



101^e Escadron de Combat Virtuel
www.QuebecAirForce.com

**COMMUNIQUÉ OFFICIEL DE
CAMPAGNE MAPQUEST
23 AVRIL 2006
au JOUR 6 @ 02h00**



DATE : 23 AVRIL 2006
HORLOGE MAPQUEST : JOUR 6 @ 02H00 (MQ_J06_0200)
DESTINATAIRES : À TOUTES LES ESCADRILLES DE COMBAT PARTICIPANTES
ORIGINE: QG101-MAPQUEST / KADENA AIR FORCE BASE
RÉFÉRENCE : OPÉRATION MAPQUEST 2006
OBJET : COMPORTEMENT DES BATAILLONS DE SOUTIENS (SUPPORT)

Lors des dernières heures du JOUR 5 de la campagne, au moins trois bataillons ALLIÉS auraient été anéanti par des bataillons de soutien DPRK situés dans des villes ou des bases terrestres.

Nous avons récemment constaté que la force défensive de ce genre de bataillon de soutien qui protège un endroit quelconque est anormalement plus puissante qu'un bataillon de blindés M1A1 Abrams qui tente de passer ou de capturer ce lieu déjà défendu.

On a remarqué que de simples véhicule de transports du genre « Kraz T255 » sans armure ni armement, pouvait littéralement décimer seize (16) véhicules blindés M1A1-Abrams dans ce genre de situation!

Bien que l'intelligence artificielle de Falcon soit assez puissante, elle n'est pas exempte de certains bogues informatiques sur la gestion des forces en présences lorsqu'un bataillon est en mode défensif versus un bataillon en mode offensif. Lorsque ces deux mêmes bataillons ne font que croiser leur routes et qu'ils doivent s'affronter, alors le résultat s'avère alors beaucoup plus conforme à la réalité.

Compte tenu de ce petit problème qui a déjà soumis à Lead-Pursuit récemment et pour lequel existe des échanges et des données d'analyses, je dois donc agir avant le prochain correctif probable de Falcon de manière à régulariser cette situation qui, avouons-le, est anormalement avantageuse pour le bataillon qui se trouve déjà campé en position de protection d'un lieu quelconque.

Puisque cette situation allait gravement avoir un impact sur le développement de la présente campagne et même si des bataillons de Canada #02, Europe #03, Canada #06, Canada#07 avaient été anéanti ou seraient lourdement endommagés au cours des dernières sorties ou lors des prochaines heures, j'ai jugé qu'une action concrète de manière à rétablir un juste équilibre s'imposait immédiatement avant qu'il ne soit plus possible de le faire.

J'ai donc passé plusieurs heures à tenter de trouver une solution, en prenant soin d'analyser les suggestions qui me sont parvenus récemment à cet effet.

Après cette analyse, j'ai trouver un compromis que je crois viable pour tous. Celui-ci n'est pas parfait mais je crois qu'il sera préférable au problème énoncé.



Certains de vous, m'avez suggéré de modifier manuellement l'appartenance des lieux environnants (SET OWNER) dans un rayon d'environ 5 miles nautiques afin de les attribuer au pays auquel appartient le bataillon qui fait un arrêt sur une position. D'autres m'ont suggéré d'anéantir le bataillon de support avant l'arrivée des blindés de manière à simuler la supériorité des blindés sur le bataillon de soutien.

Bien que ces propositions puissent aussi être valables, j'ai tout de même conclu qu'il est préférable et plus naturel, du point de vue du fonctionnement normal de Falcon, d'adopter la règle suivante à l'approche d'un bataillon vers un autre :

- Lors de l'approche d'un bataillon de blindés vers un autre bataillon de blindés (gérés par des commandants): Aucune mesure ne sera prise. Le bataillon stationnaire demeurera en mode défensif à l'endroit où il était et le bataillon qui effectue l'offensive risque fortement de se voir anéantir s'il tente de capturer un endroit déjà protégé par un autre bataillon ennemi (bataillon principal ou secondaire des escadrilles).
- Lors de l'approche d'un bataillon de blindés qui se dirige vers un bataillon de soutien (SUPPORT BATAILLION), alors le bataillon de soutien se mettra en route avant leur arrivée prévue, soit pour s'éloigner, soit pour le confronter.

Le bataillon de soutien ne demeurera plus stationnaire en défense et permettra ainsi de minimiser le problème des pertes excessivement élevées du bataillon de blindés qui effectue l'attaque ou la tentative de prise de possession ou un simple passage à cet endroit.

Maintenant, il faut savoir que lorsque je vais effectuer des déplacements de bataillons de soutiens qui sont aux prises avec une situation de capture ou de passage d'un bataillon de blindés, je vais toujours tenter de confronter les blindés afin qu'ils soient tous deux en mouvement tout en m'assurant dans la mesure du possible que le bataillon de soutien qui ira à la rencontre d'un bataillon de blindés, le fera seulement s'il n'y a pas de prise de possession d'éléments stratégiques au sol visant à diminuer ou augmenter les jetons que l'équipe en approche devrait obtenir. En principe, il y aura confrontation de-facto si les lieux qui séparent les deux bataillons sont des endroits non significatifs en terme de jetons. Dans le cas contraire, il y aura simplement un retrait défensif du bataillon de soutien.

Notez aussi que la confrontation de deux bataillons en mouvements (*croisement de routes*) a pour effet de stopper ou ralentir considérablement les deux bataillons belligérants au point de rencontre pendant les combats et que cela retarde inévitablement la progression d'un bataillon dans un sens ou dans l'autre. L'IA de Falcon gère cette situation. Dans ce cas, j'ai également constaté que le bataillon qui conserve une ligne ou un mode de ravitaillement (*resupply*) a de meilleures chances de s'en tirer vainqueur qu'un bataillon dont le ravitaillement tombe à un niveau critique. Je vous laisse le plaisir de trouver comment sont gérés les modes de réapprovisionnements des bataillons par l'IA de Falcon...



Notez aussi qu'un mouvement de bataillon qui se voit coincé entre deux situations impossibles ou conflictuelles, selon les orientations énumérées auparavant, se verra placé à l'avantage des alliés plus souvent qu'autrement.

Voilà, j'espère que ce compromis permettra de rétablir certaines incohérences auxquelles vous auriez été confrontés dans les prochaines heures de la campagne.

Si certains d'entre-vous avez rencontré cette situation dans les rondes antérieures, j'en suis sincèrement désolé car je ne possédait pas encore toute l'expertise de la gestion de la campagne par l'intelligence artificielle du simulateur. Vous comprendrez qu'un retour complet dans le passé est pratiquement impossible en raisons de toutes les implications que cela comporterait avec les positions et les gains en jetons déjà calculés aujourd'hui.

Néanmoins, je crois que très peu d'escadrilles ont perdu leur bataillon principal simplement pour avoir rencontré des bataillons de soutiens.

Après avoir longuement analysé quelles étaient les escadrilles touchées récemment par cette problématique, et après avoir vérifié comment maintenir la cohérence avec les positions prévues des bataillons au jour 6 à 02h00 (avant la prochaine sortie), j'ai donc décidé de faire un léger recul en arrière afin de corriger immédiatement la situation des bataillons directement concernés à partir du début de la 8^e ronde.

Dans ces conditions, les bataillons de soutiens que vous auriez attaqué ou rencontrés ont alors été mis en mouvement afin d'établir un affrontement plus équitable, selon les règles mentionnées dans ce communiqué et lorsque la situation pouvait le permettre.

Si vous désirez revoir comment se sont articulés ces mouvements de bataillons qui auraient eu lieu depuis le début de la 8^e ronde, vous pouvez télécharger un fichier ZIP sur le site de l'opération MapQuest comprenant uniquement des simulations de mouvements et de combats sans aucune sortie d'aéronef.

Ces simulations de mouvements et de combats ont été introduites à la campagne existante à partir du JOUR 5 à 23h00 même si dans certains cas, elles auraient dû avoir lieu quelques heures auparavant, simplement par souci de conserver l'état des dommages aux structures que chacun avait déjà réalisé lors de leurs dernières sorties de vol.

Avec des travaux de plus de huit heures, j'ai donc réussi à remettre la campagne dans une situation très comparable à ce que vous auriez eu droit d'obtenir si ces règles concernant les bataillons de soutiens auraient été adoptées dès le début de la 8^e ronde.

Il n'y a qu'une seule exception à prendre en note, soit le #1027 du bataillon ALLIÉ de Canada#02 qui est remplacé par le #2295 car un bataillon d'ingénieurs avait été introduit à la campagne après que le #1027 avait été anéanti et compte-tenu que Falcon réutilise immédiatement un même numéro de bataillon rendu disponible.



Cette campagne demande beaucoup d'investissement de la part de ses participants et j'estime avoir le devoir de rendre cette campagne la plus équitable et la plus enrichissante possible.

Bien que nous avons rencontrés différents problèmes et que parfois j'ai de la difficulté à faire le suivi complet de toutes les implications techniques que cette campagne exige, je crois que nous avons eu ici la possibilité d'explorer plus que jamais plusieurs des facettes de ce simulateur et que le grand gagnant est notre Escadron tout entier, peu importe le résultat final que nous allons bientôt obtenir.

Je souhaite à tous encore quelques missions tactiques des plus exaltantes que possibles. Avoir du plaisir à voler et ressentir un certain degré du stress que des pilotes de chasse doivent endurer et avoir le plaisir de se poser fièrement à sa base aérienne après une longue et parfois pénible mission vaut bien la peine de se donner tout se mal à tenter de simuler une campagne quelconque.

Je suis également étonné de la nette progression de plusieurs des pilotes participants et le ruban de campagne MapQuest que vous aurez droit de porter à votre dossier très prochainement, signifiera inexorablement, entres-nous à tout le moins, que vous avez réalisés des exploits, mais aussi, parfois, vécu des déceptions.

Je peux néanmoins dire que je suis fier de vous tous, peu importe le résultat final de cette campagne.

Au nom de tous mes collaborateurs, merci de participer et de continuer à vous amuser même si cela exige parfois un peu (*beaucoup*) de travail d'analyse. Après tout, vous êtes un pilote virtuel du 101^e Escadron de Combat!

Jim « Spyder » Beattie
Commandant de l'opération MapQuest