



競馬シミュレーションゲーム



操作ガイド



『Winning Post』とは



『Winning Post』は、競馬を題材にしたシミュレーションゲームです。プレイヤーは馬主となって、仔馬を購入し、調教師に預けます。調教師、厩務員、騎手、生産者などと人間関係を築きながら、預けた馬がレースで活躍できる機会をつかってレースに出します。ゲームの目標は、世界最高峰といわれるフランスの「凱旋門賞」での優勝です。



1993年、競馬ブームのころに発売されたシリーズ第1作。

ゲームの目標としては、「凱旋門賞」の優勝だが、破産しない限りはプレイできるシステムなので、自分なりの馬主生活を見出して長く遊べる。良血馬の生産を狙うもよし、良血ではない馬が化けるのを期待するのもよし、自ら牧場を開設するもよし。強い馬を育て、走らせる。シンプルなシステムで、奥深い競馬の世界を楽しめる。

<p>最優秀5歳以上牡馬</p> <p>アイアンキング馬</p> <p>青毛</p> <p>'97年の主な勝ち鞍</p> <ul style="list-style-type: none"> 天皇賞・春 G I 阪神大賞典 G II 大坂杯 G II 京都大賞典 G II 	<p>1997年度 最優秀スプリンター スーパーシュート馬</p> <p>新栄毛 5歳牡</p> <p>'97年の主な勝ち鞍</p> <ul style="list-style-type: none"> 天皇賞・秋 G I 安田記念 G I 	<p>最優秀5歳以上牝馬</p> <p>ガッコウナデシコ馬</p> <p>栗毛</p> <p>'97年の主な勝ち鞍</p> <ul style="list-style-type: none"> カリスダ S G I 南中牝馬 S G II 樹岸 S G II
--	--	--

その年を代表するような馬を育てたい

<p>中西</p> <p>では今までの中でも最高ですよ。私にできることは全てやりました。</p>	<p>阿路JK</p> <p>シブオーナー、ギャロミロの勝利おめでとうございます。私もシブオーナーの馬で初めて勝てました。</p>	<p>秋澤師</p> <p>これから末長い付き合いをよろしく頼みますわ。</p>
--	---	--

愛馬の勝利には多くの人の協力が

<p>1997年2月2週</p> <p>シブサワ</p> <p>10288万</p>	<p>あおる</p> <p>スタートのときに、重心が後にかかりすぎて、伸び上がったようなかたちになって、出遅れてしまうことです。</p>
--	--

わからない用語は秘書が教えてくれる



目次

はじめにお読みください	3
ユーザーサポート、基本的な操作を記載しています	
プレイングマニュアル	7
プレイングマニュアルの抜粋です	

はじめにお読みください

ゲームを始める前に

インストール、アンインストールの方法については、下記URL のリンク先をご覧ください。

うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、起動画面の「はじめに」からReadmeを開き、「トラブルシューティング」をご確認ください。

Steam®版ゲームインストール方法

<http://www.gamecity.ne.jp/steam/install.html>

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆ このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆ 一部の表記、画面写真が、本製品と異なる場合があります。

※ Windows は、米国Microsoft Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。

※ Steam は、Valve Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。

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WEBサポートまでお寄せください。

※お手数ですが、お問い合わせの前に、「使用許諾契約書」の内容をよくご確認ください。本製品の「使用許諾契約書」はSteamストアページより確認できます(http://store.steampowered.com/eula/628180_eula_1)。

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、上記ページ下段の「メールフォームへ」とお進みください。

ご注意

- ユーザーサポートは、日本語のみの受付となります。
- ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。
- 誠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。
- お買い間違いによる交換等は一切いたしておりません。

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



アンケートにご協力ください

アンケートにお答えいただくと、もれなく電子マネー“GCコイン”をプレゼント！
くわしくは起動画面の「製品アンケート」より myGAMECITY ポイントサービスの詳細をご確認ください。

©2017 コーエーテックモゲームス All rights reserved.

ゲームを起動する



ゲームを起動します。

read.meファイルを起動します。
read.meファイルには、オンラインユーザー登録などについて説明があります。

本製品のオンラインユーザー登録、アンケートにはシリアル番号が必要になります。

シリアル番号の入手方法は、【はじめに】で表示されるread.meファイルをご確認ください。

メニューの操作

画面モードの切り替えやディスクの仮想的な入れ替えは、メニューから操作します。



全画面表示時は画面上部にカーソルをあわせるとメニューが表示されます

画面モード	ゲームの画面をウィンドウ表示と全画面表示で切り替えます。クリックするたびに切り替わります。[Alt]+[Enter]で切り替えることもできます。
ドライブ1・ドライブ2	本製品はWindows上に仮想環境を作り、オリジナル版の動作を忠実に再現しています。そのため、「ディスク入れ替え」が必要になることがあります。プレイ中、「第2ドライブにユーザーディスクを入れて、決定キーを押して下さい」などと表示されたら「ドライブ2」をクリックして、メニューから該当のディスクを選んでください。
設定	ゲームの環境設定を行います。テンキーのない機種をご使用の場合、テンキーの代用とするキーを設定できます。
終了	ゲームを終了します。セーブはされません。 ※必ず各タイトルごとの終了コマンドを実行してから選んでください。

※ディスク入れ替えを要求されたとき以外は、「ドライブ1」「ドライブ2」のコマンドを操作しないでください。ゲームが進行不能になることがあります。

テンキーがない機種の操作

本製品ではコマンドの実行やカーソル移動のために、テンキーを使用します。

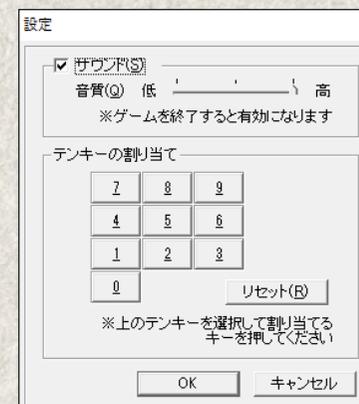
ノートパソコンなど、テンキーのない機種をご使用の場合は、[Num Lock]を押して文字キーの一部をテンキーとして使うか、メニューの「設定」でテンキーの代わりになるキーを設定します。

設定は以下のように行います。

- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「テンキーの割り当て」で設定する数字をクリックします。
- ③その数字に割り当ててるキーをキーボードで押します。
- ④[OK]をクリックすると、割り当てを確定します。

たとえば「1」をクリックして、[M]を押すと、ゲーム中は[M]を押したとき[1]を押したことになります。

※[Y][N]はゲーム中で使用するキーなので、割り当てないようにご注意ください。



BGM・効果音の再生をやめるには

BGMや効果音は、鳴らさないように設定できます。

- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「サウンド」のチェックボックスをクリックし、チェックを外します。
- ③[OK]をクリックします。
- ④ゲームを終了し、再起動します。

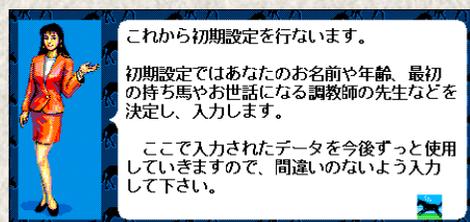
※ゲームを再起動すると設定が有効になります。

ゲームの始め方

ゲームを起動すると、オープニングが表示されます。オープニング中にクリックするか、なにかキーを押すと、「第2ドライブにユーザーディスクを入れて、決定キーを押して下さい」と表示されます。「ドライブ2」をクリックして「ユーザーディスク」を選び、画面をクリックするか何かキーを押します。

◎新しく始める

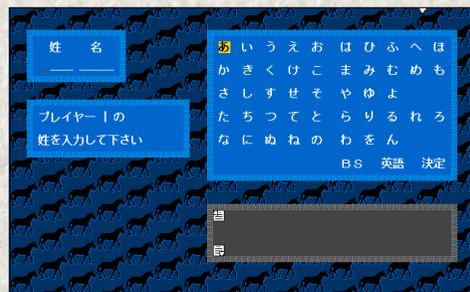
初期設定を行います。画面の指示に従って、プレイヤー馬主の名前、年齢、持ち馬、調教師などを決めていきます。



①拠点(関東、関西)、プレイ人数(1～4人)を選びます。

②プレイヤーの姓と名を決めます。

表示される一覧で文字を選ぶと、名前に使える文字が一覧で表示されます。漢字を入力する場合は、音読みの最初の読みの文字を選ぶと(「光」を入力する場合は音読み「コウ」の「こ」を選ぶ)、該当する漢字を選べます(リストにない文字もあります)。



※コピーペーストなどでの入力はできません。

③性別、年齢、血液型、呼ばれ方を選びます。

④勝負服(ジョッキーが着る服)を選びます。

⑤秘書にプレゼントされる馬2頭(4歳馬、3歳馬を1頭ずつ)を選びます。

⑥馬を預ける厩舎(調教師)を選びます。



オーナーと、最初に持つ馬2頭について設定していく

⑦初期設定の内容を確認します。よければ「Yes」を選びます。

※「No」を選ぶと、②に戻ります。

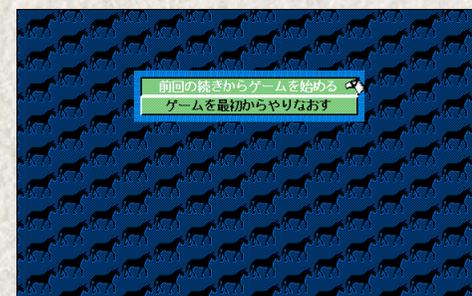


⑧プレイ人数分、②から⑦を繰り返して設定すると、ゲームスタートです。

◎続きから始める

起動後に表示されるメニューで、「前回の続きからゲームを始める」を選ぶと、続きからゲームが再開されます。

※「ゲームを最初からやり直す」を選ぶと、データを消去して初期設定からやり直します。指示に従ってディスク入れ替え操作を行います。



ゲームの終わり方



ご注意

続きをプレイする場合は、終了前に必ずセーブを行ってください。
セーブは1か所のみです。
なお年末には、自動的にセーブされます。

◎ゲームをセーブ、終了する

①メイン画面で「機能」を選びます。

②表示されるメニューから「中断」を選びます。



③「データを保存しますか？」と確認されます。「Yes」を選びます。



④「ゲームを終了しますか？」と確認されます。「Yes」を選ぶとゲーム終了、「No」を選ぶとゲームの続きに戻ります。

※複数人数でプレイしている場合、「Yes」を選ぶと全員のプレイが終了します(誰かが抜けてプレイを続けることはできません)。

メニューの「終了」をクリックしたり、windowsの「×」をクリックして終了すると、セーブされないままゲームが終了します。

続きをプレイする場合は、「機能」コマンドで「中断」してから終了してください。

画面の操作

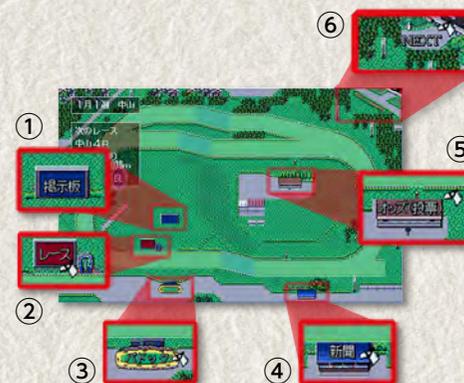
◎平日



右のコマンドをクリックします。

◎日曜

パドックなど、競馬場内の場所をクリックするとコマンドを実行できます。
右上の「NEXT」をクリックすると、日曜を終了して次週に進みます。



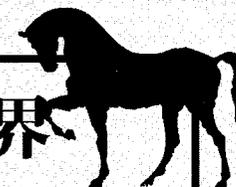
①掲示板	レース情報を見ます
②レース	レースを見ます
③パドック	馬の調子を確認します
④新聞	予想を見ます
⑤オッズ(投票)	馬券を買います
⑥NEXT	先に進みます

◎セリ



オーナー名が表示されている部分をクリックすると、入札できます。右の黄色の▶マークが5つ点灯すると入札終了です。

『Winning Post』の世界



ゲームの流れ

プレイヤーは馬主となり、世界最高峰といわれるレース、フランスの「凱旋門賞」に優勝する馬を送り出すことをめざします。

平日と日曜 ……………ゲームは、平日と日曜に分けられます。

平日は、馬主として人々と交渉し、出したいレースや騎乗させたい騎手を選択します。レースに自分の馬が出るときは登録料を支払います。日曜になると、競馬場に行って競馬を観戦します。自分の馬が勝つと、賞金がもらえます。

また、来年以降に備えて良い仔馬を探し、仔馬をセリ市や他の馬主との直接取引で購入します。

決算と表彰 ……………毎月末には、厩舎に預託料を支払います。このときに資金が赤字になると、ゲームオーバーになります。

年末になると、各年度の優秀馬が表彰され、一区切りがつきます。

牧場の開設 ……………やがて、資金がたまったら牧場を開設します。

牧場を開設すると、自分の好みの配合の仔馬が生産でき、生産した仔馬をセリ市で売ることによって収入を得られるようになります。また、競走馬として活躍した馬を自分の牧場で繁殖に上げることもできます。

こうして個人牧場を経営しつつ、日本一の、さらに世界一の馬主となり、より強い馬を作り、育てていきます。

ゲームオーバー（破産）

月末に所持金がマイナスになると、馬主として破産したことになります。破産すると、馬主としての資格を取り上げられてしまい、ゲームオーバーとなります。

複数でプレイしている場合は、プレイヤーのうち一人でも赤字になると、全員がゲームオーバーとなります。

ゲームの目的（凱旋門賞）

プレイヤーの持ち馬がある条件を満たすと、凱旋門賞への出場が可能になります。凱旋門賞を制すると、世界最高の馬として認められ、勝利のセレモニーが行われます。

なお、凱旋門賞をとった後もプレイは続行されます。

登場人物の役割 (競馬にかかわる人々)

- 馬主** ……………馬の所有者です。プレイヤーを含めて最大で44人の馬主が登場します。馬主は競走馬を買い、調教師に預けて走らせています。個人牧場を持ち、そこで生産した馬を走らせている、「オーナーブリーダー」といわれる馬主もいます。お金を貯めるとプレイヤーも自分の牧場を持つことができます。
- 調教師** ……………調教師は厩舎の責任者で、馬主から預かった競走馬を管理し、調教の指示を出し、出走させるレースのスケジュールを決めます。実際の競馬の中心となって取り仕切っているのは、この調教師だと言えるでしょう。厩舎の名前はその厩舎の調教師の名前で決まります。調教師は、各拠点に15人、合計30人います。
- 騎手** ……………調教師に雇われて給料をもらっている「専属騎手」と、どこの厩舎にも所属せず、レースの賞金だけで生活している「フリー騎手」の2種類の騎手がいます。騎手は競走馬に騎乗してレースに出走するほか、調教の手伝いなどもしています。騎手の技術はレースに大きく影響します。腕の悪い騎手が乗ったために強い馬が負けてしまったり、騎手の技術で弱い馬が勝ったりすることもあります。
- 厩務員** ……………調教師に雇われて、馬の世話をするのが厩務員です。通常、厩務員は1人が1頭あるいは2頭の馬を管理します。このゲームでは1つの厩舎に10人の厩務員がおり、1つの厩舎あたり最大で20頭の馬を管理できます。
- 生産者** ……………牧場で仔馬を生産している人達のこと、一般に個人ではなく、牧場全体のことを指します。
- 競馬評論家** ……………競馬新聞や、情報誌「月刊競馬ニュース」で、予想や批評などの記事を書いている人達です。
- 秘書(有馬桜子)** ……………プレイヤーの秘書です。ゲーム中、様々な面でプレイヤーをサポートしてくれます。

初期設定



馬主登録

- 馬主登録** ……………初めてゲームをプレイするときは、プレイヤーの馬主のデータを決めます。
- 拠点** ■ 活動拠点とするトレーニングセンターを「関東(美浦)」「関西(栗東)」のどちらにするかを選びます。複数でプレイするときは、全員のプレイヤーが同じ拠点で活動します。拠点でない地方では、重賞あるいはクラシック指定オープン以外のレースには自分の馬を出走させることはできません。
- プレイ人数** ■ プレイする人数を1～4人のなかから選択します。
- 馬主の姓名** ■ 馬主の名前を姓、名とも各3文字以内で入力します。JIS第1水準の漢字、ひらがな、カタカナ、英字(大文字)を入力できます。画面上のひらがなを選択し、リターンキーを押す(マウスでは左クリック)と、その文字のひらがな、カタカナ、その文字から始まる読みの漢字の一覧表が表示されます。この中から、入力したい文字を選びます。英字を入力するときは、画面下の「英字」を選びます。文字の一覧が英字に変わります。また、「BS」を選ぶと一文字前に戻ります。3文字入力すると自動的に名前への入力終了します。名前を2文字以下にしたいときは、その前に「終了」を選びます。
- 性別・年齢・血液型** ■ 馬主の性別・年齢・血液型を順に選択します。
- 呼ばれ方** ■ ゲーム中で調教師などが馬主を呼ぶ際の呼び方を決めます。
- 勝負服** ■ 馬主の勝負服を決めます。
- 馬の譲渡** ……………プレイヤーの馬主は3歳と4歳のサラブレッドを1頭ずつもらい、最初の競走馬として送り出します。
- 馬の選択** ■ 馬を選びます。選んだ仔馬のデータが表示され、「この馬にしますか」と確認されます。Yesを選ぶと、「馬命名」へと進みます。Noを選ぶと、もう一度決め直します。
- 馬の命名** ■ 譲渡された仔馬に名前を付けます。馬名は2文字から9文字のカタカナで命名します。画面上の文字を選択してリターンキーを押す(マウスでは左クリック)します。9文字入力すると自動的に名前への入力終了します。名前を8文字以下にするときは、その前に「終了」を選びます。「自動」を選ぶと、コンピューターが自動的に名前を作成します。なお、ゲーム中にすでに登録されている馬名は付けられません。
- 厩舎の選択** ■ 2頭の馬をどこの厩舎に預けるかを選びます。所属するトレーニングセンター(美浦、栗東)にある厩舎から、預けたい厩舎を選びます。厩舎がすでに満杯で断られることもあります。
- 初期設定確認** ……………この設定でゲームを開始するか確認します。Yesを選ぶと、ゲームを開始します。Noを選ぶと、馬主の姓名から順に決め直します。

画面の見方

平日の画面

プレイヤーがコマンドを出す基本画面です。



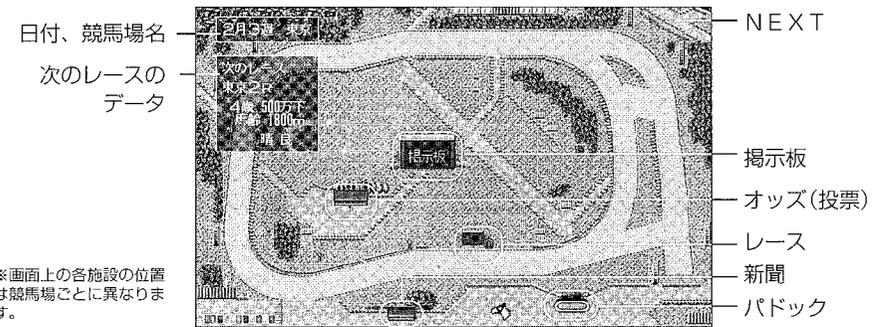
各コマンドアイコン ……カーソルを移動してコマンドを選択します。

コマンドを選択すると、ウィンドウが開き、サブコマンドやデータが表示されます。

日曜 ……平日の行動を終わります。その週の日曜に見るレース(機能コマンドの「レース」で設定します)がある場合には「日曜」のコマンドとなり、ない場合には結果だけが画面に示されます。

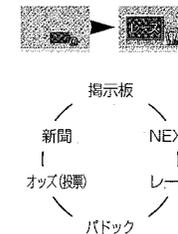
日曜の画面

日曜の画面です。競馬場でレースを見ます。



マウスの操作 ……各施設をクリックすると施設名が表示されてコマンドを実行できます。

キーボードでの操作 ……各施設はカーソルキーの↑↓で順に切り替わります。



NEXT ……先に進みます。

レース前に選ぶと、そのレースを見ないで進みます。

全レース終了後に選ぶと、次週あるいは月末に進みます。

レースの見方 ……レースを選択すると画面の中程にウィンドウが開き、レースの状態が拡大表示されます。馬が向正面を走っているときは、ウィンドウの下半分に番号で馬の位置が表示され、自分の持ち馬の馬番が青く表示されます。この部分は、緑と黒で色分けされています。緑の部分が、ウィンドウの上半分にグラフィックで表示されます。また、スタンド前の直線に入ると、自分の持ち馬は点滅して表示されます。このとき、コース上には馬群マーカーが表示され、現在位置を示します。プレイヤーが出かけていない競馬場で行われるレースもビジョン(テレビ中継)で見ることができます。

『Winning Post』のルール

本ゲームにおけるルールは、実際の競馬とは一部異なる部分があります。

レースの開催

本ゲームでは、毎週日曜日に東西2拠点で4レースずつ、計8レース開催されます。レースは1カ月間(4週間)同じ競馬場で行われ、これを1開催といいます。1年間に、東西にそれぞれ12開催ずつあり、決まったスケジュールで開催されます。

レース体系

本ゲームは、実際の競馬と同様に、レースと競走馬にそれぞれランクが設けられ、出走できるレースが制限されています。

年齢と牡牝 …… 普通の馬は3歳の新馬戦あるいは未勝利戦からデビューします。4歳になると、4歳の馬しか参加できない限定戦があり、さらに5歳以上の古馬にもそれぞれ限定戦があります。

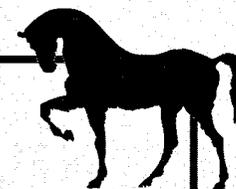
馬は牡と牝によって能力が異なります。若い頃(3歳くらい)は牝馬の方が早熟なためにほぼ同じぐらいの能力ですが、次第に牡馬が上回るようになります。古馬になると牡馬のほうが強くなるのが普通です。

取得賞金額 …… 強い馬ほど、賞金の取得金額が多くなります。そこで、勝ち取った賞金の額により、ランク付けがされています。最初は新馬あるいは未勝利戦から始まり、500万下、900万下、オープン馬とランクをあげていきます。

斤量 …… 斤量とは、馬が背負って走る重さの合計です。騎手の体重+鞍の重量+斤量調製用おもりとなります。この斤量の決定方法の違いによっても、レースが何種類かに分けられます。

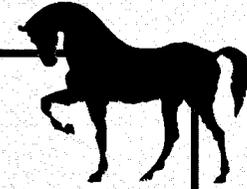
賞金

レースの賞金は、1着から5着までの馬に出されます。支払われる賞金額は、1着の馬を100%とすると、2着は40%、3、4、5着はそれぞれ25%、15%、10%となります(レースごとに多少の増減があります)。また、レースによって1着の賞金額が異なります。



○賞金額一覧○

賞金額 (万円)	レース名
G I	13000 ダービー、天皇賞(春・秋)、有馬記念、宝塚記念、ジャパンC
11000 菊花賞	
9600 皐月賞、オークス	
9300 安田記念、マイルCS、スプリンターズS	
8800 桜花賞、エリザベス女王杯	
5300 朝日杯3歳S、阪神3歳牝馬S	
G II	6900 高松宮杯
6400 AJCC、日経新春杯、中山記念、阪神大賞典、日経賞、大阪杯、毎日王冠、京都大賞典	
6200 ニュージールランドトロフィー4歳S	
6000 マイラーズC、京王杯SC、CBC賞、スワンS	
5800 目黒記念、京都記念、鳴尾記念、アルゼンチン共和国杯	
5400 弥生賞、スプリングS、NHK杯、セントライト記念、神戸新聞杯、京都新聞杯	
5200 4歳牝馬特別(桜花賞TR、オークスTR)、ローズS	
3800 デイリー杯3歳S、京成杯3歳S	
G III	5300 オールカマー
4600 ダイヤモンドS、朝日CC、ステイヤーズS	
4500 クイーンS、サファイヤS	
4300 金杯(東・西)、東京新聞杯、京阪杯、ダービー卿CT、阪急杯、エプソムC、京王杯AH、セントウルS	
4200 京都牝馬特別、共同通信杯4歳S、根岸S、毎日杯、きさらぎ賞、フェブラリーH、中山牝馬S、府中牝馬S、阪神牝馬特別	
4100 金鯱(きんこ)賞、七夕賞、関屋記念、北九州記念、新潟記念、小倉記念	
4000 シンザン記念、クイーンC、フラワーC、アーリントンC、クリスタルC、京成杯、京都4歳特別、ラジオたんぱ賞、中日スポーツ賞4歳S	
3200 テレビ東京賞3歳牝馬S、ラジオたんぱ杯3歳S	
平場戦	2350 オープン特別(クラシック指定オープン)
2300 オープン特別(4歳上)	
1800 オープン特別(4歳)	
1500 オープン特別(3歳)	
1370 900万下条件戦特別	
1000 900万下条件戦	
990 500万下条件戦特別	
730 500万下条件戦	



賞金額と馬の格(クラス)

レースと同様に競走馬にもクラスが付けられ、クラスによって出走できるレースが異なります。馬のクラスは賞金額と年齢で決まります。賞金はレースで5着以内に入れば獲得することができますが、馬の格付けには1着賞金の合計(本賞金あるいは取得賞金といいます)を用います。ただし、重賞レースでは2着以上の賞金を加算します。なお、すべての賞金の合計額を総賞金額といいます。本賞金は以下の規定により、加算されます。

- ・1着賞金が1000万円未満のときは400万円
- ・1着賞金が1000万円以上のときは1着賞金の半額
- ・重賞2着の場合は2着賞金の半額
- ・10万円未満の端数は切捨て

○馬齢とクラスの関係○

3歳	新馬	前開催まで出走しておらず、今開催でまだ1勝をあげていない馬。
	未勝利馬	前開催までに出走済みで、まだ1勝をあげていない馬。
	オープン馬	今開催までに1勝以上している馬。
4歳	未勝利馬	まだ1勝をあげていない馬。
	500万下条件馬	本賞金が500万円以下の馬。
5歳6月	900万下条件馬	本賞金が900万円以下の馬。
	オープン馬	本賞金が900万円を超える馬。
5歳7月	500万下条件馬	本賞金が1000万円以下の馬。
	900万下条件馬	本賞金が1800万円以下の馬。
	オープン馬	本賞金が1800万円を超える馬。

※5歳7月以降、本賞金は4歳を基準に計算されるため、2倍になります

特別戦と重賞

1拠点で1日に行う4レース中、特別戦が2レース設けられています。特別戦には〇〇賞、〇〇記念といったそのレースに固有の名前が付けられ、それ以外のレースよりも賞金が高くなっています。なお、オープン戦はすべて特別戦となっています。

特別戦の中でも、特に歴史があり格式の高いレースを重賞、あるいはグレードレースと呼び、英語のGradeの頭文字を取り、G I、G II、G IIIの3段階に分類しています。

実際の競馬でよく知られている「天皇賞」や「有馬記念」といった大レースはすべてG Iにランク付けされています。

芝とダート

馬場には芝のコースとダート(砂)のコースがあります。一般に芝のコースのほうがスピードが乗り、ダートではスピードよりもパワーのほうが優先します。馬によって得意なコースが限られていることもあります。ダートには大レースがありません。

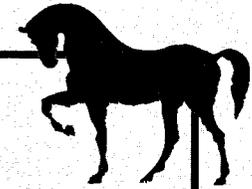
天気

天候によって、馬場の状態は変化します。馬場の状態は以下の4つの状態で表されます。

- 良 ■ 乾燥した状態。
- 稍重(ややおも) ■ 少し水分を含んだ状態。
- 重 ■ 地面が明らかに湿っている状態。
- 不良 ■ 水たまりができるほどの状態。

出走のしくみ

レースに出場するには、レース毎に決まっている登録料を支払って出馬登録を行い、出走する権利を得ます。ただし、発走除外が行われ、出走できない場合もあります。出走する馬が決定すると、出走枠が決まり、レースになります。



- 登録** 出馬登録は1頭の馬につき1週に1レース行います。
ほとんどの場合、出馬登録は調教師が行いますが、どうしても出走させたいレースがある場合は「厩舎」コマンドの「出馬登録」で、指示することもできます。
関東所属馬は関東のレース、関西所属馬は関西のレースしか出走できません。ただし、重賞と、クラシック指定オープンには、例外的に東西どちらの馬も出走できます。この場合は、「遠征」をすることになります。
- 除外** 1レースに出走できる馬は最大12頭（新馬戦は8頭）です。したがって、1レースに登録された馬が12頭（8頭）を超えた場合はすべての馬が出走することはできなくなり、発走除外が行われます。
発走除外は、本賞金の低い馬から行われます。本賞金と同じ場合は抽選で除外になる馬が決定されます。
- 枠** 出走枠順はランダムに決定されます。
- 優先出走権** 4歳の5大クラシックレース（桜花賞、皐月賞、オークス、ダービー、菊花賞）および、エリザベス女王杯には、優先出走権という制度が設けられています。優先出走権とは、各指定レースで規定の順位内に入れば、獲得本賞金の額にかかわらず上記の6レースに優先的に出走できる権利を得る制度です。優先出走権を決めるレースは、東西どちらの拠点の馬でも出走することができます。これらのレースのなかで重賞ではないオープン戦をクラシック指定オープンといいます。
優先出走権の条件は、以下の通りです。このゲームでは実際の競馬よりも少し条件が厳しくなっています。

○トライアルレース一覧○

	レース名	着順	レース名	着順
桜花賞	4歳牝馬特別(桜花賞トライアル)	3着以内	皐月賞	3着以内
	チューリップ賞	1着	NHK杯	3着以内
	アネモネS	1着	青葉賞	1着
皐月賞	弥生賞	3着以内	京都新聞杯	3着以内
	スプリングS	3着以内	セントライト記念	2着以内
	若葉S	1着	神戸新聞杯	2着以内
(優駿牝馬) オークス	桜花賞	3着以内	ローズS	3着以内
	4歳牝馬特別(オークストライアル)	3着以内	クイーンS	2着以内
	スイートピーS	1着	サファイアS	2着以内
(東京優駿) ダービー				
菊花賞				
エリザベス女王杯				

斤量の分類

斤量とは、馬が背負って走る重量のことです。
レースは斤量の決定方法の違いにより、何種類かに分けられています。
斤量が軽いほどレースには有利になります。「斤量1kgの差は1馬身の差」といわれ、わずかな斤量の差でも大きくレースに影響します。
本ゲームでは以下のように分類されています。

馬齢重量戦 馬の年齢、性別により斤量が決まります。

3～4歳の一般レースはほとんどがこの方法で行われ、レースの斤量には特に但し書きがありません。

○馬齢重量一覧○

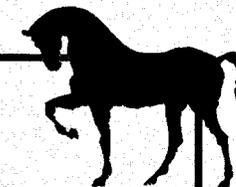
馬齢	3歳		4歳		5歳		6歳		
	7~11月	11~12月	通年	1~6月	7~12月	1~8月	9~12月		
牡馬(kg)	53	54	55	56	57	57	56	(kg)	
牝馬(kg)	53	53	53	54	55	55	54	(kg)	

定量戦 馬の実績にかかわらず、性別だけで斤量を決めます。G I などの大レースに多く用いられています。

別定戦 取得賞金の額や勝ち星の数などをもとにして、そのレース独自のルールで斤量を決めます。

ハンデ戦 レースをより面白くするために、各馬の能力に合わせて斤量を決め、実績のある強い馬には重い斤量を、弱い馬には軽い斤量を背負させます。

『Winning Post』の馬たち



馬データ

本ゲームには、仔馬、現役の競走馬、肌馬、種牡馬の計4種類の馬が登場します。馬は特徴、血統などさまざまなデータを持っています。このデータは、平日には情報コマンドの各種馬データや、牧場訪問、馬主訪問、レースの日には競馬新聞、あるいはセリ市の日に仔馬を選ぶときなど、各種の場面で見ることができます。

ブライチン
鹿毛 栗毛 鹿舎
4歳牝 門別野牧場産

この馬なりに頑張っているよ。次走はクリスタルCの予定。

総成績 2-0-0-0 種牡馬
本賞金 800万 取引形態 頭/波
総賞金 1490万 取引価格
クラス 300万下 担当馬務員 中西

待ちタイム
1200m 1:39.4
1600m 1:39.4
2000m 2:00.0
2400m 2:40.0

流星・石叟白 左後脚白

年	月	開催	レース名	距離	状態	頭	人	騎手	斤量	タイム	主な勝ち鞍
97	春	中山	4歳 未勝利	1800	良	12	1	劉路	58	1:55.2	
97	春	中山	桜花賞	1600	不	5	1	劉路	58	1:39.4	

切換

特徴

- 馬名 馬の名前です。
- 年齢 その馬の年齢です。馬の年齢は数え年で計算し、1歳の仔馬は当歳と表示されます。
- 性別 牡か牝かを示します。
- 毛色 馬の体の毛色です。鹿毛、栗毛、芦毛などがあります。
- 白微 馬の体にある、白い毛の部分の特徴を言います。顔にあるものと、足元にあるものの2種類があります。

所属

- 競走馬の出生と現在の所属を示すデータです。
- 馬主 その馬の馬主の名前です。
- 厩舎 その馬が所属する厩舎の名前です。
- 産地 その馬が生まれた牧場を示します。
- 取引形態 その馬をどのようにして入手したかを示します。譲渡、庭先取引、セリ、個人生産の4種類があります。
- 取引価格 その馬の購入価格です。

14

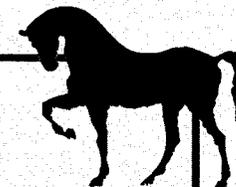
戦績

- 競走馬の戦績のデータです。現役の競走馬しか表示されません。
- 総成績 これまでのレースでの成績を○-○-○-○の形で示します。左から順に1着、2着、3着、4着以下の結果となった回数を表示しています。
- クラス その馬がどのクラスに属するかを示します。クラス、本賞金、総賞金については「本賞金と馬の格」を参照してください。
- 本賞金 その馬が1着（重賞では2着以上）になったときの賞金額の合計です。この金額と年齢によってクラスが決まっています。
- 総賞金 その馬がいままでに稼いだ金額の総合計です。
- 持ちタイム その馬がいままで参加した1200m、1600m、2000m、2400mのレースで、それぞれの距離で最も速かったタイムを示します。
- 戦績表 最近の5レースの結果を示します。
- 年・月・週 ■ そのレースがいつあったかを示します。
- 開催 ■ レースのあった競馬場を示します。
- レース名 ■ レースの名前です。ない場合は条件が表示されます。
- 距離 ■ そのレースの距離です。「D」が付いている場合はダートコースです。
- 状 ■ レースのときの馬場の状態を示します。
- 頭 ■ レースが何頭立てで行われたかを示します。
- 人 ■ レースでの人気を示します。
- 着 ■ レースの着順を示します。
- 騎手 ■ 騎乗した騎手名を示します。
- 斤量 ■ 何kgの重量を背負って走ったかを示します。
- タイム ■ そのレースでのタイムです。
- 主な勝ち鞍 その馬が1、2着に入った主なレースを5つまで示します。

年齢

仔馬は牧場で生まれ、3歳になると入厩します。レースに参加できるのは3歳から6歳までの間で、この現役の間には、それぞれの特性や目標に沿ってレースに参加します。そして、引退した後は（良い成績を残せれば）種牡馬、あるいは肌馬として残りの一生を過ごします。

15



距離適性

5歳以上になると、情報コマンドの「番組表」の馬別の画面にタイプというデータが表示されます。これは距離適性を表し、以下の5種類があります。

- スプリンター** ……非常に短い距離が得意なスピード型の馬です。1200～1600mぐらいの距離が得意です。
- マイラー** ……短い距離が得意なスピード型の馬です。1600～2000mぐらいの距離が得意です。
- 中距離馬** ……1800～2400mぐらいの中距離を得意とする馬です。スピードもスタミナもそこそこあります。
- ステイヤー** ……2000mを超える長距離で力を発揮するスタミナのある馬です。その代わりにスピードに欠ける面があり、短い距離では不利になります。
- 万能** ……1800～2400mを得意とするが、距離をあまり選ばず、短い距離から長い距離まで走れる馬です。

脚質



脚質は年齢の右に表示

競走馬は、それぞれ得意の位置取りを持ち、これを脚質きやくしつといいます。脚質は馬の気性によって決まります。脚質は競馬場で見ると競馬新聞の詳細の馬名欄に表示されます。また、騎手にも得意戦法があり、レース前には騎手から戦法が報告されます。

- 逃げ** ……最初から先頭を走ります。自分のペースで走れますが、何頭も並んでオーバーペースになると、ばててしまうこともあります。
- 先行** ……逃げ馬のすぐ後ろの2番手から4番手あたりを走ります。ペースにかかわりなく実力を発揮しやすい位置取りですが、落ち着きのある馬でないといけません。
- 差し** ……先行馬の後集団の中央あたりにつけて無理をしないで走り、第4コーナーあたりでためておいた力を使って一気に抜き去ります。
- 追込** ……後方の集団に位置して最後に勝負をかけ、一気に勝負をかけます。勝つときには、一気に他の馬をゴボウ抜きにして勝つ、豪快な勝ちを見せます。しかし、馬場の状態やレース展開によっては、追い込みきれずに惨敗することもあります。
- 自在** ……上の4つのどの方法でも取れ、走る位置にはこだわらないタイプです。ペースに左右されないため、堅実な結果を残します。

重の巧拙

31	38	39
的矢	板井	小柴大博
50	1460	3620
角の菜	菜	菜
鹿	鹿	鹿

得意な順に◎>○>△

馬場の状態は天気によって変化します。

芝のコースは雨が降ると状態が悪化します。良、稍重、重、不良の順に走りにくく、パワーがある馬が有利になります。

ダートでは多少水を含んでいるほうが走りやすくなります。そのため、稍重から重ではスピードに優れた馬が有利になり、不良ではパワーのある馬が有利になります。

競馬場で見ると競馬新聞の詳細には、重馬場の適性が記号で表示されています。

体調

競走馬にも体調があり、体調が良いとよく走り、体調を崩すとどんなに優れた馬でも凡走しかできません。

特に体調の悪い馬を無理にレースに出すと、ケガや病気などの故障を生じることがあります。

馬の体調は、データとして見ることはできず、厩舎を訪問して、その馬の担当厩務員と話をしないとわかりません。同様に、馬の調教の仕上がり状態は、その馬がいる厩舎の所属騎手に話を聞けばわかります。

ただし、レースの日には、パドックでも、体調や仕上がり状態についてのコメントを聞くことができます。

故障と休養 ……馬はケガや病気をすることがあります。無理なレースを続けたりすると、故障も発生しやすくなります。

大きな故障が発生したときは、その馬が生まれた牧場へ預けて放牧し、故障が回復するのを待ちます。次のレースまで間があるときにも放牧に出して休養させることがあります。休養の期間中はレースに出走させることはできません。



血統

○血統表の例（ダークレジェンド）○

オグリキャップ	ダンシングキャップ	Native Dancer Merry Madcap
	ホワイトナルビー	シルヴァーシャーク ネヴァーナルビー
ウエストプリンセス	ターゴワイス	Round Table マトリアーチ
	ビクトリアクラウン	ファバージ ワールドハヤブサ

本ゲームには、牧場がいくつかあり、それぞれ馬を生産しています。牧場には種牡馬と肌馬（繁殖牝馬）がいて、仔馬が生まれます。このとき、仔馬は父母の能力をある程度引き継いでおり、まず父親の、次に母の父の影響を強く受けています。

したがって、能力の高い種牡馬と肌馬を組み合わせると、その仔も高い能力を持つ可能性が高くなります。しかし、父母とも優秀な競走馬であっても、その仔は大したことがなかったり、逆に父母は大したことの無い馬でも、強い馬が現われることもあります。

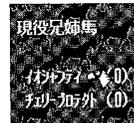
また、血統で引き継ぐ特質の中で重要なのは距離適性です。長距離馬と短距離馬をかけあわせた場合など、まれにスピードもスタミナもない馬が生まれることもあります。

画面上には3代前までの血統が表示されます。

仔馬

仔馬は2歳まで「○○○○○の96」のように母親の名前と誕生年で示されます。仔馬のデータは、牧場コマンド、馬主コマンド、情報コマンド、セリ市などで見ることができます。

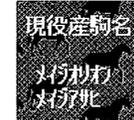
現役兄弟馬 …………… 仔馬は、「現役産駒名」というデータを持っており、同じ母親から生まれた兄弟馬にどんな活躍馬がいるかを示します。競走馬は、父親だけが同じでも「兄弟」とは呼びません。



肌馬

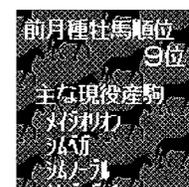
肌馬とは生産用の母馬の俗称で、正しくは繁殖牝馬はんしよくひんばといひます。牧場では最大の財産です。優秀な肌馬であれば生産した仔馬を高く売ったり、あるいは自分の競走馬として育てることもできます。牧場を所有していれば、肌馬を売買できます。肌馬のデータは、牧場コマンド、馬主コマンド、情報コマンドで見ることができます。

現役産駒名 …………… 肌馬は、「現役産駒名」というデータを持っており、その肌馬の仔で現在現役の競走馬がいる場合にその名前を表示します。



種牡馬は、父親となる牡馬のことです。優秀な血統を厳選していくために、ごくわずかの頭数（ゲーム中では年間に3頭程度）しか種牡馬になることはできません。

種牡馬



種牡馬は、早来と静内の2大専売牧場とスタッド（種牡馬専門の牧場）で繁殖（飼育）されています。種牡馬は、売買することができず、その種付権を売買します。種付権は牧場を所有しないと購入できません。

種牡馬は、「種付料」「前月種牡馬順位」「主な現役産駒」というデータを持っています。種牡馬のデータは、牧場コマンド、馬主コマンド、情報コマンドで見ることができます。

種付料 …………… その馬の種付け1回の料金です。一般に優秀な馬ほど高くなっています。

前月種牡馬順位 …………… 1月から、前月までにその種牡馬の仔が獲得した総賞金の額の順位です。

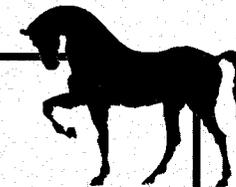
主な現役産駒 …………… その種牡馬の仔で現役の競走馬の名前です。

仔馬の売買

調教師に預ける前の仔馬は、購入あるいは売却することができます。仔馬の売買には、「庭先取引」と、「セリ市」の2つの方法があります。

庭先取引 …………… 他の馬主に直接交渉して仔馬を売買します。ただし、専売牧場の仔馬はセリ市でしか購入できません。

馬主コマンドで仔馬購入と売却の交渉を行います。値段は相手の馬主の言い値です。購入時の価格は、売り手の馬主の仔馬の購入価格、あるいはセリに出す場合の最低価格（その仔馬が売り手の馬主の個人牧場で生産された場合）のいずれかに何割か上乗せした価格になります。



馬主としての経験が浅い場合には、取引を断られることもあります。仔馬は、3歳になる前ならばいつでも売買ができます。

セリ市 …………… 毎年8月にセリ市が開催され、専売牧場の仔馬すべてと、個人牧場の一部の仔馬がセリに出されます。セリに参加する前に各牧場を訪問して、欲しい仔馬を「チェック」しておきます。

馬の成長

ゲーム中での馬の成長を順を追って説明します。馬の年齢は、数え年で勘定し、1月になると1歳ずつ年をとります。なお、1歳の馬は当歳とよばれます。

入厩まで …………… 5月に種付けをして、翌年の4月に仔馬が誕生します。仔馬は、人が乗れるようにする馴致や、追い運動などによる基礎体力作りをし、3歳までに競走馬として育成されます。ほとんどの場合、2大牧場と育成牧場で育成されます。競走馬としてデビューするまでは庭先取引あるいはセリで売買されます。専売牧場から育成牧場に預けられた仔馬はセリに備えてチェックしておくことができます。ただし、育成牧場は7月までは訪れることができません。なお、個人牧場の仔馬はそのまま育てられ、牧場の所有者の競走馬となることもあります。

現役時代 …………… 仔馬が3歳になると、仔馬に命名し、預ける厩舎を決めます。7月から開始される新馬戦でのデビューに向かって、調教を開始します。仕上がりが早く、7月の新馬戦開始直後にデビューする馬から、じっくりと仕上げて秋ごろデビューする馬までさまざまです。勝つとすぐにオープンクラスに上がります。勝てない場合は、未勝利戦に出走して、上のクラスをめざします。12月には、牡は朝日杯3歳^{クラシック}S、牝は阪神3歳牝馬Sと、それぞれの3歳チャンピオン決定戦を行います。4歳になると賞金の区分が細くなり、3歳のときはオープン馬だったのが、500万下あるいは900万下の条件クラスになる場合もあります。また、どの馬もクラシックへの参戦を考えて出走するレースを選択します。牡は皐月賞、ダービー(東京優駿)、菊花賞、牝は桜花賞、オークス(優駿牝馬)というクラシック戦の5レースと、牝のエリザベス女王杯があり、牡牝それぞれ三冠と呼ばれます。中でも強い馬は、国際招待競走であるジャパンカップや有馬記念に出走し、4歳のうちから5歳以上の古馬と戦います。

5歳になるころには、各馬は得意の距離がある程度見きわめられ、次の2つの路線に大別され、それぞれめざすレースが決まります。

短距離路線 ■ 安田記念、マイルチャンピオンシップ、スプリンターズS
中・長距離路線 ■ 宝塚記念、天皇賞・春、天皇賞・秋、ジャパンカップ、有馬記念
引退 …………… 引退には以下の3通りの方法があります。

6歳年末の引退、6歳以前の年末の引退、そしてシーズン中に牧場へ売ってしまう「引き取り」です。

6歳の年末 ■ 自分の持ち馬も含め、すべての競走馬が6歳の年末で引退します。

6歳以前 ■ 年末に、調教師が持ち馬の調子を報告して、その馬を来年も走らせるかどうか聞いてきます。このとき、Yesと答えると来年もその馬を走らせ、Noと答えると引退させることになります。ただし、3歳馬は引退させることはできません。

引き取り ■ シーズン中に競走馬を引退させ、牧場に競走馬を引き取ってもらいます。その馬を引き取るかどうかは牧場主が判断し、成績の良い馬であれば、引き取り料をプレイヤーに支払います。引き取ってもらった馬は繁殖馬にはなれません。その馬が生まれた牧場あるいはプレイヤーの個人牧場に引き取ってもらう場合は、引き取り料はもらえませんが、成績次第で繁殖馬になることができます。

引退後 …………… 優秀な成績を残した競走馬は、引退した後も「種牡馬」あるいは「肌馬」(繁殖牝馬)となる道があります。しかし、年間に3頭程度の馬しか残ることはできません。また、肌馬になるためにも、獲得した総賞金の額がその年に引退する牝馬のなかで、20位程度は必要です。繁殖馬は牡は30歳、牝は15歳程度で引退します。

厩舎コマンド



厩舎は、競走馬を訓練し、管理する施設です。
ここでは、調教の指示を行う調教師、調教を行う専属騎手、馬の世話をする厩務員などがいます。厩舎は東西それぞれの拠点に15ずつあります。

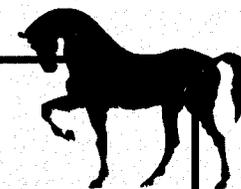
調教師データ

	秋澤和人師 美浦 AB型 40歳 所属騎手：篠原広美
本年度成績： 0-0-0-0	本年度賞金： 0万
性格：冷静	方針：理想主義
連闘：盛多にしない	騎手起用：こだわらない
調教：慎重	相手比較：あなたとの友好度：1
経験値：15000	

調教師は、厩舎の責任者で、馬主から預かった競走馬を管理し、調教の指示を出し、出走させるレースのスケジュールを決めます。

各調教師は、それぞれ以下のようなデータを持っています。情報コマンドの「調教師」で見ることができます。

- 名前** 調教師の名前です。
- 拠点** 厩舎を美浦と栗東のどちらに持っているかを示します。
- 血液型** 調教師の血液型です。
- 年齢** 調教師は70歳になると定年で引退します。
- 本年度成績** 今年出走させた馬の成績を示します。○-○-○-○の形で示し、それぞれ、1着、2着、3着、4着以下を取った回数を示します。
- 本年度賞金** 今年出走させた馬の総賞金の額を示します。
- 性格** 調教師の性格です。「冷静」「短気」の2種類があります。
- 方針** 出走させるレースの選択に影響します。「理想主義」「現実主義」の2種類があります。
- 連闘** 2週間連続での出走をするかどうかです。「たまにする」「滅多にしない」の2種類があります。
- 騎手起用** 騎手の起用に、専属騎手を優先するかどうかです。「こだわらない」「専属騎手優先」の2種類があります。
- 調教** 調教の方法です。「慎重」「スパルタ」の2種類があります。
- 相手比較** 同じレースに登録してきた他馬にどのように対処するかを示します。「強気」「慎重」の2種類があります。
- 経験値** 調教師としての経験を示します。馬の調教の能力に関係します。レースに勝つと上がります。
- あなたとの友好度** プレイヤーとの友好度を示します。預けた馬が勝つと上がります。



厩舎コマンド

自分の競走馬を預けている厩舎を訪問します。以下のサブコマンドがあります。

- 情報収集** その厩舎にいる人から話を聞きます。
 - 調教師** ■ その厩舎に預けている馬の出走予定について教えてください。
 - 専属騎手** ■ その厩舎に預けている馬の仕上がりに状態について教えてください。
 - 担当厩務員** ■ それぞれの馬の体調(調子)について教えてください。
 - 他の厩務員** ■ 他の競走馬、騎手や調教師についてのうわさを教えてください。
- 出馬登録** 各競走馬について出馬登録をするレースを調教師に指示します。馬を選ぶと、その馬が出走可能な3カ月以内のレースが表示され、その中から選択します。通常は調教師が自動的に登録を行うので、どうしても出走させたいレースがあるときのみこのコマンドを選びます。プレイヤーの馬主としての経験が浅いと、出馬登録を受け付けられないこともあります。当週のレースに出走を決めると、調教師が騎手を選択します。
- 調教指示** それぞれの馬についてどういう方針で調教してほしいか、調教師に指示します。「スピード」「スタミナ」「瞬発力」「全般」の4つから選びます。プレイヤーの馬主としての経験が浅いと、調教指示を受け付けられないこともあります。

騎手

騎手は競走馬に騎乗して、レースに出走します。
各厩舎に所属して調教の手伝いなどもする専属騎手と、厩舎に属さないフリーの騎手の2通りあります。

騎手データ

	桜川清志騎手 美浦 喜西厩舎所属 ♂ O型 49歳
本年度戦歴： 1-0-1-5	本年度賞金： 960万
通算勝利数： 523勝	得意戦性：友好

各騎手はそれぞれ以下のようなデータを持っています。このデータは情報コマンドの「騎手」で見ることができます。

- 名前** 騎手の名前です。
- 拠点** 美浦と栗東のどちらを拠点にしているかを示します。

- 厩舎** ……どこの厩舎の専属騎手かを示します。フリーの場合は「フリー」と表示されます。
- 性別** ……騎手の性別です。
- 血液型** ……騎手の血液型です。
- 年齢** ……騎手の年齢です。
- 本年度戦歴** ……本年度の騎乗の成績を示します。○-○-○-○の形で表し、それぞれ1着、2着、3着、4着以下を取った回数を表示します。
- 本年度賞金** ……本年度獲得した賞金を示します。
- 通算勝利数** ……これまでに1着を取った通算の回数を表示します。
- 得意戦術** ……得意戦術 ……騎乗するときの得意な戦術を示します。「逃げ」「先行」「差し・追込」「自在」の4種類があります。
- 性格** ……性格 ……騎乗時の性格を示します。「冷静」「短気」の2種類があります。
- 友好度** ……友好度 ……プレイヤーとの友好度を示します。違う拠点の騎手には「-」と表示されます。プレイヤーの馬でレースに勝つと上がります。
- 経験値** ……経験値 ……騎手としての経験を示します。騎乗の能力に関係します。レースに勝つと上がります。

得意戦術: 逃 (げ)
性 格: 短 気
友 好 度: 0
経 験 値: 23921

騎乗のしくみ

騎乗する騎手は調教師が決定します。調教師は、自分の厩舎に所属する騎手か、自分と友好度の高い騎手の中から、騎乗する騎手を選びます。

基本的に同じ拠点の騎手にしか騎乗を依頼できませんが、違う拠点の騎手がこちらに遠征して来ているとき、または自分の馬が遠征するときは違う拠点の騎手にも騎乗を依頼できます。

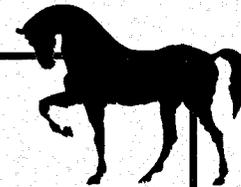
調教師は、馬が出走する週の初めに騎乗する騎手を馬主に報告し、承認を求めます。他の騎手に替えたいときは、調教師を通じて依頼する騎手を変更できます。

また、厩舎コマンドの「出馬登録」で、当週のレースに登録すると、その時点で調教師が騎乗する騎手を決めます。この場合も同様に騎手を変更することができます。

なお、プレイヤーの馬主経験値が低い間は騎手の変更はできません。

複数の騎乗依頼が来ていたり、他の競馬場のレースに出ることが決まっている騎手には、直前で騎乗を断られることがあります。この場合は他の騎手に頼み直すこととなります。一流騎手ほど騎乗依頼も多いので、断られることも多くなります。

牧場コマンド



生産者とは、牧場で仔馬を生産している人達です。個人ではなく、牧場全体のことを指します。

生産者データ

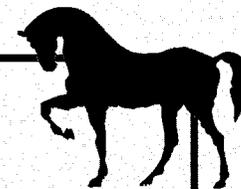
	静内専売牧場 場長: 藤川浩一 59歳
本年度賞金:	19626万
繁殖牝馬数:	40頭
繁殖種牡馬:	10頭
代表生産馬:	アイアンキング

生産者は以下のデータを持っています。情報コマンドの「生産者」で見ることができます。

- 牧場名** ……牧場の名前です。
- 場長** ……牧場長の名前です。
- 年齢** ……牧場長の年齢です。
- 本年度賞金** ……その牧場で生産された馬が獲得した賞金の額です。
- 繁殖牝馬数** ……その牧場が所有している繁殖牝馬の数です。
- 繁殖種牡馬数** ……その牧場が所有している種牡馬の数です。
- 代表生産馬** ……その牧場で生産した代表的な馬の名前です。

牧場の種類

- 以下の4種類の牧場があります。
- 専売牧場** ……生産した馬を全てセリ市で売る牧場です。早菜、静内の専売牧場は特に規模が大きく、2大牧場といわれています。この2つの牧場は種牡馬を繁殖(飼育)しています。他の専売牧場には種牡馬以外の肌馬、仔馬、休養馬などがいます。
- また、専売牧場では「セリ市」にそなえて馬主の決まっていない仔馬をチェックしておくこともできます。
- 個人牧場** ……馬主が個人で所有している牧場です。種牡馬がないことと、仔馬のチェックができないことを除けば、専売牧場と同じです。ここの仔馬を購入したい場合は、馬主コマンドで「交渉」の仔馬購入を選びます。
- 育成牧場** ……仔馬を3歳まで育成し、競走馬としての基本的な訓練をする専門の牧場です。仔馬の生産は行いません。
- 育成牧場は、7月になると、2大牧場以外で生産されたほとんどの2歳馬を預かり訓練を行います。これは、2大牧場以外の牧場が大規模な育成施



設を持っていないためです。

この牧場は、7月から12月までしか訪れることはできません。

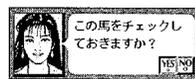
スタッド ……………種牡馬を管理する専門の牧場です。2大牧場が所有するものを除いて、全ての種牡馬がここにいます。スタッドにいる種牡馬には、スタッドが所有するものと、複数の牧場がシンジケートを作り、共同所有しているものの2種類があります。このうち、スタッドが所有している種牡馬の種付権のみ購入できます。

牧場コマンド

牧場を訪れ、そこの馬を見て、次に購入する馬を選ぶ参考とします。

- ①専売牧場、個人牧場、育成牧場、スタッドの4種類から牧場の種類を選びます。なお、育成牧場には7月から12月の間しか訪問できません。
- ②行き先の牧場を選択します。

情報 ……………牧場主や牧童から、その牧場で生産された馬についての情報を得ます。



「買いたい」の仔馬にはチェック

その牧場にいる種牡馬、肌馬、休養馬、仔馬のデータを見ます。

専売牧場では、馬主の決まっていない仔馬のデータを見た後には「チェックしますか」と表示されます。購入を検討する場合はYESを選ぶと、セリに参加できるようになります。

引き取り ……………シーズン中に競走馬を引退させ、牧場に競走馬を引き取ってもらいます。その馬を引き取るかどうかは牧場長が判断し、成績の良い馬であれば、引き取り料をプレイヤーに支払います。引き取ってもらった馬は繁殖馬にはなれません。その馬が生まれた牧場あるいはプレイヤーの個人牧場に引き取ってもらう場合は、引き取り料はもらえませんが、成績次第で繁殖馬になることができます。

牧場の開設

プレイヤーは、個人牧場を開設して競走馬を生産することもできます。馬主の中でも、自分の牧場を持っている人のことを特に「オーナーブリーダー」といいます。自分の牧場を持つと、自分の好きな配合の仔馬を作れる、セリ市で買うより安く仔馬を手に入れることができる、生産した仔馬をセリで売ることができる、などの利点があります。

個人牧場を開設するには、牧場の施設購入に10億円と、初期運転資金として2億円、合計12億円が必要となります。また、毎月運営経費200万円と肌馬1頭につき30万円の費用がかかります。

牧場の購入は年末に行います。年末に12億円の資金を持っていると、「牧場を開設しますか」と表示されます。開設する場合はYesを選び、牧場を開設して牧場長を雇い入れます。

繁殖

肌馬の入手 ……………牧場を購入したら、まず肌馬を手に入れます。

5月の「種付け」の時期までには、肌馬を手に入れていないと1年を無駄にすることになってしまいます。

肌馬は、他の馬主から購入するか、あるいはその年に自分の所有する牝馬が繁殖入りすれば、自分の牧場で持つことができます。肌馬は最大5頭まで持つことができます。

種付けと出産 ……………毎年5月の初めに、自分の牧場の肌馬に好きな種牡馬を種付けすることができます。種付けに成功すると、次の年の4月に仔馬が生まれます。まれに流産してしまうこともあります。

種付けをするには、事前に「種付権」を購入し、種付け時に1回分の料金「種付料」を支払います。

仔馬の能力には両親の能力が大きく影響するので、実績の高い種牡馬ほど種付料が高くなっています。しかし、肌馬との組み合わせによっては、安い種牡馬でも良い結果が出ることもあります。牧場長の意見などを参考に、ベストの配合を行ってください。

種付けは、前年度生産者順位の高い牧場から順に行います。また、種牡馬が種付けできる頭数には1年に8頭までとなっています。そのため、種付けしたい種牡馬の「種付権」が売り切れになってしまうこともあります。

なお、種付けして受胎しなかった場合、種付料の3/4が返却されます。

種牡馬 ……………種牡馬には、シンジケートが所有するものと、スタッドが所有するもの、はやきた しすない 早来と静内の2大牧場が所有するものがあります。

シンジケート ■非常に成績の良かった馬が引退して種牡馬になる場合、希望する牧場が資金を出し合って共同所有することがあります。これをシンジケートといいます。

シンジケートの会員は、その種牡馬の永久種付権を持ちます。永久種付権とは、その種牡馬が引退するまでの間、毎年自分の肌馬1頭に種付けをすることができる権利です。永久種付権は、個人牧場を持つ馬主同士で売買することもできます。また、同じ種牡馬の永久種付権を1つの牧場が複数所有することもできます。

シンジケートが所有する種牡馬は、スタッドに預けられて世話をされます。

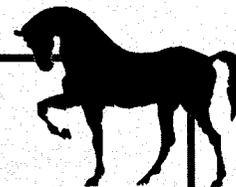
スタッド ■スタッドでは仔馬を生産しないので、スタッド所有の種牡馬の種付権は、すべて売りに出されます。

2大牧場 ■2大牧場（早来、静内の専売牧場）では、まず自分の牧場で何頭かに種付けを行い、それから種付権を売りに出します。

仔馬を売る ……………生産した仔馬は、セリ市に出して売ることができます。毎年7月になると牧場長が来て、どの仔馬をセリ市に出すか尋ねてきます。リストから売りたい仔馬をチェックしてください。また、直接馬主を訪問して交渉コマンドの「仔馬売却」を選び、直接取引することもできます。

2歳の年末までに売らなかった仔馬は自分の馬として走らせることになります。

馬主コマンド



馬の所有者です。ゲーム中にはプレイヤーを含めて最大で44人の馬主が登場します。競走馬を買い、調教師に預けて走らせています。

馬主データ

	和賀隆人氏 関東在住 A型 56歳	
本年度勝利数	11勝	
本年度賞金	26653万	
馬主経験値	18727	
代表所有馬	シムペテルギウス	

馬主はそれぞれ以下のようなデータを持っています。このデータは情報コマンドの「馬主」で見ることができます。

名前 ……………馬主の名前です。プレイヤーの担当する馬主以外、あらかじめ決まっています。

拠点 ……………馬主の拠点です。関東(美浦)と関西(栗東)の2つがあります。

血液型 ……………馬主の血液型です。

年齢 ……………馬主の年齢です。

本年度賞金 ……………今年出走させた馬の総賞金の額を示します。

馬主経験値 ……………馬主としての経験を表します。レースに自分の馬が出走すると上がります。これが上がると調教師や他の馬主との交渉が行いやすくなります。

代表所有馬 ……………その馬主の現役の競走馬で最も多くの賞金を稼いでいる馬を示します。

馬主コマンド

他の馬主を訪問します。訪問した相手の馬主がオーナーブリーダー（個人牧場を持つ馬主）の場合、競走馬以外の馬の取引をすることもできます。なお、2人以上でプレイしている場合、プレイヤー同士への馬主訪問はできません。

情報 ……………他の馬主から情報を聞きます。ここではその馬主の今週出走する馬についての情報が得られます。

交渉 ……………他の馬主と以下のような交渉をします。

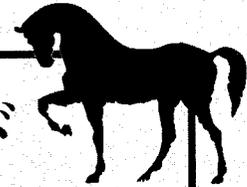
仔馬売却 ■手持ちの仔馬を他の馬主に売ります。仔馬の価格は馬主が判断し、価格が提示されます。その価格でよければ、仔馬を売却します。

仔馬購入 ■その馬主の持っている仔馬を購入します。プレイヤーの馬主経験値が低いと、売ってくれないことがあります。また、馬主によってはどうしても売ってくれない仔馬がいます。

以下の4つの交渉は、その馬主がオーナーリーダーの場合だけ表示されます。また、プレイヤーが牧場を所有していないと、交渉を断られます。

- 種株購入 ■ 訪問先の馬主の持っている種牡馬の種付権を購入します。
- 種株売却 ■ 手持ちの種牡馬の種付けをする権利をその馬主に売ります。
- 肌馬売却 ■ 手持ちの肌馬を訪問先の馬主に売ります。
- 肌馬購入 ■ 訪問先の馬主の持っている肌馬を購入します。

機能・秘書コマンド



機能コマンド



ゲーム中の各種の設定およびゲームの終了を行います。

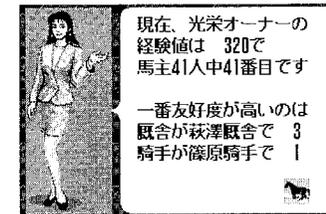
- 環境 BGM、効果音、メッセージの表示速度、マウスの移動速度を設定します。
- 中断 ゲームのセーブと中断を行います。
- レース プレイヤーの持ち馬の出走レース、G I競走、東西の重賞、特別戦、一般レースをそれぞれ見るかどうかを設定します。
- 騎手報告 レースの前後に騎手の報告を表示するかどうかを設定します。「聞く」にした場合、作戦の変更ができます。ただし、馬主経験値が低いと変更できないことがあります。

秘書コマンド



用語の解説と、記録と現在の地位を表示します。このコマンドを選ぶと、いままでに取ったG Iレースのカップが表示されます。

- 競馬用語について 尋ねる ゲーム中に青字で表示されるメッセージについて解説します。わからない言葉が出てきたときに利用してください。
- 歴代高額賞金馬 ゲーム中に登場した馬のベスト10を示します。
- ベスト10 馬名、獲得総賞金額、生年、総出走数、勝数を表示します。
- 馬主会での地位を 尋ねる プレイヤーの馬主経験値、友好度の高い厩舎と騎手を表示します。



月初(イベント)

『Winning Post』の世界では、毎年決まった月の月初にイベントが発生します。「調教師のあいさつ」、「レースの選考会」、「セリ市」、「種付け」、「仔馬の誕生」の5つのイベントがあります。

調教師のあいさつ

1月と7月には、プレイヤーが馬を預けている厩舎の調教師が、プレイヤーの馬主に挨拶に訪れます。1月には4歳以上の馬、7月には3歳の馬について、馬の様子と出走予定を教えてください。

レースの選考会

宝塚記念(6月)、ジャパンカップ(11月)、有馬記念(12月)には、選考会があり、そこで選ばれた馬しか出走できません。選考会は、レースのある月の月初に開催されます。プレイヤーの馬が選出された場合は、調教師から報告されます。なお、菊花賞に勝った馬は、ジャパンカップに出走することができます。

種付け

毎年5月には種付けが行われます。プレイヤーが個人牧場に肌馬をもっていると、種付けを行うことができます。

仔馬の誕生

毎年4月は仔馬の誕生シーズンです。プレイヤーの個人牧場に受胎した肌馬がいると、仔馬が誕生します。

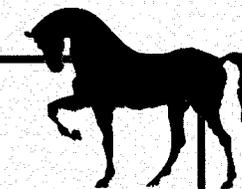
セリ市

毎年8月にはセリ市が開催されます。専売牧場のすべての仔馬と、個人牧場で生産された仔馬の一部がセリ市に出されます。

セリ市には以下の手順で参加します。

- ①参加の確認 ……セリに参加するかどうかを決めます。セリに参加するには1000万円の所持金がなければなりません。
- ②調教師同行 ……調教師に同行してもらうかどうかを決めます。同行を頼むときは、自分の馬を預けている調教師から選びます。調教師が同行すると、仔馬の目利きを

38



してもらえます。

- ③セリの準備 ……セリの当日にも、セリに参加したい仔馬のチェックができます。ここでは、以下のコマンドが使えます。

一覧■セリに出ている仔馬のリストを表示します。仔馬を選択すると、その馬のデータが表示されるので、チェックするかどうか決めます。

調教師■同行した調教師に、仔馬の目利きをしてもらいます。調教師が推薦する仔馬のリストを表示します。仔馬を選択すると、そのデータが表示されるので、チェックするかどうか決めます。

案内■セリ市のガイダンスを表示します。

準備完了■セリを開始します。

帰宅■セリへの参加を中止して、帰宅します。

- ④セリ ……あらかじめ牧場訪問でチェックしておいた仔馬と、③でチェックした仔馬のセリに参加します。



自分の名前を選んでセリに参加

セリは、2歳、当歳の順で行われます。また、同じ年の場合は、「お台」の価格の高い順に行われます。

セリでは、最初に「お台」の価格が提示されます。これは、この価格でならその仔馬を手放してもよいという最低価格です。

セリに参加した人は、自分の名前にカーソルを合わせて[Enter]を押す、あるいは自分の名前を右クリックして、この「お台」の価格からせり上げていきます。

最初は「お台」の価格で、以降は他の馬主が提示した価格よりも50万円高い価格で、せり上げます。

5秒以上声がかからないと、最後にせり上げた馬主がその仔馬を落札することになります。この時間は、画面下に▶で表示されます。

せり落とした場合は、▶が5つ表示される前にせり上げてください。

セリの途中でキャンセルしたいときは、[ESC]を押すか、マウスの右クリックをしてください。

- ⑤帰宅 ……チェックしたすべての仔馬のセリが終わると帰宅します。

39

月末(収支報告)

毎月月末には、各プレイヤーのその月の収支が表示されます。このとき、プレイヤーのうち1人でも破産すると、ゲームに参加しているプレイヤー全員がゲームオーバーとなります。

1997年1月月末			光栄オーナーの1月の成績を報告します		
今月の主な戦績			今月の収支決算		
レース名	馬名	着順	項目	収入	支出
4歳未勝利	ガガ仔	1着	前月繰越	100,000,000	
			預託料		1,000,000
			登録料		100,000
			獲得賞金	4,000,000	
			馬券	0	0
			馬売買	0	0
			牧場経費	0	0
			その他	0	0
			次月繰越	102,900,000	

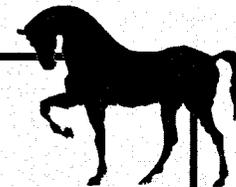
収入

- 前月繰越 ……前月末の資金の繰り越しです。
 獲得賞金 ……自分の持ち馬がレースに出走して獲得した賞金の80%です。
 馬券 ……馬券を的中させて得た払戻し金です。
 馬売買 ……自分の馬を売却して得た代金です。
 その他 ……種付権の売却など、その他の収入です。

支出

- 預託料 ……馬を厩舎に預ける費用です。1頭1カ月につき、50万円かかります。
 登録料 ……レースの出走登録にかかった費用です。レースによって登録費用は変わります。
 馬券 ……馬券を購入するために支払った金額です。
 馬売買 ……馬を購入するために支払った金額です。仔馬、肌馬、種株を購入するために支払った金額の合計になります。
 その他 ……牧場の経費などその他の出費です。

年末(引退と表彰)



年末には、馬の引退、各年度の優秀馬および競馬関係者の表彰、2歳の仔馬の入厩が行われます。また、牧場の開設も年末に行います。なお、年末には自動的にデータが保存されます。

引退

馬を預けている厩舎の調教師が挨拶に訪れ、預けている馬について一言ずつコメントし、次年度もその馬を走らせるかどうか聞いてきます。Noを選ぶとその馬は引退となります。このとき、現役時代の成績が優秀な馬は繁殖馬となることができません。

引退した馬は、現役時の成績とその後の生活を画面に表示します。

表彰

その年度の優秀馬および競馬関係者をそれぞれ表彰します。

競走馬 ……競走馬の表彰は、以下の8種類があります。

年度代表馬	最優秀5歳以上牡馬	最優秀4歳牡馬	最優秀3歳牡馬
最優秀スプリンター	最優秀5歳以上牝馬	最優秀4歳牝馬	最優秀3歳牝馬

騎手 ……勝率、勝利数、取得賞金額の多い順にそれぞれ5人ずつ表彰します。

調教師 ……勝利数の多い順に5人ずつ表彰します。

馬主 ……取得賞金額の多い順に5人ずつ表彰します。

生産者 ……取得賞金額の多い順に5人ずつ表彰します。

入厩

2歳の仔馬は年末に入厩します。入厩の手順は以下の通りです。

- 仔馬に名前を付けます。馬名は2文字から9文字のカタカナで命名します。名前の入力方法は初期設定と同じです。
- 馬をどこの厩舎に預けるか選びます。所属するトレーニングセンター(美浦、栗東)にある厩舎から、預けたい厩舎を選びます。将来有望そうな馬の場合、調教師から「預かせてほしい」と申し出てくる場合があります。

実際の競馬との違い

本ゲームは中央競馬をシミュレートしたゲームですが、実際の競馬と比べると、その規模やシステムなどは大幅に簡略化されています。主な相違点は以下の通りです。また、ここに書かれたこと以外にも、登録料など、いくつかの点で実際の競馬とは異なっています。

- 引退6歳で全ての競走馬が引退するため、7歳以上の古馬はレースに出られません。
- クラス分けクラス分けが以下の点で実際のレースと異なっています。
1500万下条件の準オープン戦がありません。
3歳の500万下の競走がありません。
4歳の900万下の競走がありません（4歳1月～6月時）。
アラブ戦がありません。
障害戦がありません。
- フルゲートフルゲート（1レースの最大出走頭数）が最大12頭です。
- 馬券馬券の投票に、枠番連勝がありません。

※本ゲームに登場する人物は全て架空のものであり、実在する人物とは一切関係ありません。
ゲーム内容は1993年発売当時のものです。

※本書はオリジナル版発売当時のマニュアルを再現しています。

©2003 KOEI Co.,Ltd. Printed in Japan コーエー25周年記念パック Vol.6 『Winning Post』馬主必携