

このページ直接編集しない！ 考察ページから投稿汁！

- 最近ここに来た新参者です。

戦術機の動力

【不知火型丙】の解説においてジェネレーターの大型化によって燃費が悪化と書かれているので戦術機はなんらかの燃料を必要とする事がわかりましたがその燃料とは何か、自分は水素かと考えています。

理由

その1・化石燃料の確保が困難な状況下においても水があれば製造可能。

その2・クーデター事件において胴体を切断されただけのラプターが大爆発を起こしたこと。

容易に製造可能というのは重要なはず、安全性の確保には悩まされるでしょうが、

機体爆発についてですが、爆発物でも搭載していたかのごとき爆発をしましたが120mmのカートリッジが誘爆したのなら切断したほうも一緒に吹っ飛ばはず。

植物を原料としたエタノールも考えられますが水素に比べて出力が低そうなので違うかなと思います。

で、主機はガスタービンエンジンが適当だと思うのですが燃費悪いですよね、燃料搭載スペースなんてほとんど無いのにハイヴ突入作戦の様な何時間もの任務には適さないでしょう。

実は高性能バッテリーが実用化されていてハイブリット形式とか、戦闘機みたいに背部に増槽が取り付け可能で交戦開始と同時に廃棄するとすれば結構な稼働時間を得ることができると思うのですがどうでしょう？

『補給コンテナに搭載されている燃料は推進剤だけなのか？』主機用の燃料も搭載していれば稼働時間の心配は無いんですが。

戦術機と素材について

気になっていたのですがカーボンナノチューブ（以下CNT）にかんする技術ってどのくらい進んでいるんでしょうかね？

ネットで調べたのですがCNTは重量はアルミの半分、引っ張り強度は鋼鉄の十数倍から数十倍、数千度の熱に耐え、薬品耐性も高い。

そのうえ素材の耐久限界を超えたとしても鉄のようにすぐに折れず捻じ曲がり、元の形に戻ろうとする特性を持つそうです。

炭素でできている分原料の入手はさほど困難ではなく量産すれば飛躍的に戦術機の性能が向上すると思います。

装甲材としてはあまり期待できなさそうですがフレームなどの内部に使用すれば軽量化と対衝撃性能の向上が見込めます。

軽量化は機動性と燃費の向上を同時に得ることができるはずですが。

また、ペイロード（搭載能力）の向上によって戦術機の更なる重武装化をも可能になるはずですが、他のメカ物で例えるとV2アサルトバスターガンダムでしょうか。

他に考える利点としてはオマケ程度ですが対電磁波防御能力が向上するかも知れません。あと量子コンピューターの素材としても注目されているとか・・・

月面ハイヴ殲滅兵器・戦術

氷塊などはマストライバー（電磁投射砲）を使用すればよいのではないですか？

氷塊の周囲を金属でコーティング、もしくは氷塊内部に埋め込む方法をとれば高速で射出することができると思います。

砲台は建造中の移民船団を改造すれば良いかと思えます。

移民の規模から考えて移民船自体相当な大きさと頑丈さ、そして高出力の動力を備えていると思うので軍事転用も問題ないでしょう。

移民船団を砲台化するなら他の兵器を搭載したほうが良いかも知れませんね。

以下のプランを実行するには膨大な電力が必要となりますが長期間航行する移民船には原子

炉が標準搭載されているはずですよ？

その1・巨大レーザー砲

船団を連結し一つの移動レーザー砲台へと改造してしまう、コロニーレーザーみたいなもの。

光なので攻撃が打ち落とされる心配が無い、しかし物陰に隠れて撃つわけにも行かず相手が長距離用のレーザー級を配備し始めたら役立たずになるため迅速に全ハイヴを叩く必要がある。

その2・マストライバー

重質量弾をマストライバーによって叩き込む戦法、重力の影響を受けるので地球の影から攻撃が可能になる。

船団連結により巨大な砲身を形成すれば一撃でハイヴ中心部のコアを吹き飛ばすことも夢ではないかも。

電磁投射砲の技術は高いようなので一番現実的かと思います。

その3・高エネルギー砲

所謂ビーム砲です、荷電粒子砲とか陽電子砲とか量子砲など。

XG-70dが技術的にも安定していた大型電磁投射砲を装備していたにも関わらずより高度な技術を必要とする荷電粒子砲を装備していたのか？これはある一定レベル以上の破壊力を求める場合、電磁投射砲に比べ荷電粒子砲のほうがエネルギー（弾丸や電力）効率が高くなるとすれば説明が付きまゝ（と、自分は思い込んでいます）。

問題はXG-70dのような力場収束型荷電粒子砲と大砲のごとく巨大な砲身（粒子加速路）を持った荷電粒子砲のどちらが優れているかということと反動。

解らないところ

高エネルギー砲を宇宙から地球に向けてガンガン撃ったらG弾以上の環境破壊になりますか？

やはりベータが適応するまでしか通用しない戦法だと思うのですが月の裏側を攻撃できる位置を陣取るのはやはり至難の業？

量子砲の原理がさっぱり理解できないんですが簡単に解説できる御方はいらしゃいますか？

ご意見ご感想のほどお待ちしております。-- (垂直尾翼を持つ鴉) 2007-01-10 18:39:48

- 今更気づいたのですがCNT素材を使用して戦術機を大幅に軽量化と言いましたが、重量バランスが崩れて結局一から設計をしなければいけないですね。

『名前すら出てこない戦術機達』

ロシア戦闘機のSu-27シリーズが一番好きで戦術機のSu-37もかなり気に入ってるのですがやっぱりアメリカ製マイナー戦術機も見てみたいところ。

米戦闘機ではF-5EとA-10（戦闘機？）が好きなんですが戦術機であるのかな？

F-5Eはアフリカ等への供与機として存在してもおかしくは無いと思うのですがA-10に存在価値があまり無いように感じます、大口径機関砲を抱えた（内蔵した）重量級戦術機は見てみたいんですがねえ。-- (垂直尾翼を持つ鴉) 2007-01-10 19:16:11

- 大口径機関砲を抱えた重量級戦術機は自分も見てみたいですが、やはり動きが遅いとBETAの的になるのは必然かと・・・（泣）

大型予備弾倉をマウント部に取り付けた電磁投射砲なんて物があつたら効率的だと思うんですがどうでしょう？

いやんさん、垂直尾翼を持つ鴉さん、その他名無しさん達には感謝です。-- (撃震好き)

2007-01-12 14:35:53

- 『名前すら出てこない戦術機達』

F-5Eかどうかは分かりませんが伊隅大尉が白金に詰め込み教育してたときにアジア圏各国が国家予算フルに使ってF-4やF-5買ったて

話があるからあるのでは、たぶん第一世代機かな -- (アラスカ) 2007-01-14 05:34:35

- そういえばF-16がなぜか出てこない一応数の上では現実の米軍の主力戦闘機なのに名前すら出てこないのは何で？ -- (アラスカ) 2007-01-14 05:39:20

- 確かに・・・なんでほぼ戦闘機として不採用のsu-37（チェルミナートル）が出てきて、
- 数では空軍現役のF-16が出てこないんだろうね？ -- (名無しさん) 2007-01-15 09:24:06
- 力場収束型荷電粒子砲 力場開放型荷電粒子砲でした。

『大型予備弾倉をマウント部に取り付けた電磁投射砲なんて物があつたら効率的だと思うんですがどうでしょう？

』

マウント部とは背中にあるやつですよ？

技術的に電磁投射砲は大型なものになってしまうので取り付けると重心バランスが崩れて機動性が極端に低下してしまうと思います。

ガンキャノンとかジムキャノンのような取り付け方（撃ち方）では実用性は皆無だと思います、Xboxの伝説のゲーム『鉄騎』のVTみたいに飛行しない兵器ならあまり問題にならないと思いますが、戦術機だと遅すぎてベータに喰われるのがオチですね。

ガンダムF91のヴェスパーのように通常時は背中に背負い、使用時に腰だめで撃つ方法なら多少は可能性があるかと思えます。

電磁投射砲は他にも電力供給の問題などあります。

で、自分は重火器を搭載するなら実弾タイプで装甲車も搭載している90mm砲や105mm砲でHEAT弾（成型炸薬弾）が最善だと思います、部品の流用もできるので。

HEAT弾はタンク級などの群を掃討するには向きませんが重装甲の突撃級や要塞級には効果的と思われ、戦術機の通常装備では撃破が難しいこの2種を撃破しやすくなるものと思います。

『名前すら出てこない戦術機達』その2

架空戦術機達の用途、戦術的価値を考えてみる。

- 1・『A-10』A-6のように上陸戦、のような重装甲大火力を武器に前線構築を担う。
- 2・『F-16』要撃・遊撃任務、機動性を生かし敵陣形の死角を攻める。・・・（余談ですが自分は単発戦闘機はあんま好きじゃない）
- 3・『F/A-18E』艦載機、性能と軽量性のバランスの良さ（高汎用）を生かし機動部隊（海軍）の主力。

・・・無理があるか、特に『F/A-18E』、米軍機で二番目に好きなんだけど、現実世界での海外派遣ではF-15と比べても遜色の無い活躍してるんだけどなあ・・・ -- (垂直尾翼を持つ鴉) 2007-01-15 22:16:05

- 『技術的に電磁投射砲は大型なものになってしまうので取り付けると重心バランスが崩れて機動性が極端に低下してしまうと思います。』この電磁投射砲はすでに試製99型電磁投射砲があり戦術機のサイズのため大丈夫だと思う。

さらに不知火 壱型丙は機体からの電力供給がきるため使用可能だしさらに大型ジェネレーターのため軌道性も高いから大丈夫だよ。

けど問題は背中のマウント部分の大型予備弾倉だね。

この装備があるとどちらかのマウント部分は使えないしどちらかの腕も埋まっちゃうね。

けど不知火 壱型丙自体が運用時間が短いから一撃離脱すればなんとかなるかな -- (名無しさん) 2007-01-16 11:28:03

- ええと、試製99型電磁投射砲は「背後の大型コンテナから給弾」するという即席固定砲台のような運用をするシステムなので、マガジンを自機に取り付けてぶっ放すのとは全然違うモノです。

99型砲は確かに戦術機搭載可能サイズだけど（搭載してるんだし）、それとその戦術機が戦闘機動を取れるかは全然別問題ですよ。TE1話でも結局接近されると弱い、投棄しなくては格闘戦もできない辺りが書かれてますし、それなら外部コンテナからの給弾による「即席固定砲台」という運用で十分ということじゃないすかね。

わざわざマガジンを自機搭載しても装弾数が限定的で、本来の面制圧効果が出せなさそう。搭載機体は格闘戦が出来ない上に、あっという間に撃ち尽くしてその後はデッドウェイト、頻繁な補給が無ければ使えない.....と。

まあ、つまりはハイヴ突撃に使える兵器ではないような気がします。

どっちかつーと上陸地点等の拠点確保に使われている（っぽい）攻撃機系（イントルー

ダー等)に向く装備なような気はしますね。ハイヴ攻撃時の地上外周部なら補給も比較的容易でしょうし、ずらっと並べて面制圧と。ハイヴ内ならホール等の制圧拠点確保に使いそう。

そういや移動可能な120mm電磁投射砲は結局スサノオの兵装として(作品内では外されちゃうけど)登場してますね。99型砲の成果が応用されてるのかも。

-- (える) 2007-01-17 15:55:27

- あるいは全然別の話題ですが、戦術機のセンシングってどういうモンが使われてるんでしょうね？

地上侵攻をしてくるBETA相手に自機レーダーはあまり役に立たなさそうですし(人間同士の戦闘ならば有効だからこそ、米軍はステルス開発してるんでしょうが)、乱戦になると赤外線センサも使い物にならなさそう。

長距離は衛星からの光学&マイクロ波レーダーとのリンクアップで、中~短距離は赤外線センサ、至近距離は有視界のみってトコなのかなあ。

しかし至近距離戦闘時にコクピットのカメラ視界「のみ」に頼っていると、背後を取られると弱い距離感が掴めないで大変そうですがね。まあ距離感もBETAが僅か数種で固定ちう点を生かして、画像処理による距離判定とかしてHUDに表示してたりするのかも。

あと原作では音響センサが大活躍してますね。これは必要に迫られてるため「こっち側」の世界よりも進んでるような印象を受けますね。分析は中央でやってるとしても、センサーをどうやって配置してんのかなーとか疑問は湧きますが。-- (える) 2007-01-17 16:11:44

- 『センサーの設置方法』
こんなのはどうでしょう？
その1・戦場にばら撒かれる補給コンテナに内蔵。
その2・戦闘車両(装甲車指揮車など)に搭載車両停止時に観測。
その3・戦術機に小型センサーを搭載、一定時間ごとに停止して観測。

こちら側の戦闘機のように戦術機も偵察型に改修したりするのだろうか？

戦闘機改造偵察機でRF-4Bというのがあるけど戦術機を偵察仕様にするのはコスト的にかがなものの、まあ、ハイヴに突入して確実に生還させるなら戦術機のほうがいいかも。小型のUAV(無人航空機)に低空飛行でセンサーを運んでもらうのもいいかも。-- (垂直尾翼を持つ鴉) 2007-01-18 22:24:47

- 機体の各部にあるサブカメラが捉えた動くものをCPUが処理してパイロットに伝えてるんじゃないかな。
音響センサーは各機体に備わってると思う。ハイヴ内でも使ってたし、各機体から収集したデータを司令部で処理して戦域マップに出してるんじゃないかな。
一機で戦略マップ内のBETA数を数えられないと思う<推測
偵察任務に関してはBETAがいる場所はハイヴ近辺だし、自然を破壊してるから隠れるところないし、衛星で事足りると思う。作戦中の偵察なら部隊単位で出す方が確実。
それにBETAの特性は数の暴力。進軍は地下からの奇襲以外は隠せるものじゃないと思う -- (IOT) 2007-01-21 15:23:55

- 初めて書き込みます、よろしく。基本的にIOT氏に賛成。
ただ気になったのは甲21号作戦の時にHIVEに突入していた部隊(UN)、突如BETAが新たにドリフトやら掘って進んできて混乱するシーンで、「部隊内リンク正常！」という台詞があるので、音響センサーから得た情報がある程度処理できたのだと考えます。そうやって個々に処理したデータを部隊内でリンクさせ、同期、修正していたのかも。もちろん、CPとかもデータを処理しているのだろうけど、ケーブルが破損した際のことを考えると、多少の性能は落ちててもそういう機能はあって不思議はないと考えます。素人考えですみません。ダメだし大歓迎。-- (P) 2007-01-22 21:44:01

- 『戦術機のセンサーについて』

現用戦闘機の電子装備(主にセンサー)を参考にして戦術機のセンサーシステムを考えてみた。

レーダー、レーダー警戒装置、ECM（電子妨害手段）、FCS（火器管制）、装甲表面レーザー攻撃探知センサ、レーザー測距装置、IRST（赤外線センサー）、TVカメラ（メイン、サブカメラ）、データリンク装置、音響分析装置・・・ぐらいかな？
自己診断装置とか機体管制御関連は除外。

その1・レーダー

アクティブ・フェイズド・アレイ方式で頭部だけではなく機体各所に複数搭載し、リスク分散と全周囲高速策敵を可能としていると思われる。

戦闘機と比べて走査距離は短いものと考えられるが多目標探知能力と多目標追尾能力は戦闘機が（およそ）2～30探知10追尾に対し戦術機は（およそ）50～1000探知10追尾と探知能力が抜きん出て優れていると思われる。

その2・IRST（赤外線センサー）

頭部カメラをメインに少数搭載されていると思われる。

対戦術機戦闘（自分の位置を相手に知らせてしまう）やハイブ内戦闘（内壁に吸収されてしまう）等レーダーの使用が制限される状況において敵の探知に有効と思われる。

BETAの体温が判らないが重光線級が照射直前に高温になると仮定すれば事前回避に役立つ気がする。

その3・レーザー測距装置

頭部に搭載されていると思われる。

レーダーの使用が制限される状況で距離を割り出す、乱戦時に注視している目標の距離をすばやく測定すれば戦いやすくなるかと。

その4・音響分析装置

脚部に搭載していると思われる。

脚部を接地し尚且つ静止する必要があり戦闘中の観測は難しいかと思われる。

現代の音響分析技術が判らないが戦術機単体での分析能力では大まかな方向と規模くらいしか解析できないかと。

その5・TVカメラ

頭部に搭載している他に少数が機体各部に搭載されていると思われる。

BETAや人類側の兵器の形状認識に使用されるとと思われる。

吹雪の頭部メインカメラに泥が付いただけで衛士に映像情報がほとんど送られなくなった事からサブカメラの映像は視野が狭いなど情報量が非常に少ないものと思われる。

自分は大学で観測衛星の画像解析を行っているのですが画像解析はやたらとCPUパワーを必要とするのでBETA戦時に画像解析で数を数えるのは事実上不可能だと思います、画像処理技術がこちらの世界の数年から十年でいど進んでいるとしてもリアルタイムで複数台のTVカメラの情報を解析しつつパイロットにラグ無しで提供するのは戦術機には無理でしょう、量子コンピューターを搭載できれば問題無いのですが。

これらのセンサーから得られた情報をデータリンクを介して各機体が共有することにより格段に情報量（と精度）が増す訳ですね。

戦闘機以上の機体制御と情報分析を同時に行うとは戦術機の情報処理能力って凄いですね、電子機器の消費電力も馬鹿にならないはずですよ。

やっぱり偵察部隊（もしくは電子戦機）を随伴させなければハイブ戦って無理だと思いませんか？光線級の攻撃が受けにくいハイブ内ならUAVを比較的楽に飛ばせませすし。

策敵から攻撃まではこんな手順かと。

その1・データリンクを介して偵察衛星の画像分析情報と音響センサー情報を入手分析、敵集団の陣形から最適な隊形を組む。

その2・敵集団と接敵、レーダーもしくはIRSTで攻撃目標の補足。

その3・TVカメラによる視認、優先攻撃目標を決定。

その4・レーザー測距装置で距離測定、ロックオン。

その5・射撃開始。

その6・攻撃評価。

射撃精度を高める為のセンサーとして温度、湿度、風向、風速計も付いてるはず。

策敵関係のアビオニクスはかなり進んでいると思われる（そうでもないBETAとまともに戦えない）が現用戦闘機の何年くらい先を進んでいるのだろうか？ロシア戦闘機なら

40年は進んでいそうだ。

電磁投射兵器についてですが、一撃で敵の群を一掃するような強大な威力を求めなければ小型化はさして難しい問題ではないようです。

現実に小口径拳銃程度の威力ですが自作で銃を製作するマニアもいますし（危険なのでマネはしないほうがいいです）まあ、拳銃やライフルくらいの威力のものを製作すると火薬を使用した銃のほうがコンパクトなのですがほぼ無反動で発射できるという利点もあります。

アメリカにおいて軍用銃の開発も進んでおり専門の会社があるそうです、このプロジェクトの銃は装甲車に搭載できて（省電力）無反動で何万発連続で撃っても銃身加熱せず、電圧調整で威力や連射速度を変えることができるそうです、ちなみに弾丸は球状、重光線級や要塞級にダメージを与えられる威力を持たせることができれば戦術機に搭載する価値も出てくると思います。--(垂直尾翼を持つ鴉) 2007-01-27 22:47:18

- 電磁投射兵器を戦車に搭載できれば今までは点での攻撃しか出来なかった戦車部隊を面制圧に使うことが出来、戦闘を有利にする事でしょうね。

レーダー技術の高さにも驚かされます。

ここで疑問に思ったのですが、SSでよく聞くかも知れませんが、地球から脱出した人類は生活の安定を図った後に再び地球を奪還する為の活動をするとします。

特に新天地で生まれ育った人と違い、地球から移民した人たちは生まれてからずっとBETAに脅かされ、戦ってきた戦士の方々です。地球の轍を踏まないためにもBETA打倒は最優先といっても良いでしょう。

ならば、どういった兵器を開発、運用するのでしょうか？技術格差があるので期間的には移民世代、その話を聞いて育った第一世代（エンディングに出てきた子供の年齢10歳？位なので10～20年くらい未来）とBETAを記録上でしか確認していない世代（2世代以降の未来）に別れて考えてみました。--(IOT) 2007-01-31 12:17:29

- 第一世代の時代、私のSSで出ているのですが、対宇宙戦闘兵器の開発に着手すると思います。

地球での泥沼化した戦争を引き起こさない為にも事前に打倒する。をモットーに核兵器を搭載した戦艦もしくは攻撃衛星。そして、衛星などを使った早期警戒網を宙域に配備。

よって、戦術機の進化は一部を除いてほとんどなされないと思います。

--(IOT) 2007-01-31 12:22:49

- 第二世代以降、先ほどの記述から続きますが、地球の奪還作戦を念頭に入れた兵器の開発、運用方法が出てくるとします。

当然、世代が変われば地球奪還におけるリスクも考えて肯定派と否定派に別れるでしょうが、地球という母星を確保する事は新天地を切り開いた移民世代の念願成就を意味しています。

高度な循環型社会を形成して、主武装は電磁投射兵器。G元素確保の為に新型の戦術機と電磁投射兵器を主砲とした戦車部隊（装弾数、ジェネレーター関係で大型化）。航空兵器には大型のヘリ（兵器の積載量UP）。

対ハイヴ用兵器（手に負えなかった際の保険）衛星兵器が有力だと思います。ハイヴは打ち上げをする関係上、直下まで貫通して穴が開いており、ここに核弾頭を投下できれば、一撃で致命傷を負わせることが出来ます。軌道上の衛星から進歩したであろう電磁投射技術を使って数秒で目標ハイヴに到達する高高度からのミサイル攻撃。

ネックのビーム兵器ですが、対策は今までと同じ対ビーム弾。少々高性能になっているかもしれませんが、無効化には届かないと思います。ただ、その技術をたった一発のミサイルをハイヴに届かせるだけの技術を確保すると思います。--(IOT) 2007-01-31 12:41:50

- 衛星兵器とかよくでてくるけど

現在の衛星が無事なのはBETAになんの害を与えてないからBETAにとっては地球の周りをまわってるゴミみたいにしか見てないから無事だという可能性があります。

でも今後衛星兵器を開発してBETAに直接被害を与えるとなるとレーザー種につぶされられると思われず。

レーザー種のレーザーは大気圏突入してる宇宙航空軍を打ち落としているのも普通に衛星でも打ち落とせるかと。

もし攻撃衛星を投入して打ち落とされはじめると、通常衛星まで落とされる危険性もでてくるのでは。--(ねこのみかん) 2007-01-31 15:58:12

- 反対の意見になってしまうけど、衛星からの攻撃は降下ポットなんかでやってるし、衛星軌道上からの砲撃はわからないけど、十分な地表攻撃だと思う。BETA側に対処する事ができないと考えても良いんじゃないかな。

でも、SSを書いているならその辺を決戦での最終兵器とか、急に対応してきて衛星を打ち落とされてピンチとか見えそう。

電磁投射兵器の件は肯定。いっそ、ミサイルじゃなくてでかい弾丸みたいな扱いでどうか。それならある程度BETAに投射されても良いだろうし、機能がない分丈夫に出来そうだしエコロジー。材質がもたないかな -- (kusu) 2007-01-31 16:21:28
- 冥夜が生体認証をクリア出来たのは悠陽の予備でパーソナルデータを登録してあったのではないかと考察する -- (名無しさん) 2007-03-10 02:56:23
- オルタネイティヴの世界で使用されている兵器を現在の世界で使われていた兵器に当てはめるとどれが近いか教えてほしいと思います。

作中の画像とWikiやオークションの画像と比べてみたのですが、皆様の意見はどうでしょうか？

MLRSはM270
戦車はM1 エイブラムス(?)とフンメル
フンメルは正面からの画像でわかりやすかったのですが、エイブラムスは判断できるだけの知識が無かったので不安です
航空支援のヘリはアパッチ
揚陸艇LCACは海自エアクッション艇
形式などはわかりませんでした。映画 日本沈没に出ていたものが近いのではと思います
潜水艦ヴァージニア級原子力潜水艦
これは無理があると思いますが船首に搭載された兵器を除いた形で一番近いものを考えました
しかし、全体画像が見つからなかったために不確定です
戦艦では現在配備されている戦艦に作中のような主砲に3つの砲身があるものが少ないために大和などの旧日本海軍のものが近いと思います
しかし、特定には至らず作中では船首の違いから2種類の戦艦があると確認できたにとどまりました。

戦術機空母
これも似ているものを発見することができませんでした。
また、名称は不明ですが対地ミサイルを9個(作中での画像内では)も並べて発射している艦もあり
どのような艦に配備されているのか気になっております。
宇宙往還船はまったくの新造だと思われます。
わざわざ細かいことをと思われそうですが、こういったことを気にする私のような人がいることもまた事実です。
作品に愛着があるからこそとことん気にかかるのだとご理解いただければ幸いです
みなさまのお考え、また情報を心待ちにしております。 -- (IOT) 2007-03-14 12:38:12
- 戦術機の事で述べたいことがあるのでこちらに来ました。
今後の戦術機の進化の方向についてです。
TEに出てきた戦術機再生計画(フェニックスプランでしたか)など見て今後の戦術機は拡張性と汎用性を更に高めていくと思います。
一応予想として、各部をブロック化して武器だけでなく機体パーツそのものも交換できるようになると思います。そうすると別種類の機体のパーツで構成することで挙動に不具合が出るとは思います。機体OSも同様に進化していくのですから問題は無いと思います。
これだと某有名なロボットゲームの設定のままだと思う方もいらっしゃるでしょうが、桜花作戦終了時の時点でも多くの資源が眠っている地域がBETAの支配領域である以上は資源を少しでも効率よくリサイクルしていくことが重要だと思います。
あと戦術機自体、姿勢制御スラスターを全身に着ければそのまま宇宙で使用出来ると思います。戦術機の気密性の高さはアンリミの救出作戦の時や水陸両用の海神が証明の一つに挙げられます。
ダメ出しがあったら遠慮なくお願いします。 -- (影の人) 2007-03-21 13:10:46
- 追加なのですがどなたか戦術機の主機(エンジンでいいの?)がどこに搭載されてるか知っていますか? -- (影の人) 2007-03-22 02:01:36

- 私見ですが、マブラヴの世界で宇宙戦とは戦術機ではなく宇宙船の運用によるものと思います。
 ガンダムなどでよく見る人型ですが、連続航続時間、移動速度など、戦艦に勝る要素がありません。
 戦術機で勝つならオルタネイティブの世界では最強を誇るスサノオを出すくらいしか考えられません。
 それでも地球に降下するハイヴを破壊する際は大気圏突入時に限定する（大気圏降下中に活動するBETAはいないと考えられる）などBETAの宇宙戦闘能力の高さが考えられますので難しいかと思えます。
 もっとも地上で手一杯の現状を打破すれば、宇宙戦を想定した戦術機も登場するかもしれません。
 その際は対レーザー兵装。これがなければどのような兵器であろうと遮蔽物の無い宇宙空間で撃破されてしまうでしょう。
 逆にそれさえ攻略できれば宇宙というステージは（現在作中に出ているBETAで考えると）有利なものになるかもしれません。
 また、戦術機の進化についてですが、戦闘機を例に挙げればアフターバーナーなどを追加武装することで能力を上げている戦闘機は多いのですが、これはコストパフォーマンスに重点を置くもので、性能を考えれば新型機の方が上だと考えられます。
 コストパフォーマンスや地球の情勢を考えると各国で第3世代を独自に開発、運用すると考えられます。
 開発の放棄はアメリカの有利に繋がるのでBETAを駆逐した後を考える国々は自国の独自の対外戦力を持つとすでしょう。
 OSや外付けの武装、手持ち兵装などは大丈夫ですが、ステルス性など機体の形状に変化が求められる性能は機体の形状を変えるなど大掛かりな改修が必要となってしまいます。
 結論として現在配備されている戦術機に拡張性を求めつつ、各国独自の兵器を開発するでしょう。
 現在配備されているほとんどが第一世代です。第三世代に手を伸ばしている国は強国といえると思えます。
 主機については覚えがありませんが、片足を失っても動くシーンがあり、コックピットの画像を見る限り胸部にスペースも少なそうなので
 腹部、胸部（みぞおちの奥）、もしくはメインエンジンの動力を四肢に伝達するのではなく機体各部に動力があるのかもしれませんが。
 エンジンかモーターかわかれば推測しやすいかと思うのですが。
 長々と失礼しました。お役に立てれば幸いです

-- (IOT) 2007-03-22 18:42:17

- 00ユニット純夏の着ているピンク色の衛士強化服に自分なりの解釈を
 他の強化服と明らかに異なるデザインですがあれは量子電導脳の冷却材であるODLの循環を効率よくするための補助装置みたいなものと推測します。
 （スサノオに簡易版の浄化装置が備わっていると説明がありましたが専用シート以外でそれらしいものが映っていないので何とも言えません）
 あと彼女自身が00ユニットそのものなのだから強化服はあくまで人であることを偽装するため、なら通常のタイプの強化服でも問題ないはず、ただ単に彼女がスサノオ専属の衛士であることを強調するなら紹介の時の説明で十分なはずですが、ですから何か普通の強化服とは違う機能が付加されてる、と考える方が妥当なのですが、何せ香月博士が絡んでることなので一番想像したくない事ですが、香月博士が暇つぶしにデザインを変更しただけかも。
 （EXでは神宮寺先生のコスプレ衣装を自作してたし）
 最後にですがどなたか国連で正式採用されている黒い強化服と純夏が着ているピンクの強化服の正式名称教えてください。 -- (影の人) 2007-03-23 01:41:45
- 戦術機についてですが、当分の間、拡張性・汎用性よりはハイヴ戦に特化していくんじゃないでしょうか
 オリジナルハイヴのあ号標的を破壊したことで、ハイヴ間の戦術伝達はないものと考えら

れています。

G弾による環境破壊や、戦術機での陽動による人的被害を考えれば、地上での作戦はG弾や戦術機メインではなく、ML機関を（当然ラザフォード場も）搭載した陽動専用の無人機を用意したほうが有効だと思われます。

G弾使用でのハイブ攻略は行われないと考えると、ハイブ突入作戦に重点をおいて兵器開発は行われるのではないのでしょうか

機体各部のブロック化による拡張性・汎用性の向上ですが、それを行うと整備性や格納性が大幅に損なわれるのではないのでしょうか。

ブロックごとに交換できるのだから、整備するよりブロック交換すればいい、と考えられるほどの生産力は、オルタの人類にはないんじゃないのでしょうか。

A-01部隊がヴォールクデータでシュミレーションを行っていたので、ハイブ毎での環境の変化は、地上での気候の変化くらいだと考えています。

機体の汎用性が必要になってくるのは、対戦術機での局地戦（対BETA戦の後）のような気がします。

余力のある米国あたりなら、そういった構想で戦術機の開発をするのかもしれませんがね。ですが、G元素確保のためにも、メインで開発するのはハイブ突入戦特化機体ではないかと考えます。

余談

TE第4話を読んで、ユウヤがシ・アカにだぶって見え・・・脳内ボイスが鈴健に・・・ -- (名無しさん) 2007-03-23 20:23:24

・ 激しく同意

名無しさんだけでなく、それに詳しい人ならほぼシカに重なって見えているのでは？彼の場合は共通点多すぎる。

自分なんぞはユウヤの設定画とプロフィールが公開された時点でそれを見て「オルタ版シ・アカじゃん！」と叫んでいました。 -- (影の人) 2007-03-23 23:46:24

・ 87式突撃砲とその銃身を延長した87式支援突撃砲ですがこの二つの違いは120mmが無いのと単発での発射が可能になってる以外の違いは無いのですか？

確かに銃身を延長しただけなら装弾数2000発のライフルはBETA相手の長期戦は有効かもしれませんがライフル仕様にしたのであれば口径も大きくして36mmに使われている弾よりもより強力な弾を装備しても良いと思うのですが。

（発射音もタンッ、タンッ、といった感じで迫力足りないし）

それとも36mm弾がすでに特殊弾なのですか？どこかで劣化ウラン弾という言葉聞いた記憶が有るにはあるのですが。 -- (影の人) 2007-03-24 23:47:13

・ 確定情報はなかったと思う。

銃身が延長されたことにより弾道が安定し、有効射程距離が伸び、同じ距離なら威力も上がる。

120mmが外されたのは、銃身延長により増加した重量を減らす為、120mm使用による銃本体への負荷を無くす為、などが考えられる。

単発で使用するのは発射による反動で次弾の命中精度が下がるため、狙撃砲としての運用が出来ないため。また長銃身故に摩擦が激しく冷却が追いつかない可能性も考えられる。同じ36mmマガジンを共有することによる様々なメリットの方が、オリジナル弾を使用することによるメリットより上ってだけ。

それだけ人類(帝国)は追い詰められている。量産できない兵器を開発する余裕なんてない。一撃で戦況を覆せるG兵器は別だけどね。 -- (名無しさん) 2007-03-25 11:16:19

・ G兵器で思い出しましたが、オルタネイティブ5が掲げているG弾集中運用による最終決戦「トライデント作戦」ですけど具体的にどういった戦法なのでしょう？

桜花作戦でスサノオをハイブへ突入させた時の戦法のような感かな？
一番外側のハイブへ衛星軌道上からG弾有効範囲内で作業部隊が展開しやすいつころを見つけ爆撃、そのあとG弾作業班とその護衛部隊が降下（オービットダイバーズ？）が降下場所の周囲を制圧、防衛。作業完了したら即座にG弾爆発範囲より全速離脱。ラプターのあの圧倒的な機動性と加速力はこのためかと想像。で、この要領で内陸のオリジナルハイ

ブへ侵攻していくのでしょうか。書いてて思ったのですがユーラシア大陸のほとんどが重力異常地帯になったら地球はとんでもないことになるのでは？

既出でしたらすみません。 -- (影の人) 2007-03-27 00:14:58

- トライデント作戦

衛星軌道上からのAL弾投下 > 重金属雲が規定濃度に達する > 超高高度を極超音速飛行する航空機、もしくは衛星軌道上のHSSTからG弾投下 > G弾により地上と地下の大部分のBETA駆逐 > 残存BETAを戦術機で殲滅

てのを、全ハイブに対し19日以内にやる、と想像してる -- (名無しさん) 2007-03-27 19:46:57

- またまたアンリミからラストで武が回想している所出てくる吹雪部隊ですが良く見ると、確認できた機体のほとんどが両肩にミサイルコンテナノーマルの87式突撃砲装備でした。この装備の使用はブラスト・ガードの装備なのでしょうか？次にこの装備による部隊編成って偏りすぎなのではないのでしょうか。それとも後方支援専門の部隊なのでしょうか。周りに歩兵やら戦車などがかなりの数映ってます。

吹雪も実践配備されてる所あるとTEで話があったので最初は武の部隊かと思ってました。

(初陣で戦果は挙げたけど撃震は大破したため乗り換えたと想像。) -- (影の人) 2007-03-29 20:58:03

- 現時点では重力異常はあくまでG弾の効果であり、恒久的なものでは無いと考えている。少なくとも地球にクリーンであるとアメリカは謳っている。実際に横浜基地はG弾を使用された土地であるが、作中で武たちが重力異常を感じたという表記は無く、さくらも生きてる(?)ので今のところアメリカの発表を否定する根拠は無い。もっとも、作中でアメリカの行動を見るかぎり疑わしいとの思いは消せないが、トライデント計画においてはG弾をいかにハイヴへ命中させるかにかかっている。要するに必殺の一撃を叩き込めればいいわけである。もっといふのならG弾という放射能などの人類が活動できない戦場を作らない爆弾をBETAが黙るまで叩き込むのである。核爆弾などは一度でも撃てばその場にすぐ部隊を展開する事は出来ない。まず間違いなく放射能汚染されるし、どれほどの距離を置けば戦術機などが核の影響を受けないのだろうか？考えるにG弾の爆発とは(例えが悪いかも知れないが)ZOIDSのバイオティラノが放つ神の雷のように爆発後にドーム上の効果範囲が広がり、後に収束するようなもので範囲外には幾分かの衝撃等を飛ばす程度のものでないかと推測する。実際に佐渡島では爆発後にドーム上の効果範囲が出ていたと覚えている。ならば、G弾のミサイルなり、爆弾なりをハイヴを効果範囲に含む地点に設置し、退却後に爆破すればいい。そして、地表のモニュメントやハイヴに甚大なダメージを与えた後で止めのG弾をハイヴのモニュメントにあった地点に投下すればいいのだ。これなら2発で致命傷を負わせる事が出来る。厄介なレーザー種による迎撃は一発目のG弾で倒すか、地下に埋もれているだろう。爆発の力が地下に広がりにくいとはいえ、ハイヴにはうまい具合に縦穴がある。例え、最深部に到達する前に撃墜されたとしてもわずかでも深い場所で爆破できたなら最深部のBETAを激減させることができる。その後、爆発が収まったところを見計らって後退していた部隊を突入させるのだ。実際に横浜ハイヴは2発で攻略されているが、こういう戦法だったのではないだろうか？

人類は過去にもハイヴへ到達することは出来た。

問題は内部での戦闘である。核を使用しては地表のモニュメントへダメージを与えられても地下には攻撃する手段が無い。

逆に言えば放射能汚染など人類の未来を考えなければハイヴの攻略は可能である。

それはアメリカが証明している。 -- (IOT) 2007-03-30 16:20:49

- 部での戦闘である。

放射能汚染でその場で戦闘を行う兵士や土地などの未来を捨ててもいいならハイヴ攻略は可能であることはすでにアメリカが証明している -- (IOT) 2007-03-30 16:25:53

- 縦穴への攻撃は効果的だとは思いますが、横浜基地ではずいぶん綺麗に残っていた。研究の為か、戦法か、どちらかの理由にせよ、縦穴への投下はなかったと推測する -- (I O T) 2007-03-30 16:27:49