

**HORS
SÉRIE**

CANARD PC

L'actualité du jeu vidéo PC

- Hors-série N° 16 - Juin-Juillet 2012 -

Artillerie à moitié dans ton lit

Le manuel du débutant

6 pages pour déniaiser la bleusaille

Le guide du vétéran

Tactiques avancées, camouflages, radio, tir, blindage...
Maîtrisez le jeu à fond



À L'INTÉRIEUR
100.000 GOLDS
ET
6 CHARS
TÉLÉCOMMANDÉS
À GAGNER
PAGE 77

World of Tanks

84 pages qui vont droit obus



Exclusif
Attention, les Anglais débarquent

Tout sur les nouveaux chars britanniques

M 04487 - 16 H - F: 5,50 € - RD



BEL: 5,90 €

L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO
TOUTES LES DEUX SEMAINES

Le magazine du jeu vidéo PC - Le magazine du jeu vidéo PC - Le magazine du jeu vidéo PC - Le magazine du jeu vidéo PC

CANARD PC
L'actualité du jeu vidéo - N° 256 - 1^{er} Juin 2012 - Erreur 37 : serveurs saturés : Ce magazine est indisponible

Diablo 3
VOUS NE SEREZ PAS DÉCHU
10 pages : le test et le guide de jeu pour cliquer Malin

Tera ONLINE
Épée longue et mini-jupes

LE 1^{ER} ET LE 15 DU MOIS EN KIOSQUE SEULEMENT 4€30

The Elder Scrolls Online
Après Skyrim, Oblivion et Morrowind, Bethesda s'attache

Metro Last Light
A VENIR
Est-il sur la bonne voie ?

CONSOLE MAGAZINE
#15
Gravity Rush
Le beat-them-all sans déçu dessous
Mario Tennis Open
Minecraft
Le cube entre deux chaises

CANARD PC
Le mensuel
Sim City 5
Company of Heroes 2
Game of Thrones
Dishonored
FIFA 13
Dungeon Bowl
Skyrim les meilleurs Mods
La Gamers Assembly

INCLUS

Console Magazine
Le supplément des jeux consoles et mobiles

Disponible sur **App Store**

Également en version mensuelle sur l'App Store

REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ DES JOUEURS SUR
CANARDPC.COM

HS#16
World
of Tanks
Juin-
Juillet
2012

HORS
SÉRIE

CANARD PC



Édito

C'était par une belle soirée du printemps 2011... Des dizaines de milliers de joueurs, le nez collé à l'écran, trépignaient d'impatience en attendant l'ouverture officielle des serveurs de *World of Tanks*. Et soudain, des centaines de parties se

sont lancées. Des régiments de T1 Cunningham, de MS-1 et de Leichttraktor souffreteux faisaient vrombir, à l'unisson, leurs moteurs de tondeuse à gazon pour se lancer à l'assaut des champs de bataille de *World of Tanks*. C'était le 12 avril, exactement. Le "MMO avec des chars" développé par Wargaming.net, un studio biélorusse jusqu'alors inconnu du grand public, venait de vivre neuf mois de bêta qui, déjà, laissaient pressentir un avenir radieux à ce Free-to-play pas comme les autres. Depuis, le succès ne s'est pas démenti. *World of Tanks*, avec ses batailles de blindés et son gameplay à la fois complexe et accessible, revendique aujourd'hui la bagatelle de 20 millions de joueurs. Parmi lesquels une partie non négligeable de la rédaction de *Canard PC* qui passe des après-midis entiers à débattre des avantages comparés du Panzer IV et du KV-1 dans le cadre d'affrontements urbains.



Ce hors-série, entièrement consacré au jeu de Wargaming.net, ne permettra pas seulement aux nouveaux arrivants d'apprendre les bases nécessaires à la survie et au déboulement consciencieux d'autrui. Les habitués y trouveront également un tas de guides expliquant la science du tir, les complexes systèmes de camouflage, de détection ou d'expérience, l'art de jouer les différents types de tanks, ainsi que de nombreuses tactiques et de conseils à propos de chaque carte. Car s'il est une chose certaine avec *World of Tanks*, c'est qu'il recèle bien plus de subtilités qu'il n'en a l'air.

À la fin de ce magazine, vous trouverez également un dossier consacré aux tanks britanniques, dont le débarquement est prévu à l'automne prochain. Mais aussi tous les projets, toutes les idées qui trottent dans la tête de l'éditeur et qui verront le jour bientôt. Sur ce, on vous laisse, on a notre T-34 garé en double file...

Tank il y aura des hommes pour blinder les serveurs, *World of Tanks* restera un canon du genre. Maintenant qu'on a évacué tous les mauvais jeux de mots, on va pouvoir passer aux choses sérieuses. C'est la chenille qui redémarre ! Désolé, un spasme.

CANARD PC

Édité par Presse
Non-Stop
SAS au capital de
86 400 euros
Immatriculée au
RCS Paris
450 482 872

Président : Jérôme Darnaudet
Associés : Jérôme Darnaudet, Domisy, Gandhi, Ivan Gaudé, Pascal Hendrickx, Olivier Peron et Michael Sarfati

Siège social :
14 rue Soleillet
75020 Paris
Tél : 01 43 49 42 27

RÉDACTION

Directeur de la publication :
Jérôme Darnaudet

Ont participé à ce numéro :
Alix David, Ambroise Garel, Freddi Malavasi, Olivier Peron et Sébastien Rio
Courrier des lecteurs :
courrier@canardpc.com
Abonnements :
abonnements@canardpc.com

COMPOSITION
Directeur artistique :
Jean-Ludovic Vignon
Mise en page : Julien Foulon
Secrétaires de rédaction :
Sonia Jensen et Sébastien Rio
Dessinateur & logo : Didier Couly
Dessinateur & basic : Donatello World

IMPRESSION

Imprimé en France par :
SIB Imprimerie,
ZI de la Liane, BP 343

62205 Boulogne-sur-Mer cedex
Diffusion : PRESSTALIS
Commission paritaire : 0214 K 84275
ISSN : 1764-5107
Tous droits réservés
Hors-série Canard PC n° 16
World of Tanks, prix unitaire : 5,50 €
Date de parution : 6 juin 2012
Dépôt légal à parution

"World of Tanks" est une marque déposée
© Wargaming.net. Tous droits réservés.

Les indications de prix et d'adresses données dans les pages rédactionnelles du magazine le sont à titre informatif, sans but publicitaire. Les manuscrits, photos et dessins envoyés à la rédaction ne sont ni rendus ni renvoyés. Aucun char n'a été blessé, rayé ou cabossé lors de la réalisation de ce numéro. Par contre, l'arrière-train de notre 106, lui, oui.

Dedans

04 | La genèse de
World of Tanks

GUIDES

- 06 | Le guide du débutant
- 12 | La vie privée des tanks
- 14 | Les spécificités des tanks par nation
- 16 | L'expérience
- 21 | L'économie
- 22 | Guide technique : détection, camouflage et radio
- 28 | Le tir
- 33 | L'équipement
- 34 | Les médailles



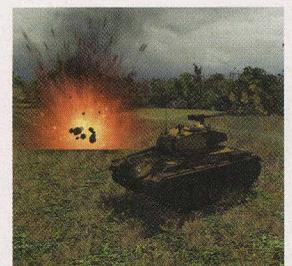
STRATÉGIE

- 36 | Les cartes
- 46 | Les tanks légers
- 48 | Les tanks moyens
- 50 | Les tanks lourds
- 52 | Les chasseurs de chars
- 54 | Les canons automoteurs
- 56 | Tactiques, techniques, conseils...



AUTOUR DE WORLD OF TANKS

- 62 | Les Guerres de Clans
- 66 | Les tanks légendaires
- 70 | Les Mods
- 74 | Le futur de World of Tanks
- 77 | Concours
- 82 | Lexique



La naissance de World of Tanks

Il était une fois une bande de Biélorusses

En 2009, Wargaming.net n'était qu'un studio de développement quasiment inconnu des joueurs PC occidentaux, n'ayant produit que des jeux de niche au succès très limité. Quatre ans plus tard, ces développeurs de l'Est sont devenus les rois du pétrole en produisant et publiant eux-mêmes l'un des MMO les plus populaires de la planète avec 24 millions de pratiquants. Petit résumé de cette étonnante success-story biélorusse.

Coincée entre la Pologne, la Lituanie et la Russie se trouve la Biélorussie, un petit pays de 10 millions d'habitants, indépendants depuis 1991 et la chute de l'URSS. Ce n'est pas vraiment l'endroit où l'on s'attend à trouver pléthore de start-up hi-tech à fort potentiel de croissance, et pourtant, c'est le lieu de naissance du studio Wargaming.net. Entre 1998 et 2009, cette petite boîte produit quelques jeux dont vous n'avez probablement jamais entendu parler. Leur premier titre sera *DBA Online*, un wargame antique en 2D basé sur un jeu de plateau qui réunira quelques milliers de joueurs en ligne. Vont suivre *Massive Assault* en 2003 et *Massive Assault Network 2* en 2006, deux jeux de stratégie au tour par tour se déroulant dans un univers futuriste plein d'explosions et de Mechwarriors. Techniquement, ils sont plutôt réussis mais n'auront pas un gros impact

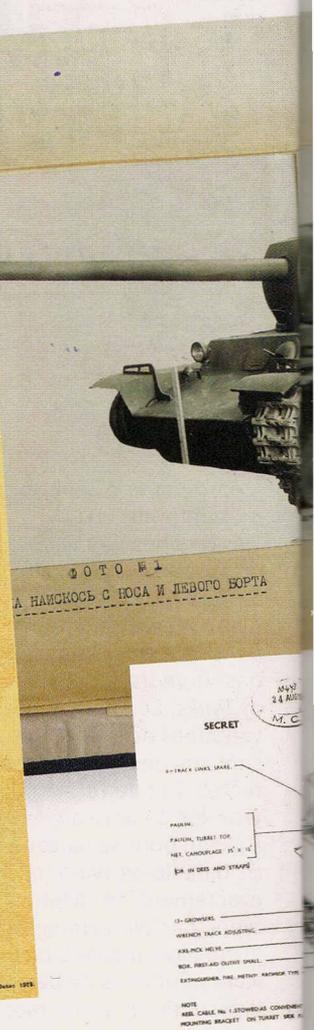
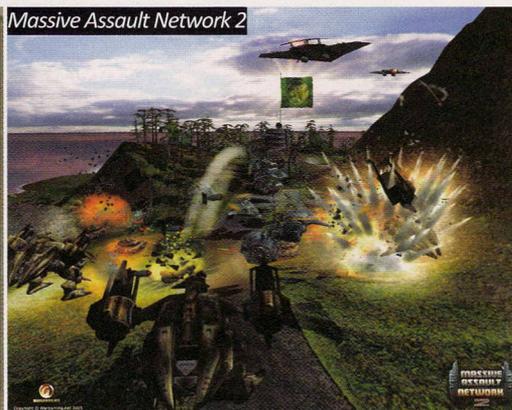
à leur sortie. Avec *Operation : Bagration* et surtout *Order of War* en 2009, qui fut à l'époque le premier jeu PC jamais édité par Square Enix, Wargaming.net commence à se faire un petit nom. Ces deux titres sont loin d'être des réussites, mais on y remarque déjà une certaine obsession pour les tanks de la Seconde Guerre mondiale. Après la publication d'*Order of War*, les patrons de Wargaming.net décident qu'ils en ont assez d'obéir à un éditeur leur imposant des dates et des limitations. Comptant désormais 150 personnes, le studio veut expérimenter.

L'amour du blindé bien fait

Fin 2008, une petite équipe du studio avait déjà commencé à bricoler un concept de

MMO. L'idée de base était de faire un jeu massivement multijoueur gratuit se déroulant dans un vaste univers heroic-fantasy. En gros, Wargaming.net a tenté de faire comme tout le monde : un clone de *World of Warcraft*. Puis ils se sont rendu compte que ce genre de projet était trop complexe et loin de leur expertise. Alors ils sont retournés à leur premier amour : les tanks. Cela fait 10 ans que le studio en modélisait dans tous ses jeux, parfois avec un énorme souci du détail

et du respect historique (dans *Order of War* particulièrement). Quatre experts en blindés sont embauchés et le gameplay du jeu est ébauché. Il consistera en des batailles de tanks 39-45, sur des cartes d'un kilomètre carré, avec un rythme posé et un gameplay hybride, mélangeant l'arcade et la simulation. À l'époque, personne ne croit à cette recette. Même chez Wargaming.net, on pense développer un produit de niche qui séduira principalement les lecteurs assidus des Encyclopédies de la Seconde Guerre mondiale. À la





34

625

Главное бронетанковое управление РККА

Хранит: *Тюльганов* № отчета: *848*

Статус: *542* Год выпуска: *1945*

Опыт: *3 машины наводчики 85 мм с танков*

Имя: *ЛБ-8*

Изначально: *Сарыбайзит арстанов*

И отчет (кэшбон) сформирован *20.04.2011*

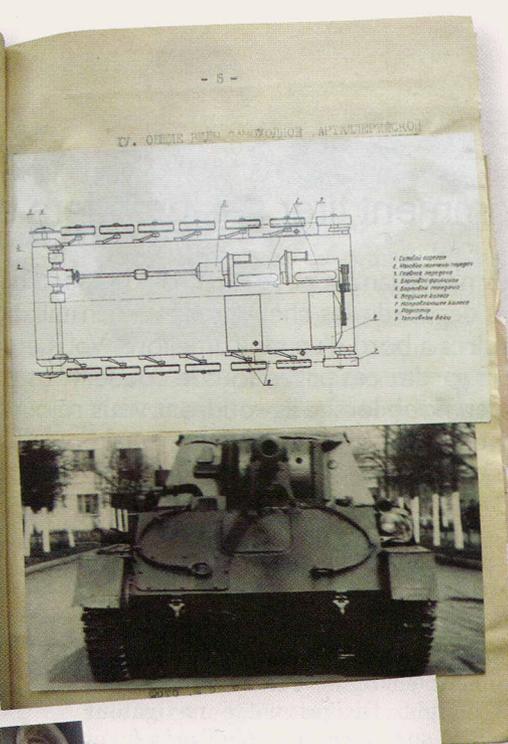
17369

625

Перед: *М. Жуков* *4001 4300*

АРХИВ МВО

ОПТИКА



du jeu a beau être lent et le gameplay assez complexe, les premières parties en Leichttraktor sont tellement fun que tout le monde accroche. Et l'excellent système de Matchmaking garantit aux joueurs de pouvoir trouver une partie équilibrée en un clic et quelques secondes de patience. En janvier 2011, le cap du million de tankistes est franchi, et les courbes de progression sont démentes. Les gars de Wargaming comprennent qu'ils ont entre les mains un produit exceptionnel. Débordés par le succès de leur jeu (ils pensaient à l'origine ne jamais dépasser les... 60 000 joueurs), ils doivent passer beaucoup de temps à améliorer la technologie de leurs serveurs, ce qui ralentira d'ailleurs pendant quelques mois le rythme des mises à jour du jeu.

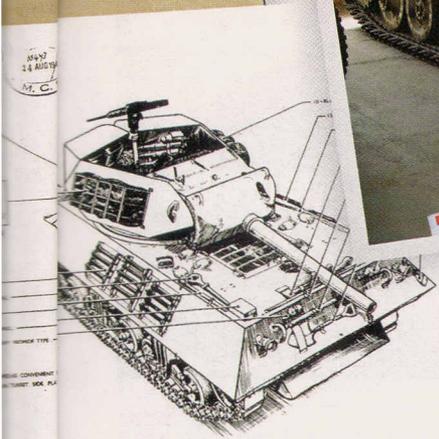
L'après-tank
 À la mi-2012, *World of Tanks* explose la barre des 20 millions de joueurs. Entre-temps, Wargaming.net a multiplié sa taille par cinq, avec 800 employés. On murmure que les patrons du studio s'offrent des gratte-dos en platine, et que les locaux du studio seront bientôt intégralement équipés avec des bureaux en marbre et des fauteuils recouverts de fourrure de panda albinos. Tout ça grâce à une idée sur laquelle personne n'aurait

misé un kopeck, un MMO avec des tanks, sans elfes, sans nains, sans orcs. Et ce n'est pas près de s'arrêter, puisqu'on devrait se bouffer du *World of Machin-chose* à un rythme régulier : d'abord en version aérienne avec *World of Warplanes*, puis en version humide avec *World of Battleships*, dont nous vous parlons d'ailleurs en détail dans les pages suivantes.

(Sources : Wargaming.net, Wikipédia)

Les tanks en chiffres

Durant la Seconde Guerre mondiale, environ 300 000 tanks et canons automoteurs furent construits par les puissances belligérantes. Les tanks soviétiques représentent le tiers de cette somme, suivis par les États-Unis (88 000 véhicules) et l'Allemagne (67 000 véhicules). Pour info, cela ferait juste assez de tanks pour alimenter 10 000 parties de *World of Tanks* en 15 vs 15.



Wyposażenia dział samobieżnego M10 3 in „Wolverine” I.
 M10 3 in. S.P. „Wolverine” I stowage sketch.

fin de l'année 2009, la première alpha du jeu compte six véhicules (le Su-85, le BT-7, le T-34, le PzKpfw IV, le Hummel et le Tiger) et une seule carte.

Léa Passion Leichttraktor

Début 2010, c'est le lancement du tout premier bêta-test fermé, à destination du public russe. 40 000 joueurs participent alors à 400 000 batailles en trois mois sur les trois premières cartes du jeu. Et c'est le début d'une progression fulgurante. Mi-2010, le jeu sort en version russe tandis que démarre une phase de bêta-test pour la version anglaise. On compte déjà 350 000 joueurs actifs en Russie et 150 000 en Europe et aux États-Unis. À l'été 2010, nous serons quelques-uns chez *Canard PC* à jouer au jeu plus de 40 heures par semaine, ce qui n'est jamais bien raisonnable quand il faut boucler des magazines. Les puristes de la simulation et les obsédés du réalisme historique gueulent un peu de voir des tanks russes coopérer avec des tanks allemands, mais le concept cartonne auprès d'un public bien plus large que ce que Wargaming.net espérait. Le rythme

Le Guide du Débutant

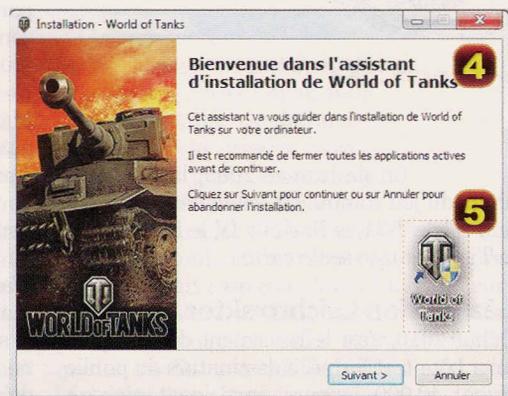
Comment tirer ses premiers obus en toute décontraction

Vous n'avez jamais piloté un char de *World of Tanks* ? Alors voici un guide pour vous dégourdir les chenilles, depuis l'installation du jeu jusqu'à vos premières victoires à bord d'un tank amélioré. Vous êtes déjà un vétéran du bataillon ? Alors gardez ces pages sous le coude, vous pourrez les faire lire à ces potes un peu noob lorsqu'ils voudront vous rejoindre sur le champ de bataille. Ils arriveront équipés du minimum vital pour être efficaces sur *World of Tanks*.

★ Création du Compte & Installation du jeu

L'installation du jeu peut se faire entièrement en ligne, c'est la solution la plus simple. Dirigez votre navigateur internet sur www.WorldOfTanks.fr et cliquez sur le gros bouton "Jouez Gratuitement" (Photo 1). La phase de création de compte est classique (Photo 2), faites juste attention à ne pas utiliser d'accent, d'espace et autres caractères compliqués dans le Nom d'Utilisateur. On peut néanmoins utiliser des chiffres, et l'underscore pour créer un espace ; "Canard_PC_4Ev3r" sera par exemple un nom valide. Conservez évidemment votre nom (aussi appelé "Login") et votre mot de passe comme si c'était votre bien le plus précieux. Ensuite, direction la boîte email pour cliquer sur le lien d'activation. En cliquant sur celui-ci, vous serez redirigé vers une page confirmant la création du compte (Photo 3). Cliquez sur le gros bouton rouge "Téléchargez le jeu" et attendez la fin du téléchargement (qui sera rapide, le fichier ne fait que 7 Mo). Ouh, que d'excitation !

On peut maintenant démarrer l'installation du jeu, en prenant soin d'avoir au minimum 6 Go d'espace libre sur le disque dur (le jeu prendra au final environ 3 Go). Double-cliquez sur le fichier que votre navigateur vient de récupérer, répondant au doux nom de `WoT_internet_install_eu.exe` (Photo 4), et choisissez le français comme langage. Cliquez ensuite comme un furieux sur "Suivant" et "Installer", tout se fera automatiquement. Une fois le programme installé, une icône "World of Tanks" apparaîtra sur votre bureau (Photo 5). Double-cliquez dessus : on arrive maintenant dans ce qu'on appelle le "client" *World of Tanks* (Photo 6). Cet écran d'accueil sert à obtenir diverses informations sur le jeu (actualité). En bas de la fenêtre, vous verrez une barre de progression indiquant que les fichiers de *World of Tanks* sont en train d'être téléchargés. Allez vous faire un café, ou une petite infusion tilleul/bergamote.



La première bataille

World of Tanks devrait vous accueillir avec une fenêtre vous proposant de suivre un tutoriel sous la forme de quelques missions d'entraînement. Vous savez quoi ? On va les zapper en cliquant sur le bouton "Annuler". Vous arrivez alors dans l'écran de Garage (Photo 8). C'est votre chez-vous. C'est là qu'on va bichonner les tanks entre chaque bataille.

Avant de partir à la guerre pour un premier affrontement, vous pouvez éventuellement agrandir la fenêtre du jeu (touche Win + flèche vers le haut sous Windows 7), ça sera plus confortable. Ensuite, hop, pas de temps mort, appuyons tout de suite sur le gros bouton rouge "Combattre", en s'assurant que juste en dessous, c'est bien le type "Partie Standard" qui est sélectionné (Photo 9).

Et voilà, c'est parti, vous êtes en jeu. Attendez la fin du compte à rebours. Vous vous retrouvez à bord de votre *Leichttraktor*, entouré de tous vos coéquipiers. Cela devrait ressembler à la Photo 10. Nous détaillons à la page suivante la tonne d'informations présentes dans l'interface HUD (les chiffres et autres symboles affichés en surimpression à l'écran). Pour l'instant, ne vous occupez pas de ces détails et contentez-vous de vous familiariser avec la caméra :



L'astuce du caporal Micheton

Si le client met trop de temps à récupérer les fichiers à votre goût, et que vous êtes familier des logiciels BitTorrent, rendez-vous sur cpc.cx/4wM. Vous y trouverez le lien ("Client complet du jeu v.X.X fichier torrent") pour y télécharger manuellement l'intégralité des fichiers via votre client Bittorrent favori. Le gros fichier de plus de 2 Go ainsi récupéré installera automatiquement le client et le jeu. Cette solution est généralement plus rapide.

Une fois l'intégralité des fichiers téléchargée, vous verrez apparaître un gros bouton "Jouer" en bas à droite du client (Photo 7, ci-contre). Autorisez *World of Tanks* à accéder à Internet si, éventuellement, le pare-feu Windows vous en fait la demande lors du premier lancement. Acceptez ensuite les Conditions d'Utilisation (en faisant obligatoirement défiler le texte jusqu'au bout). Voilà, c'est fait, vous venez de rentrer dans un monde magique fait de monstrueuses machines de guerre kaki, de morts injustes et de longues nuits blanches passées les yeux rivés à l'écran à insulter les tankistes du camp d'en face.

- Bougez la souris pour déplacer la caméra autour du tank et aligner la tourelle du tank dans cette direction.

- Avec le clic droit enfoncé, bougez la souris pour déplacer la caméra autour du tank sans aligner la tourelle.

- Avec la molette de la souris, zoomez et dézoomez.

- Jusque-là, rien de bien difficile. Il est juste important, dès à présent, de bien comprendre qu'il existe une différence entre l'endroit où pointe votre regard et celui où pointe la tourelle de votre tank. Nous reviendrons sur cette importante distinction dans les pages suivantes. Regardez vos coéquipiers, repérez un tank qui vous paraît gros et solide, puis suivez-le à quelques mètres de distance :

- Avec les touches Z, Q, S, D, pour déplacer le tank.

- Avec les touches R et F pour avancer ou reculer de manière continue.

Le but de votre première partie n'est pas de faire un exploit, mais de survivre plus de quelques minutes. Progressiez derrière les gros tanks alliés et regardez-les faire. Cachez-vous derrière des obstacles comme eux. Si vous avez l'occasion de tirer, enfoncez le clic gauche. Ne vous étonnez pas si votre tir passe à côté où s'il touche mais ne fait aucun dégât apparent. Vous êtes mort ? Vous n'avez pas compris pourquoi ? Bravo, vous êtes sur la bonne voie. Revenez à l'écran Garage, vous constaterez que, si la bataille n'est pas

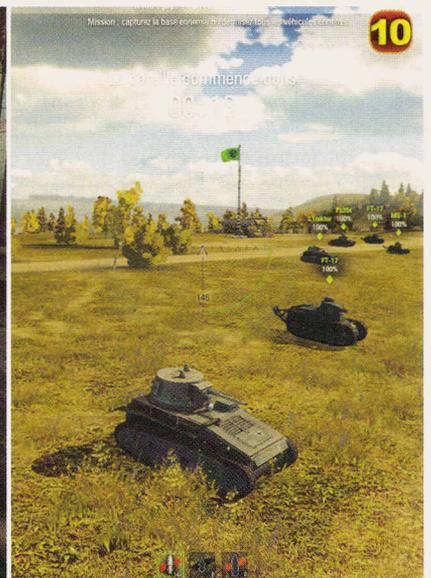


Le caporal Micheton vous met en garde

Pendant que l'écran de chargement s'affiche, prenez quelques instants pour vous relaxer. Vos premières

parties de *World of Tanks* vont être un peu rudes et, croyez-nous sur parole, vous allez mourir énormément. Beaucoup plus que dans un MMO "classique" comme *World of Warcraft*, par exemple. Vous terminerez 80 ou 90 % de vos batailles sous la forme d'une petite carcasse de métal fumant, dézingué par un tank ennemi que vous n'aurez probablement même pas eu le temps de voir. Mais pas de panique ! D'abord, parce que même comme ça, le jeu est terriblement fun et addictif. Ensuite, parce que cela va s'améliorer avec le temps. Et nous vous garantissons que d'ici la fin de ce hors-série, dans un peu moins de 80 pages, c'est vous qui laminerez avec un sourire sadique les débutants qui sont venus s'aventurer sur *World of Tanks*.

terminée, votre tank restera "en bataille" (Photo 11) et ne pourra pas être utilisé pour une nouvelle partie. Si besoin, sélectionnez donc un autre des trois tanks disponibles, ou attendez la fin de la bataille si vous êtes déjà très attaché émotionnellement à votre *Leichttraktor* (ça arrive souvent, nous vous comprenons).



Comprendre ce qui est affiché à l'écran

Pour la deuxième bataille, on va essayer de piger en détail les informations du HUD. C'est indispensable pour commencer à être un minimum efficace.

- 1** Affichage du nombre d'images par seconde (FPS) et du temps de latence (ping en milliseconde).
- 2** Score des équipes en termes de chars détruits par chaque camp.
- 3** Temps restant avant la fin du match. S'il arrive à zéro alors qu'aucune équipe n'a été anéantie ou n'a réussi à capturer la base ennemie, c'est un match nul.
- 4** La liste de vos alliés (Nom - nombre de chars ennemis détruits - type de char). Le chiffre romain sur l'icône du char (I, II, III...) indique le Tier du tank (classement approximatif de sa puissance et de son niveau technologique).

5 La liste des ennemis, indiquant les mêmes informations que la liste des alliées. Sur vos premières parties, les icônes des tanks seront toutes de couleur grise, indiquant que ces véhicules sont des chars (de types légers, moyens ou lourds). Dans quelques parties, vous aurez l'occasion de vous battre avec d'autres types de blindés : des canons automoteurs (artilleries ou "arty") qui apparaîtront dans cette liste en rouge et des Chasseurs de Chars (antitanks) qui seront en bleu.

6 Ce panneau donne des informations sur l'état du char. La barre verte indique la santé du tank (ici, 110 points de vie sur 110). En dessous, on peut y lire la vitesse (ici 0 km/h). Le schéma du tank indique l'orientation de son châssis et de sa tourelle par rapport à votre point de vue (vers le haut de l'écran). Enfin, on peut y voir l'état de ses divers modules (à gauche et à droite du schéma du tank) et de son équipage (en bas). Si les modules ou l'équipage sont touchés, ils s'illuminent en orange



(endommagés) ou en rouge (détruits ; l'équipage tente alors de les réparer automatiquement).

- 7** C'est la barre des "consommables", à savoir les différentes munitions que peut embarquer le char et divers équipements spéciaux que vous découvrirez plus tard. On sélectionne le consommable actif avec les touches 1 à 8 (pour l'instant, cela ne fera pas de différence car vous n'avez qu'un type de munition, sale débutant que vous êtes).
- 8** La très importante mini-carte du jeu affiche la toponymie du terrain, les chars alliés en vert et les chars ennemis en rouge. Vous pouvez l'agrandir et la rétrécir avec les touches "=" et ")" (juste en dessous de F9 et F10). Pour qu'un char ennemi apparaisse sur votre mini-carte, il faut qu'il soit vu par

vous-même ou par un char allié avec lequel vous avez un lien radio. Vous en apprendrez plus sur les subtilités de la radio et de la détection dans la suite de ce hors-série (c'est un sujet très complexe, voir page 22).

9 Ce large cercle vert foncé sera toujours présent au centre de votre écran. Le quart de cercle en haut à droite représente le temps de chargement des obus ; celui en bas à gauche l'état de santé du char (ici, au maximum). Le chiffre sous le viseur indique le nombre d'obus restants pour la munition sélectionnée (ici 146). **IMPORTANT** : ce viseur ne représente pas forcément l'endroit où pointe votre tourelle ! Ça, c'est le rôle de l'élément 10 du HUD.

10 Ce cercle vert clair au centre duquel se trouve un curseur rouge indique la direction dans laquelle pointe votre tourelle et donc votre canon. La taille du cercle représente la dispersion (c'est-à-dire l'imprécision) du canon. Plus le char et la tourelle sont immobiles, plus la précision s'améliore. Plus de détails page 28.

11 Au-dessus de chaque char allié (couleur verte) ou ennemi (couleur rouge), vous pouvez lire le nom abrégé du modèle (ici Pz35t), le niveau de santé du char en pourcentage ainsi que le type du blindé : un losange pour les chars d'assaut, un triangle inversé pour les chasseurs de chars et un carré pour les canons automoteurs. Détail important : le losange est plein pour les chars légers, barré d'une ligne noire pour les chars moyens et barré de deux lignes noires pour les chars lourds.



Les tanks préférés des développeurs

Victor Kislyi, PDG de Wargaming

"Mon blindé favori est, sans aucun doute possible, le Panther II. Il possède tout ce qu'un char moyen se doit de posséder : la rapidité, la puissance de feu, le blindage... Et en plus, il a de la gueule."

Les réponses aux questions les plus pressantes

Voilà, vous avez désormais enchaîné quatre ou cinq parties, vous avez peut-être même déjà tué votre premier ennemi. Mais forcément, vous devriez avoir quelques questions. Ça tombe bien, nous avons les réponses :

Mais c'est quoi, au final, le but de la partie ?

Le but de la partie est de capturer la base ennemie, représentée par un cercle blanc au centre duquel se trouve un drapeau rouge, tout en protégeant la base alliée (marquée, elle, d'un drapeau vert). Alternativement, une équipe gagne le match lorsqu'elle élimine tous les chars ennemis.

Je meurs trop souvent. Comment perdre cette mauvaise habitude ?

C'est parce que vous foncez comme un goret vers les lignes ennemies. *World of Tanks* est un jeu subtil nécessitant patience et stratégie. Vous trouverez dans ce hors-série de nombreux conseils pour améliorer vos performances, mais en tant que débutant, apprenez à rester en retrait derrière vos alliés plus costauds et plus expérimentés. Surveillez la mini-carte attentivement en gardant bien à l'esprit qu'une zone sur laquelle aucun tank ennemi n'est signalée veut simplement dire qu'ils n'ont pas encore été détectés – et qu'ils sont probablement là, à l'affût, attendant le débutant un peu fou-fou pour faire un "kill" facile.

Pourquoi est-ce que je n'avance plus ?

Probablement parce que vous avez déchenillé, buté sur un obstacle ou encaissé un obus.

Pourquoi suis-je si lent ? 11 km/h en pointe, c'est peu non ?

C'est normal sur un char de débutant comme le *Leichttraktor*. Ce sont de petits veaux au moteur anémique. Sachez que l'inclinaison et la nature du terrain (piste, bitume, pavé, herbe, marécage...) va influencer sur la vitesse du char. Dans les pages suivantes, nous vous expliquons comment acheter un nouveau moteur, ce qui vous rendra déjà plus rapide. Plus tard, vous pourrez allègrement dépasser les 60 km/h avec certains chars.

Est-ce que ça marche, de se camoufler dans les buissons ?

Oui ! Mais les règles de camouflage/détection dans *World of Tanks* sont conformes à ce qui se passe dans la vraie vie. Une chenille qui dépasse d'un buisson ou un tir de canon peuvent évidemment révéler votre position à tous les ennemis alentour. En tant que débutant, essayez au maximum de stationner derrière les buissons (ou derrière des obstacles solides types maisons ou rochers pour être protégé). Voir page 22 pour plus de détails.

Je tire, mais l'obus ne touche pas le tank adverse. Que se passe-t-il ?

Les canons, particulièrement sur les tanks de débutants, sont loin d'être

parfaitement précis. Le cercle vert clair indiquant la direction dans laquelle pointe le canon va vous indiquer le cône de dispersion de l'obus, c'est-à-dire l'étendue de la zone dans laquelle l'obus va atterrir. Si le tank ennemi que vous visez ne se trouve pas intégralement dans ce cône, l'obus pourra lui passer à côté. Voir notre dossier sur le ciblage et le tir page 28 pour plus de précisions.

Comment puis-je tirer avec plus de précision ?

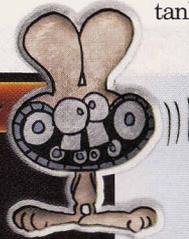
Appuyez sur la touche MAJ Gauche (ou zoomez au maximum avec la molette de la souris) pour passer en mode Sniper (bords noirs tout autour de l'écran) qui permet d'avoir une vue directement depuis le fût du canon. N'hésitez pas, si c'est plus pratique pour vous, à réassigner cette touche très importante sur la souris (bouton de la molette par exemple).

Comment puis-je savoir si je touche ?

Si vous touchez votre cible après un tir, son icône (en forme de losange pour les chars) va clignoter en blanc et vous entendrez une exclamation de votre chef de char ("*En plein dans le mille !*"). Si l'icône clignote en noir, vous avez touché mais l'obus n'a pas réussi à pénétrer le blindage. Oui, ça arrive, et oui, ça donne envie de mettre un coup de poing dans le moniteur. Voir page 28 pour une explication technique détaillée de cet agaçant phénomène.

Mystère et boule de tank

Peu après la fin de la Seconde Guerre, alors que le monde pansait ses plaies et qu'on déterrait un peu partout des mines, des éclats de métal et des soldats morts, des gens firent une curieuse découverte : une grosse boule en métal entourée de chenilles et équipé d'une petite meurtrière. Sur ce machin, qu'on a depuis baptisé *Kugelpanzer* (tank-boule), on sait peu de choses : c'est sans doute un véhicule de reconnaissance léger, il a été fabriqué en Allemagne, son blindage est épais de 5mm, une petite tige située à l'arrière semble lui servir à changer de direction à moins qu'elle ne soit là pour le stabiliser et lui éviter de tomber sur le côté. Et c'est à peu près tout. Dans les archives de l'Allemagne nazie, aucun papier technique ou document officiel ne mentionne ce véhicule qui, par ailleurs, est dépourvu de la moindre marque ou inscription. Les historiens en sont donc réduits à émettre des hypothèses sur son fonctionnement, la plupart mettant en scène un hamster géant.

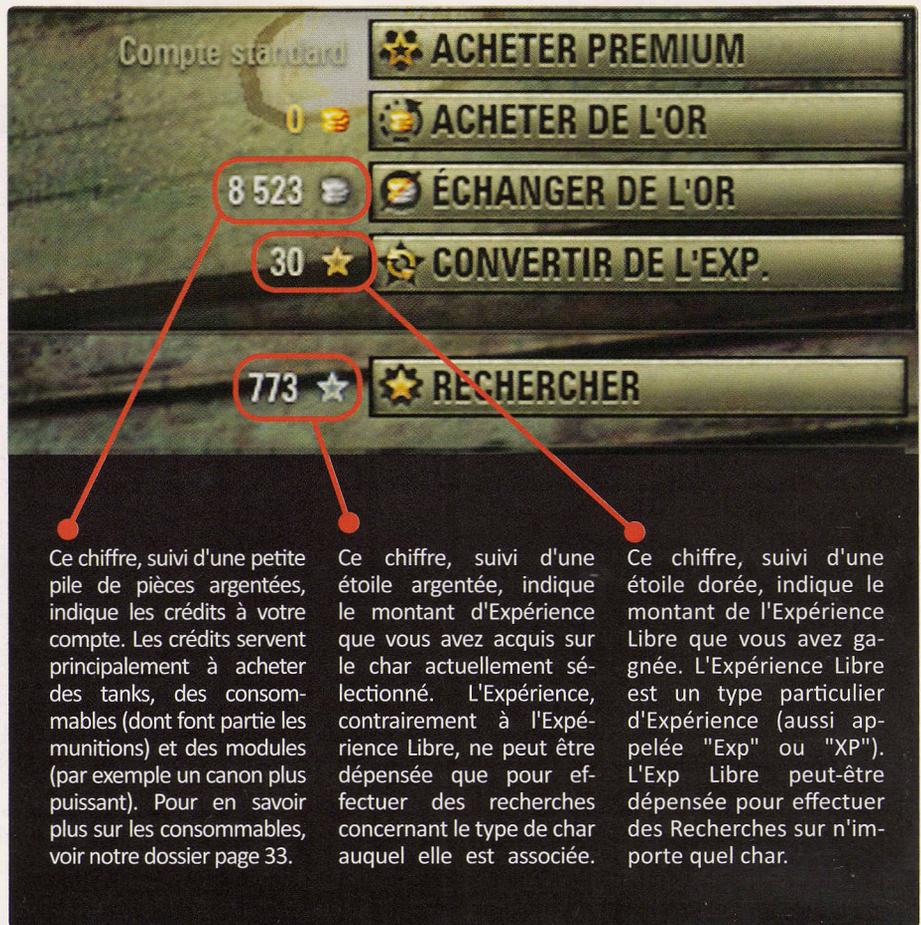


Gagner de l'expérience et améliorer le char

Vous avez maintenant quelques parties dans la besace, et vous continuez à les enchaîner en enfonçant à nouveau le gros bouton rouge "Combattre" dès qu'un de vos chars vient de se faire pulvériser. L'addiction commence à apparaître, c'est bien. Vous passez allégrement d'un tank à l'autre et commencez à sentir leurs différences. Vous avez peut-être même déjà votre petit favori.

Avant de continuer, prenez dès maintenant la bonne habitude de réapprovisionner automatiquement vos tanks en munitions entre chaque bataille. Pour cela, cliquez sur "Maintenance" puis "Réapprovisionnement Auto" et "Réparer automatiquement". Cela vous assurera de ne pas vous engager dans une bataille avec un ou deux obus de réserve et un tank à moitié détruit. Contentez-vous des obus par défaut (vous en apprendrez beaucoup plus sur les différents types de munitions page 28).

Prochaine étape : améliorer un tank pour être plus performant sur le champ de bataille. D'abord, examinons quelques éléments du panneau en haut à droite de l'écran Garage (voir illustration ci-contre).



Ce chiffre, suivi d'une petite pile de pièces argentées, indique les crédits à votre compte. Les crédits servent principalement à acheter des tanks, des consommables (dont font partie les munitions) et des modules (par exemple un canon plus puissant). Pour en savoir plus sur les consommables, voir notre dossier page 33.

Ce chiffre, suivi d'une étoile argentée, indique le montant d'Expérience que vous avez acquis sur le char actuellement sélectionné. L'Expérience, contrairement à l'Expérience Libre, ne peut être dépensée que pour effectuer des recherches concernant le type de char auquel elle est associée.

Ce chiffre, suivi d'une étoile dorée, indique le montant de l'Expérience Libre que vous avez gagnée. L'Expérience Libre est un type particulier d'Expérience (aussi appelée "Exp" ou "XP"). L'Exp Libre peut être dépensée pour effectuer des Recherches sur n'importe quel char.



Tenez, on va se faire plaisir, on va améliorer un peu le char Renault FT, parce qu'il faut soutenir l'industrie française. Sélectionnez-le et vérifiez, dans le panneau en haut à droite que nous venons de décrire, que vous avez au moins 1 800 crédits et 60 Exp sur ce char. Si ce n'est pas le cas, enfilez quelques batailles supplémentaires. Une fois que c'est fait, cliquez sur "Recherche" dans la barre de menu du haut, puis sur l'onglet "France" (Photo 12), et enfin sur le Renault FT pour ouvrir sa Fenêtre de Recherche.

Vous voyez le beau moteur Renault M26/27 ? Et le canon 13.2mm Hotchkiss (Photo 13) ? On va d'abord les "rechercher" en dépensant notre Exp, puis les acheter en dépensant nos crédits. Faites un clic droit sur le moteur puis "Recherche" (Photo 14). Cliquez sur "Oui" dans la fenêtre suivante, qui vous confirme le prix en termes d'Exp de cette recherche. Faites ensuite le même clic droit sur le canon, mais sélectionnez cette-fois-ci "Acheter et Installer" (Photo 15). Et hop, vous venez de tuner votre tank comme un propriétaire de Golf GTI sur un parking

de supermarché du Nord-Pas-de-Calais ! Bravo. Effectuez les mêmes étapes pour le canon 13.2mm Hotchkiss. Juste pour le plaisir d'admirer ses achats, on va fermer les fenêtres pour revenir sur l'écran Garage puis, avec le Renault FT sélectionné, on va faire un clic droit sur les modules correspondants (Photo 16). Une fenêtre s'affiche détaillant les caractéristiques du nouveau moteur et du nouveau canon. Il ne vous reste plus qu'à les essayer en combat et pulvériser les débutants qui n'ont pas encore amélioré leur machine.

Et maintenant, que vais-je faire ?

Vous connaissez désormais les bases du jeu. Il ne vous reste plus qu'à enchaîner les parties pour acquérir de l'expérience. La

progression est toute tracée, c'est le même principe répété à chaque Tier : vous améliorez vos tanks en acquérant de nouveaux modules, puis recherchez et achetez le tank suivant, jusqu'à atteindre les tanks ultimes

(comptez plusieurs centaines d'heures de pratique). Dès maintenant, vous allez peut-être vouloir vous spécialiser dans un type de blindé particulier, selon le style de jeu que vous aimez pratiquer :

TANK LÉGER



Vous aimez les sensations fortes, vous êtes un peu fou-fou, vous n'êtes pas un grand patient. Dans *Team Fortress 2*, vous jouez Scout. Votre truc, c'est de penser plus vite que l'ennemi, de débouler à 70 km/h en klaxonnant en plein milieu de sa base pour signaler la position des ennemis à vos coéquipiers puis de fuir en rigolant.

TANK MOYEN



Vous êtes suisse, ou centriste, vous n'aimez pas les choix tranchés. Vous voulez être performant dans tous les domaines, sans vous spécialiser sur une tâche particulière. Vous aimez vous sentir utile dans toutes les situations. Vous voulez un tank capable de tout faire.

TANK LOURD



Vous roulez en monoplace, vous êtes plutôt du genre prudent réfléchi. Un tank lent ne vous dérange pas, car ça vous laisse plus de temps pour regarder la mini-map et élaborer une stratégie d'attaque. Vous êtes un fétichiste du gros canon et aimez vous sentir protégé par un blindage monstrueux. Vous voulez faire beaucoup de dégâts.

CHASSEUR DE CHARS



Vous êtes patient comme un renard, vous aimez jouer défensif, vous camoufflez derrière un fourré et attendez l'ennemi pour le dézinguer d'un coup bien placé. Dans les FPS, vous adorez jouer le sniper. Camper sur la même position de longs moments ne vous gêne pas. Vous êtes adroit à la souris et avez une bonne visée.

CANON AUTOMOTEUR



Vous voulez une expérience différente, plus lente, du combat de tank, en jouant un rôle ultra-spécialisé mais très gratifiant. Rien ne vous donne plus de plaisir que de détruire un ennemi sans qu'il ait la moindre chance de comprendre ce qui lui arrivait. Vous êtes capable de supporter une certaine dose de frustration.

Ce ne sont là que des indications générales, nous vous conseillons fortement d'utiliser vos premières heures de jeu et vos premiers points d'expérience pour tester ces différents rôles, particulièrement ceux de Chasseurs de Tank et d'Artillerie qui offrent une expérience très différente – certains adorent, d'autres préfèrent les tanks "classiques". Si vous voulez plus de détail sur le gameplay de chaque rôle, allez donc voir nos guides page 46-55. Et pour des indications concernant les spécificités de chaque nation, vous pouvez vous référer au tableau récapitulatif page 14.

Enfin, un dernier avertissement concernant *World of Tanks* : sachez jouer sans excès. S'il est devenu l'un des meilleurs Free-to-play du moment, ce n'est pas par hasard. Les batailles de tanks peuvent devenir très addictives, surtout lorsqu'on cherche à amasser un certain montant de points d'Exp pour se payer un char de rêve. A chaque fin de partie, il est très facile d'enfoncer à nouveau le bouton "Combattre" et se retrouver à enchaîner 30 matchs d'affilée sans le moindre temps mort. Faites des pauses toutes les 3-4 parties pour revenir sur vos erreurs et vos stratégies victorieuses. Pensez aussi à boire de l'eau régulièrement et à manger cinq fruits et légumes par jour. Non, les obus ne sont pas des légumes.



ACKBOO
PHILADELPHIA US CORPS

Ressources supplémentaires

La Wiki du jeu en anglais : wiki.worldoftanks.com

Le petit guide officiel du débutant en français : cpc.cx/4yq

Le forum français officiel : bit.ly/HCNrtx

Le forum World of Tanks des lecteurs de Canard PC : cpc.cx/4yr

La vie privée des tanks

PAR COULY

Le casque n'est pas un équipement réservé à l'infanterie. Dans leur paquetage, les tankistes de tous pays s'en voient attribuer un. Car ce simple objet offre bien plus d'utilités qu'une simple protection. Ainsi, le casque britannique, que l'on a surnommé à tort "l'assiette à soupe", servait en réalité à préparer leur fameuse Ration G, la gelée survitaminée lyophilisée.



Les Américains n'étaient pas en reste, puisqu'ils ont mis au point, pendant la Seconde Guerre mondiale, ce très ingénieux casque ravitailleur, devenu aujourd'hui très à la mode dans les stades du monde entier.



Chez les Français, le règlement militaire imposait d'emporter, en plus du casque, un masque à gaz afin de lutter contre les effluves de camembert au lait cru. L'environnement exigu et confiné que constitue un Renault FT-17 fut en effet le théâtre de drames dont l'armée rechigne, encore aujourd'hui, à reconnaître l'ampleur.



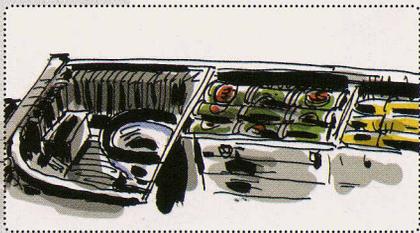
En matière de technologie, le monde entier n'a cependant pas d'autre choix que de s'incliner devant la supériorité allemande. Pour preuve, le célèbre et élégant casque à pointe, conçu pour pouvoir transporter des wursts tout en gardant les mains libres. Summum de l'ingéniosité germanique : ce petit rebord ajouté afin que la graisse chaude ne s'écoule pas sur la nuque du soldat.



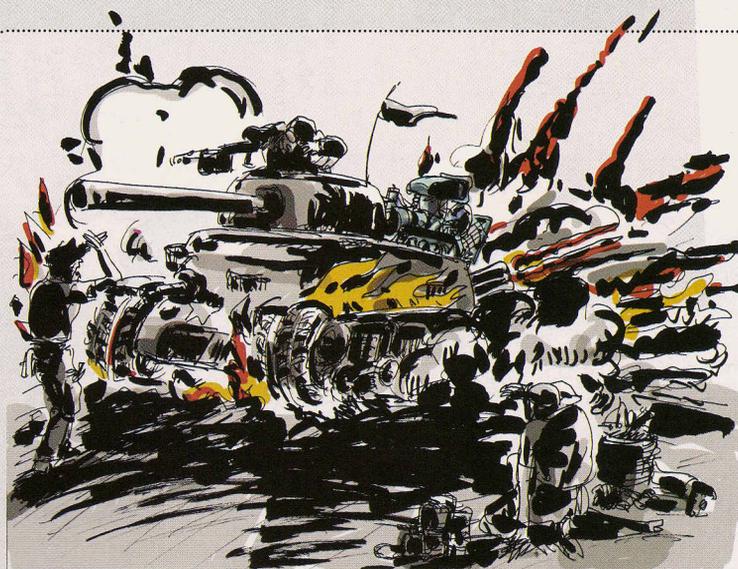
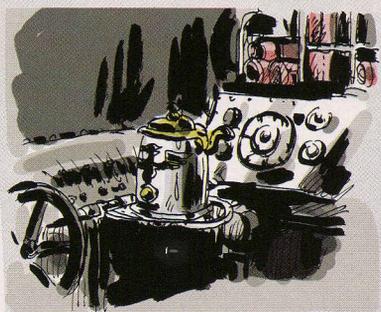
Rien d'étonnant, dès lors, à ce que le fameux char Tigre soit équipé, de série, de la non moins célèbre Schweinbratspieß Kwk 18 L/36, la broche à rôtir inoxydable de la Wehrmacht qui permettait aux équipages de se faire cuire une collation à toute heure au-dessus du moteur. D'après les récits d'époque, le plus difficile demeurait néanmoins de retrouver un bout de cochon assez gros pour tenir sur la broche après avoir tué l'animal à coups d'obus de 88mm.



À l'instar des voitures fabriquées aujourd'hui, les blindés allemands disposaient de toutes les options imaginables. Compartiments spéciaux (humides pour les munitions, réfrigérés pour les bières), toilettes privatives à l'arrière du véhicule...



... et porte-gobelet en fer forgé de 28 cm de diamètre (soit la taille de la chope munichoise réglementaire) pour le confort du pilote. Bon, certains ont un peu pinaillé au sujet des rouleaux de papier hygiénique, placés il est vrai un peu loin des toilettes privatives, mais bon, eh oh, c'est la guerre, hein.

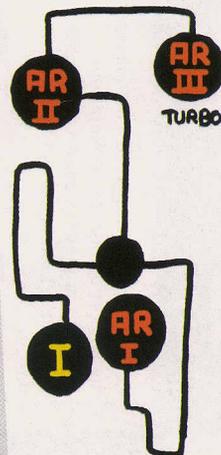


Jalouse, l'armée américaine tenta bien de concurrencer l'efficacité sobre de l'ennemi germanique avec ce Sherman Hot-Rod entièrement customisé. Peine perdue. On retiendra seulement son klaxon Cucaracha qui terrorisa plusieurs divisions d'infanterie en Normandie.

Côté soviétique aussi, on savait innover technologiquement. C'est ce que prouve cette image d'agents du NKVD homologuant la boîte de vitesse "Joseph Staline". Un modèle unique au monde, Une seule marche avant, et pas de marche arrière afin de rentrer en conformité avec l'Ordre 227 interdisant aux troupes de reculer.



En France aussi, on savait faire des boîtes de vitesse ultra-perfectionnées. Ce modèle daté de 1939 était unique au monde. Monté en série sur tous les blindés de l'armée française, il permettait d'aller plus vite en marche arrière qu'en marche avant.



 ALLEMAGNE

 URSS

 USA

 FRANCE

TANKS LÉGERS

- + Très manœuvrables grâce à de bonnes chenilles et de bonnes accélérations
- Modèles pratiqués depuis très longtemps, dont tout le monde connaît forces et faiblesses

VK 2801



- + Les tanks légers les plus rapides du jeu, parfaits pour un rôle de Scout
- Canon peu puissant

T-50-2



- + Bonne puissance de feu
- Lents et peu manœuvrables

M24 Chaffee



- + Bon blindage jusqu'au Tier 4 (surtout AMX 40)
- + Aux Tier supérieurs, sont équipés d'un barillet qui augmente énormément la puissance de feu
- Canons peu puissants jusqu'au T4, peu précis

AMX 13 90



TANKS MOYENS

- + Canons précis permettant d'utiliser la distance comme avantage
- Les tanks moyens allemands sont plus gros et plus difficiles à camoufler

Pz IV



Panther II



- + Bon moteur, bonne accélération, bonne maniabilité
- Rack à munitions exposé, ce qui peut provoquer une explosion si un obus l'atteint
- Canon moins puissant que la moyenne

T-28



T-44



- + Bonne vision
- + Canons efficaces
- + Chars manœuvrants
- Manquent un peu de vitesse

M4 Sherman



- + Très manœuvrables, très rapides
- + Canon puissant...
- ... mais imprécis
- Blindage en papier mâché

Bat Châtillon 25 t



TANKS LOURDS

- + Blindage très épais (branche du Maus)
- + Bonne accélération
- + Canons précis, profitant d'un bon taux de pénétration...
- ... au détriment des dégâts

Tiger II / Tiger (P)



- + Gros blindage frontal (branche KV)
- + Blindage incliné (branche IS)
- + Très grosse puissance de feu
- Tirs peu précis
- Lents et peu maniables (branche KV)

KV-2



IS



- + Gros blindage sur le devant de la tourelle
- Châssis très vulnérable (note : à partir du T9, c'est l'inverse)

T29



- + Assez agiles pour des tanks lourds (jusqu'au T8)
- + Grosse puissance de feu grâce au barillet (à partir du T8)
- Blindage en carton

AMX 50 100



CHASSEURS DE CHARS

- + Blindage très épais sur le devant
- + Profil très bas qui les rend difficiles à repérer (jusqu'au T7)
- + Canons très précis qui en font des tanks "snipers" redoutables
- Impossible à planquer à partir du T8

Stug III



- + Font de gros dégâts
- + Forme ramassée et basse facile à camoufler
- Manque de précision, comme beaucoup de canons russes
- Blindage frontal relativement peu épais

SU-85



- + Nombreux modèles disponibles, ce qui donne le choix
- + Peuvent être lents et puissants ou rapides mais moins bien armés
- + Beaucoup de modèles à tourelle

T82



T25 AT



Non disponibles avant la mise à jour 7.4

CANONS AUTOMOTEURS

- + Bon moteur (pour de l'artillerie)
- + Au T8, modèle équilibré et bien protégé contre l'artillerie ennemie
- Performances variables selon les Tier

GW Panther



- + Gros dégâts
- + Trajectoire très haute des obus permettant de tirer au-dessus d'obstacles...
- ... mais rendant difficile la visée sur cible en mouvement

SU-26



S-51



- + Équilibrés, offrant à la fois de la puissance, de la vitesse et une visée précise et correcte
- +/- Au T8, possède l'artillerie la plus puissante du jeu, mais aussi la moins précise et la plus lente à recharger

M41



Non disponibles avant la mise à jour 7.4

Le tableau des nations

Ce classement vous permettra de repérer les forces et les faiblesses des différents véhicules de chaque nation. Évidemment, il ne s'agit que de tendances générales, vous trouverez des exceptions dans le très vaste arsenal fourni par World of Tanks... En bonus, nous signalons nos blindés favoris dans chaque catégorie. Ça n'est pas forcément le plus puissant ou le plus précis, ni même le plus beau, mais c'est celui dont au moins un rédacteur de ce hors-série est, un jour, tombé follement amoureux.



PLATINUM
POWER SUPPLY SERIES



860W / 1000W

Green Innovation Powers Your Life

- Certifiée 80 Plus[®] Platinum
- Design 100% modulaire D2D *
- Technologie Advanced Hybrid
Silent Fan Control
- Régulation des tensions $\pm 2\%$
- Garantie 7 ans

* Brevet déposé : USA, Chine, Japon, Taiwan et Allemagne



Tous les avantages de la X-SERIES et bien plus encore !!



Recommandé par



Distributeur

Revendeurs



Green Innovation Powers Your Life

L'expérience

Quand je serai grand, je serai un Maus

Qu'il soit un nouveau venu ou un vieux de la vieille dont les premiers émois en *Leichttraktor* remontent à la bêta du jeu, il y a, outre les crédits, une chose après laquelle un joueur de *World of Tanks* va invariablement courir : l'expérience. Celle, bien sûr, acquise par le char et sans laquelle nulle amélioration ni progression dans l'arbre technologique n'est possible. Mais également celle, tout aussi importante mais moins connue des joueurs débutants, de l'équipage.



★ Comment gagner de l'expérience

Bon, vous le savez ou vous le devinez : l'expérience, c'est important. Ça vous en fait, une belle guibolle. Vous voudriez surtout savoir comment en gagner un maximum. Réponse : en livrant des batailles (cette solution vous a aimablement été livrée par l'association des amis de l'évidence et de l'enfoncement de portes ouvertes). Mais n'allez pas croire que le simple fait de se pointer sur un champ de bataille, se planquer derrière un gros rocher et encourager ses équipiers sur le chat suffit. Non, pour se remplir les poches d'xp, il va falloir participer activement et utilement au combat. Pour cela, un tas de moyens existent, parmi lesquels :

Tuer, flinguer, estourbir, massacrer

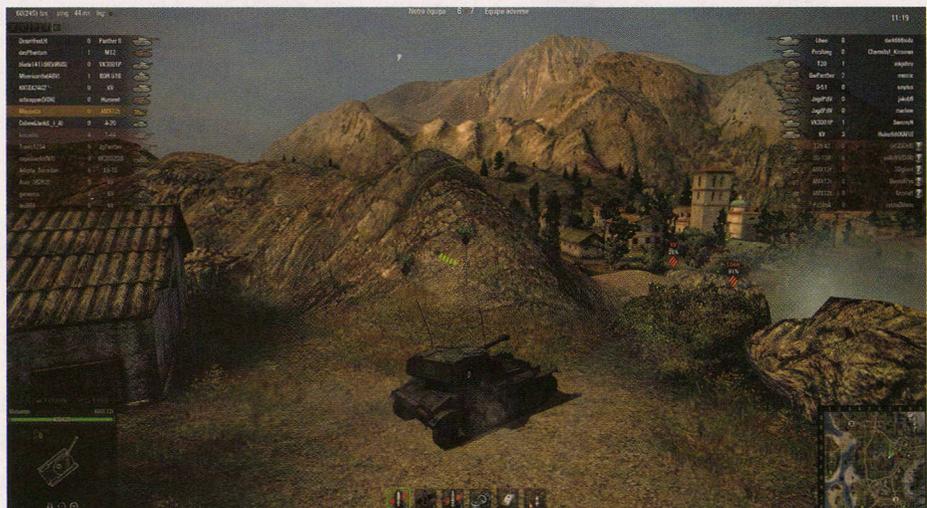
Forcément. Détruire un tank ennemi est la source la plus évidente d'expérience. Mais retenez ceci : d'abord, c'est le nombre de points de dégâts infligés qui est pris en compte, pas le coup fatal. Si votre gros obus dans son moteur ôte 95 % de la vie d'un tank et qu'un allié l'achève d'une pichenette, c'est quand même vous qui tirez le gros lot. Ensuite, ce gain d'xp est soumis à un modificateur qui prend en compte la différence de niveau entre les tanks. Si vous êtes en Tier 5, les dégâts infligés à un Tier 7 rapporteront bien plus que ceux collés à un Tier 3.

Mutuler

Corollaire au précédent. Indépendamment des dégâts, vous gagnerez de l'expérience en mettant hors-service un module (canon, moteur, tourelle...) ou un membre d'équipage du char ennemi. À condition que cet élément n'ait pas déjà été mis HS (et partiellement réparé automatiquement au bout d'un certain temps, procédure habituelle) par un autre joueur préalablement.

Repérer les ennemis

Si être le premier à repérer un blindé ennemi rapporte en effet un peu d'xp (certains jouent les kamikazes en début de bataille pour cette raison, mais vous allez voir que c'est un mauvais calcul), les plus gros gains se font surtout en permettant à un équipier de le détruire. Un exemple : vous êtes un tank moyen de Tier 4, genre Panzer III. Votre commandant voit un gros KV-3



(Tier 7) qui, lui, ne vous voit pas. Comment le savoir ? Simple : vous êtes encore en vie. Vous restez là, sans bouger, et permettez ainsi, par le biais des communications radio⁽¹⁾, à votre copain le chasseur de char Jagdpanther, planqué 200 mètres derrière, de faire feu sur cette cible qu'il ne verrait pas sans votre intermédiaire. Le KV-3 vole en éclats et vous gagnez 50 % de l'xp glanée par le chasseur de char. Et c'est gagnant-gagnant, puisque cela ne ponctionne pas le gain du Jagdpanther, ce qui encourage la coopération. Bon, concrètement, ce bonus est partagé entre tous les "éclaireurs" qui ont la cible en vue, mais vous saisissez l'idée : aider ses partenaires en "spotant" les ennemis, ça peut rapporter gros sans même avoir à tirer un seul obus.

Capter / défendre une base

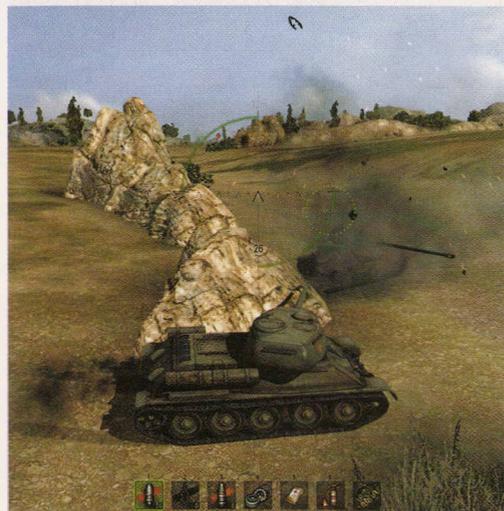
Chaque point, sur les 100 nécessaires à la capture du camp ennemi, rapporte de l'xp. Ainsi que, de la même manière, chaque point de capture ennemi que vous annulez en infligeant des dégâts à un char se trouvant dans la zone cernée.

La performance d'équipe

Plusieurs facteurs collectifs influent sur le gain final d'expérience de chaque participant : la quantité de dégâts infligés à l'équipe adverse, un bonus pour victoire avec capture... Et surtout l'issue de la bataille, puisqu'en cas de victoire, le gain d'xp est multiplié par 1,5.

En revanche, nous sommes au regret de vous annoncer que certaines "performances" ne rapportent pas le moindre point d'xp, parmi lesquelles : recevoir des titres de héros de bataille, des médailles ou autres breloques (la distinction est suffisamment honorifique, bande d'ingrats), recevoir des dégâts (aucune utilisation de menottes-taser et de baillons-boules ne sera encouragée, on ne mange pas de ce pain-là) ou, si besoin était de préciser, infliger des dégâts à ses équipiers. Et ce, même s'ils sont "bleus", c'est-à-dire auteurs de suffisamment de tirs fratricides pour être considérés hors-la-loi et destructibles par ses camarades sans pénalité.

(1) Voir page 27, où cet aspect du jeu est traité en détail.



Comment bien dépenser son expérience de char

Char moyen T-43 - Fenêtre de recherche

Expérience disponible : 12 109 ★
Expérience libre : 61 753 ★

La fenêtre de recherche d'un char. Les améliorations déjà découvertes sont entourées de jaune, celles que l'expérience actuelle permet de débloquent entourées de vert. En grisé, les améliorations encore inaccessibles.

L'expérience de char ne sert qu'à une seule et unique chose : faire de la recherche dans l'arbre technologique du tank concerné (cf. image ci-dessus) et débloquent des améliorations. Ce qui signifie : canons, moteurs, suspensions, radio, tourelle... et bien sûr, de nouveaux blindés. Alors, la grande question : faut-il tout débloquent, dans quel ordre ? Et cette fois, la réponse nous sera gracieusement offerte par l'association des amis de la Normandie et du cul entre deux chaises : "Ça dépend."

Bas Tier : aller à l'essentiel

Dans les niveaux les plus bas, vous ne resterez pas longtemps aux commandes de vos blindés. Jusqu'au Tier 4, vous pouvez parfaitement vous contenter de ne débloquent que les éléments nécessaires à la découverte du tank de Tier supérieur. S'il n'est pas "sur le chemin", un canon plus efficace que celui installé de base est toujours un bon investissement, puisque vous augmenterez vos dégâts et, par conséquent, vos gains d'xp. Mais pour le reste, il n'est pas très utile de s'attarder.

Penser à l'avenir

Toutefois, il existe certains éléments (notamment les canons et les radios) qui sont communs à plusieurs chars. Dans ce cas précis, et même à bas Tier, les repérer (faites un clic droit dessus, puis "caractéristiques" et regardez les véhicules compatibles) et effectuer leur recherche au

plus tôt présente un réel intérêt. Il arrive en effet qu'un véhicule "stock" (comprenez : avec seulement les équipements de base) soit inférieur à celui du Tier précédent avec toutes ses améliorations. Aussi, lui débloquent quelques améliorations en amont est toujours une bonne idée.

À partir du Tier 4 : prioriser

Le chemin vers le Tier 5, et les suivants, devra se faire de manière plus réfléchie. Le réflexe "je recherche tout de suite un canon plus puissant pour faire de l'xp plus rapidement" n'a

Une vraie ménagerie

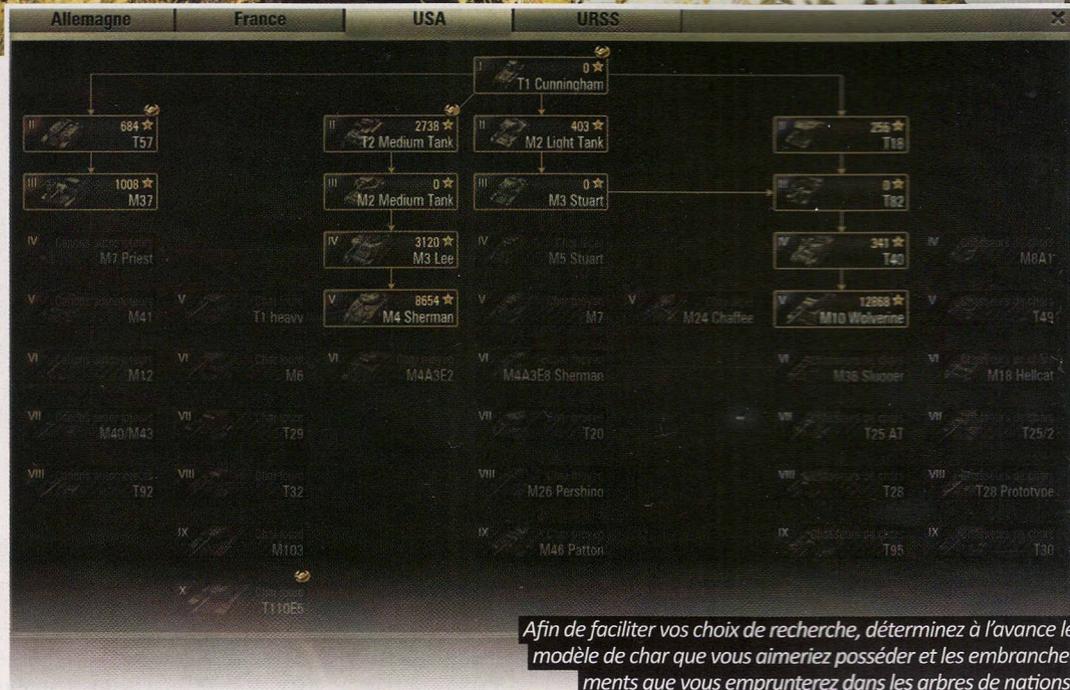
Pas franchement inspirés au début de la Guerre, les Allemands ont baptisé on ne plus sobrement leurs modèles de "Panzer Kampfwagon" (ce qui signifie... "Véhicule de Combat Blindé") et en leur accolant un très festif numéro derrière. Plus tard, ils ont laissé libre cours à leurs élans zoophiles. Les canons automoteurs se sont ainsi vus affublés de noms d'insectes, tels Wespe (guêpe) ou Grille (grillon). Arrivé au Hummel (bourdon), Hitler a commencé à râler en estimant que tout cela ne faisait pas assez guerrier. Il ne trouvait rien à redire, en revanche, à la mode "féline" qui s'est installée chez les chars traditionnels : tigre, léopard, lion (Löwe), panthères... Plus tard, la tradition fut rompue avec l'arrivée de l'Elefant et du Mammüt. Concernant ce dernier, le blindé le plus énorme pensé jusqu'alors par l'Homme, il fut ensuite rebaptisé "Maus" (souris), histoire de prouver au monde que les Allemands aussi avaient le sens de l'humour.



Illustration d'un personnage de jeu.



plus forcément de sens pour tout le monde. Par exemple, les chars légers, ainsi que leurs homologues moyens ne disposant pas d'une grosse puissance de feu pour leur Tier, seront plus inspirés de commencer par rechercher de nouveaux moteurs et de nouvelles radio, voire de nouvelles suspensions, pour faire des scouts efficaces. Quant à savoir s'il faut tout débloquent ou pas, tout dépend de la réutilisation potentielle de l'équipement (cf. paragraphe précédent), ou de votre intention de conserver ce tank une fois son successeur acquis. Si oui, faites toutes les recherches pour lui donner le statut "Elite" (voir encadré). Sinon, ne perdez pas de temps, effectuez au plus vite la recherche du tank suivant.



Afin de faciliter vos choix de recherche, déterminez à l'avance le modèle de char que vous aimeriez posséder et les embranchements que vous emprunterez dans les arbres de nations.

**Bonus, chars Elite, conversion...
Encore plus d'xp**

Expérience libre

En plus de l'expérience du char, vous possédez de l'xp dite "libre". Il s'agit d'un bonus qui se gagne automatiquement, à raison de 5 % de l'expérience acquise en combat, et qui peut être utilisé pour débloquent n'importe quelle amélioration. Un conseil : considérez-la comme une épargne à n'utiliser qu'en cas de réelle nécessité. Un arbre, par exemple celui de l'artillerie, est long à monter ? Vous constatez qu'un tank de haut Tier se révèle un peu pénible à jouer tant qu'il n'est pas équipé de son légendaire et monstrueux canon de 122mm ? Gardez votre xp libre pour ce genre d'occasions, vous ne le regretterez pas.

Chars Elite

Une fois toutes les améliorations d'un char débloquentés, celui-ci se voit attribuer le statut Elite (Image 1). Parmi les avantages procurés par ce titre figurent la possibilité d'accélérer le gain d'expérience de l'équipage et l'opportunité de convertir chaque point d'xp désormais accumulé par ce blindé

en expérience libre. Très intéressante, l'opération requiert cependant de dépenser quelques "golds", le représentant en jeu de notre bon vieil argent réel (Image 2).

Première victoire quotidienne

Notez le petit symbole "x2" qui se trouve en haut à droite de la vignette de chaque tank de votre garage (Image 3). Il signifie que ce blindé n'a pas encore bénéficié de son bonus quotidien. Par défaut, ce dernier multiplie par deux l'expérience glanée lors de la première victoire de la journée. Mais à certaines occasions, ce bonus peut monter à x3 ou même à x5. Le genre d'opportunités qu'il faut saisir pour faire prendre l'air à l'intégralité de son parc blindé. D'autant que ce bonus s'applique également à l'expérience de l'équipage.

Compte Premium

Si vous passez à la caisse et transformez votre compte WoT classique en compte Premium, les gains d'argent et d'expérience sont multipliés par 1,5 pendant toute la durée de l'abonnement.



Expérience d'équipage :

★ Compétences de base

Les compétences de base, exprimées en pourcentage, déterminent le niveau d'efficacité de chaque membre d'équipage à son poste. Les performances d'un char sont donc directement affectées par le niveau des braves biffins qui transpirent dedans. Tant qu'elles ne sont pas à 100 %, votre véhicule ne sera pas au maximum de son potentiel.

Commandant

Son niveau affecte la portée visuelle et votre capacité à repérer les véhicules ennemis.

Tireur

Influe sur la précision du canon, la vitesse à laquelle la zone de dispersion se rétrécit une fois le char stable et la vitesse de rotation de la tourelle.

Pilote

Capacité à virer serré et à minimiser le malus de vitesse lié aux terrains difficiles (sable, marais...).

Opérateur Radio

Influe sur la portée radio de votre tank, donc sur votre capacité à informer et être informés par vos alliés de la position des ennemis.

Chargeur

Son niveau affecte la vitesse à laquelle les obus sont rechargés. Ce qui peut souvent faire la différence entre un tas de métal incandescent et un char qui envahit triomphalement la base ennemie.

Il arrive, notamment à bas Tier, que certains tanks ne comptent que trois membres d'équipage. Dans ce genre de cas, certains assurent deux, voire trois rôles. Autant dire que la mise en état d'incapacité d'un membre qui assure, tout seul, les fonctions de commandant, chargeur et tireur devient d'un coup sacrément problématique.



★ Entraînement et reconversion



Bleu-bite cancre ou tankiste surdiplômé ?

Par défaut (entendez : avec la formation basique qui vous évite de dépenser le moindre rond, fût-il crédit ou gold), un nouveau membre d'équipage débute à 50 % de compétence. Ce niveau augmentera au fil des batailles, mais il est possible, à tout moment, de l'améliorer par l'entraînement. Il en coûte 20 000 crédits par tête (soit 100 000 crédits pour un équipage de 5) pour faire suivre une formation à l'École Militaire qui fera monter ce niveau à au moins 75 %. La formation "Académie de Blindés", elle, pousse directement à 100 %, mais il en coûte 200 golds par tête. Dans les premiers Tier, à peu près jusqu'au 4, vous n'aurez guère à vous soucier de tout ceci : vos équipages ne resteront pas assez longtemps à bord des premiers tanks pour que ce genre d'investissement soit rentable. Néanmoins, vous aurez sans doute envie de conserver vos soldats d'un tank à l'autre. D'abord parce que quoi qu'on en dise, on s'attache, on voit des médailles s'accumuler sur leurs torsos bombés... Ensuite parce que, plus tard dans le jeu, vous aurez envie de continuer de profiter de leurs compétences avancées, sujet dont il sera question un peu plus loin.

L'art de la reconversion

Lorsque vous vendez un char, l'option "Envoyer les membres d'équipage à la caserne" est activée par défaut. C'est très bien, ne touchez à rien. La caserne, c'est le lieu où les STF (sans tank fixe) jouent à la belote en attendant d'être rappelés. Lors de l'achat du nouveau joujou (prenez-le sans équipage pour éviter de surcharger votre caserne), vous pouvez y coller vos anciens membres d'équipage, pour les raisons déjà évoquées plus haut. Un clic sur le poste

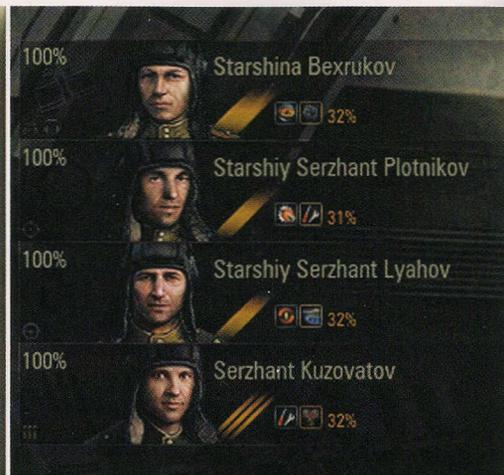
vide, et vous aurez la possibilité d'y coller l'ancien (si disponible), ou un p'tit nouveau (notez que la nation doit correspondre, vous ne pourrez pas coller un équipage russe à bord d'un Panzer). Quel que soit votre choix, il vous faudra lui faire suivre une formation : soit de base pour un nouveau, soit de reconversion (via le "dossier personnel") dans le cas d'un ancien, dont le pourcentage affiché en rouge vous signale qu'il n'est pas compétent sur ce nouveau tank et qu'il s'expose à de vilains malus.

La reconversion provoque souvent une perte de niveau de compétence dont l'ampleur varie selon les différences entre le nouveau tank et le précédent (le passage d'un T34 à un T34-85 se fait assez simplement par exemple, contrairement à une reconversion de tankistes légers sur un chasseur de char). Mais, même avec la formation basique, jamais elle ne descendra sous les 50 %.

Si vous désirez conserver vos équipages dès le Tier 1, sachez qu'il n'y a aucun intérêt à recourir à autre chose que les formations gratuites jusqu'au Tier 4 ou 5. Gardez vos crédits pour passer à 75 % votre premier équipage de Tier 5. Dans les Tier supérieurs, en revanche, la reconversion gratuite sera à proscrire. Passez au moins par l'École Militaire pour minimiser leur perte d'expérience. Plus vite vos tankistes atteindront les 100 %, plus rapidement ils pourront faire monter leurs compétences avancées...

Justement, les compétences avancées...

Vous l'avez compris, elles se débloquent une fois le mythique taux de 100 % de compétence de base atteint pour un membre d'équipage. Contrairement à cette dernière, elles ne subissent aucune



baisse lors d'une reconversion. Mais elles cessent de progresser si la compétence de base passe sous les 100 %. Un membre d'équipage peut, à force d'expérience, en accumuler plusieurs.

Un détail intéressant à connaître : si vous ne débloquez pas de compétence avancée une fois les 100 % atteints, votre membre d'équipage continue d'accumuler de l'expérience qui sera dépensée automatiquement pour réduire le malus dû à une future reconversion sur un autre tank. Ainsi

en accumulant suffisamment d'xp sans prendre de compétence avancée, il est possible de muter l'équipage sur un autre véhicule et de le voir commencer directement à 100 %.

Depuis la version 7.2 du jeu, ces compétences sont au nombre de 25. Parmi elles, 4 sont communes à tous les postes d'équipage : Réparation (augmente la vitesse à laquelle les modules détruits sont remis en état), Lutte incendie (permet d'éteindre les incendie plus rapidement),

Camouflage (rend le char plus difficile à détecter) et Frère d'Arme (augmente les compétences, de base et avancées, du reste de l'équipage de 5 % ; nécessite toutefois d'être montée à 100 % pour être effective). Les autres compétences avancées dépendent du rôle du membre d'équipage. Vous aurez une description détaillée de chacune d'entre elles en jeu et trouverez dans le tableau qui suit un aperçu de leur réelle utilité en fonction des types de char et de jeu.

Les compétences avancées les plus utiles

Compétences communes

- Réparations et Frères d'Armes* sont des incontournables pour quasiment toutes les branches.
- Camouflage : particulièrement utile pour les scouts et l'artillerie. Les chasseurs de char peuvent être concernés, mais passé le Tier 7 dans cette branche, la plupart des véhicules deviennent trop gros pour se la jouer discrète.
- Lutte contre les incendies : la moins utile des quatre, puisqu'un extincteur manuel sera toujours plus efficace.

Commandant

- 6^e Sens* : un must-have pour tous les types de char.
- Mentor : très utile quand on veut faire faire de la formation intensive à ses membres d'équipage.
- Œil de Lynx : forcément très intéressant pour les scouts, mais les chars lourds et moyens lui verront également une grosse utilité.
- Expert* : plus amusant que véritablement utile.
- Multitâche : pratique en théorie, mais bien moins que le 6^e sens. À considérer comme 3^e compétence avancée, pas avant.

Tireur

- Armurier : peut être utile, mais pas à privilégier.
- Coup Mortel* : très intéressant pour tous, mais particulièrement pour les chars lourds.
- Précision : un incontournable pour les modèles à tourelle. Et ça fait du monde.
- Cible Désignée* : utile, mais seulement aux scouts.

Pilote

- As du volant : incontournable pour tout le monde.
- Conduite Souple : idem, à part pour les artilleries et peut-être les chasseurs de char.
- Pilote Tout-Terrain : pas plus utile que cela.
- Bélier : de même, loin d'être indispensable, la situation ne se présente que trop rarement.
- Maintenance Préventive* : peu utile, mieux vaut s'équiper en consommables pour éteindre les incendies.

Radio

- Retransmetteur : pas vraiment utile tant qu'il n'y aura pas de plus grandes cartes en jeu.
- Amplificateur de signal : idem.
- Longue-Vue : la plus utile des compétences radio, pour toutes les branches.
- Appel à la Vengeance* : anecdotique pour les scouts, franchement inutile pour les autres.

Chargeur

- Râtelier Sécurisé* : un autre must-have pour tous les modèles, car un râtelier endommagé ou détruit figure parmi les pires choses qui peuvent arriver à un tank.
- Poussée d'Adrénaline* : cas de figure trop rare, pas intéressant.
- Intuition* : inutile, sauf peut-être pour les artilleries de Tier 7 et plus.

*Compétences nécessitant d'être montées à 100 % pour être actives.

L'économie

Tout, vous saurez tout sur les sousous



Le Löwe allemand, le T-34 américain et le KV-5, trois des "Money Makers" les plus prisés par les joueurs.

L'argent, le blé, la thune... on ne vous apprendra rien en expliquant laconiquement que les banquiers sont, encore une fois, au cœur de la guerre. Par contre, nous pouvons vous apprendre à gérer votre Plan Épargne Blindé pour éviter quelques pièges et rentabiliser au mieux votre cheptel. C'est que ça consume, un tank. Entre les croquettes, la viande et le lait, il y a de quoi mettre plus d'un éleveur sur la paille.

Les crédits

Principale monnaie du jeu, les crédits s'accroissent sur votre compte au fil des batailles, à peu près proportionnellement à votre gain d'expérience. Utilisés pour réparer un char, le ravitailler en munitions, voire limiter la perte d'expérience lors de la formation d'un équipage pendant un transfert, les crédits sont indispensables. De plus, il vous faudra les dépenser ponctuellement pour de nouveaux modules (canon, tourelle, chenilles, etc.) de l'équipement ou des consommables. Pour ces deux dernières catégories, l'achat d'un filet de camouflage ou d'une boîte à outils (transférable gratuitement sur un autre tank) peut devenir un atout rentable si vous vous dirigez vers une branche de chars adaptés à la planque ou à la première ligne. Concernant les consommables, chaque char se doit d'embarquer un petit kit de réparation et de premier secours en plus d'un extincteur manuel pour espérer survivre dans les situations les plus épineuses.

L'or

L'or est une monnaie d'échange payante, coûtant environ un euro les 215 golds pour la plus petite offre, pouvant être échangée contre divers services. On retrouve tout d'abord du confort, comme des emplacements supplémentaires pour stocker vos chars ; des peintures pour les relooker ; la possibilité de démonter un équipement indémontable (refouloir à canon,

télescope...) ; ou, pour les plus feignants, la possibilité d'acheter des crédits à vil prix et de convertir l'expérience d'un char en expérience libre. Davantage sujet à controverse, l'argent réel permet d'utiliser des consommables plus efficaces (que l'on déconseille vu la fiabilité des consommables "gratuits"), mais également des "obus premium" qui percent un peu plus facilement. Ne partez pas en courant, car après quelques milliers de batailles, la rédaction est unanime : en dehors des Clans Wars où tout le monde se canarde avec des obus 17 carats, les escarmouches classiques sont parfaitement viables avec des munitions standard. Un achat que l'on recommandera donc à ceux qui veulent rentabiliser un gros bonus d'expérience pour un char de haut Tier, mais qui reste dispensable pour les petits

créer un clan et surtout, de s'offrir temporairement un compte premium pour bénéficier d'un bonus de 50 % en expérience et crédits après chaque bataille. Un gain qu'il ne faudra pas négliger pour jouer avec les chars de Tier 8 et plus qui sont de véritables gouffres financiers, pouvant nécessiter l'utilisation d'un ou plusieurs "Money Maker" pour joindre les deux bouts.

Le monnayeur

Un Money Maker est un char suffisamment fiable pour garantir un rendement de crédits décent après chaque bataille. Pour en obtenir un, deux routes s'offrent à vous, la gratuite et la payante. La première consiste à choisir un tank aux alentours des Tier 5 à 7 que vous maîtrisez suffisamment pour ne pas exploser face au premier venu. Il n'y a pas de liste précise, chacun ayant ses affinités, mais on retrouve tout de même les KV-1, VK 3601 (H) Jagdpanzer IV, Panzer IV, T-28, SU-85 et le M4 Sherman au rang des choix les plus fréquents. Les artilleries Tier 5 et 6 sont également de bons Money Maker si l'on aime le genre. Une fois que vous avez votre petit favori, il faut upgrader ses modules au maximum et acheter quelques équipements bien sentis pour en faire une bête de guerre qui ramènera des brouettes de crédits. Un long chemin qui peut être évité en achetant un tank premium. Situés hors des arbres de recherche, ces chars sont directement équipés (notez qu'ils sont plus performants qu'un modèle "stock" de Tier équivalent, mais inférieurs à ce même char une fois complètement upgradé), bénéficient d'un gain de crédits accru, en plus d'être moins cher à réparer que les tanks de même Tier. Néanmoins, tous ne font pas forcément de bons Money Makers et il est plus prudent d'utiliser le Churchill, le Löwe, le KV-5 ou encore le T34 américain pour entretenir vos divas à chenilles.



et moyens Tier. De plus, afin d'éviter que les Clans Wars soient gangrenées par les cartes bleues, le jeu offre un rendement de golds pour les clans lors de la capture d'une région, permettant alors aux "non payants" d'utiliser aussi des munitions chargées au caviar. Enfin, cette monnaie permet également de

Guide technique : Détection, Camouflage et Radio

"Mais pourquoi est-ce que ce foutu tank ennemi m'a détecté alors que moi, je ne l'ai même pas encore vu ?" Cette question existentielle tourmente régulièrement le joueur de *World of Tanks*. Nous abordons là un des domaines les plus techniques, les plus complexes du jeu : les règles de détection et de camouflage. La compréhension de ces mécanismes, parfois très subtils, est essentielle pour passer du statut de petit tankiste du dimanche à celui de terreur du champ de bataille. Échauffez-vous un peu les neurones avant d'entamer cet article, car c'est du sérieux.

Encore une fois, vous vous êtes mangé un obus en pleine face, tiré par un tank dont vous n'avez toujours pas repéré la position. Et, alors que vous enclenchez en mode Panique Totale la marche arrière de votre véhicule à moitié carbonisé, vous vous posez des tas de questions. Du genre "Comment m'a-t-il repéré alors que j'étais dans ce gros buisson ?", "Est-ce que c'est

mon dernier coup de canon qui m'a trahi ?", "Comment fait-il, lui, pour rester invisible ?", "Et si je désinstallais le jeu et que je me passionnais plutôt pour le macramé ou la confection de bijoux en pâte à sel ?". Allons, prenez ce mouchoir, rangez votre épave de Panzer dans le garage, nous allons vous expliquer calmement comment jouer efficacement à cache-cache dans *World of Tanks*.

Les chiffres et les concepts de base

D'abord, il est important de connaître deux distances :

50 Mètres

Si un tank ennemi s'approche à moins de 50 mètres de vous, vous le détecterez quoi qu'il arrive. Même s'il est camouflé derrière dix buissons, qu'il se trouve de l'autre côté d'un mur indestructible, qu'il est parfaitement immobile ou que son équipage coupe le moteur et arrête de respirer pour ne plus faire de bruit, il apparaîtra forcément sur votre écran et votre mini-map. 50 mètres, c'est par exemple, sur une carte de 1000 m x 1000 m, la moitié de la hauteur d'une case de la grille apparaissant en surimpression sur la mini-map.

445 Mètres

Au-delà de 445 mètres, quelles que soient les compétences de votre équipage, vous ne pourrez plus détecter visuellement de chars ennemis. S'ils apparaissent sur l'écran, c'est parce que leur position auront été transmise par radio par vos coéquipiers. 445 mètres, c'est environ la moitié de la profondeur d'une carte (la grande majorité des cartes font 1000 m x 1000 m).

Lorsqu'un tank ennemi se trouve entre 50 mètres et 445 mètres de vous, les

serveurs de jeu vont donc devoir déterminer si vous pouvez le détecter visuellement ou pas. Et c'est là que ça devient (un peu) compliqué. Cela va se faire en deux temps :

1 - Le jeu va d'abord déterminer si vous avez une **Ligne de Vue** (LdV, aussi appelé "Line of Sight" ou LoS en anglais) sur le char ennemi. En clair, si le char n'est pas tout simplement caché derrière un objet totalement opaque comme un bâtiment ou une colline, et donc totalement invisible pour votre équipage.

2 - Le jeu va ensuite vérifier que l'équipage de votre char est assez expérimenté pour repérer le tank ennemi selon sa distance, ses actions (s'il tire, s'il avance, s'il est immobile...) et son niveau de camouflage. Cela se fait par un savant calcul déterminant la **Distance de Détection** de votre char (aussi appelé "Spotting Range" en anglais). Si cette Distance de Détection est supérieure à la distance à laquelle se trouve le char ennemi, alors ce dernier sera repéré par l'équipage.

Nous allons expliquer en détail chacune de ces étapes pour bien comprendre les facteurs pris en compte par le jeu, et ainsi exploiter avantageusement ces mécanismes de visibilité. À la fin de ce guide, vous ne regarderez plus jamais un buisson de la même façon.

Un faux problème : la distance d'affichage 3D

Nombre de joueurs se demandent si le réglage graphique de la distance d'affichage 3D peut influencer sur les mécanismes de détection des tanks. La réponse est claire : NON ! Vous pouvez très bien détecter un tank sans pour autant qu'il ne s'affiche en 3D sur votre écran. Dans ces cas-là, vous ne verrez pas "physiquement" le tank sur votre écran, mais vous verrez le marqueur rouge de tank ennemi flotter au-dessus de sa position. Il sera aussi signalé par radio aux tanks alliés. Cette situation est toutefois très rare, surtout si vous réglez la distance d'affichage sur "Élevée" — réglage que nous vous conseillons de suivre dans tous les cas. Avec le réglage "Élevée", le moteur 3D affichera les tanks dans un carré de 1600 m de côté, centré sur le joueur. Sachant donc que les plus grosses cartes font 1000 mètres de côté et que la détection visuelle des tanks ne peut se faire au-delà de 445 mètres (limitation imposée par les développeurs), vous êtes tranquille.



Le calcul de la ligne de vue

Vous êtes dans le tank A, votre ennemi est dans le tank B, à 200 mètres de votre position. À intervalles réguliers (aux dernières nouvelles : 10 fois par seconde à moins de 50 m, 2 fois/sec jusqu'à 150 m, 1 fois/sec jusqu'à 270 m, 1 fois toutes les 2 secondes jusqu'à 445 m), le jeu va envoyer des rayons partant de votre tank A, en direction du tank B.

Ces rayons peuvent passer à travers les objets "transparents" (buissons, feuillage des arbres, autres chars, morts ou pas), mais pas à travers les éléments opaques du décor, comme les bâtiments, certains murs ou simplement le relief du terrain (une butte, une colline...). Si ces rayons, partis du tank A, parviennent à toucher le tank B, alors celui-ci sera déclaré comme détecté par le tank A. Regardons en détail comment cela se passe.

Sur le schéma 1, les points 1 et 2, symbolisés par des yeux, sont les endroits d'où partent les rayons de détection. Ils sont situés au centre de la tourelle, en son point le plus élevé, et à l'endroit où le canon sort de la tourelle. Ces points représentent les yeux de votre équipage et ils "rayonnent" à 360° et fonctionnent en alternance.

Pour que le tank B soit détecté, il faut que les rayons de détection lancés par le tank A frappent un des six points de détection du tank B. Ces points de détection, ce sont les points 1 et 2, mais aussi les points 3 à 6 représentés par des pastilles rouges.

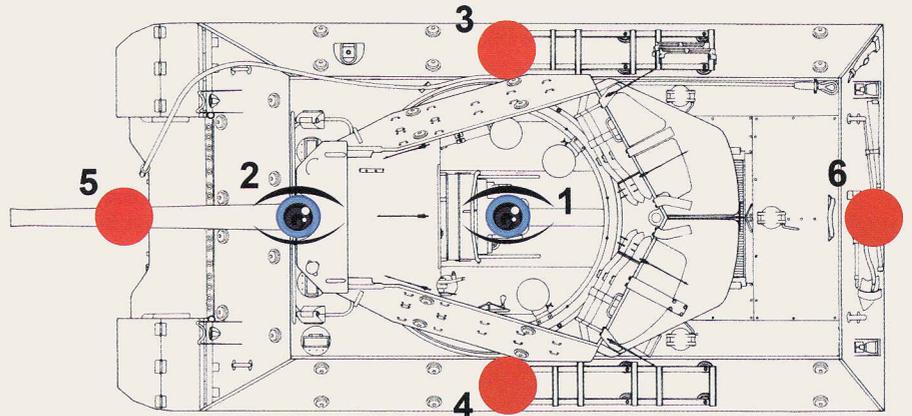
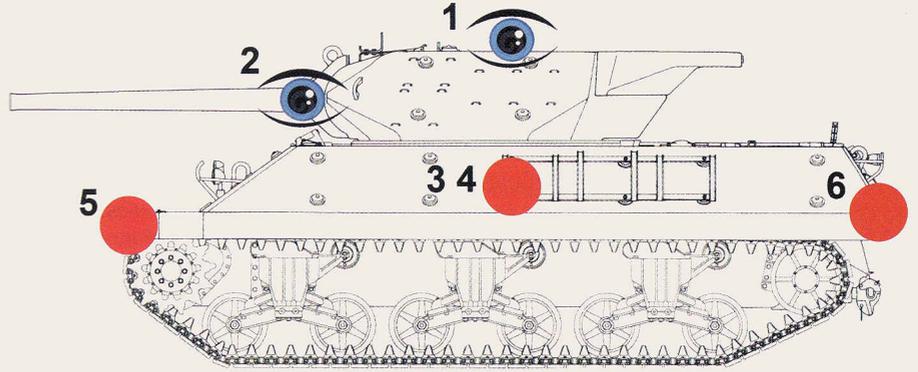
Ce schéma permet de se rendre compte de quelques détails très importants.

- Le point 1 est situé à l'endroit le plus élevé du tank. Cela signifie que si vous pouvez voir un tank ennemi par-dessus un obstacle, il peut lui aussi probablement vous détecter.

- Le point 5 étant plus avancé que le point 2, il est dangereux de laisser dépasser votre châssis d'une couverture latérale. Votre point de vue (point 2 ou 1) serait bloqué sur les côtés, mais le point 5 sur le devant du châssis permettrait à un ennemi de se placer sur votre droite ou votre gauche et de vous repérer sans se faire voir.

- De même, les points 3 et 4 situés sur les côtés du tank ne doivent pas dépasser d'une couverture, car ils permettraient à un tank ennemi de vous détecter, alors même que vos points de vue 1 et 2 seraient bloqués.

- Il n'y a aucun point de détection sur le bout du canon. Cela signifie que vous ne courez aucun risque à faire dépasser le canon de votre couverture.



La vue "Artillerie" : des règles à part

La vue stratégique, aussi appelée "vue de dessus" ou "vue artillerie", qui n'est accessible qu'aux canons automoteurs, n'a évidemment pas les mêmes règles d'affichage et de détection que les vues classiques. Dans ce mode-là, les tanks détectés (directement ou par radio) s'afficheront en 3D, même si vous n'avez pas de ligne de vue sur eux. Cette vue ne peut pas être utilisée pour repérer visuellement un tank via les calculs de Distance de Détection et de Ligne de Vue que nous expliquons dans les pages suivantes.



★ La Distance de Détection

Vous êtes toujours dans le tank A, l'ennemi est dans le tank B. Comme il est à une distance inférieure à 445 mètres et qu'aucun objet opaque ne se trouve entre vous et lui (pas de bâtiments, pas de colline...), le jeu sait qu'une Ligne de Vue existe entre les "yeux" de votre char et un ou plusieurs des points de détection du tank B. Il est donc possible pour votre équipage de le voir, mais ça n'est pas encore certain. Votre équipage aura-t-il l'œil assez exercé pour trouver cet engin au milieu de la végétation et de la confusion du champ de bataille ? C'est par le calcul de la Distance de Détection que le jeu va le déterminer.

Allez, hop, je vous balance la formule, et on ne panique pas car les explications arrivent juste après :

$$\text{Distance de Détection} = \text{Portée de Vue A} - [(\text{Portée de vue A} - 50) \times \text{Camouflage B}]$$

Si la Distance de Détection, calculée pour le tank A, est supérieure ou égale à la distance séparant le tank A du tank B, alors le tank B est détecté par le tank A.

La Portée de Vue apparaît simplement dans les statistiques de votre tank (panneau de droite sur l'écran Garage). Elle

est exprimée en mètres. Nous n'allons pas rentrer dans les détails, afin de ne pas vous tartiner une page entière d'équations incompréhensibles, mais sachez que la Portée de Vue prise en compte dans le calcul de la Distance de Détection est la Portée de Vue Effective, c'est-à-dire modifiée par les différents bonus de compétence de l'équipage et éventuellement deux équipements affreusement coûteux (500 000 crédits chacun) qui améliorent la vision :

- Les *Optiques Traitées* (+ 10 % de Portée de Vue)
- Le *Télescope Binoculaire* qui remplace les *Optiques Traitées* si le châssis du tank est immobile pendant plus de 3 secondes (+ 25 % de Portée de Vue)

Le Camouflage est une valeur comprise entre 0 et 1. Vous voyez que si le Camouflage du tank B est égal à 1, la Distance de Détection calculée pour le tank A sera égale à 50, qui est justement... la distance à partir de laquelle la détection est inévitable. Mathématiquement, tout se tient, c'est beau.

Mettons-nous à la place du tank B et demandons-nous comment maximiser cette valeur de Camouflage qui, dans l'idéal, serait de 1. Et là, attention, je vais vous balancer une autre formule :

CamV x CamE : C'est le camouflage du véhicule (CamV) multiplié par la compétence camouflage de l'équipage (CamE). CamV est une valeur attribuée par les développeurs. Elle varie d'un véhicule à l'autre bien sûr, mais aussi selon l'action du véhicule (s'il bouge ou s'il est immobile, s'il tire ou pas). Notez que sur les tanks spécialisés dans la reconnaissance (les "Scouts"), il n'y a pas de différence entre la valeur de camouflage immobile et celle

en mouvement. La valeur CamE agit, elle, comme un multiplicateur du camouflage du véhicule. Elle est calculée en faisant la moyenne de la compétence Camouflage de tous les membres d'équipage.

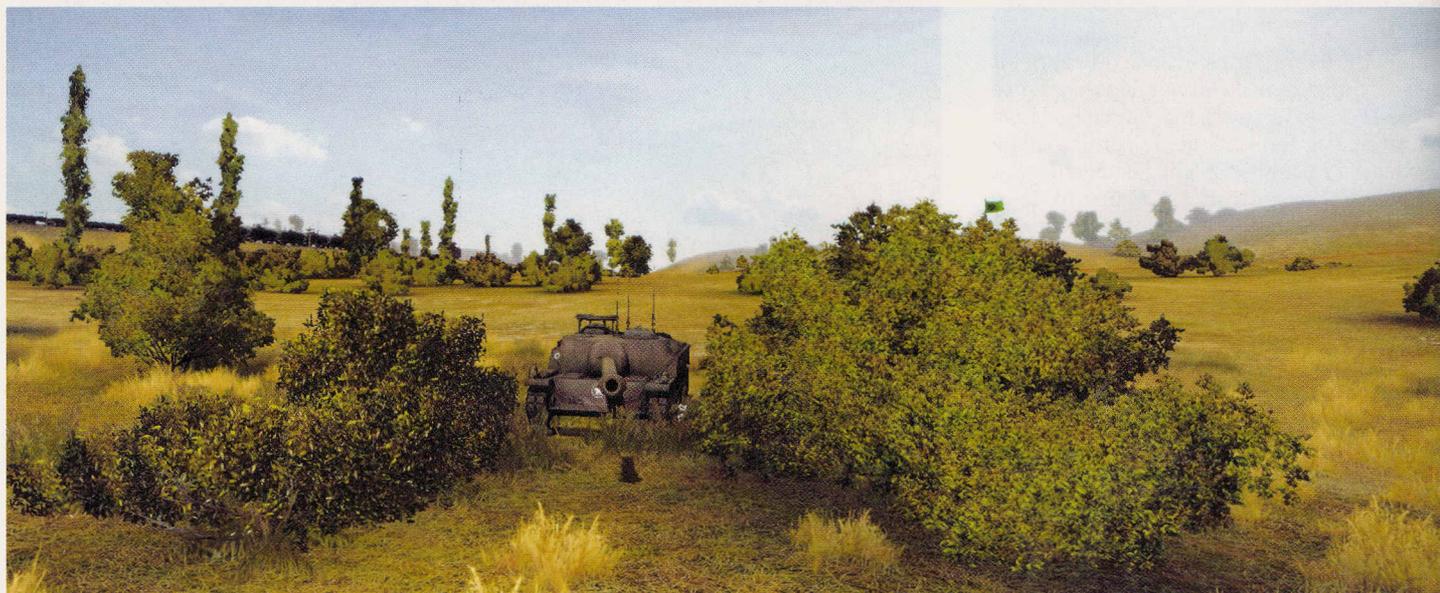
Filet : C'est le bonus multiplicateur de camouflage apporté par l'équipement *Filet*

$$\text{Camouflage} = [(\text{CamV} \times \text{CamE}) \times \text{Filet}] + \text{Camouflage du decor}^*$$

*Il s'agit d'une formule simplifiée. La formule réellement utilisée par le jeu est un peu plus complexe, mais les détails exacts n'ont pas d'intérêt ici.

de *Camouflage* (et non pas les peintures camouflage qu'on peut acheter contre de l'or dans le menu "Apparence", purement décoratives !). En pratique, le *Filet* multiplie le camouflage par 1,25 à partir du moment où le châssis du tank est resté immobile pendant 3 secondes. Au passage, on peut noter que c'est une multiplication et non une addition : rien ne sert alors d'acheter un filet pour des véhicules à faible niveau de camouflage comme les Tanks Lourds ou les gros Canons Automoteurs (car peu de chose multiplié par 1,25, cela fait toujours peu de chose...).

Camouflage du décor : C'est la partie la plus importante de la formule, tellement importante qu'on va y consacrer les prochaines pages afin que vous en captiez la substantifique moelle.



Les subtilités du camouflage dans les buissons

Revenons sur la formule du Camouflage. En la lisant, on se rend compte qu'il n'est pas possible d'agir en cours de match sur sa première composante (CamV, CamE et le filet ne sont modifiables que lorsqu'on passe au Garage pour entraîner l'équipage, acheter un équipement etc.). En revanche, on peut très bien jouer sur la seconde partie, le Camouflage du décor, durant les combats.

Mieux encore, si cette valeur atteint ou dépasse 1, on est certain d'obtenir une valeur Camouflage à 1 ou plus (la première partie de la formule ne peut pas être une valeur négative). Et quand la valeur Camouflage atteint 1, vous êtes... indétectable ! Bravo, vous suivez, ça me fait plaisir. Enfin plus exactement, si l'on retourne sur la formule de calcul de la Distance de Détection, vous êtes indétectable pour peu que vous ne

soyez pas dans les 50 mètres d'un char ennemi. Rappelons qu'en deçà de cette distance, la détection est automatique et inévitable.

Ce que nous allons vous expliquer maintenant, c'est comment maximiser cette valeur de Camouflage du décor. En clair : comment vous planquer dans les fourrés pour être indétectable.

Pour calculer votre valeur Camouflage du décor, le jeu analyse simplement les buissons qui se trouvent entre vous et les yeux du tank ennemi (voir le Schéma 1 au début de ce guide). Chaque type de buisson du jeu a une valeur de camouflage comprise entre 0 et 1. Pour l'immense majorité des buissons, cette valeur se situe en 0,5 et 0,6. Par exemple, les buissons des cartes Malinovka et El Halluf ont une valeur camouflage de 0,62. Pour de rares buissons très peu denses (par exemple ceux qu'on trouve sur les cartes arctiques), elle peut tomber à 0,3. Notez que les arbres fournissent également du camouflage... tant qu'ils ne sont pas abattus.

En termes de tactique de camouflage, cela signifie que pour être indétectable, il suffit, sur la grande majorité des cartes,

Objets opaques, objets transparents

Il est important de bien comprendre la différence établie par le jeu entre les obstacles opaques et les objets transparents :

- **Objets transparents** : Ce sont les buissons, les arbres, les palissades en bois destructibles. Ces objets deviennent transparents (plus exactement translucides) sur l'affichage 3D si vous en approchez à moins de 15 mètres. Les obus passent à travers. Ils sont utilisés pour calculer le camouflage du tank.

- **Obstacles opaques** : Ce sont les constructions humaines diverses, les grands murs, les remparts, les rochers... Les obus ne passent jamais à travers. Si tous les points de détection de votre char (les yeux et les pastilles rouges sur le Schéma 1) se trouvent derrière un obstacle opaque, vous ne pouvez pas être détecté, sauf par un char ennemi se trouvant à moins de 50 mètres de votre position.

- **Note** : Les autres tanks, alliés ou ennemis, en action ou détruits, ont un statut spécial. Se placer derrière eux n'augmente pas la valeur de camouflage de votre tank (vous serez détecté comme si vous n'étiez pas "caché" derrière le tank) mais ils stoppent évidemment les obus ennemis.

Le caporal Micheton vous parle jardinage...



Contrairement aux buissons, les brins d'herbe sont purement décoratifs ! Ils n'apportent aucun bonus de camouflage et n'ont aucune influence sur les mécanismes de détection. Vous pouvez donc les désactiver sans vergogne dans les options graphiques si ce gazon décoratif gêne votre visée.

... et vous met en garde

Dans *World of Tanks*, il faut se cacher **derrière** les buissons et non pas **dans** les buissons. Et ce afin de s'assurer que l'avant du châssis ne dépasse pas. Restez quelques mètres en retrait derrière la couverture végétale et tout ira bien. Mieux, si vous vous placez à 15 mètres ou plus d'une rangée de buissons, leur valeur Camouflage ne sera pas pénalisée par un tir (position idéale pour un Canon Automoteur).



de cacher tout le tank (plus exactement tous ses points de détection, voir le Schéma 1 étudié dans les pages précédentes) derrière deux buissons ou plus. Sur Malinovka par exemple : $0,62 + 0,62 = 1,24$, ce qui vous donne donc une valeur Camouflage supérieure à 1. Les paranoïaques,

dans certaines occasions (végétation très peu dense de quelques cartes), pourront se cacher derrière trois buissons pour plus de sécurité.

Notez bien que ceci est valable pour un tank en mouvement, comme pour un tank immobile. D'après la formule de calcul du

Camouflage, vous aurez une valeur totale supérieure à 1 si vous roulez à tombeau ouvert derrière une rangée de plusieurs buissons. La valeur affectée par le déplacement (CamV dans la formule) s'additionne à la valeur Camouflage du décor mais n'en est pas dépendante.

En revanche, en cas d'utilisation du canon, le jeu introduit une subtilité. Tous les buissons situés dans un rayon de 15 mètres autour du tank tireur voient leur camouflage annulé, à part celui qui a la valeur la plus élevée, qui se voit réduite de 70%. Ca fait beaucoup. Prenons l'exemple de Malinovka : cela veut dire qu'au maximum, l'environnement dans un rayon de 15 mètres augmentera la valeur Camouflage de 0,18 ($0,62 \times 0,3$). Autant dire rien du tout. Même si vous êtes en plein cœur d'un énorme massif de fourrés, il est donc sage de considérer votre cachette comme fortement compromise dès que vous tirez un obus.

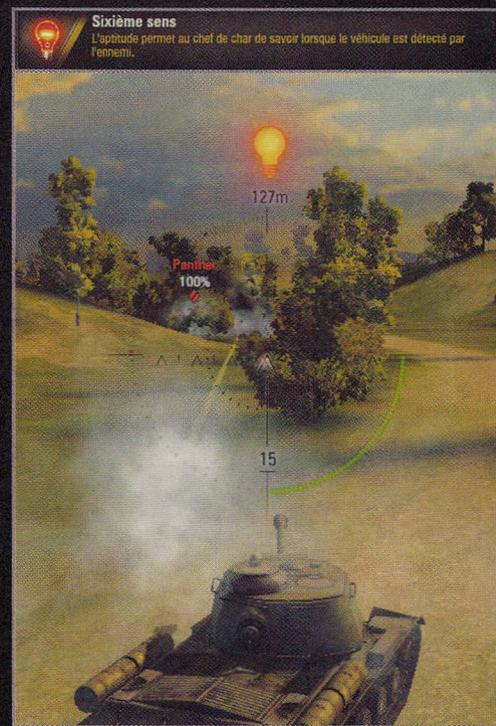


Traîtres traînées d'obus

Même s'il n'est pas encore détecté, un tank ennemi produit un indice visuel à chaque tir : la traînée laissée par l'obus quittant son canon. Cette traînée sera visible sur l'affichage 3D si le tank a tiré en étant dans le cône de votre champ de vision. Ce cône du champ de vision n'est pas forcément égal au point que vous voyez effectivement à l'écran, il est limité pour les traînées d'obus à une largeur de 45°, centrée sur l'axe réel du canon et à moins de 445 m. Si vous apercevez une traînée d'obus à l'écran, vous pouvez donc être certain qu'un tank se trouve à son origine. Notez que ce tank ne sera pas véritablement détecté par cette traînée de tir, il faudra s'en approcher et passer les tests de détection (Ligne de Vue et Distance de Détection, dont les modalités sont expliquées dans ces pages) pour le voir apparaître en 3D et le signaler par radio aux alliés. Mais rien ne vous empêche, avant même de le voir, de signaler sa position manuellement en faisant un Ctrl-clic gauche sur la mini-carte. **Détail important :** ces traînées sont également toujours visibles depuis la vue artillerie.

Le Sixième Sens

Parmi les compétences du Commandant de Char, vous en trouverez une qui va faire fantasmer les artilleurs, les chasseurs de tanks et plus généralement tous ceux dont la survie réside dans le fait de ne pas se faire repérer. Baptisée *Sixième Sens*, elle permet tout simplement de savoir si l'on a été vu par un char ennemi. Trois secondes après avoir été détecté, une grosse ampoule orange apparaîtra au centre de l'écran, vous signalant qu'un obus ne devrait pas tarder à venir vous taquiner le blindage... si ce n'est déjà fait.



La Radio, ou comment bien exploiter Tank FM

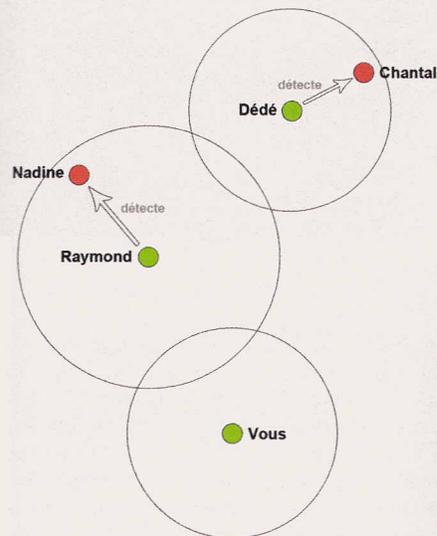
Vous le savez probablement déjà, si un tank ennemi est détecté par un autre tank, ce dernier va automatiquement déclarer la position du gredin à tous ses collègues se trouvant à portée radio. C'est pour cela que vous pouvez parfaitement "voir" un tank caché derrière un obstacle opaque comme un gros bâtiment depuis la mini-carte (point rouge). Beaucoup de joueurs n'ont qu'une idée très vague des mécanismes régissant les transmissions radio, alors qu'ils sont essentiels dans de nombreux domaines (reconnaissance et artillerie notamment). En gros, il y a trois règles à connaître :

1- Vous transmettez et recevez des informations sur les positions des tanks ennemis à un tank allié s'il se trouve à une distance égale ou inférieure à la somme de vos deux portées radio.

2- Vous ne transmettez que les tanks que vous avez repérés par vous-même.

3- Pareillement, un tank allié à portée radio ne vous donnera des informations que sur les tanks ennemis qu'il a lui même directement repérés (et pas sur ceux dont il a reçu la position par radio depuis un autre tank allié).

Hop, un petit schéma pour clarifier définitivement tout ça :



Les cercles représentent bien sûr la portée radio, et les flèches signifient que le tank vert a détecté visuellement le tank rouge. Dans cette situation, voilà ce qui va se produire :

- Dédé (c'est le petit nom du Caporal André Micheton) a détecté Chantal visuellement. Il va transmettre automatiquement sa position à Raymond car les deux sont à portée radio.

- De même, Raymond a détecté Nadine visuellement, il envoie la position de Nadine à Dédé.

- Vous êtes à portée radio de Raymond, alors il vous envoie la position de Nadine.

- En revanche, même si Raymond connaît, via Dédé, la position de Chantal, il ne va pas vous la transmettre par radio, en raison de la règle 3.

Si vous êtes à bord d'un canon Automoteur, vous pourrez donc tirer à distance sur Nadine (vous la verrez s'afficher en 3D sur la vue "de dessus", mais pas sur Chantal. Pour cela, il aurait fallu que votre cercle de portée radio "touche" celui de Dédé.

Les portées radio sont indiquées sur le panneau de statistiques à droite du tank dans l'Écran Garage. Cette portée Radio peut évidemment augmenter en installant une radio plus puissante. Notez qu'à l'heure où nous écrivons ce guide, les cartes les plus grandes font 1000 mètres x 1000 mètres, ce qui veut dire que la distance maximale entre deux tanks (chacun dans un coin opposé de la carte) est de... 1414 mètres, merci Pythagore. Deux tanks qui ont chacun une portée radio de 707 mètres pourront donc en permanence s'envoyer des infos radios depuis n'importe quelle position. Pour atteindre ce chiffre, il faudra s'équiper des radios les plus puissantes du jeu (R113 soviétique, SCR 528 française et américaine, Fug 12 et 10WSc allemandes...).

Ce n'est pas le nombre qui fait la force

La plus grande bataille de tank du début de la guerre se déroula en 1941 autour de la ville de Brody, situé aujourd'hui en Ukraine (mais qui faisait à l'époque partie de la Pologne). En pleine opération Barbarossa destinée à mettre à genou l'Union Soviétique, les allemands alignèrent 800 tanks contre pas moins de 2 500 chars ennemis. Les Allemands compensèrent largement cette infériorité numérique par du matériel de meilleure qualité et des hommes mieux entraînés. Résultat : 200 tanks perdus par la Wehrmacht et... 800 par les Soviétiques, battus après sept jours de combat. Mais ils montreront qu'ils ont bien appris de cette leçon quelques années plus tard, durant la bataille de Koursk.



Les tanks préférés des développeurs


Mike Belton,
vice-président
Relations
Publiques et
Marketing

"J'adore le VK2801. C'est en quelque sorte le 'grand frère' du Leopard et s'il se déplace à la manière d'un pur scout léger, son canon n'en est pas moins puissant, puisqu'il peut infliger des coups à 350 points de dégâts, ce qui est beaucoup pour un Tier 5. Cela fait de lui, en plus, un char offensif très honorable capable de tenir tête aux tanks moyens."

Résumé de ce guide pour les tankistes feignants

- À moins de 50 mètres d'un char ennemi, vous êtes forcément détecté.
- À plus de 445 mètres du char ennemi le plus proche, vous êtes forcément indétectable.
- Un tank "voit" à 360° depuis la partie haute de sa tourelle et la base du canon.
- Le tank a 6 points de détection qu'il faut connaître pour bien rester caché.
- Vous êtes détecté entièrement si un seul de ces six points est détecté.
- Il n'y a pas de point de détection sur le bout du canon.
- Un filet de camouflage augmente de 25 % le camouflage de votre véhicule s'il est immobile pendant plus de 3 secondes.
- La compétence *Camouflage* de l'équipage rajoute également 75% de bonus une fois montée au maximum, et ce même en mouvement.
- Vous êtes camouflé (indétectable) à 100 %, immobile ou en mouvement, derrière deux buissons denses.
- Un tir de canon réduit drastiquement le camouflage de l'environnement proche.
- Un tir de canon crée une traînée d'obus, éventuellement visible par l'ennemi.
- Les tanks spécialisés Reconnaissance ont le même niveau de camouflage qu'ils soient immobiles ou en mouvement.
- Vous voyez les ennemis repérés directement par les alliés qui sont en contact radio direct avec vous.

Le Tir

Le guide du recyclage des vieux matériaux



Un nom qui fleure bon la campagne



Comme tout le monde, vous avez rigolé en voyant la tronche du Leichttraktor.

Ne niez pas, on s'est tous poilés devant la dégaine improbable, soulignée par le patronyme ridicule qui fleure bon le labour et le lisier, du char Tier 1 allemand. Ce tank a réellement existé. De son vrai nom VK-31, il a hérité du nom de code du projet secret, baptisé "Tracteur" pour plus de discrétion à une époque (1928) où le traité de Versailles bridait considérablement le potentiel militaire allemand. Super secret, mais super inutile au début de la Seconde Guerre mondiale, où l'engin obsolète ne servait plus guère qu'à l'entraînement des futurs tankistes.



Pour s'imposer sur le champ de bataille, les joutes verbales ne suffisent pas (bien que certains essayent, mais c'est une autre histoire...). Non, pour décrocher la victoire, il faut percer, tordre, faire fondre du métal, bref : recycler les blindés ennemis en cafetières bon marché. Et pour cela, comprendre le fonctionnement des canons, savoir où et quand faire feu, distinguer clairement les différents types d'obus et acquérir les bases de la balistique.

★ Canons et statistiques

"C'est quoi le meilleur canon pour mon char ?" Tout joueur un tant soit peu expérimenté s'est vu poser la question une douzaine de fois au minimum par de la bleu-saille en quête de gloire. Pas étonnant, compte tenu des différences de performances qui peuvent être constatées à bord d'un même blindé selon le modèle de canon installé.

Au cours de sa courte – mais trépidante – vie, l'obus n'a qu'un seul objectif : percer le blindage du tank vers lequel il se précipite et en visiter l'intérieur. La différence entre cette réjouissante perspective et un "CHBONK" sourd qui n'éraille qu'à peine la peinture se joue à plusieurs niveaux, parmi lesquels on trouve le diamètre du canon, la vitesse de l'obus,

l'épaisseur du blindage de la cible, le type de munitions et tout un tas d'autres facteurs que l'on verra plus loin. Mais dans l'immédiat, vous pouvez avoir une bonne estimation de la puissance d'un canon, et ce sans même sortir du garage, simplement en regardant ses caractéristiques (image 1). La cadence de tir représente les délais (minimum / maximum) pour recharger un obus. La pénétration moyenne indique l'épaisseur de blindage qu'il est possible de traverser, à 100 mètres, avec les différents types d'obus (typiquement : AP / APCR / HE, voir encadré sur les types de munitions). La moyenne de dégâts infligés (exprimée en PV, points de vie) parle d'elle-même. La dispersion représente la taille du cercle de visée, et donc la précision du canon. Enfin, la vitesse de visée exprime le temps nécessaire à ce cercle de visée pour atteindre sa finesse maximale une fois le tank stabilisé.



Le diamètre ne fait pas tout

Notez que la compatibilité des obus est également précisée. Certains canons ne peuvent en effet pas tirer tous les types d'obus. C'est typiquement le cas de la plupart des artilleries, limitées aux obus HE, mais également aux canons dits "obusiers" qui peuvent embarquer certains blindés. Une erreur traditionnellement commise par les joueurs débutants consiste d'ailleurs à se jeter sur ces modèles, séduits qu'ils sont par les calibres de 105, voire de 122 mm, annoncés par la fiche technique. Si elles peuvent être dévastatrices entre de bonnes mains, ces armes réclament toutefois une certaine maîtrise, et il n'est pas rare de voir ces joueurs s'étonner de voir leur obus rebondir sur la plupart de leurs ennemis... Par conséquent, à moins de savoir ce que vous faites, privilégiez les modèles "classiques" qui peuvent charger des obus perforants (AP).



L'art de mettre dans le mille

La fiche technique d'un canon vous permet d'en savoir déjà beaucoup sur ses performances, mais il ne s'agit là que de caractéristiques globales. Et sur le champ de bataille, il existe un grand nombre de facteurs qui empêcheront le matériel d'être au maximum de ses possibilités. Facteurs humains (les niveaux de compétence du chargeur et du tireur influenceront respectivement le temps de rechargement des obus et la précision), mais aussi environnementaux, jusqu'aux dégâts subis par le véhicule...

L'une des caractéristiques les plus importantes du canon est sa précision. Oui, car avant de se demander si notre obus va ou non percer le blindage du char en face, il faut faire en sorte qu'il atterrisse bien dedans, et pas dans la charmante petite maison de campagne située derrière et dont la valeur locative risque de soudainement chuter.

La dispersion

Le cercle de dispersion (image 2) est en quelque sorte la "marge d'erreur" du tir. Là encore, il s'agit d'un indicateur, en l'occurrence pour un tir à 100 mètres, et il faut imaginer cette précision comme un cône partant du canon et continuant de s'élargir au-delà de cette distance. De plus, la formule mathématique utilisée par le jeu pour calculer la course de l'obus confère à ce dernier assez peu de chances de terminer dans les zones extérieures. Suivant une courbe quasi exponentielle, les probabilités de trajectoire sont même de plus en plus élevées à mesure que l'on approche du centre. Les chances de placer l'obus pile à l'endroit visé sont donc suffisamment élevées pour prendre la peine de viser les endroits adéquats, dont on reparlera un peu plus loin.

Les facteurs influant sur la précision

La taille du cercle de dispersion dépend avant tout de la précision théorique du canon (voir sa fiche technique) ; plus la taille indiquée est petite, plus l'arme est précise

et de l'éventuel malus conféré par un tireur qui n'est pas à 100 % de compétence. Avec ça, vous obtenez la précision maximum de votre canon en jeu. Mais cette précision ne saurait être atteinte qu'une fois le char à l'arrêt, le canon stabilisé et le temps de visée écoulé (caractéristique "vitesse de visée" modifiée par la compétence du tireur). Dès lors que votre char est en mouvement, que votre tourelle est en rotation, la visée se fait moins précise. De même, si le canon est endommagé ou si le tireur est mis hors de combat, la taille du cercle de dispersion s'en ressentira immédiatement.

Le lead

Pardonnez l'usage de cet anglicisme, mais il n'existe aucune expression dans la langue de Molière pour évoquer cette technique de tir consistant en une correction de la visée tenant compte à la fois de la vitesse de son ennemi et de ses propres projectiles. Si vous devez faire feu sur un ennemi situé à 300 mètres, il va falloir tenir compte du temps que va mettre votre obus à faire le trajet et de la distance que va parcourir la cible durant ce temps. Aucun problème si le blindé ennemi vient droit sur vous... Mais s'il roule de façon perpendiculaire, vous serez contraint de "viser devant" pour espérer pouvoir le toucher (image 3). Impossible de donner la moindre formule magique à appliquer instantanément : tout dépend de la vitesse de la cible, de sa distance (plus ces données





sont élevées, plus il faudra "mettre du lead"), de son angle relatif par rapport à votre position... Tout est affaire d'estimation, de pratique, d'expérimentation avant que cela ne devienne instinctif. À moins de ne tirer que sur des chars à l'arrêt, avoir toujours conscience de cette contrainte au moment du tir est déjà un premier pas. Allez, si, tout de même, une seule règle en la matière, qui marche généralement très bien : quand vous pensez avoir appliqué la correction adéquate, c'est qu'il en manque encore un poil, rajoutez-en. D'autant que dans *World of Tanks*, il faut prendre en compte le phénomène de latence (votre ping figure en haut à gauche, dans l'interface) vis-à-vis du serveur, qui accentue légèrement ce besoin de correction.

Savoir attendre

Ne pointez pas votre viseur sur l'ennemi : laissez-le venir dedans. Tenter de suivre du viseur une cible mouvante est rarement une bonne idée. D'abord parce qu'il faudra généralement mettre du lead, comme vu précédemment (et conserver la bonne correction tout en bougeant le viseur n'est pas aisé), mais en plus, le fait de bouger la tourelle nuira à l'acuité du tir. Votre obus aura toutes les chances de terminer dans le décor. Le mieux est donc d'anticiper la trajectoire de la cible et de placer son viseur largement devant elle. Le temps que cette dernière parcoure la distance qui la sépare de votre fenêtre de tir, votre visée se sera stabilisée. De plus, en la voyant arriver de loin jusqu'à votre viseur, vous estimerez plus facilement le lead à apporter au tir et n'aurez à vous concentrer que sur le tir lui-même, et rien d'autre.

Balistique

Dans *World of Tanks*, la trajectoire des obus n'est pas rectiligne (on ne parle évidemment pas des obus d'artillerie, ça, on espère que vous l'aurez remarqué tout seul...), mais légèrement en cloche. L'effet est peu perceptible sur les tirs à courte ou moyenne distance, mais bel et bien réel. En jeu, la correction de hausse du canon est faite automatiquement dès lors que vous pointez le char ennemi (qui est alors entouré d'un liseré rouge).

appliquer vous-même cette correction que lors d'un tir avec lead, soit devant la cible, et à longue distance. Dans ces cas, assez peu fréquents, vous devrez pointer la cible afin d'observer l'ampleur de l'ajustement vertical automatique et ensuite l'appliquer à votre tir avec correction. Ça ou bien rester derrière votre buisson pour finir la partie de belote avec l'artilleur en attendant que l'ennemi ait la gentillesse de se rapprocher et en invoquant l'économie de précieuses munitions si besoin.

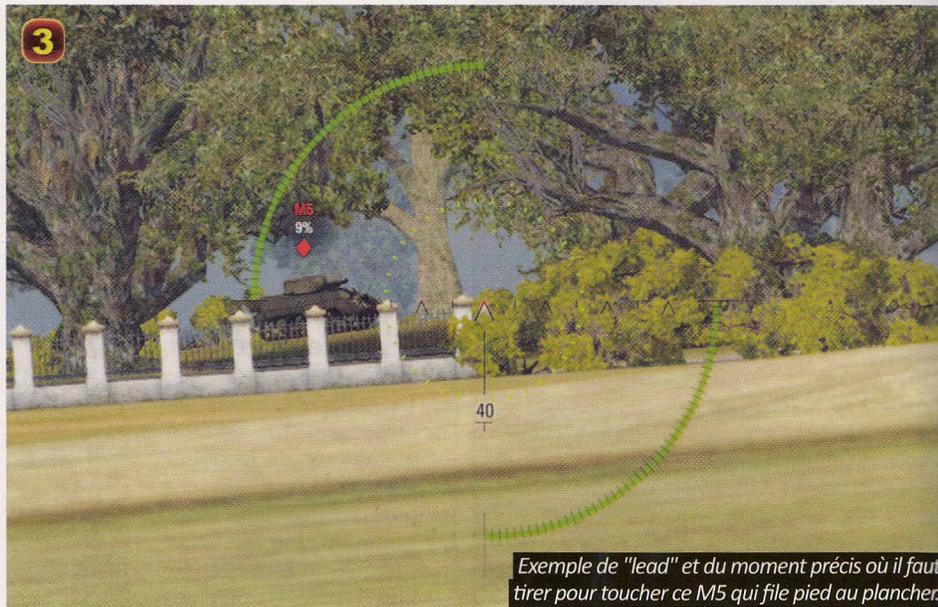
La visée automatique : le faux-ami

Un clic droit sur la cible, et hop, la voilà verrouillée. La solution miracle ? Loin de là. Si elle peut dépanner les débutants dans les premières parties, votre premier réflexe sera de tout faire pour vous en passer. La raison ? Ce verrouillage bloque la mire sur le centre du char ennemi. Rappelez-vous le chapitre du lead et imaginez le fruit de cette "aide" sur un char en mouvement. Gagné : de bonnes chances de voir vos obus taper derrière la cible. Sur un char à l'arrêt, alors ? Même pas... Comme on va le voir plus loin, ce ciblage bien au milieu risque de voir atterrir votre obus sur les parties les plus blindées de la cible, alors que vous



Certains tanks, tels les AMX français, possèdent un chargement par barillet qui leur permet de tirer plusieurs obus consécutifs rapidement. La contrepartie, c'est qu'il vaut mieux trouver un endroit tranquille au moment de changer de barillet...

devrez viser ses points névralgiques. Allez, soyons sympas, il y a bien une utilité à la visée automatique : permettre de pratiquer du tir "psychologique" ou tenter un coup de chance si l'on est fermement décidé à se déplacer en tirant et que l'on est davantage concentré sur le pilotage du blindé. Pour le reste, la touche "E", qui permet d'annuler un verrouillage ordonné par mégarde, est votre meilleure amie.



Exemple de "lead" et du moment précis où il faut tirer pour toucher ce M5 qui file pied au plancher.

★ Taper là où ça fait mal

Réussir à toucher le char ennemi, c'est bien, mais ce n'est que la première étape vers son recyclage sauvage. Il s'en faut de quelques dizaines de centimètres pour qu'un obus fasse des ravages, jusqu'à détruire le blindé ennemi instantanément, ou pour qu'il rebondisse pathétiquement... Vos chances de traverser le blindage vous sont – grossièrement – résumées par la couleur du réticule de visée (voir image 4). Vert : vos chances sont optimales ; orange : faibles chances de traverser ; rouge : rebond quasi garanti. Il ne s'agit cependant là que d'indications globales qui ne tiennent pas compte de tous les facteurs, et vous pouvez parfaitement voir votre obus rebondir alors que le réticule était au vert.

Les points faibles des tanks

Chaque modèle de char dans *World of Tanks* possède ses failles, ses zones moins blindées. Impossible de passer en revue ici l'intégralité du parc blindé du jeu. Mais il existe de grandes tendances générales :

Les blindages latéraux sont loin, très loin d'être aussi épais qu'à l'avant. Si vous prenez votre cible de côté, optez pour le bloc moteur (partie arrière, possibilité de provoquer un incendie), les roulements avant et arrière entraînant les chenilles (possibilité de l'immobiliser). Si vous êtes joueur, vous pouvez tenter de viser,



Selon la zone visée sur ce T-95, l'indicateur de pénétration passe du rouge (blindage latéral supérieur) au vert (blindage arrière).



Un exemple des zones à viser en priorité, ici sur le Panzer IV.

notamment sur les chars allemands et américains, la caisse au centre, soit entre les chenilles, soit légèrement au-dessus puisque c'est dans ces environs que se situe le râtelier à munitions sur la plupart de leurs modèles. Et si ce dernier est touché, c'est le feu d'artifice et les dégâts générés peuvent être gigantesques.

À l'arrière, le blindage est encore pire. Voir un char ennemi nous tourner le dos, c'est un peu Noël avant l'heure. À moins d'être particulièrement malchanceux, un tank léger pourra toujours infliger des dégâts à un tank lourd de Tier supérieur s'il le prend par l'arrière. Aucune hésitation à avoir, il faut viser le bloc moteur. Éventuellement, si l'on se sent en veine, la base arrière de la tourelle, où l'on trouve également le râtelier à munitions sur pas mal de modèles, notamment russes.

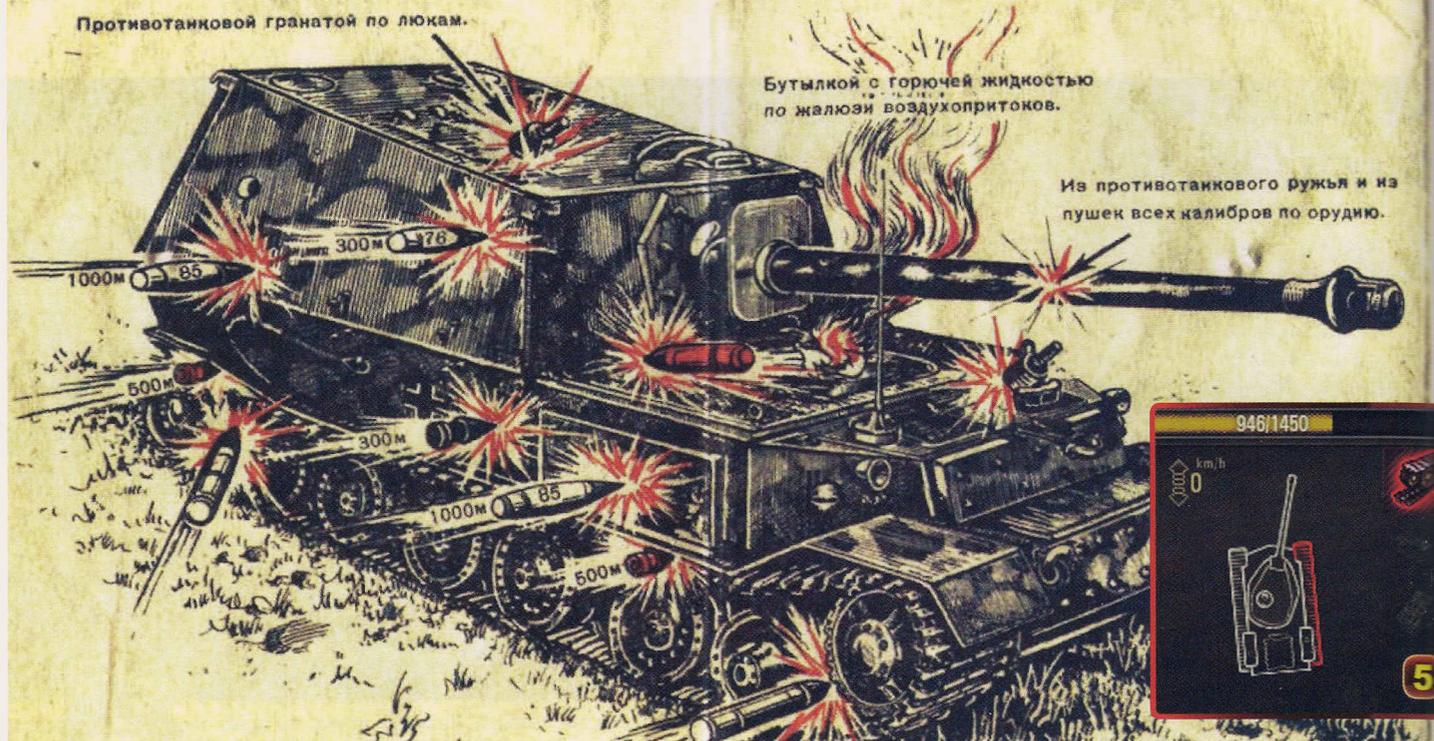
À l'avant, il existe également des points faibles. Typiquement, vous pouvez viser le bas de caisse, moins blindé que le reste. Les coupoles d'observation au sommet de la tourelle, les emplacements de mitrailleuse sont également des points faibles à privilégier. Et, dans le doute, tout ce qui ressemble de près ou de loin à une trappe, une plaque vissée ou quoi que ce soit de ce genre peut constituer un objectif intéressant sur un char qui vous fait face.

Le dessus du tank est également moins blindé que le reste. Bon, vous me direz, quand on ne joue pas l'artillerie et ses tirs en cloche, c'est un peu compliqué de toucher le "toit" de l'ennemi. Mais il arrive parfois qu'à la faveur des reliefs, une telle opportunité se présente. Et dans ce cas, il ne faut surtout pas se priver d'en profiter.

Les ultimes conseils du caporal Micheton



- À l'attention particulière des bleu-bites : quand vous êtes en embuscade, pensez à quitter la vue sniper de temps en temps, usez et abusez du clic droit maintenu pour regarder autour de votre char sans bouger la tourelle.
- Ayez conscience des limitations physiques de votre tourelle. La marge de manœuvre verticale d'un canon diffère grandement d'un char à l'autre et n'est pas indiquée dans la fiche technique. Mieux vaut ne pas le découvrir au moment d'aligner un ennemi placé sur une colline et comprendre qu'il est trop haut...
- Si vous hésitez entre plusieurs cibles potentielles, privilégiez celle qui possède le moins de points de vie. Même avec 1 PV, un char peut conserver tout son potentiel destructeur.
- Si le matchmaking vous est très défavorable et vous place au bout de la chaîne alimentaire, utilisez des obus HE pour endommager les modules externes des ennemis, ou jouez les scouts de fortune. Ce sera plus utile, et plus rentable en xp, que passer votre temps à écailler leur peinture.
- Vous êtes autant prédateur que proie, alors utilisez tous les conseils vus précédemment pour constituer une cible moins facile : soyez imprévisible dans vos déplacements à découvert pour compliquer la tâche de celui qui vous vise, gardez vos "parties molles" à l'abri, arrangez-vous pour placer votre blindage frontal à 45° de la menace pour augmenter vos chances de voir les obus ennemis ricocher, etc.



Le bon angle

Même si vous n'êtes pas particulièrement bricoleur, si on vous demande de planter un clou dans un mur, vous allez instinctivement le placer perpendiculairement à la surface à percer. Parce que si vous le placez à 45°, vous sentez bien que le clou aura plus de chances de déraper au

premier coup de marteau et que vous allez être ridicule avec un pouce bleu de la taille d'un ananas. Eh bien, imaginez que votre obus, c'est le clou en question, et cherchez à atteindre des surfaces à 90°. Car plus l'obus arrivera en biais, plus ses chances de rebondir seront grandes, même sur un blindage qu'il est normalement capable de

percer. De la même façon, évitez de viser des surfaces bombées (comme la tourelle d'un IS-7, par exemple) pour éviter les déconvenues.

Ça vous fait mal si j'appuie là ?

Les conséquences d'un tir d'obus peuvent être multiples. L'impact peut ôter des points de vie au blindé et / ou endommager, voire détruire, un module et / ou blesser un membre d'équipage.

Pour les points de vie, l'équation est simple : à zéro, le char fait boum. Un membre d'équipage blessé subit un très fort malus à son (ses) poste(s). Quant aux modules, ils sont au nombre de huit (moteur, râtelier à munitions, canon, tourelle, chenilles, optiques, radio, réservoirs) et disposent de points de vie propres. Ils peuvent être endommagés (ils deviennent orange sur le schéma du char, voir image 5) et subir un malus à l'utilisation ou détruits si leurs PV tombent à zéro. Ils sont alors inutilisables jusqu'à ce que la réparation automatique leur confère le statut endommagés. Pour certains, les conséquences peuvent être encore plus lourdes. C'est le cas du moteur, sur lequel le moindre coup au but est susceptible de provoquer un incendie, des réservoirs (une fois endommagés, les risques d'incendie du moteur sont augmentés) ou du râtelier à munitions, qui peut entraîner des dégâts supplémentaires.

Notez que pour atteindre certains éléments du char, il faudra réussir à percer son blindage (c'est le cas pour les modules internes, tels le râtelier, le moteur, la radio, ainsi que, généralement, pour l'équipage) tandis que d'autres peuvent être endommagés "en surface", tels les canons, tourelles et optiques.

Obus AP, HE, APCR, WTF ?

-  **2,99" Perforant type AP M62**
Pénétration : 96-160 mm
Dégâts : 86-144
-  **2,99" AP rigide composite type HVAP M93**
Pénétration : 133-221 mm
Dégâts : 83-138
-  **2,99" Explosif type M48**
Pénétration : 29-48 mm
Dégâts : 139-231

Il existe deux grande catégories d'obus dans World of Tanks : perforants (AP, Armor Piercing) et explosifs (HE, High Explosive).

Avec la plupart des canons, il est possible d'utiliser ces deux types de munitions, plus un troisième dit APCR. Ce dernier est un obus premium. Le jeu en comporte d'autres (comme le HEAT), mais on ne s'étendra pas sur ces modèles, tant leur utilisation est peu rentable pour la plupart des joueurs (voir le chapitre Economie page 21).

Bien souvent, le choix se fera donc entre obus AP et HE. Le premier (AP) doit percer le blindage de sa cible pour pouvoir faire des dégâts et sa puissance décroît avec la distance de tir.

Le second (HE) explose à l'impact, générant un souffle et ce, quelle que soit la distance depuis laquelle il a été tiré. Le HE possède bien une valeur de perforation (qui ne décroît pas avec la distance), mais bien plus faible que son homologue AP. Si par bonheur un obus HE parvient à percer le blindage de sa cible, il explose à l'intérieur du char et les dégâts générés sont très élevés, bien plus que celui de l'AP.

Alors que choisir ? Par défaut, c'est l'AP qu'il faut privilégier, pour son rôle polyvalent et sa capacité à percer le blindage. Pour autant, il est utile d'avoir une partie de ses obus (un tiers, en gros) en HE et savoir quand les utiliser. Parmi les situations les plus courantes, citons : le tir de très loin (qui affecte l'efficacité des AP), le tir sur une cible qu'on est certain de ne pas pouvoir percer avec des AP, le tir sur des véhicules avec des habitacles ouverts (exemple : Marder II, Wolverine, la plupart des artilleries...) car le souffle peut provoquer de gros dégâts à l'équipage.

L'équipement

Le tuning, c'est ma grande passion

Qu'est-ce qui fait la différence entre un tank qui s'illustre sur le champ de bataille et un vague amoncellement de ferraille fumant ? Vous répondez : "le talent" ? Vous avez raison. Et ça, dans *World of Tanks*, ça ne s'achète pas, désolé. Les équipements, en revanche, s'achètent bel et bien. Et s'ils ne transformeront jamais un percheron en pur-sang, ils peuvent se révéler décisifs au moment crucial.

Les consommables

Il est ici question des trois emplacements de consommables accessibles depuis les touches 4, 5 et 6 du clavier. Contrairement aux améliorations évoquées plus bas, vous devez considérer l'achat de ces consommables aussi rapidement que vos finances le permettent.

Le tiercé gagnant. Ne tournons pas autour du pot : le trio de consommables dont vous aurez intérêt à vous équiper sera, la plupart du temps, composé d'un *petit kit de réparation*, d'un *petit kit de premier secours* et d'un *extincteur manuel*. Oubliez leurs *alter ego* luxueux (grands kits et extincteur automatique) échangeables contre des golds, trop onéreux pour le service rendu. Pouvoir réparer un module du char (un canon au milieu d'une mêlée, une chenille pour ne pas rester comme une andouille sous le feu ennemi...), soigner un membre d'équipage ou éteindre un incendie... Vous réaliserez que ce trio d'objets vaut largement un petit investissement de 9 000 crédits.

Les variantes. Là encore, ne vous précocpez pas des consommables "golds". Ils ne

 Grande trousse de premier secours Soigne tous les membres d'équipage blessés	50	 Télescope binoculaire +25% de distance de vue lorsque le char est immobile limite à 500m maximum	500 000
 Grand kit de réparation Répare tous les éléments endommagés	50	 Système de visée amélioré +10% à la vitesse de visée	500 000
 Extincteurs automatiques -10% de chances d'incendie	50	 Remplir les réservoirs avec du CO2 +50% de résistance au réservoir	500 000
 Essence indice d'octane 105 +10% puissance moteur et vitesse de rotation de la tourelle	50	 Optiques traitées +10% distance de vis. limite max. de 500 m	500 000
 Caisse de Cola +10% aux compétences de l'équipage jusqu'à la fin du combat	50	 Filtre "Cyclone" Augmente de 50% la durabilité du moteur	500 000
 Essence indice d'octane 100 +5% puissance moteur et vitesse de rotation de la tourelle	5 000	 Boîte à outils +25% de vitesse de réparation	500 000
 Changer Fordre	Installe	 Râtelier de munitions "Humide" - Classe 1 +50% de durabilité du râtelier de munitions	200 000
 Changer l'ordre	Installe	 Revêtements anti-éclats (Moyen) +15% de blindage contre les collisions et les explosions	200 000
 Extincteurs Manuels Éteint le feu quand activé	Installe	 Fouloir de canon moyen calibre -10% de temps de rechargement	200 000

valent pas vraiment leur prix. Reste donc dans la liste l'*Essence indice d'octane 100*, un consommable qui ne se consomme pas et qui offre un bonus permanent au moteur et à la vitesse de la tourelle. Pas mal. Chez les Russes, oubliez l'*alter ego Huile Prêt-Bail* pour lui préférer l'alternative exclusivement soviétique : le *Retrait du régulateur de vitesse*, 3 000 crédits, mais qui, lui aussi, ne s'achète qu'une fois, et est activé/désactivé manuellement par le joueur. À la clé, un bonus de 10 % à la puissance moteur, avec un risque, toutefois, d'endommager ce dernier. Un investissement intéressant, particulièrement pour les scouts et les artileries. Quelle que soit la variante que vous souhaitez adopter, sacrifiez la place de l'*extincteur manuel* pour pouvoir l'installer. Les dégâts sur un module ou la blessure d'un membre d'équipage surviennent en effet plus fréquemment qu'un incendie.

Les améliorations

Là encore, seuls trois emplacements d'amélioration sont disponibles sur chaque tank. Mais cette fois, le choix est plus cornélien. Le problème ne devrait toutefois pas se poser avant de posséder des chars de Tier 7 au moins, le prix de ces équipements étant généralement très élevé.

Il y a les incontournables... Seule exception à la règle générale énoncée juste avant, vous pouvez envisager de faire l'achat de ces équipements dès que possible : le *Filet de camouflage* et le *Télescope binoculaire*. Ils ont en effet pour particularité d'être démontables gratuitement et ainsi de pouvoir être conservés d'un char à l'autre. C'est également le

cas de la *Boîte à Outils*, mais son utilité est moindre.

À part ces deux-là, la *Ventilation*, le *Stabilisateur Vertical* (accessible en moyenne à partir du Tier 8) et le *Fouloir* font partie des améliorations universellement utiles. Mais contrairement aux précédents, il faudra soit dépenser des golds pour les démonter, soit les racheter au prix fort quand on passe au char de Tier supérieur. D'où l'intérêt de ne les acheter que pour des chars que l'on conservera longtemps.

Mais aussi les parfaitement indispensables... Oubliez le *Remplissage de Réservoir* avec du CO2 (parfaitement inutile), le *Filtre Cyclone* russe et les *Crampons de chenilles allemands* (trop chers pour un bonus anecdotique). Quant au *Râtelier Humide* et à la *Boîte à Outils*, ils sont utiles dans l'absolu, mais avantageusement remplacés par les compétences d'équipage *Râtelier sécurisé* et *Réparations*, qui font à peu près la même chose sans occuper l'un des trois précieux slots d'améliorations.

Et ceux qui servent au cas par cas... Qu'il s'agisse des *Barres de torsion / Leviers renforcés*, précieuses améliorations permettant aux scouts de se prémunir contre le déchenillage, du *Système de visée amélioré* qui fera le bonheur des SPG et des chasseurs de chars ou du *Revêtement anti-éclats* pour les chars lourds, les autres équipements seront plus ou moins pertinents selon le type de char joué. Pour plus de détails à ce sujet, référez-vous aux guides consacrés aux "classes", p. 46-55.



Médailles, breloques et pin's

Ou comment se la péter aux réunions d'anciens combattants

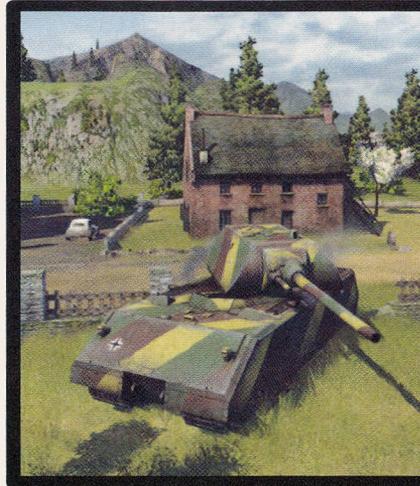
À l'instar des véritables corps d'armées, *World of Tanks* récompense régulièrement les hauts-faits des tankistes virtuels en accrochant divers petits objets brillants ou colorés sur leur poitrine bombée de fierté. Petit tour des bouts de ferraille et autres rubans qui existent en jeu...

Que les choses soient bien claires : il est de ces récompenses de même que pour les médailles décernées par les véritables armées de la vie réelle qui font vraiment ppan pour tuer pour de vrai : elles sont parfaitement inutiles. Sauf à pouvoir frimer en soirée. À toiser la bleussaille, droit comme un "I" malgré les huit kilos de ferraille épinglés sur le sein gauche, et prouver que l'on maîtrise l'art du décapsulage de tank comme personne ou que l'on compte suffisamment de batailles à son actif pour posséder un droit naturel de préemption sur la sangria. En dehors de cela, elles n'apportent nul bonus d'aucune sorte en jeu. Ces récompenses, vous allez pouvoir le constater, sont assez variées.

Les Insignes de Maîtrise

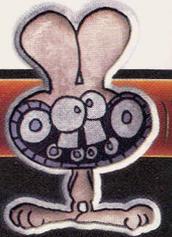
Quatre rangs, allant de "Classe III" à "As". Ils se basent sur l'expérience gagnée au terme d'une bataille (hors modificateurs de type Premium et multiplicateurs de première victoire) comparée à celle gagnée par les autres joueurs ayant piloté le même char au cours des 7 derniers jours. Si vous avez fait mieux que 50 % de ces autres joueurs, vous remportez un insigne Classe III. Faites mieux que 80 % des joueurs pour un Classe II, 95 % pour un Classe I et 99 % pour vous voir décerner le titre d'as. Ces titres sont conservés, remplacés le cas échéant par celui de rang supérieur, et liés au véhicule.

	Batailles	Victoires	
	42	55%	
	39	54%	
	38	58%	
	36	33%	
	32	56%	
	32	53%	
	32	31%	
	28	43%	
	25	52%	
	23	48%	
	22	41%	



La folie des grandeurs

"Ça ne va pas du tout. On dirait un jouet..." C'est en substance ce qu'aurait déclaré Adolf Hitler en voyant le canon de 128mm équipant le char Maus, avant d'exiger qu'on lui colle un calibre de 150mm, plus en adéquation avec les proportions colossales du véhicule. Le Maus, monstre de 200 tonnes qu'aucun moteur de l'époque n'est jamais parvenu à traîner à plus de 13 km/h et qui aurait fait s'effondrer la plupart des ponts qu'il aurait empruntés, n'a jamais dépassé le stade de prototype.



Les Prouesses de bataille

Au terme de chaque partie, un résumé indique, entre autres, les "Héros". Il s'agit des joueurs ayant accompli l'une des prouesses de bataille parmi les suivantes.

Guerrier : être celui qui, dans son équipe, a détruit le plus de tanks, au minimum 6.

Envahisseur : être celui qui a inscrit le plus de points de capture, minimum 80.

Tireur de Précision : avoir une réussite au tir d'au moins 85 % sur au moins 10 tirs d'un potentiel de dégâts de 1 000 PV et plus.

Défenseur : annuler au moins 70 points de capture ennemis.

Mur d'Acier : être celui qui encaisse le plus de coups, minimum 11 et d'un potentiel de dégâts de 1 000 PV.

Soutien : être celui qui aura touché le plus d'ennemis différents, au minimum 6, et finalement détruits par des alliés.

Scout : être celui, au sein de l'équipe victorieuse, qui aura détecté le plus de véhicules ennemis, minimum 9.

Il ne peut être décerné qu'une seule prouesse de chaque type par bataille. Ces récompenses sont liées à l'équipage.



Les Prouesses de carrière

Elles comportent huit catégories, chacune comptant quatre niveaux de la Classe IV à la Classe I. Ces prouesses, liées au compte du joueur, le récompensent sur la durée en cumulant ses résultats. Par exemple, l'attribution de la médaille de Carius, qui compte le nombre de chars détruits au cours de la carrière du joueur, va de 10 pour la Classe IV à 10 000 pour la

Classe I. Chacune porte le nom d'un tankiste célèbre de la Seconde Guerre mondiale, en rapport avec la prouesse. Ainsi, on retrouve notre bon vieux Général Leclerc qui donne son nom à la médaille récompensant le total de points de capture (et non pas le nombre de kilomètres parcourus en marche arrière, comme aime à le prétendre certains joueurs jaloux de l'excellence française).



Les Rubans

Là, les choses sérieuses commencent. On trouve ici des récompenses, liées au compte, qui viennent parfois saluer une performance ponctuelle, parfois un exploit s'étalant sur plusieurs batailles. Certains sont très simples à obtenir même pour les joueurs débutants, tels ceux de Faucheur (détruire consécutivement au moins trois tanks d'un seul obus), Expert anti-char (5 pénétrations d'armures consécutives) et Tireur d'Elite (toucher 10 fois un tank ennemi sans mettre un seul obus à côté). Mais pour décrocher les autres, il faudra faire preuve d'une certaine dose de talent et d'un réel opportunisme.

Notez que dans le cas des séries, les chiffres n'indiquent pas le nombre de fois où la prouesse a été accomplie, mais la plus longue série atteinte.



Invincible

Disputer 5 batailles consécutives sans prendre le moindre dégât (les parties aux commandes d'une artillerie ne comptent pas). Est également parfois appelée "médaille du gros lâche qui se planque".



Commando

Capter la base ennemie en n'étant jamais détecté par un char ennemi de toute la partie.



Dératiseur

Détruire au moins 10 Maus.



Kamikaze

Détruire un char ennemi de Tier supérieur en le percutant. Des fois que cela vous viendrait à l'esprit, évitez de lui foncer dessus s'il est à 100% de ses points de vie. On en a vu essayer, vraiment.



Survivant

Disputer 20 batailles consécutives sans être détruit (les parties disputées à bord d'artilleries ne sont pas comptabilisées).



Chasseur de chars

Détruire plus de 100 chars allemands portant des noms de félins (Panther, Löwe, Tiger et toutes leurs déclinaisons...).



Expert Tankiste

Détruire un char de chaque modèle. Rassurez-vous, vous ne perdrez pas si de nouveaux arrivent en jeu ensuite.

Les Médailles

Attention, là, on ne plaisante plus. Les distinctions qui suivent ne sont clairement pas à la portée de la bleussaille... On parle ici de hauts-faits, d'exploits héroïques, récompensés par des décorations forgées dans les matériaux les plus précieux, tels platine, diamant, cuir de panda albinos ou uranium enrichi. Le genre de médaille que le vétéran astique précautionneusement d'un carré de soie lors des soirées mondaines, sous le regard enamouré de ses jeunes admirateurs qui boivent ses paroles alors qu'il raconte comment il a réussi, avec le seul point de vie qui restait à son KV et un canon faussé par un obus d'artillerie, décimer à lui tout seul la moitié des chars ennemis et apporter la victoire à son équipe. *World of Tanks* compte actuellement huit de ces Médailles (liées à l'équipage), chacune portant, là aussi, le nom d'un tankiste célèbre s'étant distingué au cours de la Seconde Guerre mondiale.

Médaille de Halonen



Réservée aux chasseurs de chars, cette distinction s'obtient en détruisant, au cours de la même bataille, trois chars ennemis qui soient supérieurs de deux Tier à celui du joueur.

Médaille de Fadin



Consacre plus un (très) heureux concours de circonstances qu'un exploit majeur, puisqu'un joueur doit détruire le dernier tank ennemi avec son tout dernier obus pour pouvoir l'épingler à son veston. Autant dire que pour préméditer l'exploit, il faut être un sacré pervers...

Médaille de Boelter



Accordée aux joueurs parvenant à détruire 7 véhicules ennemis (10 si l'on est aux commandes d'une artillerie) de Tier 4 minimum au cours d'une seule bataille.

Médaille de Kolobanov

La classe à la Rambo. Décernée au joueur qui parvient à emporter la victoire après s'être retrouvé seul survivant de son équipe face à cinq ennemis au moins. Elle s'obtient généralement au terme d'une partie dantesque, sous les encouragements délirants de ses équipiers morts qui sont restés assister à la scène et vous flatte l'ego pour une bonne grosse semaine.



Médaille de Billote

Vous avez remporté la victoire et survécu ? C'est un début. Si en plus vous avez encaissé au moins cinq coups critiques, si votre tank termine avec moins de 20% de ses points de vie et que vous avez détruit au moins un char ennemi, la breloque, qui porte le nom d'un commandant de char français qui s'est illustré à bord d'un B1 Bis en 1940, sera à vous.



Médaille de Burda



Accordée aux joueurs parvenant à détruire 5 SPG au cours d'une même bataille, à condition qu'il ne soit pas lui-même aux commandes d'une artillerie. Bon, faut déjà qu'il y en ait 5 d'alliées, et rien que ça, c'est pas gagné.

Médaille d'Orlik



Accordée à un pilote de char léger qui parvient à détruire en une partie au moins trois chars de deux Tier supérieurs au sien.

Médaille d'Oskin



La même que celle d'Orlik, mais à bord d'un char moyen.

Les champs de bataille

Il suffit d'observer le déroulement d'une bataille aléatoire de *World of Tanks* pour comprendre l'utilité de cartes détaillées. Entre ceux qui foncent tête baissée vers des lieux réputés pour être des traquenards et ceux qui se plantent en défense dans des endroits incongrus, ce ne sont pas les exemples qui manquent. Et pas seulement dans les parties de débutants. Vous trouverez dans ce guide des informations générales sur chacune des 28 cartes du jeu. De quoi, au pire, vous éviter les erreurs grossières et les torrents d'insultes de la part de vos équipiers. Et au mieux, de vous rendre utile en participant à l'effort collectif de votre camp, voire de l'organiser si votre niveau d'anglais et de charisme vous le permet. Ce n'est qu'une fois les techniques d'attaque basiques appréhendées que vous pourrez expérimenter d'autres axes, tester de nouvelles approches, et repérer vos propres "bons coins à champignons" depuis lesquels arroser tranquillement l'ennemi.

Quel dommage que les modèles amphibies n'aient pas encore été mis au point dans *World of Tanks*... En attendant, il va falloir contourner ce charmant petit lac au centre de la carte. Pour cela, plusieurs solutions. Concernant celle de l'ouest (3), pour estimer vos chances de succès, c'est très simple : vous jetez une pièce en l'air. Pile, vous ratez. Face, vous ratez aussi. Si la pièce atterrit sur la tranche, l'équipe en face aura peut-être oublié de placer la demi-poignée de tanks qui suffit à défendre cet axe boueux (la vitesse y est considérablement ralentie), à découvert et qui nécessite d'escalader une butte au sommet de laquelle on se retrouve aussi gracieux qu'un pigeon fourré au plomb. Comme bien souvent, c'est dans la ville (2) que tout se jouera. Abrisée de l'artillerie, elle constitue le lieu de rendez-vous de la plupart des chars lourds et moyens engagés, qui

lutteront pour le contrôle de l'église et de la route est, en se tenant de préférence à l'écart de la rive du lac, plus exposée. Les points 4 et 5 sont souvent le dernier rempart de chaque camp et doivent être nettoyés consciencieusement. Mais quand une équipe parvient à déborder par-là, c'est que cela commence à sentir le sapin pour son adversaire...

Reste à évoquer ce magnifique chemin en 1. Inutile de songer y attaquer en force. La route est trop étroite et les couverts trop peu nombreux. En revanche, pour un scout, et/ou éventuellement quelques chars moyens, l'endroit est idéal pour repérer les forces ennemies pénétrant la ville, voire pour les allumer de loin. Tout cela à condition d'atteindre le renforcement en forme de V à mi-distance, seul lieu véritablement abrité des tirs provenant de la ville, et de le tenir.

Lakeville

Dimensions : 800 x 800 m



Falaise

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Il y a deux choses importantes à savoir à propos de cette carte. D'abord, on ne peut pas grimper dans le phare. On a essayé, même en restant en première tout du long, ça ne passe pas. L'idée de voir son Ferdinand au sommet de l'édifice pour pouvoir sniper toute la carte est séduisante, mais faites-vous une raison. Ensuite, ne comptez pas trop sur les villages en 5 et au nord de 1 pour vous la couler douce en attendant que l'ennemi vienne se carrer dans votre collimateur. Les bâtisses du coin sont non seulement trop tendres, mais elles sont en plus exposées à des positions autrement plus avantageuses pour l'adversaire. Y passer, s'y réfugier en cas d'urgence, d'accord, mais y planter sa tente, son filet de camouflage et sa bouilloire à café, certainement pas. De manière générale, le front se fixe en 2, avec des attaquants qui se réfugient chacun

de son côté du piton rocheux. Laisser ce endroit sans défense est une erreur à ne surtout pas commettre, sous peine de voir l'ennemi prendre à revers toutes les défenses. Pour le reste, il est préférable de ne pas foncer d'entrée de jeu par la route de l'ouest. Facile à défendre, difficile à attaquer, cet axe n'est à emprunter que pour créer un second front, après que les défenses ennemies se sont un peu éparpillées. Une entreprise largement facilitée par le contrôle de la zone surélevée en 4. Le genre de boulot qui revient typiquement aux chars légers et moyens.

La petite crête en 3 est également un point stratégique, car une fois atteinte, elle offre une vue magnifique sur le point de capture adverse. Les légers peuvent sortir les jumelles, tandis que les moyens et les chasseurs de char peuvent fournir un appui feu précieux lors de la conquête de la zone.

El Hallouf

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Véritable paradis des chasseurs de chars, des artilleries et des scouts, El Hallouf se présente comme une large vallée entourée de deux hautes falaises. Typiquement, les TD se placent en embuscade au bord de ces falaises, guettant l'inconscient qui aurait la mauvaise idée de foncer d'entrée de jeu dans la vallée. Compte tenu du faible nombre de couverts solides qui s'y trouvent, même un char lourd y possède l'espérance de vie d'un piéton au milieu d'une autoroute. Oui, même au milieu du village en 4, dont les "solides" maisons de bois et de paille s'effondrent au premier obus. Toute cette partie centrale est donc à éviter comme la peste, sauf si la partie commence à vraiment tourner à l'avantage de votre équipe.

Comme souvent, les approches les plus longues sont les plus sûres. Celle par le

nord-ouest (point 2) est sensiblement plus favorable à l'équipe II. Notez qu'il existe, de ce côté de la carte, une petite faille entre deux collines, au sud-ouest du lit de la rivière (point 3), qui permet souvent à un scout de l'équipe II de faire du repérage. Généralement, les chars moyens mènent une âpre lutte pour le contrôle du lac (en 1), zone clé qui permet de s'adjuger une option sur la victoire finale. Sur cette carte encore plus que sur les autres, les scouts ont un rôle majeur. La première équipe à "voir" les tanks ennemis sur la falaise en face a en effet l'opportunité de faire un vilain carton. Gardez bien cela en tête et à moins d'avoir une confiance aveugle en les vôtres, de scouts, ne restez pas au bord de cette falaise, à découvert, en attendant qu'une cible apparaisse.

Le village au centre (3) est certes mignon, légèrement surélevé, mais contrairement à ce que pourraient penser certains, sa prise n'est pas une condition *sine qua non* à la victoire finale. Il faut d'abord avoir en tête que la cour de la fameuse abbaye qui donne son nom à la carte offre davantage d'opportunités de tir sur la base II que sur son homologue du sud. De plus, il existe bien d'autres manières, sur ce champ de bataille, d'aller faire du tourisme dans la base d'en face.

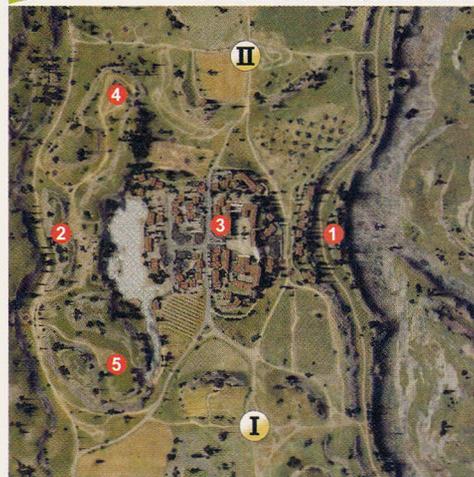
On passera rapidement sur les deux petits chemins qui longent, à l'est et à l'ouest, la ville. Très étroits, on risque de s'y sentir comme un éléphant dans un couloir, attendu de pied ferme en face. Ils n'en constituent pas moins des spots de reconnaissance intéressants pour

des tanks légers et moyens. Les autres chemins en question sont ceux de l'est (1) et de l'ouest (2). Le premier a pour particularité d'être situé en contrebas du reste de la carte, et donc à l'abri (ou privé, c'est selon) d'un feu de soutien potentiel. Comme il s'agit d'une longue ligne droite, plutôt à découvert si l'on excepte le renforcement central, mieux vaut attaquer en force ou se contenter de défendre cet axe.

Le secteur 2 offre plus de possibilités tactiques, tels des contournements, et, au centre, des lignes de tir sur la ville. C'est le genre de zone parfaite si vous pilotez un char lourd. Enfin, gardez en tête que les points 4 et 5 constituent des secteurs intéressants, tant pour la défense de la base proche que pour le soutien à son invasion.

Abbaye

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Erlenberg

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Comme cela arrive parfois, les zones de capture sur Erlenberg sont éloignées des zones d'apparition des équipes. L'équipe I arrive en jeu dans le coin sud-ouest et la II dans le coin nord-est. Les points 1 et 2 sont les zones clés à contrôler par les valeureuses troupes d'assaut. Les défenseurs, eux, jeteront leur dévolu sur les points 3 (la cour du château, riche en couverts pour l'équipe I) et 4 (la colline, qui offre moins d'abris que le château, mais plus de camouflage). Attendez-vous à systématiquement avoir des grappes de blindés en embuscade sur ces deux points. Le contrôle des deux premiers points (1 et 2) permet justement de prendre ces positions défensives à revers, ou de les protéger, selon le camp joué.

Sachez enfin que les habitations longeant le fleuve central sont un peu plus denses à l'est. Une particularité qui se trouve être une réelle opportunité pour l'équipe II. Les chars se réfugiant en 5 peuvent en effet se placer idéalement pour frapper les blindés ennemis de flanc, au nord et

au sud, tout en restant relativement bien protégés des tirs d'artillerie ennemis.



Les tanks préférés des développeurs

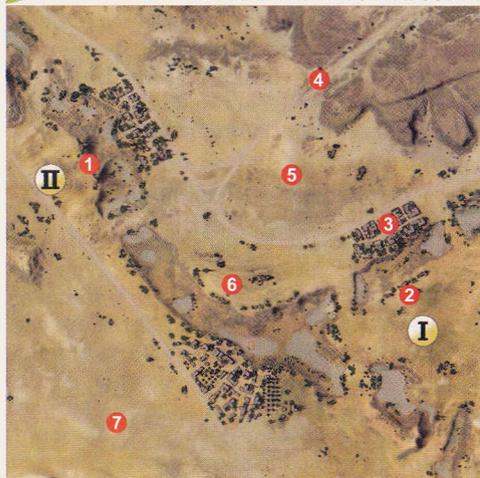


Kirill Mal, designer et créateur des Guerres de Clans

"Le T-54 soviétique et le M46 Patton américain (deux chars moyens de Tier 9). Le premier est rapide, incroyablement agile et agressif. Parfait pour les combats dynamiques sous adrénaline. Le Patton, quant à lui, est plus adapté à un gameplay plus lent, plus stratégique. Il permet de mettre au point, posément, des tactiques et des manœuvres réfléchies, et de les appliquer soigneusement. Pour ne rien gâcher, il est également plutôt rapide et manœuvrant."

Sand River

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Du sable à perte de vue, peu de couverts hauts... Vous voilà prévenus : l'artillerie joue à domicile, ici, et pour leurs victimes potentielles, il n'y aura d'autre salut que d'être en mobilité constante. La carte compte néanmoins deux grosses dunes de sable que chaque équipe devra tenter d'exploiter. Chaque camp dispose de positions défensives intéressantes situées à quelques encablures du point de capture (1 et 2) et d'une route d'invasion privilégiée. Rien de gravé dans le marbre, bien sûr, mais il est tout de même plus aisé pour l'équipe I de passer par le sud-ouest en appuyant son invasion depuis la dune en 7,

tout en laissant quelques forces pour tenir l'accès nord. À l'inverse, l'équipe II aura plus de facilités à défendre le sud tout en menant une offensive par le nord, en prenant d'abord la butte en 5, puis le village en 3. Et comme la clé réside, comme toujours, dans la capacité de l'équipe à voir sans être vu, les points 4 et 6 constituent des lieux d'observation intéressants à contrôler... ou à nettoyer. Concernant le second, les scouts seront bien inspirés de ne pas accorder trop de confiance à la protection que peuvent leur conférer les rochers sur place et ne pas y planter leur tente.

Prenez, à l'ouest, une bonne grosse colline tout en longueur (1) dont l'équipe II se servira sans vergogne pour défendre sa base. Ajoutez-y une grosse forêt bien dense à l'est (2) dans laquelle l'équipe I n'hésitera pas une seconde à se planquer. Collez, pile entre les deux, un village majoritairement composé d'abris à bois et de mobile-homes bon marché (3), zone magnifiquement placée sous le feu croisé des deux zones précitées et donc à éviter dans la mesure du possible, et vous obtenez Murovanka, petite zone de combat sympathique, mais au déroulement plutôt prévisible. L'équipe II tentera donc de contourner les défenses naturelles de l'ennemi

en 2 en mettant à profit le couvert offert par la petite colline du sud-est (5). L'équipe d'en face cherchera, elle, à déloger la vermine roulante adverse de sa position en 1 en la contournant par le nord. Notez qu'il existe, dans ce coin nord-ouest, une petite cuvette où un char (léger ou moyen, pourvu qu'il soit assez rapide pour s'y rendre au plus vite dès le début de la partie) peut tranquillement jouer le scout. Utile aux deux camps, mais surtout à l'équipe II qui pourra ainsi voir la meute ennemie arriver par le nord. Utile à savoir, soit pour vous y installer, soit pour faire sa fête au petit malin du camp d'en face qui y a planté sa tente et qui permet à son artillerie de se régaler.

Murovanka

Dimensions : 800 x 800 m



Col de Montagne

Dimensions : 1 000 x 1 000 m

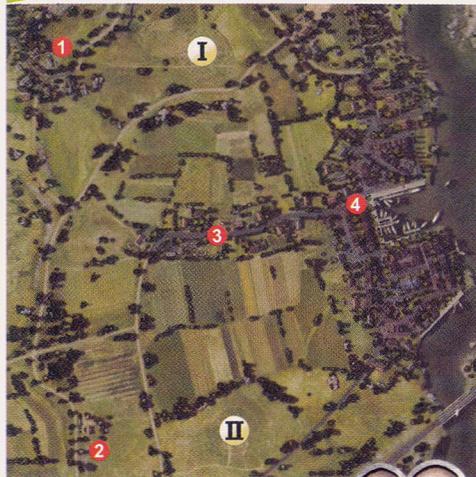


Une carte agréable, bien que relativement fermée en raison de la présence de nombreux reliefs abrupts. Les axes d'attaque sont au nombre de quatre, deux longs et deux courts. Et pour ne pas changer, ce sont forcément les plus courts qui sont les plus dangereux : le pont (1), exposé tant aux tirs frontaux qu'à ceux des ennemis situés en contrebas, et la cuvette (2) qui ne tarde jamais à se remplir des carcasses des joueurs imprudents pensant la traverser sans encombre. Cette dernière est d'ailleurs la chasse gardée des scouts qui auront la double bonne idée de : A- y faire un tour rapide afin de jauger les forces engagées par l'ennemi sur ces chemins ; B- ne pas y traîner, parce que bon, y a comme une petite odeur de sapin dans l'air du coin. Les alternatives longues, privilégiées par les chars lourds, offrent chacune un avantage défensif à l'un des deux camps. Celui

de la hauteur pour I dans le glacier (3), une passe étroite et à découvert qu'il est illusoire de conquérir sans une consistance supérieure numérique ; et celui des couverts pour II sur la route du sud-ouest (4), depuis lesquels les défenseurs pourront s'offrir de beaux cartons sur les ennemis qui auront la mauvaise idée de franchir l'angle de montagne de façon un peu trop... décontractée. Enfin, une requête adressée à ces messieurs les artilleurs : par pitié, arrêtez de vous planter sur les promontoires situés devant vos zones de départ. Si vous ne vous faites pas contre-artiller par les SPG ennemis qui vous y attendront systématiquement, vous vous ferez facilement spotter par le premier scout pas trop idiot et essuiez une avalanche d'obus dans la demi-seconde qui suit. Prenez donc la peine de vous placer à des endroits offrant moins d'angles de tir, mais moins exposés.

La Baie du Pêcheur

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Charmant village, de l'herbe verte et grasse, un petit air iodé vivifiant... Mouais, oubliez tout ça, on ne vient pas ici pour passer ses vacances, mais pour faire parler l'acier et le feu, et mettre une dérouillée à l'équipe d'en face. Pour cela, sauf rares exceptions, il faut s'adjuger le contrôle du village (en 4), "ZE place to be" pour les chars lourds. Mais si faire régner sa loi dans le quartier du port est une incontournable condition préalable à la victoire, cela ne saurait suffire. La route de l'ouest présente toujours un risque (ou une opportunité) d'invasion, notamment par les chars moyens. Aussi est-il opportun de placer des défenses

adéquates. Notamment, pour l'équipe I, dans le petit village au nord-ouest (1) et, pour l'équipe II, autour du moulin du sud-ouest en 2.

"Et le centre ?", me demanderez-vous. À éviter, à moins de nourrir quelques pulsions suicidaires, comme sur beaucoup de cartes du jeu ? Absolument pas. Les habitations en 3 sont même l'endroit rêvé pour les chars légers, voire les moyens qui voudraient se rendre utiles en faisant un peu de scouting. L'endroit est légèrement surélevé, dispose d'abris solides. Ne vous étonnez donc pas si, en cours de partie, vous trouvez que les places y sont chères...

It's raining tanks, hallelujah !



Bien avant de réussir à marier communisme et économie de marché grâce à la Perestroïka, les Russes étaient déjà passés maîtres dans l'art des mélanges bizarres. Les ingénieurs soviétiques ayant remarqué (excusez le jargon technique) "qu'un avion c'est pratique comme ça vole mais qu'un tank c'est quand même vachement plus costaud", ils ont eu l'idée, début 1942, de concevoir un tank volant, le Antonov A-40. L'idée était de le larguer depuis un avion, le tank pouvant ensuite planer jusqu'au champ de bataille. En pratique, ils se sont contentés d'installer des ailes en bois et en tissu sur un T-60 de six tonnes. Surprise, le projet a été très vite abandonné, les résultats s'étant révélés "archi-foireux", comme disent les hommes de science.

Vous voyez cette belle grande route au milieu de la carte, en 1 ? Ne la prenez pas. Sauf si vous êtes un scout et que la bataille est déjà engagée, éventuellement. Mais sinon, avec l'absence de couverts et la présence des positions défensives de chaque camp (2 et 3) à ses extrémités, cette route risque de ne vous offrir qu'une seule opportunité : celle de vivre l'expérience trépidante d'un canard cacochyme fluorescent le jour de l'ouverture de la chasse.

Pour le reste, les deux voies possibles pour attaquer la base ennemie se valent. Celle à l'ouest (5) offre plus d'abris, notamment rocheux. Celle à l'est (4) est plus exposée aux tirs d'artillerie mais sa position en contrebas bloque les lignes de vue et de tir depuis le reste de la carte, ce qui en fait un axe plus propice à l'attaque qu'à la défense. Idéalement, un assaut massif et coordonné d'un côté, ajouté à quelques défenseurs hargneux de l'autre et à quelques autres au centre pour intercepter d'éventuels scouts téméraires, voilà qui doit suffire à l'emporter.

Steppes

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Karelia

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



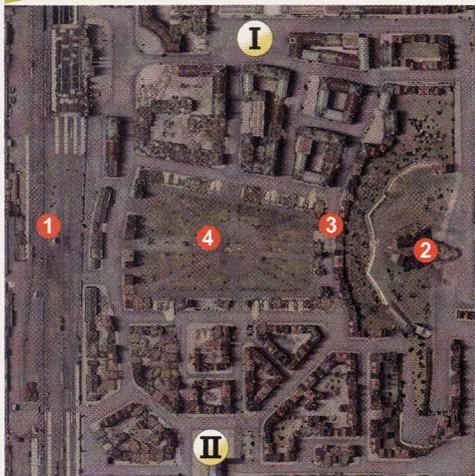
Il n'est jamais facile, au cours de parties standard en compagnie d'illustres inconnus, de mettre au point des tactiques efficaces. Néanmoins, sur Karelia, une rapide concertation suffit pour mettre au point un plan d'attaque efficace. La carte comprend en effet trois chemins possibles et une équipe qui lance un assaut massif et groupé d'une dizaine de chars sur l'un des chemins latéraux en laissant un tiers des troupes défendre la base et l'autre corridor a de bonnes chances d'emporter la mise. Dans l'idéal, le couloir sud-est présente un gros avantage : son plateau (1) qui, une fois conquis, permet de contrôler les incursions ennemies dans le canyon tout en balançant une pluie d'obus sur les chars

empruntant les deux autres couloirs. Un assaut massif par la route 1 peut également être appuyé par un raid par la 3 qui peut permettre de prendre à revers et désorganiser les défenses adverses.

Si vous n'avez jamais tenté par vous-même le chemin central (2), faites-le au moins une fois. Ça s'appelle l'apprentissage par l'erreur et vous ne recommencez plus. Plus sérieusement, cette route qui vous place trop à découvert pour être raisonnablement empruntée peut constituer un choix possible pour un char léger désireux de partir à la chasse à l'artillerie, mais pas avant que la partie ne soit sérieusement entamée. Les autres seront plus inspirés de l'éviter, tout simplement.

Himmelsdorf

Dimensions : 700 x 700 m



Voilà LA carte que redoutent les artilleurs. C'est bien simple, quand ils se retrouvent dessus, on les voit généralement allongés sur le sol, sanglotant en position fœtale. Seule carte quasi entièrement en ville, Himmelsdorf est remplie de hautes bâtisses qui bloquent les lignes de vue et offrent aux autres tanks – qui peuvent enfin ricaner – quelques vacances. Il n'y a guère que la zone ferroviaire, en 1, à offrir une vue un peu dégagée. Mais justement, la plupart des joueurs le savent et, à moins d'être à bord d'un char rapide, l'évitent si l'ennemi dispose d'artillerie. Au centre, le square (4) fait figure de gros pièges à andouilles (vous ne viendrez pas dire qu'on ne vous a pas prévenus...) et c'est bien souvent en 2 et en 3 que le sort

de la bataille se décidera. Commençons par cette magnifique ruelle (3), théâtre de gros et spectaculaires chocs frontaux entre heavys de chaque camp. Bison Futé est catégorique : c'est bien souvent là que ça bouchonne. Heureusement, l'itinéraire bis dit "du château" (2) est toujours disponible. La pente pour y accéder est rude (raison pour laquelle les lourds ne l'empruntent pas) mais une fois en haut, le promontoire offre une vue imprenable sur toute la partie ouest de la carte. Pratique. Non moins pratique, une fois la zone contrôlée : la possibilité de redescendre aussitôt et de prendre l'ennemi, congestionné en 3, à revers. Réalisée rapidement, la manœuvre est souvent synonyme de victoire.

De la plaine, de la ville, des reliefs... La carte Fjords mélange tous les styles, permettant pas mal d'approches différentes. Quelques constantes demeurent toutefois notables. D'abord l'importance pour l'équipe II d'envoyer quelques chars fureter en 5 (et donc pour l'équipe I d'y placer quelques défenseurs). Ce coin de map permet en effet à des chars rapides de prendre la zone de capture I à revers. Bonheur pour l'un, catastrophe pour l'autre. Ensuite, c'est le petit bouchon créé par l'empilement de chars lourds en 4, l'autre "chemin détourné" que chaque camp serait inspiré de défendre, depuis le carrefour au nord pour le camp II,

et depuis la ville pour le camp I. Enfin, notez les deux "place to be" au centre de la carte. Depuis 1, les chars moyens et les lourds suffisamment rapides pour s'y installer au plus vite venant du camp I peuvent couvrir à la fois la plaine au nord, et donc les chars tentant de percer en 5, et l'entrée de la ville. Depuis le plateau en 2, ceux du camp II pourront allègrement cogner cette même plaine ainsi que la sortie de la ville. Votre œil aiguisé de faucon perspicace n'aura pas manqué de remarquer que ces deux positions permettent en plus de dézinguer tous les chars assez idiots pour s'aventurer sur la route étroite et surexposée en 3.

Fjords

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Arctique

Dimensions : 1 000 x 1 000 m

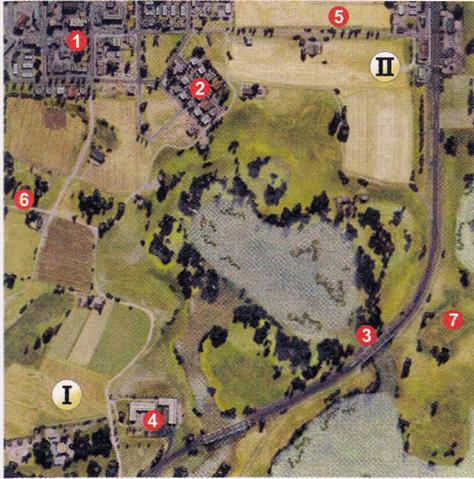


"On sait jamais, sur un malentendu, ça peut marcher." Voici sans doute la philosophie de ceux qui s'obstinent à vouloir envahir la base I en passant par le sud-est (1). Une falaise à angle droit, suivie d'une côte abrupte. C'est vrai que parfois, il y a un malentendu dans l'équipe en face, et que ça marche. Mais si vous démarrez en II, mettez toutes les chances de votre côté et gardez en tête que le camp d'en face n'a besoin que de trois ou quatre défenseurs et d'un soutien d'artillerie pour tenir ce coin de carte. Les plus rapides peuvent toujours, une fois la bataille bien engagée et les forces ennemies un peu dispersées, passer de l'autre côté, en 3, pour effectuer de la reconnaissance et/ou faire coucou aux artilleries ennemies. Notez que pour

le camp I, l'attaque par la route sud-est, une fois cet angle de falaise passé, est tout aussi risquée. Ne vous étonnez donc pas si les échanges d'amabilités ont plutôt lieu au nord, notamment pour conquérir le petit surplomb en 2. Celui qui contrôle cette zone aura soudainement la vie plus facile. Le passage entre les deux falaises à l'ouest (4) est particulièrement intéressant pour l'équipe I, notamment pour les scouts et les moyens qui veulent assurer un peu de soutien. Enfin, les défenseurs de II pourront trouver le site en 5 très attractif. Qu'ils aient conscience que s'il offre effectivement une belle vue, cet endroit les rend néanmoins vulnérables et qu'ils y seront plus qu'attendus par l'ennemi.

Live Oaks

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Ce n'est pas juste. C'est vrai, mais c'est ainsi : une fois encore, la ville au nord-ouest (1) est un endroit clé dont la conquête est un premier grand pas vers la victoire, et c'est indéniablement l'équipe II qui est légèrement favorisée. En commençant plus près que son adversaire, elle peut y prendre position et se mettre en défense et contrôler les angles le temps que leurs ennemis arrivent. Dès lors, utiliser la route du sud-est devient une alternative intéressante pour le camp I. Mais méfiance : le passage du pont (3) peut être délicat. Il est bien plus aisé de traverser à gué, par dessous et, d'une manière générale, il vaut mieux bien profiter des reliefs pour ne pas s'exposer au feu des défenseurs de II, qui disposent d'une intéressante cuvette en 7 permettant de se mettre à couvert et de n'en sortir qu'au moment de faire feu. La défense, justement, parlons-en : si vous

désirez décourager l'ennemi de s'approcher de votre base, les points 4 (pour I) et 5 (pour II) s'imposent d'eux-mêmes. Le premier grâce à ses bâtiments, le second grâce à la hauteur de la route par rapport au fossé, depuis lequel, si la hauteur du canon le permet, on ne laisse dépasser que la tourelle. En revanche, sachez que le point 6 peut sembler un bon point de défense pour le camp I, mais il n'en est rien, exposé qu'il est de toute part. De la même manière, votre éventuelle curiosité d'explorer les rives du lac sera assez rapidement soignée par les fins de partie précoces qui en découleront.

Sachez, enfin, que les chars rapides, légers et moyens, peuvent réaliser une bonne opération en s'installant en 2, d'où ils pourront à la fois taper de flanc les lourds ennemis entrant en ville et intercepter les scouts qui tenteront de s'infiltrer entre le lac et la ville.

Une carte sur laquelle les reliefs jouent un rôle primordial et qui impose une règle de spawn particulière, puisque les chars lourds apparaîtront systématiquement sur les hauteurs de la moitié nord-ouest de la zone, tandis que les moyens et légers démarreront dans l'autre moitié, en contrebas.

Sur Westfield, comme partout ailleurs, le chemin le plus court entre les deux bases, celui qui passe sous l'aqueduc, est aussi le plus dangereux. Cette profonde vallée est surplombée par une haute falaise à l'ouest et une non moins haute colline à l'est. Le hameau en 3 offre un répit (pour II) ou une position défensive (pour I), mais le reste du chemin est très exposé. La zone clé de Westfield, c'est le village (1).

Des abris solides, de bonnes lignes de vue sur le reste de la carte... Un point stratégique suffisamment important pour que les chars lourds de chaque camp viennent s'y étripier. Peu ou pas d'autres alternatives pour eux, de toute façon, à part éventuellement les hauteurs situées en 2. Quant à descendre de leur point de départ vers leur zone de capture, la perspective ne devrait être envisagée que si le char lourd décide de filer un coup de main aux défenseurs. Une possibilité de contournement existe en 4. Elle est surtout réservée aux chars légers et moyens (ça monte dur !) et exposée aux tirs en provenance du fameux village 1. De plus, il est raisonnable d'attendre des défenseurs de chaque côté, respectivement planqués en 5 et en 6.

Westfield

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Ligne Siegfried

Dimensions : 800 x 800 m



Un champ de bataille parfaitement mixte avec une zone urbaine côtoyant une vaste plaine verdoyante et à découvert. Pas de mystère : les chars lourds n'auront pas intérêt à emprunter un autre chemin que celui de la ville (1). Du coup, les défenses de chaque camp ont plutôt intérêt à s'y installer également, sous peine de prendre le risque de s'ennuyer ferme et de ne servir à rien. Dites-vous bien que dans la grande majorité des cas, laisser l'ennemi prendre la ville, c'est faire une croix sur la victoire. Les ruelles étant nombreuses, préparez-vous également à mettre au point (ou subir) des techniques de tenaille. Alors quoi, tout le monde à l'est ?

Non, bien sûr. La grande plaine en 2 est une alternative viable, mais gardez en tête que cette partie de la carte ne "communique" que très peu avec l'autre, puisqu'elles ne sont véritablement reliées que par l'arche en 3 et que par conséquent, cette zone servira moins à contourner les chars combattant en ville qu'à titiller les artilleries ennemies ou tenter une capture-éclair. Pensez à progresser de bunker en bunker et privilégiez les déplacements en meute car une poignée de défenseurs suffira à mettre en pièces un touriste imprudent avant que ce dernier ait eu le temps de comprendre qu'il y avait du monde en face.

Côte Sud

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Cette carte fait partie des deux dernières arrivées (avec Crête de Dragon) dans *World of Tanks* et, à ce titre, fait encore aujourd'hui l'objet de diverses expérimentations de la part des joueurs. Pour autant, il est vite apparu que les chars les plus lents et lourdement blindés des deux camps, accompagnés de leurs cohortes respectives de chars moyens en soutien, prennent l'habitude de se filer rendez-vous en 1. Là, ils peuvent opposer leurs divergences de points de vue à propos de la météo ou de la crise grecque à coups d'obus AP. Chaque camp peut compter sur la présence de quelques potes, de type chasseurs de chars ou toute autre catégorie aimant se planquer et allumer de loin, sur les points 2 et 3. Deux coins parfaits pour la défense, puisqu'ils permettent de couvrir efficacement les deux voies d'accès principales à leur base, derrière. Avec pour inconvénient d'y être particulièrement

attendus, bien sûr. Aussi, si vous vous y rendez, ayez conscience qu'un canon (au moins) est constamment dirigé sur votre position, n'attendant que la confirmation offerte par un scout ou une traînée d'obus pour faire feu. Les axes latéraux (4 et 5) sont moins empruntés. Et celui de l'est encore moins que la plage. Néanmoins, ce serait commettre une grave erreur que de les oublier. Convincez vos équipiers (ou dévouez-vous, le cas échéant, surtout si vous êtes dans le bas du classement) de placer au moins un char léger ou moyen pour défendre ces deux axes, ne serait-ce que pour jouer les vigies. Sonner l'alarme en signalant un assaut de tanks ennemis par une de ces routes et en donnant leur nombre permettra à l'équipe de détacher les forces adéquates pour les repousser et ainsi d'éviter à toute l'équipe de se faire bêtement contourner comme des bleus.

Une des cartes les plus anciennes du jeu, puisqu'elle est présente depuis la bêta. Sensiblement modifiée depuis, elle ne laisse pas planer la moindre forme de doute quant à l'objectif principal : il s'agira bel et bien de prendre possession de la colline centrale (la mine en 1). Si les chasseurs de chars et autres vermines planquées privilégieront les points de défense en 4 et 5, les autres, chars rapides notamment, ou heavy français, partiront se ruer d'entrée de jeu à l'assaut de la colline, quitte à se prendre quelques obus dans la dernière ligne droite. Car le jeu en vaut la chandelle. Ce promontoire offre des rochers derrière lesquels s'abriter (il vaut mieux) et d'excellentes lignes

de vue sur quasiment toute la carte : les spawns des deux camps, une partie de l'île en 3, ainsi que les entrées et sorties de la ville du nord-est (2). Cette ville, d'ailleurs, est un lieu d'affrontement entre chars lourds qui, bien souvent, se tiennent mutuellement en respect, jusqu'à ce que l'un des deux camps parvienne à le contourner. Et d'une manière générale, à moins d'avoir des copains qui contrôlent 1, la sortie de ce hameau est toujours délicate, même pour des tanks très blindés. L'île (3) est pour sa part un axe d'attaque secondaire, mais qui peut se révéler précieux si d'aventure la présence ennemie sur la mine s'avérait inamovible.

Mines

Dimensions : 800 x 800 m



Maintenant qu'on a dit ça, on peut attaquer le sujet épineux de la ville centrale en ruines (1). Si cet endroit n'est pas indispensable pour remporter la victoire, son contrôle facilite néanmoins grandement les choses. Une fois douillettement retranché au centre, bien planqué derrière les bâtiments, on peut en effet, au choix, sortir les jumelles pour le scout et mater tout ce qui se passe autour, ou s'offrir le luxe de pouvoir à la fois appuyer l'attaque ou la défense de son camp. Et si jamais vous vous demandez comment franchir les obstacles antichars qui en gardent l'entrée, demandez à un blindé lourd de vous ouvrir le chemin, ou tentez de les détruire à l'obus HE.

Komarin

Dimensions : 800 x 800 m



Cette carte fait partie des quelques-unes faisant démarrer les joueurs assez loin de leur propre base à défendre. Presque aussi loin, dans le cas de Komarin, que celle à conquérir. Les points 2 et 3 sont les endroits où chaque équipe, quasi systématiquement, organisera ses défenses. Les possibilités de camouflage y étant nombreuses, il n'est pas rare de voir, au cours de parties, un débutant ou un suicidaire se faire exploser dans la zone de capture ennemie sans jamais parvenir à repérer le char qui l'a volatilisé. Les attaquants ont donc plus qu'intérêt à retenir ces points chauds et à mettre à profit les reliefs autour des drapeaux pour s'en protéger.

Malinovka

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Une carte à classer parmi les mal-aimées du jeu... surnommée "campinovka" en raison des nombreux joueurs qui se retranchent dans leur base en attendant d'avoir une opportunité d'allumer les vilains d'en face qui font pareil. Rassurez-vous, si ce genre de scénario arrive à bas Tier, les combats sont autrement plus passionnants plus tard. Même à plus haut niveau, "éclairer" les défenseurs ennemis demeure une tactique rentable. Aussi, s'il est déconseillé à tout tankiste sain d'esprit de s'aventurer dans le no man's land (1), un scout habile peut y faire un tour rapide et profiter d'un manque de

coordination de l'ennemi pour spotter, à la faveur des buissons, quelques ennemis que ses partenaires se feront un plaisir de sniper, puis de dégager rapidement, avant que le temps ne se couvre. Le marécage (3) est en revanche à éviter, l'intérêt de traverser cette bouillasse qui ralentit le véhicule, qui plus est à découvert, est tout sauf avéré.

La plupart du temps, la décision se joue autour du moulin en 2. Point élevé, préalable à toute bonne invasion du camp adverse pour les deux équipes, on s'y bat comme des chiffonniers. L'église en 5 est un bon point d'appui à une invasion du camp II, et donc souvent également défendu. Son alter ego, la forêt en 6, regorge souvent de chasseurs de chars de

l'équipe I. Le village en 4 est un faux-ami. Cette petite bourgade est très exposée et ses bâtisses trop fragiles pour s'y abriter. Envisagez de passer par-là seulement si les points 2 et 5 sont contrôlés par votre camp. Enfin, sachez qu'il existe une tactique audacieuse qui peut – parfois – porter ses fruits : faire croire à une attaque classique sur 2 pour ensuite revenir et lancer un assaut éclair, massif et total par la route longeant le no man's land au sud-ouest. On a bien dit : "parfois", hein, ne venez pas pleurer si toute votre équipe a été décimée par les défenseurs adverses. Le succès est loin d'être garanti, mais comme disent les motards juste avant d'être décapités par un rail de sécurité : "Si ça passe, c'est beau !"

Nous sommes là en présence d'une des plus petites cartes, à ce jour, du jeu. Paradoxalement, et malgré la forte proportion de zone urbaine, les artilleries sont tout sauf inutiles sur Ensk. Ce qui ne signifie pas qu'elles ont la vie facile, puisque la faible distance séparant les deux camps fait qu'elles sont rapidement "spottées"... et éliminées. Pour ne pas réduire davantage

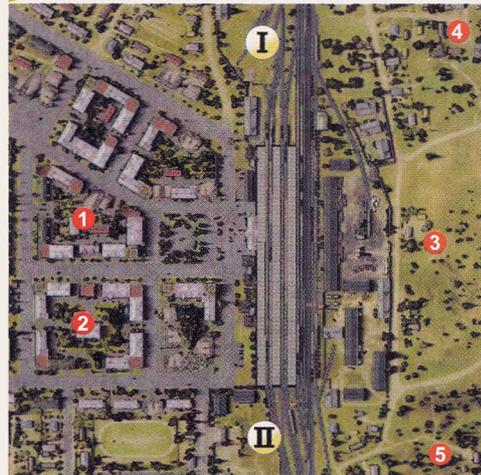
leur espérance de vie, elle feront donc mieux d'éviter les points 4 et 5. Ces positions défensives sont tout à fait valables pour les autres véhicules, mais les artys auront plus intérêt à se trouver un nid douillet au nord et au sud de la ville.

La ville, justement. C'est vraisemblablement ici que cela se passera pour vous si vous êtes en char lourd. Chacune des deux équipes a pour habitude de se rassembler dans les ensembles de bâtiments en 1 et en 2. Tout se jouera à coups d'explorations viriles et frontales et de contournements. Concernant ces derniers, le site offre de multiples possibilités, mais évitez la grande ligne droite à l'ouest, au bout de laquelle il y aura sans doute un TD prêt à vous faire votre fête. Plus globalement, observez la carte et tâchez d'éviter les rues en ligne droite, à moins d'avoir des potes qui contrôlent les voies parallèles.

L'autre axe d'invasion se situe évidemment à l'est, en 3. Mais vous pouvez constater par vous-même à quel point la zone est à découvert. Il est donc impératif de se servir de la scierie longeant les rails pour ne pas donner des points faciles à l'adversaire. Enfin, les scouts peuvent faire un excellent travail de reconnaissance sur

Ensk

Dimensions : 600 x 600 m



les rails, grâce à la vue imprenable qu'ils peuvent avoir sur le spawn ennemi. Gardez toutefois en tête une information primordiale concernant les wagons et la couverture qu'ils peuvent représenter : d'abord, ils sont destructibles ; ensuite, il est toujours possible de tirer dessous. C'est incroyable, le nombre de tankistes qui se sont crus à l'abri derrière et qui sont encore en train de sécher sur le champ de bataille...

Les tanks préférés des développeurs

Michael Jivetc, producteur

"J'ai l'habitude de plutôt jouer des chasseurs de chars, et dans le domaine, mon favori parmi tous est l'Object 704, le TD soviétique de Tier 9. C'est le premier chasseur de char de haut Tier que j'ai recherché, et il semblerait que je n'arrive toujours pas à m'en lasser."

Redshire

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Cette carte plutôt ouverte permet aux deux équipes d'organiser rapidement leurs défenses. De façon quasi systématique, les surplombs en 1 et en 2 sont pris d'assaut d'entrée de jeu par les chasseurs de char, mais également par quelques chars moyens qui ne rechignent pas à sniper et parfois même quelques lourds que le courage n'étouffe pas. Ces positions défensives sont tellement adéquates qu'on assiste régulièrement à de véritables ruées, voire des engueulades entre équipiers quand ils constatent qu'il n'y a pas de place pour tout le monde. Tellement systématique que certains joueurs jouant l'artillerie – dont fait d'ailleurs partie l'auteur de ces lignes – y balancent leurs premiers obus en aveugle avec la certitude de toucher quelque chose, ou à tout le moins de semer la panique dans les rangs ennemis qui pensent qu'un scout

est en train de les épier. Pourtant, si ces positions sont importantes à tenir, ce n'est pas là que la partie se jouera. Ce n'est pas non plus en 3 : le village, et particulièrement le pont, étant trop exposé, seul un assaut massif et coordonné peut aboutir à autre chose qu'un désastre par cette route. Non, bien souvent, c'est au sud-ouest que l'issue de la bataille se décidera. Et il est préférable, quand on joue un char lourd, de se rendre disponible sur ce front. Le point de fixation le plus fréquent, en 5, peut être soutenu, pour l'équipe II depuis le flanc ouest de la colline 1 et, pour l'équipe I, depuis le petit hameau du sud (4). Enfin, dévoilons un bon coin à champignon : depuis la position 6, un scout ou un medium discret peut effectuer une précieuse reconnaissance sur les défenseurs embusqués sur la colline 1...

Deux salles, deux ambiances, deux lignes de front. À l'ouest, une ville qui, comme le nom de la carte l'indique, a connu des jours meilleurs, et qui sera la chasse gardée des heavys et des mediums qui se sentent capables de les soutenir. Attendez-vous à voir les points 1 et 2 devenir les lieux d'affrontement récurrents sur cette partie de la carte. Si vous voulez jouer le poil à gratter, l'idéal est de disposer d'un tank moyen rapide figurant dans les plus hauts Tier de la bataille. Si c'est le cas, et quel que soit votre camp, envisagez de vous ruer en 3 pour vous engager dans la rue est-ouest afin de spotter et/ou prendre à revers les ennemis qui tentent de s'accaparer les deux points précités. Et surveillez vos

arrières (le mieux est de "recruter" un ou deux alliés dans le même genre de char, car vous pouvez être rapidement pris par derrière par les ennemis arrivant après vous).

Les chars légers et moyens, plus généralement, se disputeront la conquête de l'axe 4. En poussant de ce côté, il est en effet possible de titiller les artilleries d'en face (compte tenu de la topographie des lieux, elles ne peuvent guère se placer ailleurs que dans la moitié est de la carte pour espérer être utiles). Mais, surtout, une avancée sur ce flanc obligera les ennemis combattant dans la ville à revenir sur leur base. Une désorganisation, voire une panique parfois, qui profitera à vos troupes luttant dans les rues.

Ruinberg

Dimensions : 800 x 800 m



Marécage

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Imaginez... Si vous deviez fuir une bande de psychopathes armés de fusils à lunette tirant à vue, vous emprunteriez un interminable champ de tourbe offrant une vue dégagée ? Non, hein ? Bon, alors faites-moi le plaisir d'éviter la zone centrale 1 comme la malaria (oui, il faut bien varier un peu de la peste). Parce qu'une fois repéré, vous allez mourir comme un idiot, votre tank à moitié enfoncé dans la boue, cherchant pathétiquement d'où viennent les tirs.

Cette précision effectuée, pour quoi allons-nous nous battre ici ? Principalement la ville au nord (2). Petite zone à couvert au milieu d'une zone dégagée, nid à heavy, forcément, dont

les sorties peuvent être minutieusement arrosées. Depuis le plateau en 3, pour l'équipe I (qui peut au passage décapsuler les inconscients qui tentent leur chance dans le marais), mais surtout depuis le moulin (4) et le long de la falaise (5) pour l'équipe II, qui possède un léger avantage défensif sur ce coin de carte. La conquête du village nord n'est pas une fatalité : une alternative existe au sud, en passant par le pont (6). Mais le hameau sur place est en ruine et n'offre que peu d'abris et cette fois, c'est le camp I qui, depuis les bunkers tout près de la zone de capture ou depuis l'angle du piton rocheux (7) se verra plus à l'aise en défense.

Crête de Dragon

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Arrivée avec le patch 7.3 en mai dernier, cette carte est la première à se situer en Asie. Elle consiste en une succession de plateaux, est très accidentée, complexe et peut représenter un mauvais moment pour les chars les plus lents (genre les bas Tier français, qui ont peu de chances d'arriver dans la zone de capture ennemie avant la fin de la bataille, la signature de l'armistice et le règlement intégral des indemnités de guerre). Un rapide coup d'œil distrait permet de repérer de suite la position du village au centre (1), qui devient systématiquement un enjeu prioritaire pour les deux équipes. Si vous vous y trouvez, gardez en tête que contrairement à d'autres

cartes, les bâtiments de ce hameau sont tous intégralement destructibles, alors ne vous y croyez pas trop à l'abri. Le tiers est de la carte étant impraticable, c'est de l'autre côté que les manœuvres de contournement pourront se planifier. Un chemin long (5) et un autre plus direct (4) que des tanks pas trop patauds peuvent exploiter pour contourner les forces ennemies et, au choix, capturer leur base dans leur dos ou les frapper de flanc. Pour les empêcher, les emplacements situés en 3 (pour I) et en 2 (pour II) sont idéaux, car ils offrent des lignes de tir potentielles sur les ennemis qui auraient emprunté l'un ou l'autre de ces deux axes.

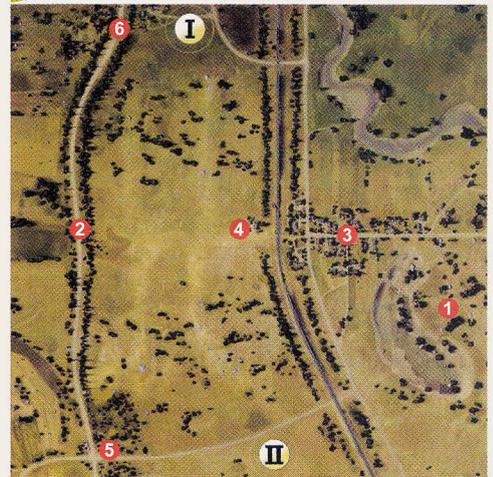
Voilà une carte parfaite pour les artileries. Ses grandes plaines, offrant de grandes lignes de vue, sont particulièrement propices à l'expédition d'obus de 210 mm dans les gencives de son prochain. À part ça ? Eh bien il y a cette petite colline à l'est (en 1). Plus facile à contrôler pour l'équipe II, qui démarre plus proche de cet endroit clé que son homologue, la zone permet d'avoir une bonne vue et de bonnes opportunités de tir sur tout ce qui se trouve à l'est de la voie ferrée, et notamment sur le village (3). Pour cette raison, il est préférable de ne pas s'aventurer dans ce hameau si vos alliés ne contrôlent pas la colline.

L'est constituée donc le principal axe d'attaque, mais il en existe un second : la route entourée d'arbres à l'ouest (2). Cette option

est plus souvent choisie par le camp I, légèrement désavantagé à l'est. Autant dire que pour l'équipe II, laisser cet axe sans surveillance serait une grave erreur. Les lieux les plus propices à la défense de cette route se trouvent en 5 et 6. Et puis, entre les deux, il y a ces grandes plaines où personne, si ce n'est les scouts, ne devraient s'aventurer sous peine de se faire tailler en pièces par les défenses ennemies. Les chars légers peuvent faire un précieux travail de repérage, tant de la plaine que sur la route de l'ouest, profitant des reliefs et des quelques rochers pour s'abriter. Le point 4 constitue d'ailleurs un excellent "spot", mais méfiance : pour rester en vie au centre, mieux vaut miser sur la mobilité. Car d'excellentes lignes de vue, cela signifie aussi d'excellentes lignes de tir.

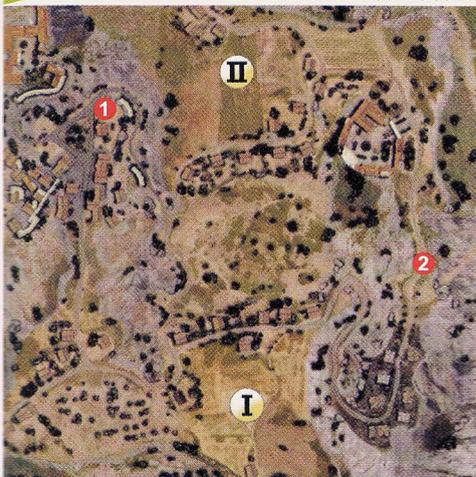
Prokhorovka

Dimensions : 1 000 x 1 000 m



Province

Dimensions : 600 x 600 m



Dimensions minuscules pour cette carte qui, de l'avis général des tankistes expérimentés, perd totalement son intérêt à partir du Tier 8. À ce niveau, en effet, tout le monde arrive à voir tout le monde et l'affrontement se résume à une guerre de tranchées au cours de laquelle la plupart des gens évitent soigneusement de poser un début d'orteil dans le no man's land que constitue la cuvette du centre.

À ce petit jeu, l'important est de connaître les bons coins à champignons de la carte. Pour le camp I, citons donc la maison en 1, au coin de laquelle il est possible d'observer et

de faire pas mal de cartons au snipe. Pour le camp II, dans une moindre mesure, le point 2 permet de faire peu ou prou la même chose. Dans les Tier inférieurs à 8, avec des chars disposant de portées visuelles moins élevées, la clé de la bataille réside dans le courage des scouts qui iront spotter le camp adverse (souvent en se collant aux parois des falaises) afin de permettre à leurs potes de tirer de loin. Pour toutes ces raisons, il est possible que cette carte soit bientôt réservée aux Tier 1 et 2. Peut-être même est-ce déjà le cas à l'heure où vous lisez ces lignes...

Les tanks légers

Quelques grammes de blindage dans un monde d'obus

Les chars légers sont certainement responsables à eux seuls de 70 % des claques qui partent dans les écrans et de 64 % des coups de poing sur les claviers. Oh oui, jouer un tank léger quand on ne sait pas s'y prendre, ça énerve. On explose pour rien, on ne perce pratiquement personne et on se fait traiter de gros naze par des illettrés. Résultat, on se vexe et on finit par se diriger vers les plus gros tanks du jeu alors qu'il suffit de bien connaître son rôle pour s'amuser et transformer ces petites pétrolettes blindées en véritable épine dorsale dans le pied. Enfin, vous m'avez compris.

Pour commencer, prenez un gros burin et gravez-vous dans le crâne : "Je peux être utile." Il est en effet plus que fatigant de voir encore des scouts qui, persuadés de leur inutilité, commencent leur partie en allant se suicider sur les lignes ennemies pour repérer brièvement une partie de l'équipe. Quel que soit le match, commencez par ouvrir vos yeux et déterminez la composition de votre équipe. Un instant de réflexion qui va déterminer votre façon de jouer, puisque vous aborderez la partie différemment selon votre classement et selon si votre équipe est majoritairement composée de chars campeurs (chasseurs de chars, Panzer IV, KV, Maus, artillerie...) ou de chars moyens plus aptes à l'assaut (T-34 russe, Panzer III, Pershing...). Ensuite et quelle que soit la situation de départ, observez les mouvements de vos équipiers, car même en connaissant les meilleurs coins à champignons de chaque carte, vous serez toujours inutile avec de l'artillerie incapable de bombarder vos repérages ou aucun appui feu derrière vous. Maintenant que vous connaissez les grandes lignes de votre boulot, entrons dans les détails.

Cool spot, ce héros

Si vous n'êtes pas en mesure de faire des dégâts, vous pouvez rester en défense et protéger votre artillerie contre d'autres scouts (le Chaffee et les chars légers français sont parfaitement adaptés à cette mission), ou bien endosser le rôle du spotteur, alias "le type qui va dénicher les tanks planqués". Pour commencer, déterminez un premier point de chute, en avant par rapport au reste de l'équipe. Pour vous y rendre en sécurité, gardez en tête que votre petit gabarit vous permet d'exploiter les reliefs mieux que quiconque. Ainsi, jouez à la souris et restez au maximum au fond des fosses ou des trous tant que vous n'êtes pas à l'endroit désiré. Notez que les cartes bien chargées en végétation sont également très avantageuses et que les chars légers possèdent la particularité de ne pas

perdre leur bonus de camouflage quand ils se déplacent. Une fois placé, attendez. Ne tirez pas, ne bougez pas et laissez approcher les ennemis pour les repérer et en faire des cibles faciles pour vos équipiers. Dans l'éventualité où vous seriez repéré à votre tour, concentrez-vous sur votre conduite pour esquiver les tirs et rejoindre le couvert le plus proche. Pour cela, perturbez l'ennemi en braquant de temps à autre dans une direction aléatoire... la ligne droite étant la voie la plus courte vers la destruction de votre char. Puis répétez l'opération en allant de couvert en couvert, tout en gardant vos équipiers suffisamment loin derrière vous, pour leur éviter de repérer les cibles à votre place. Les joueurs les plus aguerris pourront même envisager de faire le lapin avec un char très rapide et agile comme le

T-50-2 russe, puisque chaque adversaire qui ouvre le feu perd une grosse partie du camouflage offert par les buissons (voir le guide tactique sur les camouflages et portées radio en page 22). Ainsi, jouer un spotteur efficacement peut être très rentable, car lorsqu'un de vos équipiers endommage un tank que vous avez repéré, vous obtenez 50 % d'expérience et de crédits, comme si vous l'aviez endommagé vous-même. Oh et tant que vous y êtes, profitez-en pour aller dire bonjour à l'artillerie.

La poudre voudrait vous dire deux mots

Quand la situation commence vraiment à chauffer et que les lignes de front sont très proches, voire entremêlées, spotter ne sert plus à rien puisque vos alliés verront



leurs cibles seuls. Un moment idéal pour faire claquer quelques obus, mais pas que. Souvent lors de gros affrontements, beaucoup de joueurs se focalisent sur un seul ennemi, au point même d'en être aveuglé. Le moment est idéal pour contourner l'adversaire et aller décharger quelques obus d'aussi près que possible dans ses parties les plus tendres comme l'arrière, les trappes d'accès ou les regards (les trous qui permettent à l'équipage de voir). Mais ne poussez pas trop votre chance et n'hésitez pas à fuir ou vous remettre à couvert dès que votre cible commence à vous prendre en chasse. Des situations qui arrivent souvent sur des cartes urbaines comme Himmelsdorf. Ici, la tâche se complique encore un peu plus pour les chars légers qui ne bénéficient plus de leur camouflage et de leur agilité à découvert. Plutôt que de chercher la collision frontale, laissez donc les chars lourds jouer les aimants à obus, pendant que vous déterminez la disposition globale des ennemis. Puis, lorsque vous avez trouvé une faille dans les lignes ennemies, précipitez-vous à l'intérieur en comptant sur l'effet de surprise. Si vous êtes encore vivant une fois de l'autre côté, vous aurez alors tout le loisir d'endommager les chars adverses, voire les forcer à se redéployer et ainsi soulager le front. Inutile

donc de traîner si les canons commencent à se tourner vers vous, mais vous pourrez toujours profiter de cette escapade pour semer encore un peu plus la panique en allant vous occuper de quelques artileries. Oui, encore elles.

Un maréchal bien loti

En matière d'équipement, les optiques traitées vous seront utiles en toute circonstance, étant donné qu'elles augmentent la distance de vue du tank de 10 %. Vous pourrez cependant préférer les jumelles binoculaires qui augmentent cette même portée de 25 %, à condition d'être immobile. Dans ce cas, n'hésitez pas à prendre également un filet de camouflage qui augmentera votre discrétion de 25 % lorsque vous êtes immobiles. D'une manière plus générale, évitez les revêtements anti-éclats qui vous ralentiront plus qu'ils ne vous protégeront. La ventilation est quant à elle un indispensable qui offrira un bonus non négligeable à votre équipage, mais que vous pourrez remplacer par des barres de torsion destinées à réduire la possibilité de décheniller. Du côté des modules, le moteur et la radio sont indispensables pour jouer un éclaireur qui ne se contente pas d'être une cible ambulante. De plus, les plus grosses radios permettent de révéler vos découvertes

aux artileries, même en étant perdu seul au fond des plus grandes cartes, à condition toutefois que les planqués chargés de vous soutenir soient également bien pourvus en la matière. Enfin, choisissez en priorité des compétences d'équipage qui entrent en résonance avec votre rôle, comme celles qui permettent d'être plus agile, de voir plus loin, d'être moins facilement détectable. Mais surtout, ne vous découragez pas. Devenir un bon éclaireur ne se fait pas en un claquement de doigts, même si suivre ces conseils devrait vous distinguer de l'ensemble des tanks légers suicidaires.



Le mot du caporal Micheton



Mes p'tites bleusailles en sucre, gardez bien en tête que vos chars légers sont plus rapides et agiles que n'importe quel autre tank. Aussi, vous avez intérêt à m'exploiter leurs possibilités de contournement avant que je ne vous réforme la face pour incompetence. Eh oui, rien ne vaut un contournement bien senti pendant que l'adversaire recharge. La plupart des blindés ne pourront pas vous suivre, que ce soit au niveau de la vitesse de rotation du châssis ou de la tourelle. Une fois de l'autre côté du canon adverse, vous n'avez plus qu'à lui tourner autour en envoyant votre feu vengeur sur le coin de sa tronche. Attention cependant, certains se laissent emporter par l'émotion et s'imaginent qu'il est plus prudent d'effectuer des grands cercles. C'est pourtant tout l'inverse qu'il faudra effectuer, car plus vous tournerez près des miches d'un ennemi, plus son canon devra effectuer une rotation importante pour vous suivre. Compris mesdemoiselles ?

Les tanks moyens

Un petit air de variété

"Mou!", "peut-être" ou "pourquoi pas" sont autant de mots qui traversent régulièrement la tête d'un joueur aux commandes d'un char moyen. Faciles à comprendre et pourtant difficiles à maîtriser, ces blindés touche-à-tout sont de véritables milieux de terrain, capables de jouer les éclaireurs, les défenseurs et même de faire le café.



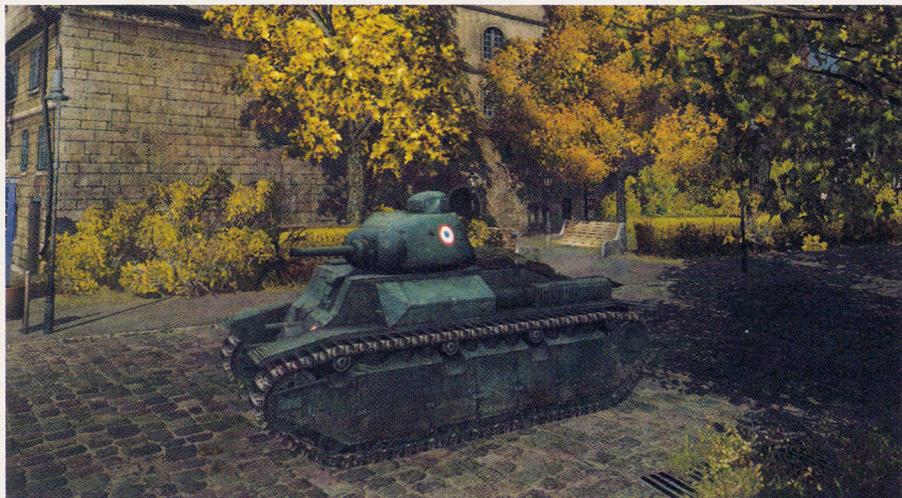
En les prenant dans leur ensemble, les médiums sont, à juste titre, moyens dans la plupart des domaines. Un phénomène qui se confirme principalement dans les petits Tier, où ces blindés se laissent dompter sans trop rechigner. Une qualité qui leur vaut d'être les grands copains des débutants qui découvriront tranquillement en leur compagnie les mécaniques du jeu sans trop souffrir, en attendant de débloquer des chars plus spécialisés. Puis la tendance s'inverse petit à petit, puisque ces branches tendent à proposer des chars de plus en plus pointus dans certains domaines. Si vous avez encore du mal à y croire, demandez donc aux éclaireurs fraîchement interceptés ce qu'ils pensent de l'agilité et la vitesse d'un Panzer III ou d'un Bat Chatillon. Et tant que vous y êtes, allez donc consoler ce pilote de char lourd qui vient de se faire transpercer par des tirs de Patton.

Besoin de reconnaissance

Bravo, vous êtes aux commandes de votre char moyen flambant neuf. En tant que chef d'équipage, vous jetez un regard en direction de Günter et Hans, ou de Sergey et Boris. À moins que ce ne soient Peter et Buck. Voire Jean-Jacques et Raymond, on n'est pas racistes. Vous la sentez cette grosse goutte de sueur qui perle sur votre front et qui vient de trahir vos doutes ? Eh oui, vous pouvez toucher à tellement de domaines sans forcément y exceller que vous en avez le vertige. Pour éviter de faire n'importe quoi et sacrifier inutilement la vie de vos deux compères,

n'oubliez jamais la règle absolue du pilote de char moyen : quand on ne sait pas, on ne joue pas au kakou et on fait du soutien. En clair, tant que vous n'avez pas clairement identifié les éventuels atouts et faiblesses de votre machine, contentez-vous de suivre le flot et d'envoyer quelques obus bien sentis sans trop vous exposer. Il s'en suivra alors une longue phase d'apprentissage, durant laquelle vous devrez expérimenter et même questionner d'autres joueurs si vous n'êtes pas un gros sauvage qui vit au fond d'une grotte. D'une manière générale, on notera parmi les modèles les plus populaires le Panzer IV qui, une fois bien équipé, devient un redoutable sniper.

À l'opposé se trouve le PzKpff S35 739 (f), un char Premium de Tier 3 qui, grâce à son bon blindage, devient une véritable machine à enfoncer les lignes ennemies. L'icône T-34 est cependant épargné par le chauvinisme biélorusse, ce blindé étant moyen dans tous les sens du terme, voire anecdotique avec son canon loin d'être exemplaire. Une véritable chance si on le compare au M3 Lee américain, coincé avec un canon dans le châssis à l'image des chasseurs de tanks, en plus d'être handicapé par une précision des plus mauvaises et un blindage qui laisse penser que les ingénieurs de l'Oncle Sam ont tapé dans les stocks nationaux de papier à cigarette.





Échauffez-vous, vous entrez sur le terrain

Savoir quand bomber le torse et quand se faire tout petit reste cependant insuffisant pour devenir un bon pilote de char moyen. Dans une partie où les catégories de tanks sont représentées avec équilibre, votre rôle se bornera souvent à naviguer entre les points chauds pour offrir de l'appui feu à vos équipiers. Mais lorsque vous tomberez sur un match déséquilibré ou serez au milieu d'une équipe décimée, votre char pourra se montrer d'un précieux secours en endossant le rôle d'un défunt ou d'un absent. Aussi, pensez à surveiller en permanence la liste des membres de votre équipe pour être paré à prendre le relais à tout moment. Si votre char est du genre agile et rapide, vous pourrez par exemple jouer les éclaireurs de remplacement, révélant les positions de l'ennemi ou allant chasser les artileries et scouts de l'ennemi. Attention toutefois, n'oubliez pas que votre camouflage sera toujours moins efficace comparé à un char léger, puisque contrairement à eux, vous perdrez de nombreux bonus de discrétion dès que vous serez en mouvement. Aux commandes de chars mieux blindés comme le T-50 ou le T-54, vous pourrez aussi prendre la place d'un défenseur tombé sous les obus. Là encore, connaître vos limites sera vital pour agir avec efficacité, puisque dans le cas présent, ces chars pourront résister sans trop d'inquiétudes face à des canons de Tier inférieur, mais auront tout intérêt à jouer avec les couverts face à des Tier égaux ou supérieurs. En somme, la clé du

succès se trouvera dans votre capacité d'adaptation. Un fait qui deviendra encore plus vrai aux alentours du Tier 6, quand les tanks des autres branches se spécialisent de plus en plus et vous obligent à connaître votre machine sur le bout des doigts, en plus d'être capable de repérer les faiblesses adverses en un coup d'œil.

Char bien ordonné commence par soi-même

L'équipement d'un char moyen peut être une bonne occasion de le renforcer dans son rôle. Si, d'une manière générale, la ventilation, le fouloir et le stabilisateur sont intéressants pour la plupart des tanks, il vous faudra rapidement songer à embarquer du matériel plus apte à affirmer vos atouts et à combler vos faiblesses. Par exemple, un Panzer IV sera un bien meilleur sniper une fois équipé d'un filet de camouflage et d'un télescope binoculaire. Cet état d'esprit ne changera pas avec les modules qui devront suivre prioritairement votre rôle, même si débloquer au plus vite une nouvelle tourelle et un bon canon permettra d'augmenter sensiblement vos chances de survie. Puis l'histoire se répète avec les compétences d'équipage, puisque vous devrez vous efforcer de faire des choix qui collent au mieux à votre rôle. Par exemple, inutile d'acquérir des compétences qui vont améliorer les tirs en mouvement sur un char particulièrement lent et majoritairement joué en position défensive, tandis que l'aptitude "Râtelier sécurisé" sera

un investissement intéressant pour un T-44 russe, un peu fragile à ce niveau. Enfin, si les idées vous manquent, rendez-vous au guide correspondant à la catégorie de tanks la plus proche du vôtre et inspirez-vous des compétences qui y sont conseillées.

Le mot du caporal Micheton

Alors mes louloutes ? On s'imagine qu'il suffit d'être d'un Tier équivalent pour lutter frontalement contre du lourd ou du chasseur de chars ? Pitié, évitez de me faire rédiger une lettre d'insultes à votre famille où j'expliquerai comment votre mort fut ridicule et inutile. Eh oui, quoi qu'il arrive, vous êtes dans un char moyen, donc vous ne pourrez généralement pas rivaliser, soit en raison d'une puissance de feu trop faible, soit à cause d'un blindage trop fin. Mais dans la plupart des cas, vous bénéficierez de ce que l'immense majorité de ces chars n'auront jamais : la mobilité. Profitez-en ! Contournez-les, cherchez leurs flancs et vous humerez la bonne odeur du tankiste stressé.



Les tanks lourds

La force tranquille

Vous n'êtes pas du genre pressé. Se ruer à toute vitesse au milieu des chars adverses la bave aux lèvres n'est d'ailleurs pas trop votre truc. Vous, ce que vous aimez, c'est le côté irrésistible et rouleau-compresseur qui se dégage de votre blindé. Car si l'ennemi peut fuir, il ne pourra jamais se cacher bien longtemps.



A condition tout de même qu'ils ne soient pas au sommet ou derrière une colline, vos mortels ennemis. Il faut dire qu'avec des vitesses de pointe s'étalant de 20 à 65 km/h, respectivement pour le Maus et l'AMX50B, il ne faudra pas vous attendre à faire exploser le chronomètre car ces tanks ne seront jamais dotés d'une agilité féline ni d'une accélération décoiffante. Handicapés par un poids élephanthesque, ces machines ont également des problèmes avec la vitesse de rotation de leurs tourelles, comptant parmi les plus lentes. Des désavantages importants, compensés par de gros blindages et des canons plutôt puissants. Équipés ainsi, les chars lourds deviennent naturellement de bons défenseurs, très efficaces pour tenir une position, mais peuvent également ouvrir la voie lors d'un assaut, encaissant les premiers obus tout en rendant la politesse. Il faudra cependant se méfier, chaque nation ayant une approche sensiblement différente de cette catégorie de chars. Les Allemands, bien qu'ayant le Maus et son énorme blindage, ont aussi tendance à proposer des soutiens de seconde ligne comme les Tigre. Les Français, eux, ont un style plus dynamique, avec de bonnes vitesses de pointe et des canons à barillet, permettant d'envoyer rapidement quelques obus avant de devoir se cacher pendant un long rechargement. Enfin, Russes et Américains se montrent à peu près équilibrés, même si l'on notera

que les premiers ont tendance à proposer des machines un peu plus agiles que la moyenne quand les seconds s'appuient surtout sur de très bons canons.

Mettez un bon coup de défense

Lorsque vous serez dans les Tier inférieurs d'une partie, défendre sera probablement la première idée qui vous viendra à l'esprit. Or, il ne suffit pas de se poser quelque part et de tirer sur tout ce qui pointe le bout de son canon. Vous êtes lourdement blindé certes, mais pas immortel pour autant et incliner votre blindage à 45 degrés dans une position défensive ne sera efficace qu'à condition d'avoir l'initiative sur l'adversaire. Il paraît même que les gens de basse extraction appellent ça le "camping". Aussi, ne vous jetez pas bêtement dans la gueule du loup. Par exemple, si vous vous êtes fixé comme objectif de tenir un coin de rue précis et qu'une fois sur place, vous découvrez plusieurs carcasses d'équipiers, songez à prendre une position en retrait. Vous pouvez également vous entêter, au risque d'être immédiatement accueilli par une pluie d'obus, réduisant votre rôle de défenseur dissuasif à celui d'une gentille cible. Plus important encore, ce rôle implique que vous soyez toujours conscient de ce qui est en train de se passer autour de vous. Imaginez un peu le désastre : alors que vous teniez vaillamment une rue, le front à votre gauche s'effondre et l'ennemi

avance, profitant de votre léthargie pour vous prendre à revers. Savoir quand se redéployer est donc indispensable et pour cela, vous devez garder un œil en permanence sur votre carte. Encore une fois, n'hésitez pas aussi à reculer lorsque la situation l'impose, que ce soit pour faire face à un nouveau front qui vient de se former, ou tout simplement parce que tous les équipiers à vos côtés sont morts. Eh oui, se replier est une tactique particulièrement viable,

Le rivetage de la médaille



Le M3 Lee produit en urgence pour remplacer les M2 obsolètes était victime de nombreuses lacunes de conception, dont une qui le fit entrer dans une grande famille : celle des blindés capables de tuer leur propre équipage. Dans les faits, son blindage était riveté. Une bonne idée si l'on veut gagner du temps de fabrication. Or, le M3 Lee se transformait en cabine à suicide lorsqu'un obus tapait trop fort, entraînant une projection de rivets à l'intérieur qui pouvaient blesser ou tuer l'équipage. Inutile de préciser que son successeur, le M4 Sherman, se passa d'une telle trouvaille.

surtout si cela vous permet de rejoindre facilement du monde pour ne pas terminer comme un pauvre bunker encerclé.

Piquez au vif

Savoir tenir une position et protéger ses petits est une chose, mais il vous faudra parfois appliquer cette tactique dans le sens inverse en rentrant dans le lard de l'adversaire, surtout si vous avez la chance de figurer parmi les hauts Tier de la partie. En tant que "plus gros char" dans tous les sens du terme, vos équipiers s'attendent à ce que vous poussiez vers les lignes ennemies et c'est précisément ce que vous allez faire. Pour commencer et comme toujours, observez attentivement l'évolution de la situation sur votre carte. Vous ne devez vous retrouver seul sous aucun prétexte car la présence d'un ou deux équipiers, même plus légers, derrière vous dissuadera plus d'un joueur d'essayer de vous prendre à revers. Puis, lorsque les échanges de tirs commencent, faites en sorte d'être toujours LA menace, afin que les adversaires soient tentés de vous viser vous, plutôt qu'un équipier plus fragile. Pour cela, soyez agressif en tirant aussi souvent que possible et restez toujours en mouvement pendant vos temps

de recharge ou lorsque vous n'avez pas besoin d'une grande précision comme dans un combat urbain. Un mouvement qui, d'ailleurs, en dépit de votre faible accélération, vous permettra d'éviter un tir de temps à autre. Eh oui, vous n'avez pas idée du nombre de joueurs qui louperaient un éléphant dans un couloir dès que le stress se fait sentir. Enfin, même en poussant votre équipe vers les lignes ennemies, n'oubliez pas que vous n'êtes pas invincible. En tant que pauvre mortel, ne négligez aucun couvert et évitez les traversées en aveugle sur les étendues ouvertes, sans quoi votre lenteur fera de vous la victime d'un immense tir au pigeon.

J'ai entendu dire que vous aimiez les tanks

Alors j'ai mis un tank dans votre tank. Quand vient le moment de tuner votre blindé, les néons bas de caisse et autres jantes chromées 74 pouces ne vous seront pas d'un grand secours. Sur à peu près tous les chars lourds, vous obtiendrez généralement de bons résultats en mixant à votre convenance une ventilation, un télescope binoculaire, un stabilisateur vertical et un fouloir. Un fouloir qui par ailleurs est quasi-incontournable pour

les chars russes, aux temps de recharge élevés. Les chars Français quant à eux, adeptes des grosses rafales avant de retourner se cacher, s'équiperont en priorité d'un stabilisateur vertical et d'un système de visée amélioré. Quant aux Tigre allemands, ils auront tout intérêt à s'équiper de télescopes binoculaires pour sniper paisiblement depuis la seconde ligne, tout en évitant le piège du filet de camouflage qui n'apporte pas grand-chose sur de tels chars. Côté modules, tourelles et canons sont un minimum vital qui vous permettra de boxer sans penser qu'un mécanicien s'est planté en assemblant votre machine. Aussi, veillez à garder un œil sur le tonnage de ces équipements pour éventuellement débloquer de nouvelles chenilles en premier. Concernant les compétences de l'équipage, on ne saura que trop vous recommander un tireur doté en premier lieu de "Précision", puis de "Coup mortel" pour rentabiliser ce gros canon qui transperce si facilement. Enfin, un pilote avec "As du volant" pourra parfois sauver vos fesses sur un contournement et d'une manière générale, n'oubliez pas l'incontournable "Réparations", puis "Frères d'armes" lorsque vous aurez au moins trois compétences.



Le mot du caporal Micheton

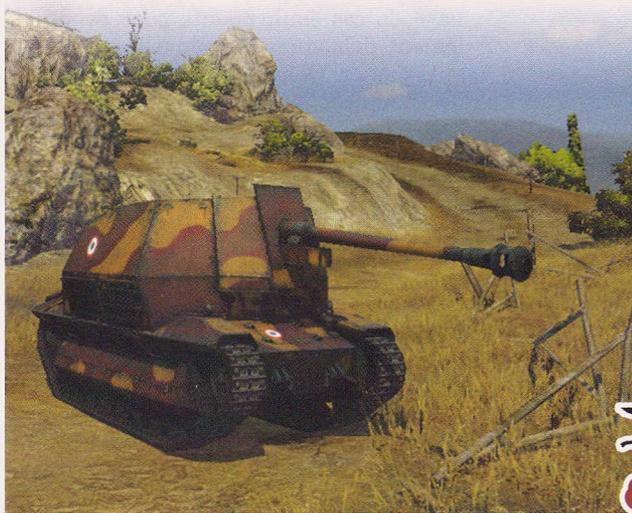
Votre attention mes p'tites endives. En tant que char lourd, vos pires ennemis seront les blindés qui tenteront de vous contourner et l'artillerie. Chacun des deux peut facilement profiter d'un moment d'inattention pour vous retaper gratuitement la carrosserie, en limitant vos moyens de riposte. Ne laissez pas une telle situation se produire, bon sang de bois ! Ainsi, lorsqu'un char tente de vous contourner, votre priorité absolue doit être de détruire au moins une de ses chenilles afin de l'immobiliser et l'empêcher de vous humilier. Contre l'artillerie en revanche, il n'y a pas de recette miracle. Vous êtes gros, lent et pour couronner le tout, vous avez un blindage moins épais sur le toit comme tous les autres tanks. Pour éviter les explosions surprises, ne roulez jamais en ligne droite mais surtout, usez et abusez des grands couverts qui peuvent briser leurs lignes de tir, comme les maisons ou le flanc des falaises. Si avec tout ça vous ne faites pas honneur au Général Leclerc, je ne peux plus rien pour vous.



Les chasseurs de tanks

Ou le petit point qui vous nargue au loin

Créés pour contrer de nouvelles doctrines nées de l'utilisation massive de blindés, les chasseurs de chars représentent, en théorie, le nemesi du blindé classique. Handicapés dans leur blitzkrieg par des Somua S-35 et B1 qui contraient aisément les Panzer II et III, les Allemands ont eu une idée toute bête : et si on mettait un vrai canon antichar sur un tank ?



Bon d'accord, le cheminement intellectuel devait être plus complexe que ça, mais au final, des ingénieurs teutons ont imaginé un Panzer I dont la tourelle serait remplacée par un canon PaK. Puis ces chars rencontreront un certain succès, au point d'être déclinés et largement utilisés jusqu'à la fin de la Seconde Guerre mondiale, avant de se faire supplanter par les véhicules aériens. La philosophie d'un chasseur de tanks est très simple : moi vois, moi tue. Doté d'un blindage frontal généralement plus épais que la moyenne et d'un bon canon, ces engins n'ont généralement pas grand-chose à craindre lorsqu'il s'agit de garder la pression sur une plaine ou une longue rue dégagée. Hélas, ils restent néanmoins très sensibles aux contournements, puisqu'il suffit qu'un ennemi se colle sur le flanc ou l'arrière pour que l'affrontement tourne au cauchemar. Et quand bien même si personne ne vient s'amouracher sur votre carrosserie, ces zones restent particulièrement sensibles aux tirs, même distants, l'essentiel du blindage étant concentré sur l'avant.

Un petit tour par la cache d'armes

Avec une silhouette ramassée propice à la planque et un canon puissant mais engoncé dans le châssis qui oblige à manœuvrer régulièrement, le rôle le plus évident pour les chasseurs est de sniper. Pour commencer, oubliez au maximum la première ligne tant que vous n'êtes pas un haut Tier avec un très gros blindage frontal. Ensuite, trouvez-vous un coin dégagé et si possible doté d'une végétation dense pour pouvoir vous y camoufler. Une fois en place, il ne vous reste plus qu'à attendre les imprudents qui viendront dans votre direction pour les attaquer de loin en restant invisible. Pensez également à appuyer sur la touche X (ou maintenir le clic droit enfoncé) lorsque vous passez en vue externe pour observer les alentours, car il se peut que vous fassiez tourner le char sur lui-même sans le vouloir, ce qui entraînera alors une réduction du camouflage pouvant déboucher sur un drame. Aussi et contrairement aux tanks dotés d'une tourelle, vous coller complètement à un mur ou une falaise n'est pas une bonne

Dites "camion" (((



Bien que les états-majors français songeaient à la création d'antichars motorisés, notamment sous l'influence du Général Keller, c'est le bruit des bottes qui motivera définitivement la hiérarchie à donner le feu vert aux ingénieurs. Délaissant enfin leurs plans visant à modifier une Chenillette Lorraine, nos bricoleurs conçoivent dans l'urgence le camion Laffly W15TCC. Dans un premier temps, le canon était couvert d'une caisse blindée, rapidement remplacée par une simple plaque frontale pour accélérer les rythmes de production. Ces machines se montreront particulièrement efficaces, même si leur conception à la hâte finira par en démontrer les limites, notamment à cause du canon situé à l'arrière de l'appareil, obligeant ces chasseurs de chars à effectuer des manœuvres avant d'engager l'ennemi.

idée puisque vous réduirez d'autant plus votre champ de tir (limité par un arc de cercle devant vous), en plus de faciliter la tâche à un tank rapide qui tenterait un contournement. En somme, la position idéale est celle qui vous permet de coller l'arrière du char à un obstacle indestructible en une simple rotation, pour limiter le champ d'action adverse. Enfin, apprenez quels sont les points de passage les plus employés sur la plupart des cartes et n'hésitez pas à imaginer des embuscades.

Ce matin un KV-1 a croisé un Jagdtiger

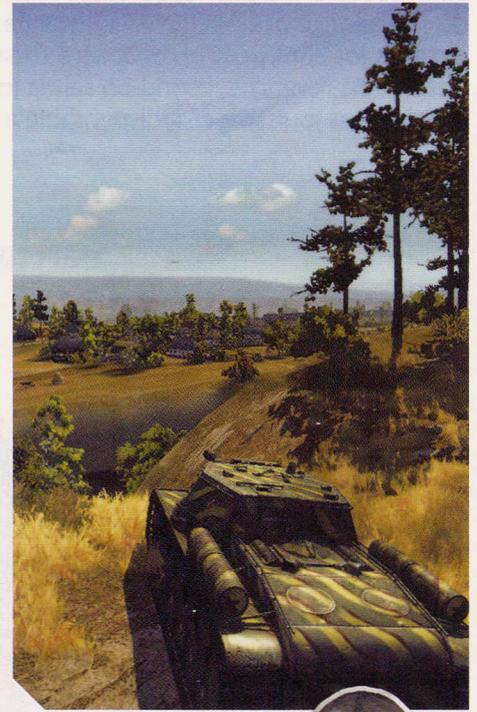
Des chars dotés d'une bonne vitesse de traverse comme le Stug III peuvent s'en sortir convenablement en soutenant plusieurs fronts. Vous avez en effet la capacité de vous déplacer rapidement d'un endroit à l'autre, tout en pouvant assurer votre rôle en deuxième ou troisième ligne. Il serait donc dommage de laisser cet atout de côté en ignorant complètement une partie de la carte, surtout sur celles qui sont très ouvertes comme Malinovka, Murovanka ou El Halluf. Observez donc avec attention l'évolution des différents points chauds à votre portée et rentabilisez votre moteur en allant les renforcer au cas par cas. Cette fois, vous ferez certainement face à des tanks qui vous verront et tenteront parfois d'éviter vos tirs. Dans ce genre de situations, oubliez la touche X pour ne pas bloquer votre châssis et restez dynamique en anticipant constamment les mouvements

de l'adversaire. Or, ces manœuvres ne doivent s'effectuer qu'après vos tirs, afin que la perte de précision ne soit effective que pendant les temps de rechargement. Si vous commencez à échanger des obus avec quelqu'un, ne paniquez pas et conservez coûte que coûte votre blindage avant face aux tirs, quitte à vous replier en marche arrière. Eh oui, ces chars ne sont vraiment pas faits pour exposer autre chose que l'avant.

Encore un petit canon pour la route

Étant donné le style de jeu offert par ces machines, un filet de camouflage, un télescope binoculaire et une ventilation représentent un bon équipement de base pour la plupart des modèles. Cependant, certains d'entre eux ne pourront pas s'équiper de ventilateurs en raison d'une cabine ouverte. Vous pourrez alors troquer cette dernière option contre un fouloir à canon pour réduire vos temps de rechargement. Pour les modules, visez en priorité un meilleur canon puisqu'il s'agit là de votre meilleur atout. De nouvelles suspensions peuvent être également un plus pour obtenir une meilleure vitesse de traverse, voire incontournable si votre poids d'emport est limité et vous empêche d'installer de l'équipement. Concernant les compétences de votre équipage, attendez-vous à une véritable cohue tant elles sont nombreuses à pouvoir vous aider. Malgré tout, choisissez en priorité le camouflage et tout ce qui peut augmenter

votre porté de vue comme "Œil de lynx" ou "Longue vue". Le "Sixième sens" du commandant peut être également un investissement secondaire rentable, pour savoir quand votre camouflage est compromis. Pour plus d'efficacité, vous pourrez également choisir "Coup mortel" pour votre tireur et "As du volant" pour que votre conducteur réduise vos chances d'être définitivement contourné.



Le mot du caporal Micheton



Eh bien mes p'tits loups, on prend l'air ? Vous êtes heureux d'avoir un chasseur de chars à cabine ouverte, ça fait moins ressortir votre côté claustrophobe ? Vous risquez de vite déchanter quand un obus viendra s'asseoir juste à côté de vous et cette curieuse invention vous obligera à repenser vos déplacements. Eh oui, fini les balades en bas des vallées et plus généralement en bas de tout promontoire à partir duquel on peut vous tirer dessus. Pourquoi ? Parce que le moindre obus explosif dans la cabine risque de faire péter le râtelier à munitions et donc, le char tout entier. Et vous ne voulez pas de ça, tout comme je ne veux pas de maniaco-dépressifs à tendances suicidaires dans ma division. À l'inverse, vous n'aurez désormais plus d'excuses pour perdre un duel contre ce genre d'engins.

Les Canons Automoteurs

Les finesses de la grosse artillerie

Vautours, planqués, charognards, campeurs, lâches, peureux, voilà ce qu'on entend généralement à propos des pilotes de canons automoteurs. L'artillerie, qui reste loin de la ligne de front et profite de son allonge pour achever à distance les tanks repérés par d'autres joueurs, peut en effet être frustrante quand on en est la victime. En revanche, quand on sait la jouer correctement, elle est absolument jouissive et indispensable à la victoire d'une équipe.



Le principe du canon automoteur est simple : un petit blindage, un petit moteur mais un énorme canon qui tire des obus vers le ciel pour les faire retomber à l'autre bout de la carte, après avoir suivi une belle trajectoire en cloche. Les artilleurs doivent donc rester loin des combats et profiter de la portée de leur canon pour faire le maximum de dégâts à distance. Appuyez sur la touche Z avec parcimonie, vous n'avez vraiment aucun intérêt à avancer vers la base ennemie. Le bon coin, c'est une petite cachette se situant aux alentours de votre base, protégée par une belle rangée d'arbres et de buissons afin de rester indétectable le plus longtemps possible (voir à ce propos notre guide sur le camouflage et la détection page 22). Attention néanmoins à deux fausses bonnes idées. La première serait de

rester trop proche de la base alliée, à cause des scouts ennemis (tanks légers et tanks moyens spécialisés) qui "rushent" régulièrement cette zone dès les premières minutes de jeu et se feront alors un plaisir de vous dégommer. La seconde, de se cacher directement derrière une construction, qui pourrait bloquer la trajectoire de votre obus. Sur Himmelsdorf par exemple, avec ses immeubles très hauts, n'hésitez pas à laisser 20 mètres ou plus entre votre position et le bâtiment se trouvant devant vous.

Tir au pigeon

Une fois bien installé, la séance de tir aux pigeons peut commencer. L'interface de visée en vue stratégique peut paraître un poil complexe au début, mais on la maîtrise

L'interface de tir

- 1- Les points de vie du tank.
- 2- La barre de rechargement du prochain obus (rouge tant que l'obus n'est pas dans la culasse, prêt à être tiré).
- 3- Ces pointillés verts délimitent la zone où l'obus va tomber. Chaque point à l'intérieur de cette zone a la même probabilité d'être frappé par l'obus. Le but du jeu consiste à ce que le tank ennemi occupe la surface maximale sur cette zone. Si le tank occupe la moitié de cette zone, un tir d'obus aura 50 % de chance de le frapper. Les points deviennent rouges si le tank ne peut pas tirer.
- 4- Cette ligne verte indique la trajectoire de l'obus. Elle passe en rouge si la trajectoire de l'obus est bloquée (par exemple par un bâtiment trop proche de vous, ou un rocher derrière lequel se protège le tank visé).



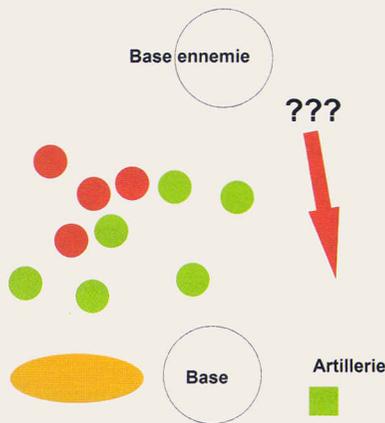
en quelques parties (voir le petit encadré qui lui est consacré). Les bases : choisissez une cible immobile plutôt que mobile, car l'obus peut mettre du temps – parfois plus d'une seconde – à atteindre la cible, et visez le centre du char, c'est-à-dire le haut de la tourelle, qui est un endroit peu blindé. L'artillerie a surtout un rôle de support dans *World of Tanks*, vous êtes là pour appuyer la percée menée par les chars lourds et moyens. Visez d'abord les ennemis qui sont une menace pour vous, puis ceux qui sont une menace pour vos équipiers en plein combat, et enfin les cibles d'opportunités (scout isolé, chasseur de tank qui campe dans un buisson sans tirer sur personne...). Vous avez la plus grosse puissance de feu, alors utilisez-la de manière intelligente.

Les dangers de l'effet tunnel

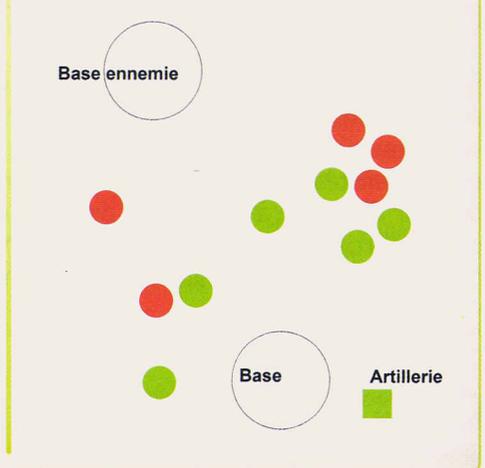
À bord d'un canon automoteur, il n'est pas bien difficile de détruire un tank ennemi lorsque les copains repèrent pour vous les cibles à allumer. Pour autant, avec votre véhicule lent et faiblement blindé, vous êtes très exposé. Le grand danger pour l'artilleur, c'est l'effet tunnel : ne voir que le centre de l'écran, en vue stratégique, en oubliant de surveiller les alentours. Les débutants commettent toujours l'erreur de rester l'œil dans le viseur, et sont alors horrifiés quand ils découvrent qu'un scout ennemi, déboulant sur eux à 50 km/h, vient de leur envoyer un premier obus dans les dents. Être un bon artilleur demande donc une vraie discipline : il faut se forcer à surveiller la mini-carte régulièrement, à analyser la dynamique du champ de bataille pour être certain qu'il y a toujours au moins un allié entre votre position et l'axe de progression de chars ennemis (voir l'étude de cas du Caporal Micheton). Deux touches essentielles pour les artilleurs : "m" et "=", qui se trouvent juste en dessous des touches F9 et F10. Elles servent à régler la mini-carte, n'hésitez pas à la mettre en taille maximale

Étude de cas par le caporal Micheton

La pire situation pour un Canon Automoteur. Par manque de coordination, tous les tanks alliés sont focalisés sur une zone, laissant un grand trou (ici, le côté droit de la carte) par lequel des tanks légers et moyens pourront passer. La solution pour l'artillerie consiste à se replier fissa vers la zone orange, mieux protégée contre ce genre d'incursion.



Ici, la situation pour l'artillerie est idéale. Les chars alliés forment un front uni au travers duquel même un tank rapide aura du mal à passer sans se faire repérer. Vous pouvez bombarder tranquillement et vous gaver de crédits.



pour qu'elle occupe presque un quart de l'écran. C'est le meilleur moyen de ne pas loupier l'apparition d'une grosse icône rouge à 100 mètres de votre position... Dans l'idéal, un artilleur devrait ausculter la mini-carte et réévaluer la qualité de sa position après chaque tir, ou toutes les 30 secondes, pour s'assurer un temps de survie maximal et éviter de se faire contrer par l'artillerie adverse (voir paragraphe suivant).

Contre-artillerie et touche X

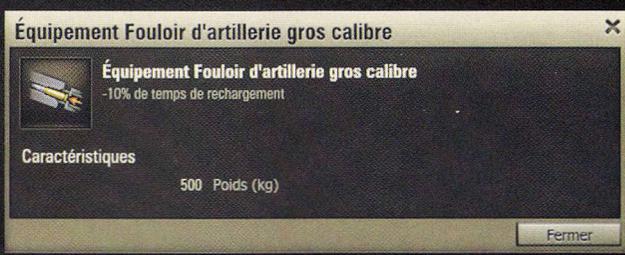
Jouer un Canon Automoteur n'est pas fondamentalement difficile, mais la maîtriser correctement vous demandera pas mal de pratique. Pour vous faire gagner du temps, voici deux astuces que même certains artilleurs vétérans ne connaissent pas. La première, c'est la "contre-artillerie". En gros, comment faire un "kill" facile sur une artillerie ennemie, dès le début de la partie, avant même qu'elle ne soit repérée visuellement par un coéquipier. Le principe est simple : dès le début du match, passez en vue stratégique pour surveiller la région où les canons automoteurs ennemis se cachent. Avec un peu de chance, vous verrez apparaître une trace blanche. C'est la traînée d'un obus d'artillerie. Faites alors un tir aveugle sur l'origine de cette trace blanche, et vous devriez faire un malheureux dans le camp ennemi. Avec un peu d'expérience et en connaissant bien les "bons coins", vous devriez rapidement vous faire plaisir en utilisant cette tactique de fourbe. Gardez en tête que cette technique, d'autres la maîtrisent aussi ; pour ne pas vous faire vous-même "contre-artiller" sauvagement, pensez à vous déplacer d'une petite dizaine de mètres après chaque tir. Deuxième astuce : la magie de la touche X. Cette touche permet en effet de bloquer la rotation du châssis, ce qui évite au tank de bouger et de perdre une bonne visée sur un coup de souris trop brusque. Redoutable lorsque vous avez à surveiller un goulet d'étranglement.

Équipements & Compétences essentielles

L'artillerie étant un rôle très spécialisé, les équipements à acheter et les compétences à débloquer en priorité sont assez évidents.

- Équipement "Système de Visée Améliorée" pour augmenter de 10 % la vitesse à laquelle la zone d'impact délimitée par les pointillés verts se "resserre" sur la cible.
- Équipement "Fouloir d'Artillerie" pour diminuer de 10 % le temps de recharge, qui est souvent très long sur les Canons Automoteurs.
- Équipement "Filet" pour le bonus de camouflage.

- Compétence "Sixième Sens" pour le Commandant du char (elle affiche une icône à l'écran lorsque le véhicule est repéré par un char ennemi), "Précision" pour le Tireur. Les compétences "Camouflage" et "Frère d'Arme" sont aussi utiles pour tous les autres membres d'équipage.



Tactiques, techniques, conseils...

... pour ne plus être le dernier maillon de la chaîne alimentaire

Si jamais vous pensez qu'une bataille de chars se résume à mettre l'ennemi dans le viseur et de tirer, vous êtes sûrement du genre à imputer vos morts et vos défaites à la trop grosse épaisseur du blindage du char d'en face, à la faiblesse de votre canon, ou plus prosaïquement à la malchance. N'espérez convaincre personne d'autre que vous-même...



Car voyez-vous, coller son réticule sur la cible et cliquer sur le bouton gauche de la souris, ce n'est guère que la partie émergée de l'iceberg. Oh, la précision du tir est importante, bien sûr. Si vous l'avez manquée, il y a d'ailleurs un guide entier dédié au sujet page 28. Mais avant de vivre ce petit moment privilégié qu'est l'expédition d'un obus à grande vitesse dans les gencives d'un mandrin, il y a l'approche, la tactique. Trop nombreux, en effet, sont les joueurs qui semblent débarquer sur un champ de bataille en ne sachant pas vraiment quoi y faire. Oui, j'en vois au fond qui rigolent à bord de leurs IS-7 et de leurs E-100. Ils feraient peut-être mieux pas, car on en trouve aussi aux commandes d'engins de Tier 10. Le talent n'est nullement indispensable pour débloquer les engins les plus puissants du jeu. Il ne fait qu'accélérer les choses. Et beaucoup ont

visiblement misé sur la patience. Dans ce dossier, vous trouverez quelques conseils pour éviter de commettre les erreurs les plus grossières, ainsi que quelques techniques qui vont permettre d'affiner vos méthodes de chasse et vous rendre plus utile sur le champ de bataille.

Jouer collectif

On ne le répètera jamais assez : *World of Tanks* est un jeu d'équipes. Les loups solitaires ne font jamais de vieux os et leur mort rapide ne sert généralement à rien. Eh oui, ça vaut aussi pour les scouts qui se ruent d'entrée de jeu au milieu de la base adverse pour "éclairer" une demi-douzaine d'ennemis pendant trois secondes. I-NUTILE. Pire, agir seul handicape l'équipe qui se retrouve rapidement à un de moins. Tâchez de vous demander, à chaque moment, de quelle façon vous pouvez vous rendre utile.

Restez groupés. Deux chars qui agissent de concert en valent largement cinq qui font chacun leur tambouille dans leur coin. Une poignée de tanks qui se comportent en meute peuvent faire des ravages. Ne serrez pas trop les rangs pour ne pas faciliter le travail de l'artillerie ennemie, mais servez-vous des chars lourds de votre groupe comme couverts mobiles. Ils ne s'en offusqueront pas, ils sont là pour ça. Veillez simplement à ne pas rester collé bêtement derrière eux, afin de ne pas les empêcher de reculer en cas de besoin.

Communiquez. Pour qu'un groupe fonctionne, il faut se coordonner. Certaines manœuvres doivent devenir automatiques (comme le contournement ou la défense dos à dos, dont on parlera plus loin). S'il est une tactique de groupe simple qui n'a plus à faire ses preuves, c'est le feu concentré sur une seule et même cible, qui passe



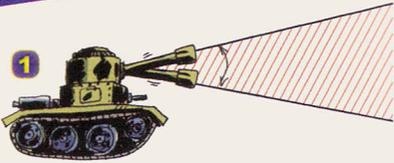
Les ultimes conseils du caporal Micheton

C'est un réflexe. Ne niez pas, on l'a tous : dès que le tank ennemi laisse dépasser le bout de sa chenille, paf, on l'allume. Quoi de plus normal, après tout ? Pourtant, on peut gagner gros à refréner son envie. Par exemple, quand le tank

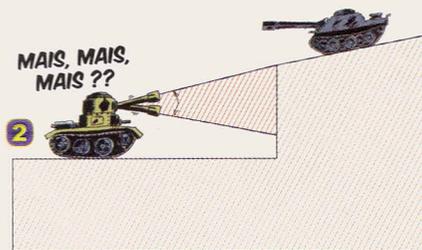
en question ne nous a pas vus. Il est un adage dans le monde militaire qui décrie qu'il est très malpoli d'interrompre un ennemi quand il est train de commettre une bourde. Ce gros char lourd sort prudemment de derrière une maison, il n'est clairement pas conscient de notre présence, alors pourquoi le décourager de s'avancer en terrain très dégagé ? Non seulement il exposera des parties plus tendres de son anatomie, mais en plus, il se sera tellement avancé qu'il encaissera trois obus avant de pouvoir retourner à couvert... Et même encore plus s'il s'obstine à avancer !

Mais bon, il y a aussi le cas exactement contraire... Lui balancer un obus dès que l'opportunité se présente aura bien plus de sens s'il sait où l'on se trouve et qu'il cherche à faire pareil, ou si notre objectif n'est simplement pas de le détruire, mais de le retenir. Dans ce dernier cas, typique d'une défense en sous-nombre d'une position où l'objectif est de gagner du temps pour permettre au reste de l'équipe d'avancer, coller un obus sur le premier char qui tente de mettre le nez dehors est le meilleur moyen de maintenir les assaillants sous pression et de les encourager à rester sagement à l'abri.

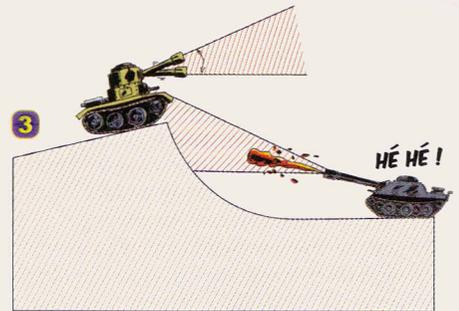
Débattement vertical et gestion des reliefs



Le débattement vertical est la marge de manœuvre dont dispose le canon d'un tank à viser plus ou moins haut et plus ou moins bas (fig. 1). Cette valeur peut varier radicalement d'un char à l'autre. Pourtant, dans les caractéristiques du véhicule en jeu, il n'existe pas de ligne à ce sujet. Il vous appartient donc de connaître les limites de votre véhicule afin de ne pas être pris au dépourvu au moment de viser un ennemi situé sur une hauteur (fig. 2). Si vous êtes d'humeur joueuse, il existe une technique permettant de tirer au-delà de ce que permet la tourelle en théorie. Elle consiste



à effectuer un freinage brusque et à profiter, par un bon timing, du sursaut (en bas puis en haut) provoqué par les suspensions. Malgré tout, et même en maîtrisant cette technique délicate, il vous sera parfois très compliqué de viser un char situé à peu près à votre hauteur si vous êtes sur un terrain incliné. Aussi, nous ne vous recommanderons jamais assez de faire preuve de la plus extrême prudence quand vous grimpez au sommet d'un



surplomb. Non seulement votre débattement vertical vous empêchera, en franchissant le sommet, de faire feu sur un éventuel ennemi (fig. 3), mais pire encore, vous lui exposerez le ventre de votre tank. Et comme vous le devinez, il s'agit d'un endroit plutôt mou et perméable. Par conséquent, avant de faire de la grimpe, assurez-vous d'avoir du soutien et/ou des éclaireurs pour vous assurer que personne ne s'apprête à vous trouser le bide.

alors rapidement de vie à trépas. N'hésitez pas à utiliser la touche T pour indiquer automatiquement à vos équipiers que vous attaquez un char précis ; à l'inverse, soyez attentif à ces mêmes indications de la part de vos camarades et, quand c'est possible, soutenez-les. De la même manière, utilisez (sans les spammer), les touches de fonctions permettant d'envoyer des messages automatiques, le ping de carte (Ctrl + clic

gauche sur la mini-map) et la fenêtre de dialogue de l'équipe pour donner des informations sur les forces ennemies, proposer des manœuvres, demander du soutien ou faire connaître le vôtre. Quelques notions d'anglais suffisent, et vous seriez surpris de constater les effets (dévastateurs chez l'ennemi) que peuvent avoir ne serait-ce qu'un embryon de coordination lors des batailles standard.

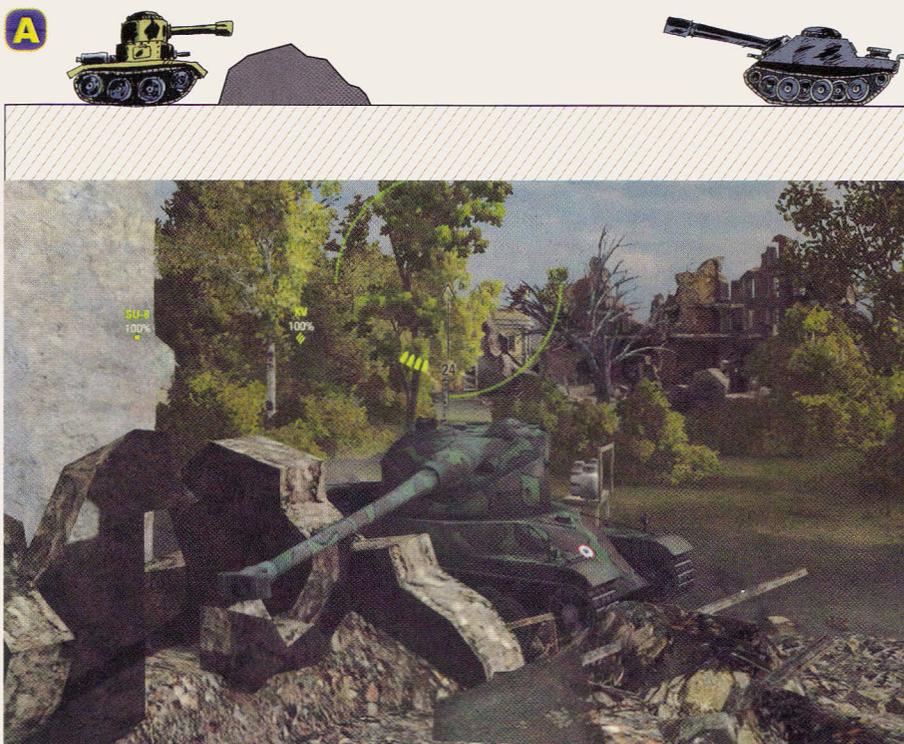
Survivez. Même avec un seul petit point de vie, vous disposez encore d'un canon en état de marche et d'une paire d'yeux fonctionnelle. Si ça commence à sentir le sapin, battez en retraite. Vous serez plus utile à l'arrière, en soutien même lointain, que sous forme de tôles fumantes.

Principe de lâcheté. Une règle d'or qui ne souffre que très peu d'exceptions : on attaque seulement quand on est en sur-nombre. Sinon, on défend.

Savoir où aller

De l'utilité d'avoir un peu de mémoire. Quand vous êtes sur une carte, faites l'effort de vous rappeler la façon dont vous jouez quand vous êtes de l'autre côté. Ça paraît bête, dit comme ça, mais ce petit effort pourra vous rappeler vos chemins empruntés, vos planques préférées, voire les erreurs déjà commises, et vous permettra de prendre facilement vos adversaires à défaut.

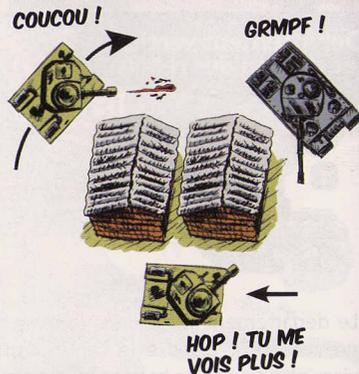
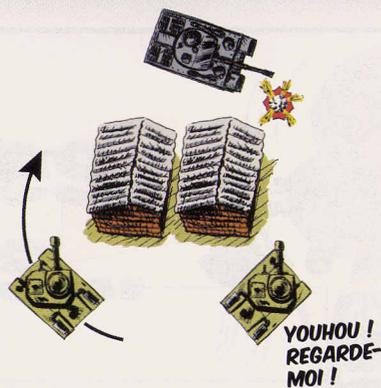
Usez et abusez des couverts. Outre ceux qui vous protègent totalement (mais qui vous empêchent aussi de tirer), les meilleurs sont ceux qui permettent de ne laisser dépasser que la tourelle (fig. A). Les carcasses des autres tanks sont également très pratiques dans le genre. Mais n'oubliez pas que les artys tirent en cloche, par contre. À l'angle des bâtiments, quand vous désirez vous mettre en position de tir, sortez légèrement de biais (à 30 ou 45°, par exemple, et de préférence sans exposer votre chenille) par rapport à la menace pour augmenter vos chances de voir l'obus ennemi ricocher (fig. B). C'est



Le contournement

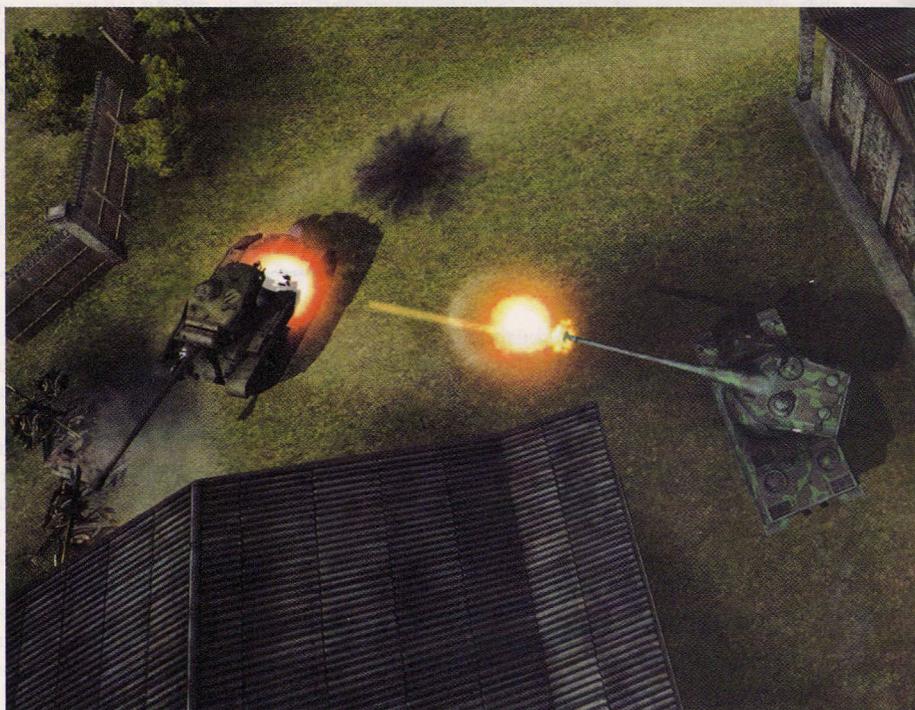
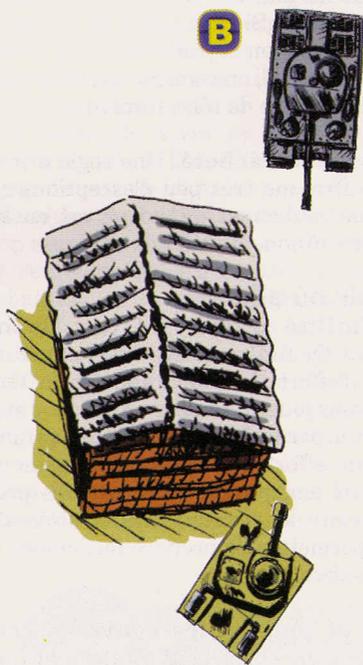
Une manœuvre de base, essentielle au jeu en équipe que *World of Tanks* réclame. Dans

le cas d'un classique "je sors de mon couvert pour tirer, je recule pour recharger, je recommence" entre deux chars, cela consiste simplement, pour celui engagé dans le bras de fer, à maintenir la pression et conserver l'attention de son ennemi sur lui. Dans le même temps, un équipier se charge de prendre sa cible à revers. Là encore, la communication avec l'équipier est précieuse : informez-le de votre intention, ou demandez-lui d'effectuer le contournement. Ne partez pas du principe que c'est évident. Si l'ennemi décide de se concentrer sur le nouvel arrivant, ce dernier pourra toujours reculer et ainsi laisser au premier le champ libre pour "flanker" à son tour.



valable pour la plupart des chars, mais pas tous. L'IS-7 possède ainsi un blindage frontal plus efficace quand il est placé à 90° de l'ennemi. Apprenez à connaître les forces et faiblesses de votre char.

Évitez les zones dégagées. Quand vous n'aurez pas d'autre choix que d'en traverser une, ne vous déplacez jamais en ligne droite et ne vous arrêtez pas pour tirer, sauf si vous avez la certitude que ceux pouvant vous atteindre (ennemis planqués en face, artilleries...) sont en train de recharger.



groupes, observez leurs manœuvres. Vous ne verrez pas que de bons exemples, loin s'en faut. Mais ce sera pédagogique : en fonction du résultat, vous verrez si vous aurez intérêt à vous en inspirer ou pas. Ensuite, une fois plus aguerri, observez les mouvements de vos équipiers pour vous tenir prêt à contrebalancer. Typiquement, quand un camp se colle intégralement sur un axe d'attaque en en laissant un autre totalement à l'abandon. Soyez plus malins et rendez-vous utile : tentez de recruter quelques joueurs pour aller défendre le point faible de votre ligne de front.

La liste des chars engagés. Apprenez à déterminer ceux qui représentent un gros danger pour vous, surtout si vous êtes en top Tier. La menace écartée, vous pourrez vous permettre de vous montrer plus audacieux que coutume. Si vous êtes heavy en top Tier, ce sera à vous d'ouvrir la voie, ne cherchez pas à vous planquer. Si vous êtes en bas de chaîne, restez derrière les

gros, visez les petits ou saisissez des opportunités de contournement.

Le décor. Des arbres qui tombent, des murets qui s'effondrent... Tout ceci trahit la position des ennemis. Du coup, évitez vous-même de commettre l'erreur. Si des équipiers vous engueulent parce que vous abattez des arbres, ayez conscience que cela n'a rien à voir avec des préoccupations écologiques.

Les équipiers morts. Ben oui, la salve d'obus qu'ils viennent de déguster, elle n'est pas sortie de nulle part. Alors réfléchissez bien avant de continuer à avancer...

Les cibles à privilégier. Quand vous êtes en meute, attaquez la cible désignée s'il y en a une et si vous pouvez lui faire mal. Sinon, concentrez-vous sur les plus gros pourvoyeurs de dégâts (en privilégiant le plus abîmé le cas échéant) et les

Privilégiez les positions surélevées. Elles permettent de taper le haut de la tourelle ou de la caisse des ennemis en contrebas, qui sont des zones peu blindées. Méfiance : vous pourrez être vous-même très exposé en montrant votre ventre, alors pensez à reculer le temps de recharger.

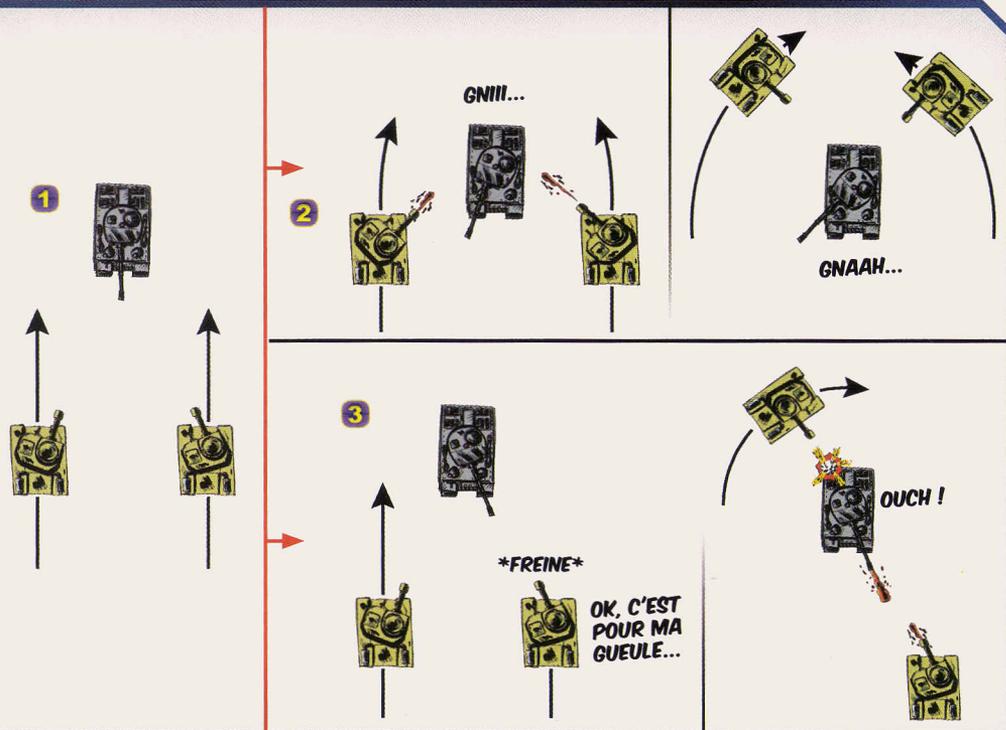
Savoir observer...

Ce que font les autres. D'abord, cela peut servir quand on débute. Suivez les

La braguette

Sous cette appellation odieusement

érotomane se cache une technique qui, ça ne s'invente pas, ne peut se pratiquer qu'à deux. Elle nécessite un minimum de coordination entre deux assaillants qui vont jouer un mauvais tour à une victime isolée. Elle consiste à l'attaquer frontalement chacun légèrement décentré de chaque côté (fig. 1). Là, deux cas de figure : d'abord, le défenseur est équipé d'une tourelle lente à faire tourner, et dans ce cas, les deux attaquants frappent les zones faibles (flancs et/ou arrière du châssis), se rejoignent dans son dos (fig. 2) et entament un carrousel (voir encadré consacré). Dans le cas contraire, plus fréquent, le défenseur choisira de se concentrer sur l'un de ses deux assaillants. Celui qui aura été choisi devra alors s'arrêter pour présenter son blindage frontal à l'ennemi. Son pote aura alors tout loisir de continuer sa manœuvre et de lui coller des obus dans le fondement jusqu'à ce que mort s'ensuive (fig. 3).



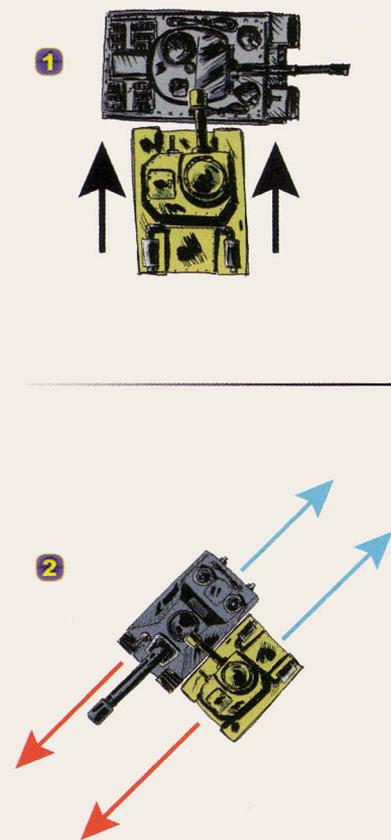
scouts (qui harcèleront vos lignes arrière, TD et SPG en tête, si vous les laissez passer).

Le comportement de l'ennemi. Vous possédez une arme non létale extrêmement précieuse : la caméra. En maintenant le clic droit enfoncé, vous pouvez tourner autour de votre tank sans bouger votre tourelle. Servez-vous de cette fonctionnalité pour regarder autour de vous et, surtout, pour observer ce que fait l'ennemi (fig. C). Ce gros KV-5 vient de tirer ? Vous avez sans doute le temps de sortir de votre couvert, de stabiliser pour chercher un point faible dans son armure, de tirer et de vous remettre à l'abri le temps qu'il recharge. Ou de traverser la rue qu'il couvre pour effectuer un contournement. Il n'a pas encore tiré mais l'orientation de sa tourelle prouve qu'il cherche à nuire à un autre que vous ? Si vous savez que sa rotation est lente, là encore, vous avez des opportunités à saisir. ■

Le bélier

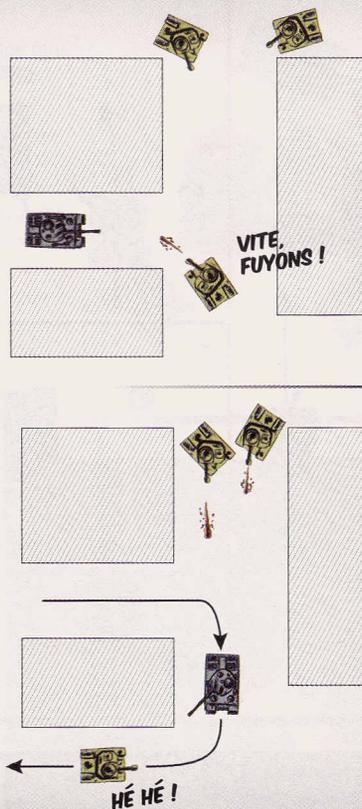
À la base, cette manœuvre tout en subtilité et en délicatesse se résume à utiliser son propre char comme projectile et de l'envoyer dans la couenne du vilain en face. Bon, c'est certain que si on est à bord d'un char lourd lancé à pleine vitesse (ce qui reste relatif) et qu'un tank léger est potentiellement sur sa trajectoire, ce serait dommage de se priver d'une telle opportunité.

Mais il faut aussi prendre cette technique, que nos amis d'outre-Manche appellent "ramming" pour l'occasion de s'offrir un avantage en combat rapproché. Percutez le flanc de votre ennemi à 90° et en plus des dégâts occasionnés, vous l'empêcherez de tourner pour vous faire face (fig. 1). Et s'il ne manœuvre pas (ce qui est fréquemment le cas), vous lui imposerez un combat à bout portant pas très fair-play : votre blindage frontal contre son blindage latéral. Cette tactique est particulièrement efficace contre les chasseurs de chars. Non seulement leurs flancs sont souvent très fragiles, mais les modèles sans tourelle ne pourront répliquer tant qu'ils n'auront pas fait une rotation à 90°, à base de marches arrière désespérées pendant lesquelles vous leur en collerez plein la poire. Contre ces derniers, il existe d'ailleurs une variante encore plus vicieuse : le "track-to-track" (fig. 2). En vous collant parallèlement à lui, vous l'empêcherez non seulement de tourner pour pouvoir tirer, mais en plus, vous pourrez suivre ses tentatives de dégagement et le coincer indéfiniment. Ce qui est aussi cruel que jouissif. Dans des batailles réelles, ces techniques seraient impossibles en raison de la longueur des canons, mais puisque le moteur physique du jeu le permet, autant en profiter.



L'appât

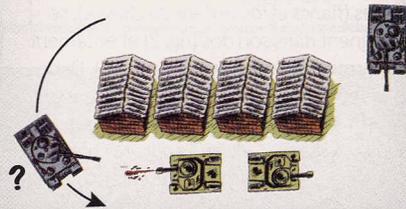
Avant de foncer tête baissée sur un ennemi qui recule, posez-vous la question : vous lui faites peur et l'heure glorieuse d'achever ce couard a sonné ? Ou bien vous emmène-t-il droit dans un traquenard ? Posez-vous même deux fois la question si vous vous battez en ville. Les probabilités de le suivre et d'être pris sous le feu de deux ou trois de ses potes qui attendaient sagement que vous passiez l'angle de rue sont loin d'être négligeables. La première étape consiste à ne pas se jeter dans la gueule du loup. Là encore, soutien et reconnaissance de la part de votre équipe seront de précieux alliés. La seconde étape sera de mettre en application la technique pour piéger les autres. Dans les parties standard, ils sont nombreux, les joueurs tout feu tout flamme qui verront dans votre retraite la preuve de leur puissance et de leur avantage. Repérez les emplacements de vos partenaires, les lignes de tir des chasseurs de char embusqués et des artilleries de votre équipe. Mener un ennemi par le bout du nez jusqu'à lui faire mettre tout seul la nuque sous la guillotine est aussi gratifiant, voire plus, que de le détruire soi-même.



La défense dos à dos

Un groupe d'infanterie

a pour habitude de toujours couvrir tous les angles pour ne pas se faire prendre à revers. Même à bord de blindés et à seulement deux, l'application d'une telle technique a ses avantages : bloquer l'accès aux petites fesses tendres des deux chars, et se prémunir des tentatives de contournements ennemis. Mieux encore, si un audacieux tente de flanker votre partenaire et qu'il n'est pas informé de votre présence, ça va lui faire un choc. Littéralement.



Les tanks préférés des développeurs



Andrei Yarant-sau, vice-président des opérations internationales

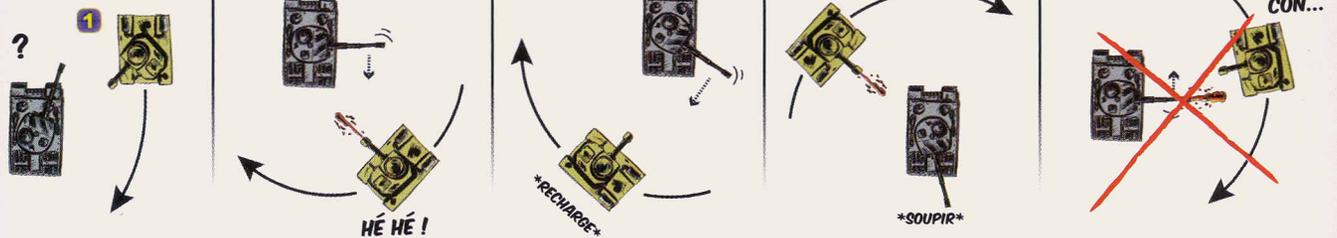
"Si je ne devais en choisir qu'un, ce serait l'IS-4, le char lourd soviétique de Tier 10. Il bénéficie d'un blindage très correct, son canon inflige de lourds dégâts... Et malgré tout, il s'avère raisonnablement rapide"



Sortie de tôle

Dans le grand bêtisier de l'ingénierie et des techniques, le tank Bob Semple aura une place de choix. Il a été conçu par la Nouvelle-Zélande en 1937 après que cette dernière ait remarqué qu'elle était une des seules nations au monde à ne disposer d'aucun véhicule blindé ni d'aucune industrie capable d'en produire. "Boh, ça doit pas être si compliqué que ça", se diront les zélés néo-zélandais, qui réquisitionnèrent quelques tracteurs, les couvrirent de plaques de tôle et attachèrent sur le tout une poignée de mitrailleuses légères de calibre 7,92. Le résultat, vous vous en doutez, fut à la hauteur des efforts déployés : les Bob Semple étaient incroyablement lents, instables, vibraient au moindre mouvement à tel point qu'il était impossible de viser correctement (et même à l'arrêt : les mitrailleuses étaient fixées sur le tracteur au petit bonheur la chance et le tireur devait se contorsionner pour y avoir accès) et, miracle de la technique, devaient s'arrêter pour pouvoir changer de vitesse. Pour toutes ces raisons, mais aussi pour éviter le ridicule (se moquer des Bob Semple était devenu un sport national), l'armée abandonna le projet et les tanks déjà assemblés furent reconvertis en tracteurs.

Le carrousel



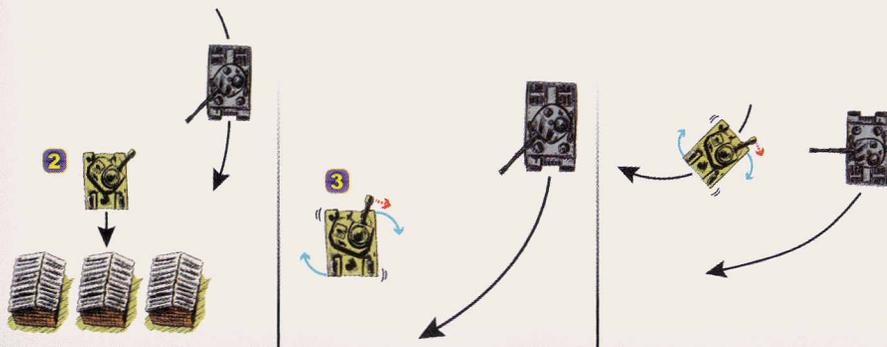
Voici une technique qui implique un char rapide et manœuvrant (vous) et un char lourd dont la vitesse de rotation de tourelle est faible. Vous savez qu'un seul de ses obus vous enverrait illico ad patres, mais non, vous n'allez pas fuir. Car dans un pur mano a mano, c'est vous qui aurez l'avantage, à condition d'être à courte portée. La manœuvre doit être effectuée très près du char, presque collé à lui. En lui tournant autour, vous pourrez rester hors de portée de son canon (fig. 1). Assurez-vous qu'au cours de votre ronde, vous ayez toujours

un obus de chargé au moment de lui passer dans le dos, ce serait dommage de se priver d'un petit coup vachard dans ses parties molles. Il y a deux conditions pour réaliser la manœuvre avec succès : la première, c'est d'être certain de pouvoir aller "plus vite" que la tourelle ; la seconde, c'est de ne pas vous laisser griser par votre réussite au point de continuer de tourner et de "rattraper" la tourelle. Si, si, on en a vu plein, des rigolos qui ont mangé un cachou de 122mm pour avoir effectué leur ronde trop vite. Enfin, gardez à l'esprit que si vous parvenez

à rester hors de portée du gros à qui vous donnez le tournis, vous ne le serez pas de ses éventuels équipiers.

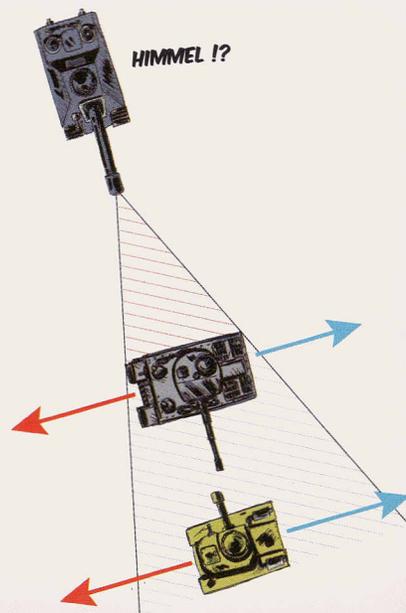
Et si c'est vous le gros lent de la tourelle...

Pour se défendre contre un carrousel, il n'existe pas cinquante solutions. Si vous avez la chance d'avoir, non loin derrière, un obstacle solide, vous devrez impérativement reculer et vous coller dos à lui (fig. 2). Cela vous permettra de protéger vos fesses sensibles et d'empêcher le moustique de faire des cercles complets. Dans le cas contraire, vous devrez manœuvrer pour limiter les dégâts : tourner le châssis vers la cible accélérera d'autant la rotation de votre tourelle ; puis dans un second temps, accentuez la manœuvre en reculant (fig. 3). Vous pourrez ainsi retarder l'inévitable moment où l'assaillant aura une ligne de tir sur votre caisse arrière. La manœuvre est évidemment déconseillée si elle risque d'exposer votre séant à des chars plus nombreux / plus puissants que le premier intrus. De deux maux, il faut savoir choisir le moindre. Et rapidement de préférence.



L'ennemi-abri

Cette filouterie présente de réelles similitudes avec la technique de neutralisation des chasseurs de chars évoquée un peu plus avant. Elle implique une situation plutôt désagréable, pour ne pas dire défavorable, où vous vous retrouvez sous le feu potentiel de plusieurs ennemis à la fois. Dans ce cas, jetez-vous sur celui le plus proche. Dans l'idéal, collez-vous à lui parallèlement. En suivant ses éventuelles manœuvres, vous ne serez exposé qu'à un seul canon ennemi. Même l'artillerie adverse suspendra ses tirs par peur de toucher votre nouvel abri mobile. Avec un peu de chance, il y aura même un ou deux distraits / impatientes / audacieux dans le camp d'en face capable de loger un obus dans leur copain.



Les Guerres de Clans

Bienvenue dans la cour des clans

Vous avez fait vos preuves sur les champs de bataille, vous voulez des affrontements plus stratégiques, de vraies tactiques d'équipes ? L'heure est venue de vous intéresser aux Guerres de Clans.

Apparues un peu plus d'un mois après la sortie officielle du jeu, le 19 mai 2011, les Guerres de Clans (Clan Wars dans la langue de Patton, ou CW) se sont rapidement imposées comme le mode de jeu compétitif du titre de Wargaming.net. À la manière du jeu de société *Risk*, les différents clans disposent des jetons sur la carte des Clan Wars (accessible depuis n'importe quel navigateur internet), avant de s'affronter pour le contrôle des différentes provinces. Bon, tout ça c'est bien beau, mais en pratique comment ça fonctionne ?

Les Clans

Faire partie d'un clan est le seul et unique prérequis imposé par Wargaming.net pour participer aux Guerres de Clans. Vous pouvez soit frapper à la porte d'un clan déjà existant, soit créer le vôtre. Cette seconde

solution suppose un investissement de 2 500 golds, alors avant de vous jeter dans le grand bain, soyez certain de vouloir y participer activement et de pouvoir recruter assez de joueurs. Parce que dans le cas contraire, cela risque de faire cher pour seulement avoir la "chance" de disposer d'un tag derrière votre pseudo et d'un emblème sur vos tanks. Quant au canal de discussion privé intégré, il peut être créé gratuitement en marge des Clan Wars.

À l'instar de n'importe quelle guilde d'un MMO "classique", le clan va permettre de rassembler de manière hiérarchique les joueurs (avec une limite de 100 par clan) désireux de participer à la grande aventure blindée. Chaque membre ayant joué au moins une bataille avec un char Tier 5 ou plus apporte un jeton au clan. Ces jetons représentent les chars qui pourront être alignés sur la carte globale.

La carte globale

Accessible depuis n'importe quel navigateur internet, elle constitue l'épicentre stratégique des Clan Wars. La carte est divisée en régions (3 pour le serveur européen, 2 pour le serveur américain et 7 pour le serveur russe), elles-mêmes divisées en provinces que les Clans vont tenter de conquérir.

Il existe 3 types de provinces :

- **Les provinces standard**, qui assurent un revenu moyen de "golds" aux clans qui les contrôlent.
- **Les provinces clés**, peu nombreuses et qui rapportent énormément de "golds".
- **Les zones de débarquement** qui, comme leur nom l'indique, permettent aux clans qui ne sont pas encore sur la carte globale de s'y installer. À noter qu'elles ne peuvent être revendiquées que par les Clans qui ne contrôlent pas la moindre province.





Cette partie des Guerres de Clans se présente comme un jeu de stratégie au tour par tour. Chaque jour est divisé en 24 tours d'une heure et les changements ne sont validés qu'à la fin du tour en cours. De plus, chaque province possède un "prime-time" qui, quand il débute, empêche tout nouveau changement avant le jour suivant. Lorsque le prime-time arrive, la province (quel que soit son type) est verrouillée jusqu'à la fin de toutes les batailles pour sa possession. Ces dernières commencent à 18 h pour les provinces les plus à l'est, pour se terminer vers 23 h-mi-nuit pour les dernières batailles de débarquement.

La première chose à faire pour un clan est de prendre possession d'une zone de débarquement. Après s'être inscrits, les différents clans voulant débarquer

participent à un tournoi (qui débute lors du premier tour du prime-time de la zone concernée) dont le vainqueur affrontera l'actuel propriétaire de la zone.

Une fois débarqué, le clan peut y placer son quartier général, sorte de capitale mobile du clan. Il permet de distribuer les jetons depuis la réserve vers la province où il est posé. Cette gestion est le rôle du Commandant et/ou des Commandants suppléants du clan. Le quartier général est un élément stratégique très important, puisqu'en cas de perte de la province où il est situé, il se retrouvera retiré de la carte pour 72 tours.

Une fois confortablement installé sur sa zone de débarquement, le clan peut entamer son expansion en déplaçant des jetons (15 maximum) sur les provinces adjacentes. On ne peut attaquer une

même province qu'une fois par jour, mais cette dernière peut être visée par plusieurs clans. Un tournoi commencera alors une heure et demie après le début du prime-time de la province, de la même façon que ceux des provinces de débarquement.

Le clan défenseur peut également choisir d'attaquer la province d'où provient la menace. Une bataille impromptue se déroulera alors 30 minutes après le début du prime-time, afin de déterminer le clan attaquant et le défenseur. Tous les jetons vaincus sont renvoyés en réserve, tandis que ceux du clan gagnant continuent leur mouvement et participent à la bataille pour la province.

Après une bataille pour le contrôle d'une province, tous les jetons des clans vaincus sont renvoyés à la réserve et deviennent inactifs pour 24 tours. Si une de ces

La diplomatie

Bien que promis depuis longtemps par Wargaming.net, il n'existe pour l'heure aucun outil diplomatique à la disposition des clans.

Cependant, il est très difficile de s'imposer sur la carte globale en combattant seul. Des alliances officieuses se font et se défont au fil des jours. Les clans d'une même alliance adoptent en général une couleur similaire sur la carte globale, histoire d'afficher publiquement leur franche et éternelle (hum) amitié.

En tant qu'alliés, ces clans disposent alors de quelques options tactiques : il est ainsi possible de décaler l'heure d'une bataille d'un clan allié, en attaquant également la province en question et donc en déclenchant un tournoi. Très pratiques sur des territoires d'un même fuseau horaire, ces batailles peuvent permettre aussi d'affaiblir l'adversaire en envoyant une équipe composée de bas Tier chargée de détruire (et donc bloquer) le maximum de chars.



batailles se termine sur une égalité, le clan défenseur est considéré comme gagnant. Par contre, si la même chose se passe lors d'un tournoi (de débarquement ou d'une province), les deux clans sont considérés comme vaincus et personne ne rejoint le tour suivant.

Toutes les provinces contrôlées par un clan et connectées au QG assurent un revenu quotidien en golds au clan. Cette manne aurifère permet au clan de financer l'achat d'obus premium et/ou des consommables afin de maximiser ses chances de victoire. En effet, rares sont les clans disposant de revenus suffisants pour pouvoir se permettre de distribuer de tels équipements à ses membres.

Les batailles

Il n'y a pas vraiment de différences entre les batailles aléatoires classiques de *World of Tanks* et celles qui vont décider de la conquête ou de la défense d'une province en CW. Si ce n'est que les équipes sont

exclusivement composées de membres des deux clans rivaux. Autre petite subtilité : 15 minutes avant le début des hostilités, un onglet s'ouvre dans le garage des joueurs, permettant aux clans d'organiser leurs forces et de préparer les stratégies à appliquer.

Une fois la bataille lancée, première surprise : il n'y a personne dans l'équipe adverse. Mais ce n'est qu'une illusion. En effet, un "brouillard de guerre" a été mis en place il y a peu de temps afin d'empêcher les équipes de connaître à l'avance la composition de celle d'en face. Un élément de gameplay bienvenu qui favorise le jeu coopératif et les tactiques audacieuses.

Une autre particularité des batailles de CW, est qu'à l'inverse des Compagnies de Chars ou des batailles aléatoires, elles ne sont soumises à aucun matchmaking, aucune limite de points ni de Tier. En pratique, cela signifie que la grande majorité des batailles se déroule avec des tanks de fin de branche (lourds Tier 10, medium

et TD Tier 9, artillerie Tier 8). Les Tier inférieurs sont parfois employés lors de batailles mineures pour bloquer le maximum de chars du clan adverse. Certaines stratégies s'autorisent l'utilisation de chars légers Tier 5 (principalement des T-50-2), mais cela reste très marginal.

Vous êtes prévenus : inutile de songer participer aux Guerres de Clans si vous ne possédez pas, dans votre garage, au moins un (plusieurs étant souhaitables) tank de fin de branche.

Enfin, dernière fonctionnalité implémentée par Wargaming.net : le verrouillage des chars. En cas de destruction, un char se retrouvera bloqué (donc incapable de prendre part à des batailles de CW) pour une durée variable selon son type et son Tier. Ce système ne s'applique cependant qu'aux batailles de province, et un char détruit ne sera jamais bloqué pour un tournoi de débarquement. Censé favoriser l'utilisation de véhicules de Tier inférieur

**CANARD PC
WOT TEAM**

**COIN
LES GARS!**

**Les Canards
d'Acier**



Bien évidemment, la communauté Canard PC possède son propre clan, histoire de prendre part aux Guerres de Clans entre personnes de goût. Dirigé à l'heure actuelle par un Belge facétieux, le clan participe activement aux CW sans déroger à l'ambiance caractéristique de la communauté CPC. Connus et respectés par les meilleures équipes européennes, le clan a réussi à s'imposer à de nombreuses reprises sur la carte globale, et notamment possédé pendant de nombreux jours les plus riches provinces d'Afrique, d'Asie mais également d'Europe. Si l'envie de rejoindre le clan CPC vous étreint, ou si vous êtes, plus simplement, désireux d'effectuer quelques parties entre Canards, n'hésitez pas à vous rendre dans la section *World of Tanks* du forum (<http://cpc.cx/4yr>), à passer sur le serveur Mumble de la communauté, ou tout simplement à rejoindre le chan "Canard" en jeu.



et la diversité des tactiques, le système n'est pas exempt de critiques. Beaucoup lui reprochent, en effet, de favoriser les gros clans dans lesquels les joueurs possèdent un maximum de char Tier 10 et de réduire les chances des petits clans de pouvoir s'installer dans la durée. ■



Roues libres

Bien sûr, maintenant, ça paraît évident : un tank, ça a des chenilles. Mais au début ça ne l'était pas. Quel genre de roues ou de dispositif fallait-il installer sur un véhicule blindé pour lui permettre de traverser n'importe quel type de terrain ? Avec le tank Tsar, créé en 1914, les Russes pas encore soviétiques ont tenté une approche radicalement nouvelle. Euh, non, pardon : ridiculement nouvelle. Attention, tenez-vous bien. Déjà, le Tsar était équipé de roues. Ensuite, il était équipé de trois roues, ce qui en fait le seul tank-tricycle de l'Histoire. Mais attention, pas n'importe quel tricycle : un tricycle inversé (deux roues à l'avant, une seule à l'arrière) dont les roues avant étaient absolument disproportionnées, oui, un peu comme sur les vélos du XIX^e siècle. Ce design... euh... comment dire... "créatif" devait en théorie permettre au Tsar de sortir facilement de n'importe quel trou ou fossé. Malheureusement, quelques erreurs de calcul ont entraîné une mauvaise répartition du poids et le prototype avait une fâcheuse tendance à s'embourber n'importe où. C'est d'ailleurs coincé dans un trou à 60 km de Moscou que ledit prototype a fini sa carrière, les techniciens, fatigués de le remorquer tous les trois mètres, ayant décidé de l'abandonner.



Le caporal Micheton sort sa boule de cristal

Alors, pour l'avenir des Guerres de Clans, je vois... je vois... des fonctionnalités d'espionnage et de sabotage. Je vois également... l'arrivée de milices et de bases de partisans. L'avenir est un peu flou, mais je distingue nettement, en plus de tout cela, des invasions aéroportées. Non, ne dites rien, je sais que cette dernière vision vous a interpellé. Laissez-moi vous en dire plus. Grâce à cette fonctionnalité, et contrairement à aujourd'hui, un clan pourra conquérir une province distante. Mais dans une certaine limite. Je vois... des opérations aéroportées qui ne pourront être organisées qu'avec des tanks de moins de 22 tonnes et qui ne devront donc être menées que sur des provinces faiblement défendues. Je vois... Je vois que vous mettez en doute mes capacités de diseuse de bonne aventure. Si, si, je le vois bien. C'est à cause de la moustache ? Le chapeau qui détonne ? La boule de cristal qui contient une tour Eiffel et de la neige ? Bon, d'accord, je ne vaut pas un kopeck en caporal Irma, mais ça ne veut pas dire que mes prédictions sont à jeter à la benne. En fait, ce sont les développeurs de *World of Tanks* qui m'ont confié tout ça. Vous pouvez donc les considérer comme fiables. Quand est-ce que ce sera implémenté ? Eh, oh, est-ce que j'ai une tête de voyante gitane, moi ?

Les chars légendaires

Du rêve aux pétoches

Est-ce un oiseau ? Est-ce un avion ? Non, c'est juste un tank et il est grand temps de consulter un ophtalmologiste. Ce qui ne fait aucun doute, c'est que les machines qui vont suivre vont vous faire rêver. Difficile en effet de résister à l'attrait d'un Tigre ou d'un Sherman, après les avoir vus s'ébrouer dans un film ou éclater un équipier pendant une partie. Mais ces engins, pourtant perçus comme le Graal, peuvent parfois se montrer radicalement différents de tout ce que vous avez imaginé. Aussi, pour vous éviter une vilaine déconvenue, nous allons passer en revue les modèles les plus populaires, tant sur les champs de bataille que dans l'imaginaire collectif.

T110E5 Le projet TS-31 mené par Chrysler devait théoriquement déboucher sur un char de 50 tonnes classique et armé d'un canon de 120mm. Un premier jet qui fut refusé par l'armée américaine, jugeant sa taille excessive et son absence de tourelle handicapante. Pas calmé pour autant, le constructeur revit sa copie et présenta une maquette à Détroit, dont le modèle est identique à celui utilisé dans le jeu. Malheureusement, l'état-major préférait toujours se concentrer sur des chars de plus petite taille, ce qui mit fin au projet même si certains éléments furent repris pour le développement du M60 Patton.

Depuis la 0.7.2, le T110E5 remplace le T30 en tant que char lourd américain de Tier 10. À l'usage, son canon extrêmement précis et pénétrant en fait un excellent soutien. Les dégâts causés sont certes relativement faibles par rapport aux Tier équivalents, mais se voient largement compensés par une bonne cadence de tir. De plus, son bon blindage frontal et sa très bonne manœuvrabilité lui permettront de mener l'assaut au besoin. Attention cependant à ses flancs et au "tourelleau" du commandant, très faiblement blindés.



Panzer IV Conçu à l'origine comme un char lourd destiné à appuyer des chars plus légers, le SdKfz 161 Panzerkampfwagen IV, alias "Panzer IV", n'a pas immédiatement brillé. Dès 1940, son blindage trop fin s'est montré insuffisant face aux machines françaises et il fut finalement recyclé en char moyen avec l'arrivée du Tigre. Cantonné au rôle de soutien, le Panzer IV se montrait alors plus efficace, révélant au passage un châssis particulièrement fiable. Au point de permettre de nombreuses variantes, comme



de l'antiaérien (Wirbelwind, Ostwind...), de l'antichar (Nashorn, Jagdpanzer IV...) et même de l'artillerie avec le Hummel.

Transposé dans l'univers de *World of Tanks*, le Panzer IV commence sa carrière en pédalant dans la semoule, handicapé par un blindage de caisse trop fin et un canon anémique. Il faut attendre le canon 7,5cm KwK 40 L/48 pour le voir se transformer en petite peste... à condition de le jouer comme un sniper, planqué dans les buissons en deuxième ou troisième ligne.

M46 Patton Développé très rapidement entre 1948 et 1949, le M46 Patton n'était qu'une version améliorée et modernisée du M26 Pershing, munie d'un nouveau moteur et d'une nouvelle transmission. Nommé ainsi en l'honneur du général Patton, il démontra son efficacité lors de la Guerre de Corée face au T34-85, mais fut produit en petit nombre, avant d'être retiré du service en 1957 et exporté en Belgique.

En jeu, il suit également le M26 Pershing, dont il conserve les qualités et défauts. De ce fait, le M46 Patton est le char moyen de Tier 9 le plus lent (48 km/h maximum) mais conserve une excellente maniabilité. Vous pourrez aussi compter sur un puissant canon, doté d'un très bon débattement vertical et d'une capacité certaine au tir en mouvement. Enfin, c'est son excellente distance de vue qui achève d'en faire une machine redoutable dans bien des situations. Prudence toutefois, malgré une tourelle relativement bien "sloquée", son blindage n'est que très relatif.



Tigre

Malgré un développement précoce en 1937, le Tigre (Panzerkampfwagen VI Tiger Ausführung E - Sonderkraftfahrzeug 181, à vos souhaits) ne fera son apparition sur les champs de bataille qu'en 1942 du côté de Leningrad, histoire d'encaisser quelques obus à la place des Panzer IV. Il ne lui en faudra pas plus pour devenir l'emblème des blindés allemands. Il faut dire qu'avec un blindage parmi les plus épais de l'époque et un canon capable de neutraliser un T-34 à presque trois kilomètres, les arguments ne manquent pas. La réalité rattrapera néanmoins cette machine équipée d'un moteur trop faible et fragile, lui faisant cumuler les avaries et rendant sa disponibilité au front un poil aléatoire.

Bien que produit pour contrer essentiellement les Sherman et les T-34, le Tigre se voit "pénalisé" au classement, car opposé à des chars globalement plus évolués. Enfoncer les lignes n'est donc pas sa tasse de thé et Tigrou doit adopter l'approche d'un Panzer IV, sachant que son mauvais camouflage sera compensé par un meilleur blindage. Veillez toutefois à ne pas trop traîner loin d'un couvert, sans quoi votre lenteur fera de vous une cible facile pour l'artillerie.



KV

Nommé ainsi lors de sa conception pour Kliment Voroshilov, ministre de la guerre russe, puis "Tueur d'animaux" en raison des nombreux Tigre et Panther mis hors service à Koursk par ses équipages, le KV s'est taillé une réputation de char indestructible. Un fait que l'on doit notamment à son blindage très épais pour l'époque et amplifié avec l'arrivée du KV-2, doté d'une tourelle massive destinée à supporter un obusier ou un 107mm ZiS 6. Cette très grande résistance poussera l'Armée Rouge à le reconditionner pendant longtemps, au point que l'on verra apparaître en 1943 le KV-85,



soit un châssis de KV embarquant un canon voire une tourelle complète d'IS.

En jeu, le KV reste fidèle à sa réputation de tueur et est incontournable pour tout amateur de chars lourds. La récente division des modèles 1 et 2 l'a certes un peu calmé, mais le KV-2 dispose d'un dernier canon suffisamment efficace pour secouer plus d'un adversaire, y compris dans les Tier supérieurs, tandis que son blindage lui permet d'enfoncer les lignes ennemies dans les parties en top Tier. En contrepartie, il faudra savoir composer avec l'effroyable lenteur de sa tourelle, qui le met à la merci d'un adversaire à la fois agile et téméraire.

T25 AT

Immédiatement après que le M4 Sherman est devenu le char standard de l'armée américaine, celle-ci commença à penser à son successeur. Elle approuva alors le développement de trois séries de chars moyens améliorés. L'une d'elles déboucha sur le T23, équipé du moteur du Sherman et d'une transmission électrique, qui se révéla extrêmement manœuvrable. Une version sans tourelle, mais au profil plus bas et équipé d'un canon de 90mm, fut alors pensée.

Le projet du T23 fut malgré tout rapidement arrêté, ce qui mit fin à celui du T25 AT.

Une fois upgradé, le T25 AT devient un chasseur de char rapide et mobile très plaisant à jouer, capable de se redéployer rapidement au besoin. Armé du 105 mm AT Gun T5E1, il possède une puissance de feu très importante pour son Tier, tout en conservant une cadence de tir honorable. Dernier avantage, le débattement vertical de son canon en surprendra plus d'un et permet de tirer parti au mieux du terrain. Hélas, ce beau tableau se voit terni par son blindage qui, en dépit d'une bonne inclinaison, reste faible et n'offre qu'une protection modeste.



Stug III

Imaginé à l'origine comme un support d'infanterie, le Stug III a inondé les champs de bataille avec plusieurs milliers d'unités produites pendant la Seconde Guerre mondiale. C'est par ailleurs en commandant ces chasseurs que le Major Walter Kniep s'est fait connaître, son unité n'ayant perdu que deux Stug, tout en détruisant 129 chars adverses. Un fait d'armes qui renvoie aussi aux capacités du Stug III, détenant un record de destruction de blindés adverses, estimé à plus de 20 000. Basé sur le châssis d'un Panzer III, le Stug III se voit doté de performances similaires en matière d'agilité et de déplacement, même s'il reste bien entendu inutile en tant que scout. Une agilité que l'on rentabilisera en se redéployant aussi souvent que possible pour soutenir un maximum de fronts, chose impossible avec des chasseurs de chars plus lourds. Côté punch, il faudra attendre le canon 7,5 cm StuK 42 L/70 pour enfin se faire entendre dans la bataille.



AMX-13-90

Conçu en 1946 par l'Atelier de Construction d'Issy-les-Moulineaux, le prototype de l'AMX-13-90 fut commandé en 1949 tandis que les premiers modèles de série sortirent en 1955. Ce char léger fut un réel succès et son châssis servit de base à de nombreux autres véhicules. Inspiré par le Panther allemand, l'AMX-13-90 fut d'abord équipé d'un canon de 75mm, alimenté par deux barilletts automatiques de six coups. Puis à partir des années 60, celui-ci fut remplacé par un canon de 90mm plus performant, tout en conservant le système de barilletts.



Dans le jeu, les deux versions de l'AMX-13-90 conservent cette particularité mais sont limités à un seul barillet. Quand bien même, ils combinent alors une grande puissance de feu et une très bonne mobilité, mais aussi une quasi-absence de blindage qui vous demandera un petit temps d'adaptation pour en tirer tout le potentiel. Un profil atypique qui permet à l'AMX-13-90 d'exceller dans le "flanking" des chars adverses, tout en conservant une très bonne capacité d'éclaireur. Attention cependant à ne pas vous faire surprendre lors du rechargement du barillet, sous peine de vous retrouver sans défense.

T-34

Produit en masse, le T-34 est à n'en pas douter un des chars les plus emblématiques de l'URSS et bénéficiera à ce titre d'une large période de production, de 1940 à 1958. Une longévité due à son excellente conception d'origine, lui permettant ainsi d'être aisément "mis à jour" au fil des années. Au final, le T-34 s'est montré relativement efficace dans la plupart des domaines. Un bon char moyen, même si ses équipages ont dû regretter son

moteur peu fiable et des fauteuils qui grincent au moindre soubresaut. En tant que char vraiment moyen, le T-34 n'a pas vraiment de lacunes ni d'atouts prépondérants. Facilement surclassé en mobilité, blindage ou puissance de feu, un joueur aux commandes d'un de ces tanks doit s'adapter en toutes circonstances ou se cantonner au soutien, pour ne pas terminer dans un tas de tôles calcinées. Le char moyen par excellence.



Les tanks préférés des développeurs



Anton Sitnikau,
producteur
de World of
Warplanes

"Le char moyen de Tier 9 allemand, le E-50. Un canon puissant et précis, de la vitesse et de la maniabilité... Tout cela couplé à une bon champ de vision en fait un parfait tueur à longue distance, capable de se débrouiller en combat rapproché au besoin. En plus, son poids m'offre le luxe de m'en servir comme d'un bélier très efficace."

Batignolles-Châtillon 25t

Extrapolé de l'AMX-13, seulement deux prototypes de ce char furent réalisés par la société Batignolles-Châtillon à Nantes

au début des années 50. Le développement de l'AMX-30 entraîna l'abandon du projet Batignolles-Châtillon, mais les composants de sa motorisation seront réutilisés lors de l'étude de son successeur. De dimension très compacte et d'un poids relativement faible, le char pouvait atteindre une vitesse maximale de 65 km/h. Concernant l'armement, on retrouve un canon de 90mm, monté dans une tourelle oscillante et capable de tirer des obus. Oui, des vrais qui explosent et tout.

Extrêmement agile dans le jeu, son 100mm SA47 lui procure une puissance de feu sans commune mesure grâce à son barillet de six coups. Allez-y néanmoins mollo sur la gâchette, il n'embarque que 30 obus. Sa vitesse (la meilleure des chars moyens de Tier 9) et sa mobilité en font également un bon spotteur, de la même façon que les légers précédents. Comme toujours dans cette branche de chars, son très faible blindage le rend assez délicat à jouer, mais en tant que Tier 9, vous devriez déjà vous être fait les dents sur ses prédécesseurs.



M4 Sherman

Il s'agit d'un des chars les plus produits de toute la Seconde Guerre mondiale, qui doit sa longévité grâce à une conception régulièrement repensée pour faire face aux problèmes d'usage. Ainsi, les compartiments à munitions très fragiles qui tendaient (au bas mot) à s'enflammer ont été renforcés, puis immergés dans un mélange d'eau, d'anticorrosif et de méthanol. Le blindage frontal, quant à lui, verra son inclinaison et son épaisseur augmenter pour tenir tête aux Tigre et Panther. Enfin et contrairement aux idées reçues,



ce blindé n'est pas aussi américano-américain qu'il y paraît, puisqu'il fut largement fourni aux troupes anglaises, mais également à celles de l'Union Soviétique et des Forces Françaises Libres.

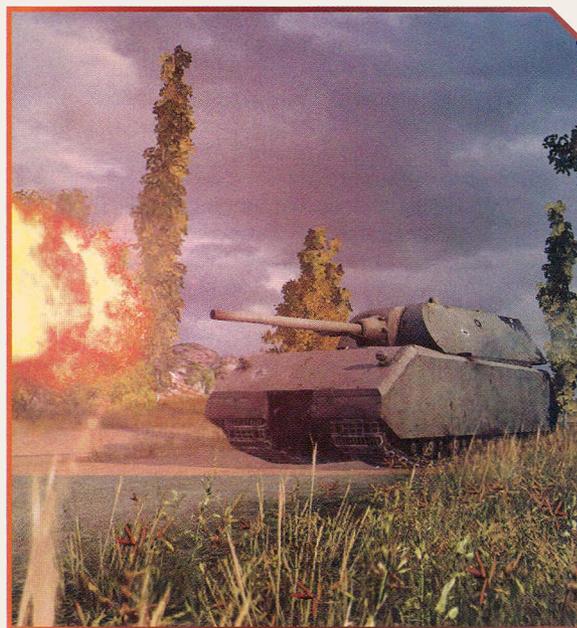
En jeu, son principal atout reste son canon 76mm Gun M1A1, relativement puissant pour son Tier, et à la cadence de tir élevée. Une puissance de feu qu'il faudra toutefois tempérer en se cachant pendant les rechargements en raison d'un blindage trop fin, voire ridicule sur les côtés. Les plus courageux pourront même monter à l'assaut en profitant d'une bonne mobilité et d'une vitesse de pointe à 48 km/h... tout en évitant soigneusement le hors piste en terrain meuble, la boue et la neige ralentissant considérablement ce char aux chenilles trop fines.

Maus

Le Panzerkampfwagen VIII Maus est la preuve irréfutable que même dans la défaite, les Allemands ont toujours le mot pour rire. Car il en faut pour baptiser "Souris" un char de dix mètres de long sur presque quatre de haut, pesant 188 tonnes et dont la vitesse de pointe ne lui aurait même pas permis de rattraper ma grand-mère pendant son jogging. Resté au statut de prototype entre sa création en juin 1942 et son abandon en août 1944, le Maus a rencontré une multitude de problèmes inhérents à ce genre de colosse. Le premier, et le plus évident, était bien entendu son poids. Il était ainsi incapable de franchir la plupart des ponts, trop fragiles pour le supporter, ni même de traverser la moindre rivière avec les moyens logistiques de l'époque. À tel point qu'une version amphibie

fut imaginée pour le faire passer sous l'eau. À côté de cela, une fragilité récurrente au niveau des roulements n'a eu de cesse de repousser sa sortie des usines, et ce jusqu'à la fin de la guerre.

Sur bien des points, le Maus est un char qui fait rêver plus d'un joueur. Vous êtes lourdement blindé, vous avez plus de points de vie que n'importe quel autre char et votre canon est aussi précis que puissant. Autant vous dire que vous allez rouler sur pas mal de monde. Jusqu'à ce que l'on profite de votre extrême lenteur pour vous contourner ou que vous vous transformiez en aimant à obus, en raison de votre taille gigantesque. Des désavantages qui contribuent également à faire le bonheur de l'artillerie, pour qui le Maus est une pièce de choix, digne d'un éléphant dans un couloir.



Les Mods à installer

World of Tanks supporte les mods, c'est-à-dire des modifications non-officielles bricolées par des fans. Ces mods ont souvent pour but d'améliorer une partie du jeu (l'interface notamment), et peuvent ainsi potentiellement vous donner un avantage lors des batailles. Voici donc un guide pour piger comment transformer votre *World of Tanks*, et une sélection des mods que nous utilisons régulièrement.

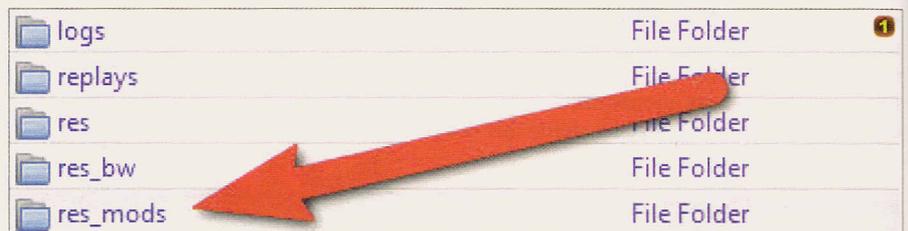
World of Tanks n'a pas encore d'interface bien propre pour gérer les mods. Il va donc falloir mettre les mains dans les moteurs, et cela risque d'être parfois un peu bordélique. Pour ce guide, nous avons fait le choix de vous expliquer comment installer les mods manuellement, sans passer par des softs comme le célèbre JSGME dont l'utilisation est un peu complexe. Depuis la version 0.7.1.1 de *World of Tanks*, il est devenu plus facile d'installer les mods "à la main", et surtout de le faire sans risquer de bousiller le jeu. Voilà ce qu'il faut savoir avant de se lancer dans l'installation de mods :

- Tous les fichiers concernant les mods doivent se trouver dans le répertoire "\res_mods" situé à la racine du répertoire d'installation du jeu. Par exemple "C:\Jeu\World_of_Tanks\res_mods". C'est le seul répertoire dans lequel vous avez le droit de bidouiller. Laissez les autres répertoires tranquilles ! 1

- À l'intérieur de ce répertoire, vous trouverez plusieurs sous-répertoires correspondant à différentes versions du jeu, par exemple "0.7.1.1", "0.7.2" et "0.7.3". Placez vos mods dans le répertoire correspondant à la dernière version du jeu.

Name	Size	Type
0.7.1.1		File Folder
0.7.2		File Folder
0.7.3		File Folder

La procédure pour installer un mod manuellement est assez simple, une fois qu'on a bien intégré que tout doit se faire dans le répertoire "\res_mods". Après l'avoir téléchargé (les URL sont indiquées entre parenthèses) et dézippé, il suffit d'examiner la structure des répertoires du mod puis de copier les fichiers au bon endroit. Généralement, les créateurs de mods vont emballer leur mod de manière très claire, par exemple en créant un répertoire "0.7.3" indiquant qu'il faut copier son contenu dans le répertoire "\res_mods\0.7.3". Dans la grande majorité des cas, il suffit simplement de dézipper directement le mod dans le répertoire "\res_mods".



Prenons un exemple avec un de nos mods favoris, "Aslain's Icon Contour". À l'intérieur du fichier Zip, on trouve deux répertoires :

Name	Size	Packed	Type
0.7.3			Dossier de fichiers
clanicons			Dossier de fichiers

Là, deux solutions possibles :

- La plus simple : vous décompressez directement le fichier Zip dans "\res_mods", en prenant soin de conserver l'arborescence (c'est une option par défaut sur les softs comme Winzip, WinRAR, 7Zip...).
- En version manuelle : vous copiez vous-même le contenu du répertoire "\0.7.3" du mod dans le répertoire "\res_mods\0.7.3" de *World of Tanks*, puis le répertoire "\clanicons" directement à la racine de "\res_mods".

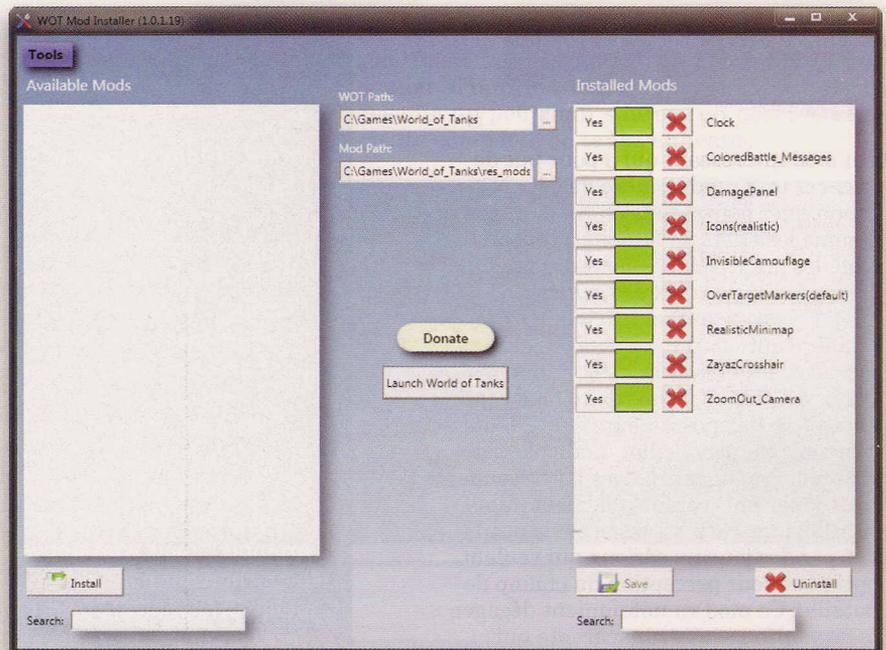
Que faire si le mod que vous venez d'installer ne vous plaît pas ? Il est facile de désinstaller d'un coup tous les mods pour

retrouver une version originale de *World of Tanks*. Effacez simplement le contenu du répertoire "\res_mods\0.7.3" (ou celui de la version que vous utilisez actuellement) ainsi que les sous-répertoires de "\res_mods" ne correspondant pas à un numéro de version. Notez qu'avec cette méthode, il est difficile d'effacer sélectivement un mod. Avant chaque test d'un nouveau mod, pensez donc à faire une sauvegarde du répertoire "\res_mods" dans un endroit sûr. Si le mod nouvellement installé ne vous plaît pas, vous pourrez ainsi effacer tout le répertoire "\res_mods" à la racine de *World of Tanks*, et le remplacer par la version archivée.

WoT StartPack

URL : cpc.cx/4JQ

Le StartPack est un gros fichier de plus de 60 Mo qui va s'installer tout seul, en quelques clics, et modifier votre installation basique de *World of Tanks*. Avantage : c'est simple, et le WoT Mod Installer livré avec ce pack permet d'activer ou de désactiver les mods de votre choix. La majorité d'entre eux opèrent de petites modifications sur l'interface. L'inconvénient, c'est que vous êtes limité aux mods sélectionnés par le créateur de ce pack. À noter la présence dans le pack d'un petit utilitaire de bidouillage, WoT Tweak v2.0, qui permet de modifier certaines options graphiques (fumée, effets d'explosion) malgré une interface très mal fichue. N'hésitez quand même pas à explorer ce StartPack avant de passer aux mods à installation manuelle, vous y trouverez peut-être votre bonheur.



Aslain's Icon Contour

URL : cpc.cx/4JN

Si vous ne devez en installer qu'un seul, ça doit être celui-là. Il s'agit d'un mod d'interface qui va modifier un élément essentiel à la lisibilité du champ de bataille : les marqueurs situés au-dessus des chars. Ceux-ci ont désormais un code couleur selon le type et le Tier du véhicule, avec une police de caractère plus lisible grâce à un léger détournement. Ces icônes sont aussi reprises sur les panneaux à gauche et à droite de l'écran de jeu, ce qui permet de repérer en un coup d'œil les grandes tendances de chaque équipe. Encore mieux, chaque coup qui touche au but affiche pendant quelques secondes, au-dessus de la cible, le montant des dommages infligés, ce qui est vraiment pratique pour analyser l'efficacité de différentes munitions. Il suffit de faire une ou deux parties avec ce mod pour ne plus pouvoir revenir à la version "standard" de l'interface de *World of Tanks*. Après l'installation, n'oubliez pas de décocher la case "Rang du Véhicule" de l'onglet Marqueur dans les options.



Vous en avez rêvé, les Soviétiques l'ont fait

Vous pensiez qu'un tank ne tirait que des obus ? Faux. Dans les années 70, les Soviétiques se sont dit qu'il serait amusant de produire un tank laser. L'existence du 1K17 Szhatie fut ainsi dévoilée par des transfuges aux militaires américains médusés, qui lui donnèrent le nom de code "Stiletto". Monté sur un châssis du T-80, l'engin peut sembler menaçant mais il n'a jamais fait grand-chose. Seuls deux exemplaires ont été construits, à un coût prohibitif puisque le laser d'attaque nécessitait 30 kilos de rubis artificiel et un complexe système de lentilles pour fonctionner.

Millbarga's Slow PC Pack

URL : bit.ly/KN88z3

Un mod intéressant qui a pour but de dégager un grand nombre de détails graphiques gourmands en ressources, comme les effets de fumée et d'explosion, les gaz d'échappement des tanks... Il joue le même rôle que l'utilitaire WoT Tweaker du StartPack, mais de manière automatique et sans avoir à se prendre la tête avec ce programme mal fichu. À l'origine, le but de ce mod est de permettre aux possesseurs de PC lents (portable un peu vieillot, netbook...) de grappiller quelques images par seconde pour jouer plus confortablement. Mais le Millbarga Pack est aussi souvent utilisé par des joueurs sérieux qui veulent optimiser leur perception du champ de bataille. Ce mod va notamment dégager la végétation semi-transparente qui encombre le viseur lorsqu'on est camouflé derrière des buissons. À essayer sans hésiter si vous n'avez pas peur de jouer avec un jeu un peu moins beau, mais beaucoup plus lisible.

Les blindés dans la peau

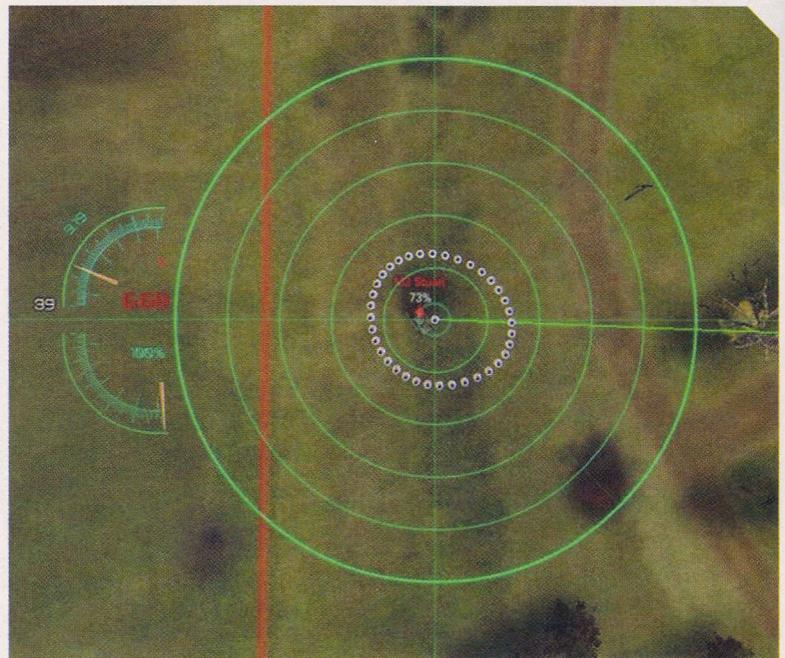
World of Tanks supporte très bien l'application de nouvelles "skins" sur les tanks. Vous en trouverez notamment des tonnes sur le forum officiel consacré à la chose (bit.ly/Khz3BQ). L'installation se fait de la même façon que pour un mod normal (on dézippe les fichiers dans "\res_mods\0.7.3" ou le répertoire correspondant à la dernière version en cours). Des packs entiers existent pour remplacer les textures de chaque tank (sur bit.ly/JqNiS5 par exemple), mais vous pouvez aussi bien chercher par Google des skins pour votre véhicule favori. Vous trouverez de tout : des skins historiques se voulant les plus réalistes possible jusqu'à d'autres recouvrant les tanks de personnages de mangas...

Nous en avons essayé un paquet, et l'intérêt de remplacer les skins de base du jeu (qui sont très bien faites) ne nous a pas paru évident. Sauf peut-être, et là nous abordons un sujet controversé, lorsqu'on s'essaye aux skins dites "Hitzone" ou "Hitboxes". Ces textures se présentent souvent sous la forme d'une skin basique sur laquelle sont signalés les "points faibles" du tank, c'est-à-dire les endroits où il faut tirer pour espérer toucher les munitions, l'équipage, la radio, etc. Ces skins sont pour l'instant tolérées par Wargaming.net, mais certains joueurs pensent qu'on se rapproche dangereusement d'une forme de tricherie. À vous de voir où vous vous situez sur cette épineuse question éthique...

Crosshair Mod

URL : bit.ly/JbDFVs

Parmi les nombreux mods modifiant l'apparence du viseur, celui-ci est probablement le plus hi-tech. Alors c'est vrai que son look fait un peu tache dans un jeu de tanks 39-45, on a plus l'impression d'être aux commandes d'un X-Wing, mais la lisibilité qu'il offre est irréprochable, avec notamment une grosse croix bien visible au centre qui change de couleur pour indiquer si l'obus tiré va pénétrer le blindage de la cible. D'ailleurs, n'oubliez pas de vérifier que vous avez bien "Croix I avec indicateur de la pénétration d'armure" dans les onglets "Arcade" et "Sniper" de l'onglet "Réticule" du menu "Paramètres". Les pilotes de véhicule antitank et les artilleurs apprécieront le temps de rechargement de l'obus sous forme de chronomètre et l'indicateur de distance à la cible, plus visible que sur le viseur standard. Les pistoleros de l'obus pourront activer la "ServerSide Crosshair" en appuyant sur Capslock + 0 (le "0" au-dessus de la touche P), ce qui permet de voir l'endroit où le canon, avec la prise en compte du lag, va vraiment tirer. La vue stratégique, pour l'artillerie, a elle aussi droit à un nouveau viseur.



Un mod "Tea Time" pour les chars britanniques



L'armée britannique impose que tous ses chars d'assaut intègrent un équipement particulier, unique à cette nation : le Boiling Vessel, aussi appelé "bivvie" par les soldats. Il s'agit d'un compartiment spécial du canon qui charge les obus en énergie cinétique avant de... OK, ça n'est pas ça du tout, le Boiling Vessel sert juste à produire de l'eau chaude pour que les occupants du tank puissent boire le thé en attendant l'ennemi. Il équipe en standard tous les tanks britanniques depuis le Centurion produit en 1945.

Druid's Icon Mod

URL : bit.ly/K2nhFP

Une bonne alternative à l'Aslain Icon Contour, le mod de Druid affiche de grosses icônes claires au-dessus de chaque tank pour une identification facile, avec un code couleur pour différencier les types de véhicules.

On regrettera juste que le dessin du char sur l'icône surcharge un peu l'ensemble sans donner d'information essentielle. Cela peut devenir un peu confus lorsqu'on observe une meute compacte de tanks ennemis.



PogS Contour Icon 3.x Grepa

URL : bit.ly/JbvNU5

Ce mod va modifier les icônes utilisées sur les panneaux situés à droite et à gauche de l'écran. Pour chaque équipe, vous allez pouvoir lire comme d'habitude le modèle et le Tier du tank, mais aussi son nombre de points de vie maximal, le montant de dégâts qu'il peut infliger avec un obus standard, et les valeurs de blindage pour son châssis et sa tourelle. Nous vous conseillons la version "Max F.S.R." (Max Front Side Rear) qui indiquera toutes ces valeurs sous la forme blindage avant/côté/arrière. La version "Scout" du mod affichera, à la place des blindages, les distances de vue maximale des tanks. C'est un mod destiné aux joueurs déjà expérimentés qui veulent sérieusement optimiser leur jeu. Notez que vous pouvez l'installer par-dessus Aslain's Icon Contour, les deux mods semblent tout à fait compatibles. Vous aurez alors les marqueurs Aslain's au-dessus des tanks sur la vue 3D, et les icônes PogS sur les panneaux latéraux.



Pour ceux qui veulent vraiment mettre les mains dans le cambouis

Les mods que nous avons sélectionnés sont relativement faciles à installer. Mais si vous n'avez pas peur de bricoler sans ménagement votre installation de *World of Tanks*, vous pouvez jeter un œil sur ces grosses modifications, dont l'installation vous demandera un peu d'huile de coude (et un bon niveau en anglais, voire en russe...) :

- *WoT War Atmosphere* (bit.ly/Kxm659) est un énorme mod russe qui change tous les sons du jeu – moteur, tirs d'obus, explosions, voix de l'équipage... – en les rendant plus réalistes.

- *Marmist Mod* (bit.ly/KhvVKr) est assez complexe à installer, mais son principe est excellent : il récupère sur le Net les statistiques des joueurs présents dans la partie et affiche à côté de leur nom, sur le panneau de score latéral, leur pourcentage de victoire. Très pratique pour repérer les coéquipiers les plus performants et les joueurs ennemis à éviter.

- *XVM* (bit.ly/LsfMc8) est une alternative au précédent, qui reprend, dans les grandes lignes, le même principe et que certains trouveront peut-être plus pratique à installer.

- *Minoson's Compressed Textures Pack* (bit.ly/JqGHaf) remplace les textures du jeu par des versions beaucoup plus légères, ce qui améliorera sensiblement les performances du jeu sur les petites machines. À utiliser en complément du *Millbarge's Slow PC Pack* si vous voulez obtenir le jeu le plus fluide possible.

Tous les mods dont nous vous parlons dans ces pages fonctionnent avec la version 0.7.3. Lors de l'arrivée d'une nouvelle version de *World of Tanks*, comptez généralement 24 ou 48 h pour que les créateurs de ces mods les mettent à jour.



World of Tanks bientôt à l'heure anglaise

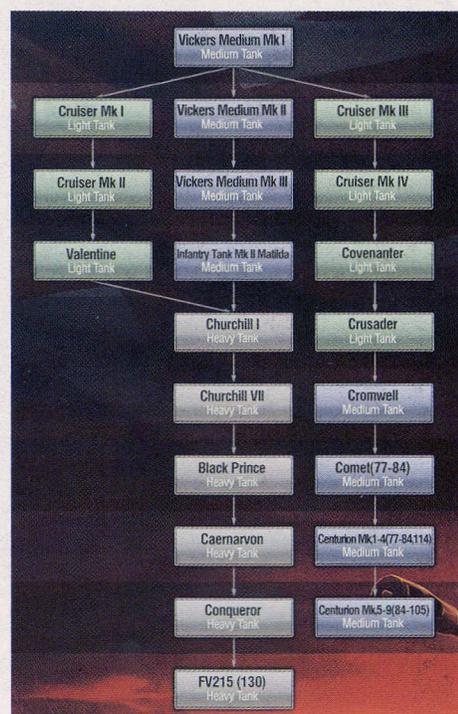
Préparez les théières de combat et les treillis en tweed... Pressentie depuis quelque temps, l'Angleterre est officiellement la quatrième nation à entrer dans l'arène de wargaming.net. Petit tour d'horizon des modèles de la perfide Albion, dont l'arrivée en jeu est prévue à la rentrée.

L'Angleterre n'a jamais rien fait comme tout le monde. Tenez, prenez l'Archer, ce blindé construit par Vickers : contrairement à tous les autres chasseurs de chars, celui-ci fait son malin en ne tirant que vers l'arrière. C'est une manie. Et tenez, il suffit d'un seul coup d'œil à l'arbre technologique britannique du jeu pour comprendre que ces gens-là ne perdent jamais la moindre occasion de se distinguer. Là où toutes les autres nations démarrent au Tier 1, avec un char léger, les Anglais, eux, alignent direct un char moyen. Voilà, c'est ça, juste pour prouver qu'ils ne sont pas comme tout le monde. S'il est un domaine dans lequel ils ne s'illustreront pas, en revanche, c'est par leur mise à disposition des joueurs. Comme pour la France, seules deux branches seront véritablement complètes (Tier 10 pour les lourds, Tier 9 pour les moyens) dans un premier temps, avant de voir l'arbre technologique s'étoffer et s'enrichir de chasseurs de chars

et de canons automoteurs. Selon l'éditeur, des véhicules canadiens et australiens seront probablement intégrés à l'arbre britannique. Quant à la philosophie globale de la nation, les joueurs ont déjà pu en avoir un aperçu via les blindés russes importés d'Angleterre qui étaient déjà en jeu (Valentine, Matilda et Churchill)... Un développeur de Wargaming.net résume l'esprit britannique en ces termes : *"Imaginez un chevalier du moyen-âge en armure de plaques qui vous attaque avec un cure-dent. Il va vous piquer avec pendant une éternité... Mais ce ne sera pas moins long de tenter de percer sa carapace."* Une philosophie qui perdurera tant que la doctrine de "tank d'infanterie" (très proche de la conception française, qui confina longtemps les blindés à un rôle de soutien aux troupes) sera à la mode en Angleterre, mais qui finira par disparaître, permettant la construction de tanks plus équilibrés à haut Tier.

Vickers Medium Mk I

Voilà donc le char moyen qui constitue la "racine" de l'arbre anglais. Équipé d'un canon de 47mm, il a commencé à être produit dans les années 20. Pour explorer la branche lourde de la Grande-Bretagne, les joueurs doivent passer par ses héritiers (le Mk II, retiré du service en 1939, et le Mk III, un prototype dont seulement trois exemplaires ont vu le jour).



Cruiser

Plus qu'un char, une dynastie. En marge de la doctrine, majoritaire, du tank d'infanterie, se trouvait celle du tank de cavalerie. Conçus pour frapper les lignes arrière, ces modèles privilégiaient la rapidité et la maniabilité, au détriment du blindage et de l'armement. Les premiers modèles (Mk I et Mk II) montraient déjà leurs limites lors de la Bataille de France. Réputés pour leur manque de fiabilité, ils ont néanmoins rendu quelques services aux Alliés en Afrique de l'Ouest en 1941, grâce à la qualité de leur train de suspension qui les rendait efficaces dans le sable. A partir du Mk III, les Cruiser furent équipés de la célèbre suspension Christie, qui améliorait grandement leurs capacités tout-terrain. Et à partir du Mk V, ils se virent attribuer des patronymes un peu plus exotiques.

Valentine

Un tank jusqu'ici présent en jeu sous forme de premium soviétique, et qui découle du Cruiser, en plus fiable et avec une bonne protection – pour l'époque – grâce à son blindage de 60mm. En 1944, il s'est effacé au profit du Sherman et du Churchill. En jeu, ce char léger se caractérise par une bonne protection pour sa classe, mais des lacunes en matière de manœuvrabilité et de rapidité par rapport à ses homologues de même Tier.

Matilda

En voici un autre char qui se trouvait déjà en premium. Bien inscrit dans la logique anglaise de début de guerre, le Matilda est un char moyen qui se joue comme un lourd, puisque son gros avantage est un gros blindage pour son Tier. Il dispose en sus d'une très bonne fréquence de tir. La contrepartie ? Gagné : la vitesse et la puissance de feu. Historiquement, ce tank a largement participé à la Bataille de France, au cours de laquelle il a affiché une extraordinaire résistance aux obus des chars et batteries allemandes. Sa réputation de solidité a perduré jusqu'en 1942, sur le front africain, date à laquelle il commençait à être totalement dépassé et trop sous-armé.

Churchill

Et hop, encore un premium qui rejoint le rang. "Ce char a encore plus de défauts que moi", disait le célèbre Premier Ministre au cigare – non sans préciser qu'à la base, il fut ainsi baptisé en l'honneur de son aïeul John Churchill – à propos de ce blindé célèbre, l'un des derniers représentants de la doctrine des tanks d'infanterie. Reconnaisable à cette tourelle que l'on croirait perdue au milieu de deux énormes chenilles, le Churchill est complètement disproportionné (100mm de blindage et une pétoire de 40mm) et effroyablement lent. Incontestable face à des chars légers et

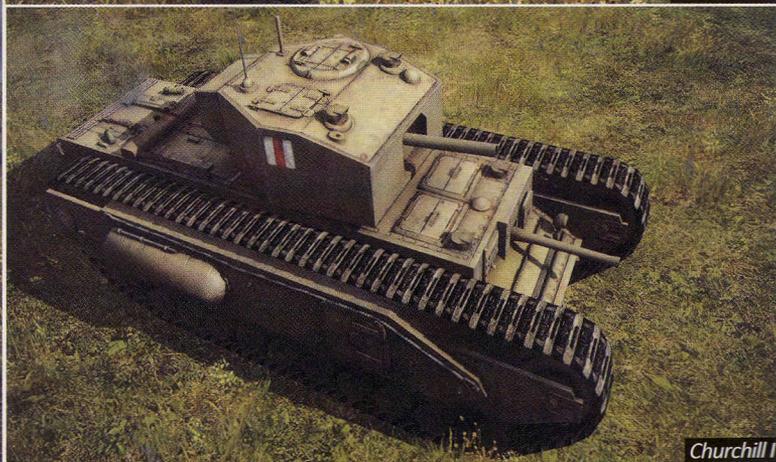
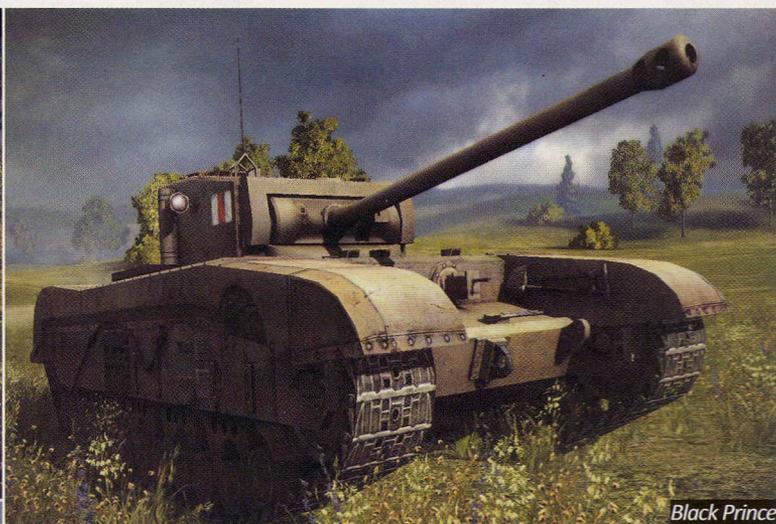
moyens, son utilité devient très faible dès lors qu'il se frotte à des heavy de Tier équivalent.

Black Prince

Le Churchill était le dernier grand représentant des tanks d'infanterie. Celui-ci fut le dernier des petits. On peut même parler de résidu de doctrine pour ce tank alliant un blindage de 152mm et un canon de 76mm, puisque les ingénieurs n'ont bâti que 6 prototypes avant d'abandonner le projet.

Conqueror

Après la génération Churchill, l'armée britannique s'est tournée vers une autre conception de chars lourds. La famille des Conqueror (à laquelle appartiennent également le Caernarvon et le FV215) fut la réponse anglaise à l'IS-3 soviétique. Le Conqueror se distinguait par sa coupole d'observation rotative, qui permettait au commandant de faciliter l'alignement du tireur sur la cible. Il a également "prêté" son châssis au FV215, le Tier 10 lourd, qui fut historiquement conçu pour accueillir un canon de 180mm. Si d'aventure, les développeurs intégraient cette arme – ce qui n'est pas encore sûr, attendez un peu avant de vous creuser un abri antiatomique –, il s'agirait du plus gros calibre du jeu, tous chars confondus.



Covenanter

Le Cruiser MK V. Ce char a rencontré pas mal de problèmes techniques, notamment en matière de refroidissement du moteur. Ce qui, vous l'admettez, constituait un souci plutôt malvenu à une époque (1942-43) où la Grande-Bretagne se battait en Afrique. Hop, pour la peine, il fut rapidement déclassé et reconverti en char d'entraînement.

Crusader

Aussi connu sous le nom moins rock'n'roll de Cruiser Mk VI. Sans doute le plus célèbre de la famille. Mis en service en 1941, il tire son patronyme de l'opération du même nom (fin 1941 à la frontière lybio-égyptienne) au cours de laquelle il s'est illustré, malgré la puissance de feu limitée que lui imposait son canon de 57mm (pour les modèles les plus avancés). Avec l'arrivée du Sherman dans les rangs britanniques, il a été ensuite relégué à un rôle de flankeur.

Cromwell

Entré en production en 1943. Ce Cruiser Mk VIII s'est montré rapide et, enfin, capable



Comme pour les branches américaine et française avant elle, la collection de blindés anglaise ne sera pas complète à sa sortie. Mais on sait d'ores et déjà que les chasseurs de chars, tels le Tortoise (photo) ou l'Archer sont déjà dans les cartons.



Conqueror

L'époque des pionniers

On ne peut pas réussir du premier coup. C'est ce qu'ont dû se dire les Anglais en 1915 au

moment de tester le Mark I, le premier véritable char d'assaut jamais conçu, qui restera dans l'histoire comme le seul véhicule militaire plus dangereux pour ses occupants que pour l'ennemi. En effet, les concepteurs du Mark I eurent la riche idée de placer le moteur en plein milieu de l'habitacle. Non seulement il y régnait une température de 50° C mais l'équipage avait en permanence les pieds dans l'huile et la graisse. Et encore, quand il avait de la chance : souvent la cabine était saturée de vapeurs toxiques et de monoxyde de carbone et les pauvres tankistes tombaient dans les vapes. Mais pourquoi avoir placé le moteur dans l'habitacle, vous demandez-vous ? C'est simple. Comme ça, quand le moteur calait (ça lui arrivait souvent), le conducteur pouvait facilement le redémarrer en tirant sur la poignée qui y était reliée. Oui, c'est ça, un peu comme une tronçonneuse. Allez, le meilleur pour la fin : faute de radio, le Mark I était équipé de petits trous pour faire entrer et sortir les pigeons voyageurs, tout du moins ceux qui n'étaient pas morts asphyxiés.

de faire des trous de taille honorable grâce à son canon de 75mm. Son blindage possédait une épaisseur comparable à celui du Sherman, mais sa forme plus carrée le rendait sensiblement moins efficace. Il a connu son baptême du feu en Normandie, en 1944, où les Britanniques firent bon usage de sa rapidité et de sa maniabilité.

Comet

S'il ne porte pas la dénomination de Cruiser, le Comet en est incontestablement un héritier direct. Pensé pour concurrencer les blindés allemands de la fin de la Seconde Guerre mondiale, il est plus lourd que ses prédécesseurs, emporte un canon de 76mm et se permet de conserver une vitesse impressionnante. Il fut livré trop tard, cependant, pour faire ses preuves au combat, devant se contenter d'une parade de victoire dans Berlin. En revanche, il fut parfaitement à l'heure pour la Guerre de Corée quelques années plus tard.

Centurion

Conçu pendant la Seconde Guerre, ce char un peu en avance sur son temps est lui aussi arrivé trop tard. Comme le Comet, il a fait ses preuves en Corée. Il s'y est tellement montré à son avantage qu'il est resté en service

jusque dans les années 90 dans certains pays. Il fut surnommé "Atomic Tank" après que l'armée australienne a placé un Mk III à moins de 500 mètres d'un essai nucléaire en 1953. Le souffle (qui a fait reculer le blindé d'un mètre cinquante) aurait très certainement tué l'équipage... Mais le char lui-même était encore en état de marche. Son moteur s'était certes arrêté... Mais seulement parce qu'il était tombé en panne d'essence.



Les tanks préférés des développeurs



Sergey Burkatovskiy, producteur en chef

"Le T-44, char moyen soviétique de Tier 8. Un canon convenable et une très bonne accélération rendent ce blindé incroyablement doué pour mener des 'dogfights' (des combats tournoyants) et pour effectuer des manœuvres de contournement."



CONCOURS World of Tanks

EN JEU

6 TANKS TÉLÉCOMMANDÉS PANZER III ET TIGRE

offerts par Canard PC

1/16^e en métal, bruit du moteur
pour faire suer les voisins,
fumée d'échappement
et tir de billes plastique (longueur 40 cm).



100.000 GOLDS POUR WORLD OF TANKS

(20 lots de 5.000) offerts par Wargaming.net

Offrez-vous un char ou du temps
de jeu premium, de nouvelles peintures...



POUR PARTICIPER, RÉPONDEZ AUX QUESTIONS SUIVANTES :

Quelle est la largeur
d'un char Tigre I ?

- A) 8 Wurst et demie
- B) Égale à l'arrière-train de votre ex
- C) 3,73 mètres

Quel est, au gramme près, le poids
de Tigrou, le tank télécommandé
de la rédaction en photo ci-contre ?

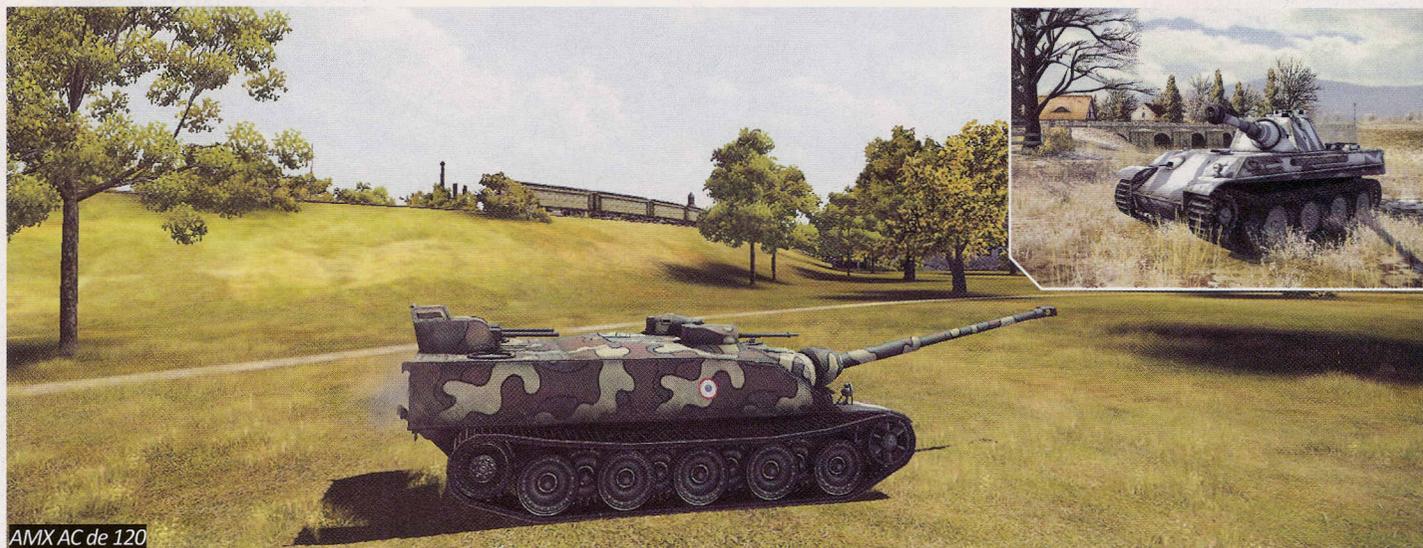
À vous de le deviner.



Répondez avant le **Mardi 31 Juillet 2012 minuit** par mail à l'adresse concours@canardpc.com,
en indiquant "Concours HS World of Tanks" dans l'objet du mail, et en précisant vos nom, prénom et coordonnées postales.
Toute réponse incomplète sera automatiquement refusée.

Les six réponses les plus proches du poids réel de Tigrou seront récompensées d'un char télécommandé et de 5.000 golds.
Les 14 suivantes de 5.000 golds.

Les autres, quant à eux, auront tout de même toute notre amitié et ça, c'est important.



AMX AC de 120



Bat-Châtillon 155



Lorraine 155

Un planning de mises à jour bien chargé

L'arrivée des chars anglais n'est pas, loin de là, la seule nouveauté attendue pour *World of Tanks*. Modes de jeu, nations, moteurs... certaines sont d'ores et déjà officiellement annoncées et prêtes à sortir à l'occasion des prochaines mises à jour. D'autres ne sont encore que des idées qui titillent le cortex des développeurs. Ces derniers nous ont fait part de la liste de fonctionnalités que l'on pourra ainsi, à plus ou moins long terme, voir intégrées au jeu.



La 7.4, mise à jour des "Froggies"

Mais commençons par l'avenir proche. Très proche. Tellement proche qu'à l'heure où vous lisez ces lignes, la version 7.4 de *World of Tanks* – dont la publication a été annoncée au début de l'été – est peut-être d'ores et déjà sur votre disque dur.

Au menu, deux chars premium (Tier 8) supplémentaires, deux nouvelles cartes (Airfield, qui met en scène un aérodrome situé au milieu du désert, et Wide Park, un environnement mixte inspiré par la ville de Munich). Mais surtout, cette mise à jour inclut, pour la première fois depuis la sortie de *WoT*, de nouveaux modes de jeu (on en reparle un peu plus loin). Et puis des grenouilles. Des tas. Si les doux noms

de Lorraine, Renault et AMX font vibrer votre corde patriotique, si la vue de la cocarde tricolore délicatement apposée sur une tourelle vous émeut, alors vous serez aux anges. Car les SPG et les chasseurs de chars français viennent enfin compléter l'arbre tricolore. Des premiers, on retiendra surtout le Bat-Châtillon 155, artillerie de Tier 8 qui – outre la pureté de ses lignes et son style racé qui sont la signature de notre belle et dynamique industrie française... hum, pardon, je m'égare – aura la particularité d'être équipé du célèbre autoloader, ou "barillet" comme on préfère dire en Franche-Comté. Les chasseurs de chars, eux, s'inscriront droit dans la lignée des tanks traditionnels français. Comprenez par là qu'ils commenceront par être de gigantesques tas de métal ultra-blindés et plus lents qu'une tortue rhumatisante, pour finir en étant aussi puissants et véloce que fragiles.

Les nouveaux modes de jeu

L'autre grande innovation de la mise à jour 7.4, c'est évidemment l'arrivée d'alternatives aux batailles aléatoires standard. Les deux nouveaux modes de jeu en question se nomment (enfin, sont censés se nommer à l'heure où l'on réalise ce magazine) "Assault" et "Encounter Battles". Dans le premier, un camp est chargé de défendre la seule base de la carte tandis que l'autre, supérieur en forces, se trouvera en attaque avec pour mission de la capturer ou d'éliminer tous les défenseurs. Encounter Battles est une variation de la première, dans la mesure où l'on retrouve le

concept d'une base unique. À ceci près qu'ici, elle occupe une position centrale et que chacune des deux équipes devra tenter de la capturer. Une sorte de "King of the Hill" à la sauce blindés, en somme.

Cette volonté de varier les modes de jeu ne devrait pas s'arrêter là pour Wargaming. L'éditeur prévoit en effet d'inclure, plus tard, le mode de jeu Garage Wars. Il permettra aux joueurs de se lancer dans des batailles spéciales avec plusieurs de leurs tanks. Une fois le premier détruit, ils réapparaissent dans le deuxième, etc. jusqu'à épuisement du "stock". Enfin, et histoire d'être parfaitement complets, la dernière idée qui trotte dans la tête des développeurs s'oriente autour de Batailles Historiques, sortes de Guerres de Clans miniatures, pensées à la base pour des clans/compagnies de char mais qui devraient être adaptées afin de permettre à des joueurs solo d'y prendre part. Dans l'esprit des développeurs, ce type de jeu devra pouvoir se dérouler sur une soirée (une durée de 2 heures est évoquée). La succession de batailles qui rythmeront son déroulement observera une stricte conformité historique avec, par exemple, aucun char postérieur à l'année 1941, 1943, etc.

Et plein d'autres projets encore...

Vous en voulez encore ? Vous allez en avoir. Il faut dire que les développeurs sont clairs au sujet de leur bébé : ils ne l'ont pas bâti pour 6 mois, avec l'espoir de sortir rapidement un

World of Tanks 2. Leur vision porte sur le long terme, comme le prouve leur ambition affichée de faire s'imbriquer les déclinaisons aériennes et maritimes de leur jeu (*World of Warplanes* et *World of Battleships*), dont on parle dans les pages suivantes). D'ailleurs, Wargaming.net est catégorique : concernant *WoT*, leur carnet de route est déjà tracé pour les deux années à venir. La question est : que peut-il bien y avoir d'écrit dans ce carnet ?

Concernant les proches échéances, et outre les éléments déjà évoqués, on sait que les nouveaux moteurs, graphique et physique, du jeu sont attendus pour la version 8.0, c'est-à-dire au cours du dernier trimestre de cette année. Ensuite, il sera fortement question de l'intégration de la branche japonaise, au début de l'année 2013.

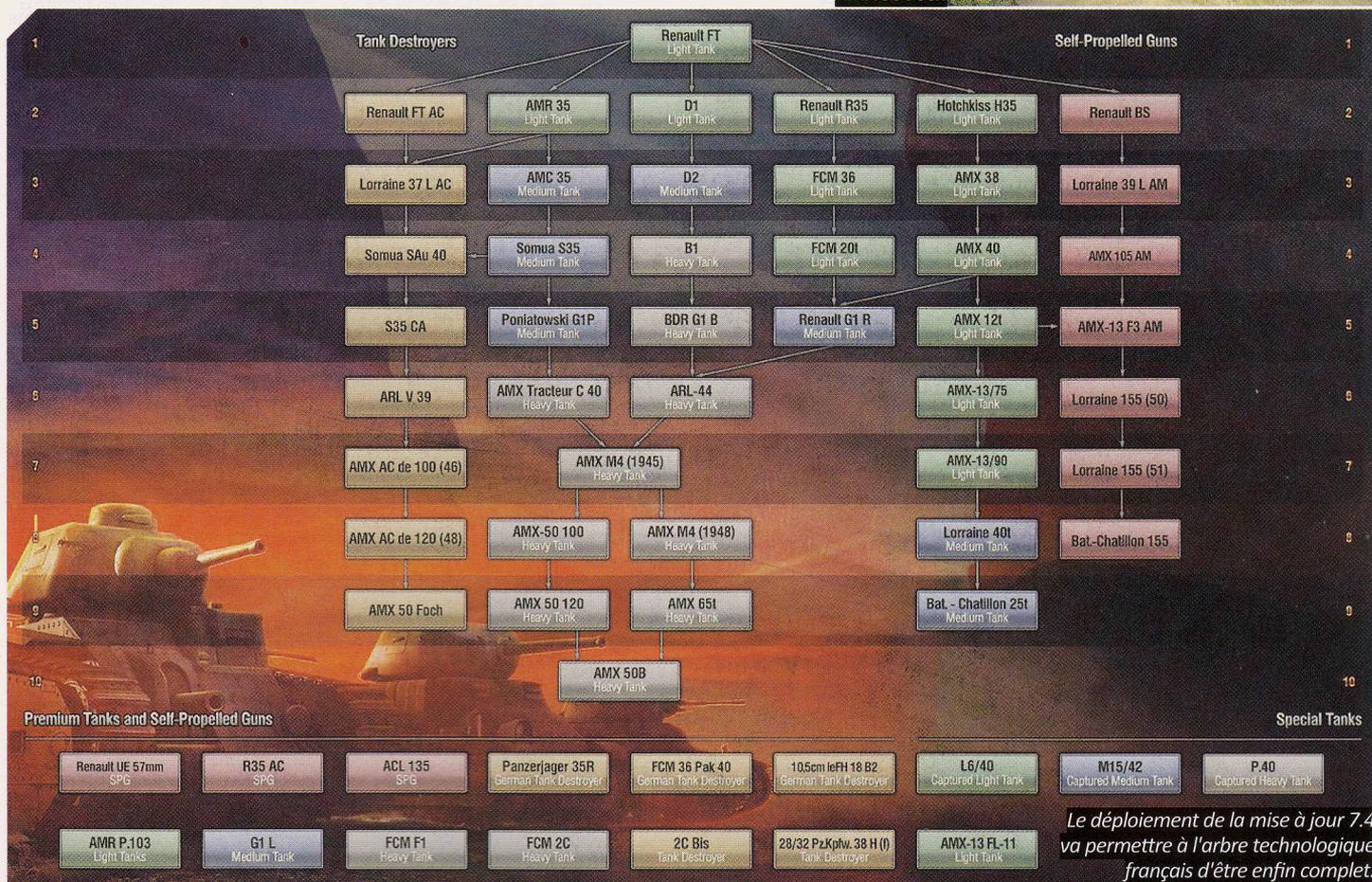
À plus long terme, encore, on sait que Wargaming.net pense très fortement à établir une branche européenne de tanks, sorte de best-of composé de véhicules construits par différents pays du Vieux Continent, tels l'Italie, la Suède, la Tchécoslovaquie, la Pologne, la Roumanie, etc. L'éditeur parle également d'intégrer des jupes blindées pour protéger les chenilles. Un accessoire qui modifierait la "hitbox" du véhicule ainsi équipé, et qui se verrait sur son modèle 3D, et son travail sur le Sturmtiger (un obusier crachant des projectiles de

380mm) laisse penser qu'une nouvelle classe de soutien (mortier lourd/roquettes ?) est actuellement à l'étude.

Mais tout cela pourrait sembler relever de l'anecdote comparé à deux éléments récemment ajoutés sur les tablettes de l'éditeur, et qui devraient, une fois intégrés, considérablement étoffer les batailles. Numériquement, d'abord, puisque l'on parle de batailles à 30 contre 30. Et stratégiquement, ensuite, avec l'apparition de chars de commandement. Un nouveau type d'engin, techniquement inférieur à ses pairs, mais disposant d'une carte spéciale facilitant l'organisation de son équipe (communication, ordres...) et de capacités non moins spéciales dont les noms (reconnaissance, frappe aérienne...) font saliver d'avance. Notez que ces véhicules très particuliers ne seront utilisables, évidemment, que lors des batailles de compagnies de char ou des Guerres de Clans.



AMX 50 Foch



Le déploiement de la mise à jour 7.4 va permettre à l'arbre technologique français d'être enfin complet.



Le futur de Wargaming.net

"World of" bientôt dans les airs et sur mer

Ah, il est loin le temps où les dirigeants de Wargaming.net arpentaient les salons de jeu vidéo dans l'anonymat général, et où la plupart des grands acteurs du secteur se demandaient ce que les Biélorusses allaient devenir avec leur étrange "Counter-Strike avec des chars".

Le succès de *World of Tanks* les a propulsés, à la vitesse d'un obus de 88, sur le devant de la scène. Pas étonnant, dès lors, que leur jeu ait rapidement fait l'objet, non pas de suites, mais de déclinaisons. Aujourd'hui, deux d'entre elles ont été officiellement annoncées : *World of Warplanes* et *World of Battleships*. En termes d'interactions, si l'éditeur a, depuis le début, réfuté l'idée de mettre en place des champs de bataille mélangeant, par exemple, chars et avions⁽¹⁾, il a néanmoins affirmé que des passerelles existeront. En matière de ressources, d'abord. Un compte unique permettra ainsi de mutualiser l'argent et l'expérience libre. Et d'un point de vue stratégique, ensuite, avec l'utilisation combinée de forces terrestres, aériennes et maritimes sur la carte globale des Guerres de Clans. L'exemple est fourni par les développeurs de Wargaming.net eux-mêmes : "Imaginez mener une bataille terrestre avec des tanks tout en étant

capable d'appeler des frappes aériennes ou des appuis d'artillerie de la part des navires placés le long de la côte, tout cela en fonction des résultats des batailles précédentes qui se sont disputées dans *Warplanes* et dans *Battleships*..." Sympathique, mais il va quand même falloir patienter.

World of Warplanes

Annoncée lors de la GamesCom de Cologne en 2011, la déclinaison aérienne de *World of Tanks* est très proche de sa date de sortie puisque la bêta fermée a commencé le 30 mai dernier. Ce jeu, que Wargaming.net décrit volontiers comme un "Hack & Slash aérien dynamique", est très proche de son aïeul. Il ne s'agit pas d'un simulateur – pas plus que *WoT* n'est un simulateur de blindés – et s'il se veut abordable pour les joueurs "casual", il tentera néanmoins de faire du pied aux joueurs un peu plus hardcore en proposant des appareils fidèles aux originaux, des modèles de vol

cohérents, un système complexe de dégâts et des contrôles possibles au joystick.

De la même manière que dans *World of Tanks*, *World of Warplanes* proposera des batailles entre équipes où les nations se côtoieront. Elles sont pour le moment au nombre de trois (États-Unis, URSS, Allemagne) et seront rejointes ultérieurement par le Japon, l'Angleterre et l'Italie. La période historique est à peu près la même que pour *WoT*, à savoir les années 30 à 50, que Wargaming.net qualifie "d'âge d'or du combat aérien". Comprenez par là : un temps où les dogfights se réglaient au corps à corps, à grands coups de canons et mitrailleuses. Avant l'arrivée de toutes ces cochonneries d'électronique et de missiles à tête chercheuse, quoi...

La tête dans les nuages

Ces trois premières nations arriveront avec leur propre arbre technologique, bien entendu. Mais il n'y aura pas autant de "classes" différentes que dans *World of Tanks*. À l'heure actuelle, *World of Warplanes* intègre une soixantaine d'appareils et chaque nation comprend d'un côté un arbre de "chasseurs légers" et un second qui lui est spécifique : bombardiers, chasseurs lourds, aéronavale... Du côté des modes

(1) Difficile, en effet, de faire cohabiter des engins volant à 500 km/h et des blocs d'acier sur chenilles qui peinent à atteindre les 40 km/h en descente. D'éventuelles cartes "communes" seraient soit trop étroites pour les uns, soit trop vastes pour les autres.

de jeu, on devrait trouver plus de variété dans ce petit frère aérien. Il est déjà acquis qu'à sa sortie, le jeu contiendra au moins deux types de batailles bien distincts. Le premier, nommé "Supériorité", est relativement semblable à la bataille standard de *WoT*, l'objectif de chaque équipe étant soit de décimer celle d'en face, soit d'éliminer les forces terrestres de l'ennemi. Dans "Escorte", le second, des bombardiers lourds contrôlés par l'I.A. tenteront d'attaquer un point stratégique de la carte ; charge à une équipe de les en empêcher et à l'autre de les protéger.

Nous sommes quelques-uns, à la rédaction, à avoir pu jouer à *World of Warplanes* dans sa version alpha. Les liens de parenté avec *World of Tanks* ne font aucun doute : une prise en main rapide avec le combo clavier-souris (on attend impatiemment de voir de quelle manière les joysticks et paddles seront gérés), de bonnes sensations dans le pilotage et la visée (avec l'impérieuse nécessité de faire des tirs corrigés, de "mettre du lead" comme on dit). On attend de pouvoir maintenant juger *World of Warplanes* sur pièce, notamment le travail effectué sur le moteur graphique, la météo dynamique,



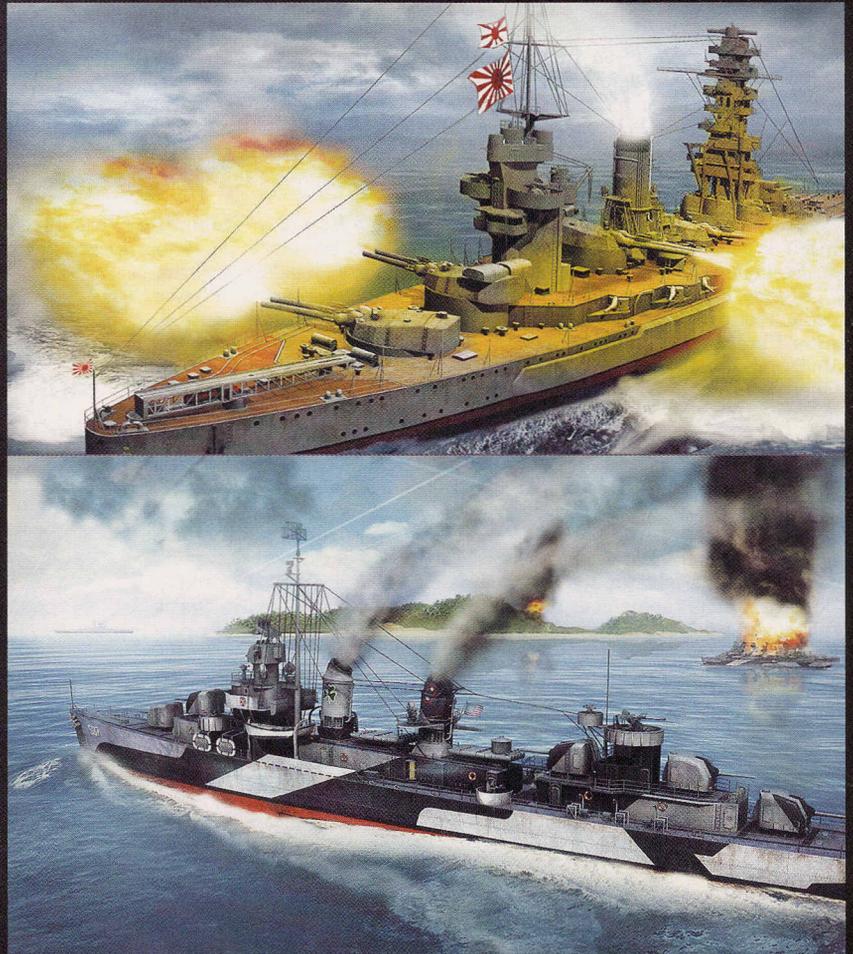
ou encore les lumières et les nuages volumétriques (deux éléments ô combien importants, les développeurs ayant bien insisté sur le fait que les nuages permettront aux avions de se cacher et qu'il sera possible d'effectuer des attaques "soleil dans le dos"

pour prendre les ennemis par surprise). De leur propre aveu, le jeu est presque prêt, la bêta fermée actuellement en cours servant à peaufiner et équilibrer le tout. Si bien qu'il est plus que probable de voir *World of Warplanes* sortir avant la fin de l'année.

World of Battleships : les copains babord

Voyons voir... On se fait déjà la guerre sur terre dans *World of Tanks*, on va bientôt se la faire dans les airs avec *World of Warplanes*, alors la suite logique serait de se bastonner sur... oui, bravo, sur la mer. Et c'est exactement le principe de *World of Battleships*, le futur MIMO naval de Wargaming.net. Petit résumé de ce que les développeurs ont bien voulu nous dévoiler :

- Le gameplay sera articulé autour de quatre classes de navires, chacune offrant un gameplay différent : Destroyers, Croiseurs (lourds et légers), Battleships et Porte-Avions.
- Il y aura un système de pierre-feuille-ciseaux pour équilibrer ces classes. Mais le porte-avions sera à la fois très vulnérable et très puissant face à tous les autres navires.
- Il y aura une modélisation très détaillée des blindages de chaque navire.
- Les matchs seront organisés de la même façon que pour *World of Tanks* (une équipe contre l'autre), mais chaque participant pourra contrôler plusieurs navires en même temps. Exemple : un match en 15 vs 15 pourra réunir 120 destroyers simultanément (4 navires par joueur).
- Le gameplay sera lent et stratégique. Le teamplay sera très important.
- Comme dans *WoT*, on pourra acheter des modules plus puissants : canons, radars, moteurs... Ces modules seront réalistes d'un point de vue historique.
- Pas de date de sortie pour l'instant, mais il est possible qu'on puisse s'inscrire pour une phase de bêta-test fermée dans le courant de l'année.



Petit traité de manipulation verbale à l'usage des honnêtes gens

Les joueurs de *World of Tanks* ont beau être sages, il peut leur arriver d'employer un langage étrange, transformant le patois du Berrichon en un noble dialecte. Lisez cette phrase :

"Le TD a bounce pendant toute la partie comme un gros noob sur un heavy AFK. Il a jamais été capable de comprendre que son tank en low Tier ne pourrait rien faire face à un blindage aussi slopé."

Vous n'avez rien compris ? Vous êtes à la bonne page.



A AFK / Away From Keyboard : "Loin du clavier" en français. Message laconique destiné à faire comprendre que vous ne serez plus présent jusqu'à nouvel ordre. Peut également être accompagné d'une précision comme "bio" pour signaler une pause toilettes, "miam" pour un repas ou beaucoup plus rarement "sexe" pour un petit tour sur YouPorn.

AP / Armor Piercing : "Perce Armure" en français. Désigne les munitions correspondantes.

APCR : Comme l'AP, mais version "Composite Rigide". Désigne en jeu des munitions premium légèrement plus efficaces, mais payables avec des pièces d'or uniquement.

Arty : Contraction de l'anglais "Artillery", soit "Artillerie" ou "Canon automoteur" en Français.

B Bounce : "Rebondir" en français. Généralement utilisé pour signifier que des tirs ne passent pas le blindage d'un tank. Exemple : "Mon *Leichttraktor* risque de bounce un peu sur ce Maus."

F Farmer / Farmeur : Vient du mot anglais "Fermier". Ce terme désigne dans le premier cas le fait de jouer en boucle pour obtenir quelque chose. Exemple : "Je dois farmer mon Patton ce soir." Le terme "Farmeur", quant à lui, désigne celui qui exécute cette action.

Flanker/Flanking : "Flanquer" dans la langue de Molière. Le premier terme désigne le fait de contourner quelqu'un par les flancs et le second représente cette action. Exemple : "Je lui ai fait un flanking dont il ne s'est pas remis."

G GG : Terme usé et abusé par les francophones pour démontrer leur nullité crasse en anglais. Issu à l'origine du terme "Good Game", soit "Bonne partie", GG fut certes utilisé pour féliciter ses adversaires en fin de partie, mais rapidement extrapolé pour être placé dans des contextes sans aucun rapport. Exemple : "T'as eu ton permis ? GG !" Quelques irréductibles s'entêtent à n'utiliser ce terme qu'à l'issue d'une partie, mais on les soupçonne lourdement de ne le faire qu'en cas de victoire.

Grind : Voir Farmer.

H HE / High Explosive : "Hautement explosif" en anglais. Désigne les munitions correspondantes.

HEAT / High Explosive Anti-Tank : "Explosif à charge creuse" en français, désigne, en jeu, des munitions HE premium, payables en or.

Heavy : "Lourd", dans la langue de Jean-Jacques Rousseau. Désigne les tanks de cette classe.

L Light : "Léger" en français, désigne les tanks de cette classe.

Low/Mid/Top Tier : Pour se situer en termes de puissance brute lors d'une partie, les joueurs parlent de Tier. Il suffit alors de regarder la liste d'une équipe à gauche ou à droite de votre écran pour comprendre que les 5 plus hauts représentent le "Top Tier", les 5 du milieu le "Mid Tier" et les 5 du bas le "Low Tier". Ou les "pauvres types qui vont se faire rouler dessus".

M Medium : "Moyen", dans la langue de Pascal Obispo. Désigne les tanks de cette classe.

N Noob : Terme utilisé par bien des joueurs sur bien des jeux pour désigner quelqu'un qui débute. Du moins en théorie, car il s'agit dans la pratique d'une simple insulte, généralement utilisée dans n'importe quel contexte. Y compris pour insulter un type qui vient de gagner. Ne cherchez pas de logique, il n'y en a pas. Peut être également écrit "n00b", "naab" ou "noobzor" selon le degré d'atteinte de l'individu.

R Rammer / Ramming : Vient du mot anglais "Percuter". Ce terme désigne les collisions entre blindés, toujours bien utile pour achever un adversaire à bout portant quand notre canon est hors-service ou en train d'être rechargé. À condition de faire quelques tonnes de plus que celui d'en face, bien sûr.

S Scout / Scouter : En anglais, cela signifie "Éclairer". Ce terme désigne généralement les petits tanks chargés de repérer discrètement – ou pas – l'ennemi, ou l'action correspondante. Exemple : "J'ai essayé de scouter avec mon Ferdinand, le résultat n'a pas été concluant."

Slopé : Encore un terme venant de l'anglais, désignant l'inclinaison d'un blindage. Exemple : "Malgré un faible blindage, il est trop slopé pour qu'on puisse lui faire des dégâts."

SPG / Self-Propelled Gun : Voir Arty.

Splash : Mot anglais signifiant "éclaboussure". Désigne la zone de dégâts indirects, généralement induits par l'explosion d'un obus HE.

Spoter / Spotteur : "Repérer" dans la langue de Mickael Vendetta. Ce terme désigne le fait de repérer quelqu'un ou de ne faire que ça. Exemple : "J'étais le spotteur du match. J'ai dormi dans un buisson pendant un quart d'heure."

Stock : Terme désignant les chars d'origine, sans améliorations (sous-entendu : pas au mieux de leurs capacités). Exemple : "Une course de stock chars."

T TD / Tank Destroyer : Désigne les chasseurs de chars.

TK / Team Kill : Signifie "Tueur d'équipier". Désigne des êtres abjects qui font panpan sur leurs copains. Pas bien. Mal. Sale.

Track / Tracké : Proviend du terme anglais pour "chenille". Le terme désigne cette pièce du char, mais plus souvent le fait de la détruire et ainsi immobiliser le véhicule. Exemple : "J'ai pas pu l'approcher, il m'a tracké constamment." Certains lui préfèrent le néologisme "déchenille", terme encore non approuvé par l'Académie française.

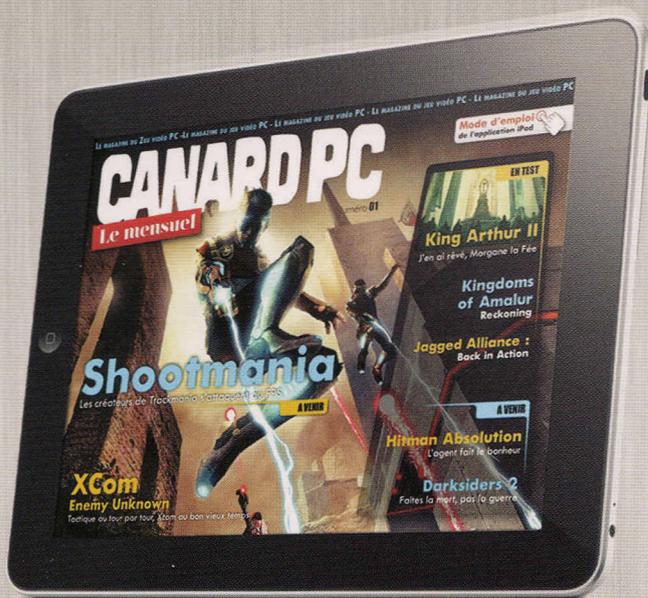
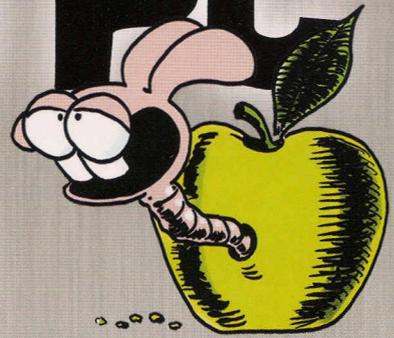
BOULON-SÉBUM
MONSIEUR CHAT
WILD GIBIS ARMORÉ



CANARD PC

ENVAHIT L'IPAD

LE LAPIN EST DANS LE FRUIT ET CHEZ APPLE, PLUS RIEN NE SERA JAMAIS PAREIL



LE 1^{ER} MENSUEL DE JEUX
VIDÉO PC SUR IPAD

Plus de 150 pages
chaque mois pour 3,99 €



ENFIN UNE APPLICATION IPAD
POUR ACHETER UN PC

La bible du hardware sur iPad
pour 4,99 € au lieu de 5,90 €

DÉMO Chaque application contient un numéro gratuit de démonstration

PRATIQUE Téléchargement pour une lecture sans connexion internet

INNOVANT Mise en page conçue et optimisée pour iPad



Et bientôt disponible
sur Android
(dès qu'on aura recraché tout les pépins)

Carte graphique ASUS

HD 7770 DirectCU

**CHAUFFEZ LES MOTEURS
CHARGEZ VOS CANONS**



Un bon tankiste est un tankiste vivant !

Aussi importante qu'un canon principal, qu'un blindage renforcé ou encore des protégés-chenilles, une carte graphique puissante est un véritable atout sur le champs de bataille. Grâce à la carte graphique ASUS HD7770 DirectCU, profitez d'un champs de bataille ultra-détaillé où aucun ennemi ne peut vous échapper aussi loin soit-il. Gagnez en précision, puissance et performance !



Jeu gratuit, disponible en téléchargement:
www.worldoftanks.eu

- Un refroidissement amélioré de 20%* avec DirectCU et ses heat pipes placés directement en contact du cœur GPU
- L'interface graphique intuitive de l'utilitaire GPU Tweak permet des réglages précis et une gestion simplifiée
- Technologie AMD® Eyefinity™ pour un affichage sur 6 écrans
- La nouvelle norme PCI Express 3.0 délivre deux fois plus de performances que la norme PCI Express 2.0

**"Le DirectCU nous convainc
totalement sur cette HD7770!"**
Hardware Magazine - Avril 2012

