イベント

人型戦車の開発（イベント）

■要点・周辺環境・次のアイドレス

・一般性能要求（要点）

人型戦車とは林間学校もつくろうなどと考えた共和国と帝國の一部が広島での戦いを行うために開発した第５世界用陸戦兵器である。
人工筋肉に駆動し、食料で動く。第５世界では詠唱戦などが不可能になるため、これらの部分を大幅に簡素化してまとめられた。変形機構は特になく、ロケットも装備されていない。大きさは９ｍ。装備は１０種類ほど持ち、多用途性に優れていた。

■イラスト：アトラス

武装イラスト・ながみゆきと
上から 155mm 自動速射砲、120mm 戦車砲、超硬度小剣、ダガー、下段左が 40mm 機関砲、右が火炎放射器

■設定：比嘉劉輝

正式名称：つがるおとめ

兵器開発というものは、常に戦場と国の未来を見越して行われる。
この兵器もまた、ながみ藩国の未来と仮想敵であるオーマ戦を見据えて作られたのだ。

～森の国ながみ藩国～
戦争は膨大な命と資産の消費を生む。
分かってはいることだが、だからといって止める事なんて出来ない。
現状、こちらは攻撃を受ける側にある。ならば撃たねば撃たれるだけなのだ。
ならば結局節約するしか無い。最善とは言えない選択だが、最悪よりはマシだろう。
命と資産を節約する、それには強くて安価な兵器が何よりも必要だった。

ながみ藩国は森の中に位置する農業大国である。
豊かな自然を有し、食糧の生産に力を加えている。
悪地が多く、木々が生い茂る。通常の戦闘車両ではそう易々とは走破出来ないそんな国。
そして国民の殆どはパイロットと戦車兵であり、
こういう国だからこそ人型車両と歩兵は防衛戦闘の要として非常に重要視されている。
故にその戦力はＩ＝Ｄに頼る所が大きく、
この国は燃料と資源の消費が激しいという弱点を抱えていた。

「生産と消費のアンバランスこそが弱点であるならばバランスを整えてやればよい。
**　この状況を打開する為には燃料を生産するか食糧を代替品として活用するのが一番だ」**
そう考えた首脳部は軍の再編を開始する。
燃料がそう簡単に手に入らない以上消費を抑えていくしかない。
それは単純でありながら、最も現実的な手段であったと言える。
こうして始まったのが「食糧を有効利用して戦える軍隊」の育成であり、
人型戦車の開発はその中心とも言えるプロジェクトであった。

～計画の始まり～
こうして始まった人型戦車開発だが、兵器開発部は苦悩していた。
なにせ今まで慣れ親しんできたＩ＝Ｄとは違い、性能も特性も完全に未知数。
果たしてどのような兵器に仕上げれば良いのか意見がまとまらなかったのである。
猫らしく夜戦と白兵戦闘を主任務とした装備とするか、
これまでの流れを踏襲して射撃戦に重きを置くか、
はたまた砲兵のお株を奪う完全砲戦仕様とするか、森林戦闘用に交戦距離を短めに見積もるか……
色々なアイディアが生まれ、そのどれもが魅力的で捨てがたい。
かといって兵器開発に膨大な時間やお金をかけていては本末転倒である。
消費を抑えるために大量消費するというのでは意味がない。
そしてまあ、悩んだ兵器開発部が出した最終判断は、
どうにも猫らしい、というかながみ藩国らしいものであった。
つまり、全部作ろう、と。

～大開発計画～
こうして人型戦車の開発は始まったのだが、事は当初の計画ほどスムーズには進まなかった。
当然ながら開発に多くの資金は注ぎ込めない。そのくせ武装の開発ラインは沢山ある。
全長９mの人型戦車を運用する為には現在のＩ＝Ｄ用整備ハンガーでは小さく、
整備機器もサイズ変更を余儀なくされる。
しかもＩ＝Ｄと違って駆動系に人工筋肉を使っているため新しく技術を開発する必要があり、
パイロットにも必要な訓練を受けさせる必要がある。
その上開発に成功しても、開発企画部の読みが外れていれば戦闘で役に立つ事は出来ない。
そうなれば国家の命運を賭けた人型戦車は単なる駄作となってしまうのだ。
どこまでも、前途は多難。

だが工場長メカ師オンドゥル＆アトラスをはじめとした兵器開発局は燃えていた。
というかヨダレを垂らしていた。
技族の描いた機体の基本設計案を見てうっとりしていたのである。
長らく仕事らしい仕事の無かった兵器開発局は完全に戦車という言葉の響きに酔っており、
自国オリジナルの兵器が作れると言うだけで無駄にテンションは上がりっぱなしであった。
もうウハウハである。
この開発計画を潰してはならぬと言わんばかりに、開発企画部は素早く基本案を纏め始めた。

人型戦車本体は平均的で安定した性能とし、特出した性能は求めなかった。
操縦形態は光輝号をモデルにしたパイロットとＷＳＯの複座型で、生体脳による制御を必要としない。
基本の人型構造に関してはＩ＝Ｄの技術を応用して開発期間を短縮、同時に技術開発費用を抑える。
コンセプトは「普通の人型戦車」であり、その代わり武装と運用に幅を持たせるものとした。
つまり、人型戦車の本質とは性能ではなくその柔軟性にあると判断したわけである。

～武装の紆余曲折～
そして当の武装開発計画は、幅を持たせる事に関しては成功していた。
「じゃあ全部作ろうか計画」によって多種多様な武装の開発計画が推し進められていたからである。
だけどまあ、その直後あっさりと失敗した。

武装の開発ラインを増やし過ぎた結果、
どうにも開発計画が予算の中に収まらなくなる可能性が高くなったのである。
まず機体にそぐわない武装が廃止され、次に状況を選び過ぎる武装が廃止された。
その結果、突撃用の盾や対地制圧用ロケットランチャー、ミサイルランチャー等がここで消えていった。
次に当人型戦車に求められる役割、つまり「人型戦車」としての武装として相応しく無い物が廃止。
ペルシャとの弾薬共有を想定して開発が計画されていた７６mm砲はこれによって開発を停止された。
威力が低過ぎると判断されたのである。
こうして、当初２０種類を越えていた武装案は１０種類まで絞り込まれる事となる。

～試作機誕生～
人型戦車の機体開発は武装開発に比べてスムーズに進行した。
完全にオリジナルだったのはセンサー系と人工筋肉の開発ぐらいであり、
その人工筋肉に関しても第５世界で可動する機械で性能を補っている。
センサー系は既存のセンサーの応用と、栄光号に倣った低光量ＴＶカメラや直接視界用フラッペとペリスコープ、

ミリ波レーダーや熱源センサーに音声センサー、震動センサーその他諸々を頭部や胴体など機体各所に装備する。

これは森林での戦闘を前提に、出来るだけ高性能な“目”が欲しかったからであり、
そのためセンサーだけは唯一特別に強化された装備を使用している。
もっとも、裏を返せばセンサー以外は特に目立った性能を求めてはいないという事になるが。

こうして作られた試作機は特徴のない、本当に普通の性能を叩き出した。
それはまさに真っ白なキャンバスのような機体であり、
使い手と武装によって姿を変える本物の人型戦車であった。
歩兵やＷＤ兵との共闘と突撃を考慮してロールバーが付けられる一方で、
長距離砲戦の為の武装開発が進められる。
開発コードネームアトラス２、まだ名を持たぬその人型戦車は自らの足で大地に立った。

～鋼鉄の牙～
難航していた武装開発だが、１０種類に絞り込んだ後は比較的順調に開発は進んだ。
これは、開発時間を短縮する為に既存の火器弾薬を参考、流用した事の影響が大きい。
これによって友軍や現地からの弾薬供給を受ける事が可能となり、
また生産ラインを流用できる事から生産性向上とコスト削減に一役買っている。
技術開発の時間を短縮できる事も大きかった。

全体的に今のＩ＝Ｄに足りない戦力を補う為に今回の開発計画は推し進められている。
つまり、砲戦、突撃と白兵、装甲、そして圧倒的火力。
本機は機体性能に関しては平凡だが、
その装備はこれが本職の戦車である事を思い出させる出来になっているのだ。

以下に記すのが本開発計画で製造された武装である。
後続の人型戦車やＩ＝Ｄの登場を考慮して、やや大型の火器も含まれている

≪１２０mm戦車砲≫
口径１２０mmの戦車砲で滑腔砲。ＡＰＦＳＤＳと多目的対戦車榴弾を使用する。
人型戦車の主砲を勤める事となり、最高クラスの火力を発揮する。
ただし人型戦車には反動が強過ぎるため弱装薬となっている。
手に持って運用し、発射時は射撃姿勢を取る。

≪１５５mm自動速射砲≫
平穏号が装備する物を参考に製造された１５５mm砲。

本来は平射砲であり、砲身に７．６２mmスポットライフルを装備出来る。
だが善行が零式減口径砲を使用して砲撃を行っていた事を参考に、人型戦車での砲戦を目的とした使用も可能である。
人型戦車の能力から言えば完全にオーバースペックな火器であり、特別な局面で運用される。
扱い方を間違えると反動で自分も倒れてしまうため、発射時は適切な射撃姿勢を取る必要があるという扱い難い兵器である。
ＡＰＦＳＤＳと多目的対戦車榴弾、榴弾を使用できる。反動を抑える為に弱装薬である。
ちなみに、完成した本武装を見たテストパイロットと兵器開発部部長の間で
「なんでこんなもの作ったんですか？」
「ロマン」
という会話が交わされたとの噂がある。
煙幕弾、照明弾を発射する事も出来る為、対アラダ戦での使用も検討されている。

≪４０mm機関砲≫
現地の零式機関砲や５４式機関砲改との弾薬共有および連携を考慮して製造された４０mm機関砲。
人型戦車の主武装や副武装、対空銃座に加えてWD火器としても使用できる便利な砲であり、
しかも威力も高くて取りまわしも良い。
アメショーが使用する３５mm機関砲の後継役として開発され、ほぼ同様の運用方法を想定している。
人型戦車の肩に装備するか、もしくは手に持って運用する。
これらは簡単な現地改造で対応出来るようになっている。
弾薬は榴弾、対空近接信管弾、徹甲弾の３種類を用意。
弾薬の共通性を考えてアメショーと同じ３５mm機関砲の装備も考慮されたが、
最終的にWD兵との協同作戦を視野に入れての４０mm機関砲採用となった。

≪１２．７mm近接防御用対人機銃≫
機体胴体に外付けするタイプのリモコン式機関銃で、２門の重機関銃からなる。
近接防御用の機関銃で、主に対人迎撃を目的として運用される。
手を使わずに運用できるため手間がかからず、扱いやすい。
歩兵の重機関銃や清子さん、それに共和国次期主力Ｉ＝Ｄであるペルシャの機関銃と弾薬の互換性がある。

≪火炎放射器≫
人型戦車用の火炎放射器。可燃性のゲル化燃料を高圧の窒素で噴き出し、対象を燃焼させる。
森林や市街地戦では非常に強力だが、射程距離がやや短い事が弱点。
過去の戦闘の教訓から、敵の歩兵の接近を防ぐ為に装備される。
ちなみに、何故か王妃の似顔絵が描かれているが理由は不明である。

≪軽装甲≫
人型戦車用の軽装甲。士魂号でもお馴染みのプロテクター方式である。
最低限の部位を装甲で覆い、機動力を確保している。
白兵戦闘や悪地での戦闘に用いられる。

≪標準装甲≫
人型戦車用の標準装甲。一般的な装甲厚。
特徴がないのが特徴と言われる通り、特に特化した物はない性能を誇る。
また今回は森林戦を前提に作られているため重装甲が存在せず、最も防御力に優れる装甲となっている。

≪煙幕≫
機体胴体部に装備する小型の煙幕発射装置。戦車に装備されるものとほぼ同じである。
敵の視界を防いで攻撃を防御する為に使用される、受動的な装備。
また、アラダの視線を防ぐ為に昼の戦闘で能動的に使用される場合もある。

≪超硬度小剣≫
人型戦車用の小剣。現地の超硬度小剣をそのまま参考にして製造された。
小型で威力は抑えられているが、その分取りまわしが良く使いやすいサイズ。
超音波破砕式の剣で、対象を砕きながら切り裂く。
このサイズの剣でも相手の装甲を打ち破るには充分な威力を発揮出来、突撃白兵戦闘で使用される。
なお、森林戦闘を前提にした今回の開発計画では全体的に白兵装備は小型の物が好まれる傾向にある。

≪ダガー≫
人型戦車の右足に装備されるナイフ。
サイズが小さい為威力は低いが、密着しても使えるため入り組んだ地域では重宝する。
軽量で扱いやすい為、積極的な白兵戦闘を行わない部隊でも自衛用に装備する事がある

以上１０種類である。

～その名はつがるおとめ～
こうして、ながみ藩国初にして共和国初の人型戦車は多数の苦難を越えて実戦配備が決定する。
正式名称は藩王の魂のふるさと、青森産の米から取り、「つがるおとめ」と言う。
慈悲と愛を込めて大地の恵である米の名前をつけられたその人型戦車は、
ただの貧乏が生み出した兵器でありながら、既に弱者を守る盾であり、
親が子に与える慈愛であり、誰かの為に向けられる笑顔である。
だからこの機体の右肩には、己の心を忘れぬために、自分の愛する何かを模したイグニシアが入れられるのだ。

■評価

・体格 5.06（評価４）・筋力 17.09（評価７）・耐久力 17.09（評価７）・外見 0.13（評価－５）・敏捷 5.06（評価４）・器用 7.59（評価５）・感覚 0.67（評価－１）・知識 0.67（評価－１）・幸運 0.3（評価－３）

・全評価値がある乗り物により、全評価値＋６

状態	体格	筋力	耐久力	外見	敏捷	器用	感覚	知識	幸運
基本	10	13	13	1	10	11	5	5	3

戦闘時	白兵	近距離	中距離	遠距離	
-	12	11	6	9	遠距離時、燃料-1

■つがるおとめ 能力

Ｌ：つがるおとめ＝｛
ｔ：名称＝つがるおとめ（乗り物）
ｔ：評価＝体格１０，筋力１３，耐久力１３，外見１，敏捷１０，器用１１，感覚５，知識５，幸運３
ｔ：特殊＝｛
＊つがるおとめの乗り物カテゴリ　＝　人型戦車，戦車として扱う。
＊つがるおとめは白兵戦、近距離戦闘、中距離戦闘行為ができ、この時、これら攻撃判定は評価＋１される。

＊つがるおとめは遠距離戦闘行為ができ、この時、遠距離戦闘の攻撃判定は評価＋２される。燃料を１万ｔ消費する。
＊戦闘時に１機につき食料３万ｔを使用する。
＊戦闘時に１機につき資源１万ｔを使用する。
＊パイロット１名を必要とする。
＊つがるおとめの人機数＝１０人機として扱う。
＊アタックランク１０として数える。
＊つがるおとめは移動に伴うアタックランクの消費を常に１にすることができる。
｝
→次のアイドレス：・複座型人型戦車の開発（イベント）・特殊用途人型戦車の開発（イベント）・量産型人型戦車の開発（イベント）・強化新型人型戦車の開発（イベント）