

あなたの、みんなの考察メモです。個人の見解でもご自由にどうぞ。
ネタバレ度の高い考察はなるべく下のほうに

そもそもseg6のボスは(本物の)昼夜なのか？

ぞんでやってて気になった点 シミュレータの最後「ようこそ次の世界へ」
…これって、ガーランドのテスト段階のようなもの？
…世界観やっぱり繋がってる？

DEAD LIAR の記録上の本名である都邑暁尋について。

邑は集う場所という意味。者(人)が集まることで「都」になる。
また暁を「尋ねる」というのは、それを捜し求めるということでもある。
こうして見ると、なかなか意味深な名前だ。

DEAD LIARのディスチャージ「カルネージレイド」がどうみても
らじおぞんでのUSE系のボム「オールドデイズフラクション」(に多少手を加えたもの?)な
のは、

DEAD LIARが古い存在であることをそれとなく示しているようにも思える。
オールドデイズフラクション自体、らじおぞんでの作中でも技術的に古い兵器らしいし。

暁(=夜明け)を冠する名前を持つ DEAD LIAR らしい装備といえるかも？
オールドデイズフラクションは夕陽を思わせる攻撃だったが、
カルネージレイドは純粋な光ないし太陽を思わせる攻撃になっている。

赫螺丸の武装は旧世代の建造物を模倣(ぞんでのボス)だから
ぞんでの未来の話なのかな？

ぞんでの段階でぞんでボスはレガシーと呼ばれているので、
どれくらい時間が離れているのかはわからないが、確かだと思う。

ネタバレ度の高い考察

衰亀きゅんって、ガーランドの四人の仔の内の一人じゃね？
『かつて或る宗教組織の手によって製造された即身仏(不死を目標として作られた神体・崇拝の
対象となる本尊)。』 概要と手引き より
…便宜上は男になっているはず。メインメニューの戒名も一つだけが女の付かない『児』だし、何
より物語としてじっくりくる。

菟亀本人の口振りからすると、
菟亀はGARLANDと同じ様な発想で後に（割と近代に？）作られたものの一つで、
GARLAND（4人の仔）とは設計が違う似たもの同士という事じゃないだろうか。
LV2エンディング等で親近感や同情のようなものを拭えない点からもそう思われる。

「もうお前には要らないものだ」とは自分にも言える事を言っている？

関連して、GRAVEYARDとPRAYERに関しては、互いに同じ事を言える点が多い。

立場が違うだけで大体同じ事をやっている、という事については

DEADLIARの道中字幕などでも言及されているし。

上はそれも知った上で書いてる

「出自故か、その言動は「作った」感じのする大仰なものだが、語る内容は直接的である。」...概要
と手引き 資料より

子猫（771）のかつての名は「アンバー」で、
FOSSIL MAIDENもかつてはアンバーと呼ばれていた。
しかもマニュアルの資料の項目でFOSSIL MAIDENが
やたら長く書かれているってことは、もしかして
子猫 = FOSSIL MAIDENなのだろうか？

エピローグの

” 影響力の無い観客でもあり ” ” ヒロインでもあり ”

云々から、幕間の文章（あるいはゲーム画面の客観視点も？）は

眠れる猫の視点？

THE [QUADRUPLE ONE] AFTERIMAGE

を読むと、語り手は四人の仔のうちの一人名いたな

菟亀や大時計（ラスボスの模倣らしい）に関する諸々の文から推測すると、
CARDINALSHAFT（四人の仔）は現実や環境を捏造する装置？
手引きに書かれている英霊の特徴はまるでゲームのROMのような立ち位置だが、
それに対してハード（据え置き機）のような扱いか？

子猫について

> 銀色の鈴と、白い体毛と、ろくに見えない金色の目を持つ雌猫

白・銀・金 というのは 星・月・太陽 を示唆している？

ガーランドを遊戯施設と比喻する記述もあるので、
その意味では PRAYER は PLAYER でもあるのかも？

ガーランドが遊戯施設ともいわれるのには、
そこがこのゲームの舞台だから、というメタ的な意味も含まれている？
その遊戯施設で実際に遊ぶのは、他ならぬゲームのプレイヤーだという。

またこのゲームの道程は ある意味で「いばらの道」といえるけど、
一つ一つのセグメントの連なりが『THORNED CHAIN（いばらの鎖）』だという見方もできな
くはない
（霊廟突入時の鎖が切れる演出は、通しプレイ全体を鎖になぞらえてるとも考えられる）。

200 名無しさん@弾いっぱい sage New! 2007/09/16(日) 01:04:53 ID:zemqtroR

少しネタバレ気味に個人的解釈書くけど、
模倣者 = ひらにょんかと。
PRESTORYの ”二度目に掴めたものは大きく ~ ” はらじおぞんでのことかな。

ついでに、
ボスの ” 忘れ物 ” うんぬんはプレイヤーのゲームを楽しむ心自体かと。
そうすると、途中のゲームオーバーの文章もなんとなく理解できる。
このゲームでプレイヤーが忘れてたゲームを楽しむ心を取り戻して欲しいという願いがこめられてる気がする。

エピローグの男がDEAD LIARだと仮定して、最後に子猫を昔の名前で呼んだことについては、DEAD LIARが子猫のことを当初から知っていたからでもある？ としたらどんだけ長生きなんだ；

HELLSINKER というのは、現実世界における過去に栄えたが、今となっては衰退し、社会的に棄てられた作品なり文化といったものの総称？
捨て猫はそれらの象徴的な存在？

STGジャンルなどもその中に含まれる。
らじおぞんで言えば、蒼穹がそれを象徴していたかもしれない。

しかし衰退し棄てられても、未だにそれらに心を惹かれる（鎖でつながれる）者も少なからず居

て、
そういった人達が PRAYER であり GRAVEYARD だった？
執念や未練という意味では心縛られているとも言えると思うけど、
SEGMENT4関係のテキストを見る限り、大多数の外野が存在する様なので
惹かれる者というのは主にそれらの者達を指しているのでは
マニュアル序文に「二の轍」の例えもある事だし

そしてエピローグでは、衰退した・棄てられた作品や文化を護ろうとする者の願いと、
「それ自体」が、棄てられて久しい今の社会の中で生きようとする意思が描かれている？

そういったエピローグの意味について考えれば考えるほど、
タイトル4：MEMENTO に漂うもの悲しさなどもより印象深く感じられる。

また、英霊や即身仏の存在はHELLSINKERとの対比で、
「変わらずに在り続ける希望」のようなモノを人工的に作ったものだという見方もできる。

DEAD LIARの台詞
「未来と過去の間立ち 境界を渡る
その為が故に境界を失ったものども
それが俺たちのような【人でなし】だ」 について。

「未来と過去の間立ち」というのは、
過去の遺物を取り戻すことをずっと求めている（過去を見つめ続けている）から？

境界云々についてはよく解らん

とてもこじつけだが771 = 名無いとか。いやまゝ774でも同じだろうさ
WAY OF THE ALL FLESHの最後の的の名を直訳するなら「名無しの771」

サウンドテスト出現前のメッセージには
[GARLAND SYSTEM 3.0] FRONTEND MODULE とか書いてあるけど
GRAVEYARDにも別のガーランドがあるのかね？
それとも今回のゲーム（このHELLSINKER）がガーランド3.0による
エミュレーションによるもの？

最後にGARLAND3.0のメッセージが出ると言う事は
劇中は何らかのプレイバック（記憶）と考えられるし、
エピローグの内容と照らし合せれば反復エミュ（シミュ）レーション説も
充分ありえそう

全てはGARLAND3.0による過去の記憶の反芻となぞり返して、
一部の出来事や人物以外は、ありうる可能性（展開）を再現した創造物か？
（寿々と屠針は直説会話をしていない点、FOSSILMAIDENと猫との共通点等）
劇中の時代より以後に、何物かが誰もが納得して成功するまで繰り返す、という
ゲームのような都合の良い仕組みを作り、その下に現実が展開されている？
あるいは猫が見た夢の総集編（回顧録）のようなものかもしれない。

旧体験版テキスト見るとDEADLIARの事が色々分かるね
DEADLIAR = 英霊『旧き日の残滓』まさにオールドデイズフラクション
上の方に書いてある通り、前作となんか関係あるのかもねー？

暁尋という名前も、
「朝を待っている」「俺が行く事になっていた...」ということから合点がいく

四人の子について

即身仏として作られた蓑龜（やSAINT MOUVE？）にも通ずるものがあるのかもしれない。
また「技や英知を石に標し遣す事」、つまり英霊にもどことなく似ているかもしれない。

memento message in cardinalshaft 資料閲覧の7番目

4人の子

明らかにWLSの4人とガーランドの4人の子の比較

ガーランドの子供たちは作中では出てこない？（ぬこの<鎮>が4つなのはこのせい？）

WLSの影はSEGMENT6で使い終わったネタのような気もするので関連は無いかな？

そこは否定させてもらう。作中の至るところにWLS強いてはぞんでを匂わせるものが散りばめ
てある。

霊廟の連中と同じで、名前と形が残ってるだけで大した意味の無い残骸って事かも
もう誰も元の意味を知らないのに教義だけが残るというのも、ある意味生々しい
それこそSTGの様式は残っているのに、その意味を問い直さない模倣作とかが良い例

人柱、者から物へと適切な加工

「英雄的な扱いを受けるのだった。

無論、人などではなく 暗雲を払う剣として。」...ぞんで、れあどめより
単純に英霊やPRAYERと化す（ROM化する？）技術の源流かもしれない

四つの戒名

メインメニューの4つの戒名はガーランドの4人の子

敗北の記念碑、仕切り直し

「それがいつまで続く？ そもそも 自ら破棄した資産に頼り

ただ崩壊までの時間を稼ぐなど あまりに滑稽と言う物」...ぞんで 蒼穹エピローグより

...ぞんでの世界が崩壊寸前にガーランド建設に着手、崩壊後に完成。

時間稼ぎとその間のハード面の確保

= 「言葉どおり我らの新世界の《母体》それを取り囲む複数の端末が構成する環境の総称こそが

《花冠》だった。」
でOK？

プレストーリーを見ると、CARDINALSHAFT周辺は一度崩壊した後の世界で試みられた多数の悪あがきの一つに過ぎないようだから、ぞんでの話も今回の話も「よくある話」の一つにすぎないという事かもしれない。大昔にも似たような失敗をした奴がいて、今回もまたそうだという口振りが散見される。

文章資料の最後の1～8はGRAVEYARDの成立から円熟を追ったもの？
だとするとPRAYER側とGRAVEYARD側とで構造が類似する点が多々見られる。
GRAVEYARD自体が悪あがき（HellSinker）と大差ないものと言う事なんだろうか。

GRAVEYARDの円熟というよりはPRAYERとか『技』の人たちの記録(未練)に見える。
GRAVEYARD（の派閥の一つ）がガーランドを建てたとすれば、PRAYERもEXECUTORも皆根本は同じ技術だと解釈できる。
中の悪い派閥同士が目的(悪あがき、最善の模索)は同じ、手段を模索しながら相手の様子を探っている。といった読み方も出来なくはない。

文章のタイトルがストレートに”墓場の走り書き”というような意味だけどそれはそれでより多くを含んだ隠喩の可能性もあるね

cardinalshaftを建てた後に、それが不用になって去った人々がいて後にその中で納得がいかに（自らを改造して）留まった者達がPRAYER、GRAVEYARDの一部に組み入った、いわゆる里帰り組が今回の話に加わった連中、という事のように、他に仲間がいるような口振りをしながら、最大限には力を割いてくれない訳だしGRAVEYARDが今回の件を問わず未練の受け皿（目標は多数ある）、という話かもその中の一例が今回って事かな

KNT系の技術(の模倣)がKAGURAにあってWLS系の技術(の模倣)が6ボスにある。
蒼穹姉さま(WLS)がそもそもKNTなのだから
技術レベルでは全ての技術の根本は同じものなんじゃね？

337 : 名無しさん@弾いっぱい : 2007/09/19(水) 12:24:04 ID:Hub7zAZQ
ネタバレ注意

330

昔は、橋が水害で壊れないように中に人間を埋め込んだんです。
それが「太古に行われた人柱」です。

機構の目的は壊滅的な災害の回避です。
そのために、業（悪いこと）をちょっとずつ小出しにするダムのような役割があります。
でも結局、いろいろ絡み合っただけで機構自体が大破壊の原因になっちゃいました。

そうなるともう機構も役に立たないので、一部の人間は出て行きました。
それがGRAVEYARDの人間です。
けど、残った人間もいました。それがPRAYERです。

彼らはどちらも、自分たちの繁栄のために人柱を用いたことを悔やんでいます。
それで、未だに機構に埋め込まれたままの人柱を開放しようとしてるんです。

ちなみに旧体験版の時点でメイデンさんはいました。
テスターがその存在を攻略ページに描いてます。

白猫の正体、及びそれに関連する考察の流れ

313 名前： THE UNNAMED 771 [sage] 投稿日： 2010/03/19(金) 22:58:27 ID:96D2Jpea
ほとんどwiki見ながらだけど

初回起動の時になんか英文出てきて名前入力したよね
んで、最後、万人の途クリアして文章資料読んで終了するときにも
似たような文章出てきてB Y E - B Y E 言われて終了
前スレとかで意味不明だとか言われてたけど

このとき初めて最初と最後のメッセージがG A R L A N D S Y S T E M 3.0からの物だったと判
明した

以下wikiから転載

HAIL TO YOU, MY FELLOW.

I DON'T KNOW YOUR INFERNAL DAYS.

THERE IS NO CAUSE FOR CONCERN

'CAUSE I'M ALWAYS CLOSE TO YOU.

ようこそ、我が同朋よ。

私はあなたの地獄の日々を知りません。

ですが、心配しないでください。私は常にあなたの傍にいます。

四人の仔ってのはこのシステムに組み込まれている人柱
そのQUADRUPLE ONEの文章資料から抜粋

大丈夫。

誰かが見つけてくれるなら、その時君は確かにそこにいる。

それまでは傍に居る事ができるから

だから、何も心配する事はないんだ。

それがこの機構がもたらす、最初に願われ組み込まれた機能なんだから。

一番上手く出来る取り柄なんだから、間違いのないって約束できる。

遺失物 7 7 1 番。きっとそばにいる

つまりゲームのPlayerはG A R L A N D S Y S T E M 3.0にログオンしてログアウトしたつもりだ
けど

G A R L A N D S Y S T E M 3.0の中ではPlayerは白い猫が侵入してきたと認識されていると仮定

そうすると次の文章も納得出来そう
以下文章資料のEPIROGUEから抜粋

子猫は物語の主人公であり、脇役であり、

ヒロインであり、舞台装置であり、

そしてまた影響力のない観客でもあった。

同じ筋書きで何度も違う話を見ているような。

そんな無碍に取りとめもない、泡のような紙芝居。
何度見たかもわからないのは、悪夢のようでもあるし、
同じく二度とないことは幸せと言えるかもしれなかった。

と思ったけど、俺の頭がイカレたのかもしれない
なんか難しい方程式をぐるぐるまわしている感じがする
皆の意見がとても聞きたいにやー

316 名前：名無しさん@お腹いっぱい。[sage] 投稿日：2010/03/19(金) 23:10:01 ID:ZaIATHE6
>>313

つまりあのログイン・ログアウト演出は、あきひろらEXECUTORではなく、
白猫 = Playerであると、そういうことか？
なるほど確かに辻褄が合うな

318 名前：名無しさん@お腹いっぱい。[sage] 投稿日：2010/03/20(土) 00:27:36 ID:HvYq8xfq
ID:fwaGfz/C (96D2Jpea) の説に乗っかるかたちだけどいいかな？

>>297の遺産観測庁、要はらじおぞんでにおける
ガーランドっぽい機能を有する<機構>の存在。
ぞんでのEDの一つ、蒼穹の帰還時に語られた
最後の日から抜け出した電璃についての記述。
「自身を観測の焦点とすることで～」というくだりから、
そちらにもガーランドらしき機構があるっぽい可能性。
ここで気になるのは電璃たちのいた世界（朝ノ那・夜ノ那）。

そこでは背景や存在が抽象的であり、認識が不完全になると言ってもいい。
そして、これと同様の現象がヘルシンカーにも存在している。
大時計、白猫、偉大なる多数、万人の途。
これらはいずれも、観測システムの中枢やその互換、
あるいは中枢となったものの記憶といった、
観測者（システム）の主観に極めて近い位置という共通点がある。

ということは、だ。

恐らくこの<機構>は、観測行為をするシステムの視点 = 主観が
その観測領域内に入ってしまうと、過負荷や誤動作が起きるのではなからうか。
LV3の白猫がまさにそれで、システム利用者の主観と観測者の主観という
必要最低限の情報以外を切り捨てることで、ギリギリの処理しているようにさえ見える。

電璃や蒼穹が最後の日を抜け出せたのは、真祐・余空という観測ユニットに接触することで
これが偶発し、演算に誤差が生じたおかげ・・・かな、と思ってる。
代わりに、空白になった観測者の領域の辻褄合わせのために片方が取り残された、と。

319 名前：名無しさん@お腹いっぱい。[sage] 投稿日：2010/03/20(土) 00:27:54 ID:IPwz8yJ7
初見殺しでいっぱいな反復前提のプレイ光景も、猫の揺筆ver3.0の中でラプラスの魔チックに
「有り得た可能性」をシミュレート（鎮の機能ある程度でも受け継いでたら、
並行世界観測とかかもしれんが）してる過程なのかなあと。

322 名前：名無しさん@お腹いっぱい。[sage] 投稿日：2010/03/20(土) 01:50:56 ID:jNp0tBIS
設定考証を深くした事ないから自信ないけど、感動したから流れに乗っかってみる

俺達プレイヤー = PLAYER = にやーんってことだよな？

あきひろ達を操作して塔の中枢を目指すSTGという形をした娯楽のシステムが自分で、それを自分
がプレイしてると

で、> 観測行為をするシステムの視点 = 主観がその観測領域内に入ってしまうと過負荷や誤動作が
起きる

この誤作動を起こす直前、ゲームをプレイしてる自分 = ゲームと認識出来てしまうところまで踏み

込んだ領域が
蒼穹最終段階であり、羽化プロセスLv3の『全画面演出』じゃね？

らじおぞんででは観測者が片方(真祐or余空)取り残されちゃったけど蒼穹が帰還出来たからEDがあるけど、
HELLSINKER.は観測者はあくまで一つの存在なので、自身を観測した事により、ED無しで強制終了。ってところか

初め全画面演出はただラストを飾るための格好良い演出だと思っていたが、
もしかしたらこんな深い設定の上での演出かもしれないと思うと鳥肌が立つわ

323 名前：名無しさん@お腹いっぱい。 [sage] 投稿日：2010/03/20(土) 02:09:38 ID:sJ7Sj2la
>>322

>HELLSINKER.は観測者はあくまで一つの存在なので、自身を観測した事により、ED無しで強制終了。ってところか

へるしんかのストーリーの中に白猫 (PLAYER) が出てくるのに ”俺達プレイヤー = PLAYER”
がゲーム中で ”白猫 = PLAYER” が鉢合わせする事になると
このゲームやらストーリーやらが破綻しちゃうから、LV3ねこに対峙する時には ”俺達プレイヤー”
をキャラクタから切り離す為にネガポジ反転と云う演出があったんだと思う

と、今考え付いた

324 名前：名無しさん@お腹いっぱい。 [sage] 投稿日：2010/03/20(土) 02:48:17 ID:jNp0tBIS
>>323

>>316のレスとも関係あるんだが、lv3以降の流れは俺達と白猫の切り離し作業なんじゃないかな

THE GREAT MAJORITYが本編とは大きく趣が異なるのは矛盾による強制終了の影響で、辻褃合わせの作業中なんじゃないか？

で、THE WAY OF ALL FLESHで白猫と再び会う訳だけでも、メッセージが

> Wherever did you put? >What are you seeing?

とあるようにこの時点で切り離しが完了しており、エピローグで俺達とは違うor切り離された白猫の話を見ることに

それで白猫から切り離された俺達とはBYE-BYE.

ここで俺達とゲームはもう違うものとして処理されているから、元々自分達であるが故見れなかったサウンドモードと文章資料が解禁

これを頭に置いてTHE [QUADRUPLE ONE] AFTERIMAGEとか読むと以前とは全然違う文章に見えるな

ID:fwaGfz/C,HvYq8xfgの考察のおこぼれを長文で書いちゃうぐらい興奮してるわ。二人ともありがとう

「おにんにんガーランド始まるよ！」と言っていた自分こそがおにんにんガーランドだった、等と言えは笑われるだろう

325 名前：名無しさん@お腹いっぱい。 [sage] 投稿日：2010/03/20(土) 03:28:21 ID:sJ7Sj2la
>>324

そう、結局 ”白猫 = PLAYER” 説に確信が持てなかった理由が最後のEPIROGUEの話
そんでもって >>323書いた後、万人の途でネガポジ反転しないのは、実はアレドッペルゲンガーなんじゃね？

だから最後に一つになろうとしてこっちに突っ込んでくるんじゃね？とか考えてまた泥沼に嵌りかけてた

でも切り離しを考えるとEPIROGUEがとてもしっくりくる

こちらこそありがとう

これでやっと安心して眠れる

ID:fwaGfz/C

ID:96D2Jpea

ID:sJ7Sj2la

でした

326 名前：名無しさん@お腹いっぱい。[sage] 投稿日：2010/03/20(土) 03:53:18 ID:HvYq8xfg
ガーランドシステム3.0として、ブートレグゴーストを通じ
当時のあきひろたちの再現を操作・観測してた白猫を、
更にPLAYERが白猫のブートレグゴーストとして
へるしんかという世界を操作・観測していたわけだ。
本来ありえないはずの霊廟の記録、
できるはずがない自己（孵化・羽化プロセス）の観測。
ここで白猫自身がおかしいと気付いて自己診断を開始、
偉大なる多数、万人の途を通じてPLAYERと自己の主客分離を完了する。
はっきりと771の姿を認識できたのは、そのプロセスが完了したことで
正常な観測処理ができるようになったって感じか。

俺たちはHellSinker.を見ていたのではない、
HellSinker.からも見られていたんだ

327 名前：名無しさん@お腹いっぱい。[sage] 投稿日：2010/03/20(土) 11:14:07 ID:GkludtN/
白猫があきひろ達を操って自分を迎えに来させたってのはいい納得できるすばらしい
でもラスボス白猫がドッペルゲンガーとかPLAYERと自己の主客分離がEXってのはいまいちピン
と来ないな
人型になれたのは置き去りにされた猫への人の贖罪だし約束を守るという誠意の表れとかだと
思ってたが

328 名前：名無しさん@お腹いっぱい。[sage] 投稿日：2010/03/20(土) 13:14:43 ID:sJ7Sj2la
またEPIROGUEについて違った見解が出てきた

まずEPIROGUEの文章は子猫視点と言うのは間違いない
そして『あの社会で君は人の正式なパートナーであり、多くの権利を保障されていた。云々
この事は今まで子猫に向けた言葉だと思っていた

確かに間違っていないが、この時点で子猫は、むしろ万人の途の時点で既に”馬鹿げた歪な複合
体”に変貌している
だからきっと資産、権利云々は”白猫”に、ではなく”歪な複合体”の中の”四人の仔”に向けら
れた言葉

しかしあくまで子猫視点なので以下の一文が出てくる
そして、それが私である 理由は何処にも見つからず、
それが私の中で折り合う事は決してなかった。

あきひろ達は白猫を迎えに行ったんじゃない
EXECUTORはあくまで遺言執行者
贖罪を望むとしてもそれは”四人の仔”に向けられたものであって、白猫じゃない
でも結局は四人の仔と白猫のハイブリッドになっちゃったので
EPIROGUEを理解するためには一度分解して再構築する必要があるのだと思う
そうする事で幾らか疑問が解決した気がする

子猫
物語の主人公
脇役
ヒロイン
舞台装置
影響力のない観客

カウンタ 19663
今日 1
昨日 8