キャラクター

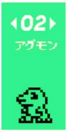
自分が入手したデジモンを保管することができるメニューです。
最大３体のキャラクターをバックアップに入れることができます。（ユーザーアバターを除く）

キャラクターメニュー画面

HOME 画面から 4 の手順で遷移し、下記の画面で「･ボタン」を押します。



キャラクター選択画面



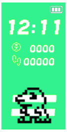
キャラクターを「:ボタン」で選択し、プレイアブルキャラクターやサポートキャラクターを設定することができます。

短押し

長押し

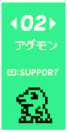
プレイアブルキャラクター設定

自分の育成したいキャラクターを選択し、「･ボタン」を短押しするとプレイアブルキャラクターに設定することができます。



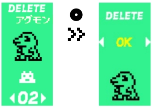
サポートキャラクター設定

キャラクターを選択した状態で「: ボタン」を長押しするとサポートキャラクターに設定することができます。また再度「: ボタン」を長押しすることで解除することができます。サポートキャラクターは、バトル中にサポートアタックを行ってくれます。詳しくは 14 をご確認ください。
※サポートキャラクターは、メインキャラクターと同じ作品のキャラクターのみ設定できます。上記の操作を行わない場合、バックアップにいるメインキャラクターと同じ作品のキャラクターが自動でサポートに設定されます。



キャラクター消去について

バックアップキャラクター（ユーザーアバターを除く）が4体以上になってしまった場合バックアップキャラクターを1体消去する必要があります。
消去したキャラクターがアドベンチャーで入手したキャラクターだった場合、対象のアドベンチャーを再度クリアする必要があります。



10 通信

CONNECT

HOMEで育成しているデジモンを専用アプリ「VITAL BRACELET ARENA」へ転送したり、
逆に引き戻すことのできるメニューです。

①APP LOG LINK

APP LOGLINK

バイタルブレスからアプリへの転送（バイタルブレスで育成したデジモンをアプリに移す）

初めてアプリに転送がされた場合、アプリアビリティが付与されます。
※進化するとアビリティリセットされます。　※アビリティが付与されるのは成長期以上のデジモンのみです。

VITAL BRACELET

通信メニュー選択

HOME画面から 4 の手順で遷移し、右の画面で「・ボタン」を押します。

CONNECT

●

アプリ通信メニュー選択

遷移に数秒かかります

右の画面が表示されたら、「・ボタン」を押してください。その際に、アプリ側の転送準備が完了していることを確認してください。

APP LOGLINK

●

NFCタッチ

右の画面が表示されたら、スマートフォンのNFC部分をVITAL BRACELET BEに近づけてください。※こちらの画面以外では、アプリと通信することができませんのでご注意ください。

TOUCH!

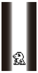
通信待機中

アプリとの通信を検知すると右の通信待機画面へ移ります。FAILEDの表示が表示された場合、はじめからやり直してください。

WAITING

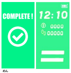
転送実行

通信が完了するとデジモンがアプリに転送されます。



完了

デジモンの移動が完了すると自動でHOME画面へ遷移します。転送が完了したデジモンはHOME画面からいなくなります。

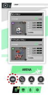


タッチ!

Mobile

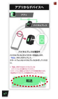
アプリ HOME画面

アプリ「VITAL BRACELET ARENA」を起動後、HOME画面で「転送」ボタンを押してください。



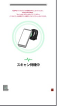
アプリ 転送待機画面

右の画面で再度「転送」ボタンを押してください。通信の案内が出たら、玩具本体が「NFCタッチ」画面になっていることを確認し、VITAL BRACELET BE本体とスマートフォンのNFC部分を近づけてください。



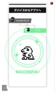
アプリ 通信待機中

玩具本体との通信を検知すると右の通信待機画面に移ります。



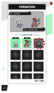
アプリ 転送実行

通信が完了するとデジモンがバイタルブレスからアプリに転送されます。



アプリ 転送完了

転送されてきたデジモンは、デジモン選択画面に保管されます。この画面からデジモンの詳細情報を確認できます。



※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。
※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ないでください。
育成中のデジモン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転送（アプリ内で保存したデジモンを戻す）

VITAL BRACELET

通信メニュー選択

HOME画面から 4 の手順で遷移し、右の画面で「・ボタン」を押します。

CONNECT

●

アプリ通信メニュー選択

遷移に数秒かかります

右の画面が表示されたら、「・ボタン」を押してください。その際に、アプリ側の転送準備が完了していることを確認してください。

APP LOGLINK

●

NFCタッチ①カードチェック

右の画面が表示されたら、スマートフォンのNFC部分をVITAL BRACELET BEに近づけてください。※こちらの画面以外では、アプリと通信することができませんのでご注意ください。

TOUCH!

BEMEMORY 差し込み

右の画面が表示された場合、転送するデジモンとプレイ中のBEMEMORYが変更されています。アプリ側で表示されたBEMEMORYを差し込んでください。※BEMEMORYの変更がない場合、スキップされます。

NFCタッチ② デジモン転送

右の画面が表示されたら、スマートフォンのNFC部分を再度VITAL BRACELET BEに近づけてください。

TOUCH!

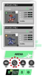
タッチ!

タッチ!

Mobile

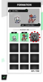
アプリ HOME画面

アプリ「VITAL BRACELET ARENA」を起動後、HOME画面で「編成」ボタンを押してください。



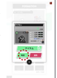
アプリ デジモン選択画面

右のデジモン選択画面でVITAL BRACELET BE本体に転送したいデジモンを長押ししてください。



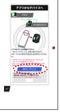
アプリ デジモン詳細画面

デジモン詳細画面で「転送」ボタンを押し、その後「OK」ボタンを押してください。



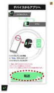
アプリカードチェック画面

右の画面で「カードチェック」ボタンを押し、通信の案内が出たら玩具本体が「NFCタッチ」画面になっていることを確認し、VITAL BRACELET BE本体とスマートフォンのNFC部分を近づけてください。転送するデジモンとプレイ中のBEMEMORYが異なる場合、画面下部に表示されるBEMEMORYを準備してください。



アプリ 転送待機画面

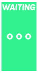
本体側の準備が整ったら、右の画面で「転送」ボタンを押し、VITAL BRACELET BE本体とスマートフォンのNFC部分を近づけてください。



VITAL BRACELET

通信待機中

アプリとの通信を検知すると右の通信待機画面へ移ります。FAILEDの表示が表示された場合、はじめからやり直してください。

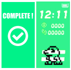


転送実行

通信が完了するとデジモンがアプリに転送されます。

完了

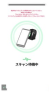
デジモンの移動が完了すると自動でHOME画面へ遷移します。



Mobile

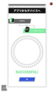
アプリ 通信待機中

玩具本体との通信を検知すると右の通信待機画面に移ります。



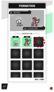
アプリ 転送実行

通信が完了するとデジモンがアプリからバイタルブレスに転送されます。



アプリ 転送完了

転送されたデジモンは、デジモン選択画面からいなくなります。

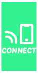


②SPOT

特定のスポットと通信することができるメニューです。

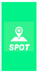
通信メニュー選択

HOME画面から4の手順で遷移し、右の画面で「·ボタン」を押します。



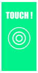
スポット通信メニュー選択

右の画面が表示されたら、「·ボタン」を押してください



スポットとの接続

右の画面表示後、特定のスポットにVITAL BRACELET BEを近づけてください。

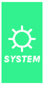


11 設定

各種設定を行うメニューです。

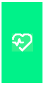
設定アイコン画面

HOME画面から4の手順で遷移し、下記の画面で「·ボタン」を押します。



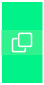
心拍数確認画面①

バイタルや運動状態の基準となる心拍数を計測することができます。



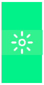
壁紙

「:ボタン」で設定したい壁紙を選んでください。4枚目は、各BEMEMORY専用の背景が設定されます。



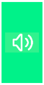
画面の明るさ

「:ボタン」で画面の明るさを設定してください。5段階選ぶことができます。

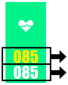


サウンド

「:ボタン」で音量を設定してください。ON か OFF にすることができます。



心拍数確認画面②



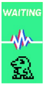
心拍数の基準値と現在値が表示されます。

基準値（デジモンが運動量 Lv.0 となる範囲の最低値）

現在値（直近５分の数値）

・＋：

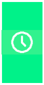
心拍数確認画面の状態で、「:ボタン」と「·ボタン」を同時長押しすることで基準値心拍数を再計測することができます。右画面が表示されると計測が行われています。



※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。

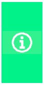
日時設定

2－①日時の設定と同様の手順で設定してください。



バージョン確認

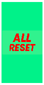
VITAL BRACELET BE 本体のバージョンを確認することができます。



リセット

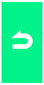
育てたデジモンのデータ、歩数、アバターの情報、日付設定など全てのデータがオールリセットされます。画面の指示に従って十分注意して操作してください。

※一度リセットしたデジモンは戻りません。ご注意下さい。



戻る

HOME画面に戻ります。



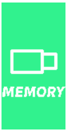
12 メモリ

MEMORY

別の BEMEMORY で遊ぶ際はこのメニューを選択してください。
5 BEMEMORY との連動と同様の手順でメモリを差し込んでください。

メモリメニュー画面

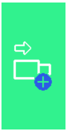
HOME 画面から4の手順で遷移し、下記の画面で「・ボタン」を押します。



●

BEMEMORY差し込み画面

お手持ちの BEMEMORY を差し込んでください。



5 BEMEMORYとの連動 をご参照下さい。

※本メニュー以外にも、HOME画面での読み込みも可能です。

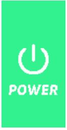
13 電源

POWER

電源をオフにすることができるメニューです。
一度電源をオフにすると育成中のデジモンのマイルはリセットされます。
また電源オフ中は、キャラクターの進化、ステータスの変動にまつわるタイマーが停止されます。

電源メニュー画面

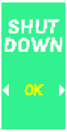
HOME 画面から4の手順で遷移し、下記の画面で「・ボタン」を押します。

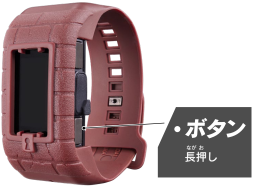


●

シャットダウン画面

下記の画面で「・ボタン」を押し、電源を切ります。

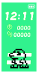




14 バトル

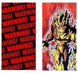
バトルは HOME画面の状態でバイタルブレスの画面を NFC 機器にタッチ、もしくはアドベンチャーで行うことができます。
※NFC 機器とは…自動販売機、改札機、スマートフォンなどの電波を発している機器になります。
※バトルは成長期以降に行うことができます。

NFCバトル



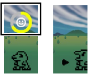
ホーム画面が点灯している状態でNFC搭載の機器にタッチすることでバトルが始まります。

エンカウント



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。

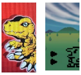
バトル



デジモンのHPゲージ
黄色:自分のゲージ
赤:敵のゲージ

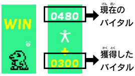
出てきた敵デジモンとオートバトルを行います。最大で5回交互に攻撃を行い、残りのHPが多い方が勝利です。

クリティカル攻撃



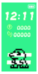
上の画面が表示されたら、クリティカル攻撃が発動されます。
※クリティカル攻撃発動のタイミングはデジモンによって異なります。

バトルの勝敗



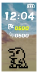
勝敗に応じてリザルトが変化します。
勝利した場合はバイタルを獲得することができます。

HOME 画面へ



バトル後ホーム画面へ移動します。

アドベンチャー

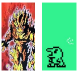


アドベンチャーで規定のマイルに到達すると、自動でバトルが始まります。

● or ●

逃げる

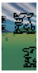
敵デジモンのカットイン画面（左の画面）が出た際に、「・ボタン」または「:ボタン」を長押しすることでバトルから逃げることができます。



※NFCバトルでのみ逃げることができます。

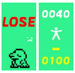
サポートアタック

自分のデジモンがピンチになると一定の確率でサポートキャラクターに設定したデジモンがサポートアタックを行ってくれます。サポートキャラクターの設定の仕方は、9 を参照してください。



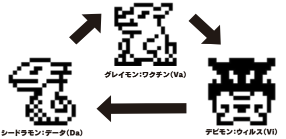
バトルの敗北

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デジモンが「ケガ」または「死亡」することがあります。
15 をご参照ください。



バトルの勝敗には、デジモンの強さ、属性、バイタル、メンタルの 4 つの要素が影響します。
バイタル値：デジモンの HP に影響、メンタル：デジモンの攻撃力に影響、属性：デジモンの攻撃の当たりやすさに影響

デジモンにはそれぞれ属性が1つあります。属性は以下の4つに分かれます。
ワクチン(Va)、ウィルス（Vi）、データ（Da）、フリー(Fr)



※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。
※グレイモン、デビモン、シードラモンの3体はBEMEMORY デジタルモンスター 25th Anniversary Dimに収録されています。

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機器でお試しください。

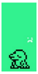
15 死亡・ケガ

デジモンは特定の条件でケガや死亡が起こります。

ケガの治療

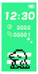
HOME 画面

右の画面の状態はケガをしています。不調の状態でバトルを行い敗北することで「ケガ」の状態になります。



治療モード

ケガをすると自動で治療モードに入ります。1日でケガをした回数に応じて治療に必要な時間が下記のように変わります。
ケガ1回目：10分間
ケガ2回目：30分間
ケガ3回目：60分間



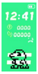
「ケガ」の状態でバトルに3連敗すると「死亡」してしまいます。日付が変わると、1日で負ったケガの回数がリセットされます。
※「治療」状態の際は、バイタルブレスを腕から取り外してもバイタルは減少しません。

治療完了

治療が完了するとブザー音で呼び出してくれます。

HOME 画面

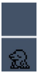
治療後ホーム画面へ移動します。



デジモンの死亡

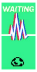
死亡通知

右の画面が出た時は、デジモンが死亡しています。
※1日のうち3回を超えて「ケガ」状態になった場合死亡します。
※心拍数の未検知時間が連続で24時間以上続くと死亡します。
※電源スイッチを切った場合、または電池切れの場合は、24時間以上経過しても死亡しません。
※死亡した場合、バイタル、マイル、勝敗、ステータス等は次のデジモンに引き継ぐことはできません。



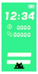
デジタマの孵化

決定ボタンを押して、新しくデジタマが孵化します。



HOME 画面

デジモンが誕生します。



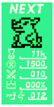
※デジタルモンスター以外のキャラクターは死亡・ケガの演出はありません。

16 進化

6 で確認できる進化条件を達成するとデジモンが進化します。

進化条件について

ステータスメニュー内の進化先確認画面に表示されている各条件を達成するとデジモンが進化します。
より詳しくは **6** をご確認下さい。



進化までの残り時間
⇒残り時間

バイタル値
⇒自身の活動やバトル勝利でUP
詳細は **3** をご確認ください。

バトル回数
⇒アドベンチャーやNFCバトルでUP
詳細は **14** をご確認ください。

バトル勝率
⇒バトルに勝利することでUP
詳細は **14** をご確認ください。

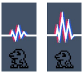
PP
⇒トレーニングのスクワットでUP
詳細は **7** をご確認ください。

※下記の表は進化までの時間一例です。

進化レベル	進化までの残り時間	
幼年期 I	1h	
幼年期 II	3h	
成長期	16h	
成熟期	24h	
完全体	24h	
究極体	なし	

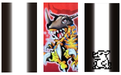
進化までの残り時間が0になったタイミングで、そのほかの条件が達成されている場合、デジモンが進化します。0になったタイミングで条件を満たしていない場合、進化までの残り時間が初期値に戻り、再度カウントダウンが始まります。

進化演出 1



進化までの残り時間が満了した時点で、いずれかの進化の条件を満たすと、上の進化演出が画面上に出ます。

進化演出 2



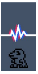
画面上に、進化したデジモンが現れます。

HOME 画面

12:36
0000
00000

進化したあとはホーム画面に戻ります。

進化キャンセル



左の画面が表示中に「・ボタン」を長押しすることで、進化をキャンセルすることができます。

進化が行われた際は、バイタル、メンタル、勝率、ケガ状態、アプリアビリティがリセットされます。
また、各進化段階に応じて設定されたステータスの値に応じて、ランクの再設定が行われます。