

概要

- [基本概要](#)
 - [起動方法](#)
 - [戻すときの手順](#)
 - [テーブルモード](#)
- [その他特殊なバトルベルト](#)
 - [コンパルソリー](#)
 - [衝撃増幅装置](#)
- [バトルベルトの謎](#)

基本概要

風見社が開発した最新式の玩具。企画及び基礎プログラムの設計は[風見 雄大](#)、開発は[EMDC](#)との共同。

中央から右側（つけた状態で言うとへその下の辺りから右ポケット側）へとモンスターボールのようなものが合計六つ並んでいる。

ベルトの色は選択可能であり、複数色ある。
アルセウスジム編以降、バトルベルトがバージョンアップ、それに伴い音声のアナウンスがされるようになった。

物語に大きく関わる道具であり、秘密がある。

起動方法

- 1・モンスターボールのようなものの一番右側の、いわゆる一番ポケット側のモンスターボールの真ん中のスイッチを押しながら、更にポケット側へ押す。すると、カチッという軽快なスイッチ音が聞こえる。
- 2・一番左側、つまりへその下のモンスターボールのボタンを押す。押した後は危ないのでベルトの傍に手を出さないでほしい。するとへそ側からポケットに向けての五つのボール、言い換えると最初に動かしたやつ以外の全てのモンスターボールが目にもとまらぬ速さでガシャガシャ音を立てて別の物へと変形する。これがバトルベルトの『テーブルモード』となる。
- 3・テーブルの手前にあるボタンを押す。テーブルの一番右手前に指先と同じ程度の大きさしかないボタンがあるので、それを押すと、テーブルの裏側からテーブルの脚が出てくる。続いてベルトとテーブルのつなぎ目が外れ、完全に一つのテーブルとして独立する。
- 4・デッキをデッキポケットに入れる。そしてデッキポケットの隣の青いボタンを押す。デッキポケットの隣には青いボタンと赤いボタンが縦に並んでいるので、青い方を押すと、デッキがオートでシャッフルし始める。「バトルベルトを使った場合は少しだけルール変更として、サイドカードは自分のデッキの下から取ることになっている。システムの仕方がないことなんでな」シャッフルが終わり、デッキの上からカードが（おそらく）七枚デッキから突き出る。そして左側のサイドゾーンにいつの間にかサイドカードが三枚置かれていた。おそらく山札からカードが突き出た時にサイドもおかれたのだろうか

戻すときの手順

起動時とは反対。
テーブルに近づいて、ベルトとキッチリ合わせてテーブル手前のボタンを押す。するとテーブルの脚がなくなる。一個だけ残ったポケット傍のモンスターボールのボタンを押す。その時も危ないので手を出さないように。最後にさっきのボールを最初とは逆にへそ側へ押してカチッと鳴ったら終了。

テーブルモード

作業2を終えると、五つのボールはプレイマットに形を変える。しかし、公式のプレイマットとは少し違い、テーブルにはバトル場、ベンチ、トラッシュ、山札を入れると思わしきポケット（いわゆるデッキポケット）。そしてテーブルの左右にはサイドカードを置くところが合計六つ。テーブルの配置位置は微妙にプレイマットと違い、バトル場の後ろにベンチがあるのは同じだが、バトル場の右の方にトラッシュとデッキポケットがある。デッキポケットの隣には青いボタンと赤いボタンが縦に並んでいる。青いボタンはオートシャッフル機能で、デッキを自動でシャッフルする機能を持つ。赤いボタンはコイントス機能で、ランダムに表か裏かを表示する。

その他特殊なバトルベルト

コンパルソリー

強制的に一番近くにあるバトルベルトを起動させるプログラム。非売品。
起動させられたバトルベルトはバトルテーブルとベルトが分離しない。
この状態で対戦が始まると、必ず仕掛けた側が先攻になる。
動作確認のテスト中に遊び半分で作られたもので、開発側しか所持していない。

衝撃増幅装置

[遠藤 将](#)が対[風見 雄大](#)の際に使用した装置。特注品であり、非売品。
黒く輪状のもので、それぞれ手首、足首、臍周りに装着する。
バトルベルトとはUSB接続が可能であり、対戦中にポケモンがダメージを受けるとそのダメージに比例して装置から電撃が発生する。
その際電撃の威力はあらかじめ決めることが出来る。
電撃による人体の影響は極めて低い。

バトルベルトの謎

主にプログラムを担当していた[風見 雄大](#)にも分からない謎のプログラムがバトルベルト内に混入しているが、害を与えるどころかむしろ良い様に働いているので特別何か対策を打つつもりではないが.....。