

# ジャンライン

【じゃんらいん】

ジャンル	麻雀ゲーム	
対応機種	Xbox360	
発売・開発元	レコム	
発売日	2008年9月25日	
価格	3,990円(税込)	
分類	完全にクソゲー判定, 2008年クソゲー7英雄の一つ	
ポイント	麻雀ゲームとして破綻している 大賞と一騎打ち 擁護不可能 とにかくゲームとしての問題点だらけ 不具合多数 完全に俺ルール状態 亜空カン パッチで(クソゲーとして)進化。よって問題点増加 360における伝説のクソゲー	×
<a href="#">クソゲーオブザイヤー関連作品一覧</a>		

## 概要

- ▶ 恐らくアーケード・携帯アプリの開発が主だったレコムが、コンシューマ進出の足掛かりを作らんとして企画したものである。
- ▶ 麻雀ソフトは当時のXbox360では『通信麻雀対戦 闘龍門』（通称「マチャアキ」）の一本しか無い状況で、価格も手頃なものに設定するなど戦略面では頷けるものがある。
- ▶ それなのに、クソゲーオブザイヤー2008の大賞候補にまで申し上がるとは誰が予想しただろうか...

(以下、専門用語を多く使っているので麻雀サイトを参照する事を推奨します。とりあえずオススメは[こちら](#))

## 特徴(というか問題点)

- ▶ 発売当時から「麻雀の形を成していない」との声が多数上がり、12月にパッチをリリースしたがまさかの内容悪化をもたらすなどユーザーを混乱の渦に陥れた。
  - ▶ 発売日に早くも公式サイトで謝罪する始末。見切り発車で発売した事がバレバレである。
- ▶ 麻雀の基本部分の不具合
  - ▶ 相手の捨牌がツモ切りか手出ししか判別できない。
  - ▶ 符計算がおかしい。切り上げ(例:24符 30符)が出来ておらず、切り捨てもされていないので端数入りの符がそのまま表示されてしまう。
    - ▶ 点数自体は切り上げされた符で計算されている。端数をそのまま表示している麻雀ゲームも少なからず存在するため、好みの問題ともいえる。
  - ▶ 暗カンと明カンの区別が付いていない。
  - ▶ 本場での加点(1本300点)が無い。
  - ▶ 点差表示が無い。

チーで鳴いた際の牌選択が上手く出来ない、意図しない鳴きをする事もしばしば...

- ▶ 九種九牌・四風連打しても流局にならない、四人立直でも流局にならない。
  - ▶ ただし、これらはいずれも(採用される事が多いとは言え)ローカルルールであるため、この点それ自体は問題点ではないかも知れない。
  - ▶ 四人立直でも流局にならないルールは、『麻雀格闘倶楽部』シリーズ(コナミ)や『MJ』シリーズ(セガ)でも採用されており、コンピュータ麻雀ゲームではローカルルールとしての性質が強い。
- ▶ 配牌を始めるためのサイコロが存在しない。
  - ▶ これもコンピュータ麻雀ゲームではそれほど珍しくなく、前述の『MJ』シリーズでは親決め・配牌ともにサイコロを使わない。
  - ▶ 対子・刻子の中に赤ドラが混じっていると、その牌を捨てる時に赤ドラしか選択出来なくなる。
  - ▶ CPUがありえないくらい弱い、オープン立直に振り込んだり、風牌の刻子を即行で捨てたりする。
- ▶ オンライン対戦での不具合
  - ▶ フリーズバグが頻発する。
  - ▶ 対戦部屋を作成したユーザーが必ず東1局の親になる。
  - ▶ ランクマッチで切断したユーザーが現れると強制終了。ペナルティも無いため、負けそうになると落ちる輩が多発する羽目に。
  - ▶ 同一プレイヤーでの連戦が出来ない。
- ▶ これらの出来に加え、公式サイトで用意したダウンロードコンテンツが追い討ちをかけた。
  - ▶ 「社員の声を充てているのでは」と揶揄される程の酷いボイスデータ。
  - ▶ しかもボイスデータをDLしてもオンラインで反映されない事がある(ホストによる)。
  - ▶ 無料部分が極端に少なく有料部分のクオリティも低いため(誰も買わないため)、同じ顔データがズラリと並ぶ対戦となる事も...
- ▶ 尚、公式ブログは麻雀を知らない社員が管理していた。

## パッチリリース

- ▶ 公式サイトで謝罪するとともに、即パッチを充てる事を宣言したレコム。「年内に間に合うのか?」とも噂されたが、年も末の12月ついにリリースされる。
  - ▶ 元々2008年KOTYノミネート作の中でかなり弱い方であり、パッチによる修正で改善され選外になると思われたが...
- ▶ だがその直後にフリーズ頻発が報告されるなど、**パッチ=良化という概念が見事に覆された**。
  - ▶ フリーズ頻度激増、ゲームスピードの低下、カーソルを動かし続ける事でCPUが鳴きをしなくなるなど、負荷が大きくなる事による不具合の発生。
  - ▶ にも拘らず切断ペナルティを実装、対局すらままならなくなる。
  - ▶ 接続切断してメインメニューに戻る画面では、「メインメニューに戻ります」との問いに現れる選択肢に「はい」だけが3つ並ぶ。
  - ▶ 先ヅモ(上家が牌を切るより速くツモする事)しているかのような描写。
  - ▶ アーケードの脱衣麻雀を髭髯とさせるような、「この手で上がって下さい」的な配牌が現れる(「国土無双が短時間で3回出た」などという信じられない報告も)。
  - ▶ 自分の牌の一つが時々斜めに傾く事がある。
  - ▶ 同じ部屋で連戦すると、**牌を飛び飛びにしか選択できなくなる**(連戦で1個飛ばし、3連戦で2個飛ばし...と連戦数に比例する)。もはやまともに牌を捨てる事すら困難である。
  - ▶ 以前の不具合は直っている部分と直っていない部分がある。無理に年内に間に合わせようとした感が窺える。
- ▶ なお、Xbox360のゲームは全て起動と同時にパッチが反映されるようになっているため、この改悪パッチは回避不可能である。
- ▶ 当然ユーザーの怒りの声は収まる筈も無く、公式ブログ&掲示板を閉鎖、電話対応もままならず、メールにも自動返信で対応するなど逃げの一手を図る。

## 亜空カン


- ▶ 麻雀の形を成さない様々なバグが話題になったが、中でも特筆すべきものは「**亜空カン(\*1)**」とまで揶揄された

カン関連のバグである。

- ▶ バグ画像で盛り上がったのがパッチリリース後なため、「パッチによってこれらのバグが現れた」と思われがちだが、**カンした牌に違う牌が混ざるバグはパッチ以前から起こっていた。**
- ▶ 同一の牌が4枚揃いカンをすると、槓子に違う牌が混じって晒される(例:白をカンしたら一萬と三萬が1枚ずつ混じって晒され、余った白2枚は手牌に残ってしまう)。
  - ▶ 加槓で違う牌を加える、チーした牌に加槓するなどという訳の判らない事態も。
- ▶ カンしたのに3枚しか晒されず**多牌になってしまう。**
  - ▶ 明カンの場合、下家の牌を奪ってしまい、下家が少牌になってしまう事も。
- ▶ **四開槓でも流局しない、それどころか5回目の槓も出来てしまう。**
  - ▶ 四開槓でも流局しないルールもあるのでそれ自体はいいのだが、5回目の槓はできないのが普通。
- ▶ こうしたバグが起これば上がれなくなる(実際の麻雀ではチョンボ扱いだろうがこのゲームにはそうしたシステムは無い)とされてきたが、多牌にならなければアガれてしまう事が判明し驚愕の声を上げさせた。
  - ▶ 実際の麻雀では多牌は発覚時点でチョンボ、少牌は原則チョンボを取らずにそのまま続行(もちろんアガることは不可能だが)である。
    - ▶ 多牌でもチョンボではなくアガリ放棄で続行のルールもある。

## ジャンライン R

【じゃんらいん あーる】

ジャンル	麻雀ゲーム	
対応機種	プレイステーション3	
発売・開発元	レコム	
発売日	2009年8月6日	
価格	3,990円(税込)	
分類	<b>改善されたゲーム</b>	
ポイント	不安とは裏腹にXb360版から大幅改善 それでも細かな不具合あり 良くも悪くも普通の出来 誰得ゲー	

## 概要

- ▶ ジャンラインのPS3移植版。バグや手抜きという言葉だけでは片づけられないあまりにぶっ飛んだ麻雀ゲームとして話題になったジャンラインのブランドを引き継いだ作品が発表されたことには、ユーザーからの多くの驚嘆と戸惑いと「またやらかすのではないか」という期待の声が上がった。
- ▶ 初週売上が300本。前作の悪判のせい、それ以前に入荷しない店が多かった。Amazonでも発売日に商品イメージが用意されず、カスタマーが暫定的にパッケージ画像を載せるような事態になっていた。
  - ▶ 現在ではちゃんとイメージが公開されている(暫定として公開されていたカスタマーイメージも削除されている)。
- ▶ 実際には、ゲームとしては細かな不満(連続プレイの決定権が部屋主にしかないなど)はあるものの、不安とは裏腹に前作の致命的な部分が改善され、遊べなくはない麻雀としての評価に留まっている。
- ▶ クソゲーオブザイヤー2009に選考されたが、ノミネートできるレベルに達していないとの理由で、大きく持ち上げられる事は無かった。
- ▶ その売上本数に影響があったかは定かでないが、本作発売の約1週間前に、ダウンロード販売で500円の『THE 麻雀~通信対局機能付~』(開発は本作と同じレコム)が配信されてしまっていた。内容はジャンライン程ではない

が、問題点があり微妙。