



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

スーパーファミコン®

SHVC-JQ



Derby Jockey

ダービージョッキー

[騎手王への道]

SMIK

取扱説明書

ごあいさつ

このたびは弊社スーパーファミコン専用カセット
『ダービージョッキー 騎手王への道』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、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、
正しい使用方法でご愛用ください。

●使用上のご注意

- (1) 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。
- (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分から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及び強いショックをさけてください。また絶対に分解したりしないでください。
- (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（画面ヤケ）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さけてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失など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。

Derby Jockey

ダービージョッキー

[騎手王への道]

CONTENTS

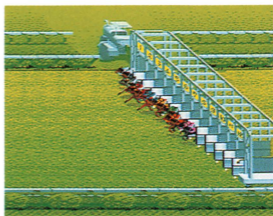
ダービージョッキーの世界	4
コントローラーの使いかた	6
ゲームのはじめかたと終わりかた	8
ダービージョッキーはこんなゲームだ!	10
1 騎手学校卒業	12
2 厩舎選択	13
3 厩舎画面	14
4 レース画面	22
その週の開催が終わったら	30
レースと厩舎についてのQ&Aコーナー	31
騎手の能力について	34
レーステクニックスクール	38
ゲーム中に出る用語解説	42
つかめ!騎手王の座!!	44
JOCKEY CHECK! 騎手のスタイルをさぐる!	20
JOCKEY CHECK! 全国10競馬場の特徴	36

目指すはG1ジョッキー! キミの手綱さばきが 競馬場をゆるがす!!

大歓声を浴びて、誇らしげにウイングランをするG1騎手。その場の主人公になってみたいと思ったことはありませんか?『ダービージョッキー』はそんなあなたの夢をかなえてくれるのです!

競馬の主人公は馬だけではありません。その馬にまたがり、見事な勝利へと導く存在……騎手は馬と同じ以上にスポットライトを浴び、大いに称賛を受けます。しかし、どんな名騎手とて、必ず勝てるわけではありませんし、時には不可解な惨敗をして、ファンにヤジられることだってあります。だからこそ、騎手は難しく、また面白いともいえるでしょう。

そんな騎手の世界を忠実にシミュレートしたのがこのソフト『ダービージョッキー』です。トップ騎手になるも、スペシャリストとして活躍するも、あなたのウデ次第です。



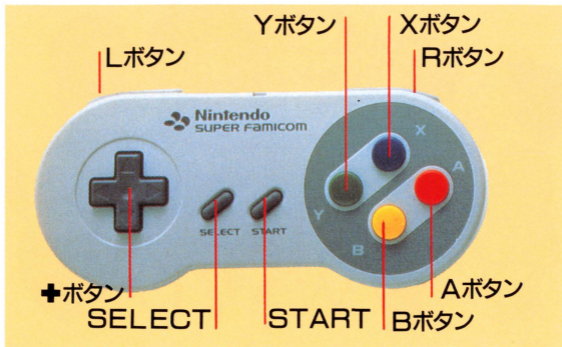


『ダービージョッキー』は、騎手からの視点のソフトです。これまでにある“競馬シミュレーション”の多くは、自分で馬を生産し、調教をつけてレースに出すというものでしたが、そういった要素は一切ありません。プレイヤーであるあなたの役目は“騎乗する馬の能力を最大限に引き出し、勝利すること”だけです。その点がこれまでの“競馬シミュレーション”と異なる面といえましょう。

さあ、あなたも華麗なる騎手の世界へと踏み出しましょう！まずは18歳、競馬学校を卒業した新人として、厩舎に所属するところからはじまります。5年後、10年後には、はたしてどんな騎手になっているのでしょうか……。

**競馬場には大いなる夢が待っている！
若き騎手たちよ、今はただ突っ走れ！**

コントローラーの使いかた



STARTボタン……ゲーム開始時に使用します

厩舎、レース前情報画面

Aボタン…… コマンドや文字などを決定します。また、画面表示が終わったときに、次の画面に進みます。

Bボタン…… コマンドや文字などをキャンセルします。

+ボタン…… コマンド選択に使用します。

※他のボタンは使いません。

レース画面

Aボタン…… 馬にムチを入れます。タイム表示が消えたら使えます。押しつづけるとムチを連打します。

+ボタン…… コース左右移動、加減速に使います。

※他のボタンは使いません。

+ボタンの詳しい使いかたは右ページをご覧ください。

★+ボタンの使いかたについて

厩舎画面

コマンドやレース、騎乗馬を選択するのに使います。ボタンを押した方向にカーソルが移動しますので決定するときにはAボタンを押してください。



レース画面

騎乗する馬に指示を出します。左右はスピードの指示です。馬の進行方向のボタンを押すと加速し、反対側を押すと減速します。上下はコース取りの指示で、インコース方向を押せば内側に寄り、反対側で外側に寄ります。



↑激しい位置取りの争い。+ボタンの上でインコースを確保します。

右回りのコース



↑この場合は左を押せば加速、右で減速します。上でコースの外に持ち出し、下で内側に寄せます。

左回りのコース

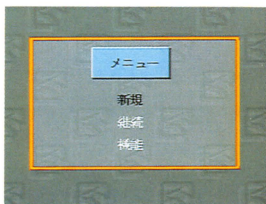
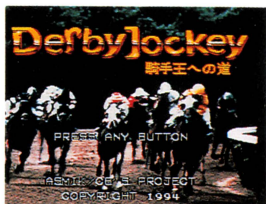


↑この場合は右が加速、左が減速です。このように回りによって、+ボタンの操作は逆になります。

ゲームのはじめかたと終りかた

■ゲーム開始

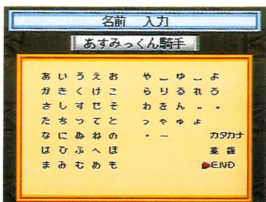
タイトル画面でどれかのボタンを押すとメニュー画面になります。新しくゲームを始める場合はここで「新規」を選びます。コマンドを選ぶときは \oplus ボタンの上下を使います。選びたいコマンドが暗い文字になったらAボタンを押してください。新規の場合は騎手名入力を、継続の場合は続けるデータを選択してゲームがスタートします。



■新規と継続

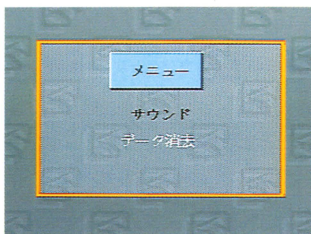
「新規」で始めるときには、騎手名を登録します。データ1、2のうち、空いている方を選んでAボタンを押し、 \oplus ボタンで文字を選んでAボタンで決定します。カタカナや英語を使う場合は右下のコマンドを先に選択してください。入力が終わったら「END」を選んで入力終了です。

データが2つともふさがっている場合には「新規」を選択することはできません。

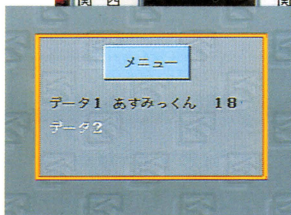
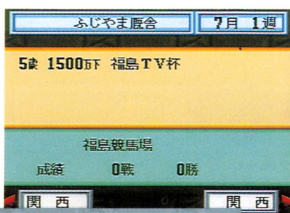


■機能

「サウンド」は音をステレオかモノラルに設定します。「データ消去」は古いデータを消して新しく始めるときに使います。消すデータを選んでAボタンを押してください。



→この画面になれば、前のデータの保存完了



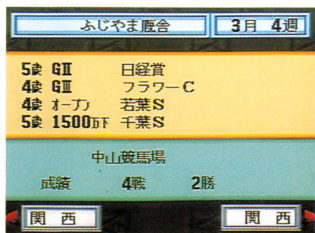
←次回はメニュー画面で「継続」を選べばOK

■ゲームのセーブ

データは週が変わるときに自動的に保存されます。ですからゲームをやめるときには、その週に開催されるレースを全部終了してからにすれば間違いがありません。途中でやめるとせっかく勝ったレースもやり直しになります。保存したデータは次回、「継続」を選べば続きから遊べます。

■ゲームの終了

ゲームはいつでも終了できます。ただ上にあるような理由で、厩舎画面で中断することをお勧めします。次のプレイまで間隔があいたときも情報を集めやすいでしょう。



ダービージョッキーは こんなゲームだ!

ゲームをスタートする前に、『ダービージョッキー』の流れについて、簡単に説明しましょう。

1、2・スタートは18歳 騎手学校卒業からはじまる!

ゲームをスタートし、あなたの名前を入力すると、騎手学校の卒業シーンへと移ります(12ページ①)。卒業レースを行えば、いよいよ一人前の騎手。最初は必ず厩舎所属の騎手になりますので、自分が所属したい厩舎を選択(13ページ②)します。これで準備は完了。デビュー戦からし烈なレースが待っています。



3・騎乗馬を選択するのはアナタ! チャンスは自分の手でつかむ!

騎乗依頼は多くの場合、同時に2頭から来ます。調教師のコメント、馬の適性など、判断材料はいくつかありますので、よく考えて自分で決めてください。また、騎乗レースを決めるのもあなた自身です。(14~19ページ③)



4・レースはヘタに動いたら負け! 現実さながらのシビアな展開!

騎乗馬とレースを決定し開催日に進むと、レース順に従ってレースがはじまります。枠順表と予想紙を参考に戦法を考えてレースに臨みます。レースはシビアです。判断ミスは取り返しがつきません。いかにスタミナを温存させるかが重要なのです。(22ページ④)

9R	I	9	>	ハナ	
	II	2	>	ハナ	タイム1.38.2
∞	III	6	>	1	4F 0.51.8
確	IV	4	>	1/2	3F 0.39.8
	V	5	>		

早く仕掛けすぎだな
もっと じっくりと
乗ってほしい

↑脚質を無視して乗ると、ゴール前でふんばりがきかなくなります。

そして…夢は果てしなく……

いくつもレースを経験することで、騎手として徐々に成長していくことでしょう。すぐれた馬の騎乗依頼が来るようになり、出走できるレースの格も上がっていきます。そして、リーディングトップやG Iを制覇できるようになれば、一流騎手の仲間入りです。そうすれば思いがけないレースに騎乗できることも…。最大の栄誉をつかむまで、騎手であるあなたの戦いは続くのです。

ゆふか 厩舎 6月 2週

4歳 GI 日本ダービー

はい いいえ

関東地区に決めていいの?

あすみっくん 事務所 1月 1週

5歳 GⅢ 金杯
4歳 オープン 紅梅賞
5歳 1500下 万葉S

関東 関西 ローカル

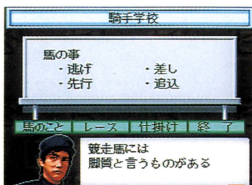
今週は関東地区で重賞レースがあります

← G I制覇は騎手の夢。チャンスを活かそう!

1 騎手学校卒業

■ 騎手デビューも間近。でもその前に、自分が一人前の腕を身につけたことを教官に示さなければなりません。

新しくゲームを始めた場合、「騎手学校」画面からスタートします。ここでは教官が騎乗技術の講義を聞くかたずねますので、「はい」か「いいえ」にカーソルを合わせてAボタンで決定して下さい。「いいえ」を選ぶと卒業レースが始まります。卒業レースが初めてなら、講義を聞いておいた方がいいでしょう。「はい」を選ぶと下にある3つの講義内容が示されます。聞きたい講義を選んで下さい。



講義の内容は……

●馬のこと

馬の脚質についての講義です。

●レース

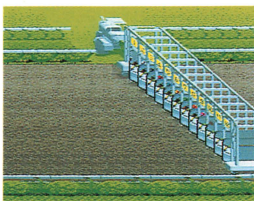
位置取りや折り合いの講義です。

●仕掛け

馬への指示や、スタミナ配分についての実践的な内容です。少なくとも一度は聞いておきましょう。

■卒業レースに騎乗

講義を聞かない場合や、聞き終えて「終了」を選んだ場合は卒業レース開始です。このときの騎乗馬は自動的に決まります。試験はダートコース、芝コースで2回行われます。レース中の操作は24～29ページを参照して下さい。



2 所属厩舎選択

次に所属する厩舎を決めます。長くお世話になる場所ですので、自分に合った厩舎を選ぶことは大切です。

厩舎は東西に3つずつあります。厩舎選択画面のコマンド「関東」「関西」のうち、希望する方を選んでAボタンで決定して下さい。そのエリアの厩舎が表示され、左にカーソルが出ます。見たい厩舎にカーソルを合わせ、決定して下さい。調教師が厩舎の特徴を説明します。「所属馬」では厩舎に所属する馬を見られます。その厩舎に決めるなら「決定」を、やめるなら「取消」を選んで下さい。



東西各厩舎の特徴

関 東	関 西
まつざか厩舎 大手馬主が多くつく、名門厩舎。管理馬も高レベル。 	あたみ厩舎 関西の雄。その技術を見込んで入厩希望がいつも満杯。 
ふじやま厩舎 "競馬は先手必勝"の信念を持ち、逃げ・先行馬が多い。 	ゆふか厩舎 好ダッシュを見せる先行馬が勢ぞろいした厩舎だ。 
いねみのり厩舎 牝馬の活躍が評判。その仕上げには絶対の自信を持つ。 	まつど厩舎 調整が難しい牝馬を、いつも完璧に仕上げてくる厩舎。 

3 厩舎画面

出走レースや騎乗する馬を決める場所です。調教師のアドバイスを参考にして検討してください。

フリー騎手を目指して腕を磨こう!

騎手学校を卒業したとはいえ、あなたにはまだ実績がありません。いきなりフリー騎手を宣言したところで、大事な馬を託してくれる人はいないでしょう。そこでまずは厩舎に所属して、知識十分な調教師のもとで腕を磨きます。ここなら騎乗する馬には困りません。実戦をどんどん経験しましょう。

■厩舎画面の見かた

①所属厩舎名
②現在の日付
③騎乗依頼
④コマンド
⑤調教師のメッセージ



Jockey's Room

フリー騎手は秘書を持てるのだ!

フリー騎手になると、騎乗依頼の管理などの仕事を調教師に代わって秘書が行います。雇われる立場から雇う身になるのですから、騎手としての実績を示すステータスといえるでしょう。



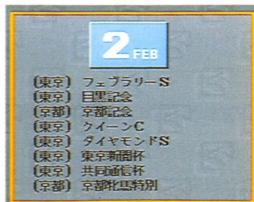
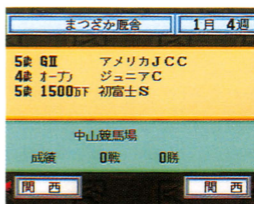
独立して事務所を かまえました

■それぞれのコマンドについて

レース	騎乗依頼のあった馬やレースの詳細を見ることができコマンドです。また、騎乗するかどうかの決定もここでいきます。
成績	レース成績を見ます。デビュー以来の成績や今年度だけの成績、上位騎手の勝ち鞍数ランキングなどを見ることができます。
所属馬	所属する厩舎が管理している馬を見ます。最初に全所属馬のリストが出るので、「見る」のコマンドで馬を選択します。
開催日へ	レースの開催日まで時間を進めます。一度選択すると、その週の厩舎画面には戻れません。厩舎での手続きを終えてから選択して下さい。

■その週に開催される特別レースの表示

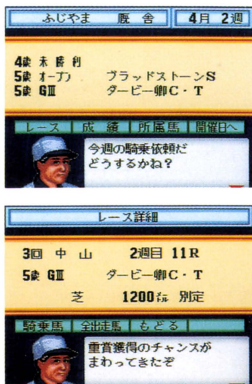
厩舎画面には週ごとに、その週開催の特別レースが表示されます。最初は所属するエリアで行われるレースを表示しますが、他で開催されるレースについても見ることができます。エリアの切り替えは \oplus ボタンの左右で行います。画面の下の方に現在表示されているエリアと、開催競馬場での過去の成績がでます。ただし表示されたレースの騎乗依頼が来ているとは限りません。毎月第一週には月間の全重賞レースが表示されます。



レース選択と騎乗依頼

■レース選択

1週につき、あなたには最高3レースの騎乗依頼がきます。依頼されるレースの条件はさまざまです。「レース」のコマンドにカーソルを合わせてAボタンを押すと、依頼されたレースのくわしい内容を見ることができません。依頼されたレースに騎乗するかどうかは自由です。騎乗馬を決定するか、出走の見送りを決めたら「戻る」を選択してAボタンを押して下さい。



■騎乗依頼

騎乗依頼とは、レースに出走する馬の騎手として指名を受けることです。あなたの腕を見込まれた訳ですから、期待にこたえなければなりません。それがあなたの実績につながるのです。



■調教馬データのみかた



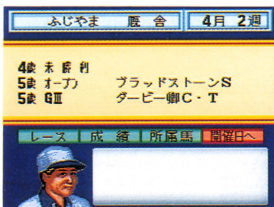
① 騎乗依頼された馬	④ 脚質
② 馬名	⑤ 所属クラス
③ 性別・年齢	⑥ 重馬場適性

■騎乗馬の決定

騎乗依頼は1レースにつき、2頭ずつ来ます。まず「全出走馬」で出走メンバーを確認しておきましょう。依頼が来た馬を見るには厩舎画面で「騎乗馬」を選択します。「コメント」を選んでから、知りたい馬にカーソルを合わせてAボタンを押すと調教師が馬の能力分析をします。その馬に決めるなら「乗る」を、保留するときは「乗らない」を選択してください。



1	ビーバップ	-----	425	差し
2	ケーポイント	-----	416	逃げ
3	バリエンター	まつらら	425	差し
4	ゾトニス	かめう	425	差し
5	スプライトパッサー	まさと	416	差し
6	トウショウフリート	おゆめ	416	先行
7	ウィニングスマイル	まゆや	425	先行
8	マルマウエース	とあい	416	逃込み
9	ヒガシマヨルカ	よこてん	416	先行
10	センゴクヒスイ	こぼしゅん	425	差し
11	キングオブトラック	みのわ	425	逃げ
12	ビーチハウス	おやべ	416	先行



■週を進める

週を進めるには「開催日へ」を選択します。その週に騎乗の予定があればレースが始まり、なければ翌週の厩舎画面になります。騎乗した場合もレース後には週が進みます。

Jockey's Room

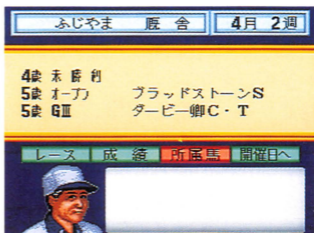
騎乗馬に関するコメントはとっても微妙

「好勝負できる」「勝ち負けも可能」「問題はない」「実力は上位」などなど…。調教師が馬を評価する言葉は多彩で、どの馬が強いのか悩んでしまいます。例えば上の表現など全部ほめ言葉にも聞こえますが、レースに出てみると人気がないこともあります。コメントを覚えておいて、実際の人気と比べるのも面白いでしょう。

レース選択と騎乗依頼

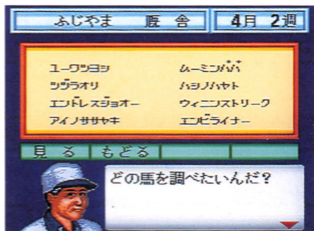
■所属馬は厩舎が預かっている馬

厩舎は最大8頭までの馬を管理できます。これらの馬は厩舎の所属馬となり、騎乗する機会も多いでしょう。所属馬を勝たせることができれば、厩舎はダブルの喜びに沸くことでしょう。



■全所属馬の一覧

厩舎画面で「所属馬」を選択すると、現在厩舎が管理している馬の名前を一覧で表示します。個別に馬の情報を見たいときは「見る」のコマンドを選んでAボタンを押してください。



■所属馬を個別に見る

「見る」のコマンドを選ぶと、各馬のデータを見ることができます。見たい馬を選んでAボタンを押してください。性別や年齢、クラス、重馬場適性、脚質について見ることができます。



成績について

■生涯成績と年間成績

厩舎画面で「成績」を選ぶと、これまでの成績を見ることができます。+ボタンで「生涯」か「今年度」を選んでAボタンを押してください。「生涯」は通算成績、「今年度」はその年の成績です。連対率や条件別などのデータを見ることができます。さらにAボタンを押すと賞金総額、獲得重賞の表示に変わります。

今年度成績		
あすみっくん騎手	18歳	
通算成績	7戦	2勝
看別別成績	連対率	.428
1着:2	2着:1	3着:2
看外:2		
条件別成績		
干場:0	重賞:0	特別:0
新馬:1	未勝利:1	
賞金総額		
今年度賞金総額 *****15,900,000円		
生涯賞金総額 *****15,900,000円		

←どんなレースに強いかもバッチリ

→ここでAボタンを押すと厩舎画面へ

騎手ランキング	
1位	まさと騎手
2位	おやべ騎手
3位	まとや騎手
4位	ぶっとし騎手
5位	えびしょう騎手
6位	なかだい騎手
7位	しょういち騎手
8位	かのう騎手
9位	こやた騎手
10位	ちあき騎手

↑さすがに上位騎手は変動が少ない

騎手ランキング	
1位	あすみっくん騎手
2位	だけ騎手
3位	まつのと騎手
4位	みなび騎手
5位	うえはら騎手
6位	かわつ騎手
7位	ふじい騎手
8位	やすやす騎手
9位	だじまのぶ騎手
10位	くまさく騎手

↑ランクインするとカーソルがつく

■ランキング

所属するエリアの勝ち数ランキングです。成績画面で「ランキング」を選んでAボタンを押せば見ることができます。最初に上位10人が表示されます。ここでさらにAボタンを押すと11位～40位を表示する画面になります。さらにAボタンを押すと厩舎画面に戻ります。このランキングは刻一刻と変わりますので、何勝もした翌週などに見ると順位が躍進しているかもしれません。常に10位内にランクインするようなら実力も本物でしょう。

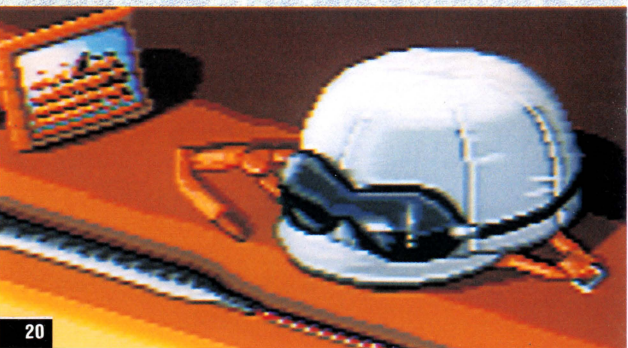
騎手のスタイルをさぐる!

ホース・グッズ(馬具)の歴史は、競馬の歴史であるとともに、ファッションの歴史でもあります。グッチやエルメスといった一流ブランドも、実はホース・グッズが原点。馬を速く走らせることを求め続け、改良を重ねられてきた騎手のファッションは、独特の機能美にあふれています。ここでは、代表的なレーシング・グッズをご紹介しますことにしましょう。

<ヘルメット>時速60キロで駆ける競走馬に乗る騎手にとって、ヘルメットは万一の落馬の際、唯一の命綱となります。発砲スチロールと合成皮革で出来たものが多いですが、不幸な事故を未然に防ぐため、最近は材質などの研究も進んでいます。

<ゴーグル>前の馬が蹴り上げる砂などから眼を守ります。不良馬場では泥で目の前が見えなくなるため、騎手は何枚かのゴーグルを重ねて着用し、レース中に1枚ずつ外していくそうです。色もカラフルで、天候や時刻によって使い分けます。

<勝負服>レースで着用する上着のことで、中央競馬では馬主によってデザインが決まっています。材質はシルクが主流ですが、最近では空気抵抗をすこしでも減らすため身体にフィットするタイプのものもあります。ズボンは薄手のナイロン製です。



馬大 手が身につけるもののほかに、馬をとりまくグッズも数多くあります。

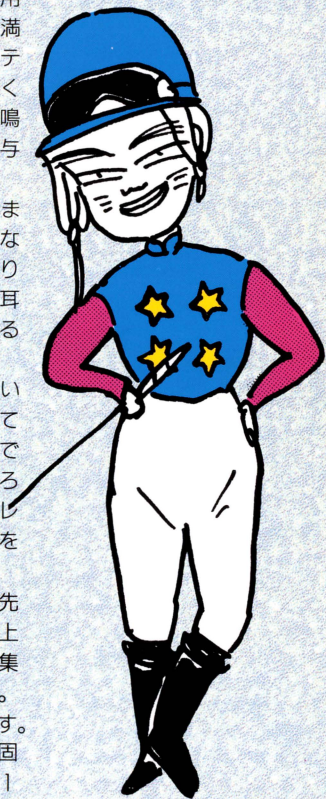
<ステッキ>いわゆる競走用のムチ。長さは70センチ未満という規定があります。ステッキはかならずしも馬を叩くだけのものではなく、音を鳴らして、馬にゴーサインを与える役目も果たすのです。

<メンコ>馬の顔にかぶせます。厩舎や馬によって色々なデザインがありますが、飾りだけではなく、敏感な馬の耳に雑音が入らないようにするためのものでもあります。

<ブリンカー>遮眼革ともいいます。馬は前を向いていても後ろの様子を見ることができですが、ブリンカーで後ろの視界を遮ることにより、レースに集中させます。他馬を怖がる馬にも用います。

<シャドーロール>馬の鼻先につけるモールです。首が上がるクセや、気の弱い馬の集中力を補うために使います。

<サドル>レース用の鞍です。乗馬用に比べて軽く、鞍を固定する腹帯とあわせても約1キロ程度の重さです。負担重量によって種類があります。



4レース画面

厩舎画面での手続きを終えたら、いよいよレースが始まります。でもその前に情報収集もしておきましょう。

■磨いた腕を示せ!

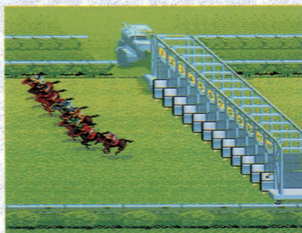
騎乗予定がある週に厩舎画面で「開催日へ」にカーソルを合わせてAボタンを押すとレースの開催日になります。レース前には次に始まるレースについての情報を表示します。



Jockey's Room

流れに乗ることが騎手の神髄!

コース取りやペース配分など、騎手には多くの技術が要求されます。中でも重要なのがスムーズにレースの流れに乗ることです。ギクシャクと加速、減速を繰り返しているよう



では馬も落ち着いて走ることができません。当然スタミナも消費してしまうでしょう。道中でいかに馬に楽をさせたかが、仕掛けてからはっきりとした差になって表れます。いつも勝負どころで失速するようでしたら、スタートから流れに乗るまでの過程を点検してみましょう。

枠順表示

レース開催日になると、まず出走レースの枠順が発表されます。枠順は騎乗するときの作戦に関係します。例えば、内枠は前に行く馬にとってはインコースにつきやすい位置です。しかし後ろから行く馬にとっては前に行く馬が自分の前に集まってくる可能性があり、必ずしも走りやすいとはいえません。レース展開をイメージしておくといいでしょう。この画面でAボタンを押すと、さらにくわしい情報が得られる「レース前情報」の画面に切り替わります。

東京 10R 芝良 1800m 定量
4歳以下 スイートピーS

馬名	騎手	性年	買値
1 ヨトネルコングス	しょういち	牝4	先行
2 スーパータモ	よこざ	牝4	逃込
3 トウティステニー	高野みづく	牝4	逃げ
4 エイゴクワイガード	ごしけ	牝4	逃込
5 タカノプリマ	たけむ	牝4	差し
6 キューティハート	まさと	牝4	差し
7 サムシングウィーン	むらたか	牝4	逃げ
8 サンドピープル	さく	牝4	逃込
9 タニノマイヒメ	やすや	牝4	逃げ
10 オオイビル	トマス	牝4	逃げ

レーススタートまでのステップ

① 枠順画面でAボタンを押す



② レース前情報画面へ

- ②-① 「予想紙」を選択してAボタン
(予想紙をチェック…P24参照)
- ②-② 「コース」を選択してAボタン
(出走するコースの解説…P24参照)
- ②-③ 「発走」を選択してAボタン



③ レーススタート

レース前の情報

レース前には騎乗する馬の枠順や人気、コースの特徴など、厩舎では得られない情報を見ることができます。メインの画面は右写真のレース前情報画面です。ここで「予想紙」や「コース」のコマンドを選びます。



① 出走レースの内容

1回 中山 12R ダート 1800m
5歳 900m下

競馬場名、何度目の開催か、何レース目か、コース、出走条件を表示します。

② 騎乗馬の情報

[5]- 5 インタージャーナル 先行

左から枠番、馬番、馬名、脚質を表示します。特に脚質の確認は重要です。

③ コマンド

■ 予想紙を見る

「レース前情報」画面で「予想紙」を選択すると専門紙を読めます。ここでは専門家の予想など、より具体的な情報を得られます。

【必中】競馬予想紙 350円

馬券王 3回 阪神 4週目 宝塚記念 [1]R 4歳(G1) 芝2200m 定量

予想	馬名	騎手	斤量	オッズ
1	000 メジロライアン 競馬 差し	まや	58	6.0
2	0000 メジロマックイン 競馬 先行	たけ	56	1.0
3	--- セキテイリュウオー 競馬 差し	たなはる	56	40.0
4	--- ヤマニングローバル 競馬 差し	がかつ	53	29.0
5	AAA タイコウサツ	くまぐ	56	10.0

予想	専門家の予想。各馬の力関係が分析されている
騎手	各馬に騎乗する騎手の名前
斤量	各馬が負担する総重量。騎手の体重も含む
オッズ	その馬が勝つと払い戻される単勝の倍率

■コースを見る

「コース」を選択すると、これから走るコースの全景、スタート地点、ゴール地点などが表示されます。また、調教師がコース攻略のポイントを解説します。



■「発走」でレースへ

「発走」を選ぶと出走直前になります。出走前にコースとコースレコードが表示されます。この画面でAボタンを押すと、いよいよレーススタートです。



④賞金

このレースで1着から5着に入った場合の賞金です。レースの格で額が変わります。

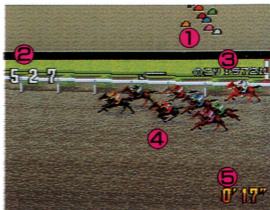
(賞金)	1000万円	150万円
	400万円	100万円
	250万円	



レース中の操作法と画面表示

■レース画面の見かた

情報の表示位置と内容は右の写真と表の通りです。位置取りは騎手の帽子の色で表わされます。Pマークはプレイヤーの騎乗馬です。上位3頭は馬番で表示します。残り距離の単位はメートルですので、仕掛けの目安にしてください。騎乗馬には終盤まで矢印がつきます。タイム表示が青のときはハイペース、黄色がミドル、赤がスローペースです。



①	現在の位置取り
②	現在の上位3頭
③	ゴールまでの残り距離
④	騎乗している馬
⑤	現在のタイムとペース

Jockey's Room

ペースに応じた騎乗法をマスターしよう!

スローペースでは逃げ馬に注意です。前半にスタミナを使っていなければ、前にいる分有利です。後続馬は早めに仕掛けたほうが無難でしょう。ハイペースなら逆のことがいえます。前に行く馬は巻き込まれて、共倒れになる危険性があります。



↓ハイペースならば、スローダウンして息を抜かせる

↑逃げ馬なら、自分からスローペースを作り出す



■レース中のボタン操作

レース中に使うのは**+**ボタンとAボタンだけです。**+**ボタンは馬のスピード調節や、走る位置の指示に使います。Aボタンを押すとムチをふるい、馬に気合を入れるのに使います。

+ ボ タ ン	上・ 下	馬を内に寄せたり外に持ち出します。馬から見て内側のボタンを押せば内に寄ります。
	右・ 左	馬に加速、減速の指示を出します。進行方向を押せば加速、逆側を押せば減速です。
ボ タ ン [Ⓐ]		ムチを入れます。瞬発力を発揮しますが、スタミナを使います。レース後半しか使えません。

前に馬がいるときに加速しようとしても、真後ろからは抜けません。思い切った進路変更が必要です。



■レース結果表示とアドバイス

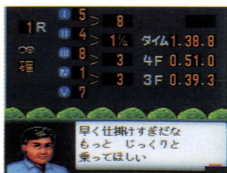
●レース結果表示

レース終了後には掲示板に結果が表示されます。1～5着馬の馬番やそれぞれについた差、タイムなどを見られます。微妙な決着のときはここで結果を知ることになります。



●アドバイス

レース結果が掲示板に表示が終わると、調教師が騎乗を批評してくれます。厳しい意見も多いのですが参考になるのでよく聞きましょう。



レースはこうやって流れる

ここで実際のレースを通して、騎乗技術や操作方法を復習してみましょう。距離やコースによってアレンジも必要ですが、基本的には以下の要素を押さえておけば大丈夫です。

①騎乗馬の脚質をチェック

序番	馬名	騎手	斤量	タイム
1	X-X アイノワーム 脚質: 速足	やまがき	55	16.7
2	-△- オリタツシヨウケン 脚質: 速足	たじまむ	56	29.5
3	▲- レガジョウクイーン 脚質: 速足	うせごろう	54	62.4
4	△○○ ワイズバード 脚質: 遅足	あずまかつくん	57	26.6
5	○○- ナムラクリエイト 脚質: 遅足	すがとに	57	5.8
6	-△- ルールサイド 脚質: 遅足	きそやま	56	59.5
7	◎-▲ ニホニホロラン 脚質: 遅足	ほんご	55	2.4
8	▲X◎ テンディマール 脚質: 遅足	くまさく	57	9.1

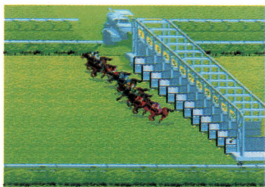
レースが始まる前に「レース前情報」の画面で騎乗馬の脚質を最終確認します。騎乗するレースが多い週には情報の量も増えますので、混乱を防ぐ意味でもこの習慣をつけておくことは重要なのです。

②コースの特性を把握する



「レース前情報」画面で「コース」のコマンドを選んでAボタンを押すと、調教師からコースについて解説を受けます。仕掛けのポイントなど実戦的な情報を聞けるので、頭に入れてからレースに臨みましょう。

③「発走」コマンドでスタート



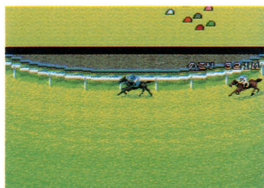
「発走」を選ぶとレース開始です。スタート直後は脚質によって全馬自動的にバラけていきます。タイムが画面に表示されたら、**+**ボタンの左右で加速、減速ができます。また、上下でコースが移動できます。

④位置どりとペースの認識



次に位置取りを考えます。今回の騎乗馬は逃げ馬なので、あまりハイペースにならないように気をつけながら先頭に立ちます。またスタミナロスを防ぐため、**+**ボタンの上を押してインコースに寄っていきます。

⑤仕掛けのタイミング



4コーナーも終わりに近づくと各馬の動きが慌ただしくなってきます。逃げ馬の場合、他の馬が十分スピードに乗る前に安全圏に行きたいので、Aボタンでムチを入れると同時に**+**ボタンの左を押して加速に入ります。

⑥直線の叩きあい



他の騎手も楽に逃げ切らせるほど甘くありません。温存していたスタミナを爆発させて、一気に襲いかかってきます。こちらにもムチを入れて最後の気力を絞り出させます。ただしムチの連打は馬のスタミナを奪います。

⑦ゴール



かなり追い詰められましたが、どうにか逃げ切ることができました。これでまた有力馬の騎乗依頼がくるかもしれません。ただ、最後にバテてしまったので調教師からのお小言は覚悟しなければいけないでしょうが…。

その週の開催が終わったら…

■獲得賞金の表示

その週に出走するレースがすべて終わると、それぞれのレースで得た賞金額と合計賞金額、年度通算の総賞金額などが表示されます。レースに出た週は、この画面が出て一週間が終わります。この画面でAボタンを押すと、レース画面が終わって翌週の厩舎画面になります。その週の騎乗依頼がまた来るので、出走レースと騎乗馬を選んでいきます。

賞金	
第3回 中山 1週 賞金総額	
10R	1100万円
11R	2200万円
計	3300万円
今年度賞金総額	3300万円

①ボタンを押すと翌週へ進む

■1年間の締めくり

12月4週の開催で1年間は終わります。この週に出走しないで「開催日へ」を選ぶか、出走したレースをすべて終わると、年間の総合成績が出ます。このとき全騎手の中でトップの部門があれば表彰されます。年間総合成績画面では総騎乗数と勝ち鞍、着順別回数、連対率、リーディングジョッキーでのランキング、年間獲得賞金などが表示されます。この画面でAボタンを押すと翌年の1月1週になり、厩舎画面に戻ります。

年間成績		
あすみっくん騎手	18歳	
通算成績	31戦 2勝	
着順別成績	連対率 .322	
1着:2	2着:8	3着:5
着外:16		
リーディングジョッキー	74位	
年間獲得賞金	9230万円	



ここではみなさんが疑問に思うことを、この世界のベテランである調教師の先生方にたずねてみました。

Q 大レース騎乗は騎手の夢 どうすれば騎乗依頼が来るの？

A これはキミが実績を上げて行くしかない。そうするうちに、キミに対する評価が上がっていく。つまり調教師やオーナーの間でキミの実力が評判になってくるわけだな。こうなれば有力馬が自然と回ってくる。勝率も上がり、大舞台でもキミに賭けてみようと思う人も出て来るだろう。トップジョッキーへの依頼は満杯で、私達はいつもイキのいい若手騎手が伸びてくるのを心待ちにしているんだ。



Q 所属馬と一般の馬って 何が違うんだろう？

A 他の厩舎の馬はキミが騎乗して勝っても、次に騎乗依頼がくるとは限らない。しかし所属馬は何度でもキミに騎乗依頼がくるし、うまく勝てれば力をつけるのだ。だから騎乗依頼がきたら、多少見劣りする馬でも、できるだけ乗ろう。所属馬はフリー騎手のお手馬とは違って、キミの好みで顔ぶれを変えることはできない。与えられた馬を乗りこなしてこそキミの腕も認められるのだ。



Q レースをしぼるか全部出るか。
勝率と獲得賞金はどっちが大事？

A まず確かなのは、キャリアが浅いうちは1レースでも多く乗れということだ。さまざまコースであらゆる条件のレースを経験すれば、将来キミにとっての財産になるはずだ。目先の勝率にこだわっても、実力は伸びないぞ。フリー騎手になったら頼れるのは自分の腕一本だ。不得意なレースがあるようじゃ苦戦はまぬがれない。それに勝ち鞍が多くなれば強い馬も回ってくる。賞金が多く、

強豪が出走する特別戦や重賞を勝てば、そのクラスでも通用する騎手としてキミに対する信頼は増して行くだろう。勝てそうなレースだけ出ているは、次の段階には進めない。騎手自身もクラスの壁を破っていかなきゃならないんだ。



Q 脚質を無視して乗ると
どうなるのかな？

A 折り合いがつきにくくなるな。競馬では折り合いを欠くことがもっとも怖いことだ。スタミナをどんどん消費してしまい、実力の半分も発揮できない。仕掛けどころのミスも怖い。これも無駄にスタミナを使ってしまう。よほどの出遅れでもしない限り、奇策はとらない方がいい。脚質に合った位置につくのがもっとも効率よく馬の能力を引き出す方法だ。スムーズな騎乗をすることが勝利への近道なのだ。



Q 関西（関東）でも活躍して 全国区の騎手になりたいんだけど…

A それならフリー騎手になることだ。ただしフリー騎手になるには一定のキャリアと実績が要求されるぞ。厩舎が属するエリア以外からの騎乗依頼は重賞レースに限られる。そうなれば自然と力のある騎手が要求されるわけだ。フリーとして認められるくらいの騎手なら申し分ないんだが、ひよっこにはちょっと任せづらいな。



Q ダートレースには 独特なコツがあるんですか？

A まず、ダートは砂に脚を取られるので鋭い末脚で勝負するタイプの馬にはつらい。前の方で競馬を進めた方が有利だ。ただ、芝と違って少し水を含んだ方が砂が締まって走りやすくなる。瞬発力を活かす競馬をするなら重馬場の時がチャンスだろう。



Q 選ぶ厩舎で有利・不利って あるのかな？

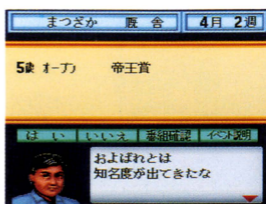
A 結論を先に言うならば、差はほとんどない。ただし、各厩舎に所属する馬のタイプには特徴があるから、所属厩舎との相性はあるだろう。例えば前に行く馬が多い、“ゆふか”厩舎に差しが得意な騎手が所属してもメリットは少ないはずだ。ところでキミ、牝馬の騎乗に自信はあるか？うちの厩舎にはいい牝馬が多いぞ！



騎手の能力について

ゲームをプレイする上で知らなくても差し支えないのですが、興味を引かれると思いますので少しだけ。

プレイヤーの騎手は少しずつ成長していきます。この成長は画面上でははっきりと知ることができません。そこで、騎手の能力アップがどんな形で行なわれるのか簡単に説明していきます。



★レベルとレベルアップ

画面上には現れませんが、騎手にはレベルが設定されています。レベルは騎手が一定の実績を挙げるとアップします。騎手がレベルアップすると騎乗馬依頼をされる馬の能力が上がります。最初は重賞に挑戦する機会があっても、実力上位の馬にはなかなか乗れません。レベルアップすると、すべてというわけではありませんが、確実に能力が高い馬がまわってくるようになります。もちろんレベルアップすれば、騎乗テクニックも多少上がっています。



↑→ゲーム序盤は上のような馬の依頼が多いのですが、経験を積むと右のような有力馬の騎乗依頼が目白押しです。



★騎手のスキル(得意条件)

騎手にはレベルの他にも、経験を積むことで伸びる要素があります。レースで勝つたびに、その騎乗で体験したタイプの条件や馬に少し強くなるのです。得意、不得意と言い替えてもよいでしょう。これをスキルと呼び、下の一覧にあるような条件でそれぞれ設定されています。スキルが上がることによって、あなたは徐々に馬の能力を他の騎手以上に引き出せるようになっていきます。レベルアップすると、より強い馬に騎乗できるようになりますが、スキルが上がった場合は騎手自身の能力がアップするのです。どんな条件のレースでも、そつなく騎乗できる万能型の騎手を目指すこともできますし、ターゲットを絞ってスペシャリストになることも可能です。もっとも1つの勝ち星での上積みはほんの少しですし、勝ってもすぐ次のレースで上がるわけでもありません。レベルアップのように目にみえる変化はないので数ヶ月くらいでは何も変わっていないように感じるかもしれません。ただ、長くプレイしているうちに、いつのまにか熟練しているように思えるでしょう。

レース前情報			
2回	京都 10R	芝 1800m	ハンデ
5歳	1500m下	飛鳥S	
[5]-	5	グランドロケット	先行
予想紙	コース	全	主
(賞金)	1248円 308円 448円		198円

スキル一覧

●脚質のスキル

騎乗馬の脚質に対して設定されています。逃げ、先行、差し、追込の4タイプが対象になります。

●馬の性別のスキル

牡馬、牝馬の性別が対象になります。

●馬の年齢のスキル

3歳馬、4歳馬、古馬の3つに分けられ、それぞれのレースが対象です。

●距離のスキル

レースの距離に対して設定されています。短距離、中距離、長距離が対象になります。

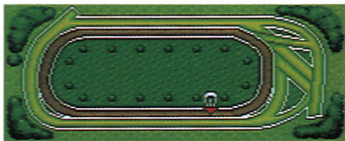
全国10競馬場の特徴

中央競馬が開催されている競馬場は全国で10カ所。各競馬場の特徴をマスターし名騎手への道を歩もう!

★関東(4競馬場)

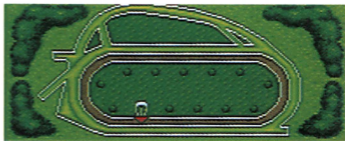
■東京競馬場(1周2016m)

日本一広い競馬場として知られる。直線はなんと500メートルもあり、長い坂を乗り切らなければならない。



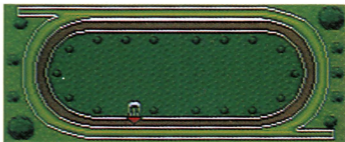
■中山競馬場(1周1840m(外回り))

アップダウンの激しい競馬場。ゴール前の急坂をはじめ、ほとんど平坦部分はない。外回りは時計が速くなる。



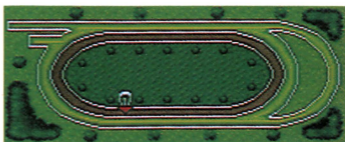
■福島競馬場(1周1600m)

小回りの平坦コースで中央の競馬場としてはもっとも小さい。各コーナーのバンク形式になっているのが特徴。



■新潟競馬場(1周1805m(外回り))

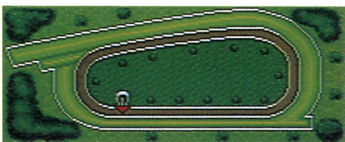
日本一美しい競馬場といわれる。平坦コースとしてはもっとも直線が長い。全体的に横長でコーナーはきつい。



★関西（4競馬場）

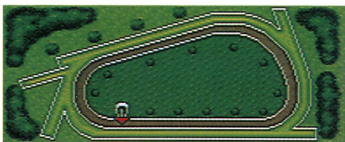
■京都競馬場（1周1910m（外回り））

直線は平坦だが、3コーナー付近に大きな上り下りの坂があるのが特徴。坂上から激しいスパート争いになる。



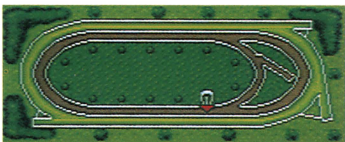
■阪神競馬場（1周1694m）

馬場改修でオーバースード方式が導入され非常に時計がかかるようになった。コースがおむすび型なのも特徴。



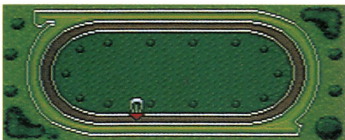
■中京競馬場（1周1600m）

左回りコースは東京とここだけ。偏平型で、平坦コースとされているが、全体的には緩やかな上り下りがある。



■小倉競馬場（1周1623m）

中央の競馬場ではもっとも南にある。夏開催はスピード優先だが、春先や馬場が悪くなると大変時計がかかる。



★北海道（2競馬場）

■札幌競馬場 （1周1601m）

中央では札幌とともに、夏のローカル開催でのみ使用される。海が見えることでも有名。

■函館競馬場 （1周1618m）

芝コースとしては日本で一番北にある競馬場。洋芝コースで脚元に負担がかからない。



ハイレベルな騎乗を目指して レーステクニック スクール

最近、卒業生からも熱心な質問が届く。そこで特に補講を開くことにした。諸君も参考にしてくれ。

★脚質と仕掛けのタイミング

レース前半はむやみに動くべからず

まずスタート直後は、各馬が思い思いの位置に散ろうとする。ここで一緒に動くな。他馬とぶつかったりして、無駄にスタミナを使うぞ。しばらくは流れに乗ることに専念する。流れが落ち着いてから狙ったポジションにサッとつけるのがコツだ。終盤まではできるだけ指示を控えて淡々と走らせる。巧い騎手ほど少ない指示で馬を気分よく走らせるものなのだ。

スパート前にムチ一発!気合をつけよ

最後の仕掛けは一瞬の勝負だ。一呼吸の遅れが致命傷になることも多い。馬だってレース終盤になれば疲れてくる。騎手のゴーサインにすぐに反応できないこともあるのだ。そこでムチを一発入れてやろう。卒業試験前にも説明したように、ムチにはいうことを聞かない馬の注意を騎手の指示に引き戻す効果がある。瞬発力も引き出せるがスタミナを消費するので、勝負どころまでは使い過ぎないように気を付けるのは言うまでもないことだ。



最後の坂まで待ってから追い出せ

レース終盤で気力を振り絞る馬たちにとって、ゴール前の坂は最後の試練だ。ここまでにスタミナを使ってきた馬は力尽きて見る間に失速していく。逆にいえば、うまくスタミナをセーブできた馬にとっては絶好の仕掛けどころになるわけだ。他の馬が失速する中で加速するのだから差は大きい。中山の急な坂などは計算に入れておかないと痛い目に会わず。京都のように途中に坂がある場合はそこでいかにスタミナを温存できるかが勝負だ。

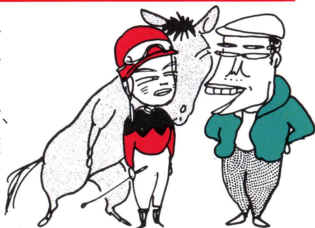


逃げ馬の仕掛けは他馬の動く寸前に

逃げ馬の場合は捕まってしまうともろい。「二の脚」といって捕まりそうになってからもう一頑張りできる馬もいるが、相当の実力馬でなければ難しい。だから競り合いになる前に安全圏に逃げ込みたいところだ。他馬のエンジンがかかる少し前に加速してリードを広げておこう。もっとも前半に力を使っている逃げ馬だけに、最後に息切れする可能性は高い。距離や坂を十分頭に入れておくことが大切だぞ。

慣れるまでは逃げ、先行馬を選ぶべし

まずこれらの脚質の馬はスピードに恵まれていて、流れに乗りやすい。またスパートするときにも好位にいたので、抜け出しやすいのだ。短距離レースは特に勝ち鞍を増やす絶好のチャンスなのだ！



★距離を考えて乗れ

短距離レースでは早めに動くべし

距離が短いと、前半に飛ばし気味で走ってきた馬もゴールまでもってしまうことが多い。後ろから行く馬はのんびりと前の馬がバテるのを待っていては危険だ。早めに好位につけるように心掛けろ。坂などを利用して仕掛けるのもいい作戦だ。短距離レースはまともに走ったら先行する馬が有利。差し、追い込み馬は騎手が脚質の不利を補ってやる必要がある。

長距離レースでは馬に息を抜かせよ

一転して、長距離レースではスタミナを重視して走らなければならない。ペースが落ち着いたら、順位を落とさない程度に減速してやるといい。終盤にはここで楽をさせた分、他馬と差が出るはずだ。



★ペースを考えて臨機応変に

まずはペースを見極めろ

表示されるペースは全体の流れだ。まずは流れに乗って走り、周りがどのくらいのペースで走っているかを知る必要がある。タイム表示の色は必ず頭に入れておけ。速いペースで流れていれば、それよりもやや遅く走って周りがバテるのを待つ作戦が有効だ。遅いペースの場合は、周りもスタミナをあまり使っていないことを頭に入れておかなければならない。前の馬に早めに仕掛けられると、捕まえるのに苦労することも多いぞ。積極的なレース運びを心がけることだ。

★コース取りのテクニック

コーナーは内、内を回るべし

これはレースの鉄則と言える。コースの内を回ると外を回るとでは、実際に走る距離が変わってしまうのだ。他馬より長い距離を走れば不利になるのは当たり前だ。ただし、インコースが混みあっているときなどは、判断よくその外側を回った方がいい。こだわってウロウロと進路を変えていては逆にスタミナロスになってしまうぞ。

Caution!!

**ブロック走法は諸刃の剣
むやみに使うとスタミナ切れに!**

他馬にかぶさって進路をふさぐ戦法は、一見有効に見える。しかし実際には大量にスタミナを使い、後半にバテることが多いのだ。これが有効なのは唯一ゴール前のみ。騎乗馬がいっぱいになったら、後続馬にかぶせてしまえ。相手に余力がなければ進路変更にも手間どり、抜かれずにすむ。



包まれるな! 抜け出す道を確保せよ!



周りを他馬に囲まれるのは危険なことだ。勝負どころで仕掛けるタイミングを失うばかりか、自由にペース変更もできない。馬の四方はどこか空けておきたい。囲まれたら隙間を探して早めに抜け出せ。

ゲーム中に出る用語解説

騎手の身のまわりには専門用語が満ちあふれている。競馬用語を勉強するのもジョッキーの修行のひとつ!

【いっぱい（一杯）】

全力を出し切ること。または、全力を出し切って余力がなくなり、バテること。「一杯に追う」「一杯になる」など。

【おりあい（折り合い）】

騎手と馬の呼吸がぴったり合い、意志が通じ合うこと。気性が激しい馬などで、思い通りに走らない時に「折り合いがつかない」といった言いかたをする。

【かかる】

いわゆる上記の「折り合いがつかない」状態。それまで短い距離を使っていた馬が、突然長距離レースに出走した場合など、この状態になりやすい。「引っかかる」とも言う。

【きゅうしゃ（厩舎）】

調教師を中心とした競走馬を管理する集団。調教師みずから

稽古をつけることはあまりなく、調教専門の調教助手数人と普段の馬の世話をする厩務員とで構成されるケースが多い。厩務員1人につき2頭の世話が普通。



【きんりょう（斤量）】

競走馬がレースで負担する重量のこと。騎手本人の体重のほか、鞍などの馬具（ヘルメットとムチは除く）の重量もあわせて計量される。レースの前後で検量して値が大きく食い違っていると失格になる。1キロにつき1馬身影響すると言われる。

【クラシックレース】

4歳馬限定のG1競走5つ（桜花賞・オクス・皐月賞・日本ダービー・菊花賞）の総称。牝馬は、桜花賞とオクスにエリザベス女王杯を含めて牝馬三冠とする。

【しかける（仕掛ける）】

レース中に、いよいよ勝負どころと判断した騎手が、馬に合図を送ってスパートすること。「仕掛けが早すぎた」など。

【しょうりつ（勝率）】

出走した全レースのうち1着になった割合を示す数字。名手と言われるジョッキーはえてして勝率が高い。

【ちゃくがい（着外）】

着外の定義はケースバイケースだが、ここでは4着以下。

【フリー騎手】

特定の厩舎に所属していない騎手のこと。新人騎手は例外なく厩舎に所属して出発するが、ベテランになったり、ひとつの厩舎に所属騎手が多くなるとフリーになる。

【れんたいりつ（連対率）】

出走した全レースのうち2着以内になった割合を示す数字。日本の競馬では連勝馬券が盛んなので、この連対率がデータの中でも重視されることが多い。

つかめ！騎手王の座！

騎手として歩み出したあなたが今後、何を目標にどのよう
 様に成長していくのかをここで考えてみましょう。

★リーディングトップを狙え！

まず騎手の荣誉として上げられるのが、リーディングトップの地位につくことです。リーディングジョッキーには関東、関西の、それぞれ上位1名しかなることができません。所属エリアの中で、その年に最も実績を挙げた騎手のみが得るタイトルなのです。このタイトルを守り続けられれば、実力ナンバー1ジョッキーと認められるのです。

◆4歳(GI) 桜花賞
 阪神 11R 芝良 1600m 定量

着	馬名	斤量	騎手	タイム
1	10 エルブス	55	あすあくん	1分38秒0
2	3 トールビー	55	だじまのぼ	1.38.7
3	8 オキザパンナ	55	つよし	1.39.3
4	1 コクサイリベ	55	まつと	1.39.6
5	7 ファンドリホ	55	さしうら	1.40.1
6	2 ラインフェイス	55	かかつ	1.40.7
7	6 ヌイスナッキー	55	おゆめ	1.41.0
8	12 クリタリア	55	まこや	1.42.1
9	11 スイートミトゥーナ	55	おやべ	1.42.5

●リーディングトップになると一年の開催が終了したときに表彰を受けます。また、成績画面に記録されます。

★お手馬と歩む騎手人生

フリー騎手になると、お手馬を持つことができます。最大8頭まで持て、事務所画面の「お手馬」コマンドで見ることができます。また、どの馬もレースを勝つと、翌週に限りお手馬の候補になります。お手馬にする



には「交換」を使い、お手馬にする馬を選んでください。そして代りにお手馬からはずす馬を選びます。お手馬が7頭以下のときは空いている場所を選んでください。そしてAボタンを押せば交換完了です。「解除」は、お手馬からはずします。自分のお手馬で大レース制覇を目指しましょう。

★GIレース全制覇の夢

GIは伝統や賞金、注目度においてもっとも格が高いレースです。最強クラスの馬たちが、最高のコンディションで出走してくることでしょう。ここで勝つことは並みだいたいのことではありません。GIレースは年間に16レースあります。そこで、このGIレースをすべて制覇するという目標を持って

レース詳細

3回 中山 4週目 11R

4歳 GI 皐月賞

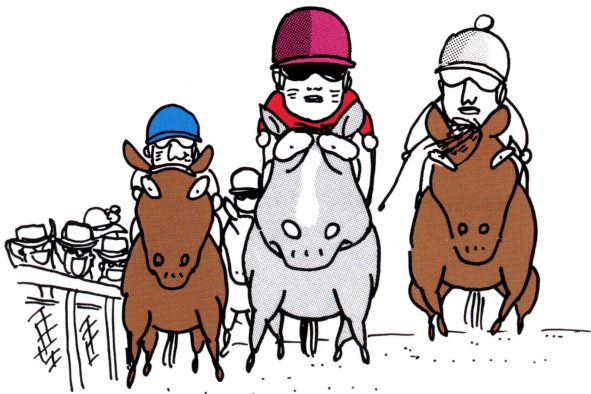
芝 2000m 定量

騎乗馬 全徒馬 もどる

4歳クラシックの
第1戦だ



てみませんか。GIを勝つことすら、多くの競馬関係者にとっては見果てぬ夢です。でもあなたには騎手として、無限の可能性がります。達成すればあなたは競馬史に残る大騎手になるでしょう。



★地方招待、海外遠征… 世界をまたにかける騎手へ!

順調に実績を積み重ねていったなら、あなたとあなたのお手馬が活躍する場は現在のフィールドにとどまりません。あるときは中央代表として地方競馬代表馬たちとの戦いに招かれ、あるときは日本代表として海外の強豪との戦いに招かれるでしょう。あなたは騎乗技術と最強の相棒をたよりに世界の競馬場を渡り歩くことができます。大レースを勝ちまくり、巨額の賞金と名声を得て、優秀な秘書があなたのスケジュールを管理します。そんなスーパー騎手を目指して今から騎乗技術を磨いてください。今週騎乗の未勝利戦だって、考えて乗ればきっと将来の役にたちます。今は500万下でくすぶっているあなたの相棒だって、いつかは世界が注目する馬になるかもしれません。そしてあなたたちが伝説のコンビになったとき……。



**運命を切りひらくのは
キミ自身だ!騎手王を狙え!**

スタッフ

企画・制作: (株)アスマック ソフトウェア事業部

パッケージ・アート・ディレクション: 柳沢健祐

パッケージ・イラストレーション: 河村要助

デザイン協力: 高田一彦

取扱説明書

デザイン: ハーブ・スタジオ

編集構成: 成沢大輔 & CB's Project

制作協力: 徳田雅哉

イラスト: 小道迷子

©1994 ASMIK/1994 CB's Project

ゲームボーイの
本格派
勝馬予想
ソフト!!



ゲームボーイ専用カートリッジ
希望小売価格 ¥6500(税抜き)

ゲームボーイは任天堂の商標です。

弊社より発売中!!

詳細なデータとあらゆるテクニックをすべて詰めこむ究極の戦術書

ダービージョッキーを
100倍遊ぶ本

3月下旬発売予定!
定価1000円(予定) 発行:宝島社

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、

万一誤動作を起こすような場合には

恐れ入りますが、下記までご一報ください。

なお、内容等に関するお問い合わせには

お答えできませんのでご了承ください。

Asmik

株式会社アスミック

〒162 東京都新宿区揚場町1-21 Phone:03-3235-5992

テレホン情報サービス:03-3235-5902



ASMIK

株式会社アスミック

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。