

Guide pour débutant

Il est difficile de choisir une branche à monter dans un jeu où coexistent 4 types de navires principaux : les croiseurs, les destroyers, les cuirassés et les porte-avions. De plus, chaque nation a des caractéristiques propres (radars, anti-aérien, ...) ce qui permet à chacun de trouver les bateaux adaptés à son style de jeu. Enfin, dans une même branche, les bateaux se suivent mais ne se ressemblent pas toujours. Ce guide a pour but d'aider à faire ce choix, sans trop approfondir chaque bateau.

Les destroyers (DD) :

Il existe énormément de type de DD : certains sont des torpilleurs silencieux, d'autres sont de véritables mitraillettes impossibles à toucher. Généralement, les DD bénéficient d'une dissimulation importante, d'un blindage inexistant, d'une cadence de tir élevée mais avec des canons de petit calibre, de torpilles et de deux consommables spécifiques : un écran de fumée (ou smoke) et un boost de vitesse.

Les destroyers japonais : dotés d'une capacité de dissimulation importante, les dd japonais ont les torpilles les plus intéressantes du jeu, mais avec des canons faibles. Parfait pour torpiller des BB et croiseurs, ils ne peuvent se battre contre des DD des autres branches.

Les destroyers américains : leur puissante artillerie (rof important) est un avantage qui leur permet de combattre les autres destroyers, mais également de mettre des incendies. En combinant feu et torpilles (efficaces à partir du tier7), on peut rapidement couler des BB. Leur camouflage est également un point fort. Ils ont aussi la smoke la plus longue du jeu, et la possibilité d'utiliser le consommable anti-aérien à partir du tier7 (ou 6) ?.

Les destroyers russes : ils sont très rapides, et malgré leur camouflage médiocre ils sont ainsi difficiles à toucher. Ils bénéficient des canons russes de 130mm, avec une trajectoire assez plate qui peut être dévastatrice. La portée de leurs torpilles est de 4km jusqu'au tier7 ce qui implique d'utiliser les canons.

Les destroyers allemands :

Les croiseurs (CA-CL) :

Bateaux à tout faire par excellence, les croiseurs sont capables de chasser les destroyers grâce à leurs canons ayant une bonne cadence de tir (rof = rate of fire). Ce sont ainsi des bateaux de soutien pour les cuirassés, avec une défense anti-aérienne (AA) correcte et un blindage médiocre.

Les croiseurs japonais : assez discret, équipé de torpilles (10km dès le t5) et dont les canons tirent des HE obsédées par les incendies.

Les croiseurs américains : pas de torpilles sur ces navires bon à tout faire. Chasser les destroyers ou incendier des BB est dans leurs cordes. Leurs AP sont aptes à punir tout imprudent, qu'il soit un croiseur ou un BB. Ils possèdent une bonne à très bonne voir même excellente AA. Le radar qui apparaît à partir du T8 les conforte dans leur rôle de soutien.

Les croiseurs russes : très fragiles, se sont de véritables soutiens de seconde ligne. Ils sont efficaces à longue distance grâce à leur précision. Ils peuvent punir rapidement un imprudent croiseur de flanc grâce à leurs AP. Ils ont des torpilles de défenses (4km) et un radar à partir du T8.

Les croiseurs allemands : équipés de torpilles défensives (6km), tirant de très bonnes AP et ayant un blindage solide à haut tier, les croiseurs allemands ont une AA assez puissante à courte distance.

Les croiseurs français : blindage inexistant, vitesse importante et canon précis les font ressembler à des russes sous-blindés.

Les cuirassés ou battleship (BB) :

Bateaux lents, blindés et avec un nombre de points de vie énorme, ils sont la proie des destroyers ennemis qui peuvent les torpiller aisément. Leurs puissants canons rechargent lentement mais sont capables de détruire un croiseur en une salve.

Les cuirassés japonais : précis, les bb japonais sont cependant sans défenses contre les avions.

Les cuirassés américains : au contraire des bb japonais, ils sont capables de se défendre contre les avions à partir du T8

Les cuirassés allemands : démonstration de la 'deutsch quality', les BB allemands sont très bien blindés, à tel point qu'il est assez dur d'y mettre des citadelles surtout pour les tiers 8/9/10. Ce blindage très efficace en combat rapproché l'est moins pour des obus tirés de plus loin et qui tombent en cloche directement sur le pont. Leurs batteries secondaires peuvent atteindre 10km à partir du T8. Généralement, les bb allemands rechargent plus vite que leurs homologues japonais et us. Tous ces avantages (ROF/secondaires/blindage) les rendent gagnant lors de duels à courte portée.

Les porte-avions (CV) :

Jouer CV implique de grandes responsabilités. Les choix effectués par le joueur vont directement impacter la bataille. Il existe de nombreuses possibilités d'utiliser un CV, possibilités seulement limitées par le CV d'en face et le niveau de jeu des croiseurs ennemis.

Les porte-avions japonais : plus compliqué à prendre en main, les escadrilles japonaises comportent moins d'avions mais sont plus nombreuses ce qui une fois métrisé est très puissant. Plus discret que les américains, ils sont cependant plus vulnérables à une attaque aérienne.

Les portes avions américains : les bombers américains sont très puissants et l'escadrille de torpilleurs est capable de détruire un croiseur en une attaque. Leurs puissants fighters sont capables d'engager sans craintes leurs ennemis japonais. Cependant, ils mettent beaucoup de temps à se recharger. Les porte-avions sont équipés d'une bonne AA mais sont détectables de loin.