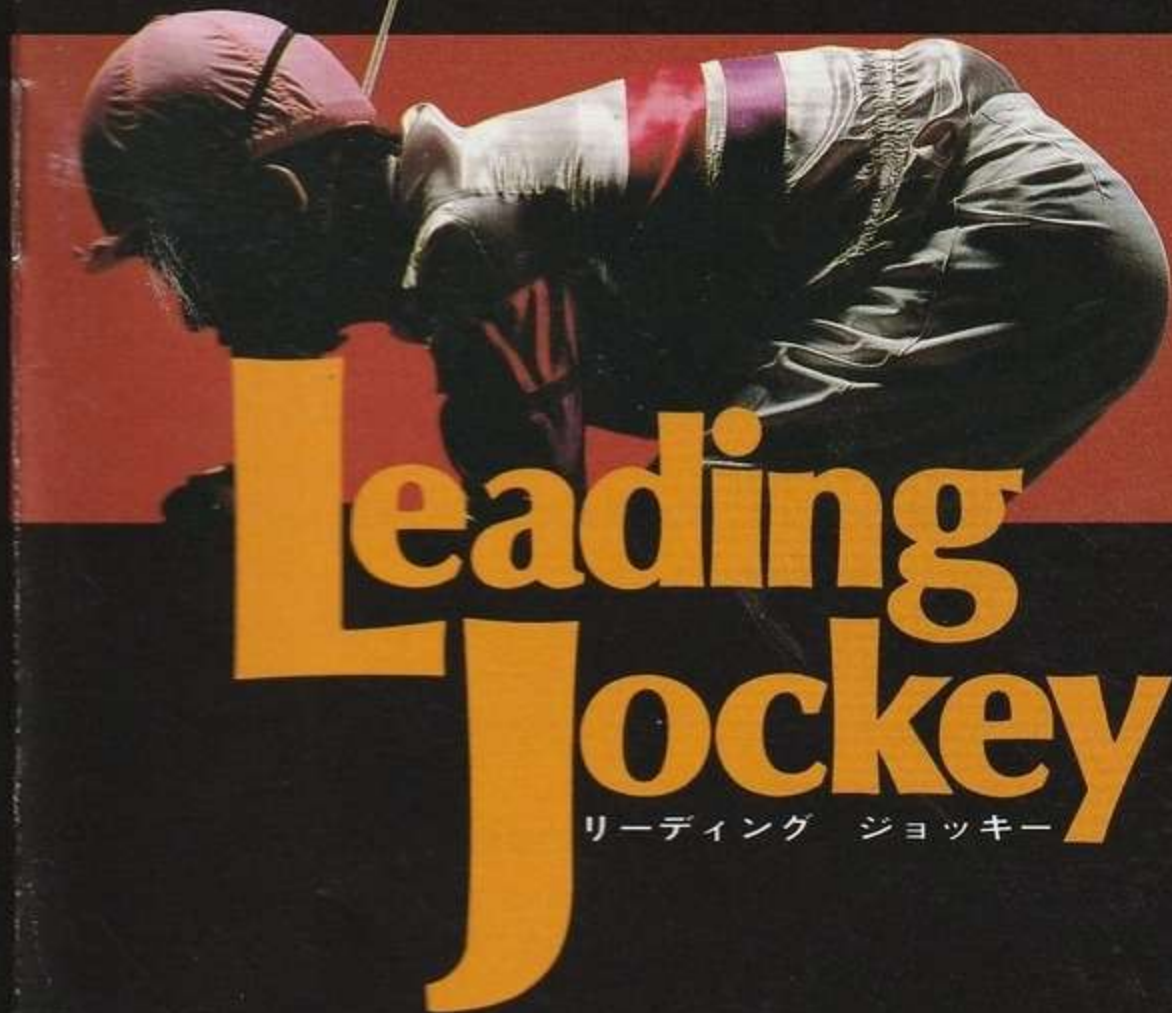


株式会社 カロツツェリア ジャパン
〒103 東京都中央区日本橋浜町1-6-8

ユーザーサポート係
03-3863-8488

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

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

SHVC-L9

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「リーディング ジョッキー」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前に操作方法や使用上の注意など、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法で楽しみ下さい。なお、この取扱説明書は大切に保管して下さい。

使用上の注意

- 1) ご使用後は、ACアダプタを必ずコンセントから抜いてください。
- 2) 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。
- 3) 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
- 4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックなどは避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 5) 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。故障の原因になります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- 7) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面焼け）が生じるため、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。

これは、本物の競馬ゲームだ！

馬の生産、育成？ そんなのは当たり前。

競馬の真髄はレースに有り！

逃げる／差す／追い込む！

他のゲームにはない奥の深さがここにはある。

今まで、競馬の本当の醍醐味であるレースシーンを、

ここまで劇的に再現したゲームがあったらどうか？

初心者から競馬通まで楽しめる本物の競馬ゲームがあったらどうか？

無い！！

しかし、「リーディング ジョッキー」は、ハッキリと宣言しよう。

騎手道、ここに極まる！

目次

■プレイヤーの役割	1
■操作方法	2
■ゲームの始め方	3
■メイン画面の説明	6
■各コマンドの説明	
登録	7
出走	9
情報	9
記録	12
遠征	14
引退	15
■レースシーンの説明	16
■ゲームの最終目標	19
■種牡馬（父馬）紹介	20
■繁殖牝馬（母馬）紹介	21
■ブリーダーズカップの説明	22
■競馬場の紹介	24



プレイヤーの役割

プレイヤーは、馬のオーナー兼、ジョッキー（騎手）！

プレイヤーのすることは、まず母馬と父馬から自分の馬を生産し、レースに出走させます。そして、プレイヤーが騎手となって、自分の愛馬を鍛え上げ、数々の大レースを勝ち進みます。とはいえ、競馬の世界はそんなに甘くありません。はじめに作った一代目の馬では、とても大活躍までは望めないでしょう。大した活躍もしないまま、引退し、繁殖入りすることになるかもしれません。しかし、そこからが本番です。一代目の馬が努力の末、獲得した能力は、掛合わせ次第で二代目、三代目と受け継がれ、代を重ねるごとに強い馬になっていくことでしょう。全ては、プレイヤー次第なのです。

めざすは、世界最高峰のレース「凱旋門賞」制覇！

そして、プレイヤーの最終目標は、フランスのロンシャン競馬場で行なわれる世界最高峰のレース「凱旋門賞」での優勝です。しかし、あなたが代々鍛え上げてきた最強の馬と、数々のレースで身に付けたあなたの自身の騎乗テクニック無くしては、この「凱旋門賞」で勝つことはできないでしょう。



操作方法



- +** キー・・・●カーソルの移動。
●競走馬の向きを変更。
 - A** ボタン・・・●コマンドの決定。
●ムチを使って馬のスピードを上げる。
 - B** ボタン・・・●コマンドのキャンセル。
●前の画面へ戻る。
●手綱を使って馬のスピードをコントロール。
●レース中の操作方法(P17)
 - L/R** ボタン・・・●情報画面1の戦歴データの表を上下にスクロール。
●名前入力の時、変更箇所を左右に移動。
 - SELECT** ボタン・・・●登録画面で開催地（関東、関西）の切り替え。
 - START** ボタン・・・●レース中にポーズ。（ゲームの一時停止）
- ※セレクトボタンとスタートボタンを押しながら、リセットボタンを押すと、データのオールリセットができます。オールリセットをすると、すべてのセーブデータが初期状態に戻ってしまいますので、十分ご注意ください。



ゲームの始め方



スーパーファミコン本体に「リーディングジョッキー」のカセットを差し込んで下さい。

電源を入れ、タイトル画面でボタンを押すと「ゲームスタート」、「リーダーズC」と表示されます。

普通にゲームを遊ぶ時は、「ゲームスタート」を選びます。

その後、初めて遊ぶ人は「はじめから」を、前の続きから遊ぶ人は「つづきから」を選んで下さい。

騎手名（プレイヤー名）入力

4文字以内で、自分の名前を入力して下さい。

＋キーで文字を選びAボタンで入力して下さい。

入力が終了したら、「終」を選んで

Aボタンで決定します。その後、所属厩舎を「関東」か「関西」か選び、次の画面へ移ります。（所属厩舎は、ゲームの途中では変えられません。）



競馬の基礎知識①

所属厩舎について

騎手は、大抵、関東の美浦トレーニングセンターの厩舎か、関西の栗東トレーニングセンターの厩舎に所属している。関東の騎手は、主に関東で開催されるレースに、関西の騎手は、関西のレースに出ているが、大きいレースがある時は、関東から関西へ、関西から関東へ馬といっしょに遠征してくることが多い。

種付け

父馬（種牡馬）と母馬（繁殖牝馬）を選びます。左の列が父馬、右の列が母馬です。＋キーで馬を選択し、

Aボタンを押すと、その馬のデータが下に表示されます。スタートボタンを押すと、その時、表示されている2頭で決定されます。

＋キーを下に入れ続けると、次のページに移ることができます。



馬のデータの見方

■スピード（4段階）この能力が高ければ、それだけ速いスピードを出すことができます。

■スタミナ（4段階）スタミナがあると、長い距離もバテないで走れますし、長時間、加速していることも可能になります。

■根性（4段階）根性は、スタミナがあるときはトップスピードを維持する働きをし、スタミナが切れた時はスタミナの代りになり失速するのを防ぎます。

■健康（4段階）タフで健康な馬ほどケガが少なくなります。

■道悪（4段階）馬場がぬかるんで、コンディションが悪い状態で走るのが、得意か不得意かということを表わしています。

■気性（3段階）気性は、激しい、並、穏やかなの3段階で表わされています。気性が激しいと、勝手にどんどん加速してしまってスタミナを消耗しやすく、逆に穏やかだと、なかなか加速してくれなかったりします。

競馬の基礎知識②

道悪について

道悪とは、雨が降って馬場状態が悪くなることを言う。馬場の状態は、いい方から、良、やや重、重、不良に分けられる。道悪を得意とする馬のことを、道悪巧者と言う。

仔馬誕生

両親になる馬を決めると、仔馬が生まれます。その時、両親の名前と仔馬の性別、毛色が表示されます。早速、仔馬に名前を付けて下さい。カタカナで2文字以上、9文字以内で入力して下さい。



馬の成長について

自分の馬は、レースに出走させることで、だんだん成長していきます。しかし、やたらレースに出せば良いというものではありません。あまり、連続してレースに出せば良いと、疲れがたまってケガをしてしまいます。出走させるレースの距離によっても、成長の仕方が違います。短距離のレースならスピードが、長距離のレースならスタミナがアップします。更に、レースの仕方によっても、どの要素が成長するかが変わってきます。プレイヤーが、どういうレースをするかで、馬の成長の方向が決ってくると言えます。生まれた時の能力が低くても、鍛え上げることで、強い馬になることもありえます。



メイン画面の説明



- 1 情報表示画面
- 2 馬の名前(性別、年齢)
- 3 馬の顔
- 4 親馬の名前
- 5 各コマンド

成績の見方



- 6 成績
- 7 馬のクラス
- 8 獲得した本賞金の総額
- 9 獲得した賞金の総額

成績 (例)

4	3	1	2
1 着	2 着	3 着	着外
4回	3回	1回	2回

競馬の基礎知識③

早熟型、晩成型について

馬の成長の仕方にも、個人差があるが、大きく、早熟型、普通型、晩成型の3つに分けられる。早熟型は主に3歳時に成長するタイプ、普通型は4歳から5歳に成長するタイプ、晩成型は5歳以降に成長するタイプ。生まれた馬が、どのタイプなのかは、ある程度は血統的に予想できるが、結局、実際のところ、育ててみなくてはわからない。

競馬の基礎知識④

距離適性について

それぞれの馬には、距離適性というものがある。距離適性というのはその馬がもっとも能力を発揮できる距離はどのくらいか、ということである。中には、何でも来いのオールマイティーな馬もいるが、大抵、スピードタイプは短距離、スタミナ派は長距離と決っている。短距離馬の中でも、1200m位までを得意とする馬をスプリンター、1600m(1マイル)が得意ならマイラーと言う。それに対して、長距離を得意とする馬をステイヤーと言う。



各コマンドの説明

登録

コマンド

①	500万下	3歳	400m	馬	賞金 90万	
②	10月	1	未勝利	新馬	500万下	1500万下 G I 16
		2	新馬	新馬	900万下	0 P 14 G II 16
③	東京	3	未勝利	新馬	500万下	1500万下 0 P 24
	京都	4	未勝利	新馬	0 P 16	0 P 16 G I 20

① レースの内容

(性別と年齢の制限、距離、斤量の種類、賞金)

② 月

③ 開催地

④ カーソル

⑤ 週

「登録」を選ぶと、上の登録画面になります。

カーソルを動かして、出走するレースを選んで、**A** ボタンで決定して下さい。

文字が黒くなってるレースは、出走できません。

白く表示されてるレースの中から、出走するレースを選んで下さい。

黄色い文字で表示されているレースは、自分の馬のクラスより上のランクのレースです。

格上挑戦として、出走することはできますが、勝つのは難しくなります。

登録画面の表には、そのレースのクラスと距離(24なら2400mを表わす)で表示されています。

カーソルを移動させると、画面上部にレースの内容が詳しく表示されます。出走するレースを決めたら、**A** ボタンで決定して下さい。

レースの行なわれる日まで、自動的に進みます。

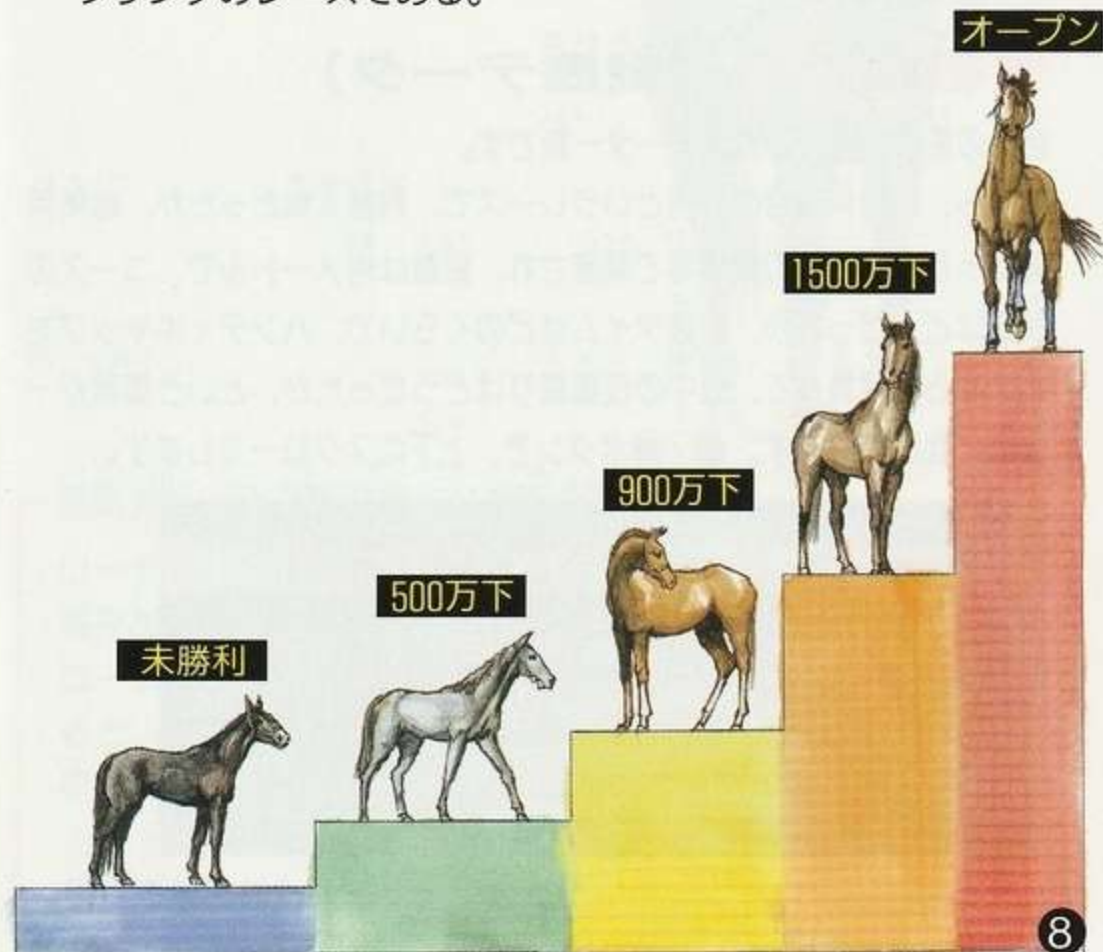
登録を取り消したい場合は、もう一度「登録」を選択して、他のレースに登録して下さい。

競馬の基礎知識⑤

馬のクラスと賞金について

競馬では、同じような能力の馬どうしてレースをさせるために、獲得賞金によってランク分けして出走できるレースを制限する、クラス分けという制度があります。この場合の獲得賞金というのは、本賞金[1着を取った時の賞金(基本額のみ)の合計、重賞レースの時は2着の賞金も含む]のみを指す。

未勝利、500万下、900万下、1500万下、オープンの5つのクラスがあり、馬の年齢によっても、クラスの条件が変わってくる。自分のいるクラスのことを、自己条件という。自己条件より、上のクラスのレースに出ることを格上挑戦と言う。そして、オープンクラスの中でも、格の高いレースを重賞レースと言う。さらに、重賞レースは、GI、GII、GIIIに分かれ、その中でもGIレースは、一年に16回しかない、トップランクのレースである。



出走

コマンド

レースの「登録」を終えたら、次はいよいよレースに出走です。

「出走」を選んでAボタンを押して下さい。

レースの出馬表画面に移ります。

レースシーンの説明 (P16)

情報

コマンド



「情報」を選んでAボタンを押すと、普段、新聞が表示されてる部分に、情報画面を呼び出すことができます。

Aボタンを1回押すごとに、2種類の情報画面が、順番に切り替わります。

情報画面① (戦歴データ)

自分の馬の、過去の戦歴データ一覧です。

左から、何月何週目の、何というレースで、何番人気だったか、結果何着だったか、どこの競馬場で開催され、距離は何メートルで、コースの状態はどうだったか、走破タイムはどのくらいで、ハンディキャップをどのくらい背負って、道中の位置取りはどうだったか、という情報が一覧表になっています。L/Rボタンで、上下にスクロールします。

月別	レース名	A着	開催	距離	状態	タイム	斤	通過順
8.1	新馬戦	3	1	新潟	1000	良	57.7	53 500
9.3	ききょうS	7	2	阪神	1200	不	1:11.1	51 730

情報画面② (成績データ)

自分の馬の、総合的な成績データです。

距離別((重)は重馬場の時の成績)、開催競馬場別の成績と、連対した時(1着か2着に入った時)の脚質ごとの回数を表示します。

成績表の見方は、左から1着の回数、2着の回数、3着の回数、4着以下の回数の順になっています。

短中長重	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
短	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
中	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
長	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
重	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0

中山	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
東京	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
京都	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
阪神	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0

連対回数 逃1 先1 差0 追0



競馬の基礎知識⑥

ローテーションとケガ(骨折)について

馬をどういう間隔でレースに出走させていくか、ということ、ローテーションと言います。無茶なローテーションをしていると、馬は疲れがたまって、骨折などのケガをしやすくなります。毎月出走させたりしていると、疲れはだんだんたまってきます。たまには、2、3ヵ月から半年ぐらい、ゆっくり休ませてあげましょう。

競馬の基礎知識⑦

脚質と道中の位置取りについて

競走馬には、脚質というものがあります。脚質とは、道中の位置取りの方法、つまりレースの途中の位置の取り方のことです。大きく4つに分けることができます。

●逃げ

スタートダッシュでトップに立ち、そのままゴールまで先頭をキープして、逃げきってしまう方法です。

●先行

道中は、2、3番手ぐらいの先頭集団につけて、4コーナーを回った辺りで、逃げ馬を捕らえ、そのままゴールに流れ込む方法です。

●差し

道中は、中団以下で待機していて、4コーナー辺りから上がって行って、直線で逃げ馬や先行馬を追い抜く方法です。ダッシュ力を要求されます。

●追い込み

道中は、4コーナーまで最後方で待機し、ゴール前の直線だけで、一気に勝負を賭ける方法です。かなりのダッシュ力を要求されます。

通過順というのは、コーナーごとに、何番手の位置で通過したかを記録したものです。通過順を見れば、その馬の脚質や能力がある程度わかります。例えば、⑤⑤③で1着の馬なら、ずっと5番手で走ってきて最後の4コーナーで3番手に上ってきて1着ですから、優秀な差し馬です。逆に、①①①で8着の馬なら、4コーナーまでは先頭を走ってきて、最後の直線で他の馬たちに抜かれてしまった訳ですから、少し情ない逃げ馬と言えます。

記録 コマンド

賞金ランキング表

「記録」を選んでAボタンを押すと、賞金ランキングのベスト10が表示されます。歴代の高賞金獲得馬の上位10頭が、3つのセーブデータ共通で記録されています。

左から、馬名、性別、獲得した総賞金（本賞金ではありません）、出走回数と優勝した回数の順で表示されています。（この記録は、データのオールリセットをしない限り残ります。）

馬名	性別	総賞金	出走回数	優勝回数
スズカキ	牝	10,146,550	21回	12回
大井キーン	牝	8,897,000	20回	12回
リカガハ	牝	6,899,550	35回	10回
リカガハ	牝	6,891,000	13回	8回
リカガハ	牝	6,849,200	15回	13回
リカガハ	牝	6,154,000	12回	9回
リカガハ	牝	5,955,530	20回	8回
リカガハ	牝	5,625,300	16回	8回
リカガハ	牝	5,530,400	20回	5回
リカガハ	牝	5,449,800	21回	8回

コースレコード

賞金ランキングの画面で、+キーで各競馬場を選んで、Aボタンを押すと各競馬場ごとの距離別タイムレコードが表示されます。

左から、距離、タイムレコード、馬名、その時の斤量、騎手名の順で表示されています。（この記録も、データのオールリセットをしない限り残ります。）

距離	タイム	馬名	斤量	騎手
1200m	1:05	リカガハ	52	松本
1600m	1:32	リカガハ	56	松本
1800m	1:40	リカガハ	58	松本
2000m	1:50	リカガハ	54	松本
2200m	2:11	リカガハ	54	松本
2500m	2:36	リカガハ	56	松本
2600m	2:43	リカガハ	56	松本
3200m	3:44	リカガハ	54	松本
3600m	4:41	リカガハ	58	松本

「記録」と「データセーブ」について

- 「記録」コマンドは、賞金ランキングとコースレコードタイムを見るだけのものです。
- 「記録」コマンドで、データのセーブはできません。各ゲームデータのセーブは、自動的にされています。
- 途中でゲームをやめる場合は、必ずメイン画面の時、電源を切ってください。
- リセットする場合も同様にメイン画面の時、リセットボタンを押してください。
- メニュー画面で、「つづきから」を選べば、いつでも前の続きからプレイできます。
- セーブデータが3つとも埋まっている状態で、「はじめから」を選ぶと、どれか1つセーブデータを消さなくてはならないので、ご注意ください。

えんせい 遠征 コマンド



「遠征」を選んでAボタンを押すと、調教師がフリーダースカップ用のパスワードを教えてください。
このパスワードは、友達の持っている「リーディングジョッキー」カセットのフリーダースカップに、自分の馬を登録するためのものです。

フリーダースカップの説明 (P22)



競馬の基礎知識③

ハンディキャップ (斤量) について

レースで、馬の力の差をなくしてレースをおもしろくするために、馬が背負う負担重量のこと。騎手の体重もその中に含まれる。レースによって、ハンデの付け方が違う。ハンデの付け方で、ハンデ戦、馬齢戦、別定戦、定量戦に分けられる。

引退 コマンド

「引退」を選んでAボタンを押すと、調教助手が引退させるかどうかを聞いてきます。

引退させる場合は「はい」、させない場合は「いいえ」を選択して下さい。

「はい」を選択すると、引退画面の後、その馬を繁殖入りさせるかどうかを聞かれますので、同じように「はい」か「いいえ」を選択して下さい。選択したら、再び種付け画面へと戻りますので、ゲーム開始時と同じように次の馬の種付けを行なって下さい。



競走馬の能力は、普通4歳から5歳、6歳までがピークです。7歳、8歳、9歳と、年をとってくれば能力は落ちてしまうのが普通です。幾多のレースを戦い抜いてきた愛馬には、適当な時期に引退してもらい、種牡馬や繁殖牝馬として、牧場で余生を過ごしてもらいましょう。ちなみに、10歳になると自動的に引退することになります。

競馬の基礎知識⑨

枠の色について

競馬の枠は、普通8枠あります。そして、レース中に馬を識別しやすいように、それぞれの枠には色が決まっています、騎手はその色の帽子をかぶって馬に騎乗します。

1 枠	2 枠	3 枠	4 枠	5 枠	6 枠	7 枠	8 枠
しろ	くろ	あか	あお	き	みどり	だいだい	もも
白	黒	赤	青	黄	緑	橙	桃



レースシーンの説明

出馬表の見方

出走枠	馬名	性別・年齢	斤量	騎手名	脚質	単勝オッズ	開催日	天候と馬場状態	レース名	コース・距離
1	エーピータカ	♂3	53	えっだ	42	直差				
2	マルカオザル	♂3	53	たき	69	差				
3	ヤマビロール	♂3	53	さる	82	差				
4	オバタイ	♂3	53	おお	27	直差				
5	マサドーラウ	♂3	53	よこのり	60	差				
6	アナム	♂3	53	むなもと	25	差				
7	マイケルマタ	♂3	53	あつた	47	直差				
8	デイルマカ	♂3	53	うさぎ	44	差				

② ① ③ ④ ⑤ ⑦ ⑥ ⑩

- 馬の名前
- 枠の番号と色
- 性別・年齢
- 斤量(ハンデ)
- 騎手名
- 脚質
- 単勝オッズ
- 開催日
- 天候と馬場状態
- レース名
- コース・距離

メイン画面で「出走」を選択すると、いよいよ「リーディングジョッキー」の真の醍醐味、レースシーンへ移ります。

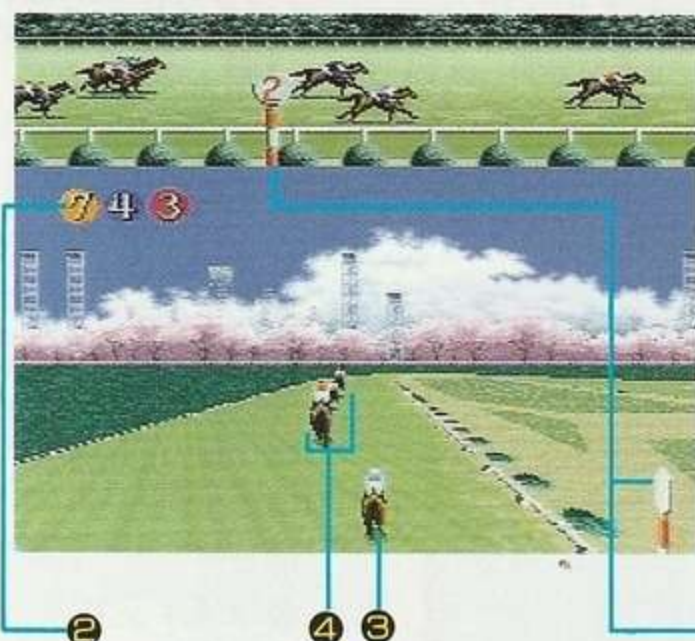
まず、始めに「出馬表」が表示されます。

「出馬表」では、開催日、天候と馬場状態、レース名、コースの距離、そして1枠から8枠までの各出走馬の枠の番号(枠の色)、馬名、性別と年齢、ハンディキャップの重さ、騎手名、単勝オッズ(数字が小さい程、人気があります)、更に脚質が表示されています。

この時、馬場状態、距離、競走相手のデータなどを良く見て、作戦を練っておきましょう。

作戦が決まったら何かボタンを押して下さい。いよいよ、レースの始まりです。

レース画面



- ①横からの視点
- ②現在の先頭3頭
- ③プレイヤー
- ④他の馬たち
- ⑤ハロン棒

レース中の操作方法

Aボタン ムチを入れる。

ムチを入れると素早く加速することができますが、その分スタミナを消耗します。必要な時に1、2回入れれば十分ですが、ゴール前では連打した方が良いでしょう。

Bボタン 手綱を使う。

手綱には、2種類の使い方があります。

- 1、押しっぱなしにするとスピードを抑え、スタミナを温存します。
- 2、馬の走るタイミングに合わせ、一定のテンポでリズムカルに押すと、ゆるやかな加速ができます。スタミナの消費は、ムチほど大きくありませんが、トップスピードまで加速することはできません。

★スタートダッシュを決めろ！

スタートする時、ゲートが開く瞬間に、タイミング良くBボタンを押すと他の馬より素早くスタートすることができ、少し有利になります。ただし、失敗すると、逆に遅れることもあります。

★絶妙な仕掛け時を逃すな！

競馬のレースにおいては、何よりも仕掛けるタイミングが重要です。コースのどの辺りから加速すれば、ベストかそれぞれ研究してみてください。仕掛け時を間違えると、勝てるレースにも勝てません。特に距離の長いレースでは、やみくもにスタートから加速し続けていると、とてもスタミナがもたないでしょう。残りの距離を表示している600m、400m、200mのハロン棒を目安にして、仕掛け時を考えて下さい。絶妙な仕掛けが決まって、快勝した時ほど気持ちいいものはありません。

レース結果の見方

着順	枠番	馬の名前	タイム	性別・年齢	斤量	レース前的人气	騎手名
1	1	10 10	1:13.5	牡	53	5	10
2	2	20 20	1:13.5	牡	53	5	20
3	3	30 30	1:13.5	牡	53	5	30
4	4	40 40	1:13.5	牡	53	5	40
5	5	50 50	1:13.5	牡	53	5	50
6	6	60 60	1:13.5	牡	53	5	60
7	7	70 70	1:13.5	牡	53	5	70
8	8	80 80	1:13.5	牡	53	5	80

- ①着順
- ②枠番
- ③馬の名前
- ④タイム
- ⑤性別・年齢
- ⑥斤量
- ⑦レース前的人气
- ⑧騎手名

競馬の基礎知識⑩

「折り合い」について

レース中、騎手と馬との呼吸があっているかどうかを「折り合い」と言う。折り合いが悪いと、馬が勝手にどんどん走ってスタミナを消耗してしまったり（ひっかかる）、逆にここぞと言う時に走ってくれなかったりする。気性の良い馬は、折り合いをつけやすいが、気性が荒い馬や穏やかすぎる馬は折り合いをつけるのに苦労する。この「折り合い」がついていないと、仕掛け時も何もあったものではない。



さいしゅうもくひょう

ゲームの最終目標

凱旋門賞制覇

凱旋門賞は、10月にフランスのロンシャン競馬場で行なわれる、世界で最も勝つのが難しいレースである。この世界最高峰のレースで優勝するのが、この「リーディングジョッキー」の最終目標である。しかし、あなたが代々鍛え上げてきた最強の馬と、数々のレースで身に付けたあなた自身の騎乗テクニック無くしては、この「凱旋門賞」で勝つことはできないでしょう。



競馬の基礎知識①

クラシックと三冠について

クラシックレースというのは、競走馬（サラブレッド）にとっては、もっとも名誉あるレースであり、馬にとっては各クラシックレースには一生に一度しか出走するチャンスはない。クラシックレースは、桜花賞、皐月賞、オークス、日本ダービー、菊花賞の5つがある。そして、この内の3つ、皐月賞、日本ダービー、菊花賞にすべて優勝することを三冠すると言いい、その馬を三冠馬と言う。牝馬の場合は、桜花賞、オークスに、クラシックではないがエリザベス女王杯を加えて、普通、三冠と言う。さらに、三冠馬が他のG1レースを勝つと、四冠、五冠と数える。ちなみに、シンボリルドルフは、七冠馬だった。クラシックの各レースの3週間前に、距離以外同じ条件の重賞レースが組まれている。それを、トライアルレースと言いい、そこで3着以内に入ると、獲得賞金が足りなくても、クラシックレースへの優先出走権が与えられる。



しゅ ぼ ば ちち うま しょうかい

種牡馬(父馬)紹介

■ノーザントースト

栗毛

スピードタイプ、タフさも十分。

■トミーピン

鹿毛

平均的に高い能力の持主。

■シンバリルドルフ

鹿毛

かつての七冠馬。スピード、スタミナ共に高いが、ちょっと体が弱い？

■マルゼンスギ

鹿毛

平均的に高い能力を持っているが、かなり故障がち。

■ミスタージービー

黒鹿毛

スピードとタフさには定評あり。

■リヤルシャダイ

黒鹿毛

典型的な長距離タイプ。スタミナはかなり有る。

■サカナユタカオー

栗毛

スピードはあるが・・・。

■モガメ

黒鹿毛

体の丈夫さでは、右に出るもの無し。ちょっと、気が荒いのが珠にキズ。

この他にも、種付けする年によって、違う種牡馬たちが多数登場します。





はんしよくひんば ははうま しょうかい 繁殖牝馬(母馬)紹介

■ネジロラモーヌ

くろかげ 黒鹿毛

バランスのとれた馬。

■ダンナアクトレス

かげ 鹿毛

根性の馬。スピードもそこそこある。

■ホワイトナルビー

あしげ 芦毛

オゴリキャップの母親。スピードと根性は、なかなかのもの。

■トウカイナチュリル

かげ 鹿毛

根性がある。気性は素直。

■パシフォカス

かげ 鹿毛

体の丈夫さはトップクラス。スピードも、かなりのものを持っている。

■ハギノトップレデー

くろかげ 黒鹿毛

スタミナ以外は、言うこと無し。

■ロゼータ

かげ 鹿毛

根性とタフさに自信あり。地方出身の名馬。

■ネジロオーロラ

くりげ 栗毛

スタミナはバッチリの長距離タイプ。タフさも高め。

この他にも、種付けする年によって、違う繁殖牝馬たちが多数登場します。



せつめい ブリーダーズカップの説明

「ブリーダーズカップ」は、対戦専用のモードです。メインメニューで、「ブリーダーズC」を選択すると、ブリーダーズカップのメニュー画面に移ります。ここで、「クラシック」か「マイル」を選択すると、プレイヤーセレクト画面に移ります。

「出走馬新規登録」を選択すると、新規登録画面になります。新規登録画面では、自分のカセットにバックアップされているセーブデータで現在使っている馬を、ブリーダーズカップ用に登録できます。さらに、「遠征」コマンドで教えてもらったパスワードを入力すれば、昔使った馬や、他の友達のセーブデータで使っている馬も登録することができます。プレイヤーセレクト画面では、登録されている馬の中から、今回、自分が使う馬を選びます。1プレイヤーが選り終ったら2プレイヤーも同じように選びます。2人とも出走させる馬を選んだら、ブリーダーズカップの出馬表が表示されます。ブリーダーズカップは、プレイヤー2人を含めて6頭立てのレースで行なわれます。出馬表の見方は、本編の出馬表と同じです。



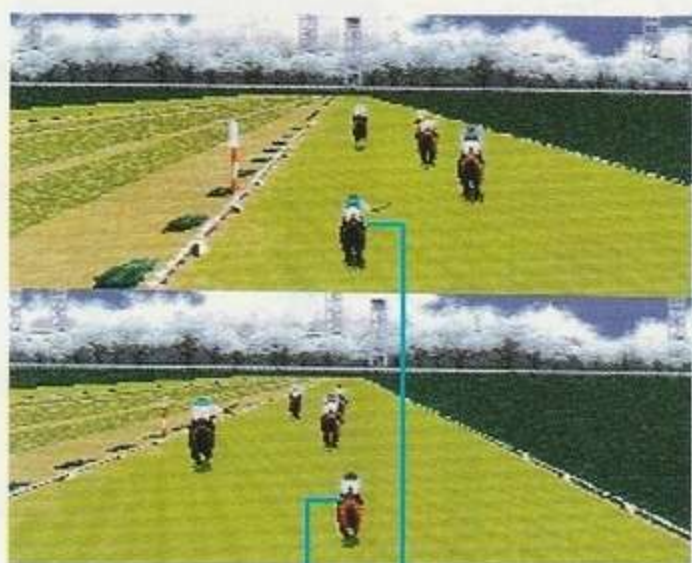
ブリーダーズカップのレースシーン

出馬表画面で、何かボタンを押せば、対戦競馬レースの発走です。

ブリーダーズカップのレース画面は、上下2つに分割されています。

上の画面が2プレイヤー、下の画面が1プレイヤーの視点になります。

レース時の操作等は、本編のレースと同じです。



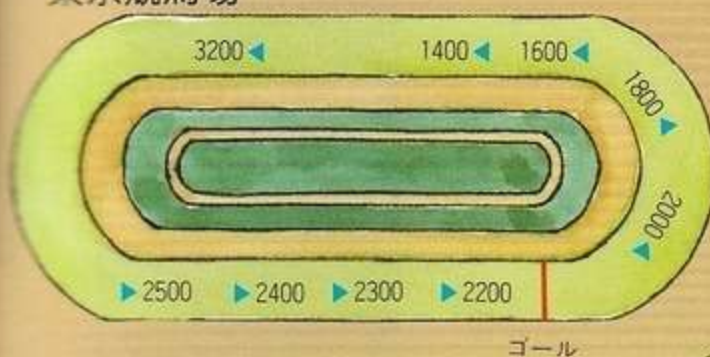
- ① 2P側画面
- ② 1P側画面
- ③ 2Pの馬
- ④ 1Pの馬

③ ④

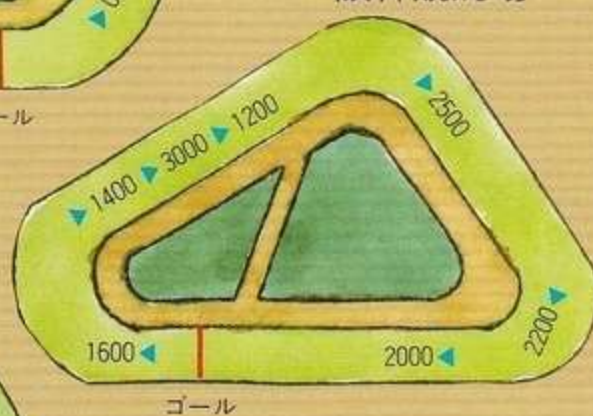


競馬場の紹介

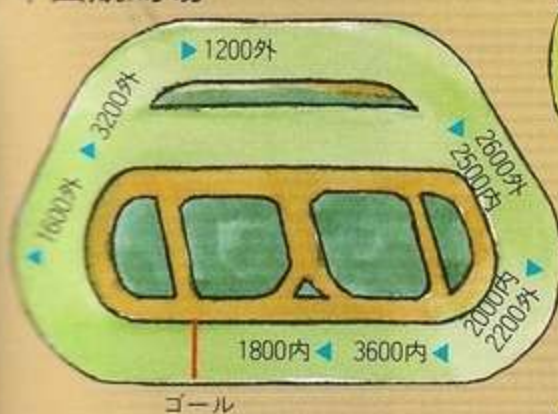
とうきょうけいばじょう
東京競馬場



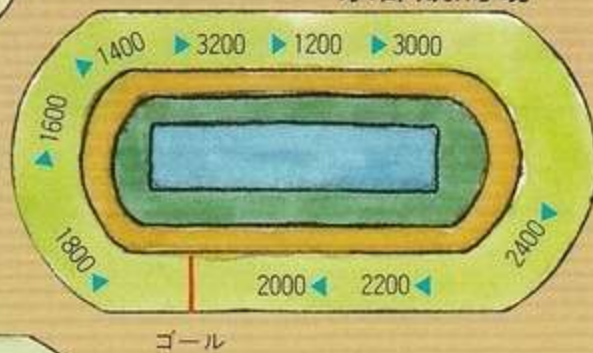
はんしんけいばじょう
阪神競馬場



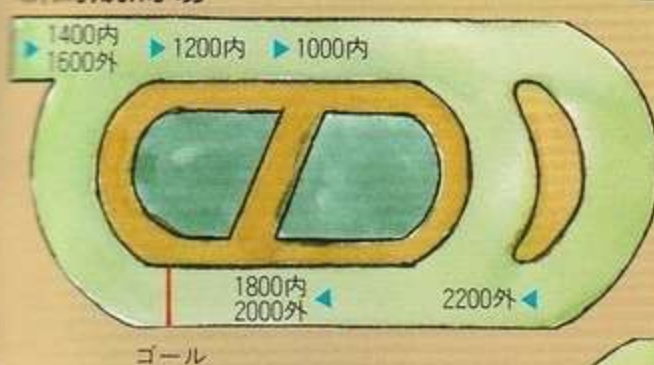
なかなまけいばじょう
中山競馬場



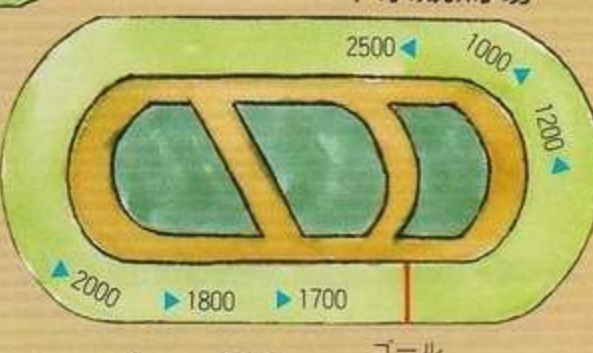
きょうとけいばじょう
京都競馬場



にいがたけいばじょう
新潟競馬場



ちゅうきょうけいばじょう
中京競馬場



※内回りと外回りがあるコースは、コース取りを間違えないようにしましょう。