サントロペ

池袋の東急ハンズの向かいにあるゲームセンター / パチンコ店。ＦＦ（１作目）時代、４台並びの筐体があって、かつ店内が広かったので大人数で集まりやすく、ＥＪＣＣの開催地として重宝した。 大ヒット体感ゲーム「ダンスダンスレボリューション」のロケテスト地としても知られる。

（文責：堀木）

坂（さか）

1) ＦＦの各コース途中にある坂のこと。上り、下りの勾配に応じて、筐体の揺らし方の強弱を変えていかないと、道中のペースを保てない。特に、２４００mコースの向正面終わりの上り坂と、１６００mコースの 最初のコーナーの上り～下りは、ミスすると痛いひとつの勝負どころ。

2) ＦＦ２では坂の勾配の差による加減速のつき方がより微妙になっていて、差違をきちんと見分けて乗りこなすには結構練習が必要。特にコーナーと複合になっている勾配は難しい。

（文責：堀木）

自在馬限定戦（じざいばげんていせん）

自在脚質のセブンかピーチだけを使って行うレース。逃げから追い込みまで、どんな位置取りからでも同じようなタイムで走れるので、多彩な戦略が立てられて面白い。逆に言うと着差はつきにくいので、巧い人でも勝ちきるのは難しいレース。しかしそれだけに心理的な駆け引きなどリアルな競馬気分（あくまで気分だけだが）が味わえる。

（文責：堀木）

ジャイアントシリーズ

1) ミラノボウルで行われた、ＦＦ２の自主イベント（とはいえお店の協力なくしては実現できなかった）。 総勢１９名の参加者が１対１でレースを行う総当たりのリーグ戦。競馬ゲームというよりプロレスの試合の 感覚で対戦する極めて特殊な大会であるが、参加者のテンションは常に高かった。当初１回１０レース前後で ３～４ヶ月かけて開催する予定であったが、ミラノボウル内ゲームコーナーの閉店により期間が短縮。 2000 年 12 月で終了した。結果的に総当たりは実現できなかったが、名勝負も多く、自主イベントとしては 空前の盛り上がりを見せた。試合の記録は「ＦＦＦ」で見ることが出来る。

2) Ａ１氏主宰で高津大会をメイン会場に行われているイベント。試合形式はミラノの時とほぼ

同じ。こちらも熱い戦いが繰り広げられている。

（文責：堀木）

女性ジョッキー（じょせいじょっきー）

1) ファイナルハロンに乗る女性。シャレっぽく女性同士のグループで遊んでたりするのはたまに見かける ものの、公式戦に出るほどハマッている人はごく少ない。ただ、数少ない女性ジョッキーの中にはＦＦ時代から かなりの実力者が確認されており、性別による能力差はないと言える。公式戦に女性の参加者が少ないのは「大人げないマニア集団」の雰囲気になじめないのが最大の理由だろう。反省すべき点ではある。

2) ＦＦ２から、画面内に女性ジョッキーも登場。基本的に牝馬には女性ジョッキーが乗っているようだ。 しかし、筆者（堀木）はＣＰＵ馬の女性ジョッキーとめちゃくちゃ相性が悪い。なんか絡まれてコーナーで ぶつかったりするのは、いつも女性ジョッキー騎乗のＣＰＵ馬である気がする。被害妄想か？

（文責：堀木）

ジョッキーの腕（じょっきーのうで）

プレイヤーの技術のことではなく、画面の中で馬に乗っているジョッキーの腕の動きのこと。ＦＦではスタートダッシュの時など、この腕の動きを見て追う強さとタイミングを計るのが、中･上級者の常識になっていた。これを初めて関西の人に教えられた時には「そんなところまで見ているのか !?」と驚愕したものである。 と同時に、こんな細部まで作り込んだナムコの開発スタッフへの尊敬の念を禁じ得ない。ちなみにＦＦ２で は、スタートダッシュには必ずしもこだわらないので、あまり観察していなくても大丈夫。

（文責：堀木）

素人さん（しろうとさん）

ファイナルハロン初心者、もしくは対戦プレイに慣れていない人。じゃあ、お前らはプロなのか？と問われると一言もない。結局はマニアの傲慢さの一例にすぎない呼称である。しかし、セオリーがちがちの限界勝負をしているマニアにとって、「なんとなく」動いてくる素人さんは先が読めず、捌くのに結構苦労するある意味コワイ存在でもある。また、素人さんがマニアに成長するまで大した時間は要らないので、なめてかからないことが肝要だ。

（文責：堀木）

巣鴨（すがも）

ＪＲ巣鴨駅前のナムコ直営ゲームセンター「プレイシティキャロット巣鴨店」のこと。ＦＦ（１作目）の初期から２Ｐ筐体が稼働しており、関東で最初の公式戦はここで始まったらしい。

（文責：堀木）

スタートダッシュ

1) ゲートが開いてから暫くの間、筐体を強く揺らしてスピードをつけること。序盤から好位置につける必要のある、ＦＦ（１作目）の対戦やタイムトライアルには不可欠なテクニック。場合によっては、出ムチを併用してさらに加速することもある。但し、長い間ダッシュしすぎると「速すぎるよ」が出てスタミナをロスするので、馬なりに移行するタイミングの見極めが重要。

2) ＦＦ２におけるスタートというのは枠順や他馬の組み合わせによって変えていける多少の融通性があり、１作目のように「とにかくダッシュ！」というものではない。人によってスタートスタイルは分かれるが、それでも結構互角のタイムで走れるから不思議、というか面白い。

（文責：堀木）

世界王者（せかいおうじゃ）

後楽園大会の優勝者の尊称。「ファイナルハロンはプロレスだ！」が持論のＴＡＫＵＹＡ騎手によってＦＦ騎手界に広まった概念である。単なる技術の巧拙だけでは決まらない後楽園大会勝者の強さは、まさに「神に選ばれた」王者のそれである。ＦＦ騎手界は王権神授説なのだ。

（文責：堀木）

外枠（そとわく）

スタート時に馬が入るゲートで外側の枠。競馬、というより横一列スタートのレース競技全般で使う用語である。大きな番号ほど外側になり、一番外側になる８枠については「大外」（おおそと）などと呼ぶこともある。 ファイナルハロンにおいては、好走のセオリーである内枠沿いでの走行が困難になるので不利とされる。これを克服して内側にうまく入り込むのが上級者のテクニックというものであるが、巧い人でもちょっとしたことで失敗するほど難しいし、ＣＰＵ馬の動きなど運・不運で左右される要素もある。できることなら皆、入りたくない枠である。

（文責：堀木）

用語集トップ　あ行　か行　さ行　た行　な行　は行　ま行　や行　ら行　わ行　英数
