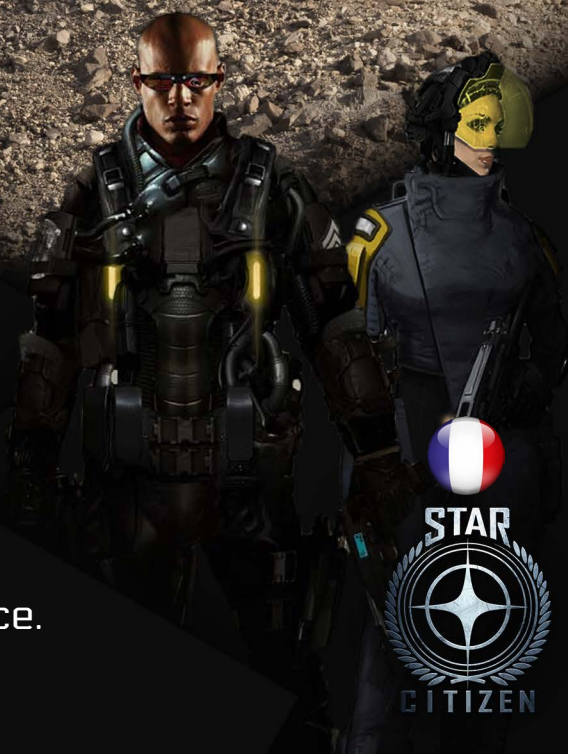


# INFANTRIE MOBILE

LES BASES DU TRAVAIL D'ÉQUIPE



Chaque personne jouera un rôle défini dans chacun des affrontements. L'objectif final est de transformer un joueur sans expérience en un joueur habile et coriace.

# SOMMAIRE

Introduction .....	Page 3
1. Rôles dans l'intervention .....	Page 4
2. Travail d'équipe .....	Page 4
3. Conscience de la situation .....	Page 6
4. Ligne directrice .....	Page 7
5. Sensibilisation générale .....	Page 8
6. Balayage de la zone .....	Page 8
7. En combat, cherchez... ..	Page 9
8. Écoutez .....	Page 9
9. Identification d'un ami ou d'un ennemi .....	Page 10
Conclusion .....	Page 11



## INTRODUCTION

En tant que futur citoyen de Star Citizen, vous serez amené à piloter des vaisseaux de toutes catégories. Mais vous serez également amené à intervenir à pied dans des lieux physiques divers et variés comme des bases, l'intérieur des vaisseaux, la surface des planètes, ...



Vous serez donc l'élément le plus fondamental d'une puissance de combat une fois au sol. Vos différentes compétences seront un facteur clé dans votre propre survie, celle de votre escouade, et finalement, celle de votre organisation.



Vous l'aurez compris, chaque personne jouera un rôle bien défini dans chaque affrontement. Et l'objectif final sera de transformer un joueur lambda, sans expérience en un joueur habile et coriace.

Pour vous aider à remplir votre rôle et contribuer à la réussite de chaque mission, nous allons maintenant couvrir différents points concernant les actions fondamentales d'un Soldat. Cela devrait vous donner des bases solides qui vous garderont en vie assez longtemps pour apprendre les points plus fins à travers l'expérience de combat virtuel tout au au fil du temps.



# 1. RÔLES DANS UNE INTERVENTION

Dans chaque groupe, chaque soldat est sous la charge d'un joueur plus expérimenté agissant en tant que chef d'escouade. De même, le chef d'escouade sera sous le commandement d'un responsable de section, qui commande, par exemple, trois escouades formant la dite section - qui est à son tour conduit par le commandant de la compagnie, qui dirige les mouvements des précédentes sections.



## 2. TRAVAIL D'ÉQUIPE

La clé de la réussite est principalement celui des équipes étroitement unies - un soldat livré par lui-même n'est pas aussi efficace qu'un groupe de cinq joueurs travaillant comme une entité unique.

Afin de maintenir cette cohésion et cette efficacité du combat pour maximiser les réussites lors d'interventions, les joueurs devront être au niveau le plus élevé de coordination, de travail d'équipe et d'efficacité. Et en tant que soldat vous devrez :

- CONNAÎTRE VOTRE ESCOUADE ET CELLE DE VOS COLLÈGUES

*Les escouades pourront être nommées et/ou numérotées. Rappelez-vous dans quelle équipe vous êtes pour éviter de partir avec une autre escouade. Assurez-vous également que vous devez être familier avec la voix de votre chef d'escouade.*

- ÉCOUTEZ VOTRE CHEF D'ÉQUIPE ET SUIVEZ SES INSTRUCTIONS

*Les chefs de section et les chefs d'escouade sont généralement les joueurs les plus expérimentés. Leur rôle est d'essayer de vous garder en vie dans un affrontement, tout en accomplissant la mission en cours.*

- PRATIQUER LA DISCIPLINE DES FEUX ET CONNAÎTRE LES RÈGLES D'ENGAGEMENT

*Ne pas tirer accidentellement lors d'une approche furtive ou de tirer sur une cible sans en avoir reçu l'autorisation, car l'élément de surprise serait perdu. Vous êtes généralement libre de tirer sur tout ce qui représentera une menace mais dans le cas où vous êtes directement menacé. Jusque-là, maintenir une bonne discipline de feu, conformément aux instructions de votre chef d'escouade sera nécessaire.*

- MAINTENIR L'INTERVALLE DE SÉCURITÉ APPROPRIÉ

*Gardez plusieurs mètres de distance entre vous et les autres joueurs en tout temps. Si ce n'est pas le cas, une grenade, une roquette ou une mitrailleuse lourde aura de grosse conséquence sur votre escouade.*

- RAPPORTER LES POSITIONNEMENTS ET SITUATIONS

*Tout cela contribue à éviter d'être surpris par les contacts ennemis, et cela prévient également les incidents de type "tirs amis". Cela permettra de mieux coordonner les différentes escouades sur le terrain en cas d'imprévus.*

- COUVRIR VOTRE SECTEUR

*Une sécurité à 360° est nécessaire en tout temps. Cela signifie qu'avec une escouade de cinq joueurs, chaque personne devra observer ou pouvoir couvrir une zone différente. Une bonne sécurité signifie que votre équipe a moins de chance d'être surpris par l'ennemi, et de ce fait, va survivre plus longtemps au combat. Une fois arrêté, assurez-vous que quelqu'un porte attention à la sécurité arrière.*



- RECHERCHER, LOCALISER ET AVANCER VERS LES CONTACTS ENNEMIS

*Lorsqu'on donne la direction des contacts, les directions relatives (avant, gauche, arrière, droite) peuvent être utilisées lorsque des forces amies se déplacent dans une direction connue et que l'avant, l'arrière, la droite et la gauche sont connus de tous. Sinon, les directions de la boussole et les roulements en «degré» devront être utilisés.*

- IDENTIFIER VOTRE CIBLE

*Ne pas tirer sauvagement sur tout ce qui bouge, sauf pour donner sa position à l'ennemi ou pire, causer des pertes amies. En cas de doute, vous ne devez pas ouvrir le feu. Demandez à quelqu'un d'autre dans votre escouade de vérifier le contact douteux. Si vous n'êtes toujours pas sûr, demandez plus d'instructions au leader de l'escouade.*

- ÊTRE CONCIS SUR LES COMMUNICATIONS

*Apprenez à parler brièvement sur les canaux pour éviter de les encombrer.*

- ÉVITER DE TRAVERSER LES TRAJECTOIRES DE TIRS

*Si vous avez besoin de rejoindre une personne, vous devez toujours essayer de passer derrière eux. Si vous avez besoin de vous déplacer devant quelqu'un dans une situation de combat, assurez-vous de les appeler par leur nom et les informer de votre intention, ici, que vous êtes sur le point de traverser leur ligne de tir. Évidemment, le bon sens dictera quand cela sera nécessaire. Mais souvenez-vous que courir en face de quelqu'un au cours d'une fusillade peut vous faire tuer et nécessite une coordination avec le tireur.*



### 3. CONSCIENCE DE LA SITUATION

L'une des compétences de survie la plus fondamentale en combat est celle de la conscience situationnelle. Cela signifie simplement que vous devez être alerte dans votre environnement et que vous devrez tirer parti du champ de bataille pour prendre des décisions tactiques rapides.



Le maintien d'une bonne connaissance de la situation est essentiel pour prévenir les victimes amies. Une bonne connaissance de la situation vous permettra également de repérer l'ennemi avant qu'il vous aperçoive, de détecter une embuscade avant qu'elle ne jaillisse et de remarquer des caractéristiques inhabituelles de l'environnement qui peuvent trahir la présence de mines, de pièges, de véhicules ennemis, de fortifications et plus encore. Il est de la responsabilité de chaque membre de l'unité de maintenir un haut niveau de conscience de la situation en tout temps.

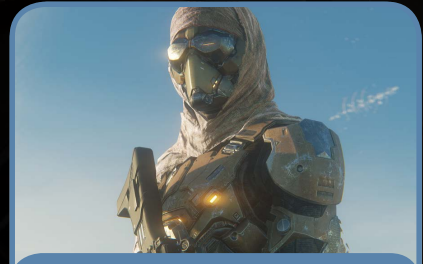


## 4. LIGNES DIRECTRICES

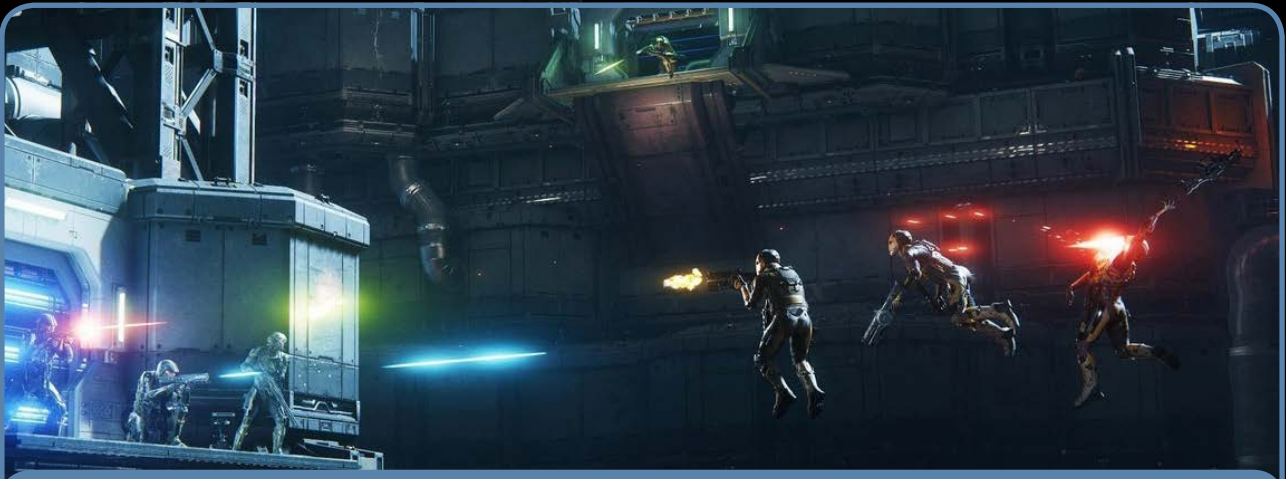
Mobile ou immobile, vous allez toujours devoir vérifier la présence d'entités hostiles :



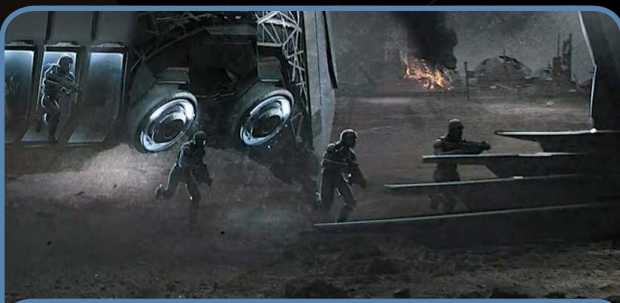
*Couvrez tous les domaines auxquels vous avez été affectés, ou couvrez la zone qui semble avoir besoin de couverture. S'adapter à la situation au besoin, et être en mesure de choisir les zones qui peuvent être plus dangereuses, justifiant plus d'observation que d'autres.*



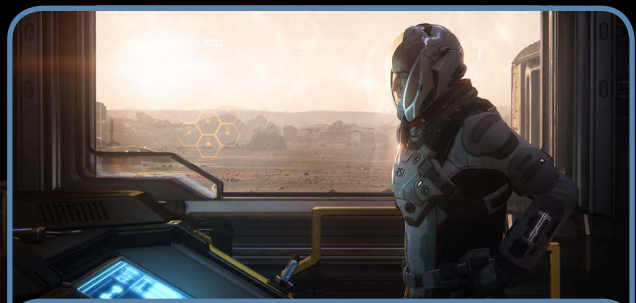
*Lorsque vous êtes arrêté, mettez un genou à terre, trouvez une couverture si possible et continuez à scanner.*



*Soyez conscient des risques de la «vision en tunnel», et évitez de tomber dans cet état. La vision du tunnel se produit lorsqu'un joueur reste tellement fixé sur une cible, un objet ou une zone spécifique qu'il néglige le reste. Rappelez-vous que pour chaque ennemi que vous voyez, il y a probablement trois ou quatre (ou plusieurs) autres que vous ne verrez sûrement pas.*



*Restez vigilant! Il n'y a pas de temps «sûr» dans une zone de combat. Si vous baissez votre garde, soit vous mourrez ou pire, un coéquipier pourrait y laisser la vie.*



*Vérifiez la carte fréquemment pour garder à jour les positions amies, les emplacements soupçonnés d'ennemis ou autres.*



## 5. SENSIBILISATION GÉNÉRALE

Que le combat se produise ou non, gardez à l'esprit les questions ci-dessous en tout temps :

- DÙ SONT SITUÉES LES FORCES AMIES ?

*Cela vous aidera à choisir le temps à passer dans un domaine à observer, et aidera à prévenir le feu amical. Cela comprend de savoir où se situent vos propres alliés, où sont les soldats de votre escouade, ainsi que la localisation d'autres escouades du peloton.*

- DÙ EST L'ENNEMI LE PLUS PROCHE PAR RAPPORT À VOUS ?

- QUELLES SONT LES POSITIONS PROBABLES QU'ILS OCCUPENT ?

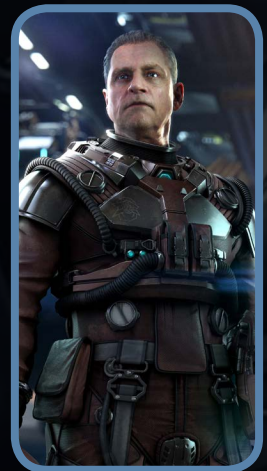
- QUE POUVEZ-VOUS FAIRE POUR MINIMISER VOTRE EXPOSITION ?

- DÙ SE TROUVE LA ZONE DE COUVERTURE LA PLUS PROCHE ?

*C'est important de connaître les possibilités de couverture les plus proches dans le cas où vous vous retrouvez sous le feu ennemi de façon inattendue, ou de faire un contact visuel avec l'ennemi pour effectuer une embuscade précipitée.*

- DÙ MES COÉQUIPIERS REGARDENT-ILS ?

*Savoir où les unités amicales sont et quelle zone elles surveillent vous aidera à choisir une direction à scruter afin de compléter leurs secteurs d'observation.*



## 6. BALAYAGE DE LA ZONE

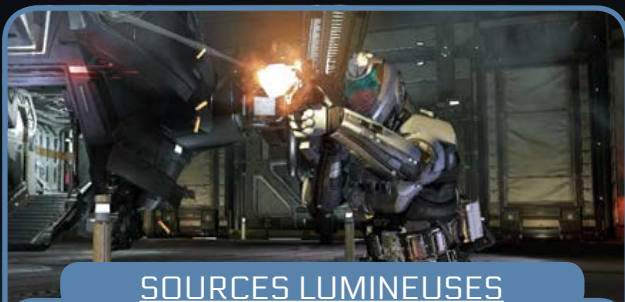
Durant le déploiement des escouades, chaque unité devra se déplacer de manière à couvrir plus de terrain et que chacun couvre un angle différent pour éviter les mauvaises surprises.

Chaque unité devra faire attention au moindre détail car chaque objet peut dissimuler des entités hostiles :

- Murs
- Rebords de fenêtre
- Souches d'arbre
- Rochers
- Caisses
- Débris, etc...

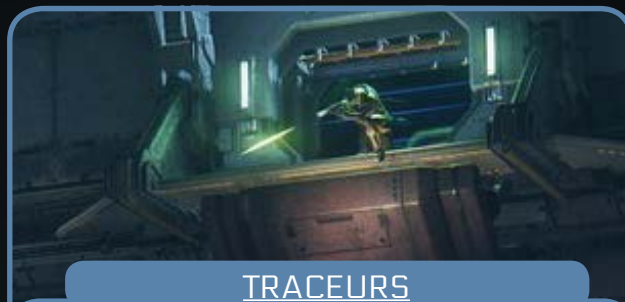


## 7. EN COMBAT, CHERCHEZ...



### SOURCES LUMINEUSES

*Selon la distance, vous ne pouvez pas toujours apercevoir précisément un ennemi. Restez vigilant sur les grosses bouffées de fumée et de poussière dans la journée causées par les véhicules, un éclair de flamme d'armement la nuit (ou de lumière faible) ou une lumière de torche qui continue à apparaître à partir du même endroit encore et encore peut agir comme un excellent indicateur pour localiser la position où se trouve l'ennemi.*



### TRACEURS

*Les traceurs sont des signes de néon brillants qui disent: «Je tire d'ici!» Ce sont les signes les plus visibles de l'ennemi, et le plus facile pour remonter la position du tireur. Notez que toutes les armes ne tirent pas de traceurs, et certaines armes pourraient utiliser des «traceurs» perceptibles qu'avec des appareils de vision nocturne.*



### LES ENNEMIS MORTS

*Les soldats ennemis morts peuvent vous donner une idée de l'endroit où se trouvait l'ennemi, de ce qu'ils étaient (par exemple, des forces spéciales, des troupes normales, des criminels, etc.) et même là où ils se trouvent encore.*



### FUMÉE

*Si l'ennemi tire avec une arme lourde comme une roquette par exemple, vous serez en mesure de localiser la position par le grand volume de fumée produite par la traînée du projectile. Vous pouvez également voir l'ennemi utilisant des écrans de fumée pour masquer leur mouvement. Cependant, gardez à l'esprit que l'ennemi peut parfois employer la fumée comme un détournement.*

## 8. ECOUTEZ

Vous ferez face à de l'infanterie, à des véhicules terrestres et aériens et bien d'autres dangers. Soyez donc attentif aux sons environnants.

Des coups de feu - Des discussions et déplacements de soldats - Des bruits de moteurs de véhicules, etc... - Bruits de réacteurs de vaisseaux - Bruits de phénomènes météorologiques et géologiques - Bruits et déplacements d'animaux sauvages, d'indigènes, etc...

## 9. IDENTIFICATION D'UN AMI OU D'UN ENNEMI

Être capable de différencier visuellement amis et ennemis est une compétence critique exigeant une certaine pratique devant être maîtrisé par chaque joueur. Quelqu'un qui ne peut pas faire la différence entre les uniformes de leurs coéquipiers et de l'équipement allié, de ceux de l'ennemi, est un danger pour toute leur équipe.



Il existe plusieurs directives de base qui peuvent être suivies pour aider à prévenir les incidents du tir ami.

- GARDEZ VOTRE DOIGT HORS DE LA GÂCHETTE

*Garder votre doigt «tireur» reposé sur votre bouton central de la souris, au lieu du bouton de tir. Cela aidera à prévenir un tir accidentel et potentiellement mortel dans un instant critique.*

- RÉFLÉCHISSEZ ET ÉTABLISSEZ UNE IDENTIFICATION POSITIVE AVANT DE TIRER

*Utilisez votre tête avant votre fusil. Si elle ne se sent pas bien, si quelque chose semble étrange, ne tirez pas, mais gardez en joue votre cible.*

- EN CAS DE DOUTE, NE PAS TIRER.

*Demandez à un coéquipier ou à votre chef d'équipe de vérifier un ennemi suspect si nécessaire.*

*Les personnes dotées d'un système optique (tels que des lunettes de tir, des jumelles, etc.) peuvent être d'une grande aide pour identifier les ennemis potentiels.*

- ÊTRE VIGILANT SUR LA POSITION DE SES ALLIÉS

*Restez attentif à l'endroit où les forces amies sont situées, et communiquez votre position à d'autres lorsque cela est approprié.*



#### • AIDE VISUELLE ET SONORE

*Les couleurs choisies et les armes utilisées peuvent aider à identifier l'ennemi, mais gardez à l'esprit qu'au cours d'une mission, les forces amies peuvent acquérir des armes ennemies dans certains cas et ainsi fausser ce type de distinction. En outre, les ennemis intelligents peuvent acquérir les armes de vos alliés et les utiliser dans l'espoir de semer la confusion parmi leurs ennemis.*

## CONCLUSION

Vous l'aurez compris, Star Citizen est considéré comme un jeu de simulation et de ce fait, vous allez devoir faire attention quand vous entamerez vos premiers pas dans cet univers impitoyable.

N'oubliez pas non plus qu'après de multiples blessures, votre personnage risquera une mort permanente engendrant certains malus sur vos possessions. Soyez donc vigilant car les risques, quelque soit leur nature, seront à chaque recoin de l'univers.

# LES BASES DU TRAVAIL D'ÉQUIPE

## Sources et informations

*Guide tactique - Arma 3*  
*Décider dans l'incertitude - Armée de Terre*  
*Manoeuvre interarmés - Armée de Terre*

## Sources et images

*Star Citizen - [Cloud Imperium Games](#)*  
*Star Citizen - Aelanna ([Némésis Bounty Hunting](#))*

## Conception du guide en français







[www.robertsspaceindustries.com](http://www.robertsspaceindustries.com)