

## **Ce que je souhaite vous présenter est ma vision du commandement.**

Je me base sur mon expérience en tant que leader, et sur ce que j'ai pu apprendre auprès de tous ceux qui m'ont apporté leur connaissances.

Je n'ai plus rien à prouver (d'ailleurs je n'ai jamais eu à le faire), je veux juste écrire et partager ce que je sais pour tous ceux qui y trouveraient quelque chose d'intéressant.

A ceux m'ayant soutenu et conseillé, merci.

### **1. Le commandement, définition.**

- Commander c'est une volonté
- Etre un bon commandant
- Etre un commandant compétent

### **2. L'art de la guerre.**

- Prise de conscience des forces alliées et ennemis.
- Les informations clés
- La défense de structure
- L'attaque de structure
- L'impact en plaine

### **3. La communication**

- Ecrite
- Vocale

# 1. Le commandement, définition.

## ❖ *Commander c'est une volonté*

Vous voulez le changement, créer le mouvement. Avec ou sans le TAG, vous avez faim. C'est bien. Il faut avoir les crocs, prendre les choses en main pour devenir commandant. Ce ne sont pas les autres qui vous donneront l'envie de commander, mais bel et bien vous, votre B\*\*\* et votre couteau.

L'envie est là, mais comment la contenir, comment la modeler pour qu'elle serve autrui ?

Car oui, quand vous commandez, ce n'est pas pour faire exploser votre kiki-meter, mais pour servir les autres.

Je répète, j'insiste : **quand vous commandez, c'est pour servir les gens qui vous entourent !**

Cette envie qui vous prend les tripes (l'envie de faire des tresses avec les tripes ennemis) ne doit à mon sens ne servir qu'un seul intérêt : ceux qui vous suivent et vous écoutent/lisent.

Vous vous dites sûrement «oui on sait, c'est évident» mais par expérience, on dévie inexorablement de notre volonté du début, pour rechercher encore plus l'excellence, l'efficacité.

Il est aisé de le cacher, d'enrouler sous de beaux mots notre vice de perfectionnement. Ce ne sera que vous et votre conscience. Je ne vous dirai pas quoi faire si vous vous sentez arriver là, mais faites-le, ne vous laissez pas sombrer doucement dans ce qui pourrait s'apparenter à une purification de la masse de joueurs aux profits des meilleurs.

---

## ❖ *Etre un bon commandant*

La première ressource externe d'un commandant, au-delà de son corps et de ses hormones, ce sont les joueurs qui vont le suivre.

Ces hommes et ces femmes qui vont devoir subir et supporter votre comportement et

vos ordres tout au long de votre session de commandement.

Il vous faut les découvrir, les apprécier et enfin pouvoir leur faire confiance. Et il y en a de tous les goûts : Le discret, le noob, le « qui crève h24 on ne sait pas comment », le pgm, le suiveur, le « micro déguelasse », le rodeur full berzerk, le psychologue, le rageux, le chanceux, l'intello, et j'en passe tellement ils sont différents les uns des autres et que se serait leur manquer de respect que de les répertorier sous quelques mots.

N'ayant jamais été pick up, je ne m'avancerai pas sur les attentes de ces joueurs, mais sachez une chose : ils sont là pour en découdre aussi et prendre leur plaisir. A vous d'abonder dans leur sens.

J'insiste : il vous faut Reconnaître chaque personne qui vous suivra, cela lui donnera de la confiance en votre capacité à lead et lui donnera du plaisir que d'être reconnu par le commandant qu'il suit.

Car le tournant est bien là : Il faut donner aux joueurs l'envie de vous suivre, et de continuer de vous suivre, de partir avec vous à l'assaut, jusqu'à la mort, même 10 fois d'affilé, de leur « vendre du rêve ».

Donnez-leur un but, emmenez les avec vous dans votre délire, et implicitement les joueurs chercheront à s'améliorer pour palier leurs défauts et ainsi répondre à vos attentes (d'accord restons réalistes, ce ne sera pas la majorité qui aura ce raisonnement mais c'est toujours ça de pris ^^)

**Etre un bon commandant** n'est pas en rapport à la quantité, mais à la qualité des joueurs qui vous suivront. Il est aisé de se faire suivre par 70 joueurs perdus, mais se faire suivre par une dizaine qui ne sont pas de votre guilda et en qui vous avez confiance, c'est bien plus gratifiant et utile pour tout le monde.

***Rappelez-vous : être un bon commandant signifie que des joueurs sont prêts à vous suivre, jusqu'à la mort et l'explosion rouge de leur stuff ! Et qu'ils en redemandent !***

Enfin, même si la personne ne fait pas partie de votre guilda, qu'elle à 90 ans, plus que 4 doigts au total et un seul œil, elle reste une personne. Et chaque personne a son utilité, à vous de la trouver et de lui faire adopter ce que vous attendez d'elle.

Car la « magie » du leader est aussi là : faire agir les gens qui le suivent à sa volonté, dans le respect de leur envie. Au début ce n'est pas aisé, j'en reviens à ce que j'ai écrit, mais il faut tisser la confiance avec eux au fur et à mesure de vos sessions de lead.

Il vous faut gérer l'ambiance dans votre salon vocal : Vouloir la lune et tout faire pour la décrocher c'est bien beau, mais la plupart des joueurs n'ont que quelques heures à vous accorder.

Etre leader c'est comme...un one man show, c'est les faire rire (c'est le plus simple je dirais, juste se tourner en dérision, ou tourner en dérision ceux qui composent le groupe). Prendre les défauts à peu près reconnu d'une certaine personne dans le groupe, la caricaturer ou au contraire la minimiser. Ou ses propres défauts ! Le tout est dans la voix, l'intonation.

Concrètement, qu'est-ce que les gens savent de vous ? Une voix. Tel un Dieu (hahahaha désolé mais cela DOIT ETRE écrit xD).

Oui une voix. Et avec un peu de chance un crâne chauve.

Alors travaillez là, tout en jouant, réfléchissez à comment impliquer chaque personne de votre groupe autrement qu'en combattant//scouttant.

Car même si vous n'êtes qu'un groupe de pick up, vous serez un groupe de pick up jouant régulièrement ensemble (si vous faites du bon boulot).

La magie s'opère, l'affinité se crée, l'ambiance se développe, et donc aussi logiquement le «skill» de chacun.

A l'image d'une plante, il faudra être patient et travailler régulièrement pour devenir un bon commandant.

Soyez patient et impliquez-vous pour chacun des joueurs qui vous suivent. C'est payant. Leur fidélité est précieuse.

Finalement, ce sont les joueurs qui vous suivent qui feront de vous un bon commandant. Ou ils ne vous suivront pas.

---

### ❖ ***Etre un commandant compétent***

La compétence...voilà un mot qui sème la discorde ! Et pourtant c'est un mot concret.

La compétence d'un commandant est sa capacité à honorer les responsabilités qu'il se sera implicitement donné. Que ce soit envers sa personne, son groupe, et le reste des joueurs jouant en McM.

Etre un commandant compétent implique que l'on doit assurer sur plusieurs domaines du McM, que je regrouperai et développerai dans le chapitre suivant « l'art de la guerre ».

Je voudrais vous présenter ce qui définit un commandant compétent : il a trois qualités :

- L'observation
- L'analyse et prise de décision.
- Remise en question lors d'échec.

L'observation est le nerf de son lead, c'est elle qui définit stratégie et tactique, qui le fait avancer ou reculer, voir changer de map, dispatcher son groupe et encore.

Etre observateur c'est un réel exercice de concentration. Le commandant doit constamment rechercher les informations qui seront données sur tous les canaux de discussion (que ce soit VOCAUX ou ECRIS) et trancher sur la qualité de ces informations, ou questionner pour un complément.

Il doit les regrouper, tel un puzzle géant, et rentrer dans chaque parcelle l'information relative.

Évidemment, il doit constamment renouveler ces informations, au risque qu'elles deviennent périmées et donc de fausser son jugement.

J'en viens donc à l'analyse et prise de décision. Une fois que toutes les informations ont été mises à sa connaissance, le commandant doit démarrer la machine de son lead et avancer.

Ce travail d'analyse est nécessaire à la survie du groupe et des structures alliées sur la map. Une erreur de jugement peut amener bien des catastrophes.

Une fois l'observation et l'analyse faite, il doit prendre sa décision. Qui généralement correspond à 95% du temps aux résultats de son analyse.

**RAPPELEZ VOUS !** Vous n'êtes pas seul, d'autres peut-être y réfléchissent aussi et peuvent vous conseiller. Personnellement il m'est arrivé de carrément changer mes décisions car j'avais omis certaines informations, ce qui a sauvé plus d'une fois mon groupe et une structure.

Vous êtes le commandant, c'est à vous que revient la responsabilité de gérer les maps. Ne l'oubliez pas : Votre pouvoir de décision ne sera jamais contesté, mais il sera souvent critiqué.

Lorsque l'échec est quand même présent, malgré votre effort d'observation et d'analyse, arrêtez vous. Allez fumez ou rushez YouP\*\*\*. Détendez vous tout en réfléchissant aux raisons et à la source de l'échec. « Qu'est ce qui a pu m'amener à me faire ouvrir en deux ? » « Aurais-je omis une information ? »

Remettez-vous en question. L'échec n'est drôle pour personne, et peut largement être évité si vous en trouvez et comprenez les raisons.

## 2. L'art de la guerre.

### ❖ *Prise de conscience des force alliées et ennemis*

Que le commandant est beau, fort et fringant dans son habit blanc, sur son cheval blanc !

Les maps étant full aux alentours de 90 personnes, et à moins qu'il ait réussi l'impensable (de regrouper toute la map sous sa bannière), le commandant doit se tenir informé des autres groupes alliés.

Le commandant doit garder à l'esprit qu'il joue le McM pour le McM. Ce n'est pas l'empereur qui dicte sa volonté à chaque créature sur la map.

En présence d'autres groupes, il faut se présenter et être précis : Qui lead, combien de personnes le suivent en vocal, et combien sans.

Dans le cas où vous utilisez le tag commandant, vous avez la priorité naturelle sur les actions de la map !

Ne négligez pourtant pas les actions orchestrées par les autres groupes sur la map, elles peuvent faciliter vos choix ou au contraire, les rendre plus ardues !

Souvenez vous qu'il faut récolter un maximum d'informations sur les mouvements alliés, et établir les votres en adéquation.

Si vous vous sentez l'âme, vous pouvez tenter de « leader » ces groupes de joueurs, leur proposer des actions qui vous aident, tout en leur expliquant au préalable ce que vous souhaitez atteindre comme objectif ! ( L'utilisation d'un vocal est fort appréciable sur ce point, bien que l'on puisse s'en passer).

Si la manœuvre échoue, ne blâmez pas les autres groupes, n'étant pas sous votre lead directe, vous ne pouvez pas vous permettre les même reproches qu'à ceux qui vous suivent en vocal.

Discutez en : cela fait mal d'avoir échoué, encore plus de le reconnaître, mais le bénéfice que l'on en retire est bien plus grand !

Dans le fond, tout le monde aspire au mieux, jamais au pire ;)

Ok la communication étant faite avec les copains, concentrez-vous sur les groupes ennemis :

De la même manière, il faut obtenir le plus tôt possible des informations sur leur composition : Est-ce un méga bus de pick up ? ou de guildes opti 20+ ? ou des deux ? Et le troisième serveur dans tout ça, que fait-il ?

De ces informations vous apprendrez à tester les limites de la force de votre bus, à savoir qui vous pouvez massacrer ou qui vous allez fuir.

Et votre mouvement sur la map ne sera plus le même !

Donc COMMUNIQUEZ ! Ecrivez ce que vous voyez, qui vous venez d'éclater etc.

Rappelez-vous qu'un ennemi mort est un ennemi à son spawn, il peut donc retomber sur la tronche de vos copains qui étaient en train de prendre longevue !

De même, si vous et votre bus mourrez, c'est le chemin ouvert vers le groupe allié qui était derrière vous pour cap une tour

Des fois, il est plus intéressant de tempérer un combat, d'attendre, que d'éclater tout de suite les mecs d'en face....souvenez-vous en !

Alors écrivez ! Vous ne jouez pas seul ! De votre coordination vos objectifs réussiront !