



Théâtre des Balkans

Campagne « Serbian Annex »

Une opération du Québec AirForce

Guerres de Yougoslavie
21 mars 1991 au 12 novembre 2001

Guide des opérations



Quartiers généraux
Département de la force aérienne du 101^e Escadron de Combat Virtuel
Québec AirForce, Qc, Canada
Tous droits réservés © Copyright, avril 2023

Mis à jour le 5 juin 2023 à 03h18 UTC-4.
Horloge de la campagne: Jour 2 à 11:10:44 Zulu.



UNCLASSIFIED

Not for real navigation - Falcon BMS simulator only.

DÉCLASSIFIÉ

Non conforme pour la navigation aérienne réelle - Simulateur Falcon BMS seulement.

SOMMAIRE

INTRODUCTION 4

CARTE DU THÉÂTRE DES BALKANS..... 5

PAYS IMPLIQUÉS ET RELATIONS AVEC L’OTAN..... 6

UNITÉS DE GESTION STRATÉGIQUE 7

AIR TASKING MANAGERS (ATM) 8

TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES 9

TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES 10

TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES 11

TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES 12

TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES 13

FRAGMENTATION DES VOLS 14

LA PLANIFICATION DES TÂCHES AÉRIENNES 15

LA PLANIFICATION DES TÂCHES AÉRIENNES 16

ORDRE OF BATTLE (OOB)..... 17

NOS ESCADRONS DE F-16 DÉPLOYÉS EN ITALIE 18

LES ESCADRILLES DU QAF..... 19

GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES 20

GROUND TASKING MANAGERS 20

GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES 21

GROUND TASK MANAGERS 21

CONDITIONS VICTORIEUSES..... 22

LES PRINCIPAUX OBJECTIFS DE LA CAMPAGNE SERBIAN ANNEX 22

CONDITIONS VICTORIEUSES..... 23

Conditions additionnelles 23

GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES 24

FONCTIONNEMENT DE LA CHAÎNE D’APPROVISIONNEMENT 24

GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES 25

ALIMENTATION ÉLECTRIQUE DE LA CHAÎNE D’APPROVISIONNEMENT 25

GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES	26
LES OBJECTIFS DU THÉÂTRE D'OPÉRATION	26
SYMBOLOGIE, sTRUCTURE et ident. de l'armée de terrE	27
SYMBOLOGIE.....	27
STRUCTURE	27
IDENTIFICATION	27
GESTION DES BRIGADES ET BATAILLONS	28
STATUT d'une BRIGADE ou d'un BATAILLON.....	28
GESTION DES UNITÉS NAVALES.....	29
GESTION DES PRIORITÉS (GENRE DE CIBLE).....	30
PRIORITIES : TARGET TYPE	30
GESTION DES PRIORITÉS (TYPE DE MISSION)	31
PRIORITÉS DES TYPES DE MISSIONS.....	31
GESTION DES PRIORITÉS (PAK)	32
PRIORITÉS DES SECTEURS (PAKS)	32
INTEL	33
AUTRES INFORMATIONS GÉNÉRALES DE L'INTEL	33
RAPPORT DE L'INTEL - FORCE LEVELS	34
GRAPHIQUES FORCE LEVELS	34
GRAPHIQUES FORCE LEVELS	35

INTRODUCTION



Le 101^e Escadron de Combat Virtuel a mis en place une campagne qui permet de répartir des tâches à des officiers qui en ont manifesté un intérêt. Certains d'entre-eux connaissent déjà assez bien le fonctionnement d'une campagne.

De plus, ce processus d'intégration de différentes unités stratégiques et décisionnelles permet une plus grande immersion de nos officiers durant la campagne.

Le but est également d'initier plusieurs d'entre-vous à apprendre quels niveaux de réalismes ont été introduits dans la programmation du simulateur Falcon au cours des deux dernières décennies, ce qui en fait un produit exceptionnel offert au grand public basé sur des techniques d'analyses provenant directement de la USAF. Nous souhaitons vivement faire découvrir plusieurs aspects inédits et parfois imperceptibles de ce simulateur afin de découvrir tous ces petits détails qui permettent d'offrir des missions totalement différentes d'une fois à l'autre et qui varient en temps réel selon plusieurs critères.

La compréhension des processus entourant une campagne Falcon va bien au delà du contenu de ce document, mais il permet néanmoins un survol de ses principales composantes où chacun des participants sera mieux intégré au processus décisionnel et opérationnel.

Notre souhait est de vous faire apprécier toute la complexité qu'exige la gestion fine d'une opération de ce genre. Lorsque chacun joue son rôle, que ce soit en tant que pilote ou analyste stratégique, cela nous permet de mieux préparer nos interventions afin de savourer chacune de nos victoires mais également d'apprendre de nos erreurs, de les corriger à notre prochaine sortie ou sinon, assumer une possible défaite.

Nous tentons également de reproduire cette campagne en respectant l'historique d'une guerre réelle qui a bien eu lieu au moment où les satellites hautement perfectionnés et les drones n'existaient pratiquement pas sur ce genre de théâtre d'opération. On souhaite donc respecter un certain degré de réalisme sans dénaturer celle-ci.

Bien qu'il est possible de contourner certaines difficultés manuellement, nous allons limiter ce genre d'interventions et si nous devons échouer dans nos objectifs, nous aurons au moins eu la chance de tenter l'aventure en respectant, autant soit-il, les nombreux méandres du brouillard de la guerre (*fog of war*). C'est ce qui rend ce simulateur aussi passionnant, années après années après tout.

Votre commandant souhaite donc à tous les participants, d'excellentes expériences que ce soit lors de vos préparatifs ou lors des missions qui vous seront assignées par nos commandants.
BON VOL!

CARTE DU THÉÂTRE DES BALKANS



PAYS IMPLIQUÉS ET RELATIONS AVEC L'OTAN

Équipe	Drapeau	Couleur	Relation	Pays
0		Blanc	Neutre	Grèce
1		Vert	Neutre	Slovénie
2		Cyan	Allié	OTAN (Italie)
3		Brun	Ami	Bosnie-Herzégovine
4		Orange	Ami	Albanie
5		Jaune	Ami	Hongrie
6		Rouge	En guerre	Serbie
7		Gris	Ami	Croatie

UNITÉS DE GESTION STRATÉGIQUE



ATM

AIR TASKING MANAGER



GTM

GROUND TASKING MANAGER



NTM

naval TASKING MANAGER



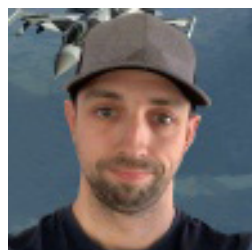


GESTIONNAIRES DES TÂCHES AÉRIENNES

AIR TASKING MANAGERS (ATM)



04



Colonel Okeef

ATM

05



Gén. Spyder

ATM

06



Brig.-Gén. Sniper

ATM

08



Colonel Douxx

ATM

01



Major DGeer

ATM

La mise en place des missions est effectuée par le commandant de l'escadron, cependant, chaque commandant d'escadrille peut participer à l'élaboration des missions. Il suffit d'effectuer une demande en ce sens au responsable de l'escadron. Pour simplifier le processus, chaque commandant communiquera ses intentions au commandant de l'escadron (HQ) et ce dernier pourra prendre en compte les objectifs d'une escadrille lors d'un cycle de mission à chaque semaine. Un ATM doit aviser le HQ de ses intentions au moins 12 heures avant sa sortie prévue.

Le commandant d'une escadrille et son équipe doivent alors planifier le prochain vol en analysant quels sont les besoins immédiats jugés critiques au point de vue stratégique, selon la situation actuelle de la campagne. Par exemple, doit-on porter secours (CAS) à nos troupes au sol, effectuer une attaque sur des sites SAM ennemis (DEAD), etc. Lorsque le choix du type de mission est effectué, le commandant de l'escadron s'occupe de placer votre escadrille en tant qu'escadrille principale du package et vous serez alors supporté par les autres escadrilles selon vos besoins.

Votre escadrille jouera donc le rôle principal et son commandant sera automatiquement assigné comme «Package Leader». On doit prévoir des tâches de soutien en incluant d'autres escadrilles de notre SQN, par exemple, un flight ESCORT et un autre pour le SEAD (Search Enemy Air Defense). Tous ces FLIGHTS doivent être introduits dans le même package afin que nous puissions utiliser l'INTRALINK entre nos escadrilles.

Lors de vos communications avec STRATEGIC COMMAND (HQ), vous devez mentionner le type de mission de chacune des escadrilles du package. Voir la liste des actions possibles pour les escadrilles. On doit s'assurer que le commandant puisse avoir suffisamment de temps pour préparer la mission selon vos critères. Un calendrier sera éventuellement proposé afin que chacun puisse suggérer le type de mission qui devrait être présentée (re: tour de garde).

L'ATM (Air Tasking Managers) s'occupe des unités aériennes. Il doit cependant consulter le GTM (Ground Tasking Manager) du groupe STRATEGIC GROUND COMMAND afin de connaître la situation de nos troupes et les déplacements et interventions urgentes qui doivent être effectuées par celles-ci (ARMÉE DE TERRE). L'ATM doit consulter les demandes de soutien proposées par le groupe AGM afin d'obtenir le soutien des chasseurs de notre division de défense aérienne.

Le AIR TASKING tentera d'intervenir rapidement selon les effectifs aériens disponibles. Cependant, le haut commandement militaire du STRATEGIC CMD peut déjà avoir planifié d'autres objectifs jugés prioritaires. Dans la mesure du possible, l'ATM tentera de répondre aux demandes provenant des GTM le plus rapidement possible.



TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES



Nos escadrilles agissent sous l'égide de l'OTAN et sont initialement situées en Italie. Chaque escadrille du 101^e ECV se voit attribuer un escadron ainsi qu'une base aérienne spécifique. Chaque commandant doit donc gérer son escadron sur le théâtre des opérations des Balkans durant toute la campagne. Parfois il agira en soutien à d'autres escadrons et au moins une fois par mois, votre escadron agira comme rôle principal. Voici les genres de missions qui peuvent-être assignées par l'ATM;

DCA (Defensive Counter Air)

Contre-air défensif. Les missions DCA sont destinées à protéger les biens amis dans une zone particulière. Les plans de vol DCA ont deux points CAP et un temps de patrouille. Pour assurer le succès, vous devez rester sur la station et empêcher les biens amis à l'extérieur de votre zone de responsabilité (AOR) d'être attaqués par l'OPFOR. Le principal problème avec DCA est de savoir quel atout défendre avec une guerre en cours autour de vous.

Defensive Counter Air. DCA missions are meant to protect friendly assets in a particular area. DCA flight plans have two CAP points and a patrol time. To ensure success you must stay on station and prevent friendly assets in and around your AOR (Area of Responsibility) from being attacked by OPFOR. The main problem with DCA is knowing which asset to defend with a war going on around you.

BARCAP (ou CAP)

CAP de barrière. Un CAP standard (patrouille aérienne de combat) où vos vols protégeront une zone géographique des avions ennemis. Arrivez à l'heure au premier point du PAI et restez dans le CAP pour le temps de patrouille assigné pour le succès de la mission (généralement 30 minutes, mais cela dépend du plan de vol). Si vous devez partir plus tôt pour une raison quelconque, vous devez demander un allègement de l'AWACS. Essayez de ne pas voler trop loin de votre point CAP et définissez un critère de validation de 25 Nm. La différence entre le CAP et l'ACM est que le PAI n'est pas lié à des actifs spécifiques, il est donc plus facile d'obtenir du succès avec la survie et le temps du PAI, même si vous n'avez abattu aucun avion de l'OPFOR.

Barrier CAP. A standard CAP (combat air patrol) where your flights will protect a geographical area from enemy aircraft. Arrive on time at the first CAP point and stay in the CAP for the assigned patrol time for mission success (usually 30 minutes but that depends on the flight plan). If you have to leave early for whatever reason you must request relief from the AWACS. Try not to fly too far from your CAP point and set a commit criterion of 25 Nm. The difference between CAP and DCA is that CAP is not tied to specific assets so it is easier to get success with survival and CAP time, even if you did not shoot any OPFOR aircraft down.

HAVCAP (High Value CAP)

HAVCAP: CAP de grande valeur. Identique au CAP, mais le succès de la mission est lié à la survie de l'actif de grande valeur que vous êtes chargé de protéger. Le temps de patrouille du CAP est généralement plus long avec HAVCAP (par défaut à 1 heure).

HAVCAP: High Value CAP. Same as CAP but mission success is tied to the survival of the high value asset you are tasked to protect. CAP patrol time is usually longer with HAVCAP (defaults to 1 hour).

TARCAP (Target CAP)

CAP cible. Identique au CAP, mais vous protégez une zone cible spécifique (généralement lorsque d'autres les aéronefs effectuent une attaque au sol). Vous devez vous assurer que les attaquants (shooters) survivent à leur attaque.

Target CAP. Same as CAP but you are protecting a specific target area (usually while other aircraft strike it). You must ensure the strikers survive their attack.

AMBUSH CAP

EMBUSCADE: Identique à CAP, mais vous vous cachez de l'OPFOR, généralement derrière une montagne en très basse altitude.

AMBUSHCAP: Same as CAP but you are hiding from the OPFOR, usually behind a mountain at low altitude.



TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES



SWEEP (Agressive Air to Air)

BALAYAGE: Vol air-air agressif qui n'a pas de temps de patrouille, mais 3 waypoints cibles où vous devez attaquer et détruire autant d'aéronefs OPFOR que possible sans pertes amicales dans votre vol. Tu dois abattre au moins un ennemi et survivre pour le succès.

SWEEP: Aggressive Air to Air flight that has no patrol time but 3 target steerpoints where you will attack and destroy as many OPFOR aircraft as possible without friendly losses in your flight. You must shoot down at least one enemy and survive for success.

INTERCEPT

Ce vol air-air a une cible très spécifique qui doit être interceptée et détruite autour du waypoint cible. Le succès de la mission est lié à l'échec de la mission de l'avion intercepté. Un abandon des avions ennemis est considéré comme un succès pour vous. Cette mission peut malheureusement échouer si une autre unité a abattu votre cible avant que vous ne le puissiez le faire.

This Air to Air flight has a very specific target that must be intercepted and destroyed around the target steerpoint. Mission success is tied to the failure of the intercepted aircraft mission. An abort by them is considered as success for you. This mission can unfortunately fail if another unit downed your target before you could.

ESCORT

Votre vol doit protéger le package contre les aéronefs de l'OPFOR. Vous rejoignez votre objectif et vous volez avec eux (généralement devant eux pour s'assurer qu'ils ne sont pas attaqués par des avions ennemis). L'astuce avec Escort est de trouver un bon compromis entre les critères de validation et de rester avec le paquet. Les forces ennemies essaieront de vous éloigner de votre cible, afin que d'autres vols ennemis puissent les atteindre et les détruire alors que vous n'êtes pas là pour les protéger. Pour assurer le succès de la mission, il ne doit y avoir aucune perte de l'ensemble des avions que vous deviez protéger.

Your flight must protect a package from OPFOR aircraft. You will meet with your target package and fly with them (usually in front of them to ensure they are not attacked by enemy aircraft). The trick with Escort is to find a good compromise between commit criteria and staying with the package. Enemy forces will try to drag you away from your target, so other enemy flights can destroy them while you are not there to protect them. For mission success the target package must not sustain any loss.

DEAD (Destruction of Enemy Air Defenses)

Destruction des défenses aériennes ennemies. Comme le titre l'indique, vous devez détruire autant de radars spécifiques et/ou lanceurs dans la mesure du possible, aux steerpoints cibles. C'est l'ancienne tâche SEAD STRIKE de BMS 4.32.

Destruction of Enemy Air Defenses. As the title implies you must destroy as many specific radars and/or launchers as possible at the target steerpoints. That is the old SEAD STRIKE tasking from BMS 4.32.

SEAD (Suppression of Enemy Air Defenses)

Suppression des défenses aériennes ennemies. Cette fois, vous n'avez pas à détruire l'ADA spécifique, mais protégez habituellement un ensemble de frappes des défenses aériennes ennemies. Il s'agit de l'ancienne tâche SEAD ESCORT. Le succès de la mission est lié au fait que le package d'attaque (Strike Package) ne subit aucune perte.

Suppression of Enemy Air Defenses. This time you do not have to destroy specific ADA, but usually protect a strike package from enemy air defences. It is the old SEAD ESCORT tasking. Mission success is tied to the strike package sustaining no losses.



TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES



OCA STRIKE

Les missions offensives de contre-frappe aérienne sont ciblées spécifiquement contre les bases aériennes ou des radars de recherche. Le but des frappes de l'OCA est d'aider à gagner la suprématie aérienne en détruisant des actifs sur le terrain.

Le succès de la mission est lié à des dommages des cibles d'au moins 30% (l'objectif doit être inférieur à 70 % de l'état opérationnel après l'attaque au sol).

Offensive Counter Air Strike missions are targeted specifically against airbases or search radars. The purpose of OCA strikes is to help gain aerial supremacy by destroying assets on the ground.

Mission success is tied to target damage of at least 30% (target must be under 70% operational status after the strike).

OCA STRIKE

Véritable mission de frappe air-sol contre une variété de cibles spécifiques.

Diminution opérationnelle de 30 % au moins pour assurer le succès (la cible doit être inférieure à 70 % opérationnelle après l'attaque).

Genuine Air to Ground strike mission against a variety of specific targets. Decrease operational status of the assigned target by 30% at least to ensure success (target must be under 70% operational status after the strike).

DEEP STRIKE

Identique à STRIKE mais profondément derrière les lignes ennemies. Les conditions de réussite sont les mêmes que celles du Strike.

Same as STRIKE but deep behind enemy lines. Success conditions are the same as Strike.

FAC(A) (Forward Air Controller)

Mission de contrôleur aérien avancé (aéronef). Bien que le F-16 ne soit pas la meilleure plate-forme pour une mission FAC, il est tout à fait possible de diriger des vols d'attaque au sol (Strike) en multijoueurs avec les capacités du TGP (Targetting Pod) et du Laser Spot Tracker. Vous pouvez également guider les armes LGB d'autres coéquipiers de votre package.

Lorsque vous êtes assigné à une tâche FAC, vous devez porter assistance à la destruction du plus grand nombre possible d'unités terrestres ennemies autour des deux steerpoints d'attaque désignés.

Cette tâche est mieux adaptée en mode «multijoueurs».

Forward Air Controller (Aircraft) mission. Although the F-16 is not the best platform for FAC duties it is quite possible to direct strike flights in MP with the TGP and Laser Spot Tracker capabilities.

You can now even illuminate and guide other flights' LGB weapons. When tasked with FAC duties you must assist in the destruction of as many enemy ground units as possible around the 2 target steerpoints. This tasking is best flown in MP.



TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES



ON CALL CAS (Close Air Support)

Soutien aérien rapproché sur appel. Vous êtes chargé de patrouiller une zone (respectez le temps de patrouille) et demeurez en veille pour des cibles spécifiques qui vous seront transmises par des actifs amis (généralement une FAC).

La façon dont les AI transmettent les coordonnées de la cible sont difficiles à suivre et ce type de mission est mieux piloté en MultiJoueurs avec un FAC(A) humain. Pour assurer le succès, vous devez détruire autant de cibles que possible.

On Call Close Air Support. You are tasked to patrol an area (respect the patrol time) and standby for specific targets that will be transmitted to you by friendly assets (usually a FAC).

The way the AI transmit target coordinates is tricky to follow and this type of mission is best flown in MP with a human FAC(A). To ensure success you must destroy as many targets as possible.

PRE-PLAN CAS (Close Air Support)

Mission d'appui aérien rapproché contre des unités terrestres connues.

La FAC n'est pas nécessaire. Détruire autant de véhicules que possible dans le bataillon cible pour assurer le succès de la mission.

Veuillez noter que deux steerpoints cibles seront introduits au plan de vol. La cible est censée être autour de ces deux points d'orientation cibles, généralement se déplaçant sur les routes.

La mission peut malheureusement échouer si votre cible a été détruite par d'autres unités. Pour assurer le succès, vous devez détruire autant de cibles que possible.

Close Air Support mission against known ground units. The FAC is not needed. Destroy as many vehicles in the target battalion as possible to ensure mission success. Please note the flight plan will place two target steerpoints.

The target is supposedly around these two steerpoints, usually moving on roads. Mission can unfortunately fail if your target was destroyed by other units.

CAS (Close Air Support)

Identique à un PRE-PLAN CAS (Mission de soutien aérien pré-planifiée). La mission peut malheureusement échouer si votre cible a été détruite par d'autres unités. Pour assurer le succès, vous devez détruire autant de cibles que possible.

Same as Pre-Planned CAS.

AI (Air Interdiction)

Missions d'interdiction aérienne pour empêcher les renforts d'atteindre la ligne de front. Il n'y a pas de cible spécifique assignée entre les deux points d'attaque au sol et votre vol est libre de traquer le renforcement et les unités logistiques

(en fait, n'importe quelle unité fera l'affaire). Pour assurer le succès, vous devez détruire autant de cibles que possible. Pour assurer le succès, vous devez détruire autant de cibles que possible.

Air Interdiction missions to prevent reinforcements reaching the front line. There is no specific target assigned between the two target steerpoints and your flight is free to hunt down reinforcement and logistics units

(actually any unit will do). To ensure success you must destroy as many targets as possible.

BDA (Bomb Damage Assessment)

Identique à la reconnaissance, mais a lieu après une attaque Air-Sol pour évaluer l'efficacité de la frappe Air-Sol.

Les conditions de réussite de la mission sont les mêmes que pour les vols de reconnaissance.

Same as reconnaissance but post-strike to evaluate the strike effectiveness. Mission success conditions are the same as for recon flights.



TYPES DE MISSIONS AÉRIENNES



PATROL

Identique à la patrouille de reconnaissance (RECCE PATROL), mais la tâche consiste à photographier des unités navales. Voir ci-dessus pour plus de détails.

Same as RECCE Patrol but the task is to photograph naval units. See above for details.

RECCE

Reconnaissance. Habituellement, la mission de reconnaissance pré-frappe contre une cible spécifique. Votre avion sera chargé avec l'appareil photo LOW ALT et vous devez photographier la cible. La mission sera considérée comme un succès si vous volez à environs 2 Nm (plage oblique) de la cible. Veuillez noter que tout ce qui est supérieur à 12000 pieds est à plus de 2 Nm de la plage oblique. Volez à basse altitude vers la cible atteinte. Utilisez le GUN TRIGGER 1 (premier niveau du Gun Trigger) pour activer la caméra.

Reconnaissance. Usually pre-strike recon mission against a specific target. Your aircraft will be loaded with the LOW ALT camera and you must photograph the target. Mission will be rated as success if you fly closer than 2 Nm (slant range) from target. Please note anything higher than 12000 feet is more than 2 Nm slant range. Fly low level at the target and use FIRST GUN TRIGGER to activate your camera.

RECCE PATROL

Patrouille de reconnaissance. Identique à RECCE mais avec deux steerpoints cibles. La mission vise à rechercher les véhicules terrestres ennemi dans la zone assignée. Vous devez photographier la cible avec l'appareil photo LOW ALT. Voir RECCE pour plus de détails. Principalement utilisé pour les hélicoptères (qui ne sont pas pilotables par les humains dans Falcon BMS).

Same as Recce but with two target steerpoints. Mission is aimed to search for enemy ground vehicles in the assigned area. You must photograph the target with the LOW ALT camera. See RECCE for details. Mainly used for choppers (which are not flyable by humans).

TASMO (Tactical Air Supprt for Maritime Operations)

Endommager autant de cibles navales que possible au sterrpoint d'attaque désigné.

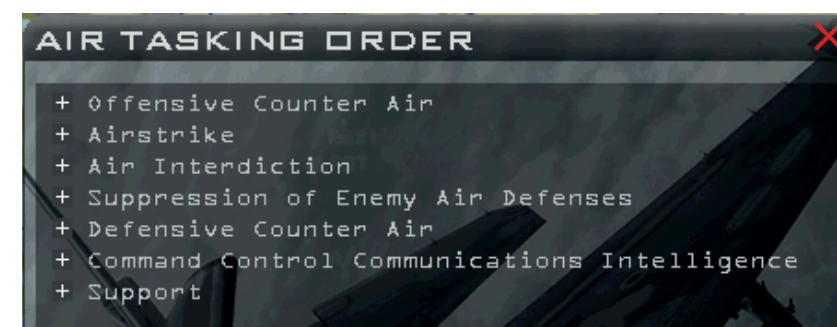
Damage as many naval targets as possible at the attack steerpoint.

TRAINING

Un vol d'entraînement sans objectifs spécifiques. Il suffit de ramener votre aéronef pour le succès de la mission.

A Training flight without specific objectives. Just bring back the jet for mission success.

Exemple de l'ATO généré douze heures après le début d'une campagne





FRAGMENTATION DES VOLS



L'intelligence artificielle (IA) de Falcon génère tous les vols pour l'ensemble des escadrons présents sur le théâtre des opérations lorsque ces escadrons sont gérés par le HQ de Falcon.

La répartition et la fragmentation des missions sont basées sur les priorités énoncées au HQ. Pour les escadrons qui sont contrôlés par le gestionnaire de la campagne, ces derniers doivent être intégrés via l'édition d'une mission avec la commande "Add Package" via la carte.

Avec le "AIR TASKING ORDER" on peut voir ci-après le package #1158 mis en place pour nos escadrilles lors de la récente mission QAF_Day2_07_07_00.

Quatre (4) escadrilles sont intégrées dans un même package pour trois missions de type "STRIKE" et incluant une ESCORTE de F/A-18F.

MISSION SCHEDULEINTELSAVELOGBOOKACMITACTICAL REFERENCECOMMSSETUP

86TH FS FRAG ORDER

P	Takeoff	Role	PKG	Status
A	07:45:30	STRIKE	1158	briefing

COBRA2 (F-16CM-50)

[Unassigned]

[Unassigned]

[Unassigned]

PKG TASK : STRIKE

PKG TGT : Podgorica South Refinery

FLT TOT : 08:05:00

AIR TASKING ORDER

+ Offensive Counter Air

- Airstrike

- PKG 1158 - STRIKE

TOT 08:08

STRIKE

Cyborg?

T/O 07:47

4 F-16CM-50

Casale Airbase

Comms: UHF-301.750Mhz VHF-141.400Mhz

STRIKE

Cobra2

T/O 07:45

4 F-16CM-50

Casale Airbase

Comms: UHF-301.750Mhz VHF-139.675Mhz

STRIKE

Gamble2

T/O 07:49

4 F-16CM-50

Casale Airbase

Comms: UHF-301.750Mhz VHF-139.600Mhz

ESCORT

Wildcat?

T/O 07:46

4 F/A-18F

CVN-71 Roosevl

Comms: UHF-301.750Mhz VHF-33.575Mhz

+ PKG 2190 - STRIKE

TOT 07:50

+ PKG 2204 - STRIKE

TOT 07:50

+ PKG 2207 - STRIKE

TOT 07:50

+ PKG 2235 - STRIKE

TOT 08:20

+ PKG 2243 - STRIKE

TOT 08:20

+ PKG 2665 - STRIKE

TOT 08:20

+ PKG 2668 - STRIKE

TOT 08:50

+ Air Interdiction

+ Suppression of Enemy Air Defenses

+ Close Air Support

+ Defensive Counter Air

+ Command Control Communications Intelligence

+ Support

+ Other

Show entire Air Tasking Order

WARNING

Flights within or into Former

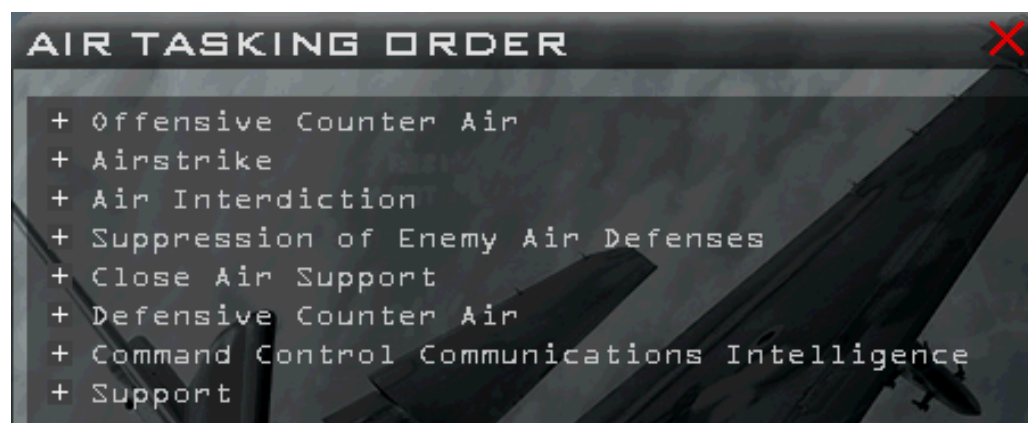
YUGOSLAVIA are prohibited

without PRIOR CLEARANCE.

FLIGHTS outside airways are

PROHIBITED

Map showing flight paths and aircraft positions over the Balkans region.



On peut consulter toute la liste des différentes missions qui ont été générées par l'IA de Falcon et celles créées par le gestionnaire de la campagne à l'aide du bouton **ATO** (*AIR TASKING ORDER*).

Les packages sont répartis selon le genre de mission que doit accomplir chaque escadron. Par conséquent, même si vous connaissez votre numéro de package, vous devez également connaître l'escadron qui vous a été assigné afin de retrouver celui-ci dans cette longue liste des tâches aériennes. Cliquez le bouton "+" pour ouvrir une catégorie.

Les tâches de toutes les missions aériennes pour les prochaines heures de la campagne sont regroupées par genres de missions, soit;

- **OFFENSIVE COUNTER AIR (OCA)**
- **AIRSTRIKE**
- **AIR INTERDICTION (AI)**
- **SUPPRESSION OF ENEMY AIR DEFENSES (SEAD)**
- **CLOSE AIR SUPPORT (CAS)**
- **DEFENSIVE COUNTER AIR (DCA)**
- **COMMAND CONTROL COMMUNICATION INTELLIGENCE (CCC)**
- **SUPPORT**

Notes: Les missions qui apparaissent avec des caractères plus pâles, signifie que le décollage de ces avions a déjà eu lieu et que cette mission est présentement en cours.

Lorsqu'on sélectionne l'une des missions, celle-ci affiche le trajet et les waypoints.

Un pilote peut se joindre à n'importe quelle mission en cours ou à venir, mais il faut vérifier le type d'aéronef et l'heure de décollage!



Avec un clic droit sur une mission spécifique, on peut joindre cette escadrille et obtenir plus de détails sur celle-ci.

On peut également voir le nombre d'avions qui composent cette escadrille ainsi que les fréquences radio UHF et VHF que vous devriez prendre en note avant de joindre ce vol.

On peut également obtenir le statut de cette escadrille pour y obtenir d'autres informations (*INFO*) ou effectuer une recherche (*FIND*) afin de repérer celle-ci directement sur la carte des opérations.

Acronymes:

T/O = Take-Off (Heure de décollage).

TOT = Time On Target (Heure de l'attaque du flight principal du package sur la cible planifiée).



Le bouton **OOB** (Order Of Battle) permet de consulter l'ensemble des bases aériennes de l'OTAN si le drapeau de l'équipe (pays) concerné est préalablement sélectionné.

On peut voir tous nos escadrons sur cette illustration qui sont actuellement déployés à la base aérienne de Casale en Italie.

Cet outil (OOB) permet également de retrouver des bataillons sur le théâtre des opérations lorsqu'on clic sur le pictogramme LAND. Pour les villes, les usines et tous les autres types d'installations, le boutons "INSTALLATIONS" vous permettra également d'effectuer des recherches d'éléments précis sur la carte.



Par conséquent, OOB sera utile à tous les groupes stratégiques afin de retracer chacun des éléments présents sur le théâtre des opérations.

Lorsque vous avez trouvé un élément, il suffit d'effectuer un clic droit pour faire apparaître le petit menu contextuel afin d'obtenir plus d'options, comme par exemple "Status".



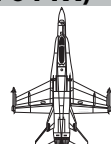
NOS ESCADRONS DE F-16 DÉPLOYÉS EN ITALIE



CVN-71 THEODORE ROOSEVELT (TCN 011X)

14th Fighter Squadron

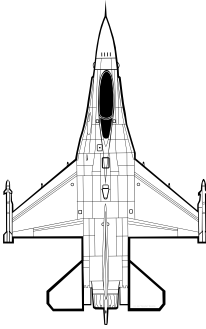
F/A-18F Super Hornet



CASALE AIRBASE (TCN 079X)

	22nd Fighter Sqn		04
	55th Fighter Sqn		05
	86th Fighter Sqn		08

F-16CM-50



Ce diagramme indique les escadrons du théâtre d'opération qui ont été assignés à nos unités de combats de la force aérienne du Québec AirForce, principalement composés d'avions F-16CM-50 situés à la base aérienne de Casale en Italie.

Nous utilisons également un escadron de F/A-18F Super Hornet stationné sur le porte avion Theodore Roosevelt (CVN-71), qui sont utilisés comme en support additionnel à nos opérations, lorsque des situations précises exige ce genre d'intervention (ex: Escorte aérienne, TASMO, etc.).

Évidemment, il existe plusieurs autres escadrons déployés ailleurs en Italie, mais la planification des vols de ces derniers est effectuée par l'intelligence artificielle du simulateur (sous le control HQ).

Nous n'avons donc pas toujours accès aux disponibilités de ces aéronefs lorsqu'ils sont déjà prévu sur d'autres missions déjà en cours.



LES ESCADRILLES DU QAF



FIGHTER SQUADRON

22nd Fighter Squadron

Set by HQ ☐ Auto Relocate ☒

Owner: NATO

Base: Casale Airbase

Role: Air-to-ground



AIRCRAFT	24
Pilots	48
Experience	Regulars
Morale	High
Supply	Full
Next Resupply	06:00Z
Last Resupply	0 AIRCRAFT
Aircraft Losses	1
Pilot Losses	0
Missions Flown	0
Mission Rating	No rating
A-A Kills	0
A-G Kills	18
Naval Kills	0
Stationary Targets	43

Players: 0

JOIN FIND



FIGHTER SQUADRON

55th Fighter Squadron

Set by HQ ☐ Auto Relocate ☒

Owner: NATO

Base: Casale Airbase

Role: Air-to-ground



AIRCRAFT	23
Pilots	48
Experience	Regulars
Morale	High
Supply	Full
Next Resupply	06:00Z
Last Resupply	0 AIRCRAFT
Aircraft Losses	8
Pilot Losses	0
Missions Flown	0
Mission Rating	No rating
A-A Kills	2
A-G Kills	28
Naval Kills	0
Stationary Targets	0

Players: 0

JOIN FIND



FIGHTER SQUADRON

86th Fighter Squadron

Set by HQ ☐ Auto Relocate ☒

Owner: NATO

Base: Casale Airbase

Role: General



AIRCRAFT	23
Pilots	47
Experience	Regulars
Morale	High
Supply	Full
Next Resupply	06:00Z
Last Resupply	0 AIRCRAFT
Aircraft Losses	6
Pilot Losses	0
Missions Flown	26
Mission Rating	Excellent
A-A Kills	4
A-G Kills	28
Naval Kills	0
Stationary Targets	1

Players: 1

JOIN FIND



Il y a actuellement trois (3) escadrilles impliquées dans cette campagne.
Si votre escadrille désire se joindre à nous, vous devez contacter le commandant du 101e Escadron de Combat Virtuel.



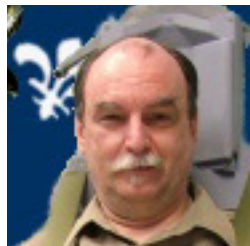
GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES



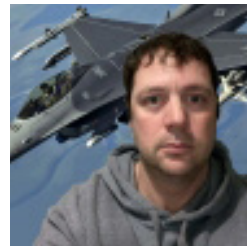
GROUND TASKING MANAGERS



Gén. Spyder



Lt-Colonel Apro



Cdt. Slater



1st Lt. Cobra



1st Lt. Kid

Pour gagner une guerre, il faut une occupation sur le terrain. La tâche des gestionnaires des opérations au sol (**GTM - Ground Task Managers**) consiste à analyser la situation des troupes au sol et la situation des principales villes qui doivent demeurer sous le contrôle des alliés de l'OTAN pour gagner cette campagne.

À chaque heure, un calcul des objectifs comme des centrales électriques, les usines chimiques, les raffineries, les villes, les dépôts ainsi que plusieurs autres éléments sont pris en compte par le simulateur afin de générer du ravitaillement, le remplacement des unités et le carburant requis pour l'ensemble des unités aériennes, navales et terrestres. Par conséquent, les GTM doivent également prendre en compte ces paramètres afin de s'assurer que nos troupes au sol demeurent en bonne posture (moral, santé et capacité au combat).

Le mandat des gestionnaires des tâches terrestres (GTM) consiste à analyser la situation des troupes au sol (Brigades, Bataillons) afin d'aviser le STRATEGIC COMMAND de situations qui comportent des risques imminents pour lesquels des actions doivent être entreprises rapidement. Les rapports fournis par les membres du GTM doivent se limiter principalement aux situations les plus urgentes pour lesquels le STRATEGIC GROUND COMMAND doivent demander rapidement des modifications aux mouvements des troupes de l'OTAN ou demander un changement aux ordres de mission pour nos brigades.

Chaque GTM peut à tout moment, produire un rapport qui sera destiné au STRATEGIC COMMAND et à l'ensemble du groupe GTM en spécifiant le niveau de gravité de l'analyse (MODÉRÉ, URGENT, ou PRIORITAIRE). Lorsque la situation l'exige, le STRATEGIC COMMAND fera suivre les rapports du GTM aux membres du AIR TASKING MANAGERS afin d'informer ces derniers qu'un soutien aérien est demandé dans un secteur précis. On doit utiliser la méthode d'identification de la brigade ou du bataillon concerné s'il y a lieu (voir la structure d'identification d'une brigade ou d'un bataillon). Si le rapport concerne une ville, on doit y préciser le pays auquel elle est sous le contrôle pour faciliter nos recherches via le bouton **ORDER OF BATTLE (OOB)**. Vous pouvez également joindre à votre rapport une carte du secteur concerné (ex: capture écran, illustrations, désignation du PAK, etc.).

Les analyses de la situation au sol doivent être effectuées avec les plus récents fichiers de la campagne (situation actuelle) et cette information (Ex: QAF_Day1_19_30_00) doit apparaître à chacun de vos rapports afin de faciliter le repérage de cette information en vertu de l'horloge principale de la campagne. On peut également analyser la situation à l'aide des ACMI fourni par l'aviation ou directement via des récentes informations présentes via le menu «INTEL» de la campagne. L'identification des rapports avec le temps Zulu de l'horloge permet de valider si le rapport est périmé ou actuel.



GROUND TASK MANAGERS

Le simulateur Falcon 4 est basé sur le modèle de simulation « TAC Thunder » de la USAF. C'est en fait le seul simulateur au monde à utiliser cette technologie fort complexe pour la génération des vols (*Fragging*) et le mouvement des troupes au sol, selon un ensemble de critères de décisions et de contraintes.

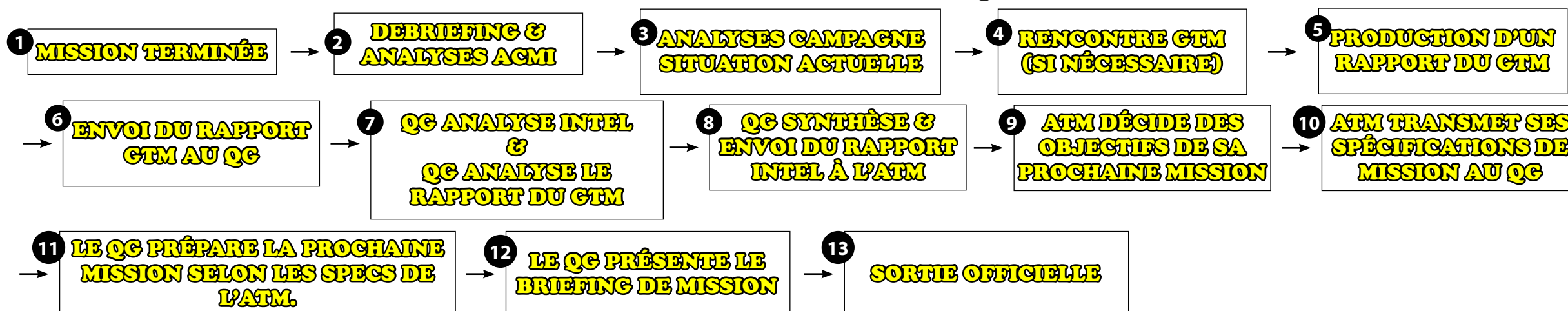
Avant la planification d'une mission aérienne, l'ATM a besoin d'un résumé des analyses du GTM. Ce résumé sera transmis par le HQ à celui qui sera responsable de définir les paramètres de sa prochaine mission, puisque nous tentons d'effectuer une alternance (tour de garde) pour la planification de nos missions aériennes. Par conséquent, les rapports des GTM doivent être transmis au HQ au moins 12 heures avant la prochaine mission prévue au calendrier. Idéalement, une réunion des GTM permettra d'établir deux ou trois situations "PRIORITAIRES" parmi des dizaines de situations existantes. Le but de ces rapports du GTM est d'aider à prendre une décision rapide par les commandants de notre force aérienne. On doit donc faire des choix parfois difficiles.

Afin de ne pas inonder tous nos officiers avec une multitude d'analyses, le GTM doit toujours diriger ses rapports directement au commandant de l'escadron (HQ - STRATEGIC COMMAND) et ce dernier effectuera un tri des demandes prioritaires demandées par ces GTM et le HQ s'occupera de produire un rapport final complet qui sera jumelé à un rapport de l'INTEL. Ce rapport unique du HQ sera alors transmis rapidement et directement au commandant de l'escadrille aérienne qui doit effectuer un choix de mission pour notre prochaine sortie en vol.

On doit également comprendre que le groupe GTM ne possède pas l'ensemble des informations concernant plusieurs autres paramètres de la campagne. Le GTM n'a pas à analyser la répartition des vols (*fragging*), et les changements au niveau de certaines priorités obtenues par le biais de rapports de l'INTEL. Par conséquent, le GTM est un maillon de l'INTEL et il doit se concentrer sur le mandat qui lui est dédié et qui concerne uniquement la situation sur le terrain. Il revient au STRATEGIC COMMAND de recouper toutes ces informations provenant des groupes ATM, GTM, NTM et de l'INTEL du simulateur afin d'arrimer toutes ces informations pour procéder à des changements au niveau des types de missions et du genre de cibles qui doivent être atteintes.

L'ATM vérifie également l'inventaire en munitions, le nombre d'aéronefs disponibles et un foule d'autres facteurs. Bref, nous avons instauré une structure de gestion d'analyse qui permet de réduire les tâches de chacune des unités de gestion stratégiques, car il est humainement impossible d'effectuer toutes ces analyses dans chacun des secteurs en quelques heures seulement. L'union de nos forces entre les unités de gestion stratégiques réparties adéquatement permet de réagir plus rapidement à tous les niveaux.

EXEMPLE DU PROCESSUS GTM-HQ-ATM





CONDITIONS VICTORIEUSES



LES PRINCIPAUX OBJECTIFS DE LA CAMPAGNE SERBIAN ANNEX

La campagne « Serbian Annex » nécessite environs 10 à 12 jours de campagne en fonction de l'interface de contrôle de l'utilisateur et du mouvement des troupes au sol.

Pour que l'OTAN remporte la campagne, ils doivent capturer les six (6) villes suivantes;



- Podgorica
- Plav
- Dakovice
- Velesta
- Pec
- Volkovija

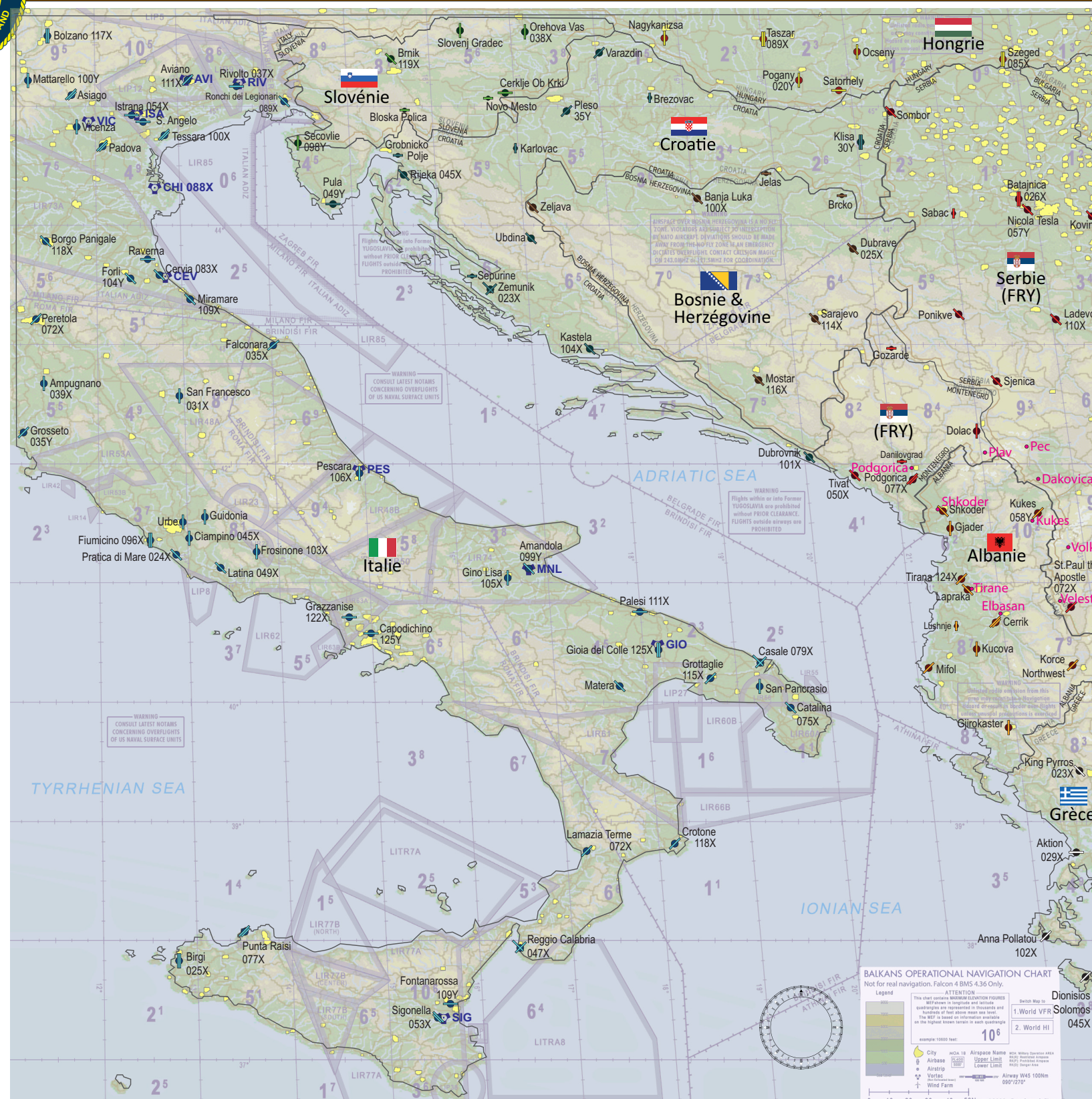
Pour que FRY remporte la campagne, ils doivent capturer les quatre (4) villes suivantes;



- Shkoder
- Kukes
- Elbasan
- Tirane



CONDITIONS VICTORIEUSES



OTAN gagne la campagne, si:

Objectif	Genre	Coordonnées GPS	Élévation
Pec	City	N42°10.084' E22°35.311'	1555 ft
Plav	Town	N42°06.700' E22°06.029'	3194 ft
Velesta	City	N40°51.289' E22°43.851'	2312 ft
Dakovica	City	N41°53.551' E22°39.471'	1159 ft
Podgorica	City	N41°58.896' E21°13.011'	0294 ft
Volkovija	City	N41°18.586' E22°54.088'	5098 ft



FRY gagne la campagne, si:

Objectif	Genre	Coordonnées GPS	Élévation
Elbasan	City	N42°10.084' E22°35.311'	1555 ft
Kukes	Town	N42°06.700' E22°06.029'	3194 ft
Shkoder	City	N40°51.289' E22°43.851'	2312 ft
Tirane	City	N41°53.551' E22°39.471'	1159 ft

Conditions additionnelles

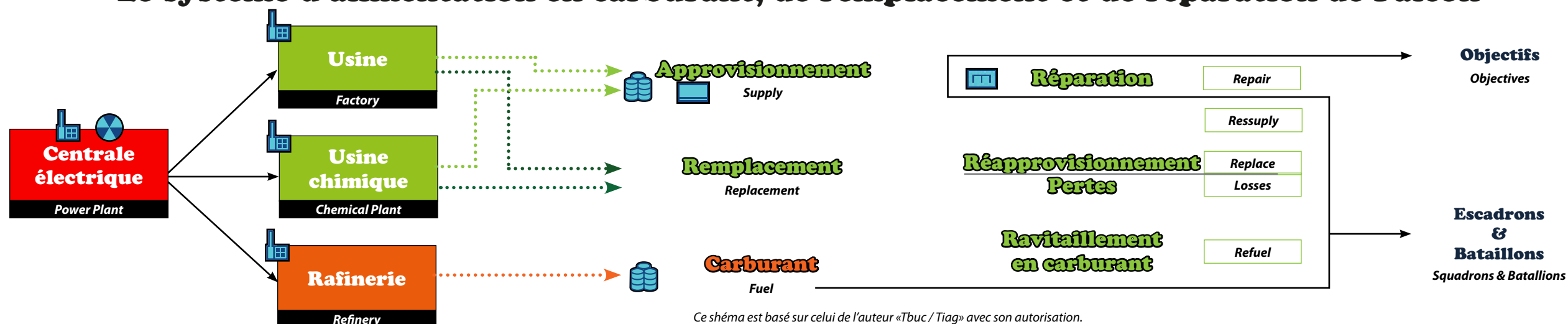
S'il y a une impasse (*stalemate*) après 10 jours de campagne, aucun belligérant ne gagne et la campagne se termine ainsi.

La campagne s'échelonne sur une période maximale de 12 jours (Falcon).

Les objectifs doivent donc être complétés à l'intérieur de cette limite de temps.

FONCTIONNEMENT DE LA CHAÎNE D'APPROVISIONNEMENT

Le système d'alimentation en carburant, de remplacement et de réparation de Falcon



Une fois par heure de campagne, le simulateur Falcon utilise un système de gestion pour le ravitaillement, le remplacement et le réapprovisionnement de l'ensemble des unités terrestres, aériennes (et éventuellement des forces navales). Par conséquent, les dépôts, les unités de ravitaillement (*Supply battalions*), ainsi que les bataillons d'ingénieurs sont des rouages importants dans le système d'alimentation, de remplacement et de réparation pour les unités de combat au sol et les forces aériennes dans la campagne.

De plus, pour que le système de ravitaillement fonctionne normalement, la production énergétique entre en ligne de compte. Une usine ne peut pas produire des biens de remplacement si celle-ci n'est pas alimentée par une centrale électrique. À la page suivante, nous verrons les liens qui existent entre une centrale électrique (*Power Plant*) et les usines de production requises dans la chaîne d'approvisionnement.

ALIMENTATION ÉLECTRIQUE DE LA CHAÎNE D'APPROVISIONNEMENT

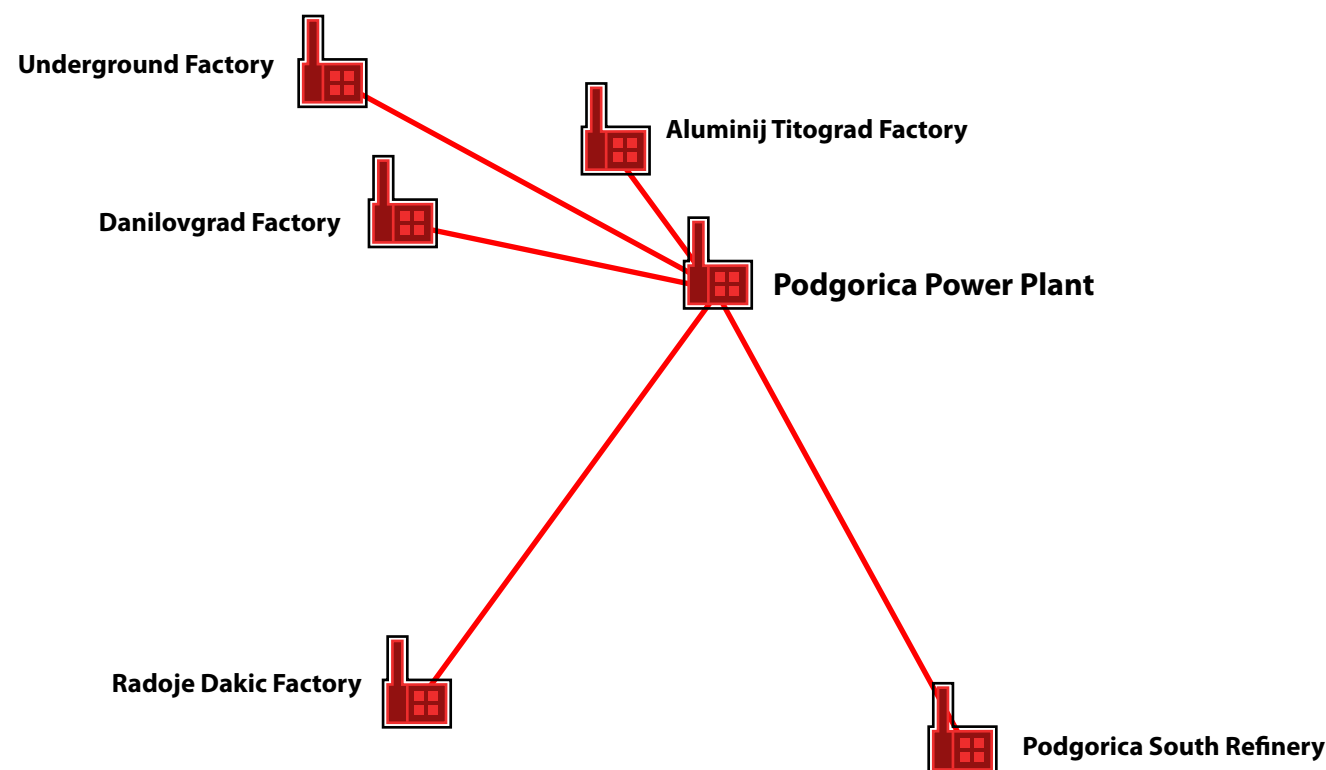
Pour alimenter la chaîne d'approvisionnement nécessaire à la machine de guerre, le simulateur Falcon a implémenté un réseau électrique (**power grid**) qui relie chaque entité et qui gère le processus d'alimentation des villes, des usines et des raffineries.

Voici un exemple concernant «**Podgorica Power Plant**» qui alimente plusieurs usines au Monténégro dans le théâtre des Balkans.

Le diagramme suivant montre les liens du réseau électrique existant pour alimenter des usines et autres éléments qui ont volontairement été omis ici afin de simplifier le diagramme. Nous illustrons ici uniquement les usines et la raffinerie qui sont alimentées par la centrale électrique de Podgorica.

Une base de données est donc présente dans Falcon afin d'identifier ces liens et maintenir le statut de fonctionnement de chacun d'eux.

Ces usines sont donc tributaires d'une centrale électrique afin de recevoir de l'énergie pour la production des biens (véhicules, pièces d'aviation, armement, carburant, etc.) qui sont générés lors du cycle de réapprovisionnement. Un cycle équivaut à une heure de fonctionnement de la campagne. Si ces centrales électriques sont mises hors service, les usines seront en baisse de productivité, ce qui ralentira l'approvisionnement des unités de combats ennemies.





GESTIONNAIRES DES TÂCHES TERRESTRES



LES OBJECTIFS DU THÉÂTRE D'OPÉRATION

Les objectifs sont en fait tous les éléments du théâtre d'opération sur lesquels des unités terrestres, aériennes et navales peuvent recevoir des ordres de mission.

Chaque installation et chaque unité est représenté par un pictogramme qui permet de demander le statut de cet élément.

Chaque installation au sol peut devenir une destination ou un objectif de mission. Une ville peut également être un objectif pour remporter la campagne.

Installations au sol

-  Depot
-  Nuke Plant
-  Factory, Power Plant
-  TACAN
-  Airbase Dbl Runways
-  Airbase Sgl Runway
-  Airstrip
-  City
-  Town & village
-  Early Warning Radar
-  Army site
-  Communication Center
-  Bridge
-  HART site
-  SAM Site
-  Naval port

Unités terrestres et aériennes

-  Squadron
-  Supply unit
-  Engineer unit
-  Airborne unit
-  Air defense unit
-  Armour/Tank unit
-  Head Quarter unit
-  Infantry unit
-  Mech unit
-  Rocket unit
-  Towed gun unit



Unités navales

-  Aircraft Carrier Task Force (CSG)
-  SAG naval Task Force
-  Destroyer naval Task Force
-  MV naval Task Force
(Cargo & Tanker)

Note:

Nos officiers doivent apprendre la signification de ces pictogrammes car ils seront fréquemment utilisés dans divers documents du STRATEGIC COMMAND ou dans les rapports d'analyses produits par nos gestionnaires de tâches ATM, GTM et NTM du QuebecAirForce.

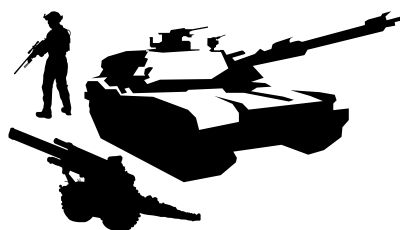


SYMBOLIQUE, STRUCTURE ET IDENT. DE L'ARMÉE DE TERRE



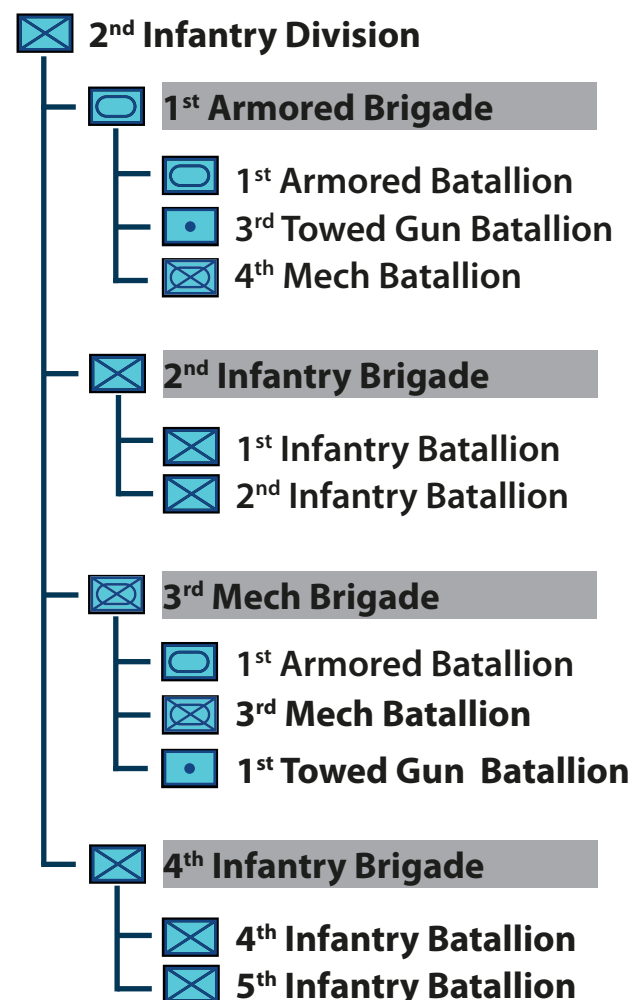
SYMBOLIQUE

- Airborne
- Air Defense
- Tank / Armour
- Rocket
- Towed Gun
- Head Quarter
- Engineer
- Supply
- Infantry
- Mechanized



STRUCTURE

Exemple d'une division d'infanterie (Armée de terre):



IDENTIFICATION

Identification d'une brigade:

2  33
NATO
33rd Armored Brigade
2nd Infantry Division

Identification d'un bataillon:

2  33
1
NATO
1st Armored Battalion
33rd Armored Brigade
2nd Infantry Division
Division → 2  33 ← Brigade
↑
Bataillon

 2, 33, 1 (Descripteur utilisé dans les documents et rapports d'analyses du GTM).

Dans l'armée des États-Unis, un bataillon est une unité composée d'un quartier général et de deux à six batteries, compagnies ou troupes.

Ils sont normalement identifiés par des numéros ordinaux (1er Bataillon, 2e Escadron, etc.) et ont normalement des unités subordonnées qui sont identifiées par des lettres simples (Batterie A, Compagnie A, Troupe A, etc.).

Falcon utilise une «division» dans certains cas où plusieurs brigades sont regroupées, mais aucune gestion ne s'effectue réellement au niveau d'une division.

Dans Falcon, c'est une brigade qui gère les objectifs communs pour l'ensemble de ses bataillons (ref.: ordres de la brigade). On doit toujours tenter de regrouper et conserver les bataillons d'une même brigade dans un même secteur afin de faciliter leur soutien mutuel.

Une brigade est composée de plusieurs bataillons qui ont des fonctions différentes mais qui sont interdépendantes l'une de l'autre au sein de cette brigade.

Un bataillon est composé de plusieurs éléments ayant un même objectif principal.

On peut parfois compter plus d'une dizaine d'éléments différents (véhicules, soldats, etc.) à l'intérieur d'un bataillon (Falcon).

STATUT d'une BRIGADE ou d'un BATAILLON

Chaque brigade et ses bataillons reçoivent généralement ses ordres du HQ, mais le STRATEGIC COMMAND peut intervenir manuellement suite aux analyses des GTM..

Dans cet exemple, le pictogramme « Set by HQ » apparaît en vert (Le HQ de Falcon est actif sur ce bataillon). L'ordre d'appliquer une défense anti-aérienne dans le but de protéger la base aérienne d'Aviano provient du HQ (Head Quarter, soit l'intelligence artificielle du moteur de campagne de Falcon).

Le responsable du HQ peut modifier cet ordre pour ce bataillon via la liste des actions disponibles qui apparaissent au bas du statut.

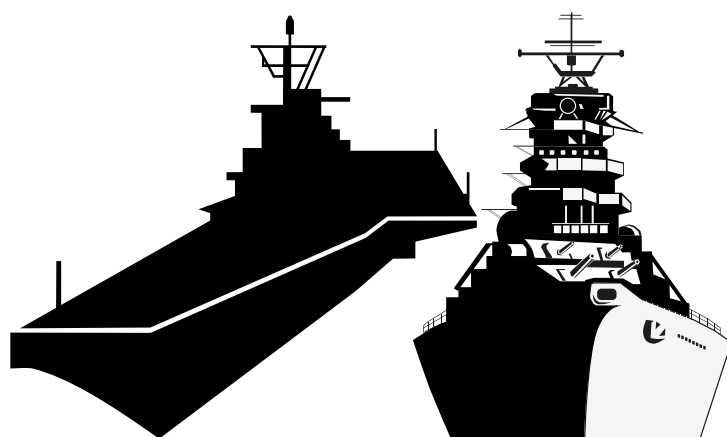
Notez cependant que le commandant du HQ agira principalement au niveau de la brigade plutôt qu'au niveau d'un seul bataillon.



- **Air Defense** Lorsqu'un bataillon est en mouvement ou engagé dans des combats, ce dernier pourrait rapidement devenir épuisé (*Exhausted*).
- **Reserve**
- **Capture** Si ce bataillon ne reçoit pas le ravitaillement ou le soutien nécessaire, le moral de ses troupes peut diminuer. Bref, une foule de facteurs peuvent influencer le statut d'un bataillon.
- **Secure**
- **Airborne**
- **Commando** On doit donc prévoir tout le soutien logistique de la brigade pour conserver des unités de combat performantes. De longs déplacements en montagne ou des combats à répétition peuvent grandement diminuer l'efficacité d'un bataillon ou d'une brigade en entier.
- **Defend**
- **Support** Tous ces facteurs doivent-être pris en considération par les GTM et le HQ afin de gérer efficacement le champ de bataille.
- **Repair**
- **Air defense**
- **Recon**
- **Radar ops**
- **Unknown**

Évidemment, ce ne sont pas toutes les actions qui peuvent s'appliquer à un bataillon de défense anti-aérienne (AAA). Si on modifie les ordres, on doit s'assurer que ceux-ci sont possibles.

Dès que la case verte du HQ est éteinte, elle demeurera ainsi jusqu'à une nouvelle intervention manuelle. On peut facilement distinguer quels sont les bataillons qui ne sont plus sous la gouverne du HQ de Falcon car le pictogramme est entouré d'une case blanche sur la carte.



Lorsque Microprose a interrompu le développement de Falcon 4, la gestion des unités navales n'avait pas été totalement intégrée dans le modèle de gestion basé sur le "TAC Thunder".

L'équipe de développement BMS (ou maintenant Microprose) devrait compléter ces travaux dans une future version du présent simulateur Falcon.

Pour le moment, la gestion des unités navales s'effectue principalement par un outil externe et elle est maintenue par le commandant de l'escadron. L'utilisation de cet outil externe par un néophyte pourrait rapidement corrompre la base de données du simulateur Falcon BMS. Nous n'allons pas expliquer ici tous les détails mais cet avertissement est primordial si vous désirez maintenir une saine version de votre simulateur.

Le GTM peut émettre des avis d'analyse lorsque la situation exige une attention particulière. Dans tous les autres cas, les unités navales présentes sur le présent théâtre des opérations SERBIAN ANNEX du QAF est vérifié et géré par le commandant du STRATEGIC COMMAND.

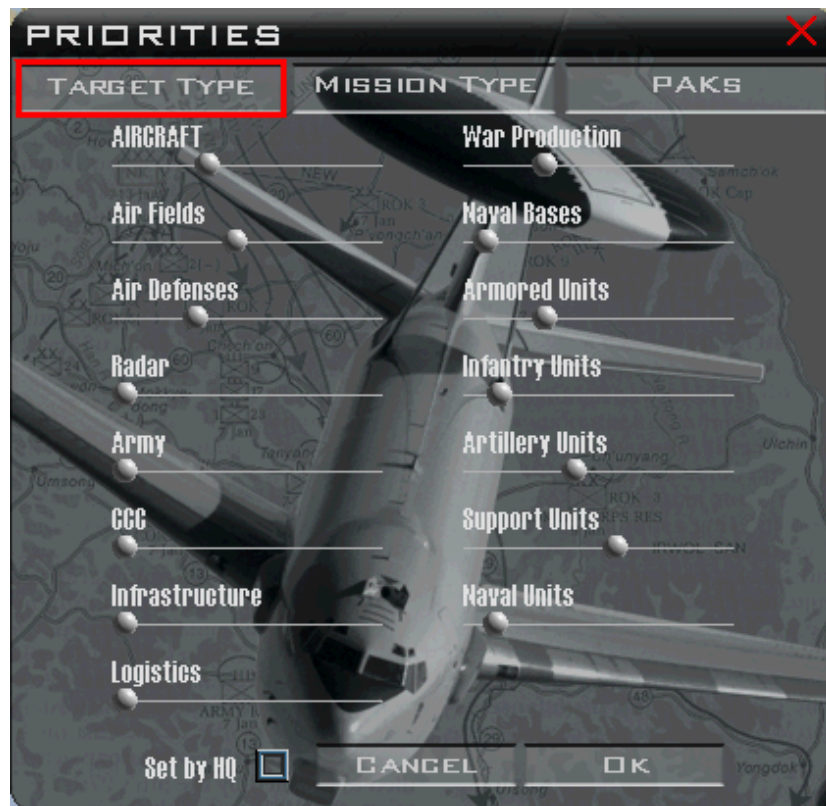
- CVN** Aircraft Carrier Task Force (CSG)
- PC** SAG naval Task Force
- DD** Destroyer naval Task Force
- AOG** MV naval Task Force
(Cargo & Tanker)



GESTION DES PRIORITÉS (GENRE DE CIBLE)



PRIORITIES : TARGET TYPE



Les cibles visées par notre force aérienne sont gérées par le STRATEGIC COMMAND suites aux analyses de la situation aérienne et de la situation au sol. Les rapports des ATM et des GTM sont donc pris en considération.

De plus, l'INTEL fourni de précieux renseignements généraux sur la situation globale de la présente campagne.

Le STRATEGIC COMMAND doit donc réunir l'ensemble des analyses afin de gérer les priorités.

Le module **TARGET TYPE** permet de définir différents niveau de priorité pour chacun des types de cibles, soit;

- AIRCRAFT
- AIR FIELDS
- AIR DEFENSES
- RADAR
- ARMY
- CCC
- INFRASTRUCTURE
- LOGISTICS
- WAR PRODUCTION
- NAVAL BASES
- ARMORED UNITS
- INFANTRY UNITS
- ARTILLERY UNITS
- SUPPORT UNITS
- NAVAL UNITS



GESTION DES PRIORITÉS (TYPE DE MISSION)



PRIORITÉS DES TYPES DE MISSIONS



Les genres de missions que le HQ doit planifier pour la répartition (*Fragging*) des missions de notre force aérienne sont gérées par le STRATEGIC COMMAND suites aux analyses de la situation aérienne et de la situation au sol. Les rapports des ATM et des GTM sont donc pris en considération par le STRATEGIC COMMAND.

De plus, l'INTEL fourni de précieux renseignements sur la situation globale de la présente campagne. Le STRATEGIC COMMAND doit donc réunir l'ensemble des analyses afin de gérer les priorités des types de missions qui doivent être réparties selon un certain pourcentage.

Nos ressources ne sont pas illimitées. C'est pourquoi le HQ ou le STRATEGIC COMMAND doit favoriser certains types de missions plutôt que d'autres. Ces scénarios sont variables au cours de la campagne.

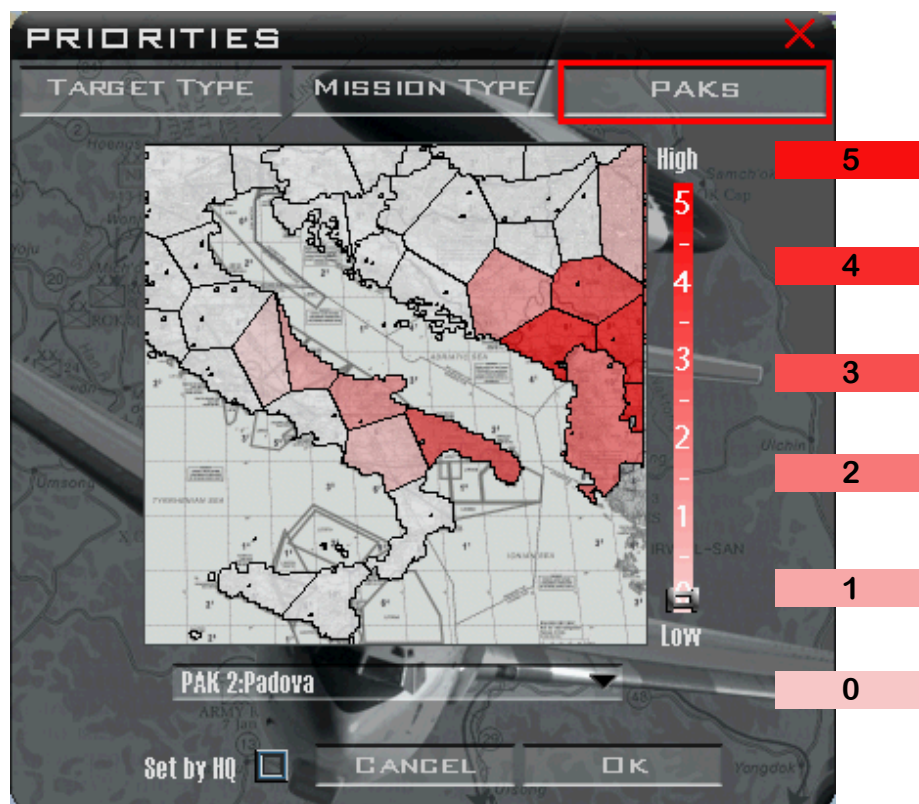
Chaque modification effectuée ici sera répercutée uniquement lors de des prochains cycles de création des missions pour l'utilisation de notre force aérienne. Le HQ prépare alors des packages spécifiques pour couvrir l'ensemble des priorités énumérées ici.

Le module MISSION TYPE permet donc de définir différents niveaux de priorité pour chacun des types de mission qui doivent être mises en place lors des prochains vols.

Voici les types de missions qui peuvent être priorisées;

- OFFENSIVE COUNTER AIR
- SAM SUPPRESSION
- AIR INTERDICTION
- CLOSE AIR SUPPORT
- STRATEGIC STRIKES
- ANTI-SHIPING
- DEFENSIVE COUNTER AIR
- RECONNAISSANCE

PRIORITÉS DES SECTEURS (PAKS)



Le bouton "P" sur les pictogrammes situés à droite de la carte des opérations de la campagne, permet d'afficher les priorités générales de la présente campagne.

La carte du théâtre d'opération des Balkans est divisée par secteurs et permet au STRATEGIC COMMAND de définir quelles sont les zones qui doivent-être priorisées sur ces territoires.

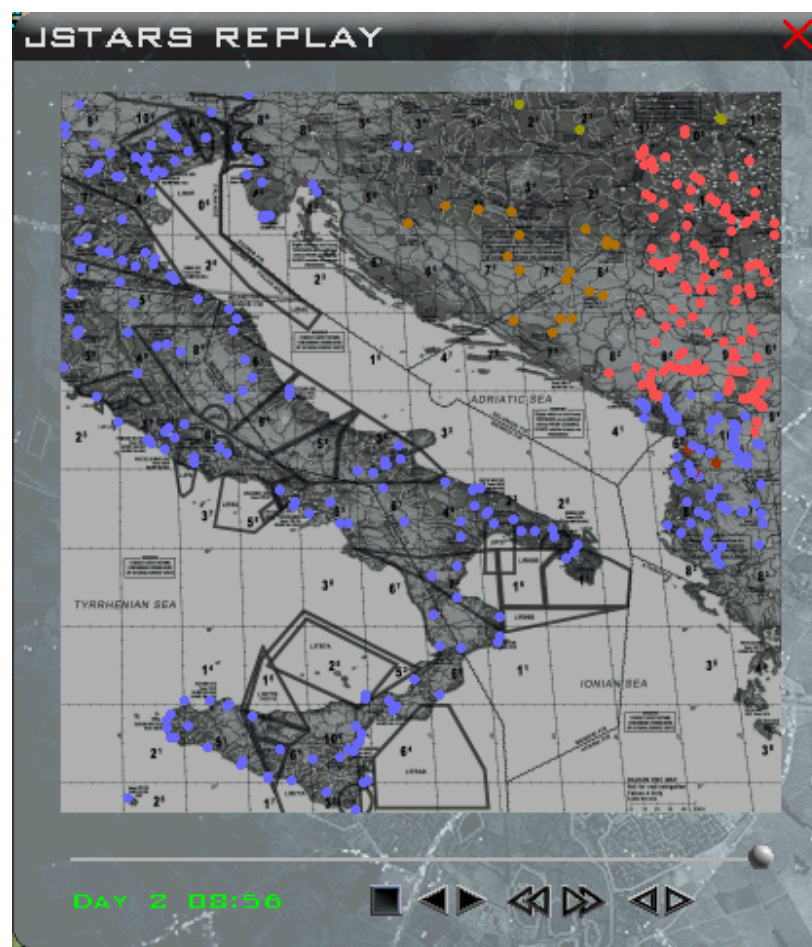
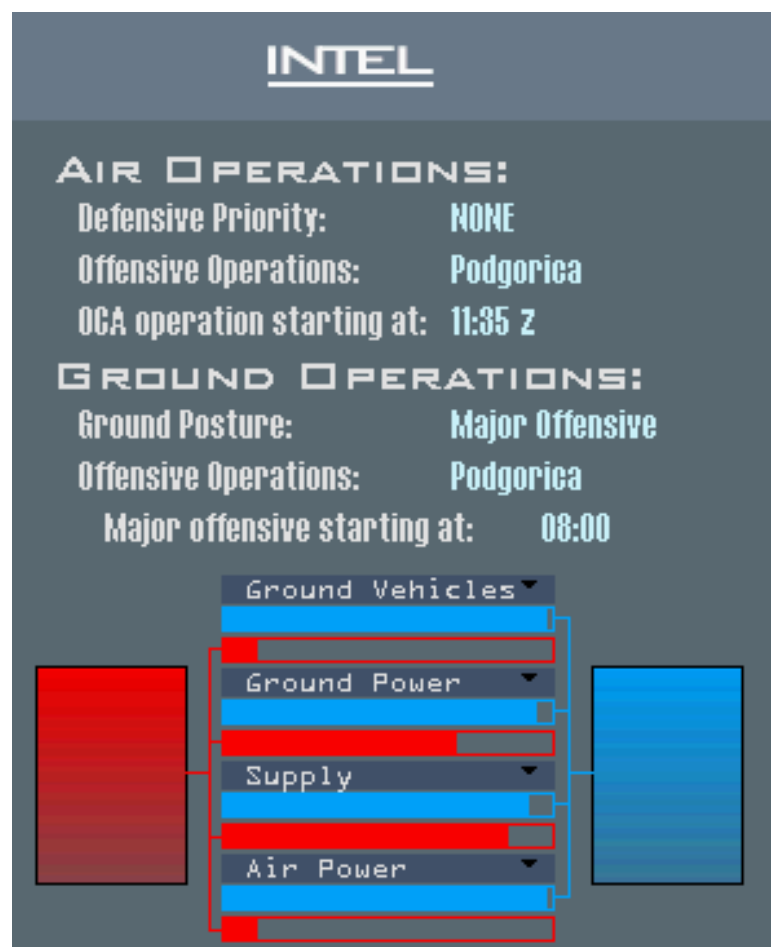
Lorsque le STRATEGIC COMMAND désigne certaines zones prioritaires, le HQ pourra automatiquement planifier une répartition équitable (**FRAGGING**) des aéronefs disponibles afin de remplir les critères des destinations qui doivent-être planifiées pour les missions à accomplir par notre force aérienne.

Une région (**PAK**) identifiée par un niveau 5 (**HIGH**) recevra un pourcentage d'aéronefs cinq fois plus élevé qu'une région (**PAK**) de niveau 0 (**LOW**). Ainsi, le HQ peut concentrer ses efforts à des régions plus précises tout en tenant compte de notre capacité à déployer des packages pour couvrir l'ensemble des secteurs désignés et ainsi accomplir les missions qui doivent être ciblées dans ces différentes régions du théâtre d'opération.

Chaque région PAK est désigné par un numéro de PAK 1 à PAK 38.

Un changement effectué ici ne sera répercuté dans le fragging des missions que dans les trois prochaines heures suivantes et les impacts d'un tel changement ne seront réellement perceptibles que dans les douze prochaines heures de la campagne.

AUTRES INFORMATIONS GÉNÉRALES DE L'INTEL

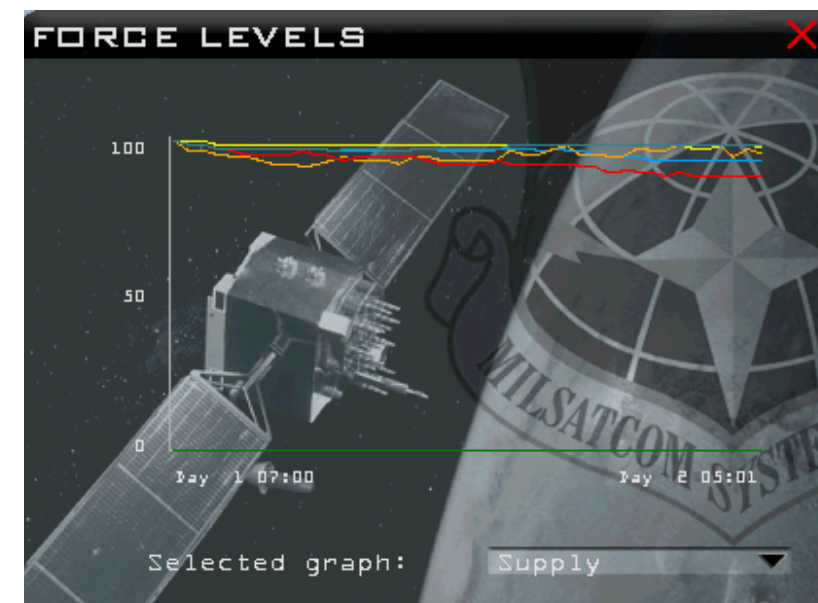
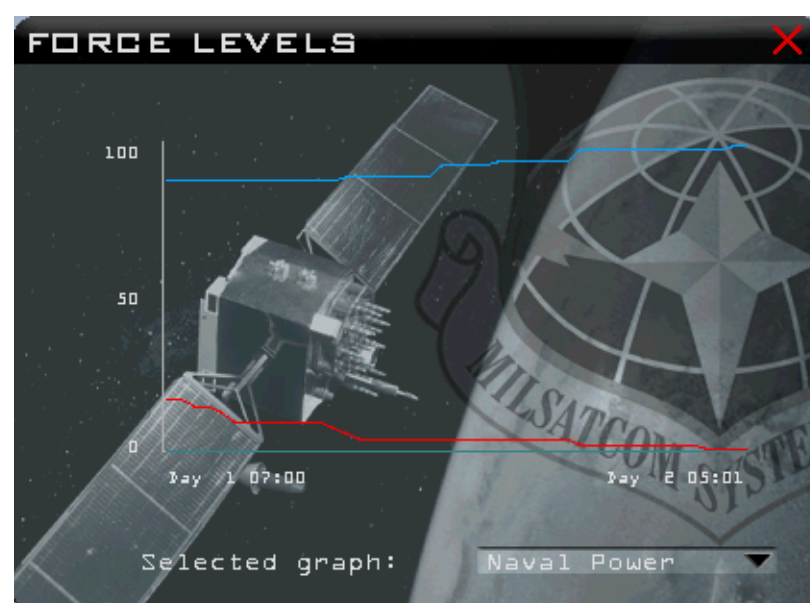
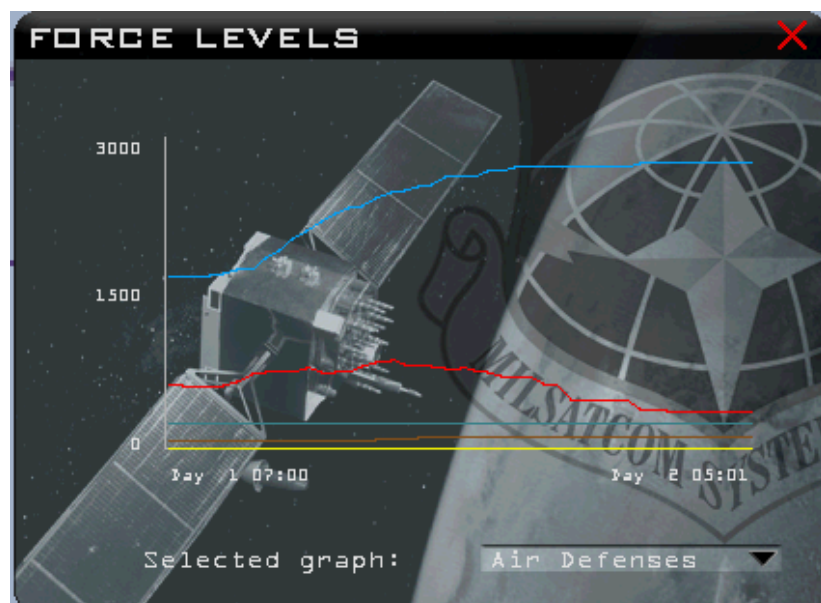


Le HQ (*STRATEGIC COMMAND*) consulte régulièrement les informations fournies par l'**INTEL** afin d'orienter nos priorités générales (genre de cibles, type de missions à effectuer, gestion de la priorité des PAKs, etc.).

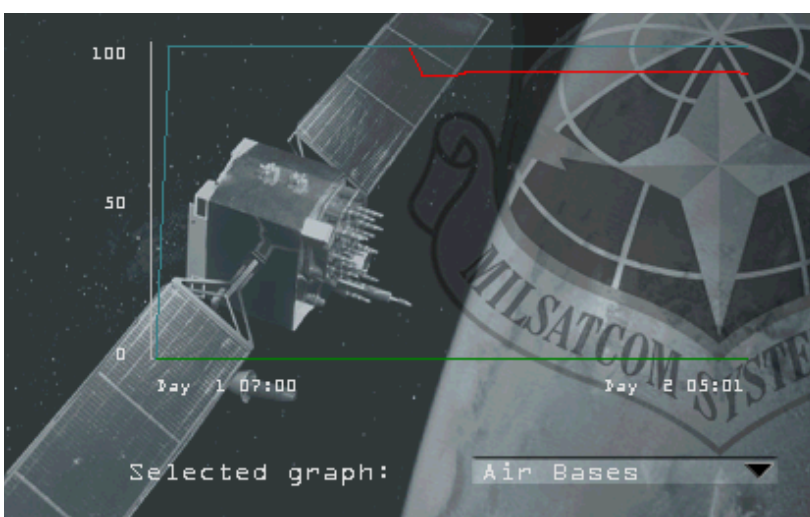
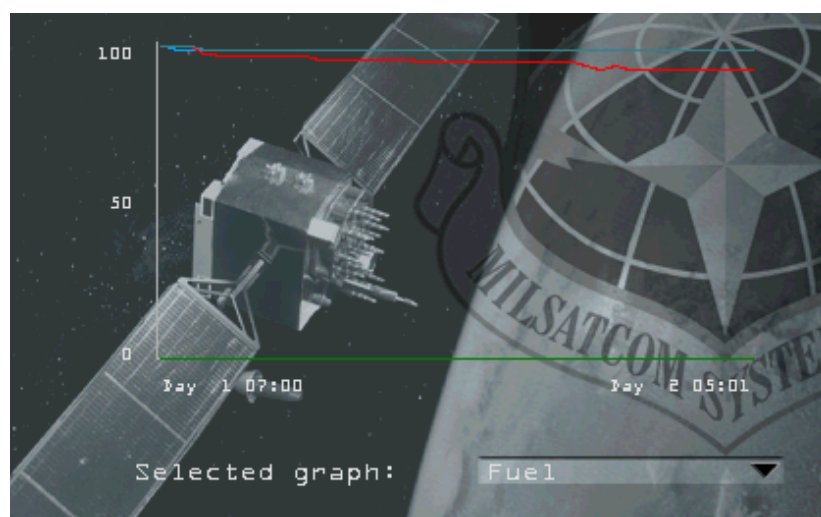
Le **JSTARS REPLAY**, est une animation historique obtenue par les informations des avions de reconnaissances dont les missions sont répertoriées dans la catégorie **COMMAND CONTROL COMMUNICATION INTELLIGENCE (CCC)**.

Les fichiers dont l'extensions se terminent par ".his" lors de l'envoi des fichiers de campagne, contiennent l'ensemble des données JSTARS.

GRAPHIQUES FORCE LEVELS



Ces différents graphiques temporels permettent au *STRATEGIC COMMAND* de suivre l'évolution des stratégies qui ont été appliquées au cours des derniers jours.

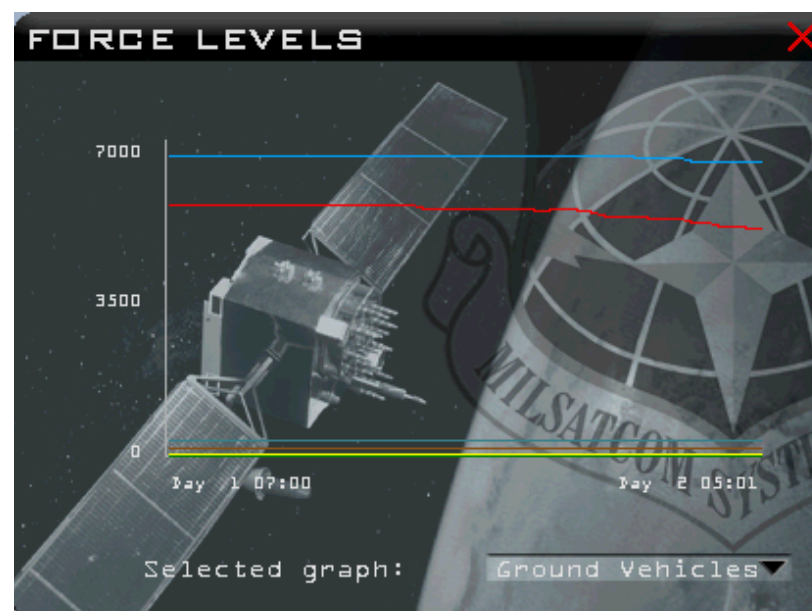
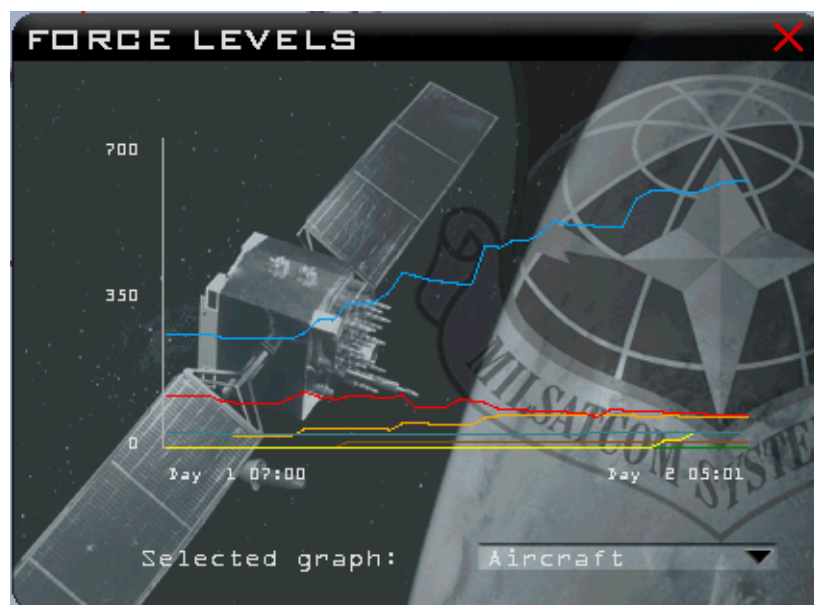


Lorsqu'un graphique démontre qu'une action spécifique n'est plus considérée prioritaire, le HQ modifie alors certains paramètres des priorités générales de la campagne, comme par exemple le genre de missions qui doivent avoir lieu ou le genre de cibles que la force aérienne doit atteindre.

Mis à part le SUPPLY, tous les autres indicateurs sont intéressants pour l'OTAN présentement.

La situation de la campagne est jugée "Excellente" en page d'accueil de celle-ci. C'est donc une excellente journée pour les forces de l'OTAN!

GRAPHIQUES FORCE LEVELS



Chacun des graphiques ont une très haute importance sur la gestion de la campagne. Le STRATEGIC COMMAND peut ainsi suivre l'évolution des stratégies générales.

Les graphiques disponibles sont les suivants;

- AIR DEFENSES
- NAVAL POWER
- SUPPLY
- FUEL
- AIR BASES
- AIRCRAFT
- GROUND VEHICLES

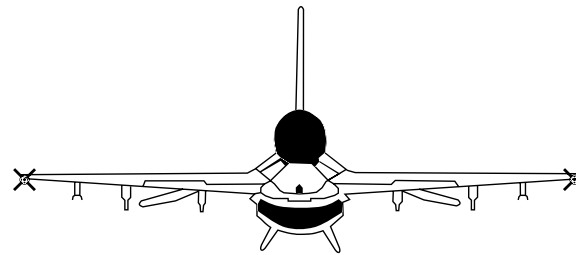
Tels que mentionnés précédemment dans ce guide, la modification des stratégies générales nécessite un délai de plusieurs heures avant qu'on puisse voir l'impact réel des modifications apportées aux priorités. Il faut donc porter une très grande attention également à ce qui se passe dans les airs (répartition des missions, situation au sol) afin de suivre l'impact des opérations en temps réel.

Les graphiques (**FORCE LEVELS**) nous présente un historique du passé et le HQ doit prévoir le futur. C'est là qu'entre en jeu les analyses de la situation actuelle sur le terrain afin de planifier les bonnes missions aériennes et les mouvements de nos troupes au sol. Ce travail s'effectue après chacune de nos missions par nos différents groupes stratégiques que le QAF a implémenté dès le début de cette campagne.

Ces graphiques illustrés ici après 24 heures du début de la campagne démontrent que nos interventions et la gestion de nos priorités ont été effectuées avec succès. La passé n'est pas garant de l'avenir et une situation peut rapidement se détériorer. Il faut donc demeurer très alerte et prendre tous les facteurs en considérations.

Votre QG prévoit maintenant effectuer une offensive majeure de certaines troupes terrestres dans deux secteurs précis, soit Danilovgrad (IA) et à l'est dans le secteur de "Saint-Paul the Apostle airbase". À cet endroit, nous allons capturer des villes importantes et monter une tête de pont vers le nord afin de couper tout ravitaillement dans la région du PAK 1. Il faudra des interventions aériennes (RECCE, CAS et AI) dans ces régions éloignées et le ravitaillement en Albanie en carburant pour nos aéronefs ou un transfert (RELOCATION) complet de nos escadrons vers une base aérienne qui a été capturée sur le territoire du FRY est à prévoir afin de diminuer les distances des parcours lors de nos missions.

**Ce guide des opérations est mis à jour fréquemment.
Revenez nous visiter prochainement!**



JIM “SPYDER” BEATTIE

Commandant
101e Escadron de Combat Virtuel
Québec AirForce

www.QuebecAirForce.com

✉ spyder101ecv@outlook.com