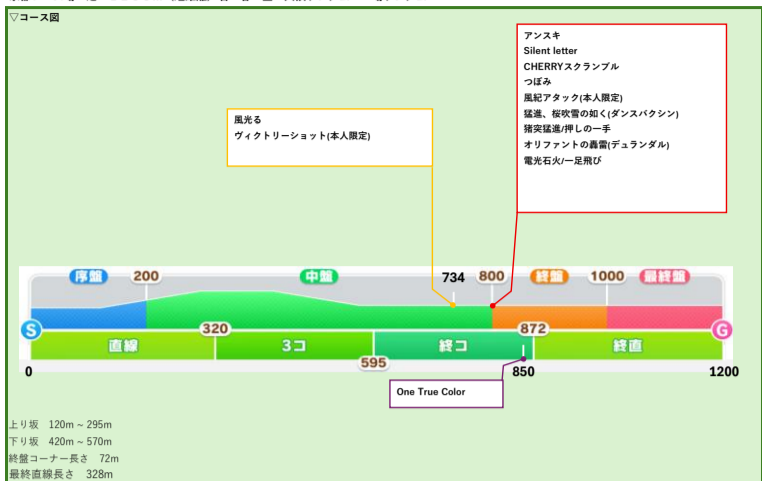


5月 京都1200m芝 リーグオブヒーローズ 加速スキルまとめ

京都レース場 芝 1200m (短距離) 右 春 昼 天候ランダム パ場ランダム



上り坂 120m～295m
下り坂 420m～570m
終盤コーナー長さ 72m
最終直線長さ 328m

有効加速スキル		
アンスキ(本人/継承)	1位	終盤最速
Silent letter(本人/継承)	1位2位	終盤最速(追い越し対象になっている場合)
CHERRYスクランブル(本人/継承)	1位～3位	終盤最速
つばみ(本人/継承)	3位～6位	終盤最速
風紀アタック(本人)	6位～12位	終盤最速 追い抜けなければ効果は低い
猛進、桜吹雪の如く(ダンスバクシン)	1位	終盤最速
猛進、桜吹雪の如く(ダンスバクシン)	2位～6位	終盤最速(追い越し対象がいた場合) または終盤始めの方早めランダム
踏突猛進/押しの手	速/先 1位	終盤最速
踏突猛進/押しの手	速/先 2位～6位	終盤最速(追い越し対象がいた場合)
オリファントの轟雷(デュランダル)	順位不問	終盤最速(追い越し対象がいた場合)
電光石火/一足飛び	6位～12位	終盤最速(追い越し対象がいた場合)
One True Color(本人/継承)	2位～5位	終盤50m後
風光る(本人/継承)	※1	置き加速 終盤に本人は約126m、継承は約49m効果が残る、継承は効果が低め
ヴィクトリーショット(本人)	3位～5位	置き加速 終盤に本人は約54m効果が残る

有効だが効果が低くめの加速スキル		
ショータウン/勇気の一歩	先行	順位不問 終盤72m後
迫る影/直線一気	追込	順位不問 終盤72m後
フランチャイナードール(本人/継承)	1位2位	終盤72m後
ぐるま(本人/継承)	2位～4位	終盤72m後
白い稲妻(本人/継承)	2位～4位、8位9位	終盤72m後
応援団(本人/継承)	レース前半で8位～12位	終盤72m後

発動タイミングしだいの有効加速スキル		
覚えていてくださいね(レレタイマフ)	逃げ	1位～6位 終盤始めの方早めランダム
圧倒/押し押しモード		1位～6位 終盤始めの方ランダム
イニアアチブ/譲れぬ一歩	逃げ	1位～6位 終盤始めの方ランダム
丁々発止/火花散らして	先行	1位～6位 終盤始めの方ランダム
脚取り合い/真っ向勝負	先行	1位～6位 終盤始めの方ランダム
ターニングポイント	差し	5位～12位 終盤始めの方ランダム
乗り換え上手/差し切り体勢	差し	5位～12位 終盤始めの方ランダム
ヒートアップ	追込	6位～12位 終盤始めの方ランダム
抜群の切れ味/切れ味	追込	6位～12位 終盤始めの方ランダム
ノってこい(通常ジョーダン)	先/差	順位不問 終盤始めの方ランダム
シルフィード・マギア(継スイーブ)	追込	順位不問 終盤始めの方ランダム
万囀へ響け大歓声(グランアレグリア)		5位～12位 終盤始めの方ランダム
スプリントターボ/スプリントギア		順位不問 終盤ランダム
二の矢	逃げ	順位不問 終盤ランダム
電撃の煌めき/詰め寄り		7位～12位 終盤ランダム LOHでは順位条件的に微妙
速るものはない(継キング)		順位不問 終盤ランダム
逃亡者/押し切り準備	逃げ	1位 最終コーナーランダム
曲線のソリエ/コーナー加速		順位不問 コーナーランダム
記憶に刻む足取り(通常マーチャン)	1位～6位	中盤後半ランダム
プランX/善後策	2位～6位	中盤後半ランダム
準備万全/仕掛け準備	順位不問	中盤ランダム
ノンストップガール/重れウマ回避	順位不問	終盤以降
LookatCurrent(本人)		走行距離50%～60%の位置で追い抜いて2位～6位
通常ドトウ固有(本人/継承)		追い抜き 終盤以降
シューティングスター(本人/継承)	追い抜いて1位～6位	終盤以降
フラワリーマニユバ(本人/継承)	加速度UPは最終コーナー以降に追い抜いて6位～10位	

真加速スキル		
あっぱれ(本人/継承)	1位～3位	発動しない
ひらめきランディング(本人/継承)	1位～3位	
紅焔ギア(本人/継承)	1位～5位	
Best day ever(本人/継承)	2位～5位	発動しない
ヴィクトリーショット(継承)	3位～5位	継承は効果が低いため異とした。遅延発動したら場合は効果大
咲け咲け！私！(本人/継承)	4位5位	
セイロス(本人/継承)	4位～7位	
GET DOWN(本人/継承)	4位～8位	
コンドル猛撃波(本人/継承)	4位～9位	
Crystal Mist(本人/継承)	追込 5位～12位	
彼方(本人/継承)	6位～8位	
風紀アタック(継承)	6位～12位	継承は追い抜いても効果が低いため異とした
大盛りファーストバイト(本人/継承)	6位～12位	発動しない
アナポリック(本人/継承)	8位	発動すれば有効だが順位条件がダメなため異とした
Guiding Sea(本人/継承)	8位～10位	
決意の直滑降/直滑降	先行	順位不問 下り坂ランダム
駆け降り	差し	順位不問 下り坂ランダム
急降下	追込	順位不問 下り坂ランダム
究極のヒルクライマー/登山家	順位不問	上り坂ランダム 差し追込で中盤開始付近で発動した場合は少し効果あり
一陣の風/直線加速		順位不問
レースの真髄・根		順位不問
王手/会心の一歩	先/差	1位～8位 発動しない
ミスラルに乗って(衝バール)	順位不問	終盤直線ランダム 有効率が低いため異とした

※1 風光るの発動条件：レース前半2位～12位かつ最終コーナー後半で先頭から50%以上前

マランダム加速スキル有効率	スキル名	有効率[%]
猛進、桜吹雪の如く(ダンスバクシン)	100	※2位～6位かつ追い越し対象がいなかったときの有効率
覚えていてくださいね(レレタイマフ)	100	
圧倒/押し押しモード	80	
イニアアチブ/譲れぬ一歩	80	
丁々発止/火花散らして	80	
脚取り合い/真っ向勝負	80	
ターニングポイント	80	
乗り換え上手/差し切り体勢	80	
ヒートアップ	80	
抜群の切れ味/切れ味	80	
ノってこい(通常ジョーダン)	80	
シルフィード・マギア(継スイーブ)	80	
万囀へ響け大歓声(グランアレグリア)	80	
逃亡者/押し切り準備	48	
スプリントターボ/スプリントギア	40	
二の矢	40	
電撃の煌めき/詰め寄り	40	
速るものはない(継キング)	40	
曲線のソリエ/コーナー加速	24	
プランX/善後策	21	
記憶に刻む足取り(通常マーチャン)	16	
準備万全/仕掛け準備	14	

有効条件
・終盤開始から80mまでの区間で発動した場合、有効とした
・置き加速に関しては、加速効果時間が終盤に0.5秒以上重なる場合、有効とした
・スキル発動率は100%で計算