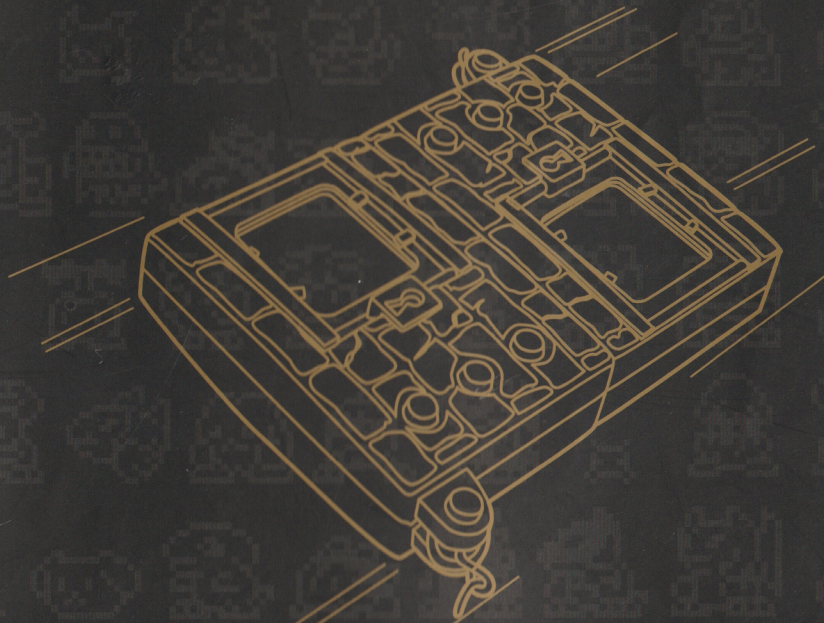
デジタルモンスター
DIGITAL MONSTER

ファイナルデータ図鑑

Ver.1 Ver.2 Ver.3 Ver.4 Ver.5

監修：株式会社バンダイ



BATTLE CONNECT!!

エニックスミニ百科27
デジタルモンスター ファイナルデータ図鑑 Ver.1 Ver.2 Ver.3 Ver.4 Ver.5

ENIX

大人気シリーズ

「デジタルモンスター」も

Ver.5でついに完結!!

今だからすべて公開できる

デジモン70体の本当の姿がここに!

最強のデジモンを

育成するテクニックを集約、

具体的な全数値を網羅した

最終全データ集だ!!

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

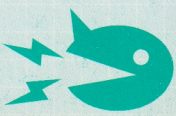





デジタルモンスター
DIGITALMONSTER
ファイナルデータ図鑑

ver.1 ver.2 ver.3 ver.4 ver.5



好きなところに
貼っちゃうモン!!

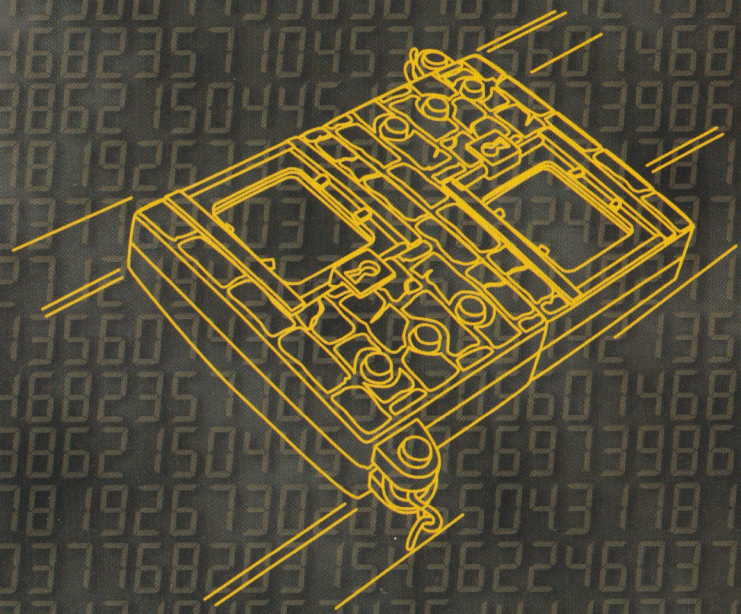
しゃぼん玉～

トコモン

デジタルモンスター
DIGITAL MONSTER

ファイナルデータ図鑑

Ver.1 Ver.2 Ver.3 Ver.4 Ver.5

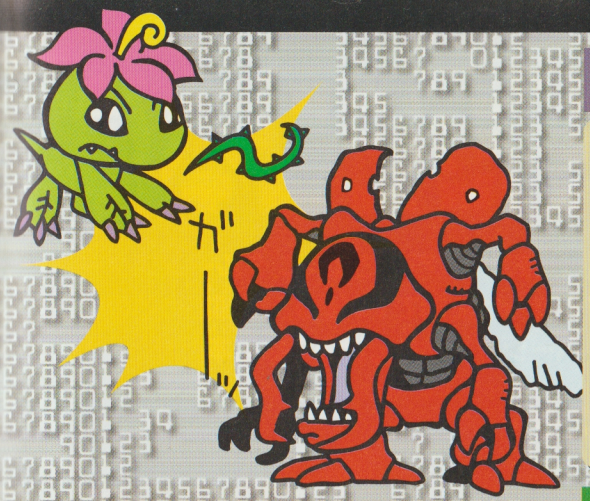


監修：株式会社バンダイ

デジモンのすべてがこの一冊に!!

Ver.1〜5まで

Ver.1からVer.5まで、全70体のデジモン・データが一目瞭然！　基本の育て方はもちろん、変身にまつわる育成術まで、デジタルモンスターのすべてがここに集結!!



CONTENTS

デジモンのすべてがこの一冊に!! ……2
デジモン本体コレクション ……4
ホームページ開設!! デジモンウェブ ……6

デジモン大図鑑

デジモンVer.1 キャラクター成長分岐図 ……8

幼年期　ポタモン……10
幼年期　コロモン……12
成長期　アグモン……14
成長期　ベタモン……16
成熟期　グレイモン……18
成熟期　ティラノモン……20
成熟期　デビモン……22
成熟期　メラモン……24
成熟期　エアドラモン……26
成熟期　シードラモン……28
成熟期　ヌメモン……30
完全体　メタルグレイモン……32
完全体　マメモン……34
完全体　もんざえモン……36

デジモンVer.2 キャラクター成長分岐図 ……38

幼年期　プニモン……40
幼年期　ツノモン……42
成長期　ガブモン……44
成長期　エレキモン……46
成長期　カブテリモン……48
成長期　ガルルモン……50
成長期　エンジェモン……52
成長期　ユキダルモン……54
成長期　バードラモン……56
成長期　ホエーモン……58
成長期　ベジーモン……60
完全体　スカルグレイモン……62
完全体　メタルマメモン……64
完全体　ベーダモン……66

デジモンVer.3 キャラクター成長分岐図 ……68

幼年期　ポヨモン……70
幼年期　トコモン……72
成長期　パタモン……74
成長期　クネモン……76
成熟期　ユニモン……78
成熟期　ケンタルモン……80
成熟期　オーガモン……82
成熟期　バケモン……84
成熟期　シェルモン……86
成熟期　ドリモゲモン……88
成熟期　スカモン……90
完全体　アンドロモン……92
完全体　ギロモン……94
完全体　エテモン……96

デジモンVer.4 キャラクター成長分岐図 ……98

幼年期　ユラモン……100
幼年期　タネモン……102
成長期　ピヨモン……104
成長期　パルモン……106
成熟期　モノクロモン……108
成熟期　コカトリモン……110
成熟期　レオモン……112
成熟期　クワガーモン……114
成熟期　シーラモン……116
成熟期　モジャモン……118
成熟期　ナニモン……120
完全体　メガドラモン……122
完全体　ピッコロモン……124
完全体　デジタマモン……126

デジモンVer.5 キャラクター成長分岐図 ……128

幼年期　ズルモン……130
幼年期　パグモン……132
成長期　ガジモン……134
成長期　ギザモン……136
成熟期　ダークティラノモン……138
成熟期　サイクロモン……140
成熟期　デビドラモン……142
成熟期　タスクモン……144
成熟期　フライモン……146
成熟期　デルタモン……148
成熟期　レアモン……150
完全体　メタルティラノモン……152
完全体　ナノモン……154
完全体　エクスティラノモン……156

デジモン飼育大研究

デジモン飼育大研究……158
ステータス……159
食事……160
トレーニング……161
バトル……162
トイレ……163
電気……164
治療……165
呼び出し……166
デジモンの死……188

デジモングループ勢力図

デジモンVer.1 グループ勢力図……170
デジモンVer.2 グループ勢力図……172
デジモンVer.3 グループ勢力図……174
デジモンVer.4 グループ勢力図……176
デジモンVer.5 グループ勢力図……178

デジモン自由研究

生態MAP……180
ライバル相関図……182
超進化&大改造……184
持ちワザ使い分け術……186
デジモンGOODS……188
バトル用MEMOカード……189
デジモンペンデュラム……191

全種全色大紹介

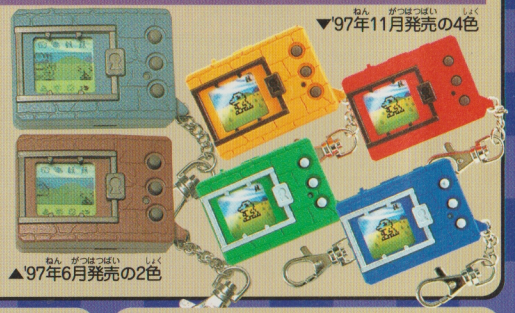
デジモン本体

現在、普通に入手できるデジタルモンスターはVer.1～5までででカラーは全部で17種類。全部集めるのは無理でも、色でどのバージョンか見分けるのは基本だ!!

デジタルモンスター

●全6色　1980円(税別)

ブルーグレー・ブラウン(枠/ガンメタ)と、新色のイエローとレッド(枠/グレー)、ブルーとグリーン(枠/ダークグレー)の6色あるよ。



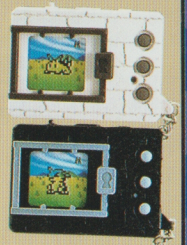
▼'97年11月発売の4色

▲'97年6月発売の2色

デジタルモンスターVer.2

●全4色　1980円(税別)

ブラック(枠/グレー)・ホワイト(枠/ブラック)に、クリア(枠/オレンジ)とスモーク(枠/イエロー)も。全4色。



▲'97年12月発売の2色



◀'98年2月発売の2色

デジタルモンスターVer.3

●全4色　1980円(税別)
'98年3月発売

パープルとクリアパープル(枠/グリーン)、オレンジとクリアオレンジ(枠/ブルー)、のカラフルな4色だ。



コレクション

キミはいくつ持ってるモン!?



デジタルモンスターVer.4

●全2色　1980円(税別)
'98年5月発売

人気のクリアカラー。クリアレッド(枠/ホワイト)とクリアブルー(枠/イエロー)の2色。



デジタルモンスターVer.5

●全1色　1980円(税別)
'98年7月発売

最新版は渋いクリアグリーン(枠/オレンジ)で登場。ちょっとワイルドなこの色を見かけたら、即ゲット!!



他にもこんなデジモンが…



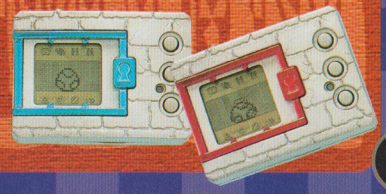
デジタルモンスター(海外版)

海外で発売されたデジモンも国内発売された。内容はVer.1と同じ。カラーもVer.1の4色と同じだけど、ステータス画面などの日本語はすべて英語に。お墓も変わったよ。



デジタルモンスターVer.4 D-1スペシャル

画面にD-1の文字が浮き出る限定版デジモンだが、内容はVer.4と同じ。色はシルバーで枠がメタルレッドとメタルブルーの2色ある。デジモン大会の優勝者用だったが、各色10000個のみ生産。



祝 インターネットホームページ開設

デジモンウェブ

DIGIMON INTERNET COMMUNICATION



http://www.digimon.channel.or.jp/

9月1日に大々的にオープンしたデジモンウェブ。バンダイがファンのために開設したデジタル・コミュニケーション広場なんだ。インターネットを通じてデジモンの最新情報のゲットや、育成とバトルに燃える"デジモンテイマー"同士の交流ができるぞ。気軽にアクセスしてみよう。

シティとタウンにわかれてるよ!!

ウェブシティ

メニュー

- ウェブニュースセンター
- ギャラリー
- D-1イベント館
- ヘルプデスク
- ストア
- SS島出張所



▲[ギャラリー]Ver.1～5の成長図鑑など。

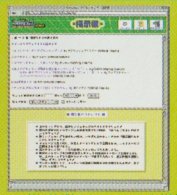
バンダイから発信されるデジモンの最新情報、公式情報が中心のパブリックスペースが「ウェブシティ」。イベントのスケジュールやランキングと上位のデジモン、Ver.ごとの成長図鑑や本体のカラーバリエーション、最新情報もばっちりわかるのだ!!

ウェブタウン

メニュー

- 掲示板
- デジモンカフェ

ファン同士のコミュニケーションスペース。掲示板とチャットの2つのコーナーがあるよ。元気な書き込みには、楽しいお返事が来るはず!? マナーを守って利用しようね。



▲[掲示板]みんなで情報交換しよう!!



▶[デジモンカフェ]リアルタイムでお話。

デジモン大図鑑

Ver.1からVer.5まで!!



それぞれのデジモンの性格や生態データと、そこに至るまでの成長プロセスを一挙公開!! 全70体の中に、きっとキミの望むデジモンがいるはずだ!!

デジモンの秘密に迫る8つのDATA

1 種類
進化についてはまだ謎も多いが、秘密を探るヒントにもなる、形態や生態から判明した種類を表示。

2 活動時間
それぞれ70体のデジモンは、セットされた時間に基づいて起床時間と就寝時間が決まっているぞ。

3 1日の最大バトル回数
1日にバトルできる回数には限りがある。その初期値を表示。プロテインなどで回復すればもっと戦える。

4 最低体重
トレーニングなどでどんなに減量しても、これ以上は減らない最低の数値。食べ過ぎなどの目安に…。

5 最大満腹ポイント
おなかの♥は4つだけど、デジモンは4つ以上、イヤイヤするまで食べる。その一度に食べられるエサの数。

6 治療回数
バトルなどでケガをしたとき、何回治療すれば全快するかはデジモンによって違う。その、初期値の回数。

7 パラメータ・サイクル
おなか、きんりょくの♥は時間ごとに1つずつ減る。そのサイクルの基本的な数値。高齢になると早くなる。

8 平均時間
各デジモンがその姿でいる、その世代中の時間。この時間を過ぎると姿身、または寿命を迎えるのだ。

変身に影響する4つのポイント

呼び出し
呼び出しをうけて20分以内に世話をするのが基本。4回以上のミスで「不規則」に。3回以下なら「規則的」。

トレーニング
1世代前のデジモンのときのトレーニングの回数も変身に大きく影響。失敗は回数にカウントされないぞ。

最大満腹回数
デジモンがイヤイヤするまで食べさせた回数も変身に関わる。世代中に何回イヤイヤさせたかしっかり確認！

睡眠妨害
睡眠中に電気をオンにして食事、トレーニング、バトルすると、デジモンは起きてしまう。この回数も影響。

デジモン Ver.1

キャラクター

デジモンの原点とも言える陸、空、水とバランスの取れたラインナップ。とくに恐竜タイプの成熟期デジモンの充実ぶりはうれしい。

神秘の



デジタマ

ボタモン
P10へ

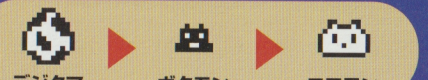
コロモン
P12へ

アグモン
P14へ

ベタモン
P16へ

ボタモン▶コロモンは自然に変身！

黒ブチのデジタマから生まれるボタモンはどんな世話でもコロモンに変身する。



幼年期 成長期

成長分岐図

グレイモン
P18へ

ティラノモン
P20へ

デビモン
P22へ

メラモン
P24へ

エアドラモン
P26へ

シードラモン
P28へ

ヌメモン
P30へ

メタルグレイモン
P32へ

マメモン
P34へ

もんざえモン
P36へ

成熟期 完全体

ボタモン

BOTAMON

可能性は無限大、小さくて目がはなせない……それがボタモンだ!! 全身は黒いうぶ毛で保護されていて、本体はスライム状。この時期はとても成長が早く世話も大変だが、心配は無用。少々の放任に耐えられるたくましさも持っている。闘争本能はまだ目覚めていない。



初めて見る世界に ときめくベビーデジモン

ボタモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

1. 種類……スライムデジモン
2. 活動時間……不定（合計55分間）
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……4ポイント
6. 治療回数……ケガをしない
7. パラメータ・サイクル……3分
8. ボタモン時代の平均時間……1時間

持ちワザ

アワ

デジモン4コマ道場 ボタモンとコロモン



コロモン

KOROMON

ベビー時代を健康的に過ごし、すくすく成長。環境にすばやく順応し、やっとデジモンらしくなってきた。頭部にはまるで耳のような触角があり、いちはやく危険を察知、目前に迫った外敵をアワで威嚇することも。ただし、闘争本能はまだ完全ではなく、戦うことはできない。



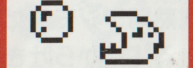
**触角を風になびかせ
じっと変身のときを待つ**

コロモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

1. 種類……レッサーデジモン
2. 活動時間……8:00AM〜7:00PM（合計11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……16ポイント
6. 治療回数……ケガをしない
7. パラメータ・サイクル……49〜64分
8. コロモン時代の平均時間……40〜48時間（2日程度）

持ちワザ



アワ

デジモン4コマ道場 コント☆デビモンズ



残念でした…

アグモン

AGUMON

子供とはいえ、二足歩行でじりじり迫る姿は、戦う恐竜そのもの。常に戦いを求めて果敢に歩き回り、相手が成熟期デジモンだろうとかまわず、勇敢なファイトを見せる。口から吐きだされる火炎の息に、手痛い傷を負う相手も多い。まさに"小さい猛獣"だ!!



野生が目覚めるのは今 ファイトで強敵に突進!!

アグモンDATA

幼年期 **成長期** 成熟期 完全体

1	種類	爬虫類型デジモン
2	活動時間	8:00AM～7:00PM（合計11時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	アグモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



ベビーフレイム

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ケガしやすい

アグモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



コロモン ▶p12

呼び出し

●規則的

（サインミス3回まで）

コロモン時代に、ほとんどサインを見逃さずに規則的に育てるとアグモンに。これが変身の最重要ポイントだ。

トレーニング

●関係ナシ

直接、成長には関係ない。筋力が落ちて呼ばれたら、呼び出しミスしないようにすぐ応えてやろう。

最大満腹回数

●関係ナシ

直接、成長には関係ない。たっぷり食べさせて、ムダな呼び出しをなくし、サインミスを防ごう。

睡眠妨害

●関係ナシ

直接、成長には関係ない。夜、ヘタに起こすと、呼び出しを見逃すもとになるので、注意しよう。

ベタモン

BETAMON

静かに大地をはい回る姿からも想像できるように、本来の性格は温厚。しかし、ガッツファイトに火がついてしまうと、もはや飼い主にも制御できない。自分がまだ子供デジモンだということも忘れ、怒りといらだちは100万ボルトの電流となって、相手を直撃する。



100万ボルト電流フルチャージ やんちゃな怒りが炸裂!!

ベタモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

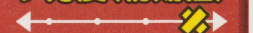
1	種類	両生類型デジモン
2	活動時間	9:00AM〜8:00PM（合計11時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49〜64分
8	ベタモン時代の平均時間	72〜80時間（3〜4日程度）

持ちワザ



電撃ビリリン

ケガ度（初期値）



ベタモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



コロモン ▶p12

呼び出し

●不規則

（サインミス4回以上）

コロモン時代に4回以上、呼び出しを見逃すと不規則な生活になり、ベタモンに変身が決定する。

トレーニング

●関係ナシ

直接、成長には関係ない。あまりプロテインに頼らないようにして、適度にトレーニングさせよう。

最大満腹回数

●関係ナシ

直接、成長には関係ない。ただし、いつも満腹だと、不規則に育ちにくくなる!? 腹ペコ気味だといいかも。

睡眠妨害

●関係ナシ

睡眠妨害自体は、成長に関係ない。電気を消してしっかり寝かすもヨシ、何度も起こすもヨシ……。

グレイモン

GREYMON

みずからの皮膚を硬化させ、自慢の頭を保護。まさにバトルのための頭脳的な進化。鋭利な爪と角、大きな口から吐き出す火炎弾……そして、激しい闘争心でバトルをこなしていく。頭がよく、命令もよく理解するが、決して言いなりにはならない、気高いプライドの持ち主。



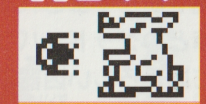
バトルのために進化し 自分の意志で戦う

グレイモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	恐竜型デジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	30回
4	最低体重	30グラム
5	最大満腹ポイント	28ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	81～96分
8	グレイモン時代の平均時間	120～128時間（5～6日程度）

持ちワザ



メガフレイム

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ケガしやすい

グレイモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



アグモン ▶p14

呼び出し

●規則的（サインミス3回まで）

コロモン時代も、アグモン時代も、呼び出しサインを見逃さず、慎重に育ててあげるのが大切。

トレーニング

●32回以上

アグモン時代に32回以上のトレーニングが必要。毎日10回以上のトレーニングで、ムキムキに身体を鍛えて。

最大満腹回数

●関係ナシ

直接、成長には関係ない。ムダな呼び出しが出るよりも早く、世話をしてしまう心がけはGOOD。

睡眠妨害

●関係ナシ

直接、成長には関係なし。起こして呼び出されるよりは、そのまま寝かせておこう。

ティラノモン

TYRANOMON

野生の美を備えた恐竜時代を思わせる姿。しなやかな尾や研ぎすまされた牙、爪は、うっとり見とれてしまうほどのグッド・バランス。しかしバトルになると、すべては恐ろしい凶器に変貌する。が、ほどよく発達した頭脳と安定した精神を持ち、無謀なバトルを好まない。



デジタル戦場を走る よみがえった恐竜!!

ティラノモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	恐竜型デジモン
2	活動時間	8:00AM〜9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	28ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	65〜80分
8	ティラノモン時代の平均時間	72〜80時間（3〜4日程度）

持ちワザ



ファイヤーブレス

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

ティラノモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



アグモン ▶p14

呼び出し

●不規則
（サインミス4回以上）

コロモン時代は規則的に育て、アグモン時代はワイルドに不規則飼育をすること。

トレーニング

●5回以上〜15回まで

全然しないのもダメだけど、1日に3〜4回が限度と心得よう。やりすぎるとメラモンになるかも。

最大満腹回数

●3回以上

アグモン時代に、平均して1日1回以上は満腹になるまでエサを食べさせよう。

睡眠妨害

●4回まで

妨害しないのがベスト。もし、起こしてしまっても1〜2回なら大丈夫。

デビモン

DEVIMON

別名"悪に魅入られたエンジェルデジモン"。自分自身でこの姿を望み、進化したのか!? 狡猾な性格だが、幸いなことに主人には忠実に従う。身体をつつむ黒いコスチュームは全ての光を吸収し、闇に変える。鋭い爪が相手の心臓をつかみ取る、"デスクロウ"が恐怖!!



悪魔に魂を渡した黒のエンジェル

デビモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	堕天使デジモン
2	活動時間	9:00AM〜9:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	40回
4	最低体重	40グラム
5	最大満腹ポイント	32ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	65〜80分
8	デビモン時代の平均時間	104〜112時間（5日程度）

持ちワザ



デスクロウ

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

デビモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



アグモン ▶p14



ベタモン ▶p16

呼び出し

●規則的
（サインミス3回まで）

成長期がアグモンでもベタモンでも、しっかり呼びかけに応え、規則的に育てるのが一番大切だ。

トレーニング

●アグモン：31回まで
●ベタモン：48回以上

ベタモンだったら身体を鍛える。アグモンだったら練習は控えめにしておこう。

最大満腹回数

●関係ナシ

直接、成長には関係ない。ほかのポイントのさまたげにならないよう注意しよう。

睡眠妨害

●関係ナシ

直接、成長には関係ない。へたに起こしたりせずに、眠らせてやろう。

メラモン

MERAMON

全身を包む紅蓮の炎はメラモンの心そのもの。メラモンの精神はかなり不安定で、いつ牙をむくのか誰にもわからない。燃えさかる腕が相手につかみかかる"バーニングフィスト"で、バトルをキメる。炎の維持のためか、エネルギー消耗はやや激しいようだ。



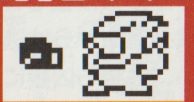
燃える闘志を隠せない熱いヤツ

メラモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	火炎デジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	30回
4	最低体重	30グラム
5	最大満腹ポイント	32ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	メラモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



バーニングフィスト

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

メラモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



アグモン ▶p14



ベタモン ▶p16

呼び出し

●アグモン：不規則
●ベタモン：規則的

コロモン時代とアグモン・ベタモン時代で生活をがらっと変え、規則・不規則を逆転させて育てよう。

トレーニング

●アグモン：16回以上
●ベタモン：47回まで

トレーニングの回数は、めちゃくちゃ多くてもダメ。限度があるのでほどほどに。

最大満腹回数

●アグモン：3回以上
●ベタモン：関係ナシ

成長期がアグモンなら、何度も満腹感を味あわせてやろう。ベタモンなら好き好きに。

睡眠妨害

●アグモン：6回まで
●ベタモン：関係ナシ

原則として睡眠妨害はしないほうがいい。アグモンだったらなおさらだ。

エアドラモン

AIRDRAMON

巨大な羽根をたずさえ、大空を優雅に舞う、神話の世界から抜け出したような姿。神に近いといわれながら、戦う運命からは逃れられない。高い知性でその運命を呪い、性格も凶暴になってしまったのだろうか？　不思議な咆哮は嵐を呼び、羽ばたく羽根は竜巻を起こす。



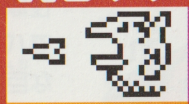
大空から降り立つ神話の飛竜!!

エアドラモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	幻獣型デジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	30回
4	最低体重	30グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	エアドラモン時代の平均時間	104～112時間（5日程度）

持ちワザ



スピニングニードル

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ※ ケガしやすい

エアドラモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ベタモン ▶p16

呼び出し

●不規則
（サインミス4回以上）

コロモン時代のサイクルのまま、ベタモン時代もおおらかに、不規則に育てよう。

トレーニング

●8回以上～31回まで

ベタモン時代、1日数回のトレーニングをさせよう。やりすぎもよくないぞ。

最大満腹回数

●3回まで

1～2回は大丈夫だけど、うっかり3回を越えると大変。基本的に満腹にさせないことが大切。

睡眠妨害

●9回以上

たくさん睡眠妨害をしないとエアドラモンにならない。成長サイクルから考えて、1晩に3～4回を目安に。

シードラモン

SEADRAMON

シードラモンにとって、バトルはただの条件反射。知性はそれほど高くないが、相手の殺気を感じると、本能でバトル開始。水中生活で強靭な筋肉を身につけ、どんな巨大な相手でも、息絶えるまでしめつけるパワーがある。長くしなやかな身体を活用した攻撃は、華麗!!



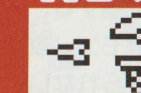
死闘をしなやかにくぐりぬける水竜!!

シードラモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	水棲型デジモン
2	活動時間	8:00AM～10:00PM（合計14時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	28ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	シードラモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



アイスアロー

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⟷ ケガしやすい

シードラモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ベタモン ▶p16

呼び出し

●不規則（サインミス4回以上）

コロモン時代と生活パターンを合わせて、成長期も不規則な世話をすること。

トレーニング

●8回以上～31回まで

たくさんやる必要はないけど、適度に。ベタモン時代に1日、数回……が目安。

最大満腹回数

●4回以上

ベタモン時代に、平均して、1日に1回以上は満腹になるまでエサを与えよう。

睡眠妨害

●8回まで

原則として睡眠妨害はしないほうがいい。うっかり数回の妨害をしても、なんとかセーフだよ。

ヌメモン

NUMEMON

恐ろしさよりもおぞましさで相手を威嚇する、ナメクジのようなデジモン。攻撃力や知性を身につけられない環境で育ったため、戦いを好まない後ろ向きな性格に成長した。自分が持っている最後の武器、"ウンチ"を次々に投げつけて、襲いかかる相手をしのいでいる。



最後の武器!?
ウンチで勝負だ!!

ヌメモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	軟体型デジモン
2	活動時間	10:00AM～8:00PM（合計10時間）
3	1日の最大バトル回数	10回
4	最低体重	10グラム
5	最大満腹ポイント	16ポイント
6	治療回数	3回
7	パラメータ・サイクル	40～48分
8	ヌメモン時代の平均時間	35～48時間（2日程度）

持ちワザ



ウンチ

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ― ケガしやすい

ヌメモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



アグモン ▶p14



ベタモン ▶p16

呼び出し

●不規則
（サインミス4回以上）

とにかく不規則な生活がヌメモンを作る。これが大前提なのだ!!

トレーニング

●アグモン：4回まで
●ベタモン：7回以内か32回以上

確実なのは、トレーニングをほとんどしないこと。やりすぎでも変身しそう。

最大満腹回数

●基本は関係ナシ

満腹の回数は直接ではなく、他の条件とからみあっている。でもアグモンなら2回以内で必ずヌメモンに。

睡眠妨害

●基本は関係ナシ

アグモンもベタモンも他の条件をちゃんと満たせば変身。アグモンならトレーニングをしすぎても、7回以上睡眠妨害すれば変身。

メタルグレイモン

METALGREYMON

数多くの戦いで傷ついた身体をサイボーグ化。バトルのために己の身体を武器と防具に変容させた、完全体デジモン。メタルのパーツそれぞれが戦いの勲章。胸には兵器を収納し、ハッチからは核弾頭並みの攻撃力を誇るミサイルを発射、他をよせつけない存在だ。



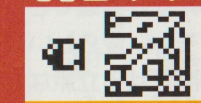
勝利の勲章に輝く銀のバトル・マシーン!!

メタルグレイモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 **完全体**

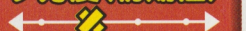
1 種類……サイボーグ・デジモン
2 活動時間……8:00AM～9:00PM（合計13時間）
3 1日の最大バトル回数……40回
4 最低体重……40グラム
5 最大満腹ポイント……36ポイント
6 治療回数……1回
7 パラメータ・サイクル……81～96分
8 メタルグレイモン時代の平均時間……104～112時間（5日程度）

持ちワザ



ギガデストロイヤー

ケガ度（初期値）



ケガしにくい ケガしやすい

メタルグレイモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身





グレイモン ▶p18 デビモン ▶p22 エアドラモン ▶p26

初めて完全体デジモンを狙うときにもオススメ。生活態度、管理、勝率、すべてにまじめに取り組むのが、てっとり早い。

Point 1
30戦以上バトルしよう!

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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2
40%以上の勝率をキープ!

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

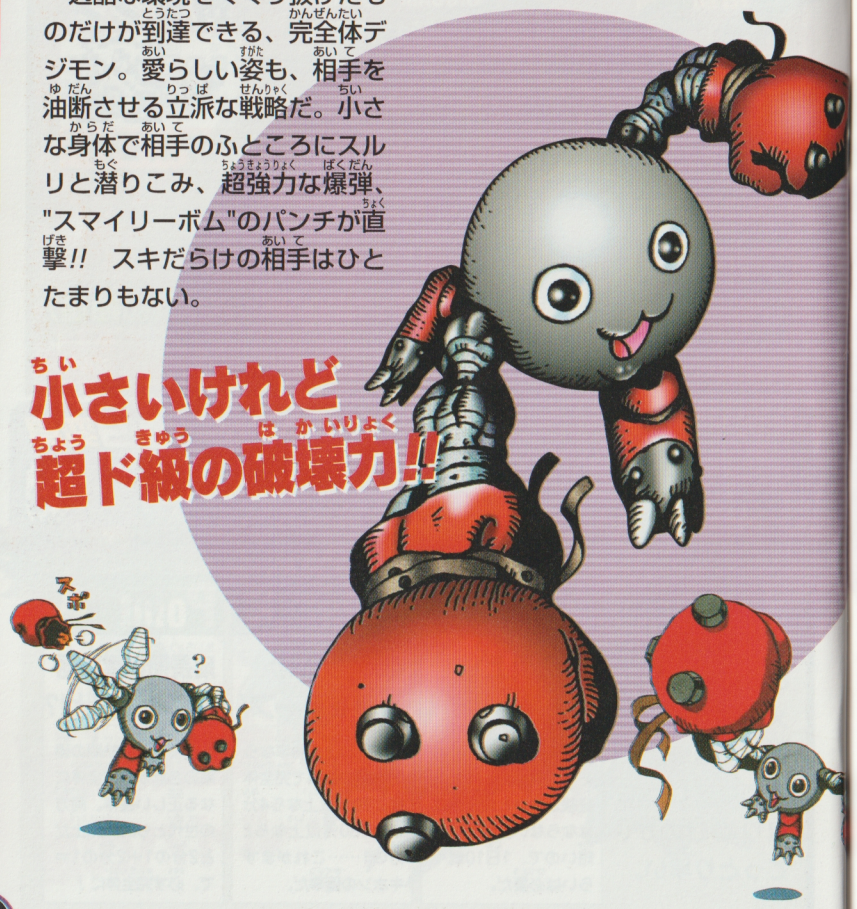
Point 3
成長期と成熟期80%以上だと!?

成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1＋2分の1＝で、必ず完全体に！

マメモン

MAMEMON

過酷な環境をくぐり抜けたものだけが到達できる、完全体デジモン。愛らしい姿も、相手を油断させる立派な戦略だ。小さな身体で相手のふところにスルリと潜りこみ、超強力な爆弾、"スマイリーボム"のパンチが直撃!! スキだらけの相手はひとたまりもない。



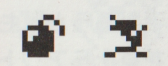
小さいけれど超ド級の破壊力!!

マメモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 **完全体**

1	種類	突然変異型デジモン
2	活動時間	7:00AM～7:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	45回
4	最低体重	5グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	81～96分
8	マメモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



スマイリーボム

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ケガしやすい

マメモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身


ティラノモン ▶p20


メラモン ▶p24


シードラモン ▶p28

苦労してゲットしても、損のない完全体だ。が、変身できる成熟期デジモンも育成しにくいので、難易度は2倍!?

Point 1

30戦以上バトルしよう!

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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2

40%以上の勝率をキープ!

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

Point 3

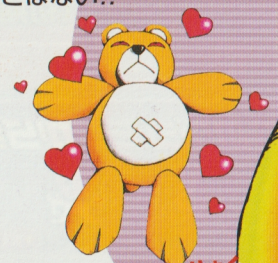
成長期と成熟期80%以上だと!?

成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1+2分の1=で、必ず完全体に!

もんざえモン

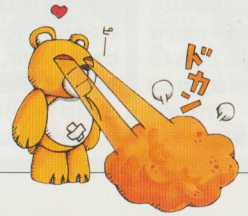
MONZAEMON

すべてが謎に包まれている完全体デジモン。どんなに凶暴な相手だろうと、もんざえモンの目を見たらアウト。全身からあふれる愛に翻弄され、シアワセ気分で心がいっぱいになってしまうのだ。キメワザの"ラブリーアタック"が炸裂したら、もうあとはない!!





比類なき実力の愛と破壊の使者





もんざえモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

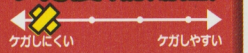
1. 種類……パペットデジモン
2. 活動時間……9:00AM～7:00PM（合計10時間）
3. 1日の最大バトル回数……50回
4. 最低体重……40グラム
5. 最大満腹ポイント……32ポイント
6. 治療回数……1回
7. パラメータ・サイクル……65～80分
8. もんざえモン時代の平均時間……104～112時間（5日程度）

持ちワザ



ラブリーアタック

ケガ度（初期値）



もんざえモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ヌメモン ▶p30

Ver.1で最強といわれる完全体。変身前に勝率を稼ぎにくいから!? 弱い成熟期デジモンでも勇気を持って戦おう!!

Point 1

30戦以上バトルしよう!

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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2

40%以上の勝率をキープ!

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

Point 3

成長期と成熟期80%以上だと!?

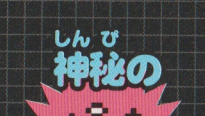
成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1＋2分の1＝で、必ず完全体に！

デジモンVer.2

キャラクター成長分岐図

カッコいいデジモンが並ぶVer.2。生態も謎に包まれているモノが多く、デジモンワールドの奥の深さを感じさせる。

神秘の



デジタマ



プニモン

P40へ



ツノモン

P42へ



ガブモン

P44へ



エレキモン

P46へ

プニモン▶ツノモンは自然に変身！

ななめシマシマのデジタマから生まれるプニモンは必ずツノモンに変身するぞ。





カプテリモン

P48へ



ガルルモン

P50へ



エンジェモン

P52へ



ユキダルモン

P54へ



バードラモン

P56へ



ホエーモン

P58へ



ベジーモン

P60へ



スカルグレイモン

P62へ



メタルマメモン

P64へ



ベーダモン

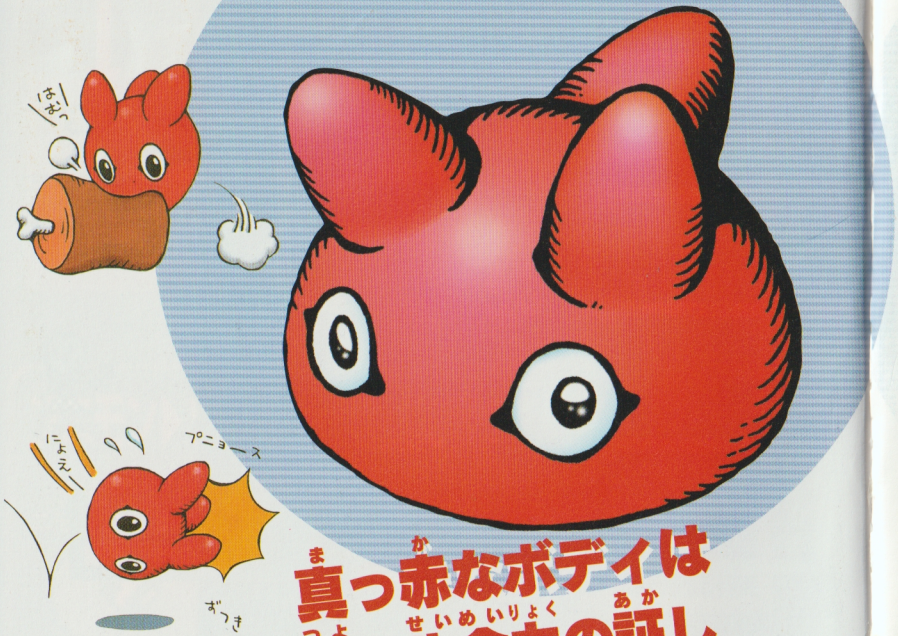
P66へ

幼年期 成長期 成熟期 完全体

プニモン

PUNIMON

身体を包む皮膚はかぎりなく薄く、真っ赤な生体組織が透けて見えてしまうほど。が、その体内は力強く脈打ち、刻々と成長している。頭から突き出た3本の触手をモゾモゾ動かしながら敵をかきわけ、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

プニモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

1	種類	スライムデジモン
2	活動時間	不定（合計55分間）
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	4ポイント
6	治療回数	ケガをしない
7	パラメータ・サイクル	3分
8	プニモン時代の平均時間	1時間

持ちワザ

アワ

デジモン4コマ道場 プニモンとツノモン



ツノモン

TSUNOMON

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。とはいっても、モンスターらしくなってはいるが、その実体は、まだ誰かの保護が必要な赤ちゃん。好奇心旺盛でさかんに動き回り、バトルに必要な機知や運動能力を貯えているのだ。



ツノモンDATA

幼年期 | 成長期 | 成熟期 | 完全体

1	種類	レッサーデジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計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	12ポイント
6	治療回数	ケガをしない
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	ツノモン時代の平均時間	32～40時間（2日程度）

持ちワザ

アワ

デジモン4コマ道場
コント☆エンジェモンズ



がんばれエンジェモンズ!!

ガブモン

GABUMON

爬虫類型なのに獣のような姿!! ガルルモンの毛皮をかぶり、幼い体と心をしっかりガードしているのだ。鋭いツノ、牙、爪を持っているのに、生真面目で臆病な性格で、まだ戦場で生き抜く自信がないよう。敵に追いつめられると"プチファイアー"を吐き、抗戦する。



デリケートな心と体を集めた毛皮でプロテクト!!

ガブモンDATA

成長期

1	種類	爬虫類型デジモン
2	活動時間	8:00AM〜8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	65〜80分
8	ガブモン時代の平均時間	72〜80時間（3〜4日程度）

持ちワザ



プチファイアー

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

ガブモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身

ツノモン ▶p42

呼び出し

●規則的

（サインミス3回まで）

ツノモン時代には、ほとんど呼び出しを見逃さない心づもりで育成に取り組もう。

トレーニング

●関係ナシ

してもしなくてもガブモンになるけど、安易なプロテインよりはトレーニングのほうがいいかも。

最大満腹回数

●関係ナシ

呼び出しミスを防ぐために、満腹にしておくと少し安心。変身には直接関係しない。

睡眠妨害

●関係ナシ

ツノモン時代の睡眠妨害は変身自体には無関係。でも、また寝るときに呼ばれるので、寝かしておくべきだ。

エレキモン

ELECMON

小動物のように活発に動き回り、少々手痛い目にあっても、次の成長の糧にしているようだ。バトルでは、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、並みならぬ気迫と必殺技"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。

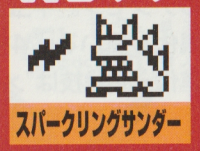


エレキモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

1	種類	哺乳類型デジモン
2	活動時間	9:00AM～8:00PM（合計11時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	20ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	エレキモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



スパークリングサンダー

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

エレキモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身

ツノモン ▶p42

呼び出し

●不規則

（サインミス4回以上）

ツノモン時代にどんどん呼び出しを無視、世話は呼び出しサインが消えるのを待ってからにしよう。

トレーニング

●関係ナシ

直接、変身の条件には無関係。衰弱防止にはプロテインよりオススメできる。

最大満腹回数

●関係ナシ

呼び出しがなるべく多いほうがいいなら、満腹までしないのがベター。原則、無関係。

睡眠妨害

●関係ナシ

呼び出し無視の回数が足りないなら、何度か起こしてみてもいいね。関係ないので、自由にどうぞ。

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。甲虫独特の固い外殻に身を包み、頭部は金属化している。4枚の羽根は飛行よりもバトルに有利に進化。必殺技は"メガブラスター"。進化の謎の解明には、まだまだ時間がかかりそうだ。



戦うために進化した!? 謎に包まれた昆虫ボディ

カブテリモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	昆虫型デジモン
2	活動時間	8:00AM〜9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	40回
4	最低体重	30グラム
5	最大満腹ポイント	28ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	81〜96分
8	カブテリモン時代の平均時間	112〜120時間（5日程度）

持ちワザ



メガブラスター

ケガ度（初期値）



ケガしにくい ケガしやすい

カブテリモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ガブモン ▶p44

呼び出し

●規則的
（サインミス3回まで）

ツノモン時代もガブモン時代も、呼び出しにしっかり応え、ていねいに育成しよう。ミスは3回までだ。

トレーニング

●48回以上

トレーニングの回数が重要。ガブモン時代の長さを考えると、最低でも1日に16回はこなすようにしたい。

最大満腹回数

●関係ナシ

原則として変身には無関係。呼び出しミスをしないために、まとめて満腹にしておくと効率がいい。

睡眠妨害

●関係ナシ

してもしなくてもOK。トレーニングの回数が足りないときなどは、夜間練習しても平気だぞ。再睡眠時の呼び出しに注意。

ガルルモン

GARURUMON

伝説の金属"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だが、知性、精神力も豊かで、仲間を決して裏切ることはない。バトルでは、"フォックスファイアー"の青白い炎が敵を焼きつくす。



ターゲットは逃さない!!
一陣の矢が駆け抜ける

ガルルモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	獣型デジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	28回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	ガルルモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



フォックスファイアー

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ケガしやすい

ガルルモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ガブモン ▶p44

呼び出し

●不規則（サインミス4回以上）

ツノモン時代と違って、ガブモン時代はワイルドに育てよう。これがガルルモン育成の第一歩となる。

トレーニング

●5回以上～31回まで

ガブモン時代に1日に約2～10回程度のトレーニングが必要。やりすぎるとユキダルモンになるかも。

最大満腹回数

●3回以上

不規則育ちなので、3回以上満腹にしておかないとベジーモンになる恐れがある。

睡眠妨害

●4回まで

夜もいろいろ遊びたいけど、ここはぐっとガマン。過剰な睡眠妨害でベジーモンになる可能性があるぞ。

エンジェモン

ANGEMON

すべては平和と幸福のため。ときには天使も戦いの鬼に!? その善の心は、目の前の悪を決して許さない。ひとたび敵と見なした相手には、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す。Ver.1のデビモンとは、もともと同種族。



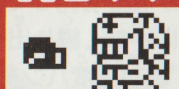
全ては平和と善のため 神の拳の裁きを受けよ!!

エンジェモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	天使デジモン
2	活動時間	7:00AM～8:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	38回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	20ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	エンジェモン時代の平均時間	104～112時間（5日程度）

持ちワザ



ヘブンズナックル

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ～ ケガしやすい

エンジェモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ガブモン ▶p44



エレキモン ▶p46

呼び出し

●規則的（サインミス3回まで）

成長期はガブモン、エレキモンどちらでも呼び出しに応え、規則的に接すること。

トレーニング

●ガブモン：47回まで
●エレキモン：48回以上

1日に平均10回くらいに押さえるか、15回以上こなすか、成長期の姿によって回数が違うので注意しよう。

最大満腹回数

●関係ナシ

規則的に育てるときの基本は、やはり「必要なときは満腹」。呼び出しミスを予防できる。回数は無関係。

睡眠妨害

●関係ナシ

寝かせておくのが無難。でも、回数が足りないなら夜に起こしてトレーニングしても平気だよ。

ユキダルモン

YUKIDARUMON

雪と氷に身体を覆われても、ホットな心はそのまま、豊かな心を持っている。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、強大な破壊力の"絶対零度パンチ"となって、相手を凍てつかせる。戦いと炎の化身、Ver.1のメラモンは天敵。



熱い戦いの世界に吹雪を呼ぶ!!

ユキダルモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	氷雪デジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	30回
4	最低体重	30グラム
5	最大満腹ポイント	32ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	ユキダルモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



絶対零度パンチ

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

ユキダルモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身


ガブモン ▶p44


エレキモン ▶p46

呼び出し

●不規則
（サインミス4回以上）

健康に支障がない程度で、どんどん呼び出しを無視しよう。4回を越えたらまじめに世話してもOK。

トレーニング

●ガブモン：32回以上
●エレキモン：8回以上～31回まで

成長期の姿によって大きく違うぞ。別の姿に変身しないよう、この数値を厳守しよう。

最大満腹回数

●ガブモン：3回以上
●エレキモン：5回まで

成長期の姿で数値が違うが、3～5回にしておけば、どちらでもOK。きちんとカウントしながら育成だ!!

睡眠妨害

●ガブモン：6回まで
●エレキモン：5回以上

5～6回なら、どちらの姿でも許容範囲。とはいえ、正確な回数をメモしておかないとツライかも!?

バードラモン

BIRDRAMON

優雅に大空を舞うが、上空から獲物を見つけると表情が一変。目が突然光り、凶暴な牙と爪をむき出しに。翼は燃え盛る炎のようにざわめき、不死鳥フェニックスに変貌する。もう誰も止められない。流星のように降りそそぐ鋭い羽根は、破壊力バツグンの"メテオウィング"。



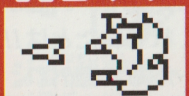
一撃必殺を狙って大空から急降下!!

バードラモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	巨鳥型デジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	36回
4	最低体重	30グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	バードラモン時代の平均時間	104～112時間（5日程度）

持ちワザ



メテオウィング

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

バードラモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



エレキモン ▶p46

呼び出し

●規則的（サインミス3回まで）

不規則だったツノモン時代から心を入れ替えて、しっかり世話して育てよう。

トレーニング

●47回まで

トレーニングしすぎるとエンジェモンになる可能性が。1日に10回以上のトレーニングは要注意!!

最大満腹回数

●関係ナシ

他の条件のジャマにならないようにしていれば、満腹にしてもしなくても平気だぞ。

睡眠妨害

●関係ナシ

ヘタに起こすと、また寝るときの呼び出しを見逃すかも!? 用がないなら寝かせておくべきだろう。

ホエーモン

WHAMON

デジタル世界のネットの深海に身を潜めていた、超大型デジモン。静かな海の底に、これほど獰猛なヤツがかくれていたとは!! 巨大な津波を使って攻撃したり、バトルも常識外れ。噴気孔から吹き出す"ジェットアロー"は、巨大な体内で超圧縮され、予想以上の破壊力!!



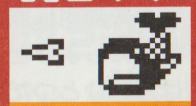
深海から強烈デビュー!! でかいボディで大破壊

ホエーモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	水棲型デジモン
2	活動時間	8:00AM〜8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	28回
4	最低体重	40グラム
5	最大満腹ポイント	32ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49〜64分
8	ホエーモン時代の平均時間	72〜80時間（3〜4日程度）

持ちワザ



ジェットアロー



大津波

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ケガしやすい

ホエーモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



エレキモン ▶p46

呼び出し

●不規則
（サインミス4回以上）

ツノモン時代、エレキモン時代と連続で、不規則に育てあげるのだ。

トレーニング

●32回以上

エレキモン時代に1日に最低でも10回以上のトレーニングを。でないと、ユキダルモンやペジーモンになる!?

最大満腹回数

●6回以上

不規則に育ててはいるものの、満腹にする必要がある。平均すると1日に2〜3回というところ。

睡眠妨害

●4回まで

睡眠妨害は育成の大きな妨げに。ペジーモンにしないためにも、睡眠妨害は控えめに。

ベジーモン

VAGIMON

ツタを器用に操り、甘い香りに誘われた小型デジモンを餌食にしようと、ひたすら待ちかまえている。が、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するのは超ニガテ!!　次の進化を待つしかないのか!?



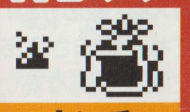
弱い相手の出現をじーっと待つど根性!!

ベジーモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	食虫植物型デジモン
2	活動時間	10:00AM〜11:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	10グラム
5	最大満腹ポイント	16ポイント
6	治療回数	3回
7	パラメータ・サイクル	35〜48分
8	ベジーモン時代の平均時間	40〜48時間（2日程度）

持ちワザ



ウンチ

ケガ度（初期値） 0%

ケガしにくい ケガしやすい

ベジーモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ガブモン ▶p44



エレキモン ▶p46

呼び出し

●不規則
（サインミス4回以上）

まず、成長期の不規則な生活が、変身の第一条件だ。鳴いてもぜんぜん気にしな〜い。

トレーニング

●ガブモン：4回まで
●エレキモン：7回まで

全然トレーニングをしなければ、カンタンにベジーモンへと一直線だ。

最大満腹回数

●基本は関係ナシ

満腹の回数は直接ではなく、他の条件とからみあっている。でもガブモンなら2回以内でベジーモンに変身。

睡眠妨害

●基本は関係ナシ

ガブモンもエレキモンも他の条件を満たせば変身。ガブモンならトレーニングをしすぎても、7回以上の睡眠妨害でベジーモンに。

スカルグレイモン

SKULLGRAYMON

バトルに必要なのは何？　スカルグレイモンが出した答えは"闘志"だ!!　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。まさに無敵に近い存在だ。有機体系ミサイル"グラウンド・ゼロ"も恐怖!!



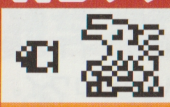
失うものは何もない!!
生きた屍を動かす"闘志"

スカルグレイモン DATA

幼年期　成長期　成熟期　**完全体**

1	種類	スケルトンデジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	40回
4	最低体重	40グラム
5	最大満腹ポイント	36ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	81～96分
8	スカルグレイモン時代の平均時間	104～112時間（5日程度）

持ちワザ



グラウンド・ゼロ



グランド・ゼロ改

ケガ度（初期値）



ケガしにくい　ケガしやすい

スカルグレイモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



カプテリモン ▶p48



エンジェモン ▶p52



バードラモン ▶p56

超マジメにデジモン育成に取り組んだとき、育成しやすい完全体だ。もちろん、変身する成熟期デジモンもマジメ系？

Point 1
30戦以上バトルしよう!
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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2
40%以上の勝率をキープ!
40%以上の勝率なら8分の1の確率で完全体に。70%以上なら4分の1、80%以上なら2分の1……これがまずキホンの確率だ。

Point 3
成長期と成熟期80%以上だと!?
成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1+2分の1=で、必ず完全体に！

メタルマメモン

METALMAMEMON

銀色に輝くボディは90%がメカニック。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。標準装備のサイコブラスターは、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。



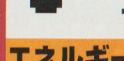
ミクロな身体にさらにでっかい破壊力!!

メタルマメモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 **完全体**

1	種類	サイボーグ型デジモン
2	活動時間	7:00AM〜7:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	45回
4	最低体重	5グラム
5	最大満腹ポイント	12ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	81〜96分
8	メタルマメモン時代の平均時間	72〜80時間（3〜4日程度）

持ちワザ



エネルギーボム

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ケガしやすい

メタルマメモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身


ガルルモン ▶p50


ユキダルモン ▶p54


ホエーモン ▶p58

微妙な育成で変身する成熟期デジモンから、この完全体に!? まずはバトルで勝率をキープするのを目標に、がんばろう。

Point 1
30戦以上バトルしよう!

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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2
40%以上の勝率をキープ!

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

Point 3
成長期と成熟期80%以上だと!?

成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1＋2分の1＝で、必ず完全体に！

ベーダモン

VADEMON

植物の種から生まれた宇宙人か!? 進化の過程はまったく不明、何を考えてるのかもわからない不気味な存在。光線銃から放つアブダクション光線でしつこく攻撃する。正体不明の必殺技、"悪魔のなげキッス"で相手は体力を消耗。屈辱に満ちた敗北を味わうだろう。





正体不明　理解不能
こいつは無敵なのか!?

ベーダモンDATA

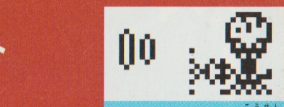
幼年期 成長期 成熟期 **完全体**

1	種類	宇宙人型デジモン
2	活動時間	9:00AM～7:00PM（合計10時間）
3	1日の最大バトル回数	50回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	16ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	ベーダモン時代の平均時間	104～112時間（5日程度）

持ちワザ



悪魔のなげキッス



アブダクション光線

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

ベーダモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ベジーモン ▶p60

まさしく突然変異。そう思える変身。高勝率のキープが絶対条件だが、それがとても難しいぞ。わざと弱者と戦うか!?

Point 1

30戦以上バトルしよう!

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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2

40%以上の勝率をキープ!

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

Point 3

成長期と成熟期80%以上だと!?

成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1＋2分の1＝で、必ず完全体に！

デジモン Ver.3

キャラクター成長分岐図

Ver.3のデジモンたちはどことなくユニークな顔ぞろえ。殺伐としたデジタルの戦場をエキサイティングに盛り上げてくれそうだ。

神秘の



デジタマ

ポヨモン P70へ

トコモン P72へ

パタモン P74へ

クネモン P76へ

ユニモン P78へ

ケンタルモン P80へ

オーガモン P82へ

パケモン P84へ

シェルモン P86へ

ドリモゲモン P88へ

スカモン P90へ

アンドロモン P92へ

ギロモン P94へ

エテモン P96へ

ポヨモン▶トコモンは自然に変身!

横ジマのデジタマから生まれるポヨモンはどんな世話をしてもトコモンに変身する。



幼年期 成長期 成熟期 完全体

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。もっとも原始的なデジモンと言われている。柔らかな身体に包まれた生命は、やがて来る進化のときをじっと待っている。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。



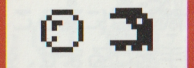
デジモンを生んだ原始の海が瞳に映る

ポヨモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

1. 種類……スライムデジモン
2. 活動時間……不定（合計55分間）
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……4ポイント
6. 治療回数……ケガをしない
7. パラメータ・サイクル……3分
8. ポヨモン時代の平均時間……1時間

持ちワザ



強酸性のアワ

デジモン4コマ道場

スカモンの似合うもの!?



ポヨモンったら正直者

トコモン

TOKOMON

小さな足は、幼児デジモンとしてはかなり特殊。食欲旺盛で牙と歯はかなり丈夫だ。あちこち動きまわるので危険な目に遭うことも多いが、がばっ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を脱出する。敵以外に牙をむけることはない、無邪気な性格。



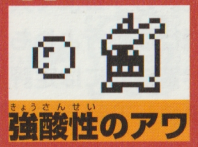
口を開けたら猛獣!? 野生を秘めて成長中!

トコモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

1	種類	レッサーデジモン
2	活動時間	8:00AM〜8:00PM（合計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	12ポイント
6	治療回数	ケガをしない
7	パラメータ・サイクル	49〜64分
8	トコモン時代の平均時間	32〜40時間（2日程度）

持ちワザ



強酸性のアワ

デジモン4コマ道場

よ〜く考えてみよう!!



えっ!? そーだったの!?

パタモン

PATAMON

トコモンの触角が耳に進化、翼としての機能も備わった。カッコよく大空を舞っているつもりらしいが、その飛行は歩行よりもスピードが遅い。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。



パタモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

1	種類	哺乳類型デジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	パタモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



エアショット

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

パタモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



トコモン ▶p72

呼び出し

●規則的（サインミス3回まで）

呼び出しを無視したり20分以上ほうっておいたらダメ。うっかりミスも3回までに。

トレーニング

●関係ナシ

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、成長には関係ないのだ。

最大満腹回数

●関係ナシ

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。活用しよう。

睡眠妨害

●関係ナシ

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

クネモン

KUNEMON

イタズラ好きでちょっといじわるな性格。頭の大きなイナズマ模様は感情によって変化し、目に当たる部分ではないかと言われている。口から吐き出される帯電センイ"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で、絡まるとやっかいなシロモノ。

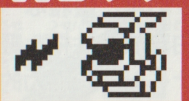


クネモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

1 種類……幼虫型デジモン
2 活動時間……9:00AM～8:00PM（合計11時間）
3 1日の最大バトル回数……20回
4 最低体重……20グラム
5 最大満腹ポイント……20ポイント
6 治療回数……2回
7 パラメータ・サイクル……49～64分
8 クネモン時代の平均時間……72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



エレクトリックスレッド

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

クネモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



トコモン ▶p72

呼び出し

●不規則
（サインミス4回以上）

4回以上呼び出し無視、もしくは呼び出されても20分たってからゆっくり世話して、不規則に育てよう。

トレーニング

●関係ナシ

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プロテイン多用はマズイ!?

最大満腹回数

●関係ナシ

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？ お好みで。

睡眠妨害

●関係ナシ

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。

ユニモン

UNIMON

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。本来は自由奔放な性格。軽やかな機動力と俊敏な攻撃は、パートナーとして魅力的。角での攻撃は、ほんのこて調べ。口から吐く気功弾"ホーリーショット"の威力は必見!!



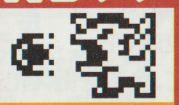
伝説が伝説を生んだ!! 空に放たれた一角獣

ユニモンDATA

成熟期

1	種類	幻獣型デジモン
2	活動時間	8:00AM〜9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	40回
4	最低体重	30グラム
5	最大満腹ポイント	28ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	81〜96分
8	ユニモン時代の平均時間	112〜120時間（5日程度）

持ちワザ



ホーリーショット

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

ユニモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



パタモン ▶p74

呼び出し

●規則的（サインミス3回まで）

呼びかけに耳をかたむけてしっかり世話しよう。規則的な生活が不可欠だ。ミスは3回までなら平気。

トレーニング

●48回以上

パタモン時代に、毎日平均して16回以上こなしておこう。回数が少ないと、オーガモンになる可能性がある。

最大満腹回数

●関係ナシ

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

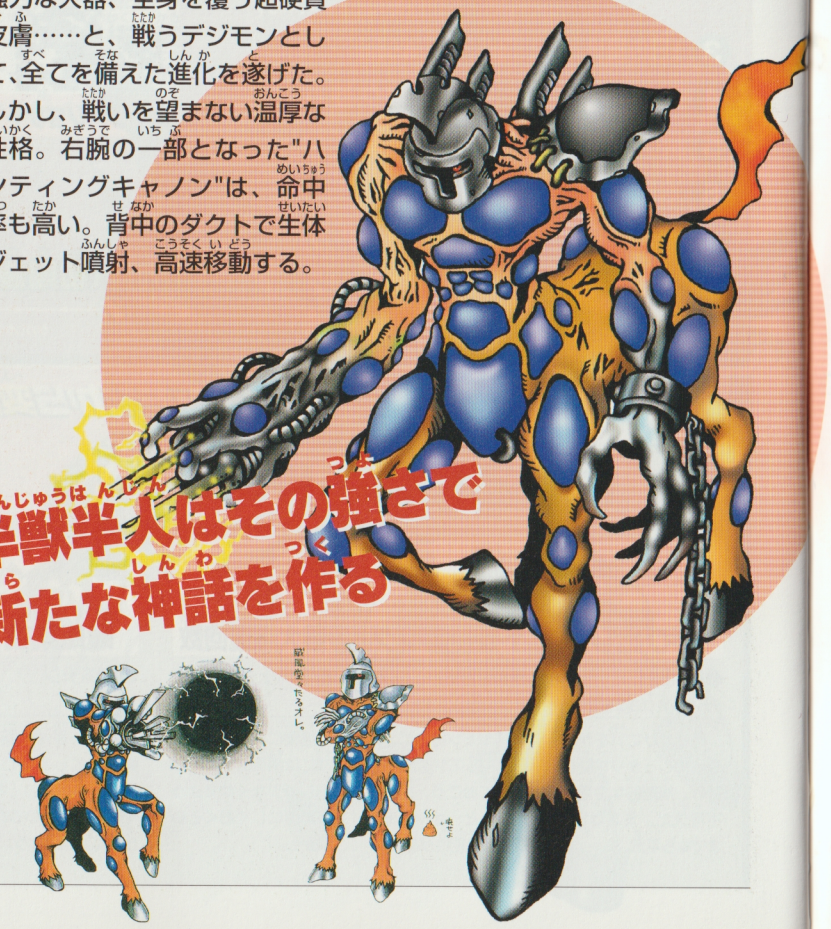
●関係ナシ

睡眠妨害は無関係。起こしてしまったら、また寝るときの「電気を消して」という呼び出しに注意しよう。

ケンタルモン

CENTALMON

知性とプライド、獣の俊敏さ、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、全てを備えた進化を遂げた。しかし、戦いを望まない温厚な性格。右腕の一部となった"ハンティングキャノン"は、命中率も高い。背中のダクトで生体ジェット噴射、高速移動する。



半獣半人はその強さで新たな神話を作る

ケンタルモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	獣人型デジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	28回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	ケンタルモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



ハンティングキャノン

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

ケンタルモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



パタモン ▶p74

呼び出し

●不規則（サインミス4回以上）

呼び出しを4回以上ミスして不規則にしてしまおう。これがケンタルモンへの第一歩。

トレーニング

●5回以上～31回まで

全然しないのもダメだけど、毎日平均10回までにしておこう。トレーニングしすぎるとパケモンになるかも。

最大満腹回数

●3回以上

しっかりイヤイヤするまで食べさせよう。トータルで3回以上、満腹にさせるのだ。1日1回は必要だぞ。

睡眠妨害

●4回まで

睡眠妨害は4回までならOK。大事な体力回復タイム。ムリに起こさなくてもいいぞ。

オーガモン

ORGEMON

この姿は鬼そのもの!! 怒りが全ての行動を支配し、破壊のためにさらに破壊を重ねる。発達した筋肉、バトルに適応した巨大な拳自体が強力な武器。"覇王拳"と呼ばれ、恐れられている。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て手に入れたもの。



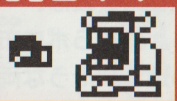
怒りのパワー全開放のデジモンハンター!!

オーガモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	人型デジモン
2	活動時間	7:00AM～8:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	38回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	20ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	オーガモン時代の平均時間	104～112時間（5日程度）

持ちワザ



覇王拳

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

オーガモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



パタモン ▶p74



クネモン ▶p76

呼び出し

●規則的（サインミス3回まで）

パタモン、クネモンともに呼ばれたらすぐに世話しよう。無視や遅くなったりは3回までにすること。

トレーニング

●パタモン：47回まで
●クネモン：48回以上

成長期の姿によって回数に違いがある。守らないとユニモンやドリモゲモンに変身してしまうぞ。

最大満腹回数

●関係ナシ

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

睡眠妨害

●関係ナシ

夜はぐっすり眠らせてやりたいもの。もしうっかり起こしちゃったとしても、育成には無関係なので安心。

バケモン

BAKEMON

デジタルの世界に幽霊!? とりつかれたコンピュータのシステムは、一瞬にして復旧不可能なまでに破壊される。頭からボロ布をまとい、牙をむき出しにした口と吸い込まれそうな両眼だけが不気味にのぞいている。相手を地獄に引きずり込む"ヘルズハンド"が必殺ワザ。



信じる? 信じない? でもこの恐怖は実在する!!

バケモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	ゴーストデジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM (合計13時間)
3	1日の最大バトル回数	30回
4	最低体重	30グラム
5	最大満腹ポイント	32ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	バケモン時代の平均時間	72～80時間 (3～4日程度)

持ちワザ



ヘルズハンド

ケガ度(初期値)

ケガしにくい ― ケガしやすい

バケモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



パタモン ▶p74



クネモン ▶p76

呼び出し

●不規則
(サインミス4回以上)

パタモン、クネモンどちらでも、呼び出しを4回以上無視して、不規則な育て方を。

トレーニング

●パタモン：32回以上
●クネモン：8回以上～31回まで

パタモンとクネモンでは、必要な回数が全く違う。この回数から外れるとスカモンに!?

最大満腹回数

●パタモン：3回以上
●クネモン：5回まで

パタモンなら3回以上満腹に。クネモンなら一度も満腹まであげなくてもOKだ。

睡眠妨害

●パタモン：6回まで
●クネモン：5回以上

パタモンなら、いっそ一度も起こさないのも手だて。クネモンなら毎晩2回以上は起こすのだ。

シェルモン

SHELLMON

軟らかい身体で、自分の体のサイズに合ったものに住み着く、ヤドカリのような原始的なデジモン。知性はほとんどなく、好戦的な性格。ネットの海の浅瀬に棲息。突然飛びかかってくるので、油断は禁物。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"。



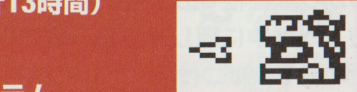
静かなネットの海の平和を乱す軟体デジモン

シェルモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	水棲型デジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	36回
4	最低体重	30グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	シェルモン時代の平均時間	104～112時間（5日程度）

持ちワザ



ハイドロプレッシャー

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

シェルモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



クネモン ▶p76

呼び出し

●規則的（サインミス3回まで）

いつもようすを観察して、呼ばれたらすぐ世話をしよう。ミスは3回までセーフだ。

トレーニング

●47回まで

超過剰なトレーニングはダメ。47回以上だとオーガモンになってしまうよ。

最大満腹回数

●関係ナシ

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

睡眠妨害

●関係ナシ

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

ドリモゲモン

DRIMOGEMON

地中深くに棲息し、ドリルを使って高速移動。恥ずかしがりな性格でめったに姿を現さない。Ver.2のガルルモンが地中に隠した好物の骨を横取りすることもある。その骨を投げつける"クラッシャーボーン"と"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

ドリモゲモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	獣型デジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	28回
4	最低体重	40グラム
5	最大満腹ポイント	32ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	ドリモゲモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



ドリルスピン



クラッシャーボーン

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ケガしやすい

ドリモゲモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



クネモン ▶p76

呼び出し

●不規則

（サインミス4回以上）

4回以上呼び出しに応えないことが、ドリモゲモンにするための基本。いじけるのか？

トレーニング

●32回以上

トレーニングは、そこそこなす必要がある。クネモン時代に32回以上は修練を積んでおこう。

最大満腹回数

●6回以上

せめてご飯はたっぷり食べてもらいたい。少ないとバケモンになる可能性が。

睡眠妨害

●4回まで

暗いところが好きそうだが、夜遊びが好きなわけじゃない。起こしたとしても4回以内におさえよう。

スカモン

SCUMON

コンピュータのごみ箱に放り込まれたデータ群。ゴミ箱にはそんなデータの残りカスが蓄積し、デジタルの命が宿ってしまった。"輝ける金色のウンチ"スカモンの誕生だ!! 相棒は小型デジモンの"チューモン"。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。



デジタルの吹きだまりに不完全な命が宿った!?

スカモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	ミュータントデジモン
2	活動時間	10:00AM～11:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	10グラム
5	最大満腹ポイント	16ポイント
6	治療回数	3回
7	パラメータ・サイクル	35～48分
8	スカモン時代の平均時間	40～48時間（2日程度）

持ちワザ



ウンチ

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

スカモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



パタモン ▶p74



クネモン ▶p76

呼び出し

●不規則（サインミス4回以上）

これがまず大原則。生活パターンがめちゃくちゃだと、スカモンに。呼び出し無視はあたりまえ!?

トレーニング

●パタモン：4回まで
●クネモン：7回まで

不規則育ちでトレーニングの回数を上記のように守れば確実にスカモンになるぞ。

最大満腹回数

●基本は関係ナシ

満腹の回数は直接ではなく、他の条件とからみあっている。でもパタモンなら2回以内で必ずスカモンに。

睡眠妨害

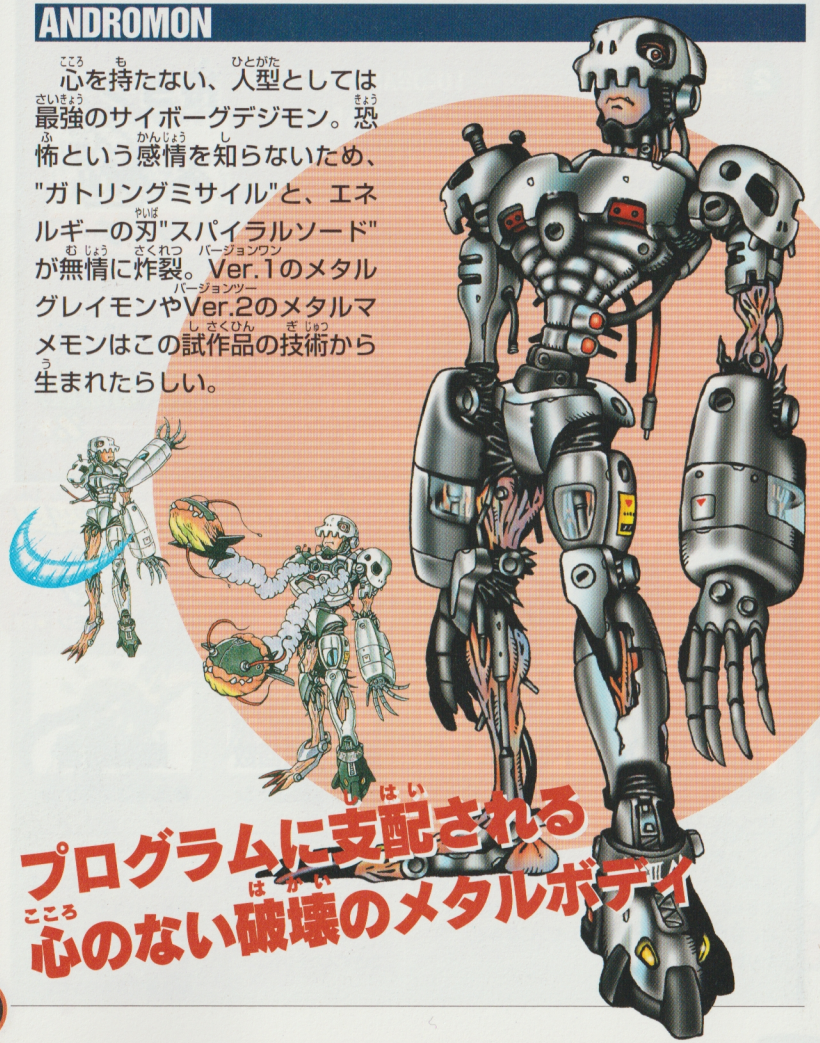
●基本は関係ナシ

パタモンもクネモンも他の条件を満たせば変身。パタモンならトレーニングをこなしすぎても、7回以上の睡眠妨害でスカモンに。

アンドロモン

ANDROMON

心を持たない、人型としては最強のサイボーグデジモン。恐怖という感情を知らないため、"ガトリングミサイル"と、エネルギーの刃"スパイラルソード"が無情に炸裂。Ver.1のメタルグレイモンやVer.2のメタルマメモンはこの試作品の技術から生まれたらしい。



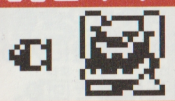
プログラムに支配される心のない破壊のメタルボディ

アンドロモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

1	種類	サイボーグデジモン
2	活動時間	8:00AM〜9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	40回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	36ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	81〜96分
8	アンドロモン時代の平均時間	104〜112時間（5日程度）

持ちワザ



ガトリングミサイル



スパイラルソード

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

アンドロモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ユニモン ▶p78



オーガモン ▶p82



シェルモン ▶p86

成熟期でもバトルを得意としていたデジモンならチャンスがある!? まじめに育成した者へのごほうびがこの完全体だ。

Point 1 30戦以上バトルしよう!

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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2 40%以上の勝率をキープ!

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

Point 3 成長期と成熟期80%以上だと!?

成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1＋2分の1＝で、必ず完全体に！

ギロモン

GIROMON

ふわふわと宙を漂い、敵を発見したら実力行使で排除！　複雑に入り組んだコンピュータ・ネットワークを自在に動き回り、侵入する無法なデジモンを撃退するのが使命だ。別名"ネットキーパー"はだてじゃない。超強力な手投げ弾"デッドリーボム"が炸裂する!!



使命のために全てを投げ出すネットキーパー

ギロモンDATA

幼年期　成長期　成熟期　**完全体**

1 種類……機雷型デジモン
2 活動時間……7:00AM～7:00PM（合計12時間）
3 1日の最大バトル回数……45回
4 最低体重……5グラム
5 最大満腹ポイント……12ポイント
6 治療回数……1回
7 パラメータ・サイクル……81～96分
8 ギロモン時代の平均時間……72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



デッドリーボム

ケガ度（初期値）

ケガしにくい　ケガしやすい

ギロモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身


ケンタルモン ▶p80


バケモン ▶p84


ドリモゲモン ▶p88

原則として、成長期に不規則な生活をしていた成熟期デジモンがこの完全体になる。育成のさじ加減が大切なのだ。

Point 1
30戦以上バトルしよう！
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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2
40%以上の勝率をキープ！
40%以上の勝率なら8分の1の確率で完全体に。70%以上なら4分の1、80%以上なら2分の1……これがまずキホンの確率だ。

Point 3
成長期と成熟期80%以上だと!?
成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1＋2分の1＝で、必ず完全体に！

エテモン

ETEMON

自称"キング・オブ・デジモン"。トレードマークは、超耐攻撃の強化サルスーツ、サングラス、腰に下げたクマのぬいぐるみ……まさかVer.1の完全体、もんざえモンを操る黒幕!? 戦意喪失の"ラブ・セレナーデ"と、全てを消滅させる"ダークスピリッツ"が最強伝説を証明!!



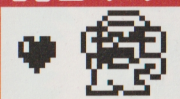
オレが最強!! 戦いはコミュニケーションだ!

エテモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

1	種類	パペットデジモン
2	活動時間	9:00AM～7:00PM（合計10時間）
3	1日の最大バトル回数	50回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	16ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	エテモン時代の平均時間	104～112時間（5日程度）

持ちワザ



ラブ・セレナーデ



ダークスピリッツ

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ― ケガしやすい

エテモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



スカモン ▶p90

自称最強のデジモンに変身するのは、情けないと言われたあのデジモン。勝率キープのためにはバトルの相手選びも大切。

Point 1

30戦以上バトルしよう!

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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2

40%以上の勝率をキープ!

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

Point 3

成長期と成熟期80%以上だと!?

成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1＋2分の1＝で、必ず完全体に！

デジモンVer.4

キャラクター成長分岐図

デジモンたちが駆け回るデジタルワールドが思い浮かぶ!? 野生味を感じさせる多種多彩なデジモンが並んでるよ。

神秘の



デジタマ

ユラモン
P100へ

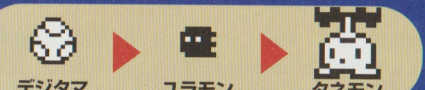
タネモン
P102へ

ピヨモン
P104へ

パルモン
P106へ

ユラモン▶タネモンは自然に変身!

白ブチのデジタマから生まれるユラモンは必ずタネモンに変身するよ。



モノクロモン
P108へ

コカトリモン
P110へ

レオモン
P112へ

クワガーモン
P114へ

シーラモン
P116へ

モジャモン
P118へ

ナニモン
P120へ

メガドラモン
P122へ

ピッコロモン
P124へ

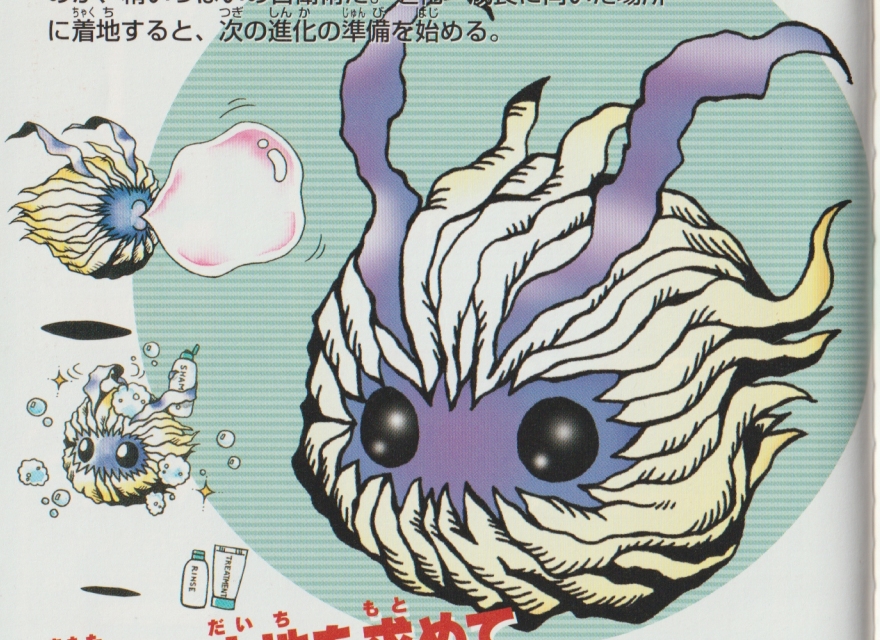
デジタマモン
P126へ

幼年期 | 成長期 | 成熟期 | 完全体

ユラモン

YURAMON

身体全体が細長く軟らかい繊維でおおわれた種子型のデジモン。成長に最適な場所を探して、タンポポの種のように空中を漂っている。危険のない場所に漂っていくのが、精いっぱいの自衛術だ。進化・成長に向いた場所に着地すると、次の進化の準備を始める。



暖かい大地を求めて
ふわふわ漂いつづける

ユラモンDATA

幼年期 | 成長期 | 成熟期 | 完全体

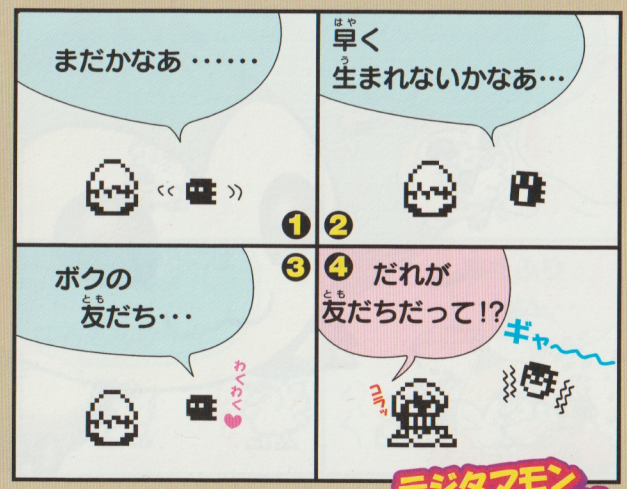
1 種類……種子型デジモン
2 活動時間……不定（合計55分間）
3 1日の最大バトル回数……0回
4 最低体重……5グラム
5 最大満腹ポイント……4ポイント
6 治療回数……ケガをしない
7 パラメータ・サイクル……3分
8 ユラモン時代の平均時間……1時間

持ちワザ



粘着性のアワ

デジモン4コマ道場 びっくりユラモン!!



デジタマモンだったのね～!!

タネモン

TANEMON

進化を始めたばかりの、頭から新芽をのぞかせる球根型デジモン。地中に身を潜め植物になりすますこともあるが、間近に迫った敵に驚き、4本の足ですばやく逃げだすこともある。鋭い爪は逃走時にしっかり地面を蹴るだけでなく、穴を掘るのにも役立っている。

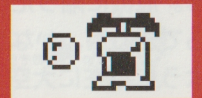


タネモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

1	種類	球根型デジモン
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	0回
4	最低体重	10グラム
5	最大満腹ポイント	12ポイント
6	治療回数	ケガをしない
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	タネモン時代の平均時間	24～32時間（1～2日程度）

持ちワザ



粘着性のアワ

デジモン4コマ道場

ピヨモンの主張



ピヨモン

PIYOMON

腕のように器用に発達した翼はモノをつかんだりできる。危機に陥ったときには、なんとか飛んで逃げることもできるが、かなりあぶなげ。Ver.2のバードラモンのように自在に大空を舞う姿に憧れている。幻影の技"マジカルファイアー"で巨大な敵を撃退することもある。



憧れ？ それとも好奇心？
大空はまだまだ遠い……

ピヨモンDATA

成長期

1	種類	雛鳥型デジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	15グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	ピヨモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



マジカルファイアー

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

ピヨモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



タネモン ▶p102

呼び出し

●規則的
（サインミス3回まで）

とにかく呼び出しには確実に応じてあげよう。無視が許されるのは1～2回だけ。

トレーニング

●関係ナシ

筋力低下で呼ばれたときは、呼ばれているうちにトレーニングしてあげよう。

最大満腹回数

●関係ナシ

空腹の呼び出しが減るように満腹にしたほうがいい？ 回数は直接は関係ない。

睡眠妨害

●関係ナシ

睡眠妨害は、直接は影響ないけど、再び寝るときの呼び出しでミスするかも。寝かせておくのが無難だぞ。

パルモン

PALMON

植物型のタネモンが、爬虫類の特性を備え進化した。花と枝葉で光合成、地に埋めた足で地中の養分を吸収する。頭部のあでやかな花から強烈な異臭がしたら、怒りや極度のストレスのサイン。この臭いに思わず引き下がる敵も。毒ツタ"ポイズンアイビー"で勇敢に戦う。



大輪の花が危険な香りを漂わせる

パルモンDATA

成長期

1	種類	植物型デジモン
2	活動時間	9:00AM～8:00PM（合計11時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	15グラム
5	最大満腹ポイント	20ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	パルモン時代の平均時間	64～72時間（3日程度）

持ちワザ



ポイズンアイビー

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

パルモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



タネモン ▶p102

呼び出し

●不規則

（サインミス4回以上）

呼び出しに応えないでいよう。あきらめたころに世話すれば大丈夫。4回以上やれば不規則育ちに。

トレーニング

●関係ナシ

トレーニング自体は関係ない。今後の身体作りのために、プロテインよりはトレーニングのほうがいいね。

最大満腹回数

●関係ナシ

満腹にしないとすぐに呼び出しが……。無視するチャンスが欲しいなら、満腹を避けるのもひとつの方法。

睡眠妨害

●関係ナシ

睡眠妨害自体は育成に関係ないようだ。気分次第に起こしたり起こさなかったりしても平気だよ。

モノクロモン

MONOCHROMON

大きなツノを鼻先にたたえた、鎧竜型デジモン。だからといって性格は好戦的ではなく、普段はおとなしい草食獣だ。しかし、ツノはダイヤモンド並の堅さで、むやみに怒らせると突進され非常に危険!!　必殺ワザは灼熱の火炎弾"ヴォルケーノストライク"。



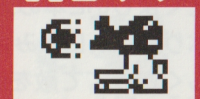
無駄な流血は好まない
鈍く輝く大きなツノ

モノクロモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	鎧竜型デジモン
2	活動時間	8:00AM〜9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	40回
4	最低体重	40グラム
5	最大満腹ポイント	32ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	81〜96分
8	モノクロモン時代の平均時間	112〜120時間（5日程度）

持ちワザ



ヴォルケーノストライク

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

モノクロモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ピヨモン ▶p104

呼び出し

●規則的（サインミス3回まで）

放置が許されるのは1〜2回まで。とにかく、規則的に育てるのが大原則だよ。

トレーニング

●48回以上

ピヨモン時代にしっかりトレーニングをしておこう。平均して1日に16回以上はやっておくといいぞ。

最大満腹回数

●関係ナシ

呼び出しに応えるのをうっかりミスしないように、満腹にしておくと安心。直接は関係しない。

睡眠妨害

●関係ナシ

直接は関係しないけど、規則的に育ててるのに、よけいなことはしないほうがいいぞ。

コカトリモン

COCKATRIMON

草原を駆ける、空を忘れた巨鳥型デジモン。発達したたくましい2本の足で、敵めがけて突進する。性格はかなり獰猛。にらみ合いになると、派手な尾と羽根を荒々しく逆立てて敵を威嚇、負けず嫌いな性格をアピール。相手を石化させる必殺ワザ"ペトラファイアー"は恐怖。



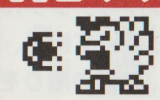
ターゲットに向かって ひたすら一直線に突進!!

コカトリモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	巨鳥型デジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	28回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	コカトリモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



ペトラファイアー

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

コカトリモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ピヨモン ▶p104

呼び出し

●不規則

（サインミス4回以上）

呼ばれてもぐっとガマン……不規則になるけど、これが変身の条件なんだ。

トレーニング

●5回以上～31回まで

トレーニングはピヨモン時代に5回以上。やりすぎちゃうとクワガーモンになっちゃうかも。

最大満腹回数

●3回以上

最低でも1日1回は満腹まで食べさせて。何度も満腹にしちゃうと、呼び出しが減って不規則育ちには不利!?

睡眠妨害

●4回まで

睡眠妨害はしてもいいけど、せいぜい1日平均1回が限度。もちろん、ナシでもOK。

レオモン

LEOMON

強い意志と気高い心を持ち、無秩序なデジタル世界で正義を信じ続けている、信念のデジモン。破壊の限りを尽くすVer.3のオーガモンはまさに宿敵。腰に"獅子王丸"を携えているが、本来は武闘派。素手で相手を打ち砕く"獣王拳"は、常に鍛えている肉体ならではの攻撃だ。



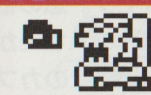
正義に捧げた命！
信念に支えられた肉体!!

レオモンDATA

成熟期

1	種類	獣人型デジモン
2	活動時間	7:00AM～8:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	38回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	20ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	レオモン時代の平均時間	104～112時間（5日程度）

持ちワザ



獣王拳

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

レオモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ピヨモン ▶p104



パルモン ▶p106

呼び出し

●規則的
（サインミス3回まで）

成長期には呼び出しを見逃さず、規則的に育てよう。これは、ピヨモンでもパルモンでも同じだ。

トレーニング

●ピヨモン：47回まで
●パルモン：48回以上

成長期の姿によって正反対のトレーニング回数。この回数を守らないと、モノクロモンやシーラモンになる!?

最大満腹回数

●関係ナシ

満腹にした回数は直接は関係ないけど、呼び出しを少なくするために満腹にしておくのはいい方法。

睡眠妨害

●関係ナシ

してもしなくても関係なし。再び寝るときに電気オフで呼び出されるくらいなら、寝かせておこう。

クワガーモン

KUWAGAMON

特殊な姿に変貌した、昆虫型デジモン。息の根が止まるまで頭部へのハサミが敵を締めつける。Ver.2のカブテリモンとは敵対関係。深紅の外殻は非常に固く、骨のように身体を支えている。必殺ワザはハサミの能力を最大限に発揮、すべてを切り裂く"シザーアームズ"。



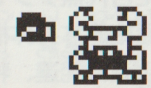
息絶えるまでしめつける感情のない死のハサミ

クワガーモンDATA

成熟期

1	種類	昆虫型デジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	30回
4	最低体重	40グラム
5	最大満腹ポイント	32ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	クワガーモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



シザーアームズ

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⟷ ケガしやすい

クワガーモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ピヨモン ▶p104



パルモン ▶p106

呼び出し

●不規則
（サインミス4回以上）

不規則に育てよう。呼び出しは4回以上無視。でも、健康に影響がないように気を付けてね。

トレーニング

●ピヨモン：32回以上
●パルモン：8回以上～31回まで

ピヨモンならバリバリトレーニング！ パルモンは少なすぎても多すぎてもダメだ。

最大満腹回数

●ピヨモン：3回以上
●パルモン：5回まで

つまり、3～5回ならピヨモン、パルモンどちらでも安心？ パルモンは5回を超えないように注意。

睡眠妨害

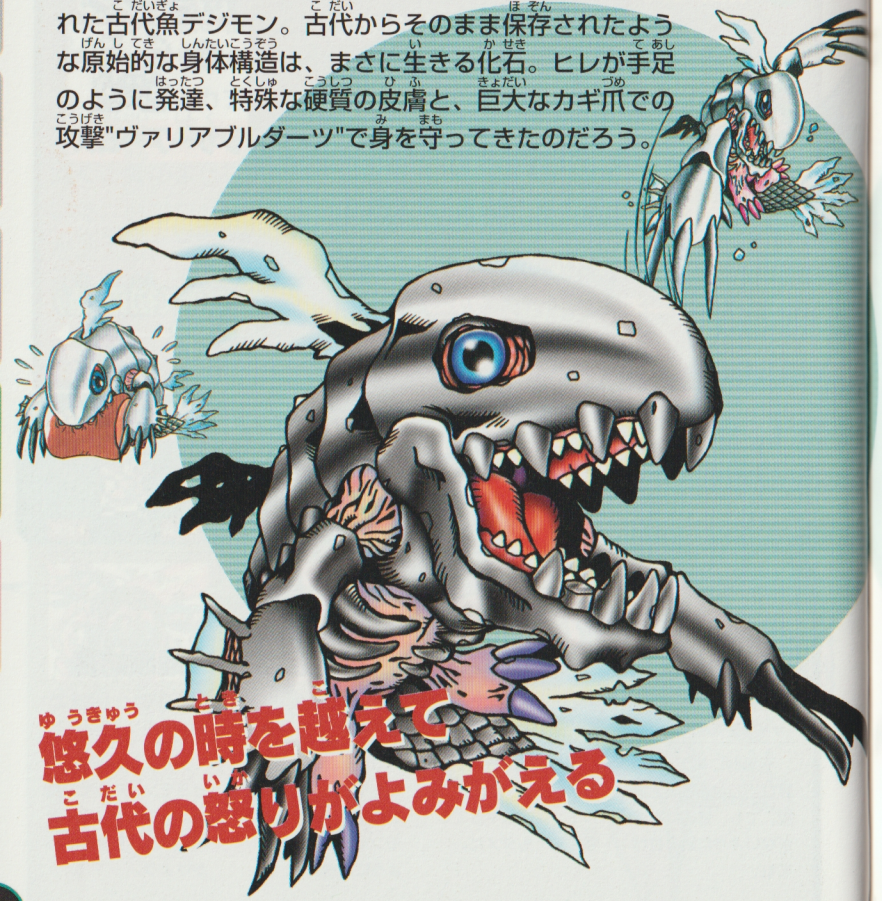
●ピヨモン：6回まで
●パルモン：5回以上

ジャスト5～6回ならピヨモンとパルモン共通。パルモンなら毎晩2回は起こすように心がけよう。

シーラモン

COELAMON

荒廃したコンピュータネットワークの修復中に発見された古代魚デジモン。古代からそのまま保存されたような原始的な身体構造は、まさに生きる化石。ヒレが手足のように発達、特殊な硬質の皮膚と、巨大なカギ爪での攻撃"ヴァリアブルダーツ"で身を守ってきたのだろう。



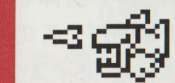
悠久の時を越えて
古代の怒りがよみがえる

シーラモンDATA

成熟期

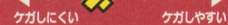
1	種類	古代魚デジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	36回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	シーラモン時代の平均時間	104～112時間（5日程度）

持ちワザ



ヴァリアブルダーツ

ケガ度（初期値）



ケガしにくい　ケガしやすい

シーラモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



バルモン ▶p106

呼び出し

●規則的
（サインミス3回まで）

呼び出されたらすかさず世話して、規則的な育成を心がけよう。1～2回の見逃しならセーフ。

トレーニング

●47回まで

いつもプロテインに頼るのはよくない気がするけど、1日平均10回以下にして。やりすぎるとレオモンに!?

最大満腹回数

●関係ナシ

満腹にしてもしなくても、シーラモン育成には関係ない。好きなように食べさせよう。

睡眠妨害

●関係ナシ

シーラモンにするのには関係ないが、むやみやたらな睡眠妨害はかわいそう。夜は寝かせてあげよう。

モジャモン

MOJYAMON

雪に閉ざされた山奥でひっそりと暮らしている珍獣型デジモン。身体を包んでいる白い毛皮は保護色。戦いは好まないが、この聖地に乱入したものは許さない!! 巨大な氷柱"アイスクルロッド"や、古代デジモンの骨が武器の"骨骨ブーメラン"の餌食になるだろう。



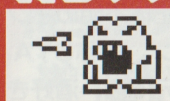
雪山で眠る熱い闘志は緊急事態で目をさます

モジャモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	珍獣型デジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	28回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	32ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	モジャモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



アイスクルロッド



骨骨ブーメラン

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

モジャモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



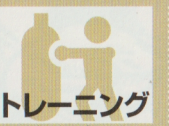
パルモン ▶p106



呼び出し

●不規則（サインミス4回以上）

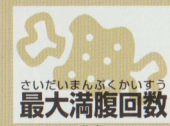
呼び出しは健康に支障がない程度に何度か無視して、20分遅れてから世話しよう。



トレーニング

●32回以上

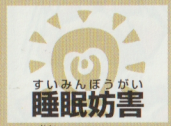
パルモン時代にせっせとトレーニング。だいたい1日15回以上は必要だね。



最大満腹回数

●6回以上

つまり、1日に2～3回は、満足するまで食べさせることが必要なのだ。



睡眠妨害

●4回まで

とにかく、妨害しないほうがいい。妨害回数を数えるより、寝かせておくほうが安全。

ナニモン

NANIMON

正体不明のインベイド・デジモン。通称OYAJI。故郷の異次元では、酒好きで強引な性格のデジタルペットだったが、それは昔のハナシ。外見は驚くほど環境に適応しているが、実力は不明。負けてもくじけずウンチを投げて戦い続ける根性は、誰にも負けない。



ドゴォン

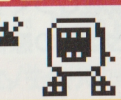
甘い暮らしに別れを告げ
生まれ変わった流れ者

ナニモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	インベイドデジモン
2	活動時間	10:00AM～11:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	10グラム
5	最大満腹ポイント	16ポイント
6	治療回数	3回
7	パラメータ・サイクル	35～48分
8	ナニモン時代の平均時間	40～48時間（2日程度）

持ちワザ



ウンチ

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

ナニモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身




ピヨモン ▶p104 パルモン ▶p106

呼び出し

●不規則（サインミス4回以上）

とにかく不規則にしておくのが、ナニモン育成の基本。呼び出しは無視無視!!

トレーニング

●ピヨモン：4回まで
●パルモン：7回まで

他の条件で微妙に数値は異なるが、不規則でこの回数なら必ずナニモンになるぞ。

最大満腹回数

●基本は関係ナシ

満腹の回数は直接ではなく、他の条件とからみあっている。でもピヨモンなら2回以内で必ずナニモンに。

睡眠妨害

●基本は関係ナシ

ピヨモンもパルモンも他の条件を満たせば変身。ピヨモンならトレーニングをこなしすぎても、7回以上の睡眠妨害でナニモンに。

メガドラモン

MEGADRAMON

何者かによって改造された暗黒竜型デジモン。すべてを破壊しつくすプログラムが身体を支配している。生き物としての感情は希薄で、ターゲットを定めたら容赦ない。"アルティメットスライサー"が敵を切り裂き、有機体系ミサイル"ジェノサイドアタック"がとどめをさす。

ファイナルミッション完了 殺りくのプログラムが暴走!!



メガドラモン DATA

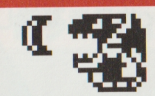
幼年期 成長期 成熟期 **完全体**

1	種類	暗黒竜デジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	40回
4	最低体重	50グラム
5	最大満腹ポイント	40ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	81～96分
8	メガドラモン時代の平均時間	104～112時間（5日程度）

持ちワザ



ジェノサイドアタック



アルティメットスライサー

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ― ケガしやすい

メガドラモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



モノクロモン ▶p108



レオモン ▶p112



シーラモン ▶p116

すくすく育った成熟期デジモンが変身。あとは、バトルで確実に勝率を稼いで、闘志を育てることに集中しよう。

Point 1

30戦以上バトルしよう!

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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2

40%以上の勝率をキープ!

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

Point 3

成長期と成熟期80%以上だと!?

成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1＋2分の1＝で、必ず完全体に！

ピッコロモン

PICKLEMON

魔法を操る妖精デジモンとして異彩を放つ。自在に操る別次元の高度なプログラム言語は、まさに魔法!? 愛用の槍"フェアリーテイル"を振りかざし、コンピュータを暴走させるのが得意だ。必殺ワザは、コンピュータ・ウィルスを凝縮した特殊な爆弾"ビットボム"。

戦いの常識をくつがえす不思議な魔法パワー



ピッコロモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 完全体

1	種類	妖精デジモン
2	活動時間	7:00AM〜7:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	45回
4	最低体重	5グラム
5	最大満腹ポイント	12ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	81〜96分
8	ピッコロモン時代の平均時間	72〜80時間（3〜4日程度）

持ちワザ

ビットボム

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ケガしやすい

ピッコロモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身


コカトリモン ▶p110


クワガーモン ▶p114


モジャモン ▶p118

微妙な育成で生まれた成熟期デジモンが、またまた大変身!! 繊細なデジモンたちが、あでやかな変身を遂げるのだ。

Point 1 30戦以上バトルしよう!

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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2 40%以上の勝率をキープ!

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

Point 3 成長期と成熟期80%以上だと!?

成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1＋2分の1＝で、必ず完全体に！

デジタマモン

DIGITAMAMON

ついに究極のデジモンがその姿を現わした。進化の袋小路!? いや、デジタマの姿を借りて、進化の可能性を証明しているのだ。その進化には、別次元とのデータの融合が必要らしい。神経を破壊する"エニグマ"や、暗黒の球体"ナイトメアシンドローム"で、相手をしとめる。



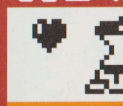
デジモンを生んだタマゴが生命を再び無に還す

デジタマモン DATA

幼年期 成長期 成熟期 **完全体**

1	種類	パーフェクトデジモン
2	活動時間	9:00AM〜9:00PM (合計12時間)
3	1日の最大バトル回数	50回
4	最低体重	10グラム
5	最大満腹ポイント	16ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	65〜80分
8	デジタマモン時代の平均時間	112〜120時間 (5日程度)

持ちワザ



エニグマ



ナイトメアシンドローム

ケガ度(初期値)

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

デジタマモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ナニモン ▶p120

厳しいバトルで必死に勝利を重ね、デジモンの真理を獲得した姿!? 対戦相手を選び、弱い相手と戦う必要がある。

Point 1

30戦以上バトルしよう!

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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2

40%以上の勝率をキープ!

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

Point 3

成長期と成熟期80%以上だと!?

成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1+2分の1=で、必ず完全体に!

キャラクター成長分岐図

Ver.5は凶悪デジモンの宝庫!! その風貌だけで相手を圧倒するような、存在感のあるデジモンたちがずらりとラインナップ。

神秘の



デジタマ



ズルモン

P130へ



パグモン

P132へ



ガジモン

P134へ



ギザモン

P136へ

ズルモン▶パグモンは自然に変身!

怪しい模様のデジタマから生まれるズルモンはどんな世話をしてもパグモンに変身。



デジタマ



ズルモン



パグモン



ダークティラノモン

P138へ



サイクロモン

P140へ



デビドラモン

P142へ



タスクモン

P144へ



フライモン

P146へ



デルタモン

P148へ



レアモン

P150へ



メタルティラノモン

P152へ



ナノモン

P154へ



エクスティラノモン

P156へ

ズルモン

ZURUMON

闇の中で、悪の祝福を受けた小さな生命が生まれた。デジタル世界に混乱と不安を巻き起こしてきた超悪質なコンピュータウィルスと、コンピュータを悪用する人間のすさんだ心が複雑に絡み合い、いつしか融合……身体組織は毒性が強く、大型デジモンですら寄せ付けない。

デジタル世界の影で
悪の祝福を受けた生命



ズルモンDATA

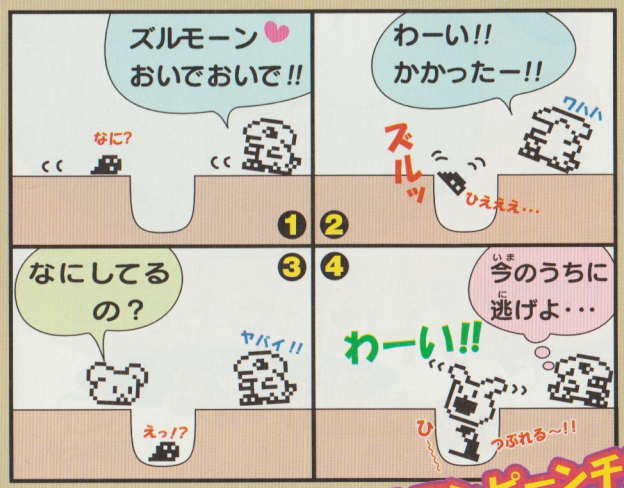
幼年期 成長期 成熟期 完全体

1	種類	スライム型デジモン
2	活動時間	不定（合計60分間）
3	1日の最大バトル回数	0回
4	最低体重	4グラム
5	最大満腹ポイント	4ポイント
6	治療回数	ケガをしない
7	パラメータ・サイクル	3分
8	ズルモン時代の平均時間	1時間

持ちワザ

01 毒のアワ

デジモン4コマ道場 いたずらデジモン

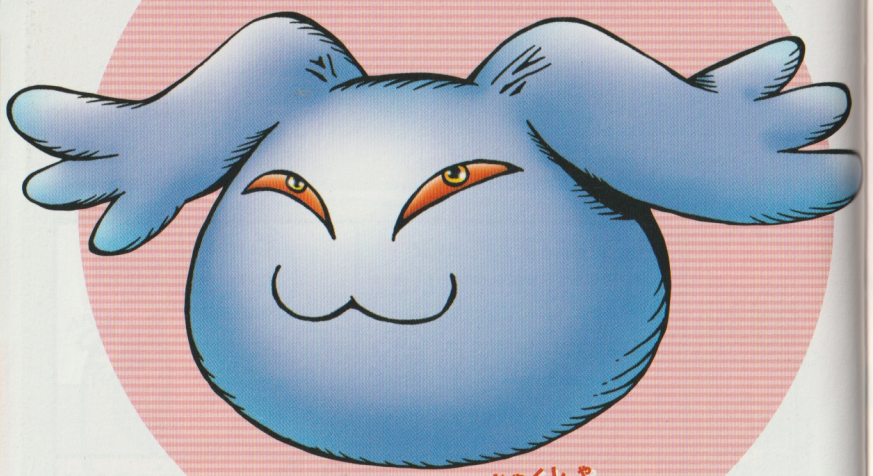


ズルモンピーンチ!!

パグモン

PAGUMON

自分自身、まだろくなバトルもできない子供デジモンなのに、弱い者イジメが大好き。頭に生えた耳のような突起は翼として低空飛行に使うだけでなく、「あっかんべー」「おしりペンペン」にも大活用。相手を小バカにするようなアクションならおてのモノだ。



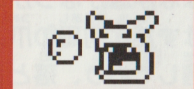
ターゲットはいつも弱者
いじわるな瞳が光る

パグモンDATA

幼年期

1	種類	レッサーデジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	0回
4	最低体重	8グラム
5	最大満腹ポイント	12ポイント
6	治療回数	ケガをしない
7	パラメータ・サイクル	35～48分
8	パグモン時代の平均時間	16～24時間（1日程度）

持ちワザ



毒のアワ

デジモン4コマ道場
まねっこパグモン



ガジモン

GAZIMON

2足歩行の哺乳類型デジモン。気性が激しく、人間にはなかなかなつかない。ヘタに近づくと手痛い目にあうはずだ。前足の爪は敵を引き裂くだけでなく、穴掘りに適しており、落とし穴を作っては他のデジモンがかかるのを楽しんでいる。"パラライズブレス"が必殺ワザ。



何をして遊ぼうか!?
イタズラならおまかせ!!

ガジモンDATA

成長期

1	種類	哺乳類型デジモン
2	活動時間	8:00AM〜8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	15グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	65〜80分
8	ガジモン時代の平均時間	72〜80時間（3〜4日程度）

持ちワザ



パラライズブレス

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

ガジモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



パグモン ▶p132

呼び出し

●規則的
（サインミス3回まで）

しっかり呼び出しに応えるのが基本。うっかり1〜2回忘れても大丈夫なのであきらめないで。

トレーニング

●関係ナシ

トレーニングの回数や勝敗自体は、関係ないようだが、体力低下のサインは見逃さないようにしよう。

最大満腹回数

●関係ナシ

直接は関係ない。でも、呼び出しミスを防ぐためには、なるべく満腹にしたほうがいいだろう。

睡眠妨害

●関係ナシ

夜はそっと寝かせておくのが、呼び出し無視を防ぐコツ。電気を消すのも忘れずに。

ギザモン

GIZAMON

哺乳類だが、手足に発達した水かきがついている為、陸での移動が苦手。カエルのようにジャンプして動きまわる。水中生活のほうが適しているので、水中に戻ればすばやく泳ぎ回り、本来の獰猛な性格を発揮する。必殺ワザは鋭利な背ビレで相手を襲う"スパイラルエッジ"。



鋭利な背ビレは水面を切り裂くナイフ

ギザモンDATA

幼年期 **成長期** 成熟期 完全体

1	種類	水棲哺乳類型デジモン
2	活動時間	9:00AM～8:00PM（合計11時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	15グラム
5	最大満腹ポイント	20ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	ギザモン時代の平均時間	64～72時間（3日程度）

持ちワザ



スパイラルエッジ

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

ギザモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



バグモン ▶p132

呼び出し

●不規則

（サインミス4回以上）

呼び出し無視は気にしない。あまりかまわないと生命に関わるので、サインが消えてから世話をしよう。

トレーニング

●関係ナシ

育成に直接は関係ないけど、体力回復にはプロテインばかりでなく、トレーニングのほうをこなしたい。

最大満腹回数

●関係ナシ

計画的にギザモンにしたいなら、満腹にしないほうが呼び出しが多くてベンリかも。

睡眠妨害

●関係ナシ

睡眠妨害はしてもしなくてもOK。夜昼関係なく、好きなように接していればOKだ。

ダークティラノモン

DARKTYRANOMON

もともとはティラノモンと同種だったが、悪質なコンピュータウィルスに身体も心も蝕まれてしまった。完全に狂暴化したダークティラノモンに、平穏な日々はもう戻らない……。"ファイヤーブラスト"であたりを焼き、死の爪痕を残しながら、あてもなく進みつづける。



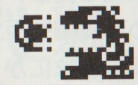
心と身体を支配する黒い電脳ウィルス

ダークティラノモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体 究極体

1	種類	恐竜型デジモン
2	活動時間	7:00AM～9:00PM（合計14時間）
3	1日の最大バトル回数	40回
4	最低体重	40グラム
5	最大満腹ポイント	32ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	81～96分
8	ダークティラノモン時代の平均時間	112～120時間（5日程度）

持ちワザ



ファイヤーブラスト

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ◀ ▶ ケガしやすい

ダークティラノモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ガジモン ▶p134

呼び出し

●規則的（サインミス3回まで）

子供時代からずっと規則的に暮らすのが基本。それなりの信頼関係が必要なのだ。

トレーニング

●48回以上

ガジモン時代に、とにかくばりばりトレーニングを。1日15回以上は必要だ。サボるとデビドラモンになる。

最大満腹回数

●関係ナシ

お腹いっぱい食べれば、呼び出す回数が減る。満腹自体は関係ないが、なるべく満腹がいいかも。

睡眠妨害

●関係ナシ

直接関係ないが、たくさん睡眠妨害するのはよくない。なるべく夜は寝かせておこう。

サイクロモン

CYCLOMON

バージョンフォーの正義の戦士レオモンとの戦いで右目に致命的な損傷を受け、復讐の鬼となった単眼の竜戦士。復讐のために右腕も巨大化。戦士としての気高い心は、激しい復讐の怨念にかき消されてしまった。必殺ワザは、相手を瞬時に溶かす高熱波"ハイパーヒート"。



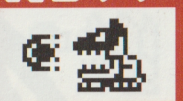
失われた片眼に絶望と闇が巣くう

サイクロモンDATA

成熟期

1	種類	竜人型デジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	35回
4	最低体重	40グラム
5	最大満腹ポイント	24ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	サイクロモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



ハイパーヒート

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ½ ケガしやすい

サイクロモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ガジモン p134

呼び出し

●不規則（サインミス4回以上）

気ままに育てられ、何度も呼び出しを無視されるとサイクロモンに変身しやすい。

トレーニング

●5回以上～31回まで

1日数回のトレーニングは必要だが、やりすぎるとタスクモンになる恐れがある。

最大満腹回数

●3回以上

それほど回数は多くなくてもいいけど、平均して1日に1回は満腹にしておく必要があるのだ。

睡眠妨害

●4回まで

睡眠妨害はなるべくしないようにしたい。うっかり1～2回は大丈夫だけど、十分に気をつけて。

デビドラモン

DEVIDRAMON



「複眼の悪魔」と呼ばれ、恐れられている邪竜型デジモン。Ver.1の闇の使者、デビモンに、ダークエリアより召還された。相手を金縛りにする深紅の四眼、肉を切り刻む長い爪、相手を串刺しにする鉤爪状の尾……とどめをさすのは巨大な爪の必殺ワザ"クリムゾンネイル"。

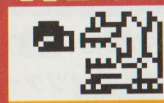
地獄から召喚された複眼の邪竜

デビドラモン DATA

成熟期

1	種類	邪竜型デジモン
2	活動時間	7:00AM〜8:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	40回
4	最低体重	30グラム
5	最大満腹ポイント	40ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	65〜80分
8	デビドラモン時代の平均時間	104〜112時間（5日程度）

持ちワザ



クリムゾンネイル

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

デビドラモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ガジモン ▶p134

ギザモン ▶p136

呼び出し

●規則的

（サインミス3回まで）

呼び出しにはすぐ応えて、規則的に育てるように。1〜2回なら無視しても大丈夫。

トレーニング

●ガジモン：47回まで

●ギザモン：48回以上

ガジモンなら控えめに。ギザモンなら毎日平均して15回以上のトレーニングが必要だ。

最大満腹回数

●関係ナシ

直接、変身する条件には無関係。規則的な育成ができるように満腹のほうがいいかも。

睡眠妨害

●関係ナシ

夜中に起こしても育成には関係ないが、呼び出しミスを起こしやすくなる。なるべく、ゆっくり寝かそう。

タスクモン

TUSKMON

パンツァーデジモンの異名を持ち、突進を受けたらどんな障害物もこっぱみじんにはじけ飛ぶ。もしそれをくい止めても、折れてもすぐ再生する鋭い角が!! 超弩級パンチ"パンツァーナックル"が炸裂し、100匹斬りを証明する星マークが両腕にいくつも刻まれていく。



爆走!! 破壊!! また爆走!!
ノンストップのキラーランナー

タスクモンDATA

成熟期

1	種類	恐竜型デジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	35回
4	最低体重	40グラム
5	最大満腹ポイント	40ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	タスクモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



パンツァーナックル

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ― ケガしやすい

タスクモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ガジモン ▶p134



ギザモン ▶p136

呼び出し

●不規則（サインミス4回以上）

成長期に呼び出されても何度も無視。やさぐれた生活がタスクモン育成には必要だ。

トレーニング

●ガジモン：32回以上
●ギザモン：8回以上～31回まで

ガジモンなら1日10回以上はトレーニングを。ギザモンなら1日に数回やれば十分だ。

最大満腹回数

●ガジモン：3回以上
●ギザモン：5回まで

成長期がガジモンなら、何回か満腹にしよう。ギザモンなら少なめで。3～5回ならどちらでも共通だ。

睡眠妨害

●ガジモン：6回まで
●ギザモン：5回以上

ガジモンなら、睡眠妨害はなるべくしないで。ギザモンなら毎晩何回か起こそう。

フライモン

FLYMON

「ブーン」というハウリングノイズとともに超高速で飛来する昆虫型デジモン。獲物を見つけると鉤爪でしっかりホールド、尾の針から全身マヒの猛毒が。"デッドリースティング"は、その毒針を飛ばす必殺ワザ。顔立ちはクネモン(Ver.3)の面影を残すが、詳細な進化過程は謎。

ノイズと毒針が誘う暗黒のパラダイス



フライモンDATA

幼年期 成長期 **成熟期** 完全体

1	種類	昆虫型デジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	40回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	16ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	65～80分
8	フライモン時代の平均時間	104～112時間（5日程度）

持ちワザ



デッドリースティング

ケガ度（初期値）



ケガしにくい ケガしやすい

フライモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ギザモン ▶p136

呼び出し

●規則的

（サインミス3回まで）

幼年期とは心を入れ替え、呼び出しにしっかり応えよう。規則的な生活が絶対条件。

トレーニング

●47回まで

それなりにトレーニングはしたほうがいいが、やりすぎは育成に逆効果。デビドラモンになる可能性が。

最大満腹回数

●関係ナシ

直接関係ない。ただし、満腹にしないと呼び出しミスの可能性が高くなるので注意!!

睡眠妨害

●関係ナシ

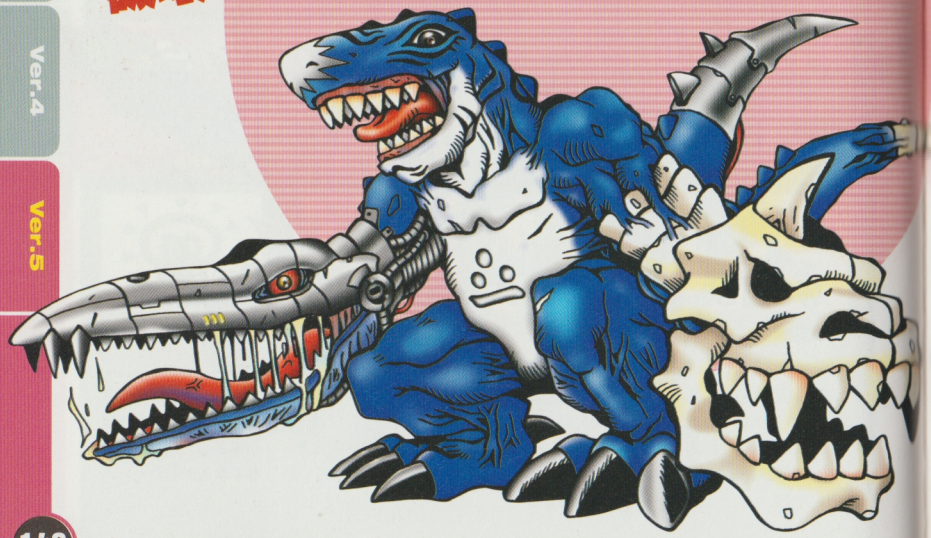
妨害してもしなくても平気。でも、あまり妨害すると呼び出しが多くなるかも。

デルタモン

DELTAMON

本体は竜型デジモン、右手にメタルヘッド、左手にスカルヘッド……電磁波の嵐で暴走したコンピュータが3体のデジモンを融合させてしまった。必殺ワザは3つのエネルギーを融合、発射する"トリプレックスフォース"とスカルヘッドの繰り出す"スカルファング"。

偶然から三位一体 破壊と殺戮で意気投合!!

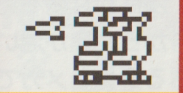


デルタモンDATA

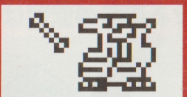
成熟期

1	種類	合成型デジモン
2	活動時間	8:00AM～8:00PM（合計12時間）
3	1日の最大バトル回数	35回
4	最低体重	30グラム
5	最大満腹ポイント	32ポイント
6	治療回数	2回
7	パラメータ・サイクル	49～64分
8	デルタモン時代の平均時間	72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



トリプレックスフォース



スカルファング

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

デルタモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ギザモン ▶p136

呼び出し

●不規則（サインミス4回以上）

1回や2回の呼び出し無視はあたりまえ。世話を遅めにして、不規則に育成しよう。

トレーニング

●32回以上

毎日、平均10回以上のトレーニングが必要だ。呼び出しを無視しつつこなすのは、大変かもしれない。

最大満腹回数

●6回以上

毎日、平均で2回以上は満腹にしないと達成できないぞ。呼び出しのタイミングとずらして満腹にしよう。

睡眠妨害

●4回まで

1～2回くらいの妨害は問題ないけど、回数が多くなるとヤバイ。そっとしておくのが一番かも。

レアモン

RAREMON

浅はかな夢を見たアンデッドデジモンの哀れな姿。全身から腐臭が漂い、他のデジモンも近寄らない。腐り落ちる身体をメカで補強しようとしたが、データ自体が崩壊し始めていて、もはや修復は不可能。弱々しく投げつける最後の武器は……!?



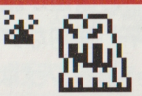
機械の力を信じる
その心も機械仕掛け!?

レアモンDATA

成熟期

1	種類	アンデッドデジモン
2	活動時間	10:00AM〜11:00PM（合計13時間）
3	1日の最大バトル回数	20回
4	最低体重	20グラム
5	最大満腹ポイント	16ポイント
6	治療回数	3回
7	パラメータ・サイクル	35〜48分
8	レアモン時代の平均時間	40〜48時間（2日程度）

持ちワザ



ヘドロ

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ←→ ケガしやすい

レアモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ガジモン ▶p134



ギザモン ▶p136

呼び出し

●不規則
（サインミス4回以上）

呼び出しなんてほとんど無視。不規則育ちが大前提。少ない世話がレアモンを作る!!

トレーニング

●ガジモン：4回まで
●ギザモン：7回まで

不規則育ちでトレーニングの回数を上記のように守れば確実にレアモンになるぞ。

最大満腹回数

●基本は関係ナシ

満腹の回数は直接ではなく、他の条件とからみあっている。でもガジモンなら2回以内で必ずレアモンに。

睡眠妨害

●基本は関係ナシ

ガジモンもギザモンも他の条件を満たせば変身。ガジモンならトレーニングをこなしすぎても、7回以上の睡眠妨害でレアモンに。

メタルティラノモン

METALTYRANOMON

対空用のメガドラモン(Ver.4)とは対照的に、対地迎撃用の改造が施されたサイボーグデジモン。特殊装甲ボディ、強靭なアゴ、両腕には武器が新たに追加装備された。必殺ワザは、ミサイル"ギガデストロイヤーII"、エネルギー弾"ヌークリアレーザー"と、2つを使い分ける。



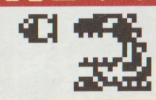
走り去ったあとに残るのは無惨な敗者の骸だけ

メタルティラノモンDATA

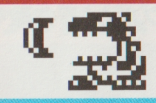
初年期 成長期 成熟期 **完全体**

1	種類	サイボーグデジモン
2	活動時間	8:00AM～9:00PM (合計13時間)
3	1日の最大バトル回数	40回
4	最低体重	40グラム
5	最大満腹ポイント	32ポイント
6	治療回数	1回
7	パラメータ・サイクル	81～96分
8	メタルティラノモン時代の平均時間	104～112時間 (5日程度)

持ちワザ



ギガデストロイヤーII



ヌークリアレーザー

ケガ度(初期値)

ケガしにくい ケガしやすい

メタルティラノモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



ダークティラノモン ▶p138



デビドラモン ▶p142



フライモン ▶p146

健康的な育ちの成熟期デジモンが、厳しい戦いを勝ち抜いて大変身。まずは成長期から気を抜かずに育成すること!!

Point 1

30戦以上バトルしよう!

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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2

40%以上の勝率をキープ!

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

Point 3

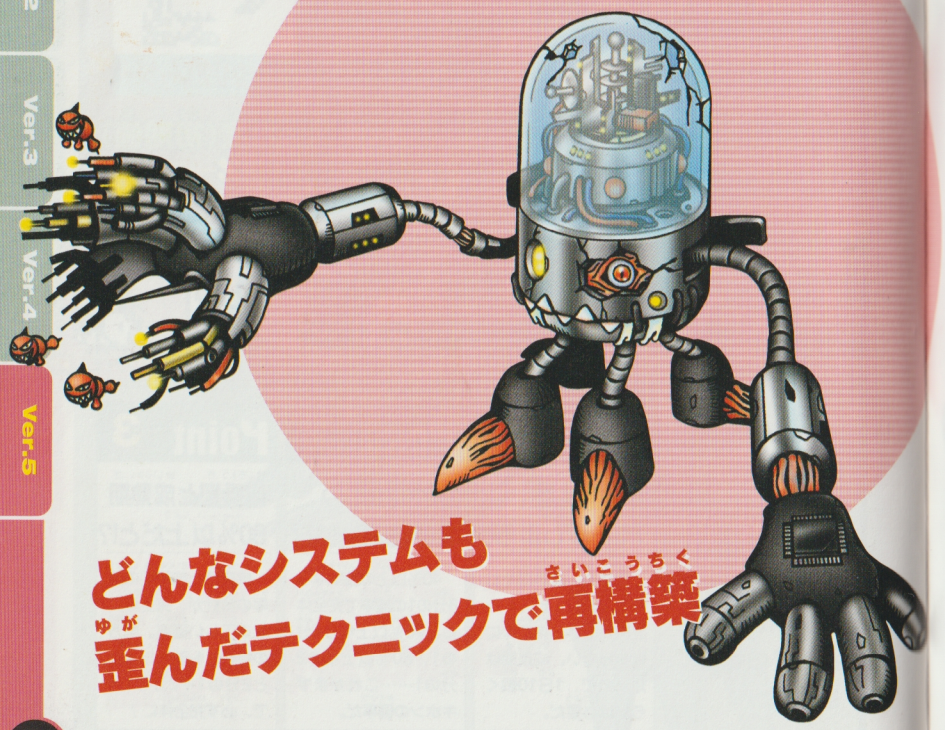
成長期と成熟期80%以上だと!?

成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1+2分の1=で、必ず完全体に!

ナノモン

NANOMON

ウイルス型デジモンとの熾烈なバトルの際に思考回路が破壊されてしまった。正常なコンピュータや他のデジモンの身体を構築しているシステムデータを内側から歪め、暴走させてしまう。指先から放たれる必殺ワザ"プラグボム"で、敵を完全に沈黙させる。



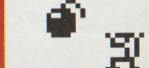
どんなシステムも歪んだテクニックで再構築

ナノモンDATA

幼年期 成長期 成熟期 **完全体**

1 種類……マシーンデジモン
2 活動時間……7:00AM～7:00PM（合計12時間）
3 1日の最大バトル回数……45回
4 最低体重……5グラム
5 最大満腹ポイント……12ポイント
6 治療回数……1回
7 パラメータ・サイクル……81～96分
8 ナノモン時代の平均時間……72～80時間（3～4日程度）

持ちワザ



プラグボム

ケガ度（初期値）
ケガしにくい ケガしやすい

ナノモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身


サイクロモン ▶p140


タスクモン ▶p144


デルタモン ▶p148

成長期に不規則な世話を受けたデジモンが、この不思議な完全体に変身。幼いころからの勝利も欠かせない条件だ。

Point 1
30戦以上バトルしよう!
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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

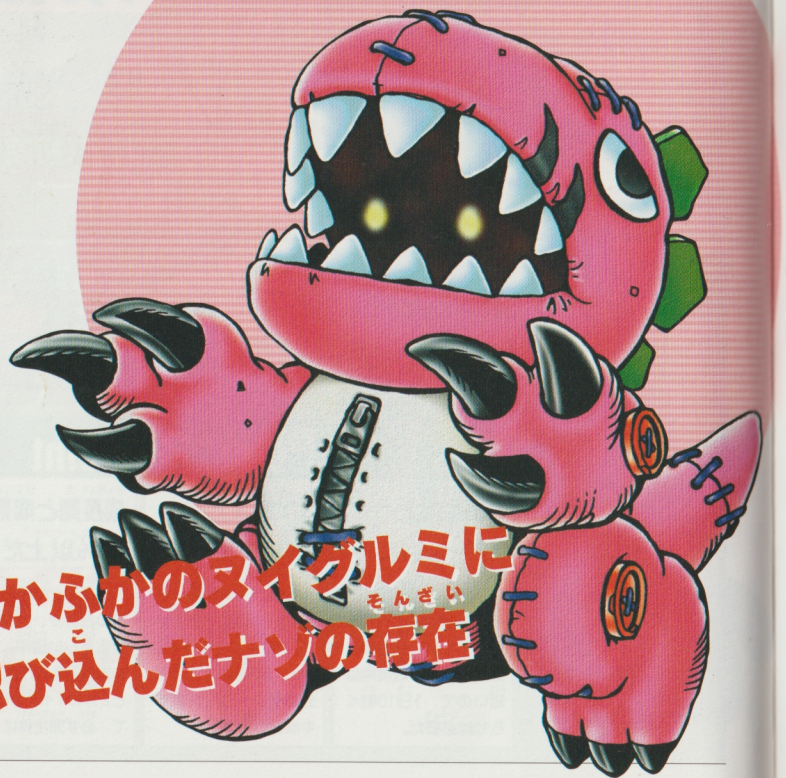
Point 2
40%以上の勝率をキープ!
40%以上の勝率なら8分の1の確率で完全体に。70%以上なら4分の1、80%以上なら2分の1……これがまずキホンの確率だ。

Point 3
成長期と成熟期80%以上だと!?
成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1＋2分の1＝で、必ず完全体に！

エクスティラノモン

EX-TYRANOMON

ティラノモンのヌイグルミに、ナゾのデジモンが忍び込んだ!? 抱きしめたくなるようなキュートな姿だが、その強さは全デジモンの中でも屈指。かわいらしさを生かした"プリティーアタック"と、中に入っているデジモンが繰り出す邪悪な球体"ブラックマター"が必殺ワザ。



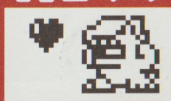
ふかふかのヌイグルミに忍び込んだナゾの存在

エクスティラノモンDATA

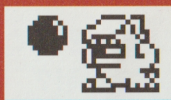
完全体

1 種類……パペットデジモン
2 活動時間……9:00AM〜9:00PM（合計12時間）
3 1日の最大バトル回数……50回
4 最低体重……40グラム
5 最大満腹ポイント……24ポイント
6 治療回数……1回
7 パラメータ・サイクル……65〜80分
8 エクスティラノモン時代の平均時間……112〜120時間（5日程度）

持ちワザ



プリティーアタック



ブラックマター

ケガ度（初期値）

ケガしにくい ⇔ ケガしやすい

エクスティラノモンに変身させるには…!?

このデジモンから変身



レアモン ▶p150

不遇な環境を勝利で彩ったデジモンに与えられた"勲章"とも言える姿。変身できれば、最強クラスに脱皮できる!!

Point 1
30戦以上バトルしよう!

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にはならない。成長期は短いので、1日10戦くらいは必要だ。

Point 2
40%以上の勝率をキープ!

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

Point 3
成長期と成熟期80%以上だと!?

成長期と成熟期の確率の合計が、完全体になる正しい確率。両方の世代とも80%以上だと2分の1＋2分の1＝で、必ず完全体に！

デジモン飼育大研究

7つのひみつファイルも公開!!

デジモンを手にしたときから、毎日が真剣勝負!? 最強のデジモンを鍛え育てあげるには、飼育の基本を忘れないことが大切なのだ!!



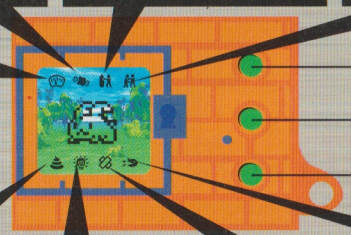
アイコンでデジモンを育てよう

食事 ▶p160
空腹ならこのアイコンでエサを。筋力は食事のプロテインで回復することもできる。

トレーニング ▶p161
成功すれば消耗した筋力が回復。育成にも関係。方法はバージョンごとに違うのだ。

バトル ▶p162
成長期以上になったらバトルできる。2台を合体し、このアイコンでバトルを選択。

ステータス ▶p159
年齢&体重、おなか、筋力、体力、勝率を順番に表示、現在のようすを確認。



Aボタン(選択)
Bボタン(決定)
Cボタン(キャンセル)

トイレ ▶p163
3時間ごとにするウンチは、ためずにこのアイコンで流そう。

電気 ▶p164
夜、デジモンが寝たら、電気を消して熟睡させよう。

治療 ▶p165
バトルなどでケガをしたら治療だ。回数はいろいろ。

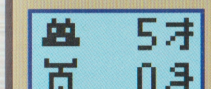
呼び出し ▶p166
空腹、衰弱、寝たのに電気がONなどでデジモンが呼び出すと、点灯。

※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

ステータスアイコンでチェックできるデータは、全部で4項目。このデータをまめにチェックすれば、キミのデジモンの成長ぶりや長所、弱点、普段の世話の問題点などもわかるのだ。

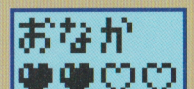
年齢・体重



年齢は約24時間ごとに1才増える。体重は食事で増えて、バトルやトレーニングで減るぞ。

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……−1or2グラム
- バトル……−2or4グラム

おなか

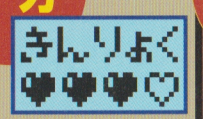


時間がたつと♥マークが1つずつ減るが、エサで1つずつ回復。♥が満タンになっていても最大満腹ポイントまで食べる。

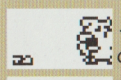


◀エサをイヤイヤすると満腹のサイン。お腹いっぱいで苦しそう?

筋力



♥は4つでフル。一定時間で1つずつ減っていく。

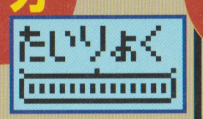


◀トレーニングの勝利で回復。

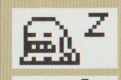


◀プロテインで1つずつ回復。

体力



デジモンの戦う能力。からっぽになるとバトルできない。

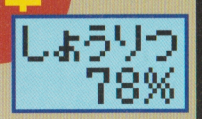


◀8時間以上の睡眠で全回復。

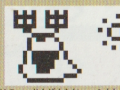


◀プロテイン4つで1回分回復。

勝率



バトルでの勝敗を数値化したのが、勝率。未経験は0%!



▲勝率は完全体に変身するカギになる。勝利せよ!!

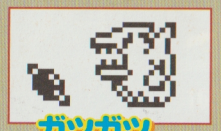
食事

おなかを満たすエサと、速攻筋力アップのプロテイン……与えるのはカンタンだけど、どんなメリットとデメリットがあるのかを理解しておこう。とくにプロテインは、満足しても食べ続けるので注意したい。

エサ

エサ　プロテイン

時間がたつと減っていくおなかをエサ1つで♥1つ分回復。体重も1グラム増えるよ。

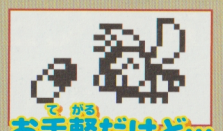


◀♥が0になる前に食べさせると、空腹の呼び出しを減らせるはず。

プロテイン

エサ　プロテイン

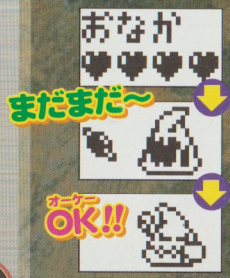
プロテイン1つで筋力が♥1つ回復。体重2グラム増える。4つで体力が1ポイント回復。



◀筋力、体力、体重だけじゃなく、強さとケガしやすさもアップするぞ。

ひみつファイル　Secret file

No.01 最大満腹ポイントとは!?



◀♥が4つだけど、まだまだ食べられる。

◀食べるエサの数は、デジモンによって違う。途中でやめたらムダ。

◀イヤイヤするまで。

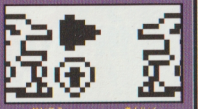
生まれたばかりのデジモン以外、♥4つ以上エサを食べる。イヤイヤするまで食べさせれば満腹になり、しばらく♥が減らない。1時間後、♥4つから1つずつ減っていく。満腹にした回数は成長にも影響する!!

トレーニング

自分の分身や物を相手にいろいろな方法で練習!!
5回勝負で3回当たれば勝ちだ。トレーニングで勝つと、筋力が1つずつ回復。プロテインと違ってケガのしやすさには関係ないし、強さもアップするぞ。

Ver.1は…

分身相手に攻撃。相手は盾でブロックしてくる。5回中3回勝てればOK。



▲【成功すると】筋力+1 強さUP 体重−1
【失敗すると】体重−1

失敗はノーカウント!?

操作はABボタンで。勝てば1回カウントされ、その回数は成長に影響。負けると回数として認められないのだ。途中キャンセルはCボタンで。

Ver.2は…

左から右に流れるパワーゲージをフルパワーで止め、サンドバックを攻撃。



▲【成功すると】筋力+1 強さUP 体重−2
【失敗すると】体重−1

Ver.3は…

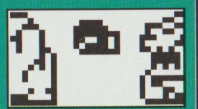
約5秒の間にボタン連打で14きざみのゲージを貯める。フルなら壁を撃破!!



▲【成功すると】筋力+1 強さUP 体重−2
【失敗すると】体重−1

Ver.4は…

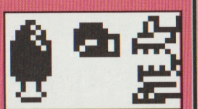
0〜100まで10きざみで増えていく数字を、100%で止めれば大岩破壊!!



▲【成功すると】筋力+1 強さUP 体重−2
【失敗すると】体重−1

Ver.5は…

塔がターゲット。左から右へと流れるパワーゲージを最大で止めれば成功。



▲【成功すると】筋力+1 強さUP 体重−2
【失敗すると】体重−1

バトル

1バトルごとに体力が減っていき、そのままだとそれぞれの最大バトル数までしか戦えない。が、体力がゼロになってもプロテイン4つで1バトル可能。ただし、ケガする確率もアップするので注意しよう。

2台をつなげてオートバトル!!

Ver.1～5までどのデジモン同士でも連結、バトルができる。成長期までデジモンを育成し、対戦相手を見つけて戦おう。バトルは自動的に進むぞ。



▶アイコンでバトルを選んだら2台を合体。「OK!」の表示が出たら離してもいいぞ。

こんなときはバトル不可!



◀幼年期までは戦えない。とダメ。治療成長を待て! してから。

◀ケガしてるでも不可。睡眠で回復。

◀体力がゼロでも不可。睡

ひみつファイル Secret file

No.02 育成方法で強さは変わる!?



◀これでも強くなるがケガをしやすくなる。

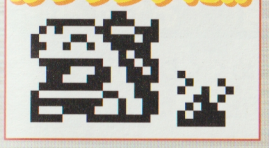
▲トレーニングで強さを上げよう。変身すると上げた強さもリセット。

原則、成長した姿によって、デジモンの強さは決まる。でも、たくさんのトレーニングやプロテインで、初期値よりも強さはアップし、バトルでの勝つ確率も上がる!! デジモンが変身したら、また鍛え直そう。

トイレ

デジモンは生き物だからウンチもする。間隔は約3時間で、食事の量やデジモンの種類、年齢に関係なく一定だ。1～7個まではためてもデジモンに害はないけど、さっさと片づけてあげるのが飼い主のつとめ。

あっウンチだ!!



◀慣れれば、ウンチのタイミングもわかる。ウンチの瞬間はにっこりスマイル!!

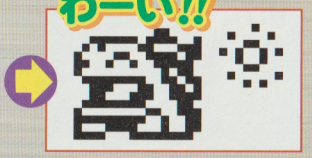
水洗完備!!



◀とにかく、ウンチを発見したらトイレアイコンを選んで流してしまおう。

ウンチはスグに流そう!

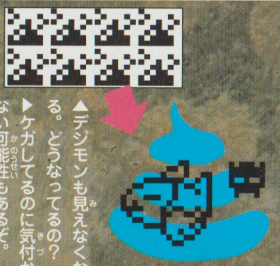
約3時間ごとに出るウンチ。やっぱり清潔にしておこう。ためると、デジモンがだんだん追いつめられて見えなくなるよ。



◀すっきりして、ごきげんのデジモンを見られるよ。

ひみつファイル Secret file

No.03 ウンチを8つためると危険!!



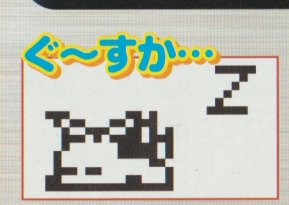
▲デジモンも見えなくなる。どうなってるの?

▶ケガしてるのに気付かない可能性もあるぞ。

デジモンのウンチは実は鋼鉄のように固い。ウンチがたまってくるとデジモンはウンチのない方向に行動範囲がせばまっていくが、さらに、8つたまると完全に追いつめられてケガをしてしまうのだ。

電気

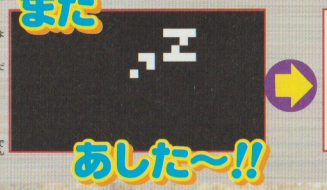
デジモンはセットされた時間に合わせて、種類ごとに活動時間が決まっている。睡眠に入ると、電気を消して欲しいと呼び出すぞ。呼び出しに応えるなら、1時間以内に電気をオフにしてやろう。



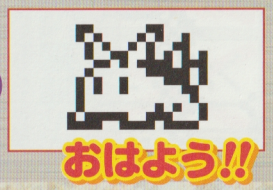
◀種類ごとに決まった時間に寝る。治療やトイレは寝てしまうと使えなくなる。

電気を消しておやすみ〜

1日のしめくくり。デジモンが寝て呼び出ししたら電気をオフにしてあげよう。8時間以上寝かせると体力も全回復する。



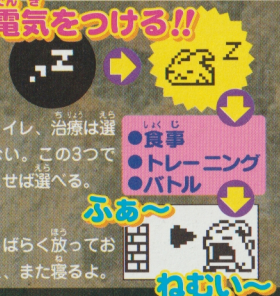
▶呼び出すので、電気を消して。1時間以内に消せば呼び出しミスにならない。



◀決まった時間に起床。電気は自動的にオンになるよ。

ひみつファイル Secret file

No.04 たたき起こすと睡眠妨害!!



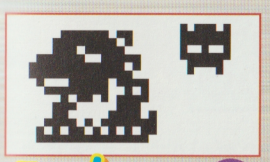
▶トイレ、治療は選べない。この3つで起こせば選べる。

▶しばらく放っておくと、また寝るよ。

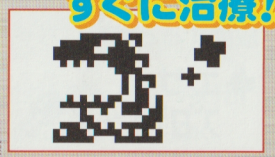
寝てしまったデジモンを起こすこともできる。まず、電気をつけてから食事、トレーニング、バトルのどれかを選択すると起きるぞ!! この回数は内部でカウントされ、成長期から成熟期への育成に大きく影響。

治療

デジモンがケガをしてしまう理由は2つ。バトルのあと傷ついてる場合と、ウンチ8つをためた場合だ。これを放置すると致命傷にもなりかねない。スグに治療してあげよう。治療回数はデジモンごとに違うぞ。



◀ケガを約6時間放置するとデジモンは死ぬ。ケガでの呼び出しはない。注意。



▶このままだと、食事やバトル、トレーニングもできない。早く治療しよう。

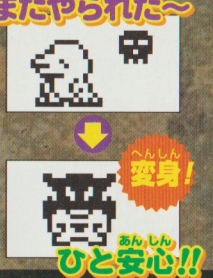
バトル後はケガのチェック!

バトルの勝ち負けに関係なくケガはする。ケガの確率はデジモンごとに異なるが、プロテインの与えすぎはケガ度もアップ。



ひみつファイル Secret file

No.05 ケガで寿命が縮まる!?



▶もう20回近くもケガをしている。死んじゃうかも!?

▶変身すればケガの回数もリセット。また0回から!

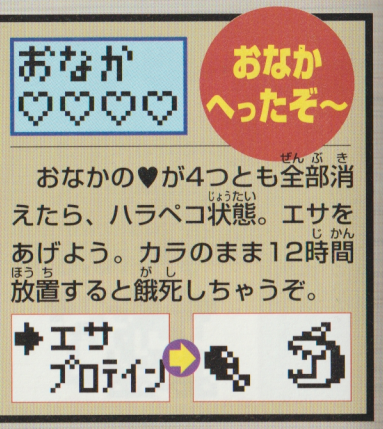
1世代中に回復できるケガの回数は20回と決まっている。バトルも大切だが、たくさんケガをすると死亡の危機も。ケガしやすい体質にすると大変だ。ただし、変身するとケガのカウントはリセットされるぞ。

呼び出し

デジモンとの大切なコミュニケーションが呼び出しサイン。空腹、筋力低下、睡眠のときに呼ぶぞ。呼び出しサインが出ているうちに応えるのと応えないのでは、その後の変身の方向性がガラリと変わるのだ。

呼び出しの理由は3つ!!

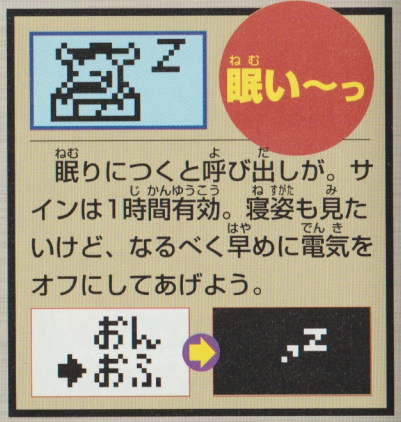
普段から音をONにしておけば、呼び出しのときも音が鳴るよ。何で呼ばれたのか、ステイタスで確認して世話しよう。空腹、筋力低下は20分間、就寝時は1時間アイコンが点灯。アイコンが消えたあとの世話は呼び出しに応えたことにならない。



おなかの♥が4つとも全部消えたら、ハラペコ状態。エサをあげよう。カラのまま12時間放置すると餓死しちゃうぞ。



筋力の♥が0になると呼ぶ。トレーニングかプロテインで回復。プロテインは体力も回復するけど、ケガしやすくなるぞ。



眠りにつくと呼び出しが。サインは1時間有効。寝姿も見たいけど、なるべく早めに電気をオフにしてあげよう。

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!
- 3回までミスなら平気

アイコン点灯の呼び出しサインは空腹・衰弱は20分、就寝時は1時間放置すると消える。「規則的」に育てるなら、アイコンが点灯しているうちに世話をしよう。呼び出される前に世話してもOK。

「不規則」な育て方は...?

- 呼び出しの無視サインが消えてから世話
- 1世代中に4回以上の呼び出し無視

その世代のうちに4回以上呼び出しを無視したり、サインが消えてから世話したりすると「不規則」に育つ。空腹と衰弱は12時間以上放置すると危険だ。「不規則」を狙うなら、遅く世話しよう。

ひみつファイル Secret file

No.06 強さにも関係している



▶「規則的」に育てたデジモンのほうが、バトルは有利!

◀「不規則」育ちは同種デジモンとのバトルで負ける確率大!

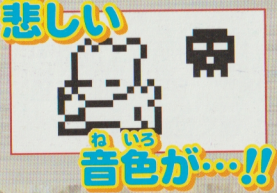
「規則的」か「不規則」かは、デジモンの変身に影響がでるけど、じつは強さにもかなり影響しているのだ。呼び出しミスが多ければ多いほど、そのデジモンの初期値の強さよりも弱くなるぞ。

デジモンの死

餓死、衰弱死、ケガ……デジモンの生命の危機はいろいろ。それを乗り越えて長生きしたデジモンは、死の直前にタマゴを生んでくれるよ。長生きデジモンは呼び出しの無視も生命に関わる。5回ミスするとアウトだ。

長寿デジモンは手がかかる

平均より長生きしているデジモンは、呼び出し回数が多い。おなかの減るペース、筋力の低下するペースが早まるのだ。



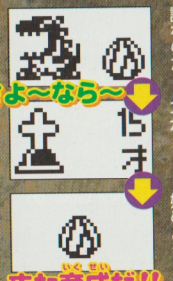
◀死ぬ直前は何も操作できなくなる。死を待つだけだ……。

死んでしまう原因

- 平均寿命を越えて5回ミス
- 1世代でケガが21回以上
- ケガしたまま約6時間放置
- 空腹のまま約12時間放置
- 筋力ゼロで約12時間放置

ひみつファイル Secret file

No.07 長寿デジモンはタマゴを生む



◀タマゴ生みは良い飼い主だった証なのだ。

◀A、Cボタン同時押しで新タマゴが……。

◀悲しみを乗り越え、また新しく始めよう。

餓死、衰弱死、ケガの危機を乗り越えて平均寿命より長生きのデジモンは、最後にデジタマを生むぞ。ただし、強さや種類などまったく遺伝はしない、まっさらの新しいデジタマだ。また新たな気持ちで育成だ!!

デジモン グループ 勢力図

Ver.1からVer.5まで



デジモンは変身した姿でバトルでの強さが決まる。各Ver.ごと強い順にA～Eグループ分けしたが、強いデジモンが100%勝つというワケではないぞ。育成方法によってはさらに強くなることも……。

初期値よりも強くするには…!?

トレーニング

トレーニングが1回成功するごとに、どんどん強くなってくぞ。そのデジモンが本来持っている強さ(初期値)より、最大プラス2割程度強化できるのだ。

プロテイン

プロテイン4つ与えるごとに、デジモンの強さも高まる。連続で与えなくても、4つごとにプラスされていく。ただし、同時にもろい身体にしているのを忘れずに。

初期値よりも弱くなっちゃう…!?

呼び出し

実は、呼び出しの無視が強さにも関係している。無視1回ごとに弱くなるぞ。トレーニング1回やプロテイン4つで強化された分と同じくらい弱くなる。

初期値は…

トレーニング、プロテイン、呼び出し無視で元の初期値よりも変化した強さは、デジモンが変身するとリセットされるよ。変身したら、新たに強さを伸ばす育成に取り組もう。

DIGIMON 1 バージョン

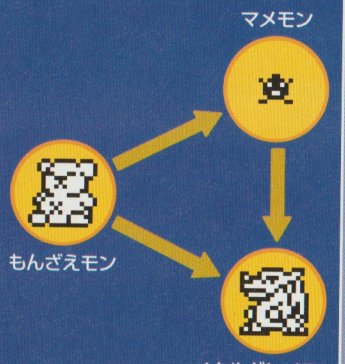
デジモングループ勢力図

バトルに絶対はない!! 成長期だって完全体のデジモンに勝つチャンスはあるぞ。

Aグループ

- もんざえモン
- マメモン
- メタルグレイモン

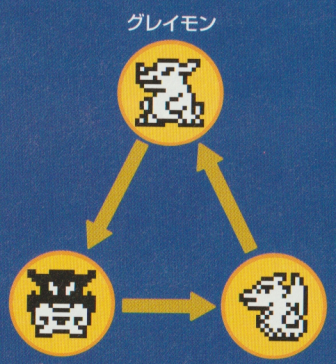
最強勢力として君臨する完全体のグループ!! その最強グループの中でも、もんざえモンは恐れられる存在だ。



Bグループ

- グレイモン
- デビモン
- エアドラモン

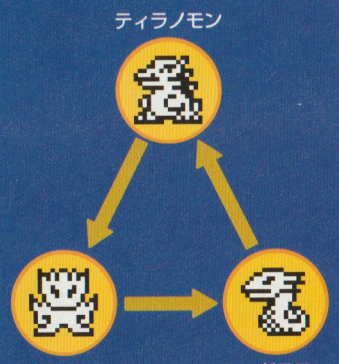
強力な攻撃力で知られるグループ。力関係は、キレイなトライアングル状にバランスを保っているぞ。



Cグループ

- ティラノモン
- メラモン
- シードラモン

成熟期デジモンではダークホースといえるグループ。3匹はジャンケンのように、強さをしのぎ合っているのだ。



Dグループ

- ヌメモン

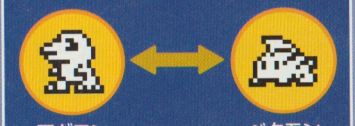
成熟期デジモンの中では異質な存在なのだ!!



Eグループ

- アグモン
- ベタモン

強さはまだ充分とはいえないが、ときどき成熟期デジモンを倒すので油断できない。



強い ← → 弱い

デジモンバージョン2 デジモングループ勢力図

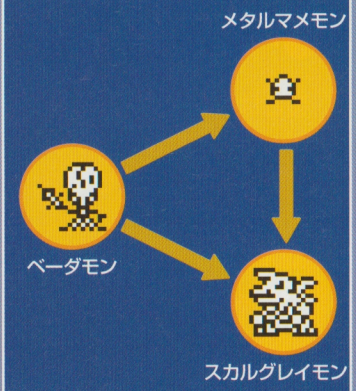
目指すは最強ベーダモン!? 最強伝説をうち崩すラ

イバルはどこにいるのか？

Aグループ

- ベーダモン
- メタルマメモン
- スカルグレイモン

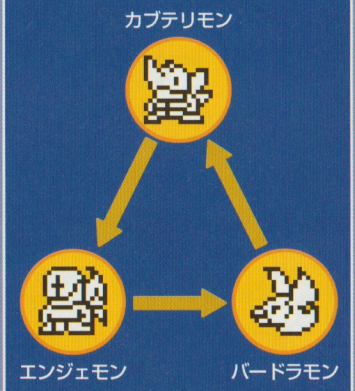
最強のグループ。とりわけベーダモンは突出した強さを持つ。スカルグレイモンは何度も敗北を味わっているぞ。



Bグループ

- カブテリモン
- エンジェモン
- バードラモン

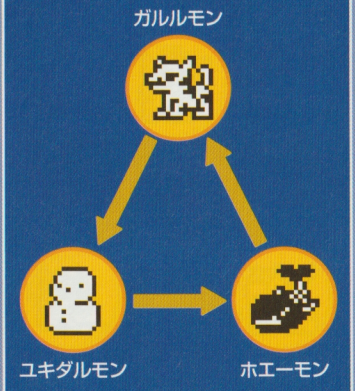
堂々たる風格は百戦錬磨のデジモンだから!? 3匹の強さはほぼ互角だが、お互いに苦手な相手がいるようだ。



Cグループ

- ガルルモン
- ユキダルモン
- ホエーモン

意外な強さを発揮して敵を驚かせるデジモンたち。3匹はそれぞれ強さが三すくみ、バランスを保っている。



Dグループ

- ベジーモン

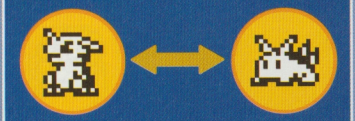
いかにも「バトルは苦手」といった感じの風貌と実力。



Eグループ

- ガブモン
- エレキモン

成熟期デジモンには負けることも多いが、チャレンジ精神で立ち向かう!?



強い

弱い

デジモングループ勢力図

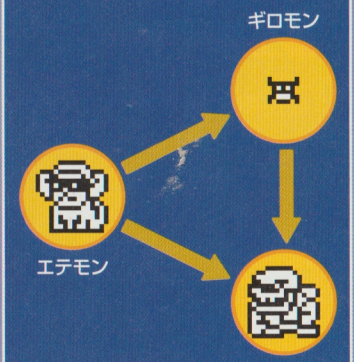
DIGIMON バージョン3

ファンキーな風貌のデジモンも多いが、実力は別!!

Aグループ

- エテモン
- ギロモン
- アンドロモン

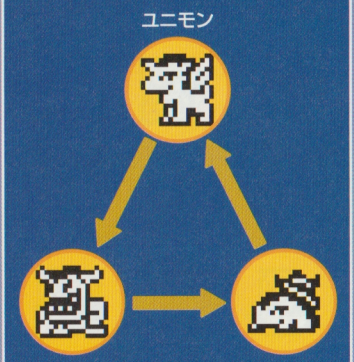
キング・オブ・デジモンを名乗るだけあって、エテモンは強い!! ギロモンは今一歩及ばないようだ。



Bグループ

- ユニモン
- オーガモン
- シェルモン

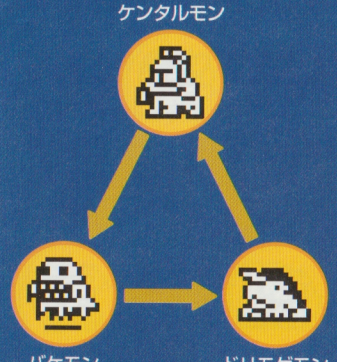
戦いが好きでたまらないこの3匹。完全体を高確率で倒すなど、なるほどと思わせる実力の持ち主だ。



Cグループ

- ケンタルモン
- バケモン
- ドリモゲモン

ここぞという場面で底力を発揮する中堅のデジモンだ。正攻法で高勝率を狙うより、相手を選んだほうがいいぞ。



Dグループ

- スカモン

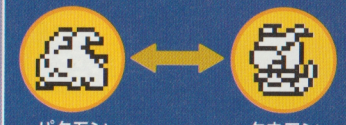
バトルも投げやり……相手を選べば勝てなくもない。



Eグループ

- パタモン
- クネモン

成熟期デジモンに負けることが多いが、デビュー直後なので、それもいい経験!?



強い ← → 弱い

DIGIMON 4 バージョン

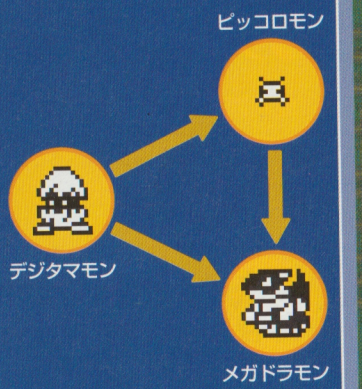
デジモングループ勢力図

もともとの強さと闘志だけでは勝てない!! バトルには運も関係するのだ。

Aグループ

- デジタマモン
- ピッコロモン
- メガドラモン

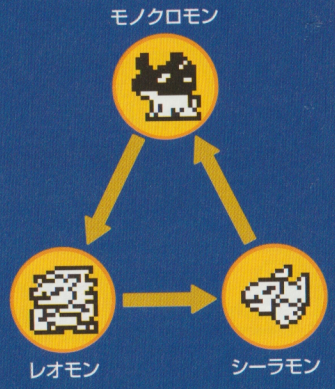
異色の存在、デジタマモンは最強!! ひかえに君臨するのはピッコロモン。わずかにメガドラモンより強い。



Bグループ

- モノクロモン
- レオモン
- シーラモン

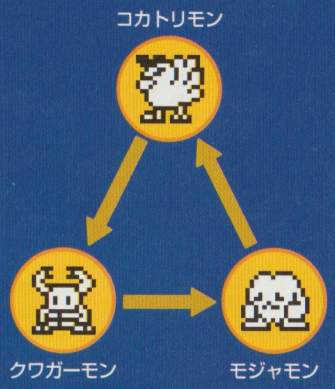
強さ自慢の3匹。それぞれ得意不得意があり、3匹の実力は五分五分というところ。高い勝率が期待できる。



Cグループ

- コカトリモン
- クワガーモン
- モジャモン

たしかに「負け知らず」とはいえない3匹だが、勝機をつかめば完全体に勝つことも夢じゃないはず。



Dグループ

- ナニモン

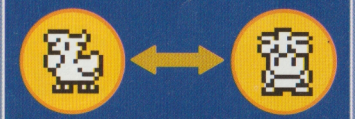
戦いはスキじゃない？ 真剣味のないバトルを展開!!



Eグループ

- ピヨモン
- パルモン

敵を前にしたら足がすくんでしまいそうな2匹だが、懸命にチャンスをうかがうぞ!!



強い ← → 弱い

デジモングループ勢力図

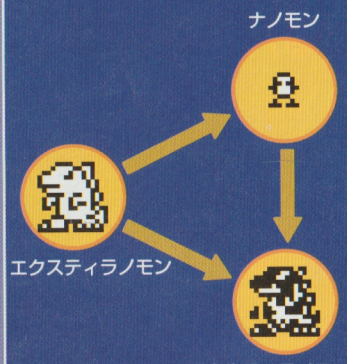
DIGIMON バージョン5

一見、弱そうなエクスティラノモン。相手は油断して弱いデジモンを出すかも!?

Aグループ

- エクスティラノモン
- ナノモン
- メタルティラノモン

普通の恐竜タイプに見えるエクスティラノモンが実は最強!! 続いて強いのはナノモン、メタルティラノモン。



Bグループ

- ダークティラノモン
- デビドラモン
- フライモン

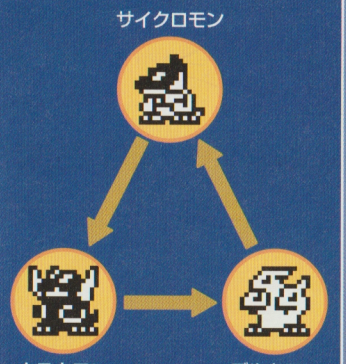
めったに姿を現さない完全体のスキをうかがう3匹。ほぼすべての他のデジモンより優位なバトルを展開する。



Cグループ

- サイクロモン
- タスクモン
- デルタモン

見かけは凶悪だが、知恵で戦場を生き抜くタイプ。戦う相手を選んで、敗戦記録を残さないのがコツだ。



Dグループ

- レアモン

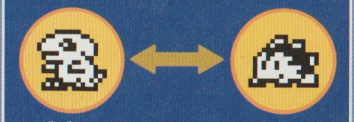
戦いより、生命への執着が強い!? 子供になら勝てる!!



Eグループ

- ガジモン
- ギザモン

早くバトルしたくて勇んで出陣しがちだが、痛い目に遭うことが多い。



強L1 ← → 弱L1

デジモン自由研究 1

生息地帯がまるわかり!!

生態MAP

バーチャルな自然が広がるデジタル空間。野生に解き放たれたデジモンたちは、思い思いの場所で生命を謳歌している。その分布をした仮想生態MAPだ。

海のデジモン

▼▶水辺や浅瀬が好きなデジモンたち。ベタモンは両生類で淡水の方がお好みだ。浅瀬のシェルモンは超凶悪。

シードラモン Ver.1

シーラモン Ver.4

ホエーモン Ver.2

シェルモン Ver.3

ギザモン Ver.5

ベタモン Ver.1

ヌメモン Ver.1

▶日陰の湿った場所を好むデジモンといえばこの2匹。あまり活発には動かず、獲物を待ちつつ暮らしいてる。

ベジーモン Ver.2

空のデジモン

エアドラモン Ver.1

ユニモン Ver.3

バードラモン Ver.2

あこがれ

◀ピヨモンの憧れは大空を舞うバードラモン。大地を走るコカトリモンはイヤ！

フライモン Ver.5

◀▼クネモンは顔がフライモン似。進化の源流では同種族なのかも…!?

ピヨモン Ver.4

イヤ!!

パタモン Ver.3

クネモン Ver.3

コカトリモン Ver.4

◀▼ガルルモンの毛皮を拾い集めて着ているガブモン。

毛皮もらう

ガルルモン Ver.2

▼ドリモゲモンはガルルモンが地面に埋めていた骨を横取り。武器に使用する。

骨を横どり

ガブモン Ver.2

アグモン Ver.1

エレキモン Ver.2

タスクモン Ver.5

モノクロモン Ver.4

ガジモン Ver.5

パルモン Ver.4

ドリモゲモン Ver.3

陸のデジモン

デジモン自由研究2

火花が飛び散る宿命の対決!!

ライバル相関図

バトルを宿命づけられたデジモンたちには、こんなドラマも隠されている。ライバル関係に終止符を打つのは、やはり戦いだけなのか!?

▼サイクロモンの右目は、レオモンとのバトルで傷つき、失われた。恨みは深いぞ!!

敵意

サイクロモン Ver.5

宿敵

Ver.4 レオモン

▼破壊王のオーガモンと正義の使者レオモンは、その存在自体がライバル関係！

オーガモン Ver.3

倒したコトアリ

◀最強クラスのスカルグレイモンだが、かつてオーガモンとの戦いに敗れ、骨を奪われたことが…。

スカルグレイモン Ver.2

対戦レポート その1

オーガモン Ver.3 VS レオモン Ver.4

正義の獣王拳が炸裂!! オーガモンの覇王拳は及ばず、レオモンが勝利!!

負け〜

◀くやしがるオーガモン。また復讐!?

レオモンの勝ち〜!!

エンジェモン Ver.2

対戦レポート その2

デビモン Ver.1 VS エンジェモン Ver.2

ヘブンズナックルがミス!? 平和を取り戻すためエンジェモンは再戦を誓う……。

負け〜

▶デスクロウで勝利、歓喜のデビモン。

デビモンの勝ち〜!!

同種族

◀もともとは同種族だったが、デビモンは悪に魅入られ、堕天使になってしまった。

デビモン Ver.1

召還

▶デビモンがダークサイドから召還した、凶悪な暗黒竜・デビドラモン。

デビドラモン Ver.5

メラモン Ver.1

◀まさに火と氷。感情的なメラモンと思慮深いユキダルモンは性格的にも正反対なのだ。

敵対

天敵

ユキダルモン Ver.2

クワガーモン Ver.4

カブテリモン Ver.2

▲昆虫タイプのデジモン同士ならではのライバル意識を持ち、お互いに昆虫王の座を狙う！

デジモン自由研究3

まだまだ変化しつづける!?

超進化&大改造

デジモンの中には、同じDNAを持つと思われるもの、同種の改造を受けたと思われるものなどが、数多く存在する。しかし、真相はまだ解明されていない。

執念

グレイモン Ver.1

スカルグレイモン Ver.2

◀シンプルな恐竜タイプのグレイモンだが、強さを求めメカ改造され、メタルグレイモンに。また、バトルしすぎてその身体が崩壊しかけても、戦いの執念でスカルグレイモンとなって生き続けている。

改造

メタルグレイモン Ver.1

▶ティラノモンはコンピュータウィルスに冒されダークティラノモンに。メカ改造されメタルティラノモンとして生まれ変わったものもいる。エクスティラノモンはティラノモン型の着ぐるみ……!?

ダークティラノモン Ver.5

着ぐるみ!?

エクスティラノモン Ver.5

変貌

改造

ティラノモン Ver.1

メタルティラノモン Ver.5

技術を応用

メタルグレイモン Ver.1

技術を応用

メタルマメモン Ver.2

アンドロモン Ver.3

改造シリーズ4番目

対地迎撃用に改造

メタルティラノモン Ver.5

◀デジタルワールドには、メカ化でデジモンを強化しようとする強い意志が存在する。人型メカのアンドロモン開発に使われた技術は、その他のメタル系デジモンの開発に応用されているのだ。

メガドラモン Ver.4

対照

シードラモン Ver.1

エアドラモン Ver.1

手足が発達

メカ化

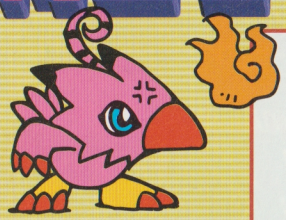
▶ドラゴン系DNAを色濃く残すデジモンたち。生き残るため、自在な進化を遂げている。デビドラモンも同じDNAを持つ可能性が非常に高いが、その進化経路は謎な点が多い。

デビドラモン Ver.5

メガドラモン Ver.4

2種類のワザを持つデジモン12体の…

持ちワザ使い分け術



またまた新事実!! Ver.2〜5のデジモンの中にワザを使い分けるヤツがいるぞ! ワザを2種類持っているデジモンは、バトル相手のVer.によって出るワザが変わるのだ。ここではそのデジモンとワザを一挙、大紹介しよう!!

Ver.2のデジモン

	ホエーモン	スカルグレイモン	ベーダモン
Ver.1 Ver.2のデジモンとバトル!!	ジェットアロー	グラウンド・ゼロ	悪魔の投げキッス
Ver.3 Ver.4 Ver.5のデジモンとバトル!!	大津波	グラウンド・ゼロ改	アブダクション光線

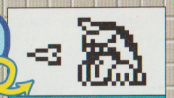
Ver.3のデジモン

	ドリモゲドン	アンドロモン	エテモン
Ver.1 Ver.3のデジモンとバトル!!	ドリルスピン	ガトリングミサイル	ラブ・セレナーデ
Ver.2 Ver.4 Ver.5のデジモンとバトル!!	クラッシャーボーン	スパイラルソード	ダークスピリッツ

ワザが変わるとトレーニングにも影響!!

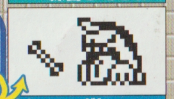
2種類のワザを持つデジモンが、ワザが変わる相手とバトルすると、トレーニングのときもそのワザに変わってしまうぞ。もとのワザに戻したければ、次のバトルで自分と同じVer.か、Ver.1と対戦しよう。

もともとのトレーニングは…



ドリルスピンで練習してるね!

ワザの変わるVer.のデジモンとバトルしたあとは…!?



トレーニングもクラッシャーボーンに!!

Ver.4のデジモン

	モジャモン	メガドラモン	デジタマモン
Ver.1 Ver.4のデジモンとバトル!!	アイスクルロッド	ジェノサイドアタック	エニグマ
Ver.2 Ver.3 Ver.5のデジモンとバトル!!	骨骨ブーメラン	アルティメットスライサー	ナイトメアシンドローム

Ver.5のデジモン

	デルタモン	メタルティラノモン	エクスティラノモン
Ver.1 Ver.5のデジモンとバトル!!	トリプレックスフォース	ギガデストロイヤーII	プリティーアタック
Ver.2 Ver.3 Ver.4のデジモンとバトル!!	スカルファング	ヌークリアレーザー	ブラックマター

あれもこれも欲しいモン!!

デジモンGOODS



デジモンライフをもっともっと楽しくしてくれるグッズがズラリ。デジモングッズ最新ラインナップのカタログページだよ。

イレモン

各380円(税別) 全4色

大事なデジモンを保護するケース。入れたままのボタン操作やバトルができる便利さがうれしい。クリアスモークでフタが赤、青、白と、クリアグリーンでフタが黒の全4色。デジモン本体とコーディネートしよう。



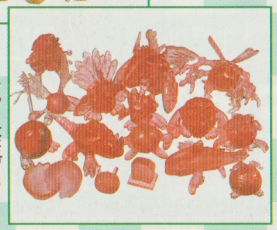
デジモンオールスターズ

各セット980円(税別)

クリアカラーのデジモンフィギュアをバージョンごとに一網打尽!! 現在はこの2種類が発売中だ！



◀Ver.3のセット。本体の色とコーディネートされた、クリアオレンジのフィギュアだ。プロテインもある！



▶Ver.4のセットのカラーは、情熱的なクリアレッド。割れたデジタマは、各Ver.に必ず入っているのだ！

ザ・デジモン

各380円(税別) 着色済み

檻付き着色フィギュア。2体入りのものもあるよ。リアルな造形に注目!!



▲エンジェモンは1体、ベジーモンとベーダモンはセット。

デジモンテイマーズタグ

580円(税別) シリアルNo.付き

デジモンを付けられるペンダントタイプのタグ。それぞれ違うナンバー入り。



緊急速報!!

デジモンペンデュラム

DIGIMONPENDULUM

NATURE SPIRITS

10月中旬発売予定



▲本体はシルバー、ボタンはガンメタとメタリックブルー。2200円(税別)。

バトルの白熱度も超パワーアップして、NEWシリーズの登場！ 注目は「振り子機能」。バトル前に本体を振るとワザが変化!? 新・進化条件の「合体進化」も気になる。今までのデジモンとも対戦できるが、ペンデュラムはぶっちぎりの強さ!!

キャラもパワーアップ!! 全20体!!



振り子機能によるコマンド入力バトル!! NEW

バトル前に本体を激しく振ると、通常ワザの他にスーパーヒット(必殺ワザ)が出ることがある。デジモンの攻撃を応援できるのだ!!



進化条件の合体進化って...!? NEW

合体進化「ジョグレス」が、進化の条件にプラスされる。2体のデジモンを合体させて、より強いデジモンに超進化!! ペンデュラム仲間と対戦しようぜ!!

エニックスミニ百科㉗

デジタルモンスター ファイナルデータ図鑑

Ver.1 Ver.2 Ver.3 Ver.4 Ver.5

●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
織田直幸
辻めぐみ
岩渕　徹
●ライティング　さいとうよしこ
●4コマまんが　田所☆ニャンコ
●レイアウト　凸版印刷 TANC
株式会社サンビジネス
●シールデザイン　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」「デジタルモンスターVer.4」
「デジタルモンスターVer.5」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　10月23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 1997,1998
©ENIX 1998
©PONYTAIL 1998　Printed in Japan

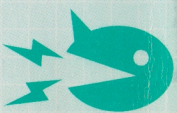
ISBN4-87025-403-4　C0176






エニックスミニ百科



エニックス ミニ百科 シリーズ



データも変身ポイントも
知って得する情報満載!

デジタルモンスターVer.5 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



NEW データ大公開!
育成の秘密を探っちゃおう!!

デジタルモンスターVer.4 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



変身の秘密がまるわかり!
好きなデジモンに育てよう!!

デジタルモンスターVer.3 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



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

ISBN4-87025-403-4

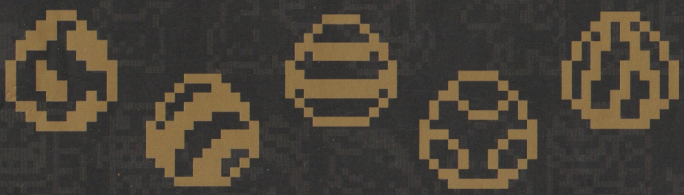
C0176 ¥952E

9784870254039

株式会社エニックス

1920176009524

定価: 本体952円＋税



エニックスミニ百科