OPERATION WINDSHEAR

Mini campagne

Situation:

Le jeudi 2 septembre 2017 à 0400Z, un Mirage 2000 a été abattu par un SAM au large de Ras el Khaïmah pendant un vol d'entraînement, provoquant un tsunami diplomatique pour les émirats et leurs alliés qui dénoncent un acte de guerre. Téhéran maintient de son côté que l'espace aérien iranien a été violé et que leur intervention était légitime.

Il apparaît tout à fait clair que cette attaque était une manœuvre de représailles suite aux embargos successifs des États-Unis sur l'Iran, qui profitent à l'économie de la péninsule arabique favorisant l'émergence de tensions sur tout le golfe.

Les diplomates de la coalition internationale œuvrent à empêcher une escalade mais il semblerait que des mesures d'ordre militaire soient nécessaires, avec pour but de frapper les infrastructures iraniennes afin de les décourager de déclencher une guerre durable.

Déroulement :

Le plan se divisera en 3 phases

1. Etablissement de la supériorité aérienne
 - a. Destruction des capacités Sol / Air sur la côte iranienne
 - b. Destruction systématique de toute menace A/A dans la zone d'opération
2. Destruction des infrastructures économiques et logistiques
 - a. Centrales Géothermiques
 - b. Dépôts de pétrole
 - c. Dépôts d'armement
3. Opérations de perquisition
 - a. Saisie systématique de ressources stratégiques non déclarées et/ou jugées dangereuses

Règles :

- Pas de mods ne passant pas la vérification d'intégrité serveur
- Pas de modification des armements au sol (l'avion est préparé, en réalité les modifications de payload prennent des heures)
- Pas de réarm (même raison)
- Pas de respawn

Fonctionnement :

Tout d'abord je tiens à préciser que ce système de campagne est à l'essai, pour en améliorer le fonctionnement à son issue, il n'est conçu que pour le 4th MEG pour le moment et j'espère, si tout se passe bien, pouvoir reproduire ce système pour des vols complexes COMAO avec les autres escadrons.

- Les missions seront préparées et proposées une par une en fonction des résultats de la précédente
- Le nombre de missions sera de 3 à 5 en fonction du déroulement, des retours etc...

- Chaque perte sera comptabilisée par un système de points (valable pour les 2 camps) :
 - Avion : 50pts
 - Site stratégique (objectif prioritaire) : 100pts
 - Objectif secondaire : 50pts
- La victoire ou l'échec sera défini par la balance de pts à l'issue de la dernière mission, le camp qui a le plus de points gagne
- En cas de différence de plus de 1000pts le camp perdant sera immédiatement considéré comme capitulant, mettant fin à la campagne
- Les missions ne seront pas trop complexes (ce qui ne veut pas dire qu'elles seront simples, juste que je veux maîtriser le temps nécessaire d'édition pour garantir une continuité)
- Chaque mission comportera une part d'aléatoire sur l'opposition présente, je n'ai donc pas le contrôle sur la difficulté, une mission peut être simple à insurmontable en fonction des résultats de probabilité (les chances sont quand même faibles de vivre un cauchemar, mais sachez toutefois que c'est possible).
- Le repli et l'abandon d'une mission sera toujours possible, le responsable aura la possibilité de faire RTB tout le monde sans subir de malus au niveau des points (via le menu F10 pour rapatrier les IA alliées), mais, de fait si une opération IA est en cours le serveur ne fermera qu'après de façon à comptabiliser leurs points.
- Les briefings seront postés au moins 1 semaine avant la date de la mission
- En cas d'absence(s) les missions seront reportées ou jouées à la discrétion des chefs de chaque groupe d'un commun accord, mais ne seront pas modifiées pour ajuster la difficulté aux nombres de pilotes présents

Merci d'avoir lu et bon vol 😊