

CAR CONNAITRE SON ENNEMI VOUS DONNERA L'AVANTAGE...

**LISEZ LES GUIDES ECRITS PAR LA COMMUNAUTE !!!**



DECOUVREZ MON GUIDE SUR :

**LE TORTOISE**

**TD DE RANG IX BRITANNIQUE**



## Sommaire

- 1-Préface**
- 2-Introduction**
- 3-Présentation de la branche**
- 4-Caractéristiques techniques**
- 5-Le grind**
- 6-Equipements, consommables et équipage**
- 7-Camouflage et portée de vue**
- 8-Conseils de jeu**
- 9-Aspect historique**
- 10-Glossaire**
- 11-Liens/quelques images**

### 1-Préface

**Ceci est ma première participation aux concours de rédaction *A vos guides !*. Je suis donc ouvert à toute remarque, qu'elle soit positive ou non, pourvu qu'elle soit constructive. Je n'ai malheureusement pu jouer ce char que quelques parties chez un ami (une vingtaine environ, ce qui est à mon goût bien peu pour pouvoir avoir un avis objectif). J'ai donc exploité principalement les retours des assidus du forum, les avis de contacts qui le possède et les vidéos des rares youtubeurs français qui font d'ailleurs un travail énorme, merci à eux.**

**Concernant le sommaire, j'ai décidé de mettre l'aspect historique en dernier pour la simple et bonne raison que grand nombre des lecteurs de ce guide souhaiterons avoir des conseils, des informations ou autre sur le char qu'ils retrouveront sur World Of Tanks. Pourquoi ce guide ? Histoire de faire de la concurrence à pouckpouki...et pourquoi pas le détroner.**

## 2-Introduction



**Le Tortoise est le rang IX de la branche des chasseur de chars britanniques. Il succède aux ATs (AT2, AT8, AT7 et AT15) et précède le Fv 215(b) 183, char qui avait la réputation de OS ses adversaires avant son nerf à la 9,2 qui a nerfé la pénétration de ses HESH de 275mm à 230 (il avait déjà subit un gros nerf à la 8,2). Certes, les obus HESH étaient surpuissants mais c'est les obus les plus chers du jeu et le Fv est tout simplement le plus gros calibre du jeu.**

**Comme tous les rang IX, il ne pourra tomber que contre du 9 ou 10.**

**Son grind est réputé douloureux, notamment le grind du dernier canon qui est régulièrement freepex.**

**Il aura été l'un des premiers chars HD et il est à mon goût l'un des plus beaux chars du jeu (cependant il reste encore un grand nombre de chars qui vont être retravaillés au fur et à mesure). Car si certains ont parfois été critiques envers les graphismes de WoT, je trouve que les chars HD n'ont plus rien à envier à d'autres free-to-play...**

**Il vous coûtera la somme de 3 500 000 crédits et nécessitera 343 300 points d'expérience pour passer au Fv 215(b) 183 en débloquant tous les modules.**

**Le Tortoise se révélera être un char onéreux (+ de 24 000 crédits de réparation en cas de destruction contre 20 000 en moyenne pour les autres TDs de rang IX) qui comme la plupart des tiers IX, est rarement positif en cas de défaite, d'autant plus si vous n'êtes pas en compte premium.**

### 3-Presentation de la branche



**La branche des chasseurs de chars anglais débute avec l'UC 2pdr et se termine avec le Fv 215b 183(mm).**

**Sachez qu'un seul « pont » est disponible avec cette branche, il permet de débloquent l'AT7 via le Churchill GC (TD tiers 6 qui est débloquentable avec le Churchill I). Ce pont est très peu utilisé, le Churchill GC étant un char qui a la réputation d'être le pire td de tier VI.**

**Pour ceux qui hésitent à se lancer dans cette branche, je vais me lancer dans une description de chacun des chars, du tiers II au tiers X.**

**L'UC 2pdr est bon tank destroyer mais le tiers II est assez pénible à jouer au vu du nombre de T18 qui colonisent les parties. Or le T18 est capable de le One Shooter...Vivement le nerf du T18 mais en attendant....tous aux abris !**

**Le Valentine AT est un bon td qui a un bon blindage mais un mauvais camouflage et dont le canon n'est pas mauvais.**

**L'Alecto est un char avec une petite silhouette,un bon camouflage mais qui se révèle tres fragile. L'alecto à deux canons, un obusier et un canon « classique ». Pour moi, le second est le meilleur mais chacun à son avis sur la question.**

**L'AT2 est pour moi le « vrai » début de la branche des AT : jusque là vous avez joué avec des chars tantot blindé, tantot en mousse, tantot mobile, tantot plutot lent...Alors que désormais le gameplay restera le même ou presque jusqu'au tiers IX : un très bon canon, précis et avec petit alpha mais un gros rof qui**

**vous donnera un des meilleurs dpm de votre tiers, une lenteur gênante et un tourelot qui fera office de weakspot (connu de peu en tiers V mais connu de tous en tiers IX). Pour résumer vous pourrez parfois vous permettre de rentrer dans le tas en AT2 (en profitant du fear factor), ce qui deviendra impossible aux tiers supérieurs...**

**L'AT8 c'est un AT2 amélioré et dont le tourelot à doublé de volume...et vous rencontrerez désormais des adversaires expérimentés qui connaissent ce weakspot et ne vous craignent plus forcément ...**

**Avec l'AT7 rebelote, c'est un AT8 amélioré qui, comme l'AT8 vis à vis de l'AT2 perd du rof mais gagne en dpm. Cependant le rof reste supérieur à 10 coups/minute soit un tir toutes les 6 secondes, ce qui est énorme. Il garde cependant l'énorme weakspot de l'AT8 mais il a un avantage de taille, un canon totalement excentré sur la droite (quand vous le conduisez) qui vous permette parfois de ne laisser dépasser que le canon et donc de cacher ce tourelot.**

**Avec l'AT15, vous gagnerez de la cadence de tir tout en améliorant votre dpm. Cependant votre canon aura repris sa place centrale.**

**Le FV 215b 183mm change complètement de gameplay puisque vous passez d'un alpha faible avec un gros rof à un alpha énorme à un faible rof. Or les joueurs montent souvent cette branche pour ce rof et le dpm énorme que cela procure et ne cherche pas toujours un char avec un gros potentiel de degats, un rof effroyable et une précision de 0,38 pour le double de temps de visée (3,26 secondes). Voilà pourquoi certains n'achètent pas le FV 215b 183(mm) et restent sur le Tortoise.**

## 4-Caractéristiques techniques

Le A39 est un char extrêmement blindé mais qui a plusieurs weakspots dont le fameux tourellet du commandant, weakspot commun à tous les AT et relativement dur à cacher (plus dur qu'un bas de caisse) mais on peut parfois cacher la moitié droite du char derrière un angle afin de cacher ce weakspot...qui n'est malheureusement pas le seul endroit peu blindé du char :



La plaque située en dessous du canon est faiblement blindée.



Le fameux tourellet, weakspot commun à toute la lignée des AT  
« Les gars, le commandant est encore blessé !! »

**Sa mobilité lui fait clairement défaut : son moteur Rolls Royce de 810 chevaux peine à déplacer ses 77t et ne lui permet pas de dépasser 20km/h en marche avant et 10km/h en marche arrière...autrement dit, ce char nécessite un très bon placement, le remplacement étant très compliqué. Mais il y a un second problème : le Tortoise n'a pas de tourelle, il doit donc tourner sa caisse s'il veut toucher un ennemi qui est hors de l'angle de son débattement horizontal (40°), or ses épaisses chenilles ne tournent que de 22°/seconde soit plus de huit seconde pour faire demi-tour...il est donc à la merci des lights voir des médiums (nous y reviendrons).**

**Sa radio SR C42 est une radio classique de T10.**

**Quand à son canon AT Gun L1A1, c'est sa raison d'être, il permet des tirs à longue distance car il combine précision (0,31), pénétration (259 à l'AP et 326 à l'APCR) et une vitesse de visée de 1,7 seconde (pour rappel la meilleur vitesse de visée est celle du S35, char premium allemand de rang III avec 1,1seconde ). Mais, cerise sur le gâteau, il a un rof impressionnant (un tir toutes les 6,2 seconde avec BIA, ventilation et fouloir) qui permet de maintenir détrack un char adverse tout en ayant un alpha de 400.**

**Cependant, faites attention à votre répartition d'obus car vous n'emportez que 60 obus et cela équivaldra à un peu plus de 6 minutes si vous tirez en continu. Personnellement, j'opterais pour du 35 AP, 20 APCR et 5 HE mais cela dépend du nombre de WT aif Pz IV et artilleries qui fréquentent les parties .A titre indicatif sachez qu'il vous faudra 4HE pour sortir un WT full life.**



**Pour vous permettre de le comparer aux autres Tds non premiums de rangs 9, voici un tableau récapitulatif :**

	<b>Tortoise</b>	<b>T95</b>	<b>Jagdtiger</b>	<b>AMX 50 Foch</b>	<b>Obj704</b>	<b>T30</b>	<b>WT auf Pz IV</b>
<b><u>RESISTANCE</u></b>							
<b>Points de structure</b>	<b>2000</b>	<b>1700</b>	<b>1800</b>	<b>1550</b>	<b>1600</b>	<b>1650</b>	<b>1600</b>
<b>Blindage de face</b>	<b>228</b>	<b>305</b>	<b>250</b>	<b>180</b>	<b>120</b>	<b>102/279</b>	<b>80</b>
<b>Blindage de flanc</b>	<b>152</b>	<b>152</b>	<b>80</b>	<b>40</b>	<b>90</b>	<b>76/127</b>	<b>30</b>
<b><u>CANON</u></b>							
<b>Pénétration/dommages à l'AP</b>	<b>259 /400</b>	<b>276/750</b>	<b>276/560</b>	<b>257/400</b>	<b>286/750</b>	<b>259/400</b>	<b>235/750</b>
<b>// APCR</b>	<b>326 /400</b>	<b>320/750</b>	<b>352/560</b>	<b>325/400</b>	<b>329/750</b>	<b>326/400</b>	<b>334/750</b>
<b>// HE</b>	<b>120 /515</b>	<b>90/950</b>	<b>65/700</b>	<b>65/515</b>	<b>90/950</b>	<b>90/950</b>	<b>85/950</b>
<b>Dispersion</b>	<b>0,31</b>	<b>0,39</b>	<b>0,33</b>	<b>0,33</b>	<b>0,39</b>	<b>0,39</b>	<b>0,38</b>
<b>Vitesse de visée</b>	<b>1,7</b>	<b>2,5</b>	<b>2,3</b>	<b>2,3</b>	<b>2,9</b>	<b>2,9</b>	<b>2,5</b>
<b>Dommage/minute</b>	<b>3000</b>	<b>2595</b>	<b>2697</b>	<b>2581</b>	<b>2456</b>	<b>2341</b>	<b>2774</b>
<b><u>MOBILITE</u></b>							
<b>Vitesse maximale</b>	<b>20</b>	<b>13</b>	<b>38</b>	<b>56</b>	<b>37</b>	<b>35</b>	<b>38</b>
<b>Vitesse de rotation</b>	<b>22</b>	<b>16</b>	<b>24</b>	<b>26</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>32</b>

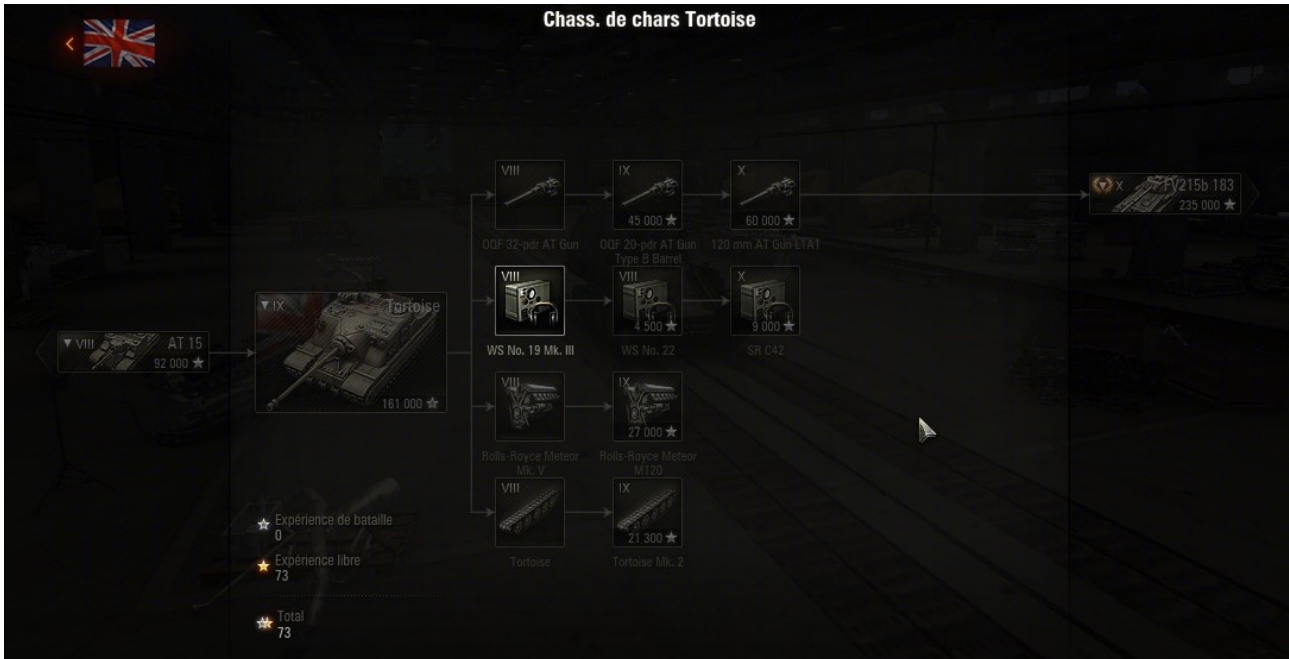
Ps : Les valeurs de blindage vous donnent certes une idée de la solidité du char, cependant ces valeurs sont les valeurs les plus hautes que vous trouverez sur le char (s'il n'est pas anglé) et ces valeurs ne sont parfois qu'une faible partie du char. Pour juger efficacement d'un blindage, tankinspector est un outil très efficace et gratuit. De plus, au corps-à-corps, certains chars présentent des weakspots (souvent connus de tous) qui auront tendance rendre votre blindage inefficace.

Ps 2 : Un lexique est disponible à la fin du guide.

Ps 3 : Dans un soucis de lisibilité, j'ai volontairement ôté le Su-122-54 car il est le moins joué des tds de rang IX

Ps 4 : Pour le Wt auf Pz IV, j'ai pris les caractéristiques du canon de 150mm, à vous de chercher si vous voulez celles du 128...

## 5-Le grind



**Normalement vous avez déjà la dernière radio depuis l'AT15 et le Tortoise n'ayant pas de tourelle il ne vous reste plus que (faut vite le dire) le moteur, les chenilles et le dernier canon. Je vous conseille de vous consacrer aux 60 000xp nécessaire pour débloquer le canon avant de passer aux chenilles et au moteur qui ne vont apporteront que peu de mobilité supplémentaire. (eh oui, pour débloquer l'AT7 c'était bien 56 000xp ^^)**

## **6-Équipements, consommables et équipage :**

### **6.1)Equipements :**

**Je vous propose ventilation, fouloir et caisse à outils. Ventilation et fouloir sont incontournables, la caisse à outils peut être remplacée par des binoculaires selon votre style de jeu. Le Tortoise ayant un très bon débattement horizontal, vous ne tournerez votre caisse que rarement et donc garderez vos binos relativement longtemps. En revanche elles n'auraient été d'aucune utilité sur les Foch, Obj 704, JagdTiger et T95 qui ont la moitié de son débattement et qui sont donc obligés de bouger leur caisse régulièrement (et de perdre filet, binos et une partie de leur camouflage).Le fouloir et la ventilation vous couteront 550 000 crédits, la caisse ou les binos sont déplaçables à volonté...**

### **6.2)Consommables :**

**La combinaison classique est Kit de réparation, Kit de soins et Extincteur manuel. Personnellement, j'opte pour un extincteur automatique pour deux raisons ; la chance de prendre feu est réduite et on ne perd plus de précieux points de vie le temps de réagir. Après, kits premiums ou non à vous de voir selon vos moyens et l'utilité que vous en avez.**

**Une des combinaisons alternatives et de mettre du Pudding et thé (premium ou non) afin de doper un peu ce tueur flegmatique. A mon humble avis, les 3 consommables classiques sont essentiels, mais si réparation monté sur vos membres d'équipages (voir si vous avez une caisse à outils) le kit de réparation peut céder sa place au pudding et thé ou a l'essence, ce qui est impensable sans réparation sur l'équipage.**

### **6.3)Équipage :**

**Le Tortoise à 6 hommes d'équipage (un commandant, un tireur, un pilote et deux chargeurs et un opérateur radio) comme tous les chars de la branche depuis l'AT8, je vous conseille donc de faire suivre votre équipage au fur et à mesure de votre progression car un équipage de 6 hommes est long à monter (même si vous l'achetez à 75% ou 100%). Notez que sur le Fv 215b 183, l'équipage est de 5 hommes, l'opérateur radio ne faisant plus partie de l'équipage.**

**(Ceux pour qui un tableau avec les icônes est plus parlant, rendez vous à la page suivante.)**

**Je vous conseille de mettre Frères d'armes en 1ere compétence sur tous vos membres d'équipage, en 2nde compétence respectivement Réparation, Coup mortel ou réparation, As du volant ou Réparation et Poussée d'adrénaline ou Réparation . En 3eme compétence Mentor sur le commandant et les compétences que vous n'avez pas choisi lors du choix précédent.**

**Pour rappel, frères d'armes augmentera la plupart de vos caractéristiques, il est donc très utile mais doit être monté sur tous vos membres.**

**Réparation vous permettra de réparer vos modules plus vite, le plus souvent les chenilles. Or, pouvoir réparer vos chenilles très rapidement vous permettra de surprendre certains adversaires qui pensaient pouvoir passer sur votre flanc aisément. Réparation vous sauvera régulièrement la vie.**

**Pour le reste, à vous de voir, je vous ai mis ma sélection mais c'est à vous de choisir, si vous en êtes en rang IX et avec un équipage à 2 ou 3 compétences, c'est que vous avez déjà sûrement plus milliers de batailles derrière vous et donc suffisamment d'expérience pour faire un bon choix. Chacun ses goûts et ses couleurs...**

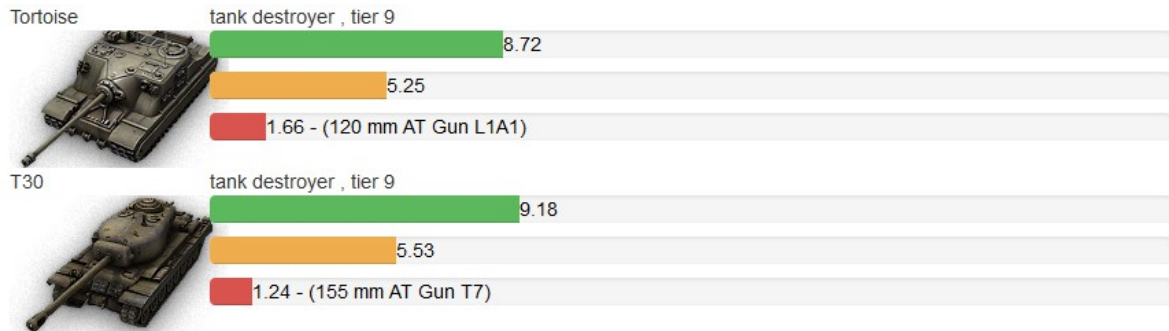
	1ere compét	2nde compét	3eme compét
<b>Commandant</b>			
<b>Tireur</b>			
<b>Pilote</b>			
<b>Chargeur</b>			
<b>Chargeur</b>			
<b>Operateur radio</b>			

**Dans tous les cas, sachez que vous pouvez mesurer ce que vous fait gagner une compétence sur Tankinspector (par ex : si vous souhaitez mettre Longue-Vue, venez voir combien de mètre de portée de vue vous gagnerez).**

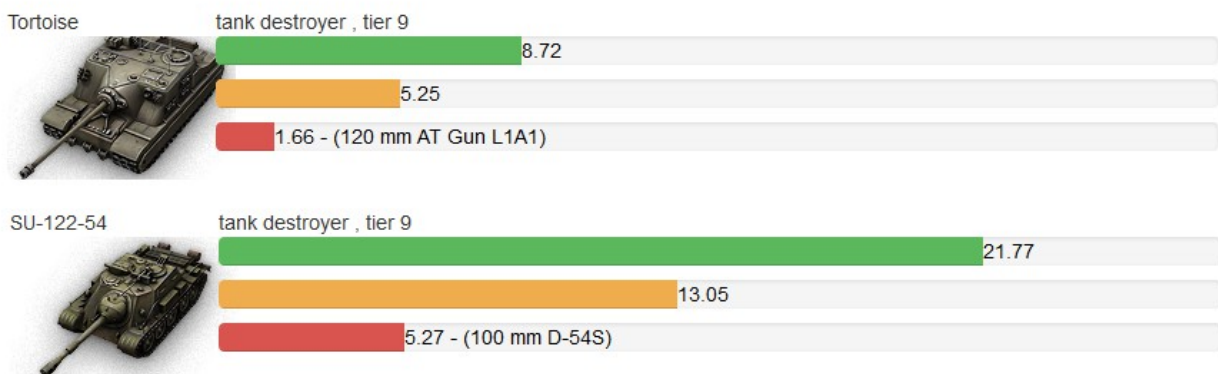
**Vous trouverez aussi le lien d'un guide dans lequel toutes les compétences et aptitudes vous seront détaillées. (chap. 11)**

## 7-Camouflage et portée de vue

**Le Tortoise ne se camoufle pas très bien, il est en effet difficile de ne pas remarquer sa silhouette imposante et ses 77 tonnes d'acier ; il a le pire camouflage à l'arrêt et en mouvement et il est légèrement plus discret lorsqu'il tire que le T30.**



**Contrairement aux idées reçues, c'est le Su-122-54 qui bénéficie du meilleur camouflage et non pas le WT auf Pz IV. Regardez le fossé qui sépare le Tortoise du Su, le Su est plus de deux fois plus discret :**



**Il bénéficie de 390m de portée de vue qui ne permet pas de compenser son camouflage, vous serez souvent spotté avant de spotter votre ennemi.**

## 8-Conseils de jeu

- 1 Gardez de la distance avec vos ennemis : Vous optimiserez à la fois votre blindage et à la fois votre débattement horizontal (ce qui vous évitera de bouger la caisse trop souvent , et de perdre votre camouflage et éventuellement votre filet/binos si vous en avez). Vous aurez aussi plus de temps pour détrack/tuez les scouts.**
- 2 Utilisez les angles (en combat urbain) pour cacher votre plus gros weakspot, le tourellot, mais cela ne vous empêchera pas de vous faire percer.**
- 3 Si un scout vous rush : collez vous à un bord de map de façon à ce qu'il ne puisse vous circle, détrackez-le dès que possible**
- 4 Jouez le perma-track : vous avez un char taillé pour cela, profitez-en.**
- 5 Survivez : cela vous évitera de payer 24 000 et fera un canon supplémentaire pour votre équipe, fini les rush suicide.**
- 6 Adaptez votre jeu à votre vitesse : vous pourrez difficilement back si vous vous éloignez de la base.**
- 7 Travaillez vos placements avec des replays de bonnes parties en Tortoise avec Wotreplays.**
- 8 Si vous prenez l'option de jouer en fond de map, placez votre caisse de façon à ne pas avoir à la bouger (ou le moins souvent possible)**
- 9 Si vous prenez l'option de jouer au càc ou a moyenne distance, de façon plus générale si vous êtes spotté, anglez votre caisse autant que vous le pouvez tout en veillant à avoir un angle sur votre ennemi.**

## **9-Aspect historique**

**Le A39 Tortoise (dont le nom de projet est AT16) porte plutôt bien son nom puisque cela signifie « tortue » en anglais. Il est l'apogée des véhicules d'assaut lourds britanniques et il est même considéré par certains comme un canon automoteur. Début 1943, l'armée anticipe de fortes résistances dans sa reconquête de la France, et s'attend à rencontrer des fortifications importantes notamment lors sur la ligne Siegfried. On conçoit alors des chars lourdement blindés au sacrifice de leur mobilité, les AT (numérotés 1 à 18). Le développement de l'AT16 dure jusqu'au 5 février 1944, date à laquelle les usines Nuffield termine sa conception. L'armée en commande alors 25 exemplaires et le premier exemplaire fait son apparition en Allemagne à l'été 1945. Au final, seul 6 exemplaires ont été construits.**

**Sur World of Tanks comme en réalité, en plus d'être blindé, la force du A39 Tortoise est son canon. En réalité, c'est un canon antiaérien de 94mm monté sur une casemate.**

**Le Tortoise (comme le Maus) sera finalement un échec car très difficilement transportable et manoeuvrable. De plus son faible débattement réduisait l'efficacité de son canon à très peu de choses alors son canon de 94mm aurait fait un ravage s'il avait été monté sur un char avec tourelle.**



## 10-Glossaire :

**Freepex :** rechercher un char ou un module avec de l'expérience libre.

**Weakspot :** en français, point faible. C'est un endroit bien moins blindé que le reste du char, il est donc important de les apprendre.

**HE :** la HE (High Explosive) est une munition qui se caractérise par une faible pénétration mais qui a un plus fort potentiel de dégâts qu'une AP de même calibre et a tendance à endommager des modules (utile pour décheniller un char), tuer des membres d'équipage. Elle fera toujours des dégâts !

**AP :** la AP (Armor Piercing) est la munition « de base » (hors obusiers et certains chars de haut tiers) .

**APCR :** l'APCR (Armor Piercing Composite...) est une AP dont la pénétration est améliorée, elle est en revanche très chère.

**Fear factor :** « facteur de peur » , c'est la peur que vous inspirez à vos ennemis. Par exemple, trois AT2 qui avancent tout droit dans les lignes ennemies sans s'arrêter inspire un fear factor important.

**ROF :** Rate Of Fire, cadence de tir

**DPM :** Dommages Par Minute

**HESH :**High Explosive Squad Head. Pour faire simple, une HE améliorée disponible sur certains obusiers

**Debattement horizontal :** angle de tir d'un char sans tourelle.

**Free-to-play :** un jeu que ne nécessite pas d'être acheté pour être joué, mais qui propose de nombreux packs/comptes/autres à la vente...

**Grind :** Le grind est le fait de faire de l'expérience pour débloquent un module ou un char.

**Perma-track :**Le perma-track est une technique qui consiste à immobiliser l'adversaire en lui cassant les chenilles en continu.

## 11-Liens utiles

**Le lien pour télécharger tankinspector :**

**<http://tankinspector.sinaapp.com/download/>**

**Le lien pour regarder des replays d'autres joueurs**

**<http://wotreplays.eu/>**

**Le lien pour comparer ou simplement regarder votre camouflage selon le niveau de votre équipage, vos équipements, vos compétences...etc**

**<http://www.wotinfo.net/en/camouflage>**

**Le lien pour un guide qui détaille toutes les compétences et qualifications d'équipage disponibles:**

**<http://forum.worldoftanks.eu/index.php?/topic/221586-competencesaptitudes-et-qualifications-dequipage-explications/>**

**Le lien vers un guide pour optimiser votre blindage :**

**<http://forum.worldoftanks.eu/index.php?/topic/345509-guide-du-bounce-universel-ou-comment-utiliser-votre-blindage-a-votre-avantage-et-autres-techniques-de-jeu/>**

**Le lien vers un fond d'écran officiel qui montrait le Tortoise (prenez la version sans calendrier c'est celui de juillet 2014 :**

**<http://worldoftanks.eu/fr/news/pc-browser/46/wallpaper-july-2014/>**

**Le lien vers un guide qui vous montre perma-track.**

**<http://forum.worldoftanks.eu/index.php?/topic/203016-detrack-permanent-video/>**

**Mon petit guide s'achève ici,  
n'hésitez pas à me faire part de  
vos impressions. Mirka64**



**GOOD LUCK AND HAVE TROLL ASAP**

