スーパーファミコン®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

OWNER'S GUIDE

オーナーズガイド

Winning Post 2

ウイニングポスト

競馬シミュレーションゲーム

取扱説明書



SHVC-AWPJ-JPN

KOEI

■使用上のご注意

●ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

●長時間ゲームをする時は、健康のため、１時間ないし２時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

●端子部に手をふれたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

■健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

はじめに

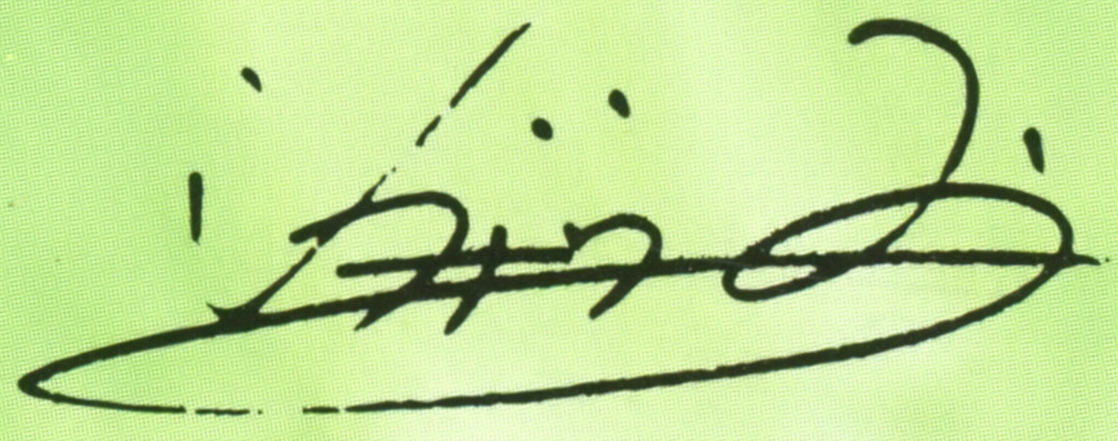
馬主（ばぬし）になる――それは、競馬ファンなら誰でもが思い描く夢ではないでしょうか。『Winning Post 2』は、プレイヤーが馬主となり、競走馬（きょうそうば）を育てるシミュレーションゲームです。

馬主は、強い馬を育てるために、経験を積まなければなりません。厩舎（きゅうしゃ）や牧場、競馬場に足を運び、様々な人と交渉（こうしょう）します。交流を広げていくことによって、あなたの夢は大きく広がっていきます。

『Winning Post 2』は、前作『Winning Post』以上に、レースや競馬場の種類などを、実際の競馬に近づけました。凱旋門賞（がいせんもんしょう）以外の海外のレースや「対戦プレイ」により、他のプレイヤーが育てた馬と対戦させることもできるようになりました。

プレイヤーが馬主として活動できる期間は、30年間です。思いがけない出来事や、様々な試練があなたを待ち受けていることでしょう。さあ、馬主としての裁量（さいりょう）を発揮（はっき）し、世界最強の競走馬をレースに送り出してください。

シブサワ・コウ



目次



名馬主をめざして ……6

『Winning Post 2』とは／ゲームの進め方／馬主に関わる人々

ゲームを始める前に ……10

コントローラの使い方／ゲームのセット／メインメニューから選択／ゲーム終了／秘書の選択／馬主登録申請書の記入／初年度の所有馬登録

平日の過ごし方 ……18

画面の見方／平日コマンド／ＮＥＸＴ／新聞／情報／厩舎／牧場／馬主／秘書／機能

レースに出走するまで ……36

出走するまでの流れ／レースのクラス分け

開催日の過ごし方 ……38

画面の見方／開催日コマンド／ＮＥＸＴ／馬券／新聞／パドック／レース

情報収集とイベント ……44

レース結果と収支報告／表彰／引退／新種牡馬などの紹介／２歳馬の入厩／セリ市に参加／ローテーションを決定／牧場開設／種付け

対戦レースについて ……52

対戦レース環境／競走馬登録・取消／パスワードの表示／出走馬の選択／レース開催／対戦レースの終了

データベース ……56

関東調教師リスト／関西調教師リスト／関東有力騎手リスト／関西有力騎手リスト／競馬場紹介／コマンド一覧

さくいん ……62

作曲者のプロフィール

タケカワ　ユキヒデ

'76年にミッキー吉野（よしの）らとともに「ゴダイゴ」を結成し、『ガンダーラ』『銀河鉄道999（スリーナイン）』など数多くのヒット曲を生み出した。「ゴダイゴ」解散後は、ソングライターとして活動し、テレビ・ラジオ・ステージと幅広く才能を発揮（はっき）している。本作では、メインテーマを含む、ほとんどの曲を担当した。

楠瀬誠志郎（くすのせ せいしろう）

松岡直也（まつおかなおや）らのレコーデイングに参加するかたわら、作曲活動を開始。ライブ・コンサートを中心にCMソング・テレビ主題歌などを手がける。

小西貴雄（こにし たかお）

'89年に中西圭三（なかにしけいぞう）とともに作曲活動を開始。その後、2年間に渡り、様々なアーティストへ楽曲を提供した。また、アレンジャーとしてCMソングなども手がける。



イラストレーター：よしだみほ

Dream Of Becoming A Good Owner

名馬主をめざして

『Winning Post 2』とは

『Winning Post 2』は、“馬主になる”という競馬ファンの夢を体験する競馬シミュレーションゲームです。

■ 競走馬を育てる

プレイヤーは馬主となって競走馬を育て、国内のＧⅠレースや、フランスの凱旋門賞など、世界最高峰のレースで優勝させることをめざします。

■ 30年間でゲーム終了

ゲームは30年間で終了となります。その間に、できるだけ多くの名馬を育て、馬主としての名声を高めることが最終目標です。

■ ゲームオーバー

毎月末には、所有馬を預けている厩舎に預託料を支払います。このとき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、ゲームオーバーになります。その場合は、最初からプレイをやり直します。

■ 対戦レース

プレイヤーの所有馬を使って対戦レースをします(→52ページ)。パスワードを入力すると、他のプレイヤーの所有馬と対戦させることができます。

ゲームの進め方

■ ゲームスタート

ゲームは1997年から始まります。１年は１週間単位で進み、1週間は平日と開催日（土・日）に分かれています。

■ 所持金

ゲーム開始時、プレイヤーは２億円の所持金を持っています。その所持金の中から、１億5000万円の範囲内で競走馬を購入し、ゲームを始めます。所持金は、仔馬を売却したり、所有馬がレースで５着以内に入ると増えます。また、所有馬を厩舎に預けていたり、レースに登録すると減ります。

1年の流れ

１月	前期ローテーションの決定
	新人騎手（きしゅ）デビュー
４月	出産
５月～６月	種付け
６月	宝塚記念（たからづかきねん）代表馬選考会
７月	後期ローテーションの決定
	３歳馬デビュー
８月	セリ市
10月	凱旋門賞
11月	ジャパンカップ ＪＣ代表馬選考会
12月	有馬記念（ありまきねん）代表馬選考会

▼

引退／明け３歳馬入厩（にゅうきゅう）

■ 馬主の経験値

プレイヤーの馬主（ばぬし）としてのステータスは、経験値で表されます（→33ページ）。プレイヤーの所有馬をレースに出走させると、馬主の経験値が上がります。その他にも、いろいろな状況に対処することによって、経験値が上がることがあります。

経験値が一定のレベルまで上がると、調教師（ちょうきょうし）に指示を出したり、他の馬主と仔馬（こうま）の売買ができるようになります。馬主としての経験値が低いうちは、所有馬の調教の指示や出走登録（→26ページ）は、調教師に任せます。

■ 平日

平日には、調教師や騎手（きしゅ）と交渉します。交渉では所有馬の出走するレースを決めたり、騎手に騎乗（きじょう）を依頼したりします。

■ 開催日

開催日になると、競馬場に行ってレースを観戦します。馬券を購入して所持金を増やすことができます。

■ 名馬を育てるために

所持金がある程度たまったら、牧場を購入してオーナーズブリーダー（→50ページ）になれます。牧場を所有していると、自分の好みの配合の仔馬を生産したり、引退した競走馬を種牡馬（しゅぼば）または繁殖牝馬（はんしょくひんば）にできます。

■ 海外遠征レース

プレイヤーの所有馬が一定の条件を満たすと、凱旋門賞（がいせんもんしょう）などの海外のレースに出走できます。

馬主に関わる人々

馬主に関わる人々の関係を説明します。



生産者

仔馬の生産者。牧場長だけでなく、牧場全体を指す場合もある。牧場を経営し、競走馬を生産する。

秘書



プレイヤーの秘書。ゲーム中にいろいろと手助けしてくれる。収支決算などを報告する。



馬主

競走馬の所有者。競走馬をセリ市などで購入し、調教師に預けて出走させる。個人で牧場を経営することもある。

騎手



競走馬に騎乗してレースに出走する人。出走が間近になると、競走馬に調教をつけることもある。



調教師

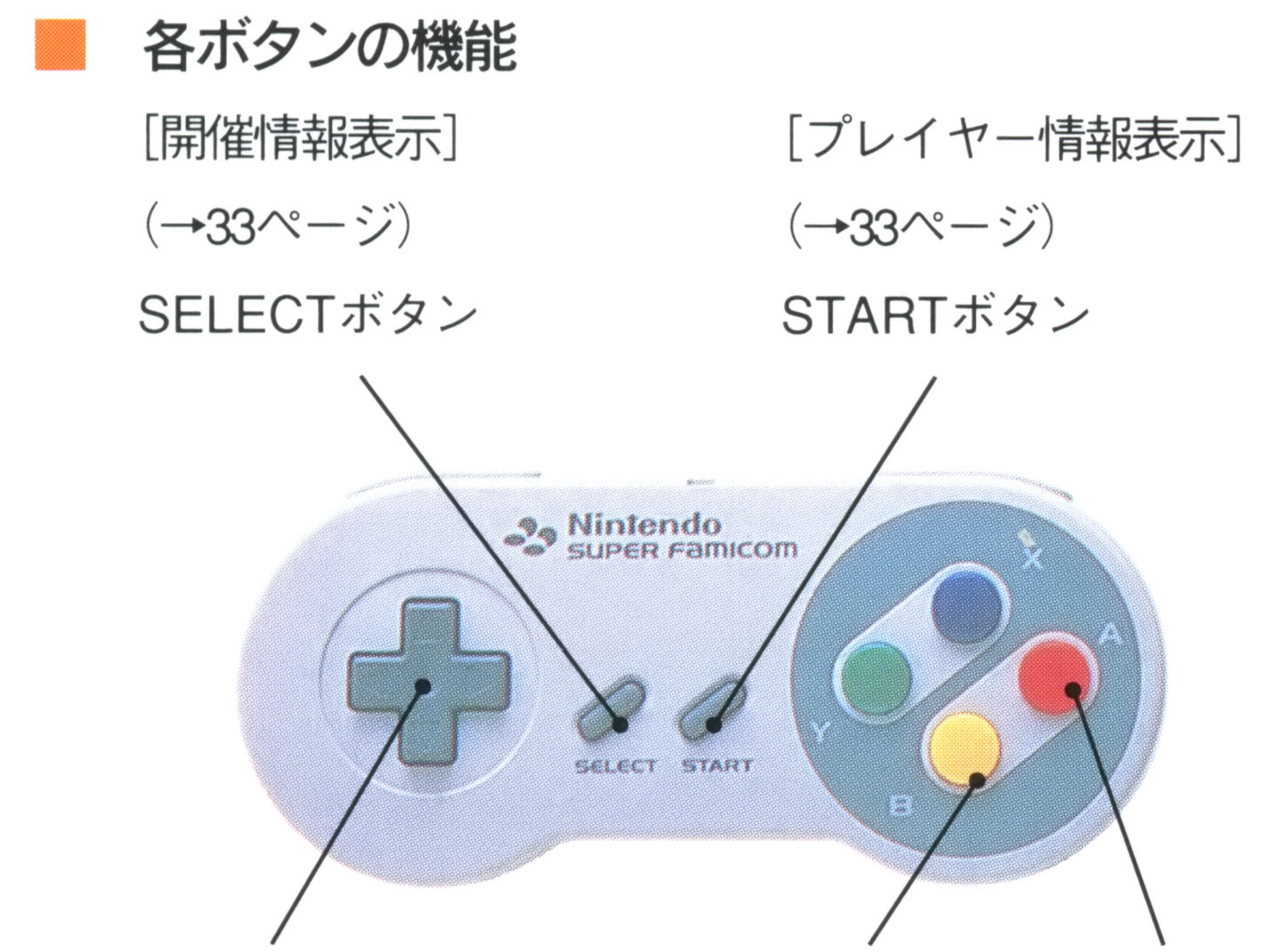
厩舎（きゅうしゃ）の責任者。馬主から競走馬を預かり、調教の指示を出す。また、出走させるレースのスケジュールを立てる。

Before Playing The Game

ゲームを始める前に

コントローラの使い方

各ボタンの機能



[開催情報表示]
(→33ページ)
SELECTボタン

[プレイヤー情報表示]
(→33ページ)
STARTボタン

✚ボタン
[選択カーソルの移動、項目の選択や、プレイヤーの移動など]

Bボタン
[キャンセル]

Aボタン
[決定]

項目・ＹＥＳ／ＮＯの選択

✚ボタンで項目を選び、Ａボタンを押すと決定します。Ｂボタンを押すと、項目をキャンセルします。[ＹＥＳ](はい)／[ＮＯ](いいえ)を選ぶときは、✚ボタンでどちらかを表示させて、Ａボタンを押します。Ｂボタンを押すと、[ＮＯ]を選んだことになります。

数値を入力する

馬券を購入するときなどは、数値を入力します。✚ボタンの⬅➡で桁(けた)を選び、⬆⬇で数値を上下し、Ａボタンで決定します。

画面表示の矢印

画面上になどのマークが表示されているときは、その方向に別の画面があります。同じ方向の✚ボタンを押すと、その画面を表示します。

誰かに話しかける



秘書や他の馬主など、話しかけたい人の隣まで移動し、相手の方を向いて、Ａボタンを押す。

コマンドアイコンを表示する



事務所・馬主席でＢボタンを押す。

ゲームのセット

カセットをスロットに差し込み、本体の電源を入れると、オープニングが始まります。途中でコントローラのボタンをどれか押すと、オープニングが終了し、タイトル画面になります。タイトル画面で、ＳＴＡＲＴボタンを押すと、メインメニューが表示されます。

メインメニューから選択

次の４つから選びます。

新しくゲームを始める

ゲームを最初から始めます（→13ページ）。２回目以降のプレイの場合は、以前にセーブしたデータは消去されます。

つづきから始める

前回セーブしたところからゲームを再開します。

セーブデータ消去

前回セーブしたデータを消去します。

対戦レース

他のプレイヤーの所有馬と対戦レースをします（→52ページ）。

ゲーム終了

平日に機能コマンドの［ＳＡＶＥ］（→35ページ）を選ぶと、データをセーブし、ゲームを終了します。

秘書の選択

メインメニューで「新しくゲームを始める」を選ぶと、秘書を６人の中から選びます。秘書は、様々な面でプレイヤーをサポートします。



井坂修三郎（いざかしゅうざぶろう）　45歳　月給100万円

他の秘書よりも１ランク上の能力を持っている。その分だけ月給も高い。



有馬桜子（ありまさくらこ）　24歳　月給50万円

常に冷静で勘（かん）は鋭い。事務処理が速く、秘書としてはかなり優秀。



宝塚菊夫（たからづかきくお）　25歳　月給50万円

銀座の靴屋から転職してきたという変わり種。熱血漢（ねっけつかん）で、アドバイスは的確。



安田五月（やすださつき）　32歳　月給40万円

競馬関係の会社に勤めたことがあり、知識は豊富。駄洒落（だじゃれ）が多いのが難点。



ビル・メッツ　30歳　月給30万円

片言（かたこと）の日本語で積極的に話しかけてくる。海外のレースには詳しい。



結城江奈（ゆうきえな）　18歳　月給16万円

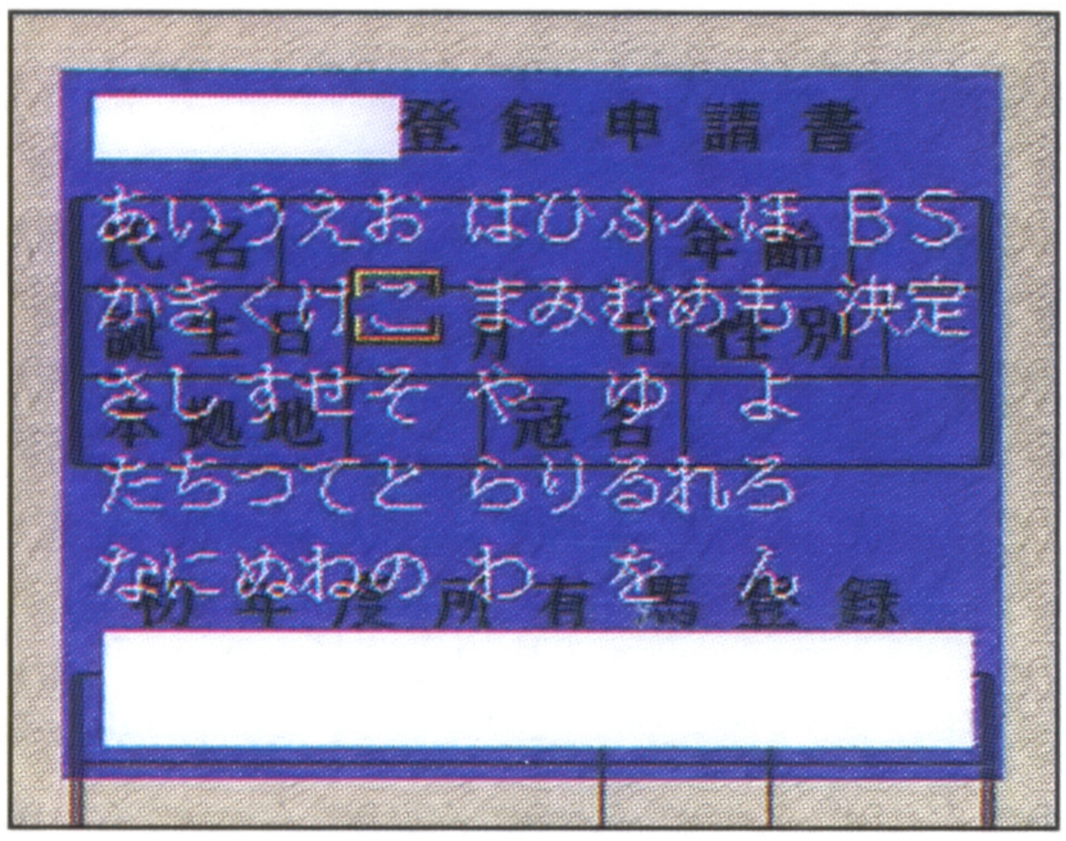
気まぐれでこの仕事を選んだ。学生気分が抜けきらず、競馬の知識も浅い。

馬主登録申請書の記入

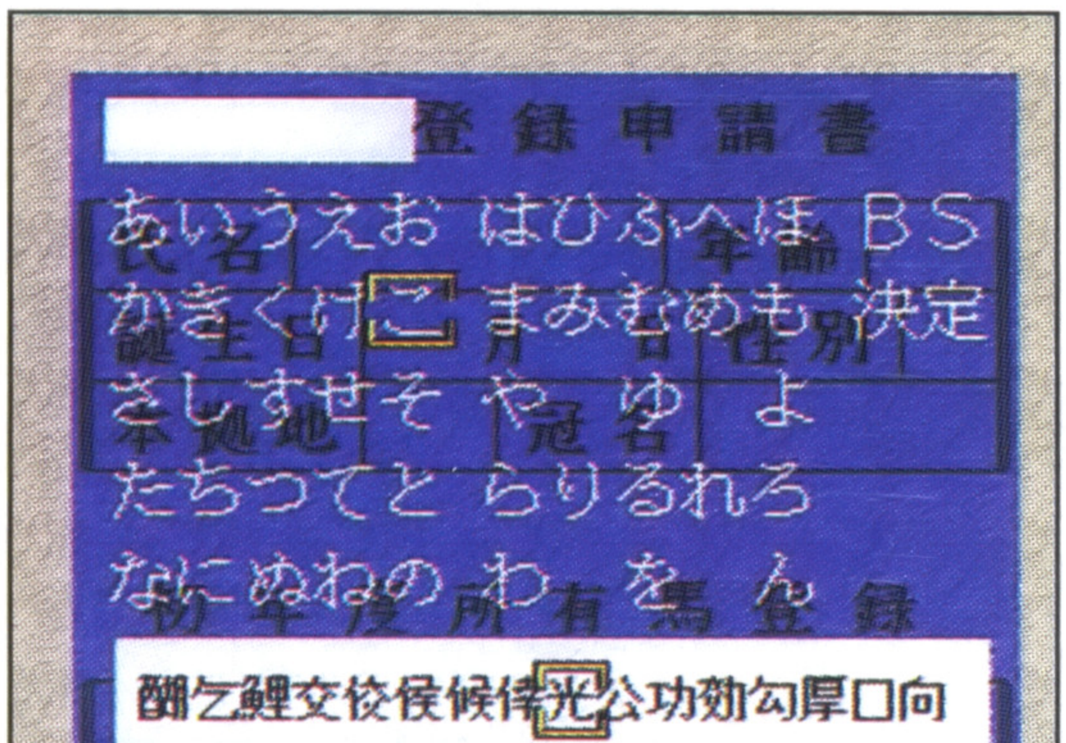
秘書を選んだら、事務所で馬主登録申請書（ばぬしとうろくしんせいしょ）を記入します。

1　名前を入力する

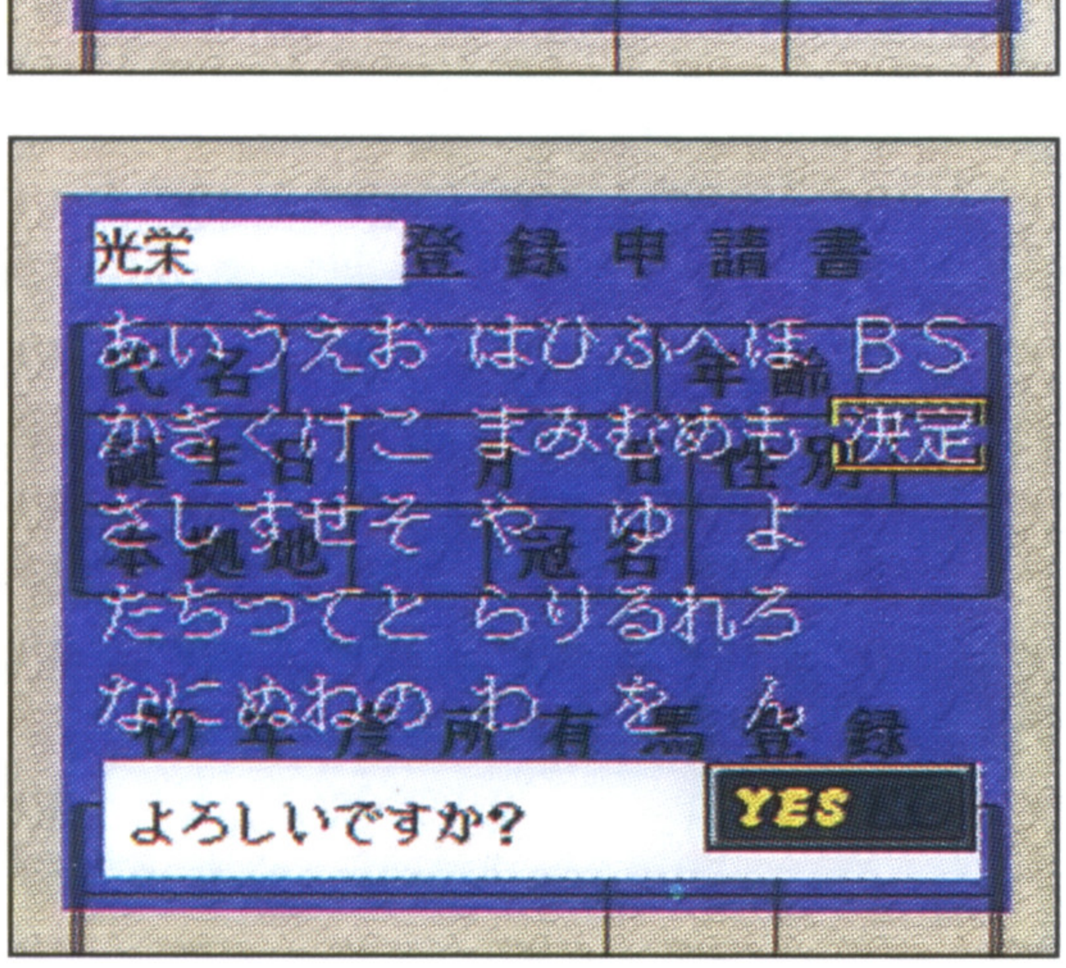
名前を入力します。姓、名とも１～３文字です。漢字、ひらがな、カタカナ、英字などを入力できます。入力中にＢボタンを押すと、１つ前の動作に戻ります。



①50音表の中から、入力したい漢字の音読みの１文字目を選ぶ。英字・数字・記号を入力する場合は、「ん」を選ぶ。



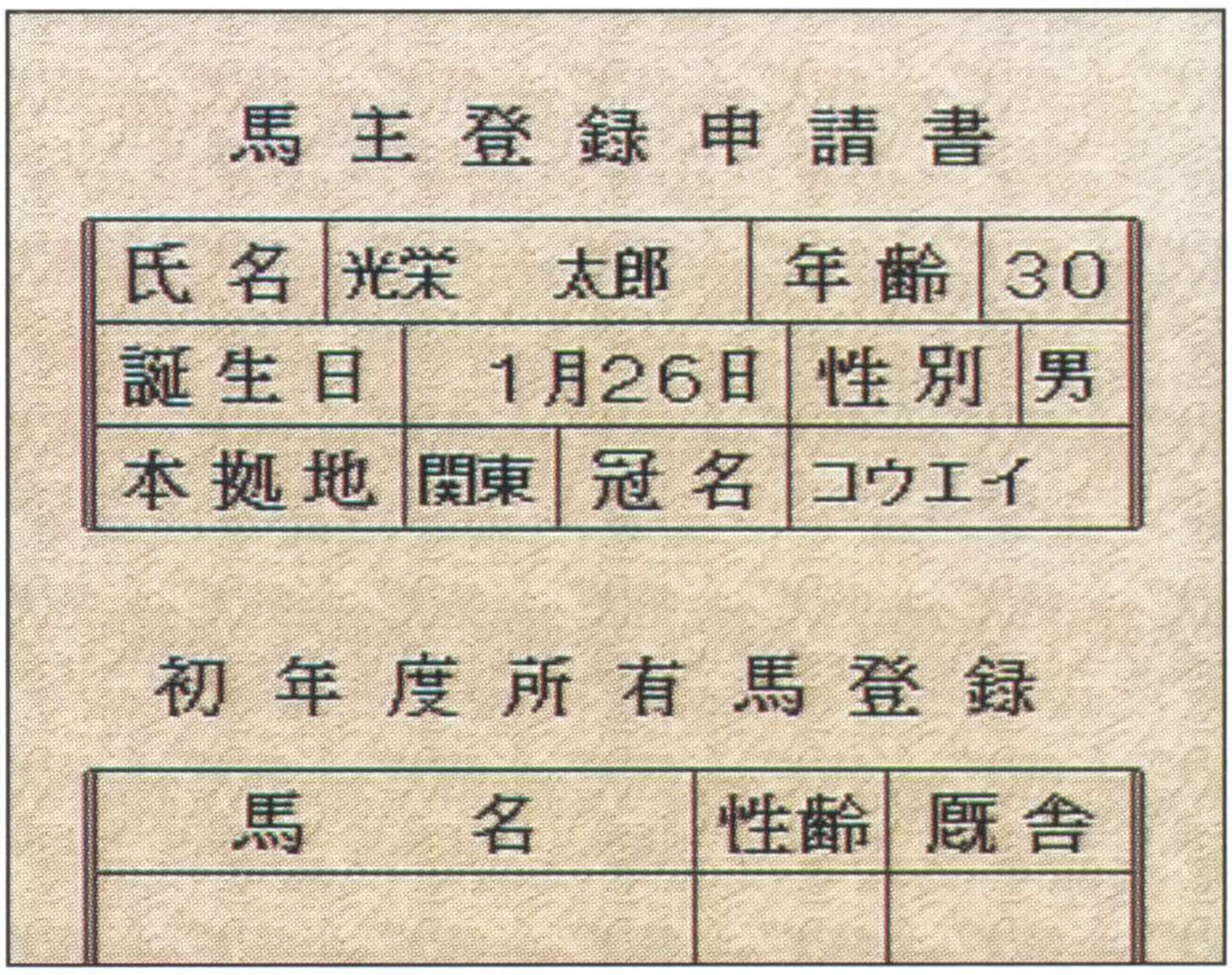
②表示された漢字、ひらがな、カタカナ、英字などの中から文字を選ぶ。[BS]で１文字削除する。



③名前を入力した後に、[決定]を選ぶと、「よろしいですか」と確認される。[YES]で入力を終了する。[NO]で②に戻る。

2　年齢・誕生日などを入力する

プレイヤーの年齢・誕生日・性別と、活動する本拠地、所有馬につける冠名（かんめい）を入力します。



年齢▶　10～69歳の範囲で年齢を入力する。20歳未満は馬券を購入できない。

誕生日▶　誕生日を入力する。

性別▶　男性か女性かを選ぶ。

本拠地▶　関東（美浦）か関西（栗東）かを選ぶ。

冠名▶　所有馬に命名するときに、冠名をつけるかどうかを選ぶ。つける場合は、２～５文字で入力する。馬名に入れる位置を［前半］［後半］［自由］から選ぶ。

3　プレイヤーの呼ばれ方を決める

プレイヤーの呼ばれ方を選びます。［他の呼び方］を選んだ場合は、呼ばれ方を１～６文字で入力します。

4　登録内容を確認する

ここまで入力した内容を確認します。［ＮＯ］で、［名前］～［呼び方］を選んで入力し直します。

初年度の所有馬登録

5　競走馬を購入する

２億円の所持金の中から、１億5000万円の範囲内で、競走馬(きょうそうば)を購入します。表示されるデータを見ながら、気に入った競走馬を選びます。

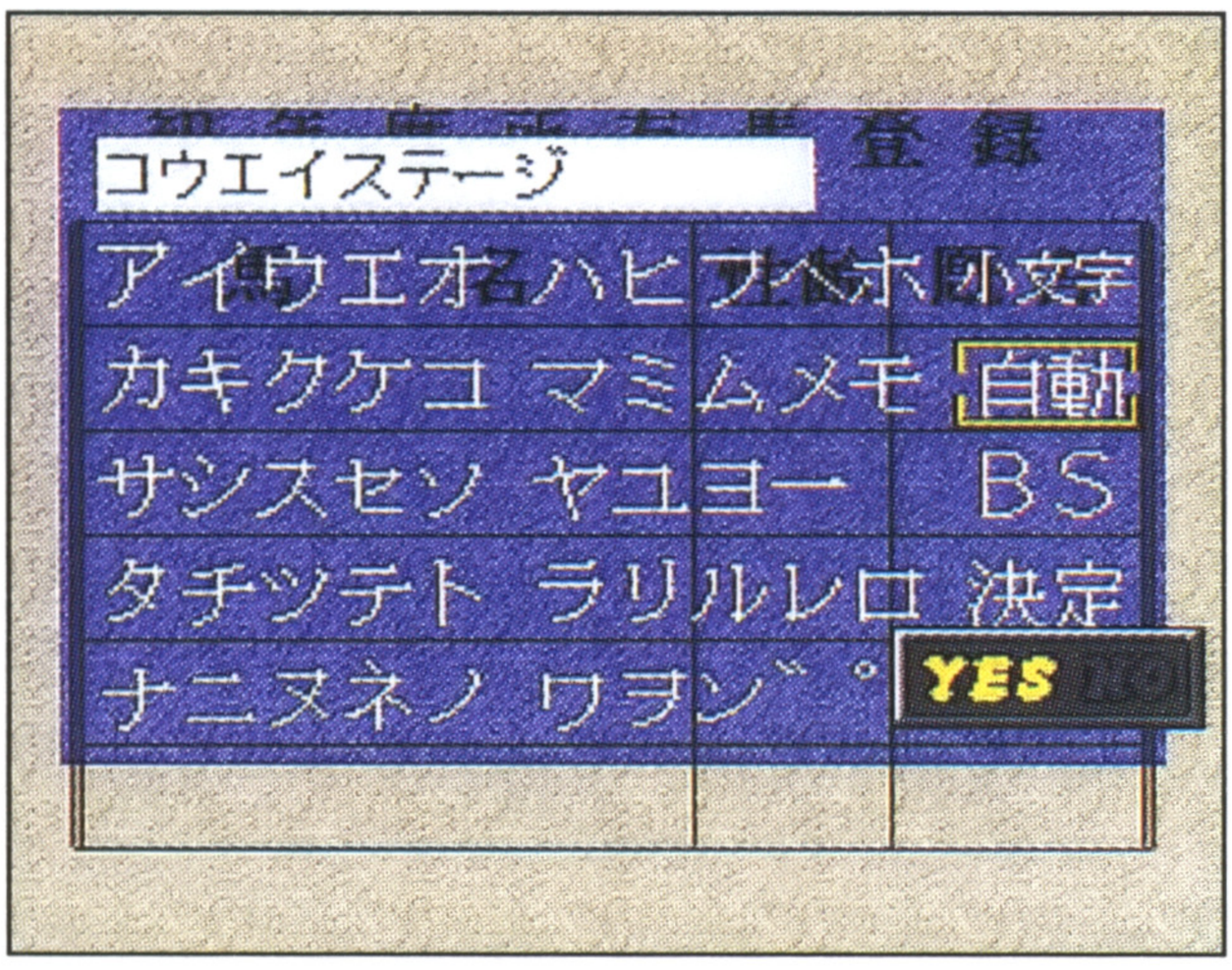


[評価値]
その馬の能力を金額に換算した値。

6　競走馬の名前を入力する

購入した競走馬に命名します。２～９文字のカタカナで入力します。入力を終えたら［決定］を選びます。

［自動］を選ぶと、馬名が自動的に入力されます。冠名(かんめい)が設定されている場合は、設定した位置に冠名がつきます。



［小文字］
前の文字を小文字にする。

16　ゲームを始める前に

7　厩舎が決まる

競走馬を預ける厩舎（きゅうしゃ）を秘書が決めます。他にも競走馬を購入する場合は5に、購入しない場合は8に進みます。



◀所属厩舎

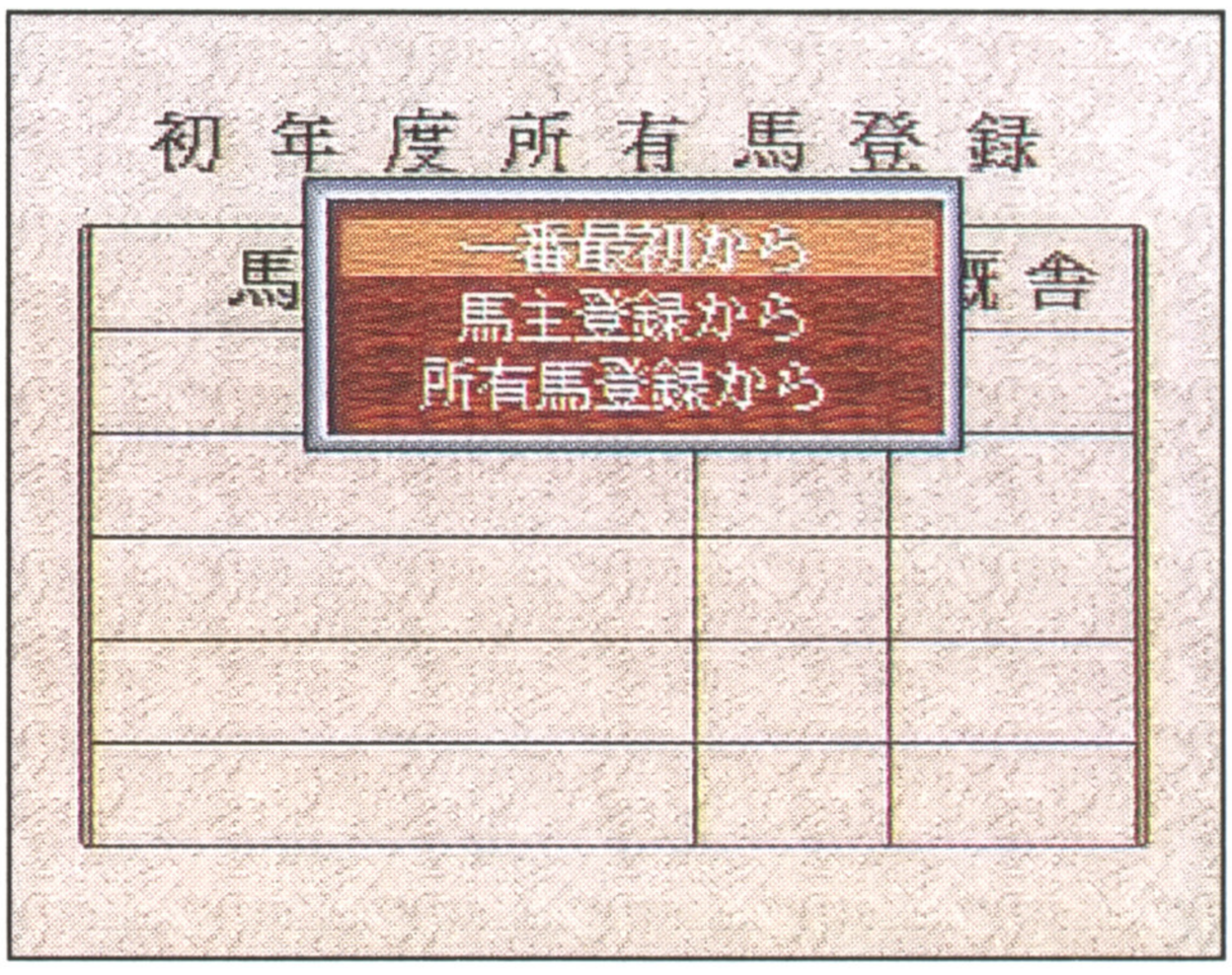
8　記入内容を確認する

記入した内容でよいかどうかを確認します。［ＮＯ］を選ぶと、修正したい項目を選び、入力し直します。

［一番最初から］　秘書の選択に戻る（→13ページ）。

［馬主登録から］　馬主登録申請書の記入に戻る（→14ページ）。

［所有馬登録から］　初年度の所有馬登録に戻る（→16ページ）。



◀記入内容の変更

Things To Do During The Week

平日の過ごし方

画面の見方

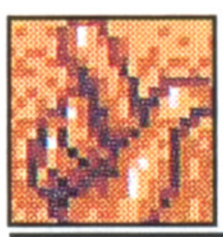


平日コマンド

きゅうしゃ
事務所で情報を見たり、厩舎や牧場、他の馬主を訪問したりします。平日コマンドは８種類あります。

事務所では、プレイヤーを特定の場所に移動させると、場所に応じてコマンドを実行します。また、秘書に話しかけると、秘書コマンドと機能コマンドを実行できます。

厩舎や牧場、他の馬主のところに行ったときは、秘書に話しかけるか、Ｂボタンで事務所に戻ります。



NEXT

平日のコマンド実行を終了します。開催日か次週に進みます（→35ページ）。



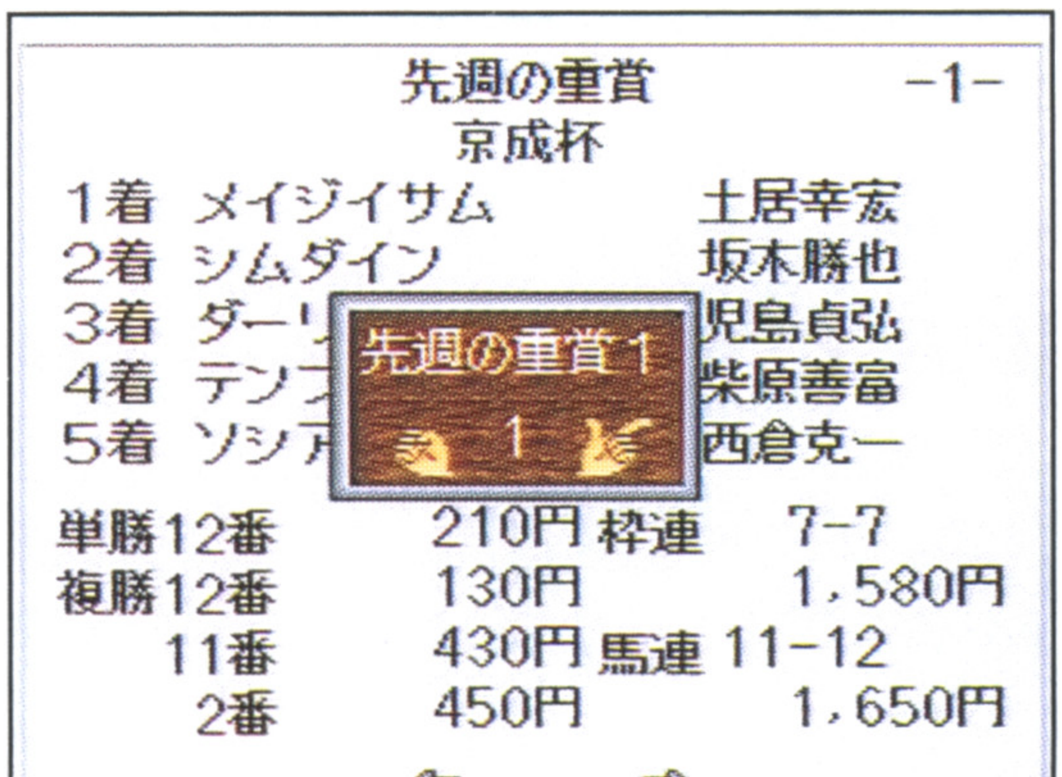
新聞

各種の記事と成績の一覧を見ます。

Aボタンで、目次と見出しを表示します。

✚ボタンの➡で次ページを、⬅で前ページを選び、Aボタンで表示します。

Bボタンで、新聞を読むのをやめます。



◀先週の重賞



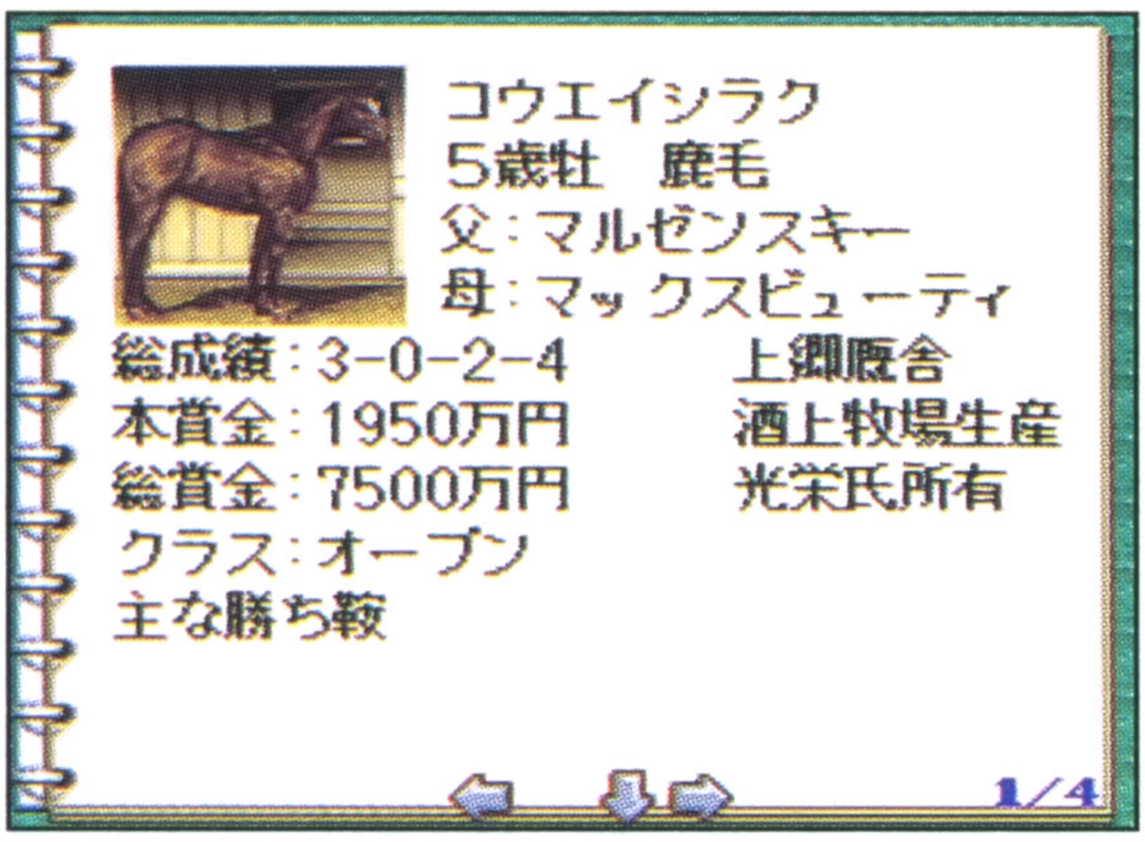


情報

各種の情報をリストから選んで見ます。

所有馬

プレイヤーの所有馬のデータを見ます。✚ボタンの⬅➡で所有馬を、⬆⬇で内容を切り替えます。



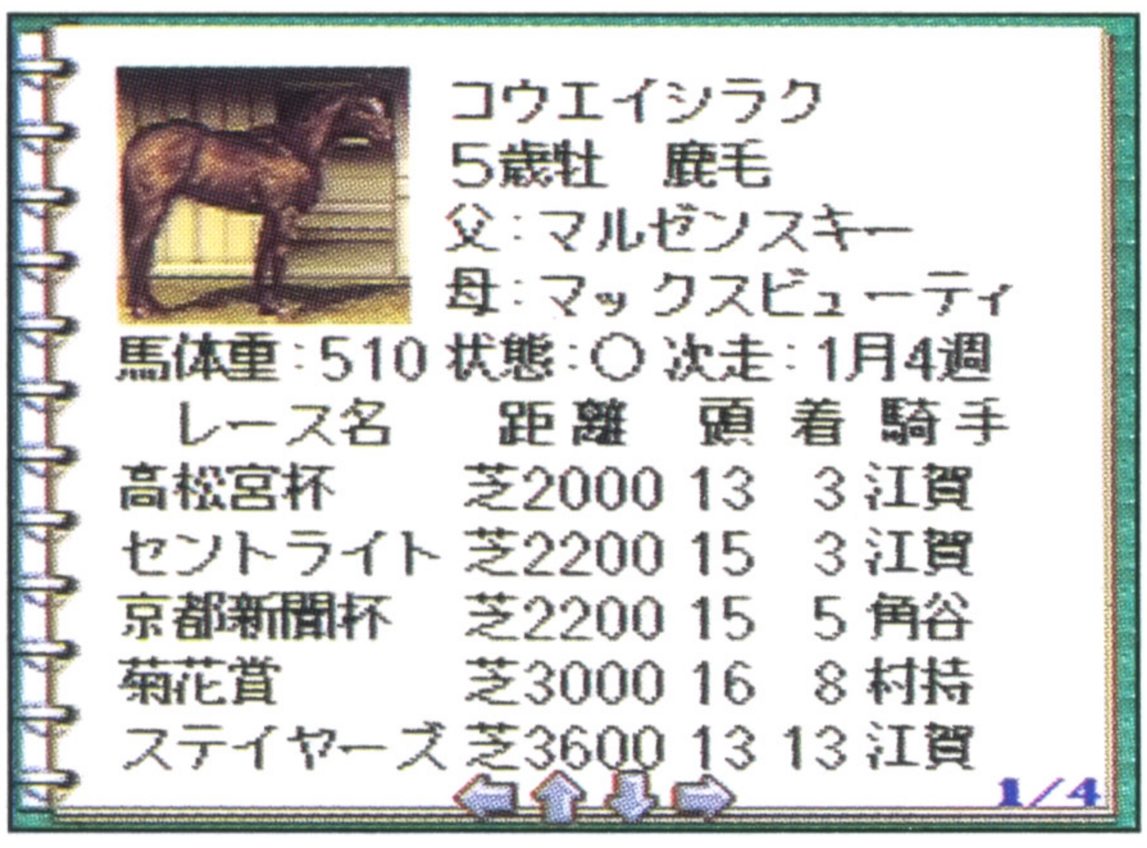
◀所有馬データ①

総成績▶　１着－２着－３着－４着以下。

本賞金▶　１着の獲得賞金の半額（最低400万）の合計。

総賞金▶　獲得した賞金の合計。

クラス▶　新馬（しんば）－未勝利（みしょうり）－500万下－900万下－1500万下－オープン。



◀所有馬データ②

状態▶　馬の状態（◎＞○＞△＞×）。

次走▶　次の出走予定日。

20 平日の過ごし方

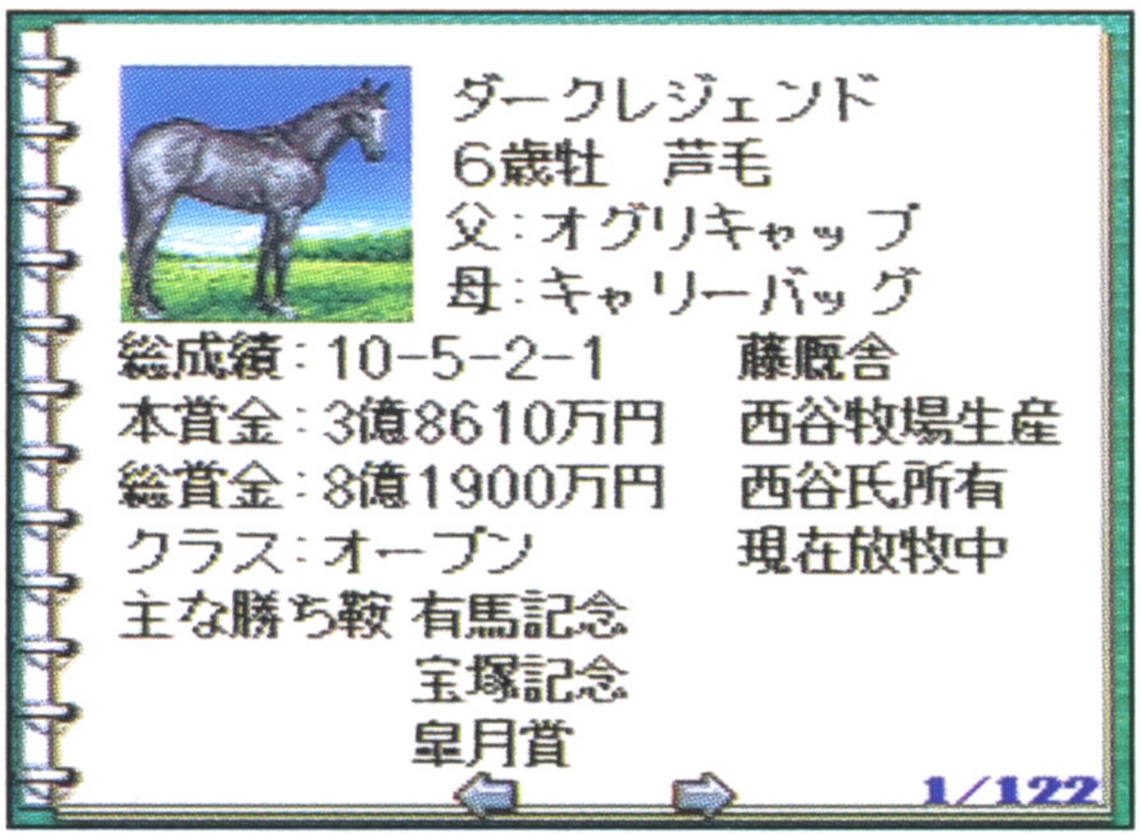


◀所有馬データ③

競走馬

競走馬（きょうそうば）

現役競走馬のデータを見ます。

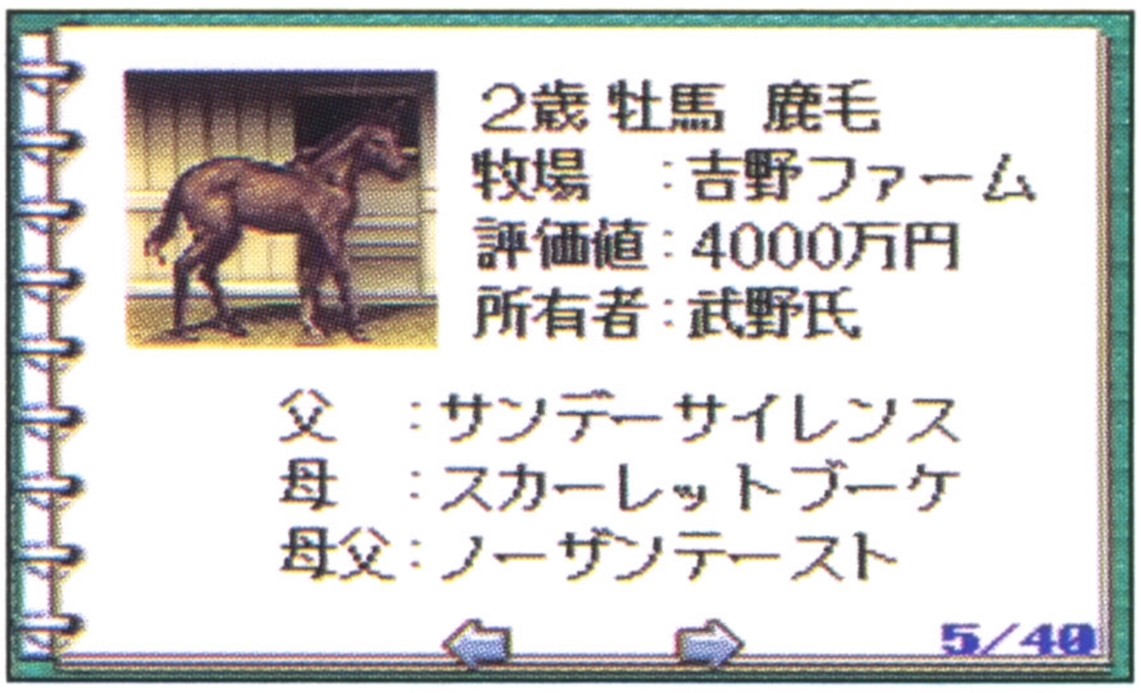


所有馬データ①と同じ項目の情報が表示される。

幼駒

ようく　こうま

幼駒（仔馬）のデータを見ます。



評価値▶　仔馬の能力を金額に換算した値。

種牡馬

種牡馬（しゅぼば）のデータを見ます。



所属▶　所属している牧場。

種付け料▶　１回の種付（たねつ）け料。

距離適性▶　得意な距離。

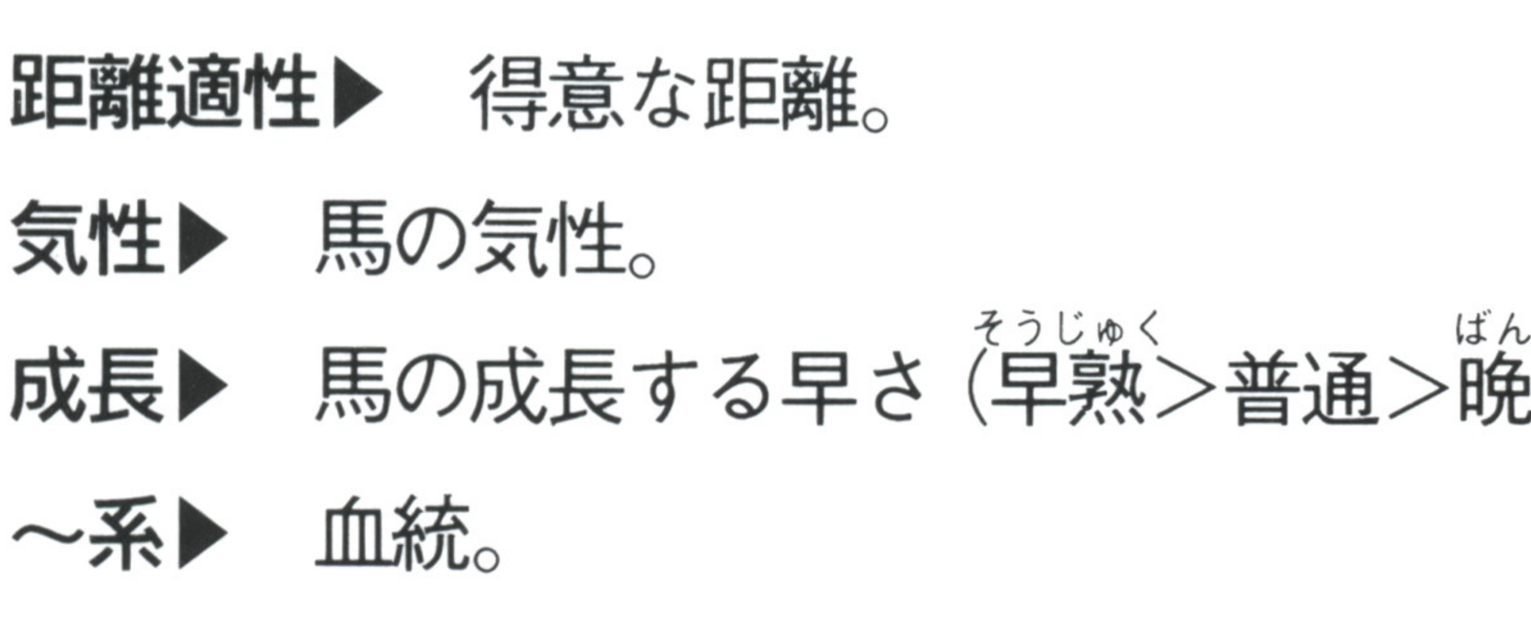
気性▶　馬の気性。

成長▶　馬の成長する早さ（早熟（そうじゅく）＞普通＞晩成（ばんせい））。

～系▶　血統。

繁殖牝馬

繁殖牝馬（はんしょくひんば）のデータを見ます。



評価値▶　仔馬の能力を金額に換算した値。

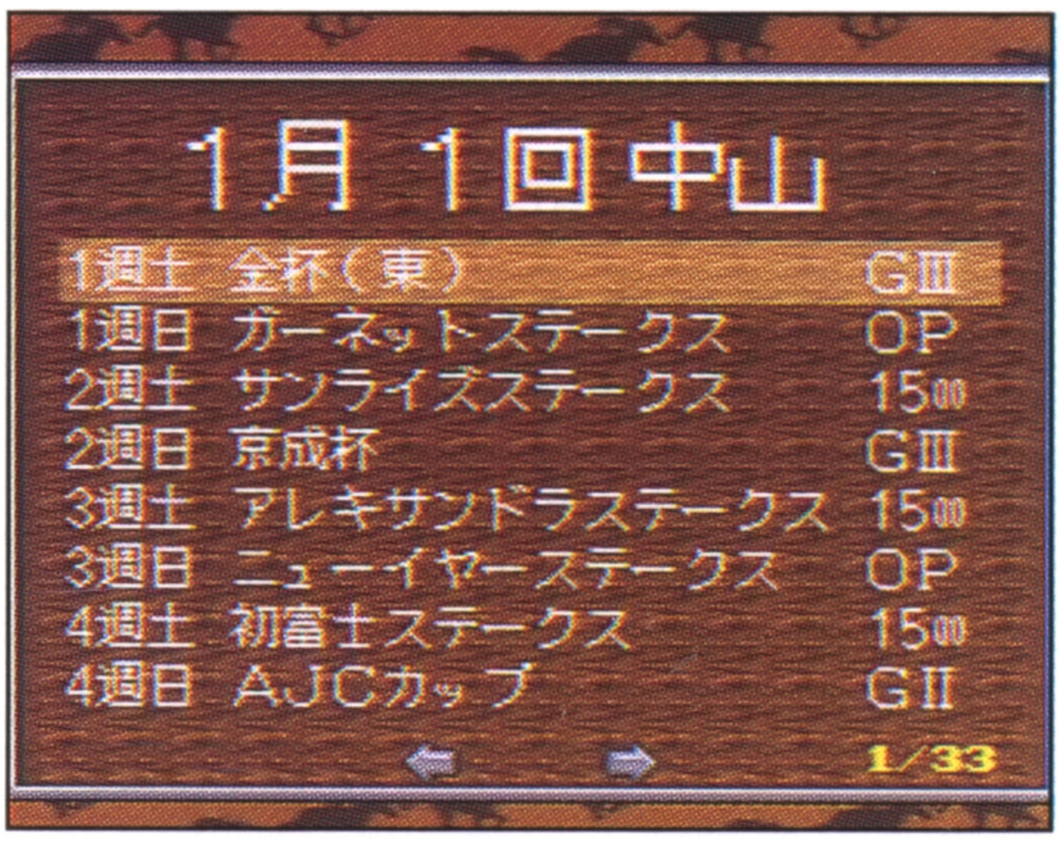
受胎（じゅたい）▶　その繁殖牝馬に種付けした種牡馬の名前。

2.2 平日の過ごし方

開催

レースのスケジュールを見ます。

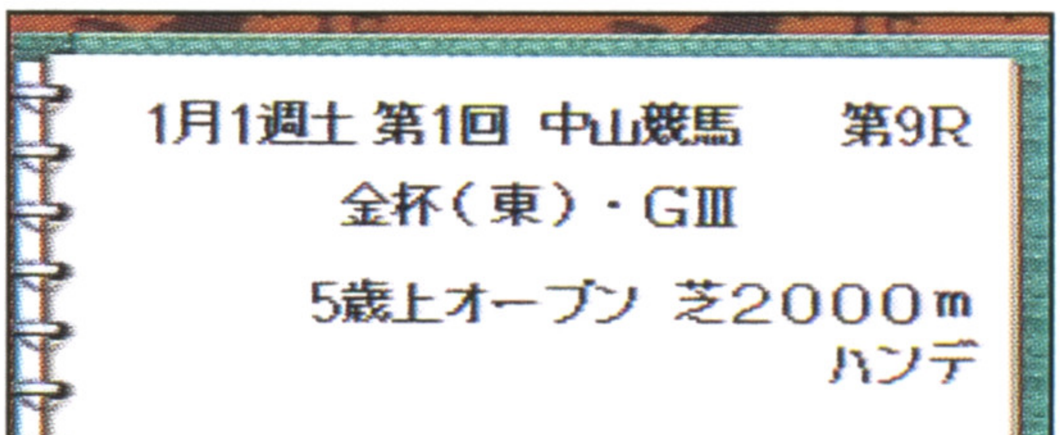
見たい項目を選んでＡボタンを押すごとに、１カ月の開催内容、１開催のレース日程、１日のレースプログラム、１レースの詳細情報を順番に表示します。



◀１開催のレース日程



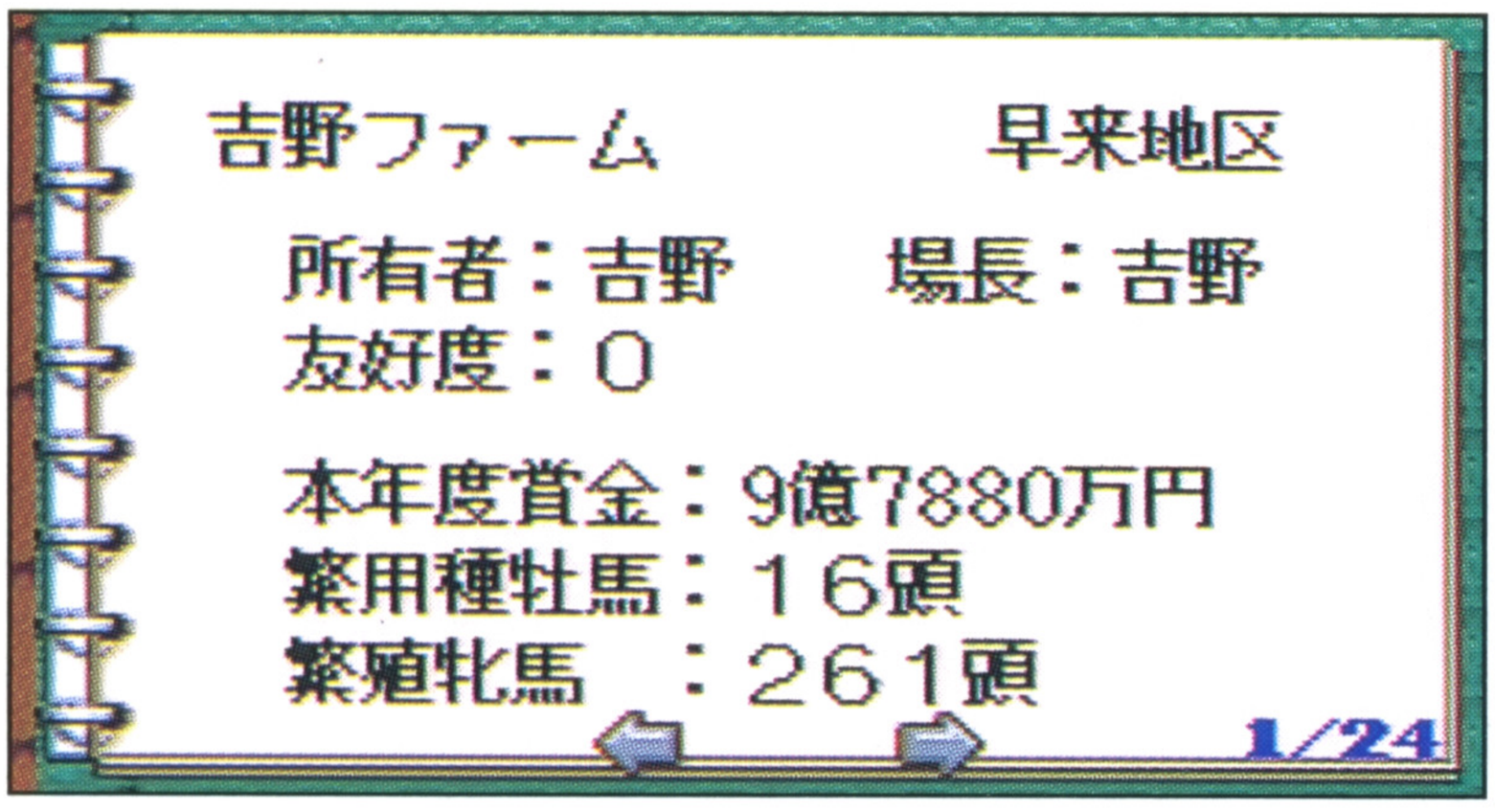
◀１日のレースプログラム



◀１レースの詳細情報

牧場

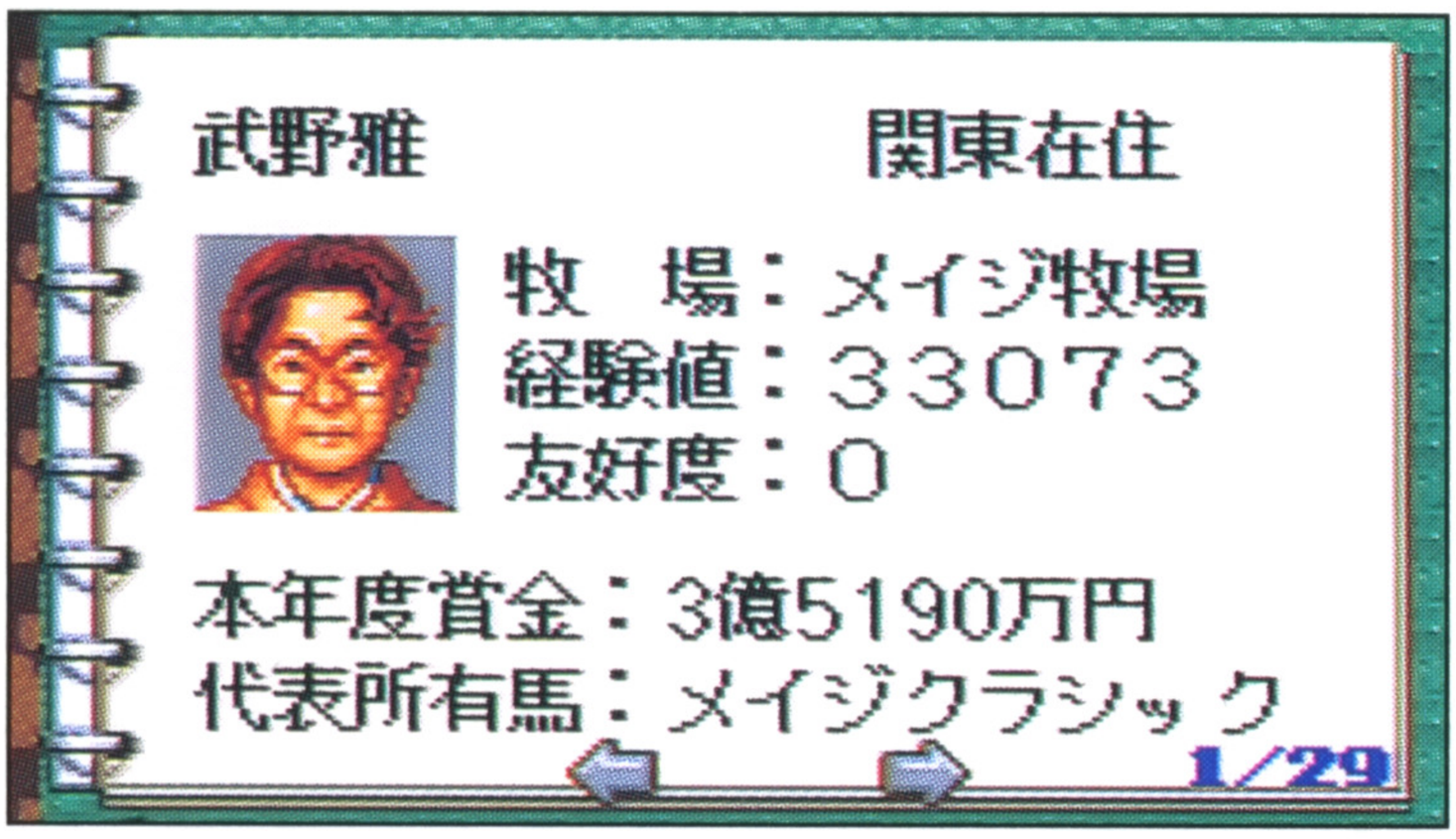
生産者のデータを見ます。



友好度▶　プレイヤーとの友好度。

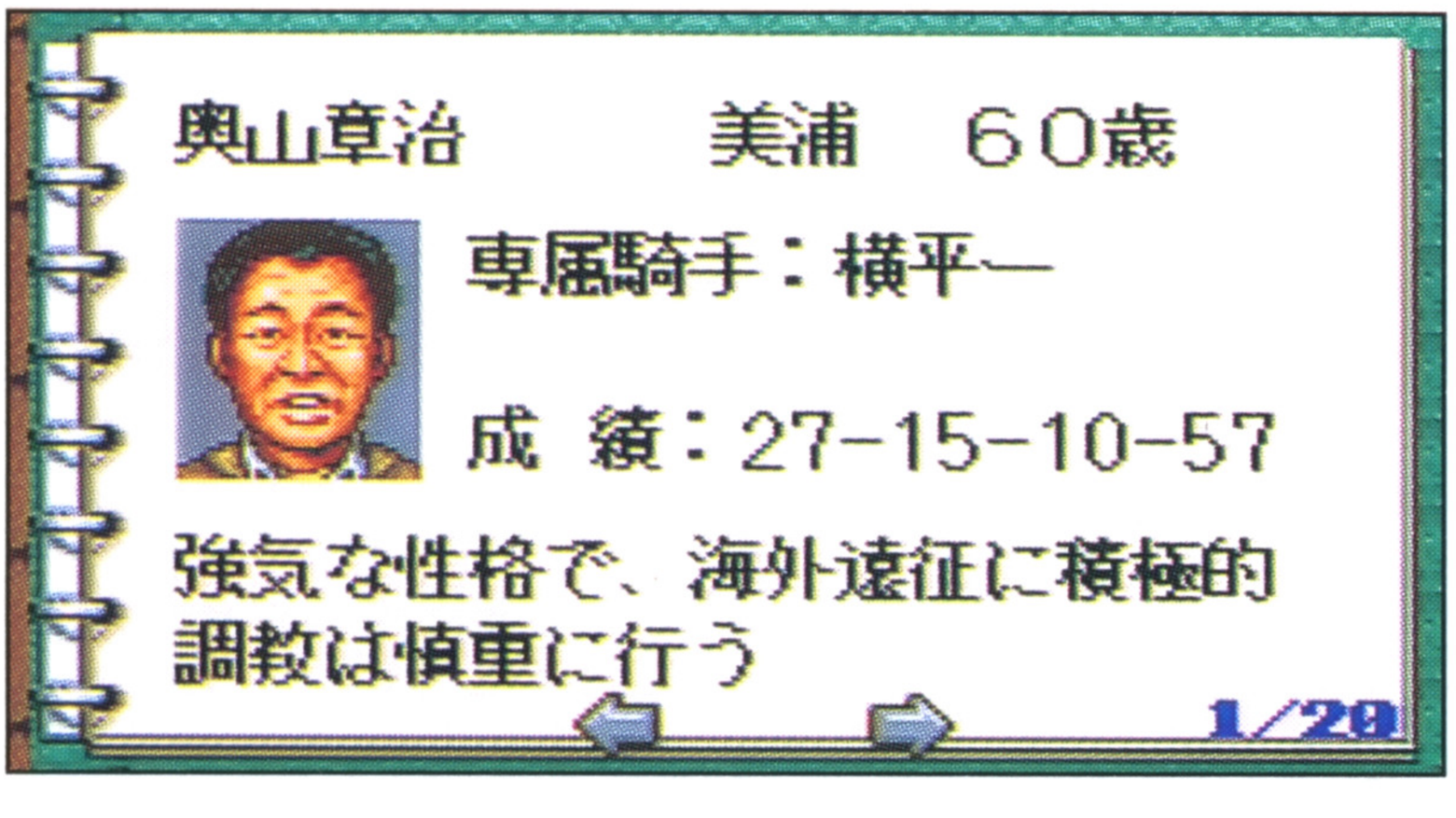
馬主

馬主（ばぬし）のデータを見ます。



調教師

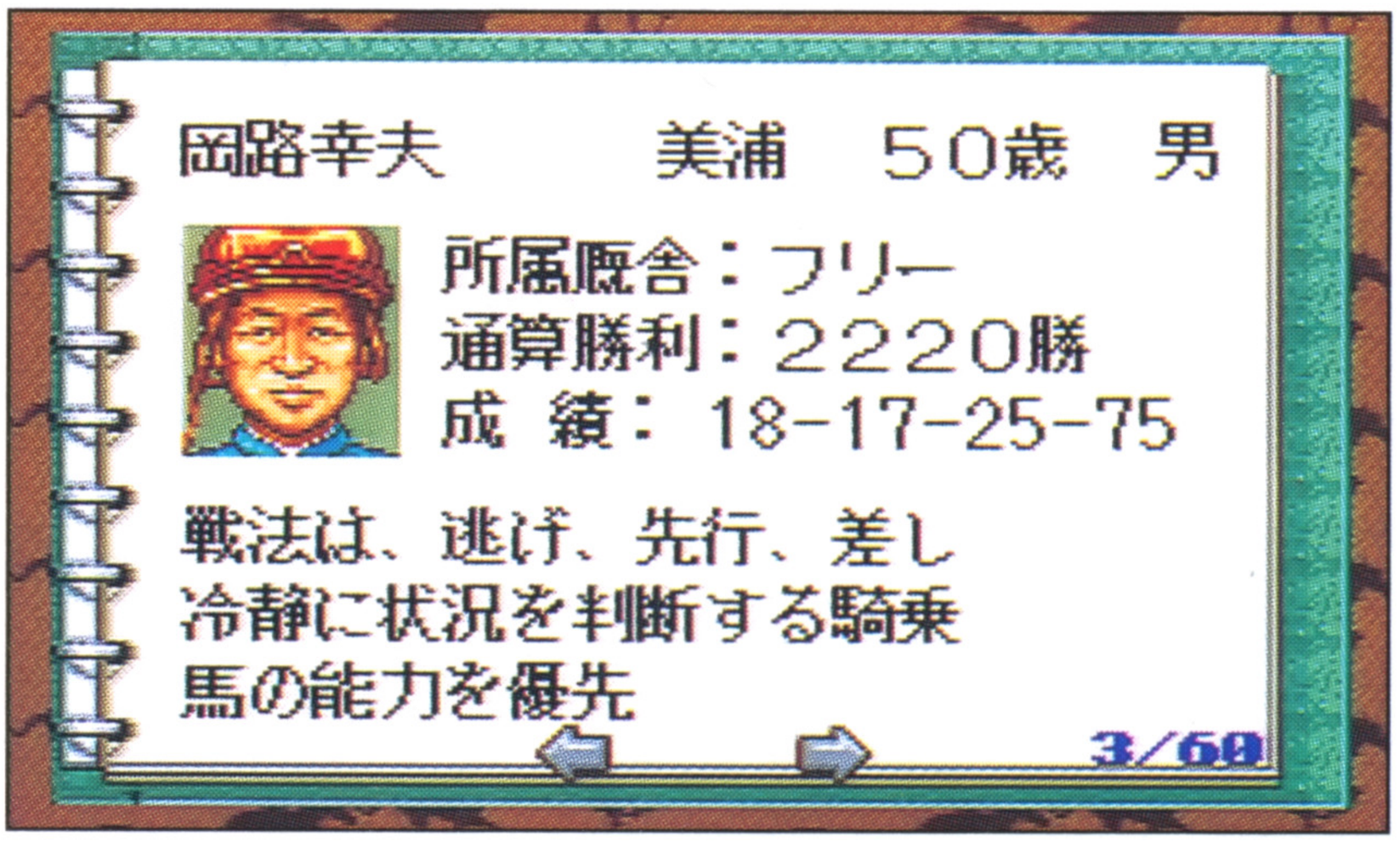
調教師（ちょうきょうし）のデータを見ます。



24 平日の過ごし方

騎手

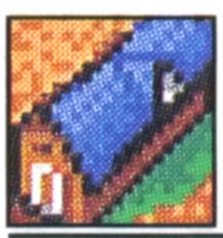
騎手（きしゅ）のデータを見ます。



牧場の種類

牧場には、個人牧場や専売牧場、スタリオン、スタッドの種類があり、それぞれ性質が異なっています。例えば、スタッドでは種牡馬（しゅぼば）の管理を中心に行っているため、繁殖牝馬（はんしょくひんば）や仔馬（こうま）を所有していません。





厩舎

調教師のリストから調教師を選ぶと、その厩舎に行きます。厩舎には、調教師や所属騎手、厩務員がいます。

出走登録したり、所有馬の情報を聞いたりします。

秘書に話かけるか、Ｂボタンで事務所に戻ります。



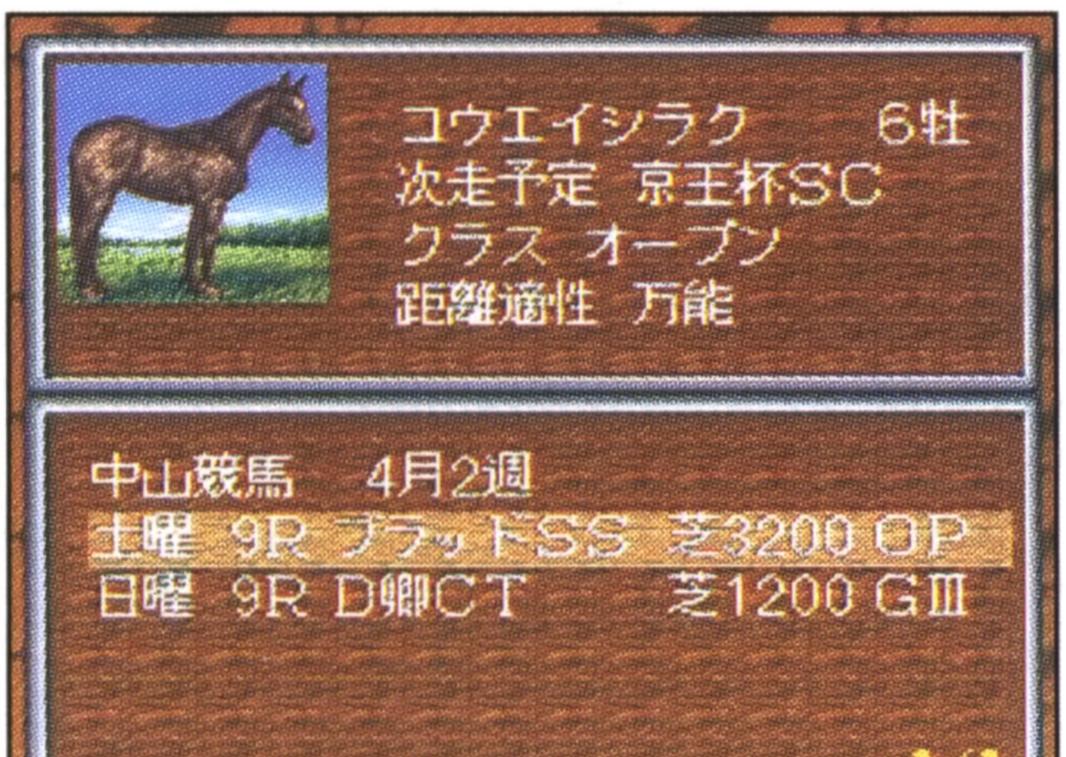
◀厩舎

登録

出走登録します。ただし、馬主の経験値が低いうちは、調教師が出走登録します。所有馬の出走登録がある週は、調教師からの電話で出走登録を確認します。

所有馬を選ぶと、各開催ごとのレースを表示します。

出走させるレースを選びます。



✚ボタンの➡で月日が進み、⬅で月日が戻る。

26 平日の過ごし方

調教

調教師に調教の指示を出します。ただし、経験値が低いうちは、調教師が調教のしかたを決めます。

※調教のしかたを変更すると、調教師が決めた調教スケジュールを崩(くず)すことになるので、所有馬の調整に良くない影響が出ることがあります。

調教コース▶　調教するコースを決めます。

ウッドチップ	所有馬の調子を整えます。本馬場(ほんばば)よりも、脚への負担はありません。
プール	馬体重(ばたいじゅう)を絞(しぼ)ります。脚への負担はありません。
ダートコース	所有馬のスタミナを強化します。
坂路(はんろ)	所有馬の勝負根性(しょうぶこんじょう)・スタミナを強化します。ダートコースよりも、脚への負担があります。
本馬場(ほんばば)	所有馬の調子を整えます。

調教方法▶　プール以外の調教を選んだときは、調教の強さを決めます。

馬(うま)なり	馬の気に任せて走らせます。
強め	手綱(たづな)をしごくなどして、軽く追います。
一杯(いっぱい)	ムチを入れて、強く追います。

プール以外の調教を選んだときは、調教した後に調教タイムが表示されます。そのタイムによって、その所有馬の調子がわかります。

情報

馬の調子などの情報を調教師に聞きます。



牧場

知り合いの馬主（ばぬし）から牧場を紹介してもらうと、その牧場に行けるようになります。牧場へ行くには、30万円の旅費が必要です。牧場のリストから牧場を選ぶと、その牧場に行きます。牧場にいる馬の情報を聞いたり、仔馬（こうま）を売買したりします。

秘書に話しかけるか、Bボタンで事務所に戻ります。



◀牧場

種牡馬

所属している種牡馬（しゅぼば）のリストを見ます。

◀種牡馬データ

2-8 平日の過ごし方

繁殖牝馬

所属している繁殖牝馬のリストを見ます。

幼駒

所属している幼駒（仔馬）のリストを見ます。

休養馬

繋養している休養馬のリストを見ます。



◀休養馬データ

交渉

その牧場の事務所に行って、仔馬や繁殖牝馬の売買などを交渉します（→30ページ）。



◀牧場の事務所

仔馬購入

仔馬（こうま）を購入します。

繁殖牝馬購入

繁殖牝馬（はんしょくひんば）を購入します。

繁殖牝馬売却

所有している繁殖牝馬を売却します。

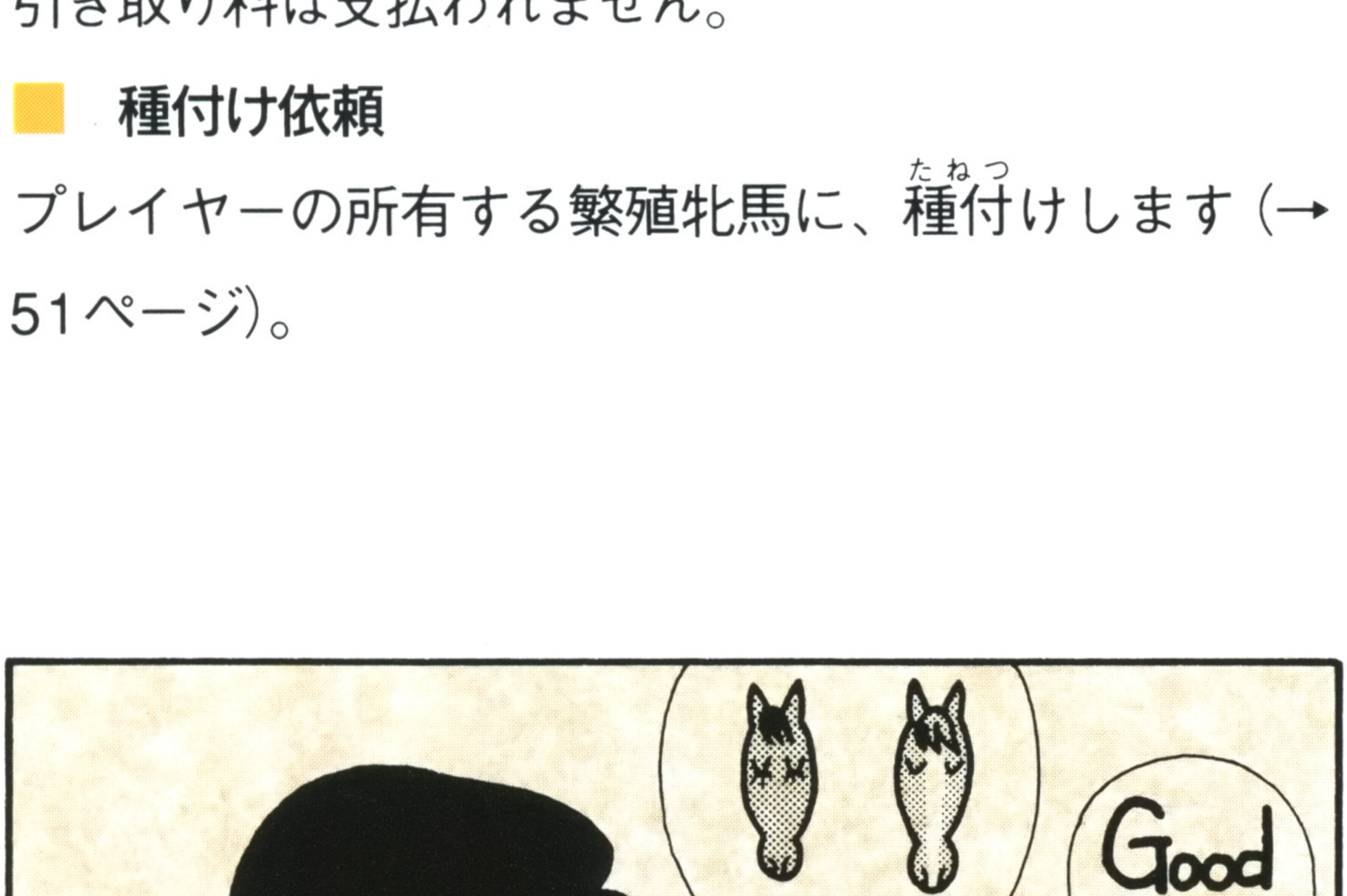
競走馬引取り

シーズン途中で所有馬を引退させ、引き取ってもらいます。成績により、相応の引き取り料が支払われます。

※プレイヤーが所有している牧場に引き取られると、引き取り料は支払われません。

種付け依頼

プレイヤーの所有する繁殖牝馬に、種付（たねつ）けします（→51ページ）。



30 平日の過ごし方



馬主

知り合いの馬主（ばぬし）から別の馬主を紹介してもらうと、その馬主の事務所に行けるようになります。馬主のリストから馬主を選ぶと、その馬主の事務所に行きます。仔馬の売買をしたり、情報交換したりします。

秘書に話しかけるか、Ｂボタンでプレイヤーの事務所に戻ります。



◀馬主の事務所

仔馬購入

仔馬を購入します。

仔馬売却

所有している仔馬を売却します。

情報

その馬主の所有馬の情報を聞きます。

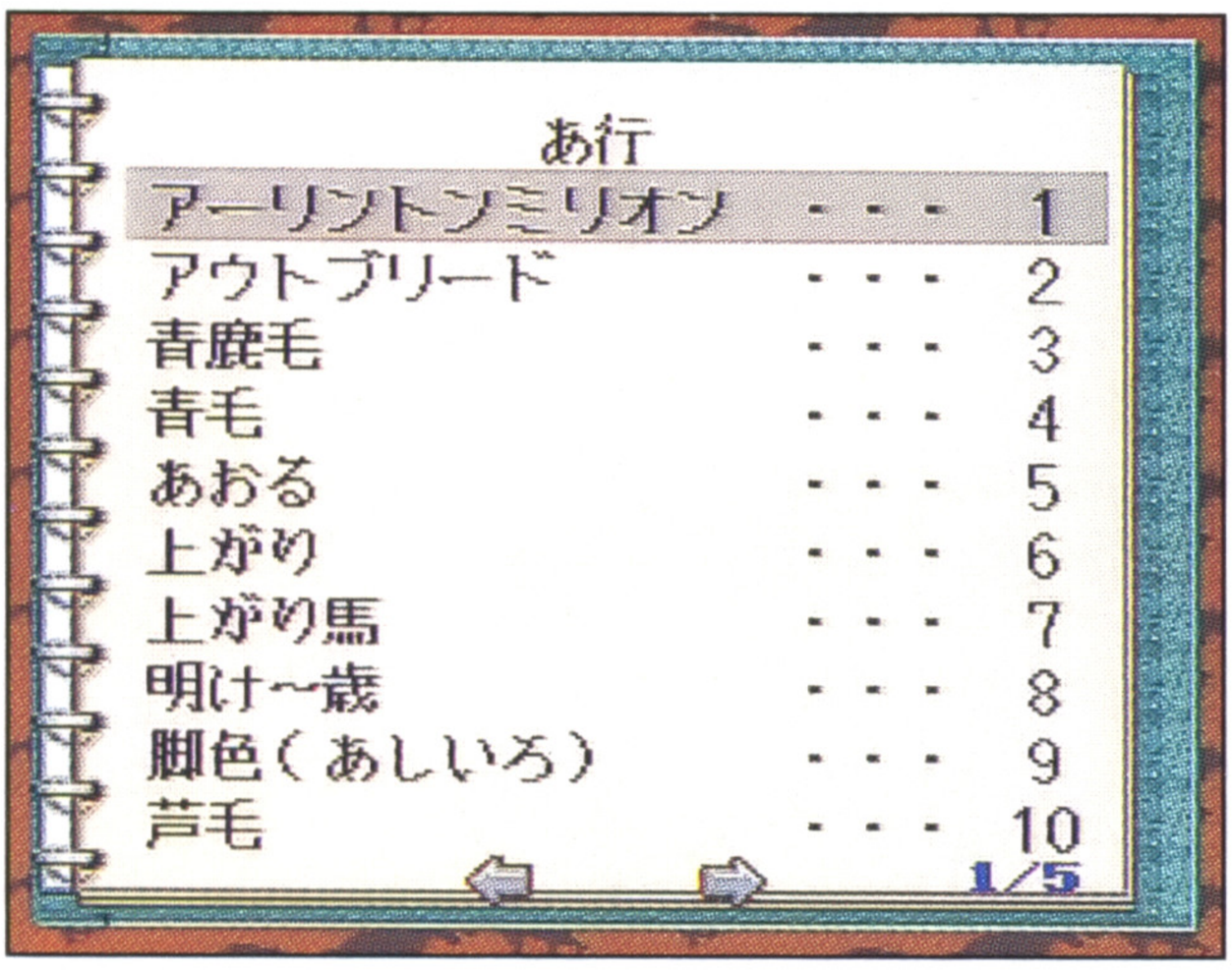


秘書

競馬用語や日本レコードなどを見ます。

競馬用語辞典

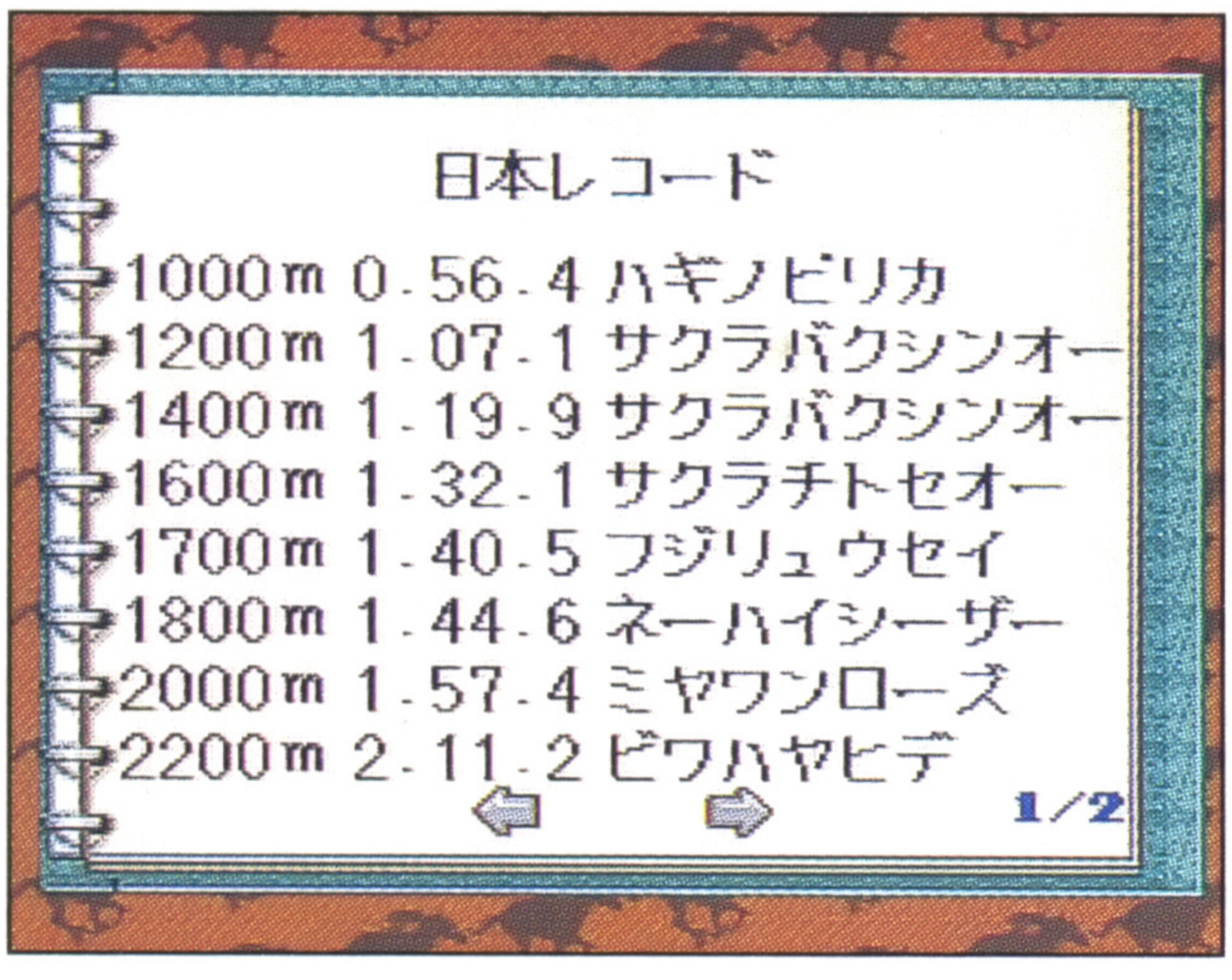
競馬用語の意味を調べます。



調べたい競馬用語の１文字目がある行（あ～わ）を選ぶ。表示された項目の中から用語を選ぶ。

日本レコード

距離別の日本レコード記録を見ます。



◀日本レコード

殿堂馬の紹介

殿堂馬（でんどうば）のデータを見ます。

獲得ＧⅠ

所有馬が勝ったＧⅠレースの優勝カップを見ます。

3-2 平日の過ごし方

今年の重賞成績

今年の重賞成績を見ます。

プレイヤー情報

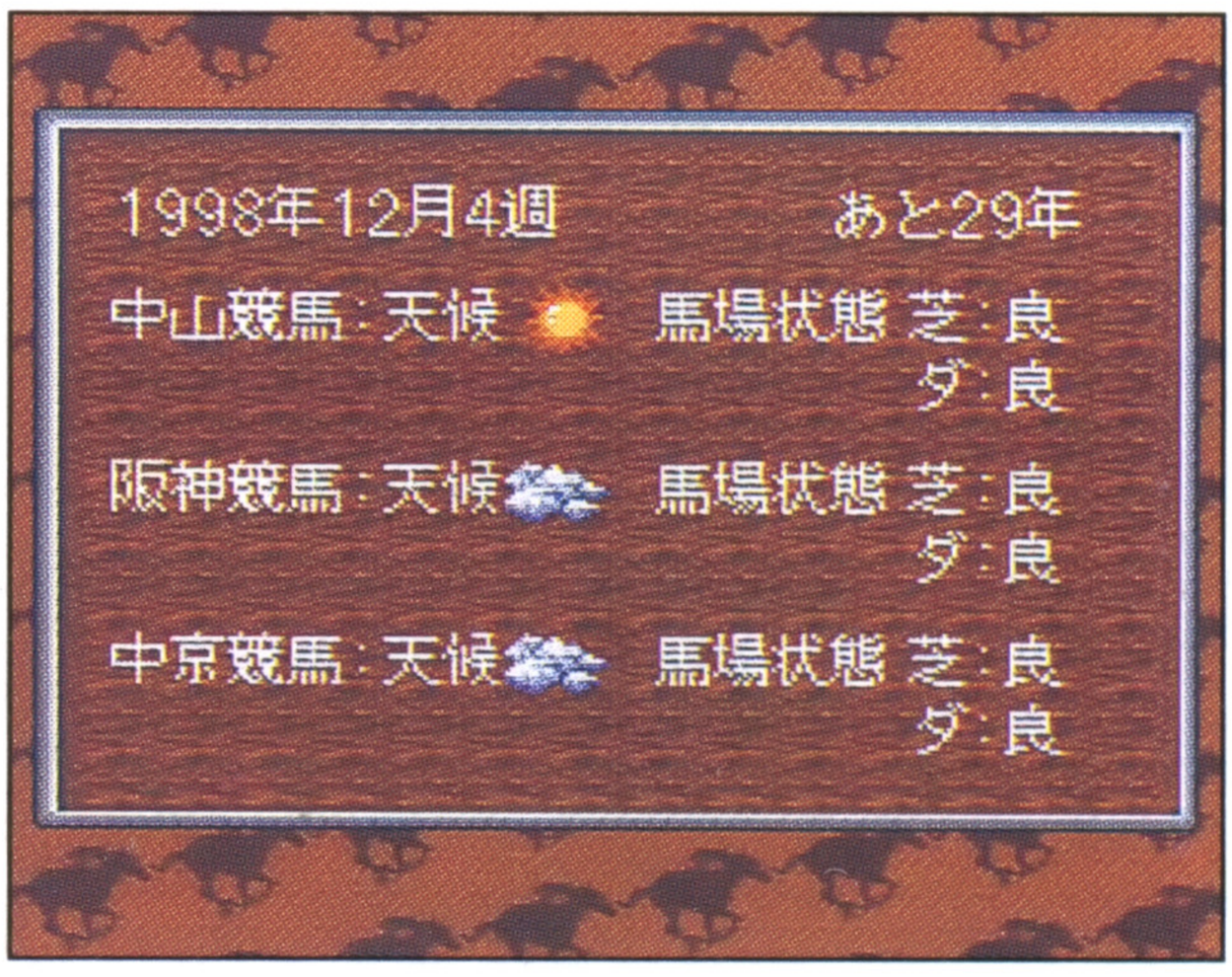
プレイヤーの通算成績や経験値などを見ます。



◀プレイヤー情報

開催情報

現在の日付や各競馬場の天気などを見ます。



◀開催情報

馬主パスワード

エンディングで表示されるパスワードを入力すると、エンディングの時点の馬主(ばぬし)成績を表示します。エンディングを見るまでは、このコマンドは表示されません。



機能

プレイ環境の設定やゲームの終了をします。各項目を選び、設定を変更します。Ｂボタンで、項目の変更を確認します。

■　メッセージ

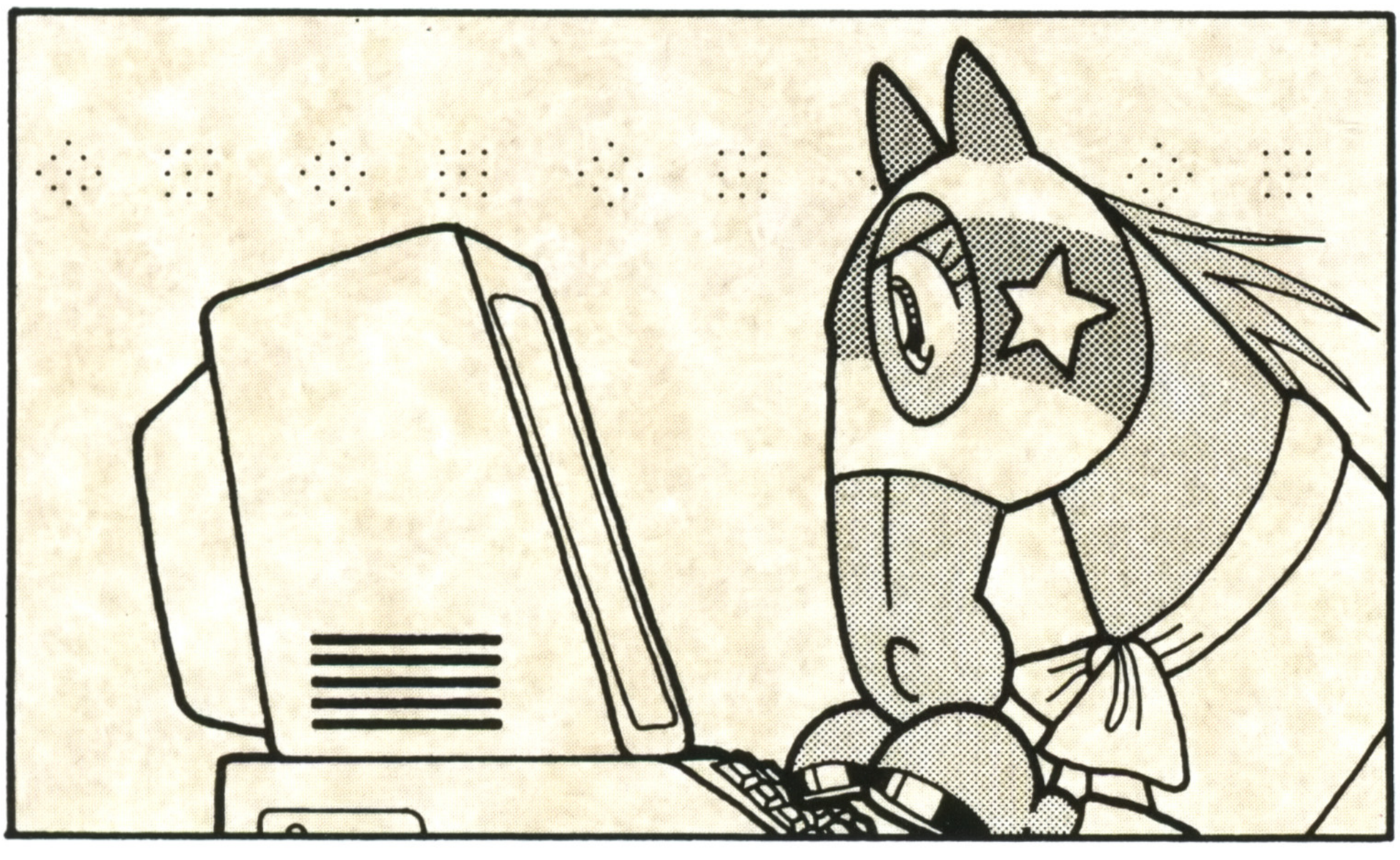
メッセージスピードを変更します。[速い]［普通］［遅い］の３種類から選びます。

■　サウンド

サウンドを［ステレオ］か［モノラル］かを選びます。
※モノラルテレビでお楽しみになる方は、ゲーム中の[ステレオ／モノラル］切り替えを［モノラル］にしてください。モノラルテレビで［ステレオ］のままプレイされますと、一部の音が消えてしまう場合があります。

■　ウインドウ

ウインドウに表示するベースの色を選びます。



■ 壁紙

画面の壁紙の絵を選びます。

■ ＮＥＸＴ

ＮＥＸＴコマンド（→19,39ページ）を実行したときに、競馬場に見に行くレースを決めます。［ＧＩ競走］［重賞競走］［所有馬出走Ｒ（レース）］の３種類から選びます。それぞれ［見る］か［見ない］かを設定します。

［見る］に設定したレースが開催されない週は、平日にＮＥＸＴコマンドを実行すると、次週に進みます。



◀ＮＥＸＴ設定画面

■ 秘書助言

秘書のアドバイスを［聞く］か［聞かない］かを選びます。

■ ＳＡＶＥ

データをセーブし、ゲームを終了します。

Getting Ready For The Races

レースに出走するまで

出走するまでの流れ

出走登録する

プレイヤーの所有馬をレースに出走させるためには、出走登録の手続きが必要です（→26ページ）。

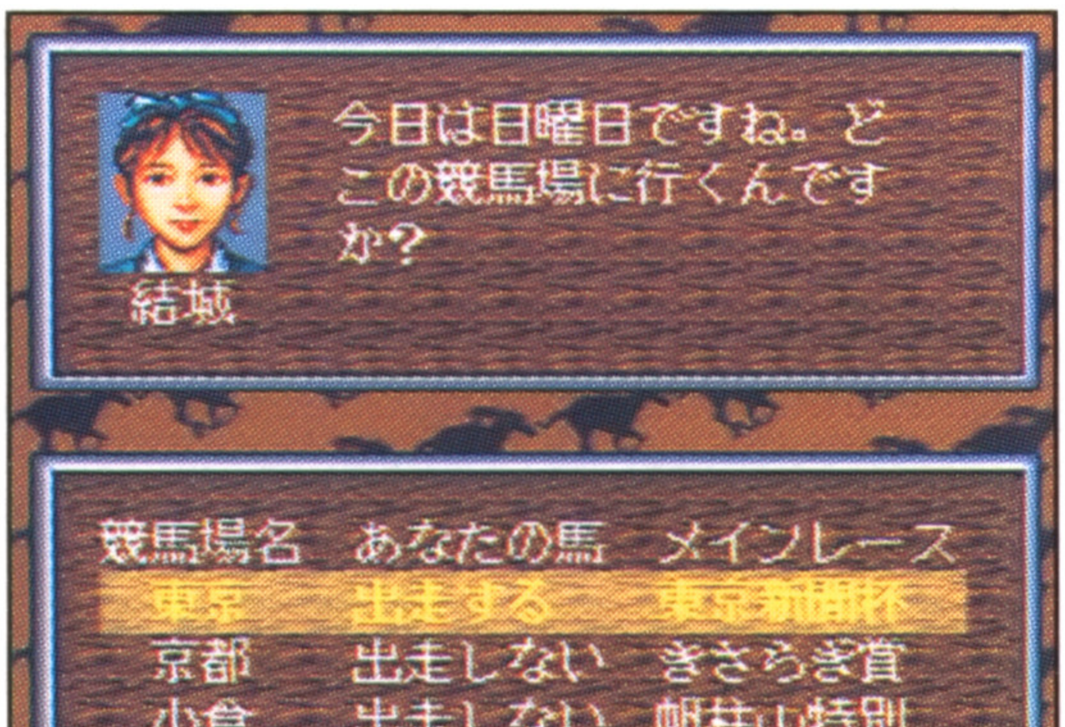
その週のレースに出走する所有馬がいるとき、出走登録で同じレースを選ぶと騎手（きしゅ）を変更できます。

出走登録の確認

所有馬の出走予定がある週は、調教師から出走登録の確認の連絡が入り、騎乗（きじょう）する騎手を決めます。その後、騎手から連絡が入ります。馬主としての経験を積むと、騎手に乗り方を指示できるようになります。乗り方は、［逃げ］［先行］［差し］［追込］の中から選びます。

見に行く競馬場を選ぶ

プレイヤーがレースを見に行く競馬場を選びます。Bボタンで、競馬場に行くのをやめて、日曜日または次週に進みます。



プレイヤーの所有馬が出走する競馬場は、黄色で表示される。

レースのクラス分け

獲得賞金

レースで所有馬が５着以内に入ると、馬主（ばぬし）に賞金の一部が支払われます。１着の賞金を100％とすると、２着～５着はそれぞれ40％・25％・15％・10％となります。

本賞金と加算方法

競走馬は、本賞金（ほんしょうきん）により格付（かくづ）けされます。本賞金は、１着賞金と重賞レース２着までの賞金の合計です。賞金が1000万円未満の場合は400万円、それ以外の場合は賞金の半額になります。

レースのクラス分けと重賞

レースは獲得賞金によってクラス分けされます。また、オープン戦の中で、特に格式高いレースを重賞またはグレードレースと呼びます。ＧⅠ、ＧⅡ、ＧⅢの３段階に分類されます。

単位：万円

	新馬	未勝利	500万下	900万下	1500万下	オープン
３歳８月 ～３歳９月	0	0	―	―	―	1～
３歳10月 ～４歳５月	0 (～４歳３月)	0	~500	―	―	501~
４歳６月 ～４歳７月	―	0	~500	501~ 900	―	901~
４歳８月 ～５歳７月	―	0 (～４歳11月)	~500	501~ 900	901~ 1500	1501~
５歳８月～	―	―	~1000	1001~ 1800	1801~ 3000	3001~

（例：６歳馬で本賞金が1500万円の馬は、900万下になります。）

Things To Do On The Weekend

開催日の過ごし方

画面の見方

■ 馬主席

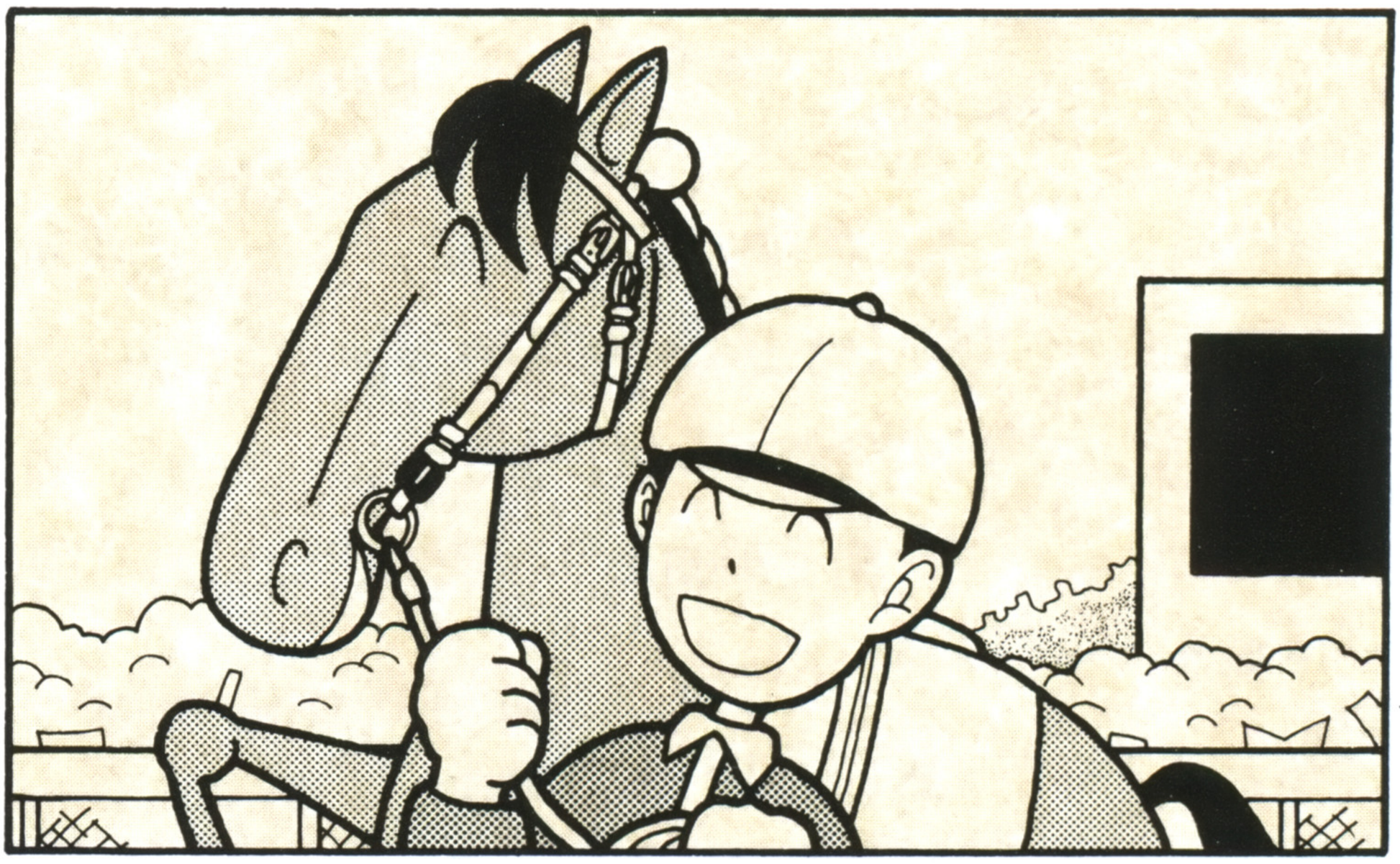
馬主席（ばぬしせき）では、馬券を購入したり、他の馬主に話しかけたりします。



■ パドック

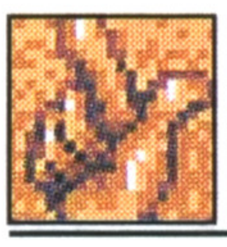
パドックでは、発走直前の競走馬（きょうそうば）の様子を見ます。パドックに一番近いところでＡボタンを押すと、歩いている競走馬の情報を見ます。





開催日コマンド

レース観戦や馬券の購入、パドックへの移動などをします。開催日コマンドは５種類あります。
プレイヤーを特定の位置に移動させると、場所に応じてコマンドを実行します。また、秘書に話しかけると、新聞コマンドを実行できます。



NEXT

次のレースに進みます。機能コマンドの［ＮＥＸＴ］（→35ページ）で［見る］に設定したレースが開催されない週は、日曜日または次週に進みます。



馬券

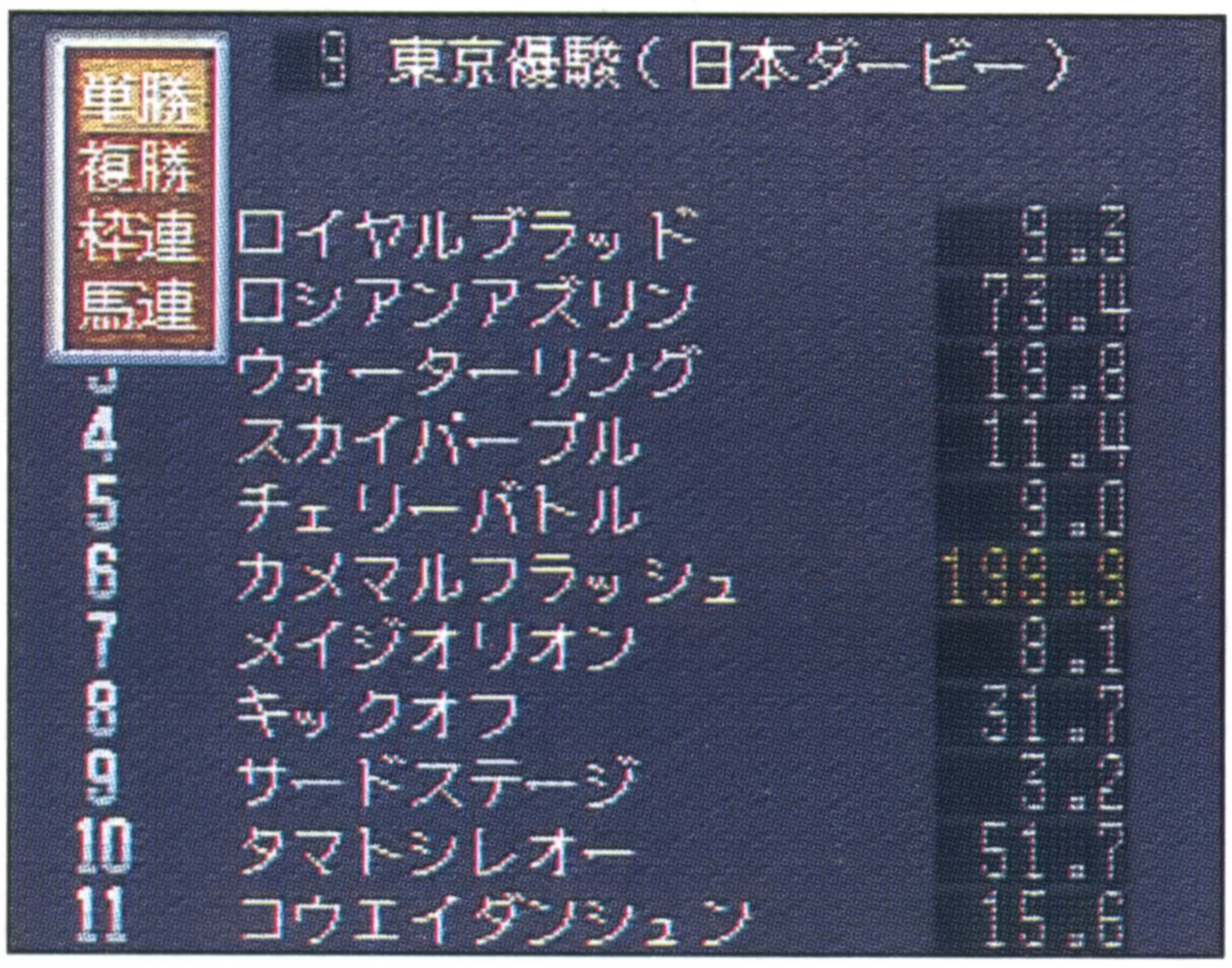
馬券を購入します。次の４種類から選びます。出走頭数が８頭以下の場合は、馬連の馬券は購入できません。

単勝▶　１着の馬の馬番を予想します。

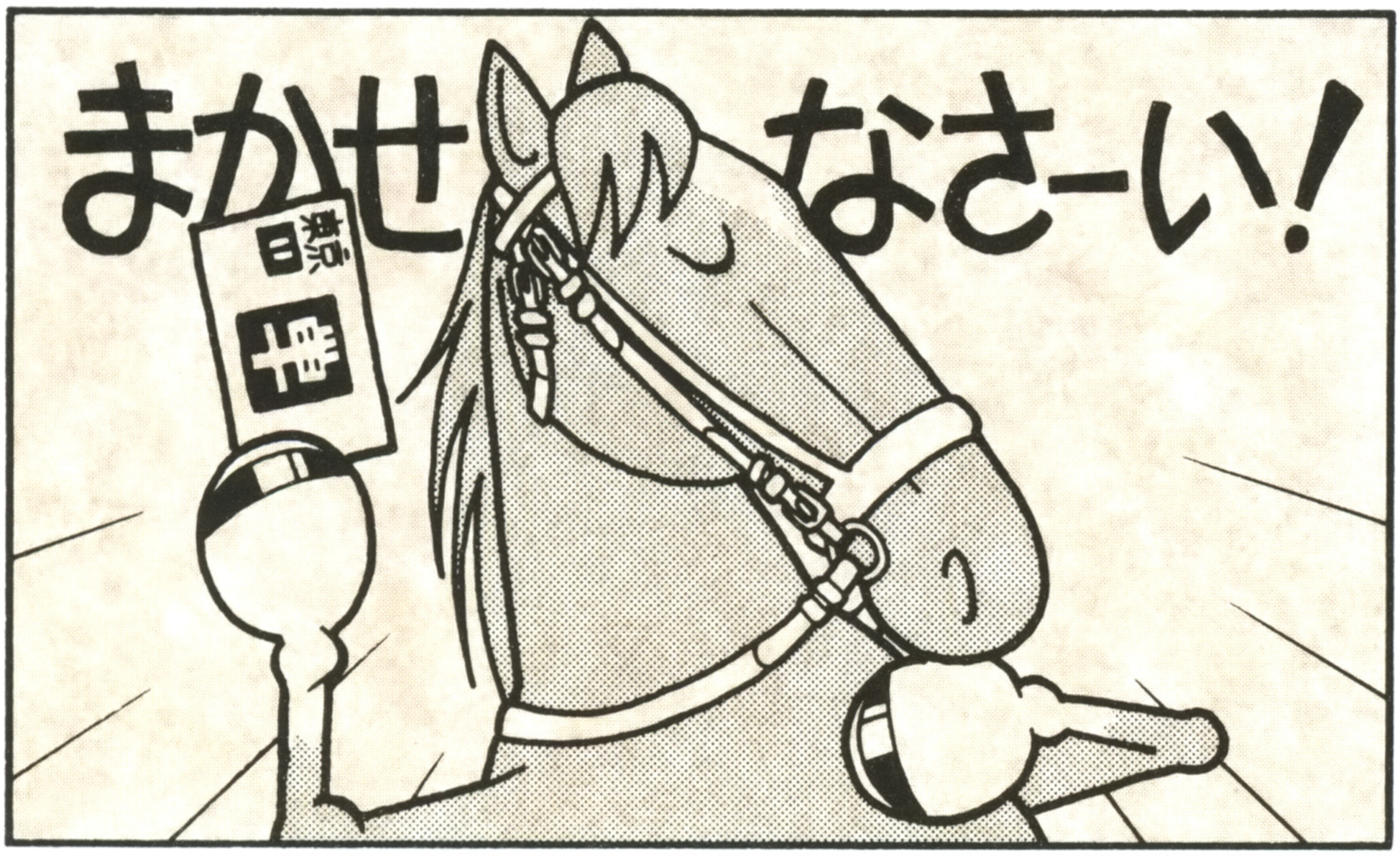
複勝▶　１着から３着（７頭以下の出走では２着）の馬の馬番を予想します。

枠連▶　１着と２着の馬の枠番を予想します。

馬連▶　１着と２着の馬の馬番を予想します。



単勝・複勝のときは馬名の組み合わせ、枠連・馬連のときは枠番・馬番の組み合わせから選ぶ。



40 開催日の過ごし方



新聞

競馬新聞で各馬のデータ一覧、各記者の予想を見ます。✚ボタンで、画面をスクロールします。

❶東京　9R 東京優駿（日本ダービー）GI					
❷	❸	❹	❺	❻	
①	1	ロイヤルブラッド	牡4	△	
	2	ロシアンアズリン	牡4		
②	3	ウォーターリング	牡4		
	4	スカイバーブル	牡4		
③	5	チェリーバトル	牡4	△△○	
	6	カメマルフラッシュ	牡4		
④	7	メイジオリオン	牡4	▲▲	
	8	キックオフ	牡4		

❶レース情報

❷枠番

❸馬番

❹馬名

❺脚質（きゃくしつ）／年齢／性別

❻記者の予想

◎本命（ほんめい）　○対抗（たいこう）
▲単穴（たんあな）　△連穴（れんあな）

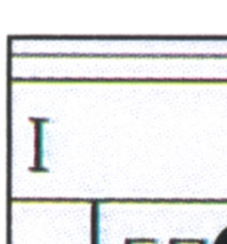
I　　オープン　定量　芝2400				
	❶57 路	❷奥山	❸シンボリルドルフ アウトオブザブルー	❹3.3
	57 上郷	安部	サクラチヨノオー モアーアズリン	71.1
	57 日原	鷹	マルゼンスキー クイーンアトラス	19.7
	57 竹川	藤	ダンシングブレーヴ レフトカラー	11.3
○	57 的矢	勝	サクラチヨノオー マジックスター	8.9
	57 芹村	本庄	ブライアンズタイム カメマルハニー	☆☆
	57 加納	野広	シンボリルドルフ メイジミント	8.1
	57 土居	鶴	サッカーボーイ エルホウトク	32.3

❶斤量（きんりょう）／騎手

❷調教師

❸父名／母名

❹単勝倍率



パドック

馬主席（ばぬしせき）からパドックに移動します。秘書に話しかけたり、Ｂボタンを押したり、プレイヤーを画面の下に移動させると、馬主席に戻ります。

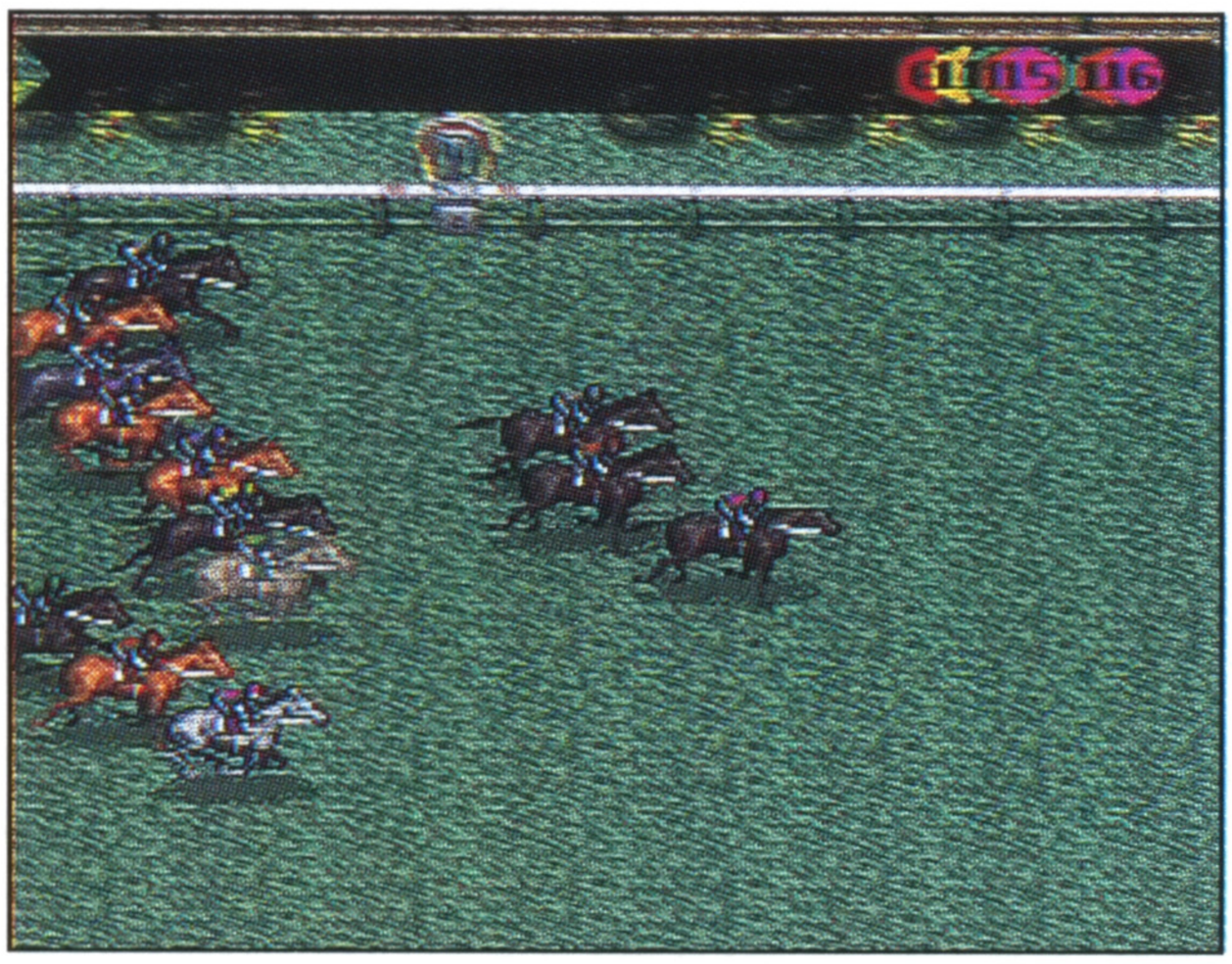


レース

レースを観戦します。[ここ]（馬主席観戦モード）か[モニター]（ダイジェストモード）のどちらで観戦するかを選びます。プレイヤーのいる競馬場以外のレースは、[モニター]で見ることになります。

馬主席観戦モード（ここ）

馬主席からレースを観戦します。



プレイヤーの所有馬が出走している場合は、所有馬が点滅して表示される。

馬主席観戦モードでは、Ａボタンを押しながら✚ボタンを動かすと、視点を移動できます。

ダイジェストモード（モニター）

モニターを通してレースを観戦します。



スタートの画面から、４コーナーを回る画面、最後の直線の画面の順番に切り替わる。

着順の確定と払い戻し

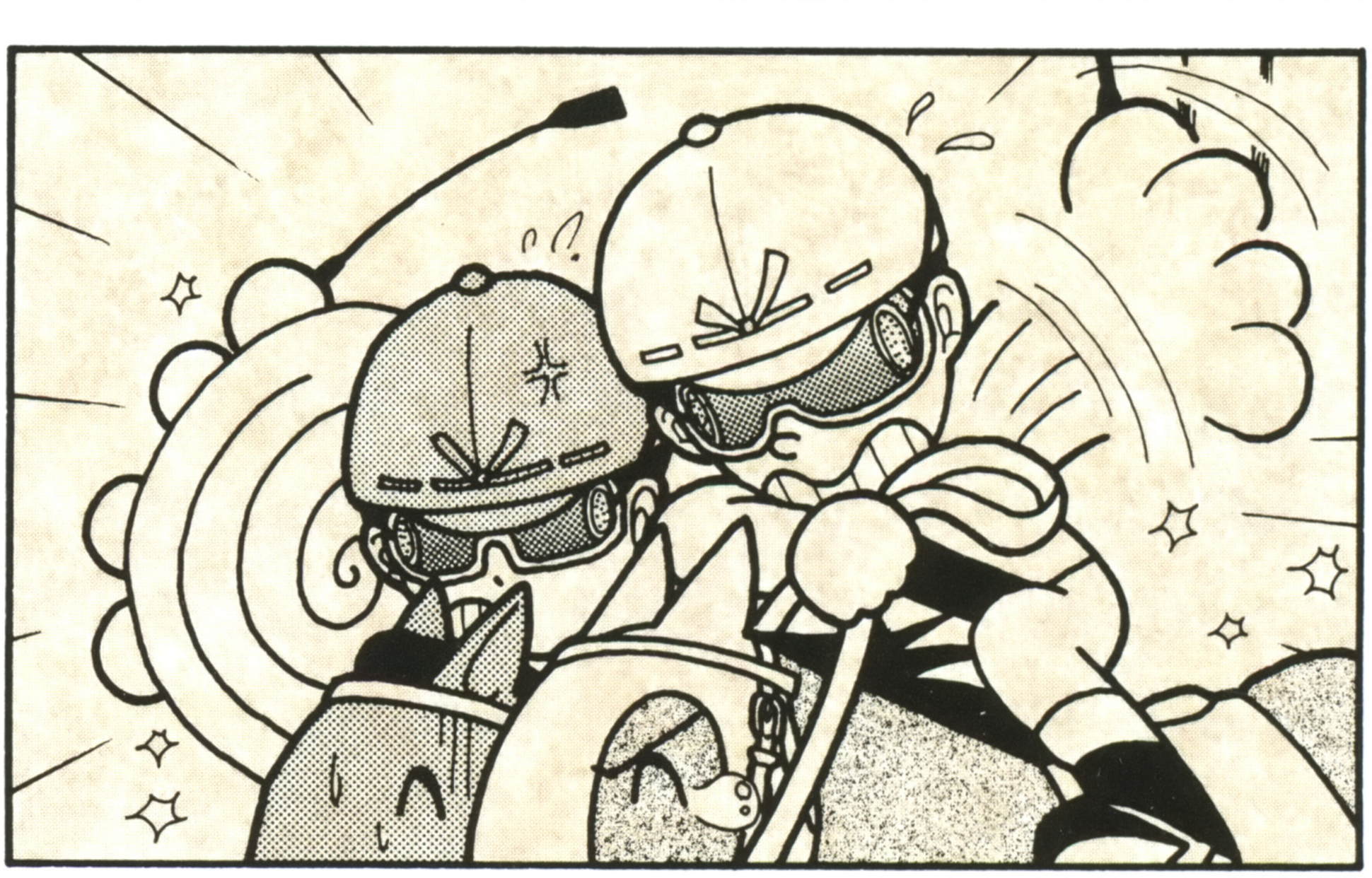
レースが終わると、着順が表示されます。



着順が確定すると、払い戻し金額を表示する。

スーパーホース

生まれながらにして、抜群に優れた能力を持った馬を「スーパーホース」と呼びます。「スーパーホース」は生まれた時点で自動的に決まります。対戦レースでは、プレイヤーの馬と他の馬主が所有しているスーパーホースを対戦できます。



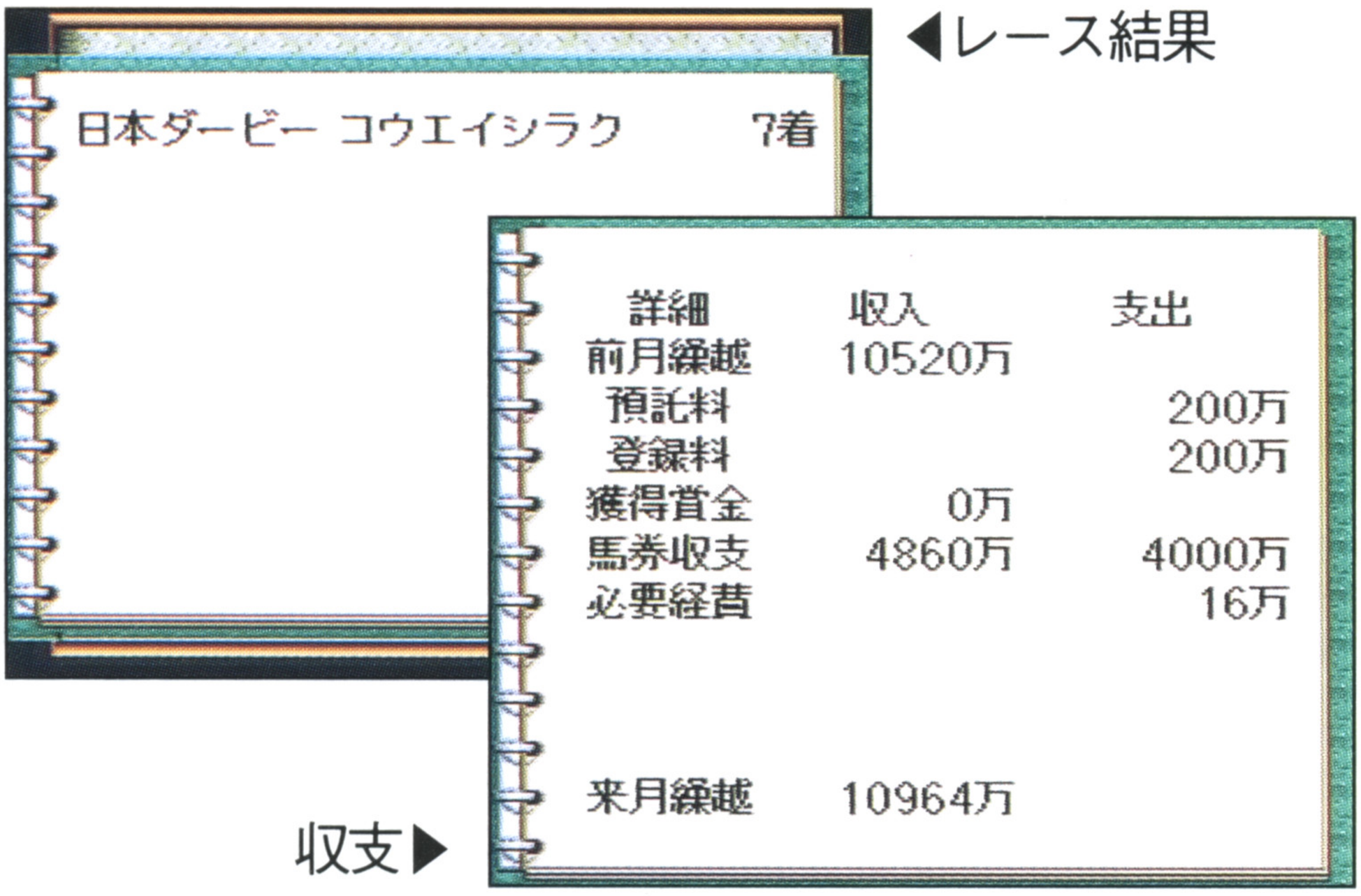
Events And Getting Information

情報収集とイベント

レース結果と収支報告

月末には、その月のレース結果と収支が報告されます。

※（入）は収入、（出）は支出を表します。



◀レース結果

収支▶

前月繰越（入）▶　前月末から繰り越した金額。

預託料（出）▶　所有馬を厩舎に預けた費用。１カ月の預託料は、１頭につき100万円（牧場にいる馬は50万円）。

登録料（出）▶　レースの出走登録にかかった費用。登録料は、レースによって異なる。

獲得賞金（入）▶　所有馬が獲得した賞金の80％。

馬売買（入・出）▶　仔馬の売買などで発生した費用。

牧場経費（出）▶　牧場の経営費。１カ月400万円。牧場拡張後は800万円。さらに、所有馬１頭につき１カ月50万円が必要。

種付け料（入・出）▶　繁殖牝馬に種付けした費用。

馬券収支（入・出）▶　馬券を購入した金額と、的中した金額。

必要経費（出）▶　秘書の給料、牧場への旅費など。

来月繰越（出）▶　来月に繰り越す金額。

表彰

年末には、その年の優秀馬と競馬関係者が表彰されます。

引退

年末には、競走馬などが引退します。

■　所有馬の引退

所有馬を預けている調教師から連絡が入り、それぞれの所有馬を来年も走らせるかどうかを決めます。[ＮＯ]を選ぶと、その所有馬は引退し、引退後の生活と現役時代の成績が表示されます。成績が優秀な馬は、種牡馬または繁殖牝馬になれます。

■　種牡馬の引退

種牡馬が引退します。

■　騎手の引退

騎手が引退を表明します。

■　調教師の引退

調教師が引退を表明します。

新種牡馬などの紹介

年末には、新しい種牡馬（しゅぼば）などが紹介されます。

■　新種牡馬

新たに種牡馬になった馬が紹介されます。

■　新騎手

新たに認定された騎手（きしゅ）が紹介されます。

■　新調教師

新たに認定された調教師（ちょうきょうし）が紹介されます。

２歳馬の入厩

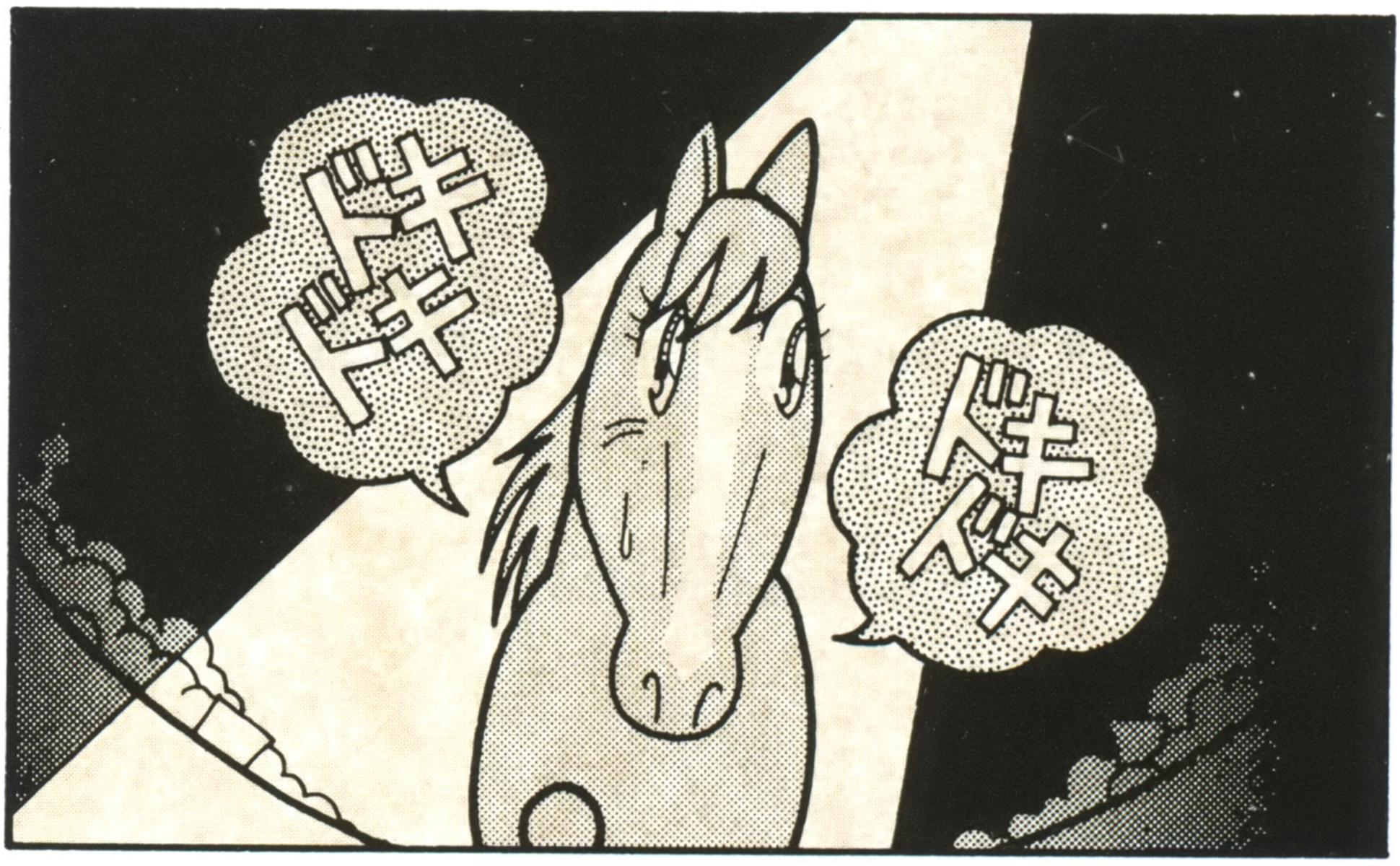
年末には、２歳馬が入厩（にゅうきゅう）します。２歳馬に命名し、預ける厩舎（きゅうしゃ）を選びます。

①仔馬（こうま）に命名します。馬名は２～９文字のカタカナで入力します（→16ページ）。

②仔馬をどの厩舎に預けるかを選びます。有望そうな仔馬の場合は、調教師が「預からせてほしい」と申し出てくることがあります。

セリ市に参加

毎年８月には、セリ市が開催されます。セリ市には、所有している仔馬が９頭以内であり、所持金が2000万円以上あれば参加できます。セリ市に参加するには、45万円の旅費が必要です。



■ 調教師の同行

セリ市には、調教師に同行してもらうことができます。プレイヤーに専属調教師が複数いるときは、同行する調教師を１人選びます。調教師が同行すると、仔馬の目利(めき)きをして、よさそうな仔馬を推薦(すいせん)してくれます。



■ 仔馬をセリに出す

プレイヤーが牧場を経営していて、仔馬を所有している場合は、その仔馬をセリに出せます。

■　参加するセリを決める

プレイヤーが参加するセリを決めます。セリ市の当日にチェックした仔馬（こうま）のセリに参加します。

調教師（ちょうきょうし）の推薦（すいせん）▶　調教師の推薦する仔馬が表示されます。購入したい仔馬をチェックします。



◀調教師の推薦

一覧表からの選択▶　セリにかけられる仔馬の一覧表が表示されます。購入したい仔馬を一覧表からチェックします。

■　セリの開始

参加するセリを決めると、セリが開始します。その馬の購入希望者の中で、一番高い値段をつけた人が購入できます。Ａボタンで、設定した金額まで競（せ）り上げます。Ｂボタンで、セリでのコマンドを表示します。

司会者が「締め切ります」と言ったあと、新たに購入希望者が現れなかった場合は、最後に金額を提示した人が購入します。

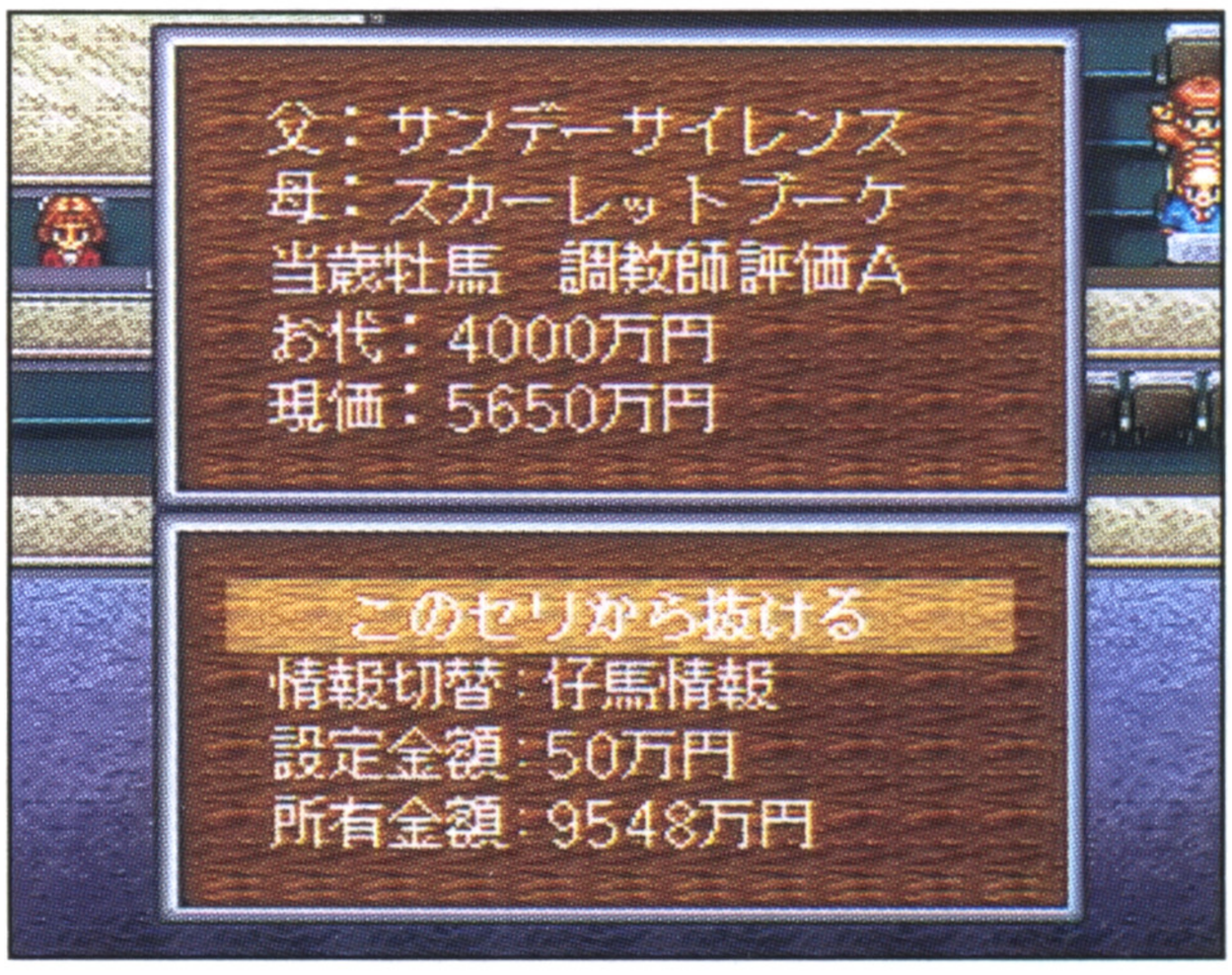
■ セリでのコマンド

セリでのコマンドは、３種類あります。

このセリから抜ける▶　セリを強制終了します。

情報切替▶　仔馬情報とセリ参加予定を切り替えます。

設定金額▶　競り上げる単位を決めます。最低の単位は50万円です。設定できる金額の上限は、プレイヤーの所持金の１割です。



[所有金額]
プレイヤーの所持金。

■ 事務所へ戻る

チェックした仔馬のセリがすべて終わるか、所持金が不足すると、事務所に戻ります。

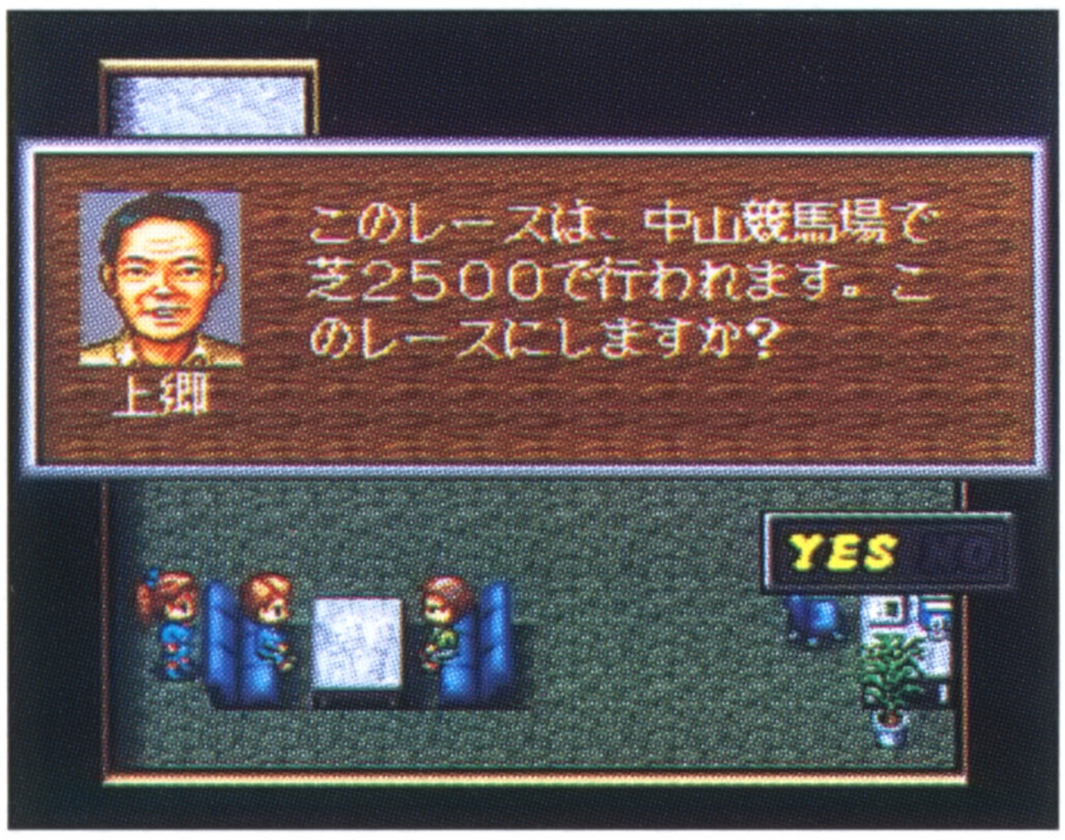
ローテーションを決定

１月１週と７月１週には、所有しているオープン馬の半年間のローテーション（出走予定レース）を厩舎（きゅうしゃ）に行って決めます。所有馬ごとにローテーションが表示されるので、よいかどうかを確認します。［ＮＯ］を選ぶと、ローテーションの変更をします。



①登録を変更したいレースを選ぶ。

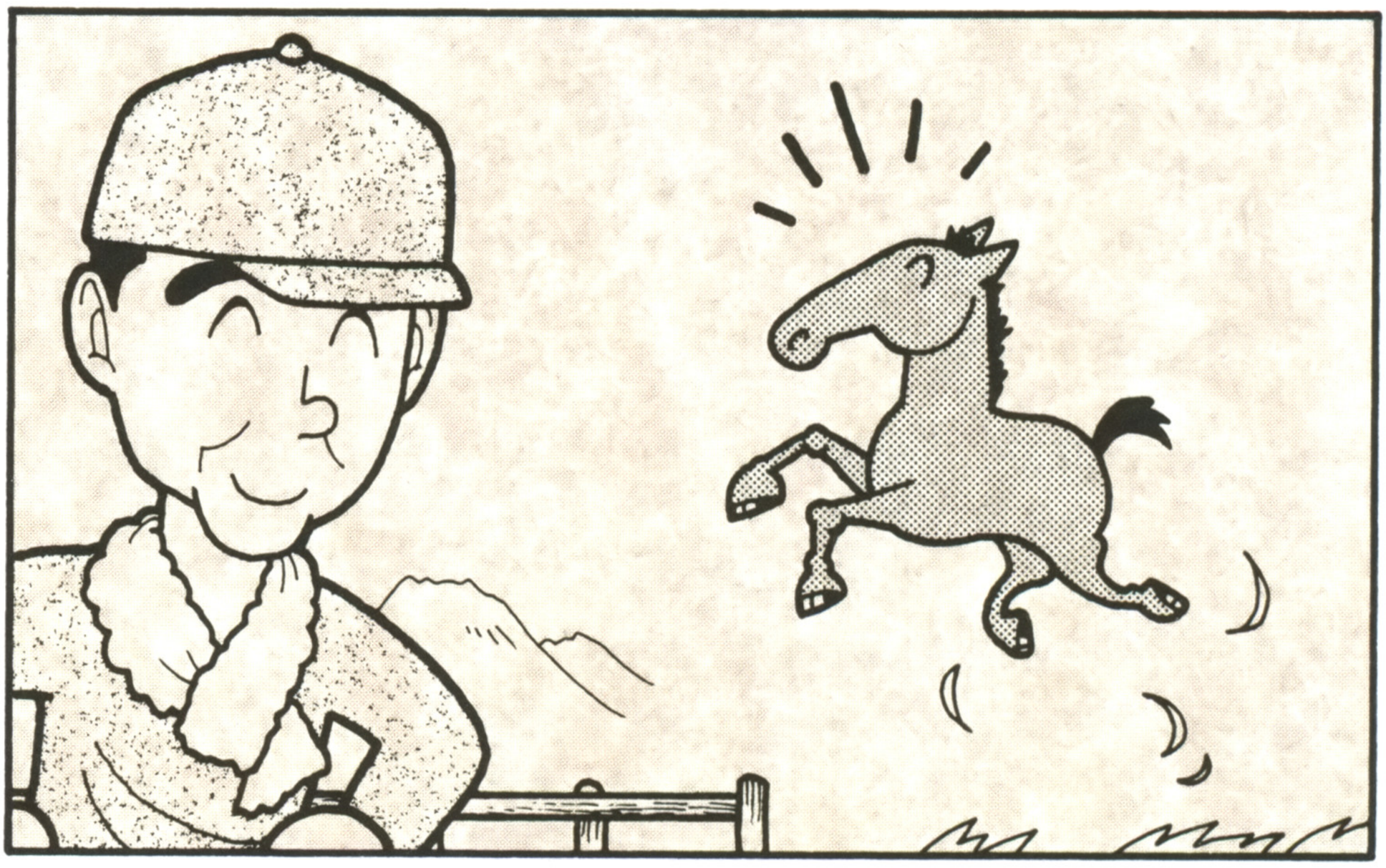
画面下に表示されるレースの中から、新たに登録するレースを選ぶ。



②ローテーションを変更するかどうかを確認する。

牧場開設

ばぬし
馬主としての経験を積み、所持金が15億円を超えると、牧場開設の話が舞い込むことがあります。牧場を開設するとオーナーズブリーダーとなり、種付（たねつ）けを指示できるようになります。



■　牧場の名前を決める

牧場名を決めます。プレイヤーの姓の牧場名でよいかどうか選びます。［ＮＯ］を選ぶと、牧場名を１～３文字で入力します（→14ページ）。牧場名の後ろに、「牧場」と「ファーム」のどちらをつけるかを選びます。

種付け

毎年、５月から６月に繁殖牝馬（はんしょくひんば）に種付けをします。種付けさせたい種牡馬（しゅぼば）がいる牧場へ行き、交渉します。

交渉を行った月の月末に、受胎（じゅたい）したか不受胎だったかを確認できます。

５月の時点で不受胎がわかったときは、６月に交渉すると、再び種付けできます。

種牡馬の価値が高いほど、種付け料も高くなります。

■　出産

種付けが成功すると、翌年の４月に仔馬（こうま）が誕生します。

About Playing A Match

対戦レースについて

コース、距離、馬場状態などを自由に設定し、プレイヤーの所有馬を出走させて、レースを行います。パスワードを入力することによって、プレイヤーの所有馬と、他のプレイヤーの所有馬を対戦させることができます。



◀対戦レースメニュー

対戦レース環境

■ 競馬場

レースを行う競馬場（→58ページ）を選びます。競馬場により、選べる距離が異なります。

■ 距離

馬場と距離を選びます。馬場は、[芝]［ダート］の２種類から選びます。距離は、競馬場によって異なります。

■ 馬場状態

馬場状態を、［良］［稍重（ややおも）］［重］［不良］［自動］の５種類から選びます。［自動］を選ぶと、馬場状態がランダムに決まります。

■ 開催頭数

レースに出走する頭数を、［5頭］～［16頭］から選びます。

■ 騎手モード

騎乗する騎手（きしゅ）の選び方を、［自動］［手動］の2種類から選びます。［自動］を選ぶと、騎手がランダムに決まります。［手動］を選ぶと、［レース開催］で騎手を選びます。また、複数の競走馬（きょうそうば）に同じ騎手が重複して騎乗（きじょう）できるようにするかどうかを選びます。



競走馬登録・取消

■ 登録

レースに出走させる競走馬を、出走馬データに登録します。出走馬データには20頭まで登録できます。出走馬データに登録する方法を、次の3つから選びます。

セーブデータ▶　セーブデータ内のプレイヤーの所有馬データから、1頭ずつ選んで登録します。

スーパーホース▶　セーブデータ内のスーパーホース（4歳3月以降）から、1頭ずつ選んで登録します。

パスワード▶　パスワードを入力して、競走馬のデータを登録します。

■ 取り消し

出走馬データから、競走馬の登録を取り消します。

パスワードの表示

現在セーブされているプレイデータから、プレイヤーの所有馬と、コンピュータのスーパーホース（4歳3月以降）のパスワードを表示します。

出走馬の選択

■ 選択

出走させる競走馬（きょうそうば）を出走馬データから選びます。

■ 取消

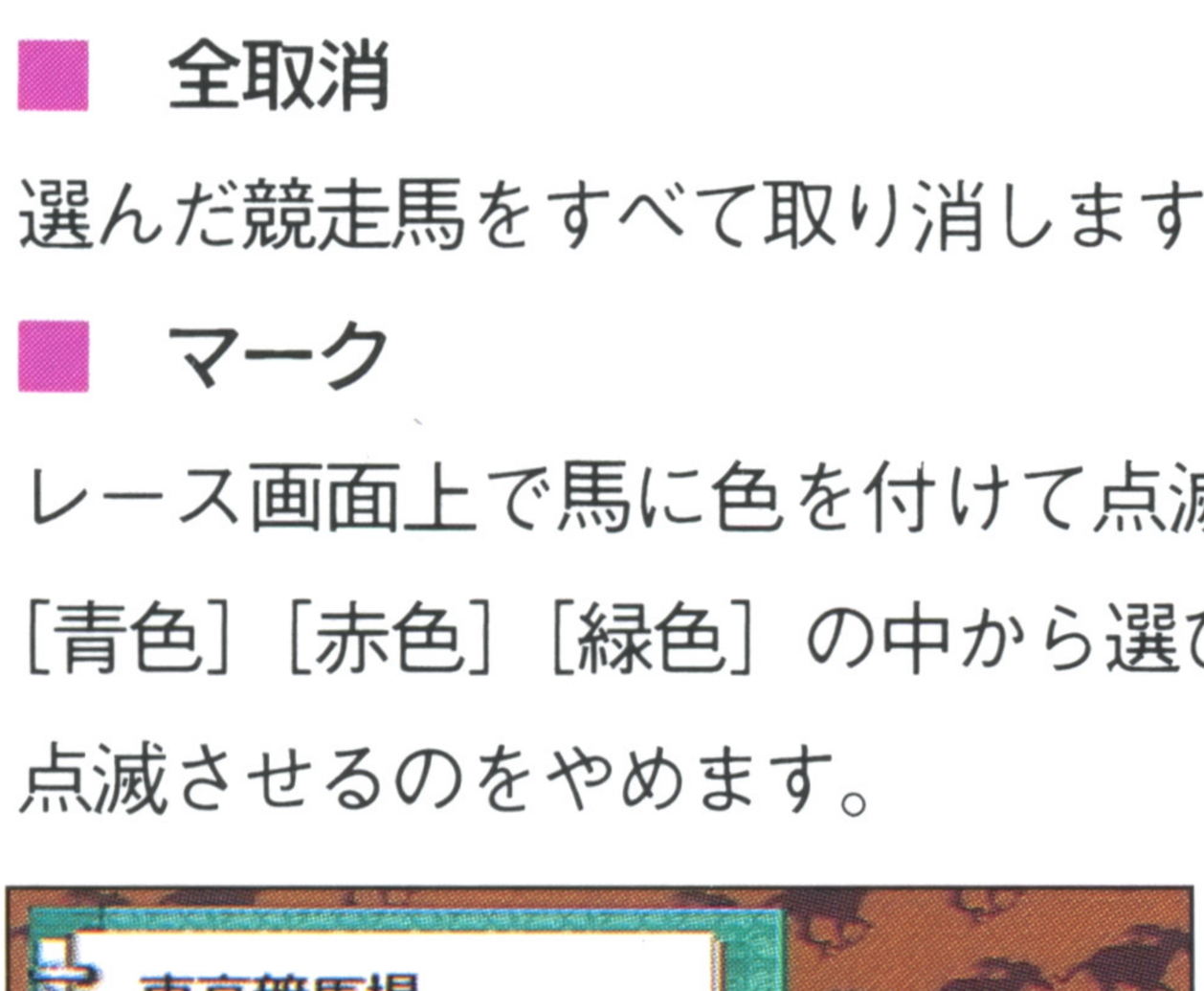
選んだ競走馬を取り消します。

■ 全取消

選んだ競走馬をすべて取り消します。

■ マーク

レース画面上で馬に色を付けて点滅させます。［黄色］［青色］［赤色］［緑色］の中から選びます。［取消］で、点滅させるのをやめます。



◀出走馬選択

54 対戦レースについて

レース開催

通常対戦

１レースのみ対戦を行います。

対戦レース環境（→52ページ）の［騎手モード］で［手動］を選んだ場合は、出走馬に騎乗する騎手を一覧表の中から選びます。騎乗する騎手がすべて決まると、設定したレース環境、競走馬でレースが開始します。

対戦レース環境の［開催頭数］で設定しただけの頭数が登録されると、レースが開始します。

シリーズ対戦

異なるコースや条件でレースを複数回行い、そのシリーズの総合ポイントで勝敗を決めます。

行うシリーズを６種類の中から選びます。レースを行う手順は、通常対戦と同じです。シリーズ対戦では、レースが終わるたびに、総合ポイントを表示します。

対戦レースの終了

対戦レースを終了して、メインメニュー（→12ページ）に戻ります。

Owner's Database

データベース

関東調教師リスト ～1997年度版～

姓　名	齢	性格	専属騎手	調教
加納　修蔵	56	慎重	中立	慎重
勝　境太郎	67	慎重	木元／篠原	厳しい
中松　邦夫	43	慎重	柴原政	厳しい
藤　　利文	64	強気	中田／小端	厳しい
野広　裕二	58	強気	菊川／蛯田	慎重
奥山　章治	59	強気	横平一	慎重
萩澤　和夫	40	慎重	橋原／島崎	厳しい
一本松俊男	59	強気	杉村	慎重
増北　行夫	54	強気	根森／吉森	慎重
上郷　行弘	53	強気	江賀／亀村	厳しい

関西調教師リスト ～1997年度版～

姓　名	齢	性格	専属騎手	調教
鷹　　國彦	55	慎重	西倉／本西	厳しい
瀬戸内　努	61	強気	山目／芹村	厳しい
浜光　正夫	59	慎重	岸田／能里	慎重
小森　稔治	69	慎重	松中幹／松山	厳しい
池井　泰雄	50	強気	内谷／西岡	慎重
山中　慶二	48	強気	藤島	厳しい
鶴　　昭雄	56	慎重	佐渡	厳しい
芦口光次郎	46	慎重	石川／下村	慎重
仁藤　雄司	57	強気	千葉／大原	厳しい
渡部　栄一	58	強気	角谷／清川	慎重

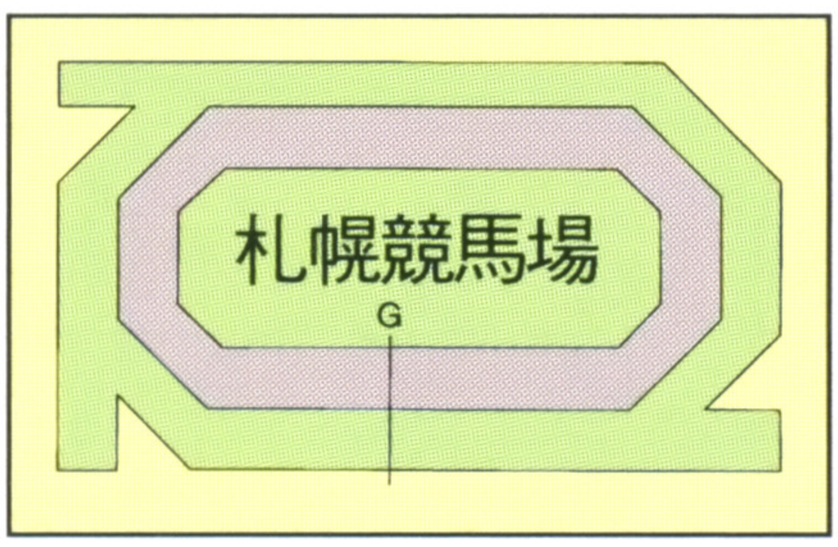
関東有力騎手リスト ~1997年度版~

姓名	齢	性	所属	得意戦術	性格
岡路 幸夫	49	男	フリー	自在	冷静
柴原 政	49	男	中松	自在	冷静
的矢 等	40	男	フリー	先・差	冷静
横平 典好	29	男	フリー	差・追	強気
柴原 善富	29	男	フリー	差・追	冷静
中田 克春	26	男	藤	自在	強気
小崎 省一	52	男	フリー	先・差	強気
安谷 富男	50	男	フリー	逃・先	冷静
児島 宏	50	男	フリー	差・追	強気
篠原 広美	20	女	勝	逃・先	強気
加納 和尋	41	男	フリー	差・追	強気
蛯田 正由	28	男	野広	先・差	冷静
中立 英一	32	男	加納	自在	冷静
菊川 隆	27	男	野広	差・追	強気

関西有力騎手リスト ~1997年度版~

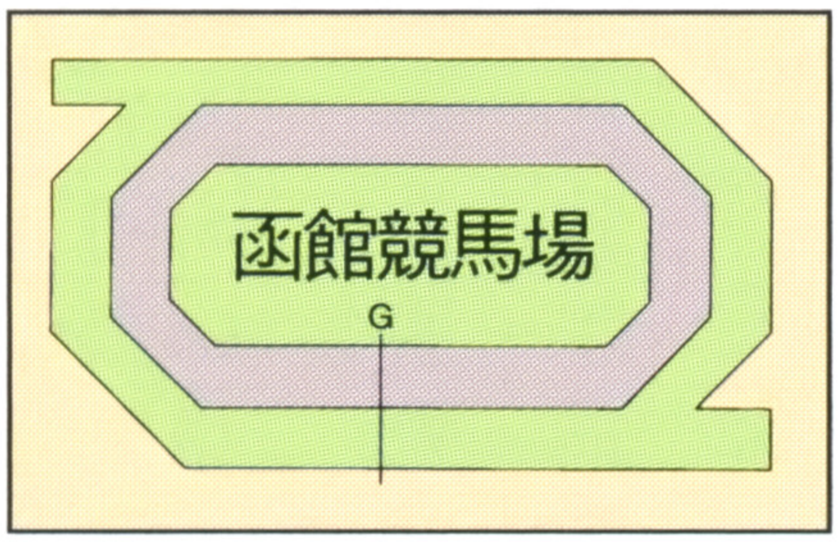
姓名	齢	性	所属	得意戦術	性格
鷹 匠	29	男	フリー	自在	冷静
河口 洋一	42	男	フリー	自在	冷静
南 勝美	44	男	フリー	差・追	強気
日原 成樹	38	男	フリー	差・追	強気
松中 幹久	30	男	小森	逃・先	強気
村持 善行	42	男	フリー	先・差	強気
藤島 伸治	25	男	山中	差・追	強気
角谷 光一	27	男	渡部	先・差	強気
熊里 茂文	29	男	浜光	差・追	強気
下村 洋	24	男	芦口	差・追	強気
岸田 滋	28	男	浜光	逃・先	冷静
大原 佳子	22	女	仁藤	差・追	強気
山目 泰成	26	男	瀬戸内	逃・先	強気
佐渡 鉄三	27	男	鶴	逃・先	冷静

競馬場紹介



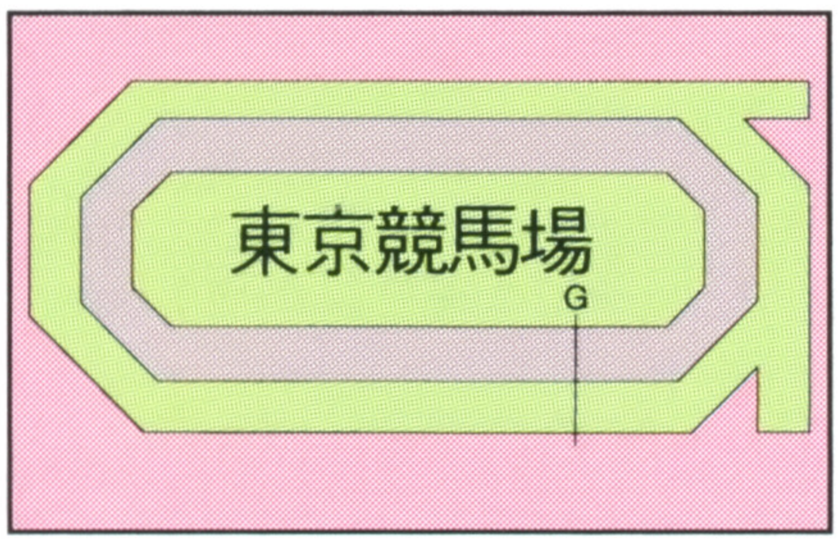
さっぽろ 札幌競馬場　右回り

へいたん
平坦なコースで、直線が短いため、自然と先行争いが激しくなる。



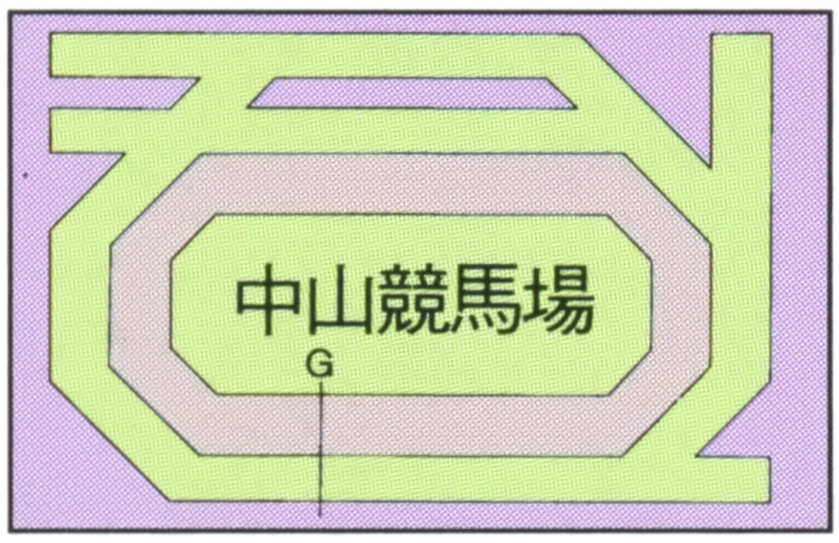
はこだて 函館競馬場　右回り

ゆる
４コーナーまでは緩い上りで。最後の直線は下りのため、せんこうば先行馬の脚が止まりにくい。



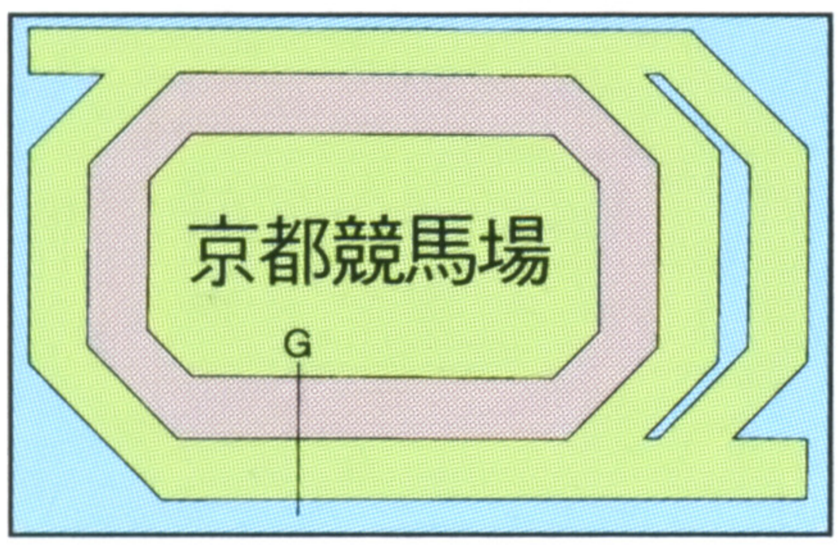
東京競馬場　左回り

馬場が広く、大回りになっている。最後の直線は日本一長く、差し馬が有利。



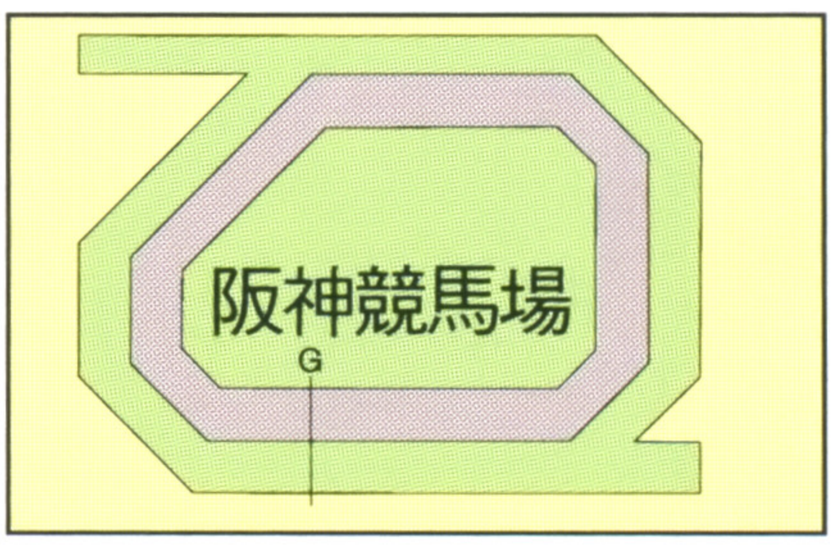
中山競馬場　右回り

コースは小回りで、器用さが要求される。ゴール直前の急な上り坂が勝負のポイント。



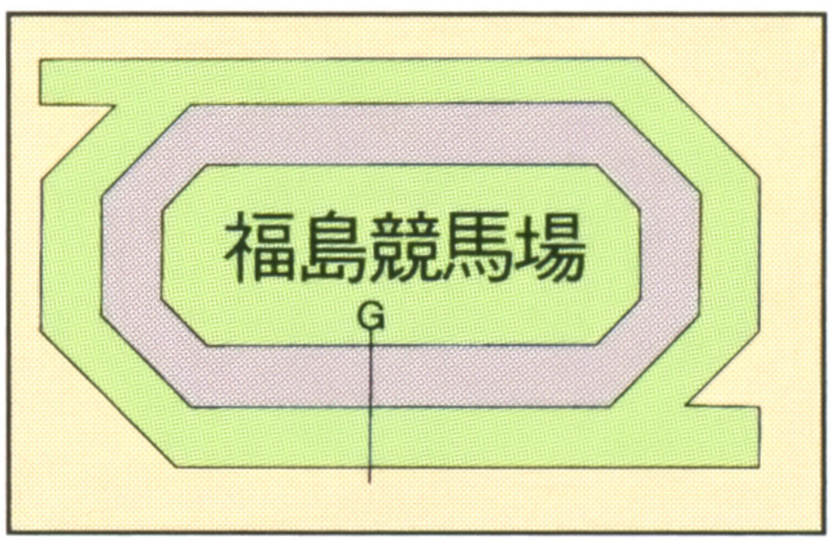
京都競馬場　右回り

最後の直線をひか控えた上り下りの「京都の坂」が難所。下りを抑えないと、馬がバテる。



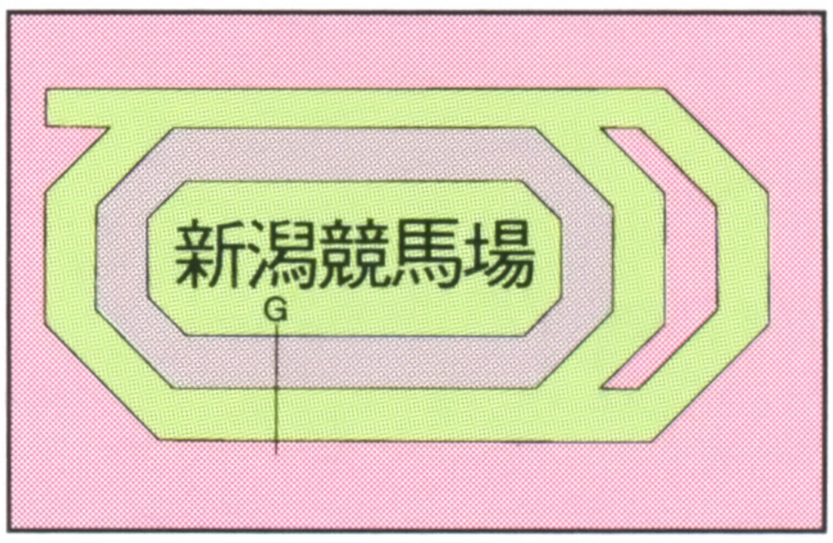
阪神競馬場　右回り

ターフが洋芝で柔らかいため、脚をとられやすく、パワーのある馬が有利。



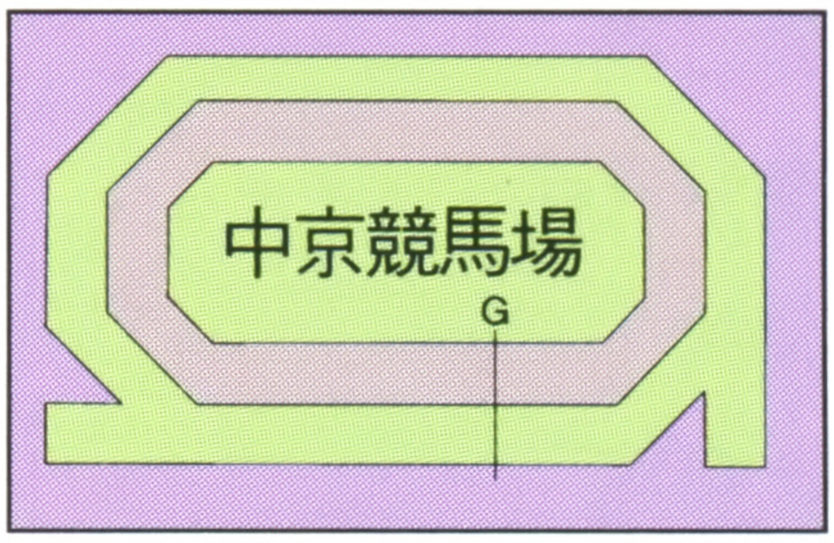
福島（ふくしま）競馬場　右回り

比較的こじんまりとした平坦なコースで、先行力を持つスピード馬が有利。



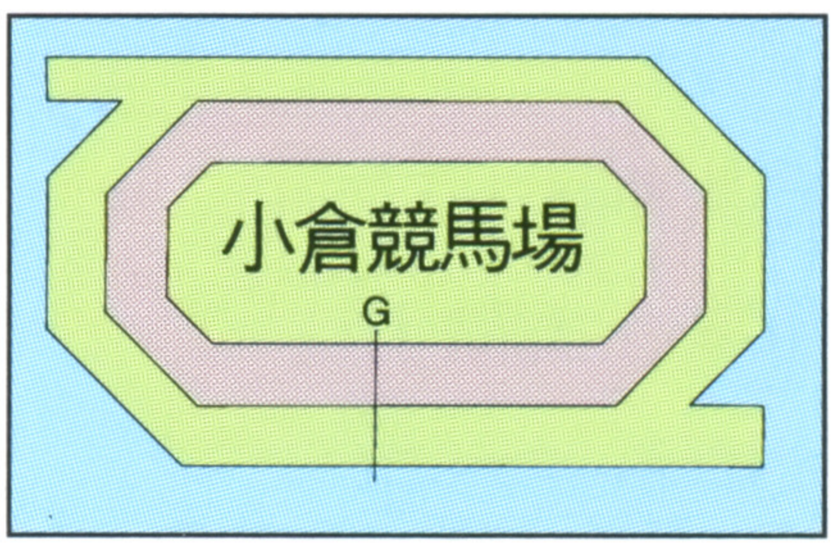
新潟（にいがた）競馬場　右回り

東京競馬場に次いで直線が長い。ほぼ平坦なコースで、スピード馬が有利。



中京（ちゅうきょう）競馬場　左回り

直線は平坦。芝コースはスピードのある馬が、ダートコースはパワーのある馬が有利。

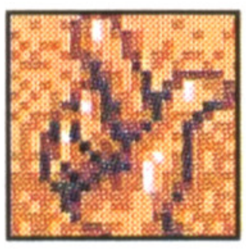


小倉（こくら）競馬場　右回り

全体的に平坦で、小ぶりのコース。小回りであるため、コーナーのカーブがきつい。

コマンド一覧

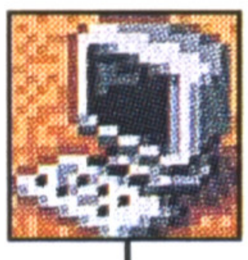
■ 平日コマンド



NEXT

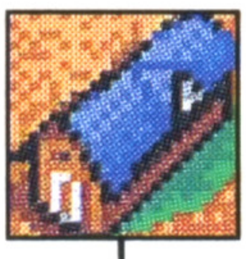


新聞



情報

- 所有馬
- 競走馬
- 幼駒
- 種牡馬
- 繁殖牝馬
- 開催
- 牧場
- 馬主
- 調教師
- 騎手



厩舎

- 登録
- 調教
  - ウッドチップ
  - プール
  - ダートコース
  - 坂路
  - 本馬場
- 情報



牧場

- 種牡馬
- 繁殖牝馬
- 幼駒
- 休養馬
- 交渉
- 仔馬購入
- 繁殖牝馬購入
- 繁殖牝馬売却
- 競走馬引取り
- 種付け依頼



馬主

- 仔馬購入
- 仔馬売却
- 情報



秘書

- 競馬用語辞典
- 日本レコード
- 殿堂馬の紹介
- 獲得ＧＩ
- 今年の重賞成績
- プレイヤー情報
- 開催情報
- 馬主パスワード



機能

- メッセージ
- サウンド
- ウインドウ
- 壁紙
- ＮＥＸＴ
- 秘書助言
- ＳＡＶＥ

■ 開催日コマンド



ＮＥＸＴ



馬券

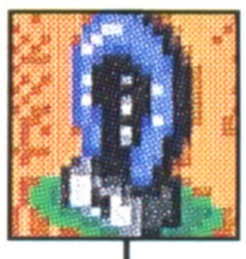
- 単勝
- 複勝
- 枠連
- 馬連



新聞



パドック



レース

- ここ
- モニター

さくいん

あ 一杯----------27
引退----------45
ウインドウ----------34
ウッドチップ----------27
馬なり----------27
か 海外遠征レース----------8
開催----------23
開催情報----------33
開催日----------8,38
壁紙----------35
冠名----------15
騎手----------9,25
機能----------34
厩舎----------17,26
休養馬----------29
競走馬----------21,30
クラス分け----------37
経験値----------8
競馬場----------58
競馬用語辞典----------32
ゲームオーバー----------6
ゲーム終了----------12
ゲームスタート----------7
交渉----------29
仔馬----------29,30,31
さ サウンド----------34
ＧⅠ----------32,35
収支報告----------44
重賞----------33,35,37
出産----------51
出走登録----------36
種牡馬----------22,28
情報----------20,27,31
所持金----------7
所有馬----------20,35
新聞----------19,41
スーパーホース----------53,54
生産者----------9
ＳＡＶＥ----------12,35
セリ市----------46
た ダートコース----------27
ダイジェストモード----------42
対戦レース----------6,12,52
種付け----------22,30,45,51
調教----------27
調教師----------9,24,48
強め----------27
殿堂馬----------32
登録----------26
な 日本レコード----------32
ＮＥＸＴ----------19,35,39
は 馬券----------40,45
パスワード----------53,54
パドック----------38,41
馬主----------8,9,24,31
馬主席----------38
馬主席観戦モード----------42
馬主登録申請書----------14
馬主パスワード----------33
繁殖牝馬----------22,29,30
坂路----------27
秘書----------9,13,32,35
表彰----------45
プール----------27
プレイヤー情報----------33
平日----------8,18
牧場----------24,28,44,50
本賞金----------20,37
本馬場----------27
ま メインメニュー----------12
メッセージ----------34
や 幼駒----------21,29
ら レース----------42
レース結果----------44
ローテーション----------50

■トラブルについて

●お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカセットに故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障など、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします（事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください）。

3．お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換などには多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通常の封筒・小荷物などに現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3
株式会社　光栄
SFC『WinningPost2』ユーザーサポート係
電話　045-561-6861
（月～金10:00～12:00,13:00～17:00　祝日は除く）

●新製品の発売および内容のご案内
電話　045-561-8000（TVゲーム専用）

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、ご了承ください。

「オーナーズガイド」　©1995 KOEI CO.,LTD.

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。



株式会社光栄

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

©1995 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。