

サロゲート
用語・機体設定
解説ボイス
(CV: 餅梨あむ)

前書き

Bricklink Studio2.0で作った自作ロボットの SF ロボット小説の用語解説ボイス作品です。

用語解説、安眠ボイス、作業用 BGM などにご利用ください。

世界観

旧大戦後、大陸はボルシア、イーゼン、カリウスという三つのセクトに分かれた。

各セクトは大陸から離れた場所にある島の土地を巡り、

感覚共有で遠隔操作できる戦闘代理身体「サロゲート」を用いて戦争を続けていた。

それは島を戦場にすることで大陸の平和が保たれていることも意味していた。

トラックリスト

0:はじめに [00:39]

はじめのご挨拶。

1:用語集 [08:32]

劇中内で使用される用語について解説。

2:機体解説 [11:44]

第三世代サロゲートの概要・設計・主な兵装を解説。

3:終わり [00:29]

終わりのご挨拶。

0：はじめに

今回は「サロゲート_用語・機体設定解説ボイス」を、お買い上げいただきありがとうございます。

この作品はそせいらんぞー作「サロゲート」シリーズの小説に出てくる造語の説明となっております。

小説本編をご覧の方向けの作品ではございますが、

ご覧になっていない方も、安眠ボイスや作業用BGMとしてご利用ください。

1：用語集

セクト

サロゲートを開発し、島の土地を巡って争っている組織集団。
現実の国家に相当する単位で、ボルシア、イーゼン、カリウスの三つのセクトがある。

島

大気が人体に有害なため人間には入れない島。人間は大陸と呼ばれる別の場所に住んでいる。
貴金属や旧大戦以前の遺産などが埋まっており、セクト間同士の争いの原因になっている。
便宜上、5×5の正方形で区切られ、A～Yの25の地区名で呼ばれる。北を上とし、左上から右上にかけてA～E地区といった風に区切られる。
地区内にはセクトが保有・管理する基地が一つずつある。
現状の占領地区は、
ボルシアが、A、B、C、D、E、G、H、L、Mの9地区。
イーゼンが、R、S、T、W、X、Yの6地区。
カリウスが、K、P、Q、Uの4地区。
占領されていない地区は緩衝地帯や非正規軍の拠点となっている。

サロゲート

大陸にいる人間が島で戦闘を行うための代理身体。感覚共有で遠隔操作する。
操作する人間は操作者と呼ばれ、サロゲートはスタティクルやキネティクルを操ることが出来る。
第三世代機としてモノルグ、ジェネッド、タペックスがある。

スタティクル

サロゲートを構成する部品同士を接続する粒子。島の大気中に存在している。
この粒子を部品の間に塗覆することで部品同士を接続でき、これをスタティクル接続と呼ぶ。
スタティクルの線を多用途弾と繋ぐとことで、視覚器の共有や軌道変更、指令信管が可能になる。

キネティクル

部品同士のスタティクル接続を分離する粒子。島の大気中に存在している。
部品に当たると内部に溜まり、限界に達するとキネティクルはスタティクル接続箇所を突破して部品が分離しサロゲートが破壊される。これをキネティクル飽和と呼ぶ。
部品自体は破壊されないので回収すれば再利用可能。
またスタティクル接続箇所に直接ぶつけても効果がある。
後述の火器や多用途弾は、大気中のキネティクル濃度が高いと威力の減衰や誤爆を引き起こす。

火器

キネティクルを発射して攻撃する第三世代サロゲートの兵装の一つ。
弾倉内のキネティクルを機関部の稼働で銃身に移動させ、銃身内をキネティクルで満たしてから発射する。
弾倉が空になっても、銃口や吸引口から大気中のキネティクルを吸引することで弾倉を再充填できる。
火器が放ったキネティクルの射線は残留射線と呼ばれる高キネティクル濃度地帯となり、サロゲートの進路や火器の射線を妨害できる。

多用途弾

弾体内部のキネティクルを炸裂させて範囲内を攻撃する兵装。現実のミサイルなどに相当するが、第三世代現在、撃ちっ放し機能は無い。また内部のキネティクルが推進剤と爆薬を兼ねるので、推進するほど威力が低下する。

キネティクル推進装置

火器と同じ原理を用い、反動で移動するための装置。サロゲートや多用途弾に搭載される。

白兵戦用兵装

主に第二世代までで使われていた兵装。

直接的な打撃によってスタティクル接続を解除することを目的とする。

またそれを防ぐための兵装も含むため、厳密にはモノログに装備される楯もこれに含まれる。

打撃兵器は表面に塗覆したキネティクルをぶつけることでキネティクル飽和を引き起こす。

また物理的衝撃でのスタティクル接続の解除を狙う。

刃物は打撃兵器より軽く、主にスタティクル接続箇所にあてることで部品の分離を狙う兵装で、刃物それ自体が部品を切断するわけではない。

ハト派/タカ派

セクト軍部内に存在する派閥。明確な定義があるわけではないが、主に穏健な方法での問題解決や軍備縮小、現状維持を図るのがハト派、軍備増強を図るのがタカ派とされる。

非正規軍

ボルシア、イーゼン、カリウスの軍に属さない一般市民が動かすサロゲート。

市民自体は大陸側の各セクトに住んでいるが、自セクト・他セクト問わず敵対する場合もある。

逆に正規軍相手に部品改修、傭兵、兵装販売、運搬業務などで商売をする者もいる。

どちらにせよ目的は金銭である場合が大半である。

武官/文官

各セクトの軍部に所属する人間。武官が実際にサロゲートを操作する操作者。情報部をはじめとした文官は雑務を主に担当する。技術部の立ち位置は曖昧で、戦闘行為は行わないが、島にあるサロゲートを整備するにはサロゲートを使うしかいないため、文官でありながらサロゲートの操作者である。

セクトの軍部は島でサロゲート同士が戦うことしか考えていない。

よって軍隊の仕事は肉体労働ではなく、人物の体格で武官か文官かを判断することは出来ない。

2：第三世代サロゲート解説

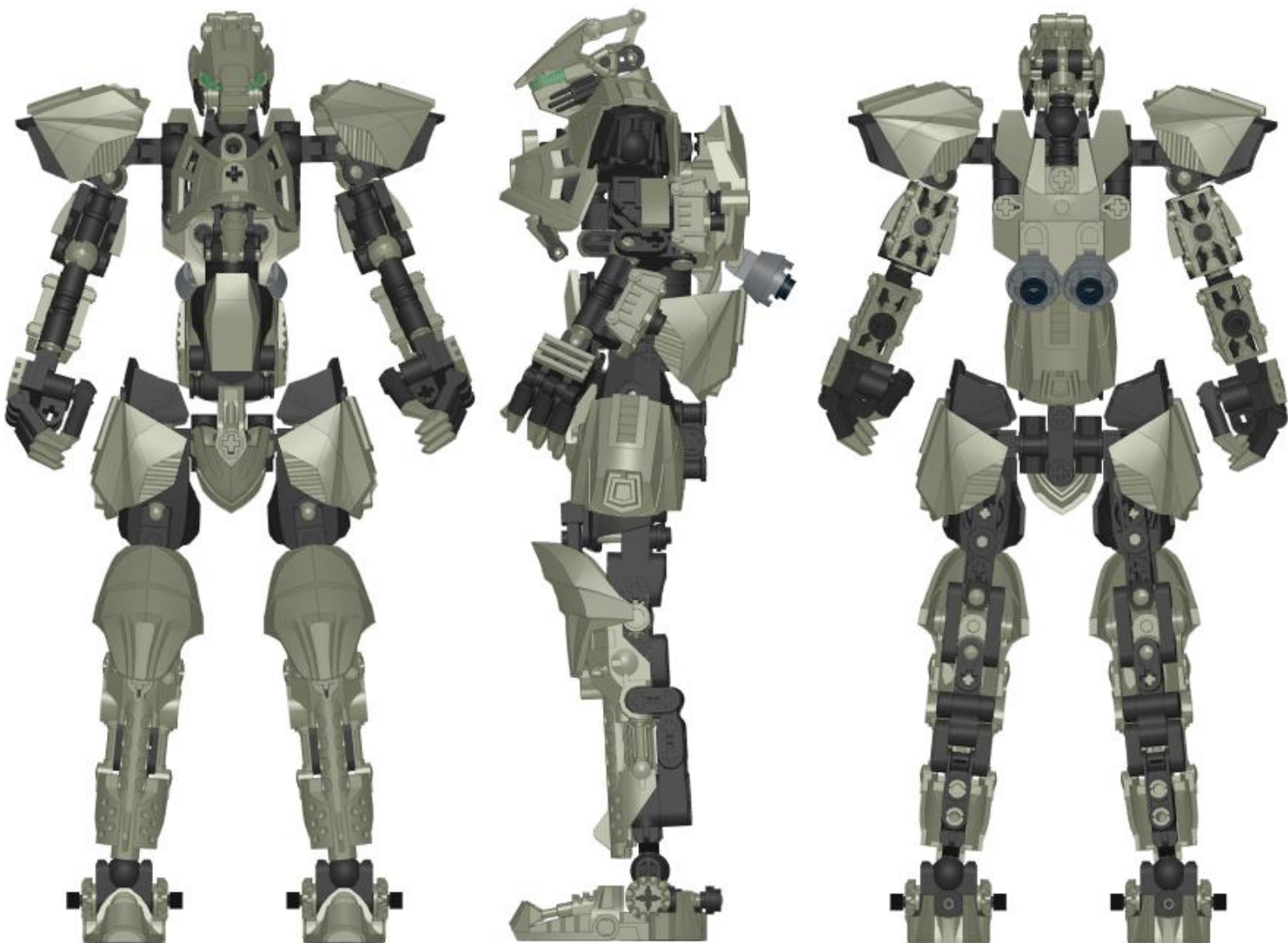
ジェネッド

概要

イーゼンの第三世代サロゲートで、ボルシアとカリウスの軍事力を削減するため計画的に開発された。よって本機の戦略は、実際の戦闘よりも事前の開発競争と情報戦略が最も重要である。開発情報の一部を自セクトに潜むスパイにあえて流して他セクトにリークさせ、白兵戦能力の貧弱な機体を他セクトに作らせた。後から生まれた他セクトの第三世代機は本機と違い白兵戦を想定していなかったため、特にボルシアはモノログを大量生産し、その多くが撃墜されたことで軍事力を大きく削がれた。こういった事情からイーゼン内部では「御膳立てされた名機」と呼ばれることがある。

設計

機密事項とされた残留射線と、それを考慮した戦術を現場で偶然に発見させるため、多様性や対応性を建前に、オプション兵装の搭載個所が複数存在する。白兵戦性能が高く、特に腕部の可動範囲は他の第三世代機を遥かに凌ぐ。



主な兵装

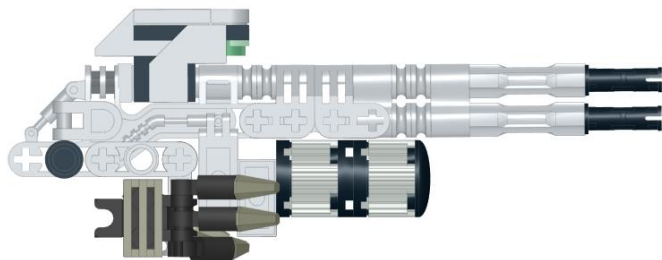
二連式ロングガン

主兵装である射撃兵器。

銃身を二連式にすることでコスト増と引き換えに汎用性が増している。

同時発射による高威力、交互射撃による連射力強化、片方を射撃専用、片方を吸引専用を利用して稼働時間を延長する、といった運用が可能である。

真の目的は、連射による残留射線で敵の機動性を封じたり、高キネティクル濃度地帯の発生で互いの火器の使用に制限をかけたりして、白兵戦の有効性に気づかせるためである。

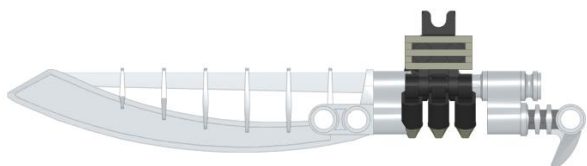


白兵戦用ブレード

長さよりも単純さと軽量面に主眼を置かれて開発されたブレード。

残留射線の発生により火器が無効化された際に突撃し、白兵戦を仕掛ける際に使用する。

ジェネッドは肩の上下や内外の開き、腕自体の錐もみなど可動域が広く、白兵戦において他の第三世代機に対して高い優位性を誇る。よって他のセクトが白兵戦の重要性に気づいて白兵戦装備だけ開発しても白兵戦でジェネッドに対等に渡り合うことは困難である。

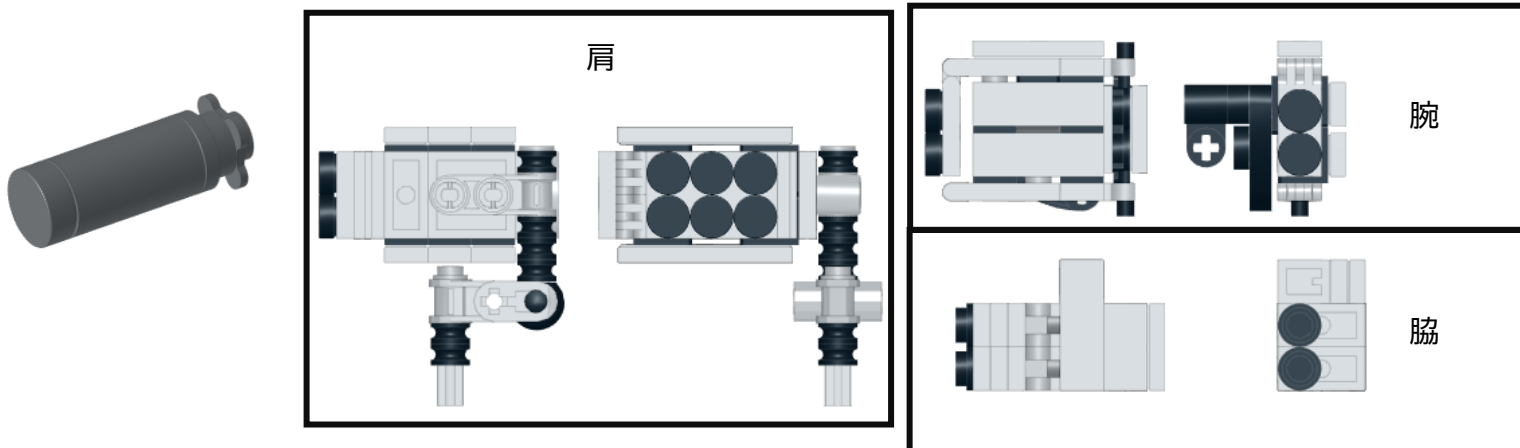


発煙弾

腕/脇/肩のオプション兵装。

高キネティクル濃度地帯を発生させるスモークグレナード。

キネティクルの爆風による直接的な攻撃能力は低いが、残留射線を発生させることに長けており、積極的に白兵戦を仕掛ける際に使用する。



モノルグ

概要

ボルシアで開発された第三世代サロゲート。

イーゼンで開発された第三世代機ジェネッドの情報を参考にしている。

イーゼンが格闘戦を含めた万能機を設計していると知り、ボルシアは生産性の高さとスタンドオフ性能を求め、本機ならびにフォールディングロングガンを開発した。

初期はフォールディングロングガンとシールドのみで運用していたが、戦場における多用途弾の増加や、より高いスタンドオフ性を求めてオプション装備が増え、全てを装備した場合の部品点数はオプションなしのジェネッドと同程度と、計画時点の見積もりに比べコスト高になった。

設計

リークされたジェネッドの設計データを基に作成されており、肩や首の関節、背面キネティクル推進装置、掌の構造に類似性が見られる。

部品点数は 215 点で、これはジェネッドの 3 分の 2 程度しかない。これは先行して火器を運用していたイーゼンに対抗するべく、財力で勝るボルシアが優位性を確保するため「敵より遠距離から数を揃えて飽和攻撃を行う」という戦術を実現するためである。

兵装が少ないため軽量であり、主脚機動力の高さに繋がっている。

また腹部の可動域と堅牢性はジェネッドの胸部より高い。



主な兵装

フォールディングロングガン

本機の主兵装。

装備数の増加による重量とコスト増を抑える目的で複合兵装として開発された。

ジェネッドの主兵装・二連式ロングガンより有効射程が長い。遭遇戦などを想定し、銃身を折り畳むと短距離用銃身に変更でき、中・近距離戦闘に対応できる。この折り畳み機構が名前の由来である。

銃身とセンサーの間には小型多用途弾を一個搭載しており、面での攻撃や囮などに利用する。



懸架シールド

左手の防御兵装。

細長なので防御面積は最低限だが、楯自体にも可動部があり取り回しに優れる。

多用途弾

シールド裏のオプション装備。

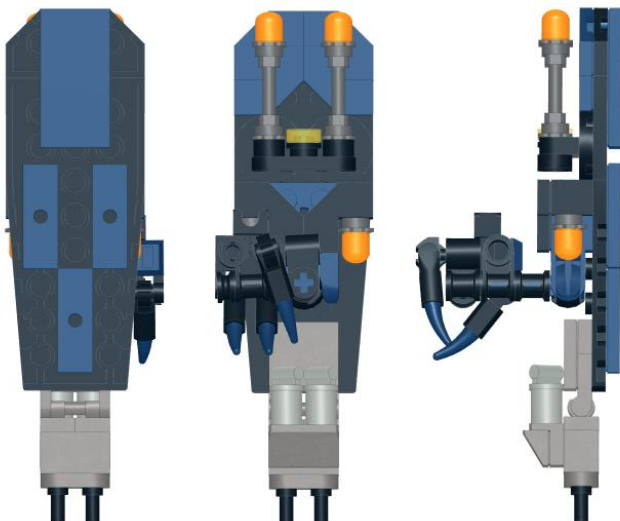
高機動多用途弾は通常より全長が長く、前後両方に操作翼があり運動性に優れる。

二連式可動小機銃

シールド裏のオプション装備。

砲身が可動し射角を変更できるため、自機を盾で守りながら射撃できる。

主に多用途弾に狙われた際、自機を守りつつ多用途弾を迎撃するのに使用する。



タペックス

概要

カリウスで開発された第三世代サロゲート他セクトの第三世代機を仮想敵とし、主に積載能力の高さを生かし高火力による防衛・要撃機として開発された。

設計

火器や多用途弾の台頭が予想され、国力が最も低いカリウスは

「火砲の少ない軽量機を多数製造するよりも、少数の機体で多くの砲門を搭載した方が費用対効果が高い」と考えた。

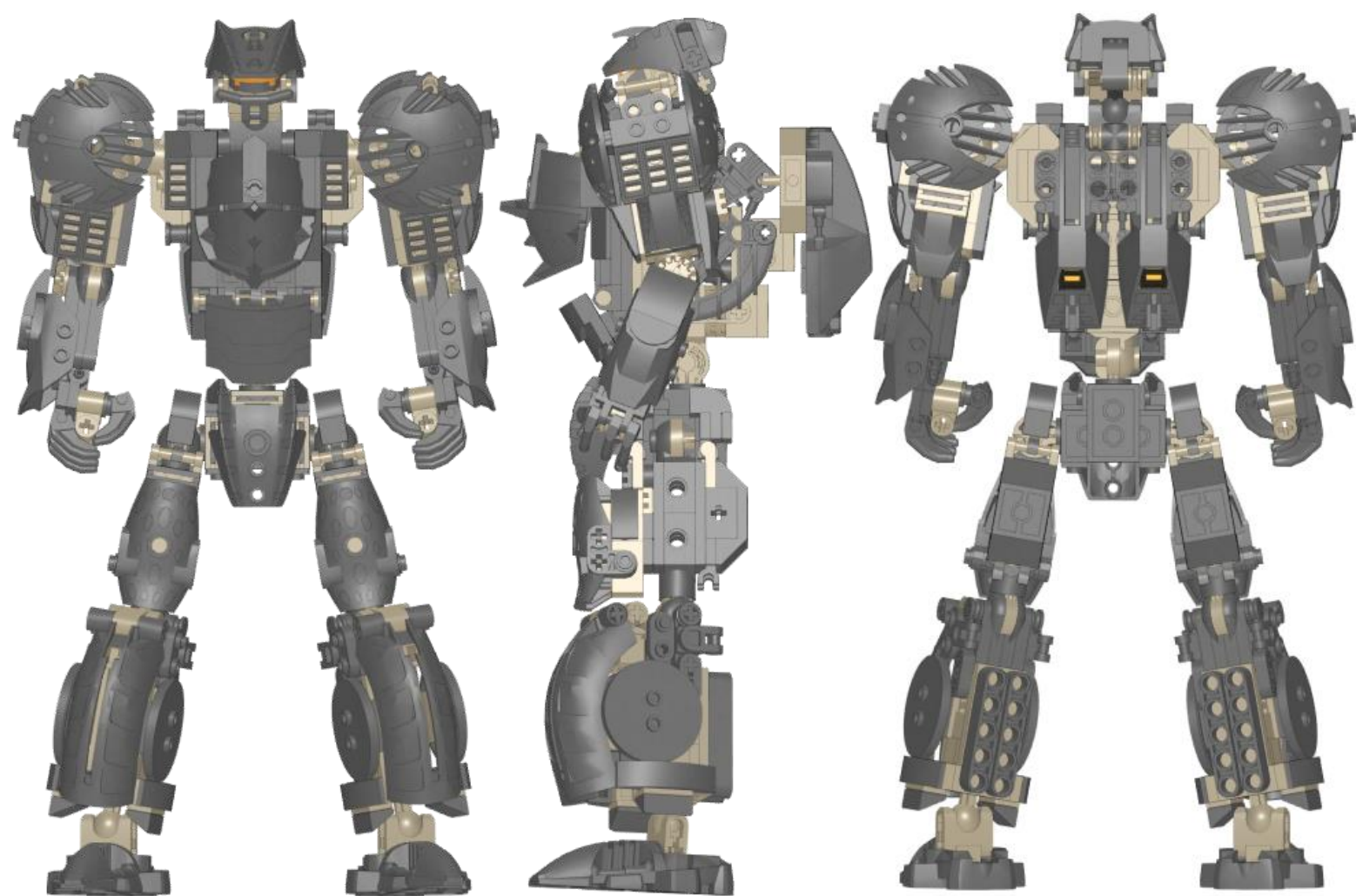
よって機体よりも火器の生産に力を入れるべく、機体は大量生産した火器を多数運用できるキャリアーをコンセプトとした。

運動性と引き換えに耐荷重が向上した新規関節や、胴体と脛部のウェポンベイにその意気込みが窺える。

よって格闘戦性能や主脚機動力は低いが高火力な機体に仕上がった。

また第四世代以降、ジェネッドやモノルグが退役してからも、タペックスは積載重量を活かした運用がされた。

もっともそれはカリウスの懷事情により第四世代機の製造能力が低かった部分もある。



主な兵装

多用途弾

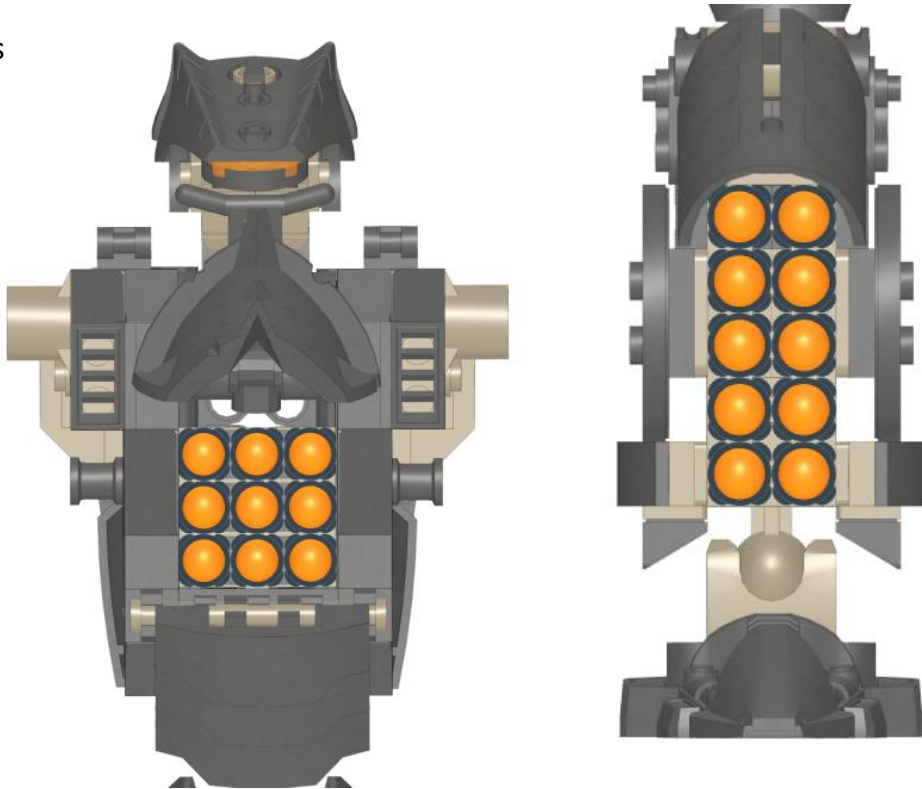
脛に 2 列 x5 列 x2 セット=20、胸部に 3x3=9、合計 29 発の多用途弾を各ウェポンベイに格納可能。

同じ初期第三世代機のジェネッドやモノルグと比較すると

他機が外付けで 8 発程度~10 発を装備できるのに対し、タペックスは 3 倍前後の弾数を内蔵できる。

この点だけ見てもタペックスの積載量・火力の高さが窺える。

S



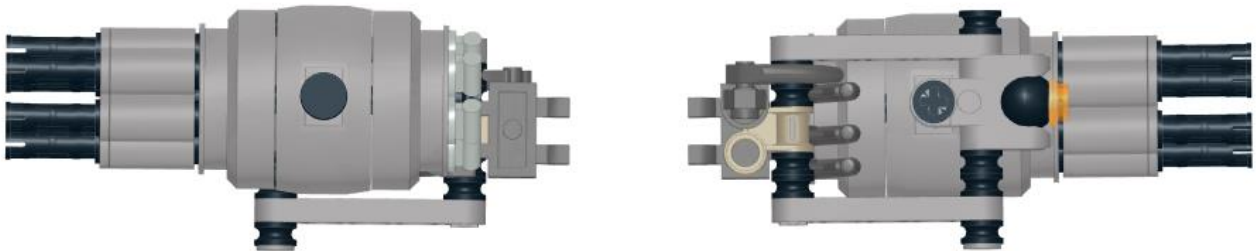
六連式ミドルガンポッド

本機の初期の主兵装

カリウス国境付近の起伏の富んだ地形と障害物の多い地形での使用を前提に開発された。

射程より速射性や砲門数が重要になる遭遇戦において真価を発揮する。

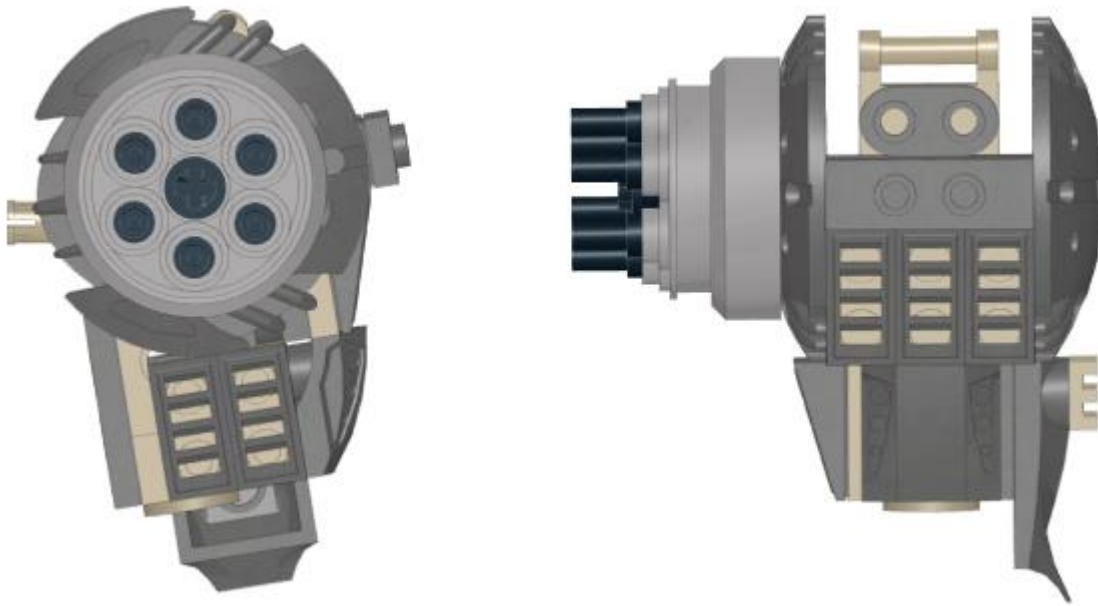
通常より銃身を切り詰めて取り回しを向上させたモデルもある。



六連式小機銃ポッド

肩装甲部のオプション兵装。

多用途弾迎撃に特化した小機銃を6門搭載したポッドで、
大きなポッド一つにまとめることでキネティクル貯蔵量の大容量化を実現している。

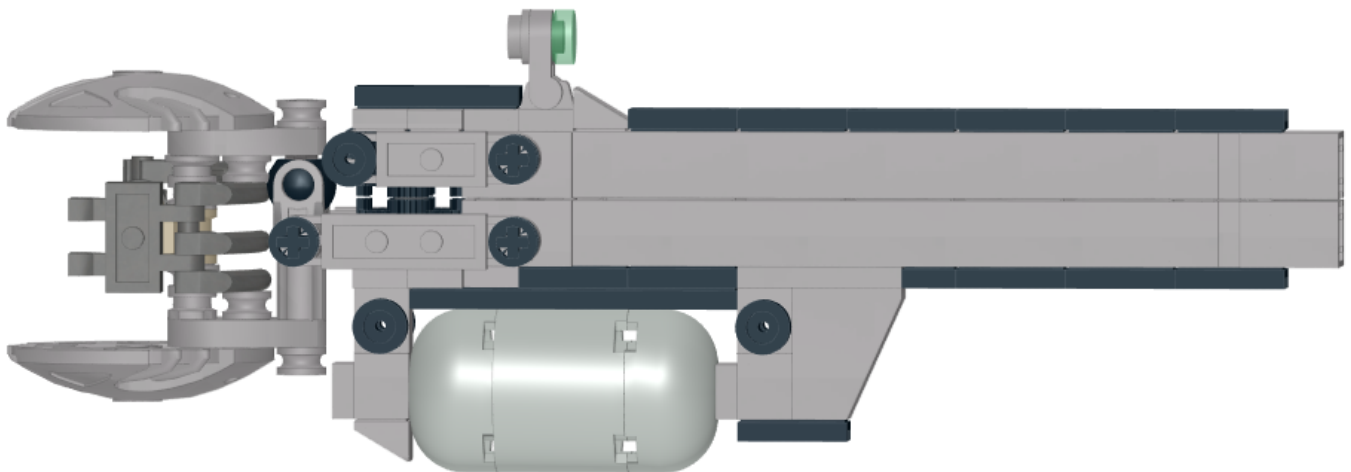


携行砲

本機の中期頃からの主兵装。

モノルグの長射程なフォールディングロングガンより更に射程が長く、かつ高キネティクル濃度地帯による威力が減衰しづらい高威力の火砲。

ただし機関部が貧弱なうえ大量のキネティクルを消費する為、キネティクルを吸引しない場合、最大弾数は三発のみである。



3：終わり

これにて「サロゲート_用語・機体設定解説ボイス」は全て終了となります。

お気に召しましたら小説本編もご購入いただけると幸いです。

最後までご清聴頂き、誠にありがとうございました。