

早期警戒表 [27.5] DR

DR	結果	取得情報
16 以上	A	良好な情報 ： US プレイヤーは侵攻の編隊数を本当の 2 個以内で教えなければならない。主力部隊の航路の進入ヘクスも教える。侵攻部隊が USAF か USN であるかを教える。 低高度、中高度又は高々度域で進入する US 編隊は探知される。超低高度域の編隊は探知されない。 DRV プレイヤーは 2 個編隊をオービットポイント/オープン飛行場から 3 ヘクス以内の空中に配置できる。さらに 1 個編隊をマップ上のどこへでも空中に配置できる。その他の編隊は飛行場で地上に配置する。
10-15	B	平均的な情報 ： US プレイヤーは侵攻の編隊数を本当の 2 個以内で教えなければならない。主力部隊の航路の進入矢印も教える。侵攻部隊が USAF か USN であるかを教える。 中高度又は高々度域で進入する US 編隊は探知される。低高度又は超低高度域の編隊は探知されない。 DRV プレイヤーは 2 個編隊をオービットポイント/オープン飛行場から 3 ヘクス以内の空中に配置できる。その他の編隊は飛行場で地上に配置する。
6-9	C	少ない情報 ： US プレイヤーは侵攻の編隊数を本当の 4 個以内で教えなければならない。主力部隊の航路の進入矢印も教える。 中高度又は高々度域で進入する US 編隊は探知される。低高度又は超低高度域の編隊は探知されない。 DRV プレイヤーは 1 個編隊をオービットポイント/オープン飛行場から 3 ヘクス以内の空中に配置できる。その他の編隊は飛行場で地上に配置する。
5 以下	D	最小限の情報 ： US プレイヤーは侵攻の進入ポイントを以下のいずれかで示す、北西（進入矢印 1, 2, A, B, C）、西（進入矢印 3, 4）、南（進入矢印 5, 6）、南東（進入矢印 7, 8）。 全ての US 編隊は探知されない。 DRV プレイヤーは航空機を空中に配置できない。
修正：		
-1	早期警戒ジャミングに割り当てたスタンドオフジャミング航空機 1 機につき、Dec 67 からローリングサンダー終了時までの USAF 侵攻では 1 機につき -3 となる。(侵攻部隊を隠すためにチャフコリドーを作った。)	
-2	侵攻部隊にチャフ散布任務が含まれている。	
-2	海軍の侵攻	
-2	その侵攻部隊が 4 個以下の編隊で構成されている。	
-2	その侵攻が 1965 年 1 月から 1966 年 7 月 (含む) に行われる。	

ランダムイベント [21] DR

DR	発生イベント
2	DRV 連携不足 ： シナリオのこれ以降、DAV の探知レベルは 2 低下する。再びこの結果が出た場合、連携不足は解消され探知レベルは元に戻る。
3	US 連携不足 ： シナリオのこれ以降、DAV の探知レベルは 1 低下する。再びこの結果が出た場合、連携不足は解消され探知レベルは元に戻る。
4	雲の裂け目 ： US プレイヤーはいずれかの編隊から 2 ヘクス以内に裂け目カウンターを 1 個置く。その裂け目カウンターは他の裂け目カウンターから 2 ヘクス以内に置けない。マップ上に雲が存在しない場合には影響なし。
5	警戒態勢瞬時対応 ： DRV プレイヤーは待機 MiG 編隊を準備にできる。
6	⚡ AAA 待ち伏せ ： 低高度又は超低高度にいる 2 個編隊を AAA 攻撃する。(DRV プレイヤーが選択する) 荒地地ヘクスにいない非ヘリコプターUS 編隊が軽 AAA 攻撃を受ける。
7-8	⚡ AAA 待ち伏せ ： 低高度又は超低高度にいる 1 個編隊を AAA 攻撃する。(DRV プレイヤーが選択する) 荒地地ヘクスにいない非ヘリコプターUS 編隊が軽 AAA 攻撃を受ける。
9-10	⚡ AAA 待ち伏せ ： 超低高度にいる 1 個編隊を AAA 攻撃する。(DRV プレイヤーが選択する) 荒地地ヘクスにいない非ヘリコプターUS 編隊が小火器 AAA 攻撃を受ける。
11	US RoE 認可 ： このゲームターンに 1 回だけ。前方アークに味方ユニットが居ない F-4 編隊は探知 DRV 編隊に BVR ミサイル攻撃を行える。
12	攻撃命令遅延 ： DRV 編隊はこのゲームターンに空対空戦闘を開始できない。
13-15	⚡ AAA 待ち伏せ ： 超低高度にいる 2 個編隊を AAA 攻撃する。(DRV プレイヤーが選択する) 荒地地ヘクスにいない非ヘリコプターUS 編隊が小火器 AAA 攻撃を受ける。
16	天候悪化 ： DRV プレイヤーはマップ上の裂け目カウンター (あれば) を 1 個取り除く。
17	レッドクラウン/ディスコ操作員優勢 ： シナリオのこれ以降、US プレイヤーがイニシアチブの先攻を決定できる。
18	もや消失 ： もやの高度が 1 レベル低下する。超低高度のもやは完全に無くなる。
19	臆病な DRV 管制官 ： (DRV プレイヤーが選択するダミー以外の) DRV 編隊 1 個を任務放棄させる。
20	US 編隊にトラブル ： (US プレイヤーが選択する) US 編隊 1 個を任務放棄させる。

夜間、⚡ AAA 待ち伏せはイベント無しになる。

キャンペーンランダムイベント [28.7] DR

DR	結果
2	在庫維持：翌日だけ、DRV プレイヤーの MiG 調達コストが 2 倍になる。
3	シュライク不足：翌日だけ、USN ユニットのシュライク発射数は全て ADC から 1 減少する。
4	大気不安定：翌日だけ、の US 探知レベルは 1 レベル低下する。
5-17	イベントなし
18	DRV モラル低下：翌日だけ、全ての DRV モラル判定で -2 の修正が適用される。
19	爆弾の不足：翌日の (US プレイヤーが選択する) いずれか 1 つの USAF 侵攻で爆撃タスク編隊の爆弾の攻撃力が半減する。
20	DRV 周波数変更：そのキャンペーンのそれ以降、SAM 大隊に対する US 防御ジャミング力は半減 (端数切り捨て) する。

侵攻中の手順 [3.2]

ランダムイベントフェイズ：1 人のプレイヤーが DR しランダムイベントをチェックする [21]。(第 1 ゲームターンはない)

ジャミングフェイズ：US プレイヤーはスタンドオフジャミング [19.32, 19.33] 及びスポットジャミングマーカー [19.34] を配置/移動する。

探知フェイズ：非探知編隊への探知判定を行う [10.2]。

移動フェイズ：編隊は防御ホイールに進入/離脱する [7.11,7.13]。イニシアチブチットを引く [5.2]。イニシアチブに従い編隊は移動する。移動中、編隊は敵航空ユニットと交戦できる [11.2]。AAA (ファイヤーカンを含む) 及び SAM は移動中の編隊を射撃できる [14.3, 14.43, 15.4]。爆撃を行える [17.1]。写真偵察を行う [24.1]。

燃料フェイズ：ダッシュ推力を使った又は空対空戦闘を行った編隊は使用した燃料を記録シートへ記録する [20.1]。着陸した又はマップを離れた航空機の回収判定を行う [20.2]。

SAM 発見フェイズ：US プレイヤーは SAM 大隊の発見判定を行う [15.13]。

追跡フェイズ：探知されている編隊のいくつかは自動的に非探知になる。両プレイヤーは追跡表を使い非探知になる敵ユニットを決定する [10.3]。

SAM 捕捉フェイズ：緊急捕捉を試みる SAM レーダーはスイッチをオンにする [15.2]。SAM 大隊は敵編隊の捕捉及び捕捉の維持を試みる [15.3]。先制発射されている ARM の攻撃を解決する [17.58]。

管理フェイズ：編隊は混乱の回復判定を行う [13.11]。全てのスポットジャミングマーカーを取り除く [19.34]。編隊を分割する [4.14]。ファイヤーカンレーダーをオン又はオフにする [14.44]。SAM レーダーをオン又はオフにし SAM 警告駒を置く [15.12, 15.2]。SAM 発射駒の除去 [15.42]。ダミー駒の発生 [4.13]。DRV 編隊を飛行場で準備又は格納状態へ移動させる [9.42]。AAA 制圧の喪失判定 [18.21]。AAA の活動 [14.2]。脱出搭乗員の着地 [26.1]。搭乗員捕獲判定 [26.2, 26.3]。搭乗員救出判定 [26.2, 26.44]。USAF 又は USN の CSAR 登場判定 [26.3]。NVA ユニットの制圧を除去 [26.31]。次のゲームターンにマップへ進入する US 編隊を進入ヘクス近くのマップ外に置く [27.64]。

空対空戦闘の手順 [11]

交戦判定：攻撃側及び防行側はそれぞれ交戦判定を行う [11.22]。(BVR ミサイル攻撃では行わない。)

機動判定：両軍は機動表で射撃回数を判定する [11.31]。

射撃の解決：射撃解決表で各射撃を解決する [11.32]。

弾薬欠乏：ADC の弾薬欠乏ナンバーを確認し空対空兵器の弾薬欠乏を判定する。2 回目以降の射撃ごとに -1 の修正が適用される。修正後のサイの目が 1 以下の場合、2 つ目の空対空兵器も弾薬欠乏になる [11.33]。

損害の分配：損害分配表でどの航空機に損害を適用するか決定する [12.1]。

モラルチェック：各編隊はモラルチェックを行う [13.1]。(BVR ミサイル攻撃の場合は防御側だけがチェックする。) 爆撃を行う編隊が含まれている場合には MiG パニックもチェックする [13.12]。

スカッター：スカッターを判定する [13.2]。(スラッシュ攻撃の攻撃側、BVR 攻撃及び防御ホイールは判定しない。)

マーカー等：機動マーカーを置く [13.2]。(スラッシュ攻撃の攻撃側及び BVR ミサイル攻撃では機動マーカーを置かない。) 混乱及び任務放棄を記録する。編隊カウンターを非探知面へ裏返す [13.3]。

脱出：US プレイヤーは脱出判定を行う [26.1]。

USAF ADC 注記

F-4 ファントム

万能なファントムはベトナム戦争を通して空軍の主要な戦闘機であった。ラインバッカーにおいては主力戦術爆撃機として働いた。ワイルドウィーゼルバージョンは期待はずれに終わったが戦後ウィーゼルの土台を成功させる基礎をとった。

使用可能期間

F-4C	65 年 4 月 ~
RF-4C	65 年 11 月 ~
F-4CWW	72 年 10 月 ~
F-4D	67 年 8 月 ~
F-4E	68 年 11 月 ~

注記

- [A] **機関砲ポッド**： 機関砲ポッドは 67 年 5 月から搭載できる。CAP タスク編隊だけが機関砲ポッドを搭載できる。
- [B] **AIM-7 欠乏ナンバー**： 爆撃、攻撃/CAP、チャフ散布又は SEAD タスク編隊の AIM-7 の欠乏ナンバーは 2 増加する。
- [C] **RWR**： RWR は 67 年 4 月から使用できる。
- [D] **ジャミング**： 防御ジャミングは 67 年 1 月から使用できる。(67 年の春になるまで一般的には使用されなかったが、SSR 等で示されない限りファントムは 1 月からジャミングを搭載する。)
- [E] **IFF インタロゲーター**： F-4D は 71 年 12 月から、F-4E は 72 年 12 月から IFF インタロゲーターを使用できる。インタロゲーターは SSR で許可されたときにだけ使用できる。
- [F] **チャフ**： 72 年 5 月からチャフ爆弾を、72 年 7 月からチャフディスプレイペンサーを使用できる。
- [G] **LGB**： 68 年 5 月から LGB を使用できる。
- [H] **EOGB**： 67 年 8 月から EOGB を使用できる。
- [I] **LORAN (ロラン)**： F-4D はシナリオでロラン任務と示されたときにだけ無線誘導爆撃を行える。

F-100F ワイルドウィーゼル

北部のルートパッケージで効果的な戦闘爆撃機として利用するには速度と防御装備が欠けていた。F-100 スーパーセイバーは SAM を狩り出す最初のワイルドウィーゼルに改造された。しばらくは SEAD 任務の開拓にあたった。

使用可能期間

F-100F WW	65 年 12 月 ~ 66 年 4 月
-----------	----------------------

注記

- [J] **シュライク**： 66 年 4 月からシュライクを使用できる。

RF-101C ブードゥー

高速で有能な単座機ブードゥーは RF-4C に取って代わられるまで主要な偵察機として利用された。

使用可能期間

RF-101C	61 年 ~ 70 年 11 月
---------	------------------

注記

- [K] **RWR**： 66 年 10 月から RWR を使用できる。
- [L] **ジャミング**： 65 年 7 月から防御ジャミングを使用できる。

F-104C スターファイター

軽戦闘機スターファイターは北部のルートパッケージで短期間働いた。電子装備をアップグレードされずもなく北部から退いた。

使用可能期間

F-104C	65 年 4 月 ~ 12 月 66 年 6 月 ~ 67 年 7 月
--------	--

注記

- [M] **RWR**： RWR は 66 年 11 月から使用できる。
- [N] **ルースデュース**： USAF の F-104 編隊はフルードフォーの制限を受けない。

F-105 サンダーチーフ

空軍はローリングサンダーにおける戦術爆撃機のワークホースとして「サッド」を使用した。サンダーチーフは SAM 狩り出す「ワイルドウィーゼル」機の主要なプラットフォームとしても使用された。

使用可能期間

F-105D	65 年 2 月 ~ 70 年 10 月
F-105F	65 年 10 月 ~ 70 年 10 月
F-105F WW	66 年 6 月 ~ 70 年 12 月
F-105G	68 年 4 月 ~

注記

- [O] **F-105F WW の搭載兵器**： F-105F WW は爆弾と ARM (シュライク又はスタンダードのどちらか 1 種類) を搭載できる。
- [P] **F-105G の搭載兵器**： 通常の F-105G はシュライク 2 発射とスタンダード 1 発射分を搭載する。
- [Q] **ライオンライダース**： 「ライオンライダース」と示された改良 F-105F だけが夜間飛行、TFR 及びレーダー爆撃能力を持つ。
- [R] **AIM-9 B**： AIM-9B は SSR で示されたときにだけ使用できる。
- [S] **RWR**： 66 年 10 月から RWR を使用できる。
- [T] **ジャミング**： 66 年 10 月から防御ジャミングを使用できる。ジャミングを使用できる前の F-105D, F の爆弾攻撃力は 3 となる。
- [U] **スタンダード**： 68 年 5 月からスタンダード A を、69 年 1 月からスタンダード B を使用できる。

A-7D コルセア

この海軍機の改造機は戦争の終盤に登場したがその先進的な爆撃システムにより見事な結果を残した。コルセアは任務から退くスカイレーダーの跡を継ぎ「サンディ」CSAR 任務にも使用された。

使用可能期間

A-7D	72 年 10 月 ~
------	-------------

F-111A アードバーク

1968 年の試用期間における問題を解消した F-111A はラインバッカーの主役を演じるためベトナムへ戻った。

使用可能期間

F-111A	72 年 10 月 ~
--------	-------------

B-52 ストラトフォートレス

空軍の主力戦略爆撃機、B-52 ‘BUFF’ (Big Ugly Fat Fellow 巨大で醜いデブなやつ) はアメリカのベトナム関与に結論を出す決定的な役割を演じた。
B-52Gは旧型のB-52Dの1/4しか爆弾を搭載できない上にECMの欠如からより脆弱であった。

使用可能期間

B-52D	67 年 4 月 ~
B-52G	72 年 5 月 ~

注記

[V] 使用期間：ゲームでは 72 年 4 月になるまで B-52 は使用されない。使用可能期間はこれより前にこの戦域に投入されていたことを表している。
[W] 対空砲：より高空を飛行していたため高々度にいる B-52 は AAA 及びファイヤーカンの攻撃を受けない。

EB-66

EB-66 は空軍のスタンドオフジャミングの中核を成し電子装備に少しずつの改良を続け戦争の始めから終わりまで就役した。

使用可能期間

EB-66B	65 年 10 月 ~
EB-66C	65 年 4 月 ~
EB-66E	67 年 8 月 ~

注記

[X] RWR ジャミング：EB-66B, E にスタンドオフジャミングカウンターが置かれているときにはその RWR は機能しない。
[Y] スポットジャミング：EB-66C だけがスポットジャミングを行える。68 年 4 月からスポットジャミングを使用できる。

A-1 スカイレーダー

海軍のプロペラ機スカイレーダーの空軍バージョンは南ベトナムの近接航空支援で広範囲に使用された。しかし最も有名な任務は搜索救難の支援機としてであった。多くのコードネーム ‘サンディ’、スカイレーダーが撃墜された搭乗員を捜すため北ベトナムで危険な飛行を行った。

使用可能期間

A-1H	65 年 1 月 ~
------	------------

USAF 歴史的背景

USAF は不適切な航空機、兵器及び戦術でベトナム戦争に参入した。戦術航空コマンド (TAC) は何年も戦略航空コマンド (TAC) に干されていた、しかし戦争が TAC を舞台の中央へ押し上げた。SAC の B-52 は切れ味の鈍い道具とみなされ、戦術航空機が行う「外科手術的」攻撃によって DRV に対する航空キャンペーンから除外された。
1960 年代半ば、TAC はかろうじて挑戦できるレベルに達した。F-105 の様な爆撃機は核爆弾を投下するために設計されていたが、ここでは大変な精度で通常の兵器を投下しなければならなかった。計り知れない勇敢な精神と TAC パイロットの技量を持ってしても爆撃結果は期待はずれに終わった、特に橋のような基盤施設目標では。レーザー誘導爆弾のような精密兵器の導入によって TAC 航空機を外科手術道具とする空軍のもくろみであった。
空対空戦闘における TAC の成果は輝かしいものではなかった。ファントムは対爆撃機用の迎撃戦闘機であって MiG との格闘専用設計されたものではなかった。ミサイルは信頼できずその射撃機会を失ったときに機関砲がないことをパイロットは非難した。さらに悪いこ

とに空軍は廃れた戦術 ‘フルードフォー’ を利用していた、それによって編隊はバラバラになったも同然であった。
低い撃墜率にもかかわらず USAF は空対空戦術の検証を行わなかった、それよりも科学技術の開発で解決しようとした。新兵器及びIFF インタロゲーターの使用でわずかに撃墜率は上昇したものの海軍の成績には及ばなかった。
SAM 及びファイヤーカンの脅威が増すにつれ徐々に電子防装置を付けていった。防御ジャミング及びレーダー警戒装置が損害の低下を証明するに至ってそれらを採用した。‘ジャミングセル’フォーメーションはジャミング防御を増強させた。
それでも SAM に対するベストな対策はそれを破壊又は撃墜することである。USAF の (伝説的な SAM ハンター) ワイルドウィーゼル部隊がそれを行った。

USAF 空対空兵器

AIM-9 サイドワインダー：シンプルな熱線追尾ミサイル、サイドワインダーは期待はずれの結果を出した。その一因は敵の真後ろから撃たなければならないと言う発射制限にあった。信頼性が問題であると共に訓練不足が多くの失敗射撃を招いた。後期型の AIM-9E 及び J が機能改善を見せると思ったが B とあまり変わらなかった。
AIM-4 ファルコン：この複雑な赤外線ミサイルは戦闘で扱いにくく信頼性もなった、そしてすぐに退いた。
AIM-7 スパロー：サイドワインダー同様、この気むずかしいレーダーミサイルはドッグファイト用に設計されたものではなかったがファントムの主力兵器であった。
機関砲：USAF のパイロット達はファントムに機関砲がないことを嘆いた、この欠落が MiG 撃墜を逃していると考えられた。まもなく機関砲ポッドが装備された、戦闘機に機関砲が戻ったにもかかわらず撃墜率に大きな向上は見られなかった。

USN ADC 注記

F-4 ファントム

海軍のファントムは ‘Downtown’ において戦闘機又は武装護衛任務に徹した。

使用可能期間

F-4B	64 年 8 ~
F-4J	68 年 5 月 ~

注記

- [a] AIM-7 欠乏ナンバー： 武装護衛タスクの編隊は AIM-7 の欠乏ナンバーが 2 増加する。
- [b] RWR： 66 年 7 月から RWR を使用できる。
- [c] ジャミング： 66 年 7 月から防御ジャミングを使用できる。

A-4 スカイホーク

小型戦術爆撃機スカイホークは海軍の疲れ知らずのワークホースであった。軽量攻撃機として設計された機体にもかかわらず驚くべき量の爆弾を搭載できた。

使用可能期間

A-4C	64 年 8 月 ~ 70 年 11 月
A-4E	65 年 4 月 ~ 70 年 11 月
A-4F	68 年 1 月 ~

注記

- [d] アイアンハンド： シュライクを搭載した A-4C は爆弾を搭載できない。シュライクを搭載した A-4E, A-4F は爆弾の攻撃力が 1 になる。
- [e] RWR： 66 年 7 月から RWR を使用できる。
- [f] ジャミング： 66 年 7 月から防御ジャミングを使用できる。
- [g] シュライク： 66 年 4 月からシュライクを使用できる。
- [h] EOGB： 67 年 3 月から EOGB を使用できる。

F-8 クルセーダー

クルセーダーは ‘エセックス’ 級軽攻撃空母から運用できる優秀な戦闘機であった。戦争が長引くにつれ北部のルートパッケージにおける役割は減少していった。

使用可能期間

RF-8A	64 年 8 月 ~ 66 年 7 月
F-8C	64 年 12 月 ~ 68 年 1 月
F-8D	65 年 2 月 ~ 65 年 11 月
F-8E	64 年 12 月 ~ 68 年 9 月
RF-8G	66 年 6 月 ~
F-8H	68 年 2 月 ~ 70 年 11 月
F-8J	69 年 3 月 ~

注記

- [i] AIM-9 ‘Y’ ラック： F-8 特殊な Y ラックに追加の AIM-9 ミサイルを搭載できる。Y ラックを装備した編隊は AIM-9 の欠乏ナンバーが 3 になる代わりに機動値が 1 減少する。
- [j] ロケット： ロケットは攻撃力 1 の特別な空対地兵器である。ロケットを搭載した F-8 は AIM-9 ミサイルを搭載できない。ロケットは編隊を搭載状態にしない。ロケットは低高度又は超低高度から急降下爆撃でしか攻撃に使用できない。
AAA、SAM、ファイヤーカン、NVA ユニット及び地上の航空機に対するロケットの攻撃力は 2 倍になる、そしてその他の目標へは半減する。
- [k] F-8 武装護衛： 武装護衛タスクの F-8C/D 編隊は必ずロケットを

- 搭載する。武装護衛でロケットを装備した F-8 が CAP になったときミサイルを持っていなくても任務放棄しない。
- [l] AIM-9C： この RHM は 1967 年に Bon Homme Richard (空母 ID: V) から発進する F-8E だけが使用できる。
AIM-9C を搭載する編隊は必ず Y ラックを装備し RHM 及び IRM の両方を搭載する、両方の欠乏ナンバーは 6 である。
- [m] RWR： 66 年 7 月から RWR を使用できる。
- [n] ジャミング： 66 年 7 月から防御ジャミングを使用できる。

A-6 イントルーダー

A-6 は高度なレーダー爆撃照準器を装備したベトナム戦争中で最も洗練された爆撃機であった。A-6B は海軍で最も有能なアイアンハンド機となり、A-6C は新型のレーザー誘導爆弾を搭載できた。

使用可能期間

A-6A	65 年 6 月 ~
A-6B	67 年 12 月 ~
A-6C	70 年 5 月 ~

注記

- [o] 爆撃精度： +0 の爆撃精度修正は目視爆撃に使用する。+3 の爆撃精度修正は非目視爆撃に使用する。
- [p] ARM： シュライクを搭載した編隊は爆弾の攻撃力が 2 になる又は爆弾の搭載を諦めシュライクの発射数を 2 倍にする。
スタンダードを搭載した A-6B は爆弾を搭載できないまたシュライクの発射数を 2 倍にできない。
- [q] PAT-ARM： 69 年 3 月から PAT-ARM を使用できる。
- [r] TIAS： 72 年 7 月から TIAS を使用できる。TIAS は PAT-ARM と全く同じ機能 [17.59] を持つがその編隊はスタンダード ARM を搭載している必要がない。
- [w] LGB： A-6C は 72 年 11 月から LGB を使用できる。

A-7 コルセア

コルセアはその航続距離と見事な精密さで海軍の主力攻撃機として徐々にスカイホークと置き換えられた。コンピュータ爆撃照準器を装備した A-7E はこのタイプの究極バージョンである。

使用可能期間

A-7A	67 年 12 月 ~
A-7B	69 年 3 月 ~
A-7C	72 年 7 月 ~
A-7E	70 年 5 月 ~

注記

- [d] アイアンハンド： シュライクを搭載した A-7 は爆弾の攻撃力が 2 になる。

EA-6 電子戦機イントルーダー/ブラウラー

EA-6A は老朽化した EF-10B の代替えとしてイントルーダーを改造した海兵隊のジャミング機である。EA-6B は強力な装備を持ち延長した機体に 4 名の搭乗員を乗せた海軍のジャミング機として専用に作られた。

使用可能期間

EA-6A	66 年 11 月 ~
EA-6B	72 年 7 月 ~

EKA-3B スカイウォーリア

EKA-3Bは海軍の標準的なジャミング機プラットフォームとなった。タンカー（給油機）として欠くことのできない第2の任務も努め航空機の帰還を助けた。

使用可能期間

EKA-3B 67年12月～

EF-10B スカイナイト

EF-10Bは海兵隊の電子情報収集機であったが海軍侵攻のジャミング支援も行った。

使用可能期間

EF-10B 65年1月～69年11月

注記

[t] 固定されたジャミングアーク：スタンドオフジャミングマーカ－は必ず編隊の前方又は後方アークに合わせて置く。

EA-1F スカイレーダー

‘電子SPAD’は戦争初期に海軍のジャミングを支援したスカイレーダーの改造機である。タスクフォース77に供給された数が足りず、EA-1Fは空母が入れ替わるたびにその間を行き来した。

使用可能期間

EA-1F 65年2月～68年7月

注記

[u] 固定されたジャミングアーク：スタンドオフジャミングマーカ－は必ず編隊の前方又は後方アークに合わせて置く。

RA-5C ビジランティ

核爆撃機から改造されたビジランティは長大な航続距離を持つ写真偵察機であった。大型空母から運用されたビジランティはその卓越したスピードでSAMやMiGにとってとらえがたい目標であった。

使用可能期間

RA-5C 64年9月～

注記

[v] ジャミング：66年7月から防御ジャミングを使用できる。

USN 歴史的背景

この戦争における海軍の役割は第2次大戦や朝鮮戦争と変わりなかった。力の投射及び柔軟な戦闘対応の維持がその仕事であった。空母航空団は大きく2つに分類される、軽空母（主にエセックス級）に乗ったものと原子力空母エンタープライズを代表とする大型空母に乗ったもの。軽空母は主にクルセーダー及びスカイホークを運用した、一方大型空母はファントム、スカイホーク、イントルーダーそしてコルセアを運用した。空対空戦闘で海軍はMiGの脅威にうまく対応した。旧式のクルセーダーは優秀な空対空ミサイルと高度な訓練を積んだ搭乗員を乗せた格闘戦機であった。‘ルースデュース’2機編隊は空軍の‘フルードフォー’4機編隊より効果的であった。海軍のファントムは当初クルセーダーより有力ではなかった。F-4は核爆撃機を阻止するためにミサイルを装備した戦闘機であるため、搭乗員は素早いMiGにどう対応して良いか分からなかった。海軍の‘トップガン’訓練プログラムがそれを一変させた、ファントムのパイロットを鋭いMiGキラーに変えた。対地攻撃はそのサイズからは想像もできない程の兵器を搭載した無駄のない戦闘爆撃機スカイホークが率先して担った。それも大型空母に乗った搭載量と精密さを向上させたイントルーダーやコルセアに替わられた。イントルーダーのレーダー爆撃能力は夜間及び悪天候下においてこの機を偉大なものにした。コルセアの爆撃照準器はその精度において飛躍的に向上した、それでも精密誘導兵器ほどの効果は得られなかった。大量のEOGB及びLGBが配備されるまで海軍の爆撃は空軍よりわずかに効果を上げていた。海軍は空軍がしたようなSEAD任務のワイルドウィーゼル部隊の専門家を育てなかった。しかし彼らはシュライクやスタンダードARMのような多くの対SAM兵器を開拓した。そして防御ジャミング及びレーダー警戒装置を最も早く搭載した、これは艦隊全てでそれらの装備を航空機に合わせる「靴べら計画」による。

USN 空対空兵器

AIM-9 サイドワインダー：USNが当初使用したAIM-9Bミサイルは空軍と同じく多くの問題を抱えていた。(USAFのADCを参照)しかしながら海軍はより信頼でき有力な空軍とは違うサイドワインダーを開発できた。よりよい武器訓練と合わせることによって海軍はAIM-9という殺し屋を手に入れた。AIM-7 スパロー：海軍はAIM-7E-2‘ドッグファイト’バージョンを含むスパローを使用したにもかかわらずサイドワインダーもファントムの武器庫の中に入れていた。

DRV ADC 注記

MiG-17 ‘ フレスコ ’

亜音速の最高速度にミサイルを装備しない MiG-17 はアメリカ軍パイロットに時代遅れと考えられた。ところが奇襲攻撃によってアメリカ軍から見事な得点を獲得した。それはファントムより条件の良い低空で最も多く成された。しかし高空へおびき出されたときにはたいいアメリカ軍のカモとなった。

使用可能期間

MiG-17F 65 年 4 月 ~
MiG-17PF 66 年 2 月 ~

MiG-19S ‘ ファーマー ’

MiG-19 及び中国製コピー J-6 は機関砲装備の超音速戦闘機である。しかしながらミサイルの欠如と高度な整備を必要とするためベトナム軍航空兵器の主力とはなり得なかった。

使用可能期間

MiG-19S 69 年 2 月 ~

注記

[AA] 空対空ミサイル： 72 年 10 月から R-3S を使用できる。

MiG-21 ‘ フィッシュベッド ’

MiG-21 によってベトナム軍は巨大なアメリカ軍のフォーメーションにヒットエンドランを行える超音速のミサイル搭載戦闘機を得た。後期型は予備燃料を増やし重要な夜間戦闘能力を DRV に与えた。

使用可能期間

MiG-21F-13 66 年 1 月 ~
MiG-21PF 66 年 4 月 ~
MiG-21PFM 68 年 5 月 ~
MiG-21MF 69 年 4 月 ~

DRV 歴史的背景

アメリカの爆撃が開始された頃、ベトナム人民空軍 – *Khong Quan Nhan Dan Viet Nam* - はまだジェット戦闘機に不慣れであった。ベトナム軍は 1965 年に最初のジェット戦闘機を配備しそれを効果的に使用するため急速に学ぶ必要があった。MiG の洗練された技術を第 3 世界が管理するだけでなく新しい複雑な指揮統制を整備することも必要であった。

DRV はソ連式の地上管制迎撃 (GCI) システムを採用した。レーダー及び地上観測員によるネットワークは侵入する侵攻部隊を追跡した。GCI では侵攻部隊を地図上に記録し迎撃に向かう航空機を管制した。パイロットは敵を発見し交戦するために管制官からの明確な指示に従った。

このシステムを効果的な武器とするために 2 年を費やした。ベトナム軍パイロットの技量向上にも多くの時間を必要とした。初期の戦闘で戦術的専門技術の欠如が浮かび上がった。1967 年の春になるまで DRV のベテランパイロットを配置につけなかった、その結果ベトナム人民空軍は同じ (又はより良い) 条件でアメリカ軍に対峙することができた。

とはいえベトナム軍はその装備においてまだ不利な状況にあった。主力の MiG-17 は旧式な機関砲戦闘機で US パイロットに対する成功はベトナム軍の勇敢な行為にアメリカ軍の弱気が現れた程のものであった。MiG-19 は普及せず戦争に影響するほどの数がなかった。

アメリカ軍にとっての最大の脅威は MiG-21 であった。当初ファントムと同等のものと考えられたが全くの間違いであることが判明した。きわめて小型、短い航続距離そして信頼性のないミサイルを装備する

フィッシュベッドは結果を出すため慎重に扱わなければならなかった。やがてベトナム軍はその航空機及び兵器に適したヒットエンドラン攻撃を見つけた。MiG-21 は高速を維持することで巨大なアメリカ軍侵攻部隊を通り抜けるスラッシュ攻撃を行えた。

アメリカ軍機に対する勝利は大変魅力的であったが、多くの場合に MiG がしなければならなかったのは US 編隊を混乱させ爆弾を投棄させることであった。DRV はアメリカの攻撃任務を失敗させる名人になった。

DRV の MiG 部隊

ベトナム戦争における主な戦闘機連隊を以下に示す：
第 921 *Sao Dao* 連隊。1964 年 2 月、設立。航空機：MiG-17 , MiG-21
第 923 *Yen The* 連隊。1965 年 9 月、設立。航空機：MiG-17 , MiG-21
第 925 連隊。1969 年 2 月、設立。航空機：MiG-19
第 927 *Lam Son* 連隊。1972 年 2 月、設立。航空機：MiG-21

DRV 空対空兵器

R-3S (NATO：AA-2 アトール)： AIM-9 サイドワインダーのコピーであるソ連製の R-3S は多くの同じ欠点及び制限を持つ。この兵器に関する初期の経験は様々であったがロケット弾ポッドを代わりに搭載するほど信頼性がなかった点で一致する。質の低い製品にもかかわらずアメリカ製兵器とあまり変わらない結果を残した。

R-3S は MiG-21 部隊の主力兵器であった。戦争の終期になって、使用できないことを怒った MiG-19 部隊にも支給された。

機関砲： MiG-17 及び MiG-19 は強力な砲を束ねた機関砲だけを装備する航空機である。MiG-21 はミサイルに頼っていたが MiG-21F-13 は機関砲を装備していた。MiG-21 から機関砲を外す決定は支持されていなかった。MiG-21PF に機関砲は装備されなかった、そして奇妙なことに PFM に装備されるはずの機関砲ポッドはベトナムに供給されなかった。MiG-21MF の登場で機関砲の搭載が戻った。