

Contents

● ゲームの始め方	1	● 牧場拡張	24
動作環境	1 / ライセンス認証	2 /	
ゲームの起動・スタートメニュー	3 /		
機能	4 / 馬主登録	5 / エディット	6 /
対戦レース	7		
● ストーリーモード	8	● 子孫の繁栄	30
馬主生活の流れ	8 / 平日	● データ一覧	32
競走馬の入手	12 / 競走馬を生産する	人物データ	32 / 競走馬データ
競走馬の能力と成長	17 /	配合理論データ	36
レースに登録	20 / 開催日	● トラブルシューティング	38
	22	● netkeiba.com	40
		● ユーザーサポート	41

『2015』の新機軸

NEW

生まれ変わったワイドで遊び尽くそう

● 牝系と家系図を極めよう

～My 牝系と子孫で偉業を達成！ P.16 / P.31

● シナリオ&データが最新アップデート

～史実馬データは最新に更新！

新シナリオやエディットで新しい展開を！ P.5 ~ 6

● 自分だけの牧場づくり

～複数建設や新施設で好みの牧場に！ P.25 ~ 29

● その他

～渾身の仕上げでここ一番の勝負！ P.21

～所有馬の愛らしい姿を観察しよう！ P.10

● 本マニュアル内で特に断りなく「Windows」と表記している場合は、Windows 8/8.1、Windows 7、Windows Vistaを総称するものとします。

● 本マニュアルの用語・画面写真・操作手順などは、Windows 7に準拠しています。

● Microsoft、Windows、DirectX、Windows Vistaは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。

● その他記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。

● 本マニュアルおよびプログラムは著作権法で保護されています。当社に無断で使用することはできません。

● 本マニュアルおよびプログラムによる影響については、責任を負いかねますのでご了承ください。

● 本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。



©2015 Valve Corporation.

Steam 及びSteam ロゴは、米国及びまたはその他の国のValve Corporation の商標及びまたは登録商標です。

本文デザイン:gm designing(小野寺勝弘)

※画面は開発中のものです。

※ゲーム内容の詳細は変更されることがあります。

ゲームの始め方

動作環境

本製品の動作には、次の環境が必要です。

OS (32bit/64bit) 対応

Microsoft® Windows® 8/8.1 日本語版(以下、Windows 8/8.1)

Microsoft Windows 7 日本語版(以下、Windows 7)

Microsoft Windows Vista® 日本語版(以下、Windows Vista)

コンピューターシステム (上記 OS に対応した仕様)

CPU	マルチコア CPU。
メモリ	1GB 以上 (推奨 : 2GB 以上)。
ハードディスク	7GB 以上の空き容量があるもの。
その他のディスク装置	DVD-ROM ドライブ(ダウンロード版では不要)。
ビデオカード	DirectX®9.0c 以上、256MB 以上の VRAM、シェーダーモデル 3.0 以上に対応した 3D アクセラレータチップを搭載したもの (推奨 : 512MB 以上の VRAM)。
サウンドカード	16bit ステレオ、48kHz WAVE 形式の XAudio2 出力のサウンドが再生可能なものの。
ディスプレイ	1280 × 720 ピクセル以上、HighColor 表示可能なディスプレイ。
通信環境	Steam ログイン認証のためにネットワークに接続できる環境。

● 上記の周辺機器はご使用のWindowsがサポートしているものに限ります。

● 必要メモリ容量、ハードディスク容量、VRAM容量は、システム環境によって異なる場合がありますので、ご注意ください。

● お使いのシステム環境、および利用方法によっては、記載以外の制限が発生する場合もございますので、あらかじめご了承ください。

● Boot CampなどMacintoshで起動しているWindows、エミュレーションソフト、仮想ドライブ、SCSIドライブ(またはそれらと認識されるドライバ)では正常に動作しません。また、外付けHDDにインストールすると、正常に動作しなくなることがあります。ご注意ください。

● 本製品はDirectX 9.0cを使用しています。お客様の動作環境によっては、専用のドライバーが必要になることがあります。その場合は、製造元にて確認のうえ、お客様の責任において、ご使用の機種に応じたドライバーを製造元から入手し、組み込んでいただく必要があります。

● 本製品に含まれているDirectX 9.0cは、米国著作権法および万国著作権条約で保護されています。DirectX 9.0cとして総称されるファイルの再配布(お客様が第三者にファイルのコピーを配布すること)は、米国 Microsoft Corporationによって禁じられています。お取扱いにご注意ください。

● 通信状況によっては、ブロードバンドネットワーク接続が必要になる場合があります。

ゲームの始め方**ライセンス認証**

本製品をプレイするには、Steam を使った認証が必要です。

Steam は Valve Corporation の提供する PC ゲーム用プラットフォームです。

ゲームの起動時の認証

ゲームを起動する際には、Steamにログインし、ライセンス認証を行ってください。

Steamへのログインにはネットワークに接続できる環境が必要です。



空前の競馬ブーム

**ゲームの起動**

次の手順で、Windows からゲームを起動します。

- ① Steamクライアントを起動し、ログインします。
- ② Steamクライアントのライブラリから「Winning Post 8 2015」を選択し、「プレイ」を実行します。
- ③ 「Winning Post 8 2015 CDキー」画面に製品コードが表示されます。製品コードはGAMECITYのユーザーズページでオンラインユーザー登録をする際に必要となります。また、リンクの「CDキー」でも確認できます。
- ④ 「プレイ」を実行すると、起動画面が表示されます。

ゲーム開始	「Winning Post 8 2015」をプレイする。
はじめに	Readme を見る。
起動環境設定	ゲームの環境を設定する。 ※推奨環境に満たない動作環境では、ゲーム内の動作が遅くなることがあります。その際は、起動環境を設定すると回避することができます。
マニュアル	「Winning Post 8 2015」のマニュアルを見る。
お問い合わせ	ユーザーサポートに問い合わせる。

スタートメニュー

続きから	ストーリーデータをロードしてゲームを再開します。
初めから	新しくゲーム（ストーリーモード）を始めます。「馬主登録」(P.5)に進みます。
エディット	人物や馬のデータを変更します(P.6)。
対戦レース	競馬場などを設定して、ストーリーモードで育成した所有馬や他のプレイヤーの所有馬とレースをします(P.7)。
オプション	当社の製品紹介ムービーを見たり、netkeiba.com の特典を獲得したりします(P.40)。

データの引き継ぎ

ストーリーモードを 30 年以上プレイし、かつ 30 億円以上の所持金のデータがある場合、所持金（100 億円まで）、お守り（各 50 個まで）、牧場施設、名前、勝負服などを引き継いで初めてからプレイできます。なお、引き継いだ牧場施設は、基本施設と一部の特殊な施設でのぞき、最大規模の場合は 1 段階小さくなります。複数建設した施設は、片方のみ最小規模になります。

前作『Winning Post 8』からもストーリーデータを引き継げます。

ゲームの始め方

平日コマンド (P.10) の「機能」を選択すると、データのセーブやロード、環境設定などができる。 「終了」を選択すると、スタートメニューに戻ります。

**セーブ**

プレイ中のストーリーデータをセーブします。ストーリーデータは10個までつくれます。

オート進行(2年目1月1週から)

設定した週まで、ゲームを自動的に進めます。
進行中は一部のイベント以外は発生しません。

**環境設定コマンド****●観戦レース**

クラス (新馬 or 条件、OPなど) ごとに「○観戦する／×観戦しない」を切り替える。本馬場入場の観戦／非観戦も切り替えられる。

●表示

月末収支報告、チュートリアル (説明)、週末レースの結果など、画面表示を見るかどうかを切り替える。

※レース結果報告「ウェイト」を選ぶとクリックするまで、レース結果が表示される。

●サウンド

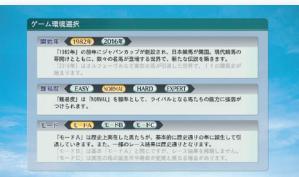
BGM や効果音、実況を設定する。シーンごとのBGM を切り替える。

●リスト表示項目記憶

リストの表示項目の位置を記憶し、次回同じ位置で表示するかどうかを切り替える。

馬主登録

スタートメニューで「初めから」を選択すると、馬主登録となります。ゲームの途中で登録内容は変えられないので (勝負服以外)、秘書の説明をよく聞いて、慎重に決定しましょう。

**登録のポイント①：シナリオを選ぼう**

1982年 史実馬が現役競走馬として登場する。

2016年 現役競走馬はすべて架空。種牡馬・繁殖牝馬として史実馬が登場する。モードは選択できない。

NEW

登録のポイント②：モード内容を把握しよう

モード A 基本的に、史実馬が歴史どおりの年に誕生し、引退を迎える。

モード B 史実馬の誕生年や引退時期、寿命はモード A と同様。特定のレースで特定の馬が勝つといった史実補正をカット。

モード C 史実馬の誕生年や引退時期、寿命などがランダムに変わる (血統は変わらない)。

登録のポイント③：結婚

独身のままでも、結婚した状態でもゲームを始められます。子供がいる状態から始めれば、すぐに子孫の活躍を体感できます。

登録のポイント④：新人馬主モード (チュートリアルモード)

初めてプレイする時にはこのモードがオススメです。実践形式でプレイ方法が学べます。課題をクリアすればお金やお守りのご褒美も!

ゲームの始め方

スタートメニューで「エディット」を選びと、人物や馬のデータを変更できます。

また、前作『Winning Post 8』のエディットデータを引き継げます。

馬エディット

実在競走馬エディット	実在競走馬（日本・米国・欧州）のデータを変更する。
1982年初期種牡馬エディット	1982年初期種牡馬（スペシャル・日本・米国・欧州）のデータを変更する。
2016年初期種牡馬エディット	2016年初期種牡馬（スペシャル・日本・米国・欧州）のデータを変更する。
初期化	データを初期化する。

※実在競走馬、初期種牡馬のどちらにも存在する馬は、一方を変更すると自動的にもう一方に変更が反映されます。

**人物エディット**

騎手エディット	名前、能力、特性を変更できる。
調教師エディット	名前、能力、特性を変更できる。
馬主エディット	名前、勝負服を変更できる（一部のライバル馬主を除く）。
牧場エディット	牧場長の名前、能力、牧場名を変更できる。
初期化	データを初期化する。

※騎手、調教師の能力変更では、能力の上がり方が変更されます。

引き継ぎ

『Winning Post 8』のエディットデータを引き継げます。引き継げるのは人物や牧場の名前と勝負服のみです。

**対戦レース**

スタートメニューで「対戦レース」を選びと、他のプレイヤーの所有馬や自分の所有馬同士を対戦させられます。

対戦レースをする前に、対戦データを登録しておきます。所有馬（競走馬）コマンド（P.20）の「対戦」を選びます。

※対戦データは最大5つまでセーブできます。

**カスタムレース**

競馬場、コースの種類、条件などを設定して、対戦レースをします。対戦は5頭以上の出走が必要です。「対戦データロード」で対戦データを呼び出し、「登録・取消」で対戦データから対戦馬を選びます。パスワードで対戦馬を登録するときは、「パスワード登録」を選び、パスワードを入力します。

前作『Winning Post 8』の対戦データで登録された馬も呼び出せます。

※対戦レースの実況はすべて馬番となります。

VTR 再生

対戦レース後にVTRを保存しておくと、レースのVTRを観られます。

※VTRデータ1つにつき12レース登録できます。

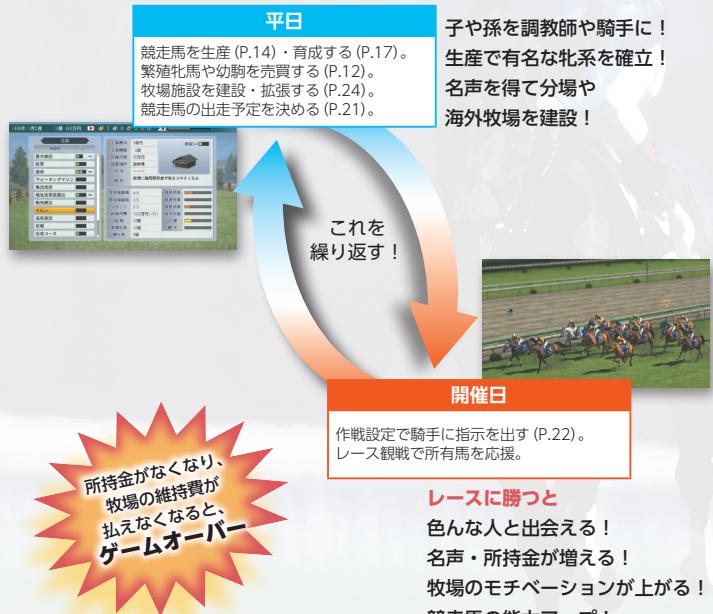
ストーリーモード

馬主生活の流れ

馬主兼牧場主となり、競馬ライフを満喫できます。プレイスタイルは自由です。国内・海外G I全制覇を目指すもよし、好きな馬の系統の確立を目指すもよし。自分が生産・育成した馬に子供を乗せてダービーで勝つこともできます。

一週間の流れ

ゲームは一週間単位で進みます。一週間は平日と開催日に分かれています。



私たち秘書コンビが、未熟者ではあります「ウイポ」のコツをお教えしますね！

主な一年のイベント

一年の中で起こる代表的なイベントを紹介します。

4月	幼駒誕生	前年の5～6月に種付けした繁殖牝馬から幼駒が生まれる。
5月～6月	種付け	配合理論 (P.36)などを参考にして種付けを行う。
8月	幼駒セリ (当歳 (0歳) の幼駒)	
10月	繁殖牝馬セール	有名な史実馬が売りに出されることもある。
12月	海外トレーニングセール	
年末	明け2歳馬の入厩など	年末の表彰式の後、所有馬の引退、種付け権の購入、繁殖牝馬・種牡馬の輸入、明け2歳馬の入厩などを行う。また、My 牝系の設定や、他の馬の動向や調教師・騎手の動向も確認できる。

明け2歳馬の入厩

<p>動向切替 入厩させるか売却するかを選ぶ。入厩させる場合は国を選択 (海外牧場開設後)。</p>	<p>馬名入力 馬名を入力する。</p>
<p>厩舎選択 預託する厩舎を選ぶ。</p>	

人とのつながり

馬主を続けていくうえで「人とのつながり」は必要不可欠です。ゲーム開始時は、競馬場に足を運んだり、牧場施設の「サロン」を建設したりして人脈を増やすようにしましょう。

馬主	プレイヤーの同業者。セリや競馬場で会える。それぞれ好みがあり、取る行動も変わる。
秘書	プレイヤーを一生懸命サポートする。
牧場スタッフ	牧場で働く人たち。子孫 (P.30) のスタッフを牧場施設に配置すると、施設の効果が上昇。
知人	コース記者や海外コーディネーターなど。牧場や競馬場で会える。セリでオススメを教えてくれることもある。
牧場長	牧場を管理。他牧場の牧場長の場合、馬を売買すると友好度が上がり、馬の売買額に影響。能力・特性があり、馬の成長に関係する。
騎手	競走馬に騎乗してレースに出走。能力・特性がある。
調教師	厩舎を運営し、競走馬を調教する。能力・特性があり、馬の成長に関係する。

年末年始と2月、5月は重要です。「オート進行」で飛ばさないようにしましょう。



ストーリーモード



平日

週末のレース（開催日）のために、準備をします。競走馬の売買、馬の生産、牧場施設の建設などを行えます。

先週の結果

所有馬報告（競走馬と幼駒の能力アップ）、家系報告（子孫の騎手の戦績）、My 北系報告（My 北系の先週の戦績など）が報告されます。
※「機能」→「環境設定」で表示
の有無を切り替えられます。

周辺所有馬	化2	能力
コエテクチャーム	化2	スピードUP
コエテクラット	化2	スピードUP
コエテクイヤー	牡2	黄きUP

モチベーション

所有馬が勝利したり、プレイヤーの子孫が勝ったりすると上昇する。満タンになると、幼駒の育成効果や、競走馬の調教効果が大きく上がる（満タンになった週のみ）。

平日コマンド

イベント表示



イベントが発生するときにコマンドが追加される。

各種情報のショートカットキー

- [F5] 所有競走馬
- [F6] 所有幼駒
- [F7] 所有繁殖牝馬
- [F8] 所有種牡馬

牧場スタッフ NEW

馬を世話する様子を観察できる。思ひぬヒントをつぶやくことも。



牧場カメラの操作

Home キー	カメラ位置の切り替え
スペースキー	寄りと引きの切り替え
[↑ ↓ ← →] キー	カメラ操作
テンキーの[2・4・6・8]	カメラ移動

※右クリックすると、以前に表示されていた画面に戻ります。平日画面で右クリックすると、平日の行動を終了できます。

※メッセージの青い文字をクリックすると、競馬用語辞典を見られます。

※馬情報の「血統」で青い文字の北系をクリックすると、北系図を見られます。



平日画面では馬たちの日常が垣間見えます。とっても可愛いですよ！

平日コマンド

馬情報

競走馬の情報を見る。「所有競走馬」で出走登録や指示、「所有幼駒」・「所有繁殖牝馬」・「所有種牡馬」で所有馬の売却、「幼駒」・「繁殖牝馬」で他の牧場の馬を購入できる。

人情報

馬主、牧場長、調教師、騎手、家系図、知人を見る。「馬主」の「プレイ傾向」でプレイヤーの配合の傾向など、「決戦経過」で世界頂上決戦の進行状況を見る。

建設

施設を建設・拡張する（P.24）。初年度の3月1週から選べるようになる。

記録

開催表、優勝カップ、殿堂馬、北系図、サイアーライン（種牡馬の系譜）、ニックスファイル、年表、収支、レコード、競馬用語辞典、名馬列伝を見る。

機能

セーブやロード、馬具や勝負服の設定、牧場スタッフの服色の変更などをを行う（P.4）。

コースボ

今週のレースの予想や、有力馬の情報、各種ランキングなどを見る。

NEXT

平日の行動を終了し、開催日画面（P.22）に移る。

開催日コマンド

パドック

出走直前の競走馬の状態を見る。

新聞

競走馬の成績や予想を見る（地方・海外レースを除く）。

作戦

騎手の作戦を設定する（所有馬が出走のみ設定可能）。

レース

レースを観戦する。

ダイジェ

スト版に短縮して、レースを観戦する。

NEXT

レースを観戦せずに、次のレース（または翌週）に進む。

レープロ

レースの出走表を見る。地方・海外レースのときのみ表示される。

所有競走馬コマンド

出走登録

レースの登録、レースの予定の削除、騎手変更などをを行う

指示

放牧や調教の指示、主戦騎手の変更などをを行う。

コメント

競走馬の状態などを聞く。

メモ

所有競走馬のメモを見る。

netkeiba

一部の史実馬について、netkeiba.com の情報を見る。

名馬列伝

一部の史実馬の列伝を見る。

環境設定コマンド

観戦レース

クラスごとにレース「○（観る） / ×（観ない）」を切り替える。

表示

収支報告など各種表示の「見る / 見ない」を切り替える。

サウンド

BGM や効果音、実況を設定する。シーンごとのBGM を切り替える。



お守り交換イベントは1～3月末に起きます。要チェックですね！



ストーリーモード

競走馬の入手

競走馬の入手には、さまざまな方法があります。一部の有力幼駒（過去の名馬）や有力繁殖牝馬は、所持金だけでは手に入れられません。

▶ 庭先取引

▶ 幼駒セリ（P.13）

▶ 海外トレーニングセール（P.13）

▶ 競走馬生産（P.14）

庭先取引で手に入る

牧場に出向いて、幼駒や繁殖牝馬を手に入れます。お守りを消費すれば、すでに所有者が決まつても、譲ってもらえます。



実行するには

平日コマンド「馬情報」→「幼駒」「繁殖牝馬」

平日コマンド「人情報」→「牧場」→「幼駒」「繁殖牝馬」

お守りの入手

馬の強さに応じて必要となるお守りが異なります。それぞれ99個まで所持できます。2015年以降、史実馬が生まれなくなつてからも使用できます。10個たまると上位のお守りに交換できます（赤10→銅1など）。10個以上ある場合、一定の条件を満たすと、特定の時に交換イベントが起きます。



金 最優秀馬主賞、最優秀生産者賞、国内G1全制覇、海外主要G1全制覇、子孫が騎手大賞受賞、子孫が優秀技術調教師受賞、アジアマイルチャレンジ4勝（完全制覇）、殿堂馬金の像作成、世界頂上決戦完全制覇、G1 100勝ごとなど。



銀 優秀馬主賞、最優秀生産者賞、アジアマイルチャレンジ3勝、年度代表馬、リーディングサイアー、殿堂馬銀の像作成、G1 25勝ごと、子孫が最多勝利騎手受賞、子孫が最多勝利調教師受賞など。



銅 各種3冠、グローバルスプリントチャレンジ優勝、アジアマイルチャレンジ2勝、サマースプリントシリーズ優勝、サマーマイルシリーズ優勝、サマー2000シリーズ優勝、各部門の最優秀馬（年末表彰）、殿堂馬銅の像作成、G1 5勝ごとなど。



赤 初勝利、G1勝利、天皇賞春秋連覇、同一G1連覇など。

*連覇、3冠などは1頭の馬が達成したときに入手できます。



庭先取引でなら、史実馬が手に入ることもありますよ。

セリで手に入る

セリでは、上場馬の中から馬を選んで手に入れます。

「一発購入」を選ぶと、落札価格は高くなりますが、確実にセリで落とせます。

幼駒セリ（8月1週）…**当歳の幼駒**

繁殖牝馬セール（10月1週）…**繁殖牝馬**

海外トレーニングセール（12月3週）…**1歳海外幼駒**



実行するには

平日コマンド「セール」

↓
セール開催時に表示される



セリ会場

上場リスト

セリに上場されている馬の一覧を表示する。

種付け

所有繁殖牝馬に種付けする（配合評価を見る）。ノミネーションセールのみ。

帰る

セリを終了する。

好みの基準

秘書 血統背景が基準

牧場長 馬のメンタル部分と健康が基準

調教師 馬の素質が基準



金、銀レベルだと10億円を超えることも。

お守りがついた馬も上場されることがあります。この場合はお守りを消費しなくても手に入れられますが、セリ価格が大変高くなるため、多額の所持金が必要です。

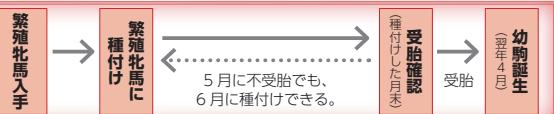
オススメしてくれる知人に、それぞれ好みがありますよ。



ストーリーモード

競走馬を生産する

生産の流れ



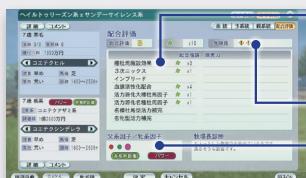
実行するには

平日コマンド「種付け」

5、6月に表示される。
クリックすると、種付け。
配合する両親の血統や、
成立している配合理論が見られる。



評価画面



血統画面



	大種牡馬	親系統となっている種牡馬
	SP 系	SP 系統
	零細	零細系統

成立している配合理論

緑の数が多いほど、効果が高い。無印のものは、理論は成立しているが、効果があまり期待できない。

数が多いほど、危険度が高くなる（インブリード）

受け継がれる因子／牝系特性の予想数

丸が大きいほど、受け継がれる可能性が高くなる。

	スピード		スタミナ
	パワー		瞬発力
	根性		柔軟性
	早熟		晚成
	気難		

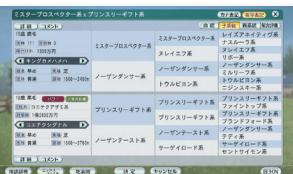
	名種牡馬	子系統となっている種牡馬
	ST 系	ST 系統
	流行	流行系統

7、10、13、16歳の1月初めには子孫の育成方針を選べます。慎重に決めましょう。

配合のポイント①

親系統・子系統を見る

ニックス (P.36) やラインブリード (P.36) などの配合理論を活用する場合、血統表の馬が、どの系統に属しているのかを確認する必要があります。血統表を表示しているときに、「子系統」「親系統」を切り替えられます。



ニックス・インブリードを見る

黄色の馬名はニックス (P.36) の配合です。ニックスが多いほど、配合の爆发力が期待できます。赤色の馬名は、インブリード (P.36) の配合です。先祖馬の特徴が出る利点がありますが、気性難や体质弱化などの危険性も大きくなります（インブリードの血が濃いほど、利点・危険性とも大きくなります）。



繁殖牝馬が受胎すると

種付けした月末には、受胎状況が確認できます。「父系因子」の欄に因子マークが表示された場合、その因子の能力は確実に上がります。父系因子 が表示された後、「+」のついたダイヤマークが現れた場合、効力が高くなります。ただし、因子が活性化しても、その馬に因子自体が受け継がれたわけではありません。

	スピード
	スタミナ
	パワー
	瞬発力
	勝負根性
	柔軟性
	早熟
	晚成
	気性難

2月の初めにはおめでたいニュースが舞い込んでくるかもしれません。



ストーリーモード

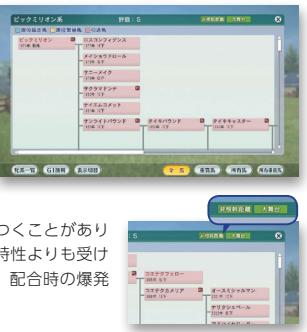
配合のポイント②

牝系を意識する

牝系に所属する繁殖牝馬を配合すると、一定の確率で牝系の特性が産駒に引き継がれます。特性は牝系ごとに最大2つまでつくことがあります。

実行
するには

平日コマンド「記録」
↓
「牝系図」



My 牝系を活躍させることで、その牝系に特性がつくことがあります。My 牝系の特性は他の牝系（主流牝系）の特性よりも受け継がれやすくなります。「名牝系」に昇格すると、配合時の爆発力が増えます。

牝系の特性

大舞台	産駒に「大舞台」(P.34)の特性がつきやすくなる。
牝馬	牝馬が生まれた場合、「男勝り」(P.34)の特性がつきやすくなる。
根幹距離	産駒に「根幹距離」(P.34)の特性がつきやすくなる。
非根幹距離	産駒に「非根幹距離」(P.34)の特性がつきやすくなる。
意外性	産駒に「大駆け」(P.34)の特性がつきやすくなる。
柔軟性	産駒の距離適性の幅が広がりやすくなる。
ダート	産駒のダート適性が上がりやすくなる。
スタミナ	産駒のスタミナが上がりやすくなる。
スタート	産駒に「スタート」(P.34)の特性がつきやすくなる。
海外遠征	産駒に「海外遠征」(P.34)の特性がつきやすくなる。
パワー	産駒に「重ハンデ」(P.34)の特性がつきやすくなる。

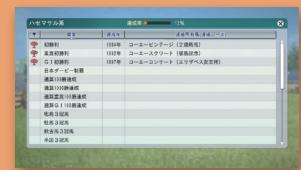
牝系図の偉業

NEW

My 牝系の牝系図で「偉業」を選ぶと、達成した偉業が表示されます。

偉業は、プレイを通して少しずつ達成していく段階的な目標です。配合などで My 牝系に所属する馬を所有して活躍させて偉業を達成すると、お守りや所持金などの報酬を得られます。

短期では達成できない偉業もありますが、難易度が高いほど得られる報酬も大きくなります。



配合がよくわからないときは、配合評価が高い配合を試してみましょう。

競走馬の能力と成長

競走馬の能力は、生まれもった素質だけでなく、その後の育成・調教などで成長する可能性があります。

能力は徐々にわかる

競走馬の能力（素質）は、入厩したばかりのときはほとんどわかりません。レース後のコメントを聞いたり、初めての条件下でレースを行ったりすると、徐々にわかるようになります。



入厩時のグラフ。能力はほとんどわからない。

成長の仕組み

競走馬には「育成度」があり、「育成バー」で表示されます。育成バーが最大になると、どれかの能力が上がることがあります。能力が上がると、平日画面(P.10)の「先週の結果」に表示され、育成度は再び0からのスタートとなります。この繰り返しで所有馬を強くします。先天的能力が低い馬ほど、育成での成長の余地が多く残されています。前の週に比べて、育成度が大きく上がると、育成バーの右端にマーカーが表示されます。



入厩前は、能力ごとの育成バーが見られる。

育成バー



- 牧場長の能力により、育成度が大幅に上がると表示される。
- 前週のレースで好結果を残して、育成度が大幅に上がると表示される。
- 併せ馬で、育成度が大幅に上がると表示される。

厩舎を拡張して繁殖牝馬を多く持てば、牝系の発展が期待できます！



ストーリーモード

育成度を上げるには

幼駒時代

1歳幼駒から入厩するまでの2歳馬は、能力ごとの育成バーがあり、牧場施設や、牧場長による育成で上がります。牧場長には「育成方針」があり、方針に応じて上がりやすい能力が異なります。また、牧場施設に牧場スタッフを配置すると、育成の効果が上がります。

競走馬時代

入厩後の競走馬は育成バーが一本化され、調教師による育成、併せ馬、レースでの結果により能力が上がります。

●調教師による育成：調教師の特性に応じて上がりやすい能力が異なります。入厩時に、どの能力を上げるとよいか考えて、入厩先を決めましょう。

●レースで入着：レースで入着(5着以内に入る)すると、育成度が上がります。着順が上位であるほど、またレースのグレードが高いほど、育成度の上がり方も多くなります。

●併せ馬：ある条件を満たすと週の調教が併せ馬になります。このとき、プレイヤーの馬よりも格上の馬と併せ、調教評価がSまたはAだと育成度が上がります。スター馬がが多い有力厩舎ほど、併せ馬で育成度が上がる可能性が高くなります。

縁の馬－調教師－

以前、管理して活躍させ、調教師との間で「縁の馬」の関係になった馬については、その産駒を調教師に預けると、その血統の特徴を熟知している分、能力アップが期待できます。



調教師の特性	上がりやすい能力
2歳戦、短距離、クラシック、大レース	スピード
牝馬、芝	瞬発力
ローカル、気性難	勝負根性
ダート、スバルタ	パワー
3歳戦、長距離	柔軟性
交流重賞、輸送競馬、海外遠征	精神力
休み明け、叩き一変	賢さ
高齢馬、古馬戦、軽め調教	健康



特性を身につける

競走馬には能力以外に「特性」(P.34) が身につくことがあります。特性を身につけると、特定の条件レースで能力以上の力を発揮することができます。特性は、一度身につければ消えません。基本的にレース結果などによって身につきますが（史実馬を除く）、牝系から特性を受け継ぐなどして、生まれつき身についている馬もあります。



特性が身につく条件

大舞台	G I 戰での勝利数が多い。両親がこの特性を持っているとさらにつきやすい。
G II 大将	G II 戰での勝利数が多い。両親がこの特性を持っているとさらにつきやすい。
交流重賞	地方交流重賞で良い成績を残す。
ローカル	ローカル開催で良い成績を残す。
海外遠征	海外の重賞で多く勝利する。
根幹距離	1200 / 1600 / 2000 / 2400 / 3000m の重賞レースで多く勝利する。
非根幹距離	1200 / 1600 / 2000 / 2400 / 3000m 以外の重賞レースで多く勝利する。
超長距離	3000m 以上のレースで多く勝利する。両親がこの特性を持っているとさらにつきやすい。
タフネス	数多くのレースに出走する。
男勝り	牝馬が、牡牝混合の重賞で多く勝利する。
乾坤一擲	古馬になってから G I 初挑戦初勝利したり、G I 戰に数多く出走のち初勝利したりする。
大駆け	人気薄のときに数多くのレースで勝利する。
鉄砲	放牧明けで、前走から 9 週以上空いたレースで多く勝利する。
叩き良化	前走負けた後のレースで多く勝利する。
格上挑戦	格上挑戦で勝利する。
スタート	良いスタートを切って、多くのレースで勝利する。
夏馬	6 ~ 8 月のレースで多く勝利する。
冬馬	12 ~ 2 月のレースで多く勝利する。
軽ハンデ	おもに馬格が小さい馬やパワーの弱い馬が、軽ハンデでハンデ戦を勝利する。
重ハンデ	おもに馬格が大きい馬やパワーの強い馬が、重ハンデでハンデ戦を勝利する。

※条件を満たすと、特性が身につく確率は高まりますが、必ず身につくわけではありません。



5月に行われるノミネーションセールでは優秀な種牡馬の種付け権を買えます。

6月は、5月の種付けで不受胎となった馬の種付けができます。



ストーリーモード

レースに登録

所有馬を育成したら、成績や調子などを分析しつつ、レースに登録して出走させます。

所有競走馬コマンド

出走登録	レースの登録、レースの予定の削除、騎手変更などを行う
放牧	競走馬を放牧に出し、疲労を回復させる。放牧期間も決める。
調教	調教を設定する。
馬具	馬具を設定する。「オート馬具設定」が「OFF」のときに「オリジナル」をクリックすると、史実にあったオリジナルの馬具をつける。
主戦騎手変更	主戦騎手を変更する。プレイヤーと友好関係にある騎手か、その馬に騎乗経験がある騎手、厩舎の専属騎手・依頼騎手から選べる。
対戦	対戦レース(P.07)用パスワードを確認できる(「登録」をクリックすると対戦データをセーブできる)。
引退	競走馬を引退させる(2歳馬を除く)。
観戦	レース観戦馬として登録する。
コメント	競走馬の状態などを聞く。
メモ	所有競走馬のメモを見る。
netkeiba	一部の史実馬について、netkeiba.com の情報を見る(P.40)。
名馬列伝	一部の史実馬の列伝を見る。

成績を見る



*「血統」で青い文字の拡系をクリックすると、拡系図を見られます。

7月から夏競馬が始まります。サマーシリーズ制覇を狙いましょう！

調子を見る(グラフ)

- 調子グラフ 高いほど調子が良い
- 疲労グラフ 高いほど疲労がたまっている
- 馬体重グラフ 高いほど馬体重が重い



出走登録画面

所有馬がレースに出走する週に表示されます。

騎手名を選択し、騎手を変更できます(すでに騎乗予定のある騎手は表示されません)。



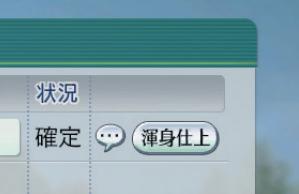
渾身の仕上げ

NEW

出走登録画面で「渾身仕上」を実行すると、所有馬に渾身の仕上げを施せます。

渾身の仕上げをすると、調子や成長度が大きくなりますが、疲労が溜まったり、競走寿命が減ります。

どの馬でも生涯1回のみ、渾身の仕上げを施せますが、勝利が確実になるわけではありません。ここ一番のレースで使うよう、チャンスを見計らいましょう。



8月は幼駒セールがあります。スターホースを購入できるかもしれませんよ。



ストーリーモード

開催日

週末は開催日画面に移動します。所有馬のレースを観戦し、レース後は騎手や調教師から所有馬の能力を教えてもらえることもあります。

*平日コマンド「機能」→「環境設定」→「表示」の「レース結果報告」を「見ない」にすると、開催日画面は表示されません。

開催日コマンド



レース情報

所有馬と騎乗騎手

騎手が縁の馬、縁の馬の子に乗る場合、赤字で表示される。

開催日コマンド

パドック	出走直前の競走馬の状態を見る。
新聞	競走馬の過去の成績や予想の印を見る(地方・海外レースを除く)。
作戦	騎手の作戦を設定する(所有馬が出走時のみ設定可能)。レース中の識別マークを設定できる。
レース	レースを観戦する。
ダイジェスト	ダイジェスト版に短縮して、レースを観戦する。
NEXT	レースを観戦せずに、次のレース(または翌週)に進む。
レープロ	レースの出走表を見る。地方・海外レースのときのみ表示される。

縁の馬 - 騎手 -

騎手の「縁の馬」にセットされている馬や、その馬の子に騎乗させると、レース中、馬の能力を最大限に引き出してくれます。



子孫を騎手として育て、自家生産馬に乗せることもできます……口manを感じますね。

画面の見方

作戦設定

出走馬の予想脚質が表示されます。



識別マーク

設定したい馬の「識別」にカーソルを合わせ、クリックすると設定。設定すると、レース中にその馬の上部にマークが表示される。

脚質

カーソルを「脚質」に合わせ、クリックで設定。

作戦に対する騎手の能力

得意 😊 😃 😄 😐 不得意

レース



□ が所有馬

識別マークを設定した馬

現在走っている地点

レース後

騎乗騎手や調教師のコメントを聞けます。コメントの内容で、所有競走馬の能力や適性が判明すると、所有競走馬情報の「能力」画面やメモに、自動的に書き込まれます。



10月1週は大事です。繁殖牝馬セールと皆さんの子孫の誕生報告があります！



牧場拡張

牧場施設を建設・拡張すると、馬の繁殖頭数が増えたり、馬の育成に良い効果を与えたりします。ただし、建設には多くの資金が必要なうえ、毎月の維持費がかかります。施設を建設・拡張する際は、十分な資金を残しておきましょう。ゲームを進めて牧場施設を増やしていったり、知人と親しくなったりすると建設・拡張できる施設が増えます。

実行
するには

- 平日コマンド「建設」
- ↓
- 「牧場スタッフ配置」
- 「建設／拡張」
- 「撤去」
- 「色替」



好きな場所に配置可能。施設の色も選べる。

放牧地と育成場のスペースには限りがある

施設は、放牧地と育成場それぞれに建設できます。施設を1つ建設すると、スペースを1つ消費します。自分なりのプランを立てて、効率よく建設しましょう。

※基本施設、牧草、厩舎、坂路コース、トラックコース、角馬場、種牡馬飼養施設は撤去できません。
※基本施設と牧草はスペースを消費しません。
※拡張、再拡張時にはスペースを消費しません。

スタッフの配置

子孫(P.30)が「牧場スタッフ」になると、各施設に配置できます（一部の施設には配置できません）。

スタッフを配置するとその施設の効果が上がりります。

放牧場面積	4/6
育成場面積	3/5
スタッフ	0/3

現在の施設数／建設可能な施設数。



積極的に配置しよう。

分場で生産拡大

NEW

条件を満たすと、国内に2つ目の牧場(分場)を所有できるようになります。

分場では、メインの牧場と同規模まで施設を増やせ、子孫を牧場スタッフとして配置できます。

異なるタイプの牧場にし、零細血統の保護などもめざせます。



分場開設の条件

- 名声値がかなり高い
- 資金に余裕がある
- 生産者として実績がある
- 繁殖牝馬を多数所有している
- 種牡馬を多数所有している



施設設置画面



その施設に配置したスタッフ名

その施設を建設・拡張した場合に得られる効果（黄色）
特定の施設を建設すると上昇する

その施設を建設・拡張した場合に増える数字（緑色）

施設の複数建設

NEW

1つの牧場につき、同じ施設は2つまで建設できます（一部の施設を除く）。

施設が複数あると、効果が高まるのみでなく、副次的な効果がつくこともあります（ウォーキングマシンが1つだと疲労回復、2つだと健康な幼駒が生まれやすくなる、など）。



12月3週には海外の1歳馬を購入できる海外トレーニングセールがあります。

12月4週から年始まで重要イベントがいっぱいです。頑張ってくださいね！



牧場拡張

施設の種類



拡張すると施設の配置可能な数が増える(6→10)。海外牧場は拡張不可。



幼駒の健康を上げる。



繁殖牝馬の繫養数を増やす。初期(5頭)→拡張(10頭)→再拡張(20頭)。



休養馬や故障馬の疲労を回復する。



幼駒の成長度や仕上がりが早くなる。



拡張すると種牡馬の繫養数が増える。初期(5頭)→拡張(10頭)→再拡張(20頭)。また、配合時に爆発力が上昇する。



幼駒の精神力が上がる。



観光収入を増やす。繫養馬の人気も上がる。

※海外牧場では工事費用・月維持費が2倍になります。
※「再拡張」には、名声が一定以上必要です。

建設

拡張

再拡張

工事費用	12億	-
------	-----	---

工事期間	16週	-
------	-----	---

月維持費	400万	800万
------	------	------

建設

拡張

再拡張

工事費用	4億	6億
------	----	----

工事期間	12週	16週
------	-----	-----

月維持費	20万	80万
------	-----	-----

建設

拡張

再拡張

工事費用	5億	7億
------	----	----

工事期間	12週	16週
------	-----	-----

月維持費	100万	200万
------	------	------

建設

拡張

再拡張

工事費用	4億	6億
------	----	----

工事期間	12週	16週
------	-----	-----

月維持費	50万	100万
------	-----	------

建設

拡張

再拡張

工事費用	4億	6億
------	----	----

工事期間	12週	16週
------	-----	-----

月維持費	50万	100万
------	-----	------

建設

拡張

再拡張

工事費用	6億	-
------	----	---

工事期間	16週	-
------	-----	---

月維持費	400万	-
------	------	---

★1つの牧場につき2つまで建設可



競走馬の疲労回復が早まる。幼駒の持病発生率を下げる。放牧馬の持病改善が期待できる。繁殖牝馬の受胎率が上がる。



牧場に競馬関係者が集まりやすくなる。人物との友好度が上がりやすくなる。



配置できる牧場スタッフの数を増やす。初期(7人)→拡張(11人)→再拡張(15人)。



競走馬の競走寿命の減少を軽減する。



複数の幼駒を繫養しても育成効果を維持できる。初期(10頭)→拡張(15頭)→再拡張(20頭)。



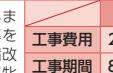
幼駒の賢さが上がる。



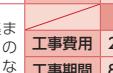
1歳～2歳馬(入厩前)のパワーなどを鍛える。再拡張すると屋内坂路になり、冬場の育成の効果が落ちない。



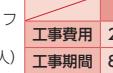
1歳～2歳馬(入厩前)の瞬発力などを鍛える。



建設



拡張



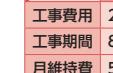
再拡張



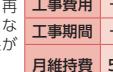
建設



拡張



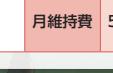
再拡張



建設



拡張



再拡張



所有馬を強くしたいなら、育成場の施設を重点的に建設しましょう。

知人が施設の建設を勧めてくることもあります。人脈も大事ですね。



牧場拡張



1歳～2歳馬（入厩前）の柔軟性などを鍛える。



1歳～2歳馬（入厩前）の勝負根性が上がる。



1歳～2歳馬（入厩前）の調教による疲労を回復させる。



優れた幼駒が生まれると、放牧地に出現することがある（日本）。



優れた幼駒が生まれると、放牧地に出現することがある（米国）。



優れた幼駒が生まれると、放牧地に出現するがある（欧州）。

	建設	拡張	再拡張
工事費用	－	4億	－
工事期間	－	12週	－
月維持費	50万	100万	－
	建設	拡張	再拡張
工事費用	1億	2億	－
工事期間	8週	12週	－
月維持費	50万	100万	－
	建設	拡張	再拡張
工事費用	2億	4億	－
工事期間	8週	12週	－
月維持費	50万	100万	－
	建設	拡張	再拡張
工事費用	2億	－	－
工事期間	8週	－	－
月維持費	50万	－	－
	建設	拡張	再拡張
工事費用	4億	－	－
工事期間	8週	－	－
月維持費	100万	－	－
	建設	拡張	再拡張
工事費用	4億	－	－
工事期間	8週	－	－
月維持費	100万	－	－

海外牧場開設

条件を満たすと、2015年以降に海外牧場（米国・欧州）が開設できるようになります。海外牧場を開設すると海外の種牡馬に種付けできたり、生産可能な頭数が増えたりといった利点があります。

また、海外牧場で生産した馬は、そのまま海外競馬に参戦させられます。
※1982年～2014年までは開設できません。



海外牧場開設の条件

- ◎名声値がかなり高い
- ◎牧場の規模がある程度大きくなっている
- ◎資金に余裕がある
- ◎海外競馬でかなり良い成績を残す
- ◎特定の人物と会っている

条件を満たすと、7月～11月に海外牧場開設の話が舞い込んでくることがあります。海外牧場に建設・拡張できる牧場施設は、プレイヤーの日本牧場と同じです（P.21）。ただし、建設費は日本牧場の2倍で、繁養できる頭数も異なります（厩舎）。

- ◎日本牧場 5頭→10頭→20頭（厩舎／種牡馬繁養施設）
- ◎海外牧場 5頭→7頭→10頭（厩舎）
- ◎海外牧場 5頭→10頭→20頭（種牡馬繁養施設）

※分場は日本牧場と同様になります。

海外競馬のルール

海外の競馬は、中央競馬とは異なるルールで行われます。

中央競馬	海外競馬	
新馬	Maiden	調教師が自動的に登録・出走を行う。 登録や指示は変更できず、レースも観戦できない。
未勝利		
500万下		
1000万下		
1600万下		
オープン	Stakes	プレイヤーが登録できる。



海外牧場は所有馬を増やすのが一番のメリットです。ぜひ開設しましょう！

育成場のコースで走る馬の速さから、能力を類推できますね。



子孫の繁栄

馬だけでなく自分の子孫を繁栄させることもできます。騎手や調教師となった子孫は、プレイヤーとともにさまざまな場面で活躍します。

結婚

馬主登録時(P.5)に結婚することもできます。相手によっては、子供がいる状態からスタートします。

独身でゲームを始めると、ゲーム中に出会う異性(一部の騎手、一部の調教師、知人、牧場長)との友好度を上げたのち、特定の条件を満たすと結婚できます。友好度は、イベントが発生したり、競馬場や牧場などで話したりすると上がります。また、イベントを通じて秘書とも結婚できます。

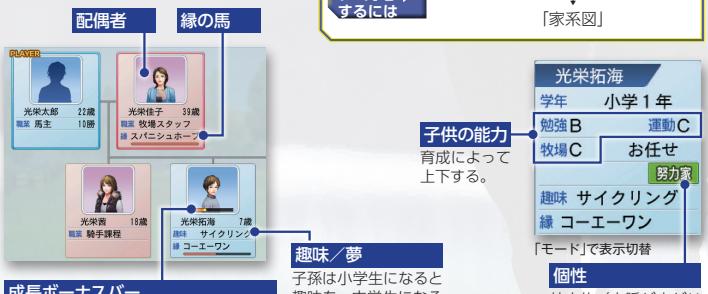
結婚後は子供が生まれ(一組の両親に3人まで)、家族が増えていきます。



おめでた報告は2月1週にある。オート進行で見逃してしまわないようしよう。

家系図

子孫は家系図で確認できます。



秘書とも結婚はできます。いつまでも良きパートナーでいたいものです。

子孫の成長

子孫が小学一年生(7歳)、小学四年生(10歳)、中学一年生(13歳)、高校一年生(16歳)になる年の初めに、子孫の育成方針を決められます。子孫は方針に沿って育っていきます。また、子孫の成長には、その子孫の素質と子孫の両親の活躍が影響します。方針を決めるとき、毎年の年末に一年の育成結果が報告されます。

育成方針

お任せ	育成方針を配偶者に決めてもらう。
勉強	勉強面を重点的に育成。勉強ができると、厩務員や調教師になるのに有利。
運動	運動面を重点的に育成。運動能力があれば、騎手の道も進みやすい。
牧場	牧場でのお手伝いをさせる。牧場での経験は、牧場長や牧場スタッフへの近道。

進路決定

子孫は16歳になると、自分の能力や夢に従って、騎手課程に進んだり、牧場スタッフとして働いたりします。高校に進み、大学生から社会人になる子孫もいます。

子孫と縁の馬

子孫と特定の馬が「縁の馬」になる場合があります。子孫が6~8歳のときに能力の高い幼駒が生まれるとイベントが発生し、その馬との親密度が家系図に表示されます。親密度が満タンになると、子孫が騎手や調教師になった時に、その馬が子孫の「縁の馬」になることがあります。※現役種牡馬、現役繁殖牝馬でなくなると「縁の馬」ではなくなります。



家系図の偉業

家系図で「偉業」を選択すると、達成した偉業が表示されます。

北系図の偉業と同様、段階的な目標です。子孫を成長させ、騎手や調教師などの競馬界の職業に導き、プレイヤー所有馬とともに活躍させていくことで少しづつ達成していくことができます。達成すると、モチベーションや名声などの報酬を得られます。難易度が高いほど得られる報酬も大きくなります。



皆さんの牧場を継ぐ子孫たちも現れます。馬と同じく人も歴史を紡いでいくんです！



データ一覧

人物データ

※能力は、「SS」「○」が最も高く、「E」「×」が最も低くなります。

牧場長

相馬眼	S/A/B/C/D/E	高いほど素質を正確に見分けられる。
血統知識	S/A/B/C/D/E	高いほど種付けを任せたときに効果が上がる。
馴致	S/A/B/C/D/E	高いほど幼駒の馴致(レースに慣れさせる)の効果が高くなる。
種付け	S/A/B/C/D/E	高いほど受胎確率などが高くなる。
得意施設	得意とする施設。育成の効果が上がる。	
育成方針	方針を重視して育成。幼駒の成長に影響。プレイヤー牧場の牧場長のみ表示。	

騎手

逃先	●/○/○/△/×	逃げ・先行の能力
先差	●/○/○/△/×	先行・差しの能力
差追	●/○/○/△/×	差し・追込の能力
大レース	クラシックレースを除く GI レースで能力を発揮する。	
クラシック	クラシックレース(皐月賞、日本ダービー、菊花賞、桜花賞、オーセス)を含む GI レースで能力を発揮する。大レースの上位互換の能力。	
交流重賞	地方交流重賞で、能力を発揮する。	
ローカル	ローカル開催で能力を発揮する。	
海外経験	海外遠征のときに能力を発揮する。	
芝	芝のレースで能力を発揮する。	
ダート	ダートのレースで能力を発揮する。	
重馬場	重馬場で能力を発揮する。	
新馬教育	新馬戦に騎乗するとその後の馬の成長を促す。	
牝馬	牝馬に騎乗すると能力を発揮する。	
風車鞭	差し・追込で能力を発揮する。	
剛腕	逃げ・先行で能力を発揮する。	
折り合い	距離適性の幅が広がる。気性を緩和し、スタミナのロスを軽減する。	
ベース	レースのペースを正確に判断できる。	
長手綱	長距離で能力を発揮する。	
スタート	スタートが得意になる。	
本命	1番人気かつ単勝3倍以下で、能力を発揮する。	
穴馬	人気薄の馬で能力を発揮する。	
乗替	テン乗り(初めての騎乗)でも能力を発揮する。	
熟練	本人の加齢による能力ダウンが軽減される。	

調教師

能力	相馬眼	S/A/B/C/D/E	高いほど素質を確実に見分けられる。
	閃き	S/A/B/C/D/E	高いほどセリで直感が働く。
	調教	S/A/B/C/D/E	高いほど馬の能力を早くから開花させる。
	体調	S/A/B/C/D/E	高いほど馬の調子を上げやすく下げる。
	体重	S/A/B/C/D/E	高いほど馬体重を理想的に調整する。
	2歳戦	2歳馬の調教で能力を発揮する。早熟タイプの馬に向く。	
	3歳戦	3歳馬の調教で能力を発揮する。	
	古馬戦	古馬(4歳以上)の調教で能力を発揮する。晩成タイプの馬に向く。	
	高齢馬	6歳以上の高齢馬の育成で、能力を発揮する。	
	牝馬	牝馬で能力を発揮する。	
	大レース	クラシック以外の GI レースで、能力を発揮する。	
	クラシック	クラシックを含む GI レースで、能力を発揮する。大レースの上位互換。	
	交流重賞	地方交流重賞で、能力を発揮する。	
	ローカル	ローカル開催で能力を発揮する。	
	海外遠征	海外遠征のときに能力のロスを軽減する。	
特性	芝	芝のレースで能力を発揮する。馬場適性が芝の馬に向く。	
	ダート	ダートのレースで能力を発揮する。馬場適性がダートの馬に向く。	
	短距離	短距離戦で能力を発揮する。距離適性が短い馬に向く。	
	長距離	長距離戦で能力を発揮する。距離適性が長い馬に向く。	
	輸送競馬	輸送競馬(関東なら東京・中山以外、関西なら京都・阪神以外)で能力のロスを軽減する。	
	休み明け	休み明け初戦のレースで能力を発揮する。	
	叩き一変	休み明け 2 戰目のレースで能力を発揮する。	
	スバルタ	スバルタ調教をして能力を発揮する。健康が高い馬に向く。脚元が弱い馬などには逆効果。	
	軽め調教	軽めの調教を行って、能力を発揮する。健康が低い、脚部不安のある馬に向く。	
	気性難	気性難の馬をなだめながら調教するのが得意。気性が「激」「荒い」馬に向く。	

子供

能力	勉強	SS/S/A/B/C/D/E	調教師や厩務員になるのに有利な能力。
	運動	SS/S/A/B/C/D/E	騎手になるのに有利な能力。
	牧場	SS/S/A/B/C/D/E	牧場長や牧場スタッフになるのに有利な能力。
個性	モテ／社交的／人見知り／馬愛情／気まぐれ／家族思い／海外志向／度胸／努力家／のんびりの 10 種類がある。能力の伸びやすさなどに影響する。		

競走馬データ

スピード	高いほどスピード能力が上がる。
勝負根性	高いほど逃げ・先行の能力が上がる。
パワー	高いほど重馬場・坂のある競馬場で能力を発揮する。低いほど重馬場・坂のある競馬場を苦手とする。
健康	高いほど故障の確率が低くなる。またスバルタ調教師の場合は、高いほどレース勘が上がりやすい。
賢さ	高いほど調子が上がりやすい。また、騎手の指示に素早く反応しやすくなる。
精神力	高いほど環境が変わっても能力を発揮しやすくなる。低いほど環境の変化に敏感になり、能力を発揮しにくくなる。
柔軟性	高いほど距離適性の幅が広がる。
瞬発力	高いほど差し・追込の能力が上がる。
大舞台	G I レースで、能力以上の力を発揮する。
G II 大将	G II レースで、能力以上の力を発揮する。
交流重賞	地方の交流重賞で、能力以上の力を発揮する。
ローカル	ローカル開催で、能力以上の力を発揮する。
海外遠征	海外遠征時に能力のロスを軽減する。
根幹距離	1200 / 1600 / 2000 / 2400 / 3000m のレースで能力以上の力を発揮する。それ以外の距離のレースでは能力が低下する。
非根幹距離	1200 / 1600 / 2000 / 2400 / 3000m 以外のレースで能力以上の力を発揮する。根幹距離のレースでは能力が低下する。
超長距離	3000m 以上のレースで、能力以上の力を発揮する。
タフネス	牧場・在厩時に、育成度が上がりやすくなる。
男勝り	牡牝のみ。牡牝混合の G I レースで能力以上の力を発揮する。
乾坤一擲	G I レースで、能力以上の力を発揮することがある。
大駆け	G I 以外のレースで人気薄(単勝 15 倍以上)のときに、能力以上の力を発揮することがある。
鉄砲	鉄砲(休み明け)でも、本来の能力を発揮しやすい。
叩き良化	休み明け初戦・2 戦目の後に調子が大きく上昇する。
格上挑戦	G I 以外のレースで格上挑戦したときに、能力以上の力を発揮する。
スタート	スタートが得意になる。
夏馬	G I 以外の夏場のレース(6 ~ 8 月)で、能力以上の力を発揮する。
冬馬	G I 以外の冬場のレース(12 ~ 2 月)で、能力以上の力を発揮する。
軽ハンデ	ハンデ戦で軽ハンデに恵まれたときに、能力以上の力を発揮する。
重ハンデ	ハンデ戦でトップハンデ(斤量が一番重い)の場合、能力以上の力を発揮する。

距離適性	能力を発揮できる距離の範囲。
芝	芝のレースで最大限能力を発揮する。
ダート	ダートのレースで最大限能力を発揮する。
万能	芝・ダートどちらのレースでも能力を発揮する。
万能○	芝・ダートどちらのレースでも最大限能力を発揮する。
大逃げ	大逃げ(後続を大きく離した逃げ)得意とする。
逃げ	逃げ得意とする。
先行	先行得意とする。
差し	差し得意とする。
追込	追込得意とする。
自在先行	逃げ・先行得意とするが、相手や展開によっては差しもこなす。
自在差し	差し・追込得意とするが、相手や展開によっては先行もこなす。
自在	どんな展開になても臨機応変に対応できる。
激	かかたり折り合いを欠いたりしやすい。
荒い	「激」ほどではないが、かかたり折り合いを欠いたりしやすい。
普通	かかたり折り合いを欠いたりすることは少ない。
大人	かかたり折り合いを欠いたりすることはほとんどない。
早熟	2 歳後半～3 歳前半頃に、最も能力を発揮する。
早め	3 歳後半～4 歳前半頃に、最も能力を発揮する。
遅め	4 歳前半～4 歳後半頃に、最も能力を発揮する。
晩成	4 歳後半以降に、最も能力を発揮する。
覚醒	4 歳前半頃から、能力のピークが持続する。
苦手	重・不良馬場を苦手とする。
普通	重・不良馬場もなんとかこなす。
得意	重・不良馬場でも能力をほぼ発揮できる。
鬼	重・不良馬場でも能力を発揮できる。
ピッチ	スタートが良くなったり、重馬場で能力を発揮したりする。
普通	特にメリット・デメリットはない。
大跳び	芝の良馬場では能力以上の力を発揮するが、それ以外の馬場は多少苦手とする。
小回り	苦手：小回りコースの競馬場を苦手とする。
右回り	苦手：右回りコースの競馬場を苦手とする。
左回り	苦手：左回りコースの競馬場を苦手とする。
喉鳴り	あり：レース距離が長くなると能力を発揮しにくくなる。雨が降ると影響が緩和される。
脚部不安	あり：故障の確率が高くなる。
腰の甘さ	あり：パワーがダウンする。


配合理論データ

↑:効果アップ ↓:効果ダウン

インブリード	父と母の先祖(4代以内)に同じ馬がいる。 ↑その先祖馬の特徴をより濃く出す ↓体質・気性難
アウトブリード	父と母の先祖(4代以内)に同じ馬がない。 ※ラインブリードになる場合はアウトブリードとはならない。 ↑健康(小)、賢さ(小)、競走寿命(小)
親系統 ラインブリード	父と母が同じ親系統。 ↑爆発力 ↓体質・気性難(血脈活性化配合を同時に成立させない場合)
子系統 ラインブリード	父と母が同じ子系統。 ↑爆発力 ↓体質・気性難(血脈活性化配合を同時に成立させない場合)
親系統 ラインブリード爆発型	3代目の先祖種牡馬のうち、3頭以上が同じ親系統。かつ子系統が異なる。 ↑爆発力(大) ↓体力・気性(3代前の他の先祖の親系統が異なる場合)
シングルニックス	父と母父の子系統の相性が良い。ニックスは平日コマンド「記録」→「ニックスファイル」で確認できる。 ↑爆発力
2次ニックス	ニックス不成立。／父と母母父の間でニックス成立。 ↑爆発力(小)
3次ニックス	ダブル以上のニックス不成立。／父と母母母父の間でニックス成立。 ↑爆発力(小)
4次ニックス	トリプル以上のニックス不成立。／父と母母母母の間でニックス成立。 ↑爆発力(小)
ダブルニックス	父と母父、母母父の間で同時にニックス成立。 ↑爆発力(シングルニックスより効果上昇)
トリプルニックス	父と母父、母母父、母母母父の間で同時にニックス成立。 ↑爆発力(ダブルニックスより効果上昇)
フォースニックス	父と母父、母母父、母母母父、母母母母の間で同時にニックス成立。 ↑爆発力(トリプルニックスより効果上昇)
母父○	母父が大種牡馬か名種牡馬の因子(P.14)を持ち、スピード・スタミナ・パワー・勝負根性・瞬発力・柔軟性のいづれかの因子を持つ。 ↑爆発力
血脈活性化配合	3代前の先祖馬の親系統が6種類以上。 ↑爆発力(親系統の数に応じて効果上昇)
血脈活性化インブリード	血脈活性化配合が成立し、カワインブリードも成立。 ↑インブリードのデメリット減少(インブリードが3×4より薄い場合のみ)
活力源化大種牡馬因子	父と母の先祖に、大種牡馬因子(P.14)を持つ種牡馬がいる。 ↑爆発力(因子の数に応じて効果上昇、インブリードが発生すると効果減少)
活力源化名種牡馬因子	父と母の先祖に、名種牡馬因子(P.14)を持つ種牡馬がいる。 ↑爆発力(因子の数に応じて効果上昇、インブリードが発生すると効果減少)
名種牡馬型活力補完	3代前先祖馬の中に、名種牡馬因子・大種牡馬因子を持つ種牡馬がいる。 ↑競走寿命

名化型活力補完	3代前先祖馬の中に、因子を持つ繁殖牝馬がいる。 ↑競走寿命
異系血脈型活力補完	3代前先祖馬の中に、零細血統の馬がいる。 ↑競走寿命
隔世遺伝	父と母がともに因子を持たない。かつ祖父が因子を持っている。 ↑対応する因子の能力
メールライン活性配合	父が流行系統で、母、母母、母母母がともに零細血統(レベル1)。レベル1+母方の3代前の先祖すべてが零細血統(レベル2)。レベル2+メールライン(父系のライン)以外の3代前の先祖すべてが零細血統(レベル3)。 ↑爆発力(レベルが上がるほど効果上昇)
ボトムライン活性配合	母、母母、母母母がともに流行血統か因子を持ち、父が零細血統(レベル1)。レベル1+父方の3代前の先祖すべてが零細血統(レベル2)。レベル2+母方の3代前の先祖すべてが流行血統(レベル3)。 ↑爆発力(レベルが上がるほど効果上昇)
SP 昇華配合	父と母がともにスピード系統(レベル1)。レベル1+2代前の先祖すべてがスピード系統(レベル2)。レベル2+3代前の先祖すべてがスピード系統(レベル3)。 ↑爆発力(レベルが上がるほど効果上昇)
ST 昇華配合	父と母がともにスタミナ系統(レベル1)。レベル1+2代前の先祖すべてがスタミナ系統(レベル2)。レベル2+3代前の先祖すべてがスタミナ系統(レベル3)。 ↑爆発力(レベルが上がるほど効果上昇)
SPST 融合配合	父(母)方の3代前のすべての先祖がスピード系統。かつ母(父)方の3代前のすべての先祖がスタミナ系統。 ↑爆発力、パワー
お笑い配合	評価額と賢さの高い母に、種付け料100万円以下の父を配合。 ↑精神力、賢さ、勝負根性、爆発力(大)
お似合い配合	種付け料が200万円以下で賢さの高い父と、評価額が1000万円以下で賢さの高い母を配合。 ↑精神力、賢さ、勝負根性、爆発力(大)
サヨナラ配合	23歳以上で、同じ子系統の種牡馬が1頭もない父を配合。 ↑精神力、健康、勝負根性、爆発力(大)
W サヨナラ配合	サヨナラ配合が成立する父と、15歳以上で零細血統の母を配合。 ↑パワー、精神力、健康、勝負根性、瞬発力、賢さ、爆発力(大)
稻妻配合	瞬発力が高く勝負根性の低い父と、瞬発力が高く勝負根性の低い母を配合。かつ父母ともに芦毛か白毛だと、「真稻妻配合」となり効果が上昇。 ↑瞬発力、柔軟性、爆発力↓勝負根性
疾風配合	勝負根性が高く瞬発力の低い父と、勝負根性が高く瞬発力の低い母を配合。かつ父母ともに青毛か青鹿毛か黒鹿毛だと、「真疾風配合」となり効果が上昇。 ↑勝負根性、精神力、爆発力 ↓瞬発力
3冠配合	3冠馬の父と3冠馬の母を配合(欧洲3冠など、普通の3冠以外でも可)。 ↑爆発力

トラブルシューティング

インストールできないときは

インストールできないときは、下記の項目をチェックしてください。どの症状にも該当しない場合や、症状が解消されないときは、当社ユーザーサポートまでお問い合わせください（P.41）。

ディスクをセットしたが、何も起こらない

Windowsの設定によっては、インストールプログラムが自動的に起動しない場合があります。その場合は、手動でインストールプログラムを起動してください。

- ①本製品を、DVD-ROM ドライブにセットします。
- ② [スタート] - [すべてのプログラム] - [アクセサリ] - [ファイル名を指定して実行] をクリックします。
- ③「ファイル名を指定して実行」が表示されるので「○ (DVD-ROM ドライブ) : ¥Setup.exe」と入力します。
- ④インストールプログラムが起動します。以降の手順は、「インストール」（P.02）と同様です。

空き容量がありませんと表示される

インストール先のハードディスクの空き容量を確保してから、再度インストールしてください。

*本製品は、約7GB以上の空き容量が必要です。

インストール中にエラーが表示される

他に起動中のソフトがあれば、すべて終了してください。また、スクリーンセーバーを「なし」にしてください。

トラブルの一般的な対処法

トラブルが起きたときは、下記の対処法を行ってください。

ご使用になるハードウェア、ソフトウェアの環境によっては、対処法が有効にならない場合があります。下記の対処法を行っても症状が解消されない場合は、当社ユーザーサポートまでお問い合わせください。なお、ご使用のハードウェアや周辺機器の設定変更、ドライバーの更新などは、お客様の責任において行っていただくこととなります。あらかじめご了承ください。

機器以外の基本的な確認

[対象] トラブル全般

- ・本製品の動作環境をご確認ください。
- ・ディスクの読み取り面に、傷や汚れがないかをご確認ください。

DVD-ROM ドライブ

[対象] インストール不良、起動時のトラブル

- ・DVD-ROM ドライブのクリーニングを行ってください。

メモリ

[対象] トラブル全般

- ・起動中のアプリケーションは、すべて終了してください。
- ・常駐ソフトはできるだけ、最低限に減らしてください。
- ・スクリーンセーバーを「なし」にしてください。

ハードディスク

[対象] インストール停止、動作不良（ハングアップ・停止など）

- ・次の手順でハードディスクの調整を行ってください。

*[スタート]をクリックし、[コンピューター]をクリックします。対象ドライブにカーソルを合わせ、右クリックし、[プロパティ]をクリックします。対象ドライブのプロパティが表示されます。

クリーンアップ

- ① [全般] タブをクリックします。
- ② [ディスクのクリーンアップ] ボタンをクリックします。
- ③「削除するファイル」欄の「一時ファイル」ボックスをチェックします（その他のボックスは、お客様のご判断において選んでください）。
- ④ [OK] をクリックします。作業中に、ファイルごとに削除確認のメッセージが表示された場合は、お客様のご判断のもと、可能な限り削除してください。

エラーチェック（スキャンディスク）

- ① [ツール] タブをクリックします。
- ② [エラーチェック] の [チェックする] ボタンをクリックします。

最適化（デフラグ）

- ① [ツール] タブをクリックします。
- ② [最適化] の [最適化する] ボタンをクリックします。

サウンドカード／ビデオカード

[対象] BGM・効果音・ムービー・描画の異常、動作不良（ハングアップ・停止など）

- ・サウンドカードまたはビデオカードのドライバーを更新してください。

* ドライバーの有無、および更新方法については、ハードメーカー、バーツメーカーにご確認ください。

* チップセット（マザーボード）に代替機能がある場合、改善しなければ、そちらのドライバーも更新してください。

netkeiba.com との連動

史実馬の活躍を見る

馬情報の画面で「netkeiba」ボタンをクリックすると、netkeiba.com の該当馬のページにジャンプします。ゲーム中に登場する史実馬の、現実での活躍を閲覧できます。



netkeiba.com会員の特典

netkeiba.com 会員の方は、ゲーム内で各種の特典を得られます。スタートメニューの「オプション」で「netkeiba 特典」をクリックしてください。

◎ユーザーサポート

「製品が動作しない」「何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった」など、本製品に関するご質問・お問い合わせは、下記までお寄せください。

※お手数ですが、お問い合わせの前に、同梱の「使用許諾契約書」の内容をよくご確認ください。

ユーザーサポートにお問い合わせの前に

ご使用のパソコンの環境や情報を「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」にてご確認ください。
「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」は以下の URL から無料でダウンロードできます。

<http://www.gamecity.ne.jp/products/ksv/ksv.htm>

WEB サポート <http://www.gamecity.ne.jp/support>

※ WEB サポートでは、左側の「お問い合わせ」－「サポートメール送信フォームへ」とお進みください。

電話 サポート  **0570-00-3594**
いちらう (PHS一部のIP電話などからは 045-561-8181)

宛先 **〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12**
株式会社コーエーテクモゲームス

Windows 版『Winning Post 8 2015』ユーザーサポート係

◎攻略法やデータなど内容に関するご質問には、お答えいたしかねます。◎競に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。あらかじめご了承くださいますようお願い申し上げます。◎お客様の不注意によるディスクの傷などの場合は、有償で交換いたします。詳細は、当社ユーザーサポートまでお問い合わせください。◎お買い間違いによる交換等は、一切いたしておりません。◎複製品、無許諾のレンタル品、営業使用品はサポートいたしません。

新製品のご案内（ホームページ）<http://www.gamecity.ne.jp/>