●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。バイタルプレス本体はお住まいの自治体のルールに従って廃棄してください。

Li-ion

VITALBRACELET BE

対象年齢8才以上

VITAL BRACELET BE 呪術廻戦 Special set

©芥見下々/集英社・呪術廻戦製作委員会 ©BANDAI

取扱説明書 ver.1.0 ●初回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）

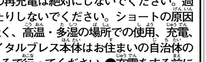
保護者の方へ　必ずお読みください。

●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（本書）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。●充電済のバイタルプ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。●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。バイタルプ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。思わぬ事故の恐れがあります。●充電中、使用中の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、または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。●直射日光は当たらない場所に保管してください。●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。



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。
また所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 変化

セット内容

VITAL BRACELET BE 本体…1
BEMEMORY 呪術廻戦01…1
充電ケーブル…1
取扱説明書…1

★本書では「：ボタン」を押すことを❷　「・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・時のかしぶきや、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、軟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、多少のか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

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。

本体充電の仕方

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

キャラクターのメンタル / 成長の演出
好調：　不調：　離婚：

注意
■バイタルプレスの本装着状態から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分ごとの心拍が極知できない場合、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分ごとの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、0ちと表示されます。
※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獲得。
50マイル進むごとで4バイタル獲得できます。　※3分ごとにマイルの獲得量が判定されます。
※マイルはバイタルプレスを長にけ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獲得。
対戦したキャラクターの変化段階によって獲得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。

白キャラクターの変化レベル	黒キャラクターの変化レベル PHASE3 勝利	PHASE3 敗北	PHASE4 勝利	PHASE4 敗北	PHASE5 勝利	PHASE5 敗北	PHASE6 勝利	PHASE6 敗北	PHASE7 勝利	PHASE7 敗北
PHASE3	200	-160	300	-100	600	-20	1200	-20	1800	-20
PHASE4	100	-300	300	-240	450	-150	700	-20	1400	-20
PHASE5	20	-600	150	-450	400	-320	600	-400	800	-20
PHASE6	20	-1200	20	-700	400	-600	500	-400	750	-500
PHASE7	20	-1800	20	-1400	20	-800	500	-750	600	-480

③装置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プレスを装置していると4バイタル獲得できます。
④キャラクター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変化段階に関わらず9999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）、（白々の運動、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レベルは上昇します。

※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。
バイタルプ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「特調」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	特調	歩き	通常	眠り	未装着
マイル検知	あり	なし	あり	なし	なし	なし
心拍検知	あり	あり	あり	あり	あり	なし
運動量レベル	3	3	2	2	1	1	0	0

※「通常」状態は運動せずにバイタルプ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。 ❶「：ボタン」を押す ❷「・」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
：ボタン
・ボタン
＋＋❶同時長押し：スリープモードへ移行します。

ステータス
STATUS
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
TRAINING
4種類のトレーニングができます。

アドベンチャー
ADVENTURE
アドベンチャーに挑戦できます。

アイテム
ITEM
アイテムを使用することができます。※BEMEMORYの連動や必要Wp20Aから追加されたメニューです。

キャラクター
CHARACTER
キャラクターを保管できます。

スリープモード
SLEEP 12:01 WAKEUP
「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」を同時長押し長押しすることで解除できます。スリープモードに移行中は取り外しても未装着状態になりずバイタルの測定は行なわません。充電時などに移行中は常にスリープモードの状態をオススメします。
※スリープモードはバトルやレーニング行うことができません。
※スリープモードでも未装着でのキャラクターの成長、ステータスの変動にまったわるタイマーはそれぞれカウントされます。

通信
CONNECT
アプリ等と連動ができます。

設定
SYSTEM
時間、設定、オールリセットなど、各種設定が変更できます。

メモリ
MEMORY
BEMEMORY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
POWER
電源をOFFにすることができます。

HOME画面
時間
バイタル値
マイル

5 BEMEMORYとの連動

「メモリ」メニュー選択
HOME画面から❷の手順で連動し、右の画面でS(デジタル)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
左写真のBEMEMORY差し込口に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30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がランクインが表示されます。

エラー①
NOT SUPPORT
左の画面が表示された場合は、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カードは使用いただけません)

エラー②
FAILED
左の画面が表示された場合はデータの読取や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
FAILED
左の画面が表示された場合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ともにバンダイお客様相談センターまでご連絡ください。
※メモリを差し込む際にバックアップ、ハンドルなどが入った場合、消去されるキャラクターを選ぶ必要があります。詳しくは❽キャラクターをご参照ください。

注意
※充電がなくなる前にVITAL BRACELET BEを外すようにしてください。
※BEMEMORYを差し込み中は本体の電源をはらないようにしてください。
※BEMEMORY取り外しの案内が出るまでは、抜かないでください。
再度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。

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】

BEMEMORY
VITALBRACELET BE
Dim CARD ディムカードシリーズ
VBM CARD ディゼニスカードシリーズ
使用可能○
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。
※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/

BEMEMORY
使用不可×
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。

VITALBRACELET
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-
バイタルブレス キャラクターズ

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
育成しているキャラクター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❷の手順で連動し、下記の画面で「・ボタン」を押します。
STATUS

タイマー / ランク確認画面
自身のキャラクター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率を入手することができます。
ランク：自身のキャラクターをどれだけ長く育成したかを換算に示す指標です。BP、AP、HP の上から順番に大きいこと評価されます。
ランクはD からSまであります。
D C B A S

変化レベル / 属性 / アプリアビリティ確認画面
自身のキャラクターの変化レベルと属性、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。
変化レベル：キャラクターの進化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：キャラクターを動かす、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。
ほんきで挑戦や長時間連動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。
※表示されるアビリティはリセットされます。

ステータス確認画面
自身のキャラクターのステータスを確認することが出来ます。
ひがし公園 ～自身のキャラクターの調のステータス～
BP：バトルで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の時/AP共に最大999です。
HP：キャラクターの体力
AP：キャラクターの活動力
AP：キャラクターの活動力
※BPの方がトレーニングによって上がることのできるステータスです。
活動のためやすさに影響を与える
＞タップして保存
＞タップして保存
＞バンドで保存

変化条件 確認画面
自身のキャラクターがどれだけ変化条件を達成しているか確認することができます。
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：バイタル値の測定パネル横のUP詳細は❽をご確認ください。
バトル結果：ボアーンチャーやARCFバトルでUP詳細は❾をご確認ください。
バトル結果：バトルに勝利することでUP詳細は❾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❿をご確認ください。

変化先 確認画面
自分の育てているキャラクターが次にどのキャラクターに変化するかを確認できる画面です。そのキャラクターに変化するために必要な条件も記載されています。また、変化までの残り時間も表示されています。
※この時間内に必要条件を満たしていない場合、キャラクターは変化しません。

進度の場合
条件達成で変化できます
NEXT
変化前のキャラクター
変化までの残り時間

ノートがロックされている場合
進度はクリアしてキャラクターがランクアップします
NEXT
ROUTE UNLOCK

変化記録確認画面
キャラクターのこれまでの変化記録を確認することができます。[・ボタン] を押してページ送りをすることができます。

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

TRAINING
自身のトレーニングでキャラクター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。PHASE1 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❷の手順で連動し、下記の画面で「ボタン」を押します。
TRAINING

トレーニング選択：スクワット
GREAT：+2 GOOD：+1
SQUAT 20 SEC
※最低のために必要なWpが減ります

トレーニング選択：クランチ
GREAT：+10 GOOD：+5
CRUNCH 30 SEC
※キャラクターの体力を消費 HPが上がります

トレーニング選択：パンチ
GREAT：+10 GOOD：+5
PUNCH 20 SEC
※キャラクターの活動力を消費 APが上がります

トレーニング選択：ダッシュ
GREAT：+10 GOOD：+5
DASH 20 SEC
※キャラクターの活動力を消費 BPが上がります

8 アドベンチャー

ADVENTURE
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キャラクターとバトルをすることができます。

アドベンチャー画面
HOME画面から❷の手順で連動し、下記の画面で「ボタン」を押します。
ADVENTURE

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。
別種族のBEMEMORYのキャラクター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選ぶことができません。
ADV MISSION 01

ステージ選択画面
ADV MISSION 01 STAGE-01
NEXT MISSION STAGE-01 0500
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。
ステージ毎が赤く表示されているステージにのみ、ステージ毎に示されるステージのみ挑戦することができます。
★が付いているステージをクリアするキャラクター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。待ち受けは敵又はライバル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分からないキャラクターもいます。
ADV MISSION
STAGE-01
敵キャラクター
ステージ名
ゴールまでのマイル

アドベンチャー画面
アドベンチャーが進行します。
VITAL BRACELET BE を前に付けて歩くと歩数を換算することで前回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キャラクター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❾をご参照ください。
12:02 0500 0000
BATTLE BATTLE BATTLE
ゴールまでのマイル
現時点でのマイル
一度のステージでは、バトルに勝利すると敵キャラクターが仲間になりのアンロックが起こります。
NEW NEW ROUTE UNLOCK !!!

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。
NEXT MISSION STAGE-01 0500

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。
STOP?

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

CHARACTER
自分が入手したキャラクターを保管することができるメニューです。
自身のユーザーアバターを含め、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出来ます。(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❷の手順で連動し、下記の画面で「ボタン」を押します。
CHARACTER

キャラクター選択画面
01 点灯状態
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。

❶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」を長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。
12:34 0123 00123

❷長押し：

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。また長押し「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クションを行ってくれます。詳しくは❾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設定できます。上記の場合を示わない場合、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。
03 仮女性
03 SUPPORT

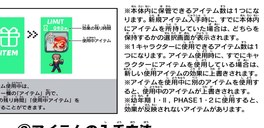
キャラクター消去について
バックアップにキャラクター(ユーザーアバターを除く)が4体以上になってしまった場合バックアップキャラクターを1体消去する必要があります。
消去したキャラクターがプドベンチャーで入手したキャラクターだった場合、対象のアドベンチャーを再度クリアする必要があります。
DELETE 03 01 03
DELETE OK

10 アイテム

①アイテムの使用方法

メニュー画「アイテム」より使用が可能です。

メニュー画のアイテム」より
使用アイテム選ぶことができます。
アイテム使用中は、メイン画面に
アイテム使用中マーク表示されます。



アイテム使用中は、
メニュー画のアイテム」内で、
「残り時間」「使用中アイテム」を
確認することができます。

※条件にて使用できるアイテム数は1つになります。前使用アイテム入手時に、すでに本体内にアイテムを所持していた場合は、どちらを保持するかの選択画面が表示されます。
※1キャラクターに使用できるアイテム数は1つになります。アイテム使用時に、すでにキャラクターにアイテムを使用している場合は、新しい使用アイテムの効果に上書きされます。
※アイテムを使用中に別のアイテムを使用すると、使用中のアイテムが上書されます。
※効果時：I・II、PHASE1・2に使用すると、効果が反映されないアイテムがあります。

②アイテムの入手方法

「NFCバトル」にて勝利するとー定の確率でアイテムを入手することができます。

NFCバトルに勝利したあとに、
一定の確率でアイテムが入手できます。

※白付きまたはいたあとの初めての勝利時には必ずアイテムがもらえます。
※下にアイテムを入手済だったり場合、上記のあとにどちらを保持するかの選択画面が表示されます。

③アイテムの入手方法

トレーニンググラフ シュ! で入手できる 攻の最ポ3倍 (1時間)

トレーニングクラフト! で入手できる PPDの最ポ3倍 (1時間)

トレーニングパンチ! で入手できる APDの最ポ3倍 (1時間)

トレーニングクラフト! で入手できる HPの最ポ3倍 (1時間)

4種類すべてのトレーニングで入手できる HP、PP、AP・HPの最ポ3倍 (3時間)

100時間タイマーの時間を5時間延長し上限は999時間です

100時間タイマーの時間を10時間延長し上限は999時間です

バトルで勝利した際に獲得できるパイプタイプ数が3倍 (3時間)

11 通信

専用アプリ「VITAL BRACELET ARENA」や
その特定のスポットとの連動ができるメニューです。

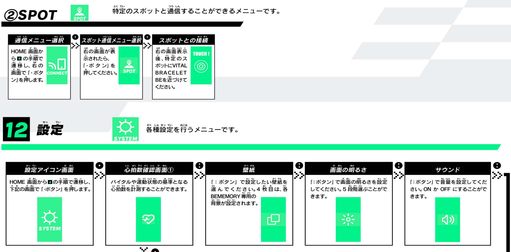
①APP LOG LINK

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キャラクターをアプリに移す）

※アプリと接続する際は、ご使用のスマートフォンに接続されているNFCに設定してください。
※NFCの設定はスマートフォンの機種によって異なるので、事前に確認ください。
※通信は3回はこ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。

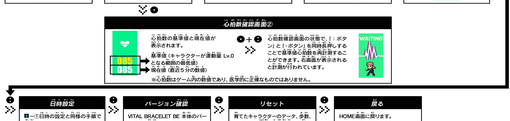
注意
※充電がコミい状態では行わず、必ず充電してから行ってください。
※アプリの通信中は本体の電源を切らないでください。
※異常が出るまでは、NFCへのタッチを連続で中止のままにしてください。
※現在の中キャラクターデータが消えてしまう恐れがあります。

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キャラクターを戻す）



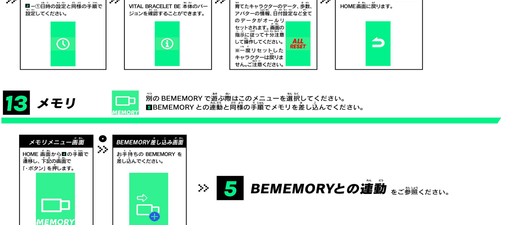
②SPOT

特定のスポットと通信することができるメニューです。



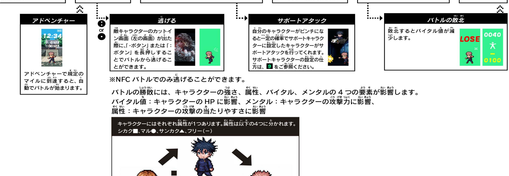
12 設定

各種設定を行うメニューです。



13 メモリ

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



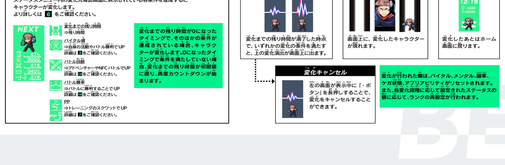
※本メニュー以外にも、HOME画面での読み込みも可能です。

5 BEMEMORYとの連動 をご参照ください。

14 電源

電源をオフにすることができるメニューです。
ハイカロリーアンケートにて行うことが可能です。
また電源オフ中は、キャラクターの変化、ステータスの変動にまつわるタイマーが停止されます。

バトルは HOME画面の状態でバイタルブレスの画面を NFC 機にタッチ、
もしくはアドバンテーターにて行うことができます。
※NFC 機器とは一自動販売機、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 PHASE3 以降に行うことができます。



※NFC バトルでのみ逃げることができます。

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。
バイタル値：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、
属性：キャラクターの攻撃の当たりやすさに影響

注意
※下で説明は、同じの属性に下回属して属えてください。
※NFC機器とタッチ中は、タッチするのNFC機器の場合しているから不確定してください。また、バイタルブレスを使用中は、バイタルブレスの電源がついているの状態でタッチしてください。
※一度、タッチしても反応しない NFC機器もあります。
その際は3つNFC機器でお試しください。

16 変化

■で確認できる変化条件を満成するとキャラクターが変化します。

ステータススペーパ内の変化条件詳細画面に表示されている条件を満成するキャラクターに変化します。
より詳しくは ■ご確認ください。

注意
※下で説明は、同じの属性に下回属して属えてください。
※NFC機器とタッチ中は、タッチするのNFC機器の場合しているから不確定してください。また、バイタルブレスを使用中は、バイタルブレスの電源がついているの状態でタッチしてください。
※一度、タッチしても反応しない NFC機器もあります。
その際は3つNFC機器でお試しください。

変化が行われた際は、バイタル、メンタル、属性、攻撃力、防御力、プリプロパイ!がリセットされます。
また、各変化時間に応じて設定されたステータスの値に応じて、ランクの最低至が行われます。