

可変戦闘機

2T 河内仁志

私は現在、可変戦闘機を用いたフライトシミュレータを製作中です。

そこで、可変戦闘機についての考察を行い、皆さんをマクロスやオーガスの世界へと誘いたいと思います。

・可変戦闘機とは

ロボットが変形する。

この発想は古来から存在してきました。可変戦闘機というジャンルは、この流れの中から生まれました。

しかし、可変戦闘機はあくまで戦闘機が変形してロボットになるモノであり、ロボットが変形して戦闘機になるモビルアーマー等とは、狭義では別物といえるでしょう。(アッシマーが……)

では、可変戦闘機という存在の主たる部分は一体何処なのでしょう。私は、「戦闘機」が機能を維持したまま変形するものを指すべきだと考えています。

要するに、ガウオークこそが肝なのです。

・ガウオークについて

ガウオークというとダサいだのなんのと言われますが、そんなことはありません。ガウオークは素晴らしいです。

特に、ガウオーク形態を前提として作られているブロンコⅡ¹は、超時空シリーズのガウオークの中でも最高傑作だと思います。余談ですが、前進翼²のガウオークは不自然だと思いませんか？ エクスカリバーは戦闘機としては最高ですが、ガウオークではイマイチだと思います。

超時空シリーズにおいて「ガウオーク」という名称は中間形態の総称として扱われていますが、元々は

「可動膝関節による有翼地面効果支援兵器 Ground Effective Reinforcement of Winged Armament with Locomotive Knee-joint」³の頭文字から作られました。ですから、当初の定義から考えると、スパルタンは当てはまりません。なので、今回は超時空騎団サザンクロスは除外して行くことにします。そもそもスパルタンは戦闘機ではなく戦車ですからね。

¹超時空世紀オーガスの主人公が最初に乗っていた機体

²ばんざいをしているような翼のこと。C y-47 が有名。

³長くて読み辛いので読まなくて良い。

・ どうしてガウオークか

もともと、バルキリーのおもちゃが壊れて偶然生まれた形態なのです。アニメの中でも、ガウオークは故障により偶発的に生まれたという設定になっています。

もしガウオークが無ければ、やはり変形の間が飛び飛びの機体になっていたでしょう。そうすると、バルキリーのあの魅力は半減していたでしょう。正直言って、初代バトロイド単体ではお世辞にも最高とは言えません。格好悪いとまでは言いませんが、他のシャープなロボット達と比べると見劣りすると思います。そこにガウオークが入ることで、上手く緩衝材の役割を果たしています。

・ ガウオークの有用性

では、ガウオークの有る無しでどういった違いが出るかを、見ていきましょう。

飛行時において

まずは、脚が有るおかげである程度の荒地でも、平然と走破できるというメリットがあります。それに加えて、脚部に主機⁴が配置されていることで、VTOL⁵機能が有ります。この二つを併せ持つ事で、基本的にはどのような場所でも離着陸が可能になります。

これは非常にありがたいことです。航空戦力を削る為に、空港はしばしば爆撃対象になります。爆撃によって滑走路が破壊されれば、VTOL 機やオートジャイロ⁶等を除いた航空戦力は、ただの地上的の成り下がってしまいます。まあ空襲されれば、格納庫に有る機体は分別無く破壊されますが。

また、空中戦においてもガウオークは有利です。なぜならば、噴射方向を急変換し、エアブレーキとは比にならない急制動が掛けられるからです。これによって、コブラ⁷などの機動を使うことなくオーバーシュート⁸させて敵機の後ろを取れます。

え、オーガスは脚部に主機無いじゃないかって？ ブロンコⅡにはあるから良いんじゃないですか？ エマーン⁹のドリフアンドは、慣性制御システム¹⁰の恩恵でそもそも姿勢制御用のスラスタぐらいしか推進機関がないので、仕方ないことだと思います。オーガスでもガウオークに変形することで、脚部の空気抵抗によって相手をオーバーシュートさせるくらいは楽に出来るので問題ないと思います。宇宙戦？ 戦闘機はベーパー¹¹でる大気圏戦闘こそが良いんだよ。オーガスは相克界¹²あるから宇宙行かないし。

⁴メインエンジンのこと……って流石に分かるか。

⁵Vertical TakeOff and Landing=垂直離着陸。その名の通り垂直に飛んだり降りたり出来ること。

ハリアーが有名だが、F-35 でも出来るようになった。

⁶ヘリコプターっぽいけど、実はヘリとは違うもの。安定性が抜群。

⁷マニューバの一種。蛇のコブラの様に、機体を垂直に持ち上げて戻すという変態的な機動。

というか実戦でコレやったらコックピットを機銃で撃たれる気がする。

さすがフランカーだ、相変わらず変態だぜ！

⁸相手が目の前という絶好のチャンスで、相手を追い抜いてしまうこと。

スピードコントロールをミスしたり、相手がエアブレーキを展開して減速すると起きてしまう悲劇。

⁹オーガスで登場する平行世界の地球人。科学力が高いが商業以外にはダメダメ。

¹⁰質量を極限まで無くすシステム。小型ダンボールサイズの機械なのにどうなってんだよ……。

¹¹高 G 旋回するときに空気中の水蒸気が圧力によって凝結する現象。

レーダーから消えても、こいつによって目視でばれる事も多い。

ドッグファイトするとどうしても出てしまう。

¹²なんか良く分からん壁

攻撃時において

ガウォークになることで、火器の攻撃範囲を格段に向上させることができます。戦闘機の安定性を保ったまま腕を動かせるので、機銃を後方にも撃てるようになるのです。マクロスゼロのフォッカー V.S. イワノフを見てもらえれば、その有用性が良く分かると思います。

またまた余談ですが、SV-51 はフランカー臭がしてヤバイですよ。バトロイド形態も群を抜いて格好良いですし、そもそもゼロの機体はどれも格好良いです。フェニックスは、パトレイバーもどきでバルキリーリファインのメサイアなんぞとは比べ物にならないですよ。え、ブロンコⅡにはそもそも腕は無いし、オーガスだってガウォークでは腕出ない？ あいつら機銃じゃなくて基本ミサイルじゃねーか。チラムは帰れ。

・ブロンコⅡについて

ブロンコⅡ可愛いよブロンコⅡ。私はこの子が可変戦闘機たちの中で一番だと思っています。

対空戦闘は、カナード¹³ + 可変前進翼のエクスカリバーには勝てないでしょう。そもそも、エンジン出力の関係で追いつくことすら難しいでしょう。熱核タービンエンジンなんてものを搭載しているわけでも無いので、宇宙に出ても飛ぶことすらままならないでしょう。フェニックスの様に海中に潜ったりしたら、後部インテークから浸水してエンジンが破壊されるでしょう。

しかし、最初から人型を捨てて腕を廃した（元から無いけど）フォルムは最高です。オーガスではやや斜めの双尾翼は消滅してしまったので、それが残念だという思いも有ります。欲を言えば、そのダブルデルタのような翼を位置を変えずにオーガスに改造したときのような直線翼化して重心を後ろに下げて、コックピット付近にカナードを設置してほしかったですね。スーパークルーズ¹⁴（可能かは不明だけど）時に尾翼を水平に移行する機能も有ると尚良し。

¹³戦闘機の前部に有る小さな補助用の翼のこと。前なのに尾翼って……

¹⁴高速節電モード。あながち嘘じゃない。

・最後に自由に

可変戦闘機の世界はどうでしたか。

可変戦闘機と言っても、ほとんどガウオークの話しかしていませんでしたね。本来なら、バトロイド形態・オーガロイド形態についても言及しなければいけないのですが、あれはもはや他のロボットと変わらないですからね。特徴としては、戦闘機がメインなので装甲がペラペラ、かつ軽量化のために格闘戦はほとんど出来ない、といった所でしょうか。ガンポッドを撃つためのマニピレータ¹⁵で殴ったりしたら、確実に自滅します。そのための、ピンポイントバリアシステム¹⁶の小型化なのです。究極！ピンポイントバリアキック！

可変戦闘機は超時空シリーズの中でも重様なものです。ですから、アニメファンにとっても同じく重要なので注目されています（多分）。

しかし、アニメに興味の無い人（例えば私）でも惹きつける魅力を持っているわけです。メカ好きがSFを夢見るようなものです。ロボアニメは浪漫の塊ですからね。

戦争は嫌ですが、兵器は美しく素晴らしいです。だからこそ、そういった兵器を用いたゲームやアニメが存在するのだと思います。戦争なんて喜劇・ショーで十分なのです¹⁷。

これからも私は、重火器を持った美しい兵器を使って妄想の中で遊び続けます。荒唐無稽な浪漫あふれる馬鹿馬鹿しい夢で、現実から戦争を奪う為に。

¹⁵ 腕だよ腕。

¹⁶ 元々偶発的に生まれた時空の歪みを色々やった結果できたバリア。
再現性が無さそうなモノなのにどうやって量産したのかが気になるところ。

¹⁷ 「沈黙の艦隊」より