

Choix des classes : Deux critères viennent se greffer au choix des classes, le nombre de soldats dans l'escouade, ainsi que la map !

Le chef d'escouade: Généralement médecin, c'est le plus important de tous. Je le positionnerais en premier dans une colonne puisque même mort il peut encore communiquer. De plus c'est lui qui décide où l'escouade va, quelle classe prend chacun (en évitant au maximum d'imposer, on est là pour s'amuser), lorsqu'il faut avancer ou temporiser, quelle formation il faut adopter, etc... N'hésitez pas lui demander que faire

Médecin: Essentielle, il en faudra toujours 50% dans l'escouade, il se placera toujours de façon à pouvoir réanimer rapidement ces alliés

Ingénieur: Efficace que lorsqu'ils sont plusieurs, en étant très synchronisé, on ne pourra que s'en servir dans une configuration avec trois ingénieurs minimums (exemple : trois ingénieurs, un médecin, un chef d'escouade)

Soutien: Un seul soutien par escouades est amplement suffisant. Il devra adapter son arme par rapport à la situation (map vaste=grosse mitrailleuse du type pecheneg, map close=pompe ou petite mitrailleuse), il riposte au moindre accrochage, même sans être sûr de tuer, il est là pour couvrir/faire de la suppression ainsi que donner des munitions à chaque temporisation.

Sniper: Un seul sniper par escouades avec une balise et de quoi repérer l'ennemie (das ou détecteur de mouvement). Positionné en dernier, il surveille l'arrière lorsqu'on temporise. Sniper a verrou pour map ouverte ou semi auto ou carabine pour map close.

Bihomme sniper/ingénieur: Ce bihomme peut se révéler fatal, le sniper qui marque l'ingénieur avec un javelin, éventuellement le soutien qui les alimente.

Le déplacement :

En colonne (pour le combat rapproché): De devant vers l'arrière: Chef d'escouade/médecin/soutien/médecin/sniper

En ligne (pour les espaces ouverts): De gauche à droite: sniper/médecin/chef d'escouade/médecin/soutien.

Il faudra au maximum ce déplacement en formation et savoir passer de l'une à l'autre lorsque le chef d'escouade le demandera. Je vous évite les formations les plus complexes

La communication

C'est le plus important, donc penser à rejoindre le mumble ainsi que nos parties. Il faut rester à l'écoute du chef d'escouade ainsi que de vos alliés. Lorsque vous avez une information à faire parvenir, essayez d'être précis et bref. Généralement ça sera pour indiquer la présence ennemie, il faut informer la direction (pensez à utiliser la boussole de la carte), le nombre d'ennemis et la distance (si vous ne pouvez pas être précis, dites loin=ils ont peu de chance de nous toucher ou proche=danger)

Évitez les "je suis mort, il faut chier avec son aek etc..."

La coordination infanterie blindé aérien

Lors de la seconde guerre mondiale, l'armée allemande procédait à la guerre éclairée (bombardement char, infanterie). malheureusement, sur bf4 la dca nous empêche de faire comme cela. La DCA mobile sera donc la cible ultra prioritaire, le temps qu'elle ne sera pas maîtrisée, l'aérien ne pourra vous aider.

Cela dit, le déplacement sera simple, infanterie motorisée qui fonce sur le point, suivie du char, l'aérien passera au-dessus de vos têtes.