



Campagne de la 3rd WING



Création le 30/08/2004
Dernière modification le 13/10/2004

Version 1.3

Campagne de la 3rd Wing
Tous droits réservés © 3rd Wing - Escadrille de combat virtuel sur Lockon - <http://www.3rd-wing.com>



1. INTRODUCTION

Objectif

Ce document a pour objectif de décrire le règlement de la campagne « dynamique » de la 3rd Wing

Campagne fictive 92nd/72nd vs 12th/75th basé sur une mission adaptée après chaque rencontre en fonction des résultats obtenus de chaque camp.

Les protagonistes disposent des forces et d'un territoire équivalents au départ (voir la carte) avec des avions de réserves en bases arrières tenues secrètes et mis en objets fixes. Ils peuvent donc être détruits !

Le but est de défendre son territoire tout en essayant de conquérir des bases du territoire adverse.

Un modérateur de mission responsable de la mise à jour de la mission au tour J supprime les défenses abattues lors de la missions précédente puis remanie en fonction de la stratégie décidée pour le tour J+1, avec remplacement des défenses prises dans la réserve si dispo ou déplacées d'une autre base.. et planification des routes des vols pour le tour J+1 dans les deux camps.

Bien entendu en appliquant les règles de com pour faire plus vrai. Les missions pourront être de tout types allant de la reconnaissance, GAI, Strike....

Fini les décollages des taxiway (malus). Décollage en formation, regroupement suivant la procédure dans l'axe inverse de la piste, application de la procédure radio, des places et responsabilités de 1/2/3/4, vols en formation et approches au break. Pour le fun et pour les bonus!

Les Bleu : 12th / 75th , F15C, F16, MIG 29A, A10
Les Rouge: 92nd / 72nd ,MIG 29S, SU27, SU33, SU25, SU39

Il va sans dire qu'il n'ai pas prévu de revenir dans une mission en cours après avoir été abattu.

La STRATEGIE est donc la base de la campagne basée sur la répartition des rôles, l'application de la tactique élaborée au briefing et bien sur l'adaptation aux situations imprévues....

Une soirée sur TS serait dédié à la préparation et planification du tour suivant.

Un « élément neutre » s'occupera de mettre à jour la mission opérationnelle en mettant à jour les positions de chacun et plaçant les routes de chaque vol élaboré

Chaque mission serait précédée de 1/2h de briefing pour chaque camp sur TS (ex 21h00-21h30) Exécution de la mission de 21h30 à 23h00 (23h00 étant la fin des hostilités) Les avions en vols disposant de 1/2h pour se reposer dans leur camp à leur convenance suivant la procédure d'approche au break.

Puis nouvelle soirée de débriefing et planification du tour suivant....

Campagne de la 3rd Wing

Tous droits réservés © 3rd Wing - Escadrille de combat virtuel sur Lockon - <http://www.3rd-wing.com>





2. La carte de campagne

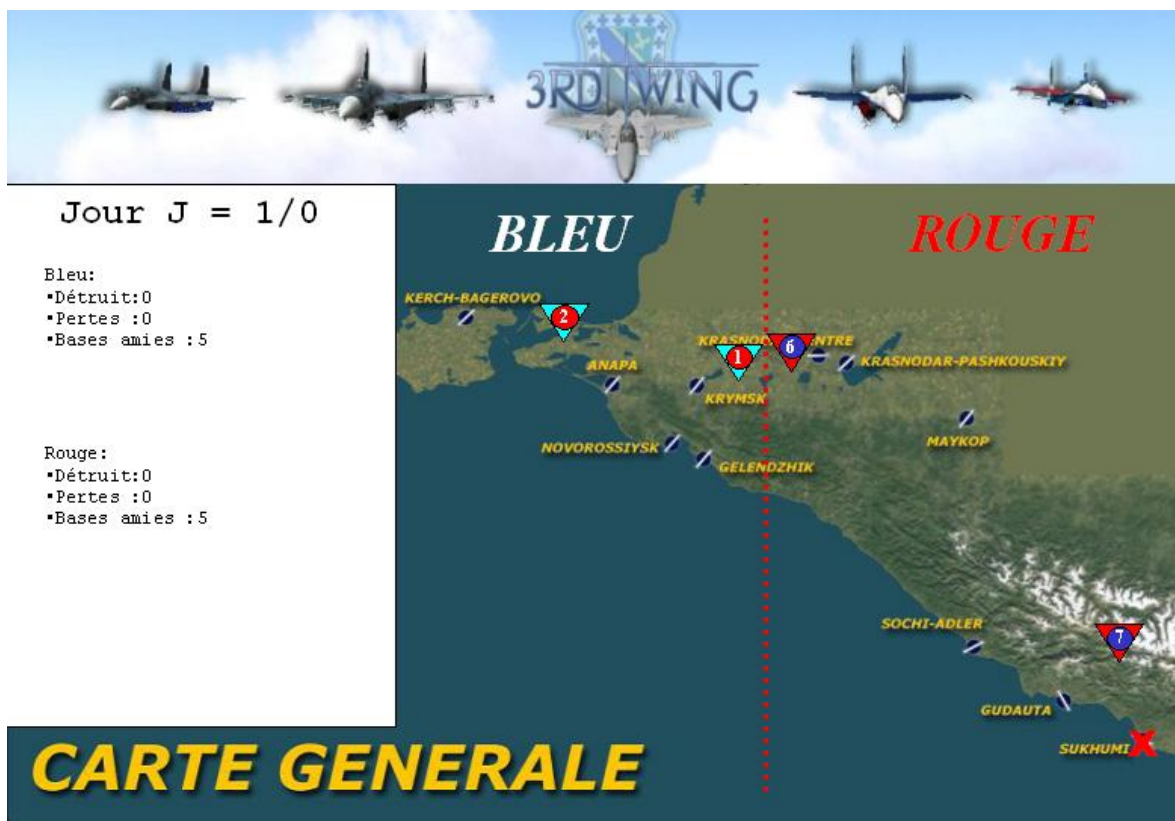
La carte de campagne est divisée en Deux zones bleu et rouge, représentant les 2 camps : la Russie contre une coalition des autres pays NATO présents dans LO.

La carte est réduite volontairement pour d'une part simplifier les défenses, d'autre part, elle est focalisée sur la partie de carte de lockon, la plus riche en objectifs terrestres et en topologie de terrain.

A noter que la base de Sukumi a été supprimée car Trop éloignée et pour avoir ainsi, 5 bases de chaque côté au départ. La carte courante se trouve sur le site de l'escadrille à l'adresse : XXXXXXX

Voici donc la carte à la veille du 1^{er} tour du premier jour :

(carte non finalisée, tous les objectifs ne sont pas placés)



La Ligne de Front (LF)

La ligne Rouge représente la ligne de front (LF). La LF bougera durant la campagne, à mesure que des bases sont conquises ou perdues et jusqu'à ce que l'un des camps soit victorieux.

La LF est déplacé, en bougeant la ligne de front dans la direction de la base qui a été capturée à condition qu'elle juxtapose la LF. Une base est capturée si tous les avions et la tour de contrôle ont été détruits et si un avion de transport (IA) du camp attaquant à pu se poser dessus et arriver

Campagne de la 3rd Wing

Tous droits réservés © 3rd Wing - Escadrille de combat virtuel sur Lockon - [http://www.3rd-](http://www.3rd-wing.com)

[wing.com](http://www.3rd-wing.com)



au parking. La capture d'une base rapporte l'équivalent de 10 avions de chasse ou d'1 ravitailleur, disponible(s) au tour suivant. Un base capturée loin de la LF doit être réapprovisionné par un avion de transport 1 fois par jour.



3. REGLEMENT

Temps : 3 tours par jour

Le temps dans la campagne 3rd Wing est divisée en tours et en jours. Il y a 3 tours par jours. Le jour/tour actuel sera indiqué dans le coin en bas à gauche de la carte Campagne 3rd-Wing. On génère une mission par tour. **L'heure de début** d'une mission varie en fonction du tour de la journée - matin, après-midi ou nuit. Il appartient aux généraux de se mettre d'accord pour l'heure exacte.

1. plage horaire de 8h00 à 13h59
2. plage horaire de 14h00 à 19h59
3. plage horaire de 20h00 à 07h59

Si il y a accord des deux parties, un tour peut être sauté.

L'arrivée dans lockon

Les arrivées dans lockon, se font aux parking, sauf pour les avions de transport pilotés par IA qui peuvent être positionnés en début de piste . L'heure de mise en route est à la charge des squadron. Les avions peuvent cependant se déplacer pour être plus difficilement détruit (répartis sur la base) et réteindre leur moteur. Le plein de carburant peut être refait durant la partie. Pour cela, il nécessite un atterrissage avec dégagement de la piste et arrêt des moteurs. Cependant, il est comptabilisé sauf si effectué sur un ravitailleur en vol. Seuls les ravitailleurs peuvent être en vol au début de la partie.

Le bilan

A la fin de chaque tour, on fait le bilan en fonction du résultat de la mission. Il n'y a pas de points de crédit attribués pour une mission réussie. Le fait de passer d'un jour à l'autre rapportes des points de crédit. Les avions abattus ainsi que les objectifs sols détruits rapportent aussi des points de crédit.

1 000 000						310 000						
J1-0						J1-1						
	Unités	Débit	Crédit	Origine Qté	En jeu actifs Qté max	Commande Qté	Commande Cout	Livraison Qté	utilisé Qté	debriefing Qté	Bilan debit/credit	bilan Qté
Carburant	load	5 000	0	50	non limité	20	100 000	0	5	2	-100 000	43
Avion chasse	piece	50 000		10	5	2	100 000	0	3	1	-100 000	9
Avion striker	piece	50 000		10		2	100 000	0	2	0	-100 000	10
Avion transport	piece	50 000		5	3	1	50 000	0	1	0	-50 000	5
Avion ravitailleur	piece	100 000		2	1	1	100 000	0	1	1	-100 000	1
Bateau	piece	100 000		2	2	1	100 000	0	1	0	-100 000	2
Armement Avions	load	5 000		20	non limité	50	250 000	0	5	5	-250 000	10
EWR	piece	10 000		5	2	2	20 000	0	5	0	-20 000	0
Site SAM	piece	10 000		5	= nb bases	2	20 000	0	5	0	-20 000	0
Vulcan	piece	10 000		10	10	5	50 000	0	5	0	-50 000	5
Stinger	piece	10 000		15	10	0	0	0	5	0	0	10
jour	passé		500 000		non limité					0	0	0
Avion abattu	piece		50 000		non limité					2	100 000	2
Bateau coulé	piece		100 000		non limité					0	0	0
Objectif sol détruit	piece		50 000		non limité					1	50 000	1
Défense sol détruit	piece		10 000		non limité					3	30 000	3
bonus capture d'une base	base		100 000		non limité					0	0	0
bonus décollage en règle	flight comp		10 000		non limité					1	10 000	1
bonus atterrissage au break	flight comp		10 000		non limité					1	10 000	1
malus atterrissage hors piste ou sortie des limites de roulage	avion	1 000			non limité					0	0	0
malus decollage hors piste de décollage	avion	1 000			non limité					0	0	0



Les ressources : Site Industriel de production d'armement et d'avions

Il y a cinq sites industriels au départ dans chaque camp. Les sites industriels ne sont pas reconstructibles.



De l'armement et des avions peuvent être commandés entre deux tours en fonction de la richesse du moment. Attention il un certain délai pour être livré qui dépend de l'état des infrastructures. le délai de livraison (en nombre de tours) dépend du nombre de site industriel en

	Nombre de site(s) détruit(s)					
	0	1	2	3	4	5
Délai de livraison	3 tours	4 tours	5 tours	6 tours	7 tours	Terminé

bon état.

Les avions livrés doivent être places sur le tarmac des bases disponibles, proche ou éloignés de la LF. Si un joueur doit prendre un nouvelle avion, au tour suivant, il ne peut le faire que depuis la base où un avion a été posé en élément fixe, qui lui sera supprimé évidemment.

Les ressources : la production de carburant

Du carburant peut être commandé entre deux tours en fonction de la richesse du moment. Le carburant est produit par des raffineries et des plate-formes pétrolières, il y 2 plates-formes et 2 raffineries par camp.





Pour chaque site de production détruit, le pétrole coûte 25% de plus à la commande, si tous sont détruits, alors la production est arrêtée et aucune commande ne peut être prise. Il faut 2 jours donc 6 tours pour refaire une plate-forme ou une raffinerie. Les sites de productions ne sont pas reconstruits si ils sont en territoire hostile (au delà de la LF).

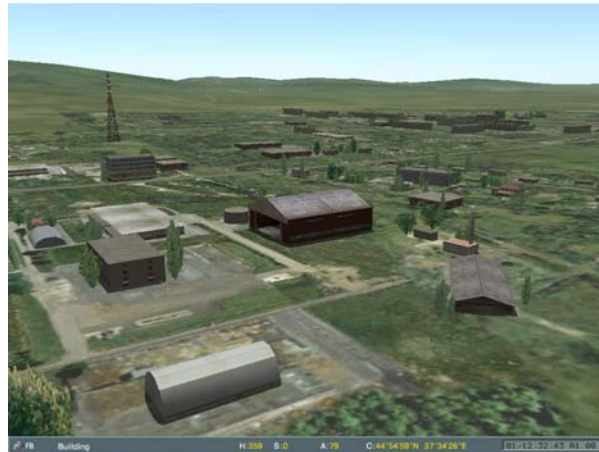
Les ressources : Le stockage du carburant

Il y a autant de zones de stockage de carburant que de bases amies, puisque ces zones sont à proximité des bases. Chaque citerne détruite représente le nombre de plein en stock, divisé par 10 fois le nombre de bases. Soit avec 5 bases, chaque citerne représente 2% du nombre de plein pour les avions. Les citernes détruites sont remplacées dès le tour suivant.



Les ressources : les armureries

Il y a cinq stock d'armes. Ce qui fait 20% du stock en réserve par site de stockage. La zone de stockage peut recevoir une commande d'arme dès le tour suivant car elle est facilement remplaçable.



Autres

Le squadron du joueur peut être réassigné à une nouvelle base plus proche (ou plus éloignée) de la LF. Ceci se fait dans la mission où la base d'arrivée est différente de celle de départ. Le joueur devra repartir au tour suivant depuis sa base d'atterrissage. Idem en cas de déroutement.

Un joueur abattu ou qui se crash ne peut pas se rétablir durant un tour. Par contre un joueur peut se poser sur une base amie pour ravitailler en arme et en carburant. Ces ravitaillement durant le tour sont payants et donc comptabilisés. Sauf pour les ravitaillement en vol qui eux sont gratuits.

Une mission est jouée une seule fois dans le cadre de la campagne. Hors campagne, une mission peut être bien évidemment rejouée, pour le fun, dans un but d'entraînement....

Les missions sont générées manuellement à partir d'un responsable de campagne. Les cibles aériennes et au sol sont choisies dans une base de données sauveées continuellement dans le fichier .xls, qui garde trace de ce qui a été détruit et/ou réparées, réserves, stock....pour permettre la mise à jour des objets fixes.



4. Force en présence JOUR J=1 & Tour =1

Pour chaque camp :

La vitesse de déplacement des bateaux est limitée à 30km/h lors des déplacements

- ✓ Moscou et Admiral Kuznetsov pour les Rouge
- ✓ ... Pour les Bleu

Les défenses anti-aériennes peuvent être déplacées d'un jour à l'autre pour corser le jeu et augmenter les surprises, mais pas d'un tour à l'autre.

	Origine	En jeu actifs
	Qté	Qté max
Carburant	50	non limité
Avion chasse	10	5
Avion striker	10	
Avion transport	5	3
Avion ravitailleur	2	1
Bateau	2	2
Armement Avions	20	non limité
EWR	5	2
Site SAM	5	= nb bases
Vulcan	10	10
Stinger	15	10

La mise à jour est effectuée de telle manière que chaque camp ne puisse pas voir les défenses et les objectifs de l'adversaire.

***** Fin du document *****