

スーパーファミコン®

SHVC-BQ-1



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO



SUPER
BLACKBASS

本格バスフィッシング

シミュレーションゲーム

スーパーブラックバス

HOT・B®

取扱説明書

このたびはHOT・Bのゲームカセット「スーパーブラックバス」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等
この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」は、大切に保管してください。

使用上の注意

- 1) ご使用後は、ACアダプタを、必ずコンセントから抜いておいてください。
- 2) テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
- 3) 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください、また、絶対に分解しないでください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 6) シンナー、ペンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面焼け）が生じるため、接続しないでください。

● マニュアルの利用方法

マニュアルは、「まずは釣ってみる編」と「大物を釣るために編」、「バスプロNo.1への道編」の3部構成になっています。

とりあえずバスを釣ってみようという方は、「まずは釣ってみる編」から読んでください。

バスを釣るためのより詳しい説明は、「大物を釣るために編」に書いてあります。

トーナメントルールの詳しい説明は、「バスプロNo.1への道編」に書かれています。

また、巻末の資料編には、「スーパーブラックバス」で釣れる魚図鑑とルアー特性表、スペシャルヒントが書かれていますので活用して大物を釣り上げてください。

バスシングってなに？

バスシングというのは、ブラックバスを対象としたルアー釣りです。ブラックバスは、その強力なファイトから最も人気のあるゲームフィッシュです。

幾つのもバスプロ団体がトーナメントを主催しており、プロアマともに活発な活動が行われています。



・マニュアルの <small>りようほうほう</small> 利用方法	1
・このゲームの <small>もくてき</small> 目的	4
・ゲームの <small>はじ</small> 始め方	5
<small>ぜんかい</small> 前回の <small>つづ</small> 続きから <small>はじ</small> 始めるには	6
・マップの <small>みかた</small> 見方	7
・コントローラー <small>そうさほうほう</small> 操作方法	9
・まずは釣 <small>つ</small> ってみよう!	13
・大物 <small>おおもの</small> を釣 <small>つ</small> るために	15
<small>いどう</small> 移動	15
<small>すいじょう</small> 水上ポイント	15
<small>すいちゆう</small> 水中ポイント	15
キャスト <small>き</small> ィング	17
理想的な <small>りそうてき</small> キャスト <small>き</small> ィング	18
リト <small>り</small> ープ <small>そうさ</small> (ルアー操作)	19
ルアー <small>えんしゆつ</small> 演出	19
あわせ	21
ファイト	22
ランカー <small>おおもの</small> (大物) <small>ねら</small> パスの <small>かた</small> 狙い方	23
・ゲーム中 <small>ちゆう</small> に <small>しよう</small> 使用する <small>きのう</small> 機能の <small>くわ</small> 詳しい <small>せつめい</small> 説明	25
<small>いどう</small> 移動 <small>せつめい</small> の説明	25
<small>きのう</small> 機能ウィンドウ	25



デプスファインダー	25
<small>かんきょう</small> 環境ウィンドウ	26
<small>ちょうか</small> 釣果ウィンドウ	26
プレイヤーデータ	26
トーナメントウィンドウ	26
キャストिंगの <small>せつめい</small> 説明	27
ポイント <small>せんたく</small> 選択 <small>がめん</small> 画面	27
ルアーメニュー	28
リトリーブの <small>せつめい</small> 説明	29
ルアー <small>えんしゅつ</small> 演出	29
ファイトの <small>せつめい</small> 説明	31
イベントの <small>はっせい</small> 発生	32
レベルアップ	33
ウェイ・イン <small>けいりょう</small> (計量)	33
・パスプロN o 1. への <small>みち</small> 道	34
トーナメント <small>こうせい</small> 構成	34
・ <small>みずうみ</small> 湖の <small>せつめい</small> 説明	36
・ <small>しりょうへん</small> 資料編	38
<small>さかなずかん</small> 魚図鑑	38
ルアー <small>とくせいひょう</small> 特性表	40
スペシャルヒント	42



● このゲームの目的 もくてき

「スーパーブラックバス」の目的は、アマチュアバサー（バス釣り人）であるプレイヤーが、バスプロの中のNo. 1を決定する「スーパーバスプロチャンピオンシップ」で優勝し、世界のバスプロになることです。

スーパーバスプロチャンピオンシップ

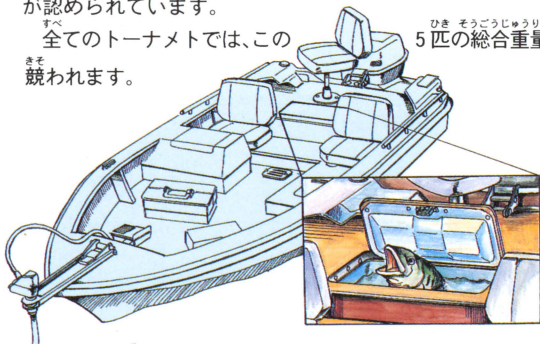
毎年、30人のトッププロ達によって争われる究極のトーナメントです。最高のテクニックを持ったバスプロ達によって熱い戦いが繰り広げられます。



トーナメントルール

トーナメントでは、バスを保護するために釣ったバスをボート内のライブウェルと呼ばれる水槽に入れて生かしておかなければなりません。また、ライブウェルに取っておけるバスは5匹までです。ただし、6匹目以降に釣れたバスがライブウェル内のバスより大きい場合には入れ換えることが認められています。

全てのトーナメントでは、この5匹の総合重量で競われます。



● ゲームの始め方

カセットをスーパーファミコン本体に挿し込み、電源スイッチをONにしてください。オープニングデモに続いてタイトル画面が映し出されます。NEW GAMEを選んでSTARTボタンを押してください。名前登録画面になります。ゲーム中のあなたの名前を入力してください。名前を入力し終わったらENDを選択してください。ゲームが始まります。



オープニング画面



名前にゅうりょくがめん
名前入力画面

オプションモード

「スーパーブラックバス」では、ゲーム中で使われているサウンドを聞いたり設定を変えることができます。



タイトル画面

タイトル画面が表示されている間にカーソルを十字ボタンでOPTIONに合わせて、STARTボタンを押してください。選択画面が表示されます。



オプション画面

・サウンドテスト

ゲーム中に使われているサウンドを聞くことができます。
十字ボタンの左右で聞きたいサウンドを選択してください。

・ステレオ／モノラル切り換え

お使いのテレビにあわせて、サウンド出力を切り換えてください。

前回の続きから始めるには

前回プレイした続きから始める場合には、タイトル画面が表示されている間にカーソルを十字ボタンでPASSWORDに合わせて、STARTボタンを押してください。パスワード入力画面が表示されます。

前回記録しておいたパスワードを入力してください。

パスワードを入力し終わったらENDを選択してくだ

さい。前回パスワードを記録した大会で入賞を果していた場合には次のステージからゲームが始まります。

惜しくも入賞していなかった場合には、次のシーズンの予選大会から始まります。



コンティニュー選択



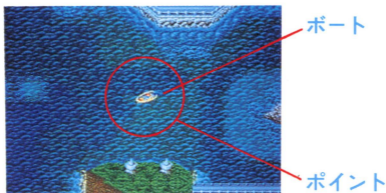
パスワード入力画面

● マップの見方 みかた

このゲームには3種類しゅるいの画面がめんがあります。湖でボートを走らせポイントを探る移動画面みずうみ、さらにバスのいそうなポイントはしをねらいルアーさぐを投げるキャスト画面いどうがめん、ルアーを動かしてバスをヒットさせ釣り上げるファイト画面なです。

○移動画面 いどうがめん

移動画面は、湖を斜め上から見下ろしている画面になります。ボートの真下ましたが今いるポイントいまです。



・機能ウィンドウきのうが開いている場合ひら（P.25）機能ウィンドウから様々な情報ばあいを得られます。

機能ウィンドウ きのう

デプスファインダー



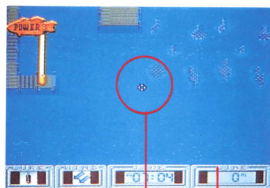
○キャスト画面 がめん

バスポートから見た視点になっています。水上にあるポイントは全て実際と同じ視点で見ることができます。

キャスト画面 がめん

着水地点選択画面 ちやくすい ちてんせんたくがめん

バーメーター



ルアー種別 しゅべつ 風向き かぜむ 時計 とけい

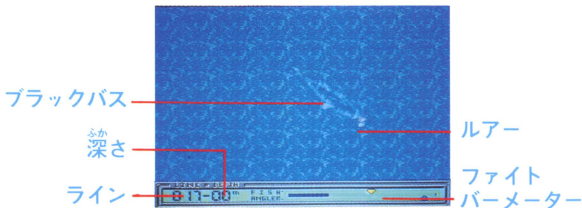
着水マーク ちやくすい ライン

○キャストとファイトの対応 たいおう

ファイトは、キャストで着水した場所によって、個別のファイト画面に対応しています。

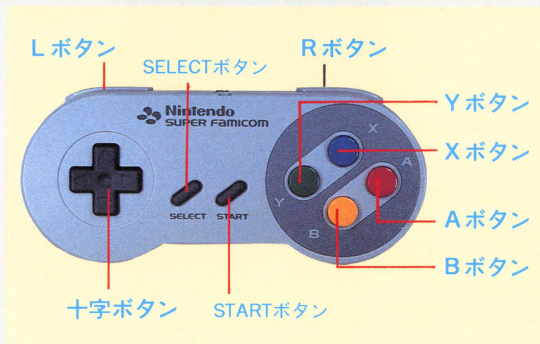
○リトリブ&ファイト画面 がめん

キャスト後、ルアーが着水すると画面が切り替わってリトリブ画面になります。



ファイト画面 がめん

● コントローラーの操作方法 そうさほうほう



いどう 移動



いどうがめん 移動画面

つうじょう 通常

アクセル	:	A ボタン
バック	:	B ボタン
右折 <small>うせつ</small>	:	十字ボタン右 <small>みぎ</small>
左折 <small>させつ</small>	:	十字ボタン左 <small>ひだり</small>
機能ウィンドウを開く <small>きのう</small> <small>ひら</small>	:	X ボタン
キャスト画面へ <small>がめん</small>	:	Y ボタン



きのう
機能ウィンドウ

きのう
○機能ウィンドウオープン時

- | | | |
|----------------|---|----------------|
| アクセル | : | Aボタン |
| バック | : | Bボタン |
| うせつ
右折 | : | じゅうじ
十字ボタン右 |
| させつ
左折 | : | じゅうじ
十字ボタン左 |
| せんたく
アイコン選択 | : | LまたはR |
| けってい
アイコン決定 | : | Xボタン |
| がめん
キャスト画面へ | : | Yボタン |

キャスト



ルアーメニュー
そうさ ず
操作図

○ルアーメニュー

- | | | |
|---------------|---|---------------|
| メニューを開く | : | Xボタン |
| しゆるい
種類を選択 | : | ひだり
左、または右 |
| いろ
色を選択 | : | うえ
上、または下 |
| けってい
ルアー決定 | : | Aボタン |



キャスト画面^{がめん}

○キャストイング

- | | | |
|--------------------------|---|------------------------------|
| 画面スクロール ^{がめん} | : | 十字右また左 ^{じゅうじみぎ ひだり} |
| オーバーヘッドキャスト | : | A ボタン |
| サイドハンドキャスト | : | (LかR)+A |
| 移動へ移行 ^{いどう いこう} | : | Y ボタン |

○ルアー飛行中の操作^{ひこうちゅう そうさ}

- | | | |
|---------------------------|---|------------------------|
| サミング | : | B ボタン |
| 右へ修正 ^{みぎ しゅうせい} | : | (右またはR) ^{みぎ} |
| 左へ修正 ^{ひだり しゅうせい} | : | (左またはL) ^{ひだり} |



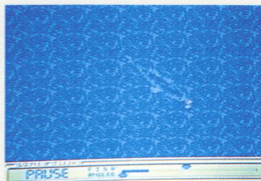
着水位置操作図^{ちやくすい いち そうさず}

○着水位置選択^{ちやくすい いちせんたく}

- | | | |
|--------------------------------|---|---------------------------------|
| 選択画面が開く ^{せんたくがめん ひら} | : | B ボタン |
| 着水位置選択 ^{ちやくすい いちせんたく} | : | 上、下、左、右 ^{うえ した ひだり みぎ} |
| 着水位置決定 ^{ちやくすい いちけつてい} | : | A ボタン |



リトリープ操作図



ファイト操作図

○リトリープ&ファイト

サミング	:	B
ロッドを右へ振る	:	右
ロッドを左へ振る	:	左
右へ強く振る	:	(L、R)+右
左へ強く振る	:	(L、R)+左
リーリング	:	A
速いリーリング	:	(L、R)+A
ルアー回収	:	A+B



● まずは釣ってみよう！

1. 移動

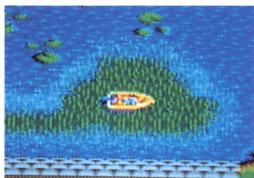
まず葦の側にバスが集まり
そうなので葦を目指して移動
します。

Aボタンで前進、Bボタン
でバック、十字ボタン左右で
ターンします。ポイントの上
に上手にボートを止めましょ
う。

選んだポイントの真上でY
ボタンを押すとキャスト画面
に入ります。



ポイント位置



ポイント

2. キャスティング

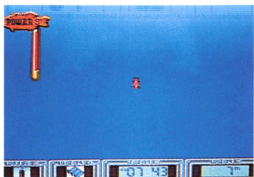
十字ボタンの左右で、画面
がスクロールします。葦の側
などにバスが付きやすいので、
最初はそれらを目標にします。

Aボタンを押すと左上のバー
メーターが伸縮してキャスト
する力を示すので、もう一度
Aボタンを押してキャストし
ます。最初は遠くへ飛ばして
みましょう。

飛行中のルアーは、十字ボ
タンの左右で方向を修正でき
ます。Bボタンを押すとサミ
ング(ブレーキ)になります。



キャストティング



ルアー飛行中

3. リトリーブ(ルアーの演出)

最初に付いているルアーはペンシルベイトなのでジグザグに動かしましょう。

十字ボタンの左右でロッドを振り左右に動かします。

時々、アクセントをつけるため、LかRボタンを押し

ながら十字ボタンの左か右を押して強くロッドを振ります。

ロッドを立てるには十字ボタンの下、リーリング(巻き取り)は、Aボタンです。LかRボタンと同時に押すと速く巻き取ります。

*十字ボタンの操作だけではルアーが引き寄せられません。



リトリーブ

4. ファイト

魚がルアーを喰わえてバシバシといったら、十字ボタンの左か右か上でアワセ(針をしっかりとひっかける)

をします。魚がうまくヒットしたらロッドを振りながら(十字ボタンの左右)リーリング(Aボタン)します。

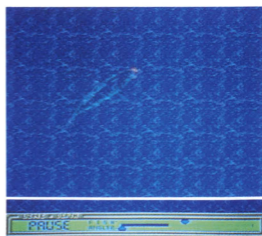
(十字ボタンの下を押しながらAボタンでもよい)

強く引きすぎるとキンキンと警告音がなりラインが切れる恐れがあるので、ラインを巻くの中止します。

ラインが0になるとランディング(取込み)します。



がめん
ファイト画面



ファイトバーメーター

移動

☆バスの居そうなポイントを探す

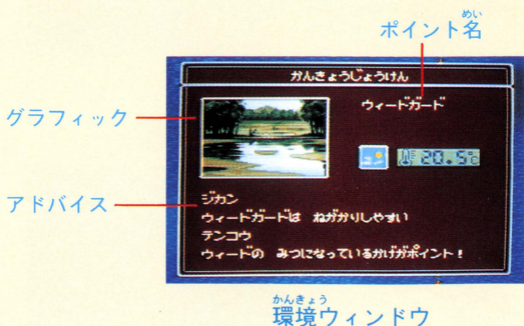
○ポイントの見分け方

ポイントには、水上ポイントと水中ポイントの2種類があります。

○水上ポイント

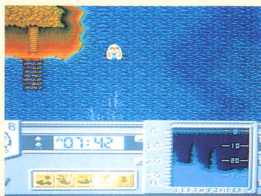
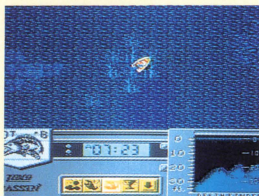
ポイントは、葦やハスといったバスが隠れるのに都合がよいところです。移動画面をよく見ると様々なポイントが見えてきます。

水上ポイントかどうか確かめるには、移動マップ上の変化に富んだ場所へ行きます。LまたはRボタンで機能ウィンドウ上の環境アイコンを選択し、Xボタンで環境ウィンドウを開いてください。湖面の状態が美しいグラフィックとともに表示されます。



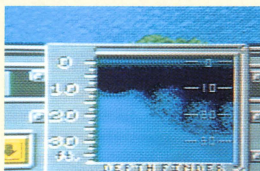
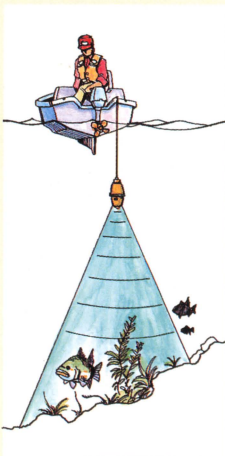
すいちゆう
○水中ポイント

すいちゆう すいじょう よう かんきょう
水中ポイントは、水上ポイントの様に環境ウィンドウに
ひょうじ 表示されることもありませんし、キャスト画面にも表示さ
れません。すいちゆう ぼっけん
水中ポイントを発見するには、デプスファイン
ダー（ぎょぐんたんちき たよ
魚群探知機）に頼るしかありません。



デプスファインダーをみながらボートを走らせませす。

デプスファインダー概念図



なに うつ
何かが映っています。



しず も
沈み藻でした。

キャスティング

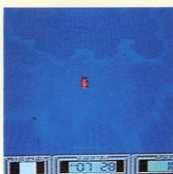
☆バスの隠れていそうな場所の少し先へキャスト

キャストでは、出来るだけルアーをポイントの近くに落とします。トーナメントでは、限られた時間出来るだけ多くのバスを釣ることが勝利への近道です。

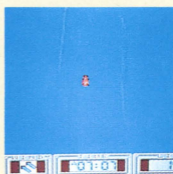
代表的なポイント例



ハスのあな



うも
浮き藻

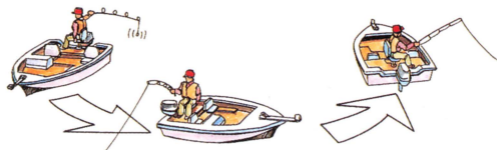


たちき
立木

○効率的なキャスティング

ある程度同じ場所でキャストを繰り返していると、ポイントが荒れて釣れなくなってきました。また、時間や天候の変化によってもバスは移動してしまいますから、同じ場所で延々キャストを続けるのは効率的ではありません。

定期的にポイントを移って、バスのいるポイントを見極めましょう。



こうかてき
効果的なキャスティング

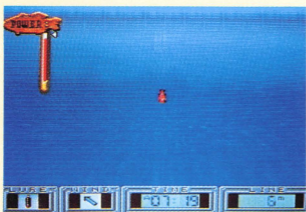
りそうてき
○理想的なキャストイング

ポイントよりも遠くに飛ばしてしまうと1回のキャストで余分な時間を使ってしまう。

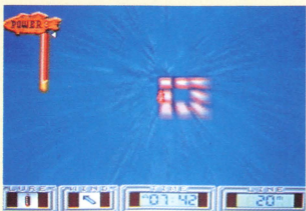
理想的なキャストイングは、ルアーをポイントの少し先にサミングを使ってそっと落とし落とします。



ちやくすい ち
着水位置をポイントの
すこ さき
少し先にマーク



しんちょう
慎重にマークを狙う



ジャストキャスト!

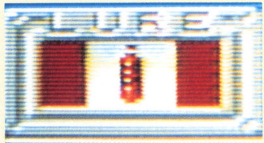
リトリーブ

○ルアーの演出

ルアーをただ巻き取っているだけではいつまでたってもバスは釣れないでしょう。ルアーは、ただの金属やプラスチックですから、餌らしく見えるように演出しないとバスはヒットしません。

○ペンシルベイトの場合

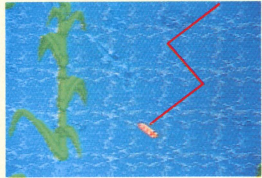
ペンシルベイトは、小魚を真似たルアーです。に振って弱った小魚が、水面で暴れている様に演出します。



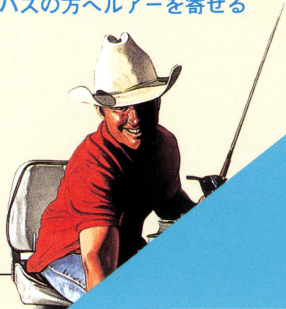
ペンシルベイトの場合



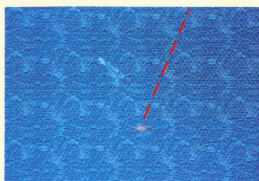
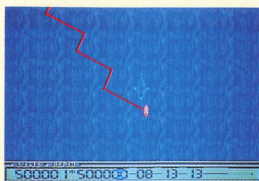
ジグザクな軌跡を描く



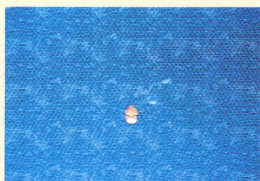
バスの方へルアーを寄せる



はなさき えんしゅつ
バスの鼻先でルアーを演出する

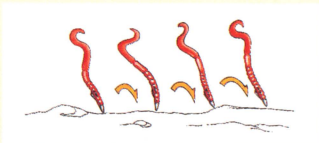
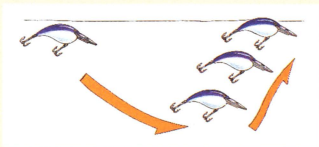
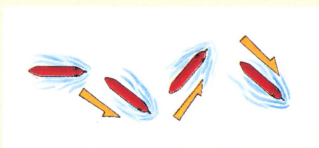


ヒット!



た えんしゅつほうほう
○その他の演出方法

いってい えんしゅつ
一定の演出ばかり
では、バスに飽きら
れてしまいます。
えんしゅつ なか
演出の中にLかRボ
タンを押して強く振っ
たり速く巻くなどの
へんか
変化をつけます。た
だし、やりすぎると
バスは警戒してしま
います。ルアーがか
らまったときは左右
にロッドを振ってみ
ましょう。どうしても
と ばあい はや
取れない場合は速
く巻き取ります。

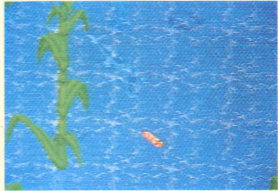


あわせ

☆バスがルアーに食いついたらあわせる

バスがルアーに食いついたら、ロッドを左右に煽るか、立ててあわせ（バスの口にフックを刺すための煽り）をします。（偶然、バスの方が勝手にフックを口に刺してしまう事もありますが、）基本的にあわせをしないとバスの口にフックが掛かりません。

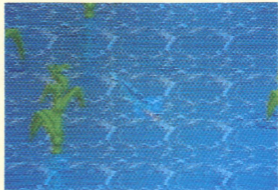
バスがルアーに興味を持っています。



十分にフックを飲み込んだ瞬間を狙います。バシバシ…という音が目安です。



思いっきりロッドを立ててあ合わせます。



ファイト

☆ファイト中はラインの負荷に注意！

魚がヒットしたら、ラインが切れないようにバーメーターに注意しましょう。バーメーターには、魚の力とプレイヤーの力の両方がそれぞれカーソルで表示されています。バーメーターが右端近くまでくるとラインが切れてしまいますから、サミングをうまく使ってラインを切らないように魚を引き寄せます。

ラインに掛かる力は、バーメーターで表示される



バーメーター

バーメーターの上の▽は、魚の引く力を、下の△は釣り人の巻き取る力を表しています。また、疲労度によって▽の色が青から黄色、赤色へと変化します。魚の疲労度とプレイヤーの疲労度に注意しましょう。



右端近くまでメーターがくると切れてしまう

ランカー（大物）バスの狙い方

ランカーを釣るには、天候、時間、水温などから最もバスの活性が高くなる時を狙わなければ難しいでしょう。

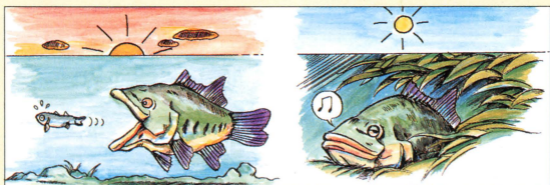
○環境ウィンドウを活用する

天候、時間、水温等の情報は、環境ウィンドウに表示されます。さらに時間や天候による一般的なバスの活性に関するアドバイスが表示されます。アドバイスを参考にしてバスの活性が最も高くなる時を狙いましょう。

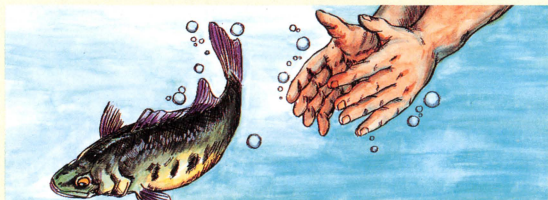


○ランカーが釣れる条件

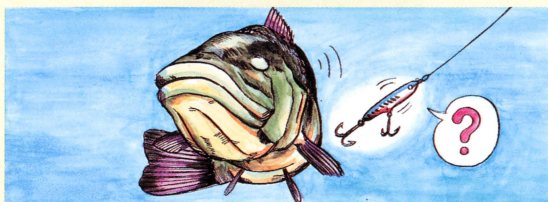
ブラックバスは、朝と夕方の限られた時間帯に集中して餌を採ります。年代を経たランカーバス程この傾向が強く、日中は深場でじっとしていてルアーに反応しません。



また、ランカーほど何度もリリース（再放流）されているのでルアーにだまされにくいので絶妙なルアーテクニック（テクニック）が必要となります。



ポイントに適したルアーを使わないと釣れません。



ランカーは、根つき（ねつき）といって湖底の障害物の影に隠れていることが多く、ランカーが隠れている障害物の側でルアーを演出させなければ減多に出会えません。



● ゲーム中に使用する機能の詳しい説明

移動の説明



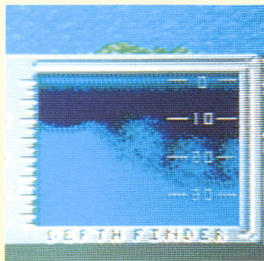
機能ウィンドウ

深度情報しんどじょうほうを表示するデプスファイ
ンダーじょうほう あつや情報を集めるためのアイコンはいちが配置されたウィンドウです。



デプスファインダー

魚群探知機ぎょぐん たんちきの一種で深度いっしゅ しんどや湖底の様子こてい ようす つね たんちを常に探知しています。超音波ちょうおんぱ さかなが魚を探知すると音で知らせてくれます。水中ポイントすいちゅう うつが映し出されるので常にチェックだ つねしておく必要ひつようがあります。



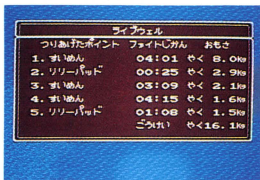
かんきょう 環境ウィンドウ

すいじょう じょうほう ひょう
水上ポイントの情報を表
し、ポイント種別、時間、
てんこう いっばんてき
天候による一般的なアドバ
イスが表示されます。



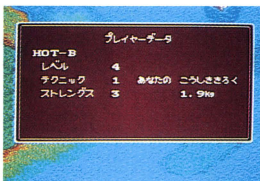
ちょうか 釣果ウィンドウ

なか
ライブウェルの中のバス
げどう じょうほう ひょうじ
と外道の情報を表示する。



プレイヤーデータ

げんざい
プレイヤーの現在のレベ
わんりょく ひょうじ
ル、腕力、テクニックを表
示します。



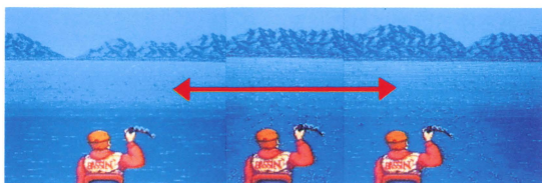
トーナメントウィンドウ

さんか
トーナメントに参加して
ほか
いる他のプレイヤーのおよ
じゅんい ひょうじ
その順位が表示されます。
じょうほう
トーナメント情報は、2時
かんごと こうしん
間毎に更新されます。



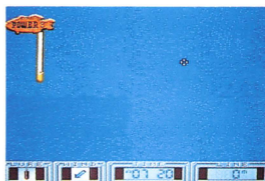
キャストの説明

○キャスト画面



○ポイント選択画面

キャストエリア全部を見た画面。ルアーを落とすポイントにマークを付け、キャストの目標とします。



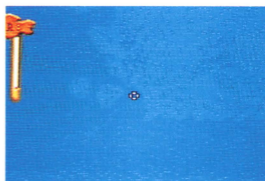
・着水ポイントの指定方法

Yボタンを押すと画面が起き上がります。

十字ボタンでカーソルを好きなところに置きAボタンを押すと、マーキングされ自動的にキャスト画面に戻ります。

プレイヤーの正面にマークがくるように位置を調整します。

バーメーターに表示されているカーソルに合わせてキャスト（Aボタン）してください。



○キャスト方法 ほうほう

・オーバーヘッドキャスト

あらゆる距離きょりに対応たいおうします。Aボタンでバーメーターを伸ばしさいど再度Aボタンでキャストします。



・サイドハンドキャスト

近距離きんきょりに適てきしていますが、誤差ごさが大きおおくなります。LかRボタンを押しながら、Aボタンを押し、再度Aボタンを押しおします。

○ルアーメニュー

Xボタンでウィンドウ上じょうにルアーメニューを開ひらきます。

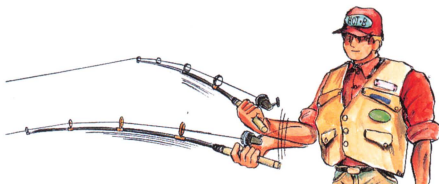


ルアー種別しゅべつは十字ボタンの左右じゅうじ、ルアーの色は十字ボタンの上下じょうげで変更へんこうします。使つかいたいルアーにカーソルを合あわせAボタンで決定けつていします。

ルアーはメニューにある数かずだけあります。数字すうじが0になるとその大会中たいかいちゅうに使うつかことはできません。全すべてのルアーがなくなるとゲームを続つづけられませつぎん。たたいだし、次たいかいの大会では補充ほじゅうされています。

リトリーブの説明せつめい

リトリーブでは、ルアーにアクションを与え、演出えんしゅつによってバスをおびきよせます。あたえ

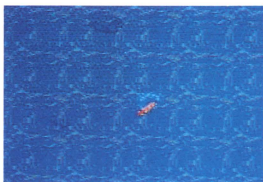


○ルアー演出えんしゅつ

・ロッドを振るふる

十字ボタンの左右さゆうを押すとロッドを振ります。お

さらに、LまたはRボタンを同時に押すとロッドを強く振ります。どうじ
お
つよ
ふる



・ロッドを立てるたてる

十字ボタンの下を押すとロッドを立てます。じゅうじ
した
お
た

さらに、LまたはRボタンを同時に押すとロッドを強く立てます。どうじ
お
つよ
た



・リーリング

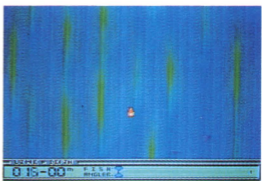
Aボタンでラインを巻き取りま^ます。

さらに、LまたはRボタンを同時^{どうじ}にお^おすとラインを速^{はや}く巻き取りま^ます。



・ルアーの回収^{かいしゅう}

キャストに失敗^{しっばい}して全^{まった}く釣^つれない場所^{ばしょ}にキャストしてしま^{ばあい}った場合^{ばあい}などは、A、Bボタンを同時^{どうじ}にお^おす事^{こと}によってルアーを回収^{かいしゅう}することができます。

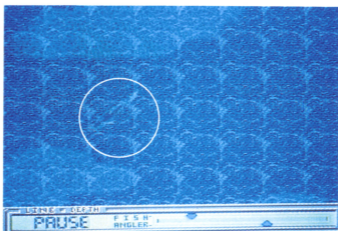


○大物^{おおもの}を誘^{さそ}い出^だす

大物^{おおもの}バスのいそ^{そうてい}うなポイント^{ばしょ}を想定^{えんしゅつ}して、その場所^{えんしゅつ}で演出^ひすることによって大物^{おおもの}バスを引^ひきずり出^だせるかもしれま^だせん。



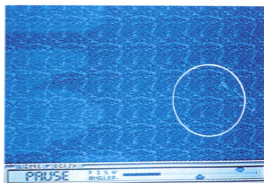
ファイトの説明 せつめい



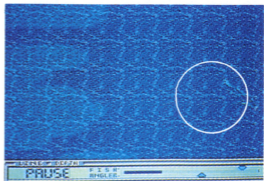
ファイトでは、ヒットしたバスを何とかしてランディングしなければなりません。果敢なファイトを見せるバスに對抗するためにプレイヤーが持っているのは、ロッドアクションのみです。

・ロッドを振る

十字ボタンの左右を押すとロッドを振ります。



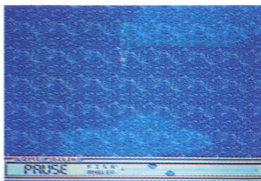
さらに、LまたはRボタンを同時に押すとロッドを強く振ります。



・ロッドを立てる

十字ボタンの下を押すと
ロッドを立てます。

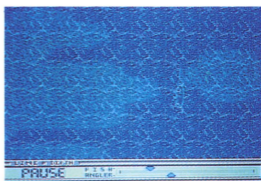
さらに、LまたはRボタ
ンを同時に押すとロッドを
強く立てます。



・リーリング

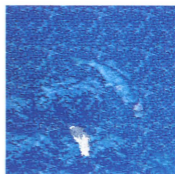
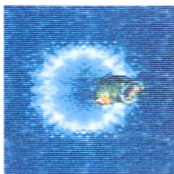
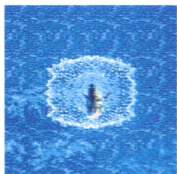
Aボタンでラインを巻き
とります。

さらに、LまたはRボタ
ンを同時に押すとラインを
速く巻きとります。



○イベントの発生

ファイト中には様々なイベントが、リアルタイムアニメ
ーションで発生します。慌てず冷静にロッドアクションで切
り抜けてください。



どうしても現在のレベルで対応できない場合は、ライン
カット(強制巻き取り、AとBボタンの同時押し)します。

レベルアップ

魚を釣り上げるとプレイヤーのレベルが上がってきます。それに伴いプレイヤーの腕力とテクニックも少しずつ上がります。



プレイヤーデータ	
HOT-B	
レベル	6
テクニック	2
ストレッチ	3
あなたの ころしきさろく 1.9hr	

・テクニック

テクニックが上がるとルアーの評価が上がって活性の低いバスを引き寄せたり、針はずしなどのイベントをクリアしやすくなります。

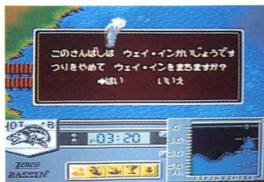
・腕力

腕力が上がるとラインの巻き取り量が増えて、大きなバスでも容易に釣り上げる事ができるようになります。

ウェイ・イン (計量)

全てのトーナメントは、朝の7:00から夕方16:30までで終了してウェイ・インを行います。遅刻すると1分につきマイナス1ポンドのペナルティが付くので、遅れない様に出発した桟橋に戻ってください。

ゲームを開始した桟橋に戻るとメッセージウィンドウが開きますので、ウェイ・インしてもよろしければ「はい」を選んでXボタンで決定してください。



● バスプロNO. 1への道^{みち}

トーナメントの構成^{こうせい}

ステージ1 ローカルアマチュアトーナメント

アマチュア大会の地^{たいかい}方^ち予選^{ほうよせん}です。3位以内^{いいない}に入賞^{にゅうしょう}すればアマチュアトーナメントへの出場権^{しゅうつじょうけん}が得^えられます。惜しくも^お入賞^{にゅうしょう}できなかった場合^{ばあい}には、来年再挑戦^{らいねんさいちょうせん}することができます。



ステージ2 アマチュアトーナメント

アマチュアトーナメントの決勝^{けっしょう}です。3位以内^{いいない}に入賞^{にゅうしょう}すればプロデビュー^おすることができます。惜しくも入賞^{にゅうしょう}できなかった場合^{ばあい}には、来年^{らいねん}のローカルアマチュアトーナメントから再挑戦^{さいちょうせん}できます。



ステージ3 プロバスサーキット

バスプロだけで行われるトーナメントトレイルです。3日間開催され、3日間の最もよかったウェイトで競われます。10位以内に



入賞するとバスプロNO.1を決定するスーパーバスプロチャンピオンシップへの出場権が得られます。

惜しくも入賞出来なかった場合には、来年のプロバスサーキットに再挑戦することができます。

ステージ4 スーパーバスチャンピオンシップ

バスプロの中のNO.1を決定する究極のトーナメントです。3位以内に



入賞すると感動のエンディングへ・・・惜しくも入賞出来なかった場合には、来年のプロバスサーキットから再挑戦することができます。

エンディング後も翌年のプロバスサーキットに参加することができますので、連続優勝を狙ってみるのもいいかもしれません。

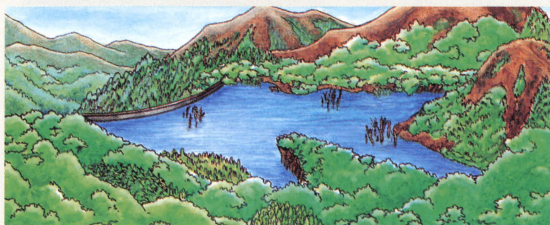
ステージ1 スカイウォーター湖

ステージ1のスカイウォーター湖は、山上湖に分類される比較的小さな湖です。湖底には、溶岩が冷えてかたまつた岩場が多く葦やウィードの多い湖です。狭いだけに一つのポイントが小さいので丹念に探すべきでしょう。



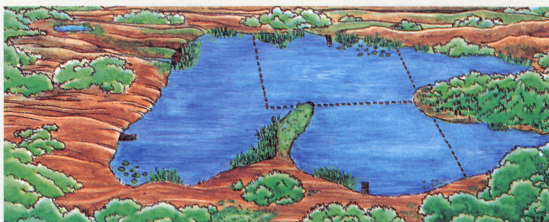
ステージ2 クリア湖

この湖は、大きなダムから判るとうりに人造湖です。湖底には、多くの建物や林が沈んでおり絶好のポイントとなっています。かなり水深が深いのが特徴で、元川の跡あたりに大物がいます。



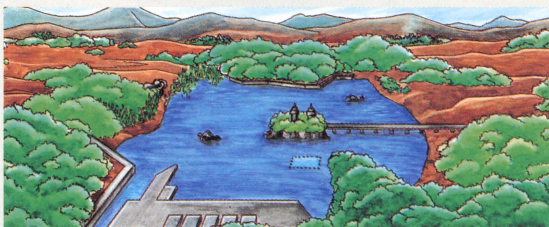
ステージ3 マーフィー湖

プロバスサーキットの会場であるマーフィー湖は、ブイ
によって3つの部分に分かれており、開催中の3日間は毎
日別のエリアで釣りをします。比較的浅い泥底の多い湖で
葦やハス、藻が多いので浅場にポイントが集中しています。



ステージ4 ブルーストーン湖

スーパーバスチャンピオンシップが開催されるブルース
トーン湖は、典型的な平野湖でイケスや漁礁など人口的な
ポイントが多い湖です。水中ポイントも多くバランスの取
れた湖といえます。世界記録級のバスがいるという噂です。



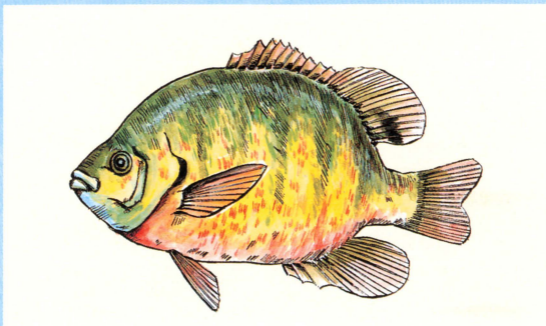
さかなずかん
魚図鑑

ラージマウスバス



スズキ亜目サンフィッシュ科に属し、湖沼や流れのゆるやかな川に棲息する。比較的暖かい水温を好み、口に入る物なら何でも食べてしまうフィッシュイーター。学習能力の高さと果敢なファイトから現在最も人気の高いゲームフィッシュ。

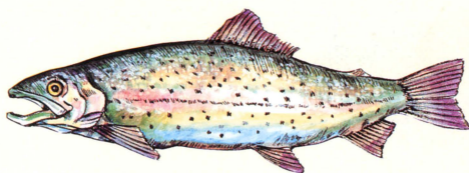
ブルーギル



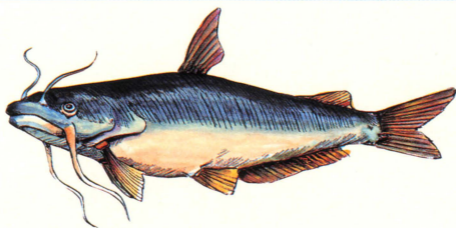
ノーザンパイク



にじます



なます



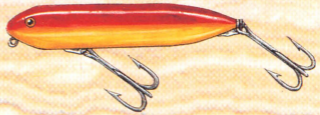
ルアーにはそれぞれ適性があります。ポイントに最も適したルアーを使ってランカーバスを釣り上げましょう。

ペンシルベイト

フローティングルアーで浅場に適している。
派手な動きのない棒状のルアー。

左右に振る

(左や右だけではだめ)



ポッパー

フローティングルアー。浅場に適している。
頭部のへこみに水を受け音をだし、バスの関心を引く。

十字ボタンの下でリーリングか、引いて止めてを繰り返す。



スイッチャー

フローティングルアー。浅場に適している。
プロペラが付いていてその回転音でバスを誘う。

十字ボタンの下でリーリングか、引いて止めてを繰り返す。

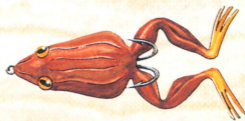


フロッグ

フローティングルアー。浅場、特にリリーパッドのあるところが最適。

左右に振る。

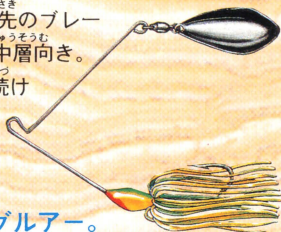
(左や右だけではだめ)



スピナーベイト

ボディのスカートと金属腕の先のブレードがはでな動きを演出する。中層向き。

Aボタン(リーリング)で引き続けます。また引きながら、時々止めてみてもよい。



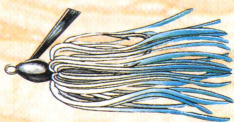
クランクベイトシンキングルアー。

Aボタン(リーリング)で引き続けます。また引きながら、時々止めてみてもよい。



ラバージグ シンキングルアー。

十字ボタンの下でチョンチョンと引く。(一旦沈めて、クンクンと踊らせるように引き上げる、を繰り返す。)



ワーム シンキングルアー。みみず

十字ボタンの下でチョンチョンと引く。(一旦沈めて、クンクンと踊らせるように引き上げ、を繰り返す。)



スペシャルヒント

1. ルアーがうまく演出できないとき

- ルアーを左右に振るだけでは、その場所でロッドを振っていることになるので魚は寄ってきません。時々、Aボタンでラインを引きながら、十字ボタンを使って演出しましょう。
- ルアーの動きは、種類によって異なります。詳しくは、P.40を参照してください。
- ロッドを振り続けていると、ラインがたるんでルアーが動かなくなってしまう。ある程度ラインがたるんだらリーリングしてたるみをとってください。

2. 大きなバスが釣れないとき

- うろうろしているバスよりも、じっとしているバスの方が大物の場合が多いようです。そこでルアーをとりあえず遠くまで投げしてみて、じっとしている魚の影を探しましょう。影が見つかったらもう一度、今度はそこより少し先にキャストして演出してみましよう。
- ルアーの演出が成功すると、大物バスは砂煙をあげて動き始めます。さらにルアーに近寄るよう演出しますが、ルアーとの距離が開きすぎないように、様子を見ながら操作しましょう。

スペシャルヒント2

3. 魚が釣り上げられない場合

- ・ラインが切れそうになると警告音が鳴ります。いったん操作しているボタンを離して、ラインに対する圧力を減らしましょう。警告音がしなくなったら再びバーメーターを見て、加減しながら操作しましょう。
バスがエラ洗いやジャンプをしているときにラインをきつく引きすぎるとラインがきれてしまうことがあります。
- ・魚がヒットしてひっぱっていても、水底にある岩や沈木などに引っ掛かると巻き取れなくなります。ロッドを右や左に振ってみましょう。
- ・また魚が死に物狂いで逃げようとしているときは、いきなり巻きとろうとせず、ラインを引いたり、ゆるめたりして魚を疲れさせるようにしましょう。
- ・ファイト中の魚に針を外されると、その場は荒れてしまいます。移動マップに戻って別の場所に移動しましょう。
- ・アタリがあっからルアーを無視して行ってしまうバスがいます。あわせに失敗したバスはルアーを警戒してしまふからです。このようなバスは、なかなかルアーに興味を示しません。

スペシャルヒント3

4. 予選をクリアする目安

予選をクリアする目安は、根つきとよばれる大物を4匹以上キープ（ライブウェルに確保する）ことです。湖によって根つきの大きさは異なりますが、いずれも物陰などに隠れていて、簡単にはルアーに興味を惹かれません。根つきのいる場所をチェックして効率的に攻めて行けばクリア出来るでしょう。

※注意

- *パスワードはビデオで残しておくとしやすいです。
- *パスワードのクラブは、形が十字架に似ているのでメモを取るときは注意してください。



LURE



FISHING

総発売元

株式会社 ナグザット

〒112 東京都文京区音羽1-1-1 音羽島根ビル
フリーダイヤル TEL.0120-079310 TEL.03-5395-2080(代表)

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコンは任天堂の商標です。