

DERBYSTALLION EXPERTKIT

**DERBY
STALLION**
この製品は単体では
プレイできません。
KIT



ASCII 競走馬シミュレーション ダービースタリオンエキスパートキット

PC-9801 UX/EX/ES/US/CS/DX/DS/DA/FX/FS
FA/BX/BS/BA/BX2/BS2/BA2
PC-9821 Ae/As/Ap/At/As2/As2/Be/Bs
Bp/Bt/Ts/Ce/Ce2/Cs2/Am/Is
NOTE477 NS/NS-E/NS-T/NS-R/NA/NC
NX/NL-R/NS-A/Ne

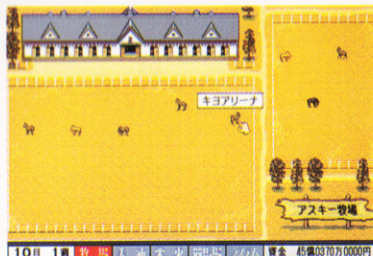
奇蹟の名馬はここから生まれる!!

●あの競走馬シミュレーション「ダービースタリオン」が、パワーアップして「ダービースタリオンエキスパート」として新登場!

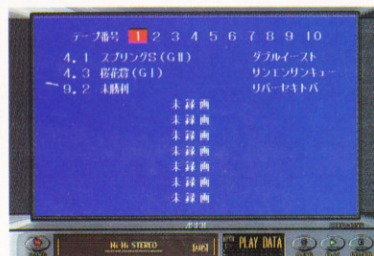
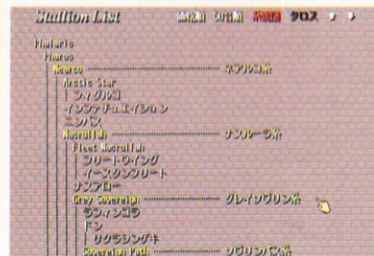
●最新のライバル馬や種牡馬を収録し、数々の新機能を追加。また、ハードディスク専用にしたことで、操作性も抜群に向上しました。

●新機能

- VTR機能
- 種牡馬リスト表示のグレードアップ
- ブリーダーズカップ
- 獲得GI,II,IIIを展示室に表示
- ウッドチップ調教の追加
- グラフィックを一新

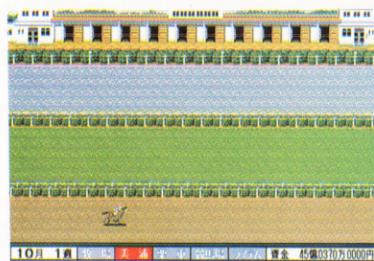


▲牧場 ▲種牡馬リスト



▲VTR

▼厩舎



▼ブリーダーズカップ



競走馬シミュレーション DERBY STALLION EXPERTKIT

本製品は、従来のダービースタリオンをダービースタリオンエキスパートにパワーアップするためのソフトです



ご注意●本ゲームは、レースのかけひきを楽しむもので、アクションの要素はありません。

- 「ダービースタリオン」98版が必要です。
- エキスパートキット単体ではプレイすることができません。
- 1ドライブ以上の純正内蔵ディスクドライブが必要です。
- NEC純正ハードディスクが必要です。(空き容量約8MB必要)
- MS-DOS Ver3.1/ 3.3A/ 3.3B/ 3.3C/ 3.3D/ 5.0/ 5.0Aのいずれかが必要です。
- RAM容量が640KB以上必要です。
- 開封後の御返品は一切お断りいたします。

ハードディスク
専用

ダービースタリオン エキスパートキット PC98 3.5"



T4988606211821

ASCII
株式会社アスキー

Copyright ©1994 HiroyukiSonobe/ASCII Corporation

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル TEL03-5351-8484

このソフトウェアならびにマニュアルを賃貸業に使用することを禁じます。またこのソフトウェアならびにマニュアルの全部または一部を個人的に使用の場合を除き、(株)アスキーから文書による承諾を得ずにいかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

ASCII

**DERBY
STALLION**

付録 競馬カレンダー

ここでは、1年間のレース体系と、牧場での動きなどをまとめてカレンダーにしてあります。レース体系は、馬齢別に、G I レースを頂点とした主なレースを載せました。古馬（5歳以上の馬）のレース体系は、短距離馬用と中／長距離馬用の2種類に分けてあります。

このカレンダーを参考に、手持ちの馬の血統や調教の様子、戦績なども考慮して、各々の馬に最も適したローテーションを組んでください。

■ 3～4歳牡馬の三冠への道

開催	関東馬	関西馬
8月1週	(新馬戦スタート)	
8月4週	新潟3歳S (GⅢ) 1200m	小倉3歳S (GⅢ) 1200m
11月1週	↓	デイリー杯3歳S (GⅡ) 1400m
11月2週	京成杯3歳S (GⅡ) 1400m	↓
12月1週	朝日杯3歳S (GⅠ) 1600m (中山)	
12月4週	↓	ラジオ短波杯3歳S (GⅢ) 2000m
1月3週	京成杯 (GⅢ) 1600m	シンザン記念 (GⅢ) 1600m
2月3週	共同通信杯 (GⅢ) 1800m	きさらぎ賞 (GⅢ) 1800m
3月2週	弥生賞 (GⅡ) 2000m	アーリントンカップ (GⅢ) 1600m
4月1週	スプリングS (GⅡ) 1800m	毎日杯 (GⅢ) 2000m
4月4週	皐月賞 (GⅠ) 2000m (中山)	
5月3週	NHK杯 (GⅡ) 2000m	京都4歳特別 (GⅢ) 2000m
6月2週	ダービー (GⅠ) 2400m (東京)	
	(夏期開催)	
9月3週	セントライト記念 (GⅡ) 2200m	神戸新聞杯 (GⅡ) 2000m
10月2週	↓	京都新聞杯 (GⅡ) 2200m
11月1週	菊花賞 (GⅠ) 3000m (京都)	

■ 古馬中・長距離重賞路線

開催	関東馬	関西馬
1月1週	金杯 (GⅢ) 2000m	金杯 (GⅢ) 2000m
1月4週	AJC杯 (GⅡ) 2200m	日経新春杯 (GⅡ) 2200m
2月4週	目黒記念 (GⅡ) 2500m	京都記念 (GⅡ) 2400m
3月3週	中山記念 (GⅡ) 1800m	阪神大賞典 (GⅡ) 3000m
3月4週	日経賞 (GⅡ) 2500m	↓
4月2週	↓	大阪杯 (GⅡ) 2000m
5月1週	天皇賞 (春) (GⅠ) 3200m (京都)	
6月4週	宝塚記念 (GⅠ) 2200m (阪神)	
7月4週	↓	高松宮杯 (GⅡ) 2000m
	(夏期開催)	
9月2週	オールカマー (GⅢ) 2200m	↓
10月1週	毎日王冠 (GⅡ) 1800m	京都大賞典 (GⅡ) 2400m
10月4週	天皇賞 (秋) (GⅠ) 2000m (東京)	
11月4週	ジャパンカップ (GⅠ) 2400m (東京)	
12月4週	有馬記念 (GⅠ) 2500m (中山)	

■ 3～4歳牝馬の三冠への道

開催	関東馬	関西馬
8月1週	(新馬戦スタート)	
12月1週	阪神3歳牝馬S (GⅠ) 1600m (阪神)	
12月2週	TV東京賞3歳牝馬S (GⅢ) 1200m	↓
1月1週	↓	紅梅賞 (OP) 1200m
1月2週	フローラS (OP) 1200m	↓
2月1週	クイーンカップ (GⅢ) 1600m	↓
2月2週	↓	エルフィンS (OP) 1600m
3月2週	↓	アネモネS (OP) 1400m
3月3週	フラワーカップ (GⅢ) 1800m	チューリップ賞 (OP) 1600m
3月4週	↓	桜花賞トライアル (GⅡ) 1400m
4月3週	桜花賞 (GⅠ) 1600m (阪神)	
5月2週	オークストライアル (GⅡ) 2000m	↓
6月1週	オークス (GⅠ) 2400m (東京)	
	(夏期開催)	
9月4週	クイーンS (GⅢ) 2000m	サファイアS (GⅢ) 2000m
10月3週	↓	ローズS (GⅡ) 2000m
11月2週	エリザベス女王杯 (GⅠ) 2400m (京都)	

■ 古馬短距離重賞路線

開催	関東馬	関西馬
2月2週	東京新聞杯 (GⅢ) 1600m	↓
3月1週	↓	マイルズカップ (GⅡ) 1600m
4月2週	ダービー卿CT (GⅢ) 1200m	↓
5月1週	京王杯SC (GⅡ) 1400m	↓
5月4週	安田記念 (GⅠ) 1600m (東京)	
6月3週	↓	阪急杯 (GⅢ) 1400m
7月2週	↓	CBC賞 (GⅡ) 1200m
8月1週	関屋記念 (GⅢ) 1600m	↓
9月1週	京王杯AH (GⅢ) 1600m	セントウルS (GⅢ) 1400m
9月4週	オートムスプリントS (OP) 1200m	↓
10月4週	↓	スワンS (GⅡ) 1400m
11月3週	マイルCS (GⅠ) 1600m (京都)	
12月3週	スプリンターズS (GⅠ) 1200m (中山)	

遠征を行ってから帰厩するまでの間にカレンダーを進めなかった場合、つまり、遠征を行った週と帰厩した週が同じ場合、その週に行われるレースには出走できません。

※FDDが1台のパソコンを使用する場合

ノートパソコンなど、FDDが1台のパソコンを使用している場合、ユーザーディスクはRAMドライブ（Bドライブ）に作成されます。ただし、フロッピーディスクとは異なり、RAMドライブは取り外しできないので、FDDが1台のパソコンでステークスを楽しむためには、次のような操作が必要となります。

1. 他のプレイヤーのパソコンで開催されるステークスに参加する場合

まずは、新しいフロッピーディスクを用意します。ステークス出走の準備が終了したら、いったんゲームを終了した後、Aドライブのシステムディスクを用意したフロッピーディスクと入れ換え、98NOTEメニューの[RAMドライブ→FDコピー]を実行してください。RAMドライブの内容が移されたフロッピーディスクは、ステークス用のユーザーディスクとして使用できます。

ステークスレースが終了したら、[FD→RAMドライブコピー]を実行し、レースの結果を本来のユーザーディスク（RAMドライブ）に戻しておいてください。

2. 自分のパソコンでステークスを開催する場合

いったんゲームを終了した後、他のプレイヤーのユーザーディスクから、各出走予定馬のデータをRAMドライブにコピーします。出走予定馬のデータファイルには、.PASという拡張子が付いています。このとき、どのユーザーディスクから何という名前のファイルをコピーしたかは“絶対”に忘れないでください。

すべてのデータファイルがコピーできたなら、再びゲームを起動し、ステークスへの出走登録を行ないます。必要なデータはすでにRAMドライブにコピーされているため、登録中のディスクの入れ換えはいっさい行いません。

ステークスレースが終了したら、ステークスに出走した馬のデータファイルを、それぞれのユーザーディスクに戻します。繰り返しますが、ファイル名を忘れてしまうと、データファイルを正しいディスクに戻すことはできなくなり、レースの記録も残らないので注意してください。

— ご注意 —

Note型パソコンでステークスを開催する場合は、MS-DOSのシステムが必要です。MS-DOSのシステムは別途、お買い求めください。

ステークス リファレンスマニュアル

ステークス（対戦モード）の遊び方

ダービースタリオンでは、プレイヤーは自分の所有馬を他のプレイヤーの所有馬と対戦させることが可能です。プレイヤー同士が互いの馬を対戦させるためには、ステークスと呼ばれるプライベートなレースに出走させます。

ダービースタリオンには、

- ・ブリーダーズカップ（芝2400M：東京競馬場）
- ・ダートチャンピオンシップ（ダート1800M：京都競馬場）

の2種類のステークスレースが用意されています。

ステークスは最低5頭の馬が出走することにより成立し、馬主であるプレイヤーは1頭につき1000万円の出走料を用意しなければなりません。集められた出走料は、レースの着順に応じて、次に示す比率で分配されます。

1着	70%
2着	20%
3着	10%
4着以下	なし

ステークスには最高16頭の馬が参加できるので、この場合、1着の馬は1億6000万円の70%である1億1200万円を獲得できます。

ステークスに出走できるのは4才の6月以降で、出走料さえ用意できればいつでもステークスレースを開催できます。また、ステークスレース終了後には、通常のレースプログラムに復帰できます。

ステークス出走を選択した馬は、ゲーム上では遠征中の扱いとなります。遠征中は、馬の調教はできないので、出走を決定するまでに最高の調子に仕上げておきます。ただし、レースの結果は、記録上、競走馬が厩舎に戻ってきた週に行われたものとして残ります。たとえば、7月1週にステークス出走を決定し、実際にステークスを行ってから厩舎に戻ってくるまでにゲームのカレンダーを9月1週まで進めていた場合、ステークスレースは9月1週に行なわれたものとして記録されます。カレンダーを進めなかった場合には、ステークスレースは7月1週に行なわれたものとして記録されます。

ステークスレースであっても、馬には通常のレースと同様の疲労が残るので、帰厩後の調教、ローテーションには十分な注意が必要です。

○ステークス出走の準備

- ・入厩馬のデータ画面のサブメニューから「ステークス」を選択する。
- ・確認のサブメニューから「はい」を選択する。

ステークス出走を決定した馬は遠征を行うため、厩舎ステージの入厩馬リスト画面および入厩馬のデータ画面には「遠征中」と表示され、厩舎は空の状態になります。

ステークスに必要なデータは、ユーザーディスクにデータファイルとして一時的に保存されます（データファイルの拡張子は、PAS）。

なお、騎乗依頼する騎手は前走の騎手になります。

○ステークスレースを行う

ステークスには、1枚のシステムディスクとステークスに参加する各プレイヤーのユーザーディスクを使用します。ステークスレースを始めるにあたっては、まずは、レースの種類と出走する馬の登録を行ないます。

- ・メインメニューから「ステークス」を選択する。
- ・サブメニューからステークスの種類を選択する。

この結果、次の図に示す出走登録のための画面が表示されます（画面タイトルは、選択したステークスの種類によって、ブリーダーズカップまたはダートチャンピオンシップとなります）。

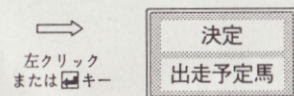
画面のリストには、その時点でドライブBに挿入されているユーザーディスクの所有者の持ち馬がすべて表示されます。

- ・登録候補馬の中から、実際に出走する馬をすべて選択する。

選択された馬の名前の前のボックスは塗り潰されます。

- ・選択がすべて終わったら、サブメニューを表示する。

■出走登録のための画面のサブメニュー



- ・「出走予定馬」を選択する。

「出走予定馬」には、2つの意味があります。

- 1.所有者のすべての持ち馬が表示しきれていない場合は、次の馬が表示されます。
- 2.所有者のすべての馬が表示された後は、次のプレイヤーの馬を登録するために、“Bドライブのユーザーディスクを入れ換えてください。”というメッセージが表示されます。

- ・ユーザーディスクを入れ換え、「確認」を選択する。

リストには、新たに挿入されたユーザーディスクに保存されている馬の名前が追加されます。

以後、必要なだけ出走登録の操作を行ないます。

- ・サブメニューから「決定」を選択する。

「決定」を選択した時点で、登録した馬の数が5頭に満たない場合は、“出走頭数が5頭に満たないのでレースが不成立となります”というメッセージが表示されます。この時点で「確認」を選択するとステークスは中止されます。登録を続行するには「取消し」を選択します。

5頭以上の馬が登録されているならば、画面はステークスステージに切り替わります。

ステークスは、通常のレース同様、パドックのシーンから始まります。ただし、ステークスステージでは、騎手への指示、オッズの表示および馬券の購入はできません。純粹にレースのみをお楽しみください。なお、騎乗予定騎手が重複した場合は、その騎手が騎乗馬を選択し、残りの馬は乗り替えになります。

レース終了後、画面には“Bドライブのユーザーディスクを入れ換えてください”というメッセージが表示されます。レースの結果は、再び、それぞれのユーザーディスクに書き込まれます。

- ・ユーザーディスクを入れ換え、「確認」を選択する。

以後、必要なだけ操作を繰り返します。

○厩舎に戻る

ステークスが終了しても、馬は遠征中となっています。馬を厩舎に帰すには、入厩馬のデータ画面でもう一度「ステークス」を選択します。

- ・入厩馬のデータ画面のサブメニューから「ステークス」を選択する。

ASCII



競走馬シミュレーション

DERBY STALLION

ユーザーディスク

PC-9801シリーズ5"-2HD

Copyright © 1993 Hiroyuki Sonobe/ASCII Corporation

ASCII

ユーザーディスク



競走馬シミュレーション

DERBY STALLION

PC-9801シリーズ3.5"-2HD

Copyright © 1993 Hiroyuki Sonobe/ASCII Corporation

10

10

ASCII

ユーザーディスク



競走馬シミュレーション

DERBY STALLION

PC-9801シリーズ3.5"-2HD

Copyright © 1993 Hiroyuki Sonobe/ASCII Corporation

10

10

ご注意

疲労感^{ひろうかん}が強い^{つよ}状態^{じょうたい}の時^{とき}や、連続^{れんぞく}しての長時間^{ちょうじかん}のご使用^{しよう}は健康^{けんこう}上好^{じょう}ましくありませんので、避^さけてください。めやすとして1時間^{じかん}ごとに10～15分^{ふん}程度^{ていど}の休憩^{きゅうけい}を取^とることをおすすめします。

カラー液晶^{えきしやう}にてお遊び^{あそ}びの場合^{ばあい}には、パソコン本体^{ほんたい}の液晶^{えきしやう}の濃淡^{のうたん}を操作^{そうさ}し、見^みやすいレベル^{ちやうせい}に調整^{ていせい}してください。

ごくまれに強い^{つよ}光^{ひかり}の刺激^{しげき}や、点滅^{てんめつ}を受け^うけたりテレビ画面^{がめん}等^{とう}を見て^みいる時^{とき}に一時^{いちじてき}的な筋肉^{きんにく}のけいれんや意識^{いしき}の喪失^{そうしつ}などの症状^{しょうじやう}を経験^{けいけん}する人がいます。このような症状^{しょうじやう}を経験^{けいけん}したことのあ^{ひと}る人は、ゲームをする前^{まえ}に必ず^{かなら}医師^{いし}と相談^{そうだん}してください。また、ゲームをしていて、このような症状^{しょうじやう}が起きた^お場合^{ばあい}には、ゲームの使用^{しよう}を止^やめ医師^{いし}の診察^{しんさつ}を受け^うてください。

ゲームをしていて、手^てや腕^{うで}に痛み^{いた}や不快感^{ふかいかん}を感じ^{かん}た時^{とき}にはゲームを中止^{ちゅうし}してください。その後^ごも、痛み^{いた}や不快感^{ふかいかん}が引き続^ひき取^{つつ}れない場合^とには医師^{いし}の診察^{しんさつ}を受け^うてください。また、他^{ほか}の要因^{よういん}により手^てや腕^{うで}の一部^{いちぶ}に障害^{しょうがい}がある場合^{ばあい}、ゲームをすることにより症状^{しょうじやう}を悪化^{あつか}させるおそれがありますので、ゲームをする前^{まえ}に医師^{いし}と相談^{そうだん}してください。

