
ロボットコレクション

藤村文幹

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

ロボットコレクション

【Nコード】

N4698Y

【作者名】

藤村文幹

【あらすじ】

8つの世界を舞台とした14体のロボット、それぞれの活躍の場面を切り取ったSSを掲載していきます。
ショートシーン

SS外の物語や日常を想像していただければ幸いです。

世界観1：近くて遠い戦場（前書き）

宇宙戦争世界です。

「機動戦艦ナデシコ」にシナリオの流れは似ている感じ。

まあ長編一本書けるだろうけど書く気はないので似てても問題は無い。

世界観1：近くて遠い戦場

未来。人類が銀河を版図とし百を超える歳月が流れた。超光速航行とワープの併用により一万年の距離を僅か一ヶ月で行けるようになった。開拓された惑星と地球が統一された国家を形成するようになり、それは「地球及び開拓惑星連合」、EARNと呼称されるようになった。

宇宙船がある程度決まった航路を通るようになり、星間輸送船が頻繁に往復するようになって暫くした頃。量子通信により一万年の距離が一秒以下で通信出来るようになった頃。

航路の真ん中で、襲ってくる勢力が現れた。会話が通じず、略奪もせず、ただひたすらに船を破壊する。破壊された船が十を越えるころには輸送船は輸送船団となり、EARN軍の護衛艦が随伴するようになった。しかしそれでも被害は絶えなかった。

理由は敵の攻撃パターンにある。

至近にワープしてからの接近戦闘。これにEARNの艦隊は対応できなかったのだ。射程距離を揃えた大威力のビーム砲での超遠距離射撃——接近戦に対応できるように、EARNの船は出来ていなかったのだ。

落とされた船が三十を数えた頃、EARNは新たな対抗策を採り始めた。

CIHWS——人型接近距離武装システム、つまり人型機動兵器を戦艦内から遠隔操作することによって接近距離に対応できるようにしたのだ。効果は劇的だった。落とされる船が激減したのだ。

ただし対応は後手に回らざるをえず、ワープアウトして湧き続ける敵を百以上破壊しつつ、敵の襲撃が終わるまで倒し続けるしかなかったのだ。虫のように大量に湧き続ける敵にたいし、EARNはそれまで敵性襲来物体と呼称していたのを正式にバグズと命名。

以後EARNはバグズに対応するための新たな対応策を模索していくことになる。

CIHWSが搭乗して、努力空しく壊滅する輸送船団が10を数えた頃。

待望のバグズに対抗するための能動的な攻撃機がロールアウトした。

世界観1：近くて遠い戦場（後書き）

まずは世界観二つ目

ファランクス2（世界観1）（前書き）

ファランクス2のSSと設定、そして登場キャラクター二人の設定です。

フアランクス2（世界観1）

「なあアニー。フアランクス2っていつからだっけ？」

股下でカットしたジーンズにTシャツを着ただけのエリーが隣のオペレートブースに座る同僚に話しかけた。

「何を今更。もう今回からフアランクス2よ」

エリーの同僚、アニエスは事も無げに答えた。

「機種交換全部終わってるし、基本は変わらないから通信での呼称はフアランクスのままだけだ」

アニエスは座席下のマニュアルを手に取り、表紙の「フアランクス2」という文字列を指で差す。適当な友人の性分に眉を顰めるアニエスではあるが、彼女の逸る気持ちが分からないでもないのだった。自身もフアランクスのオペレーターであり、新しい機体は楽しみだったのだ。

「ってことは今からはフアランクス2なの？」

エリーがヘッドセットを装着しながらアニエスに聞く。ヘッドセットは情報投影ゴーグルとマイクがついただけの簡易なものである。「そうよ」

座席下にマニュアルを戻し、自分もヘッドセットを装着しながらアニエスは答えた。

フアランクスとは人型ロボットを遠隔操作で動かし、ミサイルや敵機を迎撃するCIHWSの事だ。遠隔操作の関係上、ラグを限りなく抑えるために艦船の周囲を守ることが主としている。二人ともフアランクスのオペレーターだ。

「今日はいくつ倒せるかな」

エリーが楽しそうに一人呟く。呟き、という声量ではないが、気にするモノはいない。ここ、フアランクスのオペレート室にいるものは程度の大小はあれど、同じ気分だからだ。

「最近のバグスは手強いのが少ないからね。数だけ多いから……っ

まらないわ」

エリーの呟きにアニエスは嫌そうに返す。

「でも星が増えるんだからいいじゃない。ホラ見て、あたしの星！」

エリーはオペレートブースのフックに書けたスターシートを指さす。撃墜数を表す星を表示できるペーパー（電子ペーパー）。ファランクスオペレーターの一人が始め、広まった娯楽のようなモノ——軍の中では黙認されている——だ。

そこには星が40個ほどならんでいる。星一つで100機のバグスを倒した計算である。エリーは20回程度しか出撃していないので、多い方だった。

「前ので4個も増えたんだ！」

「知ってる」

はしゃぐエリーにうんざりといった顔で答えるアニエス。

「何度も言ってくるから覚えちゃった。413でしょ？ 前回の撃墜数」

「今日はもっとがんばるもんね」

「はいはい。そろそろでないと駄目ね」

さつきから艦全体に揺れがなんども起こっている。バグスに攻撃を受けているのだ。

オペレートブースにはREADYと赤く表示されている。あとは座ってスタートボタンを押すだけだ。

酷く単純化された敵機表示は感覚を麻痺させる。恐怖を消し、危機感を摩耗させる。

エリーもアニエスも、艦がやられるその時までこのゲームを楽しむだろう。これから、ずっと。

「それじゃ、エリー・ゴルドン。出るよ！」

「同じくアニエス・ヴェルディナ、出ます」

『了解。二人とも、がんばってください』

二人の出撃コールに通信士のころころとした高い声が答えた。モニターは既に戦場を表示——自機を中心に据えたレーダーと、加工

された機体の前方映像／迫り来る敵機を写している。
「さ、バグス落として星ゲットすっぞー」

CIHWS - 002 ファランクス2

ファランクスから設計を見直し、多少の改良を行った機体。とても低コストで、艦内のオペレートシステムから操縦する点も同じ。

CIHWSはClose In Humanoid Weapon System の略であり、CIWSの代替となるものである。操縦系統は単機コントロールと複数機コントロールがあり、操縦オペレーターの適性によって振り分けられる。

単機コントロール：細やかな操作が可能。柔軟性高い。一人当たりの戦力火力は低い

複数機コントロール：大ざっぱな操作しかできない。一人で隊列を組める。一人当たりの戦力火力が圧倒的に多い。

主にワープして母艦の直近に現れる敵に対処するためにCIHWSは存在する。ミサイルや砲弾を母艦近くにワープされた場合、防ぐ手段は身を呈しかばうしかないが、CIHWSならパイロットを失う心配はない。ある程度の距離を稼ぐため、空間歪曲場によって座標を指定しづらくすることで艦内部やかばえない距離へのミサイルまたは砲弾ワープアウトを防いでいる。

001から大きな変更点はない。操作性の向上とオペレーターインターフェイスの改良。性能の向上程度。

設計元であるファランクスはバグスからの攻撃にもっとも耐えた名機である。が、損耗率は激しく、決定的な対抗手段ではなかった。相手は大量にワープアウトし、倒しても倒しても湧いてくる。一回の戦闘につきオペレーター一人当たり5、6回コントロールしているファランクスを落とされることもザラであった。また撃墜数も多

く、3桁は当たり前、多い者は4桁後半に突入する。バグスの在庫が尽きるまで戦い続けるしかないその戦いはオペレーターの精神を容易く麻痺させる。

ファランクス2はファランクスと同じく艦の防御を担当する。決定的な対抗手段としての役割はドラグーンに与えられたからである。

エリー・ゴルドン

ファランクス系のオペレーター。単機コントロール。腕は良い周囲への注意が散漫で、防御がお粗末。余りにもよく落とされるので、落とされても死なない戦争に感覚が麻痺している。

21歳の軍人ではあるが落ち着きはなく規則にも緩い。ゲームセンターのエース発掘シミュレーターゲームで好成績を収めスカウトされたという経緯がある。このあたりが感覚の麻痺の一因にもなっているとの診断書もある。

ファランクスの使い方が荒く、整備士を激励することもないので整備士からの人気は無い。逆にパイロットの同僚や、艦の乗組員（整備系以外）にはその容姿から人気がある。

アニエス・ヴェルディナ

エリーの同僚。ファランクス系オペレーターの複数機コントローラー

眼鏡を掛けた冷たい目の美人

23の軍人18からEARNの軍に所属し、軍の規則を叩き込まれている。上下関係にも厳しく規則にも厳しい。なぜエリーの友人をやっているのかは不明。

エリーほどではないがやはりゲームのような戦争で感覚が麻痺している。

ファランクス2（世界観1）（後書き）

貴方の感じた違和感はおそらく正当なものです。

ガンアタッカー・ドラゲーン（世界観1）（前書き）

フアリンクス2と同じ世界観です。

ガンアタッカー・ドラグーン（世界観1）

コージは格納庫の手すりに掴まり、宙に漂いながら自分が乗る予定のマシンを見つめていた。

格納庫は通常、人工重力が切られている区画にあるため非常に危険で、必要が無ければ来るものはあまりいない。現在は航行中今まで一度も出撃がないので整備士すらおらず、コージ一人だけがファブル・ライトの光に照らされていた。

「どうしたんだよ、お前」

コージは後から声を掛けられたが、振り向かない。

「言わなくてもわかるでしょ？」

振り向かずにコージは答える。10時間前も、同じ場所で同じ質問に答えたばかりだったからだ。質問者も同じ。

質問を投げかけたのはコージと同じマントをした青年だった。ドラグーンに乗る者にのみ許された、死に装束。特殊な力場を出して衝撃から守る、簡易な防御手段だ。パイロットスーツの上から着る事でその効果を向上させる。艦に乗ってる最中は、常に着ていなければならぬ制服だ。

「不安だから、か？ 誰でも一緒だろ。だからみんなで騒いで誤魔化してるんだがな」

ドラグーン乗りは連帯感を持っている。同じ艦に乗る、他の誰とも共有できないそれは、マシン一つ与えられて孤独な死地に向かう者だけが得られるのだ。

だが、コージはまだ持っていなかった。

「僕は、混じれない」

今回が初航行で、出撃は一度も無い。だから、他のドラグーン乗りと一緒にいても居心地が悪いのだ。

「気にするなよ。すぐに、混じれる。お前だって、ドラグーン乗りなんだから」

青年——マチス・バーナードがゆつくりと漂いながらコージの隣に来て手すりを掴む。

「まだ出撃してない」

マチスをちらりとも見ず、コージは言う。

「乗ってりやいつか出るさ」

腰のホルダーに固定していたドリンクパックを取り、コージに差し出しながらマチスは答える。

「死ぬかも」

受け取って口答え。

「お前の腕なら大丈夫」

マチスはハハ、と笑って続け、

「おれだつて5回出てるけど死んでないんだぜ？」

親指を立ててマチスはコージに笑いかける。

「だからさ。時化したツラしてないで、騒ごうぜ」

コージは返事を躊躇いながらドリンクに目を向ける。ミカンがプリントされた空色のパッケージ——オレンジジュース。

マチスが返事を聞く前、コージがパックを空ける前。格納庫が赤色に染まり、警報が鳴った。

『バグスの襲来』

通信士の通達の一瞬前に揺れ。

通信士がスピーカーから喚き散らす中、マチスはコージの肩を叩いて

「終わったら一杯やろうぜ」

とだけ、言った。

狭いコックピットの中、コージは息を切らす。自然と呼吸が焦り、鼓動も高鳴る。初めてのワープカタルト順番待ちだった。

耳元のスピーカーから他のドラグーン達がカタルトから飛ばされている様子が嫌でも聞かされる。

目が霞む。緊張で脚が震える。コージはそんなときにどうすればいいか既に聞いていた。右肩を強く押さえる。それだけだ。

コージが抑えた下で、パイロットスーツから無針注射器が稼働し、数十種の薬品が混合された液体が注入される。視界ははつきりとし、時間がゆるやかに感じられた。集中すれば何でも出来そうな万能感がコージを支配する。

他のドラグーンでも同じ光景が繰り返されている。だれしも、恐怖を消すには薬が一番簡単なのだから。

やがてコージが出撃する番になる。待っていたのはほんの2分程度なのに、コージには十倍にも長く感じられたのは薬の所為だけではないだろうと、コージは思った。

『コージ・ムラサメ機、ワープカタパルトに入ります。準備はよろしいですか？』

「はい」

コージは自身の返答に驚愕した。常の自分ならどもっただろくに驚くほど簡単に返事ができたのだ。

これも薬の力だろうか、とカタパルトまで運ばれる揺れを感じながら考えた。

『コージ・ムラサメ機、状態良好。ワープカタパルト準備完了。コージ・ムラサメ、カタパルト発射権を譲渡します』

「アイハブ」

全天周囲モニターが灯る。真ん中に『READY』と大きく表示されていた。

「コージ・ムラサメ、出ます」

左コントロールレバー側面にあるボタンを左手親指で押した。モニター全天が光の粒で覆われて行く。瞬き数回の内に格納庫の景色は見なくなった。光の粒子が輝きを増していき、何かが震える音が大きくなる。光の粒子が集まりだしてから何回目か瞬きをコージがすると、音と光がかき消え、モニターは暗い宇宙を写し出していた。

「ワープ成功……」

独り言。だれも答えないのは艦からどれほどの距離を離れたからか。

何もない景色に数瞬だけ呆け、意識を取り戻す。敵影無し。ならば次の場所に急がなくてはならない。

右のコントロールレバーから手を離し、多少焦りながらレバー横にあるワープレバーを力一杯引いた。

再びモニターは光の粒子で埋め尽くされ、一瞬で景色が再び変わる。次は艦の直上だった。周囲では戦闘が始まっている。テレビで見たことのあるフランク스가戦っていた。

『コージ・ムラサメ機確認しました。直ぐに艦直上ハッチから戻って下さい』

モニターにハッチまでのルートが赤いラインで表示された。周りの戦いを無視してコージは早急にハッチまで機体を移動させた。再び見慣れた格納庫に入り、予め言われていたようにワープカタパルト前にある金具に機体を引っかけた。

敵がどこからワープさせてくるのか、解析ができない。だから、こうやって風潰しに沢山のドラグーンをワープさせて探る必要があるのだ。そしてもしワープした先に敵がいれば、3分以上、帰還しなければそこに何かあると判断され、次のドラグーンが送られる。それでも戻ってこなければ、複数のドラグーンが送られる。援軍が来るまでは、単機で凌ぐより他はない。そういう、戦いなのだこの戦場は。

『コージ・ムラサメ機、頭部交換に入ります』

モニターがブラックアウトし、機体が揺れる。30秒も経たない内に通信。

『コージ・ムラサメ機、頭部交換完了。ワープカタパルトに入ります。準備はよろしいですね』

通信士は返事を聞かなかった。

『ワープカタパルト準備完了』

機体の状態を欠片も調べなかった。

『コージ・ムラサメ、カタパルト発射権を譲渡します』

モニターが灯る。

「アイハブ」

コージは答え、左レバーの決定ボタンを押してワープした。光が収まりホワイトアウトしたモニターが周囲を写し出す。今度は何かある。1080。全方向に、敵がいた。

人型なのに太く丸いバグスのビートルタイプがいっぱい。細くて小さいモスキートタイプが数え切れない。大きく細長いアーモンド状のバグスの戦艦、ケイジウッドが一つ。そして、壊れて宇宙を漂う、ガンアタッカー・ドラグーンの残骸。

コージにはそれからの記憶は、ない。

気がついたときはまだドラグーンの中だった。周囲にはバグスの残骸しかない。大小様々で、ケイジウッドの大半が形を残したものもある。

コージは震える手でワープレバーを引いた。

後に聞いた話だ。コージはビートルやモスキートの攻撃をかいくぐり、ケイジウッドを撃破。データには逃げていくビートルやモスキートが写っていたと、コージは聞いている。

あの残骸は、マチスのドラグーンだったことも聞いた。

仲間のドラグーン乗りに聞いたなら教えてくれたのだ。そのドラグーン乗りはコージにビールの入ったジョッキを差し出した。

「帰還おめでとう。これでお前も俺たちの仲間だな」

GA - 001 ガンアタッカー・ドラグーン

搭乗型攻撃機。フアランクスとは違い、直接機体に取り込む。大型で遠隔操作ではないので艦船から離れての行動が出来る。攻撃部隊をワープさせてくるバグスの戦艦を攻略するために開発された“決定的な”対抗手段。

機動性が高く、戦艦を倒せる火力をもつ攻撃手段は高速機動しながら使用する必要性から格闘をメインに選択されている。随伴機に対抗するための射撃武器と、すれ違いざまに斬る背部ブレードユニット、切り札の脚部爆弾が主装備。

ワープカタパルトによって敵艦が存在すると予想される位置に飛ばされ、いなかったら機体に装着されているワープユニットによりワープで帰還する。敵艦が存在した場合、そこで敵艦を破壊してから帰還する。またワープ用の燃料は帰還用の一回分しか搭載されていない。

ワープユニットは頭部に付いており、頭部を破壊された場合は帰還が難しくなる。

ガンアタッカー・ドラグーンのパイロットはフアランクス系オペレーターになったことの無い者が選ばれる。理由としてフアランクス系を操作しすぎると、感覚が麻痺してしまうことにある。何度落とされても死なず、またすぐに新しいフアランクスで出撃できるためだ。

なお、運用の特徴として敵母艦位置は大まかにしか分からないので、アタリを付けて数機ほど試しにワープさせる。ワープ先に何も無かったら帰還させ、帰還してこなかった機体のいる地点に2、3機まとめて送る。それでも帰ってこなかったら全てのドラグーンを送る。最初のドラグーンは後援がくるまで孤独に戦うのである。

コージ・ムラサメ

ドラグーンのパイロット。フアランクスに載ったことのない新人で、ゲームセンターで勧誘された。

シミュレーターでの成績は随一だが、数を用意されたドラグーンのパイロットの一人であることには変わらない。

内向的で内気、コミュニケーションが苦手。20才。

なお、ドラグーンのパイロットは専用の黒いマントを着用することが許されており、艦内では強制着用を命じられている。

ガンアタッカー・ドラゲーン（世界観1）（後書き）

ゲームみたいな戦争と同じ戦争で起こっていることです。
描写を少し修正しました。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連「横書き」という考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n4698y/>

ロボットコレクション

2011年11月15日03時13分発行