

スーパーファミコン®



競走馬育成シミュレーション

# サラブレッドブリーダーII



SHVC-QW

このたびは、ヘクトのスーパーファミコン用ソフト「サラブ  
レッドブリーダーII」をお買いあげいただきまして、まことに  
ありがとうございます。ご使用の前にこの取扱説明書をよく  
お読みになって、正しい使用方法でお楽しみください。

## 使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

## 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

# THOROUGHBRED BREEDER II

## CONTENTS

コントローラーの基本操作	2
ゲームスタート	3
ゲームの準備	4
ゲームの進め方	11
ゲームの流れ	14
ゲームのルール	16
メイン画面の説明	19
アイコンの説明	
アイコンとコマンドの早見表	20
厩舎 <small>きゅうしゃ</small>	22
調教	29
ターン終了	30
番組表	33
休養地	34
研究所	37
レースに関する注意点	39
馬の故障	43
血統とイン・ブリード	45
馬の相性	47
バトルモード	48
攻略のヒント	50



# コントローラーの基本操作



## ■基本的なボタン操作

このゲームでの基本的なボタン操作は下記のとおりです。詳細につきましては、各項目の操作説明をご覧ください。なお、アイコンやコマンド、馬などを選択するときには、**+**ボタンでカーソルを選択したいものに合わせ、**A**ボタンで決定します。

- +**ボタン……………カーソルの移動
- A**ボタン……………アイコンやコマンドの決定
- B**ボタン……………コマンドのキャンセル
- X**ボタン……………使用しません
- Y**ボタン……………使用しません
- R**ボタン……………メイン画面、血統表のスクロールと番組表画面の月送り
- L**ボタン……………メイン画面、血統表のスクロールと番組表画面の月送り
- スタートボタン**…ゲームのスタート
- セレクトボタン**…番組表画面での開催地の切り替え



# ゲームスタート

スーパーファミコン本体に『サラブレッドブリーダーII』のカセットを差し込み、電源を入れると、デモ画面が始まります。ここでスタートボタンを押すとタイトル画面にかわり、もう一度スタートボタンを押すとこのような画面になります。「CONTINUE」か「NEW GAME」か「BATTLE」かにカーソルを合わせ、Aボタンを押します。なお、データがセーブされていない場合は、「CONTINUE」は表示されません。



**CONTINUE**：セーブしてあるデータをロードして、プレイするときに選択します。

**NEW GAME**：新たにゲームをはじめるときに選択します。

**BATTLE**：育てた馬のパスワードを使って、パスワード対戦をするときに選択します(→48ページ「バトルモード」)。

## ターン終了時、自動的にセーブされる

データはターン終了時、自動的にセーブされます。セーブされるゲームデータは1つですので、すでにセーブデータがあるとき、「NEW GAME」でゲームをはじめると、新たにはじめたゲームデータは、最初のメイン画面が表示されたとき自動的にセーブされます。また、ターンの途中でセーブすることもできます(→38ページ「セーブ」)。

注、エンディング画面でのリセット操作は絶対おやめ下さい。



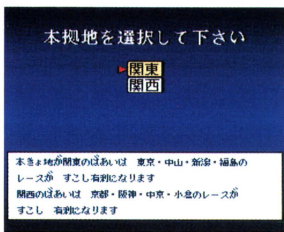
# ゲームの準備

ゲームの準備として行なうこと

本拠地の選択／繁殖牝馬はんしよくひんばの選択／種牡馬しゆばばの選択と種付け／仔馬の選択／調教助手への指示／専属騎手の設定

## ■本拠地を選択

タイトル画面で「NEW GAME」を選択したら、まず本拠地を関東にするか関西にするか選びます。関東にすると「東京」、「中山」、「新潟」、「福島」でのレースが少し有利になり、関西にすると「京都」、「阪神」、「中京」、「小倉」でのレースが少し有利になります。

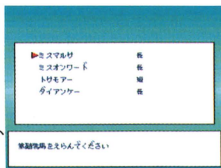


## ■誘導馬からプレゼント！

ゲームをはじめるにあたって、ゲーム案内役の誘導馬から資金1億円と繁殖牝馬とうさいば、当歳馬、2歳馬をそれぞれ1頭ずつプレゼントされ、種付けを一度だけ無料でさせてもらえます。

## ●繁殖牝馬を選択

4頭の繁殖牝馬の中から好きな馬を1頭選びます。それぞれの馬にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、その馬に関する詳細なデータの画面にかわります。データをよく見て、理想の馬を選択しましょう。



▲短、中、長の表示はその馬の距離特性をあらわします。

## 繁殖牝馬データ画面

馬の名前 → タイアンケー  
ダイユーターの母

馬の特性 (→ 6 ページ) → 距離:長 成長:早 気性:激  
ダート:○ 頑丈:◎

現役時代の代表レース、または活躍した仔馬

血統表

タイアンケー	リロルキッド	ソレ
ボニールーナ		ボク

この馬にしますか? YES ▶ NO

※血統表はR、Lボタンを押すことによってスクロールさせて、3代前まで見ることができます。

## ●種牡馬を選択して種付けする

繁殖牝馬を選択したら、次に種牡馬を1頭選んで、種付けをさせます(R、Lボタンで画面を切り替え、表示された馬の中から選択することができます)。この時の種付けは無料でさせてもらえます。繁殖牝馬と同じように詳細データを参考にしながら選択してください。なお、種付けの際、データを見て基本的な選択をしますが、特に血統表が重要な意味を持つこととなります。つまりイン・ブリード(近親配合)が発生すると特別な効果が得られます。このような可能性のある場合は、血統表上で赤く表示されています。(→45ページ「血統とイン・ブリード」)

種牡馬をえらんでください

▶ アドミラルバード	馬	ウリノハ
アホッスル	馬	ダイタイ
イーグル	馬	ゴールド
エイトクワクス	馬	コクマ
オーロイ	馬	ソーフ
ビーザント	馬	ソブリア
カマリユ	馬	ソロナウ
カバーラップニヒ	馬	タークス
カリム	馬	ダイハ
カスカール	馬	タカワ

## 種付け時のデータ画面

種牡馬の名前 → ドミラルバード

種牡馬の特性 (→ 6 ページ) → 距離:長 成長:晩 気性:普  
ダート:△ 頑丈:◎ 遺伝:◎

種牡馬の血統表

ドミラルバード	ネアルコ	ソレ
	ウッドラウ	ボク

繁殖牝馬の名前 → スマルセ

繁殖牝馬の特性 (→ 6 ページ) → 距離:長 成長:普 気性:普  
ダート:○ 頑丈:○

繁殖牝馬の血統表

スマルセ	タークスリライアンス	タニ
	朝馬	ロク

この2頭で種付けしますか? YES ▶ NO

## 馬の特性

**距離**……生まれる仔馬の距離適性をあらわします。

短：～1600M程度

中：1800M～2200M程度

長：2300M程度～

**成長**……生まれる仔馬の成長時期をあらわします。

早：成長ピークが3歳～4歳前半程度

普：成長ピークが4歳～5歳程度

晩：成長ピークが5歳～7歳程度

**気性**……生まれる仔馬の性格をあらわします。

激：好・不調の波が激しい。調整が難しい反面、不調時の立ち直りも早い。

普：一般的な調子の波。

穏：好・不調が持続して続く。一旦調子が上向くと持続する反面、不調時も長い。

**ダート**……生まれる仔馬のダート、重馬場適性をあらわします。

○：ダート戦で能力がアップする。不良、重馬場も得意。

○：ダート戦で特に有利・不利はない。不良、重馬場も同様。

△：ダート戦で能力がダウンする。不良、重馬場も苦手だが、芝では切れ味がある。

**頑丈**……生まれる仔馬の基本体力・<sup>あしもと</sup>脚元の強さをあらわします。

○：故障や疲労が少なく、<sup>にゅうまど</sup>入厩期間も長い。反面、仕上がりが遅く、鉄砲が効かない。

○：故障、疲労、入厩期間すべて普通。仕上がりも普通で、鉄砲があまり効果がない。

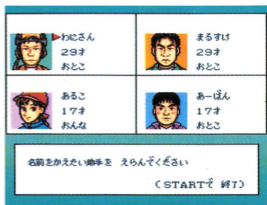
△：故障や疲労が多く、入厩期間も短い。反面、仕上がりが早く、鉄砲が効く。

**遺伝**……極端に違う特徴や能力をもった父と母を配合しない限り、父と母それぞれの特徴や能力は、基本的にはそのまま仔に伝わります。ここでは、3代め(この馬からみ



## ■調教助手に指示する

調教助手に調教メニューを指示します。ここで、調教メニューを指示しておくことで、プレイヤーの新たな指示がない限り、ターン終了時に担当助手が自動的に調教してくれます。最初は、左上にいる助手(あらかじめ「わにさん」と名前の付いている助手)が担当することになりますが、途中、担当者を変更したり(→27ページ「担当」)、調教メニューを変更したり(→29ページ「助手」)することができます。

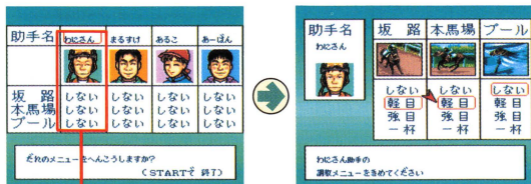


## ●名前の設定

あらかじめ4人の助手それぞれに名前が付いていますが、変更したいときに4文字以内で設定します。変更したい助手の名前にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと名前を入力画面にかかります。すべて設定したらスタートボタンを押します。

## ●調教メニューの設定

すべて調教メニューは「しない」に設定されています。✚ボタンの左右で設定したい騎手にカーソルを合わせ、Aボタンを押した後、✚ボタンの左右で調教の種類にカーソルを合わせ、上下で強さを選択します。すべて設定したらBボタンを押します。



この調教助手が最初に担当することになります。

## 調教の種類

強い馬に育てるには、基本的にその馬の特性に合わせて調教することが大切です。距離特性を伸ばす調教を心がけ、3種類の調教をうまく組み合わせることによって、馬の体重の調整をはかりましょう。



### 坂路

短距離の能力を高めます。

### 本馬場

中距離の能力を高めます。



### プール

長距離の能力を高めます。

## 調教の強さ

体重の増減は、基本的にレース出走と調教によって変化します。ただし、この増減は、その馬の「年齢」や「疲労度」によっても異なります。軽い調教で体重が増える場合もあります。また、引退するまでに何度か理想体重が変化します。

**しない**：能力が上がらなく、体重も減りません。

**軽目**：能力がやや上がり、体重はあまり減りません。

**強目**：能力が上がりますが、体重も減ります。

**一杯**：能力が特に上がりますが、体力も消耗するので故障が多くなります。体重も大幅に減ります。

## ■ 専属騎手の設定

このゲームでは、専属騎手を騎乗させてレースに出走することになります。ベテラン騎手、新人騎手それぞれ2人ずつ専属として与えられますので、騎手の名前や得意とする戦法を設定します。



これらの専属騎手はレースを勝ち抜いていくに従って能力が向上していきます。レース出走前に騎乗させる騎手を選択することとなりますが、パラメータをよく見て、出走する馬やレースに合わせて騎手を選択するようにしましょう(→24ページ「騎手の選択」)。

### ● 名前の設定

あらかじめそれぞれに名前がついていますが、変更したいときに4文字以内で設定します。変更したい騎手の名前にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと名前入力画面にかかります。

### ● 得意戦法の設定

4人の騎手それぞれに得意とする戦法を設定します。

**逃げ**：馬群の先頭を走り、逃げきることを得意とします。

**先行**：馬群の中段より前から追い上げることを得意とします。

**差し**：馬群の中段より後から追い上げることを得意とします。

**追込**：馬群の後方から追い上げることを得意とします。

### ● 得意距離の設定

ベテラン騎手のみ得意とする距離を設定することができます。あらかじめ表示されていますが変更したい場合に設定します。なお、新人騎手の得意距離は成長過程で決まります。

**短距離**：1600M程度より短い距離のレースを得意とします。

**中距離**：1800M～2200M程度のレースを得意とします。

**長距離**：2300M程度より長い距離のレースを得意とします。

**万能**：どの距離のレースでも平均して実力を発揮します。



# ゲームの進め方

準備が終了すると、昭和39年の1月1週まで自動的に時間が経過し、メイン画面にかかります。ここから、本格的にゲームがスタートしますが、プレゼントされた繁殖牝馬は繁殖牝馬牧場におり、当歳馬は2歳馬になり、2歳馬は3歳馬となって仔馬・競走馬牧場にいます。メイン画面のアイコンやそれぞれの画面のコマンドを選択しながら、馬を成長させ、レースに出場させて、ゲームを進めましょう。

スタート時所有しているもの

1億円/受胎している繁殖牝馬1頭(繁殖牝馬牧場)/2歳馬1頭(仔馬・競走馬牧場)/3歳馬1頭(仔馬・競走馬牧場)

## こういう風にやってみよう!

ゲームの進め方を簡単に紹介します。進め方のわからないときは、とりあえず以下のようにプレイしてみて要領をつかんでください。

### ①牧場に行ってみる

メイン画面で休養地のアイコンを使って牧場に行きます。仔馬・競走馬牧場には2歳馬と3歳馬が1頭ずつおり、繁殖牝馬牧場には、受胎している繁殖牝馬が1頭いるはずです。



関連ページ

→34ページ  
「休養地」

## ②時間を進める

メイン画面に戻り、ターン送りのアイコンを使って時間を進めてみましょう。はんしゅうひんば繁殖牝馬が仔馬を産むはずです。名前を付けてください。



## ③3歳馬を入厩させる

3歳馬は入厩することができます。きうしや厩舎にいないければ、レースに登録することはできません。3歳馬が出走できる最初のレースは6月3週で4歳の11月4週までに1勝しなければ自動的に引退となります。馬の特性や調教期間も考えて適当と思われるときに入厩させましょう。



## ④馬の状態を見る

入厩させたら、時間を進めながら、常にメイン画面上で馬の表情をチェックしましょう。なお、入厩している馬は、ターン終了時、自動的に調教されています。



## ⑤馬の状態が変化したら調教内容を変更

馬に特に変化がなかったり、目が輝いている場合は問題ありませんが、発汗の量や目つき、顔つきが変化したら、状



態に合わせて、厩舎のアイコンから担当のコマンドを使って調教の担当助手を変更するか、調教のアイコンから助手のコマンドを使って調教メニューを変更してください。また、ハコウのマークが出たら、厩舎のアイコンから休養のコマンドを使って休養させてください。



→30ページ

「ターン送り」

→7ページ

「名前の付け方」

→34ページ

「仔馬・競走馬牧場」

→23ページ

「馬の表情について」

→23ページ

「馬の表情について」

→27ページ

「担当」

→29ページ

「助手」

→43ページ

「ハコウ」

## ⑥デビューレースを検討

どのレースでデビューさせるか番組表のアイコンを使って検討しましょう。馬の成長の特性によっては、4歳になってからデビューさせた方が良い場合があります。



## ⑦レースに登録

デビューするレースを決めたら、そこまで時間を進めレースに登録しましょう。厩舎のアイコンから登録のコマンドを使って登録します。その後、騎乗させる騎手を選択し、追い方の指示をしてください。



## ⑧レーススタート

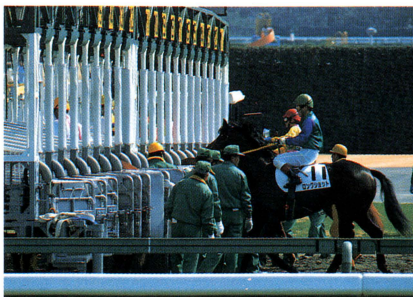
レース登録したら、メイン画面に戻り、ターン送りのアイコンを使ってターンを送ってください。出馬表画面にかわり、作戦と観戦方法を選択するとレースがはじまります。



## ⑨馬を成長させ、再びレースに出走

レースが終了したら、結果を考慮し、次のレースに向け対策を考えましょう。後は、これ以降の説明を参考にしながら、より強く、より速い馬に育て上げてください。

※これは、あくまでも基本的なゲームの進め方です。各馬の特徴、体調に応じて、ゲームを進めるようにしてください。



→33ページ

「番組表」

→51ページ

「デビューの時期は慎重に！」

→24ページ

「登録」

→30ページ

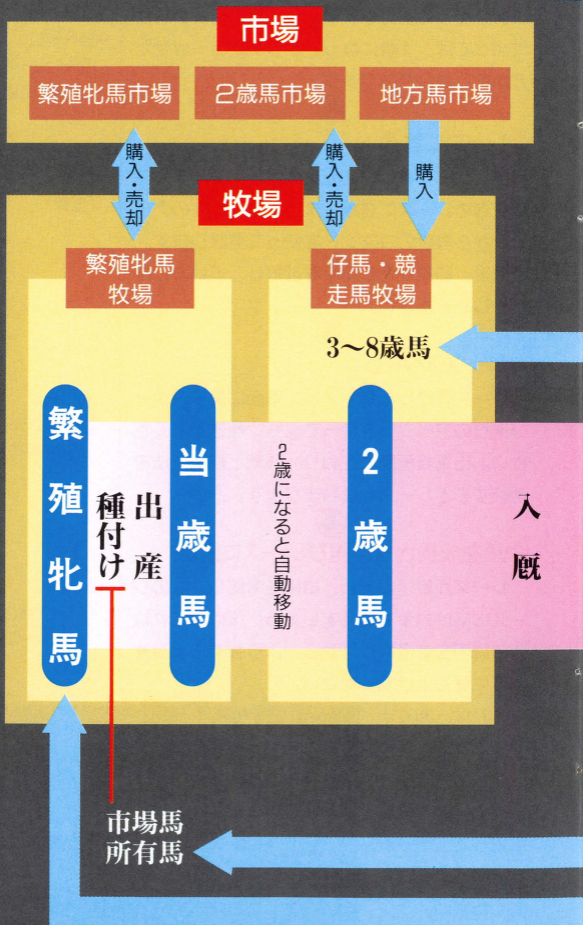
「レースモードでの操作」

→51ページ

「レース後のコメントに注意！」



# ゲームの流れ



研究所

フリース馬

パスワード  
をもらおう

バトルモード

温泉

厩舎

フリースする・目覚める

優秀な競走馬

放牧

引退させる

笹針

3

歳馬

調登休  
教録養

8

歳馬

引退

レース出走

4歳11月4週まで未勝利

優秀な牡馬

牝馬



# ゲームのルール

## ■馬の所有場所

このゲームでは、各所に馬を移動させることができます。それぞれの場所で保有できる馬の頭数は以下のとおりです。

**厩舎**(うしやメイン画面) - 3～8歳の競走馬 6頭

**牧場** - 仔馬・競走馬用牧場：2歳馬・3～8歳の競走馬 8頭  
はんしゅうひんば 繁殖牝馬牧場：繁殖牝馬 6頭と当歳馬 6頭

**温泉** - 競走馬 2頭

**研究所** - フリーズ(人工冬眠)した競走馬 8頭

その他、研究所では活躍した馬のデータを8頭分記録しており、成績優秀馬のパスワードを16頭分セーブすることができます。また、優秀な牡馬ぼぼが引退したら、種牡馬しゅぼぼとしてシンジケート株を4頭分持つことができます。

## ■時間の流れ

このゲームは、1年は52週で構成され、1週間が1ターンとなります。ゲームスタート時が「昭和39年1月1週」となり、以後「○年○月○週」と表示します。ターンの進行による年月週の構成は以下のとおりです。

月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
週	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4

## ■所持金の収支

ゲームスタート時、1億円を所持していますが、イベントごとに収入を得たり、消費しなければなりません。発生する所持金の収支は以下のとおりです。意外と管理費にお金がかかるので破産しないようやりくりをうまくしましょう。



## 収入

**レース賞金**……レースに勝つと賞金を得ることができます。

**繁殖牝馬や仔馬の売却**……繁殖牝馬や仔馬を売却したとき馬の価格に応じて収入を得ることができます。

**優秀な競走馬の引退時の特別収入**……優秀な競走馬が引退したら特別に収入を得ることができる場合があります。

**馬券の配当金**……馬券を当てたら配当金を得ることができます。

## 支出

**固定管理費**……厩舎、牧場、調教助手、専属騎手の管理費として月に計100万円ずつ自動的に出費されます。これは馬を1頭も所持していないときにも必要になります。

**変動管理費**……所有している馬1頭につき、月に20万円ずつ自動的に出費されます。

**繁殖牝馬の購入**……繁殖牝馬を購入するとき、馬の価格に応じて出費されます。

**2歳馬、地方馬の購入**……2歳馬、地方馬を購入するとき、馬の価格に応じて出費されます。

**種付け**……種付けをするとき、種付け料を支払います。

**馬券購入**……馬券を購入するとき、1点につき10万円出費されます。

## ■馬券購入ができる

自分の育てた馬が出走するレースの馬券を購入することができます。(→32ページ「馬券を購入する」)

## ■馬の引退

プレイヤーの意志でいつでも競走馬を引退させることはできますが、4歳の11月4週までに1勝もできなかった競走馬と9歳になった競走馬は強制的に引退となります。

## ■30年間終了したら…

平成5年12月4週が終了したら、誘導馬がプレイヤーの行なった行動を採点します。その後、マルチエンディングをむかえます。「30年前に戻る」か「継続プレイ」か選択し、続けてプレイすることができます。

### ●誘導馬による採点

30年間のプレイが終了すると、100点満点で誘導馬によるプレイヤーの得点が発表されます。

### ●パスワードが表示される

プレイヤーの得点と同時に、8文字のパスワードが与えられます。これは、30年間のプレイしたプレイヤーのオーナーリーダーとしてのパスワードです。このパスワードを使って、株ヘクトでは、「オーナーリーダーズコンテスト」を開催しています(→52ページ)。奮ってご応募ください。

### ●プレイの選択

#### 30年前に戻る



所持金を持って再び30年前の昭和39年1月1週に戻り、プレイすることができます。選択したら、「NEW GAME」をスタートしたときと同じような要領でゲームの準備をしてからゲームをはじめます。

#### 継続プレイ

所持金と所持している馬は終了時の状態のままで1年目1月1週からスタートし、所持金がなくなる限り何年でも繰り返しプレイすることができます。

## ■ゲームオーバー

ターン終了時に所持金がマイナスになり破産すると、ゲームオーバーとなります。



# メイン画面の説明

メイン画面でアイコンを使いながらゲームを進めます。メイン画面は競走馬をおいておく厩舎きゆうしやです。日付や天気、所持金などが常に表示されており、ここにいる競走馬に故障が起こった場合は、この画面で発見することができるので注意しておきましょう。入厩にゆうきゆう(厩舎に入ること)していなければ、競走馬に指示を与えることはできません。入厩できる条件は、馬齢が3歳以上8歳以下の競走馬です。

天気

現在いる場所

日付

調教助手の調教内容

アイコン群

現在の所持金

馬の表情

馬の名前

担当の調教助手名

馬体重( )内は前走との体重差

性別と馬年齢 馬のクラス

入厩している馬

昭和40年  
5月4週

所持金 5370万円

わじさん	▲▲-
まるすけ	▲▲▲
あるこ	-▲▲
あーぼん	▲▲▲

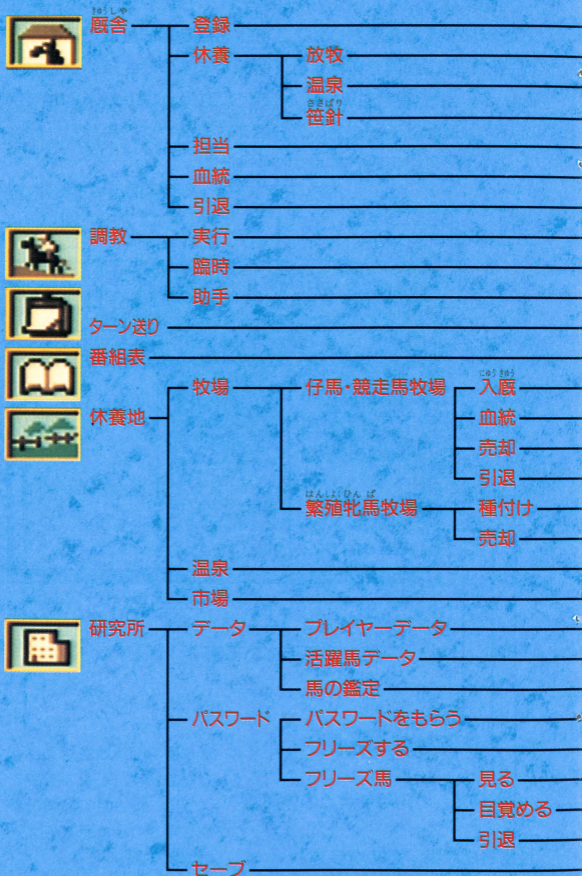
 ヘクトテイオー 牝3 新馬 464kg 担当: わじさん	 ヘクトスター 牝4 500下 494kg(+4) 担当: まるすけ
---	--

※6頭まで入厩させることができます。R、Lボタンでスクロールさせて各馬の表情を見たり、指示を与えたりします。



# アイコンの説明

## ■アイコンとコマンドの操作早見表



メイン画面のアイコンを使って、競走馬を移動させたり、データを見たりすることができます。ゲームを進めるにあたって必要となるメイン画面のアイコンとその次の画面のコマンドの役割を簡単に説明しておきましょう。

—— レースに登録する(→24ページ)

—— 競走馬を牧場に移して休養・治療させる(→26ページ)

—— 競走馬を温泉に移して休養・治療させる(→26ページ)

—— 競走馬に厩舎で笹針を打って休養させる(→27ページ)

—— 調教の担当助手を変更する(→27ページ)

—— 血統表を見る(→27ページ)

—— 競走馬を引退させる(→27ページ)

—— ターン中に調教を実行する(→29ページ)

—— ターン中に臨時のメニューで調教する(→29ページ)

—— 調教助手の調教メニューを変更する(→29ページ)

—— ターンを送るーレース出走/馬券購入(→30ページ)

—— レースの番組表をみる(→33ページ)

—— 競走馬を入厩させる(→34ページ)

—— 仔馬や競走馬の血統表を見る(→34ページ)

—— 仔馬を売却する(→34ページ)

—— 競走馬を引退させる(→34ページ)

—— 市場馬か所有馬で種付けする(→35ページ)

—— 繁殖牝馬を売却する(→35ページ)

—— 温泉の競走馬の状態を見たり、入厩させる(→36ページ)

—— 繁殖牝馬、2歳馬、地方馬を購入する(→36ページ)

—— プレイヤーの通算データを見る(→37ページ)

—— 歴代優秀馬のデータを見る(→37ページ)

—— 競走馬の能力を鑑定する(→37ページ)

—— 成績優秀馬のパスワードをもらいセーブする(→37ページ)

—— 競走馬をフリーズする(→38ページ)

—— フリーズした競走馬のデータを見る(→38ページ)

—— フリーズした競走馬を目覚めさせる(→38ページ)

—— フリーズした競走馬を引退させる(→38ページ)

—— データをセーブする(→38ページ)



# 厩舎

レースの登録／馬券の購入  
 / 休養地への移動 / 笹針で治療  
 / 調教助手の変更 / 血統表を見る / 引退させる

メイン画面(厩舎)にいる競走馬に指示を与えるときにこのアイコンを使います。このアイコンを選択した後、指示を与えたい馬にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

## 競走馬のデータ画面

このアイコンを選択し競走馬を選ぶと、その馬のデータ画面にかわります。ここで、馬の成績や賞金を確認したり、コマンドを使って状況をかえたりします。

馬体重

( )内は前走時との体重差

馬のクラス

性別と馬齢

馬の名前

調教の担当助手

コマンド

登録  
休養  
担当  
血統  
引退

ヘクトスター  
 牝5 担当: まるすけ  
 484kg(-2)  
 クラス: 900万

成績  
 3戦 2勝 重賞 0勝  
 芝 2- 0- 1- 0  
 ダ 2- 0- 1- 0

本賞金 800万円  
 総賞金 1380万円  
 SELECTできりかえ

総賞金：今までに獲得した賞金額

本賞金：クラス分けのための賞金額

成績：通算成績、重賞成績、  
 芝での成績、ダートでの成績

※セレクトボタンを押すと過去のレース成績を表示する画面に切り替わります。

## 馬の表情について

馬の表情は、主に以下のような原因に基づき、発汗したり、顔や目つきが変化するなど、状況に応じて64パターンに変化します。うまく対処して万全な状態でレースに出走させましょう。なお、右のように目が輝いているときは、すべてのバランスが整い、馬が絶好調の状態をあらわします。



### 発汗

#### 原因：疲労

上の写真のように、多少汗をかいているときは、むしろ馬の調子が良いことをあらわしますが、疲労がたまると次第に汗の量が増えてきます。右のような変化により、かなり汗の量が増えたときは休養させるようにしましょう。このまま調教を続けたり、レースに出走させたりすると故障の原因となります。



### 顔つきの変化

#### 原因：体重

馬の口元が締まっている状態が理想的ですが、体重の増減によって口元が開き、頬が膨んだり、こけたりします。調教の強さを調整して理想の体重に近づけましょう。ただし、右のように極端に体重が減り、舌を出してしまったら、調教をすべて「しない」に変更するか、休養させるのが良いでしょう。



### 目の変化

#### 原因：バイオリズム

馬の目がつり上がってくると馬のバイオリズムの調子が上向いていることをあらわし、目が下にたれてくると調子が下向いていることをあらわします。馬の状態にもよりますが、基本的には上向いたときにレースに出走させるほうが良いでしょう。ただし、父母の気性によって、その馬のバイオリズムの波は異なりますので、注意しましょう。



# ■コマンドの説明

## 登録

レースに出走するための登録ができます。前もって番組表で登録したいレースを検討し(→33ページ「番組表」)、出走したいレースのある週になったら、下記の方法でレースに登録します。

### ●出走レースの選択

このコマンドを選択すると、番組表が表示されます。出走したいレースにカーソルを合わせ、Aボタンを押すと、レースの詳細データ画面にかわり、登録するかどうか確認のメッセージがでます。ここで

SELECTで馬印かえ

S63年 第7回 東京 **東京** 京都 福島

	11月1週	11月2週	11月3週	11月4週
3	新馬 16	14	16	18
	未戦 20	16	14	25
	500	18	12	16
	OP 14	14 II	18	
4上	500 18		14	23
	S900 24	14		16
	1500 21	20	16	14
	OP 24 III	20	18 II	24 I

「YES」を選択すると出走可能な場合はレースに登録されます。出走不可能なレースの場合は、その旨が表示され、登録することができません。(→39ページ「レースに関する注意点」)

### ●騎手の選択

登録レースを決定すると、騎手の選択画面にかかります。選手データを見ながら、好きな騎手を選んでください。なお、前回騎乗した騎手には「前走」と表示されます。騎手は、連続騎乗させることによって馬との相性が良くなり、その馬の特徴を見抜いて能力を発揮するようになります。



**S**：スタートのうまさなど騎手の能力をあらわします。

**短**：短距離での強さをあらわします。

**中**：中距離での強さをあらわします。

**長**：長距離での強さをあらわします。

**D**：ダートでの強さをあらわします。



## ● 追い方の指示

選択した騎手に追い方を指示します。

**勝負**：レースで馬の能力を最も引き出すことができますが、反面、馬の疲労度も大きくなります。

**お任せ**：最もポピュラーな追い方をします。

**調整**：馬の体重をあまり変化させずに体調を整えるときに選択します。

ひとたな  
**一叩き**：馬の体重をしぼりたいが、疲労は押さえたいときに選択します。

**流し**：馬の体重や体調を少し変化させたいときや楽勝と思われるレースのときに選択します。



### レースに出走して強くなれ！

レースはもちろん勝つために出走するわけですが、馬の体調を調整したり、能力を上げるために出走させるのも作戦のひとつです。下記のように、追い方の指示によって、馬のパラメータの向上、体重の削減、体調の調整に効果の度合いが異なりますので、注意して指示しましょう。

**馬のパラメータを向上させる効果**

低：流し→調整・一叩き→お任せ→勝負：高

**体重を削減する効果**

低：調整・流し→お任せ→一叩き→勝負：高

**体調を整える効果**

低：一叩き・流し→お任せ→調整→勝負：高

## ● 登録の解除

一度登録したレースを解除する場合は、その馬を選択した上、「登録」のコマンドを選択すると、登録をキャンセルするかどうか確認のメッセージがでますので、「YES」を選択してください。これで、登録以前の状態に戻ります。

## 休養

体力が消耗したり、故障した競走馬を休ませるために、牧場や温泉に移動させたり、<sup>きゆうしや</sup>厩舎に残って<sup>さきばり</sup>笹針での休養をすることができます。体力を消耗させる原因は、調教とレース出走です。馬の表情を見て、休養させましょう。休養に入ると、それぞれ定められた休養期間が経過するまで他の行動ができません。

## 放牧

牧場で馬を放牧させると、馬の体力は完全に回復します。牧場で馬は自然に運動し、自然にカイバを食べるので、体重も能力も増加します(ただし、馬齢によって異なります)。放牧での休養に要する期間は、4週間から3ヵ月程度で、体力の消耗の程度によって異なります。また、故障を完全に回復させるためには最大で1年程度かかります。牧場には、2歳馬を含めて8頭までしか放牧できないので、うまくやりくりしてください。また、体力や故障が回復しても、自動的に厩舎に戻ることはありません。回復期間が経過するまで他の行動ができません。数値が0になったら、回復したと



回復数値

いうことをあらわし、<sup>にゆうきゆう</sup>入厩させることができます。

## 温泉

放牧と同じように温泉も体力の完全回復や故障の治療することができます。温泉での休養に要する期間は2週間から2ヵ月程度で、故障は放牧より短い期間で治療することができます。定員は2頭。回復数値が0になったら、入厩させることができます。



回復数値

## 笹針

笹針は厩舎に留まったまま休養することになります。休養期間は、休養を始めた週を含めて4週間で、その間はターン終了時の調教やレース出走などはできません。笹針を打つことによって、通常の調教で5週間、レース出走と組み合わせても2週間の調教ができる程度まで体力が回復します。ただし、笹針を同じ馬に何回も打つとその効果は次第に薄れて、最後には効果が全くなくなってしまいます。(放牧や温泉で馬を休養させれば、笹針の効果はもとに戻ります。)笹針は緊急の一時しのぎの休養です。体力回復や故障の治療には、基本的に放牧や温泉でしっかりと休養させてあげるよう心がけましょう。



ヘクトスター  
 牝6 900F  
 466kg 笹針中  
 担当: まるすけ

## 担当

調教の担当助手を変更することができます。このコマンドを選択すると、4人の調教助手が表示された画面にかわります。新しく担当させたい助手にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。確認時、「YES」を選択すると、助手が変更されます。

## 血統

競走馬の血統表を見たいときにこのコマンドを選択します。血統表が3代まで表示されます。

## 引退

競走馬は9歳になると自動的に引退することになりますが、それ以前にプレイヤーの意志で引退させたいときにこのコマンドを選択します。引退させる馬が牝馬<sup>ひんば</sup>の場合は無条件に繁殖牝馬にすることができ、牡馬<sup>ぼば</sup>の場合は現役時代に優れた成績を上げていれば種牡馬<sup>しゅぼば</sup>として年1回無料で種付けができるようになります。これらの馬を使ってオリジナルの馬をつくりましょう。

## オリジナルの馬をつくろう！

競走馬を引退させたとき、牝馬ひんばなら無条件に繁殖牝馬はんしよくひんばにすることができ、牡馬ぼばなら優秀な成績を上げていれば種牡馬しゆぼとして種付けをすることができます。これらのユーザー馬を父や母にすることによって、オリジナルの競走馬をつくることができます。

### ●引退馬を繁殖牝馬にする

プレイヤーが育てた牝馬が引退する場合、無条件に「繁殖入り」させるかどうか確認されますので、「YES」を選んでください。繁殖牝馬になると繁殖牝馬牧場に行くことになります。「NO」を選んだ場合、その馬は売却されます。新しい牝馬を「繁殖入り」させた場合、繁殖牝馬牧場に空きがないと(既存の繁殖牝馬と合わせて同時期に6頭まで)、現在繁殖牝馬牧場にいる繁殖牝馬の中からプレイヤーが1頭選択して放棄することになります。この場合、売却金はもらえません。

### ●引退馬を種牡馬にする

プレイヤーが育てた牡馬が引退する場合、優秀な成績であると「シンジケート」が結成され、以後その馬はシンジケートが保有することになります。「シンジケート保有馬」にはシンジケート株が発行され、その株の権利を保有するかどうか確認されますから、「YES」を選択してください。シンジケート株を保有していると、その馬を使って年1回無料で種付けができます。「NO」を選択した場合、馬は売却されます。シンジケート株は、既存のシンジケート株と合わせて同時期に4頭分まで保有することができます。新しい牡馬をシンジケート保有馬にした場合、すでに4頭分の株を保有しているシンジケート株の中からプレイヤーが選択して1頭分放棄することになります。この場合、売却金はもらえません。



# 調教

ターン中に調教の実行/  
臨時メニューでの調教/  
調教助手の調教メニューの変更

調教は、あらかじめ設定した調教メニューによってターン終了時に自動的に行なわれていますが、このアイコンを使って、ターン中に調教を実行したり、臨時のメニューで調教したり、担当助手の調教メニューを変更したりすることができます。なお、ターン中に調教の実行や臨時調教をした場合は通常行なわれる自動調教はされず、調教メニューを変更した場合は変更したメニューによりターン終了時に調教が行なわれます。

## ■コマンドの説明

### 実行

このコマンドを選択すると、すでに設定している調教メニューが実行されます。ただし、下記にあげる「臨時」のコマンドを使って臨時調教したばかりの馬やすでにレース登録されている馬は調教を実行することはできません。レース前に調教したい場合は、登録する前にこのコマンドを選択しましょう。

### 臨時

このコマンドを選択すると、すでに設定している調教メニューと異なるメニューで調教することができます。このコマンドを選択した後、調教したい馬と調教メニューを選択します。確認して決定すると同時に臨時調教されます。

### 助手

このコマンドを選択すると、担当助手の調教メニューを変更することができます。このコマンドを選択した後、助手を選んでメニューを変更してください。



# ターン送り

ターンを送る

ターンを送り、現在のターンを終了させ、次のターンに時間を進めます。このアイコンを押すと日付の週のところカーソルが移動します。Aボタンでターンを送りますが、月送りさせたいときは月にカーソルを合わせてから、Aボタンを押します。(月送りの場合は、1ヵ月進行するのではなく、次の月の第1週へ進行します。ただし、割込みイベントが発生する場合があります。このときは、もう一度Aボタンを押すと、イベントの発生したターンになります。)いずれの場合でもターン終了と同時に(月送りの場合、送った分だけ)自動調教がなされ、レース登録している場合は、自動的にレースモードにかかります。

## レースモードでの操作

レース登録をしている場合、ターン送りのアイコンを選択すると、レースのデータ画面が表示された後、出馬表の画面にかかります。出走する他の馬の情報や自分の馬の特性を考慮し、騎手に位置どりを指示してください。

### ●位置どりの選択

出馬表を見ながら、位置どりを選択します。

**お任せ**：騎手が自分で判断して走ります。

**逃げ**：馬群の先頭を走ります。

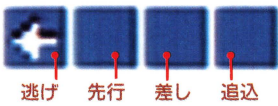
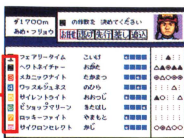
**先行**：馬群の中段より前の方から追い込みます。

**差し**：馬群の中段より後の方から追い込みます。

**追込**：馬群の後方から追い込んで走ります。



**お任せ** **逃げ** **先行** **差し** **追込**



この場合は逃げをあらわします。

この番号の色が、レース時の騎乗する騎手の帽子、服の色に対応しているので、自分の馬が何色が確認しておいてください。レース中は、画面上部の矢印でプレイヤーの馬を表示します。

### ●観戦モードの選択

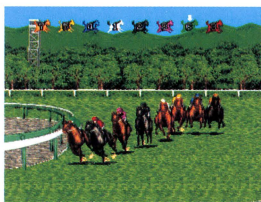
騎手に作戦を指示し終わるといよいよレースのスタートです。レース観戦には以下の2つのモードがありますので、見たいモードを選択してください。



**観戦モード**：ゲート・インから最後まで観戦できます。

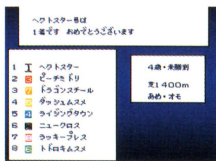
**ダイジェストモード**：ゴール前の直線だけを観戦します。

▼観戦モードでは、スタート後の直線でR、Lボタンを押すことによりスクロールさせて、先頭から後方まで見ることができます。



### ●レース結果

レースが終わると、着順と獲得賞金が表示されます。また、勝てなかった場合には、その原因と思われるコメントが表示されます。このコメントに注意しましょう。







# 番組表

番組表を見る

このアイコンを選択すると、すべてのレースの番組を見ることが出来ます。レース番組は馬齢と獲得賞金によってクラス分けされています。また、競馬場のコースや距離、負担重量の決め方もレースによって異なります(→39ページ「レースに関する注意点」)。

S59年 第5回 阪神 SELECTできり替え 中山 阪神 中京

	12月1週	12月2週	12月3週	12月4週
3	2	20	16	12
未勝	22	12	14	16
500	18	18	12	22
OP	12	16	1	16
4上	13	16	20	22
900	20	25	14	18
1500	14	14	25	16
OP	12	12	18	2

レースの距離 (単位：100M) → 2  
 ダート → 13  
 G II → 12  
 G I → 16  
 G III → 2  
 牝馬限定 → 1

ここでのボタン操作は下記のようになります。

**セレクトボタン**：開催地の切り替え。

**十字ボタン(上下)**：カーソルの縦移動。

**(左右)**：カーソルの横移動と画面のスクロール。

**Aボタン**：カーソル上のレースの詳細なデータ画面への切り替え(現在プレイヤーのいるターンより前の重賞レースのデータ画面には、勝ち馬が表示されます。ただし、プレイヤーが勝った場合でも勝ち馬名は変更されません)。再度押すと番組表の画面に戻ります。

**Bボタン**：メイン画面に戻ります。

**Rボタン**：4週分先の番組表にかわります。

**Lボタン**：4週分前の番組表にかわります。

S52年 第5回 東京 SELECTできり替え 札幌 札幌

	10月1週	10月2週	10月3週	10月4週
3	18	12	16	12
OP	20	14	12	18
4	12	28	24	14
OP	20	20	16	24
5上	14	20	12	
5下	28	20	18	
OP	18	14	18	20

重賞 → 28



**休養地** 競走馬を牧場や温泉から入厩させる／仔馬や競走馬、繁殖牝馬の血統表を見る／繁殖牝馬、仔馬を売却する／競走馬を引退させる／種付けする／馬を購入する

このアイコンを選択すると、牧場や温泉、市場に行き、そこにいる馬の状態を確認して移動させたり、馬を購入したりすることができます。✚ボタンで行きたいところを選択してAボタンを押します。

## ■コマンドの説明

### 牧場

仔馬や競走馬、繁殖牝馬をおいておくことができます。馬の状態を確認したり、移動させることができます。

### 仔馬・競走馬牧場

2歳馬と3歳から8歳までの競走馬をおいておくことができます。2歳馬は強制的にここにいることになり、3歳になるまで入厩させることはできません。3歳以上の馬は消耗した体力の回復と故障の治療のために利用しましょう。



### 仔馬・競走馬のデータ画面

仔馬・競走馬牧場にいる馬にカーソルを合わせ、Aボタンを押すとその馬のデータ画面にかかります。

	ヘクトスター 期5 種別: みるまけ 472kg(-8) クラス: 1500万円	
成績	4歳 3歳 重賞 0勝 茅 8= 8= 6= 8 3- 0- 1- 0	
本買金	1300万円	
総買金	2380万円	

セレクトボタンを押すと過去のレース結果を表示する画面にかかります。

**入厩**：<sup>きゆうしや</sup>厩舎に移動することができます。

**血統**：血統表を見ることができます。

**売却**：仔馬を売却します。(競走馬には表示されません。)

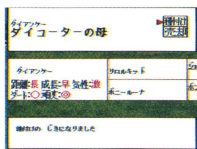
**引退**：競走馬を引退させます。(仔馬には表示されません。)

## 繁殖牝馬牧場

繁殖牝馬<sup>とうさいば</sup>と当歳馬をそれぞれ最大6頭までおいておくことができます。当歳馬は母馬によりそって成長し、2歳になると自動的に仔馬・競走馬牧場へ移動します。毎年、種付けの時期(2~5月)になると、その旨のメッセージが表示されます。種付けしたい繁殖牝馬がいる場合は、「種付け」のコマンドを選択してください。市場馬か所有馬の中から1頭を選択すると、血統表が表示され、その組み合わせで良いか確認のメッセージが出ますから「YES」を選択すれば種付けが行なわれます。受胎確認には4週間かかります(出産は約11ヵ月後)。受胎した繁殖牝馬はお腹が大きくなります。不受胎になった繁殖牝馬は、種付け期間中ならば何度でも種付けを行なえますが、繁殖牝馬の疲労度が上がってしまいます。繁殖牝馬は、市場で購入したり、競走馬が引退するとき繁殖入りさせたりして増やすことができます。

## 繁殖牝馬のデータ画面

繁殖牝馬牧場にいる馬にカーソルを合わせ、Aボタンを押すとその馬のデータ画面にかかります。なお、当歳馬を選んだ場合は、仔馬・競走馬牧場にいる仔馬と同じようなデータ画面があらわれ、コマンドを選ぶことができます。



**種付け**：種付けの時期(2~5月)に種付けができます。

**市場**：市場にいる種牡馬の中から1頭を選び種付けします。

**所有馬**：所有しているシンジケート馬と種付けをします。

**売却**：繁殖牝馬を売却します。

## 温泉

競走馬を最大2頭まで、ここで休養や治療をさせることができます。競走馬が回復したら入厩（こやし）させましょう。



**入厩**（こやし）：厩舎に移動することができます。

**血統**：血統表を見ることができます。

**引退**：競走馬を引退させます。

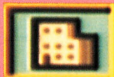
## 市場

市場では、毎年時期に応じて、地方馬、2歳馬、繁殖牝馬（はんしよくひんば）の市が開かれています。開催されているときに市場に行けば、それぞれの馬を購入することができます。毎年4頭ずつ表示されますが、その中から何頭でも購入することができます。馬にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと馬の詳細画面にかわり、「YES」を選択すると購入することができます。2歳馬を購入したら名前を付けてあげましょう。



市場 地方馬		昭和39年 1月1週	所持金	1億	0万円
▶ オンチャチ	牝5	オープン	3000万円		
ホールドフライド	牝6	900T	3000万円		
テルチカラ	牝5	オープン	3000万円		
ヘクトリンセス	牝4	オープン	9990万円		
地方馬をえらんぞください					

月	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
市場	地方馬 (3歳以上)			2歳馬			繁殖牝馬					



## 研究所

プレイヤーデータを見る／  
活躍馬データを見る／馬の鑑  
定をする／パスワードをもらいセーブする／  
フリーズする／フリーズ馬のデータを見る／フリーズ馬を目覚め  
させる／フリーズ馬を引退させる／ゲームデータをセーブする

このアイコンを選択すると、データを見たり、パスワードをもらったり、データをセーブすることができます。

## ■コマンドの説明

### データ

プレイヤーの通算データや活躍馬のデータを見ることができます。

**プレイヤーデータ**：プレイヤーの通算データを見ることができます。

**活躍馬データ**：プレイヤーが育てた歴代優秀馬8頭分のデータが保存されており、Aボタンを押すことによって、それぞれを見ることができます。

**馬の鑑定**：馬の能力や情報11項目を所持金に応じた金額を払うことで教えてくれます。

### パスワード

注意：市場で購入した地方馬は、パスワードをもらうことはできません。

### パスワードをもらう

成績優秀馬は入既しているときにパスワードをもらうことができ、「バトルモード」でパスワード対戦をすることができます。ここでパスワードをセーブすると、「バトルモード」にデータが転送され、対戦するときパスワードを入力する必要がありません。16頭分セーブできます。ファイルの中でセーブしたいところを選択し、馬名、馬主名を入力します。入力した後、セーブした馬にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと「LOOK」のコマンドを使って、その馬のデータを見ることができます。

## フリーズする

入いり既きしている競走馬をフリーズ(人工冬眠)することができます。フリーズされた馬は自動的に研究所に移動して、すべてのパラメータは目覚めるまで止まります。例えば、強い馬に育て上げ、対戦させたい馬の出走するレースがしばらく後にある場合、その馬をフリーズしておき、そのレースのある時期に目覚めさせて出走させることができるわけです。ただし、下記のように目覚めさせるには条件がありますので注意しましょう。

## フリーズ馬

フリーズした馬のデータを見たり、目覚めさせたり、引退させたりすることができます。

**見る**：フリーズ馬のデータを見ることができます。

**目覚める**：フリーズ馬を目覚めさせることができます。ただし、フリーズしたときと同じ月、同じ週でなければ目覚めさせることはできません。つまり、1年に1度しかチャンスはありません。注意しましょう。目覚めると自動的に厩舎きゅうしゃに移されます。

**引退**：フリーズ馬を引退させることができます。

## セーブ

ゲームデータをセーブすることができます。ゲームデータは、ターン終了時に自動的にセーブされますが、ターンの途中でセーブしたいときはこのコマンドを選択してセーブしてください。セーブできるデータは1つです。





# レースに関する注意点

このゲームでは、昭和39年から平成5年までの30年間の中央競馬の重賞レース(約3000)の条件、優勝馬が忠実に再現されており、東京、中山、京都、阪神、中京、福島、新潟、小倉、札幌、函館の10カ所の競馬場でレースが開催されています(ゲーム中には、一部史実と異なる部分もあります)。各レースに出走するにあたっては、下記のような注意点がありますので気を付けましょう。

## ■レースの性齢制限

レースは馬の性別、年齢によって出走制限があります。

### ●性別による制限

ひんば  
**牝馬**—すべてのレースに出走可能(一部出走不可)

ぼば  
**牡馬**—「牝馬限定」(番組表でハートのマークがあるレース)には出走不可

### ●馬の年齢による制限

馬齢	出走可能なレース
3歳馬	3歳戦
4歳馬	4歳戦・4歳上戦
5歳馬	4歳上戦・5歳上戦
6歳馬	
7歳馬	
8歳馬	

※ 4歳の11月4週までに必ず1勝しなくてはなりません。できなかった場合は強制的に引退となってしまいます。

## ■本賞金と出走できるレース

レースは獲得賞金によっても出走制限があります。各馬には「本賞金」というものがあり、下記のように獲得賞金によってレースごとに計算され、加算されていきます。1度もレースに出走したことのない段階では、馬の本賞金は「0円」です。

### ●加算方法

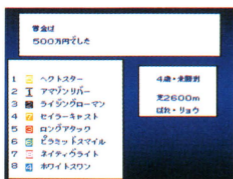
加算されるとき

**G I、G II、G III、重賞**—馬が1着か2着の場合に加算されます。

**その他のレース**—馬が1着のときにのみ加算されます。

加算される金額

レース	加算される金額
新馬戦	獲得賞金にかかわらず、一律に400万円加算
未勝利戦	
500万下	
900万下	獲得賞金額の1/2の金額を加算(ただし、10万円未満は切り捨て)
1500万下	
オープン	



馬の本賞金

## ●本賞金の金額による出走制限

**新馬戦**… 3歳以降初めて出走する馬にのみ出走権が与えられます。ただし、その新馬戦で勝てなかった場合には、同開催の他の新馬戦に出ることができます。

**未勝利戦**…本賞金が0円の馬(まだ勝ったことのない馬)のみが出走できるレースです。クラスが「新馬」の馬も出走できます。

**500万下**…「5歳上500万円下」には、5歳の馬は本賞金が500万円以下、6歳以上の馬は本賞金が1000万円以下ならば、出走することができます。また、「4歳上500万円下」には、4歳の馬は本賞金が500万円以下、5歳以上の馬は本賞金が1000万円以下ならば出走できます。

**900万下**…「5歳上900万円下」には、5歳の馬は本賞金が900万円以下、6歳以上の馬は本賞金が1800万円以下ならば、出走することができます。また、「4歳上900万円下」には、4歳の馬は本賞金が900万円以下、5歳以上の馬は本賞金が1800万円以下ならば出走できます。

**1500万下**…「5歳上1500万円下」には、5歳の馬は本賞金が1500万円以下、6歳以上の馬は本賞金が3000万円以下ならば、出走することができます。また、「4歳上1500万円下」には、4歳の馬は本賞金が1500万円以下、5歳以上の馬は本賞金が3000万円以下ならば出走できます。

**オープン**…「オープン」は賞金制限のないレースです。ですから、性齢があえば、どの馬にも参加資格がありますが、実際には、フルゲート(このゲームでは8頭)をこえる登録があった場合は本賞金が多い順に出走する権利が与えられます。

※毎年6、7月頃に馬齢制限が変わるため正確な番組表示ができず、自己条件と一致しない場合がありますが誤りではありません。



## ■負担重量によるレースの種類

レースでは、各馬が背負う<sup>きんりょう</sup>斤量(騎手+重り)が決められています。この斤量の決め方で「定量戦」、「馬齢戦」、「別定戦」、「ハンデ戦」の4種類に分類できます。



**定量戦**…馬の年齢、または性別により一律に同じ斤量を負担するレースです。レースごとに決められています。

**馬齢戦**…馬の年齢と性別に応じて斤量を決定されるレースです。馬の年齢ごとに決められています。

**別定戦**…そのレースごとに定められたルールで斤量が決定されるレースです。主に本賞金によって差をつけます。

**ハンデ戦**…各馬の実力ごとに斤量が定められているレースです。ハンデ・キャッパーと呼ばれる専門家が馬の力に応じて差をつけます。

つまり、大きく分けて、「定量戦」、「馬齢戦」が馬の力に関係なく斤量が決定するレースで、「別定戦」、「ハンデ戦」が馬の成績・実力によって斤量が決定するレースです。

ある程度の実績をあげた馬は「別定戦」、「ハンデ戦」に出走すると重い斤量を課せられて思わぬ敗戦をしたり、故障を発生したりします。

## ■レースと天気の関係

晴れ



何の影響もありません。

雨



芝の得意馬が不利、ダートの得意馬が有利になることがあります。

大雨



芝の得意馬が大きく不利、ダートの得意馬が大きく有利になります。



# 馬の故障

レースに勝つためには調教を積んで馬を強くしなくてはなりません、あまりきつい調教を続けたり、体調の悪いときにレースに出走したりすると故障が発生することがあります。故障した馬はメイン画面のステータスを表示するところに「赤い十字マーク」が点滅しますから、早めに休養をとらせるようにしましょう。故障した馬は、調教やレースはできません。すべての故障は、牧場か温泉で休養させることにより、完全に治すことができます。完治するまでの期間は故障の種類により異なりますが、どれも完治すればクセになることはありません。このゲームでは、故障は以下の5種類あります。



ヒリュウシンゲキ  
 牝6 1500下  
 468kg +  
 担当：あるこ

## ■ハコウ

これは厳密には故障ではありません。馬の歩様<sup>ほよう</sup>におかしな仕草が見られる状況のことをいいます。ですから、通常と同じように馬を操作できますが、ハコウの状態では調教をしたり、レースに出たりするとかなりの確率で故障が発生します。ハコウはいわば、競走馬の故障の注意信号のようなものです。ハコウの場合にのみ、「黄色い十字マーク」が点滅します。ハコウは通常の休養より1ヵ月ぐらい余分に休養期間がかかります。



ヘクトスター  
 牝7 900下  
 420kg +  
 担当：まるすけ

はくり こつせつ  
 ■剝離骨折

軽度の骨折のことです。通常の休養に比べて半年くらい余分に休養期間がかかります。

馬の脚の裏側の筋肉に発生する炎症です。通常の休養に比べて9ヵ月くらい余分に休養期間がかかります。

## ■ 複雑骨折

重度の骨折です。通常の休養に比べて1年くらい余分に休養期間がかかります。

## ■ 予後不良

回復の見込がないほどの重度の故障のため安楽死の処分をすることになります。予後不良の診断がされるとその瞬間にその馬はゲーム上からいなくなってしまうです。

### 故障になる前に、十分な休養を！

このように、一度故障が発生すると、その馬は半年から1年の間競走馬としての生活を棒に振ってしまいます。賞金を得られない上に管理費は同じようにかかるなど、不利益なことばかりなので、無理な調教やレースは控えた方が良いでしょう。

故障はどれも馬の調子に気を付ければ防ぐことができます。連続して何ターンも調子が悪そうな様子が続いたら休養させてあげましょう。父、母がともに頑丈度の低い馬の場合は特に注意が必要です。



ヘフトスター  
 牝7 担当:まるすけ  
 420kg(-54)  
 クラス:900万下

入厩  
 血統  
 引退

#### 成績

5戦 3勝 重賞 0勝  
 着 3- 8- 6- 6  
 3- 0- 1- 1

まだ つかれが のこっているようです  
 もうすこし 休ませましょう



# 血統とイン・ブリード

種付けの場合、データを見て基本的な選択はできますが、そのほかに3代前までの血統表が重要な意味をもちます。つまり、イン・ブリード(近親配合)が発生すると特別な効果が得られます。血が濃すぎる場合は生まれにくいなどのデメリットが発生しますが、それほど血が濃くない場合はメリットが多く発生します。また、そのイン・ブリードの効果自体にも各血統の特徴が入っています。例えば、ハイセイコーのイン・ブリードが起こった場合はダートの強い子供が生まれ、アローエクスプレスの場合は子供が牝の場合にのみ全体的に強くなるといった具合です。イン・ブリードの発生自体は偶然にはそれほど起こりませんが、発生した場合は血統表の該当場所が赤くなるので、簡単に確認することができます。

イン・ブリードが発生すると受胎率と仔馬の能力の2つに変化が発生します。受胎率については、イン・ブリード率が高くなるにつれて受胎率が低くなります。仔馬の能力についてはほとんどの場合、仔馬の能力は高くなりますが、まれに低くなることもあります。

また、ユーザー馬でのオリジナル血統のイン・ブリードも可能です。

<b>インターメジ</b> 距離:長 成長:普 気性:種 ダート:○ 頑丈:○ 遺伝:◎	ホーンビーム	ハイペリオン	ゲインズボロー ナスルーラ
	フラゲ	パーシャングルフ	バーラム ニコロデラルカ
<b>ミスマルセ</b> 距離:長 成長:普 気性:普 ダート:○ 頑丈:○	タークススライアンス	ターカン	バーラム ホブスレー
	朝島	ロックフォード	プリメロ トルヌソル

<b>コントライト</b> 距離:長 成長:普 気性:普 ダート:○ 頑丈:△ 遺伝:△	ネヴァーセイダイ	ナスルーラ	ネアルコ ウォードミラル
	ペニテンス	ペティション	フェアトライアル げこぶら
<b>スキート</b> 距離:長 成長:晩 気性:種 ダート:○ 頑丈:◎	ファーストフィドル	ロイヤルミンストレル	テトラデマ セントジャーマンズ
	ブルーアイドモモ	ウォードミラル	マンノウォー ブルラークスパー

## ■イン・ブリード血統表

50%	25% A	12.5% B	6.25% C
			6.25%
	25%	12.5%	6.25%
			6.25%
50%	25% D	12.5% E	6.25% F
			6.25%
	25%	12.5%	6.25%
			6.25%

A=Dの場合  $25+25=50(\%)$       C=Fの場合  $6.25+6.25=12.5(\%)$

A=Eの場合  $25+12.5=37.5(\%)$

A=Fの場合  $25+6.25=31.25(\%)$

B=Eの場合  $12.5+12.5=25(\%)$

※親子関係の一致がある場合は、仔のみ加算します。

## ■イン・ブリードによるメリットとデメリット

### メリット

下記のように、イン・ブリードによって馬が強くなる可能性があります。

全体的に強くなる／牡の場合に強くなる／牝の場合に強くなる／短距離が強くなる／中距離が強くなる／長距離が強くなる／頑丈になる／ダートに強くなる／芝に強くなる／成長力がアップする／距離の融通が効くようになる／得意距離がさらにスペシャリスト化する／繁殖入り後、優秀な子孫を残しやすくなる

### デメリット

下記のように、イン・ブリードによって馬が弱くなる可能性があります。

デビューが遅れる／成長力が悪くなる／脚元あしもとが弱くなる／繁殖入り後、優秀な子孫を残しにくくなる



# 馬の相性

種牡馬、繁殖牝馬の中には「相性」が存在しており、相性の良い牝馬と牡馬を種付けすると仔は特別な能力を持ちます。

## 相性の例

父(上)・母の父(下)	通称	効果
ヒンドスタン	クラシック馬	クラシック・ディスタンス(2000~2400M)に強い馬ができます。
プリメロ		
カネリユ	馬主孝行馬	所持金が少なくなると頑張ってくれる馬ができます。
クモハタ		
ダイコーター	正月馬	1月のレースにやけに強い馬ができます。
アワバブ		
ムーティエ	一発馬	突然、大駆けをしたりする馬ができます。
ハロウエ		
ディクタス	ローカル馬	ローカル開催で実力以上の能力を発揮する馬ができます。
ノーザンテースト		
ネヴァービート	つき合い馬	2頭出して僚馬と似た走りをする馬ができます。
シンザン		
ダイハード	ハンデ馬	軽ハンデで大激走する馬ができます。
ライジングフレーム		
トウショウボーイ	マイラー馬	マイル(1600M)戦に強くなる馬ができます。
トピオ		

※相性はそのまま仔馬に遺伝するとは限りません。また、プレイヤーの育てた馬にも相性が発生することがあります。



# バトルモード

タイトル画面で「BATTLE」を選択すると、研究所でもらったパスワードを使って、ユーザー馬や友達の馬を2頭から8頭出走させ、対戦レースを楽しむことができます。8頭に満たないときは、コンピュータ馬が出走します。

## ■パスワードを入力

「BATTLE」を選択すると、パスワード対戦の画面にかわり、パスワードをセーブしている馬のファイルが表示されます(セーブされているデータは16頭まで)。パスワードをセーブし



ていない馬や友達の馬を出走させる場合は、パスワードを入力してください。空いているファイルにカーソルを合わせ、Aボタンを押すとパスワードの入力画面があらわれます。名前を付けるときと同じような操作でパスワードを入力します。

## ■名前を付ける

パスワードを入力したら、馬名と馬主名を付けてください。

## ■出走馬を選択

馬が出そろったらレースに出走させる馬を選択します。出走させたい馬の番号にカーソルを合わせると、コマンドがあらわれます。「MARK」を選んで馬の番号のところにマークしてください。



その他のコマンドでは以下のようなことができます。

**LOOK**：馬のデータを見ることができます。

**ERASE**：表示されている馬をデータから取り除くことがで

きます。16頭すべて入っていて、それ以外の馬を出走させたいときは、このコマンドで取り除いてから入力してください。

マークした後、馬にカーソルを合わせると「CLEAR」のコマンドが表示されます。マークを取り消したいときは、このコマンドを選択します。

出走させる馬(8頭以内)すべてにマークしたら、「BATTLE」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。

## ■ レース設定

距離やグラウンドなどレースの条件を設定します。

### ● 距離の選択

レースの距離を選択します。「RANDOM」を選択すると、任意に距離が設定されます。

### ● グラウンドの選択

グラウンドを芝かダートか選択します。「RANDOM」を選択すると、任意にグラウンドが設定されます。

## ■ レーススタート

すべてレースの設定が終了すると、出馬表画面が表示されます(出走する馬が8頭に満たないときは、コンピュータ馬が出走します)。バトルモードでは、作戦の指示をしたり、馬券を購入することはできません。この画面で、Aボタンを押すとレースがはじまります。見たいモードを選択してください。

レースが終了すると結果が表示されます。

## ■ 登録の解除

レース設定画面が表示されている時までは、Bボタンによるキャンセルができますが、出馬表画面が表示されてからはキャンセルすることはできません。



# 攻略のヒント

## ■仔馬に関するコメントはしっかり記憶!

ゲームの準備で仔馬を選択するときや、仔馬が誕生したとき、その馬の特徴が表示されます。馬に合わせた育成をすることが最も重要となりますので、メモをとるなどしてここで表示される馬の特徴をしっかり記憶しておきましょう。

## ■仔馬には年1回は会いに行こう!

仔馬に関する情報は年によって異なります。年1回は仔馬に会いに行き、仔馬の成長を忘れずに確認しておきましょう。3歳になるといつでも入厩にゅうまうできますが、はじめて入厩したときは、かなり体重をおとす必要があります。

## ■強い馬はアウト・ブリードで!

血統表を見て十分に強い馬をつくることのできるような場合には、必ずしもイン・ブリードが得策ではありません。不受胎の危険性が高く、効果もメリットばかりではないので、このような場合はアウト・ブリードで行ないましょう。

## ■弱い馬にはイン・ブリードと相性を活用しよう!

あまり強そうな配合ができそうにない場合は、積極的にイン・ブリードや相性の効果をねらいましょう。

## ■遺伝力の特性に注意しよう!

遺伝力が△の馬も突然変異で強い馬を生むことがあります。子孫の繁栄を考えると効果的ではなく、そのようなことがあつたとしても1代限りだといえます。逆に遺伝力が◎の馬は期待以上の仔馬を生む可能性は少ないですが、子孫を繁栄させやすくなります。

## ■デビューの時期は慎重に！

新馬のデビュー時期は、馬の成長型と強さで決定しましょう。早熟タイプの馬なら、3歳のデビューでも構いませんが、晩成型の場合、よほど強い馬でないかぎり早くデビューさせすぎるのは好ましくありません。基本的に4歳になってからデビューさせるようにしましょう。

## ■馬にあったレースを選択！

馬には「勝ちグセ」というものがあり、勝っているときは良いのですが、負けが続くとヤル気がなくなってきました。距離や適性のあるレース、格上挑戦、実績馬のハンデ・別定戦への出走などは、なるべく避け、できるだけ調子の良い時に馬に合ったレースに登録しましょう。

## ■登録前に調教！

レースに登録した馬は、そのターン中に調教することはできません。つまり、登録する前に調教しなければ、調教を受けていない状態でレースにのぞむこととなります。馬の状態をよく見て、レース前に調教したいときは、登録する前に調教のアイコンを使って、調教の実行か、臨時調教をしましょう。

## ■ヤル気表情で負けたら鍛えなおそう！

ヤル気表情をしていたにもかかわらず大負けをしたら、馬の実力が不足している可能性があります。こういうときは、調教メニューを変更して馬を鍛えなおしましょう。

## ■レース後のコメントに注意！

レースで勝てなかったときに、その原因と思われるコメントが表示されます。このコメントをよく把握して、出走するレースを検討しなおしたり、調教メニューを変更するなどして、次のレースに勝てるように対策をたてましょう。

## 第2回 育成馬コンテスト全国大会開催

下記の要項で、あなたの育てた優秀馬のパスワード(研究所でもらうことのできる32文字のパスワード)を使って、「育成馬コンテスト全国大会」を発売と同時に開催いたします。奮ってご参加ください。

グランドチャンピオン 1名……トロフィー及び記念品

総合部門チャンピオン 4名……盾と記念品

月間チャンピオン 4名……記念品

月間部門チャンピオン 16名……記念品

### ●エントリー部門

①芝・短距離(1400M) ②芝・中距離(1800M)

③芝・長距離(2500M) ④ダート (1800M)

応募受付は発売と同時に開始し、毎月月末到着分にて締切、6月、7月、8月、9月と4回行ないます。

1. 月末締切にて月間部門チャンピオン4名と準優勝者4名を決定。
2. 月間部門チャンピオン及び準優勝者8名にて月間チャンピオン(各月1名ずつ計4名)を決定。
3. 4回終了後、月間部門チャンピオン及び準優勝者8名により総合部門チャンピオン(各部門1名ずつ計4名)を決定。
4. 月間チャンピオン4名及び総合部門チャンピオン4名(重複する場合は準優勝者のうちから高得点者を繰り上げます。)にてグランドチャンピオン1名を決定。なお、グランドチャンピオンは、4部門すべてのレースに出場させ、それぞれのレースの合計ポイントで決定します。

1着……20点 2着……15点 3着……10点 4着……7点

5着……5点 6着……3点 7着……2点 8着……1点

## オーナーブリーダーズコンテスト 全国大会開催

30年間プレイ後、誘導馬の採点とともに与えられる8文字のパスワードを使って、「オーナーブリーダーズコンテスト」を上記コンテストと同時に開催します。発売と同時に開催し、9月末到着分にて締切、チャンピオン1名を決定します。

# サラブレッドブリーダーⅡを 100倍遊ぶ本 ヒッポンスーパー編集部編

A5判

176ページ

予価1,200円(本体1,166円)

編集製作:成沢大輔、徳田雅哉、

CB's Project 発行:宝島社

〒102 東京都千代田区麴町5-5-5

宝島社

営業部 TEL.03(3234)4621

全国書店にて  
好評発売中!!

## ●参加方法

2つのコンテスト共に、下記の要領でご応募ください。

本商品に同梱の応募ハガキか官製ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、職業をご記入の上、「育成馬コンテスト」のエントリー部門と32文字のパスワード、「オーナーブリーダーズコンテスト」の8文字のパスワードをもれなく記入(どちらか一方の応募でも可)して、下記あて先にてご送付ください。なお、住所、氏名には必ずフリガナをご記入ください。また、官製ハガキで申し込む場合には、1人3点まで応募可能です。右のエンブレムを1点につき1枚貼ってください。

## ●あて先

〒171 東京都豊島区高松1-11-16 西池袋フジタビル

株式会社ヘフト

サラブレッドブリーダーⅡ 育成馬コンテスト事務局係

## ●発表

部門チャンピオン、月間チャンピオンが決定次第、順次サンケイスポーツ、日刊スポーツ紙上及び全国ファミコンショップにて成績優秀者を発表します。

※2つのコンテスト共に参加者全員に「サラブレッドブリーダーⅡ・メンバーズカード」を進呈します。

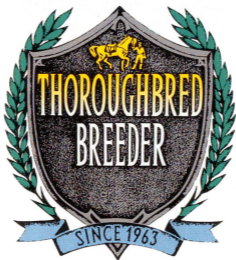


ゲームボーイ用ソフト  
3分予想!!

# 馬番倶楽部

希望小売価格5,800円(税込)

絶賛  
発売中!!



©HECT 1994

**hector**  
Playing Interface

## 株式会社 ヘクト

〒171 東京都豊島区高松1-11-16 西池袋フジタビル  
PHONE 03-3956-2719 FAX 03-3956-7002

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®ゲームボーイは任天堂の商標です。