スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



つり太郎

取扱説明書

SHVC-20

ごあいさつ

このたびは当社のスーパーファミコン専用ゲームカセット『つり太郎』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用前に、必ずこの「取扱説明書」をお読みいただき、正しい使用方法でお使いください。
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。



つり太郎

もくじ

ゲームの始め方……6
マップ画面の説明……8
魚の釣り方……10
釣りの記録……14
釣りのヒント……15


川のぬしを求めて
あの山のかなたへ



つり太郎は、病に倒れた妹をすくうため、「川のぬし」を求めて、釣りの旅に出かけます。でも「川のぬし」に出会うまでには、さまざまな魚を釣りあげて、より遠くへと進んで行かなければいけません。

魚たちは習性も釣り方もいろいろです。そんな魚たちとくり広げる釣りの楽しさを、じっくりと味わってください。

ゲームの始め方

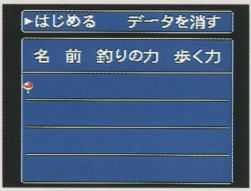


十字キーの左右で水中のイワナを移動します。タイミングを合わせAボタンを押すと、ジャンプしてカゲロウを食べます。3匹食べるとタイトル画面にかわります（次にゲームをする時は、スタートボタンだけでタイトル画面になります）。

Aボタンを押すと、ゲームが始まります。

ゲームを始める

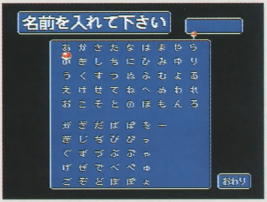
■まず、データに名前を登録しよう



初めてゲームを遊ぶ時は「はじめる」を選んで、Aボタンを押してください。名前を入れる画面になります（→7ページ）。

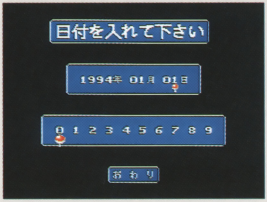
ゲームの続きをする時は、十字キーの上下で名前を選んで、Aボタンをを押してください。名前のない場所を選ぶと、最初からゲームを始められます。

■名前を入れて下さい



十字キーで選び、Aボタンで決定します。間違えた時はBボタンで一つ戻ります。名前を入れ終わったら、「おわり」を選びAボタンを押します。

■日付けを入れて下さい

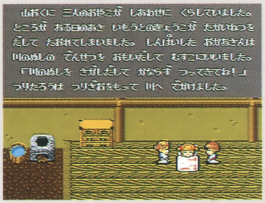


十字キーの左右で数字を選びAボタンで決定します。Bボタンで月や年に移動します。入れ終わったら、「おわり」を選んでAボタンを押します。

■ゲームスタート

いよいよゲームが始まります。

メッセージが終わった後でAボタンを押すと、つり太郎は釣りに出かけマップ画面（8ページ）になります。





マップ画面の説明

つり太郎はこのマップ画面を移動して、いろいろな釣り場に行ったり、家に戻ったりします。ここでは、このマップ画面について説明します。



つりの力

魚を釣りあげるとこの力が上がります。釣りそこなうと下がり、0になると、つり太郎は力つきてしまいます。力つきると、「歩く力」が半分になり、最初からスタートします。

歩く力

平地を移動する時は歩く力を消費しませんが、森や沼を移動する時は歩く力が必要です。森は一歩で1、沼は一歩で4づつ減っていき、0になるとつり太郎は倒れてしまいます。倒れた時、Aボタンを押すと、森や沼に入ったところから再開します。ただし、0になる前に平地に戻ると歩く力は回復します。歩く力は、「釣り場のぬし」（→13ページ）を釣りあげると増えます。

つり太郎の家

釣りの力が減ってしまった時は、家に帰ると、釣りの力を10に回復することができます。

看板

つり太郎の家のまわりには池や川がたくさんありますが、釣りができるのは看板があるところだけです。

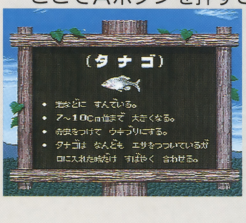
この看板が釣り場になっているので、看板の上まで移動すると、釣りを始めることができます。釣れる魚は釣り場ごとに決まっており、その魚の名前や特徴などが看板に書かれています（詳しくは、下の「釣りの始め方」を見てください）。

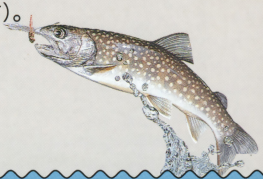
釣りの始め方

■看板のところまで行ってみよう!

十字キーでマップを移動します。家を出て右へ進み、看板（タナゴ）の釣り場まで行ってみましょう。最初は歩く力が少ないので、森や沼に入らないように進んでください。看板の上までたどりつくと、看板の内容が表示されるので、よく読んでおきましょう。

ここでAボタンを押すと釣り場の画面にかわります（釣り場画面でBボタンを押すとマップ画面になり、そのままAボタンを押すとまた看板の内容が表示されます）。





魚の釣り方

釣りの種類

このゲームには、次の4種類の釣りが出てきます。

《ウキ釣り》ウキを使って、魚のあたりを知る釣り方。

《投げ込み釣り》リールを使って仕かけを遠くへ投げる釣り方。

《ルアー釣り》ぎじエサを使って魚を誘う釣り方。

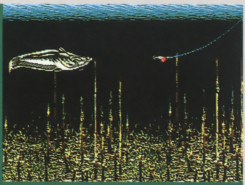
《毛バリ釣り》虫などにそっくりに作られたぎじバリを使う釣り方。

ウキ釣り



▲ウキの動きで、魚のあたり（魚がエサに食いつくこと）を知ることができるぞ。

ルアー釣り



▲ルアー（ぎじエサ）を動かして生きているエサのように見せるテクニックが必要だ。

釣りの道具やエサなどは自動的に選択されるので、プレイヤーが操作する必要はありません。

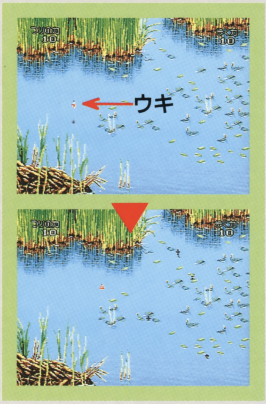
釣りのやり方は次のページから紹介してありますが、どの釣り方をする場合でも、基本となる操作は同じです。

ただし、魚の習性や釣りの種類によって、釣り方（釣り糸のひき方）をかえなければいけません。

詳しくは、15ページ「釣りのヒント」を見てください。

釣りのときの操作

■ウキを投げ入れよう!



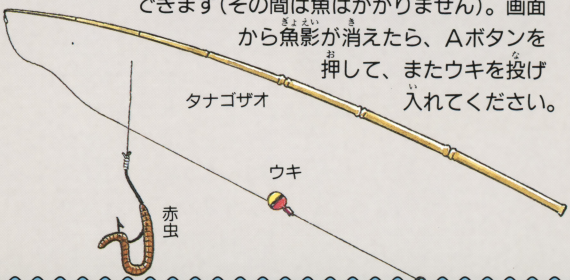
Aボタンを押すとウキが飛んでいきます。Aボタンを長く押し続けると遠くまで飛び、短いと手前に落ちます。また、ウキが飛んでいる間に十字キーの左右を押して、ウキの飛び方を左右に動かすことができます。

ウキが着水すると、泳いでいる魚の影が見えるようになります。

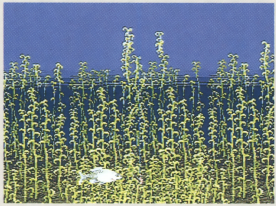
ウキは画面の右に流されていき、近くに魚がいると、魚がエサをつついて、水中画面にきりかわります。

魚ごとに泳ぐコースが決まっているので、そのコースにちょうどウキが流れるように投げ入れましょう。

魚がかからない時は、Aボタンでウキを戻すことができます(その間は魚はかかりません)。画面から魚影が消えたら、Aボタンを押して、またウキを投げ入れてください。



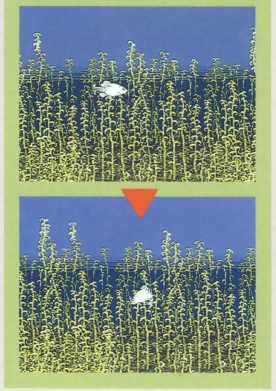
■すばやく合わせる



魚（ここではタナゴ）は何度もエサをつつきますが、口に入れた時にAボタンをすばやく１回押して合わせ（魚をハリにかけること）ます。

合わせに失敗すると、魚は逃げていってしまいます。逃したら釣り糸を引きあげてください。

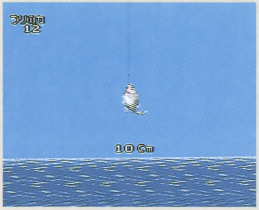
■テンポよく釣り糸を引こう



魚がかかったら、Aボタンで釣り糸を引っぱることができます。でも、魚が暴れている時に無理に引くと、糸が切れて魚に逃げられてしまいます。魚が静かになった時に、Aボタンを押して引っぱりましょう。

体をまげて逃げようとする前にAボタンを離すと、魚はあまり逃げようとしません。Aボタンを押す、離すをくり返してテンポよく、やさしく魚を引きあげましょう。

■やったあ、釣りあげた!



釣りあげると、つりの力が増えます（失敗すると減ってしまいます）。

Aボタンを押して魚を引っぱりあげると、また釣り場の画面に戻ります。

釣り場のぬし

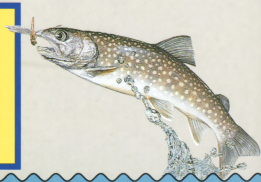
各釣り場には「釣り場のぬし」が必ず一匹だけいて、何匹か魚を釣りあげた後に現れます。ぬしは泳ぐ時間が決まっていて、マップ画面に戻ったり、もたもたしていると消えてしまい、また普通の魚が数匹現れます（全部釣りあげると、また、ぬしが現れます）。

このぬしを釣りあげると、つりの力の他に歩く力も増やすことができます。また、ぬしを釣りあげた後には、看板の文字（魚の名前）がうす紫色にかわります。

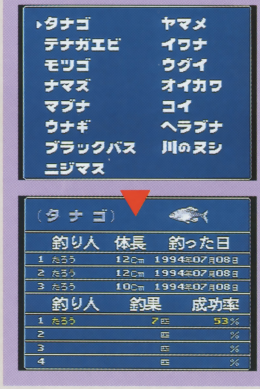
だたし、一匹釣りあげると，つり太郎が力つきるまで、その釣り場にはぬしは現れません。

記録に挑戦

「釣り場のぬし」を釣りあげた後には、大物の魚が現れます。「釣り場のぬし」を釣りあげた後は、大物釣りにチャレンジしてください。



釣りの記録



マップ画面、釣り場画面でセレクトボタンを押すと、魚の一覧表が表示されます。十字キーで魚の名前を選びAボタンを押すと、釣りの記録が見られます。Bボタンを押すと戻ります。

魚を一匹でも釣りあげると、名前の横に魚の絵が表示されます。また釣り場のぬしを釣りあげると、名前がうす紫色にかわります。

ゲームの終り方

マップ画面または釣り場画面に戻ってから電源を切ったり、リセットしてください。そうしないと、大切な釣りの記録が消えてしまうことがあります。

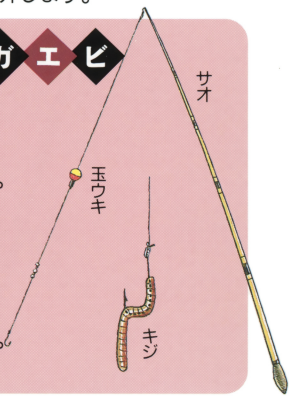
釣りのヒント

魚によって釣り方が違うので、それぞれの看板に書かれた釣り方をよく読んでください。ここでは、それ以外の釣り方のヒントを紹介します。

テナガエビ

エサを上げたり下げたり何度がくり返していると、エサに食いつきます。

どうしても釣りあげられない時は、1、2で引っぱり、3で離す……というぐあいに、テンポをとって釣りあげましょう。



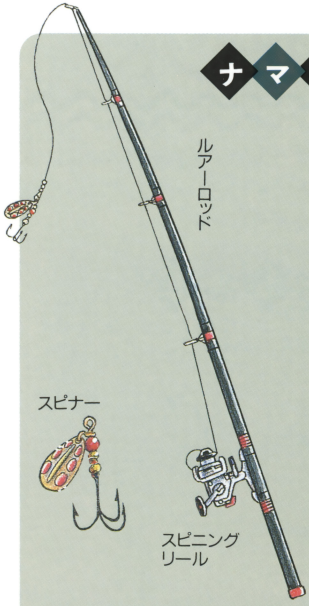
モツゴ

Aボタンを長く押していると、体をまげて勢いよく逃げてしまいます。短くテンポよく引っぱりましょう。





ナマズ

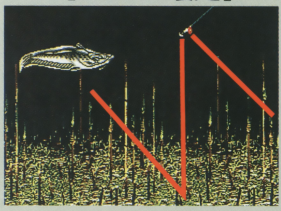


ルアーが川底に着いてしまったり、水面まできてしまうとナマズは逃げてしまいます。食いついたら、すぐにAボタンで合わせましょう。

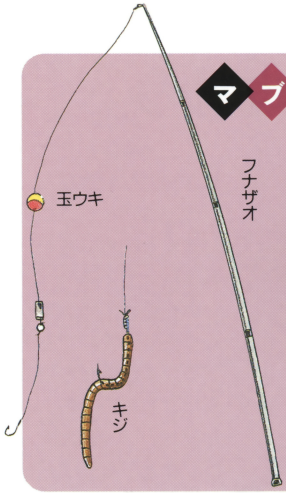
ルアーで近くまで引きよせてから合わせると、引きあげるのが楽です。

魚のサイズが大きいと一度に引っぱれる距離が短く、小さいと長くなります。魚に合わせて引っぱる距離を調節して、なるべく体をまげる寸前でAボタンを離しましょう。

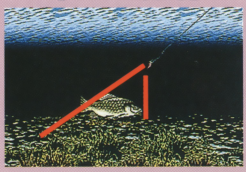
【ルアーの動き】



マブナ



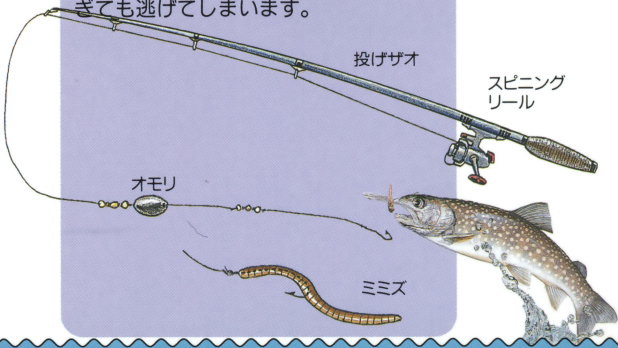
【エサの動き】



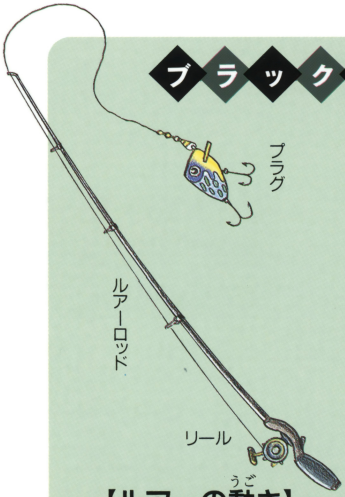
上の図のように、エサがちょうどマブナの口先に落ちるように上げるのがコツです。

ウナギ

エサを底から上げてふたたび底に着くまでの距離が長いほど、エサに近づきます。ただし距離が長すぎたり、また短すぎても逃げてしまいます。



ブラックバス

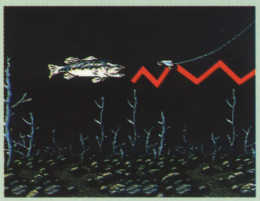


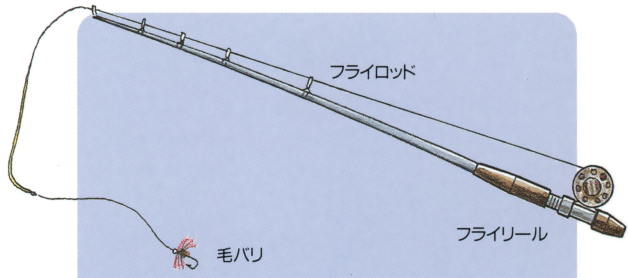
ルアーを浮かせたり沈めたりしながら、ブラックバスが近づいてくる高さに合わせましょう。

体をまげて逃げた時は失敗です。でもブラックバスが左に引っぱっていって、ルアーがはずれた時は、まだブラックバスがいます。あきらめずにもう一度誘いましょう。

長いファイトになります。あせらず、じっくり時間をかけて釣りあげてください。

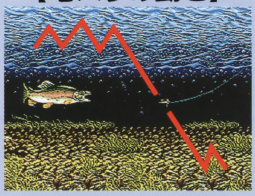
【ルアーの動き】





ニジマス

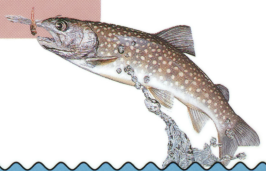
【毛バリの動き】



毛バリを上の方に浮かして魚を引きつけ、ボタンを離す。すると毛バリを追って魚が寄ってきます。毛バリが底に着いた時にニジマスが充分近づいていたら、ちょっとだけ毛バリを浮かしてニジマスを誘いましょう。

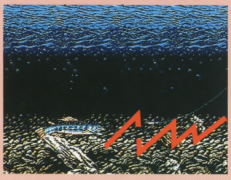
ヤマメ

ヤマメが飛びついてきます。合わせをすばやく行ってください。



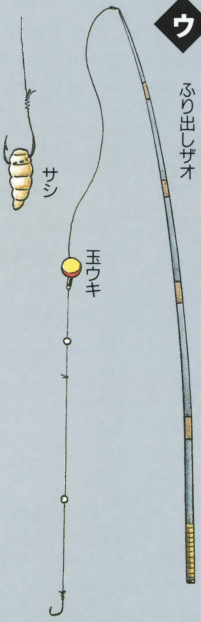
イワナ

【毛バリの動き】

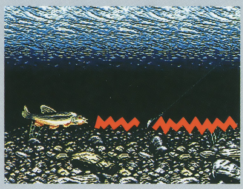


毛バリを底から引き上げるときは、上げすぎないように注意。イワナが近づいたら、毛バリを小さく動かして誘います。

ウグイ



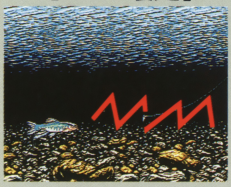
【エサの動き】



図のように、川の底すれすれでエサを上下させます。

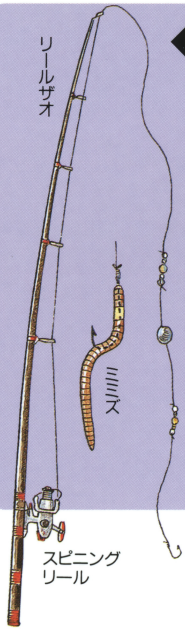
オイカワ

【エサの動き】



魚が静まる時間がとても短いので、尾びれの動きをよく見てタイミングを合わせると簡単です。体をまげるとハリがはずれてしまうので、まげる前にボタンを離すこと。

コイ



【エサの動き】



コイが近づくまで待って少しミミズを上げると寄ってきます。上げすぎると逃げてしまうので、逃げるギリギリのところを見つけてください。



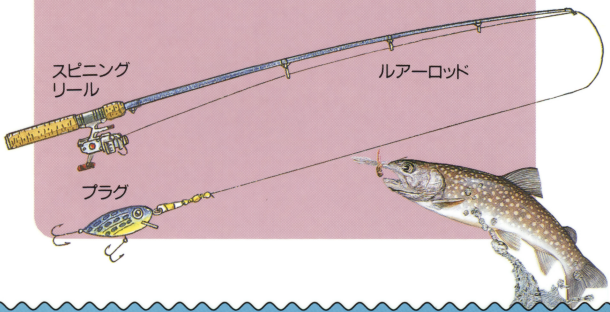
ヘラブナ

エサは左の絵のような2種類のエサを使っています。ヘラブナはエサを食べるのが早いので、すばやく合わせてください。



川のぬし

ルアーが水面近くまで浮上した時に食いつきます。合わせのタイミングが大切です。食いついたと同時に合わせましょう。何度もチャレンジしてください。



STAFF

エグゼクティブ・プロデューサー	木津精一
企画・プログラマー	㈲遊遊
グラフィック	㈲フェルガ
音楽	林　克洋 菅井健司
プロデューサー	宮沢　徹 沓澤順一
スペシャル・サンクス	大野泰生 関根彰規 石川眞理子 和田康宏 金沢十三男

お問い合わせ

このゲームに関するお問い合わせは、
かならず往復はがきで、
パック・イン・ビデオ PCソフト部つり太郎係
(住所は下記参照)までお願いいたします。

株式会社 パック・イン・ビデオ
〒104 東京都中央区銀座6-13-16　銀座ウォールビル6F



株式会社 パック・イン・ビデオ

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。