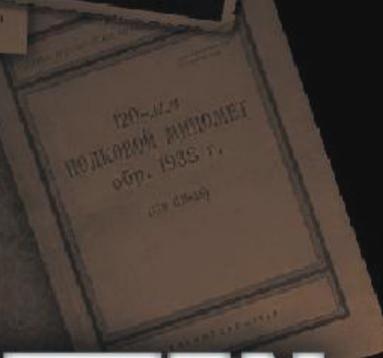
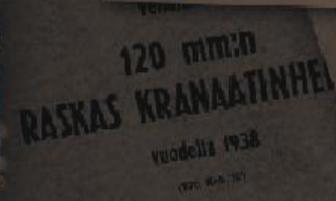


LE MANUEL DU SOLDAT



**FORGOTTEN**  
HOPE

UNE INITIATION DANS LE MONDE DE FORGOTTEN HOPE



## INTRODUCTION

### **Bienvenue dans le manuel de Forgotten Hope 0.7**

Comme beaucoup de joueurs de la communauté BF1942 le savent, le mod FH est un mod très complexe, et difficile à jouer pour les débutants. L'esprit d'équipe («teampay»), combiné à une connaissance basique des véhicules de la Seconde Guerre Mondiale, des cartes et une idée générale de ce à quoi sert chaque équipement, est nécessaire pour survivre suffisamment longtemps pour pouvoir aider votre équipe à défaire l'ennemi et à sortir victorieux du conflit.

Oubliez les « tactiques » de 1942, son système de gestion des dommages et son côté arcade. Les Rambos et les loups solitaires connaîtront une fin rapide avec ceux qui ne jouent pas pour l'équipe. Adoptez le réalisme et devenez une part du système.

Forgotten Hope est bien plus qu'un autre FPS-« jeu de tir ». Et nous aimerions vous aider à en faire l'expérience.

Nous vous chercherons sur les champs de bataille de Forgotten Hope.

L'équipe de développement de FH : AceS, Dime a Dozen, Hades, Jackal, Major Hartmann, Stranger than Fiction.

Remerciements spéciaux à : O'Neill, Scott Wag

**NOTE de l'équipe 79th Soviet Hope:** Ce manuel de la version ultime (version 0.70) du mod Forgotten Hope pour Battlefield 1942 est une synthèse de la traduction du manuel de la version 0.6 par **[79th]Sgt-D** et des traductions des mises à jour apportées par la version 0.70 par **[79th]McLaren Boy**, **[79th]Gudu.fr** et le membre francophone de l'équipe FH **Guybrush Threepwood**.

En réalisant ce manuel en langue francophone, nous espérons que de nouveaux joueurs viendront se battre, avec ou contre nous, sur les serveurs de Forgotten Hope.



# SOMMAIRE



Le Matériel de Forgotten Hope



Les Armes de Forgotten Hope



Gameplay et Caractéristiques Spéciales



Section Tactique



Instructions d'installation de Forgotten Hope 0.7 + Mappack N°6





## Le Matériel





## ALLEMAGNE Véhicules



### Kubelwagen

La Kubelwagen sert principalement comme transport de troupes rapide et maniable. C'est l'idéal pour amener des officiers, des tireurs d'élite et d'autres troupes importantes à un point crucial d'une carte. Elle n'est équipée ni de mitrailleuses de la Jeep américaine ni d'aucune arme et est donc vulnérable même aux plus petites armes individuelles.



### Schwimmwagen

Ce véhicule est une version de la Kubelwagen conçue pour servir de transport de troupes amphibie. Soyez prudents en conduisant à terre, parce qu'elle subit des dégâts plus importants en heurtant des objets solides et n'est pas aussi maniable que la Kubelwagen de base.





## ALLEMAGNE Véhicules



### Panzer II

Au début de la guerre l'armée allemande avait besoin d'un char de soutien d'infanterie. Dans FH, ce véhicule devrait être utilisé dans ce rôle. Le canon principal peut pénétrer le blindage des autres chars légers, mais face à un char plus lourd vous devriez vous servir de la vitesse supérieure du PzKpfw II pour fuir. Quand vous commandez un de ces chars le mieux est d'adopter une tactique d'attaque soudaine/repli immédiat. Concentrez-vous sur l'infanterie et les véhicules légers. Plus tard dans la guerre, un seul coup au but de n'importe quel char léger pouvait détruire ce blindé.



### Panzer IV

Le Panzer IV est un char moyen de la Wehrmacht. Les premières versions étaient plus ou moins des chars de soutien d'infanterie, avec des caractéristiques en faisant un engin polyvalent. De plus, plus tard dans la guerre il servit de soutien aux chars plus lourds. Ses seuls défauts sont un blindage un peu faible et une vitesse peu élevée. Il vaut mieux avoir de l'infanterie d'accompagnement et éviter les zones boisées.





## ALLEMAGNE Véhicules



### Panzer IV F2

Avec l'installation d'un puissant 75, le Panzer IV F2 est bien meilleur que ses ancêtres. Ce canon antichar peut détruire les blindés moyens alliés en un ou deux coups au but. Demeurez cependant prudents car le PzKpfw IV F2 n'est pas le plus rapide des chars, et son rechargement est plus lent que celui de la plupart des autres chars.



### Panzer IV H

Avec un puissant canon de 75 mm et un blindage plus costaud sur tous les côtés, le Panzer IV H est un ennemi dangereux, même dans les batailles de la fin de la guerre. Son canon antichar peut détruire les blindés moyens alliés en un ou deux coups au but. Demeurez cependant prudents car le PzKpfw IV F2 n'est pas le plus rapide des chars, et son taux de rechargement est plus lent que celui de la plupart des autres chars. Le Panzer IV H peut être fatal, même dans les dernières batailles de la guerre s'il est utilisé à bon escient.





## ALLEMAGNE Véhicules



### Panzer III J

C'est le plus construit des Panzers III. Ce modèle a été conçu pour tenter, en vain, de venir à bout du T-34/76. Il en existe deux versions : alors que les deux tiers de la production garde à l'origine le canon de 50 mm L/42 (le dernier terme signifie la longueur du canon), les exemplaires construits après décembre 1941 reçoivent le modèle L/60, plus long et plus efficace contre les chars russes.



**PzKpfw III J 50mm L/42**



**PzKpfw III J 50mm L/60**

### Panzer III L

Le Panzer III Version L, produit en 1942, représente une tentative d'améliorer le blindage du Panzer III qui fut augmenté de 30mm à 50mm sur le devant de la tourelle et une plaque de blindage de 20mm a été ajoutée sur la coque frontale et sur le canon. Certains ont été également équipés de plaque de protection sur le côté contre les charges creuses des armes anti-char.



**PzKpfw III L Standard**



**PzKpfw III L avec protections latérales**





## ALLEMAGNE Véhicules



### Panzer III M

Le Panzer III Version M était la dernière version du Panzer III prévu dans le rôle de combattre d'autres tanks. Semblable à la version L en son armement et son blindage, la version M a été conçue pour traverser les fleuves qui étaient trop profonds pour les versions précédentes. Ces tanks étaient équipés de plaque de protection sur le côté contre les charges creuses des armes anti-char. Les modifications entre le Panzer III L et M sont mineures. Comme par exemple, pour permettre le passage à gué, les échappements, situés derrière le char, sont relevés vers le haut.



### Panzer III N

La version N fut le dernier Panzer III produit. Le modèle N est un Panzer III J, un Panzer III L ou un Panzer III M dont le canon de 50 mm antichar, devenu inefficace, est remplacé par un canon court de 75 mm antipersonnel, le même que portaient les Panzer IV au début de sa production avant d'être réarmé avec un canon antichar plus long. Après cinq ans, les Panzers III et Panzers IV échangent donc leurs rôles initiaux.



**PzKpfw III N Standard**



**PzKpfw III N avec protections latérales**





## ALLEMAGNE Véhicules



### **Panzer V « Panther »**

Rapide, maniable, doté d'un châssis moderne et d'un canon capable de détruire presque n'importe quel char allié dans un rayon de 2000 mètres avec un coup bien placé, le Panther est un formidable atout pour la Wehrmacht. Tâchez de pénétrer les chenilles et les roulements des chars lourds pour leur causer un maximum de dégâts. La vitesse élevée du Panther peut souvent vous sauver quand vous êtes pris à partie par un groupe de chars alliés plus puissant que le vôtre. Au combat, essayez de n'opposer que votre blindage frontal aux chars adverses, c'est de loin la protection la plus épaisse de votre blindé.



**PzKpfw V Panther Ausf. A, D et G  
(de haut en bas, de gauche à droite)**





## ALLEMAGNE Véhicules



### **Panzer VI « Tigre »**

Avec son puissant blindage, le tigre peut se passer d'infanterie d'accompagnement dans beaucoup de cas. L'inconvénient c'est que le Tigre n'est pas très rapide, et que la vitesse de rotation de sa tourelle ne l'est guère non plus. C'est pourquoi il est vulnérable à bout portant face à l'infanterie, ce qui signifie que les combats de rue et les aires boisées doivent être évitées autant que possible. Soyez également attentif aux avions ennemis, les Tigres formant une cible prioritaire pour les bombardiers.



### **Tigre II « Koenigtiger »**

Le Tigre Royal est le meilleur char disponible dans FH, que ce soit en termes de blindage ou d'armement. Il n'est pas très sage, pour les autres chars, de côtoyer le Tigre II car il dominera la totalité des blindés alliés en combat singulier. Comme le Tigre I, le Tigre Royal ne peut pas manœuvrer sa tourelle et son canon très rapidement, ce qui le rend vulnérable aux attaques d'infanterie rapprochées. Le Tigre Royal peut s'en tirer seul en combat terrestre, mais il sera la priorité N°1 des bombardiers alliés, et peut donc nécessiter un appui aérien. Il vaut mieux conserver le Tigre Royal opérationnel le plus longtemps possible.





## ALLEMAGNE Véhicules



### Jagdpanzer IV

Le Jagdpanzer IV était un important membre des séries de « Panzerjaeger » (chasseurs de chars allemands). Il possédait une pièce antichar puissante, une bonne cadence de tir et un fort blindage, mais une faible vitesse. Sa principale faiblesse est son absence de tourelle, le canon ne pouvant tourner que de dix degrés sur un axe horizontal. Ceci donne un grand avantage à courte distance aux chars ennemis s'ils attaquent par les côtés ou par l'arrière. Le JP IV est plus efficace à longue distance, engageant les chars alliés de loin. Souvenez-vous simplement qu'il faut diriger le blindé vers la cible avant de pouvoir l'ajuster.



### Wespe

Le Wespe est un canon automoteur utilisé principalement à de longues distances pour éviter le contact direct avec l'ennemi. Même les tirs de mitrailleuse peuvent pénétrer le faible blindage de cette pièce d'artillerie montée sur le châssis du Panzer II. Son canon est puissant et efficace grâce à un large effet de souffle. Le gros problème c'est que le Wespe est très vulnérable face à tous les blindés et à l'infanterie. Il requiert un placement stratégique dans un endroit difficile à trouver ou bien défendu.





## ALLEMAGNE Véhicules



### Brummbar

Construit sur le châssis du Panzer IV, le Brummbar sert à apporter un soutien d'artillerie à l'infanterie. Il possède un très fort blindage frontal capable de supporter de nombreux coups directs ou indirects. Son obusier de 150 mm cause des ravages à longue distance. Tâchez d'éviter les engagements directs contre des chars lourds ou des chasseurs de chars, car votre arme principale est difficile à utiliser à courte distance. La meilleure stratégie (NDT tactique, plutôt) pour un Brummbar est de trouver un bon endroit où se dissimuler et laisser un officier ou un véhicule de reconnaissance repérer et éclairer l'ennemi pour vous.



### Stug IIIB

Monté sur le châssis du Panzer III, le Sturmgeschütz est remarquablement rapide et puissant sur les cartes du début de la guerre. A cause de l'absence de mitrailleuses de défense, l'infanterie peut venir facilement à bout d'un Stug si elle parvient à s'approcher assez près. Essayez de vous cacher dans un endroit abrité, loin des autres blindés, et utilisez l'effet de surprise à votre avantage en prenant les blindés adverses en embuscade.





## ALLEMAGNE Véhicules



### Stug III G

Un meilleur blindage et un canon plus efficace améliorent les capacités du Stug III quand il s'agit d'affronter des chars lourds. Mais même ainsi surclassé le Stug demeure vulnérable aux armes antichar d'infanterie et aux chars de combat à courte et moyenne distance. Au combat, profitez de son profil ramassé en trouvant un terrain propice à une attaque. Avec un placement stratégique de ces canons d'assaut les Allemands sont capables d'enrayer même les plus puissantes offensives alliées.



### Opel Blitz

L'Opel Blitz était le camion le plus employé par l'Allemagne pendant la Seconde guerre Mondiale. Dans FH, il est essentiellement utilisé comme transport de troupes ou comme tracteur d'artillerie/pièce antichar/Flak (DCA allemande – Flieger Abwehr Kanonen). Ne sous-estimez pas ce véhicule ; il peut transporter de nombreux fantassins lourdement équipés très rapidement à leur point de destination pour qu'ils débordent les troupes terrestres ennemies.





## ALLEMAGNE Véhicules



### Ostwind

L'Ostwind est une pièce antiaérienne Flak 43 montée sur un châssis de Panzer IV, en faisant une arme de DCA mobile. Elle est utile contre les appareils lents et peut être utilisée pour couvrir les mouvements de blindés. L'Ostwind est lent et vulnérable aux attaques de blindés ou d'infanterie.



### SdKfz 222

Le SdKfz 222 est un véhicule de reconnaissance léger de la Wehrmacht. Vous pouvez obtenir une haute vitesse aussi bien en roulant qu'en cadence de tir du canon de 20 mm. C'est très efficace contre l'infanterie, les jeeps et les half-tracks, mais vous pouvez aussi diversifier son utilisation en vous en servant contre l'aviation. A cause d'une faible armure, même les mitrailleuses peuvent pénétrer le blindage du 222. Ce véhicule doit être utilisé de préférence selon une tactique de maraude/harcèlement, à base de frappes rapides et de repli brusque contre l'infanterie alliée, tout en restant hors de portée des blindés.





## ALLEMAGNE Véhicules



### SdKfz 234/2 « Puma »

Le Puma est absolument fatal quand il est utilisé correctement. Avec son canon de 50 mm, sa grande vitesse et sa bonne cadence de tir ce véhicule de reconnaissance lourd peut devenir une menace même pour des chars de combat. Le blindage du Puma est correct pour ce type de matériel mais trop léger pour affronter en engagement direct des chars de combat. Aussi utilisez votre grande vitesse pour contourner les chars et pratiquer de vives attaques. Quand vous êtes repéré tentez d'accélérer pour échapper aux blindés adverses, en devenant une cible difficile à atteindre.



### SdKfz 251 « Hanomag »

Ce half-track est parfait pour transporter et approvisionner les troupes loin de leurs bases. Certains de ces semi-chenillés sont équipés de mitrailleuses déployables et d'autres transportent des mines. Sa mitrailleuse embarquée en fait une arme efficace contre l'infanterie lors d'escarmouches où les blindés sont absents. L'Hanomag est plus ou moins inutile contre les blindés et l'aviation, ne disposant pas d'armes offensives puissantes ni d'un blindage suffisant.





## ALLEMAGNE Véhicules



### **SdKfz 251/R « Stuka zu Fuss »**

Un Hanomag équipé de six lance-roquettes. Employez-le sur de longues distances en liaison avec des officiers ou des éclaireurs vous fournissant des cibles, pendant que vous restez prudemment hors de portée. Dans le cas où vous devez manœuvrer à découvert, empoignez les deux mitrailleuses pour repousser l'infanterie et tentez d'éviter les blindés.



### **SdKfz 7/1 « Flakvierling » et SdKfz 10/4 "Flak 38"**

Une pièce antiaérienne mobile efficace. Une Flak Vierling ou une Flak 38 est montée à l'arrière d'un half-track légèrement blindé. Véhicule de soutien utile, quand il se déplace avec une formation blindée, mais très vulnérable seul, car il n'y a ni armes antichars ni armes automatiques pour vous protéger des attaques terrestres.



**SdKfz 7/1 « Flakvierling »**



**SdKfz 10/4 "Flak 38"**





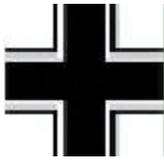
## ALLEMAGNE Véhicules



### SdKfz 7 « Flak 18 »

La pièce DCA de 88 est installé à l'arrière d'un très vulnérable SdKfz 7 ne possédant pas d'armes automatiques pour prévenir les attaques terrestres. Il est utile pour avoir une bonne puissance mobile et de pilonner les blindés ou l'aviation depuis une position. Cet ensemble SdKfz 7 est faiblement protégé.





## ALLEMAGNE Aviation



### Messerschmitt Bf 109

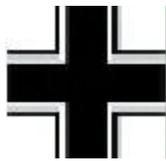
Le chasseur standard de la Luftwaffe. Il peut être employé dans de nombreux rôles, de chasseur à avion d'assaut. Le Bf 109 constitue l'épine dorsale de la plupart des opérations aériennes allemandes, possédant une bonne maniabilité, un armement décent, un rayon de braquage court et une vitesse suffisante pour affronter les chasseurs alliés, au prix d'un blindage plus léger. Par dessus tout, un bon appareil aisément pilotable mais vulnérable face aux chasseurs alliés de la fin de la guerre, spécialement sur le front occidental. Ne surestimez pas ses capacités et prenez garde à ses défauts.



### Messerschmitt Bf 110

Le Bf 110 a été créé comme chasseur lourd mais a subi de grandes pertes lors de la bataille d'Angleterre. Il est trop lent et pas vraiment maniable en comparaison des Hurricanes ou Spitfires britanniques. Très utile au début de la guerre pour assister les troupes au sol, en leur offrant un soutien aérien ou pour mener des attaques à la bombe de convois ou de blindés. Il souffre de la comparaison avec le Bf 109 mais un pilote expérimenté ne devrait pas rencontrer trop de problèmes.





## ALLEMAGNE Aviation



### Focke Wulf Fw190

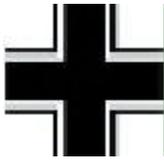
Le Fw190 est une menace pour tous les appareils alliés. Sa vitesse est presque la plus élevée des chasseurs de l'époque, il tourne court et possède un armement qui surclasse la plupart des chasseurs alliés. L'armement est même son plus gros avantage. Deux mitrailleuses et quatre canons de 20 mm peuvent détruire très rapidement les chasseurs alliés, bombardiers, half-tracks et même des chars légers. Le Fw190 est réputé être un des meilleurs chasseurs allemands en circulation. Vous pouvez l'utiliser en intercepteur, avion d'assaut ou bombardier léger, tout dépend de l'armement embarqué.



### Messerschmitt Me262

Le Me262 est une légende volante. Comme chasseur, il est imbattable quand il atteint sa vitesse de croisière qui lui permet de gagner rapidement en altitude. Son usage principal consiste à piquer de haut en faisant cracher ses canons de 30 mm. Seuls les très bons pilotes alliés pourront essayer de se mesurer à ce chef d'œuvre de technique allemande, et miser sur la meilleure maniabilité de leurs Mustangs ou P38 contre le rayon de virage désavantageux du Me262.





## ALLEMAGNE Aviation



### Messerschmitt Me163 « Komet »

Un intercepteur allemand de la fin du conflit, dont le pilotage n'est pas une gageure. Vous devriez utiliser ses capacités de haute vélocité à votre avantage lors d'attaques d'appareils ennemis. En piqué, le Me163 peut atteindre 900 km/h voire davantage. Les chasseurs alliés ne devraient pas représenter une grande menace pour un pilote de Me163. Cependant la complexité de son maniement peut sembler insurmontable même pour les pilotes les plus expérimentés.



### Gotha Go229

Présent sur une seule carte, la bataille fictive « Alpenfestung », il s'agit d'un prototype de la Luftwaffe presque prêt à être produit en masse à la fin de la guerre. C'est l'ancêtre d'appareils contemporains comme le B2 Spirit et autres « ailes volantes ». Un bon armement (quatre canons de 30 mm), une grande vitesse et une bonne maniabilité. Le pilote devra, comme dans un Me262 ou un Komet, avoir des réactions rapides. Voler avec un Go229 pourra facilement devenir un désastre pour les pilotes inexpérimentés.





## ALLEMAGNE Aviation



### Junkers Ju87 « Stuka »

Le célèbre Ju87 Stuka bombardier en piqué est un sérieux avantage pour vos forces aériennes quand il est employé à bon escient. Evitez les dogfights à tout prix, car le Stuka est lent et peu maniable, le mitrailleur de queue n'étant pas d'un grand secours. Le bombardement en piqué est la tactique la plus efficace. Restez en altitude, trouvez une cible, plongez, lâchez votre bombe, et remontez rapidement pour ne pas être victime de votre propre effet de souffle. Le Ju87 peut être équipé de bombes comme de canons dévastateurs.



### Junkers Ju88

Le Ju88 est un bombardier moyen doté d'une vitesse correcte et d'une bonne maniabilité. Il transporte moins de bombes que le He111 et dispose d'un armement défensif plus restreint. Face à des chasseurs, tentez de vous enfuir en plongeant loin d'eux à grande vitesse, en multipliant les manœuvres d'évitement. Le Ju88 peut être employé dans de nombreux rôles : bombardier stratégique, torpilleur, soutien aérien voire même bombardier en piqué. Les armes automatiques défensives sont faibles, les mitrailleurs ont peu de chances face aux chasseurs.





## ALLEMAGNE Aviation



### Heinkel He111

Le He111 est le « cheval de trait » de la Luftwaffe. Il s'agit du bombardier le plus employé et il est plutôt bien pensé. Il bénéficie d'une capacité d'emport de bombes moyenne et peut encaisser de nombreux projectiles de chasseurs ennemis. L'appareil est lent et difficile à manœuvrer, et atteindre les chasseurs constitue une rude tâche pour les mitrailleurs. De plus ce n'est pas une mauvaise idée que de se renseigner sur la position de ses propres défenses antiaériennes, parce que si le gouvernail de queue est touché, vous êtes irrémédiablement descendu.



### Arado Ar234 « Blitz »

L'Ar234 fut tout le premier bombardier à réaction. Extrêmement rapide, il peut constituer une sérieuse menace pour l'armée de terre alliée. Il emporte deux fois mille kilos de bombes, capables d'annihiler infanterie et formations blindées sur une large surface. Deux canons défensifs arrière sont prévus, offrant un minimum de protection contre la chasse. Le principal défaut de cet appareil est sa propre vitesse. Seuls les pilotes expérimentés pourront prendre le contrôle de cet aéronef.





## ALLEMAGNE Aviation



### Arado Ar196

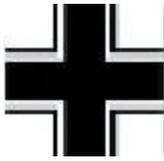
Comme avion de reconnaissance des cuirassés et croiseurs de bataille de la Kriegsmarine, l'Ar196 sert à repérer les cibles des pièces de marine à fort calibre des vaisseaux de ligne comme le Tirpitz et le Prinz Eugen. En raison de ses flotteurs, ses capacités en vitesse comme en maniabilité sont largement sacrifiées à ses possibilités d'atterrissage comme d'amerrissage, indifféremment. Les principaux objectifs d'un pilote d'Arado consistent à repérer et éclairer les navires de lignes ennemis et à protéger le vaisseau amiral en repoussant les attaques d'avions torpilleurs.



### Junkers Ju82 « Tante Ju »

L'appareil de transport allemand le plus commun du conflit. Utilisé pour les opérations aéroportées massives. Le pilote doit ouvrir la porte arrière, avant que les troupes ne puissent s'extraire du fuselage. Souvenez-vous constamment que vous devez voler en altitude suffisante pour que les parachutistes puissent déployer leurs toiles. N'oubliez pas non plus que vous constituiez une bonne grosse cible pour la chasse, alors il est conseillé de voler aussi haut que possible. En tant que Fallschirmjaeger (parachutiste), vous n'êtes pas obligé d'occuper les places numérotées de 1 à 6 (quand la porte arrière est fermée).





### Flettner 282 Kolibri

Le « Kolibri » fut un des premiers aéronefs à voilure tournante opérationnels à utilisation militaire. Sa double voilure intercalée résolvait les problèmes de stabilité rencontrés par les prototypes précédents. Seuls 30 exemplaires furent assemblés complètement avant la fin des hostilités, mais les essais montrèrent que le Kolibri était agile et fiable, capable d'atterrir sur une plate-forme de cinq mètres de côté située sur un navire en mouvement. Son pilotage demande de la pratique, mais en retour cet hélicoptère peut semer la panique et la destruction parmi l'infanterie et les véhicules légers de l'ennemi. Servez-vous du relief et des bâtiments pour rester à couvert, et ne restez pas au même endroit trop longtemps, du fait que sa relativement lenteur et sa faible protection ont tendance à attirer les tirs alliés...





## JAPON Véhicules



### **Type 95 voiture de reconnaissance « Black Medal »**

La firme Kurogane a développé ce qui est devenu l'unique véhicule national de l'Armée Impériale durant toute la guerre. Un moyen de transport peu protégé destiné à acheminer de petits groupes de fantassins très rapidement à travers les cartes. Conduite facile, mais vulnérable aux tirs de mitrailleuses.



### **Char moyen Type 97 Shinhoto Chi-Ha**

Les Japonais ont développé le Type 97 en réaction à leurs précédentes déconvenues face aux blindés soviétiques. Pourtant, l'introduction du canon de 57 mm était déjà obsolète et surclassée par le blindé allié massivement produit, le M4 Sherman et son 75 mm. Bien qu'il soit mieux protégé que le Ha-Go, son équipage a tout intérêt à manœuvrer avec d'autres blindés et de l'infanterie pour espérer tirer le moindre petit avantage lors d'une confrontation avec les blindés ennemis.





## JAPON Véhicules



### Type 95 Ha-Go char léger

Les Japonais n'avaient pas adopté d'emblée l'arme blindée, dont ils n'avaient pas la moindre tradition militaire. Les premiers chars nippons tels le Ha-Go furent employés contre la guérilla chinoise et étaient à peine appropriés face aux supérieurs blindés alliés. Le blindage du Ha-Go est fort mince et le canon principal relativement faible, mais le char peut contourner ces inconvénients en profitant de sa vitesse. Malheureusement il n'est pas très maniable et doit lutter avec la configuration du terrain.



### Transport de Troupes Blindé Type 1 « Ho-Ki » et Transport de Troupes Blindé Type 1 « Ho-Ha »

Ces transports de troupes blindés servent également à réapprovisionner l'infanterie sur le champ de bataille. Faiblement blindés, avec une mitrailleuse montée pour le soutien antipersonnel.





## JAPON Véhicules



### Type 94 Camion

Le type 94 était le camion le plus largement employé par les militaires Japonais durant le second conflit mondial. Désigné comme véhicule militaire dans les années 30, il était adapté à de nombreux rôles, fret, ambulance de campagne, ou locomotive légère. Le Type 94 permet de déployer rapidement des troupes aux points critiques, ainsi d'apporter aux troupes sur le terrain premiers secours et munitions en abondance.





## JAPON Aviation



### **Chasseur embarqué de l'aéronavale A6M Type 0 « Zéro »**

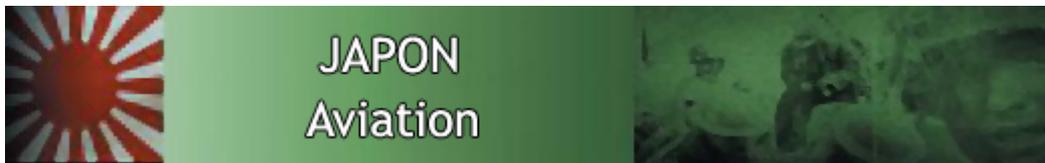
Depuis ses premières conquêtes en Chine jusqu'à sa remarquable compatibilité avec les opérations aéronavales du Pacifique, le Zéro fut l'appareil le plus craint dans les airs du début de la guerre. Il doit sa réputation à ses pilotes chevronnés et à sa grande maniabilité. Cependant, avec son absence de blindage, sa puissance de feu insuffisante et sa faible vitesse, le Zéro fut rapidement dépassé par les avancées technologiques des plus puissants chasseurs alliés.



### **Chasseur hydravion de l'aéronavale A6M2-N « Rufe »**

Le « Rufe » était la réponse japonaise au soutien des forces d'invasion quand les porte-avions constituaient depuis le littoral des cibles vulnérables. Egalement employé pour des missions d'escorte ou de patrouille de reconnaissance, le Rufe était un appareil polyvalent non loin d'être aussi performant de manière globale que le hautement redouté Zéro.





### **Chasseur intercepteur de l'aéronavale N1K1-J Shiden « George »**

Un chasseur de la fin du conflit, développé pour affronter les chasseurs alliés Hellcat et Corsair. Le N1K1-J Shiden était aussi craint que le zéro quelques années auparavant. Les pilotes expérimentés trouvèrent cet appareil exceptionnel en termes de vitesse et de maniabilité, prenant facilement l'avantage sur les Hellcats en dogfights. La présence de quatre canons de 20 mm aida certainement à forger cette opinion, bien que la conception japonaise ait de nouveau négligé la résistance du blindage.



### **Bombardier-torpilleur embarqué de l'aéronavale D3A Type 99 « Val »**

Opérant avec succès à Pearl Harbor et au cours des grandes batailles aéronavales de Midway et de la Mer de Corail, le bombardier en piqué Val renforça considérablement la puissance de la Marine Impériale japonaise. Cependant, sa faible vitesse et son absence de blindage reportaient toute la confiance sur le niveau de pilotage et l'expertise en bombardement en piqué. Le mitrailleur de queue ne sert guère qu'à gagner un peu de temps pour le pilote.





## JAPON Aviation



### **Bombardier moyen de l'aéronavale G4M « Betty »**

Armé de quatre bombes parachutées ou plus tard de l'appareil d'attaque spécial MXY-7 Ohka, le Betty constitue un danger clair net pour les positions alliées. Cependant, couplé à ses pauvres armes défensives, le « blindage » du Betty en papier à cigarettes lui valut des surnoms tels que « briquet à usage unique » ou « cigare volant ».



### **Appareil d'attaque spécial MXY-7 « Okha » ou « Baka »**

Arme suicide japonaise employée au cours des tous derniers mois de la guerre. Déployée à partir des bombardiers Betty, elle est propulsée par trois fusées à rayon d'action limité alimentées par un carburant solide, et est équipée d'une puissante tête explosive. Son profil étroit et sa vitesse élevée garderont les yeux des navires alliés tournés vers le ciel, afin de se maintenir loin des profondeurs abyssales.





## JAPON Navires



### Porte-avions classe Shokaku

Gros, rapides et résistants, les Shokaku et Zuikaku ont participé à presque toutes les batailles aéronavales majeures au cours du conflit. Cependant, leurs batteries antiaériennes de 25 mm ne soutenaient pas la comparaison avec leurs homologues alliés, le canon de DCA Bofors de 40 mm. Les porte-avions sont la puissance de la flotte impériale, alors défendez-les à tous prix.



### Destroyer (contre-torpilleur) de classe Fubuki

Ces destroyers ont révolutionné la manière dont les autres marines concevaient ce type d'unités navales. Lourdemment armés des fameuses torpilles « Long Lance », de canons de 6 pouces et demis et défendus par un complément léger de DCA de 25 mm. Un capitaine qui connaît son navire devrait régner sur les océans face à ses concurrents alliés moins bien dotés en artillerie navale.





### Jeep Willys

Peu après Pearl Harbor, un marché fut lancé pour construire un véhicule de transport tout terrain. A la fin de la guerre 500 000 jeeps avaient été produites. Servant sur tous les fronts et dans toutes les conditions, la jeep dépassa les espoirs mis en elle. Très utile pour transporter quatre soldats à travers champs, surtout équipée d'une mitrailleuse de soutien ou de matériel de commandos. Certaines furent modifiées pour être équipée de roquettes.



### Char léger Stuart M3

Ce char léger était apprécié des forces britanniques d'Afrique du Nord pour sa vitesse et sa maintenance aisée. Cependant, au fur et à mesure que la guerre progressait, il fut rapidement dépassé, en raison d'un faible blindage et d'un armement peu performant. Il peut cependant utiliser sa vitesse pour prendre de flanc les colonnes blindées allemandes dans le désert.





### Char moyen M4 Sherman

Presque 50 000 de ces blindés ont été produits au cours de la guerre, et furent utilisés dans de nombreux rôles. Convenant bien aux opérations du Pacifique, face aux obsolètes blindés japonais, il fallut en Europe compenser ses qualités moyennes par la quantité pour contrer les excellents Tigres et Panthers allemands. Utilisez votre mobilité pour détourner l'attention des équipages de Panzers d'un piège où un second Sherman attaquera par l'arrière. Surtout, restez groupés en formations blindées, si vous voulez obtenir les meilleurs résultats des Shermans.



**M4A1, M4A1 avec canon de 76mm, M1A1, M4A3, Sherman POA lance-flammes**





### Chasseur de chars M10 Wolverine

Ce blindé a été conçu pour engager les puissants engins de la Panzerwaffe avec un canon ayant fait ses preuves. Vous obtiendrez une force de pénétration supérieure avec un M10, au prix d'un blindage sacrifié. Dépourvu d'armes automatiques, ce type d'engin doit éviter les engagements d'infanterie. Positionner ce blindé efficacement est la clé qui déterminera son efficacité... ou sa destruction. Un bon positionnement permet au M10 de tirer le premier en toute sécurité. Une situation hasardeuse pourrait laisser le M10 trop à découvert pour pouvoir attaquer.



### Chasseur de chars M36 Jackson

Conçu pour remplacer le M10 comme chasseur de chars, le M36 possède un canon amélioré et un renforcement de la cuirasse sur certains modèles. Sa popularité provient du fait qu'il a été utilisé dans des situations de combat plutôt que comme un simple tueur de chars. Une des armes américaines de choix quand il s'agissait de traquer les Tigres et autres chars lourds allemands. Notez qu'il possède également une mitrailleuse montée sur sa tourelle sans toit pour engager l'infanterie.





### **Sherman Jumbo**

Le Sherman « Jumbo » a été modifié par un blindage supplémentaire plus performant que celui du Sherman de base, qui lui donne une espérance de survie meilleure face aux redoutables armes antichars allemandes. Ainsi, il convient d'employer les Jumbos pour mener un assaut frontal contre des positions allemandes tandis que les Shermans standard restent à distance et assurent le tir de couverture.



### **Obusier automoteur M7 Priest**

Utilisé sur tous les fronts d'El Alamein à Okinawa, le « Priest », surnommé ainsi par les Britanniques, pilonne comme un sourd depuis les lignes arrières. Pour opérer efficacement, le Priest doit agir de concert avec les officiers et éclaireurs qui lui fournissent solutions et corrections de tir. Il convient de noter son faible blindage, qui signifie que le Priest doit se tenir à l'écart des combats et opérer depuis des positions protégées.





### M4 Sherman 105 mm

Dans un effort continu d'améliorer les Shermans face aux Panzers, certains chars furent dotés de la pièce de 105 mm utilisée pour le tir de soutien et les opérations antichars, tout en conservant sa mobilité, sa facilité d'accès et son entretien commode. Il en résulta une pièce d'artillerie plus efficace que le M7 Priest, mais qui demeurait néanmoins un char faiblement blindé.



### Transport de Troupes blindé M3 et M4

Les half-track M3 et M4 étaient capable d'accomplir de nombreuses tâches, dont (liste non exhaustive) : assurer le déploiement des troupes, le minage, servir d'ambulance de campagne ou d'atelier de maintenance mobile. Les half-tracks sont dotés d'une mitrailleuse de toit. Il vaut mieux se contenter de son rôle de transport de troupes, car il ne pourra pas affronter un blindé de l'Axe.



**Half-track M3A1**



**Half-track M4A1 équipé d'un mortier**





### Obusier de 15 mm mobile T19

Dérivé du half-track M3, cette pièce d'artillerie était utilisée par la Première division Blindée U.S. alors que les autres unités de combat recevaient en dotation le M7 Priest. Bien qu'il soit légèrement blindé et quelque peu exigu pour l'équipage, le T19 est capable de fournir rapidement une position d'artillerie sur les lignes de front.



### Camion GMC 2,5 tonnes

Au cours du conflit, on a construit davantage de ces camions que n'importe quel autre véhicule. Dans FH, il a une multitude de variantes et de rôles comme transport de troupes, atelier de réparation mobile, station médicale... Un grand atout pour réapprovisionner en permanence les troupes du front et pour maintenir les défenses en état de combattre. Employez-le pour amener des soldats au front rapidement et efficacement.





### **DCA automobile M19 Duster 40 mm**

Quand elles n'étaient pas décimées par les 88 mm des Tigres, les colonnes blindées alliées étaient souvent menacées par la Luftwaffe. Arriva le M19, basé sur le châssis du char léger M24 Chaffee. Utilisez ses canons de 40 mm jumelés dans un rôle de soutien en tant que batterie aérienne quand la DCA fixe fait défaut. Attention cependant au faible blindage du M19 et à son absence d'armes automatiques de défense rapprochée.





### Curtiss P-36

Bien que se distinguant en étant le premier des chasseurs nouvelle génération et en obtenant la première victoire de l'U.S Air Force de la guerre du Pacifique, le P-36 était considéré comme démodé et essentiellement affecté à des tâches d'entraînement. Pauvrement armé de quatre mitrailleuses, lent et peu agile. Ne l'utilisez qu'en cas de nécessité, où vous ferez une superbe cible pour les chasseurs de l'Axe.



### P-38 Lightning

A son arrivée, le P-38 était le plus rapide chasseur de l'arsenal allié. Rendu célèbre par Richard Bong et ses quarante victoires (NDT : Et par St Exupéry, qui est mort aux commandes de cet appareil). Le P-38 était apprécié par ses pilotes pour son excessive maniabilité. Le P38 est un monstre armé : quatre mitrailleuses calibre .50, un canon nasal de 20 mm et dix fusées air-sol. Un adversaire terrifiant et dévastateur dans les mains d'un bon pilote.





### **Curtiss P-40 Warhawk**

Bien que donnant satisfaction sur plusieurs fronts, notamment en Chine avec les fameux Tigres Volants de Chennault, les performances furent rapidement éclipsées par les nouveaux appareils de l'époque. Il emporta six mitrailleuses calibre .50 et 1250 kg de bombes. Le P-40 peut être considéré comme un chasseur standard avec des capacités honorablement dans la moyenne.



### **Republic P-47**

Un des plus fameux appareils de la deuxième guerre mondiale, le P-47 était connu pour sa réputation à encaisser de sévères dommages tout en maintenant fermement son cap, sans en être autrement affecté. Ce chasseur lourd est parfaitement approprié pour le soutien au sol grâce à ses huit mitrailleuses calibre .50 et à son emport de 1500 kg de bombes. Descendre un P-47 n'est pas un tâche aisée. Il n'est ni aussi maniable ni aussi rapide qu'un Mustang, mais il peut énormément encaisser et est lourdement armé.



**Republic P47B "Razorback"**



**Republic P47D "Thunderbolt"**





### **P-51 Mustang**

Ce n'est qu'avec l'avènement du P-51 Mustang que les Alliés purent définitivement asseoir leur supériorité aérienne en Europe. Le Mustang est plus performant que nombre de ses adversaires de FH. Armé de six mitrailleuses .50 et pouvant embarquer 2250 kg de bombes, c'est un appareil rapide et dangereux. Avec ces superbes statistiques, il a les moyens d'être le meilleur chasseur allié au combat.



### **F4F Wildcat**

Le Wildcat constituait la structure de la chasse des flottes embarquées lors des batailles de Midway et de la mer de Corail. Bien que considéré par certains comme un piètre compétiteur en comparaison de son adversaire le Zéro, le Wildcat a connu une bonne part des opérations de la guerre. Bien que moins maniable et moins armé que son adversaire, cet appareil est mieux blindé.





### F6F Hellcat

Le Hellcat fut développé pour remédier aux déficiences rencontrées par le Wildcat face au redouté Zéro. Dans les deux dernières années de la guerre, le Hellcat était le principal chasseur U.S. embarqué et régna dans les airs lors des engagements célèbres tels que le fameux « tir au pigeons des Mariannes ». Rapide, agile, et fatal.



### F4U Corsair

Ce sont les Britanniques qui ont conseillé aux Américains d'utiliser le Corsair comme chasseur embarqué, mais avant ça, les Corsairs basés à terre avaient commencé à harceler les positions japonaises du Pacifique. Costaud, solide et rapide. Avoir le Corsair à ses côtés est un avantage pour n'importe quelle flotte.





### SBD Dauntless

Le Dauntless était relativement lent et démodé quand il a commencé sa carrière au combat en 1942. Cependant, il s'agissait d'un appareil solide et rugueux, qui se distingua en envoyant par le fond davantage d'unités navales japonaises que n'importe quel autre appareil allié. Equipé de deux bombes de 500 kg ou d'une torpille. Un appareil destiné à la traque des navires ennemis, mais peu habile en dogfights.



### Devastator

En 1935, le Devastator était considéré comme novateur, mais au tournant de la guerre en 1942, il était dépassé par la nouvelle génération d'appareils. Ses performances étaient en outre obérées par les défectueuses torpilles Mk XIII. Lors de la bataille de Midway, 90% des Devastators ayant attaqué furent descendus en une seule sortie, avant qu'un seul d'entre eux n'ait pu placer un coup au but. Aussi fut-il retiré du combat et relégué à des tâches d'entraînement. Essayez de larguer vos torpilles à basse altitude et faible vitesse. Evitez les Zéros car vous pourrez contrer ni sa vitesse ni son agilité.





### Catfish

Le succès des hydravions japonais a poussé les Américains à équiper le Wildcat de flotteurs. Bien que les prototypes fussent prêts et les flotteurs commandés, l'évolution du conflit rendit le Catfish inutile. Employez-le comme avion de reconnaissance pour observer l'artillerie côtière dans le but de percer le système de défense nippon.



### A-26 Invader

Arrivé à la fin du conflit, il s'agissait de l'avion d'assaut le plus rapide d'Amérique. Très puissant et hautement dangereux pour les troupes au sol avec un total de dix mitrailleuses .50, dont quatre montées en position défensive. Un généreux emport de bombes ajoutait à sa férocité. Grande vitesse, bonne maniabilité, bon armement et blindage faisaient du A-26 un excellent atout pour l'U.S. Air Force.





### North American B-25A/J Mitchell

Rendu célèbre pour son décollage d'un porte-avions lors du raid de Doolittle sur Tokyo. Le B-25 opère comme bombardier à basse altitude et plate-forme pour armes automatiques. Avec pas moins de douze à quatorze mitrailleuses, dix bombes ou autant de fusées, il n'est guère surprenant que peu de cibles puissent espérer esquiver ses attaques dévastatrices.



### B-26 Marauder

Très tôt dans la guerre, le Marauder a été handicapé par des accidents et des incidents controversés. Cependant le Marauder a évolué vers un important bombardier moyen lors des attaques de préparation de l'invasion de l'Europe. Il peut se mouvoir à de hautes vitesses et emporte une large charge de bombes.





### Boeing B-17 Forteresse Volante

Incontestablement le plus célèbre des bombardiers quadrimoteurs de la guerre, le B-17 a assuré des milliers de missions au-dessus de l'Allemagne. N'affectant pas seulement les zones industrielles mais également le moral des Allemands. Le B-17 peut pilonner les positions ennemies avec une douzaine de bombes hautement explosives et tenir en respect la teigneuse chasse allemande avec son impressionnante corolle de mitrailleuses et son fort blindage.



### Douglas C-47 « Skytrain »

Le C-47 était un très efficace appareil de transport polyvalent. Employé en Normandie pour parachuter les divisions aéroportées derrière les lignes allemandes. Solide et trapu, mais lent et difficile à contrôler. N'étant pas défendu, il est essentiel que la version militaire du DC3 survole à haute altitude les zones de largage, restant hors de portée de la Flak et hors de vue de la chasse allemande.





### Piper L4 Grasshopper

Le Grasshopper (« sauterelle ») était un avion de tourisme populaire dix ans avant d'être déclaré apte au service militaire en 1941. Environ 5000 de ces appareils polyvalents furent utilisés par l'armée américaine pour l'entraînement, pour fournir des solutions de tir à l'artillerie ou comme avion d'observation. Le Piper n'est pas armé, mais peut être employé pour apporter des informations de valeur à vos coéquipiers, comme des indications de tir pour vos batteries...





### Véhicule de débarquement LVT-4

Un transport de troupes pour opérations amphibies ; ces véhicules chenillés sont souvent les premiers à atteindre le rivage. Bien qu'équipé de deux mitrailleuses calibre .50, n'étant pas blindé, ce véhicule est vulnérable à la plupart des défenses présentes sur les plages. Servant comme véhicules de réapprovisionnement, à la tête des assauts, ils attirent facilement l'attention des défenses côtières.



### Véhicule de débarquement blindé LVT(a)-4

Pour soutenir les campagnes d'assauts insulaires du Pacifique, un blindage a été ajouté au véhicule précédent, ainsi que des armes de soutien. Utilisez l'obusier de 75 mm pour couvrir les vagues de chalands de débarquement en vous concentrant sur les nids de mitrailleuses et les casemates. Sa tourelle sans toit vous rend très vulnérable à un feu nourri ainsi qu'aux tireurs embusqués.





### Chaland de débarquement LCVP

Le chaland Higgins était un aller-simple pour les plages de Normandie. Equipé d'une mitrailleuse lourde de peu d'utilité. La rampe blindée à l'avant est tout ce qui vous protège d'une grêle de projectiles mortels. Il vaut mieux employer les LCVP en masse quand (et où) c'est possible, ou opérer avec le soutien de navires de ligne.



### Patrouilleur Elco 80'

Ce torpilleur de patrouille chambarde les lignes maritimes et les points de résistance littoraux lors des missions de secours ou les raids nocturnes. Rapide et agile, peu protégé mais armé jusqu'aux dents. Chaque bateau est équipé de façon différente, que ce soit de deux mitrailleuses lourdes (calibre .50), de canons de 20 ou 40 mm, de torpilles voire même de canons antichars.



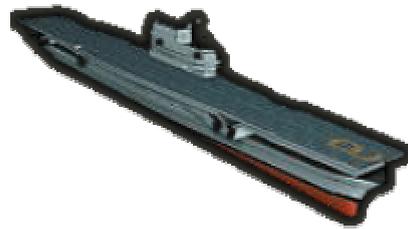


## ETATS-UNIS Navires



### Porte-avions classe Yorktown

L' U.S.S. Enterprise fut le seul porte-avions à combattre de Pearl Harbor à Okinawa, devenant ainsi le navire américain le plus décoré de cette période du conflit. Bien que plus lent et moins solide que les porte-avions de la flotte japonaise, les navires de la classe Yorktown sont bien armés, avec quatre batteries jumelles de canons antiaériens suédois Bofors. Ils possèdent également une sélection de chasseurs sur la piste d'envol ainsi que d'autres appareils disponibles via l'ascenseur de pont.



### Destroyer classe Fletcher

Le plus fameux des contre-torpilleurs américains de la seconde guerre mondiale. Disposant d'une large gamme d'armement continuellement enrichie au cours du conflit : mitrailleuses lourdes .50 et 20 mm Oerlikon, DCA Bofors de 40 mm, canons de marine de quatre pouces et demi, grenades sous-marines et torpilles. Aidez-vous d'observateurs éloignés pour éclairer les cibles des pièces de marine, afin de précéder le débarquement de l'infanterie par une préparation d'artillerie.





### Sous-marin de classe Gato

Les sous-marins ont coulé plus de tonnage pendant la seconde guerre mondiale que tous les autres types de navires. Il est essentiel que le sous-marin utilise sa vitesse, sa puissance et son habileté pour opérer indépendamment du reste de la flotte à son avantage. Bien que les torpilles américaines fassent pâle figure comparées aux « Long Lances » nippones, ce navire est équipé de six tubes avant et deux tubes arrières.



### Chaland de débarquement pour blindés, L.C.T Mark V

Utilisé pour amener à pied d'œuvre renforts, approvisionnements, munitions, chars et/ou jeeps sur les plages de Normandie, de Sicile ou du Pacifique. Peu armé, lent et vulnérable face à des défenses côtières résolues. Le fait de conduire les blindés sur la plage en fait une cible prioritaire pour les troupes littorales, aussi est-il essentiel de décharger rapidement, ou de trouver une zone moins bien défendue, plus appropriée pour un accostage.





## GRANDE-BRETAGNE

### Véhicules



#### Matilda I

Le Matilda I est presque une relique de la Grande Guerre bien qu'il ait été conçu en 1934. Son usage principal consiste à soutenir l'infanterie sur le terrain. Solidement blindé mais lent et sous armé, avec seulement une mitrailleuse simple Vickers, il est complètement obsolète. Tâchez de n'utiliser vos Matilda I que pour le soutien d'infanterie. Tenter de prendre à partie des blindés allemands sera considéré comme du suicide pur et simple.



#### Char léger britannique Mk VI

Le Mark VI le char le plus répandu en service quand le Royaume-Uni est entré en guerre. Il fut conçu comme un blindé de reconnaissance, mais, profitant des déficiences d'engins plus lourds, il se vit confier bien d'autres rôles qui lui coûtèrent de nombreuses pertes. Léger et rapide, mais doté d'un très faible blindage, le Mark VI doit éviter les blindés ennemis et les armes antichars. Ses mitrailleuses jumelées dans la tourelle le rendent dangereux envers les fantassins, mais ne peuvent égratigner que les véhicules légers.





## GRANDE-BRETAGNE

### Véhicules



#### Crusader

Le Crusader est un char croiseur rapide mais faiblement blindé. Les premières versions sont sous armées d'un canon de 2 livres. Par la suite, l'installation d'un canon de 6 livres lui permet d'infliger des dommages plus sévères. Il est avantageux d'attaquer l'ennemi de flanc pour l'affaiblir, mais peu sage de lui présenter l'arrière ou les flancs du char, car votre blindage n'y est épais que de 10 mm.



#### Cromwell

En tant que char croiseur, beaucoup considèrent le Cromwell comme sous protégé et mal armé. Pourtant il est rapide et peut facilement attaquer de côté des blindés plus lourds. Si le Cromwell reste en mouvement, il peut se révéler un char utile et un dangereux adversaire pour les blindés de l'Axe de même catégorie. Pas le plus puissant engin sur le champ de bataille, mais une conception solide.





## GRANDE-BRETAGNE

### Véhicules



### Churchill

Le Churchill est un char de soutien d'infanterie. Ses défauts proviennent de ses qualités : faible vitesse et manque de maniabilité en échange d'un blindage frontal épais et de bonnes capacités de tir. Méfiez-vous des panzers plus rapides. Un blindé plus rapide et plus agile peut le tourner et utiliser son canon de 75 contre les plaques de blindages épaisses de seulement 50 mm à l'arrière.



### Matilda II

Connu comme la « reine des champs de bataille », ce char était presque invulnérable aux tirs antichars en 1940 et 1941. C'est le successeur du Matilda I. Il est plus rapide, mieux armé avec un canon de 2 livres et plus blindé. Même s'il pourrait être plus rapide, il fait passer le modèle I pour un escargot. Pour les Panzers I et II, le Matilda II est un rude adversaire avec son épais blindage. Comme sur la plupart des chars de combat, la protection concerne surtout l'avant, alors gardez un œil sur l'arrière.





## GRANDE-BRETAGNE

### Véhicules



#### **Sherman Firefly**

Il s'agit à la base d'un Sherman livré en prêt-bail avec un canon de 17 livres monté à la place du 75 d'origine. Avec cette pièce puissante il est capable de détruire même les Panzers les plus lourds en un seul coup au but bien placé. Le Firefly peut être décrit comme un dangereux tueur de chars, mais il a les faiblesses inhérentes à ce type de blindé. Principalement le châssis du Sherman qui ne résiste pas aux tirs des plus gros blindés de la Panzerwaffe.



A noter que les Britanniques ont également produit sous licence des Sherman M4A1 et M4A3. Ce sont d'ailleurs eux qui ont baptisé ce char par « Sherman ».





## GRANDE-BRETAGNE

### Véhicules



#### Staghound antiaérien

Basé sur un Staghound I sur lequel ont été montées deux mitrailleuses lourdes, ce véhicule sert dans le rôle de DCA. Mais peut être aussi bien employé contre l'infanterie et les véhicules légers. A utiliser au sein d'une unité blindée, pour fournir un soutien antiaérien aux mouvements des blindés. Le Staghound compte sur son blindage pour se protéger de l'infanterie.



#### Daimler Mark I

Armé d'un canon de deux livres, le Daimler Mk I peut frapper avec la même efficacité que le Matilda II mais avec en plus l'avantage d'être aussi rapide qu'une automitrailleuse de base. Le Mk I peut encaisser les tirs d'armes légères, mais il est vulnérable aux fusils antichars et aux blindés de l'Axe. Grâce à sa vitesse supérieure, il est souvent préférable de rester au style maraude/harcèlement/retraite quand vous commandez ce véhicule.





## GRANDE-BRETAGNE

### Véhicules



#### Camion Bedford

Ce camion de trois tonnes était le cheval de trait de l'armée britannique pendant la deuxième guerre mondiale, et environ 70 000 servirent au cours du conflit, sur tous les fronts. Le Bedford peut apporter les premiers secours à vos camarades, les réapprovisionner en munitions, ou les transporter au cours d'un assaut. Ne comptez pas résister très longtemps si vous êtes pris sous le feu de l'ennemi, car il est dépourvu du moindre blindage.





### **Boulton Paul P.82 Defiant**

Le Boulton Paul P.82 est un appareil biplace polyvalent, servant comme chasseur de jour ou de nuit, bombardier d'entraînement, appareil de contre-mesures électroniques et de secours en mer. Cet avion est efficace dans les engagements contre les bombardiers de l'Axe, mais pas contre les menaces sérieuses de la chasse, Bf109 par exemple. Ceci essentiellement parce que le P.82 est très vulnérable sous le ventre, à six heures et à douze heures, sa tourelle équipée de quatre mitrailleuses Browning .303 (7,7 mm) ne pouvant tirer vers le bas et vers l'avant.



### **Chasseur Hawker Hurricane Mark I**

Souvent sous-estimé, le trapu Hurricane était l'appareil le plus répandu dans la R.A.F. pendant la bataille d'Angleterre. Par la suite, le Hurricane fut peu à peu délaissé en tant que chasseur pur, et fut réaffecté à d'autres tâches telles que celle de chasseur-bombardier. Le robuste et bien armé Hurricane peut se débrouiller malgré de sévères dommages, mais il n'est pas aussi rapide et agile que la plupart de ses adversaires.





### **Hawker Hurricane Mark II**

Le Mk II possède une nouvelle motorisation, et certains modèles employés en Afrique du Nord furent équipés de canons de 20 mm pour traquer les blindés.



### **Supermarine Spitfire**

Le Spitfire est le plus célèbre chasseur de la R.A.F. Rapide, agile et armé de huit mitrailleuses d'aile BSA Browning .303 (7,7 mm) alimentées par bandes. Il est capable d'affronter le Bf109E, grand succès de la Luftwaffe. Plus tard dans la guerre, le Spitfire évolua vers un excellent chasseur. Dans les mains d'un bon pilote, le Spitfire peut affronter les chasseurs à réaction de la Luftwaffe.





### Hawker Typhoon

Ce massif chasseur nouveau modèle est le monoplace monomoteur le plus lourd et le plus puissant envisagé à l'époque de sa conception. Il combinait deux des plus formidables armes qui ont évolué durant la seconde guerre mondiale. Il est équipé de quatre canons de 20 mm et peut emporter 2 000 livres britanniques (soit 907 kg) de bombes ou de fusées. Ce chasseur peut être simplement décrit comme un dur. Utile pour mitrailler ou bombarder des cibles au sol, il prend sa part de contribution à la victoire.



### Grumman F4F Martlet

Le Grumman F4F Martlet (dénomination britannique du Wildcat ) est un chasseur d'escorte embarqué, servant dans l'aéronavale britannique (FAA). Il est armé de quatre (plus tard six) mitrailleuses lourdes (.50). Il n'excelle pas dans sa catégorie, mais il peut être classé comme polyvalent.





## GRANDE-BRETAGNE Aviation



### Fairey Swordfish

Le Swordfish est un biplan embarqué employé d'abord comme bombardier torpilleur. Equipé d'une torpille de 730, qui doit être larguée au cours d'une approche difficile et risquée, en volant parallèlement à la surface à 60 pieds (18 mètres) afin d'obtenir un coup au but direct. Le Swordfish est très vulnérable à la chasse ennemie. Il est lent et peu protégé, aussi son pilote aura tout intérêt à éviter les dogfights.



### Bombardier moyen Vickers Wellington

Le Wellington, connu sous le sobriquet affectueux de « Wimpy », était défendu par six mitrailleuses et emportait dans ses flancs 4 500 livres de bombes. Au début des hostilités, le Wimpy était le principal bombardier de la R.A.F. Il fut rapidement surclassé par les nouveaux modèles, plus rapides et de capacité d'emport supérieure, mais sa conception robuste le rendait utile comme bombardier de nuit ou avion d'observation à la fin de la guerre. Le Wellington est assez robuste pour encaisser quelques tirs de DCA, mais méfiez-vous de la chasse, car sa faible vitesse de pointe en fait une cible rêvée.





## GRANDE-BRETAGNE Aviation



### **Bombardier lourd Avro Lancaster**

Le Lancaster fut le bombardier quadrimoteur britannique le plus réussi de la seconde guerre mondiale. Avec un maximum d'emport de 22 000 livres de bombes, le Lancaster possédait une force de frappe supérieure aux autres quadrimoteurs britanniques. Il était rapide et aisé à piloter mais n'était que faiblement défendu pour un appareil de cette classe, emportant seulement six mitrailleuses de calibre .303. Le Lancaster était particulièrement vulnérable aux attaques venues par dessous, ne disposant d'aucune arme automatique ventrale. Employé avec prudence, le Lancaster annihilera vos adversaires si vous parvenez à éviter la chasse.





## U.R.S.S. Véhicules



### BT-7

Le BT-7 est un char léger convenant très bien dans un rôle antipersonnel. Il appartient aux chars les plus rapides du front. Son blindage est peu épais. Il est armé d'un canon de 57 mm. Le BT-7 est utile dans un rôle de maraude sur les arrières de l'ennemi, détruisant half-tracks, véhicules tous-terrains et batteries d'artillerie. Comme pour n'importe quel char léger, un affrontement direct avec un blindé de ligne est à déconseiller.



### KV1 Modèle 1941

Le blindage lourd et le relativement puissant canon de 76 mm font du « mammouth blanc » (surnom affectueux du KV1) le blindé le plus redoutable des champs de bataille de 1941. Le KV1 est le fer de lance des contre-attaques de 1941, car il méprise superbement la plupart des faibles armes antichars allemandes de l'époque. Les blindés conçus par la suite le relègueront en arrière, et une approche précautionneuse est requise sur les champs de bataille du milieu et de la fin de la guerre. Procédez à couvert, et laissez les rapides T34 prendre la tête de l'assaut.





## U.R.S.S. Véhicules



### **KV2**

Le puissant obusier de 152,4 mm du KV2 peut détruire de nombreux chars en un seul coup au but, et endommager sérieusement les autres. Pourtant, sa faible vitesse et son encore plus faible cadence de tir le rendent inapproprié pour le combat de chars. Bien que désigné comme tel, le KV2 a plutôt été conçu comme artillerie de soutien, et souvent, c'est dans ce sens qu'il devrait être employé. Restez à bonne distance du front, mettez-vous à couvert et choisissez vos cibles soigneusement. Si l'ennemi vous repère, n'essayez pas de vous traîner hors de portée car le KV2 n'encaissera qu'un coup contre trois pour l'ennemi.



### **IS-2 (Joseph Staline 2)**

Le IS2 est le char lourd de l'URSS. Il est comparable au Tigre et lui est même supérieur à plusieurs points de vue. Il possède une pièce puissante et fiable, ainsi qu'un épais blindage. Quand vous commandez ce monstre, ayez toujours à l'esprit que votre faible mobilité peut permettre à l'infanterie de vous approcher au plus près. Notez également que le IS2 sera certainement une cible de toute première priorité pour les Stukas, ce qui demandera un soutien aérien quand vous opérerez à découvert. Le IS2 est un atout important et seule une petite quantité est disponible pour chaque carte.





## U.R.S.S. Véhicules



### T34/76

Avec autant de succès sur le front de l'Est, beaucoup admettront que le char moyen T34 est un chef d'œuvre de la technique soviétique. Le T34 est le principal char de combat de l'Armée Rouge. Plus rapide et maniable que les modèles équivalents de l'Axe. Le blindage incliné lui donne un avantage certain face aux Panzers, et son canon de 76 mm peut être fatal à courte et moyenne distances. Travaillez ensemble en groupes blindés et le T34 pourra être une menace pour les plus lourds des blindés allemands. Une version lance-flammes a été créée, le OT34.



### T34/85

Une version remaniée du T34/57 standard, avec un canon de 85 mm et un blindage renforcé. Bon face aux chars croiseurs allemands, mais lutte difficilement contre les chars lourds quand il manque de soutien. Le blindage incliné offre une meilleure résistance aux attaques allemandes, mais ne résiste pas à un obus de Tigre. Attaquer en groupes est la meilleure façon d'employer cette ressource. Comme pour le T34/76, une version lance-flamme fut produite, le OT34/85.





## U.R.S.S. Véhicules



### **SU 76 chasseur de chars/canon d'assaut**

Avec 12 000 unités, le SU 76 a été davantage produit que la totalité des autres canons automoteurs soviétiques. Son blindage insuffisant et des problèmes mécaniques en firent un véhicule impopulaire, mais sa mobilité et son profil ramassé lui donnent un avantage compensateur. Le SU 76 ne possède pas d'arme automatique de défense, alors restez hors de portée de l'infanterie ennemie. Le canon peut détruire des blindés légers et moyens en un seul coup au but bien placé. Utilisez votre mobilité supérieure et votre profil trapu pour atteindre l'ennemi de flanc.



### **Katyusha**

Le Katyusha (le fameux « orgue de Staline ») est une pièce d'artillerie montée sur la plate-forme d'un camion qui n'a pas son pareil quand il s'agit de nettoyer de larges surfaces. Le véhicule est très vulnérable face à l'infanterie. Il vaut mieux le positionner en retrait du champ de bataille, où vous pourrez facilement faire feu au commandement. Quand il est utilisé correctement, le Katyusha peut concentrer son feu sur les blindés et les points stratégiques désignés par les officiers et les éclaireurs.





## U.R.S.S. Véhicules



### NKL-26

Le NKL, véhicule léger de reconnaissance et de soutien soviétique a été conçu pour aider l'infanterie en combat rapproché et comme un véhicule de raid rapide et mobile. Il opère avec vélocité et offre une option défensive grâce à sa mitrailleuse DP. Le NKL est vulnérable aux tirs d'armes légères ce qui le confine à des attaques d'infanterie uniquement. Employez le NKL comme un moyen de transport rapide à travers la zone de combats.



### Camion Zis 5

Le Zis 5 a été produit en masse au cours du conflit, et affecté à de nombreux rôles, camion de transport, bus, camion-citerne, et plate-forme d'artillerie pour fusées (cf. Le Katyusha). Utilisez le Zis 5 pour conduire vos troupes là où on en a le plus besoin. Gardez un œil sur les troupes ennemies, votre camion étant totalement dépourvu de blindage.





## U.R.S.S. Aviation



### Mig 3

Ce chasseur à armature bois-métal est rapide et agile, mais faiblement armé. Il ne possède qu'une mitrailleuse lourde de 12 mm et deux mitrailleuses de 7,62 mm, et des bombes ou des fusées sous la voilure. Au cours d'un dogfight, utilisez sa vitesse et sa maniabilité pour rester hors de la ligne de tir. Au début de la guerre, les pilotes soviétiques de Mig 3 ont connu de lourdes pertes face au Messerschmitt Bf109.



### La7

Après avoir constaté le succès des appareils de la Luftwaffe sur le front de l'Est, Lawkowitsch créa un nouveau chasseur pour les forces aériennes soviétiques : le LA-7. Il est armé de deux ou trois canons de 20 mm et se comporte bien en vol. Le La7 n'est pas aussi abouti que le Bf109 mais il est plus agile, ce qui peut faire la différence dans un dogfight l'opposant à la chasse de l'Axe.





## U.R.S.S. Aviation



### Yak 9

Un des chasseurs soviétiques récemment conçus, le Yak 9 est agile et dangereux. Il s'agit du seul appareil à pouvoir affronter le Fw190. Comparé à ce dernier, le Yakovleff 9 bénéficie d'une vitesse de pointe plus élevée, mais est moins protégé. L'issue d'un dogfight est entièrement remise aux capacités de ses pilotes.



### IL2 Sturmovik

Le cauchemar des Panzerdivisionen. Avec ses deux canons de 23 mm et presque 600 kg de bombes ou 8 fusées RS82 de 92mm, le « casseur de chars » menace tout ce qui se trouve au sol. Cet appareil, surnommé « la mort noire » par les Allemands, est lourdement armé et blindé. Le mitrailleur de queue n'offre qu'une protection mineure contre les chasseurs attaquant à six heures.





## U.R.S.S. Aviation



### **Bombardier Tupolev TB-3**

Lors du premier vol du TB-3 en 1930, il était de conception avancée – le premier monoplane quadrimoteur de bombardement. Malheureusement, au moment de Barbarossa, le TB-3 était devenu obsolète. Beaucoup furent détruit pendant les premières semaines, au sol aussi bien qu'en vol en raison de sa faible vitesse de pointe (288 km/h) et du manque de chasseurs d'escorte. Si vous pouvez éviter la chasse ennemie, vous pourrez larguer 5 000 kg de bombes susceptibles d'annihiler n'importe quelle cible au sol.





## POLOGNE Véhicules



### WZ 34

Une automitrailleuse utilisée d'abord pour les missions de reconnaissance. Elle dispose d'une mitrailleuse pour repousser l'infanterie. De plus, le Wz 34 est un véhicule de soutien d'infanterie parfait. Il convient également pour engager les batteries d'artillerie mais il est trop faiblement blindé pour affronter les blindés de l'Axe.



### 7TP

Un petit char léger, qui se déplace plutôt lentement pour son poids. Son blindage est celui d'un char léger : faible. Pendant l'opération Fall Weiss, vous n'aurez à affronter que des blindés légers tels le Panzer II, que vous pourrez détruire en un seul coup de canon. La principale menace pour le 7TP est le 88 allemand. Une seule rencontre avec un 88 est susceptible de le détruire le châssis, aussi évitez ces canons antichars à tous prix.



Version 7TP à tourelles doubles (équipée de mitrailleuses 7,92 mm) :





## POLOGNE Aviation



### **P.Z.L.P.11c**

Un chasseur très agile et facile à piloter. Bien qu'il soit désespérément surclassé par les Bf109 et Bf110, il garde quelques chances face à la Luftwaffe s'il est mené par un pilote expérimenté. Utilisez votre agilité et votre rayon de braquage court à votre avantage au cours de raids de bombardements ou d'autres missions. Les chasseurs allemands vont tenter de vous affronter à altitude moyenne, où leurs Messerschmitt Bf109 ont un large avantage grâce à leur vitesse plus élevée et à leur meilleur armement. Aussi volez bas et n'entamez un dogfight que si vous n'entrevoyez une chance claire d'en sortir victorieux.





## FRANCE Véhicules



### Somua S-35

Le Somua S-35 est probablement le meilleur char français. Il est rapide, maniable, bien protégé et armé d'un canon puissant de 47mm. Il est supérieur à tous les chars allemands de 1940.



### B1 bis

Avec ses 60mm de blindage au maximum, le char B1bis apporte à l'armée française un engin lourdement blindé. Son obusier de 75mm dans la coque et son canon de 47mm dans la tourelle lui confèrent une impressionnante puissance de feu. Cependant sa vitesse et sa maniabilité ne sont pas ses points forts.





## FRANCE Aviation



### **Moraine Saulnier MS 406**

Le MS 406 est l'avion le plus répandu dans l'aviation française lors de l'invasion en 1940. Cependant, il est inférieur au Bf109. Il est moins maniable, moins armé et moins rapide. Mieux vaut chasser un pilote allemand que de se faire chasser....



### **Dewoitine D.520**

De par sa vitesse et sa maniabilité, cet appareil est le plus moderne que l'aviation française possède en 1940. Même ayant un moteur moins puissant, il peut tenir tête à un Bf109. C'est un atout pour l'armée française.



### Carro Armato L6/40

Ce véhicule est le deuxième char léger que possède l'armée italienne. Son blindage riveté de 30mm au maximum est standard pour sa catégorie. Cependant, son canon de 20mm ne permet pas de faire face aux chars moyens adverses. Donc concentrez vous sur les véhicules légers ou les fantassins.



### Carro Armato M13/40

Ce char moyen sera le plus employé par les divisions blindées italiennes pendant la guerre. Pour un char moyen, son blindage de 37mm au maximum est très léger. De ce fait, on peut même le considérer comme un char léger. De plus, son canon de 47mm est très peu performant et sera peu efficace contre les chars moyens adverses.



### Semovente L40

Ce Semovente (ou canon automoteur) est le seul, dans l'armée italienne, à être construit sur le châssis d'un char léger, celui du L6/40. Son performant canon Böhler de 47mm est un atout pour détruire les chars adverses. De plus, sa faible hauteur et sa bonne maniabilité en font une excellente unité de combat.



### Semovente 75/18

Ce canon automoteur est basé sur le châssis du char moyen M13/40. Avec son canon de 75mm, il est une pièce maîtresse contre les chars ennemis. De plus, avec son profil bas, il peut facilement se camoufler et il est difficile de le toucher en plein désert. Son blindage frontal de 51 mm est correct mais le blindage global est insuffisant. Mieux vaut le contourner pour le détruire.





### Macchi MC-202 Folgore

Le MC-202 est le meilleur chasseur italien de la guerre. De par sa vitesse et sa maniabilité, il est supérieur au P40 américain et au Hurricane britannique. Cependant, son armement est trop faible pour combattre les bombardiers efficacement.



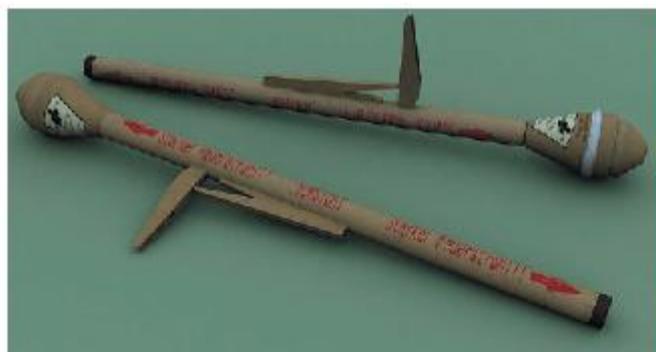
### BT-42

Le canon automoteur BT-42 est basé sur les chars rapides Russes BT capturés. Les finlandais y installèrent un obusier de 114mm. Ceci confère aux Finlandais une artillerie mobile et une grande puissance de feu.





## Les Armes d'Infanterie





## ALLEMAGNE



**Nom** : Walther P38  
**Type** : Pistolet semi-automatique  
**Calibre** : 9mm Parabellum  
**Magasin** : 8 balles  
**Portée** : 30m



**Nom** : Mauser 98K  
**Type** : Fusil à verrou  
**Calibre** : 7,92mm  
**Magasin** : 5 balles  
**Portée** : 500m



**Nom** : Mauser 98K avec lunette  
**Type** : Fusil à verrou  
**Calibre** : 7,92mm  
**Magasin** : 5 balles  
**Portée** : 600m



**Nom** : Gewehr 43  
**Type** : Fusil Semi-Automatique  
**Calibre** : 7,92mm  
**Magasin** : 10 balles  
**Portée** : 400m





## ALLEMAGNE



**Nom :** MP40  
**Type :** Pistolet Mitrailleur  
**Calibre :** 9mm Parabellum  
**Magasin :** 32 balles  
**Portée :** 100-200m



**Nom :** Stg-44  
**Type :** Fusil d'Assaut  
**Calibre :** 7,92mm  
**Magasin :** 30 balles  
**Portée :** 400m



**Nom :** MG34  
**Type :** Mitrailleur (800 cps/min)  
**Calibre :** 7,92mm  
**Magasin :** 250, 75 ou 50 balles  
**Portée :** 600m



**Nom :** MG42  
**Type :** Mitrailleur (1200 cps/min)  
**Calibre :** 7,92mm  
**Magasin :** 250, 75 ou 50 balles  
**Portée :** 600m





## ALLEMAGNE



**Nom :** FG 42  
**Type :** Fusil Mitrailleur  
**Calibre :** 7,92mm  
**Magasin :** 20 balles  
**Portée :** 500m



**Nom :** Panzerfaust  
**Type :** Lance-roquette Anti-Char  
**Calibre :** 101 ou 150mm  
**Magasin :** 1 (usage unique)  
**Portée :** 30, 60 ou 100m



**Nom :** Panzerschreck  
**Type :** Lance-roquette Anti-Char  
**Calibre :** 88mm  
**Magasin :** 1 roquette  
**Portée :** 120m



**Nom :** Stielhandgranate 24  
**Type :** Grenade à main  
**Explosif :** 165g de TNT  
**Délai :** 4-5s  
**Portée :** 35m





## JAPON



**Nom :** Nambu Type 14  
**Type :** Pistolet semi-automatique  
**Calibre :** 8mm  
**Magasin :** 8 balles  
**Portée :** 30m



**Nom :** Arisaka Type 38  
**Type :** Fusil à verrou  
**Calibre :** 6,5mm  
**Magasin :** 5 balles  
**Portée :** 400m



**Nom :** Arisaka Type 38 avec lunette  
**Type :** Fusil à verrou  
**Calibre :** 6,5mm  
**Magasin :** 5 balles  
**Portée :** 600m



**Nom :** Arisaka Type 100  
**Type :** Pistolet-Mitrailleur  
**Calibre :** 8mm  
**Magasin :** 30 balles  
**Portée :** 150m





## JAPON



**Nom :** Nambu Type 96  
**Type :** Mitrailleuse légère  
**Calibre :** 6,5mm  
**Magasin :** 25 balles  
**Portée :** 500m



**Nom :** Grenade Type 97  
**Type :** Grenade à main  
**Explosif :** 65g de TNT  
**Délai :** 4-5s  
**Portée :** 35m





## ETATS-UNIS



**Nom :** Colt 1911A1  
**Type :** Pistolet semi-automatique  
**Calibre :** .45 ACP (11,43mm)  
**Magasin :** 7 balles  
**Portée :** 50m



**Nom :** M1 Garand  
**Type :** Fusil Semi-automatique  
**Calibre :** .30 (7,62 mm)  
**Magasin :** 8 balles  
**Portée :** 500m



**Nom :** M1 Carbine  
**Type :** Carabine Semi-automatique  
**Calibre :** .30 (7,62 mm)  
**Magasin :** 15 balles  
**Portée :** 300m



**Nom :** Springfield M1903A3  
**Type :** Fusil à verrou  
**Calibre :** .30 (7,62 mm)  
**Magasin :** 5 balles  
**Portée :** 600m





## ETATS-UNIS



**Nom :** Thompson M1A1  
**Type :** Pistolet Mitrailleur  
**Calibre :** .45 ACP (11,43 mm)  
**Magasin :** 20 ou 30 balles  
**Portée :** 150m



**Nom :** M3A1 Greagun  
**Type :** Pistolet Mitrailleur  
**Calibre :** .45 ACP (11,43 mm)  
**Magasin :** 30 balles  
**Portée :** 150m



**Nom :** BAR 1918  
**Type :** Fusil Mitrailleur  
**Calibre :** .30 (7,62 mm)  
**Magasin :** 20 balles  
**Portée :** 550m



**Nom :** Browning M1919A4  
**Type :** Mitrailleuse (500 cps/min)  
**Calibre :** .30 (7,62 mm)  
**Magasin :** 100 ou 250 balles  
**Portée :** 1000m





## ETATS-UNIS



**Nom :** Bazooka  
**Type :** Lance-Roquette  
**Calibre :** 60mm  
**Magasin :** 1 roquette  
**Portée :** 100m



**Nom :** Grenade Mk2  
**Type :** Grenade à main  
**Explosif :** 57g de TNT  
**Délai :** 4-5s  
**Portée :** 35m





## GRANDE-BRETAGNE



**Nom :** Enfield N°2  
**Type :** Révolver  
**Calibre :** .38 (9,65 mm)  
**Magasin :** 6 balles  
**Portée :** 50m



**Nom :** Enfield N°4  
**Type :** Fusil à verrou  
**Calibre :** .303 (7,7 mm)  
**Magasin :** 10 balles  
**Portée :** 400m



**Nom :** Enfield N°4 avec lunette  
**Type :** Fusil à verrou  
**Calibre :** .303 (7,7 mm)  
**Magasin :** 10 balles  
**Portée :** 850m



**Nom :** Sten Mk5  
**Type :** Pistolet Mitrailleur  
**Calibre :** 9mm Parabellum  
**Magasin :** 32 balles  
**Portée :** 150m





## GRANDE-BRETAGNE



**Nom :** Tommygun  
**Type :** Pistolet Mitrailleur  
**Calibre :** .45 ACP (11,43 mm)  
**Magasin :** 50 balles  
**Portée :** 150m



**Nom :** Bren  
**Type :** Fusil Mitrailleur  
**Calibre :** .303 (7,7 mm)  
**Magasin :** 30 balles  
**Portée :** 600m



**Nom :** PIAT  
**Type :** Arme Antichar  
**Calibre :** 100mm  
**Magasin :** 1 charge creuse  
**Portée :** 100m



**Nom :** Grenade Mills Mk1  
**Type :** Grenade à main  
**Explosif :** 70g de TNT  
**Délai :** 4s  
**Portée :** 35m





## U.R.S.S.



**Nom :** Tokarev TT-33  
**Type :** Pistolet semi-automatique  
**Calibre :** 7,62 mm  
**Magasin :** 8 balles  
**Portée :** 50m



**Nom :** Mosin-Nagant M1891/1930  
**Type :** Fusil à verrou  
**Calibre :** 7,62 mm  
**Magasin :** 5 balles  
**Portée :** 700m



**Nom :** Mosin-Nagant avec lunette  
**Type :** Fusil à verrou  
**Calibre :** 7,62 mm  
**Magasin :** 5 balles  
**Portée :** 800m



**Nom :** SVT 40  
**Type :** Fusil Semi-Automatique  
**Calibre :** 7,62 mm  
**Magasin :** 10 balles  
**Portée :** 500m





## U.R.S.S.



**Nom :** PPSH-41  
**Type :** Pistolet Mitrailleur  
**Calibre :** 7,62mm  
**Magasin :** 35 ou 71 balles  
**Portée :** 150m



**Nom :** DP 1928  
**Type :** Mitrailleur légère  
**Calibre :** 7,62mm  
**Magasin :** 47 balles  
**Portée :** 800m



**Nom :** RGD-33  
**Type :** Grenade à main  
**Explosif :** 200g de TNT  
**Délai :** 3,5-4s  
**Portée :** 25m



**Nom :** RPG-43  
**Type :** Grenade Anti-char  
**Explosif :** 612g de TNT  
**Diamètre :** 95mm  
**Portée :** très courte





## POLOGNE



**Nom :** Walther P38  
**Type :** Pistolet semi-automatique  
**Calibre :** 9mm Parabellum  
**Magasin :** 8 balles  
**Portée :** 30m



**Nom :** Kbk Wz. 1929  
**Type :** Fusil à verrou  
**Calibre :** 7,92mm  
**Magasin :** 5 balles  
**Portée :** 500m



**Nom :** Wz. 1929 Mors  
**Type :** Pistolet Mitrailleur  
**Calibre :** 9mm Parabellum  
**Magasin :** 25 balles  
**Portée :** 100m



**Nom :** Browning wz.1928  
**Type :** Fusil Mitrailleur  
**Calibre :** 7,92mm  
**Magasin :** 20 balles  
**Portée :** 500m





## POLOGNE



**Nom :** Kb ppanc Wz. 1935

**Type :** Fusil anti-char

**Calibre :** 7,92mm

**Magasin :** 4 balles

**Portée :** 200m





## FRANCE



**Nom :** Ruby  
**Type :** Pistolet semi-automatique  
**Calibre :** 7,65 mm  
**Magasin :** 9 balles  
**Portée :** 50m



**Nom :** MAS 36  
**Type :** Fusil à verrou  
**Calibre :** 7,5 mm  
**Magasin :** 5 balles  
**Portée :** 750m



**Nom :** MAS 38  
**Type :** Pistolet Mitrailleur  
**Calibre :** 7,65 mm  
**Magasin :** 32 balles  
**Portée :** 150m



**Nom :** Grenade Of.37  
**Type :** Grenade à main  
**Explosif :** 60g de TNT ou de tolite  
**Délai :** 4-5s  
**Portée :** 35m





## ITALIE



**Nom :** Beretta M34  
**Type :** Pistolet semi-automatique  
**Calibre :** 9mm  
**Magasin :** 7 balles  
**Portée :** 40m



**Nom :** Carcano M91  
**Type :** Fusil à verrou  
**Calibre :** 6,5 mm  
**Magasin :** 6 balles  
**Portée :** 750m



**Nom :** Carcano M38  
**Type :** Fusil à verrou  
**Calibre :** 7,35 mm  
**Magasin :** 6 balles  
**Portée :** 400m



**Nom :** Beretta M1938 A  
**Type :** Pistolet Mitrailleur  
**Calibre :** 9 mm Parabellum  
**Magasin :** 10, 20 ou 30 balles  
**Portée :** 200m





## FINLANDE



**Nom :** Luger P08  
**Type :** Pistolet semi-automatique  
**Calibre :** 9mm Parabellum  
**Magasin :** 8 balles  
**Portée :** 50m



**Nom :** Mosin-Nagant M1891/1930  
**Type :** Fusil à verrou  
**Calibre :** 7,62 mm  
**Magasin :** 5 balles  
**Portée :** 700m



**Nom :** Suomi-M31  
**Type :** Pistolet Mitrailleur  
**Calibre :** 9mm Parabellum  
**Magasin :** 20, 50 ou 71 balles  
**Portée :** 150m



**Nom :** MG34  
**Type :** Mitrailleuse (1200 cps/min)  
**Calibre :** 7,92mm  
**Magasin :** 250, 75 ou 50 balles  
**Portée :** 600m





## Gameplay et Caractéristiques Spéciales





## PARTIE I : Les Caractéristiques Spéciales

### Utilisation des catapultes :

Quand vous êtes à bord de l'avion, accélérez à pleine puissance. Au bout d'une ou deux secondes cliquez sur le bouton droit. Après le décollage, le bouton droit servira à pointer des cibles pour l'artillerie.

Concerne : SwordfishPatrol, Ar196, A6M2-N (les avions de reconnaissance des cuirassés)

### Changer le type d'obus :

Utilisez les flèches haut et bas pour passer des munitions antichars aux munitions antiaériennes/antipersonnel.

Concerne : la Flak18/36, le 88

### Porte des avions de transport :

Le pilote en utilisant la touche « tir principal », ouvre la porte et allume la lumière verte de saut au fond de l'appareil

Concerne : le Ju-52, le C47

### Larguer des caisses de munitions :

Le pilote peut larguer des caisses depuis par l'arrière en utilisant le tir secondaire.

Concerne : Ju-52, C47

### Tirer avec plusieurs pièces de DCA:

Certaines batteries de DCA peuvent être manœuvrées entièrement à partir d'une seule pièce avec le tir secondaire.

Concerne : Tirpitz, Prinz Eugen, HMS Ark Royal

### Tir de salve :

Certains véhicules tirent par salves quand on fait feu avec le tir principal.

Concerne : SdKfz251R, SdKfz251/2R



## Gameplay et Caractéristiques Spéciales



### **7ème passager :**

Les avions de transport peuvent embarquer un 7ème passager, cette place supplémentaire n'étant pas accessible par les habituelles touches de position 1-6. Vous devrez y accéder directement en vous en approchant et en pressant la touche « entrer/sortir d'un véhicule – « e » par défaut ». Il s'agit toujours du dernier siège passager de la rangée.

Concerne : Ju52, C47

### **Pièces d'artillerie :**

Elles peuvent effectuer une rotation de 360° (mais très lentement) en utilisant les flèches gauche et droite.

Concerne : les canons, les obusiers de 105 mm, le Nebelwerfer (les six tubes lance-fusées montés en étoile), les mitrailleuses dotées d'un trépied.

### **Association Ohka/Betty :**

Entrez dans le Ohka directement (quand il est au sol), ou passez en position 2 du Betty et éjectez-vous. Vous vous trouvez alors sur le Ohka et vous n'avez plus qu'à y entrer.

Larguez l'engin en accélérant.

DANGER : si vous utilisez un joystick, faites attention en pénétrant dans le Ohka à ne pas le larguer par accident et provoquer de nombreux teamkills (tirs amis)

### **Komet et Ohka :**

Maintenez enfoncée la touche de feu secondaire pour accélérer.

### **Sworfish-T (torpilleur) :**

Le premier tir secondaire larguera la torpille et une fusée. Les tirs secondaires suivants utiliseront les fusées restantes.

### **Yamato :**

La position 7 peut être atteinte près des catapultes. Elle contrôle la direction et l'inclinaison des rampes de lancement.



## Gameplay et Caractéristiques Spéciales



### **Destroyers Gnevny :**

La position 7 peut être atteinte près du second tube lance-torpilles.

### **Sous-marins :**

Le tir secondaire lance les torpilles arrière.

### **Ascenseurs des porte-avions :**

Entrer dans le hangar directement ou depuis les touches de position et passez en position 6. Depuis la petite cabine de l'opérateur, faites monter ou descendre la plateforme avec les touches abaisser/lever (celles des barges de débarquement).

Concerne : porte-avions

### **Mitrailleuses mobiles :**

Les kits (paquetages) se trouvent sur plusieurs cartes. Installez la mitrailleuse sur son trépied avec le tir principal. Puis pressez « entrer dans un véhicule » pour vous mettre en position de tir. Quand vous vous éjectez, vous pouvez repositionner l'arme. La plupart des half-tracks permettent de déployer une mitrailleuse. Elle ne pourra pas être récupérée.

### **Parachutes :**

Les kits normaux ne contiennent pas de parachute. Attrapez un paquetage de pilote dans un aérodrome près des avions (NDT : vous ne serez alors équipé logiquement que d'un couteau de tranchée et d'une arme de poing)

NOTE : Certaines cartes avec missions aéroportées ont des kits spéciaux pour parachutistes dans le menu « classes ».

### **Systèmes de visée :**

Certains véhicules (blindés, surtout) n'ont pas la croix de visée. Mais leur système de visée réaliste. Passez en vue à la première personne pour l'utiliser (touche F9 par défaut, à presser deux fois)



## Gameplay et Caractéristiques Spéciales



### **Coup par coup/automatique :**

Le FG42 peut tirer en coup par coup ou en automatique. Passez de l'un à l'autre en appuyant sur 2 ou 3.

### **Fournir les premiers secours/des munitions :**

Les half-tracks n'ont qu'un nombre limité de munitions pour réapprovisionner les troupes. Les camions soignent lentement. Les camions de munitions ont une grande quantité de munitions aussi bien pour le personnel que pour les véhicules.

### **Vue dans les blindés :**

Les chars disposent maintenant d'une vue réaliste et n'ont plus la croix de visée. Pour changer de type de vue, appuyer sur F9 ou « c ».

### **Mortier :**

Le tir secondaire permet de tirer au mortier comme on lance les grenades. Plus longtemps vous maintenez enfoncée le bouton droit de la souris, plus longue sera la distance parcourue par l'obus.





## PARTIE II : Le Gameplay

### Gameplay pour l'infanterie :

- Ne sous-estimez pas la puissance de l'infanterie dans FH. Souvent, un groupe de fantassins entraînés fait une nette différence entre une bonne et une mauvaise équipe.
- Pour être victorieux, vous aurez besoin d'infanterie en mouvement la plupart du temps. Opérer au sein d'un groupe vous donnera les meilleurs résultats sur le champ de bataille.
- Constituez toujours vos groupes en ayant à l'esprit le type d'unités ennemies à affronter. Dans les combats de rue, vous aurez besoin essentiellement d'éléments de combat rapprochés (équipés de pistolets-mitrailleurs ou de mitraillettes) et de fusils-mitrailleurs ou de mitrailleuses par exemple. A l'exception des éclaireurs/tireurs d'élite, l'infanterie doit opérer en unités constituées. Les soldats antichars n'ont aucune chance face à des combattants dotés d'armes automatiques, ces derniers ne pouvant rien faire contre un blindé.
- Des colonnes blindées entières peuvent être stoppées par les sapeurs qui sèment mines et charges explosives, mais ils auront besoin d'une couverture quand ils opéreront sur une zone dégagée.

### Gameplay pour les blindés :

- Comme membre d'un équipage de char, vous êtes à la pointe de l'assaut. Les blindés les plus légers de FH devront être employés pour soutenir l'infanterie et progresser avec elle. Ils sont rapides et peuvent contourner les chars lourds facilement.
- Un char lourd isolé dispose d'un grand pouvoir de destruction quand il est utilisé correctement mais il est également lent et peu agile. Dans les combats urbains, il vaut mieux disposer d'infanterie d'accompagnement. Sinon, employez au mieux vos mitrailleuses de défense. Faites attention en permanence à l'aviation ennemie. Les chars lourds constituent la cible prioritaire des « jabos » (chasseurs bombardiers, avions d'assaut), tâchez d'obtenir un soutien antiaérien dans la mesure du possible.
- Quand votre équipe ne dispose que de blindés plus légers que l'adversaire, il est préférable d'opérer en unités blindées pour déborder les dangereux blindés adverses.



## Gameplay et Caractéristiques Spéciales



### Gameplay pour les pilotes :

- Les pilotes de FH sont l'élite de n'importe quelle équipe. Les avions ne sont pas aussi faciles à piloter dans la 0.7 que dans la 0.5 (sans parler du jeu original BF42), spécialement les chasseurs à réaction de la Luftwaffe, qui requièrent un pilote expérimenté avec de bonnes réactions.

- Dans les mains d'un débutant, les appareils de FH sont à peu près inutiles. Dans les mains d'un pilote entraîné, qui peut maîtriser sa puissance et sait employer au mieux ses points forts, l'avion a un grand pouvoir de nuisance.

Si vous voulez comparer les avantages et inconvénients de chaque type d'appareil, consultez les pages concernant les véhicules.

### Gameplay pour les marins :

- Des canons plus nombreux et plus puissants, une plus grande variété de navires pour les deux camps et des DCA pouvant anéantir des douzaines d'attaquants en même temps. Voilà les nouveaux équipements pour les marins de FH.

- Les sous-marins disposent de torpilles arrière. Ces mêmes torpilles causent davantage de dégâts.

- Les patrouilleurs (PT Boat) sont des unités navales de faible tonnage qui devraient être principalement employées au harcèlement des navires de ligne.

- Plusieurs sortes de croiseurs et de destroyers peuvent repérer les sous-marins grâce à leurs radars et les éliminer à coup de grenades sous-marines.

- Les croiseurs de bataille sont inférieurs aux cuirassés mais disposent de redoutables torpilles.

- Les cuirassés sont les vaisseaux de ligne les plus importants. Ils peuvent encaisser de rudes pilonnages et sont très lourdement armés. La plupart sont équipés d'avions de reconnaissance, qui repèrent l'ennemi et offrent des solutions de tir à vos batteries.

- Les porte-avions augmentent considérablement la puissance de feu de votre flotte en mettant à disposition bombardiers torpilleurs pour l'attaque et chasseurs pour la défense. Tous disposent de DCA efficaces.



## Section Tactique



### **Gameplay pour les officiers et véhicules de reconnaissance :**

- Ce sont des membres très importants de chaque équipe. Le principal changement par rapport à BF1942 : vous disposez désormais de véhicules de reconnaissance pouvant jouer le même rôle qu'un officier.
- Ils sont particulièrement important pour les opérations navales, afin d'engager les navires ennemis au delà de l'horizon.

### **Gameplay pour chauffeurs de poids lourds/ Equipages de transport/ Camions antichars :**

- Transporter l'infanterie à travers le champ de bataille peut se révéler être un boulot difficile et dangereux.
- Selon le type de véhicule, vous pouvez également réapprovisionner vos troupes en munitions (camions disposant de caisses de munitions) ou déployer des pièces d'artillerie lourde de soutien dans la zone de combat (tracteur de DCA ou d'artillerie).
- Ne sous-estimez pas une bonne logistique. Un renfort massif peut être rapidement déployé, et les troupes sur place peuvent tenir plus longtemps en bénéficiant d'un soutien médical.
- Une équipe gérant bien sa logistique sera la plupart du temps victorieuse face à une équipe se ruant à l'assaut de façon anarchique.



# Section Tactique



## PARTIE I : Tactiques d'Infanterie :

### **Tactiques Générales d'infanterie :**

- Sauter comme un lapin ne vous servira à rien dans ce mod, vous viserez comme une godasse et vous réussirez juste à vous faire repérer.
- Il n'y a pas de classe de médecin disponible d'emblée, et le peu de trousse de survie (medikits) disponibles contiennent le même équipement qu'un officier, les jumelles en moins.
- Vous ne pouvez pas respawn (réapparaître) en tant que tireur d'élite, vous devez trouver un paquetage approprié.
- Les grenades standard n'infligent que des dégâts insignifiants aux chars.

### **Types de pistolets-mitrailleurs :**

- Etats-Unis : Thompson M1, Greasegun, Thompson 1928 (Tommy gun)
- Royaume-Uni : Sten, Thompson M1, Thompson 1928 (Tommy gun)
- U.R.S.S. : PPSH-41, PPSH-43
- Allemagne : MP40
- Pologne : Mors
- Japon : MP18

### **Types de fusils :**

- Etats-Unis : Springfield 1903, M1 Garand, M1 Carbine
- Royaume-Uni : Lee-Enfield N°4
- U.R.S.S. : Mosin-Nagant, SVT40
- Allemagne : Mauser Kar98, Gewehr 43, StG44 (fusil d'assaut)
- Japon : Arisaka

### **Type de pistolets :**

- Etats-Unis : Colt 1911
- Royaume-Uni : Lee-Enfield Revolver N°2
- U.R.S.S. : Tokarev TT33
- Allemagne : Walther P38 et Luger P08
- Japon : Nambu

### **Armes antichar :**

- Etats-Unis : Bazooka, Satchels
- Royaume Uni : PIAT, Boys, Satchels
- U.R.S.S. : PTRS, PTRD, Satchels
- Allemagne : Panzerfaust, Panzerschreck, Faustpatrone, Satchels
- Japon : Grenade à fusil antichar, mines « tortues »



# Section Tactique



## **Fusils-mitrailleur :**

- Etats-Unis : BAR 1918
- Royaume-Uni : Bren LMG
- Canada : FM Johnson
- U.R.S.S. : DP 1928
- Allemagne : Fällschirmjaeger Gewehr 42 (FG42)
- Japon : Type 96, type 99

## **Mitrailleuses :**

- Etats-Unis : Browning .30, Browning .50
- Allemagne : MG34, MG42
- Japon : Type 92

## **Fusils de précision :**

- Etats-Unis : Springfield 03 à lunette, M1 Garand à lunette
- Royaume-Uni : Lee-Enfield N°4 à lunette
- U.R.S.S. : Mosin-Nagant à lunette, SVT-40 à lunette
- Allemagne : Mauser K98 à lunette, StG 44 à lunette, G43 à lunette
- Japon : Arisaka à lunette

## **Classe combat rapproché :**

**Armes :** Couteau, pistolet ou revolver, pistolet-mitrailleur, trois grenades

- Choisissez cette classe pour les cartes urbaines ou de forêt (ex. : Berlin, Orel, Zielona Gora...)

- Ne la choisissez pas sur les cartes offrant de vastes espaces dégagés, comme celles où le désert est présent.

- Cette classe est parfaite pour ceux qui veulent capturer les drapeaux, la bonne cadence de tir étant plus importante à faible distance que la précision.

- Tirez par courtes rafales (sauf si vous nettoyez un drapeau...), cela vous donnera plus de précision et vous évitera de gaspiller les munitions.

- Sur la carte Crète, cette classe et la classe assaut disposent de parachutes.



## Section Tactique



### Classe assaut :

**Armes :** Couteau, fusil à répétition (i.e. à verrou, donc réarmement manuel) sauf sur les cartes de la fin de la guerre, où des fusils semi-automatiques sont disponibles, trois grenades et une grenade à fusil. Certains fusils semi-automatiques ne peuvent pas tirer de grenades.

- Choisissez cette classe pour presque toutes les maps, la capacité des fusils à tuer en un seul coup les rend très précieux. Vous devrez engager l'ennemi la plupart du temps à une certaine distance, en utilisant la précision du fusil pour tenir l'ennemi en respect.
- N'utilisez pas cette classe sur les cartes où vous disposez de très peu de temps pour viser et tirer, la croix de visée mettant un certain temps à se stabiliser. De plus, si vous ratez la cible, vous ne pouvez pas réagir car la plupart du temps vous n'avez pas d'arme de poing.
- Cette classe, bien qu'excellente dans le combat à mi distance, peut être utilisée pour la capture de drapeau, la grenade à fusil n'exigeant pas une grande précision.
- Prenez le temps qu'il faut pour viser et tirer avec cette classe.
- Sur Crète, elle est la seule avec la classe de combat rapproché à disposer de parachutes.
- Les paquetages de SVT40, le G43 et StG 44 ne possèdent pas de grenades.

### Classe pilote :

**Armes :** couteau, arme de poing, parachute

- Vous ne pouvez pas réapparaître en tant que pilote sauf sur certaines cartes (celles de batailles aériennes par exemple). Dans les autres cas, il y aura des paquetages à ramasser près des avions. Regardez dans les caisses.
- Cette classe ne devrait être utilisée que si vous pilotez réellement. Vous n'avez pas de possibilités offensives.
- C'est une des trois classes à disposer d'un parachute.



## Section Tactique



### Classe antichar :

**Armes :** Couteau, arme de poing (sauf les Allemands armés du Panzerfaust à usage unique), un fusil (pour les Allemands armés du Panzerfaust ), et une arme antichar.

- Employez cette classe si vous appartenez à une unité blindée. Sinon, à moins d'être équipé du Panzerfaust et donc du Mauser K98, accompagnez toujours d'autres fantassins. Vous ne disposez que d'une arme de poing contre le personnel.

- Les fusils antichars sont difficiles à utiliser, et bien plus faibles que les lance-roquettes. Visez le haut de la tourelle, ou l'écoutille de commandement (les chenilles sont vulnérables également).

- Les grenades antichars japonaises sont inefficaces contre les blindés américains, sauf si vous parvenez à les placer sous le char. Attaquez-vous en priorité aux half-tracks.

- Cette classe est plus efficace en embuscade. Si vous bougez, la précision s'en ressent fortement. Planquez-vous et attendez.

- Ne tentez jamais intentionnellement un tir frontal sur un char. Le blindage est très épais, et vous ne ferez que prélever une cuillère de métal. Visez les flancs et l'arrière autant que possible. Le toit de la tourelle est également peu protégé. Certains blindés sont équipés de plaques anti-charge creuse qui rend les lance-roquettes (Bazooka, Panzerfaust, Panzershrek) inefficace à ces endroits.

### Classe sapeur :

**Armes :** couteau, fusil à répétition (les Américains disposent de la M1 Carbine ou d'un fusil à pompe sur certaines cartes), charges explosives pour les alliés, geballte ladung (assemblage de sept grenades) pour les Allemands, mines (parfois) et clef anglaise pour réparer les véhicules.

- Ressemble beaucoup à la classe assaut, en plus polyvalent, vous pouvez tout faire, de tuer des fantassins, jusqu'à détruire de l'artillerie fixe ou des blindés.

- La M1 Carbine américaine est une arme très utile, plus précise et puissante que les pistolets-mitrailleurs, et donc meilleure en combat rapproché que le M1 Garand. Elle a également moins de recul.

- Les satchels (charges explosives) remplacent les paquets de TNT couplés à un détonateur de BF 1942, ils ont une mèche de dix ou cinq secondes, tout dépend de l'usage. Elles sont très efficaces contre les blindés.



## Section Tactique



- Les geballte ladung sont expressément destinées à détruire du blindé. Cependant, il est important de les lancer de loin car sinon vous risquez d'être tué.
- Les mines doivent être semées sur tous les points de passage des chars, ponts ou ravins, où ils n'ont aucun moyen de passer à travers.
- Le sapeur dispose d'une clé, il est important pour toute l'équipe que vous réparez tout ce qu'on vous demande.
- C'est évidemment LA classe des équipages de chars, puisque vous pouvez réparer votre engin.

### Classe soutien :

**Armes :** fusil-mitrailleur (ou mitrailleuse légère)

- Employé comme soutien pour le reste de l'équipe, votre tâche consiste à rester en retrait de vos camarades pour empêcher l'infanterie ennemie de progresser facilement par des tirs de couverture dissuasifs.
- Si l'infanterie attaque par vague, c'est votre boulot de stopper cette offensive.
- Ce type d'armes n'est efficace que si vous êtes couché, les autres positions auront pour résultat une énorme dispersion des balles sans aucune précision.
- Cette classe convient aussi bien aux combats de rue qu'aux batailles en rase campagne, et disponible presque sur toutes les cartes.

### Classe officiers :

**Armes :** couteau, pistolet, mitrailleuse, paire de jumelles

- Cette classe, bien que présente sur la plupart des cartes, est peu employée. Principalement parce que beaucoup de joueurs la voient comme une classe «combat rapproché» sans grenades. Pourtant cette classe est indispensable pour fournir des solutions de tir à l'artillerie car c'est la seule classe de respawn à posséder les indispensables jumelles.
- Utilisez ces dernières dès que vous avez de l'artillerie dans votre équipe, et que vous n'avez pas besoin des grenades de la classe combat rapproché.



## Section Tactique



### Classe éclaireur/tireur d'élite :

**Armes :** couteau, fusil de précision à répétition, paire de jumelles

- Vous ne pouvez pas réapparaître en tant que sniper, mais vous pouvez ramasser un paquetage de cette classe, présent sur presque toutes les cartes.
- Cette classe demande un peu de pratique, du temps pour viser, et l'absence de certitude de toucher votre cible.
- Dès que possible, éclairez des cibles pour l'artillerie.
- Le but de cette classe est de tuer les fantassins ennemis qui arrivent les premiers sur un drapeau. Surtout, éliminez en priorité les servants de mitrailleuses et de mortier, et traquez les tireurs isolés ennemis.
- La mission de cette classe est de tuer l'ennemi à grande distance et furtivement.

### Classe marin :

**Armes :** un fusil, une clef.

- Il s'agit essentiellement de la même classe que les sapeurs, sauf que vous ne pouvez pas traquer les blindés, vous pouvez juste assurer la maintenance du matériel.
- Cette classe n'apparaît que dans le Pacifique, et encore, dans les cartes à dominante navale.





## PARTIE II : Tactiques de Blindés

### Tactiques communes à tous les blindés :

- A chaque fois que c'est possible, pointez votre blindé dans la direction de l'ennemi, le blindage frontal étant le plus épais.
- Ne pénétrez jamais dans une zone urbaine ou boisée sans infanterie de soutien, il s'agit d'une des manières de mourir les plus rapides de FH.
- Ne progressez pas trop longtemps en ligne droite sur les cartes où des avions sont présents. Si un avion passe au-dessus de vous, tournez et continuez dans une direction différente, il y a de fortes chances que l'appareil revienne s'occuper de vous.
- Les chars travaillent plus efficacement en groupements blindés, tâchez de rester groupés.
- Si un char ami vous demande d'assurer sa couverture, ça ne signifie pas que vous devez demeurer juste à ses côtés, mais que vous vous placiez légèrement en retrait afin d'empêcher blindés et fantassins adverses d'attaquer de flanc.

### Canons automoteur et/ou canons d'assaut :

Exemples : Stug3B, Stug3G, Brümbar, Bishop, Priest, Marder

- A l'exception de certains équipés de canons anti-chars, ces blindés ne sont pas destinés à des tâches antichar ; leur rôle consiste à annihiler l'infanterie en masse et rapidement.
- Les canons automoteurs ne peuvent pas manier leurs canons sur 360°, étant dépourvus de tourelles. Avec leur canon sous casemate, ils doivent être tournés vers la cible pour pouvoir tirer.
- Ne vous laissez pas vos flancs sans protection, vous disposez d'un blindage frontal relativement sérieux, mais de protections latérales médiocres.
- La série des Stug3 a un profil très ramassé, servez-vous en pour vous embusquer derrière le relief et la végétation.
- Si vous devez engager des blindés ennemis avec ce type de véhicule, tâchez de les prendre en embuscade de côté.



## Section Tactique

### Chars légers :

Exemples : PzKpfw (Panzer) II, Matilda, M3 Stuart, BT-7, Ha-Go

- Quand c'est possible, ne les employez pas à des tâches antichar, vous mourriez TRES rapidement.
- Ils ne doivent qu'être utilisés qu'à des fins antipersonnelles. D'ailleurs, nombre de blindés légers ne sont équipés que d'une mitrailleuse.
- Pour la plupart ces chars sont rapides, utilisez votre vitesse pour échapper aux chars plus lourds.
- Si vous devez malgré tout engager d'autres chars, essayez de vous trouver derrière ou au-dessus du char visé pour lui tirer dessus (là où le blindage est le plus faible).
- Utilisez le terrain pour vous dissimuler ; cachez-vous dans les fossés, les buissons et derrière les bâtiments. Il n'est guère recommandé de demeurer à découvert.

### Chars moyens :

Exemples : Panzer III, Panzer IV , Sherman, Cromwell, T-34, T-34/85, Chi-Ha.

- Il s'agit des blindés les plus courants de FH, ceux que vous utiliserez le plus, aussi apprenez à les connaître.
- Certains de ces chars conviennent parfaitement pour le combat antichar, d'autres non. Si le char possède un tube court (PzKpfw III ou IV, Sherman), tentez d'éviter les autres chars. Si vous possédez un canon long (Panzer IVH), vous pouvez détruire des blindés, mais continuez à éviter les chars lourds car les chars moyens sont insuffisamment blindés pour affronter directement les chars lourds.
- Seules les zones urbaines offrent une réelle couverture à ces blindés car ils ne sont pas assez bas pour se cacher dans les buissons.



## Section Tactique



### **Chars lourds :**

Exemples : Panzer V Panther, Panzer VI Tigre et Tigre Royal, IS -2.

- Le nec plus ultra en termes de blindage et de puissance de feu.
- Le Tigre doit être employé comme un canon automoteur, sa tourelle ayant une vitesse de rotation TRES lente.
- Ces chars, bien que très puissants et solidement blindés, demeurent vulnérables sur les côtés. Tâchez de toujours faire face à l'ennemi.
- Ces chars sont vulnérables aux attaques aériennes, cachez-vous sous les arbres et restez à proximité des plates-formes de DCA.



## Installation

1°) Vous devez d'abord installer **Battlefield 1942** avec les patches 1.6 et 1.61b. **Vous devez d'abord installer le patch 1.6 et ensuite le patch 1.61b.**

- Liens pour les patches : <http://www.somua.com/index.php?act=See&id=2593>

2°) Téléchargez la version 0.70 de Forgotten Hope. La version 0.70 est composée de trois fichiers. Vous pouvez soit les télécharger un par un ou tous les trois ensemble. Seul la version client est à télécharger.

- Liens pour les fichiers de Forgotten Hope 0.7 :  
<http://forgottenhope.bf1942files.com/main.php?module=downloads&lang=french>

3°) Si vous possédez déjà une version précédente de Forgotten Hope, supprimer la de votre PC, avant d'installer la version 0.7. Pour cela supprimer le dossier « FH » à ce chemin suivant : « :\\Program Files\\EA GAMES\\Battlefield 1942\\Mods\\FH ».

4°) Exécuter les trois fichiers d'installation dans l'ordre (1of3 puis 2of3 et enfin 3of3).

5°) Vous pouvez aussi téléchargé le Map Pack N°6. Ce pack, qui apporte de nombreuses nouvelles cartes, est facultatif. Mais il est nécessaire sur la plupart des serveurs. Pour l'installer, il suffit de l'exécuter, tout simplement.

- Lien pour le Mappack :  
[http://myistournaments.com/ftpwaw/Mods/FH\\_Fanmappack\\_6.zip](http://myistournaments.com/ftpwaw/Mods/FH_Fanmappack_6.zip)

6°) Voilà ! C'est installé ! Vous pouvez maintenant rejoindre un serveur soit par le jeu directement, soit par ASE (All Seeing Eye ) que nous conseillons. N'oubliez pas de sélectionner « Forgotten Hope » dans « mods » pour rejoindre un serveur FH.  
**Note** : ASE est un shareware. Il reste gratuit si vous refusez la demande de paiement pour la version complète lorsqu'il vous le propose.

- Lien pour ASE : <http://www.udpssoft.com/eye/download/newer/EyeInstaller.exe>

7°) Si malgré cela, vous rencontrez des difficultés d'installations ou tout autre chose, nous vous invitons à venir sur notre forum pour y remédier : <http://www.79th.org/iboard>





Et Oui, les gars ! Vous venez d'atteindre la dernière page du manuel. La plupart des gens ne liront pas la totalité de l'ouvrage, alors je pense que peu d'entre vous liront finalement ceci.

Je voudrais remercier Dime, Stranger et Hadès pour leurs descriptions des véhicules. Merci à Hartmann pour la liste du matériel et à Scott Wag pour les tactiques d'infanterie et de blindés. Merci Towbee pour la couverture. O'Neill... tu sais que je te dois une bière ou deux !!)

Souvenez-vous que ce manuel évolue avec les patches. Les tactiques et la manière de jeu changent avec les améliorations de FH. Si vous avez vos propres tactiques pour une carte en particulier ou pour FH en général, n'hésitez pas à m'en faire part : ace3344@hotmail.com

Nous espérons vous avoir donné une petite impression de ce qu'est le monde de Forgotten Hope. Nous avons volontairement omis de décrire une partie du matériel pour que vous le découvriez par vous-même, ce manuel n'étant qu'une mise en bouche d'une expérience vraiment intéressante, un défi difficile à relever.

Si vous avez des questions, des suggestions ou des critiques, n'hésitez pas à visiter nos forums ou contactez-moi via MSN/ICQ. Longue vie à FH !

Merci aux développeurs de FH...amis...pour votre soutien et votre dur travail.

Sans des coéquipiers forts et talentueux comme vous, ce mod n'aurait jamais vu le jour et merci !

**Signé : AceS**

*Site officiel* : [www.fhmod.net](http://www.fhmod.net)

*Forums officiels* : <http://www.gamingforums.com/forumdisplay.php?f=479>

*Contact e-mail/MSN* : [ace3344@hotmail.com](mailto:ace3344@hotmail.com)

*Contact ICQ* : 65454500 (AceS)

*Présentation détaillée de la 0.7* : <http://www.79th.org/iboard/index.php?showtopic=2261>

**Traduction française par le 79th Soviet Command. (Sgt-D, McLaren Boy, Gudu.fr)**

*Site Internet*: [www.79th.org](http://www.79th.org)

*Serveur FH (48 places)* : 80.248.210.178:28302

