

Ever17 -the out of infinity-

【えばーせぶんていーんじあうとおぶいんふいにてい】

ジャンル	恋愛アドベンチャー	
対応機種	ドリームキャスト、プレイステーション2	
開発・発売元	KID	
販売委託	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	×
発売日	2002年8月29日	
備考	Windows98~XP、プレイステーション・ポータブルに移植（PSP版はサイバーフロントより発売） また、Win版は2011年9月29日よりGame LinerでDL販売されている/1575円（税込）	
infinityシリーズリンク		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [特徴](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [その後の展開](#)
- ▶ [Xbox360版](#)

概要

- ▶ アドベンチャーゲーム「infinity」シリーズの第2作。
- ▶ 事故により孤立した海中テーマパーク「LeMU」を舞台に、逃げ遅れ取り残された者達の間様を描く。
- ▶ 本作は **未プレイの者に対してネタバレ回避が広く推奨される** 傾向にある。以下の文にも多数のネタバレが含まれているため、目を通す際は十分に注意されたい。

特徴

- ▶ プレイヤーはLeMUに遊びに来ていた青年「倉成武」か、LeMUに辿り着いた際に記憶を無くした「少年」のどちらかを選び、それぞれの視点で話を進めていく。
- ▶ KIDゲーではおなじみの快適なシステム周りも再プレイの助けとなり、評価されている。
- ▶ 本作は4つのシナリオをクリアすることでプレイできるようになる最終シナリオが特に注目されており、それまでに存在した大量の伏線を見事に回収し、尚且つ怒涛の勢いで展開、そして大団円へと至る様は非常に気持ちが良い。
 - ▶ 一部の伏線は「謎」として残っているが、主要な伏線はきっちり回収しきった上で話の辻褄も綺麗に合わせられている。
- ▶ アドベンチャーゲームであることを最大限に活用しつつプレイヤーへのヒントをしっかりと提示したフェアなトリックや、最終シナリオの展開などは今も評価が高い。


問題点

- ▶ 本作は上述の通り最終シナリオが肝なのだが、そこまでのシナリオが非常に冗長。
 - ▶ キャッチコピーなどでは本作を海中の建築物に閉じ込められる「パニック物」として紹介しているが、本当に危機的状況に陥るのは各シナリオの終盤のみ。特に中盤は中だるみが延々と続き、緊張感に著しく欠ける。
 - ▶ 当時のゲーム雑誌の記事では「切迫する空気と食料！！」などという宣伝が掲載されていたのだが、実際には食料が切迫するどころか腹一杯になるまで食いまくってるし、空気が無くなるなんて事も無い。
 - ▶ この中盤を乗り切れるか否かで作品の評価が大きく分かれる傾向にあり、これに耐え切れず挫折してしまった者も少なくない。
- ▶ テキスト・イラスト・設定などに粗が散見され、致命的なミス・矛盾や、明らかに（オーバーテクノロジーを差し引いても物理的に）間違っただけ・無理のある描写などが多数存在している。
 - ▶ 特に致命的なものに関してはWindows版以降で概ね修正されているが、中にはシナリオの根幹を成しているため変更不可能で、結局最後まで残ってしまったものもある。
 - ▶ 真相に気付ける手段（例：水面や学生証など）から登場人物が不自然な程に目を逸らしている、といった指摘も。
- ▶ 少なくとも1周目は「倉成武」を主人公に選ぶことを前提にシナリオを作っている節があり、先に「少年」視点で話を進めてしまうと、どうしてもシナリオの理解に支障が生じてしまう（プレイヤーが気付くべき違和感に気付けない、など）。
 - ▶ なお、最適のプレイ順序は【武グッドED1 武グッドED2（この時点までに武バッドED） 少年グッドED1 少年グッドED2 最終シナリオ】（ヒロインで言えばOPムービーに登場する順）とされている。
- ▶ 本作はSFアドベンチャーとしての側面が強いが、上記の通り **公式サイドがジャンルを「恋愛アドベンチャー」としており**、実際にゲームとしても恋愛アドベンチャーの体裁をとっているため、所謂「ギャルゲー」が苦手な人には敬遠されがち。
 - ▶ これを受けてか、PSP版ではジャンルが「ミステリアスアドベンチャー」に変更されている。
 - ▶ ちなみに「恋愛ADVとして」期待していた場合、本作のシナリオ展開や結末・真相などは、あらゆる要素が理不尽だらけの問題作と化す。素直にSFなり、「ミステリアスADV」なりとして受け入れよう。
 - ▶ 中盤の中だるみ期間も、典型的かつ必要以上にコテコテなギャルゲーのノリ。見た目が受け入れられない人は、素直に回避しておいた方が賢明かもしれない。
- ▶ 真ヒロイン（？）がよりによって凄まじい電波。

その後の展開

- ▶ 以上の点から、ソフト1本あたり数時間程度しか割けないことが多いゲーム雑誌の発売前レビューにおいて、本作の評価は軒並み低かった。しかし発売後に評価が高まったため、ゲーム雑誌「ドリマガ」では発売前のレビュー全員が最後までプレイし、改めてレビューを掲載するという異例の事態になった。
- ▶ 当初発売されたのはDC版とPS2版のみだが、後にCG・イベントの追加や一部ミスの修正などを施した「Premium Edition」がWindows用に発売され、更にこれがDCとPS2に逆移植された（PS2版PEは廉価版も発売された）。また、その後PSP版にも移植された。
 - ▶ 携帯機とアドベンチャーゲームの相性が良く、また作中専門用語の解説が追加されたため、PSP版は気軽にプレイし易い。しかしOPとEDが曲も含めて新規のものに変更されており、これに関しては賛否両論（ただし、最後までクリア済みであれば従来のOP・EDも視聴可能）。
 - ▶ 余談だが「Premium Edition」のジャケットには本作にとって致命的とも言えるネタバレ要素が含まれている。これはPSP版のジャケットでは改善されている。
- ▶ 後にKID倒産に伴い、本作に関わる著作権がKIDからサイバーフロントに譲渡された。
- ▶ 2004年10月にサクセスからPS2版の廉価版が発売された。ほぼ「Premium Edition」と同等の内容であり、価格は2000円。著作権所有者はサイバーフロントだが、ユーザーサポートはサクセスが担当となっている。

Xbox360版

ジャンル	SF恋愛アドベンチャー	
対応機種	Xbox360	
開発・発売元	5pb. & サイバーフロント	
発売日	2011年12月1日	
価格	通常版7,140円（税込）、限定版9,240円（税込）	
CERO	C(15歳以上対象)	
備考	初回限定版にはサウンドトラックCDとミニ設定資料集が同梱	
公式サイト	http://5pb.jp/games/ever17/	
<u>infinityシリーズリンク</u>		

- ▶ 2011年12月にXbox360でのリメイク版が、5pb.とサイバーフロントとの共同開発で発売された。主な変更点は以下の通り。
 - ▶ 物語の舞台であるLeMUのデザインが変更された
 - ▶ 会話シーンの立ちポーズ絵や一部イベントが3D化
 - ▶ シナリオ全体を見直し、オリジナル版で発覚した矛盾点や、全体的に冗長だった部分を改善してテンポが良くなった
 - ▶ 声優のボイスを全て録り直し
 - ▶ 新規シナリオ、イベントCG、エンディングを追加
 - ▶ イベントCGを全て高解像に描き直し
 - ▶ OP、EDの変更、音楽のリメイク
 - ▶ 初プレイ時は強制的に武視点をプレイするよう変更された
 - ▶ 少年視点でのつぐみの衣装が変更された
 - ▶ 用語集が削除された
- ▶ Xbox360版最大の特徴である3Dポリゴンだが、正直言って評判はあまり良くない。出来は決して悪くは無いのだが、アニメ調のイベントCGと比べるとどうしても違和感が生じてしまい、極端な賛否両論が分かれる結果となってしまった。普通にオリジナル版同様の一枚絵の方が良かったという意見も多い。
 - ▶ この3Dポリゴンが導入された経緯だが、サイバーフロントが所有していた一枚絵のデータがXbox360の高解像に耐えられない事が発覚したので、だったらこの際だから『新生Ever17』をアピールする為に、敢えて3Dグラフィックに挑戦したとの事。
 - ▶ しかし同じXbox360の「アイドルマスター」のなめらかで綺麗な3Dグラフィックに比べると、どうしても見劣りしてしまう。新しい事に挑戦しようとする意気込みは買うが、それも空しく結果的に多くのユーザーに受け入れられなかったようだ。
- ▶ とはいえ不満点と言えばそれ位で、それ以外に関しては古参プレイヤーからも概ね高評価を受けている。
- ▶ オリジナル版で大きな批判を受けていた、中盤での冗長な展開が大幅に改善されており、適度に緊張感を維持したままテンポよく遊べるようになった。しかしその分ボリューム不足になってしまい、20時間もあればクリア出来てしまうのだが...。
 - ▶ それに伴い、設定自体が変更になってしまったキャラもいる。これに関しては一部で不満の声もある。
 - ▶ また、PSP版で存在した用語集が何故か削除されている。意味が分からない。
- ▶ 5pb.社長の志倉千代丸がプロデュースした新規OPとED、リメイクされた音楽も非常に評価が高い。特にOPはオリジナル版とは全く曲風が違うので、驚いた古参ユーザーは多い事だろう。
 - ▶ Xbox360版OP
- ▶ 新規に追加されたシナリオは30分程度で終わってしまうものの、それでもオリジナル版で謎のままになっていた事が全て明らかになっている。
- ▶ なおEver17の著作権は前述の通りサイバーフロントが有しているが、Xbox360版は5pb.の管轄となり、ユーザーサポートも5pb.が担当となっている。