


メジャーWii パーフェクトクローザー

【めじゃーういー ぱーふえくとくろーざー】

ジャンル	スポーツ	
対応機種	Wii	
発売元	タカラトミー	
開発元	ドリームファクトリー	
発売日	2008年12月11日	
価格	7,140円(税込)	
分類	クソゲー判定 2008年クソゲーオブザイヤー据置部門大賞 2008年クソゲー七英雄の一つにして頂点	
ポイント	Wiiにおける伝説のクソゲー メジャー三部作の最後、年末に登板した抑え投手 完成したのは、本格クソ野球ゲー ドリフ&ダカラゴミーの夢のコラボレーション(笑) 野球ゲームとして破綻している アプリケーション扱い 擁護不可能 とにかくゲームとしての問題点だらけ 超大量のバグがあちこちに隠れている 頑張りすぎなパーフェクトキャッチャー これが俺の、全力頭球だッ! 2007大賞 と一騎打ち クソすぎて逆に大人気、そして伝説化 さらに価格暴落ほとんどなし まさしく 2008年のクローザー	
クソゲーオブザイヤー関連作品一覧		
MAJORシリーズ		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [結論](#)
- ▶ [余談](#)
- ▶ [代表的なバグ画像](#)
- ▶ [外部リンク](#)

概要

- ▶ 週刊少年サンデー連載の漫画『MAJOR』のアニメ化作品『メジャー』原作ゲームの第3弾。通称『メジャー2』『ダメジャー2』『クローザー』。
「パーフェクトにクソ」という揶揄をこめて『パーフェクトクソナー』、外国では『クレイジーベースボールゲーム』と呼ばれる事もある。
- ▶ 公式サイト(下記「外部リンク」参照)曰く「**追求したのは、本格野球ゲーム**」。
- ▶ 原作は絵もストーリーもよく、連載16年・全78巻・累計発行部数5000万部と非常に人気がある。アニメも良質で、特に劇場版の『MAJOR 友情の一球(ウイニングショット)』は色々評価の厳しいことで有名な『[超映画批評](#)』において「これぞ野球映画の鑑」「テレビアニメの映画化としては例外的なまでに完成度が高い。今年の冬、父子で見るならこれで決まりだ」と言われるほどの良作(*1)。なのにゲームだけがそびえ立つクソの山という悲劇である。**買ってしまった子供と子供のために買ってあげた大人がかわいそうではない。**
 - ▶ クリスマス商戦に正月商戦。親が子供へのプレゼントに使ったお金やお年玉は見事にブラックホールへ...
- ▶ SSの『[デスクリムゾン](#)』やFCの『[星をみるひと](#)』、PSの『[修羅の門](#)』等の他ハードの伝説のクソゲー達の隣に立ってもいいくらい何もかもが酷い。また、ニコ動などでは「良い点はゲーム中のBGMのみ」と言われる始末。
 - ▶ そのバグのあまりにインパクトのある画像・動画は瞬く間にネット上を駆け巡り、普段KOTYどころかゲーム自体を扱わないサイト・ブログでさえ数多く紹介される現象が起きた。そのおかげでバグゲーとしての面が強く見られることが多いが、**他の要素も文句なしにクソである。**
 - ▶ 見ているものを抱腹絶倒させ未プレイ者に一度はやってみたいと思わせるだけの凄まじいインパクトを持っている。「**笑えるクソゲー**」の一つの到達点と呼べる作品である。
 - ▶ 同じバグゲーでも、ひたすらに苦痛しかなく陰湿な2009年KOTY大賞『[戦極姫](#)』や2007年大賞『[四八\(仮\)](#)』とは対極の存在。

問題点

主に本家「クソゲーオブザイヤーWiki」から転載。ゲームの全体的な問題点としては有り得ないほどバグだらけであるということだろう。...それでも「本格野球ゲーム」なのか？

- ▶ 最初に「このアプリケーションのセーブファイルを作成してもよろしいですか？」ときかれるが、製作者の良心による、**これはゲームじゃない**というさりげない告白とも読み取れる。
- ▶ Wiiのゲームなのにロードがとてつもない。
- ▶ 投げる球が全部ボール球でもクリア可能。
 - ▶ 逆に、CPUがボール球を投げることは一切無い。
- ▶ 試合観戦モードがない。
- ▶ バッティングのミートカーソルが9箇所にしかならずロックオンで近付ける方式。
- ▶ 明らかに早いタイミングで振らないとバットにかすりもしない。
- ▶ 取扱説明書の振り仮名が「十字(じょうじ)ボタン」「決(けつ)める」「予想(よそく)」と誤字だらけ。この誤植から、ゲーム中の主審は2chのKOTYスレで「ジョージ・ケツメル」と名づけられた。
- ▶ 試合時間が(『[ジャイロ](#)』程ではないが)とても長い。
- ▶ 二塁送球が1+2ボタン同時押し。
- ▶ 走者の操作ができず、走塁はコンピュータ操作で行われる。
 - ▶ かといって適切な走塁をしてくれるのかといえばそんなことはなく、走者は勝手に盗塁をしては犬死にを繰り返す有様。

内野安打でランナーが1塁を駆け抜けず、塁上でびたっと止まる。一方で一塁ランナーが二塁ベースをオー

- ▶ バーストすることも。
- ▶ ランナーがリードを取らない。
- ▶ ランナー1塁でセンター前ヒットなのに1塁ランナーが走っていない。
- ▶ バッターランナーが一塁ベースを駆け抜けるとき、フェアグラウンド側を走る。

▶ 守備のAIの挙動もおかしいことがある。

- ▶ 守備は「マニュアル」が存在しないため、「セミオート」か「オート」のどちらかにしか設定できない。
- ▶ 無死一塁の投ゴロで2塁余裕でアウトのタイミングなのに1塁に投げている。
- ▶ ライトとセンターの真ん中辺りに打球が飛んだ時、両方が追いかけていてライトが捕ったら、走っていたセンターがピタッと止まる。
- ▶ 左中間や右中間に打球が飛んだ時、たまにセンターの動きがボールのバウンドと一緒にタイミングで止まる。
- ▶ ライト前ヒットの打球をライトが後逸したら、ライトが全く動かなくなった センターが必死に追いかける。
- ▶ クッションボールの処理が全くできない。例えば、どう見ても間に合わないフェンス直撃ヒットにフェンスまでぶつかっていき、跳ね返った球を拾いに行く等。
- ▶ キャッチャーが異常に敏捷。

▶ 打球の挙動もおかしい。

- ▶ 打球が砲丸のように重く、異常なほど転がらない。
- ▶ フェンスに垂直にぶつかった球が斜めに反射したりする。
- ▶ 3イニングに10本の割合でホームランになる。つまりホームランは呆れるくらいに出る。というか逆にホームランが出ないと得点を取るのが難しい。
- ▶ 時々普通にバットを振ろうが、バントしようが全く同じ所に球が飛んでいくようになる。
- ▶ フライの捕球、足元に落ちそうなボールが、瞬間移動でミットに収まることが3回に1回くらいある。
- ▶ ホームランレースではバットに当たれば必ずホームランになる。
 - ▶ 明らかに振り遅れでもかすっていればホームランなので普通の打撃練習ができない、バントもできない。

▶ ストレートは投げてもスタミナが一切減らない。

- ▶ 逆に変化球を投げるとスタミナが有り得ないほど減る極端なバランス。スタミナ要素自体不要だとの意見も強い。

▶ 至近距離の送球もトスなどせず全力で投げる。

▶ 盗塁時は映像での演出が入り盗塁に対する捕球の送球はオート。

▶ ディスクの読み込みの不具合が原因で主審とバッターがピッチャーに背を向けているときがある。こうなると「後ろ向きのバッターが何も無い空間から快打を飛ばす」という現象が起きる(通称「宇宙打法」)。

- ▶ このバグが発生すると、ストーリーモードの序盤で本来は敵にホームランを打たれて終わるはずのイベントがあるのだが、センター前キャッチャーゴロ連発でなぜか3アウトまで行き、滅茶苦茶になってしまう。そして主人公の吾郎が敵チームのピッチャーになってしまったりする。
- ▶ 同じくこのバグが起きると、どこに転がっているボールでもキャッチャー以外拾ってくれなくなる。通称「パーフェクトキャッチャー」。外野仕事しろよ...。
 - ▶ ちなみに、原因は「バッターが通常と逆方向を向いていることでフェアの判定も逆になり、本来フェアでもAIはファールとして認識してしまう」という説が有力。

▶ ノック練習の中身が「ノックをする練習」。

- ▶ 「サードに取らせる」でサードが取っても失敗になるときがある。
- ▶ 失敗時にライフポイントがなぜか2個減る場合がある。

▶ エディットキャラがバグだらけ(エディットチームも下手するとフリーズする)。

▶ キャラエディットの読み込み時間が頻繁かつ長い。顔や体型、背番号など1ついじると12秒の読み込み(背番

号はボタン長押しでロード回避可)。

- ▶ そもそもバグを抜きにしても、野球のルールがろくに守れていない。
 - ▶ フォースアウトがきちんと機能しておらず、3アウトになる前にランナーがホームベースを踏めば点が入る。
 - ▶ セーフになるはずのランナーが、突然アウトになることもある。
 - ▶ ランナーが一塁にいる状態で、バッターがフライなどでアウトになっても、ランナーの進塁義務が消滅しないので、そこから二塁に送球すると一塁ランナーがアウトになる。
 - ▶ フライをキャッチされても帰塁義務は無く、タッチアップも無しにそのまま点が入ったりする。
 - ▶ 「インフィールドフライ」が存在しない。
 - ▶ ホームランを打ってバッターがホームインするときに、なぜかランナーが塁上に残っている。
 - ▶ 点差があっても延長戦という完全ルール無視。サヨナラ負けしたのに優勝したことになることも(通称「逆転サヨナラ負け優勝」)。これはストーリーモードの展開が「延長戦で勝利」の一つしかないために起きる現象(原作を尊重している)。まさにオレ様ルールである。
 - ▶ フェールゾーンのフェンスに当たってからフェアグラウンドに転がるとフェアになる。
 - ▶ 明らかにエラーしたのにアウトになることがある。例えばファーストへの悪送球をしたのに、いきなり画面が切り替わりアウトになる等。
 - ▶ 1アウトのはずが2アウトになることも。通称「ジャイロキャッチ」。
 - ▶ 盗塁死するとボールカウントがリセットされる。
 - ▶ 盗塁死で3アウトになると、次の攻撃はNEXTバッターから始まってしまう。つまり、盗塁死チェンジは打者の凡退扱い。
 - ▶ 3バント失敗してもアウトにならない。
 - ▶ 「打球がいつものセンター前へのキャッチャーゴロなのにフェールになったり酷すぎる」とかいうわけの解らない事態になる。
- ▶ 演出も酷い。
 - ▶ ストーリーモードのストーリーは前々作の『投げろ!ジャイロボール!!』と同じく相変わらず圧縮されている。
 - ▶ そのため、ストーリーモードの最初のイベントである吾郎と八木沼のやりとりの内容などおかしいところが多い。
 - ▶ ストーリーモードの会話イベントでキャラクターの台詞と表情が一致していない事が多い。
 - ▶ ストーリー上、相手選手にデッドボールするシーンがあるが、次のシーンではランナーがいない。
 - ▶ 2回0得点なのに、3番打者から始まる試合がある。「ジャイロキャッチ」の仕業とも言われている。
 - ▶ バットの見た目は木製バットなのに打球音が金属バット。
 - ▶ バットが稀に消えたり伸びたりする。通称「如意バット」。
 - ▶ キャッチャーやピッチャーが謎のレーザー光線を照射する事がある。
 - ▶ PRACTICEでPOINTが3桁以上になると表示が狂う。
 - ▶ フェンスと守備に衝突判定が無く、ポール際にフェールを打つと守備がフェンスを突き抜ける。
 - ▶ 投手のモーションは毎回一緒。ランナーが居ても気にせずwindアップ。
 - ▶ キャッチャーがプロテクターとマスクを脱ぎ捨てている事がある。
 - ▶ バントする打者の背中が引っ張られた状態になったりする。
 - ▶ 試合中1塁ベンチに打球が飛んだが、人が誰も居なかった。つまりベンチは空っぽなのである。通称「無人ベンチ」。
 - ▶ 内野ゴロを打った時どこからともなく「アウト」と何者かの声がするが塁審はいない。
 - ▶ ゲームオーバーの時に音楽が一切流れない、効果音すらない。
 - ▶ たまにグローブをはめているほうの手でボールを投げることがある。
 - ▶ 公式サイト曰く「高精度な3Dモデリングで再現されたキャラクター」。実際はキャラクターのポリゴンは高精度でも何でもなくショボすぎる。
 - ▶ また「モーションキャプチャー導入で再現された躍動感あふれる選手の動き!」と謳っているが、実際は躍動感も何もなくショボすぎる。
 - ▶ 観客のグラフィックは書き割り。どよめきが雑談。
 - ▶ ヒロインの一人であるアリスの立ち絵が、胸が片方しか膨らんでいない「片乳」状態。声もおかしい。
 - ▶ 球速表示も打率表示も無い。

挙句の果てに**キャラクターの首が反転**することもある。このバグが確認されたのはピッチャーとバッター

- ▶ で、それ以外のポジションのキャラはこうなるのか不明。「**これが俺の、全力頭球だッ!**」
- ▶ スタッフロールすら手抜き。スタッフ毎に名字と名前の間隔が全角・半角・間隔無しと(文字数が同じでも)統一されていない。
- ▶ さらに、ニコニコ動画やYoutubeなどに上げられたバグ動画の数々。特に...
 - ▶ ポリゴンモデルの計算を間違えた、テクスチャが異常な方向に伸びたり、ピーブ音(のように聞こえるBGM)を流してフリーズしてしまうバグも発見。その動画は高い再生数を持っていたが削除されてしまった。

評価点

- ▶ 前作と異なり、ストーリーは一応フルボイスである。
- ▶ クソゲーのお約束と言うべきか**ゲーム中のBGM全般は良質で、高く評価されている**。
 - ▶ しかしゲーム中のBGMは良質ではあるものの、試合中のBGMは同じものが延々と流れるため、そのうち飽きてしまう。
 - ▶ ちなみにスタッフロールにサウンド等の表記が一切ないので作曲者は不明。
- ▶ 今の時代には貴重な**笑えるクソゲー**である点、伝説のクソゲーと呼ばれたデス様や**たけ挑**にある種通じる物があるかもしれない。

結論

- ▶ 上の記述通り、明らかにWii最低のクソゲーだということだけはわかっただろう。
- ▶ 近年では笑えるクソゲーとして見られることもあるが、**ドリームファクトリーとタカラトミーの駄目っぷりを世間に公表したのは間違い**ない。
 - ▶ 『MAJOR』原作や他のメディアミックス(映画とかアニメとか、**ただしゲーム関連は除く**)とは明確な差別点ができってしまったのは言うまでもない。もしゲームから初めてMAJORを知ってしまった方は、漫画やアニメを見てこのゲームを比較してみるのも一興である。「**メーカーをタカラトミーに、開発をドリフにされたら...ゲームにならねーんだよ!**」(*2)
 - ▶ 発売前に修正パッチにより強打者として帰ってきた『**ジャンライン**』を抑え込んでKOTYに輝いた本作はまさに**パーフェクトクローザー**と言えるだろう。とはいえ底辺を決める争いなのだから勝ったところで褒められたものではないのだが。
- ▶ 藤川、笠井、石井といったドリームファクトリー製作者側の責任はとても大きい。

余談

- ▶ 同年の携帯機部門でも同じクソ野球ゲームであるDS版『**めざせ!甲子園**』がKOTY大賞を取ったため、野球ゲームのダブル受賞となった。
- ▶ 2008年の大晦日には一時的に「公式サイトが謎のパスワード制になる」という事態が起きた(この作品の公式サイトと同じようにジャイロの公式サイトもパスワード制に)。
- ▶ ファミ通の「あのゲームが失敗した理由」には取り上げられず、あらゆる意味でタチが悪い。
 - ▶ 年末に発売したおかげで店頭在庫はほぼはけており、リピートをかける店もあった模様。評価はどうあれ、商業的には成功したようにも見える。

当時の広告

代表的なバグ画像

未知の光景1

- 未知の光景2
- 首反転画像(グロ?注意)
- 首反転動画

外部リンク

- ▶ [メジャーWii パーフェクトクローザー バグ画像まとめ](#)
 - ▶ このサイトには上記の「代表的なバグ画像」には無いバグ画像もあります。
- ▶ [メジャーWii パーフェクトクローザー公式サイト](#)
- ▶ [クソゲーオブザイヤーWikiでの紹介](#)
- ▶ [YOUTUBE:メジャーWiiパーフェクトクローザー 宇宙打法](#)
- ▶ [YOUTUBE:ストーリーモード最後の試合](#)
- ▶ [ニコニコ動画:主人公の吾郎が敵チームの投手になるバグ・聞いてもないのに自己紹介時に八木沼が野球歴まで話し始める変な会話イベント](#)
- ▶ [ニコニコ動画:敵バッターの首の向きがおかしい\(1:20ごろ\)・無音のゲームオーバー\(1:40ごろ\)](#)
- ▶ [ニコニコ動画:実況プレイ 無限バント地獄](#)
- ▶ [ニコニコ動画:空っぽのベンチ\(5:39ごろ\)・明らかにエラーしたのにアウト\(4:30ごろ\)・如意バット\(0:48ごろ\)](#)
- ▶ [ニコニコ動画:ジャイロキャッチ\(1:30ごろ\)](#)
- ▶ [痛いニュース\(/ \):「メジャーWiiパーフェクトクローザー」が"ヤバすぎる"とネットで話題に](#)
- ▶ [J-CASTニュース:後ろを向いてバットを振る!!お粗末野球ゲームにネット騒然](#)