
SU-152 ★ ISU-152

« J'ai un gros cadeau pour toi... »



MANUEL POUR LE CAMARADE TANKISTE, PAR GROKALSSON

TABLE DES MATIERES

Introduction	3
Le SU-152.....	4
Historique.....	4
Caractéristiques	5
Points faibleS.....	5
Points forts	5
En jeu : un peu de technique	6
Modules.....	6
Equipement recommandé.....	8
Compétences d'équipage.....	8
En jeu : gameplay	9
A l'obusier de 152mm	11
Au canon de 122mm.....	11
L'ISU-152	12
Historique.....	12
Caractéristiques	13
Points faibles	13
Points forts	13
En jeu : un peu de technique	14
Modules.....	14
Equipement recommandé.....	16
Compétences d'équipage.....	16
En jeu : gameplay	17
Sans le BL-10	17
Avec le BL-10	17
Conclusion.....	18

INTRODUCTION

Vous aimez les chasseurs de char qui ne font pas dans la dentelle ?

Pour vous, plus le calibre est important, mieux c'est ?

Voir un char adverse perdre deux modules et trois membres d'équipage en un tir provoque chez vous une satisfaction intense ?

« La mobilité c'est bien, mais l'alpha c'est mieux » est votre devise ?

Alors n'allez pas plus loin ; les frères 152 soviétiques sont faits pour vous ! Et ce guide vous expliquera pourquoi...

LE SU-152

HISTORIQUE

Le SU-152 est un canon d'assaut construit sur le châssis du char KV, de février à décembre 1943. Equipé d'un puissant obusier ML-20 de 152mm, il gagna rapidement le surnom de « tueur d'animaux » en mettant hors service un nombre conséquent de chars Tigre et Panther lors de la bataille de Koursk.



Vous noterez sur cette image le sourire radieux de Piotr le chef de char, qui semble dire à Youri le tireur *« Qu'est-ce qu'on lui a mis au Ferdinand, il a fait trois fois le tour de son slip sans toucher l'élastique ! »*

CARACTERISTIQUES

Dans World of Tanks, le SU-152 est un **Chasseur de Chars soviétique** de **tiers VII**. Il peut donc rencontrer des chars allant des tiers V à IX. Peu mobile, il est toutefois agréable à jouer car il propose deux alternatives viables en termes d'armement.

Il se débloque à partir du SU-100 pour **31.500 XP** et coûte **1.305.000 Crédits**.

Il dispose de **870 Points de Vie**, et son blindage est de **75mm** à l'avant, **60mm** sur les flancs et **60mm** à l'arrière.

En configuration optimale, il atteint la vitesse de **43 km/h** (bon, en descente avec le vent dans le dos...) et tourne à **23 degrés par seconde**.

POINTS FAIBLES

- Mauvaise mobilité, il peut se faire encercler très facilement
- Blindage médiocre
- Faible débattement de canon
- Cadence de tir, vitesse de visée et précision très mauvaises (avec l'obusier de 152mm)
- Précision et pénétration moyennes (avec le canon de 122mm)

POINTS FORTS

- Silhouette assez basse
- Deux possibilités d'armement viables
- Capacité à endommager n'importe quoi et à mettre hors service modules et membres d'équipage (avec l'obusier)
- Dégâts colossaux en cas de pénétration (avec l'obusier)
- Obus HEAT à 250mm de pénétration (avec l'obusier)
- Dégâts plus que corrects – 390 (avec le canon de 122mm)
- Excellente cadence de tir – moins de 7 secondes de rechargement (avec le canon de 122mm)

EN JEU : UN PEU DE TECHNIQUE

MODULES

Le schéma ci-dessous illustre l'arbre de recherche technologique du SU-152.



Rien de très compliqué comme vous pouvez le constater ; le soviétique aime les choses simples et efficaces, sans fioritures !

CANON

Comme mentionné en introduction, le SU-152 offre deux alternatives viables en termes d'armement.


De base, il est équipé d'un obusier de 152mm, qui est capable d'infliger de gros dégâts au prix d'une cadence et d'une précision très « perfectibles ».



152 mm ML-20 mod 1931/37	
Characteristics	
152	Caliber (mm)
3,39	Rate of fire (rounds/min)
135/250/86	Average penetration (mm)
700/700/910	Average damage
0,5	Accuracy at 100m (m)
3,4	Aiming time (sec)
2500	Weight (kg)

Il peut tirer des obus AP, mais ceux-ci ont une pénétration assez faible et sont donc peu indiqués (car ils ne pénétreront que rarement les blindages des chars que croise le SU-152, et vu la cadence mieux vaut faire en sorte que chaque tir compte). Les obus HE ont l'avantage de toujours faire mal (même en cas de non-pénétration ; on peut escompter des dégâts compris entre 250 et 400 sur une cible bien blindée) et d'endommager des modules/de mettre hors service des membres d'équipage. Pour peu que la cible présente une partie moins blindée, c'est jackpot (il est possible de dépasser les 1.000 dégâts en pareille situation).

A partir de ce canon, il est possible de débloquer deux canons de 122mm qui sont assez similaires (nous ne parlerons ici que du second, qui est identique au premier à ceci près qu'il gagne quelques petits points en précision et en cadence de tir).



122 mm D-25S mod 1944	
Characteristics	
122	Caliber (mm)
7,69-8,11	Rate of fire (rounds/min)
175/217/64	Average penetration (mm)
390/390/465	Average damage
0,41	Accuracy at 100m (m)
2,9	Aiming time (sec)
2590	Weight (kg)

Les amateurs de chars lourds russes ne seront pas dépaysés, puisqu'il s'agit d'un canon très similaire en termes de caractéristiques à ceux que l'on trouve sur le KV-1S, IS, KV-3 et autres : bons dégâts, pénétration et précision moyennes. Il a par contre sur le SU une cadence de tir très élevée, ce qui confère à ce dernier un DPM fantastique. Si l'opportunité d'enchaîner plusieurs tirs se présente, les scores de dégâts peuvent très vite atteindre des sommets ; toutefois la pénétration peut se révéler « juste » face à des chars bien blindés.

Il est donc tout à fait envisageable de jouer le SU-152 avec l'un ou l'autre de ces canons.

RADIO

Trois radios, dont les portées varient de 360 à 625 mètres, sont installables sur ce char. Elles sont communes à beaucoup d'autres chars de l'arbre soviétique, il est donc plausible que vous n'ayez pas à les rechercher.

MOTEUR

Le moteur de base développe 500 chevaux, le suivant 600. Un petit surplus de puissance est toujours appréciable, mais cela ne transformera pas le SU-152 en bête de course. Il est également bon de noter que ce moteur est également présent sur le KV-1S, le KV-3, l'IS et le KV-13 : vous l'aurez peut-être également déjà débloqué.

CHENILLES

Les chenilles améliorées confèrent au SU-152 une amélioration de la vitesse de rotation de 3 degrés/secondes. C'est utile car le char est pataud. Elles ne sont toutefois pas nécessaires pour installer les autres modules et peuvent donc être recherchées en dernier.

En conclusion : selon le Game Play que vous préférez, l'ordre de recherche peut être canons-chenilles-moteur ou chenilles-moteur-canons. Attention, les canons de 122mm apparaissent également dans l'arbre technologique de l'ISU-152 : recherchez-les donc sur le SU, ce sera toujours cela de gagné pour la suite.

EQUIPEMENT RECOMMANDE

Plusieurs combinaisons sont envisageables, tout dépend encore une fois de votre façon de jouer et de vos préférences.

Le **Fouloir** est sans doute le premier équipement qui s'impose. Améliorer la cadence de tir est une bonne chose sur le SU-152.

Ensuite, on peut installer une **Ventilation** et un **Système de visée améliorée** : ceux-ci augmenteront sensiblement toutes les caractéristiques du char et permettront de réduire son temps de visée, qui est un point noir.

Toutefois, qui dit TD dit discrétion et portée de vue. Si vous avez un **Filet de camouflage** et un **Télescope binoculaire**, cela peut toujours servir et vous faire gagner les quelques mètres de détection/furtivité qui font la différence entre un char et une épave.

A vous de choisir quels équipements vous conviennent le mieux !

COMPETENCES D'EQUIPAGE

Rien que du très classique ici : l'important étant de rester discret tout en sachant si l'on a été détecté, **Sixième sens** pour le chef de char et **Camouflage** pour les autres membres d'équipage est un bon début. Par la suite, on pourra donner au pilote la compétence **As du volant** afin de gagner en vitesse de rotation. Ou encore mettre **Frères d'Armes** sur tous les membres d'équipage pour améliorer les caractéristiques du char.

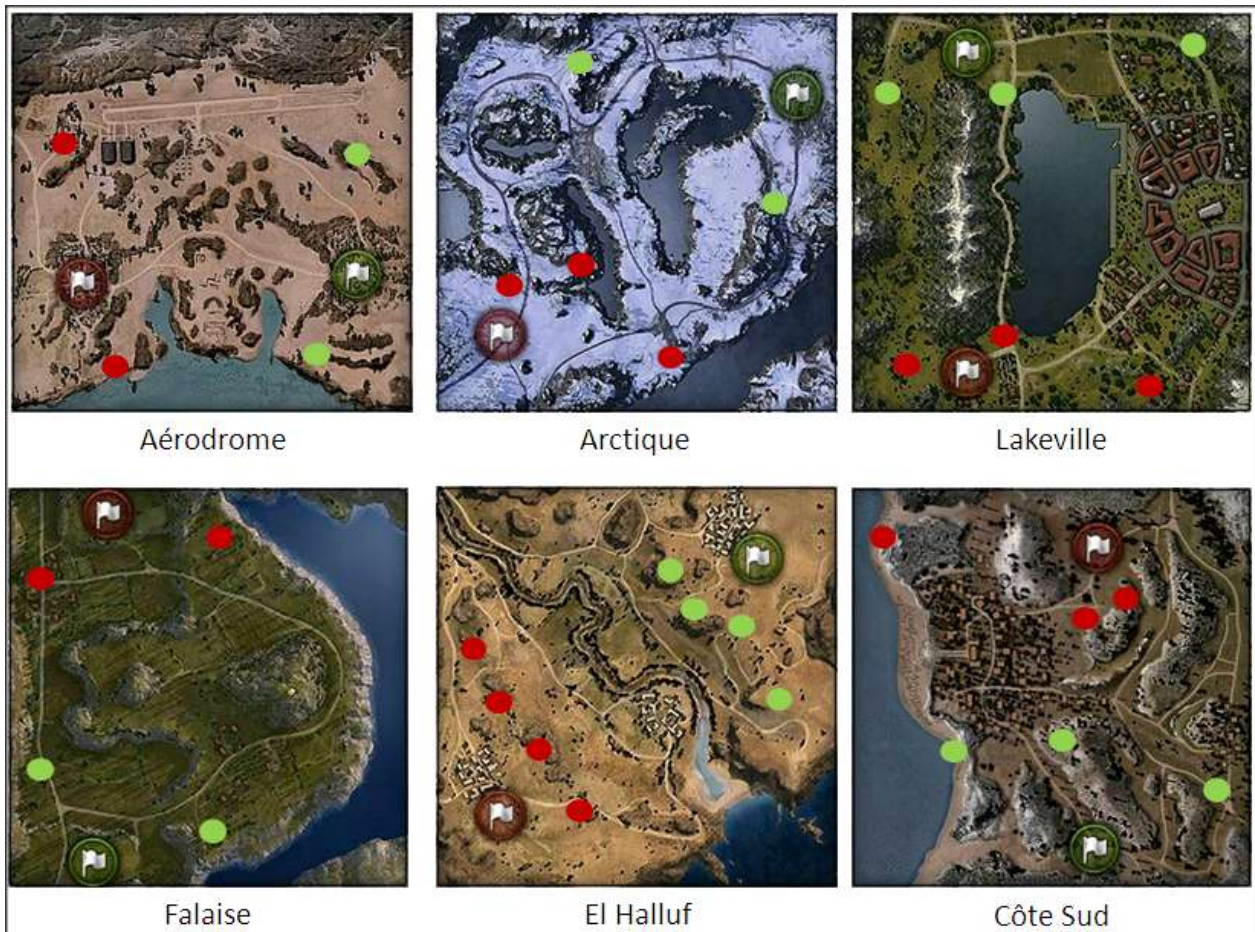
EN JEU : GAMEPLAY

GENERALITES

Une lapalissade pour commencer : le SU-152 est un Chasseur de chars, il se joue donc... Comme un chasseur de chars ! C'est-à-dire de sorte à se faire discret et à disposer de lignes de tir dégagées afin de punir les ennemis un peu trop intrépides qui ont l'audace de se montrer.

Ne bénéficiant pas d'une mobilité ni d'une vitesse faramineuses, il vous faudra choisir avec soin vos « spots » de tir, car un remplacement sera laborieux. De plus, étant donné le faible débattement de votre canon, portez une attention toute particulière au relief et aux éléments de décor qui vous entourent afin qu'ils ne gênent pas vos tirs.

Ci-dessous quelques exemples de positionnements « classiques » sur lesquels vous devriez normalement bénéficier de bonnes lignes de tir sur les ennemis.



Vous veillerez également à vous positionner de sorte à être dissimulé par un buisson (voire mieux, par plusieurs buissons) et à pouvoir vous mettre à couvert rapidement (d'un rocher, d'un bâtiment, d'une colline) après chaque tir, car si vous êtes détecté, ce ne sont ni votre agilité ni votre blindage qui vous sauveront.

Top tiers, vous pouvez vous permettre de suivre – à distance respectable s’entend – les lourds de votre équipe, et de les assister dans leur poussée. Attention toutefois si vous jouez à l’obusier, vous êtes très vulnérable pendant votre rechargement.

Votre pire ennemi est le char adverse plus agile que vous qui arrive au contact. En pareille situation, pensez donc à coller l’arrière de votre char contre un mur ou autre couvert solide afin qu’il ne puisse pas vous contourner.



Un exemple de mauvais positionnement : *« Ces coquelicots sont jolis, Ivan, je comprends qu’ils te rappellent la steppe de ton enfance, mais j’ai l’impression qu’on est un peu à découvert... »*

A L'OBUSIER DE 152MM

Comme mentionné plus tôt, le manque de précision et la lenteur de cet obusier sont compensés par les dommages colossaux qu'il peut infliger et la capacité à endommager même en cas de non-pénétration.

Avec lui, vous veillerez à rester en retrait et à vous mettre à couvert entre chaque tir (le rechargement est de plus de 16 secondes, ce n'est pas rien !).

Sur vos cibles, visez si possible les parties les moins blindées – c'est une évidence – et évitez les zones de blindage espacé (comme les chenilles). Si un malheureux vous présente son flanc ou son arrière-train, ne vous privez pas de le punir avec un cachou à -910 des familles !

Par ailleurs, face à des ennemis qui n'exposent que leur blindage le plus épais, n'hésitez plus ! Infliger des dégâts et endommager des modules en tirant dans une tourelle de char lourd américain ou un blindage frontal de Chasseur de char britannique peut décoincer des situations épineuses.

Il est également possible d'utiliser les dégâts de splash de l'obus explosif. Si un ennemi se cache au coin d'une rue ou derrière un couvert, un obus tiré juste à côté de sera susceptible de l'endommager. Utile face à un char low life !

Vous pouvez également emporter quelques obus HEAT, à ne tirer qu'à courte voir éventuellement moyenne portée (à longue portée, la précision risque de vous jouer des tours) pour infliger de gros dégâts avec une probabilité de pénétration très importante.

AU CANON DE 122MM

Vous voici aux commandes d'une mitrailleuse de 122mm. Ce canon dispose d'une pénétration limitée et sera donc en peine s'il doit affronter des chars lourds de haut tiers de face, mais tout ennemi vous présentant un blindage un peu moins épais en aura pour son argent.

Avec ce canon, soignez vos tirs en visant autant que possible les zones moins blindées et évitez les zones trop épaisses / trop inclinées. Les chars de tiers VI ne seront pas un problème, de même qu'une grande majorité de tiers VII ; par contre sur des tiers VIII et IX il vous faudra être précis (ceci étant, la pénétration de 175mm est largement suffisante pour refaire les flancs de n'importe quel char que vous croiserez).

Si vous voyez un ennemi hésitant à sortir de son abri, ne tirez pas tout de suite : attendez quelques secondes, laissez-le s'aventurer à découvert et ne tirez que lorsqu'il est bien à découvert : avec votre cadence, vous aurez ainsi très probablement le temps de lui coller plusieurs pralines dont il se souviendra avant qu'il ne puisse se remettre à couvert.

En fin de partie, si vous avez encore beaucoup de points de vie, vous pouvez vous montrer plus agressif, car face à des chars low life votre cadence fera la différence.

L'ISU-152

HISTORIQUE

Tout comme le SU-152, il s'agit d'un canon d'assaut basé cette fois-ci sur le châssis du char IS. Equipé du même obusier de 152mm, il bénéficiait d'un meilleur blindage que son prédécesseur. Il a connu plusieurs variantes, et est resté en service jusque dans les années 1970.



Version revisitée du Petit Chaperon Rouge : « *Oh, mère-grand, comme vous avez un grand... Canon !* »

CARACTERISTIQUES

Dans World of Tanks, l'ISU-152 est un **Chasseur de Chars soviétique de tiers VIII**. Il peut donc rencontrer des chars allant des tiers VI à X. Il est particulièrement craint en raison de son dernier canon, le 152mm BL-10, dont la pénétration et les dégâts sont colossaux pour son tiers.

Il se débloque à partir du **SU-152** pour **75.000 XP** et coûte **2.520.000 Crédits**.

Il dispose de **1010 Points de Vie**, et son blindage est de **90mm** à l'avant, **75mm** sur les flancs et **60mm** à l'arrière.

En configuration optimale, il atteint la vitesse de **43 km/h** (bon, comme son prédécesseur... en descente avec le vent dans le dos, voire même un peu d'élan...) et tourne à **21 degrés par seconde**.

POINTS FAIBLES

L'ISU paye son excellent canon par des défauts assez prononcés dont certains existaient déjà chez son prédécesseur, à savoir :

- Mauvaise mobilité, il peut se faire encercler très facilement
- Blindage médiocre (en dehors du mantelet de canon, tout rentre)
- Temps de visée et de rechargement très longs (avec le BL-10)
- Grind du BL-10 particulièrement long, et les canons précédents sont très limités pour le tiers VIII
- Précision moyenne
- Faible débattement de canon

POINTS FORTS

Deux chiffres suffisent à résumer la principale force du véhicule :

- 286
- 750

Soit respectivement la pénétration (en mm) et les dégâts infligés par un obus standard de BL-10. Autant dire que rares sont les blindages qui y résistent, et qu'en un coup on peut facilement détruire un tiers VI, faire très mal à un tiers VIII et même gratter significativement un tiers X. De plus, il ne faut pas sous-estimer l'effet psychologique d'un tel canon : un lourd tiers VIII qui perd la moitié de ses points de vie en un tir... Il a peur !

EN JEU : UN PEU DE TECHNIQUE

MODULES

Voici l'arbre technologique de l'ISU-152 :

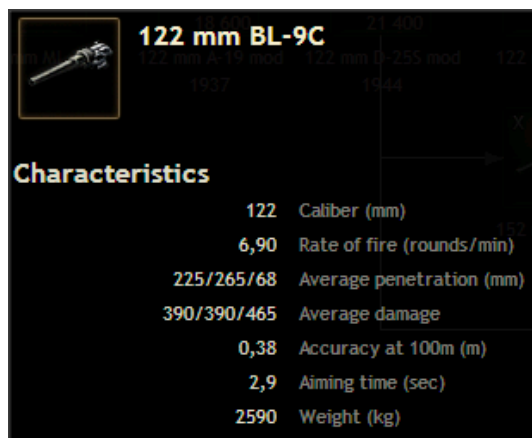


La seule originalité consiste à pouvoir « choisir » entre deux derniers canons, mais sinon rien que du très classique ! Simplicité soviétique, quand tu nous tiens !

CANON

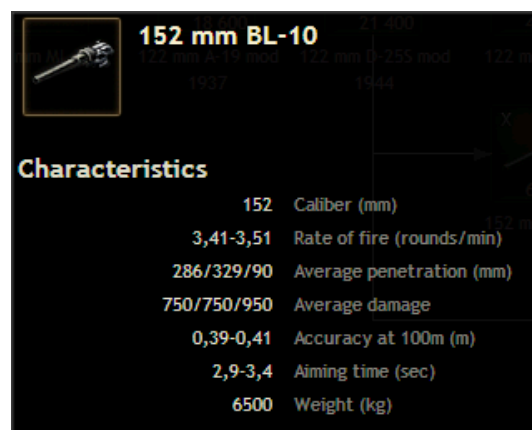
Les trois premiers canons sont déjà disponibles sur le SU-152 ; ils ne seront donc pas détaillés ici. Nous ne nous intéresserons qu'aux deux autres : le 122mm BL-9C et le 152mm BL-10.

Le 122mm BL-9C est un peu « l'inutile de service ». C'est pourtant un canon correct en soi, qui a grosso modo les mêmes caractéristiques que le BL-9 que l'on trouve sur l'IS-3 : bonne pénétration, bonne précision, dégâts et cadence corrects... Toutefois, il nécessite une somme conséquente d'XP pour être débloqué (44.000), n'est utilisé sur aucun autre char soviétique – contrairement au BL-10 que l'on trouve sur l'Object 704 – et souffre de la comparaison avec les autres canons de Chasseurs de char tiers VIII, en particulier avec son alternative sur l'ISU. Il n'est donc pas nécessaire de rechercher ce canon, mieux vaut économiser son XP pour le BL-10.



122 mm BL-9C	
Characteristics	
122	Caliber (mm)
6,90	Rate of fire (rounds/min)
225/265/68	Average penetration (mm)
390/390/465	Average damage
0,38	Accuracy at 100m (m)
2,9	Aiming time (sec)
2590	Weight (kg)

Le BL-10 est l'âme du char. Canon de tiers X, il allie grosse pénétration et gros dégâts au prix d'une précision médiocre, d'une cadence faible et d'un temps de visée long. Toutefois, un TD doit fréquemment se contenter de prendre un seul tir avant de se mettre à couvert, et en pareil cas infliger avec quasi-certitude 750 dégâts est un énorme atout.



152 mm BL-10	
Characteristics	
152	Caliber (mm)
3,41-3,51	Rate of fire (rounds/min)
286/329/90	Average penetration (mm)
750/750/950	Average damage
0,39-0,41	Accuracy at 100m (m)
2,9-3,4	Aiming time (sec)
6500	Weight (kg)

RADIO

Les deux premières radios ont pu être recherchées sur le SU-152, la troisième est déjà présente sur un nombre conséquent de véhicules soviétiques (IS, KV-3, canons automoteurs à partir du SU-122A). Autant dire que vous l'avez déjà vraisemblablement débloquée.

MOTEUR

Le premier moteur est le dernier du SU-152, le suivant développe 100 chevaux de plus et a une probabilité d'incendie légèrement inférieure. C'est donc un petit plus non négligeable. Il a par ailleurs pu être débloqué sur l'IS et les lourds suivants de sa ligne.

CHENILLES

Les chenilles améliorées augmentent de 3 degrés la vitesse de rotation, mais permettent surtout d'augmenter suffisamment la limite de charge pour pouvoir installer le BL-10. Elles constituent donc le premier élément à rechercher sur l'ISU-152.

En conclusion : les canons de 122mm ayant normalement été débloqués sur le SU-152, les modules à rechercher en priorité sont les chenilles puis le canon 152mm BL-10.

EQUIPEMENT RECOMMANDE

Similaire à celui du SU-152.

COMPETENCES D'EQUIPAGE

Similaire à celui du SU-152.

EN JEU : GAMEPLAY

GENERALITES

L'ISU-152 ayant les mêmes caractéristiques que son prédécesseur (lent, pataud, peu blindé), il se joue de la même manière : caché et toujours près d'un couvert ! Vous pouvez donc, pour cette partie, vous référer au paragraphe idoine pour le SU-152.

SANS LE BL-10

Une seule phrase : armez-vous de patience ! Car le BL-10 est LE canon qui fait de ce char une brute du champ de bataille. Les autres canons disponibles étant ceux du SU-152 (à l'exception du 122mm BL-9C qui ne vaut pas spécialement que l'on sacrifie 44.000 XP) leur Game Play est quasi-identique, à ceci près qu'étant un tiers plus haut, leurs performances en sont d'autant plus limitées.

N'hésitez donc pas à mettre de l'expérience libre de côté avant d'acquérir l'ISU-152, elle vous sera très utile pour débloquer son dernier canon. Mais si vous devez jouer avec les canons précédents soyez extrêmement prudents.

AVEC LE BL-10

Vous l'avez décroché, félicitations, vous allez désormais pouvoir faire régner la terreur et la désolation sur les champs de bataille !

Toute envolée lyrique mise à part, vous l'aurez compris, ce canon change énormément de choses. Il recharge et vise très lentement (caractéristiques dans ces deux domaines proches de celles de l'obusier de 152mm), n'est que moyennement précis, MAIS pénètre absolument tout ce qu'il croise avec un minimum d'application – il vous faudra quand même éviter les fronts de tourelle, l'avant des T95 et les zones très bien anglées des IS-7 par exemple – en causant des dégâts massifs.

Avec ce canon, vous tirez peu souvent et devez donc rentabiliser au maximum chacun de vos tirs. Si des coéquipiers sont susceptibles de finir les cibles low life dans votre champ de vision, concentrez-vous sur ceux qui ont encore beaucoup de points de vie.

N'oubliez pas que votre canon a la possibilité de mettre hors service en un seul tir n'importe quel char moyen tiers VI, voire avec un bon jet de dommages la plupart des chars lourds tiers VI et Chasseurs de char tiers VII. Si ces opportunités se présentent, n'hésitez pas à les saisir : vous priverez ainsi l'équipe adverse d'un canon en une fraction de seconde.

Face à un adversaire auquel il ne reste que 150-200 points de vie, vous pouvez assurer le coup en chargeant un obus explosif. Vu le calibre, il ne devrait pas s'en remettre.

Si vous êtes top tiers, vous pouvez également suivre – à distance – un groupe de lourds et les assister dans leur poussée. Prenez toutefois garde, une fois votre obus tiré vous êtes tout nu pendant 16 secondes, et un petit malin qui vous contourne n'aura aucun mal à vous détruire.

CONCLUSION

Voilà, vous l'aurez compris, ces deux chasseurs de char ne sont ni des ninjas survitaminés comme le Hellcat, ni des snipers comme le Stug, ni des monstres bien blindés comme les AT anglais ou les T28 et T95 américains... Mais ils ont leur charme, et sont capables de faire des ravages si bien employés.

Alors n'hésitez plus et laissez-vous séduire par le côté brutal de la force !