

突発#02

MCAtmp.A0.dat 000813 No01.5BETA
The Creation of MachineryAGE

海底家屋

コンニチハコンニチハ。放浪できないケモシヨタ描きのまこぷですが最近はやよと進化しています。何が進化したかって言うと、ファミコンじゃなくてスーパーファミをやっているあたりが大進化です。一挙にビット数倍ですよ、倍。世の中128ビット趨勢の中私は16ビット。しかも実はぴゅう太と同じという大残念感覚。

いや、でもアウターワールド面白いのですよ。今の日本の「誰でもハマらず解ける平易かつドラマチックな」例のアレなんかと比べると。いやマジでマジで。世のギャルゲーでウハウハしているような輩には是非一日30時間のプレイという矛盾した啓蒙方法をとりたいくらいに！(@皿@ノ

と。いうわけではないのですが、今回はまたしてもマシーナリエイジのキャラ図鑑コピー誌であります。いや、決してゲームやってたから漫画描けなかったというのではなくてですね……

。実はクロノアのエロゲー作って出す予定だったんじゃないよー！Σ(TOTでもある事情から製作がストップせざるを得なくなってしまうおるんじやあ！！

と、まあ言い訳はこのくらいまでにしておいて、今回はマシーナリエイジの最初期のころのキャラクターの紹介を。ここで紹介するキャラクターは私が最も鬱っていた高校時代に作られたものです。ですから設定や背景、セリフが盛大に暗鬱で、作った本人は見るに耐えない部分が多々あるのですが、どうでもいいですが本分より言い訳の方が長い文章はマズいですか？

「あちら」から来る扉もまた同じ。



「あちら」へ行く扉はどいどいでもある。

前書き

MachineryAGE世界はこの仔から始まった

。樹に背中
の翼を螺子で止められ、動きを封じられた身体。移動できないその身を呪う少年の意識は、無から世界を生み出した。◦

**翼は空を飛ぶための
器官じゃない。**

翼を引き千切れれば、飛ぶことはできなくなっても動くことはできるのに、翼への未練と、自分を傷つける恐怖からそれができないでいる。

螺子止少年

時間帝国の外れの丘の上。広大な広場に無数の電球がならぶ「生命管理所」に住んでいる少年。

毎日切れた電球を探しては新しい電球と交換している。

強力なハロゲンランプを扱うため手足は火傷だらけ。光に焼かれて目もほとんど見えなくなっている。

広場に並ぶ電球は世界に住む人の生命。

これが消えてしまえば、そして新しい電球を挿さなければ全ての生命は消えてしまう……と、思っている。

実際消えたところで何ら世界に影響は無いにもかかわらず。

**ぼくがいなかったら
すべての生命は消えてしまう。**

電灯管理人

世界層13番「Z」で登場予定の
キャラ。名前は「OPA」。

ジェットエンジンやターボ
エンジンやロケットエン
ジンが安価に製造さ
れ、高速に移動でき
るようになった世界
で一人、昔ながら
の手動翼で飛ぶ
少年。

皆から低速
を嘲われな
がらもエン
ジンより翼を
好んで飛び
続けている。

どうしてみんなは
風に乗る心を
忘れてしまったんだろう？

ある事件か
ら有名になって
、今は「大翼の
OPA」の名前で世界
を救った英雄として崇め
られている。

大翼のOPA

この仔もMachineryAGE世界創世期からいる超長寿キャラ。螺子止少年の初めてのトモダチ。

徹底した自分嫌いで世界嫌い。つまり全部嫌い。

片目と縫い閉じ、いつも拘束衣とベルトと貞操帯で自分をかんじがらめになっている。

自由に動けないのでいつも地面を這って歩いているが、それが理由だろうか、自分のことを「蛇」と呼び、名前は全く教えてくれない。

目にはめているレンズは外界情報を直接脳に入れなかったための防御策。ここまで厭世が激しいのになぜ螺子止少年とはトモダチなのかは不明。

最初に書いた小説ではロープと鎖でかんじがらめだったのだが、いつのまにか拘束衣に変わってしまった。

世界がキライ。
だからその世界にいる自分もキライ。

小説ではけっこう登場させたけど、このキャラは漫画には登場させたくないなあ(´Д`;))

蛇

世界層6「蒸留無限回廊」の住人。
エンエンと続く迷路の中の五つの出口を守る五つ子の兄弟。みんな同じ顔、同じ服。もしかしたら五人兄弟ではなくて一人なのかもしれない。

。 出口に辿りついた人に祝福と準備をしてくれる。

こう聞くと、出口に着いた人にとっては嬉しいような気がするが、大抵この仔にあった人は絶望するようだ。

さあ。次はどいへ向うの？



なんかウィザードリの
モンスターみたいだな、こいつ(´Д`;))

ゴール

世界層7「ぬいぐるみ閉鎖回路」の
住人。

以前は世界層1「無名世界A」
にいたのだが、生体機械の
思考回路を刷り込まれた
ため、世界から強制独
立させられてしまっ
ている。

どこに
どこに
いけば
いけば
いいの
いいの
??

「ぬいぐるみ閉鎖回路」にはこの
仔しかいない。
よって世界層名=この
仔の名前、になっているらし
いが最近もう一人女の仔を見か
けたとか見かけないとか。

ぬいぐるみ閉鎖回路

かわいがつてくれなきやイヤ。



一枚翼の天使。帝國の標準的ペット。神の戒律に従って暮らす内に自己判断ができなくなり、知能が育たなくなっている。そのバカなところが愛されるのか、このペットを飼っている人はけっこう多い。

翼がシダの葉っぱみたいだなあ(´Д`;)

単翼天使

単翼天使と同じく帝国の標準的なペット。神の定めた戒律を疑い、自分を考える哲学を持ったため、天使よりは知能が高いとはいえ、やっぱり頭はそんなに良くない。

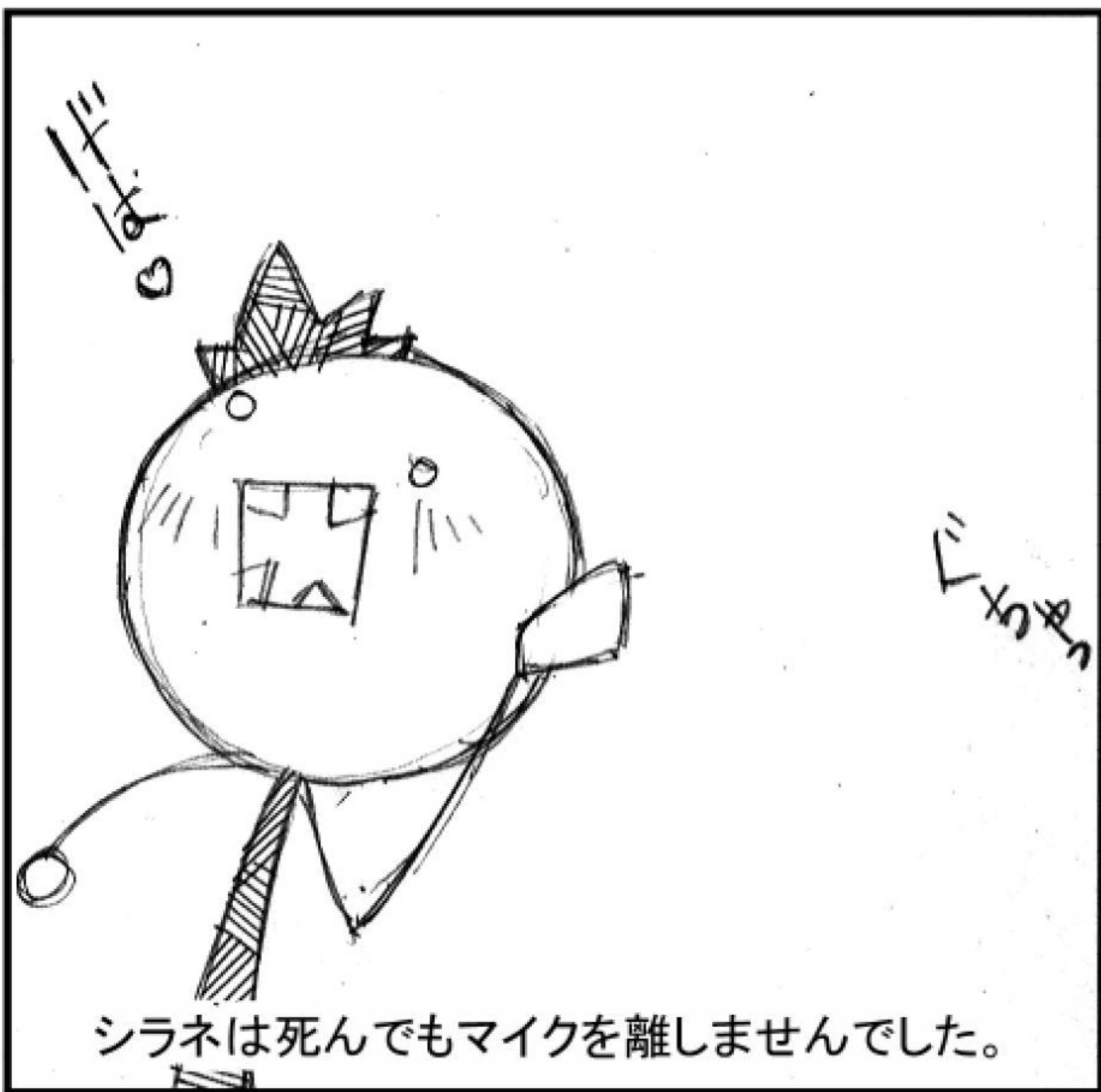
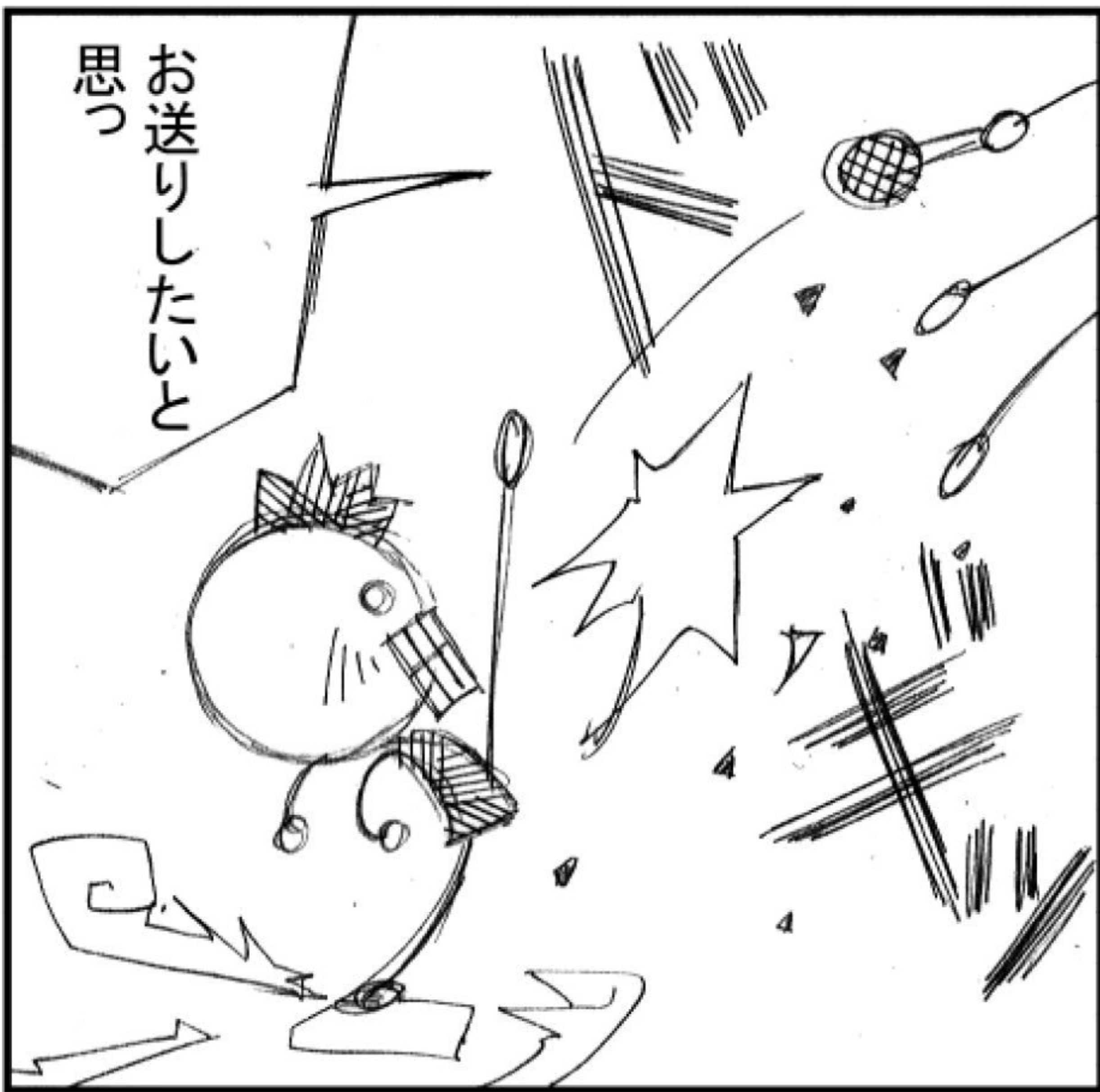
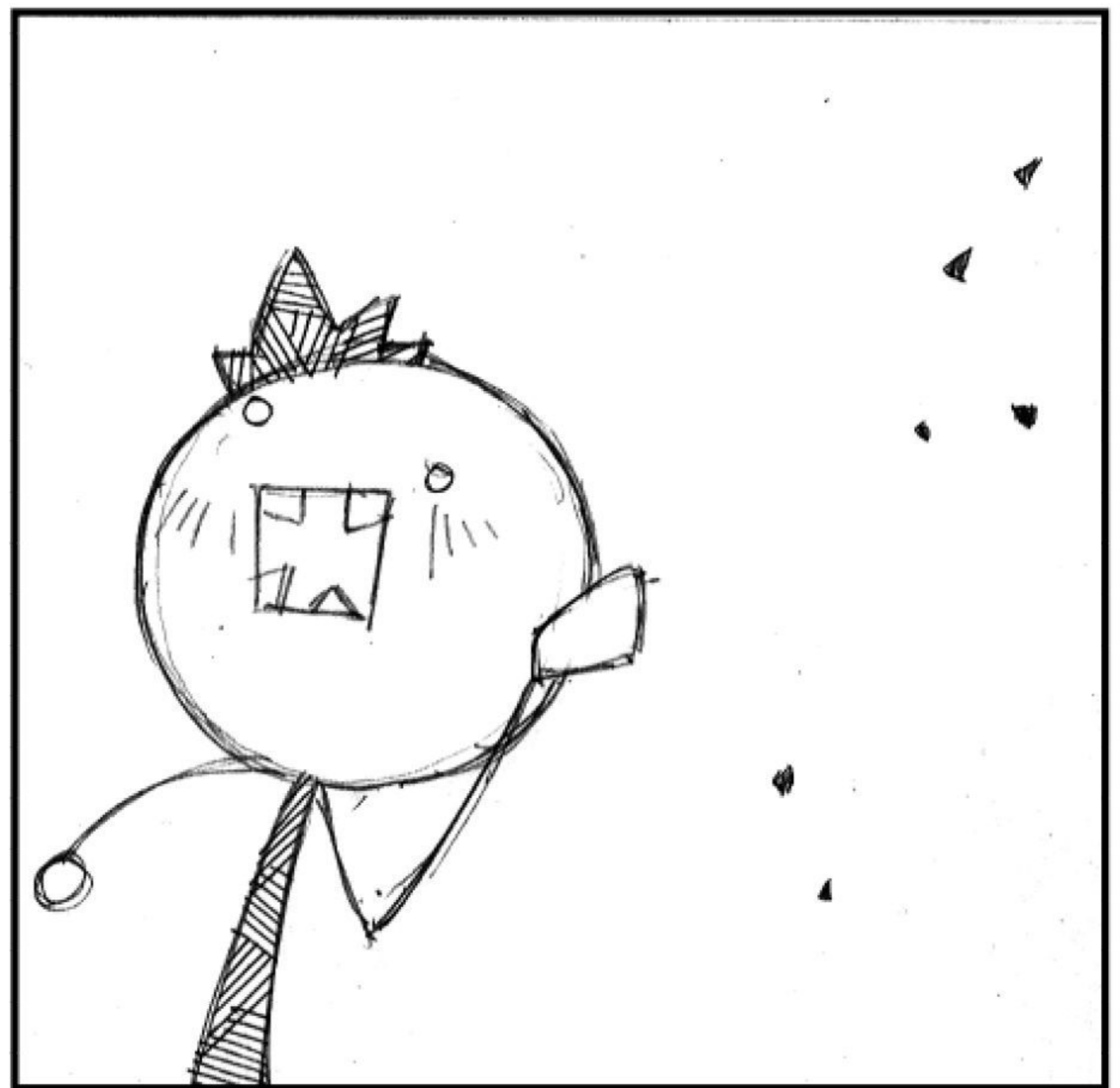
天使なんか

大嫌い！

なんかこの仔の身体の描き方は、久しぶりに会心のデキ。実に少年っぽくていいですのう。フヒ。

天使より力もあるし、知能も高いのに、ペットとしては今ひとつメジャーになれない。その嫉妬のためか、天使を極端に嫌い天使と一緒に飼うと、天使を殺してしまうこともある。

悪魔



MachineryAGE世界はいくつかの階層に分かれて存在している。階層と言っても物理的に上下関係があるのではなく、発見された順に下に並べられているだけだが。

各階層はそれぞれ「物質層」「意識層」の二層によって構成される。(fig:1-1)物質層は主に現実世界と同じ因果律によって構成される。意識層は物質層にある物質同士の境界領域を定める意識(隠された可変要素:魂)の存在する場所として仮定されている。

物質層の因果律は通常固定されており、一般的な物理法則に従って運営されている。しかし、密着した意識層からの影響を強く受けるため、特定条件が満たされた場合においては、通常物理法則を超える事があり得る。

この物理法則を超えた状態を「事象の折りたたみ」というが、これは後述。

今まで発見された世界層はFig:1-2の通り。時間帝國のある場所は誰にも発見された訳ではないので無名世界【A】と呼称される。

世界層8~13は今のところ発見されていないが、階層006蒸留無限回廊の住人の言い伝えによると、階層006から別の世界層へ移動できる場所が5ヶ所あると言われているため空白になっている。

各階層への移動は空間を歪める要素を含む物質、つまり扉、螺旋階段、目的地の無い道、時計などの空間的、時間的に不安定な物体、あるいは完璧過ぎる物体を通して可能である。

MachineryAGE世界図

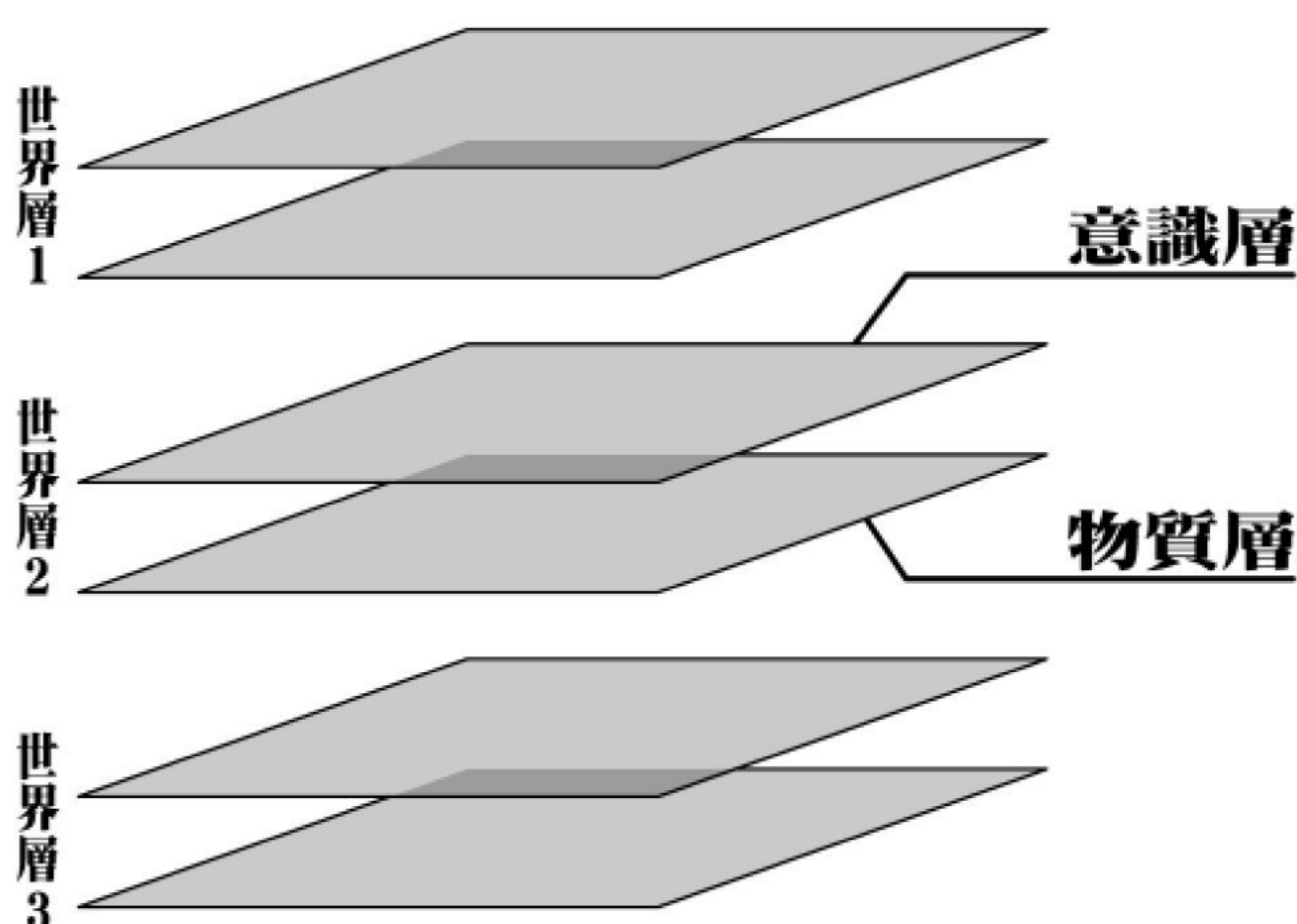


Fig:1-1

世界層名 (階層番号):(名称)

- 階層001 : 無名世界【A】 (Chronicle Empire)
- 階層002 : 氷室素の石炭期
- 階層003 : 緑青の孔雀
- 階層004 : 邪な虹色
- 階層005 : 逃避ガレナ
- 階層006 : 蒸留無限回廊
- 階層007 : むいぐるみ閉鎖回路
- 階層013 : Z

Fig:1-2

現世界層からどの世界層への移動も落下感を味わうため「落ちる」と言われているが、実際落下する訳ではないことは、一度も上昇することなく元の世界層へ戻れることから明らかである。

世界層 (レイヤー)

無機物有機物にかかわらず、あらゆる個体は意識層と物質層の二層にまたがって在り、二層で互いに連絡し合いながらその組織を成り立たせている。

(Fig2-1)

物質層は様々な物質が溢れ、無秩序な状態になっている。意識層にある個体(意識)はその中から自分とそれ以外との境界とその内容を探し出し、物質層の自分の輪郭(肉体)を創り出す。創られた肉体はその感覚器官から外部情報を受けつけ意識層の固体へと伝達する。その情報を元に意識はまた肉体の形を創り直す。

このサーキットによって個体は肉体と意識の形状バランスを常に保ち、他の個体と境界が重複しないように調整を行っている。

個体の境界領域設定

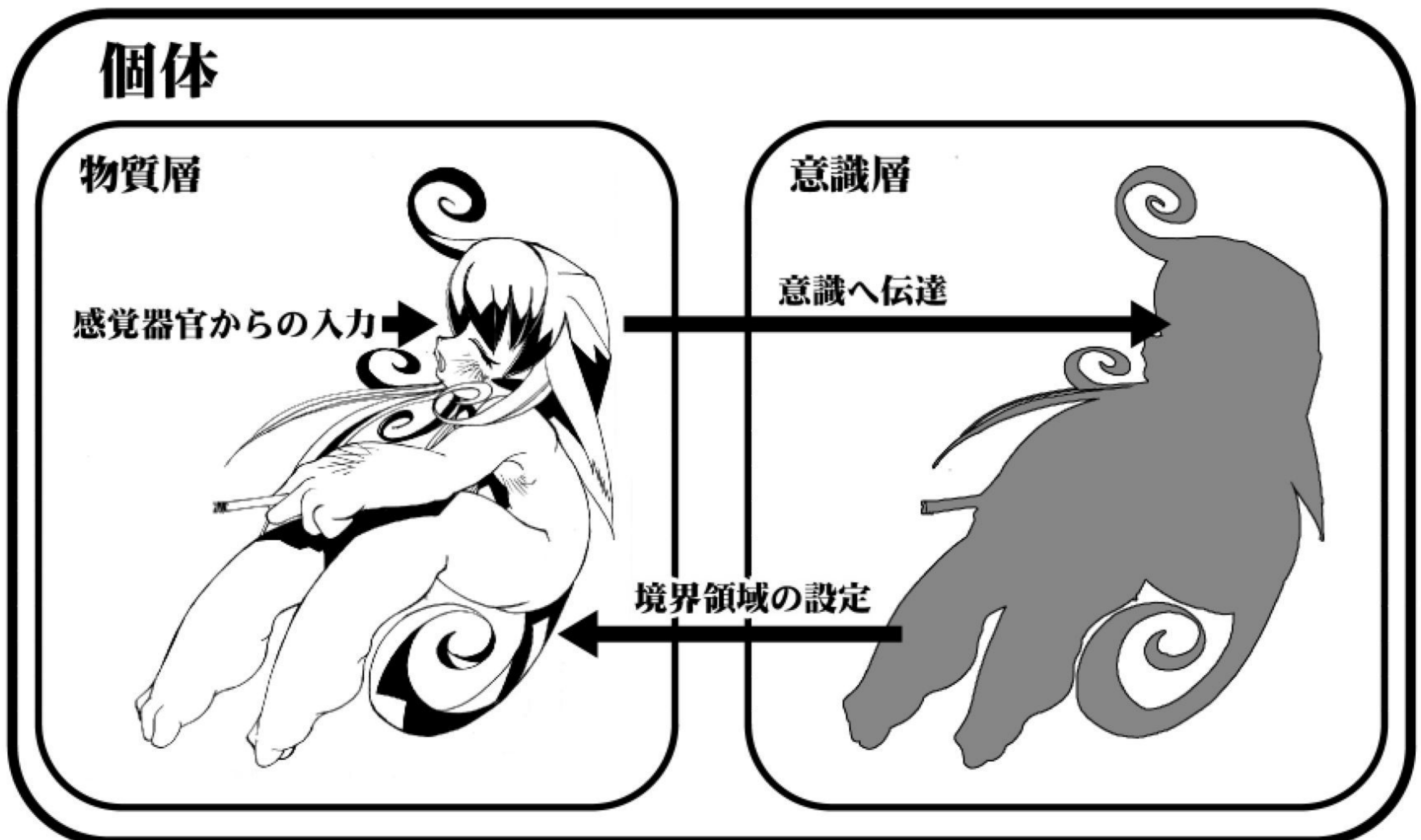


Fig2-1

このため肉体と意識は常に同じ形に保たれ続けるが、何らかの理由により意識と肉体との連絡が絶たれた場合、肉体と意識との形状にズレが生じる。意識への伝達が阻まれれば意識形状の変形、肉体への境界設定が阻まれれば肉体の変形が現れ崩壊してしまう。

また意識は、環境が揃えば肉体への境界情報の伝達を故意に誤って伝達することができる。この場合も境界情報の伝達が阻まれた場合と同様に肉体形状に変形が現れるが、変形は意識の認めた形状になるため崩壊はまぬがれる。ただし変形した肉体は他者の輪郭内部に侵入してしまう危険が常にともない、非常に危険である。

万一自分の境界が他の固体の境界を含んでしまった場合そこで融合し、切り離し不可能になる。そのまま放置しておけば意識の輪郭も互いに交わり、各々の個体の境界を設定できなくなり意識、肉体共に崩壊してしまうだろう。

個体構造

MachineryAGE世界の因果律はFig3-1で表わされる。

ある事象を認識した意識はその事象から導き出される事象を予測する。実際のところ、この個体の予測が直接次の事象に影響するのだが、意識には自己内部での秩序を保つためのガードがかかっているため実際には多少複雑な経緯で意識の予測は事象に反映される。

意識の行う予測はその意識の「当然こうなるはずだ。こうならなければおかしい。」という絞り込み(因果律フィルタ)が行われる。このフィルタを通過するため、世界は見かけ上通常因果律に従って動く。

そして個体同士で別個の予測がなされた場合、この予測同士での競合が発生する、予測は弱いもの(数が少ないもの)が淘汰され、最も強い予測が事象に反映される。この競合で最終的に勝ち残った予測が事象に反映される。

しかし、意識が未成熟であったり不安定、病的であった場合は因果律フィルタの絞り込みが少なく(あるいはまったく行われぬ)なるため、その意識が極端に強い場合、あるいは大多数であった場合にはそのフィルタを通過しない予測が事象に反映され、事象が通常因果律に従わず無秩序な状態、あるいはその意識が望んだそのままの状態に収束されてしまう事がある。これを「事象の折りたたみ」という。(旧世界ではこれを「奇跡」あるいは「魔法」と呼んでいたらしい。)

従って意識的無意識的にせよ何らかの方法で因果律フィルタを取り除き、意識の行う予測(願望)を極端に強くした場合、自由に事象を操作することができるようになる。

しかし、事象の収束を操作することは常に自己意識の秩序崩壊を導く危険をともしない、周囲の意識の秩序すらも崩壊させることがあるため、行われぬ事が好ましい。

また願望の状態への事象の収束は時間帝國皇居にあるマキナ・アウリンを使用すれば誰でも行うことができるが、使用には評議会の審判を仰がねばならない。

事象の折りたたみ

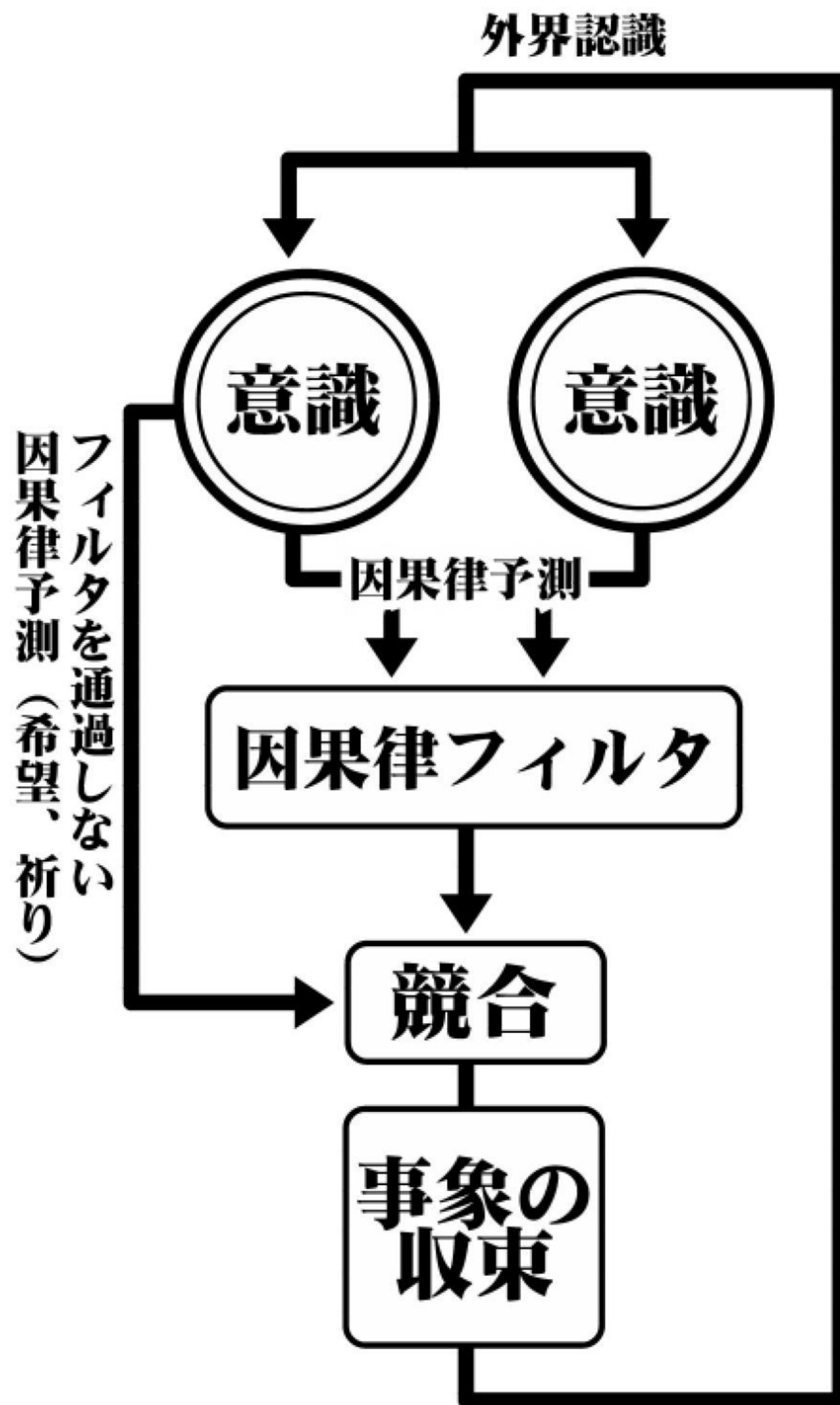


Fig:3-1

事象の折りたたみ

と。いうわけで今回もまたコピー誌でお茶を濁すハメになって大後悔時代中の私であります、とりあえず十年一日のごとくパルテナの鏡をプレイしていただきます。(逃避中)

最近は多少思ったことをそのまま絵に描けるように上達してきたからでしょうか、ケモノだけではなく、このマシーナリエイジ世界での物語を漫画にしたいとしようがないようになってしまいました、そのためにはまだまだ技術が足りない。

背景なんかも描かないといけないのですが、背景描きの結果は右の通り。パス云々はハナっから諦めて、それっぽくなるように描いてるだけなんです、やっぱり基本的な遠近法だか透視法だかを知ってないと背景っていうのは難しいようです。

なによりも人物を描く時には一切気にしていない影や質感諸々が今の私にはややツライものがあります。

私は同じところで踏みとどまり創作を続けるにはまだ未熟に過ぎますし、なにより上手く描けるようになりたい。「私の中でできている世界を人に伝えたい。」という、もはや使い古されてしまったような動機をもとにもっともっと、もっともっと絵を上達させたい。

今の私の作る本は、ほとんど将来のための練習作品。

そんな私の作る本ではありますが、お付き合い頂きありがとうございました。これから漫画をガツガツ描いて行こうと思えますので、これからもよろしくお願ひします。m(_ _)m

そしてもちろんエロエロも！O(≧▽≦)o
では、次回にまたお会いしましょう。

20000813 Macop.



E-Mail:Macop@transufur.com

URL:http://www1.interq.or.jp/~macop/

後書き

ページが半端なんでボツ落書きを
追加してみたり。ダメ？
ダンシングケモっ仔と怯えケモっ仔。

最近は大フィーバー。
ああんもお。良かったね。



おまけ