

## 1: Avant la partie et en règle générale.

- Paramétrez votre jeu de la bonne façon.

Un joueur qui a toute les capacités de son char a portée de main gagne de précieuses secondes qui font souvent la différence. Essayer de configurer vos touches et votre souris de sorte à avoir accès rapidement à tout.

Vous devez être capable de retrack grâce à un kit en une ou deux secondes mais pour le faire il faut que vous n'ayez pas à chercher la touche qui est perdue quelque part sur le clavier.

La même chose pour le kit de soins, le changement de munitions etc..

A force de le faire vous verrez que ça deviendra un automatisme et que vous parviendrez à le faire sans y penser.

*Conseil : à moindre budget utilisation d'une souris avec un maximum de boutons (personnellement j'utilise le Game play OBERWEAVER de RAZER plutôt qu'une souris complexe)*

- Jouez dans le calme et sans distraction a côté.

Je sais que ce n'est pas toujours facile ou même possible mais si vous êtes distrait toute les deux minutes comment arriver à se concentrer pleinement?

Dans la mesure du possible essayez de ne faire qu'une seule chose, jouer concentré.

- Apprenez à connaître votre char.

Ca peut paraître un peu idiot de dire ça mais combien d'entre vous connaissent précisément les forces et les faiblesses des chars qu'ils jouent?

Chaque char a ses spécificités et il est crucial de les connaître si l'on veut en tirer le maximum.

Que ce soit son canon, sa vitesse, son blindage, sa capacité à voir avant d'être vu, ses points faibles tout est important.

Une fois que vous connaîtrez vos chars correctement vous pourrez les jouer comme ils doivent l'être.

De plus l'expérience d'autres joueurs sur un nouvel achat peut vous épargner pas mal de surprises, posez des questions et écoutez le ressenti des autres l'ayant joué!

- Mettez les bonnes compétences et les bons équipements.

Un char gagne BEAUCOUP de potentiel avec un équipage décent.

Il est important après avoir appris les forces et les faiblesses de son char de à son équipage les compétences qui vont bien avec sa façon de le jouer.

Encore une fois renseignez- vous et demandez à d'autres joueurs expérimentés ce qu'ils conseillent comme compétence/équipement sur votre nouveau jouet.

exemple : Il est stupide de mettre un filet de camouflage sur un char destiné à être tout le temps en mouvement.

- Mettez les bonnes munitions.

Vous devez dans 95% des cas embarquer une réserve de HE. (En moyenne 5 a 10 suivant votre capacité en munition)

Elles sont utiles pour assurer un décap, pour pulvériser une chenille et paralyser un adversaire ou encore pour avoir une chance d'endommager un tank en position forte.

Dans certains cas et sur certains chars elles sont par contre inutiles.

Dans une certaines mesures les chars a faibles dégâts et fort rechargement ne gagnent pas grand-chose à embarquer des HE.

Que ce soit parce qu'elles ne feront pas énormément de dégâts pour une pénétration ridicule ou plus souvent car ces chars ont une bonne vitesse leur permettant de percer en contournant.

Prenez QUELQUES « golds » et servez-vous en avec parcimonie.

Il n'y a AUCUN apprentissage à s'en servir tout le temps. C'est juste un raccourci qui va fausser vos stats.

Les chances de « Bouns » sont augmentées.

Vous ne serez pas meilleur, vous serez juste quelqu'un qui a pris un raccourci pour la facilité.

Tirer à la gold n'apprend rien de bon il vous enseigne juste de mauvais choix de visée.

Vous n'avez pas à trop réfléchir ni à vous demander comment contrer un adversaire avec de la gold, souvent c'est du point & clic stérile qui va vous donner de mauvais réflexes.

Comment apprendre les points faibles des chars si même dans ses parties fortes la gold fait la différence?

Malgré tout elle peut avoir son utilité pour assurer un décap crucial qui changera une défaite en victoire ou améliorer ses chances de tuer l'autre en 1vs1.

## 2: En début de partie.

- Prenez connaissance de la carte.

Mettez en parallèle les forces et les faiblesses du char que vous jouez avec la carte et remémorez-vous les emplacements qui vont vous donner un avantage.

Si vous jouez un char avec une forte tourelle repensez aux positions de hulldown, si vous jouez un char lourd et lent ou aller pour ne pas vous faire flanquer trop facilement? Etc..

Cette réflexion doit vous prendre quelques secondes, en général rien qu'en voyant la carte vous vous souviendrez de vos expériences précédentes et pourrez en tirer profit dans votre placement.

- Analysez la composition de votre équipe et celle de l'adversaire.

Première question y a-t'il de l'artillerie et si oui combien?

Si c'est le cas il y a des positions très fortes qui vont perdre tout intérêt et passerons de bon placement à aimant à pruneaux.

N'y allez évidemment pas OU si vous y allez n'y restez pas!

Camper un emplacement fixe sur une carte c'est attirer la mort venue du ciel mais rien ne vous empêche de "gratter" quelques points de dégâts sur un emplacement fort avant de changer de position.

N'oubliez cependant pas qu'un bon artilleur va prévoir le passage de ses adversaires et anticiper ces fameuses positions.

Redoublez de prudence si vous jouez un char qui attire les artilleries. Les chars à tourelles ouvertes, les WT et autres TD français qui croustillent sous l'obus sont très souvent des cibles prioritaires pour l'artilleur.

Seconde question y'a-t'il des chars très dangereux qu'il faut éviter autant que possible?

Si il y a beaucoup de chasseurs de chars en face demandez-vous où ils vont aller?

Typiquement en T10 y'a-t'il un Wtf? Un fv183? T57 heavy? Etc.. Si oui quel serait leur placement idéal?

Pas la peine de chercher la mort en prenant un chemin qui va vous mener plus que sûrement face à eux. (On a parfois pas le choix ceci dit..)

Troisième question, de quoi est constitué le reste des équipes?

Y'a-t'il des scouts? Beaucoup de médium? Etc..

Si oui où vont ils aller? Quand allez vous être spoter et où? Est-ce très dangereux? (Arty + scout bien joué = problèmeS!!)

Votre équipe est-elle bien constituée? Estimez vos chances de gagner (et pas grâce à xvm mais bien grâce à votre connaissance du jeu et le matchmaking)

Si vous avez beaucoup de chars qui se feront rapidement détruire alors qu'en face ils ont un paquet de lourd à fort point de structures tenez-en compte.

Ça vous évitera une fois dans la bataille de voir vos forces fondre rapidement et de vous retrouver esseulés face à la meute.

Êtes-vous top tier ou low dog? On ne joue évidemment pas un top tier qui a de bonnes chances de faire la différence comme on joue un low dog qui lui doit plutôt rester en retrait et aider au mieux.

(Mention spéciale pour les scouts et arty qui sont moins concernés par ce point)

En 20 secondes si vous avez suivi tout ceci vous avez déjà un avantage énorme sur beaucoup de joueurs.

Vous avez une idée sur où aller, comment exploiter le terrain, ce que vous pourriez rencontrer et pouvez faire un choix en conséquence.

Ce début de partie est essentiel pour la suite, ne le négligez jamais!

## 3: Lorsque ça démarre.

- Regardez comment votre équipe se déplace.

Si ils vont tous dans une seule direction suivez les.

On m'a dit un jour "les bons joueurs suivent le lemmings mais se préparent à revenir défendre quand il le faut" et c'est exactement ce qu'il faut faire.

Se dire "Il n'y a personne sur ce côté je vais y aller" est une « connerie » sans nom.

Si vous le faites, vous serez seuls, et soit vous ne verrez rien et ne ferez rien de la partie soit le plus souvent vous finirez écrasés par

une partie de l'équipe d'en face.

Au total vous n'aurez servi à rien et serez mort pour des « petits joueurs » qui n'ont rien compris au jeu.

Alors que si vous suivez la masse vous vous offrez l'opportunité de faire quelques dégâts et lorsque vous devrez revenir vous avez de bien meilleures chances de ne pas être seul. (encore qu'on est jamais à l'abri des imbéciles on est d'accord..)

De plus si vous jouez correctement vous pouvez influencer l'assaut. Il n'est pas rare de voir un lemmings s'écraser sur une moins bonne équipe mais mieux placées.

Parfois dans ce genre de situation un bon joueur peut changer le cours de la bataille en prenant la bonne décision.

Si ils se séparent et se répartissent correctement appliquez ce que vous aviez prévu plus tôt. Chercher la bonne position, couvrez vos potes ou ouvrez la voie si vous avez le char adapté.

Dans tous les cas jouez toujours votre char comme on l'attend de lui.

Ne faites pas l'erreur typique de prendre un chemin de médium avec un char lourd qui va pénaliser par son absence le côté "lourd" de la carte par exemple.

A noter cependant que suivant votre tier et la répartition de vos chars il est possible de le faire sans être inutile.

Par exemple vous jouez un lourd low dog et votre équipe comporte déjà pas mal de lourd top tier. Jouez un chemin plus "med" dans ce cas peut être viable pour autant que vous n'avez pas une tortue qui n'avance pas ET que vous soyez soutenus!

Dans tous les cas analysez votre poids dans la bataille et choisissez avec intelligence ce que vous allez faire.

- Regardez la carte!

Si vous avez des informations sur les mouvements ennemis servez-vous en pour choisir le chemin à prendre!

Il n'est pas rare qu'un scout vous montre une partie de l'équipe adverse. Prenez une seconde pour analyser leur déplacement, leur puissance et bougez en conséquence.

Un coin déjà défendu mais qui risque de se faire submerger peut résister grâce à votre présence. (Ou au contraire même avec votre renfort se faire détruire et dans ce cas est-ce une bonne idée d'y aller?)

Dans tous les cas ces informations de début de partie doivent être utilisés pour améliorer vos chances de victoire/survie.

#### 4: En combat

- Regardez la carte!

C'est CRUCIAL! S'il y a une seule chose à retenir de ce guide c'est ça, la carte la carte la carte!

Elle vous permet d'anticiper un mouvement adverse vous donnant une possible position forte sur ce qui arrive.

Elle vous permet de savoir quand revenir sur base pour défendre ou quand attaquer car l'ennemi est coincé ailleurs et vous permet de rush leur cap.

Elle vous indique une fois spot les chars dangereux dont vous devez vous méfier.

Elle vous montre si vous l'analysez correctement quand un front va lâcher.

Toutes ces informations sont capitales.

Si vous vous en servez avec régularité et anticipez l'adversaire vous gagnez un avantage considérable.

- Servez-vous de vos alliés.

Pensez à vous en premier lieu, les autres ensuite.

Si un char va au suicide bêtement servez-vous en pour distribuer quelques dégâts.

Pas la peine de courir vers l'inconnu pour spoter pour l'équipe si un autre plus adapté peut le faire (et doit le faire!)

Je ne dis pas qu'il faut toujours jouer en retrait, je dis qu'il faut jouer son char comme il doit l'être.

Si vous avez un machin qui ne spot rien, qui n'avance pas, qu'on voit à 10km ou qui est construit à base de feuilles de pq vous n'avez RIEN à faire devant surtout si un medium ou un scout ne traîne pas loin.

Allez devant avec un char inadapté pour scouter pour les autres c'est offrir des dégâts à l'adversaire et mourir inutilement.

Parfois cependant vous n'aurez pas le choix. Si vous êtes à court de scout/med il peut être judicieux de le tenter.

Mais dans ce cas vous devez analyser la situation et vous demander si votre équipe et vous-même allez en sortir gagnant.

Deux exemples:

I: Vous jouez un char lent et blindé, il reste peu de monde dans chaque équipe.

Vous avez encore pas mal de point de structure, avez une bonne idée de ce qui reste en face et où ils sont.

Vous n'avez plus de char rapide dans l'équipe mais vous aurez du soutien des autres.

En avançant tout en prenant un chemin adapté à votre blindage vous pouvez montrer aux autres l'ennemi et permettre à votre équipe d'avancer.

C'est certes risqué mais ça peut vous amener la victoire. (Et beaucoup de plaisir car il est toujours gratifiant d'être celui qui fait qu'on gagne)

II: La même situation mais vous avez encore des scouts ou peu de point de structures ou aucun support.

Dans un cas comme celui-là il vaut mieux laisser un autre prendre l'initiative et le supporter.

Et si un joueur décide de ne pas remplir sa part du marché et bien c'est lui le responsable pas vous!

Dans ce cas au lieu de mourir bêtement préparez-vous à un dernier baroud d'honneur, personne ne pourra vous le reprocher.

- N'hésitez JAMAIS à vous repositionner.

Si en face ils sont trop nombreux et que vous voyez que votre groupe va mourir barrez-vous!

Il n'y a aucun honneur dans la mort!

Il vaut mieux reprendre une meilleure position soutenue et continuer le combat que crever en voulant absolument contenir un assaut qui va quand même passer.

Si ça sent le pâté restez aussi longtemps que vous pensez pouvoir fuir.

Ensuite barrez-vous! (Attention à ne pas attendre trop longtemps ou trop peu.. ça vient avec l'expérience)

De même si un adversaire a une position forte et qu'il a un gros avantage ne restez pas bêtement au même endroit en combat avec lui.

Obligez-le à bouger!

Prenez une autre route, reculez et obligez-le à lâcher sa position pour venir vous chercher là où vous l'aurez décidé!

Il n'y a pas de honte à faire marche arrière contre un ennemi fort.. C'est même une preuve d'intelligence!

Analysez cependant bien la situation.. Si vous reculez et permettez à l'ennemi d'avoir un avantage sur votre équipe vous avez fait un mauvais choix.

Parfois la simple présence sans même chercher à tirer peut favoriser une victoire.

- Donnez toujours plus que vous ne recevez!

Si avancer pour tirer va vous faire encaisser 2 ou 3 tirs il est absolument stupide de le faire.

Mieux vaut chercher une meilleure position ou patienter le temps qu'ils tirent sur un autre pour sortir et en profiter.

A noter que parfois il est utile de prendre pour ses collègues, particulièrement quand on sait qu'en face la chance de pénétrer est faible.

Typiquement le maus qui avance en coin de rue pour prendre les bounces ennemis pendant qu'un char moins solide en profite pour tirer.

A faire avec intelligence et analyse du jeu.

- Ne montrez que les parties fortes de votre char si vous devez le faire.

Dans l'absolu présentez toujours à votre adversaire un char de face et incliné.

Regardez où ils sont et adaptez votre positionnement en conséquence.

Ils sont plusieurs et l'un d'eux vient de tirer, un autre s'y prépare? Faites face à celui là si possible et dès qu'il a tiré remettez-vous face à l'autre.

Ils sont plusieurs, aucun n'a tiré mais vont le faire, positionner vous pour recevoir le tir de celui qui fera le plus mal en étant anglé.

Si vous voulez tirer en sortant la tête à un coin de rue n'avancez pas en montrant le flanc, rognez l'angle du bâtiment et présentez-vous incliné ou mieux si c'est possible en sidescrapping.

- Analysez le jeu.

Dans une situation désespérée il y a toujours une voie qui bien que mauvaise l'est moins qu'une autre.

Si vous n'avez pas de choix viable prenez celui qui l'est le plus.

Toujours prendre la meilleure des pires solutions.

- Regardez la carte! (Je l'ai déjà dit peut-être?)

- Usez et abusez du sidescrapping.

Ça marche vraiment bien, je ne compte plus les tirs reçus non pénétrants dans cette position.

Il faut l'utiliser dès que c'est possible et a toute les sauces!

En coin de bâtiment, derrière un rocher, derrière un cadavre allié ou ennemis..ne soyez pas radin, offrez une chance de bouncer a l'adversaire!

Et si un petit malin le fait contre vous et bien réfléchissez..

Vous pouvez le faire bouger en reculant. Soit il reste la et n'a plus de cible soit il vous suit et lâche sa position.

Vous pouvez choisir une autre voie et tenter de le prendre en latéral ou de dos.

Vous pouvez utiliser de la he quand il se croit à l'abri du tir..

Dans tous les cas ne rentrez pas dans son jeux, cherchez à l'attirer dans le vôtre!

- Usez et abusez du hulldown!

Dans 99% des cas cachez sa caisse est une bonne idée!

Au-delà de la résistance de votre tourelle il y a sa taille!

Tirer sur un char complet et toujours plus simple que de tirer sur une petite tourelle qui gigote.

De plus certains chars (T34, STI, T29, T54 etc..) sont des plaies à détruire quand ils sont ainsi positionnés.

Encore une fois connaître son char donne un avantage mais même si votre tourelle est en pq ne montrer que celle-ci pour tirer vous protège.

- N'hésitez jamais à viser les chenilles!

Si la trajectoire de votre obus passe par les chenilles et traverse la caisse vous aurez non seulement une chance de détrack mais aussi des dégâts occasionné au char.

Un char qui ne bouge plus est une cible mille fois plus simple à détruire qu'un bolide qui zig zag au hasard.

Pour maximiser les chances de détrack un adversaire il faut viser les galets de roulement à l'avant ou à l'arrière de la cible. (Les espèces d'écrous géants sur lequel tournent les chenilles)

- Faites bon usage de la HE.

Si vous n'avez que peu de chance de percer un adversaire sur lequel vous tirer de loin ou qui ne montre qu'une partie très solide de son char utilisez de la HE!

Vous occasionnerez de faibles dégâts mais vous en ferez un peux ce qui est toujours mieux qu'un bounce.

Non content de cela vous aurez une chance de faire des dégâts internes (équipages, modules etc..)

Et comble du raffinement se faire tirer dessus a la HE excite souvent la cible qui ne pense plus qu'à une chose venir fumer l'importun. (J'en ai déjà vu quitter une position très forte et se faire démolir bêtement comme çalol)

Mettez cependant en parallèle un repositionnement. Si vous avez la possibilité de le faire c'est mieux que de gratter quelques point de dégâts en regardant l'adversaire vous rusher.

Utilisez votre tête et sachez quand vous devez bouger.

- Prenez l'habitude de viser les points faibles.

Une mitrailleuse sur la caisse, le panneau du pilote, la trappe du commandant, le bas de caisse de la majorité des chars sont autant de point vulnérable qui améliorent de beaucoup les chances de percer!

Le bon joueur même quand il gold vise les points faibles!

- Ne tirez pas pour rien.

Mieux vaut parfois ne pas tirer quand on est sûr de ne pas percer que de gaspiller une munition et offrir quelques secondes de faiblesses à un ennemi.

Dans ce cas cherchez un meilleur angle de tir.

De plus si vous n'êtes pas détecté à quoi bon vous découvrir en tirant si ça ne va pas rentrer?

- Utilisez le décor.

Sur toutes les cartes dans pratiquement toutes les situations il y a un endroit pas loin qui vous offre un avantage de protection. Une dune, un rocher, un cadavre ami ou ennemi.. Tout ce qui peut cacher une partie de votre char doit être utilisé!

Moins vous en montrez et mieux c'est.

Je sais que dis comme ça, ça a l'air de couler de source mais combien de fois vous êtes-vous fait prendre à découvert et n'avez pas cherché à vous protéger?

Ceci doit être un automatisme!

Analyser la situation et mettez-vous à couvert dès qu'on vous tire dessus!

Si vous ne voyez pas celui qui tire vous avez au moins une indication de la direction du tir grâce au trait rouge qui apparaît à l'impact. Bougez en conséquence!

- Comptez les chars ennemis et retenez où/qui ils sont.

Encore une fois l'information améliore énormément vos chances de survie.

Si il y a 5 chars à l'autre bout de la carte et 7 ennemis au total vous ne pouvez plus en rencontrer que deux!

Encore une fois ça a l'air stupide mais grâce à cette petite information vous pouvez prendre plus ou moins de risque!

Prenez le temps de regarder qui est loin de vous et estimez leur trajet, si ils vont l'emporter contre le reste de votre équipe etc..

Ensuite jouez en conséquence.

- Soyez imprévisible.

Que fais un char en position forte quand il en a spoté un autre et lui a tiré dessus?

Vous le faites TOUT les jours comme tout le monde, vous attendez qu'il revienne pour lui en remettre une!

Si ce char prend quelques secondes pour disparaître, bouge à couvert et reviens ailleurs vous êtes toujours en train de viser au même endroit et devrez refocus donc perdre du temps.

Dans la mesure du possible évitez de reprendre deux fois le même emplacement de tir! Bougez!

Ca obligera vos adversaires à tourner le canon et ils perdront en précision voir ils ne s'y attendront pas et prendrons un tir gratuit!

Une cible dont on ne peut pas prévoir les mouvements est une cible difficile!

## 5: En fin de partie.

- Ne retournez pas au garage directement après votre mort.

Prenez le temps de regarder la bataille.

Un joueur est bon, il s'en sort bien dans votre équipe?

Suivez le!; Regardez ce qu'il fait et réfléchissez.

Demandez-vous pourquoi il le fait, critiquez pour vous même son jeu!

En regardant quelqu'un jouer on peut apprendre de nouvelles positions, des réflexes à avoir et même les qualités d'un char qu'on ne possède pas mais qu'on rencontrera un jour face à soi.

C'est très formateur!

- Informez-vous sur les chars que vous avez croisés.

La partie est finie, vous avez tiré sur un char mais rien n'est rentré..

Où avez-vous tiré? Pourquoi n'est-ce pas rentré?

Quand je rencontre un char qui m'a posé problème après la partie je me renseigne.

Je cherche sur le net ses points faibles et je tente de les retenir.

Je vais voir quelqu'un qui l'a et je lui demande comment le détruire, ou tirer, ce qu'il pense de son char.

Si vous faites ça régulièrement vous finirez par être une encyclopédie du jeu et vous aurez un net avantage sur ce que vous croiserez.  
Si vous ne le faites pas vous êtes juste une victime.

- Regardez vos replays.

La fonction enregistrement des parties est une source d'amélioration importante, activez la!

Prenez le temps de regarder certaines de vos parties et critiquez-vous.

Pourquoi j'ai fait ça à ce moment-là, pourquoi je suis parti là-bas?

J'aurais dû aller là car il y avait tel char ou car la voie était libre..

Apprenez de vos erreurs et ne les reproduisez pas!

Voilà..il en manque certainement, je mettrai ce guide à jour chaque fois que je trouverais quelque chose de pertinent à y rajouter.

Si vous êtes toujours là et avez eu le courage de me lire jusqu'au bout je vous remercie, ça prouve que vous avez la volonté de vous améliorer.

J'espère que ce guide vous aura appris un petit quelque chose et vous aidera.

Il est clair que ce n'est pas la vérité universelle et que tout ne conviendra pas à tout le monde mais je pense sincèrement qu'appliquez tout ça ne peut qu'améliorer notre jeu.

PS : Je ne suis pas l'auteur de ce mémo « Tofmen ».