



Lv. 0 (体験版)「真実」へのヒント

「W-Standard, Wonderland」のストーリーに潜む「真実」を知るには、ひとつひとつの出来事に注目することが重要だ。慎重に、起きた出来事を整理するようにしよう。

「ワンダーランド」の再考

様々な世界が交錯するのが本作の特徴と言える。作品名にもある「ワンダーランド」について、君は『どこ』と定義しただろう。順当に考えれば、ワンダーランド編の世界が濃厚と考える人が多いだろう。だが異世界編のタイトル表記に注目すると、そこには英語で「Wonderland」の文字を確認できる。2つの「Wonderland」に挟まれる「Real」。この3つの関係性を考え、ワンダーランドを『どこ』と定義するかが「真実」を知る思考作業の根幹となるだろう。



▲「異世界編」は愛媛県の某所に存在する葦野里という村が舞台となる。この世界では一体なにが起こるのだろうか。今後の展開に注目だ。

Point of Veiwを意識する

各エピソードの視点者と主な聞き手

	視点者	主な聞き手
ワンダーランド編	トト (ぼく)	エバンナ ポッケ
神視編	塔人 (私)	アトム
異世界編	俺 (俺)	竹井瑠衣

ワンダーランド編、神視編、異世界編。そして各GEARSによって異なるPoint of View (物語の視点者) を見失わないことも重要だ。また、各視点から語られる出来事を多角的視点で紐解いていくと、第三者に起こった事実を推測することも出来る。各エピソードが「誰の口から語られているか」に注意しよう。体験版までの各編視点者については左記の表にまとめておいたので活用して欲しい。

編集部の注目

「真実」読解に役立つツールを活用しよう

「解答」を得る場合には「考えずに読み進め、受動的に起こる出来事を受け止める」姿勢で問題ない。だが「真実」を得ようとする場合、読者の方でも「能動的に起こる出来事を考察する」姿勢が要求される。制作サイドはこの「受動派」「能動派」どちらの読者に

も「楽しめるものを」というスタンスで本作を提示している。従って勘案する場合のヒント提示も能動派読者へ向け発信していきたい。(本書編集もその一環だ) 能動派読者はゲーム内に搭載したツールと合わせて活用し、是非この物語の「真実」へと到達して欲しい。



▲GEARSはキャラクターの知られざる一面を映すサイドストーリーであると同時に、別視点での出来事を描き出す内容だ。



▲言語解説は勿論、登場人物が現在置かれている状況から舞台までもを捕捉する用語集は、確認しておいて損はない。



▲人物の関係性を示す相関図は、混乱する人間関係を整理するときに役立つだろう。必要なときに随時見直して欲しい。

キャラクター解析

本作に登場するキャラクターは多種多様だ。本項では簡易的な紹介に留めた公式HPには記されていない登場人物たちの「素性」を解析していこう。



トト



- 所持するギフト
ランダム
- パーソナリティ
知識欲
- 純真無垢

トトの人間的特徴は、疑問を解消することに対する貪欲な姿勢と、恐ろしいほどの純粋さにあるだろう。また、彼のギフト《ランダム》は体験版で唯一、描写が存在しなかったギフトだ。この不規則的なギフトの持つ底知れない潜在力が、物語をどう動かしていくに注目だ。

エバンナ



- 所持するギフト
アジテーション
- パーソナリティ
攻撃性
- 反社会的

GEARSによるエピソードで、彼女の攻撃性は反社会的抵抗によるものと明かされた。「自分の正義」の在り方について葛藤するエバンナが、今後この物語を通じてどのような成長を遂げるかは、体験版以後フォーカスの当たるポイントの1つとなるだろう。

ポッケ



- 所持するギフト
ハンド・オブ・アトム
- パーソナリティ
無邪気
- 幼児性

作中で最も「何を考えているか分からない人物」だろう。無邪気な素振りの中で時折見せる「大人びた見解」は、ただの大人の受け売りか、あるいは……。唯一本名呼称でない点や、ギフトに神視編の登場人物と同じ名称が含まれる点は留意しておきたいポイントだ。

マラガス



- 所持するギフト
???
- パーソナリティ
寛容
- 自然主義

花鳥風月を愛する彼は、トトに「人間は時を流れるしかない生き物だ」と語った。その思想にトトが共感を覚えたシーンが、体験版内におけるマラガス最大のハイライトだろう。マラガスの持つ人生観は、以後も彼を導ぶトトの発言を通して言及されることが予想できる。

アマルナ



- 所持するギフト
???
- パーソナリティ
権力者
- 人徳

彼女がエバンナとトトに塔の調査協力を求めたことで、結果的にトト達はアルの塔内であるような事態に巻き込まれた。少年少女に調査を協力依頼したことに「真意」は潜んでいるのか。《ランダム》に対して兵士達が見せた「戸惑い」と併せ留意しておきたいところだ。

竹井瑠衣



- 所持するギフト
???
- パーソナリティ
探求心
- 故郷

「歯車形碧玉製品」を手掛かりに葦野里古墳を調査する瑠衣。体験版での異世界編は記述が極めて少ないため、現時点ではどこに思考のフォーカスを当てるべきか定めるのは難しい。視点者「俺」と瑠衣が、今後トト達とどう物語を展開させていくか。今はそこに注目しよう。

須賀頼馬



- 所持するギフト
???
- パーソナリティ
協力者
- バイタリティ

瑠衣の大学時代の恩師・須賀は、教授から民俗館館長に転身してしまう点からもバイタリティに溢れた人物であることが窺える。彼がそこまで葦野里の地に惚れ込む理由は何か。葦野里古墳に眠る「埋葬者」と彼の因果関係は注視する必要性が感じられる。

天野円奈



- 所持するギフト
???
- パーソナリティ
包容力
- 社交性

円奈は体験版でも名前だけは登場している。瑠衣の幼馴染であり「俺」と瑠衣の泊まる民泊の若女将だ。実は今体験版には、彼女の性格や今後の展開を少しだけ覗ける裏技が存在するぞ。体験版クリア後のタイトル画面でBGMが終わるまで何も押さずに待ってみよう。