

「謎の失速」(なぞのしっそく)

1) F F (1作目)でゴール前で複数の馬が競り合いになった際、ある馬が突然失速して負ける現象。追うリズムやスタミナ切れとは無関係に起きる。一説によれば、「速すぎるよ」などのメッセージを道中に出してしまうと起きるらしい。負けた方からすると、勝った馬が突然グイッと伸びたように見えるので、「謎の一伸び」とも言える。

2) F F 2では、こういった「いかにも調整っぽい」着差がつくことはなくなった。大きく失速するのはあくまで自分のミスが原因となる場合だけである。

(文責：堀木)

難易度設定(なんいどせってい)

1) 筐体の初期設定画面(コインボックスの中のスイッチで操作する)で、難易度を EASY、NORMAL、HARD の 3段階に変更できるらしい。おそらく、ペース配分の判定や、CPU馬の走破スピード等が変わるのだと思われるが、対戦レベルではあまり違いを感じない..というのが F F (1作目)での話。

2) F F 2では少なくとも EASY 設定は違いを実感できる。まず、レコードブレイカーが出ないこと。もう一つは、「速すぎる」「遅すぎる」等のコメントが出にくいこと。でも、スタミナロスの仕方は同じみたいなので、「速すぎる」が出ないからといって調子に乗ってハイペースで飛ばしたりしていると、直線でバツリ脚が止まる。あくまでもセオリーは守って乗らなければならない。

(文責：堀木)

二の脚を使う(にのあしをつかう)

1) F F (1作目)で、ゴール前直線で並ばれた馬、または一旦抜かれた馬が、再び加速すること。先行した馬が、ムチの使い始めをがまんして効果的なタイミングを計ることにより可能となる。逆に言えば、早めにムチを使い始めると、ゴール前で脚が止まる(スタミナ切れではなく、スピードが出なくなる)可能性があるわけで、この辺の駆け引きが直線での攻防の醍醐味といえる。

2) F F 2でも同様の現象は起きるが、F Fのような「ためムチ」の効果はなく、あくまでも総合的な乗り方の巧拙の差が最後の切れ味に現れる、という感じ。道中から完璧に乗りこなさないとうまく伸びてはくれない。

(文責：堀木)

ノーチェイサー (のーちえいさー)

1) F F (1 作目) 登場の C P U 馬 (逃げ) 。 実在の競走馬 (後述) に同じ馬名があったため、F F 2 ではゼロチェイサーという名前に変更になったという。

2) J R A 所属のサラブレッド (引退) 。 1991 年生、セン、鹿毛。二ノ宮敬厩舎所属。父サクラユタカオー、母ガッサンスキー。12 戦 2 勝、2 着 2 回とけっこう活躍馬である。半弟は重賞勝ち馬クリアルサイクロン。戦績を見ると未勝利戦を逃げ切ってはいるが、どちらかというと先行型脚質だったようだ。

(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](#)
