

# AGE of DOGFIGHTS : WW1

## 大空の騎士たちへ!

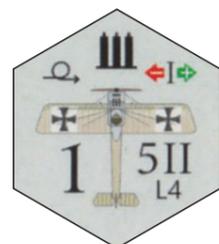


〈ドッグファイト〉とは、戦闘機同士がもつれ合う空戦の様子が、犬のケンカに似ているところから生まれた戦争用語だ。AGE of DOGFIGHTS は、ドッグファイトが激しく繰り広げられた第一次世界大戦(WW1)を舞台とした空戦ゲーム。そこに登場する飛行機の中から、魅力ある空戦の主役たちを紹介しよう!



### ● 前期戦闘機 : 伝説はここから始まる

AoD の花形はなんと言っても戦闘機。だけど WW1 時代に実用化されたばかりの戦闘機は、エンジン に振り回されてクセが強い。生き残るためには愛機の個性を上手に使うしたたかさが要だ。



#### Fokker E.IV (ドイツ帝国)

「アインデッカー (一枚翼)」と呼ばれる戦闘機。プロペラの回転に合わせて弾丸を発射できる「プロペラ同調装置」をはじめて装備した戦闘機で、従来型の戦闘機をすべて、ドッグファイトで圧倒した。AoDでは最初期の戦闘機として登場する。「フォッカーの懲罰」と忌み嫌われたこの戦闘機にいかにして対抗するか? そこから戦闘機の開発競争が激化したのだ。



#### Morane-Saulnier AC (フランス)

読み方は「モラーヌ・ソルニエ」で、アインデッカーに似ているが、主翼の制御にエルロンを採用したので、旋回性能では上回る。Fokker E.IV を相手にする場合、武器になるのは優れた上昇性能と高度性能。高い位置からひねり込むように敵機の背後をとり、一撃に賭ける。純粋な火力では一步譲るので、先手をとられる戦いになると厳しい。



#### Airco DH.2 (イギリス)

操縦席の後ろにプロペラがあるプッシャー型と呼ばれるタイプ。武装は機首の銃架に据えた旋回機銃で、パイロットは操縦しながら旋回機銃で自由に敵を撃つという想定で設計された。しかし実戦に出してみると、パイロットが忙しいだけの失敗作であることがわかり、後に固定機銃に改められた。アインデッカーに勝てる機体が登場するまでのつなぎの戦闘機とも言える。

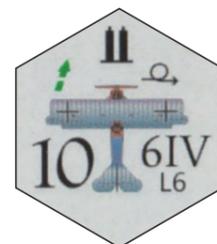
### PICK UP! Fokker Dr. I (ドイツ)

アインデッカーに対して、英仏連合国の戦闘機が運動性と上昇性能で挑み、戦闘機の優位を奪ったことに対するドイツの答えが、この戦闘機だ。主翼を三枚翼にして、限界まで運動性を高め、操縦桿と射撃トリガーを一体化して、一瞬の射撃チャンスを逃さない行き届いた設計になっていた。「レッド・バロン」の名で知られる伝説のエースパイロット、マンフレート・フォン・リヒトホーフェンの愛機でもあった。



### ● 後期戦闘機 : 大空の支配者を目指して

エンジン性能が低く、航空理論も未熟だった戦争初期に比べて、後期の戦闘機は無駄をそぎ落とした、切れ味抜群の日本刀の様にシンプルで美しい姿に変化。それだけパイロットの技量が重視される。



#### Fokker D. VII (ドイツ帝国)

「ドライデッカー」すなわち三枚翼の Fokker Dr. I は、運動性は抜群なのだけど、その性能を引き出せるのは、空間認識能力に秀でた一部のエースだけだった。ところがこの Fokker D. VII は、未熟なパイロットでも直ぐに一人前の操縦ができてしまうし、ベテランが乗ると手に負えない高性能機に変身する。連合軍が心底恐れた戦闘機だが、生産時期が遅く、祖国の敗北を救えなかった。



#### Spad S. X III (フランス)

敵機の背後の取り合いであるドッグファイトにおいて、ドイツ軍機が運動性を高めて進化したのに対して、フランスも当初は同じ土俵で戦っていた。しかし本機はピーキーになり過ぎた設計を見直し、速度と高度性能を強化して大戦後半の主力戦闘機となった。早くて頑丈、急降下性能に優れた Spad S. X III は、戦闘機の将来性を先取りした機体であり、戦後も長く使用された。



#### Royal Aircraft Factory SE.5 (イギリス)

開発当初はエンジンの不調に悩まされていたが、エンジンの改良と併せたマイナーチェンジを重ねる毎に調子が上がり、速度、上昇性、攻撃力、防御力などいずれもハイレベルでまとまった優秀機。突出した能力より、欠点の少なさを長所に変えて Fokker D. VII と互角に渡り合った。機体名の S は Scout (偵察) という意味だが、完成した機体は純粋な戦闘機であった。

### PICK UP! Salmson 2 (フランス)

第一次世界大戦の軍用機は最初、どの国も偵察機から発展した。偵察のついでに爆弾を落とすようになり、爆撃機が枝分かれ。偵察機同士が遭遇するようになると、徐々に武装が強化されて戦闘機に。そんな厳しい戦場で生き残らねばならない戦争後半の偵察機は、このフランスのサルムソン 2 偵察機のように、ドッグファイトも爆撃もこなせる万能機に進化していたのである。



### ● 水上戦闘機 : 洋上に広がる戦場

大きなフロートを付けている水上機は、同じスペックの陸上機より性能は劣るが、海を滑走路にできる強みから海軍が重宝した。港湾の防衛や洋上偵察、あるいは水上機母艦とのコンビで使われた。



#### Rumpler 6B (ドイツ帝国)

高々度偵察機として開発されたルンプラー C. IV (ゲーム未登場) を水上機にしたのがこの 6B タイプ。ただし複座機から単座機へと設計変更をしているので、飛行特性などは大きく変わったと言われる。6B が完成した時期は、海軍艦隊の出撃が減っていたので、もっぱら沿岸警備に使われていた。C. IV 偵察機に比べると活躍は少ないが、数少ない高性能なドイツ水上機である。



### Hanriot HD.2 (フランス)

アンリオ HD.2 は飛行艇 (大型水上機) や海軍基地を守るための迎撃戦闘機として開発された。しかし性能が向上するにつれて、その任務は防衛的なものから、海軍偵察飛行艇の護衛などの、積極的な任務にも使用された。機体の設計年は古く、戦争後半の戦闘機には大きく見劣りするものの、水上戦闘機としてはバランスが取れていて使いやすい。

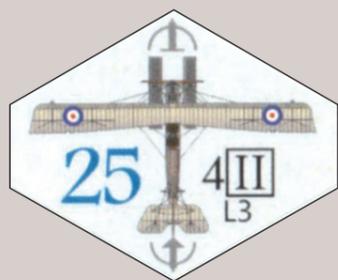


### Sopwith Baby (イギリス)

木製羽布張りというかなり古くさい機体なのは、登場時期が 1915 年と初期の機体であるため。海軍国イギリスは航空機を洋上で使用する動機が強く、水上機の開発と導入も早かった。最初は飛行船や敵艦隊の動きを探る偵察任務が主であったが、爆撃や戦闘もこなす万能機として活躍。大戦中期以降は海外植民地にも送られて、貴重な航空戦力となった。

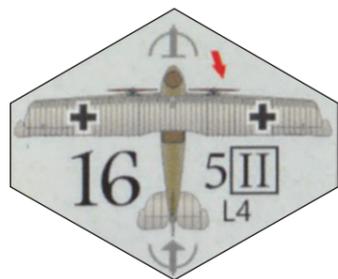
## PICK UP! Short Type 184 (イギリス)

初期の航空機には、エンジン、機体構造とも貧弱だったので、重量数百キロもある魚雷を運ぶのはとても無理だった。この難題に挑んだのがイギリスのショート・ブザラズ社で、同社の水上雷撃機 Type184 は、水上機母艦との関係で、航空機による対艦攻撃の可能性を現実のものとした。ドイツやオーストリア海軍がもっと積極的に動いていたら、実戦で戦果を上げられたかも知れない。



## ● 爆撃機：天空から襲来する死神

航空機に爆弾を積んで、上空から落とすのは簡単だが、爆弾積載量や航続距離を増やそうとすると、たちまち技術的な壁に直面した。高性能爆撃機の開発は、各国の重工業界の総力戦であった。



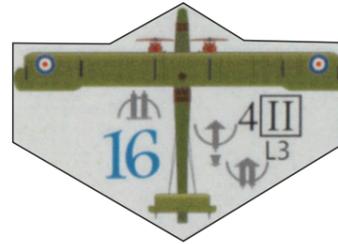
### AEG G. IV (ドイツ帝国)

爆撃機は敵の都市や重要拠点を狙う戦略爆撃機と、敵前線部隊の背後の物資集積所や鉄道、あるいは前線部隊そのものを狙う作戦、戦術的用途の軽爆撃機がある。AEG G. IV は後者の代表例で、集団投入戦術によって連合軍を悩ませた。やがて敵戦闘機が高性能化すると、夜間爆撃中心に戦術を変えて、敵前線の後方を攻撃し、心理的な圧迫を加えていた。



### Letord Let.5 (フランス)

戦争中盤、既存の偵察機や爆撃機の陳腐化に悩んだフランス軍は、厳しい要求の元に各社に試作を命じた。それを突破して採用されたのが、このレトール Let.5 爆撃機だ。3 人乗りの機体で、機首先端部の開放座席には機銃手を兼ねた偵察員/爆撃照準手が座っていた。120 機程度生産されたが、酷使されていて損害も多く、終戦時の前線にはほとんど残っていなかった。



### Handley Page O/400 (イギリス)

第一次世界大戦中の、ドイツ軍爆撃機や飛行船によるロンドン空襲は有名だが、イギリスも重爆撃機を大量投入してドイツの工業地帯を空襲した。このゲームでは鈍重な双発爆撃機ながら、防御火力が強く、唯一 3 回分の爆弾を積載できる。戦争中に 700 機も生産されたので、戦後、余った機体の多くが民間に払い下げられたが、一部は中国に売却されて、実戦で使用されている。

### 〈シナリオ 01〉 Fighting 56th

1917 年の晩夏、イギリス陸軍航空隊の第 56 飛行隊は、有名なレッドバロン——マンフレート・フォン・リヒトホーフェンが率いる第 1 戦闘航空団との間で苦しい戦いを強いられていた。しかし 9 月になる頃には新型戦闘機 RAFS.E.5 が配備された。部隊のエース、ジェフリー・ボウマン少佐が僚機を伴って、定例のパトロールに出ると、雲の切れ間に敵機を発見した！  
だが敵機もほぼ同時にこちらに気づき、雲の切れ間を塗っての難しい空中戦が発生したのである。

#### 【ゲーム準備】



このシナリオはボード 2 枚でプレイします。北西側がドイツ軍、南東側がイギリス軍の侵入経路です。1~6 のポイントの順で、ドイツ軍プレイヤーから交互に雲を配置してください。雲はランダムに選択してください。ポイントを含んでいれば、雲の向きは配置するプレイヤーの自由です。

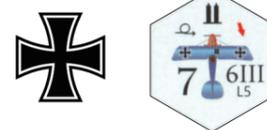
※もし太陽の影響を入れたければ、太陽の方向は東です。

プレイヤー数：2~4 人

【イギリス軍プレイヤー】  
RAF S.E.5 2機 (エース/ルーキー 各 1機)



【ドイツ軍プレイヤー】  
Albatros D.V 2機



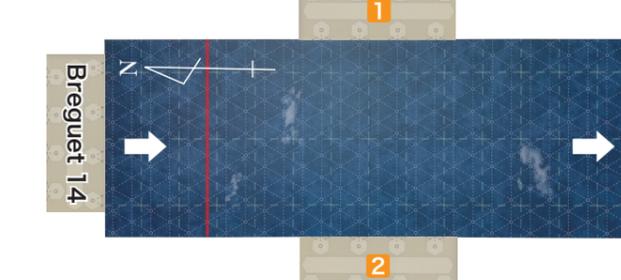
勝敗：最後まで戦場に残って飛行していた陣営が勝利します。

### 〈シナリオ 02〉 洋上の戦技研究

世界大戦の後半にもなると、日進月歩の勢いで進化する航空機の戦場は洋上にまで拡大していた。偵察任務に適した防御フォーメーションの有効性を確立し、あるいは水上戦闘機による洋上での迎撃の効果を確かめるには、模擬空戦がもっとも効果がある。演習とはいえ、一瞬も気が抜けない任務となる。

※第一次世界大戦の時代に、ペイント弾や模擬空戦判定装置などはありませんが、自軍機の性能を知るには実際に戦ってみるのが一番です。何らかの判定方法があったと仮定して遊べるのも、シミュレーションゲームの魅力です。

#### 【ゲーム準備】



このシナリオはボード 1 枚でプレイします。北側が偵察機 (Bréguet 14) の侵入経路です。偵察機のうち 1 機でも赤線を越えた次のラウンドから 1 または 2 から水上戦闘機 (HanriotHD.2) を 1 機侵入させます。次に最低でも 1 機の偵察機がラウンドを終えた後の任意のタイミングで、水上戦闘機を先に侵入させたのと反対側 (1 を使っていたら 2、2 を使っていたら 1) の任意の場所から、残りの水上戦闘機を侵入させます。

プレイヤー数：2~5 人

【偵察機側プレイヤー】  
Bréguet 14 (フランス) 3機



【戦闘機側プレイヤー】  
Hanriot HD.2 (フランス) 2機



勝敗：2 機以上の Bréguet14 がマップの南端から脱出するか、水上戦闘機を 1 機撃墜して、1 機以上の偵察機が脱出できれば、偵察機側プレイヤーの勝利です。Bréguet14 が 3 機撃墜されたら戦闘機側プレイヤーの勝利です。どんな形でも水上戦闘機が 2 機撃墜されてしまったら、偵察機側の勝利です。それ以外は引き分けとなります。