

Édition spéciale World of Tanks

Les AMX Autocanons modèle 1946 et modèle 1948

POUR LES NOOBS

Apprenez à :

- Piloter 2 des meilleurs chasseurs de World of Tanks
- Maîtriser toutes les techniques qui feront de vous un expert des embuscades
- Reigner en maître sur les champs de bataille à bord de votre AMX

Présenté par

badabom

Badabom26 [LCG]





AMX AC modèle 1946 et AMX AC modèle 1948

I. Historique	3
II. Arbre technologique	6
A. Se procurer les Autocanons AMX.....	6
B. Modules et caractéristiques (AMX AC mle. 46).....	7
C. Modules et caractéristiques (AMX AC mle. 48).....	9
III. Gameplay	12
A. Atouts (AMX AC mle. 46).....	12
B. Faiblesses (AMX AC mle. 46)	14
C. Atouts (AMX AC mle. 48).....	15
D. Faiblesses (AMX AC mle. 48)	17
E. Profils de joueurs.....	18
F. Vaincre les Autocanons AMX	20
IV. Equiper son chasseur	22
A. Equipements.....	22
B. Compétences.....	23
C. Combinaisons possibles.....	27

Avant-propos

Si votre expérience sur le jeu World of Tanks vous a conduit jusqu'aux rangs 7 et 8, alors il y a de fortes chances pour que vous ayez croisé, affronté ou combattu aux côtés de ces forteresses d'acier. En Effet, il est difficile de ne pas remarquer ces véhicules et leurs silhouettes aussi imposantes qu'improbables¹, mais derrière ces esthétiques douteuses se cachent des chasseurs terriblement efficaces qui s'avéreront décisifs sur les champs de bataille, pour qui saura les comprendre et les maîtriser.

D'aucuns diront que ces véhicules sont sans intérêt, dans la mesure où aucun d'eux n'a jamais existé autrement que sous forme d'encre ou de pixels, et car aux premiers abords, ces chars ne semblent pas très impressionnants. Il est évident que ces chasseurs n'obtiendront que de piètres résultats entre des mains novices, mais le joueur expérimenté, pour peu qu'il soit pourvu d'un organe cérébral fonctionnel, saura les diriger avec efficacité et plaisir, car c'est justement l'atypisme et la singularité de ces véhicules qui les rendent si agréables et plaisants.

Je m'efforcerai de rester objectif tout au long de ce guide, en vous faisant partager mes expériences à propos de ces chasseurs français, que j'affectionne particulièrement. Même si chaque joueur a ses préférences, ses habitudes et ses avis, j'espère pouvoir aider et contenter la majeure partie d'entre eux.

Bonne lecture.

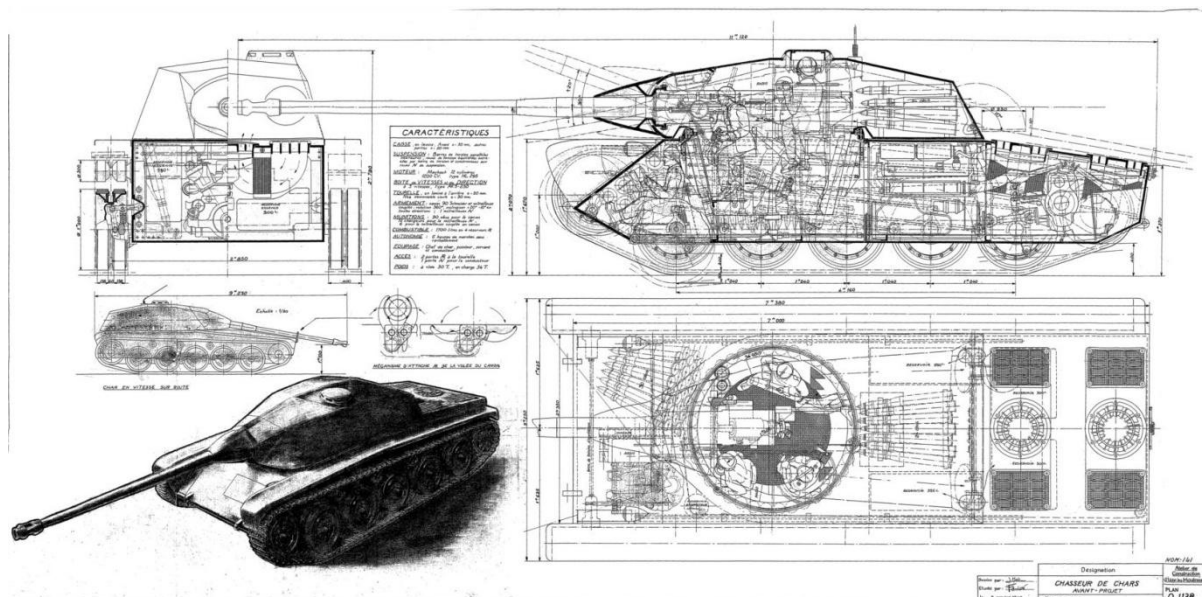
Badabom26

¹ Particularité inhérente aux chars français.

I. Historique

Notons tout d'abord que les recherches sur ces véhicules ne sont pas choses aisées, étant donné que ces chasseurs de char n'ont existé qu'à l'état de projets et ne sont qu'encre sur papier blanc. Toutefois, nous disposons d'une (très) petite poignée d'informations les concernant. Néanmoins, le contenu des paragraphes suivants n'est pas exhaustif, car les recherches sur ces chars s'avèrent compliquées et mènent à des sources dont la fiabilité reste à prouver. Je demande donc aux experts de bien vouloir m'excuser si certaines de mes phrases viennent à écorcher sévèrement leurs yeux.

Tout d'abord, clarifions une chose : le « AMX AC modèle 1946 » ne doit pas être confondu avec le « 1946 AMX Chasseur de Char », lui-même constituant également un projet basé sur le char lourd « AMX M4 modèle 1945 » mais s'avérant différent car plus léger (34 tonnes) et doté d'un canon Schneider de 90 mm monté sur tourelle.



1946 AMX Chasseur de Char – Avant-projet

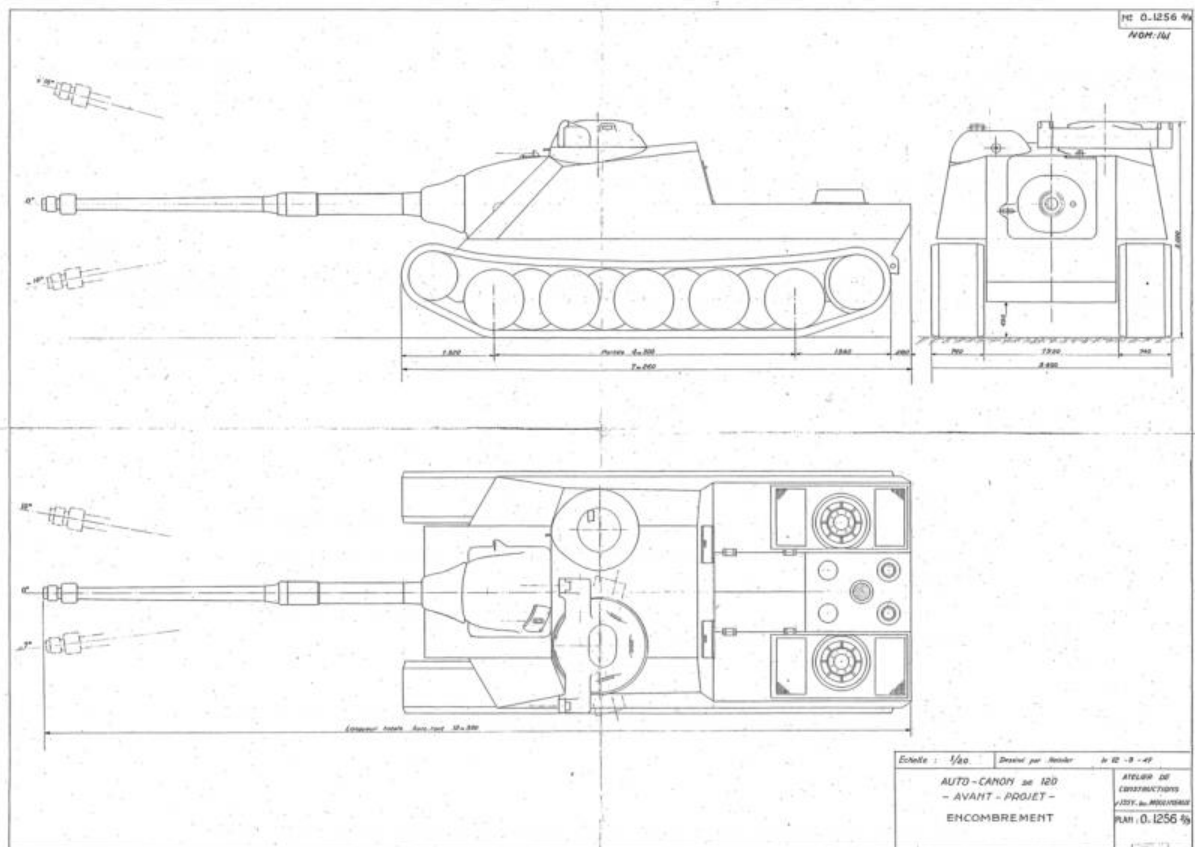
Fin de la parenthèse, revenons à nos moutanks¹. Dans les prochaines lignes, nous allons suivre ensemble le contexte et la genèse des « AMX AC mles. 1946 et 1948 ». Commençons par décortiquer leurs noms :

- « AMX » désigne les Ateliers de construction d'Issy-les-Moulineaux, un des plus grands constructeurs français de véhicules blindés de l'époque.
- « AC » est le diminutif du mot « Autocanon ».
- Contrairement à beaucoup de croyance et de plaisanteries, « mle. » n'est pas le diminutif de « Mademoiselle » mais de « modèle », lui-même rapporté à l'année de conception des engins : 1946 et 1948. Pour « Mademoiselle », on emploiera (dans un contexte adéquat) « Mlle ».

¹ Pardonnez-moi, c'est sorti tout seul...

A l'issue de la seconde guerre mondiale, la France avait pour volonté de redorer un terne blason et lança divers projets visant à munir son armée de nouveaux véhicules blindés sophistiqués et performants, en remplacement de ses obsolescences d'avant guerre. C'est ainsi que parmi les nombreuses études, nous distinguons les projets des « AMX modèles 1946 et 1948 ». Ces derniers sont de puissants et solides chasseurs de char (50 tonnes chacun), développés en parallèle aux projets des chars lourds M4 puis AMX 50, eux-mêmes présents sur le jeu.

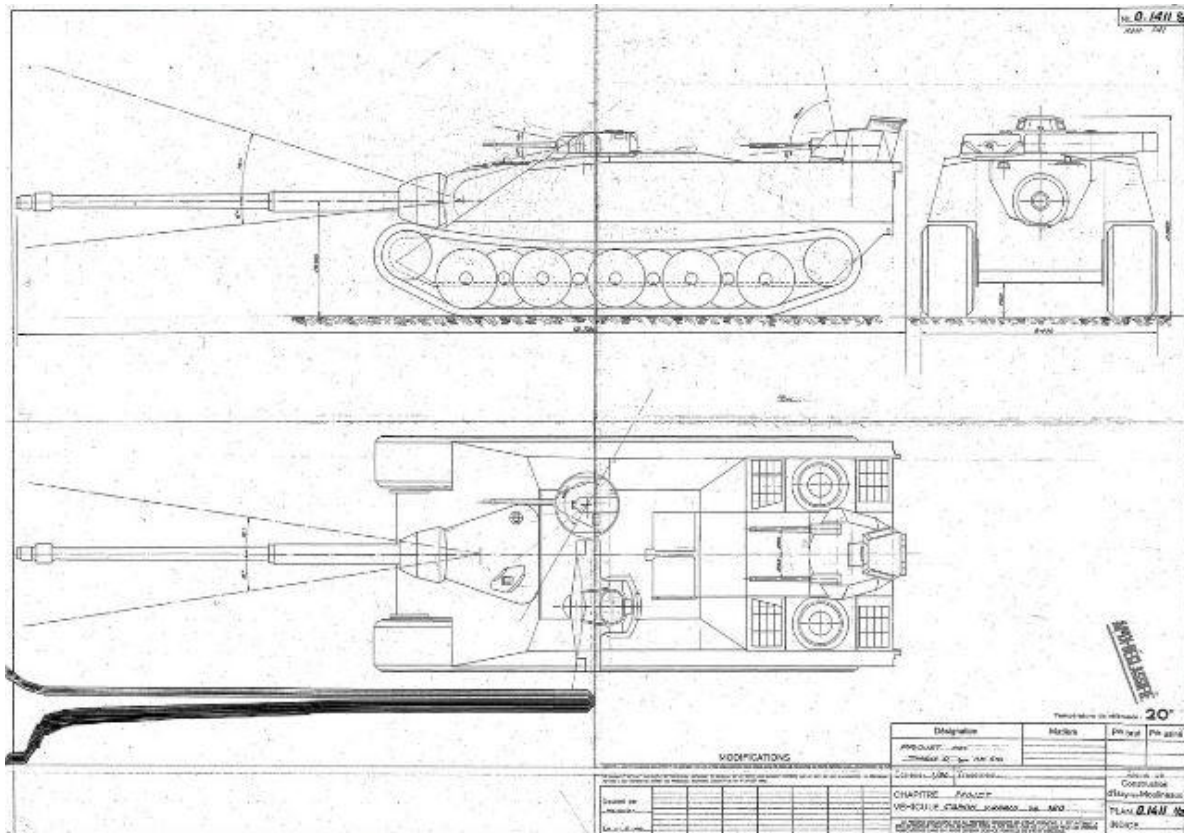
Alors très inspirée par la technologie allemande ayant fait ses preuves durant le conflit, la France imagine le char lourd M4 après avoir étudié le redoutable « *Königstiger* ». Cependant, il était pour l'heure impossible de trouver une solution permettant de monter un canon de 120 mm sur une tourelle, la France se tourne alors vers un autocanon et conçoit le chasseur « *AMX AC modèle 1946* », dans l'optique d'en faire un véhicule capable d'anéantir les blindés les plus performants de l'époque : blindage incliné (rappelant la silhouette du « *JagdPanther* »), puissant canon à fort pouvoir de pénétration, le tout associé à une très bonne motorisation (moteur allemand Maybach). Ce char a donc tout d'une grande puissance de feu mobile, enfin, sur le papier.



AMX AC modèle 1946 – Avant-projet

La volonté française d'optimiser au maximum les capacités de ses véhicules munis de canons de 120 mm amena les ingénieurs d'Issy-les-Moulineaux à considérer de nouveaux modèles de chasseurs de char plus puissants, le « *AMX AC modèle 1948* » constituait alors un projet prometteur, son blindage frontal renforcé ainsi que sa silhouette inclinée et trapue lui donnent un air de forteresse porte-canon. Pour l'anecdote, une tourelle de défense anti-aérienne (équipée de 2

mitrailleuses jumelées) fut prévue à l'arrière du véhicule, en plus de la mitrailleuse de défense rapprochée placée à l'avant.



AMX AC modèle 1948 - Projet

Les constantes améliorations et optimisations induisirent l'abandon du projet modèle 1948 au profit du « AMX 50 Foch »¹. Quelques exemplaires furent produits mais finalement, les ingénieurs parvinrent à monter le fameux canon de 120 mm sur un char lourd AMX 50 et de ce fait, l'utilité de ces chasseurs devint discutable et la production fût stoppée.

¹ Nommé ainsi en l'honneur de Ferdinand Foch, les Français copiaient donc les Allemands au point de donner eux-aussi à leurs chasseurs des noms de Ferdinand célèbres.

II. Arbre technologique

A. Se procurer les Autocanons AMX

Les AMX AC Modèles 1946 et 1948 sont des chasseurs de char français de rangs 7 et 8, c'est donc dans cette ligne de l'arbre technologique français que vous les trouverez sur le jeu.



La France ne possédant qu'une seule lignée de chasseurs de char, il vous faudra être courageux pour atteindre les rangs 7 et 8. En effet, vous devrez notamment passer par le calamiteux « *Somua SAu-40* » dit « *l'hippopotame* », dont l'agilité et la discrétion sont à la hauteur de son surnom. S'il vous reste encore un tant soit peu d'énergie, vous pourrez alors vous lancer dans la longue traversée du désert à bord d'un « *ARL V39* », qui n'a par contre aucun surnom, car il ne ressemble à rien de connu à ce jour.

Mais votre ~~carte de crédit~~ patience, votre persévérance et (surtout) votre inconscience pourront vous amener à votre « précieux » de 50 tonnes tant convoité : le « *AMX AC mle. 46* », que vous acquerrez pour la modique somme de 1 350 000 crédits¹. Bien entendu, 58 500 points de recherche sont également nécessaires à la recherche du véhicule.

Après un bon nombre de batailles et de raclées à bord de votre modèle 46, vous aurez envie de jouer plus haut, toujours plus haut... Ce qu'il vous faut, c'est le dernier modèle, le modèle 48² ! En effet, vous en avez croisé un et il n'a fait qu'une bouchée de votre pauvre petit rang 7. Aucun problème, offrez-vous le pour seulement 70 000 points de recherche et 2 570 000 crédits³.

Récapitulatif :



Rang 7
AMX AC modèle 1946
58 800 XP
1 350 000 crédits



Rang 8
AMX AC modèle 1948
70 000 XP
2 570 000 crédits

¹ Soit 27 000 crédits la tonne d'acier.

² On retrouve le même principe comportemental à propos des Smartphones.

³ Pour ne pas vous effrayer, je vous passe le coût à la tonne, surtout en temps de crise.

B. Modules et caractéristiques (AMX AC mle. 46)

1. Canons :

Rang	Dénomination	Dégâts moyens			Pénétration			Cadence de tir	Dégâts par minute	Précision (à 100 m)	Temps de visée
		AP	APCR	HE	AP	APCR	HE				
7	90 mm AC DCA 30	240	240	320	135	175	45	9,52	2285	0,38 m	1,7 s
8	90 mm AC DCA 45	240	240	320	212	259	45	8,7	2088	0,34 m	2,3 s
8	100 mm AC SA 47	300	300	400	232	263	50	6	1800	0,34 m	2,9 s

Le canon est sans doute le module le plus décisif sur un chasseur de char, le choix s'avère donc primordial. En l'occurrence, trois possibilités s'offrent à vous :

Le canon de 90 mm « DCA 30 » ne constitue pas une option viable de par sa trop faible pénétration, et ce malgré la très bonne cadence de tir et la rapidité de visée. A n'installer qu'à défaut d'autres canons.

Il est fortement conseillé de débloquer le « DCA 45 » via l'ARL V39. Ainsi, dès votre première partie à bord de l'AC mle.46, vous bénéficierez d'un très bon canon. Les dégâts moyens ne sont pas excellents mais seront compensés par la bonne cadence de tir et une pénétration vous permettant de percer presque tous les blindages que vous rencontrerez. Sans être génial, le « DCA 45 » est un canon fiable et précis, qui confèrera à votre véhicule un très bon potentiel de soutien et de sniper.

Une fois que vous aurez débloqué les canons précédents, il vous sera possible d'acquérir le « SA 47 » de 100 mm, qui semble prometteur sur le papier. Les dégâts sont satisfaisants, la pénétration et la précision excellentes. Cependant, le temps de visée est conséquent et la cadence de tir plutôt moyenne, mais surtout, le prix d'un obus classique s'élève à 1 030 crédits (contre 255 pour les canons précédents), diminuant considérablement la rentabilité financière de votre char. En conclusion, le 100 mm n'est pas meilleur (ni moins bon) que son prédécesseur, il en est une alternative, ses performances sont aussi bonnes que celles du « DCA 45 », pour un rôle légèrement plus agressif d'embuscade. Il n'appartient qu'à vous de décider que privilégier : cadence, alpha, finances, etc.

Le conseil de Badabom : même si le 90 mm vous convient, débloquez quand même le canon de 100 mm. Faute de quoi, il vous faudra le débloquer avec le « AMX AC mle.48 » pour pouvoir bénéficier du puissant canon de 120 mm.

2. Moteurs :

Rang	Dénomination	Puissance	Puissance massique	Probabilité d'incendie
6	Maybach HL 230	575 ch	11,5 ch/t	20%
8	Maybach HL 230 P 45F	750 ch	15 ch/t	20%
9	Maybach HL 295	850 ch	17 ch/t	20%

Tout d'abord, sachez qu'aucun de ces moteurs ne peut être débloqué via l'ARL V39. Cependant, ils apparaissent dans d'autres branches françaises, peut-être n'aurez-vous donc pas à démarrer¹ avec le moteur le moins performant. Si le tout premier des trois s'avère complètement sous-performant, le « *Maybach HL 230 P 45F* » vous surprendra sur sa capacité à mouvoir votre véhicule, si bien que le char est tout-à-fait jouable en l'état. Néanmoins, la vitesse et la mobilité comptent parmi les principaux atouts de ce blindé, il serait donc dommage de se contenter de ce seul moteur. Le « *Maybach HL 295* » donnera à votre char une nervosité et une vitesse assez surprenantes pour un chasseur de cette taille, vous octroyant un bon potentiel de relocalisation et un avantage certain dans les manœuvres rapides et les déplacements stratégiques.

3. Radios :

Rang	Dénomination	Portée de signal
6	SCR 508	400 m
10	SCR 528F	750 m

Là encore, les radios entre l'ARL V39 et l'AC mle. 46 sont totalement switchées, et vous débuterez avec une radio médiocre ne permettant d'étendre vos ondes qu'à 400 pauvres petits mètres. Débloquez la suivante et il s'agira probablement de la dernière radio que vous aurez à acheter sur cette ligne de chasseurs.

4. Châssis :

Rang	Dénomination	Limite de charge	Vitesse de rotation
6	AMX AC mle. 46	56 t	24°/s
7	AMX AC mle. 47	63 t	26°/s

Le véhicule ne dépassant pas les 50 tonnes à l'origine, le châssis par défaut suffira amplement à supporter le poids du véhicule, quels que soient ses modules et ses équipements². Toutefois, bien qu'optionnel, le châssis suivant vous donnera un petit bonus de vitesse de rotation, rendant votre char plus difficile à contourner.

Le conseil de Badabom : si vous êtes pressé de débloquer le char suivant, ne perdez pas votre temps et vos points de recherche sur ce châssis, vous vous en passerez facilement.

5. Recherches essentielles :

- Si vous ne l'avez pas fait via l'ARL V39, débloquez au plus vite le canon de 90 mm « *DCA 45* ».
- Ensuite, munissez-vous du moteur de 750 chevaux pour bénéficier d'une mobilité adéquate.

¹ C'est le cas de le dire !

² Je ne parle pas de l'équipage, même gavé de café fort, je ne pense pas qu'il puisse faire la différence

- Votre char est à présent jouable, choisissez ensuite de débloquent la dernière radio ou le dernier moteur, selon vos préférences et vos priorités.
- Le reste est optionnel. Si vous le souhaitez, changez votre canon et optez pour le 100 mm ou améliorez légèrement votre mobilité en débloquent l'ultime châssis.

6. Caractéristiques de base et optimales :

Mobilité		
Puissance moteur	575 ch	850 ch
Vitesse maximale	50 km/h	50 km/h
Rotation	24 °/sec	26 °/sec
Puissance massique	11,5 ch/t	17 ch/t
Blindage		
Frontal	120 mm	120 mm
Latéral	40 mm	40 mm
Arrière	40 mm	40 mm
Armement		
Dégâts	240 HP	300 HP
Pénétration	135 mm	232 mm
Cadence de tir	9,52 cp/min	6 cp/min
Précision	0,38 m/100m	0,34 m/100m
Vitesse de visée	1,7 sec	2,9 sec
Rotation du canon	26 °/sec	26 °/sec
Débattement horiz.	-7/+10 °	-7/+10 °
Débattement vert.	-10/+15 °	-10/+15 °
Munitions	96 obus	96 obus
Autre		
Points de structure	820 HP	820 HP
Portée de vue	350 m	350 m
Portée de signal	400 m	750 m
Prob. d'incendie	20 %	20 %

C. *Modules et caractéristiques (AMX AC mle. 48)*

1. Canons :

Rang	Dénomination	Dégâts moyens			Pénétration			Cadence de tir	Dégâts par minute	Précision (à 100 m)	Temps de visée
		AP	APCR	HE	AP	APCR	HE				
8	90 mm AC DCA 45	240	240	320	212	259	45	9,52	2285	0,34 m	1,7 s
8	100 mm AC SA 47	300	300	400	232	263	50	7,5	2250	0,34 m	2,3 s
10	120 mm AC SA 46	400	400	515	257	325	65	5,77	2308	0,33 m	2,9 s

Lorsque vous achèterez ce véhicule, vous disposerez des derniers canons de l'AC modèle 1946, à savoir le 90 mm et, si vous l'avez débloquent, le 100 mm. Ce dernier, bien que dispensable au rang 7, doit absolument être débloquent pour atteindre le puissant canon de 120 mm « SA 46 ». Cela

dit, ce canon nécessite plus de 30 000 points de recherche, ce qui signifie que vous devrez réaliser une bonne quantité de batailles avec ses prédécesseurs, dont les performances sont toutefois acceptables.

Le canon de 120 mm « SA 46 » vous permettra d’infliger beaucoup plus de dégâts par tir, au détriment d’une cadence affaiblie mais correcte. Ajoutons à cela une très bonne précision ainsi qu’une pénétration théorique suffisante pour percer la couenne de n’importe quel adversaire, et vous comprendrez alors tout le potentiel de cet excellent canon, qui constituera d’ailleurs l’unique canon du « AMX 50 Foch » de rang 9.

2. Moteurs :

Rang	Dénomination	Puissance	Puissance massique	Probabilité d'incendie
6	Maybach HL 230	575 ch	11,5 ch/t	20%
8	Maybach HL 230 P 45F	750 ch	15 ch/t	20%
9	Maybach HL 295	850 ch	17 ch/t	20%

Aucun nouveau moteur n’est disponible au rang 8, chacun d’entre eux peut être débloqué dès le septième rang. Ici, le discours est le même que pour l’AMX AC modèle 1946, à savoir que le dernier moteur est indispensable pour profiter complètement de la surprenante mobilité du véhicule, et ainsi disposer d’un avantage important face à beaucoup d’autres blindés bien plus lourdauds que vous.

3. Radios :

Rang	Dénomination	Portée de signal
6	SCR 508	400 m
10	SCR 528F	750 m

A l’instar des moteurs, les radios de change pas entre les deux véhicules, vous devriez donc selon toute logique disposer directement d’une portée de 750 mètres, ce qui représente une capacité suffisante.

4. Châssis :

Rang	Dénomination	Limite de charge	Vitesse de rotation
7	AMX AC mle. 48	56,9 t	26°/s
8	AMX AC mle. 49	59,3 t	28°/s

Le discours est à nouveau le même, le châssis d'origine est suffisant pour supporter le poids du véhicule dans sa configuration optimale, par conséquent il n'est pas vital de débloquer le dernier châssis. Cependant, ce dernier s'avérera utile pour améliorer encore un peu votre vitesse de rotation, vous rendant encore plus difficile à contourner.

5. Recherches essentielles :

- Si cela n'a pas été fait via son prédécesseur, débloquent tout de suite les derniers moteur et radio.
- Maintenant, oubliez les petits trous, faites des gros trous : installez le gros-canon-de-la-mort-qui-tue de 120 mm et transformez vos ennemis en Donuts.
- Si vous n'êtes pas pressé d'atteindre le rang 9, débloquent l'ultime châssis et vaporisez les inconscients qui tentent de vous cercler.

6. Caractéristiques de base et optimales :

Mobilité		
Puissance moteur	575 ch	850 ch
Vitesse maximale	50 km/h	50 km/h
Rotation	26 °/sec	28 °/sec
Puissance massique	11,5 ch/t	17 ch/t
Blindage		
Frontal	150 mm	150 mm
Latéral	40 mm	40 mm
Arrière	40 mm	40 mm
Armement		
Dégâts	240 HP	400 HP
Pénétration	212 mm	257 mm
Cadence de tir	9,52 cp/min	5,77 cp/min
Précision	0,34 m/100m	0,33 m/100m
Vitesse de visée	1,7 sec	2,9 sec
Rotation du canon	26 °/sec	26 °/sec
Débattement horiz.	-10/+10 °	-10/+10 °
Débattement vert.	-6/+18 °	-6/+18 °
Munitions	80 obus	80 obus
Autre		
Points de structure	1000 HP	1000 HP
Portée de vue	370 m	370 m
Portée de signal	400 m	750 m
Prob. d'incendie	20 %	20 %

III. Gameplay

A. Atouts (AMX AC mle. 46)

1. Surprenante mobilité :

« Vous ne pouvez pas contourner un AMX, c'est l'AMX qui vous contourne. »

Joueur Marseillais, après avoir échoué à cercler un AMX.

Lors de vos premières parties à bord de ce véhicule, équipé du moteur de 850 chevaux, vous serez étonné par la nervosité qu'il procure. Difficile de s'attendre à une telle mobilité de la part d'un engin de cette taille, la vitesse et l'accélération vous permettent de facilement vous déplacer et/ou vous replacer durant la partie, afin de soutenir un nouveau front ou prendre des ennemis à revers.

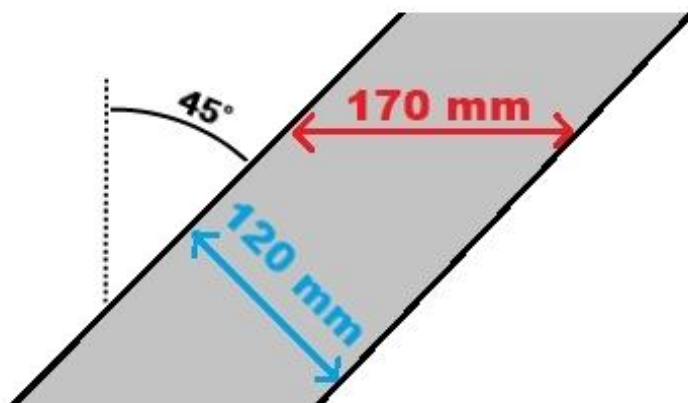
Ajoutons à cela une bonne vitesse de rotation, et vous serez alors très compétitif au corps à corps. Bien souvent, les chasseurs ont du mal à rivaliser face à un véhicule plus rapide qui peut le cercler facilement. Votre mobilité vous permettra de vous défendre face à ces situations délicates, et vos adversaires réfléchiront à deux fois avant de se lancer à votre assaut.

2. Solide frontalement :

« Les voies de Dieu sont impénétrables. L'AMX 46 l'est également. »

Joueur anonyme, après s'être fait occire par le chasseur en question.

Avec 120 mm, vous disposez du blindage frontal le plus épais de tous les chasseurs de rang 7, britanniques mis à part. Qui plus est, vous bénéficiez d'une inclinaison de 45° équivalent à environ 170 mm de blindage effectif¹, comme l'indique le schéma ci-dessous :



Lorsqu'il est incliné, le blindage devient plus efficace car son épaisseur effective est accrue. Plus l'angle d'inclinaison est important, plus l'épaisseur du blindage est augmentée.

Comme si cela ne suffisait pas, le canon est entouré d'un impressionnant mantelet qui fera ricocher chaque obus, sans exception. Apprenez à angler correctement votre véhicule et il deviendra extrêmement compliqué pour vos ennemis (de rang inférieur ou équivalent) de transpercer votre

¹ $120 \text{ mm} / \cos 45^\circ = 169,7 \text{ mm}$

blindage frontal. Certes, les « weakspots¹ » sont simples à toucher lorsque le char est à l'arrêt, mais si vous jouez avec les mouvements et la nervosité de votre véhicule, vos adversaires ne vous blesseront pas si aisément.

3. Bonne sélection de canons :

« C'est pas la taille qui compte... »

Joueur justifiant sa préférence pour le canon de 90 mm.

Selon vos préférences, il vous sera possible de privilégier la cadence de tir ou les dégâts. En effet, les canons de 90 mm et 100 mm sont assez différents mais sont chacun susceptibles d'être utilisés efficacement et constituent un compromis plus qu'acceptable entre puissance, précision, pénétration et cadence de tir.

Quel que soit l'armement que vous choisirez, vous serez apte à rivaliser avec chaque véhicule que vous croiserez. Mais ne perdez pas de vue les défauts principaux de ces canons :

- Le canon de 90 mm bénéficie d'une meilleure cadence, mais tirer plus souvent signifie également se dévoiler plus souvent, vous risquez donc d'encaisser plus de tirs ennemis.
- Le canon de 100 mm n'a pas réellement de défaut direct, mais le coût de ses obus est élevé. Si vous aspirez à remplir vos coffres de piécettes, il vous faudra changer de canon ou jouer à bord d'un autre véhicule.

4. Excellent débattement vertical :

« Le débattement vertical est si important, que tu peux cueillir des fleurs avec ton canon !² »

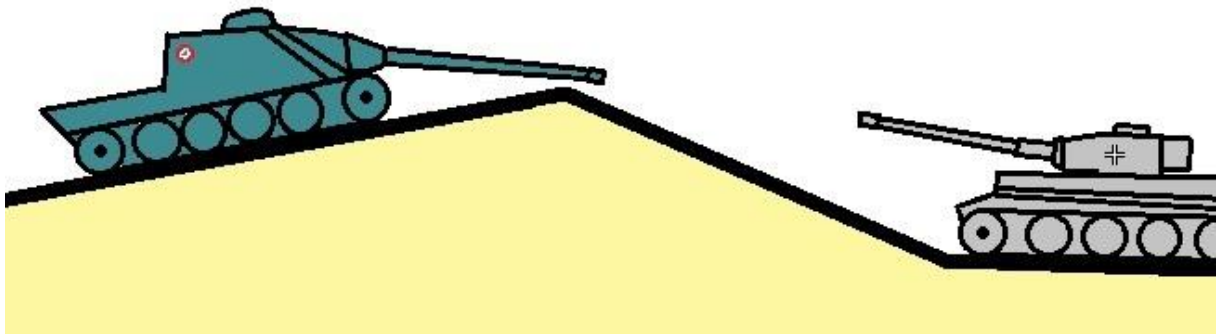
Joueur ironisant sur la capacité démesurée de l'AMX à baisser son tube.

Le « AMX AC modèle 1946 » bénéficie d'un débattement vertical lui permettant de baisser considérablement son canon (-10°). Cet atout permet au véhicule de pratiquer avec efficacité le « Hullo down », technique utilisée pour tirer sur un adversaire tout en ne dévoilant qu'une mince partie de votre véhicule et également en inclinant un peu plus votre blindage frontal (les effets bénéfiques de l'inclinaison sont évoqués dans la page précédente).

Puisque rien ne vaut l'exemple, je vous invite à vous pencher sur le schéma « made by paint » suivant :

¹ Points faibles

² Si le cœur vous en dit, pratiquez cela à l'arrêt pour ne pas risquer d'endommager votre canon en l'enfonçant dans le sol lors d'un déplacement.



Le chasseur français (à gauche) utilise la dune à son avantage pour protéger la quasi-totalité de sa silhouette. En effet, le char Tigre (à droite) ne peut apercevoir que la partie supérieure du véhicule, et celle-ci voit sa valeur de blindage optimisée car l'AMX bénéficie d'une inclinaison majorée, due à la pente et à la position « basse » du Tigre adverse. Le très confortable débattement du canon permet à l'AMX d'atteindre sa cible tout en restant dans cette position sécuritaire, alors qu'un véhicule à débattement plus faible n'aurait pas pu baisser suffisamment son canon pour toucher son rival.

Désormais, il n'appartient qu'à vous de tirer profit des avantages du terrain pour accroître votre efficacité, surpasser vos adversaires et leur faire manger les pissenlits par la racine.

B. Faiblesses (AMX AC mle. 46)

1. Protections latérales inexistantes :

Si le blindage frontal est redoutable, les autres protections de ce véhicule sont anecdotiques puisque les flancs et l'arrière ne sont protégés que par 40 mm d'acier, qui plus est sans inclinaison. Il est donc primordial de ne jamais exposer les flancs de ce véhicule, ceux-ci étant à peine suffisant pour protéger votre équipage du vent et des boules de neige. Fort heureusement, votre mobilité et votre vitesse de rotation vous permettront de ne pas vous faire encercler par le premier éclaireur vindicatif venu. Il n'en reste pas moins qu'il faudra vous méfier tout particulièrement des chars légers à barillet de type T71 ou AMX 13, véritables cauchemars nuisibles au bien-être des chasseurs de char.

De plus, en raison de cette quasi-absence de blindage, la moindre explosion à proximité vous causera énormément de dégâts. L'artillerie s'avère donc dangereuse pour votre santé, en particulier si l'obus vient à frapper le blindage directement : il y a de fortes chances pour que l'obus explosif perfore entièrement la couche d'acier et vous inflige la totalité des dommages potentiels, satellisant par la même occasion votre équipage, ce qui induira à leur égard une critique probabilité de décès.

2. Silhouette massive :

Encore une fois, n'en déplaise aux canons automoteurs adverses, la taille et le volume du véhicule vous rendent simple à toucher et difficile à dissimuler. Jouez sous couvert de bâtiments ou de rochers pour protéger vos flancs et vous mettre à l'abri des tirs d'artillerie. Pardon d'insister sur ce

point mais, bien que les artilleries se fassent un peu plus rares qu'auparavant, ne perdez jamais de vue qu'un seul coup au but sonnera votre glas.

3. Weakspots gigantesques :

Nous avons évoqué un peu plus tôt la très bonne qualité du blindage frontal de l'engin, mais malheureusement, cet avantage se paye et se compense par la présence des appareils d'observation qui constituent des « weakspots » modèle géant. L'effet pervers de leur présence est double, non seulement ils vous desservent au corps à corps, voire à moyenne portée car ils sont simples à toucher, mais ils abritent également certains membres de votre équipage. Ainsi, un coup bien placé vous fera perdre à coup sur des points de structure et aura de grandes chances de mettre votre chef de char hors de combat.

Pour pallier ces tares, placez-vous en seconde ligne afin de rendre quasi-impossible le tir volontaire sur une zone bien précise du véhicule. Si vous êtes engagé dans un combat rapproché, ne restez jamais immobile : profitez de la nervosité du bouzin et remuez sans cesse votre caisse ! Votre adversaire perdra un temps fou à essayer de placer son réticule de visée sur votre pustule agité, et il y a de grandes chances pour que ses tentatives de tirs échouent.

C. Atouts (AMX AC mle. 48)

1. Excellente mobilité :

Côté mobilité, le « AC 1948 » n'a rien à envier à son prédécesseur. Il est tout aussi agile et nerveux. Bien qu'un peu plus lent en montée, vous aurez la possibilité de vous déplacer facilement et rapidement sur le champ de bataille.

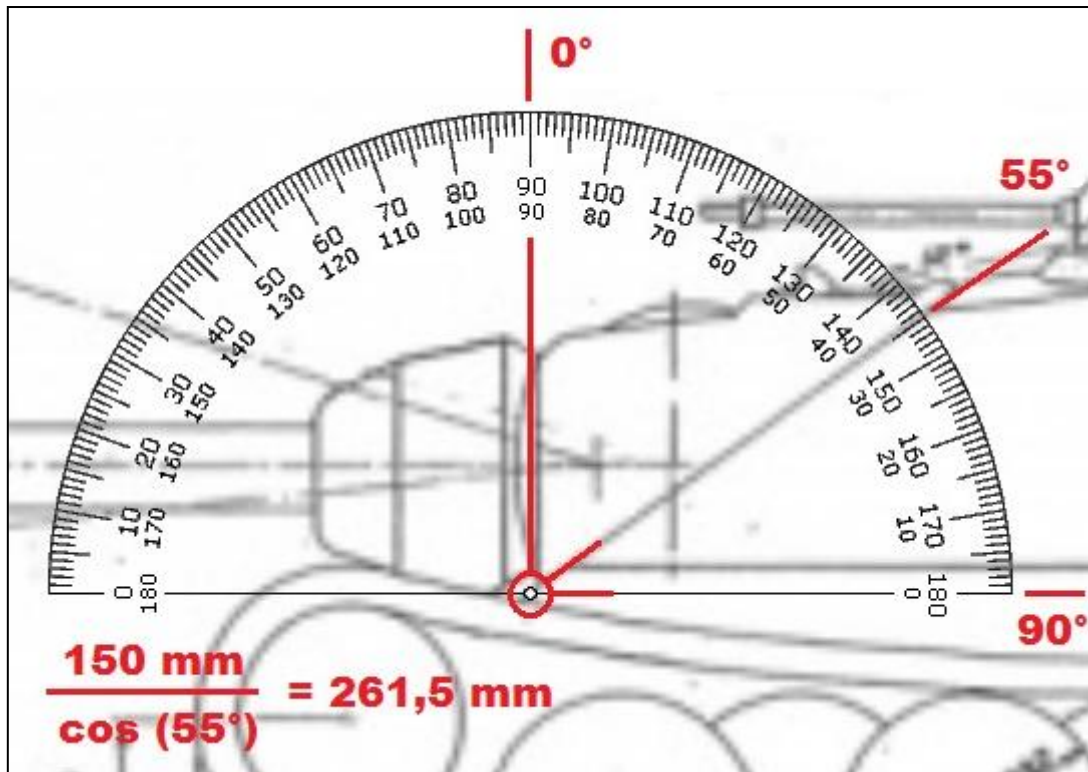
Tout cela fait de ce véhicule un engin capable d'être performant en combat rapproché et capable de se défendre tout seul face aux véhicules rapides qui entreprendraient de le contourner. Tout aussi positif que son parent de rang 7, en somme.

2. Blindage frontal accru :

De par une apparence plus basse et trapue, votre protection frontale est en tous points supérieure à celle de l'AMX AC 46, elle-même pourtant fort appréciable. Le fait est qu'avec ce char, vous passez d'un blindage de 120 mm anglé à 45° à un blindage renforcé de 150 mm et de 55° d'inclinaison, soit une protection théorique d'environ 260 mm !¹

Ce résultat vous paraît impressionnant ? C'est normal, il l'est, voyez par vous-même à partir de ce montage Photoshop « petit budget » en superposant un rapporteur au-dessus d'un plan du véhicule (seule solution à ma disposition pour mesurer l'angle d'inclinaison de la face « avant », veuillez bien m'excuser du manque de lisibilité) :

¹ « Put*** de bor*** de mer** !!! ». Pardonnez-moi mais je suis surpris du résultat. J'ai refait mon calcul à cinq reprises et par 3 méthodes différentes pour en être bien sûr, mais c'est bien ça.



Mais alors, « Si le blindage est si efficace, comment se fait-il que certains obus pénètrent parfois le glacis ? », me direz-vous... La première des choses à prendre en compte est que la plupart des canons qui vous frappent se trouvent plus hauts que les points d'impact que vous subissez, réduisant ainsi l'angle d'inclinaison et de ce fait, le blindage effectif. Certes, cela n'a que très peu d'influence, en réalité la raison principale est que beaucoup de joueurs chargeront leurs canons avec des obus APCR¹ lorsqu'ils vous verront. Triste réalité, mais pour beaucoup d'entre eux, ces obus constituent la seule solution leur permettant de vous molester sans risque.

Bien qu'orné de regrettables weakspots, notons tout de même que contrairement à beaucoup de chars, la plaque inférieure de ce véhicule (généralement plus fragile que le reste du blindage) est très difficile à atteindre car mince et inclinée.

3. Canon polyvalent :

Si vous comparez le canon de 120 mm avec l'armement des autres chasseurs de char de rang 8, vous le trouverez peut-être faiblard au premier abord, en particulier face à ses congénères russes et allemands. Cela dit, vous remarquerez que les caractéristiques de votre canon, sans être excellentes, sont toutes appréciables. J'entends par là qu'il est très équilibré car ne souffre d'aucune lacune. La précision et la pénétration sont plus que convenables, la cadence de tir et la puissance sont suffisantes, les dégâts par minute sont importants (plus de 2 300).

Cette arme « touche-à-tout » palliera n'importe quelle situation : endommager un char lourd de face à bout portant, atteindre le weakspot d'un chasseur britannique à moyenne portée, exploser

¹ Obus « golds » ou « premiums en des termes plus courants.

un éclaireur en pleine course d'un tir stratosphérique à 450 mètres de distance. Autant d'occasions de prouver à vos adversaires que vous n'êtes pas là pour admirer le paysage.

D. Faiblesses (AMX AC mle. 48)

1. Faibles points de structure :

Si le passage du rang 7 au rang 8 vous fait forcément gagner des points de structures supplémentaires, nous sommes ici face à une augmentation plutôt ténue, vous octroyant un total de seulement 1 000 points de structure. A ce rang, seul le « *SU-101* » soviétique est moins bien loti, avec 990 points de structure.

Ne misez pas votre survie uniquement sur votre excellent blindage frontal car la moindre erreur s'avérera handicapante, n'oubliez pas qu'à ce niveau les canons sont puissants, il n'est donc pas question de prendre des risques inconsidérés et d'encaisser le moindre coup qui pourrait être évité. En effet, la plupart des canons peuvent vous détruire en 3 coups et pire que tout, les artilleries pourront s'esbaudir de vous dynamiter au moyen d'un seul obus bien placé.

2. Blindages latéraux immatériels :

Le « *AMX AC 48* » a hérité des protections latérales de son prédécesseur : parfaitement verticales et faites de 40 mm de vapeur éthérée. Puisque vous êtes potentiellement vulnérable à tous les canons du jeu, il faudra à nouveau vous méfier des quelques chars capables de vous contourner mais également des explosions d'artillerie. A ce niveau-là et compte-tenu du peu de vos faibles points de structure, un obus qui pénétrerait votre blindage vous éparpillerait aux quatre coins de la carte.

3. Encore des weakspots :

Comment pourrais-je parler du « *AC 48* » sans évoquer ses weakspots ? Ils sont semblables à ceux de son prédécesseur, bien que plus discrets et plus difficiles à toucher, ils sont néanmoins handicapants à courte portée. De plus, la tourelle d'autodéfense placée à l'arrière du véhicule constitue une zone fragile est relativement volumineuse pouvant être touchée en tirant par-dessus votre caisse. Pour clôturer le tout, votre second et inutile tireur est installé à l'intérieur de cette tourelle et peut être touché en même temps que celle-ci¹.

Les préconisations sont toujours les mêmes : éviter le corps à corps aussi souvent que faire se peut, ou bien ne restez jamais immobile et faites tourner en bourrique les canons adverses en vous agitant et vous déplaçant sans cesse et sans logique (pour qu'ils ne puissent pas anticiper vos déplacements).

¹ S'il est mis hors de combat, vous perdrez en précision. Oui oui, le décès du servant de mitrailleuse influence la capacité de précision du canonier (sans doute le traumatisme psychologique).

4. Perte de débattement:

Votre blindage est excellent, malheureusement avec ce véhicule vous perdez votre capacité à pratiquer le « Hulldown » en raison d'un débattement vertical beaucoup moins avantageux pour ce qui est de baisser le canon. Cela dit, ce débattement reste correct et est compensé par un gain d'angle zénithal.

E. Profils de joueurs

1. Le « Sniper » :

Le sniper est le profil le plus répandu chez les joueurs de chasseur de char. Ce rôle consiste à assister vos alliés en restant abrité en seconde ligne pour profiter de votre camouflage. Vos performances dépendront de votre capacité à vous placer au bon endroit, de votre précision et de votre faculté à choisir les bonnes cibles pour protéger au mieux vos coéquipiers au corps à corps.

Non seulement votre canon fera des ravages de par son excellente précision, mais de plus, votre tank sera très difficile à détruire de loin : il ne peut être touché de flanc et ses weakspots seront difficiles à atteindre, finalement, votre blindage frontal fera ricocher la quasi-totalité des obus et seule l'artillerie sera à même de vous déloger.

Cette technique vous rendra extrêmement décisif sur des terrains plats et dégagés. N'hésitez pas à entrer en salle d'entraînement pour dénicher les lieux à partir desquels vous aurez la meilleure visibilité sur les ennemis. Si possible, restez près d'un couvert pour vous protéger des tirs d'artilleries.

Equipements conseillés : Filet de camouflage, télescope binoculaire.

2. Le « Flanker » :

Ce profil reste assez proche du sniper, dans la mesure où vous restez relativement éloigné du combat mais nécessite beaucoup d'analyse et de réflexion. Cela consiste à attendre que les fronts se forment et trouver une position latérale adéquate vous permettant d'atteindre vos ennemis de flanc et de leur tendre des embuscades. En effet, votre mobilité vous permet de vous déplacer facilement et rapidement sur le terrain et tous les chasseurs du jeu ne seront pas aptes à endosser ce rôle particulier.

Toutefois, ce rôle vous rapproche des lignes ennemies et il y a de fortes chances pour que vous ayez à changer de position après avoir été repéré, surtout si les adversaires prennent l'avantage sur votre équipe. Donc choisissez toujours une place d'où vous pourrez vous échapper sans risque par le biais de couverts (maisons, dunes, roches). Vous n'êtes également pas à l'abri de rencontrer un char léger à barillet qui pourrait vous surprendre, donc pensez à protéger vos flancs.

En résumé, c'est un profil qui mélange le sniper et le rôle de char moyen, qui s'avère risqué si votre équipe ne parvient pas à dominer la partie. Après pas mal d'expérience, vous pouvez jouer de la sorte face à des tiers 9 ou 10 pour ne pas avoir à les affronter de face, mais la moindre erreur vous enverra Ad Patres.

Le conseil de Badabom : Attaquez toujours en longeant la carte par un côté, évitez l'axe pour ne pas vous faire attaquer sur deux fronts opposés.

L'autre conseil : Dans une carte « semi-ouverte », mélangeant terrains dégagés et zones de couverts, vous pouvez débiter la partie en tant que sniper et attendez que les troupes ennemis soit partiellement décimées pour engager des manœuvre de « flanker ». Vous prenez ainsi moins de risques et votre travail en sera d'autant plus efficace. Partez finir les dernières cibles au corps à corps.

Equipements conseillés : Ventilation améliorée, filet de camouflage.

3. Le « Brawler » :

Aussi souvent que faire se peut, un tel comportement est à éviter contre des véhicules de rang supérieur, en particulier si vous jouez le « AMX AC 46 » qui s'en sortira beaucoup moins bien que son équivalent de rang 8. N'adoptez ce profil que sur des terrains où le combat ne peut se faire qu'à courte distance.

C'est un style de jeu risqué, entièrement basé sur la rapidité, la puissance de feu et le blindage. Cela consiste tout simplement à vous battre au corps à corps, en vous protégeant par les maisons et le terrain (si vous pouvez pratiquer le « Hulldown »). Ne partez jamais seul, accompagnez les chars lourds et attaquez en surgissant de derrière un bâtiment, si possible quand les adversaires ont leur canon pointés ailleurs que sur vous. Votre agilité et votre blindage vous seront d'un grand secours, mais n'oubliez pas que vos chenilles peuvent être brisées et que les obus premiums vous blesseront facilement. C'est également dans ce style de jeu que vous pourrez mettre à profit l'art de l'anglage.

Ne vous lancez pas à corps perdu contre un véhicule sous prétexte que le moindre obus l'achèverait, ne prenez pas le risque de vous faire détruire après une manœuvre inconsidérée pour assouvir une gourmandise de quelques points de dégâts. Apprenez à analyser les combats urbains et anticipez les manœuvres de vos adversaires, afin de ne pas vous rendre compte trop tard que ceux-ci sont en train de vous encercler. Si tel serait le cas, préparez-vous à subir tous types de sévices que la morale m'interdit d'évoquer dans ce guide.

Si le « AMX AC 48 » peut se trouver performant dans un tel domaine, surtout face à des rangs inférieurs, n'oubliez pas que ce n'est pas son rôle premier. N'abusez donc pas des combats de mêlée et n'insultez pas votre véhicule après avoir passé l'arme à gauche, car il fera jamais état de l'intégralité de son potentiel dans ce style de jeu.

Le conseil de Badabom : Vous pouvez vous permettre d'approcher sans trop de risques les ennemis lorsqu'ils sont isolés et mal en points. Foncez leur dessus et finissez-les de deux obus bien placés. N'oubliez pas de ne jamais rester immobile pour minimiser les risques de vous faire toucher les weakspots.

Equipements conseillés : Boite à outils, fouloir de canon, ventilation améliorée.

F. Vaincre les Autocanons AMX

1. AMX AC mle. 46 :

Solide frontalement, ce véhicule n'en est pas pour autant indestructible : une pénétration de 200 mm, voire 170 mm sera suffisante pour perforer sa plaque de blindage. Mais pour limiter les risques de ricochets, privilégiez les tirs sur weakspots. Ceux-ci sont volumineux et facile à toucher, même à moyenne portée. En combat rapproché et si vous n'êtes pas seul, vous pouvez également contourner le chasseur pour l'attaquer de flancs et l'assassiner sans crainte. Evitez de prendre le risque de l'affronter de face si celui-ci pointe son canon vers vous, vous avez bien plus de chance que lui de souffrir. Soyez patient et attendez la bonne opportunité, le bon moment, et ne vous lancez pas à son assaut tout seul, surtout si son pilote est un joueur expérimenté.

Si vous jouez une artillerie, faites de ce chasseur une cible prioritaire car le moindre coup au but pourra l'envoyer discuter avec les taupes.

Si vous êtes un bon joueur maîtrisant les chars légers à barillet (AMX 13, T71, etc.), vous pouvez vous permettre de tenter de le cercler et de décharger vos coups dans sa viande. Ses points de structures ne sont pas nombreux et vous en viendrez rapidement à bout si un de vos alliés vous aide pendant que vous attirez son attention. Soyez tout de même prudent et sur de vous car les AMX ne sont pas des chasseurs qui se laissent contourner facilement, il est donc toujours préférable de l'immobiliser en ayant préalablement brisé ses chenilles.

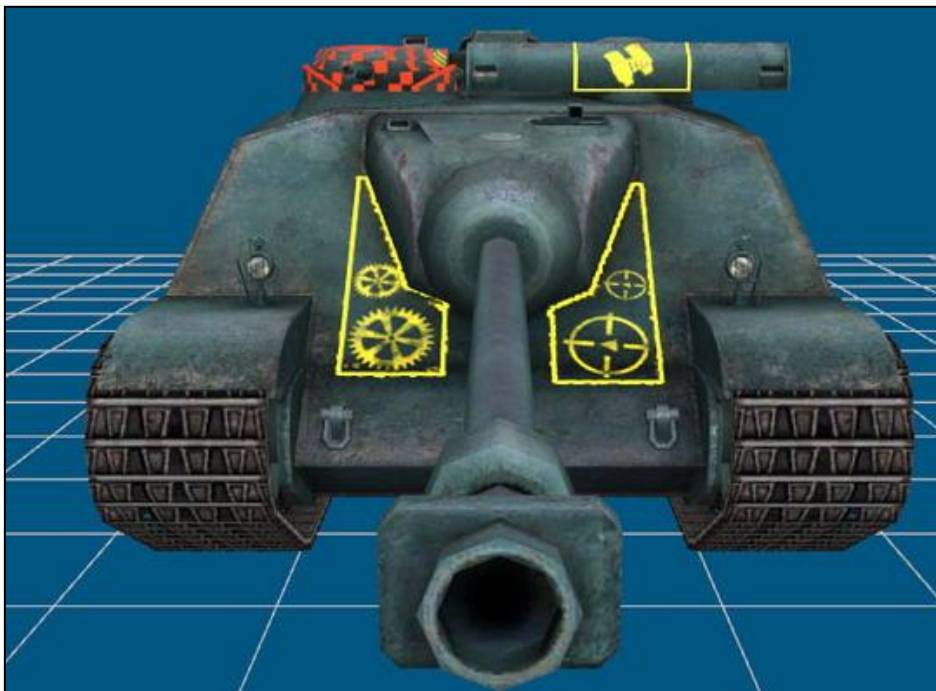


2. AMX AC mle. 48 :

Vous pouvez vous le permettre face au chasseur de septième rang, mais il est presque impossible de percer le blindage frontal du modèle 1948 sans utiliser d'obus premium, tant celui-ci est solide et incliné. De face, tirez sur les weakspots ornant le haut du véhicule, ou frappez ses chenilles pour l'immobiliser et le contourner ensuite. Evitez à tout prix de vous retrouver en face de son canon. Si vous êtes coincé ou ne pouvez pas manœuvrer sans vous présenter face à lui, il est peut-être préférable de rester caché et de solliciter l'aide de vos alliés ou de votre artillerie pour le déloger ou détourner son attention, vous offrant le temps nécessaire pour changer d'endroit, voire pour le surprendre en l'attaquant par les flancs ou l'arrière. Pour un véhicule de rang 8, il ne possède que peu de points de structure, vous pouvez donc lui faire très mal pour chaque coup bien placé, c'est pourquoi les véhicules à barillet qui parviendraient à prendre l'ascendant sur lui auront de grandes chances de le détruire entièrement.

Finalement, les techniques sont les mêmes que celles utilisées pour détruire les chasseurs de haut rang, solides frontalement. Privilégiez les attaques de flanc et ne prenez pas de risque en vous présentant face à lui. Si les manœuvres vous semblent trop risquées, ne faites rien et patientez. On ne gagne pas toujours avec des exploits, mais souvent parce que son rival est le premier à commettre une erreur.¹

Le conseil de Badabom : Si votre canon est assez puissant, attaquez ce véhicule à grands coups d'obus explosifs. Les dégâts seront réduits mais assurés car ces obus n'ont pas besoin de pénétrer entièrement le blindage pour endommager le véhicule. Ils vous permettront à la fois de blesser à coup sur un véhicule fortement blindé, mais aussi de briser plus facilement ses barbotins pour l'immobiliser, vous laissant tout le temps de le contourner et l'attaquer de flanc, sans risque de vous faire picoter par son canon.



¹ Et pour citer Napoléon : « N'interrompez jamais un ennemi qui est en train de faire une erreur ».

IV. Equiper son chasseur

A. Equipements

1. Large éventail de choix :

Filet de camouflage : Le filet vous rend plus difficile à détecter de loin. Les chasseurs de char misent beaucoup sur leur camouflage, un tel bonus n'est donc pas négligeable. De plus, cet équipement à l'avantage de pouvoir être déplacé librement d'un véhicule à un autre.

Télescope binoculaire : Augmente de 25% la portée de vue après 3 secondes d'arrêt du véhicule. Idéal pour qui jouerait en soutien, à l'arrière des premières lignes. Tout comme le filet, cet équipement peut être transféré sans frais sur n'importe quel autre véhicule.

Boite à outils : Troisième et dernier équipement pouvant être déplacé entre les véhicules. Il offre un gain de 25% de temps de réparation des modules détruits. Peut servir, en particulier pour vos chenilles.

Revêtement anti-éclats (lourd) : Cet élément vous procure un bonus de blindage de 30% contre les explosions et les collisions. Il s'avérera particulièrement utile contre les obus explosifs des canons automoteurs et limitera nettement les dégâts qu'ils vous infligeront, les empêchant de pénétrer totalement votre blindage.

Fouloir de canon (gros calibre) : Le fouloir est confortable car il vous permet de réduire de 10% votre temps de rechargement, ce qui peut parfois vous sauver la vie dans un duel. Cependant, à ce niveau tirer plus souvent signifie se découvrir plus souvent, donc un léger bonus de temps de rechargement ne sera pas forcément utile dans la mesure où ce sont moins les dégâts par minute qui importent plutôt que les dégâts par tir.

Visée améliorée : Cela réduit de 10% le temps de visée, qui constitue un des rares points qui laissent à désirer sur les canons de nos deux chasseurs.

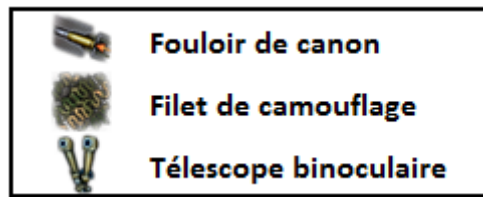
Optiques traitées : Votre portée de vue est accrue de 10%, que vous soyez en déplacement ou à l'arrêt. Leur effet devient inactif lorsque vous utilisez un télescope binoculaire.

Ventilation améliorée (classe 3) : Cette ventilation améliore de 5% tous les paramètres opérationnels de votre véhicule ainsi que les compétences de votre équipage.

2. Le choix de Badabom :

Disposant de beaucoup de chars dans mon garage, j'ai privilégié des équipements modulables et économiques afin de les déplacer entre chaque véhicule. C'est ainsi que j'utilise ces chasseurs équipés d'un filet de camouflage et d'un télescope binoculaire. Le fouloir de canon est le

seul équipement complexe monté sur le véhicule, mais j'ai longtemps hésité entre ce dernier et la ventilation améliorée.



Cette combinaison d'équipements ne constitue pas la seule option viable. Il n'appartient qu'à vous de faire valoir vos préférences et équiper vos véhicules en fonction des points que vous privilégiez.

3. Equipements consommables :

Comme pour beaucoup de véhicules, les consommables vous sauveront souvent la vie. Il est absolument hors de question de partir au combat sans un petit kit de réparation et une petite trousse de premiers secours. Vous perdrez souvent des membres d'équipage et dans un combat rapproché, perdre vos chenilles vous fera rapidement passer de vie à trépas.

Si vous en disposez, vous pouvez utiliser des grands kits de réparation ou des extincteurs, bien qu'il soit assez rare que ces véhicules se transforment en chipolata pour barbecue.

B. Compétences

Tout comme les équipements, les compétences et les aptitudes dépendent beaucoup des préférences du joueur, il n'y a pas concrètement une seule bonne combinaison, il convient seulement d'adapter vos choix en fonction de votre style de jeu. On distingue les compétences individuelles et celles de groupe, ces dernières sont très efficaces mais impliquent que la totalité de votre équipage les maîtrise pour être efficaces. Certains privilégieront donc les compétences individuelles, attribuant des bonus moins intéressants mais beaucoup plus nombreux. Je vais donc évoquer celles qui me semblent utiles pour ces véhicules, mais il se peut tout-à-fait que vos préférences se portent vers des compétences différentes.

1. Compétences de groupe :

Camouflage : Cette compétence est indispensable pour un chasseur de char, particulièrement à ce niveau où votre survie passe avant tout par votre capacité à agir avec discrétion et donc à vous camoufler.

Frères d'armes : C'est une aptitude très bénéfique augmentant de 5% l'ensemble de vos capacités, mais elle nécessite que la totalité de votre équipage l'ait développée à 100%. Or, le passage du rang 7 au rang 8 apporte un tireur supplémentaire. Si vous avez débloqué cette aptitude dès le « modèle 46 », l'arrivée de ce nouveau membre (sans compétence) désactivera les effets de l'aptitude. Il est donc préférable de la choisir après avoir acquis le rang 8.

Réparations : Vos chenilles ont tendances à s'endommager souvent, cette compétence peut donc vous être utile pour les réparer rapidement et ne pas rester exposé aux tirs et aux débordements adverses, mais elle reste bien moins prioritaire que les précédentes.

2. Chef de char :

Œil de lynx : Cette compétence vous permet d'augmenter d'un petit 2% votre portée de vue (20% en cas d'épiscopes endommagés, ce qui reste fréquent). Plus un chasseur tire de loin, moins il aura de chances de se faire repérer, ainsi une portée de vue rallongée vous sera utile.

Multitâche : Chaque pourcentage de cette compétence offre 0,5% de "capacité de remplacement" au chef de char. Lorsque la compétence est totalement débloquée, le bonus est de 50%, cela signifie que le chef de char pourra remplacer un membre blessé comme s'il était à 50% de la qualification occupée. Si plusieurs membres d'équipage sont blessés, chaque poste sera remplacé mais avec une efficacité moindre car les "50%" seront répartis sur chaque poste (25% pour 2 postes, 16,7% pour 3 membres, etc.). Je ne suis pas fan de cette compétence mais elle peut s'avérer utile compte-tenu de la fâcheuse tendance qu'ont vos servants à dépasser après qu'un weakspot ne se soit fait percer.

Sixième sens : Cette aptitude vous permet d'être informé lorsque l'équipe adverse vous détecte. En effet, une ampoule apparaîtra sur votre écran 3 secondes après que vous ayez été repéré. En revanche, l'ampoule ne reste visible que quelques instants et il est ensuite impossible de savoir si vous avez disparu ou non des radars adverses. Si vous êtes à nouveau repéré durant la bataille, l'ampoule réapparaîtra pour vous alerter (il n'y a pas de limite à cette aptitude). En raison de vos faibles points de structure, il est absolument indispensable de débloquer cette aptitude afin de savoir quand vous mettre à l'abri.

3. Tireur :

Armurier : Améliore la précision d'un canon endommagé, la dispersion est réduite de 0,2% pour chaque point de compétence, donc 20% pour une compétence achevée.

Rancunier : Cette aptitude vous permet de maintenir les tanks ennemis visibles pendant 2 secondes de plus qu'ils n'auraient du l'être. Cette aptitude n'est active que sur les chars présents dans votre ligne de mire à 10° près (soit une plage totale de 20°) au moment de leur disparition théorique. De plus, les véhicules que vous parvenez à maintenir éclairés sont également visibles par vos coéquipiers (artilleries comprises) pendant les 2 secondes supplémentaires.

4. Pilote :

As du volant : Augmente la vitesse de rotation de 0,05% par point de compétence, donc 5% au maximum. Cela vous rendra encore plus difficile à contourner et vous permettra de mieux protéger vos flancs.

Bélier : Cette compétence génère un multiplicateur qui viendra augmenter les dégâts que vous infligerez en heurtant un ennemi, mais également réduire les dégâts que vous subirez. Chaque pourcentage de cette compétence apporte un modificateur de 0,15%, soit un modificateur total de 15% lorsque la compétence est à 100%. Cela signifie qu'un choc censé infliger 200 dégâts à l'ennemi et vous en faire perdre 100, en infligera en réalité 230 et vous en fera perdre 85. Toutefois, il s'avère que l'effet de cette compétence n'est actif que si le tank ciblé est parfaitement immobile, aucun bonus n'est attribué si vous foncez vers un char en mouvement, aussi faible et dérisoire soit-il. Notons également que la compétence totalement inactive entre véhicules de la même équipe. De par votre poids et votre rapidité, vous pouvez fréquemment amené à utiliser cette compétence.

5. Opérateur radio :

Notons que l'opérateur radio du « *AMX AC mle. 1946* » ne pourra pas être transféré sur son successeur de rang 8 car ce rôle sera celui du Chef de char. Prenez donc en compte le fait que ses compétences et aptitudes ne pourront pas être transférées sur ce dernier véhicule.

Longue-vue : Du même acabit que « *Œil de Lynx* » et cumulable avec cette dernière, elle génère un bonus de 3% de portée de vue, sans sur-bonus si vos appareils d'observation sont endommagés.

6. Chargeur :

Poussée d'adrénaline : Lorsque votre tank ne dispose que de 10% de ses points de vie ou moins, le temps de rechargement est réduit de 9,1%.

Intuition : Durant une bataille, changer de type d'obus constitue une perte de temps car ce changement implique de prendre le temps de recharger complètement le canon. Lorsque vous sélectionnez un obus différent de l'obus actuellement chargé (ou en cours de rechargement), cette aptitude octroie 17% de chance que l'obus actuel s'avère être finalement un obus du type souhaité, vous évitant alors de perdre du temps à recharger le canon depuis le début.





















7. Equipage :

Afin d'être clair sur l'évolution de l'équipage au fil des chasseurs français, le tableau suivant met en évidence les deux membres vacants, destinés à disparaître, pour lesquels les compétences nécessitent réflexion :









Rang 6 ARL V39	Rang 7 AMX AC 46	Rang 8 AMX AC 48	Rangs 9 et 10 AMX 50 Foch
Chef de char	Chef de char	Chef de char	Chef de char
Tireur	Tireur	Tireur	Tireur
Conducteur	Conducteur	Conducteur	Conducteur
Op. radio	Op. radio		
Chargeur	Chargeur	Chargeur	Chargeur

8. Le choix de Badabom :

Voici les compétences prévues de mon équipage (actuellement, ils sont en fin de seconde compétence) :

Chef de char		Sixième sens
		Camouflage
		Frères d'armes
		Longue-vue (op. radio)
Tireur		Camouflage
		Rancunier
		Frères d'armes
		Armurier
Pilote		Bélier
		Camouflage
		Frères d'armes
		As du volant
Chargeur		Camouflage
		Poussée d'adrénaline
		Frères d'armes
		Réparation

Gardez à l'esprit que l'opérateur radio disparaîtra dès le rang 8 et sera ponctuellement remplacé par un second tireur, qui lui-même sera absent des rangs 9 et 10. Au-delà de ça, les quatre servants restants garderont leur place jusqu'au dixième rang.

2nd tireur		Camouflage
		Armurier
		Frères d'armes
		Réparation
Op. radio		Camouflage
		Longue-vue
		Frères d'armes
		Réparation

C. *Combinaisons possibles*

Kit "Sniper"

	Télescope binoculaire	Filet de camouflage	Ventilation améliorée
Chef de char :		Camouflage	Sixième sens
Pilote :		Camouflage	As du volant
Tireur :		Camouflage	Rancunier
Chargeur :		Camouflage	Intuition
2nd tireur :		Camouflage	Armurier
Op. radio :		Camouflage	Longue-vue

Kit "Bourrin"

	Fouloir de canon	Revêtement anti-éclats	Ventilation améliorée
Chef de char :		Frères d'armes	Multitâche
Pilote :		Frères d'armes	Bélier
Tireur :		Frères d'armes	Armurier
Chargeur :		Frères d'armes	Poussée d'adrénaline
2nd tireur :		Frères d'armes	Réparation
Op. radio :		Frères d'armes	Réparation

Conclusion

Bien que vous n'y dénicheriez aucun élément qui n'ait pas été évoqué précédemment, il est de coutume de clôturer chaque analyse d'une conclusion, et puis ça fait toujours plus sérieux.

Atypiques, tel est l'adjectif qui décrit le mieux ces véhicules. Rapides, agiles, puissants et solides, parvenez à dompter ces monstres d'acier et aucun ennemi ne vous résistera. Ces véhicules ne correspondent pas à un seul style de jeu bien précis, mais nous pouvons tout de même noter quelques différences entre le septième et le huitième rang, ce dernier pouvant se montrer bien plus compétitif au corps à corps, alors que le modèle 46 sera plus en sécurité s'il supporte ses alliés depuis un point reculé ou excentré. Néanmoins, tout les deux requièrent de votre part un jeu basé sur la réflexion et l'analyse du terrain et de l'adversaire. Gardez également à l'esprit que la moindre erreur pourrait engendrer de lourdes conséquences, alors assurez-vous d'avoir toujours un allié à proximité pour vous couvrir d'un éventuel et regrettable débordement. Lorsque vous maîtriserez parfaitement ces machines, associez-les en peloton de deux ou trois AMX parfaitement coordonnés et délectez-vous du carnage que vous provoquerez.

C'est sur le bonus suivant que s'achève ce guide, en espérant avoir aidé et satisfait un maximum de joueurs.





Fin

