

スーパーファミコン®

SHVC-AUFJ-JPN



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO

# 海釣り名人

スズキ編



取扱説明書



ELECTRONIC ARTS

## ごあいさつ

このたびはエレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社のスーパーファミコン専用カセット「海釣り名人ースズキ編」をお買い上げいただきまことにありがとうございます。ゲームを始める前にこの「取扱説明書」をお読みいただき、正しい使用方法でプレイをお楽しみください。

## 使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 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。
- 長時間ゲームをする時は、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。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 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。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

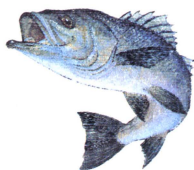
## 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

スポーツフィッシングの要素が大きい“シーバス（スズキ）フィッシング”。

魚の生態を完全にシミュレートした道具や環境で、  
本物の釣り体験ができます。

釣るか釣られるか、シーバスVS釣り人の熱い対決が始まります。



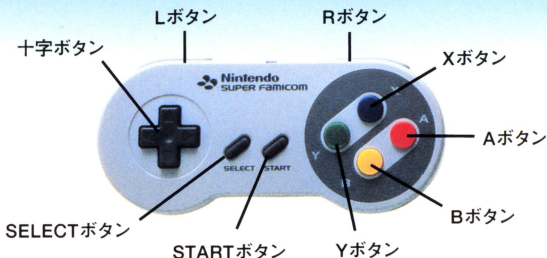
## C O N T E N T S

(目次)

|                            |    |
|----------------------------|----|
| コントローラーの使い方 .....          | 4  |
| ゲームの始め方／終わり方 .....         | 5  |
| アングリング・モード（1人釣りモード） .....  | 7  |
| ゲームの流れ .....               | 7  |
| ゲームの遊び方 .....              | 8  |
| チャンピオンシップ・モード（大会モード） ..... | 11 |
| ゲームの流れ .....               | 11 |
| ゲームの遊び方 .....              | 12 |
| 画面の見方 .....                | 18 |
| 「コンディション」画面 .....          | 19 |
| 「仕掛け」画面 .....              | 20 |
| 「釣果」画面 .....               | 25 |
| 「ラジオ」画面 .....              | 26 |
| キャストイングの仕方 .....           | 27 |
| キャストイング .....              | 28 |
| ファイト .....                 | 29 |
| 資料編 .....                  | 36 |
| 魚の特徴 .....                 | 36 |
| ゲームのヒント .....              | 38 |



# コントローラーの使い方



## 十字ボタン

- キャストイング前 —— 左右上下でカーソルの移動（投げるポイント）  
キャストイング後 —— 左右上下で釣り師のアクション（竿の上げ下げ）  
仕掛けアイコンのエサ —— 上下でルアーの色やエサの大きさを変える  
左右でエサの種類を変える

## Aボタン

- キャストイング前 —— 投げ込むタイミング、パワーの決定  
キャストイング後 —— リールの巻き上げ（ゆっくり）

## Bボタン

- キャストイング後 —— リールの巻き上げ（素早く）

## Yボタン

- 仕掛けの強制回収

## L/Rボタン

- 釣り師の立つ足場の移動（左右）  
アイコン画面でのアイコンの選択

## スタートボタン

- アイコンの呼び出し

## セレクトボタン

- ゲームの中断（終了、ポイントの変更）





## ゲームの始め方／終わり方

カセットを差し込み、電源をONにするとタイトル画面が現れます。

### ●タイトル画面

十字ボタンの上下でモードを選び、Aボタンで決定します。



### ●アングリング・モード (ANGLING) : 1人釣りモード

「磯」「堤防」「砂浜」3つのステージ（釣り場）で釣りをを行い、釣った魚をライバルの釣り師と見せ合います。

### ●チャンピオンシップ・モード (CHAMPION SHIP) : 大会モード

「磯」「堤防」「砂浜」の3つを舞台にした「釣り大会」に出場し、チャンピオンを目指します。

### ●オプション

サウンドに関する設定を変えることができます。

十字ボタンの上下で項目を選び、Aボタンで決定します。

内容を変えるときは、十字ボタンの左右で選びます。

#### ・サウンド (SOUND)

テレビに合わせて、ステレオ、ステレオ2、モノラルに切り換えます。

#### ・効果音 (BGM)

好きな効果音を聴くことができます。

#### ・EXIT

タイトル画面にもどります。

## ●ゲームタイトル画面

モードを選んだら、選んだモードのタイトル画面に変わります。

Aボタンで、ステージセレクトに変わります。



## ●ゲームの終わり方

ゲーム画面で、セレクトボタンを押すと、「ポイント選択画面」に変わります。「はい」を選び、画面に従ってゲームを終了します。



▲チャンピオンシップ・モード



▲アングリングモード



## アングリング・モード (1人釣りモード)

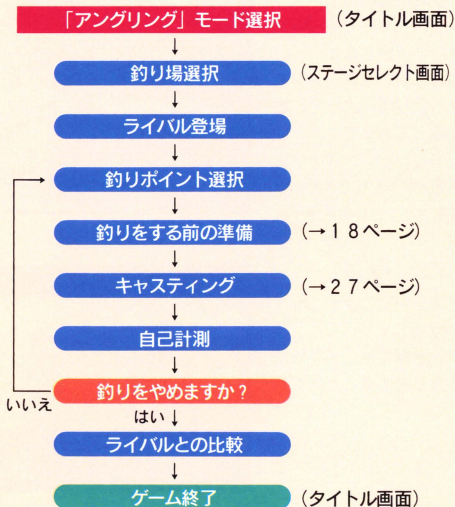
魚と釣り人との1対1の戦いです。

釣り場(ステージ)は3つ。好きな釣り場を選んで釣りを行います。

釣り上げた魚を計測し、ライバルの釣師と見せ合います。



### ■ゲームの流れ



## ■ゲームの遊び方

タイトル画面で「アングリング」モードを選ぶと、ステージセレクト画面に変わります。3つのステージの中から好きなステージを選び、釣りをを行います。



## ●釣り場の選択

十字ボタンでステージを選び、Aボタンで決定します。

釣り場は、次の3ステージあります。釣り場によって、攻め方が違ってきます。

- ①磯をメインとしたステージ
- ②堤防をメインとしたステージ
- ③砂浜をメインとしたステージ



## ●ライバル登場

選んだステージのライバルの釣師が登場します。

Aボタンを押すと、メッセージを速く進めることができます。



## ●ポイントの選択

十字ボタンでポイントを選び、  
Aボタンで決定します。  
それぞれの釣り場には、いろ  
いろなタイプの4つの釣りポ  
イントがあります。



## ●釣りをする前の準備

ゲーム画面に表示される次の4つのアイコンを使って、キャストイング  
を行うまで情報集めや仕掛けの準備を行います。

- ①現在のコンディションを見る  
「コンディション」画面参照（→19ページ）
- ②釣り道具の設定  
「仕掛け」画面参照（→20ページ）
- ③釣った魚を見る  
「釣果」画面参照（→25ページ）
- ④釣り大会の情報を見る  
「ラジオ」画面参照（→26ページ）

## ●キャストイング

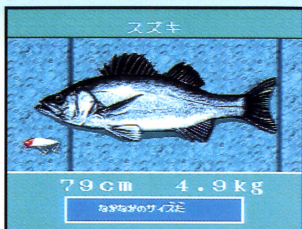
いよいよ腕の見せ所です。狙ったポイントにキャストイングします。  
「キャストイングの仕方」（→27ページ）

- ①ポジションの決定
- ②キャストイングポイントの決定
- ③キャストイング
- ④リールの巻きとり

## アングリング・モード（一人釣りモード）

### ●自己計測

魚を釣り上げたときは、釣った魚を画面で確認することができます。



### ●釣りポイントの変更

セレクトボタンを押すと、ポイント選択画面に変わります。十字ボタンで「いいえ」を選び、Aボタンで決定します。違う釣りポイントで釣りを続けることができます。



### ●釣りを止める

セレクトボタンを押すと、ポイント選択画面に変わります。十字ボタンで「はい」を選び、Aボタンで決定します。

ライバルが登場し、釣った魚を比べます。

ゲームは終了し、タイトル画面にもどります。





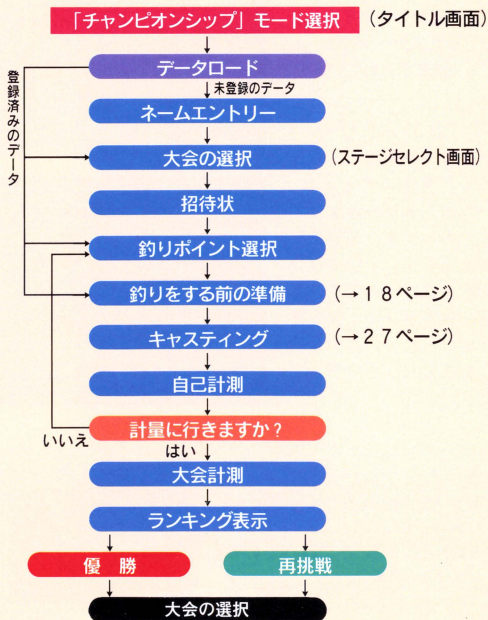


## チャンピオンシップ・モード (大会モード)

3つの「釣り大会」に出場し、チャンピオンを目指します。



### ゲームの流れ



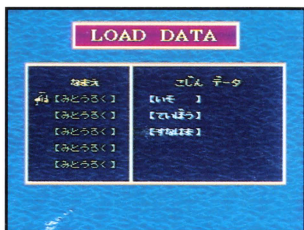
## ■ゲームの遊び方

### ●データロード

十字ボタンで登録した名前を選びます。初めてのときは「みとうろく」の項目を選んでください。

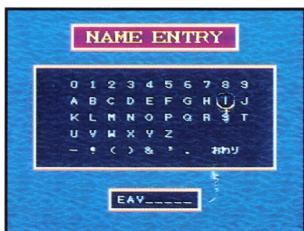
すでに登録されているデータを消したいときは、消したい名前のところにカーソルをもっていきXボタンを押してください。

名前の右にある項目はセーブされているデータの内容で、前回どのステージで競技していたのかが分かります。クリアしたステージには、トロフィーが表示されています。



### ●ネームエントリー

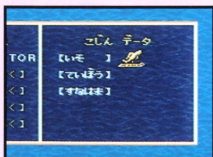
データロード画面で「みとうろく」を選んだときは、ネームエントリーとなり名前を入力します。名前は8文字までです。十字ボタンで文字を選び、Aボタンで決定。Bボタンで1文字まえへもどります。入力し終わったらENDを選択してください。



#### ・データセーブについて

このゲームではデータのセーブは自動的に行われます。

魚を釣り上げたところでセーブされるようになっています。



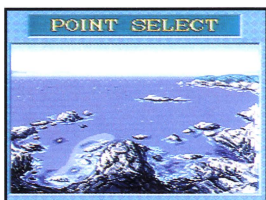
## ●釣り場の選択

ネームエントリー画面で名前を決定すると、ステージセレクト画面に変わります。

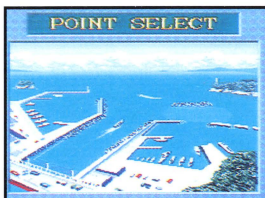
3つの大会の中から好きなステージを選び、大会に参加します。釣り上げた魚を計量し、ライバル釣師と順位を競い合います。



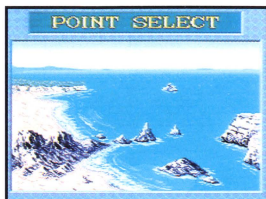
### ①磯をメインとしたステージ



### ②堤防をメインとしたステージ

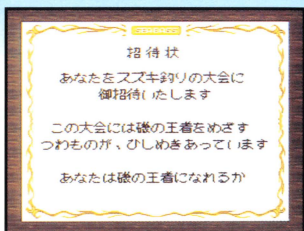


### ③砂浜をメインとしたステージ



## ●招待状

大会から招待状が届きます。  
ページをめくるときは、Aボ  
タンを押します。  
スタートボタンを押すと次の  
画面に進みます。



### ・大会規定

大会時間——各ステージによってかわります。

対象魚——シーバス（スズキ、ヒラスズキ）

優勝条件——上位3尾までの合計ポイントによって順位が決まる

### ・ポイント計算

$(\text{体長} + \text{重量}) \times 10 = \text{ポイント数}$

### ・ペナルティ

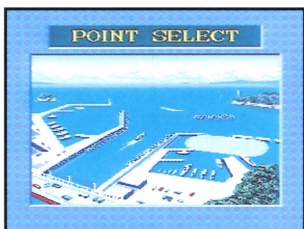
大会終了時間に遅れた場合——1分ごとにマイナス50ポイント

### ・失格

大会終了時間に30分以上遅れた場合

## ●ポイントの選択

十字ボタンでポイントを選び、  
Aボタンで決定します。  
それぞれの釣り場には、い  
ろんなタイプの4つの釣りポ  
イントがあります。



## ●釣りをする前の準備

ゲーム画面に表示される次の4つのアイコンを使って、キャストイングを行うまで情報集めや仕掛けの準備を行います。

- ①現在のコンディションを見る  
「コンディション」画面参照（→19 ページ）
- ②釣り道具の設定  
「仕掛け」画面参照（→20 ページ）
- ③釣った魚を見る  
「釣果」画面参照（→25 ページ）
- ④釣り大会の順位速報を聞く  
「ラジオ」画面参照（→26 ページ）

## ●キャストイング

いよいよ腕の見せ所です。狙ったポイントにキャストイングします。  
「キャストイングの仕方」（→27 ページ）

- ①ポジションの決定
- ②キャストイングポイントの決定
- ③キャストイング
- ④リールの巻きとり

・ ころの準備は ・ ・

釣り場での準備がすんだら、いつ、どこから、どのように攻めるか、その攻略法を具体的に立ててから釣り始めることが大切です。



## ●自己計測

魚を釣り上げたときは、釣った魚を画面で確認することができます。



## ●釣りポイントの変更

セレクトボタンを押すと、ポイント選択画面に変わります。十字ボタンで「いいえ」を選び、Aボタンで決定します。違う釣りポイントで釣りを続けることができます。



## ●計量に行く

セレクトボタンを押すと、ポイント選択画面に変わります。十字ボタンで「はい」を選び、Aボタンで決定します。





## ●大会計測

3尾のスズキを計測します。計測が終わると、ランキング画面に変わります。Aボタンを押すと、速く進めることができます。



## ●ランキング発表

順位、名前、ポイントが表示されます。

- ・十字ボタンで上下に動かして順位を確認し、Aボタンを押します。
- ・優勝すると、優勝画面に変わりゲーム終了します。次のステージにチャレンジします。
- ・優勝できなかったときは、画面に「TRY AGAIN?」が表示されます。十字ボタンで選び、Aボタンで決定します。  
YES—ポイント選択画面に戻ります。  
NO—ゲーム終了し、タイトル画面にもどります。

| TOTAL RANKING |          |        |     |
|---------------|----------|--------|-----|
| RANK          | NAME     | POINTS |     |
| 1st           | EAVICTOR | 2227   | Pts |
| 2nd           | JACK     | 0      | Pts |
| 2nd           | KEVTON   | 0      | Pts |
| 2nd           | CANON    | 0      | Pts |
| 2nd           | AOKI     | 0      | Pts |
| 2nd           | KING     | 0      | Pts |
| 2nd           | CHEN     | 0      | Pts |
| 2nd           | BLUE     | 0      | Pts |



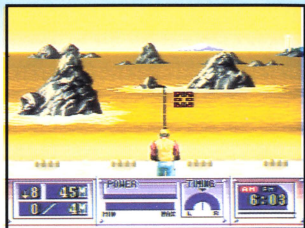
## 画面の見方

### ●ゲーム画面

釣りをする画面です。この画面で釣りのポイントを選んだり、キャストイング（投げ込み）を行います。

詳しくは、キャストイングの方法をご覧ください。

(→ 27 ページ)



▲キャストイング画面



▲ファイト画面

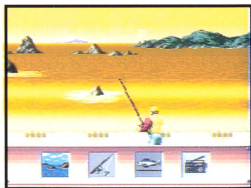
### ●アイコン画面

キャストイングをするとき、釣りの情報や仕掛けの準備をするためのアイコンが表示されている画面です。

ゲーム画面で、スタートボタンを押すと画面の下にアイコンが出てきます。もう一度、スタートボタンを押すとゲーム画面にもどります。



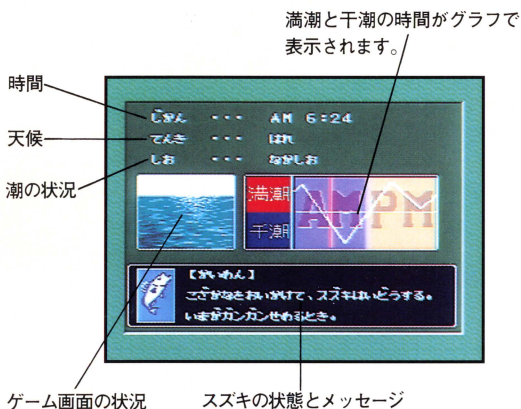
▲ゲーム画面



▲アイコン選択画面

## ■「コンディション」画面

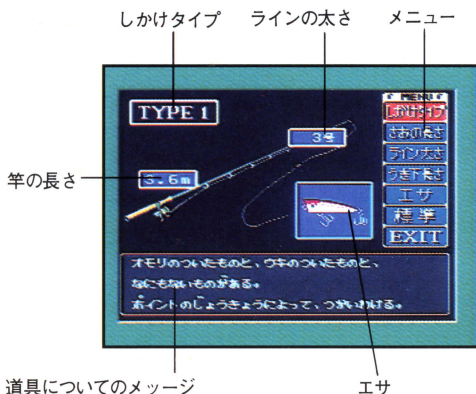
その日の天気、時間、潮の状態が表示されます。スズキは、時間、天候、潮の状態などによって釣れる条件が変わってきます。チャンスを逃さないためにも、その日の状態をよく把握することが重要です。メッセージは、その日の天気、時間、潮の状態によって変わってきます。



## ■「仕掛け」画面

ウキ釣り、オモリ釣りなどの仕掛けや竿の長さ、ライン（釣り糸）の太さやエサ、ルアーの種類など、釣り道具に関する設定を行います。シーバスフィッシングは、1本の竿と仕掛けで済むわけにはいきません。荒波が打ち寄せる磯場から、内湾の波静かな防波堤など、さまざまな条件に合わせて道具を使いわけます。

道具を変更するときは、十字ボタンの上下でメニューを選び、Aボタンを押します。選んだ道具の表示が暗くなったら、十字ボタンの左右を押します。変更する道具が表示されたらAボタンで決定します。設定が終わったら「EXIT」を選びます。アイコン画面に戻ります。

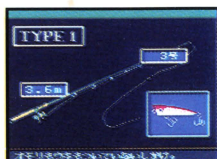


## ●仕掛けタイプ

3種類の仕掛けの中からポイントの状況に合わせて選びます。

### タイプ1

オモリやウキを持っていない仕掛け。ルアーや小魚で使うと効果的。ただし、あまり遠くには届かない。



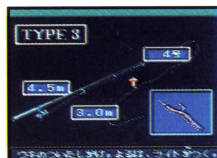
### タイプ2

オモリの付いた仕掛け。遠くまで飛ばすことができる。海底を狙うときやポイントが遠いときに良い。ただし、岩場ではネガカリしやすい。



### タイプ3

ウキの付いた仕掛け。夜はライトが点く。上層から中層までを狙えるが、タナを合わせるのが難しい。



## ●竿の長さ

竿の長さを変えることができます。竿が長いほど、遠くに飛ばすことができます。

### 3.6メートル

飛距離はでないが、コントロールしやすい。

### 4.5メートル

飛距離が稼げるし、コントロールもしやすい標準型のタイプ。

### 5.4メートル

一番遠くまで飛ばすことができるが、コントロールが難しい。

## ●ラインの太さ

ラインの太さを変えることができます。ラインは太いほど切れにくいですが、遠くに飛びにくくなります。

### 3号

細いので切れやすいが、遠くまで飛ばすことができます。  
ルアー釣りに使います。

### 4号

3号より切れにくい。遠くまで飛ばすことができます。ルアー釣りに使います。

### 6号

飛距離もそこそこに出て、切れにくい。

### 8号

かなりの力に耐えられますが、飛距離が出ません。

### 10号

大物がかかっても、簡単には切れません。ただし、飛距離が出ません。

## ●標準

標準の道具を使った設定に自動的に設定されます。

## ●うき下長さ

ウキからハリ先までの長さを1.5M、3M、4.5M、6Mに変えることができます。魚がいるタナにエサがとどくように調節します。

## ●EXIT

設定が終わったら、選びます。  
アイコン画面にもどります。

## ●ルアーの種類

ルアーは生のえさと違い、リーリング（リールを巻くこと）しないとスズキは何の興味を示さないなので、絶えず動かしていることが必要です。



### ポッパータイプ

水面をバシャバシャと音をたてながら跳ねて泳ぐ。水面近くのスズキに効果的です。



### フローディング・ミノ

小魚を模したルアー。リーリングすると水面ちかくのところを泳ぎ、止めると浮いてきます。





### ディープダイバー

小魚を模したルアー。フローティング・ミノーよりもベロが長いのが特徴でこの長いベロが水の抵抗をうけるため、やや深く潜っていきます。



### シンキング・ミノー

小魚を模したルアー。ルアーの中にオモリが入っているので、止まっていると一定の深さまで沈んでいきます。上層から中層までを幅広くねらえます。



### フローティング・バイブレーション

フローティング・ミノーよりも派手なアクションで泳ぎスズキの注意を引きます。水面近くのスズキに効果的です。



### シンキング・バイブレーション

フローティング・バイブレーションと同様に派手なアクションで泳ぎます。上層から中層のスズキに効果的です。



### メタル・ジグA

金属製のルアーで、海底にいるスズキを狙えます。メタル・ジグBよりも軽いのでリーリングすると簡単に浮いてきます。



### メタル・ジグB

金属製のルアー。メタル・ジグAよりも重いので飛距離をかせげます。



### ワーム

ソフトルアーとよばれるゴム製の柔らかいルアー。海底にゆらゆらと落とし込んで、スズキの注意をひきます。



### グラブ

ワームと同様のソフトルアー。ワームよりも太めです。

的確なカラーチョイスで効果アップ！  
ルアーにはそれぞれ8種類のカラーバリエーションがあるので、天候や時間帯によって使い分けよう。昼間は、本物の魚に近い地味なカラーを使い、曇や夜間の時は、派手めのカラーをチョイスしよう。



## ●生エサの種類

生エサは、ルアーと違いじっとしていれば魚が食べに来るが、まわりに魚が全くいないところに投げたのでは、無駄な時間を過ごす事になります。正確にポイントに投込む必要があります。



### アオイソメ 1匹掛け／房掛け

もっとも一般的に使えるエサです。  
ただし、スズキ以外の外道もよくかかります。  
昼夜ともに狙えます。



### マムシ 1匹掛け／房掛け

1匹掛けは、小物から大物まで幅広く狙えます。  
昼夜ともに狙えます。



### フクロイソメ 1匹掛け／房掛け

昼夜ともに狙えます。



### サッパ小／大

大物ねらいでつかいます。  
サッパ小は、大物を狙う時につかいます。  
サッパ大は、超大物を狙う時につかいます。



### イワシ小／大

サッパと同様に大物をねらうときにつかいます。



### サバ小／大

大物ねらいでつかいます。



### エビ小／大

アオイソメとならぶ万能エサです。  
いろいろな魚が掛かります。

## ■「釣果」画面

プレイヤーが釣った魚の名前と体長、体重などのベストスコアを見ることができます。

### ・チャンピオンシップ・モード

プレイヤーが釣った上位3尾のスズキを見ることができます。下の覧には今までの自己ベストと最高記録が表示されます。

|       |           |          |       |       |
|-------|-----------|----------|-------|-------|
|       |           | 体長       |       |       |
| 魚の種類  | 1         | ヒラスズキ    | 112cm | 9.8kg |
|       | 2         |          |       |       |
|       | 3         |          |       |       |
| 自己ベスト | 【自己ベスト】   | 112cm    | 9.8kg |       |
| 最高記録  | 【さいとうきりく】 | 112cm    | 9.8kg |       |
|       |           | EAVICTOR |       |       |

### ・アングリング・モード

今時点までに釣った魚と、そのベストスコアを見ることができます。

|      |     |    |       |        |
|------|-----|----|-------|--------|
|      |     | 体長 |       |        |
| 魚の種類 | スズキ | 2  | 114cm | 10.0kg |
|      | マダイ | 1  | 73cm  | 3.7kg  |
|      | フナ  | 1  | 21cm  | 0.6kg  |
|      |     |    |       |        |
|      |     |    |       |        |
|      |     |    |       |        |
|      |     |    |       |        |
|      |     |    |       |        |
|      |     |    |       |        |

## ■「ラジオ」画面

ゲーム中に流れるBGMの変更や、釣り大会の「大会速報」を聞いたり、時刻を合わせたりすることができます。

十字ボタンの上下でメニューを選び、Aボタンを押します。選んだメニュー表示が暗くなったら、十字ボタンの左右で変更します。変更が終わったらAボタンで決定します。設定が終わったら「EXIT」を選びます。アイコン画面に戻ります。

### ・情報

釣り大会の「大会速報」を聞くことができます。チャンピオンシップ・モードの場合、もう一度Aボタンを押すと、プレイヤーの順位が表示されます。

なお、一人釣りの時は、魚の釣り方が表示されます。

### ・選局

4つの局とOFFの中から選ぶことができます。

### ・時刻設定

現在の時刻を調整することができます。

### ラジオのチャンネル





## キャストイングの仕方

釣れそうだと思うポイントに、ルアーを的確に投げ入れることをキャストイングといいます。

ゲーム画面で、釣り道具の設定が終わったら、いよいよキャストイングの始まりです。

### ●ポジションの決定

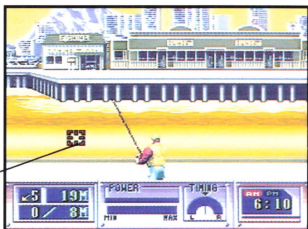
L/R ボタンを押すと、プレイヤーが左右に移動します。釣りのポジションを決めます。



### ●キャストイングポイントの決定

スズキがいそうなポイントへ、十字ボタンでカーソルを移動します。

カーソル



### ・キャストイングの注意

ポイントは、目的のポイントよりも少し奥にします。

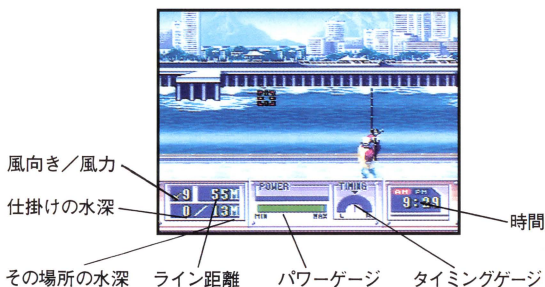
ちょっと飛び過ぎてしまってもリールを巻いてくればOK！



## ■キャストイング

キャストイングは、風向きや風の強さでラインの飛ぶ方向や距離が違ってきます。風を考えてキャストイングを行います。

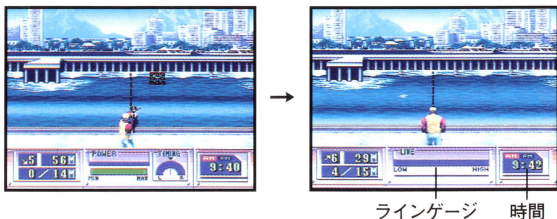
A ボタンを押すと、パワーゲージが伸びます。パワーが目安まで伸びたところでA ボタンを押すと、タイミングゲージが動きます。中央でA ボタンを押すと、仕掛けがまっすぐに飛んでいきます。A ボタンを押さないと、ロッドは振るが、仕掛けは飛びません。



## ●キャストイング画面

仕掛けが飛ぶと、ライン距離メーターが動き、画面が仕掛けに合わせて上下に移動します。

着水すると、画面下のゲージがファイト用に変わります。





## ■ファイト

魚が仕掛けに食いつくと魚とのファイトが始まります。釣り人の操作は十字ボタンでロッドを立てたり左右に振ります。ラインを巻くときはAまたはBボタンで行います。魚がヒットしたら、ラインが切れないように注意して魚を引き寄せます。

### ●魚がヒットしていないとき

- ・ A ボタン  
ラインを巻く（ゆっくり）
- ・ B ボタン  
ラインを巻く（速い）
- ・ Y ボタン  
仕掛けを強制回収



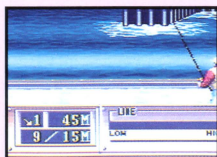
### ●魚のあたりがあったとき

魚のあたりがあった場合は、ラインゲージが動くのでロッドを立てて合わせます。

- ・ 十字ボタン  
下を押して、合わせる



・ 仕掛けが着水すると  
仕掛けによって、水深の数字が変わってきます。水中に沈む仕掛けの場合は、仕掛けが沈むにつれて変わってきます。



### ●魚がヒットしているとき

ラインゲージは、魚を引く力とラインを巻く力がラインにかかるると右に移動します。

- ・ A ボタン  
ラインを巻く（ゆっくり）
- ・ B ボタン  
ラインを巻く（速い）



### ●ラインが切れると

ラインが切れる場合は、右いっぱいにラインゲージが移動します。ファイト中にラインが切れると、ラインゲージはメッセージ「ラインが切れました」に変わります。



### ●イベント画面

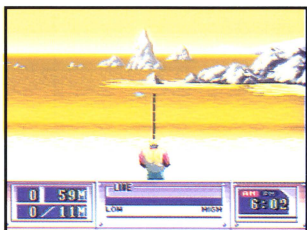
スズキの場合、ファイト中にイベント画面が現れ、水中の様子と魚の動きが表示されます。



## ●竿の操作

### ロッドを立てる

- ・ 十字ボタン  
下を押して、真上に立てる



- ・ 十字ボタン  
左斜め下を押して、左斜めに立てる



- ・ 十字ボタン  
右斜め下を押して、右斜めに立てる



## キャストイングの仕方

### ロッドを左右に振る

#### ・ 十字ボタン

左または左斜めに押して、  
左に振る



#### ・ 十字ボタン

右または右斜めに押して、  
右に振る



#### ・ 魚が岩の根に隠れたら

水中の魚が岩の根に隠れようとする、  
ラインが切れてしまうので、ロッドを左  
右に振って魚を誘導します。  
根に隠れてしまった場合はロッドを左右  
にはげしく振ると出てきます。



## ●魚の取り込みかた

### 基本的な取り込みかた

1. 魚が左（右）に泳いだ時は十字キーを右（左）または右下（左下）に入れて魚の動きが止まるか右に方向転換するまでこらえます。

魚が完全に止まる前にキーを離してしまうと、また動きだしてしまいます。



2. 魚の動きが止ったら、Aボタン又はBボタンでリールを巻いて、魚を寄せてきます。

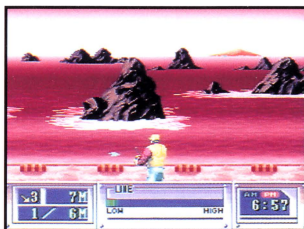


3. 魚が障害物に近付きラインが根ずれを起こしたら、根ずれのマークが表示されます。

4. 根ずれマークが出ててもそのまま放っておくとラインが切れてしまうので、障害物に近づけないように、うまく魚を誘導しましょう。

### スズキがジャンプした時

1. 水面近くにきたスズキはジャンプするので、そのときは竿を立てておかないとばらしてしまいます。
2. スズキのジャンプがおさまったら、A又はBボタンでリールを巻いて魚を寄せてきます。

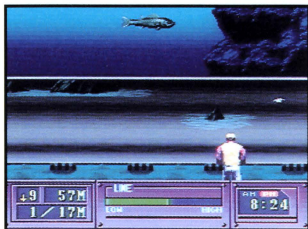




## イベント画面出現時

### ・スズキが根に潜る

大きな岩が表れたとき、スズキは岩の裏に隠れようとするので、竿を左（右）に振って潜られる前に魚をとめます。



### ・根に潜られたとき

スズキが根に潜ってしまうと、ラインの根ずれマークが表れ、そのまま放つとくとラインを切られてしまいます。

そこで竿を左右にガチャガチャと激しく振るとスズキは根からでてきます。

### ・スズキが暴れた時

スズキが手前来到るとラインゲージが下がっていき、ラインがゆるんでしまいます。そのまま放っておくとスズキは暴れだします。

スズキが暴れたらA又はBボタンでラインを巻き取ってラインゲージを上げてやるとスズキは暴れるのをやめます。

もし暴れたまま放っておくとスズキをばらしてしまいます。





## 資料編

### ■魚の特長

#### ●スズキ

スズキにはスズキとヒラスズキの2種類いて、1年で体長約20cm、3年で38cm、6年で54cm。成長すると1.1m前後、体重10kgにもなります。

スズキは一般的に夜釣りの魚として知られていますが、海がやや濁っているような時は日中でも食いつくことがよくあります。

特に時間的に多少ずれはあるものの、明け方と夕暮れ時が活発に活動するようです。

##### ・スズキ

スズキは非常に棲息範囲の広い魚で、河口付近の汽水域、堤防、砂浜、磯とあらゆる所にいます。

カミソリ状の鋭いエラを持ち、背ビレと尾ビレも鋭いのが特徴です。



##### ・ヒラスズキ

ヒラスズキは主に岩礁域に棲息しており、磯周辺のサラシの中に潜んでいることがおおいようです。

スズキよりも体高が高く、気性が激しいのが特徴です。



#### ●カサゴ

外道といえばこの魚。沿岸の岩礁域やテトラポットの周りに住んでいます。



## ●クロダイ

防波堤、河口、磯、底釣り、岩礁の根回り、テトラポットの周辺など、障害物のあるところにはたいていいます。



## ●ヒラメ

普通は、かなり深い砂泥底に住んでいます。初春から夏場の産卵期には浅場にやってきます。小魚を追って水面近くまで浮かび上がってきます。



## ●マダイ

成魚は、水深のある岩場や砂磯底にいます。25～35cmクラスは沿岸、夜釣りでは大物も釣れることがあります。



## ●クエ（モロコ）

磯の大きな洞窟や磯の割れ目の張り出したタナ台などにいます。小魚を食べます。



## ●ブリ

回遊魚、潮目のできやすいところ、潮通しが良いところにいます。小魚を食べます。



## ゲームのヒント

- 外道が釣れてスズキが釣れないようなときは、仕掛けの水深があっていないかもしれません。スズキは、夜間は浅場でエサを求めて回遊しており、昼間は深場の障害物の近くに付いています。
- 魚がぜんぜん掛からないようなときは、エサの使い方が間違っているかもしれません。生きたエサを使う場合は、あまり動かすと魚は警戒してしまいます。またルアーを使う場合は、常にリーリングしていないと魚は興味をしめしません。
- スズキがジャンプしたときに、すぐラインを切られてしまうようなときは、竿を立てていないか、リールを巻いたままにしているからです。ジャンプしたときは竿を立てたままの状態ではとらえていると、ラインを切れません。
- 大物が掛かったときには、なかなか魚を寄せられないものです。ロッドアクションで魚を弱らせた後なら、楽に取り込めることでしょう。
- 画面にH I Tと表示されて、魚の泳ぐ姿が表示されないときは、スズキ以外の魚が掛かった場合です。
- いきなり大会に出場するのではなく、アングリング・モードでその釣り場の特徴をつかんで、練習してからチャレンジしましょう。

## <STAFF>

PLANNING,DIRECTION,GRAPHICS,PROGRAMED by A WAVE,Inc.

TESTING by H.YAMAGUCHI, N.OGATA, T.IWAMA, H.KINJO

PRODUCER, M.MIZUSHIMA

MANUAL WRITING and DESIGN/PACKAGE DESIGN by I.WATANABE, SANYO Co.,LTD.

PACKAGE ILLUSTRATION by SANYO Co.,LTD.

SPECIAL THANKS TO A.SATOU

<カスタマー・サポート係>

電話番号：03-5410-3100 受付時間：13:00～16:00（月～金）

# 海釣り名人

スズキ 編



エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

©1994 Electronic Arts. ©1994 A Wave, Inc.

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.  
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

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。