Salut

J'étais en régiment d'artillerie en compagnie de commandement et de logistique pendant 11 ans, je vais donc vous faire partager mon expérience « pro »… totalement adaptable à ARMA. Je viens là en toute humilité ! Je prends pour exemple la mission de la dernière fois…parce que c'est un exemple qui parle… loin de moi l'idée de vexer ou critiquer Clem.



Il y a le combat au niveau du binôme/trinôme, le combat au niveau des équipes, des groupes…chacun à son référentiel commun comme vous me le faisiez comprendre dans vos messages sur le forum. Chacun son vocabulaire et sa technique de jeu !!!

Je vais vous donner une petite technique de commandement afin de pouvoir présenter un briefing claire et d'établir une stratégie cohérente. Ce système permet à tous de savoir où ils seront sur le terrain…Il permet de savoir où se trouveront les différents groupes alliés…etc…

La mission est d'empêcher les ennemis au nord de s'emparer de la réserve d'or à Chalkela…

1. structure :

COMMANDEMENT

- ➔ SECTIONS 1….
  ---> groupes 2
  ---> groupes 1

- ➔ SECTIONS 2….
  ---> groupes 2
  ---> groupes 1

- ➔ Etc….

2. Découpage :

Le commandement en fonction de la mission principale découpe sa zone de combat en plusieurs secteurs attribuant une section par secteur (ou plus). Il crée aussi une zone de replie… qui permettra à toute sections/fantassins/engins en déroute de se regrouper pour retourner au front en unité constitué/réarmé/réapprovisionné etc……

3. Affectation et mission:

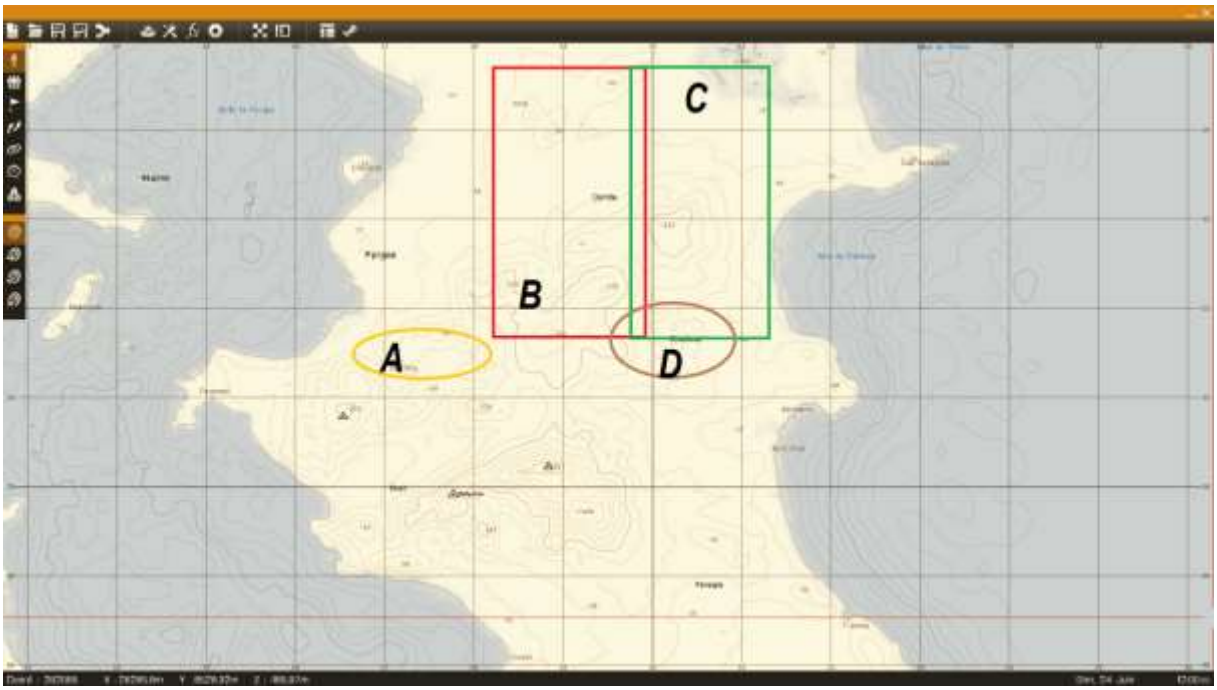
Chaque section se voit attribué un secteur…. Dans mon exemple :

A : secteur vide

B : Section 1

C : Section 2

D : Point de replis et groupe de défense…



Notez que les secteurs BCD se recoupent…De façon à maintenir le secteur hermétique…

Notez aussi que le point de repli pourrait se retrouver plus au sud….

Ensuite sera attribuée une mission, comme par exemple :

A : secteur vide / pas de mission

B : Section 1 = 1 groupe de combat + 1 blindé / Mission : Interdire toutes avancées ennemis venant du nord qui rentre dans votre secteur. Minez les axes du secteur A.

C : Section 2 = 1 groupe de combat + 1 blindé / Mission : Interdire toutes avancées ennemis venant du nord qui rentre dans votre secteur. (Gardez un œil sur la mer à l'EST).

D : Point de replis et groupe de défense… = 1 groupe de combat / Mission : Organisez la défense de la ville, Tenir la position et protégez l'or.

Et là je rejoins les copains qui disaient qu'ils avaient leur vocabulaire (référentiel commun) et je leur dit : libre à chaque chef de section de gérer sa sauce dans son secteur pour la réussite de sa mission…

<u>Exemple</u> : Dans le secteur B (section 1)… la mission est d'interdire toutes avancées ennemis… Le chef de section peut décider de placer une équipe d'observateurs sur le point 145 (avec une mission : Observer et rendre compte) / le blindé a un autre endroit avec pour mission de faire feu TOUT le

TEMPS / une autre équipe sur les hauteurs un peu plus à l'OUEST avec sa mission propre/ une équipe qui part miner la zone A puis qui reviendra se mettre sur la ligne de crête avec sa mission propre...

Les joueurs rendent compte aux chefs de sections qui eux rendent compte à leur commandement….

A partir de ce moment chaque joueurs saura où il va et comment, sa mission, son emplacement, l'emplacement des copains et des divers éléments qui font un théâtre de guerre…et si çà par en couille, comme un ordre contre ordre vous saurez où vous revenir ou où vous replier.

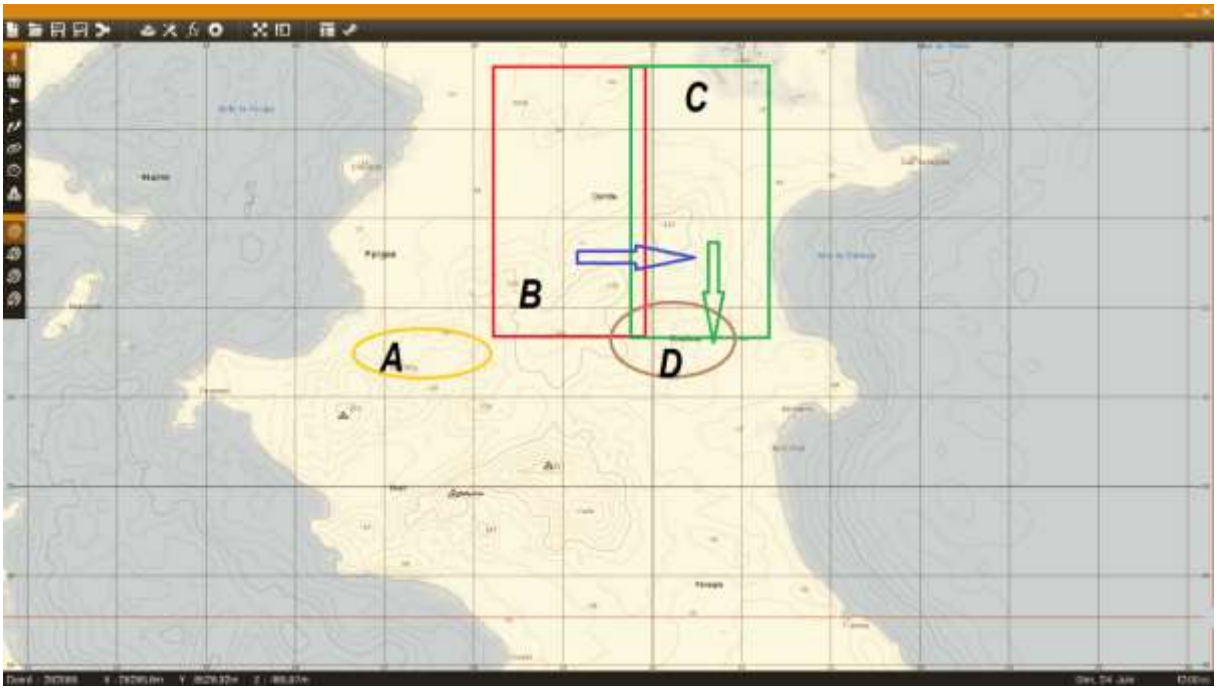
4. Le commandement :

Connaissant l'emplacement de ses troupes, celui-ci peu aisément en fonction de la situation s'adapter….

Par exemple… :

La section 2 qui est dans le secteur C à la nécessité d'aller s'approvisionner… et à rendu compte à son commandement.

Celui-ci lui demandera à la première section si ils ont fini de miner le secteur A et si ils sont ok (disponible)…puis ordonnera à cette section de s'étirer sur le secteur C (flèche bleu) **



…. et ensuite seulement, il demandera à sa section 2 de ce replier…sur le Secteur D où se trouverait les camions de réapprovisionnement….

Une fois cette manip terminer, vous vous rendrez compte du niveau de fragilité de la défense (étirement et diminution de la couverture feu) Le commandement peut décider et ordonner uniquement la mission DEFENDRE et INTERDIRE (de là les chefs de sections arrêtent ce qu'ils faisaient et se cantonnent à la mission défendre et interdire)….La section 2 ne devra pas trainer... puis se remettra en position**…

** : Il en va de soi que tous mouvements de secteurs à secteurs devront être signalés à la radio du commandement vers tous les chefs de sections

Reprenons l'exemple : Section 1 s'étire en secteur C…. Le commandement annonce :

A tous, la section 1 glisse sur l'EST vers le secteur C, pas de tirs fratricides…Bien prit ? !

Puis les chefs de sections relaient à leurs groupes/équipes/ véhicules…l'info comme quoi les copains vont/pourraient traverser leur secteur…

5 : Conclusions :

J'ai pris cette initiative de partager cette expérience afin qu'à terme l'on puisse se préparer pour de futurs combats face à des groupements de joueurs, voir des joueurs étrangers pourquoi pas en évitant l' éparpillement, l'inactivité (pas d'ordres) et la confusion….Il existe en France une école de guerre, on n'est pas des pros, on n'a pas la vie d'homme ou des matériels sous notre responsabilité…et des stratégies il en existe des centaines et des centaines…c'est un peu comme un jeu d'échec…mais çà peu valoir le coup.

Un bon briefing c'est 30% de la réussite de la mission…et comme les types savent en avance qui sera le commandement et quel sera l'effectif (approximatif) et les matériels à disposition, ils pourront préparer et élaborer une stratégie en fonction de la mission…

Et comme le chef de groupe passe son temps à lancer des ordres en faisant abstraction du rôle de combattant dans son zone de surveillance, le chef de section en fait de même dans son secteur tout comme le commandant qui ne s'occupe que de coordonner l'ensemble…. ça fonctionne …

Ensuite, il y a des bons stratèges et des plus médiocres…des chanceux et des malchanceux…. ;) c'est la guerre, ce n'est pas toujours évident c'est une grosse responsabilité même pour un jeu…mais il faut s'adapter et faire avec les moyens du bord…D'où l'intérêt aussi d'avoir un point de replis…çà peut toujours servir pour préparer une contre-offensive par exemple !

Si vous avez des questions, je reste à votre entière disposition chez les OTEA http://otea.forum-pro.fr/forum

Bien cordialement

[OTEA] Fox-1