

synthèse des règles et préconisations de la Campagne produite par les FTC

traduit et synthétisé par CHATGPT ^^

Présentation de la Campagne "Flying Tin Cans"

La campagne "Flying Tin Cans" est une expérience de combat aérien axée sur le PvP (joueur contre joueur), où les escadrons virtuels s'affrontent sans intervention de l'IA, rendant chaque affrontement plus intense et réaliste. La campagne se déroule dans un contexte historique avec des escadrons représentant des unités de la Seconde Guerre mondiale, répartis entre les forces de l'Axe et les Alliés. Les missions sont conçues pour refléter la réalité des combats aériens, où les joueurs ne disposent que d'une seule vie par mission, renforçant la tension et l'immersion.

Règles de la Campagne:

Une seule vie : Si un pilote est tué, doit s'éjecter ou endommager son avion, il est éliminé de la mission. Aucun respawn n'est autorisé, sauf si indiqué dans un briefing.

Pas de réapparition : Les avions endommagés ou détruits ne peuvent pas être remplacés, sauf en cas de problème lors de la montée initiale (collisions, surchauffe, etc.).

Règles d'engagement : Les attaques au sol ne sont autorisées que sur les aérodromes vulnérables définis pour chaque mission. Les avions au sol peuvent être attaqués, mais les revendications doivent être soumises comme cibles au sol. Les parachutistes peuvent être attaqués dans certains cas spécifiques, notamment lors des opérations de largage de parachutistes.

Règles d'Engagement (ROE):

Les règles d'engagement précisent les conditions dans lesquelles les attaques sont autorisées ou non, selon que les cibles soient au sol, en vol, ou en parachute. Ces règles sont conçues pour refléter les réalités historiques des combats tout en maintenant un jeu équilibré et juste pour tous les participants. Les aérodromes vulnérables sont des cibles légitimes, mais les pilotes doivent soumettre leurs revendications correctement et éviter les attaques si des doutes subsistent sur leur validité.

Utilisation de Teamspeak 3 pour les Communications:

Teamspeak 3 est utilisé comme principal outil de communication pour recréer les conditions radio de la Seconde Guerre mondiale. Les pilotes doivent configurer leur Teamspeak pour utiliser le mode Push-To-Talk et assigner des raccourcis clavier pour changer de canaux en vol sans quitter le jeu. Pour une immersion maximale, il est recommandé d'utiliser le plugin Radio FX, qui simule les communications radio, et de désactiver les notifications pour éviter les distractions. Les pilotes sont également encouragés à ne pas annoncer leur mort ou les dommages subis, afin de préserver le réalisme et l'intensité de l'expérience pour tous les participants.

Cette synthèse regroupe les éléments clés des textes, mettant en avant l'objectif de la campagne, les règles de participation, et les recommandations pour une immersion optimale dans l'expérience de jeu.