

“...THE SPEED OF HEAT!”

ジェット戦闘機の戦い
朝鮮からベトナム 1950-1975

はじめに

この“...The Speed of Heat!”は、プレイヤーが1機単位でジェット機を操る戦術空戦ゲームである。シナリオは、朝鮮半島での初期のジェット機空中戦からベトナム戦争後期の大空中戦まで、アメリカ軍の戦闘機乗りが直面した実際の戦いを再現している。1950年から1975年の間にジェット戦闘機の速度と性能は3倍となり、武装も多くの点で顕著な進歩を見せた。初期のジェット戦闘機は、機関砲と簡素な照準器だけを装備していた。しかし、程なくしてジェット戦闘機は、新たな発達を遂げたレーダーやロケット弾を身につけ、さらにその後の誘導ミサイルを経て、最終的には機関砲とミサイルの両方を持つに至った。この時期には、機関砲はいまだ空中戦で重要な道具であることがわかったのである。

朝鮮戦争では、使える兵器は機関砲と機関銃だけであつた。とはいうものの、機関砲が有効なのは晴天での近接射撃でのごとく、さらに当時の戦闘機並の高速で飛ぶ頑丈なジェット爆撃機にはあまり効果がなかった。戦闘機の戦闘速度も、敵機撃墜の機会をほんの少ししか与えなかった。この時期には無誘導のロケット弾が望ましい打撃を与えるものとして機関砲に代わって登場したが、空中戦の性質を大きく変貌させたのは、1956年に実戦配備された空対空誘導ミサイルである。ミサイルはドッグファイトの必要性に終止符を打つものと信じられた。冷戦が最高潮に達する1960年までには、ほとんどすべてのジェット戦闘機は、超音速で飛び、レーダーを装備し、誘導ミサイルを使用した。全天候下で核兵器を積んだ爆撃機を迎撃するのが戦闘機の主要任務であり、従来型のドッグファイトは、高速でレーダーで統制された迎撃法の前にかすんでしまった。空での接近戦は時代遅れであるという誤った考えのせいで、多くの戦闘機は機関砲を装備することすらなくなった。

ベトナムでのアメリカの戦訓により、「ドッグファイトは死んだ」というセオリーはまったくの誤りであることが判明した。そこでは交戦規則が課され、戦闘にはつきものの混乱状態がいまっぴりパイロット達は再三にわたり接近戦に巻き込まれた。ドッグファイトの技量と機関砲の必要性は、にわかに明白なものとなった。長距離から鈍重な爆撃機を撃ち落とすように設計された初期のミサイルでは、近接した距離で敏捷に飛び回る敵戦闘機には対処できないことがわかった。さらにミサイルの信頼性は、熱帯地域の暑く湿気でじめじめした環境により深刻な悪影響を受けた。十分な訓練を受けた多くの迎撃機パイロットは、空中戦の訓練欠如と不適當な兵器に悪態をついた。すぐさま機関砲が再装備され、アメリカ兵向けの正規の航空機戦闘機学校が創設されたため、ベトナム戦争の最後の年には3倍以上の撃墜率を得るに至った。

このゲームは、ジェット機の空中戦がこういった進歩を遂げている時期をシミュレートするようデザインされた。様々なシナリオをプレイするに従って、プレイヤーは当時の戦闘機乗りがどういったものであり、テクノロジーの進歩がここ30年強の空中戦の戦術をどのように様変わりさせたかを窺い知ることができれば幸いである。人生と同じで、プレイをうまく運ぶには、攻撃性と抜け目なさを発揮して少ないチャンスを生かすようにしなくてはならない。ベテランのジェット戦闘機乗りであったフレデリック・“ブーツ”・プレス大佐(朝鮮戦争で10機のMiGを撃墜)が言ったように「ガッツがなければ、栄光もない(No Guts, No Glory!)」のである。それではゲームを楽しんで欲しい！

J.D. Webster

ゲームの内容物

“...The Speed of Heat!”には以下の内容物が含まれている。

A. 地図盤:6枚の分割した地図盤があり、A1、A2、B1、B2、C1、C2の記号で分類されている。地図に印刷されている意匠は地形を表しており、その効果については地形効果表にまとめられている。六角形の枠線(ヘクス)が地図上に重ね合わされているが、これはゲームで使用するカウンター類の位置や移動を規定するためのものである。これら通常のヘクスは、より大きなヘクスの一部をなしている。この大きなヘクス(メガヘクス)は、通常のヘクス5つ分の長さを持つ。メガヘクスは、プレイ中に長い距離を数え易くするために印刷されている。地図盤はそれぞれ別の地図の上や下に置いたり、つなげたりできる。こうすることで、様々なシナリオに応じて多様な地形を表すことが可能となっている。

B. カウンター:1枚のカウンター・シートには240のカウンターがあり、これらは様々な航空機、ミサイル、地上ユニットおよび情報を表している。

C. ルール・ブック: Air Powerの飛行と戦闘に関するルールが1冊収められている。

D. シナリオ・ブック:シナリオおよび歴史的背景や航空機に関する説明がなされている(本書)。

E. プレイ・エイド表:16ページからなるゲーム用の表とプレイ・エイド表がある。

F. ダイス:1から10のランダムな数字を求めるのに使う10面体サイコロ(ダイス)が付属している。0は常に10とみなす。

目次

章の構成	2
シナリオの構成	2
第1章: フライトスクール 基礎から身につけよう	
トレーニング (T) シナリオ	3
一般 (G) シナリオ	8
第2章: 朝鮮戦争 最初のジェット空中戦	
歴史的背景	10
航空機の概要	11
朝鮮戦争 (K) シナリオ	13
第3章: 冷戦 ミサイル時代の夜明け	
歴史的背景	18
航空機の概要	20
冷戦 (CW) シナリオ	21
第4章: ベトナム戦争前半期 ミグとの初対決	
歴史的背景	25
航空機の概要	26
ベトナム戦争 (V) 前半期シナリオ	28
第5章: ベトナム戦争後半期 トップガンとMiG エース	
歴史的背景	36
航空機の概要	38
ベトナム戦争 (V) 後半期シナリオ	39
付 録	
デザイナーのコメント	47
航空機の概要(追加)	48
地形効果表・地上ユニット凡例・VP表	
地形凡例・マーカー類解説	

章の構成

ルールの習得は楽しい方がよい。“フライト・スクール”の章では、常に **Air Power** のルールの一部だけを使用するよう指示されており、ルールを楽しみながら習得できるようにしている。ルールをある程度まで読み進めると、ソリテアのトレーニング・シナリオをプレイするように指示される。トレーニング・シナリオを終えたら、このシナリオブックの他の章にある同レベルのシナリオをプレイできるだろう。

ジェット機時代の空中戦をプレイヤーに学んでもらうのも、デザイナーの意図するところである。そのため、戦史に分けた章ごとに、簡単な歴史的背景やその時期に使われた航空機、および個別のゲームとしてプレイできる数多くのシナリオが扱われている。

シナリオの構成

シナリオは以下のタイプに分かれている。

- 1) トレーニング(学習、練習用)
- 2) 機関砲、ロケット弾のみの空中戦
- 3) 機関砲、ロケット弾、ミサイルを使用した空中戦
- 4) 敵航空機と AAA のみを相手にした対地戦闘
- 5) 敵航空機、AAA、SAM を相手にした対地戦闘

言うまでもないが、シナリオが複雑になるに従い、プレイにかかる時間も長くなる。一方の陣営はほとんどユニットを使用しないが、もう一方は多くのユニットを扱う必要のあるシナリオも存在する。一方はいくつかのルールを知っていれば大丈夫だが、片方はすべてのルールに通じていなければならないシナリオもある。

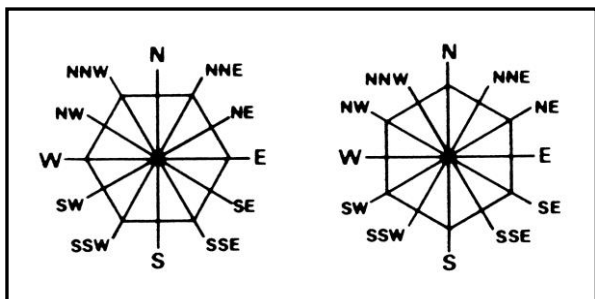
注：* のついたシナリオはソリテア・シナリオである。

Air Power ルールとシナリオブックでは、様々なルールの習熟度に応じて、適宜それに見合ったシナリオが指示される。各シナリオでは、背景の説明があつて、以下順に地図の配置ダイアグラム、航空機の配置そして必要に応じて地上ユニットの配置の指示がある。

航空機と地上ユニットは常に特定の地図上のヘクスに置かれてプレイを開始する。航空機はヘクスサイドに初期配置されることは決していない。航空機の配置を指示する略号は、地図盤と開始ヘクス、向き、高度レベル、速度、および機外搭載物とその荷重を示している。シナリオの注は必要に応じて追加の情報を与える。

地図盤配置ダイアグラムは、ヘクスの辺を基準にしてどの方向が北かを規定する。必要に応じて、下のダイアグラムを参考にして他の方向を確認する。準備の際に地図を正しく並べるには、単純に地図の識別記号を地図盤方向ダイアグラムと合わせるように配置するとよい。

地図盤方向ダイアグラム



シナリオでの勝利

勝利は各プレイヤーがプレイ中に獲得した勝利ポイント数 (VP) によって決まる。VP は以下に従って与えられる。

・**敵機の撃墜や損傷による VP**: 航空機データ・カードの VP の欄には、プレイ終了時の敵機の損傷程度 (K, C, H, L) に応じて与えられるポイントが記載されている。

・**地上ユニットの破壊や損傷による VP**: プレイ終了時に、付録の勝利ポイント表をもとに敵ユニットの損害レベルによって与えられる VP を決定する。

・**ミサイルの喪失や破壊**: 投棄された、もしくは航空機や SAM サイトの損傷/破壊により失われた敵のミサイル1発につき、以下の VP が与えられる。

ミサイルのタイプ	VP
IRM-E、IRM-I、BRM	1
IRM-M、RHM	2
CG SAM、OG SAM	2

・**ECM/ガンボッド**: 敵機が投棄した、もしくは撃墜されることにより失われた EP や GP につき 2VP が与えられる。

・**再使用可能な機外装備**: 自軍航空機がプレイ終了時に装備している再使用可能な機外装備 5 荷重ポイント(端数となった 1~4 ポイントは切上げ)につき 1VP が与えられる。再使用可能な機外装備とは、FT、RP、ディスペンサー・ポッド、WR を指す。

・**投棄した対地兵器**: 投棄や撃墜により失われた敵機の対地兵器 5 荷重ポイント(端数となった 1~4 ポイントは切上げ)につき 1VP が与えられる。

・**その他の VP**: シナリオによっては、別の方法による VP 獲得や異なる勝利条件を設定している。

勝利レベル

通常は、VP の高い方が勝利する。ただし、勝利レベルは以下のようにして決める。

引き分け: 双方が VP を獲得した。しかし、VP の高い側と低い側の得点差は、低い側の VP の 10% 未満である。

限定的勝利: 双方が VP を獲得した。VP の高い側と低い側の得点差は、低い側の VP の 10~25% である。

実質的勝利: (3 通りある)

a) 双方が VP を獲得した。VP の高い側と低い側の得点差は、低い側の VP の 25% を超えているが 50% 以下である。

b) 双方が VP を獲得した。VP の高い側と低い側の得点差は、低い側の VP の 50% を超えている。しかし、高い側の総獲得 VP は、低い側の全戦力ポイントの 1/3 未満である。

c) 一方のみが VP を獲得して勝利したが、その総獲得 VP は低い側の全戦力ポイントの 1/3 未満となっている。

決定的勝利: (2 通りある)

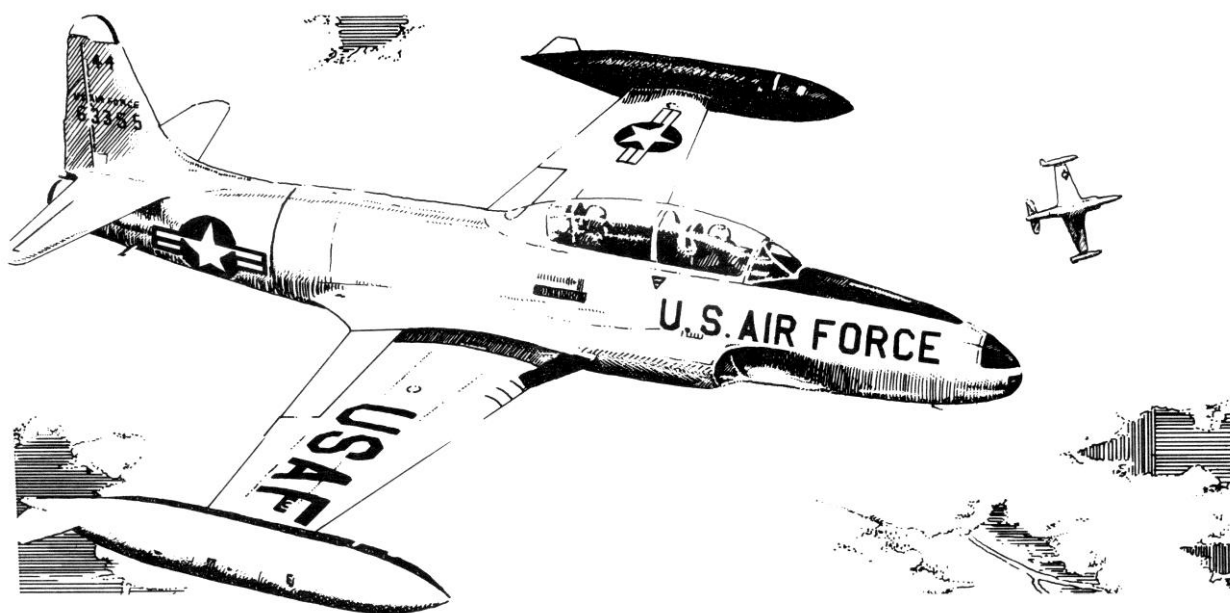
a) 双方が VP を獲得した。VP の高い側と低い側の得点差は、低い側の VP の 50% を超えており、かつその総獲得 VP は低い側の全戦力ポイントの 1/3 以上である。

b) 一方のみが VP を獲得して勝利し、その総獲得 VP は低い側の全戦力ポイントの 1/3 以上である。

**ガッツがなければ、栄光もない
(NO GUTS, NO GLORY!)**

“ブーツ”・ブレス大佐 朝鮮戦争時の F-86 パイロット

第1章：フライトスクール 基礎から身につけよ



ソリテア用トレーニング(T) シナリオ

AIR POWER ルール第 1～7 章を読むこと

シナリオ T1: 航空訓練コマンド 1950 年春

背景: 君はアメリカ空軍の若き少尉で、テキサス州ランドルフ空軍基地で新型ジェット機の移行訓練を受けるところだ。本日は君に実地試験を受けてもらおう。T-33 ジェット訓練機を使って以下 2 つの課題をクリアするのだ。

- 1) ダブル・パイロントーン
- 2) 続いて僚機とのランデブー

コワモテの第二次大戦のベテランこと、“グリット”・スカイオーデン少佐が後部座席に陣取って君の成績評価を行う。成績がよければ、今一番の新鋭ジェット戦闘機 F-86 セイバー・パイロットの道へとまた一歩近づくことになる。成績が悪いと、カンザスの予備部隊と一緒に輸送機コマンドのボロい C-47 輸送機を飛ばす羽目になる。

地図:



航空機の初期配置: F-80 カウンター(君が乗る T-33 練習機となる)を A1-1507 ヘクスに配置し、もう1つの F-80 を 1203 ヘクスに配置する。両機ともに S を向いている。2 機目の T-33 は、君がダブル・パイロントーンを行った後にランデブーする機である。

パイロンの初期配置: 1708 と 2108 に、使用しないカウンターかブランク・カウンターを配置する。これが旋回するパイロンとなる。

ゲームの長さ: 15 ターン

特記事項:

1. 君の T-33 (F-80 のデータ・カードに載っている) は 4.0 の速度でゲームを開始する。高度については無視する。2 機目の T-33 は 3.0 の速度で **毎ターン先に移動する**。両機とも CL である。

2. ゲームの目的は、旋回ルールと LO/ML 高度域旋回表を使用しつつ、できるだけ早く 2 つのパイロンの周囲を 8 の字を描くように飛行してから、2 機目の T-33 に合流して編隊を組むことである。

3. 最初のターンは、1 つめのパイロンの南を通り越すため左に回る。その次に 2 つのパイロンの間を通して 2 つめのパイロンを右旋回する。それから最初のパイロンの北側を回るよう戻ってくる。パイロンのあるヘクスに進入すれば、パイロンに衝突して墜落となる。パイロンのあるヘクスのヘクスサイドに沿って飛ぶのは問題ない。

4. 君がパイロンを旋回している間に、2 機目の T-33 が、毎ターン 3 ヘクスずつ移動する。2 ターン目よりこの機は、飛行終了時ごとに 30 度左を向いて、ランデブーの周円を描く。

5. 2 機目の T-33 と合流するためには、君の T-33 は 2 機目と同じヘクスにまったく同じ機首方向、速度 3.0 でターンを終えること。

6. “グリット”少佐は、2 つの課題をこなすのに要したターンに従って貴君にポイントを与える。また、旋回の実行と 2 機目の T-33 との合流をいかに安全に行えたかについても以下のようにポイントが与えられる。

- +1: 終了が 15 ターン以前の場合、残りの 1 ターンにつき (14 ターンに終了したなら +1、10 ターンなら +5 ポイント)
- +1: 一番高い旋回率が TT 以下のターンにつき
- 1: アイドル出力を選択したターンにつき
- 1: BT 旋回率で向きを変えるごとに

合計得点が:

- ・+5 以上: いいだろう! 上級訓練生に昇格だ。
- ・+2~4: 物足りないが合格。幸運を祈る!
- ・0~+1: もっと訓練が必要だな。
- ・-1 以下: 戦闘機乗りには向いてないぞ。カンザス行きだ。

7. 推奨バリエーション: 上級ルール 5.4、7.2、7.5 を使ってこのシナリオをプレイする。

AIR POWER ルールの第 8 章を読むこと

シナリオ T2:射撃パターン 1950 年夏

背景: T-33 の実地試験を終え、君は次にカリフォルニアのエドワード空軍基地でジェット機上級訓練を受けることになった。ここでは、F-84 サンダージェットを使って空対空射撃パターンを身につけねばならない。三沢基地の F-86 飛行中隊への配属はそれからだ。射撃パターンには正確な飛行が要求される。バナー目標の曳航機を危険にさらすわけにはいかないからだ。君の訓練は“パーチ”(止まり木)つまり、バナーの右前方の位置から開始して、降下して射撃航過を行う。そして、別の射撃航過を行なうべく同じ“パーチ”へ戻る。

さて、バナー曳航機のパイロットは“バズ”・ワイドホッパーだが、彼は偶然にも“グリット”の義理の兄弟にあたる。スカイウォーデン少佐は君のことを注意するようにと伝えていたから、ここでお粗末な結果しか出せなければセイバーはおあずけとなり、グアムで 2 年の間、設営士官を務めることになる。

地図:



航空機の初期配置: F-80 カウンター (T-33 である) を 5508 ヘクスに配置する。機首方向は N、高度レベルは 12 で、速度は 3.0 である。そのすぐ後ろの 5509 ヘクスにブランク・カウンター (バナーである) を配置する。

F-84E (君の乗機) を 5809 ヘクスに配置する。機首方向は N で、高度レベルは 15、**開始速度は 4.0 である。**

ゲームの長さ: 10 ターン

特記事項:

1. バナー曳航機は常に君の機より先に移動を開始し、3 ヘクス直進して最後のヘクス／ヘクスサイドで 30° 右を向く。これによって一連の射撃サークルが描かれる。バナー・カウンターは曳航機の後に続いて進むが、常にヘクスで移動を終了する (ヘクスサイド上でない)。従ってバナー・カウンターは、常に曳航機の 1 ヘクス後ろ、もしくは 1 ヘクス右後ろにいることになる。

2. “射撃航過”を行うには、F-84 はバナーと同じヘクス、同じ高度レベルに進入する必要がある。向きは問わない。バナーの位置にいる間に射撃を宣言し、得点とすることができる。射撃を行う際の旋回率が低ければ、得点も高くなる。君の F-84 の荷重状態は CL である。

3. 2 度目の射撃航過を行う前に、君の F-84 は“パーチ”への 1 回目の復帰をする必要がある。“パーチに復帰する”とは、以下のように規定された位置にいる状態でターンを終えることである。

- 射撃サークルの内側でバナーから 3 ヘクス離れており、高度レベルは 15 である。
- 曳航機と同じ向きである。
- 曳航機もしくはバナーの真横にいるか、この 2 つから引いた線の間にいる。

4. 良好な射撃パターンであると見なされるには、君は 10 ターン以内に 2 回の射撃航過とその後の“パーチ”への復帰を行い、かつ合格点を取らねばならない。

5. 射撃パターンのポイントは以下のようにして得られる。

+1: 射撃を宣言した際の旋回率が BT より低いごとに。

(HT なら +1、TT なら +2、EZ なら +3)

+1: 1 回目の“パーチ復帰”を 5 ターンになる前に行った。

+1: 2 回目の“パーチ復帰”を 10 ターンになる前に行った。

−2: 曳航機の位置を通過するごとに (安全違反だぞ！)

合計得点が:

・+5 以上: よくやった! セイバーに乗ってもいいぞ!

・+2~4: 合格だが、セイバーは注意して扱うことだ。

・0~+1: カンザス行きをもう一度考えてみるかね。

・−1 以下: グアムには行ったことがあるかな。

6. **推奨バリエーション:** F-84 の開始速度を 4.5 にして同じシナリオをやってみる。上級ルール 5.4 および 7.2 から 7.5 を使用する。

トレーニング・シナリオ 1、2 の デザイナーによるクリア方法

これらのシナリオのクリア方法を、各ターンの航空機の移動を略号で表記し、備考も付しておいた。特に別記なければ、推力はミタリーである。このクリア方法は何通りかあるやり方の 1 つに過ぎない。これらは上級ルールを使用しない方法である。

移動に関する略号: H = 1HFP の水平前進
L = 30° 左旋回
R = 30° 右旋回
C = 1VFP 上昇
D = 1VFP 降下

C や D の後の数字は、得失した高度レベル数を示す。

シナリオ T1 のクリア方法

君の T-33 の移動

ターン	開始位置	開始方向	開始速度	移動
1	1507	S	4.0	HL, HL, HL, HL (4HT 左)
2	1809	NE	4.0	H, H, HRR, HRR (2BT 右、ノーマル)
3	2208	S	4.0	HRR, HRR, H, H (2BT 右、ノーマル)
4	1908	NW	3.5	H, HLL, HLL ※0.5FP 無視 (2HT 左、ノーマル、1DP 繰越)
5	1608	S	3.5	HLL, H, HL ※0.5FP 無視 (2HT 左、ノーマル)
6	1810	E	3.0	H, H, HL (EZ 左、ノーマル)
7	2109	NE	3.0	HL, H, H (TT 左、ノーマル)
8	2307	NNE	3.0	H, HL, HL (2TT 左でランデブー完了)
	2405	NNW	3.0	ランデブー完了時の状況

もう一機の T-33 の移動

1	1203	S	3.0	H, H, H
2	1206	S	3.0	H, H, HL
3	1209	SSE	3.0	H, H, HL
4	1411	SE	3.0	H, H, HL
5	1712	E	3.0	H, H, HL
6	2012	NE	3.0	H, H, HL
7	2310	NNE	3.0	H, H, HL
8	2408	N	3.0	H, H, HL
	2405	NNW	3.0	ランデブー完了時の状況

得点= +7 第 8 ターンに終了した
+3 3 ターンの間、TT 以下の旋回を行った
-4 BT 旋回で 4 回の向き変更を行った

合計得点= +6 上級訓練を始めたまえ！

注:もし上級ルールを使用するのであれば、ランデブーは 8 ターンの前に達成でき、正味得点は+5 となる。持続旋回による抗力発生のため、より多くの回数のミタリー出力を設定する必要があるだろう。

シナリオ T2のクリア方法

君の F-84 の移動

ターン	開始位置	開始方向	開始高度	開始速度	移動
1	5809	N	15	4.0	H, D2L, H, H (ノーマル、急降下、TT 左)
2	5706	NNW	13	4.0	H, HR, D1, HR* (急降下、TT 右)
3	5604	NNE	12	4.5	HRR, H, HR, H (最初の FP で BT 右)
4	6004	SE	12	4.5	H, C1, C1, C1 (急上昇; パーチ復帰)
5	6104	SE	15	4.0	H, D2L, H, H (急降下、TT 左)
6	6405	E	13	4.5	H, HR, D1, HR* (ノーマル、急降下、TT 右)
7	6705	SSE	12	4.5	HRR, H, HR, H (最初の FP で BT 右)
8	6508	SW	12	4.5	H, C1, C1, C1 (急上昇; パーチ復帰)
	6409	SW	15	4.0	訓練完了時の状況

* の時点で射撃航過が宣言される。

各ターン終了時の目標バナーの位置:

1. =5506 2. =5604 3. =5902
4. =6202 5. =6503 6. =6705
7. =6708 8. =6611

得点= +4 射撃の際の旋回率が TT × 2 回
+2 パーチへの復帰が規定ターン以前だった × 2 回
マイナスポイントは無し

合計得点= +6 セイバーに乗れ！

注:もし上級ルールでプレイするのであれば、旋回による抗力ペナルティの増大によって生じる大きな速度損失を避けるため、F-84 は敏速にバナーへ戻れなくなり、1〜2 ターン余計にかかるだろう。君は全体を通してミタリー出力を使用しなければならず、0.5FP の繰り越しを必要とするだろう。

AIR POWER ルールの第 9〜10 章を読むこと

シナリオ T3:最初の空中戦 朝鮮半島 1951 年 1 月

背景:射撃訓練で優れた腕前を披露した君は、在日 F-86 部隊に加わるようになった。会話訓練も順調に進んでいるが、その間にも朝鮮戦争は熾烈さを増している。君の部隊は前線行きを命じられ、程なく MiG アレイでの飛行任務を与えられた。幸運にも、この日に中尉に任ぜられた君は初めてのドッグファイトを経験することになり、パニックを起こして逃げ回る未熟な中国人パイロットが操縦する MiG の後ろを飛んでいる。今こそ栄光を授かるチャンスだ。しかし、君は隊長機を見失った上に、残りの燃料も寂しくなっている…だから気をつけることだ。

地図:



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-86E	C1	6914	NE	20	6.0	CL	0
MiG-15b #1	C2	5127	N	18	5.0	CL	0
MiG-15b #2	C2	5228	N	18	5.0	CL	0

ゲームの長さ: 10 ターン。

特記事項:

- 2 機の MiG は常に先に移動し、後述するランダム移動ルールに従う。
- MiG が移動によりどちらかの地図から退出したら、それは逃げおおせたことになる。偶然にも、移動終了時に MiG がセイバーを射撃できる位置にいた場合、射撃を行う。
- 勝利するためには、君は少なくとも 1 機の MiG を撃墜しなくてはならない。この場合、燃料不足で帰投できなくなったり、自身が撃墜されてはならない。
- 燃料: 任意のターン終了時に離脱を宣言することでプレイを終了できる。その宣言が 7 ターン目以降の場合、基地にたどり着くのに十分な燃料がない可能性が出る。ダイスを振り 1 以下の目で、燃料切れによりエンジンが停止する。これには、プレイを続けている 8 ターン目より 1 の修整を適用する。
- 他の MiG: 戦闘地域を単機で飛ぶのは危険である。君が長い時間 MiG を追いかけ回すほど、3 番目の MiG の奇襲を受けて撃墜される可能性が高まる。7 ターン目の終了時から、各ターン終了時にダイスを振り、上記 4 と同じ修整を適用する。その結果が 1 以下であれば、君の乗機は見えない襲撃者によって思いがけず撃墜されて、北朝鮮の捕虜収容所で 2 年間暮らすことになる。

ランダム航空機移動ルール

以下の表は、トレーニング・シナリオにおいて目標機をランダムに移動させるのに使用する。ランダム移動を行う航空機は、各ターンにその速度と高度レベルを記録するだけでよい。ログシートにすべてを記入する必要はない。

表を使うには、ランダム移動を行う航空機を基準にして追尾ミサイルや敵機のアングル・オフを参照する。ダイスを振り、該当する欄を確認する。

その結果は一連の略号で示された行動となる。それらはカンマで区切られており、ランダム移動する航空機はその通りに動かねばならない。航空機は速度ポイントの分だけ左から右の順にカンマで区切られた行動を行う。略号の意味は以下の通りである。

H= 1 ヘクスまたは 1 ヘクスサイド前進
 L= 30° 左旋回
 R= 30° 右を旋回
 C= 1 高度レベル上昇する
 D= 1 高度レベル降下する（地表に激突する場合は H とする）

注: 損傷した航空機は、記載の速度を 1 減らして行動する。また略号 C は H に変わる。

ランダム移動表

出目	航空機のランダム移動
攻撃側が目標の 150° ~180° アーク内	
1, 2 =	H, H, H, HL, H, H
3, 4 =	H, H, H, HR, H, H
5, 6 =	H, HD, HD, HL, H, H
7, 8 =	H, DR, DD, H, H, H
9 =	H, DDL, H, DD, H, H
10 =	H, DDR, H, DD, H, H
攻撃側が目標の 90° ~120° アーク内	
1, 2 =	H, H, HL, H, HL, H
3, 4 =	H, H, HR, H, HR, H
5, 6 =	H, C, HL, CL, H, H
7, 8 =	H, CR, H, CR, H, H
9 =	H, DD, DL, H, HL, H
10 =	H, DD, DR, H, HR, H
攻撃側が目標の 60° 以下のアーク内	
1, 2 =	H, HL, HL, H, HL, H
3, 4 =	H, HR, HR, H, HR, H
5, 6 =	H, HL, CL, H, H, HL
7, 8 =	H, HR, CR, H, HR, H
9 =	H, HL, DD, DL, H, HL
10 =	H, HL, DD, DR, H, HL

AIR POWER ルールの第 11~13 章を読むこと

これで、すべての章の機関砲のみを使用する空中戦シナリオをプレイする準備ができた。上級ルール 9.3 も読めば、空対空ロケット弾の登場するシナリオもプレイすることができる。

AIR POWER ルールの第 14~17 章を読むこと

シナリオ T4: ミサイル時代の幕開け 1956 年

背景: ベテラン兵として朝鮮半島から帰ってきた君は、空軍に人生を投じる決心をした。今や大尉となった君の持ち場は、カリフォルニアに配備された迎撃部隊で、ちょうどそこでは F-102A デルタダガーへの機種変更が行なわれたところだ。ダガーは米空軍初のデルタ翼のジェット機にして、超音速能力を持つ初めての迎撃機である。この機は 6 発の誘導ミサイルを装備しており武装は申し分ない。君は、迎撃戦術評価のため、標的機に対するミサイル実射テストとしてダガー 1 個小隊を指揮することになっている。

地図:

A2	C1	B1
----	----	----



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-102A #1	A2	2622	E	35	8.0	CL	3
F-102A #2	A2	2522	E	35	8.0	CL	3

ゲームの長さ: 15 ターン。

特記事項:

1. 2 機のダガーの武装は、3 発の AIM-4A ファルコン RHM と 3 発の AIM-4B ファルコン IRM である。兵器は機内爆弾倉に収納されるため、荷重は 6 から 3 へと半減する。

2. Tu-95 カウンターを 3 個用意する。これは、ソ連軍爆撃機を模した標的機を表す。カウンターは以下に示す位置に配置する。

標的機	地図	ヘクス	向き	高度	速度	目標ヘクス
#1	B1	3308	W	35	4.0	A2-1523(市街地)
#2	B1	4204	W	40	4.0	A2-2219(操車場)
#3	B1	4909	W	30	4.0	A2-2324(空軍基地)

3. 君の任務は、空軍基地や付近の市街地に“原子爆弾が投下される”前に、すべての標的機を破壊することだ。標的機は毎ターン 4 ヘクスずつ先に移動する。損傷を受けていれば 3 ヘクスずつ移動する。標的機は機動や、高度レベルの変更をすることなく、原子爆弾を投下する目標ヘクスへたどりつくまで直進し続ける。

Tu-95 への捕捉: 視認性=12、サイズ=-3、脆弱性=+1

4. 勝利するためには、ダガーは“爆弾”が落とされる前に 3 機すべての標的機を破壊すること。さらにダガーは両機とも、標的機の防御射撃に“撃墜”されてはならない。

5. 機関砲による防御射撃: 全標的機には尾部機関砲座があるものとする。これは、ターン終了時に標的機の 2 ヘクス以内で 90° アーク以下のダガーに対して射撃を行う。この際にダイスを 1 個振る。その目が 1 であれば、ダガーは“撃墜”され、もはやテストには参加できなくなる。

6. ECM デコイ: さらに、標的機 #3 には 4 つのチャフと 4 つのフレアをデコイとして装備しており、追尾してくるミサイルのタイプに応じて一度に 2 発のデコイを放つ。

7. 推奨バリエーション: 上級ルール 9.3(空対空ロケット)を読み、このシナリオをプレイする。この場合、各ダガーには 2 戦力値のロケットが装備される。あるいは、もし君が、空軍の誘導ミサイルと快速ジェット機へのニーズを正しく認識したいのであれば、ダガーの代わりに 2 戦力値のロケットを装備した F-89 スコーピオンを使って、このシナリオをプレイせよ。

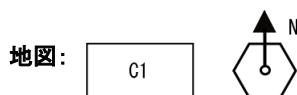
AIR POWER ルールの第 18~19 章を読むこと

これですべての空対空戦闘のシナリオをプレイできる。

AIR POWER ルールの第 20~24 章を読むこと

シナリオ T5: ファーム・ゲート作戦 ベトナム 1964 年

背景: いくつかの任地で経験を積み上げ少佐となった貴官は、エキゾチックな東方の国(ベトナム)での異例の極秘任務に志願して本物の興奮を味わいたいと考えている。貴官が現在所属する部隊は第 1 航空コマンドの飛行大隊であるが、この部隊は 1962 年より南ベトナム兵の支援任務に就いている。“アドバイザー”の隠れ蓑を使った貴官は、すぐにプロペラで飛ぶスカイレーダー 2 機のうちの 1 機を駆り、共産軍の兵士に蹂躪されようとしているグリーンベレーの前哨部隊の防御に支援を行うことになった。対地攻撃は貴官にとって不案内であるが、戦闘はお馴染みのはずだ。爆撃航過に入る時に、貴官は何かどえらいことが始まりそうだと感じる。



地上部隊配置: グリーンベレー=1×緑色歩兵カウンターを6008に配置。ベトコン=4×タン色歩兵カウンターを用意し、5907と6007に2個ずつ配置。ベトコン AAA ユニット=2×ZPU-1 14.5mm 軽 AAA(5807と6012に1個ずつ配置)。1×ZU-23 23mm 軽 AAA を6611に配置。

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
A-1H #1	C1	5211	E	5	2.5	DT	20.5
A-1H #2	C1	5112	E	5	2.5	DT	20.5

ゲームの長さ: 15 ターン。

特記事項:

1. A-1H の搭載物: ステーション 1、3、5、11、13、15=各々1×Mk.82 500 ポンド HE 爆弾、ステーション 6、10=各々1×LAU-68 70mm RP、ステーション 7、8、9=1×750 ポンド ナパーム爆弾。総搭載量=20.5 ポイント。総搭載重量=5750 ポンド。

2. ゲームの目的は 4 個ベトコン歩兵部隊が、グリーンベレーに損害を与えるのを防ぐことにある。この目的を達成するため、ベトコン・ユニットと AAA に対して爆撃、ロケット弾攻撃、掃射を行える。

3. 6 および 12 ターンの終了時に、グリーンベレーに隣接して残存しているベトコンが攻撃を行う。ベトコンからの攻撃結果を出すには、ダイスを振って、ベトコン・ユニットとグリーンベレーの比率に基づき、空対地攻撃表の対応する列で解決する(例: 3 個ベトコン・ユニットの攻撃であれば 3:1 の列を使用する)。攻撃側の制圧ユニット 1 個につき+1 を、また D 損害を受けている攻撃ユニット 1 個につき+1 の修整を行う。

4. AAA ユニット: 各ターンの終了時、もしくは自身が攻撃を受けた場合、制圧状態でない AAA ユニットは射程内の一番近い A-1 に射撃する。このシナリオでは、ランダム射撃表は使用しない。

5. 勝利: 勝利はポイントで決まる。ベトコン側は巻頭で述べたポイントを通常どおり得る。ただし、グリーンベレーの損害は 3 倍のポイントとなる。アメリカ空軍側はポイントを通常どおり得るが、グリーンベレーが潰滅した場合は勝利できず、ベトコンより多くのポイントを得ることで引き分けに持ち込めるだけとなる。

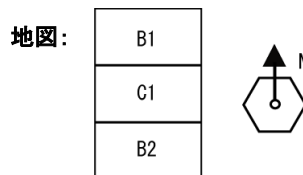
さあ、これで SAM、ARM、誘導兵器の登場しないシナリオは、すべてプレイできるようになったぞ。

AIR POWER ルールの第 25~26 章を読むこと

シナリオ T6: ワイルド・ウィーゼル ベトナム 1967 年

背景: 何かどえらい事が起きそうだという貴官の直感は当たった。貴官が赴任して半年もしないうちに、アメリカはすっかりベトナムにはまり込んでしまった。第 1 航空コマンドでの 1 年を生き延びた貴官は、ジェット機の再訓練のため 1965 年に故国へ戻った。ほどなく中佐に昇進した貴官は、タイ国を拠点とする F-105 “ワイルド・ウィーゼル” の作戦副司令官に選抜され、電子戦と ARM ミッションの特別訓練が終わった後の 1967 年はじめに、当該部隊へと着任となった。貴官のミッションは、北ベトナムの敵 SAM サイトを捜索、撃破することである。これは危険なミッションであり、撃墜されてハノイ・ヒルトン(捕虜収容所)行きとなる可能性も高い。無事であれば、ベトナムでの仕事を終えてアメリカに戻り、

退役までの数年を楽なデスクワークで過ごす生活を期待してもいいだろう。



地上部隊配置: 2×SA-2B(B1-4409とC1-5506に1個ずつ配置)。1×S-60 57mm AAA を B1-3907 に配置。1×ZU-23 23mm AAA を B1-4213 に配置。1×M-38 37mm AAA を C1-6008 に配置。1×KS-12 85mm AAA を C1-6612 に配置。

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-105G #1	B2	4030	N	20	6.0	DT	18
F-105G #2	B2	4130	N	20	6.0	DT	18

ゲームの長さ: 15 ターン。

特記事項:

1. F-105G の搭載物: ステーション 1、5=各々に 1×LAU-10 Zuni RP、ステーション 2=短射程 ARM(AGM-45 シュライク)、ステーション 4=長射程 ARM(AGM-78)、ステーション 3=1×トリプル・ラックおよび 3×750 ポンド HE 爆弾。総搭載最量=18 ポイント、総搭載重量=5550 ポンド。

2. 2 機のワイルド・ウィーゼルの任務は、5 ターン目に地図盤に登場してくる F-105D “爆撃隊” 1 個グループの飛行経路上にある敵の防御を弱めることにある。4 ターン目の終了時に、4 機の F-105D をそれぞれ地図 B2 の 3730、3830、4129、4230 に配置する。AAA はトレーニング・シナリオ 5 と同じく一番近い航空機へ防御射撃を行う。SAM ユニットは、常に一番近い目視できる F-105 を捜索、ロックオンしようとする。

3. “爆撃隊”は、速度 5.0、高度レベル 10、N の機首方向で登場する。爆撃隊はプレイヤーがコントロールすることはできず、毎ターン直進し、最後に北端より退出するだけである。SAM を撃たれない限り、旋回も高度変更もしない。爆撃機のどれかに SAM が発射されたら、その機はミサイルが命中するか失中するまで、ランダム移動表に従いランダムに移動する。ミサイルが失中／命中したが撃墜されなかった場合、一番早い方向転換を行って北を向き、北進を継続する。損傷を負った爆撃隊の速度は 4.0 となる。爆撃隊に航空機ログシートは必要ない。

4. 北端以外からランダム移動によって退出した爆撃機は、撃墜されたものとする。SAM の攻撃を受けているものを含め、北端より退出した航空機は離脱したものと考え、アメリカ空軍プレイヤーに 10 ポイントを与える。

5. 地形: 地図盤の等高線はみな 1 高度レベルの隆起となる。

6. 勝利: 勝利はプレイ終了時に、通常どおり蓄積したポイントによって決まる。爆撃隊は 4VP 分の対地兵装を搭載している。

おめでとう! 貴官はトレーニング・シナリオの全課程を修了した。これで、スマート兵器を除く全シナリオをプレイすることができる。

AIR POWER ルールの第 27~30 章を読むこと

これですべてのシナリオをプレイできる準備が整った。

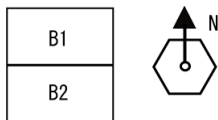
一般 (G) シナリオ

以下のシナリオは、標準的な空中戦を設定し、プレイヤーが自身の対戦環境を作れるようにしたものである。一般シナリオを作る際には、各陣営間のポイントの差が 20%以内に収まるようにするか、最大ポイントを設定(例: 最大 60 ポイントなど)することを奨める。

一般シナリオ G1:1 対 1 の戦闘

背景: 双方が攻守に回る至近距離での戦闘機動は、戦闘機乗りにとって不可欠な技術である。このシナリオは、様々な状況下で攻撃側と防御側の両方が、相手からの回避や攻撃を行うものとなっている。

地図:



航空機: 地図 ヘクス 向き 高度 速度

初期設定: ニュートラル

“アット・ザ・パス”

航空機#	地図	ヘクス	向き	高度	速度
航空機#1	B1	3915	N	15	6.0
航空機#2	B2	3916	S	15	6.0

“オフセット”

航空機#	地図	ヘクス	向き	高度	速度
航空機#1	B1	3914	E	15	6.0
航空機#2	B2	3917	W	15	6.0

“アビーム”

航空機#	地図	ヘクス	向き	高度	速度
航空機#1	B2	3817	N	15	6.0
航空機#2	B2	4217	N	15	6.0

初期設定: 片方の機が有利なポジションで開始

“機関砲のみ”

航空機#	地図	ヘクス	向き	高度	速度
航空機#1	B2	3916	W	10	5.0
航空機#2	B2	4116	W	12	6.0

“機関砲および HS ミサイル”

航空機#	地図	ヘクス	向き	高度	速度
航空機#1	B2	4019	S	15	5.0
航空機#2	B1	4013	S	15	6.0

“機関砲、HS ミサイルおよび RH ミサイル”

航空機#	地図	ヘクス	向き	高度	速度
航空機#1	B2	3716	NW	15	5.0
航空機#2	B2	4516	W	15	6.0

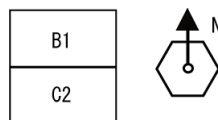
ゲームの長さ: 15 ターン。

特記事項: 一般シナリオの項の末尾を参照。

一般シナリオ G2: セクション戦術

背景: 空中戦における基本的な戦術単位は、2 機編成の戦闘機からなるもので、これをセクションと呼ぶ。セクションは、1 機が攻撃を行い、別の 1 機が援護する 1 つのチームとして機能する。“援護機”は、チームメートを支援するポジションへの機動を行い、チームメートがしかるべきポジションから離れることを余儀なくされた場合には攻撃側に転じなくてはならない。2 機の戦闘機は、チームワークを発揮すれば、単機の目標をたやすく倒すことができるものである。これは、相手の方が優秀であっても変わらない。敵も条件が同じであれば、相当難くなる。敵が 2 機の場合、セクションは 1 機の敵に戦力を集中し、その一方でもう 1 機の敵の態勢を崩しておくという協調行動が必須となる。こうすれば、性能では劣る 2 機の戦闘機が、優秀な敵を 1 機ずつ倒してゆくことが可能となる。

地図:



2 機(セクション)対 1 機の配置:

航空機: 地図 ヘクス 向き 高度 速度
“セクションが攻撃側”

航空機	地図	ヘクス	向き	高度	速度
隊長機	C2	6017	N	20	6.0
僚機	C2	6317	N	22	6.0
防御側	B1	4010	W	20	6.0

“セクションが防御側”

航空機	地図	ヘクス	向き	高度	速度
隊長機	B1	3813	W	18	5.0
僚機	B1	3910	W	18	5.0
攻撃側	C2	6116	NNW	20	6.0

“ニュートラル”

航空機	地図	ヘクス	向き	高度	速度
隊長機	B1	4013	NW	16	6.0
僚機	B1	4213	NW	18	6.0
攻撃側	B1	4115	S	16	6.0

2 機対 2 機の配置:

“サンドイッチ”

航空機	地図	ヘクス	向き	高度	速度
隊長機 1	B1	3911	S	15	6.0
僚機 1	B1	4110	S	15	6.0
隊長機 2	C2	5217	NNE	15	6.0
僚機 2	C2	6817	NNW	15	6.0

“追尾”

航空機	地図	ヘクス	向き	高度	速度
隊長機 1	C2	5423	NNE	18	5.0
僚機 1	C2	5724	NNE	20	5.0
隊長機 2	C2	5919	SSW	18	6.0
僚機 2	B1	4313	SSW	22	6.0

“ニュートラル”

航空機	地図	ヘクス	向き	高度	速度
隊長機 1	B1	3912	S	20	6.0
僚機 1	B1	4111	S	21	6.0
隊長機 2	C2	6319	N	20	6.0
僚機 2	C2	6620	N	20	6.0

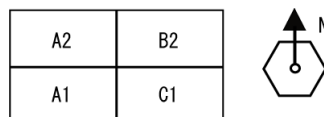
ゲームの長さ: 20 ターン。

特記事項: 一般シナリオの項の末尾を参照。

一般シナリオ G3: ディビジョン戦術

背景: ディビジョンは、通常 2 つのセクションが連携するものだが、計画上の理由や損耗によって時には機数が 3 機に減らされる。ディビジョン戦術もセクション戦術と同じようなもので、1 つのセクションが攻撃を行い、他方が援護するというセクションの方針を多くの場合は踏襲する。しかし、機数の増加により、身元不明機が入り乱れた中でパイロットがチームワークを維持する能力が低下するため、こういった状況での交戦はしばしば、制御の利かない“ファーボール”(ドッグファイトの今風の俗語)に陥ってしまう。

地図:



航空機配置: 両陣営とも、2~4 機の間で秘密裏に航空機を決める。

A 陣営:A2-0508 を中心とするメガヘクス内に配置する。全機 SSE を向き、高度レベルは 20、速度は 5.0 で開始。

B 陣営:C1-1518 を中心とするメガヘクス内に配置する。全機 NNW を向き、高度レベルは 20、速度は 5.0 で開始。

ゲームの長さ:20 ターン。

特記事項:一般シナリオの項の末尾を参照。

一般シナリオ G4:対地攻撃

背景:航空機は軍事力発揮の要となるものである。長距離から圧倒的な火力で精確な攻撃を行えるその能力は、航空戦力を恐るべきものとしている。現代のジェット機の速度も、防御を容易でないものになっている。このシナリオは、プレイヤーが様々な防御網に対して“正確無比な”対地攻撃を行えるものとなっている。

地図:4 枚の地図盤を選び、一般シナリオ 3 と同じ形に並べる。

配置:片方のプレイヤーは防御側で、もう片方は攻撃側となる。

攻撃側:攻撃側プレイヤーは目標として、4 枚の地図盤のうち 1 枚の中央部にある特徴的な地形(橋梁や飛行場)を選ぶ。あるいは、3 個までの地上目標カウンター(POL や建物など)を、地図盤のいずれか 1 枚に置くというのでもよい。次に、攻撃を行う 2〜6 機の航空機とその装備を選ぶ。自身の部隊のポイント数を計算して、その数値を防御側に告げる。

防御側:防御側は、相手から告げられたポイントをもとに防御システム(対空砲、レーダー、SAM や航空機)を“購入”する。防御側の航空機は地図盤外に置いておき、地上防空ユニットは以下のように配置する。

1) 地上防御ユニットの半分〜全部のポイント分を、“目標”のある地図盤に配置する。

2) 残りは、他の任意の地図盤に配置する。

プレイの開始:地上防空ユニットが配置されたら、攻撃側は地図盤を見た上で航空機の進入ポイントを宣言する。これは、目標のある地図盤の斜向いにある 2 辺の地図盤端のどちらかになる。進入ポイントが決まったら、航空機を 1 ターン目に進入させる。その際の高度、速度は自由に決める。

攻撃側の航空機が地図盤に進入したら、防御側の航空機を、目標のある地図盤の 2 辺ある盤端のどちらかより進入させる。進入ターンは、ダイスを振って出た目に等しい。

ゲームの長さ:すべての攻撃側が撃墜されるか、進入してきた盤端より退出した時点で終了する。

特記事項:一般シナリオの項の末尾を参照。

一般シナリオ共通特記事項

1. 航空機の種類と搭載物は、プレイで想定する時期と一致させなくてはならない。

2. 一般シナリオ 4 を除いたすべてのシナリオでは、地図盤を追加でつなげたり、退出地図盤を移すことで、プレイする領域を増やしてもよい。

3. 一般シナリオ 4 では、地図盤は固定されている。地図盤から退出した航空機はプレイから除かれる。攻撃側の航空機が、進入が可能となっている 2 辺の地図盤端以外より退出した場合、攻撃

力“4”の兵器で命中したものとして即座に損傷を判定する。これは、戦闘区域近辺にいる他の防御部隊の効果を表わしている。

4. **勝利:**勝利は通常のルールにより確定する。ただし、シナリオ 1 で一方が防御に回るものや、シナリオ 2 で 1 対 2 の配置となっているもシナリオでは、単機で配置する側が、撃墜されずに生き残っているターンごとにボーナス VP として 1 ポイントを受け取る。

5. **上級ルール:**プレイヤー間の合意により上級ルールを使用できる。

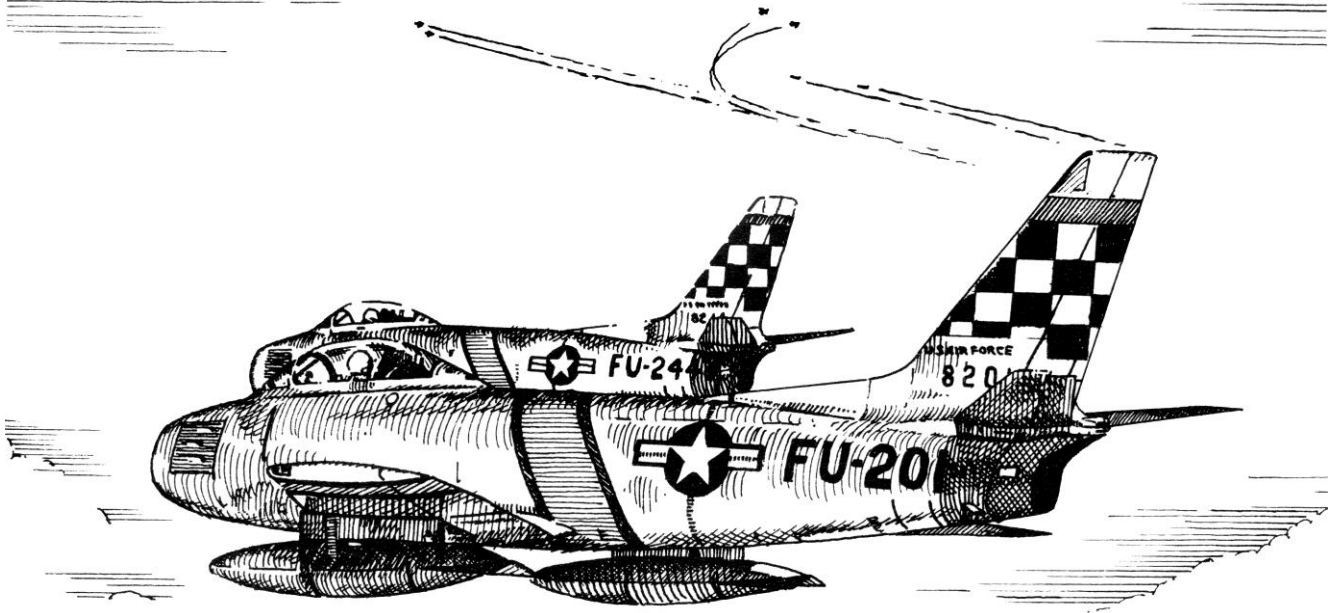
6. **ボーナス VP:**双方の使用ポイント数の開きが 20%を超える場合、少ないポイント数の側はボーナス VP を受け取る。ボーナス VP は、ポイント数の多い側が使用した総ポイント数に、以下の係数をかけたものに等しい。

ポイントの差	ボーナス VP 係数
21〜40%	×0.05
41〜60%	×0.10
61%以上	×0.15

7. 航空機および／または防空ユニットを購入する際に、ミサイル(空対空・SAM)、ECM ボッド、ガンボッド、空対地兵器のポイントも支払う必要がある。ミサイルやボッドのコストは「シナリオでの勝利」の項に記載されているものと同じである。RP と BB については、5 荷重ポイントにつき 1 ポイントとなる。スマート兵器と誘導兵器については各々 2 ポイントとなるが、1000 ポンド以下の LGB は 1 発につき 1 ポイントとなる。

機種別による航空機使用開始年度			
MiG-15bis	=1949	F-80C	=1945
MiG-15P	=1948	F-84E/G	=1950
MiG-15Ish	=1951	F-8A/E	=1947
MiG-17F/PF	=1952	F-86F/F 6-3	=1952/53
MiG-17PFU	=1954	F-86D/L	=1951
MiG-19SF	=1954	F-89D	=1953
MiG-19PF/PM	=1955	F9F-2/5	=1949/51
MiG-21F	=1959	F2H-2	=1949
MiG-21PF	=1961	F-2H-3/4	=1952/53
MiG-21PFMA	=1967	F-100A/C	=1954/55
MiG-21MF	=1968	F-101B/C	=1957
SU-9	=1959	F-102A	=1954
SU-11	=1961	F-104A/C	=1956
IL-28	=1949	F9F-6/8	=1953
TU-16A	=1955	F7U-3/3M	=1952
TU-16B/G	=1961/68	F-100D	=1956
F-89H/J	=1955	F-105B/D	=1959/61
A-1H/J	=1964	F-106A	=1957
A-3/B-66	=1954	EF-105F	=1966
EA-3/RB-66	=1960	EF-105G	=1968
A-4C	=1960	F-4B/C	=1962
A-4E	=1962	F-8C/D	=1957
RA-5C	=1962	F-8E/J	=1961
A-6A	=1963	F-4E/J	=1967/66
A-6E	=1971	F-111A	=1965
A-7A/B	=1966/68	F-111E	=1969
A-7D/E	=1967/68	B-52D	=1956
A-37B	=1968	B-52G	=1958
F-5A/C	=1964/65	B-57B	=1954
AD-4	=1949	B-57G	=1959
AT-33	=1946	A3J	=1960
OA-37	=1978	A-6B	=1968

第2章：朝鮮戦争 最初のジェット空中戦 1950 - 1953



歴史的背景

ジェット戦闘機は第二次世界大戦終盤期に開発された。そのうちの2機種、イギリス軍のミーティアとドイツ軍の Me-262 は大戦終結間際の数か月間、実戦配置についていた。しかし、この戦闘機が互いに戦ったことはない。ジェット機を相手にした空中戦が起こるのは、1950 年になってからである。それは、朝鮮という名のアジアの小国で起こった。

大戦後の米英ソ中の協定により朝鮮は二つに分断された。半島の北は共産主義政権が支配した。1950 年、北朝鮮は半島統一を狙って南へ侵攻した。この時の北朝鮮空軍は、およそ 200 機のソ連製ピストンエンジン駆動の戦闘機や軽攻撃機を擁していた。陸軍のほうも、ソ連と中国から供与された戦車と火炮が充実していた。韓国の陸軍は脆弱であり、空軍は無きに等しい状態であったが、日本を基地とするアメリカの空軍力の後ろ盾があった。アメリカ軍機の多数はすぐに韓国へ展開し、また連合軍部隊はすでに韓国本土に配備されていた。北朝鮮軍は序盤では連合軍を釜山まで押し込んだものの、北朝鮮空軍による戦果はほとんどなかった。北朝鮮の空軍機は、早期のうちに地上で撃破されたり、歴戦のアメリカ軍と連合軍のパイロットが操る P-51 ムスタング、F-80 シューティングスター、アメリカ海軍の F4U コルセアそして F9F パンサーによって撃墜されていた。特に F-80 とパンサージェットは、低速のプロペラで飛ぶ敵機に対して効果的であった。

マッカーサー将軍による有名な仁川上陸の奇襲により、北朝鮮軍は無秩序な後退に追い込まれた。この頃には北朝鮮空軍はほとんど潰滅しており、連合軍機はわがもの顔で空を飛び回って、敵部隊に幾千人の損害を与えた。北朝鮮陸軍は総崩れとなり、連合軍は朝鮮半島の大半を席卷した。この敗北に呼応して、中国共産党軍は向かってきた連合軍に大部隊をぶつけた。このため、またしても戦力バランスが崩れた。この急襲に不意をつかれた連合軍はほぼ圧倒され、やみくもな後退が起こった。中国はまた、ソ連から供与中にあった数百機のソ連製 MiG-15 を投入した。

1950 年 11 月、アメリカ空軍の F-80 が MiG と交戦した。この歴史に残る最初のジェット機同士の戦闘で、F-80 は 1 機の MiG-15 を撃墜して勝利をつかんだ。翌日、海軍のパンサージェットも戦闘

を行い、またも 1 機の MiG を落とした。初期の勝利にもかかわらず、アメリカ軍パイロットは、MiG は上昇率で勝り、速度も時速 100 マイル速いという明らかな優位性があることを認めた。旧式となったプロペラ機のムスタングやコルセアが相手なら MiG はさらに優勢であり、数機が MiG によって撃墜された。MiG の登場により、北で作戦を行う連合軍の戦闘攻撃機の活動が一時的にシャットアウトされた。

これに対するアメリカ空軍の対応は新型機 F-84 サンダージェットと F-86 セイバーを投入することであった。MiG と同様の後退翼を持つ F-86 は制空権を確立するという使命を課せられた。MiG-15 とセイバーはほぼ対等の航空機であることが明らかとなった。MiG は、わずかながら性能面で優位に立っていたものの、武装は劣っていた。だが、MiG パイロットは訓練がお粗末で、主導権を握れなかった。共産主義の暴政により、空中戦の戦術よりも、政治的な教義を学ぶほうに時間がかけられたため、パイロットはしばしば、最小限の戦闘訓練を受けただけで戦場に送られた。ロシア人や東ドイツ人の“義勇兵”をはじめとした若干の優秀な MiG パイロットはいたものの、ほとんどは大戦からのベテラン兵であるアメリカ人に及ぶべくもなかった。

MiG パイロットは、鴨緑江そばの中国軍基地から作戦行動を行えるという利点があった。連合軍機は鴨緑江を超えることは禁じられていた。また、優れたレーダー網を使って連合軍機を監視し、空中戦で有利なポジションを得られるよう MiG を誘導することも頻繁に行った。しかし、MiG の航続距離の短さと、中国の聖域から作戦行動をしたいという心情があったため、MiG の作戦行動の範囲は鴨緑江から 100 マイル以内に限定されるようになった。このエリアは間もなく“MiG アレイ(回廊)”として知られるようになった。対してセイバーのパイロットは攻撃的な方針をとる方を選び、MiG に喧嘩をふっかけることを好んだ。そのため、F-86 は航続距離ぎりぎりで作戦行動を行い、たいていは機数も劣っていたが、F-86 の想定戦域から離れた北側にいる部隊を支援する爆撃機からうまく MiG を遠ざけ続けた。

アメリカ空軍と海軍、それに海兵隊や他の国連軍の航空機による効果的かつ間断のない対地支援は、中国兵の波を押しとどめるのに一役買った。流動的だった戦線は間もなく塹壕戦へと変わり、それは数年も続きそうであった。“ストラングル”作戦は、戦闘爆撃機

を使って共産軍部隊への補給を遮断するという、総力を挙げた2年越しの作戦活動であった。この阻止作戦では、主たる鉄道、補給路、橋梁のすべてが攻撃の対象となった。共産軍は、対空砲を大量に投入し、補給物資を夜間移動に切り換えることで対抗した。戦闘爆撃機の損失は甚大であったが、F-80、F-84、パンシー、パンサー、そして旧式のプロペラ機の攻撃は緩むことはなかった。ある橋梁群はアメリカ海軍機の爆撃を繰り返し受けたが、これはカールソンズ・キャニオンの戦いと呼ばれるようになった。これは、爆撃作戦のほとんどに出撃した航空指揮官の名前が、スカイレダーのパイロット"スイード"・カールソンであることに因んだものである。この戦いから着想を得て書かれたのがジェームズ・ミッチェナーの小説『トコリの橋』である。小説では、この作戦にかかわったパンシーのパイロットを描いている。

地上の戦いは膠着したもの、空中戦は悪循環に陥っていた。セイバー新型機のおかげでMiGに対し優位に立つことができたため、MiGの損失は高かったが、向こうも勝利をおさめることがあった。特筆すべきは、MiGアレイでいくつかのB-29の空襲作戦を頓挫させたことである。もともと、MiGは対爆撃機任務のために設計されたものであった。中国軍もIL-28ジェット爆撃機部隊を展開していた。これはアメリカ海軍の懸念を大いに喚起した。海軍の艦艇は、快速ジェット機の空襲には脆弱であると考えられたのである。幸運にも、IL-28は使われることはなかった。そして、4年にわたる戦闘に疲弊した両陣営は、和平交渉の席についたのであった。戦争は、攻撃が発起された所に線引きをして決着した。

朝鮮戦争は、ジェット機が空中戦や対地攻撃に広く使用された最初の戦争として航空戦史の重要な一コマを飾った。そして、F-86 セイバーは、MiG に対して 10:1 の撃墜率を誇り、MiG アレイでの揺るぎない勝者の栄に浴した(訳註:近年では、2~4:1 に訂正されている)。38 人のアメリカ空軍パイロットが朝鮮戦争でエースとなった。全員がセイバーに乗っていた。ジョゼフ・マッコーネルの 16 機撃墜が最多で、その次が第二次大戦時に 1.5 機撃墜していたジェームズ・バーバラによる 15 機である。三番手はビート・フェルナンデスの 14.5 機である。その他の優秀な MiG キラーには、フランシス・ガブレスキー(第二次大戦でドイツ空軍相手に 28 機撃墜プラス朝鮮戦争で MiG を 6.5 機撃墜)、ジョン・C・マイアー(第二次大戦で 24 機プラス MiG2 機)、朝鮮戦争のジェット機戦術について書かれた中でも最も信頼のおける『No Guts, No Glory』を著したフレデリック・ブレス(MiG10 機)が挙げられる。ジョン・ボルトはアメリカ空軍の交代任務でセイバーを操った海兵隊パイロットであるが、6 機の MiG を撃墜した唯一の空軍以外のジェット機エースである。その他の有名な海兵隊 MiG キラーといえば、のちに北米大陸横断速度の記録保持者、宇宙飛行士そして上院議員となるジョン・グレンによる 9 日間で 3 機撃墜がある。これも F-86 セイバーの交代任務で達成した。その他、何十人もの海軍、海兵隊を含めたパイロットが機種も様々な戦闘機で MiG を倒した。

連合軍機を撃墜してエースになった MiG パイロットに関する情報は残っていない(訳註:近年では旧ソ連から史料が公開されている)が、第二次大戦中におけるエースの中のエースであるイワン・コジエドフ(62 機撃墜)が、朝鮮戦争で短期間関わったものと考えられている。最後に、アメリカ人パイロットの優れた技量と訓練が、セイバーが MiG の優位に立ったポイントであるということを強調しておかねばならない。よく言われるように、空戦でものを言うのはマシンでなく人であるということが、またしても実証されたのである

フラッシュ・バック

「6 時方向に注意」私が編隊にそう告げた時である。レッド3 から「編隊長、3 時方向上空に 6 機、こちらに来ます！」と返答があった。やつらは射撃を開始したが、そのうちの 2 機がオーバーシュートした。私は直ちにそのうちの 1 機の後方、およそ 1000 フィートの距離につけた。

私は照準器の赤く輝く中心を尾部に合わせ、十分な一撃を見舞った。敵機はまるで大きなクリスマスツリーのように輝いた。その機体は、ちょうど右上昇旋回を始めたところだったが、明らかにエンジンが停止したようだった。まるで空中に静止したような状態になったため、私はその場でとどめを刺さなければならなかった。スロットルをアイドルまで叩き込み、スピードブレーキを開いた。そこまでしてやっと私は敵機の後ろを維持することができた。敵機は失速し、左翼を下に向けてとスピニングに入ってしまった。私の機も失速に入ったため、無意識に左ラダーを踏みこんだ。一瞬、私の照準器を敵機が通過していくのが見えた。私は自身に向かって言った。「これが最初に仕留める MiG だ！」私はトリガーを引き絞り、6 門の 50 口径機銃がすべてうなりをあげ始めた。私は硝煙の匂いを嗅いだ。MiG の尾部を切り裂いた時、私は敵機のちょうど真上、ほんの 300 フィートのところに位置していた。敵機の尾部と機体は分離し、別々の方向にスピニングしていった。

F-86 パイロット ロビン・リズナー大尉

朝鮮戦争中に撃墜した 8 機の MiG のうち、最初の撃墜。

朝鮮戦争時の航空機の概要



F-80 シューティングスター: アメリカで最初の実戦配備されたジェット戦闘機 F-80 は、1945 年に就役した。第二次大戦では登場しなかったが、まもなく欧州と極東にアメリカ空軍機として数十飛行中隊が配備

された。他の戦闘機と同じく、F-80 は基本的に第二次大戦期の戦闘機設計であり、これをジェットエンジンにより速度を増したものであった。武装は 6 門の 50 口径機関銃で、簡素な反射照準器がついていた。1950 年の朝鮮戦争に急ぎ投入され、北朝鮮空軍の旧式のプロペラ戦闘機を圧倒して約 25 機を撃墜し、被った損失はゼロであった。MiG が相手では、F-80 ははるかに劣勢であった。F-80 が撃墜した MiG-15 は 6 機のみに対し、15 機の F-80 が MiG に倒された。セイバーが到着すると、F-80 は対地支援に回され、こちらでは戦果をあげた。戦後、F-80 は速やかに新型でより高速設計の航空機に取って替わられた。



F-84 サンダージェット: 長距離護衛戦闘機として計画されたサンダージェットは、頑丈でどっしりとした作りをしている。初飛行は 1946 年で、初期モデルはパワー不足であったが、朝鮮戦争の頃にはその問題

は改善されていた。機関銃兵装は F-80 と同じであるが、F-84 の対地兵器搭載能力はより大きく、より速く飛べた。F-80 と同様、後退翼の MiG の相手ではなかったが、戦闘爆撃機として君臨し、朝鮮戦争の過酷な期間に多数が稼動状態にあった。空中戦では、F-80 より少しましという程度で、たいていの高度では速度が勝るものの、その大きさと重量のため機動力が劣っていた。サンダージェットは、空中戦で 9 機の MiG と 3 機のその他の敵機を撃墜したが、一方で自身は MiG に 18 機撃墜された。サンダージェットはアメリカ空軍が採用した最後の直線翼戦闘機で、1950 年代はその務めをよく果たし、1959 年に空軍から段階的に退役していった。



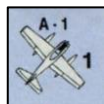
F-86 セイバー:セイバーが登場する以前の P-51 のように、セイバーは航続距離と速度と機動性を兼ね備えた標準的な設計であった。6 門の 50 口径機関銃は、この時代の多くの戦闘機が 20 ミリ機関砲を搭載する中であって、まずまずの火力であった。セイバーの初飛行は 1948 年で、カナダとオーストラリアがライセンス生産する中で順次改良された。出力／重量比は、先行機に比べてほんの少し良くなっているだけだが、後退翼のおかげで、より高速となり、また遷音速での性能も優っていた。MiG-15 がセイバーの主たる敵であったが、F-86 の A 型や E 型よりも高い出力と身軽さで MiG が一歩抜いていた。しかし、戦争の後期に登場した F-86F は主翼が再設計され、エンジンの性能も向上し、さらにレーダー測距の照準器を備えており、これで互角となった。空中戦では、792 機の MiG 等がセイバーに撃墜され、対してセイバーの損失は 78 機であった（それ以外の理由によるものを含めれば 110 機）。



F9F パンサー:パンサーはアメリカ海軍初の本当の意味で成功したジェット戦闘機であり、ジェット機時代の空母艦載機のさきがけとなった。設計構想が 1946 年であったパンサーは、F-80 と同じように基本的に第二次大戦機の仕様に基づいて設計された。平凡な昼間戦闘機として実戦配備されたのは 1948 年であった。その当時の他のジェット機と同様に、この戦闘機も直線翼であり、セイバーや MiG よりも速度は遅かった。空母搭載用に製造されたため機体は頑丈で、アメリカ空軍機とちがって強力な 20 ミリ機関砲を 4 門備えていた。海軍機は主として阻止攻撃や対地支援に専念したため、パンサーと MiG が出会うことはまれであったが、まったく無かったというわけでない。パンサーのほうが性能が劣っていたにもかかわらず、MiG 撃墜確実 5 機に対し損失は 1 機と、MiG に勝利を取めている。パンサーは、対地攻撃任務で目覚しい働きをした。また、その名は映画“トコリの橋”に登場したことで、たいへんよく知られている。戦争は終わって、パンサーは速やかに新型の後退翼戦闘機にその座を譲った。1957 年に、最後のパンサーが海軍から退役した。



F2H バンシー:バンシーは 1948 年に海軍に就役した。パンサーと同様に、これも 4 門の 20 ミリ機関砲を装備した頑健な空母艦載機である。ただし、バンシーは 2 基のエンジンを積み、より大型で航続距離も長かった。そのため、パンサーよりも速度は遅く機動性も劣ったが、順応性が高いということでより長期間にわたって使用されることになった。もともと普通の昼間戦闘機として設計されたものだったが、まず爆弾やロケット弾を搭載できるように改修されて、朝鮮戦争では、安定性が高くかつ精密さに優れた戦闘爆撃機として使用された。バンシーが MiG と戦闘を行ったことはなかったが、もしそのようなことがあれば、おそらく他の直線翼戦闘機ほどうまくは戦えなかったであろう。戦争後半に、空対空レーダーを備えた新型モデルが登場した。これでバンシーは、アメリカ海軍最初の全天候型戦闘機となった。さらに少し後になって、空中給油を受ける機能を得た。双発エンジンによる安全性、レーダー、長距離航続能力が備わったバンシーは、次世代の海軍航空機が配備されるまで第一線にとどまるのも当然の成り行きといえた。1950 年代後半に、バンシーはサイドワインダー空対空ミサイルを搭載できるよう改造が施され、迎撃能力が飛躍的に高まった。バンシーは 1962 年まで現役を続けた。



A-1 スカイレーダー:スカイレーダーはジェット機ではないが、アメリカ海軍の最後にして最良かつ、もっともパワフルなピストンエンジンを装備した戦闘攻撃機として特筆すべきものがある。スカイレーダーは、第二次大戦の経験をもとに発展進化した航空機であり、海軍の専用攻撃機

に対するニーズを満たすべく開発されたものである。スカイレーダーは 1946 年に就役し、ジェット機とともに朝鮮半島とベトナムで使用された。スカイレーダーの搭載能力は伝説的で、15 基の爆弾架があった。当時のパワー不足のジェット機と比較すると、スカイレーダーは 3 倍の搭載物を運べ、3 倍の距離を飛べたものの、ジェット機派からは 3 倍遅い代物と言われた。優秀な対地攻撃機である A-1 は、MiG キラーでもあった。

ベトナムでは、海軍のスカイレーダーは、MiG-17 との戦闘に 2 度巻きこまれたが、MiG を 2 機撃墜した。大きな搭載量と、地上部隊支援での長時間の滞空時間のため、スカイレーダーはなくてはならない存在となった。ベトナム戦争で SAM に脆弱であることが判明して初めて、スカイレーダーはしぶしぶ前線の戦闘任務から身を引いた。



MiG-15 ファゴット:すでに述べたように、MiG-15 はアメリカ軍にとって予期せざるものであった。だが、ソ連では 1948 年から実戦配備されていたのである。イギリスのロールスロイス製ジェットエンジンのコピーを搭載したこの MiG は、簡素でありながら能力は高く、タフであった。MiG-15 は、飛びやすさを考えて設計され、その優れた性能は同時代のアメリカ軍の戦闘機と比較して軽量の機体から生み出されたものであった。MiG-15 は朝鮮戦争では惨めな戦闘記録しか出せなかったが、これは質の低いパイロットのせいである。MiG-15 の兵装も、戦闘機同士の戦闘には不適切なものであった。この機は、1 門の 37mm 機関砲と、2 門の 23mm 砲を搭載していたが、どちらも発射速度は低く、照準器は旧式のものであった。MiG-15 は、もともとの設計目標である爆撃機への攻撃には適していたが、軽快に飛び回る戦闘機サイズの目標に命中させるような火力密度を得られなかった。MiG-15 は、23mm 機関砲で 80 発、37mm 機関砲で 40 発しか弾薬を搭載していなかった。これでは数秒しか発射することができず、訓練状態の悪かったパイロットには、これで命中を与えることはまれであった（命中すれば、その結果は致命的であったが）。もう一つの欠点は、高速飛行時に蛇行飛行となる傾向があることで、照準にさらなる悪影響を与えた。こういった問題は、ある程度の力量のパイロットであれば埋め合わせのきくものであったが、技量の劣るパイロットではそれもかなわなかった。それでも MiG-15 は、朝鮮戦争以降の戦闘機設計における急速な進歩を駆り立てるほどの脅威として十分な存在であった。



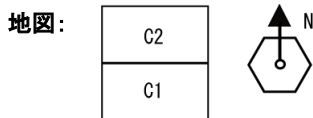
IL-28 ビーグル:ビーグルは、ソ連の製作した快速の双発ジェット爆撃機で、朝鮮戦争の終わり頃に中国が配備したが、実戦に登場することはなかった。振り返って考えると、これはジェットエンジンを積み、それによってプロペラ機以上の速度と高度を引き出せるベーシックな中爆撃機に過ぎないことがわかる。しかし、ビーグルの登場で、共産主義陣営はそれまで持っていなかったものを得ることになった。つまり地上への攻撃的性格を持った航空機である。ビーグルは、実戦で効果を出せる量の爆弾を搭載でき、また対艦攻撃用の魚雷を使用することも可能であった。ビーグルの最も重要な脅威性は、その速度である。この機は、同時期の直線翼戦闘機並みの速さで飛び、能力に制限はあるが対艦早期警戒レーダーを搭載している。アメリカ海軍は、ビーグルが頭上にやって来る前に、空母から飛び立ったパンサーやバンシーがそれを迎撃する性能を持ち合わせていないことを悟った。ソ連が中国に“爆弾”を供与しているかも知れないという恐れが積み重なっていたため、海軍がこれを懸念するのも無理なからぬことであった。ビーグルの脅威は、将来のアメリカ海軍の迎撃機設計の方向づけを定め、空対空ミサイル研究への資金投下を促すのに一役買った。そして、そこから生み出された成果は空中戦の性質を永久に変えるものであった。ミサイル時代の幕明けである。

朝鮮戦争 (K) シナリオ

※機関砲のみ使用の空中戦シナリオ

シナリオ K-1:最初の撃墜 1950 年 11 月 8 日

背景:数日前、対地支援任務についていた P-51 ムスタングが、中国軍の MiG-15 ジェット戦闘機の攻撃を受けた。その時はムスタングのほうで回避したが、これによりジェット機対ジェット機の初対決のお膳立てが整った。アメリカ空軍が手始めに投入を開始したのは F-80C シューティングスターである。11 月 8 日、第 51 戦闘迎撃航空団所属の F-80 が、鴨緑江そばの高度 2 万フィートの空を哨戒していた。F-80 は河の中国側の方に 6 機の MiG を認めた。その MiG は高度 3 万フィートまで急上昇してきて水平飛行に移るや鴨緑江を超え、アメリカ空軍機目がけて急降下してきた。この時、F-80 も MiG へ機首を向けていた。MiG は一度射撃航過を行うと、接敵を中止して離れていき、何機かは安全な中国国境へと降下していった。ラッセル・ブラウン中尉は、中国へ向けて降りてゆく MiG の 1 機に追いつき、撃墜した。これが、ジェット機同士の戦いでの最初の撃墜となった。



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-80C #1	C1	6006	N	20	5.0	CL	0
F-80C #2	C1	5906	N	20	5.0	CL	0
F-80C #3	C1	6106	N	20	5.0	CL	0
F-80C #4	C1	6207	N	20	5.0	CL	0

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
MiG-15 #1	C2	6028	S	25	6.0	CL	0
MiG-15 #2	C2	5927	S	25	6.0	CL	0
MiG-15 #3	C2	6026	S	26	6.0	CL	0
MiG-15 #4	C2	6125	S	26	6.0	CL	0
MiG-15 #5	C2	6023	S	28	5.0	CL	0
MiG-15 #6	C2	5922	S	28	5.0	CL	0

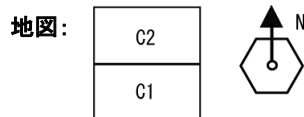
ゲームの長さ:15 ターン。

特記事項:

- より小さいシナリオとして、最初の 2 機の F-80 と、最初の 3 機の MiG を使用する。全機視認された状態で開始。全機シルバー。
- 勝利条件:**MiG 側は、少なくとも 1 機の F-80C に損傷を与え、総得点も上回っていれば勝利。F-80 側は、少なくとも 1 機の MiG を撃墜し、総得点も上回っていれば勝利。それ以外の結果は引き分け。
- パイロット訓練水準:**アメリカ空軍=G、中国軍=P。
- 航空機の搭載荷重:**F-80=なし、MiG=なし
- 上級ルール:**
 - パイロットの質:**F-80 はすべて R。MiG は順に R、R、N、R、R、N。 資質はダイスで決める。特殊技能はなし。
 - 燃料:**F-80 の開始燃料=100、ビンゴ=70。
MiG の開始燃料=100、ビンゴ=30。
 - 天候:**晴天で、コントロールは 35 高度レベルより発生。

シナリオ K-2:海軍機の初撃墜 1950 年 11 月 9 日

背景:ブラウン中尉が初撃墜の戦果をあげたその翌日、今度はアメリカ海軍の F9F パンサーが MiG-15 を倒す機会を得た。AD2 スカイレーダーと F4U コルセアによる鴨緑江の橋梁爆撃を援護していた、VF-111 所属のパンサー 4 機が、数機の MiG の急襲を受けた。パンサーはすぐさま MiG へと機首をめぐらしたが、MiG は踵を返して逃げ去ろうとした。1 機の MiG が後方へと旋回中だったため、パンサーは射程内まで近づくことができた。F9F は機関砲を撃ち、MiG に命中した。MiG は落ちるように高度を下げていった。VF-111 の隊長であるエイメン少佐は、MiG の背後についてさらに数回の射撃を放った。MiG は機体が裏返り、地面に激突炎上した。後日、VF-52 の 2 機のパンサーが、さらにもう 1 機の MiG を蜂の巣にして空中で爆発させた。



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F9F-2 #1	C1	5905	SW	4	5.0	CL	0
F9F-2 #2	C1	5904	SW	4	5.0	CL	0
F9F-2 #3	C1	6204	SW	4	5.0	CL	0
F9F-2 #4	C1	6304	SW	4	5.0	CL	0

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
MiG-15 #1	C2	6428	SSW	6	6.0	CL	0
MiG-15 #2	C2	6627	SSW	8	6.0	CL	0
MiG-15 #3	C2	6524	S	12	5.0	CL	0
MiG-15 #4	C2	6624	S	12	5.0	CL	0

ゲームの長さ:15 ターン。

特記事項:

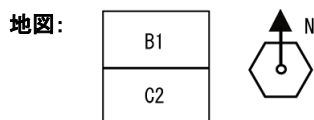
- 全機視認状態で開始。MiG はシルバー、F9F は非迷彩(下面ダークブルー)。
- 勝利条件:**MiG 側は、少なくとも 1 機の F9F に損傷を与え、総得点も上回っていれば勝利。F9F 側は、総得点も上回っていれば勝利。それ以外の結果は引き分け。
- パイロット訓練水準:**アメリカ海軍=G、中国軍=P。
- 航空機の搭載荷重:**F-80=なし、MiG=なし
- 上級ルール:**
 - パイロットの質:**F9F は順に R、R、R、N。MiG は順に V、R、R、G。 全ての資質は Av で、特殊技能は適用しない。
 - 燃料:**MiG の開始燃料=90、ビンゴ=35
F9F の開始燃料=75、ビンゴ=50
 - 天候:**晴天で、コントロールは 28 高度レベルより発生。

シナリオ K-3:セイバー登場 1950 年 12 月 17 日

背景:MiG のパイロットたちは、11 月での自分たちが犯した誤りから迅速に教訓を学び取った。そして、何回かの空中戦を経て、MiG はアメリカ空軍と海軍の直線翼機を踏み散らした。アメリカ空軍は、F-80 と F-84 では MiG に対し不利であると結論づけた。そこで急遽、後退翼の F-86 を朝鮮半島に展開した。セイバーが、はじめて MiG と会敵したのは 12 月 17 日のことで、この日は 4 機からなる F-86 飛行中隊が危険を承知で鴨緑江へと飛行していた。4 機の MiG が飛び立ち、セイバーへとまっすぐ上昇してきた。MiG のパイロットは、セイバーが F-80 よりも性能が劣っているものと考えていた。またとない高度の優位性を得たアメリカ軍機は MiG へと突進してゆき、散り散りにさせた。セイバ

...The Speed of Heat!

一隊の指揮官であるヒントン佐は、熾烈な追撃戦の末に放った一撃で1機のMiGを撃墜、これがF-86にとっての初戦果となった。



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-86A #1	C2	6316	N	25	4.0	CL	0
F-86A #2	C2	6217	N	25	4.0	CL	0
F-86A #3	C2	6417	N	26	4.0	CL	0
F-86A #4	C2	6517	N	26	4.0	CL	0

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
MiG-15 #1	C2	5617	NNE	20	3.5	CL	0
MiG-15 #2	C2	5618	NNE	20	3.5	CL	0
MiG-15 #3	C2	5517	NNE	20	3.5	CL	0
MiG-15 #4	C2	5418	NNE	20	3.5	CL	0

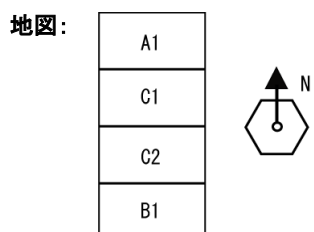
ゲームの長さ: 15 ターン。

特記事項:

1. 全機視認された状態で開始。全機はシルバー。
2. 勝利条件: F-86 側は、最低 1 機の MiG を撃墜し、総得点も上回っていれば勝利。MiG 側は、最低 1 機の F-86 に損傷を与え、総得点が上回っていれば勝利。それ以外の結果は引き分け。
3. パイロット訓練水準: アメリカ空軍=G、中国軍=Av。
4. 航空機の搭載荷重: F-86=なし、MiG=なし
5. 上級ルール:
 - a) **パイロットの質:** F-86 は順に V、R、R、R。MiG はすべて R。資質はダイスで決める。特殊技能は適用しない。
 - b) **燃料:** F-86 の開始燃料=100、ピンゴ=60
MiG の開始燃料=100、ピンゴ=30
 - c) **天候:** 層雲が高度レベル 28、32 にあり、コントロールは 35 高度レベルより発生。設備

シナリオ K-4: 爆撃機の護衛 1950-1951 年

背景: ジェット戦闘機の登場により、プロペラで飛ぶ長距離爆撃機の生残性に疑問符が付いた。巨大なコンベア B-36 (通称“アルミニウムの雲”)ですら、1948 年には時代遅れとみなされ、ジェットエンジンの B-47 や B-52 爆撃機は、1950 年ではまだプロトタイプの段階であった。B-36 は世界規模の核戦争用に控置されたので、旧式の B-29 が朝鮮半島に送られた。“超空の要塞”はその任務を果たしたが、それも MiG アレイへの爆撃目標を与えられるまでの話であった。MiG は、まさにそのような爆撃機を要撃し粉砕するために設計されたのである。F-80、F-84、F-86 で B-29 を護衛しようという試みは無駄骨に終わった。MiG は護衛機を圧倒するほどの数を繰り出してきたからである。2 か月のうちに 25 機の爆撃機が失われ、その後の MiG アレイへの昼間爆撃飛行は沙汰止みとなった。



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
B-29 #1	B1	4005	N	20	3.0	—	—
B-29 #2	B1	3906	N	20	3.0	—	—
B-29 #3	B1	4106	N	20	3.0	—	—

爆撃機の護衛: 4×F-84E および 2×F-86A

迎撃機: 8×MiG-15

ゲームの長さ: 20 ターン。

特記事項:

1. 全 MiG は、メガヘクス C1-6006 内のそれぞれ任意のヘクスにて、高度レベル 30、速度 5.0 で S を向いて配置。MiG は全機視認された状態で開始。MiG は全機迷彩塗装。

2. 全護衛戦闘機は、メガヘクス B1-4011 内のそれぞれ任意のヘクスにて、速度 4.0 で N を向いて配置。

3. 全護衛戦闘機は、少なくとも 1 機の別の護衛戦闘機と (ペアを組むように) 隣接して初期配置する。各ペアは 25、28、30、32 のいずれかの高度レベルに配置できる。高度レベル 25 に配置した護衛戦闘機は MiG に視認されていない。それ以外の護衛戦闘機と爆撃機は視認されている。アメリカ空軍機は全機シルバー。

4. B-29 のデータ・カードはない。B-29 移動は以下に従う。

B-29 の移動: B-29 は常にすべての戦闘機よりも先に移動する。移動時には以下の動作だけが可能である。

- a) 緩旋回を行う。
- b) スライド機動を行う。
- c) 1 ターンに 0.20 高度レベル上昇を行うか、1 高度レベル降下を行う。
この高度変更には FP のコストは要しない。

B-29 は常に 3.0 の速度で移動する。重損傷や大破の場合は、この速度は 2.0 となる。

B-29 の補足データ:

視認性=10、脆弱性=+2、サイズ=-2、上昇限度=40

B-29 の自衛: B-29 には、全周防御を可能とする複数の機銃砲塔が備わっている。弾薬数に制限はない。命中した場合の攻撃力は 2 である。

B-29 は敵機の機銃砲攻撃に対応して、1 ターンに 2 回の防御射撃を行える。B-29 は、1 ターンに防御射撃を 2 回行っていないければ、1 回の攻撃的射撃を行うこともできる。攻撃的射撃は、全航空機が移動を終了した後に行われる。可能であれば、複数の B-29 が共同して敵 1 機に対し攻撃的射撃を行える。この場合、命中率の一番高い B-29 をもとに 1 回だけ命中判定を行う。ただし、目標へ射撃を行う追加の B-29 につき -1 の修整がある。

・攻撃的／防御射撃での命中率: 射程 0=2、射程 1=1、射程 2=1

・命中判定の修整: -1=B-29 の 60° 以下のアークへの射撃。

± = 目標機サイズ

5. 勝利条件: MiG 側は、少なくとも 1 機の B-29 を撃墜し、総得点も上回っていれば勝利。アメリカ空軍側は、総得点が上回っていれば勝利。20 ターンまでに、A1 北端より退出した B-29 につきアメリカ空軍側は 8VP を得る。

6. パイロット訓練水準: アメリカ空軍=G、中国軍=Lim。

7. より小さいシナリオとして、護衛戦闘機の数 を 2×F-84 または 2×F-86 に減らし、他は 1×B-29 と 4×MiG-15 のみとする。

8. 航空機の搭載荷重: F-86 および F-84=なし、MiG=なし

9. 上級ルール:

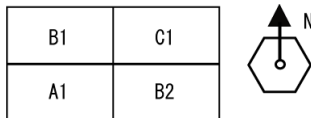
- パイロットの質:**パイロットごとにダイスの目で決める。中国軍はコンバット・ヒーローの特殊技能のみを得る資格がある。アメリカ軍パイロットはすべての特殊技能を得る資格がある。
- 燃料:**護衛戦闘機の開始燃料=機体内燃料の 80%、ピンゴ=機体内燃料の 60%。MiG の開始燃料=110、ピンゴ=40
- 天候:**層雲が高度レベル 35 にあり、コントロールは 28 高度レベルより発生。

10. 推奨バリエーション:F-84 に替えて F-80 を用いる。もしくは、護衛機すべてを F-86 とする。戦争後期の海軍による B-29 護衛を想定し、護衛機を F-2H2 にする。

シナリオ K-5:MiG アレイの乱戦 1952-1953 年

背景:どんな代価を払ってでも制空権を確立するべく、F-86 セイバーが朝鮮半島に送られた。地上レーダーの警報を受けた MiG が、有利なポジションと高度を得て待ち構えていることも承知で、セイバー部隊は MiG アレイに進入した。このような不利な状況で、しかもどの戦闘でも数で劣っていたにも関わらず、第二次大戦のベテランやエースで固められたセイバーのパイロットは、未熟な MiG パイロットたちに痛撃を与えた。セイバー A や E 型モデルは、性能で若干及ばないものがあったが、それでも MiG とセイバーの損耗率は 5 対 1 となった。改良型のセイバー F モデルが投入されると、MiG の損耗は 2 倍近くに増え、「MiG アレイ」はもはや連合軍機にとって脅威でなくなった。

地図:



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-86 #1	B2	4017	W	35	5.0	1/2	5
F-86 #2	B2	4116	W	35	5.0	1/2	5
F-86 #3	B2	4117	W	35	5.0	1/2	5
F-86 #4	B2	4218	W	35	5.0	1/2	5

MiG:1 ターン目の全 F-86 が移動を終えた後に 4 機の MiG-15 が地図盤へ進入してくる。3 ターン目の全航空機が移動を終えた後にさらに 4 機の MiG-15 が地図盤へ進入してくる。これに加えて 8 機までの MiG-15(MiG-17 カウンターを使用)を進入させることが可能だが、その場合は 9 ターンおよび 12 ターンにそれぞれ 4 機まで進入できる。

F-86:6 ターン目の全機が移動を終えた後に、追加で 4 機の F-86 が東端より進入してくる。

ゲームの長さ:20 ターン。

特記事項:

1. アメリカ軍プレイヤーはダイスを 1 回振り、各飛行小隊(4 機)の F-86 の形式を決める。

1-2=A 型 3-4=E 型 5-8=F 型 9-10=6-3 翼の F 型

2. **プレイ地域:**地図盤は固定されている。アメリカ空軍機は、南端または東端からのみ退出できるが、そうした場合プレイから取り除く。MiG は北端または西端(中国に進入)からのみ退出できる。敵が退出できる盤端から退出した航空機はプレイから除かれ、その航空機が被っている損傷ポイントに加え 4VP を敵が得る。

3. MiG は常に北端または西端から速度 6.0 で地図盤に進入する。高度レベルは、VH 高度域であれば任意である。どの盤端から進入するかは、進入するターンの開始時に宣言する。MiG は常に互いに隣接するヘクスから盤内へ進入する。この時、全機同じ高度、向きで進入する。

4. 増援の F-86 は、速度 6.0、CL、搭載荷重 0 で進入する。MiG と同様にグループで進入するが、HI または VH 高度域の任意の高度レベルで飛行開始できる。

5. **勝利条件:**得点の高い方が勝利する。もし MiG 側のプレイヤーが 9 ターン目と 12 ターン目に追加の MiG を進入させることに決めた場合、進入する MiG1 機につきアメリカ空軍プレイヤーは 2VP を得る。それぞれのターンに、2~4 機の MiG が進入できる。

6. **パイロット訓練水準:**アメリカ空軍=G、中国軍=P。

7. 全ての航空機は視認された状態で進入する。全機シルバー。

8. **航空機の搭載荷重:**F-86:ステーション 1、4=250LFT、2 ポイント、CL MiG:ステーション 1、2=250LFT、2 ポイント、CL

9. 上級ルール:

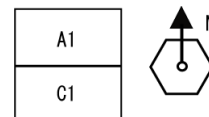
- パイロットの質:**両陣営とも表でダイスを振って決める。訓練水準は特記事項 6 の通り。中国軍はコンバット・ヒーローの特殊技能のみを得る資格がある。
- 燃料:**MiG の(進入ターンの)開始燃料=80、ピンゴ=40 F-86 の(進入ターンの)開始燃料=100、ピンゴ=70
- 天候:**晴天。コントロールは 30 高度レベルより発生。
- 地形:**山岳地帯であり、各々の等高線が 1 でなく 2 高度レベルの隆起となっている。

10. より小さいシナリオとして、両陣営は最初の 4 機プラス MiG の増援 1 回でプレイする。

シナリオ K-6:海兵、水兵、そして MiG 1951-1952 年

背景:海軍や海兵隊の空軍力は、もっぱら地上目標へと注がれていた。そのため 1950 年を過ぎてから、海軍のジェット機が敵機との空中戦に巻き込まれることはほとんどなかった。海兵隊の一部隊である VMF-311(海兵隊第 311 戦闘飛行隊)が、地上攻撃任務中にはからずとも MiG と戦闘する羽目になるということが 1 年のうちに 3 度あった。どの場合でも、MiG が頭上から攻撃してきたため、海兵隊のパンサーは爆弾を投棄して自衛にまわるというものであった。不運にも、3 回戦の結果として 1 機のパンサーが失われ、MiG 喪失はなく、また双方の何機かが損傷を受けた。1952 年の 11 月には、VF-781 所属の 4 機のパンサーが 7 機の MiG と戦うというあまり知られていない出来事で、MiG を 2 機撃墜し、1 機に損傷を与え、パンサーは 1 機損傷という戦果をあげた。1951 年、パンサーはその航続距離を買われて B-29 の護衛をすることがあったが、MiG との接触はなかった。F2H パンサーが MiG と会敵した例は、2 機の写真撮影機のもので唯一で、このときは手ひどい損傷を被りながらも離脱した。

地図:



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F9F-2 #1	C1	6103	NE	5	5.0	CL	0
F9F-2 #2	C1	6104	NE	5	5.0	CL	0
F9F-2 #3	C1	5904	NE	6	5.0	CL	0
F9F-2 #4	C1	5804	NE	6	5.0	CL	0

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
MiG-15 #1	A1	1713	SSE	8	7.0	CL	0
MiG-15 #2	A1	1712	SSE	8	7.0	CL	0
MiG-15 #3	A1	1613	SSE	8	7.0	CL	0
MiG-15 #4	A1	1610	S	10	6.0	CL	0
MiG-15 #5	A1	1509	S	10	6.0	CL	0
MiG-15 #6	A1	1709	S	10	6.0	CL	0

ゲームの長さ:15 ターン。

特記事項:

1. 全機視認された状態で開始。MiG は迷彩塗装、F9F は非迷彩塗装(下面ダークブルー)。

2. パイロット訓練水準:アメリカ軍海兵隊=Av、中国軍=P。

3. より小さいシナリオとして、両陣営とも上から半分の機数でプレイする。得点の高い方が勝利する。

4. 航空機の搭載荷重: F9F=なし、MiG=なし

5. 上級ルール:

a) **パイロットの質:** F9F=V、R、R、N。MiG=R、R、R、R、N、G。資質はダイスで判定する。両陣営とも特殊技能は適用しない。

b) **燃料:** F9F の開始燃料=60、ピンゴ=30
MiG の開始燃料=85、ピンゴ=45

c) **天候:** 晴天で、コントロールは 38 高度レベルより発生。

6. 推奨バリエーションその 1: F9F はまったく使用せず、2 機の非武装でカメラを搭載したバンシーを用意し、それぞれ C1-5905、6105 に置く。両機とも向きは N、高度は 8、速度は 5.0 である。両方のバンシーが A1 地図盤の北端より退出したらアメリカ軍の勝利。他の勝利条件は適用しない。1 機が退出し、もう 1 機が退出しなかったら引き分けとなる。

7. 推奨バリエーションその 2: F2H-2 または F2H-3 バンシーに代えてこのシナリオをプレイする。

シナリオ K-7: 高速爆撃機の脅威 1953 年

背景: 朝鮮戦争の最後の年に、現代的な IL-28 ジェット爆撃機が中国南部の基地に配備されたが、これがアメリカ海軍や空軍に深刻な懸念を引き起こした。いまや中国軍は、パンサーやセイバー並の速さを持ち、韓国の大部分へ到達できる攻撃的兵器を前線近くに置いているのである。IL-28 ビーグルは、その気になれば AAA の射程外を飛べ、艦船攻撃用の魚雷も搭載できるのだ。幸運にも休戦となったため、IL-28 は使われることはなかった。IL-28 の脅威により、アメリカ軍は中国の IL-28 基地を攻撃する計画を立てたため、第三次世界大戦が勃発しかねなかった。このシナリオは、高速ジェット爆撃機を食い止めるという難題をシミュレートしている。

地図:

C2	B2	A1
----	----	----



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
IL-28 #1	C2	5323	E	32	5.0	DT	9
IL-28 #2	C2	5223	E	32	5.0	DT	9
IL-28 #3	C2	5224	E	32	5.0	DT	9

迎撃機: 4機の戦闘機を用意する。それぞれを B2-3519、3619、3520、3621 に配置する。全機 W の向きで、速度 5.0、高度は高度域 HI~VH の間であれば自由である。

F-86F、F-84G、F9F-5 パンサー、F2H-3 バンシーの中から 1 機種を選んで使用する。

護衛戦闘機(任意): 中国軍プレイヤーは、2×MiG-15 を護衛機として使用できる。それぞれ、C2-5524、5525 に配置し、両機とも向きは W、高度は 40 レベル、速度は 5.0 である。護衛機をつけたら、ゲーム開始時にアメリカ軍プレイヤーは 10VP を得る。

ゲームの長さ: IL-28 全機が撃墜されるか、地図 A1 の東端より退出するまで。

特記事項:

1. コントロールのため、全機視認された状態で開始。中国軍機とアメリカ空軍機はすべてシルバー。海軍機は非迷彩塗装。

2. パイロット訓練水準: アメリカ軍=G、中国=Lim。

3. 勝利: 総得点の高い方が勝利する。地図 A1 の東端から退出した IL-28 が搭載していた爆弾 1 発につき中国軍は 1VP を得る。

4. プレイ地域: 地図盤は固定されている。プレイ地域から退出した航空機はプレイから除かれるが、東端から退出した IL-28 は、目標に爆撃できたものとする。

5. 航空機の搭載荷重: 全戦闘機および護衛機=なし、IL-28=10×爆弾。各爆弾は搭載機が東端より退出したら 1VP となる(8 発は爆弾倉、ステーション 1、3 の各パイロンに 1 発搭載)。

6. 上級ルール:

a) **パイロットの質:** 各陣営とも表で判定する。中国軍は特殊技能を得る資格はない。アメリカ軍は Good の行を、中国軍は Av の行を使用する。

b) **燃料:** 全機ともシナリオを終えるのに十分な燃料がある。

c) **天候:** 晴天で、コントロールは 30 高度レベルより発生。

朝鮮戦争 (K) シナリオ

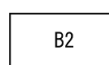
※空対地戦闘シナリオ(対空兵器は AAA のみ)

シナリオ K-8: ポーク・チョップ・ヒル 勝利なき戦い *

1950 年

背景: 中国軍は、“人海戦術”による歩兵攻撃でつとに知られるようになった。戦争の初期には、数多くのアメリカ軍部隊がそれによって蹂躪、撃滅された。しかし、やがてアメリカ軍は大規模な火力と近接航空支援を用いることが、中国軍に打撃を与える主たる手段となることを学んだ。この役割に任じられたのが、“空飛ぶダンプトラック”として有名になる AD-1 スカイレーダーや、F-80、F-84 そしてバンシーであり、彼らはセイバーが MiG アレイで射撃戦を行っている間によくその任務を果たした。このシナリオでは、朝鮮半島の起伏の多い地形での典型的な近接航空支援任務をシミュレートしている。

地図:



アメリカ軍地上ユニット: アメリカ軍部隊: 2×緑色歩兵ユニット、1×タン色 CCC カウンター。それぞれ 4321、4322、4422 に配置。

中国軍部隊: 2×タン色中装甲(戦車)ユニット、6×タン色歩兵ユニット。中装甲ユニットは 2 つとも 4221 に、歩兵は 2 個ずつ 4222、4223、4323 に配置。

中国軍 AAA: 1×M-38 37mm 中 AAA を 4024 に、1×ZPU-1 14.5mm 軽 AAA を 4319 に、1×ZPU-4 14.5mm 軽 AAA を 4120 に配置。

航空支援: 4 機の航空機を、それぞれ 3328、3229、3430、3530 に配置。全機 N の向きで、高度は 10 レベル、機外搭載物の制約内で速度は自由。A-1、パンサー、バンシー、F-80、F-84 の中から 1 機種を選ぶ。搭載兵器は、HE 爆弾、ナパーム弾、ロケット弾から自由に装備する。

ゲームの長さ: 15 ターン。

特記事項:

1. AAA の射撃は、ランダム AAA 射撃ルールに従う。

2. 人海戦術:8ターン目の終了時に、中国軍はシナリオ T5と同様に隣接するアメリカ軍部隊へ攻撃する(人海戦術)。戦車ユニットは2個歩兵ユニットと換算する。もしアメリカ軍ユニットが除去された場合、その攻撃に参加していた中国軍ユニットのうち3個までを、アメリカ軍のいたヘクスへ進入させる。15ターンの終了時、最後の人海戦術を行う。

3. 勝利:アメリカ軍プレイヤーは、15ターンの終了時に少なくとも2個地上ユニットが残っていれば勝利する。あるいは、1個地上ユニットが生き残っており、半分以上の中国軍ユニットが除去されていればアメリカ軍の勝利となる。それ以外の結果は中国軍の勝利である。

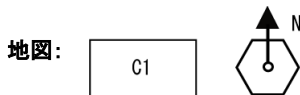
4. 航空機の搭載荷重:プレイヤーが搭載した量によって定まる。

5. 上級ルール:

- a) **地形:**等高線は1高度レベルの隆起を表わす。丘の頂上はレベル2の高度である。
- b) **AAAのルール:**全中国軍歩兵は弾幕射撃を行えるが、戦車はできない。
- c) **燃料:**全機ともシナリオを終えるのに十分な燃料がある。
- d) **天候:**極北地域天候表で天候を判定する。
- e) **パイロットの質:**Goodの行でパイロットの質を判定する。

シナリオ K-9:カールソンズ・キャニオン 1951 年春 *

背景:空母プリンストンの第19航空群は、小さな峡谷にかかる2本の重要な鉄道橋を発見し、空襲を繰り返して破壊した。これをもとにして生まれたノンフィクション小説が『トコリの橋』である。峡谷は、スカイレーダーのパイロットである空襲部隊の指揮官“スード”・カールソンに因んで名づけられたものである。この空襲に実際に関わった航空機は、プロペラ機のスカイレーダーと、高空で援護するバンサーである。小説では作者のジェイムズ・ミッチェナーは、バンシーを艦載する架空の空母任務群を登場させ、橋梁はより頑強で防御も厚いものであった。映画版では、F9F-2バンサーが使用されていた。このシナリオでは、この3バージョンすべてをプレイできる。



地上ユニット:橋梁マーカーを6010に配置。橋梁は硬目標で防御力は6である。

北朝鮮軍 AAA:2×M38 37mm AAA ユニートを、5812と6510に1つずつ配置。2×ZPU-4 4連装 14.5mm AAA ユニートを5908と6108に1つずつ配置。

ハリウッド版 AAA 配置:よりエキサイティングなハリウッド版でのプレイを望むなら、防御ユニットに以下を追加する。

- a) 2×KS-12 85mm を、5506と6611に1つずつ配置。
- b) 別の1×ZPU-4を6014に配置。
- c) 別の1×M-38を6105に配置。

攻撃機:以下から2組を選ぶ。

- a) 4×AD-4 スカイレーダー。各機2×2000ポンド HE 爆弾搭載。
- b) 4×F2H-2。各機2×500ポンド HE 爆弾搭載。
- c) 4×F9F-2。各機2×500ポンド HE 爆弾搭載。
- d) 上記 a~c のいずれかで、搭載物は任意に決める。

ゲームの長さ:15ターン。

特記事項:

- 1. これはソリテア・シナリオとしてデザインされている。そのため、ランダム AAA 射撃ルールを使用する。

2. 全機1ターン目に、東端または西端のどちらかから進入する。進入時の速度と高度は機外搭載物の制約内で自由に決めてよい。

3. 航空機は、どの地図盤端からでも退出できる。いったん退出したら、プレイから除かれる。全機は非迷彩塗装。

4. 勝利:撃墜ゼロで橋梁に損傷を与えるか、2機までの被撃墜数で橋梁を破壊すればアメリカ海軍の勝利。

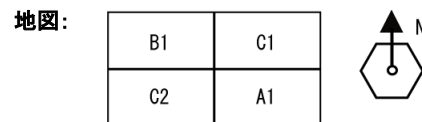
5. 航空機の機外搭載物:AD-4=1/2。F9F および F2H=1/2。

6. 上級ルール:

- a) **燃料:**全機ともシナリオを終えるのに十分な燃料がある。
- b) **天候:**晴天
- c) **パイロットの質:**すべて R。資質はダイスで判定する。特殊技能は適用しない。

シナリオ K-10:ストラングル作戦 1951 年~1952 年

背景:1951年の戦争が停滞した頃に、共産軍部隊の補給を断ち切るべく、作戦名“ストラングル”が発動された。これにより使用可能機すべてが、敵補給線への攻撃を行った。列車、トラック、橋梁や鉄道線が重点目標であった。しかし、2年にわたるこの奮闘は完全な成功とはいえなかった。停戦となるまで、敵がもちこたえるほどの補給物資がすり抜けて届いたため、地上戦で占領区域の獲得がなされなかった。敵は、兵員・資材ともに多大な犠牲を被ったものの、数百機の戦闘爆撃機もまた失われた。その大半は AAA によるものだが、MiG アレイの南から折にふれて出撃してきた MiG にやられたものもあった。



地上ユニット:1×機関車を、B1-4510に配置。2×列車を、B1-4511と4522に1つずつ配置。2×POL マーカーをB1-4714とC1-5315に1つずつ配置。1×タン色歩兵と1×トラックのスタックを6つ用意し、A-1404、1504、1605、1505、1507、1904にそれぞれ配置。歩兵は降車しており、トラックとは別々の目標とみなす。2×タン色中装甲車両を両方ともC1-5314に配置。2×ジャンクをA1-2103と2304に1つずつ配置。1×タン色CCUをB1-4708に配置。

AAA ユニット:3×M-38 37mm AAA、3×ZPU-4 4連装 14.5mm、2×S-60 57mm、3×ZPU-1 14.5mmを用意し、B1-4915から12ヘクス以内の任意のヘクスにつき1ユニットを配置。

攻撃機:以下から1つ選ぶ。

- a) 4×F-80
- b) 4×F-84E/G
- c) 4×F9F-2/5
- d) 4×F2H-2/3
- e) 4×AD-4 スカイレーダーと2×F9F

攻撃機の配置:メガヘクス C1-6508 内の任意のヘクスに配置。全機高度15レベル、Wの向きで、機外搭載物の制約内で速度は自由に決めてよい。

攻撃機の搭載物:HE 爆弾、ロケット弾、ナパーム弾を自由に組み合わせる。

MiG-15 増援:中国軍プレイヤーは秘密裡にダイスを振り、その目をメモしておく。この目は2×MiG-15がB1またはC2の西端から進入できるターンとなる。MiGはCLで、高度は20レベル、速度6.0で進入する。

ゲームの長さ:20ターン。

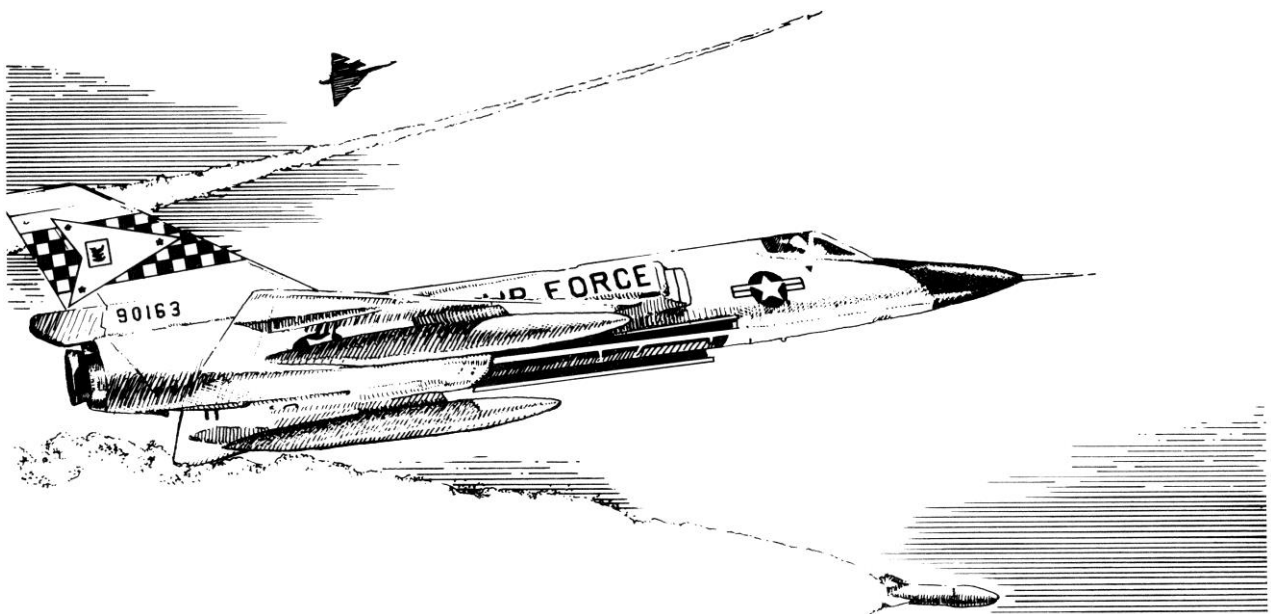
特記事項:

1. **プレイ地域:** 地図盤は固定されていない。プレイ地域を広げるため、必要に応じて追加の地図盤をつなげてよい。
2. **両 MiG** は視認されていない状態で進入する。その際に MiG から一番近い 2 機のアメリカ軍機は視認される。地上ユニットはプレイ開始時には視認されていない。海軍機は非迷彩塗装であり、その他はすべてシルバーである。
3. **勝利:** アメリカ軍プレイヤーは、地上ユニットに少なくとも 15 ポイントの損害を与え、かつ総得点が上回っていれば勝利。
4. **パイロット訓練水準:** アメリカ軍=Av、中国軍=Lim。
5. **航空機の搭載荷重:** アメリカ軍=プレイヤーが搭載した量によって定まる。MiG=なし。

6. 上級ルール:

- a) **燃料:** アメリカ軍機の開始燃料=機体内燃料の 70%、ビンゴ=機体内燃料の 45%。中国軍機の開始燃料=機体内燃料の 60%、ビンゴ=機体内燃料の 35%。
 - b) **天候:** 極北地域天候表で判定して決める。
 - c) **パイロットの質:** 表で判定して決める。中国軍は特殊技能を持つ資格はない。アメリカ軍は Good、中国軍は Poor の行を使用する。
7. **推奨バリエーション:** 攻守を変えてプレイする。攻撃側を 3×IL-28、2×MiG-15 とする。それらを朝鮮戦争時のアメリカ軍戦闘機 2 機で迎撃できる。この場合、地上ユニットすべてを連合軍部隊とみなす。AAA は同じものを使用するが、M-38 をすべてとり除き、1×S60 を加える(14.5mm 対空砲は 4 連装 50 口径機関銃部隊を、S-60 は連合軍の 40mm 対空砲を表わす)。

第 3 章：冷戦 ミサイル時代の夜明け 1954 - 1964



歴史的背景

第二次大戦後からそれほど経たないうちに、ソ連邦は核戦力の保有を実現した。最初のうちは、核のアメリカへの脅威はほとんど無かった。ソビエトには、アメリカ本土に原子爆弾を運ぶ能力がなかったためである。しかし、朝鮮戦争が終わった後で、これが一変した。1954 年、ソビエトにとって初の大規模横断爆撃機が 2 機種就役した。TU-95 ベアと TU-16 バジヤーである。ベアは巨大で、B-36 とだいたい同じようなものであったが、大型のターボプロップ・エンジンと後退翼を備え、より高速であった。バジヤーは中型のジェット爆撃機で、B-47 と似ていたが、若干大型であった。ベアは、ほとんどいかなる場所へも飛べる航続距離を有し、バジヤーは片道飛行であれば、アメリカの外縁を爆撃できた。両機とも当時あった大半の戦闘機並みの速度を持っていたことから、アメリカ空軍の防衛計画立案者の大きな頭痛の種となった。

これらの脅威に対処するため、アメリカはアメリカ防空空軍を創設した。これは程なく本土防空軍(CONAD)と名を改めた。最終的にこれは規模が拡大し、アメリカ空軍とカナダ空軍が合わさって北米防空司令部(NORAD としてよく知られる)となった。長距離防空の問題と取り組むため、広範囲に及ぶ早期警戒レーダー網がつくられ、新型航空機が設計された。ソビエトの爆撃機は、いつなんどきでも天候に関係なく空爆を行えるので、朝鮮戦争後のアメリカ空軍

の大部分を占める在来型の昼間戦闘機に代わり、レーダーを装備した迎撃機が必要とされた。

全天候対応の防空部隊創設には多くの難題があった。まず、航空機搭載用のレーダー技術は、1954 年にはまだ熟成が進んでいなかった。早期警戒レーダーは、大きくかさばるもので、故障しがちであった。兵器面でも大きな不安を抱えていた。朝鮮戦争におけるセイバーが装備していた 6 門の 50 口径機関銃は、なんとか MiG を撃ち落とすことはできたが、頑健なソビエト軍の爆撃機に対してはほとんど効果がないと思われた。機関砲も妥当な兵器ではないと考えられた。なぜなら爆撃機は旋回砲塔で厳重に守られており、戦闘機が描く典型的な追跡曲線では防御射撃を受けやすいからである。必要なのは、防御用の機関砲の射程外から撃つことのできる兵器であった。この時、誘導ミサイル技術は開発の途上にあった。しかし、実戦配備される迎撃機には、それを待っている余裕はなかった。

一時的な解決策として登場したのが、無誘導ロケット弾を一斉発射するというものである。この場合、戦闘機は自機のレーダーとリンクした火器管制用コンピュータが測定した地点からロケット弾を発射することになる。空対空ロケット弾を搭載した最初のジェット機の 1 つがセイバーのレーダー装備バージョン、F-86D である。これはセイバー・ドッグとよばれ、機関銃の代わりに 24 発入りのロケット弾

ポッドを搭載していた。現実的には、一斉射限りの武器の精度は劣悪で、セイバーの航続距離も大陸レベルの防御には短すぎた。その他にもロケット弾で武装した戦闘機が、すぐに登場してきたが、中でもロケット弾時代の典型とされる航空機が、F-89D スコーピオンである。この大型で複座の水平翼機は総計104発のロケット弾を搭載していた。スコーピオンの航続距離は長大であったが、鈍足であるため背後から爆撃機を捕捉することはできず、爆撃機の前方に控え、その大火力を生かして一撃で倒すやり方に頼っていた。当然ながら、これはとても望ましい戦法とはいえなかった。ロケット弾の精度には限界があるため、また別の尋常でない兵器が登場した。AIR-2 ジニーである。これは、核弾頭を積んだ大型の無誘導ロケット弾である。ロケット弾が外れても、核爆発で相手を消滅させようという着想から出たものだが、もちろん、これは目標のみならず発射機にとっても危険なものであった。アメリカ本土上空で核弾頭を爆発させた場合の悪影響は言うまでもない。

1955 年までには、レーダー技術の点で急速な進歩があり、航空機からのミサイル誘導が実現可能となった。そして、音速の壁への探求がなされていた。こうして次世代の迎撃機が設計された。これはレーダー誘導ミサイルを使用し、超音速で飛ぶことができるものである。アメリカ空軍はファルコン・シリーズのレーダー誘導ミサイルを開発する一方、海軍はスパローの開発に集中していた。実戦配備されることになるアメリカ空軍で最初のミサイル装備の迎撃機は、F-101 ブードゥーと F-102 デルタダガーであった。どちらも機関砲を搭載していなかったが、航続距離と性能に優れ、NORAD は実用的な防空網を構築できた。亜音速機のスコーピオンなど、初期の迎撃機も誘導ミサイルを積めるよう装備改善された。それでもなお、レーダー誘導ミサイルを発射するのは難しく込み入った作業であることが判明し、これには特化した航空機と、多くの場合 2 人の乗員を必要とした。幸いにも、より簡単な兵器が開発中にあった。熱源追尾ミサイルである。これは海軍の手により 1956 年に実用化された。

1950 年代のはじめ、アメリカ海軍は核搭載の爆撃機に非常に脆弱であるものと考えられていた。その頃は、超音速機は配備されておらず、防御用に使われていたのは年代もののバンシーと、新型ではあるが出力に劣る F9F クーガー遷音速戦闘機や、奇抜な形状の F7U カトラスだけであった。これらの海軍機はもっぱら機関砲を頼みとしており、迅速な迎撃ができるほどの速度はなかった。空軍と同じく海軍でも、誘導ミサイルは防御面の問題を解決する頼みの綱と見られていた。しかし、大型でレーダーを搭載した複座ジェット機は選択肢に入っていなかった。それほど大きなジェット機を扱える超大型空母はまだ建造されていなかったからである。海軍の兵器開発部門では苦心の末、シンプルであるが実用性に富んだサイドワインダー熱源誘導ミサイルの開発に成功した。この熱源シーカーは空中戦闘に大変革を起こし、現在でも使用されている。このコンセプトの素晴らしい点は、簡便でどんな航空機にでも取り付けことができ、レーダーに頼らないことである。パイロットは単に敵機のテールパイプに狙いを定め、発射するだけでよい。サイドワインダーは大量生産され、間もなくバンシーやクーガーなどの亜音速機にも搭載され、また早速これを採用した空軍は F-100 などの戦闘機から、果ては F-86 にまで搭載した。この熱源追尾ミサイルの唯一の欠点は雲を通して見ることができないことで、全天候型の防御のために海軍はようやくレーダー誘導ミサイルであるスパローを採用し、訓練を受けた特殊ミサイル飛行中隊の F7U-3M カトラスが装備した。

1960 年が近づくと、航空機とレーダー技術の向上は格段に進んだ。F-104 や F-106 といった新型の迎撃機の登場によりマッハ 2

の壁は破られ、発射操作が可能となすすべての戦闘機にミサイルが装備された。大型甲板の空母ができると、海軍は初の本格的な超音速戦闘機を配備し始めた。また、マクダネル・ダグラス社との緊密な協働により、マッハ 2 で飛行でき、スパローとサイドワインダーを合計で 8 発搭載できる大型で卓越した能力を持つ F-4 ファントムの開発を行っていた。朝鮮戦争後に生まれた遷音速の航空機は早々と表舞台から姿を消し、新しいジェット機が就役した。機関砲は急速にその重要性を失い、海軍の F-8 クルセーダーが、ベトナム以前で内装機関砲を積んだ最後のアメリカ軍戦闘機となった。

対して、ソ連は大規模な迎撃機部隊の展開を行っていた。しかし望ましいレーダー技術が欠けていたため、局地防御用の MiG を改修したモデルを生産するしかなかった。双発エンジンの MiG-19 が持続的に超音速で飛べる最初の戦闘機である。しかし、軽量で敏捷なデルタ翼の MiG-21 が、ソ連の主たる防空戦闘機となった。大型のレーダーを積んだアメリカの戦闘機と比べると、能力に制限はあるものの、すべての MiG はなお機動性に優れ、威力のある機関砲で武装した (MiG-21 ではサイドワインダー・ミサイルのコピーも搭載した) 強力なジェット機であった。MiG に欠けている航続力の問題を解決するため、SU-9/11 のような別種の迎撃機がつくられた。これはより大きなレーダーを搭載しており、迎撃にはミサイルのみを頼りとしていた。ソ連はまた、高性能で信頼性の高い一連の地对空ミサイルも開発した。

皮肉なことに、両陣営とも冷戦向け設計の戦闘機がベトナム戦であいまいになることになるのだが、これらの戦闘機はベトナム戦争の状況を考えて設計されたものではなかった。簡素、軽武装で上昇率に優れた MiG は、集団で鈍重な爆撃機を攻撃するようにつくられていたのだが、代わりに数で勝るミサイル装備のアメリカ軍戦闘機と対抗することになった。同様に、大型で重いアメリカ軍の迎撃機も、爆撃機でなく軽快で小型の MiG を相手にする羽目になった。ミサイルのみで武装するという方法論の限界があらわになるのがベトナム戦争でのことで、機関砲の再武装の必要性が叫ばれはじめるのである。

フラッシュ・バック

F-101B のお気に入りの悪ふざけは、やつら (SAC:戦略空軍司令部の面々である) に一発かましてやることだった…“真中を誇示する”という良く知られたポーズを空中でやってのけるというわけだ。が、このいたずらも F-101 の機首に IR 探知装置が取り付けられて、給油用プロブが外されることでお終いとなった。

初期のデュース (F-102) の欠点は、スターターがうまく機能しないことだった。この小さなジェットエンジンでそうした事態が発生した場合、時として暴走し、爆発に至るおそれがあった。私の機も一度、スターターが機嫌を損ねたことがあった。整備クルーのチーフが最終的には始動に成功させたのだが、私はミッションの後、彼にどうやったのかと尋ねた。「ああ、上に登って、始動するまでハンマーでたたき続けたただだよ。」そこには真の勇者がいた！

現代の戦闘機を前にして、「有人ミサイル」というニックネームはおそらくつけられないだろうし、未来的なものもイメージできない。しかし、1950 年代初頭では、ミサイルはまだ実験段階であったし、その発射は衝撃的で規格外のものだったのだ。そういったわけで、F-104 に付けられた先のニックネームは、その姿をうまく言い表していると言えるだろう。

アメリカ空軍 迎撃機パイロットの回想

冷戦時の航空機の概要



F-86D セイバー: F-86D“セイバー・ドッグ”の生産は1951年に始まった。これは基本となるセイバーの全天候型迎撃機版であった。もとのセイバーの主翼、キャノピー、尾翼はそのままであるが、胴体は一新されて、新たに開発されたアフターバーナー対応エンジン、会敵コース攻撃能力を有した APG-36 レーダー、オート・パイロット・システム、24 発の空対空ロケット弾を収納した格納式のトレーが装備された。1956 年に AIM-9B サイドワインダーを搭載できるよう改修が施されるまで、ロケット弾が F-86D の唯一の兵器であった。D 型は見事にチューンアップされた戦闘機でパイロットに好まれた。防空任務では航続距離の短さのため、全天候能力を生かしきれなかったが、それでも戦闘機仕様のセイバーよりも生産量は多かった。ロケット弾の代わりに 20mm 機関砲を 4 門搭載し、会敵コース攻撃テクノロジーをなくした簡易バージョンが、K 型として NATO 向けに製造された。L 型は単純に D 型のアビオニクスを改善し、主翼を大きくしたものである。



F-89 スコーピオン: スコーピオンは、P-61 ブラックウィード・夜間戦闘機の後継となるジェット機を求めたアメリカ空軍の要請により開発されたものである。出来上がったものは大型で直線翼の双発複座ジェット戦闘機で、APG-33 レーダーと 6 門の 20mm 機関砲を搭載していた。スコーピオンの航続距離と滞空時間は同時代の戦闘機の 2 倍あり、戦闘機同士の戦いをするには大きすぎてパワーが不足していたものの、本土防空には十分なものであった。最初のバージョンである F-89A と B は 1950 年に登場した。1 年後、主翼とエンジンを強化した F-89C が就役した。1952 年に F-89D の生産が開始された。このモデルは会敵コース攻撃システムが組み込まれ、機関砲が取り払われて 104 発ものロケット弾が搭載された。1955 年からはファルコン・ミサイルが搭載できるように改修され、最終モデルである F-89J は州空軍部隊で 1969 年まで使用された。



F-100 スーパーセイバー: “ハン”と呼ばれるようになる F-100 は、水平飛行で音速を超えられるジェット戦闘機を開発すべく 1949 年に始まった設計計画の成果である。1953 年に最初のプロトタイプが用意され初飛行でマッハ 1 を超えた。この離れ業の要となるのが強力な J-57 ターボジェット・エンジンである。これには新しい“アフターバーナー”技術が取り入れられており、F-86 のエンジンの 3 倍の推力を生み出した。1954 年までには、F-100 は飛行中隊レベルで就役しており、1960 年代に入って F-105 や F-4 と交替するまでアメリカ空軍の主力戦闘機であった。ハンとはシンプルな昼間戦闘機で、爆弾と AIM-9 ミサイルを搭載でき、20mm 機関砲を“歯”のように横一列に装備していた。1965 年には旧式であると考えられていたものの、ベトナムでは 4 個航空団が展開して近接航空支援に活躍した。北ベトナム内への任務飛行も行い、戦果とはならなかったが MiG-17 との衝突が 2 度あった(訳注: MiG を撃墜していたとする史料もある)。F-100 は州空軍で 1980 年まで使用された。ハンはまだ広く輸出され、数十の国々で使用された。



F9F-6 クーガー: 1950 年、F9F パンサーの後退翼仕様が海軍に提案された。この提案は受け入れられ、そうしてできたのがグラマン・クーガーである。初飛行は 1951 年で、中隊レベルで就役したのが 1952 年の後半であったため、朝鮮戦争に出陣するにはほんの少しばかり遅かった。しかし、クーガーは即座に傑作機となった。後退翼と強力なエンジンにより、パンサーより 120 時速マイルも最大速度が増し、飛行は安定

しており安全性も高かった。パンサーと同様にタフであり、4 門の機関砲を装備し、様々な爆弾やロケット弾を搭載できた。クーガーは 1953 年に F9F-8 として更なる発展がなされ、より大きく改良された主翼と新型のエンジンを持ち、水平飛行での最大速度は 700 時速マイルとなった。後期の型である F9F-8B は 4 発までのサイドワインダー・ミサイルを搭載できた。最後の戦闘機型のクーガーが退役したのは 1960 年頃であるが、複座バージョンは訓練部隊により 1974 年まで使用された。



F7U カトラス: この突飛な無尾翼で後退翼の双発海軍機が最初に飛んだのは 1948 年である。そのデザインは極端だが進歩的であり、まごうことなく当時の最先端技術を走っていた。不運にも、計画されていたエンジンの開発は具体化せず、最初のカトラスはパワーに劣り、開発初期につきものの数々の問題を抱えていた。たった 14 機の F7U-1 が生産されたが、これはすべて試験機であり、数年かけて欠陥を是正する間にその 1/3 が墜落した。最初の量産モデルは F7U-3 である。これは、アフターバーナーができる J-46 エンジンとレーダーのみを装備しており、1952 年に就役して最終的には 13 飛行中隊が配備された。1950 年に生産されていれば強力な戦闘機となっていたであろうが、1954 年にはその性能は他機の設計と同じか、劣るようになっており、飛ぶ必要性もずっと減っていた。カトラスは優れたジェット機であるが事故発生率は非常に高く、“少尉殺し”というあだ名をつけられた。もっとも重武装のバージョンである F7U-3M は 1955 年に登場した。これは 20mm 機関砲に加え、4000 ポンドの爆弾か 4 発のスパローもしくはサイドワインダーを搭載できるものであった。1957 年には、カトラスはすべて退役し、F-8 クルセーダーのような新型の超音速戦闘機が後を継いだ。



F-101 ブードゥー: 1957 年に就役したブードゥーは万能機であることが立証された。もともとは SAC(戦略空軍司令部) 向けの単座で長距離を飛ぶ超音速護衛戦闘機と考えられていたが、通常兵器の代わりに“核”を搭載した F-101C 戦闘爆撃機として戦術空軍に採用された。この機の唯一の通常兵器は機関砲で、通常爆弾やロケット弾を投下できる仕様ではなかった。これら戦闘爆撃機バージョンは短命に終わり、すぐさま同様の任務を担う F-105 に取って代わられた。ブードゥー戦闘機は、写真偵察機バージョン(RF-101)に生まれ変わり、低空での高速偵察任務で優秀ぶりを示し、ベトナム戦争では偵察任務で高い出撃率を誇った。RF-101 は非常に評判がよかったため、RF-4C ファントム写真偵察機が使用できるようになっても、1975 年まで現役を務めた。1959 年には、複座の全天候型迎撃機モデルである F-101B が配備された。これは 3 発のファルコン・ミサイルと 2 発のジニー核ロケット弾を積んでいた。航続距離の長さや優速が評価されてブードゥー部隊はすぐにその数を増やした。主力迎撃機として F-102 が NORAD に、F-101B がカナダ空軍に採用された。ブードゥーは優秀な迎撃機であり、アメリカ軍から退役したのは 1983 年になつてのことである。



F-102 デルタダガー: F-102 は、アメリカ空軍で当初から純粋な超音速迎撃機として設計された最初のジェット機である。F-102 は当時のもっとも進んだシステムをとり入れ、ファルコン・ミサイルやロケット弾で武装する予定であった。F-102 の特徴は尾翼の無いデルタ翼である。出力の大きな J-57 エンジンを積んだダガーは有望と見込まれて、初飛行もしないうちに発注された。不運なことに、1953 年後半の初飛行で深刻なバフティングが起きたため、超音速まで到達できなかった。この問題は、大きな遷音速抗力を生む胴体設計に起因していた。1 年にわたる徹底的な再設計とテストの末、解決策が見つかった。新たな“エ

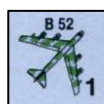
リアルール”と延長した胴体、再設計された主翼と形状を改めたキャノピーを導入した結果、水平飛行でマッハ 1.2 をたたき出した。この新型機は 1955 年に生産に入り、1978 年に州空軍より退役するまでの長い間、現役を務めた。ダガーはギリシャやトルコへ輸出され、ベトナムでも使われた。



F-104 スターファイター: “有人ミサイル”とニックネームがついたスターファイターは、朝鮮戦争の戦訓を直接取り入れた設計となっている。アメリカ軍パイロットは、高空を飛ぶ MiG を迎撃し撃墜するために、速度と上昇性能を求めている。高空では、機動性の高い戦闘は想定されないため、高いエネルギーと素早い上昇力、そして機関砲とミサイルで武装した設計がふさわしいと考えられていた。F-104 は、アフターバーナーのできる改良型の J-79 エンジンに小さな主翼とパイロットを載せたような代物であったが、その性能は驚くべきものであった。スターファイターはマッハ 2.0 を出すことができ、同時期のどの戦闘機をも圧倒する速度で上昇し、飛行することができた。残念なことに、原始的なレーダー、限られた航続距離、そして兵器搭載量の少なさが、長距離を飛ぶ重武装の迎撃機のように食指を示すアメリカ空軍には魅力的に映らなかった。スターファイターは、1958 年はじめにほんの 2 個航空団がアメリカ空軍に配備されただけであった。空軍の F-104 の 1 個飛行中隊がベトナムで限定的な活動を行い、1968 年にはすべてがアメリカ空軍より退役した。F-104 は広く輸出されて、多くの外国の空軍が配備した。イタリアとトルコでは何機かがまだ現役である。



F-106 デルタダート: コンベア社の F-106 の設計は F-102 のすぐ後に開始され、デルタダガーの空力学的なミスを教訓とできた。デルタダートはより大きく、似たようなデルタ翼のレイアウトを持ち、大型の J-75 エンジンで飛行した。これはマッハ 2 の速度を出すアメリカで 2 番目の戦闘機となった。デルタダートはまた改良された火器管制システムを有し、4 発の後期モデルのファルコン・ミサイルと 1 発のジニー核ロケット弾を搭載していた。デルタダートは 1959 年に配備され、すぐにパイロットに好意的に受け入れられた。アビオニクスは最初のうちは開発初期のトラブルに悩まされたが、程なく改められ、NORAD でもっとも優秀な迎撃機として 11 個飛行中隊に配備された。長い年月のうちに、デルタダートには改良された電子機器や新型のキャノピーが整備された。また、もっとも重要な改良として、1970 年代にすべての稼動機に 20mm パルカン砲が装備された。これはベトナムでの戦訓を取り入れた結果である。デルタダートが最後に退役したのは 1980 年代後半である。



B-52 ストラストフォートレス: 1946 年に構想がはじまり、1955 年の初飛行以来、戦略空軍司令部所属の飛行中隊の 1/3 で今なお飛んでいる“バフ”の寿命は相当なものである。絶え間ない改修を受けながらこの後退翼の 8 発エンジンの巨大ジェット爆撃機は、戦略核三本柱の“有人部門”として一翼を担い、35 年にわたって“平和”を守ってきた。地球規模の核戦争向けに設計されたバフの初の実戦経験はベトナムで、通常爆撃機としてのものであった。そこでは集結した敵部隊への“アークライト”空襲で激烈な威力を持つことを証明した。厚い防御が施された北ベトナムへの空襲では、敵の防空力により 15 機の B-52 が失われた。B-52 の使用は、アメリカのベトナムへの関与を早く終わらせるのに一役買った。進歩した SAM や超音速迎撃機の登場までの間、この高速ジェット爆撃機は、“冷戦”を冷たいままにしておける、事実上無敵の戦力であった。疲れるということを知らないバフは、1991 年の湾岸戦争にも再び使用された。



SU-9/11 フィッシュポット: ソ連もまた、アメリカ軍爆撃機による核の脅威にさらされており、それを迎え撃つために最善を尽くした。ソ連は数種の地对空ミサイルと幾重にも渡るレーダー網を開発し、

2000 機あまりの迎撃機をソ連版の NORAD である PVO-Strany (国土防空軍) が配備した。SU-9 フィッシュポットは 1958 年に就役した。これは、レーダーと 4 発の AA-1 アルカリ・ミサイルを搭載した素朴な全天候型迎撃機で、まもなく多くの PVO 飛行中隊に配備された。この機的重要性は、超音速で飛ぶことと、他のソ連軍機に比較して航続距離が改善されていることである。1961 年に、より強力なレーダーと大型のミサイル AA-3 アナブを 2 発搭載した新型が登場した。これは SU-11 とよばれた。アメリカの迎撃機に及ぶべくもないものの、一時期フィッシュポットは稼動迎撃機全体の半数を占め、最後の SU-11 が退役したのは 1980 年代の前半である。



TU-16 バジャー: 1952 年に初飛行したバジャーは、多くのバージョンが今でもソ連と中国で使用されている。多目的に使える航空機であるバジャーの本来の任務は中距離核爆撃機で、アメリカ軍の B-47 ストラトジェットと大きさも能力も同じようなものであった。以来、偵察や給油など様々な役割に応じて改造されてきた。1954 年に初めて配備された時は、亜音速で飛ぶバジャーは、同時代の戦闘機にとって容易に迎撃できない目標であった。バジャーなどのジェット爆撃機が投げかけた脅威は、1950 年代のアメリカ軍の迎撃機やミサイルの技術を大いに前進させることになった。大型のスタンドオフ対艦巡航ミサイルを搭載したバジャーは、今日でも実質的な脅威となっている。

冷戦期 (CW) シナリオ

※機関砲とロケット弾使用の空中戦シナリオ

シナリオ CW-1: MiG アレイ再び 1954~1955 年

背景: 朝鮮戦争で得た一つの教訓はアメリカ軍の戦闘機はより速く、より高く飛ぶ必要があるということだった。アメリカ人パイロットは、いつもお粗末な訓練しかしていない敵と対面する訳でないことは分かっていた。朝鮮戦争での MiG は優勢な上昇限度と速度を活かして、しばしば意のままに戦闘を開始したり打ち切ったりするという贅沢が許されていた。冷戦が具体的な形をとるにつれて、新たに数機種のアメリカ軍戦闘機が登場した。これらは MiG-15 と同等かより有利な条件で戦えるものであった。その中に海軍の F9F-6 クーガーと F7U-3 カトラスがあった。これは海軍にとって最初の後退翼機の就役であった。また空軍の F-100 スーパーセイバーも登場した。F-100 は当時の最先端をゆく戦闘機であった。アフターバーナー可能なエンジンにより水平飛行で超音速を出したのである。初期のアメリカ軍ジェット戦闘機の能力はなかなかのものであった。このシナリオは朝鮮戦争がもう 1、2 年続き、新型航空機が実戦に参加することを想定したものである。

地図:

B1	C1
A1	B2



アメリカ軍機: 以下のいずれか 1 機種から 4 機を使用する。

- a) F-100A スーパーセイバー b) F-86L セイバー
- c) F9F-6 クーガー d) F7U-3 カトラス

航空機の配置: アメリカ軍に関してはシナリオ K-5 と同じ。

プレイ: シナリオ K5 と同じように MiG と追加のアメリカ軍機を導入させる。

ゲームの長さ: 20 ターン

特記事項:

1. 一般シナリオを使用して、違った配置でプレイしてもよい。
2. パイロット訓練水準: アメリカ軍=G、中国=Lim
3. シナリオ K-5 の注をすべて使用するが、例外として全航空機の搭載荷重を“なし”する。また、アメリカ軍機に関しては、機体内燃料の60%を開始時の搭載燃料とし、機体内燃料の40%をビンゴとする。
4. 推奨バリエーション: MiG-15 の代わりに、ベトナム戦争の章で取り上げられている MiG-17 を使用する。MiG-17 は 1953 年に就役したが、1955 年になるまで輸出されなかった。

シナリオ CW-2: 爆撃機を打ちのめせ *

1950 年～1955 年

背景: 1950 年に登場した TU-4 ブル (B-29 のソ連製コピー) へのアメリカの回答は、長大な航続距離と全天候能力、そしてレーダーを装備した F-89 スコーピオンである。これは当初 6 門の 20mm 機関砲を搭載しており、後には 104 発の空対空ロケット弾を積んだ。スコーピオンは大型でパワーに欠けるため、空中戦では同時代の戦闘機に手もなくやられていただろう。とはいえ、護衛のないプロペラ爆撃機の攻撃用に設計された迎撃機としては申し分のないものであった。スコーピオンには F-86D のような防空戦闘機が補備された。これも機関砲を取り去ってレーダーとロケット弾を搭載したが、スコーピオンの航続距離には及ばなかった。これらの戦闘機はブルに対抗することはできたろうが、1955 年に出てきた TU-16 バジューは、F-86D や F-89 にとって組し難い敵となった。

地図:

C2	B2	A1
----	----	----



航空機: 地図 ヘクス 方向 高度 速度 状態 荷重
"前期"

TU-4 #1	C2	5523	E	30	3.0	—	—
TU-4 #2	C2	5423	E	30	3.0	—	—
TU-4 #3	C2	5424	E	30	3.0	—	—

"後期"

TU-16 #1	C2	5522	E	40	5.5	—	—
TU-16 #2	C2	5324	E	40	5.5	—	—

迎撃機: 以下からいずれか 1 部隊を選ぶ。

- a) 4×F-100C
- b) 6×F-86D/L
- c) 4×F9F-6
- d) 4×F-89D

すべてをメガヘクス B2-3523 内に 1 ヘクスにつき 1 機ずつ配置。全機向きは W で、速度や高度は自由。

ゲームの長さ: 全爆撃機が撃墜されるか、A1 地図盤の東端から退出するまで。

特記事項:

1. このシナリオはソリテアプレイ用にデザインされている。TU-4 ブルは、シナリオ K-4 の B-29 のルールを使って飛行と防御を行う。ブルは全機シルバー。
2. TU-16 にはデータ・カードがあり、相手プレイヤーが飛行させることにしてもよい。両機ともシルバー。
3. 勝利: 迎撃機は、すべての爆撃機を撃墜させなくては敗北となる。28 高度レベルよりも高空でプレイを開始したり、存在している航空機はすべて、コントロールが発生するため視認される。全迎撃機はシルバー。

4. ロケット弾: ロケット弾を装備した戦闘機でプレイするには上級ルール 9.3 を読むこと。

5. 航空機の搭載荷重: 全迎撃機=なし

6. 上級ルール:

- a) **燃料:** 迎撃機は機体内燃料の 70% で開始、ビンゴは機体内燃料の 30% であるが、ビンゴとなっても帰還する必要はない。それほど重大な任務である。
- b) **天候:** 極北地域天候表で判定して決める (アラスカである)。
- c) **パイロットの質:** 並の列で判定して決める。

7. 推奨バリエーション 1: 夜間かつ天候ルールを使用して爆撃機を迎撃する。

8. 推奨バリエーション 2: 攻守を変えてプレイする。ソ連が以下のように迎撃側にまわる。

・爆撃側: B-36 を使用する。これは B-29 と同じように飛行するが、以下の付記事項がある。

- a) B-36 の速度は 4.0、プレイ開始時の高度は 40。
- b) 防御用の機関砲の攻撃力は 3。
- c) 視認性=12、サイズ=-3、脆弱性=+2

・迎撃機側: MiG-15 もしくは MiG-17 の任意の派生型を 8 機使用する。

冷戦期 (CW) シナリオ

※機関砲とミサイル使用の空中戦シナリオ

シナリオ CW-3: 爆撃機を打ちのめせ 2 *

1956 年～1964 年

背景: 空対空誘導ミサイル、ジニー核ロケット、そしてこれらの兵器を扱える新型迎撃機により NORAD は防御面での最初の関門を乗り越えた。ファルコン・ミサイルを搭載できるよう改修された F-89 が初めに登場し、続いて超音速機 F-102 ダガーが現れた。すぐ後になって、ダガーよりも優速で航続距離の長い F-101 ブードゥーが出てきた。ブードゥーの次にはマッハ 2.0 で飛ぶ F-106 が、またその次には“有人ミサイル”で名高い F-104 スターファイターが登場した。F-104 もマッハ 2.0 に達するが、より簡素で、ミサイルは熱源追尾のものに限定されていた。

地図:

C2	B2	A1
----	----	----



爆撃機: 3×Tu-16 または 3×Tu-95 ペアを選ぶ。それぞれ、C2-5523、5121、5227 に配置。全機機首方向は E。Tu-95 の速度は 5.0、Tu-16 の速度は 5.5 である。高度は、それぞれ 35、41、30 である。

迎撃機: 以下からいずれか 1 部隊を選ぶ。

- a) 2×F-89H スコーピオン
- b) 2×F-102A デルタダガー
- c) 1×F101B ブードゥー
- d) 1×F106A デルタダート
- e) 4×F-100C
- f) 4×F104A スターファイター
- g) 4×F-86D セイバー
- h) 1×F-89J スコーピオン
- i) 4×F9F-8 クーガー
- j) 4×F7U-3M カトラス

迎撃機は、メガヘクス B2-4523 内に配置。全機機種方向は W で、速度や高度は自由。

ゲームの長さ: 全爆撃機が撃墜されるか、A1 地図盤の東端から退出するまで。

特記事項:

1. コントレールが発生する 30 高度レベルより上に配置されたり、存在している航空機はすべて視認された状態となる。アメリカ海軍およびアメリカ空軍の迎撃機は非迷彩塗装。アメリカ空軍機と全爆撃機はシルバー。

2. Tu-95 ベアは、シナリオ K-4 の B-29 と同じように飛行するが、以下の例外がある。

- 速度は 5.0。
- 後部機関砲は射撃管制レーダーの使用により、60° 以下のアングル・オフ・アーク以下への射撃では命中判定で-1 の修整がつく。
- 視認性=12、サイズ=-3、脆弱性=+1

3. 迎撃機の搭載物:

- F-89H**=3×AIM-4C、3×AIM-4E、両翼端ポッドに計 4 戦力値のロケット弾、荷重=3、状態=CL
- F-102A**=3×AIM-4C、3×AIM-4E、兵装ベイに 2 戦力値のロケット弾、荷重=3、状態=CL
- F-101B**=1×AIM-4C、1×AIM-4E、兵装ベイに 2×ジニー空対空核ロケット弾、荷重=3、状態=CL
- F-106A**=2×AIM-4C、2×AIM-4E、兵装ベイに 1×ジニー空対空核ロケット弾、荷重=3、状態=CL
- F-100C**=2×AIM-9B(ステーション 3 と 5 に 1 発ずつ)、荷重=2、状態=CL
- F-104A**=2×AIM-9B(ステーション 1 と 5 に 1 発ずつ)、荷重=2、状態=CL
- F-86D**=2×AIM-9B(ステーション 2 と 3 に 1 発ずつ)、2 戦力値のロケット弾、荷重=2、状態=CL
- F-89J**=2×AIM-4C、2×AIM-4E(ステーション 3 から 6 に 1 発ずつ)、2×ジニー空対空核ロケット弾(ステーション 1 と 2 に 1 発ずつ)、荷重=8、状態=1/2
- F9F-8**=4×AIM-9B(ステーション 3 から 6 に 1 発ずつ)、荷重=4、状態=CL
- F7U-3M**=4×AIM-9B または 4×スパローI(ステーション 1、2、4、5 に 1 発ずつ)、下面ポッドに 3 戦力値のロケット弾、荷重=4、状態=CL

4. Tu-16、Tu-95 ともに AJM-A3 を装備し、40 発のチャフを積んでいる。PPL は双方とも 4 である。

5. 上級ルール:

- 燃料:** 全迎撃機の開始燃料=機体内燃料の 70%、ビンゴ=機体内燃料の 30%
- 天候:** 極北地域天候表で判定して決める。
- パイロットの質:** “優れている”の列で判定して決める。

シナリオ CW-4: ストラフォートレスの攻撃 1960 年

背景: アメリカがソ連の爆撃機に懸念を示しているなら、ソ連のアメリカの爆撃機に対するそれは倍するものであった。戦略空軍司令部は思う存分に使える優秀なジェット爆撃機を大量に保有していた。その中でも最も大型で有名なのが、数を減らしたとはいえ今でも SAC で使用されている B-52 ストラフォートレスである。B-52 は、空中給油のおかげでどこへでも飛ぶことができ、1950 年代には数百機が空中待機して、大統領が大きな赤いボタンを押せばソ連を放射能の灰に変えられる態勢が整っていた。“バフ”(Buff=Big Ugly Fat Fucker)と呼ばれる図体の大きい B-52 は、電子対策、核ミサイル、飛行デコイを利用してソ連の防御網を単機突破するという戦略をとっていた。このシナリオでは、バフが大規模な戦闘機の攻撃から身を守るさまを表している。

地図:

A2
B1
B2
C1



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
B-52D*	C1	5512	N	50	6.0	DT	(大)
B-52D*	C1	6010	N	30	6.0	DT	(大)
B-52D*	C1	6511	N	40	6.0	DT	(大)

* B-52 側のプレイヤーは、登場機のうち 1 機を本物と指定する。他の 2 機は、B-52 と同じ飛び方をして、レーダーにも同じ映り方をする“クウェイル”デコイである。

迎撃機: 4×SU-11 をメガヘクス B2-3523 内に配置。全機 S の向き、速度は 6.0、高度は 50。加えて、4×SU-11 をメガヘクス B1-4508 内に配置。全機 S の向き、速度は 6.0、高度は 20。

ゲームの長さ: B-52 が撃墜されるか、A2 北端より退出するまで。

特記事項:

1. SU-11 は、視認フェイズの開始時点で B-52 の 6 ヘクス以内に
いる場合、それがクウェイルか本物の B-52 かを確認できる。B-52
は非迷彩塗装、SU-11 はシルバー。

2. **航空機の搭載荷重:** SU-11: ステーション 1=AA-3a アナブ、
ステーション 4=AA-3b アナブ。機外搭載物=1/2、荷重=3.0。ク
ウェイルは AJM を装備しているが、デコイはない。

3. 上級ルール:

- 燃料:** B-52=制限なし SU-11 の開始燃料=250、ビンゴ=100
- ECM:** B-52 とクウェイルはすべて、効果値 3 のジャマーを装備。
B-52 は開始時に DDS をフル搭載している。
- 天候:** 極北地域天候表で判定して決める。
- パイロットの質:** 全機 R で、資質のみダイスで判定して決める。

4. **勝利:** ソ連軍は、B-52 が地図盤から退出する前に撃墜した場
合にのみ勝利する。

5. **推奨バリエーション 1:** シナリオの設定を夜間か、低空攻撃に
する。低空攻撃では、B-52(やクウェイル)を、それぞれ 5、7、3 高
度レベルで開始させる。そして、迎撃機は高度レベル 10 で開始さ
せる。これには、地形ルールを使用する。以下の AAA を B-2 地図
盤の任意のヘクスに加える。

3×KS-12 85mm 3×M-38 37mm

6. **推奨バリエーション 2:** SU-11 の代わりに SU-9、MiG-19 ある
いは MiG-21F を使う。これらの MiG については、ベトナム戦争の
章に説明がある。

7. **推奨バリエーション 3:** B-52(とクウェイル)の代わりに以下から
1 部隊を突破作戦に使用する。

- 2×B-66 デストロイヤー(日本からの短距離飛行)
- 2×A-5 ビジランティ(日本海洋上の空母より飛行)
- 3×B-57(トルコからの短距離飛行)

8. **推奨バリエーション 4:** SAM を使用する。防御用に 1×EWR
と 1×SA-2B 発射ユニットを加える。両方とも A2-2425 に配置。

9. **推奨バリエーション 5:** 通常の攻撃飛行にする。クウェイルは
使用せず、2 機または 3 機の B-52 を使用する。これらは、同一高
度、同一速度で隣り合ったヘクスに配置する(セル隊形)。

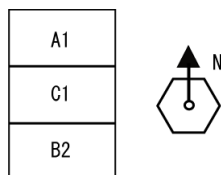
冷戦期 (CW) シナリオ

※空対地戦闘シナリオ (対空兵器は AAA/SAM)

シナリオ CW-5:キューバ・ミサイル危機 1962 年 10 月

背景: 1962 年、ソ連がキューバに中距離核弾道ミサイルを配備しているのが発見された。ケネディ大統領は証拠を求め、空軍は U-2 スパイ機と RF-101 ブードゥーを写真偵察に送り込んだ。自衛策として、キューバは新たに配備した SA-2 地对空ミサイル・システムで U-2 を撃墜した。ブードゥーは AAA の大歓迎を受けたが、命中弾は無かった。証拠を手にした大統領は、キューバ封鎖を命令し、撤退しなければキューバへ侵攻するか、物理的にミサイルを取り除くと脅した。キューバとソ連は“狼狽して”弾道ミサイルを撤去した。このシナリオは偵察と空襲の選択肢を探るものである。

地図:



地上ユニット配置: 3 個のタン色歩兵カウンターを用意する。このうち 1 個は本物の弾道ミサイル発射機で、2 個は偽物である。C1-5410、C1-6305、A1-1909 に配置。

AAA/SAM 防御: 1×SA-2B=A1-2210、3×ZPU-4 14.5mm 軽 AAA=弾道ミサイル (か偽物) と同一ヘクスに 1 個ずつ。2×M-38 37mm 中 AAA=A1-1705 と 2615 に 1 個ずつ。1×S-60 57mm 中 AAA=C1-5805。

MiG: 2×MiG-17F=C1-6507 と 6608 に 1 機ずつ配置。両機とも機種方向は S、高度は 15 レベル、速度は 4.0。

アメリカ空軍偵察任務:

RF-101 ブードゥー: B2-3428 と 3528 に 1 機ずつ配置。両機とも機種方向は NNE、高度は 3 レベル、速度は 6.0。

ゲームの長さ: 20 ターン。

特記事項:

- RF-101 は、低高度からの鮮明な写真を入手するため、各弾道ミサイル・サイトの 3 ヘクス以内を水平飛行で、ちょうど地上から 3 レベルで通過しなくてはならない。
- ゲーム開始時に視認されている航空機、地上ユニットはない。地上ルールと地形追従飛行ルールの使用を推奨する。RF-101 は迷彩塗装。MiG はシルバー。
- パイロット訓練水準: アメリカ空軍 Av、キューバ=Av。
- 航空機の搭載荷重: RF-101、MiG と同にし。
- 勝利: アメリカ軍プレイヤーは、3 つのミサイル・サイトの写真を撮影した上で、少なくとも 1 機の RF-101 を地図盤 A1 の北端より退出させると勝利。
- 上級ルール:
 - 燃料:** RF-101 開始時=200、ビンゴ=100。MiG 開始時=80、ビンゴ=20。
 - 天候:** 熱帯地域天候表で判定して決める。
 - パイロットの質:** アメリカ空軍=R、R MiG=R、N。資質の判定のみ行う。特殊技能は適用しない。
- 推奨バリエーション: RF-101 の代わりに RF-8A を使用する。

アメリカ空軍対地攻撃任務:

攻撃部隊: RF-101 の代わりに B-66、B-57B、F-105B のいずれか 1 機種を 2 機用意して配置。高度・速度は自由。

ゲームの長さ: 20 ターン。

特記事項:

- 目標は A1-1909 にある弾道ミサイル・サイトである。爆撃機については、後の第 4 章に説明がある。全爆撃機はシルバー。
- 爆撃機の搭載荷重:
 - B-66**=爆弾倉に 12×M65 1000 ポンド HE 爆弾。機外搭載物.=DT、荷重=18。
 - B-57**=爆弾倉に 6×M65 1000 ポンド HE 爆弾。機外搭載物.=1/2、荷重=9。
 - F-105B**=6×M117 750 ポンド HE 爆弾を搭載した MER1 基をステーション 3 に、1×M117 をステーション 1 と 5 に搭載。機外搭載物.=DT、荷重=17。
- 上級ルール:
 - すべて偵察任務と同じ上級ルールを適用する。
 - 空中給油機使用可能性=8
- 勝利: ミサイル・サイトを破壊し、少なくとも 1 機を任意の地図盤端から退出させる。

アメリカ海軍対地攻撃任務:

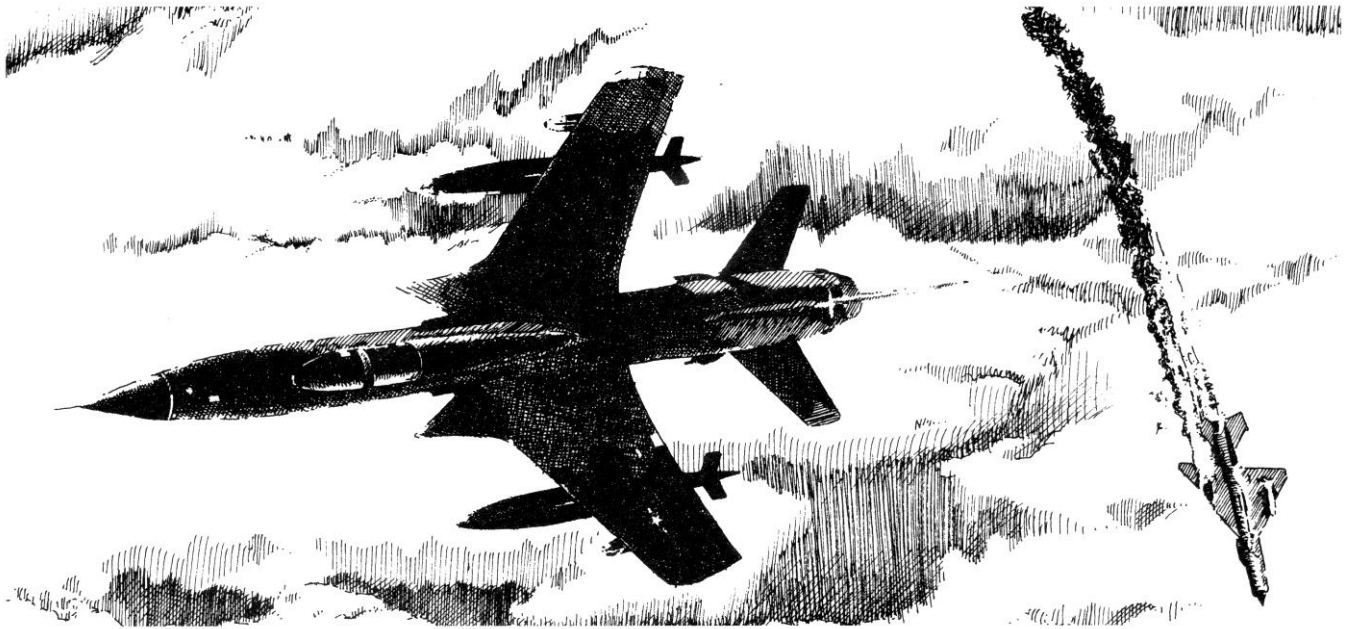
攻撃部隊: 4×A-4C スカイホークまたは 4×A-1 スカイレーダーを用意し、2 機ずつを B2-3428 と 3528 に配置。高度・速度は自由。

ゲームの長さ: 20 ターン。

特記事項:

- 目標は A1-1909 にある弾道ミサイル・サイトである。A-4C は非迷彩塗装である。
- A-4 の搭載荷重: ステーション 2、4=3×Mk-82 500 ポンド HE 爆弾を搭載した 1 基の TER。機外搭載物.=1/2、荷重=11。
- A-1 の搭載荷重: ステーション 1、3、5 および 11、13、15=1×Mk-82 500 ポンド HE 爆弾。ステーション 7、8、9=1×M117 750 ポンド HE 爆弾。機外搭載物.=DT、荷重=15。
- 上級ルール:
 - すべて偵察任務と同じ上級ルールを適用する。
 - 空中給油機使用可能性=6
- 勝利: アメリカ空軍対地攻撃任務と同じであるが、目標破壊後に少なくとも 2 機退出させること。

第4章：ベトナム戦争 前半期；MiG との初対決 1965 - 1969



歴史的背景

アメリカが朝鮮戦争で戦っている間、フランスはインドシナの植民地を固守するために戦っていた。消耗し、損害を被った陸軍は1954年、ディエン・ビエン・フーで敗北を喫した。フランスは、ベトナムが一つの政体のもとに国を統一させる民主的な選挙が行われるまでの間の政治的分割に同意した。それから間もなくして、非共産主義の南ベトナムに暫定政府を残してフランス軍は撤退していった。合意に基づく選挙など行われることもなく、南ベトナムは、北ベトナムの補給と支援を受けたバトコン・ゲリラとの戦闘に巻き込まれる。

南ベトナムはアメリカに支援を求め、アメリカはそれに応えて陸軍顧問(グリーンバレー)と少数の特別な訓練を受けた航空兵および航空機を南ベトナムへ送った。航空兵の任務はベトナム空軍の養成であったが、1961年より自身で隠密飛行も行った。彼らを使用した航空機は年代物のプロペラで飛ぶ訓練機と軽爆撃機であった。作戦名“ファーム・ゲート”や“ジャングルジム”は、これらの派遣部隊のコードネームでもある。

ジェット機がベトナムに登場したのは1962年のことである。この時、アメリカ空軍のRF-101Dと海軍のRF-8がバトコン部隊の移動を撮影、監視するのに使われた。F-102の1個飛行中隊もサイゴンの防空に展開していた。創設間もない北ベトナム空軍が、中国から数機のIL-28爆撃機を受領したという情報があったためである。しかし、本当の意味でアメリカの関与を決定づけたのは1964年に起こったトンキン湾事件である。アメリカの駆逐艦への攻撃の報復措置として、海軍のF-8とA-4ジェット攻撃機が北ベトナムの魚雷艇基地を攻撃し数隻の魚雷艇を破壊したのである。示威行動として空軍は、ラオスと南ベトナムに数個飛行中隊を並べた。ここから事態はエスカレートしてゆく。

1965年の前半期にジョンソン大統領は、空軍と海軍の航空機を使って北ベトナムの兵舎などを爆撃して“メッセージ”を送った。同時に、大統領はアメリカ軍機がベトナム軍部隊の支援に南ベトナムで攻撃活動を行うことを正式に認めた。そのすぐ後にアメリカ陸軍と海兵隊の全面的な介入が行われ、さらに北ベトナムへの爆撃作

戦が開始された。これが“ローリング・サンダー”作戦である。本来のローリング・サンダー作戦の計画は、3週間にわたる徹底的な爆撃を行うというものであったが、ジョンソン大統領はそこまでの攻撃措置はソ連や中国の介入を招き、第三次世界大戦が勃発しかねないと考えた。その代わり大統領は、少しずつ爆撃の規模を拡大してゆくという決定を下した。また、すべての爆撃目標には日々、大統領と文民スタッフの承認を必要とし、アメリカ軍パイロットには多くの厳格な“交戦規則”が定められた。これは宣戦布告なき戦争だからである。そのため、ローリング・サンダー作戦は意図したほどの打撃を与えることはなかった。その代わりこれは長々と続く航空阻止攻撃となり、朝鮮戦争のストラングル作戦がそうであったように、失敗するのである。

爆撃作戦では皮肉にも役割の逆転が起きた。アメリカの戦闘機は北ベトナムで戦略爆撃を行い、一方でB-52やB-57が南で地上部隊の戦術支援に使用された。戦闘機は付随損害を出さずに“ゲリラ”攻撃を行えるため、民間人の死傷が押さえられるというのがその理由である。ローリング・サンダー作戦でもっとも重要なジェット機は、空軍のF-105とF-4、そして海軍のF-8とA-4である。その他のアメリカ軍機で作戦に参加したものには、F-100、F-104やEB-66レーダー欺瞞機およびEF-105F/Gワイルド・ウィーゼルがあげられる。F-111Aも何度か活動を行ったが、原因不明の損失が数多くあったため退いた。

鉄道、物資集積所や橋梁が作戦では優先目標とされた。2つの橋梁がこれで有名になった。ポール・ドーマー(ドゥメ)橋とタン・ホア橋である。両方とも北の補給物資輸送に極めて重要なもので、そのどちらもが頑丈な造りでかつ厳重に防御されていた。橋梁は空軍機と海軍機によって繰り返し攻撃を受けた。3000ポンド爆弾から指令誘導のブルバップ・ロケット弾まであらゆるものが使われたが、効き目がなかった。橋梁はしばしば損傷を受けたものの、完全に破壊されることはなく、連続攻撃にともなう犠牲は極めて高いものであった。双方の橋梁は戦争の後半期に完全に陥ちた。新型の“スマート爆弾”技術の餌食になったのである。

数年かけてローリング・サンダー作戦は徐々に拡大したが、これ

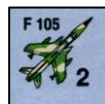
は北ベトナム軍が防御力を高め、足場を固める時間をくれてやったようなものであった。ソ連と中国は、AAA、弾薬、早期警戒レーダー、SAMやMiG-17といったもので莫大な支援を与えた。1966年には、ソ連はミサイルを装備して超音速で飛ぶ MiG-21 をも供与した。中国ですら自国の飛行基地を聖域として使用することを認め、戦争の期間を通じて北ベトナム空軍が被った損失を即座に埋めた。

空中戦の段階が始まったのは1965年4月で、この時は迎撃してきた北ベトナム空軍の MiG-17 が、2機の F-105 を撃墜した。ベトナム戦争の空中戦闘で最初の撃墜劇である。それから間もなくして小競り合いが続き、双方とも撃墜戦果をあげた。そして、その後の2、3年の間に数多くの大規模な空中戦が起きることになるのである。F-105 は主として爆撃機として使用されていたため、戦闘で不利となることがよくあった。爆弾を満載しているため、MiG に対して速度とエネルギーでの大きな優位性を活かすことができなかったのである。多くの戦闘で生き残ったのも、ひとえにその耐久力と20mm バルカン砲のおかげである。ドッグファイトにおいて軽量の MiG が F-105 を周回することができたとはいえ、MiG とサッド(F-105 の愛称)の撃墜比率は同等であり、MiG の撃墜はもっぱら F-105 の機関砲によるものであった。その後、MiG の活動はいや増したため、F-4 をサッドの護衛につけなくてはならなかった。

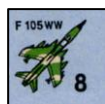
ファントムは強力なマシンであるが、機関砲の欠如と敵を目視確認する必要性から長距離射程のスパローを発射することができず、不利をかこっていた。F-4 が搭載する初期型のサイドワインダーは対爆撃機用であり、俊敏に機動する戦闘機に対しては心許なかった。こういった問題はあったが、ファントムは撃墜率でなんとか 2:1 をはじき出した。だがこれは、朝鮮半島で MiG 相手に達成した高撃墜率には遥かに及ばなかった。ファントムが大成功を収めた空中戦の一つが、1967年に実施された“ボロ”作戦でのものである。伝説的ともいえるロビン・オールズ大佐(第二次大戦で12機撃墜のエース)が率いる部隊が、北ベトナム軍の MiG-21 を伏撃し、損害を受けずに7機を撃墜したというものである。オールズ大佐は、ベトナムでの飛行任務の間に合計4機の MiG を撃墜するが、機関砲があればさらに何機かを倒していたであろう。“ヤンキー・ステーション”の空母から発進する海軍のファントムは、空軍と肩を並べたが、F-8クルセーダーが一步抜き出ていた。クルセーダーは機関砲を装備していたため、結果としてパイロットたちは空中戦の機動を訓練していたのである。ベトナムでの F-8 はドッグファイトで19機の MiG を撃墜し、3機を失った。この戦争では戦闘機の中でも一番高い撃墜率である。

結局、ローリング・サンダー作戦は、数え切れないほどの政治的な理由による爆撃中止をはさみながら3年9か月続いた。爆撃中止は、北ベトナムを和平交渉の席につかせようとするジョンソン大統領の政策であった。対して、北ベトナム軍はこの爆撃中止を、回復、再補給、防御力の増進に役立てた。話し合いが無に帰するたびにローリング・サンダー作戦は再開された。この作戦で得るものはほとんどなく、人員と機材の損失は高くついた。多くのパイロットが撃墜されて捕われの身となり、終戦時まで戦時捕虜として“ハノイ・ヒルトン”に収容された。確かに敵はたびたび打撃を被ったが、決定的なものとはならなかった。作戦は1968年に終了し、アメリカ軍のジェット機は1972年までの間、公式には北ベトナムへ飛ぶことはなかった。

ベトナム戦争前半期の航空機の概要



F-105D サンダーチーフ: リパブリック社の伝説的なサンダーチーフは、大型で頑丈なマッハ2クラスの全天候型戦闘爆撃機である。もともとの設計条件には空中戦能力は含まれていなかった。速度と航続距離そして核爆弾を運ぶ能力だけが求められていたのである。アフターバーナーを可能とする大型エンジンである J-75 により十分な出力を生み、14000ポンドの兵装を搭載できた。最初の“サッド”がアメリカ空軍に配備されたのは1958年である。D型は限定的なバージョンで、610機造られた。高速と航続距離がみこまれた F-105 は、1965年に開始された対北ベトナムの作戦“ローリング・サンダー”の任務実施機に選ばれた。この作戦で F-105 は栄光を勝ち取るのである。サッドのパイロットは、洗練さを増す多数の AAA、MiG、SAM と相対して大損害を受けた。にもかかわらず、F-105 のパイロットはひるむことなく目標に立ち向かい、空中戦で27機の MiG を撃墜し、23機を失った。1972年に戦闘から身を引いた後、残った機は州軍に与えられ、1984年に退役した。



EF-105F/G ワイルド・ウィーゼル: ベトナムでの戦争が過熱してくると、20機余りの訓練仕様のサンダーチーフが、EF-105F“ワイルド・ウィーゼル”SAM 制圧機に改造された。EF-105Fにはレーダー警戒受信機が装備され、同乗の乗員には受信機を扱って SAM サイトの探知と位置を特定するための特別な訓練が施された。ウィーゼルは、ジャミング用の ECM ボードを搭載し、ARM ミサイルとクラスター爆弾を使って SAM サイトを攻撃した。これは過酷な任務でウィーゼルの損失は高かったが、通常攻撃機の SAM による撃墜数は相応の減りを見せた。1968年には改良された EF-105G が生産開始された。G型は、通常の EF-105F の装備に加え、新型のジャミング・システムを搭載した。これは機内に搭載されたため、主翼ステーションにより多くの兵装を積めた。それまで製造された EF-105F と EF-105G の半数以上がベトナム戦争の戦闘で失われた。残った機はアメリカ空軍で1978年まで使用された後に州軍へ与えられ、そして1983年に退役した。

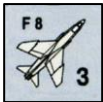


F-4B/C ファントム II: この数々の記録を打ち立てた海軍の迎撃機は、非常に有能であることが立証されたため、1962年に F-106 との飛行比較テストをした後に空軍への採用が決まった。F-4 は複座でマッハ2を出し、機上レーダーは当時もとても優れたものであった。4発のスパローと4発のサイドワインダーを搭載するファントムは強力な戦闘機であると同時に、14000ポンドの爆弾を積める本格的な多目的機であった。アフターバーナー可能な J-79 エンジンを2基搭載したこれは、信じられないほどの出力を出して、通常であればより小型で敏捷な戦闘機ならでできるような機動性を発揮した。F-4B は海軍のバージョンで、F-4C は空軍の飛行中隊に配備された。ふつうに飛ばせばファントムは MiG にまったく引けをとらないが、機関砲を装備していないせいで接近戦の能力が損なわれていた。これは1967年に空軍がガンボッドを採用するまで改められることはなかった。海軍はこの問題を改善することはなかった。全体的に見て、ベトナム戦争の空中戦でファントムは146機の MiG を撃墜し、39機を失った。



B-57 キャンペラ: 1950年、アメリカ空軍は第二次大戦の B-26 インベーダーに代わる現代的なジェット機を必要としていた。イギリス製のキャンペラは1951年の航空ショーで受注契約を競った5機種の中の1つであった。キャンペラは契約を勝ち取り、アメリカの企業が製造し、エンジンもアメリカ製のものを使うことをイギリスが了承した上で納入された。その企業とはマーチン社で、少数のストック・コピー(B-57A)を生産した後

に、新たなバージョン(B-57B)を製作した。これは、複座の戦闘機スタイルのcockpit、ダイブ・ブレーキ、主翼に取り付けた機関砲やマーチン社の失敗作 XB-51 ジェット爆撃機の設計から拝借した回転式爆弾倉ドアを装備していた。B-57B はもっとも多く製造されたバージョンであるが、後には夜間阻止攻撃用の G 型などが登場してきた。もし B-57 が、ベトナムで最も成功した爆撃機となっていれば、各種バージョンが使用されたであろう。B-57 はよくできた航空機であるが、F-4 ファントムのほうがより多くの爆弾を積めるということで早々と交替し、1970 年には残っている B-57 はほとんどなかった。



F-8 クルセーダー: “最後のガンマン”ことボート

社の F-8 クルセーダーは持続的に超音速で飛べる最初の海軍戦闘機にして、20 年後に F-14 が登場するまでの間、ドッグファイト用の内装機関砲を装備した最後の海軍機であった。クルセーダーは、他の超音速戦闘機から学んだ教訓を生かして設計されたため、1955 年の最初のテスト飛行で軽々とマッハ 1 を超え、すぐにいくつかの速度世界記録を生み出した。即座に生産が指示されて 1957 年に作戦可能状態になった。そして速やかにカトラスなどの当時現役であった低性能機に取って代わった。初期のクルセーダーは 32 発の対空ロケット弾を搭載できたが、これはすぐに外されてサイドワインダー・ミサイルが機体に搭載された。クルセーダーを飛ばすには技量が必要とされ、空母に着艦するのが難しかった。しかし、これは優秀な戦闘機であり、数十の飛行中隊に編入された。ベトナムの空中戦で 19 機の MiG を撃墜し、損失は 3 機のみという快挙を成し遂げた。クルセーダーはベトナム戦争の間にゆっくりと F-4 ファントムと交替していったが、終戦まで偵察型が使用されて、戦後は予備役へと編入された。最後の機が退いたのは 1986 年のことである。



A-3 スカイウォリアー(B-66 デストロイヤー)

一): この大きな双発ジェット爆撃機は、海軍の空母にソ連の深奥に核攻撃できる能力を付与するために設計されたものである。1954 年に就役した A-3D は、評判が良いとは言えず、ひとこと“3 人殺し”のあだ名がついていた。射出座席が装備されておらず、空母での事故で死亡率が高かったせいである。それでも、“クジラ”(A-3D の別称)は信頼性できる航空機で、核爆撃任務はベトナム戦争が勃発した頃には時代遅れとなっていたものの、電子戦、偵察や空中給油にと他の役割に転用されて成功を収めた。大幅な改修を受けたバージョンでは射出座席を装備し、B-66 デストロイヤーとしてアメリカ空軍が調達した。A-3 もそうだが、B-57 のほうが優秀な軽爆撃機であったため、間もなく支援任務に回された。それ以外は戦略的な爆撃任務に就いた。B-66 はベトナム戦後すぐに消えていったが、A-3 の電子戦バージョンは海軍で使用され、1990 年に退役した。



A-4 スカイホーク: ダグラス社の A-4 スカイホーク

は、小型の多目的攻撃機でアメリカ海軍の艦載機として設計された。1954 年に就役した A-4 は、スカイレーダーと同じ爆弾搭載量でありながら 3 倍の速さで飛べた。スカイホークは 2 門の 20mm 機関砲を装備し、当時における大半のジェット機並の機動性を有していた。着陸には注意を要したものの、スカイホークは頑健で飛ばしやすく、パイロットには非常に好まれた。ベトナム戦争の前半期では海軍でもっとも重要な戦術ジェット爆撃機であった。スカイホークも、AAA、SAM や MiG といった、アメリカ空軍に打撃を与えていたタフなやつらと相まみえた。海軍の損失の 37% がスカイホークであった。戦争が進展すると、海軍は攻撃機装備の内装 ECM とデコイ・ディスペンサーのパイオニアとなり、スカイホークは最初にこのシステムを備えた。シュライクを搭載できるよう改修された A-4 は、SAM サイトを攻撃する“アイアン・ハンド”任務にも使用された。最終的

には海軍の A-7 と交替したが、A-4 はその後も長年に亘って海兵隊やイスラエル空軍などの多くの国々で使用された。



MiG-17 フレスコ: MiG-17 が最初に登場したの

は 1952 年のことで、MiG-15 の理にかなった革新的な発展機であった。見た目は似ているが、フレスコは実質的には新機種なのである。再設計された主翼と尾翼そしてパワフルなエンジンのおかげで MiG-17 は遷音速度と上昇時の性能に秀でていた。MiG-15 と同様、フレスコは大量生産され、活発に輸出された。シンプルさが好まれたものの、MiG-15 と同じ低性能の機関砲を装備しており、油圧式ブースト制御システムの欠如のせいで高速時の機動性に制約を受けた。フレスコの後期モデルは、機関砲装備が改善されており、アトール・ミサイルが装着可能なものもあった。1950 年半ばには原始的なレーダーとビーム・ライディング方式の AA-1 ミサイルを積んだ迎撃機バージョンが使用されるものの、すぐさまより能力の高いジェット機と交替した。ベトナム戦争時には MiG-17 は時代遅れのものと考えられていたが、軽量さと優れた機動性から、爆弾を抱えたアメリカ軍機にはいまだ大きな脅威であることが分かった。



MiG-21F/PF フィッシュベッド: MiG-21 は、シ

ンプルな超音速局地防御用の昼間戦闘機としてうまく設計されており、アメリカ軍の F-104 と酷似していた。しかし MiG-21 はデルタ形状の主翼と従来型の尾翼のため機動性がより高く、軽量なつくりをしていた。最初期型の F モデルは 1958 年に就役したが、これは 2 発の熱源追尾ミサイルと弾数が 80 発の 30mm 機関砲 1 門を搭載しているだけであった。このモデルは、射撃パラメータを得るのに素朴な照準器とレーダー測距に頼っていた。計器飛行に必要な機能が十分には備わってなかったため、迎撃機としての有効性は限られたものとなった。1961 年に生産が開始された MiG-21PF モデルは、より高性能のレーダーと全天候向けの機器を特徴としていたが、機関砲が無くなっているためドッグファイト能力が殺がれていた。広く輸出された代表例として、両モデルは 1966 年に北ベトナムへ到着した。北ベトナム空軍は本機をもっぱら迎撃用に使用し、目標の後方から 2 発のミサイルを発射するため 1 回的高速航過を行い、離脱するという戦法をとった。軽武装であったにもかかわらず、MiG-21 は北ベトナム空軍に使用されたもっとも能力の高い戦闘機であり、戦争期間中のアメリカ軍機撃墜数の実に半数強が MiG-21 によるものであった。

フラッシュ・バック

私はそれまで MiG を見たことがなかったし、たとえ見てもすぐにそれとはわからないと思っていた。だが、そうではなかった。高く急角度の尾翼と、ずんぐりした機首は疑うべくもなかった。彼らは MiG らしく、私の前を逃げようとしている“サッド”に唸りを上げながら近づき、撃とうとしていた。彼らは私に気が付いていなかった。空中戦は初めてのことであった、私は「ジーザス」とつぶやいた後、20mm 機関砲の弾丸で空を満たした。先頭を行く MiG が弾幕の中に入りこんだ。撃たれていることに気がつくと、その MiG は私がはじめてみる素早さで方向転換した。私は照準を維持しようとしたが、不可能だった。至近距離を通過する瞬間、私の眼は大きく見開かれ、この異国の敵をとらえた。美しい緑の戦闘服を着ており、頼りとする翼は左翼が大きく損傷していた。機体は炎上し、それが致命傷となった。

F-105 パイロット G. I. バーセル大尉
MiG 撃墜の模様

ベトナム戦争 (V) 前半期シナリオ

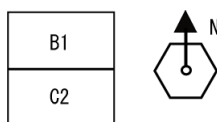
※機関砲のみ使用の空中戦シナリオ

シナリオ V-1: MiG 対スカイレーダー

1965 年 6 月 / 1966 年 10 月

背景: ベトナム戦争が始まった頃は、プロペラ機のスカイレーダーは、まだ多数の海軍飛行中隊で使用されていた。SAM や MiG の脅威が高まって南に移されるまで、スカイレーダーは北ベトナムで積極的に使われた。スカイレーダーは 2 度ほど MiG-17 と遭遇したが撃退した。この際に MiG2 機を撃墜してこちらに損害はなかった。最初の遭遇戦は 1965 年 6 月のことで、VA-25 所属の 4 機のスカイレーダーが 2 機の MiG の攻撃を受けた。A-1 は地面に向かって降下し、低空を縫うように飛んで防御行動をした。MiG の 1 機は離れて行ったが、もう 1 機は執拗に攻撃してきたものの 2 機のスカイレーダーとの対進射撃で仕留められた。1966 年 10 月、VA-176 所属の 2 機の A-1 が、低空で 4 機の MiG-17 に襲われた。彼らは、もう 2 機のスカイレーダーが到着するまで攻撃をかわした。増援としてやって来た A-1 の 1 機が MiG の背後から射撃を見舞い撃墜した。残った MiG は離脱して行った。

地図(両配置とも):



配置その 1: VA-25 の交戦

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
A-1J #1	C2	5417	N	10	2.0	DT	16
A-1J #2	C2	5617	N	10	2.0	DT	16
A-1J #3	C2	5619	N	10	2.0	DT	16
A-1J #4	C2	5819	N	10	2.0	DT	16
MiG-17F #1	C2	6317	N	10	4.5	1/2	4
MiG-17F #2	C2	6418	N	10	4.5	1/2	4

配置その 2: VA-176 の交戦

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
A-1J #1	B1	3612	S	9	2.0	DT	16
A-1J #2	B1	3411	S	9	2.0	DT	16
MiG-17F #1	B1	4407	SW	10	4.0	1/2	4
MiG-17F #2	B1	4406	SW	10	4.0	1/2	4
MiG-17F #3	B1	4506	SW	10	4.0	1/2	4
MiG-17F #4	B1	4607	SW	10	4.0	1/2	4
A-1J #3	C2	6618	NW	9	2.0	DT	16
A-1J #4	C2	6818	NW	9	2.0	DT	16

ゲームの長さ: 両方とも 20 ターン。

特記事項:

- 配置その 1 では、全機視認された状態で開始。配置その 2 では、すべての MiG と表の上の 2 機の A-1 が視認された状態で開始。MiG はシルバー、A-1 は非迷彩塗装。
- パイロット訓練水準: アメリカ海軍=G、北ベトナム空軍=Lim
- 勝利: MiG 側は少なくとも 1 機の A-1 を撃墜し、総得点が上回っていれば勝利。A-1 側は総得点が上回っていれば勝利。それ以外の結果は引き分け。
- 航空機の搭載荷重: MiG: ステーション 1、2=1×400L FT。A-1=ステーション 7、9=1×600L FT(どちらも空)、ステーション 4、6、10、12=1×LAU-3ARP。荷重=16、機外搭載物=DT

5. 上級ルール:

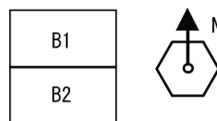
- 燃料:** A-1 は無制限にミラリ出力で飛行できる(2 時間以上の滞空能力がある) 訳注: A-1 のデータカードにミラリ出力はない。フルスロットルが無制限であると解釈するべきだろう。
MiG の開始燃料=110、ビンゴ=40
- 天候:** 両方のシナリオともに、高度レベル 12 から 22 の間は切れ目なく雲に覆われている(濃密雲)。
- パイロットの質:** A-1=すべて R、MiG=R、R、R、N
資質のみをダイスで判定する。

シナリオ V-2: サンダー・ホグのガンファイト

1966 年 6 月 29 日

背景: 対空砲制圧任務中の第 388 戦術戦闘航空団(TFW)所属の 4 機の F-105D 飛行中隊は、右後方から攻撃してくる 4 機の MiG-17 を認めた。“サッズ”は爆弾を投棄して攻撃に移った。先頭の MiG2 機が後続の F-105 エレメントをオーバーシュートし、先頭のエレメントへと機関砲射撃をくわえて両方の“サッズ”に損傷を与え、これもオーバーシュートした。乱闘が開始され、反対方向に向きを変えた損傷した F-105 の 1 機が、自分を撃ててきた敵を撃墜した。2 つ目の F-105 エレメントも何度か射撃を行い、生き残った MiG は離脱していった。これが、ベトナム戦争での F-105 による MiG 撃墜の最初の記録となった。

地図:



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-105D #1	B1	4612	NNW	15	4.0	1/2	7
F-105D #2	B1	4712	NNW	15	4.0	1/2	7
F-105D #3	B1	4713	NNW	15	4.0	1/2	7
F-105D #4	B1	4714	NNW	15	4.0	1/2	7
MiG-17F #1	B1	4415	NNE	15	6.5	1/2	4
MiG-17F #2	B1	4315	NNE	15	6.5	1/2	4
MiG-17F #3	B2	4417	NE	18	5.0	1/2	4
MiG-17F #4	B2	4418	NE	18	5.0	1/2	4

ゲームの長さ: 15 ターン。

特記事項:

- 全機視認された状態で開始。MiG はシルバー、F-105 は迷彩塗装。
- パイロット訓練水準: アメリカ空軍=G、北ベトナム空軍=P
- 勝利: 敵機を少なくとも 1 機撃墜し、かつ総得点が上回っている方が勝利。
- 航空機の搭載荷重: MiG: ステーション 1、2=400L FT。F-105: ステーション 2、4=1700L FT。
- 上級ルール:
 - 燃料:** F-105 の開始燃料=400、ビンゴ=320
MiG の開始燃料=100、ビンゴ=60
アメリカ海軍の給油機使用可能性=5
 - 天候:** 熱帯地域天候表で判定して決める。
 - パイロットの質:** F-105=R、R、R、R。
MiG=R、N、R、N。
資質と特殊技能をダイスで判定して決める。
北ベトナム空軍パイロットは、タクティクス・マスターは不可。

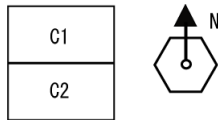
ベトナム戦争 (V) 前半期シナリオ

※機関砲と IR ミサイル使用の空中戦シナリオ

シナリオ V-3:開幕戦 1965 年 4 月 4 日

背景:タン・ホア橋爆撃の大奮闘のさなか、悪天候のため攻撃隊のうち数個ディビジョンが待機経路に入って攻撃開始を待っていた。低速度で周回していた第 388TFW に所属する 4 機の F-105 の背後の雲間から、突如として 4 機の MiG-17 が出てきた。ブレイク旋回を求める必死の呼び声もむなしく、MiG は戦いに割って入った F-100 スーパーセイバー 2 機の方へ逃れようとする先頭の“サッド”2 機へ肉薄し、両機とも撃墜した。MiG は“ハン”より機動力に勝り、損害を受けずに去っていった(訳注:ベトナム側の史料によれば、この時 3 機の MiG が損傷を受け、帰還できずに墜落したとされる)。これがベトナム戦争で最初の MiG 攻撃の成功となった。

地図:



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-105D #1	C1	5713	NE	10	3.5	DT	21
F-105D #2	C1	5613	NE	10	3.5	DT	21
F-105D #3	C1	5715	NE	10	3.5	DT	21
F-105D #4	C1	5816	NE	10	3.5	DT	21
F-100D #1	C2	5321	NE	15	4.0	1/2	7
F-100D #2	C2	5322	NE	15	4.0	1/2	7
MiG-17F #1	C1	5215	NE	12	6.0	CL	2
MiG-17F #2	C1	5114	NE	12	6.0	CL	2
MiG-17F #3	C1	5115	NE	12	6.0	CL	2
MiG-17F #4	C1	5216	NE	12	6.0	CL	2

ゲームの長さ:15 ターン。

注:

1. 全機視認された状態で開始。全機シルバー。すべてのサッドが迷彩塗装を施される前の時期である。
2. パイロット訓練水準:アメリカ空軍=Av、北ベトナム空軍=Av。
3. 航空機の搭載荷重:MiG:ステーション 1、2=400L FT。F-100:ステーション 2、6=850L FT、ステーション 3、5=AIM-9B IRM。F-105:ステーション 2、4=1700L FT、ステーション 3=MR および 6×M117 750 ポンド HE 爆弾。
4. 勝利:MiG 側は、少なくとも 1 機のアメリカ軍機を撃墜し、かつ総得点が上回っていれば勝利。アメリカ軍は、総得点が上回っていれば勝利。MiG 側は、F-105 の撃墜や投棄によって失われた爆弾につき 8VP を得る。

5. 上級ルール:

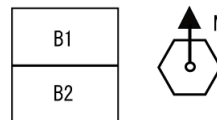
- a) 燃料:MiG の開始燃料=120、ビンゴ=80。
F-100 の開始燃料=300、ビンゴ=200。
F-105 の開始燃料=350、ビンゴ=225。
アメリカ空軍の給油機使用可能性=7
- b) 天候:高度レベル 18 から 24 までの間に濃密雲がある。
- c) パイロットの質:すべて R。資質と特殊技能をダイスで判定して決める。北ベトナム空軍パイロットには、タクティクス・マスターやコンバット・ヒーローは不可。

シナリオ V-4:フレスコ・バレーでの格闘戦

1966 年 6 月 12 日

背景:スマートな容姿の海軍戦闘機、クルセーダーの初陣は 1966 年の夏、VF-211 の 4 機の F-8 が後方から MiG-17 の攻撃を受けた時のことである。この戦闘は MiG に有利なものであった。低空が雲で覆われ、F-8 が持つ上昇性能の優位性が損なわれたためである。しかし経験の点ではアメリカ海軍の方に分があり、F-8 はフレスコに踊りかかって機関砲を射撃した。シザーズ(ジグザグ)機動の戦闘が続いたが、クルセーダーのパイロットが優勢に立った。クルセーダーの飛行隊長であるハロルド・L・マー中佐は、1 機の MiG をオーバーシュートさせ、AIM-9 サイドワインダーを発射したが外れた。MiG は戦闘を中断して離脱しようとしたが、マーは 2 発目を発射、MiG は真つ二つになって爆発した。続いて彼は 2 機目の MiG を追撃し、機関砲で損傷を与えた。命中弾を受けた F-8 はなかった。

地図:



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-8E #1	B1	4213	N	3	4.5	CL	2
F-8E #2	B1	4313	N	3	4.5	CL	2
F-8E #3	B1	4613	N	3	4.5	CL	2
F-8E #4	B1	4713	N	3	4.5	CL	2
MiG-17F #1	B2	3916	NNE	2	6.0	CL	0
MiG-17F #2	B2	3817	NNE	2	6.0	CL	0
MiG-17F #3	B2	4018	NNE	2	6.0	CL	0
MiG-17F #4	B2	4019	NNE	2	6.0	CL	0

ゲームの長さ:15 ターン。

特記事項:

1. 全機視認された状態で開始。F-8 は非迷彩塗装、MiG はシルバー。
2. パイロット訓練水準:アメリカ空軍=G、北ベトナム空軍=P
3. 天候:高度レベル 5 以上が雲に覆われている。高度レベル 5 以上へと上昇した航空機はブレイクから除かれる。
4. 航空機の搭載荷重:MiG=なし。F-8:ステーション 2、3=AIM-9B IRM。
5. 勝利:MiG 側は、総得点が上回っていれば勝利。F-8 側は、少なくとも 1 機の MiG に損傷を与え、かつ総得点が上回っていれば勝利。それ以外の結果は引き分け。

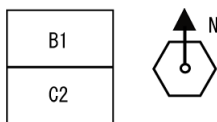
6. 上級ルール:

- a) 燃料:F-8E の開始燃料=250、ビンゴ=180。
アメリカ海軍の給油機使用可能性=6
MiG の開始燃料=80、ビンゴ=50
- b) 天候:特記 3 を参照。望むなら、特記 3 の特殊条件をなくして、通常の悪天候での飛行ルールを使用してもよい。
濃密雲は 5 から 18 高度レベルの間に広がっている。
- c) パイロットの質:F-8=V、R、R、R。MiG=R、R、R、N。
資質と特殊技能をダイスで判定して決める。
北ベトナム空軍パイロットは、タクティクス・マスターやコンバット・ヒーローは不可。

シナリオ V-5:クルセーダー対フィッシュベッド 1968 年

背景:F-8クルセーダーが、優速で機動性も高いMiG-21と遭遇しても常に MiG の方が敗退した。これはクルセーダーのパイロットの訓練度が高く、かつ遥かに攻撃的であったためである。ベトナム戦争中、F-8は4機のMiG-21を屠った。最初の撃墜劇はVF-162のディック・ベリンガー中佐によるもので、彼は1967年10月19日に低空を飛ぶ2機のMiG-21に背後から伏撃した。そして1968年にさしかかる直前に、再びMiG-21とF-8が遭遇した。以下の3種類の初期配置は、別の3機のMiGが撃墜された時の戦闘を表している。

地図:



配置その1:1968年6月26日、VF-51の3機のF-8Dが、海岸近くで2機のMiG-21と対峙した。MiGは高度の優位を得て攻撃してきたが、オーバーシュートしてしまい、F-8は形勢を逆転した。L.マイヤーズ中佐は、サイドワインダーで1機のMiGを撃墜した。

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-8D #1	C2	5917	N	15	6.0	CL	2
F-8D #2	C2	5818	N	15	6.0	CL	2
F-8D #3	C2	6018	N	15	6.0	CL	2

MiG-21F #1	B1	6512	S	18	6.0	1/2	4
MiG-21F #2	B1	6611	S	18	6.0	1/2	4

配置その2:1968年8月1日、VF-51のF-8DとVF-53のF-8Eが一緒にパトロールをしている時、2機のMiG-21に不意をつかれた。先頭のMiGはアトールを1発放ったが、すぐに旋回して消え失せてしまった。彼の僚機は接触してこなかった。MiGはF-8よりも高速であったが、ノーマン・マッコイ大尉の放ったAIM-9Dほど速くはなく、撃墜された。

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-8D	B1	3510	E	15	4.5	CL	2
F-8E	B1	3512	E	15	4.5	CL	2

MiG-21PF #1	C2	5117	NNE	16	7.0	CL	2
MiG-21PF #2	C2	5524	N	20	6.0	CL	2

配置その3:1968年9月19日、2機のF-8Cが探知されたMiG-21を迎撃し、これを追った。MiGはループをうって逃れようとしたが、アンソニー・ナージ大尉のF-8Cが僚機の援護を受けて、サイドワインダーでこれを破壊した。MiGの僚機もこの2機のF-8Cに攻撃されたが、逃げおおせた。

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-8C #1	B1	4314	SW	20	6.0	CL	2
F-8C #2	B1	4514	SW	20	6.0	CL	2

MiG-21PF #1	C2	5907	S	20	5.0	1/2	4
MiG-21PF #2	C2	5905	S	15	5.0	1/2	4

ゲームの長さ:すべて15ターン。

特記事項:

1. 配置その2、3の2機のMiGを除いて、全機視認状態で開始。各F-8は非迷彩塗装。初期配置その3のMiG #2は迷彩塗装で、それ以外のMiGはシルバー。

2. パイロット訓練水準:アメリカ海軍=G、北ベトナム空軍=Av

3. 航空機の搭載荷重:F-8(全配置):ステーション 1、2=AIM-9D IR MiG(全配置):ステーション 1、3=AA-2Aアトール IRM、配置1、3のみステーション 2=600L FT。

4. 勝利:得点の高い方が勝利。ただし、MiG側にとって、F-8の損傷は2倍のポイントとなる。

5. 上級ルール:

a) **燃料:**配置その1:F-8の開始燃料=300、ビンゴ=150。MiGの開始燃料=200、ビンゴ=120。配置その2=F-8の開始燃料=220、ビンゴ=160。MiGの開始燃料=140、ビンゴ=100。配置その3=F-8の開始燃料=250、ビンゴ=150。MiGの開始燃料=200、ビンゴ=100。アメリカ海軍は給油機を使用できない。

b) **天候:**熱帯地域天候表で判定して決める。

c) **パイロットの質:**全配置:F-8=すべて R。特殊技能はない。資質はダイスで判定して決める。MiG(配置1、2、3の順)=R、N、R、R、R、V。資質は並の行で判定する。特殊技能は適用しない。

d) **地形:**等高線と稜線はすべて無視する。地上は平坦で、0 高度レベルである。

ベトナム戦争(V)前半期シナリオ

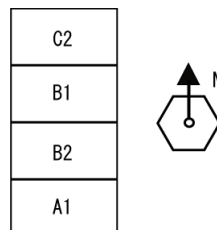
※機関砲とIRおよびRHミサイル使用の空中戦シナリオ

シナリオ V-6:アメリカ軍機の初撃墜

1965 年 6 月 17 日

背景:1965年4月4日、北ベトナム空軍のMiG-17が2機のアメリカ空軍のF-105を撃墜した。2か月後、今度は海軍のファントムが2機のMiGを撃墜しておあいことなった。これはベトナム戦争での最初のMiG撃墜となった。これが起きたのはMiG-17の飛行中隊が、VF-21所属のF-4Bファントムに攻撃を仕掛けようとした時のことである。レーダー警報を受けたF-4はMiGの方へと転じ、MiGを数マイル先からレーダー・ロックオンした。MiGが対進状態で接近してくると、ファントムはスパロー・ミサイルを発射し、2機を撃墜、残ったMiGはまだろくに戦闘も始まっていなかったのに、攻撃を切り上げて逃げた。それは実に簡単すぎる戦闘だった。

地図:



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
MiG-17F #1	C2	5926	S	20	6.0	1/2	4
MiG-17F #2	C2	5826	S	20	6.0	1/2	4
MiG-17F #3	C2	6126	S	20	6.0	1/2	4
MiG-17F #4	C2	6226	S	20	6.0	1/2	4

F-4B #1	A1	1910	N	20	6.0	1/2	13
F-4B #2	A1	2110	N	20	6.0	1/2	13

ゲームの長さ:15ターン。

特記事項:

1. 全機非視認、レーダーには非探知の状態を開始。F-4は目標を視認するまではミサイルを発射できない。MiGはシルバー、F-4は非迷彩塗装。

2. パイロット訓練水準:アメリカ海軍=Av、北ベトナム空軍=P

3. 航空機の搭載荷重:MiG:ステーション 1、4=400L FT。F-4:ステーション 2、4=AIM-9B IRM、ステーション 3=2200L FT、ステーション 6、7、8、9=AIM-7D RHM。

4. 勝利:F-4側は、1機のMiGを撃墜し、かつ総得点が上回っていれば勝利。MiG側は、1機のF-4を撃墜するか、総得点が上回っていれば勝利。双方が勝利条件を満たしていれば引き分け。

5. 上級ルール:

- 燃料:** F-4 の開始燃料=480、ビンゴ=250。
アメリカ海軍の給油機使用可能性=8。
MiG の開始燃料=140、ビンゴ=70。
- 天候:** 晴天。33 高度レベル以上でコントロールが発生する。
- パイロット/乗員の質:** F-4=V、R、R、R。MiG=R、R、R、N。
資質はダイスで判定して決める。特殊技能は適用しない。
- 地形:** 地形: 等高線と稜線はすべて無視する。地上は平坦で、0 高度レベルである。

シナリオ V-7: 初のフィッシュベッド撃墜

1966 年 4 月 26 日

背景: 1966 年に入って間もなく、北ベトナム空軍に MiG-21 が配備され始めた。北ベトナム軍は中国から MiG-21F を、ソ連から MiG-21PF を受領した。4 月 26 日、3 機のフィッシュベッドが、RB-66 電子戦機の援護を受け持っている第 555 戦術飛行隊所属の F-4C の 2 機へ攻撃をかけた。MiG の 2 機は高空から現れ、1 機は背後の低空からやって来た。RB-66 は安全な場所を求めて降下し、先頭のファントムは素早く上昇して、上方の MiG1 機を撃墜した。数秒後、未発見の低空の MiG がファントムへ近づいてきたが、視認されるや退避していった。

地図:

C1	B1
A1	B2



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
MiG-21F #1	C1	5404	SSE	25	6.0	DT	5
MiG-21F #2	C1	5304	SSE	25	6.0	DT	5
MiG-21F #3	B1	4504	SW	10	6.0	DT	5
F-4C #1	A1	2802	W	20	4.5	1/2	13
F-4C #2	A1	2903	W	20	4.5	1/2	13
RB-66	A1	2603	W	15	4.5	CL	0

ゲームの長さ: 15 ターン。

特記事項:

- MiG #3 は非視認状態で、それ以外はすべて視認状態で開始。MiG はシルバー、アメリカ海軍機は迷彩塗装。
- パイロット訓練水準:** アメリカ海軍=Av、北ベトナム空軍=P
- 航空機の搭載荷重:** MiG: ステーション 1、3=AA-2A IRM、ステーション 3=600L FT。 F-4C: ステーション 1、5=1200L FT、ステーション 2、4=それぞれ 2×AIM-9B IRM、ステーション 6、7、8、9=AIM-7D RHM。 RB-66 は 8 発のフレア搭載。
- 勝利:** 北ベトナム空軍は、VP に関係なく 1 機までの MiG 喪失で、RB-66 を撃墜すれば勝利。そうでなければ、総得点の高い方が勝利。

5. 上級ルール:

- 燃料:** MiG の開始燃料=235、ビンゴ=125。
F-4 の開始燃料=380、ビンゴ=300。
RB-66 は燃料の制限はない。
アメリカ空軍の給油機使用可能性=6。
- 天候:** 熱帯地域天候表で判定して決める。
- パイロット/乗員の質:** F-4=R/R、R/N。
MiG=R、G、R。
資質はダイスで判定して決める。特殊技能は適用しない。
- 地形:** 山岳地形である。地上レベルは 3 レベルの高度があり、各等高線は 2 高度レベル隆起している。

シナリオ V-8: オペレーション“ボロ” 1967 年 1 月 2 日

背景: “ウルフ・バック” (第 8TFW) の伝説的な指揮官ロビン・オールズ大佐は、手の込んだ欺瞞作戦を立案指揮した。これは F-4C ファントムの大部隊を、脆弱な F-105 攻撃部隊に見せかけるというものであった。悪天候が任務の妨げにはなったが、多数の MiG-21 がエサに食いついてきた。GCI 管制のもとで、MiG は雲間をくぐり抜けてファントムの四方から現れた。そこにいたのは爆弾を満載した F-105 でなく、飢えた F-4 だったので MiG は驚愕した。12 機の F-4 と数でそれに匹敵する MiG との間で大規模な乱戦が起こった。訓練を積んだアメリカ空軍のパイロットが圧倒し、7 機の MiG が撃墜確実、ファントムの損失はなかった。このシナリオは、作戦行動中のオールズ大佐の飛行小隊の戦闘開始時の配置を表している。

地図:

A2
A1
C1



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-4C #1**	A1	2502	NW	12	5.0	1/2	13
F-4C #2	A1	2503	NW	12	5.0	1/2	13
F-4C #3	A1	2802	NW	12	5.0	1/2	13
F-4C #4	A1	2901	NW	13	4.5	1/2	13
MiG-21F #1	A1	2907	NNW	10	6.0	DT	5
MiG-21F #2	A1	1207	N	10	6.0	DT	5
MiG-21F #3	A1	1512	NE	9	6.0	DT	5
MiG-21PF #1	C1	6301	N	20	6.0	DT	5

ゲームの長さ: 20 ターン。

特記事項:

- 全機視認された状態で開始。MiG はシルバー、F-4 は迷彩塗装。
- パイロット訓練水準:** アメリカ海軍=#1 は Ex、他は G。北ベトナム空軍=Lim
- 天候:** 地上から高度レベル 8 までは切れ目なく雲に覆われている。このレベルに入った航空機はブレイから除かれるが、追尾中のミサイルは、雲の中に入ってもその攻撃を解決する。ただし、目標が雲に入ったのと同じセグメント移動に目標へ到達できない IR ミサイルは、自動的に失中する。
- 航空機の搭載荷重:** MiG=ステーション 1、3=AA-2A IRM、ステーション 2=600L FT。 F-4C: ステーション 1、5=1200L FT、ステーション 2、4=それぞれ 2×AIM-9B IRM、ステーション 5、6、7、8=AIM-7E RHM。
- 勝利:** 敵機を少なくとも 1 機撃墜し、かつ総得点が上回っている方が勝利する。オールズ大佐の乗る F-4 #1 を撃墜すれば、北ベトナム空軍は 10 ボーナス VP を得る。

6. 上級ルール:

- 燃料:** F-4 の開始燃料=360、ビンゴ=240。
MiG の開始燃料=240、ビンゴ=60。
アメリカ空軍の給油機使用可能性=8。
- 天候:** 層雲が高度レベル 21 と 24 に存在する。コントロールは 28 高度レベル以上で発生する。
- パイロット/乗員の質:** F-4=V/R、R/R、R/N、R/R。 F-4 #1 のパイロットはコンバット・ヒーローである。それ以外に特性はない。資質はダイスで判定して決める。MiG=すべて R、すべての資質は Av。

7. 推奨バリエーション1:ファントムに代えて F-104C を使用する。
この作戦では実際に 4 個小隊の F-104 が参加したが、MiG と遭遇しなかった。搭載物は、ステーション 1 と 5 に 600L FT、ステーション 3 に 2×AIM-9B を搭載した MDR1 基である。

8. 推奨バリエーション2:熱帯地域天候表で判定した天候を使用する。

シナリオ V-9:ガンボッドを叩き込め 1967 年 5 月 14 日

背景: MiG との最初の交戦が起きるや、ファントムのパイロットは自分の戦闘機に機関砲がないことを悔やむようになった。1967 年、空軍はこの点を改めて、新規開発した SUU-16 20mm ガンボッドをファントム飛行中隊に装備した。20mm ボッドはすぐに結果を出した。5 月 14 日、F-105D を護衛する第 366 戦術戦闘航空団の F-4C は、数的に優勢な MiG-17 と低空での壮絶な戦闘を繰り広げ、ガンボッドによる初戦果を挙げた。多数のミサイルが無駄打ちに終わったのに対し、2 機のフレスコがガンボッドで蜂の巣にされ、炎をあげながら墜落したのである。

地図:

C1	B1
B2	A2



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-4C #1	B1	3213	SW	10	5.0	DT	17
F-4C #2	B1	3212	SW	11	5.0	DT	17
F-4C #3	B1	3613	SSW	10	5.0	DT	17
F-4C #4	B1	3712	SSW	11	5.0	DT	17
F-105D #1	B2	4017	N	2	5.0	1/2	7
F-105D #2	B2	3918	N	3	5.0	1/2	7
MiG-17F #1	B2	4219	NNW	4	6.0	CL	2
MiG-17F #2	B2	4319	NNW	4	6.0	CL	2
MiG-17F #3	B2	4818	NW	4	6.0	CL	2
MiG-17F #4	B2	4917	NW	4	6.0	CL	2
MiG-17F #5	B2	4522	NNW	8	5.0	CL	2
MiG-17F #6	B2	4523	NNW	8	5.0	CL	2
MiG-17F #7	B2	4623	NNW	8	5.0	CL	2

ゲームの長さ:30 ターン。

特記事項:

1. MiG#1~#4 までのみが視認されており、他はすべて非視認状態で開始。全機迷彩塗装。

2. パイロット訓練水準:アメリカ空軍=G。北ベトナム空軍=Lim

3. 航空機の搭載荷重:MiG:ステーション 1、2=400L FT。F-4=ステーション 1、5=1200L FT、ステーション 2、4=AIM-9B IRM、ステーション 3=SUU-16 GP、ステーション 6、7、8、9=AIM-7D RHM。F-105:ステーション 1、5=1700L FT。

4. 縮小シナリオ:より小さいシナリオとして、MiG #5、6、7、両方の F-105、F-4 #3、4 をなしでプレイする。

5. 勝利:総得点の高い方が勝利する。F-105 の損傷は VP が 2 倍となる。

6. 上級ルール:

- 燃料:F-4/F-105 の開始燃料=500、ビンゴ=300。
アメリカ空軍の給油機使用可能性=7。
MiG の開始燃料=150、ビンゴ=80。
- 天候:晴天で雲なし。

- パイロット/乗員の質:MiG=R、R、R、R、R、N、N。F-105=V、N。
F-4=R/R、R/N、R/R、N/N。特殊技能と資質はダイスで判定して決める。

ベトナム戦争 (V) 前半期シナリオ

※空対地戦闘シナリオ(対空兵器は AAA のみ)

シナリオ V-10:内戦 1965 年~1969 年

背景:“国内”戦における主要な任務は、ホーチミン・ルート沿いの敵部隊と補給の流れを阻止することにあった。海空軍のジェット機では、任務の大多数が行われる南ベトナム、ラオス、カンボジアの密林でうまく偽装された敵を視認できるほど低高度でゆっくりと飛行することはできなかった。その代わり軍は、O-1E や O-2A 軽観測機に搭乗する空中 FAC に目標の発見と特定を頼った。FAC は目標を見つけると煙幕で指示して、ジェット攻撃を呼んだ。敵はルート沿いに無数の AAA をずらりと並べて対抗したため、阻止は危険かつ困難な務めとなった。このシナリオは、そういった典型的な状況を表したものである。

地図:

A1
C1
B2



地上ユニット配置:北ベトナム軍プレイヤーは、秘密裡に以下の目標の配置ヘクスをメモしておく。目標は、1 ヘクスにつき 1 個、メガヘクス A1-2011、A1-1513、C1-5503、C1-6006、C1-6011、C1-6513、B2-4518、B2-4021 内の道路や小道ヘクス、もしくはその隣接ヘクスに配置する。

- 2×POL マーカー
- 8×タン色歩兵
- 8×トラック

※足りないユニットは他のカウンターで代用すること

AAA ユニット配置:上記と同様に、以下の AAA ユニットの配置ヘクスをメモする。目標のあるメガヘクス内の、任意の 1 ヘクスにつき 1 ユニット配置する。

- 1×S-60 57mm 中 AAA
- 3×M-38 37mm 中 AAA
- 2×ZPU-4 14.5mm 軽 AAA
- 3×ZPU-1 14.5mm 軽 AAA
- 1×ZU-23 23mm 軽 AAA

アメリカ軍部隊:1965-1967=1×O-1E バードドッグおよび以下からいずれか 1 部隊。

- 3×B-57B キャンベラ(シルバー)
- 4×F-100D スーパーセイバー(シルバー)
- 4×A-4C/E スカイホーク(非迷彩塗装)
- 4×F-105D サンダーチーフ(迷彩塗装)

アメリカ軍部隊:1968-1969=上記と同様であるが、O-1E の代わりに O-2A スカイマスターを使用する。さらに、以下の選択肢からも部隊を選べる。

- 4×A-37 ドラゴンフライ(迷彩塗装)
- 4×F-5A/C フリーダムファイター(シルバー)
- 2×A-6A イントルーダー(非迷彩塗装)

アメリカ軍配置:北ベトナム軍プレイヤーが配置メモを記入し終えたら、攻撃機の進入ポイントとして、いずれかの地図盤の端にある部分メガヘクスを 1 つ宣言する。次に、FAC 機を、いずれかの地図盤の任意のヘクスに配置する。高度 5 レベルで、向きと速度は自由である。攻撃機は、FAC からの連絡を受けた後で進入する。

ゲームの長さ: 30 ターン(攻撃機の進入ターンを 1 ターン目とする)。

特記事項:

1. ルール 11.2 項と 11.6 項をよく読む。地形は、すべてジャングルであるため、全地上ユニットはカムフラージュされている。

2. FAC 機はカムフラージュ・ユニットを見つけ出すために使用する。FAC から視認されたら、そのユニットをメモに記載された地図盤のヘクスに配置する。その後で、攻撃機はその地上ユニットの探索と攻撃を行える。しかし、視認ルール上は、地上ユニットは攻撃機にとってカムフラージュされたままである。射撃を行った AAA ユニットも同様に地図盤上に置かれる。

3. FAC 機がロケット弾などの兵器を使用しなかったターンの終了時に、1 機以上の攻撃機に“連絡”できる。全攻撃機を一度に進入させる必要はない。

4. 攻撃機は、連絡のあった次のターンに地図盤内に進入する。進入速度は自由で、高度は 5〜15 レベルから選ぶ。攻撃機は、常に進入開始メガヘクスの盤端にある半ヘクスの 1 つより進入する。

5. 攻撃機は、いつでも、どの盤端からでも退出して、空中待機エリアに戻ることができる。しかし、退出した次のターンから数えて 10 ターン目になるまで再度進入することはできない。

6. FAC 機の飛行ルール:FAC 機にはログシートは不要である。各ターンに、以下の選択肢から 1 つを選んで移動する。

O-1E バードドッグ(シルバー):

- 1 ヘクス移動して、30 度または 60 度向きを変える。
- 30 度または 60 度向きを変えてから、1 ヘクス移動する。
- 今いるヘクスにとどまり、60 度または 120 度向きを変える。
- 上記のいずれかを行いつつ、高度を 0.25 レベル上昇するか、1 レベル降下する。

O-2A スカイマスター(非迷彩):

O-1E と同じであるが、1 ターンにつき 0.5 レベルの高度を上昇できる。さらに、下記の選択肢“e”が加わる。

- 向きを変えずに 2 ヘクス移動する。

7. FAC 機のデータ:

O-1E バードドッグ: 視認性=4 サイズ+2
脆弱性=−3 上昇限度=18

O-2A スカイマスター: 視認性=4 サイズ+2
脆弱性=−2 上昇限度=18

8. 航空機の搭載荷重:

FAC 機: O-1E=4×煙幕ロケット弾

O-2A=2×SUU-11B ミニガン・ポッド

2×RP(各々 7 発の煙幕ロケット弾を搭載)

攻撃機: BB、RP、GP から自由に組み合わせて搭載。

9. 予備の FAC 機: はじめの FAC 機が撃墜されるか地図盤外へ退出した場合、5 ターン後に予備の FAC 機が攻撃機と同じメガヘクスより進入する。

10. 勝利: AAA ユニットと航空機は、通常のポイントとして換算する。地上目標は 2 倍のポイントとなる。

11. 上級ルール:

- 天候:** 熱帯地域天候表で判定して決める。層雲の下となるよう開始高度を変える。
- 地形:** 各等高線は通常どおり 1 レベルの隆起である。
- 燃料:** 全機が、30 ターン目の終了時より前に盤外へと退出してい

なければ、北ベトナム軍プレイヤーは 10 ポイントを得る。

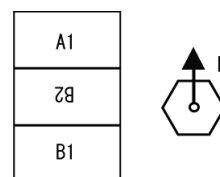
d) パイロットの質: パイロットは、Av の行で判定して決める。

12. バリエーション(非推奨): アークライト爆撃。攻撃部隊の選択肢に 3×B-52D を加える。これらの B-52 は、高度レベル 40 以上にいること。シナリオ V-25 の絨毯爆撃ルールを参照すること。北ベトナム軍プレイヤーは、20 ボーナス VP を得る。

シナリオ V-11: 戦闘搜索救難任務 1965 年〜1969 年

背景: 時代遅れとなったダグラス・スカイレーダーは、HH-53C “ジョリー・グリーン” 救難ヘリの護衛機としてうってつけであった。必要とあらばスカイレーダーは FAC 機として活動し、それ自身が恐るべき攻撃機でもあった。敵地奥深くへ撃墜されたパイロットを救い上げに行く任務では、たいてい 2 機から 4 機のスカイレーダーが、2 機のジョリー・グリーンの護衛を務めた。常に手近にいるジェット機が対処してくれるわけでないで、しばしば救難任務は AAA や小うるさい MiG の激烈な攻撃を受けた。このシナリオは、典型的な“激烈な”救難任務を再現したものである。

地図:



撃墜された搭乗員: 緑色歩兵ユニットを 1 個ずつ、B2-3927 と B2-4124 に配置。各々 1 人の撃墜されたアメリカ人搭乗員を表す。

北ベトナム軍部隊: 6×タン色歩兵ユニット、2×M-38 37mm 中 AAA、3×ZPU-1 14.5mm 軽 AAA、2×ZPU-4 14.5mm 軽 AAA。

シナリオ V-10 と同様、北ベトナム軍プレイヤーは、自軍の歩兵ユニットと AAA ユニットの秘密裡にメモしておく。アメリカ人搭乗員がいるメガヘクス周囲の 6 つあるメガヘクス内に、1 ヘクスにつき 1 ユニットずつ配置してプレイを開始する。

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
A-1H #1	B1	3910	N	5	2.0	DT	21
A-1H #2	B1	4110	N	5	2.0	DT	21
HH-53C	B1	4011	N	1	1.0	NA	NA
F-105D #1	B1	3310	N	15	4.0	1/2	8
F-105D #2	B1	3211	N	17	4.0	1/2	8
MiG-17F #1	A1	1903	S	7	5.0	CL	2
MiG-17F #2	A1	2002	S	7	5.0	CL	2

ゲームの長さ: 45 ターン。

特記事項:

1. MiG は非視認状態で開始。アメリカ軍機は、MiG を誘導する付近の北ベトナム軍レーダーサイトのためすべて視認されている。地形はすべてジャングルや森林であるため、北ベトナム軍地上ユニットと AAA はカムフラージュされており、シナリオ V-10 と同じように視認されねばならない。両軍とも全機迷彩塗装。

2. パイロット訓練水準: アメリカ空軍=G、北ベトナム空軍=P

3. A-1H と HH-53 は FAC 機と同じように地上ユニットを視認する。シナリオ V-10 と同じく、射撃を行った AAA ユニットは地図盤上に置かれる。

4. 航空機の搭載荷重: A-1: ステーション 7、9=1200L FT、ステーション 4、6、10、12=CBU-20、ステーション 1、2、14、

15=LAU-68 RP。

MiG:ステーション 1、2=400L FT

F-105:ステーション 2、4=1700L FT、ステーション 5=AIM-9B。

5. HH-53 飛行ルール:HH-53 ヘリにはログシートは不要である。各ターンに、以下の選択肢から 1 つを選んで移動する。

- 1 ヘクス移動し、60 度までの範囲で向きを変える。
- 60 度までの範囲で向きを変えてから 1 ヘクス移動する。
- 今いるヘクスにとどまり、好みの方向に向きを変える。
- まったく移動しない(ホバリング)。
- 向きを変えず速度 1.5 で前進する。
- 上記のいずれかを行いつつ、高度を 0.25 レベル上昇するか、1 レベル降下する。

HH-53:視認性=6、サイズ=0、脆弱性=+2、上昇限度=17。

6. HH-53 の搭載兵器:HH-53C は 3 基の SUU-11B 旋回ガンポッドを搭載している。1 基は右 150~90 度のアークを、1 基は左 150~90 度のアークを、1 基は機体後方(左右 60 度以下のアーク)を射界に収めている。ガンポッドはそれぞれ、射界内にある 2 ヘクス以内の地上ユニット 1 個を射撃できる。これには照準は必要なく、修整もない。

HH-53 の空対空射撃は、空対空機砲射撃に対する応射のみを行い、射程にかかわらず命中には 1 の目を出す必要がある。修整はまったくない。

7. 搭乗員の救助:搭乗員を引き上げるには、HH-53 は同じヘクスでダイスの目の半分(端数切り上げ)に等しいターンの間、ホバリングする必要がある。

8. 地上ユニットの移動:ゲーム開始時、15 ターンおよび 30 ターン終了時に、北ベトナム軍プレイヤーは、秘密裡に(視認されていれば地図上で)自軍の歩兵を 1 ヘクス移動させることができる。アメリカ軍プレイヤーは、望むならその後で、2 人の搭乗員を 1 ヘクス移動できる。もし搭乗員が、北ベトナム軍歩兵と同じヘクスにいれば、搭乗員は捕虜となる。隣り合ったヘクスにいる場合は、北ベトナム軍プレイヤーは、隣接したユニットを暴露(地図盤に置く)して、ユニットごとにダイスを振り、“1”の目が出れば搭乗員は捕虜となる。

9. 勝利:搭乗員が捕虜となったり、救出されて盤外へ出た場合は、搭乗員の身柄を確保した側は 1 人につき 20VP を得る。他の得点は通常どおり発生する。

10. 上級ルール:

- 燃料:**HH-53 と A-1 に燃料制限はない。
MiG の開始燃料=80、ピンゴ=40。
F-105D の開始燃料=300、ピンゴ=150。
アメリカ空軍の給油機使用可能性=8。
- 天候:**熱帯地域天候表で判定して決める。
- パイロットの質:**MiG=V、R。F-105=R、R。A-1=V、R。
資質はダイスで判定して決める。特殊技能は適用しない。

11. 推奨バリエーション 1:2 機の A-1 をヘリコプターの護衛に使う代わりに、1 機の O-2A FAC(シナリオ V-10 に説明がある)と 2 機の F-105D(搭載荷重:ステーション 2、4=1700L FT、ステーション 3=6×750 ポンド HE 爆弾を搭載した 1 基の MR)を使用する。FAC は、HH-53 から 5 ヘクス以内に初期配置する。

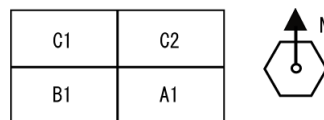
12. 推奨バリエーション 2:ベトナム戦争後期での救難任務(1972 年):A-1 の代わりに 2 機の A-7D を使用する。搭載物は任意に決める。北ベトナム軍歩兵のうち 2 ユニットに SA-7 を装備できる(各々につき 2 発、計 4 発のミサイル)。プレイ開始前に、どの歩兵ユニットが持っているかをメモしておく。

シナリオ V-12:ケップのアルファ・ストライク攻撃隊

1967 年 5 月 1 日

背景:USS ボノム・リシャールの第 21 航空団はケップ飛行場を攻撃した。これはアメリカ軍のパイロットが敵飛行場と駐機している敵機への攻撃が許可されるという、ベトナム戦争中で滅多になかった機会の最初のものである。航空団所属のクルセーダーやスカイホークは、濃密な対空砲弾の中を降下して、爆弾とロケット弾で滑走路、格納庫、地上の MiG 数機を叩いた。MiG-17 の飛行小隊が邪魔してきたが、うち 1 機は VF-211 の F-8E に撃ち落され、別の 1 機は対空砲制圧任務に就いていた A-4 スカイホーク(VA-76 のテッド・シュワーツ少佐乗機)にやられた。この時スカイホークはロケット弾の投下飛行中で、MiG は背後から襲撃をしかけてきたのであった。きついパレル・ロール上昇を行った A-4 は MiG の後ろに占位して、シュワーツは何発かの空対地ロケット弾を MiG に発射、MiG は墜落した。彼の言葉を借りれば、これは「ラッキーな命中」であった。

地図:



北ベトナム軍地上ユニット配置:3×M-38 37mm 中 AAA=A1-1603、A1-1209、C1-6915 に 1 つずつ配置。3×S-60 57mm 中 AAA=B1-3613、C2-5325、A1-2009 に 1 つずつ配置。2×ZPU-4 14.5mm 軽 AAA=A1-1205、A1-1606 に 1 つずつ配置。2×MiG-17F(地上に駐機)=両方とも A1-1304。1×POL マーカー=A1-1307。1×大型建物=A1-1206。1×格納庫および 1×タワー=両方とも A1-1405。

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
A-4C #1&2	C1	5707	SE	15	5.0	DT	16.5
A-4C #3&4	C1	5905	SE	15	5.0	DT	16.5
A-4E #5&6	C1	5604	SE	15	5.0	DT	13.5
A-4E #7&8	C1	5504	SE	15	5.0	DT	13.5
F-8E #1	C1	5703	SE	16	5.0	1/2	6
F-8E #2	C1	5702	SE	16	5.0	1/2	6
F-8C #3	C1	5405	SE	16	5.0	DT	6
F-8C #4	C1	5306	SE	16	5.0	DT	6
MiG-17F #1&2	C2	5521	W	10	5.0	CL	2
MiG-17F #3&4	C2	5924	W	5	5.0	CL	2

ゲームの長さ:20 ターン。

特記事項:

1. 航空機のいくつかはペアで配置する。アメリカ軍機はすべて視認状態、MiG は非視認状態で開始。地図盤は固定されている。盤外へ退出した航空機はプレイから除かれる。盤外へ退出した航空機を追尾するミサイルは、直撃したものとして得点する。MiG は迷彩塗装。アメリカ海軍機は非迷彩塗装。

2. パイロット訓練水準:アメリカ空軍=G、北ベトナム空軍=P

3. 縮小ゲーム:より小さいシナリオとして、A-4C #2 と #4、F-8C を両方とも、A-4E #3 と #4、MiG #1 と #2、そして AAA 砲のうち 1 種類(プレイヤーが選ぶ)を除いてプレイする。

4. 航空機の搭載荷重:A-4C:ステーション 2、4=それぞれに DR および 2×LAU-10RP、ステーション 3=1200L FT。A-4E:ステーション 2、4=それぞれ TR および 3×500 ポンド HE 爆弾、ステーション 3=1200L FT。F-8:ステーション 1、2=それぞれ 1×MDR と 2×AIM-9D IRM。MiG:ステーション 1、2=400L FT。

5. 地上の MiG は軟目標で視認距離は 12、防御力は 3 である。
全 AAA は塹壕内にあるものとみなす (防御力が 2 倍となる)。滑走路も目標とできる。

6. 勝利: 総得点の高い方が勝利する。

7. 上級ルール:

- a) 燃料: A-4 の開始燃料=150、ピンゴ=60、F-8 の開始燃料=250、ピンゴ=100、MiG の開始燃料=100、ピンゴ=40 (滑走路が破壊されていれば 85)。アメリカ海軍給油機使用可能性=6。
- b) 天候: 晴天で、コントロールは高度レベル 28 以上で発生する。
- c) パイロットの質 (記載の順に): A-4: すべて R。F-8=V、R、R、N。MiG=V、N、R、N。資質は Av で判定し、特殊技能は適用しない。
- d) 地形: 等高線と稜線はすべて無視する。地上は平坦で、0 高度レベルである。

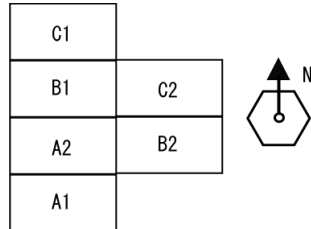
ベトナム戦争 (V) 前半期シナリオ

※空対地戦闘シナリオ (対空兵器は AAA/SAM)

シナリオ V-13: ダウンタウン出撃 1967 年 8 月~12 月

背景: F-105 サンダーチーフは、ハノイ近郊の堅牢に守られた空域への任務で見たパイロットたちの勇気で名を馳せた。SAM、MiG としてレーダー管制の AAA といちどきに相対すると、パイロットの心拍数はいや増し、生存率は極端に減る。1967 年後半、サッドは極めて重要な鉄道橋ボール・ドゥメールとカナル・デ・ラビッドを破壊し、また復旧を防ぐため繰り返し“ダウンタウン”へと飛んだ。これらの空襲では、F-105 はたびたび重大な損耗を被ったが、相当数の MiG と戦って撃墜させた。このシナリオは、典型となるこの種の空襲を表したものである。

地図:



北ベトナム軍 AAA: 3 × FCR-A 装備の KS-12 85mm 重 AAA=A2-2119、A2-1117、A2-2826。3 × S-60 57mm 中 AAA=A2-1923、B1-3813、B1-4809。3 × M-38 37mm 中 AAA=B1-4412、B2-3221、A2-1620。3 × ZPU-4 14.5mm 軽 AAA=A2-2423、B1-4813、A2-1920。1 ヘクスに 1 つずつ配置。

北ベトナム軍 SAM ネットワーク: タイプ A の EWR および CCU=ともに A2-2621、3 × SA-2B SAM 発射ユニット=A2-1818、A2-2927、B2-3222 に 1 つずつ配置。

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
EF-105F #1	C1	5406	SSE	10	5.0	DT	13
EF-105F #2	C1	5206	SSE	10	5.0	DT	13
EF-105F #3	C1	6104	SSE	10	5.0	DT	13
EF-105F #4	C1	6103	SSE	10	5.0	DT	13
F-105D #1&2	C1	5505	SSE	5	5.0	DT	21
F-105D #3&4	C1	5303	SSE	5	5.0	DT	18
F-105D #5&6	C1	5302	SSE	5	5.0	DT	18
F-105D #7&8	C1	5301	SSE	5	5.0	DT	18
MiG-21PF #1	C2	5927	SW	20	6.0	1/2	4
MiG-21PF #2	C2	6026	SW	20	6.0	1/2	4
MiG-17F #1&2	B2	3925	NW	10	5.0	CL	2
MiG-17F #3&4	B1	4025	NW	10	5.0	CL	2

ゲームの長さ: 30 ターン。

特記事項:

1. 開始時に視認された航空機はない。MiG-21 はシルバーで、その他の航空機はすべて迷彩塗装である。

2. アメリカ空軍プレイヤーはダイスを振る。1~4 の目で目標はボール・ドゥメール橋 (A2-1822~2021)、5~10 の目で目標は 2 つの運河橋 (B1-4513、4713) となる。すべて硬目標であり、防御力は前者は 18、後者は 12 である。

3. 縮小シナリオ: より小さいシナリオとして、AAA 砲のうち 1 種類 (北ベトナム軍プレイヤーが選ぶ)、EF-105 #2 と #4、F-105D #1 と #2、両方の MiG-21 と A2-2927 の SA-2 を除いてプレイする。

4. パイロット訓練水準: アメリカ空軍=Av、北ベトナム空軍=P

5. 勝利: アメリカ空軍は、総得点を上回り、少なくとも 2 橋梁ヘクスに損傷を与えれば勝利。

6. 航空機の搭載荷重:

EF-105F #1 および #3: ステーション 1=ALQ-101 AJM ボッド、ステーション 5=ALQ-81 DJM ボッド、ステーション 2、4=AGM-45 ARM、ステーション 3=2200L FT。

EF-105F #2 および #4: ステーション 1=ALQ-101 AJM ボッド、ステーション 5=AGM-45 ARM、ステーション 2、4=1 × 800 ポンド AP クラスター爆弾、ステーション 3=2200L FT。

F-105D #1 と #2 (対空砲制圧部隊): ステーション 1=ALQ-101 AJM ボッド、ステーション 5=AIM-9B IRM、ステーション 2、4=1700L FT、ステーション 3=MR および 6 × 500 ポンド HE 爆弾

F-105D #3~#8 (爆撃部隊): ステーション 1=ALQ-101 AJM ボッド、ステーション 5=AIM-9B IRM、ステーション 2、4=1 × 3000 ポンド HE 爆弾、ステーション 3=2200L FT。

MiG-21: ステーション 1、3=AA-2A IRM、ステーション 2=600L FT。

MiG-17: ステーション 1、2=400L FT。

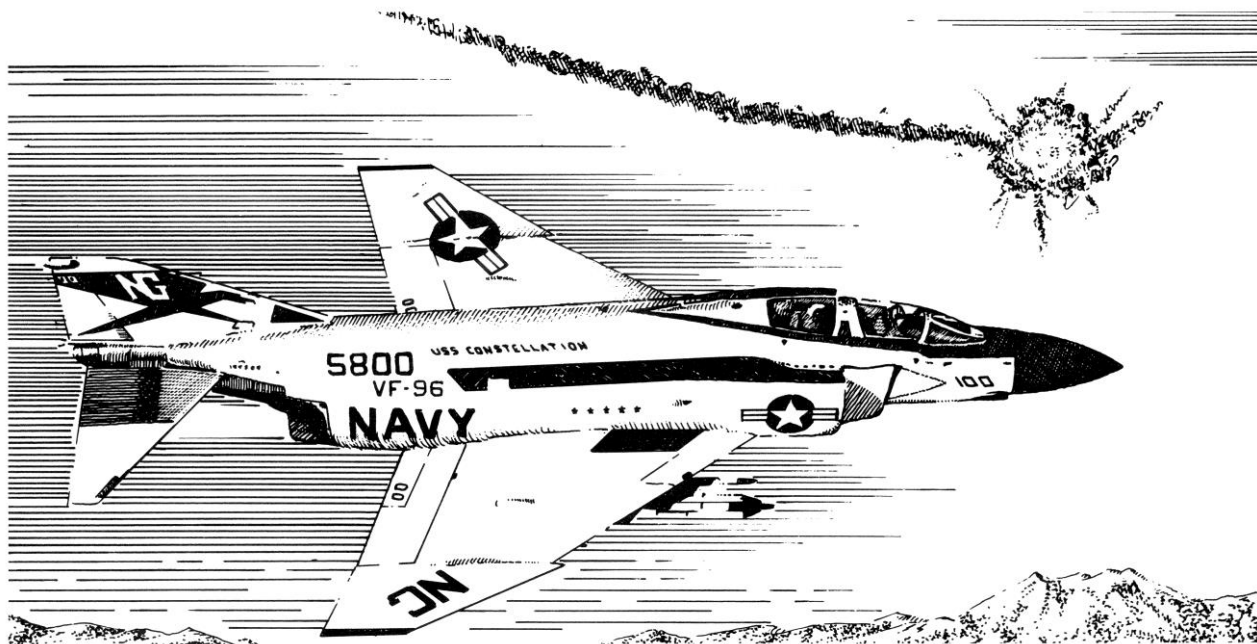
7. 地図盤: 地図盤は固定されている。盤外へ退出した航空機はプレイから除かれる。地図盤 A-2 の西端 (ハノイ) より退出したアメリカ軍機は、自動的に撃墜される。アメリカ軍機は、その他の盤端からは安全に退出できる。航空機を追尾して盤外へ退出したミサイルは直撃扱いとする。

8. 上級ルール:

- a) 燃料: MiG-21 の開始燃料=180、ピンゴ=80。
MiG-17 の開始燃料=80、ピンゴ=40。
全 F-105 の開始燃料=350、ピンゴ=200。
アメリカ空軍の給油機使用可能性=8。
- b) ECM: どの航空機もデコイを搭載していない。
- c) ミサイル: AGM-45 シュライクは、LF 対応シーカー・ヘッドである。
- d) 統合防空: CCU が損害を受けていない場合に限り、SAM への情報伝送が行われる。
- e) 天候: 熱帯地域天候表で判定して決める。
- f) パイロット/乗員の質: F-105=すべて R で、資質と特殊技能はダイスで判定して決める。MiG-21=R、N。MiG-17=V、N、R、R。資質のみをダイスで判定して決める。
- h) 地形: 等高線と稜線はすべて無視する。ハノイ近辺の地形は平坦である。地上高度=0 レベル。

10. 推奨バリエーション: ワイルド・ウィーゼルや ECM ボッドが登場する前の 1966 年に行う攻撃シナリオ。EF-105F に代えて F-4C を使用する。搭載荷重は次の通り: ステーション 1、5=それぞれ 2 × 1200L FT。ステーション 2、4=それぞれ 2 × AIM-9B。ステーション 6、7、8、9=1 × AIM-7E。全 F-105D から、ALQ-101 ボッドと AIM-9B を除く。

第5章：ベトナム戦争 後半期；トップガンと MiG エース 1970 - 1975



歴史的背景

北爆が1969年に中止されたからといって、アメリカ軍パイロットは黙って座っているわけではなかった。彼らは絶え間なく南ベトナム軍の対地支援にくりだし、ラオスやカンボジアのホー・チ・ミン・トレイルに沿って阻止攻撃を隠密裏に行った。ローリング・サンダーに比べれば危険性は少なかったが、依然として AAA や小火器からの脅威は残っており、軽んじられることは決してなかった。アメリカの兵器設計者たちはいわゆる“賢い”兵器(TV/レーザー誘導爆弾)の開発に躍起になっていた。これらが実戦に投入されるのは1969年から1970年にかけてのことである。

同じく、新型の航空機が戦闘に投入された。この中には海軍の A-6 イントルーダーや A-7 コルセアがあった。イントルーダーは非常に洗練された複座の攻撃機であり、天候に関係なく大量の爆弾を搭載して地形追従飛行を行えた。コルセアは、昼間攻撃で急速に A-4 スカイホークにとって替わった。本機はコンピュータ化された非常に精度の高い爆弾投下システムを備えていた。また、A-4 の2倍の搭載量があった。空軍も F-100 の後継の対地支援機として A-7 コルセアを採用した。南ベトナム空軍は F-5A フリーダムファイターと、旧式のスカイレーダーの補備として非常に使い勝手のよいゲリラ掃討機である A-37 ドラゴンフライを受領した。レーダー、エンジン、アビオニクスの改善された新型ファントムが登場した。空軍のそれは F-4E であるが、これは内装 20mm 機関砲も積んでいた。1972年には、F-111 が再び展開して全天候下の夜間攻撃に大活躍した。

1969年から1972年にかけて、パリでアメリカと北ベトナムとの間で継続的な和平会談が行われていた。北ベトナムは重大な案件に関しては譲歩せず、3年の休止期を防衛力の強化と建て直しに充て、南での反乱分子への支援を倍加させた。その支援には北ベトナム陸軍部隊を戦闘に投入することも含まれていた。1972年、アメリカではニクソン大統領が政権の座に就いていたが、彼は戦争に終止符を打つ決断を下した。これを実行するため、大統領は空軍と海軍のパイロットに北ベトナムへ戻り、新たな爆撃作戦を行うよう命令した。それが“ラインバックカーI”と“ラインバックカーII”である。

この爆撃作戦は両方とも熾烈なもので、敵は全力を尽くして対抗した。北ベトナム空軍の MiG が大量に投入され、数々の大規模な空中戦につながった。今回はアメリカ軍戦闘機パイロットも備えができていた。ローリング・サンダー作戦とラインバックカー作戦にまたがる4年の間に、空海軍は空中戦の経験から多くのことを身につけていた。2つの異なる研究から同じ結論が出されていた。海軍の“オールト”報告と空軍の“レッドバロン”報告によると、アメリカ軍のパイロットは訓練が不十分であったため、空対空ミサイルはドッグフアイ能力の改良を要し、戦闘機には機関砲が必要であると結論されていた。この報告書を受けて、サイドワインダーとスパロー・ミサイルの改良モデルが登場した。パイロットの訓練については、海軍は有名なトップガンを創設し戦闘機パイロットに空中戦術を教え込んだ。これとは対照的に空軍は対応策をとらず、戦争が終わってからアグレッサ・トレーニング・プログラムと戦闘機兵器学校を創始した。

ラインバックカー作戦では5人のアメリカ軍エースが生まれた。2人のパイロットと3人のレーダー士官がそれぞれ、全員がファントムの搭乗員であった。複座のファントムに乗るレーダー士官は、そのパイロットとともに撃墜の戦果にあずかった。海軍パイロットのランドル・“デューク”・カニンガム大尉と彼の RIO(レーダー要撃士官)のウィリー・ドリスコル大尉とともにエースとなった。2人は1機の MiG-21 と4機の MiG-17 を撃墜した。これはすべてサイドワインダーによるもので、世界でも初めてのミサイルオンリーのエースとなった。カニンガムとドリスコルはトップガンが生んだ至宝で、一番戦果を上げた日には、1回の任務で3機の MiG-17 を撃墜した。最後の劇的な対決は、北ベトナム空軍の最優秀エースであるトゥーム大佐とのものである。不運にも、2人はそのすぐ後に SAM に撃墜されたが、救出された。海軍の成功にプレッシャーを感じた空軍は、間もなくして1人のパイロットと2人の兵器システム士官のエースを輩出した。そのパイロットとはスティーブ・リッチー中尉で、MiG-21 を5機撃墜するという際立った戦果をあげた。これはすべてスパローによるもので、このミサイルの信頼性の低さを考えれば目覚ましい離れ業でといえる。彼の後部座席に陣取るチャールズ・ディベルビ

ユーはそのうちの 4 機の撃墜に関わり、別のパイロットと組んでからさらに 2 機を撃墜、この戦争での MiG キラーの首位となった。いま 1 人の後部座席乗員であるジェフリー・ファインスタインは、4 人のパイロットとともに 5 機の撃墜記録をあげてアメリカ軍エースの座を射止めた。

ラインバックカー作戦の終了時までには、海軍のトップガン訓練プログラムの正当性が証明された。海軍のファントム搭乗員は 10 対 1 の撃墜率を弾き出した。ローリング・サンダー作戦では平均して 2 対 1 であったのと対照的である。同時期の空軍の撃墜率は 1.5 対 1 にまで落ち込んだ。戦後になって、空軍は戦闘機訓練プログラムで多くの改善策を始めた。ラインバックカー作戦時には、アメリカ軍パイロットは新型の MiG に遭遇した。MiG-19 ファーマーは、3 門の 30mm 機関砲を搭載し、また時にはミサイルも装備した優れた戦闘マシンで、中国から供給を受けていた。ソ連は、初歩的なレーダーおよび改良された機関砲とエンジンを搭載した MiG-17D を供与した。さらに初期型のフィッシュベッドにあった性能や兵装面での短所のほとんどを是正した MiG-21MF を投入した。これは有効性の高いレーダーに加え 4 発のミサイルを搭載し、タイプに応じて内装機関砲または機体中央部にガンポッドを装備した。

北ベトナム軍のほうでもエースが生まれた。戦後の報告によれば、15 人もの MiG パイロットがアメリカ軍機を 5 機以上撃墜するという功績をあげている。情報の一部にはアメリカ軍機の損失と辻褄が合わないものがあるが、確かに彼らは目標が豊富にある状況下を飛び、撃墜する機会はいくらでもあった。北ベトナムで公式に認められたアメリカ軍機キラーは、9 機撃墜確実（および偵察ドローン数機）のグエン・ヴァン・コー大佐である。西側の多くの作家が、悪名高きトゥーム大佐について書いている。彼は少なくとも 13 機を撃墜したと伝えられ、カニンガムとドリスコルによって撃墜された（両名はこれによってエースになる）ものとされている。おかしなことに、トゥーム大佐の名前は北ベトナム空軍の戦後の記録には出ておらず、その存在には多くの議論がある。それはさておき、パイロットのカニンガムが最後に戦った相手の技量が高かったのは確実で、おそらくエースであったと考えられている。とにかく最良のエースが撃墜されたという事実が、北ベトナムが不思議にも沈黙を保っている理由の説明づけとなるのかも知れない。あるいはトゥーム大佐とは、顧問として飛んでいたソ連か中国のパイロットだったのかも知れない。ある作家は、その MiG に乗っていたのはヴァン・コーであると考えており、私を含めて多くはトゥーム大佐なるものはいなかったと信じている（トゥーム=Tomb は Toon と綴ることもある）。

最終的に北ベトナム軍を屈服させたのはラインバックカー II 攻勢である。相手の MiG の損失は高く、防空システムは崩壊した。ラインバックカー作戦では、以前のローリング・サンダー作戦でパイロットの任務を妨害した制約は何一つなかった。MiG、SAM、レーダーは容赦なく見つけ出され、破壊された。アメリカ軍の B-52 が大量に投入され、ハノイ周辺の工業地帯に爆撃を行った。もちろん、この時のバブ各機は 85 発の 750 ポンド爆弾を搭載していたのである。これらの空襲は痛烈なものであった。ハイフオンの港は機雷封鎖され、主要な鉄道はどれも寸断された。2 週間後で北ベトナム軍は崩壊の瀬戸際に立った。北ベトナムは和平会談に合意し、停戦が成立した。アメリカ人捕虜の返還が盛り込まれた和平協定が署名された。アメリカ軍部隊は 1973 年にベトナムから完全に引き揚げた。アメリカ軍は南を征服しようとする北をストップさせたが、これは一時的なものに過ぎなかった。アメリカ軍がいなくなってから 2 年後、大規模な北ベトナム陸軍が侵攻し、数週間で南ベトナム全土を蹂躪した。これに堪え切れず南ベトナム軍は崩壊した。アメリカ軍の

航空勢力は、アメリカ市民と大使館職員を命運の尽きた国から避難させるため 1975 年のごく短期間だけ再登場したが、空中戦には至らなかった。この様子はアメリカ軍の東南アジア関与への暗く苦い時期の終末を映し出していた。この戦争から得た教訓は、次世代のアメリカ軍用機に生かされることになる。

フラッシュ・バック

私はこれ以上ないくらい鼻先を下に向けていたので、飛び出してきた 1 機のファントムに気付いていなかった。もう少しで衝突するところだった！まったく、紙一重のところだった。「ウィリー、112 号機は誰だ？」それはドワイト・ティム中佐と、後部座席に座るジム・フォックスの乗機だった。「おい、あれを見ろ！」私は叫んだ。彼の機は左に旋回していた。その後ろには 2 機の MiG がいた。MiG-17 は後方約 2,000 フィートに、もう一機は MiG-21 で、MiG-17 のさらに後方 1,000 フィートのところにいた。加えて、彼は MiG に気が付いていなかった…MiG-17 は彼の方に近づいて行った！我々は彼の機の 7 時の方向から、追尾している MiG の後ろにつけた。だが、その MiG は今にも彼を捕捉し、射撃を始めそうだった。私はサイドワインダーの発射トーンを聞いた。しかし、そこで冷静になると、このまま発射した場合 F-4 に（彼はアフターバーナーを焚いていたのだ）命中する恐れがあることに気がついた。私は彼に右に反転するように連絡すると、MiG が彼の F-4 の尾部と重なった時に一撃を見舞った。私の放ったサイドワインダーは、MiG のテールパイプに吸い込まれていった。ティムは、まだ私が彼の追っている別の MiG のことを話していると思っているらしかった（彼は真の危険に気が付いていなかった）。私は再び連絡した：「ショウタイム、、、もし右に反転していなかったら、今頃君たちは死んでたぞ！」ちょうどその時、ウィリーが叫んだ。「デューク、2 時の方向の上空を見ろ！」私が見上げると、2 つの閃光が見えた。あまりにも高度が高かったので、航空機ではなくただの閃光にか見えなかった。私は「もうこれ以上の MiG-17 がこの世にいるはずがない！」と思った。なぜなら、我々の後ろには 4 機の MiG-17 が捕捉しようと狙っており、さらに我々の前には 2 機が飛んでいたのである。ティムは弧を描くように旋回していたが、その彼を後方にいた MiG たちが捕捉していた！加えて、上空の 2 機が我々の方にロールしてきた。それは確かに MiG-17 ではなかった…MiG-19 だ！私は反転し、彼らを私の 6 時方向から外してやった…。

アメリカ海軍

ランディ・“デューク”・カニンガム大尉
3 機の MiG-17 を撃墜した戦闘を回想した一部

ブシューッ！…でかい AIM-7 が煙を吹きながら私の前を飛んで行った。我々は右に旋回しながら 500 キロノットに加速し、ミサイルがうまく命中するように MiG に近づいた。最初私は、これは撃ち漏らしたかもしれないと思った…ミサイルがあまりにも MiG の前方遠くを飛んでいるように見えたからである。しかし、我々の前方およそ 4,000 フィートのところで両者は交錯した。スパローは MiG の右翼に激突し、爆発によって完全に吹き飛ばしたのだった！

アメリカ空軍 ダン・チェリー少佐

1972 年 4 月 16 日の MiG-21 撃墜の模様

ベトナム戦争前半期の航空機の概要



F-4E/J ファントム II: ファントムの機関砲非装備モデルで1年を戦った後、アメリカ空軍は立場を改め、マクダネル・ダグラスに解決策を求めた。その答えがF-4Eである。長くなった機首には小さくてコンパクトに

まとまっているAPQ-120と同性能のレーダーが装備され、20mmバルカン砲が搭載された。この機関砲はすでにF-105の戦闘で立証済みで、ファントムのドッグファイト能力を著しく増大させた。その他の改善点として、改良型のアビオニクスと若干性能を向上させたエンジンがあげられる。海軍も同じように改良型F-4を求めたが、なぜかこの時も内装機関砲は搭載されなかった。海軍は代わりにF-4Jを手に入れた。これは出力の高くなったAWG-10レーダーを搭載し、F-4Eと同様のアビオニクスとエンジンの改良が施されており、より重要なことに内装ECMポッドを装備していた。これらのモデルは改善が優れていたため、海軍のF-4は1980年代に最終的にはトムキャットと交替したものの、アメリカ空軍や他の国々では多くのファントムはまだ現役となっている。



RA-5C ビジランティ: 1950年代後半における実用的な核抑止戦力たらしめる海軍の探求は、高性能の超音速ジェット攻撃機のA-5Aビジランティの調達へとあいた。A-5の本来の武装は機体の中央部に

ある一直線に延びたチューブに収められる一発の核爆弾であった。これは2基のエンジン・エグゾーストの間にある投下口から後ろ向きに落とすものであった。後から思い出したように通常兵器能力がテストされた。プロトタイプが飛行したのは1956年で、生産が開始されたのが1959年のことであるが、議会が海軍航空機に核抑止の役割を与える案は白紙となって18機が生産されるにとどまった。ピンポイント・ナビゲーションが可能な先進のアビオニクスを有する、マッハ2クラスの優秀な海軍航空機には任務がないという状態になった。通常攻撃はA-4のような安価で取り替えがきくジェット機のものであった。運良くも、高速偵察プラットフォームとしてのA-5の可能性が認められて、RA-5Cが誕生した。これは主要生産バージョンとなり、1962年に艦隊に編入された。RA-5Cの生産機数は140機のみで、多数がベトナム戦争に参加し、敵防空のせいで18機を失った。ビジランティは1979年に退役し、TARP(戦術航空偵察ポッド)搭載能力を持つF-14と交替した。



A-6 イントルダー: グラマン社による、大型でずんぐりとした格好の双発ジェットエンジン機であるA-6攻撃機は、どんな天候でも昼夜分かたず目標を攻撃できる航空機を、という海軍のニーズから生まれたも

のである。1956年にA-6のコンセプトができて、1960年に初飛行が行われた。A-6を装備した最初の飛行中隊は1963年に編成された。A-6の全天候能力の要はデジタル化およびコンピュータ化されたNAV/ATTACKシステムにある。このシステムは球形の機首にある2つの別々のレーダーを使用するもので、1つは航法に、1つは地形回避に使用する。これには横に並んだ座席に座る2人の乗員が必要で、そのため機体の横幅が増えて超音速までしか出せなくなった。A-6Aは15000ポンドの爆弾を搭載できたが、自衛の兵器は何一つ持たなかった。ベトナムでは、A-6は最初に昼間攻撃に展開し、大きな損失を被った。夜間で設計者が想定した天候時に使用すると、非常に能力と生残性の高いことがわかった。A-6Eは、改良されたアビオニクス、ECM、出力の大きなエンジンを搭載し、そして必要に応じてサイドワインダーが装備された。E型の改良モデルには最新型の夜間暗視装置とレーザー指示能力が与えられ、今でも海軍の主たる全天候型攻撃機として使用されている。



A-7 コルセア II: ボート社の亜音速A-7ジェット攻撃機は、超音速機F-8から派生したものである。基本的な構造は似ているが、A-7はより小型で経済的なアフターバーナー機能のないターボファン・エンジンを搭

載し、空対地ストア用に6基の主翼パイロンを装備していた。1963年、海軍によるA-4の後継機への要求から生まれたコルセアは、スカイホークの2倍の搭載能力と航続距離を持ち、期待に応えるものであった。さらにA-7には、実用的なNAV/ATTACKレーダーとオートパイロット機能があり、地域目標に対する限定的な全天候攻撃能力が実施できた。初期のコルセアは、2門の機関砲を装備していたが、続くA-7D/Eモデルでは20mmバルカン・ガトリング砲を装備した。両方のモデルともAIM-9ミサイルを搭載できた。D/Eモデルではヘッドアップ・ディスプレイと連携した完全にコンピュータ化された兵器投下システムが備わっており、1968年の時点で世界でもっとも精度の高い昼間攻撃機であった。A-7は1967年にベトナムの戦闘に送り込まれ、戦闘でのひどい損害にも持ちこたえる能力のあることが分かった。空軍はA-7を、F-100やA-1の対地支援任務の後継機として手に入れた。これにはA-7Dを改修したのを使った。



F-111A アードバーク: 1964年に初飛行を行ったF-111は、良好な離着陸性能と巡航性能を有する超音速機をいかに生み出すかというその時代の思想を具現化したものであった。この解決策が可変翼の使

用であった。F-111はこのコンセプトを採った最初の航空機ではないが、生産ラインに入った最初の可変翼航空機である。この機の任務は全天候下での対地攻撃であるが、必要であれば対空戦闘用に機関砲やミサイルを搭載できた。亜音速機のA-6と比較すると、これはずっと大型で速くて航続距離も長く、今までの軍用機にない最初の自動地形追従システムを搭載していた。空軍はF-111にこのほか満足していたが、初期段階でのトラブルを多く抱えており、何機も墜落したため悪評紛々となった。1968年に6機がベトナムに送られ、原因は不明だが3機を失った。欠陥は是正されて、1972年にF-111は再び展開、単独の夜間襲撃任務で大きな戦果をあげた。F-111の改良バージョンは今日もアメリカ空軍で使用され続けている。



F-5A フリーダムファイター: アメリカ空軍のT-38高等練習機から派生したF-5は、第三世界諸国への輸出をねらった小型で軽量の超音速戦闘機である。基本的にこれはアメリカ版のMiG-21である。F-5

は非常にベーシックな航空機であり、飛行と整備が簡単で、空対地兵器についてはMiG-21よりもはるかに融通が利いた。フリーダムファイターは多くの小国空軍にとって超音速ジェット時代の先駆けとなり、外国への支援機材として大成功を収めた。1960年に生産が開始されたF-5は、2門の20mm機関砲を装備し、2発のAIM-9に加えて多くの種類の爆弾やロケット弾を搭載できた。アメリカ人パイロットが乗るF-5戦闘機1個中隊が、戦闘能力の評価のため1965年にベトナムへ送られた。これがF-5Cで、空中給油ができるように改修され、アビオニクスに若干の変更が加えられたものである。評価の後の1968年はじめ、F-5Cは南ベトナム軍に引き渡された。南ベトナム軍は追加でF-5Aも受領した。南ベトナムが崩壊すると、多くの捕獲されたF-5が北ベトナム空軍に編入され、スペア不足により飛べなくなるまで使用された。1970年代後半に起きた国境での短期間の衝突で、中国軍のMiGとのドッグファイトに北ベトナム空軍のF-5も関わった可能性はある。



A-37 ドラゴンフライ: A-37 は、アメリカ空軍の T-37 ジェット練習機の攻撃仕様の派生型である。これは対空脅威の少ない地域で使用する低コストの対ゲリラ攻撃機である。ドラゴンフライの主翼には多数の兵装パイロンが取り付けられ、より強力なエンジンと、空中給油ブローブそして内装ガトリング機関銃が搭載されていた。小柄ながらも 5500 ポンドの兵器を搭載できたが、これは同時代のヨーロッパ製の並のジェット戦闘機をあらかた凌ぐものである。ドラゴンフライはベトナムにおいてアメリカ空軍と南ベトナム空軍によって大々的に使用された。F-5 と同じく、戦争終了時に多数が北ベトナム軍に捕獲された。A-37 はラテンアメリカやその他数か国に広く輸出された。実戦で非常に有効な航空機であるドラゴンフライは、ECM と FAC 任務用の多数の無線通信機を装備した OA-37 として生まれ変わった。この型はいくつかの州空軍でなお現役使用されている。



MiG-19 ファーマー: MiG-19 は 1954 年に初飛行を行い、すぐにパイロットたちのお気に入りとなった。これは F-100 と同時代のものではあったが、多くの点でこちらの方が優秀であった。上昇率が良く、推力対重量比が高く、そして威力の大きい 3 門の 30mm 機関砲を搭載して武装の点でも優れていた。MiG-19 は初期の MiG の設計と異なるもので、シャープな後退翼と、通常 1 基であるところを代わりに 2 基のエンジンを搭載していた。これは卓越したドッグファイターと考えられ、ソ連の友好国の多くに供給された。他の国々が後に新型の MiG-21 へと交替させる中で、中国はソ連から譲り受けたサンプルの数機を分解してコピー生産することを選択し、1962 年より生産に注力した。この新たな航空機は F.6 と呼ばれ、ほどなくエジプトやパキスタンなどの国々へ供給され、1968 年に北ベトナムにも渡った。夜間戦闘機や迎撃機バージョンも造られた。迎撃機バージョンは機関砲がない代わりに 4 発の AA-1 アルカリミサイルを装備した。ベトナムでは、MiG-19 は MiG-17 と同様に低高度で使用されることが多く、その利点を十全に生かさなかった。そのため、およそ 1:1 の撃墜対損失比を被った。



MiG-21MF フィッシュベッド-J: MiG-21 が本来抱えていた弱みは限られた武装と在空力の乏しさであった。これを正すため 1960 年代の後半に 2 つの新機種が登場した。それが PFMA と MF である。両機ともフィッシュベッド-J と呼ばれたが、これはどちらもパワーアップしたエンジン、燃料搭載量の増加、新型のレーダー、そして主翼パイロンの 2 基増設によりミサイル搭載能力が 2 倍となったことが特長であった。この 2 機種の大きな違いは、初期の PFMA がいまだ内装機関砲がなかったのに対し、MF モデルでは優れた機関砲とアフターバーナーが基本的な機能として備わっていたことである。北ベトナム軍は 1970 年頃に MiG-21MF の受領を開始したが、これはしばしば偽装された。北ベトナム空軍で使用された初期の PF モデルと異なり、フィッシュベッド-J はアメリカ軍戦闘機との従来型のドッグファイトに進んで身を投じた。MiG-21 は数千機が製造され、各国へと輸出された。他の MiG をおさえて、MiG-21 は 1960 年代と 1970 年代のソ連空軍力を象徴するものとなり、今日でも 20 か国余りの空軍で装備されている。実際にパキスタン空軍は、アメリカから供給された F-16 とともに、新型の中国製 MiG-21 を 1990 年になってから受領している。

ベトナム戦争 (V) 後半期シナリオ

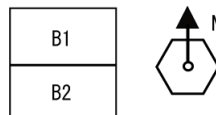
※機関砲のみ使用の空中戦シナリオ

シナリオ V-14: MiG の脅威を排除せよ

1972 年 6 月 2 日

背景: 第 58TFS 所属の F-4E ファントム 2 機は、燃料が寂しい状態で目標地域から離れていた。すると、6 時の方向の低高度から 2 機の MiG-19 ファーマーが追いついて来るのが目に入った。ベトナム戦争ではこれまでのところ、燃料が乏しかったり、損傷したアメリカ軍機を追跡し、MiG を差し向けることにかけては北ベトナム空軍は腕っこきであった。今回は、手間要らずの優位性を得ようとする目論見は失敗した。向きを転じた F-4E が MiG とドッグファイトを始め、ファーマーの 1 機が機関砲に切り裂かれて墜落炎上したのである。

地図:



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-4E #1	B2	4018	S	15	4.5	DT	15
F-4E #2	B2	4217	SSW	16	4.5	DT	15
MiG-19 #1	B1	4109	S	12	7.0	1/2	4, 6
MiG-19 #2	B1	4009	S	12	7.0	1/2	4, 6
MiG-19 #3*	B1	4206	S	10	7.0	1/2	6

* 特記事項 4 を参照

ゲームの長さ: 15 ターン。

特記事項:

1. 全機視認状態で開始。MiG #3 は通常シナリオでは登場しない。特記事項 4 を参照。MiG はシルバー。F-4 は迷彩塗装。

2. パイロット訓練水準: アメリカ空軍=G、北ベトナム空軍=Lim

3. F-4 は、機関砲に加えて空対空ミサイルを搭載していたが、史実では接近戦のため使用することはできなかった。以下を参照。

4. 空対空ミサイル戦闘オプションシナリオ: F-4 はミサイルを使用できる。ゲームバランスをとるため、以下のいずれかを選ぶ。

- AA-2A ミサイル 2 発を搭載した MiG #3 を加える。
- MiG #1 と #2 にそれぞれ AA-2A ミサイル 2 発を搭載する。

5. 航空機の搭載荷重: MiG: ステーション 1、4=600L FT。オプションシナリオでミサイルを搭載する場合は、ステーション 1、4=600L FT、ステーション 2、3=AA-2A IRM。

F-4E: ステーション 1、5=1200L FT、ステーション 2、4=それぞれ 2×AIM-9E またステーション 4 に 1×ALQ-101 ECM ポッド。ステーション 6、7、8、9=AIM-7E。

6. 勝利: 総得点の高い方が勝利する。

7. 上級ルール:

- 天候:** 晴天。
- 乗員の質:** F-4=R/R、R/N。MiG=R、R、N。
資質はダイスで判定して決める。特殊技能は適用しない。
- 地形:** 等高線と稜線はすべて無視する。地上は平坦で、0 高度レベルである。
- 燃料:** MiG の開始燃料=160、ピンゴ=90。
F-4 の開始燃料=300、ピンゴ=230。
アメリカ空軍の給油機使用可能性=7。

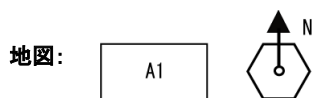
8. 推奨バリエーション: MiG-19 に代えて MiG-21PF を使用する。搭載荷重は、ステーション 2=GP-9 ガンポッド、ステーション 1、3=AA-2A IRM (状態=1/2、荷重=4)。ミサイルオプションが有効

ベトナム戦争(V)後半期シナリオ

※機関砲とIR ミサイルのみ使用の空中戦シナリオ

シナリオ V-15:トゥーム大佐の死 1972 年 5 月 10 日

背景: 空中戦で 13 機を撃墜したとされる、北ベトナムの謎多き超一流エースであるトゥーム大佐が、VF-96 所属の F-4J (ショータイム 100) と会敵したのは 1972 年 5 月 10 日の空中戦でのことである。F-4 に乗っていたのは“デューク”・カニンガム大尉と“アイリッシュ”・ドリスコル中尉である。ショータイム 100 はすでにその日 2 機撃墜の戦果をあげており、戦場地域から離脱しようとしていた。その時、トゥーム大佐の緑と茶色の迷彩を施した MiG-17 が機関砲を閃かしながら対進飛行で戦いを挑んできた。続いて展開したことは典型的な 1 対 1 のドッグファイトであった。敏捷な MiG が終始優位に立ったが、巧みな飛行を行う F-4 が不意に優位を奪った。両機ともローリング・シザーズ機動を行い、らせんを描くように上昇した。ファントムの乗員は出力をアイドルに設定し、スピードブレーキを作動させて MiG が前方に出るようにした。このトリックは成功した。カニンガムとドリスコルはエースとなり、トゥーム大佐は過去の人になった。



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-4J	A1	1508	E	10	5.0	CL	6
MiG-17F	A1	2508	W	10	5.0	CL	2

ゲームの長さ: 30 ターン。

特記事項:

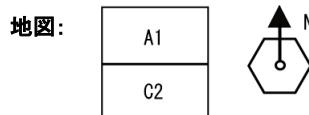
- 両方とも視認状態で開始。MiG は迷彩塗装、F-4 は非迷彩塗装。
- パイロット訓練水準: アメリカ海軍=E_x、北ベトナム空軍=G
- 航空機の搭載荷重: F-4J: ステーション 1、5=空の TR (トリプル・ラック)、ステーション 2、4=AIM-9G IRM、ステーション 8、9=AIM-7E RH、
MiG: ステーション 1、4=400L FT。
- 勝利: 総得点の高い方が勝利する。
- 上級ルール:
 - 天候: 晴天。
 - 乗員の質: F-4J=R/R、パイロットはタクティクス・マスター (トップガン卒業生) で自信に満ちている。MiG-17=V: パイロットはコンバット・ヒーローである。その他の資質や特殊技能は適用しない。
 - 地形: 等高線と稜線はすべて無視する。地上は平坦で、0 高度レベルである。
 - 燃料: F-4 の開始燃料=330、ビンゴ=200。
アメリカ海軍の給油機使用可能性=7。
MiG の開始燃料=90、ビンゴ=60。
- 推奨バリエーション:
 - トゥーム大佐は、MiG-19 (機関砲のみ) または 2×AA-2B ミサイルを搭載した MiG-21F に乗っている。
 - トゥーム大佐の MiG-17 に 2×AA-2A ミサイルを搭載する。

7. AIM-7E は、近距離のドッグファイトだったため、事実では使用されなかった(このシナリオでの使用を禁ずる)。

シナリオ V-16: ファントムとファーマー

1972 年 5 月 18 日

背景: USS ミッドウェイを母艦とする VF-161 所属の 2 機の F-4B ファントムは、MIGCAP 任務に就いていた。この時、ハノイ北のケップ飛行場から飛び立ったばかりの 2 機の MiG-19 がファントムへ向かってきた。ファントムはベトナムの海岸をまたぎ越して 11000 フィート降下し、速度を稼いだ。飛行場から約 5 マイルのところで、ファントムは 2 機の銀色に光る MiG-19 を認め、彼らの背後に占位すべく向きを変えた。脅威に気づいた MiG はファントムとのターニング・ドッグファイトを開始、ファントムは編隊を解かれた。ファントムは二手に分かれてから編隊に復帰し、今度は MiG の編隊を崩した。混戦が続くなかで、1 機の MiG がファントム 2 番機を見失い、そこで AIM-9 が命中して墜落した。2 機目の MiG は逃げ出したが、ファントム 2 番機に倒された。



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-4B #1	C2	6317	W	5	6.0	1/2	13
F-4B #2	C2	6517	NNW	5	6.0	1/2	13
MiG-19SF #1	C2	5919	S	1	4.0	1/2	4
MiG-19SF #2	C2	5918	S	1	4.0	1/2	4

ゲームの長さ: 20 ターン。

特記事項:

- 両方とも視認状態で開始。MiG はシルバー、F-4 は非迷彩塗装。
- パイロット訓練水準: アメリカ海軍=G、北ベトナム空軍=P
- 航空機の搭載荷重: MiG: ステーション 1、4=600L FT
F-4=ステーション 1、5=1200L FT、ステーション 2、4=それぞれ 2×AIM-9G IRM、ステーション 6、7、8、9=AIM-7E RHM。
- 勝利: 総得点の高い方が勝利する。
- AIM-7E は、低空飛行時は地表面反射のため史的には使用されなかった(このシナリオでの使用を禁ずる)。
- 上級ルール:
 - 天候: 曇天である。層雲が高度レベル 12 に、濃密雲が 15~21 レベルにある。
 - 乗員の質: F-4=R/R、R/R、MiG=R/N。
資質はダイスで判定して決める。特殊技能は適用しない。
 - 地形: 地図盤 C2 の等高線はすべて無視する。地上は平坦で、0 高度レベルである。
 - 燃料: MiG の開始燃料=200、ビンゴ=80。
F-4 の開始燃料=450、ビンゴ=250。
アメリカ海軍の給油機使用可能性=7。

7. 推奨バリエーション 1: MiG-19 の代わりに MiG-21 もしくは MiG-17 を使用する。

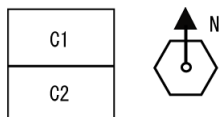
8. 推奨バリエーション 2: 北ベトナム軍の AAA を加える。1×ZU-23 23mm 軽 AAA、1×M-38 37mm 中 AAA、1×ZPU-4 14.5mm 軽 AAA を、飛行場のどれか 1 つの中に 1 ヘクスにつき 1 門ずつ配置する。

シナリオ V-17:ファントムとフィッシュベッド

1972 年 5 月 6 日

背景:USS キティホークから発進した MIGCAP の F-4J ファントム 2 機は、2 つのレーダー・コンタクトを得た。コンタクトは 2 機からなる MiG-21PF 編隊 2 個のものであった。MiG の僚機は隊長機とくっつくようにして飛んでいたの、レーダーには単機として映ったのである。ファントムの方が先に MiG を見つけ、2 番機がサイドワインダーで MiG の 1 機を撃ち落とすと、他の MiG たちは防御旋回を始めた。すぐ後に、2 機目の MiG めがけて発射された 3 発のミサイルのうち 3 発目が MiG に止めを刺した。最初の 2 発は失中した。別の 2 機の MiG は戦闘に返ろうとしていたが、仲間が火だるま化したのを見て帰還していった。

地図:



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
MiG-21PF #1	C2	5917	S	4	4.0	1/2	4
MiG-21PF #2	C2	5917	S	4	4.0	1/2	4
MiG-21PF #3	C1	5910	S	4	4.0	1/2	4
MiG-21PF #4	C1	5910	S	4	4.0	1/2	4
F-4J #1	C1	6511	NW	6	6.0	1/2	13
F-4J #2	C1	6711	NW	6	6.0	1/2	11

ゲームの長さ:20 ターン。

特記事項:

1. F-4 は両方とも非視認状態、MiG 全機は視認状態で開始。MiG は、いずれかの F-4 を視認するまでは HT を超える旋回はできない。MiG はシルバー、F-4 は非迷彩塗装。
2. パイロット訓練水準:アメリカ海軍=G、北ベトナム空軍=Lim
3. 航空機の搭載荷重:MiG:ステーション 1、3=AA-2A IRM、ステーション 2=600L FT。
F-4:ステーション 2、4=それぞれ 2×AIM-9G IRM、ステーション 3=2200L FT。F-4 #1 のみ:ステーション 6、7、8、9=AIM-7E RHM。F-4 #2 のみ:ステーション 8、9=AIM-7E RHM。
4. シナリオ V-16 と同様、このシナリオでも F-4 は AIM-7E を搭載しているが、地表面反射のため使用しなかった(このシナリオでの使用を禁ずる)。
5. 勝利:総得点の高い方が勝利する。
6. 上級ルール:
 - a) 天候:高度 8 レベルに層雲がある。
 - b) パイロットの質:F-4=両機とも R、MiG=R、N、R、N。
資質はダイスで判定して決める。特殊技能は適用しない。
 - c) 燃料:MiG の開始燃料=250、ピンゴ=100。
F-4 の開始燃料=450、ピンゴ=275。
アメリカ海軍の給油機使用可能性=6。

ベトナム戦争 (V) 後半期シナリオ

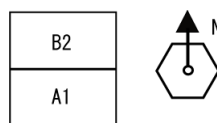
※機関砲と IR および RH ミサイル使用の空中戦シナリオ

シナリオ V-18:MiG の翼のしじり 1972 年 4 月 16 日

背景:ラインバック作戦のさなか、第 13TFS 所属の F-4D 飛行小隊が MIGCAP 任務に就いていた時、2 機のシルバーの MiG-21 が正面から会敵してきた。飛行小隊が戦闘に突入しようとしたところ、迷彩塗装を施した 3 番目の MiG が後ろの低空に認められた。中隊は二手

に分かれ、2 機の F-4 がシルバーの MiG を目指し、別の 2 機は“伏兵”を引き受けた。短い機動戦の後で、シルバーの MiG の 1 機と迷彩塗装の MiG が撃墜された。どちらもスパローによるものであった。迷彩 MiG を倒した F-4 のレーダー士官はジェフ・ファインスタン大尉であった。これが彼の服務期間中に撃墜した 5 機目の MiG となり、空軍の 3 人目にして、ベトナム戦争最後のエースとなった。

地図:



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
F-4D #1	A1	1802	NE	20	6.0	CL	5
F-4D #2	A1	1803	N	20	6.0	CL	5
F-4D #3	A1	1502	N	21	6.0	CL	5
F-4D #4	A1	1403	N	21	6.0	CL	5
MiG-21PF #1	B2	4230	S	24	6.0	1/2	4
MiG-21PF #2	B2	4329	S	24	6.0	1/2	4
MiG-21MF	B2	4123	S	16	6.0	1/2	6

ゲームの長さ:20 ターン。

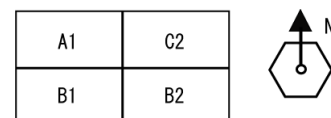
特記事項:

1. MiG21-MF を除いて視認状態で開始。F-4 と MiG-21MF は迷彩塗装、MiG-21PF はシルバー。F-4D をシミュレートするには F-4C のデータ・カードを使用する。両者の主な違いは、対地攻撃の装備である。
2. パイロット訓練水準:アメリカ空軍=Av、北ベトナム空軍=Av
3. 航空機の搭載荷重:MiG-21PF:ステーション 1、3=AA-2A IRM、ステーション 2=600L FT、MiG-21MF:ステーション 1、2、4、5=AA-2B、ステーション 3=600L FT。
F-4:ステーション 2、4=AIM-9E IRM、ステーション 7、8、9=AIM-7E2 RHM。
4. 勝利:総得点の高い方が勝利する。
5. 上級ルール:
 - a) 天候:高度 12 と 15 レベルに層雲がある。
 - b) パイロットの質:F-4=全機 R、MiG=R、N、V。
資質はダイスで判定して決める。特殊技能は適用しない。
 - c) 燃料:MiG の開始燃料=230、ピンゴ=90。
F-4 の開始燃料=500、ピンゴ=300。
アメリカ海軍の給油機使用可能性=7。

シナリオ V-19: イッツ ショータイム! 1972 年 5 月 10 日

背景:ハノイ近郊への大規模な空襲の間、VF-96 所属の 7 機の F-4J ファントム(コールサインは“ショータイム”)は、各種 20 機ほどの MiG との空中戦に巻き込まれた。危険で目まぐるしいドッグファイトが繰り広げられたが、MiG の数があまりに多く、ファントムは各自のやり方で戦闘を行った。射撃戦が繰り返された末、ファントムの 3 機が戦闘で 6 機の MiG-17 を撃ち取り、1 機を除いて全機が首尾よく母艦へと帰り着いた。戦闘からの帰りしに SAM がショータイム 100 を撃墜した。乗っていたのはカニンガムとドリスコルであった。二人はこの戦いで 3 機の MiG-17 を撃墜しており、海軍の最初にして唯一のベトナム戦争エースとなった。彼らは無事射出した後、ヘリコプターにより救出された。

地図:



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
MiG-17F #1	A1	2507	SW	3	4.0	CL	2
MiG-17F #2	A1	2607	SW	3	4.0	CL	2
MiG-17F #3	A1	2707	W	3	4.0	CL	2
MiG-17F #4	A1	2807	W	3	4.0	CL	2
MiG-17F #5	B1	4603	SSE	3	4.0	CL	2
MiG-17F #6	B1	4602	SSE	3	4.0	CL	2
MiG-17F #7	B2	3821	NNE	8	6.5	CL	2
MiG-17F #8	B2	3824	NNE	8	6.5	CL	2
MiG-19SF #1	C2	0305	E	12	5.0	1/2	4
MiG-19SF #2	C2	0204	E	12	5.0	1/2	4

F-4J #1	A1	2414	SSW	5	5.0	1/2	13
F-4J #2	A1	2811	NW	3	6.0	1/2	13
F-4J #3	A1	2910	NW	3	6.0	1/2	13
F-4J #4*	B2	3919	NNW	8	3.5	1/2	13
F-4J #5	B2	4119	N	8	3.5	1/2	13

MiG-21 の増援:2×MiG-21F が地図盤の東端から速度 5.0、高度レベル 15 で進入する。両機とも 1/2 の機外搭載物で、荷重は 4 ポイントである。両機は互いに隣接するヘクスから進入し、進入時に F-4 を視認していない。

ゲームの長さ:30 ターン。

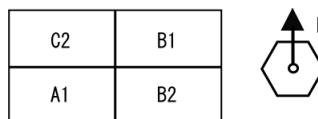
特記事項:

1. 全機視認状態で開始。MiG-17 は迷彩塗装。MiG-19 と MiG-21 はシルバー。F-4 は非迷彩塗装。
2. パイロット訓練水準:アメリカ海軍=G、MiG-17=P、MiG-19 & 21=Av。
3. MiG の搭載荷重:MiG-17:ステーション 1、4=400L FT、MiG-19 の搭載荷重=ステーション 1、4=600L FT、MiG-21 の搭載荷重:ステーション 1、3=AA-2A IRM、ステーション 2=600L FT。
4. F-4 の搭載荷重:ステーション 1、5=空の TR(トリプル・ラック)、ステーション 2、4=それぞれ 2×AIM-9G IRM、ステーション 8、9=AIM-7E RHM、ステーション 3=2200L FT。
5. F-4J #4* は、カニンガムとドリスコル乗機のショータイム 100 である。
6. 縮小シナリオ:より小さいシナリオとして、MiG-17 の#3、4、7、8 と MiG-21 の増援、および F-4 の#2、3 を除く。
7. 勝利:総得点の高い方が勝利する。ショータイム 100 を撃墜した場合、北ベトナム空軍は 10 ボーナス VP を得る。
8. 上級ルール:
 - a) 天候:晴天。
 - b) パイロットの質:MiG(上から順に):R、R、R、N、R、N、R、G、R、N、R、R。F-4=全機 R。ショータイム 100 の乗員は、「自信に満ちた」タクティクス・マスターである。他の特殊技能は適用せず、ショータイム 100 は除いて資質はダイスで判定して決める。
 - c) 地形:等高線はすべて無視する。地上は平坦で、高度 0 レベルである。
 - d) 燃料:F-4 の開始燃料=600、ビンゴ=200。
アメリカ海軍の給油機使用可能性=7。
MiG-17 の開始燃料=150、ビンゴ=60。
MiG-19 の開始燃料=180、ビンゴ=110。
MiG-21 の開始燃料=210、ビンゴ=110。

シナリオ V-20:ロッジ少佐の死 1972 年 5 月 10 日

背景:ベテランの MiG キラーであるボブ・ロッジ少佐率いる、4 機編成の F-4D ファントム飛行小隊"オイスター"は、大掛かりな空襲で MIGCAP の先鋒を務めていた。早期の射撃が許可されていたため、ロッジと僚機は 4 機の MiG を長距離から攻撃し、各自スパーローで 1 機ずつ粉々にした。残った 2 機の MiG とのドッグファイトにもつれこんだが、ファントム 3 番機のスティーブ・リッチー大尉が 3 機目の MiG を撃ち落とし、ロッジ少佐は最後の MiG を追撃した。だしぬけに、4 機の MiG-19 が F-4 へと奇襲してきた。MiG はロッジ少佐の後ろに占位して機関砲を撃った。F-4 は爆発し、少佐は即死した。多くの MiG に出くわしたオイスター飛行小隊は退却した。リッチーの MiG 撃墜は 5 機目となり、彼はこの時点での空軍ただ一人のエース・パイロットとなった。

地図:



航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
MiG-21MF #1	C2	5824	E	13	5.0	DT	7
MiG-21MF #1	C2	5724	E	13	5.0	DT	7
MiG-21PF #3	C2	5424	E	16	5.0	DT	5
MiG-21PF #4	C2	5324	E	16	5.0	DT	5
F-4D #1**	B2	4727	NW	3	5.5	DT	18
F-4D #2	B2	4827	NW	3	5.5	DT	18
F-4D #3*	B2	4729	NW	3	5.5	DT	18
F-4D #4	B2	4730	NW	3	5.5	DT	18

MiG-19SF ファーマーの増援:4×MiG-19 が、5 ターン目に地図盤の東端から進入する。速度は自由で、高度も LO~ML 内で任意に決められる。全機はそれぞれ隣接するヘクスから、同一の速度・高度で進入する。いずれも進入時には F-4 を視認していない。

ゲームの長さ:30 ターン。

特記事項:

1. 全機非視認状態で開始。F-4 は迷彩塗装で、MiG はシルバー。F-4D をシミュレートするには F-4C のデータ・カードを使用する。両者の主な違いは、対地攻撃の装備である。
2. パイロット訓練水準:アメリカ空軍=G、北ベトナム空軍=Lim
3. MiG-21 への不意打ち:MiG-21 は、F-4 や F-4 の発射したミサイルを視認するか、ミサイルが MiG を攻撃するまでは、旋回は EZ 旋回のみ行え、速度も高度も変更できない。
4. 航空機の搭載荷重:MiG-21MF:ステーション 1、2、4、5=AA-2A IRM、ステーション 3=600L FT、MiG-21PF:ステーション 1、3=AA-2A IRM、ステーション 3=600L FT、MiG-19:ステーション 1、4=600L FT。
F-4D:ステーション 1、5=1200L FT、ステーション 2=EP (ALQ-71) および 2×AIM-9E IRM、ステーション 4=2×AIM-9E IRM、ステーション 6、7、8、9=AIM-7E RHM。
5. 勝利:総得点の高い方が勝利。北ベトナム空軍は F-4 の損傷/撃墜による VP は通常の 1.5 倍を得る。また、F-4D #1(**ロッジ少佐乗機)を撃墜すれば 10 ボーナス VP を、F-4D #3(*リッチー大尉乗機)を撃墜すれば 5 ボーナス VP を得る。
6. 上級ルール:
 - a) 天候:晴天。
 - b) パイロットの質:MiG-21=R、N、R、R。MiG-19=V、R、R、N。F-4D=V/V、R/R、R/R、N/R。資質はダイスで判定して決める。特殊技能は適用しない。

- c) **燃料**: MiG-21 の開始燃料=240、ビンゴ=100。
MiG-19 の開始燃料=200、ビンゴ=100。
F-4D の開始燃料=420、ビンゴ=300
アメリカ空軍の給油機使用可能性=8。
- d) **オプション**: 史実では F-4 #4 のレーダーは機能していなかった。

ベトナム戦争 (V) 後半期シナリオ

※空対地戦闘シナリオ(対空兵器は AAA のみ)

シナリオ V-21:ハイズオン空襲 1972 年 5 月 10 日

背景: カニンガムとドリスコルをエースたらしめた大空戦の素因となった 5 月 10 日の空襲は、第 9 航空団によるハイズオン操車場への攻撃であった。綿密な調整攻撃のおかげで、付近の SAM すべてがシュライクを搭載したコルセアによって制圧され、爆弾を満載した A-6 や A-7 が爆撃目標に殺到した。AAA の砲火は激しかったが、攻撃機への主たる脅威は F-4 の護衛を突破して特りにかかる数機の MiG-17 である。1 機の A-7 が機関砲で MiG の 1 機に何とか損害を負わせて、味方機への追尾を断念させた。別の A-7 を脅かしている 2 機目の MiG は、マット・コネリー大尉のファントムが放った AIM-9 に討たれた。コネリーはこの空中戦で 2 機の MiG を撃墜することになる。

地図:

B1	A1
B2	C2



AAA 配置: 2×KS-12 85mm 重 AAA(B1-3613 と A1-2203 に 1 つずつ)、1×S-60 57mm 中 AAA を B1-4809 に、2×ZU-23 23mm 軽 AAA(A1-1603 と B1-4213 に 1 つずつ)、1×ZPU-4 14.5mm 軽 AAA を B1-4613 に配置。

地上ユニット配置: 1×機関車を B1-4511 に、2×列車(B1-4510 と 4509 に 1 つずつ)、POL×2 を両方 B1-4710 に、トラック×3 をすべて B1-4711 に、大型建物(倉庫)×2 を両方 4610 に配置。

航空機:	地図	ヘクス	方向	高度	速度	状態	荷重
A-6A #1&2	A1	1610	NW	15	4.0	1/2	12
A-6A #3&4	A1	1709	NW	15	4.0	1/2	12
A-7E #1&2	A1	2010	NW	15	4.0	DT	15
A-7E #3&4	A1	1911	NW	15	4.0	DT	15
F-4J #1	A1	2212	W	18	5.0	1/2	11
MiG-17F #1	B2	3622	NNE	5	5.0	1/2	4
MiG-17F #2	B2	3623	NNE	5	5.0	1/2	4
MiG-17F #3	B2	3423	NNE	5	5.0	1/2	4

ゲームの長さ: 20 ターン。

特記事項:

1. 全航空機は非視認状態で開始。MiG は迷彩塗装、海軍機は非迷彩塗装。

2. パイロット訓練水準: アメリカ海軍=G、北ベトナム空軍=Lim

3. 航空機の搭載荷重: A-6: ステーション 1、2、4、5=1×2000 ポンド Mk-84 HE 爆弾。A-7: ステーション 1、2、3、6、7、8=1×1000 ポンド Mk-83 HE 爆弾。F-4: ステーション 2、4=それぞれに 2×AIM-9G ミサイル、ステーション 3=2200L FT、ステーション 8、9=1×AIM-7E。

MiG-17: ステーション 1、2=それぞれ 400L FT

4. この日は、F-4 のレーダー機能が不安定なため、レーダー誘導ミサイルは使用できない。

5. AAA や B1-4610、4611 の操車場(防御力 10 で視認距離は 24)を含め、すべての地上ユニットへの攻撃が許されている。

6. **勝利**: アメリカ海軍は、操車場の 2 ヘクス両方に損害を与え、かつ総得点が高ければ勝利。

7. **プレイ地域**: プレイ地域は固定されている。アメリカ海軍機は南端からのみ退出できる。それ以外の盤端から退出したら破壊となる。無事、プレイ地域から退出した航空機は母艦まで逃れたものとみなす。

8. **上級ルール**:

- a) **天候**: 晴天。高度レベル 30 にコントロール。
b) **乗員の質**: すべて R。資質はダイスで判定して決める。特殊技能は適用しない。
c) **地形**: 等高線と稜線はすべて無視する。地上は平坦で、0 高度レベルである。
d) **燃料**: A-6、A-7 の開始燃料=300、ビンゴ=200。
F-4 の開始燃料=450、ビンゴ=200。
MiG の開始燃料=140、ビンゴ=60。
アメリカ海軍の空中給油機使用可能性=7

9. **推奨バリエーション**: 3×MiG-17F の代わりに、それぞれ 2×AA-2A を搭載した、2×MiG-19もしくは 2×MiG-21F を使用する。および/または F-4 のレーダーと RHM を使用可能とする。

シナリオ V-22: イースター攻勢 1972 年 3 月 *

背景: ラインバックカー I が発動する直前の 1972 年の春、北ベトナム軍は南部で大侵攻を開始した。これには歩兵と装甲部隊からなる 12 個師団が投入され、あっという間にクアンチ県が占領、DMZ 付近の都市アンロックが包囲された。ここでアメリカと南ベトナムの航空機が、反撃戦力としての有効ぶりを見せつけた。航空攻撃によって、移動中の何百という北ベトナム陸軍の隊列が捕捉、粉碎されて侵攻は頓挫した。北ベトナムは南側の征服に 1975 年まで待たねばならぬことになった。

地図:

10
A1
20



北ベトナム陸軍地上ユニット配置(すべて A1 上): 6×タン色トラック(1904、2005、2105、2407、2605、2705)。6×タン色歩兵(2206、2306、2506 に 2 つずつ)。2×中装甲車両(2508)。2×サンバン(2406、2205)。

北ベトナム陸軍 AAA ユニット配置(すべて A1 上): 1×S-60 57mm 中 AAA(1707)、2×M-38 37mm 中 AAA(2507、2603)、3×ZPU-1 14.5mm 軽 AAA(1903、2607、2411)、3×ZU-23 23mm 軽 AAA(2203、2505、2009)。

空襲機: 1×O-2A、2×F-5A、2×A-37B、2×AC-130 スペクター・ガンシップ。

ゲームの長さ: 30 ターン。

特記事項:

1. **プレイ開始**: 全航空機は、メガヘクス C2-6021 内で任意の速度、LO の高度で N を向いて配置。

2. AAA ユニットは、ランダム AAA 射撃ルールに従い射撃を行う。市街地や林ヘクス内の AAA ユニットはカムフラージュされている。

3. **航空機の搭載荷重**: ジェット機は許容範囲内で任意の兵器を装備できる。O-2A 観測機の武装と移動については、シナリオ V-10 に記載されているとおりである。

4. **AC-130E スペクターのルール**: AC-130E は C-130 輸送機を改造した特別仕様のガンシップである。O-2A と同様に AC-130 の

...The Speed of Heat!

データ・カードは無く、ログシートをつける必要はない。AC-130 は各ターンにおいて以下の移動方法を選べる。

- 向きを変えずに2ヘクス前進する。
- 直前のターンでa)を選んだ場合、向きを変えずに3ヘクス前進する。
- 2ヘクス前進する。ヘクスごとに30°の向き変更を行える。
- 上記のいずれかを行いつつ、0.5レベルの上昇か1レベルの降下をする。

AC-130E のデータ: 視認性=10、サイズ=-2、脆弱性=+2、上昇限度=25

AC-130E の兵装: このガンシップは4基の兵器を並べて装備している。これらは左90°と120°のアーク内へのみ射撃できる。兵器については以下のとおり。

	兵器名称	射程	空対地攻撃力	弾数
1)	2×7.62mm ガトリング砲	2	4**	12
2)	2×20mm ガトリング砲	4	12*	8
3)	1×40mm 砲	6	4	10
4)	1×105mm 砲	8	8	10

AC-130E の攻撃: AC-130 は各ターンにつき2回までの掃射を行える(1ヘクス移動につき1回)。攻撃ごとに射程を満たす兵器をいくつ撃ってもよいが、すべて同じ目標を撃たねばならない。兵器の攻撃力は合計する。

照準は必要としないが、この機が射撃を行えるのは1ヘクス移動して、かつ左へ30°向きを変えた(移動方法c)時に限られ、目標は左90°~120°のアングル・オフ・アークに在る必要がある。

5. 勝利: 少なくとも20ポイントの損害を部隊および/またはAAAに与え、総得点も高ければ攻撃機側の勝利。

6. 上級ルール:

- 天候: 熱帯地域天候表で判定して決める。
- 乗員の質: Av の行で判定して決める。
- 地形: 各等高線は2高度レベルの隆起を表す。
- 燃料: 全機ともシナリオを終了までの十分な燃料を積んでいる。
- ECM: AC-130 は ECM ポッド(1×RWR-B、2×DDS-B)を搭載できる翼下パイロンを4基装備している。
- デコイ: A-7 と AC-130 は、フレアをそれぞれ8、16単位搭載している。
- テクノロジー: AC-130 は、地形追従-B および、左方アーク監視用のIR/TV 光学装置を装備している。さらに、Bタイプのレーザー指示器と同様のレーザー指示を左方アークに行える。

7. 推奨バリエーション: 各歩兵ユニットに、1×肩撃ち式歩兵用SAM(SA-7A)を持たせる。

ベトナム戦争(V)後半期シナリオ

※空対地戦闘シナリオ(対空兵器はAAA/SAM)

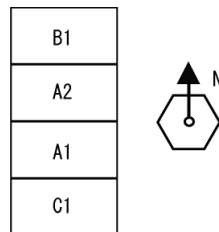
シナリオ V-23: 敵の砲火を駆け抜けろ

1972年5月10日

背景: アメリカ空軍パイロットの任務の中でも最も過酷なもの1つが、空襲後の損害評価である。このために攻撃機が離脱した数分後に偵察機が目標上空を飛行せねばならず、戦争を通じてこれが行われたため、北ベトナムの防衛隊はいつも待ち構えていた。このシナリオは、5月10日にハイフォン近郊での朝の空襲後に実施されたビジランティの偵察任務と、ハノイ上空のRF-4Cの偵察任務を描いている。最初の

ものでは、RA-5Cと護衛機のファントムの両方ともSAMによる損傷を受けた。SAMの1発はビジランティの機体に大きな穴を5つも穿ったが、生死にかかわる命中とはならなかった。2つ目のものでは、2機のRF-4Cは数発のSAMや機関砲を撃ってきたMiG-17から身をかわした。これがいつものお勤めなのである。

地図:



北ベトナム陸軍防御ユニット: 地図盤 A1、A2、B1 の任意のヘクスに、以下のAAAおよびFCRユニットを1ヘクスにつき1つ配置する。

- 1×KS-12 85mm 重 AAA
- 2×S-60 57mm 中 AAA
- 2×ZU-23mm 軽 AAA
- 3×ZPU-4 14.5mm 軽 AAA
- 3×A タイプ FCR(KS-12、S-60とスタックさせる)

北ベトナム陸軍 SAM 防御ユニット: EWR-A+CCU(A2-1929)、2×SA-2C(A1-1206、A2-2526)、M-38 37mm と ZPU-1 14.5mm を各 SA-2 および CCU ユニットから2ヘクス以内に1個ずつ配置。

航空機: 地図 ヘクス 方向 高度 速度 状態 荷重
(両バージョンで配置)

MiG-17F B1 3512 SSE 10 5.0 1/2 4

(米海軍-ハイフォン・バージョン)

RA-5C C1 6013 N 4 7.0 CL 0

F-4J C1 6115 N 4 7.0 1/2 11

(米空軍-ハノイ・バージョン)

RF-4C #1 C1 6908 NNW 4 6.0 CL 7

RF-4C #2 C1 6610 NNW 5 6.0 CL 7

ゲームの長さ: 20 ターン。

特記事項:

1. 全機非視認状態で開始。MiG とアメリカ空軍機は迷彩塗装、海軍機は非迷彩塗装。

2. パイロットの訓練水準: 米空軍=G、北ベトナム空軍=Av。

3. 航空機の搭載荷重: MiG: ステーション 1、4=400L FT。F-4J: ステーション 1、5=1200L FT、ステーション 2、4=それぞれ2×AIM9G IRM。ステーション 8、9=1×AIM-7E RHM。RF-4C: ステーション 1、5=1200L FT、ステーション 7=ALQ-101 AJM-B ポッド。

4. 勝利: アメリカ軍プレイヤーは、以下のヘクスのうち少なくとも2ヘクスを写真撮影して脱出させれば勝利。写真撮影は、偵察機を3~6 高度レベルの間のヘクス上空を水平飛行(旋回や機動を行っていない)させればよい。そしてプレイヤーはプレイ地図盤の北端より偵察機を退出させねばならない。アメリカ空軍バージョンでは、両機とも退出させるという条件で、各偵察機は別々の撮影目標を1か所ずつ撮ればよい。

撮影目標: A2-1822、1929、2219、2323、2126。

5. 上級ルール:

- 天候: 晴天

- b) **乗員の質**: アメリカ軍機はすべて R。MiG=R。資質はダイスで判定して決める。特殊技能は適用しない。
- c) **地形**: 等高線と稜線はすべて無視する。地上は平坦で、0 高度レベルである。
- d) **燃料**: MiG の開始燃料=150、ビンゴ=30。
F-4 の開始燃料=400、ビンゴ=250。
RA-5C の開始燃料=800、ビンゴ=250。
アメリカ空軍の空中給油機使用可能性=7
- e) **ECM**: デコイを装備した機はない。

6. 推奨バリエーション:

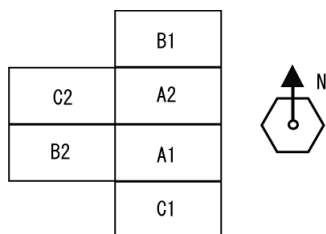
- a) MiG-17 に代えて、2 発の AA-2A IRM を搭載した MiG-19SF または MiG-21PF を使用する。
- b) RF-4C のうち 1 機を、F-4J と同じ武装(ただし AIM-9J IRM 搭載)の F-4D にする。
- c) 1967 年のアメリカ海空軍シナリオ: 4 発の AIM-9B を搭載する 1×F-8C の護衛つきの 1×RF-8A もしくは、2×RF-101C ブードゥーを使用する。SA-2C は SA-2B に代える。

シナリオ V-24: ポール・ドゥメール橋の崩落

1972 年 5 月 10 日

背景: ハノイで最も重要な鉄道橋である長大なポール・ドゥメールは、戦争中に何度も損傷を受けたり一部が不通となった。それには攻撃機の大群による大掛かりな攻撃が必要とされ、橋の方は 1 か月も経たずに修復されるのが常であった。5 月 10 日、アメリカ空軍のジェット機は新兵器であるレーザー滑空爆弾(LGB)で橋を攻撃した。LGB の精確ぶりはかなりのもので、ほんの数機の F-4 が投下ただけで橋は破壊され、以後の戦争期間中は使用不能となった。

地図:



北ベトナム陸軍 AAA/SAM 防御ユニット: 地図盤 B1、A2、C2、A1 の任意のヘクスに、以下の AAA および FCR ユニートを 1 ヘクスにつき 1 つ配置する。

- a) 3×KS-12 85mm 重 AAA
b) 3×S-60 57mm 中 AAA
c) 3×FCR-A (S-60/KS-12 と同一ヘクスに 1 個ずつ)
d) 3×M-38 37mm 中 AAA
e) 3×ZPU-4 14.5mm 軽 AAA
f) 3×ZPU-1 14.5mm 軽 AAA
g) EWR-A と CCU (同一ヘクスに)
h) 3×SA-2F

MiG: 2×MiG-19SF または 2×MiG-21MF または 4×MiG-17F のいずれかを選ぶ。選んだ MiG はメガヘクス B1-3513 内で、任意の速度、高度で S を向いて配置。

アメリカ空軍: 攻撃部隊は 3 個飛行小隊よりなる。1 個目の小隊は 1 ターン目に進入する。2 個目の小隊は 3 ターン目に進入し、3 個目は 5 ターン目に進入する。これらは地図盤 C1 の南端より任意の速度、高度で進入する。飛行小隊の編成は以下のとおり。

- 1) 2×F-105G ワイルド・ウィーゼル
2) 4×F-4D ファントム
3) 2×F-4E ファントム

ゲームの長さ: 30 ターン。

特記事項:

1. 全機非視認状態で開始。アメリカ軍全機は迷彩塗装。MiG-17 は迷彩塗装で、その他はシルバー。

2. **パイロットの訓練水準**: 米空軍=Ex、北ベトナム空軍=Av

3. **北ベトナム空軍搭載荷重**: MiG-19: ステーション 1、4=600L FT、ステーション 2、3=AA-2A IRM、機外搭載物=DT、荷重=8。MiG-21MF: ステーション 1、2、4、5=AA-2B IRM、ステーション 3=600L FT、機外搭載物=1/2、荷重=6。MiG-17: ステーション 1、4=400L FT、機外搭載物=1/2、荷重=4。

4. **ワイルド・ウィーゼル搭載荷重**: ステーション 1、5=AGM-45 シュライク ARM、ステーション 2=ALQ-87 BJM ポッド、ステーション 4=TR および 2×CBU-71 クラスター爆弾。

5. **F-4D 搭載荷重および注**: ステーション 1=1200L FT、ステーション 2、5=2000 ポンド GBU-10 LGB、ステーション 4=ペイズ・ナイフ・レーザー指示ポッド、ステーション 7、8、9=AIM-7E RHM、ステーション 6=ALQ-71 BJM ポッド。性能データに関しては F-4C の ADC を参照。F-4D の爆撃照準器は弾道計算(−1)であり、上記のように BG 兵器と LP ポッドを搭載できる。機外搭載物=DT、荷重=14。

6. **F-4E 搭載荷重**: ステーション 1、5=1200L FT、ステーション 2、4=それぞれ 2×AIM-9E IRM、ステーション 6=ALQ-71 BJM ポッド、ステーション 7、8、9=AIM-7E2 RHM、機外搭載物=1/2、荷重=14。

7. **勝利**: アメリカ空軍プレイヤーは、ポール・ドゥメール橋梁ヘクス(A2-1822 から A2-2021) 3 ヘクスの内 2 ヘクスに損害を与え、かつ総得点が上回っていれば勝利。

8. **チャフ回廊**: 3 個飛行小隊の到着前に、F-4 チャフ散布機からなる 2 個飛行小隊がチャフ回廊の形成に成功している。これで地上や空中のレーダーは回廊内を見ることはできなくなる。チャフ回廊は A1-1904 と A1-2004 から始まり、北へまっすぐ A2-1925 と A2-2025 へと延びている。回廊は 3~15 高度レベルに存在し、回廊内の航空機は SAM や機上レーダーからロックオンや追跡を受けることはなく、また FCR を使った AAA の対空射撃も受けることはない。

9. 上級ルール:

- a) **天候**: 晴天。
- b) **乗員の質**: すべて R。資質と特殊技能はダイスで判定して決める。両陣営ともタクティクス・マスターとなれない。

c) **地形**: 等高線と稜線はすべて無視する。地上は平坦で、0 高度レベルである。

- d) **燃料**: MiG の開始燃料=200、ビンゴ=100。
EF-105 の開始燃料=350、ビンゴ=200。
F-4 の開始燃料=400、ビンゴ=280。
アメリカ空軍の空中給油機使用可能性=8

e) **ECM**: デコイを装備した機はない。

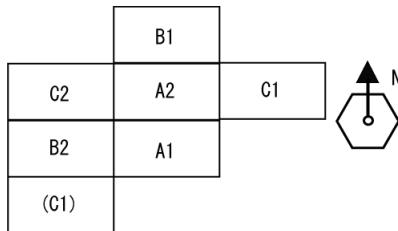
10. **推奨バリエーション**: このシナリオを海軍の空襲とし、以下の航空機を使用する。

- a) **アイアン・ハンド**として 2×A-7E (各機 2×AGM-45、2×CBU-71、8×チャフ、8×フレア)。
- b) **爆撃部隊**として 4×A-6E (各機 2×AGM-62 ウォールアイ-I 滑空爆弾、8×チャフ、8×フレア)。
- c) 2×F-4J (2×1200L FT、4×AIM-9H IRM、4×AIM-7E2 RHM。デコイ無し)。

シナリオ V-25:ラインバッカーII パフのお呼びだ！ 1972 年 12 月

背景: アメリカの B-52 爆撃機がハノイとその周辺地域の攻撃に投じられ、11 日間におよぶ激しい空襲が行われた。強力なジャミングと防御陣地制圧機の支援のもと、B-52 は 3 機の一行編隊を組んで夜に飛来してきた。B-52 の各機は 84 発の爆弾を搭載し、軍事施設、飛行場、貯蔵区画を文字通り平らにしたら。15 機の B-52 を撃墜したものの、北ベトナムはその猛襲に耐えられず、作戦の終盤頃には彼らの防御力は粉碎されて、アメリカ軍機はベトナムの空を自由に飛び交った。この作戦で北ベトナムは深刻な打撃を被り、講和を求めるに至った。1 か月後、アメリカのベトナム介入は実質的に終わりを告げ、ニクソン大統領はアメリカ軍部隊の撤収を開始させた。撤収は 1973 年後半まで続いた。

地図:



注: アメリカ空軍の航空機が A2 の東にある C1 地図盤より退出した場合、C1 を B2 の下へ移す。

地上目標配置: 大型建物(倉庫)を A2-2223 と 2224 に 1 個ずつ、POL マーカー 2 個を A2-2425 に配置。メガヘクス A2-2523 の滑走路は目標となる。格納庫を A2-2423 と 2523 に 1 個ずつ、1×タワーを A2-2225 に配置。

北ベトナム陸軍/SAM 防御ユニット配置: シナリオ V-24 と同じ。

MiG: 2×MiG-21PF を、メガヘクス B2-4026 内で、任意の速度、高度で北東を向いて配置。

アメリカ空軍機: 攻撃部隊は 3 個飛行小隊よりなる。1、3、5 ターンに 1 個飛行小隊ずつ進入させる。これらは任意の速度、高度で C1 地図盤の東端より進入する。飛行小隊は以下の航空機から構成されている。

- 1) 2×F-105G WW または 2×A-6B イントルーダー。
- 2) 2×F-111A または 2×A-6E イントルーダー。
- 3) 3×B-52 ストラトフォートレス。

ゲームの長さ: 30 ターン。

注:

1. このシナリオは第 30 章の上級ルールを使用した夜間シナリオとしてつくられている。昼間シナリオとしてプレイもできるが、AAA によるアメリカ軍機の損失は増えるだろう。

2. 全機非視認状態で開始。MiG はシルバー、アメリカ海軍機は非迷彩塗装、その他は迷彩塗装。

3. **パイロットの訓練水準:** 米空軍=Ex、北ベトナム空軍=Av

4. **北ベトナム軍機搭載荷重:** 両 MiG: ステーション 1、3=AA-2B IRM、ステーション 2=600L FT、荷重状態=DT、荷重=5。

5. **F-105G 搭載荷重:** ステーション 1、5=AGM-45 ARM、ステーション 2=ALQ-87 BJM、ステーション 4=AGM-78 ARM、ステーション 3=2200L FT、荷重状態=DT、荷重=15。

6. **A-6B 搭載荷重:** ステーション 1、5=AGM-78 ARM、ステーション 2、3、4=それぞれに TR および 3×CBU-71、荷重状態=DT、荷重=27。**A-6E 搭載荷重:** ステーション 1、2、4、5=それぞれに

TR および 3×Mk.83 1000 ポンド HE 爆弾、荷重状態=DT、荷重=28。

7. **F-111A 搭載荷重:** ステーション 2、3、7、8=それぞれ TR および 3×CBU-58、ステーション 4=ALQ-71 BJM ボッド、ステーション 6=ALQ-83 DJM ボッド、荷重状態=DT、荷重=32。

8. **パフ搭載荷重:** ステーション 2、4=それぞれ 2×MR(あわせて 12×Mk.82 500 ポンド HE 爆弾懸吊)、ステーション 3(爆弾倉)=84×500 ポンド Mk.82 HE 爆弾、ステーション 1、5=パフ用 FT (10000 ポンド)、荷重状態=DT、荷重=78。

9. **勝利:** 得点の高い側が勝利する。ただし、記載の地上目標が B-52 の爆弾によって損害を被った場合 2 倍の得点となる。

10. 特別ルール:パフの絨毯爆撃

爆弾を投下するターンには、B-52 は高度や向きを変えられない。しかし、移動しながら複数のヘクスに爆弾を投下できる(最大 6 ヘクス)。最初のヘクスに爆撃する際に、主目標を指定して投下弾数を宣言する。このターンに爆撃する他の全ヘクスには、同数の爆弾が投下される(最後の投下ヘクスで B-52 の爆弾が無くない限り)。攻撃は通常どおり解決する。照準は、一連の爆撃の最初のヘクスにだけ必要である。パフが絨毯爆撃中にヘクスサイド上を移動する場合、プレイヤーは爆弾が落下するのはヘクスサイドの両側のどちらのヘクスなのかを宣言する。パフがこのターンの爆撃中にさらにヘクスサイド上を移動するならば、最初に選んだのと同じ側のヘクスに落下してゆく。

11. 上級ルール:

- 天候:** 熱帯地域天候表で判定して決める。
- 地形:** 等高線と稜線はすべて無視する。地上は平坦で、0 高度レベルである。
- 燃料:** B-52=無制限の燃料を搭載。
F-105 の開始燃料=500、ビンゴ=200。
F-111 の開始燃料=750、ビンゴ=400。
A-6 の開始燃料=350、ビンゴ=250。
MiG の開始燃料=200、ビンゴ=100。
アメリカ空軍の空中給油機使用可能性=7
- ECM:** A-6 イントルーダーは、10×チャフと 5×フレアを搭載している。パフは ADC に従って上限までデコイを搭載している。
- 乗員の質:** すべて Av の行で判定。

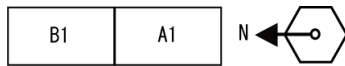
12. **推奨バリエーション:** 爆弾搭載量は減るが、改良型の ECM を装備した B-52G を使用する。

エピソードシナリオ:タン・ソン・ニャットの攻撃

1975 年 4 月 28 日

背景: アメリカ軍のベトナム撤収から 1 年半足らずで、北ベトナム軍大攻勢の重圧を受けた、指揮も拙い南ベトナム政府軍は崩壊した。北ベトナム軍はラインバッカーの痛手から立ち直り、中国やソ連からふんだんに新たな武器の供給を受けていた。彼らを止めることは不可能であった。サイゴンへの道すがら、北ベトナム軍はいくつかの飛行場を蹂躪し、多数の南ベトナム軍の航空機を捕獲した。4 月 28 日、南ベトナムからの離反者の指揮する 3 名の北ベトナム軍パイロットは、捕獲した 3 機の A-37B に乗り、タン・ソン・ニャット飛行場への大胆不敵な空襲を行った。A-37 ジェット機は数回の爆撃行程で 10 機余りの航空機を破壊し、何事もなく離脱した。驚いた南ベトナム軍は 2 機の F-5 を発進、追跡に向かわせたが、襲撃機を捉えることはできなかった。1 月もせずに南ベトナム征服は完了した。戦争は終わったのである。

地図:



地上ユニット配置: 格納庫 2 個を A1-1405 に、1×タワーを A1-1305 に、1×POL を A1-1306 に、2 個の C-130 を A1-1304 に、4×F-5A のうち 2 機を A1-1405 に 2 機を A1-1304 に配置。

AAA 配置: 1×ZPU-1 14.5mm AAA (これは 50 口径機関銃を表す) を A1-1204、1504、1306 に配置。

警戒待機機: 1304 にある 2 機の F-5 はスクランブル発進できる唯一の戦闘機である。これら F-5 は警報を受ければ離陸できる。以下の記を参照。

北ベトナム空軍 A-37: 3×ドラゴンフライを、メガヘクス B1-4011 内のヘクスにつき 1 機ずつ、LO 高度域の任意の高度レベルで速度 4.0、向きは SE で配置。

ゲームの長さ: 30 ターン。

特記事項:

1. 全機は迷彩塗装。全機非視認状態で開始。地上の航空機は、警戒待機機も含めすべて視認距離 12 で防御力 3 の軟目標の地上目標とみなす。

2. **勝利: 得点の高い側が勝利する。** 空対地攻撃の結果の K、2D、D、S は、警戒待機機の場合ではそれぞれ破壊、大破、重損傷、軽損傷となる。他の航空機カウンターは 3 機の航空機のグループを表す。カウンターへの D の結果につき 1 機が破壊される。破壊された航空機につき 5VP が与えられる。警戒待機機に対しては通常の VP が与えられる。

3. 奇襲攻撃のため、南ベトナム政府軍の AAA は、A-37 が最初の攻撃を行ったターンまで射撃できない。その後は自由に射撃できる。

4. **警戒待機機のスクランブル発進:** 各ターンの開始時に、警戒待機機 1 機につきダイスを振る。出目が今のターン数以下であれば、F-5 はスクランブル発進できる。そのターンでは、スクランブル発進した F-5 が最初に移動する。発進する最初のターンでは、F-5 は滑走路の上を 1 ヘクスだけしか移動できず、この時はまだ地上目標とみなされる。その次のターンでは、F-5 はもう 1 ヘクス移動して、これで速度 1.5 で地形追従飛行する対空目標とみなされる。その次のターンからは、F-5 は移動と加速を通常どおり行う。

5. **航空機の搭載荷重:** F-5A: ステーション 1、7=AIM-9B IRM、荷重状態=CL、荷重=2。

A-37: ステーション 1、2、7、8=500 ポンド HE 爆弾、ステーション 3、4、5、6=750 ポンド ナパーム爆弾、荷重状態=DT、荷重=14。

6. **上級ルール:**

a) **天候:** 晴天。

b) **乗員の質:** 両陣営とも P 行で判定して決めるが、A-37#1 は必ず R パイロット以上となる。資質はダイスで判定して決める。特殊技能は適用しない。

d) **燃料:** F-5 の開始燃料=210、ビンゴ=40。

A-37 の開始燃料=80、ビンゴ=40。

デザイナーからのコメント

1987 年に Game Designer's Workshop から発売された **AIR SUPERIORITY (AS)** は、私のデザインした最初のジェット機空中戦ゲームである。以来これは、軍用機に興味を持つ多くのゲーマーにプレイされてきた。ゲームは相当な成功を収めて、熱心な愛好家も生まれ、私のところには毎月のようにたくさんの手紙とコメントが送られてきた。

よい空戦ゲームはリズムよくプレイできて流動性があり、なおかつゲームのメカニズムも無理なく機能するべきものだと常々思っている。これならゲーマーも、カウンターの小難しい移動なんかよりも、空戦の戦術に集中できる。AS はこの目標を目指して長い道のりを歩んできた。しかし、世に出てから 3 年経って多くのルール上のミスが明らかになり、また例によってエラッタも修正する必要が出てきた。こうした問題を解消する取り組みの結果が、元祖 **AIR SUPERIORITY** のゲームシステムを下敷きにしつつ大幅な改良を加えた新たなルールである。**AIR POWER** と呼ばれるこのルールは、最初のゲームにあった不具合をすべて修正し、装いも新たなジェット機空中戦ゲーム・シリーズの礎となるものである。

...**THE SPEED OF HEAT! (TSOH)** は、現代航空戦をあますところなく網羅する 2 つの新ゲームの第一弾である。TSOH は、いわゆるジェット機の“黄金期”である 50 年～60 年代を扱っている。当時のジェット機は今のような万能のマシンではなく、誘導ミサイルにはまだ解決すべき欠陥が続出していた。空中戦はむしろ昔ながらのテイル・チェイスの類であり、接近して最後まで戦う意欲を必要とする、いわば“決闘”であった。ゲーム的には、これサイの目如何よりもプレイヤーの機を操る能力にかかっているということである。より現代的な AS では、1 ターン目から地図盤を突っ切る全方位追尾ミサイル対高度なジャミングやデコイによる防御という、サイの目勝負になることがしばしばあった。

ところが、TSOH はそうではない。全方位追尾ミサイルがないため、あなたの乗機は敵の後ろへと機動せねばならず、敵もそうはさせじとくるだろう。また機関砲がもつとも頼りになる兵器であることが分かるであろう。後方発射ミサイルを撃とうとして接近戦となった際に、機関砲が好ましい兵器となることが何度もあると思う。現実世界もそうだが、やり手のプレイヤーたる者は、常に先の読める移動を敵に強いるように機動し、こちらが容易に対処できるようにしておく。こうしておけば哀れな敵は、猫と鼠の追いかっけのごとく数ターンのうちに敗北への道へと誘い込まれてゆく。これはまさしくチェスの名人が弱い相手を負かすのに似ている。

ダイスの目を当てにできない TSOH は、プレイヤーにとって大きな挑戦となる。初期のジェット機は、現代のそれと違って高度な防御手段を持ち合わせていないが、ミサイルの性能もそれほどではないので、振り切ったり、より速い速度で逃げるのが可能である。ベテランの AS プレイヤーにとっても、TSOH の初級者にとっても、これは新たな、挑み甲斐のある挑戦であろう。機関砲のないファントムのそばに機関砲を装備した敏捷な MiG-17 がいる、という状況を想像してみたことがあるだろうか？それは実際にプレイして確認してほしい。またプレイすることによって歴史を学んでもらえればと思う。

J.D.WEBSTER