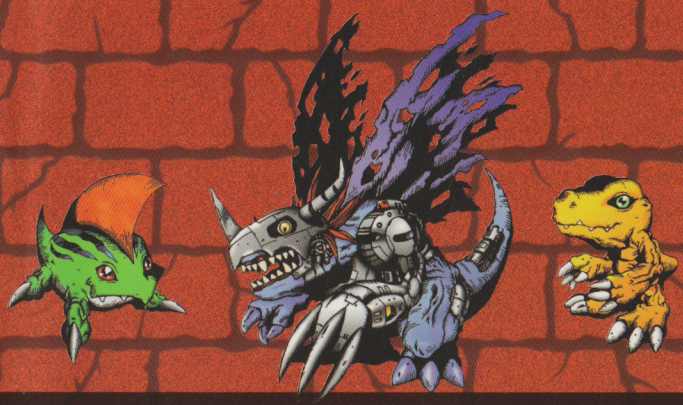
デジタルモンスター バンダイ公認 デジモンずかん

デジタルモンスター
DIGITAL MONSTER



◆ バンダイ公認 ◆

デジモンずかん



ファミ通BROS.

©BANDAI 1997

ASPECT

デジタルモンスター、

たまごっちの

情報満載!!!

ブレイク寸前話題の携帯ペット

毎月30日発売

MONTHLY

月刊ファミ通BR

大好評発売中

ブロス

定価500円

新世代キッズとゲームのアミューズメントマガジン

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 電話(03)5351-8194

※表示価格は消費税込みです。

株式会社アスキー

おもちゃも遊びもブロスにおまかせ

デジモン記録シート

★名前　　★生まれた日と時間　　年　月　日（　）　AM・PM　：

日目　月　日（　）	日目　月　日（　）	日目　月　日（　）	日目　月　日（　）
種類　体重　g	種類　体重　g	種類　体重　g	種類　体重　g
メモ	メモ	メモ	メモ
対戦成績　勝率　%	対戦成績　勝率　%	対戦成績　勝率　%	対戦成績　勝率　%
勝	勝	勝	勝
負	負	負	負

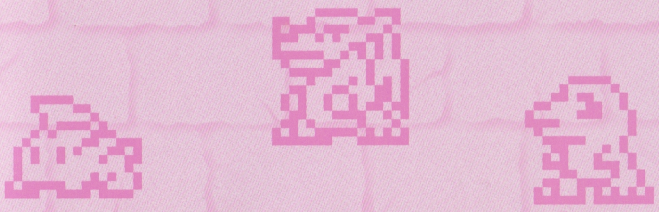
日目　月　日（　）	日目　月　日（　）	日目　月　日（　）	日目　月　日（　）
種類　体重　g	種類　体重　g	種類　体重　g	種類　体重　g
メモ	メモ	メモ	メモ
対戦成績　勝率　%	対戦成績　勝率　%	対戦成績　勝率　%	対戦成績　勝率　%
勝	勝	勝	勝
負	負	負	負

☞記録シートを使って楽しいデジモンライフを過ごそう。勝、負に“正”の字や○、×でその日の対戦成績をチェック！　種類は右の表を参考にしよう。

A4サイズ、115%で拡大コピーして使おう。そのままの大きさならB5サイズでオッケ～！

ボタモン
コロモン
アグモン
ベタモン
グレイモン
ティラノモン
デビモン
メラモン
エアドラモン
シードラモン
ヌメモン
メタルグレイモン
マメモン
もんざえモン

デジタルモンスター
DIGITAL MONSTER



バンダイ公認

デジモンずかん



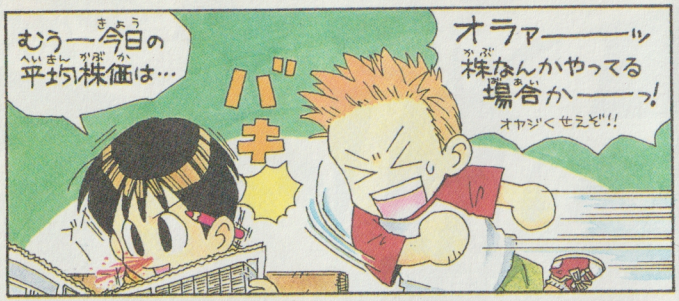
ファミコンブロス

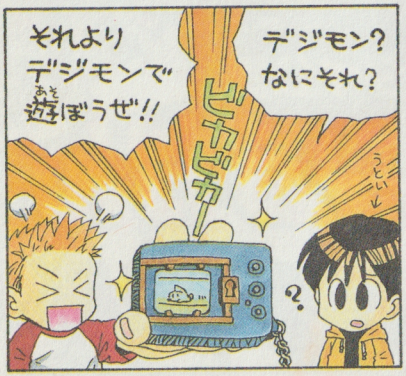
©BANDAI 1997

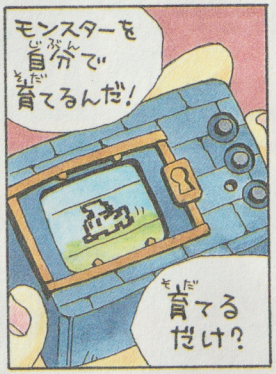

デジタルモンスター
バンダイ公認
デジモンずかん

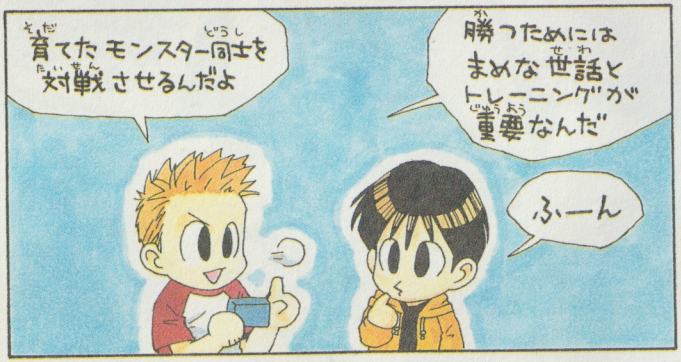
ほわっ デジモン?

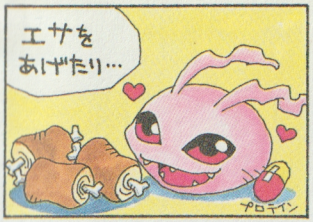
まんが
さいとうりか

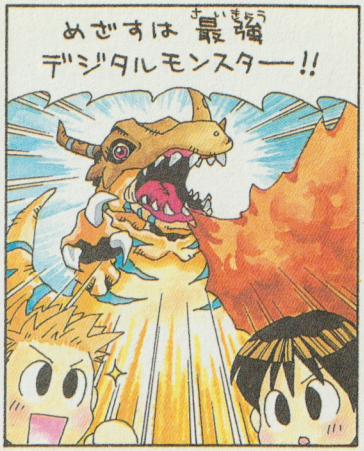


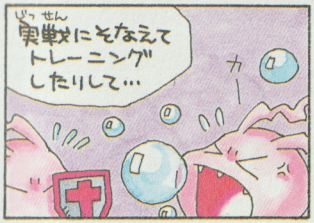


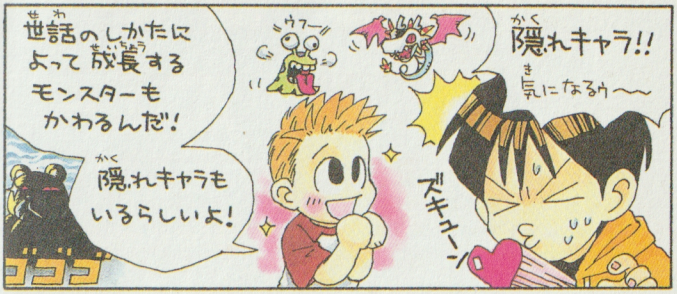


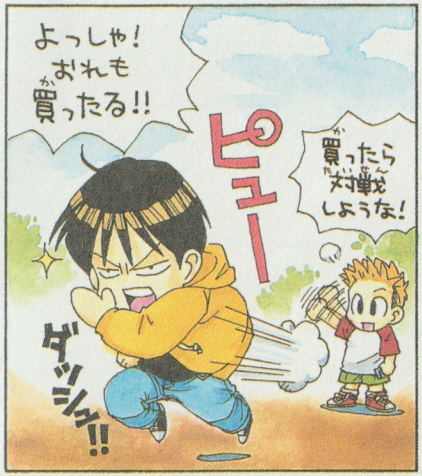














デジタルモンスター

バンダイ公認　デジモンずかん

もくじ

ほわっつデジモン？ …… 2

デジモン紹介 …… 5

- 変身成長図 …… 6
- 幼年期 …… 8
- 成長期 …… 12
- 成熟期 …… 16
- 完全体 …… 30
- デジモンランキング …… 36

デジモンを育てよう …… 37

- まずは操作方法を知ろう …… 38
- アイコンを使ってデジモンを育てる …… 40
- デジモンが死んじゃうとき …… 50

生態研究 …… 51

- デジモン誕生 …… 52
- 育成のようす …… 54

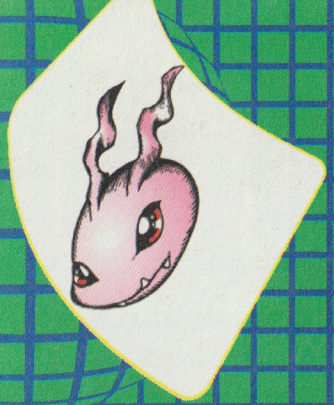
デジモン日記 …… 57

症状別Q&A …… 63

- Q&A …… 64
- あなたはどのデジモン？ …… 72

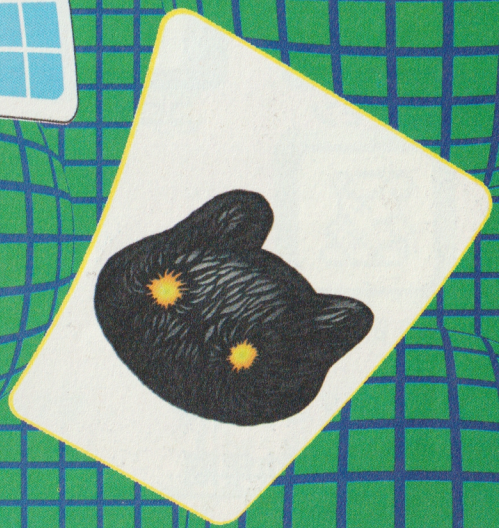
小辞典 …… 75

成長記録シート …… カバー裏



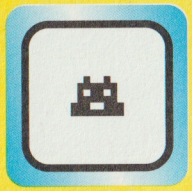
デジモン紹介





これが変身成長図だっ!!

生まれたばかりのデジモンが、完全体に成長するまでを、わかりやすく図で説明。この図を参考にして、お目当てのデジモンに成長するように、うまく育てて研究してみよう。



ボタモン



コロモン



アグモン



ベタモン



グレイモン



エアドラモン



デビモン



ティラノモン



メラモン



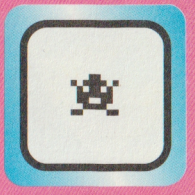
シードラモン



ヌメモン



メタルグレイモン



マメモン



もんざえモン

0才〜2才
幼年期

2才〜5才
成長期

5才〜?才
成熟期

?才
完全体

みんなコイツから

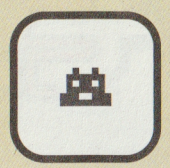
ボタモン



幼年期 | 成長期 | 成熟期 | 完全体

スペック

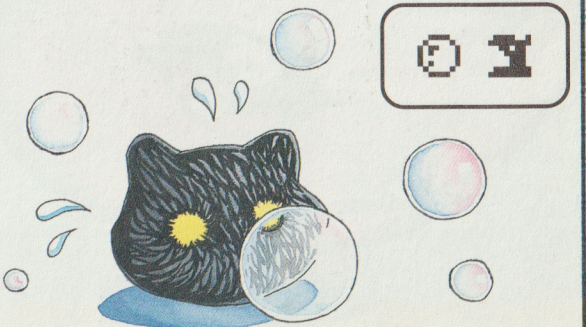
スライム型？ デジモン



最低体重●5g
体　力●－
ケ　ガ●－
回復力●－

おなか●非常にすきやすい
1日の活動時間●約55分
1回に食べられるエサの量●非常に少ない
この形態の総活動時間●約1時間

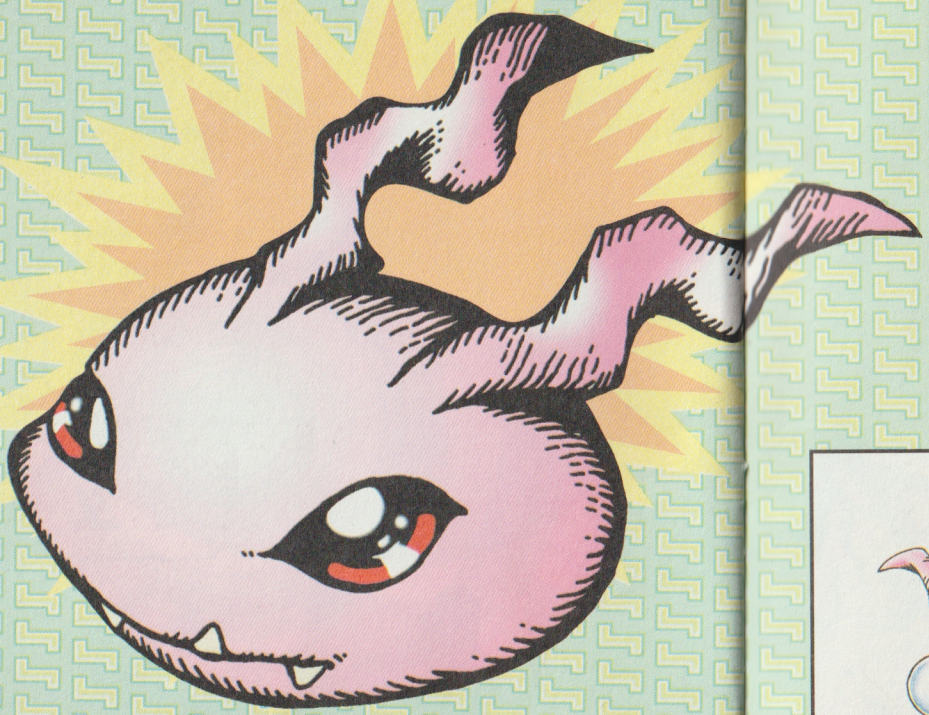
うまれたばかりのかわいらしい赤ちゃんのデジモン。スライム状になっている体の表面には毛なみのよい、黒いうぶげがびっしりはえそろっている。手ざわりはフワフワしていてとても柔らかい。また、ボタモンはたいへん食欲がおう盛なので、こまめに面倒を見てエサを与えないと、すぐにおなかがへってしまい死んでしまう。さらに、ボタモンは戦うこともできず、口からアワのようなものを出して、敵をいかくすることしかできないのだ。



弱いながらもアワをはいて威嚇するぞ！

きあいをいれてそだてよう

コロモン



幼年期 | 成長期 | 成熟期 | 完全体

スペック

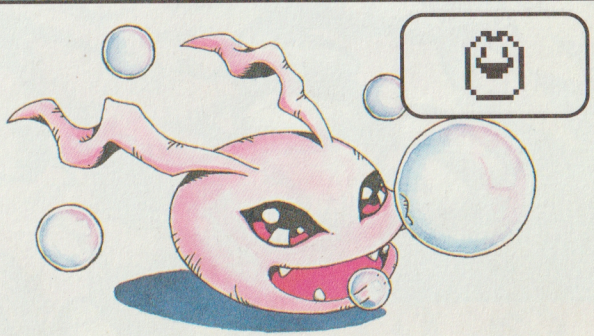
スライム型？デジモン



最低体重●10g
体力●−
ケガ●−
回復力●−

おなか●すきやすい
1日の活動時間●朝8時ごろから夜7時ごろ
1回に食べられるエサの量●少ない
この形態の総活動時間●約2日

ボタモンが、ひとまわり大きくなるとコロモンになる。ここまで成長すると、体をおおっていた黒いうぶげが抜けて、行動が活発になり、あちこち動きまわり出す。コロモンもボタモンと同じように、口からアワを出していかくするだけで、戦うことはできない。また、このコロモンの育てかたにより、アグモンになるかベタモンになるかが決まるのだ。アグモンにしたければこまめに面倒を見て、ベタモンだったら少しほったらかしてみよう。



ボタモンのときより活発に動くようになった

バトルができるようになった

アグモン



スペック

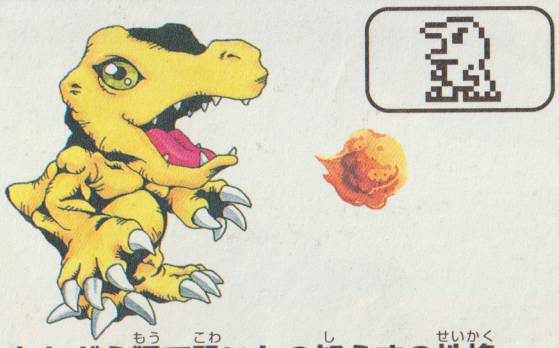
は虫類型デジモン



最低体重●20g
体　力●ひくい
ケ　ガ●ふつう
回復力●ふつう

おなか●ふつう
1日の活動時間●朝8時ごろから夜7時ごろ
1回に食べられるエサの量●少ない
この形態の総活動時間●約3日

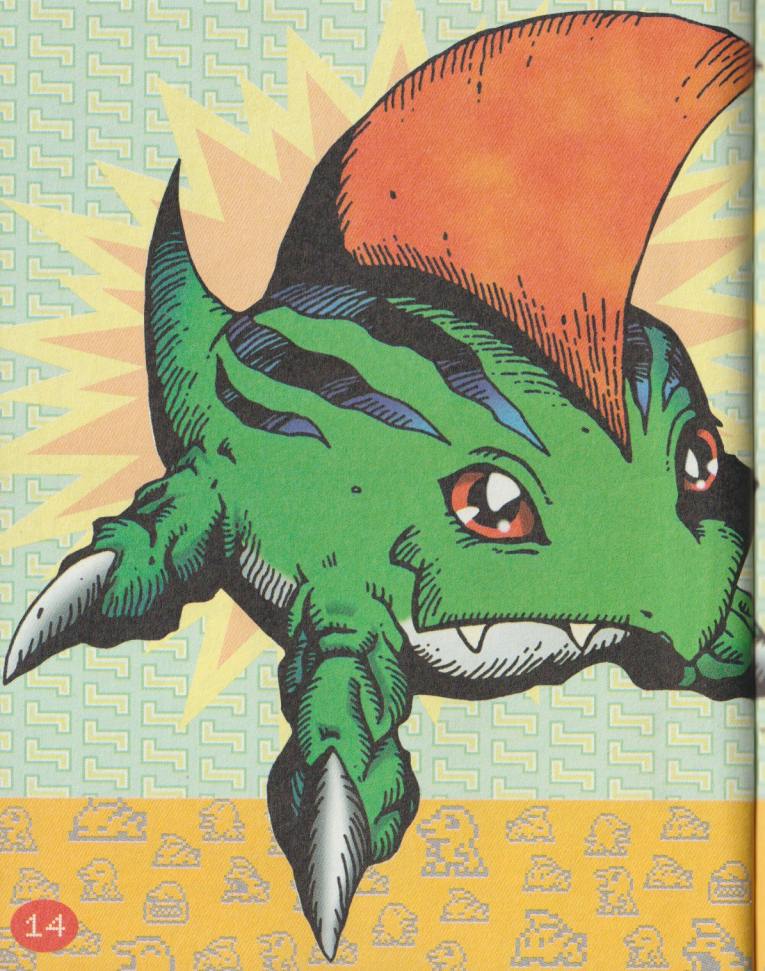
コロモンから成長して二本足で歩けるようになった、は虫類型デジモン。成長途中なので、成熟期のデジモンとくらべて、ひとまわり体も小さく腕力も弱い。だが、性格はかなり攻撃的で敵の大きさ強さに関係なく、戦いをいどむ恐いもの知らずのデジモンだ。戦闘のときは、はえそろったばかりの鋭いツメで攻撃もできるが、ふつうは口からはく火炎のブレスで攻撃する。はき出された火炎は、アグモンの攻撃のなかで最高の攻撃力をほこる。



かなりどう猛で恐いもの知らずの性格

でんげきこうげきがイカス！

ベタモン



幼年期 | 成長期 | 成熟期 | 完全体

スペック

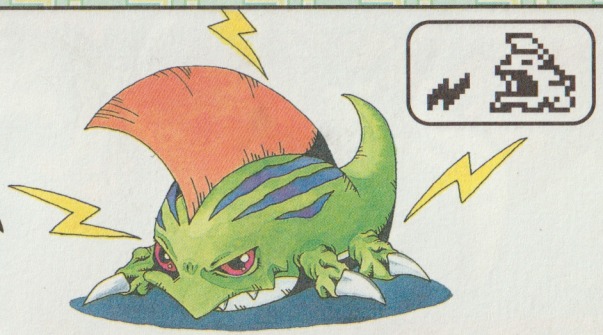
両棲類型デジモン



最低体重●20g
体　　力●ひくい
ケ　　ガ●しやすい
回復力●ひくい

おなか●すきやすい
1日の活動時間●朝9時ごろから夜8時ごろ
1回に食べられるエサの量●少ない
この形態の総活動時間●約3日

デジモンのなかでもめずらしい、四本足で歩く両生類型デジモン。性格は温厚で非常におとなしく、手なずけることも簡単だ。しかし、おとなしいからといって、いじめたりするとたいへんな目にあう。なぜなら、ベタモンを怒らせると体から100万ボルト以上の超高電圧の電流を発生して電撃攻撃をしてくるからだ。ベタモンをあまく見て、電撃のえじきになったものは数多くいるので、くれぐれもベタモンを怒らせないように注意しよう。



怒らすと100万ボルトの電流を出すぞ！

トップクラスのじつりょく

グレイモン



スペック

恐竜型デジモン



最低体重●30g
体力●ふつう
ケガ●しにくい
回復力●高い

おなか●非常にすきにくい
1日の活動時間●朝9時ごろから夜8時ごろ
1回に食べられるエサの量●ふつう
この形態の総活動時間●約5日

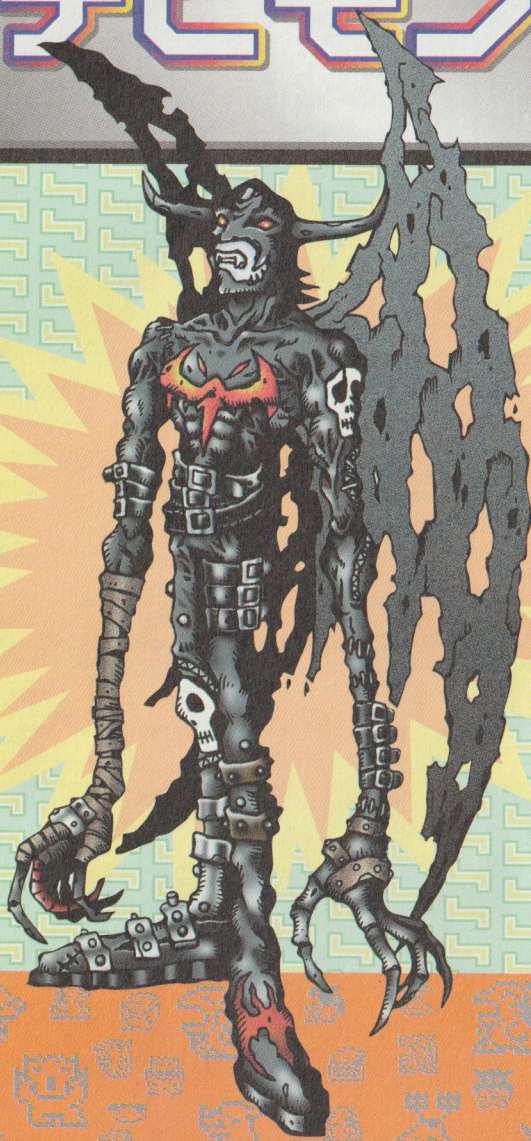
恐竜型デジモンの一種。頭の皮ふが硬くなって、カブトムシのようなカラにおおわれた頭をしている。ふれたものを切り裂く鋭いツメと、あらゆるものを貫く巨大なツノも特徴的だ。さらに、口から強力な火炎弾をはいて、敵を焼きつくすこともできる。グレイモンの性格は、この全身凶器のような体が表わすように、たいへん気性が荒くて攻撃的。しかし頭がよいので、手なずけることができれば、これほど心強いデジモンはいないだろう。



口から火炎弾をはき、すべてを焼き払うぞ！

かんぜんたい いがいなら

デビモン



幼年期 | 成長期 | 成熟期 | 完全体

スペック

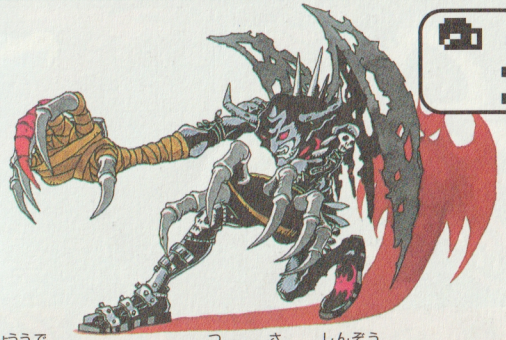
堕天使(亜人間型)デジモン



最低体重●40g
体力●高い
ケガ●非常にしにくい
回復力●高い

おなか●ふつう
1日の活動時間●朝9時ごろから夜9時ごろ
1回に食べられるエサの量●多い
この形態の総活動時間●約4.5日

もともとは光り輝くエンジェルデジモンだったが、闇の力に誘惑されて堕天使デジモンになってしまった。それがこのデビモンだ。非常に凶暴でズル賢く、まさに悪魔のような性格をしているが、主人の命令にはおとなしくしたがう。敵と出会うと、よりいっそう凶暴になり、恐ろしい攻撃の“デスクロウ”をしかけてくる。すばやく、長い両腕を伸ばして敵の体に突き刺し、脈打つ心臓をつきやぶる、この残酷な必殺技で絶命した敵は数しれない。



両腕をのばして突き刺し心臓をつきやぶる！

たつまきこうげきがすごい！

エアドラモン



幼年期 | 成長期 | 成熟期 | 完全体

スペック

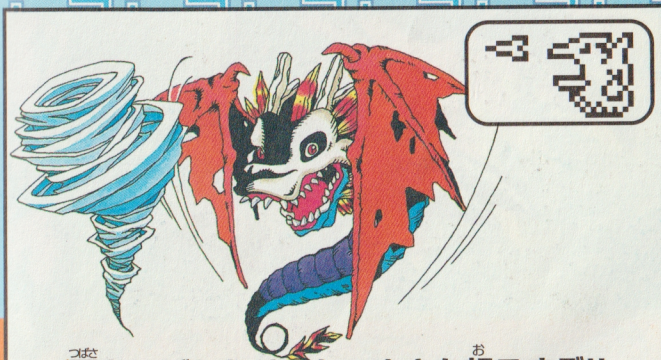
幻獣型(竜型)デジモン



最低体重●30g
体力●ふつう
ケガ●しにくい
回復力●高い

おなか●すきやすい
1日の活動時間●朝8時ごろから夜9時ごろ
1回に食べられるエサの量●ふつう
この形態の総活動時間●約4.5日

巨大な翼をはやした幻獣型デジモンで、非常に貴重なモンスター。神に近い存在ともいわれているので、めったに姿を見せることはない。性格はかなり凶暴だが、成熟期のデジモンにはめずらしく、高い知性を持つ。また、エアドラモンのさけび声は、すさまじい嵐を呼ぶ。さらに、背中にはえた翼をはばたかせることで、巨大なたつまきを起こす。これにより敵は、エアドラモンに直接ふれることもできず、吹き飛ばされて戦闘不能になるのだ。



翼をはばたかせ、たつまきを起こすぞ!!

おとなしいけれどつよいぞ！

ティラノモン



幼年期 | 成長期 | 成熟期 | 完全体

スペック

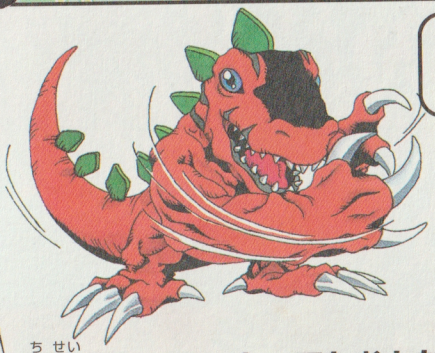
恐竜型デジモン



最低体重●20g
体　　力●ひくい
ケ　　ガ●ふつう
回 復 力●ふつう

おなか●すきやすい
1日の活動時間●朝8時ごろから夜9時ごろ
1回に食べられるエサの量●ふつう
この形態の総活動時間●約3日

人類が誕生するまえ。失なわれた古代世界で、生態系のトップに君臨していた古代恐竜のようなデジモン。特徴的な鋭いツメのついた腕は敵を切り刻み、巨大な尾は自分よりも大きな敵をなぎ倒すが、あくまで身を守るための武器にすぎないのだ。自分からは好んで戦いに参加することはあまりない。また、見た目が非常に凶暴で恐ろしい姿をしているが、意外にも頭がよく、おとなしい性格をしているので、手なずけやすいデジモンだろう。



知性があって、とってもおとなしい性格

てきをもやしつくせ！

メラモン



スペック

火炎(亜人間型)デジモン



最低体重●30g
体力●ふつう
ケガ●ふつう
回復力●ふつう

おなか●すきやすい
1日の活動時間●朝8時ごろから夜9時ごろ
1回に食べられるエサの量●多い
この形態の総活動時間●約3日

全身にあらゆるものを焼きつくす紅蓮の炎をまとった火炎デジモン。性格はその身をつつむ炎のように激しく、ふれるものすべてを焼きつくしてしまう。メラモンは手なずけることが非常にむずかしく、たとえ手なずけたとしても、いつキバをむくかわからない危険なデジモンだ。メラモンは、腕を燃え上がらせて高熱の炎で攻撃する“バーニングフィスト”という必殺技を使う。この攻撃をくらった敵は全身黒こげになり、消滅してしまうのだ。



性格はその身をつつむ炎のように激しい！

いつねているの？

シードラモン



スペック

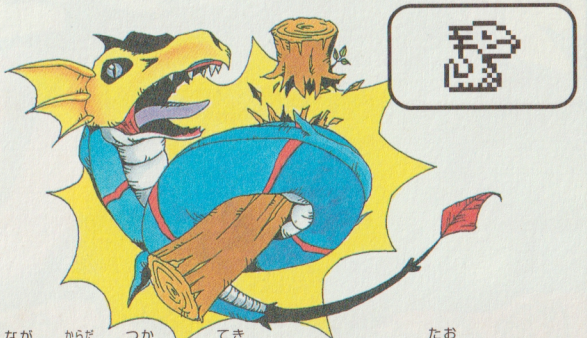
水棲型（竜型）デジモン



最低体重●20ｇ
体　力●ひくい
ケ　ガ●しやすい
回復力●ふつう

おなか●すきやすい
1日の活動時間●朝8時ごろから夜10時ごろ
1回に食べられるエサの量●ふつう
この形態の総活動時間●約3日

大蛇のように恐ろしく長い体を持つ水棲型デジモン。水中での戦闘には圧倒的な強さを見せ、どんなに強いデジモンもただではすまない。敵を発見すると、すばやく長い体を巻きつけ逃げられないようにし、敵の息の根がとまるまで、強烈にしめあげる。性格は、ただひたすら戦い続ける凶暴なタイプで、本能のままに行動するため手がつけられない。もしも、シードラモンに進化してしまったら、扱いには十分に注意することをおすすめする。



長い体を使い、敵をしめあげて倒すぞ

せいじゅくきさいじゃく？

ヌメモン



スペック

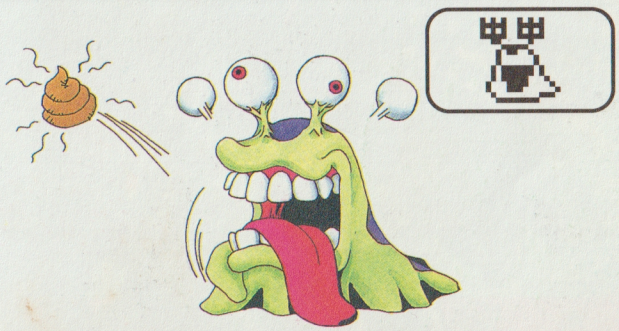
軟体型デジモン



最低体重●10g
体　力●非常にひくい
ケ　ガ●しやすい
回復力●ひくい

おなか●すきやすい
1日の活動時間●朝10時ごろから夜8時ごろ
1回に食べられるエサの量●少ない
この形態の総活動時間●約2日

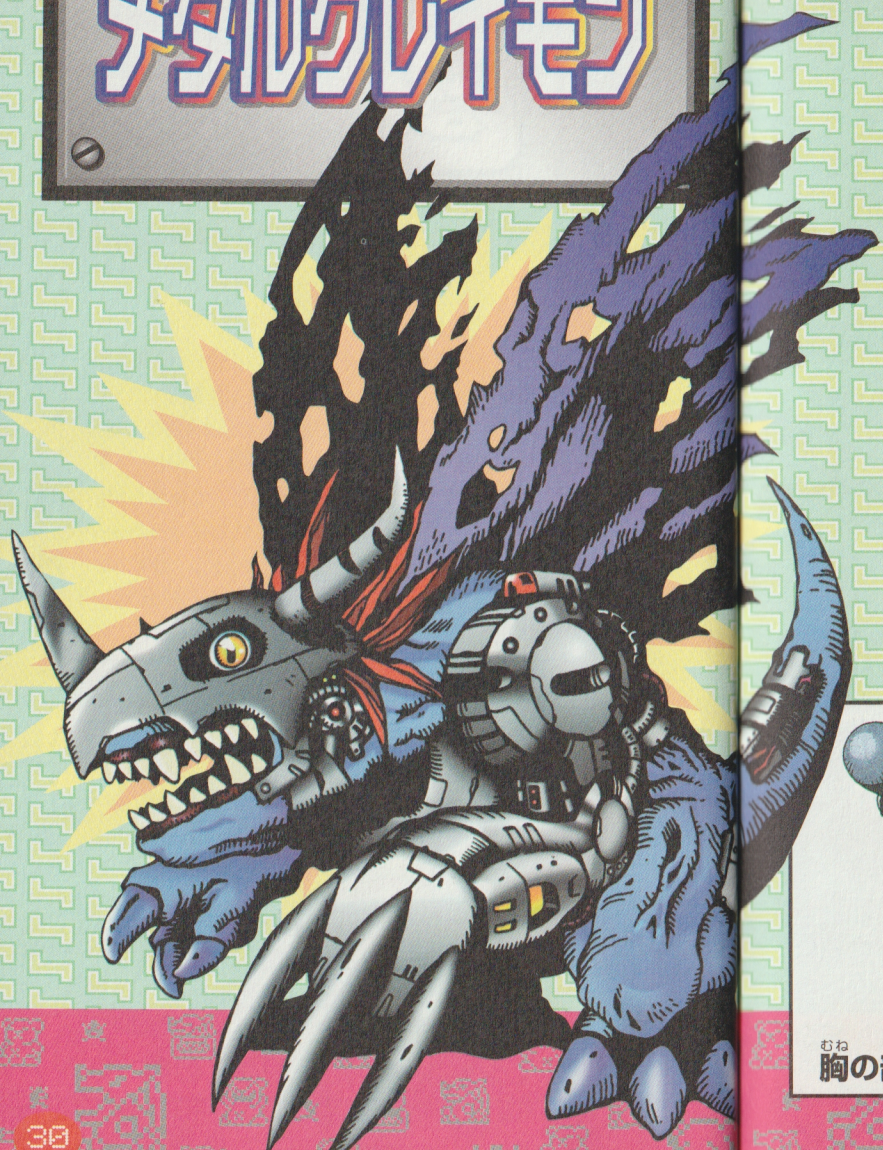
ナメクジのような体を持つ軟体型デジモン。塩をかけても小さくはならない。デジモンを愛情を持って育てないと、ヌメモンに進化してしまうみたいだ。ヌメモンは暗くてジメジメした環境が大好きで、頭があまりよくなく攻撃力もないが、じつは驚くべき隠された秘密があるらしい。ヌメモンになったからといってあきらめずに、最後までキチンと育ててみよう。また、ヌメモンは身を守るため、自分のウンチを投げつける最低の攻撃をする。



暗くてジメジメした環境をこのむ

とってもサイバーなデジモン

メタルグレイモン



幼年期 | 成長期 | 成熟期 | 完全体

スペック

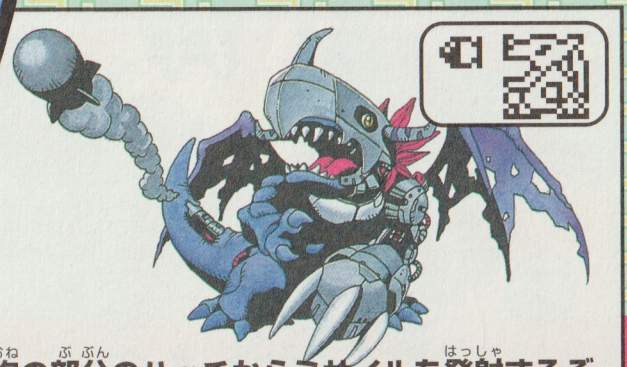
サイボーグ型デジモン



最低体重●40g
体　　力●高い
ケ　　ガ●しにくい
回 復 力●高い

おなか●すきにくい
1日の活動時間●朝8時ごろから夜9時ごろ
1回に食べられるエサの量●多い
この形態の総活動時間●約4.5日

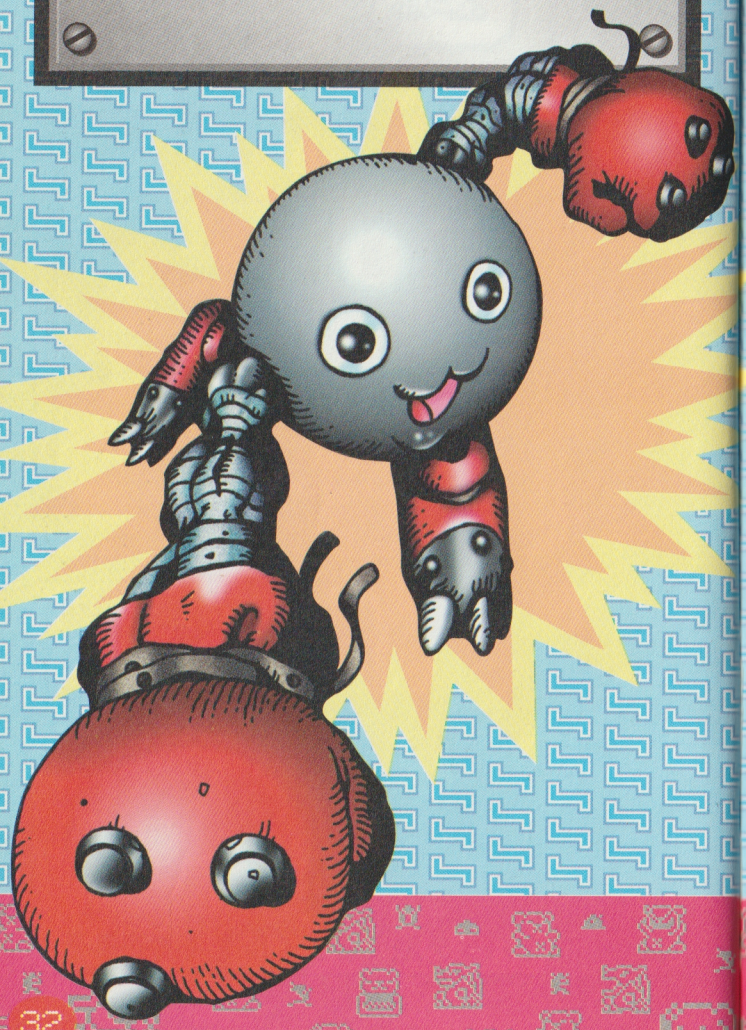
メタルグレイモンは、かずかずの激しい戦いをくぐり抜けてきたため、体の半分以上を機械化してしまったサイボーグ型最強デジモンだ。メタルグレイモンの攻撃方法は、胸の部分にあるハッチからミサイルを発射して攻撃をする。発射されたミサイルは、核弾頭一発分に匹敵する破壊力を持ち、襲いかかる敵をあとかたもなく消し去ってしまう。このメタルグレイモンに進化するためには、成長段階で出会ったすべての敵を倒せばよいらしい。



胸の部分のハッチからミサイルを発射するぞ

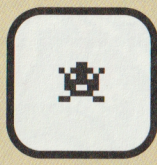
かわいいけれど……

マメモン



スペック

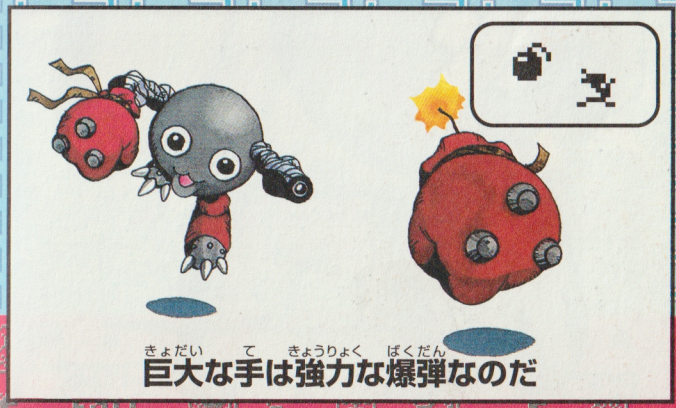
ミュータント型デジモン



最低体重●5g
体力●高い
ケガ●非常にしにくい
回復力●高い

おなか●すきにくい
1日の活動時間●朝7時ごろから夜7時ごろ
1回に食べられるエサの量●ふつう
この形態の総活動時間●約3日

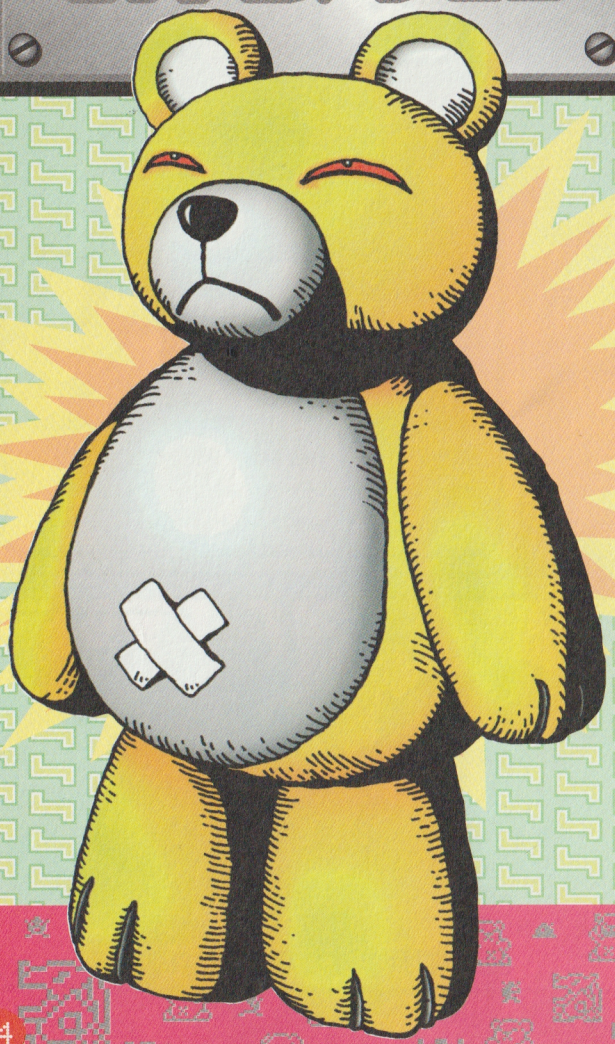
きびしい環境のもとで進化した、ミュータント型デジモン。小さくてキュートな姿をしているが、この世のものとは思えない破壊力を持つ。小さな体についている特徴的な巨大な手は取り外しができる強力な爆弾になっている。マメモンはこの小さい姿を見て油断した敵に、強力な爆弾を投げつけて撃退する。おそらく、このマメモンはデジモンのなかでも最強の部類に入るだろう。ちなみにマメモンのニックネームは“スマイリーボマー”という。



巨大な手は強力な爆弾なのだ

せなかにチャック？

もんざえモン



幼年期 | 成長期 | 成熟期 | 完全体

スペック

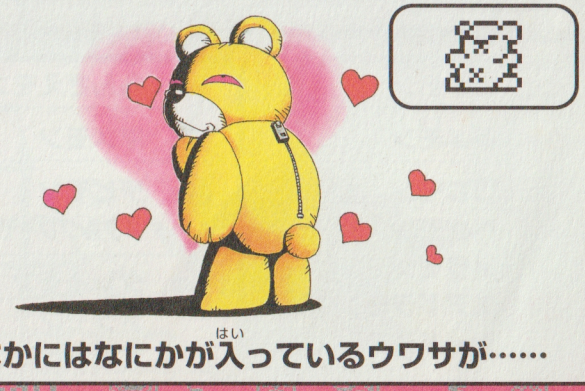
謎のデジモン



最低体重●40g
体　力●高い
ケ　ガ●非常にしにくい
回復力●高い

おなか●ふつう
1日の活動時間●朝9時ごろから夜7時ごろ
1回に食べられるエサの量●多い
この形態の総活動時間●約4.5日

性格や行動など、すべてが謎につつまれているデジモン。見た目は、かわいいクマのぬいぐるみでしかないが、おそるべき力を秘めているらしい。さらに、このデジモンは、背中の部分にチャックがついているため、なかに何者かが入っているというウワサもある。しかし、それを確かめた者は誰もいない。また敵と出会うと、体からあふれ出る愛で敵をつつみ込んで、幸せな気持ちにさせてしまう必殺技“ラブリーアタック”で攻撃をしかけてくる。



なかにはなにかが入っているウワサが……

デジモンランキング

個性が豊かなデジモンたちを、特徴ごとにランキング。キミが気になるデジモンの、意外な素顔がわかるかもしれない？

★ 長寿 ★

上位は、凶暴で攻撃的なデジモンたち。やっぱり、パワフルでガッツのあるほうが長生きしやすいのかな？

1位	グレイモン
2位	メタルグレイモン
	デビモン
	もんざえモン
	エアドラモン

★ 大食らい ★

大食らい1位はメタルグレイモン。体が機械化されているので、鉄分の補給がたくさん必要なのかもね!?

1位	メタルグレイモン
2位	デビモン
	メラモン
	もんざえモン
5位	グレイモン
	エアドラモン

★ 手のかかる ★

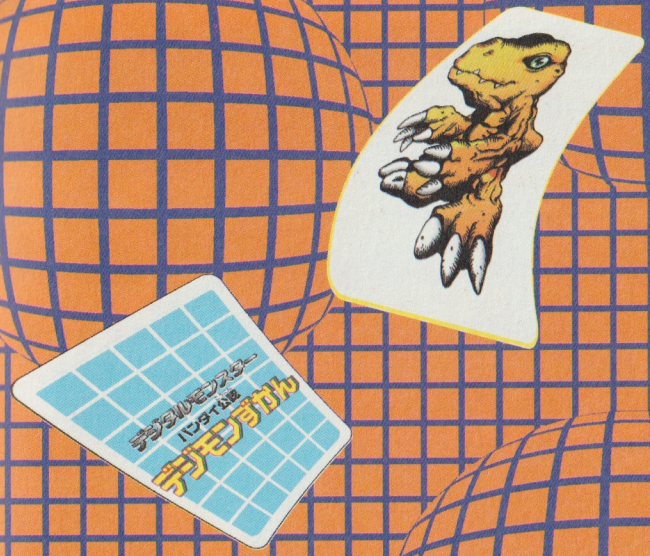
ボタモンのつぎに手がかかってしまうヌメモン。成熟しているのに手がかかるのは何か特別な秘密がある？

1位	ボタモン
2位	ヌメモン
3位	コロモン
	ベタモン
	メラモン
	エアドラモン
	シードラモン

★ タフさ ★

タフさのトップは、謎のデジモンのもんざえモン。ぬいぐるみの体が打たれ強くしているのかもしれない。

1位	もんざえモン
2位	マメモン
3位	デビモン
	メタルグレイモン
5位	グレイモン
	メラモン
	エアドラモン



デジモンを育てよう

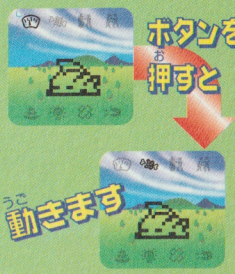


まずは操作方法を知ろう

デジモンで遊ぶにはまず、操作方法を知らなくちゃいけない。ここではボタンと接続端子の役割を教えるぞ。

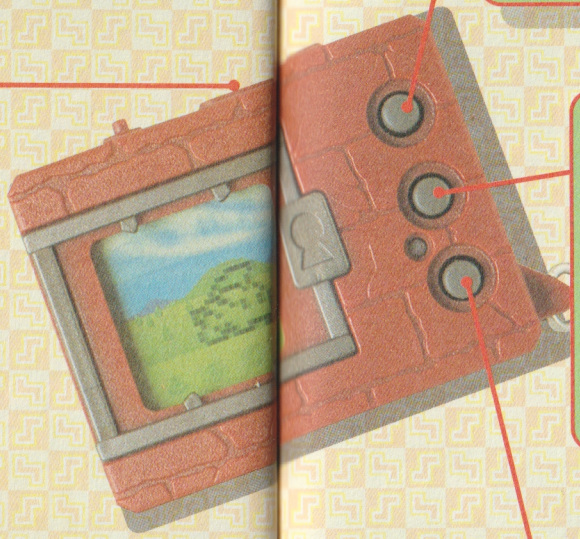
Aボタン（セレクト）

食事やトイレ、トレーニングといった、さまざまなアイコンを、選ぶときに使うのだ。アイコンはボタンを押すたびに、ひとつずつ右に動いていくぞ。



Cを押しながらA（音のオンオフ）

音を出したくないとき、こっそり遊びたいときに、たいへん役にたつのだ。ただし、デジモンの呼び出し音も聞こえなくなるので注意しよう。



Bボタン（決定）

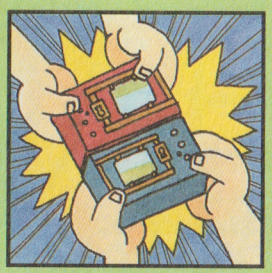
選んだアイコンを実行するときに使うボタンだ。アイコンが何も表示されていないときに押すと、時計画面が見られる。



←アイコンに合わせてプッシュ！

接続端子

この部分を、ほかのデジモン本体とくっつけることにより、育てたデジモンどうしを対決させることができるようになるのだ。オートバトルが始まったら本体どうしを離しても大丈夫だぞ。



Cボタン（キャンセル）

治療や食事などを、途中でやめたいときに押すボタンだ。ほかにもアイコンを選んでいて、押しまちがえてしまったときに使うと、楽にアイコンの選択ができる。



←トレーニング中でもキャンセルできる。

アイコンを使ってデジモンを育てる

デジモンを立派に育てるにはアイコンを使いこなす必要がある。ここではアイコンの正しい使い方を教えるぞ。

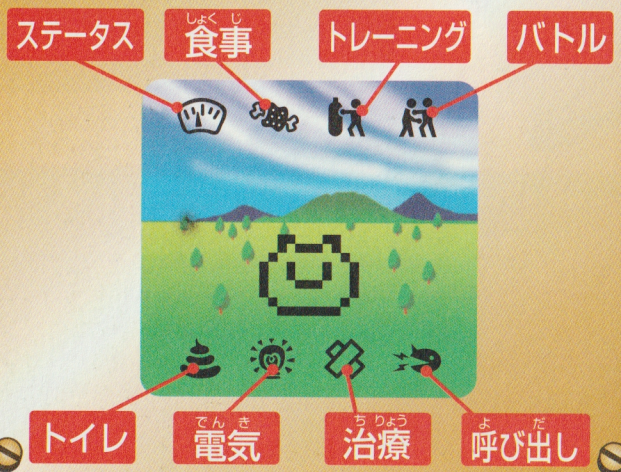
アイコンは全部で8種類ある。このアイコンすべての役割を知ることがデジモンを育てる最初のステップだ。わかりやすく説明しておくので、ちゃんと覚えておこう。



←アイコンの扱い方が大事なのだ。

“アイコン”ってなに？

画面の上と下に表示されている、いろんな形をした8つのマーク、これがアイコンだ。デジモンを育てるために必要なもので、それぞれに大切な役割があるのだ。



ステータス

年齢や体重、おなかの減りぐあいなど、デジモンを育てるための大事な情報が見られるのだ。まずここをチェックするのが基本だぞ。

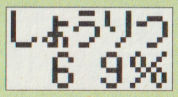


マメに見よう

音を消してデジモンを育てていると呼び出し音が聞こえない。気がついたらデジモンが、おなかをすかせて死んでいた、ということもあるので、よく確認しておこう。

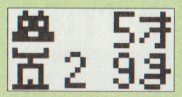
勝率

輝かしいバトルの記録なのだ。この数字が高いほど、多くのデジモンに勝ったということになる。



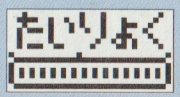
年齢・体重

現在の年齢と体重がわかるぞ。トレーニングやバトルをすると、少しだけダイエットできるのだ。



体力

体力のメーターがカラになるとバトルができなくなる。寝るか、プロテインを与えると回復する。



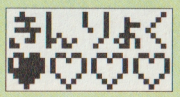
おなか

おなかのすきぐあいが見られる。ハートのマークがぜんぶ黒いと、おなかがいっぱいということ。



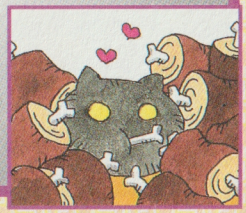
筋力

強さのこと。筋力が高いほど強いデジモンということだ。トレーニングをすると、少しアップする。



食事

デジモンが騒いで呼んでいるときは、たいていおなかがすいていることが多い。そんなときはこの食事のアイコンでエサを与えよう。

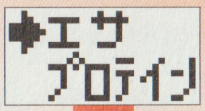


この状態になったら出番だ!!

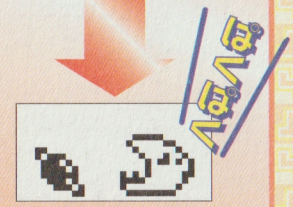


ステータス画面をこまめに見て、体力や筋力、おなかのメーターが減っていたらすぐに食事を与えて回復するのだ。とくにおなかは、減りすぎると死んでしまうことがあるので要チェックだ。

おなかの場合

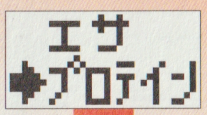


おなかがすいているときは、食事で、エサのアイコンを選ぼう。

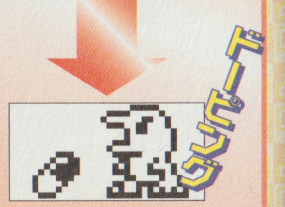


エサは、おいしそうな骨つき肉。これを食べればおなかも満足だ!

きんりょく たいりょくの場合



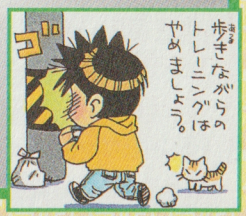
プロテインは、筋力と体力がアップする、すばらしいお薬なのだ。



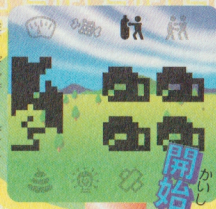
与えすぎると、バトルでケガをしやすくなるので気をつけよう。

トレーニング

デジモンのトレーニングの相手はなんと、自分の分身。いっしょにトレーニングをしてくれる友だちのデジモンはいないのかな?

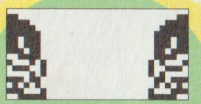


バトルに勝ちたきゃこれをやれ!!



➡盾で防御する分身に攻撃をヒットさせるのだ。

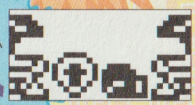
バトルでの強さはなんといっても筋力しだい。簡単にこれを上げるにはプロテインを与えればいいけど、バトルでケガをしやすくなる。安全に筋力をあげるには地道なトレーニングが必要なのだ。



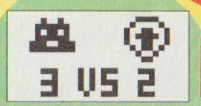
⬆攻撃がヒットする確率は2分の1。思い切って攻撃しちゃおう。

さあ、どっち?



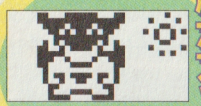


5回終了後



⬆接戦だったけどなんとか勝てたみたい。自分の分身だけに強いね。

勝ちこすと…



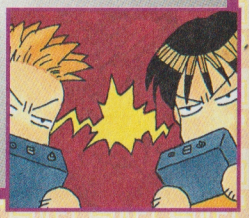
⬆無事にトレーニングが終わると、筋力がひとつアップするのだ。

筋力アップ!!

結果発表!!

バトル

おとなしい姿ばかりじゃなく、たまには違うところを見たい。そんなときは、このアイコンだ。デジモンのカッコイイ姿が見られるぞ。



今までの成果を試すとき!!

手塩にかけて育てあげたデジモンを、対決させたい。そのときに使うのがこのアイコンだ。デジモン本体を接続して、ボタンを押すと、すぐにバトルが開始される。



対戦は成長期から

⬆白熟するバトルができるのは、成長期のアグモンとベタモンからなのだ。

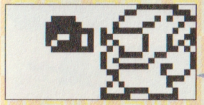
接続のし・か・た



戦闘はオートバトル!!

デジモン本体を接続したあと、バトルアイコンを操作して"OK"の文字が出るとバトルが開始される。こうなったら、本体どうしを離してバトルを観戦しよう。デジモンがおたけびをあげ、いよいよ戦闘開始！　はじめはようすを見ているのか、数回攻撃しあう。そして、最後に必殺の攻撃が飛び出した方が勝者となるのだ。

接続終了



バトル開始

⬆命をかけたバトルは、各デジモンがもつ最強の必殺技で攻撃しあうのだ。





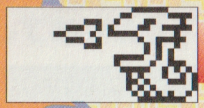
←お互いに一歩もゆずらない、はげしいバトルを広げるぞ。

ヒット

⬇4回目の自分の攻撃がダブルで飛び出したら、まちがいなく勝てるはず。



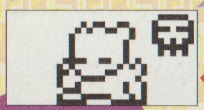
勝負!!





決着





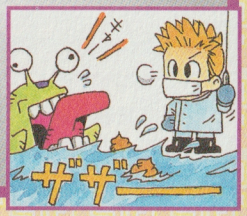
➡ケガをしたらなるべく早く治療しよう。バトルができないからね。

ケガすることがあり

しかし、勝っても負けても

トイレ

食べるものを食べれば、出るものも出る。デジモンだってウンチをするのだ。このアイコンを使えばウンチを流すことができるぞ。



いつでもきれいにしてあげよう

画面にときどき表われるコッテリしたもの。これはデジモンのウンチなのだ。ウンチをしたらキレイに流してあげよう。そのままほうっておくと病気になっちゃうからね。



←このホンノリと湯気が出ているものがウンチだぞ。

流してあげると…



↑トイレは水洗式。水でサッパリ流してくれるぞ。

やっぱりうれしい!!



↑クサイのは、デジモンだってイヤなはずだよね。

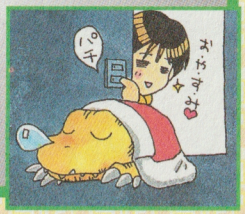
最高8つまでたまるぞ

ウンチは最高8つまでためることができる。この状態になると、デジモンはウンチに追いやられて画面のそとに出てしまうのだ。姿を見たければウンチをかたずけようね。



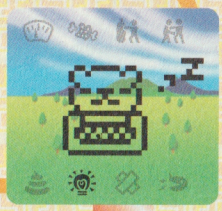
電気

デジモンが寝たとき使う電気のアイコン。起きているときに電気を消しても何もおこらない。ただ、画面が暗くなってしまうだけだぞ。



暗くしてグッスリ睡眠…

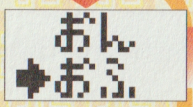
明るくても眠る



←寝る時間は、デジモンによって違うぞ。

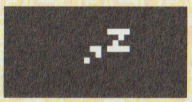
かわいいデジモンをグッスリ眠らせたいときは、ちゃんと電気を消してあげよう。消さないでデジモンを寝かせると、よく眠れずに悪い子に育つみたいだよ。

電気を消してあげよう



←電気のアイコンの〝おふ〟を選ぶのだ。

ゆっくり眠れ〜



↑これでデジモンも安心して眠れるはず。

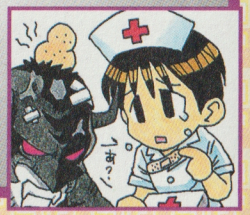
うっかり防止にもなる

電気を消すと、画面が真っ暗になるよね。この状態だと、決定ボタンを押しても効果がないのだ。つまり、ボタンを押しまちがえて食事をやったり、トレーニングをしたりすることがなくなるのだ。

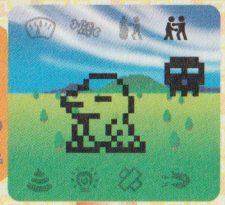


治療

デジモンの元気がない、ちょうしが悪い、というのはケガをしているときだ。治療すれば、もとどおりの健康なデジモンになれるぞ。

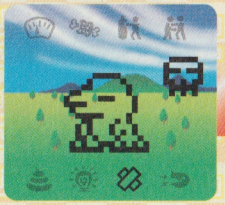


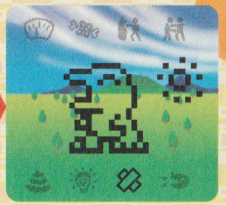
バトル後のアフターケア



⬆ケガをしたままだと、バトルに参加ができないのだ。

バトルで傷ついたあとやウンチをためすぎると、ドクロマークが出る。ほっとくと、デジモンは死んでしまうので、手当てが必要。治療のアイコンを使うのだ。





➡ドクロのマークが消えるまで、治療のアイコンをひたすら連打する。

⬅ケガが治ってしまえばこっちのもの。さっそくバトルに再挑戦しよう。

ケガしてないと……

ケガをしていないデジモンに治療をしてみよう。すると、デジモンの嫌がるかわいい姿が見られるぞ。



イヤがられます

呼び出し

音といっしょに、このアイコンがついたら、デジモンからの呼び出しサイン。呼んだからには理由があるので、無視をしないでね。



デジモンの悲痛なさけび!!

音を消しているとデジモンの呼び出し音が聞こえない。しかし、アイコンの呼び出しマークがあるので安心だ。これがついていたらまず、ステータスを確認しよう。

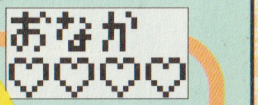


⬅右下のこのマークがついていたら、デジモンが呼んでいる合図なのだ。

こんなとき呼び出されます

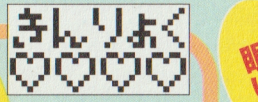
普通、デジモンが呼び出すときはおなかがすいたとき、筋力がなくなったとき、眠くて電気を消してほしいときの3つだ。呼び出されたら面倒がらずに、ちゃんと愛情をもって世話してあげようね。

おなかがへった



⬆食事でエサをおなかいっぱい食べさせればおとなしくなる。

きんりょく低下



⬆トレーニングをさせるか、プロテインを与えれば大丈夫だよ。

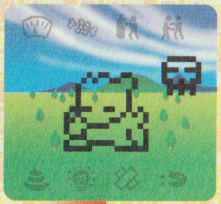
眠い



⬆電気を消してほしいみたいだから、望みどうり消してあげよう。

デジモンが死んじゃうとき……

治療できない〜



➡ドクロのマークが出て、アイコンの入力を受けつけなくなるともうダメ。

どんなにかわいがっていても、ある一定のときがすぎると衰えていく。そうなったデジモンはおなかや筋力がへるのがはやくなって、死んでしまうわけだ。ケガのさせすぎも死ぬ原因のひとつだぞ。

ガーン



⬆死ぬと、お墓と生存記録が表示されるのだ。

AとCボタンを同時押し

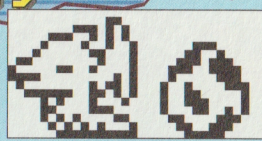
また育てよう!!



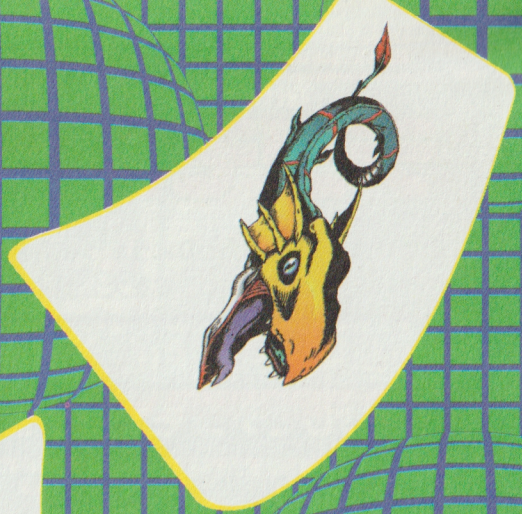
⬆タマゴが出てきて新たな命がうまれる。

タマゴをうむときもあり

たまに、死ぬまぎわのデジモンが最後の力をふりしぼって、タマゴをうむことがある。これには条件があり、天命をまっとうしたデジモンだけしかできないことなのだ。



⬆デジモンがタマゴをうむシーン。これを見るのはむずかしいぞ。





生態研究

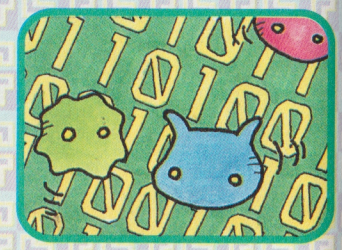


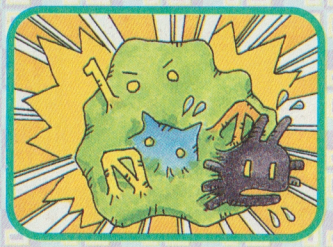
デジモン誕生

ここではデジモンがどのようにうまれたかや、生活やバトルのときのようすを大公開するぞ。

こうしてデジモンはうまれた

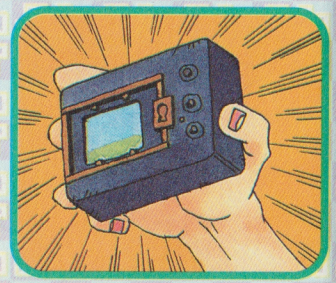
デジモンが誕生したのは数年まえ、パソコンが急激に普及しはじめたころにさかのぼる。パソコンのハードディスクなどの記憶媒体に、謎の生命体が発見された。この生命体がこまったもので、まわりにあるデータやバクなどとかってに合体していった。これがデジタルモンスターのはじまりだ。



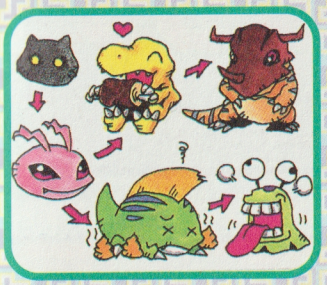


発見されたとうしょは、コンピューターウィルスのいっしゅと思われ、パソコン上で捕かく、消去されていた。しかし、ある種のプログラムを与えるとべつの個体に変態することがわかってからは、しだいに育成されるようになったのだ。そして、技術の進歩により、小型化されていき、携帯することができるまでに小さくなる。

これがいま、きみの手にしているデジタルモンスター本体で、“デジモン”の愛称で呼ばれるようになったものだ。



デジモンの特徴

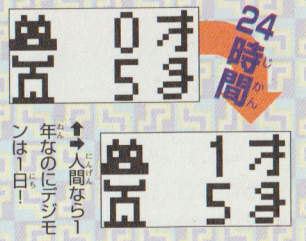


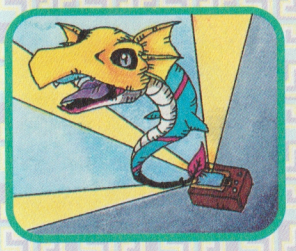
環境や育てかたで変化

はじめてつかまえたときは、かならずボタモンである。しかし、育てかたや環境により、さまざまな姿、種類のデジモンに変化していく。デジモン本体のなかは、環境がほぼ一定なので安定して育てられるぞ。

1日で1才歳をとる

デジモンは1日に1才、歳をとっていく。これは研究のせいかでわかったことで、そのまえまでは年齢などなく、消去するまで存在するものだと考えられていた。





体重や身長は存在しない

コンピューターのなかでいきるデジモンには、身長や体重といったものは存在しない。そのかわり、コンピューターの容量にあわせて大きさを変えられるのだ。



食事も睡眠もとる

コンピューターのなかにいる生命体であっても、いきるために食事はするし、からだを休めるために寝るという行動もする。ただし、食べるものは人間とはちがうぞ。

育成のようす

育てたり、戦わせているときのヒミツを大公開。
じつはこんなことがおこなわれていたのだっ!!

エサやプロテインについて

プログラムを食べている

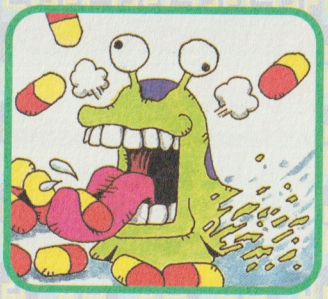
かわいいデジモンにエサをあげるときに表示される、ジューシーそうなホネつきのお肉。うまそうなお肉、だけど……じつは食事用ソフトなのだ。携帯化にあたり操作を簡略化し、見た目にわかりやすくするため、肉の表示をするようになった。とうぜん味はしないぞ。でも、デジモンにとってはたいせつなもので、これを食べないといきていけないのだ。



うまそうな肉

じつは…



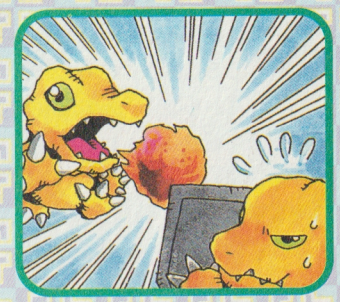


プロテインは諸刃の刃

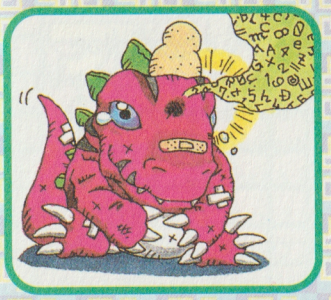
“きんりょく”をあげるプロテインもどうようで、デジモンの能力を強化するタイプのソフトなのだ。しかし、食べさせすぎると、デジモンをムリに強くするため、からだを構成するデータがこわれやすくなり、ケガしやすくなるぞ。

トレーニング時の分身

デジモンはナゾのプログラムとデータで構成されている。トレーニングの分身はオリジナルをコピーしたもので、これ相手に特訓するわけ。自分自身が相手なので、攻撃と防御時のクセをチェックでき、実戦ではないけれど効率よく経験をつむことができる。



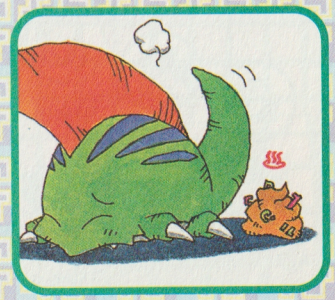
治療はデータの修復



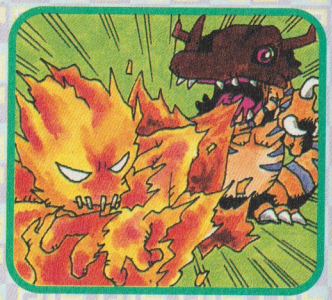
バトルをおこなうと運悪くケガをしてしまうときがある。なぜなら、バトルのときに相手の攻撃をうけ、デジモンを構成するデータの一部がこわされてしまうからだ。破壊データ修復用ソフトを使えば、バトルのときにこわれたデータがもと通りになるぞ。

出しているモノの正体

いちおういき物であるデジモンは食べたり寝たりする。とうぜん、はいせつ物……いわゆるウンチもするのだ。デジモンは成長するときに必要のなくなったデータをからだの外にだす。これをエサどうようわかりやすくするため、ウンチのかたちで表示するわけだ。



倒すか倒されるかの真剣勝負!!

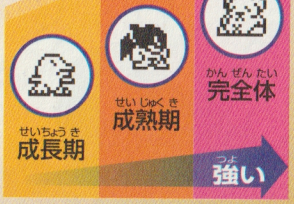


バトルはデジモンの本体どうしを接続しておこなう。このときデジモンはバトルフィールドとよばれる場所に転送され、かぎりなく広がる空間のなかで肉弾戦や必殺技を駆使して戦うぞ。決着がつくと本体にもどされ、運が悪いとケガしてしまうのだ。

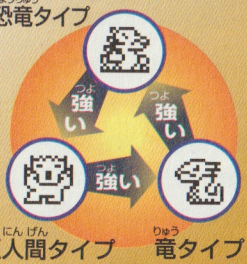
“強さ”を検証する

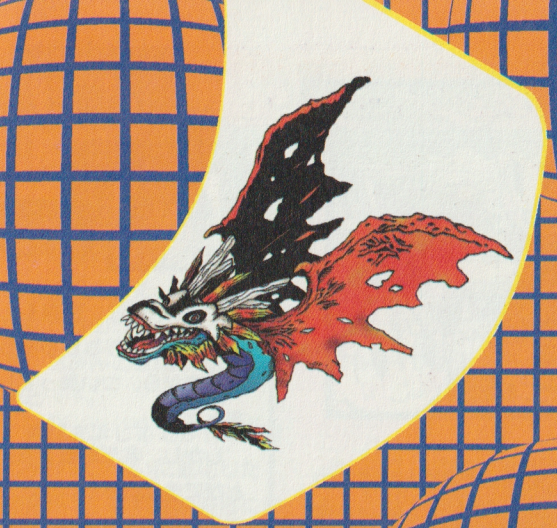
ナゾが多いデジモンだけれど、あるていど解明しているデジモンどうしの強さについて大発表しちゃうぞ。まず基本的な強さは、どれだけ成長しているかできまる。完全体、成熟期、成長期の順番に強い。ただし、おなじ成長段階でも、種類がちがえば強弱にちがいがあるらしい。また、成熟期のモンスターにはジャンケンのような相性がある。恐竜タイプは亜人間タイプに強いが、竜タイプに弱いというような関係だ。ただし、きちんとトレーニングしてたいせつに育てていれば、成長期でも成熟期のデジモンに勝つことができるぞ。

成長しているほど強い

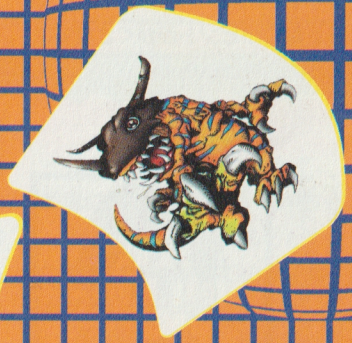


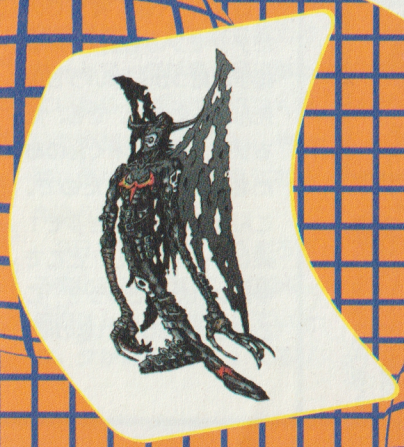
成熟期は相性もあり

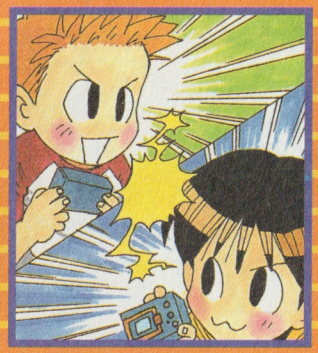




デジモン日記

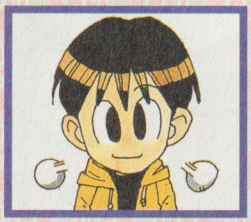




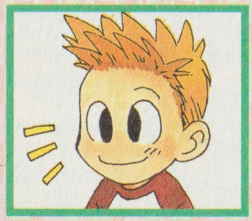


新しもの好きの門倉くんにすすめられて『デジタルモンスター』を買ってしまった樽木くん。このふたりの育成の経過を日記ふうにまとめてみたのがこのページだ。じっくり読んでみるとひょっとしたら、なにかヒントがかくされているかもしれないぞ？

登場人物



➡樽木くん。とことんやりこんでしまうタイプなのだ。



⬅新しいもの好きの門倉くん。忘れっぽいところがあり。

○月×日



カドっち(注：門倉くんのあだ名)がおもしろそうに話すから、つい買ってしまった……。

しかし、まだ対戦することができないらしい。とりあえず育てなきゃ。1時間くらいしたら、いきなり姿が変わった。でも対戦はまだかぁ。待ちどおしい～！



ロバート(注：育てていたデジモンの名前)が対戦相手が見つからないうちに死んでしまった。でも、たるゾ～（注：樽木くんのあだ名)が買ってきたので、こんどは対戦ができるぞ！楽しみ～。しかし、どこで手にいれたんだろう？　こちらじゃ、売り切れなのに。



○月×日～△月□日

デジモンが気になって今日の平均株価をチェックしそこなってしまった。まぁ、いまはこっちのほうがだいじだから、ちゃんと世話してあげないと……。

育成をはじめてから2日目の夕がた。ついに進化した！恐竜か？　これは説明書にのっているのとおなじヤツだ。さっそくカドっちに電話してみたけれど、まだ幼年期のデジモンから進化していないらしい。アイツと自分が育てはじめたのは、ほぼおなじくらいだったのに、どうして？でもコイツ強そうだ。

恐竜か？



➡まめにチェックして世話をしていた樽木くんは、このデジモンに。



ん～2回目だと、ちょっと気が抜けてしまうのか？　いつのまにか、おなかや筋力のハートマークがまっ白になっていたり、ウンチを3つくらいためちゃっているし。やっぱ、音が出るようにしておいたほうがいいか……。

2日たったし、もうそろそろ進化してもいいころなのに。前回はとっくに進化していたな。夕がたくらいに、たるゾ～から進化した電話がきて、恐竜になったと興奮していた。

夜ふと画面を見たらモヒカン頭のいき物がねていた。なんだか、かわいい♥

かわいい♥



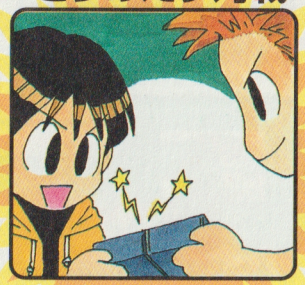
➡門倉くんはちょっとサボっていたら、いつのまにか変化していた。

カドっちのデジモンは、きのう電話したときは進化していなかったのに、きょう会ったときには、地面にへばりつくように歩くいき物になっていた。なんだか弱そうだ。

とりあえず対戦してみた。競馬中継がはじまりそうなので3回しかできなかった。結果は2勝1敗。ふふ～ん。カドっちは運が悪かったんだと言っていたけれど、まるっこいときからトレーニングをちゃんとやっていたもんね～。

デジモンが寝るまで忘れずに世話をした。筋力を回復させるときはプロテインを使わずトレーニングをする。説明書にプロテインのあげすぎはよくないって書いてあるし。

とりあえず対戦



⬆負けた門倉くんの「運が悪い」って発言はマトをついているかも？

念願の対戦ができるようになった。午前中はちょっと用があったので、午後にたるゾ～の家にいってみた。

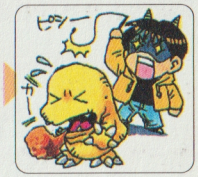
さっそく、ボクのデジモンを見せると、へ～って言ったあとなんだか自信ありげな顔でこっちを見ていた。もうすぐ競馬中継がはじるといってきたので時間がないそうだ。ほんとオヤジくせえぞ。でも、とりあえず対戦してみた。結果は3回やって1回しか勝てなかった……。これは運が悪いんだ！　だってこれって見ているだけじゃん。

忙しかったのでプロテインで筋力をあげておく。トレーニングって時間かかるし、こっちのほうが便利だし。

まちにまった夏休み！　終業式が終わったあと、カドっちをつかまえて対戦したが、5回やって結果は2勝3敗。え～ど～してぇ～！　あれだけトレーニングしたのに……。カドっちの鼻のアナをふくらませて勝ちほこる姿をみて誓うぞ！　つぎはぜった～い勝ちこしてやるっ。

なにやらカドっちは、テストの点数が平均してすごかったらしく、ほかの人よりも宿題が1.5倍(当校比)出されて、対戦するヒマすらないらしい。そのあいだサルのようにトレーニングだっ！

サルのようにトレーニング



➡トレーニングしまくりの樽木くん。彼の努力はみをむすぶのか？

夏休み……でも宿題が山のようにある。テストでカワイイ点数をとり続けたからって、こんな量にしなくても……。

クヨクヨしてもしょーがないと考えていると、たるゾ～がきて「対せ～ん！」っていうのですることになった。トレーニングをあんまりやっていないし……と思いきや結果は3勝2敗で勝ちこし。ふふ～ん、どうだっ！　勝負には勝ったけれどケガ4回もした。

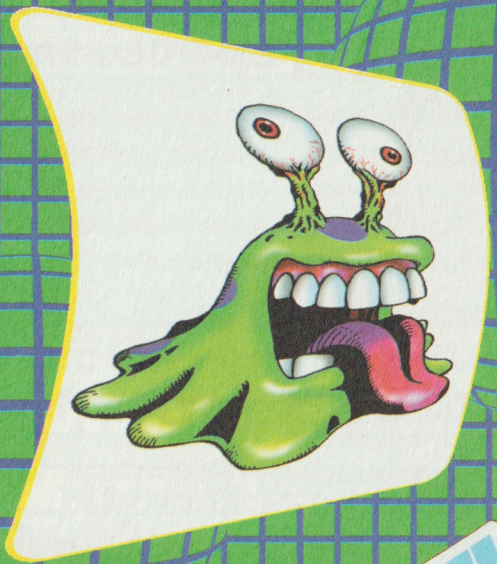
まさに、誇大広告ではなく山のような量の宿題で、エサをあげるのも忘れそうになるくらい忙しい。ひぃ～。

忙しくて世話が…



➡どうやら最低限の世話はしていたので、いきているらしいが……。

症状別Q&A



○月×日



5才になったころ、また進化した。今回も恐竜のようなタイプに。対戦しにいって5戦全勝！　負ける気がしない。これって最強？

また恐竜に

➡規則正しい生活とトレーニングのたまもの？





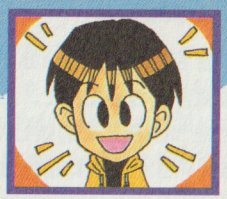
たるゾ～が進化したんで対戦しに押しかけてきた。ひさびさに画面を見ると、なめくじ……。対戦しても勝てねー！　ケガしやすいし。

なめくじ……

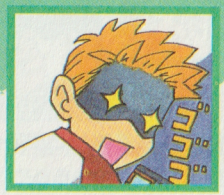
➡かまわなすぎてホネが溶けちゃったとか？



その後…



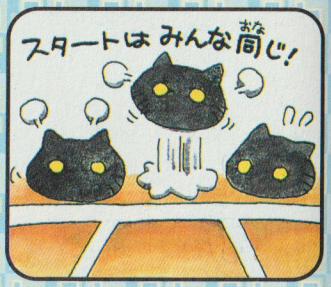
そのご、デジモン本体を買った人が増えて、門倉くん以外とも対戦をしている。なかなか勝率もよく、70パーセントをこしているらしい。しかし9才現在、成熟期のデジモンのままでとまっている。



全敗したのがくやしかったらしく、デジモンを買った人が成長期になったのをねらって、勝つ戦法で勝率は83パーセント！　コメントを聞いてもブキミにほほえむだけ。まさか完全体になったとか？

Q 誕生したとき、おなじボタモンでも能力値に差がありますか？

A 結論をさきにいってしまうと、誕生したときに能力の差はでない。デジモンの場合、能力にちがいがでるのはうまれたあと……。つまり、育てはじめてから少しずつちがってくる。だから、育てかたによって強くも弱くもなるわけだ。

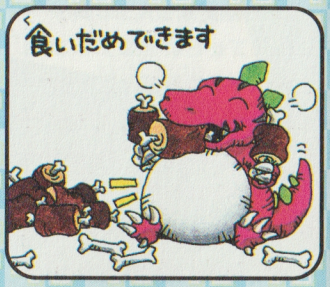


Q ほかの人は自分よりも早く進化しました。なにかあるのでしょうか？

A さっきの質問とおなじく、能力や強さには関係ない。デジモンは誕生したときの状態はおなじだけれど、育つにつれ変化していく。育成のしかたにも関係しているらしいが、安定した環境をたもつデジモン本体といえども、すべておなじ状態にすることはできない。だから安心していいぞ。

Q おなかのパラメーターがいっぱいなのにエサを食べます。バグ？

A ナンでもカンでもバグって決めつけるのはよくないぞ！　デジモンはおなか以上にエサを食べることができる。食いだめさせておくと、おなかが減りにくくなり世話がラクになる。でも、“腹八分目”ってことわざがあるし……。



Q プロテインはいくらでも食べられるけど、なにか問題がありますか？

A これもとうぜんバグではないぞ。プロテインは画面で大きく見えるけれど、じっさいの量は、ほんのちょっぴり。だから、たくさん食べられるのだ。しかし、生態研究のところにも書いてあるように、プロテインは毒にも薬にもなるもの。あんまり大量に食べさせるといいことがない。なにごとも、ほどほどにしておこう。それにブクブクに太ってカッコ悪いぞ。

Q トレーニングで勝てません。どうしたらいいでしょうか？

A トレーニングはデジモンじたいの分身と戦うため、おたがいのクセを読むことができる。攻撃をしても読まれる可能性が高いのだ。つまり、勝てないのは運が悪いだけ。あきらめずにトレーニングを続けていけば、かならず勝つことができるハズ。がんばれ！



Q トレーニングの勝ち負けはなにに影響してきますか？

A 勝ったときは筋力のメーターがあがり、実戦のカンがときすまされる。これらの効果によってバトルで勝つ確率があがるのだ。また、勝ち負けに関係なく体重が1ｇ減ることと、ウワサだけれどトレーニングをおこなった回数により進化がちがってくることもおぼえておこう。だから、3連敗して負けが確定しているからといって、キャンセルするのはもったいないぞ。

Q “きんりょく”のハートがいっぱいなのでトレーニングしてもムダですか？

A おなかとちがって筋力は、ハートのメーターは見ため通り4つ以上はない。だから、筋力のメーターが満タンなのにトレーニングをするのはムダ。しかし、まえの質問にもあったように、ふだんからトレーニングを心がければ、バトルで勝つための下準備になるし、ダイエットにもなる。でもトレーニングで練習したことは、進化すると肉体が変化するため忘れてしまうらしいぞ。

Q トレーニングの途中でキャンセルしたとき、なにか悪いことがあります？

A トレーニングで分身に3回攻撃して3回ともとめられてしまった。そんなときCボタンを押せば、強制てきに終了させることができる技をしっていた？　バトルでの勝率を高めるために、こんなトレーニング方法を考えた人もいるから、ヒマな人もいるんだな～。便利な技だけれど。あと、トレーニングをする回数を押さえられるのがいいところかな？

Q バトルができないのですが……なんで？

A バトルができないのは、以下の条件のとき。①成長期まで育ってない。このときは成長期に育つまで待てば解決。②ケガをしている。これも治療のアイコンで治せばオッケー。③体力がゼロ。体力は1晩寝かすかプロテインを与えると回復するぞ。でも、後者の方法は……。



Q バトルに勝ちたいので、勝てる方法を教えて！

A ここではバトルのまえに、やっておきたいことを教えるぞ。まず、筋力のメーターを満タンに。筋力は攻撃力のもとだからね。つぎにトレーニング。しつこく書いているけれど、重要だからしかたがない。最後に規則正しい生活をさせること。体調が悪いと人間だって動くのがダルイし、デジモンだっておなじなのだ。あとはバトルのときに気合いをいれて自分のデジモンを応援しよう。これで勝率が上昇することまちがいなし!?



Q バトルでケガを防ぐ方法はありませんか？

A ケガをするしないはデジモンそれぞれの頑丈さにも関係してくる。運が悪ければ丈夫なデジモンでもケガをしてしまう。ケガは防げないけれど、確率を下げることは可能だ。それはプロテインをたくさん使わないことで、使いすぎるとケガをしやすくなる。ただし、成長期や成熟期など、各成長段階ごとに少しずつ使うと、よい効果を引き出せるらしいぞ。

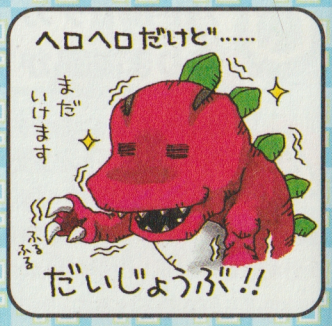
Q バトルで負けこんでいる私ですが、悪いことがありますか？

A バトルで負け続けても、ステータスの“しょうりつ”が下がるだけで、ペナルティーはないぞ。しかし、きみがいま成熟期で完全体のデジモンをめざしているのなら、かなりの問題だ。完全体になるにはバトルでたくさん勝たないとダメだというウワサだし、じっさいに完全体になったデジモンにもバトルでの猛者が多いからだ。もし、完全体をめざしたいのであれば、バトルをさけて通れないぞ。



Q バトルで“たいりょく”が低いと不利？またゼロになると死んじゃうの？

A ステータスの“たいりょく”は、どれだけの回数バトルできるかをあらわすメーター。だから、“たいりょく”が低くても、バトルの勝ち負けには関係しないぞ。これがゼロになったらバトルができないだけで、成長に悪い影響はおきない。ちなみに体力メーターの表示は幼年期をのぞいておなじだが、これはすべての体力のうち、どれだけ減っているかをあらわしている。だから、もととなる体力の量は、各デジモンごとにちがうぞ。例をあげると、ヌメモンとデビモンでは、バトルのできる回数がなんと4倍もちがうのだ!!



Q ウンチをうっかりためたけど、だいじょうぶかな～

A 基本てきに問題はないぞ。ためた量により、デジモンの動けるスペースがせまくなるだけだ。でも、デジモンが動けなくなるまでためてしまうと、ウンチまみれになって病気……というよりもウンチに押しつぶされて（？）ケガをしてしまうのだ。こんなのカッコ悪すぎ！　かわいいデジモンがヘンてこなケガをしてしまうまえに、とっとウンチを流してあげよう。

Q 電気をオフせずに一晩すごさせたのですが……

A 寝ているように見えても、ぐっすり眠ってはいない。しっかり眠らせてあげないと、もしかしたら成長に影響がでてくるかも。人間だってちゃんと眠らないと背がのびないし、機嫌が悪くなるよね。丈夫なデジモンに育てたかったら、忘れずに電気を消そう。



Q 寝ていたうちのコをうっかり起こしてしまった……これってマズイ？

A 上の質問とおなじく、ちょっとマズイかも。寝不足で不機嫌になり、わがままになる。わがままを通りこして不良化。しまいには寿命が短くなってご臨終……。な～んて、ことはないけれど、デジモンを成長させるうえで、なにかしらの影響があるかもしれないぞ。せっかく気持ちよく眠っているのだから、たたき起こすのは、あまりにヒドイ行動だと思わない？

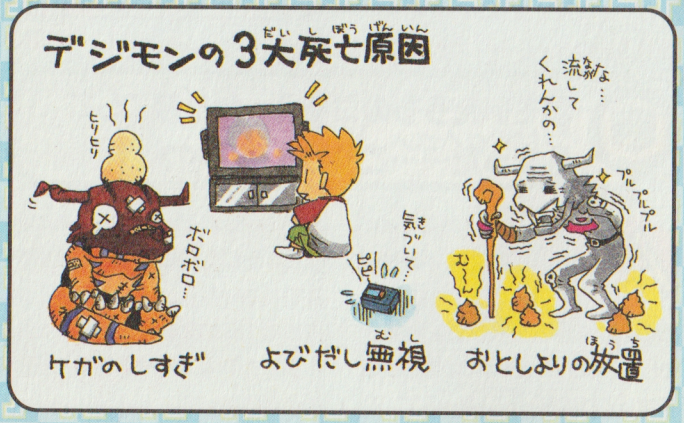
Q ウンチがないとき、トイレのアイコンを使ってもだいじょうぶ？

A トイレのアイコンを使うと、見ためはデジモンとウンチがいっしょに流される。では、ウンチがないときに流すとどうなるか？　あるときとおなじく、水が流れてきてデジモンを押し出してしまうけれど、べつに悪いことはおこらない。



Q デジモンはどうすると死んじゃうんですか？

A 死ぬ原因は大きく3つにわけられる。ひとつめがケガのさせすぎ。何十回もケガをさせるとさすがにアウト。ふたつめは呼び出し無視。おなかや筋力のメーターがゼロのままだと餓死か衰弱死で死んじゃうぞ。最後はお年寄りの放置。成熟期か完全体の活動時間をすぎると衰えるのが早くなるので注意！



Q 長いきさせたいのですが、どうしたらよいのでしょうか？

A ずばり、マメに世話をしてあげること。長いきだけが目的ならば、バトルはあまりしないほうがいい。ケガをしすぎると世話をするしないに関係なく死んでしまうからだ。でも、うまいこと完全体になれれば寿命がのびるから、各成長段階のバトルはてきどにしたほうがいいかも。うまく育てられればデジモン本体の電池がきれるまで、デジモンをいかすことができるぞ!?

Q 天寿をまっとうするとデジタマをうみますが、特別なタマゴなの？

A 平均寿命より長くいき、ケガなどで死なないで天寿をまっとうすると、最後の力をふりしぼってデジタマ（タマゴ）をうむ。ちなみにこの瞬間はなかなか見られない。じつはデジタマのことについては、まだハッキリとしたことがわかっていない。でも、どんなに強いデジモンがうんだタマゴだって、育てるひとがしっかりしていないのならヌメモンになるってウワサだぞ。

Q 早く成長させるなど、なにかウラ技がありますか？

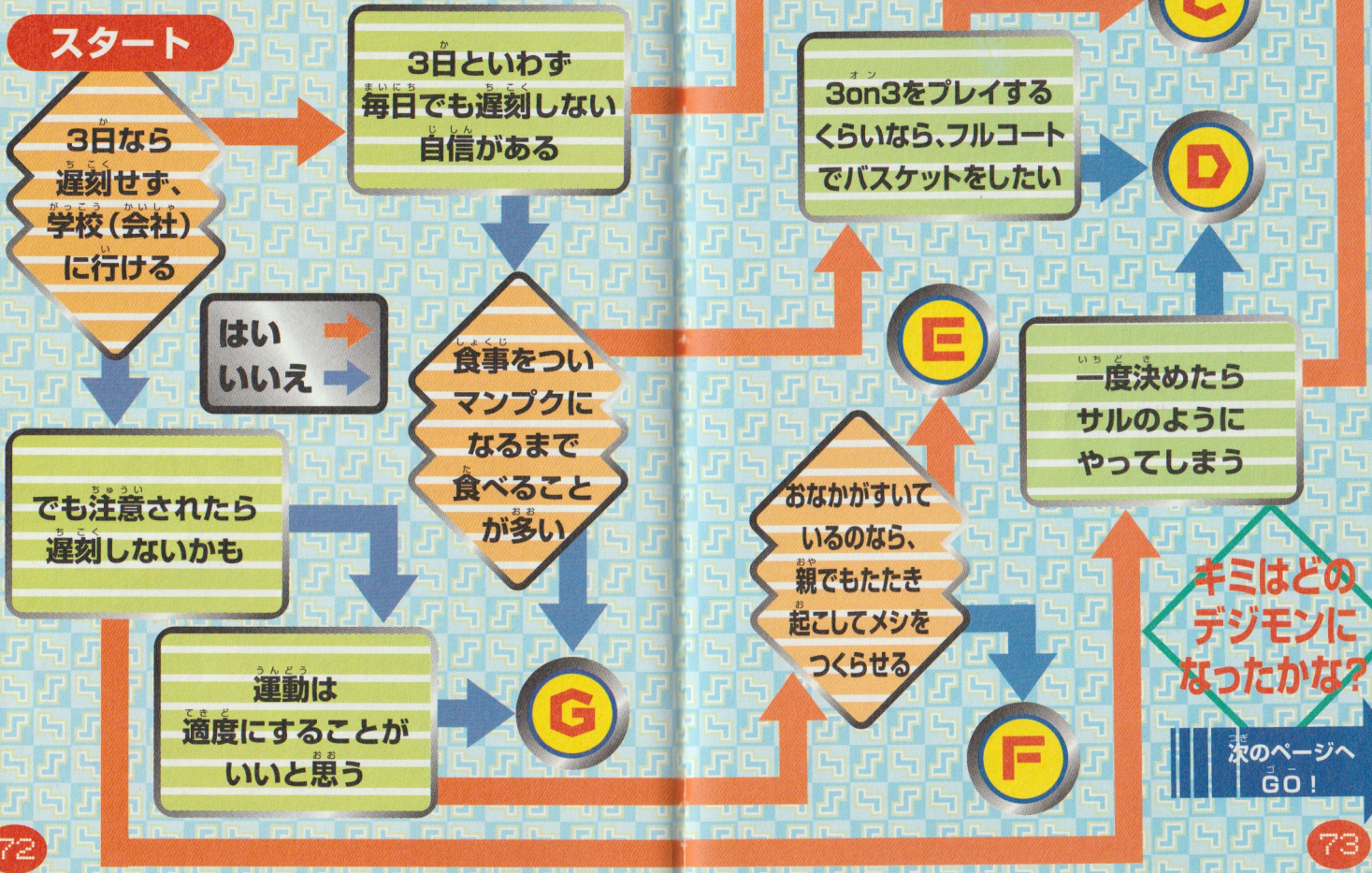
A もし、そんなウラ技があったとして、それを使って育てたデジモンってかわいくもないし、世話するの忘れて死んじゃうのがオチだと思うけれど。やっぱり、デジモンは時間をかけ育てたほうが、強くなるし楽しいハズ。そんなウラ技に頼ることはやめよう！



生活状態から導く

あなたはどのデジモン?

ふだんの生活をふりかえりチャートをやってみよう。きみと相性がピッタリのデジモンがわかるかもしれないぞ!?



A グレイモン

なにごとにもまじめに取り組み最後までちゃんと続けられる人。長いきで強いデジモンを育てられることまちがいないハズ。

B デビモン

まじめでイヤなことでも続けられるけれど、ちょっと、あまのじゃく。そんなきみにピッタリなデジモンがこれ？

C ティラノモン

ちょっとあきっぽいけれど、中途ハンパがキライ。そんな人はこのデジモンになりやすい。勝負に勝つと道が開けるかも？

D メラモン

Bの人以上にあまのじゃくな性格に、あきっぽい要素が加わった人がなりやすいデジモン。もう少しマジメになったほうが吉。

E エアドラモン

このデジモンは、なにごともほどよく行動し、すなおな人がなりやすい。でも一歩まちがえると危ない状態になるので注意！

F シードラモン

Eの人とにているが、わがままなところでソンしている。すなおになれれば、さらに上をめざすことができるはずだぞ。

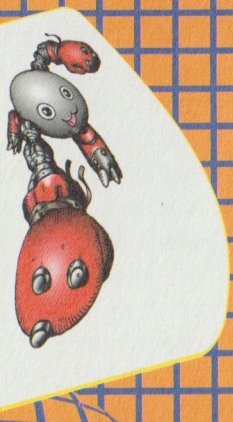
G ヌメモン

……なまけものか、元気のないきみはここまで落ちてきました。これより下はないけれど、逆襲を試みると中吉かも!?

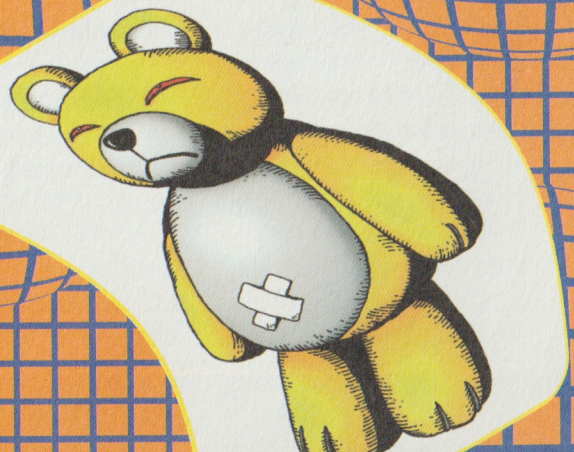
どうだったかな？

これは育てている人の実生活を参考にしてみたけれど、なんとかデジモンたちに、チャートの質問を当てはめて育ててみよう。もしかしたら、おめあてのデジモンに成長してくれるかもしれないぞ!?





小辞典



●本書に載っている難解だと思われる言葉についての解説やコメントを載せています。
●各項目は、**見だし→関連事項**（例：操作、デジモン）→解説（コメント）→**関連ページ**（数字のみ表記）または**関連項目**の順に構成しています。

あアA

アイコン【操作】 画面の上下に表示されている8つのマーク。世話をするときに使う→40〜49
アグモン【デジモン】 バトルをするには、この段階まで育てないとダメだぞ→12、59
亜人間タイプ【種類】 デビモンとメラモンのこと→56
ウンチ【育成】 デジモンが出すいらないもの。湯気がみょうにリアル→28、46、69、70
Aボタン【操作】 →セレクト
エアドラモン【デジモン】 竜タイプ最強の種らしいぞ→20
エサ【アイコン】 うまそうなお肉に見えるが……→42、54、64
音を出す、消す【操作】 音を出す状態だと操作するたびに注目を集めるが、消してしまうと呼び出しに気づかない。むーん→38
おなか【メーター】 満腹度をあらわす。ボタモンをのぞき、見ための4個以上ある→41、42、64
お年寄り【その他】 活動時間（寿命）のピークがすぎた状態。おなかや筋力のメーターの減る間隔が異様に早くなる→70

かカKA

核弾頭【その他】 メタルグレイモンが撃つミサイルに搭載。破壊力がケタちがいだと考えていれば、まちがいではない→31
餓死【育成】 おなかをすいたまま（メーターがゼロ）にしておくと、お墓がたつことになる→70
門倉くん【その他】 マンガや対戦日記など本書のいろんなところに登場する少年。新しいもの好き。あだ名はカドっち→2、58〜62
完全体【成長段階】 いくつかの条件をクリアすると変身する究極のデジモン→30〜35、62、68
恐竜タイプ【種類】 グレイモンとティラノモンのこと→56
筋力【メーター】 成長期以降はつねに満タンにしておくべきもの→41〜43、66、67
キャンセル【操作】 セレクトミスのおとも→38、39
規則正しい生活【育成】 呼び出しを無視せず、きちんと世話をしてあげている状態→67
グレイモン【デジモン】 成熟期最強というウワサ？→16、62
ケガ【状態】 早めになおすべし→45、48、50、54、55、69
決定【操作】 トレーニング時は下段攻撃になる→39
コロモン【デジモン】 本当のスタートはここから？→10、66
コンピューターウイルス【その他】 ほかのプログラムやデータに悪影響をおよぼす、迷惑なプログラム。増殖したり消去に抵抗するなど、いき物のような行動をするタイプもある→52

さサSA

Cボタン【操作】 →キャンセル
ステータス【アイコン】 たぶんいちばん使用するアイコン→41
死【状態】 これになったら育てなおし（涙）→50、68、70
シードラモン【デジモン】 竜タイプは変身しにくいッス→26
勝率【ステータス】 好成績なら見せられるが……→41、68
食事【アイコン】 なぜかプロテインもこれに分類される→42
進化【育成】 →変身
生存記録【その他】 死亡時に表示される年齢のこと→50
成熟期【成長段階】 ふつうに育てればこれが最終段階→16〜29
衰弱死【育成】 筋力ゼロの状態が続き死んじゃうこと→70
成長期【成長段階】 ヌメモンになった人がねらっているので、気をつけろ!?→12〜15
成長記録シート【その他】 利用してね。約束だぞ♥→カバー裏
接続端子【操作】 バトルで必要。こわれると対戦が……→38
セレクト【操作】 トレーニング時は上段攻撃になる→39

たタTA

体重【ステータス】 デジモンの重さ。最大表示は99g→41
対戦【その他】 デジモンどうしが戦うこと→バトル
体力【ステータス】 カラになったら、すなおに対戦をやめるのが吉→41、42、45、66、68
樽木くん【その他】 マンガや対戦日記をメインに本書のいろんなところに登場する少年。株と競馬が趣味なんだけれど、たしか小学生のだったハズ？→2、58〜62
誕生【育成】 デジタマがかえるのに約5分かかる→50、52
治療【アイコン】 バトルをする人はお世話になる→48、50、55
ティラノモン【デジモン】 性格がわざわいしてかグレイモンより弱いってウワサはホント？→22
デジタマ【状態】 デジモンのタマゴ。どっちがさき？→50、71
デジモン【名称】 デジタルモンスターの略称→52
デジモン本体【名称】 育てているデジモンと区別するために、このように呼ぶ→2、38、44、52
デビモン【デジモン】 ベタモン経由だと進化しやすい？→18
電気【アイコン】 つけっぱなしにしていても、○んこちゃんが出て

こない。ちぇ～→47、69
トイレ【アイコン】 大きいほう専用らしい？→46、70
ドクロマーク【画面表示】 出るたびにドキッとする→48
時計【その他】 ウラ技は使えないぞ。残念？→デジタマ
トレーニング【アイコン】 やりすぎは成長に影響するかも？→43、55、65、66

なナNA

ヌメモン【デジモン】 成熟期最弱とウワサされる。なぜか熱狂てきなファンがいる？→28、62
年齢【ステータス】 進化するまでつい見てしまうもの→41、53

はハHA

ハートマーク【画面表示】 おなかや筋力の状態をあらわすメーター。もんざえモンの攻撃はこれが飛ぶ→35、41、42
バトル【アイコン】 名称でもあるが、対戦をあらわす言葉でもある→44、56、66～68
Bボタン【操作】 →決定
プロテイン【食事】 ドーピングがつきまとうもの。効果もアレだし→42、54、60、61、65、67
ベタモン【デジモン】 デジタルペットで遊びなれている人はなりにくい？→14、59
変身【育成】 つぎの成長段階に進んだときに使う言葉→6、53
ボタモン【デジモン】 デジタマからかえって、1時間でお別れするので印象が薄い？→8、64、66

まマMA

マメモン【デジモン】 どのデジモンから進化するかはナゾ→32
満腹【状態】 食べすぎてエサを受けつけなくなる状態→64
メタルグレイモン【デジモン】 名前にグレイモンとついているけど、それ以外のヤツでも、これになれるらしいぞ→30
メラモン【デジモン】 デビモンよりも下位の種類らしい→24
もんざえモン【デジモン】 チャックのなかみはヌメモンってウワサ……本当かな～？→34、62

やヤYA

幼年期【成長段階】 唯一、2段階に変身する＆バトルができない段階→8～11、66
呼び出し【アイコン】 唯一、選択することができないアイコン。音は数十秒で消えるが、表示は数十分続く→49

らラRA

リトライ【画面表示】 バトルで接続に失敗すると表示される。そのまま待っているとつながることが多い→44
竜タイプ【種類】 エアドラモンとシードラモンのこと→56

ASPECT
てんしっちのコト
みんなわかる本
出たよ！
隠れキャラがわかる！
育てかたがわかる！
たまぴっちもわかる！


本体490円

デジタルモンスター

バンダイ公認　デジモンずかん

1997年9月12日　初版発行

発行人　廣瀬禎彦
編集人　浜村弘一
副編集人　野田稔
編集長　田原誠司
編集長代理　坂本武郎
副編集長　宮川隆

発行所　株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話 03-5351-8111

発売元　株式会社アスペクト
〒160 東京都新宿区西新宿3-11-20
オフィススクエアBLD新宿5F
電話 03-3299-1493

編集・構成　ファミ通書籍編集部（担当：秋山竜二）
執筆　秋山竜二（ファミ通書籍編集部）
中尾剛志（ファミ通書籍編集部）
編集協力　川村和弘
石橋宏資（ファミ通書籍編集部）
中村豪（ファミ通書籍編集部）

公式イラスト　株式会社バンダイ／株式会社WIZ
イラスト　斉藤理佳

デザイン　MAGULER DESIGN STUDIO
（木村美敬／後藤智子）

デザイン監修　青山範子（ファミ通書籍編集部）

進行管理　高橋敦子（ファミ通書籍編集部）
制作購買部　鎌倉計子

監修・協力　株式会社バンダイ

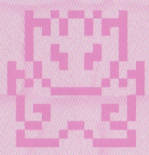
印刷　大日本印刷株式会社

©BANDAI 1997
©1997 ASCII

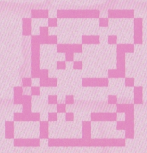
●本書は著作憲法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラムを含む）、株式会社アスペクトから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。
●デジタルモンスターに関するご質問には一切お答えできません。
●本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く火曜日から木曜日の午後2時～午後4時の間に、電話03-5433-7143で受け付けています。

定価はカバーに表示されています。

ISBN4-89366-801-3　Printed in Japan　●1189042








アスペクト既刊案内

◆ファミ通ブロス攻略本シリーズ

クラッシュ・バンディクー
ハラハラドキドキ公式ツアーガイド ***** 660円

シャイニング・ザ・ホーリィアーク
公式ガイドブック ********** 660円

ファイターズメガミックス
ファイティングマスターズガイド********* 757円

ブシドーブレード 剣戟極意之書 ******** 660円

アランドラ 夢を渡る者へ
ドリームガイド ********** 850円

ロックマン バトル&チェイス
最強&最速オフィシャルガイド ********* 660円

ミニ四駆 Let's & Go!!
オフィシャル常勝ガイド**********760円

スターフォックス64
オペレーションガイド ********** 600円

真説サムライスピリッツ武士道烈伝
公式ガイドブック **********780円

サガフロンティア
冒険者への道標 **********760円

◆ファミ通ブロスの本

たまごっちとあそぶほん********** 476円

てんしっちのたまごっちとあそぶほん ****** 490円

ゲームで発見!! たまごっち
公式ガイドブック ********** 600円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-89366-801-3

C0076 ¥500E

9784893668011

アスペクト

定価 本体500円 +税

1920076005008

