

COMPLETE SELECTION MODIFICATION

コンプリート セレクション モディフィケーション ロストドライバー ver.2

LOST DRIVER ver.2

⚠ 注意

お買い上げのお客様へ 必ずお読みください。

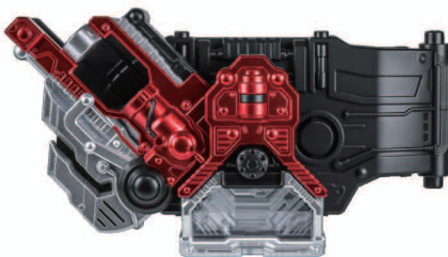
●本商品の対象年齢は15才以上です。対象年齢未満のお子様には絶対に与えないでください。●小さな部品、電池がありますので、小さなお子様が悪く飲み込まないように注意してください。窒息などの危険があります。●耳の近くで使用してはいけません。誤って使用すると、聴覚を損なう恐れがあります。●可動部分には指などを入れないでください。はさまれてケガをする恐れがあります。●LEDの光の点滅を見続けしないでください。気分が悪くなったりするおそれがあります。●本商品には電子部品を使用しておりますので、ペースメーカーをご使用の方はご注意ください。《電池を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください》●二次電池(充電式電池)は、絶対に使用しないでください。●古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池を混ぜて使わないでください。●＋(プラスマイナス)を正しくセットしてください。●遊んだ後は必ずスイッチを切り電池をはずしてください。電池を入れたままにしておくと、液漏れの恐れがあり危険です。●ショートさせたり充電、分解、加熱、火の中に入れたりしないでください。●万一、電池を飲み込んだとき、電池から漏れた液が目に入ったときは、すぐに医師に相談してください。漏れた液が皮膚や服に付いたときは水で洗ってください。●ボタン電池は飲み込むと危険です。お子様の手の届かない所に保管してください。●廃棄するとき、自治体の廃棄物処理の指示に従ってください。

〈使用上の注意〉 ●本商品はパッケル全体に塗装が施されております。扱い方によっては塗装が傷ついたり、剥がれたりしてしまう恐れがありますのでご注意ください。●ガイアメモリにセットされている電池はテスト用です。音が小さくなったり、光が弱くなったら電池を交換してください。●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。●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色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。●発音の一部にイントネーションが違っていたり、商品の特性上聞き取りにくいものがありますが、ご了承ください。●故障の原因となりますので、本体にはガイアメモリ以外には入れないでください。市販のUSBメモリ等をセットすると破損の原因となります。また付属のガイアメモリはパソコン等へはセットできませんのでご注意ください。●誤動作した場合はリセットボタンを押し、電源を入れ直してください。●商品の特性上、外観のぼらつきがございます。予めご了承ください。●本商品付属のガイアメモリは、CSMダブルドライバーver.2、CSMエターナルエッジ等、連動可能な商品以外に装填しないでください。●テレビなど、他の赤外線リモコンで誤動作する場合があります。●太陽光の当たる屋外では誤作動する場合があります。屋内で遊んでください。●誤動作した場合は電源を入れ直してください。

セット内容

LOST DRIVER ver.2

※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。



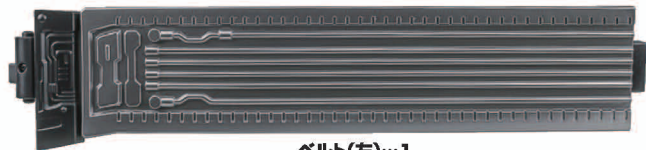
ロストドライバーver.2 本体…1



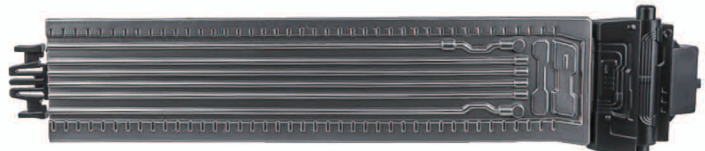
マキシマム
スロット…1



ベルト留め…1



ベルト(左)…1



ベルト(右)…1

ベルトの胴回りサイズ: 約75cm～約95cm



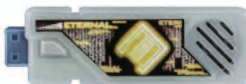
カバーパーツ外し用補助具…2



スカルメモリ…1



ジョーカーメモリ(T2)…1



エターナルメモリ(T2)…1



エターナルメモリ…1



スカルメモリ用
カバーパーツ…1



ジョーカーメモリ(T2)用
カバーパーツ…1



エターナルメモリ(T2)用
カバーパーツ…1



エターナルメモリ用
カバーパーツ…1

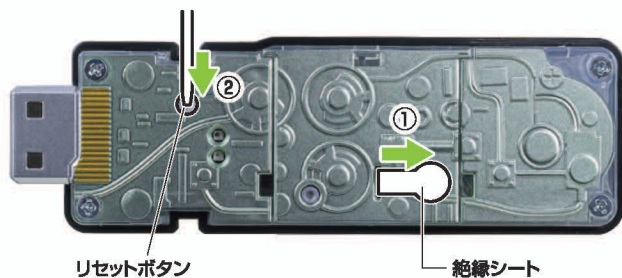
ガイアメモリの絶縁シートの外し方／電池交換

※誤動作をした場合は、リセットボタンを押してください。

※音声が小さくなって聞き取りにくくなったり、音が繰り返し鳴ったり、ロストドライバー本体との通信が失敗するなどの誤動作をする場合は、ガイアメモリのボタン電池を全て新しいボタン電池に交換してください。

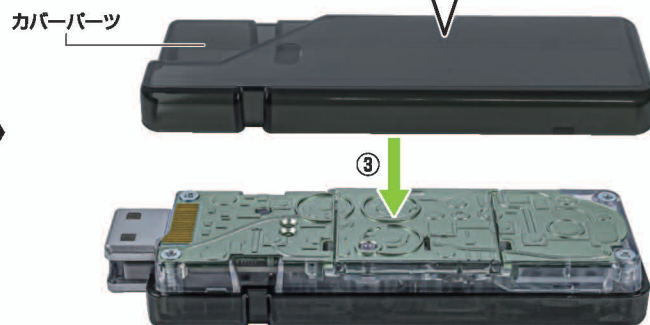
絶縁シートの取り外し方

- ①各ガイアメモリの裏側の電池ぶたにある絶縁シートを引き抜きます。
- ②リセットボタンを先の細い棒などで軽く押します。
- ③カバーパーツを裏面に取り付けます。



【裏側から見た図】

※カバーパーツには、保護シートが貼り付けられています。

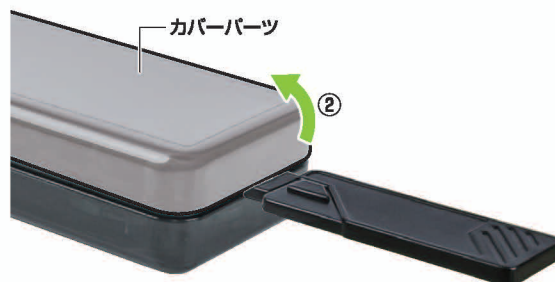


カバーパーツの取り外し方

- ①メモリの裏側を上にし、カバーパーツ外し用補助具を画像のように押し込みます。

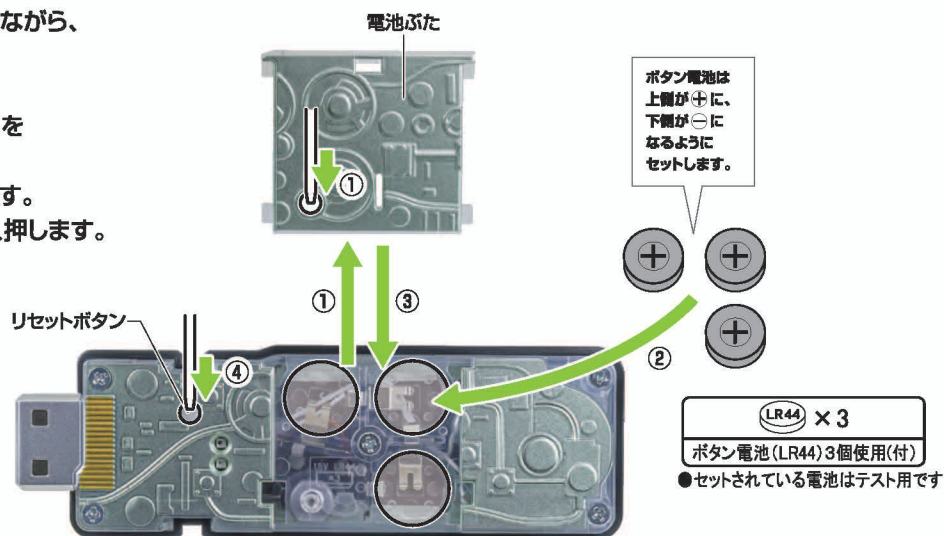


- ②カバーパーツの間に隙間ができるので、その隙間に指をかけ、カバーパーツを取り外してください。



ボタン電池の交換 ※裏側カバーパーツがついている場合は、カバーパーツを取り外します。

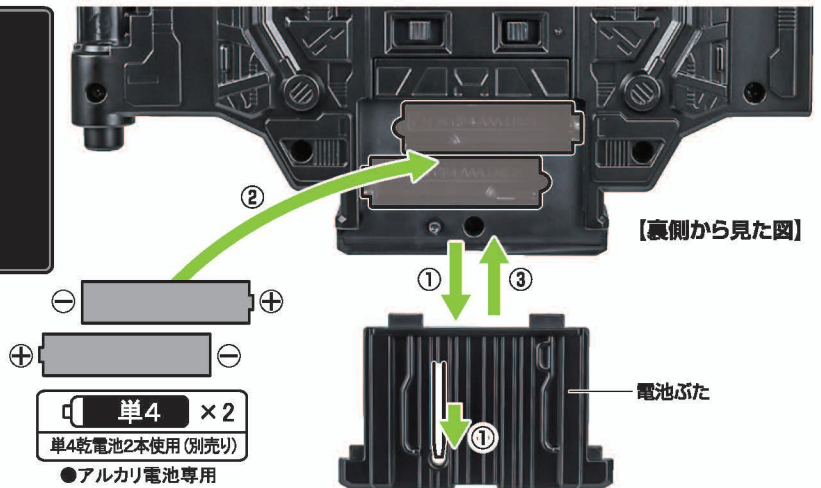
- ①電池ぶたの穴を先の細い棒などで押しながら、矢印の方向に取り外します。
- ②古いボタン電池を取り外して、新しいボタン電池3個(LR44・別売り)を⊕⊖に注意してセットします。
- ③電池ぶたを元の位置に合わせて閉じます。
- ④リセットボタンを先の細い棒などで軽く押します。



ロストドライバー本体の電池の入れ方

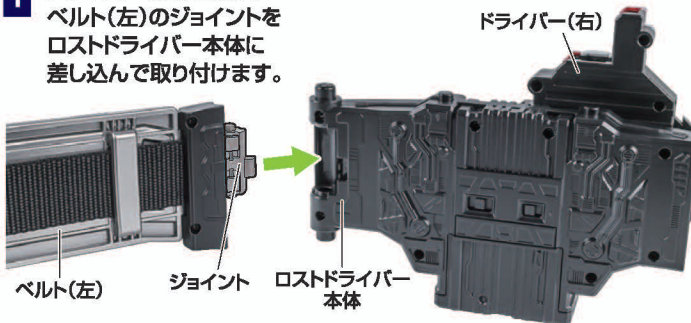
- ※電源スイッチがOFFになっていることを確認してください。
- ※音声小さくなって聞き取りにくくなったり、音が繰り返し鳴ったり、ガイアメモリとの通信が失敗する場合は、電池を全て新しい電池に交換してください。

- ①電池ぶたの穴を細い棒などで押しなが、スライドさせて取り外します。
- ②単4乾電池2本(別売り)の⊕⊖をそれぞれ間違えないように入れます。
- ③電池ぶたスライドさせて閉じます。

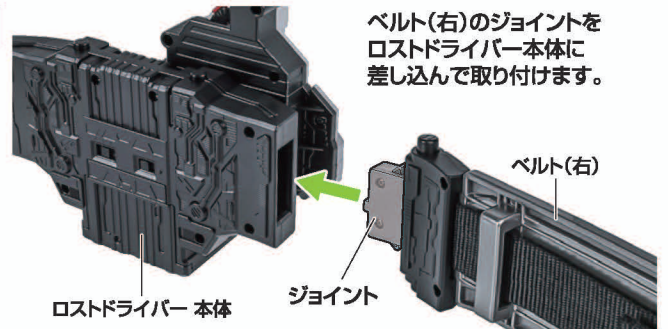


ロストドライバーの組み立て方

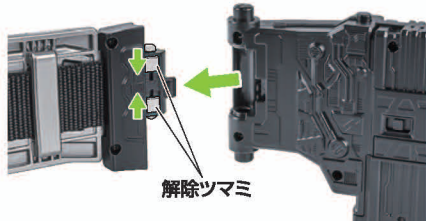
- 1 ドライバー(右)を閉じ、ベルト(左)のジョイントをロストドライバー本体に差し込んで取り付けます。



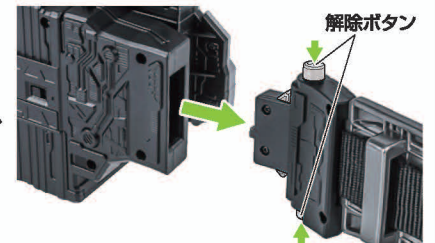
- 2 ベルト(右)のジョイントをロストドライバー本体に差し込んで取り付けます。



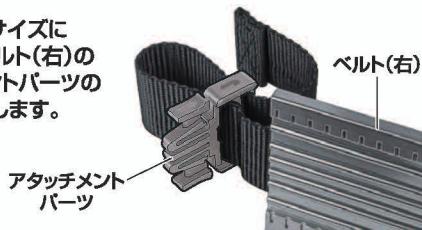
- ※取り外すときは、ベルト(左)内側の解除ツマミを同時に矢印の方向にスライドさせて引き抜きます。



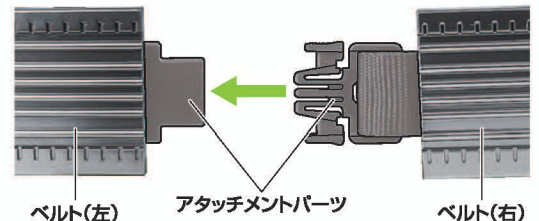
- ※取り外すときは、ベルト(右)の解除ボタンを2つ同時に押しなが、ベルト(右)を引き抜いてください。



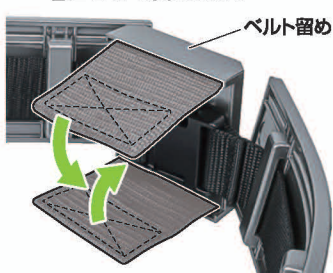
- 3 腰まわりのサイズに合うよう、ベルト(右)のアタッチメントパーツの位置を調整します。



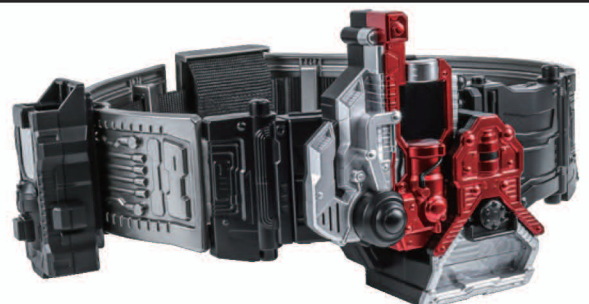
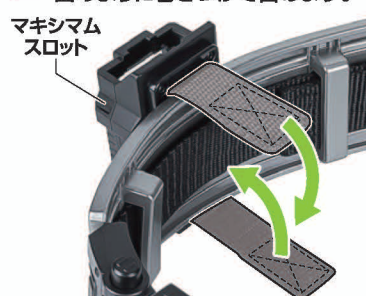
- 4 ベルト(右)とベルト(左)のアタッチメントパーツをはめ合わせます。



- 5 アタッチメントパーツにベルト留めを図のように巻きつけて留めます。



- 6 ベルト(右)にマキシマムスロットを図のように巻きつけて留めます。

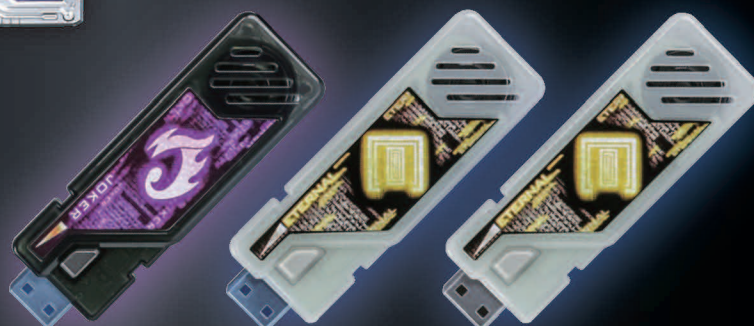
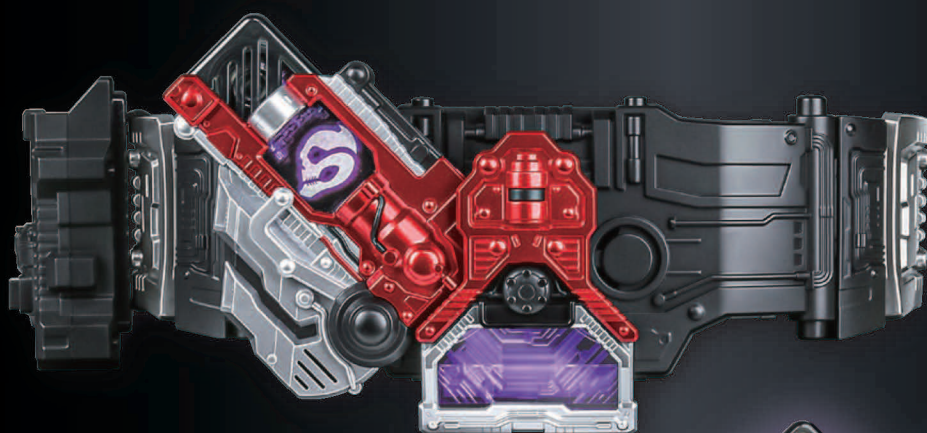


完成!! ロストドライバー

目次

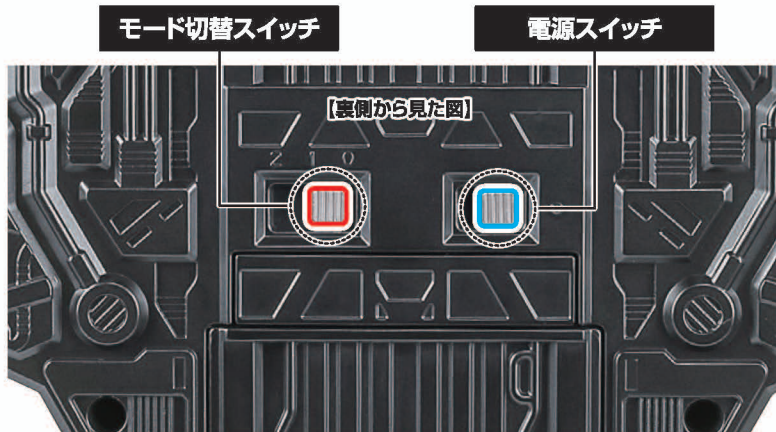
▶▶▶ 詳しい遊び方は、下記の各ページをご確認ください。

■ ロストドライバーの電源の入れ方／モード切替	p.5
■ ガイアメモリのモード切替	p.6
■ ガイアメモリの単体遊び	p.6
■ 変身遊び	p.7
■ 補足:スリープ状態について	p.8
■ 変身解除<ロストドライバー／ガイアメモリ>	p.9
■ 必殺技遊び	p.10
■ 台詞ボタン遊び	p.11-13
■ 効果音ボタン遊び	p.14-16
■ BGM遊び	p.17
■ 劇中再現変身遊び	p.18



COMPLETE SELECTION MODIFICATION
コンプリート セレクション モディフィケーション ロストドライバー ver.2
LOST DRIVER
ver.2

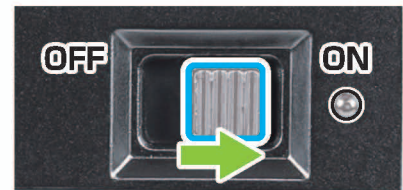
ロストドライバーの電源の入れ方／モード切替



電源の入れ方

電源スイッチをONに入れます。
→「起動音」が鳴ります。

※モードごとに「起動音」が異なります。



モード切替スイッチについて

モードは3種あります。

電源スイッチをONにした状態で、モード切替スイッチを「2／1／0」にすることで、下記の各モードに移行します。

▶モードごとに効果音ボタンを押した時の音声や、台詞ボタンを押した時の音声変化します。

「2」：左翔太郎モード



電源スイッチをONに入れた状態で
モード切替スイッチを「2」に入れます。
→「ジョーカー!」の音声で、
「2:左翔太郎モードの＜変身前状態＞」に
移行します。

「1」：大道克己モード



電源スイッチをONに入れた状態で
モード切替スイッチを「1」に入れます。
→「エターナル!」の音声で、
「1:大道克己モードの＜変身前状態＞」に
移行します。

「0」：鳴海荘吉モード



電源スイッチをONに入れた状態で
モード切替スイッチを「0」に入れます。
→「スカル!」の音声で、
「0:鳴海荘吉モードの＜変身前状態＞」に
移行します。

※モード切替ボタンを操作すると、ロストドライバーの音声などは中断し、状態がリセットされます。

ガイアメモリのモード切替

各ガイアメモリのボタンを2.5秒間長押しします。

→短押し時の音声 that 鳴った後、そのまま長押しを続けると「装填音」が鳴り、表の順にモードが切り替わります。モードが一巡するときには、切替音は「引き抜き音」になります。



※「台詞モード」はマキシマムスロットに装填し必殺技を発動する際に「掛け声」が付加されます。

	長押し0回目 (電池を入れた後)	長押し1回目
スカルメモリ	通常モード	台詞モード
ジョーカーメモリ(T2)		
エターナルメモリ(T2)		
エターナルメモリ		

ガイアメモリの単体遊び

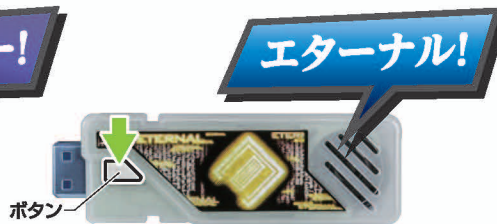
通常モード スカルメモリ／エターナルメモリ

「通常モード」の状態ではメモリのボタンを短押しします。
→メモリに応じた「メモリ名」が鳴ります。



通常モード ジョーカーメモリ(T2)／エターナルメモリ(T2)

「通常モード」の状態ではメモリのボタンを短押しします。
→メモリに応じた「メモリ名」が鳴ります。



※5回目に「ドーバント変身音」が鳴ります。ドーバント変身音が鳴っている最中に再度ボタンを押すと、ドーバント変身音が途中で停止します。

音声	
1回目	メモリ名
2回目	
3回目	
4回目	
5回目	ドーバント変身音

台詞モード スカルメモリ／ジョーカーメモリ(T2)

「台詞モード」の状態ではメモリのボタンを短押しします。
→メモリに応じて、右記表の音声 that 順番に鳴ります。

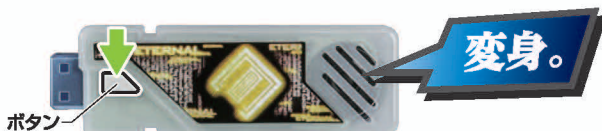


※スカルメモリは「台詞モード」で直前に「変身」を鳴らしていなかった場合、「O: 晴海荘吉モード」で変身を行うと自動で変身中に「変身」の台詞が付加されます。

音声	
1回目	メモリ名
2回目	「変身。」

台詞モード エターナルメモリ(T2)／エターナルメモリ

「台詞モード」の状態ではメモリのボタンを短押しします。
→メモリに応じて、右記表の音声 that 順番に鳴ります。



※エターナルメモリ(T2)とエターナルメモリは、2パターンの「変身。」の音声 that 鳴ります。

音声	
1回目	メモリ名
2回目	「変身。」①
3回目	メモリ名
4回目	「変身。」②

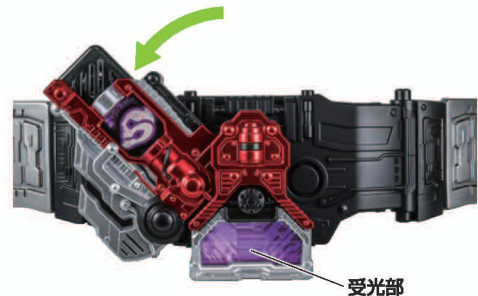
変身遊び

- 1** ドライバーにメモリを装填します。
→「装填音」、「変身待機音」が鳴ります。

※ガイアメモリの装填／引き抜きを繰り返すと、構造上、ガイアメモリに擦れ跡がつきます。



- 2** ドライバーを展開します。
→受光部が光り「変身音」が鳴って＜変身後状態＞になります。



※スカルメモリは、
「0:鳴海荘吉モード」で
変身を行うと自動的に変身音が
「風音付変身音」に変化します。



※エターナルメモリ(T2)は、
「1:大道克己モード」で
変身を行うと自動的に変身音が
「AtoZ効果音付変身音」に変化します。



※ジョーカーメモリ(T2)は、
「2:左翔太郎モード」で変身を行うと
自動的に変身音が
「AtoZ効果音付変身音」に変化します。



※ジョーカーメモリ
(CSMダブルドライバー-ver.2付属)は、
「2:左翔太郎モード」で変身を行うと
自動的に変身音に
「49話効果音」が付加されます。

変身待機音の切り替え(1:大道克己モードのみ)

「1:大道克己モード」＜変身前状態＞で
効果音ボタン1・2を同時に長押しします。
→「切り替音」が鳴り、
右記表の順番で「変身待機音」が
変化します。

切り替音	変身待機音
0回目	劇場版変身待機音
1回目	劇場版(ディレクターズカット版)変身待機音
2回目	通常変身待機音



ドライバーとメモリの通信連動について

ガイアメモリver.2は、ドライバーが閉じている状態のロストドライバー本体と赤外線通信を行います。
メモリを装填した際の「装填音」が鳴り終わるまで通信を行う為、「装填音」が鳴り終わる前にドライバーを展開すると
通信が失敗する場合がございます。

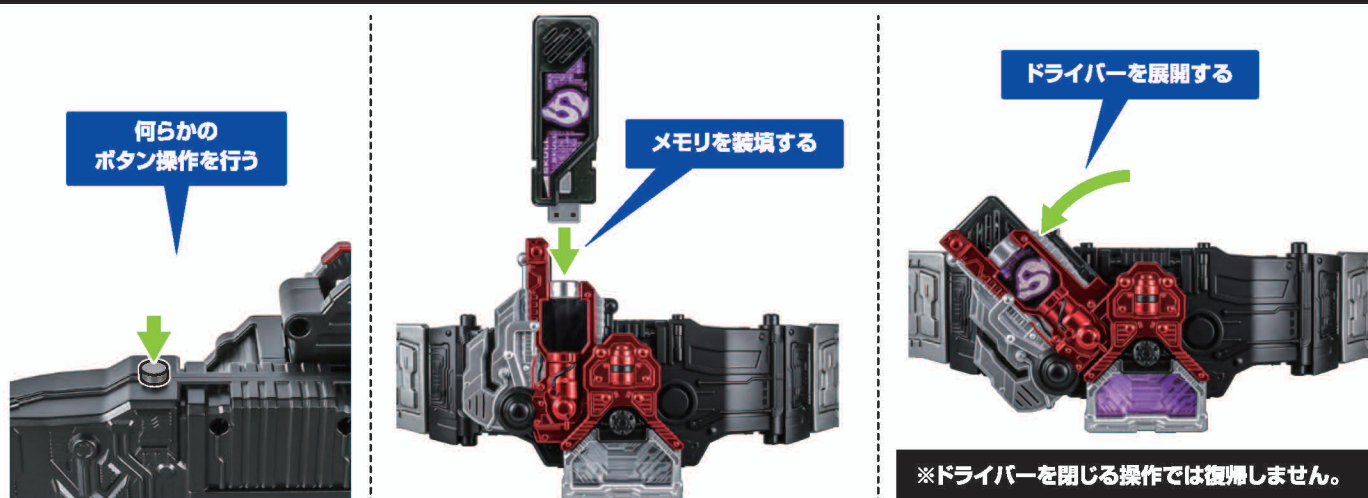
- ※通信が失敗した場合は、しっかりとドライバーを閉じ、「閉じ音」が鳴り終わった後、再度展開してください。
- ※通信が失敗した際は、ロストドライバーに装填した際の挙動になります。
- ※何度も通信失敗する場合は、電池を入れ替えて再度試してください。
- ※通信を行うのはドライバーが閉じている場合のみです。ドライバーが展開している状態でメモリを入れ替えてもフォームの識別は行いません。
- ※太陽光の当たる場所では赤外線センサーが正常に反応せず、通信が失敗する可能性があります。太陽光の当たらない室内で遊んでください。

補足:スリープ状態について

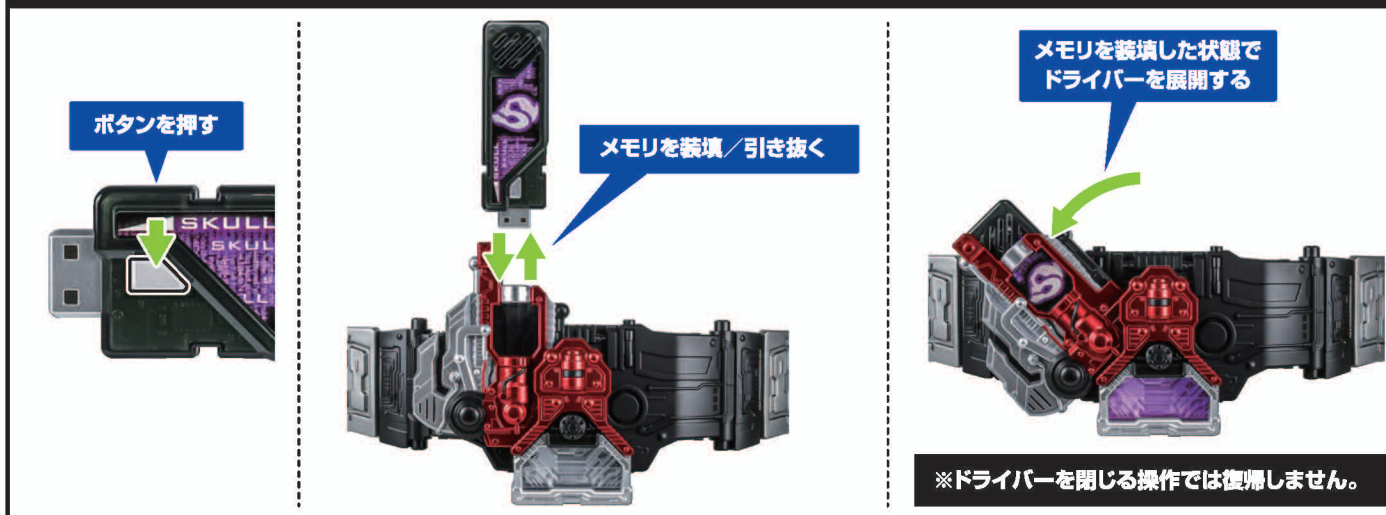
※電力の消耗を防ぐため、4種のメモリとロストドライバーは5分間操作を行わなかった場合スリープ状態に入ります。

※ドライバーとメモリがスリープ状態に入った場合、電源を入れなおす、リセットスイッチを押す、あるいは下記の操作で復帰することができます。

ドライバーの復帰方法



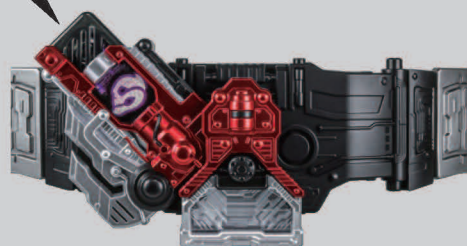
メモリの復帰方法



※下記の状態の場合、メモリとドライバーの赤外通信は行われません。

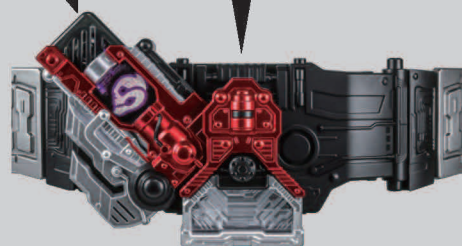
スリープ状態のメモリが
装填された状態でドライバーを展開した場合

スリープ状態



メモリ、ドライバーのいずれかがスリープ状態で
ドライバーを展開した場合

メモリ、ドライバーのいずれかがスリープ状態

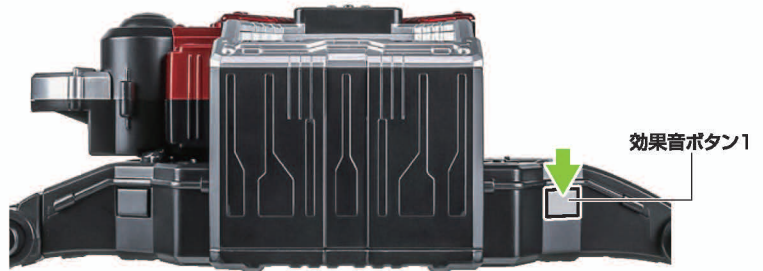


変身解除<ロストドライバー>

<変身後状態>でメモリが装填されていない状態で効果音ボタン1を押します。

→ロストドライバーから「変身解除音」が鳴り、<変身前状態>になります。

※ロストドライバーは一度でも変身アクションを行うと<変身後状態>に移行しますが、上記の操作で「変身解除音」を鳴らすことで<変身前状態>に戻ります。



メモリが装填されている状態での変身解除



スカルメモリ:MOVIE大戦COREでの変身解除



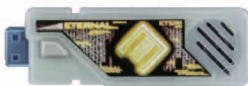
スカルメモリで変身後、**「効果音ボタン1」を長押し**することでメモリが装填されている状態で変身解除することができます。

エターナルメモリ:メモリ破損による変身解除



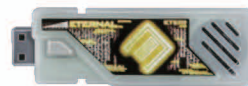
エターナルメモリで変身後、**「効果音ボタン1」を長押し**することでメモリが装填されている状態で変身解除することができます。

エターナルメモリ(T2):AtoZでの変身解除



エターナルメモリ(T2)で変身後、**「効果音ボタン1」を長押し**することでメモリが装填されている状態で変身解除することができます。

エターナルメモリ:メモリ不調音



エターナルメモリで変身後、**「効果音ボタン2」を長押し**することで「エターナルメモリ不調音」が鳴り、メモリが装填されている状態で変身解除することができます。

変身解除<ガイアメモリ>



<変身後>状態で、閉じているドライバーからメモリを引き抜いた後、2秒以内にボタンを押します。

→メモリから「変身解除音」が鳴ります。
(変身解除音はメモリごとに異なります。)



※メモリ側から「変身解除音」を鳴らしてもドライバー側は<変身後状態>のままです。ドライバー側を<変身前状態>にするには、ドライバー側で「変身解除」を行ってください。

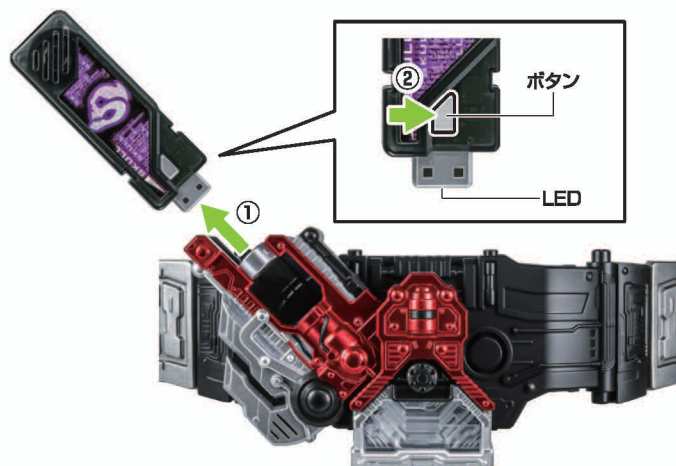
必殺技遊び

- 1** ①<変身後状態>で展開状態のドライバーからメモリを引き抜きます。
→「引き抜き音」が鳴り、「必殺技選択状態」になります。
- ②必殺技選択状態のメモリのボタンを押さない、もしくは1回短押しします。
→押した回数に応じて、下記表の「必殺技音」が選択されます。
(1回短押しすると、端子のLEDが発光します。)

※2回短押しした場合は「各メモリ名」が鳴り、必殺技選択状態が解除されます。

※一度必殺技を選択したメモリは、スリープ状態になるまで選択した必殺技の状態を保持します。新たに必殺技を選択したい場合は、上記の**1**の動作から再度行ってください。

※ジョーカーメモリ(CSMダブルドライバーver.2付属)は、一度必殺技を発動し新たに必殺技を選択したい場合、変身の動作から再度行ってください。



- 2** ①メモリをマキシマムスロットに装填します。
→「必殺技待機音」が鳴ります。
- ②必殺技待機音が鳴っている間にマキシマムスロットのボタンを押します。
→**1**の②で選択した「必殺技音」が鳴ります。

※破損の原因になるため、
図の方向以外で装填しないでください。



スカルメモリ



短押し回数	必殺技音
0回	キック必殺技音 ★
1回	銃撃必殺技音
2回	必殺技選択状態の解除

※別売りのCSMダブルドライバーver.2でサイクロンスカルに変身後、必殺技遊びを行うと、「サイクロンスカルキック必殺技音」が鳴ります。

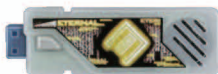
ジョーカーメモリ(T2)



短押し回数	必殺技音
0回	ライダーキック ★ 装填時に待機音が鳴らず、ボタンを押してから必殺技音が鳴ります。
1回	ライダーパンチ ★ 装填時に待機音が鳴らず、ボタンを押してから必殺技音が鳴ります。
2回	必殺技選択状態の解除

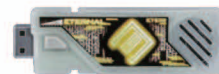
※マキシマムスロットに装填したまま、マキシマムスロットのボタンを押すと「ライダーキック」と「ライダーパンチ」が繰り返し交互に鳴ります。

エターナルメモリ(T2)



短押し回数	必殺技音
0回	エターナルレクイエム ★ 装填時に待機音が鳴らず、ボタンを押してから必殺技音が鳴ります。
1回	ネバーエンディングヘル ★ 装填した後、操作をしなくても必殺技音が一直で鳴ります。
2回	必殺技選択状態の解除

エターナルメモリ



短押し回数	必殺技音
0回	エターナルレクイエム 装填時に待機音が鳴らず、ボタンを押してから必殺技音が鳴ります。
1回	キック必殺技音 ★ 装填時に待機音が鳴らず、ボタンを押してから必殺技音(前半)が鳴ります。再度押すと必殺技音(後半)が鳴ります。
2回	必殺技選択状態の解除

ジョーカーメモリ (CSMダブルドライバーver.2 付属)



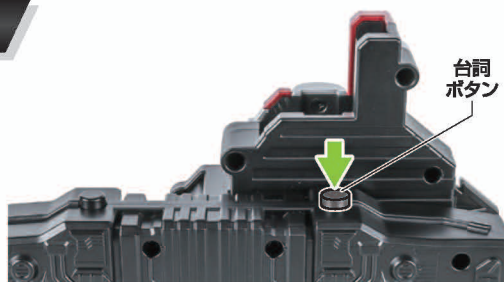
短押し回数	必殺技音
0回	ライダーパンチ ★ 装填時に待機音が鳴らず、ボタンを押してから必殺技音が鳴ります。
1回	ライダーキック ★ 装填時に待機音が鳴らず、ボタンを押してから必殺技音が鳴ります。
2回	必殺技選択状態の解除

※各メモリが「台詞モード」の場合、
★の記載がある必殺技音は台詞が付加されます。

台詞ボタン遊び

<変身前状態>台詞ボタン(短押し)

<変身前状態>で台詞ボタンを短押しします。
→各モードに応じて、下記表の「変身前台詞」が鳴ります。



2:左翔太郎モード

台詞	
1 スカル…おやっさん? なんだよ、俺にどうしろって…。	6 行くぜ、フィリップ…。いけね、またクセが。
2 おい待ってくれよ、おやっさん、おやっさん!…これは…。	7 いくぜ…。
3 まさか…ここに! …ここに来てたのか…。なんて運命だ。 最後の1つが、こいつだったなんて…。	8 一体何を企んでやがる財団X。
4 どうやら切り札は、常に俺んとこに来るようだぜ。	9 男の目元の冷たさと優しさを隠すのが、この帽子の役目ってね。
5 じゃ行くかあ。……死ぬなよ。照井。	10 おっと、相手はこの俺だ。
	11 黒のライダーか。アンタらとは何か近いものを感じるぜ。

1:大道克己モード

台詞	
1 踊るぞ。死神のパーティタイムだ。	8 生きているんだろう! お前達はまだ。過去が消えていくなら、俺はせめて明日が欲しい。
2 死人の、NEVERの力をいま味合わせてやる。	9 だからあがき続けてるんだよ。なあ。死人の俺の方が運命に明日を求めているのは、 一体どういうわけなんだ。
3 違う。俺は、仮面ライダーだ。	10 お前は忘れるな。何もかも。助けて欲しいというお前の気持ち、最初から感じてた。
4 踊れ踊れ! 死神のパーティタイムだ。	11 フハハハハハハ。これだよ。殺されそうな瞬間。この時だけ、生きてるって錯覚ができるぜ。
5 風都の諸君、朗報だ。これから街に光が降り注ぎ、諸君らは、死ぬ。だが安心しろ。 それは始まりでもある。エクスピッカーの光が諸君の肉体を変質させ、俺達と同じ、 不死身の怪物へと変えてくれるだろう。さあ市民諸君、地獄を楽しみな。	12 無駄言うなよ…これ以上死ぬのか。俺は不死身だ。
6 ハッハッハッハッハッハッハ。いい気分だ! もう実験台のパケモノは、俺だけじゃない! みんな俺と同じ、生ける死者になれ!	13 この世に自分の存在を刻みつけるその日まで。永遠に。
7 理由は分らんが、この曲を聞くと俺は妙に落ち着くんでね。アンタらにも聞かせてやったのさ。	14 永遠。エターナル。
NEVERになると過去の記憶や人間らしい感情が少しずつ抜け落ちていくらしい。所詮死人 だからな。俺にはこれがどんな曲なのかもう全く分らん。ただ体が覚えているだけだ。	15 負けたよドクター。よくこんな残酷な仕打ちを考えつくよ。
	16 俺としたことが、一瞬忘れちゃってたぜ。人はみな、悪魔だということを。
	17 所詮は試作品か、またいつか会おう、エターナル。
	18 みんな、俺達のゴールは決まったぞ。風都だ。

0:鳴海荘吉モード

台詞	
1 俺の依頼人に手を出すな。	6 厭れ。相棒。
2 マツ…お前は、超えてはならない一線を越えた。	7 いつも言ってるよな翔太郎。半熟のお前に帽子はまだ早い。
3 どれ。用済みはお前だ。	8 男の目元の冷たさと、優しさを隠すのがコイツの役目だ。
4 ひとつ。俺はいつもそばにいる仲間の心の闇を知らなかった。	9 撃っていいのは撃たれる覚悟があるヤツだけだぜ。レディ。
ふたつ。戦う決断が瞬間だった。みつ。そのせいで街を泣かせた。	10 ガイアメモリを仕事に使わないのが俺のポリシーだったんだが、やむを得ん。
5 俺は自分の罪を数えたぜ。マツ。さあ、お前の罪を数えろ。	11 似合う男になれ。

<変身前状態>台詞ボタン(長押し)

<変身前状態>で台詞ボタンを長押しします。
→各モードに応じて、下記表の「変身前台詞」が鳴ります。

2:左翔太郎モード

台詞	
1 どうやら切り札は、常に俺んとこに来るようだぜ。	
2 いくぜ…。	

1:大道克己モード

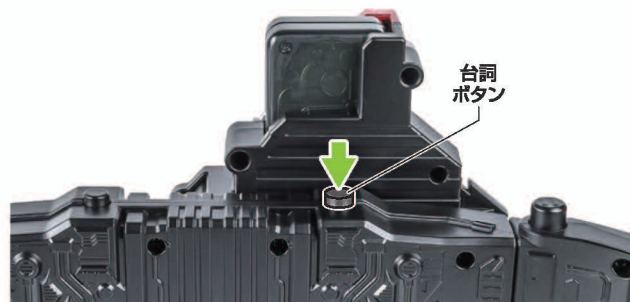
台詞	
1 違う。俺は、仮面ライダーだ。	

0:鳴海荘吉モード

台詞	
1 ガイアメモリを仕事に使わないのが俺のポリシーだったんだが、やむを得ん。	

<変身待機音中>台詞ボタン(短押し)

<変身待機音中>に台詞ボタンを短押しします。
→各モードに応じて、下記表の「変身台詞」が鳴ります。



2:左翔太郎モード

▶ジョーカーメモリ(CSMダブルドライバーver.2 付属)が
装填されている場合

台詞	
1	変身。(翔太郎:TV本編1)

▶ジョーカーメモリ(CSMダブルドライバーver.2 付属)以外が
装填されている場合

台詞	
1	変身。(翔太郎:AtoZ)

1:大道克己モード

台詞	
1	変身!(克己:AtoZ 1)

0:鳴海荘吉モード

台詞	
1	変身(荘吉:2010)

<変身待機音中>台詞ボタン(長押し)

<変身待機音中>に台詞ボタンを長押しします。
→各モードに応じて、下記表の「変身台詞」が鳴ります。

2:左翔太郎モード

台詞	
1	俺。変身。(翔太郎:TV本編2)

1:大道克己モード

台詞	
1	変身。(克己:AtoZ 2)

0:鳴海荘吉モード

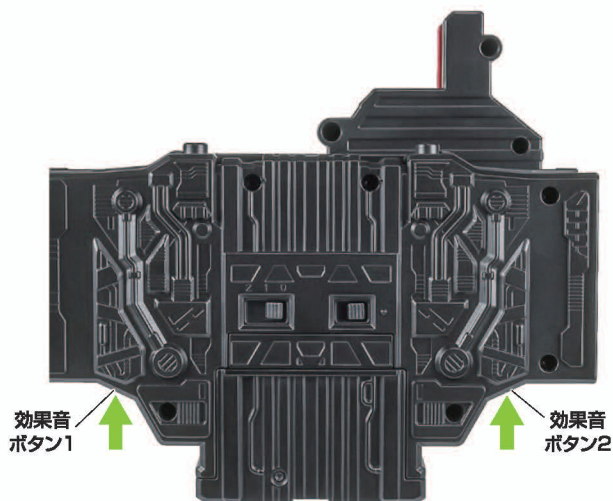
台詞	
1	変身(荘吉:2010)

効果音ボタン遊び<変身前>

<変身前状態>効果音ボタン遊び

<変身前状態>で、ベルト未装着状態で効果音ボタン1または2を押すと、各モードに応じて下記の音声が鳴ります。

「2:左翔太郎モード」または「0:鳴海荘吉モード」



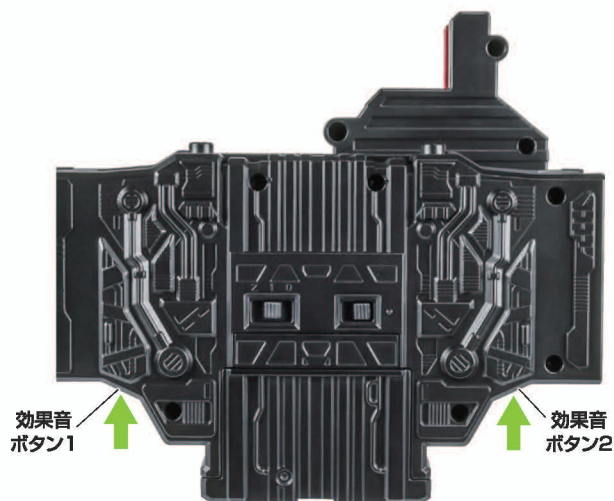
効果音ボタン1、または効果音ボタン2を短押しします。
⇒下記の音声が交互に鳴ります。

音声	
1回目	ベルト構え音
2回目	ベルト装着音(短縮版)

効果音ボタン1、または効果音ボタン2を長押しします。
⇒「ベルト装着音(長尺版)」が鳴ります。
「ベルト装着音(長尺版)」が鳴っている間に
ベルト(右)を装着すると、「ベルト装着完了音」が鳴ります。

※「ベルト装着音(長尺版)」を鳴らさずにベルト(右)を装着した場合は、ベルト装着完了音は鳴りません。

「1:大道克己モード」



効果音ボタン1、または効果音ボタン2を短押しします。
⇒下記の音声が順番に鳴ります。

音声	
1回目	ベルト構え音
2回目	ベルト装着音(劇場版ver.)
3回目	ベルト構え音
4回目	ベルト装着音(Vシネver.)

効果音ボタン1、または効果音ボタン2を長押しします。
⇒下記の音声が交互に鳴ります。

音声	
1回目	ベルト装着音(劇場版ver./長尺版)
2回目	ベルト装着音(Vシネver./長尺版)

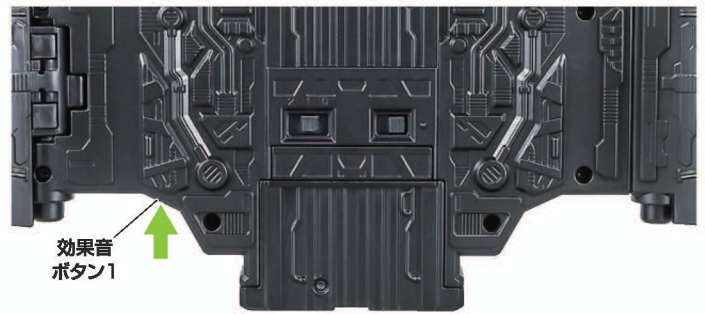
「ベルト装着音(長尺版)」が鳴っている間に
ベルト(右)を装着すると、「ベルト装着完了音」が鳴ります。

※「ベルト装着音(長尺版)」を鳴らさずにベルト(右)を装着した場合は、ベルト装着完了音は鳴りません。

効果音ボタン遊び<変身後>

効果音ボタン1

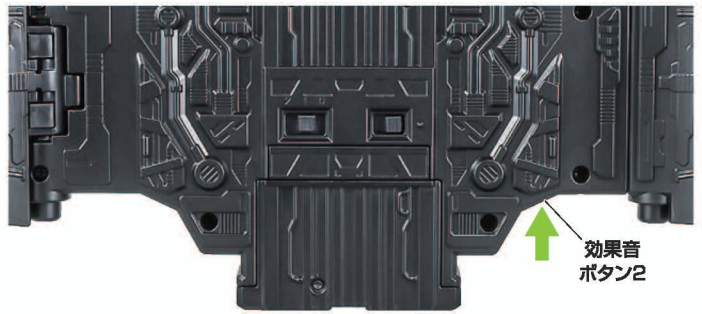
<変身後状態>で効果音ボタン1を短押し、または長押しすると
装填しているメモリに応じて、下記表の「固有音声」が順番に鳴ります。



装填しているメモリ	鳴る順番	効果音ボタン1 (短押しまたは長押し)	
ジョーカーメモリ (CSMダブルドライバーver.2 付属) ジョーカーメモリ(T2)	1	格闘攻撃音	
エターナルメモリ	1	エターナル格闘音1	長押しした場合、「メモリ破損による変身解除音」が鳴ります。
	2	エターナル格闘音2	
	3	エターナル格闘音3	
エターナルメモリ(T2)	1	エターナル格闘音1	長押しした場合、「AtoZでの変身解除音」が鳴ります。
	2	エターナル格闘音2	
	3	エターナル格闘音3	
スカルメモリ	1	格闘攻撃音	長押しした場合、「MOVIE大戦COREでの変身解除音」が鳴ります。
	2		
	3		
	4	銃撃音(スカル)	
	5		
	6		
サイクロンメモリ	1	風つき攻撃音	
ヒートメモリ	1	炎攻撃音	
メタルメモリ	1	シャフト攻撃音1	
	2		
	3		
ルナメモリ	1	手足が伸びる音1	
	2	手足が伸びる音2	
	3	手足が伸びる音3	
トリガーメモリ	1	銃撃音(トリガー)1	
	2		
	3		

効果音ボタン2

<変身後状態>で効果音ボタン2を短押し、または長押しすると
装填しているメモリに応じて、下記表の「固有音声」が順番に鳴ります。



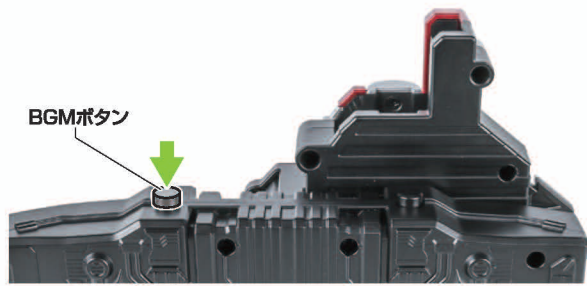
装填しているメモリ	鳴る順番	効果音ボタン2(短押しまたは長押し)	
ジョーカーメモリ (CSMダブルドライバーver.2 付属) ジョーカーメモリ(T2)	1	手首のスナップ音	
	2	メモリブレイク音	
エターナルメモリ	1	サムズダウンの音	長押しした場合「エターナルメモリ不調音」が鳴ります。
	2	メモリブレイク音	
エターナルメモリ(T2)	1	サムズダウンの音	
	2	光弾攻撃音	
エターナルメモリ(T2) (「台詞モードである」信号受信した場合)	1	サムズダウンの音	
	2	光弾攻撃音(メモリが台詞モードの場合、台詞が付加されます。)	
スカルメモリ	1	キック必殺前効果音	
	2	メモリブレイク音(スカル固有音)	
サイクロンメモリ	1	風の音	
	2	メモリブレイク音	
ヒートメモリ	1	拳に炎が灯る音	
	2	メモリブレイク音	
メタルメモリ	1	シャフト展開音	
	2	メモリブレイク音	
ルナメモリ	1	メモリブレイク音	
トリガーメモリ	1	銃構え音	
	2	メモリブレイク音	

BGM遊び

BGM機能

BGMボタンを短押しします。
→モードに応じて、下記表の「BGM」が順番に鳴ります。

※BGMが鳴っている間に、もう一度「BGMボタン」を短押しすると、BGMが鳴り止みます。



2:左翔太郎モード

順番/ スタンバイ回数	BGM
1回目	運命のジョーカー
2回目	仮面ライダーエターナル
3回目	プリズムソード
4回目	ハードボイルド

1:大道克己モード

順番/ スタンバイ回数	BGM
1回目	Eの力[前半]
2回目	Eの力[後半]
3回目	仮面ライダーエターナル
4回目	激闘! 風都タワー[前半]
5回目	激闘! 風都タワー[後半]
6回目	W (movie edit.)

0:鳴海荘吉モード

順番/ スタンバイ回数	BGM
1回目	スカル変身
2回目	罪のカウント
3回目	仮面ライダースカル
4回目	Nobody's Perfect

BGMスタンバイ遊び

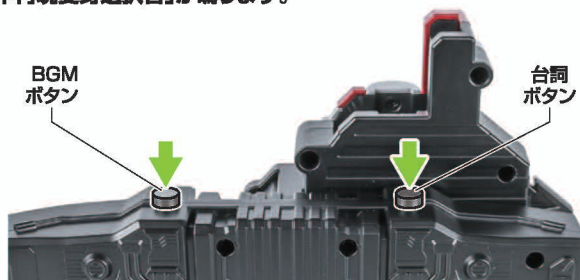
①BGMボタンを長押しします。
→「スタンバイ音」が鳴ります。

※モードに応じてそのまま長押しし続けると、
「2:左翔太郎モード」→最大4回
「1:大道克己モード」→最大6回
「0:鳴海荘吉モード」→最大4回の「スタンバイ音」が鳴ります。

②続けて「変身遊び」の操作を行います。
→「変身音」とともに、指定した上記表のBGMが鳴ります。

劇中再現変身遊び

- 1** <変身前状態>でBGMボタンと台詞ボタンを同時に長押しします。
→「劇中再現変身選択音」が鳴ります。



そのまま長押しし続けるとモードに応じて、「劇中再現変身選択音」が鳴ります。

「2:左翔太郎モード」→ 最大2回(1回目:装填音/2回目:引き抜き音)

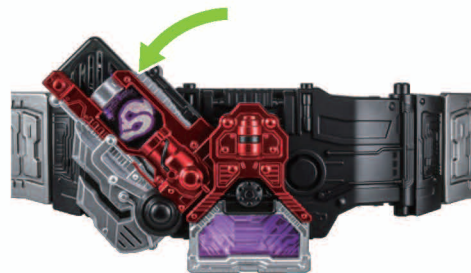
「1:大道克己モード」→ 最大3回(1・2回目:装填音/3回目:引き抜き音)

「0:鷹海荘吉モード」→ 最大2回(1回目:装填音/2回目:引き抜き音)

※鳴らした回数によって、モードごとに下記表の「劇中再現変身」を行うことができます。

※「劇中再現変身選択音」が鳴らない場合は、<変身前状態>になっていない可能性があるため、「変身解除」をするか電源を入れなおしてください。

- 2** その後変身動作を行います。
→変身に使用したメモリと「劇中再現変身選択音」を鳴らした回数に応じて、下記表の「劇中再現変身」を行うことができます。



※下記の変身音が鳴らない場合、メモリとドライバーの通信が失敗している可能性があります。一度メモリを引き抜き「変身解除音」を鳴らした後、再度「劇中再現変身選択音」を鳴らし、変身動作を行ってください。

ジョーカーメモリ(T2)を装填した場合



「2:左翔太郎モード」で選択音を鳴らした回数	劇中再現変身の種類
1回	無し
2回	劇中再現変身設定の解除 ▶現在行っている劇中再現変身の設定が解除されます。

※選択音を鳴らさずに変身した場合は、「AtoZ効果音付変身音」が鳴ります。

ジョーカーメモリ(CSMダブルドライバー-ver.2 付属)を装填した場合



「2:左翔太郎モード」で選択音を鳴らした回数	劇中再現変身の種類
1回	仮面ライダー大戦版変身 ▶「名乗り音」と「変身音」の間が空き、「風効果音」が追加されます。 メモリが台詞モードであった場合、「変身。」と「さあ、おまえの罪を数えろ。」の台詞が追加されます。
2回	劇中再現変身設定の解除 ▶現在行っている劇中再現変身の設定が解除されます。

※選択音を鳴らさずに変身した場合は、変身音に「49話効果音」が追加されます。

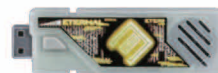
エターナルメモリ(T2)を装填した場合



「1:大道克己モード」で選択音を鳴らした回数	劇中再現変身の種類
1回	AtoZラストバトル版変身 ▶劇場版ラストバトルをイメージした、短縮版の変身音が鳴ります。
2回	ドライバー側が下記表のアイス・ドーブント戦変身と同様の挙動を行います。
3回	劇中再現変身設定の解除 ▶現在行っている劇中再現変身の設定が解除されます。

※選択音を鳴らさずに変身した場合は、「AtoZ効果音付変身音」が鳴ります。

エターナルメモリを装填した場合



「1:大道克己モード」で選択音を鳴らした回数	劇中再現変身の種類
1回	ブルーフレア初変身 ▶「変身音」が「ブルーフレア変化音付変身音」に変化します。
2回	アイス・ドーブント戦変身 ▶装填時に「エターナル」の音声がベルトから回り、展開後の変身音から「名乗り音」が無くなります。
3回	劇中再現変身設定の解除 ▶現在行っている劇中再現変身の設定が解除されます。

スカルメモリを装填した場合



※選択音を鳴らさずに変身した場合は、「風音付変身音」が鳴ります。
※スカルメモリが台詞モードかつ、「変身」の台詞を鳴らしていない状態で選択音を鳴らさずに変身した場合は、変身音に「変身」の台詞が追加されます。

「0:鷹海荘吉モード」で選択音を鳴らした回数	劇中再現変身の種類
1回	MOVIE大戦CORE版変身 ▶「変身音」が「スカルクリスタルからの変化音付変身音」に変化します。
2回	劇中再現変身設定の解除 ▶現在行っている劇中再現変身の設定が解除されます。