



DREAM EMULATOR LSD ファンアンソロジー企画

LOVE
SWEET
DREAM AND
FOLLOWERS

西

童

胎

**13年経った今でも
あの夢から覚める
方法を知らないんだ**

LOVE SWEET DREAM AND FOLLOWERS

ジャン・黒時屋
Ludicrous Sectile Dream

KCB
Each life / 君はずるい / Owari No Kisetu

遊
らぶりーすういーとどりーむ!

しーた
絵(?)日記

* **空茶**
これより先365日を終えた方推奨

* **Liuno**
LSDのクラブに関するいくつかの考察 / 京都の地図およびキャラクター達
バグテクスチャについて

しぐのん
ゆるめLSD

抹茶寒天
あの人、可哀想な人だから

須田
NO TITLE

ガリ沢
LABYRINTH SILENT DREAM

コメント

*の作品は構成上、天地が逆になっております。本を逆さにしてお楽しみ下さい。

Day 153



START



ただいま。

Ludicrous
Sectile
Dream

Jan Kurojiya

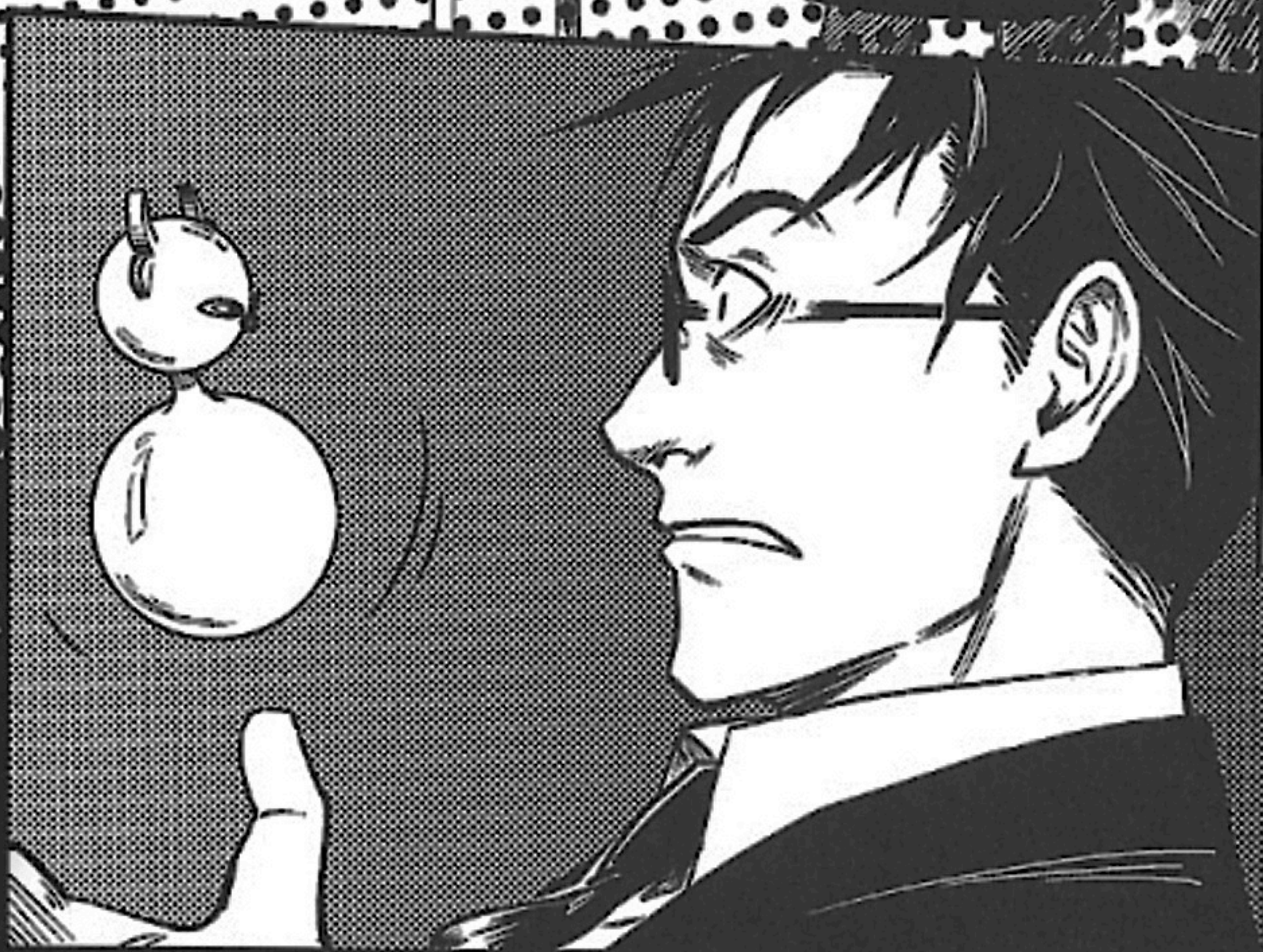




明月荘の住人らは
今日はいないのか…。



全ては大晦日から始まった。
近所の電気屋で夢を見せる
と言う機械、(なのか?)
「リネン」が紛れ込んでいた。

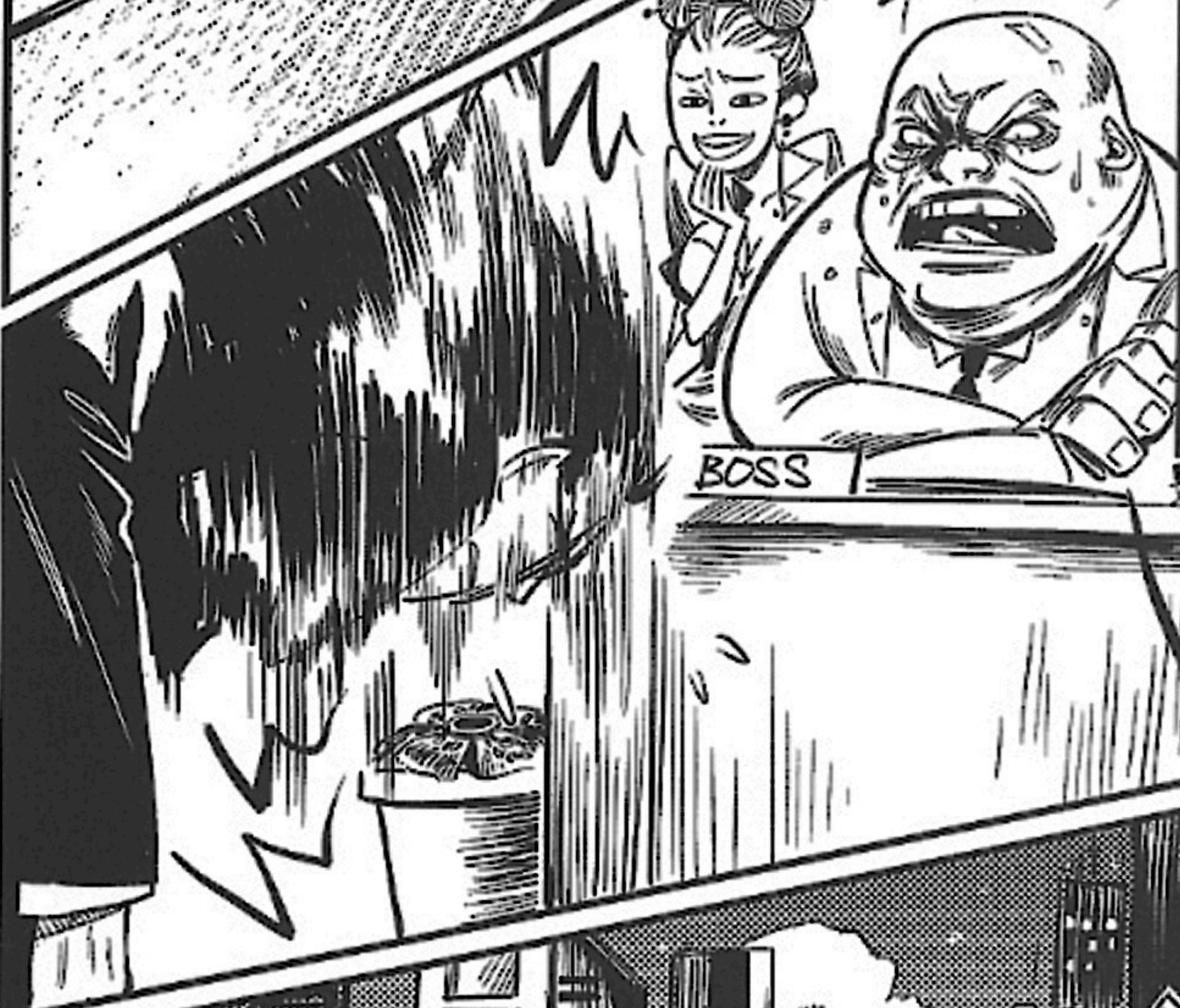


それから毎晩、毎晩、夢を見させられている。
いや、もう「見ている」感覚さえ無い。

確実に僕はここに居る。

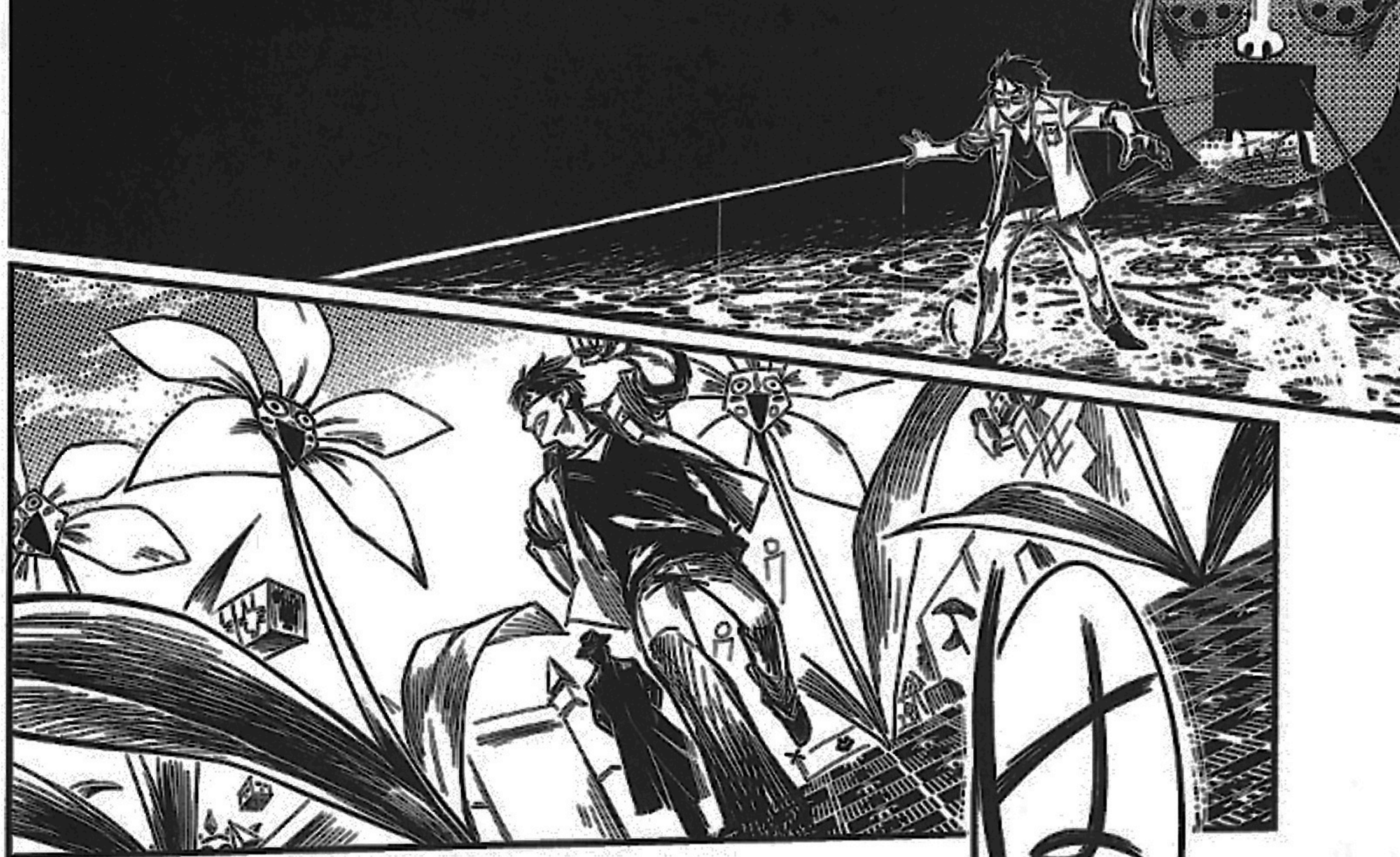


夢と言うものは、普段の生活の中
から得た情報や感情の整理を行う
ために脳が見るらしい。





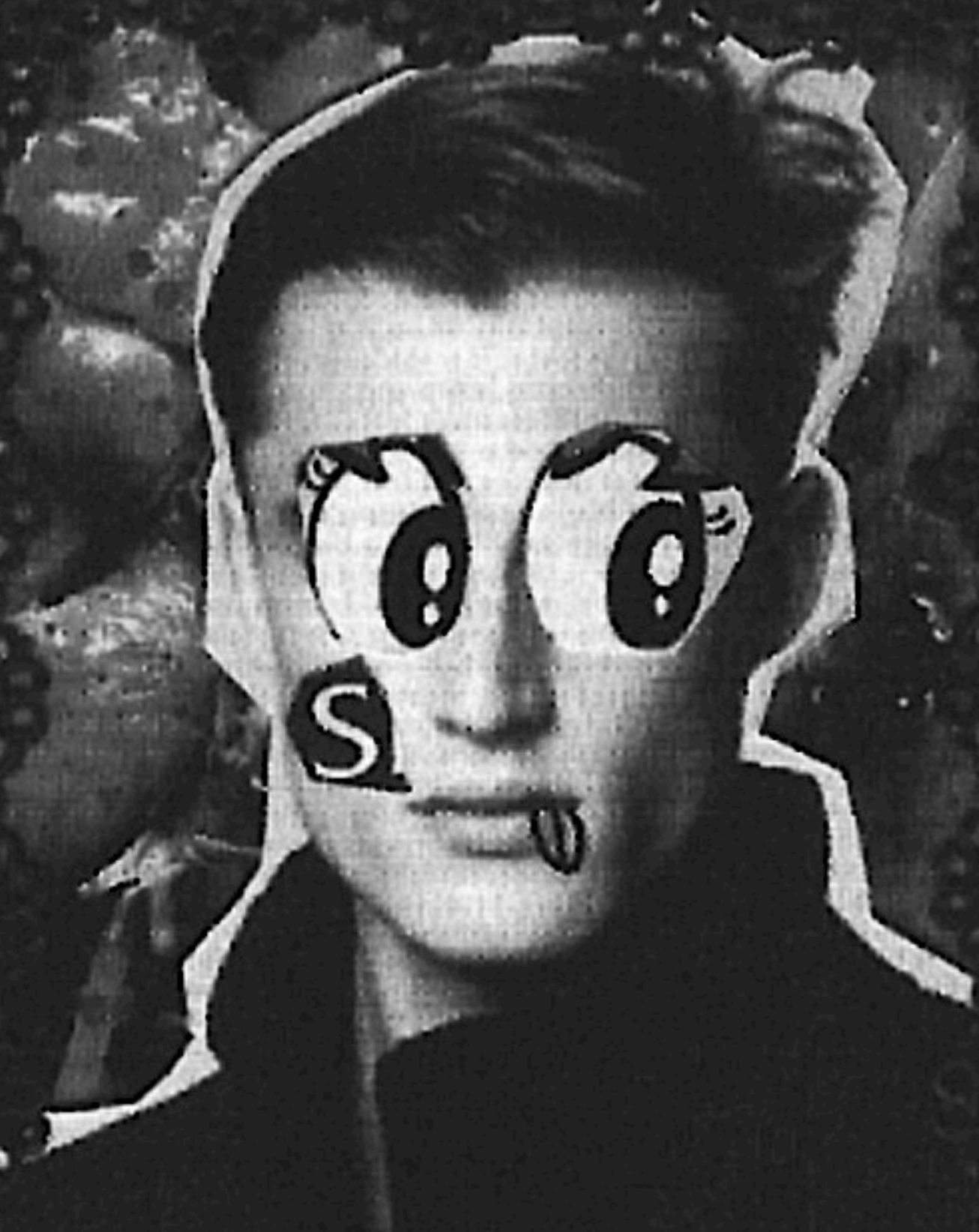
だからだろうか、現実よりも
しつくりかつただ純粋に物事を
受け入れられる。



そして僕はまた今日も
夢を見るために目覚める。



END?



君はずるい。まず、自分勝手だ。君はずるい。余りにも自己中心的に過ぎる。君はずるい。すぐに人を見下す。君はずるい。人の話を聞こうとしない。君はずるい。自分の話だけは通そうとする。君はずるい。気分が悪い時には、メールさえ返そうとしない。君はずるい。都合が悪い時には、すぐに嘘をつく。君はずるい。人を利用するだけ利用して。君はずるい。価値が無くなれば、それを見向きもしない。君はずるい。僕が気を使っただけで、全然思っている。君はずるい。自己満足でいる。君はずるい。自己満足でいる。君はずるい。思い通りにおこす。君はずるい。い。君はずるい。そんな顔もスタイルが良い。君はずるい。君はずるい。話し上手だ。君はずるい。上手でもあ。君はずるい。だから、男は直ぐに君に惚れてしま。君はずるい。そうやって、僕以外の男とも寝たりするんだ。君はずるい。我儘で、嘘つきで、淫乱で、尻軽で。君はずるい。でも、実は良い奴だ。君はずるい。本当は優しい。君はずるい。それに頭も良い。君はずるい。本当は寂しがり屋で。君はずるい。僕は、そんな君と居ると泣きたくなってしまうんだ。君はずるい。だから、こうして君を呼びだした。僕からお別れを言う為に。それなのに。君はずるい。こんな時にだけ、そんな顔をするなんて。





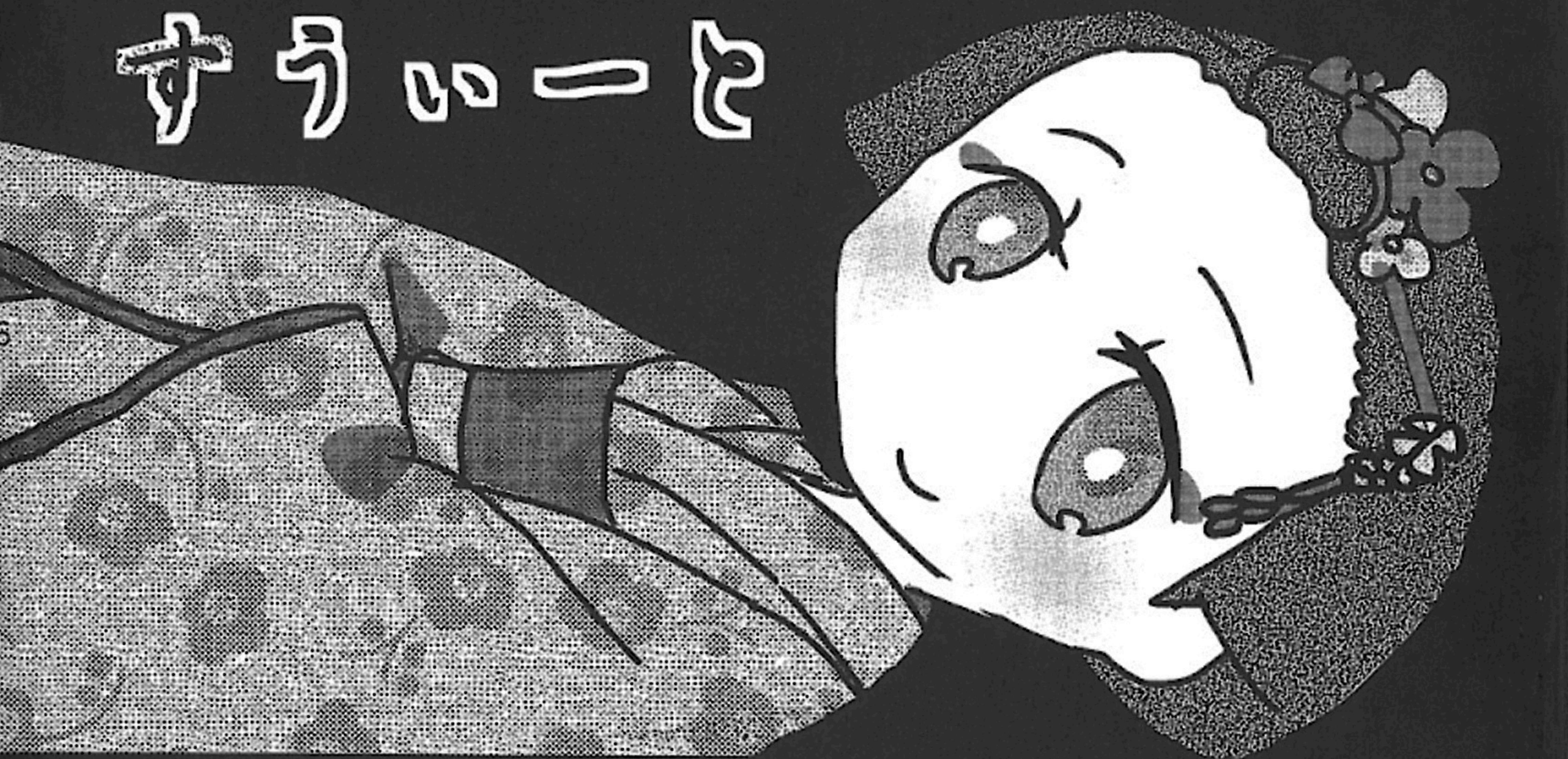
桜の花散る夜の小道。眼前で一人の女の子が、舞っている。言っておくけど、これは夢の話。深い深い闇の中、宙舞う桃色の花弁だけが妙に鮮やかで。女の子はくるくる廻る。その度にスカートがひらひらと揺れ、僕の日を奪う。でもこれは、夢の話。彼女は時々、僕の方に視線を寄越す。一緒に踊らないのと、笑顔で。僕は彼女を直視できない。澄んだ瞳に純粹な笑顔、直向な佇まい。不純な僕の心には眩に過ぎるのだ。これはた只の夢なのに。ゴメンね、という言葉が口を衝いた。其れを聞いた彼女は踊りを止め、悲しそうな顔で。嗚呼、僕はまた彼女を泣かせてしまうんだ。これは夢の中、なのに。もう遅いわ、という彼女の言葉。その意味が僕には、理解できない。彼女はややあって又、くるくると舞い始める。僕はそれを只、呆然と眺めるしかない。足が動かない。掛ける言葉も見つからない。背中がじんわりと痛む。何度も言うけど、これは夢だ。夢なのに痛むんだ。背中への傷は深く、流れ落ちる血液の温かさだけが、妙に現実的なんだ。これは夢なのに。君が僕を刺したのは、僕がしょうもない男だったから？その問いに、彼女はいつまでも、答えない。意識が遠くなる。傷口が傷む。猛烈な眠気。僕はそのまま、眼を覚まさない。これは夢だから、だ。彼女は廻る。くるくる廻る。小さく震えて。嗚咽を漏らして。泣いていた。僕の方が、だ。

LOVELY



★らぶりーすういーとどりーむ! / 遊

とーいーらぶ



DREAM



空中浮

先 日 方

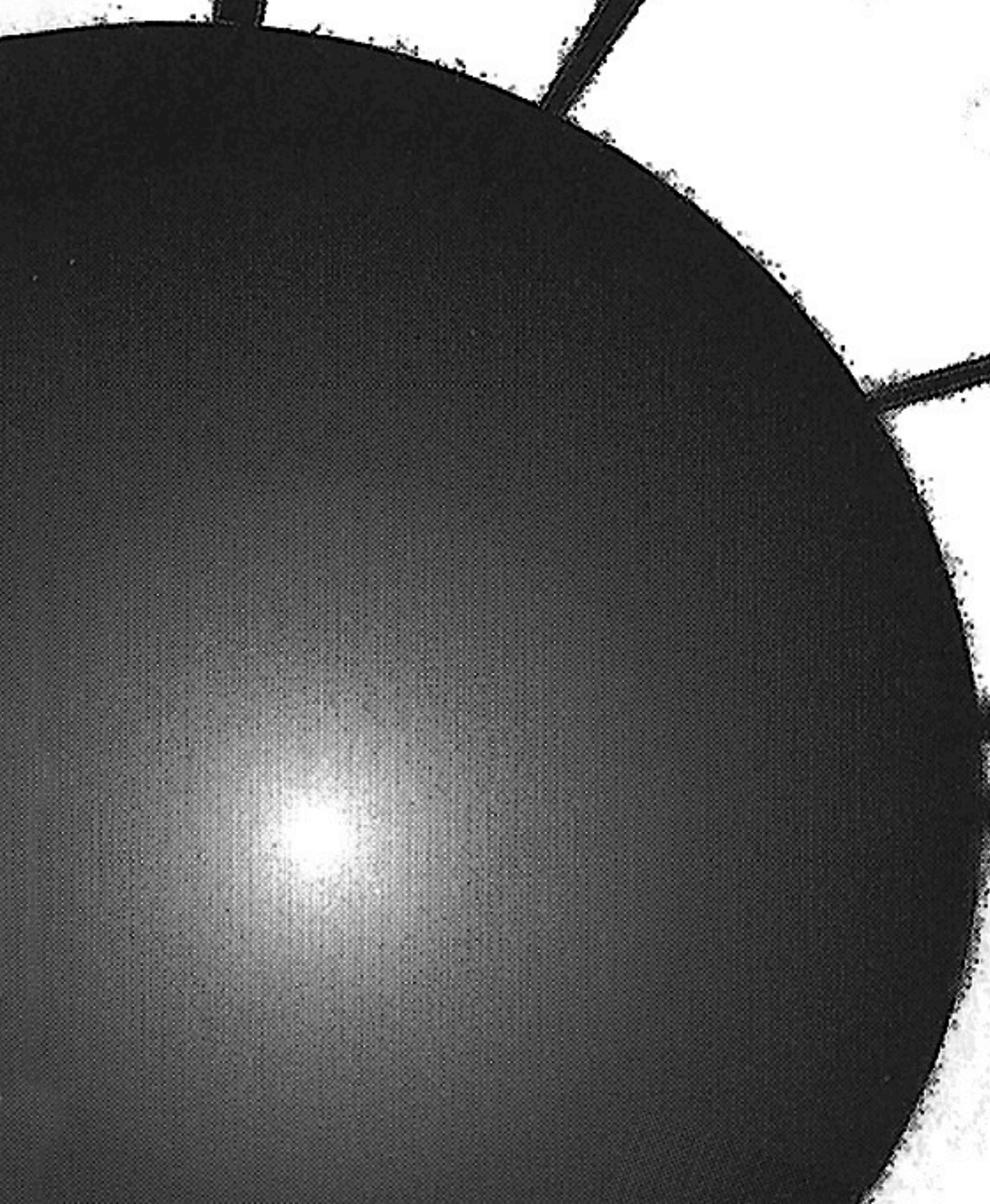
3 6 5

終 推 奨 了 大 賞

空 茶

OU P P E R O

抜 け



皆さんは見たことがあるだろうか
壁に向かって消えゆく天狗を
皆さんは見たことがあるだろうか
ビルの上を飛ぶ謎の紳士を

僕は彼等に憧れた

縦横無尽に生きるその姿に

僕は願った

いつかきつと壁の向こうへ
空の彼方へ飛べることを

2011年9月25日

これは、僕とLSDの物語だ

第一章

壁抜けの歴史

はじめりは胎内から

"壁抜け"という技を知っているだろうか？実はこの壁抜けは筆者が発見する以前から存在していました。とはいってもどこでも好きな場所でできる壁抜けではなく、大きな穴の上に象さんが飛ぶその奥、お相撲さんが稽古をしているいわゆる胎内と呼ばれる場所での壁抜けです。(フィールド名についてはP.02へ)

この壁抜けは実に簡単、8人の胎児が集まる場所にその抜け道は存在します。まずは一番左の胎児と正面を向くように立ちます、そのままL2ボタンを押して左に平行移動すると・・・うまくいっただろうか？失敗した場合は胎児との距離が近すぎる可能性が高いのでもう一度挑戦してみよう。

さてこの胎内における壁抜けだが、これは単に胎内の壁の一部にリンク判定がないためそのまま通り過ぎてしまうという単純なものだ(これが意図的なのかバグなのかかわからないが・・・)

フィールド名一覧(公式名ではないものもあります)

○ 《明月荘》

→ スタート地点、自然界の真ん中、色んなところへリンク可能
「扉が52個ある廊下」

→ 明月荘3F、雲の絵からリンクすることで来ることができる

○ 《寺院》

→ 自然界左上、真ん中に大きな穴があり象が飛んでいく
「胎内」

→ 寺院の奥、お相撲さんや胎児がぴよんぴよん跳ねてかわいい

○ 《京都》

→ 自然界右下、大仏さんや五重塔などが並ぶ古い町並み
「五重塔」

→ 京都の一部の壁などからリンクすることが可能
「奉行所」

→ 京都の奥、蹴鞠少年や犬などが現れるフィールド

☆ 【自然界】

→ 5大フィールドへ歩いて行くことが可能な壮大なフィールド
「キューブの部屋」

→ 自然界のある扉からリンク可能、単色の四角い箱が浮いている

○ 《HAPPY TOWN》

→ 自然界右上、兵隊さんや観覧車などがある
「太陽の橋」

→ 太陽に囲まれた橋、HAPPY TOWNのオブジェクトからリンク可能

○ 《バイオレンス街》

→ 自然界左下、首吊りさんや水に飛び込む車など比較的暗い街
「歯車の部屋」

→ バイオレンス街の壁などからリンク可能、天体儀がある

第二章

振り向き動作の活用

皆さんは"L1ボタン" "R1ボタン"を有効に活用しているだろうか？ 筆者はほとんど使っていなかったのだが、皆さんもそうではないだろうか？

実のところ壁抜けはL1 R1の振り向き動作がなければ叶うことがなかった。まずは原理を説明しよう。

とその前に、これらはPS3でのDL版と初回CD版、PSPでのDL版で確認、検証してきたものです。他の機種(PS、PS2)や通常CD版では再現が出来ない可能性があるという事をご了承ください。

また、現在LSDをプレイ可能と想定して説明をしていきますのでプレイしながら読むことをお勧めします。

小ネタ集 ぱあと1

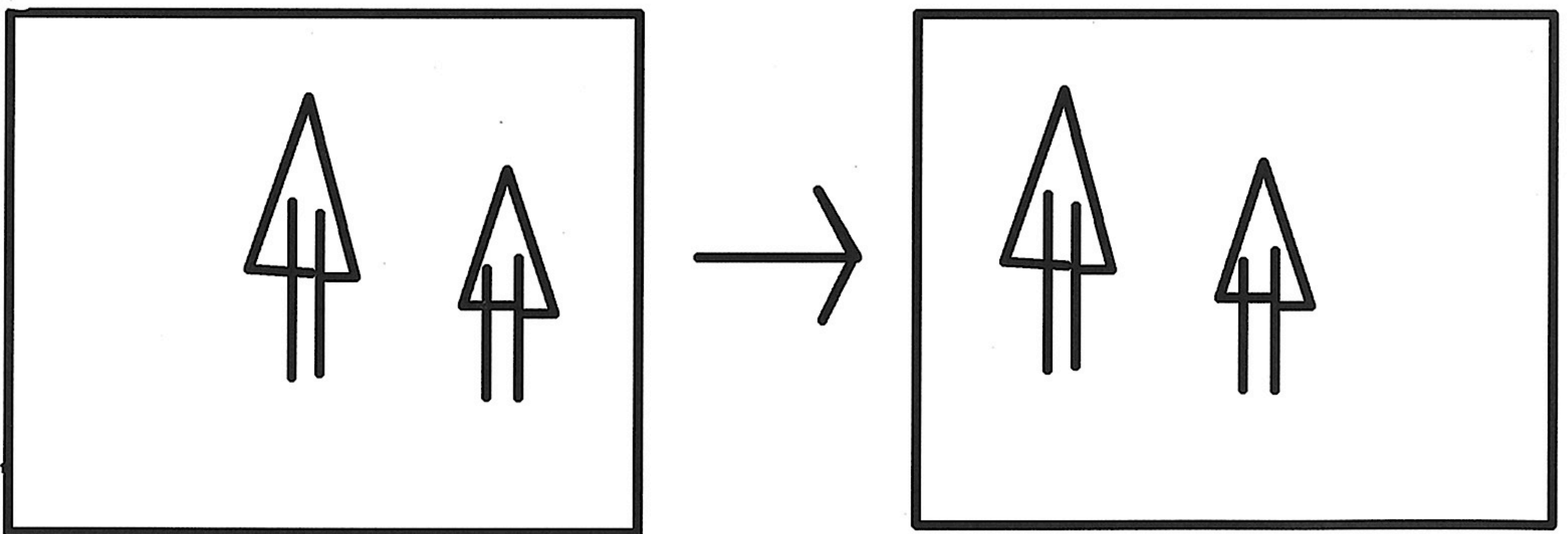
△ボタンを押すことにより上を向くことができますが、それにより謎の紳士の記憶消滅を回避可能。
紳士が出た場合は落ち着いて△を！

L1、R1による横移動

初めにL1、R1を使った移動を体験してみよう。
まずは真っ直ぐ走れて広い場所に移動をしよう。
(真正面に木などの障害物があるとわかりやすい)

さあXボタンを押しながら前に走ろう、そして走ったままL1かR1を押して後ろを向いたら離してまた前を向こう、さあ画面に変化があったことに気がついただろうか？もし気がつかないなら走ったまま何度も何度も押してみよう、ただしL1R1のどちらか片方に絞ったほうがわかりやすいと思われる。

さて、もう皆さんも気がついたと思うがどうなるか発表しよう。実は前を進みながらL1を押すと右に動き、R1を押すと左に動くのだ。正確な原理については未だ確定はしていないのだがなんと、この移動中は壁の判定を無視して中に入ってしまうのだ。



画面がこんな風に移動していたら成功！
(絵が下手なのは気にしないでください。)

第三章

壁抜け法

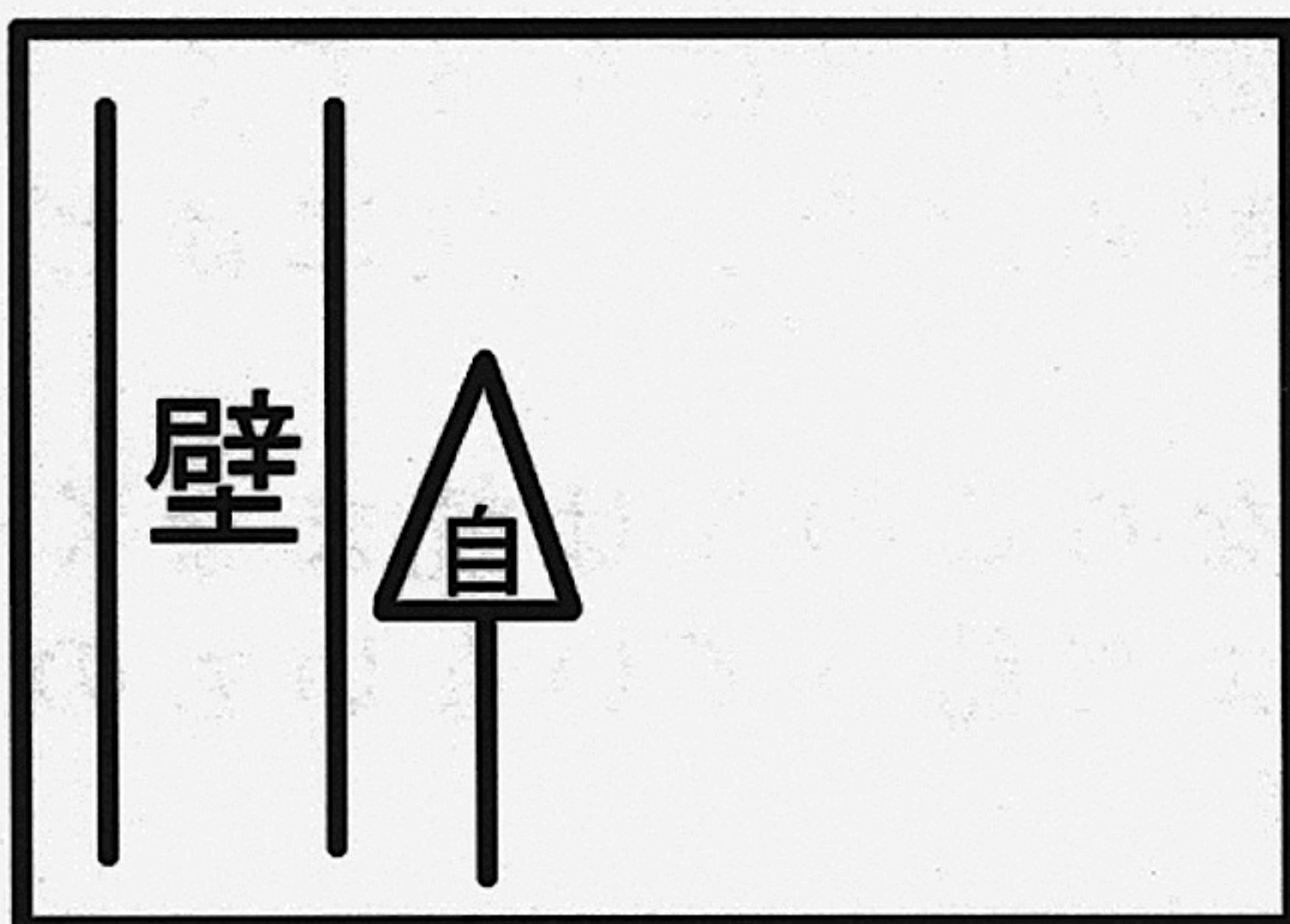
壁との位置関係が大切

第二章でL1R1を使った横移動については理解できたと思う。

ここからは実践に入るのだが、まずは京都に移動しよう。壁抜けをするには京都が最適だからだ。京都に到着したらまずは周りを囲む壁際まで行くことだ、壁付近に着いてからが壁抜けにとって非常に重要となってくる"壁と自分との位置関係"だ。

L1R1の横移動を使うと左または右に移動するということはその先に壁がなくてはいけないということになる。

具体的には壁にはギリギリ近くに、そして壁に対して直角に、走った際に壁には当たらないように真っ直ぐ前を向くということが重要になってくると経験上判断している



←壁抜けする際の位置関係を上から見た図、壁に対して視点が直角になるように前を向こう。ちなみにこの位置関係の場合は前に走りR1を押せば壁抜けだ

壁抜け実行！

準備が出来たらついに実行だ。感動する準備も出来ているだろうか？深呼吸、水分補給等をフル活用して可能な限り落ち着いて次のステップに入ろう。なんなら落ち着くために1DAY何も考えずに進めるのもいいだろう。

さあ横移動を頭にイメージして真っ直ぐ走ろう。そして右に壁があるならL1を、左に壁があるならR1をタンタンタン・・・と押してみよう。これは慣れるしかタイミングなので失敗を恐れずとにかくやろう、連打してしまうのも良いだろう。

さて、うまくいけば君はすでに壁の向こう側の世界を見ている事だろう。その1DAYを記念として録画するもよし、LSD仲間を呼んで自慢するもよし、窓を開けて「壁抜けたぞ——！！！」と叫ぶもよし(責任は取らないが)、とにかく壁抜けの世界に浸ろう。これから先を読むのはそれからでも遅くはない。いや、むしろ一旦この本を忘れてこの世界に浸ってほしい。

とにかく筆者はそれほど感動したのだ。

興奮を抑えられたらこの先を読んでほしい。この先は壁抜けについてより深く細かい話になってくる。筆者が何故最初に京都を勧めたのか、他にはどんなことができるのか。

自ら発見を望む夢の冒険者ならこの先は読まなくてもいいだろう。ただしまだまだ語っていないものも多いとだけいっておこう。

フィールドによる違い

実はこの壁抜けには「壁抜け出来る壁」「壁抜けしても落下する壁」そして「壁抜けできない壁」が存在する。

まずは落下してしまう壁を説明しよう"寺院""自然界""キューブの部屋" このように大きな穴のある3つのフィールドでは壁抜けに成功しても落下してしまうようです。

また各フィールド内でも壁の性質ごとに壁抜けの難易度が変わってくるので注意してほしいのだが、これについては細かく書くと膨大な量になってしまうので簡単に説明しておこう。

壁抜けが難しい壁は、凸凹した壁。具体的に言うと自然界の岩壁やHAPPY TOWNの斜めになった壁がそれに該当する。

次に壁抜けのできない壁についてだがこれはリンク判定の強い壁だ、例えば明月荘の雲の絵などがそれにあたる。これらの壁は触れたとたんにリンクしてしまうため壁抜けをするのが極めて困難、もしくは不可能ではないかと筆者は考えている。

小ネタ集 ぱあと2

HAPPY TOWNでの壁抜け

→電車が飛び出してくる箇所は壁が斜めになっていないので電車を△で回避、その後中に入り壁抜けをすることでHAPPY TOWNでの壁抜けが可能。

第四章

壁抜けの応用 一空中浮遊一

壁抜け空中浮遊

"壁抜け"という名前を使っているが、実はこの技を使うと壁だけじゃあなく橋の柵なども通ることができる。そしてそれを利用すると空中に浮かぶこともできるのだ。これを"空中浮遊"または某漫画のように"武空術"と呼んでいる。ビルの上の歩く紳士などもこれを利用して飛んでいると見ていいだろう。

とりあえず、壁抜け空中浮遊をできる箇所を教えよう。

- 明月荘→2Fより上の階での壁抜け
- 京都→柵の上にワープした際にそこから壁抜け
- バイオレンス街
→海沿いの高台から海に向かって壁抜け

正確にはここから更に上に行くこともできるのだが、それはまた次の機会にでも。皆さんにもじっくり探してほしい。

空中浮遊への道

今まではすべて壁抜けに関する記述をしてきたが、何か気がついたことがないだろうか？ 壁抜けのやり方を思い出してほしい。壁際で"前に歩き L 1 か R 1 を押す"が壁抜けだ、実はこのゲームには移動する方法がもう一つあるのがわかるだろうか？

それが L 2 と R 2 の左移動、右移動だ。これを利用するとリンク判定を無視して前後に移動することができる。


"L 2"を押した状態の場合、

L 1 で前へ R 1 で後ろへ下がることになる。

逆に"R 2"を押した場合は、

L 1 で後ろへ R 1 で前へ出ることになる。

そして、これを利用して、なんと京都で空中浮遊ができるのだ。

そのやり方は灯籠の前で 

ん ここはどこだ？ 一体僕は何を

この文章は ?

このグラフは ?

→
あ と が
き て き
な な に
か

さて、壁抜けについてよくわかってくれただろうか？もしかしたら「わからねーよ！」って人が沢山いるのかもしれない、それについては僕が悪いのでどうか許してほしい。

さて、僕がどうして最後に謎を残したか。それには意味がある。LSDは自分で楽しみを探すゲーム、ぜひ自らの手で新しい発見をして欲しいからだ。きっと何かがあるはず、そしてそこから更に何かをつかんで欲しい。

それでは、いい夢を、皆さんに。

LSDのグラフに関するいくつかの考察

Written by Liuno.

LSDプレイヤーならば一度は"GRAPH"の存在に疑問を覚えるでしょう。
このページではそのグラフの謎について紐解いて行きます。
※個人検証と成っていますので、実際とは若干異なる場合があります。

1. グラフとは？

まずはグラフについて説明して行きましょう。

一看すると棒グラフでも円グラフでも折れ線グラフでもないこのLSDのグラフですが、四角い形状にUPPER, DOWNER, DYNAMIC, STATICと描かれています、そして中央に描かれた謎の顔。このキャラクターはLSDでよく見られますが、名前を"リネン"と言います。漢字表記で理念、英表記でLINENらしいです。

さて、基本的なことではありますが、このグラフはLSDをプレイする上での指標となっており、説明書から一部抜粋すると、**"1日が終わると、その日の心理状態を示したグラフが表示されます。歩いた場所や見たものによってグラフのポイントが変化"**と説明されています。つまり、LSDをプレイして見たモノや場所から感じられることが、ダイレクトにグラフに表示されると言う訳ですね。この情報を手がかりに、多くのLSDプレイヤーの皆様はLSDをプレイしていくのではないのでしょうか。

2. LSDプレイ中の挙動によって

どうグラフのポイントが変化するか

上記にある通り、グラフはLSDをプレイして見たモノや場所によってポイントが変化していきます。ここでは、具体的に何を見ればや、どこに居ればどのようにグラフがポイントされるのかについての検証結果を記述していきたいと思います。

まず、day1の状態では明月荘の4階の部屋の前からスタートします。試しにこの位置から一步も動かずに1日を終えた場合、グラフの中央にポイントされました。この事から、グラフに干渉しないものを見て1日を終えた場合には、ポイントに変動がないことがうかがえます。次にday2ですが、この日はどのデータも共通して短い詩やムービーが流れます。そしてこの日は必ずグラフ中央にポイントされます。これを踏まえると、詩やムービーはグラフのポイントの変動には干渉しないということが分かりますね。



次のページへ続く...



day3からは色々と歩きまわってみましょう。まずはLSDで代表的なマップの京都。この京都で1日を過ごすと、基本的にグラフのキャラクター"リネン"の顎の部分にポイントされることが多かったです。

次にバイオレンス街で一日を過ごしたり、落下して一日を終了させると、グラフで言うUPPER付近。すなわちグラフ上部にポイントされることがあることが検証されました。

そしてハッピータウンでは1日を過ごすことは可能ですが、落下することは出来ません。しかし、特別なイベントがあり、それを見ることで1日を終了させることができます。その状態でのグラフのポイントはほとんどがDOWNER付近の部分にポイントされました。

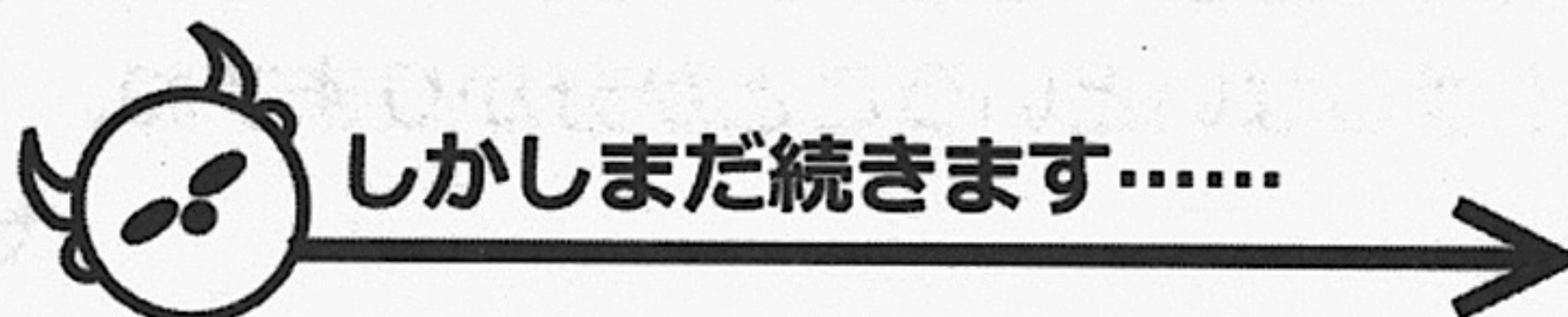
さて、次に自然界で一日を過ごしてみしましょう。ここでは落下ポイントも数あるのでそれを使ってすぐに一日を終わらせてもいいかもしれません。すると、大体はSTATIC付近だったりDYNAMIC付近だったりするかと思います。すなわち、自然界で一日を終わらせると、グラフの横方向に幅広くポイントされることがうかがえますね。

最後に寺院では具体的にどこにポイントされるなどは決まっていないようですが、たまにグラフの"リネン"の左目の上にポイントされ、そこから1日を始めると再び寺院からスタートし、寺院ですぐに落下するとまた左目の上にポイントされ1日を始めると再び寺院から……と言った具合に寺院で始まって寺院で終わるというループ現象が発生します。これは他のマップでは見られない寺院特有の現象です。

さて、以上が"歩いた場所"によって変化するグラフのポイントについての説明でしたが、実際にプレイしてみると違ったりする点が様々あると思います。何故それでも変化していくのかということ、それはその場所の中で"見たモノ"が影響していると考えられます。

現在の私の検証状況では、その"見たモノ"がどうグラフに変化するのか や、何が"見たモノ"としてカウントされるのか まではまだ検証できていません。そうです、あまりにも膨大であるからです。

しかし、私はある一つの仮説を考えています。それは、LSDの中での"見たモノ"はFLASH BACKで記憶されるのではないか という説です。故に、FLASH BACKで記録されたものと、実際のプレイと照らしあわせてグラフの変化について検証していけば、また更なる結果が期待できるかもしれません。(残念ながら原稿の締切と多大な作業量のため、今回は"仮説"と言った形でめらせて頂きます)



しかしまだ続きます……

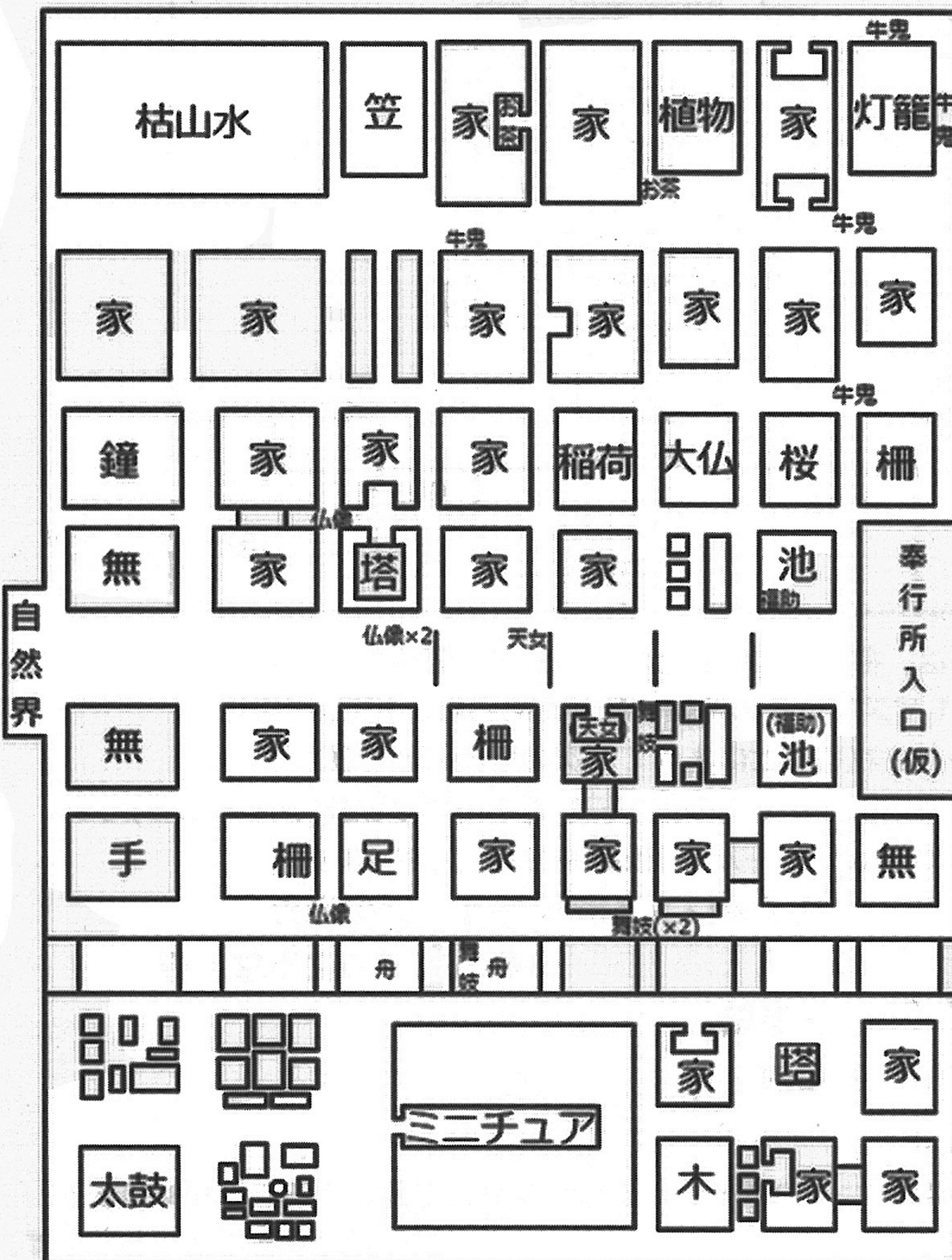
京都の地図およびキャラクター達

Written by Liuno

皆さんは、LSDのフィールドにおいて"パターン"という概念が存在することをご存知でしょうか？ このページでは、京都のパターンを地図付きで説明していきたいと思います。

では、パターンとは何か、LSDのフィールドを歩き回っていると、様々なキャラクターに遭遇します。しかしそれは適当に配置されたキャラクターなどではなく、しっかりと規則性を持って存在しているのです。私はここでその現象のことを"パターン"と呼ぶことにしました。

パターンA



パターンAは、牛鬼がいるパターンです。

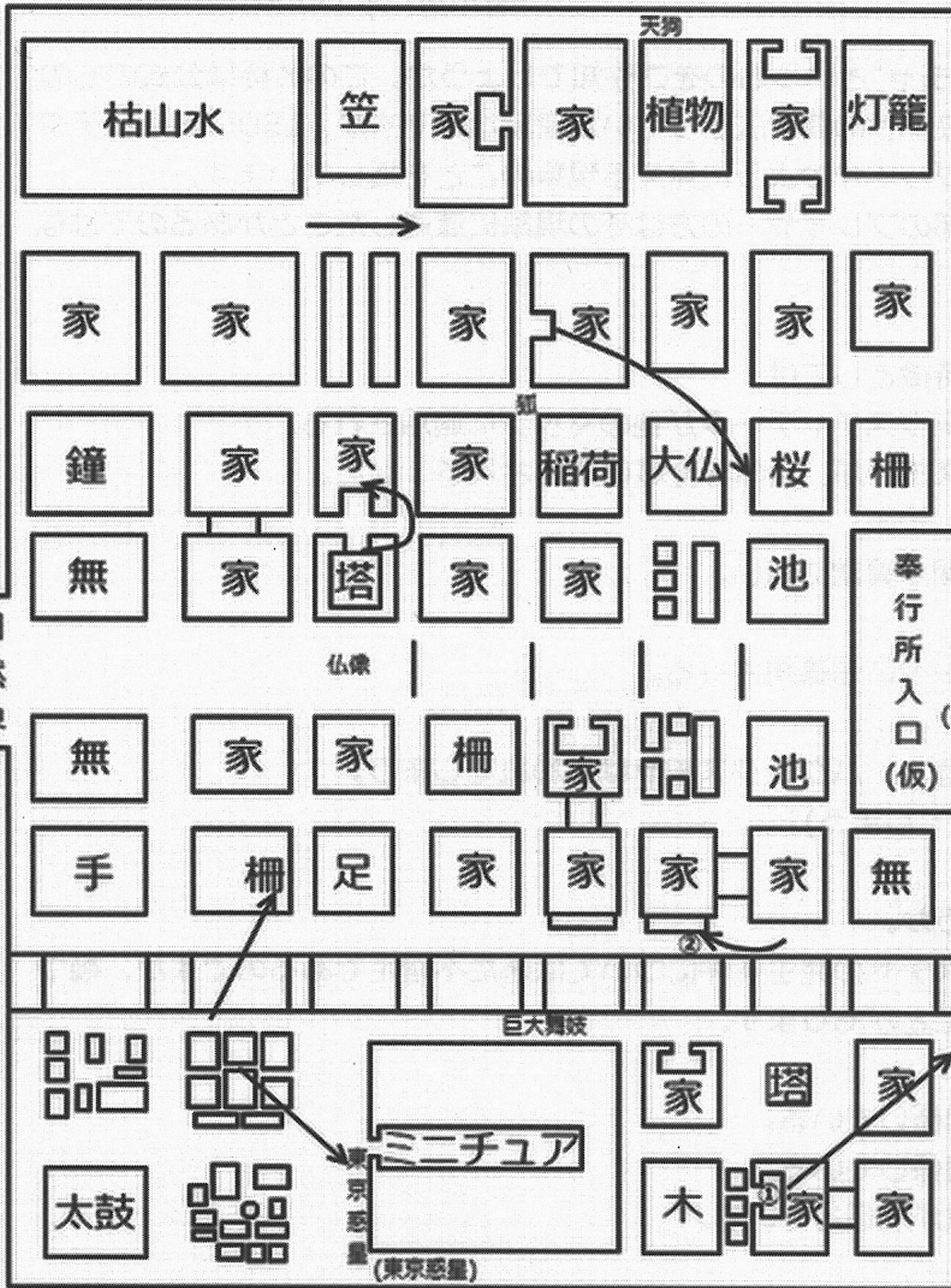
Aでの特徴は、池に福助像や、船を漕ぐ仏像が存在することでしょうか。

また、Aの中でも更に分類される場合があり括弧書きで表記していますが、福助像の位置が違っていたり、舟に舞妓さんが居る場合もあったり、家の中に天女が存在する時があります。

しかし、それらはA以外のパターンでは存在しないのでAにまとめています。

※お茶=お茶汲み人形
 ※一部公式でマップ名が無いものは仮名称です。

パターンB



Bは天狗のいるパターンです。一見キャラクターの数はそんなに多くないように見えますが、実はこの状態の京都は幾つものワープポイントが設けられているのです。

また、地図中に①.②とありますが、そこにはお婆さんがいます。

孔雀 (x5)

お婆さんが居るポイントにしばしば訪れると、京都が縦に伸びる現象があります。これもB特有の現象です。

怪物

また、極稀に東・京・惑・星の4字を吐き出す顔の人が2人いる時があります。その時は

ほぼ100% 奉行所入口(仮)に5羽孔雀が居ます。その他、Bでは家に入れる部分にワープポイントが設置されていたりと、家に何かしらのイベントが起こる可能性が高いようです。検証では見つけきれませんでした。他にも未だ何か眠っているかもしれませんね。

※矢印の部分がワープポイントです。一分のポイントでは、ワープしてしまうとそこから(一部の方法を除いて)脱出できなくなってしまうのでご注意ください。

以上が京都のマップとそのキャラクターたちの"パターン"でした。他のフィールドでも同様にパターンが存在すると思われるので、ぜひ調べてみてくださいね。

※なお、1日が終了するまでその日のうちはパターンが変化することはないと思われます。

バグテクスチャについて

Written by Liuno

皆様、"バグテクスチャ"というものをご存知でしょうか。この名称は公式のものではなく、一部のユーザの間で広がっていた言葉なのですが、LSDにおけるテクスチャがまるでバグってかのように見える現象のことを指しています。もしかしたら、一部のプレイヤーの方はその現象に遭遇したことがあるのではないのでしょうか。

バグテクスチャの特徴としては、

- 1) あるマップのテクスチャデータが他のマップに適用される。
例】明月荘のテクスチャが、自然界全域に適用される など。
- 2) 一日の経過時間が異常に短い。
- 3) 他のセーブデータにも適用される。
- 4) 一度電源を切ると、バグテクスチャは失われてしまう。
(元の状態に戻ってしまう)」

と言った点でしょうか。

現時点でバグテクスチャの発生条件については未だ不確定であるのですが、幾つか推測されていることがあります。

- 1) プレイ時間が関係している。
- 2) セーブ回数に関係している。
- 3) ゲーム起動回数に関係している。

1) に関しては、他人のプレイデータなどや自分のデータを参照した結果、200日後半～それ以降に発生しているということからプレイ時間およそ1000分ほど経過することによってバグテクスチャが発生しているのではないかと推測されています。しかし、バグテクスチャが起こった状態でさらに1000分が経過してもプレイに変化が見られないことから、1) が発生条件である可能性は低いと見られています。

2) に関しても1) と同様に比較をしていますが、同様の理由でバグテクスチャでプレイ中にセーブをしても変化はないことからこれもまた同様に2) が発生条件である可能性も低いと見られています。



もう少し続きます



消去法ではありますが、今一番可能性が高いのは3) ではないかと考えられます。セーブをして、別のデータをロードしてもバグテクスチャが引き継がれていることや、電源を切る=もう一度起動することによってバグテクスチャが失われてしまうということから考えると、起動回数がバグテクスチャと関係があるのではないかとこの説が濃厚になってきます。

例えば、LSDを100回起動する(100日目ではなく、100回電源を点けて消す)とバグテクスチャが発生すると設定されているとしたら、101回目の起動でバグテクスチャが失われてしまうことも頷けますし、一旦失われてもう一度発生するという可能性もありえます(現に同データにて2度のバグテクスチャが発生しているデータがあります)。

しかし、まだ空のデータから数を数えてバグテクスチャを発生させていないので一体何回目なのか、そして3) の説が正しいのかも不確定なままなのです。

そしてこのバグテクスチャには"引継ぎ"という効果がありまして、まず最初はバグテクスチャが発生する1日前(あるいは一つ前)のマップのテクスチャデータを引継ぎます。そこが第一の引継ぎポイントになりますが、それからある特定のフィールドに入ることによって今度はその場所のテクスチャデータが引継がれます。

その固定引継ぎポイントとは、

・五重塔 ・顔のある通路の部屋 ・キューブの世界

の3フィールドです。このフィールドを、バグテクスチャの状態で引継ぐと、その前まで引継がれていたポイントは上書きされます。

それ以外のフィールドのテクスチャの引継ぎは原則一番最初の発生以外は不可能であるので、もしバグテクスチャのような現象が起こった場合には上記3フィールドにはあまり立ち入らないことをオススメします。

また、バグテクスチャが発生してしまうと、実質電源を切るまでしかプレイできないのでレアな現象ではありますがプレイし過ぎには注意しましょう。肉体的な支障を来す恐れがあります。

しかし、まだまだこの現象についてはわからない事だらけです。しかしこれが本当のバグではなく、仕様であることは確かであることは断言できます。

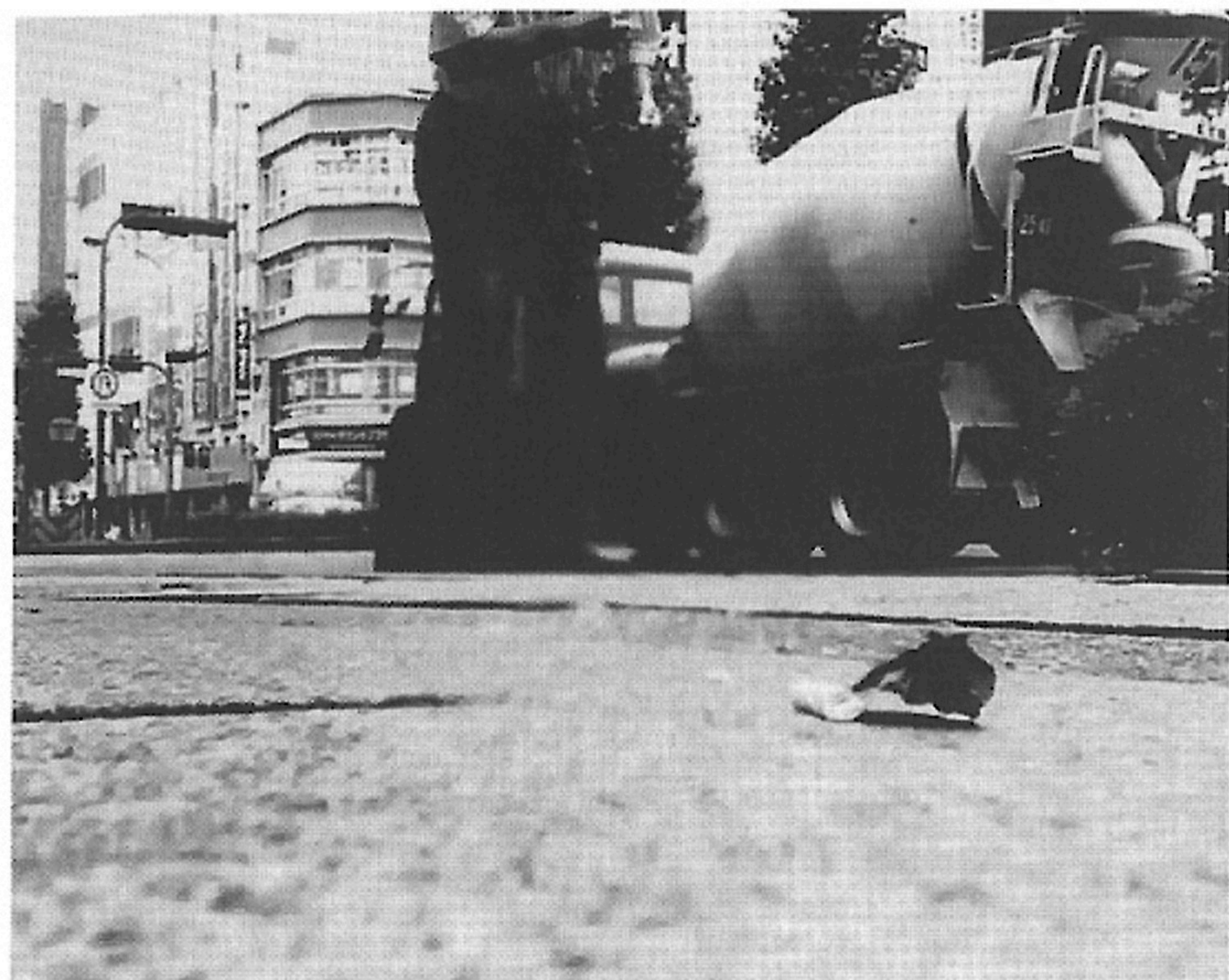
そしてまだバグテクスチャを経験したことのないプレイヤーの皆様も、きっとあなたのデータでも発生しますので、どうかお楽しみに。

title: 絵 (?) 日記



date: 10/8~

name: し - た



十月 八日

新しい日記を購入したので、気分を一新して書いていこうと思う。

以前の日記は文字ばかりで無味乾燥だったため、見かけたものを撮影して載せていこう。

どんな日記になるか、今からワクワクする。

今日はネコを見かけて撮影しようとしたが逃げられたので、猫の目線で街を撮影。

ちよつとアーティスト気分。



八九日目

この建物はどうやら明月荘とい
うらしい。

変わった住人が多いが、みんな
私によくしてくれる。

ひたすら長い階段と、同じよう
に区切られた部屋。

一度だけ終わりの見えない廊下
を歩いていたら、突然壁が崩れて
驚いた。

不思議で、不気味な建物だ。



十月 十二日

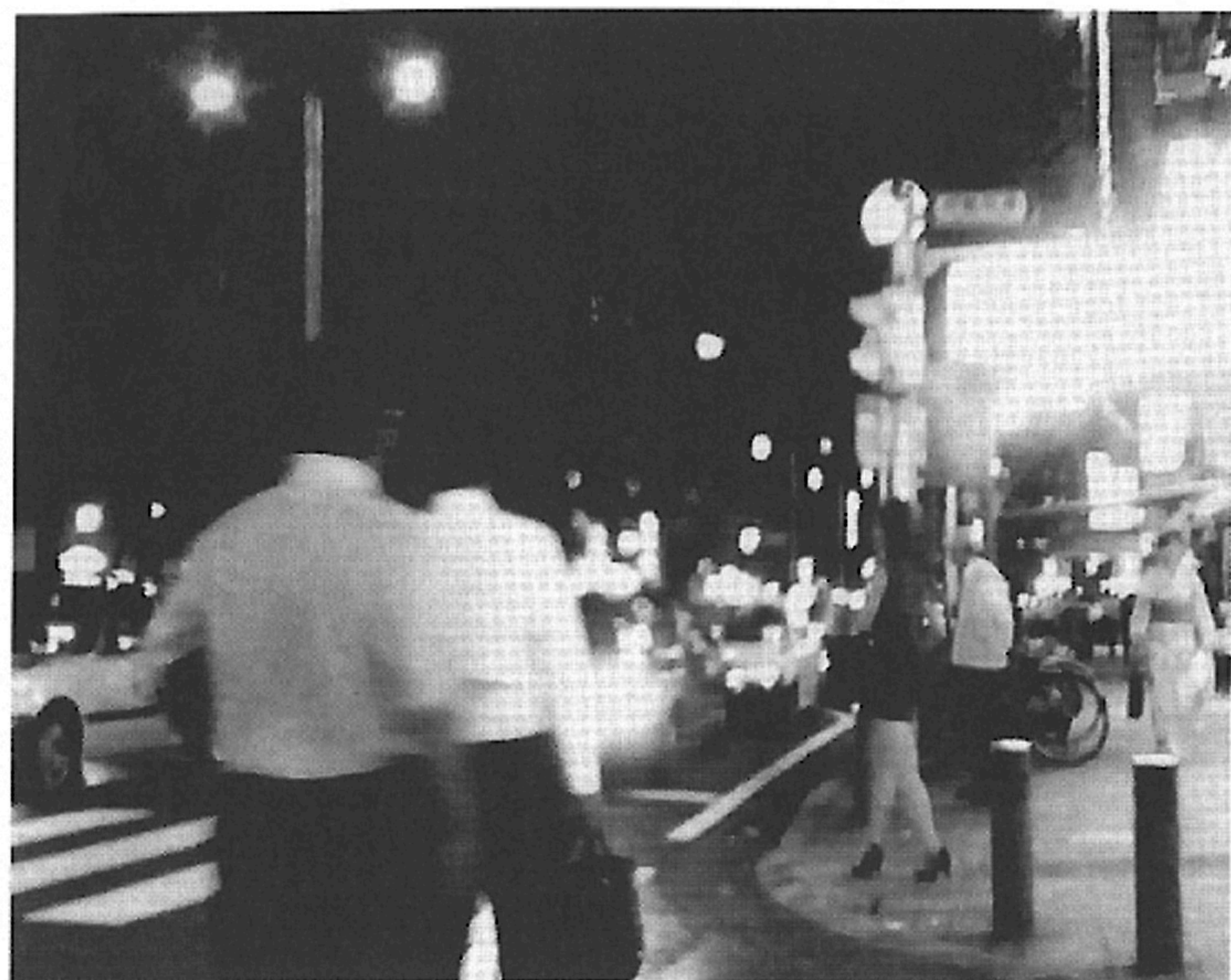
そろそろ就職活動を本格的に始めなければならぬ。

周囲には既に内定をもらっている人も多い。

でも、私がやりたい仕事って何だろう。

「誰にも負けない」「好きで仕方ない」「ずっと打ち込んできた」。そんなものは一つもない。

普通のOLが一番なんだろうか。



十月 十六日

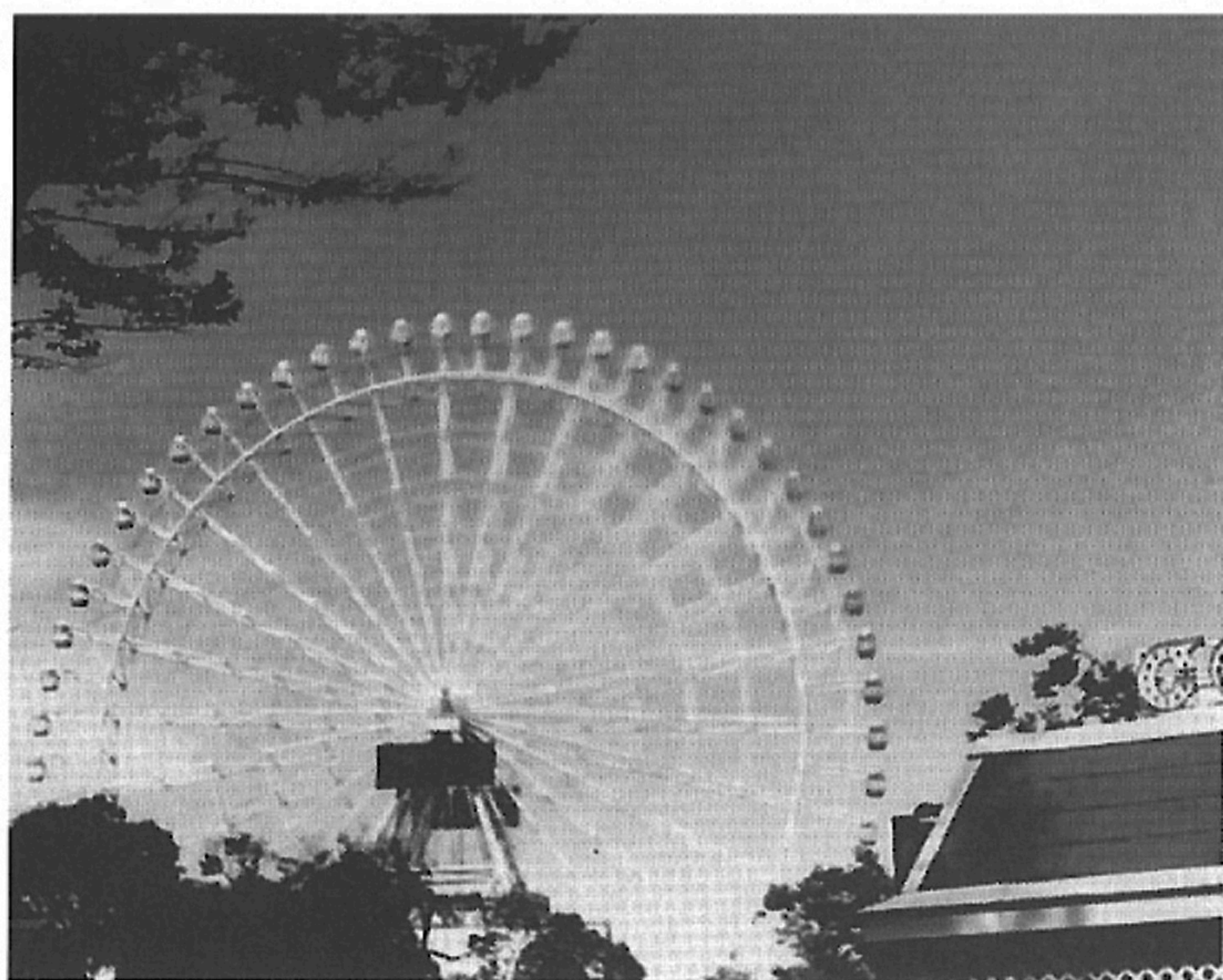
今日の面接は散々だった。

入社後の会社の行事に海水浴があるようで、正直に水が怖いことを告げたら、「根性がない」「女だからと甘えている」「会社に入りたいという気持ちがあれば克服できる」と怒られた。

ビルを出たとたん、涙があふれてきた。

この街の人はみんなこんな理不尽に耐えているのだろうか？

表情の感じられない人込みも、なんだか怖い。



一〇九日目

遊園地のような場所。

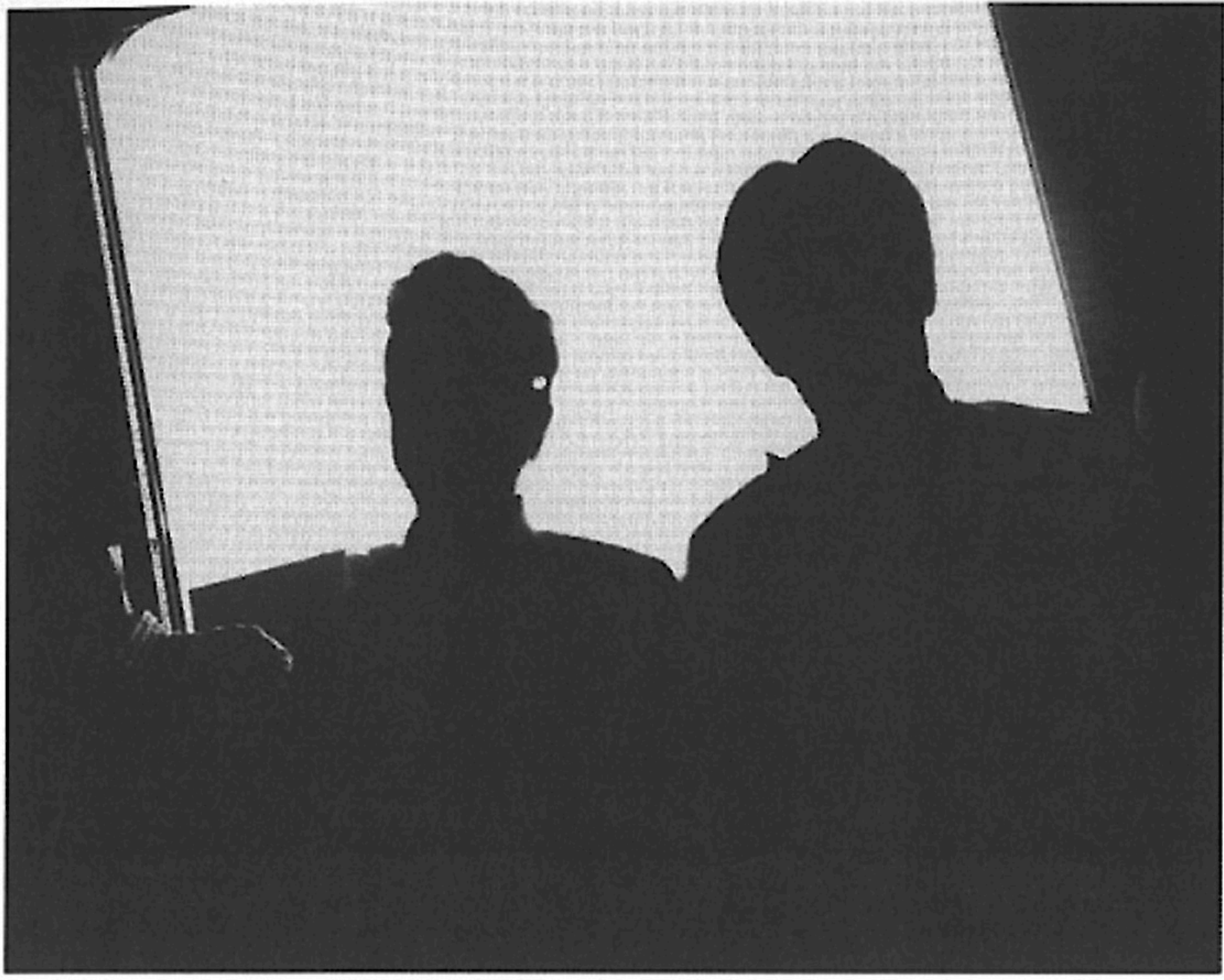
大きな観覧車があつて、その周りを線路が続いている。

線路を走っているのは、顔のついた機関車だ。

機関車はいつまでもいつまでも走っている。

そういうえば、中央のお城にはいったい誰が住んでいるのだろう？

王子様とお姫様……っていうのは、ちよつと少女趣味かな？



十月 十八日

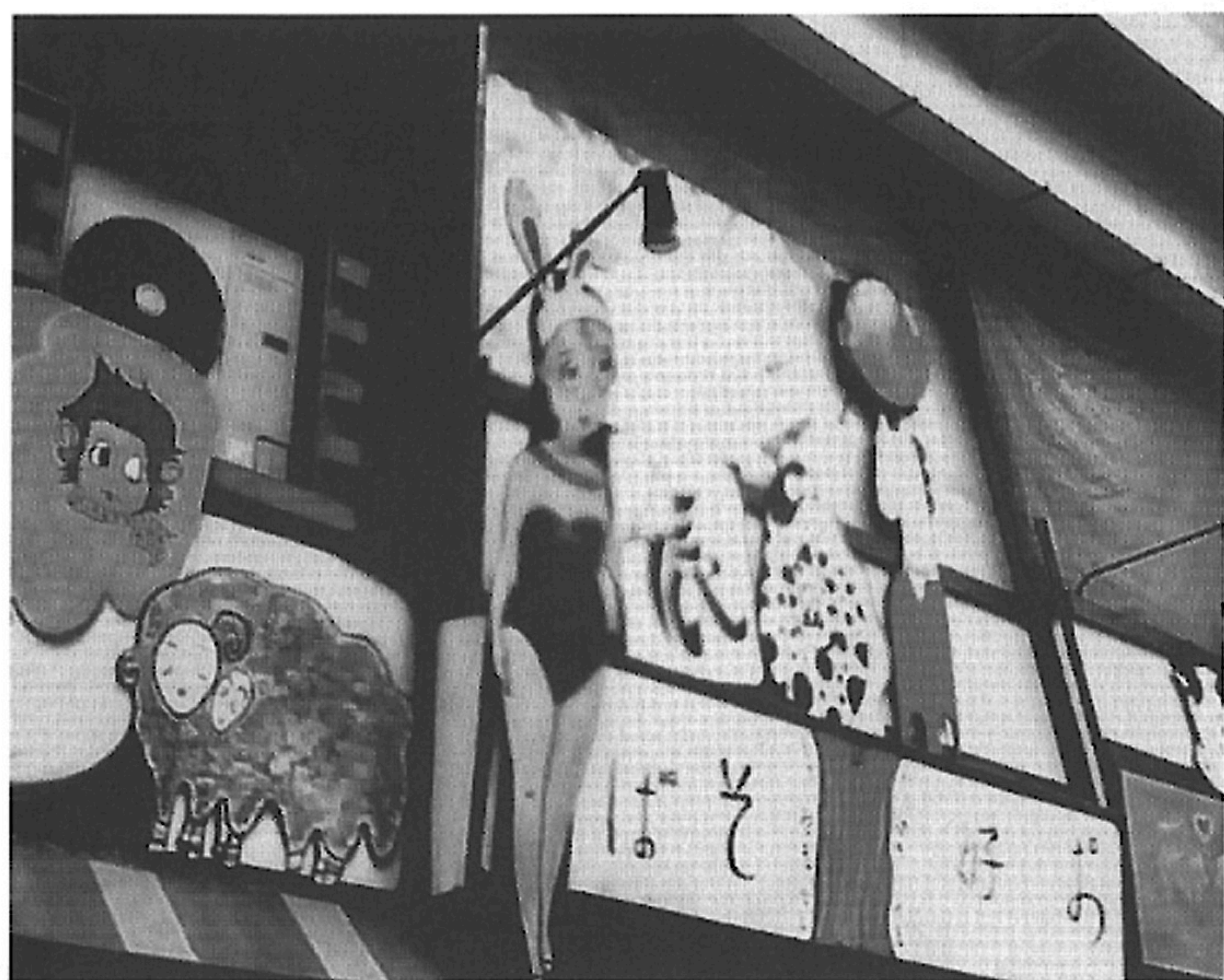
ずいぶん疲れているようだ。電車の中で眠っていた。

目を覚ますと、正面の座席に男性が座っていた。

逆光で顔が見えないが、どこかで会ったような……。

思い出せない。でも、顔が見えないのにこんな気持ちになることなんてあるのだろうか？

釈然としない。



一一二日目

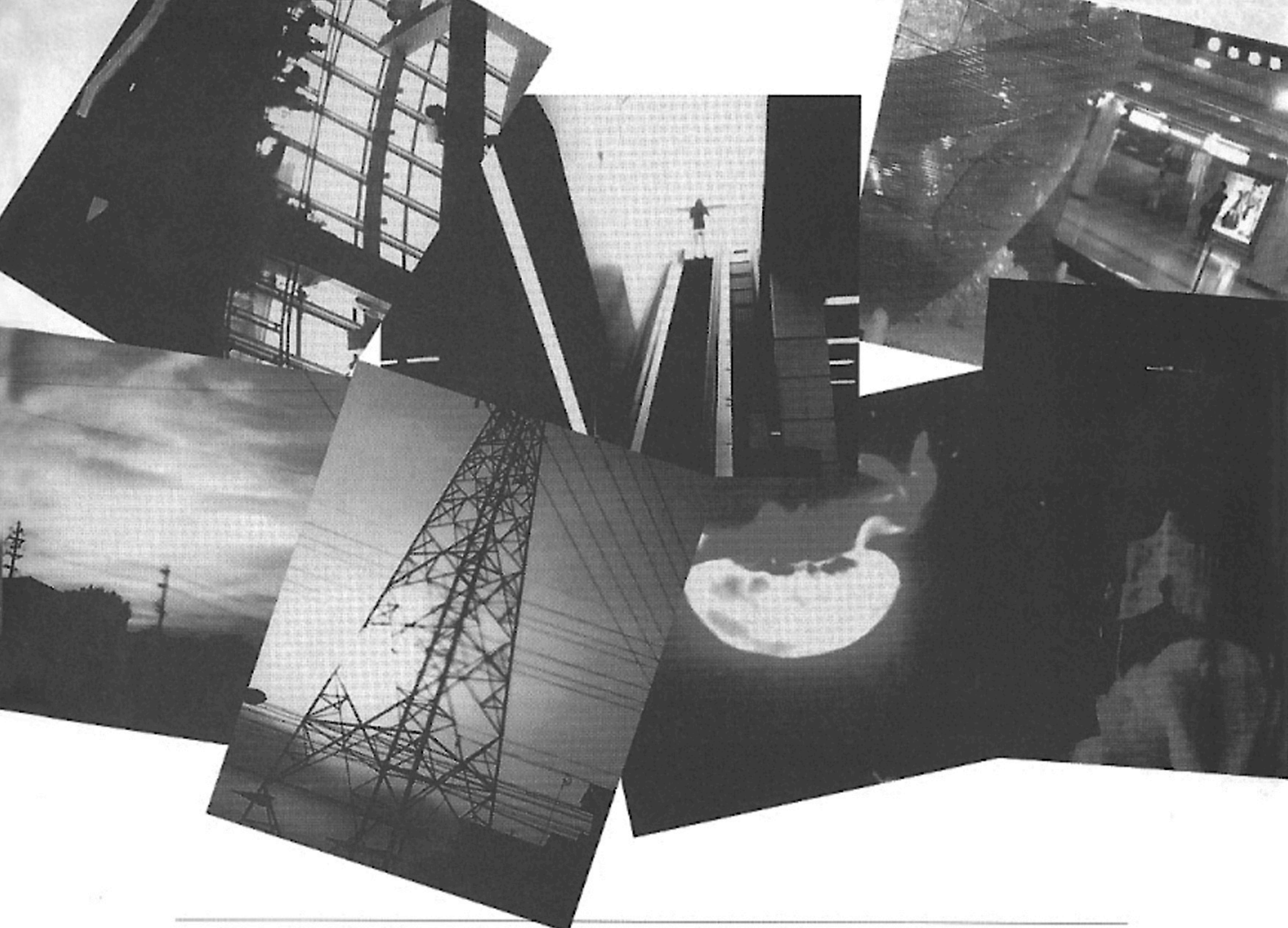
今日、フラッシュバックという
モノの話を聞いた。

なんでだろう、どこかで聞いた
気がするのに、思い出せない。

記憶がないのに、なぜか初めて
聞く気がしない言葉。

日常で体感しているのだろうか。
それとも、このトリックした世
界で既に……。

考えても仕方がない。
明日試してみよう。



五月 二日

なんてすばらしい世界。どこまでも真っ直ぐでどこまでも曲がっている。きつとこれが真理でこれが運命。これを見るために私は生まれてきた。アーカーシヤの記録にのっている通りの世界が私の魂をゆさぶる。黄色い空が千切れてとれた。歩いていけるポルポックスが私をいっとみつめている。足を踏み出すと、沈み込むような川が私の体にまとわりついてきた。おばあちゃんの七宝焼きのグローキは私の左目の中に入り込んで取れ



ないけれど。そんなことは本当に
大変かもしれないしれないしれない
いしれない。でもでも私もはこ
の世界をいつまでも眺めていたい。
どれも私が見たことのある景色な
のにどれも見たことがない色をし
てる。ああ、なんて美しい。この
世界をみるためなら金星の3つや
4つ、塵に変えたって惜しくはな
い。誰かが私をみてる？どれも見
ていないの。でも誰かがずつとつ
いてきてるの。だから私は大きく
口を開けて小さな紙きれを舌の下
に挟むの。たくさんたくさんたく
さん。



十月 二四日

なんだかかとても長い夢を見ていた気がする。現実感が希薄。

なんだか自分ひとりが薄い膜に包まれているよう。

歩いている風景も、どことなく、いつもと違う。

なんだか歪んでいるような……？

いや、気のせいかもしれません。

そんなことあるはずないです
から。

今日から就職活動しない。



一八七日目

昨日みたはずのフラッシュユバックが見れなくなっていた。

原因はわからないけれど、また見られるようになるかもしれないので、あきらめずにいよう。

いつの間にか日数が大きく進んでいるのはなぜだろうか？

でも、大した問題ではありませんね。

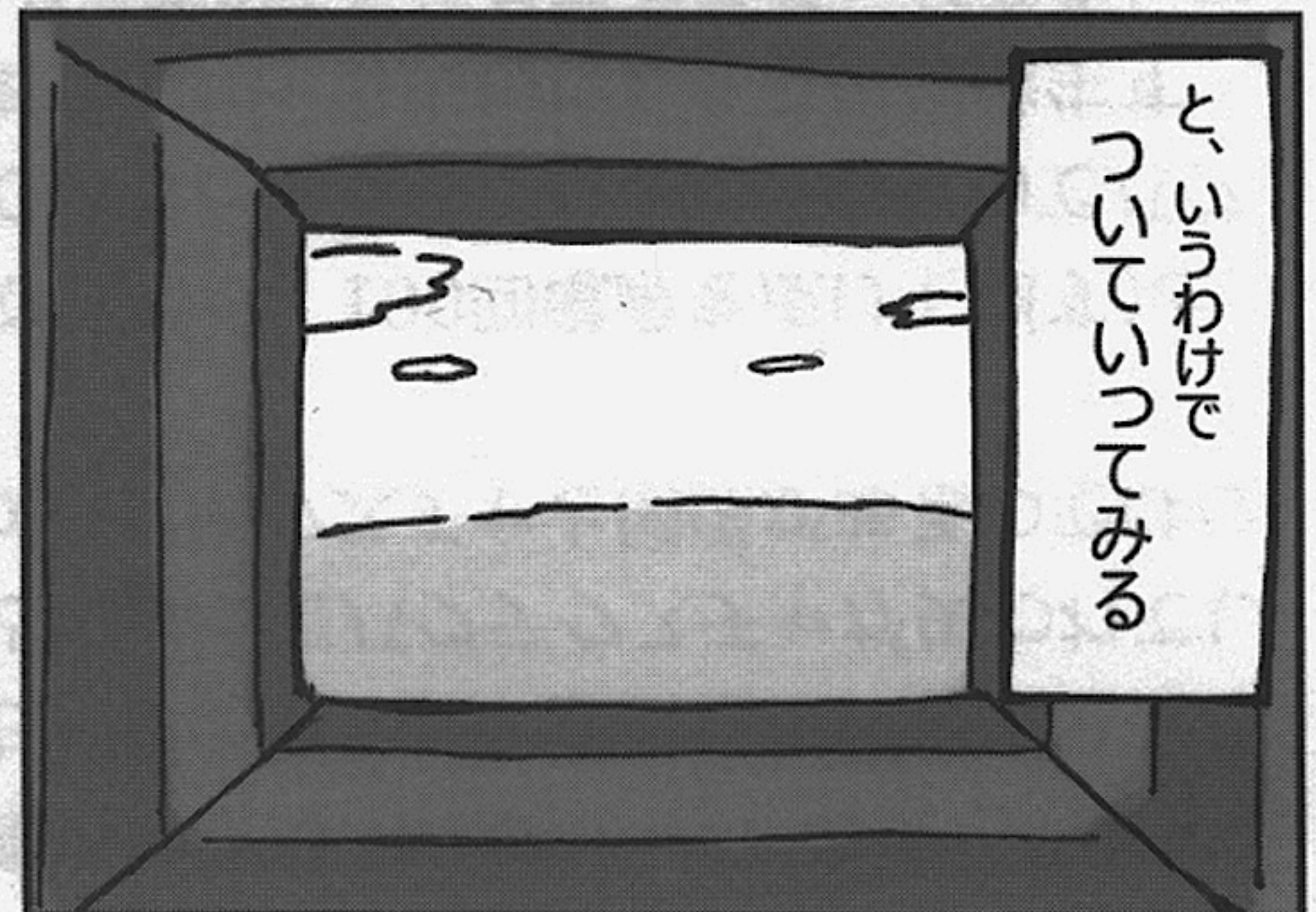
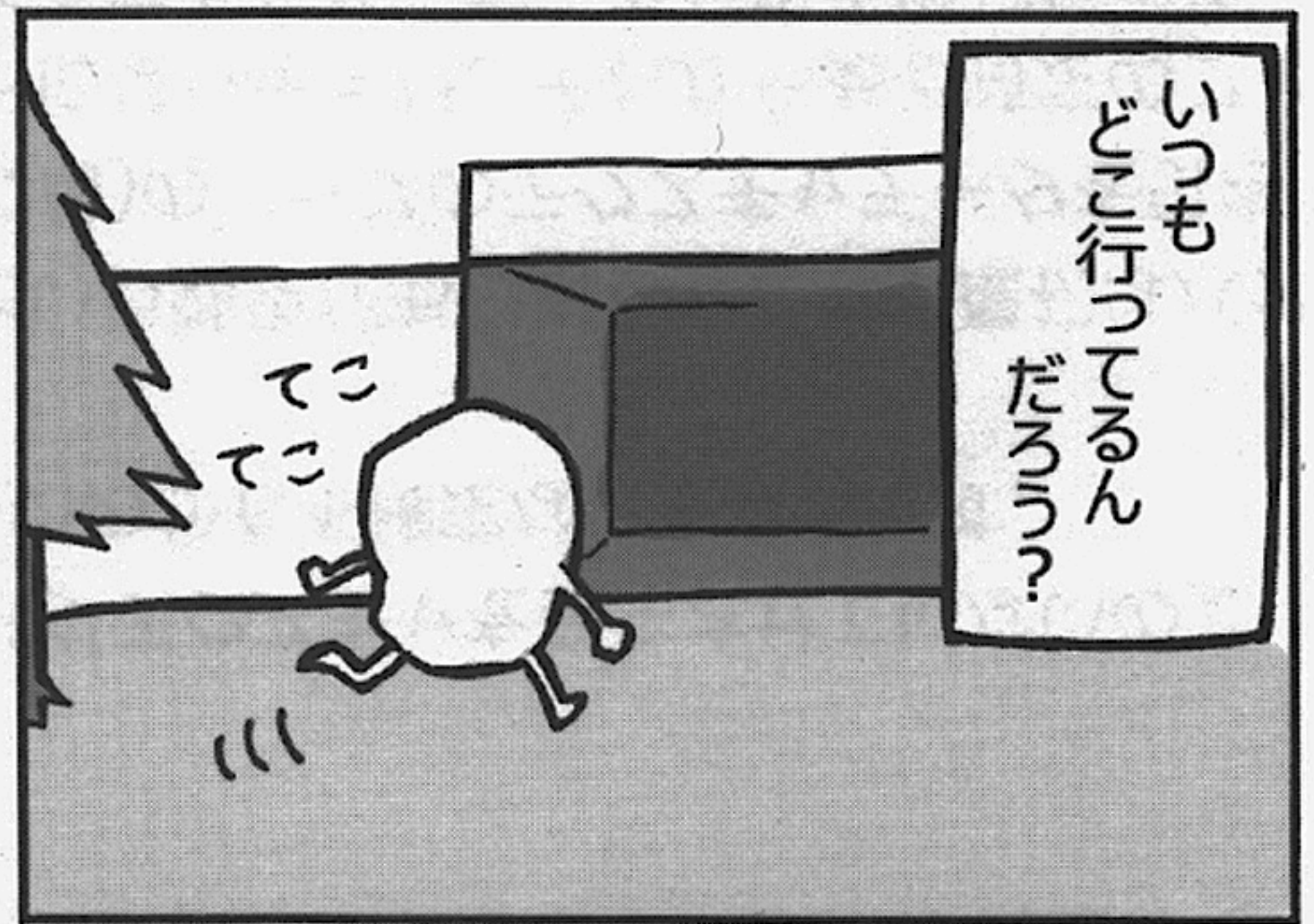
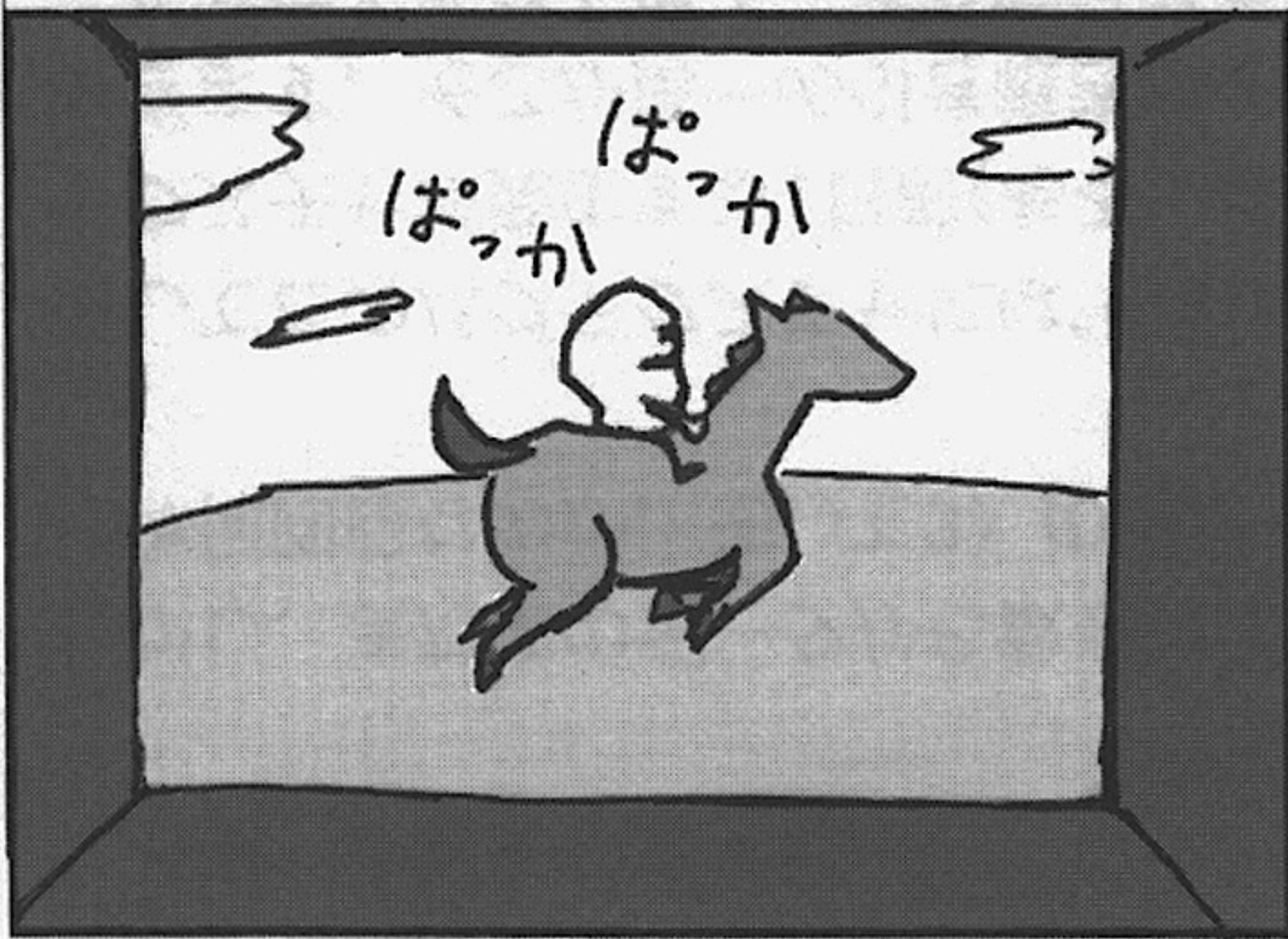
私は帽子をかぶり直して再び歩き始めました。



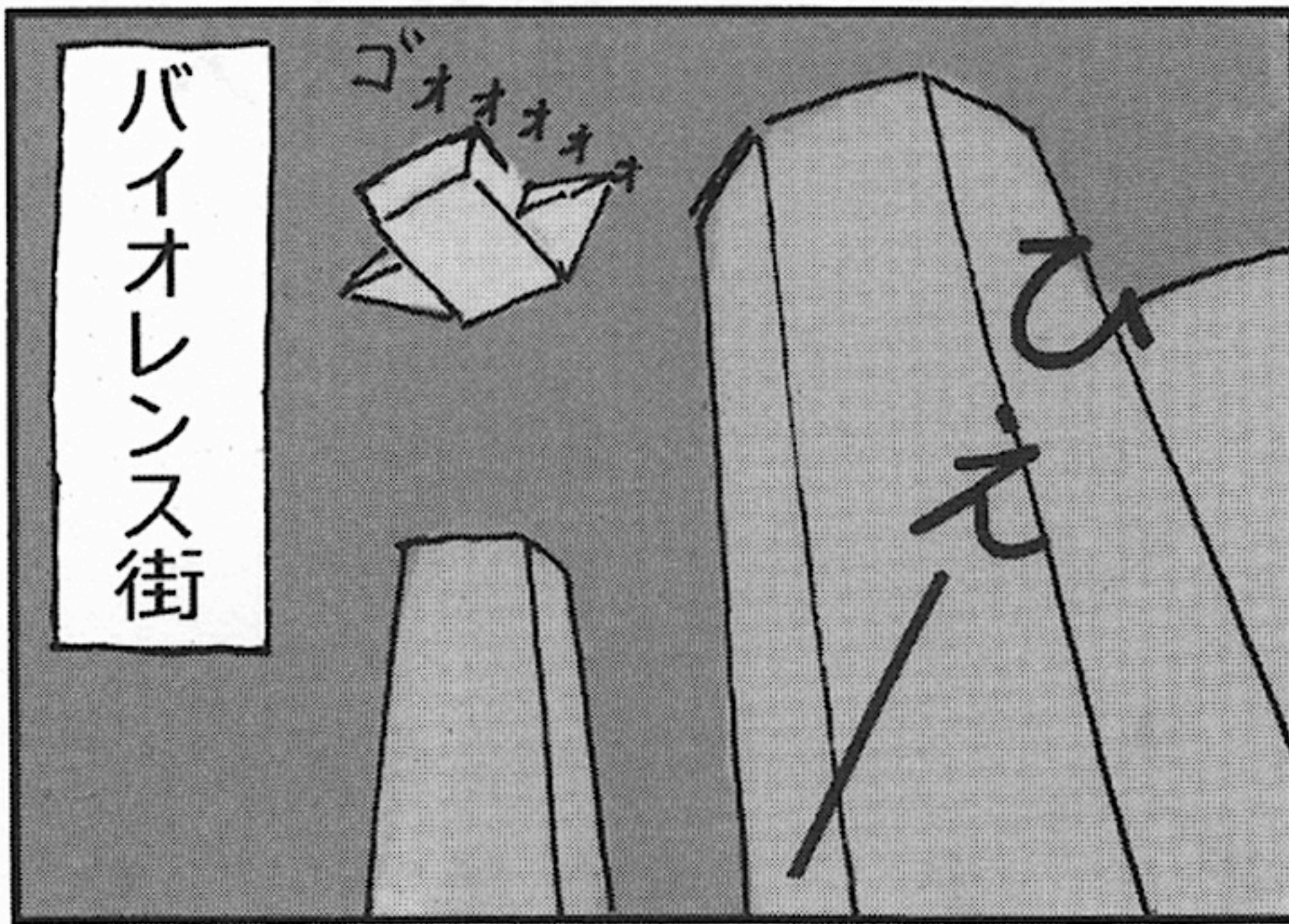
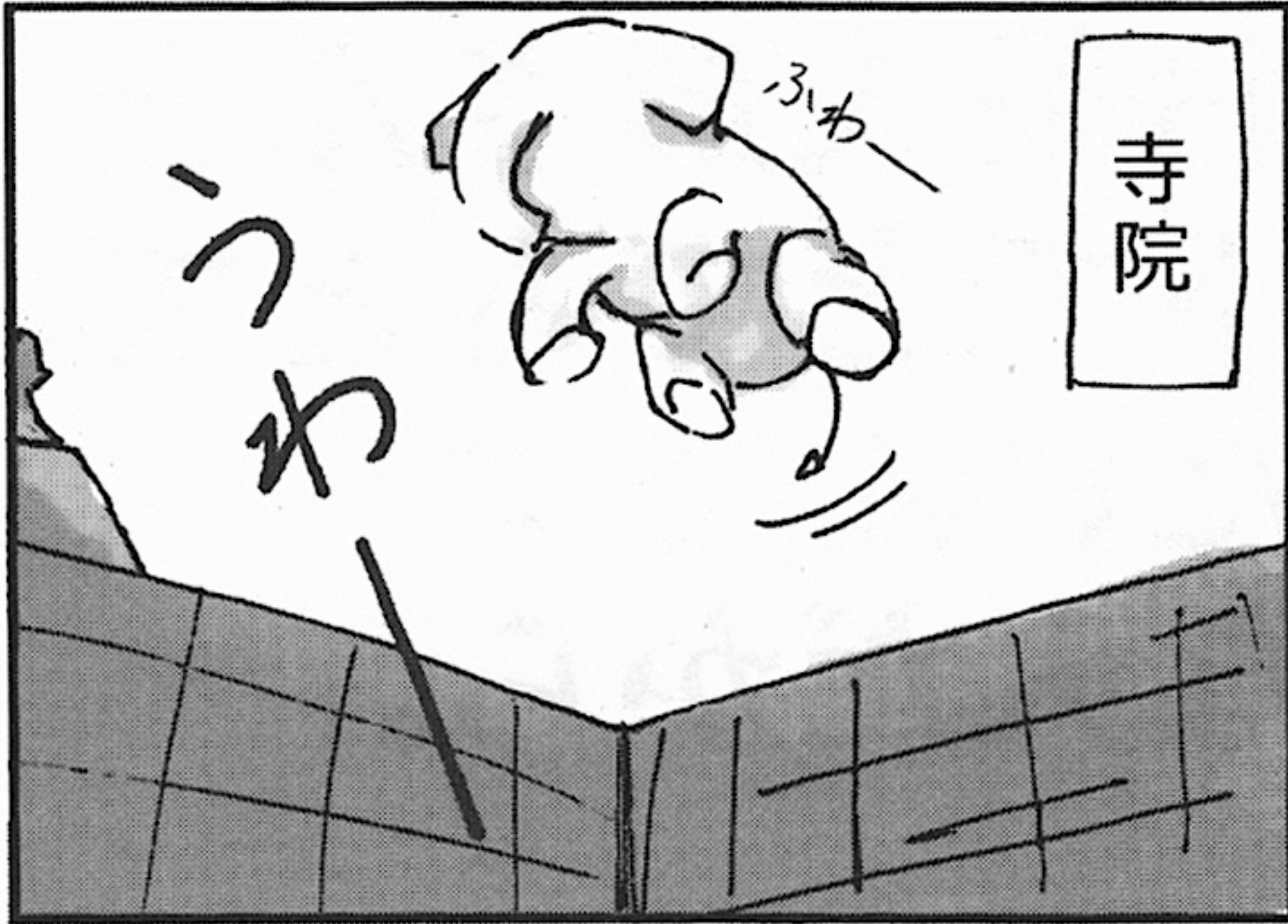
Active NoteBook
A5



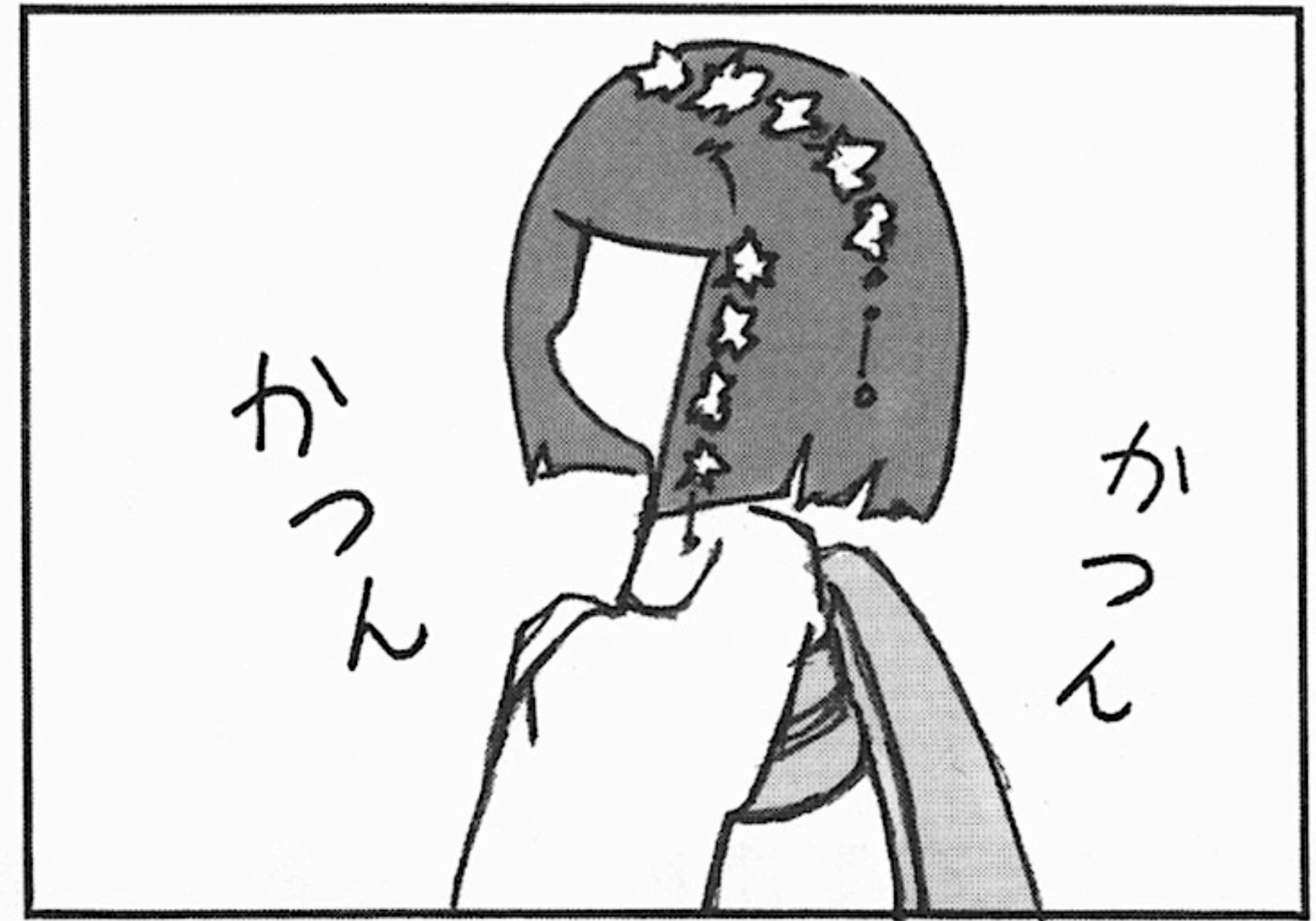
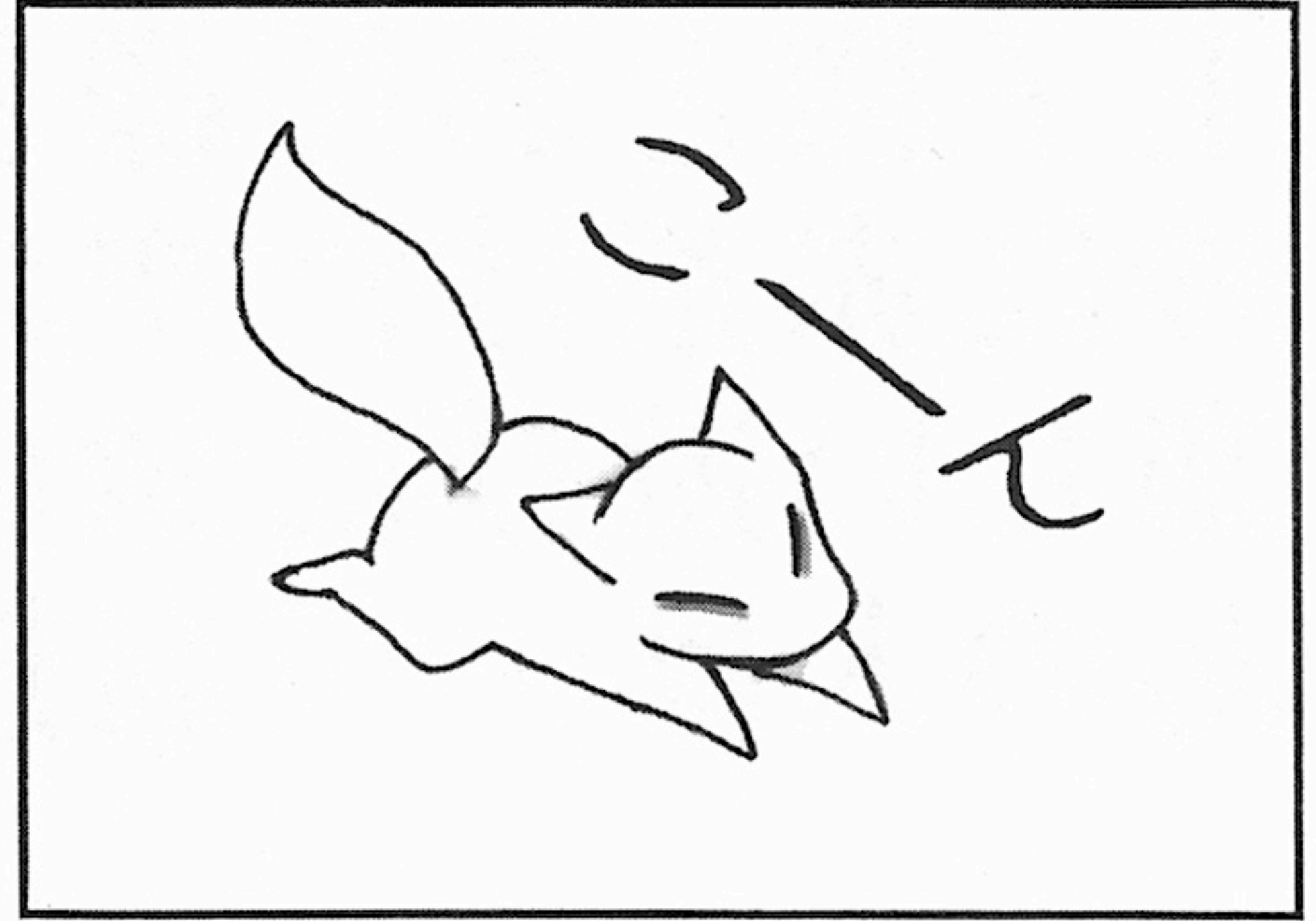
しぜんかいとかんりにんさん



おちる



きょうと



みみずになったあいんしゅたいんと
王子様とお姫様とお茶人形さんと
妙に赤茶けた空の下でととてもとても
楽しい遊びに誘いたいです
あの人、可哀想な人だから。

抹茶寒天

妙に赤茶けた、あいんしゅたいんはみみずになりました、それが私の客観的評価であらうか。

私は私を知らない、少なくとも歩く事ができる存在だという以外は。

だから私は歩かなくてはならない、逆光の子供食卓で使う銀食器が少し使いづらそうで可哀想、だけど愛らしい。

愛らしい？それは誰に対してだろうか少なくとも、それは私の中にある感情ではない。

やっと人の形になったような女の子みたいにそれを、真剣な言葉で誰かに伝えられたような気もするがもう私は、この感情が邪魔とすら思い始めている、私には必要のない事なのですよ？

そんな事を赤い空に浮かぶ月を見上げながら考えながら、妙に落ち着く日本建築が整然と並ぶ通りを歩く。

私が歩いているのか、それとも歩く事自体が私であるのか、どちらでも良い事ばかりが浮かんで消える。

それはとても綺麗で、綺麗過ぎて追い詰められているとすら感じられる。

追い詰められる？誰に。

ここは私に興味を持つ者は居ないのに、ねえ大きな舞妓さん。

舞妓さんは良いです、とても好きです。だって私を見ていないし、見る為の目もないし。あとお茶運びのお人形さん。ぎこちなさが良い。

お人形さんに触れた後、また違う通りに来ました。お人形さんは私をここに連れて来てくれたのでしょうか、それとも私は嫌われたのでしょうか？

どっちでも良いけど、ああ、もしかしたら歩いているのも、見ているのも私ではなくて世界が歩いて、目に映るものすべてが私を見ているのではないのでしょうか。そう考えると、辺りを取り囲む無意味としか思えない文字たちも、自分を見て変化してくれたのだと考える事ができ。それは、確かに私の存在が歩くだけのものでは無い事を証明していて。

それなら何も不安に思う事は無い、考える事も私を定義付けるのは、私自身がやらなくても視覚聴覚感触が伝えるモノたちがやってくれる。

目の前にある、王子様やお姫様も踊りながらきつと私の事を観察しているのだろうか。その場合は、私は客に分類されるのか。それとも単なる不純物か。

結論を口の無い彼らに聞いてみたくて触れてみるが、結局別の世界に来てしまった。別に良いけど。

私の好きな赤い空とは違った、黒が天上に広がり、光の灯った箱が一杯積み重なった多分、私が元居た世界ではビルと呼ばれる建物が沢山ある通りは、体感気温が十度は下がった気がする。

元居た世界？体感気温？さつきから私は何を考えているのか？いや、私は元々知識階級だった気がする。喝采を浴びるエレベーターに入った金魚。

なんだか苛々してきた、とにかく歩こう。そうしなければ、世界が私を観察できない。

黒が沢山ある場所は好きじゃない、どうして？どうしてだろうか、何か物陰から出てきそうなそんなありきたりな恐怖感を私は持つに値する存在なのだろうか。

いや違う、これは実体験に基づく感覚だ。さつきから思っていた事だが、私は歩幅が狭い足元を見る事は出来ないから、感覚で判断するしかないが何かで縛められている？あああああ、そんな事はどうでもいい！

とにかくここは嫌だ！

ここではない何処かへ！早く早く早く！
走る、走らなくては、何故私の足は遅いのか？
まるで足首に重りを付けられているような
地面をひたすら擦るような足音が耳障りだ。

夜、黒、居る、そこに、なにか、が。

黒い帽子に黒い服を素肌が見えない程
着こんでいる人間、人間？確かに今まで見てきた
モノ達と比べれば、遙かにまともな姿である。

だが、彼が放つ雰囲気は明らかに異質で
これ、は駄目だ、彼は私を観察するなどという
優しい事はしてくれない。

それこそ赤い空が好きなの理由など、どうしても
良くなる程に彼を拒絶する感覚は理由が
無くても、明確で堪らず逃げるが
やはり私の足は遅い。

必死に走ると、人口的な通路が目の前に
開けて、その中へ飛び込むとやっと人の形に
なったであろう子供たちが飛び跳ねていた。

何と愛らしい光景か、私もその中に
入りたいのです、そう思って伸ばした
私の手を掴んだのは、さっきの黒い彼。

貴方は一体どこの誰で、何の為に
私の身体を掴むのですか？

そう問い掛けたかったが、その前に
目の前が暗くなる。

目の前の、私を観察して変化していった
世界が消えていく、それが寂しい
自分の名前すら分からない私の為に
作られた空間が、生まれなかった子供たちが！

十一対の瞳がこちらを見ている、私を掴んだ
黒い彼の手はどこまでも紳士的に痛みすら
与える事は無かったが、それ故「何か」を
喪失して行く感覚は残酷なまでに鮮明で。

既に大部分を失っている視界の影が
一気に濃くなった
原因はすぐ傍にある、黒い帽子で
顔を覗き込まれている時が付いたのは
意識を失う直前。

その時耳の奥で確かに聞こえたのは
何かの電源を入れた音、または、機械が
壊れる時の穏やかな断末魔じみた音。

最後に見えたのは、私の好きな空と
同じ色を持っている黒い彼の三日月形をした
口元に見る事が出来る 綺麗な 紅。



最近どうも
良いところで
夢が覚める

NO TITLE
須田



と気付くと
隣にはロマンチック
彼女

いつもと
またあらぬ風景



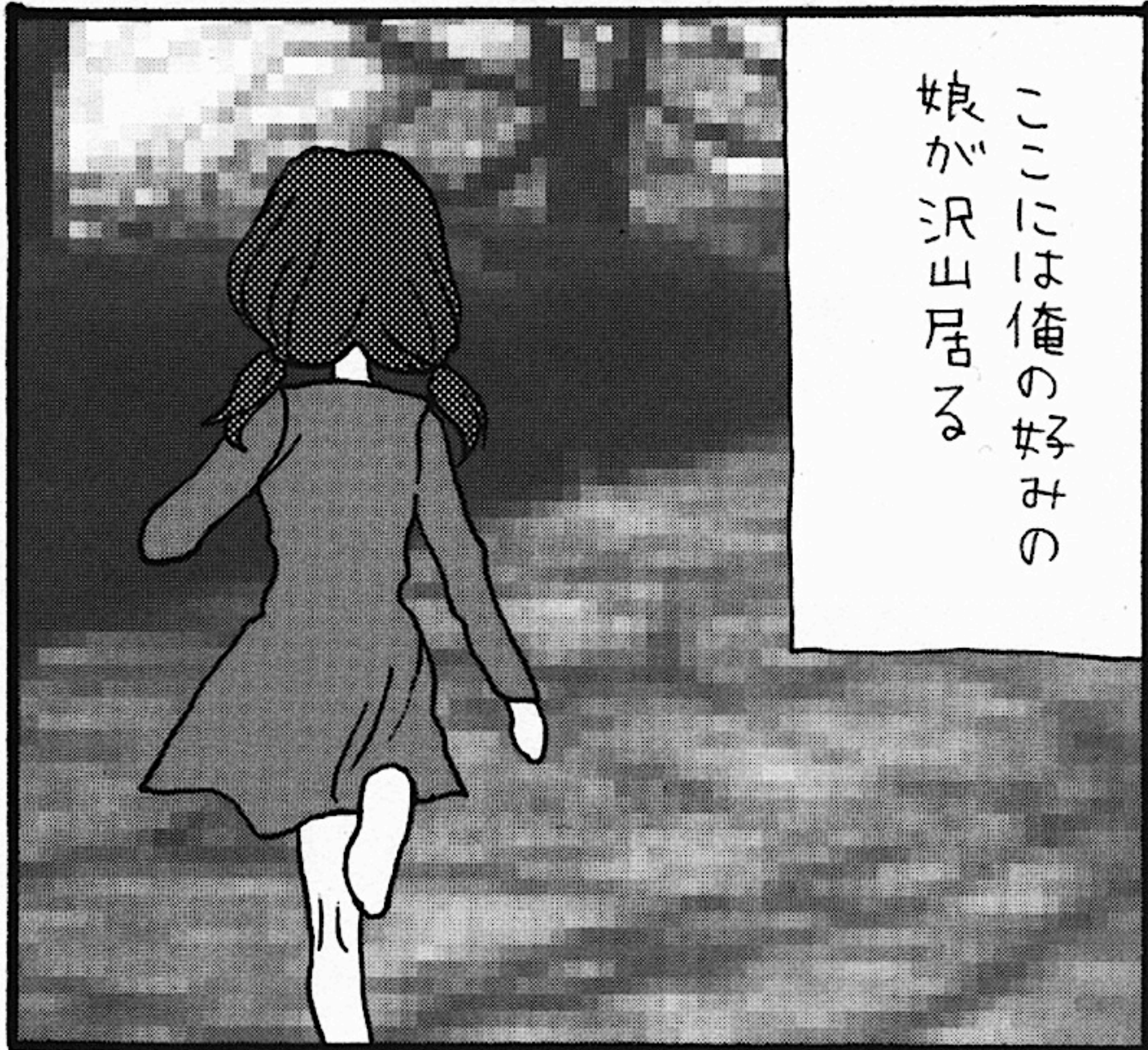
彼女なら
どこにでも



とともとも
彼女なんて居たっけ？



その手はじいじ
やあはねてくたすよ

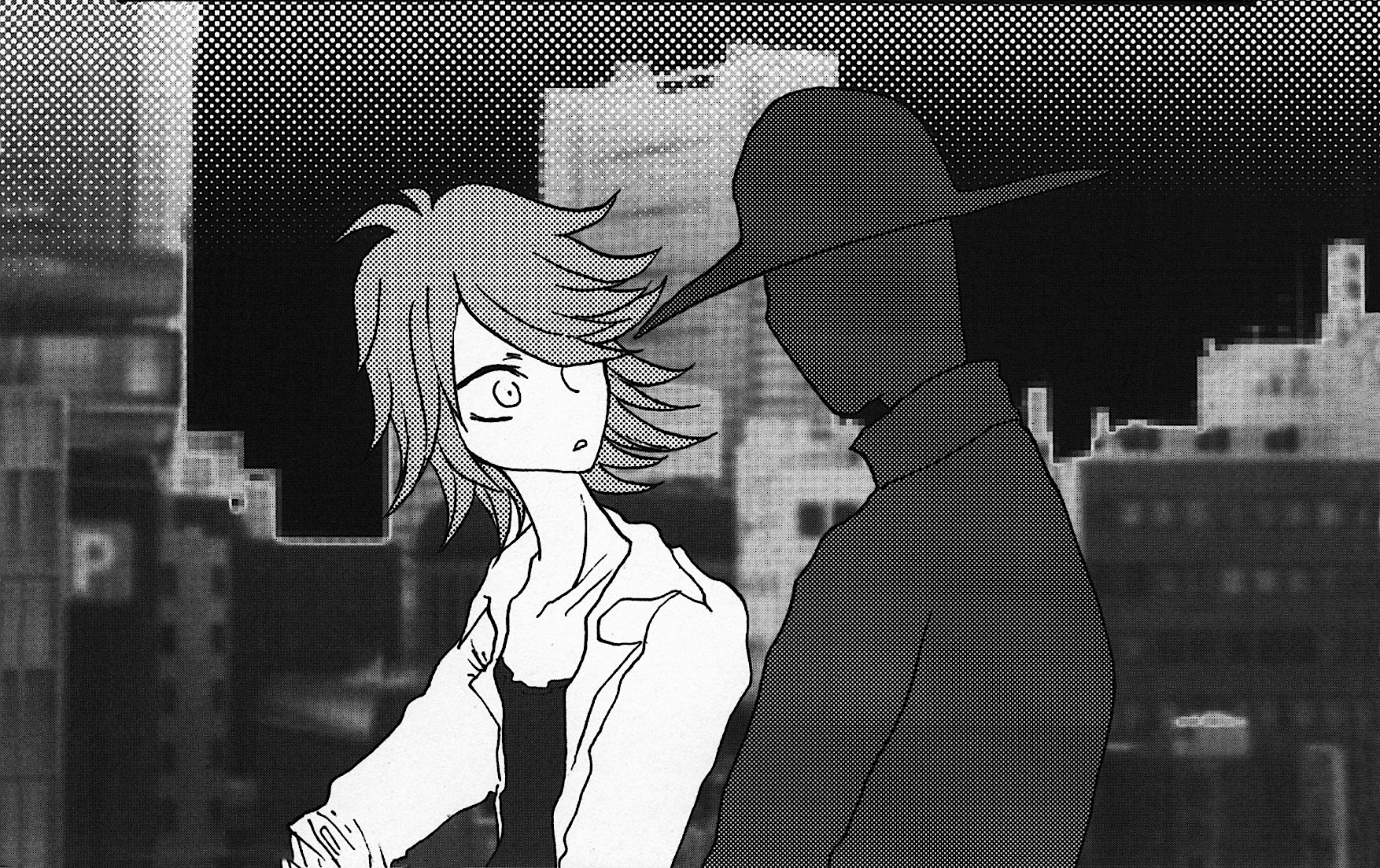


ここには俺の好みの
娘が沢山居る



きんぽう...じいじ...

あと

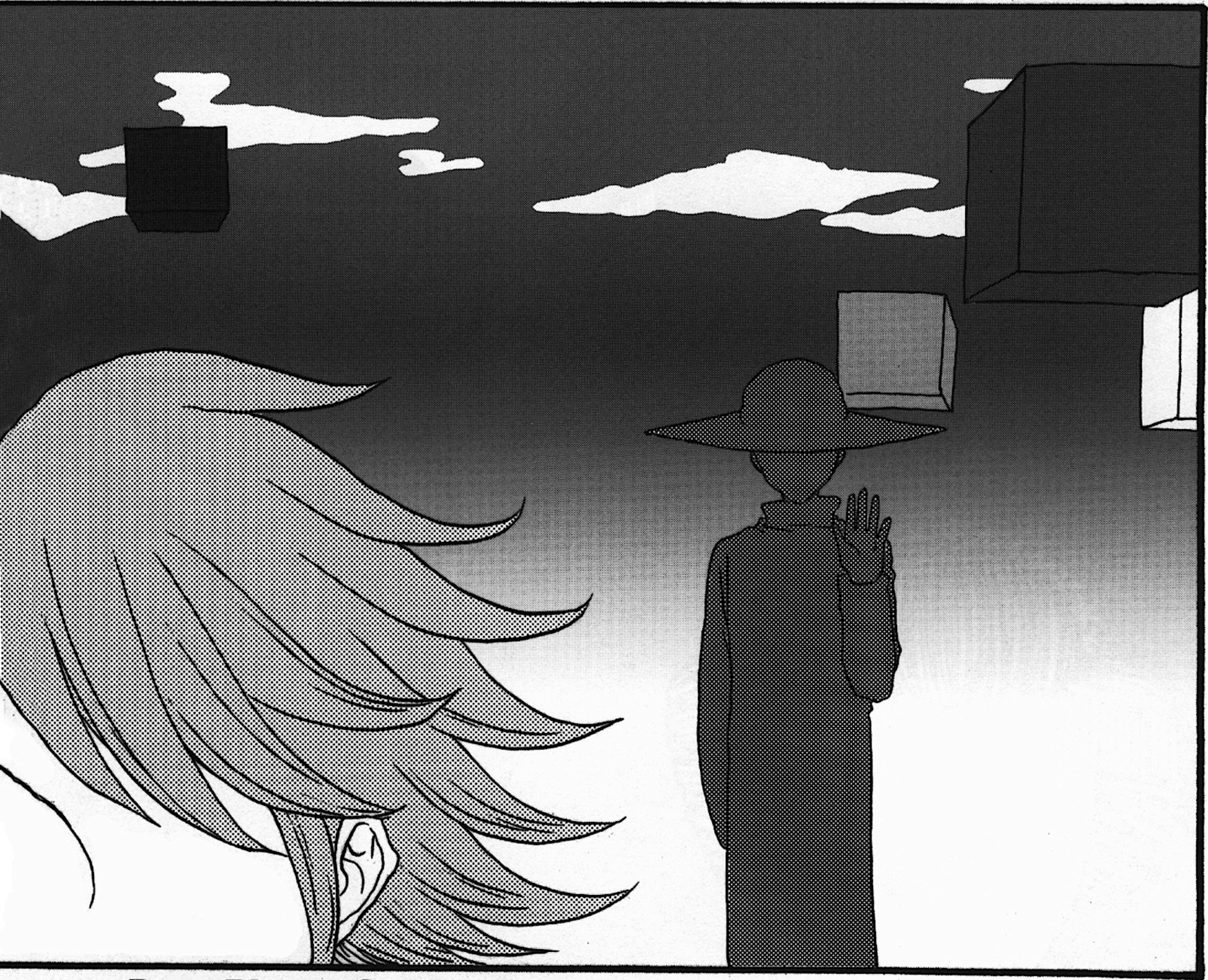
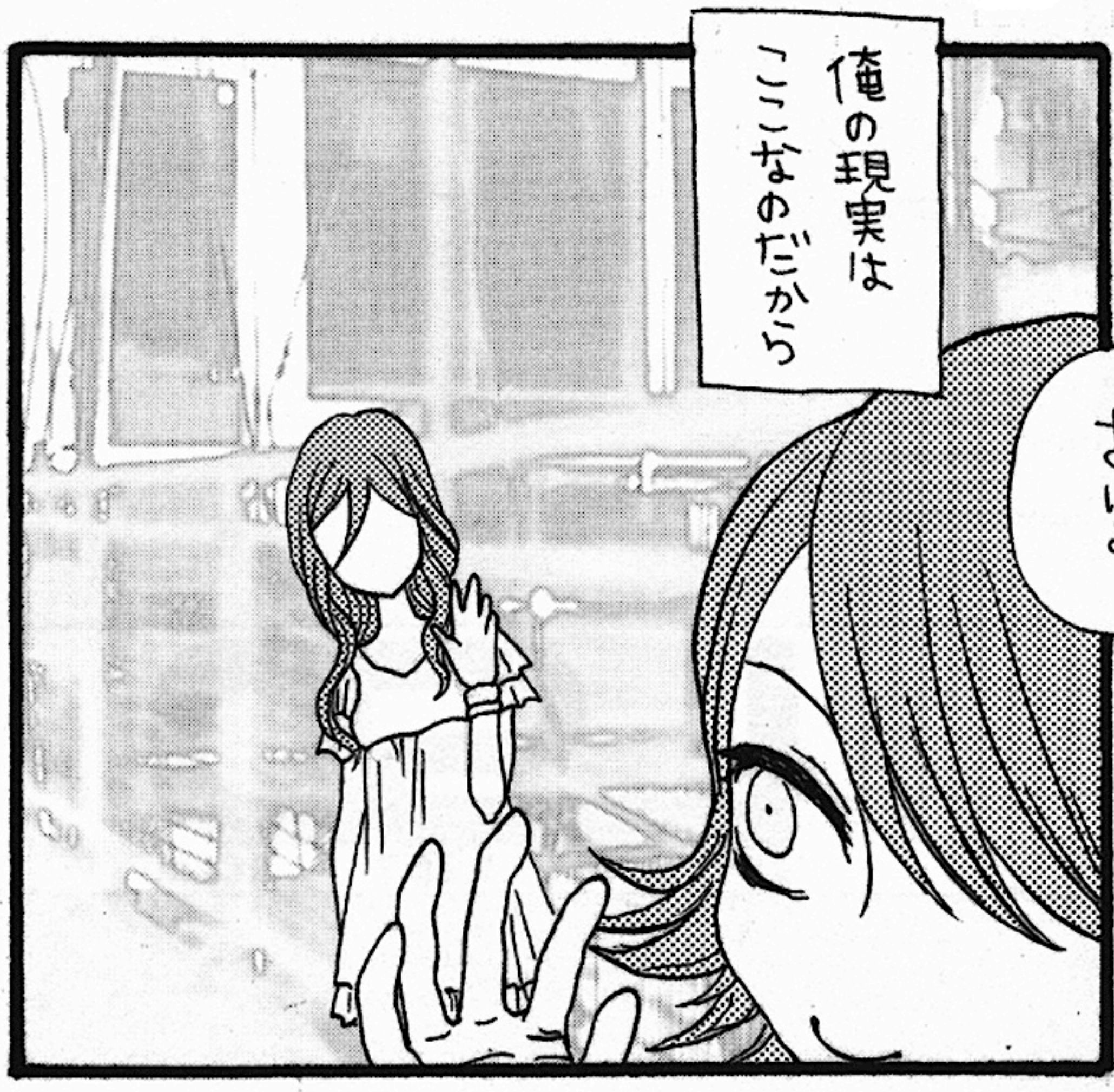


現実と夢の
ギャップが
埋まることはない

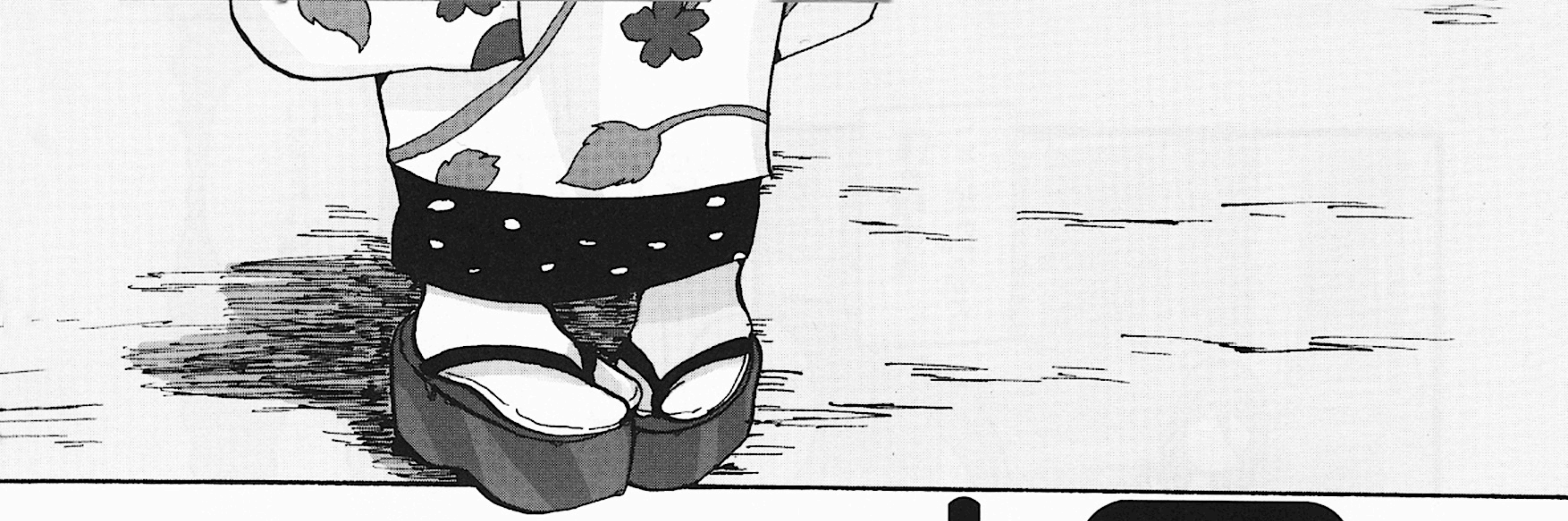


それでも
耐えなければ





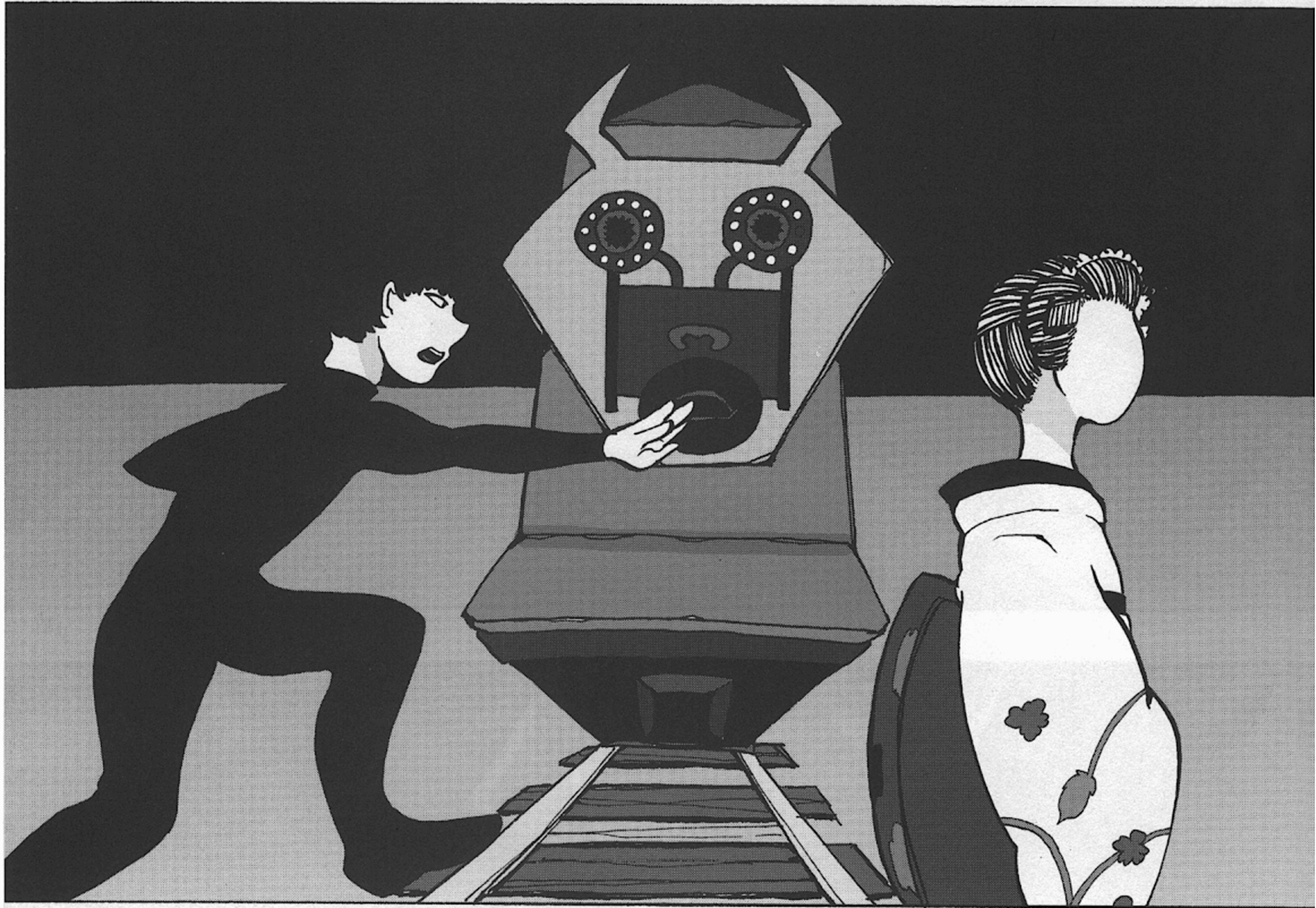
Dear Player, Good Luck!!



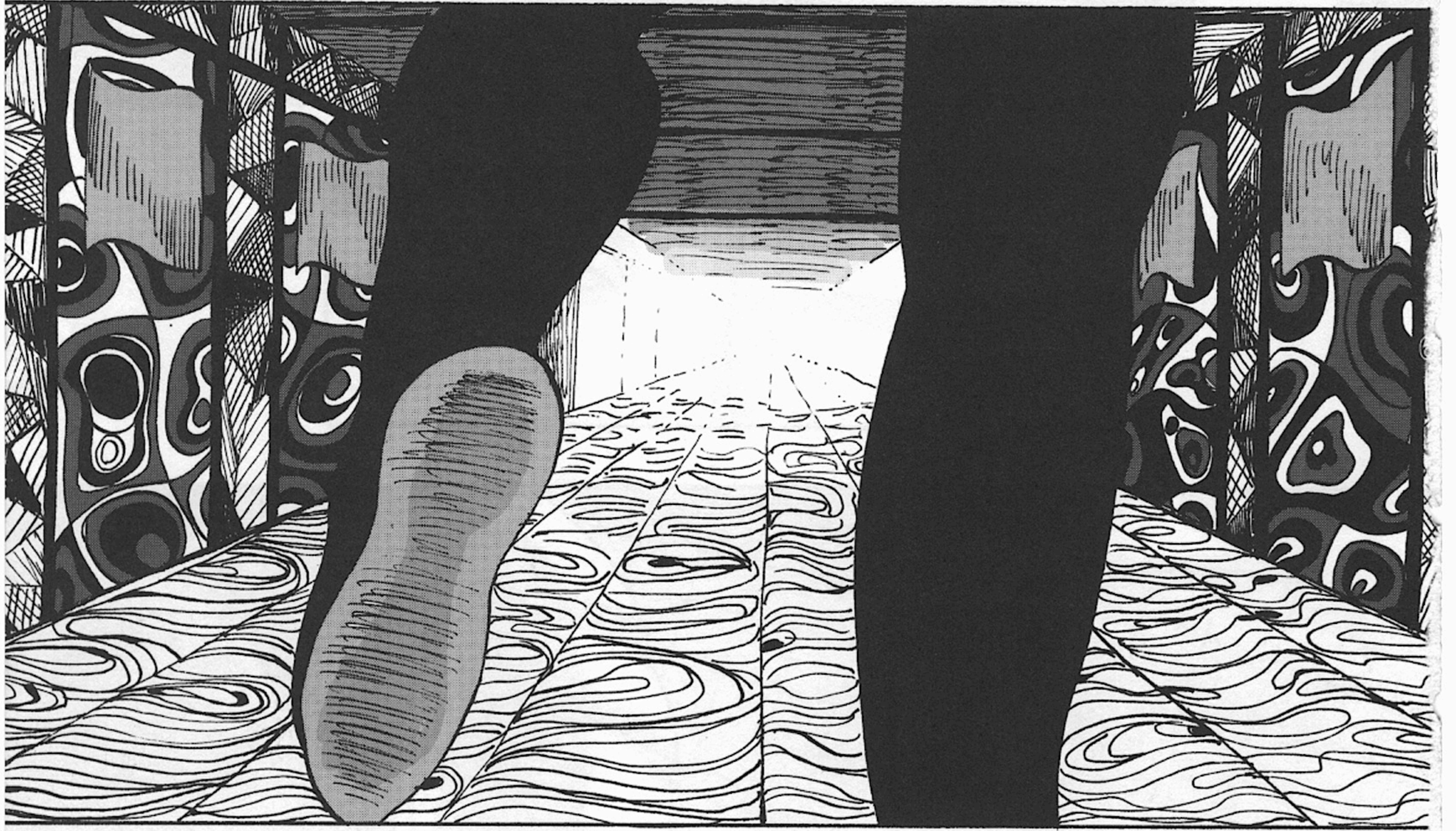
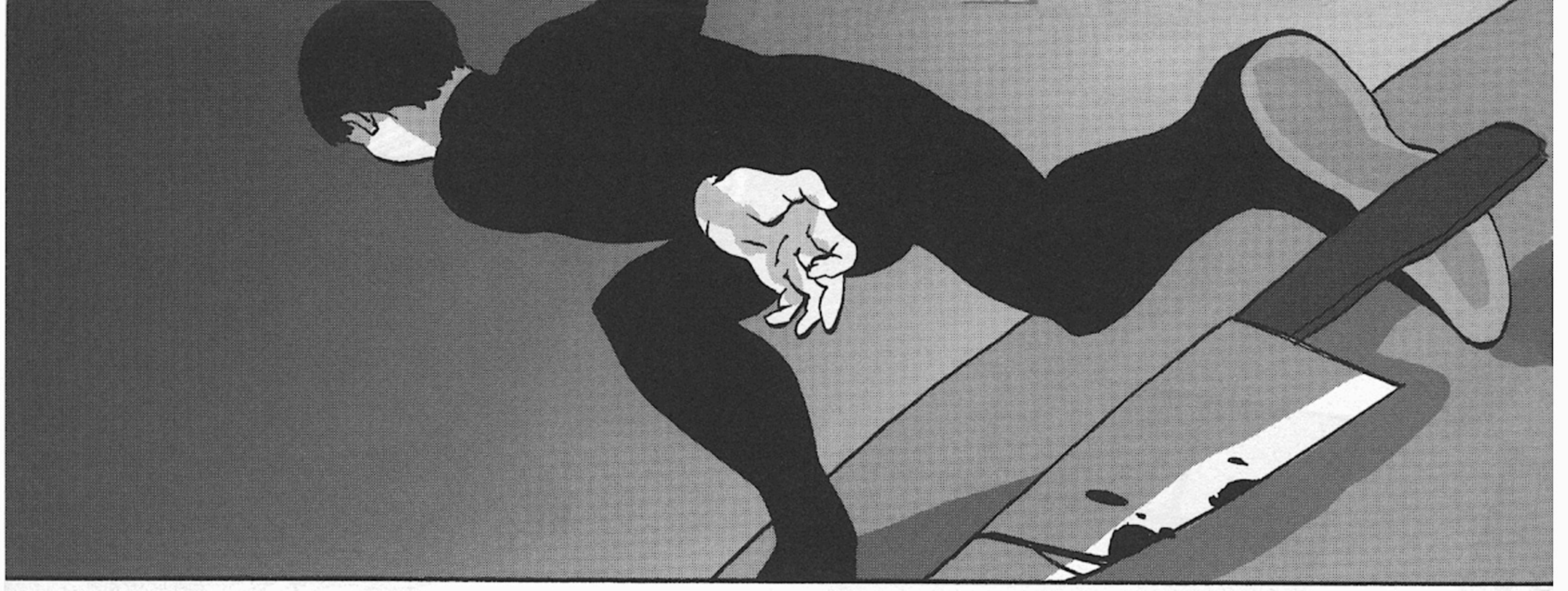
LSD

ABYRINTH ILENT REAM ガリ沢

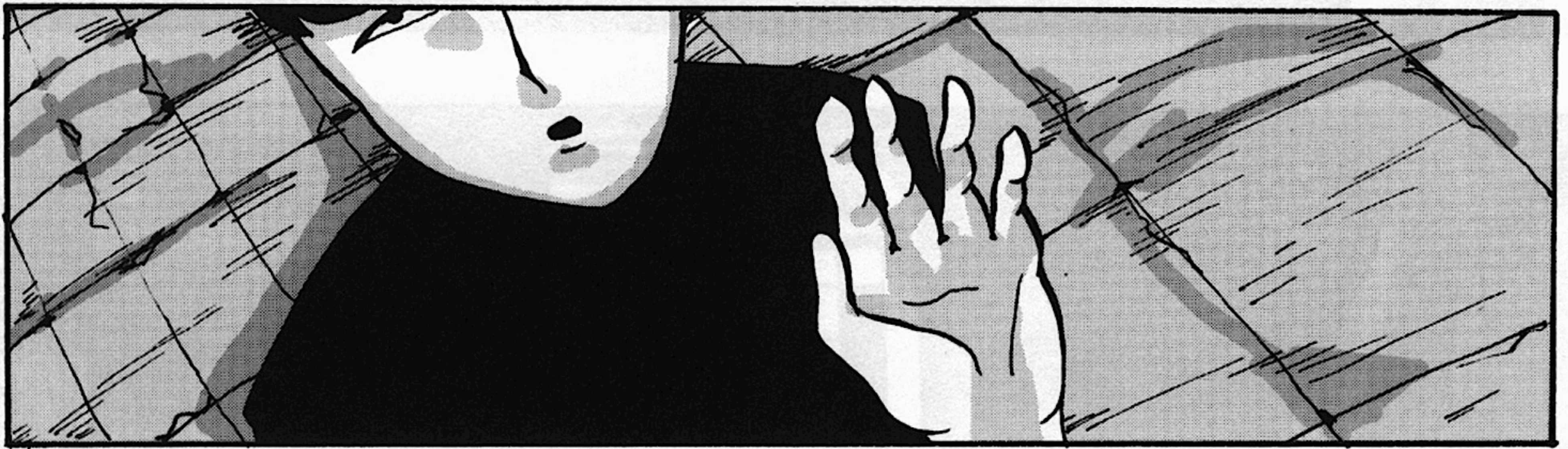


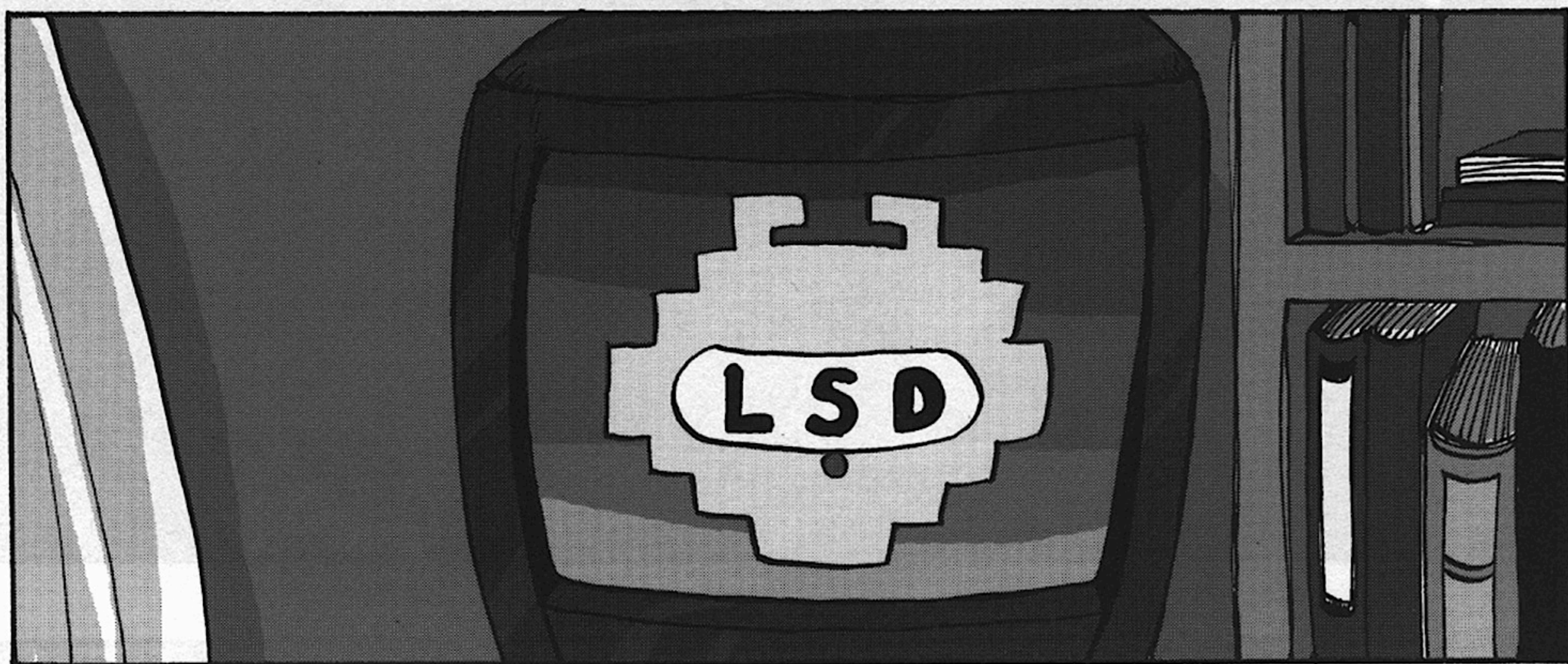












始めまして!黒時屋です。
この度はアンソロジーに参加させて頂き有難う御座います。
同人誌は今回が初めてなので、色々不安な点もありますが
少しでも楽しんで頂ければ幸いです。

LSD、むしろOSD作品は今まで数多く遊んで来た
ゲームの中でトップクラスで大好きです。
語れば長くなりますが自分もこれだけ
オリジナリティーとセンス溢れる何かを
世に出したい!!

アンソロを企画して下さいました須田さん、
参加者の皆さん、お疲れ様です。
手にとって下さった方々、感無量です!
これからも宜しくお願いします。

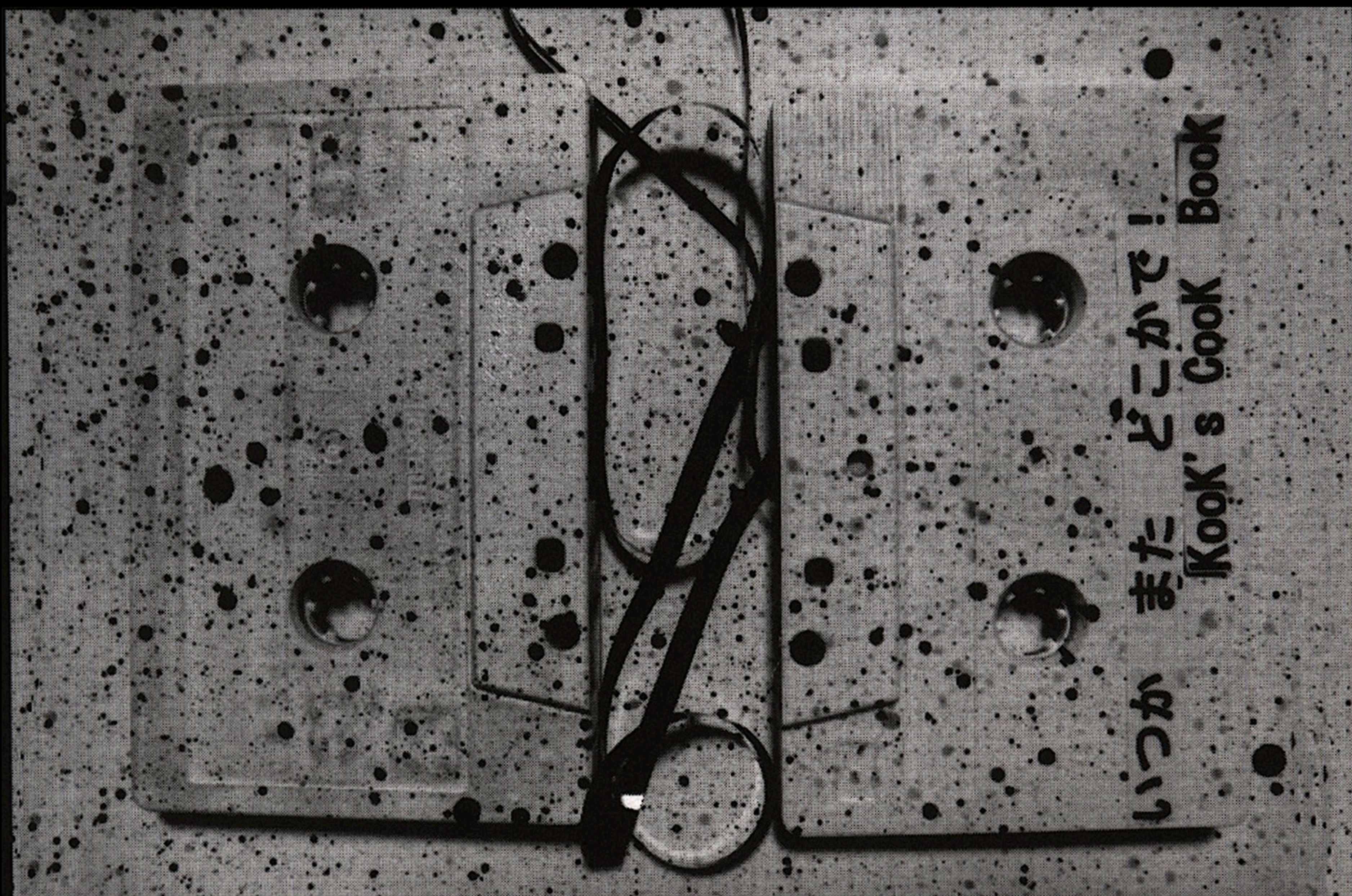
WAVE FUN,
TAKE CARE, &
SWEET DREAMS!

Jan 黒時屋
AKA. 4/4

Website <http://www.blackstarr513.com>
Twitter <http://twitter.com/EvilApple513>



<!--comment-->



はじめまして、遊と申します。
へたくそな絵失礼しました m (◦ ◦ ;) m

LSDも最近はじめたばかりの、超初心者です。
LSDの話が合う方がいるか、
ちょっと不安だったのですが
アンソロジーを通して、いろんな方と
交流できて楽しかったです♪

LSDに関する活動は、ニコニコ生放送での実況プレイ
お絵かき配信などを行っています。
よければどうぞです♪

twitter: ok_o_me

遊

◁ ! -- comment -- ! ▷

はじめまして。
しーたといいます。
普段はカメラマンとして活動して
いますが、最近LSDをゲームアーカ
イブスで購入したので、参加させて
いただくことにしました。
今回はトイデジを使用した絵日記風
という、ちょっと変わった試みでし
たが、なんとか完成させることが出
来ました。
次の機会があればできればカラー
で…あの世界はやはりカラーで表現
したいですね。
お目を通していただき、ありがとう
ございました。



しーた

Flickr: <http://www.flickr.com/photos/57197805@N04/>
e-mail: cutout_photo@hotmail.co.jp

ご意見、ご感想、苦情、依頼、雑談などお待ちしております。

こっちでLSDの
生放送してます
それだけ！

CO203284

〈! -- comment --〉

どうもLiunoです。

この度はLSDアンソロジーに参加させていただき光栄に思います。
自分にとっては初の同人誌への参加とあって右と左がわかりませんでした
が読者の皆様方のLSDプレイに少しでも貢献できればと思います。

とは言え、自分も購入して日が浅いので検証などに関してはまだまだ
甘い部分があると思いますが、どうかご容赦下さい。

LSDに関して個人活動としては動画サイトなどで実況プレイを投稿していたり
生配信で配信活動を行ったりもしております。興味を持たれた方が居ましたら
ぜひ遊びに来てくださいね。



■ LSD実況動画

<http://www.nicovideo.jp/mylist/26038759>

■ LSD総合コミュニティ

<http://com.nicovideo.jp/community/co1320538>

■ Twitter

<http://twitter.com/liuno>



ゆるゆるのんびり。



2/16/02

文字テクスチャとか死体とか
カラフル狂気なものもいいけど
のどかな風景も好きです。
自然界とか自然界とか自然界とk

あとくまちゃんかわいいよくまちゃん。

<!-- comment -->

この度はLSDアンソロジーに
参加させて頂きありがとうございます！

普段は喋らない主人公が
こんな性格でも、面白いかも。
と思って頂ければ幸いです。

普段は岩明作品（青年漫画）やってます
<http://rosepotrotworld.x.fc2.com/index.html>

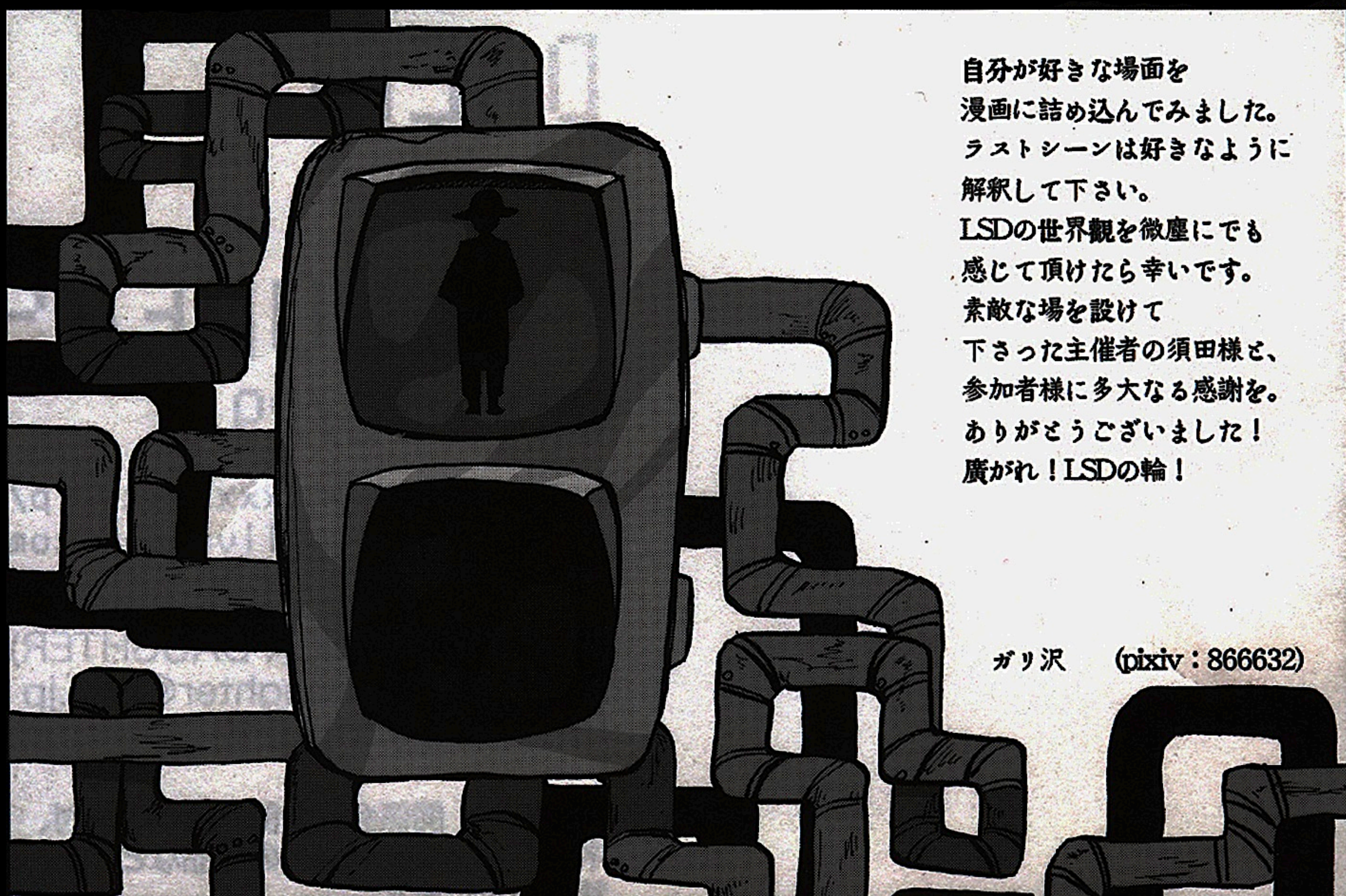
「LSD…すごいゲームだ…！」
と、勢いだけで立ち上げたこの企画でしたが、
想像以上の沢山の応援と、
参加者様達の進む情熱があったからこそ
無事に発行することが出来ました。

この本がもしご自分でまたあの夢に会いに行く
きっかけとなれたなら、
主催としてこれ以上の喜びはありません。

ありがとうございました！

須田(主催)

◀! -- comment --▶



自分が好きな場面を
漫画に詰め込んでみました。
ラストシーンは好きなように
解釈して下さい。
LSDの世界観を微塵にでも
感じて頂けたら幸いです。
素敵な場を設けて
下さった主催者の須田様と、
参加者様に多大なる感謝を。
ありがとうございました！
広がれ！LSDの輪！

ガリ沢 (pixiv : 866632)

LOVE
SWEET
DREAM
and
FOLLOWERS
2011/12/29

<http://lsdbon.xxxxxxxx.jp/>
lsd_anthology@livedoor.com

主 催：須田(KICK DAUGHTER)
連絡先：kick_daughter@goo.jp
印 刷：しまや出版様

※無断転載、関係会社や関係者への送付、
ネットオークションへの出品などは
禁止いたします。
当企画へのお問い合わせは上記の連絡先
までお願いいたします。

19981022

KCB
Liuno
ガリ沢
しーた
のん屋
黒時茶
空天
遊
抹茶寒
須田

LSDファンソロジー
2011.12.29