

メジャーWii 投げろ!ジャイロボール!!

【めじゃーういー なげろ!じゃいろぼーる!!】

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	六面堂	
発売日	2008年2月7日	
定価	7,140円(税込)	
分類	クソゲー判定 2008年クソゲー7英雄の一つ	×
ポイント	原作ファンガッカリ Wiiリモコンいない リアルに試合長すぎ 投げた瞬間に分かるストライク判定 キャンセル不能のデモ 極限にまで圧縮されたストーリー ゲーム自体を「投げろ!」と言わんばかりの出来 ジャイロボールの名に恥じめ「投げつけられた剛速球のクソゲー」 <u>大賞</u> とは違い、ひたすら苦痛を感じる	
<u>クソゲーオブザイヤー関連作品一覧</u>		
<u>MAJORシリーズ</u>		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [総評、余談](#)
- ▶ [その後](#)

概要

- ▶ 週刊少年サンデーの人気漫画で、アニメ化した『MAJOR』(アニメ版は『メジャー』)の初ゲーム化作品。
- ▶ 通称『メジャー1』『ダメジャー1』『ジャイロ』『投げろ!Wiiリモコン』。何故ダメジャーなのかは後述。

問題点

- ▶ 異様にテンポが悪く、一試合に二時間以上かかるという本物の野球のプレイ時間を再現しているリアリティ。
 - ▶ 牽制球一つに約10秒、コースを決めて投球しストライクとるまで約30秒、ショートゴロでファーストに投げてアウトを取るまで(後述のミニゲームが発生しなかった場合)約15秒と、とにかく一つ一つの動作に時間がかかりすぎて爽快感が無い。
 - ▶ ニコニコ動画では拷問と言われた。

投手側も打者側も、Wiiリモコンを振ることで流れてくるゲージやアイコンを止め、球速やミートするかどうかを

- ▶ 決定する。
 - ▶ さながらゴルフゲームのようであり、「Wiiリモコンを使う必要性が無い」との意見がとても多い。
 - ▶ 投げる度に双方がゲージを止める必要があるため、テンポの悪さの一因にもなっている。
 - ▶ システムの関係上、投手側がゲージを止めた段階で（投げた瞬間）ストライクかボールかが分かってしまうため、ボールの軌道を読む要素が崩壊している。
- ▶ 投打に必ず挿入される、打球の飛んだ方向と無関係に流される意外性抜群のキャンセル不能のデモ。
 - ▶ ホームランの打球を外野じゃなくショートが追いかけたり、ファーストフライを大きな当たりに見えるように描写したりと変。
 - ▶ また、1球1球の投球にもデモが流れる。
 - ▶ 三振を取った時は強制的にリプレイが流れるので、余計にテンポが悪くなる。
- ▶ ゲームテンポを悪くしている原因のデモは、Wiiのレベルとは思えないグラフィックや演出のため褒められたものではない。
- ▶ 主に守備時に、ボールのキャッチなどの成功判定となるミニゲームが挿入される。
 - ▶ 普通の野球ゲームなら簡単な操作で済まされがちな部分をリアルに体験できると言えば聞こえはいいが、ごく単調なミニゲームである上、打たれるたびにミニゲームが必要というのは常軌を逸している。
 - ▶ ミニゲーム挿入のたびに、操作説明やミニゲーム開始の「READY」「GO!」という合図が毎回出るのもテンポの悪化に拍車をかける。
 - ▶ 一部の守備ミニゲームをミスしても、続くリカバリーのミニゲームで挽回することができてしまう為、内野ゴロの処理に1分間もたもたしてもアウトになるという不思議な感覚が味わえる。
- ▶ 球場が「横浜スタジアム」の1つしかない。
 - ▶ 何故か住宅地に囲まれている夢島球場。原作ではそんなところにはない。
- ▶ 『投げる!ジャイロボール!!』というタイトルなのに、ジャイロボールに使用制限があるという謎仕様。
 - ▶ この仕様は「ここぞという時に使ってくれ」という意味とも取れる。
- ▶ キャラのボイスも少なく、フォームも使いまわし。
- ▶ ガクガクのポリゴンに正気とは思えない効果音、エフェクトのセンス。
- ▶ ストーリーモードのストーリーが極限圧縮。まさに「原作ファン以外お断りのADVパート」である。
 - ▶ 紙芝居を眺めてミニゲームのような野球をするだけのダメモード。特に夢島編では入島直後に吾朗が試験も無しにピッチャー不適正だと言われ、すぐにポジション別練習に入り、いきなり試験になり吾朗を登板させてくれと頼む乾とそれを何も無しに承諾する周防。原作を知っているとかなりの超展開であり、いくらなんでも省略しすぎである。

評価点

- ▶ クソゲーのお約束というべきか、大賞同様試合中のBGMは良質と評価されている。

総評、余談

- ▶ 文句なしのクソゲーであるが、アウトかセーフかの判定が分かりづらいことを除けば野球規則的には破綻しておらず、ゲームとしては成立している。
- ▶ こんな出来の本作であるが、発売当時はキャラゲーであるためか購入者は少なく、KOTYでも話題に上ることは少なかった。
- ▶ そのためクソゲーとしての実力こそ決して劣らないものの、[ヌギヤ](#)や[OOK](#)、[猿](#)が大賞候補になる中、本作は今ひとつ目立たない印象があった。後のメジャー2の出来の凄まじさも、ますます空気感に拍車をかけている。ある意味不遇の作品とも言える。

その後

- ▶ そして同年7月31日、メジャー三部作の中継ぎ[メジャーDS ドリームベースボール](#)がDSに登板したが...