

Remember11 -the age of infinity-

【りめんばーいれぶんじ・えいじ・おぶ・いんふいにてい】

ジャンル	サスペンスアドベンチャー
対応機種	プレイステーション2 Windows 2000/XP/Vista プレイステーション・ポータブル
発売・開発元	【PS2】KID 【Win/PSP】サイバーフロント
発売日	【PS2】2004年3月18日 【Win】2008年4月4日 【PSP】2009年4月16日
価格	【PS2】限定版:9240円、通常版:7140円 【Win】15540円 【PSP】限定版:7140円、通常版:5040円（全て税込）
分類	賛否両論ゲー判定
ポイント	シナリオが尻切れトンボ
備考	Win版は『Infinity plus』としてNever7・Ever17・12Rivenとのセットで発売-廉価版について PS2・SuperLite2000版はサクセスから2005年5月12日発売/2100円 恋愛ゲームセレクション版はサイバーフロントからWin版（単品）が2008年9月19日発売/2625円 同じくPS2版が2008年10月23日発売/2079円 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（価格は全て税込）
infinityシリーズリンク	

- ▶ [概要](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [総評](#)

概要

- ▶ ゲームならではのトリックを駆使した傑作ゲーとの評価を得たEver17 -the out of infinity-に続くinfinityシリーズの第3弾。

評価点

- ▶ 「サスペンスアドベンチャー」というジャンル名どおり、食料も燃料も足りないサバイバルが繰り返られる雪山編と、閉鎖環境で正体不明の殺人者が内部にいるスフィア編の双方で、開始から結末に至るまで緊張感のある展開が繰り返られ、更に雪山編とスフィア編の主人公同士で起こる人格交換現象というSF的謎がストーリーを面白くしている。
 - ▶ 前作であるEver17が、序盤から中盤の緊張感が無いと指摘されたのを改善している。
- ▶ 最初に雪山編をクリアしてからスフィア編が始まるが、双方のストーリーのフラグが密接に関係しており、ハッピーエンドを見るために試行錯誤するのが楽しい。
 - ▶ スタッフインタビューによると、企画の原点はギャルゲー版の『街』（チュンソフト）だとか、複数の主人公の選択肢が相互に影響しあうシステムは確かによく似ている。

問題点

- ▶ 全ての謎が解き明かされ、ハッピーエンドになったかと思いきや、エピローグの最後であるキャラクターが主人公に対して発した問いかけによって、物語の根源に関わるとんでもない謎がまだ残っていたことが判明。しかし、その直後に画面は暗転して物語は終わってしまう。見事なまでの投げっぱなしエンドである。
 - ▶ 不完全版だという批判が声が多数出た。シリーズ第1作[infinity](#)のように結末を追加した完全版が出るのではないかの予想も。
 - ▶ それ以前にそもそもコンプリートするのが大変すぎるため、見当違いの分岐を総当りにするプレイヤー多数。
 - ▶ バッドエンドルートも含めると、語られていない謎を補完する情報は多数配置されており、それらを元にストーリーの全体像の考察を試みるサイトもいくつか公開された。「プレイヤーに考察をさせるために、情報だけを提示して本編ではあえて語らなかったのではないか」との説も本作の肯定派からは有力視されていた。
 - ▶ しかし、2009年に移植されたPSP限定版付録冊子で監督の中澤工が、「全ての情報を提示していない」「最初はやむを得ず真相を隠していました」と未完成版であることを認めてしまったため、上記の考察サイトの考察はオフィシャルの設定とは食い違っていることが判明した。ただし、PSP版でも明確な謎の回答は語られることなく、冊子内の年表で新たな手がかりが提示されただけである。

総評

- ▶ 結末に至るまでのストーリーはおおむね肯定的な評価で一致しているが、結末をどう受け止めるかで賛否両論となっており、素直に良作として薦めることが出来なくなっている。