DIGIMON

対象年齢8才以上

取扱説明書

●本取扱説明書は「DIGIMON ORIGINAL NEW WAVE」シリーズ共通の取扱説明書です。
●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。
©BANDAI・PLEX

⚠ 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。●フックの回転部に指や髪の毛や衣服などをはさまれないように注意してください。●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。《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》●万一、コイン電池を飲み込んだとき、コイン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。●コイ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。万一、飲み込んだ場合は、すぐに医師に相談してください。●コイン電池の交換は保護者の方が行ってください。●＋－（プラスマイナス）を正しくセットしてください。●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。●廃棄するときは、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。●プラスチック梱包材は開封後に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。●セットされている電池はテスト用です。画面表示が見えにくくなったり、音声が小さくなったら電池を交換してください。●データ消失については補償しかねますのでご了承ください。●誤動作した場合はリセットスイッチを押し電源を入れなおしてください。



故障の原因になりますので、本体を水の中に入れたり、コネクター部をぬらしたりしないでください。

3

もくじ

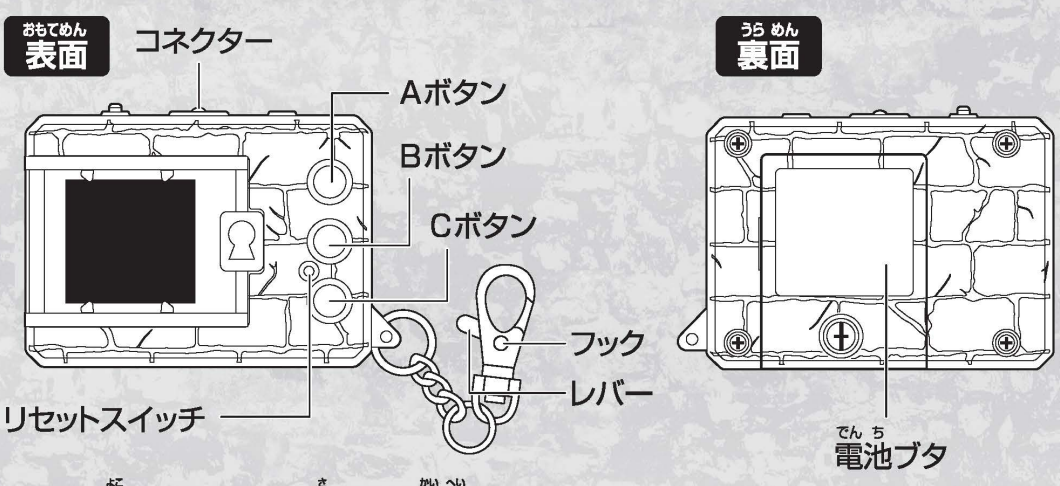
1. セット内容と各部名称 …… 5
2. デジモン誕生 …… 6
3. 時計操作 …… 8
4. デジモンを２体育てよう …… 9
5. アイコンを選ぼう …… 10
6. デジモンの最期 …… 31
7. デジタマの選択 …… 32
8. サウンドのオン・オフ …… 32
9. デジモンの進化成長図 …… 33
10. マル秘情報の公開! …… 34
11. 電池交換の仕方 …… 35
12. ロード・リセットの仕方 …… 36
13. こんな時はリセット操作 …… 36

A: ステータス
B: 食事
C: トレーニング
D: バトル
E: トイレ
F: 電気
G: 治療
H: アルバム
I: 通信
J: 呼び出しサイン

4

1. セット内容と各部名称

●DIGIMON ORIGINAL 本体 … 1　●取扱説明書 … 1



フックの横にあるレバーを下げて、開閉できます。

5

2. デジモン誕生

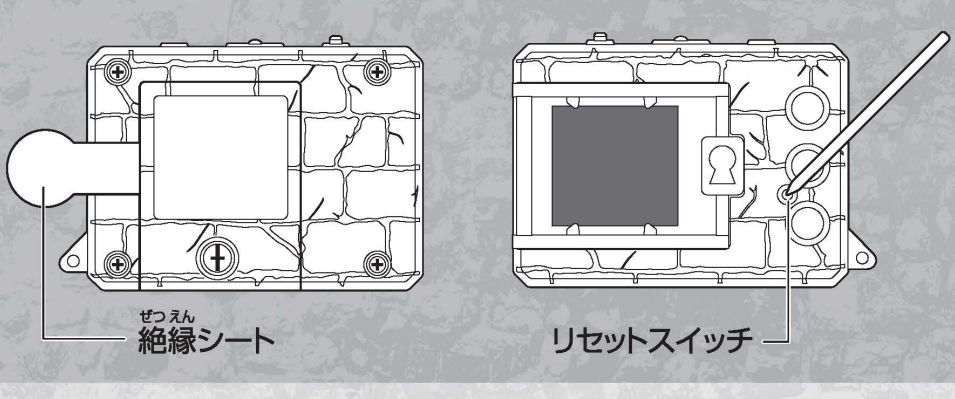
①本体裏面の絶縁シートを抜こう。

⇒ピーッと音が鳴りロゴ画面が表示されます。

②リセット操作

本体表面のリセットスイッチを先の細い棒などで押してください。

※リセットスイッチは爪楊枝などのとがった棒、シャープペンの芯などで強く押しすぎないでください。破損する恐れがあります。



6

③名前入力

A・B・Cいずれかのボタンを押すと名前入力になります。
点滅している箇所でAを押すと文字を選択・Bで決定すると次の文字が点滅します。Cを押すと１つ前の文字に戻ります。
4文字目を決定すると名前決定画面になります。
Bを押すと名前が決定されます。
※Aを押し続けることで文字を連続で送ることができます。
※4文字全て空欄の場合、名前決定画面に切り替わりません。
※名前決定画面で決定した名前は後で変更できません。



名前決定画面

④時計セット

名前を決定すると時計セットになります。
Aで「時」・Bで「分」を設定しCで決定します。
※ボタンを押し続けることで「時」「分」を連続で送ることができます。

⑤デジモン誕生

名前と時計をセットしたら、約１分後にキミのデジモンが誕生するよ!!

7

3. 時計操作

●時計を見たい時

通常画面（アイコン選択していない状態）でBを押すと、時計画面になります。
もう一度Bを押すと、通常画面に戻ります。



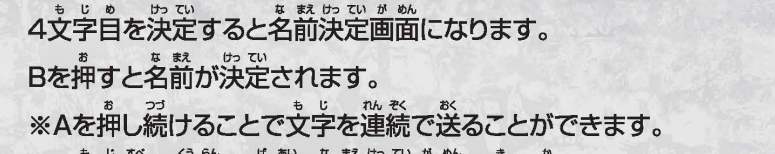
●時計を修正したい時

時計画面でAとCを同時に押すと、時計セットになります。
その後は【時計セット】（⇒P7「④時計セット」参照）と同じです。

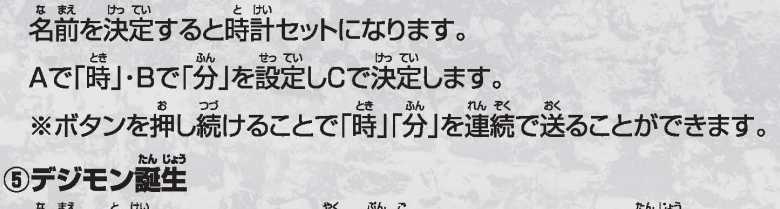
8

4. デジモンを２体育てよう

時計セットし誕生したデジモンが成長期まで進化すると、デジタマがデジモンの隣に現れます。
通常画面でCを押してデジタマに切り替えたら、AとBを同時に押すとデジタマ選択画面になります。



デジタマ選択画面でAでデジタマを選択・Bで決定したら、約１分後に2体目のデジモンが誕生します。
※はじめに選べるデジタマはver.１からver.5のデジタマになります。
2体目のデジモンが誕生すると通常画面を切り替えられるようになります。

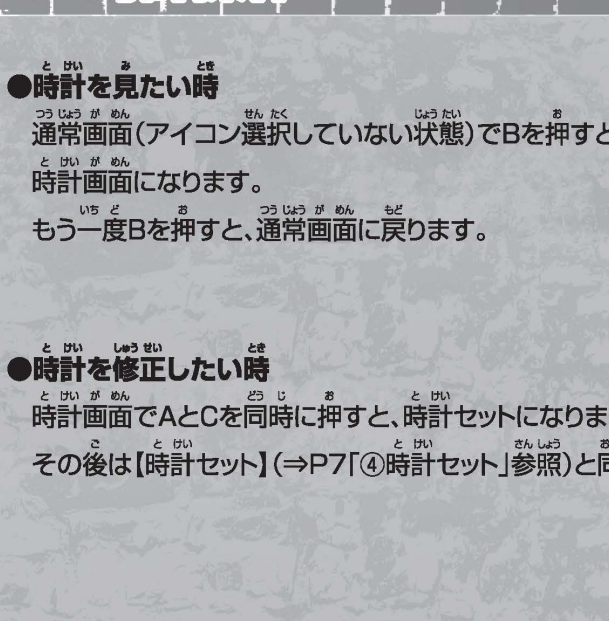


【通常画面】

※通常画面で約１分間ボタン操作をしないと省電力のため画面が消えますが、いずれかのボタンを押すと画面が復帰します。

9

5. アイコンを選ぼう



●通常画面でAを押すと、各アイコンが点灯して選択することができます。
Aで実行したいアイコンを選択して、Bで決定してください。
※呼び出しサインを選択することはできません。

A: ステータス

デジモンのステータスを見ることができます。A・Bを押すごとに各ステータス画面が切り替わります。
Cを押すと通常画面になります。
※2体表示中は左側のデジモンから表示します。

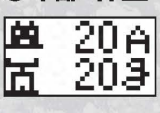
10

①デジモン名



デジモンの名前が
スクロールして表示されます。

②年齢・体重



デジモンの成長具合が
わかります。

③Hungry(おなか)



満腹度がわかります。
♥が増えるほど満腹度が
高くなります。満腹になると
エサをイヤイヤします。

④Strength(きんりょく)



筋力がわかります。
♥が増えるほど筋力が
高くなり、強くなります。

⑤Effort(どりょく)



努力がわかります。
トレーニングを4回するごとに
♥が増えます。

⑥DP(たいりょく)



体力がわかります。
ゲージがあるとバトルが
できます。

⑦シングルバトル勝率



シングルバトルの
勝率がわかります。

⑧タッグバトル勝率



タッグバトルの
勝率がわかります。

※おなか・きんりょくは放っておくと減っていきます。どりょくは進化すると0に戻ります。

B: 食事

食事アイコンを選択しBで決定すると食事選択画面になります。
「(エサ)」か「(プロテイン)」をAで選択・Bで決定して与えよう。



食事選択画面

【(エサ)】
おなかを1アップします。
おなかが満腹の場合、食べさせることはできません。

【(プロテイン)】
手軽にデジモンの筋力を1アップします。
4つ食べるとたいりょくを1回復します。
※2体表示時どちらかが満腹の場合、
1体のみがエサを食べます。

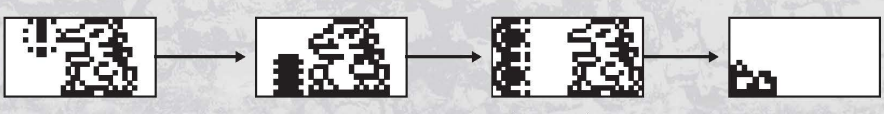


ポイント
プロテインの与えすぎは良くないぞ。

C: トレーニング

トレーニングアイコンを選択しBで決定するとトレーニングを開始します。
※トレーニングをやめたいときはCを押してキャンセルできます。
トレーニングを途中でキャンセルした場合、筋力はアップしません。

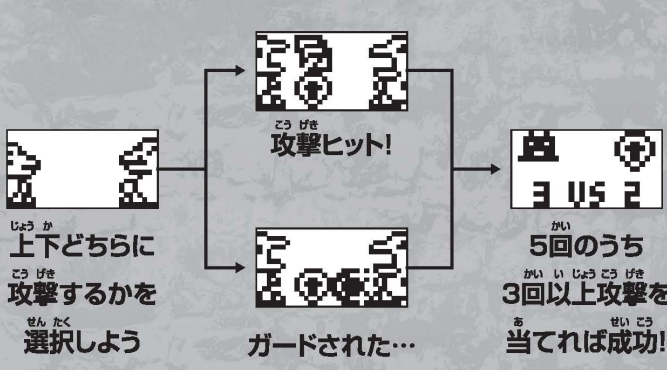
【1体表示の場合:シングルトレーニング】
「!」がでたらAを連打してパワーを上げろ!
壁をより壊せると筋力アップ!



「!」マークが出たらAボタンを連打　攻撃を連続発射!　壁を壊せ!

※壁を少しでも壊せないと筋力はアップしません。

【2体表示の場合:タッグトレーニング】
Aで上段攻撃・Bで下段攻撃を決定し、相手のガードをかわして攻撃をヒットさせよう!
3回以上当てて成功をめざそう!
タッグトレーニングはどちらのデジモンも筋力がアップします。



上下どちらに攻撃するかを選択しよう
ガードされた…
5回のうち3回以上攻撃を当てれば成功!

※シングル/タッグのトレーニングを行うと努力が増えていきます。

D: バトル

挑んでくるデジモンたちとバトルをします。
【SINGLE(シングルバトル)】と【TAG(タッグバトル)】の2種類から選択します。
バトルは勝ち進むほど強くなっていきますが
負けても同じデジモンから挑戦することができます。
※バトルを1回するごとに、たいりょくを1消費します。
たいりょくが0のときはバトルをすることができません。

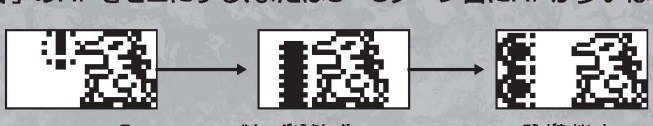
【共通項目】



SINGLEかTAGどちらで戦うか選ぼう
戦うデジモンを選択。TAGの場合は2体目をストックからも選べます。
バトルをNEXT(続き)かSTART(最初から)かを選びます。

【シングルバトル:HP10でスタート】
「!」が出たらAを連打!デジモンがパワーを上げていきます。
入力が終わるとデジモン同士がそれぞれ技を出し合い、オートで攻撃しあいます。
相手のHPをゼロにする、または5〜6ターン目にHPが多いほうが勝利になります。

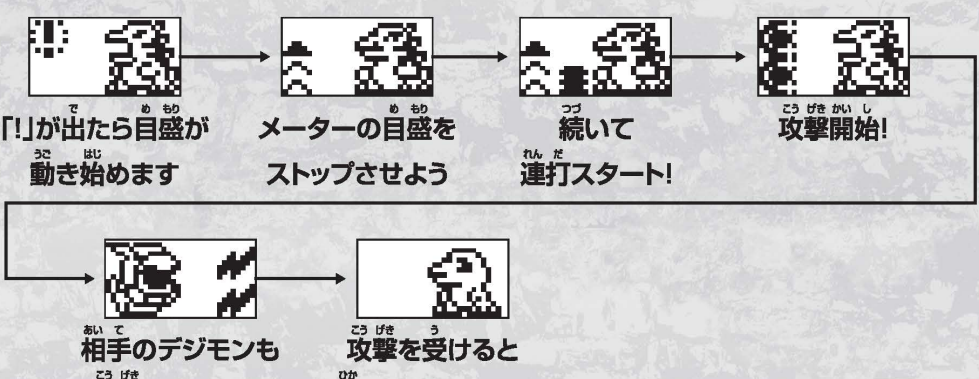




「!」マークが出たらAを連打しよう
約3秒連打すると連打結果を表示!
攻撃開始!

【タッグバトル:HP30でスタート】
「!」が出るとメーターの目盛が伸び縮みするので、AかBを押してストップさせます。メーターをストップさせると続けて連打入力が始まるので
Aを連打してパワーを上げていきます。約3秒間で入力が終わるとバトルがスタートします。
タッグバトルでは、ダメージを受けるとデジモンが入れ替わります。
相手のHPを0にするか、5〜6ターン目に相手より多くHPが残っていたほうが勝ちとなります。





「!」が出たら目盛が動き始めます
メーターの目盛をストップさせよう
続いて連打スタート!
攻撃開始!
相手のデジモンも攻撃してくるぞ!
攻撃を受けると控えるデジモンとチェンジ!

ポイント
連打は多いほど強い技を繰り出すぞ。さらに連打と目盛がある組み合わせになると、デジモンがクリティカルを繰り出すぞ。

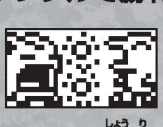
※「!」が出て目盛が動き出してから約15秒経つと、1目盛で次の連打に自動で進みます。
※自分と相手のデジモンともHPが0、または6ターン目で同じHPだった場合、
引き分けになります。

勝利!

勝利すると勝率をあげることができます。
勝率は進化に関わるので勝利をめざそう。



シングルで勝利



タッグで勝利

敗北!

敗北するとデジモンがケガをする場合があります。



シングルで敗北



タッグで敗北

E: トイレ

通常画面にウンチがあるとき、トイレアイコンをBで決定するとウンチを流すことができます。
※ウンチはこまめに片付けよう。
片付けないとケガになってしまうぞ。



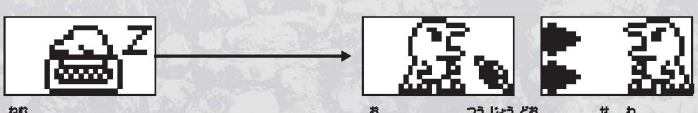
F: 電気

就寝時間になりデジモンが寝た時、または寝かせたい時に
電気アイコンを選択しBで決定すると電気選択画面が表示されます。



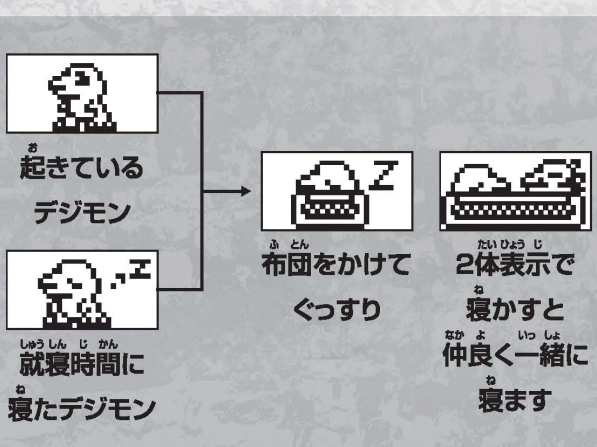
電気選択画面

【WAKE(おこす)】
就寝時間になって寝たデジモンを約15分間起こすことができます。
また昼寝させたデジモンを起こすことができます。



眠っているデジモンを…　起こすと通常通りお世話することができるぞ

【SLEEP(ねかす)】
就寝時間になり寝始めたデジモンに布団をかけてあげることができます。
また日中に寝かせると約3時間の間、昼寝をさせることができます。



起きているデジモン
就寝時間に寝たデジモン
布団をかけてぐっすり
2体表示で寝かすと仲良く一緒に寝ます

※デジモンは1時間寝ることで体力を10、3時間寝ることで全回復します。
※幼年期Iは寝ることができません。幼年期IIは寝ても体力は回復しません。

ポイント
寝ている間はおなかや筋力が減らないぞ!日中お世話がしてあげられないときは昼寝をさせてあげるといいぞ。
ただし寝ている時間は進化がどんどん遅くなるので気をつけよう。

G: 治療

デジモンがケガをしてしまったときに治療アイコンを選択し、Bで決定するとケガの治療ができます。ドクロマークが消えるまで治療を続けよう。ケガを放置したままにするとデジモンが死んでしまうので、ケガをしたら必ず治療するようにしましょう。



ケガをしていたら治療してあげよう

H: アルバム

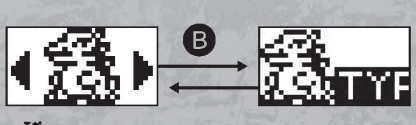
アルバムアイコンを選択しBで決定するとアルバムを見ることができます。「これまで育成したデジモン」「コピーでもらったデジモン」「戦績」「名前」を見ることができます。アルバム選択画面から見たいアルバムをAで選択しBで決定します。



アルバム選択画面1　アルバム選択画面2

【DIGI(デジモン)】

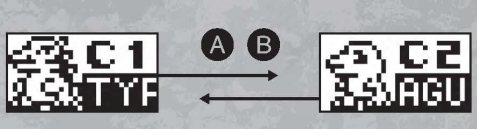
今まで進化してきたデジモンが記録されていきます。
Aで次のデジモンを選択しBを押して決定するとそのデジモンの名前が表示されます。



育ててきた進化履歴が表示されます　デジモンの名前が表示されます

【STOCK(ストック)】

友達からコピーでもらったデジモンを確認できます。(P28参照)
※ストックに登録できるデジモンは2体まで。
新たに3体目のコピーを貰うにはどちらかを消す必要があります。



ストック1のデジモン　ストック2のデジモン

【RECORD(せんせき)】

これまでのシングルバトル、タッグバトルの対戦回数と勝利数を見ることができます。
AまたはBを押すことで表示を切り替えます。



シングルバトルでの通算戦闘数と勝利数　タッグバトルでの通算戦闘数と勝利数

【NAME(なまえ)】

自分の名前を確認することができます。

名前確認画面



自分の付けた名前

I: 通信

通信アイコンをAで選択、Bで決定すると、通信選択になります。

【DIGIMON ORIGINAL NEW WAVEシリーズ同士でシングルバトル!】

通信選択から「BATTLE」をAで選択・Bで決定すると機種選択になります。
次に「DIGIMON」を選択・Bで決定し、さらに「SINGLE」を選択・Bで決定します。
そしてバトルさせたい育成中のデジモンを選択・Bで決定すると、シングルバトルをP16と同じ操作方法で行います。
「BATTLE」表示中に本体同士のコネクターを接続し、どちらかの本体のBを押そう。
「OK」がでたらシングルバトルがスタート!

※プログラムによって、機種選択の際に、「DIGIMON」ではなく「20th」と表示される場合があります。

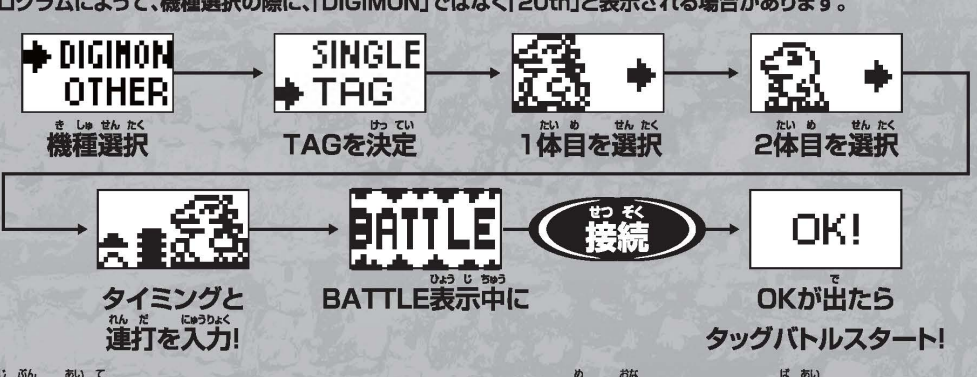
※「BATTLE」表示中、同時にBを押した場合失敗するのでご注意ください。

※プログラムによって、機種選択の際に、「DIGIMON」ではなく「20th」と表示される場合があります。

【DIGIMON ORIGINAL NEW WAVEシリーズ同士でタッグバトル!】

機種選択で「DIGIMON」を選択・Bで決定し、さらに「TAG」を選択・Bで決定します。
1体目を育成中デジモンから選択・Bで決定し、次に2体目を育成中とストックからデジモンを選択・Bで決定します。タッグバトルをP16～17と同じ操作方法で行います。
「BATTLE」表示中に本体同士のコネクターを接続し、どちらかの本体のBを押そう。
「OK」がでたらタッグバトルがスタート!

※プログラムによって、機種選択の際に、「DIGIMON」ではなく「20th」と表示される場合があります。

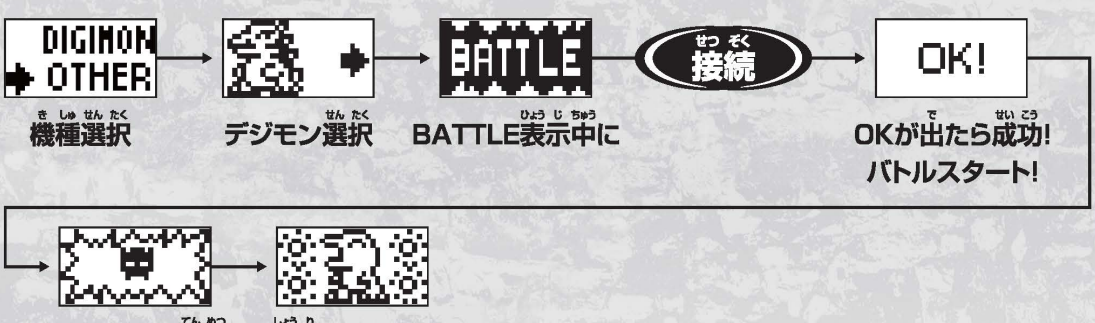


※自分と相手のデジモンともにHPが0、または6ターン目で同じHPだった場合、引き分けになります。

【OTHER(その他の方法)でバトル!】

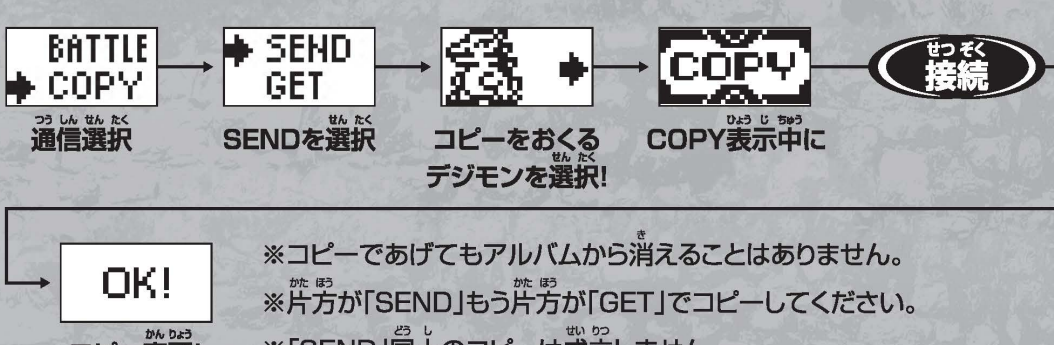
DIGIMON ORIGINAL NEW WAVEシリーズと、他の方法で通信バトルをすることができます。
機種選択で「OTHER」を選択・Bで決定します。そしてバトルさせたい育成中のデジモンをAで選択・Bで決定します。「BATTLE」表示中に本体のコネクターをもう一方の本体と接続してどちらかの本体のBを押してください。「OK」がでたらバトルがスタートします。デジモン同士がそれぞれの技を使ってオートで攻撃しあいます。攻撃がヒットするとヒットマークが点滅し、勝敗が決まります。

※プログラムによって、機種選択の際に、「DIGIMON」ではなく「20th」と表示される場合があります。



【DIGIMON ORIGINAL NEW WAVEシリーズ同士でコピーをおくる!】

通信選択で「COPY」を選択・Bで決定し、さらに「SEND」を選択・Bで決定します。
アルバムに記録されている成長期以上のデジモンからコピーをおくるデジモンをAで選択・Bで決定します。「COPY」表示中に本体のコネクター同士を接続し、どちらかの本体のBを押そう。「OK」がでたら相手のストックに自分のデジモンのコピーが保存されます!



※コピーであげてもアルバムから消えることはありません。
※片方が「SEND」もう片方が「GET」でコピーしてください。
※「SEND」同士のコピーは成立しません。

【DIGIMON ORIGINAL NEW WAVEシリーズ同士でコピーをもらう!】

通信選択で「COPY」を選択・Bで決定し、さらに「GET」を選択・Bで決定します。
「COPY」表示中に本体のコネクター同士を接続し、どちらかの本体のBを押そう。
「OK」がでたら相手がおくったコピーが自分のストックに保存されます!



※「GET」同士のコピーは成功しません。

※既に「ストック」に2体登録されていると、選択画面が表示されるので消すストックを選んでください。

ポイント

コピーのデジモンは「タッグバトル」で育成中のデジモンと一緒に戦わせることができるぞ!
ただしコピーのデジモンの強さは育成中と比べるとやや劣ります。

●「BATTLE」か「COPY」の表示中にCボタンを押すと各選択画面に戻ります。
●「OK」が表示される前に本体を離すと正常に通信できない場合があります。
●「OK」が表示された後は、本体同士を離しても構いません。
●「OK」が表示されない場合は、再度Bボタンを押してください。
「ERROR!」や「RETRY」が表示された時は、再度通信準備をし、接続し直してからBを押してください。
●電池が少なくなっているとうまく通信できない場合があります。

バトルできる機種　**○デジモン携帯シリーズ**

・DIGIMON ORIGINAL NEW WAVEシリーズ

J. 呼び出しサイン

デジモンのおなかが減っているとき、筋力が低下したとき、就寝時間になって寝始めたときにサイン音と一緒に点灯します。

6. デジモンの最期

空腹の放置やケガの回数、寿命等が原因でデジモンが死んでしまったら、デジモンの墓が現れます。
ステータスアイコンをAで選択し、Bで決定すると生存記録が表示されます。寿命をまっとうしたデジモンはデジタマを残してくれます。


死亡画面



生存記録

7. デジタマの選択

デジモンが死んでしまった場合や通常画面に「?デジタマ」がある場合にAとBを同時に押すとデジタマを選択することができます。デジタマ選択にてAで選択しBで決定すると選んだデジタマから約1分後にデジモンが誕生します。


デジタマ選択

ポイント
とある条件を達成すると選べるデジタマが増えていきます。

8. サウンドのオン・オフ

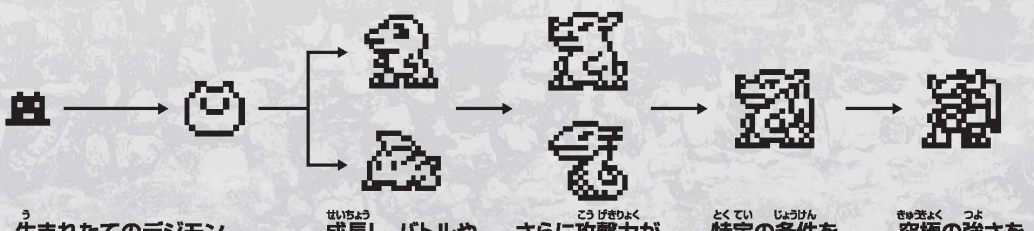
通常画面(アイコンを表示してしていない時)にAとCを同時に押すと音のオン・オフを切り替えることができます。

オフにするとデジモンからの呼び出し音もならないので注意しよう!

9. デジモンの進化成長図

●次の進化までのおおよその時間	幼年期Ⅱまで	成長期まで	成熟期まで	完全体まで	究極体まで
	約10分	約6時間	約24時間	約36時間	約48時間

幼年期Ⅰ → 幼年期Ⅱ → 成長期 → 成熟期 → 完全体 → 究極体



生まれたてのデジモン、まだバトルができません。

成長し、バトルや通信ができるようになります。

さらに攻撃力が強くなります。

特定の条件を満たした時のみ進化します。

究極の強さをもつデジモン、完全体よりも条件が厳しい。

※睡眠中は進化までの時間が減りません。

10. マル秘情報を公開!

スクープ1

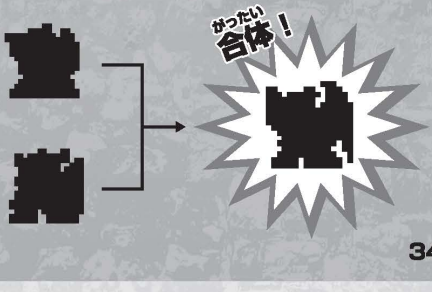
ある条件をクリアすると「特殊デジタマ」が増えるぞ!

特殊デジタマから生まれるデジモンはより強力なデジモンに進化!育成による分岐はないようなので大事に育てよう!
特殊デジタマを入手するには一生懸命育成して、数多く戦ったり、たくさんの友達と通信してみよう!
たくさんの友達と通信して入手できる特殊デジタマは【NAME(なまえ)】(P23参照)の違うDIGIMON ORIGINAL NEW WAVEシリーズ5台と、DIGIMON ORIGINAL NEW WAVEシリーズ同士でシングルバトル(P24参照)、タッグバトル(P26参照)、コピーをおくる(P28参照)、コピーをもらう(P29参照) のいずれかを行うことで入手できるぞ!

スクープ2

一部の究極体は合体してさらに強くなる!

究極体まで育ったデジモンの中には、特定の条件を満たす事で相手と合体し、さらに強くなるデジモンもいるようだ!
合体するには一緒に多くのタッグバトルをするのがカギらしい…。
※合体する相手はストックのデジモンでも良いらしいぞ!

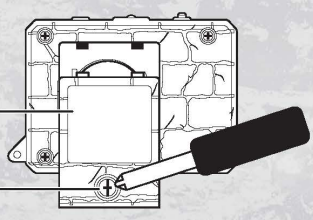


11. 電池交換の仕方

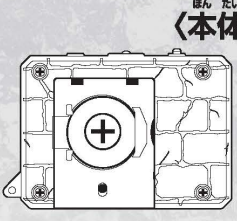
電池が少なくなってくると液晶画面表示が見えにくくなったり、電池交換マークが表示されます。(データは保存されます。)


電池交換マーク

①図のように本体裏側のネジをとり、電池ブタをはずしてください。
②消耗した電池を取り出し、新しいコイン電池(CR2032)1個(別売り)を+−を間違えないようにセットします。
③電池ブタを閉じてからネジを閉めます。
④リセット操作を行ってください。
※電池交換マークが表示されるとボタン操作ができなくなります。
※電池交換マークが表示されたらコイン電池(CR2032)を交換してください。



〈本体裏面〉



12. ロード・リセットの仕方

ロード・リセット選択で「LOAD」をAで選択しBで決定すると、前回の続きから遊ぶことができます。
※ロード・リセット画面で「RESET」を決定すると、全てのデータが消えて初期状態に戻りますので注意してください。



ロード・リセット選択

13. こんなときはリセット操作

●初めて遊ぶ時や電池交換をした時。
●本体が強いショックを受けるなどで、全ての機能が働かなくなったり、画面の状態がおかしい時。
※リセットスイッチは上記以外、必要以上に押さないでください。

詳しい情報は「デジモンウェブ」をチェック!
様々なデジモン情報を随時更新中!
詳しくはコチラ! ▶ https://digimon.net/
デジモンウェブ DIGIMONWEB
※通信料などはお客様のご負担となります。