



# Remember 11 -the age of infinity-

リメンバーイレブン



Playstation 2用ゲームソフト  
ジャンル：サスペンスアドベンチャー  
製作：KID

## 第1章 ココロ編

2011年1月11日。主人公・こころ(♀)が乗っていた旅客機が青森の雪山に墜落する。生存者は彼女のほかたった3人。彼女らは山小屋で救助を待つ。彼女たちは、極寒の雪山で無事生き延びることができるのか？

## 第2章 サトル編

ここは北海道の精神病院。主人公・悟(♂)は、2011年1月11日を境に何者かに命を狙われ続ける。犯人は病院内にいる彼以外の3人の患者……。誰が悟を殺そうとしているのか？そして彼の精神にも異常が……。

——とあるが、上のストーリー概要は全くのデタラメだ。上の文からは予想もできないダイナミズムで物語は進む。……自己……自由意志……ユングの原型理論……ラカンの3界……多世界解釈……そして、神……。それらが、SF的理論ではなく、確かな『論理的なぞなぞ』によって展開される。本作に張りめぐらされたトリックとロジックが明らかになっていく過程には、プレイヤーはきっとコペルニクス的転回を体験するはずだ。ゲームという、映画とも小説とも違う性質を持ったメディアが、あなたの常識をひっくり返してくれるだろう。

本作は、ADGだ。ADGといえばオタク向けの恋愛アドベンチャー(俗に言うギャルゲー)が市場の主流だが、本作は恋愛要素は完全に排除されている。(ふつうヒロインに優しくするとラブラブになれるが、本作の場合は付け入られて殺される。)そんなハードなADGとして鳴り物入りで発売された本作だが、あまりにも難解すぎるシナリオのため、ユーザーのほとんどから理解されなかったという不幸な経歴を持っている。

しかし、謎だらけの本作のシナリオと格闘し、ついに物語の全貌を理解するに至ったときの感動は何物にも替えがたいだろう。Web上には考察サイトがいくつ也存在するが、どれも完全に正解にたどりつけているとは言いがたい。安易な解答に満足せず、真実にたどりつけるように足掻き続けてほしい。

だがしかし、その真実に気づいたときの感動とは、達成感ではなく、むしろ圧倒的な敗北感であるはずだ。「製作者に騙された」という敗北感だ。普通のゲームから得られる安易な達成感や征服感に食傷し、甘美な敗北のカタルシスを味わいたいと思う人はぜひ本作に挑んでほしい。

ストーリーが感動的だとか、トリックが見事だとか、そんなレベルではない。物語の文法すら根元から覆した、『何か』が、あなたの前に現れることだろう。



主人公は2人だ。  
だがしかし、悟はこころの妄想の産物であり、  
本当は存在しない。  
ところが、実はこころも悟の妄想の産物であり、  
本当は存在しない。  
どちらかの存在を否定すれば、  
たちまち2人とも  
消え去る奇妙な循環(∞ループ)。  
2or0であり、1and1にはなれない。  
このループには終わりや始まりはあるのか？  
始まりがあるとしたら、  
最初に存在した1は、こころか、悟か？  
あるいは、そのどちらでもない  
『第三者』なのか？

## 完結編

ココロ編とサトル編、2つのシナリオを終えた先に待っている第3章『セルフ(self: 真の自己)編』で、すべての謎は明らかになる、かもしれない……。

はみだし  
すてーじ

日がたつにつれ、知り合いがキャンパスから消えていった。  
⇒典型的なホラーのパターンでいくと、次はあなたの番です。

(法・3 影法師)