デジタルモンスター

DIGITALMONSTER

最強(さいきょう)データブック

監修:株式会社バンダイ



DIGITAL MONSTER
MO-POWERFUL DATA BOOK

エニックスミニ百科⑤
デジタルモンスター最強データブック

ENIX

謎の生命体「デジタルモンスター」は、
世界中に広がるコンピュータ・
ネットワークの中で誕生した。
ネット上のデータなどと合体し
変化していくことで、
生命を維持してきたのだ！
ついに、その「デジモン」の捕獲・育成の
技術を携帯化することに成功！
バトルを好む謎のモンスター
「デジモン」たちを
育てあげるのはキミだ!!

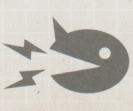
Cover Design: Donny Jordan
(D.J.Grafix)
GRAFIX






デジタルモンスター
DIGITALMONSTER
最強（さいきょう）データブック

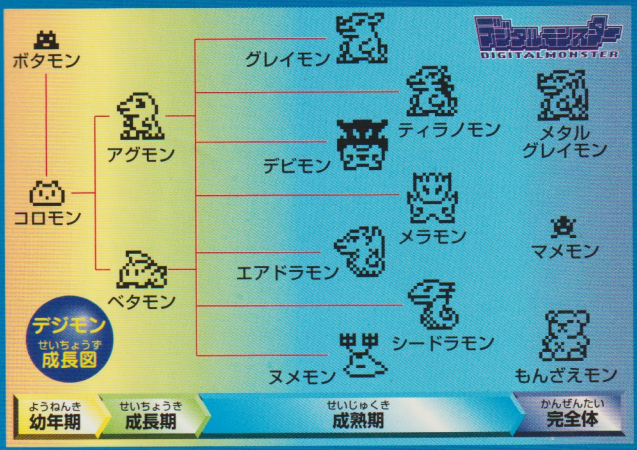


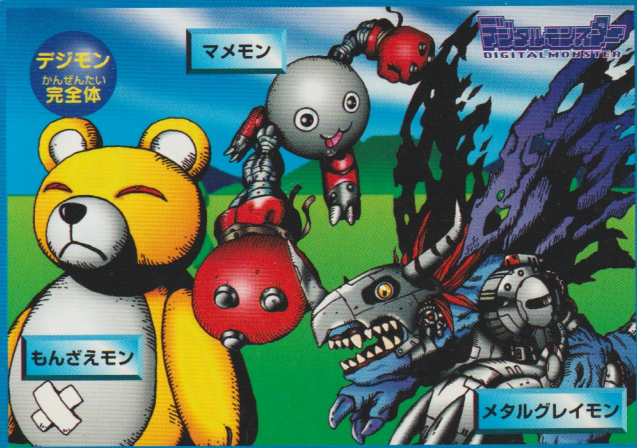



特別ふろく

デジモンスペシャルステッカー

すきなところにはっちゃおう!!





デジモンスペシャルステッカーの使い方



絶対ダメッ！



超ＯＫッス！

- あせってはがす
- 鼻や口にはる
- 教科書にはる
- 迷惑になる場所にはる
- ゆっくりはがす
- カンペンにはる
- キレイにはる
- めだつところにはる

デジモンパラパラマンガの見方

- はじまりは目次ページからです！
- パラパラさせると、デジモンが動きます！
- でも実物の動きとは、多少ことなります！
- ごはんの時には、読まないでください！
- 印刷のずれにより、動きがぴったり合わないこともあります。ご了承ください。





デジタルモンスター
バンダイから1980円で
好評発売中!!

ポケットに入る小さなボディの中で、謎のモンスターを飼育!! 対戦で必ず勝ちたいキミにおくる、デジモン情報と飼育テクニックが満載!! ぜひ、勝てるデジモンをGETしよう!!



ここからSTART!!

ページをすばやくめくろう! デジモンが動くぞ!!

デジモンパラパラマンガ①
デジモン観察日記♥



ページをすばやくめくろう! デジモンが動くぞ!!

デジモンパラパラマンガ②
がんばれアグモン!!



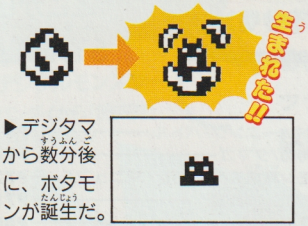
ここからSTART!!

もくじ

キミのデジモンが誕生!! ——— P4
2台つなげてバトルができるぞ!! ——— P6
デジモン大図鑑 ——— P8
幼年期 ポタモン ——— P10
コロモン ——— P14
成長期 アグモン ——— P18
ベタモン ——— P22
成熟期 グレイモン ——— P26
ティラノモン ——— P30
デビモン ——— P34
メラモン ——— P38
エアドラモン ——— P42
シードラモン ——— P46
ヌメモン ——— P50
完全体 メタルグレイモン ——— P54
マメモン ——— P58
もんざえモン ——— P62
デジモンベスト飼育テクニック大研究
呼び出しアイコン ——— P66
ステータス ——— P68
食事 ——— P70
トイレ/電気/治療 ——— P72
トレーニング/バトル ——— P74
寿命/タマゴ ——— P76
デジモン育成スペシャル・マニュアル ——— P77
【デジモン成長図】 ——— P78
アグモン ——— P80
ベタモン ——— P81
グレイモン ——— P82
ティラノモン ——— P83
デビモン ——— P84
メラモン ——— P85
エアドラモン ——— P86
シードラモン ——— P87
ヌメモン ——— P88
完全体デジモンをGETだ!! ——— P89
メタルグレイモン ——— P90
マメモン ——— P91
もんざえモン ——— P92
ひみつメモ 絶対欲しい、完全体!! ——— P93
【デジモン勢力図】 ——— P94
特別ふろく デジモンスペシャルステッカー
特別企画 デジモンパラパラマンガ ①&②



キミのデジモンが誕生!!



▶デジタマから数分後に、ボタモンが誕生だ。

謎のタマゴ、デジタマから生まれる〝ボタモン〟が、キミだけのデジタルモンスターの最初の姿。育て方によって、成長のしかたがちがう。キミはどんなデジモンに出会えるのかな!?

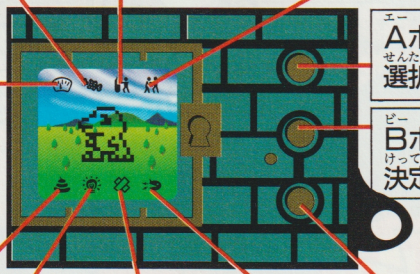
アイコンでデジモンを育てるぞ

食事
空腹ならエサ、筋力アップにプロテイン。

トレーニング
攻撃を選んで5回勝負。3勝で筋力1UP。

バトル
〝成長期〟以上になったら、2台でバトル可能。

ステータス
年齢・体重、おなか、筋力、体力、勝率が表示される。何回も確認しよう。



Aボタン
選択

Bボタン
決定

Cボタン
キャンセル

トイレ
数時間ごとのウンチはこれで流す。

電気
デジモンが寝たら、電気を消そう。

治療
ケガをしたら弱るまえに治療だ。

呼び出し
空腹、筋力低下などで呼ぶぞ。



デジモンの声を聞け!!



最初は、とにかくデジモンの呼び出しに耳をかたむけることが大切。だんだん慣れてきたら、自分のペースで育ててもOK!? 強いデジモンを育てあげるにはさらに工夫が必要なのだ。



▲呼び出しアイコンが点灯。デジモンがなにか困っているぞ!!



▲エサをあげたら呼び出しアイコンが消えた。あ〜よかった。



◀ほかにも困ってないか、ステータスを見て確認しておこう。



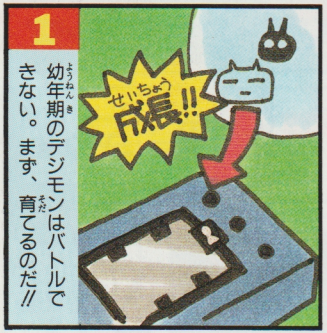
◀眠りについたときも、「電気を消して〜」と呼ぶぞ。了解了解!!





2台つなげてバトルができるぞ!!

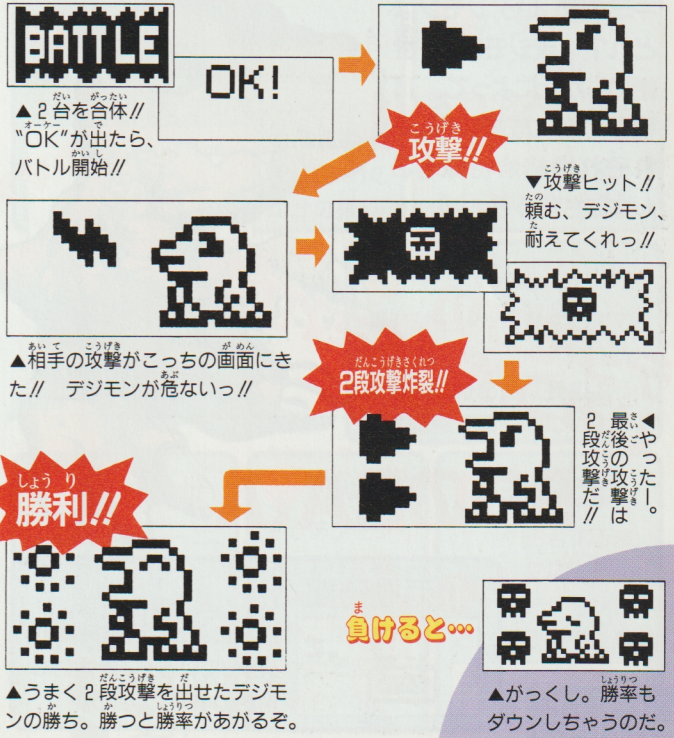
デジタルモンスター、略して"デジモン"の最大の特徴は、2台でデータを交換し、バトルができること。成長期を迎えたら、即バトルだっ!!





白熱のバトルは完全オート・システムなのだ!!

バトルは完全オートバトル。戦いが始まったら、キャンセルはできない。デジモンを信じて見守ろう!!



全14体をすべて紹介!!

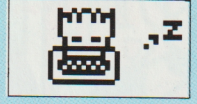
デジモン大図鑑

キミが欲しいデジモンはどれ？　デジモンは、世話のしかたによって、14種類の姿に成長する。それぞれ性格や特徴もこんなにちがうぞ。



デジモンのひみつがかくされた 9つのDATA

❶活動時間



種類によって活動時間が決まっているぞ。計画的な世話の参考にしよう。

❷1日の最大バトル数

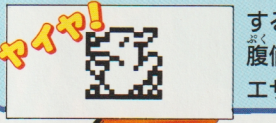
各デジモンごとにバトルできる回数が違う。バトルすると体力が減るが、回復すればまた戦えるぞ。

❸最低体重

バトルやトレーニングをしても、これ以上、体重は減らない。食べ過ぎやヤセすぎを知る目安に。

❹満腹ポイント

おなかの♥がフルでも、実はもっとエサを食べる。デジモンがイヤイヤするまで(満腹値まで)のエサの数。



❺パラメータ・サイクル

ステータスの"おなか""筋力"の♥が1つずつ減っていく。その時間のサイクル。

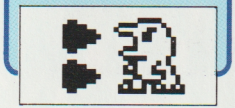


❻平均時間

各デジモンが成長するまでのおおよその時間(完全体の場合は寿命)。成長のようすを観察する参考にしよう。

❼持ちワザ

バトルやトレーニングで、そのデジモンが使用する武器やワザ。

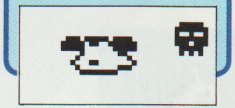


❽ケガしやすさ

そのデジモンがケガをする確率の初期データ。世話のしかたで変動するぞ。

❾治療回数

ケガが完治するまでに必要な治療の回数。デジモンごとに違うので注意。



幼年期デジモン

ボタモン

BOTA-MON

初めて出会うデジモン。すべての可能性を秘めて生まれ、小さくて目がはなせない……それがボタモンだ!! 黒く見えるのは、全身を保護するうぶ毛のせいで、本体はスライム状。ハラペコやトレーニング不足になるとすぐ鳴いて呼ぶが、その回数がハンパじゃない!! この時期はとても成長が早いが、少々の放任に耐えられるたくましさも合わせ持つ。バトルができないのは、闘争本能が目覚めていないから。だが、トレーニングで、デジモンの本能は、徐々に解放されていくことだろう。



初めて見る世界にときめくベビーデジモン



幼年期デジモン

ボタモンDATA

種類——非戦闘型
ベビーデジモン
活動時間——不定
（合計 約１時間）
１日の
最大バトル数—0回
最低体重——5グラム
満腹ポイント—4ポイント
パラメータ・
サイクル——約3分程度
ボタモン時代の
平均時間——約１時間程度

持ちワザ



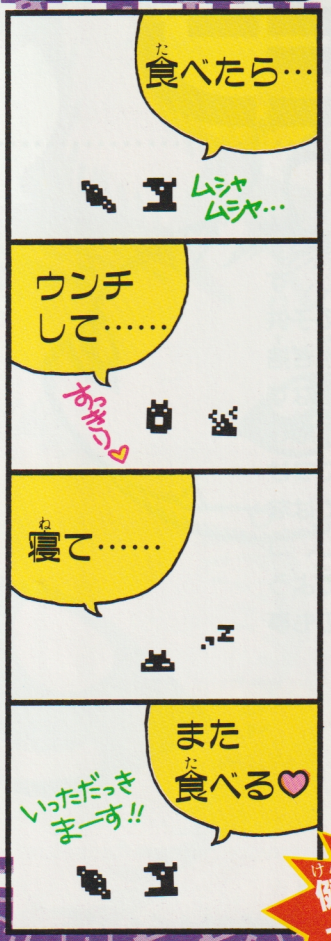
アワ

初期設定

ケガしやすさ	バトルをしない
治療回数	ケガをしない



健康優良児ボタモン！



とくちょう①

約１時間で成長！
ベビー時代は短いぞ

このボタモンを見守れるのは、たったの約１時間。とにかく成長が早いので、世話が追いつかないくらいだけど、ベビーは意外にたくましいから安心だ。



とくちょう②

びっくりするほど
よく食べ、すぐ眠る!!

パラメータ・サイクルが超短い。忙しくてつらーい！



健康ってすばらしいっ!!



幼年期デジモン

コロモン

KORO-MON

ベビー時代を健康的に過ごし、すくすく大きくなったデジモンの子供時代。体を保護する黒い毛を脱ぎ捨て、トレーニングも本格的にこなすようになる。環境にすばやく順応し、デジモンらしさをめきめき身につけていく。まだ闘争本能は完全ではなく、バトルはできない。しかし、コロモン時代の経験で、次にどのように成長するかが決定していくのも事実。大切に育てたい。



めきめき成長 デビアーは目前だ!!

幼年期デジモン

コロモンDATA（データ）

種類——非戦闘型 子供デジモン
活動時間——8:00AM〜7:00PM（合計 約11時間）
1日の最大バトル数——0回
最低体重——10グラム
満腹ポイント——約16ポイント
パラメータ・サイクル——約60分程度
コロモン時代の平均時間——約2日程度

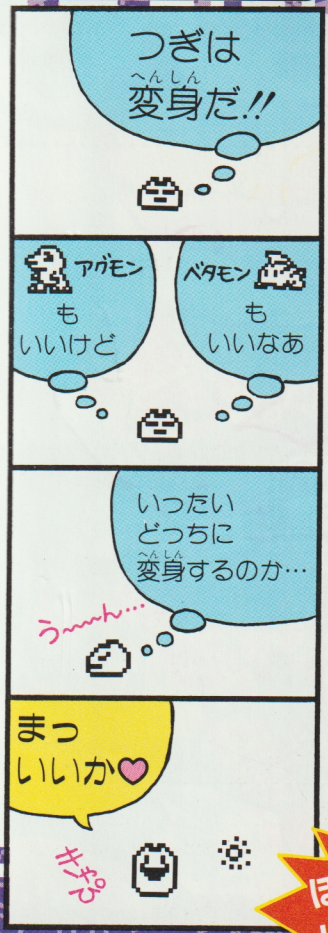
持ちワザ

アワ

初期設定

ケガしやすさ	バトルをしない
治療回数	ケガをしない

コロモンの悩み…



とくちょう①

食いだめできるほどに成長したぞ！

少し成長して、ステータスのおなか表示以上に食いだめできるようになる。この満腹値のおかげで、成長への影響が…。気になる呼び出し無視も、減少しそうだ。

とくちょう②

成長がまちどおしい!! でも約2日間を大切に

つぎはどんな姿!? 短い時間で進路が決まるのだ。

ほんとにいいのかーっ!!

成長期デジモン

アグモン

AGU-MON

とうとう、デジモンのバトル魂に火がついた!? まだ成長の途中だが、二足歩行でじりじり迫る姿は、戦う恐竜そのもの。あどけない目をしているが、常に戦いを求めて果敢に歩き回る。力はまだ充分ではないのに、相手が成熟期デジモンだろうと、おかまいなしのファイトを見せる。この無謀さは子供ならではといえるだろう。口から吐きだされる火炎の息に、手痛い傷を負う相手も多い。まさに「小さい猛獣」だ!!





勇気とファイトで強敵に突進!?



成長期デジモン

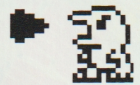
アグモンDATA

種類――爬虫類型
二足歩行デジモン

活動時間――8:00AM～7:00PM
（合計 約11時間）

1日の
最大バトル数―約20回
最低体重――20グラム
満腹ポイント―約24ポイント
パラメータ・
サイクル――約70分程度
アグモン時代の
平均時間――約3日程度

持ちワザ



ベビーフレイム

初期設定

ケガしやすさ	★★★
治療回数	約2回



ショック!! アグモン



とくちょう①

ちょっぴり成長して呼び出し回数が減少！

筋力低下、空腹のペースがゆっくり…パラメータ・サイクルが長く、手がかからない子供デジモン。放任主義に育てるにしても、余裕をもって相手できるぞ。



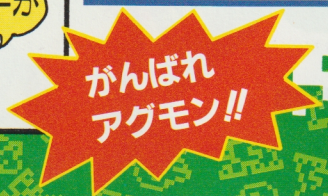
とくちょう②

子供デジモンでもバリバリ戦えるぞ！

バトル初心者だが、ケガしやすさがやや低い。安心だ。







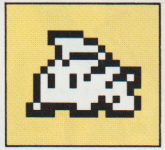
成長期デジモン

ベタモン

BETA-MON

静かに大地をはい回る姿からも想像できるように、本来の性格は温厚。活動時間もゆっくりで、子供デジモンにしては朝寝坊で夜ふかし。しかし、一度、ガッツファイトに火をつけてしまうと、ベタモン自身も、それを静める方法を知らない。ある意味で子供らしい一面だが、もはや飼い主にも制御できない。その怒りといらだちは100万ボルトの電撃となって、相手をしとめるのだ。



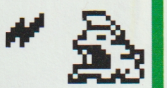


成長期デジモン

ベタモンDATA

種類——両生類型
四足歩行デジモン
活動時間——9:00AM〜8:00PM
（合計 約11時間）
1日の
最大バトル数—約20回
最低体重——20グラム
満腹ポイント—約24ポイント
パラメータ・
サイクル——約60分程度
ベタモン時代の
平均時間——約3日程度

持ちワザ



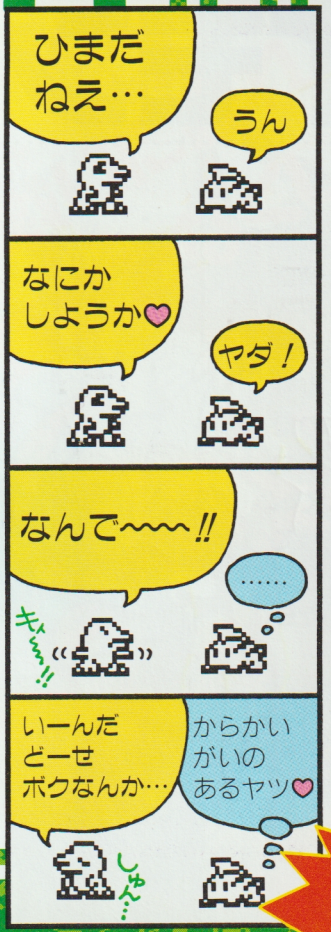
電撃ビリリン

初期設定

ケガしやすさ	★★★★
治療回数	約2回



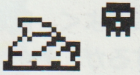
おちゃめなベタモン



とくちょう①

手がかかる子ほどカワイイのだ！

バトルで勝ってもケガ……ちょっとケガしやすいのが気になる。呼び出しのたびにプロテインをあげていては、ますます心配。トレーニングさせてやろう。



とくちょう②

遅くまで起きている夜型デジモン!?

ベタモンは子供のくせに、夜ふかしで朝ねぼうだぞ。



ひどいぞベタモン!!

成熟期デジモン

グレイモン

GREY-MON

みずからの皮膚を硬化させ、自慢の頭を保護、まさに、バトルのために頭脳的な進化を遂げたデジモンだ。頭がよく、飼い主の命令もよく理解するが、そのまま人間の言いなりにはならない。鋭利な爪と角、大きな口から吐き出す火炎弾……そして、激しいバトル・スピリットを持っているので、飼い主でさえ危険を感じることがあるという。敵に回したら、かなり恐ろしい存在だ。

戦いに憧れ理性をなくした恐竜

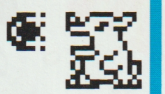


成熟期デジモン

グレイモンDATA

種類――恐竜型 知性派デジモン
活動時間――8:00AM～8:00PM（合計 約12時間）
1日の最大バトル数--約30回
最低体重――30グラム
満腹ポイント―約28ポイント
パラメータ・サイクル――約90分程度
グレイモン時代の平均時間――約5日程度

持ちワザ



メガフレイム

初期設定

ケガしやすさ	★★
治療回数	約1回



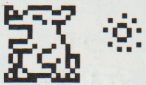
グレイモンはなに似？



とくちょう❶

やっぱり健康第一 飼いやすいデジモンだ！

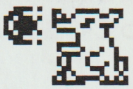
大人になってもしっかり早寝早起き。空腹になる時間と筋力が落ちる時間がゆっくり……と、健康的なデジモンだ。そのせいか、長生きすることが多いようだ。



とくちょう❷

バトルになると性格が変わるのか!?

まじめなカンジがするけど、戦うととっても凶暴なのだ。



そいつはよかった!!

成熟期デジモン

ティラノモン

TYRANO-MON

モンスターというよりは、野生の美を備えた生き物。どこか、恐竜時代を思わせる姿で、しなやかな尾や研ぎすまされた牙、爪は、うっとり見とれてしまうほどのグッド・バランス。しかしバトルになると、すべては恐ろしい凶器に変貌する。ほどよく発達した頭脳は、幸いにも人間の命令を確実に聞き分け、安定した精神は無謀なバトルを好まない。信頼さえ築ければ、頼もしい相棒になってくれるだろう。



デジタル戦場を走る よみがえった恐竜!!

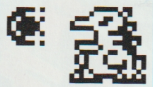


成熟期デジモン

ティラノモンDATA

種類——恐竜型
古代デジモン
活動時間——8:00AM〜9:00PM
（合計 約13時間）
1日の
最大バトル数—約20回
最低体重——20グラム
満腹ポイント—約28ポイント
パラメータ・
サイクル——約70分程度
ティラノモン時代の
平均時間——約3日程度

持ちワザ



ファイヤーブレス

初期設定

ケガしやすさ	★★★
治療回数	約2回



おねぼうティラノモン



とくちょう❶

見かけによらず優しい温厚な性格だ

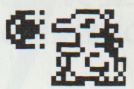
体重が軽く、少しケガをしやすい感じ。バトル回数も少なめ……これって平和的な性格だから!? どう猛なほかのデジモンたちとはちょっとちがう印象だ。



とくちょう❷

筋トレでパワーアップできるかも!?

平均的なパワーを持つデジモン!? 練習でカバーだ!!



ボタモン災難!!

成熟期デジモン

デビモン

DEVI-MON

この姿はまさしく、人類が始まったときからの悪友、堕天使……デビモンは自分自身でこの姿を望んだのだろうか。別名「悪に魅入られたエンジェルデジモン」。身体をつつむ黒いコスチュームはすべての光を吸収し、闇に変えてしまう。鋭い爪が確実に相手の心臓をつきやぶる〝デスクロウ〟でバトルに臨む。狡猾な性格だが、幸いなことに主人には忠実に従う。でもそれは、堕天使と悪魔の契約を結んだ行為なのか!?



悪魔に魂を渡した黒のエンジェル

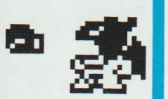


成熟期デジモン

デビモンDATA

種類——亜人間型 堕天使デジモン
活動時間——9:00AM〜9:00PM（合計 約12時間）
1日の最大バトル数——約40回
最低体重——40グラム
満腹ポイント——約32ポイント
パラメータ・サイクル——約70分程度
デビモン時代の平均時間——約4日程度

持ちワザ



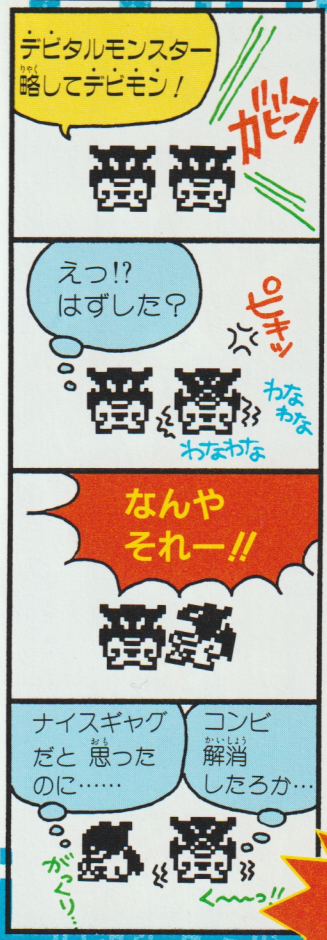
デスクロウ

初期設定

ケガしやすさ	★
治療回数	約1回



コント★デビモンズ



とくちょう①

たくましい身体つきが自慢!? なのだ

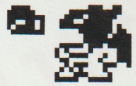
がっしりした身体の秘訣は旺盛な食欲か!? 体重も重たいが、肥満じゃないぞ。きっと筋肉がしっかりついているからなのだろう。長生きなのも、納得できる。



とくちょう②

バトルは大好き そして、負けずギライ!!

最大バトル数に注目。たくさん戦えば勝率もアップ!?



成熟期デジモン

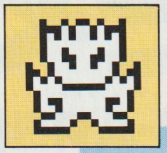
メラモン

MERA-MON

全身を包む紅蓮の炎はメラモンの心そのもの!? このデジモンに近づくなら、炎に巻き込まれるのを覚悟しておくべきだ。慎重に接しても、メラモンの精神はかなり不安定で、いつ牙をむくのか、予測は困難!! さらに燃え上がった腕で相手になぐりかかる〝バーニングフィスト〟で、バトルをキメる。炎の維持のためか、エネルギー消耗はやや激しく、それを補給するにも一苦労だ。



燃える闘志を隠せない熱いヤツ

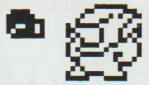


成熟期デジモン

メラモンDATA

種類——亜人間型
火炎デジモン
活動時間——8:00AM～9:00PM
（合計 約13時間）
1日の
最大バトル数—約30回
最低体重——30グラム
満腹ポイント—約32ポイント
パラメータ・
サイクル——約60分程度
メラモン時代の
平均時間——約３日程度

持ちワザ



バーニングフィスト

初期設定

ケガしやすさ	★★
治療回数	約2回



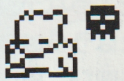
おどるメラモン



とくちょう①

平均点のデジモン ケガがちょっと多い?

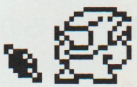
派手な外見にしては、実力や性格は平均的。しかし、あんなに燃えているんだから、何かムリしているのでは!? ややケガをしやすい傾向で、なんだかフビン。



とくちょう②

食べたエサはメラメラ燃えてしまうのか?

エネルギー消費が多いので、もりもり食べるぞ。





ナイス ダンシング!!

成熟期デジモン

エアドラモン

AIRDRA-MON

巨大な羽根をたずさえ、大空を優雅に舞う、神話の世界から抜け出したようなデジモン。その神々しい姿とはうらはらに、不思議な咆哮は嵐を呼び、羽ばたく羽根は竜巻を起こしてしまう。神に近いといわれたエアドラモンもまた、戦う運命からは逃れられなかったのだ。高い知性でその運命を呪い、いつしか性格も凶暴になってしまったのだろうか？デジモンの中で唯一、空中からの攻撃ができるのも強みだ。



大空から睥睨する神話の飛竜!!

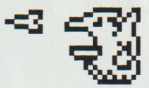


成熟期デジモン

エアドラモンDATA

種類——飛竜型 幻獣デジモン
活動時間——8:00AM〜9:00PM（合計 約13時間）
1日の最大バトル数——約30回
最低体重——30グラム
満腹ポイント——約24ポイント
パラメータ・サイクル——約60分程度
エアドラモン時代の平均時間——約4日程度

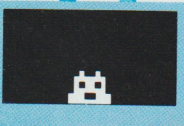
持ちワザ



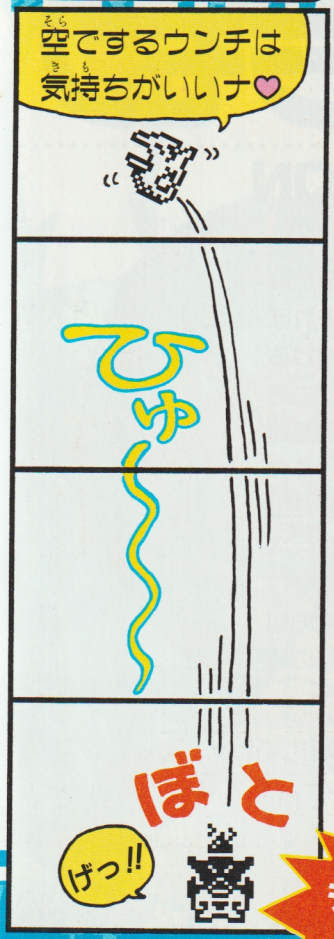
スピニングニードル

初期設定

ケガしやすさ	★★
治療回数	約1回



エアドラモンったら！



とくちょう①

少しずつ何回もの食事が飛竜生活の知恵？

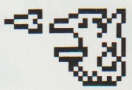
空を飛ぶために減量でもしているのか、満腹値が低い。でも、体重はそんなに軽くないぞ。わりとすぐお腹がへるが、満腹値が少ないので、太る心配はナシ!?

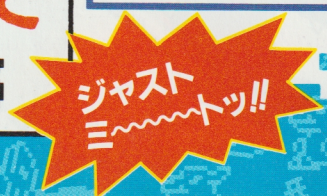


とくちょう②

戦わせたらけっこうイケル!?

実はなかなかの強者。バトルでの成績は期待できるぞ。





成熟期デジモン

シードラモン

SEADRA-MON

シードラモンにとって、バトルはただの条件反射だ!! 知性はそれほど高くないが、相手の殺気を感じると、本能でバトル開始。水中で生活するためには、常に全身を使って運動しつづけなければならない。その日常生活の中で、全身に発達した強靱な筋肉を身につけた。どんな巨大な相手でも、息絶えるまでしめつけるパワーを持っている。大蛇にも似た、長くしなやかな身体をフルに活用した攻撃は、華麗!!



死闘をしなやかに戦いぬく水竜!!

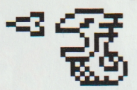


成熟期デジモン

シードラモンDATA

種類――水竜型
大蛇デジモン
活動時間――8:00AM～10:00PM
（合計 約14時間）
1日の
最大バトル数―約20回
最低体重――20グラム
満腹ポイント―約28ポイント
パラメータ・
サイクル――約60分程度
シードラモン時代の
平均時間――約３日程度

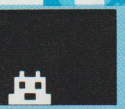
持ちワザ



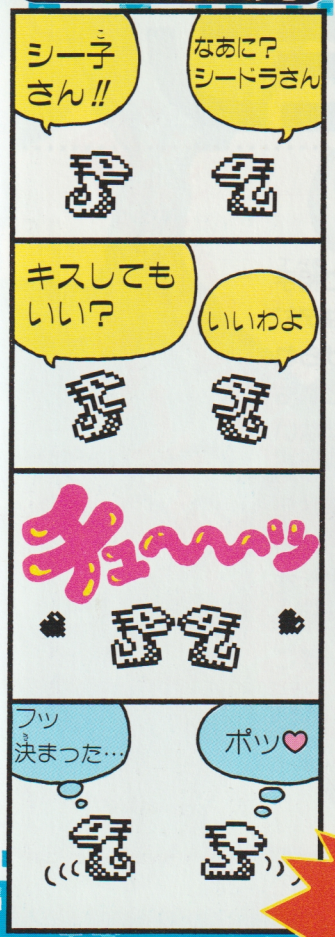
アイスアロー

初期設定

ケガしやすさ	★★★
治療回数	約2回



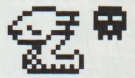
シードラモンの恋



とくちょう❶

柔らかい身体がちょっと心配……

本来は水の中で生活しているためか、身体がとてもデリケート。ケガをしやすいぞ。体重が軽いのも不安だが、これは体質。バトルや健康には問題ないのだ。

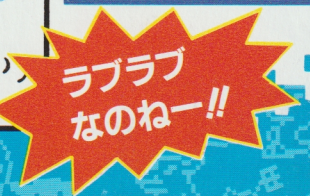


とくちょう❷

あんまり寝ないのが不思議だね！

全デジモン中、活動時間最長。もっと寝てもいいのに。





成熟期デジモン

ヌメモン

NUME-MON

恐ろしさよりもおぞましさで相手を威嚇する、ナメクジのようなデジモン。攻撃力、知性を身につけられない環境で育ったとすれば、これも的確な適応なのだ。戦いを好まない性格も、うしろ向きでいじけた印象だが、強力な武器を持たないヌメモンにとっては生きる知恵。自分が持っている最後の武器、〝ウンチ〟を次々に投げつけて、襲いかかる相手をしのいでいる。……しかし、すごい秘密を持っている!?



最後の武器!? 〝ウンチ〟で勝負だ!!



成熟期デジモン

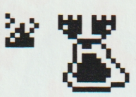
ヌメモンDATA

種類——軟体型
日陰デジモン

活動時間——10:00AM～8:00PM
（合計 約10時間）

1日の
最大バトル数—約10回
最低体重——10グラム
満腹ポイント—約16ポイント
パラメータ・
サイクル——約40分程度
ヌメモン時代の
平均時間——約2日程度

持ちワザ

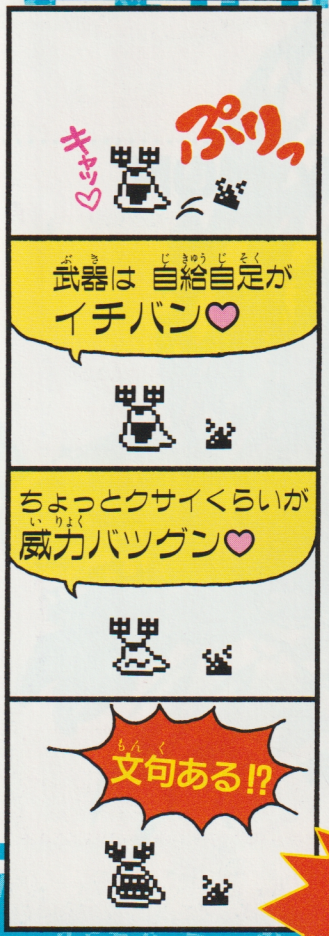


ウンチ

初期設定

ケガしやすさ	★★★★★
治療回数	約3回

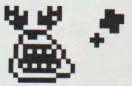
ヌメモンの武器



とくちょう①

弱点が多いので守ってあげたい!?

不安な外見に合わせて、不安な生活ぶり。お寝坊だし、すぐ呼び出すし、小食なので太れない傾向……ここまで弱点が多いと、逆に味方になってあげたくなる!?



とくちょう②

やっぱりバトルも苦手だぞ！

1日のバトル数もダントツに少ない。たまには勝つ。



いいえっないです!!

完全体デジモン

メタルグレイモン

METALGREY-MON

数多くの戦いで傷ついた身体をサイボーグ化。バトルのために、己の身体を武器と防具に変容させた、完全体デジモン。メタルのパーツそれぞれが勝ちぬいてきた戦いの勲章だ。戦う宿命を背負ったデジモンの、究極の姿のひとつなのか!? 胸には、兵器が収納されていて、ハッチからはミサイルが発射される。核弾頭並みの攻撃力で、ほとんどのデジモンをよせつけない存在だ。



銀色に輝くバトル・マシーン!!



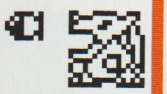
完全体デジモン

メタルグレイモン

データ DATA

種類——恐竜型
サイボーグ・デジモン
活動時間——8:00AM〜9:00PM
（合計 約13時間）
1日の
最大バトル数—約40回
最低体重——40グラム
満腹ポイント—約36ポイント
パラメータ・
サイクル——約90分程度
メタルグレイモン時代の
平均時間——約４日程度

持ちワザ



ギガデストロイヤー

初期設定

ケガしやすさ	★★
治療回数	約１回

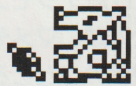




とくちょう❶

メカでも関係なし!? 豪快な食欲に注目!!

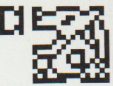
戦うために改造された身体にはムダがない。だから、貴重なエネルギー源はしっかりいただく!! デジモン大食い王の称号はメタルグレイモンにさしあげよう。



とくちょう❷

たくさんのバトルをこなす、強者なのだ！

バトルは得意で、回数も多くこなせる実力派だ。

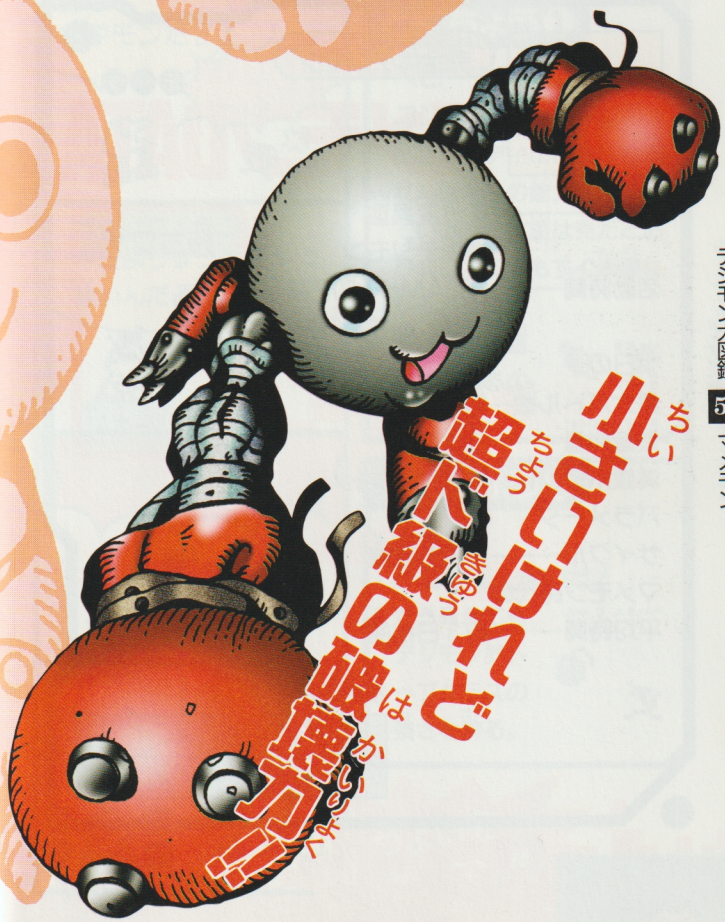


完全体デジモン

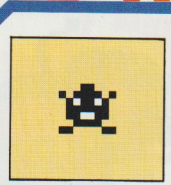
マメモン

MAME-MON

愛らしい姿は、相手を油断させる立派な戦略……過酷な環境をくぐり抜けたデジモンだけが到達できる完全体が、マメモンだ。小さな身体で相手のふところにスルリと潜りこみ、巨大なパンチで攻撃。しかも、このパンチは超強力な爆弾〝スマイリーボム〟なのだ!!　スキだらけの相手はひとたまりもない。自分の身に何が起こったのかを知るのは、こっぱみじんにはじけ飛んだあとだろう。



小さいけれど超ド級の破壊力!!



完全体デジモン

マメモンDATA

種類——突然変異型爆弾デジモン

活動時間——7:00AM〜7:00PM（合計 約12時間）

1日の最大バトル数——約45回

最低体重——5グラム

満腹ポイント——約24ポイント

パラメータ・サイクル——約90分程度

マメモン時代の平均時間——約3日程度

持ちワザ



スマイリーボム

初期設定

ケガしやすさ	★
治療回数	約1回



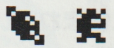
マメモン怒る!!



とくちょう①

ベビーデジモン並みのコンパクト体重

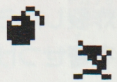
小さなボディには、はちきれんばかりの能力が詰まっているが、体重は見たとおり軽い。エサもすぐ満腹になる。とはいえ、最小体重までやせるのは大変だ。



とくちょう②

まさしく小さな巨人なのだ！

こう見えても、デジモン界トップクラスの強さを誇る。



つよいぞマメモン!!

完全体デジモン

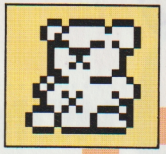
もんざえモン

MONZAE-MON

こ、この背中についたチャックは何だ!? すべてが謎に包まれているだけでなく、本当の姿もぬいぐるみに包まれている、2重ガードのシークレット完全体デジモン。どんなに凶暴な相手だろうと、もんざえモンの目を見たらアウト。もんざえモンの全身からあふれ出る愛に翻弄され、バトル中にも関わらず、シアワセ気分で心がいっぱいになってしまうのだ。キメワザの"ラブリーアタック"が炸裂したら、もうあとはない!! 他を寄せつけない、圧倒的な強さ……そのウワサは本当なのか!?



比類なき実力の愛と破壊の使者



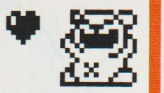
完全体デジモン

もんざえモンDATA

種類――ぬいぐるみ型
パペットデジモン
活動時間――9:00AM〜7:00PM
（合計 約10時間）

1日の
最大バトル数―約50回
最低体重――40グラム
満腹ポイント―約32ポイント
パラメータ・
サイクル――約70分程度
もんざえもん時代の
平均時間――約4日程度

持ちワザ



ラブリーアタック

初期設定

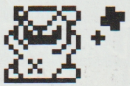
ケガしやすさ	★
治療回数	約1回



とくちょう①

とくに大げさな世話は必要ないのだ！

大御所の風格に圧倒されそうだが、世話は平均的なレベルで充分。若干、パラメータ・サイクルの間隔が短いが、気になるほどではない。いつも通りでOKだ。

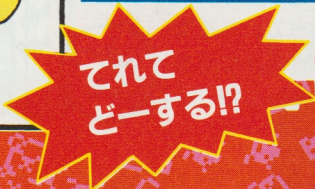


とくちょう②

バリバリ戦いまくって1日が終わる!?

なんと50回も戦えるが、活動時間は10時間しかないぞ。







ベスト デジモン飼育テクニック大研究

忘れがちな基本から、友だちと差がつく"ひみつメモ"まで、デジモンの秘テクがぎっしり!!

レポート❶

呼び出しアイコン デジモンの呼び出しパターンは全部で3つあるのだ!!

アイコンが消えてからでは、呼び出しに応えたことにならないぞ。A＋Cボタンで音は消せるが、世話がおそくなるかも。

おなか ♥が全部消えたら、お腹がすいた証拠。エサをあげよう。
おなかへった〜!!

筋力 筋力の♥が0になると呼ぶぞ。トレーニングかプロテインで回復。
弱った〜!!

睡眠 眠りにつくと呼び出しが。なるべく早く、電気を消してやろう。
眠い〜!!

"強さ"にも関係アリ!?

呼び出しサインをたくさん無視すると、同じレベルのデジモンと比べてバトルでの成績が悪くなる!?

ひみつメモ



これが規則的!!

- 呼び出しに応える
- 1〜2回のミスは大丈夫

呼び出しにすぐ応待!! マメに世話をしてやったデジモンは"規則的"に育つのだ!!

呼び出しの対応で、デジモンの生活環境は2つに分かれる。成長に大きく影響するぞ。

これが不規則!!

- 呼び出されても無視!
- 1世代中に何度も無視!!

呼び出しを何回も無視してしまうと、"不規則"に育つぞ!! どんなデジモンに育つかな!?

"トレーニングのふり"もOK?



◀筋力ゼロ〜!!
▼キャンセルしたけど、呼び出しが消えた!!

筋力がなくなったデジモンからの呼び出し!! でも、時間がないこともあるよね。そんなときにはトレーニングを選択し、すぐキャンセルだ!! トレーニングをしなくても呼び出しに応じたことになる。でも筋力は回復しないぞ。

ひみつメモ

レポート❷

ステータス

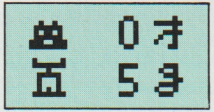
デジモンの体調などは
ステータスでまるわかり!!



ステータスは全部で4項目。キミのデジモンの成長ぶりや長所、弱点、日々の世話の問題点などもわかるのだ。



年齢・体重 [ねんれい たいじゅう]



デジモンの生活ぶりがわかるぞ

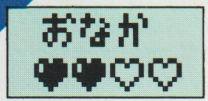
年齢は約24時間ごとに1才増える。成長タイミングや長生き度を知るバロメータ。体重は、右上の表のようにエサやプロテインで増え、トレーニングやバトルでへる。バランスよく育てる参考に。

体重の変化

エサ	＋1グラム
プロテイン	＋2グラム
トレーニング	－1グラム
バトル	－2グラム

▶重すぎなら運動不足かプロテインのやりすぎかも!?

おなか



♥マークいじょうに食べるぞ!

時間がたつと♥マークが1つずつ減るが、エサを食べると♥が1つずつ回復。成長期以上のデジモンなら♥が4つ、満タンになっていても、それ以上にいっぱい食べるのだ。

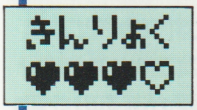




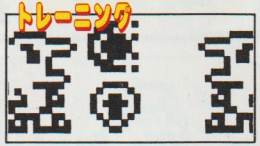


筋力 [きんりょく]

身体のたくましさがわかる



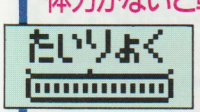
デジモンのたくましさは筋力でわかる。♥は4つでフル。一定時間で1つずつ減る。トレーニングでの勝利、食事のプロテインで1つずつ回復。0のままだと生命の危機。





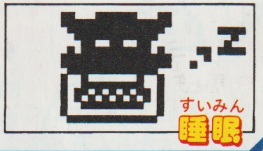
体力 [たいりょく]

体力がないと戦えないぞ!



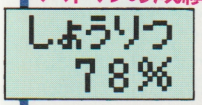
そのデジモンが持っている戦う能力。体力がからっぽになると、もうバトルできない。約8時間以上の睡眠でフル回復、食事のプロテイン4つで1バトル分回復する。





勝率 [しょうりつ]

バトルの成績は勝率を確認だ!

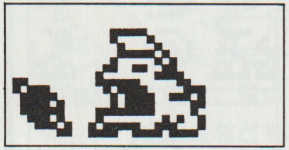


バトルでの勝敗を数値化したのが勝率。バトル未経験だと0%に。



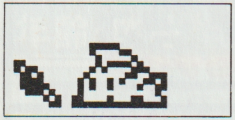
レポート③

食事 デジモンの基本!! あまく見ると生命がピンチに！

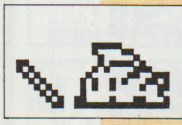


おなかを満たす"エサ"と、速攻筋力UPの"プロテイン"……でも、どんな効果があるのか知らないで与えるのはマズイぞ。

エサ 肉をモリモリ食べるぞ！







時間がたつとへっていく"おなか"を満たすことができるのは、エサだけだ。エサ1つで♥1つ分、おなかに入り、体重も1グラムUP。

おなかは底ナシか!?

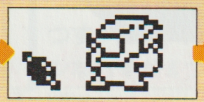
♥4つ以上、デジモンがイヤイヤするまで食べさせれば満腹になり、約1時間は♥がへらない。その後、♥は1つずつへっていく。満腹値まで食べさせた回数は成長にも影響!!

ひみつメモ

まだまだ〜!!



▲♥が4つだけど……。

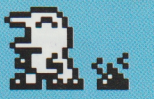


▲まだまだ食べるぞ。体重もどんどん増えるけどね。



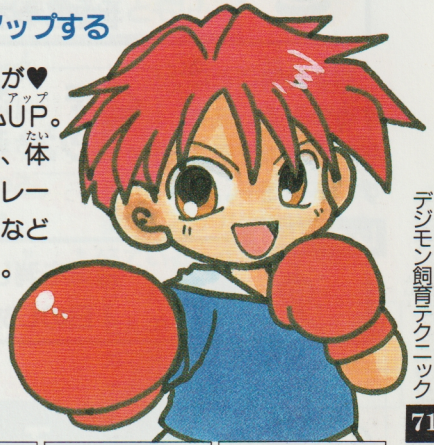
▲イヤイヤするまで食べさせると満腹に。途中でやめたらムダ。





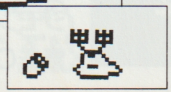
プロテイン

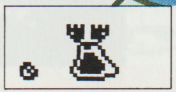
手軽に筋力と体力がアップする



プロテイン1つで筋力が♥1つ回復、体重は2グラムUP。また、プロテイン4つで、体力が1ポイント回復。トレーニングの時間がないときなどに便利だ。使い分けよう。









プロテインはいいもの？ 悪いもの？





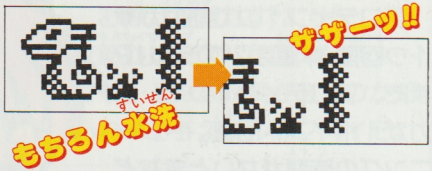
プロテインは、筋力、体力、体重に効果があるが、それだけではない。かくされた効果もあるのだ。じつは"強さ"と"ケガしやすさ"もUPするのだ。ケガは寿命に関わるので、あんまり与えない方針でいく？

ひみつメモ

レポート④ トイレ

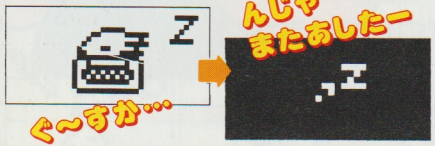
やっぱり清潔にしておくと世話しやすいし、気分がイイ!!

約3時間ごとにするウンチ。流さないと画面が見えず、不便だー。



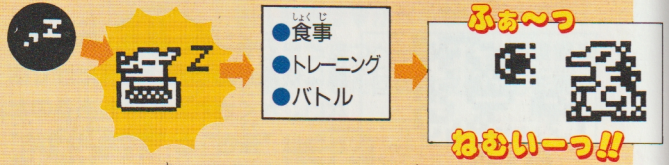
レポート⑤ 電気

電気を消しておやすみなさい〜1日のしめくくりだ!



8時間以上寝ると体力が回復。デジモンが寝たら電気をOFFに。

睡眠妨害で夜におじゃましまーす



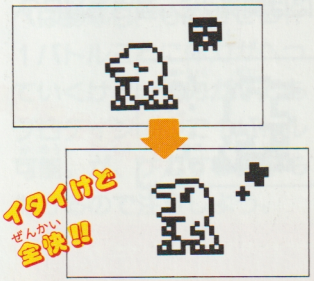
寝てしまったデジモンを起こすこともできる。まず、電気をつけてから食事、トレーニング、バトルを選択!! 成長にも大きく関係してるぞ。

ひみつメモ

レポート⑥ 治療

激しいバトルのあとはケガを負うことも……

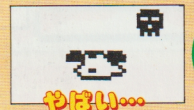
バトルでのケガは勝ち負けに関係ない。食事、バトル、トレーニングができず、そのままだと生命に関わる。1〜3回の治療で治そう。



ケガで寿命が…

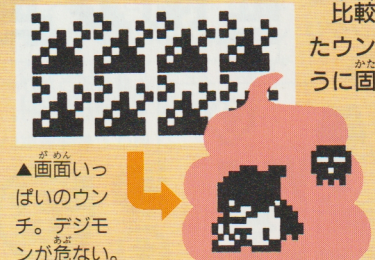
ケガは治療すれば必ず治る!? 実は、1世代中に回復できるケガの回数は決まっている。バトルも大切だが、たくさんのケガで死亡の危機も。





ひみつメモ

大ショーック!! ウンチは危険!?

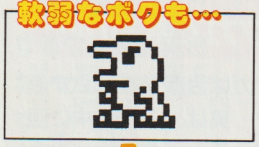


▲画面いっぱいのウンチ。デジモンが危ない。

比較的、無害と思われていたウンチだが、実は鋼鉄のように固いのだ。8コ貯めると、追いつめられたデジモンがケガをするぞ。やっぱり流したほうが安全なのだ。

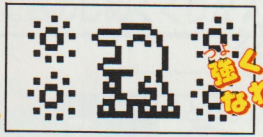
ひみつメモ

レポート⑦ トレーニング
練習して強くなれ!! いろいろな効果も期待できる!!



自分の分身を相手に、防御の盾のスキをついて攻撃、5回勝負で3回当たれば勝ち。トレーニングで勝つと、筋力が1つずつ回復。プロテインとちがって、ケガのしやすさには関係ナシ。強さもUP?

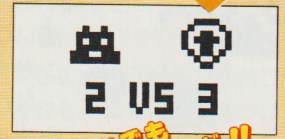




トレーニングは負けても"1回分"だ!!

トレーニングは、"勝ちポーズ""負けポーズ"まで続けると1回になる。途中でキャンセルすると、トレーニングしたことにはならない。回数は成長に影響するので、数をこなすなら最後まで。





▲負けそうだが…。
◀必要なら続行。負けても関係ない。

ひみつメモ

レポート⑧ バトル
戦わなくちゃデジモンじゃないっ!

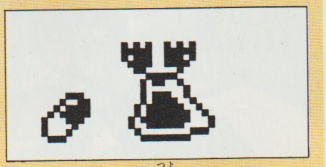
チャンスがあったら、どんどんバトルしよう。どんな相手のときに勝ちやすいかメモしておくと、育成のヒントになるぞ。相手を選べば勝率UPもめざせる!? 1バトルごとに体力がへっていくけど、体力が0でもプロテイン4つで1バトル可能。が、ケガする確率もあがるので注意しよう。



◀幼年期はバトルできない。ケガもダメ。治療してからだ。
◀"体力"が0でも不可。

本当の"強さ"ってなんだろう!?

成長した姿によってデジモンの"強さ"は決まる。でも、たくさんのトレーニングやプロテインで、"強さ"はさらにUPするのだ!!



▲プロテインでも強くなるらしいが、ケガしやすさもUPしてしまう。



◀トレーニングで強さUP!? 成長したらまた最初から鍛えなおし。

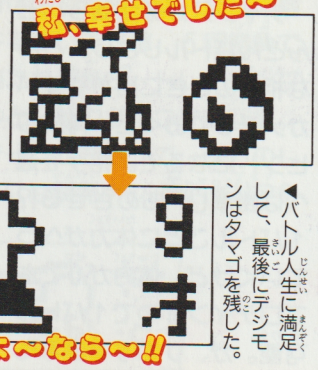
ひみつメモ

レポート⑨

寿命&タマゴ

次世代タマゴは
デジモンの感謝のプレゼント

餓死、衰弱死、ケガの危機を乗り越えて平均寿命より生きた長生きデジモン……たとえ完全体まで変身できなくても、最後まで生き抜いた証しに、デジタマを生んでくれるぞ。また新たな気持ちで、育成にチャレンジ!!



◀バトル人生に満足して、最後にデジモンはタマゴを残した。



年をとると呼び出しが…

年をとって死期が迫ってきたデジモンは、呼び出しの回数が増える。おなかのへるペース、筋力の低下するペースが早まるのだ。これも長寿の証拠!! 長生きデジモンは呼び出しの無視も生命に関わるので、ミスしないように注意！

ひみつメモ

狙ったデジモンを
必ずGET!!

デジモン育成
スペシャル・マニュアル

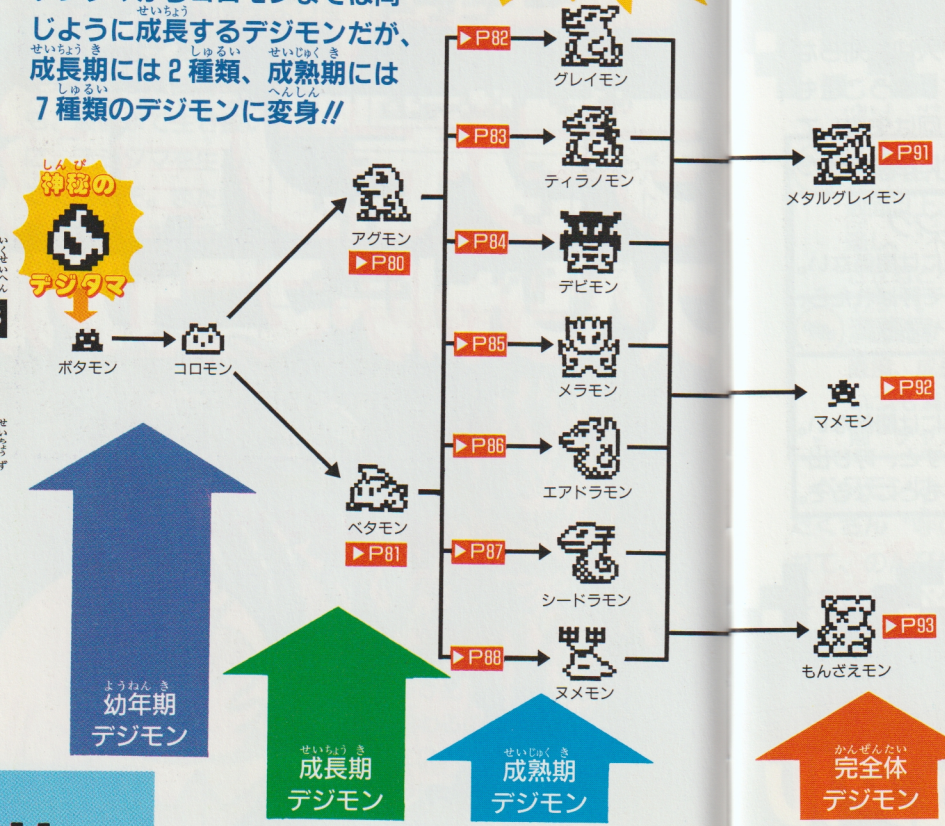


ポイントが
ひとめで
わかるぞ!!

気になる

デジモン成長図大公開!!

デジタマからコロモンまでは同じように成長するデジモンだが、成長期には2種類、成熟期には7種類のデジモンに変身!!



変身条件を要チェック!!

デジモンの成長には、この4つのポイントが大きく関係しているのだ。

呼び出し

デジモンの呼び出しにすぐ応じると"規則的"、多くの無視で"不規則"に育つ。

トレーニング

勝ち負けに関係なく、トレーニングの回数も成長に大きな影響を与えるのだ。

満腹値

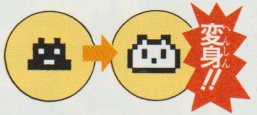
デジモンがイヤがるまで(満腹ポイントまで)食べさせる回数も、成長に影響。

睡眠妨害

寝ているデジモンを起こしちゃうと、睡眠妨害になるぞ。この回数も影響大。

ボタモン➡コロモンは条件なし!?

デジタマ▶ポタモン▶コロモンまでは、どんな育て方をしても同じ成長を遂げることがわかった。ただし、コロモンになった瞬間に、つぎの成長の準備が始まっているので、気を抜かないよう、要注意だ!!





しっかり世話して信頼関係を築くのだっ!!

アグモンの姿が見たいなら、コロモン時代に〝呼び出し〟を見逃さないことが大切。知らないうちにミスしてしまうこともあるけど、1～2回は失敗しても大丈夫。めげずに世話しよう。

呼び出し
サインを見逃さずに〝規則的〟に育てられたコロモンが、アグモンに変身。

トレーニング
直接、成長には関係ない。筋力が落ちて呼ばれたら、すぐ応えてやろう。

満腹値
直接、成長には関係ない。たっぷり食べさせて、サインミスを防ごう。

睡眠妨害
直接、成長には関係ない。ヘタに起こすと、呼び出しを見逃すもとになるぞ。



アグモン育成マニュアル









ベタモン育成マニュアル







呼び出し
数回以上、呼び出しを見逃し、〝不規則〟な生活をさせるとベタモンになる。

トレーニング
直接、成長には関係ない。適度にトレーニングさせるのだ。

満腹値
直接、成長には関係ない。いつも満腹だと、〝不規則〟チャンスを逃すかも。

睡眠妨害
睡眠妨害自体は、〝不規則〟に関係ない。電気を消してしっかり寝かせてやろう。

ベタモンは、コロモン時代に、たくさん〝呼び出し〟を無視されて、のんびりとした生活が身についた。ベタモンが欲しいなら、コロモン時代にあんまりあせって世話をしないこと。

のんびり育てられたおっとりデジモン





スポーツマンみたいに毎日トレーニング!!

幼年期からずっと〝規則的〟な生活を送り、トレーニングをたくさんこなしたデジモンがグレイモンになれる。呼び出しには優しく応え、練習はビシバシ……と育成にメリハリをつけよう。

呼び出し
幼年期、成長期に、呼び出しを見逃さないこと。慎重に育てることが大切。

トレーニング
成長期に、毎日10回以上のトレーニングでムキムキに身体を鍛えるべし。

満腹値
直接、成長には関係なし。呼び出されるまえに世話をする心がけはGOOD。

睡眠妨害
直接、成長には関係なし。起こして呼ばれるよりは、寝かせておこう。



グレイモン育成マニュアル





ティラノモン育成マニュアル



呼び出し
幼年期が規則正しかったなら、成長期にはワイルドに〝不規則〟飼育を。

トレーニング
全然しないのもダメだけど、成長期に1日に3～4回が限度と心得よう。

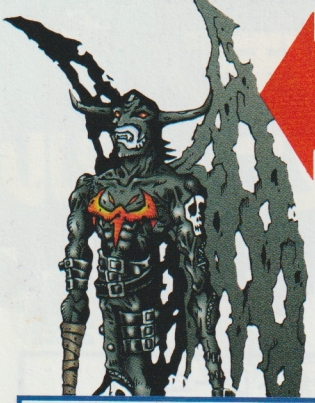
満腹値
1～2回ならいいけど、基本的に、成長期は満腹ナシで育てよう。

睡眠妨害
しないのがベスト。もし、起こしてしまっても1～2回なら大丈夫だ。

このデジモンをGETするには、成長期に微妙な世話が必要になる。ひとことでいうと、〝なにごともやりすぎは禁物〟ってこと。気分を楽にして、過保護に育てないのがポイントだ。

自然児を育てるにはデリケートな世話が必要





幼年期の生活態度で条件が変わってくる!?

幼年期に〝規則的〟な生活を送れば、成長期にトレーニングは必要ないが、〝不規則〟だとたくさんのトレーニングが必要。幼年期に苦労するか、成長期に苦労するかで変身するのだ。

呼び出し
成長期にしっかり呼びかけに応えて、〝規則的〟に育てるのが第一だ。

トレーニング
幼年期に〝不規則〟なら、身体をとにかく鍛えよう。〝規則的〟なら控えめに。

満腹値
直接、成長には関係ない。ほかのポイントのさまたげにならないよう注意。

睡眠妨害
直接、成長には関係ない。へたに起こしたりせずに、眠らせてやろう。

DEVI-MON

デビモン育成マニュアル

MERA-MON

メラモン育成マニュアル

呼び出し
幼年期と成長期で生活をがらっと変えて〝規則的〟〝不規則〟を逆転させよう。

トレーニング
幼年期を〝規則的〟に育てたなら、成長期ではトレーニングをほどほどに。

満腹値
幼年期に〝規則的〟に育てたなら、成長期に数回、満腹値まで食べさせよう。

睡眠妨害
睡眠妨害はしないほうがいい。幼年期が〝規則的〟だったなら、なおさらだ。

メラモンの成長条件は、なかなか複雑。幼年期が〝規則的〟に育てたなら成長期は〝不規則〟に、幼年期が〝不規則〟だったなら成長期は〝規則的〟に育てよう。狙って育て上げたときの喜びも大。

複雑な生活環境がメラモンを形成する!!





神秘的なデジモンを創りだす、ツライ生活!!

幼年期に引き続き、成長期も不規則な世話をすると、エアドラモンに１歩近づく。さらに、食事や睡眠で、満足させないストイックな生活をさせるのだ。キビシイ世話を心がけろ!!

呼び出し
幼年期の生活サイクルのまま、おおらかに、"不規則"に育てよう。

トレーニング
成長期に１日に数回のトレーニングをさせよう。やりすぎもよくないぞ。

満腹値
基本的に、満腹にさせないことが大切。１～２回くらいなら大丈夫だ。

睡眠妨害
成長期にたくさん睡眠妨害しないと、エアドラモンに変身しないようだ。

エアドラモン 育成マニュアル

シードラモン 育成マニュアル

呼び出し
幼年期と生活パターンを合わせて、成長期も"不規則"な世話を心がけろ！

トレーニング
たくさんやる必要はないが、適度に。成長期に１日に数回……が目安。

満腹値
平均して、１日に１回以上は、満腹値までエサを与えるのだ。

睡眠妨害
原則として、睡眠妨害はしない方がいい。うっかり数回の妨害はセーフ。

"不規則"ながらも、日々の生活を満足できるように世話してやるのが、シードラモンGETのコツだ。適度なトレーニング、たくさんのエサ、適度な睡眠でこのデジモンに変身するのだ。

"不規則"だけど恵まれた生活で変身!!





たくましい!? はみ出し者デジモンだ!!

ヌメモンは、他の成熟期デジモンになれなかったデジモンの姿……しかし、おもしろいアクションに密かな人気も。狙ってGETするなら、日々の生活(特に成長期)を〝不規則〟にしよう。

呼び出し

とにかく不規則な生活がヌメモンを作る。これが基本だ!!

トレーニング

確実なのは、トレーニングをほとんどしないこと。やりすぎでも変身しそう。

満腹値

直接、成長には関係ないようだが、〝不規則〟にするなら、満腹ナシが早い。

睡眠妨害

幼年期を〝規則的〟に育てても、成長期で睡眠妨害をたくさんすると変身!?



ヌメモン育成マニュアル

変身の秘密に迫る!!

完全体デジモンをGETだ!!

どの成熟期デジモンも、完全体になれる素質がある。チャンスを生かせるかどうかは、キミしだいなのだ!!

絶対条件はこのふたつ!!

1 15戦以上のバトル

第1の条件は、成長期に15回以上、成熟期にもたくさんバトルをすることだ。

2 勝率40%以上!!

第2の条件は勝率。成長期時代も成熟期時代も、それぞれ40%以上の勝率が必要だ。

そして…



▲ケガの数にも注意しつつ、バトルをこなせ!!

バトルを勝ちぬけ!!

変身チャンス指数は!?

条件をクリアしても、必ず完全体になれるわけではない。勝率が高いほど、変身の可能性大。チャンスの多さを★で表示!

変身したら超ラッキー!!

完全体デジモン

メタルグレイモン

初めて完全体デジモンを狙うなら、このメタルグレイモンがおススメ。生活態度、管理、勝率、すべてにまじめに取り組むのが、いちばん早い方法だろう。

候補は……!?

勝率稼ぎが得意なコイツらが変身!?

チャンス指数

しょうりつ	
40%～	★
70%～	★ ★
80%～	★ ★ ★ ★



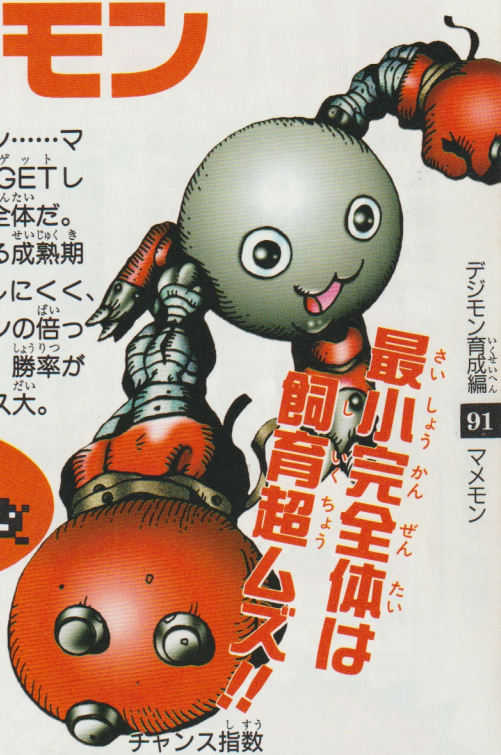
キチンと育成した正統派の完全体!!

難易度 HARD

完全体デジモン

マメモン

強さ、アクション……マメモンは苦労してGETしても、損のない完全体だ。しかし、変身できる成熟期デジモンもGETしにくく、難易度はグレイモンの倍って感じ。もちろん、勝率が高いほど、チャンス大。



最小完全体は飼育超ムズ!!

難易度 HEAVY

候補は……!?

バランス派の中堅のデジモン!?

チャンス指数

しょうりつ	
40%～	★
70%～	★ ★
80%～	★ ★ ★ ★

完全体デジモン

もんざえモン

究極といわれる幻の完全体。それは、前身で勝率を稼ぎにくいから!? 弱い成熟期デジモンでも勇気を持って戦うと、ごほうびがある……ってことなのか!? 完全体の中でも超強いコイツは、まさに負け知らず!!

チャンス指数

しょうりつ	
40%～	★
70%～	★ ★
80%～	★ ★ ★ ★

候補は……!?

一見とっても弱そうだけど……



難易度 超メガトン級

イバラの道から最強デジモンに変身!!

絶対欲しい、完全体!!

難易度の高い完全体デジモンをGETするには、かなりの努力と〝運〟が必要。でも、絶対欲しい～!! そんなキミに送る、㊙テクニック集がコレだ!!

1匹を集中的に育てろ!

もし、デジモンを2つ持っていたら、勝率のいいほうを選んで、集中して世話しよう。



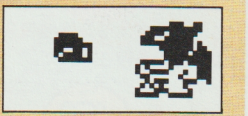
バトルパートナーを作れ!

勝率が高いと変身する可能性も高い。弱いデジモンを持っている友だちに協力してもらおう。



バトルするのが大原則!

たとえ勝率が高くてもたくさんバトルをしていないとダメ! 成長期時代からいっぱい戦おう。





▲勝率が100%でも、バトル回数が15回未満なら失格!!

教訓

1. 成長期からたくさんバトル! 成熟期になってもやっぱりバトル!!
2. 弱めのデジモンと戦って勝率アップをはかろう!
3. 最後は〝運〟あるのみ! 〝運〟も実力のうちなのだ!!

ひみつメモ

バトルに勝ちぬけ!!

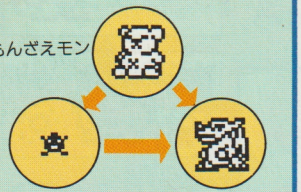
デジモン勢力図

戦うモンスターを育てている以上、どうしても気になるのが、その強さだ。デジモンは強さで見ると、大きく5つのグループに分類できることがわかったぞ!!

グループ1

- もんざえモン
- マメモン
- メタルグレイモン

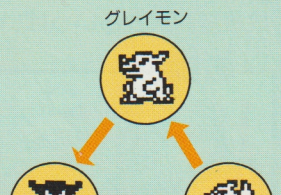
最強勢力として君臨する完全体のグループ。対抗できるのは同じ完全体だけ? その完全体の中でも、もんざえモンは他の2匹から恐れられる存在なのだ。



グループ2

- グレイモン
- デビモン
- エアドラモン

強力な攻撃力で知られるグループ。3匹の力関係は、キレイなトライアングル……どれか1匹が突出した実力を持たず、ジャンケンのように、バランスを保っている。

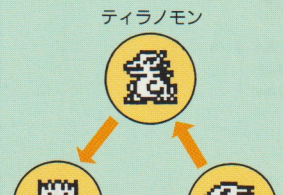


バトルでは「現在の強さ」が気になるけれど、そのデジモンの可能性も見逃せない。成長期デジモンは、今は弱くても、強い成熟期デジモンになる可能性があるぞ。そして、成熟期デジモンは、完全体デジモンになれるかもしれない。今、弱くてもあきらめちゃダメ。次の成長ではトップクラスの完全体になれるかも!?

グループ3

- ティラノモン
- メラモン
- シードラモン

成熟期デジモンのダークホースといえるグループ。やはり、3匹はジャンケンのように、得意な相手と苦手な相手を持ち、強さをしのぎ合っているのだ。



グループ4

- ヌメモン

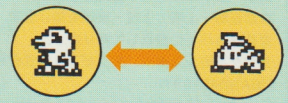
成熟期デジモンの中では異質な存在!? バトルでは秘められた能力は発揮されない!?



グループ5

- アグモン
- ベタモン

やっとバトルができるようになったばかり。強さは充分とはいえないが、ときどき大きな成熟期デジモンを倒すので油断できない。



エニックスミニ百科⑤

デジタルモンスター 最強データブック

●企画・制作	株式会社エニックス
●編集・構成	株式会社ぽにーてーる
●ライティング	さいとうよしこ
●挿絵イラスト	まつやま登
●4コマ構成	田所☆ニャンコ
●レイアウト	塚越　勇（遊デザイン室）
●ステッカーデザイン	遠山香織
●装丁	Donny Jordan [D.J.Grafix]
●監修	株式会社バンダイ

「デジタルモンスター」に関するご質問には、いっさいお答えできません。特に電話でのご質問はご遠慮ください。
※4コママンガは実際の画面とは異なります。

1997年9月19日　初版第1刷発行

発行人	福嶋康博
編集人	千田幸信
発行所	株式会社エニックス
	〒151　東京都渋谷区代々木4-31-8
	書籍編集　☎03-5352-6431
	出版営業　☎03-5352-6441
印刷所	凸版印刷株式会社

乱丁・落丁本はお取り替え致します。
無断転載・上演・上映・放送を禁じます。
定価はカバーに表示してあります。
デジタルモンスター、デジモンは株式会社バンダイの商標です。
©BANDAI 1997
©ENIX 1997 ©PONYTAIL 1997 Printed in Japan

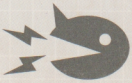
ISBN 4-87025-988-5 C0176






エニックスミニ百科





151体のポケモンキャラクター
&データブック

ポケットモンスター大百科
赤 緑 青

◆サイズ／文庫判
◆ページ数／224ページ
◆定価：本体854円＋税



みんなの知りたい
えんぴつ情報がいっぱい！

バトルえんぴつ大百科

◆サイズ／文庫判
◆ページ数／192ページ
◆定価：本体838円＋税

エニックスミニ百科シリーズ



全52タイトルの
完全チェックリストつき!!

トレーディングカード大百科

◆サイズ／文庫判
◆ページ数／192ページ
◆定価：本体838円＋税



つりながら読む!!
ボクらのバスつり完ペキ本

バスつり大百科

◆サイズ／文庫判
◆ページ数／192ページ
◆定価：本体838円＋税

ISBN4-87025-988-5

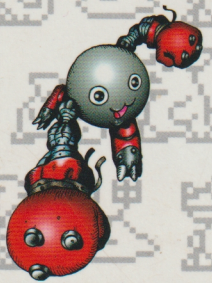
C0176 ¥476E

9784870259881

株式会社エニックス

定価: 本体476円+税

1920176004765



エニックスミニ百科

BATTLE CONNECT!!