デジタルモンスター Ver.2

DIGITAL MONSTER Ver.2

最強データブック

監修：株式会社バンダイ



DIGITAL MONSTER Ver.2

MO-POWERFUL DATA BOOK

ENIX

エニックスミニ百科 12
デジタルモンスター Ver.2 最強データブック

世界中に広がるコンピュータ・
ネットワークの海の中から誕生した
謎の生命体、「デジタルモンスター」。
ネット上のデータやバグと合体し、
変化させていくことで、
その生命を維持してきた……。

そんな「デジモン」たちに、
Ver.2の新しい仲間が加わったぞ!!
もちろん、Ver.1とのバトルもOK!!
戦いを好む不思議な不思議な
「デジモン」を、キミの手で鍛え育てろ!!

Cover Design: Donny Jordan
[D.J.Grafix]

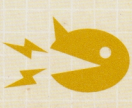





デジタルモンスター Ver.2
DIGITAL MONSTER Ver.2

最強データブック
さいきょう



デジタルモンスター DIGITALMONSTER Ver.2

最強データブック


DEGITAMA


PUNIMON


TUNOMON


GABUMON


ELECMON


KABUTERIMON


GARURUMON


ANGEMON


YUKIDARUMON


BIRDRAMON


WHAMON


VEGIMON


SKULLGRAYMON


METALMAMEMON


VADEMON

ついに…「デジモン2」の登場だ!!

大ブレイク中のデジモンの新しい仲間「デジタルモンスターVer.2」。全キャラとトレーニングが新しくなってるよ!! もちろんVer.1との対戦も可能!!

カラーは2色!!

新しい「デジモン2」!! 白と黒の2色が発売されたぞ。モノトーンのカラーリングは、Ver.1とくらべると大人っぽくてカッコイイ! この色を見かけたら、即ゲットだ!!



「デジタルモンスターVer.2」
定価1980円(税抜)
発売元/株式会社バンダイ



「デジモン1」とも対戦できるよ!!

CONTENTS もくじ

デジモン基本編

ついに「デジモン2」の登場だ!! ……2
キミのデジモンが誕生!! ……4
2台をつなげて白熱バトル!! ……5
トレーニングが変わったぞ!! ……6

デジモン大図鑑

デジモン大図鑑 ……7
キャラクター大集合!! ……8
幼年期 プニモン ……10
幼年期 ツノモン ……14
成長期 ガブモン ……18
成長期 エレキモン ……22
成熟期 カブテリモン ……26
成熟期 ガルルモン ……30
成熟期 エンジェモン ……34
成熟期 ユキダルモン ……38
成熟期 パードラモン ……42
成熟期 ホエーモン ……46
成熟期 ベジーモン ……50
完全体 スカルグレイモン ……54
完全体 メタルマメモン ……58
完全体 ベーダモン ……62

デジモン飼育編

デジモン飼育大研究 ……66
ステータス ……67
食事 ……68
トレーニング ……69
バトル ……70
トイレ ……71
電気 ……72
治療 ……73
呼び出し ……74
デジモンの死 ……76

デジモン成長編

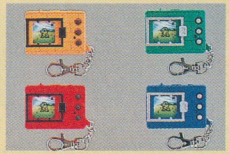
デジモン成長ファイル ……77
変身成長図大公開 ……78
ガブモン成長ファイル ……80
エレキモン成長ファイル ……81
カブテリモン成長ファイル ……82
ガルルモン成長ファイル ……83
エンジェモン成長ファイル ……84
ユキダルモン成長ファイル ……85
パードラモン成長ファイル ……86
ホエーモン成長ファイル ……87
ベジーモン成長ファイル ……88
スカルグレイモン成長ファイル ……89
メタルマメモン成長ファイル ……90
ベーダモン成長ファイル ……91
極秘レポート SECRET FILE ……92
熱戦 バトル記録ノート ……93

特別ふろく

デジモンスペシャルステッカー 2枚

Ver.1のNEWカラーも発売中!!

ブラウンとグレーの「Ver.1デジモン」にカラフルな4色が追加。赤と青と緑と黄色でキュート。



◀値段は前回同様1980円(税抜)。女のコにもおススメ。

キミのデジモンが誕生!!



▲▶デジタマに命が宿ったぞ!! 数分後に、赤ちゃんデジモン・プニモンが誕生。

まず、絶縁シートを抜いてリセットボタンを押す。次に説明書を見て、時間をセット。しばらくすると、元気な音がして、プニモンが生まれるよ。上手に育てられるかな？



デジモンは成長するのだ!



◀赤ちゃん時代が大切。がんばって強いデジモンにしよう!!

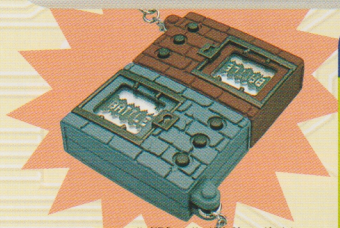


◀これが大人の"成熟期"。ここからさらに"完全体"になるかも。

生まれたばかりのデジモンはバトルできない。エサやトレーニングなどいろいろな世話をして、成長するのを待とう。どんなデジモンに成長するかはキミの世話しだい。



2台をつなげて白熱バトル!!



▲ボディの上方の接続部を合体させて戦う。いろんなデジモンと対戦させよう（写真はVer.1）。

Ver.1とVer.2の対戦もできる!!

成長期、成熟期、完全体まで育ったデジモンなら、2台でデータ交換してバトルができる。Ver.1とVer.2のバトルもOKだよ。

注意!!

幼年期のデジモンはバトルできない!!

生まれてすぐのプニモンと、ツノモンはまだ戦えないぞ。



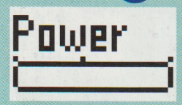
オートバトルはこう進む!

合体後、「OK!」と表示されたら離しても大丈夫だ。

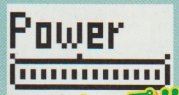


NEWシステム トレーニングが変わったぞ!!

トレーニングを選択



◀パワーゲージは右へ伸びていくぞ。

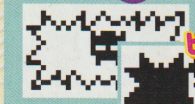


▶ゲージが最大のときにボタンを押せ!!

ストップ!!



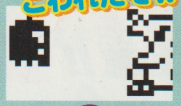
◀ボタンを押すとデジモンはワザを出す。



ヒット!?



こわれたぞ!!

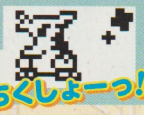


◀パワー全開100%!! ターゲットを破壊。

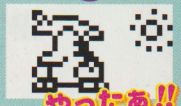


◀▼パワー不足だと、失敗する。

あれ!?



ちくしょーっ!!



◀1回の成功で、♥が1つ埋まるのだ。

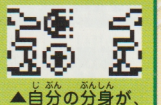
やったぁ!!

シビア!?な1回勝負!!

左から右へ伸びていくパワーゲージが最大のときにBボタン!! ぴったり押さないと、成功しないぞ。

バージョン ワン Ver.1では…

5回中3回攻撃があたれば、♥が1つ回復するのだ。



▲自分の分身が、盾で防御してくる。

全14体の完全データファイルつき!!

デジモン大図鑑

バージョン ワン Ver.1と全く別のデジモンが育てられる、新しいデジモンVer.2。バージョン ツー 初めてでもそうでなくても知っておきたい、新デジモンのデータを一挙大公開!!

デジモンのひみつがわかる9つのデータ

1 種類
そのデジモンの由来や原型、タイプが簡単に把握できる、オリジナルの種類名だ。

2 活動時間
デジモンごとに活動時間が決まっている。計画的に育てるには欠かせない情報なのだ。

3 1日の最大バトル回数
1日に戦える回数には限りがある。体力が減ってしまうのだ。回復すればこれ以上戦える。

4 最低体重
どんなにダイエットしても、これ以下は体重は減らない。食べ過ぎなどの目安にしよう。

5 最大満腹ポイント
おなかのゲージ♥は4つだが、それ以上、イヤイヤするまで食べる。その最大エサ数。

6 パラメータ・サイクル
ステータスのおなか、きんりょくの♥は、一定時間ごとに1つずつ減っていく。その時間。

7 平均時間
各デジモンがその姿でいるおおよその時間。これを過ぎると変身、または寿命を迎えるぞ。

8 ケガしやすさ
そのデジモンがケガをする確率を5段階で評価。★の数が多いほどケガしやすいのだ。

9 治療回数
ケガをしたときには治療。そのとき必要な治療の回数はデジモンごとに違うのだ。

デジタルモンスター Ver.2 キャラクター大集合!!

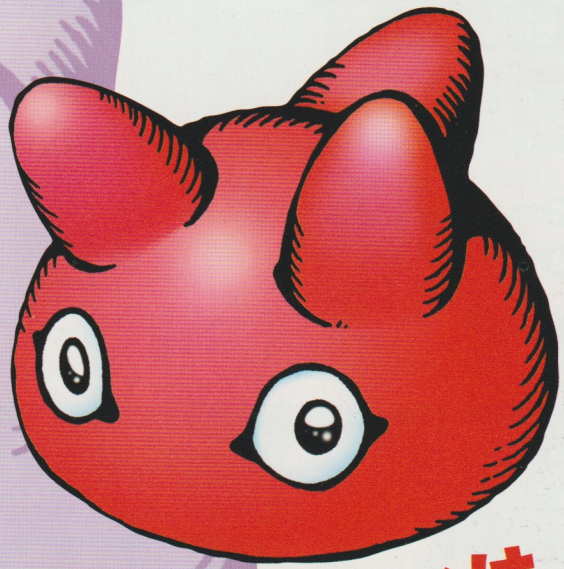
デジタル世界に生きるデジモンたちのボディサイズは変幻自在。標準サイズを対比すると…。



- プニモン ➡P10へ
- ツノモン ➡P14へ
- ガブモン ➡P18へ
- エレキモン ➡P22へ
- カブテリモン ➡P26へ
- ガルルモン ➡P30へ
- エンジェモン ➡P34へ
- ユキダルモン ➡P38へ
- バードラモン ➡P42へ
- ホエーモン ➡P46へ
- ベジーモン ➡P50へ
- スカルグレイモン ➡P54へ
- メタルマメモン ➡P58へ
- ベーダモン ➡P62へ

プニモン
PUNIMON

ついに姿を現した新種のデジモン……その最初の姿は、こんなにか弱い。身体を包む皮膚はかぎりなく薄く、真っ赤なゲル状の生体組織が透けて見えてしまうほど。が、ものスゴイ勢いで刻々と成長しているのがわかるはずだ。頭から突き出た3本の触手をモゾモゾ動かし、強酸の泡で威嚇するファイトを持つが、戦うにはまだまだ幼すぎる……。



真っ赤なボディは強い生命力の証し!

幼年期デジモン

プニモンDATA



1 種類 …… スライムデジモン
2 活動時間 …… 不定（合計 約1時間）
3 1日の最大バトル回数 … 0回
4 最低体重 …… 5グラム
5 最大満腹ポイント … 約4ポイント
6 パラメータ・サイクル … 約3分程度
7 プニモン時代の平均時間 … 約1時間

ケガ&治療

8 ケガしやすさ　バトルをしない
9 治療回数　ケガをしない

持ちワザ



アワ

とくちょう 1

たった1時間でみるみる成長するぞ

すぐに成長してしまうので、プニモンでいる時間はたったの1時間。寝る時間も夜昼関係ないので注意。

▶突然寝てしまう。電気の消し忘れをしちゃいそう。

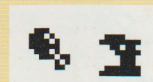


とくちょう 2

赤ちゃんデジモンはとても手がかかる!!

「おなかへったー」「身体がだるーい」と呼び出しを連発する。赤ちゃんだから、かわいく甘えてるのかな。

▶自分より大きいエサも、ペロリとたいらげるぞ。



プニモンと似てるモン!!

ver.1 デジモン

ボタモン



全身、真っ黒なうぶ毛におおわれた赤ちゃんデジモン。中味はスライム状。生まれたてで、生活サイクルはプニモンとそっくりだ。

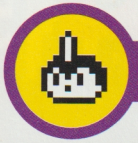
▲▶アワで相手を威かく。世話の焼かせぶりもプニモンと同じ。



幼年期デジモン

ツノモン
TUNOMON

敵を威嚇する大きなツノと身体を守る被毛は、まさしく戦場を生き抜く進化。モンスターらしくなってはいるが、その実体は、まだまだ誰かの保護が必要な赤ちゃん。とても戦えるほどは成長していないのに、好奇心旺盛でさかんに動き回る。見ているほうがハラハラさせられるが、この時代にバトルに必要な機知や運動能力を貯えているのだ。



幼年期 成長期 成熟期 完全体



冒険のお守りは自慢の大きなツノ!!

幼年期デジモン

ツノモンDATA

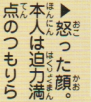


1	種類	レッサーデジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計 約12時間）
3	1日の最大バトル回数	0回
4	最低体重	10グラム
5	最大満腹ポイント	約12ポイント
6	パラメータ・サイクル	約55分程度
7	ツノモン時代の平均時間	約1～2日程度

ケガ&治療

8	ケガしやすさ	バトルをしない
9	治療回数	ケガをしない

持ちワザ：アワ



とくちょう 1

バトルができない幼児デジモン

チャームポイントの大きなツノは武器ではなく、敵を脅かすためにあるのだ。まだバトルはできないぞ。



▶怒った顔。本人は迫力満点のつもりらしい……。

とくちょう 2

次の成長に影響!? 大事に育てたい時期

ツノモンは、生活環境によって次に変身する姿が変わる。ていねいに育てて、後悔のないようにしよう。

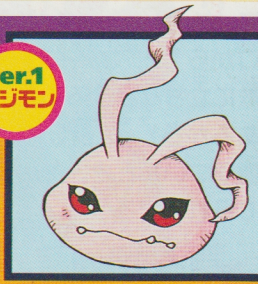


▶トイレをすぐ流すくらいていねいに世話してみる!?

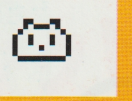
ツノモンと似てるモン!!

ver.1デジモン

コロモン



耳のような触角がチャームポイントの幼年期デジモン。ボタモンの頃よりも、かなり食欲旺盛に…。しかしバトルはまだできないぞ。



▶元気いっぱいだけどまだ戦えない。体形がキュートだ。

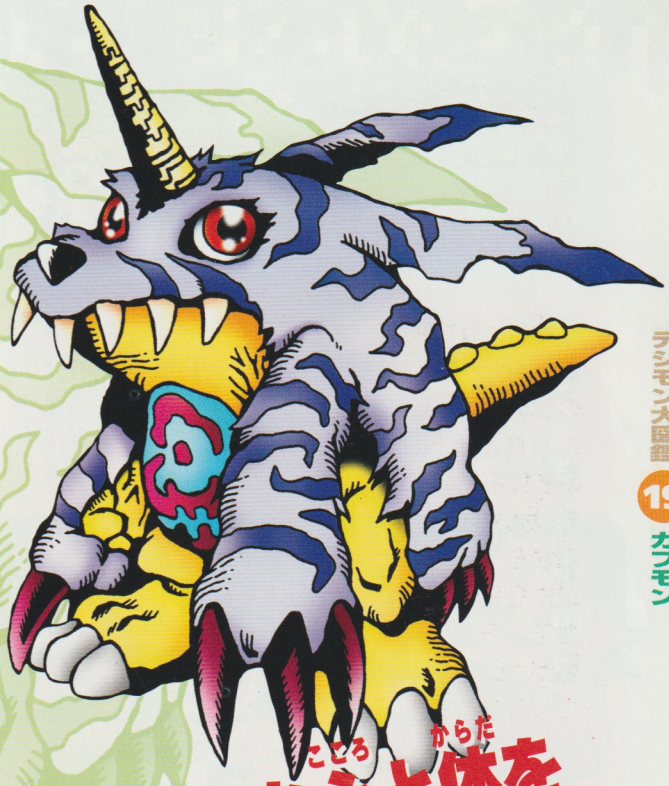
成長期デジモン

ガブモン
GABUMON

獣のような姿は、成熟期デジモンからの借り物。爬虫類としては破格の鋭いツノ、牙、爪を持っているのに、ちょっぴり臆病な性格。戦場に散らばる獣のデータをうまく利用して、幼い身体と心をガードしている。口から“プチファイアー”を吐き、果敢に立ち向かえるのも、この毛皮があるから？ 成長して、生き抜く自信がついたとき、その毛皮は脱ぎ捨てられるだろう。



幼年期 **成長期** 成熟期 完全体



デリケートな心と体を
集めた毛皮でプロテクト!!

成長期デジモン

ガブモンDATA



1. 種類 …… 爬虫類型デジモン
2. 活動時間 …… 8:00AM～8:00PM（合計 約12時間）
3. 1日の最大バトル回数 … 約20回
4. 最低体重 …… 20グラム
5. 最大満腹ポイント … 約24ポイント
6. パラメータ・サイクル … 約70分程度
7. ガブモン時代の平均時間 … 約3日程度

ケガ&治療

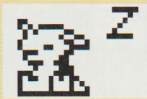
8. ケガしやすさ ★★★
9. 治療回数 約2回

持ちワザ ▶ プチファイアー

とくちょう 1

健康的な生活が身についてるのだ！

朝寝坊しないで起きる、ヘルシーな性格。すっくと立ち上がった姿も、なかなかりりしく健康的!!



▶が、寝ている姿は子どもっぽくてカワイイね。

とくちょう 2

世話を焼かせないのんびり屋さん!?

おっとりしていて、おなかの減り、筋力の低下が遅い。成長期にしては世話しやすいデジモンだ。



▶大きな耳？気分が変わるとここでわかるぞ。

ガブモンと似てるモン!!

アグモン



ver.1 デジモン

快活な成長期デジモン。二足歩行の姿もガブモンっぽい。コワイもの知らずの性格で、爬虫類本来の姿!?“ベビーフレイム”で戦う。



▶一人前に火炎攻撃できる。ゴキゲンな顔が子どもらしい。

成長期デジモン

エレキモン
ELECMON

実力はまだ完全ではないが、小動物のように活発に動き回る。少々手痛い目にあっても、それらすべてを学習して、次の成長の糧にするのは、哺乳類型デジモンならでは。しかしバトルが始まると、9本の尻尾を扇状に広げ、相手と互角の迫力を見せる。ベテランの敵でもその気迫と必殺技“スパークリングサンダー”に気圧されることがあるという。

幼年期 | 成長期 | 成熟期 | 完全体



9つの尻尾が震えたら
闘魂全開の合図!!

成長期デジモン

エレキモンDATA



1	種類	哺乳類型デジモン
2	活動時間	9:00AM～8:00PM（合計 約11時間）
3	1日の最大バトル回数	約20回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	約20ポイント
6	パラメータ・サイクル	約55分程度
7	エレキモン時代の平均時間	約3日程度

ケガ&治療

8	ケガしやすさ	★★★★
9	治療回数	約2回

持ちワザ：スパークリングサンダー



とくちょう 1

朝も遅く起きるマイペースな生活

寝るときは、そのままうずくまって、寝てしまう。気持よさそうだが、そのせいか少し朝寝坊してしまう。

▶寝る時間になると、その場でグースカ寝てしまう。

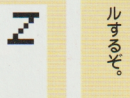


とくちょう 2

少しだけ手のかかるやんちゃデジモン

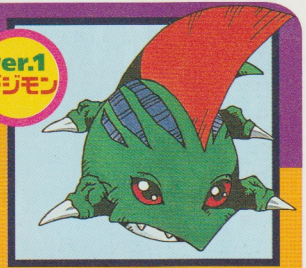
意外に気が短いところがあるのか、空腹、体力低下のサイクルは早め。バトルでケガしやすいのも注意。

▶全身を逆立てて、機嫌の悪さをアピールするぞ。



エレキモンと似てるモン!!

ver.1デジモン



ベタモン

おっとりした成長期デジモン。両生類型で、ちょっと思考が単純。怒ると手がつけられない暴れっぷり。武器は“電撃ビリリン”。

▶普段の行動はおっとりしている。大きな背びれが目立つぞ。



成熟期デジモン

カブテリモン
KABUTERIMON

哺乳類、爬虫類の進化の流れから大きく離れた昆虫型のデジモンが発見された!! 甲虫独特の固い外殻も、デジモン的に超進化、特にダメージの危険がある頭部は、金属で再強化されている。また、4枚の羽根は飛行よりもバトル優先に進化。必殺技は“メガブラスター”。その完璧にガードされた頭の中は、生き抜くためのバトルでいっぱい。進化の謎の解明には時間がかかりそうだ。



幼年期 成長期 **成熟期** 完全体



戦うために進化した!?
謎に包まれた昆虫ボディ

成熟期デジモン

カブテリモンDATA

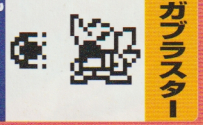


1. 種類 …… 昆虫型デジモン
2. 活動時間 …… 8:00AM～9:00PM（合計 約13時間）
3. 1日の最大バトル回数 … 約40回
4. 最低体重 …… 30グラム
5. 最大満腹ポイント … 約28ポイント
6. パラメータ・サイクル … 約90分程度
7. カブテリモン時代の平均時間 … 約5日程度

ケガ&治療

8. ケガしやすさ ★★
9. 治療回数 約1回

持ちワザ：メガブラスター

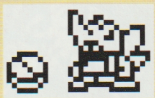


とくちょう 1

昆虫タイプの特性？世話が簡単かも!?

空腹や体の衰弱のサイクルは遅いのは、昆虫型のせいなのか？　しかも、長生きの可能性があるぞ。

▶食事のバランスもよく考えて、長生きさせよう。

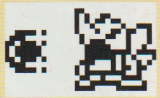


とくちょう 2

いつでもバトル!?熱い性格なのだ

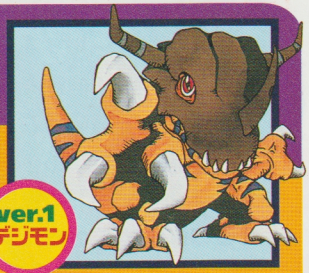
敵を見つけたらガンガン燃えるタイプ。1日に40回もバトル可能。成熟期デジモンの中でもダントツだ。

▶コイツは戦うのが楽しくて仕方ないって感じ。



カブテリモンと似てるモン!!

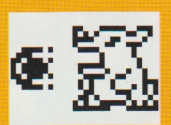
グレイモン



ver.1 デジモン

恐竜ながら、頭の部分はヘルメットのように硬い皮膚でおおわれ、戦いの準備は万全。“メガフレイム”で相手を焼きつくす。

▲頼もしい友だちって感じだが、尖の玉メガフレイムは強力。



成熟期デジモン

ガルルモン
GARURUMON

伝説のメタル、ミスリル並みの強度を誇る毛皮、獲物を追いつめるしなやかな動き、急所を外さない正確な攻撃……どれをとっても恐ろしい猛獣そのものだが、心配はいらない。哺乳類タイプだけに知性が高く、それをコントロールする精神力も豊かだ。一度、厚い信頼を寄せた仲間や主人を決して裏切ることはない。が、もしも敵に回したら……!! “フォックスファイアー”の青白い炎に焼かれるのは覚悟すべきだ。



ターゲットは逃さない!!
一陣の矢が駆け抜ける

成熟期デジモン

ガルルモンDATA

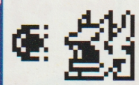


1	種類	獣型デジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計 約12時間）
3	1日の最大バトル回数	約28回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	約24ポイント
6	パラメータ・サイクル	約70分程度
7	ガルルモン時代の平均時間	約3日程度

ケガ&治療

8	ケガしやすさ	★★★
9	治療回数	約2回

持ちワザ：フォックスファイアー



とくちょう 1

いいパートナーになれそうな優等生！

日常の世話のポイントになるパラメータ・サイクルや活動時間は、まさに平均値。扱いやすいデジモン。



▶無防備によろこぶ姿は、何度見てもウレシイ。

とくちょう 2

バトルもこれなら合格ライン!!

1日に戦える回数も、普通。でもバトル体勢に入ると、尻尾を立ててなかなか勇ましい姿を見せる。

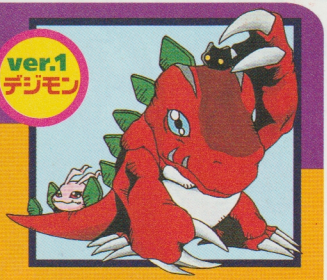


▶デジモンの醍醐味を充分味わえる戦いぶりだ。

ガルルモンと似てるモン!!

ver.1 デジモン

ティラノモン



恐竜本来の姿で進化。温厚な性格で、ムダなバトルはキライ。しかし、敵が向かってきたときは、“ファイヤーブレス”で迎え打つぞ。



▶動物っぽいしぐさも親しみやすい。ギザギザの背中が目印。

成熟期デジモン

エンジェモン
ANGEMON

すべては平和と幸福のため。時には天使も戦いの鬼になる!? 善の心を認められ、天使の姿になることを許されたのだが、その徹底した心は目の前の悪を決して許さない。ひとたび、敵と見なしたら、黄金に輝く正拳“ヘブンズナックル”が容赦なく炸裂、完膚なきまでに叩きのめされる。意外にも、ダークサイドのデビモン（Ver.1）も、もともとはエンジェモンと同種族だった!!

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体



全ては平和と善のため
神の拳の裁きを受けよ!!

成熟期デジモン

エンジェモンDATA

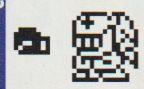


1	種類	亜人間型デジモン
2	活動時間	7:00AM～8:00PM（合計 約13時間）
3	1日の最大バトル回数	約38回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	約20ポイント
6	パラメータ・サイクル	約70分程度
7	エンジェモン時代の平均時間	約4日程度

ケガ&治療

8	ケガしやすさ	★
9	治療回数	約1回

持ちワザ



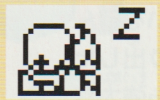
ヘブンズナックル

とくちょう 1

早寝早起きで元気に生活してる

さすが天使!! 太陽が昇ったらいつまでもぐずぐず寝ていたりしない。比較的長生きなのもうれしい。

▶普段は威厳があるけど、寝姿は人形みたい!?

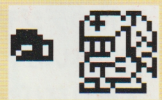


とくちょう 2

バトルになると性格が180度変化!?

清らかな表情もバトルで一変!! 悪と戦うためなら、1日に38回もバトルできる根性を持っている。

▶歯を食いしばりバトル!? 実は口が大きいのだ。



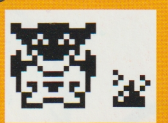
エンジェモンと似てるモン!!

デビモン

エンジェモンと同種族だが、こちらは悪魔に魂を渡した堕天使。バトル好きで戦うチャンスは逃さない。持ちワザは“デスクロウ”。



ver.1 デジモン



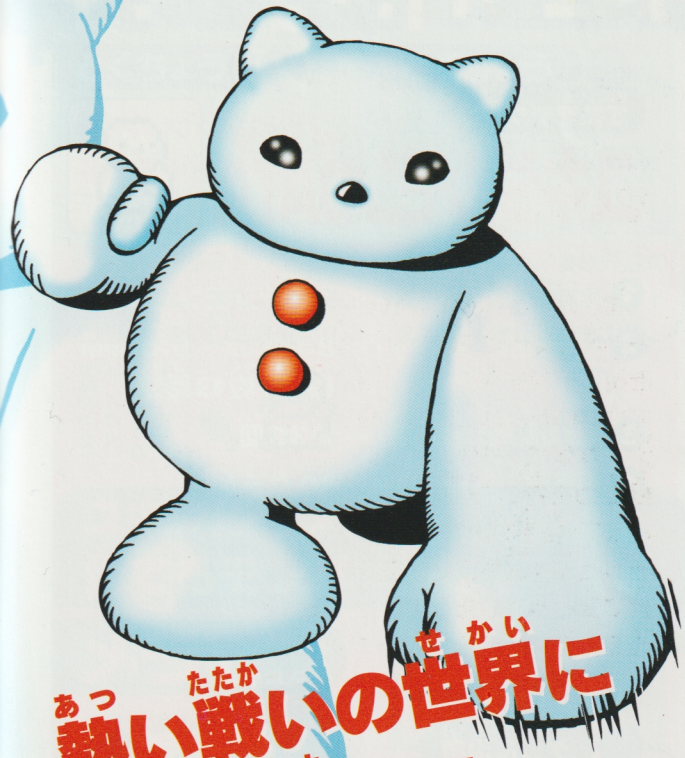
▲▶クールな大人のムードのほかに、マヌケな一面も…とほほ。

成熟期デジモン

ユキダルモン
YUKIDARUMON

雪と氷に身体を覆われても、ホットな心を凍らせなかった、豊かな心を持つデジモン。本来、戦いを望んでいないが、なにげなく繰り出した大振りなパンチは、皮肉にも強大な破壊力を持つ“絶対零度パンチ”となって、相手を凍てつかせてしまう。そっと流す涙も、自分自身の体温で氷に変わってしまうのか!? 戦いと炎の化身、メラモン(Ver.1)は天敵。

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体



熱い戦いの世界に
吹雪を呼ぶ!!

成熟期デジモン

ユキダルモンDATA

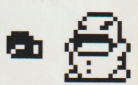


1. 種類 …… 氷雪デジモン
2. 活動時間 …… 8:00AM～9:00PM（合計 約13時間）
3. 1日の最大バトル回数 … 約30回
4. 最低体重 …… 30グラム
5. 最大満腹ポイント … 約32ポイント
6. パラメータ・サイクル … 約55分程度
7. ユキダルモン時代の平均時間 … 約3日程度

ケガ&治療

8. ケガしやすさ ★★
9. 治療回数 約2回

持ちワザ



絶対零度パンチ

とくちょう 1

マメに見てないと溶けちゃうかも!?

雪と氷はデリケート。空腹や衰弱のサインが出るのがやや早め。また、食べるときの大きい口も必見だ!!

▶バンザイしてしまうほど、うれしい食事タイム!?



とくちょう 2

大きいおなかにはいくらでも入るぞ!!

ふっくらした身体で、体重はやや重め。食欲旺盛のせいか、最大満腹ポイントまで食べさせるのも大変。

▶「食べきれないよ～」とイヤイヤ。ここまでが大変。



ユキダルモンと似てるモン!!

メラモン

ユキダルモンとタイプは似ているが、性質は正反対の火炎デジモン。弱点をわかり合っている仲だ。ワザは“バーニングフィスト”。





▲▶全身、メラメラ燃えてる。たまにリラックスした表情も。

成熟期デジモン

バードラモン
BIRDRAMON

優雅に大空を舞うバードラモンの目が突然光る!! おだやかな表情が一変し、凶暴な牙と爪をむき出しにする。上空から獲物を見つけたのだ。燃える不死鳥、フェニックスのように変貌。大きな翼は燃え盛る炎となり、ざわめきだす。戦闘態勢に入ってしまったら、もう止めることは不可能だ。流星のごとくふりそそぐ鋭い羽根は“メテオウィング”と呼ばれ、とても恐れられている。

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

一撃必殺を狙って大空から急降下!!

成熟期デジモン

バードラモンDATA

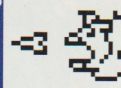


1	種類	巨鳥型デジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM（合計 約13時間）
3	1日の最大バトル回数	約36回
4	最低体重	30グラム
5	最大満腹ポイント	約24ポイント
6	パラメータ・サイクル	約55分程度
7	バードラモン時代の平均時間	約4日程度

ケガ&治療

8	ケガしやすさ	★★
9	治療回数	約2回

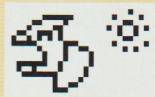
持ちワザ：メテオウィング



とくちょう 1

見た目よりも普通な性格なのだ!!

Ver.2では唯一、空が飛べる変わったデジモンなのに、世話のしやすさや生態ステータスは平均的だぞ。

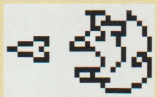


▶ごきげんにさせておくのも、比較的カンタンかも。

とくちょう 2

バトル大好き!! ケガも気にしない!?

わりと好戦的な性格で、1日にこなせるバトル回数はなかなかのもの。ケガのケアも楽なほうだ。



▶バトル姿はけっこうカッコいい。戦いが楽しみに。

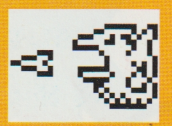
バードラモンと似てるモン!!

エアドラモン



ver.1 デジモン

飛竜型のエアドラモンは大空を制覇しようとする者同士で、宿命のライバル。“スピニングニードル”で攻撃の正確さも競っている。



▶▶飛べるだけでも、ほかのデジモンを圧倒。攻撃は正確!?

成熟期デジモン

ホエーモン
WHAMON

デジタル世界のネットの海深くに身を潜めていた、超大型のデジモンが発見された!!　静かな海の底に、これほどの獰猛なヤツがかくれていたとは!?　ほかのデジモンと共生関係が結ばれてていないため、巨大な津波を使って攻撃したり、戦いぶりも常識はずれ。噴気孔から吹き出す“ジェットアロー”は、一度、巨大な体内で超圧縮されているため、予想以上の破壊力!!



幼年期　成長期　**成熟期**　完全体

深海から強烈デビュー!!
でかいボディで大破壊



成熟期デジモン

ホエーモンDATA



1	種類	水棲デジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計 約12時間）
3	1日の最大バトル回数	約28回
4	最低体重	40グラム
5	最大満腹ポイント	約32ポイント
6	パラメータ・サイクル	約55分程度
7	ホエーモン時代の平均時間	約3日程度

ケガ&治療

8	ケガしやすさ	★★★
9	治療回数	約2回

持ちワザ

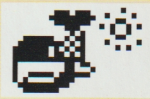


ジェットアロー

とくちょう 1

「ごちそうさま」となかなか言わない!?

仮想のボディが大きいので、おなかがいっぱいになるまでに食べさせるのは大変。体重も重たいほうだ。



▶ニコニコ顔だと、こんなに身体がビッグになる。

とくちょう 2

つるつるボディは傷つきやすいのだ!

でも、実はこの大きいボディは繊細!? 静かな深海ならいいけど、下界で戦うとケガが絶えない感じ。



▶しゅーん…。が、ケガのときも尻尾はピンとしてる。

ホエーモンと似てるモン!!

シードラモン

ver.1 デジモン



水竜デジモンのシードラモンとホエーモンを戦わせたら水辺は大変なことに。互角の実力で大暴れするハズ。“アイスアロー”が炸裂!!



▶巻きつかれたらコワイ!! 不満があると口もとが「ムッ」。

成熟期デジモン

ベジーモン
VEGIMON

この食虫植物型の進化を見てもわかるように、メインの相手は小型のデジモン。ツタを器用に操り、甘い香りに誘われて集まってくるであろう小型デジモンを、ひたすら待ちかまえている。しかし、作戦はこのひとつだけ。自分から攻撃したり、大きな口に入りきらないデジモンから攻撃を受けたり、と作戦以外のバトルにはめっぽう弱い。次の進化を待つしかないのか……!?

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体



弱い相手の出現をじーっと待つド根性!!

成熟期デジモン

ベジーモンDATA



1	種類	食虫植物型デジモン
2	活動時間	10:00AM～11:00PM（合計 約13時間）
3	1日の最大バトル回数	約20回
4	最低体重	10グラム
5	最大満腹ポイント	約16ポイント
6	パラメータ・サイクル	約40分程度
7	ベジーモン時代の平均時間	約2日程度

ケガ&治療

8	ケガしやすさ	★★★★★
9	治療回数	約3回

持ちワザ

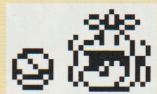


ウンチ

とくちょう 1

姿と同じく、行動もちょっとヘンなヤツ

朝寝坊で夜ふかし。すぐ空腹&衰弱…。手がかかるが、唯一、少量のエサで満腹になるのがいいところ。

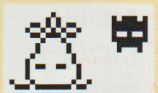


▶大きな口でエサやプロテインをペロリ。ベロも大きい。

とくちょう 2

負けてもめげずに戦うのだ～!!

バトルの成績も回数も何だかパッとしない。ケガもしやすいので戦いは苦手!?でもがんばると…!?

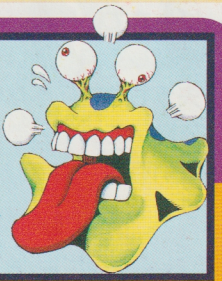


▶ケガでおとなしいと、植物そのもの。さびしいぞ。

ベジーモンと似てるモン!!

ver.1 デジモン

ヌメモン



不気味なムードで勝負できるのは軟体デジモンのヌメモン。日かげが好きなところも似ているが、最大の類似点は“ウンチ”攻撃だ!!



▶カルトな人気を誇る。目つきもヤバイ。喜びは全身で表現。

かんぜんたい
完全体デジモン

スカルグレイモン
SKULLGRAYMON

バトルに必要なのは何？　武器？　必殺技？　経験？　スカルグレイモンが出した答えは「闘志」だ!!　戦いに明け暮れ、肉がそげ落ちても、武装が朽ち果てても、闘志さえあれば生きていける。そんな未来を選んだ哀しく誇り高いデジモン。もはや、失うものは何もない。闘争本能だけで動いているので、まさしく無敵に近い存在。有機体系ミサイル“グラウンド・ゼロ”も恐怖!!



ようねんき　せいちょうき　せいじゅくき　かんぜんたい
幼年期　成長期　成熟期　完全体



戦いが全て!!
生きた屍を動かす「闘志」

完全体デジモン

スカルグレイモンDATA

1. 種類 …… スケルトンデジモン
2. 活動時間 …… 8:00AM～9:00PM（合計 約13時間）
3. 1日の最大バトル回数 … 約40回
4. 最低体重 …… 40グラム
5. 最大満腹ポイント … 約36ポイント
6. パラメータ・サイクル … 約90分程度
7. スカイグレイモン時代の平均時間 …… 約4日程度

ケガ&治療

8. ケガしやすさ ★★
9. 治療回数 約1回

持ちワザ：グラウンド・ゼロ

とくちょう 1

このバトル魂は完全体ならでは!!

完全体の中ではそれほどでないとしても、1日40回も戦えるのはうれしい。強さをその目で確かめよう。

▶2種類のミサイルを使い分けて、派手に戦うぞ。

とくちょう 2

エサが足りなくなりそうな食欲!?

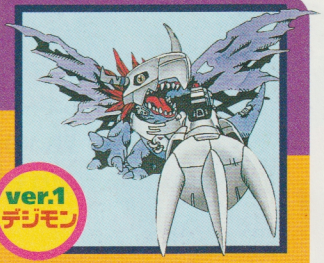
まるで底なし!? びっくりするほどよく食べるので、毎回最大満腹ポイントまで食べさせるのは大変。

▶骨の身体だから、食べたものが落ちちゃうのかも!?

スカルグレイモンと似てるモン!!

メタルグレイモン

ver.1 デジモン



こちらは、バトル好きがエスカレートして、全身をメカに変貌させてしまった完全体だ。核弾頭並みの“ギガデストロイヤー”が脅威。

▶戦闘用に作られたメカの迫力!! シルエットはスクエアだ。

完全体デジモン

メタルマメモン

METALMAMEMON

全身武器のマメモン(Ver.1)がパワーアップして帰ってきた。銀色に輝くボディは90%がメカニック。向かい合ったときには、すでに相手のスキも正確に計算済み。残りの10%にはファイトと愛嬌が。小さな身体だが、少しのムダもないからコワイ。サイコブラスターが標準装備でいつでも“エネルギーボム”が発射できる優れモノ。戦いの合間には仲間をなごませる気配りも忘れない。

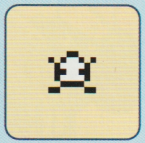
幼年期 成長期 成熟期 完全体



ミクロな身体にさらにでっかい破壊力!!

完全体デジモン

メタルマメモンDATA



1. 種類 ……サイボーグ型デジモン
2. 活動時間 ……7:00AM～7:00PM（合計 約12時間）
3. 1日の最大バトル回数…約45回
4. 最低体重 ……5グラム
5. 最大満腹ポイント…約12ポイント
6. パラメータ・サイクル…約90分程度
7. メタルマメモン時代の平均時間 ……約3日程度

ケガ&治療

8. ケガしやすさ ★
9. 治療回数 約1回

持ちワザ



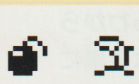
エネルギーボム

とくちょう 1

戦うために生まれたミクロマシーン!!

小さな身体なのに、1日に45回も戦えるガッツを持っている。ケガもしにくい、まさにバトル小僧!!

▶自分より大きい特殊爆弾を放り投げ、軽快に戦うぞ。

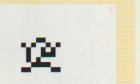


とくちょう 2

最小のエサで元気に活動するぞ!!

最大満腹ポイントが幼獣なみに小さい。あっというまに満腹になって、世話が楽に。長生きはケア次第。

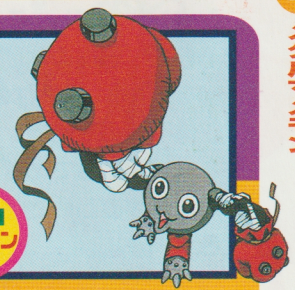
▶今にも走りだしそう!? 全身でイヤイヤを表現。



メタルマメモンと似てるモン!!

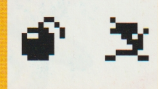
マメモン

ver.1 デジモン



原型ともいえる完全体。完成度が高く、“スマイリーボム”など、メタルマメモンとも互角に戦える能力をすでに持っているぞ。

▶体より大きい爆弾を操る強者。黒いボディで見分けてね。



完全体デジモン

ベーダモン

VADEMON

植物の種から生まれた宇宙人!? 進化の過程はまったくわからない。そして、何を考えてるのかもわからない、不気味な存在。体格は見事に貧弱だが、光線銃から放つアブダクション光線でしつこく攻撃してくる。必殺技“悪魔のなげキッス”は、光線なのか? 電波なのか? とにかく正体不明の攻撃で、体力を消耗させる。相手が誰であれ、屈辱に満ちた敗北をかみしめさせることになるだろう……。

幼年期 成長期 成熟期 完全体



正体不明・理解不能 こいつは無敵なのか!?

完全体デジモン

ベーダモンDATA



1	種類	宇宙人型デジモン
2	活動時間	9:00AM～7:00PM（合計 約10時間）
3	1日の最大バトル回数	約50回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	約16ポイント
6	パラメータ・サイクル	約70分程度
7	ベータモン時代の平均時間	約4日程度

ケガ&治療

8	ケガしやすさ	★
9	治療回数	約1回

持ちワザ：悪魔のなげキッス



とくちょう 1

戦いに始まって戦いで終わる毎日!?

活動時間がたった10時間。でも、1日の最大バトル数はなんと50回!! 起きてる間はずっとバトルか!?



▶警官心が強く、睡眠中も、光線銃を握っている。

とくちょう 2

すぐ光線銃を構える短気な性格!?

攻撃のときや、満腹でイヤがるときなど、バトルでも使う光線銃を構えるぞ。コワイ……。

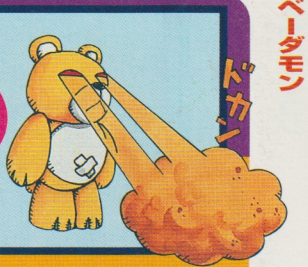


▶無言で武器をにぎり、不快感を表現!? 不気味だ…。

ベーダモンと似てるモン!!

ver.1 デジモン

もんざえモン



精神攻撃では、ほかを寄せつけない強さのデジモンとして、この完全体も外せない。ぜひ“ラブリーアタック”で一騎打ちさせたい。



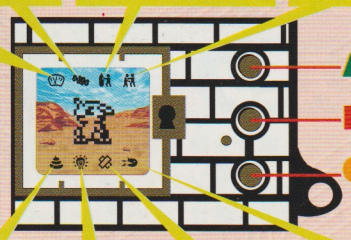
▶愛らしい姿で、敵をひるませ攻撃。中に誰か入っている!?

デジモン飼育大研究

8つのひみつFILEも公開!!

まだまだひみつの多いデジモンだけど、強く育てたいならもう一度、基本をチェック。ライバルも知らない、ひみつFILEも役立つハズだ。

アイコンでデジモンを育てよう



食事 P68
空腹ならエサを。筋力はプロテインで回復することもできる。

トレーニング P69
右に伸びるゲージがMAXのときに攻撃!! 成功すると筋力1アップ。

バトル P70
成長期以上になったら、ここのアイコンを選んで2台でバトル。

ステータス P67
年齢・体重、おなか、筋力、体力、勝率を次々に表示。

Aボタン(選択)

Bボタン(決定)

Cボタン(キャンセル)

トイレ P71
ウンチをしたら、このアイコンで流そう。

電気 P72
デジモンが寝たら電気を消して熟睡させよう。

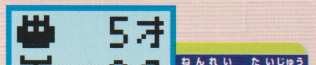
治療 P73
バトルなどでケガをしたら、すぐ治療だ。

呼び出し P74
空腹、衰弱、寝たのに電気が明るいと呼ぶぞ。

※Aボタン、Cボタン同時押しで音のON・OFFきりかえ。

ステータス

現在のデジモンの様子がわかるデータ集がステータス。このデータから、成長ぶりや日々の世話の問題点までわかっちゃう。"まず最初にチェック"を習慣にしよう。



年齢・体重

約24時間ごとに年齢は1才ずつプラスされる。体重は世話で増減する。

体重変化
- エサ……+1グラム
- プロテイン……+2グラム
- トレーニング…−2グラム
- バトル……−4グラム



おなか

エサ1個につき♥1つ回復。♥4つ埋まってもイヤイヤするまで食べる。



◀最大満腹ポイントまでいくとイヤイヤするぞ。



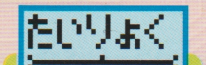
筋力

トレーニングかプロテイン1個で♥1つ回復。



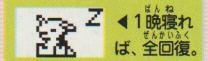
◀トレーニング成功。

▶プロテインでも回復



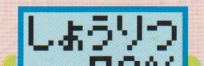
体力

デジモンの戦う力。プロテイン4つで1回復。



◀1晩寝れば、全回復。

▶プロテインは4つで。



勝率

過去のバトルでの成績。未バトルは0%に!!



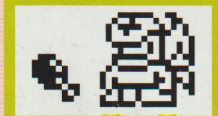
▲相手の勝率も数値に影響するぞ。

食事

おなかが減ったらエサ、きんりょくが落ちたらプロテイン…と、安易に考えてはダメ。それぞれの効果やデメリットもちゃんと把握して、効果的に使うのだ。

エサ

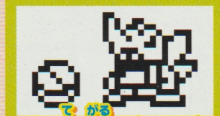
おなかは時間で減っていく。エサで♥1つ回復。体重も1グラムアップ。



◀エサは骨つき肉だ。たくさん食べて大きくなれよ。

プロテイン

1つなら筋力が1回復、4つで体力1ポイント回復。あたえすぎに注意！



◀プロテインはケガする確率をあげてしまうようだ。

ひみつFILE NO.1 「おなか」は底なしなのか!?



◀♥4つでいっぱいに見えるが…。

◀まだまだ食べる。すごい食欲。

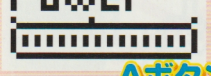
◀イヤイヤのポーズが満腹の証。

デジモンには隠しパラメータが…。♥が4つになっても、イヤがるまで(最大満腹ポイントまで)食べる。満腹にすると、♥が減り始める時間が遅くなるぞ。成長にも影響が……!?

トレーニング

デジモンVer.2のトレーニングは実は真剣勝負!? 失敗するとダイエットにもならないが、成功すれば筋力がアップし、体重も2グラム減る。タイミングをはかれ！

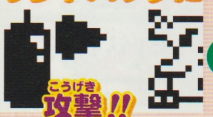
タイミングよく



◀音もよく聞いて、タイミングをはかろう。

Aボタン

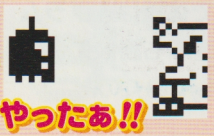
サンドバックに



◀ゲージが最大のときにボタンが押せれば…。

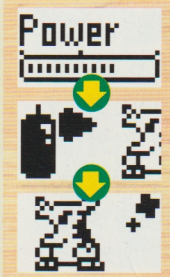
サンドバックを破壊せよ

ゲージをよく見て、最大時にAボタンを押そう。少しでもずれると、エネルギー不足で失敗してしまう。



◀ターゲットのサンドバッグが大破。成功だ!!

ひみつFILE NO.2 トレーニングは失敗するとノーカウント



◀ゲージがMAXじゃないよ～。

◀一応、攻撃はしているけれど…。

◀やっぱダメ。集中力でがんばれ。

なんとキャラクターによってはゲージの伸びていく速度が極端に変わるぞ。成長すればするほど、タイミングが難しくなるのだ。音でしっかり確認して、目押しのコツをつかむのだ。

バトル

戦うために生まれたモンスター、デジモン。戦ってこそ、キミのデジモンの本当の実力がわかるのだ。バトルの前には、こんなことに注意しよう!!

戦いがデジモンの魅力!!

相手さえいれば合体させてすぐバトル。どんな相手だと勝ちやすいか、記録すると便利だぞ。1バトルで体重は4グラム減り、勝率も勝敗によって変化していくのだ。

こんなときはバトル不可!!



◀幼年期まではバトルできない。

◀もちろんケガはすぐ治療。

◀体力がないとダメ。睡眠で回復。

びみつFILE NO.3 "強さ"って何だろう?



◀成長期のデジモンは負けやすい。



▲プロテインで鍛えるとケガしやすくなる。トレーニングが◎。

デジモンは種類ごとに"強さ"の素質は決まっている。が、トレーニングとプロテインで筋力を鍛え上げれば、"強さ"はアップ。同じ力のデジモンになら、勝ちやすくなる。成長したら鍛え直せ。

トイレ

食べたらウンチ…これは生き物の基本。デジモンのウンチは鋼鉄のように固い。でも野生の力が強い彼らは、ちょっとやそっとのウンチではびくともしないぞ。

あっウンチだ!!



◀食事には関係なく時間通りにウンチするぞ。

水洗完備!!



◀ためてもイイコトは何にもない。片づけよう。

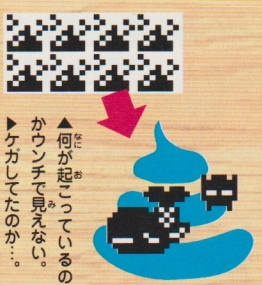
デジモンも汚いのはイヤ!!

約3時間ごとにデジモンはウンチをする。ためるとデジモンが見えなくなるぞ。



◀すっきりするとこんなにごきげんな顔に!

びみつFILE NO.4 ウンチを8つためこむと…!?



▲何が起こっているのかウンチで見えない。

▶ケガしてたのか…。

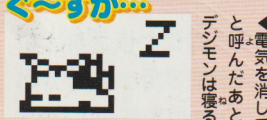
鋼鉄のように固いウンチのせいで、8つためると追いつめられたデジモンがケガをしてしまうぞ。ウンチがたまってくると、画面が見にくく世話もしにくくなる。ケガする前に流そう。

電気

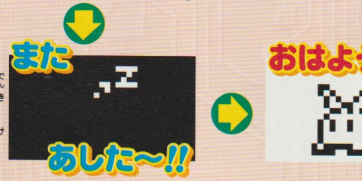
成長期にはもちろん、そして戦士にも休息が必要だ。内蔵時計の時間に合わせて、規則正しく睡眠に入るデジモンを、ぐっすり寝かしてやろう!!

デジモンも眠るのだ!!

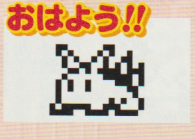
バトルをするために必要な体力。これを回復するには、8時間以上の睡眠が必要だ。



◀電気を消して と呼んだあと、デジモンは寝る。

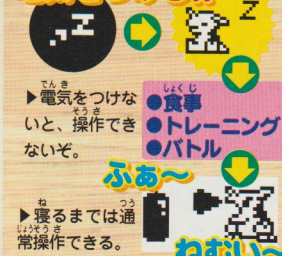


▶電気を消して やるのも、飼い主のつとめだ。



◀朝、デジモンが起きると自動的に明るくなる。

ひみつFILE NO.5 たたき起こすと"睡眠妨害"!?



▶電気をつけないと、操作できないぞ。

▶寝るまでは通常操作できる。

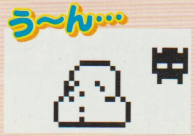
危機に備えていつでも起きられるように寝ている!? まず、電気をつけて食事かトレーニング、バトルを選ぼう。起きたデジモンはしばらくするとまた眠る。成長にも影響があるようだ。

治療

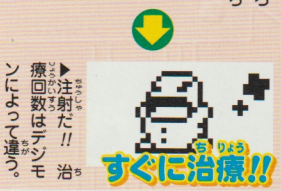
デジモンがケガをする原因は2つ。バトルとウンチのためすぎだけだ。すぐに気づくはずなので、治療はその場でしてあげよう。放置すると致命傷になるぞ。

バトルをしたらケガをチェック!!

バトルで勝っても油断は禁物。ケガは勝ち負けに関係ないのだ。すぐ治療してやろう。



◀右上にどくろマークが出たらケガだ!!



▶注射だ!! 治療回数はデジモンによって違う。



ひみつFILE NO.6 ケガしすぎるとキケン!!



▶プロテインはケガしやすくなるらしい。

▶変身したらケガの回数が0になるぞ。

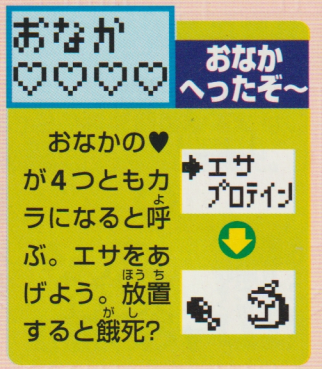
デジモンはケガが多発すると死んでしまうが、じつは、一世代中に耐えられるケガの回数が決まっているらしいぞ。変身してしまえば、またケガ0からスタートだ。

呼び出し

デジモンとキミの大事なコミュニケーション。それが呼び出しだ。特に成長期のガブモン、エレキモン時代や、成熟期の呼び出しは、成長にも大きく影響するぞ!!

呼び出す理由は全部で3つ!!

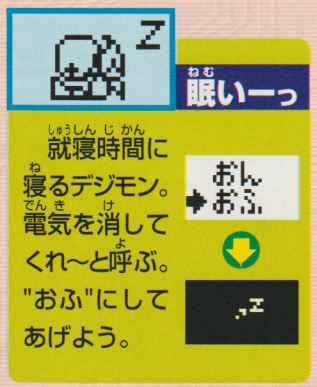
デジモンが鳴いて、呼び出しのアイコンが点灯したら、まず、どんな理由で呼んだのかステータスを確認しよう。「とにかく鳴きやめばなんでもいい」なんて世話するのは失敗のもとだ。



おなかの♥が4つともカラになると呼ぶ。エサをあげよう。放置すると餓死?



きんりょくの♥がカラになったら呼び出し。トレーニングかプロテインを。



就寝時間に寝るデジモン。電気を消してくれ～と呼ぶ。"おふ"にしてあげよう。

呼び出しの対応は成長にも影響

「規則的」な育て方は…?

- 呼び出しにすぐ対応!
- 1～2回のミスなら平気

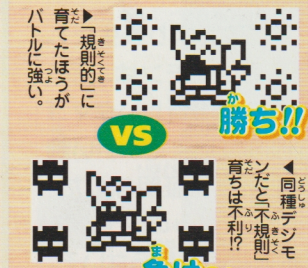
呼び出しは、数分放置すると消えてしまう(就寝時は約1時間)。「規則的」に育てたいなら、音もよく聞き、すぐ対応しよう。

「不規則」な育て方は…?

- 呼び出されても無視
- 一世代中に何度も無視

呼び出されても無視。世話はアイコンの点灯が消えてから…こんなことが繰り返されると、デジモンは「不規則」に育つ。

ひみつFILE NO.7 "強さ"にも関係している!!



「規則的」に育てるか、「不規則」に育てるかは好みの問題で、どちらがいいとはいえない。でも、同種類のデジモンなら、「不規則」のほうが、バトルで弱くなるらしい!?

デジモンの死

デジモンは生きている…そう実感させられるのは皮肉にもお別れのとき。大切に育てて、悔いが残らないように長生きしてもらおう。それが友情だっ!!

さよならデジモン!!

デジモンには寿命がある。彼らの遺志を継ぎ、次のタマゴも大事に育てよう。



▶瀕死になったら見守るのみ。合掌…。

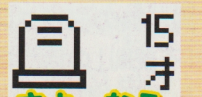
死んでしまう原因

- 寿命のための自然死
- ケガのしすぎ
- ケガしても治療しない
- おなかのすきすぎで餓死
- きんりょく低下で衰弱死

ひみつFILE NO.8 長寿デジモンはタマゴを生む



◀新しいデジタマをよろしくね〜。



▶A、Cボタン同時押しで新タマゴが…。

平均寿命より長生きした長寿デジモンは、死の間際に次の新しいタマゴを残していくぞ。いい飼い主だった証明なのだ。ただし、生みの親デジモンに似るとは限らないぞ。

変身のポイントを解明!!

デジモン成長ファイル

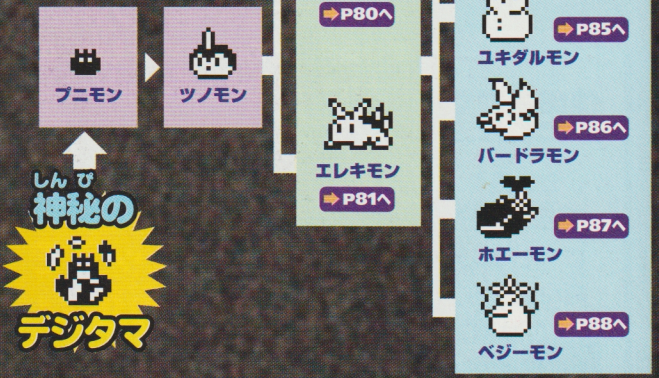
まだまだ謎の多い「デジモンVer.2」の変身条件。そのひみつをひも解くのは膨大なデータの積み重ねだけなのだ。

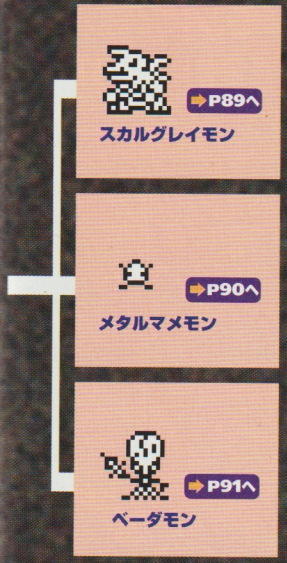
簡単チェックでデータ収集!!

●とっても気になる!!

変身成長図 大公開

成長期は2種類、成熟期には7種類に変身するデジモン。そこから選ばれた者だけが3種類の完全体に変身できる。変身条件はまだまだ謎が多い。





プニモン→ツノモンは自然に変身!!

デジタマから幼年期のプニモン、ツノモンまでは同じに育つぞ。



成長ファイルの活用法

変身のひみつを知るには、データ収集が効果的だ。次のページから始まるチェックノートがいっぱいになったら、謎が解ける!? 友だちのデジモンデータも記録しちゃおう。

書き込みシートをうめよう!!

毎日書く必要はない。変身したらすぐ、変身前のデジモンの記録を、変身したデジモンのページに書き込むのだ!

変身したら即チェック!!

幼年期 ▶ 成長期 ▶ 成熟期 ▶ 完全体

ガブモン成長ファイル

変身した日の初期データ　月／日　才　g　しょうりつ　%

ツノモン時代の過去データ

呼び出し	□規則的に育てた □不規則気味だった □どちらともいえない
エサ	□ちゃんとあげた □はらペコだった 満腹回数　約　回
電気	□ちゃんと消した □消し忘れもあった □消さなかった 睡眠妨害　約　回
トイレ	□マメにそうじした □ウンチをためた
きんりょくUP	□プロテインが中心 □トレーニングが中心 □両方同じくらい
バトル	□しなかった □戦った　約　回

ガブモンに変身させるには…!?

ツノモン時代に呼び出しにきちんと応えてあげていると、ガブモンに変身しやすい。基本的には「規則的」にのびのびと子供時代を満喫させよう。



※満腹回数は"最大満腹ポイント"まで食べさせた回数です。

幼年期 ▶ 成長期 ▶ 成熟期 ▶ 完全体

エレキモン成長ファイル

変身した日の初期データ　月／日　才　g　しょうりつ　%

ツノモン時代の過去データ

呼び出し	□規則的に育てた □不規則気味だった □どちらともいえない
エサ	□ちゃんとあげた □はらペコだった 満腹回数　約　回
電気	□ちゃんと消した □消し忘れもあった □消さなかった 睡眠妨害　約　回
トイレ	□マメにそうじした □ウンチをためた
きんりょくUP	□プロテインが中心 □トレーニングが中心 □両方同じくらい
バトル	□しなかった □戦った　約　回

エレキモンに変身させるには…!?

ツノモン時代にたくさん呼び出しを無視され、ちょっとムッとしている「不規則」デジモンだ。それ以外のことは、普通に接していれば大丈夫。



※満腹回数は"最大満腹ポイント"まで食べさせた回数です。



カブテリモン成長ファイル

変身した日の初期データ　月 日　才　g　しょうりつ %

時代のモン過去データ

呼び出し
- □規則的に育てた
- □不規則気味だった
- □どちらともいえない

エサ
- □ちゃんとあげた
- □はらペコだった

満腹回数 約 回

電気
- □ちゃんと消した
- □消し忘れもあった
- □消さなかった

睡眠妨害 約 回

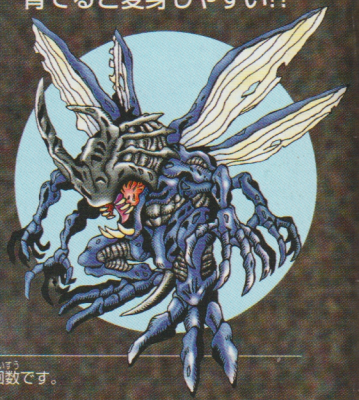
トイレ
- □マメにそうじした
- □ウンチをためた

きんりょくUP
- □プロテインが中心
- □トレーニングが中心
- □両方同じくらい

バトル
- □しなかった
- □戦った 約 回

カブテリモンに変身させるには…!?

幼年期＆成長期のきちんとした「規則的」な生活と、深い愛情、厳しいトレーニングがカブテリモン育成のコツ。マジメに育てると変身しやすい!?



※満腹回数は"最大満腹ポイント"まで食べさせた回数です。



ガルルモン成長ファイル

変身した日の初期データ　月 日　才　g　しょうりつ %

時代のモン過去データ

呼び出し
- □規則的に育てた
- □不規則気味だった
- □どちらともいえない

エサ
- □ちゃんとあげた
- □はらペコだった

満腹回数 約 回

電気
- □ちゃんと消した
- □消し忘れもあった
- □消さなかった

睡眠妨害 約 回

トイレ
- □マメにそうじした
- □ウンチをためた

きんりょくUP
- □プロテインが中心
- □トレーニングが中心
- □両方同じくらい

バトル
- □しなかった
- □戦った 約 回

ガルルモンに変身させるには…!?

幼年期と成長期の生活をがらっと変えて、少しハングリーに育てるとガルルモンになりやすい。トレーニングもたまにはしておこう。



※満腹回数は"最大満腹ポイント"まで食べさせた回数です。

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

エンジェモン成長ファイル

変身した日の初期データ　月 日　才　g　しょうりつ %

時代のモン過去データ

呼び出し
- □ 規則的に育てた
- □ 不規則気味だった
- □ どちらともいえない

エサ
- □ ちゃんとあげた
- □ はらぺコだった

満腹回数 約 回

電気
- □ ちゃんと消した
- □ 消し忘れもあった
- □ 消さなかった

睡眠妨害 約 回

トイレ
- □ マメにそうじした
- □ ウンチをためた

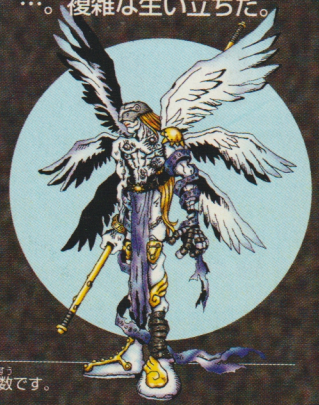
きんりょくUP
- □ プロテインが中心
- □ トレーニングが中心
- □ 両方同じくらい

バトル
- □ しなかった
- □ 戦った 約 回

※満腹回数は"最大満腹ポイント"まで食べさせた回数です。

エンジェモンに変身させるには…!?

幼年期に「規則的」なら成長期にトレーニングは控えめ、幼年期に「不規則」ならビシバシ…そして、成長期は規則正しく…。複雑な生い立ちだ。



幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

ユキダルモン成長ファイル

変身した日の初期データ　月 日　才　g　しょうりつ %

時代のモン過去データ

呼び出し
- □ 規則的に育てた
- □ 不規則気味だった
- □ どちらともいえない

エサ
- □ ちゃんとあげた
- □ はらぺコだった

満腹回数 約 回

電気
- □ ちゃんと消した
- □ 消し忘れもあった
- □ 消さなかった

睡眠妨害 約 回

トイレ
- □ マメにそうじした
- □ ウンチをためた

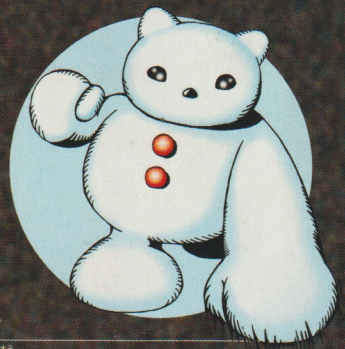
きんりょくUP
- □ プロテインが中心
- □ トレーニングが中心
- □ 両方同じくらい

バトル
- □ しなかった
- □ 戦った 約 回

※満腹回数は"最大満腹ポイント"まで食べさせた回数です。

ユキダルモンに変身させるには…!?

幼年期が「規則的」なら成長期には「不規則」生活を。トレーニングと満腹感は控えめで夜は熟睡。幼年期が「不規則」ならば成長期は「規則的」に。



幼年期 成長期 成熟期 完全体

バードラモン成長ファイル

変身した日の初期データ　月 / 日　才　g　しょうりつ　%

	時代のモン過去データ
呼び出し	☑ 規則的に育てた ☐ 不規則気味だった ☐ どちらともいえない
エサ	☐ ちゃんとあげた ☐ はらペコだった 満腹回数　約　回
電気	☐ ちゃんと消した ☐ 消し忘れもあった ☐ 消さなかった 睡眠妨害　約　回
トイレ	☐ マメにそうじした ☐ ウンチをためた
きんりょくUP	☐ プロテインが中心 ☐ トレーニングが中心 ☐ 両方同じくらい
バトル	☐ しなかった ☐ 戦った　約　回

バードラモンに変身させるには…!?

幼年期からずっと「不規則」育ちで、夜はよく起こされ、満腹感も味わえない。トレーニングもあまりなし…。そんな生活からバードラモンに変身。



※満腹回数は"最大満腹ポイント"まで食べさせた回数です。

幼年期 成長期 成熟期 完全体

ホエーモン成長ファイル

変身した日の初期データ　月 / 日　才　g　しょうりつ　%

	時代のモン過去データ
呼び出し	☐ 規則的に育てた ☐ 不規則気味だった ☐ どちらともいえない
エサ	☐ ちゃんとあげた ☐ はらペコだった 満腹回数　約　回
電気	☐ ちゃんと消した ☐ 消し忘れもあった ☐ 消さなかった 睡眠妨害　約　回
トイレ	☐ マメにそうじした ☐ ウンチをためた
きんりょくUP	☐ プロテインが中心 ☐ トレーニングが中心 ☐ 両方同じくらい
バトル	☐ しなかった ☐ 戦った　約　回

ホエーモンに変身させるには…!?

「不規則」な生活を送りつつ、満腹なおなかをかかえて深海のように深い眠り…。これがホエーモンへの第一歩。トレーニングはほどほどに。



※満腹回数は"最大満腹ポイント"まで食べさせた回数です。



ベジーモン成長ファイル

変身した日の初期データ　月 日　才　g　しょうりつ %

時代のモン過去データ

呼び出し
- □規則的に育てた
- □不規則気味だった
- □どちらともいえない

エサ
- □ちゃんとあげた
- □はらペコだった

満腹回数 約 回

電気
- □ちゃんと消した
- □消し忘れもあった
- □消さなかった

睡眠妨害 約 回

トイレ
- □マメにそうじした
- □ウンチをためた

きんりょくUP
- □プロテインが中心
- □トレーニングが中心
- □両方同じくらい

バトル
- □しなかった
- □戦った 約 回

※満腹回数は"最大満腹ポイント"まで食べさせた回数です。

ベジーモンに変身させるには…!?

「不規則」続きで落ち着きのない生活がベジーモンを作る。鍛え過ぎやなまけ過ぎもベジーモンへ一直線だ。日々の満腹感は関係ないらしい。





スカルグレイモン成長ファイル

変身した日の初期データ　月 日　才　g　しょうりつ %

時代のモン過去データ

呼び出し
- □規則的に育てた
- □不規則気味だった
- □どちらともいえない

エサ
- □ちゃんとあげた
- □はらペコだった

満腹回数 約 回

電気
- □ちゃんと消した
- □消し忘れもあった
- □消さなかった

睡眠妨害 約 回

トイレ
- □マメにそうじした
- □ウンチをためた

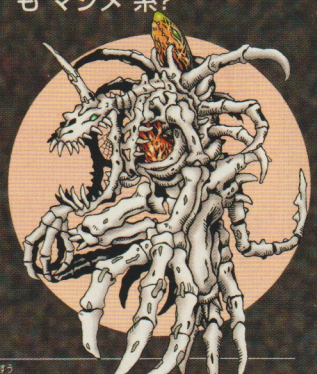
きんりょくUP
- □プロテインが中心
- □トレーニングが中心
- □両方同じくらい

バトル
- □しなかった
- □戦った 約 回

※満腹回数は"最大満腹ポイント"まで食べさせた回数です。

スカルグレイモンに変身させるには…!?

超マジメにデジモン育成にとり組んだとき、最初にGETしやすい完全体デジモンだ。もちろん、変身する成熟期デジモンも"マジメ"系?





ようねんき　せいちょうき　せいじゅくき　かんぜんたい
幼年期　成長期　成熟期　**完全体**

メタルマメモン成長ファイル

変身した日の初期データ　月 日　才　g　しょうりつ %

時代のモン過去データ

呼び出し
- □ 規則的に育てた
- □ 不規則気味だった
- □ どちらともいえない

エサ
- □ ちゃんとあげた
- □ はらペコだった

満腹回数　約　回

電気
- □ ちゃんと消した
- □ 消し忘れもあった
- □ 消さなかった

睡眠妨害　約　回

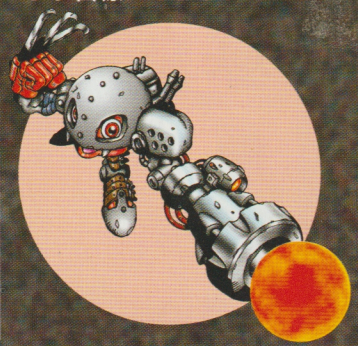
トイレ
- □ マメにそうじした
- □ ウンチをためた

きんりょくUP
- □ プロテインが中心
- □ トレーニングが中心
- □ 両方同じくらい

バトル
- □ しなかった
- □ 戦った　約　回

メタルマメモンに変身させるには…!?

微妙な育成で変身する成熟期デジモンだけが、この完全体へのパスポートを握っている。バトルで勝率をキープするのをまず目標にしよう。



※満腹回数は"最大満腹ポイント"まで食べさせた回数です。



ようねんき　せいちょうき　せいじゅくき　かんぜんたい
幼年期　成長期　成熟期　**完全体**

ベーダモン成長ファイル

変身した日の初期データ　月 日　才　g　しょうりつ %

時代のモン過去データ

呼び出し
- □ 規則的に育てた
- □ 不規則気味だった
- □ どちらともいえない

エサ
- □ ちゃんとあげた
- □ はらペコだった

満腹回数　約　回

電気
- □ ちゃんと消した
- □ 消し忘れもあった
- □ 消さなかった

睡眠妨害　約　回

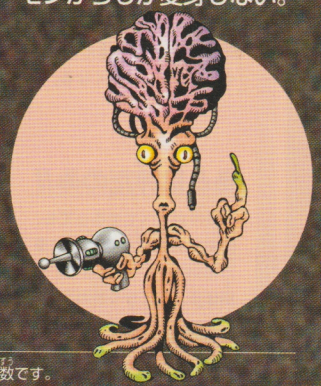
トイレ
- □ マメにそうじした
- □ ウンチをためた

きんりょくUP
- □ プロテインが中心
- □ トレーニングが中心
- □ 両方同じくらい

バトル
- □ しなかった
- □ 戦った　約　回

ベーダモンに変身させるには…!?

まさしく突然変異。そう思える変身。完全体にするには高勝率のキープが条件。しかし、それがとても難しい成熟期デジモンからしか変身しない。



※満腹回数は"最大満腹ポイント"まで食べさせた回数です。

極秘レポート SECRET FILE

完全体にするための絶対条件は…!?

ポイント1
15戦以上のバトル

戦わないデジモンは完全体になれない。成長期、成熟期とも15戦以上戦うことが必要。バリバリ戦え。

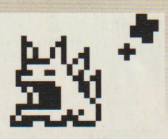
ポイント2
勝率40%以上!!

最低でも勝率40%ないと変身は不可能!! 70%、80%のハードルを越えると、ぐっと変身しやすくなる。

ポイント3
あとは神だのみ!!

条件がすべてそろっても、絶対に完全体に変身させる方法はない。最後は"運"で決まる。とにかく祈れ!!

デジモンを持ったら、1度は変身させてみたいあこがれの完全体。どの成熟期デジモンも3種類いずれかの完全体になれる可能性を秘めているが、その道はかなり険しい。特に勝率40%以上のクリアがなかなか難しいのだ。もしデジモンを2つ持っているなら、片方を重点的に育てよう!



▶できれば幼年期とバトルして勝率を稼ぎたい。



最強デジモンを解明!? 熱戦バトル記録ノート

Ver.1とVer.2がそろって、バトルが多様化。闘いの記録をメモし、強さのひみつに迫れ!!
ノートが足りないようならコピーして使おう。

キミが選んだ!! 最強デジモンTOP5

1 ..... モン 理由 .....

2 ..... モン 理由 .....

3 ..... モン 理由 .....

4 ..... モン 理由 .....

5 ..... モン 理由 .....

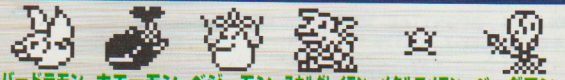


対戦日	デジモン名	年齢	体重	しょうりつ	ケガ	MEMO
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	





対戦日	デジモン名	年齢	体重	しょうりつ	ケガ	MEMO
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	
／	モン VS モン	才 / 才	g / g	%▶ % / %▶ %	したしない / したしない	



エニックスミニ百科 12

デジタルモンスターVer.2 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
●レイアウト	伊藤彰宏（凸版印刷TANC）
●ステッカーデザイン	遠山香織
●装丁	Donny Jordan (D.J.Grafix)
●公式イラスト	株式会社WIZ
●監修協力	株式会社バンダイ

「デジタルモンスター」「デジタルモンスターVer.2」に関するご質問は、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下さい。

1998年　3月5日　初版発行

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
東京都渋谷区代々木4-31-8　〒151-8544
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）バンダイの商標です。

©BANDAI 1997
©ENIX 1998　©PONYTAIL 1998　Printed in Japan

ISBN4-87025-665-7　C0176






エニックスミニ百科








全14体のデジモン・データ
育て方もバッチリフォロー!!

デジタルモンスター最強データブック

◆サイズ／文庫判
◆ページ数／96ページ
◆定価：本体476円＋税



「1次」から「F」まで
究極のデータブック!!

スーパーロボット大戦大図鑑

◆サイズ／文庫判
◆ページ数／288ページ
◆定価：本体933円＋税

エニックスミニ百科シリーズ



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



こんどは技だ!!
165技の完全データブック

ポケットモンスター大百科 赤 緑 青 2

◆サイズ／文庫判
◆ページ数／192ページ
◆定価：本体838円＋税

ISBN4-87025-665-7

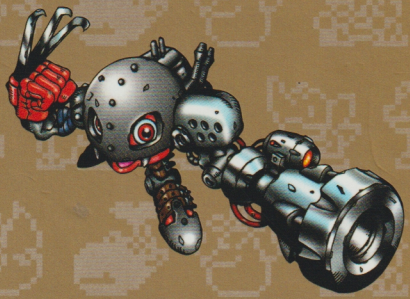
C0176 ¥476E

9784870256651

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!!