



競馬シミュレーションゲーム

Winning Post 8 2017



Steam 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。無料でインストールできます。

Steamのインストールと Steam CD Keyの入力

本製品のインストール時に、Steamクライアントをインストールし、Steamアカウントを作成してください。使用許諾契約をお読みになり、同意していただく必要があります。また、**Steam CD Key**の入力が必要です。

ゲームの起動時の認証

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

インストール

- ①本製品のDISC1をセットします。インストール画面が表示されます。
- ②「Winning Post 8 2017をインストール」をクリックします。すでにSteamクライアントがインストールされている場合は、画面の指示に従ってください。インストールされていない場合は、画面の指示に従ってSteamをインストールしてください。
- ③Steamクライアントのログイン画面が表示されたら、ログインしてください。Steamアカウントを持っていない場合は、ログイン画面で「新しいアカウントの作成」をクリックして作成してください。
- ④Steam CD Keyを入力してください。

※すでにSteamクライアントがインストールされている場合は、再度インストールの必要はありません。

※すでにSteamアカウントをお持ちの場合は、新たに作成する必要はありません。

※使用許諾契約をお読みになり、同意していただく必要があります。

インストール できないときは

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。

その他	「空き容量がありません」と表示	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 8GB 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	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。
	機器以外の基本的な確認	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	DVD-ROMドライブのクリーニングを行ってください。
	ハードディスク	クリーンアップ、エラーチェック（スキャンディスク）、最適化（デフラグ）などでハードディスクの調整を行ってください。

※ダウンロード版では、ご購入元から送信されるメールなどをお読みになり、記載の手順に従ってSteam認証とゲームのインストールを行ってください。

- 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。



STEAM®

Ogg Vorbis Audio Compression provided by the Xiph.org Foundation.

©2017 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。

編集・原稿：加山竜司 本文デザイン：mammoth. ※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。

CONTENTS

『2017』を彩る名馬たち……………2

▶『2017』の新機能……………6

歴代名馬 100 選ランキング…6 / 最新世代とシナリオの追加…6 / 最新の競馬シーンに対応…6 / 新コマンド「お守りボーナス」…7 / 配合理論の強化…7 / 新育成システム「強化トレーニング」…7

▶ゲームの始め方……………8

ゲームの起動…8 / スタートメニュー…9 / 機能…9 / 馬主登録…10 / エディット…11 / 対戦レース…11

▶ストーリーモード……………12

馬主生活の流れ…12 / 平日画面…14 / 競走馬の入手…16 / 競走馬を生産する…17 / 配合のポイント…18 / 配合理論データ…20 / 競走馬の能力と成長…22 / 育成度を上げるには…23 / 強化トレーニング…24 / 調教方針…24 / 特性を身につける…25 / レースに登録…26 / 渾身の仕上げ…27 / 開催日…28 / netkeiba.comとの連動…30 / お守りの入手と交換…31 / 秘書チャレンジ…31

ユーザーサポート

本製品が正常に動作しない場合は、ユーザーサポート係までお問い合わせください。

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。

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

コーエーテックモゲームス ユーザーサポート

<https://www.gamecity.ne.jp/support/>

上記ページ中段の「お問い合わせフォーム」へとお進みください。

- ゲームの攻略法やデータなどに関する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。
- お買い間違え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、営業使用品等はサポートいたしません。

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

32

▶牧場拡張

38

▶子孫の繁栄

40

▶クラブ経営

42

▶データー一覧

人物データ…42 / 競走馬データ…44

『2017』を彩る名馬たち①

最強の称号 を求めて

『2017』から導入された
「歴代名馬 100選ランキング」
(P.6)でターフを湧かせた
名馬に挑め!

主な
勝ち鞍

- クラシック3冠('05)
- ジャパンC('06)
- 有馬記念('06)



世界を震撼させた衝撃

ディープインパクト

圧倒的な強さで3冠を制覇した「日本近代競馬の結晶」。4歳時には世界ランキングの芝長距離部門で世界1位に輝いた。



主な
勝ち鞍

- 牝馬3冠('12)
- ジャパンC('12,'13)
- ドバイシーマクラシック('14)

GⅠ勝利数が最多タイの最強牝馬

ジェンティルドナ

史上唯一ジャパンCを連覇。ジャパンCと有馬記念に勝利する偉業を成し遂げた歴史的な名牝で、顕彰馬に選出された。

主な
勝ち鞍

- クラシック3冠('11)
- 有馬記念('11,'13)
- 宝塚記念('12)



頂点を目指した雄飛

エルコンドル パサー

4歳時に渡仏しサンクルー大賞に勝利し、凱旋門賞では半馬身差の2着。日本馬が世界の頂点に最接近した瞬間だった。

主な
勝ち鞍

- サンクルー大賞('99)
- ジャパンC('98)
- NHKマイルC('98)

史上7頭目の3冠馬。凱旋門賞は2年連続で2着。勝ち方が派手で、引退レースの有馬記念でも8馬身差の圧勝劇を演じた。

世界に挑み続けた日本の暴君

オルフェーヴル

『2017』を彩る名馬たち②

時代を司る シンボル

「歴代名馬100選」では、
競馬史に名を残した個性的な
スターホースたちも
ライバルとなる！

主な
勝ち鞍

- ジャパンCダート('01)
- NHKマイルC('01)



ダート界に來航した“黒船”

クロフネ

ダート路線に転じると、ジャパンC
ダートを大差レコード勝ち。ダート
路線が整備されて間もない日本競馬
に衝撃を与えた。



主な
勝ち鞍

- 有馬記念('88,'90)
- マイルCS('89)
- 安田記念('90)

希代のアイドルホース

オグリキャップ

公営・笠松から中央に移籍して重賞6連
勝。故障に泣かされながらも大舞台で強
さを発揮し、平成の競馬ブームを支えた。



誰もが驚いた個性派の激走

ジャスタ ウェイ

ドバイデューティーフリーではレ
コードを2秒以上も更新する大勝。
日本馬では初となるレーティング
世界1位となった。

主な
勝ち鞍

- ドバイデューティー
フリー('14)
- 天皇賞・秋('13)
- 安田記念('14)

主な
勝ち鞍

- ジャパンC('16)
- 天皇賞・春('16)
- 菊花賞('15)



3歳秋に本格化して菊花賞を勝利。4歳時
には天皇賞・春とジャパンCを単騎で逃げ
勝った2016年の年度代表馬。

単騎で逃げる“お祭り、男

キタサンブラック

『2017』の新機能



歴代名馬100選ランキング

日本競馬を代表する100頭を選出するランキングです。レースの結果や人気ポイント化され、競馬史に燦然と輝くスターホースを相手にランクインをめざします。ゲームが進むと、平日コマンド(P.15)の「記録」で見られます。



最新世代とシナリオの追加

2016年の皐月賞馬ディーマジェスティ、2歳女王ソウルスターリング、2歳王者サトノアレスなど最新のスターホースを含め300頭以上が追加されています。また、2018年開始のシナリオが追加されています(P.10)。



最新の競馬シーンに対応

2017年よりGⅠ昇格となる大阪杯をはじめ、最新のレース番組表に対応しています。また、競走馬データも最新の競馬事情を反映したものになっています。



●番組表のおもな変更点

大阪杯	グレードがGⅡからGⅠに格上げされます。
ペガサスワールドカップ	アメリカで新設される世界最高賞金額のGⅠレース(ダート1800m)が追加されます。
金鯱賞/中山記念	1着馬に大阪杯への優先出走権が与えられます。



新コマンド「お守りボーナス」

ゲーム内アイテムのお守りを使用することで、競走馬の持病を改善したり、新キャラを追加したりするなど、さまざまなボーナスが得られます。



配合理論の強化

『Winning Post 8』シリーズの配合理論をベースに、新規の配合理論を追加しました。牝系をより活かした「牝系配合」や、特別な条件下で発生する「面白配合」など、強い競走馬の生産に役立つ配合理論を駆使しましょう。



新育成システム「強化トレーニング」



1月1週に「強化トレーニング」(P.24)が設定できるようになりました。競走馬の体力に大きな負担はかかるものの、2歳馬の大幅な能力強化が期待できます。

秘書にニューフェイス登場! 姫神ノエル

誕生日 3月3日 うお座 血液型 B型 趣味 漫画
性格 純粋で無邪気な性格。世間知らずなところも。



ゲームの始め方

ゲームの起動

次の手順で、ゲームを起動します。

- ①Steamクライアントを起動し、ログインします。
- ②Steamクライアントのライブラリから「Winning Post 8 2017」を選択し、「プレイ」を実行します。
- ③「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 2017』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できることがあります。
マニュアル	『Winning Post 8 2017』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。



アンケートやオンライン
ユーザー登録はコチラから

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、「秘書チャレンジ」の報酬などを引き継いで初め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をのそき、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。『Winning Post 8』『Winning Post 8 2015』『Winning Post 8 2016』からもストーリーデータを引き継げます。

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する。
初めから	新しくゲーム(ストーリーモード)を始める。「馬主登録」(P.10)に進む。
エディット	人物や馬のデータを変更する(P.11)。
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する(P.11)。
オプション	netkeiba.com の特典を獲得する(P.30)。

機能

平日コマンドの「機能」を選ぶと、データのセーブやロード、環境設定などができます。「終了」を選ぶと、スタートメニューに戻れます。

セーブ

プレイ中のストーリーデータとプレイデータをセーブします。ストーリーデータは10個セーブできます。

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、入厩馬報告など、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。
- 秘書衣装
秘書の衣装・表情を切り替える。衣装などは「秘書チャレンジ」などで獲得できる。

馬主登録

スタートメニューで「初めから」を選ぶと、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。



シナリオを選ぼう

NEW

1982年	史実馬が現役競走馬として登場する。
2018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。

難易度

「EASY/NORMAL/HARD/EXPERT/ULTIMATE」から選べます。難易度を高くするとライバル馬の能力が高くなるなど、好成績を残しにくくなります。

モード

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

独身のままで、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。初めてプレイする時には新人馬主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！

エディット

スタートメニューで「エディット」を選ぶと、人物や馬のデータを変更できます。「初期化」を選ぶと、変更したデータがすべて初期化されます。

馬エディット

実在競走馬、1982年初期種牡馬、2018年初期種牡馬のデータを変更します。実在競走馬と種牡馬の両方に存在する馬は、一方を変更するともう一方も自動的に変更されます。

人物エディット

騎手、調教師、馬主、牧場の名前や特性、能力を変更します。騎手と調教師の能力変更では、能力の上がり方が変更されます。なお、一部の馬主の勝負服は変更できません。

引き継ぎ

『Winning Post 8』『Winning Post 8 2015』『Winning Post 8 2016』のエディットデータを引き継ぎます。引き継げるのは人物や牧場の名前と勝負服などです。

対戦レース

スタートメニューで「対戦レース」を選ぶと、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.15)の「対戦」を選びます。

※対戦データは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。『Winning Post 8』『Winning Post 8 2015』『Winning Post 8 2016』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GⅠ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。

平日	競走馬を生産・育成する。 繁殖牝馬や幼駒を売買する。 牧場施設を建設・拡張する。 競走馬の出走予定を決める。
----	---



- 子や孫を調教師や騎手に！
- 生産で有名な牝系を確立！
- 分場や海外牧場を建設！
- クラブ経営による収益！
- 秘書チャレンジでご褒美！

これを
繰り返す！

所持金なくなり、
牧場の維持費が
払えなくなると、
ゲームオーバー



開催日	作戦設定で騎手に指示を出す。 レース観戦で所有馬を応援。
-----	---------------------------------

レースに勝つと

- いろんな人と出会える！
- 名声・所持金が増える！
- 牧場のモチベーションが上がる！
- 競走馬の能力アップ！

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.20)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)	有名な史実馬が売りに出されることもある。
10月	繁殖牝馬セール	
12月	海外トレーニングセール	
年末	明け2歳馬の入厩、 クラブ馬の募集額設定など	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。クラブ設立後は、募集額設定時にクラブ指示書をセットできる。

明け2歳馬の入厩

動向切替	入厩させるか売却するかを選ぶ。入厩させる場合は地域やクラブを選ぶ(海外牧場開設後)。
馬名入力	馬名を入力する。
厩舎選択	預託する厩舎を選ぶ。

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。セリや競馬場で出会う。それぞれ好みがあり、取る行動も変わる。
秘書	プレイヤーをサポートする。「秘書チャレンジ」を達成するとご褒美をくれる。
牧場スタッフ	牧場で働く人たち。子孫 (P.38)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	コース报记者や海外コーディネーターなど。牧場や競馬場で出会う。セリでオススメを教えてくれることもある。クラブに入会すると、クラブ指示書をくれることがある。
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、馬の売買金額に影響。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。調教方針で調教の方針を指示できる。

平日画面

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。

牧場のある地域

イベントがあるときに「！」を選ぶとイベントを発生させる。

年月週 / 所持金

平日コマンド

獲得しているお守りの数

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)。

NEW ショートカット

登録された各種情報を一覧から選んで表示できる。
 [Q]を選ぶと表示/非表示を切り替える。
 [E]を選ぶと表示項目数を切り替える。

NEW ナビゲーション

秘書チャレンジのヒントなどを表示。

コースポ

クリックするとコースポを表示する。

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

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牝系報告(My牝系の先週の戦績など)が表示される。
 ※「機能」→「環境設定」で表示の有無を切り替えられます。

牧場スタッフ

馬を世話する様子を観察できる。思わ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	寄り引きの切り替え
[↑ ↓ ← →] キー	カメラ操作
デンキの [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」で青い文字の牝系をクリックすると、牝系図を見られます。

コマンド一覧

平日	種付け	所有する繁殖牝馬に種付けする。5、6月のみ実行可能。
	セール	馬や種付け権を入手する。5、8、10月の1週目と、12月の3週目のみ実行可能。
	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。
	牧場	牧場の施設の建設や、お守りボーナスの獲得をする。
	記録	歴代名馬100選、秘書チャレンジの各種情報、用語辞典などを見る。
	調教方針	調教師に調教の方針(P.24)を指示する。1、4、7、10月の1週目のみ指示可能。
	クラブ	クラブの情報を見る。年度末に募集額の設定を行う。
開催日	機能	セーブやロード、次走方針のカスタマイズ、馬具や勝負服の設定などを行う。
	NEXT	平日の行動を終了し、開催日画面(P.28)に移る。
	バドック	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(所有馬が出走時のみ設定可能)。
	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。
所有競走馬	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。
	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
	指示	放牧や調教の指示、次走方針の設定、主戦騎手の変更などを行う。
	コメント	競走馬の状態などを聞く。
	netkeiba	一部の史実馬について、netkeiba.comの情報をみる。
	名馬列伝	一部の史実馬、スーパーホースの列伝を見る。
	メモ	所有競走馬のメモを見る。
環境設定	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。
	秘書衣装	秘書の衣装を切り替える。

競走馬の入手

競走馬のおもな入手方法は庭先取引、セリ、競走馬生産(P.17)です。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

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っていますが、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」

セリで手に入れる

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。

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

プレイヤーの関係者はそれぞれ異なった基準でオススを教えてくれます。ただし関係者の能力によっては、必ずしも正しい評価とは限りません(評価の高い方から☆>◎>○>△>無印)。また、知人がオススを教えてくれることがあります。人物によって好みの基準が異なります(如月英里子なら馬の「賢さ」、井坂修三郎なら馬の「柔軟性」が基準)。

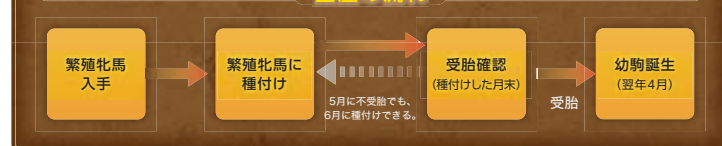
お守りがついた馬も上場されることがあります。この場合はお守りを消費しなくても手に入れますが、セリ価格が大変高くなるため、多額の所持金が必要です。

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。

※秘書は血統敵背景が、牧場長は馬のメンタル部分と健康が、調教師は馬の素質が好みの基準となります。

競走馬を生産する

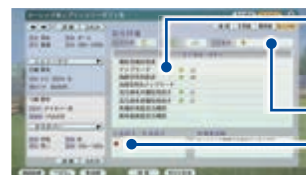
生産の流れ



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。

配合評価画面



成立している配合理論

数の多いほど、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。

血統画面

特性や系統にマークが表示されます。

	大種牝馬	親系統となっている種牝馬
	SP 系統	スピード系統の血統
	零細系統	各地域(日本・米国・欧州)で勢力が弱い系統
	名種牝馬	子系統となっている種牝馬
	ST 系統	スタミナ系統の血統
	流行系統	各地域(日本・米国・欧州)で勢力が強い系統

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

配合のポイント

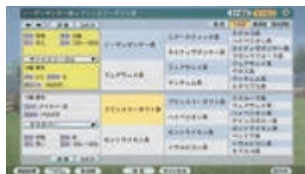
親系統・子系統

ニックスやインブリードなどの配合理論(P.20)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

黄色の馬名枠はニックスの配合です。ニックスが多いほど、配合の爆発力が期待できます。赤色の馬名は、インブリードの配合です。先祖馬の特徴が出る利点がありますが、気性難や体質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
	晩成
	気性難

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。また、ともに主流牝系に属する種牡馬と繁殖牝馬を配合すると、「牝系配合」が成立し、配合時の爆発力が増えます。

牝系の特性(P.44)

大舞台	産駒に「大舞台」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」の特性がつきやすくなる。
根幹距離	産駒に「根幹距離」の特性がつきやすくなる。
非根幹距離	産駒に「非根幹距離」の特性がつきやすくなる。
意外性	産駒に「大駆け」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」の特性がつきやすくなる。
海外遠征	産駒に「海外遠征」の特性がつきやすくなる。
パワー	産駒に「重ハンデ」の特性がつきやすくなる。

牝系図の偉業

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。／父と母母母母父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、母母母母父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.17）を持ち、スピード・スタミナ・パワー・勝負根性・瞬発力・柔軟性のいずれかの因子を持つ。 ↑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、かつ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3x4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.17）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.17）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
名牝型活力補完	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が因子を持ち、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）
稲妻配合	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、「真稲妻配合」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（欧州3冠など、普通の3冠以外でも可）。 ↑爆発力
NEW 牝系配合	ともに主流牝系に属している父と母を配合。 ↑爆発力
NEW 名牝系 配合	ともに主流牝系に属しており、かついずれかが名牝系にも属している父と母を配合。 ↑爆発力（名牝系配合より効果上昇）
NEW W名牝系 配合	ともに主流牝系に属しており、かつ名牝系にも属している父と母を配合。 ↑爆発力（名牝系配合より効果上昇）
NEW 100選 配合	ともに名馬100選に選出されている父と母を配合。 ↑爆発力
NEW お披露目 配合	ともに繁殖年数1年目で、かつ現役時代にG1を勝利している父と母を配合。 ↑爆発力
NEW 雷嵐 配合	春嵐イベントを発生させている父と、春雷イベントを発生させている繁殖年数が3年以内の母を配合。父が3冠を制覇、母が牝馬3冠を制覇していると、それぞれ効果が上昇。 ↑爆発力

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。

能力

緑色部分

先天的能力(生まれもった素質)

黄緑色部分

育成で成長した能力

オレンジ色部分

調教で成長した能力

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。平日コマンドの「調教方針」(P.24)で能力を指定することもできます。能力が上がると、平日画面(P.14)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。

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。

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括化され、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。また、「調教方針」で競走馬ごとに調教の方針を設定できます。

●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。スターホース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。

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、脚質強化	瞬発力
ローカル、気性難、脚質強化	勝負根性
ダート、スバルタ、体力強化	パワー
3歳戦、長距離、心肺機能	柔軟性
交流重賞、輸送競馬、海外遠征、メンタル	精神力
休み明け、叩き一変、メンタル	賢さ
高齢馬、古馬戦、軽め調教、体力強化	健康

緑の馬 - 調教師 -

以前、管理して活躍させ、調教師との間で「緑の馬」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。

強化トレーニング

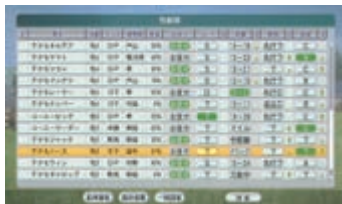
NEW

2歳1月になると「強化トレーニング」を施せます。通常・強めなどのメニューを決めて、競走馬に特別なスパルタ育成を施せます。「強化トレーニング」のメニュー内容は、ストーリーの進行に応じて増えていきます。



調教方針

所有馬の調教方針を設定できます。平日コマンドの「調教方針」では、「スピード」「距離」「脚質」「基礎」から方針を選んで、効率的に育成できます。「お任せ」も選べます。調教師には調教の得意分野があります。調教師の情報の「得意」(P.43)で△マークが多いほど、競走馬のその項目が得意になります。調教師の得意分野も考慮して、調教方針を設定しましょう。



スピード	最も重要なスピード能力が上がりやすくなるが、疲労が溜まりやすくて脚元への負担が大きくなる。「！」が表示されたときは、脚部不安の危険サイン。
距離	距離適性が伸びやすくなる。より広い範囲のレース距離に対応しやすくなる。
脚質	先行タイプの馬なら勝負根性、差しタイプの馬なら瞬発力を重点的に鍛える。
基礎	競走馬としての基礎能力であるパワー、健康、精神力、賢さを重点的に鍛える。

特性を身につける

競走馬には能力以外に「特性」(P.44)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あります。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、生まれつき身につけている馬もいます。

特性が身につく条件

※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。

大舞台	GⅠ戦での勝利数が多い。両親がこの特性を持っているとさらにつきやすい。
GⅡ大将	GⅡ戦での勝利数が多い。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 GⅠ初挑戦初勝利したり、GⅠ戦に数多く出走の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。
連勝街道	連勝でレースに多く勝利する。
仕上げ	調子が良い状態でレースに多く勝利する。
高速逃げ	調教方針を「脚質」に設定して、大逃げ、逃げでレースに多く勝利する。
直一気	調教方針を「脚質」に設定して、差し、追込でレースに多く勝利する。

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。
指示	次走方針	次走の方針を設定する。
	体調管理	調教の強さを選んで調子・疲労を管理する。
	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.11) 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)。
コメント	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。
	netkeiba	一部の史実馬について、netkeiba.com の情報を見る (P.30)。
名馬列伝		一部の史実馬、スーパーホースの列伝を見る。
メモ		所有競走馬のメモを見る。

次走方針

所有馬の出走登録の方針を細かく設定できます。平日コマンドの「機能」で「次走方針」を選べると、方針に沿って出走登録をカスタマイズし、5種類まで保存できます。どのカスタマイズを有効にするかを所有競走馬コマンドの「次走方針」で切り替えられます。「お任せ」で委任もできます。

成績を見る

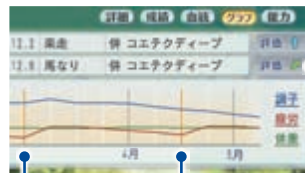


次走以降の出走予定のレース

過去のレース結果

※「血統」で青い文字の牝系をクリックすると、牝系図を見られます。

調子を見る(グラフ)



調教タイムと評価(馬名は併せ馬の相手)

レースに出走した週

■ 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。
騎手名を選べると、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

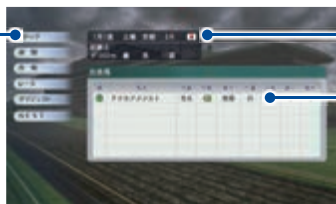
出走登録画面で「渾身仕上げ」を実行すると、所有馬に渾身の仕上げを施せます。
渾身の仕上げをすると、調子や成長度が大きく上がりますが、疲労が溜まったり、競走寿命が減ったりします。
どの馬でも生涯1回のみ、渾身の仕上げを施せますが、勝利が確実になるわけではありません。ここ一番のレースで使うよう、チャンスを見計らいましょう。



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。

開催日コマンド



レース情報

所有馬と騎乗騎手

騎手が緑の馬、緑の馬の子に乗る場合、赤字で表示される。

開催日コマンド

バドック	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。
レースプロ	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。

緑の馬 - 騎手 -

騎手の「緑の馬」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。

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



口が所有馬

現在走っている地点

識別マークを設定した馬

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。



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。



ここをクリック

netkeiba.comへ
ジャンプ!



netkeiba.com会員の特典

netkeiba.com会員の方は、ゲーム中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。

お守りの入手と交換

NEW

お守りがあると強い馬を入手したり、「お守りボーナス」を得られたりします。馬やボーナスの内容によって必要なお守りが異なります。牧場に「お守り奉納所」を建設すると、平日コマンドの「牧場」の「お守りボーナス」で各種の効果や上位のお守りに交換できます。お守りは各色 99 個まで所持できます。2015 年以降、史実馬が生まれなくなっ

	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、歴代名馬 100 選ランキングで 1 位など。
	銀	優秀馬主賞、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、歴代名馬 100 選ランキングで 10 位以内など。
	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 sprint 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、歴代名馬 100 選ランキングで 50 位以内など。
	赤	初勝利、G1 勝利、天皇賞春秋連覇、同一 G1 連覇、歴代名馬 100 選ランキングで初ランクインなど。

秘書チャレンジ

秘書が設定した目標を成績の累積などで達成すると、秘書の衣装や表情変化など特殊なご褒美を入手できます。秘書チャレンジの内容は平日コマンドの「記録」(P.15)で確認できます。条件は、秘書ごとに異なります。ぜひコンプリートを目指しましょう。

秘書チャレンジが達成間近になると、平日画面の「ナビゲーション」で秘書が教えてくれます。



牧場拡張

牧場施設を建設・拡張すると、馬の繋養頭数が増えたり、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おうえ、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「**牧場**」→「建設」の「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

施設は、放牧場(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、種牡馬繋養施設は撤去できません。

※基本施設、牧草、たぬき、トータムボール、小便小僧、馬運車、お守り奉納所は、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。

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。

スタッフの配置

子孫(P.38)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ます。

分場で生産拡大

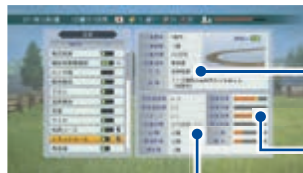
条件を満たすと、国内に2つ目の牧場(分場)を所有できるようになります。

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

- 名声値がある程度高い
- 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)

施設の複数設置

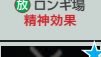
1つの牧場につき、同じ施設は2つまで建設できます(一部の施設を除く)。

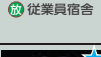
施設が複数あると、効果が高まるのみでなく、副次的な効果がつくこともあります(ウォーキングマシンが1つだと疲労回復、2つだと健康な幼駒が生まれやすくなる、など)。

施設の種類

※ ㊦ 放牧施設、㊩ 育成場施設。 ※ 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。 ★1つの牧場につき2つまで建設可

		建設	拡張	再拡張
 ㊦ 基本施設	拡張すると施設の配置可能数が増える(6→10)。海外牧場は拡張不可。	工事費用	—	12 億
		工事期間	—	16 週
		月維持費	400 万	800 万
			建設	拡張
 ㊦ 牧草 身体効果	幼駒の健康を上げる。	工事費用	—	4 億
		工事期間	—	12 週
		月維持費	20 万	80 万
			建設	拡張
 ㊦ 厩舎	繁殖牝馬の繁殖数を増やす。初期(5頭)→拡張(10頭)→再拡張(20頭)。	工事費用	—	5 億
		工事期間	—	12 週
		月維持費	100 万	200 万
			建設	拡張
 ㊦ フォーキング マシ 疲労回復	休養馬や故障馬の疲労を回復する。	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
 ㊦ 集団馬房 成長効果	幼駒の成長度や仕上がりが早くなる。	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
 ㊦ 種牡馬 繁殖施設	拡張すると種牡馬の繁殖数が増える。初期(5頭)→拡張(10頭)→再拡張(20頭)。また、配合時に爆発力上昇する。	工事費用	3 億	5 億
		工事期間	8 週	12 週
		月維持費	100 万	200 万
			建設	拡張
 ㊦ ロンギ場 精神効果	幼駒の精神力が上がる。	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
 ㊦ 観光施設 観光	観光収入を増やす。繁殖馬の人気も上がる。	工事費用	2 億	4 億
		工事期間	8 週	12 週
		月維持費	100 万	200 万
			建設	拡張

 ㊦ 獣医施設 疲労回復	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。	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	100 万	200 万
 ㊦ サロン 人脈	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。	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
 ㊦ 従業員宿舎	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)。	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
 ㊦ 温泉施設 疲労回復	競走馬の競走寿命の減少を軽減する。	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
 ㊦ サイロ	複数の幼駒を繁殖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)。	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
 ㊦ 花壇 精神効果	幼駒の賢さが上がる。	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
 ㊦ 板路コース 身体効果 精神効果	1歳～2歳馬(入厩前)のパワーなどを鍛える。再拡張すると屋内板路になり、冬場の育成の効果が落ちない。	建設	拡張	再拡張
		工事費用	—	5 億
		工事期間	—	12 週
		月維持費	50 万	200 万
 ㊦ トラックコース 身体効果 精神効果	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
		工事費用	—	5 億
		工事期間	—	12 週
		月維持費	50 万	200 万

 馬場 身体効果	1歳～2歳馬（入厩前）の柔軟性などを鍛える。		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	—
 ゲート 精神効果	1歳～2歳馬（入厩前）の勝負根性が上がる。		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	—
 選り分け馬道 疲労回復	1歳～2歳馬（入厩前）の調教による疲労を回復させる。		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	—
 たぬき	優れた幼駒が生まれると、放牧場に出現することがある（日本）。		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	—	—
 トーチムボール	優れた幼駒が生まれると、放牧場に出現することがある（米国）。		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	—	—
 小便小僧	優れた幼駒が生まれると、放牧場に出現することがある（欧州）。		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	—	—
 馬運車 精神効果	馬の精神面に効果があり、故障の発生率も下げる。		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	—	—
 NEW お守り奉納所	「お守りボーナス」コマンドを使用できる（日本）。		建設	拡張	再拡張
		工事費用	4億	—	—
		工事期間	8週	—	—
		月維持費	200万	—	—

※特定の条件を満たすと、この一覧以外にも特殊な施設が入手できます。

海外牧場開設

条件を満たすと、2017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～2016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。ただし、建設費は日本牧場の2倍で、繋養できる頭数も異なります（厩舎）。

繋養 頭数

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

海外競馬のルール

中央競馬	海外競馬	説明
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	Stakes	プレイヤーが登録できる。
1000万下		
1600万下		
オープン		

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.10)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。オート進行で見逃さないよう気をつけましょう。

家系図

子孫は家系図で確認できます。

実行
するには

平日コマンド「**人情報**」→「家系図」



プレイヤー、または子孫の両親が活躍するとバーが伸び、バーが満タンになると子孫がより成長する可能性が高まる。

子孫は小学生になると趣味を、中学生になると夢を持つ。趣味や夢はイベントによって変わることも。

社交的(人脈が広がりやすい)、努力家(能力が伸びやすい)など。10種類ある(P.43)。

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、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。勉強ができれば、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ときに、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」を選ぶと、達成した偉業が表示されます。

牝系図の偉業と同様、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ずつ達成していきます。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。

クラブ経営

クラブを設立する

特定の条件を満たすと、クラブを設立できるようになります。

牧場と並行してクラブを経営し、有望な馬を集めてナンバーワンクラブを目指しましょう。

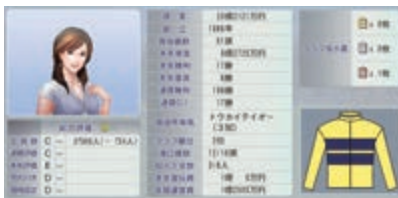
クラブ 設立の 条件

- 名声値がある程度高い
- 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
- 特定の人物と会っている

クラブの評価

クラブの情報画面では、「会員数、通算評価、本年評価、売れ行き、価格設定」の5つの基準点から「総合評価」(S・A・B・C・D・E)の判定が表示されます。

高評価を獲得すると、「クラブ指示書」を獲得できたり、秘書チャレンジを達成したりできます。また、上位厩舎への入厩が可能になることもあります。



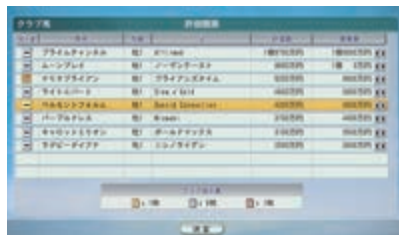
クラブ指示書の入手

クラブ指示書は、クラブ所有馬の育成を調教師へ指示し、クラブ所有馬の成長を促すアイテムです。グレードが高い順に金、銀、銅の3種類あり、グレードが高いほど馬の能力が上がりやすくなります。

クラブの総合評価を上げたり、知人をクラブに入会させたりすると、手に入ることがあります。

クラブ所有馬で三冠制覇、クラブ馬主のリーディング獲得、年末表彰受賞などでも入手できます。

クラブ指示書のセット

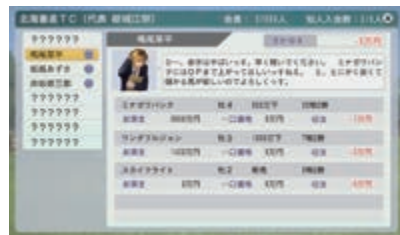


クラブ指示書は、年末のクラブ馬の募集額設定で、1頭につき1枚のみセットできます。クラブ指示書をセットした馬は、能力のいずれかが特別に上がることがあり、クラブの評価アップが期待できます。

知人の入会

知人をクラブへ入会させられます。知人の入会が多いと、クラブの会員数も大きく増えます。入会した知人は好みに応じて、最大4頭まで購入(クラブ馬に出資)してくれます。

クラブの収支が黒字になると、知人の満足度が上がります。満足度の高い知人は、クラブ指示書を譲ってくれることがあります。



クラブや人気馬のリーディング



「リーディング」ではクラブ法人のみのリーディング順位、「人気募集馬」では世代別の人気馬トップ10を見られます。

データ一覧

人物データ

牧場長	能力	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	能力	逃先 / 先差 / 差追	● / ◎ / ○ / △ / ×	逃げ・先行 / 先行・差し / 差し・追込の能力
	特性	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、オークス）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。	
		風車轡	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。	
		ペース	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。	
		夏男 / 夏女	夏場が得意。	
		高齢馬	7 歳以上の馬に騎乗して力を発揮。	
		短距離	1600 m 以下のレースが得意。	
		イン突き	内枠で差し・追込馬の場合、最後の直線でインコースを突くレースが得意。	

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にくい。
		体重	S/A/B/C/D/E	高いほど馬体重を理想的に調整する。
		得意	得意な調教方針（スピード／距離／脚質／基礎）。△が多いほど得意。	
		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。	
	特性	高齢馬	7 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。	
		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 戦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。	
		体力強化	パワーや健康の育成が得意。	
		脚質強化	勝負根性や瞬発力の育成が得意。	
		メンタル	精神力や賢さの育成が得意。	
		心肺機能	柔軟性や心肺機能の育成が得意。	
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	能力の伸びやすさなどに影響する（モチ／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）。		

競走馬データ

能力	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。
特性	瞬発力	高いほど差し・追込の能力が上がる。
	大舞台	GⅠレースで、能力以上の力を発揮する。
	GⅡ大将	GⅡ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	牝馬のみ。牡牝混合の GⅠレースで能力以上の力を発揮する。
	乾坤一擲	GⅠレースで、能力以上の力を発揮することがある。
	大駆け	GⅠ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	GⅠ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	GⅠ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	GⅠ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。

特性	連勝街道	連勝するほど強くなる。
	仕上げ	調子が良いとさらに力を発揮する。
	高速逃げ	大逃げ、逃げで力を発揮する。
	直一気	差し、追込で力を発揮する。
距離適性		能力を発揮できる距離の範囲。
馬場適性	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。
脚質	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（後続を大きく離れた逃げ）を得意とする。
	逃げ / 先行	逃げ / 先行を得意とする。
	差し / 追込	差し / 追込を得意とする。
	自在先行	逃げ・先行を得意とするが、差しもこなす。逃げと先行が表示される。
	自在差し	差し・追込を得意とするが、先行もこなす。差しと追込が表示される。
	自在	どんな展開になっても臨機応変に対応できる。大逃げ以外がすべて表示される。
気性	激	かかっ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、かかったり折り合いを欠いたりしやすい。
	普通	かかったり折り合いを欠いたりすることは少ない。
	大人	かかったり折り合いを欠いたりすることはほとんどない。
成長型	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。
重馬場	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。
走法	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 / 右 / 左回り		苦手：小 / 右 / 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い。雨だと影響が緩和される。
出遅れ		あり：出遅れやすくなる。
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。