

テキスト解析による 日米ゲームレビューの比較

東京工業大学

価値システム専攻 往住研究室

川島 隆徳

目次

1. 背景と目的
2. データ
3. 方法
4. 結果と考察
5. 研究の展望

1.

背景と目的

背景

- 日本のゲーム産業の海外進出
 - 和製ゲームの苦戦
 - 人気のあるゲームの違い(2009)
 - 米: Call of Duty Modern Warfare2 (Activision, 2009, Xbox360, 2009) [1]
 - 日: ドラゴンクエスト9 (SQUARE ENIX, 2009, DS) [2]
- 歴史的背景
 - 米で生まれたゲーム産業
 - 日本がSFCで席卷
 - 米の巻き返し

目的

- 日米のゲームにおける価値判断の違いを明らかにする
 - 言及されることが多いゲームの要素は何か
 - それぞれの要素がどのような感性で捉えられているか
 - ゲームの感想をどのように叙述するのか

先行研究

- ゲームの面白さに関する研究
 - 「challenge」「fantasy」「curiosity」(Malone,1981)
[3]
 - 「competition」に基づく「interactivity」(Vorderer, 2003) [4]

先行研究

- 評判分析(情報工学)
 - 商品の評判を「良い」「悪い」の軸で分析(乾,2006)[5]
- 批評テキストの分析
 - 「Web本の雑誌」を対象とし, 批評に特徴的な語彙を抽出(村井,2009)[6]
 - 建築批評誌「OPPOSITIONS」において批評の対象となっている建物や建築家などの概念を抽出(夏目,2008)[7]

2.

データ

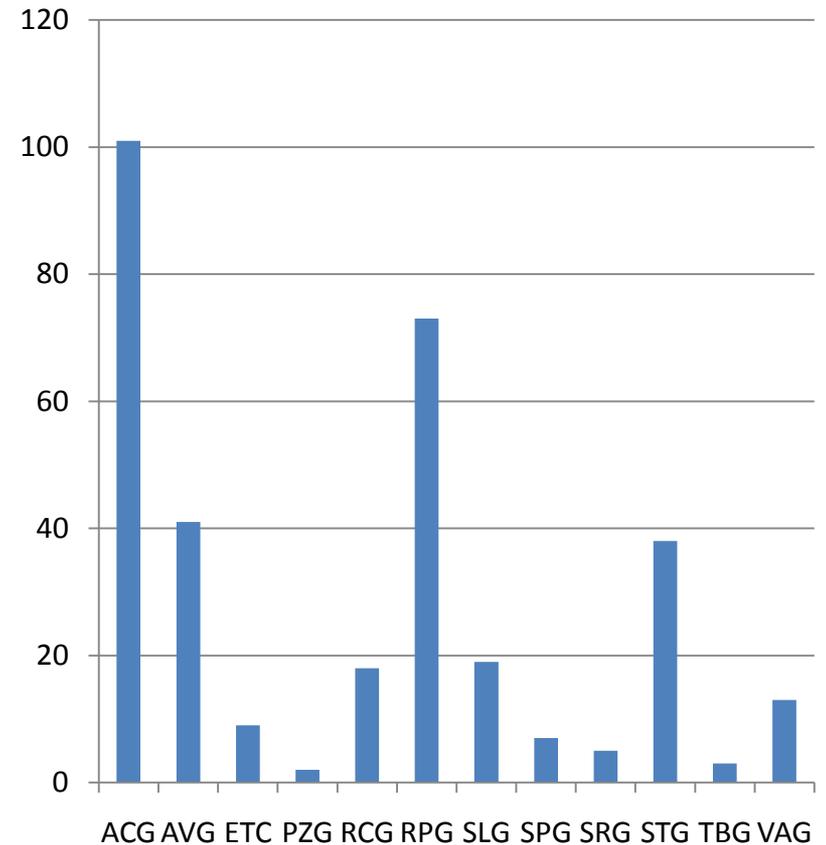
データ

- Amazon.co.jpおよびAmazon.comのユーザーレビュー
 - レビューを取得したゲームは過去の研究で利用したゲーム群(比較のため)
 - 対象ゲームは1994～2006年までの329本
 - 日米の両方で販売されたゲームのみ
 - 日米のAmazonでそれぞれ最低1件のレビューがあるゲームのみ
 - 10文字以下のレビュー(例:「つまらなかった」)は除外
 - 発売日前に投稿されたレビューは除外

データ

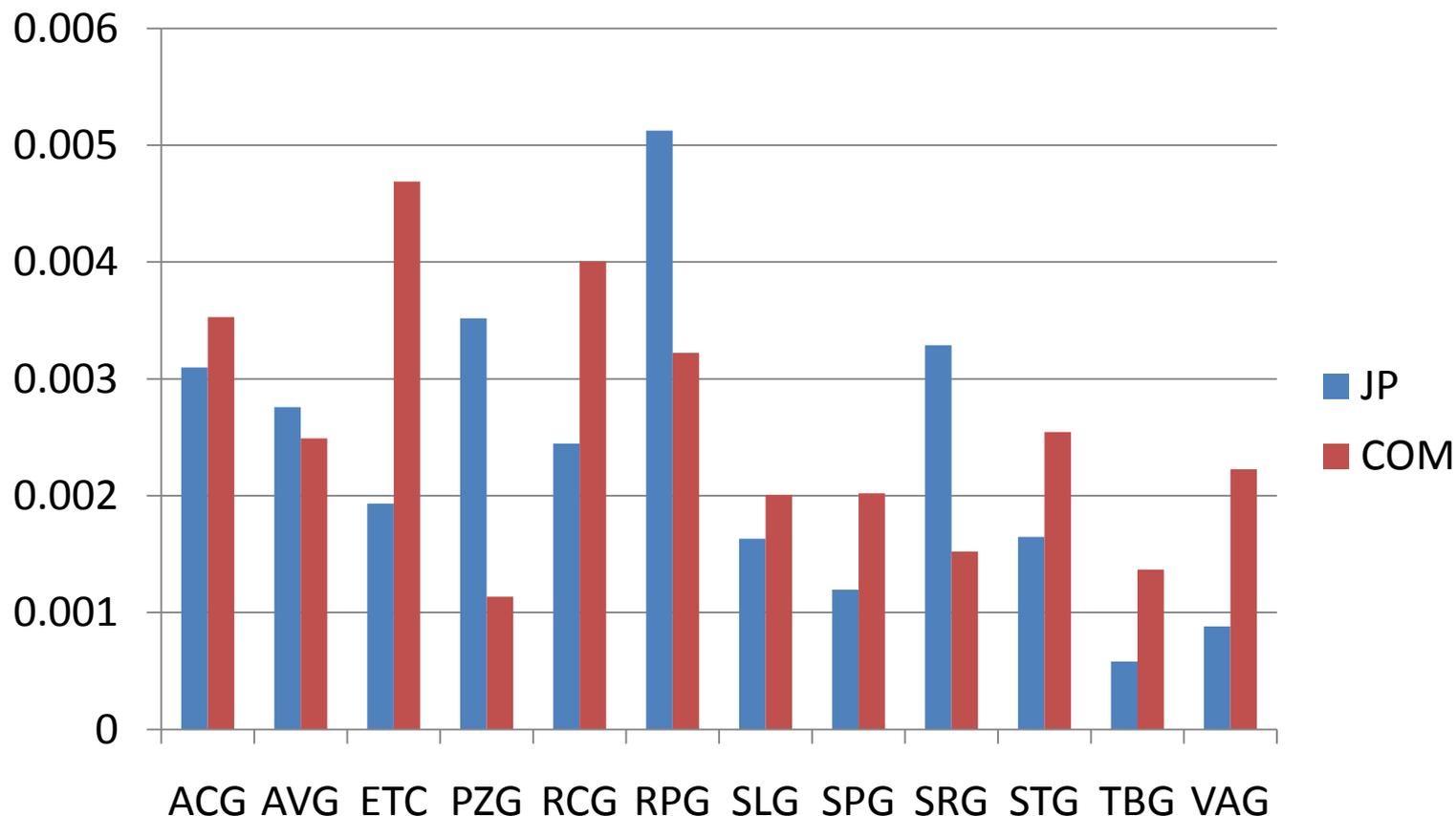
- ジャンル毎のソフト本数

ACG	101
AVG	41
ETC	9
PZG	2
RCG	18
RPG	73
SLG	19
SPG	7
SRG	5
STG	38
TBG	3
VAG	13



ジャンルごとの分布

レビュー比率*



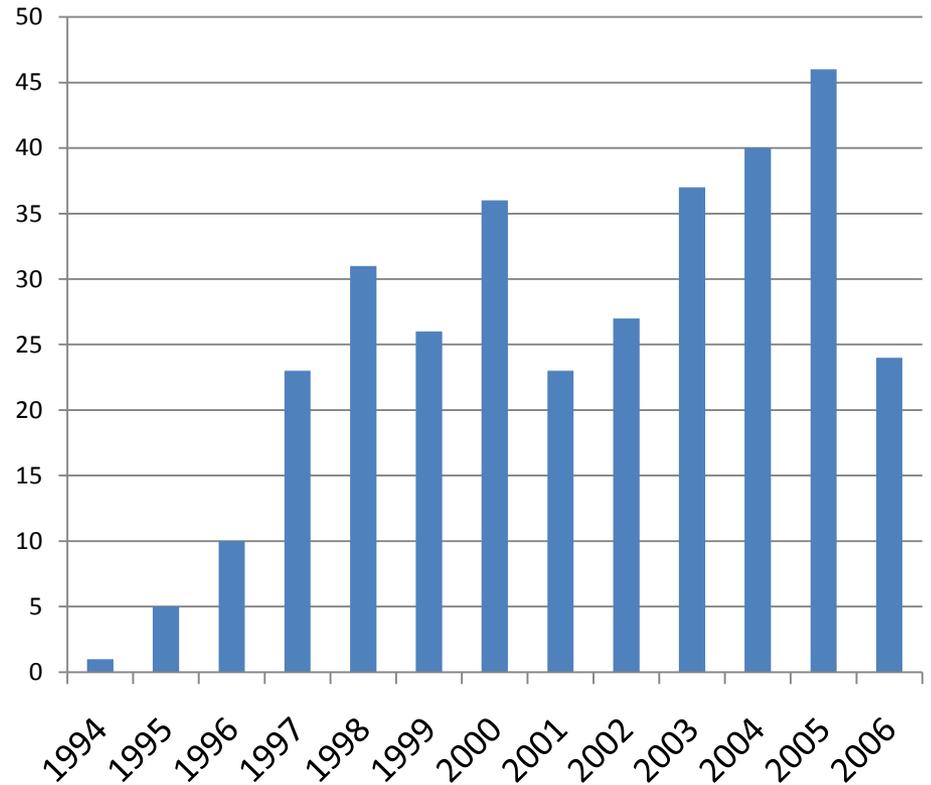
*各ジャンルのレビュー数 ÷ 各国のレビュー総数 ÷ ジャンルに含まれるゲーム数

レビュー数に差*があったゲーム

- ETC(米)
 - どうぶつの森+ (任天堂,2001,GC) 40 – 669
- RPG(日)
 - ドラゴンクエストVIII (SQUARE ENIX,2004,PS2) 770 – 193
- SRG(日)
 - 太鼓の達人 (ナムコ,2002,PS2) 66 – 35
- STG(米)
 - Halo2 (Microsoft,2004,XBox)等のFPSによる差

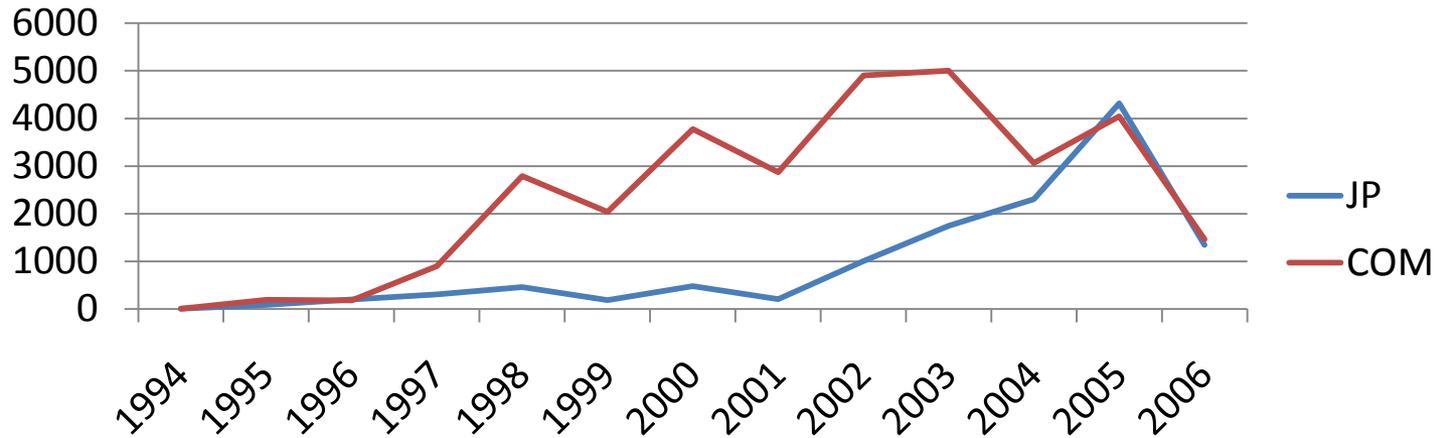
年代別のソフト数

年	本数
1994	1
1995	5
1996	10
1997	23
1998	31
1999	26
2000	36
2001	23
2002	27
2003	37
2004	40
2005	46
2006	24

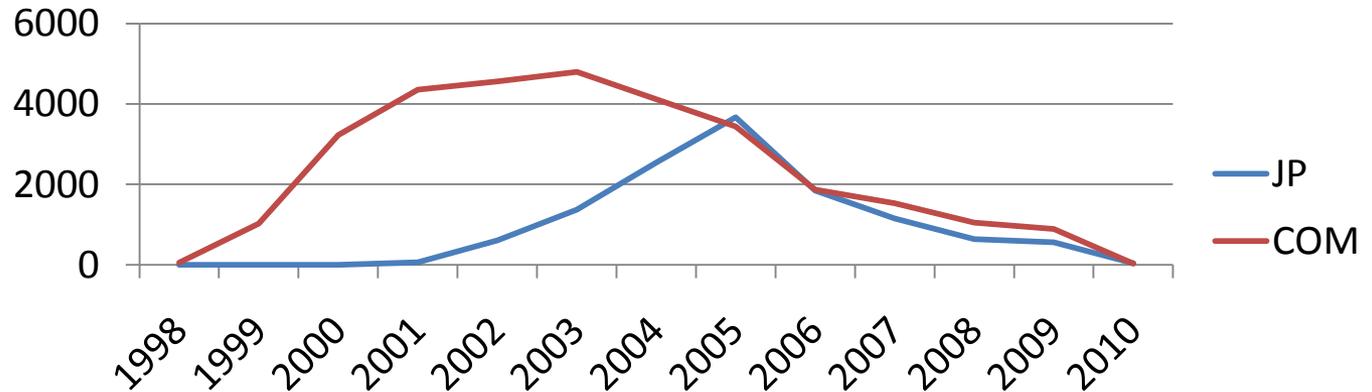


年代別レビュー総数

ゲーム年代別レビュー数



投稿年別レビュー数



収集されたテキストデータ

	JP	COM
レビュー総数	12651	31235
総文数	50391	77301
平均レビュー長(語)	71.2	42.5
平均文長(語)	17.9	17.2
異なり語数	639	776
総語数	881796	1349801
TTR	0.37	0.33

- 語数で見れば、平均的に日本のレビューの方が長い
→文字数では英語が日本語の二倍程度
- TTR(語彙の豊富さを表す指標)は日本のほうが高い
→レビューに利用される語は日本の方が豊富

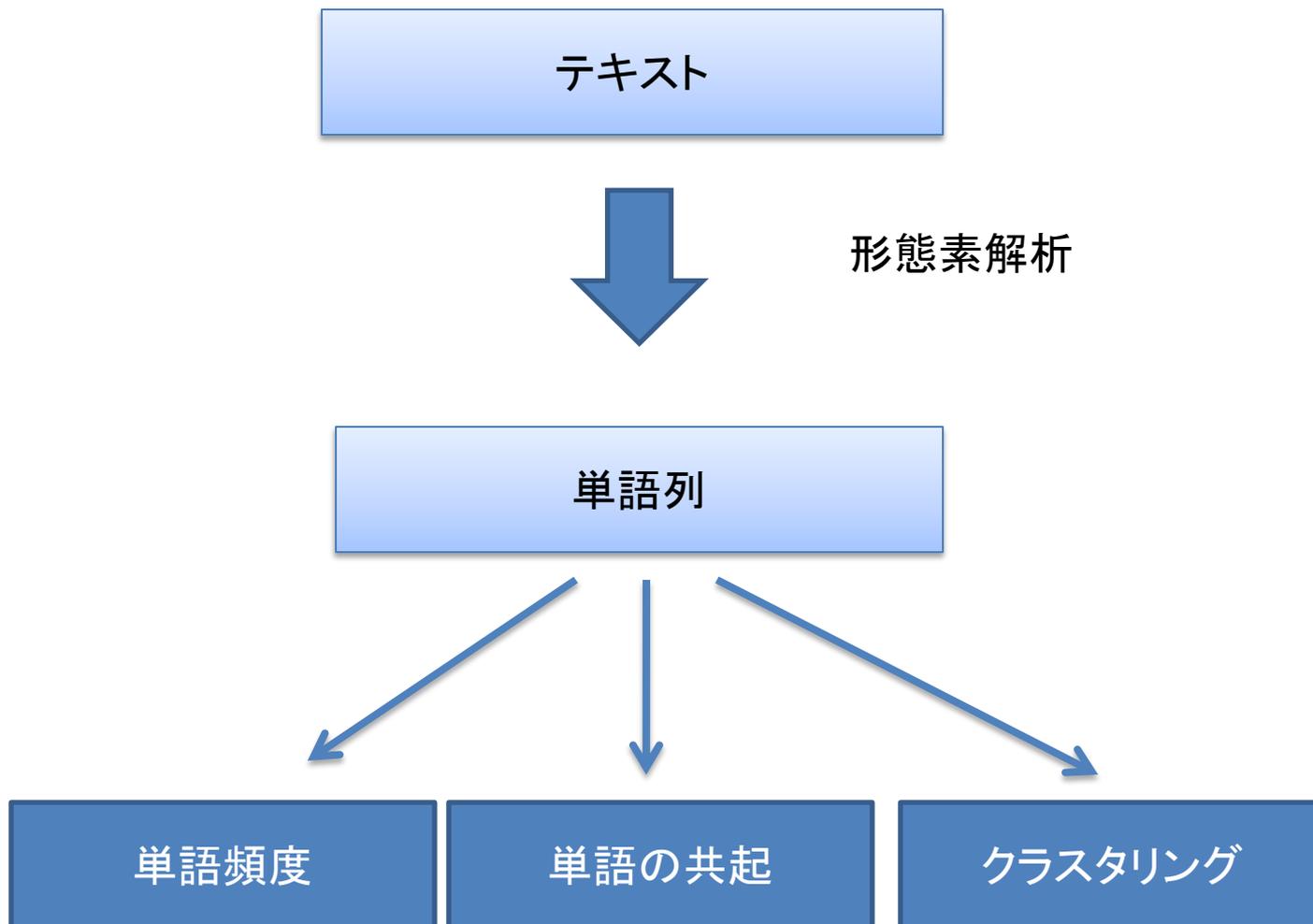
3.

方法

テキスト解析

- テキストを自然言語処理と統計を利用して計量的に分析
- 具体的には3種類の手法を利用
 - 単語頻度分析
 - 共起ネットワーク分析
 - 共起クラスタリング
 - ジャンルごとの比較
 - 各クラスターと共起する形容語の計量

テキスト解析



前処理

- n-gramを利用し、登場回数が多い($n > 50$)連語を統合
 - i.e. “Metal Gear Solid”など
- 日英共に、解析の対象としたのは名詞(一般名詞、固有名詞)。接尾名詞などは除外
- 例外
 - 「ゲーム」/“game”:出現頻度が非常に多く、特徴的でないため
 - “thing”などの抽象的な名詞

単語頻度/共起ネットワーク

- 頻度
 - 名詞の出現頻度が多い順にリストアップ
- 共起(co-occurrence)
 - ある範囲の中に語Aと語Bが同時に登場すること→**語彙同士の関係性の分析**
 - 例: 昨日雨が降った→[昨日,雨] [昨日,が] [昨日,降る] [昨日,た] [雨,が]
 - ...
- 共起ネットワーク
 - 語の共起をエッジ(線)、語をノード(点)としたネットワーク
 - ネットワークの作成条件
 - 語: 全名詞の3割をカバーするように頻度が高い名詞を選択
 - 共起: 共起回数が多い上位100共起をエッジとする

クラスタリング

- 1段階目: クラスターの作成
 - 対象: 全名詞の3割をカバーするような名詞
 - 手法: 階層的にクラスタリング (Ward法)
 - パラメータ: 他の名詞との共起回数 (パラメータの範囲とした名詞は全名詞の5割) ベクトル (正規化)
 - クラスターの切断: 各クラスターのサイズが1にならないような最大分割数で切断
- 2段階目: 残りの語の分類
 - 対象: 全名詞の5割をカバーするような名詞 (ただし、1段階目で分類した語は除く)
 - 手法: クラスターの平均ベクトルとの距離を求め、最も近いクラスターに分類
 - パラメータ: 1段階目と同様

	救急	ダメージ	対策	人類	暗黒	宣言	答え	シティ	甲斐
本作	3	47	0	18	0	0	8	21	0
3D	0	22	0	0	15	0	6	13	0

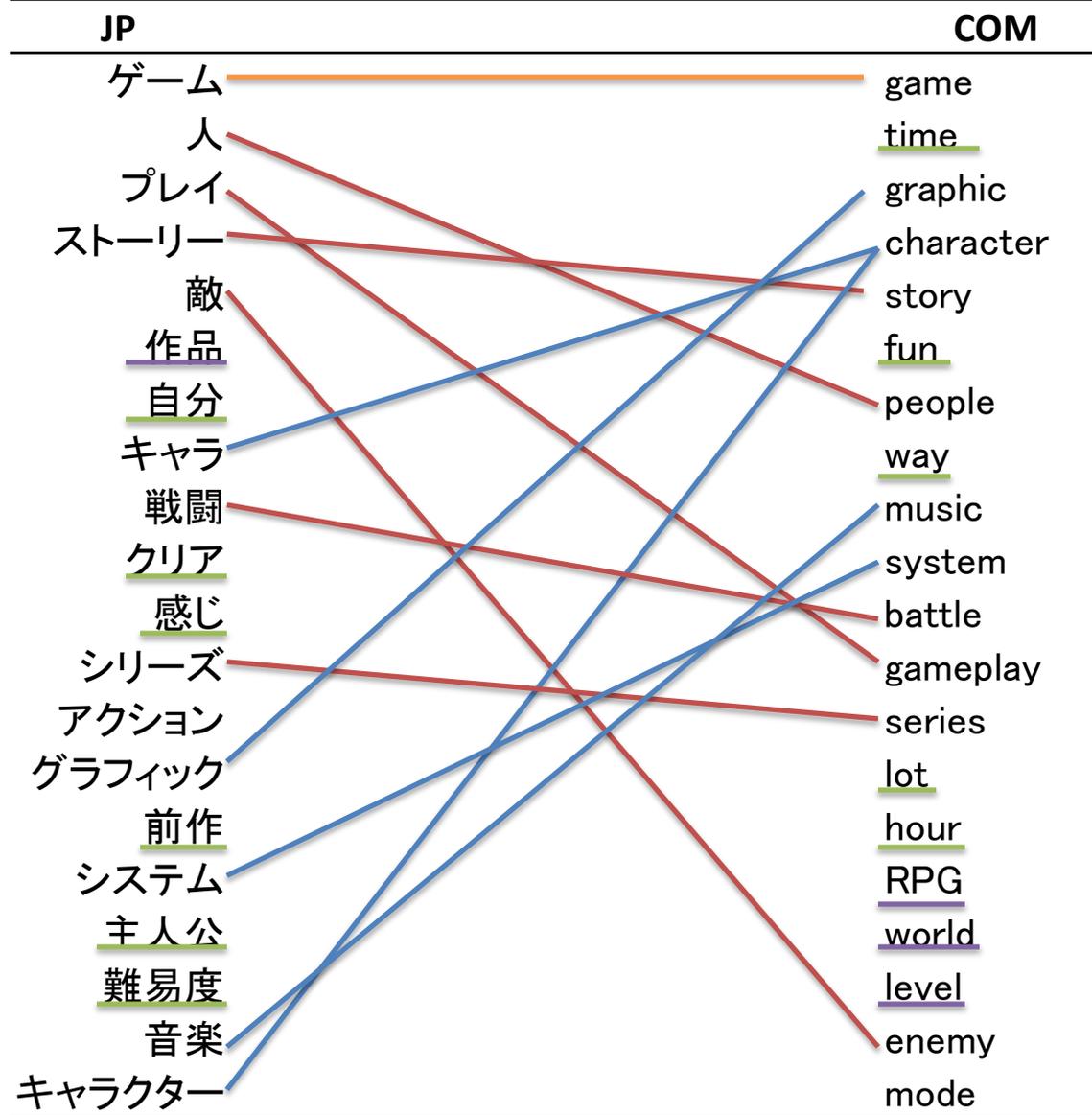
クラスタリング

- 得られたクラスターに所属する単語の出現回数を計量
- 得られたクラスターと共起する形容語を計量
 - 共起する形容詞で、他のクラスターと比べて優位に多く共起するもの
- 日米クラスターの対応
 - 対応度: $(\text{対応する語数}) / (\text{2つのクラスターサイズの合計})$

4.

結果と考察

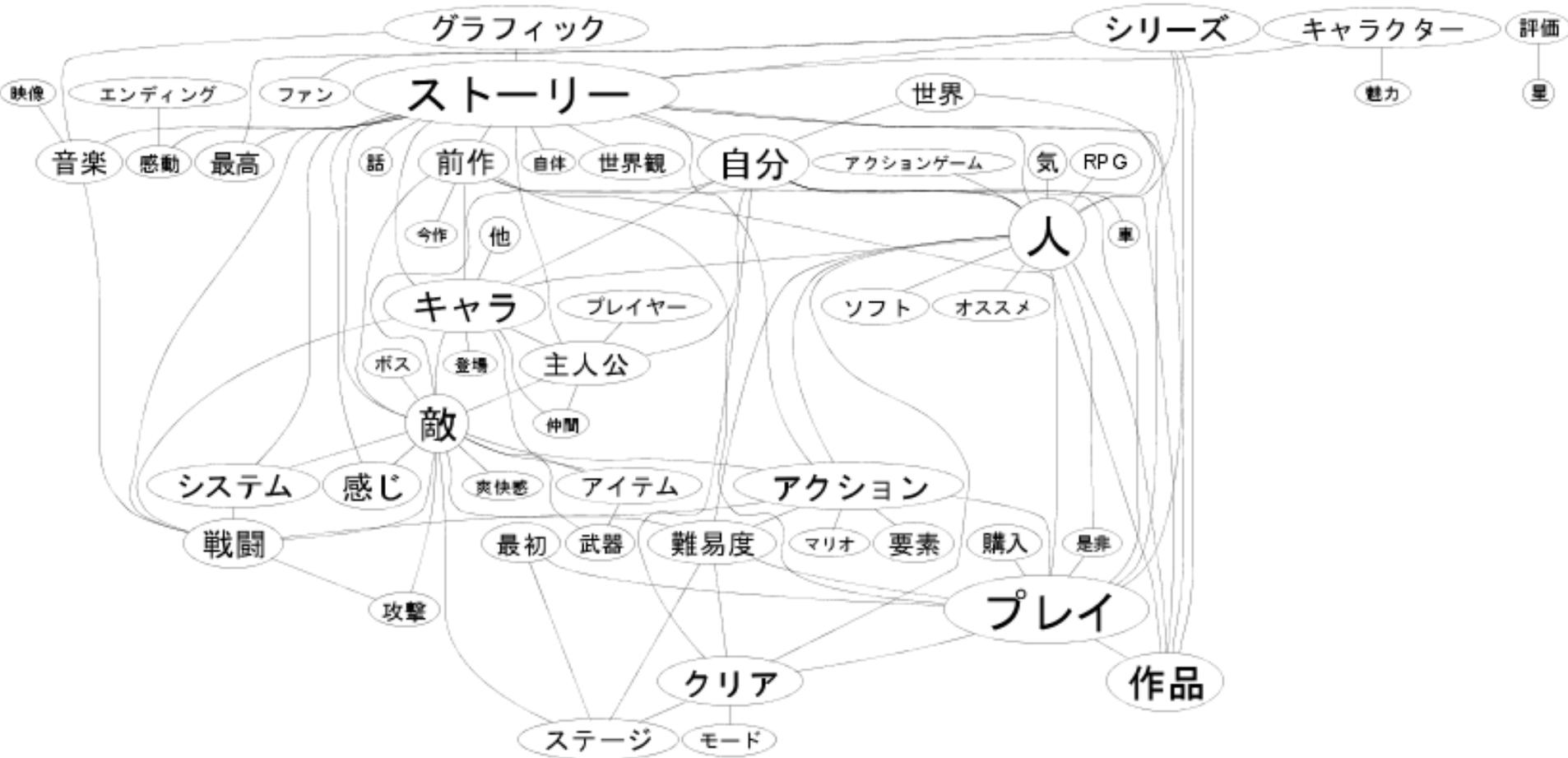
単語の頻度(上位20)



考察

- 日本語での特徴的語彙
 - 自分、感じ、クリアなど
 - 英語に対応する名詞が無い
 - 作品(1466回): 英語の対応語であるworkやmaster pieceはせいぜい300回
- 英語での特徴的語彙
 - time, hour
 - 日本語では接尾名詞になってしまうため、解析から除外されている。しかし、その出現回数は約800回で、timeの4000回には遠く及ばない
 - many timesなど、慣用句として使われている。それを勘案しても、時間に関する言及が多い
 - lot, wayなど、句で使われる語が多い

名詞共起ネットワーク(日)



ネットワークの結果

- 日米共にキャラ、ストーリー、システム、戦闘、敵などを中心としたネットワークの構造であり、目立った違いは見受けられない

クラスタリングの結果：日本語(1)

クラスター名	内容	代表語
キャラクター	キャラクターについて	仲間、登場、個性
戦闘要素	戦闘のゲーム的要素について	ボス、攻撃、武器
主観的価値	ゲームへの主観的な価値を示す語	おすすめ、是非、損
リアルさ？	ゲームの体感的な内容？	シーン、リアル、動き
音楽と映像	ゲームの音楽と映像について	音楽、映像、演出
戦闘操作	戦闘の操作に関して	ボタン、移動、敵

クラスター解説

- キャラクター
 - 比較的まとまった内容である。RPGの側面が強い
- 戦闘要素
 - “爽快感”なども含み、アクション的側面が強い
- 主観的価値
 - ネット上のレビューに特有の「おすすめ」などの語を含む
- リアルさ
 - 「ワンダと巨像」(SCE,2005,PS2)のレビュー内容に強く影響されている。結果、他のクラスターに行くべき要素がいくつも混じっている可能性がある。ビジュアル的な側面が強い。
- 音楽と映像
 - 音と映像に関する比較的まとまったクラスター
- 戦闘操作
 - 戦闘の操作側面に関しても言及しているが、戦闘のシステムに関する内容も多い

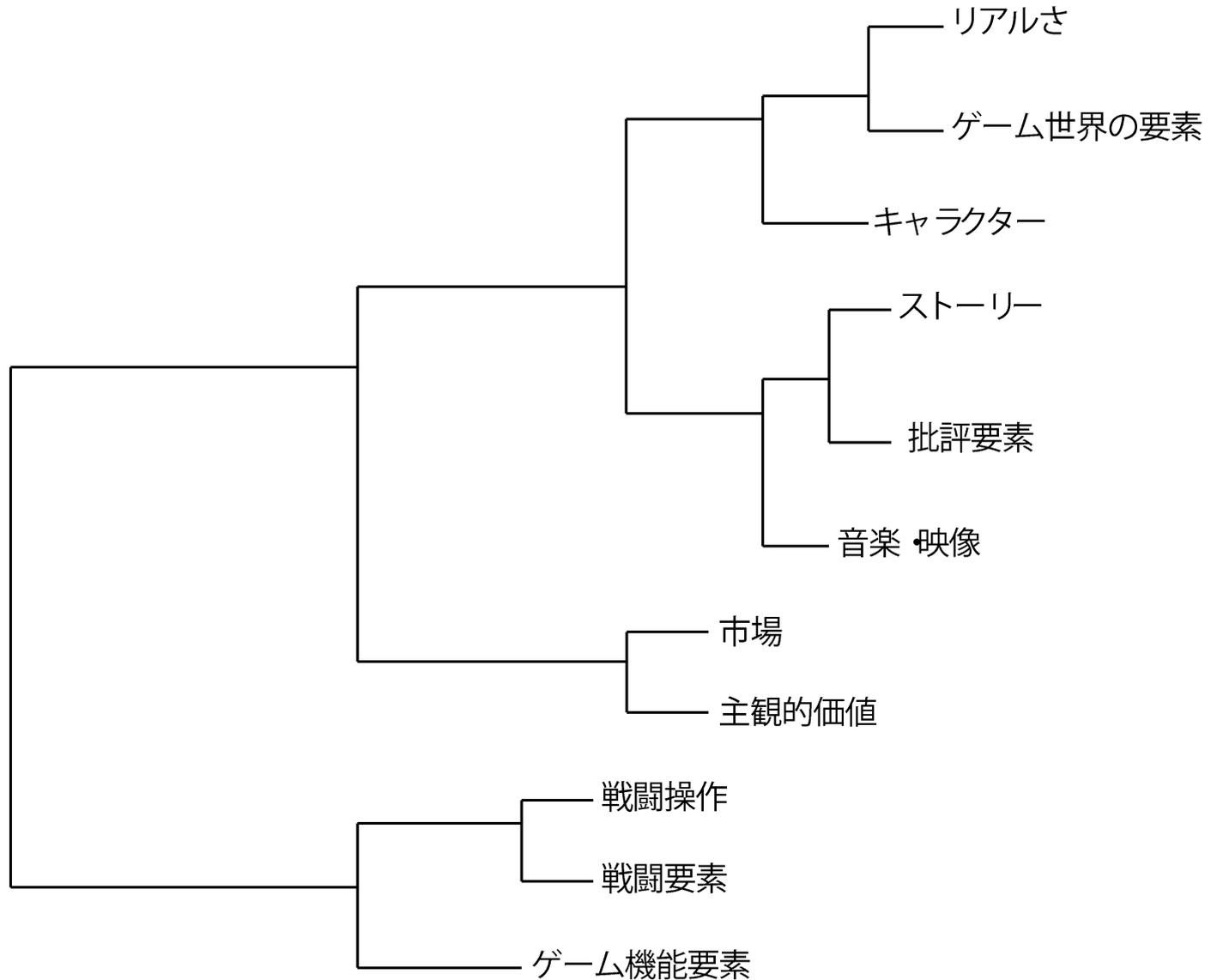
クラスタリングの結果：日本語(2)

クラスター名	内容	代表語
ゲーム機能要素	ゲームのモードなど、機能的要素について	モード、ステージ、クリア
ストーリー	ゲームのストーリーについて	エンディング、世界、シナリオ
ゲーム世界の要素？	ゲーム内に登場する要素？	レベル、主人公、イベント
批評要素？	批評に使われる語	人、前作、評価
市場	ゲーム内ではなく、ユーザや市場などに言及する語	星、続編、発売

クラスター解説

- ゲーム機能要素
 - ゲームのモード、やり込みなど、内容ではなくフレームワークに関するクラスタ。関連して、やる気など、難易度に関連する語も。
- ストーリー
 - ストーリーに関する良くまとまったクラスタ
- ゲーム世界の要素
 - ゲーム機能要素とは異なり、ゲーム内部に存在するオブジェクトなどを示すと考えられるクラスタ
- 批評要素
 - 作り、満足、完成度など、批評語、あるいは批評の理由となるような曖昧な語。ゲームの具体的な内容ではない。
- 市場
 - ゲームハードや、作品名など、ゲームの背景を語る内容

デンドログラム(日)



各ジャンルに多い*要素(日)

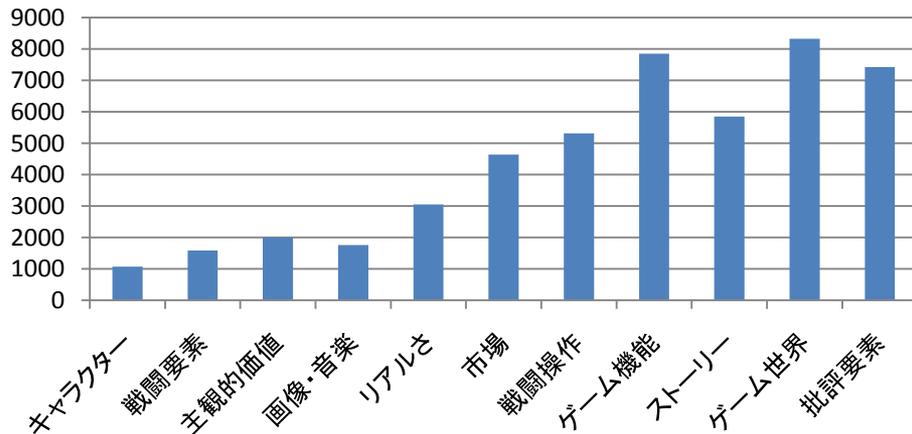
	キャラクター	画像・音楽	戦闘操作	批評要素	ストーリー	ゲーム機能	市場	戦闘要素	ゲーム世界	リアルさ	主観的価値
ACG		▲	▲			▲		▲			
AVG					▲					▲	
ETC		▲				▲					▲
PZG						▲					
RCG			▲			▲					▲
RPG	▲				▲		▲		▲	▲	
SLG	▲		▲						▲		
SPG							▲			▲	▲
SRG						▲				▲	▲
STG						▲		▲			
TBG						▲					
VAG								▲	▲		▲

* χ 二乗検定による残差分析 $p < .05$

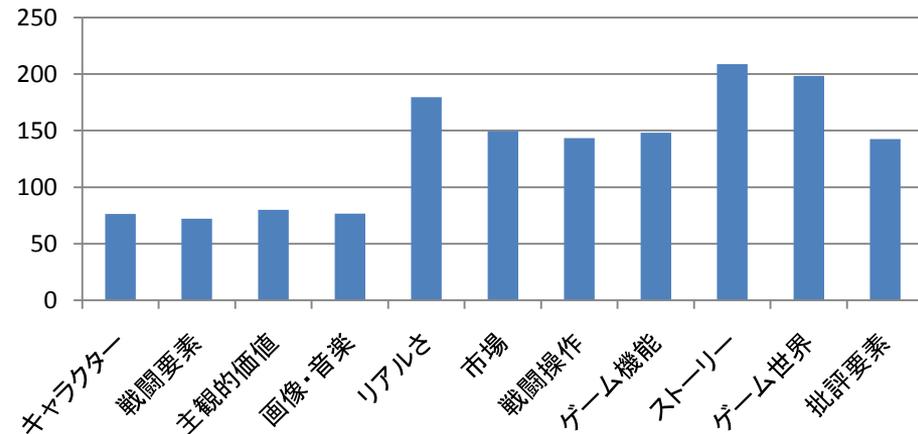
クラスターの分量(日)

	キャラクター	戦闘要素	主観的価値	画像・音楽	リアルさ	市場	戦闘操作	ゲーム機能	ストーリー	ゲーム世界	批評要素
クラスターサイズ	14	22	25	23	17	31	37	53	28	42	52
クラスター分量	1070	1584	1999	1762	3051	4638	5310	7852	5847	8328	7420
分量÷サイズ	76.4	72	79.9	76.6	179.4	149.6	143.5	148.1	208.8	198.2	142.6

クラスター分量



分量÷サイズ



クラスターと形容詞（日）

キャラクター	戦闘要素	主観的価値	リアルさ	音楽と映像	市場	戦闘操作	ゲーム機能	ストーリー	ゲーム世界	批評要素
面白い	ない	ない	ない	良い	良い	強い	高い	ない	長い	好き
多い	強い	面白い	楽しい	綺麗	面白い	簡単	難しい	無い	よい	多い
良い	多い	好き	美しい	素晴らしい	いい	少ない	楽しい	悪い	深い	高い
楽しい	少ない	良い	広大	いい	好き	悪い	簡単	素晴らしい	様々	悪い
無い	弱い	無い	自然	美しい	残念	必要	苦手	深い	自由	苦手
豊か	簡単	いい	普通	好き	非常	可能	少ない	長い	細かい	おもしろい
豪華	新しい	安い	圧倒的	独特	素晴らしい	広い	必要	短い	遅い	物足りない
すごい	必要	正直	広い	非常	十分	自由	可能	壮大	絶妙	低い
新しい	よい	十分	巨大	すごい	正直	遅い	様々	美しい	早い	怖い
独特	豊富	間違い	大きい	よい	新しい	問題	豊富	不明	斬新	短い

* χ^2 乗検定による残差分析 $p < .05$ の形容詞、共起回数順に10位まで

クラスタリングの結果：英語（1）

クラスター名	内容	代表語
年齢	子供向けであるか、などの年齢に関する言及	kid, star, adult
サウンド	音楽的な要素	sound, effect, song
グラフィック？	画像的な要素	element, graphics, time
ゲームプレイ？	ゲームをプレイするということに関する要素？	PS2, control, game play
ストーリー	ゲームのストーリーについて	ending, story, plot

クラスター解説

- 年齢
 - 例えば “this game if for kids” など、どの年齢向けなのかという内容を語る際に利用される語彙。日本でも「子供向け」などの表現はあるが、米のほうが圧倒的に多い
- サウンド
 - 音楽要素全般のクラスターであるはずだが、musicなど他のクラスターに行ってしまった内容もある。
- グラフィック
 - 直接グラフィックに関する語はgraphicsしかない。visualなどの語は他のクラスターにある
- ゲームプレイ
 - game playという語と、ゲームのハード名などを含む解釈に困るクラスター。musicやcontrollなどの語を含む
- ストーリー
 - ストーリーに関する比較的まとまったクラスター

クラスタリングの結果：英語（2）

クラスター名	内容	代表語
市場	ゲーム内ではなく、ユーザや市場などに言及する語	Final Fantasy, Fan, Series
プレイヤー？	ゲームを遊ぶ人に関する語	friend, money, fun
戦闘	戦闘に関する要素	button, attack , skill
ゲーム要素	その他のゲームに関する要素	character, challenge, mode
その他	その他のゲームに直接関わらないように見える語	system, person, life

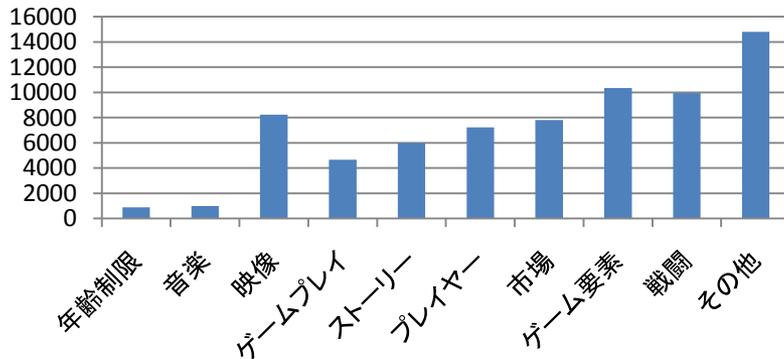
クラスター解説

- 市場
 - 日本と同様のゲームの背景に関するまとまったクラスター
- プレイヤー
 - プレイヤー自身のことを語るための語彙。また、GTA (Rockstar Games) のレビューに影響されて集まった語彙もあるようである
- 戦闘
 - 戦闘の操作と要素を両方を含んだクラスター
- ゲーム要素
 - その他、ゲームの機能的要素と内部的要素を混ぜたようなクラスター
- その他
 - ゲーム用語ではない語 (lot, way など) が多く集まるクラスター。しかし、ゲーム用語も混ざっており、分割性能が悪い

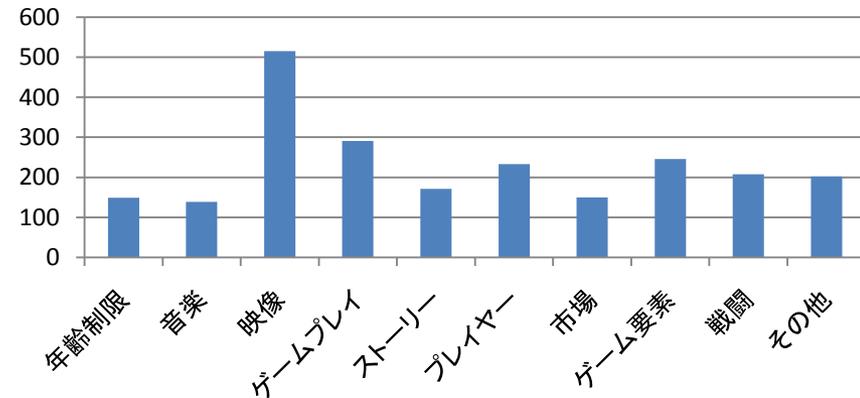
クラスターの分量(米)

	年齢	音楽	映像	ゲームプレイ	ストーリー	プレイヤー	市場	ゲーム要素	戦闘	その他
クラスターサイズ	6	7	16	16	35	31	52	42	48	73
クラスター分量	893	973	8241	4652	5994	7220	7804	10332	9953	14784
サイズ÷分量	148.8	139	515.0	290.7	171.2	232.9	150	246	207.3	202.5

クラスター分量



サイズ÷分量



考察

- グラフィックが多いのは、“time”を含むため。
 - timeが無くなると分量は約半分に

各ジャンルに多い*要素(米)

	年齢	サウンド	画像	ゲームプレイ	ストーリー	プレイヤー	市場	ゲーム要素	戦闘	その他
ACG				▲		▲		▲		▲
AVG	▲		▲	▲				▲		
ETC	▲					▲				
PZG				▲		▲				
RCG		▲				▲				
RPG					▲		▲		▲	
SLG								▲	▲	
SPG	▲			▲		▲				▲
SRG	▲	▲		▲		▲				
STG				▲					▲	
TBG									▲	▲
VAG								▲	▲	

* χ^2 二乗検定による残差分析 $p < .05$

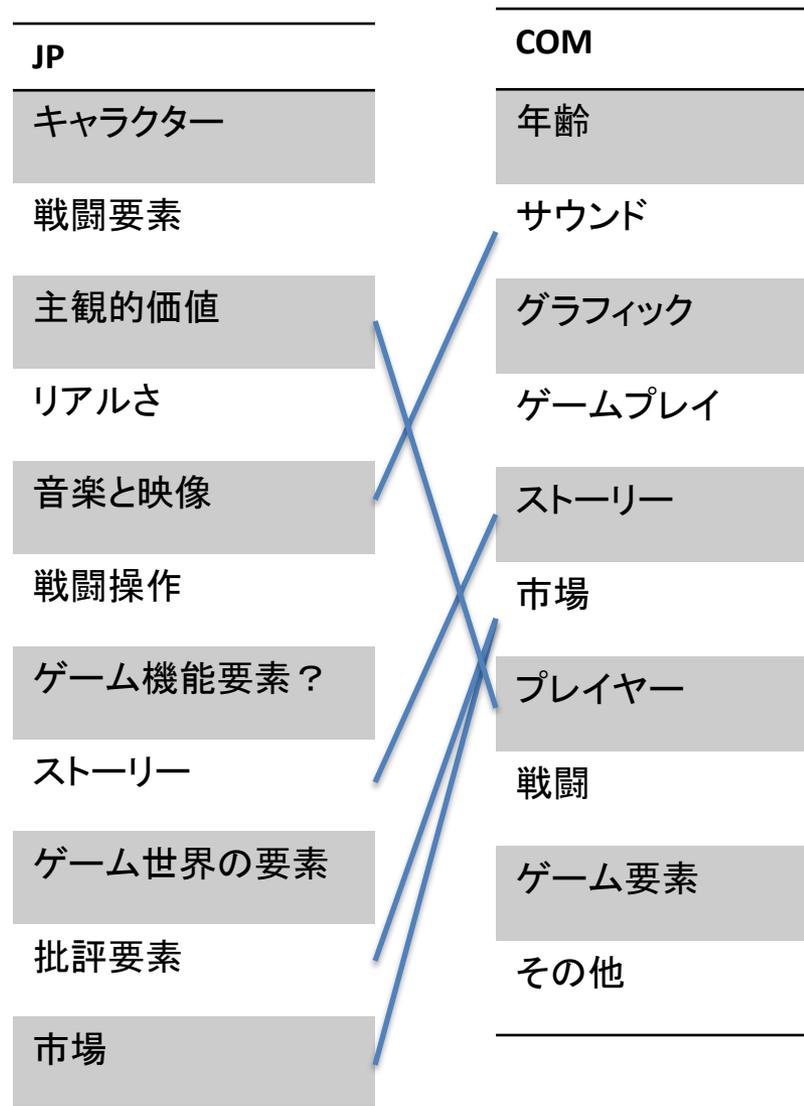
クラスターと形容詞(米)

年齢	サウンド	画像	ゲームプレイ	ストーリー	プレイヤー	市場	ゲーム要素	戦闘	その他
good	good	good	good	good	more	good	many	more	little
young	great	great	great	great	other	great	different	new	bad
old	sound	first	easy	interesting	first	other	main	different	only
great	same	same	bad	little	much	first	hard	special	real
more	nice	long	excellent	main	few	new	easy	easy	big
little	amazing	amazing	beautiful	unique	most	many	certain	certain	whole
many	few	beautiful	amazing	beautiful	little	old	own	such	single
only	excellent	much	awesome	amazing	hard	original	difficult	own	young
most	awesome	awesome	original	excellent	worth	big	next	cool	entire
overall	cool	excellent	simple	awesome	old	classic	final	magic	dead

* χ^2 乗検定による残差分析 $p < .05$ の形容詞、共起回数順に10位まで

日米クラスターの対応

JP	COM	対応する要素数	合計クラスターサイズ	対応率
市場	市場	26	83	0.31
ストーリー	ストーリー	12	80	0.15
批評要素	市場	15	104	0.14
映像・音楽	サウンド	3	24	0.13
主観的価値	プレイヤー	7	56	0.13
戦闘要素	戦闘	7	70	0.10
戦闘操作	戦闘	8	85	0.09
ゲーム機能	ゲーム要素	8	95	0.08
映像・音楽	映像	2	33	0.06



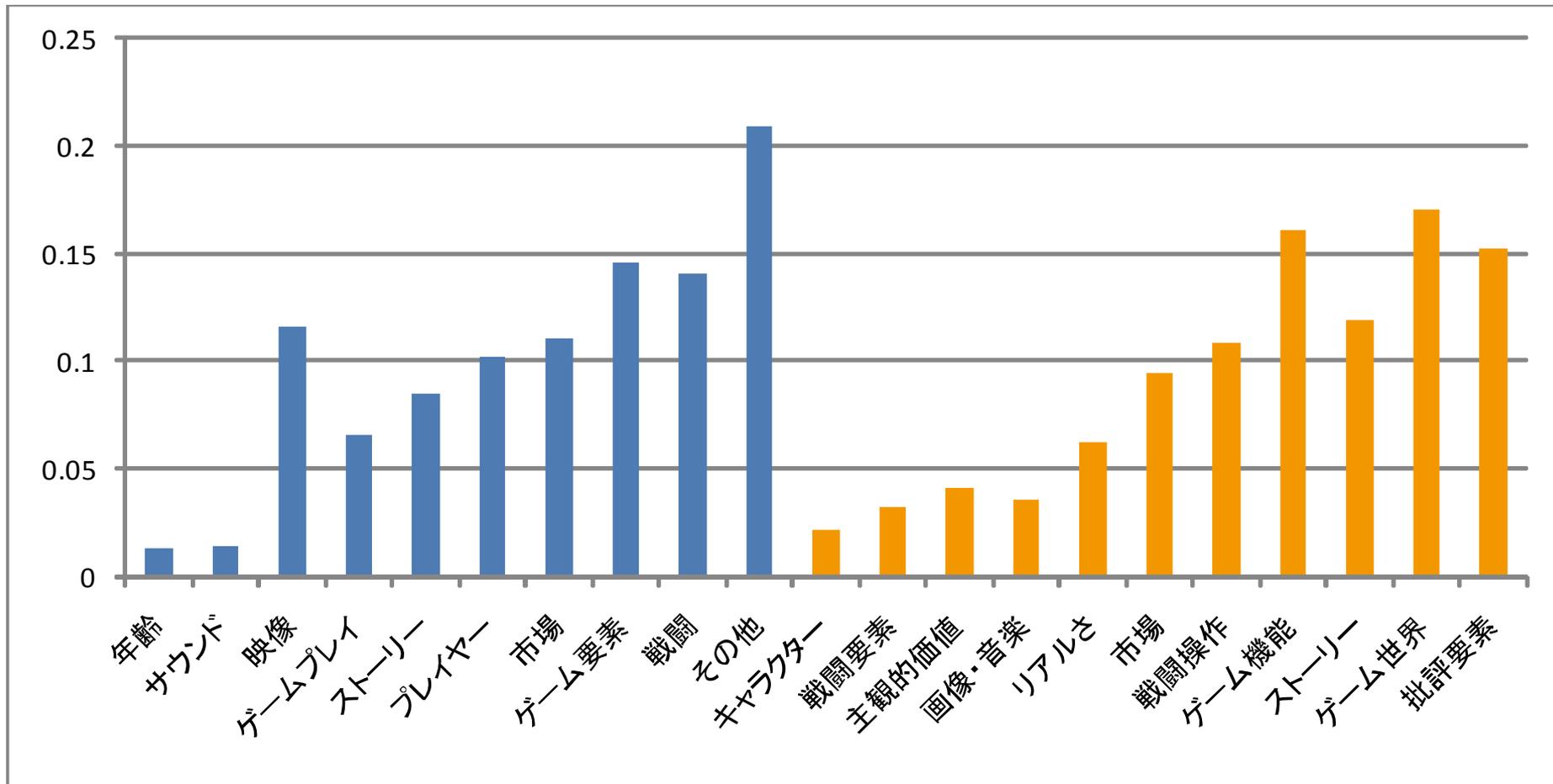
考察

- 英語では名詞になっていない語が多く、名詞だけからなるクラスターでは対応が見つからない
- その傾向は特にゲーム要素ではなく、感想の言葉などで強い
- 市場はゲームのタイトルやハードウェア名を含むため、一致度が高かった。

日米クラスター分量比較

COM

JP



考察

- 戦闘、市場に関するクラスターの量は日米で大きくは異なる
- timeによる減少を考えると、米の方がグラフィックに関するクラスターが多い
- ストーリー、キャラクターに関しては日本の方が多い
- 日本には「プレイヤー」や「年齢」のクラスターが無く、代わりに「ゲーム機能」と「ゲーム世界」の合計が米の「ゲーム要素」より多い
 - 米では自分の体験やプレイについて書くことが多く、日では内容について細かく説明する

まとめ

- 類似点
 - 市場、戦闘に関する言及
- 相違点
 - 日:ストーリー、キャラクター
 - 米:時間、年齢、自分語り、グラフィック
- 問題点
 - 英語に関してはクラスタリングの精度が低い
 - 特定のゲームに強く影響されてしまったクラスタが存在する

5.

研究の展望

研究の展望

- データセットの増加
 - 日米で発売された全ゲームからランダムに抽出
 - ソフト毎のレビューの偏りを無くす
- 英語解析の改良
 - 慣用句 (i.e. “a lot of”) の処理
 - 名詞句などの抽出による語の多義性の解消
- 日本語と英語の同義語
 - 日本語と英語で同じ概念を表す言語表現の辞書を作る

参考文献

- [1] <http://news.nifty.com/cs/entame/gamedetail/oricon-20100204-20100204-000/1.htm>(10/02/13)
- [2] <http://news.dengeki.com/elem/000/000/225/225179/>(10/02/13)
- [3] Malone, T. W.:Toward a theory of intrinsically motivating instruction,Cognitive Science , Vol.4, pp.333-369 (1981)
- [4] Vorderer, P., Hartmann, T., and Klimmt, C. :Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition, Proc. the Second International Conference on Computer Games (2003)
- [5] 乾孝司, 奥村学: テキストを対象とした評価情報の分析に関する研究動向, 自然言語処理, Vol.13, No.3, pp.201-241 (2006)
- [6] 夏目欣昇, 萬川直壯, 若山滋: 建築批評誌『OPPOSITIONS』の批評対象, 日本建築学会計画系論文集, Vol.73, No.624, pp.487-494 (2008)
- [7] 村井源, 徃住彰文: テキスト批評の計量化に向けてー書評の計量分析ー, 情報知識学会第17回年次大会, Vol.19, No.2, pp.120-125 (2009)

○ジャンル略称

ACG アクション

AVG アドベンチャー

ETC その他

PZG パズル

RCG レーシング

RPG ロールプレイング

SLG シミュレーション

SPG スポーツ

SRG サウンド・リズムゲーム

STG シューティング

TBG テーブルゲーム

VAG 対戦格闘

○米クラスター

年齢

star, kid

adult, rating, child, age

サウンド

effect, sound

song, track, theme, atmosphere, soundtrack

画像

element, graphics, time, end, sense

shadow, adventure_game, grandia, twist, epic, piece,

graphics, lack, adventure, term, moment

ゲームプレイ

ps2, music, control, game_play, gameplay

art, shooter, gamecube, okami, halo, xbox,

gamecube, reviewer, visual, quality, first

ストーリー

ending, movie, voice, style, scene, story, plot,

storyline

boy, personality, xenosaga, book, attention, hero,

score, color, battle_system, detail, love, feeling, role,

background, history, design, animation, complaint,

cut_scene, dialogue, cutscene, environment, storey,

look, depth, feel, story_line

プレイヤー

minute, friend, money, day, stuff, play, fun, people

ico, night, race, vice_city, house, car, family, dog,

guide, store, city, animal, week, half, home, month,

brother, worth, secret, replay_value, playing, yes,

couple

市場

final_fantasy, fan, series, review, version, rpg,

video_game, year, reason, title

ocarina, time, legend, pokemon, metal_gear, zelda,

ds, zelda_game, super_mario, tenchu,

chrono_trigger, resident_evil, metal_gear_solid,

silent_hill, mg, pokemon, sne, gba, japan, suikoden,

n64, copy, nintendo, collection, game, ff, release,

genre, playstation, price, developer, playstation,

square, well, classic, favorite, rpgs, today, gaming,

sequel, gamer, opinion

ゲーム要素

character, challenge, mode, puzzle, screen, mission,

side, boss, place, point, area,

island, colossus, zombie, guard, stealth, camera,

door, water, box, ground, health, creature, difficulty,

wall, gun, spot, room, chapter, ship, dungeon,

location, top, task, boss_battle, bonus, death, map,

second, order, stage, amount

戦闘

button, attack, skill, type, weapon, item, level,

monster, combat, enemy, move, battle, ability

air, member, fire, card, sword, damage, opponent,

object, combo, speed, space, menu, hit, party, face,

form, set, turn, movement, strategy, hand, magic,

spell, fighter, team, fighting, option, number,

variety, choice, use, fight, sort, example, power

その他

system, hour, person, life, guy, world, action,

problem, feature, idea, experience, player, lot, bit,

course, kind, way, part, fact

link, god, body, horse, snake, direction, view, land,

camera_angle, multiplayer, war, girl, blood, work,

mario, setting, computer, controller, issue, factor,

note, list, name, gameplay, man, sequence, group,

head, path, quest, event, town, start, line, job,

matter, ton, concept, hell, eye, heart, deal, addition,

right, case, flaw, plenty, beginning, rest, chance,

word, change, mind, aspect

○日クラスター

キャラクター

仲間、登場、魅力、個性

サブ、スキル、表情、顔、声優、メイン、背景、会話、感情移入、セリフ

戦闘要素

ボス、攻撃、武器、爽快感

武将、回復、体力、パターン、発見、壁、相手、ラスボス、銃、魔法、能力、ダメージ、快感、状態、数、味方、緊張感、雑魚

主観的価値

オススメ、購入、ソフト、是非、損

オンライン、タッチペン、DS、犬、GC、家、現実、本体、GC、ゼノギアス、中古、小学生、友達、コレ、レビュー、体験、感想、おすすめ、興味、価値

リアルさ

シーン、リアル、動き、プレイヤー、人間、存在
ワンダ、少女、馬、冒険、巨像、名前、体、恐怖、剣、姿、フィールド、戦い、迫力、力、デザイン、声、目

画像・音楽

音楽、映像、演出、グラフィック、世界観、雰囲気
サウンド、オープニング、音、曲、BGM、表現、戦闘システム、アニメ、一言、BGM、絵

市場

今作、星、続編、発売、最高、期待、ファン、出来、作品

傑作、次回作、値段、ICO、SFC、任天堂、バイオハザード、ポケモン、ドラクエ、リメイク、進化、スタッフ、ハード、FF、舞台、PS2、PS、タイトル、ゼルダ、時代、PS、本作

戦闘操作

ボタン、移動、アイテム、敵、マップ、バトル、戦闘、画面、ストレス、操作

ジャンプ、カメラ、コントローラー、上、変更、部屋、使用、探索、アップ、表示、視点、コンボ、タイミング、方法、装備、制限、選択、苦勞、戦略、難点、ボス戦、技、場所、序盤、スピード、行動、基本

ゲーム機能

モード、ステージ、プレイ、楽しみ、初心者、クリア、手、アクション、アクションゲーム、最初、難易度
レース、応援、やりこみ、やり込み、車、パズル、コース、達成感、マリオ、お金、データ、機体、対戦、機能、

対戦、条件、追加、情報、仕掛け、遊び、種類、タイプ、おまけ、セーブ、次、シューティング、中、注意、充実、ミニゲーム、攻略本、ミッション、ポイント、挑戦、用意、やる気、失敗、攻略、クリア、かなり、操作、逆

ストーリー

エンディング、映画、感動、ストーリー、最後、話、ムービー、世界、シナリオ、意味、物語

町、子供、夢、ラスト、好み、言葉、登場人物、想像、理解、設定、テーマ、関係、気持ち、謎、心、展開、個人

ゲーム世界

要素、感覚、イベント、キャラクター、レベル、主人公、キャラ、システム、自分、あと、他、感じ

リンク、道、ロード、モンスター、街、目的、裏、間、頭、作業、テンポ、進行、飽き、最大、特徴、謎解き、別、ダンジョン、事、変化、感、気分、説明、場面、奥、先、自由度、設定、不満、バランス

批評要素

操作性、人、気、評価、シリーズ、印象、RPG、個人的、部分、前作、自体、内容

大人、アドベンチャー、3D、オリジナル、ホラー、開発、皆さん、バグ、ジャンル、一緒、日本、久しぶり、ユーザー、通り、重視、バイオ、違和感、納得、プレー、意見、ホント、マイナス、イマイチ、理由、FF、面、画像、それなり、ゲーム性、欠点、文句、製作、すべて、良作、RPG、作り、満足、完成度、ボリューム、名作