

8+ DIGIMON INSTRUCTION MANUAL

INSTRUCCIONES

ACTIVACION

CLOCK

CHANGING BATTERIES

LOAD/RESET

DEATH OF DIGIMONS

WARNING: This product contains a Button or Coin Cell Battery. A swallowed Button or Coin Cell Battery can cause internal chemical burns in a little as two hours and lead to death. Dispose of used batteries immediately. Keep them away and batteries used from children. If you keep batteries might have been swallowed or placed inside any part of the body, seek immediate medical attention.

READY TO PLAY

HEALTH Check the health of your Digimon. Press A until the HEALTH icon is highlighted, then press B to confirm selection. Pressing C returns to the base screen.

AGE & WEIGHT Digimon names will appear in the top right corner. Check the status of your Digimon's growth.

HUNGER Check how hungry your Digimon is. Digimon will become hungry when it is hungry longer.

OSTRENGTH Check how strong your Digimon is. Digimon will become stronger when it is stronger longer.

EFFORT Training your Digimon will increase its Effort. Digimon Effort will be used to level up.

ATTRIBUTES/GROWTH STAGE Check the Digimon Attributes and Growth Stage.

RELATIVE POINTS Check the level of experience points.

QUEST BATTLE Press A until the QUEST BATTLE icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

QUEST Proceed to the next area by confirming the Digimon of the area.

QUEST BATTLE Press A until the QUEST BATTLE icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

QUEST Proceed to the next area by confirming the Digimon of the area.

QUEST BATTLE Press A until the QUEST BATTLE icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

QUEST Proceed to the next area by confirming the Digimon of the area.

FLUSH

To pick up poop, press A until the FLUSH icon is highlighted, then press B. The Digimon will pick up the poop in the next scene.

LIGHTS To wake up or put your Digimon to sleep, press A until the LIGHTS icon is highlighted, then press B.

ON/OFF

During sleep When your Digimon wakes up, it will be hungry. Press B to confirm selection.

During daytime Digimon will become hungry and start to sleep. Press B to confirm selection.

MEDICAL ATTENTION Press A until the MEDICAL ATTENTION icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

WHEN YOUR DIGIMON IS ILL Press A until the MEDICAL ATTENTION icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

WHEN YOUR DIGIMON IS INJURED Press A until the MEDICAL ATTENTION icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

ALBUM Press A until the ALBUM icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

BACKUP LIBRARY Press A until the BACKUP LIBRARY icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

CONNECTION Press A until the CONNECTION icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

MAINTAIN WITH OTHERS Press A until the MAINTAIN WITH OTHERS icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

CONNECTION Press A until the CONNECTION icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

MAINTAIN WITH OTHERS Press A until the MAINTAIN WITH OTHERS icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

CONNECTION Press A until the CONNECTION icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

MAINTAIN WITH OTHERS Press A until the MAINTAIN WITH OTHERS icon is highlighted. Press B to select the area you wish to challenge, press B to confirm selection.

DIGIMON DIGIVOLUTION AND GROWTH CHART

| LEVEL | EXP | HP | MP | ATK | DEF | SPD | INT | WIS | LUK |
|-------|-----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 100 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 2 | 50 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| 3 | 150 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |
| 4 | 500 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 5 | 800 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 |

RAISE YOUR DIGIMON'S LEVEL

Exp. 10

MAXIMUM HP CHANGES A LOT BY LEVEL!

XAI SYSTEM

WHAT IS THE XAI SYSTEM?

WHAT IS X-CASAT?

MAXIMUM HP CHANGES A LOT BY LEVEL!

RAISE YOUR DIGIMON'S LEVEL

Exp. 10

MAXIMUM HP CHANGES A LOT BY LEVEL!

XAI SYSTEM

WHAT IS THE XAI SYSTEM?

WHAT IS X-CASAT?

MAXIMUM HP CHANGES A LOT BY LEVEL!

8+ DIGIMON INSTRUCTION MANUAL

INSTRUCTIONS

ACTIVATION

CLOCK

CHANGING BATTERIES

LOAD/RESET

DEATH OF DIGIMONS

WARNING: Ce produit contient une pile de type bouton ou pièce. Une pile de type bouton ou pièce avalée peut causer des brûlures chimiques internes en seulement deux heures et entraîner la mort. Jetez les piles usagées immédiatement. Gardez les piles loin des enfants et des adultes. Si vous croyez que les piles peuvent avoir été avalées ou placées dans n'importe quelle partie du corps, consultez un médecin immédiatement.

READY TO PLAY

HEALTH Vérifiez l'état de santé de votre Digimon. Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône SANTÉ soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection. Appuyez sur C pour retourner à l'écran de base.

ÂGE ET POIDS Les noms des Digimon apparaîtront dans le coin supérieur droit de l'écran. Vérifiez l'état de croissance de votre Digimon.

FAM Vérifiez à quel point votre Digimon est affamé. Les Digimon deviennent affamés lorsqu'ils sont affamés plus longtemps.

FORCE Vérifiez à quel point votre Digimon est fort. Les Digimon deviennent plus forts lorsqu'ils sont plus forts plus longtemps.

EFFORT L'entraînement de votre Digimon augmente son effort. L'effort des Digimon est utilisé pour monter de niveau.

ÉTATS DE CROISSANCE Vérifiez les attributs et l'étape de croissance de votre Digimon.

POINTS RELATIFS Vérifiez le pourcentage de points d'expérience.

QUEST BATTLE Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône BATAILLE DE QUEST soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

QUEST Procédez à la zone suivante en confirmant le Digimon de la zone.

QUEST BATTLE Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône BATAILLE DE QUEST soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

QUEST Procédez à la zone suivante en confirmant le Digimon de la zone.

QUEST BATTLE Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône BATAILLE DE QUEST soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

QUEST Procédez à la zone suivante en confirmant le Digimon de la zone.

FLUSH

Pour ramasser des excréments, appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône TOILETTE soit en surbrillance, puis appuyez sur B. Le Digimon ramassera les excréments dans la prochaine scène.

LUMIÈRES Pour réveiller ou mettre votre Digimon à dormir, appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône LUMIÈRES soit en surbrillance, puis appuyez sur B.

ON/OFF

Pendant le sommeil Lorsque votre Digimon se réveille, il sera affamé. Appuyez sur B pour confirmer la sélection.

Pendant le jour Les Digimon deviennent affamés et commencent à dormir. Appuyez sur B pour confirmer la sélection.

MÉTICULEUX MÉDICAL Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône MÉTICULEUX MÉDICAL soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

QUAND VOTRE DIGIMON EST MALADE Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône MÉTICULEUX MÉDICAL soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

QUAND VOTRE DIGIMON EST BLESSÉ Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône MÉTICULEUX MÉDICAL soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

ALBUM Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône ALBUM soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

BACKUP LIBRARY Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône BACKUP LIBRARY soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

CONNECTION Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône CONNECTION soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

MAINTENIR AVEC D'AUTRES Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône MAINTENIR AVEC D'AUTRES soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

CONNECTION Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône CONNECTION soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

MAINTENIR AVEC D'AUTRES Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône MAINTENIR AVEC D'AUTRES soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

CONNECTION Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône CONNECTION soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

MAINTENIR AVEC D'AUTRES Appuyez sur A jusqu'à ce que l'icône MAINTENIR AVEC D'AUTRES soit en surbrillance, puis appuyez sur B pour sélectionner la zone que vous souhaitez relever, puis appuyez sur B pour confirmer la sélection.

DIGIVOLUTION DES DIGIMONS ET TABLEAU DE CROISSANCE

| NIVEAU | EXP | PV | MP | ATQ | DEF | VIT | INT | SAG | CHC |
|--------|-----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 100 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 2 | 50 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| 3 | 150 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |
| 4 | 500 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 5 | 800 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 |

ÉLEVEZ LE NIVEAU DE VOTRE DIGIMON

Exp. 10

LE NIVEAU DE VOTRE DIGIMON

LES HP MAXIMUMS CHANGENT BEAUCOUP SELON LE NIVEAU!

SISTÈME XAI

QU'EST-CE QUE LE SYSTÈME XAI?

QU'EST-CE QUE X-CASAT?

LES HP MAXIMUMS CHANGENT BEAUCOUP SELON LE NIVEAU!

SISTÈME XAI

QU'EST-CE QUE LE SYSTÈME XAI?

QU'EST-CE QUE X-CASAT?

LES HP MAXIMUMS CHANGENT BEAUCOUP SELON LE NIVEAU!

8+ DIGIMON INSTRUCTION MANUAL

INSTRUCCIONES

ACTIVACIÓN

CLOCK

CHANGING BATTERIES

LOAD/RESET

DEATH OF DIGIMONS

ADVERTENCIA: Este producto contiene una pila tipo botón o pila. Si se traga una pila tipo botón o pila esta puede resultar en quemaduras químicas internas en solamente dos horas y puede provocar la muerte. Descarte las pilas usadas inmediatamente. Mantenga las pilas nuevas y usadas fuera del alcance de los niños. Si usted cree que los niños se han tragado o se han puesto dentro de alguna parte del cuerpo, consulte con un médico inmediatamente.

LISTO PARA JUGAR

HEALTH Comprueba la salud de tu Digimon. Presiona A hasta que el ícono de SALUD esté resaltado, luego presiona B para confirmar la selección. Presionar C devuelve a la pantalla de inicio.

EDAD Y PESO Los nombres de los Digimon aparecerán en la esquina superior derecha de la pantalla. Comprueba el estado de crecimiento de tu Digimon.

HAMBRE Comprueba qué tan hambriento está tu Digimon. Los Digimon se vuelven hambrientos cuando pasan más tiempo hambrientos.

FUERZA Comprueba qué tan fuerte está tu Digimon. Los Digimon se vuelven más fuertes cuando pasan más tiempo fuertes.

ESFUERZO Entrenar a tu Digimon aumentará su esfuerzo. El esfuerzo de los Digimon se usa para subir de nivel.

ESTADIOS DE CRECIMIENTO Comprueba los atributos y la etapa de crecimiento de tu Digimon.

VALORES RELATIVOS Comprueba el porcentaje de puntos de experiencia.

QUEST BATTLE Presiona A hasta que el ícono de BATAILLA DE QUEST esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

QUEST Avanza al siguiente área confirmando el Digimon del área.

QUEST BATTLE Presiona A hasta que el ícono de BATAILLA DE QUEST esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

QUEST Avanza al siguiente área confirmando el Digimon del área.

QUEST BATTLE Presiona A hasta que el ícono de BATAILLA DE QUEST esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

QUEST Avanza al siguiente área confirmando el Digimon del área.

TIRAR LA CADENA

Para recoger el estiércol, presiona A hasta que el ícono de la cadena de TOILETAS esté resaltado, luego presiona B. El Digimon recogerá el estiércol en la siguiente escena.

LUCES Para despertar o poner a dormir a tu Digimon, presiona A hasta que el ícono de LUCES esté resaltado, luego presiona B.

ON/OFF

Durante el sueño Cuando tu Digimon se despierta, estará hambriento. Presiona B para confirmar la selección.

Durante el día Los Digimon se vuelven hambrientos y comienzan a dormir. Presiona B para confirmar la selección.

ATENCIÓN MÉDICA Presiona A hasta que el ícono de ATENCIÓN MÉDICA esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

CUANDO TU DIGIMON ESTÁ ENFERMO Presiona A hasta que el ícono de ATENCIÓN MÉDICA esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

CUANDO TU DIGIMON ESTÁ HERIDO Presiona A hasta que el ícono de ATENCIÓN MÉDICA esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

ALBUM Presiona A hasta que el ícono de ALBUM esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

BACKUP LIBRARY Presiona A hasta que el ícono de BACKUP LIBRARY esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

CONEXIÓN Presiona A hasta que el ícono de CONEXIÓN esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

MANTENER CON OTROS Presiona A hasta que el ícono de MANTENER CON OTROS esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

CONEXIÓN Presiona A hasta que el ícono de CONEXIÓN esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

MANTENER CON OTROS Presiona A hasta que el ícono de MANTENER CON OTROS esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

CONEXIÓN Presiona A hasta que el ícono de CONEXIÓN esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

MANTENER CON OTROS Presiona A hasta que el ícono de MANTENER CON OTROS esté resaltado, luego presiona B para seleccionar el área que deseas desafiar, luego presiona B para confirmar la selección.

DIGIVOLUTION Y CUADRO DE CRECIMIENTO DE DIGIMON

| NIVEL | EXP | PV | MP | ATQ | DEF | VIT | INT | SAG | CHC |
|-------|-----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 100 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 |
| 2 | 50 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 | 15 |
| 3 | 150 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 | 20 |
| 4 | 500 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 5 | 800 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 | 40 |

ELEVA EL NIVEL DE TU DIGIMON

Exp. 10

EL NIVEL DE TU DIGIMON

EL MÁXIMO DE HP CAMBIA MUCHO DE UN NIVEL A OTRO!

SISTEMA XAI

QU'EST-CE QUE LE SYSTÈME XAI?

QU'EST-CE QUE X-CASAT?

EL MÁXIMO DE HP CAMBIA MUCHO DE UN NIVEL A OTRO!

SISTEMA XAI

QU'EST-CE QUE LE SYSTÈME XAI?

QU'EST-CE QUE X-CASAT?

EL MÁXIMO DE HP CAMBIA MUCHO DE UN NIVEL A OTRO!