

Ver1.1.2 ※赤字になっている箇所が主な修正となります

検証環境: Nintendo Switch Ver1.0.3

※キャラクターやあらすじの説明は省きました。[選評1・2](#)及び反選評を[参考](#)にしてください。また第二章までの内容で検証しています。

「キャラクターや世界観について」の反論

(反選評より引用)

「本作の会話について

本作の会話はメインストーリーの謎に加え、各キャラの人生模様、悩み、過去話などの雑談が多い。また、初めて出会った相手とは、しっかり自己紹介でお互いの事を知る会話が入る。一見意味のない要素に見えるが、掘り下げや特徴付け、関係性理解に一役買っている。よって、キャラを単なる舞台装置としてではなく1人の人間として見る事が出来る他、アレックス一行達も、単なる冒険の仲間ではなく気の合う友達として付き合っているように見ることが出来る。会話そのものもノリが良くて面白いので、キャラクターに対して愛着、親しみを持ちやすい。」

とあるが、それは全く異なる。

本作は物語のテキストとして問題のある場面がとても多い。

[例:第二章のボス戦前後の会話](#)

例えば、上に挙げたボス戦前後の会話は仲間である「ローリーの妹に関する嘘」「敵であるエンティティの謎の答え」「ヴェラの秘密」が明らかになる(おそらく)ストーリー上重要な場面なのだが、非常に回りくどく、分かりづらいことがおわかりいただけるだろう。

この会話を例に出しつつ、Y2K会話全体の問題点をあげる。

・プレイヤーからは理解しづらい行動

これによってキャラへの感情移入がしづらくなっている。

例:

アレックス「マズい！エンティティ(非常に協力な敵モンスター)だぞ！」「早く逃げないと！」

(中略)ヴェラ「あいつと話をするのよ」

この後に、エンティティと話したような描写はない。

このような登場人物の理解しづらい行動は作品全体あるため、大きな苦痛となっている

その他の場面でも、廃墟にいる怪しい幽霊？に対して驚かない(第一章)など随所に見られる

・全体的に回りくどすぎる説明や、無駄な情報の数々

端的な言葉ではなく、長い長い言葉になっているせいで、意味が**ほとんど**伝わってこない

例1

「その、ソウルスペースっていうのは、なんなんだよ？」

「ソウルスペースは...説明が難しいわね...。」

「指輪を想像してみて。その指輪のなかにいくつもの世界があって、そのうち1つが壊れたらソウルスペースが縮んで輪が小さくなるの。」
「ソウルスペースのなかにいる魂が1ついなくなれば、同じ起源を持つ魂—例えば、別の私が、その場所を引き継いで、再び肉体を持つことができる。」

例2

(初対面の猫と出会う場面で)「(略)足元で猫の鳴き声がした」
「自分がこの猫の飼い主で、友人にどんな猫なのか説明しているところを想像してみた」
「さみしくなんかないさ。うちにはおふくろと猫しかいないけど。年寄り猫だけど、いい話し相手になってくれる」
「すると、想像の中の友人は答える。「君は、猫とあれこれ話し合うというんだね」
「俺はうなずく。「そうさ。ずっと一緒に育ってきたから、心が通じあっているんだ。」おれにはあいつの気持ちがわかるし、あいつも俺の気持ちを理解している」
「だけでももちろん、俺はこんな猫のことは知らない」
「今が初対面だ」

Y2K最大の問題点。

このような、なんとなくは意味が伝わってくるが長くわかりにくいテキストがほぼ全ての会話を占める。

さらに、1回しかでてこない用語も存在する。

例1で言えばこれだけの説明でソウルスペースを全て理解できる者は稀だろう。

例2で言えば「足元で猫の鳴き声がした。俺はこんな猫のことは知らない。今が初対面だ」だけで伝わるであろう情報を過剰に盛っている。

キャラを感じ取ろうにもテキストだけのせい(後述)な事もありキャラクター性は読み取れない。
なお猫を飼っている友人は二章クリア時点では、出てこないため特に伏線ではない。

・テキストだけでみせる展開

上記のように周りくどいテキストが多い中、第一章の一部を除き説明用イラストやイベントムービーは挟まれない。これのせいでよくわからない用語や展開が余計わかりづらくなっている。

・ブレる設定

「妹は...高架から飛び降りたんだ」→(マンホールダンジョン前で)「ここで、この場所で、(妹が)死んだんだ！」

・プレイヤーの疑問点を作者が自覚しているのに、それを隅に追いやった強引な展開

例1

(モンスターと話すという展開の後に)アレックス「ヴェラ、なにが起きてるんだ...？説明してくれ。」
ヴェラ「ローリー、妹さんになにがあったの？」
「あなた(ローリー)の話、どうしてもふに落ちないのよ。本当の事を話して。」

例2:章のボスである黄金のアルパカ関連

何故「黄金のアルパカ」と戦う事になったのかは、アレックスが指摘しているのにもかかわらず一切明かされない。

アレックスなどがプレイヤーの誰もが思う気持ちを言っている＝作者がプレイヤーにとって問題と自覚しているのに、その後にそれらを解説しないのは大いに問題である。これらのせいで、プレイヤーが置いてきぼりで強引に話が進んでいく

他の場面でも

物を置くタイプのパズルを解かせたい→部屋を開けると脈略もなくパンダがいて、話すとパンダを召喚できるようになる。なぜパンダがいたのか、話せるのか等は説明なし。

という場面などが存在している。

この様な問題点はY2Kのほぼ全ての会話でみられるため、とてつもなく大きな苦痛である。また、バックログがないのもこれら問題に拍車をかけている。

・「世界観」について

Y2Kの世界観はゲーム製作者が入りたいネタを詰め込み過ぎたせいで、一貫性のみられないよくわからない世界観になってしまっている。また、先ほど指摘したご都合主義も随所でみられる。

例1

チュートリアルであるはずの最初の街でゲームプレイヤーに有益な情報を言うモブがいない
→最初の街である以上、ゲームプレイやストーリーに関わる情報を言うモブが少しはいるべきである。

だが、Y2Kには最初の街に次の目的地をしてくれるモブはいない。例として最初に話しかけられる位置にいるモブは「スターウォーズエピソード I」に関するセリフを言う。

例2

とある女性モブ(時給の安いコンビニ店員)と戦う理由

→戦闘になる理由は、**女性モブ曰く**「仕事のストレスで、ぶん殴りたいから」倒すとストーリーを進めるのに必要な情報を渋々吐いてくれるが.....**情報を集めるために戦う展開をやりたいのだろうが**、強引すぎる。戦闘も味方3人に対し女性モブ1人で酷いと感じた。

オマージュ元の一つであるMOTHERシリーズがラスボスの影響を受けたモンスター＝悪い人を正気に戻すために戦っていたと作中で言及があったのを考えるとなおさら強引である。

例3

パズル用ギミックの説明

ギミックとして髪で草を切る能力があるののだが、なぜこうなるの納得できる説明はない。ちなみにパズル関係は唐突な登場がとても多い。

例4

自販機を調べると

店員「いらっしゃいませ」

なぜただの自販機がしゃべるのか……店員？ 実にシュールである。

「モブキャラや看板はどこかおとぼけており、調べながらのプレイも面白い。」とあるが、おとぼけすぎて空気読めてない。ゲームの攻略情報を言え。というのが正直な感想である。反選評は少し良いところだけを抜き出して誇張している。と感じてしまった。

メインストーリーあらすじについて

大体はあっているが

- ・第一章のパンダ関係が抜けている
- ・「ソウルサバイバーを捕食する黄金のアルパカ」「ソウルサバイバーが集まる祭壇のような場所(第二章の最後に出てきた場所?)」という設定を示すセリフがないため、反選評主の考察と思われる。
- ・「アストラル投射」の用語は第二章終了時点ではでてこない。
が違くと指摘したい。

総括で「起承転の出来は良いが結で失敗してしまったストーリーと言える」とあるが前述のキャラクターや世界観が破綻しているせいで起の時点で失敗していると感じた。

反論総括

これらの要素により「キャラが1人の人間であるかのように表現できている事や会話、印象付けに成功している世界観、おとぼけなモブなど、遊んでいて退屈しない要素が揃っている。(中略)加点要素止まりではなくゲーム全体を彩る評価点として成立していると言えるだろう。」とは第二章時点でも一切感じず、選評1・2が指摘しているように大きく苦痛なポイントになっていると感じた。ストーリーをメインにしているRPGなのに致命的ポイントが多すぎである。第二章時点でこのありさまなので、現在プレイ中の第三章で急激によくなるとは考えづらい。クソゲー度ではKOTYにふさわしい品質といえるだろう。

その他ひどいと思った点

- ・最初の名前入力

かなり項目を入力させておいて「全て忘れて」はあまりにも酷い仕打ちだろう。

- ・ダッシュに関する説明が一切ない

実際に筆者は第二章までこのことに気が付かなかった。

- ・ロード画面

「知ってた？ ゲームの時間は無駄じゃない」

Y2Kをプレイした時間は無駄じゃない…？

Ver1.0 2月8日 完成。戦闘関係は削りました。

Ver1.1 >>356の指摘を修正しました
Ver1.1.1 修正箇所を赤字にしました
Ver1.1.2 一部修正
Ver1.1.3「ほとんど」を付け加えました