

Player's report -Putlestory-

ピュートルストーリーを体験した方々からたくさんの感想をいただきました。ありがとうございました。

Macの雑誌で紹介されていたヴィジュアルと文を目にして以来、ピュートルストーリーに魅かれ続けています。どこまでも緻密に創られたウィータラカーヤマの森の中で、私たちは自由に楽しむことができました。一枚の景色を見て、楽しい。アイテムを見て、心地よい。ドキドキしながらムービーを見て、心残りが発生します。落ち着いた色彩のなかに、スパイシーが転がって、退屈しません。ほんとうに、ピュートルストーリーを「体験」というのがびったりだと思います。次回の作品を、強く望みます。

(専門学校生 19歳 女性 2002.1.1)

何度も同じ場面をまわってしまい、出会うキャラクターに「またおまえか」と言われてばかりでしたが、人面花と人面トンボが好きですね、個人的には(笑)。始めはぐれものだった「ピュートル」ですが、最終的に仲間と一緒にキレイな夕日を見ることができて、自分の事のように感動してしまいました。草木や鳥の動きがとっても細かくリアルで、制作者の方々のこだわりを感じました。でも、虫対決ゲームは、エグイですね(笑)。私はなかなか勝てず、無惨に殺され続けました...

(OL 24歳 女性 平山恵 2001.3.20)

『Putlestory』の「Putle」とはゲームをプレーする自分自信の事。なので、このゲームは自分自信の冒険物語とでもいったところなのでしょうか・・・(?) 私の作った冒険は長い間森の中を迷いました。何度も同じ場所へ出てしまい、同じ建物を訪れることになったのですが森の中で出会うキャラクター達はナゴミ系でとっても可愛く色彩もとてもキレイで Play をするというよりも画像を見ているだけで楽しく優しい気持ちになりました。人の顔したとんぼや未知の道具が出てくるのでワクワクします^o^イラストであるのに、自然風景の光の差し方、風の動きまでもがリアルで素敵でした。ゲームとは関係ないのですが mangosteen のマークがワイワイワイワイ♪という歌と共に手を振るトップがとってもかわいく好きです。PCを使ったデザイン製作に憧れているのですが目標にしたい作品でした。グラフィックデザインを担当した方に質問です。この作品で使用したソフトは何ですか？ またどのような資料を参考に森 etc を描いたのですか？このような作品を描く時はテンプレート機能などは使っているのですか？色彩などについても勉強したのですか？憧れてしまいます。

(OL 27歳 女性 黒澤裕美 2001.2.13)

私は都会の子供だったので、自然の世界にすごく憧れがありまして、森には怖れもあると同時に見たことのない世界を探検してみたいという願望がいまだにあるのですが、仕事の手を休め、ふとマウスを握りしめ疑似体験とはいえ、別世界で遊べたことをとても感謝しています。そして疑似体験なのに実体験以上のリアルな描写、音に、更に鮮明に過去の子供の頃の記憶とか、また今現在の細胞も蘇ってくるような、臨場感を楽しみました。こんな素晴らしいものを企画から制作まで皆さんで作られてすごいなーと感心！私は個人的には飛行機のような魚がとても気に入りました。ポーム兄弟も好きです。あと、お店にいるおばさんも好きです。景色はみんな好きですが、特に最後の海？湖？は私の理想といえますか、大好きな場所です。

(デザイナー 女性 2000.4.27)

ピュートルは私にとって癒しになったと思う。硬くなった心を柔らかくして、最後のエンディングの音楽で自分の内面を想った。心がやわらかい状態で内面を意識することなんてない社会だと私は思うので、とても貴重な作品だと思う。そういう反応を狙って脚本を書いたわけじゃないんだよね。すごいよ。

(学生 24歳 女性 2000.2.18)

私もピュートルストーリー体験しました。なんと言ってもグラフィックの美しさには驚かされました。森や砂漠、空や湖、木や花や草々の細部にいたるまでとても綺麗に描かれて、急いで話を進めちゃうのはもったいないとマウスをクリックする手を休め、いたる所で見入ってしまいました。本当に素晴らしい作品だと思います。デザイナーさんの才能？センス？努力？魂？を感じました。森に入ってから、トピー達がピュートルを籠に乗せてくれて、大きな木の上へ連れていってくれるシーンがあります。私はそのシーンがとても気に入っています。籠の中に入ってドキドキ・ワクワクしながら(私自身がドキドキしていました。)どんな、景色が待っているのかと期待を膨らませて、トピーに呼ばれて出てみるとそこにはとても素晴らしい景色が広がっていたのです。…。絶句…。綺麗だ…。素晴らしい…。ずっとここにいたい…。しかし、そこからが試練。私は道に迷う事になるのです。それから、道具とか音とかは未来的だったりして、とても不思議でした。エンディングの夕焼けをバックにセルネフ

が演奏するシーンこちらも素晴らしい。ですが、私はオープニングのタイトルが流れるシーンも大好きです。まるで、これから始まるストーリーの中へ吸い込まれてしまいうような気分させられます。音楽が最高に心地よかったです。心残りといえばズールを助けられずにエンディングを迎えた事。どうして、ズールを助けられないの？眠ったままのズールを放っておくなんて、そんな事私には出来ません！何度も何度もやり直したのに、とうとう助けられなかった。(これって、もしかして、続編に持ち越しかー)ズールがかわいそう…眠ったままなんて…う〜。当分、気になって眠れないです。トビーが今度は砂漠につれてってくれると言ってたから、続きはあるんだと思っていますが、一体、ズールはどうなったの？早く、知りたいです。続編を楽しみにしています。

(OL 27歳 女性 2000.1.27)

●色彩について

確かに美しいと感じました。天性の賜物か？努力の結晶か？は、わかりませんが、ブルーをベースにした美しい配色ですね。

●ストーリーについて

初めて迷いこんだ、未知の世界ウィータ・ラカーマヤ、まるで迷路のような森を探検して行くうちに、初めて出会う森の住人や、生物たち。興味と好奇心にかられ、先へ先へと進みたくなくなりました。私は、試されていたのでしょうか？おもちゃ箱のようなカラクリを、ひとつひとつクリアしていくうちにストーリーが展開され、森の者とピュートル(観る者)との距離感がいつしかうすれ、お互いについて理解できるようになっていくように思いました。繊細なカラクリについては全て観ることができたかわかりませんが、作者の方の趣味、思想がよく表れていると思います。楽しめました。ただ、少し残念に感じたことは、ストーリー全体の主題がわかりづらかったことです。また、ストーリーの中に出てくるサイン(記号？暗号？)は、もっと効果的に使って欲しかったと思います。

●絵の表現について

森を主体とした、木々や植物の表現が、特に美しいと思いました。

●音声、音楽について

日常では耳なれない不思議な音が多く使われていますね。これが結構心地よかったです。この音声をもっと、前面に出して、画像とともに、ヒーリング効果を狙った作品に仕上げるのも面白いのでは？と思いました。

●総評として、完成度の高い作品であると思います。

未完成と思われる点については、次回の作品で新たな課題として取り組んで頂きたいです。次作品での、益々の発展を楽しみにしています。

(28歳 女性 1999.11.1)

深夜に始めたので、少々眠いにもかかわらず、のめりこんでしまい、ノンストップで最後までいってしまいました。映画の大作を観たような充実感でいっぱいです。絵もストーリーも個々のキャラクターも音楽もすべて魅力的です！じっくり時間をかけて緻密に制作されたことと思います。スタッフの皆様本当にお疲れ様でした。制作の苦労話を聞いてみたい気もします。森で迷子になりながらも、森の住人と自分がどんどん親しくなっていくのを感じ、最後に静かにメッセージを受け取ったような気持ちになりました。ウィータ・ラカーマヤのみんなは、その後どう暮らしているのでしょうか。次回作を期待しております。

(専門学校生 女性 1999.6.19)

すばらしい一語に尽きると思いました。ちょっと内気で気難しそうなトビー少年と友達になることから始まるストーリー。あくまでも独創的でセンスの良い、しかしどことなく懐かしい風景。道標や街灯、石ころ、雑草にまでこだわる嬉しい配慮。耳慣れない、でも人懐っこくて心に残る現地語。どれを取っても作者やスタッフの意気込みを感じました。そして、いつしか薄れかけた記憶や、自分の貧しい想像力を刺激してくれる不思議なゲームでした。あの風車小屋に最近見かけなくなった畑の水汲み風車の面影を見ました。長老の家は、古代から生きていて年々成長しているみたいで、心に焼き付いて離れません。

住民達も、ただかわいいだけでなく、ちゃんと個性と事情があってポニアの森で暮らしています。たとえば、トビーは案内を途中で放棄してしまい、最初、無責任なヤツと思いました。でも、自分の子供の頃を思えば、やっぱりこんな感じでした。ポスのジャンから「そいつにやらせれば・・・」と言われたらことわられたらどうか。また、ジャンは、この変な奴(プレイヤー)をテストしないで仲間に来たのだろうか。自分の頃にも、仲間に入るためのこんな儀式がありましたから……。ほんの少し前まで、どこの近所にもセルネフみたいに、何の仕事をしているか解らないけれど、器用で何でも知っていて、時には子供たちの相談もしてくれるおじさんがいてくれました。ゲーム中、ふと思いました。彼らは無償で子供カウンセラーの役目を果たしてくれていたのだと。とにかく芸術的にも優れた作品で、海外でより高い評価を受けそうに思われます。次回作(ピュートルストーリーの直接の続編ではない)に着手されているとお聞きしましたので、また、楽しませてください。

(技術屋 男性 本城 1999.04.07)

続編をととても楽しみにしています。ブックレットを見ると、各キャラクターがしっかりと個性づけられているので、これからもきっと活躍してくれると期待しています。私は、船頭の親子、特に子供(勝手に Pu-yan:プーヤンと命名してます)が好きで、あの紅葉の手がかわいくてしかたありません。きっとお父さんに、「どうして僕達は音楽会に行かないの?」と聞いているんじゃないかと思えます。できたら、プーヤンもお父さんと音楽会に行かせてあげて下さると安心します。では、続編を楽しみにしております。

(教諭 38才 女性 1998.12.09)

ピュートルストーリー体験しました! 物語のはじめ、自分が何をどうすればいいのか分からない状態で、この美しい世界に、一生懸命クリックできる場所を探していました。トピーと出会う前は、少しずつこの世界を把握し、自然に物語に入り込んでいくことができました。本当に自然に。気が付くと、自分が果たすべき使命に奔放し、焦りや苛立ち、喜びを感じて、物語を進めているのです。ピュートルの世界は、美しいだけではなく、様々な住人がいて、彼らとの触れ合いを通じて物語が進んでいくという点で、美しいけれども、無味乾燥、暗号を解いて進める既存のゲームよりも、より充足感があると思いました。素直で心優しい住人達には、心洗われる思いがしたものです。エンディングは、まだ終わりがたくないという思いでむかえました。美しい調べに、寂しさもあって、正直、切ない感じがしました。体験談の多くに、次回作を!との声がありますが、私もまったく同感です。再び、あの心地よい世界に浸れることを心から願っています。

(主婦 23才 女性 1998.10.6)

☆感想 1本の映画を観た様な、充実感がありました。又、続き(砂漠編)が観たいです。

☆感想 1番印象に残ったのは、船頭の親子で特に子供のけなげさが泣けました。(逆に言うと子供の動き、声、目の動きが等がよかった。)

☆感想 気付かないうちに、入り込んでいくストーリーの構成と音(音楽等)がよかった。

☆質問 ポニアの森の中で、体に飾みみたいな物を付けた人は誰ですか?

☆思った事 セルネフの演奏で、皆が集まるシーンで夕日が、ゆっくり沈みながらエンディングをむかえるのもいいなあ~と思いました。又、もう少し演奏を聞きたいとも思いました。

p.s. 家では、都合が悪くなると住人の言葉で話すのが流行りです。キャラクターを作ると、売れるんじゃないとの事が会社の人に聞いてもほとんどでした。

(建築関係 27才 男性 1998.9.1)

このシュールな世界! この寂しげなやさしさ!、カワイイけど COOL! 1カット、1シーンが全て部屋に飾っておきたくなるほど素晴らしいです。MYST の時はこうは思わなかった。大人の童話と言わなければならない作品とは思いますが、デジタルメディアのみというのも、もったいない気がします。ぜひともシリーズものの絵本にしてください、そうすれば子供やPCを持っていない人も気軽にPutleを体験できファンも一層増えると思います。

PS 次回作おもしろい期待しています。

(スタンドマン 28才 男性 1998.8.6)

素敵で謎めいた時間をありがとうございました。思わずはまりました。プレゼントに困るたびに、これを送っています。大人も子供も関係なく、ウインドウズでもマックでも楽しめるので重宝です。例外なく相手がはまるので笑ってしまいます。ストーリーに奥が深く、グラフィックや演出に時間を惜しんでいないからです。これが日本語や英語が聞こえてきたら、ちょっと興奮だと思えます。特にズールがユカイでトピーがかわいくこの二人がダントツで人気です。この物語はあっけなく終わってしまうので、また、次回作を体験できたらなと思います。

(エンジニア 30才 男性 1998.6.28)

きれいな映像で落ち着く。

実在にない世界や動物に制作者のアイデアを感じた。

謎めいた雰囲気を楽しめた。

息抜きになった。

(フリーター 24才 男性 1998.4.17)

初めに記してしまうけれども、Putleとは、なんぞや？と誰しも思うだろうが、それは人間の事であるらしい。つまり、たった一人の人間が妖精？の世界へ紛れ込み、そこでその妖精達と接しながら、旅するというものである。そのバックグラウンドについては何の変哲も無いありふれたものだが、注目すべき点はそんな近視眼的なところでは、もちろん無い。ストーリーは、美しい森や湖を中心に進む。全般的に、時がゆっくりと流れ、淡々とした印象を受ける。ところが、この物語には、様々なところに伏線が散在しているのである。その伏線は残念ながら、この作品中では帰結しない。全ては次回作へと続くような終わり方である。けれども、風の民の登場シーンは実に格好が良い。この作品の中で最もサウンドとビジュアルが、見事に融合したベストシーンだと思う。そのシーンでは、この物語の中心である森の民と、その風の民との関係について、ほんの少ししか触れていないが、これだけで次回作への大きな期待を抱かせるには十分である。このせいか、全てを終えた後、一番印象に残っているのが、まるで自分が森、砂漠、そして湖へ本当に行き、爽やかな風を全身に受けてきたかのような、イメージである。私はこのタイプの作品、つまり、ゲームとムービーどちらかと言うと、ムービーに近いタイプの作品では、このようなバーチャル・トリップを体験させれば大成功だと思う。この現代では、何でも過激さや、派手さが求められがちな風潮があるように思われる。その作品自体の生い立ちや核心、また各デザイナー、そのチームの描きたい真実、あるいは主張というものを感ぜない作品が、限りなく多い。しかし、このPutlestoryでは、この人間社会に対する風刺を、控えめにではあるが、散りばめてあり、その主張を私は感じる事が出来た。是非、Putlestory 2には、あの風の民を主役にして、全体的に柔らかく爽やかなイメージを残しつつも、その中心には、骨のある精神性を貫いてもらいたい。

(Digital Scenarist 26才 男性 1998.4.2)

ズールのその後が非常に気になるので、続編を。気になる。

(フリーター 25才 女性 1998.3.28)

この手のCD-ROMは大抵2パターンに分けられるんですね。1つはビジュアルばかりを追求し過ぎてしまって、『絵は凝っているんだけど、話がねえ...』というパターン。もう1つは『話はしっかり出来ているんだけど、絵がねえ...』というパターン。だから、「とりあえず、見てみるか」くらいの本当にいい加減な気持ちで私は「ピュートルストーリー」の世界の扉を開いたんですよ。そうしたら、やられましたよ。おもいきり、固定観念を裏切られました。この「ピュートルストーリー」はそのどちらも憎らしいほど良く出来ているんですよ。そりゃ、この世の中物凄い数の人間がいる訳だから、キャラクターの好き嫌いと言うのはあるでしょう。でも、それらを差し引いても、このビジュアルの完成度は素晴らしいものです。キャラクターがどうのこうの言う人も、この色彩の美しさには文句のつけようがないでしょう。「ピュートルストーリー」の世界に一步でも踏み入れればスモークでグレイッシュがかった暖かみのある美しい色の洪水にしばし酔いしれることができるのです。そして、しっかりとした「ピュートルストーリー」の世界の設定。それはトビー・ヤンソンのあの愛すべきトル達の世界を彷彿させます。スナフキンのような詩人のお兄さん。ヘムレンさんのような物知んな博士。私のなによりお気に入りには雲にしか興味のないネズミのような「ジュエル、ニュエル」。この二匹のしかめっ面を見たくて、何度この二匹をクリックしたことか！あと「ピュートルストーリー」を語る上で忘れてはならないのは凝りに懲りまくった小道具達！おじいさんの水パイプ、虫のランプ、葉の入れ物！それらを見ただけでも良いと思ってしまう。...だからです。だからなんです！またまた裏切られてしまうのは！これだけ細かいディテールに凝りに懲りまくって、伏線は巡らすだけ巡らせて、これで終わり？やっこの「ピュートルストーリー」の世界に馴染んで来たとなん、この世界からほうり出されちゃうのはなぜ？？？だって、「トビー」が言ったじゃない！「明日は砂漠へいこうね！」って！だから、私は素直にこの言葉を信じて、「なるほど、これで最初に入れなかったトビーの家の2階にある、はしごの部屋に泊まるんだ！」と、思ったんですよ。そしたら、そしたら、あれよあれよと言う間にエンディング。ちょっと、納得出来ませんよ、これは！...で、これだけ怒り浸透した訳ですが、ここまで怒ってあることに気が付きました。「これって、もしかして、TVで言うところの第一回目ってやつ？いわゆる登場人物(この場合は生き物かな?)の紹介編で、本編はこれから始まるってやつ？」...ってね！それなら思いっきり納得いきますよ！いえ、そうでないと納得出来ません！『森の中を横切って行った謎の人物は誰か？眠りに落ちたままのズールは？ムー競争とはいったい何か？そして、砂漠の民の目的とは？次回、すべての謎が明らかになる！「ピュートルストーリーPart2」乞う御期待！』...ですね！と、言う訳で、「ピュートルストーリーPart2」、楽しみにしております。

(某アシスタント 女性 1998.2.11)

I bought your CD-Rom "Putlestory" at the Tokyo International Book Fair last week and loved it so much that I played it three times. This is the kind of work I want to see more of on CD-Rom. I also bought the very popular "Lulu", but did not like it the way I liked your story. I finished the CD-Rom with many kinds of feelings,

and the ending was especially poignant. I like this CD-Rom even more than "Myst" because there was real human interaction. The player comes away feeling a strong affinity for the characters. I am preparing to make my own stories on CD-Rom and hope to learn much from what you have done. I am curious to know if there is an English version of "Putlestory" coming out, or if you plan to market it in the future. I would think that with the language being imaginary in the story, that it would be easy to prepare this CD-Rom for any language. If there is an English version, I would very much like to know more about how to get it. While the Japanese version was not impossible for me to do, I could never read the captions fast enough to really understand what the characters were saying. Playing the game in English would be a lot more informative, and a lot easier. Thank you very much for a great experience and a project that has inspired me to pursue my own interests in this kind of work.

It is very exciting!

(作家、イラストレーター 37才 男性 1998.2.1)

まず最初に驚かされた点は、なんといっても色の美しさである。まったく我々の世界とは異なった舞台に2足直立型の動物(われわれの世界でいうところの)がいて、我々と似たような文化を持っている(楽器、盤上ゲーム、渡し船など)。その世界観をまったく見事に表わした鮮やかな色、ラストの夕焼けをバックにしたシーンは中でも最高の美しさである。また登場するキャラクターたちもとても表情豊かで、クリックする度にくすくす笑うトビーはなんともかわいい。ストーリーの内容・長さともちょうど良く、コストパフォーマンスを除けば申し分ない。あとシステムの所で気になったのは、一度セーブをして終了し再びはじめるときに時間がかかりすぎるという点。まあこれくらいの長さならば、普通の人ならばノンストップでプレイできるのでたいした問題ではないと思うが…。細かな感想に移るときりがないが、時間が来ると教えに来てくれるフクロウ?さんには親切心を強く感じ、葉の調査にかなりの時間がかかるのもうなずける。最後に一つ気になった点は、このストーリーの立役者ズールが眠ったままなのか照れ臭くて出てこれないのか、エンディングに登場しないということである。悪いことはしてはいけないという戒めなのか……。

(調理師 27才 男性 1998.1.29)

ピュートルストーリーで作者のとてもこだわりを感じた物が、音響(キャラクターの言葉など)とストーリーの演出である夢である。音響は、キャラクターの言葉が、夢の世界の住民を表現しようと作者の努力と苦勞が感じられるとても良くできている物である。また、ストーリー全体がとても穏やかでキャラクターの派手な争いや醜さなども抑えられているところなど、夢という題材を作者はとても大事にしていると感じた。プレイしていて、キャラクターと友達のような関係になり、そして、いろんな出合を経て信頼を築きながら進行していく、ふと本当に夢の世界に迷い込んだ感じにさせる最近のストーリー物では、あまり例を見ないものではないかと思う。ただ、もう少し個々のキャラクターとの結び付を深くして、もっとイベントがあればストーリー全体が広がりキャラクターも増え、新たな楽しさが出てくるのではないかと。一言、二言しか話さず、消えて出てこないキャラクターもいたのでその点は残念である。今回の作品は、ストーリーの中の時間は、約一日で森の中の冒険と森の民との信頼、そして友達ができ、次回は、どんな冒険、そして出合があるのか? 個人的に、砂漠の石碑が気になるのだが、是非ともそのへんを加えたストーリーを願いつつ次回に期待したい。

(CG デザイナー 27才 男性 1998.1.22)

良くも悪くも情報が溢れすぎて、それらをどう選択・解釈すべきか迷ってしまう混沌とした現代社会に、この Putlestory は、穏やかだけれども何か力強い疑問と皮肉を投げかけているようだ。文明の発達や情報過多を真つ向から否定するのではなく、それらの持つ虚無的なもの一例えばうわべだけの面白さ、無意味なスピード感、実体験と疑似体験の錯綜などを超越した世界を私たちにこっそり教えてくれる。そこには未知の不思議な事件の数々が待ち受けている。使命を受け、それらをひとつひとつ解決してゆかなければならない。Putlestory をひと通り終えたあと、私の中に何とも言えない心地良い余韻が残った。見たことのない美しい風景、聞いたこともない奇怪な言葉、そして独特の秩序のなかに暮らす生き物たち、... その中でさまよう自分自身もまた、彼等にとっては不思議な異邦人である。そこに気付いてはじめて途方もない孤独を味わうのだが、なぜかいつか来たことのあるような、どこかで会ったような、懐かしい気持ちにさせられるのは何故だろう? Putlestory の世界はきっと私たちの知らない、けれどもすぐ身近な場所に存在しているに違いない。彼らは遥か昔から、そしてこれから先もそこに居る。時空間のほんのちよつとしたひずみでいつでも迷い込んでしまう可能性があるのだ。私がこの恐ろしくも愉快なトリップの虜になったのは言うまでもない。コンセプトが何より面白いが、ディテールも十分に楽しめる。ウィーター・ラカマヤに棲む人たち(?!?)が表情ゆたかでも飽きない。いたずら好き、エゴイスト、哲学者、... 森の中を歩く時、ときどき立ち止まって辺りを見回してみる。木の葉一枚一枚の描写の美しさに目を奪われることだろう。そして森の音楽家が、湖で釣れた音の石「ミュール」から受ける靈感によって奏でる旋律が何ともエキゾチックだ。これから Putlestory を体験する人に、これはゲームとして『楽しめる』ものというだけでなく、美しい風景や音楽、ストーリーを『鑑賞できる』

ものとしておすすめしたい。楽しむ人をまったく選ばない、素晴らしいソフトだと思う。

(グラフィックデザイナー 女性 1997.8.10)

「ピュートルストーリー」やらせて頂きました。画面がすごくキレイで感激しました。内容もとってもよくて... <最後にズールが眠り病にかかってしまうところとか...
なんか「くすくす」って感じで> これからも楽しいCD-ROMを作ってくださいね。ではさようなら。

さあピュートルストーリーやろっと。

(小学六年生 女性 1997.7.27)

こんにちは。ピュートルストーリーを終えました。やはり「マンホール」よりは奥深かったです。時間がかかるかなと思いましたが、そんなに迷わず最後まで行けました。やはりあまり難しくないのがいいです。登場生物がかわいかったです。またいろいろな虫がでてきましたが、このあたりは「風の谷のナウシカ」を思い出しました。いろいろな作品の影響を受けるのは当然ですが、従来の作品を越えた独創的な作品を期待しています。では。

(会社員 34才 男性 1997.7.12)

きめ細かく丁寧に書き込まれたグラフィック、奇妙で何となく懐かしいキャラクターたちにすっかり魅了されてしまいました。私は大のテレビゲーム反対派の人間で、コンピュータで何時間も遊べる人の気がしれないと日頃から思っていたものでした。しかし、今やラカーマヤ語が耳から離れなくなってしまいました。ゲームの構造が単純なのに、次の展開が楽しみでついにはまってしまいます。ねむり病の発生も、おおかたズール君のかわいいワルサがもとになっているんじゃないか。とか、トビーの部屋にはついにに入れてもらえなかったし、その昔訪れたピュートルがどうなったか勝手な想像をはたらかせる始末。やり方がまずかったかなと思ってまた初めからやり直したくらいです。でも、まあ翌日、トビーとの砂漠の探検で次第に謎は解けるのかも知れませんね。

あんまり急がせて品質が落ちては大変なので続編への催促はこれくらいに留めときましょう。ご苦労様でした。

(匿名)

ピュートルストーリー堪能させて頂きました。とにかく絵がきれいです。私は森でかなり迷ってしまいましたが、妻の協力でなんとか長老に逢うことが出来ました。なんともいえない不思議な世界(メルヘンとハイテクの融合が気に入りました)ですね。ビジュアルと音楽のマッチングも素晴らしく(ウィータ・ラカーマヤ語が超かわいいと妻が言っていました)最高の出来だと思います。(妻がウィータ・ラカーマヤ語のものまねばかりしています。)

以下、妻の感想

グラフィックがきれいで、動きもかわいくなって感動しています。ウィータ・ラカーマヤの住人の中では、長老が好きです。小さくて、動きがちよこちよこしてて、とてもかわいいです。シーンではやはり、最後の夕日をバックにセルネフが演奏した場面かな? ジュエル・ニュエルが”ぐりとぐら”(グリとグラという二匹のネズミの物語)の絵本みたいでなつかしく感じました。

(会社員 30才 男性)

トビーの家に入ったとたん、物語の中に引き込まれてしまい、時間も忘れて熱中してしまいました。

美しい森や魅力的な登場人物、次の展開がどうなるのかと期待させるストーリー。

ピュートルストーリーは大人が楽しめる絵本だと思います。

(デザイナー 27才 女性)

今年、小学校5年になる姪っ子の為に「ピュートルストーリー」を購入。変な物は見せられぬと、まずはこの叔父が検閲。これが結構、はまってしまいました。特にグラフィックが優しく・綺麗です。トビーを始めとするキャラクターや大道具・小道具のデザインも秀逸でした。見ればスタッフは少ないご様子、大変だったでしょう。ただそのせいなのか、もう少し視野や行動の自由が利けば、と感じさせられる事が有りは ましたが、その辺の作り手の解釈、次回作に期待しています。ちなみに小5の姪っ子は、「ピュートルストーリー」をまだ見ていません。

(美術家 37才 男性)