任天堂 ファミリーコンピュータ™



VFR-Y1-04

取り扱い説明書

釣りキチ三平

～ブルーマーリン編～

痛快フィッシングゲーム

守ってほしい注意事項

①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および、強いショックを避けてください。

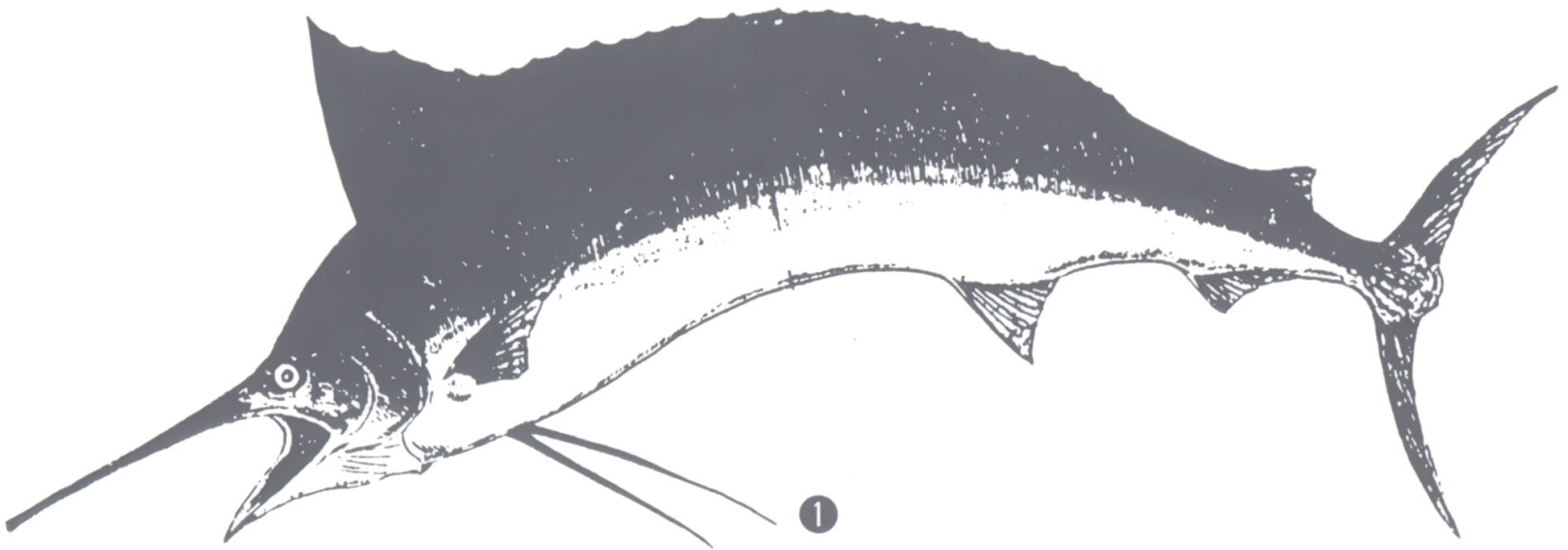
②端子部分に手を触れたり、水にぬらすなど絶対によごさないでください。

③シンナー・ベンジン・アルコール類の揮発油では、ふかないでください。

④カセット交換の際、必ず電源をお切りください。

⑤健康のためテレビ画面からできるだけ離れてください。また、長時間ゲームをするときは、休憩をするようにしましょう。

このたびはビクター音楽産業㈱のファミリーコンピュータカセット「釣りキチ・三平／ブルーマーリン編」をお買い求めいただき、誠にありがとうございます。取り扱い方、使用上の注意等、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。



もくじ

1. はじめに……3

2. ゲームスタート

▶はじめてプレイする人は……7

▶続きをプレイする人は……8

▶ポイントを選ぶ……9

▶ラインとエサを選ぶ……11

▶画面の説明……12

▶コントローラーの説明……14

▶魚を釣る……16

3. 帰港／計量……18

4. 順位……19

5. ホテル……19

6. 魚の紹介……20

7. ライン／エサの説明……24

8. 得点……28

1.はじめに

釣りキチの夢はいくつかありますが、なんといっても数多く釣るか大物を釣り上げることが代表的。

もっと突き詰めると、簡単に上がる魚よりも最後まで抵抗するファイターに人気が集まるのは当然のことで、その抵抗もただ引きが強いという単純なものより、もぐり、はしり、おどる、といった複雑な動きをみせてくれる魚にこそ、ひかれるのはだれしも納得するはずです。

その意味から世界中の釣りキチ達に一番人気があるのがマーリン(カジキ)です。そして、このマーリン釣りこそスポーツ・フィッシ

ングの王者といわれるのです。巨大なマーリンと釣り人のお互いの英知をかけた、何時間もかかる死闘の結果、そのマーリンを釣り上げた時の釣り人の快感はまさに何物にもかえられないことでしょう。

さて、日本はもとよりいくつかの釣り場で経験を重ねた天才釣り少年三平も、いつかはこのマーリン釣りに挑戦してみたいと夢見ていましたが、毎年選ばれた一流の釣り人のみが参加できるという「ファミコン・インターナショナル・ビルフィッシュ・トーナメント」に遂に招待されることになったのです。
早速、三平は大の親友で何度かマーリン釣りをやった、魚紳さんと

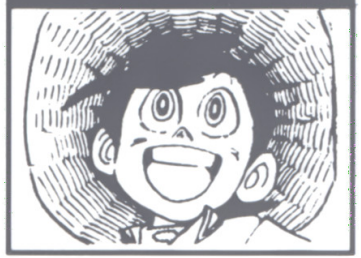
ともに参加することになりました。

このF・I・B・T（ファミコン・インターナショナル・ビルフィッシュ・トーナメント）は、毎年ハワイ島のコナを中心に開催される世界最大級のカジキ釣りのトーナメントであるH・I・B・T（ハワイアン・インターナショナル・ビルフィッシュ・トーナメント）の舞台をファミコンに移したものでゲームも実際に使われているインターナショナル・ゲーム・フィッシュ・アソシエーションのルールを基にしています。大会は5日間の午前8時から午後4時までの8時間で争われ、マーリンとアヒのトータル重量をポイント制

にして順位を決定していくものです。
参加チームはいずれもあちこちの大会でめざましい活躍をしている世界の強豪。日本の名誉にかけて天才釣り師三平少年は、見事優勝の栄誉を手にすることができるでしょうか。

主な登場人物

三平



大人かおまけの釣りセンスを持つ少年

魚紳さん



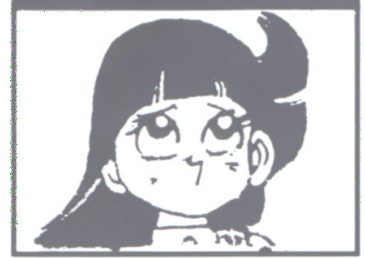
三平の才能にほれこみ、共に行動をしている

ロバート



大会出場のきっかけをつくってくれた人

ユリッペ



三平のおさななじみ

2. ゲームスタート

▶はじめてプレイする人は…





タイトル画面でＳＴＡＲＴにカーソルをあわせＳＴＡＲＴボタンを押します。（ＳＴＡＲＴ、ＣＯＮＴＩＮＵＥの選択はＳＥＬＥＣＴボタン）

次にネーム入力画面に変わります。あなたのチーム名を入力してください。

✣ボタンで文字を選びⒶボタンで入力します。

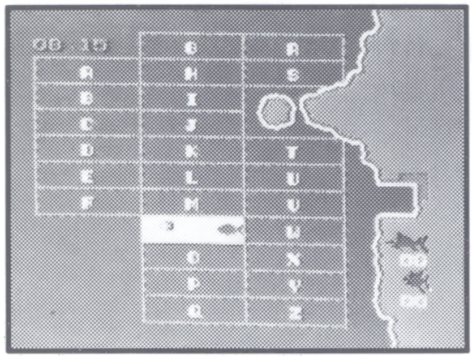
入力が終わったら「オワル」にカーソルをあわせ、ⒶボタンをＡを押します。

▶続きをプレイする人は…



タイトル画面でCONTINUEを選択し、
STARTボタンを押します。
次に「はじめてプレイする～」の時と同様にネームの入力画面に変わります。
ネームは前回と同じでも、新しく変えても結構です。
パスワード入力画面に変わったらネームの入力と同様に✚ボタンで文字を選びⒶボタンで入力。入力が終わったら「オワル」にカーソルをあわせⒶボタンを押します。

▶ポイントを選ぶ



さあ、いよいよ競技開始です。まずは、どのあたりで釣るかポイントを決めてください。MAP画面上を✛ボタンで船を移動し、目的のポイントの所でSTARTボタンを押します。ゲーム中ポイントを替えたい場合は、STARTボタンを押すとMAP画面に変わります。

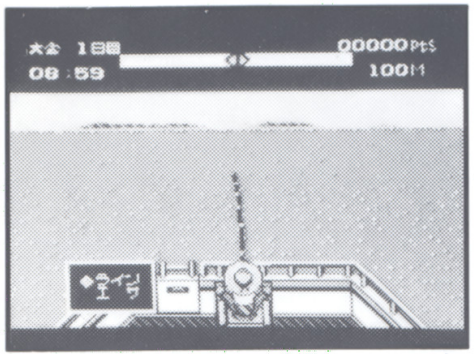
ポイントによっては魚が全然いない所もあります。ゲーム中、メッセージに「サンペイクン　ポイント　ヲ　カエロ」と出るようだっ

たら、すなおにポイントを変えましょう。選んだポイントに魚がいれば背ビレが見えますが、いつもそうとは限らないので辛抱強くヒットするのを待つ事も大切です。

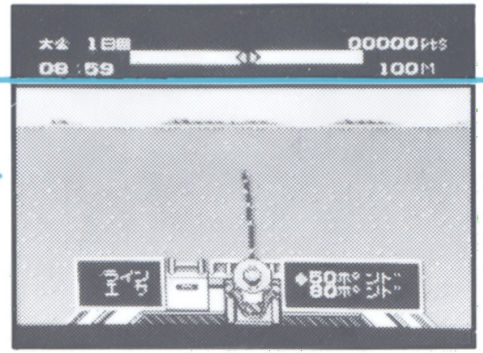
また、ＭＡＰを移動中ポイントの色が点滅（魚の形が見える）すると、それはカツオのいるポイントです。カツオをエサにするとマーリンがヒットしやすいのですが、カツオは１匹しかストックできません。
なお、ＭＡＰ上では船を動かさない限り、時間は止まったままです。

▶ラインとエサを選ぶ

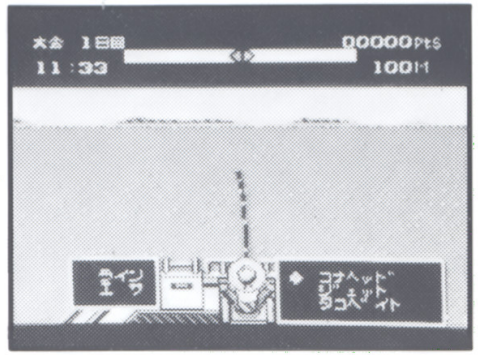
トローリングを始める前に必ずラインとエサを選びましょう。



SELECTボタンを押すと、ライン／エサのウィンドーが出ます。✚ボタンでどちらかを選びⒶボタンを押します。

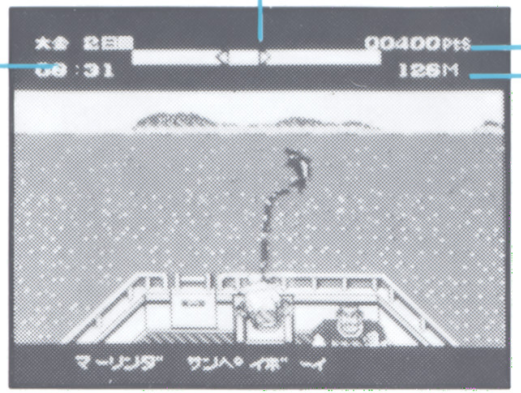


ラインには50ポンド／80ポンドの2種類があります。どちらかを選びましょう。（ラインの説明は㉔Pを見てね）



エサにはコナヘッド・ジェット・タコベイト〈疑似餌〉。カツオを釣るとタコベイトの代わりにカツオが表示されます。（エサの説明は㉖Pを見てね）

▶画面の説明

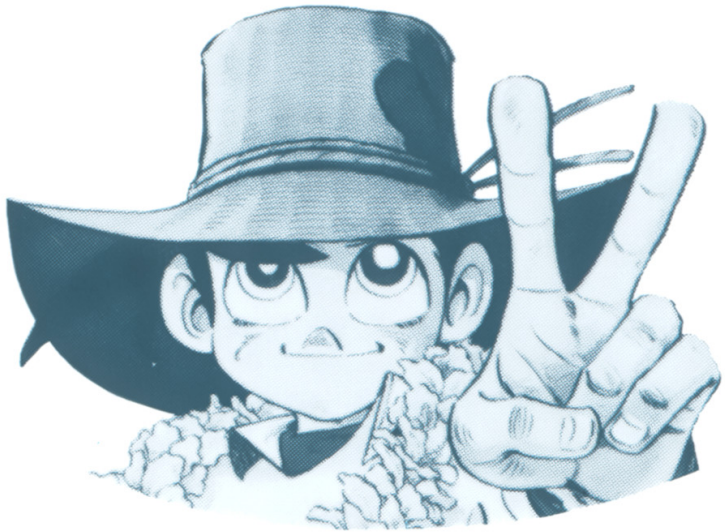


時間

魚と三平のパワーメーター

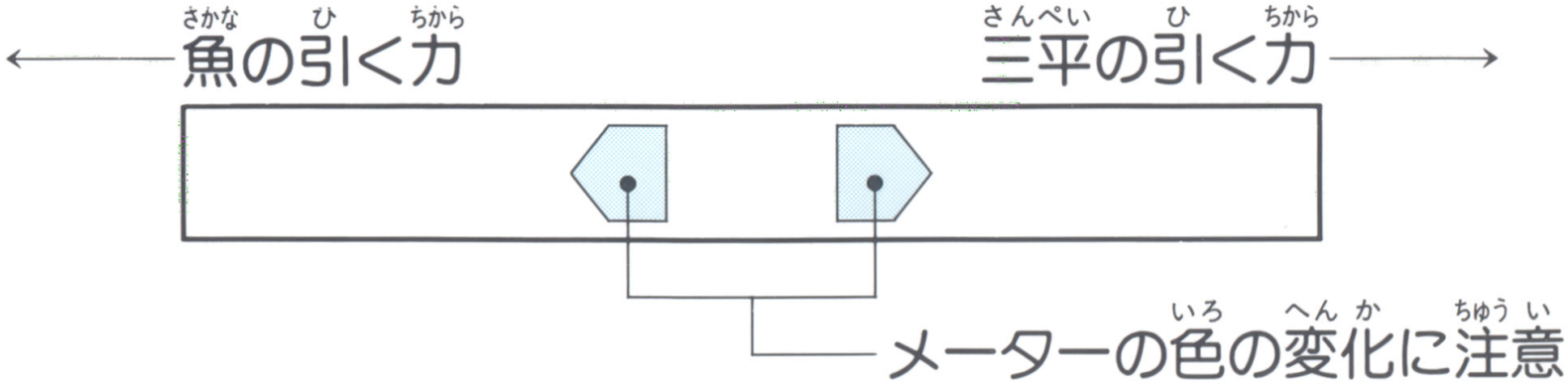
前日までの得点

ラインの延びている長さ



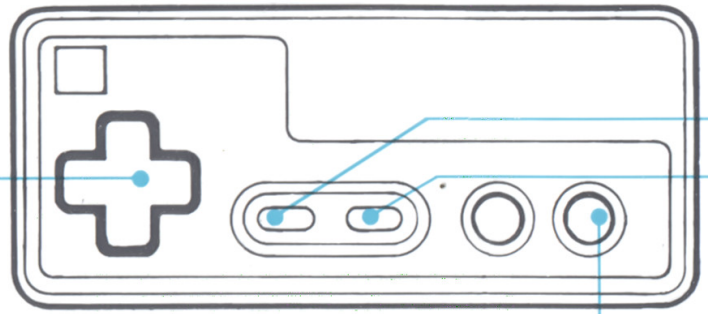
★魚と三平のパワーメーター

メーターは魚と三平のそれぞれのパワーを表します。
リールを強く巻き過ぎると、メーターは青から黄(注意)、赤(危険)と変わります。赤の状態でリールを巻き続ける（Ⓑボタンを押し続ける）と、ラインが切れます。



▶コントローラーの使い方

ポイント、ライン／エサの選択の時は



SELECTボタン

ライン／エサのウィンドーの開閉

STARTボタン

MAP画面切り換え／ポイントの決定

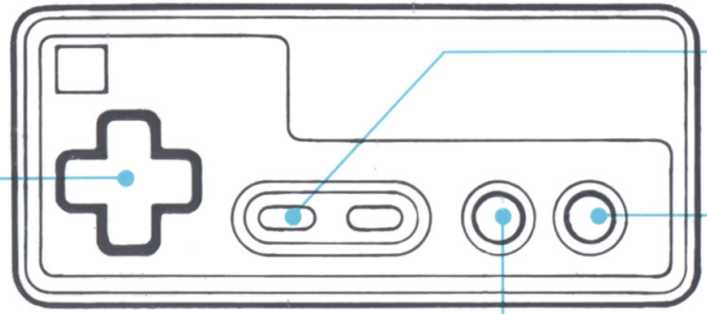
✚ボタン

- ポイントを選ぶ時
  ✚ボタンで船を移動
- ライン／エサを選択

Ⓐボタン

ライン／エサの決定

魚を釣る時は



SELECTボタン

ポーズ機能(魚をヒットした後のみ)

✚ボタン

✚ボタンの下でON／OFF(ポンピング)
押した時…竿を立てる
離した時…竿を倒す

Ⓑボタン

リールを巻く

Ⓐボタン

ドラッグをゆるめる

▶魚を釣る

ヒットするまでは✚ボタンの左右を使って、ボートを左右に動かすことしかできません。

（ここがしんぼうのしどころ！　短気な人もきな〜がに待つべし）

ヒットした!!　さあ、待ちに待ったこの時がきました。✚ボタンでポンピング(竿を上下に動かす)しながら、Ⓑボタンでリールを巻く。

■リールを巻く

✚ボタン（下を使用）
- ●押す…竿を立てる
- ●離す…竿を倒す＋Ⓑボタン連打

この動作をくりかえす。〈いっきにリールを巻けばいいってもんじゃないよ！〉

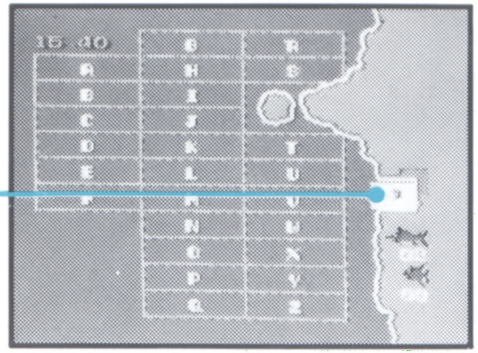
ちょうしにのって、リールを巻き過ぎるとラインが切れてしまう…
画面上のパラメーターに注意してください。メーターの色が変わり
ラインが切れそうになったら、リールを巻くのをやめ、竿を倒しⒶ
ボタンで“ドラッグ”（㉕P参照）をゆるめラインを出してください。
またラインが500M以上延びると切れてしまいます。

■ドラッグをゆるめる

✣ボタン　●離す…竿を倒す＋Ⓐボタンを押す

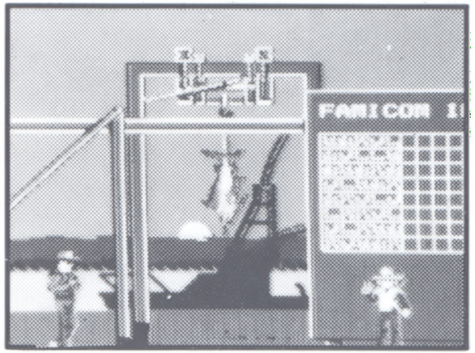
ポンピングさせる時は、画面上の三平を一番前までたおさないで、
リールを巻いては、すぐ起こす方が効率よく巻けます。ただし、メ
ーターが下がらないうちに続けて巻くのは危険です。

3. 帰港／計量



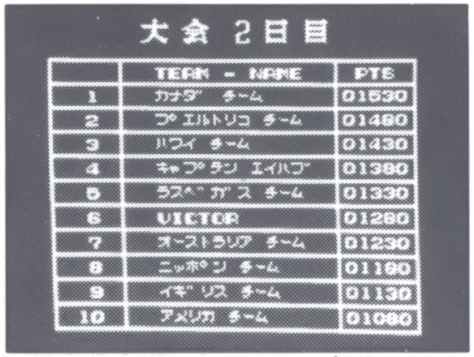
移動して港にもどろう

競技時間終了になると、画面がMAP画面に変わります。
また、大会時間は8:00〜16:00までですが、16:00まで待つ必要はありません。



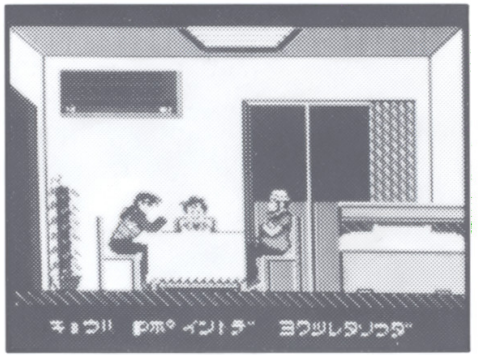
STARTボタンでMAP画面にかえ、港にもどりSTARTボタンを押します。
港に帰るとその日釣り上げた魚の計量を行います。(次の画面へはSTARTボタン)

4. 順位／5. ホテル



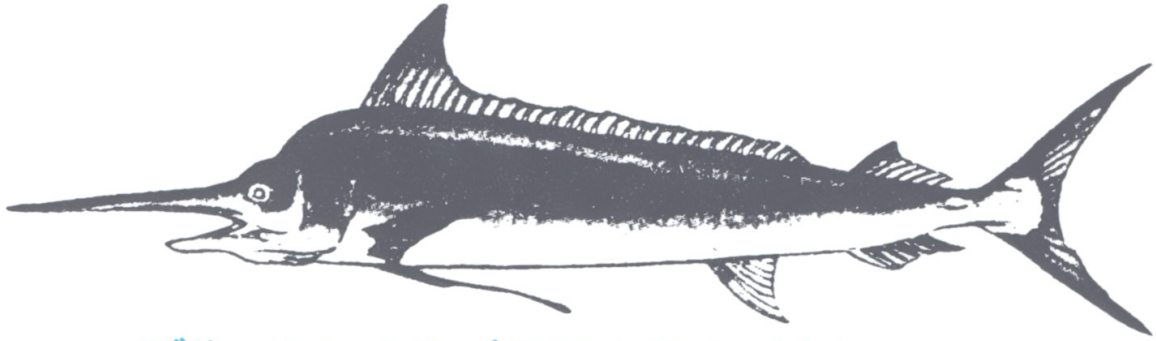
その日までの順位が表示されます。
大会は5日間です。5日間終了後、表彰式をおこないます。（次の画面へはSTARTボタン）

1日の大会が終了してホテルで作戦会議。
じっくり休んで明日も頑張ろう！
（STARTボタンを押せば次の日の競技開始です）



6. 魚の紹介

大会のポイント対象魚

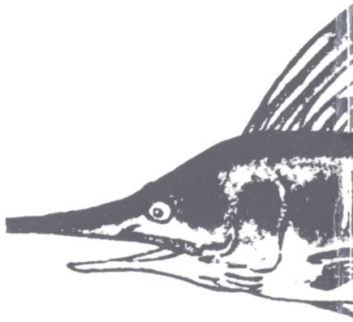


●ブルーマーリン(クロカワカジキ)



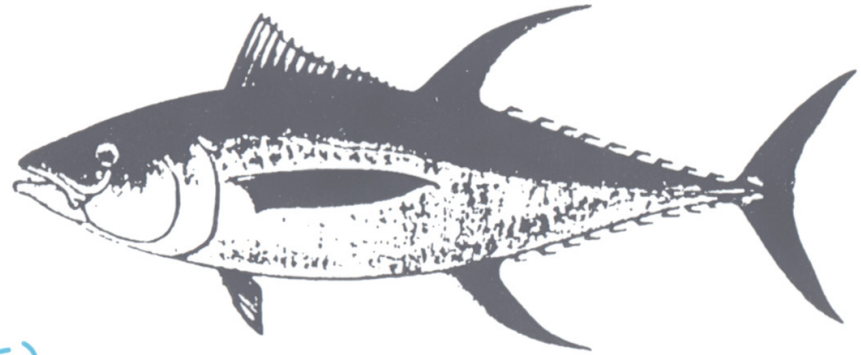
●ブラックマーリン(シロカワカジキ)

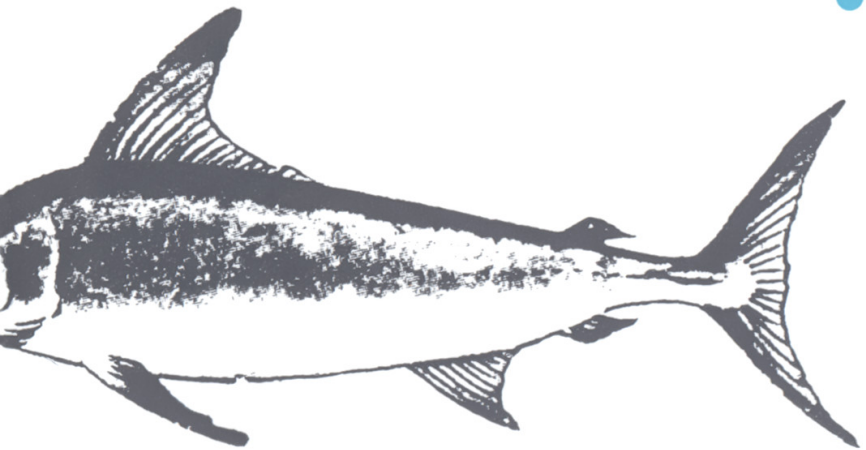
マーリン
ヒットした後の
激しいジャンプや
テールウオーク
が特徴



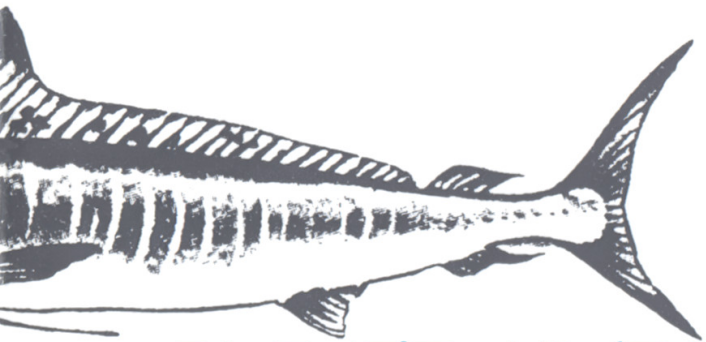
●アヒ〈イエローフィンツナ〉(キハダマグロ)

ヒットした後、底へひきこもうとする引きが特徴





●ソードフィッシュ(メカジキ)

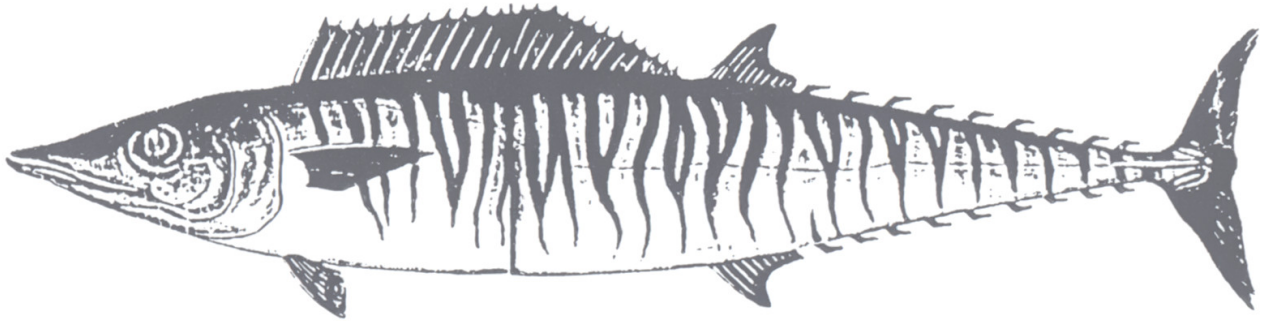


●ストライプマーリン(マカジキ)

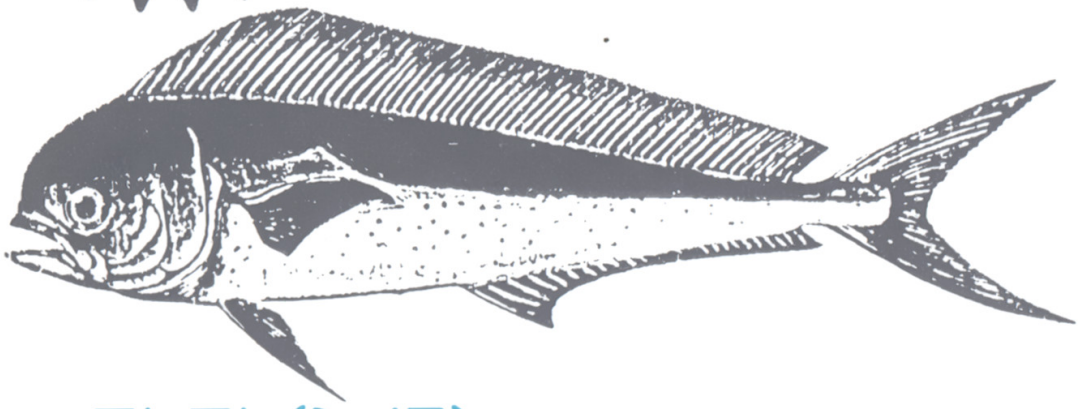
重さ2000ポンドの
伝説の巨大マーリン



大会のポイント
対象外魚



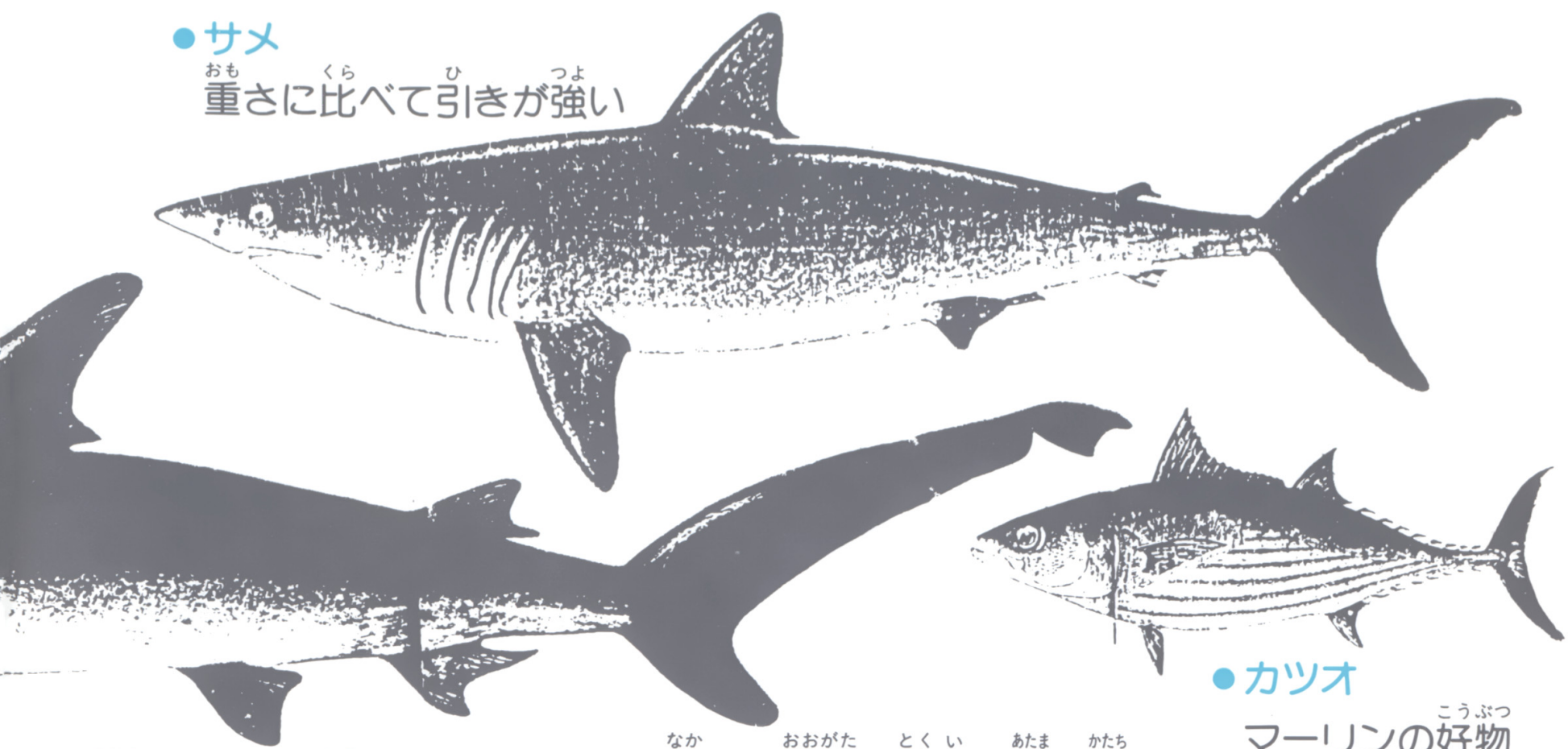
●オノ(オキサワラ)／細身ながら激しく抵抗する



●マヒマヒ(シイラ)

あざやかな体色と、独特の頭の形状が特徴





●サメ
重さに比べて引きが強い

●ハンマーヘッドシャーク／サメの中でも大型。特異な頭の形

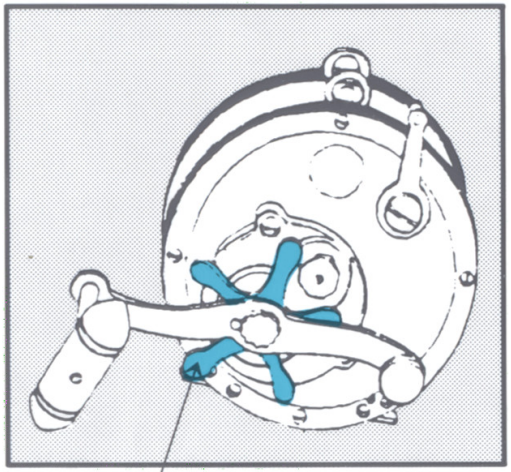
●カツオ
マーリンの好物

7. ライン／エサの説明

▶ラインの種類

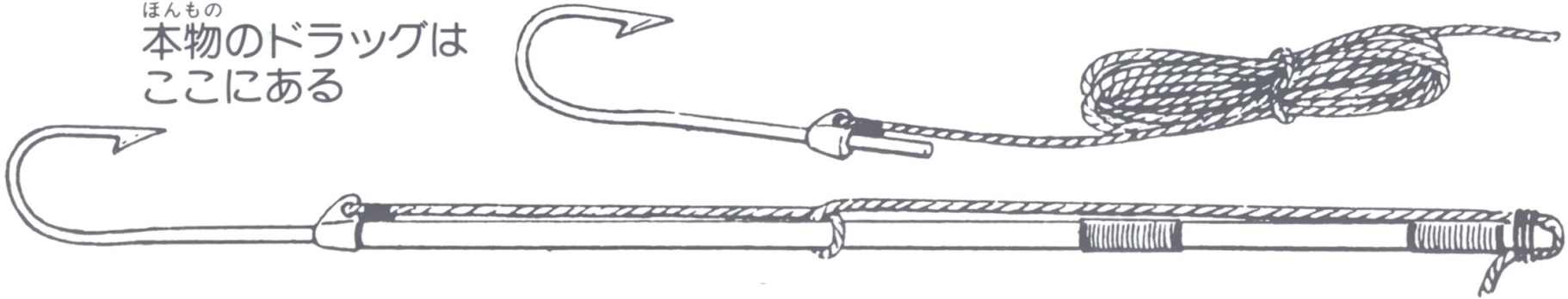
まず、ラインとは単純にいえば釣り糸のこと。
今大会で使用できるのは50ポンドと80ポンド（太さが違う）のライン。当然80ポンドの強いラインの方が切れにくい。しかし、その後の得点は同じ重さの魚を釣り上げた場合、80ポンドより、50ポンドの方が得点がよい。（28P「9.得点」参照）なにごとも難しい方が評価がいいというわけ。初心者はまず80ポンドで挑戦するのが無難かもしれない。

■ドラッグ



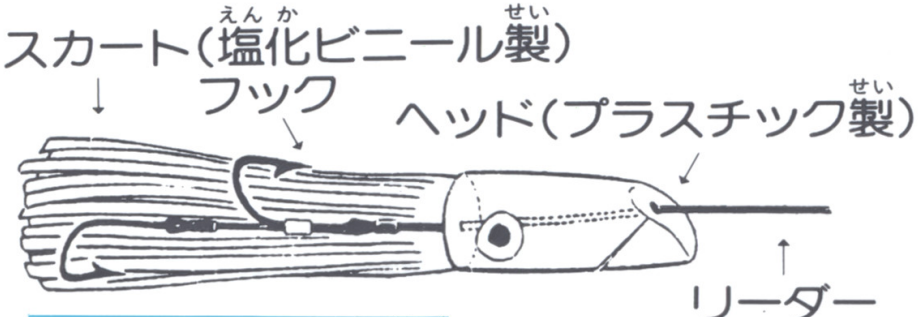
本物のドラッグはここにある

リールの釣力を調節するところ。ここをゆるめるとリールがフリーになってラインがのびる（ゲーム中ではⒶボタンを押す）。魚とのやりとりのとき、上手に操作しないとラインが切れたり、魚をばらしたりしてしまう。

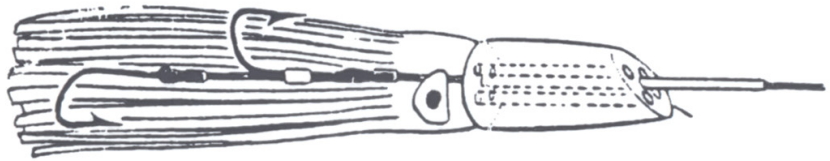


▶エサの種類

コナヘッド



ジェット



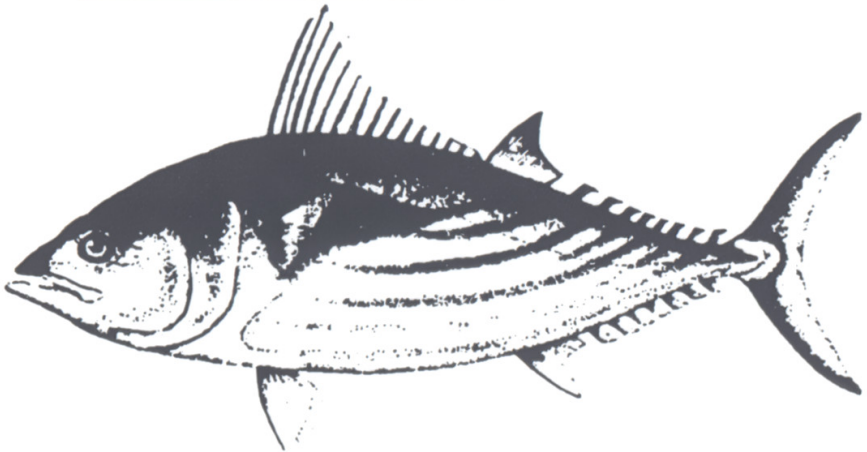
狙う魚によって、色々とエサをかえてみる。特に同じ種類の魚であってもエサによってヒットする場合と、しない場合、ヒットするまでの時間が違ってくる。

タコベイト



タコベイトはカツオ専用ルアー。カツオを釣るとエサとしてカツオがウィンドーに表示される。ただし、カツオは１匹しか持てない。

カツオ



カツオはマーリンの好物。他のルアーで釣れないこともないが、ヒットする時間が多少差がでたりもする。

8. 得　点

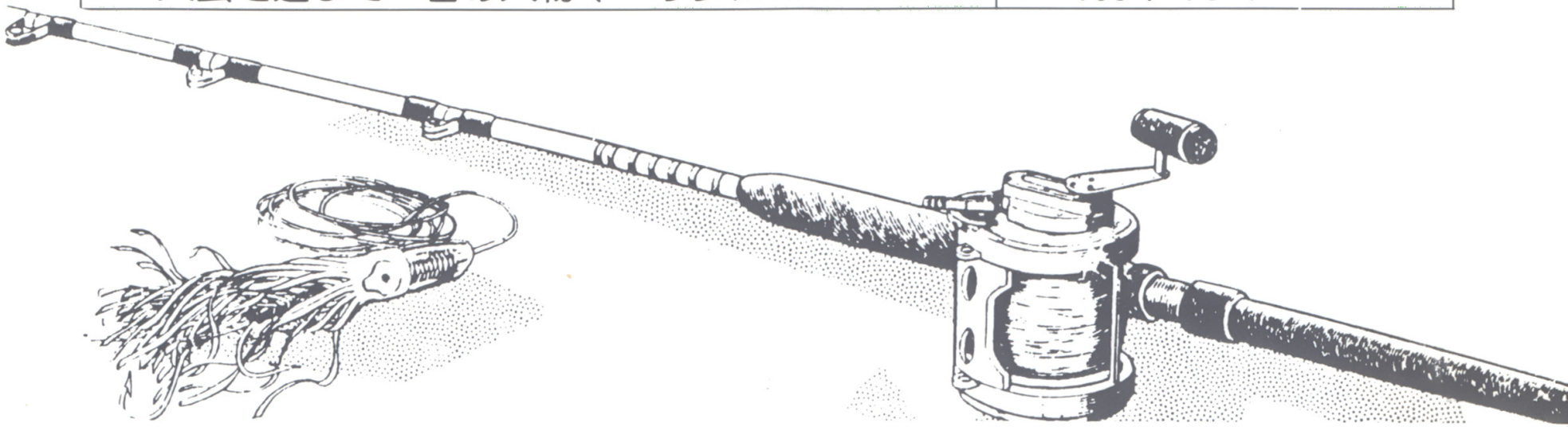
得点は釣り上げたマーリン、アヒの重量１ポンドを１ポイントとするポイント制で競技します。たとえば 400 ポンドのマーリンを釣り上げた場合、得点は 400 ポイントということです。
ただし、弱いラインでいかに大物を釣り上げるかというのもフィッシングの醍醐味であり、ポイントも良くなります。

■ポイント基準にラインの強度をミックスした採点方法

ラインの強度（ポンドテスト）	重量１ポンドあたりの得点
80ポンド	１ポイント
50ポンド	1.5ポイント（ボーナスポイント50%）

■お楽しみボーナスポイント

ボーナスポイント対象事項	ボーナスポイント
その年の初日の第一番めに釣れたマーリンに	100ポイント
開催中の毎日　その日一番の大物マーリンに	100ポイント
大会を通じて一番の大物マーリンに	100ポイント





©矢口高雄/日本アニメーション/講談社
©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

発売元：**ビクター音楽産業株式会社**
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F