

Combat Mission : Barbarossa To Berlin

Essai de Guide Tactique

Par le comte de la Bruta

Plan général

Introduction

Principes de base de Combat Mission

I) Analyse du champ de bataille (p5)

A) Votre Objectif : Les drapeaux (p5)

- 1) De l'utilité de prendre les drapeaux pour objectif
- 2) Les différentes configurations de drapeaux et la nécessité du choix
- 3) Les critères de choix des drapeaux

B) Sur le terrain (p7)

- 1) La possibilité de prendre le drapeau
- 2) L'avantage à tirer de la possession du drapeau
- 3) La facilité à conserver le drapeau

II) La manœuvre dans la bataille (en cours de rédaction)

A) De l'attribution de sa place à chacun

- 1) Le dualisme : nature et fonction d'une unité
- 2) De la complémentarité de vos forces
- 3) De la place qui revient à chacun

B) Dans la manœuvre

- 1) Première phase de la bataille : avant les premiers contacts
- 2) Accrochages : comment réagir ?
- 3) Ad finitum

Introduction

L'idée de faire un petit guide tactique, c'est à dire un récapitulatif des questions à se poser au moment de la préparation d'un plan de bataille à CMBB m'est venue après les quelques matchs disputés sur ce forum et particulièrement contre Von Aasen. J'ai remarqué qu'il n'est pas rare de commettre des erreurs grossières réduisant à néant, ce dès le début de la partie, tout le suspens de la bataille en faveur de l'un des deux camps. J'ai d'autre part remarqué que certains construisaient leurs plans "au nez", sans trop faire de calculs ni s'embarrasser de détails.

C'est pourquoi je tiens à affirmer ceci : un plan réfléchi, un plan sûr, un plan fondamentalement sain n'est pas nécessairement un plan compliqué. Mais il ne faut pas en déduire que l'idée germera d'un coup de baguette magique à la seule vue d'un champ de bataille dont la complexité croît avec le nombre de points. Nous avons à ce titre disputé avec ce cher Aasen 2 parties à 3000 points, une toute autre échelle que ce qui se fait dans le tournoi.

Bref, espérant ne pas me fourvoyer moi-même dans de mauvais conseils et toujours conscient de l'imperfection de mon jeu, ouvert à toute critique, voici néanmoins mon point de vue sur la méthode à suivre quand à la conception d'un plan de bataille à Combat Mission Barbarossa to Berlin... Il va de soi que tous ces conseils ne valent que si le terrain a été parfaitement étudié. J'insiste lourdement sur l'importance de bien anticiper les lignes de vue, ce que le programme ne permet de faire qu'imparfaitement, à balader sa caméra et bien scruter les alentours afin de se prémunir de toute mauvaise surprise.

De même je ne m'attacherai pas ici à conseiller le joueur sur l'ordre de bataille. C'est pourquoi j'insiste à nouveau sur la nécessité de parfaitement connaître les capacités de son matériel et de celui de son adversaire. Trop de batailles ont été perdues parce qu'un joueur croyait son véhicule invulnérable ou bien sous-estimait la puissance de feu de son ennemi. Nous considérerons donc que le joueur a su faire preuve de discernement dans son OOB et arrive au petit matin avec une force équilibrée et capable de faire face à toute éventualité.

En résumé, ce texte n'est pas là pour vous apprendre les caractéristiques des unités et du terrain, ni les manières de donner des ordres. Tous ces aspects d'ordre technique relèvent de la connaissance du manuel et de certains précis disponibles sur le forum du QG. Au contraire, ce guide vise à procurer au joueur un cadre de réflexion à l'élaboration de ses tactiques au long d'une partie.

Principes de base de Combat Mission (à compléter) :

_Ne prends jamais ton adversaire pour un imbécile.

_Et souviens-toi que même les imbéciles sont très ingénieux.

_Une stratégie fondée sur le succès de toutes tes manœuvres est illusoire.

_Ainsi tu ne devras jamais t'attendre à ce que tes forces soient partout suffisantes.

_C'est pourquoi ton plan devra accorder sa part à l'échec. Ce qui implique les conseils qui suivent :

_Ne fais jamais reposer ta stratégie sur une seule unité, si puissante soit-elle.

_Ne laisse jamais un point clef entre les mains d'une seule unité.

_Ne laisse jamais une unité seule, c'est-à-dire sans couverture.

_Ne pas hésiter à trop concentrer ses moyens si le terrain le permet. Sur la carte idéale, tous vos chars et vos canons devraient être groupés en une seule masse.

_Deux forces distantes d'1km mais qui se couvrent ne sont pas divisées. Deux forces distantes de 100 mètres et qui ne se voient pas sont divisées.

_N'avance jamais à découvert à l'aveugle, c'est-à-dire sans avoir préalablement reconnu la position. Car :

_Ni la distance ni la vitesse ne sont une réelle protection.

_La seule protection hors le blindage est la couverture.

_Ne fais pas de réserve qui interviendra toujours trop tard, mais garde tes unités mobiles.

_Les manœuvres de déception sont un luxe. Ne soyez pas élégant, soyez d'abord efficaces.

_Etre efficace, c'est être simple.

_Ne rien faire est aussi un acte de guerre : soyez patients et ne forcez pas le destin.

I) Analyse du champ de bataille

A) Votre objectif : les drapeaux

1) De l'utilité de prendre les drapeaux pour objectif

Combat Mission détermine le vainqueur d'une partie en fonction du nombre de points accumulés par chacun des joueurs. Or il existe deux manières de marquer des points : tuer/capturer son adversaire et prendre le/les drapeaux (dont le nombre varie suivant l'importance de la bataille). Les deux objectifs sont complémentaires et la question qui taraude tout joueur débutant est alors : vaut-il mieux viser prioritairement la capture du/des drapeaux ou la destruction de votre adversaire ?

Un élément de réponse peut être donné si l'on veut bien considérer ce qui se passe lorsque vous parvenez à anéantir les 9/10 de l'armée ennemie : non seulement celui-ci va automatiquement se rendre mais de plus, les drapeaux vont automatiquement vous revenir, que vous les ayez pris ou non. Quelle utilité pourrait-on alors retirer d'une stratégie accordant la priorité aux drapeaux ?

La plupart du temps, vous ne parviendrez pas à obtenir la reddition de l'opposant. La partie sera mitigée et chacun des camps aura des pertes plus ou moins équivalentes. Et alors, ce qui fera la différence, ce qui permettra de départager le vainqueur du vaincu, c'est bien le nombre de points obtenus par la possession desdits drapeaux.

Qu'en est-il de la valeur des drapeaux eux-mêmes ? Elle varie suivant le nombre de points alloués à la bataille, mais pour donner une illustration, dans un engagement à 2000 points (donc environ 4600), il y a pour 600 points de drapeaux, ce qui est considérable mais réversible : il ne sert évidemment à rien de laisser ses troupes se faire massacrer simplement pour qu'elles s'emparent d'un drapeau (sans compter le risque de reddition qu'une telle stratégie engendrerait).

La possession des drapeaux se comporte donc comme un modulateur de vos ambitions :

_Si vous n'avez aucun drapeau, vous devez viser la destruction totale de l'ennemi. (Difficile)

_Si vous possédez autant de drapeaux que l'ennemi, vous devrez surtout soigner le rapport de pertes en votre faveur (plus facile).

_Si vous possédez d'ores et déjà tous les drapeaux, vous pouvez vous contenter de repousser votre adversaire (assez facile).

En conclusion, il va de soi que la prise des drapeaux constitue l'objectif de base d'une stratégie réaliste à Combat Mission 2: Barbarossa To Berlin (CMBB). Ils sont en quelque sorte « le point de passage obligé » de toute rencontre, la pomme de discorde jetée au milieu de l'arène.

2) Les différentes configurations de drapeaux et la nécessité du choix

Le joueur à combat mission peut mener, dans le cadre de missions ponctuelles et non de véritables campagnes, trois types de batailles qui vont chacune correspondre à trois types de configuration de drapeaux différentes. D'autre part, afin de garantir un challenge toujours renouvelé, le jeu génère les cartes de manière aléatoire et dispose ainsi également des drapeaux. Mais toujours dans le cadre du type de bataille envisagé. C'est pourquoi 3 cas de figure peuvent se présenter :

_soit c'est un défenseur, auquel cas les drapeaux se trouvent non loin voir dans sa propre zone de déploiement. Son objectif sera alors de les conserver face aux assauts répétés de son adversaire plus nombreux.

_soit le joueur se retrouve attaquant. C'est exactement l'inverse du cas précédent : il bénéficie d'une supériorité numérique certaine, compensée par la difficulté de devoir aller chercher les drapeaux.

_Soit, et c'est le cas que nous développerons ici, car le plus commun, la bataille est un engagement où les drapeaux se trouvent approximativement au centre de la carte. Chaque joueur étant à peu près à équidistance de ces derniers.

Si nous suivons le raisonnement précédent (1)), notre but est de s'emparer des drapeaux afin de rendre notre victoire plus facile. Inversement, tout drapeau pris par l'adversaire éloigne la perspective du succès. Une interprétation trop rigide conseillerait de chaque fois viser la prise de tous les drapeaux, puis attendre l'assaut de votre ennemi.

_La première objection est qu'à supposer même que les deux joueurs soient strictement à égale distance de tous les drapeaux et aient ce même plan, chacun opposant sur chacun des drapeaux une force sensiblement équivalente, la partie sera match nul. Sauf à se croire systématiquement supérieur à son ennemi mais alors je prie le lecteur de se reporter aux principes de CMBB.

_La seconde objection est qu'à supposer même que les deux joueurs soient strictement à égale distance de tous les drapeaux, si l'un décide de partager ses forces sur chacun d'eux pendant que l'autre va plutôt tout concentrer sur un seul objectif, il va pouvoir s'assurer d'une part la prise de son objectif, d'autre part la destruction d'un certain pourcentage des forces de son adversaire.

Imaginons le cas caricatural de 2 drapeaux : un des joueurs divise ses forces en deux pendant que l'autre les garde unies pour et ne vise qu'un seul objectif. A l'issue de quelques tours, le joueur ayant divisé ses forces pourra être sûr de la prise d'un drapeau, mais également de la perte de celui qu'il disputait à son adversaire. Sauf que la supériorité de ce dernier sur le lieu du combat lui a permis d'obtenir un ratio de pertes largement en sa faveur. Chacun possède désormais un drapeau, mais le joueur ayant initialement divisé ses forces est en infériorité numérique, donc de score et contraint à attaquer dans des conditions défavorables pendant que l'autre peut se contenter d'attendre sur ses positions.

Puisqu'il est entendu qu'il ne faille pas aller sur tous les drapeaux, combien faut-il alors en viser ? C'est une question qui n'a pas de réponse précise étant donné la variation du nombre total desdits drapeaux. Mais essayez de viser au moins la moitié d'entre eux (en termes de points) et ne descendez jamais en dessous d'un tiers. Mais il se peut que la carte vous soit particulièrement favorable, de sorte que vous puissiez sans trop de risques viser une majorité de drapeaux et espérer les tenir. Evitez simplement de chercher à tous les obtenir car alors la dispersion serait trop grande. Votre dilemme est alors : combien puis-je en acquérir de manière sûre sans mettre ma propre armée en danger ?

Il ne faut pas pour autant négliger les manœuvres intermédiaires consistant à envoyer le gros de ses forces sur le drapeau dont on souhaite s'assurer la prise et de laisser des troupes en couverture pour ralentir l'ennemi sur les autres drapeaux, voir même pour le tromper quand à vos intentions. Mais alors, mesurez bien les forces que vous y engagez, sachant que leur infériorité peut leur être fatal.

3) Détermination des critères du choix des drapeaux

Toute la difficulté va donc consister dans le choix des drapeaux à prendre et de ceux à laisser. Ce choix va s'effectuer en fonction de trois critères :

_Vos possibilités de prendre le drapeau. Soit qu'il doive être plus facile pour vous que pour votre adversaire de s'en emparer. Ce faisant, vous vous ferez aussi une idée des intentions de votre ennemi.

_L'avantage que vous tirerez de la possession de ce drapeau. Il s'agit tant de l'avantage "quantitatif" en points (il existe des petits et des grands drapeaux) que de l'avantage tiré de la position du drapeau. Il peut être double : vous pouvez tirer indirectement avantage d'une position facilement défendable et qui vous permettra de laisser le minimum d'unités sur place quand vous vous lancerez à la conquête des autres drapeaux. Soit vous pouvez tirer directement avantage de cette position car elle offre une ligne de vue (donc de tir) sur les autres drapeaux, les positions ou les points de passage obligés de votre adversaire.

_La facilité à conserver ce drapeau. Cet avantage est lié au précédent. Il nous a paru utile de le distinguer dans la mesure où cela permet de mettre en lumière qu'il ne sert à rien de chercher tout de suite à posséder un drapeau manifestement intenable et indéfendable. Au contraire : votre objectif est d'abord de vous emparer des meilleurs drapeaux "défensifs" pour ne laisser que ceux qui piégeront votre adversaire.

En conclusion, le joueur avisé va devoir sélectionner quels drapeaux il convient de privilégier car leur possession en elle-même lui donnera un avantage sur son adversaire. Il peut bien sûr arriver que cela le conduise à viser une minorité de drapeaux. De sorte que son adversaire aura un avantage en points qu'il faudra combler en attaquant. Mais c'est le fruit du hasard des cartes et il vaut mieux tenir 2 petits drapeaux fermement que 4 mollement. Le joueur doit privilégier une approche QUALITATIVE des drapeaux.

Nous allons voir, dans un grand B, comment appliquer ces critères à des cas concrets et comment les mettre en œuvre.

B) Sur le terrain

Nous venons de voir que 3 critères vont aider notre joueur dans son choix des objectifs à privilégier. Ces trois critères sont la possibilité de prendre le drapeau, l'avantage qu'il y a à en tirer et la facilité à le conserver.

1) La possibilité de prendre le drapeau

La possibilité de prendre le drapeau est directement liée à votre faculté à arriver sur place avant votre adversaire. Mais également à le faire en toute sécurité.

_La capacité à arriver sur place avant votre adversaire va se mesurer en comparant les itinéraires possibles pour vous et pour lui.

Ceci va nécessiter une excellente observation du terrain, une bonne compréhension de ses caractéristiques et une connaissance sans faille des possibilités de votre matériel. Il faut sur ce point distinguer les comportements des véhicules de l'infanterie. En effet, les premiers tireront avantage des plaines et champs, voir des routes où leur vitesse sera bien supérieure à celle de l'infanterie. Cette dernière est en revanche bien plus insensible à la qualité du milieu dans lequel elle évolue, en contrepartie de quoi elle est bien plus lente et sensible aux projectiles. Son terrain de progression favori est la forêt, pour sa capacité de dissimulation. En pratique :

Si vous n'avez par exemple aucun obstacle (pas de forêt, de marécage, de lac, ni de côte particulièrement ardue à grimper, pas de terrain rocailleux –faites-y bien attention car on les distingue mal- ...) et que vous possédez des véhicules (chars ou half-tracks), il y a de fortes chances que vous puissiez arriver avant votre adversaire. Ne calculez donc pas l'itinéraire « à vol d'oiseau » mais en fonction des détours que vous seriez forcé d'emprunter (le cas-type est une forêt dense impénétrable aux véhicules). En revanche, l'infanterie quoique plus lente passe très bien les forêts sans ralentissement et est capable de surmonter n'importe quelle côte et les marécages (mais pas les lacs), ce qui peut parfois compenser sa lenteur. Vous pouvez aussi bien faire votre estimation en prévoyant de combiner : d'abord un half-track arrêté à mi-parcours pas une forêt et déchargera alors son chargement de soldats qui eux poursuivront la course au drapeau. Mais privilégiez toujours les manœuvres simples.

_Le second critère et qui va se recouper avec le premier est la capacité à approcher le drapeau en toute sécurité. Il va ici s'agir d'estimer les lignes de vue (donc de tir) possibles de votre adversaire sur vos hommes le long des différents trajets que vous souhaitez leur faire adopter.

Il va de soi qu'il est proprement suicidaire de faire rouler des véhicules sensibles ou de faire marcher de l'infanterie à découvert sur une longue distance. Donc, vous rechercherez les itinéraires masquant au mieux votre approche, que ce soit au moyen du relief ou de la forêt (méfiez-vous d'ailleurs : il faut une certaine épaisseur de forêt pour masquer les lignes de vue). Si un tel itinéraire existe mais rallonge considérablement la distance, regardez si votre adversaire ne dispose pas d'un chemin plus court lui donnant l'avantage. Si malgré tout vous n'avez pas d'autre choix que d'avancer à découvert, voyez et réfléchissez au moyen de couvrir votre véhicule ou votre infanterie par un char ou un canon embusqué en arrière. Un véhicule avançant à découvert mais bénéficiant d'une bonne couverture est virtuellement en sécurité. Ne négligez jamais ce point de vue car votre adversaire pourrait vous surprendre en le faisant sien. Exemple : Un char tigre sur une colline et balayant toute la plaine où vont progresser 2 half-tracks vers un drapeau.

Enfin, faites bien attention à ce piège à débutant qu'est le drapeau caché juste derrière un relief (à contre-pente d'une colline) : en apparence, il vous offre l'avantage de l'approcher d'assez près tout en restant à l'abri et dissimulé, mais c'est un coup à vous faire tirer comme un lapin par votre adversaire qui aura eu tout le temps et les lignes de vue pour cibler la crête avec vous l'imaginez quelle pièce adaptée (sauf à ce qu'une approche puisse être exécutée en faisant progresser votre infanterie par une forêt ; ou bien que vous soyez absolument certain de l'invincibilité de votre matériel)...

En conclusion : l'itinéraire court et masqué reste le meilleur. Mais comparez toujours avec les possibilités de votre adversaire : un "bon" itinéraire ne l'est que relativement. Et si jamais vous n'en trouvez aucun de vraiment "bon", choisissez le moins mauvais et référez-vous aux autres critères (petits 2) et 3)), car ils sont tout aussi importants.

2) L'avantage à tirer de la possession du drapeau

Nous avons déjà dit que cet avantage était à la fois « quantitatif » et « qualitatif ».

Le critère quantitatif est facile à définir : visez en priorité les drapeaux qui vous rapporteront un maximum de points (les gros). C'est d'une telle évidence que nous ne voyons pas quoi rajouter sinon que la tenue d'un seul gros drapeau est plus facile que celle de deux petits... rappelons aussi l'utilité, si on ne trouve qu'un seul drapeau à son pied, d'envoyer une force réduite tenter l'approche d'autres drapeaux, au moins à titre de diversion. Mais seulement si l'on estime avoir assez de moyen pour prendre l'objectif principal et sans y risquer d'éléments indispensables de l'armée.

Le critère qualitatif est sensé répondre à la question « quel avantage sur mon adversaire vais-je tirer de la prise de ce drapeau ». Ou plutôt « en quoi sa prise va-t-elle me donner l'ascendant ? ». Déjà, la prise d'un drapeau important, voir de la majorité d'entre eux va vous donner l'avantage, nous l'avons déjà évoqué en A), de vous mettre en posture défensive, très avantageuse.

Mais nous nous intéressons ici surtout à la position du drapeau sur la carte.

On peut se rendre compte de l'utilité de ce critère en songeant au contraire à ces drapeaux « pièges » dont la possession est un véritable cadeau empoisonné scellant votre sort dans la défaite. Nous nous permettons d'en référer à un AAR résumant pratiquement toutes les caractéristiques du « drapeau piège » : couvert insuffisant (exposition aux canons ennemis), piège à artillerie (petite forêt obligeant à concentrer son infanterie, ce qui en fait une proie rêvée pour un groupe d'artillerie hors carte), impossibilité de manœuvrer (pas de ligne de retraite à couvert, absence de possibilités de couverture...).

A contrario un drapeau utile possédera alternativement ou cumulativement 2 caractéristiques : une valeur défensive majeure et une valeur offensive importante.

L'estimation de la valeur défensive d'un drapeau participe du principe d'économie. Un drapeau facilement défendable, c'est toujours plus de vos forces dégagées pour d'autres manœuvres. Elle va dépendre de votre matériel et de celui de l'ennemi. De même elle peut varier en cours de partie. Ainsi un drapeau en plaine à découvert devient très facile à défendre avec des véhicules (l'infanterie ennemie ne pouvant s'en approcher) si vous êtes certain d'avoir détruit tous les chars et canons antichars (ou que ceux-ci ne puissent avoir de ligne de tir correspondante) de votre adversaire. Il pourra s'avérer intéressant d'en tenir compte dans des instants ultérieurs de la partie où vous aurez ainsi l'occasion de vous emparer d'un drapeau à peu de frais (en utilisant par exemple 1 ou 2 half-tracks laissés pour compte).

Mais ce n'est pas ici le sujet puisque nous nous attachons plutôt à établir un plan en début de partie, stade auquel il est plus que probable que votre adversaire dispose d'antichars ou anti véhicules en quantité. Ainsi comment saisir la valeur défensive d'un drapeau ?

En 2 points : d'abord par les lignes de vue que vous aurez sur tous les axes d'approche de ce drapeau. C'est-à-dire que vous pourrez balayer de vos obus ou de vos balles toutes les tentatives d'approche de votre adversaire en étant le premier à tirer. Le cas d'école, c'est bien entendu ce fameux drapeau à contre-pente. Point n'est besoin de placer vos chars ou vos canons, ou encore vos mitrailleuses sur le drapeau (au contraire, nous suggérons pour plus de surprise de les disperser un peu en arrière), il faut simplement qu'ils aient des

lignes de vue empêchant votre adversaire de s'approcher dudit drapeau. Notez que si vous ne disposez ni de chars ni de canons performants, ce critère est à relativiser (un canon pouvant toujours servir contre l'infanterie). Il faut toutefois que vous puissiez vous rendre suffisamment près de ce drapeau en toute sécurité sans pour autant risquer de vous faire à votre tour détruire, ce qui est l'objet du second point : la valeur défensive d'un drapeau se mesure par la couverture qu'il offre, dans sa zone, aux troupes chargées de le tenir. Le meilleur terrain à ce titre est la forêt. Mais ce peuvent être aussi des rochers ou des broussailles. Le terrain doit à la fois suffisamment dissimuler vos hommes et permettre un minimum de dispersion afin d'éviter les tirs de zone de l'artillerie hors carte de l'ennemi.

Toute la difficulté pour vous sera de peser les poids respectifs de ces deux critères : un drapeau permettant une excellente couverture mais peu de protection peut être tout aussi bien tenu qu'un drapeau protégeant excellemment mais interdisant toute tentative de couvrir les axes d'approche.

L'estimation de la valeur offensive d'un drapeau doit vous permettre de mesurer les avantages à tirer de sa possession en tant que base de départ soit pour une offensive vers d'autres drapeaux, soit comme point de tir sur les points de passage ou bien les drapeaux que vous aurez laissés à votre adversaire.

En pratique, une bonne base de départ vers d'autres offensives sera un drapeau situé sur une position d'où il vous sera facile de sortir ou manœuvrer afin de vous rapprocher de ceux qui vous restent à conquérir.

Paradoxalement, ce sont souvent des drapeaux qui justement tendent à être de très mauvaises positions défensives (avec une forêt permettant à l'ennemi de progresser à couvert ; n'oubliez pas également que si vous pouvez tirer sur l'ennemi, il y a de fortes chances qu'il puisse riposter de sorte que le chasseur peut devenir le chassé). Alors, qu'est-ce qui dans l'essence fait une bonne position offensive ? Ce sont souvent en fait des drapeaux mineurs ou excentrés, dont vous pouvez et devez être sûr qu'ils ne seront pas l'objectif (au moins primaire) de votre adversaire. De sorte que votre avantage offensif, vous le tirerez justement de la surprise de ce dernier à vous voir tout concentrer en un point peu défendable. L'exemple-type est le petit drapeau situé sur l'une des ailes de la carte. Vous allez en le capturant avec toutes vos forces prendre votre adversaire de flanc et le surprendre là où il ne s'y attendait pas. Ce qui va vraiment importer pour vous, c'est la qualité du terrain qui vous permettra ensuite de facilement progresser jusqu'à votre ennemi à partir de ces drapeaux. Et de prendre cet ennemi sur un de ses points faibles ou tout au moins de le battre en détail petits morceaux par petits morceaux.

Les limites de ce critères sont atteintes quand l'ennemi s'est emparé d'un drapeau important (il a l'avantage aux points, vous obligeant à attaquer) et facilement défendable (forêt et grosse concentration de forces) de sorte qu'il vous sera impossible de déboucher et la partie se terminera alors à votre détriment. N'oubliez jamais que l'attaquant doit disposer d'une supériorité numérique sur le défenseur, en matière d'infanterie d'au moins un contre deux. La bonne base d'attaque doit donc non seulement vous fournir une approche aisée, mais aussi contre une fraction des forces de votre adversaire, c'est-à-dire la supériorité là où vous attaquerez. Mais une bonne base d'attaque peut être complétée d'un excellent plan de tir. Un ennemi bien retranché et inattaquable de front, même avec un superbe chemin d'approche à couvert peut être toutefois sérieusement entamé si vous disposez de mortiers, canons, artillerie hors carte et mitrailleuses pour le canarder. Ainsi, vous le réduirez petit à petit jusqu'à rendre votre assaut possible. Le plus souvent, vous aurez la possibilité de prendre un drapeau constituant une excellente base de départ offensive, mais qui se heurterait au gros des forces de l'ennemi, problème auquel vous pourrez remédier par la prise d'un second drapeau qui lui vous donnera les lignes de vue nécessaires pour permettre à vos pièces de l'affaiblir conséquemment. Ceci mettant en lumière l'importance de combiner les critères dans votre plan d'attaque.

Terminons par l'aspect pratique : « qu'est-ce qu'une bonne position de tir ? ». C'est très simple : c'est une position d'où vous pourrez tirer sans relâche ni remords sur votre adversaire. Mais c'est aussi une position qui vous permettra d'amener et de pointer vos pièces en toute sécurité. C'est donc souvent un drapeau bénéficiant d'une bonne approche (voir le 1)).

En conclusion, l'avantage à tirer de la possession d'un drapeau va beaucoup dépendre de votre choix de stratégie : défensive ou offensive. Si vous vous rendez compte que votre adversaire risque de s'emparer d'une majorité de drapeaux avant vous, regardez ce que vous pouvez faire pour contre-attaquer en vous emparant d'excellentes bases de départ et positions offensives.

Si vous pensez être capable de vous emparer d'une majorité de drapeaux avant votre ennemi, alors privilégiez ceux qui seront faciles et sûrs à tenir de manière à limiter votre éparpillement.

Le plus souvent (les deux camps ont à peu près le même nombre de drapeaux), vous serez amené à combiner un peu des deux, soit à prendre un drapeau facilement défendable et à en utiliser un autre pour disputer la suprématie à votre opposant.

3) La facilité à conserver ce drapeau

Cette partie va être très courte car sinon, elle ne ferait que répéter les arguments vus précédemment, quand à la définition d'une bonne position défensive. Pourquoi alors dédier un titre complet, si court soit-il à la nécessité d'appréhender le critère de la facilité à conserver un drapeau alors que tout a déjà été vu auparavant ?

Simplement pour rappeler l'adage « un tien vaut mieux que deux tu l'auras », qu'il n'est jamais certain de prendre un drapeau à l'ennemi tandis qu'il est bien plus facile de défendre. Une citation veut que (à gagner : toute l'estime de l'auteur pour celui qui retrouvera celui de ce qui va suivre) « n'importe quel général s'entend à la défensive, il n'y a que les généraux de grande classe qui sachent manier l'offensive ». Cela vaut tant en termes opérationnels qu'en termes tactiques.

Donc, pensez-y, repensez-y : un drapeau pris est toujours bon à prendre. Mais alors, le danger étant la dispersion de vos forces sur les multiples drapeaux, veillez au moins à ce qu'ils puissent facilement les défendre.

En conclusion : défendre, c'est déjà contraindre son adversaire à vous attaquer. Un drapeau avec une forte valeur défensive, c'est un moyen soit de gagner des points de victoire pour « pas cher », soit d'économiser vos forces par rapport à l'ennemi qui lui devra employer beaucoup de moyens pour le reprendre. Et une économie qui peut très bien servir ailleurs.

Ceci précisé, il nous reste bien d'autres choses à aborder. Maintenant que nous avons un plan initial, comment manœuvrer ses troupes dans la bataille ?