

対象年齢 8才以上

MOVE MORE//BATTLE MORE! VITAL HERO™ BATMAN



●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。バイタルヒーロー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。

VHMカード対応

取扱説明書 ver.1.1

All DC characters and elements © & ™ DC. WB SHIELD: TM & © WBEI. (s23) ©BANDA

※同梱されている「バイタルヒーロー本体」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ないでください。気分が悪くなったりするおそれがあります。《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。●充電済のバイタルヒーロー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。バイタルヒーロー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、指などに巻きつい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。●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。●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。



くちにいれない みずにもらさない ひたさけつない まきつけない

バイタルヒーローとは

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「バイタルヒーロー」はあなたの活動データによって、様々なヒーロ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 ヒーローの誕生
- 7 ステータスの確認
- 10 バトル
- 13 バックアップ
- 16 VS VHMカードの使用仕方
- 2 日時の設定
- 5 ホーム画面の説明
- 8 育成中のヒーローの確認
- 11 死亡・ケガ
- 14 通信モード
- 17 設定
- 3 VHMの使用仕方
- 6 各画面の見方・スリープモード
- 9 ミッション
- 12 ヒーローの変化
- 15 その他VHMの使用仕方

セット内容

バイタルヒーロー のセット内容

- バイタルヒーロー本体…1
- バットマンVHMカード…1
- 充電ケーブル…1
- VS VHMカード…1
- 取扱説明書…1



1 本体電源の入れ方

バイタルヒーロー裏面のスイッチを「」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梱の充電ケーブルを使用し充電してください。
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。



③ 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。

② 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。

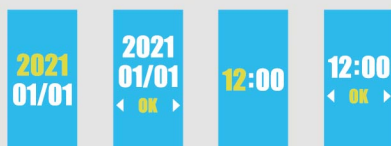
使用可能なUSB充電器に関しては、バイタルヒーロー バットマン公式サイト内FAQに記載しておりますのでご確認ください。
<https://toy.bandai.co.jp/series/vitalbracelet/topics/detail/2286/>

※通送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 VHMの使用法

■ VHMカードは「バイタルヒーロー」にて最大2個までご使用いただくことが可能です。

■ 「バイタルプレス デジタルモンスター」、「バイタルプレス 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。

VHMの取り外し

VHMカードからVHM本体を取り出します。



VHMの本体の差し込み

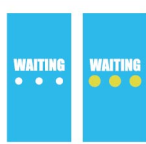
バイタルヒーローのVHM差込口にVHM本体を差し込みます。



※ここではVS VHMカードは使用できません。

データ書き込み中

VHM内のデータをバイタルヒーロー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。



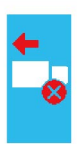
書き込み完了

書き込みが完了したら、VHMの情報が表示されます。



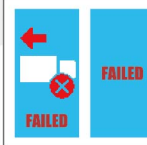
VHMの取り外し

書き込みが完了したら、VHM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VHM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。VHM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。

※VHM差し込み中は本体の電源を切らないでください。

※VHM取り外しの案内が出るまでは、抜かないでください。

育成中のヒーローのデータが消えてしまう恐れがあります。

4 ヒーローの誕生

バトルヒーローを装着

右の画面がでたらバトルヒーローを装着してください。



データの読み込み

書き込んだVHMデータの読み込みを開始します。



ヒーローの誕生

データの読み込みが完了すると、ヒーローが誕生します。



ホーム画面へ

ホーム画面へ戻ると遊びが始まります。



5 ホーム画面の説明



時刻
バトル
マイル
育成中のヒーロー

ヒーローのメンタル & 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。

ヒーローのメンタル

ヒーローのメンタルは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トル」が変化します。



※メンタルの変化条件はヒーローによって異なります。

ヒーローの状態

心拍数とマイルの変化によってヒーローの運動状態が変化します。

バトルヒーロー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「走り」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
メンタル	好調	普通	普通	普通	不調	不調	不調	不調	不調
マイル検知	あり	なし	あり	なし	なし	なし	なし	なし	なし
心拍検知	あり	あり	あり	あり	あり	なし	なし	なし	なし
運動量Lv.	3	3	2	2	1	0	なし	なし	0

※「通常」状態は運動せずにバトルヒーロー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。



選択ボタン
キャンセルボタン



スリープモード ~ ヒーローの睡眠 ~

「ホーム画面」の状態ですべてのボタンを同時長押しすることでヒーローが睡眠します。

睡眠状態で「選択ボタン」「決定ボタン」を同時長押しすることでヒーローが起床します。

※ヒーローは自動で寝ません。

※睡眠中はバトルは変化しません。

※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。

※睡眠中はバトルヒーローを腕から取り外しても未装着状態にならず、バト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。



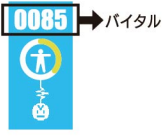
7 ステータスの確認



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

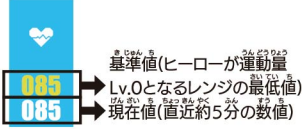
ステータス確認画面後、決定ボタンを押すことで自分のバイタルを確認することができます。



※バイタルは「心拍数」、「マイル」、「バトルの勝敗」によって変化します。
※ヒーロ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

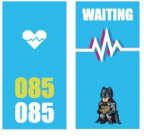
バイタル確認画面の状態で、選択ボタンを押すことで心拍数を確認することができます。



※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。



- ※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。
対戦したヒーローの変化段階によって増減するバイタルは異なります。

	対戦相手ヒーローの変化レベル							
	PHASE3		PHASE4		PHASE5		PHASE6	
自身のヒーローの変化レベル	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ヒーロ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。
- 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。

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

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

※最大で9999です。



■バイタルヒーローの未装着状態が約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マイル未満か、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 VHMカードに育成ヒーローを送っている最中はバイタルは変化しません。

8 育成中のヒーローの確認



基本情報確認画面

ヒーロー確認画面の状態で、決定ボタンを押すことでヒーローの状態を確認することができます。

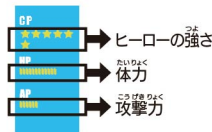


※決定ボタンを押すことで、育成中のヒーローの変化記録を見ることができます。



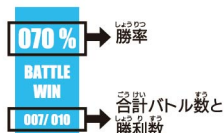
ヒーローの強さ確認画面へ

基本情報確認画面の状態で、選択ボタンを押すことでヒーローの強さを確認することができます。



戦績確認画面へ

強さ確認画面の状態で、選択ボタンを押すことでヒーローの戦績を確認することができます。



トロフィー確認画面へ

戦績確認画面の状態で、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。



戻る

トロフィー確認画面の状態で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、その白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、白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。



ハードミッション

ノーマルミッション画面の状態で、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。



※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白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で、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「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、バイタルヒーロー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。



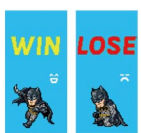
アドベンチャーミッション

スペシャルミッション画面の状態で、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	ステージの選択	ミッションスタート	ミッションモード
<p>アドベンチャーミッションの画面の状態で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。</p>		<p>決定ボタンを押すことでミッションがスタート。</p>	<p>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。</p>

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。



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。



10 バトル

バトルはホーム画面の状態、バイタルヒーローの画面をNFC機器にタッチもしくは、アドベンチャーミッション時(4 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。

<h3>ホーム画面</h3>  <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>	<h3>エンカウント</h3>  <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>	<h3>バトル</h3>  <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>	<h3>クリティカル攻撃</h3>  <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ヒーローによって異なります。</p>	<h3>バトルの勝敗</h3>  <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>	<h3>ホーム画面へ</h3>  <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。



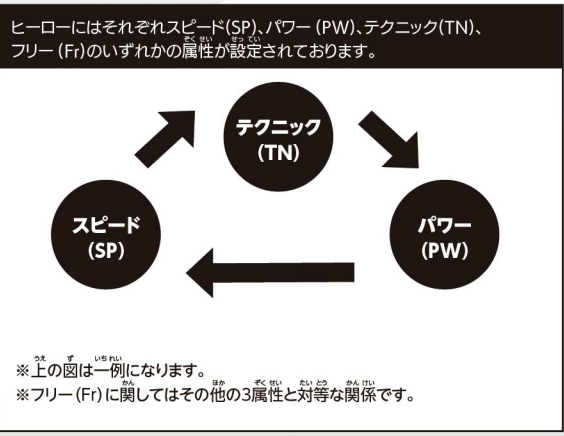
バトルの敗北

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ヒーローが「ケガ」または「死亡」することがあります。
 IIIをご参照ください。



バトルの勝敗には、ヒーローの強さ、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: ヒーローのHPに影響。
 メンタル: ヒーローの攻撃力に影響。


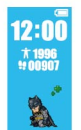
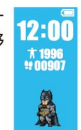


注意

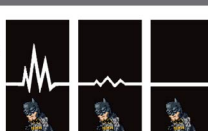
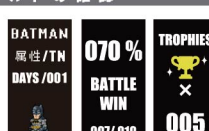


※外で遊ぶ際は、周りの環境に十分注意して遊んでください。
 ※NFC機器にタッチする際は、タッチするNFC機器が起動しているかを必ず確認してください。また、バイタルヒーロー本体がホーム画面で点灯している状態で行ってください。
 ※一部、タッチしても反応しないNFC機器もあります。
 その際は違うNFC機器でお試ください。

11 死亡・ケガ

ケガの治療

<h4>ホーム画面</h4> <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> 	<h4>治療モード</h4> <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>※白付が変わると、1日で負ったケガの回数がリセットされます。 ※「ケガ」状態の際は、バイタルヒーローを腕から取り外してもバイタルは減少しません。</p>	<h4>治療完了</h4> <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> 	<h4>ホーム画面</h4> <p>治療後ホーム画面へ移動します。</p> 
---	--	---	---

ヒーローの死亡

<h4>死亡通知</h4> <p>右の画面が出た時は、ヒーロ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。 ※バイタルヒーロー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ヒーローに引き継ぐことはできません。</p> 	<h4>リザルトの確認</h4> <p>決定ボタンを押すと、死亡時点でのヒーローリザルト画面へ移行します。</p> 	<h4>ヒーローの誕生</h4> <p>決定ボタンを押すと、新しくヒーローが誕生します。</p> 	<h4>ホーム画面へ</h4> <p>ヒーローが誕生します。</p> 
--	--	--	--

12 ヒーローの変化

ヒーローの変化はバトル、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>ヒーローの各成長段階によってチェンジタイマーがあります。</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。</p> <p>※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。</p> <p>※バトルヒーローに差し込んだVHMの種類によってチェンジタイマーは異なります。</p> <p>※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>バトル、ミッションはPHASE3から行えます。</p>																					
			<p>※下記の表はチェンジタイマーの一例です。</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>変化レベル</th> <th>チェンジタイマー</th> <th></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



ヒーロ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を選んでもください。バックアップするヒーローが表示されます。</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>ヒーロ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>バックアップ中のヒーローが表示されます。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。バックアップするヒーローが表示されます。</p>	<p>ヒーロ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>ヒーロ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ヒーロ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バットマンをバックアップしているバットウィングと入れ替えようとしています。バットマンは「バットマンVHMカード」に収録されています。

※ヒーローをバックアップすることで、バトルヒーロー内にヒーローを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。

バイタルヒーローからアプリへの移動

<p>アプリとの接続</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>NFCタッチ</p> <p>アプリにヒーロ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」→「バイタルプレス」→「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部分をバイタルプレスに近づけてください。</p> 	<p>通信待機中</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>移動実行</p> <p>ヒーローがアプリに移動しています。</p> 	<p>完了</p> <p>ヒーローの移動が完了しました。</p> 	<p>ホーム画面へ</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、バイタルプ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台のバイタルヒーローは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ヒーロー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。
 育成中のヒーロ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ヒーローへの移動 (アプリ内で保存したヒーローを戻す)


<p>アプリとの接続</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>NFCタッチ①</p> <p>アプリからヒーロ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」→「バイタルヒーロー」を選択し、「VHMカードチェック」ボタンをタップ。スマートフォンのNFC部分をバイタルプレスに近づけてください。</p> 	<p>通信待機中</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>VHMの差し込み</p> <p>バイタルヒーローのVHM差込口にVHHMを差し込みます。</p>  <p>※ここではVS VHMカードは使用できません。 ※差込口にアプリで表示されたVHMを用意して差し込んでください。 ※VHMの差し込みが必要ない場合もあります。</p>
--	---	--	--

<p>データ書き込み中</p> <p>VHM内のデータをバイタルヒーロー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>書き込み完了</p> <p>書き込みが完了したら、VHMの情報が表示されます。</p> 	<p>VHMの取り外し</p> <p>右の画面が出たら書き込みが完了しています。VHMを取り外してください。</p> 	<p>アプリとの接続</p> <p>VHMの取り外し完了後、アプリ接続画面へ移動します。</p> 	<p>NFCタッチ②</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部分にバイタルヒーローを近づけてください。</p> 
---	---	---	---	---

<p>通信待機中</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>NFCタッチ③</p> <p>バイタルヒーローに正しいVHM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部分にバイタルヒーローを近づけてください。</p> 	<p>移動実行</p> <p>ヒーローがバイタルヒーローに移動しています。</p> 	<p>完了</p> <p>ヒーローの移動が完了しました。</p> 	<p>ホーム画面へ</p> <p>送られてきたヒーロ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。
 育成中のヒーロ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>スポットとの接続</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>NFCタッチ</p> <p>特定のスポットにバイタルヒーローを近づけてください。</p> 
---	--

アプリのダウンロードは「バイタルプレス 公式サイト」をチェック!

 App Store からダウンロード  Google Play で手に入れよう

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

※通信料などはお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。



VHMCARD

VHMとはバイタルヒーローに挿入することで遊び方が広がるデータメモリー

■VHMカードは「バイタルヒーロー」にて最大2個までご使用いただくことが可能です。
 ■「バイタルプレス デジタルモンスター」、「バイタルプレス 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。

- HERO** 育成が可能になるヒーロー
- Area** ミッションの舞台となるデータ
- Graphic** バイタルヒーロー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。
- ※VHM差し込み中は本体の電源を切らないでください。
- ※VHM抜き取りの案内が出るまでは、抜かないでください。

育成中のヒーローのデータが消えてしまう恐れがあります。

VHMの取り外し

VHMカードからVHM本体を取り出します。

VHMの本体の差し込み

バイタルヒーローのVHM差込口にVHM本体を差し込みます。

※ここではVS VHMカードは使用できません。

データ書き込み中

VHM内のデータをバイタルヒーロー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。

書き込み完了

書き込みが完了したら、VHMの情報が表示されます。

VHMの取り外し

書き込みが完了したら、VHM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VHM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。VHM本体を取り外し、再度差し込んでください。

バイタルヒーローを装着

右の画面がでたらバイタルヒーローを装着してください。

データの読み込み

書き込んだVHMのデータの読み込みを開始します。

ヒーローの誕生





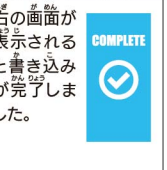

データの読み込みが完了すると、ヒーローが誕生します。

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 VHMカードの使用方法 VS VHMカードを使用することで他のバトルヒーローとバトルすることができます。

ヒーローの転送手順① (VS VHMカードの書き込み) ※バトルヒーローAのヒーローをVS VHMカードへ移動しています。

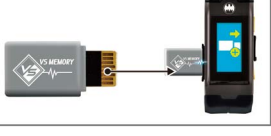
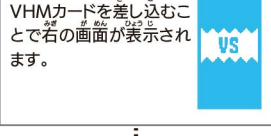

<p>VS VHMカードの差し込み</p> <p>バトルヒーローAのVHM差込口にVS VHMカードを差し込みます。</p>  <p>※バトルヒーローAorBどちらのVS VHMカードでも使用することができます。</p>	<p>VS VHMカードの書き込み</p> <p>ホーム画面の状態です。VS VHMカードを差し込むことで右の画面が表示されます。</p> 	<p>データの書き込み中</p> <p>VS VHMカード内にデータを書き込んでいます。</p> 	<p>転送</p> <p>ヒーローの転送が行われます。</p> 	<p>書き込み完了</p> <p>右の画面が表示されると書き込みが完了しました。</p> 	<p>ホーム画面へ</p> <p>ヒーローのデータがVS VHM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 VHMカードを取り外し、再度差し込んでください。




ヒーローの転送手順② (VS VHMカードの読み込み) ※バトルヒーローBにAのデータが入ったVS VHMカードを差し込みバトルを行います。バトルはバトルヒーローBで表示されます。

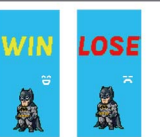


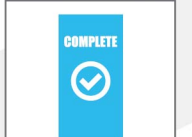
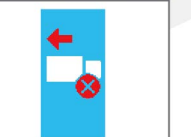
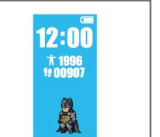
<p>VS VHMカードの差し込み</p> <p>ホーム画面の状態です。①で書き込んだVS VHMカードをバトルヒーローBに差し込んでください。</p> 	<p>VS VHMカードの読み込み</p> <p>ホーム画面の状態です。VS VHMカードを差し込むことで右の画面が表示されます。</p> 	<p>バトル</p> <p>データを書き込んだVS VHMカードをバトルヒーローBに差し込むことで、バトルヒーローAで育成しているヒーローとバトルすることができます。バトルの流れは10を参照ください。</p> 
---	--	---

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 VHM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 ※バトルヒーローBの画面上にBの結果が表示されます。

<p>勝利</p> <p>上の画面が表示されると勝利がわかります。</p> 	<p>リザルトの確認</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>データの書き込み中</p> <p>VS VHMカードに勝利データを書き込んでいます。</p> 	<p>データの書き込み完了</p> <p>データの書き込みが完了しました。</p> 	<p>VS VHMカードの取り外し</p> <p>上の画面が表示されたらVS VHMカードを取り外してください。</p> 	<p>ホーム画面へ</p> <p>バトル後ホーム画面へ移動します。</p> 
---	--	--	---	---	--

VS VHMカードの再差し込み




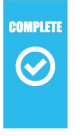
バトル中にVS VHMカードが抜かれてしまった場合、右の画面が表示され、差し込みを誘導します。



※ティガスカイタイプはバットマンVHMカードに収録されています。


ヒーローの帰還 ※取り外したVS VHMカードをバトルヒーローAに差し込んでください。

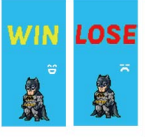



バトル後約10分以内に、必ず元のバトルヒーローにVS VHMカードを差し込んでください。転送したヒーローのデータが消去される場合があります。

<p>VS VHMカードの読み込み</p> <p>データを書き込んだVS VHMカードを自分のバトルヒーローに差し込むと、右の画面が表示されます。</p> 	<p>データの読み込み中</p> <p>VS VHMカードに勝利データを読み込んでいます。</p> 	<p>帰還</p> <p>ヒーローの転送が行われます。</p> 	<p>読み込み完了</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 VHMカードを取り外し、再度差し込んでください。



<p>勝利</p> <p>右の画面が表示されると勝利がわかります。</p> 	<p>リザルトの確認</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>VS VHMカードの取り外し</p> <p>右の画面が表示されたらVS VHMカードを取り外してください。</p> 	<p>ホーム画面へ</p> <p>VS VHMカード内に書き込まれていたヒーローのデータがホーム画面に帰ってきます。</p> 
--	--	---	---

エラー表示

約10分を超えてからVS VHM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。
※ヒーローのデータが消去される場合があります。









注意

※バトルヒーローAに差し込んだVS VHMカードを、そのままバトルヒーローAに差さないでください。
※バトルヒーローBに差した後に、再度Bまたは違うバトルヒーロー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、画面上からヒーロ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。

17 設定



<p>時計設定</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>壁紙</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>画面の明るさ</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>サウンド</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>リセット</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。 ※一度リセットしたヒーローは戻りません。</p>	<p>ホーム画面へ</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>
---	---	--	---	--	---