

PC
Engine

NAMCOT

ワールドジョッキー



HE
system

©1987 1991 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

HuCARD



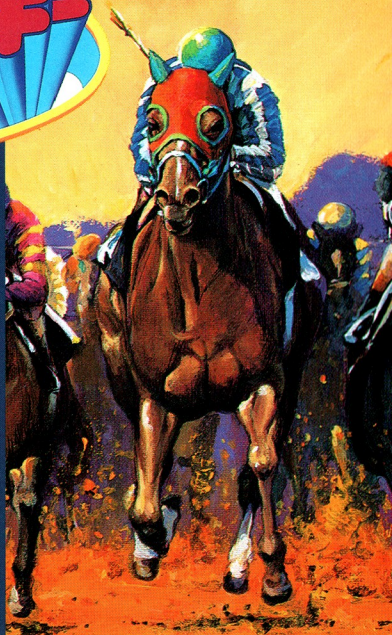
このたびはナムコットのPC
エンジン用ROMカード「ワー
ルドジョッキー」をお求めい
ただきまして、まことにあり
がとうございます。

プレイの前にこの取扱説明書とりあつかいせつめいしょを
お読みいただきますと、より楽たの
しく遊ぶことができます。

- | | | | |
|----|-----------------|---------------------|-----|
| 1 | ゲーム内容 | ホースとジョッキーの2タイプで遊べるよ | 2P |
| 2 | ゲームの始め方 | まずレースの設定を決めよう | 4P |
| 3 | レースの進め方 | レース前のチェックが大切だ | 8P |
| 4 | 操作法と基本画面 | こうして馬を乗りこなせ! | 10P |
| 5 | コンディション | これが馬場のようすだ! | 12P |
| 6 | アイテム | パワーアップで大逆転! | 14P |
| 7 | 馬券で遊ぼう | キミの推理でスバリの的中! | 16P |
| 8 | レース一覧表 | めざせ、天皇賞! | 18P |
| 9 | 必勝テクニック | 馬の持ち味を活かして走ろう | 20P |
| 10 | 使用上の注意 | ROMカードはやさしく扱ってね | 21P |

ワールドジョッキー

キミたちの夢が、
ターフを駆けぬける!





ないよう

1 ゲーム内容

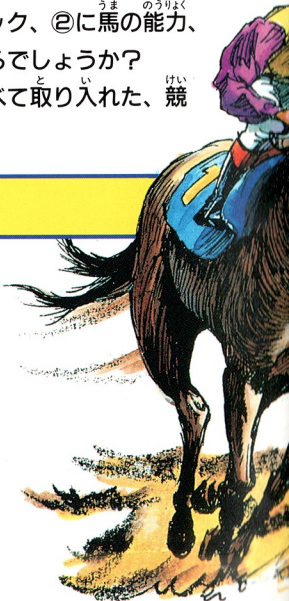
★これから始まる大レース

今日からキミは名ジョッキー、愛馬を駆ってレースに挑戦します。勝利のポイントは、①がジョッキーとしてのテクニック、②に馬の能力、そして③はレース展開の組み立て、といったところでしょうか？
「ワールドジョッキー」はそんな競馬の要素をすべて取り入れた、競馬シミュレーションゲームなのです。

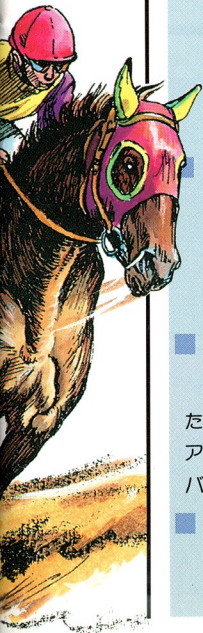
★バリエーションもいろいろだ

このゲームでは「ホースプレイ」、「ジョッキープレイ」という2タイプのゲームを楽しめ（右ページの表）、その他にも馬券遊ぶファミリーゲームや、さらに最高4人まで参加できる対戦プレイなどと組み合わせることができます。

1人でじっくり楽しむならホースプレイ、友だちとワイワイさわぐならジョッキープレイがおすすですが、でもこだわる必要はありません。その場にに応じて好きな組み合わせで楽しんで下さい。



ホースとジョッキーの2タイプで遊ぶよ



ホースプレイ

自分の馬を成長させながらレースを勝ち抜き、賞金をためて大きなレースをめざします。

途中でゲームオーバーにならなければ、最高16戦まで行きます。

4着以内に入らなかったとき、落馬してリタイアしたときにゲームオーバーとなります。

※他にもゲームの始め方やアイテムなど、内容の異なる点があるものは、各ページで表にして説明してあります。

ジョッキープレイ

目的

あらかじめ決められたレースにジョッキーとして参加し獲得した賞金の合計額を競うゲームです。

進行

ゲーム開始時に決めるレース数を全部こなしていきます。

ルール

ゲームオーバーはありません。



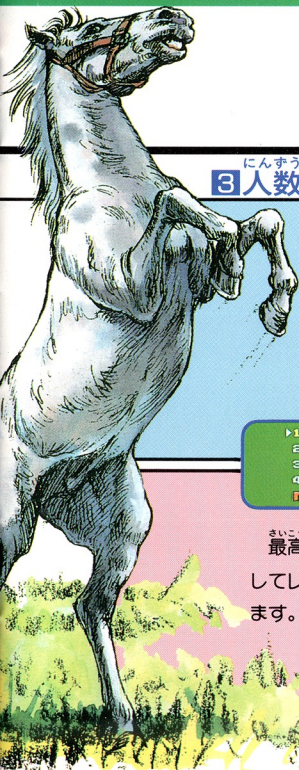
はし かた

2 ゲームの始め方(1)

- まずレースの設定などを決めましょう。方向キーかセレクトスイッチで選び、ランスイッチで決定して下さい。

	1 タイプを決める	2 モードを選ぶ
ホースプレイ	<p>ホースプレイを選びます。</p> 	<p>ONLY RACE レースだけをプレイして、楽しむモードです。</p> <p>FAMILY GAME レースをしながら、馬券も買って遊ぶモードです。</p> 
ジョッキープレイ	<p>ジョッキープレイを選びます。</p>	<p>ONLY RACE レースだけをプレイして、楽しむモードです。</p> <p>FAMILY GAME レースをしながら、馬券も買って遊ぶモードです。</p> <p>ONLY TICKET 馬券だけで遊ぶモードです。</p> 

まずレースの設定を決めよう



3 人数を決める

最高4人まで参加してレースを楽しめます。

- ▶ 1 PLAYER
 - ▶ 2 PLAYERS
 - ▶ 3 PLAYERS
 - ▶ 4 PLAYERS
- RAMCOT**

最高4人まで参加してレースを楽しめます。

4 レース数を選ぶ

設定はありません。
(途中でゲームオーバーにならないければ、16レースを行います)。

何レースで勝負するか
4 / 8 / 12 / 16レースの中から選びます。

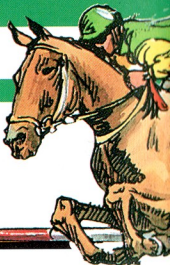
- ▶ 4 RACES
 - ▶ 8 RACES
 - ▶ 12 RACES
 - ▶ 16 RACES
- RAMCOT**

次のページへ続きます。



はじ かた

ゲームの始め方(2)

● ^{ひ つづ}引き続きゲームの^{せってい おこな}設定を行います。操作は下のよう^{そう さ}に行^{した}って下^{おこな}さい。5 プレイヤー名^{めい にゆりよく}の入力

方向^{ほうこう}キーで文字^{もじ}を選び^{えら}びスイッチ^{スイッチ}で入力^{いり}。間違^{まちが}えたらスイッチ^{スイッチ}で入力^{いり}直^{なお}します。ラン^{らん}スイッチ^{スイッチ}を押^おすか、「オウル^{おウル}」を選^{えら}んでスイッチ^{スイッチ}で押^おすと決定^{けつてい}です。なおオンリー^{おんりー}レース^{れい}では名前^{なまえ}は入^いれません。



入^{にゆりよく}力のしかたはホース^{おこな}プレイ^{れい}と同じ^とです。

6 馬^{うま えら}を選ぶ

8頭^{とう}ずつ2画面^{がめん}にわたっ表示^{ひょうじ}されるので、セレクト^{せれくと}スイッチ^{スイッチ}で切り換^かえ、方^{ほう}向^{こう}キーで選^{えら}んで下^{くだ}さい。決^{けつ}定^{てい}はスイッチ^{スイッチ}です。

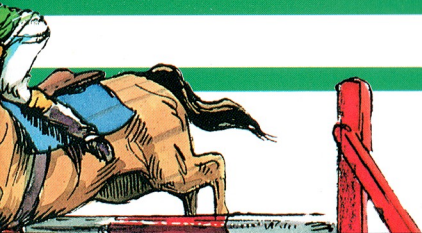
好きな馬を選^{えら}んで下^{くだ}さい。

馬名	1	2	3	4	5	6	7	8
トウモロコシ	2	2	3	4	3	2		
バクメニマス	1	4	2	4	2	4		
サンゴウゴ	2	3	2	2	0	3		
ハイテック	3	4	0	0	0	6		
リキッパ	2	3	3	3	0	3		
アラメロン	2	4	3	0	0	4		
エアスレス	4	0	0	0	2	9		

E.P. トウモロコシ

設定^{せってい}はありませ^せん。
(自動^{じどう}的に1レース^{れい}ごとに
乗^{のり}る馬^{うま}が決定^{けつてい}されま^すす。)

前^{ぜん}ページ^{ページ}からの続^{つづ}きですホース^{おこな}プレイ^{れい}ジック^{じく}キー^{きー}プレイ^{れい}



7 馬名の入力

⑥で選んだ馬の名前を変えることができます。入力はプレイヤー名のときと同様、方向キーで文字の選択、スイッチ①で決定です。



設定はありません。

マルチタップの使い方

2人以上で遊ぶときは、マルチタップと人数分のコントロールパッドが必要です。マルチタップの接続コードをPCエンジン本体のパッド端子に、パッドの接続コードはマルチタップのパッド端子につないで使用して下さい。

なお詳しくは、PCエンジンの取扱説明書をお読み下さい。





3 レースの進め方

● 1レースは次のような流れです。進められます。

なお、以下で説明する画面のときには、ランスイッチで早送りができます。

1 レース・スタート画面

レースの条件や馬の能力などが表示されます。ジョッキープレイでは毎回馬が変わるので、特にチェックが大切です。

がめん



天気

プレイヤーの馬の能力

馬の能力は6つの要素で決められていて、数(0~A)が大きいほど、その能力が高くなっています。

スピード

最高速度。長い直線コースで力を発揮します。

スタミナ

高いほど、ムチを入れたときの体力の減りが少なくなります。長距離レースで有利です。

ガッツ

他の馬や障害物にぶつかったときに減る体力が少なくなります。

ジャンプ

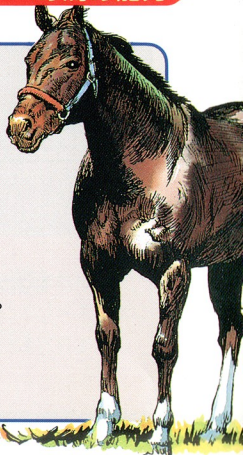
ジャンプ力のある馬は障害を楽に飛び越せます。

ターボ

高い馬ほど1回のムチ入れで上がるスピードが高く、体力が節約できます。

タイプ

ダートや雨天など、悪条件に対する強さです。



レース前のチェックが大切だ

2 出走表

コースレコード

賞金額

第1レース	新馬戦	レコード	0.38.5
1位 300万			
2位 200万			
3位 100万			
1 カモノシヤ	▲		
2 インギンチャク	● ● ●		
3 アズマトラスト	● ● ▲		
4 パーニングホース	● ● ▲		
5 オートエンタマゴ	▲		
6 アキタコモチ			

枠によってヘルメットと服の色が決まっているので、レース中はその色で自分の馬を判断します。

1 枠 / 赤 / 1P	4 枠 / 緑 / 4P
2 枠 / 青 / 2P	5 枠 / ピンク
3 枠 / 黄 / 3P	6 枠 / 白

予想マーク

◎	本命	優勝候補ナンバーワン。
○	対抗	文字通り本命に対抗できる力がある馬。
▲	穴馬	信頼性に欠けるが優勝する力はある馬。

3 結果発表

レース終了後に着順とタイムが発表されます。3着以内だと賞金がもらえ、1着でレコードを出すと、ボーナス賞金も入ります。

新馬戦	第1レース 結果発表
I 1つ カモノシヤ	0.35.5 レコード
II 3つ オープ	0.38.0
III 3つ サンダーセプター	0.38.9
IV 2つ カットエイジ	0.37.0 アツタ
V 4つ ソムソム	0.37.1 アツタ
VI 4つ エピルストーン	0.37.5 クビ
1000 BIG BONUS	800 7000

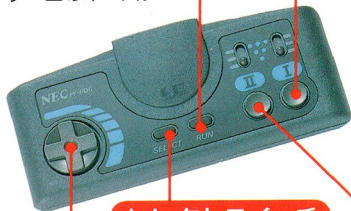


4 操作法と基本画面

●レース中の操作は次のように行います。リセットするときは、ランスイッチとセレクトスイッチを同時に押しして下さい。

ランスイッチ

ゲームのポーズ。



セレクトスイッチ

ほうこう
方向キー

そうこう
走行ラインの移動



を走るのはタイムロスのもとです。うまいコース取りをしましょう。

ほか うま さく
他の馬や柵な
どにぶつかると
体力が減るし、
おおまわ
大回りや場荒れ

スイッチ I ムチ入れ

うま
馬のスピードを
あ
上げます。ただし
ムチ入れのたびに
うま たいりよく
馬の体力は減って
いきます。連打しすぎて前半だけで
たいりよく
体力をなくさないよう、ペース配分
をかんが
考えましょう。



スイッチ II ジャンプ

しょうがい
障害があつたら
ジャンプでかわし
ましょう。失敗す
ると落馬し、いき
なり体力が減って
しまいます。ホースプレイでは
さいあく
最悪の場合リタイアになるので
き
気をつけて下さい。



基本画面

レース中のデータは画面下に表示されます。体力メーターは各ジョッキーの色で表示され、表示部分があるうちは、馬の能力をフルに発揮することができます。



タイム

体力メーター

順位

スピード



▶ 2人以上で遊ぶときは、1Pが赤／2Pが青／3Pが黄／4Pが緑のメーターになります。

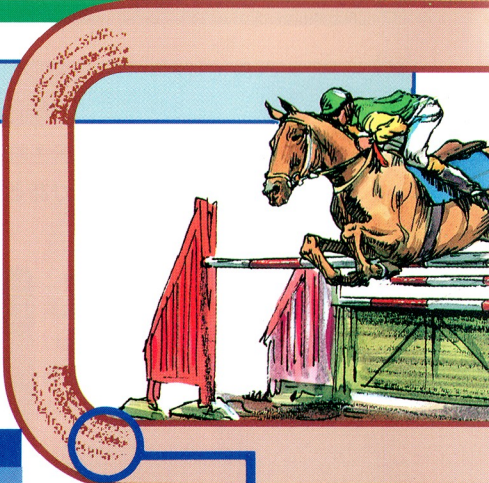




5 コンディション

■ 馬場のコンディション

レースの際に気をつけた
 いのが馬場のコンディショ
 ン。レース・スタート画面
 で表示される天気やコース
 の種類、またコース内にも、
 馬の走りにいろいろ影響を
 与えるものがあります。



天気

雨のときは
 重馬場です。
 タイプの低い
 馬は能力をフルに発揮でき
 ません。

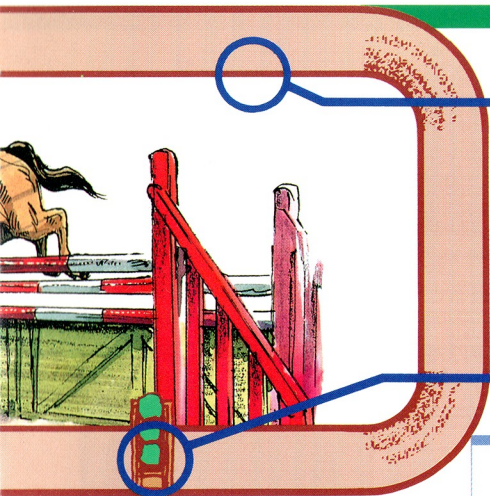


場荒れ

コーナーの内
 側には、場荒れ
 といって、馬が走りにくくなっ
 ている所があります。よけて走
 らないとタイムもガタ落ち。



これが馬場のようすだ!



さく
柵

ぶつか
たいりよく
ると体力

が減ってしまいます。他
うま はばよ ようじん
の馬の幅寄せにご用心。



コースの種類

しばとダートがあり、ダートでは雨の
ときとおなじく、タイ
プの低い馬ほど、能
力をフルに発揮でき
なくなります。



しょうがい
障害

しょうがい
障害レース
のときに置か
れています。

ジャンプでかわさな
いと落馬して体力が
激減してしまいます。






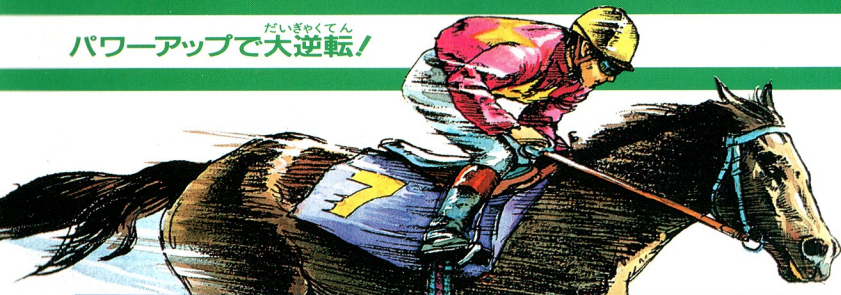
6 アイテム

- コース上にはいろいろなアイテムが落ちています。うまく集めて、レースを有利に進めていきましょう。





■ホースプレイのアイテム

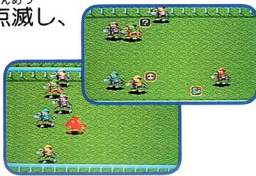
回復アイテム		星	と取ると体力が回復します。
		クエスチョン	体力が回復、もしくは減ってしまいます。どちらになるかはキミの運しだい。
パワーアップアイテム		スピード	<p>と取ったマークの能力を1段階アップします。効果があるのは次のレースからです。なおタイプだけは、アイテムでパワーアップすることができません。</p> 
		スタミナ	
		ガッツ	
		ジャンプ	
		ターボ	

だいぎやくてん
 パワーアップで大逆転!



■ジョッキープレイのアイテム

回復アイテム かいふく		ほし 星	と とる	たいりよく かいふく と体力が回復します。
		どくろ	ほしとは	はんたい たいりよく へ 星とは反対に体力が減ってしまいます。
		クエスチョン	たいりよく かいふく	へ 体力が回復、もしくは減ってしまいま す。どちらになるかはキミの運 <small>うん</small> しだい。
パワーアップアイテム		スパート	と とる	うま せんめつ と馬が点滅し、 いつていじ かんはや 一定時間速 く走ること ができます。





7 馬券で遊ぼう

●ファミリーゲームは、レースをしながらか馬券で持ち金を増やして遊ぶモードです。また、オンリーチケットはレースをコンピュータまかせにし、馬券のみで遊ぶモードです。

第1レース	タナホク	
1位 3000万	ショウ	
2位 1000万		
3位 800万	レコード	0.49.9
1 ヲコカール	●	○
2 ジョビバル	○	▲
3 ミスターボ	○	●
4 フォンボ	▲	▲
5 ダイワゴン	○	●
6 ファンム	○	○

1 出走表の予想でチェック

まず出走表画面のときに、どの馬が強そうかチェックしておきましょう。◎や○の多い馬は期待大です。

2 オッズ画面

タナホク	第1レース		
ショウ	シ	バ 2000円	
1位 3000万			
2位 1000万			
3位 800万			
オッズ			
1-2	50000	0.50	50000
1	00		00
2	00		00
3	00		00
4	00		00
5	00		00
6	00		00

オッズ板

ひだり れんしょうばんごう みぎ
左が連勝番号、右はオッズ(配当率)です。

出走表画面のあとにオッズ画面が出ます。持ち金の範囲内で、馬券を3種類まで買うことができます。

連勝複式

馬券はすべて連勝複式、1着と2着の馬を当てます。組み合わせが当たっていれば、順番はどちらが先でもかまいません。





①馬券を選ぶ オッズ板にあるカーソルを方向キーで動かし、スイッチⅠで決定します。キャンセルするときはスイッチⅡを押して下さい。

②金額を決める 方向キーの左右でケタを動かし、上下で数字を変えます。決定はスイッチⅠです。馬券を1~2種類しか買わないときは、ランスイッチを押して下さい。

③払い戻し

レースが終わり、みごと馬券が的中すれば、オッズにしたがって配当がもらえます。

なお、持ち金が0になっても、ファミリーゲームではジョッキーとしてのプレイは続けられます。オンリーチケットでは、プレイヤー全員が持ち金0になるとゲーム終了です。

タナボタ ショウ		第1レース	
シヨウ		シハ 2000円	
1-2	43000	0-5	40000
1-3	5000	2-3	10000
1-4	2000	2-4	00
1-5	00	2-5	00
2-3	50000	3-4	50000
2-4	00	3-5	00
2-5	00	4-5	00

タナボタ ショウ		第1レース	
シヨウ		払い戻し	
2-6		1350円	
1-2	43000	0-5	155000
1-3	00	2-3	00
1-4	00	2-4	00
1-5	00	2-5	00
2-3	25000	3-4	20000
2-4	00	3-5	00
2-5	00	4-5	00
3-4	00	3-6	00
4-5	00	1-3	00



レース一覧表

●ホースプレイでは、^{しんぼせん}新馬戦で^{ゆうしょう}優勝しないと^{みしょうりせん}未勝利戦が^{つづ}続き、^{みしょうりせん}未勝利戦で^{ゆうしょう}優勝しないと^{うえ}上のレースへ^{すす}進めません。それ以降は、^{しょうきん}たまった賞金

	レース名	コース	障害	レコード	優勝賞金
条件戦 獲得した賞金の合計が 二〇〇万未満の場合	新馬戦	芝 1200		0.38.5	300万
	未勝利戦	ダート1600		0.44.0	400万
	500万下条件	芝 1200	○	0.38.8	600万
	1000万下条件	ダート1600	○	0.44.9	1000万
	2000万下条件	芝 1600	○	0.43.5	1500万
GⅢ 合計が二〇〇万 以上の場合	タナボタショウ	芝 2000		0.49.9	3000万
	クリスタルステークス	ダート2000	○	0.51.5	3000万
	カンパイ	芝 2000	○	0.53.0	3000万
	ヤグチノワタシハイ	芝 2000	○	0.54.8	3000万
	モミジトクベツ	ダート2400	○	1.12.9	3000万
	オールカマーハイ	芝 2000	○	0.56.1	3000万
	ダイチュウショウ	芝 2400		1.11.7	3000万
	カヨウタイショウ	ダート2000	○	0.55.8	3000万

がく
額によって、上のレースへ進んでいきます。

	レース名	コース	障害	レコード	優勝賞金
GI 合計が三五〇〇万 以上の場合	ナムコカップ	芝 2400		1.10.2	5000万
	ワッカナイキネン	芝 2400	○	1.11.5	5000万
	ロイヤルステークス	ダート2800	○	1.16.0	5000万
	キサラギショウ	芝 3200		1.23.0	5000万
	ナルトキネン	芝 3200	○	1.21.1	5000万
	エンキキネン	ダート3200	○	1.25.0	5000万
	ヤオイショウ	芝 3200	○	1.20.9	5000万
	イチニチオウカン	芝 2800	○	1.15.0	5000万
GI 合計が八〇〇〇万 以上の場合	皐月賞	芝 3600	○	1.47.4	8000万
	ダービー	芝 4000	○	1.49.5	8000万
	菊花賞	芝 3200	○	1.21.5	8000万
	ジャパンカップ	芝 3600	○	1.42.2	8000万
	有馬記念	芝 4400	○	1.57.9	8000万
	天皇賞	芝 3200	○	1.20.5	8000万

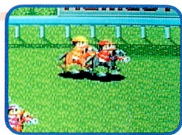


ひっしょう

9 必勝テクニック

① **頭おさえでトップを守れ!**

先頭せんとうなのにゴールちか近くで体力たいりよく切れ、なんてときは対抗馬たいこうばの頭あたまをおさえ、後押しあとおしてもらいながらゴールぜんはん。ただし前半ぜんはんでやると体力たいりよくがもったいないぞ。



① 最終さいしゅうコーナーにかかった辺りあたまで、スパートかいし開始。



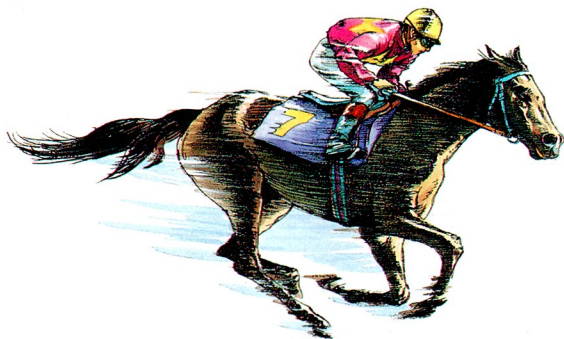
② 最後の直線さいご ちくせんでゴボウ抜きぬだ!

② **先行差しが勝利のコツ!**

そこそのスピードうまがある馬せんこうなら先行差せんこう さしていきましょう。前半ぜんはんはムチ入れいを連発れんぱつせず、体力たいりよくを温存おんして3~4番手ばんてにつけ、後半こうはんにスパートさふをかけるのです(左の写ひだり真あかの赤い馬うまを参考さんこうに)。

③ **天皇賞狙いならボーナス賞金をかせごう!**

ホースプレイてんのうしゅうで天皇賞しやうきんをめざすなら、できるだけコースレコードだを出してボーナス賞金しやうきんをかせごう。なるべく先頭せんとうで集団しゅうだんを引っばって行くひのだ。ただしアイテムとは取りにくくなるので、両立りやうりつさせるのが難しいむずかい。



使用上の注意

- カードを交換するときは、必ず電源を切ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショック等は避けて下さい。またカードを無理に折り曲げたりしないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないで下さい。故障の原因となります。
- 端子部がもし汚れたときは、やわらかいガーゼ、またはエチルアルコール（消毒用アルコール）を染み込ませたガーゼで軽くふいて下さい。

「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ナムコット係 ☎03(3756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区榑町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

●本商品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。