



본 상품은  
리튬이온폴리머전지를 사용하고 있습니다.  
바이탈 브레스 본체를 폐기할 때는  
자자체의 폐기물처리 기준을 따라 주세요.

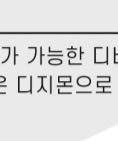
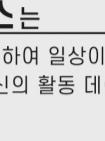
## △ 주 의

## 보호자께서는 반드시 읽어 주십시오.

●작은 부품이 들어 있습니다. 삼킬 경우 질식 등의 위험이 있으므로 3세 미만의 어린이에게는 절대로 주지 마세요.

## △ 경고

- 사용설명서를 반드시 읽어주세요. ● 제품을 사람에게 던지거나 두드리거나 찌르거나 휘두르는 등의 난폭한 행동을 하지 마세요. ● 본 제품은 전자 부품을 사용하고 있습니다. 심박조율기를 사용하시는 분께서는 주의해 주세요. ● 액정화면, 센서의 빛의 점멸을 계속해서 쳐다보지 마세요. 시력에 이상이 생길 수 있습니다. <내장된 충전식 배터리를 잘못 사용하면 과열, 파열, 누수의 위험이 있습니다. 다음 사항에 주의하여 주세요.> ● 충전 상황이 확인 가능하고 주변에 발화 물질이 없는 안전한 장소에서 충전해 주세요. ● 충전을 하기 전에 반드시 본체, 충전 케이블에 이상이 없는지 확인하고 파손 등이 있을 경우에는 사용하지 마세요. 사고의 염려가 있습니다. ● 충전 중 본체가 뜨거워지거나 이상한 냄새, 부풀어 오름, 연기나 나는 등의 이상이 느껴지면 충전 케이블을 분리하고, 즉시 사용을 금지해 주세요. ● 충전 완료 후에는 본체와 충전 케이블을 연결한 채 방치하지 말고 반드시 분리해 주세요. 과한 충전은 위험합니다. ● 만일 전자에서 흐른 액이 눈에 들어갔을 때, 피부에 묻었을 때는 바로 깨끗한 물로 씻어내고 즉시 의사의 진찰을 받으세요. ● 만약 단전지나 전지를 삼켰다면 즉시 의사의 진찰을 받으세요.
- 불 근처, 주변에 발화 물질이 있는 곳, 고온, 다습한 장소에서 사용, 충전, 보관하지 마세요. ● 케이블은, 손가락 등 신체에 감거나 하지 말아 주세요. 피가 통하지 않아 위험합니다.
- 소트시키거나 충전, 분해, 물에 넣는 행동, 가열을 하지 마세요. 고장의 우려가 있습니다. ● 폐기할 때는 자자체의 폐기물처리 기준을 따라 주세요.

3세 미만 사용 금지  
입에 넣지 마시오.

## 바이탈 브레스는

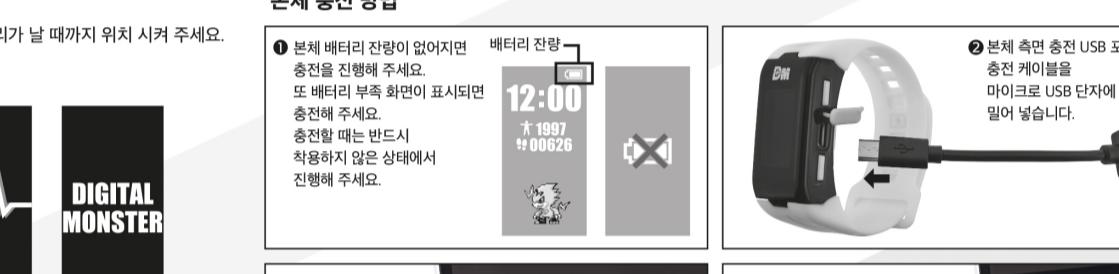
걸음수, 심박수를 활용하여 일상이 놀이로 변화가 가능한 디바이스 [바이탈 브레스].  
[바이탈 브레스]는 당신의 활동 데이터에 걸맞은 디지몬으로 진화하는 일체형 완구.

## 목차

- |                               |                   |                     |                  |                    |                         |
|-------------------------------|-------------------|---------------------|------------------|--------------------|-------------------------|
| <b>1</b> 본체 전원 넣는 방법 본체 충전 방법 | <b>4</b> 디지몬의 탄생  | <b>7</b> 상태 확인      | <b>10</b> 배터리    | <b>13</b> 백업       | <b>16</b> VSDim 카드 사용방법 |
| <b>2</b> 일시 설정                | <b>5</b> 홈 화면의 설명 | <b>8</b> 육성중 디지몬 확인 | <b>11</b> 사망 상처  | <b>14</b> [서비스 예정] | <b>17</b> 설정            |
| <b>3</b> Dim 초기 유저 등록         | <b>6</b> 각 화면 설명  | <b>9</b> 미션         | <b>12</b> 디지몬 진화 | <b>15</b> Dim 사용방법 |                         |

## 세트 내용

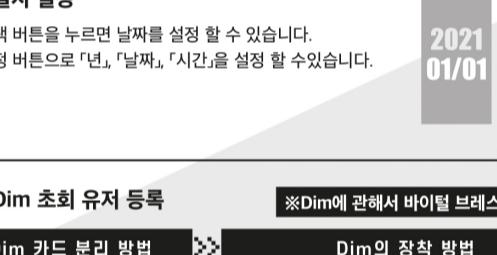
바이탈 브레스 본체 1  
임펄스시티 Dim 카드 1  
충전 케이블 1  
VS Dim 카드 1



## 1 본체 전원 넣는 방법

바이탈 브레스 뒷면 스위치를 「+」의 방향으로 딸깍 소리가 날 때까지 위치 시켜 주세요.

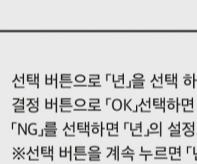
※센서 불빛은 쳐다보지 마세요.



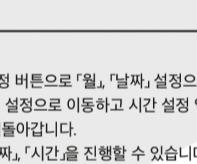
사용 전, 충전한 후 사용해 주세요.  
충전은 반드시 동봉된 충전 케이블을 사용하여 충전 시켜 주세요.  
충전이 안 되어 있으면 전원이 안 들어올 수 있습니다.

## 본체 충전 방법

- ① 본체 배터리 진량이 없어지면 배터리 진량  
충전을 진행해 주세요.  
도 배터리 부족 화면이 표시되면 충전해 주세요.  
충전할 때는 반드시 사용하지 않은 상태에서 진행해 주세요.



- ② 본체 측면 충전 USB 포트에 충전 케이블을 마이크로 USB 단자에 밀어 넣습니다.

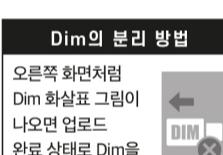


- ③ 케이블 반대쪽 부분을 컴퓨터 USB 단자에 연결합니다.



※컴퓨터 USB 단자 이외에는 연결하지 말아 주세요.  
발열 / 발화의 위험이 있습니다.

- ④ 충전이 완료되면 바로 충전 케이블을 제거해 주세요.



※충전을 시작해도 충전 표시가 나오지 않고, 4시간 이상 충전되지 않는 경우 충전 케이블을 제거하고 즉시 사용을 멈춰주세요.

## 2 일시 설정

- ①선택 버튼을 누르면 날짜를 설정 할 수 있습니다.

- ②결정 버튼으로 「년」, 「날짜」, 「시간」을 설정 할 수 있습니다.

2021  
01/01

2021  
01/01

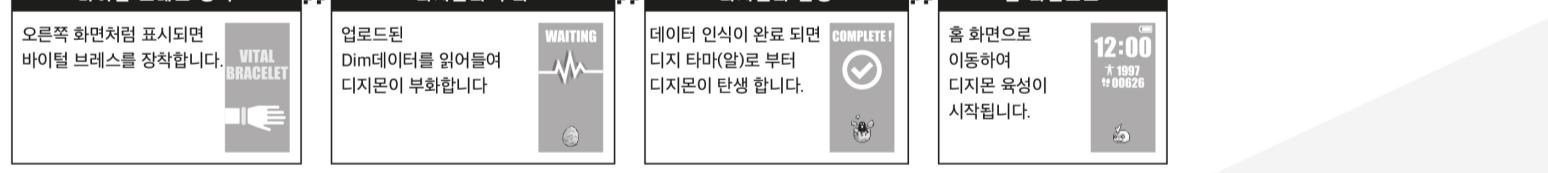
12:00  
OK

12:00  
OK

선택 버튼으로 「년」을 선택하고, 결정 버튼으로 「월」, 「날짜」, 「시간」 설정으로 이동합니다.  
결정 버튼으로 「OK」선택하면 시간의 설정으로 이동하고 시간 설정 역시 같은 방법으로 진행합니다.  
「NG」를 선택하면 「년」의 설정으로 되돌아갑니다.  
※선택 버튼을 계속 누르면 「년」, 「날짜」, 「시간」을 진행할 수 있습니다.  
※시계 정밀도는 오차 범위 ±10초 이내입니다.

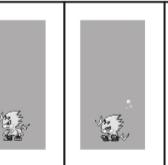
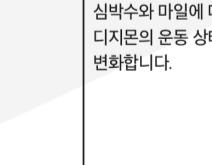
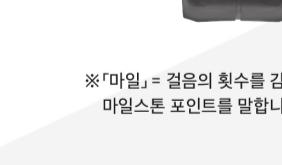
## 3 Dim 초기 유저 등록

※Dim에 관해서 바이탈 브레스에 한번 사용하시게 되면 사용자 등재가 이루어지기 때문에 다른 바이탈 브레스에서는 사용할 수 없습니다.



주의  
※충전이 부족한 상태에서는 반드시 충전을 완료 후 진행해 주세요.  
※Dim 연결 중 본체의 전원을 끄지 말아 주세요.  
※Dim 연결의 안내가 나올 때까지는 제거하지 말아주세요.  
육성 중인 디지몬의 데이터가 사라져 버릴 우려가 있습니다.

## 4 디지몬의 탄생

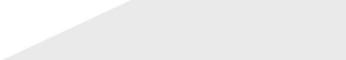


※「마일」= 걸음의 횟수를 감지하여 쌓인다.  
마일스톤 포인트를 말합니다.

※ 멘탈 변화 조건은 디지몬에 따라 다릅니다.

디지몬의 멘탈

디지몬은 3단계로 나누어져 멘탈의 상태에 따라 「배틀의 공격력」, 「일상 운동」, 「트레이닝」, 「획득할 수 있는 바이탈」이 변화합니다.



※ 멘탈 변화 조건은 디지몬에 따라 다릅니다.

디지몬의 상태

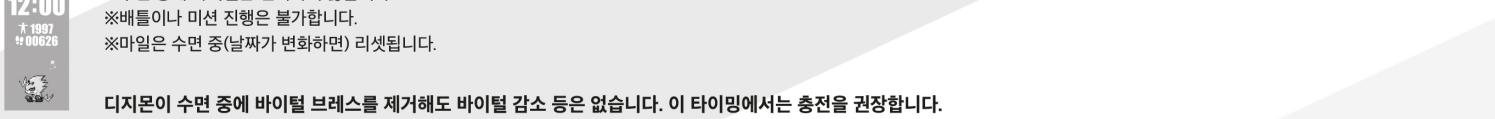
심박수와 마일에 따라 디지몬의 운동 상태가 변화합니다.



※「보통」상태는 운동하지 않고 바이탈 브레스를 장착하고 있을 때입니다.

## 5 홈 화면의 설명

선택 버튼을 누르면 각 아이콘으로 이동할 수 있고, 결정 버튼을 누르면 상세 화면으로 이동됩니다.



디지몬의 수면 디지몬에 따라 수면하는 시간이 다릅니다.

※수면 중에 바이탈은 변화하지 않습니다.  
※배틀이나 미션 진행은 불가합니다.  
※마일은 수면 중(날짜가 변화하면) 리셋됩니다.

디지몬이 수면 중에 바이탈 브레스를 제거해도 바이탈 감소 등은 없습니다. 이 타이밍에서는 충전을 권장합니다.

※「마일」= 걸음의 횟수를 감지하여 쌓인다.  
마일스톤 포인트를 말합니다.

※수면 중에 바이탈은 변화하지 않습니다.  
※배틀이나 미션 진행은 불가합니다.  
※마일은 수면 중(날짜가 변화하면) 리셋됩니다.

디지몬이 수면 중에 바이탈 브레스를 제거해도 바이탈 감소 등은 없습니다. 이 타이밍에서는 충전을 권장합니다.

## 7 상태 확인

각 메뉴 내에서 선택 버튼을 누르는 것으로 다음 화면으로 이동합니다.

<b>바이탈 확인 화면</b>	<b>심박수 확인 화면</b>	<b>기준치 심박 재계측</b>
상태 확인 화면 후, 결정 버튼을 누르면 자신의 바이탈을 확인할 수 있습니다. ※바이탈은 「심박수」, 「마일」, 「배틀 승패」에 따라 변화합니다. ※디지몬의 멘탈 상태에 따라 바이탈의 상승치가 결정됩니다.	바이탈 확인 화면의 상태에 선택 버튼을 누르면 심박수를 확인할 수 있습니다. ※심박수는 게임 내 수치이고 의학적으로 정확한 것은 아닙니다. ※심박수가 65이하인 경우 65라고 표시됩니다.	기준치 심박을 설정한 경우 기준치 레인지의 최저 수치(085)와 현재 카운트(085)를 표시합니다. ※기준치는 운동량 LO(최저가 되는) 기준치와 현재 카운트(최근 5분 수치)를 비교해 표시됩니다.

<b>마일 확인 화면</b>	<b>되돌아가기</b>
심박수 확인 화면의 상태에서 선택 버튼을 누르면 마일을 확인할 수 있습니다. ※마일은 게임 내 수치로써 정확한 것은 아닙니다.	마일 확인 화면 상태에서 선택 버튼을 누르면 오른쪽 화면처럼 이동합니다. 이동 후 결정 버튼을 누르면 홈 화면으로 되돌아갑니다.

「심박수」의 상승, 「마일」 감지, 「배틀 승패」로 획득할 수 있습니다.

<b>0085</b>	※심박수는 5분마다 감지됩니다. 5분마다 심박이 감지되고, 심박의 기준치보다 높을수록 획득 바이탈은 커집니다. 기준치는 기준치 심박의 계측 결과를 바탕으로 하여 사용자에 따라 다릅니다. ※심박수는 65이하의 경우 65와 동일하게 표시됩니다. ※심박수 마일은 게임 내 수치이며 의학적인 정확한 것은 아닙니다.
-------------	---

① 마일에 의한 바이탈 증감  
50마일을 진행하면 바이탈 1개를 획득할 수 있습니다. ※분당 3분마다 마일 증가량이 판정됩니다.

② 배틀 승패에 따른 바이탈 증감  
대전한 디지몬의 진화 단계에 따라 증감하는 바이탈은 다릅니다.

상태의 디지몬 진화 레벨							
자신의 디지몬 진화 레벨	성장기		성숙기		완전체		궁극체
	승리	패배	승리	패배	승리	패배	승리
성장기	100	-80	500	-50	1000	-20	2500
성숙기	100	-150	300	-250	600	-50	1500
완전체	50	-1500	100	-500	300	-250	800
궁극체	20	-2500	80	-1000	200	-400	500

③ 디지몬의 상태에 따라 획득 바이탈 보상치가 들어옵니다.  
■바이탈 브레스의 미부착 상태가 5분간 지속되면 바이탈은 50씩 줄어듭니다.  
■3분간 30마일 미만 5분마다 심박이 감지되지 않은 경우 미부착 상태로 인식됩니다.  
■VSDim 카드 육성 디지몬을 보내는 동안 바이탈은 변화하지 않습니다.

※최대는 9999입니다.

## 8 육성중 디지몬 확인

<b>기본 정보 확인 화면</b>	<b>디지몬 전투능력치 확인 화면</b>
디지몬 확인 화면의 상태에서 결정 버튼을 누릅니다. 디지몬의 상태를 확인하는 것이 가능합니다. ※기본 정보 확인 화면은 본 메뉴에서 확인할 수 없습니다.	기본 정보 확인 화면의 상태에서 결정 버튼을 누르면 디지몬 전투능력치를 확인할 수 있습니다.

<b>전적 확인 화면</b>	<b>트로피 확인 화면</b>	<b>되돌아가기</b>
강함 확인 화면 상태에서 결정 버튼을 누르면 디지몬 전적을 확인할 수 있습니다. ※1일 트라이 가능 미션은 1개입니다. ※클리어하면 「클리어」화면이 표시되고 일정이 변할 때까지 미션을 트라이할 수 없습니다.	전적 확인 화면 상태에서 결정 버튼을 누르면 획득한 트로피 수를 확인할 수 있습니다. ※1일 각 메뉴 1회씩 트라이 가능합니다. 1개 클리어하면 다음 미션으로 갱신되며 4종의 놀이 메뉴 모두 클리어 후에는 날짜가 갱신될 때까지 진행할 수 없습니다. ※「스쿼트」클리어 후 「크런치(복근)」선택이 가능합니다. 그 이후 편치 대시로 이어집니다.	트로피 확인 화면의 상태에서 선택 버튼을 누르면 오른쪽 화면처럼 이동합니다. 이동 후 결정 버튼을 누르면 홈 화면으로 되돌아갑니다.

## 9 미션

미션은 성장기 이후 선택이 가능합니다.

<b>노멀 미션</b>	<b>하드 미션</b>
노멀 미션 화면의 결정 버튼을 누르는 것으로 그날 트레이닝 미션 내용을 확인할 수 있습니다. ※1일 트라이 가능 미션은 1개입니다. ※클리어하면 「클리어」화면이 표시되고 일정이 변할 때까지 미션을 트라이할 수 없습니다.	노멀 미션 화면 상태에서 선택 버튼을 누르면 하드 미션을 진행할 수 있습니다. 선택 후 결정 버튼을 눌러주세요. 각 트레이닝마다 설정되어 있는 제한 시간 내에 일정 이상의 횟수, 심박수, 상승 획득 가능 트로피 수가 결정됩니다. GOOD으로 1개 GREAT로 2개 획득할 수 있습니다.

<b>스페셜 미션</b>
하드 미션 화면 상태에서 선택 버튼을 누르면 스페셜 미션을 진행할 수 있습니다. ※애플리케이션은 전개 예정 중으로 추후 공지를 통해 안내드리겠습니다. ※애플리케이션은 전개 예정 중으로 추후 공지를 통해 안내드리겠습니다. ※애플리케이션은 전개 예정 중으로 추후 공지를 통해 안내드리겠습니다. ※애플리케이션은 전개 예정 중으로 추후 공지를 통해 안내드리겠습니다.

어드벤처 미션에서는 각 스테이지에 따라 설정되는 골 마일의 도달하는 것으로 적 디지몬과 배틀이 가능합니다.

<b>어드벤처 미션</b>	<b>스테이지 선택</b>	<b>미션 스타트</b>	<b>미션 모드</b>
어드벤처 미션의 화면 상태에서 결정 버튼을 누르면 스테이지 선택 화면으로 이동합니다.	Dim 심볼 도전 가능 스테이지 범위 트레이닝 스테이지 선택 버튼으로 스테이지 선택	결정 버튼을 누르면 미션 스타트	설정된 골 마일에 도달하면 스테이지 보스와 배틀이 개시됩니다. ※배틀 방법에 대해서는 10을 참고해 주세요

<b>스테이지 성공 or 실패</b>	<b>미션 종단 방법</b>
배틀 승리하면 오른쪽 화면이 됩니다. 승리하는 것으로 다음 스테이지가 개방됩니다. 패배하면 다시 도전하게 됩니다.	미션 중 결정 버튼을 길게 누르면 중단 선택 화면으로 이동됩니다. 이동 후 결정 버튼을 누르면 홈 화면으로 되돌아갑니다. ※3초간 방지하면 미션 화면으로 돌아갑니다. ※중단 후 다시 어드벤처 미션을 진행하면 클리어 한 스테이지에서 선택해 진행할 수 있습니다.

## 10 배틀

배틀은 홈 화면의 상태로 바이탈 브레스 화면 NFC 기기에 터치 혹은 어드벤처 미션 할 때 (9미션 참조) 진행하는 것이 가능합니다.

※NFC 기기는...자동판매기, 개찰기(지하철 등), 스마트폰 등의 전파를 발신하고 있는 카드 리더 기기가 되겠습니다.

※배틀은 성장기 이후 진행이 가능합니다.

<b>홈 화면</b>	<b>엔카운트</b>	<b>배틀</b>	<b>크리티컬 공격</b>	<b>배틀의 승패</b>	<b>홈 화면으로</b>
홈 화면이 점등된 상태에서 NFC 기기에 터치하면 배틀이 시작합니다.	엔카운트 후에 아무 버튼을 누르면 화면으로 이동합니다.	디지몬 HP 게이지 활성 : 자신의 게이지 발간색 : 적 게이지 랜덤으로 생긴 적 디지몬과 오토 배틀을 진행합니다. 최대 5회 번갈아 공격하고 남은 HP가 많은 쪽이 승리합니다.	위 화면이 표시되면 크리티컬 공격이 발동됩니다. ※크리티컬 공격 타이밍은 디지몬에 의해 달립니다.	승패에 따라 성과가 달라집니다. 승리한 경우 바이탈을 획득할 수 있습니다.	배틀 후 홈 화면으로 이동합니다.

배틀의 승패에는 디지몬의 강함, 속성, 바이탈, 멘탈 4개의 요소가 영향을 끼칩니다.

DP: 공격 용이성 영향  
속성 : 속성에 의해 DP에 보정이 걸립니다.  
바이탈 : 디지몬의 HP에 영향.  
멘탈 : 디지몬의 공격력 영향

<b>배틀에서 도망가는 법</b>	<b>배틀에서 패배</b>
적 디지몬 친인 화면(왼쪽)이 나왔을 때 선택 버튼을 길게 누르면 배틀에서 도망치는 것이 가능합니다. ※위 그림은 예입니다. ※프리(Fr)에 대해서는 기타 3속성과 대등한 관계입니다.	배틀 값이 줄어듭니다. 배틀 패배하면 디지몬이 「상처」 혹은 「사망」하게 됩니다. 11을 참고해 주세요

※밖에서 놀이할 때는 주위 환경에 주의해 즐겨주세요.  
※NFC 기기에 터치할 때는 터치하는 NFC 기기에 작동하는지 반드시 확인해 주세요. 또 바이탈 브레스 본체에 흙 화면을 접등한 상태에서 진행해 주세요.  
※일부 터치해도 반응이 없는 NFC 기기가 있습니다.  
그 경우 다른 NFC 기기에 작동시켜 보세요.



어플과 연동하고 있는 경우

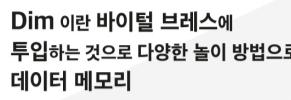
어플과 연동하지 않은 경우

## ※애플리케이션은 전개 예정 중으로 추후 공지를 통해 안내드리겠습니다.

왼쪽 화면으로  
이동합니다.※연동 유도 후에는 블랙 상태의  
(왼쪽 화면) 데이터 레벨이 표시됩니다.

첫페이지 대화에는 마이클 브레스터 끝에서 한글로는 번역하지 않습니다.

## 15 Dim 사용방법 ※Dim은 한번 사용한 바이탈 브레스에 장착하면 바이탈 브레스 내에 사용자 등록이 이루어지기 때문에 다른 바이탈 브레스에서 사용할 수 없습니다.



Dim 일반 바이탈 브레스에

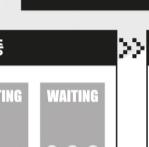
투입하는 것으로 다양한 놀이 방법으로 넓혀줄

데이터 메모리

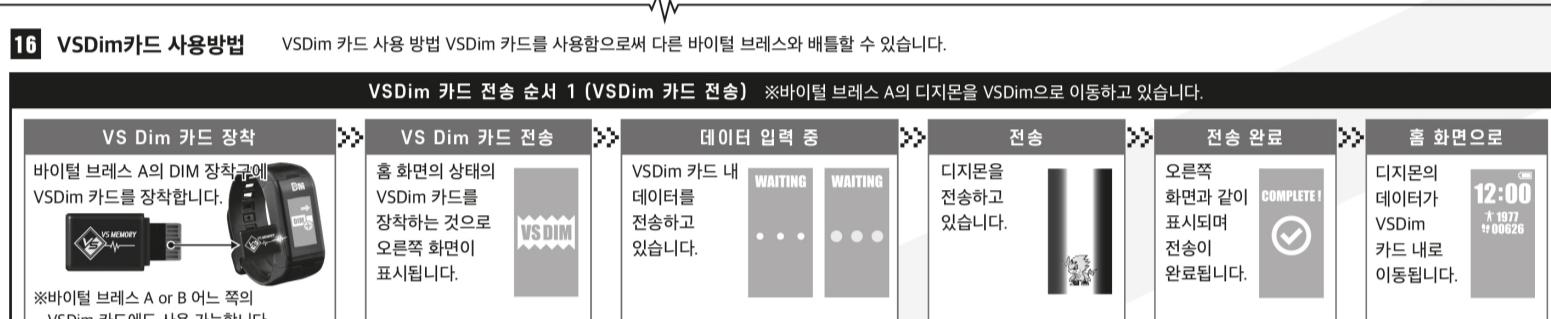
Area 미션의 무대가 되는 Area가 손에 들어온다

Digimon 지역에서 서식하는 Digimon 데이터

Graphic 지역의 Graphic에 배경을 커스터マイ즈

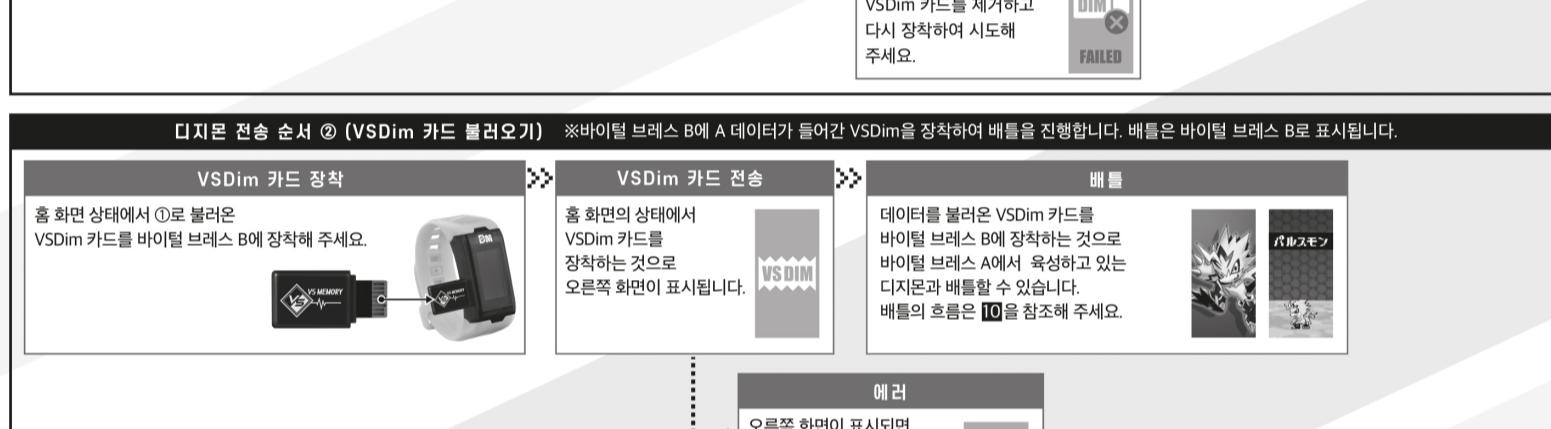


※배터리가 얼마 남지 않은 경우 진행하지 마시고  
반드시 완충하여 진행해 주세요.  
※Dim 장착 중 본체 전원이 깨지지 않도록 주의해 주세요.  
※Dim을 제거하라는 안내가 나올 때까지는 제거하지 말아 주세요.

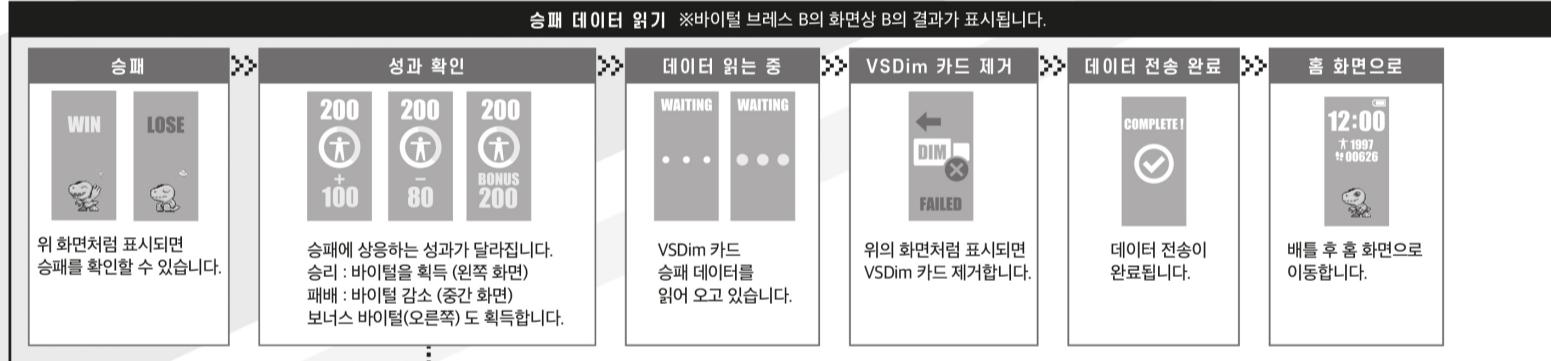


## 16 VSDim카드 사용방법 VSDim 카드 사용 방법 VSDim 카드를 사용함으로써 다른 바이탈 브레스와 배틀할 수 있습니다.

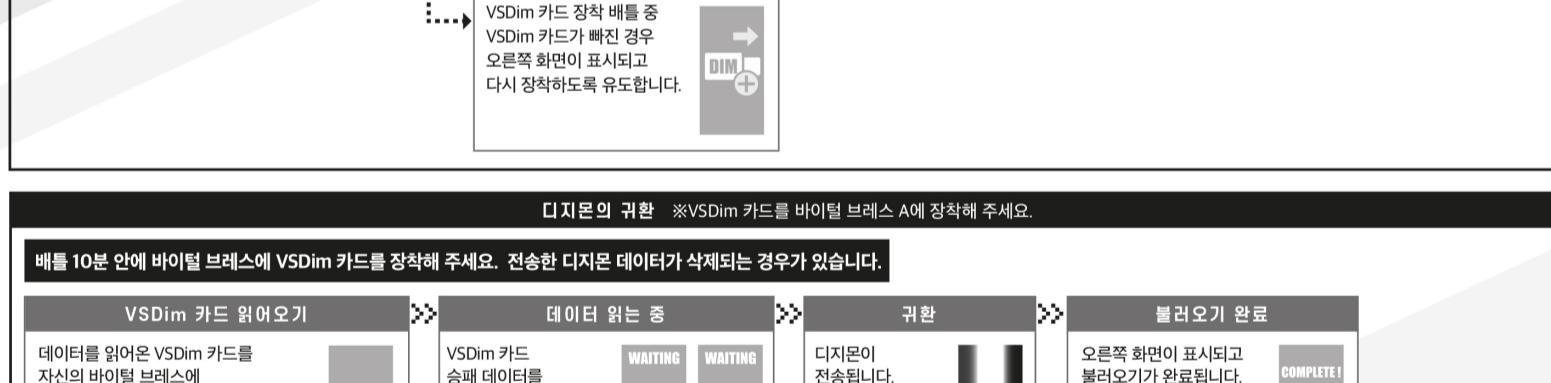
VSDim 카드 전송 순서 1 (VSDim 카드 전송) ※바이탈 브레스 A의 디지몬을 VSDim으로 이동하고 있습니다.



디지몬 전송 순서 ② (VSDim 카드 불러오기) ※바이탈 브레스 B에 A 데이터가 들어간 VSDim을 장착하여 배틀을 진행합니다. 배틀은 바이탈 브레스 B로 표시됩니다.



승패 데이터 읽기 ※바이탈 브레스 B의 화면상 B의 결과가 표시됩니다.



VSDim 카드 다시 장착하기

VSDim 카드 장착 배틀 중  
VSDim 카드가 빠진 경우  
오른쪽 화면이 표시되고  
다시 장착하도록 유도합니다.