

し ょ う じ ょ う ち ゅ う い
<使用上の注意>

- ・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分から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、保管およ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。

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。

■ゲームの内容に関するお問い合わせには一切お答えできません。

制作・発売元

 **ミサワエンターテインメント株式会社**
 MISAWA ENTERTAINMENT CO., LTD.

スーパーファミコン®



SHVC-8K


MISAWA
 ENTERTAINMENT
 CO., LTD.

●ご注意●

本商品は、あくまでゲームとして競馬予想を楽しむために制作されたものです。実際の予想結果に関して、当社では一切責任を負いかねます。

また、競馬予想をするために用いた、競馬エイト及び、競馬新聞各紙に一切責任はありません。あらかじめご了承ください。

＜健康上の安全に関するご注意＞

つか じょうたい れんぞく ちようじかん
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。

ごあいさつ

このたびは、ミサワエンターテインメントのスーパーファミコン用ソフト「秘馬券購入術・競馬エイトスペシャル」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

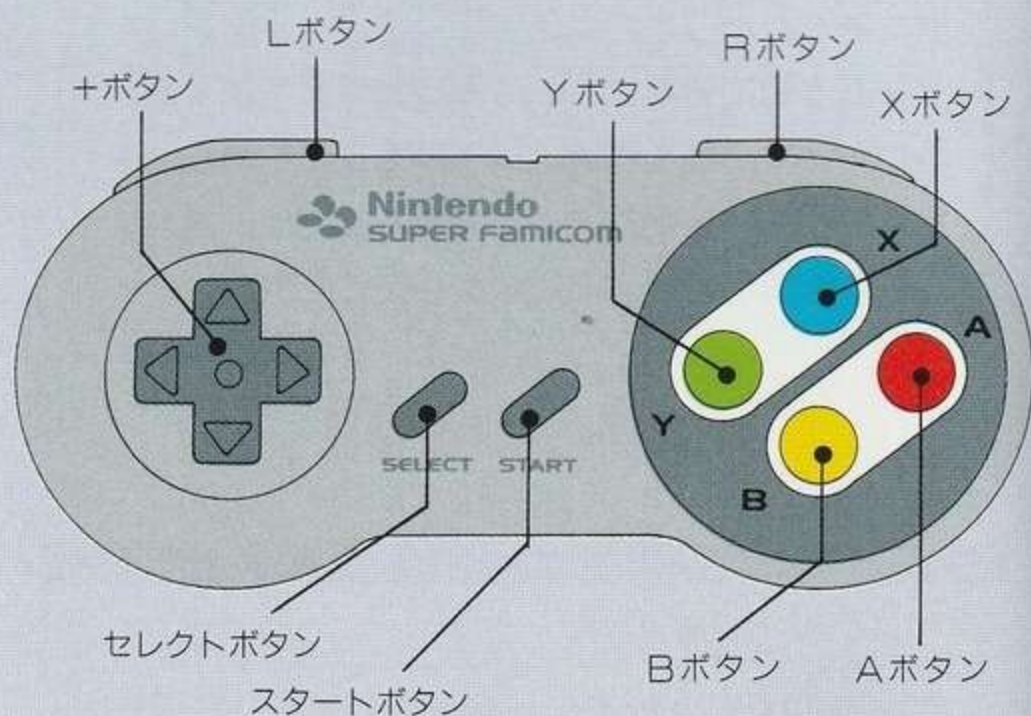
ゲームを始める前に、この取扱説明書をよくお読みいただき「秘馬券購入術・競馬エイトスペシャル」を正しい使用方法でご愛用ください。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

CONTENTS

もくじ

コントローラーの操作方法	3
予想モード	4
競馬新聞の見方	5～9
予想画面の説明	10
メニュー選択	11
レース条件の入力	12～14
個別データの入力	15～17
前回レースデータの入力	18～21
前々回レースデータの入力	22
過去成績の入力	23・24
予想結果	25
パーティーモード	26
パーティーモードの流れ	27・28
条件設定画面	29・30
予想とデータ	31～33
馬券購入	34
レーススタート	35
COMプレイヤー	36
メインレースの紹介	37
最終結果	38

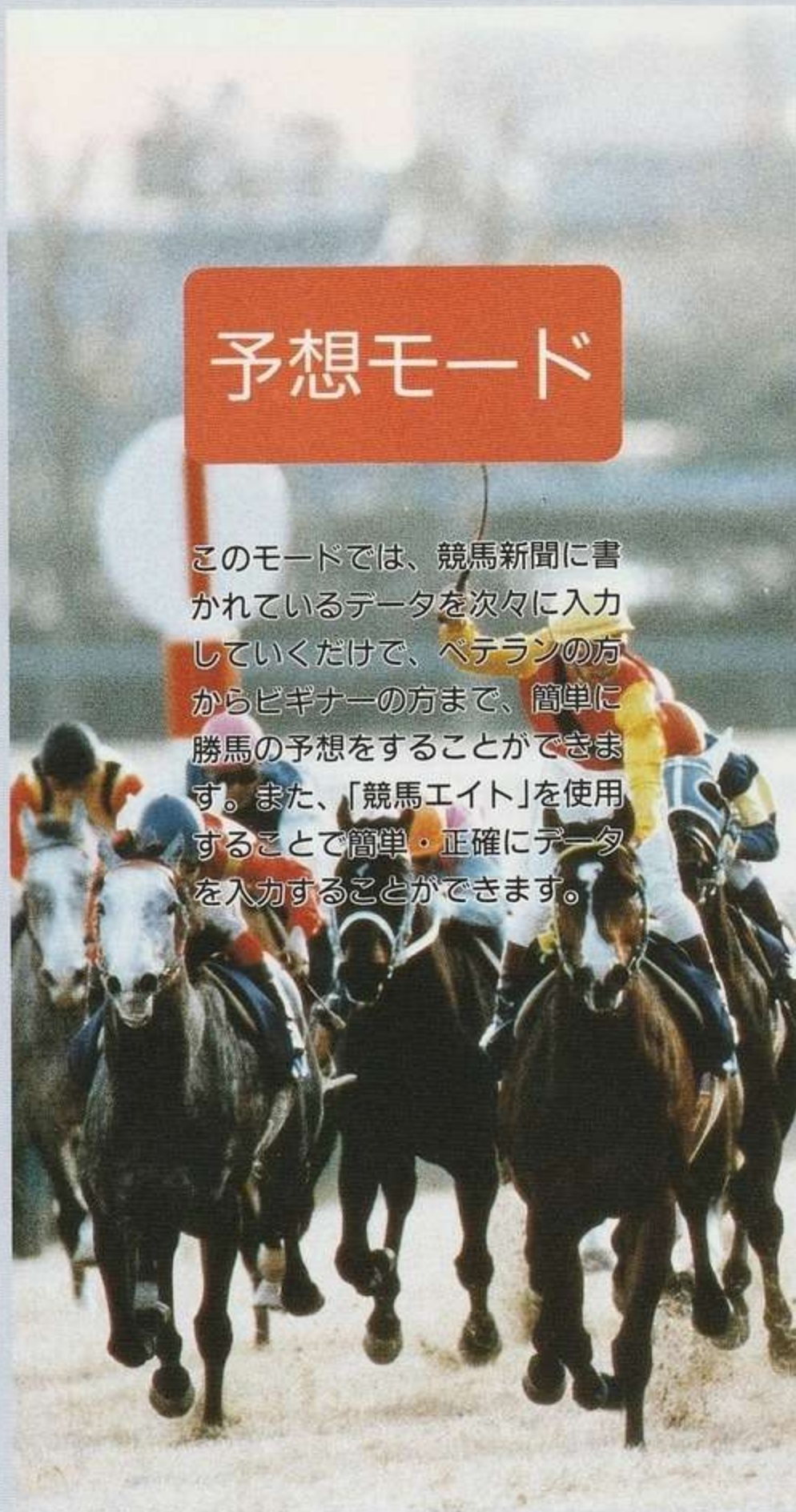
コントローラーの操作方法



+ボタン	カーソルの移動に使用します。
Aボタン	項目の決定、ウィンドウを開く、数字を一つ増加させる。
Bボタン	キャンセルに使用します。数字を1つ減少させる。
Yボタン	画面の切り替えに使用します。
Xボタン	画面の切り替えに使用します。
L,Rボタン	画面のスクロールに使用します。
スタートボタン	モードの決定に使用します。ウィンドウを閉じるときに使用します。また予想モードでは、セーブする時に使用します。
セレクトボタン	特に使用しません。

予想モード

このモードでは、競馬新聞に書かれているデータを次々に入力していくだけで、ベテランの方からビギナーの方まで、簡単に勝馬の予想をすることができます。また、「競馬エイト」を使用することで簡単・正確にデータを入力することができます。



競馬新聞の見方

●個別データ

枠番号(P15)

馬番(P15)

区分(P16)

馬名(P15)

重量 (=斤量) (P16)

今回騎手(P16)

牡牝(P17)

馬齢(P17)

収得賞金(P17)

黒2	白1
2	1
地サンスポイール	エイトスベシヤル
55	54
中館	藤原
牝5	牝7
●	○
▲	△
北石毛	北仲住
鹿 2400	栗 2970
① 5732	① 10652
田中健一	山田太郎
馬橋牧場	鈴木一郎
新1274①	東1372③
新1508⑨	東1435①
出1582⑤	出1512⑤
平天天短	平天天短
0 1 0 1	0 5 1 0
0 0 0 0	0 4 1 0
0 0 0 1	0 5 2 1
2 5 1 1	2 17 4 0
1着 7.5G	2着 8.1着
⑥ 12	① 13
1506	1468
54中館	53菊沢徳
⑨ 878	⑩ 1071
44 38.7	500後方
472中一杯	Sセイシュ
Mミヤコドン	9カ月休
2着 8.9G	3着 5.23
開票 ④ 2	枠S 12 17
共1346	共1387
51中館	54的場
⑩ 8714	⑩ 2312
1515 34.8	1211 9 38.1
476後伸	506中一杯
Hニホンダ	Mニホンダ
3着 8.23	1着 6.20
開票 ⑨ 21	共 ③ 21

枠番	馬番	父・距離適性(兄姉)	母・距離適性(母の父)
11	15.40		
重量	騎手	性齢雨	面T M
1800	第1回ミサワ記念(GⅢ)	④ 藤戸高橋	④ 藤戸高橋
1800	(4歳上OP・ハンデ)	④ 藤戸高橋	④ 藤戸高橋
1800	ダ 1600	ダ 1700	ダ 1800
1800	ははは千	ははは千	ははは千
1800	九七五以	九七五以	九七五以
1800	上含下	上含下	上含下
1800	ダート		
賞金	レコード		
1740	1.48.5		
700	キヨ		
440	ヒダカ		
260	57 郷原		
174	58. 1. 6		
単位・万円	推定タイム		
	1.51.8		

●レース条件

レース番号(P13)

レース名(P12)

レース格(P13)

距離(P13)

芝ダート(P13)

馬場状態(P14)

頭数(P14)

開催場所(P12)

開催日(P12)

※馬場状態、頭数、開催場所、開催日は新聞の紙面に記載されています。
※この馬柱は「競馬エイト」をもとに作成しています。

競馬新聞の見方

●前回レースデータ

前回開催場所(P18)

前回レース格(P18)

前回着順(P19)

前回馬場状態(P19)

前回芝ダート(P19)

前回距離(P19)

前回ハンディキャップ(P20)

前回騎手(P20)

前回出走頭数(P21)

三角での通過順位(P21)

前回馬体重(P21)

前回タイム(P20)

前回人気(P21)

3新 8.15¹⁵⁰⁰
新 新 16
日 日 15
報 報 13
天 天 52
ダ 中 館
52 中 館
16 ト 5 3 16 気
1 1 1 39.7
474 先 争 不
M ク ラ モ モ ト

11

発走

15.40

第1回ミサワ記念 (G)

(4歳上OP・ハンデ)

1800

ター

黒2	白1	番	馬	父・距離適性(兄・姉)	母・距離適性(母の父)
2	1	⑤	サン スボイ ーグル	エイ トスベ シヤル	54
中 北5	重 北7	性 ♂	牡	性 ♂	牡
●	▲	●	▲	●	▲
北石毛 鹿 2400	北仲住 栗 2970	原 倉 色・黄金	牧田 原 倉 色・黄金	山田大 山田大 色・黄金	山田大 山田大 色・黄金
① 5732	① 10658	馬主名	馬主名	馬主名	馬主名
田中健一	山田大	生産者名	生産者名	生産者名	生産者名
馬場牧場	鈴木一	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
新1508	東1435	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	ダダ
中1582	山1512	ダダ	ダダ	ダダ	

競馬新聞の見方

●前々回レースデータ

前々回レース格(P22)

前々回着順(P22)

前々回人気(P22)

2札 7.31チン
タメ ⑪ 23
モダ 1484
53菊沢徳
⑫ 10312気
121212 40.8
506後方俣
Hセンダボリ

●過去成績

距離別成績(P23)

競争間隔(P24)

芝、ダート別成績(P23)

※距離別成績、芝ダート左右データは、「競馬エイト」に対応しています。同じデータが再現できる場合には、他の新聞でも問題ありません。

[illegible]

予想画面の説明

データの入力ができるように3つの画面構成になっています。また馬柱データは、1頭ずつ入力してください。1頭入力ごとに、次の馬柱データに移ってください。

※入力したデータは、いくらでも変更することができます。
操作ミスをしないためにも、こまめにセーブボタンを押してセーブをしましょう。

予想基本画面



レース条件を入力します。上部の馬番号にカーソルを合わせると馬別予想画面1に変わります。メニューを選んでAボタンを押すとメインメニューに戻ります。

馬別予想画面1



馬の個別データを入力します。
 前回にカーソルを合わせてYボ
 タンで馬別予想画面2に変わり
 ます。レースにカーソルを合わ
 せると前画面に戻ります。

馬別予想画面2



過去の成績を入力します。関西エイト使用の場合は、芝ダート別成績は入力しません。過去成績にカーソルを合わせてYボタンで前画面に戻ります。

メニュー選択

オープニング画面でスタートボタンを押すとモード選択画面が表示され、+ボタンで予想モードを選んでAボタンを押すと予想モードのメインメニューが表示されます。

●新規入力

新しいデータを入力する場合に選択します。

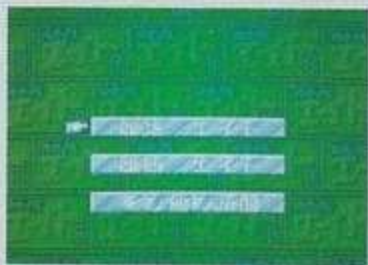
●データ読込

記録してある入力データを呼び出します。記録は3つまで保存しておくことができます。

●予想

予想結果を表示します。データを計算するのに10~30秒程度かかります。

競馬新聞選択画面



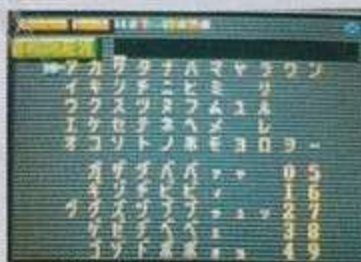
新規入力を選ぶと競馬新聞選択画面が表示されます。予想を行う新聞を選んでAボタンを押してください。予想基本画面が表示されます。カーソルの移動に合わせて順番に入力していきましょう。

※関東・関西エイトを使用した場合は、カーソルの右ボタンを押して、次の入力項目に移動します。左を押せば一つ前の項目に移動します。

レース条件の入力

ここでは、予想するレースの基本データを入力していきます。必ず入力しなければならないデータは、本文中タイトル名が青色で記載してあります。

レース名



レース名にカーソルを合わせてAボタンを押すとレース名入力画面が表示されます。+ボタンで文字を選んでAボタンで決定します。レース名の入力が終わったらスタートボタンで予想基本画面に戻ります。

開催場所



場所にカーソル合わせて、東京・中山・福島・新潟・札幌・函館・中京・京都・阪神・小倉・公営・障害の中から選択してAボタンで決定します。

開催日



開催される年月日を入力します。Aボタンで数字が大きくなり、Bボタンで数字が小さくなります。

レース条件の入力

レース番号



レースにカーソルを合わせて予想するレース番号を入力します。Aボタンで数字を増加させ、Bボタンで数字を減少させます。

レース格



RC格にカーソルを合わせてG1・G2・G3・オープン・1500万・900万・500万・未勝利の中から選択します。Aボタンで決定します。

距離



距離にカーソルを合わせて100m単位で入力します。Aボタンで数字を増加させ、Bボタンで数字を減少させます。

芝ダート



場種にカーソルを合わせてAボタンを押すと芝、ダートが表示されます。Aボタンで決定します。

馬場状態



馬状にカーソルを合わせて馬場状態を、良・やや重・重・不良の中から選択します。

頭数



1枠から順番に頭数を入力すると全出走の頭数が自動的に入力されていきます。また、馬番号も自動的に入力され画面上部に表示されます。カーソルを馬番号に合わせると馬別予想画面に変わります。

※頭数は最低でも8枠8頭以上入力してください。



個別データの入力

馬別予想画面で、馬別に個別データを入力していきます。上部の馬番号にカーソルを合わせて、出走頭数すべての馬のデータを入力します。

枠番



予想基本画面で頭数を入力すると枠番号も自動的に入力されます。左の数字が枠番号で、右の数字が馬番号です。

馬名



馬名にカーソル合わせてAボタンを押すと馬名入力画面が表示されます。+ボタンで文字を選んでAボタンで決定します。馬名の入力が終了したらスタート

ボタンで馬別予想画面に戻ります。

馬名を何も入力しなかった場合は、1バン、2バンと馬番号が馬名となります。

区分



競争馬の所属を中央（中央競馬に所属している馬）、準中央（公営出身馬で、中央での戦歴が2戦以下の馬）、地方馬（公営出身馬で、中央での戦歴が3戦以上の馬）、障害からの復帰馬の中から選んでAボタンで決定します。競馬新聞の馬名の上についている④と前走データを参考にしてください。

今回騎手



騎手にカーソルを合わせAボタンを押すと騎手名の頭文字が表示されます。頭文字を選択すると騎手名が表示され、+ボタンの上下で騎手名がスクロールします。Aボタンで騎手を決定します。

重量



今回の重量（＝斤量）をkg単位で入力します。Aボタンで数字を増加、Bボタンで減少させます。

個別データの入力

■ 牝牝



性にカーソルを合わせAボタンを押すと牡・牝が表示され、Aボタンで決定します。

※騾馬は牡として登録してください。

馬齡



馬令にカソールを合わせて馬の年齢を入力します。

Aボタンで数字を増加、Bボタンで減少させます。

收得賞金



賞金にカーソルを合わせて万円
の単位で数字を入力します。

Aボタンで数字を増加、Bボタンで減少させます。

前回レースデータの入力

競馬新聞には、過去6戦ぐらいまでの過去の成績が記載されています。その中の一番下の項目が前回のレース成績です。

321420	391140	着馬との着差
462後方	13.35	①→出走頭数
9月体力	458後方	1→馬番
	7月31日	1→車勝人気
4左引	11.23	8 4 2 36.8
力引	1484	がその馬の上
力引	340	角位
力引	1812	角位
力引	40.8	角位
力引	596後方	位置
	8月20日	馬体重・走り方
15.15	8月20日	11(ハイ) M(平)
15.13	1483	S(スロー)
52中	49前	はレースの前半
15.56	10.31	ペース
11.39.7	11.40	
47先争	596後方	
1 0 1 0 1	2 0 0 4 4	左右
0 0 0 0 1	1 3 0 0 1	上
0 0 0 0 1	1 3 0 0 1	下
0 0 2 5 2	1 2 1 1 5	着
先0.0	先4.2	連対
差1.1	差10.6	山
差1.1	差10.6	重注
差1.1	差10.6	ダ
差1.1	差10.6	間

1函 8.29円
サイ 8 20
モダ 1483
49 菊沢徳
⑪ ト 1 3 11 金
10 10 10 40.2
506 後漸進
Sゴゴコウム

前回開催場所



場所にカーソル合わせて、東京・中山・福島・新潟・札幌・函館・中京・京都・阪神・小倉・公営・障害の中から選択します。

■前回レース格



RC格にカーソルを合わせて
G1・G2・G3・オープン・
1500万・900万・500
万・未勝利・新馬の中から選択
します。

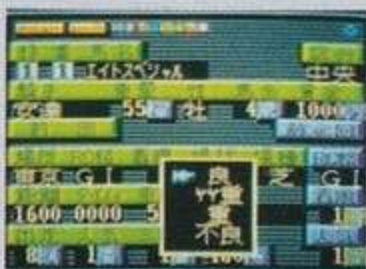
前回レースデータの入力

前回着順



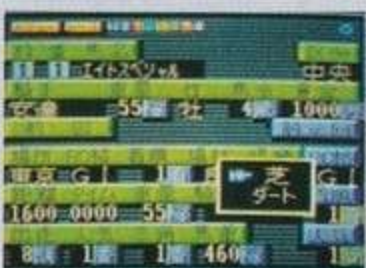
着順にカーソルを合わせて前回のレース着順を入力します。Aボタンで数字を増加、Bボタンで減少させます。

前回馬場状態



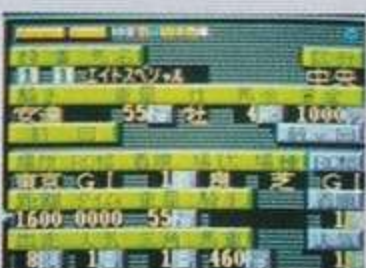
馬状にカーソルを合わせて馬場状態を、①良・②やや重・③重・④不良の中から選択します。

前回芝ダート



馬種にカーソルを合わせて、芝・ダートの中から選択します。前回馬種がダートの場合には、距離の横にダと書かれています。それ以外は全て芝で入力してください。

前回距離



距離にカーソルを合わせて100m単位で数字を入力します。Aボタンで数字を増加、Bボタンで減少させます。

前回タイム



タイムにカーソルを合わせて数字を入力します。
4桁の数字は、〇分〇〇秒〇です。Aボタンで数字を増加、Bボタンで減少させます。

前回重量



重量にカーソルを合わせてkg単位で数字を入力します。Aボタンで数字を増加、Bボタンで減少させます。

前回騎手



騎手にカーソルを合わせてAボタンを押すと騎手名の頭文字が表示されます。頭文字を選択すると騎手名が表示され、+ボタンの上下で画面がスクロールします。Aボタンで騎手を決定します。

前回レースデータの入力

前回出走頭数



出走にカーソルを合わせて前回の出走頭数を数字で入力します。○と書かれたデータを入力してください。Aボタンで数字を増加、Bボタンで減少させます。

前回人気



人気にカーソルを合わせて前回の人気を数字で入力します。3と書かれた内容を入力してください。Aボタンで数字を増加、Bボタンで減少させます。

三角位置での通過順位



三角にカーソルを合わせて三角位置での通過順位を入力します。

3 2 1 — 4角位置
向正面 3角位置

前回馬体重



馬重にカーソルを合わせて馬体重をkg単位で入力します。Aボタンで数字を増加、Bボタンで減少させます。

前々回レースデータの入力

競馬新聞には、過去6戦ぐらいまでの過去成績が記載されています。その中の一番下から二つ目の項目が前々回のレースデータです。

前々回レース格



前々回のRC格にカーソルを合わせてG1・G2・G3・オープン・1500万・900万・500万・未勝利・新馬の中から選択します。

前々回着順



前々回の着順にカーソルを合わせて前々回のレース着順を入力します。Aボタンで数字を増加、Bボタンで減少させます。

前々回人気



前々回人気にカーソルを合わせて前々回の人気を数字で入力します。4と書かれた内容を入力してください。Aボタンで数字を増加、Bボタンで減少させます。

※前回と前々回のレースデータの入力が終了したらカーソルを前回に合わせてYボタンで馬別予想画面2と切り替わります。またレースに合わせると予想基本画面に戻ります。

過去成績の入力

馬別予想画面2では、過去の距離別成績、芝・ダート別成績、レース間隔を入力していきます。

距離別成績



- 2000m以上での1着、2着、3着、着外の回数を入力します。
- 1800mと1700mでの1着、2着、3着、着外の回数を入力します。
- 1600mと1500mでの1着、2着、3着、着外の回数を入力します。
- 1400m以下での1着、2着、3着、着外の回数を入力します。

芝、ダート別成績



- 左回りダートでの1着、2着、3着、着外の回数を入力します。
- 左回り芝での1着、2着、3着、着外の回数を入力します。
- 右回り芝での1着、2着、3着、着外の回数を入力します。
- 左回りダートでの1着、2着、3着、着外の回数を入力します。

競争間隔



レース間隔にカーソルを合わせて、連闘・休養（一年未満。故障を含む）・故障（一年以上の休養）・明2（休養明け二走目）の中から選択します。

前々走	連闘	休	故障
前走		休	
前走	休養	休	明2
休養		前走	

※距離別成績、芝ダート左右データは、競馬エイトに対応しています。同じデータが再現できる場合には、他の新聞でも問題ありません。

●イチ押し馬の入力

全てのデータの入力が終了したら、自分のイチ押し馬を決めましょう。カーソルを右上の○に合わせてAボタンを押すと馬番号に移動します。馬番号を選んでAボタンで決定します。このイチ押し馬は、予想結果にも反映されます。

自分の経験・直感で自由に決めてください。

予想結果

データの入力が終って、セーブも終わったら予想結果を見てみましょう。予想基本画面でメニューを選びAボタンを押すとメインメニューに戻ります。予想を選んでAボタン押します。オプション画面が表示され10秒から30秒位の後、予想結果が表示されます。

●枠番連勝と馬番連勝の確率 ●単勝、複勝候補の順位と確率

枠番	馬番	確率	枠番	馬番	確率
1	3	12.46	1	2	8.83
2	2	10.56	2	3	5.80
3	2	8.83	3	3	5.80
4	1	6.21	4	1	5.18
5	4	6.04	5	4	5.05
6	1	5.18	6	2	4.91

単勝	複勝	候補	順位	確率
1	3	3	1	20.37
2	2	2	2	17.56
3	2	2	3	11.91
4	1	1	4	11.91
5	1	1	5	10.72
6	4	4	6	10.45

L、Rボタンで画面がスクロールします。

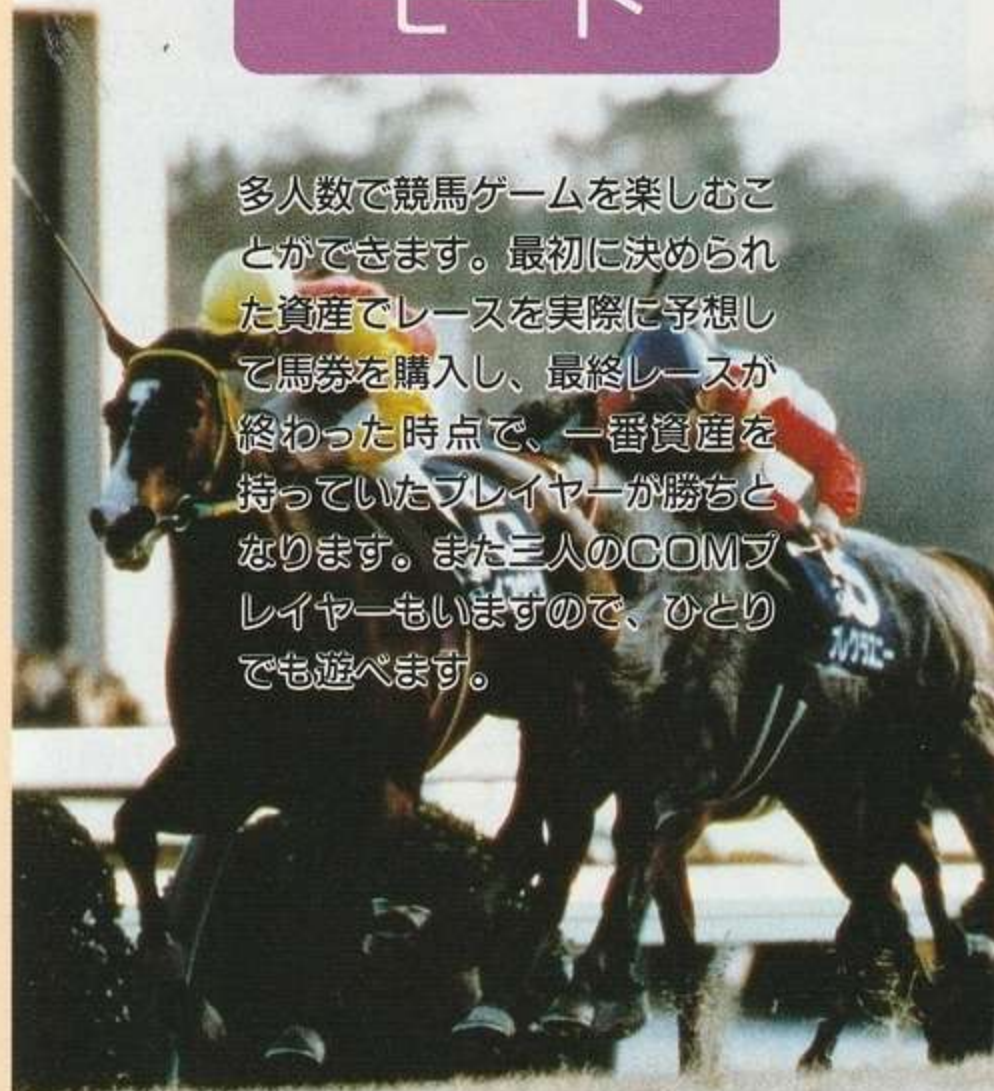
●セーブ

このゲームでは、入力したデータを3種類記録することができます。入力が終了したら必ずスタートボタンを押して、セーブを行ってください。記録する・記録しない、が表示され記録するを選ぶと記録画面が表示されますので、記録したい場所を選んでAボタンで決定してください。また、入力の途中でも記録することができます。

※メインメニュー画面に戻る前に必ずセーブするようにしましょう。

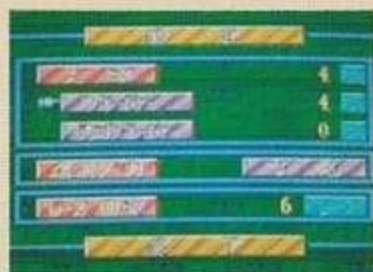
パーティーモード

多人数で競馬ゲームを楽しむことができます。最初に決められた資産でレースを実際に予想して馬券を購入し、最終レースが終わった時点で、一番資産を持っていたプレイヤーが勝ちとなります。また三人のCOMプレイヤーもいますので、ひとりでも遊べます。



パーティーモードの流れ

オープニング画面でスタートボタンを押すとモード選択画面が表示され、+ボタンでパーティーモードを選びAボタンを押すと設定画面が表示されます。



1.条件設定

最初にゲームをするために人数、名前、レース回数などの条件を設定します。



2.レースタイトル

レースタイトル名と開催レースの条件が表示されます。



3.競馬新聞

予想をたてます。出走馬の個別データもチェックを忘れずに。オッズも参考にしましょう。



4.パドック

パドックで実際に見て、毛艶、馬体、気合、保養などチェックしましょう。



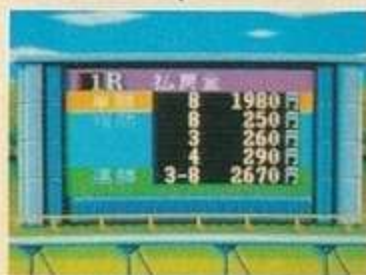
5.馬券購入

単勝でいくか、連複でいくか、自分の資産をよく考えて馬券を購入しましょう。



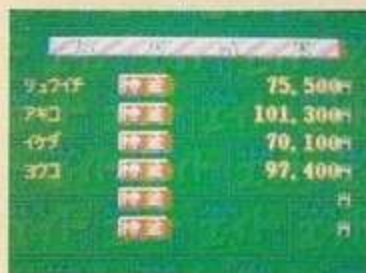
6.レーススタート

いよいよレースのスタートです。迫力あるレースシーンをお楽しみください。



7.払い戻し

レースが終了すると着順の発表と払い戻しが行われます。

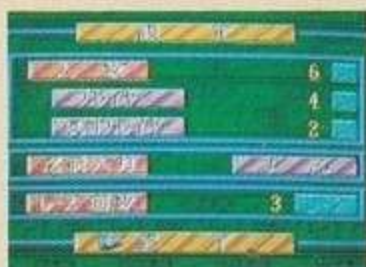


8.最終結果

全レースが終了すると各プレイヤーの最終資産が表示されます。一番資産の多いプレイヤーが勝ちとなります。

条件設定画面

■ 設定画面



1.人数の選択

人数にカーソルを合わせてゲームに参加する人数を1人～6人の中で決定します。

2.プレイヤー選択

人間が何人か、COMプレイヤーが何人かを選びます。ただしCOMプレイヤーは3人までしか選べません。

3.名前入力

参加するプレイヤーの名前を入力するかどうかを選択します。

4.レース回数

レース回数を1～25レースの中で選択します。レースの種類はメインレースの紹介(P37)をご覧ください。

以上を入力したら終了を選んでAボタンを押してください。レースタイトル画面に変わります。名前を入力するを選んだ場合とCOMプレイヤーを選んだ場合は、名前入力およびCOMプレイヤー選択画面に変わります。

■ 名前入力・キャラクター選択画面



+ボタンで文字を選んでAボタンで決定します。名前の入力が終わるとスタートボタンでCOMプレイヤー選択画面に変わり、3人の中から好きなキャラクターを選んでください。キャラクターのプロフィールは、COMプレイヤー(P36)をご覧ください。

■ 初期設定金額

プレイヤーはそれぞれ最初100,000円の資産からゲームをスタートします。

ゲームが終わるまでに総資産をいくらにできるかは、あなたの腕にかかっています。

予想とデータ

すべてのゲーム条件の入力が終わるとレースタイトル名が表示され、メインメニュー画面が表示されます。予想するために新聞を選んでAボタンを押します。それぞれのデータを参照して予想をしてください。

●競馬新聞

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪
馬名	出走番号	性別	年齢	調教	重	賞金	馬体	増減	調教	調教
1 チャコルグレート	30	※	ワリ	4	◎	7440	478	2	△	1
2 ニューセイハミリー	52		トツハ	4	◎	8440	448	-10	○	2
3 フライデンゲキ	51		ソマタマ	4	◎	6680	436	0	○	3
4 タケベル	50	※	ステファン	4	◎	11980	436	4	△	4
5 ラグビーボーイ	52	※	ナカノ	4	◎	6670	484	0	△	5
6 サクサミマイ	50		ホチノ	4	◎	8880	476	2	○	6
7 ウエノデキ	51		カワアイ	4	◎	12200	432	0	○	7
8 リブレノバス	50		カトウカス	4	◎	7530	498	8	△	8

Lボタン ←→ Rボタン

- ① 枠番
- ② 馬名
- ③ 重量
- ④ 騎手名
- ⑤ 性別
- ⑥ 年齢
- ⑦ 重 得意
- ⑧ 賞金額
- ⑨ 馬体重
- ⑩ 馬体重 増減
- ⑪ 調教

●詳細馬別データ

競馬新聞画面で馬名にカーソルを合わせてAボタンで押すと、それぞれ個別に出走馬の詳しいデータが表示されます。よく検討して予想してください。Bボタンで前画面に戻ります。

①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩
枠番	馬名	騎手名	性別	年齢	出走回数	出走回数	出走回数	出走回数	出走回数
1	チャコルグレート	サノリ	牝	4	478	478	478	478	478
2					2	50	50	50	50
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

- ① 枠番号
 - ② 馬名
 - ③ 騎手名
 - ④ 増減
 - ⑤ ハンデ
 - ⑥ 重馬場得意
 - ⑦ 調教
 - ⑧ 馬体重が増えてるか、減ってるか
 - ⑨ 2000, 1800, 1600, 短の成績
 - ⑩ 展開予想
- 上から1、2、3、着と4着以下
- 右芝、左芝、右ダート、左ダートの成績
- 上から1、2、3、着と4着以下
- 先行馬、追込み馬、逃げ馬、差し馬。

予想とデータ

●パドック

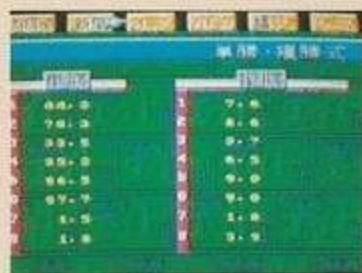


パドックを選ぶと馬別に毛艶、馬体、気合、保養などの項目が蹄鉄の数で表示されています。蹄鉄の数が多いほど、その項目の状態が良いことを示しています。Xボタンで次の馬へ進み、Yボタンで戻ります。

●オッズ

オッズにカーソルを合わせてAボタンを押すとそのレースの予想オッズが表示されます。L,Rボタンで左右にスクロールし、左は枠番連勝式のオッズで右は単勝・複勝式です。

Lボタン ←→ Rボタン



馬券購入

プレイヤーが予想を確定すると、馬券を購入します。5点まで購入が可能です。COMプレイヤーの購入の様子は、すべてのプレイヤーが馬券を購入するまで、COMプレイヤーの購入馬券は表示されません。

■馬券の購入



購入を選んでAボタンを押すとプレイヤーが表示され、プレイヤーを選択しAボタンを押してください。馬券購入画面が表示されます。



カーソルを★に合わせAボタンで、単勝・複勝・連勝が入れ替わります。次に枠番を入力して金額を入力します。カーソルを下に移動させると、馬券を購入することができます。

■購入一覧画面



レースを選ぶと全てのプレイヤーが購入した馬券が表示され、レースがスタートします。このときCOMプレイヤーが買った馬券も表示されます。

レーススタート

レースを選んでAボタンを押すとレースが開始されます。4画面の臨場感ある迫力あるレースシーンが展開されます。画面上部にはレース中の順位が左から1位、2位の順で表示されます。



1.ゲート画面

スタート直後の画面です。自分の予想した馬が、いいスタートを切れたか緊張の一瞬です。



2.直線画面

逃げ馬が走る、予想した馬がいい位置をキープしているかレースの展開が心配です。



3.コーナー画面

差し馬も上がってきた、最終コーナーをダンゴ状態のまま、ゴールに向かう。



4.ゴール直前画面

ゴール前、各馬一斉にムチが入る。差したか？逃げきったか？勝負は写真判定だ。

COMプレイヤー

パーティーモードでは、競馬エイトの紙面に登場する有名予想家と一緒にレースを楽しむことができます。それぞれのプロフィールを紹介しましょう。

吉田氏

本命馬にとらわれず、鋭い切口で勝馬を選び出す、攻めの予想には定評がある。



覆面TM氏

全ての謎を覆面に隠し、鋭い目で馬の本質を見抜くのが得意である。



藤牧氏

馬を遠くから冷静に見つめ、クールな判断で予想をたてる。



メインレースの紹介

パーティーモードでは、レース回数を1～25まで選択できます。以下に主なレース名を記載します。

月	レースタイトル名	レース格	場所	距離m
4月	桜花賞	G1	阪神	1600
4月	皐月賞	G1	中山	2000
4月	天皇賞（春）	G1	京都	3200
5月	安田記念	G1	東京	1600
5月	優俊牝馬 オークス	G1	東京	2400
5月	東京優俊 日本ダービー	G1	東京	2400
5月	宝塚記念	G1	阪神	2200
10月	天皇賞（秋）	G1	東京	2000
11月	菊花賞	G1	京都	3000
11月	エリザベス女王杯	G1	京都	2400
11月	マイルチャンピオンシップ	G1	京都	1600
12月	農林水産省賞典 阪神3歳牝馬ステークス	G1	阪神	1600
12月	朝日杯 3歳ステークス	G1	中山	1600
12月	スプリンターズステークス	G1	中山	1200
12月	有馬記念	G1	中山	2500

払戻結果と最終結果

レースが終了すると、払戻結果を表示します。ここで全てのプレイヤーの持金を見ることができます。最終レース前に大幅に相手より持金が少なかった場合には、穴馬を狙って勝負するのも良いかもしれません。全てのレースが終了すると各プレイヤーの最終資産が表示されます。一番ゲージを増やしたプレイヤーが勝者となります。

プレイヤー	賭金	払戻金
リュウジ	10000	84,900
アキ	10000	86,800
ササ	10000	84,300
ゴゴ	10000	82,000
吉田	10000	57,960
優面III	10000	31,650

割合グラフの見方



各プレイヤーの割合を升目で区切り、一番左上からゲージを表示します。