

<http://www.emulation64.fr>

Nintendo



糸井重里の バス釣りNo.1.

決定版!



取扱説明書

NIIS-NIBJ-IPN
Emulation64.fr

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

*** NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

*** 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。**



この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を放し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

*** 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。**

*** 3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属の操作一覧表をご覧ください。**

せつ そく

コントローラコネクタへの接続

このゲームは1人用ゲームです。コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1に接続してください。それ以外のコントローラコネクタに接続しても、操作することはできません。なお、接続の変更はNINTENDO 64本体の電源を切った状態で行ってください。



コントローラの握りかた

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかた(ライトポジション)をおすすめします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができます。また、左手人差し指でコントローラ裏側のZトリガーボタンを、右手親指でAボタンとBボタンを使い分けることが可能です。



もくじ

● [つりずき村] へようこそ! ————— 4	バス釣りでの操作方法 ————— 10
● ゲームの始めかた ————— 6	1:キャストしよう! ————— 11
● コントローラの使いかた ————— 8	2:リトリープでアピール! ————— 12
● まず、バス釣りだ! ————— 10	3:アタリにアワせてヒット! ————— 13
	4:ファイトだ! ————— 14
	5:最後にランディング! ————— 15
● 『つりコン64』の使いかた ————— 16	
● [つりずき村] をのぞいてみよう! — 18	1:まずは画面の見かたを覚えよう! — 18
	2:[つりずき村]での行動は? — 20
● [ヘルプ]を活用しよう! ————— 31	3:[メインメニュー]を開いてみよう! — 22
● [つりずき村]で勝負! ————— 32	メニューその1:[おおきな地図] — 22
● お地蔵さんに会おう! ————— 34	メニューその2:[タックルボックス] — 24
● バス釣り用語辞典 ————— 35	メニューその3:[ライブウェル] — 26
	メニューその4:[釣りのきろく] — 27
	メニューその5・6:[セーブ][お宝箱] — 28
	4:[つりずき村]にある施設! — 29



【つりずき村】へようこそ!

はじめての村ではわからないことばかり。そんなときは、
ここで読みたいページを探しましょう。

つりずき村について

【つりずき村】は、バス釣りが大好きな仲間たちの集いの場所です。仲間からアドバイスを受れたり、仲間とバス釣りの腕前を競ったりできます。



何ができる?

【つりずき村】を
のぞいてみよう!

(P18~30)

【つりずき村】
で勝負! (P32~33)

お地蔵さんに会おう! (P34)

バス釣りの基本について

バス釣りは、その基本をしっかりと身に付けておくことが大事です。そして、【つりずき村】の湖の様子などを知っておくことも重要です。



バス釣りの基本は?

【ヘルプ】を活用しよう! (P31)

ネコさん



湖の情報は どうやったらわかる?

【ヘルプ】を
活用しよう!

(P31)

【つりずき村】
での行動は?

(P20~21)

【つりずき村】
にある施設!

(P29~30)

【つりずき村】へようこそ!

タックルについて

タックルとは、バス釣り用の道具のことで【ロッド】・【リール】・【ルアー】・【ライン】の4種類があります。ゲームスタート時にセットで手に入りますが、【ショップ】で買えたり、イベントでもらえたりもします。

買いたい!

【ショップ】 (P30)

セットのしかた!

【タックルボックス】
(P24~25)

もらえる?

【チャレンジ】 (P33)

リール

ルアー

バスの釣りにかたについて



実際にバスを釣るためには、テクニックが必要になります。バスとの駆け引きをうまくできるようにならないと、大物のバスを釣り上げることは難しいでしょう。

早く釣りたい!

まず、バス釣りだ!
(P10~15)



ゲームの始めかた

【あたらしくはじめる】、そして【つづきからはじめる】でのゲームの始めかたについて説明します。

【あたらしくはじめる】での始めかた

1 【あたらしくはじめる】を選ぼう!

カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、電源スイッチをONにします(このとき3Dスティックには触れないでください)。タイトル画面が表示されたら、【あたらしくはじめる】を選びましょう。画面が【つりずき村】の【クラブハウス】へと変わります。

タイトル画面

糸井重星の
バス釣りNo.1.
決定版!

あたらしくはじめる

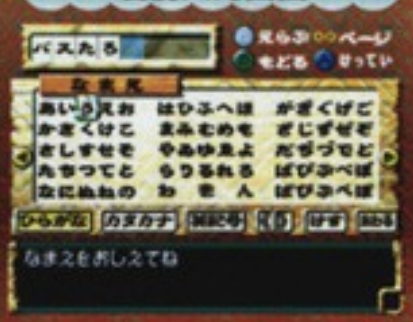


©2000 Nintendo/NAL Laboratory, Inc./Shigesato Ito
Character © Norio Hikkone

2 名前を入力しよう!

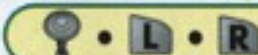
【クラブハウス】で、受付のネズミちゃんの案内に従って名前を入力します。入力したい文字の種類を3Dスティックでカーソルを動かして選びます。Cボタンユニットの左右でページを切り替えることができます。好きな文字を選んでAボタンで入力してください。文字の入力が終わったら、【おわる】を選びます(STARTボタンを押すと、カーソルが【おわる】の位置にジャンプします)。

名前入力画面



名前入力画面での操作一覧

文字の種類を選択



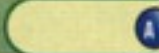
文字の選択



ページ送り



文字の入力



【おわる】の選択



ウサキちゃん

3 湖の状態は？

次に、湖の状態を選択します。【ビギナー】・【ふつう】・【じしんあり】の3種類があり、以下のような違いがあります。つまり、湖の状態は「自分の腕前」のことです。大きいバスは釣れないけど簡単に釣れる方がいいのか、あるいは釣りは難しいけど大物が釣れる可能性がある方がいいのか、よく考えて選びましょう。湖の状態を決めると、釣り道具一式がプレゼントされます。

湖の状態選択画面



※一度決めた湖の状態は、途中で変えることができませんので、注意してください。

●湖の状態による違い●

釣れるバスの大きさ

ルアーの影響範囲

【ビギナー】

大きめのバスは釣れにくい。

広い。遠くのバスも釣れやすい。

【ふつう】

小物から大物まで、平均的に釣れる。

通常。【ビギナー】より範囲は狭い。

【じしんあり】

大物のバスが釣れる可能性が高い。

狭い。遠くのバスは釣れにくい。

4 釣りのタイプを決めよう！

最後に、釣りのタイプ、つまり自分がいつ【つりすき村】で釣りをするのかを決めます。基本的に、釣りに来れる回数が少ないほど、釣った魚に応じてもらえる【ドングリ】(＝お金)の量は多くなります。釣りのタイプが決まったら、ゲーム開始の準備完了です。

釣りタイプ選択画面



※釣りのタイプは、途中で変えることができます。

【つづきからはじめる】での始めかた

あらかじめプレイヤーデータを【セーブ】(P28)しておけば、後でその続きをプレイすることができます。タイトル画面で【つづきからはじめる】を選びましょう。ロード画面になりますので、プレイを再開(ロード)したいデータを選びます。【セーブ】したときの日付・時間・場所からプレイを再開できます。

ロード画面





コントローラの使いかた

コントローラをじょうずに使いこなせれば、[つりずき村]での生活にも早く慣れることができるでしょう。



フィールドでの操作方法

[つりずき村]の陸地では、フィールドを歩き回って他のキャラクターと会話したり、バス釣りをしたりすることができます。

START

【ヘルプ】表示

【ヘルプ】(P31)画面が表示されます。リトリープ中(【ルアー】を操作すること・P12)にはポーズ機能となります。



【簡単操作ボード】表示

その場面での操作方法の一覧が一目でわかるボードが表示されます。



【ルアーケース】表示

よく使用するルアーを入れておくことができる【ルアーケース】(P25)が表示されます。



A 話しかける／決定

歩いているキャラクターに話しかけたり(P20)、選択した項目を決定したりします。



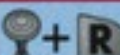
B キャンセル

選んだ項目をキャンセルします。



歩く／項目の選択

好きな方向に歩くことができます。項目の選択の際にも使用します。



+R はしる

通常よりも速く移動できます。



Z

【メインメニュー】表示

【メインメニュー】(P22~28)が表示されます。

※【メインメニュー】【簡単操作ボード】は、キャスト後(バス釣りをしている間)は表示されません。



ボート上での操作方法

【ボートハウス】(P30)でボートを借りると、水上に出ることができます。基本的にはフィールドでの操作方法と同じですが、さらに以下の操作が可能になります。



R

ボートエンジンとエレキの切り替え

ボートでの移動方法を切り替えることができます(P19)。

▼

【デプスファインダ】表示

湖底の情報を調査する【デプスファインダ】(P19)を表示します。

◀

表示深度切り替え

【デプスファインダ】表示中に表示深度を切り替えます。



ボートで移動/ 項目の選択

ボートで移動します。項目の選択の際にも使用します。

※バス釣りのときの操作方法については、この取扱説明書のP10~15、そして付属の操作一覧表もご覧ください。



振動パックでバスの手応えを感じる!!

このゲームは、別売の「振動パック」に対応しています。振動パックをコントローラにセットすれば、バスがルアーに食いついたときなどにコントローラが振動します。迫力が増すと同時に、よりの確な操作をすることができます。ぜひ使ってみてください。

振動パックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

- ご使用前には、必ず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
- 振動パックの抜き差しは、NINTENDO 64本体の電源が切れている状態で行ってください。
- 乾電池の取り扱いにご注意ください。



NINTENDO 64
振動パック

メーカー希望小売価格 1,400円(税別)
NUS-013



まず、バス釣りだ!

ここで、基本的なバス釣りの方法を、キャストからランディングまでの5つの段階ごとに説明します。

バス釣りでの操作方法

START

【ヘルプ】表示／キャスト後は画面をポーズ（一時停止）

B

基本的に低速で操作がしたいときに、他のボタンと同時に使用します。

B

**【ロッド】をしまう
（【ライン】回収後）**

R

基本的に高速で操作がしたいときに、他のボタンと同時に使用します。また、リトリブ（P12）時にも使用します。

R +

**オートリールモード
（P13）の設定・解除**

設定しておくで、【ロッド】を操作するだけで、自動的に糸ふけ（【ライン】のゆるみ）を改善してくれます。

↑ + →

強制巻取り

強制的に手もとに【ライン】を回収します。

← / ↓

ドラッグ変更

ドラッグ機能（P14）の設定を変更します。

↑

【簡単操作ボード】表示

→

【ルアーケース】表示

A

キャスト／【リール】を巻く

A +

高速巻取り

A +

低速巻取り

Z

【メインメニュー】表示

リトリブ（P12）時にも使用します。



【ロッド】操作



高速操作



低速操作

まず、バス釣りだ!

※基本的に【スピニングリール】での操作方法を説明します。

1 キャストしよう!

【ロッド】を振って【ルアー】を投げることを「キャスト」といいます。

キャストイングカーソル

風がない場合、キャストした【ルアー】はこのキャストイングカーソルがある位置に投げ込まれます。

【パートナー】の顔がうなずいて、【釣り状態マーク】が「OK」になったら、その場所でAボタンを押すとキャスト可能な状態になります。もう一度Aボタンを押すとキャストできます。フィールドからの釣りの場合、バス釣りができる場所に来ると、音楽が消えて水音が大きくなります。

キャストの準備画面



キャストの手順

1 キャストする位置を決める

3Dスティックでキャストイングカーソルを動かして、【ルアー】をキャストする位置を決めます。キャストした【ルアー】は風に流されます。風が強いときは、画面右上の風向・風力をチェックして、キャストする位置を調整しましょう。

2 キャストする

キャストする位置を決めたら、Aボタンでキャストします。キャストすると、画面の表示がバス釣り中のものになります。



覚えておこう!

【ベイトリール】はバックラッシュに要注意!

【ベイトリール】でキャストした場合、【リール】に【ライン】が絡まるバックラッシュが起こる可能性があります。バックラッシュになると、【ライン】をほどくのにかかる時間が長くなってしまいます。バックラッシュを避けるためには、【ルアー】が着水する前にAボタンを押して【リール】の回転を止める必要があります。



Emulation64.fr

まず、バス釣りだ!

覚えておこう!

【ルアー】にあったリトリーブを!

リトリーブは、【ルアー】の特徴に合わせて行う必要があります。そのとき使用中の【ルアー】に合ったリトリーブができれば、【パートナー】の顔が笑顔になり、より強くバスにアピールできます。まずは、**オートリールモード**(R + A)を使って、【ライン】のたるみを気にせずに、リトリーブに専念してみましょう。



3 アタリにアワせてヒット!

【ルアー】にバスが食いついてくることを「アタリ」といい、アタリと同時に、バスの口に【ルアー】が引っかかるように【ロッド】を立てることを「アワセ」といいます。また、アワセに成功することを「ヒット」といいます。

ルアーウィンドウ

アタリがくると、ルアーウィンドウが揺れて、サウンドが鳴ります。ヒットするまでは、バスの姿は表示されません。

パートナー

アタリがくると【パートナー】が驚いた表情になります。

フックレベル

深度ゲージにある●の色は、ヒットしたときのフックレベル(【ルアー】の引っかかり具合)を表します。

低い ← フックレベル → 高い



フックレベルが高ければ、バスはなかなかバレ(逃げ)ませんが、低いとバレやすくなります。フックレベルは、ヒットしたときのサウンドでも判断できます。詳しくは【ヘルプ】の【そうさについて】にある【アタリとアワセ】をご覧ください。

※フックレベルはあくまでもヒットしたときのレベルです。ファイト(P14)中にフックレベルが下がっても、色は変化しません。



アタリの直前の画面



次のページに
続きます……▶

Emulation64.fr

1 アタリがくる

アタリがくると、[パートナー]が驚き、ルアーウィンドウが揺れてサウンドが鳴ります。また、振動バックを付けていると、コントローラが振動します。この状態になったら、アワせる準備をしましょう。[ワーム]でのアタリの場合、バスが[ワーム]を口の中に入れるまで、一呼吸待ってからアワセるとフックレベルが高くなります。



2 アワセる

アタリがきたら、3Dスティックを手前に倒して[ロッド]をアオリ(立てて)アワセます。ヒットすると、魚が現れて、フックレベルを表すサウンドが鳴ります。高音ならフックレベルが高く、低音なら低いことを表します。



サウンドマーク このマークが付いている場合は、プレイ中に音(サウンド)が発生して、プレイヤーに情報を知らせます。

4 ファイトだ!

バスがヒットしてから、バスを釣り上げるまでの戦いを「ファイト」といいます。

[パートナー]

ファイト中の[パートナー]の表情は、[ライン]にかかっている力(ラインテンション)を表します。

低い ← **ラインテンション** → 高い



ラインテンションが高くなりすぎると、[パートナー]が声(サウンド)を出します。放っておくと、ラインブレイク([ライン]が切れること)の危険があります。

ルアーウィンドウ

ファイト中にルアーウィンドウが拡大して大きく揺れると、バスをバラシてしまう可能性があります。

ドラッグ機能 (ゆるめる / しめる)

ラインテンションを見ながら、Cボタンユニットの左・下でドラッグを調整します。ドラッグをゆるめておくと、魚に強く引かれたときに、[ライン]が出ていくので、ラインブレイクをある程度防げます。



ファイト中の画面

※ラインブレイクした場合、あらたに[ルアー]を装備しないと釣りができません。

まず、バス釣りだ!

ファイトの基本

バスを引き寄せる ●●●●●

バスを引き寄せるには、[ロッド]を操りながら[ライン]を巻取っていく必要があります。バスが弱ってきたら、ドラッグ機能でラインテンションを徐々に高め、[ライン]を巻取ってバスを引き寄せましょう。



これに注意! ●●●●●

ラインテンションが高くなりすぎて[パートナー]の音が聞こえたら、[ロッド]を倒したり、ドラッグ機能でラインテンションを低くしましょう。バラシの危険は、[ロッド]を倒すことで回避できる可能性があります。



5 最後にランディング!

バスを近くまで引き寄せられたら、いよいよ釣り上げます。ファイトの最終段階で、これを「ランディング」といいます。



ランディング直前の画面

ランディングアイコン

バスを近くまで引き寄せてランディング可能な状態になると、ランディングアイコンが表示されます。

[ロッド]

ランディング中は、できるだけ[ロッド]を立てるようにします。

ランディングの基本

ランディングする ●●●●●

バスを引き寄せてきたら、[ロッド]をできるだけ立ててランディングの準備をします。ランディングアイコンが表示されたら、すかさずAボタンを連打してランディングしましょう。大きなバスや体力のあるバスほど、たくさんの連打が必要になります。



Emulation64.fr



「つりコン64」の使いかた

このゲームは、株式会社アスキーより発売の「つりコン64」に対応しています。その使いかたを説明します。



「つりコン64」各部の名称

スタート
STARTボタン

サンディ
3Dスティック

Aボタン

Zトリガー
ボタン
(裏側)

Bボタン

ASCII

ドラグ

ドラグ機能の設定を変更します。奥に回すとドラグがしまり、手前に回すとドラグがゆるみます。

ハンドル
つまみ部

ハンドルを持って奥の方に回すと、[リール]を巻くことができます。

Rボタン

Cボタンユニット

※ご使用の際は「つりコン64」の取扱説明書もよくお読みください。

「つりコン64」お客様相談窓口

ユーザーサポート: TEL. (03) 5351-8499

受け付け時間 月～金(除く祝日)

10:00～12:00 13:00～17:00

〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル
株式会社アスキー ユーザーサポート係

バス釣り時の操作方法

バス釣り時の操作方法と使用するボタンが、通常のコントローラの場合と異なります。フィールド上・ボート上での、基本的な操作方法と使用するボタンは、通常のコントローラと同じです。

※バス釣り時の操作方法については、P10～15もご覧ください。

1 「つりコン64」を振り下ろしてキャスト!

キャストカーソルで【ルアー】をキャストする位置を決めたら、「つりコン64」を本当の【ロッド】（釣り竿）のように前方に振り下ろし、【ルアー】をキャストします。



2 ハンドルを回しながらリトリーブ!

ハンドルで【リール】を操作します。奥の方に回し、【ライン】を巻取ることができます。また、以下のように、リトリーブの方法が通常のコントローラとは異なります。



- シェイキング ▶▶▶ Aボタンを押す
- ジャーキング ▶▶▶ Zトリガーボタンを押しながら「つりコン64」を左右に動かす
- トウITCHング ▶▶▶ 「つりコン64」を一定の間隔で下方向に振る

3 アタリがきたら「つりコン64」をアオれ!

アタリがきたら、「つりコン64」を振り上げてアオります。うまくタイミングが合えば、ヒットすることができます。



4 ハンドルとドラグで魚を引き寄せろ!

魚がヒットしたら、ドラグを使ってラインテンションを調整しながら、ハンドルで【ライン】を巻取って魚を引き寄せます。ランディングアイコンが表示されたら、**30スティックを手前に向けて【ロッド】を立て**、Aボタンを連打して魚を引き上げましょう。



※「つりコン64」を接続していると、タイトル画面でアワセやトウITCHングの動作をしたときに、アタリサウンド（P14）が鳴ります。もし、アタリサウンドが鳴らない場合は、少し強めに振ってみてください。

舟井重雄の
バス釣りNo.1.
決定版!



【つりずき村】をのぞいてみよう!

【つりずき村】でできること、移動のしかた、そして【つりずき村】にある施設の紹介をします。

【つりずき村】でできること

1 まずは画面の見かたを覚えよう!

日付と時間

パートナー

水温・風向・風力

天気



フィールド画面

風向は矢印の向きで表示されます。風力の単位は、メートル/秒です。

釣り状態マーク

OKならその場所で釣りが可能、NOなら不可能なことを表します。

ミニマップ

自分がいる位置、そして向いている方向が黄色い矢印で表示されます。

キャラクター

【パートナー】の顔の動きが止まれば、Aボタンで会話が可能です。



ダメ!



OK!

覚えておこう!

【パートナー】の表情はとっても大事!



【つりずき村】では、あなたが誘った相手(P29)、またはカエルくんが【パートナー】となります。【パートナー】の顔の動きや表情は重要なサインです。例えば、キャラクターに出会ったときに【パートナー】の顔の動きが止まれば会話が可能ですし、うなずいていれば、その場所で釣りが可能なことを意味します。また、釣りをしているときの表情の変化には、いろいろな意味があります(P11~15)。

【つりすき村】をのそいでみよう!

【**ポートハウス**】(P30)でポートを借りると、ポートに乗ることができます。ポート画面では、フィールド画面の情報に加えて、【**デプスファインダ**】の表示が可能です。

【**デプスファインダ**】

湖底の状態が表示されます。この【**デプスファインダ**】表示中にCボタンユニットの左()を押すと、表示する深度を変えることができます。



【**デプスファインダ**】では、ポートの真下の状態を見ることができます。移動中なら、移動した先の湖底の状態が次々に流れるように表示されます。高速で移動すると、その状態の表示はある程度間引かれてしまいます。湖底の様子をじっくり見たい場合は、ゆっくりと移動するか、一旦その状態を見たい場所に停止しましょう。

表示深度の切り替え

右端の状態(A=Auto=自動)にしておくと、湖底の深度に合わせて、表示する深度が深度18mまでの範囲で自動的に切り替わります。それ以外の状態(M=Manual=手動)にしておくと、その深度の表示で固定されます。



エレキ画面



ポートに乗っているときにRトリガーボタンを押すと、エンジンとエレキ(=エレクトリックモーター)の略。バス釣り用語辞典のP36参照)の切り替えが可能です。

※バス釣りのときの画面の見かたについては、P10~15をご覧ください。

2 【つりすき村】での行動は？

それでは【つりすき村】の中ですることができることを紹介しましょう。【つりすき村】での移動には、歩いて移動する・【ポート】で移動する・【おおきな地図】を使って移動する、の計3種類があります。移動中には、キャラクターと会話をしたり、いろんな施設（P29～30）に行ったり、バス釣りをしたり（P10～15）することができます。



行動 その1 歩く・はしる



フィールド上で好きな方向に3Dスティックを倒せば、その方向に歩くことができます。また、Rトリガーボタンを押しながら3Dスティックを倒せば、はしることができます。画面右下のミニマップで、ポートハウスは四角いマークで、それ以外の施設は丸いマークで表示されています。



行動 その2 キャラクターに話しかける

A

キツネさん



【パートナー】の顔の動きが止まったら会話可能

【つりすき村】のキャラクターに話しかけることができます。キャラクターの近くに立ち、画面上部の【パートナー】の顔の動きが止まったら、Aボタンで話しかけましょう。キャラクターからは、様々なアドバイスや情報を聞いたり、【つりくらべ】をする（P32）ことができます。



【つりすき村】をのそいでみよう!

行動 その3 各施設に入る

【つりすき村】の各施設(P29～30)では、ドアの前に立ってドアの方向に3Dスティックを倒せば入ることができます。



行動 その4 バス釣りをする

フィールドで水辺に来たとき、またはボートに乗っているときに【パートナー】がうなずいて、釣り状態マークがOKなら釣りが可能!

【パートナー】がうなずいて、釣り状態マークがOKなら釣りが可能!



行動 その5 【ボート】に乗る

【ボートハウス】で【ボート】を借りれば乗ることができます。進みたい方向に3Dスティックを倒すと、ボートが徐々に加速して進みます。陸地などに近づきすぎると、【ボート】はそれ以上進めなくなります。またRトリガーボタンを押すと、ボートエンジンからエレキに切り替わり、その場での微妙な位置調整が可能です。



▲エレキを使えば、その場での微妙な移動が可能です。

※【おおきな地図】を使っただけの移動もできます。詳しくはP23をご覧ください。



イヌさん

Emulation64.fr

3 【メインメニュー】を開いてみよう! Z

フィールド画面・ポート画面でZトリガーボタンを押すと【メインメニュー】が開きます。各メニューでは次のことができます。

※リトリブ中・ファイト中は、Zトリガーボタンを押しても【メインメニュー】は表示されません。



メニュー その1 【おおきな地図】

自分が現在いる場所を確認したり、違う場所や施設、そして釣り仲間のもとに移動することができます。

現在いる湖の名前

現在自分がいる場所の地名です。
Cボタンユニットの左右(○●)で湖が切り替わられます。



【おおきな地図】画面

現在位置カーソル

現在自分がいる位置を表します。
カーソルの白い部分は、自分が向いている方向を表します。

カーソルが暗い赤色で表示された場合は、その場所には移動できないことを表します。

カーソルが黄色く表示された場合は、そこが【つりすき村】の施設であることを表します。

操作説明ボード

【おおきな地図】画面での操作の一覧が表示されます。

おじさん



覚えておこう!

フィールドを歩けるのは【ののいけ】!

【つりすき村】で最初から行ける湖は、【ののいけ】、【かかすみ】、【ききたこ】の3つです。それらのうち、フィールドを歩くことができるのは【ののいけ】だけです。それ以外の湖では、【おおきな地図】画面上でフィールドに現在位置カーソルを移動しても、暗い赤色で表示されて移動できません。

【つりすき村】をのそいでみよう!

●【おおきな地図】なら移動もラクラク!●

【おおきな地図】画面では、現在位置カーソルを動かして、自分の行きたい場所にすぐに移動できます。また、Rトリガーボタンを押すと表示される【しせつ なかまたち】を使えば、【つりすき村】の各施設や釣り仲間のもとに、簡単に移動することができます。

【しせつ なかまたち】操作説明ボード

【しせつ なかまたち】画面での操作の一覧が表示されます。【しせつ】を選ぶと【つりすき村】の各施設の一覧、【なかまたち】を選ぶと釣り仲間の一覧が表示されます。



●現在位置カーソルでの移動●

3Dスティックを使って、自分が行きたい場所に現在位置カーソルを動かします。場所を決めてAボタンを押せば、その場所への移動完了です。



▲例えば、水上から【港ハウス】まで、すぐに移動できます。

●【しせつ なかまたち】を使って施設へ移動●

【しせつ なかまたち】画面で【しせつ】を選びます。施設の一覧が表示されますので、3Dスティックで行きたい施設を選び、Aボタンを押してください。



●【しせつ なかまたち】を使って釣り仲間のもとへ移動●

【しせつ なかまたち】画面で【なかまたち】を選びます。釣り仲間の一覧が表示されますので、3Dスティックで会いたい仲間を選び、Aボタンを押します。



Emulation64.fr

メニュー その2 【タックルボックス】

現在使用しているタックル（バス釣り道具）の交換や、よく使用する【ルアー】をすぐ取り出せる、【ルアーケース】の中身の入れ替えができます。Cボタンユニットの左右で【タックルボックス】と【ルアーケース】の切り替えができます。

【タックルボックス】画面



現在持っているタックルはシレットが表示され、持っていないタックルは何も表示されません。

【ルアーケース】画面



Rトリガーボタンを押すと、操作説明が表示されます。

● タックルの交換のしかた……【ロッド】を交換する場合 ●

1 交換するタックル【ロッド】を選ぶ

3Dスティックで交換したいタックルを選んでください。ここでは【ロッド】を交換してみます。【ロッド】にカーソルを合わせてAボタンを押すと、使用する【ロッド】の選択に進みます。

2 【ロッド】の種類を選ぶ

次に、使用する【ロッド】の種類を選びます。【ロッド】には【スピニング】と【ベイト】があります。ここでは【スピニング】を選びます。3Dスティックの左右で【スピニング】を選びAボタンを押すと、【スピニングロッド】の選択に進みます。

3 使用する【スピニングロッド】を選ぶ

【スピニングロッド】は6種類あり、3種類ずつ2ページに分けて表示されます。ページの切り替えは、3Dスティックの上下、またはCボタンユニットの上下で行います。画面上部にはその【スピニングロッド】の説明が表示されます。使用できる（持っている）【スピニングロッド】は、その絵が表示されています。使用したい【スピニングロッド】にカーソルを合わせてAボタンを押すと、その【スピニングロッド】に交換されます。これで【ロッド】の交換ができました。

【タックルボックス】画面



【つりすき村】をのぞいてみよう!

●【ルアーケース】の中身を入れ替える●

よく使用する【ルアー】を【ルアーケース】に入れておけば、バス釣り中に簡単に取り出すことができます。

① 入れ替えたい【ルアー】を選ぶ

【タックルボックス】画面でタックルを選ぶ前の状態で、Cボタンユニットの左右を押すと【ルアーケース】画面が表示されます。【ルアーケース】には10種類の【ルアー】を入れておくことができます。3Dスティックで、今入っている【ルアー】のうちから1つを選び、Aボタンを押します。すると、その場所にあらたに入れる【ルアー】の種類を選択に進みます。

【ルアーケース】画面



② あらたに入れる【ルアー】の種類を選ぶ

【ルアー】には4種類あります。ここでは【ハードルアー】を選びます。次に、【ハードルアー】のタイプの選択に進みます。



③ 【ハードルアー】のタイプを選ぶ

【ハードルアー】のタイプは14種類あり、それらが4ページに分けて表示されています。ページの切り替えかたは【ロッド】などのタックルの場合と同じです。画面上部に表示される説明を見ながら、好きなタイプをAボタンで選びます。【スピナーベイトCS】を選ぶと、【スピナーベイトCS】の一覧が表示されます。



④ あらたに入れる【ハードルアー】を選ぶ

【スピナーベイトCS】は6種類から選ぶことができます。3種類ずつ2ページに分けて表示されています。あらたに入れられる(持っている)【スピナーベイトCS】は、その絵が表示されています。入れておきたい【ハードルアー】を選んでAボタンを押せば、入れ替え完了です。



覚えておこう!

タックルの種類は統一しなきゃダメ!

タックルの種類には【スピニング】と【ベイト】があります。その種類は、【ロッド】【リール】【ライン】とも統一しなければなりません。例えば、【スピニングロッド】に【ベイトリール】を装備すると、【ベイトリール】に合わせて、【ロッド】と【ライン】もベイト用のものに交換することになります。また、【リグ】と【ワーム】はセットなので、両方を装備しないと使用できません。



Emulation64.fr

メニュー **その3** 【ライブウェル】

【ライブウェル】は、釣り上げた魚を、魚の種類にかかわらず、生きたまま所有しておくことができる「いけす」のようなものです。所有しておける魚は、最大で5尾までです。

【ライブウェル】画面



魚を釣ったときの情報

魚を釣った湖の名前・魚を釣った日付・魚を釣った時間・魚を釣ったときに使用した【ルアー】が表示されます。

所有している魚の一覧

魚の種類・体長・体重が表示されます。ここでカーソルを合わせている魚について、その魚を釣ったときの情報が、この一覧の上部に表示されます。

● 魚をリリースするときは？ ●

【ライブウェル】で所有している魚のうち、リリースしたい（放したい）魚がいたら、所有している魚の一覧で、その魚にカーソルを合わせてAボタンを押します。あらたに【ライブウェル】に入れておきたい魚が釣れて、今所有している魚と入れ替えたい場合は、リリースしたい魚を選んでから、その魚と入れ替えましょう。



アライグマさん



覚えておこう!

鑑賞モードで楽しもう!

【ライブウェル】画面でRトリガーボタンを押すと、水槽の部分が拡大表示される鑑賞モードになります（ランディング時に表示される【ライブウェル】画面ではできません）。魚が優雅に泳ぐ姿を楽しむことができます。鑑賞モードでもう一度Rトリガーボタンを押せば、もとの【ライブウェル】画面にもどります。



【つりすき村】をのぞいてみよう!

メニュー その4 【釣りのきろく】

【釣りのきろく】では、今までに釣り上げたバスについてのいろいろなデータを確認することができます。バス以外の魚は含まれません。また、データは自動的に更新されます。

【釣りのきろく】画面

釣りのきろく			ベスト3		
1	24.8cm	1897g	2	24.5cm	1889g
2	24.4cm	1879g	3	23.8cm	1859g
3	24.1cm	1859g	4	23.5cm	1839g
4	23.2cm	1819g	5	23.0cm	1809g
6	22.8cm	1789g	7	22.5cm	1769g
8	22.2cm	1749g	9	22.0cm	1729g
10	21.8cm	1709g	11	21.5cm	1689g
12	21.2cm	1669g	13	21.0cm	1649g
14	20.8cm	1629g	15	20.5cm	1609g
16	20.2cm	1589g	17	20.0cm	1569g
18	19.8cm	1549g	19	19.5cm	1529g
20	19.2cm	1509g	21	19.0cm	1489g
22	18.8cm	1469g	23	18.5cm	1449g
24	18.2cm	1429g	25	18.0cm	1409g
26	17.8cm	1389g	27	17.5cm	1369g
28	17.2cm	1349g	29	17.0cm	1329g
30	16.8cm	1309g	31	16.5cm	1289g
32	16.2cm	1269g	33	16.0cm	1249g
34	15.8cm	1229g	35	15.5cm	1209g
36	15.2cm	1189g	37	15.0cm	1169g
38	14.8cm	1149g	39	14.5cm	1129g
40	14.2cm	1109g	41	14.0cm	1089g
42	13.8cm	1069g	43	13.5cm	1049g
44	13.2cm	1029g	45	13.0cm	1009g
46	12.8cm	989g	47	12.5cm	969g
48	12.2cm	949g	49	12.0cm	929g
50	11.8cm	909g	51	11.5cm	889g
52	11.2cm	869g	53	11.0cm	849g
54	10.8cm	829g	55	10.5cm	809g
56	10.2cm	789g	57	10.0cm	769g
58	9.8cm	749g	59	9.5cm	729g
60	9.2cm	709g	61	9.0cm	689g
62	8.8cm	669g	63	8.5cm	649g
64	8.2cm	629g	65	8.0cm	609g
66	7.8cm	589g	67	7.5cm	569g
68	7.2cm	549g	69	7.0cm	529g
70	6.8cm	509g	71	6.5cm	489g
72	6.2cm	469g	73	6.0cm	449g
74	5.8cm	429g	75	5.5cm	409g
76	5.2cm	389g	77	5.0cm	369g
78	4.8cm	349g	79	4.5cm	329g
80	4.2cm	309g	81	4.0cm	289g
82	3.8cm	269g	83	3.5cm	249g
84	3.2cm	229g	85	3.0cm	209g
86	2.8cm	189g	87	2.5cm	169g
88	2.2cm	149g	89	2.0cm	129g
90	1.8cm	109g	91	1.5cm	89g
92	1.2cm	69g	93	1.0cm	49g
94	0.8cm	29g	95	0.5cm	9g
96	0.2cm	9g	97	0.0cm	0g
98	0.0cm	0g	99	0.0cm	0g
100	0.0cm	0g	101	0.0cm	0g

バスの種類

Cボタンユニットの左右で【ラージマウスバス】・【スモールマウスバス】の切り替えができます。

バスの種類ごとのベスト3データ

今までに釣り上げたバスのうち、体重が重い方から数えて3尾分のデータが、バスの種類ごとに表示されます。上から順に、体長・体重・釣った日付・釣った日の天気・釣った湖の名前・使用した【ルアー】・使用した【ライン】です。

総合データ

今までに釣り上げたバスの総合データが表示されます。

覚えておこう!

【つりくらべ】中と【チャレンジ】中には?

【つりすき村】では、キャラクターと【つりくらべ】をしたり、キャラクターの【チャレンジ】を受けたりすることができます(P33)。キャラクターと【つりくらべ】や【チャレンジ】をしている間は、【メインメニュー】の【釣りのきろく】は、それぞれ【つりくらべ】・【チャレンジ】となり、表示される情報も【釣りのきろく】とは異なります。



ハイエナさん



Emulation64.fr

メニュー その5 【セーブ】

フィールドを歩いているときでも、【ボート】に乗っているときでも、【メインメニュー】を開くことができるのなら、いつでも【セーブ】することが可能です。



【セーブ】画面

【セーブ】するボード

1~3のボードのうち、好きなボードに【セーブ】することができます。各ボードには、プレイヤーの名前・釣りのタイプ・湖の状態・【セーブ】した日付・【セーブ】した時間・【セーブ】した場所が表示されます。

※すでに【セーブ】してあるボードにあらたに【セーブ】すると、それまで【セーブ】されていたデータは消えてしまいます。消えたデータは復元できませんので、ご注意ください。

おは 覚えておこう!

【クラブハウス】でも【セーブ】ができる!?



【クラブハウス】では、次に【つりすき村】に来る日の【よてい】を登録することができます。このとき、同時にそれまでのプレイを【セーブ】することもできます。

メニュー その6 【お宝箱】

ウマさん



お宝とは、ある条件を満たすことによって手に入る、うれしい「ごほうび」です。そのお宝について確認できます。実際に手に入れたお宝は絵として表示されます。何も表示がないお宝は、そのお宝を手に入れる条件がまだ不明な状態です。シルエット表示のお宝は、手に入れる条件は教えてもらっている状態です。手に入れたお宝の絵にカーソルを合わせてAボタンを押すと、そのお宝の絵が大きく表示されます。

【栄光のお宝箱】画面



※お宝の入手方法についてはP32をご覧ください。

【つりずき村】をのそいでみよう!

4 【つりずき村】にある施設!

【つりずき村】には、【クラブハウス】・【レストハウス】・【ショップ】・【ポートハウス】の4種類の施設があります。【クラブハウス】と【ショップ】は【ののいけ】だけにあります。各施設で何ができるのかを説明します。



施設 その1 【クラブハウス】

【つりずき村】には欠かせない、釣り仲間のためのサロンのような施設です。【クラブハウス】では、3Dスティックの左右でメニューを選び、Aボタンで実行します。



● 【クラブハウス】で選べるメニュー ●

【はなす】

【クラブハウス】で休んでいるキャラクターたちと会話ができます。釣りに役立つ情報や、【つりずき村】についての話が聞けるでしょう。

【なかま】

一緒に釣りに行く仲間を誘います。仲間は釣りのときにいろいろなアドバイスをしてくれます。また、仲間と一緒に出かけると、いろいろなイベントが発生します (P33)。

【タイプ】

釣りのタイプを変更することができます。ドングリがもうかりやすい【週末タイプ】から他のタイプへの変更には、非常に多くの【ドングリ】が必要になります。

【イベント】

特別な釣りトーナメントに参加できます (参加するには、雑誌等で発表されるパスワードを入力する必要があります)。

【よてい】

次に【つりずき村】で釣りをする日を選んで登録します。選べる日は釣りのタイプによって変わります。カレンダーで、日付が灰色になっている日は選べません。【よてい】を登録したら、今までのプレイデータをセーブすることができます。



Emulation64.fr

【つりすき村】をのぞいてみよう!

施設 その2 【レストハウス】

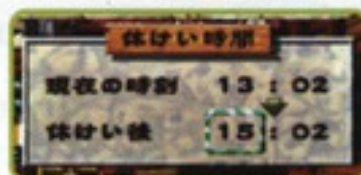
「レスト」(Rest)とは「休息」のことです。【レストハウス】は、好きな時間まで【休けい】できるのが大きな特徴です。

【はなす】

【レストハウス】でひと休みしているキャラクターと会話できます。【クラブハウス】での【はなす】と同じです。

【休けい】

好きな時間まで休む(時間を進める)ことができます。時間、または分の数字にカーソルを合わせ、3Dスティックの下で進めたい時刻を決めます。Aボタンを押すと、すぐにその時刻まで時間を進めることができます。



【きろく】

【つりすき村】で釣れた、最も体重が重い魚の記録が、使用した【ライン】別に表示されます。3Dスティックで【ライン】を選ぶと、その魚を釣った人の名前、魚の体長と体重、釣り上げた日時が表示されます。



施設 その3 【ポートハウス】



バス釣りに欠かせない「ポート」を貸してくれます。

【はなす】

店長から、湖に関するさまざまな情報が聞けます。

【かりる】

アルミポートを貸してくれます。料金は無料です。

施設 その4 【ショップ】(BASS STOP 1101)

バス釣りのための各種のタックルを買うことができます。

【はなす】

店長から、タックルについての情報を聞くことができます。

【福袋】【セール】

【福袋】は、買ってみるまで袋の中身がわかりません。【セール】は毎月1日~3日の間に行われます。バス釣りに必要なタックルがまとめてセットになっていて、初心者にはおすすめです。

【ルアー】【リール】
【ロッド】【ライン】

それぞれタックルを買うことができます。



ヘルプを活用しよう!

【ヘルプ】を活用しよう!



【ヘルプ】を使うと、バス釣りに必要な知識や情報を確認することができます。

【ヘルプ】画面左の項目から、説明（【ヘルプ】）を見たい項目を選ぶと、以下のような内容の【ヘルプ】が表示されます。

【ヘルプ】で選べる項目一覧

ルアーについて

●ハードルアー

●スピナーベイト
ヒラウチ/バジング/リフト&フォール/スローリーリング

●バスベイト

バジング

●ラバージグ

する引き/ボトムバンプ/リフト&フォール/スイミング

●メタルジグ

ジキング/リフト&フォール/スイミング

●ミノー

トゥイッチング/ジャーキング/ストップ&ゴー/タダ引き

●クランクベイト

ヒラウチ/ボトムノッキング/ストップ&ゴー/タダ引き

●バイブレーション

ノーマルリトリブ/リフト&フォール

●ポッパー

トゥイッチング/ウォーキングドッグ

●ペンシルベイト

ウォーキングドッグ

●リグ

●ノーシンカー

トゥイッチング/フォーリング

●スプリット

する引き

●テキサス

ボトムバンプ/リフト&フォール/シェイキング

●キャロライナ

ジャーキング/ボトムバンプ

●ジグヘッド

ボトムバンプ/スイミング/シェイキング

●アンダーショット

シェイキング/中層シェイキング/する引き

●ワーム

●ストレート

●クラブ

●シャッドテール

●ジャークベイト

●リング

●ロングクラブ

●チューブ

●バドルテール

ロッドについて

●スピニングロッド

●ベイトロッド

リールについて

●スピニングリール

●ベイトリール

ラインについて

●スピニングライン

●ベイトライン

湖について

●ストラクチャー

●ウィード・沈み草

●橋樑

●アシ

●ブレイク

●沈船

●オダ・漁礁

●クイ

●水門

●漁港・護岸

●デトラボット・石積

●取水塔

●罫・馬の背

●立木・倒木

●条件別攻略法

●春の釣り方

●秋の釣り方

●ますめについて

●岩盤・クラック

●夏の釣り方

●冬の禁漁期

●冬について

そうさについて

●移動方法

●ボート移動

●キャスト方法

●リトリブ方法

●アタリとアワセ

●ファイト方法

●ランディング方法

●釣りコントローラ

糸井さんに相談

●タックルってなに?

●タックルとは?

●リールとは?

●ハードとは?

●リグとは?

●ロッドとは?

●ラインとは?

●ワームとは?

●カラーとは?

●ドラグとは?

●デプスファインダー

●バスについて

●バスが釣れない

●ランカーが釣れない

●ワームで釣りたい

●バラしたくない!

●アワセられない!

●ロッドのひみつ

●湖別の攻略法

●天気別の攻略法

●水温とバス

各【ルアー】をいつどこで使えばいいかについては、【タックルボックス】での説明も参照。Emulation64.fr



【つりずき村】で勝負!

【つりずき村】では、キャラクターと【つりくらべ】や【チャレンジ】という勝負をすることができます。

お宝情報をゲット!

【つりくらべ】の進めかた

1 仲間を誘わないで釣りに行こう!

仲間を誘わないで釣りにでかけます。仲間がいない状態で出会ったキャラクターに話しかけると、【かわい】するか【つりくらべ】するかが選べます。【つりくらべ】を選ぶと、そのキャラクターが【つりくらべ】の勝利条件を説明してくれます。説明を聞き終わったら、制限時間3時間の【つりくらべ】勝負が始まります。



2 途中経過を確認できる!

【つりくらべ】中は、【メインメニュー】の【釣りのきろく】が【つりくらべ】に変わります。【つりくらべ】を選ぶと、そこまでの【つりくらべ】の途中経過が表示されます。バスの大きさの表示は、Cボタンユニットの上下で切り替えます。キャラクターの表情が曇っていれば現在プレイヤーの方が優勢、逆にキャラクターが明るい表情なら、プレイヤーが不利という意味です。【つりくらべ】画面は、釣った魚をキャッチしたときにも表示されます。

【つりくらべ】画面



3 【つりくらべ】に勝利すると、お宝の取得条件がわかる!

3時間が経過すると時間切れとなり、自動的に【クラブハウス】にもどり、釣果の判定となります。3時間が経過する前に【つりくらべ】を終了したい場合は、自分で【クラブハウス】にもどって終了し、釣果を判定することもできます。【つりくらべ】に勝利すると、相手となったキャラクターがお宝の取得条件を教えてください。取得条件を教えてくださいのお宝は、【栄光のお宝箱】画面でシルエット表示されます。

【つりくらべ】結果画面



【栄光のお宝箱】画面



【つりすき村】で勝負!

腕前も上がるし……!?! 【チャレンジ】の進めかた

1 仲間を誘って釣りに行こう!

仲間を誘って釣りにでかけます。誘う仲間は誰でも構いません。【クラブハウス】を出るとキャラクターが待っていて、プレイヤーに話しかけてきます。そして、プレイヤーにバス釣り勝負の【チャレンジ】をしてくるのです。

釣 1 4:37 13.0% 0.0%



「ののいけ」で3回試ってみてくれるかい?
 別に……釣めしてあげるにしよう……
 ただ……これくらいは報酬なのからまって

2 【パートナー】のアドバイスあり!

【チャレンジ】中は、誘った仲間(【パートナー】)から、いろいろとアドバイスを受けながら釣りをすることができます。また【つりくらべ】中は、【メインメニュー】の【釣りのきろく】が【チャレンジ】に変わります。【チャレンジ】画面の見かたは、【つりくらべ】画面と同じです。

【チャレンジ】画面

チャレンジ 1 4:37 13.0%



3 【チャレンジ】の勝利特典は!?

条件を達成したら、【クラブハウス】にもどりましょう(制限時間になったら、自動的に【クラブハウス】にもどされます)。【チャレンジ】してきたキャラクターが現れ、勝負の結果が判定されます。【チャレンジ】に勝つと以下のような特典があります。これらの特典は、発生した【チャレンジ】によって変わります。

【チャレンジ】結果画面

チャレンジ 1 4:37 13.0%



特典 その1 【スペシャルルアー】

ここでしか手に入らない【スペシャルルアー】をもらうことができます。

特典 その2 新しい湖へ行ける

これまで行けなかった湖へ行けるようになります。

特典 その3 ???

これ以外にも何かいいことがあるかもしれません。



Emulation64.fr

お地蔵さんに会おう!



お地蔵さんに会おう!

【つりすき村】の【ののいけ】にいるお地蔵さんに会うと、画面の表示モードを変更できます。

お地蔵さんはここにいる!

【ののいけ】の北のほうにある洞窟にはお地蔵さんがいます。お地蔵さんは、画面の表示モードを下の4種類のどれかに変更してくれます。



画面の表示モードは4種類!

【ノーマルモード】

ゲームスタート時のモードです。ルアーウィンドウは、通常の大きさで表示されます。



【エモーションナルモード】

魚がヒットした瞬間や、フックがはずれそうな動きをしたときに、ルアーウィンドウが、ノーマルモードのときより大きく表示されます。



【フルスクリーンモード】

【ルアー】をキャストした後、ランディング直前まで画面全体に【ルアー】が表示されます。【ルアー】の動きを堪能できるモードです。



【エキスパートモード】

ルアーウィンドウが表示されません。プレイヤーは、実際の釣りと同じように、音と振動、湖面の波紋などを頼りに釣りをすることになります。



にん てん どう さん せい
任天堂謹製

バス釣り

用語辞典

● 総収録語数 186 語

● ゲーム中に登場するすべての

バス釣り専門用語を網羅



Emulation64.fr

バス釣りに関連する言葉を50音順に紹介します。言葉の頭に付いている「★」は、ゲーム中の【ヘルプ】で検索できる言葉であることを意味します。

◆◆◆◆◆ あ行 ◆◆◆◆◆

●アイ(=アイレット)

プラグやフックの頭にある金属の輪。ここにラインを通して結ぶ。

●アクション

ルアーの動き。ロッドの調子(固さ)を表現するときにも使われる。軽いアクションは軽いルアーに、重いアクションは重いルアーに向いている。

★葦(アシ)

春から夏にかけて水ぎわの湿地帯に生える背の高い植物。

★アタリ

バスがルアーに食いつく手応えのこと。

●アピールカラー

魚の興味を引きつける、アピールの強いルアーカラー。本来は水質や透明度など、周囲の条件によって効果のある色は様々だが、ゲーム中では主に派手な色を指す。ナチュラルカラーの逆。

●アフタースポーニング(=アフタースポーン)

産卵後のバス。「ポストスポーン」とも言う。

●アブローチ

キャストポイントに接近すること。

★アワセ

アタリ時にロッドを立ててバスの口にルアーのハリを引っかけること。

●アンカー

湖底に沈めてあるブイを固定するための錘のこと。

●アングラー

釣り人。バス釣りをする人を特に「バスアングラー」、または「バサー」とも言う。

●糸ふけ(いとふけ)

ラインのたるみやゆるみ。

●イミテーション・ルアー

バスが捕食している生物に似せたルアー。

★ウィード

藻などの水生植物のこと。ウィードのある場所は水中での酸素含有量が多く、水温も安定し、バスのエサとなる生物にとっても住みやすい環境の

ため、バスがついていることが非常に多い。

●ウィードエリア

湖の中でもウィードが多く広範囲に生えている場所のこと。

●ウィードベッド

水面下でウィードが密集している場所。

●ウォーキングドッグ(=ウォーキング・ザ・ドッグ)

トップウォーターの代表とも言うべきペンシルベイトの基本的なアクションのひとつ。ルアーの頭を左右に振りながら引く。

●ウォーターメロン

ワームのカラー名。直訳すると「すいか」だが、実際の色は緑色でウィードの色に合わせたもの。黒っぽいラメが混じったものを特に「ウォーターメロンシード」(種の黒)と呼んだりする。

●浮き漁獲(うきぎょしょう)

アシを浮かべた魚獲のこと。普通の魚獲と違って水面に浮いているのですぐに見つけられる。ゲーム中では【ききたこ】の南東にある。

●浮きゴミ(うきごみ)

水面上に漂う様々なゴミ。木の葉や枯れたウィードなどや人間の生活ゴミなど様々。ワンドの奥や風下に集まる。

★馬の背(うまのせ)

罾や鳥の延長にある水面下の底が盛り上がった部分。バスが居着きやすい。

●エッジ

ウィードや葦などのフチ。急なカケ上がりのフチなどの際のことを言う。

●エレキ(=エレクトリックモーター)

バッテリーを使った電動モーター。バス釣りのポイントを静かに移動するときを使う。

●オйкаワ

バスが捕食する小魚の名前。ルアーの型番のOKAは、オйкаワに似た模様という意味。

●オーバーハング

ガケから張り出した岩や木の枝などのこと。涼しい木陰の部分にバスがついている。

●オープン・ウォーター

ストラクチャーのない広い水面のこと。

★オダ

木の枝を束ねた小さなストラクチャー。魚を集める目的で水底に沈められる。

●落としこむ(おとしこむ)

近距離からの狙い打ちで、ルアーをキャストするよりもやさしいタッチで、ストラクチャーや見えている魚などにアプローチすること。また、水面下へのアプローチにも使われる。

●オンス

重さの単位。「oz.」と表記される(1オンス=約28.3グラム)。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ が行 ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

●カーブフォール

沈むタイプのルアーが、手前に向かってゆるやかなカーブを描きながら水底に到達すること。ラインを張り気味にしてフォール(落下)させるとカーブフォールする。

●ガイド

ロッドについている、ラインを通す輪のこと。

●回避(かいゆう)

近年に見発見されたバスの生態のひとつ。ストラクチャーや一定のエリアに棲息するバスとは異なり、湖の広いエリアを集団となって移動すること。

●カウント・ダウン

ルアーが着水してから着底するまで、数を数えてルアーの深さを知る方法。

●カケアガリ

水底が岸に向かって急な傾斜になっている場所。いいポイントになる。

●活性(かつせい)

バスの活発さのこと。季節などのいろいろな条件によって変化する。

●ガレ場(がれば)

岸辺に岩や土砂があって、それが水中まで広がっている場所。足場は悪いが、バスがついていることが多い。

●キャストイング

ロッドを振ってルアーを投げること。

●キャッチ&リリース

釣った魚を放流すること。スポーツフィッシングのマナーのひとつ。サイズの小さい魚はぜひリリースするように心がけたい。

★漁港(ぎょこう)

魚を水揚げする港。突堤や護岸、つないである船など狙いやすいストラクチャーが多い。

★魚礁(ぎょしょう)

魚を集める目的で水底に積み上げられるように沈められるストラクチャー。コンクリートや鉄などで作られている。規模の大小がある。

●切り株(きりかぶ)

水底にあるストラクチャー。文字どおり、木の切り株のこと。

●禁漁(きんりょう)

魚釣りを禁じること。このゲームでは冬の期間(12月・1月・2月)が禁漁期。

★杭(くい)

平野湖でよく見られる人工のストラクチャーで、木の柱を水底に立ててあるもの。

●クランクキング

クランクベイトを使って行うバス釣りのこと。

●クランクインスティック

クランクベイトのロングキャストや水中でのアクションが明確にロッドに伝わるよう設計された専用ロッド。深場での魚のバイトも、比較的容易にフッキングに持ち込める。

★クラック

岩盤の裂け目のこと。奥の方に大物のバスがついていることが多い。

●ゲームフィッシング

ルアーやフライなどで、スポーツとして釣りを楽しむこと。対象魚を「ゲームフィッシュ」と言う。

●外道(げどう)

バス釣りの際に釣れた、バス以外の魚のこと。

★護岸(ごがん)

漁港などで、岸辺がコンクリートで覆われている場所。バスが好んで居着く。

●コンタクトポイント

スポーニング行動や季節による魚の移動時に、移動中に立ち寄る場所のこと。

●コンビネーションルアー

ラバージグにポークを付けるなど、2つ以上のルアーを組み合わせて使用するルアーのこと。

◆ さ行 ◆

●サーフェース

水面、表層のこと。

●サーモクライン

水中にある水温の断層、境目のこと。

●サイトフィッシング

水面下のバスを目で確認できる状態の釣り。

●サスベンド

魚が一定の深さでじっとしていること。「サスベンドルアー」は、リトリーブを止めるとその深さでじっと漂っているルアーのこと。

●サミング

ルアーをキャストした直後、ルアーを投げる距離を調整するための動作。または、ベイトリールでバックラッシュを防止するための動作のこと。

※このゲームでは、ベイトリール使用时、ルアーが着水する前にAボタンを押すとバックラッシュを回避できます。

●サンクチュアリ

直訳すると「聖域」。バスがよく群れをなす所で、バスにとって最も安全な場所のこと。

★棧橋(さんばし)

船を係留するために、岸辺から水上に突き出た橋のこと。バスがついていることが多い。

●シーズナル・パターン

季節変化にともなったバスの行動パターンの変化のこと。また、それを分析・研究して季節にあった最適な釣りがたを実践すること。

★シェイキング

ロッドの先端だけをブルブル震わせるようにしてルアーにアクションをつけるテクニック。

★ジギング

メタルジグを使った釣りがた。ロッドでメタルジグに動きを与えるアクションのこと。

★ジグ

錐に針がついた仕掛けのこと。このゲームでは、メタルジグ、ラバージグ、ジグヘッドがある。

●沈み窟(しずみも)

水底に生えているウィードのこと。

★ジャーキング(=ジャーク)

ロッドを大きくおろし、ルアーを急激に動かすアクションのこと。ミノーやトップウォーターでの使用が一般的。

●シャッド

小魚に似せて作られたルアーのこと。

●シャロー

浅場、浅い釣り場のこと。

●シャローランナー

表層近くを泳ぐように動くルアーのこと。

★取水塔(しゅすいとう)

湖の水を汲み上げて利用するために作られた人工のストラクチャー。

●浚渫(しゅんせつ)

主に建設用に水底の砂を採取すること。このとき掘られた穴がストラクチャーとなる。特に古いものはウィードが生えることもあり、魚に好まれる。

●ショアー

川や湖の岸辺のこと。

●シンカー

ルアーを沈めるための錘。

●シンキングルアー

キャストした状態のままだと、そのまま沈んでしまうタイプのルアー。

●スイベル

糸よれしないように仕掛けにつける金具。

★スイミング

ワームやラバージグを小魚のように動かすこと。

●スリーブ(=スリーブザック)

アワセの方法のひとつ。ライトリグやスモールベイト使用中のアタリに対し、ロッドを大きく弧を描くようにゆっくりとアワせてフッキングさせること。

●スウィッシャー

プロペラのついたルアーのこと。またはそのプロペラのこと。

●スクール

群れ。「バスのスクール」とは、バスが群れていることを言う。

●ステディ・リトリーブ

一定のスピードを保って、単純にリールを巻くこと。

★ストップ&ゴー

リールを巻いては止め、巻いては止めるリトリーブ。ルアーが止まっている状態を「ポーズ」と言い、このときにバスがヒットしやすい。

★ストラクチャー

ウィード・葦・岩・立木などの自然物からなる障害物(ナチュラルストラクチャー)と、魚礁・杭・テトラ・取水塔などの人工物からなる障害物(マンメイドストラクチャー)がある。広い意味ではバスがついている場所をさす。

●スパイラルフォール

ジグヘッドチューブをフォーリングさせたときのアクション。螺旋状に回転しながら落下すること。

●スピナー

回転する金属製の板のついたルアーのこと。

★スピナーベイト(=スピナベ)

ジグヘッドとスピナーを組み合わせた、バス釣り用に作られたルアー。

●スピニングタックル

スピニングロッドにスピニングリールを組み合わせたタックルのこと。

★スピニングライン

スピニングタックル専用のライン。

★スピニングリール

スプールが固定されて、ベイル(ラインを止める器具)が回転するタイプのリール。

★スピニングロッド

スピニングタックル専用のロッド。

●スプール

リールの、ラインが巻かれる部分。

●スプリットリング

ルアーとフック(針)をつなぐ輪。

●スポーニング

バスが産卵すること。

●スポーニングエリア

バスが産卵する場所のこと。

●スポット

ポイントの狙いどころ。絶好のポイントを「スイートスポット」と言う。

●スモール

スモールマウスバスのこと。

●スモールマウスバス

ブラックバス的一种で、口が小さく、引きが強い。冷水域に好んで生息する。

★ずる引き(ずるびき)

水底に沿って、ゆっくりとルアーを引きずってくるアクションのこと。

●スレた(スレる)

バスが警戒心の強い状態になること。

●スローリトリーブ(=スローリーリング)

リールをゆっくりと巻いて、ルアーに遅い動きをさせること。

●底をとる(そこをとる)

バスフィッシングで、ワームやラバージグなどを使用する際の基本中の基本。水底からルアーを離さないように動かす。または、アクションとアクションの間にきっちりと底にルアーを着けること。

●ソフトルアー

ソフトプラスチック素材で作られた、やわらかいルアー(通称ワームとも言う)。リグを変えることによって同じワームでもさまざまな用途に使える。

た

●ターンオーバー

水温が急激に落ち込み、湖の上層と下層の水が入れ代わって魚が釣れにくくなること。特に秋にこの現象が発生する。

●タイト

バスがストラクチャーなどにピッタリとついていること。またはその状態。

●立ち枯れ(たちがれ)

水没して枯れてしまった木のこと。

★立木(たちき)

リザーバーなどで見られる、水中に立って水上に姿を現している木。

★タックル

魚を釣るための道具。釣り用具。

●タックルボックス

タックルを入れておくための箱。

●タナ

魚が泳いでいる深さのこと。泳層。

●タフ・コンディション

天候や水温などの環境の急激な変化や、多くのアングラーに攻められてバスの活性が極端に低いこと。またはその状態。

●適水温(てきすいおん)

魚の生息に適した水温のこと。

★テラポッド(=テトラ)

コンクリート製のブロックを積み上げて、波を打ち消すのに使われる。大物がついていることが多い。

★デプスファインダ

魚群探知機のこと。バス釣りの場合、魚影の他に、湖底の状態を探るのにも使われる。

★トゥイッチング

ロッドの先端をリズムカルに動かし、ルアーにアクションを加えるテクニック。

●導水管(どうすいかん)

取水塔で、水を通すためにある管のこと。

★倒木(とうぼく)

岸ぎわの木が水中に倒れたストラクチャー。

●トップ

水面のこと。

●トップウォーター

水面のこと。

●トップウォータールアー

水面を泳ぐように動かすタイプのルアー。

★ドラグ

リールについている機構のひとつで、ハンドルを固定しているにも関わらず、しめたり、ゆるめたりしてラインを送り出す装置のこと。

●トレーラー

スピナーベイトやラバージグに、ワームなどを取り付けること。

●ドロップ・オフ

岸から急激に落ち込んでいる場所。または、平坦な水底が突然落ち込んでいる場所。

な行

●ナチュラルカラー(=ナチュラル)

アピールカラーの逆。水中の自然色(水棲生物や植物など)の色に合わせてつくられたルアーカラー。

●根がかり(ねがかり)

ルアーが水中のストラクチャーに引っかかってしまうこと。

は行

●バーチカルジギング

ジグを使ったバス釣りのテクニックのひとつ。ルアーを垂直に落とし込み、上下にしゃくるようにアクションを加えること。

●ハードカバー

アシャウィードが濃い場所のこと。根がかりしやすい危険なポイントだが、バスがついている可能性も高い。

★ハードルアー

プラスチックや木材、金属などで作られたルアーの総称。トップウォータールアーからクラックベイト、メタルジグまで種類が豊富。

●場荒れ(ばあれ)

釣り場に先行者がいて先に釣られている場合に、魚がその場所から散っているか、魚がいてもおびえて釣りにくくなっている状態。

●バイト

アタリのこと。

●パイロットルアー

そこに魚がいるかどうか、反応を探るために使うルアーのこと。

●バス

ブラックバスのこと。

●バス・ポンド

バスのいる池や湖のこと。

●バック・ウォーター

川などの流れ込みが湖水とぶつかり合う部分。またはその場所。

●バックラッシュ

ベイトリールを使ってルアーをキャストしたとき、出ていくラインのスピードよりもスプールの回転が速いときに起こる現象。スプール内でラインがこんがらがってしまう。

- ヒット**
魚がかかること。
- ヒットルアー**
バスが釣れやすいルアーのこと。天気や湖など様々な条件によって決まり一定ではない。
- ★**ヒラウチ**
スピナーベイトやクランクベイトなどを、わざと岩や杭などにぶつけて不規則なアクションをさせること。
- ファーストテーパー**
ロッドの先端部分が曲がる、そのしなり具合。
- ファーストリトリブ**
リールを早く巻くこと。
- ★**ファイト**
魚がかかってからのやりとりのこと。またはバスの引きのことをさす。
- フィッシングプレッシャー**
バスの警戒心がとても高くなり、非常に釣りにくくなっていること。またはその状態。
- フイ**
水面に浮いてる人工のストラクチャー。
- ★**フォーリング**
ルアーを落とし込むこと。
- フッキング**
バスをフックに引っかけること。アワセ。
- フック**
ルアーに付いている針のこと。
- ブリスボーン(=ブリスボーン)**
産卵前の状態にあるバスのこと。
- ★**ブレイク**
水底が落ち込んで、傾斜になっている場所のこと。
- ブレイクライン**
水底のカケ上がり部分の等深線。カケ上がりの方向や距離を表現するときにも使われる。
- ブレード**
スピナー系のルアーについている、翼の形をした回転板のこと。
- ベイト**
釣り用のエサのこと。
- ベイトタックル**
ベイトフィッシング用のタックルのこと。
- ベイトフィッシュ**
バス釣りにおいては、バスのエサとなる小魚のこと。またはその総称。
- ★**ベイトライン**
ベイトフィッシング用のラインのこと。
- ★**ベイトリール**
スプールを回転させてキャストするタイプのリール。
- ★**ベイトロッド**
ベイトリールに合ったロッドのこと。
- ヘビーカー**
水生植物が密生し、水面が見えない状態。
- ヘビーカーライナ**
ソフトルアー用リグの一種。遊動式の錘をラインに通してそこにスイベルをつけ、そのスイベルからさらにラインを結びフックをつけたもの。このリグの錘を重くし、動きを早くつけることで、ルアーにイレギュラーなアクションを生み出してバスを誘う。
- ★**ペンシルベイト**
鉛筆のような棒状のルアーのこと。
- ポーク**
豚の皮を使って作ったルアー。
- ホット・スポット**
バスが一番いそうな場所。
- ポットベリー**
太鼓腹の、むっちりした体形のバスのこと。
- ボトム**
水底のこと。
- ボトムトレース**
水底をズルズル引きするようなアクションをさせるテクニックのひとつ。「する引き」とも言う。
- ★**ボトムバンブ**
水底でルアーが跳ねるようにアクションさせるテクニックのひとつ。ラバージグやワームなどで使うと効果的。
- ボンピング**
引きの強いバスを寄せるときのテクニックのひとつ。ロッドをあおっては倒し、倒したときでできるラインのたるみを少しずつ巻き取っていく。

◆◆◆◆◆ ま行 ◆◆◆◆◆

●マイグレーション

魚がエサを取るために集団で移動すること。

★まずめ

朝方や夕方の薄暗い時間帯のこと。バスが活発にエサを追う時間帯で、シャローでよく釣れることが多い。ただし、冬場は例外。「朝まずめ」「夕まずめ」とも言う。

★ミノ

小魚に似せて作られたルアー。

◆◆◆◆◆ ら行 ◆◆◆◆◆

●ラージ

ラージマウスバスのこと。

●ラージマウスバス

ブラックバス的一种で、スモールマウスバスに比べると口が大きい。

●ライトリグ

重さの軽いリグの総称。バスの活性が低いときにはライトリグで微妙なアクションを行う。

●ラインアタリ

ラインの動きで魚のアタリを見ること。特にルアーが底に落下中や糸ふけが起きているときに、糸の動きの変化でアタリを判定する。

●ラインスラック

ラインの余分なたるみのこと。「糸ふけ」とも言う。

●ラインブレイク

ラインが切れること。またはその状態。

●ラトル

ルアー本体に内蔵された金属製のボールで、アクション時に音を出して魚にアピールする。

●ランカー

大型のバスのこと。一般的には体長が50cmを超えるサイズのバスを言う。

★ランディング

魚を釣り上げて取り込むこと。

●リアクション(=リアクションバイト)

反射的にバスがルアーにアタックしてくること。

★リグ

仕掛けや、仕掛け針のこと。

●リザーバー

自然にできた湖ではなく、ダムなどの人の手によって造成された湖のこと。

●リップ

ミノプラグやクランクベイトなどのボディの先端についている舌状の板。形・大きさ・角度などによってルアーのアクションや潜るスピードが変化する。

★リトリーブ

リールを巻いてルアーにアクションをつけること。

●リバーチャンネル

もとは川だった場所が水没してしまい、川の跡だけが水底に残っている場所。水通しがよいため、バスが付きやすい。

★リフト&フォール

ルアーを着水させた後、ロッドをしゃくったり(リフト)降ろしたり(フォール)する動作を繰り返すアクション。

●リリース

釣り上げた魚を、また水場に帰すこと。

★ルアー

魚を釣るための疑似餌の総称。

●ルアーローテーション(=ローテーション)

同じルアーで攻め続けるのではなく、その場所での条件にあったルアーを見つけるために、次々とルアーを変えて、バスの状態に一番合ったルアーを見つけるテクニック。同じポイントにいるバスを、同じルアーに慣れさせずに釣り続けるためのテクニックでもある。

★ロッド

釣りざおのこと。

◆◆◆◆◆ わ行 ◆◆◆◆◆

★ワーム

ソフトプラスチック素材でつくられたやわらかいソフトルアー。語源はミミズに似た形からきているが、近年では名称に使われている(プラスチックワーム、ストレートワームなど)。

●ワンド

入り江、湾。地形的なストラクチャーのひとつ。これは日本語らしい。

スタッフ・クレジット

かんしゅう

いとい しげさと

きかく

あいかわ ともいち
むらまつ とおる

メインプログラム

やまだ ゆたか

プログラム

こんどう けいいち
ほしの よしあき
のぞき たつや
すみ ともゆき

CGチーフデザイン

あべき まさひろ

CGデザイン

むらの よしひろ
さとう ともひろ
かとう たかし
かわらだ ゆうじ
なかむら ゆうこ
やまだ まりこ
にしやま たけお
きたはら さとし
きたに ひろかず

おんがく

やまくち すぐる
げいりー あしや
おかむら みどり

おんがくきょうりょく こうかおん

いけがみ ただし

パッケージデザイン

あきやま くぎ

せつめいしよせいさく

はぎの りゅうじ

つりかんしゅう

くらつね よしあき
さいとう かいじん

せいさくしんこう

のとや てつや
たけうち ひさとし
さとう ひろし

ぎじゅつきょうりょく

いとう ちはる
かわせ しげふみ
しのはら よしあき
ふくだ かずひこ
さかた まさのぶ
おざわ あきら

スペシャルサンクス

なかむら みつき
さいとう ゆかり
ひこね まふみ
かわい ひろあき
ひろせ みゆき
ひろせ せんじ
ねぎし まさのすけ
スーパーマリオクラブ
ハルデバッグチーム

きかくきょうりょく

みやもと しげる

キャラクターデザイン

ひこね のりお

プロデュース

いわた さとる
こせき あきひこ
みき けんじ

エグゼクティブプロデュース

やまうち ひろし

かんとく・びじゅつかんとく

さいとう あきひろ