

自分のベアカウントと連携しよう!



アカウントとベイロガーの連携は、スマートフォン専用アプリ「ベイアプリ」もしくはwbbba.ストアのベイパッドと通信する必要があります。

公式HPでアカウントを作って、ベイロガーと連携しよう!
日々のシュートをベイポイントに変えろ!

※画像はイメージです。

専用アプリのダウンロードや使い方・対応機種などの詳しい情報は公式HPでチェック!

[公式HP]

beyblade.takaratomy.co.jp

※スマートフォン専用アプリと連動する場合は遊ぶ前に必ずご確認ください。

スマートフォンとの接続

※各モードのLEDの光り方については、下の「LED表示の見方と各モード」を参照してください。

無料専用アプリをインストールしたスマートフォンを使えば、アカウントと連携して測定したシュートなどブレードデータの管理ができるぞ!

- ①ベイロガーから通信ジャックを出します。
- ②ベイロガーが「スリープモード」になっていたら、メインスイッチを押し「待ち受けモード」にします。
- ③通信ジャックをスマートフォンのイヤホンジャックに挿します。
- ④「接続モード」になれば接続成功です。



※アプリの機能により、スマートフォンの音量設定が変更されている場合がございます。聴力などへの悪影響につながる恐れがありますので、ご使用後は音量設定を必ずご確認ください。
※ベイロガーをスマートフォンと接続の際は、必ず保護者の方または保護者の立会いのもとおこなってください。

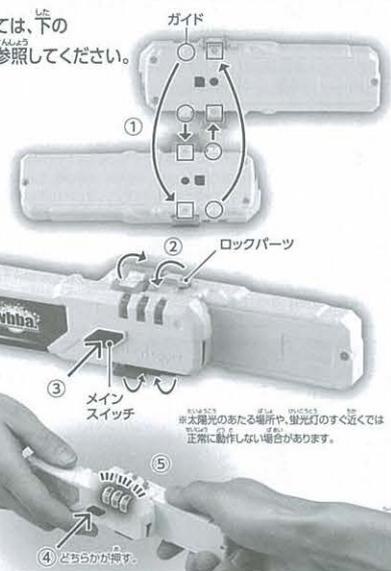
友達通信

※各モードのLEDの光り方については、下の「LED表示の見方と各モード」を参照してください。

アカウントと連携したベイロガー同士と通信すると、フレンド登録ができるぞ!

- ①2つのベイロガーを向かい合わせて、ガイドを合わせます。
- ②4ヶ所のロックパーツをとめて固定します。
- ③お互いメインスイッチを1回押し「スタンバイモード」にします。
- ④両方のベイロガーが「スタンバイモード」のときにどちらかがメインスイッチを押すと友達通信がスタートします。
- ⑤「データ記録成功」になったら完了です。

※友達通信は、ベイアプリがwbbba.ストアのベイパッドと通信をおこなうと可能になります。



LED表示の見方と各モード

※LEDランプの光り方によって、ベイロガーが今どのモードなのかわかります。

各モード	スリープモード	待ち受けモード	スタンバイモード	接続モード
光っていない	LEDが何も光っていないときはスリープ状態になっており、メインスイッチを押せば電源が入る。	緑の点滅	3色が順番に点滅	緑が点灯
通信状態の表示	通信中	データ記録成功	エラーおよびスリープ前	
シュート測定時の表示	シュートパワー(弱)	シュートパワー(中)	シュートパワー(強)	

LEDの黄が4回点滅し、赤が4回点滅した後にスリープモードになった場合やLEDの光が薄い場合は電池交換の合図です。電池を交換してください。

困ったときは

症状	対処方法
LEDが光らない	1⇒2⇒11
LEDの光り方がおかしい	2⇒11
友達通信がうまくいかない	2⇒3⇒4⇒5⇒11
シュート測定がうまくいかない	2⇒4⇒11
スマートフォンと通信ができない	6⇒7⇒2⇒8⇒9⇒10⇒11
ベイロガーが破損・変形してしまった	使用を中止してください。

対処方法記号	対処方法リスト
1	電池の入れる向きを確認してください。
2	リセットボタンを押してください。
3	両方のベイロガーがベイアカウントと連携されているかを確認してください。
4	太陽光のあたる場所や白熱灯の近くでないことを確認してください。
5	ベイロガー内の容量が足りない可能性があります。公式ホームページでアカウントを作りデータを移してください。
6	ホームページより、スマートフォンの対応機種をご確認ください。
7	スマートフォンの音量設定を変えて再度通信してみてください。
8	通信ジャックが認識されていない可能性があります。汚れを押しお拭きしてみてください。
9	通信ジャックが汚れている可能性があります。汚れをおとしてください。
10	スマートフォンのイヤホンジャック穴が汚れている可能性があります。汚れをおとしてください。
11	電池を新しいものと交換してリセットボタンを押してください。

世界に向けて新しいベイブレードの開発と大会の開催を行う協会。優秀なブレードも会員として認定し、より良いベイブレード・イベントを作るために日々研究開発をしている。

上記で解決がされない場合などは、タカラトミー お客様相談室までお問い合わせください。0570-041031 ※電話受付時間 月曜日～金曜日(祝日・祭日を除く) 10～17時