

**GUIDE VIDÉO**

# WZ-132



Par poucpouki, alias pouik pouik alias TheTanksDriver

# **SOMMAIRE**

- UN PEU D'HISTOIRE**
- LE CHAR EN JEU**
- LA RECHERCHE**
- LE CHAR**
- LES CONSOMMABLES**
- MODULE**
- LES COMPÉTENCES**
- CAMOUFLAGE**
- PORTÉE DE VUE**
- GLOSSAIRE**
- CONSEIL EN JEU**
- YOLO**
- SWAG**

## UN PEU D'HISTOIRE

Le WZ-132 est un char léger développé en Chine entre les années 1960-1970. Le développement du char dure 10 ans avant d'avoir été mis de côté. Char basé sur le WZ-131, il est conçu pour avoir un meilleur canon ainsi qu'un meilleur blindage. Ce char pèse 22 tonnes en moyenne, fait 8.5 mètre de longueur, une largeur de 2.92 mètre ainsi qu'une hauteur de 2.12 mètre. Il possède un canon de 100 mm, une mitrailleuse de 12.7 mm, et 2 mitrailleuses de 7.62mm. Ce char fait du 65 km/h sur la route ce qui lui procure une bonne mobilité pour un tank.



# LE CHAR EN JEU

Char léger de tier 8 chinois (logique, non ?), le WZ-132 est une menace continue pour l'équipe adverse. Ayant une excellente mobilité, un canon violent (même très violent en fait) ainsi qu'une capacité pour spot assez impressionnante pour ce tier. Le WZ-132 se joue finalement plus comme un medium grâce à son canon (qui déchire, ou qui fouette, comme vous voulez). A ne pas oublier, un char léger tier 8 garde son camouflage a 100% quand vous êtes en mouvement donc vous possédez un medium pas résistant, très rapide et maniable avec un camouflage pété ! ENJOY !

## Point fort

- ⇒ Canon hautement violent
- ⇒ Mobilité (bon, c'est un scout aussi)
- ⇒ Camouflage d'un léger
- ⇒ Rajoute une dose de volo dans le sang non négligeable

## Point faible

- ⇒ Résistance (blindage en carton, ils avaient plus de métal en stock)
- ⇒ Matchmaking (Ex : coucou monsieur le Jg.pz. E100 ! à mince one shoot)
- ⇒ Ammo rack un peu sensible
- ⇒ Dépression vers le bas un peu bof (en fait j'aurais pu mettre mauvais)



# LA RECHERCHE

Bon, le WZ-132 est un tier 8, donc il faudra un peu de volonté pour le développer.



**Le type T-34 : bon medium avec un canon mitrailleuse.**

**Le 59-16 : bon scout mais canon a barillet avec une pénétration ignoble.**

**WZ-131 : excellent scout et canon qui représente la violence chez les tiers 7**

**WZ-132 : vous êtes arrivés à destination !**

Après le WZ-132, on se retrouve avec un medium tier 9 (**WZ-120**) et un tier 10 (**121**).

## **Ordre pour débloquer les modules :**

- chenilles (WZ-132) : un scout mobile est un scout en vie
- **Radio** (A-220A) : un scout sans radio est un scout tout seul
- **Canon** (59-100T) : toujours bon d'avoir un canon qui perce un peu
- **Tourelle** (WZ-132) : une meilleure portée de vue est importante
- **canon** (60-100T) : vous voulez un canon qui tienne la route sur le WZ-120
- **moteur** (8V135) : histoire de faire genre vu les changements qu'il y a ^^



# LE CHAR

## Canon : 60-100T =



**Canon** de 100mm avec une cadence de 7 secondes environ avec un fouloir + ventilation

**Pénétration** très honnête et qui perce tout si on sait viser

**Dégât** très sympa avec cette cadence a ce tier

**Dispersion** honnête sans être extraordinaire ainsi qu'une **vitesse de visée** très sympa.

Bon, je ne pense pas commenter le **poids**, je n'espère juste pas le porter un jour

...



## Tourelle : WZ-132 =

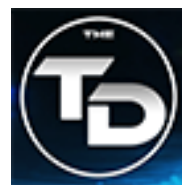


Un **blindage** mauvais donc aucune chance de faire du hull down.

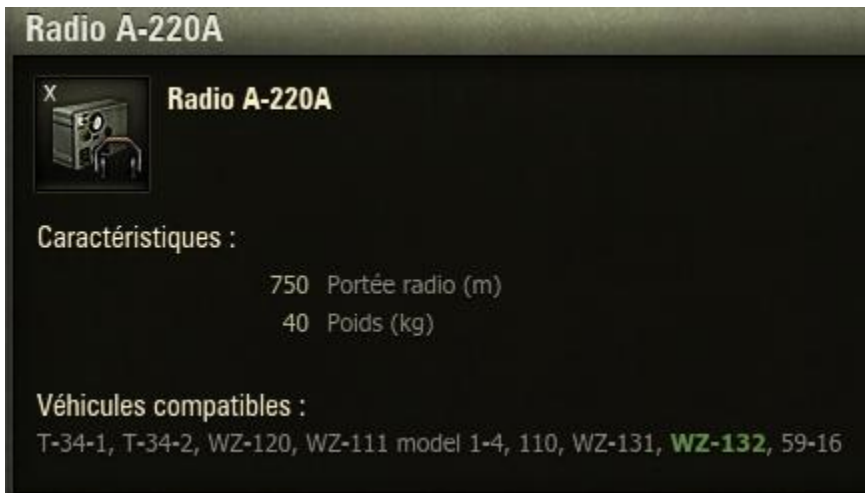
Une **vitesse de rotation** très bonne, idéal pour circle un ennemi

Une **portée de vue** de 400m que l'on peut améliorer avec des bino ou une optique traitée (c'est pas pour mater la voisine dans la maison en face hein :P)

Un **poids** sympathique, je déconseille de jongler avec.



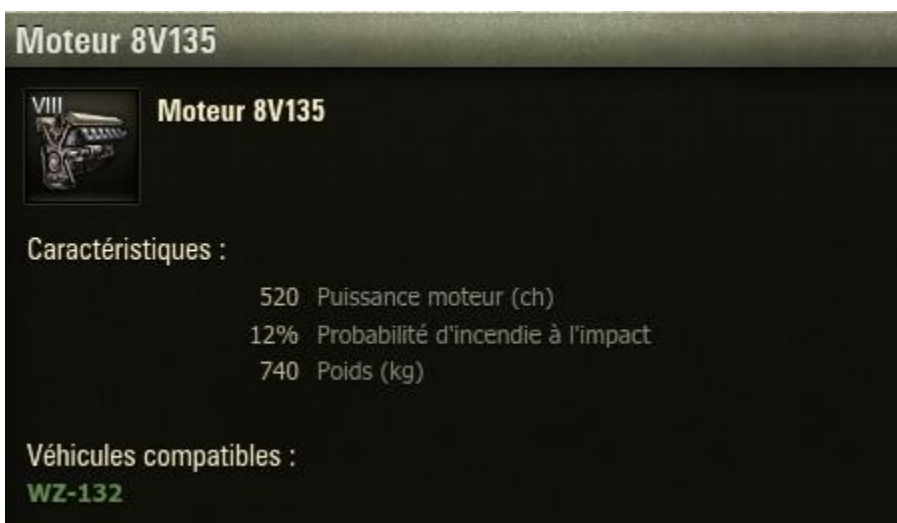
## Radio : A-220A =



**Une portée radio** de 750 m largement suffisante mais qui n'égal pas celle de mon T-62A ☺

**Un poids** de 40 kg idéal pour se muscler les bras. Je conseil.

## Moteur : 8V135



**Une puissance motrice** de 520 chevaux pour 24 tonnes très sympathique. Très bonne accélération.

**Une probabilité d'incendie** à l'impact de 12%. C'est faible, mais ne vous en faites pas, on vous touche, tout est cassé, pas besoin du feu.


**Un poids** de 740 kg, bonne chance au mécano.



## Chenille : WZ-132 =

**Suspension WZ-132**

VIII **Suspension WZ-132**



Caractéristiques :

- 26,5 Charge max (t)
- 56 Vitesse de rotation (deg/s)
- 5 500 Poids (kg)

Véhicules compatibles :

**WZ-132**

**Charge maximale** de 26.5t, idéal pour porter la grande tante et le reste de la famille.

**Une vitesse de rotation** de 56 deg/s idéal pour jouer a la toupie.

**Un poids** de 5500 kg, évitez juste de les casser, quoi que ça va être dur avec la grande tante dans le char. Bonne chance.

## Le char (oui, en dernier. Un problème ?) =

**Char léger WZ-132**

◆ VIII **Char léger WZ-132**



La commande pour le WZ-132 a été réalisée en 1964. Le design était basé sur le WZ-131, mais avec pour but d'améliorer la puissance de feu et le blindage de protection. Quelques prototypes ont été fabriqué avant l'abandon du

Caractéristiques	Configuration	Équipage
1 050	Points de structure	
24,71/26,5	Poids/Limite de charge (t)	
520	Puissance moteur (ch)	
64	Vitesse maximale (km/h)	
56	Vitesse de rotation (deg/s)	
50/25/20	Blindage caisse (avant/flancs/arrière, mm)	
55/35/20	Blindage tourelle (avant/flancs/arrière, mm)	
188-313	Dégât d'obus standard	
142-236	Pénétration d'obus standard (mm)	
7,06	Cadence de tir (coups/min)	
48	Vitesse de rotation de la tourelle (deg/s)	
400	Portée de vue (m)	
750	Portée radio (m)	

**Des points de structure** un peu bas, surtout face à un Jg.pz. E100 par exemple.

**Une vitesse** max de 64 km/h très swag.

**Un blindage caisse** aussi résistant que mon seul et unique cheveu. Comme on dit dans le métier : Good luck on the battlefield.

*Bon maintenant, je vais passer sur une autre page car j'aime la rigueur et la propreté. No rage de mon Swag. Merci. Pouki.*



# LES CONSOMMABLES.

Bon si vous êtes **riches**, prenez tout de premium :



Si vous êtes **méfiant**s à propos des shoots ennemis :



Si vous n'êtes pas riche, (comme moi) la compo reste simple :



*Et oui je saute encore une page, ça vous perturbe un ?*

# **MODULE**

Mmmh alors pour le WZ-132, ce n'est pas très compliqué :

- Si vous souhaitez jouer **moyen** (vous êtes pas solide hein, ne jouez pas au T26E4 avec votre Caddie) :



**Fouloir + ventilation** pour avoir un temps de reload plus rapide

**Ventilation** pour être plus rapide.

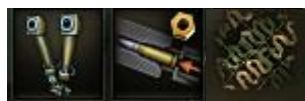
**Filet de camouflage** si vous voulez un peu spot en snipant.

- Si vous souhaitez jouer le **léger** qui spot, qui tape et qui **ne craint pas pour son camouflage** (comme moi #ChuckNorris)



Histoire d'avoir un peu la classe avec des bino

- Si vous souhaitez jouer full scout :



# LES COMPÉTENCES

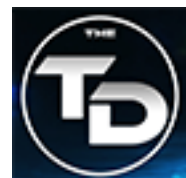
<b>chef</b>				
<b>tireur</b>				
<b>pilote</b>				
<b>chargeur</b>				

## **Pour le chef :**

- 6<sup>ème</sup> sens : obligatoire pour un scout. Permet de savoir si on est détecté.
- Œil de lynx : permet d'avoir une meilleure portée de vue
- Mentor : augmente l'XP apporté au reste de l'équipage
- Expert : connaître les éléments endommagés des chars ennemis

## **Pour le tireur :**

- Précision : Cette qualification augmente la précision du tir pendant la rotation de la tourelle. L'effet augmente avec le niveau de la qualification. Si deux tireurs la possèdent, seul le niveau d'entraînement le plus élevé sera pris en compte. Précision est plus efficace si elle est combinée au Stabilisateur vertical.
- Réparation : Cette qualification accélère les réparations de véhicules endommagés.
- Camouflage : Cette qualification réduit la visibilité des véhicules.
- Coup mortel : Cette aptitude augmente les chances de causer des dégâts critiques sur les modules et l'équipage ennemis. Elle ne prend effet qu'une



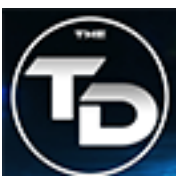
fois débloquée à 100%, et n'est effective qu'avec des obus perforants et les munitions composites.

### **Pour le pilote :**

- As du volant : Cette qualification augmente la vitesse de rotation du véhicule. Elle est plus efficace si elle est combinée à Crampons de chenilles supplémentaires, Huile Prêt-bail, retrait du régulateur de vitesse, Essence indice d'octane 100 et 105.
- Réparation : Cette qualification accélère les réparations de véhicules endommagés.
- Camouflage : Cette qualification réduit la visibilité des véhicules.
- Pilote tout-terrain : Cette qualification réduit la résistance au sol quand le char est conduit sur des terrains tendres et modérément tendres. L'effet augmente avec le niveau de la qualification. Une résistance du terrain plus faible augmente la maniabilité du véhicule et son accélération. Cette qualification est plus efficace si elle est combinée aux Crampons de chenilles supplémentaires.

### **Pour le chargeur :**

- Longue vue : Cette qualification augmente la portée de vue. . L'effet augmente avec le niveau d'apprentissage. Si deux opérateurs radio ont cette qualification, seul le niveau le plus élevé est pris en compte. Longue-vue est plus efficace quand elle est combinée à Œil de Lynx.
- Réparation : Cette qualification accélère les réparations de véhicules endommagés.
- Camouflage : Cette qualification réduit la visibilité des véhicules.
- Râtelier sécurisé : Cette aptitude augmente la durée de vie du râtelier de munitions (les obus ne se touchent pas). L'aptitude ne prend effet qu'après être débloquée à 100%. Si deux chargeurs l'ont apprise, l'effet n'est pas cumulé. Cette aptitude est plus efficace avec un râtelier de munitions humide




# CAMOUFLAGE

Un élément très important pour un scout que les nouveaux joueurs négligent souvent. Voici camo-calculator trouvable à cette adresse :

<http://www.wotinfo.net/en/camo-calculator>

Select a vehicle:  - Your vehicle nation: chinese tier: 8 vehicle type: light tanks

   camo net

coated optics  vehicle camo

binocular telescope  camo skill

recon skill  Improved Ventilation(vents)

situational awareness skill  Brothers in Arms

Consumables (chocolate, coffee etc)

crew count: **4**

Crew has 100% basic skill

view range: **400.00**  
(max.eff=445m)

---

if you are hiding behind a bush  select bush  bush is less than 15m away  
density

---

camo level stationary **16.70**

camo level on the move **16.70**

camo level after shot **3.49**

Distance you will spot enemy if he is:

- m.

- m.

- m.

Distance the enemy will spot you if you are:

- m.

- m.

- m.

Comme on peut le voir sur cette image, de base le WZ-132 a un bon camouflage. Pour bien voir, voici le camouflage du Rhm connu pour avoir un camo pété :



camo level stationary

22.52

camo level on the move

13.51

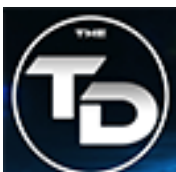
camo level after shot

4.98

---

Comme on peut le voir ici, le WZ-132 n'est pas très loin du camouflage du Rhm. Le WZ a même un meilleur camouflage en mouvement que le chasseur de char. En effet, les légers ne perdent pas leur camouflage en roulant, Ce qui fait du WZ (que l'on peut jouer comme un médium) un char vraiment redoutable.


Je vous laisse imaginer la suite si vous mettez les compétences camouflages sur l'équipage, filet de camo etc.





# PORTÉE DE VUE

Select a vehicle:  - Your vehicle nation: chinese tier: 8 vehicle type: light tanks

 85 mm 64-8! ▾

coated optics

binocular telescope

▾ recon skill

▾ situational awareness skill

camo net

vehicle camo

▾ camo skill

Improved Ventilation(vents)

Brothers in Arms

Consumables (chocolate, coffee etc)

crew count: **4**


Crew has 100% basic skill

view range: **400.00**  
(max.eff=445m)

La portée de vue est l'élément le PLUS important pour un scout : elle vous permettra de spot un ennemi en fonction de sa distance. Regardons encore une fois grâce au site précédemment cité. On peut voir la portée de vue du WZ-132 qui est de 400m (chez un WT E100 ou un M48 patton, la portée est de 420m). Si je rajoute des binoculaires :

[Camo values and view range calculator](#) [Infos to camo calculator](#)

Select a vehicle:  - Your vehicle nation: chinese tier: 8 vehicle type: light tanks

 85 mm 64-8! ▾

coated optics

binocular telescope

▾ recon skill

▾ situational awareness skill

camo net

vehicle camo

▾ camo skill

Improved Ventilation(vents)

Brothers in Arms

Consumables (chocolate, coffee etc)

crew count: **4**

Crew has 100% basic skill

view range: **500.00**  
(max.eff=445m)


if you are hiding behind a bush

▾ select bush density

bush is less than 15m away

BIM ! On passe à 500 mètres ! Bon, malgré que la portée de vue dans WoT soit de 445 mètre max. Attention, les binoculaires permettent d'augmenter uniquement la portée de vue si l'on est statique ! Si vous voulez accroître votre portée de vue en mouvement, choisissez les optiques traitées :

Select a vehicle:  - Your vehicle nation: chinese tier: 8 vehicle type: light tanks

 85 mm 64-8! ▾

coated optics

binocular telescope

▾ recon skill

▾ situational awareness skill

camo net

vehicle camo

▾ camo skill

Improved Ventilation(vents)

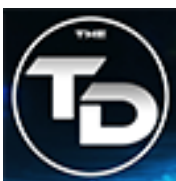
Brothers in Arms

Consumables (chocolate, coffee etc)

crew count: **4**

Crew has 100% basic skill

view range: **440.00**  
(max.eff=445m)



# **GLOSSAIRE**

Voici une vidéo vous résumant un peu tous les termes techniques :

<https://www.youtube.com/watch?v=9EUItUUTfVA>



## CONSEIL EN JEU

Un petit coup de spot au début d'une partie est toujours sympa, n'hésitez pas, ça peut aider l'équipe. Après le début de la partie, laissez scout un bas tier (ex : un elc ou amx 12t) occupez vous de contourner les adversaires, de traquer les ennemies trop résistant. Ne tentez pas de faire du Side-scraping, vu votre blindage, vous n'aurez pas trop de mal à faire péter votre char. Le peek-a-boo est parfait par contre ! Mais ne soyez pas trop courageux non plus, n'oubliez pas, vous n'êtes pas un char résistant. Vous êtes un char léger !

Le guide se termine ! N'hésitez pas à faire un tour sur le guide vidéo [en cliquant ici](#)

Et de faire un tour sur la chaîne : <https://www.youtube.com/user/TheTanksDriver>

**GOOD LUCK ON THE  
BATTLEFIELD**

