デジタルモンスター Ver.2

バンダイ公認 デジモンずかん

ASPECT

デジタルモンスター Ver.2
DIGITAL MONSTER Ver.2



バンダイ公認
デジモンずかん

ファミ通BROS.

©BANDAI 1997

デジモン記録シートVer.2

★名前　　★生まれた日と時間　　年　月　日（　）AM・PM　：

日目／（　）	種類	体重	g
	メモ	＊プロテイン	コ
		＊満プク	回
		＊トレーニング	回
	対戦成績 勝	＊勝率	%
	対戦成績 負	＊ケガした回数	回

日目／（　）	種類	体重	g
	メモ	＊プロテイン	コ
		＊満プク	回
		＊トレーニング	回
	対戦成績 勝	＊勝率	%
	対戦成績 負	＊ケガした回数	回

日目／（　）	種類	体重	g
	メモ	＊プロテイン	コ
		＊満プク	回
		＊トレーニング	回
	対戦成績 勝	＊勝率	%
	対戦成績 負	＊ケガした回数	回

日目／（　）	種類	体重	g
	メモ	＊プロテイン	コ
		＊満プク	回
		＊トレーニング	回
	対戦成績 勝	＊勝率	%
	対戦成績 負	＊ケガした回数	回

日目／（　）	種類	体重	g
	メモ	＊プロテイン	コ
		＊満プク	回
		＊トレーニング	回
	対戦成績 勝	＊勝率	%
	対戦成績 負	＊ケガした回数	回

日目／（　）	種類	体重	g
	メモ	＊プロテイン	コ
		＊満プク	回
		＊トレーニング	回
	対戦成績 勝	＊勝率	%
	対戦成績 負	＊ケガした回数	回

☞この記録シートのくわしい使いかたは、94ページを見てね！

※コピー機のはしっこに、ここのラインと上下の矢印で位置をあわせてコピーしよう!!

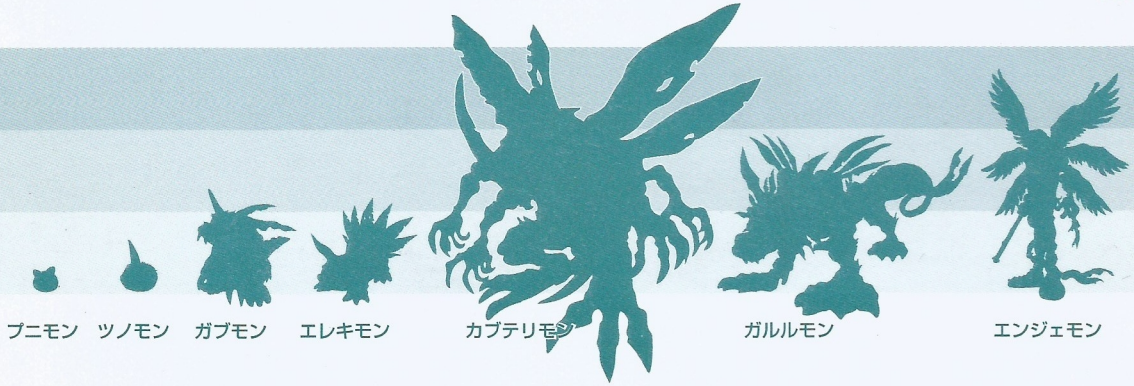
デジモンの種類



バンダイ公認

デジモンずかん

デジタルモンスターVer.2

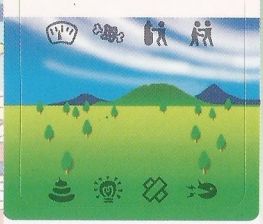


★デジタルモンスターVer.2　キャラクターシール★

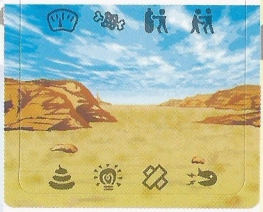


©BANDAI 1997

★デジタルモンスターVer.2　インデックスシール★

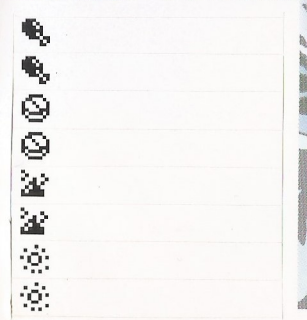












©BANDAI 1997

デジタルモンスターVer.2

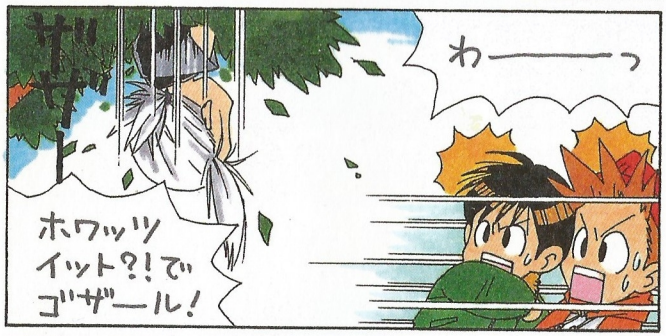
バンダイ公認(こうにん)

デジモンずかん

デジモンなヤツら


おーい たるゾー！
デジモン Ver.2を手に入れたぞー


ふふん
ピカー
なーんだ もう持ってるのか〜〜


わーーーっ
ホワッツ イット?! でゴザール！


なーんだ テッシーか〜〜〜
スタッ
もー
およがすなよ〜〜〜

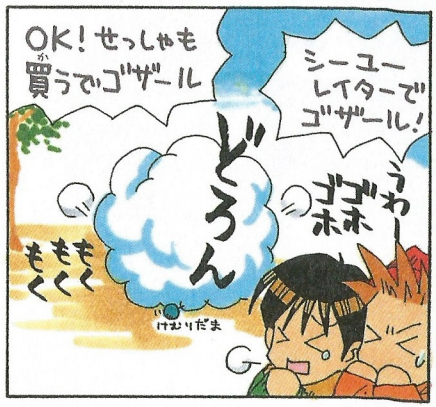

これは デジモンって いうんだよ
でじもん？ ホワッツ？ いみふめいで ゴザール


「デジタル モンスター」略して「デジモン」だよ
オーイヤー それなら せっしゃにも アンダスタンで ゴザール
アンダースタンドなら とういうゴザール
で？ なにに つかうで ゴザールか？
おーん


モンスターに エサをあげたり トレーニング したりして 育てるんだよ
育てかたによって ちがうモンスターに 進化するんだ
ペット みたいで ゴザールな〜〜


で 育てた モンスター どうしを 対戦させることも できるんだ！
オー！ エクセレント!!


カラーも ブラック アーンド ホワイト
スイボクガ みたいで ゴザールな
水墨画
ニホンの ココロ ワビ アンド サビ
わびさび


OK！せっしゃも 買うでゴザール
シーユー レイターで ゴザール！
うわーゴゴボボ
どうん
もくもくもく
けむりだま


買ってきたで ゴザール！
レッツ バトル!!
だから もうちょっと 育ててから だってば…

CONTENTS

デジタルモンスターVer.2
バンダイ公認 デジモンずかん

もくじ

デジモンなヤツら! ……2
デジモン大研究!! ……5
キャラクター進化図 ……6
各ページの見かた ……8
幼年期 ……10
成長期 ……18
成熟期 ……26
完全体 ……50
Ver.1とVer.2のフシギな関係 ……61
れっつら育成！ ……65
基本操作をマスターせよ!! ……66
アイコンの使いかた ……68
デジモンが死ぬとき ……78
Q&Aとか ……79
Q&A ……80
『Ver.1』の育てかた大公開！ ……86
小辞典 第2版 ……88
オマケの使いかた ……93
特製シール ……別丁扉
成長記録シートVer.2 ……カバー裏
デジモン日記 ……???

デジモン大研究!!



キャラクター進化図

歳をとることでデジモンは進化する。ここでは『Ver.1』と『Ver.2』に登場するデジモンの各成長段階ごとにまとめてみたぞ。

幼年期以外は各成長段階につき、どれか1種類のにしかならない。たとえば、ガブモンから成熟期のデジモンになるが、エレキモンにはならないのだ。

Ver.2


プニモン


ツノモン


ガブモン


エレキモン


カブテリモン


バードラモン


ユキダルモン


エンジェモン


ガルルモン


ホエーモン


ベジーモン


スカルグレイモン


メタルマメモン


ベーダモン

幼年期 約0才～2才 《10ページ》

成長期 約2才～5才 《18ページ》

成熟期 約5才～？才 《26ページ》

完全体 ？才～ 《50ページ》

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

メラモン

デビモン

ティラノモン

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

Ver.1

こんなふうになってます

各ページの見かた

ここは4段階に成長するデジモンを紹介するコーナー。各成長段階ごとの解説ページと、その成長段階のデジモンを紹介するページで構成している。

『Ver.1』と『Ver.2』の関係を研究したページもあるので、両方持っている人は要チェック!

◆成長段階ごとの最初にあるページ

呼びかた。全部で4段階にわかれているぞ

各デジモンの育ちかたをあらわした分布図だ



この段階での特徴の解説。育成のヒントについて書いてあることも?

ちょっとした疑問についてを考えてみたコラム

◆キャラクターの紹介ページ

デジモンの名前

デジモンの能力をあらわしているぞ。
①トレーニングやバトルをしてもこの体重以下には下がらない。
②回復しない限りこれ以上は戦えない。
③プニモンやボタモン以外はこの時間のとおりに起きて寝る。
④満プクになるまでに食べられるエサの量。
⑤これが早いとお世話をするのがたいへんになるぞ。
⑥この時間がすぎるとつぎの成長段階に進むのだ。



電子世界(コンピューターのなか)での姿なのだ

性格や必殺技など、そのデジモンの特徴をバッチリ説明しているぞ

キミが持っているデジタルモンスターVer.2の本体をとおして見える表情集だ

いまはしっかり育てよう！

幼年期



この成長段階の特徴

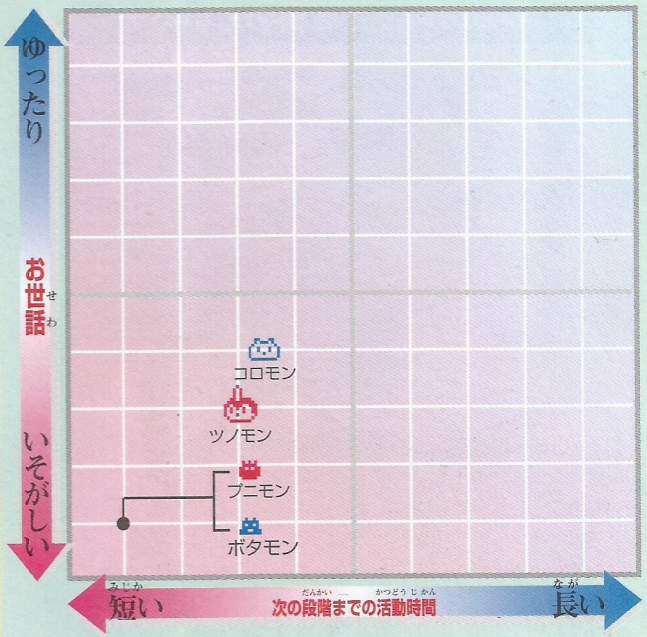
うまれた直後、もしくは成長しきっていない段階。バトルはできないので育成に専念しよう。プニモンは必ずツノモンになるが、ツノモンはどのように育てるかで成長期の姿が変化するぞ。



←バトルをやらせようとしても、イヤイヤするぞ。



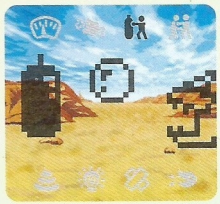
デジモンの育成早見グラフ



※赤は「Ver.2」青は「Ver.1」のデジモンです。

どうしてバトルできないの？

どちらも幼すぎるからだ。プニモンは移動するのにもたいへんな状態だし、ツノモンはこれからを決める体が作られる大切なとき。そのため戦闘不可のプロテクトがかけられているのかも。

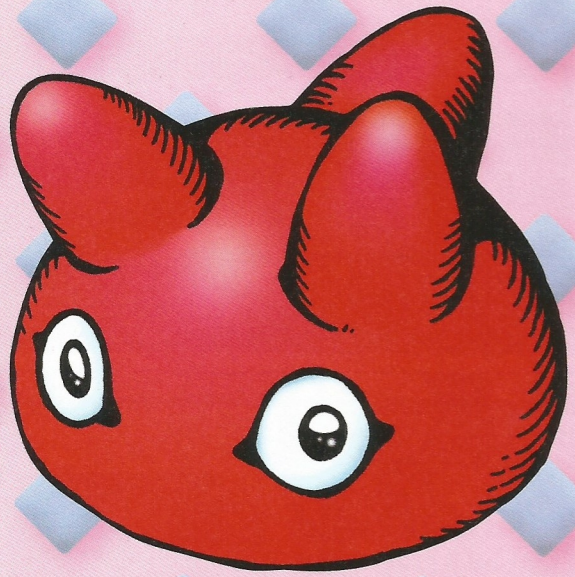


⬆いまはトレーニングをして将来にそなえるのだ!!

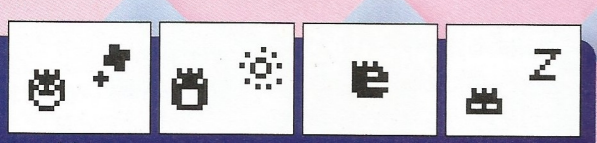
Ver.2 DIGI-MON

無限の可能性を秘めているぞ

プニモン



▶デジモンの表情変化集

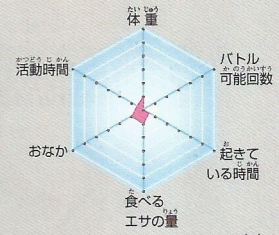


怒る　よろこぶ　イヤイヤ　寝る

スペック

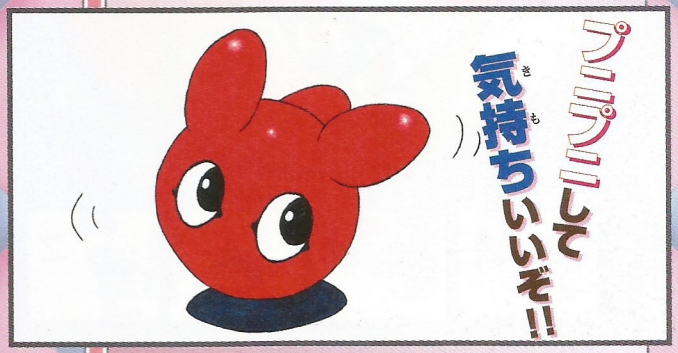
◆◆◆分類◆◆◆

スライムデジモン



- ◆最低体重 …… 5g
- ◆バトルできる回数 …… ー
- ◆起きている時間 …… うまれてから約1時間
- ◆1回に食べられるエサの量 …… すごく少ない
- ◆おなかのすく早さ …… すごく早い
- ◆この形態の活動時間 …… 約1時間

『Ver.2』になって新たに発見された新種デジモン。ゼリーのようにプニプニした体の手ざわりはクセになるほど気持ちがいい。頭（？）のところに触手のようなものが3本はえている。とくにこれといった働きはしないが、進化したときにそのうちの1本だけが変化する。また、からだが成長しきっていないため、バトルには参加できない。しかし、おそわれそうになったときはシャボン玉のようにうかぶ酸性のアワで威かくし、近づこうとする敵を追い払うぞ。



Ver.2 DIGI-MON

きちんとお世話をしてあげないと……

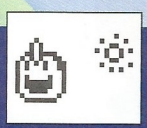
ツノモン



▶デジモンの表情変化集



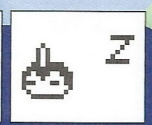
怒る



よろこぶ



イヤイヤ

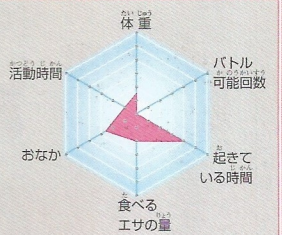


寝る

スペック

◆◆◆分類◆◆◆

レッサーデジモン



- ◆最低体重 …… 10g
- ◆バトルできる回数 …… ー
- ◆起きている時間 …… 朝8時～夜8時（約12時間）
- ◆1回に食べられるエサの量 …… 少ない
- ◆おなかのすく早さ …… 早い
- ◆この形態の活動時間 …… 約36時間

3本はえているプニモンの触手のひとつが、ツノのように堅くなった小型のデジモン。ツノ以外の特徴は、のっぺりとしていた体の表面に、ほ乳類によく見られるフサフサした体毛がはえたところ。ちなみに体毛は、プニプニした体どうよう手ざわりがよいらしいぞ。体は大きくなったけれど、考えかたは子供っぽく、スキあらばいたずらしようとする。身に危険がせまったときは、プニモンとおなじく酸性のアワ（だだし、ずっと強力な）をはいて切り抜けるぞ。





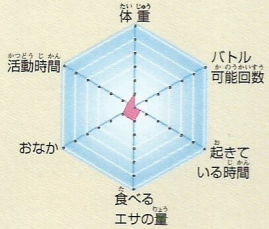
Ver.1 DIGI-MON

ボタモン

◆◆◆分類◆◆◆
スライムデジモン

携帯機内のデジモン

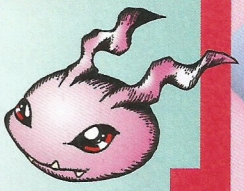
タマゴからうまれた直後になるのが、このデジモン。全身に黒いうぶ毛がはえていて、その手ざわりはバツグンらしいぞ。



- ◆最低体重 …… 5g
- ◆バトルできる回数 …… ー
- ◆起きている時間 …… うまれてから約1時間
- ◆1回に食べられるエサの量 …… すごく少ない
- ◆おなかのすく早さ …… すごく早い
- ◆この形態の活動時間 …… 約1時間



スペック



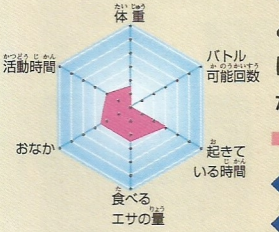
Ver.1 DIGI-MON

コロモン

携帯機内のデジモン

◆◆◆分類◆◆◆
レッサーデジモン

ボタモンのうぶ毛がぬけて、ひとまわり大きくなった。より活発に動くようになり、戦闘はできないがアワで敵を威かくする。



- ◆最低体重 …… 10g
- ◆バトルできる回数 …… ー
- ◆起きている時間 …… 朝8時～夜7時（約11時間）
- ◆1回に食べられるエサの量 …… 少ない
- ◆おなかのすく早さ …… 早い
- ◆この形態の活動時間 …… 約44時間



スペック

戦いははじまったばかり！

成長期



この成長段階の特徴

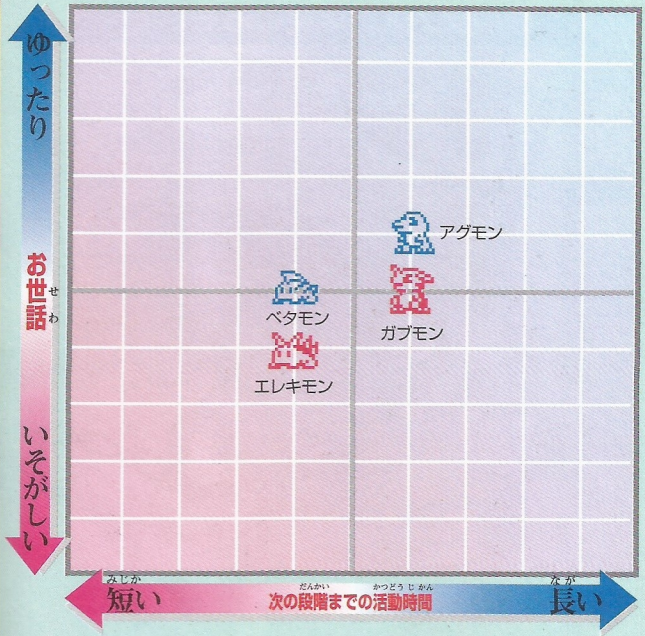
体の基礎がかたまって、いよいよバトルができるようになった成長段階。どちらのデジモンになるかで、つぎに進化するデジモンがしぼられてくるのだ。



←成長期でお世話をなまけると、行きつくさきは？



デジモンの育成早見グラフ



※赤は「Ver.2」青は「Ver.1」のデジモンです。

まだ戦闘能力に差はない

この段階だと攻撃方法はちがっても強さに差がつかない。それは成長しきっていないことも関係しているが、戦闘本能があまり強くないので、それが攻撃力に影響してくるのかもしれない。



⬆バトルに関しては、まだヒヨッコレベルなのだ。

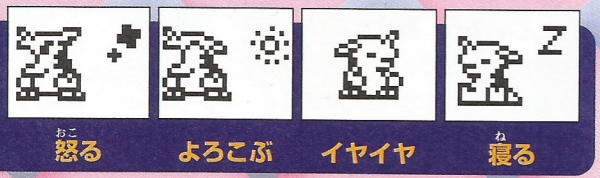
Ver.2 DIGI-MON

頭のツノは幼年期のおもいで

ガブモン

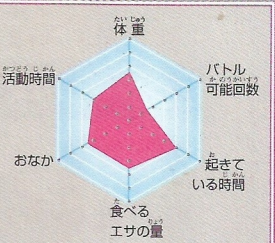


▶デジモンの表情変化集



スペック

◆◆◆分類◆◆◆
は虫類型デジモン



- ◆最低体重……20g
- ◆バトルできる回数……20回
- ◆起きている時間……朝8時～夜8時（約12時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……ふつう
- ◆おなかのすく早さ……ふつう
- ◆この形態の活動時間……約76時間

頭の大きなツノはツノモンのときにはえていたもの。性格はとても臆病なうえにはずかしがりや。「そんなガブモンがバトルなんてできるの？」と思うかもしれない。しかし、毛皮のようなものをかぶると性格がガラッと変わり勇敢で大胆になるのだ。その毛皮は強くて有名なガルルモンが残したデータから作ったもの。これをかぶると自分がガルルモンになったとカン違いして強気になるらしい？小さくても威力バツグンの“プチファイヤー”で攻撃するぞ！



とても、はずかしがりやな性格!!

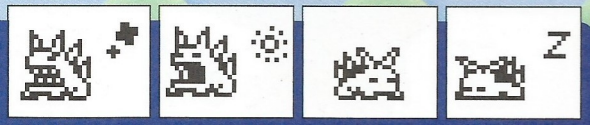
Ver.2 DIGI-MON

クジャクのようにしっぽを広げるぞ

エレキモン



▶デジモンの表情変化集

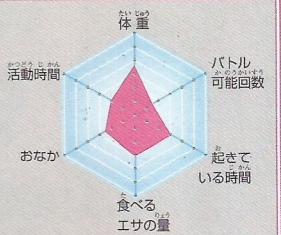


怒る　よろこぶ　イヤイヤ　寝る

スペック

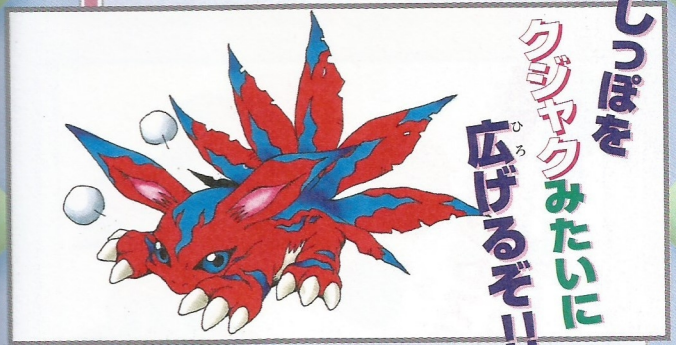
◆◆◆分類◆◆◆

ほ乳類デジモン



- ◆最低体重……20g
- ◆バトルできる回数……20回
- ◆起きている時間……朝9時～夜8時（約11時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……ふつう
- ◆おなかのすく早さ……ちょっと早い
- ◆この形態の活動時間……約76時間

ツノモンの好奇心旺盛でいたずら好きな性格と、ほ乳類的な毛がフサフサしているところを受けついだデジモン。パッチリとしたカワイイ瞳とクジャクの羽のようなしっぽを9本も持っているのが特徴だ。しっぽは、なにもないときはコンパクトにまとめられているが、身に危険がせまったときは小さい体を大きく見せるため、扇みたいにしっぽを広げて敵を威かくするぞ。必殺技は『Ver.1』のベタモンの電撃と互角の威力を持つ"スパークリングサンダー"。





Ver.1 DIGI-MON

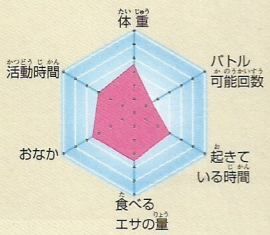
アグモン



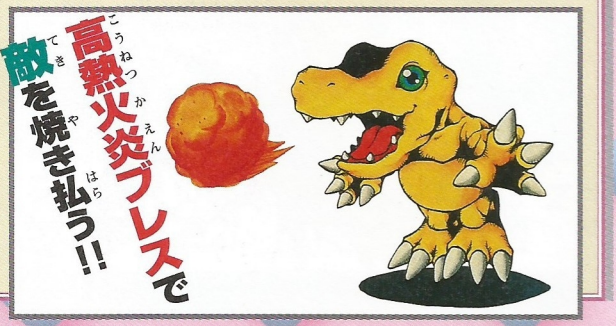
携帯機内のデジモン

◆◆◆分類◆◆◆
は虫類型デジモン

成長期のデジモンのなかで、いちばんどう猛な性格をしている。2本足で歩き高熱の火炎ブレスと鋭いツメで攻撃するぞ。



- ◆最低体重 ……20g
- ◆バトルできる回数 ……20回
- ◆起きている時間 ……朝8時～夜7時（約11時間）
- ◆1回に食べられるエサの量 ……ふつう
- ◆おなかのすく早さ ……ふつう
- ◆この形態の活動時間 ……約76時間

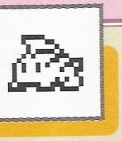


Ver.1 DIGI-MON

ベタモン

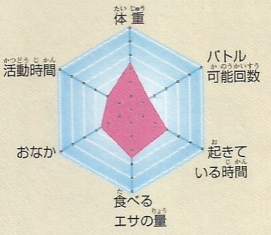


携帯機内のデジモン



◆◆◆分類◆◆◆
両生類型デジモン

性格がひじょうにおとなしい。しかし、怒らせると100万ボルトの電撃で反撃してくるので、なめてかかると痛い目にあう。

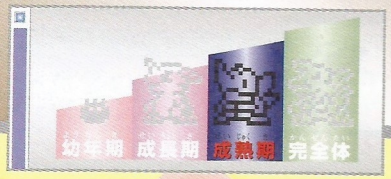


- ◆最低体重 ……20g
- ◆バトルできる回数 ……20回
- ◆起きている時間 ……朝9時～夜8時（約11時間）
- ◆1回に食べられるエサの量 ……ふつう
- ◆おなかのすく早さ ……ちょっと早い
- ◆この形態の活動時間 ……約76時間



これ以上は成長できない？

成熟期



この成長段階の特徴

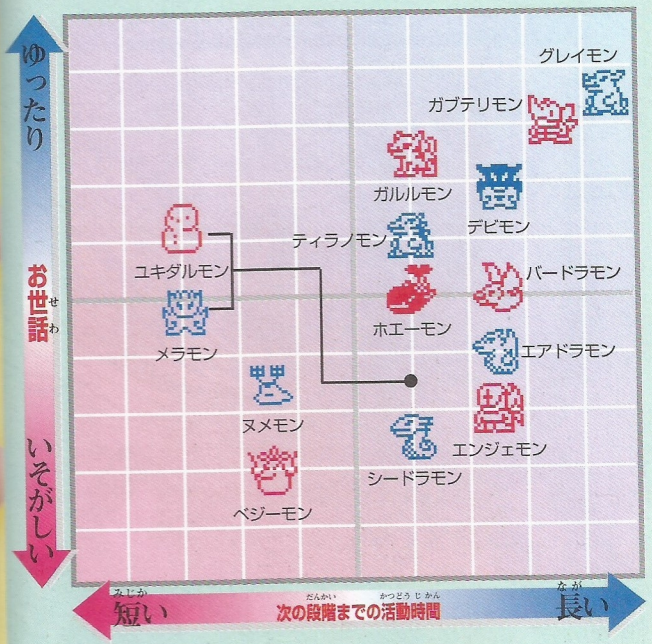
ふつうのデジモンとしては成長しきった段階。一部をのぞき、バトルできる回数が増えているぞ。完全体にならなかったときはこの段階で死んでしまう……。



←たくさん戦えるけれど、ケガには注意しよう。



デジモンの育成早見グラフ



※赤は「Ver.2」青は「Ver.1」のデジモンです。

つぎは完全体だけれど……

完全体に進化するためには、活動時間内にバトルをこなさなければならない。活動時間をすぎていてもいきているが、それでは完全体になれない。『Ver.1』だと対戦成績が重要だったが？



↑ベジーモンの活動時間はえらく短いうえに弱い。

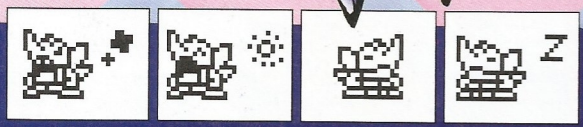
Ver.2 DIGI-MON

究極の昆虫型デジモンの誕生!!

カブテリモン



▶デジモンの表情変化集

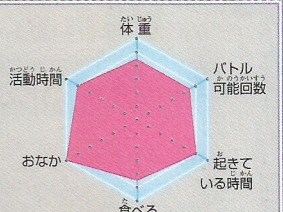


怒る　よろこぶ　イヤイヤ　寝る

スペック

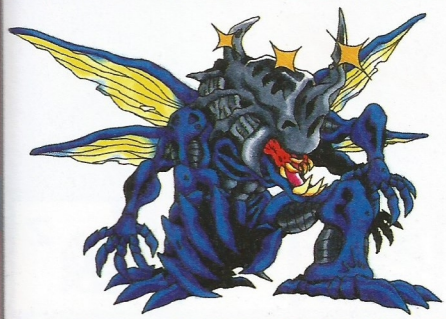
◆◆◆分類◆◆◆

昆虫型デジモン



- ◆最低体重……30g
- ◆バトルできる回数……40回
- ◆起きている時間……朝8時～夜9時（約13時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……多い
- ◆おなかのすく早さ……遅い
- ◆この形態の活動時間……約116時間

かなり変わった昆虫型デジモン。戦闘能力はトップクラスで、自分の何倍もの大きさの敵を持ち上げるアリのようにパワーがあるうえ、カブトムシやクワガタのような堅い甲殻におおわれるという、攻防に優れた特徴を持っているぞ。体の甲殻は堅いがとくに頭の部分は金属なみの強度を誇っている。しかし知能はないに等しく、いき残ろうとする本能のみで戦っているのだ。必殺技は命中したものを焼き尽くすまで燃え続けるといわれている“メガブラスター”。



完璧な防御能力をもっているのだ!!

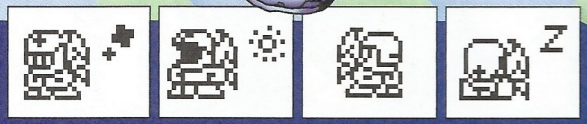
Ver.2 DIGI-MON

輝くこぶしで“悪”を打ち砕け!!

エンジェモン



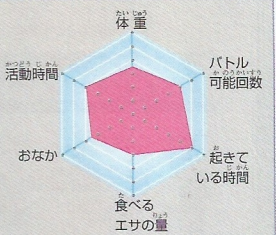
▶デジモンの表情変化集



怒る　よろこぶ　イヤイヤ　寝る

スペック

◆◆◆分類◆◆◆
天使デジモン



- ◆最低体重……20g
- ◆バトルできる回数……38回
- ◆起きている時間……朝7時～夜8時（約13時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……ふつう
- ◆おなかのすく速さ……ふつう
- ◆この形態の活動時間……約108時間

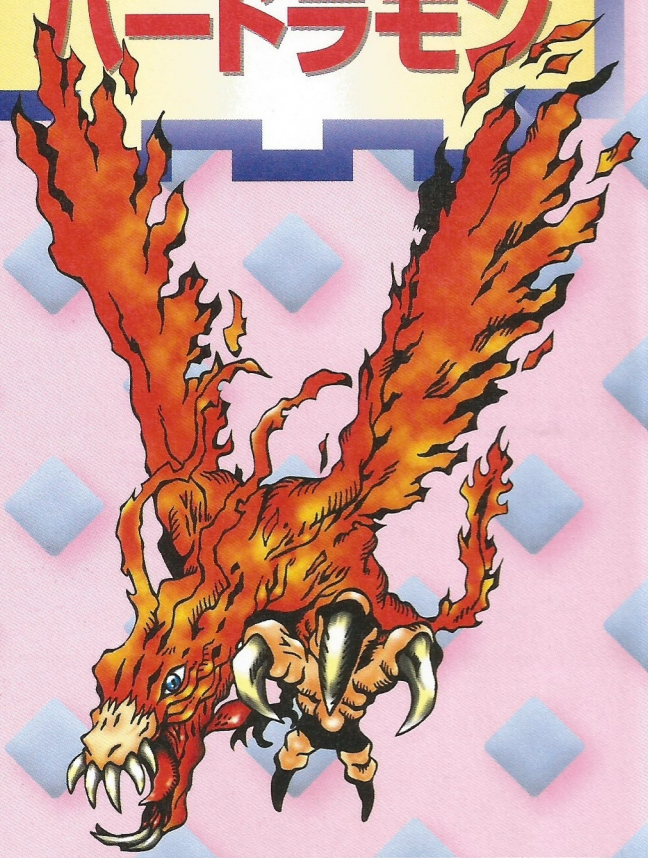
“善”そのものとか、幸せを運んでくるとか信じられている天使デジモン。光り輝く6枚の翼と、神々しいまでの姿は見るものを安心させる。しかし、“悪”に対しては残酷なくらい冷たく、たとえ相手が降伏しても攻撃をやめない性格なのだ。『Ver.1』のデビモンとは同族だが、“悪”に魂を売ったデビモンを絶滅させるためにこの世界に降りたというウワサらしい。“悪”の存在には絶大な攻撃力を発揮する必殺技“ヘブンズナックル”で“悪”に立ち向かう！



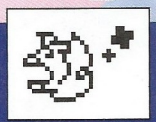
Ver.2 DIGI-MON

巨大な翼は飛ぶだけのものではないのだ

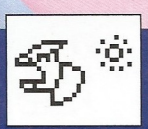
バードラモン



▶デジモンの表情変化集



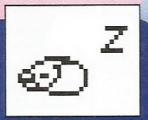
怒る



よろこぶ



イヤイヤ

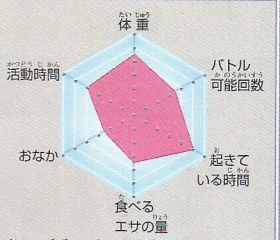


寝る

スペック

◆◆◆分類◆◆◆

巨鳥型デジモン



- ◆最低体重……30g
- ◆バトルできる回数……36回
- ◆起きている時間……朝8時～夜9時（約13時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……ふつう
- ◆おなかのすく早さ……ちょっと早い
- ◆この形態の活動時間……約108時間

伝説の不死鳥の姿をしたデジモン。激しく燃える炎のような外見とすごい速度で飛び回る巨大な翼は、対戦相手を充分びびらせる効果がある。見た目ほど性格は攻撃的ではないが、襲いかかってきた敵には狂ったように反撃していくぞ。じつは巨大な翼は飛ぶだけでなく、攻撃のときにも威力を発揮する。“メテオウィング”と呼ばれるその攻撃は、大きな翼をはばたかせ、宇宙を疾走する流星のように羽を飛ばして、目標を一瞬にして貫く恐ろしいものなのだ。



巨大な翼をはばたかせ飛び回る

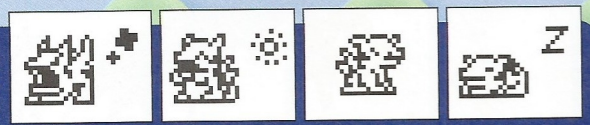
Ver.2 DIGI-MON

ほかのデジモンから恐れられている

ガルルモン



▶デジモンの表情変化集

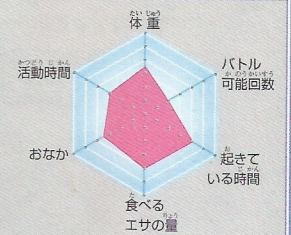


怒る　よろこぶ　イヤイヤ　寝る

スペック

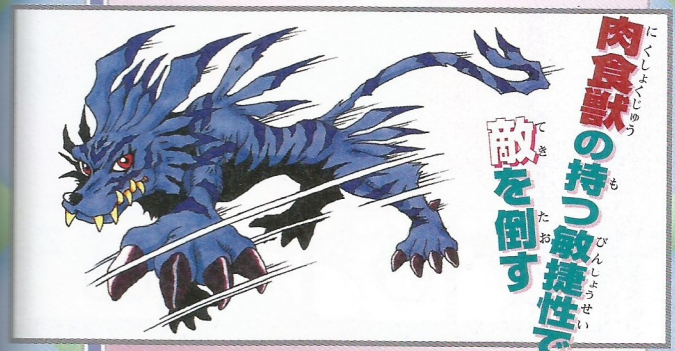
◆◆◆分類◆◆◆

獣型デジモン



- ◆最低体重……20g
- ◆バトルできる回数……28回
- ◆起きている時間……朝8時～夜8時（約12時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……ふつう
- ◆おなかのすく早さ……ふつう
- ◆この形態の活動時間……約76時間

気高い狼の姿を思わせる美しい獣型デジモン。ふしぎな輝きを放つ青白銀色の毛皮は、ダイヤモンドなみの硬度を持つ伝説の金属、ミスリルとおなじくらい硬いのだ。また、狼のようにすばやく動き、高熱の青い炎“フォックスファイヤー”で確実に獲物をしとめる戦闘能力は、ほかのデジモンから恐れられているぞ。しかし、主人には逆らうことなく、命令通り忠実に行動する。また、知力がひじょうに高く、命令された内容を確実にこなしていくのだ。



肉食獣の持つ敏捷性で敵を倒す

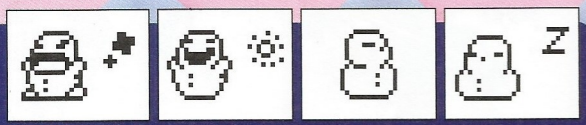
Ver.2 DIGI-MON

雪がないときの姿は……？

ユキダルモン

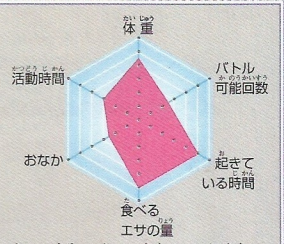


▶デジモンの表情変化集



スペック

◆◆◆分類◆◆◆
氷雪デジモン



- ◆最低体重……30g
- ◆バトルできる回数……30回
- ◆起きている時間……朝8時～夜9時（約13時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……多い
- ◆おなかのすく早さ……ちょっと早い
- ◆この形態の活動時間……約76時間

雪と氷の結晶を体にまとっているデジモン。冷たいものが好きだけれど、性格はとても温厚で、こまっている人をほっとけないくらいやさしい。ヌイグルミのような外見に加え、ゆったりとした動きとカワイイしぐさは、女の子のファンが多く、ほかのデジモンからうらやましがられている。戦闘はキライだが、いざというときは“絶対零度パンチ”で敵を追い払うぞ。『Ver.1』のメラモンとは火炎と氷雪で正反対な関係のため、お互いに戦うことをさけている。



Ver.2 DIGI-MON

ネットの海からやってきた!!

ホエーモン



▶デジモンの表情変化集



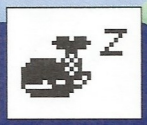
怒る



よろこぶ



イヤイヤ

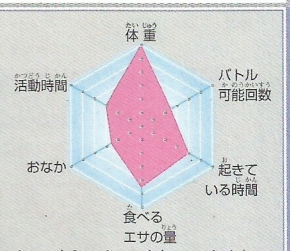


寝る

スペック

◆◆◆分類◆◆◆

水棲型デジモン



- ◆最低体重……40g
- ◆バトルできる回数……28回
- ◆起きている時間……朝8時～夜8時（約12時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……多い
- ◆おなかのすく早さ……ちょっと早い
- ◆この形態の活動時間……約76時間

デジモンがうまれたネットワークの海（ネットの海）に生息する水棲型のデジモン。性格は凶悪で荒々しく、すぐにケンカをしようとするこまったヤツ。しかし、ネットの海の深いところにいることが多く、めったに出会わないのでちょっぴり安心？ 深いところに住んでいるためか、目はあまりよくない。しかし、ほかの感覚が発達しているので戦闘のハンデにはならない。必殺技は頭のうしろのあたりの噴気孔から超高圧で水を吹き出す“ジェットアロー”だ。

巨大な津波を起こして攻撃する



Ver.2 DIGI-MON

弱いけれど凶暴な性格なのだ

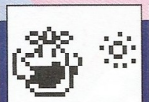
ベジーモン



▶デジモンの表情変化集



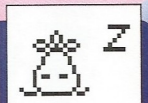
怒る



よろこぶ



イヤイヤ

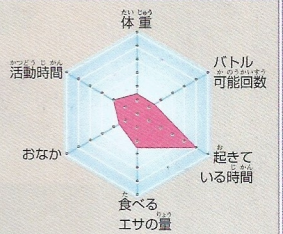


寝る

スペック

◆◆◆分類◆◆◆

食虫植物型デジモン



- ◆最低体重 …… 10g
- ◆バトルできる回数 …… 20回
- ◆起きている時間 …… 朝10時～夜11時（約13時間）
- ◆1回に食べられるエサの量 …… 少ない
- ◆おなかのすく早さ …… 早い
- ◆この形態の活動時間 …… 約44時間

ふだんはあまり動かず、口から甘い香りをただよわせて、弱いデジモンが近づいてきたら、長いツタで口に引きこみおそう食虫植物型のデジモン。でも、強いデジモン相手だとほとんど勝てないため、彼らのまえでは植物のふりをして、おとなしくしているぞ。見つかったときは、まわりにためておいた自分のウンチを投げて反撃する、いろんな意味で汚いヤツ。激戦（？）を勝ちぬき成長したベジーモンは花を咲かせ実をつけて次世代にそなえるのだ。



口から甘い息をはきだすぞ!!



Ver.1 DIGI-MON

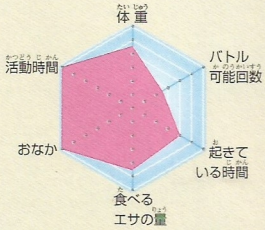
グレイモン



携帯機内のデジモン

◆◆◆分類◆◆◆
恐竜型デジモン

頭がカブトムシのような甲殻でおおわれているのが特徴。性格は凶暴で、たいていのものは焼き尽くしてしまう火炎弾が武器。



- ◆最低体重……30g
- ◆バトルできる回数……30回
- ◆起きている時間……朝8時～夜8時（約12時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……多い
- ◆おなかのすく速さ……遅い
- ◆この形態の活動時間……約124時間

ふれたものをすべて切り裂くするどいツメ!!



スペック

Ver.1 DIGI-MON

デビモン

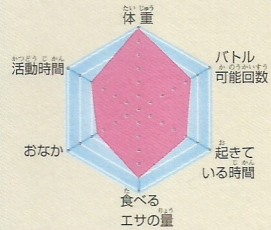


携帯機内のデジモン



◆◆◆分類◆◆◆
堕天使（亜人間型）デジモン

もとは天使デジモンだったが、悪に誘惑されて堕天使デジモンになった。すばやく両手をのばし心臓を貫く攻撃を得意とする。



- ◆最低体重……40g
- ◆バトルできる回数……40回
- ◆起きている時間……朝9時～夜9時（約12時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……多い
- ◆おなかのすく速さ……ふつう
- ◆この形態の活動時間……約108時間

デスクロウで敵の心臓をつきやぶる!!



スペック

Ver.1 DIGI-MON

エアドラモン

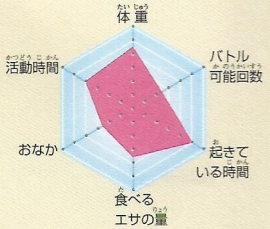
◆◆◆分類◆◆◆

幻獣型（竜型）デジモン

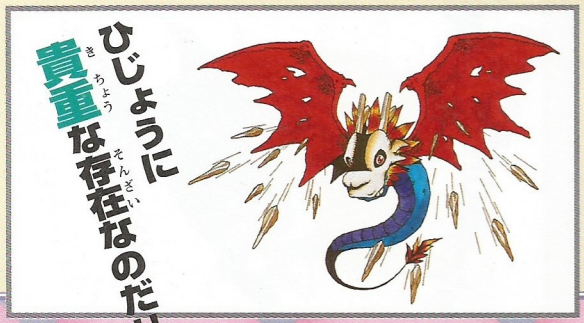


携帯機内のデジモン

ひじょうに貴重な存在のデジモン。巨大な翼で空を飛び、たつまきを起こして攻撃するぞ。かなり凶暴だけれど知力が高い。



- ◆最低体重……30g
- ◆バトルできる回数……30回
- ◆起きている時間……朝8時～夜9時（約13時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……ふつう
- ◆おなかのすく早さ……ちょっと早い
- ◆この形態の活動時間……約108時間



Ver.1 DIGI-MON

ティラノモン

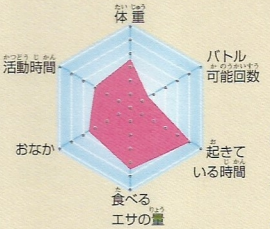
◆◆◆分類◆◆◆

恐竜型デジモン



携帯機内のデジモン

恐竜型なのに性格がおとなしく、戦闘に進んで参加しない。しかし、身を守るためならカギづめと火炎弾で勇敢に戦うぞ。



- ◆最低体重……20g
- ◆バトルできる回数……20回
- ◆起きている時間……朝8時～夜9時（約13時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……多い
- ◆おなかのすく早さ……ふつう
- ◆この形態の活動時間……約76時間





Ver.1 DIGI-MON

メラモン

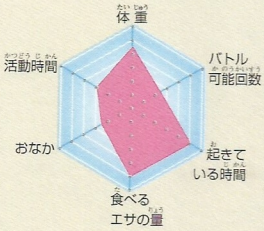
◆◆◆分類◆◆◆

火炎（亜人間型）デジモン



携帯機内のデジモン

全身が炎につつまれているのが特徴。外見のごとく性格も激しく攻撃的で、炎のこぶしで殴って敵を消しズミにしてしまう。



- ◆最低体重……30g
- ◆バトルできる回数……30回
- ◆起きている時間……朝8時～夜9時（約13時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……多い
- ◆おなかのすく早さ……ちょっと早い
- ◆この形態の活動時間……約76時間

炎のように激しい性格!!



Ver.1 DIGI-MON

シードラモン



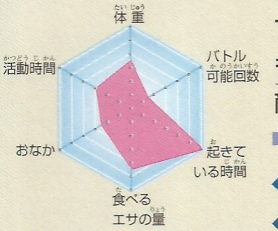
◆◆◆分類◆◆◆

水棲型（竜型）デジモン



携帯機内のデジモン

水中での戦闘能力がずばぬけて高いデジモン。しかし、地上でもヘビのようにうねって近づき、敵をしめあげて攻撃するのだ。



- ◆最低体重……20g
- ◆バトルできる回数……20回
- ◆起きている時間……朝8時～夜10時（約14時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……多い
- ◆おなかのすく早さ……ちょっと早い
- ◆この形態の活動時間……約76時間

本能のまま行動するキケンなヤツ!!





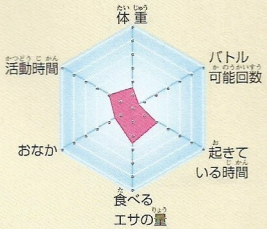
Ver.1 DIGI-MON ヌメモン

◆◆◆分類◆◆◆
軟体型デジモン

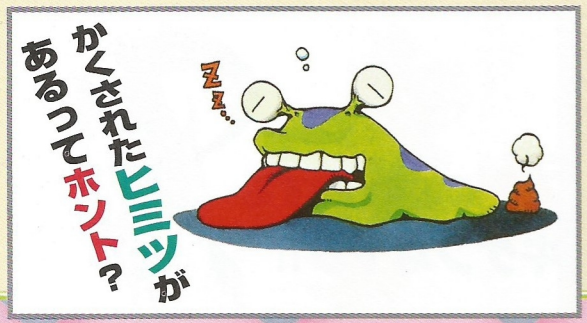


携帯機内のデジモン

最低ランクの戦闘力をほこる。ウンチを投げて攻撃し、ジメジメしたところが好きなため、友だちが少ないとのウワサも？



- ◆最低体重……10g
- ◆バトルできる回数……10回
- ◆起きている時間……朝10時～夜8時（約10時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……少ない
- ◆おなかのすく早さ……早い
- ◆この形態の活動時間……約44時間



スペック

Ver.1 における デジモンの“強さ”について

バトルでの“強さ”は、どれだけまめに世話をしているかにもよるけれど、各デジモンごとには基本的な“強さ”の法則がある。『Ver.1』の法則が判明しているので発表するぞ。これを見て『Ver.2』の法則を研究してほしい。

その1. 成長しているほど能力が高い

成熟期その1はタイプ別の相性だが、それほど実力に差はない。成熟期その2は、各タイプのデジモンの強さくらべで、その差は歴然。完全体の場合と同様でかなり強さに差がついてしまう。



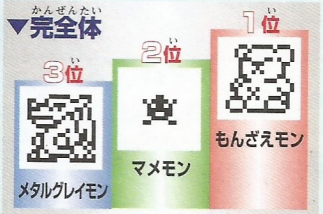
その2. 同じ成長段階でも“強さ”がちがう

成熟期その1はタイプ別の相性で、それほど能力に差はない。しかし、成熟期その2のタイプ別の場合だと、かなり差がつく。完ぺきな状態で戦わないとなかなか勝つことができないのだ。

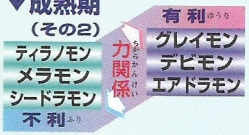
▼成熟期（その1）



▼完全体



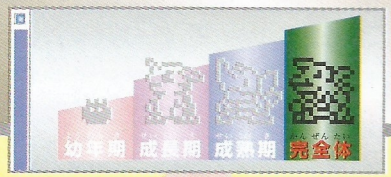
▼成熟期（その2）



成長段階

究極最強のデジモンなのだ!!

完全体



この成長段階の特徴

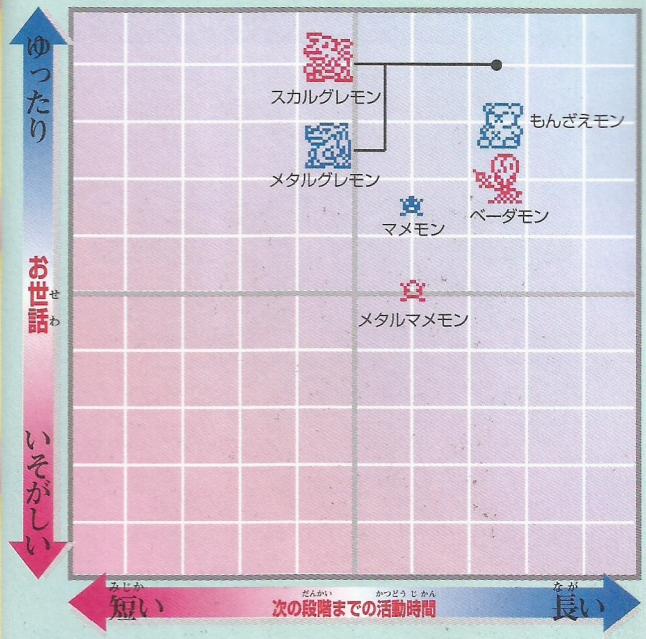
ひとにぎりのものだけが進化できるデジモンのなかのデジモン。もはやこれ以上は進化できない。長いきさせるには、世話をマメにする以外ないのだ。



←長いきさせたいのなら、マメに世話をしてあげよう。



デジモンの育成早見グラフ



※赤は「Ver.2」青は「Ver.1」のデジモンです。

完全体ってどれくらい強い?

最終成長段階だけあって、バトルでの強さはケタがちがう。成長期のデジモンとは比べるまでもなく、成熟期のデジモンですら、完全体の状態が悪くないと勝負にならないくらい強いのだ。



↑恐いものは、ケガと活動時間がきれることだけ?

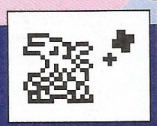
Ver.2 DIGI-MON

ホネになっても戦いつづける!!

スカルグレイモン



▶デジモンの表情変化集



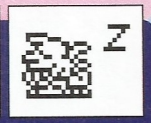
怒る



よろこぶ



イヤイヤ

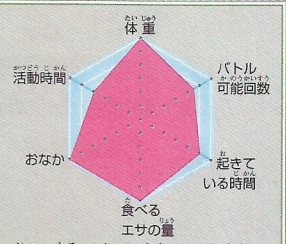


寝る

スペック

◆◆◆分類◆◆◆

スケルトンデジモン



- ◆最低体重……20g
- ◆バトルできる回数……40回
- ◆起きている時間……朝8時〜夜9時（約13時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……すごく多い
- ◆おなかのすく早さ……遅い
- ◆この形態の活動時間……約116時間

“戦闘”。ただこの2文字だけに執着し、肉体が朽ち果ててホネになってもいきているスケルトンデジモン。とうぜん、バトルにおける戦闘能力は高く、死を恐れない攻撃をしかけてくるため、ほかのデジモンにとっては出会いたくない敵なのだ。闘争本能だけでいきているので、知性というものはない。必殺技は背ボネのなかから発射される有機体系ミサイル“グランド・ゼロ”。その攻撃後は地上になにも残らないところから名づけられた恐ろしい攻撃だ。

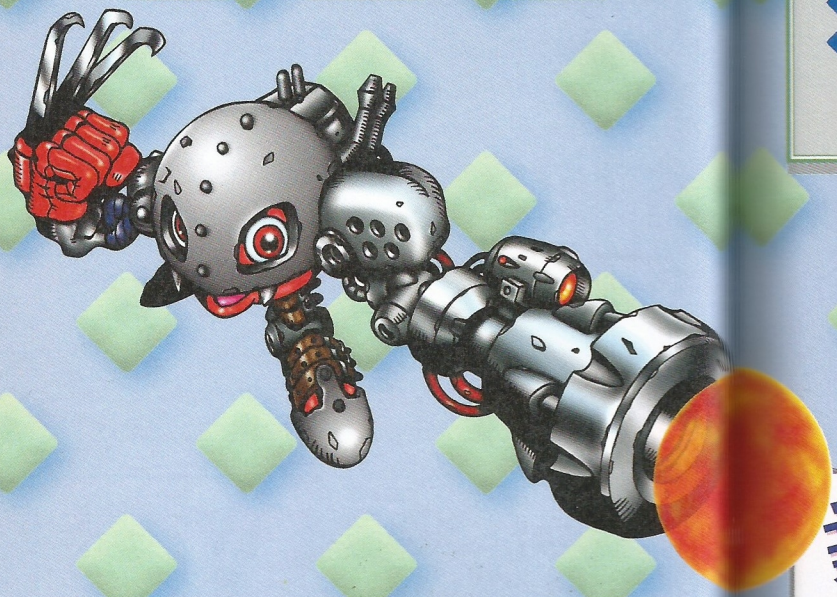


闘争本能だけでいきつづけている

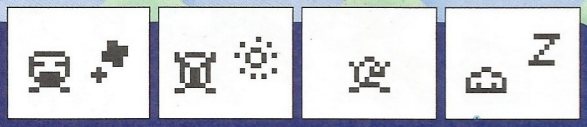
Ver.2 DIGI-MON

あのスマイリーボマーがついに……

メタルマメモン



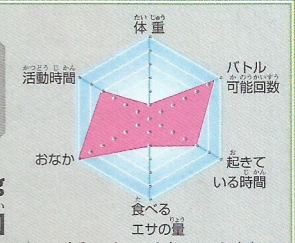
▶デジモンの表情変化集



怒る　よろこぶ　イヤイヤ　寝る

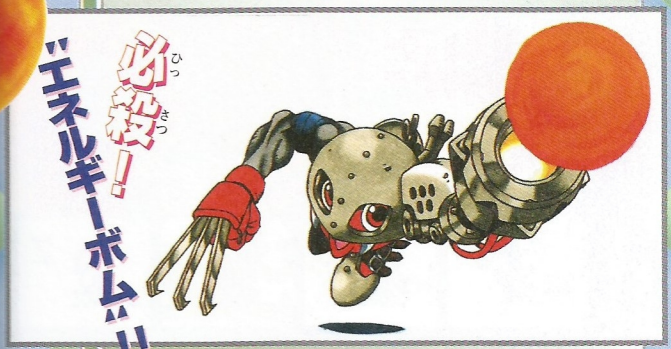
スペック

◆◆◆分類◆◆◆
サイボーグ型デジモン



- ◆最低体重 …… 5g
- ◆バトルできる回数 …… 45回
- ◆起きている時間 …… 朝7時～夜7時（約12時間）
- ◆1回に食べられるエサの量 …… 少ない
- ◆おなかのすく早さ …… 遅い
- ◆この形態の活動時間 …… 約76時間

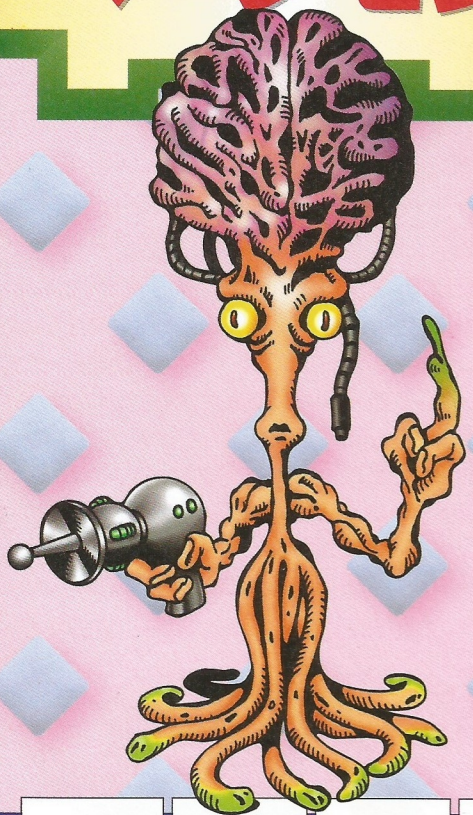
『Ver.1』のマメモンの攻撃力と防御力が強化されたサイボーグ型デジモン。左腕に装備されたサイコブラスターから発射される“エネルギーボム”の絶大な破壊力で、勝負を挑んでくる相手をつぎつぎと倒していくぞ。体のほとんどが機械化されて攻撃力と防御力はパワーアップしたが、そのぶん体を動かすときにギクシャクするようになってしまい、マメモンのときよりも機動力が落ちてしまった。そのため、総合的な戦闘力はマメモンとほぼ互角なのだ。



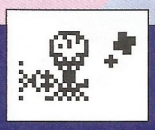
Ver.2 DIGI-MON

宇宙からやってきたのか？

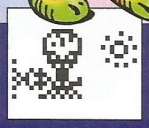
ベーダモン



▶デジモンの表情変化集



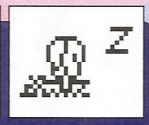
怒る



よろこぶ



イヤイヤ

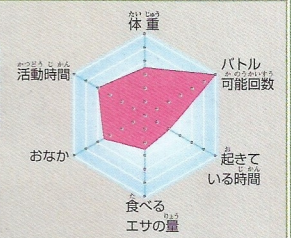


寝る

スペック

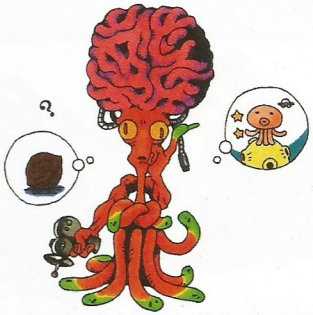
◆◆◆分類◆◆◆

宇宙人型デジモン



- ◆最低体重……20g
- ◆バトルできる回数……50回
- ◆起きている時間……朝9時～夜7時（約10時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……少ない
- ◆おなかのすく早さ……ふつう
- ◆この形態の活動時間……約108時間

タコのような足がたくさんはえている下半身と、ものすごく大きい頭部が特徴のデジモン。力は弱く貧弱そうな体をしているが、すばやく動けるだけでなく、最強クラスの攻撃力を持っているのだ。攻撃をくらったものをフヌケにしてしまう“悪魔のなげキッス”でたいていの敵を倒してしまう。たとえ、この攻撃に耐えたとしても、強力な“アブダクション光線”を発射する銃でとどめをさすぞ。しかし、この光線銃を使うにあたいする敵はまだ存在しない……。



もともとは宇宙人？植物の実？



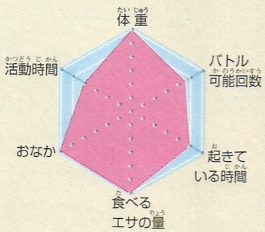
Ver.1 DIGI-MON

メタルグレイモン

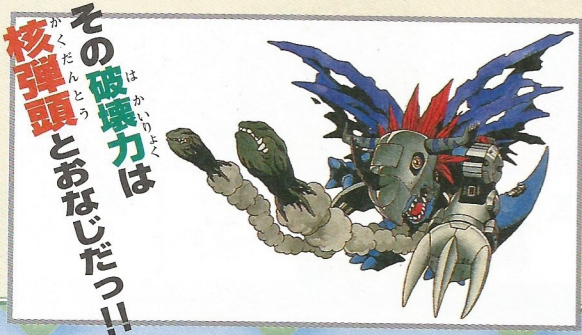
携帯機内のデジモン

◆◆◆分類◆◆◆
サイボーグ型デジモン

体の半分以上が機械化されている。胸にあるハッチから発射するミサイルは、核弾頭とおなじ威力で敵を一撃で粉砕するぞ。



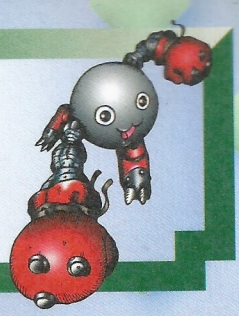
- ◆最低体重 ……40g
- ◆バトルできる回数 ……40回
- ◆起きている時間 ……朝8時～夜9時（約13時間）
- ◆1回に食べられるエサの量 ……すごく多い
- ◆おなかのすく早さ ……遅い
- ◆この形態の活動時間 ……約108時間



その破壊力は核弾頭とおなじだっ!!

Ver.1 DIGI-MON

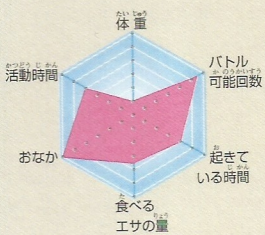
マメモン



携帯機内のデジモン

◆◆◆分類◆◆◆
ミュータント型デジモン

きびしい環境をくぐりぬけ、突然変異したデジモン。かわいい外見と小さい体だが、トップクラスの戦闘能力で頂点をめざす。



- ◆最低体重 ……5g
- ◆バトルできる回数 ……45回
- ◆起きている時間 ……朝7時～夜7時（約12時間）
- ◆1回に食べられるエサの量 ……ふつう
- ◆おなかのすく早さ ……遅い
- ◆この形態の活動時間 ……約76時間



かわいい顔して実力はトップクラス!!



Ver.1 DIGI-MON もんざえモン

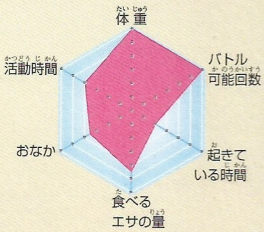
スペック

◆◆◆分類◆◆◆
パペットデジモン

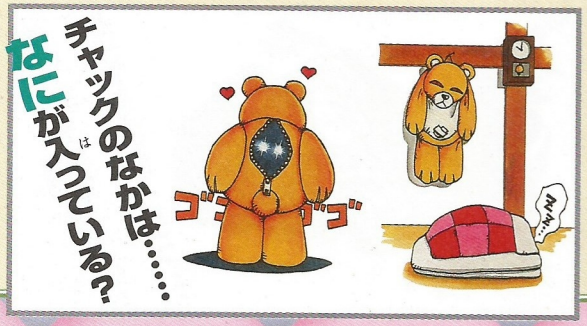


携帯機内のデジモン

ぬいぐるみのような外見としかわかっていない、ナゾのデジモン。なかになにが入っているのかもナゾなのだ。



- ◆最低体重……40g
- ◆バトルできる回数……50回
- ◆起きている時間……朝9時～夜7時（約10時間）
- ◆1回に食べられるエサの量……多い
- ◆おなかのすく早さ……ふつう
- ◆この形態の活動時間……約108時間



Ver.1とVer.2のフシギな関係

Ver.1とVer.2で対戦できる!!

『Ver.1』と『Ver.2』のデジモンが戦うと、どちらが強いのか？それ以前に対戦できるのか？対戦は条件が満たされていれば問題なくできるぞ。ちなみに強さは、成長段階がおなじならば互角。『Ver.2』だから有利になるなんてことはないのだ。



↑デビモンとエンジェモンの、バージョンをこえた宿命の対決なんてバトルもできるぞ。



『Ver.1』と『Ver.2』の関係図だ!!

『Ver.1』&『Ver.2』に登場する全デジモンの関係をあらわした相関図を世界初公開！ ガブモンとガルルモンのようなおなじバージョン内での関係だけでなく、メラモンとユキダルモンのようなちがうバージョンどうしの関係も教えちゃうぞ。

幼年期


ボタモン


プニモン

Ver.1

毛深いやつと思ってる

毛がぬけた


コロモン

Ver.2

ツノがはえた


ツノモン

ツノがうらやましい

成長期

攻撃的に進化

のんびりと進化

ツノが残った

ホ乳類的に進化


アグモン

弱虫だと思ってる

Ver.1


ベタモン


ガブモン

残ったデータをかき集めている

Ver.2


エレキモン

電撃なかま

完全体

Ver.1


メタルグレイモン


マメモン


もんざえモン

グレイモン系の最終形態

中に入っている?

Ver.2

機械化


スカルグレイモン


メタルマメモン


ベーダモン

成熟期

Ver.1

Ver.2


グレイモン


カブテリモン


デビモン

敵対

空のライバル?


バードラモン

同種族


エアドラモン


エンジェモン


ティラノモン

同種族


ガルルモン


メラモン

ホエーモン




シードラモン

海でのライバル?

お互い苦手


ユキダルモン


ヌメモン

マネするなと思っている

ヘンなヤツと思っている


ベジーモン

帰ってきた!! デジモンランキング

両バージョンのデジモンの関係がわかったところで、つぎは能力についてあらわしたランキング。『Ver.2』のデジモンのほうがタフなヤツが多い。しかし、『Ver.1』には極端に早起きや夜ふかしのデジモンが少ないので育てやすいかな？

少食

1 コロモン＆プニモン
2 ツノモン＆メタルマメモン
3 ボタモン＆ヌメモン
　＆ベジーモン＆ベーダモン
4 エレキモン＆エンジェモン

満プクになるまで食べられる量の少なさのランキング。1位はとうぜんというべきかコロモン＆プニモン。意外なことにベーダモンが3位にいるぞ。

大食らい

1 メタルグレイモン＆スカルグレイモン
2 デビモン＆メラモン＆ユキダルモン
　＆ホエーモン＆もんざえモン
3 グレイモン＆ティラノモン
　＆シードラモン＆カブテリモン

こっちはどれだけたくさん食べられるかだ。1位はメタル＆スカルの完全体グレイモン。成熟期以降のデジモンがランキングを独占した結果になった。

長寿

1 グレイモン
2 カブテリモン
3 メタルグレイモン＆もんざえモン
　＆スカルグレイモン＆ベーダモン
　＆デビモン＆エアドラモン＆エンジェモン

その形態でどれだけいられるかのランキング。なんと上位は完全体ではなく、成熟期のグレイモンとカブテリモンのワンツーフィニッシュなのだ。

タフさ

1 もんざえモン＆ベーダモン
2 マメモン＆メタルマメモン
3 デビモン＆カブテリモン
　＆メタルグレイモン＆スカルグレイモン
4 エンジェモン

最後はバトルできる回数。やはり完全体が上位を独占しているぞ。宿命の対決デビモンとエンジェモンは、わずかの差でデビモンに軍配があがった。

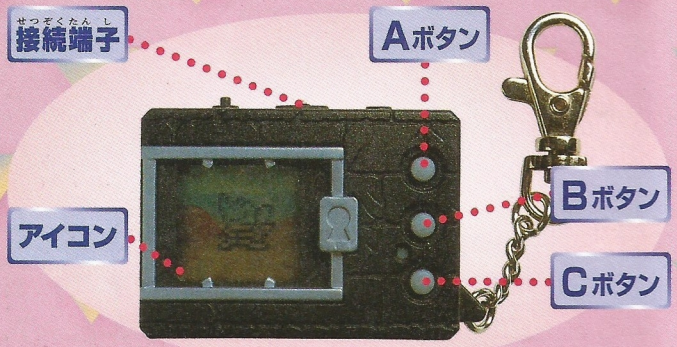


れっつら育成！

コレを知らなきゃしょーがない

基本操作をマスターせよ!!

デジモンは、お世話をしないでいると1日で死んでしまう弱いいき物。長いきさせるため、強いデジモンを育てるためにも、まずはボタンなどの役割と基本操作をおぼえよう。『Ver.2』の本体があるなら、操作しながら読むとよりわかりやすいぞ。



Aボタンでセレクトしよう

アイコンや、食事のときに表示されるカーソル（✚）を動かすときに使う。1回押すごとにアイコンなら右に、カーソルなら下にひとつ移動するのだ。



Bボタンで決定だっ!!

アイコンなどを実行したいときに使う。アイコンが消えているときに押すと時計画面に切り替わる。

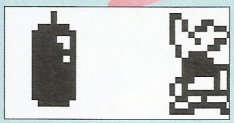
➡くり返すときは、Bボタンを連続で押すべし。



Cボタンはキャンセル

実行したアイコンをやめたいときに押すボタン。食事中やバトルしているとき以外、ほとんどキャンセルすることができるぞ。

▼この状態からでもキャンセル可能



⬅キャンセルしたら、その行動は無効になるぞ。

Cボタンを押しながらAボタンで音のオン/オフ

すべての効果音に関係してくる。だから、オフにすると呼び出し音も消えるので注意が必要だ！

アイコンを消せるぞ



➡アイコンを選んでいるときにCボタンを押してみると？

⬅消えた！ アイコンを動かしすぎたときに使うと吉。

接続端子は対戦のためにあるのだっ!!

大切に育てたデジモンをバトルさせるときに使う端子。けっこうじょうぶに作られているけれど、ていねいに取り扱おう。

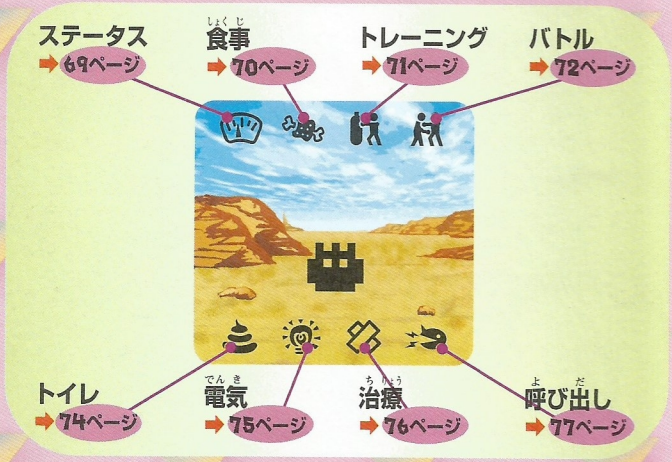


⬅でっぱりを合わせるとカンタンに接続できるぞ。

これも絶対おぼえよう！

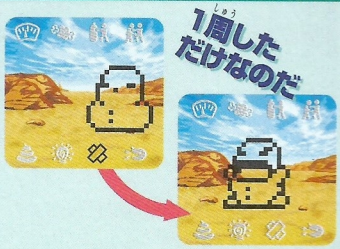
アイコンの使いかた

デジモンのお世話や命令をするときに使うのがアイコン。文字ではなく、肉や電球などマークであらわされているので、どのような役割なのかしっかりとおぼえよう。アイコンのくわしい内容を知りたいときは、それぞれのページを見てほしいぞ。



アイコンが消える!?

Cボタン以外でアイコンを消す方法がある。その方法は治療のつぎにアイコンを移動させればいいのだ。



こまめにチェック、チェック～

ステータス

デジモンの体調やバトルでの勝率を知るために使うアイコン。音を消している人は、こまめに見よう。お世話するかしないかの判断材料になるからだ。

ここがポイント!!

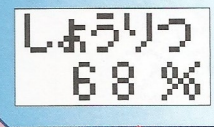
- ★"呼び出し"されたら必ず確認
- ★そうでなくても、こまめに確認するクセをつけよう

全部で5つあるぞ

チェックするべきなのは、おなかと筋力。どちらもハートをまっ白にしておくと、デジモンが死んじゃうぞ。

勝率

バトルの成績をパーセント方式で表示。



体力

ゲージがなくなるまでバトルができるのだ。



筋力

白のハートがあるとバトルで不利になる。



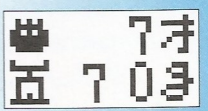
おなか

ハートが白いとおなかがすいている状態。



年齢・体重

年齢は24時間たつとひとつ歳をとるぞ。



はじめに戻る

あげるエサだけではないぞ

食事

ステータスを見て、おなかや筋力のハートが白かったときや、体力のゲージがなくなっていたとき……。これらの状態になったら、食事アイコンの出番だ。

ここがポイント!!

★プロテインのあげすぎはケガのもとだが、バトルで勝つには必要!?

★満プクは進化に関係あり?

こういうときは……

おなか

たくさんエサをあげて食いだめさせれば、お世話の回数がへってラクできるが……。

⬇プロテインをあげてもおなかは満たされない。

エサ プロテイン

これっ!!

デリシャス!

⬆もし、イヤがったら満プクの証拠。食べてくれないッス。

これらの場合は……

きんりょく

体力はプロテインを4つあげて、バトルたった1回ぶんしか回復しないのだ。

たいりょく

⬇筋力、体力どちらの場合でも使える優れもの。

エサ プロテイン

こっちだっ!!

パワーアップ?

⬆クスリで筋力をあげるのってドーピングでは?

修行にダイエットに……

トレーニング

バトルで勝つためにするのがトレーニング。これをすればするほど、勝つ確率があがるぞ。筋力を安全に回復させたい人は、トレーニングをおすすめする。

ここがポイント!!

★おこなった回数が成長に影響?

★進化すると“パワー”ゲージの動きが速くなる

スタート!!

Power

⬇ゲージが増減するので、最大のときをねらえ!!

マックスをねらえ!!

Power

ファイヤー!!

⬆決定するとサンドバッグに必殺技を放つ!!

どうだ!?

⬆攻撃がさく裂! はたして結果はどうなった?

成功! やったぜっ!!!

⬆筋力アップしたうえに体重が2gもへったぞ。

失敗

⬆たま〜にちょっと体重がへることもあるぞ。

強さ＋努力＋運＝勝利!!

バトル

大切に育てたデジモンを戦わせるためのアイコンだ。バトルはオートでおこなわれるので、操作することができない。これまでの育てかたひとつで強くも弱くもなる。バトルのやりかたは下のマンガを見るべし。

ここがポイント!!

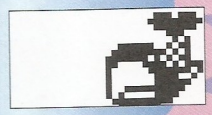
★対戦は成長期から
★『Ver.1』と『Ver.2』でも戦える
★オートバトルである
★勝敗に関係なくケガすることもある



では、バトルの実況中継をするぞ!!

ほえる両雄!!

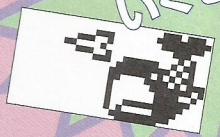




⬆もう、ここまできたら見守るしかないぞ。

いくぜ!!!





⬆←いきなり最大パワーで相手に攻撃をしかける!

ヒット!!





⬆一歩もゆずらない攻防をくり広げ、ついに必殺の攻撃が放たれた!!!

死闘のすえに……



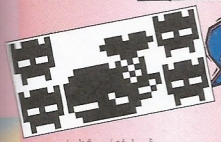


ついに決着!!!

勝ち



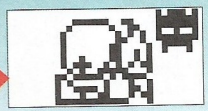
負け



⬆死闘に終止符がうたれ、敗者はウンチとおなじように流されてしまう。

勝っても負けても……

ケガする可能性があり



⬆勝ったからといって、無事だとは限らないのだ。

めざわりなものは流しちゃえ！

トイレ

電子の世界に住むデジモンといえども、いき物である以上、出すものは出す……そうウンチ。そのままにしておくのもめざわり。そんなときはトイレのアイコンを使ってスッキリさせよう。

ここがポイント!!

★タメすぎるまえに流せ！
★あまりにタメすぎるとデジモンの姿が見にくくなる



⬆んまっ！　目を離したスキにこんなのものを！



⬆こ〜ゆうきたならしいものは、流すザ〜マス！



⬆画面がウンチでうまると、たいへんなことに!!



⬆あなたもキレイになってうれしいザ〜マス。

すっきり眠らせてあげよう

電気

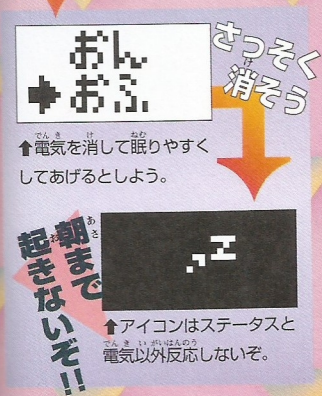
夜になるとデジモンたちは時間はそれぞれちがうけど、眠りはじめる。でも、なぜか電気はつけっぱなしで……。明るいままだと、ぐっすり眠れないハズだから電気を消してあげよう。

ここがポイント!!

★眠ったデジモンを起こすと進化に影響する!?
★寝る時間はデジモンごとにちがうので必ずチェック



⬇いびきをかいて気持ちよさそうに寝てる〜。



⬆電気を消して眠りやすくしてあげるとしよう。

⬆アイコンはステータスと電気以外反応しないぞ。

"オン"はなにに使う？

電気を消して眠らせたけれど、やっぱりなにかやらせたい。そんなときに電気のオンを使うのだ。



⬅いちどは消してあげた電気をつけて……。



➡食事やトレーニングをすれば起こせる。

できればお世話になりたくない

治療

バトルで運が悪いのか育成のしかたがマズイのかわからないが、ケガをしてしまった。もし、そのままにしておくと死んでしまう。それではかわいそうなので、治療してあげよう。

ここがポイント!!

★たいていは1回の治療ではなおらない
★ケガをさせすぎると治療ができなくなり死んでしまう

ケガしたぁ～



←ちぇ～、ケガかぁ～。どれでなおすんだっけ？

あわてずに……



←そうそう、これに合わせて決定すると……。

ただいま治療中



→一回ではなおらない？それなら何度でも治療だ。

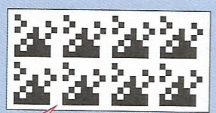
なおった～!



→なおったなおった。これでバトルができる!!

これもケガなのか?

バトル以外でもケガをすることがある。それはタメすぎるとなるウンチ病だ。



←この状態だと、すでにケガをしている。流せ！

選べないけれど、すごく重要!!

呼び出し

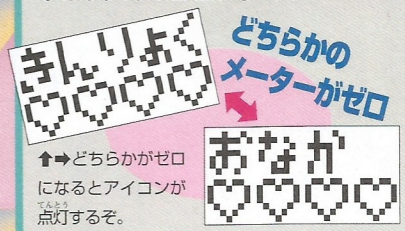
携帯機器のなかにいるデジモンは、自分ではなにもできない。だから、なにかしてほしいときに、このアイコンが点灯するぞ。音が鳴る状態なら、サイン音が鳴るので気づきやすいのだ。

ここがポイント!!

★ケガのときは点灯しない
★ムシのしすぎは進化に影響するらしい？

呼び出されるときは？

下のようなときに呼び出されるが、なぜかケガのときは呼び出されない。



↑→どちらかがゼロになるとアイコンが点灯するぞ。

眠りはじめると



↑音は数秒で消えるけれど点灯は数十分続く。

呼び出しアイコンが消えるとき

デジモンの要求に応えてあげるとアイコンが消えるが、それ以外に、呼び出しをムシしても消える。しかし……。



→呼び出しをムシされるとひねくれて成長する？

いつかは必ずおこること……

デジモンが死ぬとき……

原因はいろいろあるけれど、デジモンは必ず死ぬ。しかし、つぎのプニモンが待っているから、いつまでも悲しんでいられないぞ。今度はマメにお世話をして、長いきさせてあげよう。

ここがポイント!!

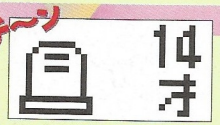
★歳をとるほど、お世話するのがムズくなる
★長いきさせたいのなら、バトルをやらない



操作ができない!!



←この状態になったら、もうダメ。あきらめよう。



↑お墓が動く!! この世に未練があるから？

Aとcボタンを押すと

どんなやつに育てようかな

↓昔のことはサクッと忘れ、つぎもガンバろう。



タマゴをうむときは?

ケガをたくさんさせずに長いきさせれば、天寿をまっとうしてタマゴをうむのだ。



←これを見られた人はラッキーだぞ。

Q&Aとか



樽木（以下たる） ひさしぶり！ みんな元気にデジモンやってる？ それともはじめてかな？

門倉（以下カド） なに、しゃべってるんだよ。早く質問に答えよう。たくさんあるんだぞ！

テシウス（以下テシ） そ～でゴザール！ まずはせっしゃの質問からお願いでゴザール。



Q.

まずは、なにをしたらいいの？

A.

カド そりゃ～世話するに決まってるぢゃん。

たる カドっち。そりゃそうだけど、世話しない人がいってちゃ説得力がないぞ！

テシ そ～でゴザール。

カド なにお～！

たる まーまー。デジモンがうまれると呼び出されるから、ステータスを見よう。すると、おなかや筋力がゼロのはず。そこでエサをあげたり、トレーニングをして回復させれば呼び出しのアイコンが消えるぞ。これでデジモンが満足したことになったわけ。

カド 時間がたつと呼び出されるから、ステータスをチェックしてなにが不満かを調べてお世話すればオッケーだ！ 呼び出されたくないなら、いつもチェックして、さきにお世話するのも手だぞ。

テシ そこまでわかっていマスのにどーして、お世話をサボるとなるヌメモンになるでゴザールか？

カド ……。

Q.

満プクにしてなにかいいことがあるの？

A.

カド お世話がラクになる。以上。

たる なに怒ってるんだよ。

テシ そ～でゴザール。

たる ようするにエサをいっぱい食べると中途半端に食べたときより満足したぶん、おなかがすかなくなるらしいぞ。

Q.

プロテインをあげると、ケガしやすくなるのなら、あげないほうがいいのでは？

A.

テシ どーしてプロテインなんてあるのでゴザール？ トレーニングすればイイじゃないでゴザール。

カド ふふ～ん。ここはプロテインをよく使うボクが答えてやろう。じつはプロテインには、筋力を回復させる以外にバトルで強くなる成分が含まれているのだ。

テシ オ～。カドっち、ものしりでゴザール！ ニッポンイチ～！

カド ふふふ～ん！

たる （おっ、機嫌がなおったみたいだな）でも、やっぱり使うなら少しにしておこう。

Q.

自分がトレーニングの練習をしたくて、デジモンが寝ても起こして練習しています。これって×？

A.

カド ま一寿命が縮んだりはしないけど。メンドくさいぢゃん。もう1回寝かすの。

たる たたき起こすのは『Ver.1』のときは成熟期の進化を決める要素のひとつだったけれど……。

カド 『Ver.2』だと？

たる まだ、わかってないんだ。

テシ 残念でゴザール。

Q.

筋力がゼロなのに、呼び出しアイコンが表示されていない……なぜ？

A.

たる ようするに呼び出しをムシしてしまった状態だ。これはどっちのバージョンでも進化に影響するから、注意しないとダメだぞ。

テシ それでカドっちはいつもヌメモンナンでゴザールか。

カド （聞き流している）あとムシするとデジモンが弱ってバトルで不利になるから、対戦マニアも気をつけような。



Q. トレーニングの回数を最低限にしたいのですけれど……。

A.

テシ どーゆーことでゴザール？

たる 『Ver.1』ではトレーニングした回数で進化が決まるから、少なくしたいからだと思うけど。

カド トレーニングが終了するまえにキャンセルすればいいぞ。だけど、メンドくさい～。筋力の回復ならプロテインでいいぢゃん。

たる やっぱケガさせたくないからじゃないのかな。



Q. バトルに強いデジモンを育てたいぞ！

A.

カド それなら完全体に成長させよう。あれは強いぞ～。

たる そーゆー意味じゃなくて、バトルで勝てるお世話のしかただと思うけど……。

テシ オーさすがたるゾ～。せっしゃの考えていることがわかるなんてスゴイでゴザール。

たる これテッシー（注：テシウスのあだ名）の質問だったの？

テシ イエ～ス。やっぱりデジモンをプレイするなら知りたいことじゃないでゴザールか？

カド 最初からそういえよー。しょうがないから教えてやるぞ。まずは筋力を満タン。目に見える唯一の要素だからな。つぎにトレーニング。呼び出しをムシしないことも大切だ。あとプロテインを少し使うってところかな。

テシ サンキューでゴザール。

Q. じっさいの格闘技とおなじで体重が重いとバトルで有利なの？

A.

カド 格闘技マニアなヤツからの質問ぽいなー。これたるゾ～？

たる 競馬はスキだけれど、格闘技は興味ないよ。でも、バトルの強さに体重って関係ないハズ。

カド デブ、カッコ悪いよ。

テシ ものまねでゴザールか？

カド にてた？

たる ……10点。

テシ アウトでゴザール。

カド ちぇ～。

Q. ケガをしすぎて、いつ死んでしまうか、毎日がビクビクです。だれか助けてぇ～！

A.

たる いま何回ケガしているんだろう。19回してたらヤバイぞ。

カド なんで、その回数がヤバイってわかるんだよ～。

たる だってデータとったもん。これくらい競馬の予想にくらべれば、どってことないよ。

カド ……競馬マニア。

たる なんかいった？ まあいいや。もし、デジモンが成長期なら進化するまで待とう。進化すればケガしたことがチャラになるぞ。でもトレーニングやプロテインの効果もダメになるけれど。

テシ もう1回修行しなおし……オゥ！ たいへんでゴザール!!。

Q. バトルのしすぎで体力がゼロ。これってヤバイ？ もし、そうなら回復のしかたを教えて！

A.

カド べつにヤバクないぞ。ただバトルができないだけだ。

たる 体力の回復は8時間以上寝かすかプロテインを使おう。ただし、プロテインは4つでバトル1回ぶんだぞ。

Q. バトルの勝負はデジモンの進化に関係ありますか？

A.

カド じつは、完全体になるための絶対に必要な条件なのだ！

たる くわしいことは87ページでバッチリ解説しているぞ。

Q. とにかくバトルに勝ちたいのですが？





Q. どれくらい世話をしないと死んじゃうの？　あと、どうなるとデジモンは死ぬの？

A.

テシ　死ぬ死ぬってワードを連発して、ぶっそうでゴザール。

たる　しょうがないよ、こういう質問なんだから。前半の答えは呼び出しをムシしてから半日くらい。

カド　後半の質問は、たるゾ～が答えたのに加えて、ケガのしすぎ、ケガをしたままの放置、年寄りになってからの呼び出しムシを、何回かしちゃうと死んぢゃうぞ。

Q. いつもおなじデジモンに育ってしまうんですけれど……。

A.

たる　たぶん、いつもマメにお世話しすぎているか、放置しすぎているのどちらかじゃないのかな。

テシ　それなら、マメな人はサボってみるのはどーでゴザールか？

カド　スルドイこと言うぢゃん。でも、各成長段階をおなじパターンでお世話してはダメだぞ。

テシ　どーゆーイミでゴザール？

たる　たとえば、ツノモンのときはお世話をサボり、エレキモンはマメに育てる……。つまり、成長段階ごとにお世話のしかたを変えたほうがいいってこと。あと86ページにある『Ver.1』での進化条件をいろいろと試してみるといいかもしれないぞ。

Q. デジモン本体の色がちがうと中身にもちがいがありますか？

A.

カド　な～い。『Ver.2』の白と黒はどっちでもおなじだ。

たる　『Ver.1』のはじめに出た2色と4色タイプも中身はいっしょだぞ。

テシ　ミナサン安心して自分の好きな色をゲットするでゴザール。

Q. この本のオマケのインデックスシールはなににはればいいの？

A.

テシ　どこかで見たことあるでゴザール。四角いのはコントローラーにささってたり、オゥ、この少し小さめの長方形のは本体にさしてあるのにソックリでゴザール。

カド　そうこだわらずにさぁ～、迷惑にならないなら、はりたいところにはればいいんぢゃないの？

たる　デジモン本体にはれるヤツは、本体にはって記録シートが使えないような場所で記録をチェックしたいときに使うと便利だぞ。

Q. 画面にホコリがついてこまっています。掃除するのがたいへんだし、なんとかならないですか？

A.

たる　なんとかならないか、といわれても……。

カド　そりゃそうだ。

テシ　オ～！　やっとせっしゃがアンサーできるクエスチョンがでて、ラッキーでゴザール。

カド　答えられるの？

テシ　オフコースでゴザール。このまえ町を歩いていたら、“イレモン”を見つけたでゴザール。

たる　？？？

テシ　イレモンというネームの商品で本体を入れたままトレーニングやバトルできるでゴザール。

カド　便利そうぢゃん。

テシ　けっこう便利でゴザール。399円で買えましたでゴザール。

たる　税抜きだと380円か……よっしゃ！　買っちゃる（スチャ）。

カド　あ～あ～。いっちゃったよ。行動早すぎだよアイツ。

テシ　たるゾ～がいないと質問にも答えられないでゴザール。

カド　なにお～！

テシ　それでは、みなさん、また会えたら会うでゴザール。

カド　こら待てテッシー！　話は終わっちゃいないぞ！

たる　買ってきた！（ビシッ）

カド・テシ　は、速い！

ちゃん、ちゃん



Ver.1の育てかた大公開!!

お世話のしかたでさまざまな形態に変化するデジモン。今回は『Ver.1』の各デジモンに育てるための方法を教えちゃうぞ。

成長期と成熟期は下の4つの要素が重要になる。つねに意識して世話をしよう。完全体はバトルで勝たないと進化できない。

育てわけで重要になる4つの要素

呼び出し

ムシするか、しないかが関係してくる。アイコンが消えるまで世話をしない……これでムシしたことになるぞ。

トレーニング

成功、失敗に関係なく何回したかが条件になる。1日ごとの回数ではなく、その成長段階中での合計した数だ。

たたき起こす

これも回数が関係してくる。つまり眠ってから起こした回数のこと。たたき起こす方法は75ページを見てほしいぞ。

満プク

その成長段階で何回イヤイヤまで、エサを食わしたかが条件。ボタン連打でうっかり満プクにしないように。

成長期

グレイモンとティラノモンはアグモン、エアドラモンとシードラモンはベタモンからしか進化しないぞ。

アグモン

呼び出しをムシしないように。ただし、数回ならムシしてもセーフ。

ベタモン

とにかく呼び出しをムシ。でも、ほっときすぎて死なさないように。

成熟期

どのデジモンになるかで、完全体での形態が決まる。ねらっている完全体があるのなら、計画的に育てよう

グレイモン

呼び出しをムシしないで、ひたすらトレーニングにはげもう。おなかは何回満プクにさせてもオッケー。

デビモン

基本的に呼び出しをムシせず、アグモンのときはトレーニングを少な目に、ベタモンのときはあきるまでやろう。

エアドラモン

呼び出しはムシ。満プクはさせないようにして、寝たら起こしまくれ！ トレーニングは十数回にしておこう。

ティラノモン

呼び出しはムシ。トレーニングは十数回におさえ、エサをあげるときは必ず満プクにさせるようにするべし。

メラモン

アグモンのときは呼び出しをムシ。トレーニングと満プクの回数を多くする。ベタモンのときは逆に育てよう。

シードラモン

エアドラモンとちがうところは満プクにさせまくり、寝たら起こさない。トレーニングはおなじくらいしよう。

ヌメモン

アグモンでもベタモンでも育てかたはいっしょ。とにかくお世話の手を抜く。いちばん簡単になれるかも（？）。

完全体になるには……

育成のしかたは関係なく、過去15回の対戦成績で決まる。最低でも15戦して6勝はしておこう。勝てば勝つほど完全体になれる確率が高くなるぞ。なお対戦成績のチェックは、成長期から成熟期、成熟期から完全体に進化するときの2回あるのだ。

メタルグレイモン
- グレイモン
- デビモン
- エアドラモン

マメモン
- ティラノモン
- メラモン
- シードラモン

もんざえモン
- ヌメモン

小辞典

第2版

●本書に掲載し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

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→68～77

アグモン【デジモン】 じつはコイツとガブモンはおなじ、は虫類型なのだ→24、62、86

インデックスシール【その他】 使ってね♥ パート1→別丁扉

ウンチ【育成】 ヌメモン、ベジーモンの主力兵器→41、48、74

Aボタン【操作】 →セレクト

エアドラモン【デジモン】 空を飛んでいるためかシードラモンより強いぞ→44、49、63、87

エサ【アイコン】 デジモンがいきるために食べるもの。バージョンがちがうと形がちがう。どっちがおいしいのかな？→70

エレキモン【デジモン】 成長期のニューフェイス。設定ではしっぽが9本だけれど……→22、62

エンジェモン【デジモン】 デビモンよりもスマートだけれど、体力がちょっとおとる→30、63

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……→67、77

OK!【画面表示】 バトルをするとき、接続が成功したときに表示される。しかし、そのまえにデジモンがほえている（？）グラフィックが出たときに本体を離しても平気だぞ→72

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→85

おなか【メーター】 おなかのすき具合をしめす。ボタモン、プニモンをのぞき、見ための4個以上ある。ひとつでも白かったらボタンを連打だっ!?→41、42、64、80

か カ

餓死【育成】 おなかをすいたまま半日ほどほうっておき、お墓をたてること。年寄りだとやりやすいぞっ！ ……おい！→85

門倉くん【その他】 マンガやQ&Aなど本書のいろんなところに登場する少年。新しいもの好きで忘れっぽく、ワールドカップ本戦の出場を決めた試合を見て将来サッカー選手になることを誓うが、3日で忘れる。今回は大ポカをやらかしたらしい。テシウスのゴザール言葉は彼がふきこんだ。あだ名はカドっち→2、10、18、26、50、80～85ほか

ガブモン【デジモン】 なぜかコイツの分類は、は虫類型のデジモン。かぶっている毛皮のせいもあるけれど。別名“虎の威を借りるキツネ”デジモン？→20、62

カブテリモン【デジモン】 昆虫の長所が集まったようなヤツ。成熟期のなかでは、けっこう簡単に進化させられるかも→28、63

ガルルモン【デジモン】 ガブモンが威を借りるほど、恐れられているデジモン→34、63

完全体【成長段階】 バトルを勝ち抜き、運のよいものだけが進化できる最強究極のデジモン。じつは、どちらのバージョンでも進化する条件はおなじなのだ→50～60、87

筋力【メーター】 バトルで勝つための要素のひとつ。いつでも対戦できるようにつねに満タンにしておくべし→69～71、80～84

キャンセル【操作】 Cボタンの機能。トレーニングがイヤになったときにもよく使う→66、67

グレイモン【デジモン】 恐竜型の頂点に立つ、成熟期最強の1匹→42、49、63、87

ケガ【状態】 早めになおすべし→73、76、78、84、85

**決定【操作】『Ver.1』では決定する機能だけでなく、トレーニングでの下段攻撃するためのボタンだった→69

コロモン【デジモン】 ここで世話をサボっても、取り返しがつく……かもしれない？→17、62

さ サ

サンドバッグ【育成】 トレーニングで攻撃をぶつけて鍛えるわけだが、パワーがたりないとミサイルでも破れず、たりていればウンチで破れるってナニ？→71

Cボタン【操作】→キャンセル

ステータス【アイコン】 表情からうかがえないデジモンの体調を知ることができるもの→69、80

死【状態】 これがおこったときは必ず原因があって、とつぜんなる

ことはない(涙)→78、85

シードラモン【デジモン】 強そうだが、水中戦以外だと、実力が出し切れないらしい？→44、49

勝率【ステータス】 対戦でどれだけ勝っているかを表示する。好成績なら見せられるが……→69

食事【アイコン】 おなかや筋力を回復させるときに使う。なぜかプロテインもこれに分類される。食べるからか？→70

進化【育成】→つぎの成長段階に進んだときに使う言葉。変身や成長などというときもある→6

スカルグレイモン【デジモン】 ほとんどホネだけなのでゾンビっぽいけれど、執念だけでいきているらしい。→52、63

衰弱死【育成】 筋力がゼロの状態がつづき死んじゃうこと→85

成熟期【成長段階】 うまれてから3回目に進化した形態。ふつうに育てればこれが最終段階。あとは衰えるだけだが……→26～48

生存記録【その他】 死亡時に表示される年齢のこと。『Ver.1』ではインチキなしで99才にする強者がいるらしい→78

成長期【成長段階】 対戦できるだけなので、しっかり鍛えてからにしよう→18～25

成長記録シート【その他】 シートもバージョンアップ☆ 使ってね♥ パート2→カバー裏

接続端子【操作】 バトルで必要。こわれると対戦ができなくなる。兄妹でグリグリ押しつけ、奇声をあげながら走らないように→67

セレクト【操作】 アイコンなどを選択するときに、Aボタンでおこなう。『Ver.1』のトレーニング時は上段攻撃になる→67

た タ

体重【ステータス】 デジモンの重さ。最大表示は99g→41、84

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】 バトルするときに必要で、ゲージがつきると戦えなくなる→69、70、72、85

樽木くん【その他】 マンガやQ&Aをメインに本書のいろんなところに登場する少年。株と競馬を趣味にしている。不景気で株がうまくいかないので、このごろの気分はちょっとブルー。日本の将来を憂える小学生（？）→2、10、18、26、50、80～85ほか

誕生【育成】 デジタマからプニモンがうまれたときのことをさす。タマゴがかえるのに約5分かかる。あわてずに待て！→78

治療【アイコン】 バトルをするデジモンはお世話になる→76

ツノモン【デジモン】 体とおなじくらいの大きいツノを持つ。ここから将来が決まるといっても過言ではない？→14、62

ティラノモン【デジモン】 性格のおとなしい恐竜。しかし、外見が恐い……→45、49、63、87

テシウス【その他】 だれ？ と、思うかもしれないが、テッシー(あだ名)の名でマンガやQ&Aなどに登場する3人目の小学生。見た目通り外人（国籍不明）。忍者かぶれで、“将来の夢はニンジャ”と作文に書くくらいだ。白金髪と紫色の瞳、ととのった顔立ちで日本に来たばかりのころはモテモテ（死語）だった。しかし、そのアホたれっぷりにファンが日に日に減少しているらしい。カドっちに仕込まれた“ゴザール”言葉もそれに一役買っているとかいないとか……→2、10、18、26、50、80～85

テシウスと樽木と門倉【その他】この本に登場する3人の小学生の名前。はたして4人目はどんな名前が出てくる？

デジモン日記【その他】 前回、好評だったコーナー。どこにも見あたらないようだが……→???

デビモン【デジモン】 エンジェモンが悪に走り堕落するとこうなるという見本→43、49、63、87

電気【アイコン】 眠ったデジモンを熟睡させてあげるために使う。つけっぱなしにしていても地球にやさしくないわけではないが、デジモンにやさしくない→75、81

トイレ【アイコン】 デジモンがウンチを流す。デジモンごと流してしまうほどの水量なので、デジモンに波のりさせると強くなるかもしれないぞ？→74

ドクロマーク【画面表示】 ケガをしたときとバトルで負けたときに表示される。ただし、ウンチ病のときは……→73、76

時計【その他】 アイコンが表示されていないときにBボタンを押すと表示される。カゲの立役者、縁の下の力持ち→67

トレーニング【アイコン】 筋力を回復させるために使う。成長段階があがると、ゲージの速度もあがりムズかしくなるぞ。ちなみに『Ver.1』は分身に5回攻撃して、3回以上勝つと筋力が回復した。成熟期の進化条件で、トレーニングをおこなった回数が進化のカギだったわけだ→71、80～83

な ナ

ヌメモン【デジモン】 これになったらナマケ飼い主の称号をゲットしたことになる→48、63、87

年齢【ステータス】 ステータスのアイコンを選ぶと、はじめに表示される情報。何日いきたかの目安になる→6、50、69

は ハ

ハートマーク【画面表示】 おなか

や筋力の状態をあらわす。もんざえモンやベーダモンの攻撃はこれが飛ぶ→40、60、69、71

バードラモン【デジモン】 燃えるような羽を持つデジモン。じつはメラモンのように燃えているらしいぞ→32、63

バトル【アイコン】 デジモンどうしを戦わせるときに使う。また、対戦をあらわす言葉でもある→72、81～83

Bボタン【操作】→決定

ベーダモン【デジモン】 宇宙人ぽい外見だけれど、本当はいったいどこからきたの？→56、63

ベジーモン【デジモン】 食虫植物型という史上まれにみるタイプ。ウンチを投げるのと弱いところがヌメモンにそっくり？→40、63

ベタモン【デジモン】 一時期はモヒカンが空飛ぶカッターだと思われていた？→25、62、86

ホエーモン【デジモン】 深海にすんでいるのにクジラみたいな外見を持つ。そ～いえば、クジラってほ乳類だよね？→38、63

ボタモン【デジモン】 プニモンとは逆に毛ムクじゃら。しかし、手ざわりはよい→16、62

ま マ

マメモン【デジモン】 小さいのに成熟期のデジモンを圧倒するパワーを持つ→49、59、62、87

満ブク【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】 グレイモンが機械化されたわけではないぞ→49、58、62、87

メタルマメモン【デジモン】 文字通りマメモンが機械化した完全体。右腕のカギつめもなかなか強力そう。使えばいいのに～→54、63

メラモン【デジモン】 ふつうのフトンだと燃えちゃうから特別製らしいぞ→46、49、63、87

もんざえモン【デジモン】 マメモンのつぎに機械化が期待されている？→49、60、62、87

や ヤ

幼年期【成長段階】 おなじ成長段階で唯一、2回変身する。対戦できないので、お世話だけに集中しよう。コロモンやツノモンのときの育てかたで未来が決まる？→10～17

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。音は十数秒で消えるが、表示は数十分つづく。これが消えるまえに世話をしないと……→77

ら ラ

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。接続がしっかりしていれば、もう一度ボタンを押すだけで、接続が成功することが多い→73

オマケの使いかた

キャラクター＆インデックスシール

『Ver.2』のイラストとドット絵がデザインされた透明シールと、エンピツやボールペンなどで記入できるペーパーシールの使いかたを説明するぞ。

それぞれ別々に使ってもいいが、下のように組み合わせて、オリジナルシールが作るのだ。

注意!!

※他人のものにこっそりはるのはダメ！

※接続端子など、変なところにはり機械が壊れても編集部では責任をとれないぞ！

例



▲キミだけのオリジナルシールを作ろう!!

成長記録シート Ver.2

これはデジモンがした行動や結果を記録するシートだ。何回トレーニングをしたとかプロテインを何個あげたとか、マメに記録すれば、進化の法則とかがわかるかもしれないぞ？

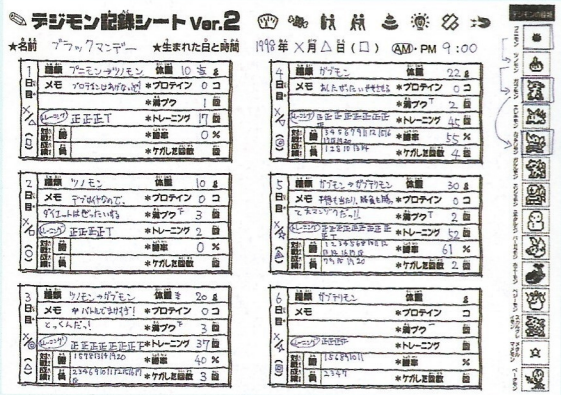
注意!!

※成長記録シートは、カバーの裏にあるぞ！

※ぜったいたりなくなるので、コピーして使おう。

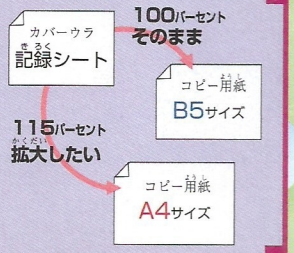
記録例

▼これはあくまでも例。キミの書きやすいように、デジモンの成長を記録するのだ。



コピーのとりかた

シートの大きさがこのままでいいのなら、用紙をB5、拡大率を100パーセントにあわせよう。ちょっと拡大したいのなら用紙をA4、115パーセントでオッケー。



ASPECT



オメデタ 祝

たまごっち オスっち・メスっち

A6判

たまごっち オスっち・メスっちとあそぶほん

『たまごっち』や『てんしっち』のあそぶほんより、ボリュームアップ！ すべてのキャラクターをくわしく紹介し、育てかたのコツや、ブリードの方法、すべての世代の成長図など、みんなが欲しい情報がすべてのっているぞ!!

新書判

ゲームで発見!! たまごっち オスっちとメスっち らぶりーぶっく

新しいたまごっちがGB版にも登場！ 友だちとキャラクターを交換する『おとまり』の方法や『あそび』の楽しみかた、任天堂から新しく発売されるスーパーゲームボーイ2を使った楽しみかたなど、新しいひみつがいっぱいなのだ!!

各巻とも '98年2月27日 発売予定!!



©BANDAI 1997/©BANDAI 1997・1998

デジタルモンスターVer.2

バンダイ公認 デジモンずかん

1998年2月9日　初版発行

＊企画・構成・編集・執筆　秋山竜二
（ファミ通書籍編集部）

＊デザイン監修・デザイン　青山範子
（ファミ通書籍編集部）

＊デザイン協力　寛谷由紀子
（ボス アンド ディーズ）

＊イラスト・コミック　斎藤理佳

＊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

＊公式イラスト・監修
株式会社バンダイ

＊印刷　大日本印刷株式会社

発行人／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
〒151-8024 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
〒160-0023 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

●本書は著作権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』『デジタルモンスターVer.2』関連のご質問については一切お答えできませんので、ご了承下さい。
●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。
『デジタルモンスター』『デジタルモンスターVer.2』はバンダイの登録商標です。

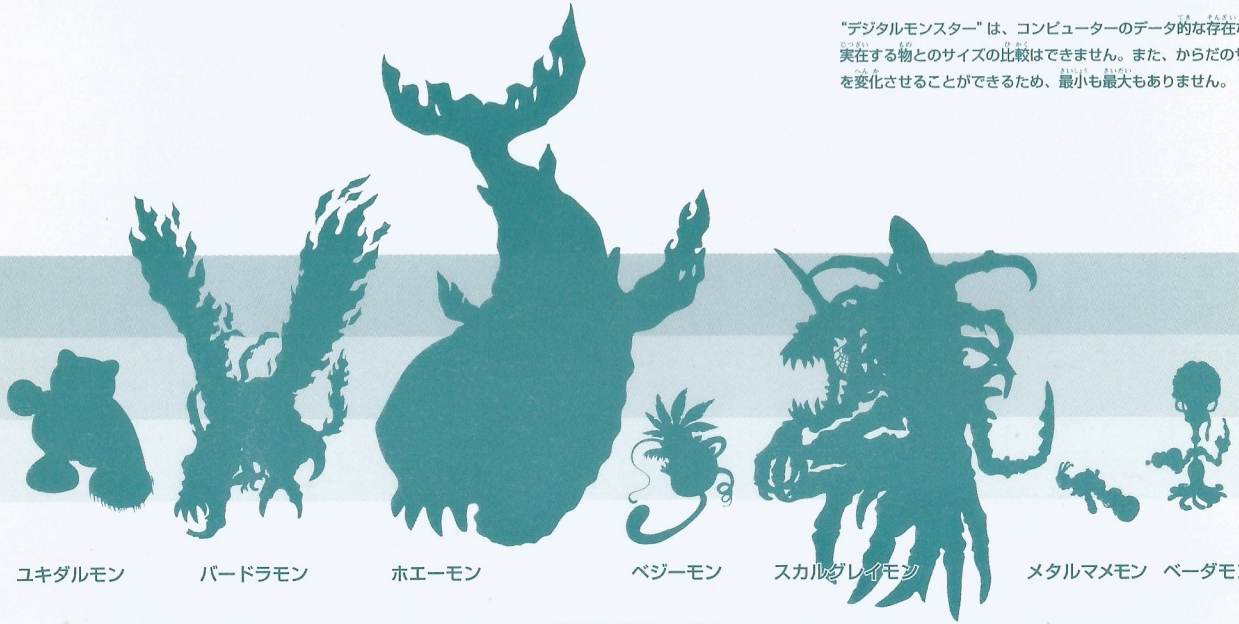
©BANDAI　1997
©1998　ASCII

ISBN4-89366-961-3　Printed in Japan　●1189121

デジタルモンスターVer.2 キャラクターサイズ比較表だっ!!

©BANDAI 1997

"デジタルモンスター"は、コンピューターのデータ的な存在なため、実在する物とのサイズの比較はできません。また、からだのサイズを変化させることができるため、最小も最大もありません。



ISBN4-89366-961-3

C0076 ¥500E

9784893669612

アスペクト

定価 本体500円＋税

1920076005008

