エニックスミニ百科 19

# デジタルモンスター Ver.3

DIGITALMONSTER Ver.3

## 最強（さいきょう）データブック

監修：株式会社バンダイ



DIGITAL MONSTER Ver.3
MO-POWERFUL DATA BOOK

ENIX

エニックスミニ百科 19
デジタルモンスター Ver.3 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」。
「Ver.1」や「Ver.2」など、
次々に新種のデジモンが
発見されてきたが、さらに、
「Ver.3」の新しい仲間たちが登場!!
もちろん、「Ver.1」「Ver.2」との
バトルだってできるぞ!
戦いを好む不思議な不思議な
「デジモン」を、キミの手で鍛えよう!!

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



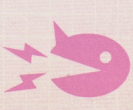



# デジタルモンスター Ver.3

DIGITALMONSTER Ver.3

## 最強（さいきょう）データブック

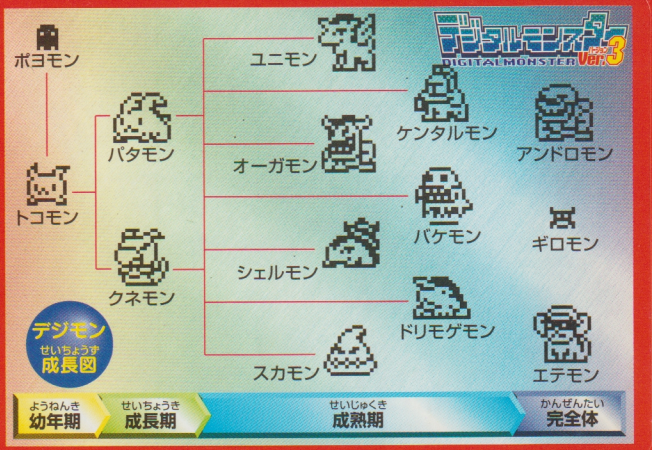


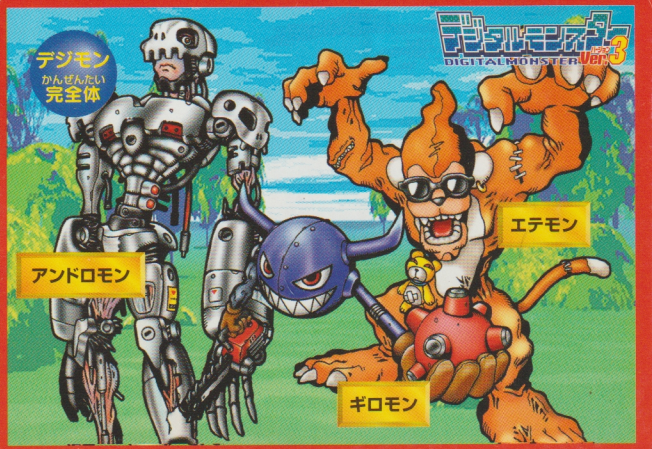



特別ふろく

# デジモンスペシャルステッカー

めだつところにはっちゃおう!!



## デジモンスペシャルステッカーの使い方

◎ 超OKッス！

YES!

- ゆっくりはがす
- カンペンにはる
- キレイにはる
- めだつところにはる

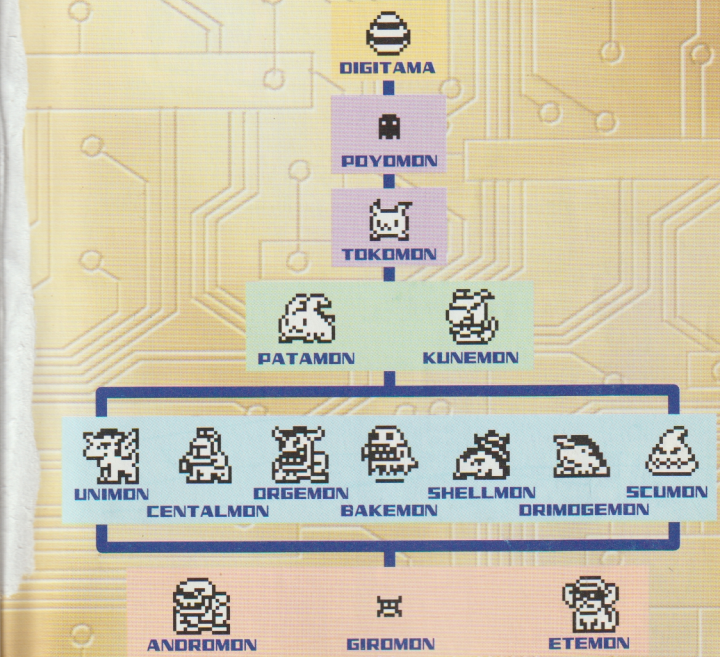
× 絶対ダメッ！

NO!

- あせってはがす
- 鼻や口にはる
- 教科書にはる
- 迷惑になる場所にはる

# デジタルモンスター DIGITALMONSTER Ver.3

## 最強データブック



# Ver.3も大人気!!

とうとう発売された最新のデジモンVer.3。
もちろん、オール新キャラクター!! デジモンVer.1～2とも、ガンガンバトルできるぞ!!

## カラーは4色!!

新バージョンごとの新カラーがうれしい。Ver.3のカラーは、オシャレなパープルとクリアパープル、元気なオレンジとクリアオレンジの合計4色。キミの好きなカラーを見つけたら、即ゲットしようぜ!!







「デジタルモンスターVer.3」
定価1980円(税抜)
発売／バンダイ



## CONTENTS もくじ


**デジモン基本編**
Ver.3も大人気!! ……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 ボヨモン ……10
幼年期 トコモン ……14
成長期 パタモン ……18
成長期 クネモン ……22
成熟期 ユニモン ……26
成熟期 ケンタルモン ……30
成熟期 オーガモン ……34
成熟期 バケモン ……38
成熟期 シェルモン ……42
成熟期 ドリモゲモン ……46
成熟期 スカモン ……50
完全体 アンドロモン ……54
完全体 ギロモン ……58
完全体 エテモン ……62

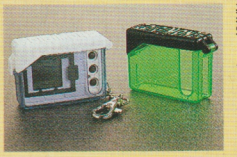
**デジモン飼育編**
デジモン飼育大研究 ……66
ステータス ……67
食事 ……68
トレーニング ……69
バトル ……70
トイレ ……71
電気 ……72
治療 ……73
呼び出し ……74
デジモンの死 ……76

**デジモン育成編**
デジモン育成ファイル ……77
変身成長図大公開 ……78
パタモン育成ファイル ……80
クネモン育成ファイル ……81
ユニモン育成ファイル ……82
ケンタルモン育成ファイル ……83
オーガモン育成ファイル ……84
バケモン育成ファイル ……85
シェルモン育成ファイル ……86
ドリモゲモン育成ファイル ……87
スカモン育成ファイル ……88
アンドロモン育成ファイル ……89
ギロモン育成ファイル ……90
エテモン育成ファイル ……91
極秘レポート SECRET FILE ……92
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


## キミも"イレモン"に入れちゃおう!!

デジタルモンスター専用のケース"イレモン"。フタを開ければバトルもできて便利。キズ防止に。



◀"イレモン"は2色。
定価380円(税別)
発売／バンダイ

# キミのデジモンが誕生!!

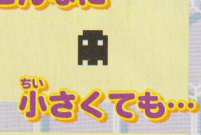


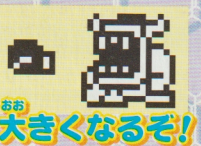

▲▲デジタマに命が宿ったぞ!! 数分後に、赤ちゃんデジモン・ポヨモンが誕生。

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、ポヨモンが生まれるよ。上手に育てられるかな？




# デジモンは成長するのだ!

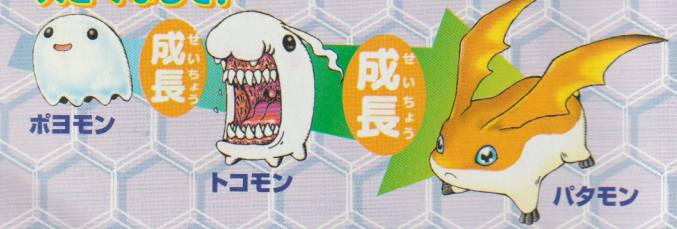



◀赤ちゃん時代が大切。がんばって強いデジモンにしよう!!

◀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。

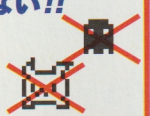
## 「Ver.1」「Ver.2」とも対戦もできる!!

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やVer.2ともバトルOKだよ。

## 注意!!

**幼年期のデジモンはバトルできない!!**

生まれてすぐのポヨモンと、トコ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。



# 新しいトレーニングだ!!

## トレーニングを選択




▲ゲージがフルじゃないと失敗。

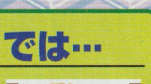
▲ゲージが満タンなら、壁を破壊!

## レンガのカベをブチ壊せ!!

AかBのボタンを連打して、1メモリずつパワーを貯めよう。制限時間は約5秒間。タイマーがゼロになるまでにゲージをフルにして、最大パワーでレンガのカベを攻撃だ。

### Ver.1では…

自分の分身相手に攻撃。分身は盾で防御。15回勝負だ。



▲3回勝利で、足りない筋力が♥1つ補充される。

### Ver.2では…

左から右に伸びるパワーゲージ最大時だけ攻撃は成功。



▲サンドバックが相手だ。タイミングがズレると失敗!!

# デジモン大図鑑

## 全14体の完全データファイルつき!!

Ver.3の新デジモンは全部で14種類。いいパートナーになるために知っておきたい性格やプロフィールと、6つのデータを一挙に公開しよう!!

## デジモンの秘密に迫る6つのDATA

### 種類

進化についてはまだまだ謎が多いが、その秘密や由来に迫るためにも、まず種類を知っておこう。

### 活動時間

デジモンの起きる時間と寝る時間は決まっている。計画的な育成やバトルに欠かせないデータだ。

### 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。ただし、プロテインなどで体力回復すれば、もっと戦えるぞ。

### 最低体重

どんなに減らしてもこれよりは体重は減らない。食べすぎなどを確認する目安になるはずだ。

### 最大満腹ポイント

おなかのゲージの♥は4つだが、デジモンはそれ以上、イヤイヤするまで食べる。そのエサの数。

### 治療回数

バトルなどでケガをしたとき、治療を何回すれば全快するかは、そのデジモンによって違うのだ。

# デジタルモンスター Ver.3 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…。

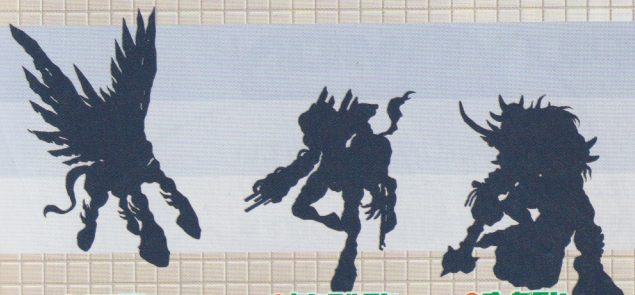


- ポヨモン ➡p10へ
- トコモン ➡p14へ
- パタモン ➡p18へ
- クネモン ➡p22へ

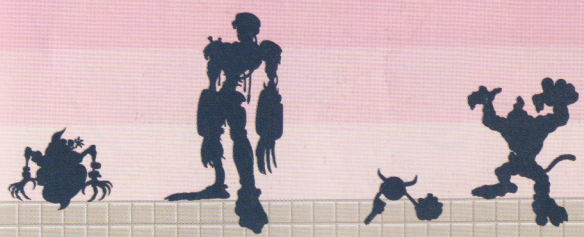


- バケモン ➡p38へ
- シェルモン ➡p42へ
- トリモケモン ➡p46へ





- ユニモン ➡p26へ
- ケンタルモン ➡p30へ
- オーガモン ➡p34へ



- スカモン ➡p50へ
- アントロモン ➡p54へ
- キロモン ➡p58へ
- エテモン ➡p62へ

# ポヨモン
## POYOMON

ネットの海をはかなげに漂っていた、クラゲのようなジェル状のデジモン。これがデジモン発生の謎を解く生命体なのか？　とにかく、現在までに発見された、もっとも原始的なデジモンなのは事実だ。柔らかな身体に包まれた生命は、やがてくる進化のときをじっと待っている。その身を守るのは強酸性のアワだけだが、強い生命力と適応力を持ち、どんな過酷な環境でもくじけない。

幼年期　成長期　成熟期　完全体







## デジモンを生んだ原始の海が瞳に映る

幼年期デジモン

# ポヨモン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. 治療回数 ―― ケガをしない

## 持ちワザ

強酸性のアワ

## とくちょう 1

### あっという間の赤ちゃん時代

このかわいい姿をながめられるのも、たった1時間だけ。赤ちゃんなので、昼間でもよく寝る。

▶おネムになったら、いつでもどこでも寝ちゃう。

## とくちょう 2

### 呼び出し連発の甘えん坊なのだ!!

時間は短いけど、おなかが減ったり体力が落ちたりするのが早くて、マジで目がはなせない。

▶立派なウンチは成長の証し。でもちゃんと流そう!!

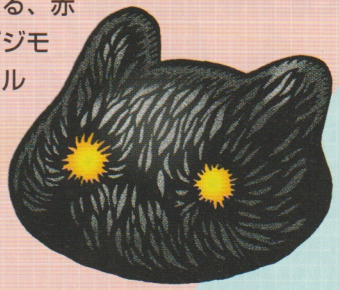


## ポヨモンとそっくりデジモン!?

# ボタモン

Ver.1 デジモン

ぷよぷよしたスライム状の身体を保護するため、全身に黒いうぶ毛がびっしり生えてる、赤ちゃんデジモン。バトルはまだできない。



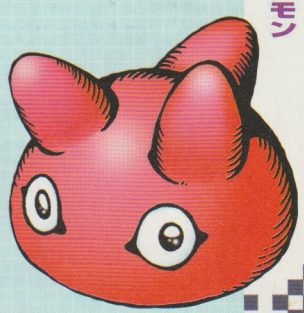
▲コロンとした丸いボディに小さな触手がついている。

▲しきりに甘える姿がかわいい赤ちゃんデジモン。

# プニモン

Ver.2 デジモン

頭から突き出た3本の触手がトレードマーク。赤いのは皮膚が透けているから。バトルするには小さすぎる。



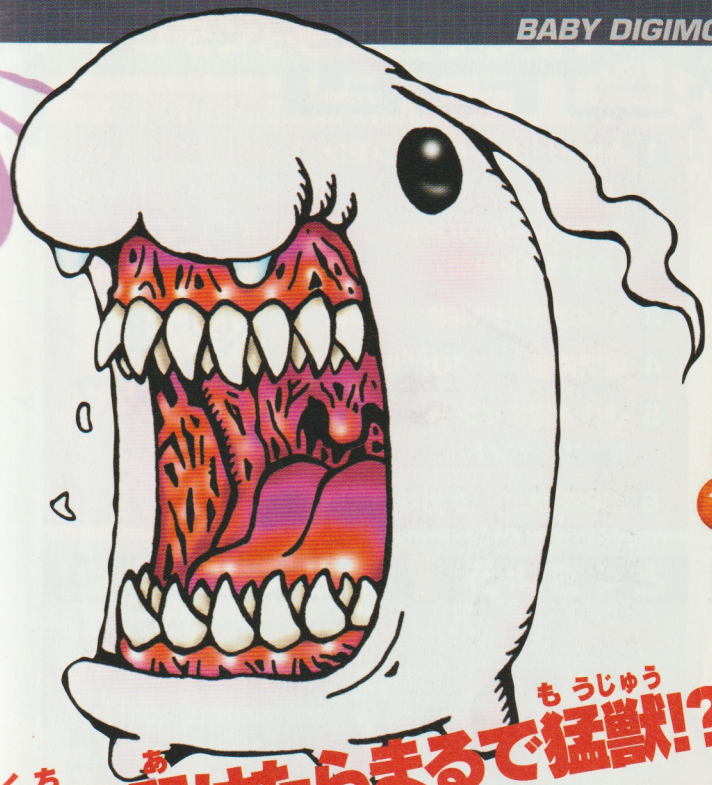
# トコモン
# TOKOMON

小さな足は、幼児デジモンにはかなり特殊。あちこち動きまわり、好奇心旺盛なところを見せている。このトコモンにはまだ戦闘能力がなく、危険な目にあうことも多い。ガバッと牙をむき出して相手をひるませ、強酸性のアワを吐いて危機脱出する。なんでもよくかんで食べるための歯と牙が、意外なところで役に立っているのだ。無邪気で、敵以外に牙をむけることはない。



幼年期 成長期 成熟期 完全体





## 口を開けたらまるで猛獣!?
## 野生を秘めたちびデジモン

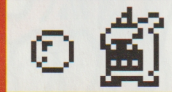


幼年期デジモン

# トコモン 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. 治療回数 —— ケガをしない

**持ちワザ**



強酸性のアワ

## とくちょう 1

**幼年期なので バトルはできない**

少し大きくなったけどまだまだ育ち盛り。バトルはできない。それよりも身体作りが先決だ。



▶トレーニングはできるけど、バトルはヤダよー。

## とくちょう 2

**何に変身するかは 生活ぶりで決まる！**

トコモン時代にどう生活したかで、次の変身が決まる。思い通りに育てるには気が抜けない。



▶ぐっすり寝て、早く大きくなーれ。何になるかな？

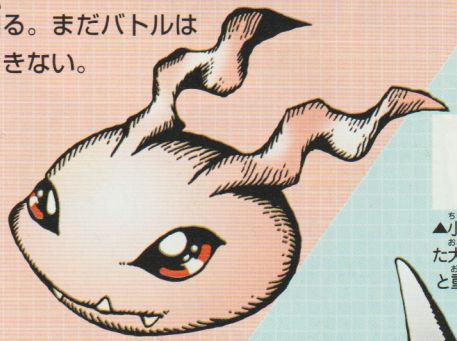


## トコモンとそっくりデジモン!?

# コロモン

Ver.1 デジモン

耳のような2つの触角を動かし、つぶらな瞳で世界を観察しながら、元気いっぱいに動き回る。まだバトルはできない。





▲じっと見つめる姿がいじらしい。まじめに世話すべし。



▲小さな身体についた大きな角…ちょっと重そうだ。



大きな角は武器ではなく、まだ実戦はできないが、かなり活発に活動。全身にはふさふさの毛が生えていて、身体を守る。

Ver.2 デジモン

# ツノモン

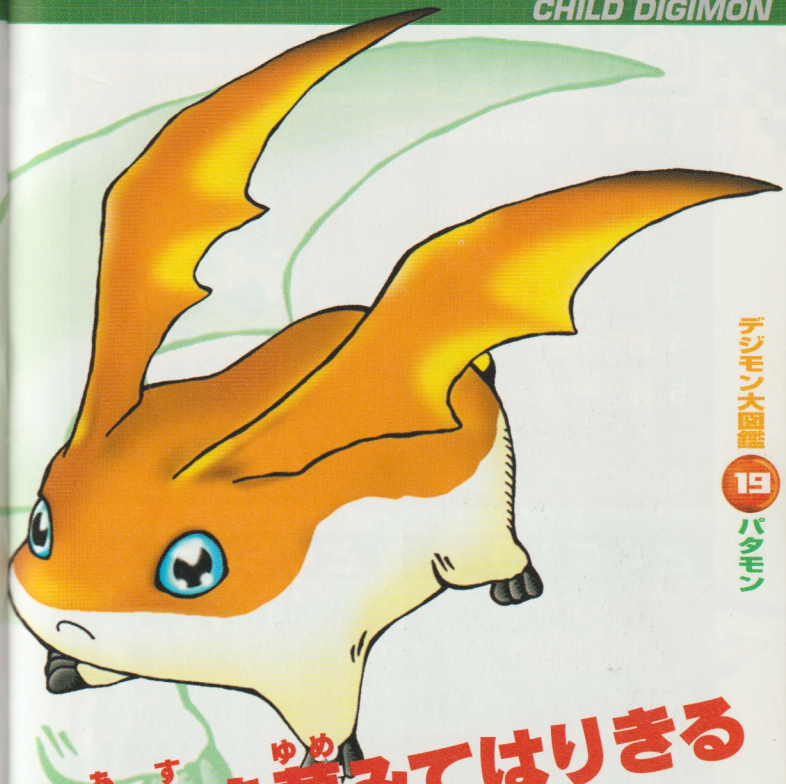
# パタモン
# PATAMON

トコモンの触角が耳に進化、さらに翼としての機能も備わった。しかし、飛行は歩行よりスピードが遅くて実用的でない。パタモン自身は、カッコよく大空を舞っているつもりらしく、一生懸命飛んでいる姿がよく見かけられる。身体だけでなく知能も育ち盛りで、素直に覚える性格と学習能力には定評がある。吸い込んだ空気を一気に空気弾にして吐く"エアショット"でバトルに挑む。









## 明日を夢みてはりきる空飛ぶマスコット!?



成長期デジモン

# パタモン DATA

1. 種類 —— 哺乳類型デジモン
2. 活動時間 8:00AM～8:00PM（合計 約1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. 治癒回数 —— 約2回

## 持ちワザ

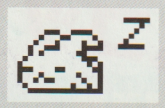


エアショット

## とくちょう 1

### 元気いっぱい 毎日早起きだ!!

夜ふかしはせず、時間になるとグーグー寝る。だから早起き？　早寝早起きの、健康優良児。



▶うーん。ほんとに気持ちよさそうな寝顔なのだ。

## とくちょう 2

### 呼び出しが少ない!? 世話もラクチンだ

空腹、体力消耗のペースがゆっくり。飼い主に必要以上に世話をやかせないから、ラクチンかも。



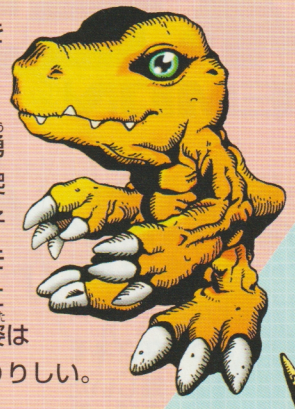
▶あまり構わなくても、機嫌よさそうにしている。



## パタモンとそっくりデジモン!?

# アグモン

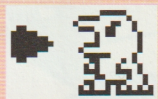
Ver.1 デジモン



火炎の息を吐き、大きなデジモンとも勇敢に戦う爬虫類型の子どもデジモン。元気に歩き回る姿はなかなかりりしい。



▲まだまだ甘えたい盛り。はしゃぐ姿がかわいい。



▲おチビだけど、バトルとなれば貫剣さは大人なみ。

# ガブモン

Ver.2 デジモン



耳のような触角のある爬虫類型デジモン。落ちているガルルモンの毛皮をかぶっているのだ。プチファイヤーで戦う。

# クネモン
## KUNEMON

今は地をはう幼虫ポケモンだが、進化の可能性は種族の枠を超えて、大きく未来に広がっている。その実体はまだまだ研究途上だが、イタズラ好きでちょっといじわるなクネモン自身の協力を得るのは、難しいだろう。頭の大きなイナズマ模様は感情によって変化、目に当たる部分ではないかと言われている。帯電繊維"エレクトリックスレッド"は一見ヤワだが、触れたときの電撃は強烈。絡まるとやっかいなシロモノだ。



幼年期 **成長期** 成熟期 完全体



## デジモンの特殊進化の証し
## 幼虫デジモンは何になる?





成長期デジモン

# クネモンDATA

1. 種類 ―― 幼虫型デジモン
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. 治療回数 ―― 約2回

## 持ちワザ

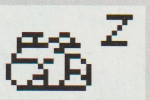


エレクトリックスレッド

## とくちょう 1

### ちゃっかり屋!? 少しだけ朝ねぼう

子どもなのに、ちょっぴり朝ねぼう。別に夜ふかししてるわけじゃない。"寝る子は育つ"のだ!



▶寝坊の理由は不明。単純に寝るのが好きなのかも。

## とくちょう 2

### 空腹、消耗のサイクルは短め

すぐおなかが減ったり、へとへとに疲れたりするのは、元気に成長している証拠。世話は大変かも。



▶おちょぼ口かと思ってたが、食べるときはでかい。



# クネモンとそっくりデジモン!?

## ベタモン

Ver.1 デジモン

100万ボルト電撃で戦う、両生類型のデジモン。のんびり屋さんに見えるけど、怒ると気性の激しい一面を見せる。

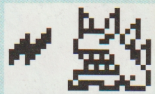




▲おとなしそうだけど、活発に地面をはい回るぞ。

9本の尻尾を持つ、哺乳類型デジモン。尻尾を扇状に広げて相手を威圧することも。必殺ワザは、スパークリングサンダー。





▲敵を見つけると9本の尻尾を逆立てて臨戦態勢に。

Ver.2 デジモン

## エレキモン

# ユニモン
## UNIMON

自然に進化したのではなく、合成技術で生み出されたデジモン。勇ましいユニコーンの角と優雅なペガサスの羽根を携えている。人間の友人として長い歴史を持つ駿馬がベースなので、本来の自由奔放な性格も、信頼関係次第ではだんだん従順に変わるはずだ。軽やかな機動力と俊敏な攻撃は、パートナーとしてかなり魅力的。口から吐きだす気功弾"ホーリーショット"の威力もすばらしい。



幼年期 成長期 **成熟期** 完全体





## 伝説が伝説を生んだ!!
## 空に放たれた一角獣



成熟期デジモン

# ユニモン DATA

1. 種類 —— 幻獣型デジモン
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. 治療回数 —— 約1回

**持ちワザ**



ホーリーショット

## とくちょう 1

**世話はカンタンで大丈夫なのだ**

りりしい姿通り、空腹や衰弱であまり世話をかけない悠然としたデジモン。長生きの可能性も。

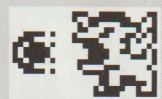
▶見てるとほれぼれしちゃうスタイルなのだ。



## とくちょう 2

**成熟期デジモン一の闘魂を見せるぞ!**

成熟期デジモンの中ではダントツのファイティングスピリッツの持ち主。1日に多くバトルできる。



▶バトルでは口から気功弾ホーリーショットを発射!!

## ユニモンとそっくりデジモン!?

# グレイモン

Ver.1 デジモン



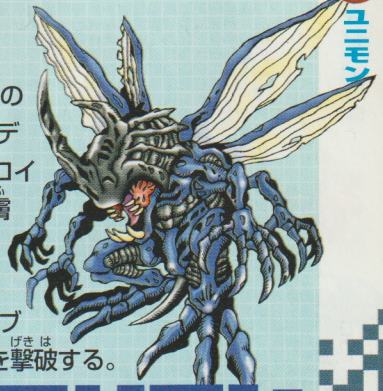
獰猛な性格の恐竜型デジモン。頭部はヘルメットみたいに固く、鋭利な爪で敵を切り裂く。口から吐くメガフレイムも脅威!!



▲背中には4枚の羽根があるが、飛行用ではないらしい。



▲頭と鼻から突き出た3本の角も、グレイモンのシンボル。



異色の甲虫型デジモン。ヨロイのような皮膚が全身を包み、頭部の皮膚は金属化。特殊弾メガブラスターで相手を撃破する。

Ver.2 デジモン

# カブテリモン

# ケンタルモン
# CENTALMON

上半身には知性とプライド、下半身には獣の俊敏さ、右手は強力な火器、全身を覆う超硬質皮膚……と、戦うデジモンとして、全てを備える進化を遂げた。右腕の一部となった"ハンティングキャノン"の性能はバツグンで、命中率も高い。しかし、この攻撃のエネルギー消費量があまりに膨大すぎるため、ケンタルモン自身、なるべく戦いを避けるようにしているようだ。背中のダクトで生命ジェットを噴射、高速移動する。



幼年期 成長期 **成熟期** 完全体





## 半獣半人の姿とその強さが新たな神話を生みだす!!

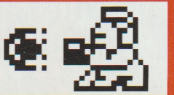


成熟期デジモン

# ケンタルモン DATA

1. 種類 —— 獣人型デジモン
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. 治療回数 —— 約2回

## 持ちワザ



ハンティングキャノン

## とくちょう 1

**平均的な生活態度 世話しやすいぞ！**

おなかが減ったり体力が低下するサイクルと活動時間はまさに平均値。育てやすいデジモンだ。

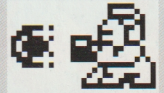


▶育てやすいだけに、あまり見られないポーズ!?

## とくちょう 2

**バトル回数も 納得ラインか!?**

成熟期デジモンの醍醐味はバトル!! ケンタルモンはバトル回数も普通なので、十分に楽しめる。



▶武器を構えて、応戦。デジモンではめずらしいね。



# ケンタルモンとそっくりデジモン!?

## ティラノモン

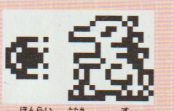
Ver.1 デジモン



動物本来の姿に近い、恐竜型デジモン。温厚な性格だが、バトルをしかけられたら容赦はしない。必殺ワザのファイヤーブレスが炸裂するぞ。



▲ぴんと立てた尻尾は、主人への信頼の証しなのだ。



▲本来、戦いは好きじゃないはずだが、なかなかの迫力。

## ガルルモン

Ver.2 デジモン

俊敏な獣型デジモン。毛皮はミスリルの輝きと強度を誇る。主人に忠実な性格だ。フォックスファイヤーを敵に浴びせる。



# オーガモン
# ORGEMON

凶暴そうな顔、逆立つ髪、スッと伸びた2本の角……この姿は鬼そのものだ!! 怒りのパワーが全ての行動を支配しており、少々発達した知性など、激しい感情の波にかき消されてしまう。右手に携えた骨棍棒は、Ver.2の完全体、スカルグレイモンを倒したときに手に入れた戦利品。自分より格上の相手でも、果敢に戦いを挑んでいく。発達した筋肉から繰り出される攻撃力はすさまじく、その巨大な拳が生む"覇王拳"は、恐ろしい破壊力を持つ。











怒りのパワー全開放の
デジモンハンター!!



成熟期デジモン

# オーガモンDATA

1. 種類 —— 人型デジモン
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. 治療回数 —— 約1回程度

## 持ちワザ

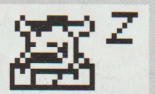


覇王拳

## とくちょう1

### 夜はぐっすり朝はぱっと起きる

健康がイチバン!! って思ってるかどうかは知らないけど、ばっちり早起き。夜はさっさと寝る。そう。いい夢見ろよ。

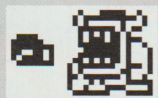


▶寝顔が、すごーくうれしそう。

## とくちょう2

### そこそこの回数でバトルをこなすよ

ケガはキライだけどバトルは好き……なので、1日に戦えるバトル数は"ちょっと多め"かな。



▶相手をびびらせる表情も戦術のうちなのか？

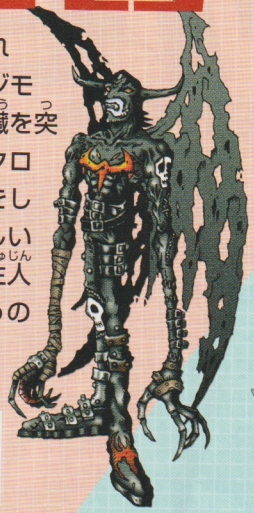


## オーガモンとそっくりデジモン!?

# デビモン

Ver.1 デジモン

悪に魅入られた堕天使デジモン。爪で心臓を突き破るデスクロウで、獲物をしとめる恐ろしい存在だが、主人に忠実に従うのが救い。





▲十字マークのマスクに隠れて、表情はよく読みとれない。



▲悪魔でなくて堕天使。苦悩の表情もなんかカッコいい!!

すべては平和と幸福のため。目の前の悪を決して許さないデジモン。まばゆい正拳ヘブンズナックルで、悪を叩きのめす。

Ver.2 デジモン

# エンジェモン



# バケモン
# BAKEMON

まさか、デジタルの世界に幽霊!?バケモンの存在を信じない者も多いが、とりつかれたコンピュータ・システムは、一瞬にして復旧不可能なまでに破壊されてしまったという。頭からすっぽりボロ布を被っていて、本体は謎に包まれている。牙をむき出しにした口と吸い込まれそうな両眼だけが、バケモンの中身をうかがわせる。直接攻撃を好まないのは戦闘力があまり高くないから。相手を地獄に引きずり込む"ヘルズハンド"が必殺ワザ。

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体







信じる？信じない!?
でもこの恐怖は実在する!!



成熟期デジモン

# バケモンDATA

1. 種類 ―― ゴーストデジモン
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. 治療回数 ―― 約2回

**持ちワザ**



ヘルズハンド

## とくちょう 1

**すぐ衰弱・空腹に 呼び出しも多い**

謎の多いデジモンだが、パラメータサイクルは短めで手がかかるということだけは解明されている。



▶ウンチはどこから排出したのか……謎は深まる。

## とくちょう 2

**満腹にするには 大量のエサが必要**

とにかくよく食べる。食べたものはどこに消えてしまうのかわからないが、満腹ポイントも大。



▶イヤイヤするまで食べさせるのはひと苦労だ。



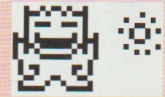
## バケモンとそっくりデジモン!?

# メラモン

Ver.1 デジモン

揺れる炎に身を包まれたメラモンの心は、炎のように熱く、不安定。必殺ワザのバーニングフィストは、燃える正拳なのだ!!

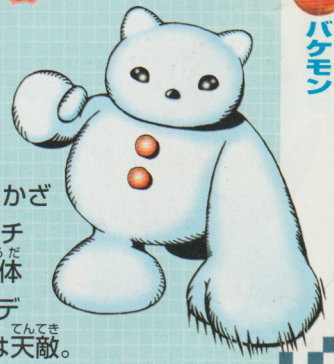




▲いつもメラメラ怒るわけではなく、こんな表情も見せる。



▲白くて大きい身体に小さい目。なんだかカワイイかも。



温厚な性格だが、振りかざす絶対零度パンチは超強力。氷の身体に暖かい心を秘めたデジモンだ。メラモンは天敵。

Ver.2 デジモン

# ユキダルモン

# シェルモン
# SHELLMON



グニャグニャに軟らかい身体で、自分の体のサイズにあったものにならなんでも住み着いてしまう……。まるで「ヤドカリ」とも見間違えそうな原始的なデジモン。ネットの海の浅瀬に棲息し、本能のままに活動している。知性はほとんどなく、好戦的な性格。目に映る生命体はすべて敵か獲物と判断し突然飛びかかってくるので、油断できない。必殺ワザは、液体を高圧で吹き出す"ハイドロプレッシャー"。

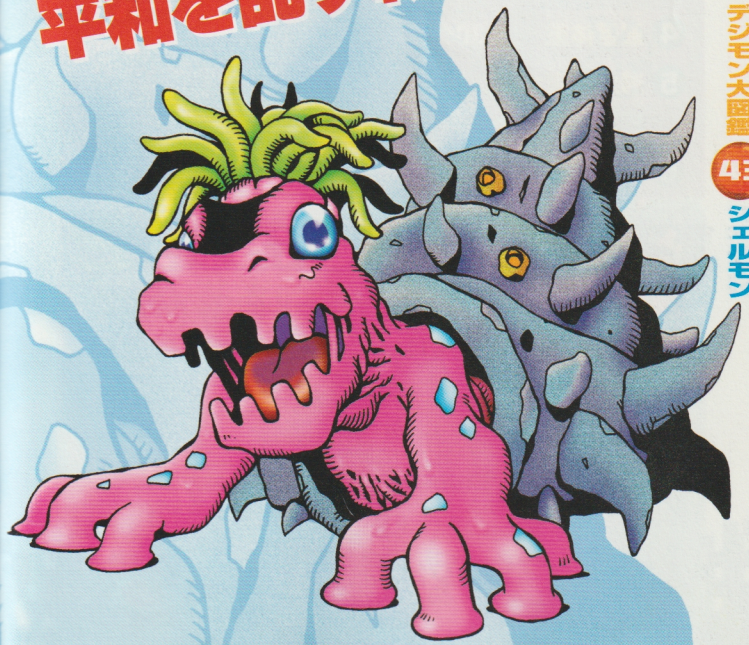


幼年期 成長期 **成熟期** 完全体



## 静かなネットの海の平和を乱す軟体デジモン



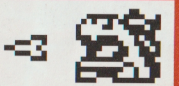


成熟期デジモン

# シェルモンDATA

1. 種類 —— 軟体型デジモン
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. 治療回数 —— 約1回

## 持ちワザ

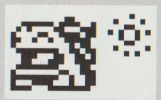


ハイドロプレッシャー

## とくちょう1

**普通にやればOK 安心して世話できる**

デリケートな身体。しかし世話のしやすさ、生活ぶりは平均的。いい相棒になりそうなデジモン。

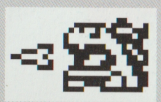


▶喜びの表情がキュート♥ かわいがってやろうぜ。

## とくちょう2

**バトル向きの体質で ケガの治療もラク！**

そこそこの回数のバトルをこなす。薬が効きやすいのか、ケガの治療がラクなのもありがたい。



▶やるときゃやるぜ!! 闘志ムキダシでがんばるぞ。

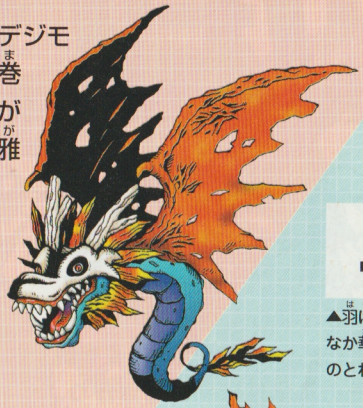


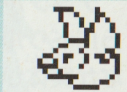
# シェルモンとそっくりデジモン!?

## エアドラモン

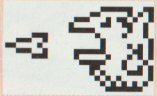
Ver.1 デジモン

伝説の飛竜デジモン。竜巻を巻き起こしながら大空を優雅に舞う。空中からスピニングニードルで正確に敵を攻撃する。





▲羽ばたく姿はなかなか華麗。バランスのとれたボディだ。



▲口をガバッと開けて相手を攻撃。アゴ外れそう!?



フェニックスにも似た、炎の翼。その羽根はバトル時には武器に。大空から降り注ぐ、メテオウィングの威力を見よ!!

Ver.2 デジモン

## バードラモン

# ドリモゲモン
# DRIMOGEMON

デジタルの地中深くに棲息し、さらにドリルを使って高速移動。なかなか実体が明らかにならなかったデジモン。おとなしくて恥ずかしがりやな性格もあって、めったに姿を現さず、その神秘性は高まるばかり。最近では、ガルルモン(Ver.2)が地中に隠した好物の骨を横取りしてしまう姿など、意外な行動が報告されている。その骨を投げつける"クラッシャーボーン"と自前のドリルで立ち向かう"ドリルスピン"で障害となる敵をけちらす。









## 仲間の温もりを探して地中を進むシャイ・ボーイ



成熟期デジモン

# ドリモゲモン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 —— 40グラム
5. 最大満腹ポイント 約32ポイント
6. 治療回数 —— 約2回

## 持ちワザ



ドリルスピン

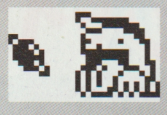


クラッシャーボーン

## とくちょう 1

**食欲のままにガツガツ食べる**

地底に住んでるから、食欲も底なし!? 満腹値まで食べさせるのは大変。体重増加も気にしない!?

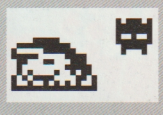


▶こんなに大きい口!? 初めて見たときびっくりする。

## とくちょう 2

**地中暮らしだから デリケート!?**

普段は地中に隠れて暮らしているので、実は皮膚がやわい!? ケガをしやすいので気をつけて。



▶地面にうずくまっていたら体調不良。早く治療を!!



## ドリモゲモンとそっくりデジモン!?

# シードラモン

Ver.1 デジモン

本能で戦い続けるしなやかな身体の水竜デジモン。その長い身体で相手を締め上げ、とどめにアイスアローを放ってくる!!





▲巨大な尻尾を振り上げ、口を開けて全身で喜びを表現。



▲大きな身体ではいまわる。地上だと重くて大変かも。

ネットの海の深海に潜んでいた、超巨大な水棲デジモン。性格は獰猛。背中の噴気孔からジェットアローを吹き出すぞ。



Ver.2 デジモン

# ホエーモン

# スカモン
SCUMON



コンピュータ・デスクトップのゴミ箱に放り込まれたデータ群。キレイにしていたはずのゴミ箱にはデータの残りカスが蓄積していた……。"輝ける金色のウンチ"にしか見えないこのスカモンは、そんな残りカスに命が宿ってしまった姿。ジメジメした暗い場所を好み、他のデジモンから煙たがられているあたりはまるでヌメモン(Ver.1)のよう。また、相棒の小型デジモン"チューモン"は、知性ゼロのスカモンの頭脳役として、悪知恵をめぐらせている。

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体



## デジタルの吹きだまりに不完全な命が宿った!?





成熟期デジモン

# スカモンDATA

1. 種類 —— ミュータントデジモン
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. 治療回数 —— 約3回

**持ちワザ**



ウンチ

## とくちょう1

### ワガママ度No.1の手間のかかるヤツ

朝ねぼうで夜ふかし、空腹衰弱になるのも早い。ちょっとグレた感じも、世話すると愛着が湧くぞ。

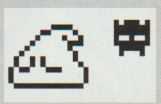


▶あっ。子どもを生んだ!? 違う。ウンチだってば。

## とくちょう2

### バトルは苦手？ バトルの成績も……

どうやら、あまり戦いは好きじゃないらしい。でも、戦ったほうが、あとでいいことありそう。



▶しゅーん。わりとケガしやすいのが気になるぞ。



# スカモンとそっくりデジモン!?

## ヌメモン

Ver.1 デジモン

日陰で暮らす、不気味な軟体デジモン。身体はなめくじのようにぐにゃぐにゃとしている。戦いを好まない臆病な性格だ。





▲鋭い歯をむき出して、イヤイヤ。すごくイヤそうだ。



▲ゴキゲンの表情。かわいいような、不気味なような……。

## ベジーモン

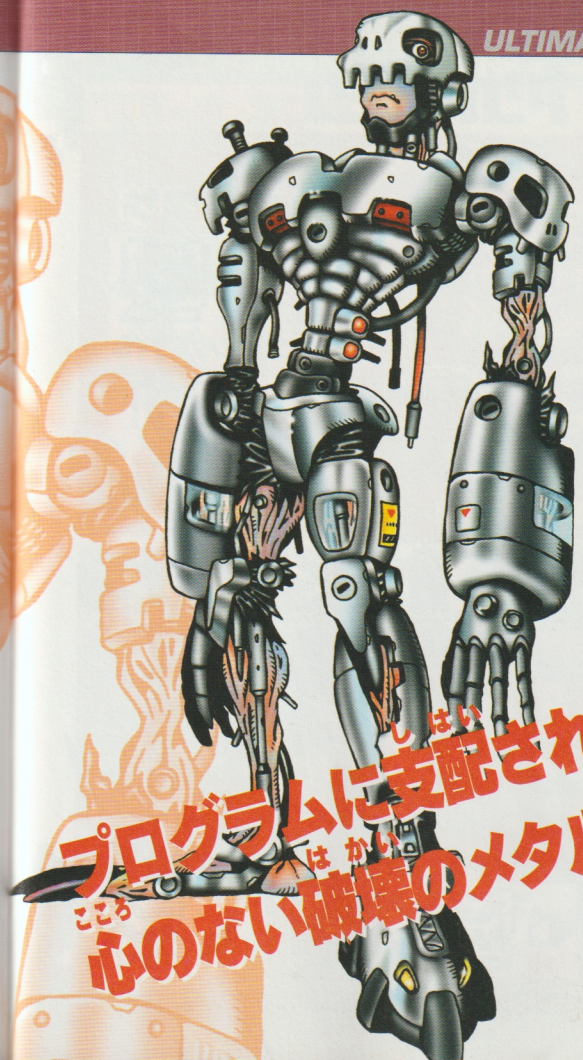
Ver.2 デジモン

戦いは相手が襲ってきたときだけ。甘い香りで獲物を誘い、日陰でひっそり待つ。凶暴だけど弱い食虫植物型デジモンだ。



# アンドロモン
# ANDROMON

人型としては最強の強さを誇るサイボーグデジモン。試作型だったので、意志や感情まではプログラミングされなかった。しかし、それがかえってアンドロモンの恐ろしさを際だたせることになる。相手の恐怖の表情などかまわずに炸裂するのは、"ガトリングミサイル"とエネルギー状の刃"スパイラルソード"。メタルグレイモン(Ver.1)やメタルマメモン(Ver.2)はこの試作品の技術から生まれた。



## プログラムに支配される心のない破壊のメタルボディ

幼年期 成長期 成熟期 完全体

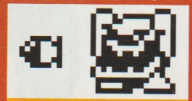


完全体デジモン

# アンドロモンDATA

1. 種類 —— サイボーグデジモン
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 —— 20グラム
5. 最大満腹ポイント 約36ポイント
6. 治療回数 —— 約1回

## 持ちワザ



ガトリングミサイル



スパイラルソード

## とくちょう 1

バトル大好き
ガンガンいくぜ!

まさに燃える男って感じ。1日に戦える回数も多く、戦う姿もかっこいい。生き生きしてるぞ。

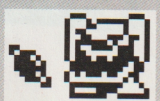


▶殺気が漂うファイティングポーズを、しかと見よ!!

## とくちょう 2

たくさん食べる
豪快なロボット!

"腹が減っては戦もできぬ"というけど、満腹ポイントが大きく、いくらでも食べるのは困りもの。

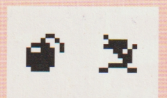


▶どひゃー。食べるときも殺気がみなぎってるよ。



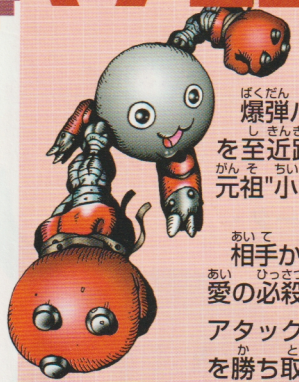


# マメモン

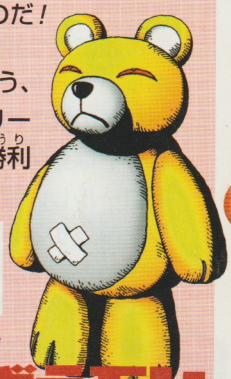


▲ボムを投げつけるぞ。

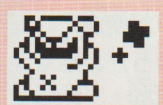
Ver.1 デジモン



爆弾パンチ、スマイリーボムを至近距離からお見舞いする、元祖"小さな巨人"なのだ!

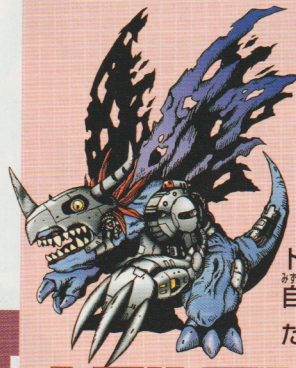


相手から闘争心を奪う、愛の必殺ワザ・ラブリーアタック。無条件に勝利を勝ち取るぞ。

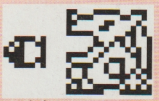


▲怒ると表情が一変。

# もんざえモン



胸から強力ミサイル・ギガデストロイヤーを発射。自らメカ化を望んだ、戦いの化身だ。



▲重厚なボディが光る。

# メタルグレイモン

# ギロモン
GIROMON



複雑に入り組んだコンピュータ・ネットワーク……ここを自在に動き回れるのはこのギロモンだけ。コンパクトな身体でネットワーク内をパトロールし、侵入する無法なデジモンを撃退するのが使命だ。普段はふわふわと宙を漂うが、敵を発見したら実力行使で排除！　超強力な手投げ弾"デッドリーボム"が炸裂する。別名"ネットキーパー"はだてじゃない。目的達成のためなら、相手を巻き込んでの自爆もいとわない。

幼年期　成長期　成熟期　完全体



## あたえられた使命のために全てを投げ出すネットキーパー

デジモン大図鑑 58 ギロモン





完全体デジモン

# ギロモンDATA

1. 種類 —— 機雷型デジモン
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. 治療回数 —— 約1回

## 持ちワザ

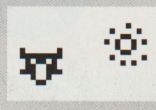


デッドリーボム

## とくちょう 1

### 見た目と反対の強力なバトル力

メタルボディで強力な防御力を誇る。ケガしにくいし、1日にたくさん戦闘可能なのがうれしい。

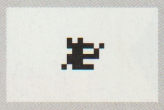


▶小さいけど負け知らず。勝利の喜びのポーズ。

## とくちょう 2

### 必要最低限のエサで最大のパワーを発揮

パワー効率のいい省エネタイプ。満腹ポイントも小さいが、ギロモンにはそれで充分なのだ。



▶たくさん食べさせようとしてもすぐイヤイヤする。



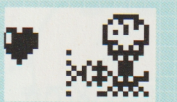


# ベーダモン

Ver.2 デジモン

謎のエイリアン型デジモン。手に握る光線銃は、体力・気力を奪う、悪魔の投げキッスを放つ。





▲頭でっかちで細い体。

戦いから肉体を大きく失われたスケルトンデジモン。特殊ミサイル、グラウンド・ゼロで戦う。

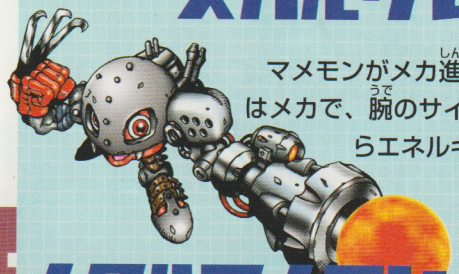


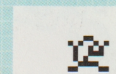


▲骨のみの体は、まさに生きる屍。

# スカルグレイモン

マメモンがメカ進化。身体の90%はメカで、腕のサイコブラスターからエネルギーボムを発射。





▲不快感を体全体で表現。

# メタルマメモン

# エテモン
# ETEMON

デジタルワールドに殴り込んできた、ファンキーな"キング・オブ・デジモン"。自称なので真のキングかどうかは定かでないが、Ver.3のデジモンの中では最強の実力者だという。身体を包むのは、超耐攻撃の強化サルスーツ、表情を隠すサングラス、そして、腰に下げたクマのぬいぐるみ……もんざえモン(Ver.1)を操る黒幕とのウワサもある。相手の戦意を喪失させる"ラブ・セレナーデ"と、全てを消滅させる黒い球体"ダークスピリッツ"が最強伝説を証明する!!



幼年期 成長期 成熟期 完全体







## 最強伝説は本当なのか!?
## 正体不明のデジモン!!



完全体デジモン

# エテモンDATA

1 種類——パペットデジモン

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 治療回数——約1回

## 持ちワザ



ラブ・セレナーデ

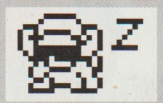


ダークスピリッツ

## とくちょう1

### 1日中バトルでもぜんぜん平気

とにかくよく眠る。起きている時間が短いぞ。しかし、最大バトル数はNo.1。戦う宿命なのだ。

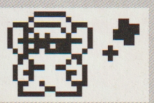


▶はっ。まだ寝てる!! 食べてウンチして戦って寝る。

## とくちょう2

### 新しいキング・オブ・デジモンの登場!?

完全体の中では一番世話をかけるが、実力も一番らしい。持ってると自慢できるデジモンだ。



▶自信満々でちょっとわがまま!? でも愛嬌あるよ。



# 全14体 Ver.3デジモン大集合!!

全14体のデジモンたちのプロフィールは、バッチリ理解したかな？ まだまだ謎が多いVer.3のデジモンだけど、せめて名前と必殺ワザくらいは、覚えておいて損はない!! Ver.1、Ver.2同様に、素早く覚えて親しみ度アップ!!



# 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。

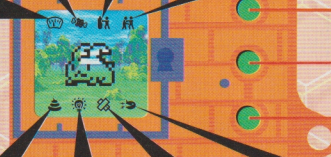
## アイコンでデジモンを育てよう

**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
ボタンを連打！ 5秒以内にゲージをMAXにすれば筋力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

5才
03

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

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

きんりょく ♥♥♥♡

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

たいりょく

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

しょうりつ 78%

過去のバトルでの成績。未バトルは0%に!!



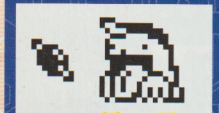
▲相手の勝率も数値に影響するぞ。

# 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。

## ひみつファイル No.01 「おなか」は底なしなのか!?




◀♥4つでいっぱいに見えるが…

◀まだまだ食べるぞ。すごい食欲。

◀イヤイヤのポーズが満腹の証。

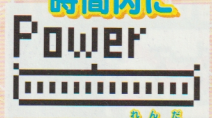
デジモンには隠しパラメータが…。♥が4つになっても、イヤがるまで(最大満腹ポイントまで)食べる。満腹にすると、♥が減り始める時間が遅くなるぞ。成長にも影響が……!?



# トレーニング

デジモンVer.3のトレーニングは新システム。失敗すると体重1グラム減るだけだが、成功すれば筋力がアップし、体重も2グラム減る。連打、連打でGO！

## 時間内に




◀ボタンを押すと1ずつパワーが貯まるのだ。

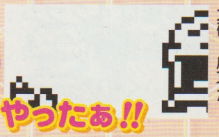
## レンガのカベを破壊せよ

約5秒の制限時間内にAかBのボタンを連打連打。パワー最大まで貯めれば目標大破!!　練習は成功だ。

## レンガのカベに

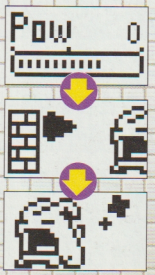



◀約5秒以内にゲージ最大まで貯めれば成功。




◀ターゲットのレンガのカベが大破。成功だ!!

## ひみつファイル No.02 トレーニングは失敗してもカウントする




◀ゲージがMAXじゃないよ。

◀一応、攻撃はしているけど…。

◀やっぱダメ。連打でがんばれ。

Ver.3のトレーニングはタイミングや運ではなく努力が大切。きちんとすばやく連打すれば、その通りの効果が得られるのだ。失敗したトレーニングもカウントされるので要注意。

# 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!!

相手さえいれば接続させてすぐバトル。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!!

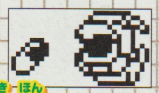



◀幼年期まではバトルできない。

◀もちろんケガは治療。

◀体力がないとダメ。睡眠で回復。

## ひみつファイル No.03 "強さ"って何だろう?



◀プロテインでもOKだけど…。

基本は



トレーニング

▲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。勝つ確率がちょっとだけ上がるのだ。成長したら鍛え直そう。



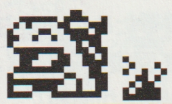
# トイレ

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。たくさん貯めこんだって、何もいいことはナイ!! ウンチをしたらすぐ流そう。

## 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。貯めるとデジモンが見えなくなるぞ。

## 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。

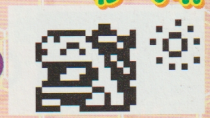
## 水洗完備!!



◀貯めてもイイコトなんにもない。片づけよう。

ザザ〜!!

## わーい!!



◀すっきりするとこんなにごきげんな顔に!

## ひみつファイル No.04 ウンチを8つ貯めこむと…!?



▶ケガしてたのか…。

▲何が起こっているのかウンチで見えない。

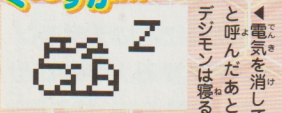
鋼鉄のように固いウンチのせいで、8つ貯めると追いつめられたデジモンがケガをしてしまうぞ。ウンチが貯まってくると、画面が見にくく世話もしにくくなる。ケガする前に流そう。

# 電気

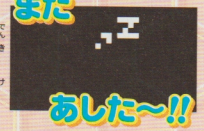
成長期にはもちろん、そして戦士にも休息が必要だ。内蔵時計の時間に合わせて、規則正しく睡眠に入るデジモンを、ぐっすり寝かしてやろう!!

## デジモンも眠るのだ!!

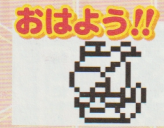
バトルをするために必要な体力。これを回復するには、8時間以上の睡眠が必要だ。




◀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。

## ひみつファイル No.05 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。バトルとウンチの貯めすぎだけだ。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。




## ひみつファイル No.06 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。

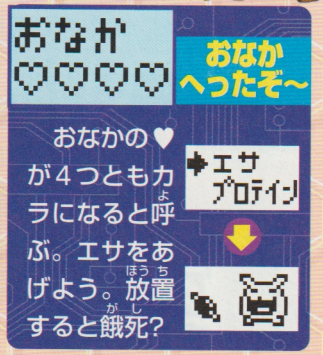
デジモンはケガが多発すると死んでしまうが、じつは、1世代中に耐えられるケガの回数が決まっているらしいぞ。変身してしまえば、またケガ0からスタートだ。

# 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。特に成長期のパタモン、クネモン時代や、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。










# 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

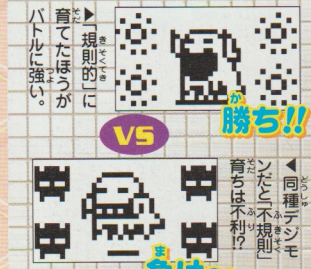
呼び出しは、数分放置すると消えてしまう(就寝時は約1時間)。「規則的」に育てたいなら、音もよく聞き、すぐ対応しよう。

## 「不規則」な育て方は…?

- 呼び出されても無視
- 1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。

## ひみコファイル No.07 "強さ"にも関係している!!



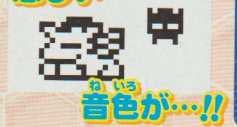

「規則的」に育てるか、「不規則」に育てるかは好みの問題で、どちらがいいとはいえない。でも、同種類のデジモンなら、「不規則」のほうが、バトルで弱くなるらしい!?

# 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…。

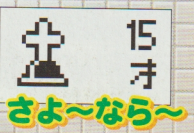
### 死んでしまう原因

- 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

## ひみコファイル No.08 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。

お気に入りのデジモンをGETしよう!!

# 育成ファイル デジモン

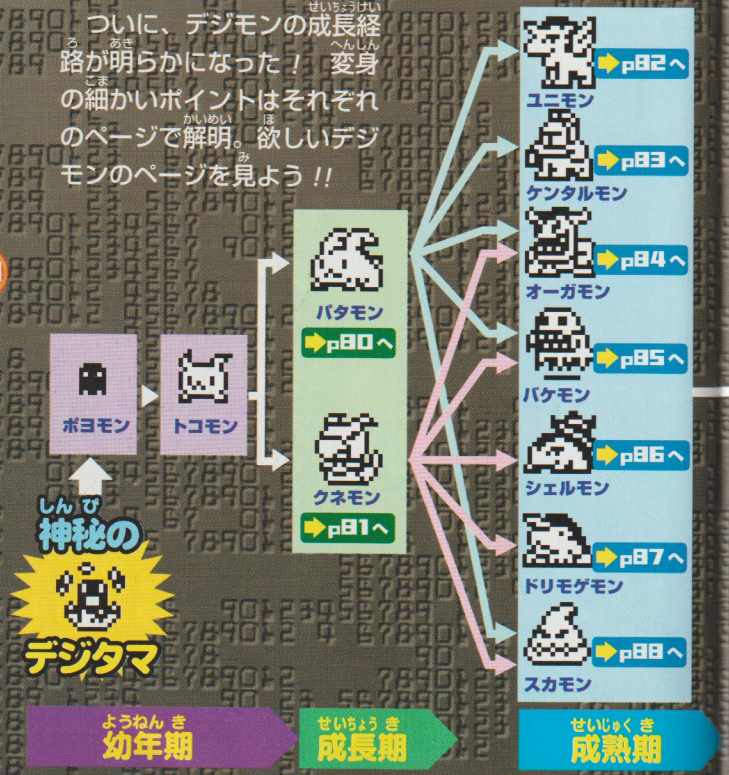
変身のポイントがまるわかり!!

テクニックで勝負できない以上、バトルで勝つには、強いデジモンに育てあげるのがイチバンだ。新しく発見されたVer.3のデジモンたちは、どのように成長していくんだろう!? デジモン進化の謎に迫るシークレット育成ファイルを大公開!!

●とっても気になる!!

# 変身成長図 大公開

ついに、デジモンの成長経路が明らかになった！ 変身の細かいポイントはそれぞれのページで解明。欲しいデジモンのページを見よう!!




## ポヨモン→トコモンは自然に変身!!

デジタマ→ポヨモン→トコモンはどんな育て方でも同じに育つぞ。




## 変身条件を要チェック!!

デジモンの成長には、この4つのポイントが大きく関係しているのだ。

### 呼び出し

デジモンの呼び出しにすぐ応えて世話すると"規則的"、何度も無視すると"不規則"に育つ。大きなポイントだ。

### トレーニング

1世代前のデジモンのときに、トレーニングを合計何回こなしたかも影響する。失敗も回数にカウントされる。

### 最大満腹回数

デジモンがイヤがる(最大満腹ポイント)までエサを与える…これも成長に影響。何回、満腹にするかを解説。

### 睡眠妨害

デジモンが寝ているときに電気をつけトレーニングやバトル、食事で起こすと睡眠妨害に。この回数も影響アリ。

幼年期 **成長期** 成熟期 完全体

# パタモン 育成ファイル

## このデジモンから変身!!

トコモン

## パタモンに変身させるには…!?

トコモン時代は呼び出しされたらすぐ、トレーニングやエサやりをしてやろう。健康的な生活が必要。夜はぐっすり寝かせてあげてね。

**呼び出し**

呼び出しを無視してはダメ。マメに世話することが大事なので、うっかりミスをなくそう。

**トレーニング**

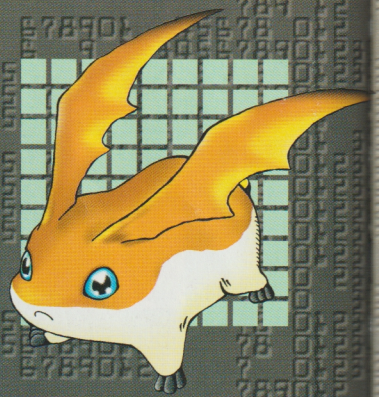
体力が低下したらプロテインよりトレーニングのほうが健康的だけど、成長には関係ない。

**最大満腹回数**

パタモンにするのに満腹にする回数は関係ないけど、空腹になる時間が遅くなる効果アリ。

**睡眠妨害**

睡眠妨害は成長に関係しないが、うっかり起こしてミスするより、ぐっすり眠らせてやろう。







幼年期 **成長期** 成熟期 完全体

# クネモン 育成ファイル

## このデジモンから変身!!

トコモン

## クネモンに変身させるには…!?

トコモン時代は超放任主義。エサをあげるのは呼ばれて時間がたってから、筋力低下はプロテインでフォロー。夜中は起こして遊んでやろう!?

**呼び出し**

たくさんの呼び出し無視、または呼び出されてものんびり世話して不規則に育てよう。

**トレーニング**

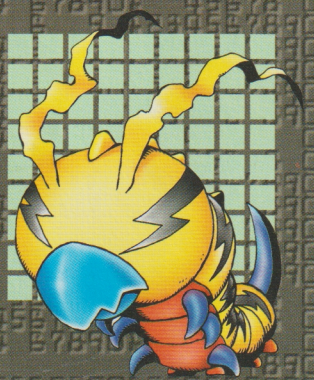
トレーニング自体は成長に関係しない。でも、ケガしやすさや強さに関係するので注意。

**最大満腹回数**

満腹にしてもしなくてもOK。満腹でないほうが呼び出しが多くて、不規則に育てやすいかも?

**睡眠妨害**

睡眠妨害はクネモン育成には関係しない。夜寝ないほうが、不規則な生活っぽいかもね。



幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

# ユニモン 育成ファイル

## このデジモンから変身!!

パタモン

## ユニモンに変身させるには…!?

規則的な世話でりっぱに成長するぞ。パタモン時代に、毎日たくさんのトレーニングを積み重ねて、ボディ作りをカンペキにしよう。



**呼び出し**

呼びかけに耳を傾け、しっかり世話しよう。規則的な生活が不可欠だ。ミスをしないように。

**トレーニング**

トレーニングをパタモン時代にたくさん行うのだ。失敗してもカウントされるから安心。

**最大満腹回数**

満腹にした回数は育成には関係ない。呼び出しが少なくなるように満腹にしておくといいかも。

**睡眠妨害**

睡眠妨害は無関係。起こしてしまったら「電気を消して」という呼びかけに注意しよう。





幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

# ケンタルモン 育成ファイル

## このデジモンから変身!!

パタモン

## ケンタルモンに変身させるには…!?

トコモン時代は規則的な世話を心がけたけど、パタモンからは不規則に育てよう。トレーニングは少しだけ行い、いつでも満腹にするのがコツ。



**呼び出し**

何度も呼び出しミスして不規則にしちゃおう。これがケンタルモン育成の第一歩だぞ。

**トレーニング**

全然しないのもダメだけど、やりすぎるのもよくないぞ。ほどほどにトレーニングするのだ。

**最大満腹回数**

しっかりイヤイヤするまで食べさせて、満腹にしてやろう。基本的にいつまでも満腹がベスト。

**睡眠妨害**

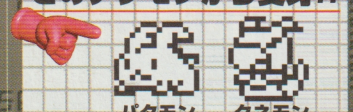
大事な体力回復タイムだし。ムリに起こさなくてもいいぞ。ぐっすり寝かせてあげよう

ORGEMON

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

# オーガモン育成ファイル

## このデジモンから変身!!




**呼び出し**

パタモン、クネモンともに呼ばれたらすぐに世話をしよう。呼び出し無視や遅い世話は厳禁！

**トレーニング**

パタモンなら少なめ、クネモンなら多めにトレーニングを積むとオーガモンに変身しやすい。

**最大満腹回数**

満腹回数はオーガモンの育成には直接関係しない。世話しやすいなら満腹にしてもいいだろう。

**睡眠妨害**

夜はぐっすり眠らせてやりたいもの。もし起こしてしまっても、育成には無関係なので安心。

## オーガモンに変身させるには…!?

呼び出しにはすぐ対応して規則的な生活を。トレーニングは、パタモンならほどほどに、クネモンならかなりの回数をこなすように心がけよう。



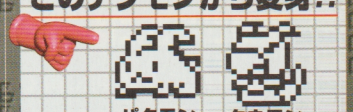


BAKEMON

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

# バケモン育成ファイル

## このデジモンから変身!!




**呼び出し**

呼ばれても、ほとんど無視して、不規則な育て方をしよう。ほら、だんだんグレてきた!?

**トレーニング**

パタモンならたくさんトレーニングを積もう。クネモンなら多すぎても少なすぎてもダメ。

**最大満腹回数**

パタモンなら何度も満腹にさせよう。逆にクネモンなら満腹にさせないように気をつけて。

**睡眠妨害**

パタモンならゆっくり眠らせよう。クネモンなら毎晩何度もたたき起こす必要があるぞ。

## バケモンに変身させるには…!?

まず、不規則に。パタモンならトレーニングと満腹、睡眠をたっぷり、クネモンならトレーニング控えめ、満腹少なめ、睡眠妨害多めで。

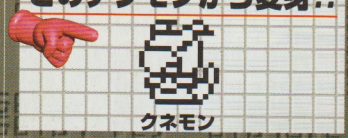


SHELLMON

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

# シェルモン育成ファイル

## このデジモンから変身!!



クネモン

## シェルモンに変身させるには…!?

幼年期は不規則に育てても、クネモンになったら規則的に育てよう。トレーニングは控えめに。満腹回数や、睡眠妨害は関係なさそうだ。

**呼び出し**

いつも様子を観察して呼ばれたらすぐに世話をしよう。規則正しく育てるのがポイント。

**トレーニング**

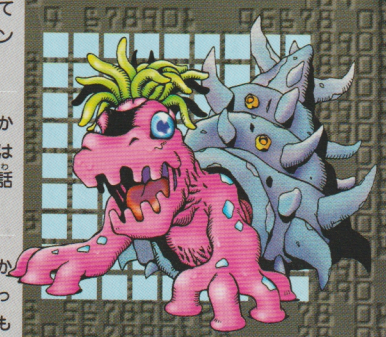
超過剰なトレーニングはダメ。ほどほどにしておかないと、シェルモンにならないぞ。

**最大満腹回数**

満腹にするかしないかは自由。変身の条件には直接関係ないので、世話しやすいほうで。

**睡眠妨害**

なるべくぐっすり寝かせてあげたいけど、うっかり起こしてしまっても変身には関係しない。



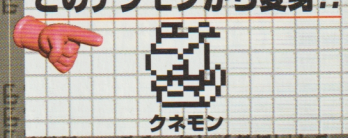


ORIMOGEMON

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

# ドリモゲモン育成ファイル

## このデジモンから変身!!



クネモン

## ドリモゲモンに変身させるには…!?

小さいころからずっと不規則に世話。クネモンになったら、トレーニングを多くこなそう。満腹の回数も多いほどよい。睡眠妨害はしないこと。

**呼び出し**

呼び出しに答えてあげないと、ドリモゲモンになりやすい。不規則な生活を送ろう。

**トレーニング**

トレーニングは多めにこなす必要がある。毎日地道に励むこと。プロテインに頼らないように。

**最大満腹回数**

ご飯はたっぷり食べてもらおう。変身には直接関係ないみたい。気軽に満腹にしても大丈夫だ。

**睡眠妨害**

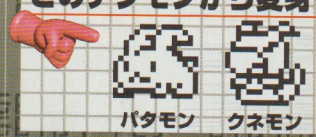
暗いところが好きそうだが、別に睡眠妨害は関係ないらしい。不規則にしやすいから起こすか。



幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

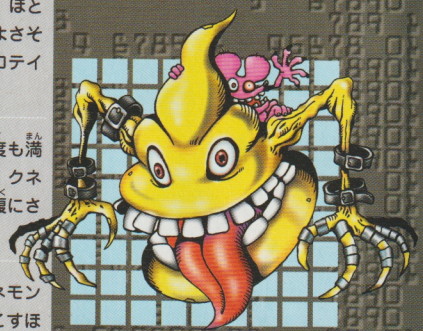
# スカモン 育成ファイル

## このデジモンから変身!!

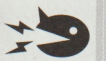



## スカモンに変身させるには…!?

呼び出し無視はアタリマエ。睡眠妨害も数え切れない。異常にいつも満腹、または1度も満腹ナシ……無茶ばかりするとスカモンへと一直線だ。



**呼び出し**



生活パターンがめちゃくちゃだとスカモンになりやすい。呼び出し無視はあたりまえ!?

**トレーニング**



トレーニングは、ほとんどしないほうがよさそう。筋力低下はプロテインで上げてみる？

**最大満腹回数**



パタモンなら1度も満腹にしないほうが、クネモンなら何度も満腹にさせるのがよさそう。

**睡眠妨害**



パタモンでもクネモンでも、たくさん起こすほうがスカモンになりやすい。寝かせるな！





幼年期 成長期 成熟期 **完全体**

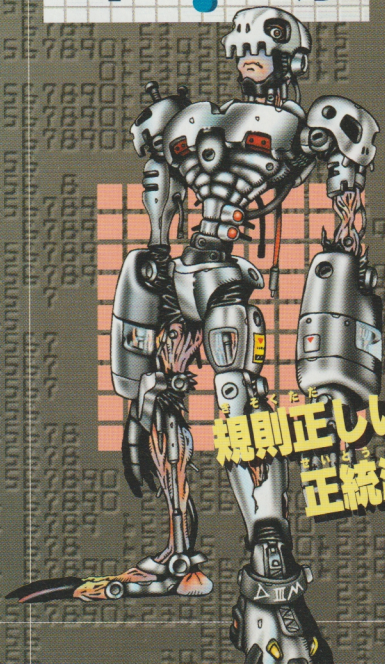
# アンドロモン 育成ファイル

## このデジモンから変身!!

不？明

## アンドロモンに変身させるには…!?

マジメ系デジモンから完全体になるとしたら、このアンドロモンだ。ここにきて、小さいころからの連戦と勝率の高さが問われるぞ。



**規則正しい生活態度が正統派な完全体を生む!!**

GIROMON

幼年期 成長期 成熟期 完全体

# ギロモン 育成ファイル

## このデジモンから変身!!

**不？明**

## ギロモンに変身させるには…!?

ちょっとゲットしにくい成熟期デジモンから変身するのは、このギロモン。成長期、成熟期両方の勝率の高さと、バトル回数が問われるのだ。



**その小さなカラダは不規則めいた生活のせい!?**



ETEMON

幼年期 成長期 成熟期 完全体

# エテモン 育成ファイル

## このデジモンから変身!!

**不？明**

## エテモンに変身させるには…!?

華麗なる大変身!? エテモン変身の瞬間は誰でもそう思うはず。弱そうなデジモンを暖かく、そして厳しく育てた者だけが味わえるカンドー!!

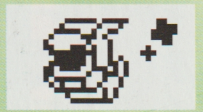


**ウソのような変身ぶり!! その実力は究極にして最強**

SECRET FILE
シークレットファイル
極秘レポート

# 完全体になるための条件はコレだ!!

デジモンを育てているなら、やはりあこがれは完全体デジモン。強いし、レアだし……それに、成熟期以降に変身するので、幼年期＋成長期＋成熟期＋完全体、と合計した寿命が長くなるのもうれしい。しかし、完全体デジモンを手に入れるには成長期から気を付けなければいけないポイントがあるのだ。下の3つのポイントをクリアして、完全体を手に入れよう!!



◀勝率を上げにくいデジモンなら、弱いバトル相手が必要になる!?

## ポイント1

### まず30戦以上バトルをしよう!!

成長期、成熟期それぞれ15戦以上バトル経験がないと完全体デジモンにはならないぞ。成長期なら1日10戦くらいは必要だろう。

## ポイント2

### 40%以上の勝率をキープ!!

40%の勝率なら8分の1の確率で完全体に。70%以上の勝率なら、4分の1、80%以上なら2分の1の確率……これがまずキホンだ。

## ポイント3

### 成長期と成熟期の勝率が各80%以上だと!?

成長期、成熟期の確率を合計したものが、完全体になる確率だ。両方80%以上だと2分の1＋2分の1＝で、必ず完全体に変身!!



●最強のデジモンはだれだ!?

# バトル記録ノート

Ver.3と戦わせると新ワザを見せるVer.2デジモンも発見され、バトルがますます熱い!! Ver.1～Ver.3のいろんなデジモンを対戦させて、戦いの記録から強さの法則に迫ろう。たくさん戦うならコピーして使おう。

## Ver.1 デジモン




## Ver.2 デジモン




## Ver.3 デジモン



# DIGIMON BATTLE NOTE

| 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 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |

DIGIMON BATTLE NOTE

| 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 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |
| ／ | モン VS モン | 才 | g | %▶ % | したしない | |

エニックスミニ百科 19

# デジタルモンスターVer.3 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」「デジタルモンスターVer.3」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　5月21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 1998・1997
©ENIX 1998　©PONYTAIL 1998　Printed in Japan


ISBN4-87025-310-0　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




デジモンVer.2も超人気!
すべてのデータを完全収録!!

## デジタルモンスターVer.2
## 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

## 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

ISBN4-87025-310-0

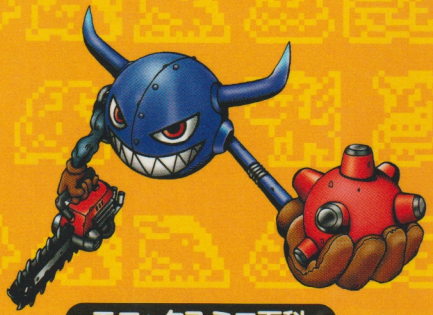
C0176 ¥476E

9784870253100

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!!