

CODENAME:
PANZERS
 PHASE ONE



MANUEL DE JEU



© 2004 CDV Software Entertainment AG. Tous droits réservés. CDV, le logo CDV et Codename: PANZERS - Phase One sont des marques déposées par CDV Software Entertainment AG ou Stormregion en Allemagne et/ou autres territoires.
 GameSpy et le logo "Powered by GameSpy" sont des marques déposées de GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés.
 Utilise Bink Video. © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. Utilise Miles Sound System. © 1991-2004 by RAD Game Tools, Inc.
 Utilise Miles 3D Realistic Sound Experience (RSX) Software copyright © 1997-2004 by Intel Corporation and RAD Game Tools, Inc.



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE**AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE**

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent familial ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux

parents d'être attentifs à leurs enfants surtout lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

**PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR
L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO**

Ne vous tenez pas trop prêt de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de l'ordinateur et aussi loin que le permettent les cordons de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

SUPPORT

En cas de problème technique, contactez notre support technique par mail ou téléphone de 9h00 à 17h00 du lundi au samedi

HOT LINE : 01.34.62.26.84

E-MAIL : support@panzers-lejeu.com

Pour plus de précisions sur le support technique, rendez vous à la dernière page du manuel.

Retrouvez Panzers sur internet

WWW.PANZERS.COM

INFOS, TELECHARGEMENT, FORUM, DERNIERE NEWS

Installation et configuration requise	4	Véhicules de reconnaissance	26
Configuration requise	4	Armement antichar	26
Configuration minimum	4	Artillerie de campagne	29
Configuration recommandée	4	DCA	31
Introduction	5	Voitures/Camions	32
Héros	6	Camion de réparation	33
Hans von Gröbel	6	Camion de munitions	34
Jeffrey S. Wilson	6	Chasseur-bombardier	34
Aleksander Vladimirov	7	Bombardier	35
Michelle	7	Avion de reconnaissance	35
James Barnes	7	Planeur	36
Menu principal	8	Avion de transport	36
Nouvelle partie	8	Unités russes	37
Charger partie	8	Chars	37
Multijoueurs	8	Véhicules de reconnaissance	40
Réseau	9	Armement antichar	41
Modes de jeu multijoueurs	10	Artillerie de campagne	42
IP direct	11	DCA	44
Gamespy	11	Voitures/Camions	45
Initiation	12	Camion de munitions	46
Camp d'entraînement	12	Chasseur-bombardier	46
Scenario	12	Bombardier	47
Options	12	Avion de reconnaissance	47
Options de jeu	12	Unités alliées	48
Graphismes	13	Chars	48
Sons	13	Véhicules de reconnaissance	51
Credits	13	Armement antichar	52
Quitter	13	Artillerie de campagne	53
Champ de bataille	14	DCA	55
Interface de jeu	14	Voitures/Camions	55
Carte stratégique	14	Camion de réparation	56
Fenêtre d'information	15	Camion de munitions	57
Zone d'ordres	15	Chasseur-bombardier	57
Barre de commandes	16	Bombardier	58
Généralités	16	Avion de reconnaissance	58
Commandes	17	Planeur	59
Commandes du jeu	17	Avion de transport	59
Commandes de la caméra	18	Autres nations	60
Curseurs	18	Chars	60
Équipement	19	Artillerie SP	61
Quartier général	20	Artillerie	61
Description des unités	21	Armement antichar	61
Unités allemandes	21	Camion	62
Chars	21	Avion	62
		Crédits	63
		Agrement de licence	66

INSTALLATION ET CONFIGURATION REQUISE

Pour installer **Panzers**, insérez le disque du jeu dans votre lecteur de CD-ROM. Lorsque l'installation se lance, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

Si l'installation ne se lance pas automatiquement quand vous insérez le disque de **Panzers** dans votre lecteur, procédez comme suit :

1. Cliquez sur **Exécuter...** dans le menu **Démarrer**.
2. Tapez ensuite **D:\Setup.exe** (remplacez si nécessaire la lettre "D" par celle désignant votre lecteur de CD-ROM).
3. Cliquez sur **OK**.

Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer **Panzers**.

Durant la procédure d'installation, un message vous demandera si vous souhaitez installer **GameSpy** (pour participer à des parties multijoueurs via Internet). Cliquez sur **OUI** pour installer **GameSpy** sur votre machine et suivez les instructions qui s'affichent.

Configuration requise

Configuration minimum

Processeur :	AMD Athlon™ 750 MHz ou Intel Pentium® III 750 MHz
RAM :	256 Mo
Carte graphique :	carte compatible DirectX, gérant le mode T&L, avec 32 Mo de RAM (ex : GeForce2 MX/Radeon 7200)
Carte son :	compatible DirectX
Lecteur CD-ROM :	8x ou plus rapide
SE :	Windows® 98/Me/2000/XP
Espace disque :	3 Go
DirectX :	DirectX 9.0b (fourni sur ce disque)

Configuration recommandée

Processeur :	AMD Athlon™ 1,8 GHz ou Intel Pentium® III 1,8 GHz
RAM :	512 Mo
Carte graphique :	carte compatible DirectX, gérant le mode T&L, avec 64 Mo de RAM (ex : GeForce4Ti / Radeon 9500)
Carte son :	compatible DirectX
Lecteur CD-ROM :	8x ou plus rapide
SE :	Windows® 98/Me/2000/XP
Espace disque :	3 Go
DirectX :	DirectX 9.0b (fourni sur ce disque)

INTRODUCTION

Codename: Panzers est un jeu de stratégie basé sur les événements de la Seconde Guerre mondiale.

Il comprend trois campagnes, consacrées chacune aux puissances du conflit : l'Allemagne, l'Union Soviétique et les Alliés. Chaque campagne est divisée en plusieurs missions. La campagne allemande se focalise sur les événements du début de la guerre : invasion de la Pologne en 1939, de la France en 1940 puis de l'Union Soviétique en été 1941, l'offensive sur Moscou en automne 1941 et le siège de Stalingrad en 1942. La campagne soviétique commence par l'hiver 1941 près de Moscou et comprend des batailles majeures comme celle de Koursk et la reconquête de Stalingrad.

La campagne alliée commence par les parachutages en Normandie et se termine par l'assaut du "Nid de l'Aigle". Elle inclut également la destruction d'une base de lancement de V2, la célèbre opération Market Garden et la Bataille des Ardennes.

Les missions suivent l'ordre chronologique et incluent un ou plusieurs objectifs qui doivent être atteints pour passer à la mission suivante. Des missions additionnelles (en option) permettent au joueur de gagner des points d'expérience et de l'argent supplémentaire. Les cartes de lieux et les positions des troupes dans les missions principales reproduisent les événements historiques avec une grande fidélité.

Vous incarnez le commandant d'une petite formation militaire et devez mener à bien toutes les missions qui vous sont assignées pour remporter la victoire dans la campagne. Votre groupe comporte différents types d'unités : artillerie, blindés, infanterie, unités de soutien et de ravitaillement. Vous avez également la possibilité de requérir un soutien aérien en cas de besoin. Vous recevez la liste des objectifs à accomplir au début de chaque mission. Il s'agit généralement de prendre d'assaut des positions ennemies, de vous emparer de lieux stratégiques (ponts, villes, gares), de vaincre les forces ennemies et de prendre leurs bases. Lors des missions défensives, vous devrez tenir des positions fortifiées face aux assauts de forces ennemies plus importantes que les vôtres. Vous pouvez donner des ordres individuels à n'importe quelle unité se trouvant sous vos ordres. Vous pouvez également réunir plusieurs unités et former des groupes que vous dirigez comme s'il s'agissait d'une seule unité. Une mission est réussie lorsque tous les objectifs de missions ont été atteints. Si vos forces ont été vaincues ou si vous n'avez pas atteint les objectifs principaux nécessaires à la poursuite du scénario, votre mission est un échec.



HEROS

CODE NAME:
PANZERS
PHASE ONE
**Hans von Gröbel**

Né le 10 mai 1910 à Leipzig, en Allemagne, Hans von Gröbel décide de suivre les pas de son père et d'embrasser une carrière militaire. Il intègre la Reichswehr après en avoir réussi les difficiles examens d'entrée. Ses camarades se souviennent de lui comme d'un jeune homme droit, intelligent et déterminé, doté d'un talent indéniable pour diriger des hommes. Durant ses années de formation, les enseignements et les entraînements physiques intenses forment son caractère. En 1933, il est reçu aux examens finaux et devient lieutenant dans l'armée allemande. Il est apprécié et respecté, non seulement par ses égaux, mais également par les soldats qu'il dirige. Hans est satisfait de sa situation dans l'armée : les soldats de la Wehrmacht ont en effet de nouveaux véhicules et équipements à leur disposition, perçoivent des salaires plus importants et sont mieux respectés.

Von Gröbel soutient avec enthousiasme et naïveté le gouvernement qui a mis fin à la crise économique et ramené la prospérité dans le pays. Il ne se doute pas que quelques années plus tard, son pays ne sera plus que ruines, à cause de ce même gouvernement.

Jeffrey S. Wilson

Né le 5 mai 1910 à West Memphis, Tennessee, le jeune Wilson apprit rapidement combien était dure la vie d'un fermier : son père travaillait inlassablement et n'avait guère de temps pour profiter des plaisirs de la vie.

À 14 ans, il décide d'entrer dans l'armée pour échapper à la monotonie du quotidien et avoir un jour l'occasion de découvrir le monde. Wilson a l'âme d'un patriote : il a d'ailleurs toujours aimé écouter son grand père lui raconter l'histoire de l'Amérique. C'est ce dernier qui lui a appris ce qu'est un vrai Américain : un homme fier de son pays, défenseur de la justice et de la paix ! Sa progression au sein de l'armée, parfois pénible, est pourtant exemplaire. N'ayant jamais eu une vie facile, il ne s'étonne pas qu'il n'en soit pas différemment sous les drapeaux. C'est pourtant grâce à l'armée qu'il est enfin reconnu et respecté. Il constitue un exemple pour ses subordonnés et est considéré comme un excellent meneur d'hommes par ses collègues officiers. Il a pour particularité d'aimer les cigares cubains. D'ailleurs, vous ne le verrez jamais élaborer une de ses ingénieuses stratégies militaires sans un de ces cigares entre les lèvres.

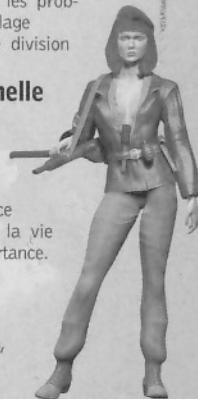

CODE NAME:
PANZERS
PHASE ONE
Aleksander Vladimirov

Aleksander Vladimirov est né le 28 décembre 1911 dans une petite ferme, non loin du village de Dmitrov. Ses parents sont de simples paysans, bien que son père soit issu d'une noble lignée. À l'école, il se rêve conduisant l'unique tracteur du village. Ce n'est que lorsqu'il est enrôlé dans une caserne à Moscou qu'il découvre qu'un autre monde l'attend. La vie trépidante de la capitale soviétique offre des attraits apparemment inépuisables à côté desquels la triste monotonie de la vie dans sa campagne natale fait pâle figure. Ce séduisant jeune homme lie facilement connaissance et ne refuse jamais un verre de vodka. Rien ne le rebute, pas même le dur entraînement des soldats. Son rire résonne souvent dans la caserne. Son courage est tout aussi remarquable. Lors d'un entraînement, il saute sur une grenade mal lancée pour la ramasser alors et la projeter au loin, sauvant ainsi la vie de cinq de ses camarades au mépris de la sienne. Cet acte de bravoure attire l'attention de ses supérieurs et marque l'envolée de sa carrière. Il est ainsi promu efreitor (caporal) et devient successivement "mladshiy serzhant", "serzhant", "starhiy serzhant", "starshina" et "mladshiy leitenant".

Au bout de quelques années, il atteint le grade de lieutenant et est à la tête d'une division blindée. Ses hommes l'admirent et le respectent. Sévère mais juste, Aleksander ne fait jamais intervenir la cour martiale, préférant régler les problèmes par lui-même. L'enfant qui rêvait de conduire le tracteur du village n'aurait sans doute jamais imaginé qu'il se retrouverait à la tête d'une division de chars au début de la guerre.

Michelle

Lorsque la guerre éclate, Michelle est une ravissante jeune femme de 24 ans, dont les beaux cheveux bruns, les yeux noisette et la silhouette parfaite ne laissent pas les hommes indifférents. Mais ces formes séduisantes cachent une volonté de fer et une inextinguible soif de justice. Elle décide rapidement de rejoindre la Résistance française et de mener sa propre guerre contre ceux pour qui la vie humaine n'a aucune importance.

**James Barnes**

Né le 8 janvier 1908 à Guildford, au Sud de Londres, James Barnes est issu d'une riche famille et est éduqué par les meilleurs professeurs privés du pays.

Il vit une enfance calme et protégée et reçoit l'éducation qui sied à un gentleman : il apprend ainsi à rester poli, respectueux et à garder son sang-froid en toutes circonstances. Plus tard, ses parents l'envoient dans une école militaire pour lui apprendre les vertus de la discipline. Il y rencontre des congénères dont les manières sont bien moins raffinées que les siennes. Pourtant, il ne déroge jamais aux règles de la politesse, ce qui lui vaut le surnom de "Gentleman".

Au fil des années, il est de plus en plus respecté et reconnu par ses camarades soldats, et décide de rester dans l'armée et d'embrasser une carrière militaire. Entre deux batailles, il aime à se retrouver devant une tasse de thé à parler politique ou affaires avec son ami Jeffrey S. Wilson.



MENU PRINCIPAL

Après l'introduction, vous accédez directement au menu principal, depuis lequel vous pouvez commencer une nouvelle partie, charger une partie précédemment sauvegardée, commencer une partie multijoueurs, lancer la mission d'initiation, modifier les options, voir les crédits ou quitter le jeu.



Nouvelle partie

Dans le menu principal, cliquez sur Nouvelle partie pour afficher le menu correspondant. Celui-ci vous permet de commencer une nouvelle campagne, de charger un scénario existant ou d'engager une escarmouche.

Dans une partie en mode Campagne, votre but est d'accomplir des missions scénarisées. Vous devez terminer avec succès chaque mission pour passer à la suivante.

Sélectionnez l'un des trois héros - Hans von Gröbel, Aleksander Vladimirov ou Jeffrey S. Wilson - pour commencer respectivement la campagne allemande, soviétique ou alliée. Cliquez sur l'option Scénario du menu Nouvelle partie pour sélectionner et charger l'une des cartes déjà créées.

Une escarmouche est une bataille contre l'ordinateur dans laquelle, contrairement aux missions de campagne, vous n'avez pas d'objectifs à remplir.

Charger partie

Cliquez sur cette option pour reprendre une partie là où vous l'avez laissée. Vous pouvez charger n'importe laquelle de vos sauvegardes, aussi bien celle d'une campagne que celle d'une escarmouche.

Sélectionnez-la dans la liste et cliquez sur CHARGER. Si vous ne souhaitez pas conserver une sauvegarde, effacez-la en cliquant sur SUPPRIMER.

Multijoueurs

L'un des principaux intérêts de Panzers est la possibilité de jouer contre des adversaires humains via Internet ou, si vous avez la chance d'en avoir un, un réseau local. Pour faire une partie Réseau, le protocole réseau TCP/IP doit être installé sur votre machine. Les parties multijoueurs peuvent accueillir jusqu'à 8 joueurs, répartis en 2 équipes, sur la même carte. Les équipes se composent de 4 membres au maximum. Avant de lancer une partie multijoueurs, indiquez votre nom d'utilisateur.

Réseau

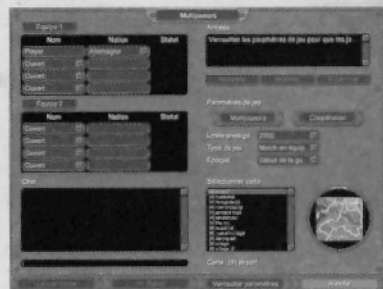


Sélectionnez Réseau si vous souhaitez créer ou rejoindre une partie sur un réseau local. Toutes les parties existantes s'affichent dans la fenêtre principale. Pour rejoindre l'une d'elles, sélectionnez-la dans la liste puis cliquez sur Rejoindre. Pour commencer une nouvelle partie, sélectionnez Créer partie et donnez un nom à votre partie.

Sur la fenêtre Multijoueurs, vous pouvez sélectionner le type de votre nouvelle partie et en régler les paramètres.

Il existe deux principaux paramètres de partie : Multijoueurs et Coopération.

Lors d'une partie en mode Coopération, deux joueurs doivent faire équipe pour accomplir les objectifs de la mission.



Lors d'une partie Multijoueurs, 8 joueurs participent à une partie d'un des trois types disponibles : Match en équipes, Domination et Assaut. Lors d'un Match en équipes, les joueurs ne peuvent pas recruter d'unités en cours de partie, mais ils peuvent recruter des unités supplémentaires par la suite s'ils ont suffisamment de points de prestige. En mode Domination, il est possible de capturer les installations ennemies et d'améliorer ses unités en cours de partie. En mode Assaut, une équipe "attaquante" doit capturer un objectif ennemi précis, tandis que l'équipe "défensive" s'efforce de tenir sa position et d'annuler les troupes assaillantes. Si vous paramétrez l'Époque sur Début de la guerre, vous ne pouvez acheter que des unités d'infanterie ou des blindés légers en début de partie, et la limite de prestige est basse. Si vous voulez commencer la partie avec des chars et de l'armement lourds, préférez le paramètre Fin de la guerre.

Après avoir défini les paramètres de la partie, la Limite de prestige, le type de partie et l'époque, vous devez verrouiller les paramètres de jeu pour permettre aux autres joueurs de recruter leurs unités (voir l'écran Quartier général, dans la rubrique "Généralités"). Lorsque chacun a sélectionné ses troupes et cliqué sur "Prêt" pour le confirmer, vous pouvez lancer la partie.

Modes de jeu multijoueurs

Deathmatch en équipe

Combattez pour la victoire en affrontant jusqu'à 7 autres joueurs humains et/ou contrôlés par l'ordinateur.

Ne comptez que sur les soldats que vous avez vous-même choisis. Utilisez l'équipement et les unités qui vous ont été fournis à leur potentiel maximal, car vous ne recevrez aucun renfort.

Vous trouverez de plus amples informations sur ce point dans le jeu en consultant les Objectifs de mission.

Domination

Combattez pour la victoire en affrontant jusqu'à 7 autres joueurs humains et/ou contrôlés par l'ordinateur.

Capturez l'usine automobile et le camp d'infanterie et gardez-en le contrôle. Ces installations seront le pilier de votre armée et vous fournissent de nouvelles unités quand vous les contrôlez.

N'oubliez pas pour autant la station radar. Elle vous permettra de lancer des attaques aériennes et d'envoyer des éclaireurs sur le champ de bataille.

Assault

Combattez pour la victoire en affrontant jusqu'à 7 autres joueurs humains et/ou contrôlés par l'ordinateur.

Décidez vous-même si vous voulez ou non accomplir un objectif ou prendre le rôle de l'assaillant pour accomplir plusieurs objectifs de mission.

Coopération

Jouez chaque mission des trois campagnes avec un ami. Faites face à l'adversité sur le champ de bataille en luttant côte à côte avec lui, non seulement pour survivre, mais aussi pour conquérir !

Seul un plan minutieusement élaboré par deux capitaines fera pencher la balance en votre faveur durant les batailles.

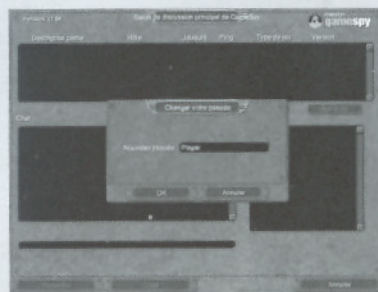
Après avoir défini les paramètres de jeu et la limite de prestige, choisissez le mode de jeu, la durée et la carte, vous devez confirmer les paramètres pour que les joueurs puissent commencer à recruter leurs soldats (voir rubrique Quartier général pour en savoir plus). Lorsque tous les joueurs ont fini de recruter leurs unités, et qu'ils ont cliqué sur le bouton "Prêt", la partie peut commencer.

IP direct

Choisissez cette option si vous voulez rejoindre une partie sur Internet ou votre réseau local. Saisissez l'adresse IP de l'ordinateur hôte.

Gamespy

Vous pouvez jouer à Panzers en ligne, en passant par le serveur central de GameSpy. Si vous sélectionnez le mode GameSpy, le jeu se connectera au serveur central de GameSpy. Entrez votre nom d'utilisateur avant de vous connecter au serveur. Lorsque la connexion est établie et que la liste du serveur centrale est lue, vous entrez dans le salon principal du jeu.



Au centre de l'écran s'affiche la liste des sessions de jeu actives. Pour chacune d'elle est indiqué, sur une ligne, le nom de la partie et le nombre actuel de joueurs. Le nombre de joueurs des parties que vous pouvez rejoindre (la partie n'a pas encore commencé) est indiqué en vert, dans la colonne correspondante ; pour celles qui ont déjà commencé (vous ne pouvez plus les rejoindre), il est indiqué en rouge.

Vous pouvez discuter avec les joueurs connectés au serveur, qui ne participent à aucune partie. Sur la partie gauche de l'écran se trouve une fenêtre de discussion pour les joueurs souhaitant commencer la partie ; tapez vos messages dans la ligne située dessous. Cliquez sur le bouton "Créer" pour lancer une session de jeu. La nouvelle session apparaîtra dans la liste du salon principal. Cliquez sur "Rejoindre partie sélectionnée" pour rejoindre la session sélectionnée (seules les sessions ouvertes peuvent être rejointes). Après avoir créé votre propre session, ou en avoir rejoint une existante, vous passez dans la salle d'attente. La salle d'attente est un lieu de rassemblement pour tous ceux qui souhaitent commencer une nouvelle partie.

A tout moment, vous pouvez passer du salon principal de GameSpy à la salle d'attente, et vice-versa, avant de cliquer sur le bouton "Prêt". Lorsque tous les joueurs sont prêts, vous pouvez passer à l'écran Multijoueurs (voir rubrique Réseau) et commencer la partie.

Initiation

Le but de la mission d'initiation est de vous faire explorer une carte et interagir avec les différentes structures, tout en vous apprenant les bases pour coordonner vos unités.

Camp d'entraînement

Dans ce secteur, vous pouvez tester la plupart des troupes disponibles et mettre au point de nouvelles stratégies sans vous préoccuper du temps ou de la victoire.

Scénario (nouvelle partie)

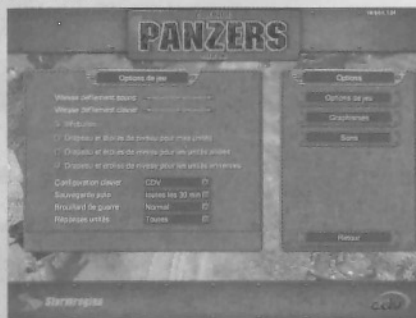
Le mode Scénario propose deux cartes créées pour satisfaire les joueurs expérimentés, c'est-à-dire ceux qui ont déjà vu le bout des campagnes. Pour remporter la victoire sur AH-01 et AH-02, vous devez éliminer toutes les unités de l'ennemi et détruire tous ses bâtiments. Par la suite, vous pourrez trouver de nouvelles cartes sur Internet.

Options

Cliquez ici pour régler les options de jeu, ainsi que les options graphiques et sonores.

Options de jeu

Ce menu vous permet de configurer certains éléments des commandes et de l'interface. Les options disponibles sont :



Vitesse défilement souris/Vitesse défilement clavier : contrôle la vitesse de déplacement de la caméra sur le terrain.

Infobulles / Conseils : activez cette option pour que des infobulles et des conseils s'affichent quand vous placez le curseur au-dessus des icônes de la zone d'ordres ou du jeu, des troupes, etc.

Sauvegarde auto : si cette option est activée, la partie est sauvegardée automatiquement toutes les X minute(s) (à vous de définir la valeur de X).

Brouillard de guerre :

par défaut, le brouillard de guerre est réglé sur Normal et ne masque que les zones inexplorées de la carte ; tout le reste est visible. Si Vert est sélectionné, toute la carte s'affiche (sans révéler l'emplacement des unités ennemies) et le champ de vision de vos unités est matérialisé par un cercle vert discontinu. Si vous désactivez le brouillard, toute la carte s'affiche sans marques supplémentaires.

Réponses unités : paramétrez le type de réponses des unités

Graphismes

Les options graphiques influent significativement sur les performances de Panzers sur votre ordinateur. Faites des essais pour trouver un équilibre entre la qualité à l'écran et la fluidité. Les options disponibles sont :

Luminosité : règle la luminosité du jeu.

Résolution : modifie la résolution d'affichage du jeu.
Les résolutions disponibles sont 640x480, 800x600, 1024x768, 1152x864, 1280x960 et 1600x1200.

Nb couleurs : augmente le nombre de couleurs utilisées par le jeu.

Tx rafraîchissement : un taux de rafraîchissement élevé réduit le scintillement de l'image, et par conséquent la fatigue visuelle, mais peut endommager le moniteur si celui-ci n'est pas compatible. Veuillez consulter le mode d'emploi de votre moniteur pour connaître les taux de rafraîchissement acceptés.

Synchro verticale : elle peut être activée ou désactivée.

Anti-aliasing, Ombres, Détails textures, Filtrage texture : augmentez les valeurs de ces options pour améliorer l'apparence du jeu, mais, attention, cela peut réduire considérablement les performances du jeu sur votre machine.

Sons

Cette option vous permet de régler le volume de la musique, des effets sonores et des voix.

Credits

Affiche des informations sur l'équipe de développement de Panzers.

Quitter

Ferme Panzers et vous ramène au bureau de Windows.

CHAMP DE BATAILLE

Dans cette rubrique, vous apprendrez à mener vos troupes au combat, ce qui constituera votre principale occupation quand vous commencerez à jouer à Panzers. Vous apprendrez tout ce qu'il faut savoir sur ce qui se déroule sur le champ de bataille, que ce soit celui d'une mission campagne, celui d'une escarmouche contre l'IA ou celui d'une partie en ligne avec un groupe d'amis.

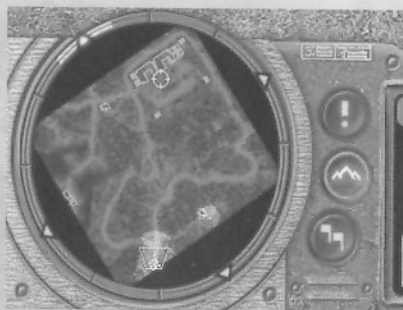
Interface de jeu

Vous trouverez ci-dessous des informations sur le fonctionnement de l'interface de Panzers, indispensable pour contrôler les opérations. L'interface se compose de :

- la fenêtre d'information
- la carte stratégique
- la zone d'ordres
- la barre de commandes

Carte stratégique

La carte stratégique représente le champ de bataille à échelle réduite. Troupes et bâtiments y sont représentés par de petits points ou des icônes (dans le cas des bâtiments) de différentes couleurs : **verts** pour vos troupes, **rouges** pour les troupes ennemies et **gris** pour les bâtiments. La position que vous devez atteindre pour accomplir votre objectif principal est signalée par un réticule bleu clair.



Sur la carte stratégique, vous pouvez placer des repères pour attirer l'attention des troupes alliées (icône !), afficher/masquer le relief (icône central) et les couleurs alliées (icône avec deux drapeaux).

Fenêtre d'information

La fenêtre d'information vous fournit toutes les informations sur l'élément actuellement sélectionné. Lorsque vous sélectionnez une unité, son type, ses points de vie (cœur rouge), ses munitions (balles), son expérience (galons) et sa température (pour les véhicules blindés, qui peuvent devenir extrêmement chauds quand il sont exposés à des flammes) s'affichent. Si vous sélectionnez plusieurs unités, des carrés verts vous indiquent combien d'unités du même type sont sélectionnées, ou si vous sélectionnez un véhicule, combien d'hommes se trouvent à bord. Vous trouverez aussi dans cette fenêtre des informations sur les dégâts que chaque unité peut infliger à l'ennemi, et des icônes correspondants à leur équipement, leurs aptitudes et le soutien qu'elles peuvent demander (avion de reconnaissance, bombardier, etc.).

Fenêtre d'information



Zone d'ordres

Zone d'ordres

Dans cette zone, vous pouvez ordonner à vos unités d'adopter une posture (debout, courbé, couché), d'accomplir une action (s'arrêter, attaquer, se déplacer) ou d'utiliser un équipement (lancer des grenades, soigner). Certains de ces icônes sont communs à toutes les unités, d'autres sont spécifiques à certaines.

Ordres communs :

Arrêt : l'unité annule tout ordre précédent et cesse toute action.

Attaque : l'unité attaque la cible désignée jusqu'à destruction complète.

Déplacement : l'unité se rend à l'emplacement spécifié.

État (mouvements libres) : l'unité ouvre le feu sur tout ennemi entrant dans son champ de vision et le poursuit.

État (maintien de la position) : l'unité ouvre le feu sur tout ennemi arrivant à portée de tir, mais ne se déplace pas.

État (passif) : dans cet état, les unités ne se déplacent pas. Les fantassins répondent aux tirs ennemis s'ils sont attaqués, mais pas les véhicules.

Il existe plusieurs ordres spécifiques aux unités. Pour en obtenir une description, positionnez le curseur au-dessus de leur icône (assurez-vous que l'option Infobulles est cochée dans les options de jeu).

GENERALITES

Barre de commandes



En haut de l'écran se trouve une barre regroupant diverses commandes. La partie de gauche présente les "plaques d'identification" des unités groupées ensemble. L'option Menu vous permet de retourner au menu principal, l'option Objectifs de voir les objectifs de votre mission. La case de prestige P vous indique votre prestige actuel. Vous pouvez obtenir des points de prestige supplémentaires en accomplissant des objectifs secondaires et les utiliser pour recruter de nouvelles unités à la fin de votre mission. A côté de la case de prestige se trouvent un chronomètre, indiquant la durée de la partie, et 3 boutons vous permettant de mettre la partie en pause, de rétablir la vitesse normale du jeu ou de l'accélérer.

Généralités

Si vous découvrez les jeux de stratégie, nous vous conseillons d'effectuer la mission d'initiation avant de commencer une nouvelle partie. Que vous suiviez ou pas ce conseil, vous trouverez ci-dessous quelques astuces pratiques.

Pour faire défiler la carte, il vous suffit de déplacer le curseur jusqu'au bord de l'écran. Pour contrôler la caméra, appuyez simplement sur le bouton du milieu de la souris et maintenez-le enfoncé. En déplaçant la souris vers la gauche ou la droite, vous pouvez faire pivoter la caméra, en la déplaçant vers le haut ou le bas, l'incliner. Vous pouvez également zoomer à l'aide la molette ou faire défiler la carte stratégique en déplaçant la souris, tout en maintenant le bouton gauche enfoncé.

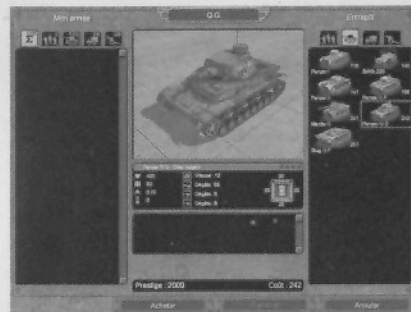
Les ordres se donnent de façon très simple : sélectionnez une unité (ou plusieurs) en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris, cliquez avec le bouton gauche sur un icône d'action dans la zone d'ordres, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur la zone ou l'objet cible.

Pour commander vos troupes plus efficacement durant les batailles, vous pouvez créer des groupes. Pour cela, sélectionnez quelques unités en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris et en faisant glisser le curseur autour d'elles. Appuyez sur la touche Ctrl et une touche numérique (Ctrl et 1, par exemple) pour créer le groupe 1. La plaque numéro 1 apparaîtra alors dans la barre de commandes. Il vous suffira par la suite d'appuyer sur le chiffre 1 pour sélectionner rapidement ce groupe.

Les unités gagnent de l'expérience lors des batailles et progressent d'un niveau quand elle est suffisante. Elles gagnent alors des bonus de points de vie, de puissance de feu ou une meilleure portée d'écoute.

Dans la zone d'ordres, vous pouvez activer les icônes d'équipement - en cochant le petit point dans le coin supérieur droit de ces icônes - pour que les unités utilisent automatiquement l'équipement dont elles disposent pendant le jeu

COMMANDES



Chaque mission comporte des objectifs optionnels, vous permettant de gagner des points de prestige si vous les accomplissez. Les points de prestige ont une grande importance, puisqu'ils vous permettent de recruter des unités supplémentaires pour vos campagnes, à la fin de chaque mission. Dans le quartier général, vous pouvez troquer vos points de prestige contre des unités, mais vous ne pouvez pas commander plus de 25 unités en tout.

COMMANDES DE JEU

Z - Arrêt	N - Sélectionner la prochaine unité
E - Attaque	CTRL+A - Select. tout les unités
R - Déplacement	CTRL+S - Select tout les soldats
S - Véhicules: Marche arrière	CTRL+T - Select tout les chars
S - Soldats: grenades, canots pneumatiques, etc.	SHIFT - Ordres successifs (maintenir enfoncer)
D - Sortir	ESPACE - Pause
F - Ordres spéciaux (arrimage/désarrimage)	RETOUR ARRIERE - Accélérer
X - Mouvement libre	F6 - Sauvegarde rapide
C - Maintien de la position	F9 - Chargement rapide
V - Passif	F8 - Activer/désactiver le plein écran
A - Debout	F10 - Voir les objectifs
Q - Couché	
W - Couché	

COMMANDES DE LA CAMERA

Défilement : maintenez enfoncé le bouton droit de la souris (aucune unité ne doit être sélectionnée) ou déplacez le curseur jusqu'au bord de l'écran.

Rotation : déplacez la souris sur l'axe X, tout en appuyant sur le bouton du milieu de la souris.

Inclinaison : déplacez la souris sur l'axe Y, tout en appuyant sur le bouton du milieu de la souris.

Zoom : utilisez la molette de la souris.

Défilement de la carte stratégique : déplacez la souris, tout en appuyant sur le bouton gauche de la souris sur la carte stratégique.

CURSEURS

Codes couleurs : le terrain inoccupé est signalé en gris, vos unités en vert, les alliés en jaune, les unités ennemies en rouge et les objets/unités neutres (véhicules ou bâtiments vides, par exemple) en bleu.



réticule : attaquer



balles : recharge de munitions



clé anglaise : réparer



drapeau : point de ralliement



flèche : suivre



signe + : soins



carré traversé d'une ligne : câble de remorquage pour véhicules



flèche vers la gauche : entrer dans un bâtiment, un véhicule



cercle rouge barré d'une croix : sélection impossible (territoire, cible)



globe : pivoter la caméra



grand réticule blanc : attaque spéciale

(grenade, bombardier, chasseur-bombardier, soutien extérieur)

EQUIPEMENT



1. Mine magnétique

Les escouades utilisent ces mines pendant les combats. Il leur suffit de s'approcher d'un char et de placer la mine sur le blindage ; celle-ci reste alors fixée sur l'acier grâce à son aimant. Un retardateur active la charge qui cause des dégâts considérables, même sur les chars lourds, et peut détruire les chars moyens ou légers d'une seule explosion.



2. Grenade

Les grenades sont utilisées lors des combats rapprochés. Le soldat la lance sur un ennemi s'il est suffisamment proche de lui.



3. Explosifs

Les sacs d'explosifs permettent de détruire des bunkers et des bâtiments. L'escouade s'approche de la cible, place le sac d'explosifs et se met à couvert avant qu'il n'explose.



4. Cocktail Molotov (bouteille incendiaire)

Un cocktail Molotov est une bouteille en verre remplie de liquide inflammable et fermée par un bouchon de tissu. Les Résistants l'enflamment avant de le lancer sur un char ou un autre véhicule. Lorsque la bouteille heurte la cible, elle se brise et le liquide contenu à l'intérieur prend feu. Par la suite, l'armée allemande produisit des cocktails Molotov en nombre à des fins militaires. Ces armes étaient appelées Brandflasche, littéralement bouteille incendiaire.



5. Mine antichar

Une escouade peut placer des mines antichars aux endroits où les véhicules ennemis risquent de passer. Lorsqu'un char roule sur une mine, ses chenilles sont endommagées par l'explosion, ce qui l'immobilise.

DESCRIPTION DES UNITES

Unités allemandes

Chars

Panzerkampfwagen I, Version B, SdKfz 101



Suite à sa défaite à la Première Guerre Mondiale, l'Allemagne avait été frappée d'une interdiction de construire des armes blindées. Pourtant, en 1933, le développement d'un véhicule d'entraînement était en route : le "Panzerkampfwagen I", dont le nom de code était "tracteur agricole". En dépit de l'infériorité des armements et du blindage du "Panzer I B", qui devint évidente en 1934, et bien qu'il n'ait été

officiellement utilisé qu'en véhicule d'entraînement, la version "I B" joua un rôle important dans les guerres-éclair en Pologne et en France. Son équipage se composait d'un conducteur et d'un commandant, ce dernier étant également tireur. Le Panzer I B possédait une tourelle pivotante équipée de deux mitrailleuses MG13 de calibre .32, et la faible épaisseur de son blindage n'était efficace que contre l'infanterie légère. En dépit de ses médiocres performances de combat, l'expérience du "Panzer B I" s'avéra précieuse lorsqu'il fallut développer des chars plus puissants. Pour un poids de près de 5 tonnes, le moteur de 100 cv était nettement insuffisant. Et sa consommation de près de 120 l au 100 km trop importante. Malgré ces inconvénients, la plupart des équipages de panzers furent formés sur le "Panzer I B".

Panzerkampfwagen II, Version C, SdKfz 121

La production du Panzerkampfwagen II fut mise en route lorsque le développement des Panzer III et IV fut repoussé en 1934. Conçu comme un char léger de combat et de reconnaissance, il fut utilisé, comme son prédécesseur le Panzer I, comme véhicule d'entraînement.

L'équipage comptait un membre de plus : un opérateur radio, également responsable du rechargement du canon automatique de 20 mm. L'armement du Panzer II, plus puissant que celui de son prédécesseur, s'avéra pourtant inefficace contre les nouveaux chars ennemis. Quant au blindage, il ne repoussait guère que l'infanterie légère. Avec son moteur Maybach de 140 cv, mieux valait que le Panzer II C évite de croiser d'autres chars.



6. Détecteur de mines



Un détecteur de mines est un dispositif électronique permettant de repérer la présence de métal dans le sol. Lorsqu'un soldat ayant reçu l'ordre de déminer un terrain détecte une mine, il place un drapeau à l'endroit où se trouve la mine et continue ses recherches. Les véhicules alliés évitent alors les terrains marqués. Vous pouvez détruire les mines marquées par des drapeaux en tirant sur l'endroit indiqué.

7. Jumelles



Les escouades équipées de jumelles peuvent repérer les ennemis de loin. Leur champ de vision est amélioré.

8. Canot pneumatique



Les unités équipées de canots pneumatiques (pliés dans un sac à dos) peuvent traverser n'importe quelle étendue d'eau. Elles ont cependant besoin d'un peu de temps pour gonfler le canot et pour le replier une fois la traversée effectuée. Si vous ordonnez à vos escouades de traverser une rivière, elles utiliseront automatiquement les canots pneumatiques. Si l'option est désactivée, elles chercheront un pont qui leur permettra de traverser à sec.

Q.G.

Q.G.

Utilisez les Q.G. pendant les campagnes et au début des parties multijoueurs et escarmouches pour constituer votre armée. Vous pouvez déterminer vous-même le prestige dont vous disposez ou en gagner lorsque vous réussissez les objectifs de mission. A gauche de l'écran, vous avez un aperçu de votre groupe d'armée, et à droite, un aperçu de l'équipement de votre nation, soit de l'ensemble des unités dont vous pouvez disposer. Toutes les informations sur les véhicules, l'équipement et l'expérience de vos soldats sont indiquées au milieu de l'écran. Chaque soldat peut transporter deux éléments d'équipement.

Vous devez acheter ces équipements avant de pouvoir les utiliser. Les équipements en cours d'utilisation sont indiqués en blanc. Assurez-vous que ce sont les équipages des chars et véhicules qui gagnent des points d'expérience plutôt que les engins eux-mêmes. Il est donc utile de faire tourner régulièrement les soldats qui constituent les équipages. Lorsque vous cliquez sur le bouton "Changer véhicule", seule la différence de coût entre le premier véhicule acheté et le nouveau véhicule est facturée.

Panzerkampfwagen III, Version F, SdKfz 141



En 1935, il manquait aux Allemands un char capable de faire face aux chars ennemis. La production du Panzerkampfwagen III commença au début de l'année 1938. La version F était équipée d'un canon de 50 mm, de deux mitrailleuses de calibre 32, l'une fixée sur la tourelle, une autre en caisse. Le Panzer III fit ses preuves en Pologne et en France où il réussit à percer les blindages de chars ennemis plus puissants.

L'équipage du Panzer III comptait 5 personnes : un conducteur, un commandant chargé de coordonner les combats depuis la tourelle, un tireur, un chargeur et un opérateur radio, également responsable du maniement des mitrailleuses. Le blindage de 30 mm était suffisant contre les grenades antichars et les tirs de mitrailleuses, mais ne résistait pas aux assauts directs des chars ennemis. Cette faiblesse devint évidente pendant la campagne de Russie, où les fusils antichars, pourtant réputés peu efficaces, pénétraient facilement ses côtés. Les côtés de la tourelle et la caisse furent par la suite renforcés par des jupes blindées.

Panzerkampfwagen IV, Version D, SdKfz 161

Pendant la guerre, le Panzer IV occupa une position cruciale dans les escouades de chars allemands. Conçu au départ pour servir d'unité de soutien pour le Panzer III et l'infanterie, il se révéla rapidement être une arme redoutable contre les chars ennemis. Il était équipé d'un canon court, dont la portée trop réduite était la seule faiblesse, d'un impressionnant calibre de 75 mm. Comme pour le Panzer III, l'équipage se composait de 5 personnes, et le char était aussi bien utilisé contre l'infanterie que contre les blindés. A partir de la version B, le Panzer IV fut équipé d'un moteur 300 cv, les 250 cv de celui de son prédécesseur étant bien insuffisants. En dépit de sa vitesse limitée, le Panzer IV s'avéra être une arme redoutable, particulièrement dans ses dernières versions, qui semèrent la terreur sur le front ennemi.



Panzerkampfwagen IV, Version F2, SdKfz 161/1



Dans sa version F2, le Panzer IV fut finalement équipé d'un canon long de 75 mm, qui devint rapidement le cauchemar des meilleurs chars alliés. Son efficacité permettait à un équipage expérimenté de détruire la plupart des modèles de chars alliés. L'efficacité du canon plus long de la version F2 fit ses preuves pendant la campagne de Russie.

A première vue, et comme lors des précédents affrontements, les chars russes paraissaient indestructibles face aux canons plus petits de l'armée allemande ; ils furent pourtant inefficaces contre les F2. Les fusils antichars russes restaient néanmoins un danger pour le blindage de côté de ces derniers. De fait, des jupes blindées furent ajoutées pour protéger le train de roulement et la tourelle, et s'avérèrent incroyablement résistantes face aux munitions à tête creuse.

Comme pour le Panzer III, l'équipage se composait de 5 personnes, et le char était aussi bien utilisé contre l'infanterie que contre les blindés. A partir de la version B, le Panzer IV fut équipé d'un moteur 300 cv, les 250 cv de celui de son prédécesseur étant bien insuffisants. Jusqu'à 1943, quelques 5300 Panzer IV furent produits, toutes versions confondues.

Panzerkampfwagen VI Tiger, Version E, SdKfz 181

En réponse à la menace représentée par les chars alliés en 1941, l'armée allemande commença la production du célèbre char Tiger en juillet 1942, dont le principal atout, un canon de 88 mm, était largement inspiré du Flak 88 mm. Ses projectiles étaient capables de pénétrer n'importe quel char allié à une distance d'environ 1,6 km, alors que pour percer son blindage de 10 cm d'épaisseur, ceux-ci devaient s'en approcher dangereusement. Si d'aventure un char allié réussissait à s'approcher suffisamment, il lui fallait en plus adopter l'angle exact pour avoir une chance de pénétrer la coque. De fait, tant que le conducteur empêchait l'ennemi de se placer correctement, le Tiger était invincible.

Pourtant, même si l'équipage, commandant, conducteur, tireur, chargeur et opérateur radio, pouvait toujours compter sur l'impressionnante puissance de feu et l'épais blindage de leur véhicule, le moteur de 650 cv causait de fréquents problèmes. Il était en effet largement insuffisant pour supporter le poids de l'appareil, et ses calages et autres pannes plaçaient régulièrement le Tiger dans des situations délicates. Ces inconvénients ne purent jamais être totalement éliminés, même dans les versions ultérieures. Les défaillances du moteur n'étaient pourtant pas le seul point faible du Tiger : en effet, son efficacité dépendait considérablement de la nature du terrain. Sur terrain boueux, par exemple, ses 57 tonnes devenaient un problème de taille.





Panzerkampfwagen VI Tiger II, Version B, SdKfz 182

Entre janvier et septembre 1944, la société Henschel produisit 500 King Tiger pour le compte de la Wehrmacht. Ces chars restèrent en service jusqu'à la fin de la guerre et furent utilisés pendant l'opération Market Garden en Hollande, lors de l'offensive des Ardennes, en Hongrie, en Pologne et pour la défense de Berlin. Même si le King Tiger, ainsi surnommé par les alliés, était une version améliorée du

Tiger I, il s'en démarquait radicalement. Il était équipé du nouveau canon de 88 mm KwK 43 L/71, capable de percer une épaisseur d'acier de 28 cm à 1 km, ce qui en faisait l'arme la plus puissante de la Seconde Guerre Mondiale.

Il pouvait même percer le blindage de n'importe quel char allié à une distance de 3,5 km. Grâce à son blindage, nettement plus efficace que celui du Tiger I, le King Tiger ne craignait aucun char ennemi, à l'exception des JS II et JS III russes.

Le Tiger II faisait la fierté des forces blindées allemandes et la terreur des alliés. Le véritable ennemi du Tiger II était en fait sa propre technologie. Plus de King Tiger se retrouvèrent en effet hors d'usage suite à des pannes mécaniques que suite à des attaques de chars ennemis. Lorsque de telles pannes se produisaient, les cinq membres de l'équipage n'avaient d'autre solution que d'abandonner et de détruire leur véhicule immobilisé.

Panzerkampfwagen V Panther, Version A, SdKfz 171

L'apparition des chars T-34 russes marqua le début d'une période difficile pour les forces blindées allemandes. Le T-34 était en effet bien plus puissant que tous les chars allemands et son blindage incliné déviait la plupart des grenades. Pour faire face à la déferlante de T-34, le haut commandement allemand suggéra tout simplement de copier le char russe, ce qui fut finalement impossible, l'armée allemande ne disposant pas des moteurs et du carburant appropriés. Cependant, la série des Panther, radicalement différente de celle des précédents chars allemands, reprenait le blindage incliné et les larges chenilles du T-34. La production de la version A débuta en août 1943. La mitrailleuse MG fut remplacée par une MG34 protégée par une sphère. Une jupe blindée fut également ajoutée. Le canon long de 75 mm permettait d'atteindre des cibles situées à plus de 2000 m. Grâce à son système de tir automatique, quasiment un tir sur quatre était un coup au but.



Aucun char de la Seconde Guerre Mondiale n'égalait le Panther en terme d'absorption et de suspension. En dépit du recul, le Panther permettait une visée très précise. Il resta considéré comme l'une des armes les plus redoutables de la Seconde Guerre Mondiale, grâce à ses armements, son blindage et sa vitesse. En effet, il pouvait détruire n'importe quel char allié, y compris les T-34.



Panzerkampfwagen V Panther, Revision D, SdKfz 171

L'apparition des chars T-34 russes marqua le début d'une période difficile pour les forces blindées allemandes. Le T-34 était en effet bien plus puissant que tous les chars allemands et son blindage incliné arrêta la plupart des grenades. Pour faire face à la déferlante de T-34, le haut commandement allemand suggéra tout simplement de copier le char russe, ce qui fut finalement impossible, l'armée allemande ne

disposant pas des moteurs et du carburant appropriés. La série des Panther, radicalement différente de celle des précédents chars allemands, reprenait le blindage incliné et les larges chenilles du T-34.

La production du Panther commença en décembre 1942. La première version, le Panther D, présentait de nombreux problèmes de construction. 250 exemplaires furent pourtant utilisés pour l'offensive de Koursk, parmi lesquels 80% furent abandonnés dès le premier jour.

Malgré les problèmes initiaux, le Panther devint finalement l'un des meilleurs chars de la Seconde Guerre Mondiale. Le canon long de 75 mm permettait d'atteindre des cibles situées à plus de 2000 m. Grâce à son système de tir automatique, quasiment un tir sur quatre était un coup au but.

Aucun char de la Seconde Guerre Mondiale n'égalait le Panther en terme d'absorption et de suspension. En dépit du recul, le Panther permettait une visée très précise. Il resta considéré comme l'une des armes les plus redoutables de la Seconde Guerre Mondiale, grâce à ses armements, son blindage et sa vitesse. Il pouvait détruire n'importe quel char allié, y compris les T-34.

Véhicules de reconnaissance



**Light Panzerspähwagen FU,
SdKfz 223**

De 1935 à 1944, près de 1900 Panzerspähwagen ont été produits pour le compte de la Wehrmacht. Ces véhicules servaient d'éclaireur et d'observateur dans les divisions motorisées, légères et blindées. L'équipage, qui comptait de 2 à 4 personnes, possédait un équipement de radio complet, qui lui permettait de contacter leurs officiers, grâce à une antenne longue portée montée à l'extérieur du véhicule.

La casemate blindée était montée sur un châssis de voiture tout à fait ordinaire et équipée d'une tourelle pivotante. La tourelle était fermée sur tous les côtés et protégée des grenades par une grille située sur le dessus. A l'origine, le SdKfz 223 était armé d'une mitrailleuse MG34, qui fut remplacée en 1942 par un petit canon antichar. Ses roues hautes et son moteur Horch de 75 cv en faisaient un véhicule tout terrain, qui fut utilisé sur tous les fronts par l'armée allemande jusqu'à la fin de la guerre. Il était en général accompagné de véhicule équipés de radios longue portée et protégé par des chars légers.

Armement antichar

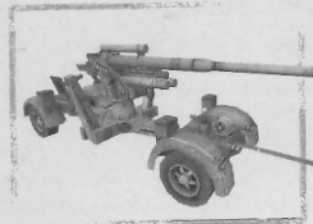
Marder II, SdKfz 131

Lorsque les T-34/76 et KV I russes déferlèrent sur le front est, il devint indispensable pour l'armée allemande de disposer de canons antichars mobiles, afin de contrer les attaques des chars russes. C'est ainsi que les Marders firent leur apparition sur le front. Leur conception était basée sur le principe de récupération : des canons antichars furent ainsi montés sur des châssis inutilisés. Le Marder II fut fabriqué en plus grand nombre que tout autre véhicule de la série des Marders. Il possédait un canon antichar de 75 mm, monté sur le châssis de l'ancien Panzer II F. L'angle de pivotement du canon était très réduit, ce qui obligeait le Marder II à tirer de face. L'équipage du Marder II comptait trois personnes, peu protégées par le blindage léger, facilement pénétré par les tirs ennemis. De plus, l'ouverture de la tourelle constituait une cible facile pour les grenades ennemies.

Malgré ces défauts, le Marder II se révéla être une arme antichar très efficace. Son canon s'avéra même capable de détruire les plus puissants chars russes. La production de Marder II fut interrompue dès l'apparition de chasseurs de char plus évolués. Ils continuèrent cependant d'être utilisés jusqu'à la fin de la guerre.



88 mm Flak (Model 36)



Prenez un canon de DCA de 88 mm, abaissez le canon et vous obtenez l'une des armes antichars les plus efficaces de la Seconde Guerre Mondiale ! Dès le début de la guerre, les Allemands découvrirent que leurs canons antichars n'étaient pas assez puissants pour pénétrer les blindages des chars lourds français ou britanniques.

Pour venir à bout des blindages ennemis, les allemands utilisèrent alors leur plus puissante arme : le canon de DCA de 88 mm. Utilisé contre des cibles au sol, il faisait des dégâts considérables. Le 88 fut l'une des armes les plus redoutées de la Wehrmacht. Il pouvait en effet atteindre des cibles situées à plus de 14 km et ses obus à haute vitesse étaient la terreur des alliés. L'un des inconvénients était son poids important, ce qui rendait nécessaire l'utilisation d'un véhicule, un Opel Blitz par exemple, pour le transporter sur la ligne de front. Et pourtant, il ne fallait que quelques minutes à un équipage bien entraîné pour le déployer.

Sur le front, le 88 détruisait en nombre les véhicules ennemis. Par ailleurs, la longueur de son canon et les obus à haute vitesse qu'il tirait produisaient un son caractéristique qui avait un effet psychologique sur les ennemis. Le canon était si efficace qu'il fut repris pour équiper des chars, dont le célèbre Tiger et le King Tiger (Tiger II).

Sturmgeschütz III, StuG III F, SdKfz 142/1

En 1935, le général von Manstein réclama un véhicule destiné à soutenir l'infanterie, dont le canon serait suffisamment efficace contre les blindés ennemis. C'est en réponse à cette demande que fut conçu le Sturmgeschütz III, canon automoteur monté sur un châssis de Panzer III. La version StuG III F était un véhicule de soutien d'infanterie, mais pouvait également pénétrer tous les blindages ennemis de l'époque grâce à son canon long de 75 mm. En outre, sa forme compacte le rendait difficile à atteindre. Son équipage de 4 personnes avait de bien meilleures chances de survie que les équipages de Marder II.

La fabrication du StuG III était simple et les coûts de production moindres, ce qui permit la mise en service d'un grand nombre d'exemplaires. Pour un véhicule si peu onéreux en terme de production, ses performances en missions défensives étaient plus qu'acceptables. Il fut donc utilisé jusqu'à la fin de la guerre.



Hetzer

Petit, agile, rapide et difficile à repérer, le Hetzer ("blaireau") portait bien son nom. Chasseur de char entièrement blindé (Jagdpanzer), il fut mis en service en 1943.

La nouvelle casemate était montée sur le châssis de l'ancien Panzer 38t. Le Hetzer possédait un canon frontal 75mm PaK 39 L/48 et était surmonté d'une mitrailleuse de 7,92mm qui pivotait sur 360°. L'espace intérieur était cependant assez restreint et à peine suffisant pour

l'équipage de quatre personnes. C'était en revanche un char très fiable : son blindage avant de 60 mm et sa forme compacte le rendaient difficile à atteindre. Le Hetzer était si efficace qu'il continua à être produit après la Seconde Guerre Mondiale pour le compte de l'armée Tchèque.

Jagdpanther

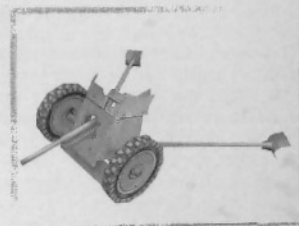
Surnommé le "Grand tueur de char" par les alliés en 1944, le Jagdpanther possédait un canon de 88 mm monté sur un châssis de Panther. Son moteur Maybach de 700 cv lui permettait d'atteindre facilement les 50 km/h, malgré son poids de 45 tonnes. En revanche, son canon ne pouvant pivoter entièrement, il était nécessaire d'orienter le char entier vers la cible. Mais, une fois l'engin en position, l'ennemi n'avait plus qu'une chose à faire : s'enfuir ! Son canon et son épais blindage avant ne laissaient en effet aucun espoir à l'ennemi.

Son châssis particulièrement fiable le mettait en outre à l'abri des pannes de moteur ou des ennuis mécaniques. Le Jagdpanther est considéré comme l'un des meilleurs blindés de la Seconde Guerre Mondiale.

**PaK 37mm (Model 35/36)**

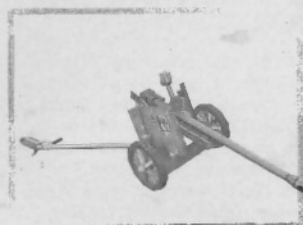
Ce canon antichar de 37 mm avait une portée de 7 200 m, et son poids de 450 kg en faisait un véhicule facile à manoeuvrer. Pourtant, dès 1942, le PaK 37 mm était devenu complètement inefficace, trop peu puissant face aux nouveaux chars alliés. Il était utilisé contre les chars et contre l'infanterie.

Les munitions utilisées étaient, en conséquence, des obus AP et HE.

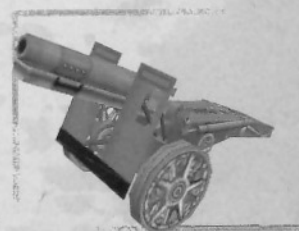
**PaK 50mm (Model 38)**

Ce canon antichar de 50 mm, capable de pénétrer le blindage d'un char à 9 400 m, apparut en 1940. Il s'avéra pourtant rapidement impuissant face aux chars lourds russes.

La cadence de tir avec un équipage expérimenté était de 12 à 14 coups à la minute. Le PaK 50 utilisait des munitions de type AP, HE et HEAT.

**Artillerie de campagne****sIG 33 I**

Seuls 40 exemplaires de ce canon d'infanterie lourd furent construits entre 1939 et 1940. Grâce à son canon de 150 mm monté sur un châssis de Panzer I, cette unité d'artillerie faisait des dégâts considérables dans l'infanterie ennemie. Cependant, et comme tous les canons automoteurs, le sIG I ne résistait pas longtemps aux soldats ennemis qui réussissaient à s'en approcher suffisamment.



LeFH 18 (Wespe)

Les canons automoteurs étaient utilisés dans toutes les unités d'artillerie du fait des avantages offerts par leur mobilité et leur blindage. Le canon automoteur Wespe possédait un armement de gros calibre, un obusier de 105 mm monté sur un châssis de Panzer II. Il accueillait un équipage de cinq personnes et pouvait atteindre une vitesse maximum de 40 km/h pour un poids de 12 tonnes.

Il n'était blindé qu'à l'avant et ne disposait, dans la plupart des cas, que de peu de carburant et de munitions. Il n'en fut produit que 680 exemplaires, qui devinrent pourtant un élément standard de toutes les unités d'artillerie.



Panzerwerfer 42

Le Panzerwerfer 42 était surnommé "Moaning Minnie" par les alliés, à cause du sifflement produit par ses roquettes de 150 mm (tirées par 10 tubes). Sa portée était de près de 7 km. L'important pouvoir explosif et les capacités de dispersion des roquettes du Panzerwerfer 42 provoquaient des dégâts considérables derrière les lignes ennemies. Le lance-roquettes était monté sur une "mule". Ce semi-chenillé était tout sauf rapide, avec une vitesse maximale de 40

km/h. En revanche, il se déplaçait facilement sur tous les types de terrain. Si l'équipage disposait, pour sa défense, d'une mitrailleuse de 7,92 mm, il était cependant nettement préférable qu'il soit couvert par une escouade d'infanterie. Le Panzerwerfer 42 était utilisé pour le pilonnage de cibles éloignées, avant que n'e soit lancé l'assaut des chars et de l'infanterie.



Sturmtyger

À l'origine, ce mortier de 380 mm devait être une arme anti-sous-marine. En 1944 pourtant, il fut simplement monté sur un châssis de Tiger. C'est ainsi que l'obusier d'assaut Tiger (Sturm mortar) fit son apparition. Son canon très court tirait des obus de 365 kg à une distance de 5 km. En dépit de ces performances, les 18 Sturm mortar construits disparurent rapidement des champs de bataille. La plupart des exemplaires en service furent en effet détruits. En outre, à un niveau purement tactique, ces obusiers présentaient des inconvénients non négligeables. Ils furent principalement utilisés en combat rapproché urbain. Un seul tir pouvait en effet détruire complètement une maison. Ils étaient également efficaces contre les bunkers et les fortifi-



cations. L'équipage de 5 personnes était en sécurité à l'intérieur de ce monstre blindé, qui pouvait tirer 13 obus sans le moindre recul, puisque le gaz était évacué par des trous placés sur le canon. Une extension fut par la suite montée à l'arrière pour faciliter le rechargement.

sIG 33 II (150 mm)

Seuls 40 exemplaires de ce canon d'infanterie lourd furent construits entre 1939 et 1940. Grâce à son canon de 150 mm monté sur un châssis de Panzer I, cette unité d'artillerie faisait des dégâts considérables dans l'infanterie ennemie. Cependant, et comme tous les canons automoteurs, le sIG I ne résistait pas longtemps aux soldats ennemis qui réussissaient à s'en approcher suffisamment.



DCA

SdKfz 10 Demag 4-5/d7

Conçu en 1932, ce tracteur était à l'origine destiné au transport d'infanterie. En 1938, l'ajout d'un canon de DCA de 20 mm transforma le SdKfz 10 en plateforme antiaérienne mobile. Le Demag possédait deux roues avant et des chenilles à l'arrière, ce qui lui permettait de se déplacer sur tous types de terrains. Contrairement aux unités de DCA statiques, il pouvait ainsi utiliser son environnement pour se camoufler. Les côtés de la zone de chargement

s'abaissaient pour laisser place à une large plate-forme, de laquelle il était possible d'atteindre des cibles aériennes et terrestres.



Voitures/camions



Kübelwagen

Et ils roulèrent, et roulèrent, et roulèrent encore... jusqu'à aujourd'hui, où il nous arrive encore de temps à autre de croiser une VW Kübelwagen. Ce fut en 1935, peu avant le début de la Seconde Guerre Mondiale, que les premières Kübelwagen "tout terrain" firent leur apparition. Lors de la campagne de Pologne, elles furent utilisées pour transporter officiers et soldats sur le front. Et pourtant, ce premier modèle de Kübelwagen présentait bien des inconvénients.

Ainsi, il lui était impossible de rouler à moins de 4 km/h, ce qui rendait difficile l'accompagnement des troupes à pied. D'un autre côté, elle ne disposait pas d'une vitesse de pointe satisfaisante. Mais, surtout, l'inconvénient majeur de la Kübelwagen était ses médiocres performances tout terrain !

Elle fut par la suite équipée d'une boîte de vitesse améliorée, ce qui rendit possible l'accompagnement des troupes à pied. Ses performances tout terrain furent elles aussi accrues par l'élévation du châssis. Quelques 55 000 exemplaires furent produits pendant la guerre, un nombre relativement faible en comparaison des 600 000 Jeep fabriquées par les Alliés. Son moteur refroidi à l'air lui permettait d'affronter sans problème le désert du Sahara. Certains modèles furent même équipés de chenilles et utilisés pendant la campagne de Russie, et traversèrent sans difficulté les reliefs verglacés de la Sibérie. La Kübelwagen fut utilisée sur tous les fronts, grâce à sa manœuvrabilité sur la plupart des terrains. Il arrivait même parfois aux troupes américaines et britanniques de l'utiliser, lorsqu'elles pouvaient en capturer.

Krupp L2 (décapotable)

Au début de la guerre, l'armée allemande utilisa massivement les tactiques de la Blitzkrieg, la guerre-éclair. Pour mener à bien ces offensives, il lui fallait être en mesure de progresser rapidement. De nombreux types de véhicules furent ainsi utilisés. En 1929, la société Krupp commença à concevoir un nouveau véhicule tout terrain de transport de troupes. Le camion, construit sur la base du L2, pouvait transporter jusqu'à huit soldats. Il fut équipé, en 1936, d'un puissant moteur 60 cv qui lui permettait d'atteindre facilement les 70 km/h. Le L2 fut produit à quelques 7000 exemplaires. En plus du transport des soldats, il fut également utilisé pour le déplacement des canons 37 mm.

PaK 35/36



SdKfz 10 Demag



Conçu en 1932, ce tracteur était à l'origine destiné au transport d'infanterie. Semi-chenillé, il pouvait rouler par tous les temps et sur tous types de terrain. Par la suite, tous les canons de DCA et les canons antichars furent montés sur des SdKfz 10, qui devint une unité de combat efficace.

SdKfz 250/1

Véhicule blindé léger de transport de troupes (VBT), le SdKfz 250/1 pouvait accueillir jusqu'à 4 soldats. Il était également utilisé pour des missions de reconnaissance. Une fois en vue de l'ennemi, ses deux mitrailleuses MG34 et son blindage remplassaient bien leur office. Le SdKfz 250/1 transportait plus de 2000 chargeurs de munitions pour ses mitrailleuses. Ce semi-chenillé tout terrain était également utilisé lors de missions de reconnaissance pour les divisions blindées et l'infanterie lourde.



Camion de réparation



SdKfz 11, Hansa Lloyd

Le semi-chenillé de la firme Hansa Lloyd fut l'une des pièces majeures de l'armée allemande, pour le transport des obusiers lourds, des canons aussi bien antiaériens qu'antichars et autres armements lourds. Grâce à son importante capacité de chargement, il pouvait en effet transporter un grand nombre de munitions et d'autres équipements.

Vers la fin de la guerre, il tractait des poids de plus en plus importants au fur et à mesure que les armes se sophistiquaient.

Camion de munitions

Krupp L2

Au début de la guerre, l'armée allemande utilisait massivement les tactiques de la Blitzkrieg, la guerre-éclair. Pour mener à bien ces offensives, il lui fallait être en mesure de progresser rapidement. De nombreux types de véhicules furent ainsi utilisés.

En 1929, la société Krupp commença à concevoir un nouveau véhicule tout terrain de transport de troupes. Le camion, construit sur la base du L2, pouvait transporter jusqu'à huit soldats. Il fut équipé, en 1936, d'un puissant moteur 60 cv qui lui permettait d'atteindre facilement les 70 km/h. Le L2 fut produit à quelques 7000 exemplaires.

En plus du transport des soldats, il fut également utilisé pour le déplacement les canons 37 mm PaK 35/36.



Chasseur-bombardier

Ju 87b Stuka

"Stuka" était l'abréviation de "Sturz-Kampf-Bomber", bombardier en piqué. Le Ju87 emportait un équipage de deux hommes. Il devint rapidement célèbre grâce à la sirène montée sur le train d'atterrissage gauche, la "trompette de Jéricho". Elle se mettait à sonner lorsque le Stuka piquait sur sa cible, la terrorisant avant

de la détruire. Comme il plongeait quasiment verticalement sur son objectif, il était idéal pour l'attaque de fortifications, bunkers et chars. Mis en service lors de la campagne de Pologne, il servit d'artillerie aérienne dans le cadre du soutien tactique aux forces terrestres. Mais le mythe s'essouffla lors de la Bataille d'Angleterre. Les Ju87 y subirent de lourdes pertes et furent bientôt retirés des premières lignes. Néanmoins, lorsque les circonstances étaient propices, le Stuka pouvait s'avérer redoutable. Ce fut particulièrement vrai sur le front de l'est, où il permit de détruire nombre de colonnes de chars.



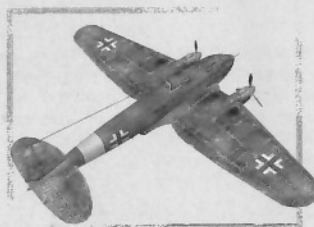
Bombardier

He 111 (Heinkel)

Entre 1939 et 1944, Heinkel produisit 5 656 He111 pour la Luftwaffe. Le He111 fit son baptême du feu au cours de la Guerre civile espagnole.

Dès la Bataille d'Angleterre, son armement défensif s'avéra insuffisant face à la RAF. Le He 111 ne fut pas seulement utilisé comme bombardier : il servit également de plateforme volante de lancement de V1 et une version double, à 5 moteurs, fut conçue pour remorquer le

planeur géant Me321. La Luftwaffe l'utilisa aussi pour le simple transport. Un de ses hauts faits d'armes fut l'attaque des convois PQ17 et PQ18 dans l'Arctique. Il servit également sur le front de l'est, après avoir été retiré de celui de l'ouest, à cause de pertes trop élevées. Au fur et à mesure de la guerre, son armement défensif s'étoffa. Les dernières versions étaient ainsi équipées de 8 mitrailleuses de 20 mm en tourelles doubles. Bien évidemment, son poids s'en ressentit fortement, passant de 8 à 14 tonnes. La version H était capable d'emporter 2 tonnes de bombes et volait à une vitesse de 415km/h.



Avion de reconnaissance

Storch Fi 156

Les pilotes de la Luftwaffe appelaient leur Storch la "Kübelwagen volante". De fait, il avait quasiment les mêmes fonctions que ce véhicule terrestre : reconnaissance et transport de soldats ou d'officiers blessés. Son principal avantage était de n'avoir besoin que de 65 m de piste pour décoller et de moins de 20 m pour atterrir. Fieseler produisit 2 549 Storch pour la Luftwaffe. Il était équipé d'une mitrailleuse de 7,92 mm en tourelle arrière.

Mais pour échapper aux chasseurs ennemis, le meilleur moyen consistait à ralentir puis à utiliser son incroyable maniabilité.



Planeur**DFS-230**

Le principal problème d'un parachutage est le suivant : les parachutistes sont dispersés sur une large zone, en général occupée par l'ennemi. Pour prévenir ce problème, la Luftwaffe mit au point un nouveau moyen de transport : le Sturmlastensegler. Ainsi, les troupes aéroportées arrivaient ensemble sur leur cible.

Mais ce n'était pas le seul avantage du DFS 230 : il pouvait également planer sur près de 60 km. L'avion tracteur du DFS 230 était un

simple Ju 52 modifié. Le DFS 230 emportait jusqu'à une tonne de matériel, 9 hommes, une radio et près de 3 000 munitions.

Avion de transport**Ju 52 („Tante Ju")**

Le Tante Ju est un appareil qui vole encore de nos jours. Le premier Ju 52 fut mis en service en 1930. Il servait alors pour le transport et était construit par la firme Junkers.

Il fut par la suite équipé de trois moteurs en étoile BMW 132, ce qui lui permettait d'emporter 17 passagers pour la Lufthansa.

Il devint véritablement une légende pendant la Seconde guerre mondiale. On le surnommait alors "Tante Ju" ou "Eiserne Anna" (dame de fer). Il pouvait emporter 18 soldats équipés sur le front ou 14 blessés dans l'autre sens. Il pouvait également transporter 2 tonnes de matériel, tracter des planeurs et servir d'avion d'instruction. Équipé du détecteur adéquat, il pouvait même rechercher les mines marines. Au début de la guerre, le Ju52 servit comme bombardier et transporta nombre de soldats au front. Il disposait d'une mitrailleuse en tourelle dorsale et pouvait emporter jusqu'à 1,5 tonnes de bombes. Lors de l'opération aéroportée "Merkur" contre la Crète, 493 Ju52 participèrent à la première vague. Entre 1939 et 1945, 2 084 exemplaires furent construits. Il devint par la suite l'avion de transport principal de la Luftwaffe.

**UNITÉS RUSSES****Unités russes****Chars****Bt-7 M**

Le BT-7M était le fer de lance des divisions blindées russes. Son moteur 500 cv lui permettait d'atteindre une vitesse de 86 km/h à travers champs. Malgré sa vitesse, le BT-7M était grandement handicapé par son blindage très léger, qui s'avéra plus tard totalement inutile face aux chars allemands. Le BT-7M resta pourtant une pièce maîtresse des colonnes de chars russes.

L'équipage de 3 personnes disposait d'un canon antichar de 76,2 mm et de trois mitrailleuses

de 7,62 mm. Le BT-IS, qui devait succéder au BT-7M, ne fut pourtant jamais utilisé sur le champ de bataille. Il fut remplacé avant même d'avoir servi par le char le plus célèbre et le plus important de l'histoire : le fameux T-34.

T-26

Le T-26 était un char léger utilisé pour soutenir l'infanterie dans des missions de reconnaissance et en première ligne. Il reproduisait quasiment à l'identique le char britannique de 6 tonnes Vickers. Il plafonnait à la vitesse de 30 km/h, ce qui n'était guère suffisant pour un véhicule de reconnaissance. En outre, son blindage très léger n'était pas compensé par son canon de 45 mm et ses deux mitrailleuses. Piloté par un équipage de 3 personnes, il constituait néanmoins une menace pour les Panzer III et IV allemands, même si son blindage quasi-inexistant en faisait une cible facile à détruire.

Le T-26 fut d'abord utilisé contre la Finlande, entre 1939 et 1940, puis contre les chars allemands.



**KV-II**

Le KV 2 fut un véritable cauchemar pour les troupes allemandes au début de la campagne de Russie. Le 52 tonnes, avec son énorme tourelle blindée et son obusier de 152 mm, était une cible idéale pour les artilleurs allemands, cependant plus facile à atteindre qu'à endommager. Des assauts directs répétés ne suffisaient parfois même pas à infliger le moindre dégât au KV 2. Au contraire, le KV 2 détruisait les chars allemands les uns après les autres. Au début de

la guerre, un seul KV 2 réussit même une fois à arrêter une entière colonne de chars allemand, en se plaçant simplement au milieu de la route et en détruisant plusieurs chars d'affilée. Il accueillait un équipage de 6 personnes. Seuls 330 exemplaires furent produits entre 1940 et 1941 : l'usine étant située plus à l'est que les autres usines russes, elle fut prise par les Allemands. Pour le combat contre l'infanterie, le KV 2 ne possédait par contre qu'une seule mitrailleuse.

T 34 / 76 m40

On peut, sans craindre de se tromper, affirmer que le T-34/76 fut le premier char réellement rapide, équipé d'un canon extrêmement efficace et d'un blindage suffisamment épais. Il fut produit en très grand nombre dans les usines de Stalingrad. La première apparition du T-34 sur le front fut sans aucun doute un choc pour les Allemands, qui trouvaient là un engin capable de détruire n'importe quel char et de résister aux tirs des canons antichars. Son moteur de 500 cv permettait au T-34 d'at-



teindre les 40 km/h sur tous types de terrains. De plus, ses larges chenilles passaient sans difficulté sur terrain boueux ou enneigé. Le T-34/76 fut le premier modèle de série. Il possédait un canon de 76,2 mm, emportait 100 obus, et était également équipé de deux mitrailleuses. Le conducteur disposait d'un périscope pour voir à l'extérieur du char. Le commandant disposait d'un système semblable pour contrôler le champ de bataille. Le canon de 76,2 mm du T-34 pouvait détruire n'importe quel char allemand de l'époque, alors que les obus allemands ricochaient sur son blindage incliné. Bien que le Panther allemand fût techniquement supérieur au T-34, la quantité mise en service lui permit d'écraser sans difficulté les troupes allemandes. Le T-34 fut probablement le tank le plus important des forces alliées, et influença nettement tous les chars conçus ultérieurement.

**T 34 / 85**

On peut, sans craindre de se tromper, affirmer que le T-34/76 fut le premier char réellement rapide, équipé d'un canon extrêmement efficace et d'un blindage suffisamment épais. Il fut produit en très grand nombre dans les usines de Stalingrad. La première apparition du T-34 sur le front fut sans aucun doute un choc pour les Allemands, qui trouvaient là un engin capable de détruire n'importe quel char et de résister aux tirs des canons antichars.

Son moteur de 500 cv permettait au T-34 d'atteindre les 40 km/h sur tous types de terrains. De plus, ses larges chenilles passaient sans difficulté sur terrain boueux ou enneigé. Le T-34/76 fut le premier modèle de série. Il possédait un canon de 76,2 mm, emportait 100 obus, et était également équipé de deux mitrailleuses. Le conducteur disposait d'un périscope pour voir à l'extérieur du char. Le commandant disposait d'un système semblable pour contrôler le champ de bataille. Le canon de 76,2 mm du T-34 pouvait détruire n'importe quel char allemand de l'époque, alors que les obus allemands ricochaient sur son blindage incliné. Bien que le Panther allemand fût techniquement supérieur au T-34, la quantité mise en service lui permit d'écraser sans difficulté les troupes allemandes. Le T-34 fut probablement le tank le plus important des forces alliées, et influença nettement tous les chars conçus ultérieurement. Le T34/85 fut conçu en réaction à l'apparition de chars allemands mieux protégés et de leurs nouveaux canons de 88 mm. Une tourelle améliorée de KV-85 fut montée sur un châssis de T-34/76, et un canon de 85 mm fut ajouté. Grâce à ces modifications, le T-34/85 pouvait détruire un Tiger à 1500 m, à condition de tirer de côté.

IS II

Le char lourd IS II, nommé en hommage à Josef Staline, était à proprement parler, un monstre d'acier. Son équipage de 4 personnes disposait d'un canon de 122 mm capable de pénétrer n'importe quel blindage allemand. Il ne craignait même pas les puissants King Tiger. Les Russes utilisèrent l'IS II dans la bataille finale pour Berlin où ils décimèrent les dernières troupes allemandes. Un témoin se souvient avoir vu un obus d'IS II traverser de part en part le blindage d'un Panther avant d'exploser.

Ayant remarqué la vulnérabilité du blindage de l'IS II face aux canons allemands de 75 mm, les Russes en améliorèrent le blindage avant. Les obus ricochaient désormais sur le nouveau blindage incliné à 60 degrés. 3475 IS II furent produits entre 1944 et 1945.



Véhicules de reconnaissance**BA-64**

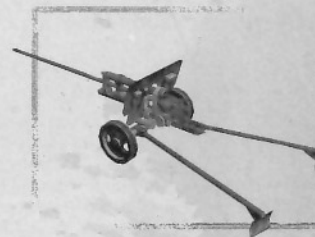
Le BA 64 était un blindé léger utilisé par l'infanterie russe pour les missions de reconnaissance. Il était équipé d'une mitrailleuse de 7,62 mm montée sur une petite tourelle. Petit, avec un équipage composé de seulement deux personnes, le BA 64 était néanmoins capable de se déplacer sans problème sur tous les types de terrain. Sa taille réduite le rendait difficile à viser. Il avait une autonomie de 470 km et fut produit à environ 3500 exemplaires.

**Armement antichar****Canon de 45 mm M1932**

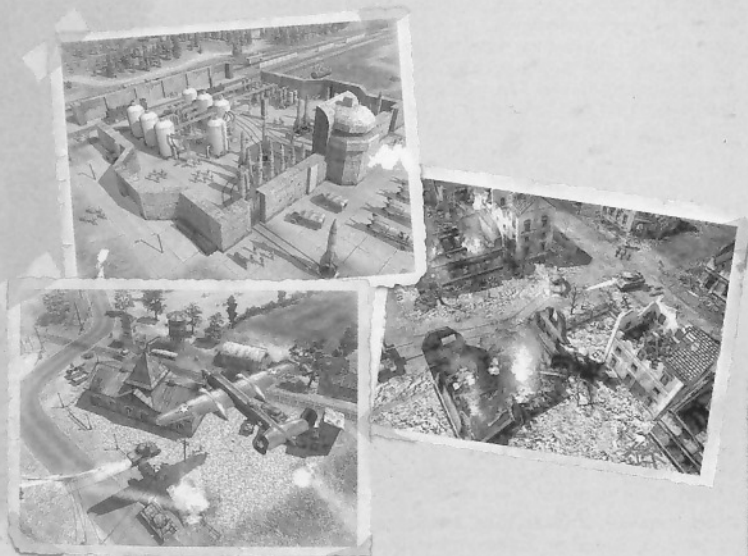
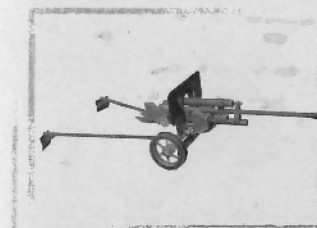
Le canon antichar de 45 mm M1932 était le successeur du canon allemand PaK 37 mm de Rheinmetall. Comme celui-ci, sa puissance de feu était nettement insuffisante, et ne lui permettait même pas de pénétrer les blindages des autres chars, lorsque les Russes entrèrent en guerre.

**ZIS-57 57 mm**

Le canon antichar russe 57mm ZIS-2 était une arme efficace et d'un maniement simple. Ses obus à haute vitesse pouvaient atteindre une cible située à 8400 m et perçaient 14 cm d'acier à 500 m.

**ZIS-3 76,2mm**

Conçu à l'origine comme canon de campagne, le ZIS-3 se révéla très efficace comme canon antichar. Ses obus, d'une portée de 10 000 m, pouvaient pénétrer 10 cm d'acier à 500 m. Nombre de ces canons, capturés par les Allemands, furent utilisés contre leurs créateurs.



**SU-85**

Entre 1943 et 1944, 2050 chasseurs de char SU-85 furent mis en service. Son canon antichar de 85 mm, initialement développé comme canon de DCA, en faisait une arme redoutable, particulièrement contre les Panzer III et IV allemands. Il ne possédait cependant pas de mitrailleuse, ce qui le rendait vulnérable face à l'infanterie. L'absence de tourelle était également un inconvénient majeur, qui obligeait l'équipage à orienter l'engin de façon à ce qu'il soit face à la cible. Le moteur de 500 cv per-

mettait d'atteindre une vitesse de 55 km/h, équivalente à celle du Jagdpanther allemand. Lorsque les Russes réalisèrent que l'arme utilisée pour le SU-85 correspondait mieux au T-34, il fut remplacé par le SU-100.

Artillerie de campagne**SU-76**

Le SU-76 devait initialement être un chasseur de char et fut équipé avec un canon d'assaut de 76,2 mm. Cependant, sa puissance de pénétration devint insuffisante dès 1943 contre les blindages améliorés des chars allemands. Construit à partir d'un châssis de T-70, il avait une tourelle large et haute qui était une cible facile. De plus, sa casemate ouverte le rendait particulièrement vulnérable aux grenades lancées par les soldats ennemis. Les Russes compensèrent ces faiblesses par le nombre : plus de 12 000 SU-76 furent construits entre 1940 et 1945.

**SU-122**

Pour créer de nouveaux canons d'assaut et des chasseurs de char, l'armée russe reprenait et combinait ses anciennes technologies. Ainsi, pour le SU-122, un obusier de 122 mm fut monté sur le châssis d'un T-34, pour donner un canon d'assaut efficace et absolument tout terrain. Cependant, les grandes possibilités d'accélération du SU-122 furent rarement utilisées, puisque que ceux-ci étaient principalement utilisés pour accompagner l'infanterie. Les SU-122 tombés

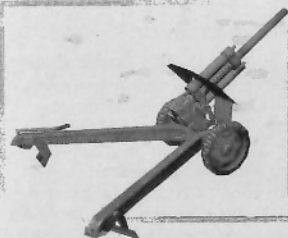
aux mains des ennemis étaient souvent utilisés contre les Russes eux-mêmes, puisque la Wehrmacht pouvait charger les canons de 122 mm avec ses propres munitions.

**ISU-152**

Basé sur le châssis de l'IS II, l'ISU 152 possédait un obusier de 152 mm, plus long que celui de son prédécesseur, avec une immense puissance de feu. Il était également équipé d'une mitrailleuse de 12,7 mm, pièce peu ordinaire sur un chasseur de char russe. L'utilisation de la mitrailleuse présentait malheureusement un inconvénient de taille, puisque le tireur devait monter sur la tourelle et devenait de fait une cible de choix pour l'infanterie ennemie. La mitrailleuse était en fait initialement conçue pour une utilisation contre les avions ennemis.

**Obusier M30 122 mm**

La production de cet obusier lourd soviétique de 122 mm commença en 1939 et continua jusqu'à la fin des années 60. Il était capable de tirer un obus de 21,7 kg à plus de 12 km. En revanche, son blindage ne protégeait guère son équipage que des éclats. Comme tous les canons d'artillerie russes, ses pneus étaient remplis de mousse, ce qui lui permettait de se déplacer même après avoir subi des tirs directs.



**Obusier de 152 mm**

Son canon long de plus de 2 m permettait à cet obusier lourd de 152 mm, qui pesait 2,7 tonnes, de tirer des obus de 40 kg à plus de 9 km. Comme tous les canons d'artillerie russes, ses pneus étaient remplis de mousse, ce qui lui permettait de se déplacer même après avoir subi des tirs directs même avec un poids de plus de 2,7 tonnes.

Katyusha ZIS-6, BM-13

La puissance dévastatrice de ce lance-roquettes, plus tard surnommé Katyusha par les Russes et Stalinorgel par les Allemands, faisait la terreur des soldats allemands. Le bruit assourdissant de tirs de roquettes d'une colonne de Katyushas répandait terreur et choc dans les rangs ennemis. Le Katyusha fut l'un des secrets les mieux gardés de la Seconde Guerre Mondiale, si bien que les équipages du véhicule étaient bien souvent des membres des services secrets. Les ennemis n'avaient guère de chance d'obtenir des informations à ce sujet. Les Katyushas n'étaient pas uniquement utilisés contre l'infanterie. Cependant, son impact sur les soldats allemands pouvait encore être augmenté par l'utilisation de munitions perforantes ou incendiaires.

**DCA****GAZ-AA 25mm AAA truck**

Le légendaire camion Gaz AA "Polutorka" fut l'un des véhicules russes les plus massivement produits. En effet, plus d'un million d'exemplaires furent mis en service entre 1930 et 1950. Le GAZ AA remplissait de nombreuses fonctions : camion ordinaire, transporteur de munitions, de carburant, ambulance, station radio mobile et tracteur de canon de DCA. Il utilisait la plupart des carburants et pouvait même être alimenté par du kérosène lorsque la température extérieure était suffisamment élevée. Il pouvait transporter près de 1,7 tonne et atteindre les 75 km/h.

Voitures/camions**GAZ-AA**

Le légendaire camion Gaz AA "Polutorka" fut l'un des véhicules russes les plus massivement produits. En effet, plus d'un million d'exemplaires furent mis en service entre 1930 et 1950. Le GAZ AA remplissait de nombreuses fonctions : camion ordinaire, transporteur de munitions, de carburant, ambulance, station radio mobile et tracteur de canon de DCA. Il utilisait la plupart des carburants et pouvait même être alimenté par du kérosène lorsque la température extérieure était suffisamment élevée. Il pouvait transporter près de 1,7 tonne et atteindre les 75 km/h.



Camion de munitions**GAZ-AA**

Le légendaire camion Gaz AA "Polutorka" fut l'un des véhicules russes les plus massivement produits. En effet, plus d'un million d'exemplaires furent mis en service entre 1930 et 1950. Le GAZ AA remplissait de nombreuses fonctions : camion ordinaire, transporteur de munitions, de carburant, ambulance, station radio mobile et tracteur de canon de DCA. Il utilisait la plupart des carburants et pouvait même être alimenté par du kérosène lorsque la

température extérieure était suffisamment élevée. Il pouvait transporter près de 1,7 tonne et atteindre les 75 km/h.

Chasseur-bombardier**IL-2 Sturmovik**

On a souvent comparé, à juste titre, l'IL-2 Sturmovik à un char volant ! En effet, dès sa mise en service comme chasseur-bombardier en 1941, son fuselage était recouvert d'un blindage de 14 mm, qui protégeait le pilote, le moteur et le réservoir contre les balles ennemies. En outre, la verrière était faite d'un verre pare-balles d'une épaisseur de 65 mm. Il disposait au départ de 4 mitrailleuses dans les ailes, qui furent remplacées par la suite par des armes plus lourdes. Cependant, l'IL-2 n'était pas suffisamment protégé des chasseurs allemands. Ces derniers exploitaient son angle mort arrière et parvinrent ainsi à abattre nombre d'entre eux. Les concepteurs décidèrent alors de transformer le chasseur en biplace, en lui ajoutant une tourelle équipée d'une mitrailleuse de 23 mm.

Bien que l'IL-2 Sturmovik fût l'un des avions les plus réussis de la Deuxième Guerre mondiale, les pilotes allemands et finnois n'étaient guère impressionnés par ses qualités. Produité à plus de 30 000 exemplaires, il ne fut pourtant pas utilisé par la Luftwaffe, qui l'estimait trop rudimentaire. Cela ne l'empêcha pas de poursuivre sa carrière avec succès et d'être employé jusqu'à l'assaut final sur Berlin.

**Bombardier****IL-4 DB-3F**

En 1938, le bureau d'études d'Ilyushin conçut le DB-3, nouvelle version du bombardier moyen IL-4. Les premiers tests ayant été concluants, l'engin entra en production à la fin de cette même année, sous le nom IL-4 DB-3F. 5 256 exemplaires furent produits entre 1939 et 1945. Grâce à la combinaison de 3 mitrailleuses d'une grande autonomie et d'une charge d'emport de près d'une tonne de bombes, l'IL-4 DB-3F fut un succès. Lors de l'invasion de la Russie, les IL-4 DB-3F furent surtout utilisés contre les objectifs tactiques derrière les lignes ennemies. Ils furent plus tard déplacés sur la mer Baltique et la Mer noire pour soutenir les escadrilles de bombardiers-torpilleurs. En 1942, les moteurs d'origine MA-87A furent remplacés par les plus puissants M-88B, augmentant ainsi la durée de vie opérationnelle de l'avion. En fait, il resta en service même après la guerre. Il pouvait atteindre une altitude de 10 000 m et larguer sa charge de bombes à plus de 3 800 km de son point de départ.

**Avion de reconnaissance****SU-2R**

L'avion biplace SU-2R avait été conçu comme bombardier léger et avion de reconnaissance. Même s'il fut finalement principalement utilisé pour des missions de reconnaissance, il était bien armé et pouvait emporter 600 kg de bombes. Les premiers modèles disposaient de 4 mitrailleuses dans les ailes, mais leur nombre fut ensuite réduit à 2, alors que la voilure était modifiée pour permettre l'emport de 6 roquettes RS-82. Il fut produit pendant deux années seulement, jusqu'en 1942. Au total, environs 500 appareils sortirent des chaînes de montage.



UNITÉS ALLIÉES

Unités alliées

Chars

Cromwell MK I

En 1934, pendant les restrictions économiques, sir John Carden conçut le Cromwell MK I. En conséquence, son char était dépourvu de nombreuses fonctionnalités qui auraient augmenté son prix de revient. Le châssis était un "nid" à ricochets. Sa motorisation était défectueuse, puisque issue d'un moteur de voiture Rolls Royce, bien trop faible pour un véhicule si lourd. Plus tard, il reçut un moteur AEC, en général utilisé pour les bus. Il avait également un moteur secondaire, pour démarrer le principal et recharger la batterie. Le MKI était équipé d'un obusier de 94 mm et de deux mitrailleuses Vickers calibre 0,303 dans de petites tourelles en dessous de la principale. Les deux mitrailleuses en tourelles étaient assez impopulaires chez leurs servants, qui se gênaient entre eux. Le MKI prit part aux combats en France et en Afrique du Nord, au sein respectivement de la 2e division blindée et de la 7e.



Crusader II



Le Crusader devient un char légendaire, même s'il était clairement inférieur aux panzers III et IV allemands. C'était un char croiseur, classification exclusivement britannique, armé d'un canon de deux livres qui, dès 1941, était insuffisant contre les nouveaux chars allemands. Son talon d'Achille était le blindage, à certains endroits de seulement 7 mm. Même ses formes angulaires ne l'empêchèrent pas d'être détruit en nombre par les canons antichars ennemis. Le Crusader était construit pour la course, comme le démonstrèrent ses performances dans le désert africain.

Grâce à ses amortisseurs renforcés, il pouvait atteindre 65 km/h sur le sable, bien plus que ce que son constructeur annonçait. En fait, ses équipages avaient pris l'habitude de modifier son moteur, ce qui le rendait moins fiable, évidemment. Le Crusader I était équipé d'une mitrailleuse dans une petite tourelle de coque, mais elle fut abandonnée dès la version II. En mai 1941, le 6e régiment royal blindé du Moyen-orient fut équipé de chars Crusader II. La même année, ils prirent part à l'opération "Battleaxe". Ensuite, la 22e brigade blindée l'utilisa pour l'opération "Crusader".

Matilda II

En termes de blindage, le Matilda était l'exact opposé du Crusader. En 1940, il pouvait résister à tous les canons antichars allemands, grâce à son blindage épais de 78 mm. Sous certains angles, il pouvait même résister au fameux canon de 88. D'un autre côté, son canon de 2 livres était plus que suffisant contre les chars allemands, assez légers à l'époque. Cette combinaison de blindage et d'armement en faisait un adversaire redouté. Il disposait aussi d'une mitrailleuse contre l'infanterie. Les Allemands eurent la chance de ne pas avoir à en affronter beaucoup lors de l'invasion de la France, ce char étant présent en très faibles quantités. Il n'en fut pas de même pour les Italiens, lors des affrontements en Afrique du Nord. Nombre de chars italiens explosèrent ainsi sous le feu du Matilda II, qu'ils ne pouvaient qu'gratigner avec leurs faibles canons. Ses succès dans le désert lui valurent le surnom de "Reine du désert". Mais son heure de gloire fut interrompue lorsque les Allemands arrivèrent en Afrique du Nord. Le canon de deux livres était devenu insuffisant contre les chars allemands, qu'il ne pouvait endommager qu'à très courte portée. Les approcher s'avéra en outre particulièrement difficile, à cause de la lenteur des deux moteurs diesels de 95 cv du Matilda. Comme il s'avéra impossible de monter un plus gros canon sur sa structure, la production du Matilda fut interrompue en 1943, après la sortie de 2900 exemplaires.



Sherman "Firefly"



Le Sherman fut le char le plus polyvalent des Alliés. En plus d'avoir été mis en service avec un canon antichar de 75 mm, il fut utilisé en versions de déminage, dépannage, amphibie, lance-flammes et même lance-roquettes mobile ! L'un de ses avantages tenait à son mode de production, en acier coulé, qui permettait un assemblage rapide. Ainsi, la production pouvait atteindre près de 1000 Sherman par mois. De plus, son canon était stabilisé horizontalement, ce qui lui permettait de tirer, même en mouvement. Un peu plus tard dans le courant de la guerre, son canon de 75 mm devint insuffisant contre les nouveaux chars allemands, comme les Tiger ou les Panther, mais le nombre de Sherman compensait cette faiblesse. Il n'était pas rare, en effet, de voir 15 Sherman attaquer un seul Panther.

Ses premières versions avaient la fâcheuse habitude de prendre feu spontanément, sans présence ennemie alentour. La cause était le moteur diesel 425 cv de chez Chrysler. Certaines fois, même les munitions s'enflammaient, provoquant un désastre. Ainsi, les Allemands lui donnèrent le surnom de "Tommy Kocher" (cocotte-minute à Anglais). La variante Firefly du Sherman ne tire pas son nom des mêmes raisons, mais plutôt à cause des ingénieurs britanniques, qui remarquèrent que le Sherman était suffisamment robuste pour emporter le fameux canon de 17 livres anglais. Cette combinaison était explosive : on obtenait un Sherman capable de pénétrer le blindage du Tiger allemand.

M26 Pershing

Le M26 Pershing fut surnommé "dresseur de Tiger", à cause de son canon de 90 mm et de son blindage de 110 mm. Le canon tirait des obus à haute vélocité qui pouvaient détruire Panther et Tiger, même à longue distance. De plus, comme il était stabilisé, il pouvait même faire feu en déplacement. Ce char entra en service très tard dans la Seconde Guerre Mondiale et seuls 20 étaient présents en Europe en janvier 1945. Un seul d'entre eux succomba aux assauts d'un char allemand. En effet, un "Nashorn" parvint à prendre un Pershing par surprise et à le détruire, à une distance de seulement 250 m.

**Churchill VII**

Le Churchill britannique était conçu pour accompagner l'infanterie lors de sa progression. Son cahier des charges prévoyait de pouvoir franchir des tranchées larges de 5 m et d'escalader des murs de 2 m. Il devait également être capable de résister à des obus de 100 mm. Le résultat est un char d'assaut plutôt limité, à cause de son poids et donc de sa vitesse très réduite. Cela ne l'empêcha pas de devenir le principal cheval de bataille des forces britanniques. Le Churchill était équipé d'un canon de deux livres et d'un obusier de 76 mm, avec ou sans mitrailleuse de caisse.

Plusieurs versions du Churchill VII coexistèrent.

Le BEF (corps expéditionnaire britannique) l'utilisa à des fins de déminage, pour construire des ponts, comme char antiaérien, comme char lance-flammes. Une version équipée d'un obusier de 26 livres fut même développée. Comparé à ses prédécesseurs, le Churchill VII est une version entièrement nouvelle. Son apparence globale était différente, grâce à sa toute nouvelle tourelle, un meilleur blindage, un châssis renforcé, de nouvelles trappes d'accès, un meilleur train de roulement et, surtout, un nouveau canon antichar de 75 mm. Sa polyvalence allait en faire le principal char des forces armées anglaises entre 1943 et 1945.

Sherman M4A4

Le Sherman fut le char le plus polyvalent des Alliés. En plus d'avoir été mis en service avec un canon antichar de 75 mm, il fut utilisé en versions de déminage, dépannage, amphibie, lance-flammes et même lance-roquettes mobile ! L'un de ses avantages tenait à son mode de production, en acier coulé, qui permettait un assemblage rapide. Ainsi, la production pouvait atteindre près de 1000 Sherman par mois. De plus, son canon était stabilisé horizontalement, ce qui lui permettait de tirer, même en mouvement. Un peu plus tard dans le courant de la guerre, son canon de 75 mm devint insuffisant contre les nouveaux chars allemands, comme les Tiger ou les Panther, mais le nombre de Sherman compensait cette faiblesse. Il n'était pas rare, en effet, de voir 15 Sherman attaquer un seul Panther. Ses premières versions avaient la fâcheuse habitude de prendre feu spontanément, sans présence ennemie alentour. La cause était le moteur diesel 425 cv de chez Chrysler. Certaines fois, même les munitions s'enflammaient, provoquant un désastre. Ainsi, les Allemands lui donnèrent le surnom de "Tommy Kocher" (cocotte-minute à Anglais). Le Sherman fut l'un des chars les plus célèbres de la Deuxième Guerre mondiale et sa renommée fut amplifiée par son exportation dans de nombreux pays après la guerre.

**Véhicules de reconnaissance****Humber IV**

Le Humber était un véhicule de reconnaissance. Avec ses larges roues et son puissant moteur, il pouvait négocier les terrains les plus impraticables. Il fit son baptême du feu en 1941, dans le désert africain. Il était équipé d'un canon de 37 mm et son équipage comprenait trois hommes. Une fenêtre spéciale permettait même au conducteur de voir derrière lui.

Armement antichar**M36 Slugger 90mm**

Dès son entrée en service, le chasseur de char M36 devient le roi du champ de bataille, détrônant le canon de 88 allemand. Il avait été conçu pour chasser les chars allemands Tiger et Panther. Le châssis était celui d'un M-10, mais la tourelle dut être refaite entièrement pour accueillir le nouveau canon. La puissance de ce dernier, combinée à des obus spéciaux, lui permettait de détruire Tiger et Panther, même à très longue distance. Ses équipages prirent vite l'habitude d'employer la tactique de l'assaut éclair suivi d'une retraite rapide. Ainsi, de nombreuses victoires furent obtenues sans une seule perte de M-36.

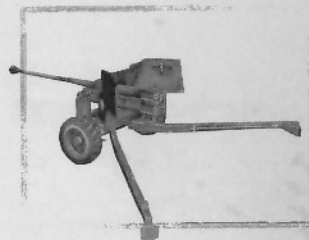
**Archer (Valentine)**

Le Archer était le chasseur de char idéal lors des retraites ! L'explication était simple : peu après 1942, les ingénieurs britanniques s'aperçurent que le nouveau canon antichar de 17 livres ferait une bonne arme pour un char. La société Vickers obtint un contrat pour l'installer sur un châssis de Valentine. Ce dernier était plutôt étroit et le lourd canon était une charge trop importante pour l'avant de la structure. La solution fut simple : le canon fut

monté pointant vers l'arrière, dans une casemate fixe ! De fait, l'emploi de ce véhicule au combat n'était pas des plus aisés. Il était pourtant un adversaire redoutable lorsque les forces qu'il accompagnait battaient en retraite. Son puissant canon était également très efficace pendant les embuscades, lors desquelles l'Archer était camouflé.

**Canon antichar de 6 livres.**

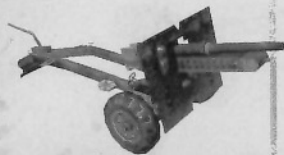
Ce canon antichar était redouté de la plupart des chars allemands, à l'exception du Tiger. Il tirait un obus à sabot jusqu'à près de 9 km. A 900 mètres de distance, il pouvait pénétrer 63 mm d'acier. En fait, ce canon était si efficace qu'il fut même copié par les Américains.

**Artillerie de campagne****Bishop (Valentine)**

Lorsque la Wehrmacht commença à envoyer des canons automoteurs contre les forces britanniques en Afrique du Nord, ces derniers décidèrent de copier purement et simplement cette idée. Un canon de 25 livres fut placé sur un châssis de char Valentine. Le déplacement du canon était lent et limité en azimut. Si l'équipage voulait tirer à très longue distance, il devait placer le véhicule sur une rampe. Le volume intérieur limité ne lui permettait pas d'emporter beaucoup de munitions, d'où l'utilisation d'une petite remorque. De même, tout l'équipage

ne tenait pas dans sa coque : la plupart du temps, un des hommes devait s'installer à l'extérieur. Mais même le manque de mobilité du Bishop ne l'empêcha pas de bien se comporter face aux chars et à l'infanterie ennemis. En effet, le canon de 25 livres avait une puissance de feu redoutable.

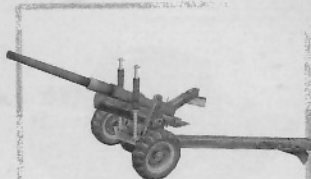


**Canon de 25 livres (87,6 mm).**

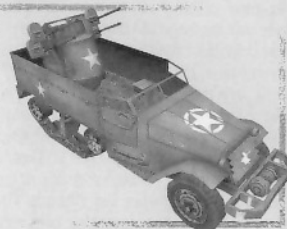
Le canon de campagne de 25 livres britannique fut l'un des plus populaires de la Seconde Guerre Mondiale. Il pouvait utiliser plusieurs types de munitions : obus perforants, HE, fumigènes et à fragmentation. Ses optiques étaient ajustées pour des obus de 25 livres. Les autres types d'obus avaient donc une trajectoire légèrement différente de la normale. Malgré son poids de 1,8 tonnes, le 25 livres pouvait être utilisé même sur terrains difficiles. Sa puissance était telle qu'il fut même utilisé sur l'obusier automoteur Sexton.

BL 5.5 pouces

Le canon anglais de 5 1/2" était une arme standard de l'armée britannique pendant la Deuxième Guerre mondiale. Monté sur un châssis de canon Mk II, il était considéré comme artillerie moyenne. D'un calibre de 140 mm, il pouvait tirer 3 obus de 33,6 kg par minute, à une distance de 16 400 m, ainsi que des fumigènes ou des fusées éclairantes.

**M7 Priest**

Le M7 Priest était un obusier de 105 mm monté sur un châssis de char M3. Il fut utilisé par l'armée américaine comme artillerie à moyenne portée en soutien d'infanterie. Son équipage comprenait 7 hommes. Il fut mis en production au début de l'année 1942, et fut très sollicité par les troupes britanniques, afin de remplacer leurs canons automoteurs Bishop en Afrique du Nord. Elles en commandèrent 5000 exemplaires, mais les États-Unis ne purent en livrer autant. Au total, seuls 5500 sortirent des chaînes de montage.

DCA**M16 Multiple Gun Motor Carriage**

Pour faire face à la menace de la Luftwaffe, les Alliés avaient besoin de véhicules de DCA très mobiles. C'est pourquoi les ingénieurs américains montèrent 4 mitrailleuses de calibre .50 sur un halftrack tout-terrain. Les mitrailleuses avaient un angle de tir de 360 degrés et tiraient près de 500 balles à la minute. La tourelle pouvait tourner de 60 degrés par seconde. Un dispositif de sécurité empêchait cependant de tirer sur la cabine du conducteur.

Bofors 40mm L/60

Le Bofors 40 mm L/60 fut l'un des canons de DCA les plus performants de la Deuxième Guerre mondiale. Il fut utilisé comme DCA mobile sur terre comme sur mer. D'un calibre de 40 mm, le L/60 tirait entre 100 et 150 coups à la minute. Il fut même utilisé par les Hongrois sur leur chasseur lourd BF 210.

**Camions****Dodge wc57**

Le véhicule de commandement Dodge WC57 était utilisé comme station de radio mobile pour maintenir le contact entre les unités de la ligne de front. Comme la jeep, le WC57 était tout-terrain. Ses quatre roues motrices lui permettaient de gravir des pentes de 60 degrés et son moteur de 76 cv était plus puissant que celui d'une jeep. Pour qu'il puisse assister les autres véhicules en terrain difficile, le Dodge était équipé d'un treuil, suffisamment puissant pour le tirer lui-même ! Entre 1942 et 1944, Dodge construisit 6010 exemplaires du WC57.

Jeep

La légendaire Jeep Willys fut probablement le véhicule allié le plus célèbre de la guerre. Elle pouvait se frayer un passage à travers les terrains les plus accidentés. Avec ses quatre roues motrices et son moteur de 54 cv refroidi à l'eau, elle pouvait grimper des pentes de 60 degrés, traverser des gués profonds et être utilisée sans problème dans le désert ou la jungle. Sur route, elle atteignait la vitesse de 105km/h. Elle fut produite en grands nombres grâce à sa

simplicité d'assemblage. Plus de 600 000 sortirent des usines et toutes les nations l'utilisèrent à un moment ou un autre. En service, elle servait au transport des officiers ou comme véhicule de liaison, et elle vit le feu à de nombreuses reprises. Elle fut même équipée à certaines occasions d'une mitrailleuse sur pivot, de réservoirs additionnels et de blindage. Il est intéressant de noter que sa consommation était faible, 12 litres aux 100 km sur route, et à peine plus élevée en mode tout-terrain.

Bedford QL

Le Bedford QL était l'équivalent britannique de l'Opel Blitz et servait à de nombreuses missions : plateforme d'armes, transport de munitions ou autres, tracteur d'artillerie ou camion-citerne. Sa polyvalence est la raison de son utilisation aux quatre coins du globe. Avec 52 000 exemplaires construits, il fut le camion de trois tonnes britannique le plus produit de la Seconde Guerre Mondiale. De plus, ses quatre roues motrices lui permettaient d'être utilisé sur tous les théâtres d'opération.

**Voitures/camion****M2A1 Half Track**

Le half-track M2A1 était le principal tracteur d'artillerie de l'armée américaine. Son train de chenilles lui permettait d'emmener sur terrain difficile, outre un pilote et un commandant, jusqu'à 7 hommes et leur équipement. Au-dessus des sièges des passagers se trouvait une mitrailleuse M2 calibre .50, dont la puissance de feu était suffisante contre la plupart des cibles faiblement protégées. Le M2A1 pouvait

également emporter 10 grenades ou 14 mines antichars. Grâce à son puissant moteur, il pouvait atteindre une vitesse de 75 km/h en tout-terrain. Il était de plus protégé par un blindage d'acier, qui lui permettait de résister aux tirs d'artillerie.

Camion de munitions**Bedford QL**

Le Bedford QL était l'équivalent britannique de l'Opel Blitz et servait à de nombreuses missions : plateforme d'armes, transport de munitions ou autres, tracteur d'artillerie ou camion-citerne. Sa polyvalence est la raison de son utilisation aux quatre coins du globe. Avec 52 000 exemplaires construits, il fut le camion de trois tonnes britannique le plus produit de la Seconde Guerre Mondiale. De plus, ses quatre roues motrices lui permettaient d'être utilisé sur tous les théâtres d'opération.

Chasseur-bombardier**Hawker Typhoon**

Après quelques erreurs et tergiversations sur sa vocation, Gloster parvint, en 1942, à livrer les premiers exemplaires du chasseur-bombardier Typhoon à la Royal Air Force. Son cahier des charges impliquait qu'il soit capable de rattraper les appareils les plus rapides de la Luftwaffe. Pour les combats tournoyants, ce chasseur très vélocé (664 km/h de vitesse de pointe) était équipé de 4 canons Hispano-Suiza de 20 mm. Il emportait également huit roquettes ou 2 bombes de 500 livres.

Il fut un véritable électrochoc pour la Luftwaffe. Dès 1943, un an après son entrée en service, plus aucun adversaire ne pouvait rivaliser avec lui. Lors de l'été 1944, des centaines de Typhoon tirèrent des millions d'obus, lancèrent des milliers de roquettes et larguèrent des centaines de bombes sur les lignes Allemandes de la poche de Falaise. Au cours de cette seule bataille, les Typhoon détruisirent plus de 175 chars allemands.



Bombardier**B-25**

Le B-25 Mitchell fut l'un des bombardiers moyens les plus armés de la Seconde Guerre mondiale. La version B25-J était équipée de 18 mitrailleuses qui procuraient une défense plus qu'adéquate. Cependant, toutes les versions ne disposaient pas d'un tel armement. La configuration la plus courante était un équipage de 6 personnes : pilote, copilote, navigateur (également bombardier et mitrailleur), mécanicien (également mitrailleur), opérateur radio (également mitrailleur) et mitrailleur de queue.

Propulsé par deux moteurs en étoile de 1700 cv, le B-25 emportait trois bombes de 500 kg ou deux de 800 kg à une distance de 2200 km. Certaines versions furent même équipées de mines aériennes. L'US air force utilisa le B-25 en Europe et dans le Pacifique.

Avion de reconnaissance**Mosquito**

Lorsque le premier Mosquito prit son envol le 25 novembre 1940, il fallut prévenir la DCA alliée pour qu'elle n'ouvre pas le feu. Pour le distinguer des avions allemands, le Mosquito fut peint en jaune canari. Ainsi, la DCA n'ouvrit pas le feu et la carrière d'un grand avion put commencer. Pour le rendre aussi léger que rapide, il avait été décidé de le construire entièrement en bois ! Au final, même si le Mosquito n'était pas aussi rapide que le Spitfire, il parvenait tout de même à atteindre la vitesse de 630km/h, ce qui en faisait un des bombardiers les plus rapides de son époque. Sa construction légère, sa vitesse importante et son long rayon d'action en faisaient l'avion idéal pour les missions de reconnaissance au-dessus du territoire ennemi. Son premier vol de ce type eut lieu le 17 septembre 1941 au-dessus de la France. A cet effet, l'avion avait été équipé de moteurs plus puissants, pour augmenter sa vitesse et son autonomie : avec une vitesse finale de 710 km/h, il était plus rapide que la plupart des chasseurs allemands. Ses missions ne furent pas limitées à la reconnaissance : il servit également de bombardier à long rayon d'action, de chasseur-bombardier, de chasseur de nuit, de bombardier-torpilleur, de chasseur de sous-marins et même de largueur de mines. Certaines versions disposaient d'un armement conséquent : canons de 20 mm et mitrailleuses calibre .303.

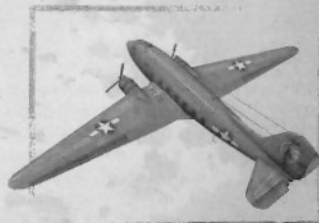
**Planeur****Horsa**

Le principal problème d'un parachutage est le suivant : les parachutistes sont dispersés sur une large zone, en général occupée par l'ennemi. Pour prévenir ce problème, la RAF, tout comme la Luftwaffe, mit au point un nouveau moyen de transport. Ainsi, les troupes aéroportées arrivaient ensemble sur leur cible. Mais ce n'était pas le seul avantage du planeur : il pouvait également planer silencieusement sur de longues distances. Le Horsa avait une envergure de 27

m et emportait une charge de 3,2 tonnes. 25 soldats entièrement équipés prenaient place dans sa coque. L'une des missions les plus célèbres à laquelle participèrent les Horsa fut l'attaque de Pegasus Bridge, en juin 1944. C'était la première attaque de l'opération Overlord.

Avion de transport**C 47**

Le célèbre Douglas C 47-A Dakota était la version militaire du DC 3. Certains sont encore en service de nos jours. A vide, il pesait 7,7 tonnes et pouvait emporter 4 tonnes de fret. Ce fut le plus important avion de transport de l'US air force. Il pouvait parcourir 2 415 km à 300 km/h, à une altitude de croisière de 3 050 m, propulsé par ses deux moteurs Pratt & Whitney de 1200 cv.



AUTRES NATIONS

Autres nations

Chars



T7P (Pologne)

Ce char léger polonais était une copie du char Vickers-Armstrong anglais de 1934. Les ingénieurs polonais s'étaient contentés d'y placer un nouveau moteur diesel de 110 cv, ce qui en faisait le premier char diesel au monde. Même si son blindage de 17 mm était trop faible, il était suffisant pour les confrontations avec les Panzer I et II allemands. Il fut même équipé d'un canon antichar de 37 mm, capable de pénétrer les blindages allemands. Cependant, ces

qualités furent sous-employées, puisque les Polonais ne disposaient que de 150 chars de ce type au moment de l'invasion : ils furent littéralement submergés sous le nombre des troupes allemandes. Les premières versions comprenaient deux tourelles équipées chacune d'une mitrailleuse. L'une d'entre elles fut ensuite retirée pour monter le canon antichar de 37 mm dans la tourelle. Le moteur diesel pouvait déplacer les 9 tonnes de l'engin à près de 37 km/h. La Wehrmacht réutilisa les T7P capturés pour des missions de police en Pologne occupée, et comme tracteur.

Renault R-35 (France)

Avec le R-35, les Français disposaient d'un des meilleurs chars de l'époque. Ils choisirent malheureusement de l'équiper d'un

antique canon de 37 mm datant de la Première Guerre mondiale. Pire encore, son équipage ne comptait que deux hommes, le pilote et un "homme à tout faire", en charge de la radio, du rechargement, du ciblage, du tir et de guider le pilote ! Enfin, les tactiques militaires françaises antidélicieuses contribuèrent à la mort opérationnelle des R-35 : au lieu d'approcher l'ennemi en formations blindées, ils exécutèrent uniquement des actions solitaires. Le moteur de 85 cv du Renault R-35 pouvait l'amener à une vitesse de pointe de 20 km/h. Il était équipé d'un blindage de 40 mm d'épaisseur, plutôt considérable pour l'époque. En fait, les raisons de son échec opérationnel tiennent à son équipage trop peu important et aux tactiques dépassées de l'armée française.



Artillerie SP

Zrinyi

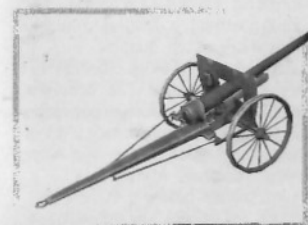
Les Hongrois concurent le Zrinyi en plaçant un canon court de 105 mm sur le châssis d'un char Tourane. L'équipage de quatre hommes se servait du canon presque exclusivement lors de combats de rue et contre l'infanterie ennemie. L'avantage tactique en combat urbain était évident car quelques tirs suffisaient à détruire un bâtiment. Entre 1943 et 1944, les Hongrois construisirent 60 de ces canons automoteurs. Ce véhicule était propulsé par un moteur Weisz V8 de 260 cv, et pouvait atteindre une vitesse de 40 km/h.



Artillerie

75mm WZ 1897 (Pologne)

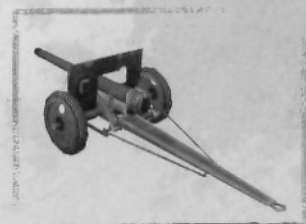
Le canon de 75 mm WZ 1897 était une copie du célèbre canon de 75 mm français de la Première Guerre mondiale. Sa fiabilité fut amplement démontrée lors de l'invasion de la Pologne en 1939. Les Allemands utilisèrent les WZ 1897 capturés pour équiper le Mur de l'Atlantique. Plusieurs centaines de ces canons, rebaptisés canon antichar PAK 97/38 75 mm, furent utilisés contre les chars russes.



Armement antichar

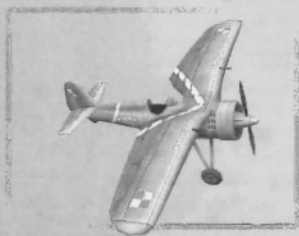
Canon de campagne L.36.3 75 mm (France)

Les soldats français pouvaient tirer jusqu'à 20 obus de 5,3 kg sur les lignes ennemies, à une distance de 4500 m. Ce canon d'environ 3 m de long était très pratique à mettre en place, ses servants pouvant le déployer en quelques minutes à peine.



Camion**Polski Fiat 621**

Le Polski Fiat 621 de 2,5 tonnes était un véhicule à chenilles pouvant opérer en terrain difficile, et transporter soldats et canons de campagne sur le front. Six soldats et leur équipement pouvaient s'y installer. Son moteur était assez puissant pour tracter 2 canons simultanément. Sa garde au sol très haute lui permettait de se déplacer sans difficulté même sur terrain boueux, et de traverser les gués.

Avion**PzI-p11c (Pologne)**

Lorsque la Wehrmacht envahit la Pologne, 12 escadrilles de P11 partirent à l'assaut d'un ennemi supérieur en nombre et en qualité. Cependant, en dépit des conditions chaotiques, les polonais parvinrent à abattre 126 appareils de la Luftwaffe. 114 pilotes polonais périrent dans l'opération. Le chasseur monoplace P11 était très manœuvrable, grâce à son aile parasol et à son moteur polonais Mercury IVS.

Ainsi, même si les pilotes polonais étaient sur-

classés par les Me109 allemands, ils parvinrent à infliger des dégâts considérables à l'ennemi par des manœuvres de combat audacieuses. Le moteur de 500 cv du P11 lui permettait d'atteindre une vitesse de pointe de 390km/h, une vitesse ascensionnelle de 800 m/min, avec un plafond de 11 000 m. En plus de 2 mitrailleuses calibre 31, le P11 pouvait emporter 2 bombes de 12.25 kg.

CREDITS**Stormregion****Concepteur principal**

Attila "Maci" Bánki Horváth

Concepteurs

Attila "Maci" Bánki Horváth
János "Ibrahim" Ibrányi

Histoire

Gyula "Gyula" Nagy
János "Ibrahim" Ibrányi

Concepteurs de niveaux

László "Termi" Nagy
Gyula "Gyula" Nagy

Scripts de missions

Attila "Maci" Bánki Horváth
László "Termi" Nagy
Gábor "Tass" Komor
János "Ibrahim" Ibrányi

Programmeur principal

Péter "Hyp-X" Bajusz

Programmation moteur 3D

Péter "Hyp-X" Bajusz
Gábor "Remage" Pap

Programmation IA

Lajos "Lala" Nádasi
István "EXA" Cseh

Programmation contenu

István "EXA" Cseh
Lajos "Lala" Nádasi
Gábor "Remage" Pap
Péter "Hyp-X" Bajusz

Programmation effets visuels

Tamás "Accord" Körözi
Gábor "Remage" Pap

Programmation interface

István "EXA" Cseh

Programmation mode multi-joueur

Lajos "Lala" Nádasi
István "EXA" Cseh

Graphiste principal

Gábor "Mogyi" Mogyorósi

Graphistes 3D

Gábor "Mogyi" Mogyorósi
László "Termi" Nagy
Szabolcs "Kutya" Józsa
Zoltán "Bruzsy" Ruzsányi
Gábor "Gabesz" Csipke
Csaba "Floyd" Gyulai

Graphistes 2D

Csaba "Floyd" Gyulai
László "Termi" Nagy
Gyula "Gyula" Nagy

Graphiste technique

Zoltán "Bruzsy" Ruzsányi

Animations

Zoltán "Bruzsy" Ruzsányi
Szabolcs "Kutya" Józsa

Scripts animations en cours de jeu

János "Ibrahim" Ibrányi
Tamás "Accord" Körözi

Superviseur capture de mouvements

Szabolcs "Kutya" Józsa

Enregistrement capture de mouvements

Brainfactor Studio lead by
Miklós "Árnyék" Szabó

Acteurs de capture de mouvement

János "Ibrahim" Ibrányi
Gyula "Gyula" Nagy
Ádám "Csiga" Csillag
Gábor "Lupus" Horváth
Szonja "A Kislány" Hüse
Edina "Az Anyukája" Gurály

Video Editing and Post Production

Gábor "Mogyi" Mogyorósi

Effets sonores

Tibor "Spender" Járasi

Musique

Péter "tmic" Antovszki

Superviseur musique

Gábor "Mogyi" Mogyorósi

Responsable contenu

László "Edge" Noszlópi

Graphistes additionnels

Szabolcs "Jester" Mátéfy
Endre "End" Számel
Gábor "Palkó" Palkó
Hassan "Asi" Elsayed Ashraf
Balázs "Cabo" Kalazdi

Responsable CQ

Gábor "Tass" Komor

Traduction russe

Olga Tsigannik

Testeurs

István „Kipu” Krippel
Miklós „Mike” Leszkó
Zolt „Huny” Hunyadkúrti
Zsolt „Sikló” Lakatos
Krisztián „Crix” Barabás

Responsable projet

Lajos "Princo" Góczy

The Architect

Achim "Rosso" Heidelauf

Project Lead

Tamás "Havoc" Szerémy



DEVELOPMENT

Directeur du développement
Dirk Weber

Producteur senior
Achim Heidelauf

Responsable localisation
Thomas Kröll
Oliver Silski

CONTRÔLE QUALITE

Directeur CQ
Peter Oehler

Responsable CQ
Thomas Heil

Coordinateur CQ senior
André Dordel

Testeurs principaux
Daniel Schömpferlen
Gregor Bellmann

Testeurs CQ
André Mehnert
Bogdan Trifan
Christine Jung
Christoph Weinstein
Daniel Pathmaperuma
Eric Schreiber
Werner Aron
Holger Heinz
Sebastian Kaluza
Pascal Renschler
Per Piper
Michael Fochler
Roland Thimister
Sebastian Merkel
Stefan Pröll
Stefan Schreiber
Thomas Heilbronner
Christian Schaffer
Thorsten Of
Thorsten Biller

David Spak

Testeurs additionnels
Willi Püschel
Gunnar Steincke

Test supplémentaire
Wolfgang Gaebler

MARKETING & RP

Directeur Marketing & RP
Eric Standop

Responsable RP
Evelyn Reina
Michel Judt
Christine Richter

Responsable marketing
Randy Dohack

Concepteur graphique senior
A. Adrian Alonso

Concepteur graphique junior
Sara Stehlin
Silvija Svetec

Graphismes additionnels
Oliver Krainhöfner
Achim Heidelauf

Site Internet
Henry Graffmann
Stefan Schwöbel

Sales Director
Andreas Jäger

REMERCIEMENTS

Noah Alonso
Georg Backer
Gregor Bellmann
Sonja Bühring
Martin Deppe
Thorsten Feld
Wolfgang Gaebler
Daniel Grunder
Elmar Grunenberg
Family Heidelauf
Stefan Hertrich
Daniel Jänsch
Lloyd Kaufman & Troma
Martin Löhlein
Frank Müller
Yasmin Müller
Daniel "Seepferdchen"
Oberlerchner
Peter Ohlmann
Mike Pearson
Frank Quednau
Sven & Pascal Schmidt
Kristinka Selesi
Todd Singerman
Dennis Sloutsky
Andrew Uhlemann &
Triggerfish
Rafal Walczowski

CDV USA

David Green
Wendy Beasley
Robert Pickens
Mur Lafferty
Santoro Marjorie

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

TRADUCTION ET ENREGISTREMENTS

Agence de localisation
Translocacell -
Services de localisations

Revisions
Carsten Kisslat

Traductions supplémentaires
Achim Heidelauf
Sonja Bühring

Gestion de projet et direction artistique
Martin Ruiz Torreblanca

Coordination traduction allemande et anglaise
Bettina Golk

Ingénieur son
Martin Kühn

Conseiller effets sonores et édition
Patrick Kuhlmann

Scripts
Achim Heidelauf

Acteurs
Hans Bayer
Stephen Belless
Nigel David Cassey
Clorisa Gagnon
Thomas Haevele
Ian Halcrow
Phillip Hall
Peter Harting
Steve Hudson
Valeri Kossoi
Eugenia Kritchevski
Jörg Löw

Norman Matt
Nikita Mirtov
Mark Rossman
Alexander Schottky
Dwight Toppin
Ellen Wagner
Volker Wolf
Andreas Wolfram
Tom Zahner
Evgeny Zelichenko

REMERCIEMENTS SPECIAUX DE STORMREGION POUR

ATI
Justin Cooney
Kevin Strange
Richard "7 of 5" Huddy

Creative
Andrea D'Orta
Chen Reed

GameSpy
Art Santos
Joost Schuur
Kay Richey
Tom Hitchcock

Nvidia
Cem Cebenoyan
Joe Sousa
Kevin Strange

RADGameTools
Mitch Soule

XGI
Jeryuan Yan
International Sales

László "Z" Zehetmayer
Péter "Petroff" Wodzinsky

CREDITS

FOCUS HOME INTERACTIVE



Le Général, c'est lui !
Cédric Lagarrigue

Band of Brothers
Sebastien Pensivy
Luc Heninger

Sniper
Bertrand Simon

Propaganda
Sandrine Fargeot
Anne Gaëlle Guillot

Webmaster
Jean Michel Hellendorff

Graphic Designer
François Weytens

Les spy-bots !
John Bert
Guillaume Buccianeri