



学園戦記ムリョウ
when we became grown ups...

**Fractal
Think**

2001 winter



<http://www.clickjump.net/mey>



大正三

When we became grown ups

Fractal
Think



<http://www.clickjump.net/mey>



メギ

When we became grown ups

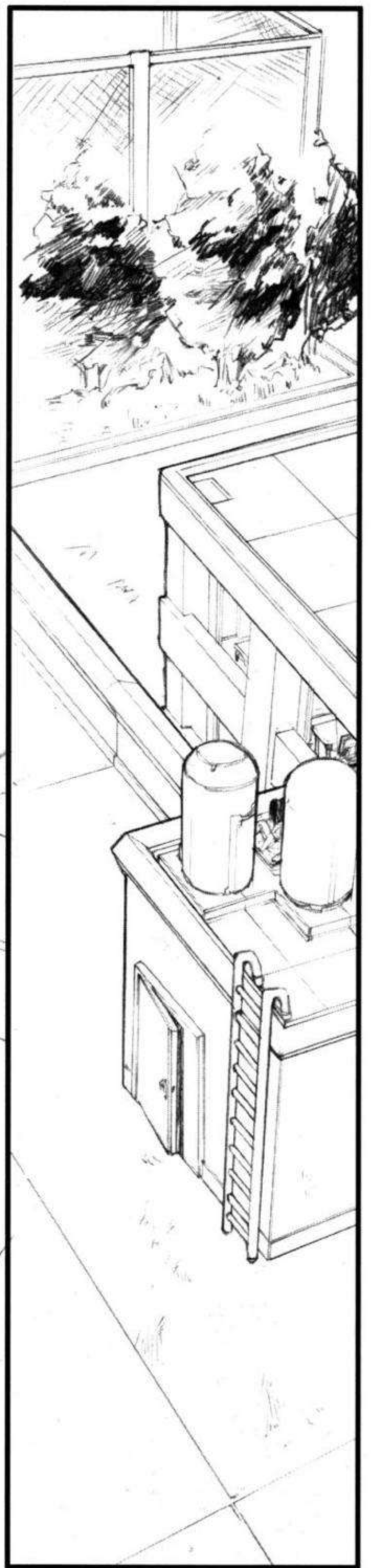
近況報告

ここ数ヶ月、ブロードバンドを活かした、例の逮捕者が出たアプリで遊んでました。TVやビデオキャプチャーの動画交換ですっかりアニメを見まくってます。以前はほとんど見てなかったのになあ。学園戦記ムリヨウもその一つです。主ストーリーよりも、ヒロインが毎回どんな恥ずかしい目に遭わされるのが楽しみでした。て、こんな本ができてちゃうんですが、例によって本編作品からっはかけ離れています。ファンの方ごめんなさい

**Fractal
Think**



<http://www.clickjump.net/mey>



なゆ ちゃん 修行中

宇国敏記ムリョウ

...

昨日の戦い…

あの程度のこと
で
シングウとの感応力を
コントロールできなく
なるなんて
たるんでるぞ

それに、
一緒にいた
村田くんも――

八葉さんたちも
わかっていたはずだ

いつも僕が
助けられるとは
限らないんだ

君はまだ
シングウの力について
知らないや
いけないことがある

今日はそのあたり
のことを
アドバイスしようと
思って来たんだ

……



—とらひいすた
守田さん

オナーニーって

どれくらゐするの？



はあ!!

あ、あんた
何言ってるのっ!?

へ、ヘンタイ
じゃないの？

力の使い方と
自分の肉体感覚把握には
密接な関係があるんだ





なんで
こんな目こ

それで実際には
どんなふう
してるの？
見せて欲しいな



…っ！
いい加減にしなさいよ
どんな関係があるのよ



まじ



うーん 口で
説明するのは
難しいなあ
でもシングウの力を
知りたいんだろう

そ、それは…

じゃあこれは
修行の一環なんだから
もっと積極的に
ならないと…



あつやめ
やあ





カッ
カッ
カッ

あ
あ
あ

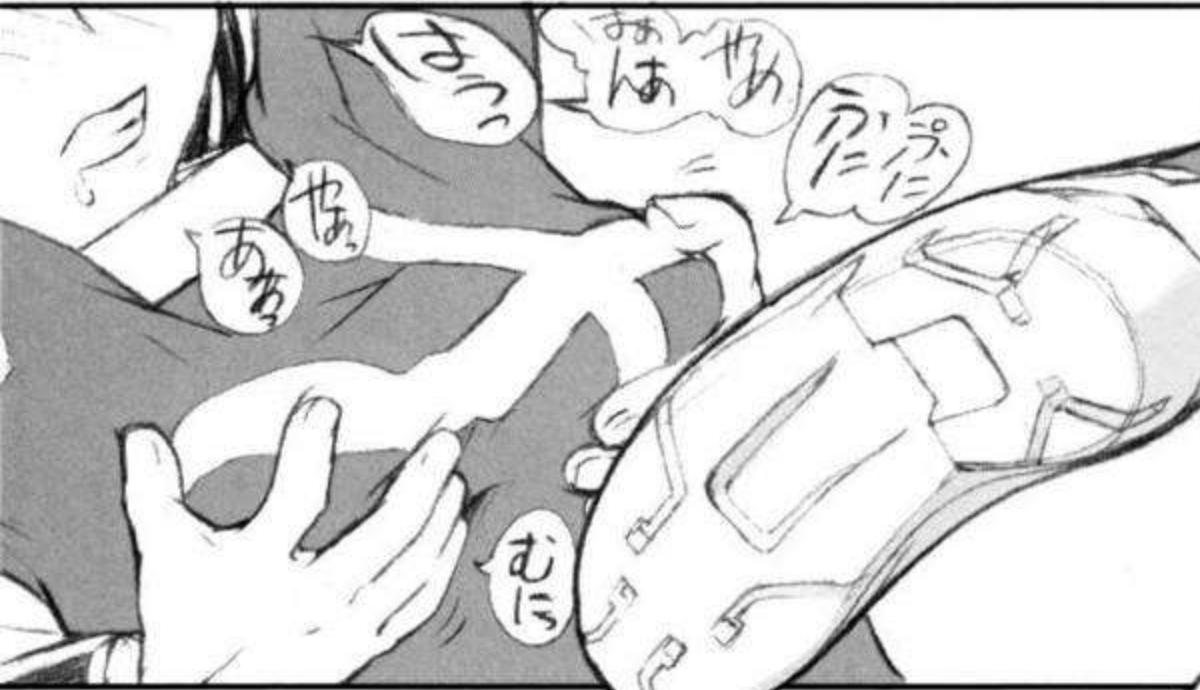
あ

あ
あ
あ

あ
あ
あ

あ
あ
あ

あ
あ
あ



あ
あ
あ

あ
あ
あ

あ
あ
あ

あ
あ
あ



これは
修行なんだから
嫌だけど
我慢しなくちゃ...

修行：
ただ修行してる
だけなんだから...



あ
あ
あ



何？
ちょっと
待っ...



ズ
ズ



もう我慢
できないや

アハハ
アハハ
アハハ

守山さんの口の中
あったかくて
ヌメヌメしてて
気持ちいいよ



まだまだ
これからだからね
守山さん

びゅ
びゅ

フン!
見損なったわ

さもしく
盛ちやって
みっともない
好きにすれば?
私はこんなの
何ともないんだから



ふしん
じゃあ



んぐ
んぐ

んぐ
んぐ

んぐ
んぐ
んぐ



村田くんにも
協力して
もらおうか

ムリヨウくん
面白いものって
何〜？

ヒョイ



むっ村田くん!?!
だめ
見ないでえ

僕の時も
そういうかわいらしい
反応が欲しかったなあ



うわあ 守山さん
すごいこと
なってるねえ

うん
彼女とつても
えっちだからね

ち、違うの!

嫌あ〜
見ないでエ



お願い
村田くん
見ないでさ



なんで?
守山さん
きれいだよ



村田くん...

そんなこと
言われたの
初めて...

こうしていると
守山さんを
直に感じられて
心地いいんだ

流れるような
きれいなラインのからだ
ふにふにしっとり
したさわりごごち



あーもオ
守山さん
可愛いなあ
大好き好きー!!

かわいい取柄
なごきま、買物



ごめん
止まんない〜

あつダメ
屋上でこんな
の恥ずかしい
ってばあ

FractalThinkのFTは FreeTalkのFT (……あれ?)

今回のマンガを描いていて、知り合いの女の子にキスする恥ずかしい～淫夢を見ちゃいました。ああなんだかダメ人間。でもたったそれだけのことで、起きたときはちょっといい気分になっていて、ますますダメな感じ。べつにSEXしてた夢でもないのになあ～

マンガ反省室

- ・ムリヨウはちんちん無さそうだよな。描いといてなんだけどサ、腰振ることなさげ。でも、台詞で攻めるキャラであるとは思っただけだなあ。
- ・なゆなゆはこのあと二人にいいように開発されて、本人の意思と関係なく処女のままえっちな体になっていくのだあ(妄想)で、結局本人の要望により処女喪失するのか?う～ん、ありきたり。

アニメ見てて、お気に入りになるキャラは、将来的に自分のマンガで動かしたいタイプです。地方のお嬢様またはお姫様タイプと勝手にカテゴリー付けしてますが、

- ・プライドが高く、それに見合った能力、地位、財力が他人よりも備わっている。(またはそうだと思ってる)
- ・頭がいいにもかかわらず、世間知らずで、マヌケである
- ・根は素直でいい子である。

など特徴があり、これらのキャラがマヌケな目にあって恥ずかしいおもいをしてるとえらく可愛く見えてしまう。ヘンタイ野郎だと最近自覚したのでした。で、そういうキャラを自分でも作れたらいいなあと思って、人様のキャラを勝手に使ってゴチャゴチャと妄想を膨らますわけです。で、これってセックスとはあまり関係がないので、そういうシーンはあってもなくても僕にとっては同じなわけです。さらにいうなら、わざわざ描かなくても、ふと目を閉じればもう俺様専用なゆなゆがあんなことやこんなことに……

ただ現実の場合、この手の女の子はどうか苦手っぽいので近寄らずに、遠くからファンの一人として声援を送るように心がけたいなあ



最初の数話で、近寄りたがたい有能な生徒会副会長として登場した那由多ちゃんはそれ以降いじられキャラとしてズーツと恥ずかしい目にあって楽しませてくれます。だんだんお馬鹿キャラにもなっていくんだよなあ



妄想

科学

計画

i s u z u
五十鈴
と
美鈴
m i s u z u

PROJECT isz

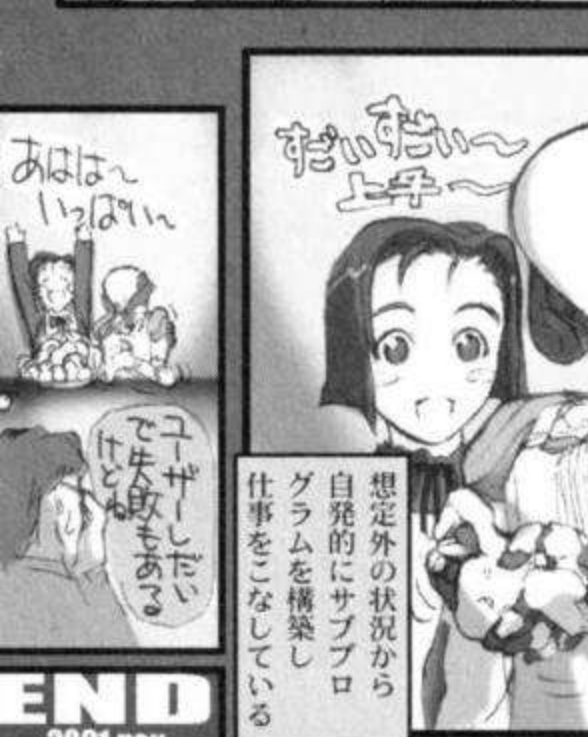
2047年パーソナルロボット開発に行き詰まりを感じてきた各社は合併会社を設立。ノウハウ、資金、人材を持ち寄り、ニーズの洗い直しを目的とした試作機を開発しました。

ISUZU フェイズ0は人型ロボットに可能な人間生活のサポートを模索するための実験データ収集機で、3体までがロールアウトされ、基本動作を確認後家庭内での有効性を検証するため一般家庭に貸与されました。

Mey Suzuki

FractalThink
http://www.clickjump.net/mey_haa19700@jnb.odn.ne.jp

五十軒と美形
「もの」の皮むき
大作戦



END

2001 nov

ボディ

身長120cm体重45kgの小柄なボディは軽快な動きと転倒時の衝撃緩和、作動時間の増大に役立っています。

開発

機体制作にはArtificialLife(人工生命)技術が応用されました。膨大なシミュレーションにより最適化された部品形状・制御アルゴリズムが組み込まれ試作部品数の激減に成功したのです。

曖昧さ許容タイプ

isuzuは見よう見まねで人間生活を学び、想定外の状況から自発的にサブプログラムを構築することができます。(しかしながらこの自発的機能により現行アジモフコードとの機能衝突が避けられません。このためフェーズ0機にはアジモフコードが搭載されてません)

アジモフコード：45年の「血の7日間」の織を踏むまいと全てのコンピューターにかけられた「ロボット三原則」に基づくリミッタ。リミッタはネットから動作を監視されている。

仕事

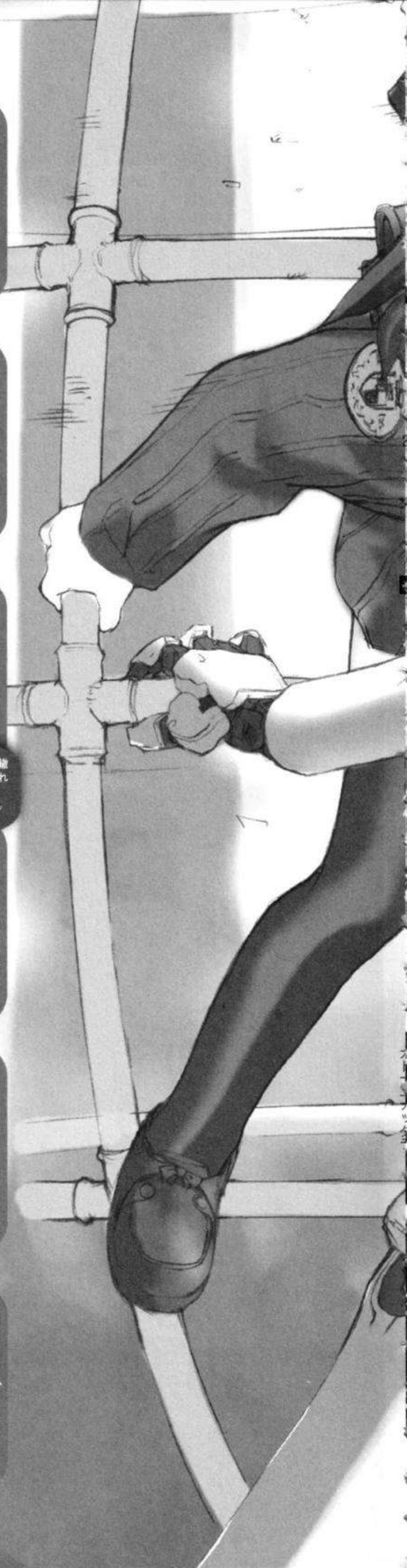
洗濯、掃除、買い物、配達等、パーソナルロボットに基本的に組み込まれている動作は多岐にわたります。新しい仕事を覚えさせる場合でも人の仕事を見て模倣させることができ、従来のような細かな設定条項を必要としません。

家族構成

モニターとなるご家庭にはお子様がいることが条件となりましたが選択されました。子供の無軌道で不合理的な命令に対するロボットの反応とその逆に子供がロボットから受ける心理的作用を調査研究するためです。

光コンピュータ

isuzuはネットから支援を受けない自律系制御のため高い演算性能が必要とされました。オブコム社から技術供与を受け、機能限定ながらも光コンピュータのダウンサイジングに成功—テラ MIPSを実現しました。またこれにより廃熱抑制と省電力も可能になりました。



ロボマガ ROBOCUP 2050

2050年目指して人型2足歩行ロボットでプロサッカー選手と渡り合おうっていうマジ企画があってその世界観に基づくお話を考えるってお仕事でした。

見開きカラーで、2050年の人型ロボットというお題なら何をやってもいいって言うお話だったので喜々としてやった原稿。新しく発行される雑誌とことで、次回も続けてやらしてくれんかなあとおこがましく思いつつ、続編を作れるような仕様にした気がする。

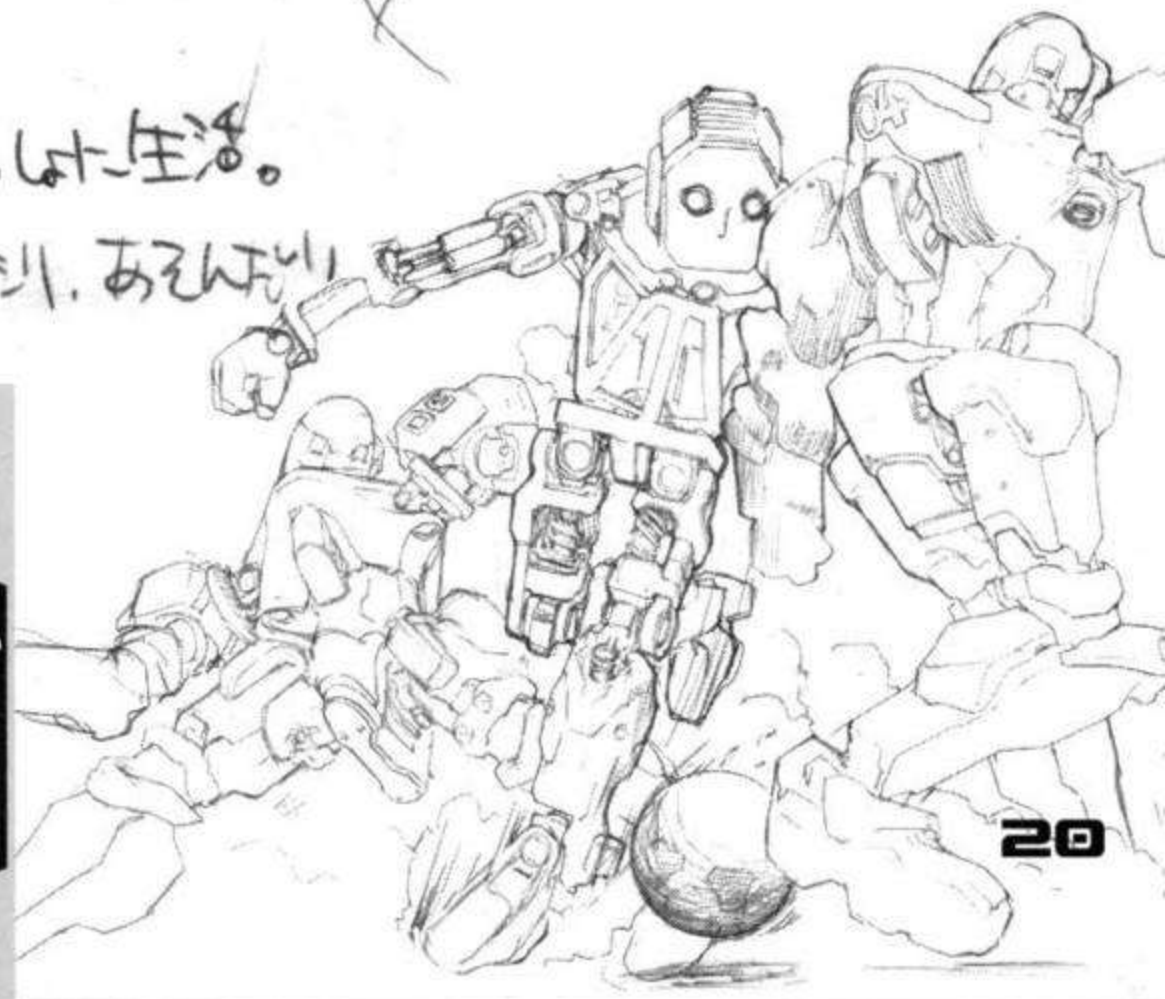
こういうもの描くときって、資料たくさん読む割にはビジュアル的にちょっともつながっていかないのはどうしたもんだかね。急いでいたので自分にあるもののリミックスになってます。新しいものはないのね～ロボデザはあまり気に入ってないかも～。さらに資料を読むのに時間を食って塗りがかなりいい加減だったりします猛省。

だけどこれ、編集部が途中からおかしいことになって、多分次号は出ないし、出ても編集部が変わったので、コネも切れてオイラには関係のないことになったので多分次号は描かないでしょう。これを描いて、物語における人型ロボのとらえ方にやっと興味がわいたりしてます。

ドロレスはかわいいなあ（えっ全然、話違うじゃない）



10～11歳の
女の子。
ロボといっしょ生活。
学校いっしょ、あそびだす。



← 萬福星のカラーイラスト

映画のポスターみたいな集合図。アイデアは枯渇していても、時間と手間さえかければ見れる絵になることが経験的にわかってる部類のもの。キャラクタは今まで描いてきた既存のものだし、ポーズもパースもとくに凝ったことしてないので、あとはひたすら時間をかけて描くのみ。疲れた疲れた。でもカラーマンガよりずっと楽。



F U L L C o n t a c t



Mobile Clean Service Station

Fractal Think



<http://www.clickjump.net/mey>

さて、今回の本のタイトル「オトナニナツタラ」は
ともだちの本のタイトル「大人になっても」と対になっています。
意味深だけど本の内容に関係あるわけではないのです～
で、「来年こそは大人になりたい」と願うこの私も、
ついに来年でめでたく30歳児になります。大人になるのはいつでしょう。
とりあえず、「大人になったら」…。
締め切りを守れるようになりたいです。
(今守れよ！)
まあそんなんで、来年また！

2001-12-2X



エレクトロニック
メモ
エ〜

オトキニ イタ

学園戦記ムリョク

when we became grown ups...

Fractal Think

2001 winter



<http://www.clickjump.net/mey>