

C L A S S I C R O A D

クラシック ロード



1 はじめに	20
★パッケージの内容	5
★ゲームの概要	8
2 起動編	
★ゲームの準備	8
C L A S S I C R O A D	
★ゲームの起動方法	9
終了方法	10
★操作方法	10
3 操作編	
★馬房	13
予定	14
選出	15
育成	16
育成	16
育成	16
育成	17
育成	19
育成	19
★大競	20
★進行	20
★開催	21
レース名	22
馬場	22
距離	23
★市場	24
競馬管理	25
競馬購入	25
購入する	25
競馬購入	26
競馬購入	26
競馬購入	26
競馬購入	28
競馬購入	28
★情報	27
★大競	28
データ送	29
★競馬	30
競馬	30
4 実戦編	
★まずは簡単にプレイしよう	32

1 はじめに

★パッケージの内容	5
-----------	---

★ゲームの概要	6
---------	---

2 起動編

★ゲームの準備	8
---------	---

ゲームセーブディスク	8
------------	---

対戦用ディスク	8
---------	---

★ゲームの起動と終了	9
------------	---

起動方法	9
------	---

終了方法	10
------	----

★操作方法	10
-------	----

3 操作編

★馬房	13
-----	----

予定	14
----	----

登録	15
----	----

調教	15
----	----

休養	16
----	----

血統	16
----	----

血統表	16
-----	----

血統図	17
-----	----

保存	19
----	----

引退	19
----	----

★天気	20
-----	----

★進行	20
-----	----

★開催	21
-----	----

レース名	22
------	----

馬券	22
----	----

観戦	23
----	----

★市場	24
-----	----

種付権購入	25
-------	----

肌馬購入	25
------	----

3歳馬購入	25
-------	----

購入する	25
------	----

地方馬購入	25
-------	----

外国馬購入	26
-------	----

種付権売却	26
-------	----

肌馬売却	26
------	----

3歳,2歳,当歳馬売却	26
-------------	----

★牧場	26
-----	----

肌馬への種付	27
--------	----

入厩	27
----	----

★情報	27
-----	----

★対戦	28
-----	----

データ読込	29
-------	----

★機能	30
-----	----

保存	30
----	----

4 実戦編

★まずは簡単にプレイしよう	32
---------------	----

最初は3歳馬を購入する	32
能力を上げるために調教する	32
馬に合ったレースの選択	32
騎乗依頼と戦法指示	33
いろいろなレース体系	33
新馬戦から3歳戦	33
4歳クラシック戦線	33
古馬戦線	33
クラス分けと条件戦	34
牝馬(牡馬)限定戦・混合競走	34
コンディションと馬体重	34
ストレスと休養	35
能力のピークと引退	35
そして繁殖へ	35
.....	
★より深くプレイするために	36
競走馬の購入について	36
値段と能力の相関関係	36
距離適性と成熟期	36
即戦力の地方馬	36
外国産馬は混合競走のみ	36
調教とローテーション	37
目標レースに向けての仕上げ	37
休養は計画的に	37
オフシーズンの過ごし方	37
次回出走予定を立てよう	37
獲得本賞金と競走除外	38
競走馬の得意な戦法	38
レースのペースと展開	38
ハンデ戦と別定戦	38
天気予報と遠征	39
繁殖について	39
引き際が肝心	39

基礎牝馬を持とう	40
奇跡の血量 ～インブリード～	40
肌馬に合った種付け	40
目的を持った交配	40
評価値について	41
高額馬が売られている情報	41
ボーナスポイント	41

5 資料編

.....	
★重賞競走一覧(関東版)	44

.....	
★重賞競走一覧(関西版)	45

.....	
★馬齢斤量	47

.....	
★獲得賞金・本賞金	47

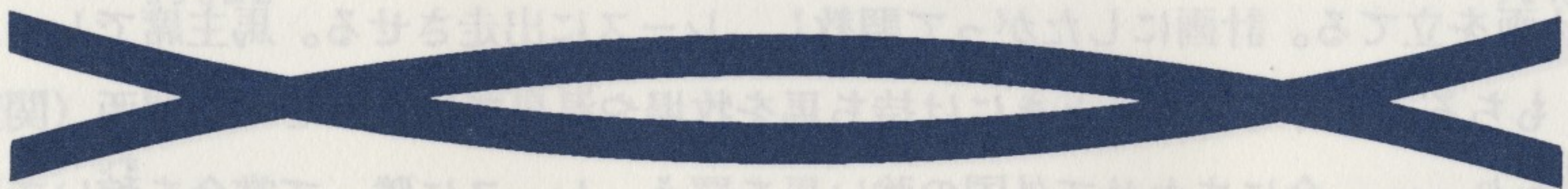
.....	
★競馬場一覧	47

.....	
★評価ポイント一覧	47

.....	
制作後記	48

1

はじめに



このたびは「クラシックロード」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

パッケージの内容

このパッケージには以下のものが入っています。

- ・ゲームROM ————— 1枚
- ・ユーザーディスクラベルシール ——— 1枚
- ・^{とりあつかいせつめいしょ}取扱説明書 ————— 1冊
- ・アンケートはがき ————— 1枚

他にゲームセーブ用と、対戦データセーブ用にblankディスクが必要です (p.8)。ハードディスクには対応しておりません。

ゲームの概要

[クラシックロード] の^{せかい}世界へようこそ！

この世界では^{じっさい}実際の^{けいばかい}競馬界がリアルにシミュレートされています。ここでのあなたは^{ばぬし}馬主つまり馬のオーナーです。といっても最初は馬をもっていません。あるのは^{しかく}馬主資格と^{げん}現金1億円です。^{きかん}期間は50年。目的はレースに勝つことです。レースといってもいろいろなレースがありますので、^{じぶん}自分なりに目標をたてるのも楽しみ方のひとつです。

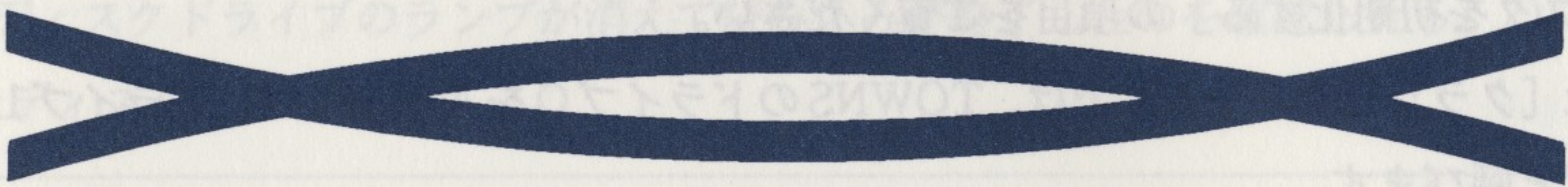
競走馬を買い、馬の仕上がりや天気、ローテーションなどを^{こうりょ}考慮に入れながらレースへの^{しゅっそうけいかく}出走計画を立てる。計画にしたがって調教し、レースに出走させる。^{ばぬし}馬主席でレースを観戦し、もちろん馬券も買う。ときには持ち馬を^{おんせん}牧場や温泉で休養させたり関西（関東）へ遠征したり……。金にまかせて外国の強い馬を買う。レースに勝って賞金を^{かせ}稼いでまた競走馬を購入する。さらに引退した競走馬を繁殖に上げる。種付けをして^{こうま}仔馬を^{せいさん}生産する。仔馬が3歳になったら名前をつけ^{にゅうきゅう}入厩させ、新馬戦に向けて調教、そして出走。あなたは馬主であるとともに^{ちょうきょうし}調教師や^{せいさんしゃ}生産者の^{しごと}仕事もしなければならないのでそれはもう^{たぼう}多忙です。こうしてあなたは^{かがや}輝かしい馬主としての^{じんせい}人生を^{あゆ}歩んでいきます。もっとも^{はさんしゃ}破産者となって馬主資格を取り消されるときもあるかもしれませんが。

さらに[クラシックロード]では自分だけのドリームレースを開催することができます。そこでは自分の馬どうしやほかのプレイヤーのつくった馬とレースを^{たいけん}体験できます。あなたはここで主催者の^{やくわり}役割もできるのです。

競馬はブラッドスポーツといわれるようにその血統は^{さいしゅうてき}最終的に3頭の種牡馬にさかのぼることができます。そのほそく長いサイアーラインを通じて^{みやくみやく}脈々と血統はうけつがれ、その中に自分の馬を^{はっけん}発見する喜びも^{だいごみ}醍醐味のひとつです。そしてゲーム終了時にあなたがてがけたすべての馬の^{れきし}歴史を^{そうまとう}走馬燈のごとく振り返るとき、数々のドラマを思い出すでしょう。[クラシックロード]の世界を思う^{ぞんぶん}存分お楽しみください。

2

起動編



ゲームの起動と終了

★起動方法

パソコン本体の電源がOFFになっている状態から、Aドライブに作製したセーブディスクをセットし電源をONにしてください。

セーブディスクをセットしたら、電源をONにすると、ゲームの起動画面が表示されます。この画面で「開始」を選択すると、ゲームのプレイ画面が表示されます。この画面で「終了」を選択すると、ゲームのプレイ画面が表示されなくなります。

※ 注意

このときに「最初から始める」を選択すると、ゲームのプレイ画面が表示されます。この画面で「終了」を選択すると、ゲームのプレイ画面が表示されなくなります。

しばらくするとメイン画面が表示されます。この画面で「開始」を選択すると、ゲームのプレイ画面が表示されます。この画面で「終了」を選択すると、ゲームのプレイ画面が表示されなくなります。

ゲームの準備

「クラシックロード」ではゲームの途中経過を記録するセーブディスクが必要となります。セーブディスクには、ゲームセーブディスクと対戦用ディスクの2種類あります。これらは、ゲームを始める前にブランクディスクか、不用になったディスクを用意し、あらかじめフォーマット（初期化）して作製しておきます。

フォーマット（初期化）の方法は「TOWNSシステムソフトウェア使いこなしガイド」の「ディスクを初期化する」の項目をご覧ください。

また「クラシックロード」では、TOWNSのドライブOをAドライブ、ドライブ1をBドライブと呼びます。

★ゲームセーブディスク

これはゲームの途中経過を保存するためのディスクです。はじめてゲームをする前に必ず1枚作製し、Aドライブに入れておきます。

★対戦用ディスク

これは対戦モード（p.28）でレースを行うための馬を保存しておくためのディスクです。1枚のディスクに、延べ24頭の馬を登録しておくことができます。どのドライブに入れても自由ですが普通は空いているBドライブに入れます。また対戦データに限っては、ハードディスクが接続されていればそのドライブに保存できます。

また複数のディスクを持ち寄って、そこに保存されている馬同士を対戦させることもできます。（p.29）

※1ドライブの機種をお持ちの方に

ディスクドライブが1ドライブの機種では、ゲームセーブディスクが入っているため、空きドライブはありません。したがって対戦データの保存（p.19）と読込（p.29）では、ディスクを入れかえることになります。その際には、つぎの手順をお守り下さい。

★保存の手順

- 1) p.19のウィンドウを出す
- 2) 対戦ディスクをAドライブのセーブディスクと差し替える
- 3) p.19の「保存」の手順で保存する

4) ディスクドライブのランプが消えて保存が終了したのを確認したら、2) で抜いたディスクと差し替える

★データ読込の手順

1) p.29のウィンドウを出す

2) 保存したデータの入ったディスクを、Aドライブのセーブディスクと差し替える

3) p.29「データ読込」の手順で読み込む

複数枚のディスクを読み込むときは、2)～3)を繰り返す

4) ディスクドライブのランプが消えて読み込みが終了したのを確認したら、2) で抜いたディスクと差し替える

ゲームの起動と終了

★起動方法

パソコン^{ほんたい}本体の電源^{でんげん}がOFFになっていることを確認^{かくにん}してから、Aドライブに作製したセーブディスクをセットし電源をONにしてください。

タイトル画面^{がめん}に続いてデモ画面が流れます。

タイトル画面、デモ画面でマウスの左クリックを押すとオープニングが終了します。

ゲームのデータを一度でも保存すると、ここでGAME開始^{かいし}メニューが表示されます。このメニューでは「保存したところから」または「最初^{はつしう}から始める」を選択します。

保存したところから
最初から始める

※ 注意

このときに「最初から始める」を選択すると、前に保存されていたデータは消えてしまいます。

すると「関東版」「関西版」の選択メニューが表示されますのでどちらかを選択します。「関東版」と「関西版」ではレースと騎手が異^{こと}なります。

関東版
関西版

しばらくするとメイン画面が表示され(p. 12)ゲームのスタートです。

★終了方法


機能メニューの「終了」を選択するとメッセージが表示されます。その後、ドライブからディスクを抜き電源をOFFにしてください。このとき、何かキーを押すと、オープニングに戻ります。なお、データの保存についてはp.30「★保存」を参照してください。

操作方法

[クラシックロード] は、マウスを使って操作します。また、TOWNSパッドには対応していません。

★マウス

マウスカーソルの移動と項目の選択

マウスを動かすと画面上に  で表示されるマウスカーソルがそれに合わせて画面上を移動します。選択できる項目の上にカーソルが移動すると項目名が赤色の反転表示にかわります。







項目の決定

項目が選択されているときにマウスの左ボタンを1回押します。これを左クリックといいます。するとその選択された項目が決定されます。

キャンセル

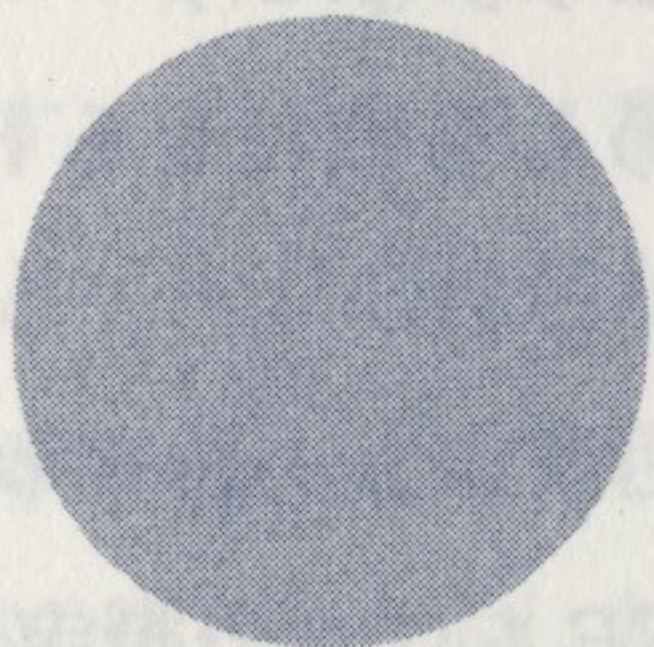
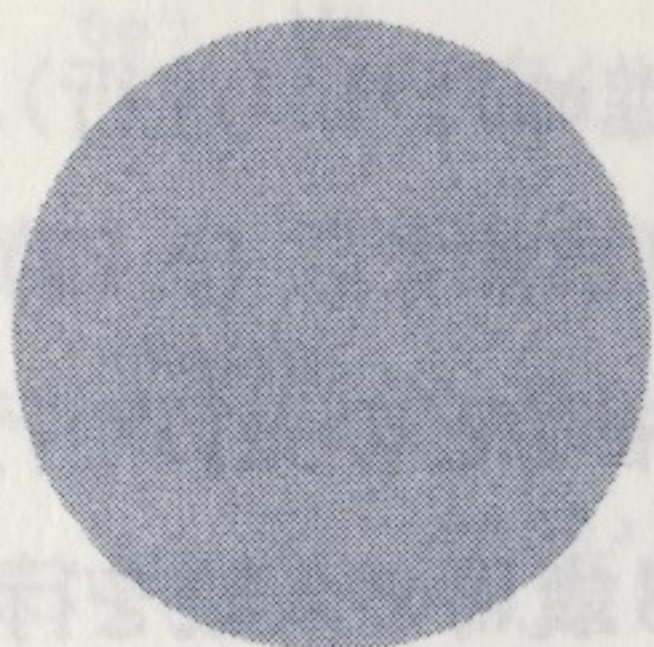
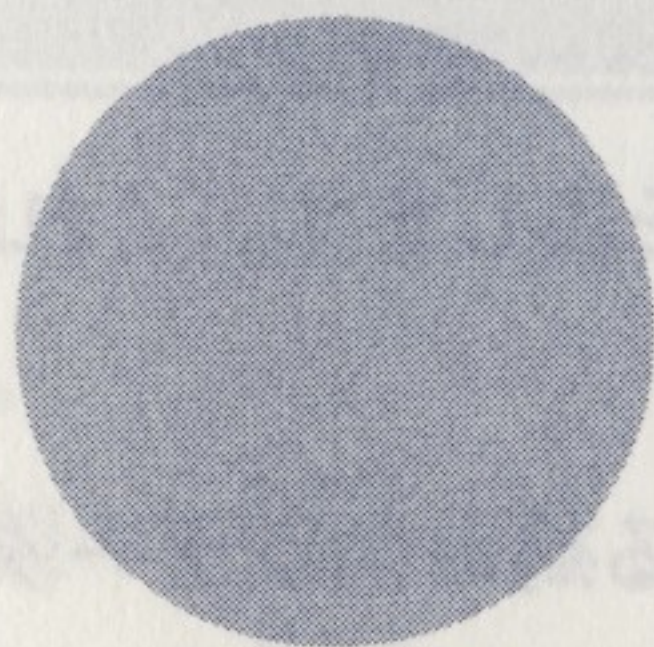
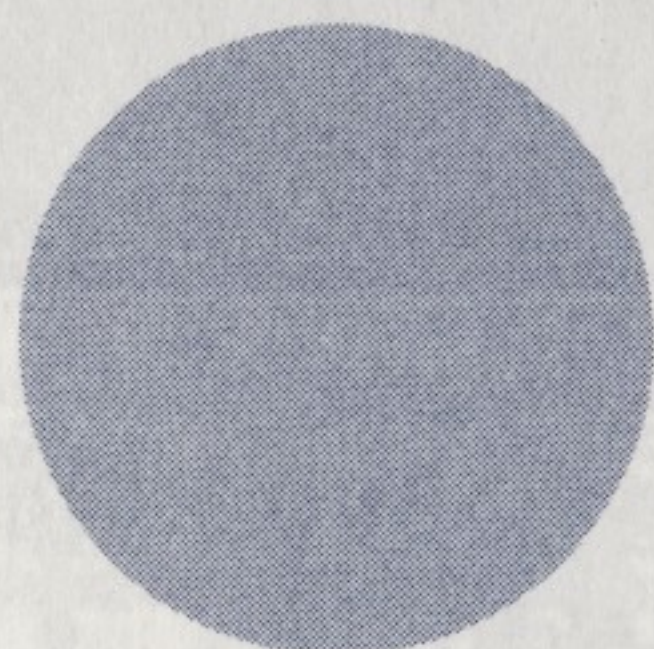
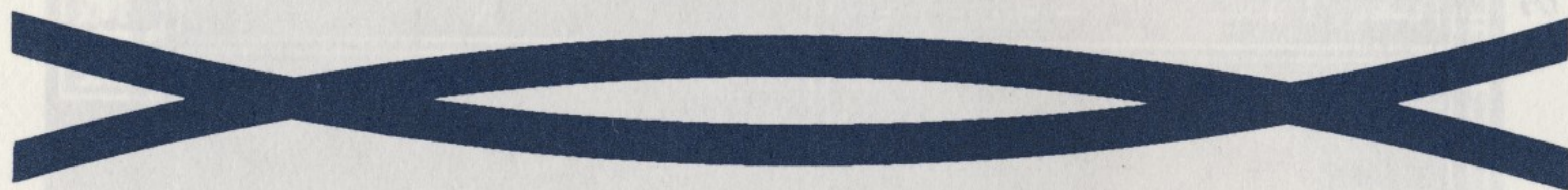
画面を前に戻したいときや取消をしたいときはマウスを右クリックします。

スクロール

画面上で  、 や  、 を選択し左クリックすると項目が上下にスクロールします。

3

操作編



メイン画面

→
カレンダー
↓
馬房

1996年 3月 1週 CLASSIC ROAD 所持金 5814万円 評価値 72

<div>ピュアーランナー 牝5歳 栃栗毛</div> <div>Speed ■1287 Cond. ■492kg</div> <div>Stamina■ 500 Stress■■■■■ (+8)</div> <div>Power ■ 443 戦績 2- 2- 4- 4</div>	<div>メジロウーマン 牝5歳 黒鹿毛</div> <div>Speed ■1047 Cond. ■452kg</div> <div>Stamina■683 Stress■■■■■ (-22)</div> <div>Power I 216 次走予定 4月1週</div>
<div>トリックセラー 牝4歳 栃栗毛</div> <div>Speed ■1065 Cond. ■432kg</div> <div>Stamina■ 508 Stress■■■■■ (+2)</div> <div>Power I 188 今週出走予定</div>	

- カレンダー
- ゲームの中での日付を表します。週単位で経過します。
- 所持金
- プレイヤーの現在の所持金です。これが -5000万円 になると馬主資格を剥奪されゲームオーバーです。
- 評価値
- プレイヤーの評価値を表します。これが高くなると、高額の競走馬が手に入れます。
- 馬房
- プレイヤーの保有する馬の個別データです。(p. 13)
- 天気
- 短期・長期の天気予報です。(p. 20)
- 進行
- 日程を見たり、週を進めたり(進行)します。(p. 20)
- 開催
- 今週のレースを開催します。(p. 21)
- 市場
- 競走馬・肌馬・種付権などの売買を行います。(p. 24)
- 牧場
- 肌馬への種付けや、3歳馬の入厩を行います。(p. 26)
- 情報
- 各種の情報を表示します。(p. 27)
- 対戦
- 保存した馬データどうしを戦わせるドリームレースが楽しめます。(p. 28)
- 機能
- ゲームデータの保存、ゲームの終了や速度、音楽などの設定を行います。アナウンスのON、OFFもここで設定します。(p. 30)

馬房

メイン画面で個々の馬房をクリックするとその馬の詳しい情報を表示します。ここで、調教・登録・休養の指示などを行います。

ピュアーランナー

牝5歳 栃栗毛

Speed

1287

Cond.

492kg

Stamina

500

Stress

(+8)

Power

443

戦績

2- 2- 4- 4

メイン画面の馬房

馬名→

トリックセラー

牝4歳 栃栗毛

ヤマニツキ

適距離1800~2500m 気性 良 雨×

ビクトリアクワン

適距離1800~2400m 気性 良 雨○

Speed

1065

Stamina

508

Power

188

Stress

Cond.

432kg 好馬体

戦績 2- 1- 2- 0

3月1週

次走予定 3月1週 フラワーカブ 芝1800m

継続調教 プール

過去一年戦績

総賞金 2310万 本賞金 800万 クラス 900万

月	週	コース	レース	距離	騎手	馬体重	頭	人	着	タイム	展開	上り	着差
7	4	小倉	新馬	芝1200稍	猛 53	420kg	7	7	3	1:12.4	3-4-3 M	35.8	3
9	3	中山	未勝利	芝1600不	的馬53	424kg	7	3	1	1:39.2	5-5-1 M	36.2	5
10	2	東京	7代-S	芝1400良	加東52	418kg	8	8	3	1:23.4	3-3-3 M	35.1	1¼
1	3	中山	5代-C	芝2000稍	加東52	432kg	9	1	2	2:03.6	1-1-1 S	36.0	5
2	2	東京	500万	芝2300良	加東53	430kg	8	1	1	2:20.4	5-5-2 H	36.4	1¼

} 成熟期

ばめい
馬名

その馬の馬名です。

父母

その馬の父親、母親の情報を表示します。

てきせいきより
適距離

父母の適性距離（能力が発揮できるレースの距離）です。

きしょう
気性

父母の気性を 良、中、激で表します。

あめ
雨

父母の重馬場への適性を ◎（得意）、○（普通）、×（苦手）で表します。

成熟期

父母が「早熟」か「晩成」の場合ここに表示します。

Speed

スピード値を表します。短～中距離戦ではこの能力が要求されます。

Stamina

スタミナ値を表します。中～長距離戦ではこの能力が要求されます。

Power

パワー値を表します。ダートや、重い馬場で威力を発揮します。

Stress

ストレスがたまるとゲージの赤色が増していきます。

Cond.

仕上がり度が上がるとゲージの青色が増していきます。

馬体重

現在の馬体重と、馬体の感じを表示します。+-は前回出走時との増減を表します。

せんせき
戦績

左から1着、2着、3着、4着以下の回数（かいすう）を表します。

そうしょうきん
総賞金

この馬が獲得したすべての賞金額（しょうきんがく）です。

本賞金	クラス分けに用いられる特別な計算方法によって計算された、賞金額です。(→資料編p. 47)
クラス	その馬の所属しているクラスを表します。本賞金が上がるとクラスは上がります。
過去一年戦績	過去一年間の戦績を表示します
体重	レース出走時の馬体重を表示します。
頭	レースに出走した頭数を表示します。
人	レースでの人気を表示します。
展開	レース中の位置と、レースのペースを表示します。
上がり	レース最後の3ハロン(600m)のタイムを表示します。
着差	1着の場合は2着馬との差を、2着以下の場合は1着馬との差を馬身で表示します。
予定	今後のレース日程を見て、出走予定登録を行います。(p. 14)
登録	今週のレースに出走登録を行います。(p. 15)
調教	調教についての指示を行います。(p. 15)
休養	その馬を休養させます。(p. 16)
血統	その馬の血統表を表示します。(p. 16)
保存	その馬の現在の状態を保存します。対戦モードで馬データとして使います。(p. 19)
引退	その馬を引退させます。(p. 19)

★予定

その馬の出走可能なレースがわかります。また、出走予定登録を行います。

レース名を表示している色

白色	その馬の出走可能なレースです。
水色	出走可能ですがクラスが格上のレースです。
黒色	出走が不可能なレースです。
黄色	出走予定登録されているレースです。

出走予定登録をするには、白色または水色のレース名をクリックします。

★登録

3月 1週		距離		賞金	
中	4歳未勝利	未勝利	芝12	500	4歳 ^① 馬齢
	4歳500万	500万	芝22	680	4歳 馬齢
	5歳以上500万	500万	芝18	730	5歳上 馬齢
	5歳以上900万				5歳上 ^① 馬齢
山	フラワーカップ	逃げ	岡倍	自在	100万 4歳 ^① 馬齢
	中山記念	先行	杉真	差し	33万 5歳上 ^① 別定
阪神	4歳未勝利	差し	横瀬	逃げ	25万 4歳 馬齢
	4歳500万	追込	根元	差し	33万 4歳 馬齢
	チューリップ賞		菅沢	自在	25万 4歳 ^① 定量
			堀正	先行	50万
		登録	守安	差し	25万
		取消	國添	差し	25万

出走レース 今週開催されるレースを表示します。レース名の色は、予定と同じです。

騎手、戦法 騎乗依頼する騎手、戦法を指定します。

★調教

競走馬の能力を伸ばすために、必要な調教を指示します。

調教	
ダート	ウッドチップ
叩一杯	叩一杯
一杯	一杯
強め	強め
馬なり	馬なり
軽め	軽め
	本馬場
	坂路
	プール
	継続
	当回
	調教
	中止

ダート すべての能力を同時にアップする調教です。「^{たたきいっぱい}叩一杯」から「馬なり」まで5段階の強さを指定します。

ウッドチップ すべての能力を同時にアップさせますが、ダートよりは能力の伸びは少なく、ストレスがたまりにくい調教です。5段階の強さがあります。

^{ほんば}本馬場 ^{しば}芝コースでの調教で、スピードを^{じゅうてんてき}重点的に伸ばします。

^{はんろ}坂路 坂路コースでの調教で、パワーを重点的に伸ばします。

プール プールでの調教で、スタミナを重点的に伸ばします。

^{けいぞく}継続 今後継続して調教する場合に指定します。

^{とうかい}当回 今週のための調教の場合に指定します。

調教 調教の指示を実行します。

^{ちゅうし}中止 調教の指示を取り消します。

ダート・ウッドチップでは調教の強さを選択します。強い調教ほど、能力の上がり具合、馬体重の減り具合、ストレスのたまり具合、コンディションの仕上がり具合が大きくなります。継続の調教では、馬体重の増減を見ながら、指定された調教方法で、コンピュータが自動的に調教を続けます。

★休養

ストレスがたまった競走馬は故障しやすくなるため、休養でストレスを減らす必要があります。



ほうぼく
放牧

もっとも一般的な休養方法で、ストレスも減り、馬体重も増えます。また、馬が成長期ならわずかですが能力値も増えます。

温泉
ささばり
笹針

ストレス解消には効果的ですが、休養中には能力は下がります。短期間でストレスを解消します。笹針期間中は体重も増えず、能力もあまりかわりません。

放牧・温泉は2～4ヶ月の予定を立てて休養できますが、笹針の休養期間は、笹針を打った後に1～2ヶ月の期間がわかります。また、仕上がり度（コンディション）は休養の方法に関係なく、期間により減退します。

★血統

その馬の5代前までの血統表と、血統図（サイアーライン）を見ることができます。

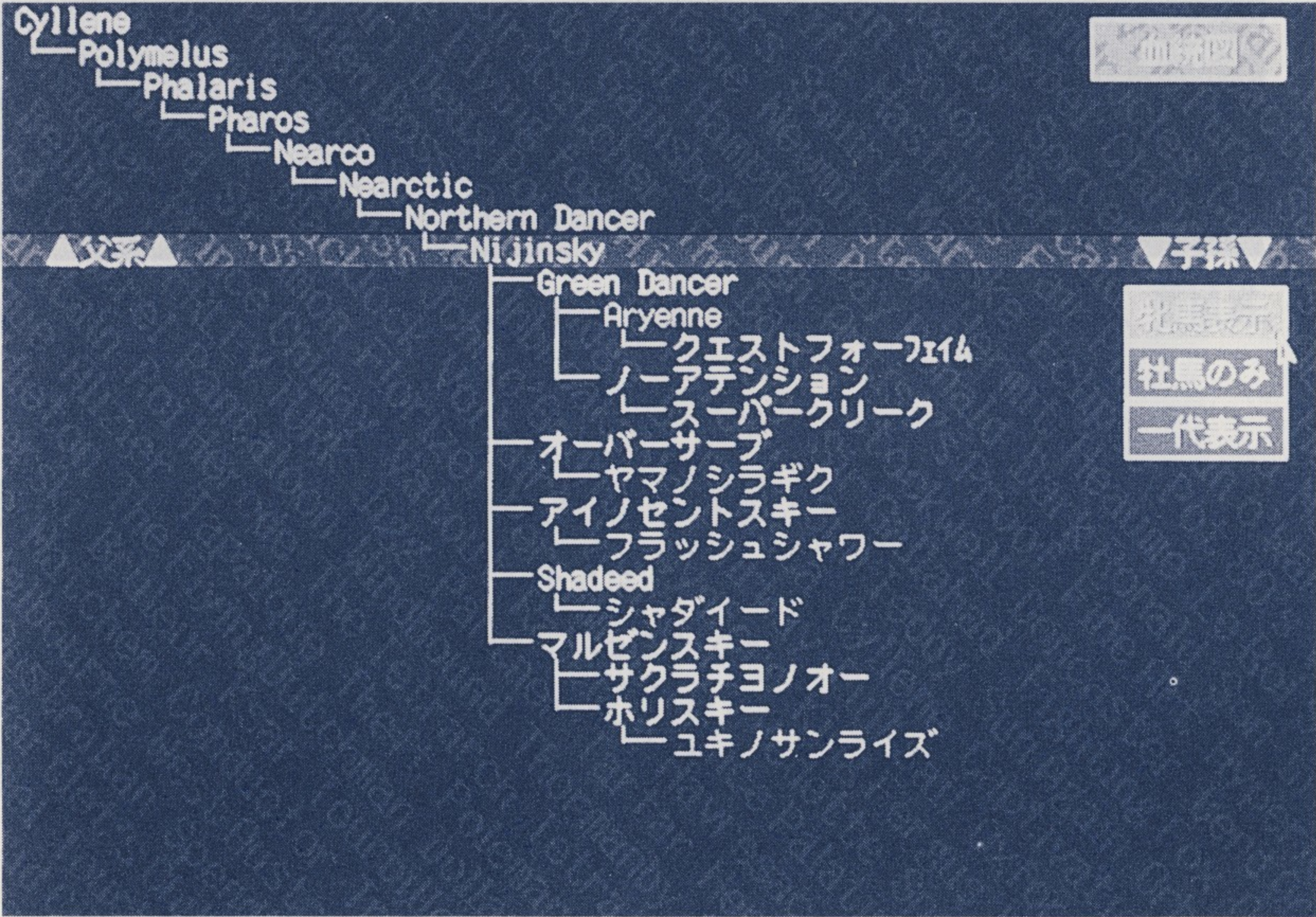
血統表

その馬の5代前までの血統表と、インブリードの割合を表示します。血統表中の任意の馬をクリックすると、その馬を中心とした血統図を表示します。

トリックセラー	血統表	Nearco			6.25
ヤマニンスキー 栗毛 1975生 5勝 気性良 雨× 良血の持ち込み馬 適距離 1800-2500m 代表産駒 ヤエノムネ	Nijinsky	Northern Dance	Nearctic	Nearco	
			Natalma	Native Dancer	
	アンメーションブル	Flaming Page	Bull Page	Bull Lea	
			Flaring Top	Menow	
		Buckpasser	Tom Fool	Menow	
			Busanda	War Admiral	
ビクトリアクラウン 栗毛 1979生 6勝 気性良 雨○ 秋に花咲く東の女傑 適距離 1800-2400m	ファバージ	Princely Gift	Nasrullah	Nearco	
			Blue Gem	Blue Peter	
	ワールドハヤブサ	Spring Offensi	Legend of Fran	Dark Legend	
			Batika	Blenheim	
		ダイハード	Never Say Die	Nasrullah	
			Mixed Blessing	Bruneux	
		オーハヤブサ	ヒンドスタン	Bois Roussel	
			オーマツカゼ	ダイオライト	

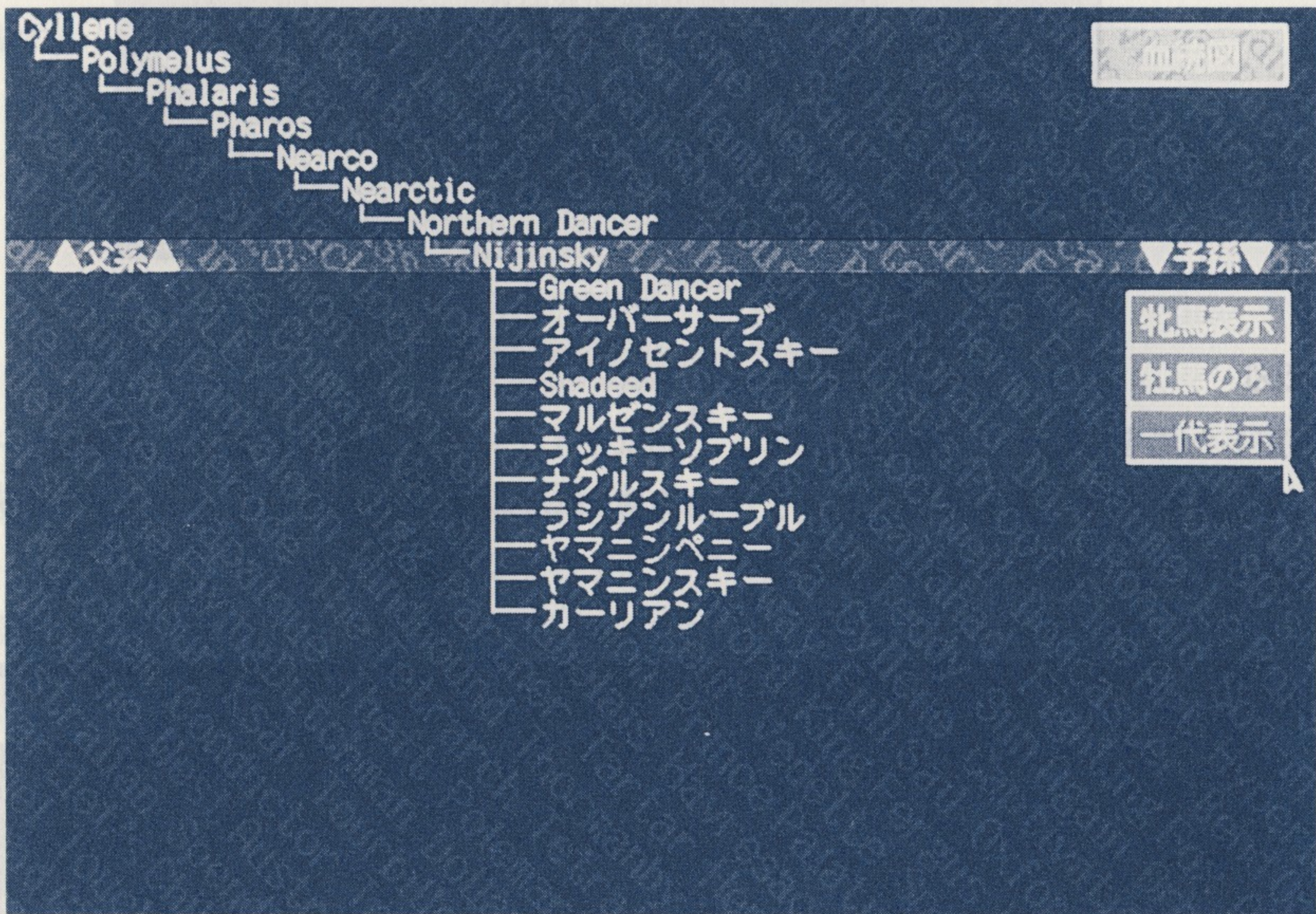
血統図

指定した馬を中心とした血統図です。^{うえがわ}上側はサイアーラインを表します。^{したがり}下側は、その馬の^{しそん}子孫をすべて表示します。また、この血統図中の任意の馬をクリックすると、その馬を中心とした血統図にかわります。



- | | |
|------|------------------------------|
| 牝馬表示 | 子孫について、牝馬も表示します。牝馬は黄色で表示します。 |
| 牡馬のみ | 子孫について牡馬のみ表示します。 |
| 一代表示 | 中心の馬の子孫が画面に入り切らない時に、これを使います。 |

これを指定すると、中心馬の^{ちやくし}直仔のみを表示するので、見たい直仔をクリックすれば、その直仔を中心とした血統図にかわります。



★保存

ドリームレース用のデータを保存します。保存するディスクは、あらかじめフォーマットされていなければなりません。(P.8)

対戦用データ保存					
▼ No. 馬名		保存時期		No. 馬名	
A	1	メジロマン 牝5	1996- 3-1	13	未登録
B	2	ネクストマン 牡4	1997- 8-3	14	未登録
C	3	ピュアランナー 牝5	1996- 3-1	15	未登録
D	4	ロングス 牝4	1997- 6-4	16	未登録
E	5	ラビーナ 牡4	1997-10-2	17	未登録
F	6	ウインドブーム 牝3	1997-12-2	18	未登録
G	7	ノースマン 牝3	1997-12-4	19	未登録
H	8	未登録		20	未登録
I	9	未登録		21	未登録
J	10	未登録		22	未登録
	11	未登録		23	未登録
	12	未登録		24	未登録

ABC.. 空いているディスクドライブにディスクをセットしてから、その保存するドライブを指定します。対戦データは接続されていればハードディスクを指定することもできます。

No. ディスク一枚につき、24種類^{しゅるい}のデータが保存できます。保存する番号^{ばんごう}を指定します。

TOWNSのドライブ0は「A」、ドライブ1は「B」です。

★引退

年齢^{ねんれい}が上がり、能力の衰^{おとろ}えた馬は、引退させます。引退後は成績^{せいせき}によって、繁殖馬^{はんしよくば}、地方馬^{ちほうば}、乗馬^{じようば}としての道が待っています。

種馬^{たねうま} 特に優秀^{ゆうしゅう}な成績を上げた牡馬は、種馬シンジケートが組まれ、種牡馬になります。種馬シンジケートとは、複数^{ふくすう}の人間^{にんげん}が出資金^{しゅっしきん}を出し合い、種牡馬を共同^{きょうどう}で所有^{しよゆう}し、種付権^{たねつけけん}を得ることです。この種付権は、自分で1株分持つこととなりますので、実際の収入^{しゅうにゅう}はシンジケート金額^{きんがく}の8割です。

肌馬 優秀な成績を上げた牝馬は、生産界^{せいさんかい}から繁殖牝馬（肌馬）として買い手がつきます。これを売却すれば代金^{だいきん}が受け取れますが、売却せずに自分の牧場で肌馬として使うことができます。この場合は代金は受け取れません。

地方馬 ある程度^{ていど}の成績を残し、まだ今後も競走が続けられそうな時は、地方競馬^{ちほうけいば}

から買い手がつくことがあります。

乗馬

繁殖馬、地方馬として買い手が見つからない場合は、乗馬として100万円で売却
します。

天気

今週末の、あるいは長期の天気予報が見れます。予報は無料のものと、有料

のものがあり、内容や予報の当たる確率が違います。

天気予報
有料予報

- 天気予報
- 無料で今週末の天気予報が表示されます。他地方（関東版なら関西）の予報は見られません。
- 有料予報
- 有料で今週末の予報、他地方の予報、むこう1カ月の長期予報が表示されます。

進行

これからのレース日程が表示されます。また、出走するレースがない場合などに、週を進行させることができます。

1996年 3月 1週 CLAS		翌週へ進む	所持金	5814万円	評価値	72
関東メインレース		予定まで進む	関西メインレース			
3月2週	日経賞	GI 芝25	4歳牝馬特別	GI 芝14		
3週	スプリングステークス	GI 芝18	阪神大賞典	GI 芝30		
4週	GI 芝20		
4月1週	4月 1週	進行	距離 賞金	...		
2週	中	4歳未勝利	未勝利 芝12 500	4歳 馬齢	GI 芝16	
3週		4歳500万	500万 芝12 680	4歳 馬齢	GI 芝16	
4週		5歳以上500万	500万 芝12 730	5歳上 馬齢	GI 芝32	
5月1週	山	5歳以上900万	900万 芝26 1000	5歳上 馬齢	900万 芝22	
2週		山吹賞	500万 芝22 930	4歳 馬齢	GI 芝20	
3週		エイプリルステークス	ホウ 芝20 2300	5歳上 別定	GI 芝20	
4週	阪	4歳未勝利	未勝利 芝16 500	4歳 馬齢	ホウ 芝18	
6月1週	神	5歳以上500万	500万 芝18 730	5歳上 馬齢	900万 芝18	
2週		桜花賞	GI 芝16 8800	4歳 定量	GI 芝14	
3週		GI 芝22	
4週		吾妻小富士オープン	ホウ 芝18 C B C賞	GI 芝12		
7月1週		ラジオたんぱ賞	GI 芝18 東海ステークス	ホウ 芝17		
		七夕賞	GI 芝20 高松宮杯	GI 芝20		

進行 週を選択した後、進行を指示すると、その週まで自動的に進行します。そ

の間は、継続で指示した調教がなされます。

開催

|||||

その週の指示がすべて終わったら、レースを開催します。開催されるレースの一覧と、今週の収支を表示します。

- レース名
- レースを見る前は、そのレースの出走頭数が表示されています。この状態でクリックすると、レースを見ることができます。レースを見終わると、今度はそのレースのレース結果の表示にかわります。この状態でクリックするとレース結果の詳細を表示してレースのVTRが見られます。
- 全結果表示
- レースを見ずに、全レースを結果表示にかえます。

1996年 3月 1週 CLASSIC ROAD 所持金 5814万円 評価値 72									
開催									
3月 1週									
中	4歳未勝利	未勝利	芝12	晴	良	5頭	1番人気	トリックアックス	
	4歳500万	500万	芝22	晴	良	5頭	1番人気	ドントリウア	
	5歳以上500万	500万	芝18	晴	良	8頭	1番人気	インサイドマジック	
	5歳以上900万	900万	芝12	晴	良	5頭	1番人気	オグリファスト	
山	フラワーカップ	GII	芝18	晴	良	10頭	1番人気	ルンナファスト	
	中山記念	GII	芝18	晴	良	8頭	1番人気	ワックストラペ	
阪神	4歳未勝利	未勝利	芝18	雨	良	7頭	1番人気	リターンツィ	
	4歳500万	500万	芝14	雨	良	6頭	1番人気	ジャッジコウ	
	チューリップ賞	ホカ	芝16	雨	稍重	7頭	1番人気	ツイストエクス	
全結果表示									

全部のレースを見終わるか、全結果表示を行った後、開催終了をクリックすると、今週の開催が終わり翌週に進みます。

★レース名

レースの出馬表が表示されます。各馬をクリックすると、その馬の詳細情報が見られます。また、馬券の購入ができます。

3月1週		中山 芝1800m		晴 良				
番	馬名	父 母	騎手	体重	賞金成績	前 走	レース	印
1	クリップラモネ 牝4歳 鹿毛	リードファン メジロサトウ	根元 53	450 +12	1180万 2 0 0 2	東京 1/4 7着 1:36.8 7頭	クイック 芝1600良 1-1-4 M 36.9	▲
2	フラットクラッシュ 牝4歳 栗毛	ミルジョージ ジャンパリア	多村 53	448 +8	500万 1 0 0 4	東京 1/4 6着 1:42.9 6頭	500万 芝1600良 2-2-3 H 39.2	
3	ルンナファスト 牝4歳 栗毛	イナリワン ルンナ	蛸正 53	442 -4	6500万 3 0 0 1	東京 2/2 1着 1:47.9 7頭	共同杯 芝1800良 3-4-3 M 35.6	◎
4	トリックセラ 牝4歳 栗毛	ヤマニン ビクトリア	加東 53	432 +2	2310万 2 1 2 0	東京 2/2 1着 2:20.4 8頭	500万 芝2300良 5-5-2 H 36.4	○
5	ピュアーアート 牝4歳 栗毛	シラシラ ニシノアト	本橋 53	494 -12	1340万 1 0 1 1	東京 2/2 3着 1:48.4 7頭	共同杯 芝1800良 5-5-5 M 35.8	△
6	シャインジーン 牝4歳 栗毛	パドス レインジーン	剛原 53	402 +14	590万 1 0 0 4	東京 1/4 4着 1:35.8 7頭	クイック 芝1600良 3-2-2 M 35.5	△
7	タケノイースト 牝4歳 鹿毛	ホスピタ タケノハビ	紫政 53	452 +0	500万 1 0 0 1	京都 1/3 8着 1:38.1 8頭	500万 芝1600稍 8-8-8 M 36.2	
8	アナザーゴッス 牝4歳 黒鹿毛	ハチカミ アイランド	大先 53	430 -16	1430万 2 0 0 3	東京 2/3 1着 1:38.1 7頭	春菜賞 芝1600重 7-7-6 H 36.0	
9	サンブルソロン 牝4歳 黒鹿毛	スタホ レイネ	岡倍 53	426 -10	500万 1 0 0 3	東京 2/2 1着 1:43.1 5頭	未勝利 芝1600良 3-3-1 S 38.3	
10	ロイヤルマドン 牝4歳 芦毛	ムクター ロイヤル	龍添 53	446 +0	810万 1 0 3 0	東京 1/4 1着 1:15.5 5頭	未勝利 芝1200良 1-2-1 M 37.5	

馬場状態

レースの馬場状態を表し、良い方から良、^{ややおも}稍重、^{おも}重、^{ふりよう}不良に分けられます。雨が降ると^{とうぜん}当然馬場の状態は悪くなります。芝コースで良馬場なら速いタイムが^{きたい}期待できますが、ダートコースではむしろ重馬場の方が、^{すな}砂がしまって走りやすいといわれています。

馬券

このレースの馬券を購入します。(p. 22)

観戦

レースの観戦をします。(p. 23)

馬券

このレースの馬券を購入します。馬券には^{たんしょうしき}単勝式と、^{うまばんれんしょうしき}馬番連勝式があります。

3月1週		中山 芝1800m		馬券		晴 良		
番	馬名	父 母	騎手	体重	賞金成績	前 走	レース	印
1	クリップラモネ	リードファン	根元	450	1180万	東京 1/4	クイック	芝1600良
	牝4歳 鹿毛	メジロサトウ	53	+12	2 0 0 2	7着	1:36.8 7頭	1-1-4 M 36.9
2	フラットクラッシュ	ミルジョ	多村	448	500万	東京 1/4	500万	芝1600良
	牝4歳 栗毛	ジャンパリア	53	+8	0 0 4	6着	1:42.9 6頭	2-2-3 H 39.2
3	ルンナファスト	イナリワ	蛸正	442	6500万	東京 2/2	共同杯	芝1800良
	牝4歳 栗毛	ルンナ	53	-4	0 0 1	1着	1:47.9 7頭	3-4-3 M 35.6
4	トリックセラ	ヤマニン	加東	432	2310万	東京 2/2	500万	芝2300良
	牝4歳 栗毛	ビクトリア	53	+2	1 2 0	1着	2:20.4 8頭	5-5-2 H 36.4
5	ピュアーアート	シラシラ	本橋	494	1340万	東京 2/2	共同杯	芝1800良
	牝4歳 栗栗毛	ニシノアト	53	-12	1 0 1 1	3着	1:48.4 7頭	5-5-5 M 35.8
6	シャインジーン	パドス	剛原	402	590万	東京 1/4	クイック	芝1600良
	牝4歳 栗栗毛	レインジーン	53	+14	1 0 0 4	4着	1:35.8 7頭	3-2-2 M 35.5
7	タケノイースト	ホスピタ	紫政	452	500万	京都 1/3	500万	芝1600稍
	牝4歳 鹿毛	タケノハビ	53	+0	1 0 0 1	8着	1:38.1 8頭	8-8-8 M 36.2
8	アナザーゴッス	ハチカミ	大先	430	1430万	東京 2/3	春菜賞	芝1600重
	牝4歳 黒鹿毛	アイランド	53	-16	2 0 0 3	1着	1:38.1 7頭	7-7-6 H 36.0
9	サンブルソロン	スタホ	岡倍	426	500万	東京 2/2	未勝利	芝1600良
	牝4歳 黒鹿毛	レイネ	53	-10	1 0 0 3	1着	1:43.1 5頭	3-3-1 S 38.3
10	ロイヤルマドン	ムクター	龍添	446	810万	東京 1/4	未勝利	芝1200良
	牝4歳 芦毛	ロイヤル	53	+0	1 0 3 0	1着	1:15.5 5頭	1-2-1 M 37.5

馬券

100万円

計 300万円

単勝	連勝				
6.0	1	2	3	4	5
11.2	34.9	22.0	9.2	17.4	30.1
3.8	11.8	27.3	14.0	19.9	33.6
4.7	14.7	41.2	16.0	22.2	180.6
7.1	22.2	47.3	17.9	119.7	35.2
8.2	25.4	52.8	96.4	23.3	111.1
9.1	28.4	283.9	18.8	73.6	5
49.4	152.8	55.3	59.3	7	38.5
9.6	29.8	174.7	2	231.1	207.0
30.4	94.0	9	242.3	45.0	40.3
	149.1	764.4	142.2	127.4	

単勝式 レースの1着馬を当てます。

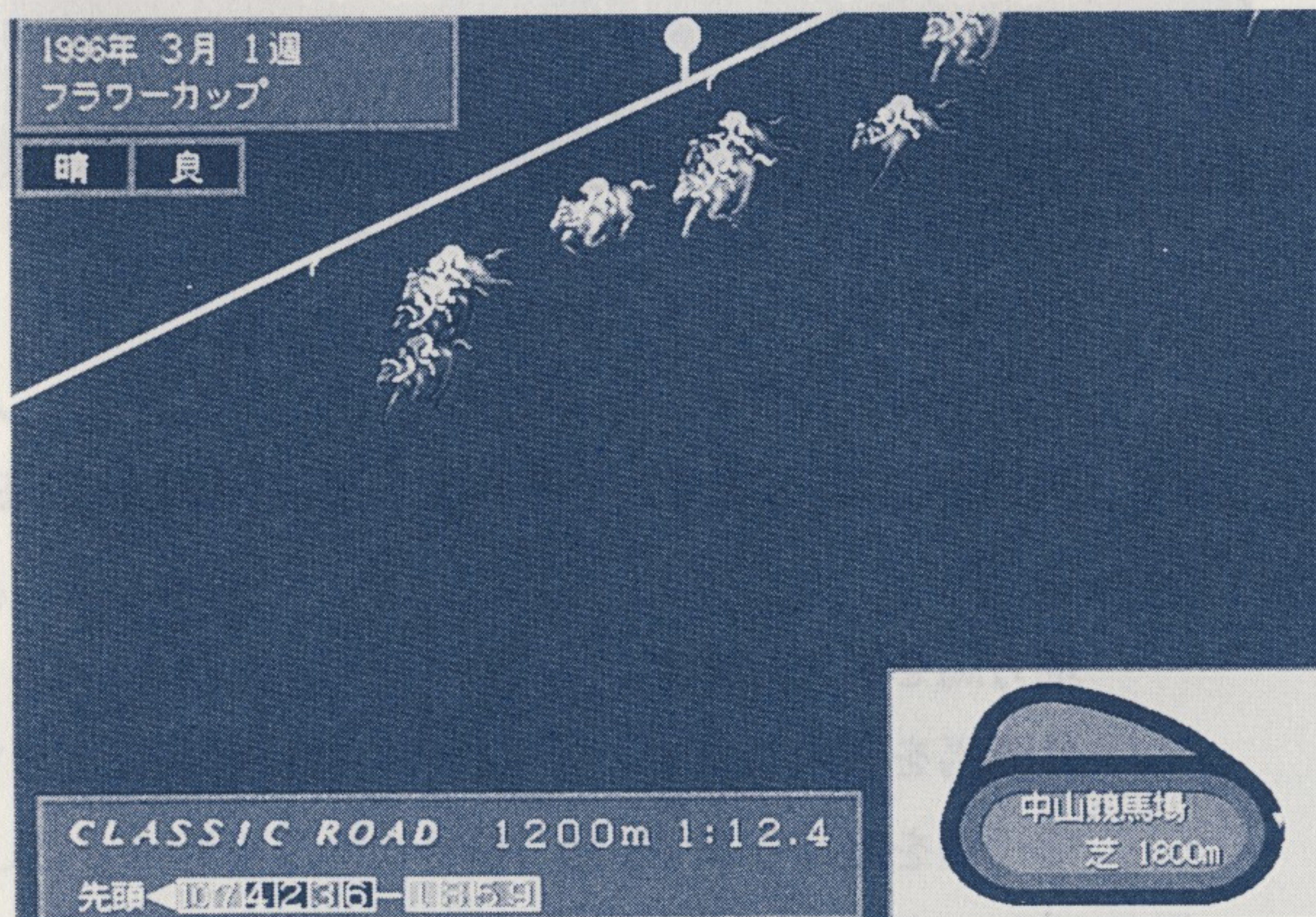
馬番連勝式 レースの1、2着馬を当てます。どちらが1着でも的中になります。

購入方法 購入する馬券をクリックして、左の金額ゲージで金額を指定して下さい。
取り消す場合は、金額を0円にします。馬券は1点につき、10万円単位で200万円まで購入できます。

観戦

ファンファーレが鳴り、ゲートが開いてレースが始まります。

G1 レースではレース前にアナウンスがあります。



コース コース上の先頭馬の位置を表示します。

タイム ハロン (200 メートル) ごとの通過タイムを表示します。

展開 レース途中の位置を馬番で表示します。

ハロン棒 ゴールまでの距離を表します。「2」は残り200メートルを表します。

市場

2000年 3月 3週 CLASSIC ROAD 所持金 162042万円 評価値 3700	
購入	
種付権	8株あります
肌馬	8頭います
3歳馬	8頭います
地方馬	市場に馬がいません
外国馬	市場に馬がいません
売却	
種付権	1株あります
肌馬	3頭います
3歳馬	所有していません
2歳馬	2頭います
当歳馬	1頭います

- 種付権購入

種付権を購入します。(p. 25)
- 肌馬購入

肌馬を購入します。(p. 25)
- 3歳馬購入

3歳馬を購入します。1月1週から6月4週まで購入できます。
(p. 25)
- 地方馬

地方馬を購入します。(p. 25)
- 外国馬購入

外国馬を購入します。売られていれば購入できます。(p. 26)
- 種付権売却

種付権を売却します。(p. 26)
- 肌馬売却

肌馬を売却します。(p. 26)
- 3歳,2歳,当歳馬売却

牧場の3歳、2歳、当歳（1歳のこと）馬を売却します。
(p. 26)

月がかわると、売られている馬がかわります。

★種付権購入

種付権を購入します。同じ馬の種付権を複数持つこともできます。

種付権購入	勝数	毛色	年齢	適距離	コメント	価格
タップオンウッド	-	栗毛	21	1600~2400	英2000ギニー	5600
ガクラチヨノオー	5	鹿毛	12	1600~2400	強い世代のタービ馬	4300
リファーススズヤル	-	鹿毛	17	1700~2300	ジャンボ・セパンパー	5520
アンバーシャダイ	11	鹿毛	20	2000~2800	中山2500のスペシャリスト	14940
リンドシェーパー	3	鹿毛	9	1200~2000	朝日杯圧勝の外車	10200
メジロモンスニー	6	栗毛	17	1800~3000	淀の山嵐・タービ2着	2480
タマモクロス	9	芦毛	13	2000~2800	遅れてきた白い刺客	6200
ダイタクヘリオス	10	黒鹿毛	9	1400~2000	へそ曲がりのマイル王	6000

種馬名 今売られている種付権を表示します。

★肌馬購入

今売られている肌馬を表示しますので、この中から肌馬を購入します。

★3歳馬購入

今売られている仔馬を表示しますので、この中から3歳馬を購入します。7月から12月は購入できません。

★購入する

3歳馬を購入したら、競走馬名を登録します。

馬名入力

ノースメルシー

登録

アカサ	タナハ	マヤラ	ワー	ア	ヤ	バガ	ザダ	バグ	
イキシ	チニ	ヒミ	リ	イ	ビ	ギジ	チビ		
ウクス	ツヌ	フム	ユル	ツ	ウ	ブク	ズツ	ブ	BS
エケセ	テネ	ヘメ	レ	エ	ペ	ゲゼ	デベ		
オコソ	トノ	ホモ	ヨロ	ン	オ	ヨ	ポゴ	ゾド	ボ CL

- BS

最後の一字を取り消します。
- CL

全部の文字を取り消します。
- 登録

馬名決定です。今後は馬名の変更はできません。

★地方馬購入

地方馬を購入します。購入したら、馬名を変更することができます。登録方法は3歳馬と同じです。

★外国馬購入

外国馬を購入します。ここで買った馬は、混合競走しか出走できません。また、3歳馬と^{どうよう}同様に馬名を登録します。

★種付権売却

自分が所持している種付権を売却します。

★肌馬売却

牧場の肌馬を売却します。種付後で^{にんしんちゅう}妊娠中は、腹の中の仔馬ごと売られます。すでに生まれている仔馬は関係ありません。

★3歳,2歳,当歳馬売却

牧場の3歳、2歳、当歳馬を売却します。

牧場

肌馬への種付け、3歳馬の入厩を行います。

所有肌馬

3歳仔馬

2歳仔馬

当歳仔馬

種付済

リンデンリリー	13歳	メジロリアン社	メジロアルタ牝	
サンエイサンキュー	12歳	リンシェーパ社		サーベIピノド
ロングアクセス	7歳			ナグルスター
ノースアクセス	6歳			ダイナカパー

仔馬入厩

性

毛色

父馬

適距離

母馬

適距離

入厩できる3歳馬はいません

肌馬 肌馬への種付けを行います。種付け期間は4～7月です。(p. 27)

3歳馬 3歳馬を競走馬として入厩させます。入厩させないと、4歳になった時に自動的

に売却されてしまいます。

★肌馬への種付

肌馬に種付けをします。現役の牝馬を繁殖入りさせるか、肌馬を市場で購入しなければ、この種付けはできません。また、種馬、肌馬ともに年齢が高くなると受胎率^{じゅたいりつ}が悪くなります。不幸^{ふこう}にして、1月ほどして不受胎^{ふじゅたい}が確認されると、牧場から連絡^{れんらく}が入ります。受胎^{じゅたい}した場合は翌春^{よくしゅん}に仔馬が生まれます。

権利馬 けんりば 種付権をもっている馬と配合させます。種付権を1株持っている、1年に1回だけ種付けすることができます。

馬	利	權
馬	場	市

種馬メニユ一

しじょうば 市場馬 市場の種馬^{はいごう}と配合させます。月が変わると内容が変わります。

★入厩

3歳馬を競走馬として入厩させます。入厩させるためには^あ空き^{ばばう}馬房が必要です。入厩が決まったら、^{かりばめい}仮馬名を変更して競走馬名をつけます。仮馬名をそのまま^{りよう}利用しても構いません。(p. 25)

情報

各種の情報や統計^{とうけい}が見られます。

情報メニユー

NEW S
騎 手
現 役 馬
種 馬
本 年 重 賞
通 年 重 賞
G I 馬
V T R
記 録 室

NEWS 休養馬や仔馬^{たんじょう}誕生などのニュースを表示します。

騎手 今年の騎手のランキングを1着回数の順に表示します。連対率^{れんたいりつ}とは1、2着になった率です。

- 現役馬** 全現役馬を表示します。それぞれの馬をクリックすることにより、詳細情報が
見られます。
- 種馬** 種馬を今年の産駒の獲得賞金順に表示します。
- 本年重賞** 今年の全重賞の結果を表示します。
- 通算重賞** プレイヤーの通算の重賞勝利数を表示します。
- G I 馬** 毎年のG I 馬、および年度代表馬を表示します。それぞれのレースをクリッ
クするとそのレースのVTRが見られます。
- VTR** 今年のすべてのレースのVTRが見られます。
- 記録室** 引退した持ち馬（G I 馬に限る）を表示します。それぞれの馬をクリックする
と、その馬の戦績や血統表が見られます。

対戦

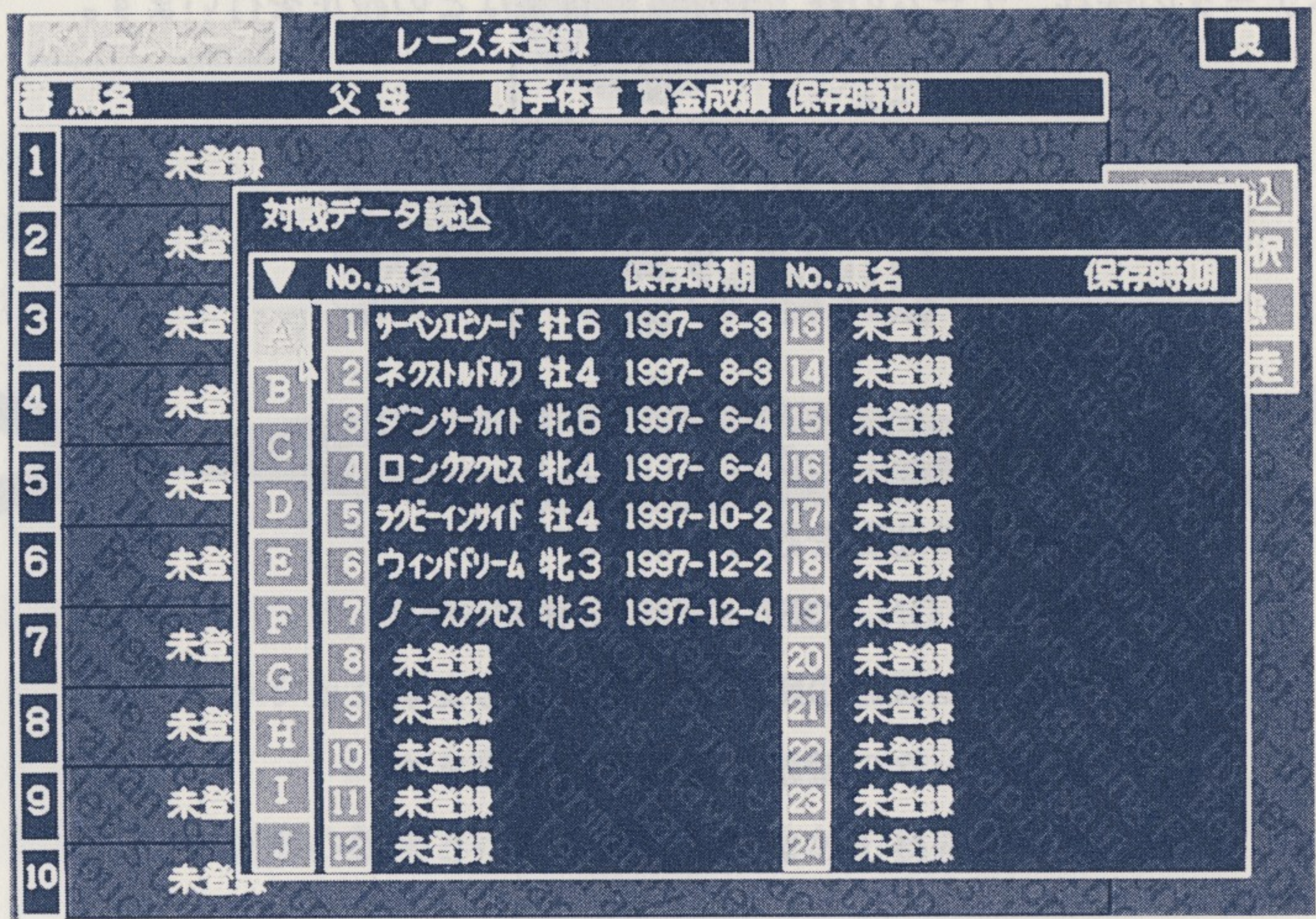
対戦用に保存したデータを集めて、ドリームレースを行います。レースや馬場状態は自由
に設定できます。

レース未登録						良
番	馬名	父 母	騎手	体重	賞金成績	保存時期
1	サーペンエビノド 牡6歳 黒鹿毛	サーペンロ アイノクスビ	紫善 57	480	13390万 4 3 0 3	1997年 8月 3週 NHK杯・京王杯SC
2	ネクストドルフ 牡4歳 栗毛	シンボル コスモフォーム	紫政 55	490	20300万 4 1 0 1	1997年 8月 3 ダービー優勝
3	ダンサーカイト 牝6歳 栗栗毛	ニッパタイ ダンサーライト	猛 55	460	7540万 2 2 0 16	1997年 6月 4 4歳牝西優勝
4	ロングアクセス 牝4歳 青鹿毛	オグサキ パシフィカ	蝦正 53	450	500万 1 0 0 3	1997年 6月 4
5	ラグビーインサイド 牡4歳 黒鹿毛	ラグビー ジャイアント	加東 55	506	1020万 1 1 0 2	1997年 10月 2週
6	ウィンドドリーム 牝3歳 鹿毛	プルラリス コスモフォーム	猛 53	456	500万 1 0 0 0	1997年 12月 2週
7	ノースアクセス 牝3歳 鹿毛	ウィン シャダイド	多村 53	450	500万 1 0 0 0	1997年 12月 4週
8	未登録					
9	未登録					
10	未登録					

- データ読込** 対戦用に保存したデータをディスクから読みとります。(p. 29)
- レース選択** 対戦させるレースを選択します。
- 馬場状態** レースの馬場状態を指定します。
- レース開催** ドリームレースを開催します。

★データ読込

対戦用に保存したデータをディスクから読みとります。



ABC.. データが保存されているディスクを空いているディスクドライブにセットしてから、セットしたドライブを指定します。

No. 保存ディスクの中のデータを選択します。

複数枚のディスクを読み込むときは、ディスクを入れ替えてこの操作を繰り返して下さい。

ドリームレースについて

枠順 わくじゅん 枠順はデータを読み取った順に、1枠から割り当てられていきます。

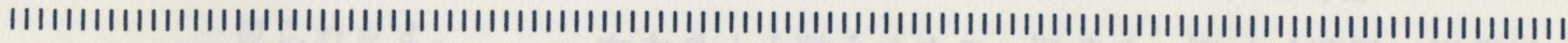
出走取消 出走登録されている馬をクリックすると、出走を取り消すことができます。

騎手・戦法 騎手・戦法については、その馬の直前の出走レースのものが使われます。

状態・能力 状態・能力その他はセーブ時点のものが使われます。

出走条件 出走条件を満たさない馬でも登録することができます。プレイヤーの判断^{はんだん}で登録する条件をつけて下さい。

機能



ゲームデータの保存、ゲームの終了や速度、音楽などの設定を行います。

機能メニュー	保存
	速度
	音楽
	音声
	壁紙
	終了

- 保存
- 速度
- 音楽
- 音声
- かべがみ
壁紙
- 終了
- ゲームデータの保存を行います。
- レースの速度を設定します。
- BGMのON、OFFを設定します。
- アナウンスのON、OFFを設定します。
- 画面バックの壁紙の種類を設定します。
- ゲームを終了します。

★保存

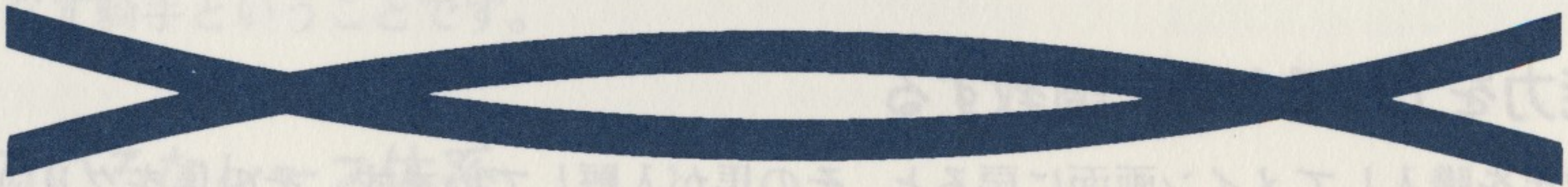
データの保存は、プレイヤーが保存したい時に保存することができます。それとは別に、年が新しくなる（毎年12月第4週が終わる）と自動的にデータが保存されます。

1枚のセーブディスクには1つのゲームしか保存することができません。いくつかのゲームを保存したい場合には、新しいディスクをフォーマットし、セーブディスクとして使います (p.6)。ただし、新しくフォーマットしたディスクをお使いの時は、ゲームの起動の際にAドライブに入れ、ゲームを最初から始めなくてはなりません。

- データ読み込み
- レース選択
- レース状況
- レース開始
- 対戦用に保存したデータをディスクから読み取ります。(p.29)
- 対戦させるレースを選択します。
- レースの進捗状況を指定します。
- ドリフトレースを開始します。

4

実戦編

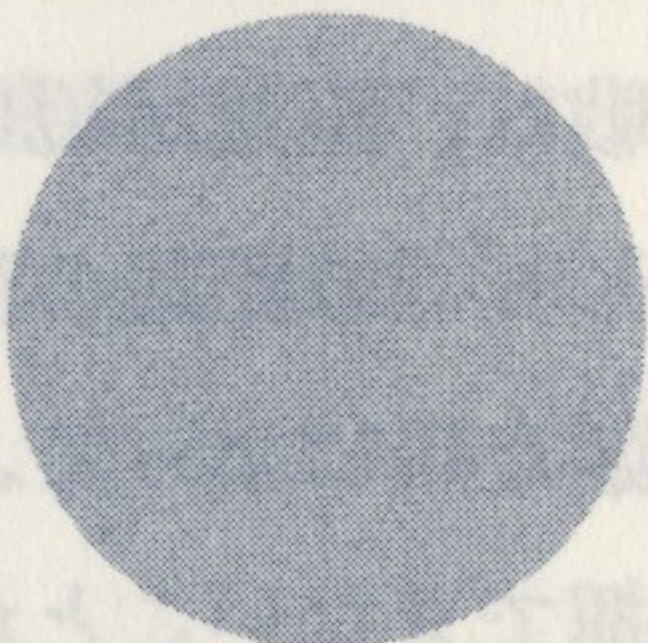
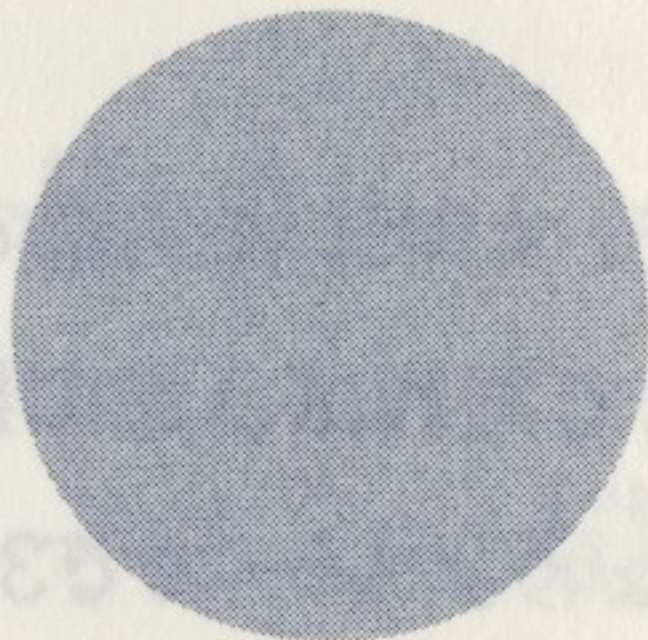
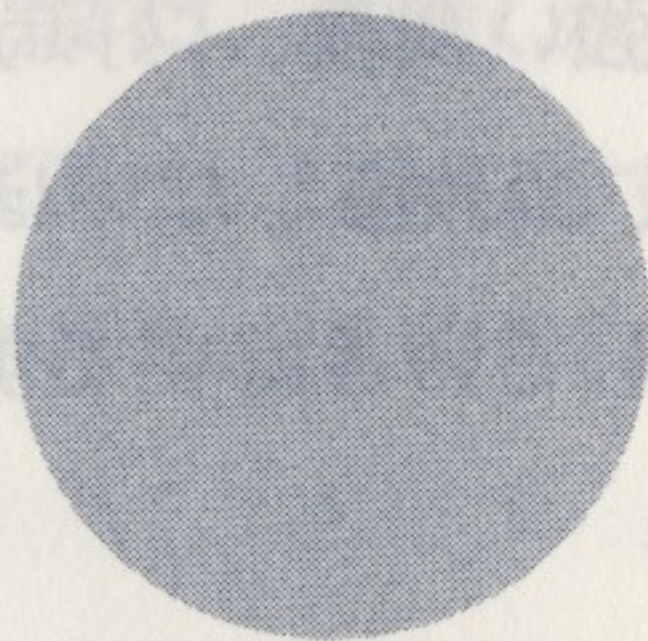


実戦編の記述はあくまでも

「クラシックロード」の中での競馬の世界について

書かれています。

実際の競馬とは多少異なる部分があります。



まずは簡単にプレイしよう

★最初は3歳馬を購入する

まずは、メイン画面から「市場」を選んで、3歳馬の購入を行います。これからあなたは、馬主&調教師になるわけです。市場には8頭の3歳馬が売られていて、資金は1億円あります。どれを買えば良いか迷いますが、ここではとりあえず、一番値段の高い馬を1頭、買っておくことにします。買ったならこの馬に、愛情のこもった名前をつけてあげましょう。

★能力を上げるために調教する

3歳馬を購入してメイン画面に戻ると、その馬が入厩しています。その馬をクリックしてみましょう。その馬の馬房に入ることができます。ここであなたは、この馬を調教したり、レースに登録したり、休養をさせたりすることができます。いわば、調教師の仕事を行うわけです。しかし、3歳の新馬戦が始まるのは7月からですから、今は競走馬の能力を上げるために、ひたすら調教を行いましょ。調教にはいろいろな方法がありますが、とりあえずはダートの調教をしておきます。ダート調教はすべての能力をアップさせる効果があるからです。馬体重が「太め」なら強い調教、「好馬体」であれば、軽めの調教にします。また、「細め」や「ガレ気味」の時は、調教をしないほうが良いでしょう。そして翌週には、その調教の効果で能力が少しアップしているはずです。翌週に進めるには、「開催」を選ぶか、「進行」で進めてください。

★馬に合ったレースの選択

7月2週から新潟（関西は小倉）で、いよいよ3歳の新馬戦が始まります。もし、あなたの愛馬が、「早熟」の「短距離血統」であれば、この新馬戦での活躍がおおいに望める場所です。思い切って登録してみましょう。レースで3着までに入れば、賞金を得ることができます。反対にもしも、「晩成」の「長距離血統」であったならば、新馬戦には向かない馬であるといえます。なぜなら、新馬戦は、距離が短いレースがほとんどだからです。この場合は、あえて新馬戦を使わずに、じっくり距離の長い未勝利戦まで待つほうが得策といえるでしょう。このように、個々の競走馬によって、向き不向きのレースがあります。不向きのレースでは、能力を十分に発揮できないことがほとんどですから、なるべくその馬に合ったレースを選択してあげましょう。

★騎乗依頼と戦法指示

さあいよいよレースに登録してみましょう。ここでは、騎手に騎乗依頼と戦法の指示をしなければなりません。騎乗依頼をすると騎乗料を払わなければなりません、腕の良い騎手ほど、騎乗料の値段は高くなっています。また、騎手にはそれぞれ得意の戦法があります。どの騎手を選ぶか迷うところですが、勝てる可能性があるレースでは、できるだけ値段の高い騎手を使ったほうが良いでしょう。戦法の指示はとりあえず、その騎手の得意な戦法にしておくことにします。なお、「自在」と表示されている騎手は、どの戦法もソツなくこなす騎手ということです。

★いろいろなレース体系

競走馬は、3歳新馬戦（あるいは未勝利戦）でデビューした後、その戦績と適性によって、いろいろなレースに使われていきます。ここでは簡単にそのレース体系を説明します。

新馬戦から3歳戦

新馬戦で勝ち上がった馬たちは、新潟3歳S（関西では小倉3歳S）で、その仕上がりの早さと、スピードとを競い合います。また、運悪く新馬戦を勝てなかった馬たちは、3歳未勝利戦に回ります。未勝利戦とは文字通り、1勝もしていない馬だけが出走できるレースです。そして3歳戦の大目標は、12月に行われる朝日杯3歳S（牡）と、阪神3歳牝馬S（牝）の2つのG I 競走になります。

4歳クラシック戦線

競走馬の年齢は人間でいうところの数え^{かず}どし^{どし}ですから、3歳馬は年が^あ明けると皆そろって4歳になります。この明け4歳馬を人間にたとえれば、まだ^{こうこうせい}高校生くらいで、引き続き4歳の馬たちだけの競走が行われます。なかでも、4月の^{きつきしょう}皐月賞、5月のダービー、11月の^{きっかししょう}菊花賞の3レースを3^{かんきょうそう}冠競走と呼び、この3競走をすべて制した馬を3^{かんば}冠馬といい、たいへんな栄^{えい}誉^よとなります。そのため、すべての4歳馬たちがこれに向けて熾^し烈^{れつ}な戦いを繰り広げていくわけです。この戦いのことを4歳クラシック戦線（あるいはクラシックロード）と呼びます。また4歳牝馬には、^{おうかししょう}桜花賞、オークス、エリザベス^{じょおうはい}女王杯という牝馬だけの3冠競走があります。

古馬戦線

3歳馬がデビューする7月からは、4歳馬は5歳以上の馬たちと^{いっしょ}一緒に走ることになりま

す（ただし、菊花賞戦線だけは4歳限定です）。この5歳以上の馬のことを古馬と呼びますが、7月からは4歳馬も古馬の仲間入りをするわけです。つまり、人間でいえば学校を卒業して社会人になるようなものでしょう。この古馬の代表的な重賞競走には、天皇賞（春、秋）、有馬記念、宝塚記念といったものがあります。また、短距離王を決めるスプリンターズステークスやマイルチャンピオンシップ、さらにはなんと、外国の馬も出走するジャパンカップ、安田記念といった国際的なGⅠ競走もあります。紅顔可憐な4歳馬たちも、これからは、この強い古馬の強豪たちに揉まれて戦わなければなりません。そしていつかは、自分が古馬の頂点に君臨して、次世代の若きチャレンジャーを迎え撃つ日がくるわけです。

クラス分けと条件戦

1度も勝ったことのない馬だけが出走できる未勝利戦のほかにも、条件戦と呼ばれる出走制限のついたレースがあります。これはその馬の本賞金により、出走が制限されるものです（→資料編参照）。このように、賞金（未勝利馬は本賞金0円）により出走するレースが分かれることをクラス分けといいます。クラスは下から未勝利、500万円下、900万円下と続き、その上にオープン競走があります。オープン競走とはその名の通り、賞金による制限がない競走のことで、GⅠ～GⅢの重賞競走は、みなこのオープン競走です。また、500万円下、900万円下の条件戦には、賞金が高く〇〇特別のような名前のついた「特別戦」と、一般の「平場戦」があります。

牝馬(牡馬)限定戦・混合競走

レースには賞金や年齢による制限のほかにも、別の制限があります。牝馬限定戦は牝馬だけが出走できます。また、3歳の重賞に牡馬限定戦というものもありますが、これには牝馬は出走できません。さらには、外国産馬に対する出走制限があります。外国産馬とは文字通り外国で生まれた馬で、このゲームでは外国馬を購入したケースになります。この外国産馬は、混合競走（レースに混と表示されている）にしか出走できません。

コンディションと馬体重

馬体重が増えすぎていたり、反対に痩せすぎているときは、レースで能力が十分発揮できません。また、仕上がっていない（コンディションのゲージの青が少ない状態）場合も、同様です。そのため、レースに向けてこれらを調整していく必要があります。調教・レースをすると馬体重は減り、コンディションは良くなっていきます。また反対に、なにもし

ないと、馬体重は増え、コンディションは低下^{ていか}していきます。

ストレスと休養

調教・レースによってストレスがたまってくると（ストレスのゲージの赤が多い状態）、競走馬は故障しやすくなります。故障をすると、長期休養を余儀^{よぎ}なくされ、競走能力にも影響^{えいきょう}が出て、まったく良いことではありません。ストレスがある程度たまってきたら、休養させてストレスを減少させましょう。調教もレースも使わないでいても、馬体重は増えますが、ストレスは減りません。休養にもいろいろありますが、放牧に出すのが普通です。ストレスのたまり具合によって、休養期間を決めてください。長い休養期間のほうがストレスの減少は大きくなります。

能力のピークと引退

早熟の馬は3歳戦から活躍して、4歳にはもう能力の伸びが止まってしまいます。また、逆に古馬になってからぐんぐん力をつけてくる晩成の馬もいます。これら競走馬には多分^{たぶん}に血統からくる成熟期の違いがありますが、どの馬でもいつかは能力のピークがきて、そして下降線^{かこうせん}をたどりだします。能力が落ちてきたらそろそろ引退を考えてあげましょう。優秀な成績を残した牝馬は、繁殖牝馬（肌馬）として生産界から1億円内外で買い手がつきます。また、これを売らずに自分の牧場で肌馬として使うこともできます。牡馬の場合は、特に優秀な成績を残した馬に限り、数億円の種牡馬（種馬）シンジケートが組まれます。また牡馬牝馬ともに、競走がまだ続けられそうな場合は、地方馬として数千万円で買い手がつくことがあります。そして、買い手がつかない場合は、乗馬として100万円で引き取られます。

そして繁殖へ

牝馬を売らずに繁殖に上げるか、市場の肌馬を購入することにより、牧場に肌馬を持つことができます。そして、この肌馬に種付けをして、好きな血統の仔馬をつくることができます。種付けは、そのたび市場にある種馬を使うか、保有するシンジケートの種付権を利用して種付けします。自分の育てた肌馬に、自分の育てた種馬をつけて、できた仔馬にクラシック制覇^{せいぱ}の夢をかける。ここまでくれば、あなたも立派^{りっぱ}なオーナーブリーダーといえるでしょう。

より深くプレイするために

★競走馬の購入について

値段と能力の相関関係

3歳馬の購入では、その値段がもっとも重要な要素になります。値段の高い馬は血統的にも優秀で、それなりに高い能力をもっている可能性が高いといえます。しかし、それはあくまでも可能性であり、高い金額の馬が必ずしも強くなるわけではありません。また、反対に金額の安い馬でも、必ずしも弱い馬であるとは限らないわけです。

距離適性と成熟期

概して、短距離系の馬は早熟で、長距離系の馬は晩成であることが多いようです。この性質が、父母で正反対の仔馬を買うと、なんともいえない未知の魅力はありますが、使うレースや引退の時期の判断が難しく、使いこなすのがたいへんです。逆に、父母とも似通った性質の仔馬だと、かなり使い方が楽になります。

即戦力の地方馬

3歳馬を購入して調教するより、もっと手っとり早い方法に、地方馬の購入があります。地方馬は3歳だけでなく、4歳以上の馬も売られていますので、これを購入すれば、すぐにレースに出走させることができます。しかも、オープン馬であれば、いきなり重賞にも使えます。しかし、地方馬はたいていの場合、安い血統の馬が多く、大活躍を望むのは難しいといえます。でも中には、オグリキャップやハイセイコー、イナリワンやヒカリデュールといった超弩級の大物がいるかもしれません。この掘り出し物を探すのも楽しみのひとつでしょう。

外国産馬は混合競走のみ

市場では、外国産の3歳馬が売られていることがあります。これらは、概して高額で、しかも能力の高い馬であることが多いようです。高い金を払って強い馬を手に入れることは、たいへん良いことですが、この外国産馬には混合競走にしか出走できないという制限があります。4歳クラシックの5競走をはじめ、春秋の天皇賞にも出走できません。ただし、引退して繁殖に上がれば、内国産馬と同じ扱いになります。目的としては、こちらを重点に考えるべきでしょう。

★調教とローテーション

目標レースに向けての仕上げ

ストレスがたまり、休養した後は、馬体重も増えていますが、仕上がり（コンディション）も落ちています。これを目標のレースに向けて、仕上げていかなければなりません。仕上げるには、レースに使うか、調教をする必要があります。すなわち、目標のレースにベストのコンディションで出走するためには、^な筈^い台としてステップレースを使うか、早めに^{ききゅう}帰厩して十分に調教を積まなければなりません。

休養は計画的に

目標レースにベストの^{たいちよう}体調にもっていくためには、使い初めをいつにして、ステップレースをどれにするといった計画が重要になってきます。そのためには、その前の休養から計画的に行う必要があるでしょう。たとえ、ストレスが少ししかたまっていなくても、目標レースにそなえて早めに休養したほうが良いケースもあります。また、その馬のもっとも能力が伸びる成熟期には、休養するよりもレースや調教をしているほうが、能力の伸びも違ってきます。そのあたりも考えて、計画的な休養をとるようにしてください。

オフシーズンの過ごし方

6月の宝塚記念が終わると、春の競馬シーズンはひとまず終わり、いわゆるローカル開催になります。これから9月までは、大きなレースもなく、強豪馬にとってはオフシーズンとなります。つまり、強い馬はこの期間を休養にあてることが多いわけです。ところが、GⅠやGⅡでは少し足りないような馬にとっては、この時期こそが、^{おに}鬼のいぬ間の^{あらがせ}荒稼ぎの場になるのです。あくまでもGⅠを目標に、^{せいこうほう}正攻法でいくのも良いですが、こういった時に、少し弱い馬に重賞を取らせるのも、調教師であるあなたの^{うで}腕であるといえます。

次回出走予定を立てよう

一度に8頭もの馬の^{かんり}管理をしていると、ついうっかり、レースに登録をするのを忘れるということもあります。これを防ぐために、また計画的にレースを使っていくために、前もって次回出走予定を立てておくの良いでしょう。これをしておくと、その週のはじめに、出走予定があるとの連絡がはいります。また、「進行」で何週も先に進める時に、アラームメッセージが出て注意を^{うなが}促します。

獲得本賞金と競走除外

重賞競走などでは、たくさんの馬がここを狙^{ねら}ってくるため、出走制限枠の10頭をこえて、登録されることがよくあります。この場合は、年齢によって規定されている獲得本賞金の多い順に、優先^{ゆうせんてき}的に出走権が与えられます。賞金額が同じ馬どうしは、抽選によって決められます。目標のレースに確実に出走させるためには、そのクラスに見合った十分な賞金をあらかじめ獲得しておく必要があります。

競走馬の得意な戦法

競走馬には、それぞれ自分に向いた戦法があります。しかし、それは実際に走らせてみないことにはわかりません。ただ、気性が「激」の馬は、「逃げ」や「追込^{おこみ}」といった極^{きょく}端^{たん}なレースしかできず、また気性が「良」の馬は、「先行^{せんこう}」や「差し」が向いているという傾^{けい}向^{こう}があります。最初はこれを目安^{めやす}に戦法を決め、使いながらその馬本位の戦法を見つけていくと良いでしょう。

レースのペースと展開

「逃げ」「先行」馬が多いレースでは、皆が先を争って走るため（これを先行激化^{せんこうげきか}といいます）、レースのペースは速くなります。ペースが速くなると、後続^{こうぞく}の馬は追走^{ついそう}に苦勞^{くろう}して、馬群^{ばぐん}は縦に長くなりがちです。そして先行激化の結果、「逃げ」「先行」馬はスタミナ切れして、レース後半で失速^{しっそく}します。その結果、今まで離されていた「差し」「追込^{おこみ}」馬が直線^{ちよくせん}で殺到^{さつとう}してくるわけです。つまり、先行激化のレースは、「差し」「追込^{おこみ}」馬に有利^{ゆうり}だということになります。また、これとまったく逆の場合、つまり「逃げ」「先行」馬が少ないレースでは、ペースは遅く、馬群はダンゴ状態^{たんたん}で、淡々^{たんたん}とレースが進みます。この展開では「逃げ」「先行」馬はスタミナが切れず、レース終盤^{しゅうばん}になっても失速しません。つまり、そのまま逃げきってしまうことが多くなります。

ハンデ戦と別定戦

G I 競走はすべて「定量戦^{ていりょうせん}」か「馬齢戦^{ばれいせん}」です。「定量戦」とは全部の馬が同じ斤量^{きんりょう}を背負って走るレースで（ただし4歳以上の定量戦では4歳馬は2キロ減となります）、一番わかりやすく実力^{じつりょく}通りの結果が出るレースです。4歳クラシック、天皇賞などはこの「定量戦」で行われます。また、「馬齢戦」は競走馬の年齢で斤量を決めるもので（->資料編参照）、年齢により多少ハンディを与えるレースですが、基本^{きほんてき}的には「定量戦」と同様、実力が優先される競走です。これには有馬記念などがあります。そして、これらとは別に、強い馬が

重い斤量を背負わされる「ハンデ戦」と「別定戦」があります。「ハンデ戦」は、ハンディキャッパーと呼ばれる主催者側^{しゅさいしやがわ}の人間が、すべての馬がゴールで横一線になるように、斤量のハンディをつけるもので、下級重賞^{かきゅうじゅうしょう}に多くあります。また「別定戦」は、その馬の獲得賞金に応じて斤量が決められるレースで、「ハンデ戦」ほど斤量差はつきませんが、それでも実力馬には不利^{ふり}なレースになります。ただGⅡクラスの「別定戦」は、実力馬でもそんなに多くは背負わされず、まず安心して出走できるレースです。なお、牝馬はたいがい^{おんけい}のレースで、2キロ減の恩恵^{おんけい}があります。

天気予報と遠征

競走馬には、重馬場（雨が降ってぬかるんでいる状態）の得意不得意があり、これも親からの遺伝^{いでん}である程度決まります。コンディションを整え^{ととの}、万全^{ばんぜん}の出走体勢^{たいせい}にありながら、苦手の重馬場のために、能力を発揮できないのは非常^{ひじょう}に残念^{ざんねん}です。そのためにも登録前には、天気予報で今週の天気を調べておきましょう。もし、苦手の馬場になりそうだったら、出走を1週伸ばすか、あるいは天気の良い関西（関東）に遠征して出走することもあります。また、パワーの高い馬はダートが得意ですが、ダートの競走がない場合などにも、遠征して得意の条件のレースを使う手もあります。ただし、遠征では輸送^{ゆそう}のため多少能力が割り引かれる場合があります。また、ダートの重馬場は脚抜き^{あしぬ}がよくなり、逆にパワーがない馬でも好走^{こうそう}するようになります。

★繁殖について

引き際が肝心

牡馬は、かなり厳^{きび}しい条件をクリアしないと種馬シンジケートは組まれません。しかし、いちどシンジケートが組まれると、数億円^{しゅちゅう}の金を手^て中にでき、資金も非常に楽になります。牝馬の場合は、牡馬よりも比較^{ひかくてき}的簡単に繁殖入りできますが、それでも成績の悪い馬は、乗馬になるしかありません。生産界では、常に優秀な血を求めています。彼らから高い評価を受けるためには、上級レースをたくさん勝つことはもちろんですが、勝率^{しょうりつ}が良いということも重要です。たとえば、30戦10勝の馬よりも、6戦6勝の馬のほうに、彼らは高い評価をあたえます。これは、何度も負けて底を見せた馬よりも、未知の魅力にひかれるためでしょう。そのためには、ピークを過ぎた馬をとことん走らせるより、良いタイミングで引退させることが大切になってきます。功成^{こうな}った後は、いかにきれいに引退するかが、繁殖馬としての運命^{うんめい}を決めるのです。

基礎牝馬を持とう

ゲームを開始したころは、資金も少なく、すぐに稼いでくれる馬が欲しいはずですが。晩成の長距離血統では、育成に時間がかかり、なかなか思うように強くなってくれません。そこで3～4歳戦にすべてを賭けて、クラシック型の牝馬を買ってみましょう。これを買うには、父母のコメントで、クラシックに良績^{りょうせき}がある馬を選びます。この馬が短距離系なら桜花賞、中距離系ならオークスと狙いもはっきりしています。そして、首尾よくこの馬がクラシックホースになったら、4歳一杯で繁殖に上げて、牧場の基礎牝馬として次々に優秀な仔馬を生ませることができます。また、晩成の種馬とうまく交配すれば、クラシックだけでなく、古馬のG Iでも活躍する馬が生産できるでしょう。

奇跡の血量 ～インブリード～

競走馬の血統表の中に同じ馬がいると、これをこの馬のインブリード（インクロス）といいます。また、5代目までに同じ馬が一頭もあらわれないことをアウトブリードといいます。インブリードは時に、その父母の能力をはるかにこえた優秀な仔馬を送り出します。そして、3×4のインブリードに代表される、その血の濃さが18.75%になるような配合を「奇跡の血量」と呼び、名馬が生まれる可能性が高いと、古くより世界の生産界で言い伝えられてきました。しかし、このインブリードの配合が必ずしも良いとは限らず、時には、まったくの駄馬^{だば}が出る可能性も持っています。しかも、インブリードの競走馬は総じて神経過敏^{かびん}で体質^{たいしつ}が弱く、疲労^{ひろう}がたまりやすいなどの欠点^{けってん}もあります。

肌馬に合った種付け

インブリードで未知の魅力に賭けるか、アウトブリードで丈夫^{じょうぶ}な仔馬をつくるかは、生産者であるあなたが決めます。しかし、種付けは限られたシーズン内でしか行えず、しかもその時、願ったような種馬が市場にでているとは限りません。そんな時に、肌馬にうまく適合する種馬の種付権を持っていると、望みの配合ができます。資金に余裕^{よゆう}がでてきたら、ぜひこの権利を買っておきたいものです。また逆に、自分の競走馬が優秀で種馬シンジケートを組まれたとします。その権利は1株自分でもつことになりますので、この種馬に合った肌馬を購入するのも良いでしょう。

目的を持った交配

市場に自分の思うような3歳馬が売られていることは、そう簡単にはありません。自分の欲しい馬は自分で生産するのが、もっとも良い方法でしょう。たとえば、古馬の短距離路

線^{せん}で活躍するような馬が欲しい時には、「晩成」の「短距離血統」が生まれるような配合にするとといったように、その目的に合った交配をすることができます。この目的通りに、この仔馬がやがて古馬になり、安田記念で海外の強豪を倒すことにでもなれば、これに勝^{まさ}る喜びはないでしょう。すべては生産から始まる、これがこのゲームの醍醐味です。

★評価値について

高額^高の馬が売られている情報

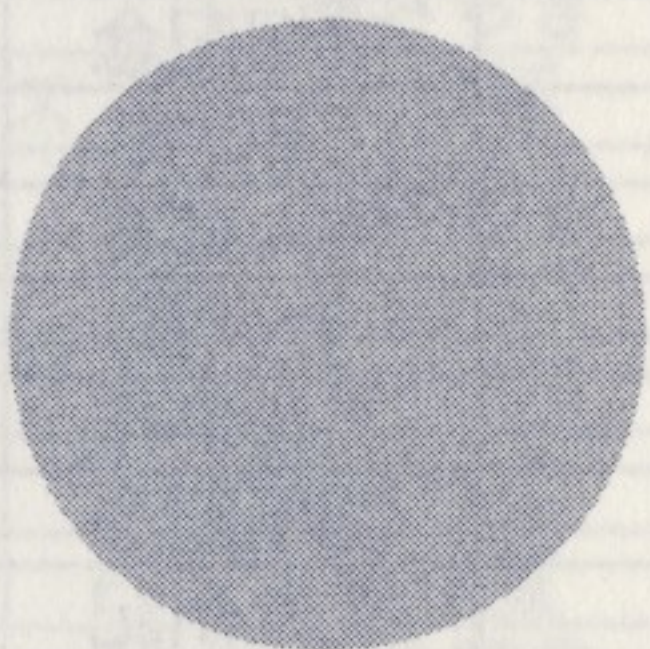
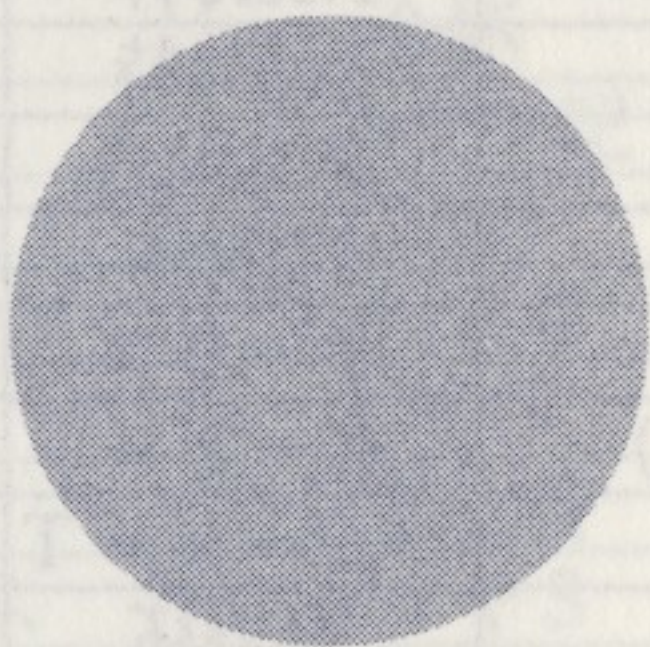
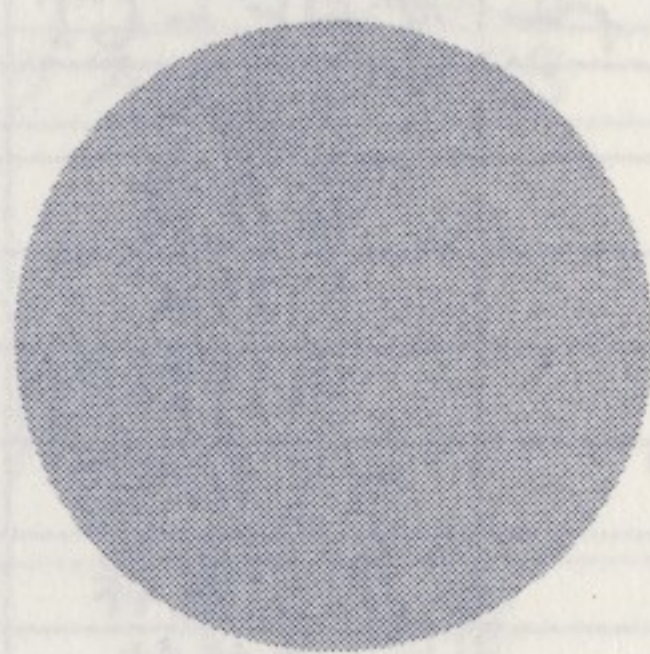
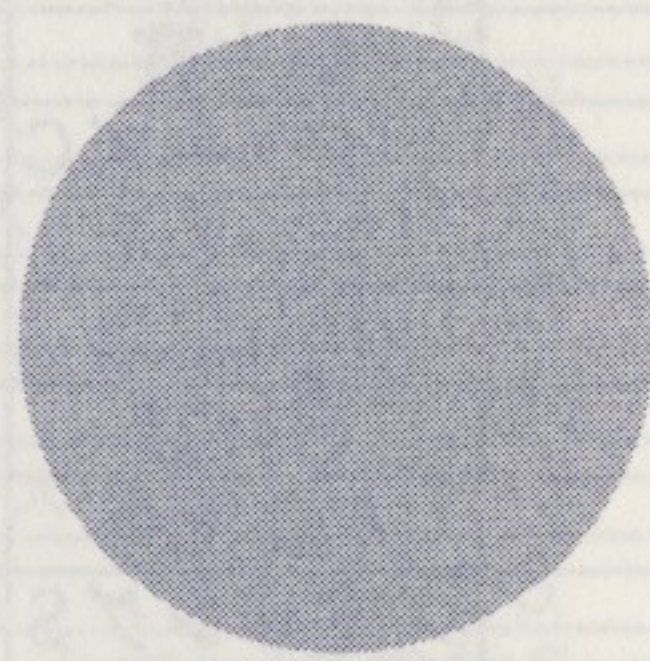
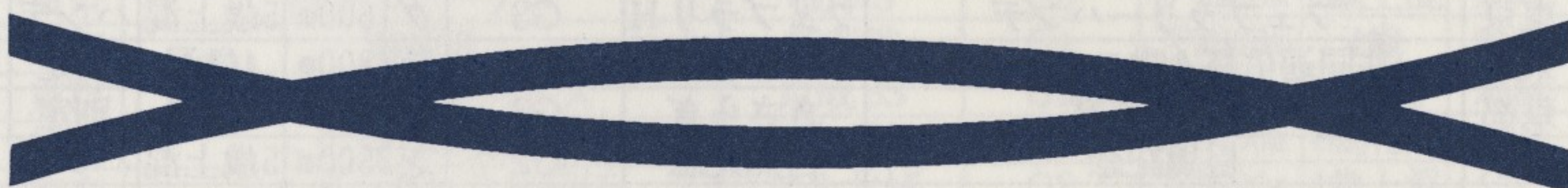
プレイヤーの評価値は、持ち馬がレースで好走するごとに、レースの格によりアップしていきます(->資料編参照)。この評価値が高くなってくると、優秀な馬が市場に出たという情報が入るようになります。

ボーナスポイント

たとえば3冠全部を制^{せい}したような場合、所定の評価値のほかにボーナスポイントがつき、年度の終わりに報^{ほうこく}告されます。その他にもダートの3重賞を制覇したとか、春秋天皇賞制覇とか、いろいろなボーナスポイントがありますので、これをめざしてゲームをプレイしてみてください。

5

資料編



重賞競走一覧(関東版)

月	週	場所	レース名	略称	グレード	コース	条件	斤量	賞金
1	1	中山	金杯	金杯	G3	芝2000m	5歳上	ハンデ	4300
1	1	京都	金杯	金杯	G3	芝2000m	5歳上混	ハンデ	4300
1	2	中山	京成杯	京成杯	G3	芝1600m	4歳混	別定	4000
1	3	中山	AJC 杯	AJC 杯	G2	芝2200m	5歳上混	別定	6400
1	3	京都	日経新春杯	日経新春	G2	芝2200m	5歳上混	別定	6400
1	4	東京	ダイヤモンドステークス	ダイヤS	G3	芝3200m	5歳上混	ハンデ	4600
1	4	東京	クイーンカップ	クイーンカップ	G3	芝1600m	4歳牝	別定	4000
1	4	京都	京都牝馬特別	京都牝特	G3	芝1600m	5歳上牝	別定	4200
2	1	東京	東京新聞杯	東新杯	G3	芝1600m	5歳上	別定	4300
2	2	東京	フェブラリーハンデ	フェブラリ H	G3	ダ1600m	5歳上混	ハンデ	4200
2	2	東京	共同通信杯4歳ステークス	共同杯	G3	芝1800m	4歳混	別定	4200
2	2	京都	きさらぎ賞	きさらぎ	G3	芝1800m	4歳混	別定	4200
2	3	東京	目黒記念	目黒記念	G2	芝2500m	5歳上混	ハンデ	5800
2	3	京都	京都記念	京都記念	G2	芝2400m	5歳上混	ハンデ	5800
2	4	中山	中山牝馬ステークス	中山牝S	G3	芝1800m	5歳上牝混	ハンデ	4200
2	4	中山	弥生賞	弥生賞	G2	芝2000m	4歳混	馬齢	5400
2	4	阪神	マイラーズカップ	マイラーズC	G2	芝1600m	5歳上混	別定	6000
3	1	中山	フラワーカップ	フラワーカップ	G3	芝1800m	4歳牝	馬齢	4000
3	1	中山	中山記念	中山記念	G2	芝1800m	5歳上混	別定	6400
3	2	中山	日経賞	日経賞	G2	芝2500m	5歳上混	別定	6400
3	2	阪神	4歳牝馬特別	4歳牝西	G2	芝1400m	4歳牝	定量	5200
3	3	中山	スプリングステークス	スプリングS	G2	芝1800m	4歳	定量	5400
3	3	阪神	阪神大賞典	阪大賞典	G2	芝3000m	5歳上混	別定	6400
3	4	中山	ダービー卿チャレンジトロフィー	ダービーCT	G3	芝1200m	5歳上混	別定	4300
3	4	阪神	産経大阪杯	大阪杯	G2	芝2000m	5歳上混	別定	6400
4	1	阪神	桜花賞	桜花賞	G1	芝1600m	4歳牝	定量	8800
4	2	中山	クリスタルカップ	クリスタルC	G3	芝1200m	4歳混	馬齢	4000
4	2	中山	皐月賞	皐月賞	G1	芝2000m	4歳	定量	9600
4	3	東京	京王杯スプリングカップ	京王杯SC	G2	芝1400m	5歳上混	別定	6000
4	3	京都	天皇賞（春）	天皇賞春	G1	芝3200m	5歳上	定量	13000
4	4	東京	4歳牝馬特別	4歳牝特	G2	芝2000m	4歳牝	定量	5200
5	1	東京	NHK 杯	NHK 杯	G2	芝2000m	4歳	定量	5400
5	1	京都	京都4歳特別	京都4特	G3	芝2000m	4歳混	別定	4000
5	2	東京	安田記念	安田記念	G1	芝1600m	5歳上外	定量	9300
5	2	京都	京阪杯	京阪杯	G3	芝2000m	5歳上混	ハンデ	4300
5	3	東京	優駿牝馬（オークス）	オークス	G1	芝2400m	4歳牝	定量	9600
5	4	東京	東京優駿（日本ダービー）	ダービー	G1	芝2400m	4歳	定量	13000
6	1	東京	ニュージラウドトロフィー4歳ステークス	ニュージーT	G2	芝1600m	4歳混	定量	6200
6	1	阪神	阪急杯	阪急杯	G3	芝1400m	4歳上混	ハンデ	4300
6	2	東京	エプソムカップ	エプソムC	G3	芝1800m	4歳上混	ハンデ	4300
6	2	阪神	宝塚記念	宝塚記念	G1	芝2200m	4歳上混	馬齢	13000
6	3	中京	CBC 賞	CBC 賞	G2	芝1200m	4歳上混	別定	6400
6	4	福島	ラジオたんぱ賞	たんぱ賞	G3	芝1800m	4歳混	別定	4000
7	1	福島	七夕賞	七夕賞	G3	芝2000m	4歳上	ハンデ	4100
7	1	中京	高松宮杯	高松宮杯	G2	芝2000m	4歳上混	別定	6900
7	4	新潟	関屋記念	関屋記念	G3	芝1600m	4歳上	別定	4100
7	4	小倉	北九州記念	北九州記	G3	芝1800m	4歳上	別定	4100
8	3	新潟	新潟記念	新潟記念	G3	芝2000m	4歳上	ハンデ	4100
8	3	小倉	小倉記念	小倉記念	G3	芝2000m	4歳上	ハンデ	4100
8	4	新潟	新潟3歳ステークス	新潟3S	G3	芝1200m	3歳	馬齢	3200
9	1	中山	京王杯オータムハンデ	京王杯AH	G3	芝1600m	4歳上	ハンデ	4300
9	1	阪神	セントウルステークス	セントウルS	G3	芝1400m	4歳上混	別定	4300
9	2	中山	オールカマー	オールカマー	G3	芝2200m	4歳上混	馬齢	5300

月	週	場所	レース名	略称	グレード	コース	条件	斤量	賞金
9	2	阪神	朝日チャレンジカップ	朝日CC	G3	芝2000m	4歳上混	別定	5300
9	3	中山	セントライト記念	セントライト記	G2	芝2200m	4歳	定量	5400
9	3	阪神	神戸新聞杯	神新杯	G2	芝2000m	4歳	定量	5400
9	4	中山	クイーンステークス	クイーンS	G3	芝2000m	4歳牝混	定量	4500
9	4	阪神	サファイヤステークス	サファイヤS	G3	芝2000m	4歳牝混	定量	4500
10	1	東京	毎日王冠	毎日王冠	G2	芝1800m	4歳上混	別定	6400
10	2	東京	府中牝馬ステークス	府中牝S	G3	芝1600m	4歳上牝	別定	4200
10	2	京都	京都新聞杯	京新杯	G2	芝2200m	4歳	定量	5400
10	3	京都	ローズステークス	ローズS	G2	芝2000m	4歳牝混	定量	5200
10	4	東京	天皇賞（秋）	天皇賞秋	G1	芝2000m	4歳上	定量	13000
10	4	京都	スワンステークス	スワンS	G2	芝1400m	4歳上混	別定	6400
11	1	東京	根岸ステークス	根岸S	G3	ダ1200m	4歳上混	別定	4200
11	1	京都	菊花賞	菊花賞	G1	芝3000m	4歳	定量	11100
11	2	東京	京成3歳ステークス	京成3S	G2	芝1400m	3歳混	馬齢	3800
11	2	京都	エリザベス女王杯	エ女王杯	G1	芝2400m	4歳牝混	定量	8800
11	3	東京	アルゼンチン共和国杯	アル共杯	G2	芝2500m	4歳上混	ハンデ	5800
11	3	京都	マイルチャンピオンシップ	MCS	G1	芝1600m	4歳上混	定量	9300
11	4	東京	ジャパンカップ	JC	G1	芝2400m	4歳上外	定量	13000
12	1	阪神	阪神3歳牝馬ステークス	阪神3牝	G1	芝1600m	3歳牝混	馬齢	5300
12	2	中山	ステイヤーズステークス	ステイヤーズ	G3	芝3600m	4歳上混	ハンデ	4600
12	2	中山	朝日杯3歳ステークス	朝日3S	G1	芝1600m	3歳牡混	馬齢	5300
12	2	阪神	阪神牝馬特別	阪神牝特	G3	芝2000m	4歳上牝	ハンデ	4200
12	3	中山	スプリンターズステークス	スプリンターS	G1	芝1200m	4歳上混	定量	9300
12	3	中京	ウインターステークス	ウインターS	G3	ダ2300m	4歳上混	別定	4100
12	4	中山	テレビ東京賞3歳牝馬ステークス	3歳牝S	G3	芝1200m	3歳牝混	馬齢	3200
12	4	中山	有馬記念	有馬記念	G1	芝2500m	4歳上混	馬齢	13000
12	4	阪神	ラジオたんぱ杯3歳ステークス	ラ杯3S	G3	芝2000m	3歳牡混	馬齢	3200

重賞競走一覧(関西版)

月	週	場所	レース名	略称	グレード	コース	条件	斤量	賞金
1	1	京都	金杯	金杯	G3	芝2000m	5歳上混	ハンデ	4300
1	1	中山	金杯	金杯	G3	芝2000m	5歳上	ハンデ	4300
1	2	京都	シンザン記念	シンザン記	G3	芝1600m	4歳	別定	4000
1	2	中山	京成杯	京成杯	G3	芝1600m	4歳混	別定	4000
1	3	京都	日経新春杯	日経新春	G2	芝2200m	5歳上混	別定	6400
1	3	中山	AJC杯	AJC杯	G2	芝2200m	5歳上混	別定	6400
1	4	京都	京都牝馬特別	京都牝特	G3	芝1600m	5歳上牝混	別定	4200
1	4	東京	ダイヤモンドステークス	ダイヤS	G3	芝3200m	5歳上混	ハンデ	4600
2	1	東京	フェブラリーハンデ	フェブラリH	G3	ダ1600m	5歳上混	ハンデ	4200
2	2	京都	きさらぎ賞	きさらぎ	G3	芝1800m	4歳混	別定	4200
2	2	東京	共同通信杯4歳ステークス	共同杯	G3	芝1800m	4歳混	別定	4200
2	3	京都	京都記念	京都記念	G2	芝2400m	5歳上混	ハンデ	5800
2	3	中山	中山牝馬ステークス	中山牝S	G3	芝1800m	5歳上牝混	ハンデ	4200
2	4	阪神	アーリントンカップ	ア-リントンC	G3	芝1600m	4歳混	別定	4000
2	4	阪神	マイラーズカップ	マイラーズC	G2	芝1600m	5歳上混	別定	6000
2	4	中山	弥生賞	弥生賞	G2	芝2000m	4歳混	馬齢	5400
3	1	阪神	阪神大賞典	阪大賞典	G2	芝3000m	5歳上混	別定	6400
3	1	中山	中山記念	中山記念	G2	芝1800m	5歳上混	別定	6400
3	2	阪神	4歳牝馬特別	4歳牝西	G2	芝1400m	4歳牝	定量	5200
3	3	阪神	毎日杯	毎日杯	G3	芝2000m	4歳混	別定	4200
3	3	中山	スプリングステークス	スプリングS	G2	芝1800m	4歳	定量	5400
3	4	阪神	産経大阪杯	大阪杯	G2	芝2000m	5歳上混	別定	6400

月	週	場所	レース名	略称	グレード	コース	条件	斤量	賞金
3	4	中山	ダービー卿チャレンジトロフィー	ダービーCT	G3	芝1200m	5歳上混	別定	4300
4	1	阪神	桜花賞	桜花賞	G1	芝1600m	4歳牝	定量	8800
4	1	中山	クリスタルカップ	クリスタルC	G3	芝1200m	4歳混	馬齢	4000
4	2	中山	皐月賞	皐月賞	G1	芝2000m	4歳	定量	9600
4	3	京都	天皇賞（春）	天皇賞春	G1	芝3200m	5歳上	定量	13000
4	3	東京	京王杯スプリングカップ	京王杯SC	G2	芝1400m	5歳上混	別定	6000
4	4	東京	4歳牝馬特別	4歳牝特	G2	芝2000m	4歳牝	定量	5200
5	1	京都	京都4歳特別	京都4特	G3	芝2000m	4歳混	別定	4000
5	1	東京	NHK杯	NHK杯	G2	芝2000m	4歳	定量	5400
5	2	京都	京阪杯	京阪杯	G3	芝2000m	5歳上混	ハンデ	4300
5	2	東京	安田記念	安田記念	G1	芝1600m	5歳上外	定量	9300
5	3	東京	優駿牝馬（オークス）	オークス	G1	芝2400m	4歳牝	定量	9600
5	4	東京	東京優駿（日本ダービー）	ダービー	G1	芝2400m	4歳	定量	13000
6	1	阪神	阪急杯	阪急杯	G3	芝1400m	4歳上混	ハンデ	4300
6	1	東京	ニュージラッドトロフィー4歳ステークス	ニュージーT	G2	芝1600m	4歳混	定量	6200
6	2	阪神	宝塚記念	宝塚記念	G1	芝2200m	4歳上混	馬齢	13000
6	2	東京	エプソムカップ	エプソムC	G3	芝1800m	4歳上混	ハンデ	4300
6	3	中京	金鯱賞	金鯱賞	G3	芝1800m	4歳上	ハンデ	4100
6	3	中京	CBC賞	CBC賞	G2	芝1200m	4歳混	別定	6400
6	4	中京	中日スポーツ賞4歳S	中スポ4S	G3	芝1800m	4歳	別定	4000
6	4	福島	ラジオたんぱ賞	たんぱ賞	G3	芝1800m	4歳混	別定	4000
7	1	中京	高松宮杯	高松宮杯	G2	芝2000m	4歳上混	別定	6900
7	1	福島	七夕賞	七夕賞	G3	芝2000m	4歳上	ハンデ	4100
7	4	小倉	北九州記念	北九州記	G3	芝1800m	4歳上	別定	4100
7	4	新潟	関屋記念	関屋記念	G3	芝1600m	4歳上	別定	4100
8	3	小倉	小倉記念	小倉記念	G3	芝2000m	4歳上	ハンデ	4100
8	3	新潟	新潟記念	新潟記念	G3	芝2000m	4歳上	ハンデ	4100
8	4	小倉	小倉3歳ステークス	小倉3S	G3	芝1200m	3歳	馬齢	3200
9	1	阪神	セントウルステークス	セントウルS	G3	芝1400m	4歳上混	別定	4300
9	1	中山	京王杯オータムハンデ	京王杯AH	G3	芝1600m	4歳上	ハンデ	4300
9	2	阪神	朝日チャレンジカップ	朝日CC	G3	芝2000m	4歳上混	別定	5300
9	2	中山	オールカマー	オールカマー	G3	芝2200m	4歳上混	馬齢	5300
9	3	阪神	神戸新聞杯	神新杯	G2	芝2000m	4歳	定量	5400
9	3	中山	セントライト記念	セントライト記	G2	芝2200m	4歳	定量	5400
9	4	阪神	サファイヤステークス	サファイヤS	G3	芝2000m	4歳牝混	定量	4500
10	1	京都	京都大賞典	京大賞典	G2	芝2400m	4歳上混	別定	6400
10	1	東京	毎日王冠	毎日王冠	G2	芝1800m	4歳上混	別定	6400
10	2	京都	京都新聞杯	京新杯	G2	芝2200m	4歳	定量	5400
10	3	京都	ローズステークス	ローズS	G2	芝2000m	4歳牝混	定量	5200
10	3	東京	府中牝馬ステークス	府中牝S	G3	芝1600m	4歳上牝	別定	4200
10	4	京都	スワンステークス	スワンS	G2	芝1400m	4歳上混	別定	6400
10	4	東京	天皇賞（秋）	天皇賞秋	G1	芝2000m	4歳上	定量	13000
11	1	京都	デイリー杯3歳ステークス	デ杯3S	G2	芝1400m	3歳混	馬齢	3800
11	1	京都	菊花賞	菊花賞	G1	芝3000m	4歳	定量	11100
11	1	東京	根岸ステークス	根岸S	G3	ダ1200m	4歳上混	別定	4200
11	2	京都	エリザベス女王杯	エ女王杯	G1	芝2400m	4歳牝混	定量	8800
11	3	京都	マイルチャンピオンシップ	MCS	G1	芝1600m	4歳上混	定量	9300
11	3	東京	アルゼンチン共和国杯	アル共杯	G2	芝2500m	4歳上混	ハンデ	5800
11	4	東京	ジャパンカップ	JC	G1	芝2400m	4歳上外	定量	13000
12	1	阪神	阪神3歳牝馬ステークス	阪神3牝	G1	芝1600m	3歳牝混	馬齢	5300
12	1	中山	ステイヤーズステークス	ステイヤーズ	G3	芝3600m	4歳上混	ハンデ	4600
12	2	阪神	鳴尾記念	鳴尾記念	G2	芝2500m	4歳上混	ハンデ	5800
12	2	中山	朝日杯3歳ステークス	朝日3S	G1	芝1600m	3歳牝混	馬齢	5300
12	3	阪神	阪神牝馬特別	阪神牝特	G3	芝2000m	4歳上牝	ハンデ	4200
12	3	中京	ウィンターステークス	ウィンターS	G3	ダ2300m	4歳上混	別定	4100

月	週	場所	レース名	略称	グレード	コース	条件	斤量	賞金
12	3	中山	スプリンターズステークス	スプリンター-S	G1	芝1200m	4歳上混	定量	9300
12	4	阪神	ラジオたんぱ杯3歳ステークス	ラ杯3S	G3	芝2000m	3歳牡混	馬齢	3200
12	4	中山	有馬記念	有馬記念	G1	芝2500m	4歳上混	馬齢	13000

馬齢斤量(障害レースを除く:単位kg)

馬 齢	牡	牝
3歳7月～3歳10月	53	53
3歳11月～3歳12月	54	53
4歳1月～4歳12月	55	53
5歳1月～5歳5月	56	54
5歳6月～6歳8月	57	55
6歳9月～	56	54

獲得賞金・本賞金

獲得1着賞金額※	本賞金に ^加 算される金額
400万円未満	賞金の金額
400万円以上1000万円未満	一律400万円
1000万円以上	賞金の半額

※重賞レース（GⅠ～GⅢ）は2着賞金も加算の対象

競馬場一覧

名称	所属	回	主なレース	主な特徴
福島	関東	右	ラジオたんぱ賞	小回り平坦のローカルコース
新潟	関東	右	関屋記念・新潟3歳S	東京に次ぐ400mの直線
中山	関東	右	有馬記念・皐月賞	小回りコース・直線の急坂
東京	関東	左	ダービー・天皇賞秋	収容人数もコースの広さも日本一
中京	関西	左	高松宮杯・CBC賞	左回りの準中央場所
京都	関西	右	菊花賞・天皇賞春	3角に坂がある関西競馬のメッカ
阪神	関西	右	桜花賞・宝塚記念	小回りもオーバーシードで時間がかかる
小倉	関西	右	小倉記念・小倉3歳S	九州にあるローカルコース

評価ポイント一覧

レースのグレード	1着	2着	3着
未勝利戦	+ 2P	+ 1P	
新馬戦	+ 10P	+ 4P	+ 2P
500万円下	+ 4P	+ 1P	
500万円下特別	+ 6P	+ 2P	+ 1P
900万円下	+ 6P	+ 2P	
900万円下特別	+ 8P	+ 3P	+ 1P
オープン特別	+ 10P	+ 4P	+ 2P
GⅢ重賞	+ 20P	+ 8P	+ 4P
GⅡ重賞	+ 30P	+ 12P	+ 6P
GⅠ重賞	+ 50P	+ 20P	+ 10P

制作後記

すべてのサラブレッドの父親^{ちちおや}をたどっていくと、DARLEY ARABIAN、GODOLPHIN ARABIAN、BYERLEY TURK の3大始祖のどれかに行きあたるということは、競馬ファンなら一度は聞いたことのある話でしょう。また、現在世界を席卷^{せっけん}している Northern Dancer や、近代競馬^{きんだいけいば}の祖^そと呼ばれる Nearco など、世界の競馬界に多くのインパクトを与えた馬たちがいます。このゲームでは、競走馬の血統図で、それら大種牡馬のサイアーラインを見ることができます。また、あなたの育てた強豪馬が繁殖入りして、数々の子孫を残した時、それはもはや Northern Dancer系や Princely Gift系とは呼ばずに、その馬の系統として、深くサイアーラインに刻み込まれたことになります。その一大系統図を、ゲームの最後で見るのは、まさに壮観^{そうかん}といえましょう。あなた独自の新しい血の伝統^{でんとう}を築き上げてください。

お願い

- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製品上の原因による不良がありましたら新しい製品とお取り替えします。
- 本プログラム使用により生じたいかなる事態にも当社は一切責任を負いかねますのでご了承ください。
- 本プログラムは、個人として楽しむ以外は、著作権法上、無断で使用、コピーすることは禁じられています。

ご注意

- 当社の商品は、純製品以外のドライブで正常に作動しないことがありますのでご注意ください。
- ▽この商品および上記に関するご質問、お問合わせは下記まで直接ご連絡ください。

ビクター エンタテインメント株式会社 ニューメディア事業部

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 TEL.03 (3423) 9268

ビクター エンタテインメント株式会社