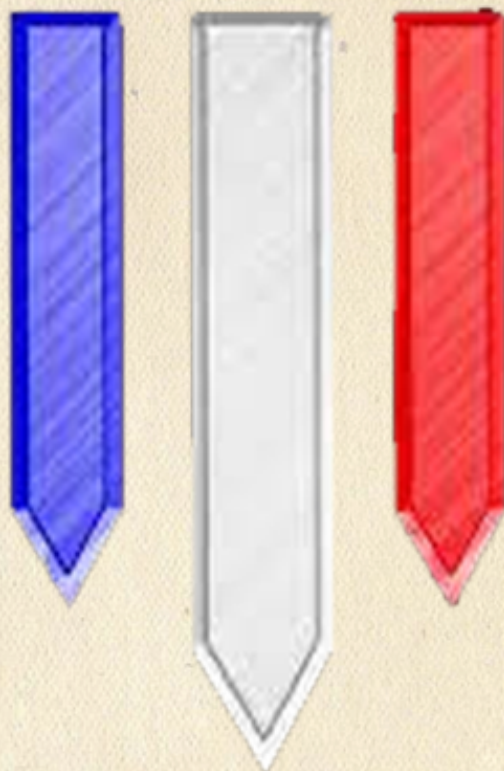


HELL LET LOOSE



GUIDE DU DÉBUTANT

Ecoutez soldat ! Il y a deux choses dont vous avez besoin pour réussir sur HLL : **votre fusil et ce guide**. Les 12 pages suivantes vous donneront les bases pour comprendre les mécaniques du jeu, les rôles et votre impact sur le champ de bataille.

Cela débute avec la classe fusilier jusqu'à dominer en tant que commandant. Ce guide passe également en revue le rôle de la reconnaissance, des blindés et de l'artillerie. Une attention toute particulière doit être portée aux graphiques et mots en **gras**, qui fourniront des informations clés pour vous aider en jeu. Tout texte en **bleu** indique un **raccourci clavier** à utiliser. Il existe des sujets plus avancés qui ne seront pas abordés dans ce guide, cependant ils sont facilement accessibles auprès de la communauté HLL.

Maintenant dirigez vous vers l'armurerie et vérifiez votre fusil, la nation à besoin de vous.

MODES DE JEU HELL LET LOOSE

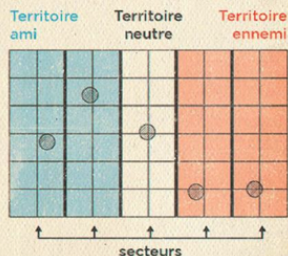
Dans le cadre de votre formation de base, vous devez savoir ce qui vous attend. Il existe deux modes de jeu principaux dans HLL : **Combat** et **Offensive**.

COMBAT

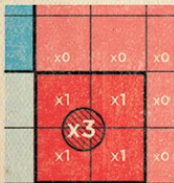
Combat est un match de style tir à la corde où chaque équipe se bat pour le contrôle du territoire. Il n'y a pas de ticket, juste un territoire et une minuterie. Vous gagnez soit **en capturant tout le territoire ennemi**, soit **en tenant la majorité des secteurs à la fin du chronomètre** (1 heure 30 minutes).

Le **contrôle du territoire est l'objectif principal**, il est donc important de connaître la zone d'opération. Chaque carte est découpée en un système de grille de 10x6 ou 6x10 (selon l'orientation de la carte). Elle est regroupée en **5 secteurs** ou un carré de la grille mesure 200m x 200m.

Au début du match, seul un secteur neutre est actif (capturable à volonté). Une fois que ce territoire neutre a été capturé, il deviendra **Ami** ou **Ennemi** selon l'équipe qui l'a capturé.



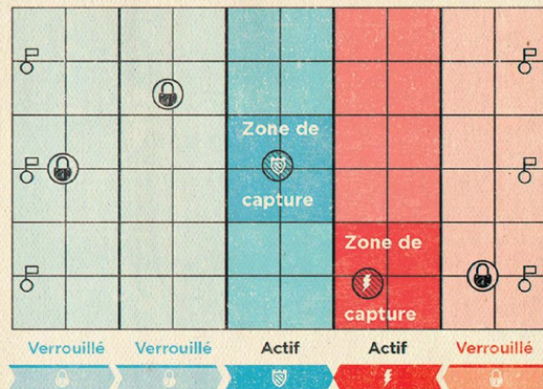
A partir de ce moment, **les 2 secteurs seront actifs en jeu** - la place forte Amie à défendre et la place forte Ennemie à attaquer, adjacentes l'une à l'autre. **Les autres places fortes seront verrouillées** jusqu'à ce que le secteur adjacent soit capturé ou perdu.



Zone de capture : Pour contribuer à capturer ou à défendre une **place forte** (indiquée par un cercle rayé noir) il faut être n'importe où dans cette dernière, ou dans les 4 carrés adjacents de la grille.

Chaque joueur à l'intérieur de la **place forte** fournit **trois fois la force initiale**.

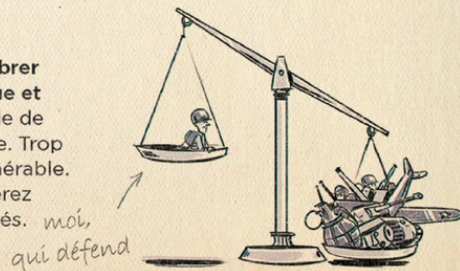
Le positionnement est fondamental et il est important de comprendre où vous devez vous placer. Utilisez votre carte **M** pour vous orienter d'abord vers les "Secteurs Actifs" (neutre, ami ou ennemi) puis vers les "Place fortes" en jeu.



Examiner votre **HUD T** vous permet de savoir si vous contribuez activement à capturer ou à défendre un point. La progression de capture actuelle est affichée en haut de votre écran :



Il est important d'**équilibrer les forces entre l'attaque et la défense** dans ce mode de jeu de type tir à la corde. Trop offensif, vous serez vulnérable. Trop défensif et vous serez probablement submergés.





PLACE FORTE



Les chevrons - affichés ci-dessus à côté de la place forte - sont des indicateurs de la force de capture sur le point actif. Ils n'apparaîtront que si vous êtes dans la place forte. La force de capture est calculée tel que:

Mode Combat: 1/3

1x Joueur en secteur actif + 3x Joueurs en place forte

Mode Offensif: 0/3

3x Joueurs en place forte


1-14 Force de capture >>> 15-29 Force de capture >>>> >30 Force de capture

La vitesse de capture est constante (2 minutes) si vous avez l'avantage de la force de capture. Plus de soldats ne la feront pas aller plus vite.


OFFENSIVE


Dans ce mode de jeu, un camp attaque et l'autre défend. Les défenseurs gagnent en tenant la place forte pendant la durée du compte à rebours (30 minutes par secteur) et les attaquants gagnent en capturant les 5 secteurs. Le mode de jeu offensif se joue sur les mêmes cartes que le mode Combat, à l'exception d'Omaha Beach. → *Mode offensif seulement*

COMPARAISON AVEC LE MODE COMBAT


 **Secteurs** : L'emplacement de la place forte ne sera visible que pour le secteur actif. Vous devez capturer un secteur pour voir la prochaine place forte.




 **Capture** : Seuls les soldats à l'intérieur de la place forte comptent pour la force de capture.


 **Prolongation** : Le mode de jeu offensif dispose d'une prolongation. Si vous capturez activement une place forte lorsque le temps imparti est écoulé et que vous disposez de **ressources d'effectifs**, le jeu continuera en prolongation jusqu'à ce que vous capturez la place forte ou que votre effectif soit épuisé.


Construire des nœuds d'effectif...

 **Attaquer ou défendre, pas les deux** : si vous perdez un secteur en tant que défenseur, vous ne pouvez pas reconquérir ce territoire. Si vous capturez un territoire en tant qu'attaquant, vous n'avez pas besoin de défendre ce territoire.

se Redeployer !

 **QG / Garnisons avancées** : En tant que défenseurs, vous aurez 3 points de réapparition par défaut dans votre 4ème secteur. Ceux-ci fonctionnent de la même manière que les garnisons du QG qui ont une réapparition de 10 secondes. Ils peuvent être détruits à la main ou à l'aide d'une sacoche explosive et **vous pouvez construire une autre garnison à côté.**

 **Ressources** : En tant qu'**attaquant**, vous commencerez avec **500 unités de chaque type de ressources**. Vous devrez créer des nœuds de ressources pour générer des revenus supplémentaires. En tant que **défenseur**, vous commencerez avec **250 ressources**.

 **Artillerie** : Uniquement disponible pour les défenseurs.

Bien que les différences entre les modes de jeu soient subtiles, cela permet une expérience de jeu incroyablement différente et plaisante. **Maintenant que vous savez comment gagner, entrons sur le champ de bataille !**



VOS TOUTES PREMIÈRES PARTIES

Un autre bleu qui cherche à faire sa part dans la guerre ? Voyons de quoi vous êtes fait. Hell Let Loose utilise des **contrôle FPS standard** et ceux-ci peuvent être trouvés dans **Options > Commandes au clavier**. Premièrement, vous devrez trouver un serveur en cliquant sur **S'engager** dans le **menu principal**. Recherchez un serveur avec un **bon ping** (<200ms) et une population comprise entre **40-97**. Une fois dedans, choisissez un camp pour lequel vous battre. (*Serveurs communautaires = bon combat*)

Rejoignez une unité

Ce jeu est basé sur le **travail d'équipe** et une bonne unité peut faire basculer le cours d'une bataille.

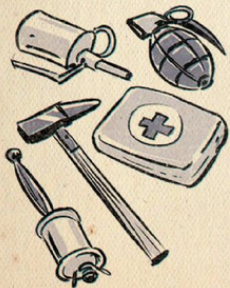
1. Appuyez sur la touche **Tab** pour afficher la liste des joueurs. Recherchez un Officier vétérinaire (👤) avec un niveau de jeu élevé.
2. Cliquez sur la **flèche Rejoindre une unité** ➡ utilisez la touche **C** pour lui parler et vous présenter. Une bonne façon de commencer est d'annoncer que vous êtes débutant.

Débuter votre première partie en tant que **Fusilier** (👤) est recommandé...

Déploiement

Avant de réapparaître, analysez le mode de jeu et la carte. Vous pouvez également demander à votre Officier où est-ce que vous devez réapparaître.

- 👤 **Garnisons** : 40 secondes de réapparition, disponibles à tous.
- 👤 **Avant-postes** : 20 secondes de réapparition, réservés à votre unité.
- 👤 **Tête de pont** : 30 secondes de réapparition, garnison parachutée.
- 👤 **QG** : 10 secondes de temps de réapparition, bloqué si le point le plus proche se fait capturer.



Contrôles et équipements

Faites le point sur votre inventaire en utilisant la **molette de la souris** ou **les touches allant de 1 à 6** pour sélectionner les éléments de votre kit. Les grenades peuvent être lancées par le dessus avec le **clic gauche** et par le dessous avec **clic droit**. En cas de blessure, utilisez un bandage sur vous-même ou sur un allié. Aidez votre unité avec votre marteau afin de construire des structures ou réapprovisionnez-vous en munitions en déposant votre caisse au sol.

Espérance de vie : Zéro

Pour tirer le meilleur parti de chacune de vos vies, un conseil:

- ◆ **Allez y doucement**. Restez à couvert, utilisez l'environnement pour vous camoufler et déplacez-vous avec un but.
- ◆ **Soyez attentif** aux indications alliées lorsqu'ils identifient des cibles potentielles. Utilisez le canal de communication local **V** pour parler avec les alliés proches et identifier les positions ennemies possibles.
- ◆ **Restez avec votre unité** (point vert) pour profiter de l'avantage de la suppression et des mouvements envers l'ennemi.
- ◆ **Ping** ▲ les positions ennemies à votre unité avec le **clic molette**.
- ◆ Des **camarades tombent** devant vous? Soyez vigilant, l'ennemi est proche, faites un point sur la situation.



Appuyez sur la touche **T** pour faire réapparaître votre interface et vérifier les marqueurs de votre Officier ainsi que le statut des places fortes en haut de l'écran. **Surveillez votre carte M** régulièrement pendant la bataille. Et comme toujours **communiquez, communiquez, communiquez!**

Si vous tombez sur une bonne unité, n'oubliez pas que vous pouvez leur envoyer une invitation Steam pour devenir ami, en utilisant l'icône "+" à gauche de leur pseudo dans le tableau des scores.

À FAIRE: Créer une liste d'Amis HLL

Après la bataille

Une fois la partie terminée, vous serez redirigés vers le tableau des scores où vous pourrez voir votre contribution à l'équipe:

- ◆ **Efficacité au combat** : Soldats tués, Blindés et structures détruites
- ◆ **Score d'Attaque/Défense** : Temps passé en territoire ennemi/allié
- ◆ **Score de soutien** : Ravitaillement, soins, et réapparitions

Si quelqu'un s'est surpassé et que vous souhaitez lui offrir un gain d'expérience supplémentaire de 10 %, cliquez sur le **bouton de récompense** (👤) à gauche de son pseudo avant la fin du temps imparti. Si vous quittez un match avant qu'il ne soit terminé, vous gagnerez tout de même votre expérience personnelle que vous avez acquise jusqu'ici.



MAINTENANT, SORTEZ DE LÀ ET ALLEZ EN ENFER

RÔLES D'INFANTRIE SUPPLÉMENTAIRES


Maintenant que vous avez participé à la bataille en tant que fusilier, examinons les rôles spécialisés dans Hell Let Loose.

MÉDECIN

Vous avez la capacité de réanimer vos coéquipiers tombés au combat. Votre tâche principale est donc de veiller à ce que tout le monde reste en vie.

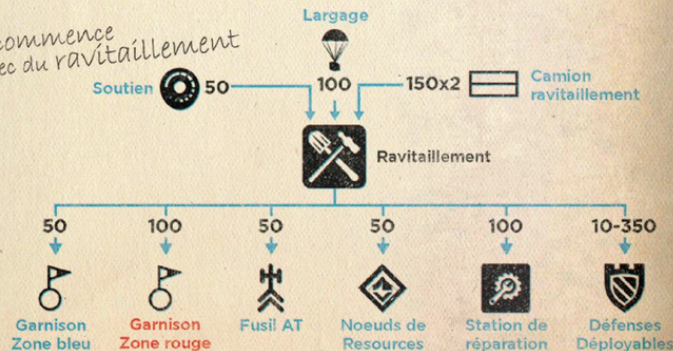
- ◆ Surveille l'icône représentant une seringue pour les coéquipier qui ont besoin d'être réanimés et le pansement pour ceux qui ont simplement besoin d'un bandage. Pensez à utiliser le chat local V pour leur dire que vous êtes en route.
- ◆ Les fumigènes à votre disposition peuvent être efficaces pour masquer la vue de l'ennemi pour soigner un coéquipier.
- ◆ Aider en priorité les **Officiers**. *(rester vivant pour réanimer)*

SOUTIEN

- ◆ Fournit des caisses de ravitaillement pour construire des garnisons, nœuds de ressources, défenses et canons antichars.
- ◆ Pour déposer votre ravitaillement de 50 ressources, défilez avec la molette de la souris jusqu'à celui-ci puis utilisez le clic gauche LMB.
- ◆ Il se régénère automatiquement après 5 minutes. Passer dans un cercle de ressources d'effectif  réduit le temps de moitié.

RAVITAILLEMENTS: Coût et Distribution

Tout commence avec du ravitaillement





INGÉNIEUR

Vous avez la possibilité de construire des nœuds de ressources (de l'effectifs, des munitions et du carburant), des défenses (barricades, barbelés, etc.) et des stations de réparation.

- ◆ Il faut être à moins de 50m d'un ravitaillement pour construire. Ils sont déposés par les supports, les camions de ravitaillement ou les ravitaillements aériens. Sélectionnez votre clé à molette, **RMB**, et l'élément approprié. Une fois que votre plan est placé, utilisez votre marteau ou faites vous aider par un coéquipier pour le construire.
- ◆ Les nœuds ne peuvent être construits que dans des secteurs amis. Si votre équipe perd un secteur, les nœuds à l'intérieur seront détruits.
- ◆ Réparez un blindé allié en utilisant votre chalumeau ou en construisant des stations de réparation.
- ◆ Les ingénieurs peuvent démanteler les défenses ennemies avec leur clé à molette ou via leur sacoch explosive.



Les rôles de Combat

Rechargez souvent et gardez un œil sur vos munitions. À sec, vérifiez votre carte M pour les boîtes de  munitions et  d'explosifs. Utilisez le chat local V pour demander à vos coéquipiers à proximité d'en déposer.

ASSAUT

Spécialiste des combats rapprochés ouvrant la voie. Pensez à masquer votre avancée avec vos grenades fumigènes.

FUSILIER AUTOMATIQUE

La mobilité de votre arme et sa cadence de tir élevée vous rendent performant pour les combats à mi-distance ou rapprochés.

MITRAILLEUR

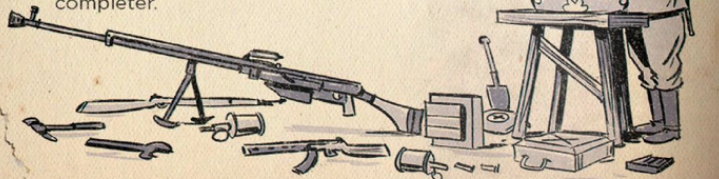
Vous portez l'arme avec la cadence de tir la plus élevée et le plus gros chargeur sur le champ de bataille.

- ◆ Votre mitrailleuse excelle dans la **suppression** et oblige l'ennemi à rester à couvert. Un ennemi sous le feu aura la vision **floutée**, ce qui entravera sa capacité à repérer et à viser correctement.
- ◆ La dissimulation, la couverture et la communication avec votre équipe sont essentielles. Évitez de rester trop longtemps au même endroit. ←
- ◆ La mitrailleuse est plus précise avec le **bi-pied déployé F** mais peut aussi être efficace portée à la hanche en combat rapproché.

ANTICHAR

Votre équipement comprend potentiellement: un **lance roquette**, un **fusil AT**, une **sacoche explosive et/ou des mines AT**. Ils sont tous efficaces pour neutraliser ou détruire les blindés ennemis.

- ◆ La patience est la clé lorsque vous affrontez des blindés ennemis. Restez cachés et déplacez-vous pour **atteindre les points faibles de leur blindage**.
- ◆ Vos **mines** peuvent être dévastatrices si elles sont bien cachées. Recherchez du feuillage, de la boue, etc., le long des routes empruntées par des blindés.
- ◆ Vous pouvez également déposer des **plans de canon antichar**. Du ravitaillement et un marteau sont nécessaires pour les compléter.



Unité de Reconnaissance

Aimez-vous être au centre de l'attention ? Vous sentez-vous à l'aise avec l'idée de travailler avec du monde en zone peuplée ? Si vous avez répondu « Non » à l'une de ces questions, présentez-vous à la zone de préparation de l'unité de reconnaissance pour recevoir vos ordres.

Chaque camp se voit attribuer **2 escouades de reconnaissance de deux hommes**.

OBSERVATEUR

- ◆ Convient pour les engagements à courte et moyenne portée.
- ◆ A la responsabilité de relayer les informations sur le Tchat de commandement.
- ◆ Contrairement aux escouades d'infanterie, un **AP de reconnaissance** peut être placé n'importe où en territoire ennemi et n'est pas détruit lorsqu'un secteur est perdu.

TIREUR D'ÉLITE

- ◆ Possède le seul **fusil à lunette** du jeu; adapté aux **engagements à longue distance**. Il peut également être utilisé pour recueillir des informations.

Tout ne consiste pas à accumuler des kills dans l'ombre. La reconnaissance est également chargée de **collecter des informations et de perturber l'ennemi**:

- 🚩 **Chasser les spawns ennemis**- En plus de "remonter les pistes" et de retracer les mouvements de l'ennemi jusqu'à leur source, d'autres moyens de trouver des spawns incluent de se déplacer entre les secteurs et garder un œil sur le ciel pour détecter les largages de ravitaillement et les têtes de ponts aériennes.
- 🔊 **Harceler et/ou réduire au silence l'artillerie.**
- 🚧 **Interrompre la logistique.**
- 💣 **Coordination des frappes d'artillerie.**
- 👁️ **Relayer le mouvement/la position des blindés et de l'infanterie ennemie.**

Les équipes de reconnaissance utilisant le combat à distance et la furtivité peuvent être plus sereins en sachant que leurs spawns courent moins de risques d'être éliminés, ce qui leur permet de travailler **derrière les lignes ennemies** tout en maintenant un flux d'informations continue et en perturbant les forces ennemies. N'oubliez pas que ce n'est pas parce que vous travaillez seul que vous êtes seul. **L'information est la meilleure arme de la reconnaissance; partagez-la avec votre équipe.**

OFFICIER (INFANTRIE)



Vous pensez que vous êtes prêt à prendre en charge votre propre unité ? Avant de prendre le commandement, il y a une chose dont vous avez besoin - un micro ! Commander est votre meilleur atout et dépend de votre capacité à communiquer. Utilisez la touche **C** pour donner des ordres à vos coéquipiers et **X** pour communiquer avec les Officiers des autres unités. Les éléments clés à communiquer sont :

- ◇ La mission de votre unité (Attaque ou Défense).
- ◇ Blindés ennemis, points de réapparitions, ou mouvements de l'infanterie.
- ◇ Réclamer des capacités de commandant ou des frappes d'artillerie si il y a.

En plus de l'équipement standard, l'officier est équipé de deux outils supplémentaires.

1. La montre : L'outil le plus important, faites **défiler** votre inventaire et viser le sol en maintenant enfoncé **clic droit** pour faire apparaître une structure fantôme. Utilisez la molette pour faire défiler votre choix entre Avant-Poste ou Garnison et faites un **clic gauche** pour déployer la structure.

Construire des garnisons ! Construire des garnisons ! Construisez-les !

Garnison : Permet à toute l'équipe d'apparaître, la conception de cette structure est votre tâche principale. Communiquez avec votre soutien et votre commandant pour déployer du ravitaillement là où vous souhaitez construire une garnison. Elles doivent être espacées de 200m.

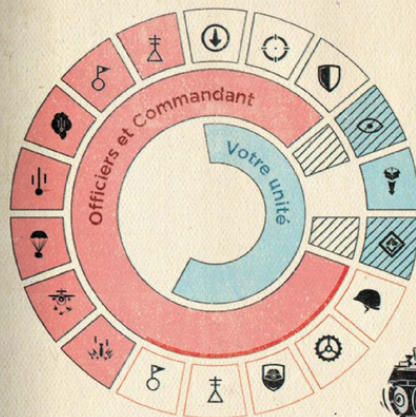
Avant-poste : Permet seulement à l'escouade d'apparaître, déployable sur le territoire allié ou sur les deux premières cases du territoire ennemi. Les AP n'ont pas besoin de ravitaillement, ils peuvent être placés toutes les 2 minutes et permettent une réapparition rapide. Le décompte est remis à zéro si vous les démanteliez manuellement avec **F**.

Une fois un secteur perdu, toutes les garnisons et les AP qui s'y trouvent sont détruits.

Il faut tout réparer...

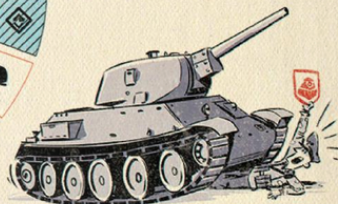
2. Les Jumelles : Prenez le temps d'analyser la zone devant vous et relayer toutes les informations judicieuses. Maintenez la **molette** pour ouvrir la **rosace de commandement** et glissez votre souris sur le marqueur approprié puis relâchez le bouton pour le placer. Vous pouvez également faire **clic droit** sur la carte pour placer des marqueurs équivalents à ceux de la rosace de commandement. Ceux-ci sont utilisés en complément de la communication vocale.

Votre unité ne peut pas voir les marqueurs des autres unités. Vous devez donc les marquer sur votre carte pour que vos soldats puissent les voir.



Qui peut voir mes marqueurs

- Unité, Officiers & Commandant
- Officiers & Commandant
- Uniquement votre unité
- Votre unité & Commandant



Par où commencer ?

Comme toute chose, une étape à la fois et concentrez vous sur l'essentiel.

- ◇ Combien avez-vous de garnisons défensives ? Si c'est moins de trois, vous en avez besoin de plus pour rester dans le combat.
- ◇ Assurez-vous que l'AP de votre unité est toujours en place, caché et assez près pour que votre unité reste dans le combat. Cependant si l'ennemi s'approche trop près de votre AP, ou si vous pensez qu'ils savent où il est, déplacez-le. !!
- ◇ Dois-je attaquer ou défendre ? Vérifiez régulièrement votre carte pour déterminer où déployer votre unité. Si des places fortes sont menacées, renforcez-les. Si il y a des trous dans vos lignes, comblez-les. En cas de doute, demandez à vos coéquipiers des suggestions sur le plan d'action.
- ◇ Avez-vous 9 nœuds de ressources ? Si ce n'est pas le cas, briefez votre ingénieur car vous ne pouvez pas organiser un assaut sans les lignes de ravitaillement adéquates.

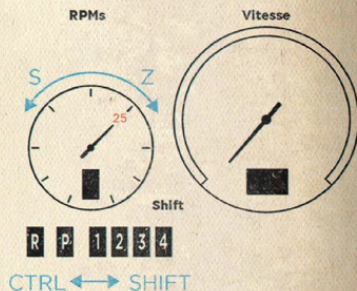
BLINDÉ

Alors, vous voulez sauter dans un vieux tas de ferraille et faire vivre un enfer à l'ennemi? Vous êtes au bon endroit, tankiste! La première chose que vous devez savoir, ce sont les **trois rôles** de tout équipage de char: pilote, tireur et observateur.

Pour entrer dans un blindé, appuyez la touche **F**. Une fois que vous êtes dedans, vous pouvez ajuster les rôles avec les touches de fonction.

Pilote F1

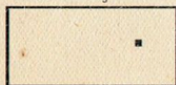
Votre travail consiste à amener le blindé là où il doit aller. Vous devez démarrer le moteur en maintenant la touche **E** enfoncée jusqu'à ce que le blindé démarre. Ensuite, vous devez **passer en première vitesse** à l'aide de **SHIFT** et accélérez avec **Z**. Une fois que vous voyez les **tours minutes (RPM)** en bas à droite de votre écran **dépasser 25**, vous pouvez passer à la 2^e vitesse, puis répéter cela à chaque vitesse.



Lorsque vous devez **rétrograder** - pour prendre un virage, ralentir ou vous arrêter **P** - utilisez **CTRL**. Vous pouvez également rétrograder complètement jusqu'à la marche arrière si vous vous trouvez dans une situation délicate. **Pour reculer**, assurez-vous que vous avez sélectionné la bonne vitesse, **R** puis accélérez avec **Z**.

Vous avez également accès à une **mitrailleuse montée**. Pour viser, vous devez utiliser l'affichage rapide en bas à droite de l'écran. Le point dans la case vous montre où les balles auront un impact.

Les balles traçantes aident aussi! 😊



Tireur F2


Sans vous, le blindé n'est qu'une cible alléchante pour l'ennemi. Alors, assurez-vous d'avoir l'air vivant et d'avoir toujours un obus chargé, juste au cas où. Vous pouvez **recharger** avec **R** et **sélectionner le type d'obus** que vous souhaitez dans la chambre avec le numéro correspondant affiché en bas à droite de votre écran (**1**, **2** ou **3**). Une fois qu'un obus est chargé, la seule façon de mettre un type différent dans la chambre est de tirer celui qui est chargé. Pour tirer avec le canon principal, utilisez la souris **clic gauche**.

Vous avez également accès à une mitrailleuse coaxiale, utilisez la **souris clic droit** pour tirer.

Vous pouvez effectuer un **zoom avant et arrière** pour obtenir une meilleure distance de vue avec la **molette centrale de la souris**. Pour faire pivoter votre tourelle à gauche ou à droite, utilisez les touches **Q** ou **D**. Pour effectuer des ajustements d'élévation, utilisez **Z** et **S**.

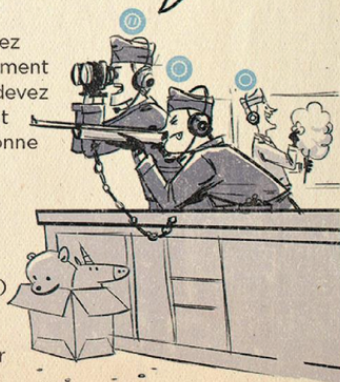
Observateur F3

Vous aurez accès à une vue à 360 degrés et vous pourrez zoomer et dézoomer avec la **molette centrale de votre souris**. Votre travail principal est de coordonner la navigation et de **repérer les ennemis** pour votre pilote et votre tireur.

Un bon observateur utilisera le ping pour signaler les menaces ennemies à son équipage. Pour envoyer un **ping** , cliquez sur la **molette de votre souris**. Non seulement vous devez envoyer un ping, mais vous devez aussi leur **dire verbalement** où ils doivent chercher en utilisant la touche **C**. Une bonne communication se déroule comme suit:

1. Identifiez le type de cible (blindé, infanterie, etc.)
2. De quel côté est-il (droite ou gauche)
3. Fournir une coordonnée précise (**utilisez votre boussole** pour donner un azimut)

CANETON!
DROITE!
297!



COMBAT DE BLINDÉ

Maintenant que vous avez les bases, parlons stratégie.

Même si les membres d'équipage et un **commandant de char** peuvent assumer n'importe quel rôle dans le blindé, il est généralement préférable de laisser le commandant de char **utiliser le rôle d'observateur** puisqu'il est l'officier.

(et peut placer des marqueurs)

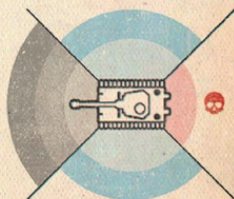
En tant qu'Officier, le Commandant de char a accès au Tchat de commandement. Cela signifie que vous devez **vérifier votre carte et communiquer avec les autres officiers de votre équipe X**. Vous devez compter sur l'infanterie alliée pour fournir des informations précieuses sur le positionnement des blindés ennemis. Vous devriez également communiquer avec votre équipage de blindé. Ils dépendent de vous, alors ne les laissez pas tomber.

Véhicules Blindés

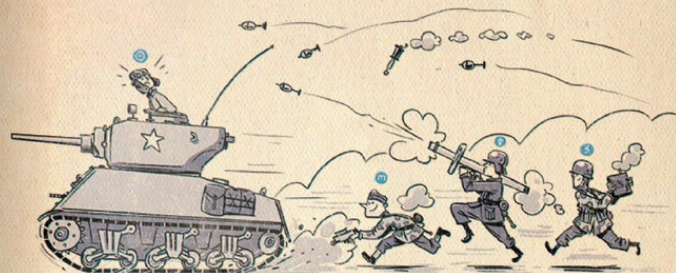
Lorsqu'il s'agit de gagner un combat contre un blindé ennemi, le positionnement est primordial. **Votre blindage avant est la partie la plus solide** de votre blindé, vous devez donc faire tout votre possible pour être de front face à l'ennemi. Pilotes - soyez prêts à vous déplacer rapidement pour les empêcher de vous tirer dans l'arrière train ou vous serez sûr d'acquérir un ticket d'entrée pour le paradis à tout votre équipage. **La plupart des blindés ne peuvent résister qu'à un ou deux obus antiblindage AP à l'arrière.**

Lorsque le moment est venu de faire savoir à votre ennemi que son existence sur cette terre a pris fin, assurez-vous de **viser la tourelle ou le châssis**. Vous ferez bien plus de dégâts que de tirer sur leurs chenilles. De plus, assurez-vous d'avoir un **obus antiblindage AP** chargé, car l'**obus hautement explosif HE** n'est efficace que contre les cibles faibles, comme l'infanterie.

*PAS D'ÉTINCELLES
PAS DE DOMMAGES*



Points faibles blindés



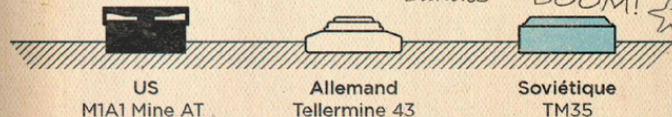
Infanterie Antichar AT → ils sont PARTOUT !

Les blindés ne sont pas votre seul problème sur le champ de bataille. Gardez un œil sur cette pénible infanterie Antichar qui essaie de se faufiler derrière vous pour vous loger une roquette dans l'arrière train. Si vous les voyez, signalez-les. Le commandant de char devra juger s'il est plus judicieux de déplacer le blindé ou la tourelle. Parfois cela vaut même la peine de sortir du blindé et d'utiliser votre pistolet ou votre mitraillette. Aux grands maux les grands moyens.

Mines Antichars

L'autre chose que vous devez surveiller, ce sont les mines antichars. L'infanterie ennemie aime les placer à des endroits où ils pensent que vous allez probablement passer. Votre meilleur pari est d'éviter les carrefours évidents sur la carte et si tout le reste échoue, **gardez les yeux sur la route**. Lorsque vous repérez l'une de ces mines menaçantes, détruisez-la avec le canon principal de votre blindé.

*Blindés = BOOM! **



Si votre blindé est endommagé, vérifiez qui possède un chalumeau au sein de votre équipage. **N'importe quel membre d'équipage avec un chalumeau peut sortir du véhicule et réparer votre blindé**. Mais attention à ne pas le faire à portée d'ennemis ou vous regretterez vite d'avoir délaissé la sécurité de votre blindé pour quelques points d'armure supplémentaire.

ARTILLERIE

Ok Soldat, est-ce que entrer dans le feu de l'action c'est trop d'émotion pour vous ? Mais vous souhaitez toujours soutenir vos frères d'armes en vous en prenant à l'ennemi ? Alors dirigez vous vers le **QG centrale** et faites votre rapport à la batterie d'artillerie.

L'artillerie d'une équipe est un bel outil de soutien utile contre tout type de cible mais avec une efficacité mitigée. L'artillerie est efficace contre l'infanterie et les camions. **Les garnisons et les AP ne sont pas détruits par l'artillerie** mais ils apportent des cibles de choix. Bien qu'elle puisse infliger des dégâts aux blindés, il y a des armes et des rôles mieux adaptés en réponse aux blindés.

Chaque canon peut accepter 2 équipiers :

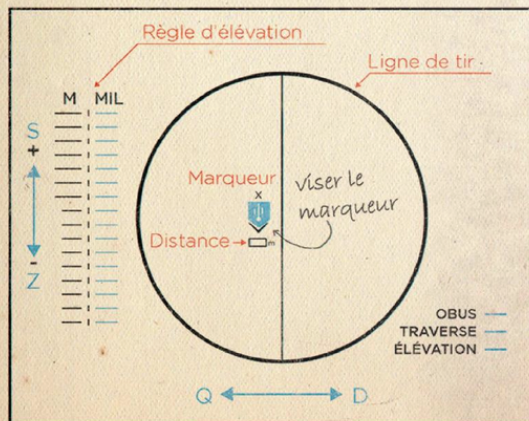
Artificier F1

Responsable de la visée et du tir. **Q** et **D** pour ajuster l'azimut de gauche à droite, tandis que **Z** et **S** pour ajuster la distance. Appuyez **clique gauche** pour tirer.

Les obus mettent **24 secondes pour atterrir**; un signal sonore indiquera une cible touchée.

+Distance - Mils

-Distance +Mils



Efficacité

Infanterie



Camions



Garnisons



AP



Blindés



Constructions



et gaspille des ressources (inutile)

Chargeur F2

Charge le canon et **peut le faire pivoter** au-delà des limites de l'artificier. Le chargement des obus **R** utilise des ressources de type munitions, alors pensez à construire des noeuds.

☀ HE = 3 Munitions

☀ Fumigène = 5 Munitions

Q et **D** pour tourner le canon.

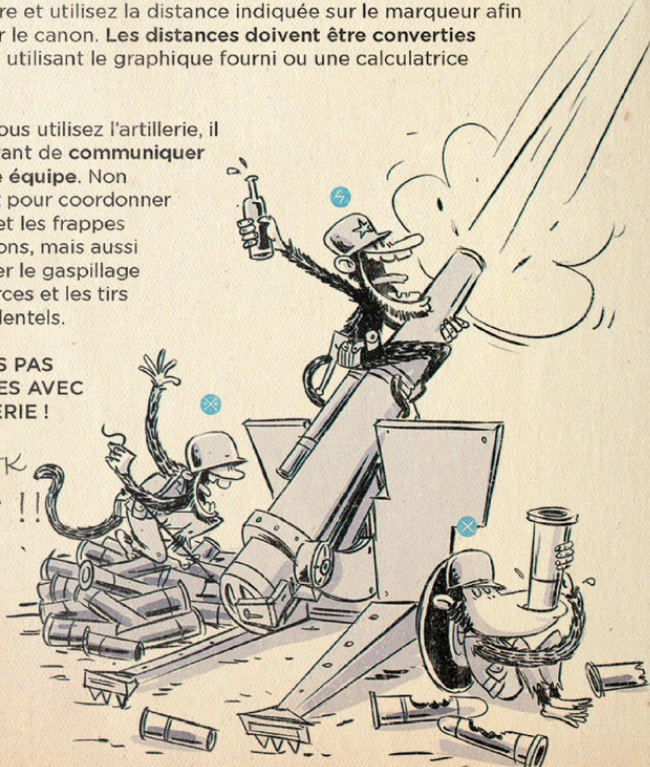
FONCTIONNEMENT

Viser les marqueurs sur la carte en les alignants au centre de la ligne de tir et utilisez la distance indiquée sur le marqueur afin de calibrer le canon. **Les distances doivent être converties en mils** en utilisant le graphique fourni ou une calculatrice tierce.

Lorsque vous utilisez l'artillerie, il est important de **communiquer avec votre équipe**. Non seulement pour coordonner les cibles et les frappes de précisions, mais aussi pour limiter le gaspillage de ressources et les tirs amis accidentels.

NE FAITES PAS LES SINGES AVEC L'ARTILLERIE !

Pas de TK SVP !!

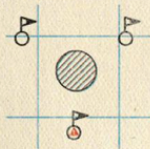


COMMANDANT

Diriger une escouade ou un blindé est trop facile pour vous, vous voulez donc le pouvoir et la responsabilité du rôle de commandant. Ce travail mettra au défi votre capacité à jouer l'**aspect stratégique en temps réel de HLL** tout en **communiquant** et **dirigeant** les différentes unités de votre équipe.

Il existe quelques tactiques et compétences qui vous permettront de diriger votre équipe vers la victoire :

Construire des garnisons : Il est impératif de posséder un minimum de trois garnisons défensives autour de votre point.



Priorité #1!
Une bonne tactique est de former un triangle pour déterminer d'où provient une offensive ennemie.

Gérez votre équipe entre ceux assignés à attaquer directement sur une ligne de front, ceux qui vont **flanquer**, et ceux qui vont défendre. Soyez flexible ! L'ennemi fait ses propres plans.

Communication efficace : le canal de commandement n'est pas le mess des officiers. Veillez à garder le canal clair pour communiquer efficacement avec vos chefs d'escouade et leur permettre aussi de communiquer entre eux. Rappelez-vous que vos chefs d'escouade essaient également de communiquer avec leurs propres unités, alors **gardez vos communications rigoureuses, simples et brèves.**

Ne vous contentez pas de rester au QG, allez sur le champ de bataille !


Construisez des garnisons avec vos largages de ravitaillement, sautez sur un canon d'artillerie, conduisez un camion de ravitaillement ou faites partie d'une défense active. **Soutenez votre équipe et ils vous soutiendront.**



Ordres du commandant (Capacités)

Les commandants sont directement liés à la logistique et au soutien aérien via le menu capacités sur le côté droit de votre carte en jeu. **Les 20 capacités ont une période de récupération et consomment une certaine quantité de ressources** regroupées sous forme d'effectifs, de munitions ou de carburant. Une mauvaise gestion donnera un avantage à votre adversaire. Pour éviter cela, voici six capacités clés sur lesquelles vous devez vous concentrer :



Langage de ravitaillement : Utilisez cette capacité dès qu'elle est disponible car elle offre de la flexibilité à vos chefs d'escouade (garnisons) et ingénieurs (constructions). Pour l'utiliser, cliquez sur "**langage de ravitaillement**" sous ordres, sélectionnez un emplacement et coordonnez ces as de la voltige à l'aide de la "**radio**" .



Tête de pont : Cela permet le parachutage d'un point de réapparition pour une durée effective de 3 min dans un secteur actif ami ou ennemi. Soyez prudent, car la placer trop près d'un objectif signifie qu'elle pourrait être facilement repérée et détruite.

À utiliser en dernier recours →



Avion de reconnaissance & Bombardement : Ceci est votre méga combo pour **frapper fort**. Faites survoler un avion de reconnaissance là où vous suspecter une concentration ennemie en **cliquant** sur la capacité Avion de reconnaissance. Sélectionnez l'emplacement sur la carte puis **cliquez gauche** pour déterminer la trajectoire de vol. Votre carte affichera un "relevé" des positions ennemies en rouge. Il est maintenant temps de passer au bombardement. Répétez les mêmes étapes que précédemment pour déterminer l'angle d'attaque. N'oubliez pas de **communiquer avec votre équipe.**

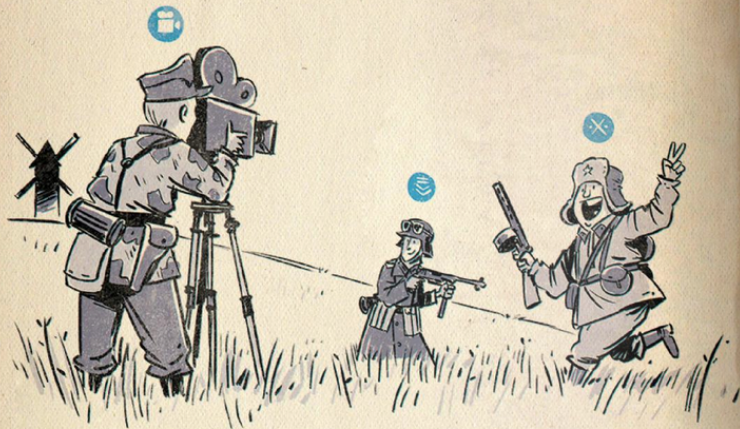
TK !!



Déploiements de Vehicules : Tous vos équipages de blindés ne sont pas des as comme Knispel ou Lavrinenko, ils auront alors besoin de blindés de remplacement que vous pouvez fournir dans votre **menu de carburant**. Cliquez sur le blindé de votre choix, puis placez le sur l'un des trois QG. Vous ne pouvez avoir qu'un seul véhicule déployé à la fois par QG.



Renforcement : Êtes-vous dans une course de capture et avez-vous besoin d'un avantage défensif ? **Raliez vos défenseurs** sur votre place forte défensive active. Après avoir sélectionné la capacité, placez la dans votre secteur défensif actif. Chaque défenseur dans la place forte comptera double.



LA COMMUNAUTÉ HELL LET LOOSE

Si vous êtes arrivé jusqu'ici, vous vous êtes soit amusé ou vous aviez trop de temps libre. Espérons que ce soit les deux, et si c'est le cas, pourquoi ne pas rejoindre l'une des nombreuses communautés Hell Let Loose qui existent.

C'est un **jeu basé sur la communication** et il n'y a pas de meilleur sentiment que lorsqu'une équipe travaille à l'unisson pour avoir un impact sur le champ de bataille. Vous trouverez un plus grand degré de communication sur les serveurs communautaires que sur les serveurs officiels. Alors, si vous êtes à la recherche d'une expérience type "film de guerre", rejoignez donc une communauté, vous ne serez pas déçu.

Le meilleur endroit pour trouver une communauté est l'un des éléments suivants :

- ◆ **Hell Let Loose France Discord** - <https://discord.gg/xeYvdHy>
Dans "COMMUNAUTÉ" catégorie du menu #Accueil.
- ◆ **YouTube ou Réseaux Sociaux** - De nombreux clans créent du contenu HLL et incluent les détails de la communauté dans leur contenu.
- ◆ **Serveurs communautaires/En jeu** - Recherchez les tags de clan et demandez-leur plus de détails.

Toujours pas convaincu ? Voici quelques-uns des nombreux **avantages** qui découlent de l'appartenance à une communauté :

- ◆ **Groupe d'amis régulier** : N'avez jamais à vous soucier d'avoir un chef d'équipe muet car vous aurez toute une communauté avec laquelle jouer, tout en vous faisant des amis en cours de route..
- ◆ **Localisation** : Outre la prise en charge dans le jeu de différentes langues, il existe de nombreuses communautés mondiales qui peuvent couvrir votre emplacement ou votre **langue**. Ainsi, que vous parliez français, anglais, chinois, russe ou klingon*, vous trouverez probablement une communauté pour vous.
- ◆ **Événements organisés** : Vous cherchez quelque chose d'un peu différent ? De nombreuses communautés organisent des événements personnalisés, qu'il s'agisse **des scénarios d'escorte d'un convoi, d'un derby de destruction ou des événements zombies**. C'est un grand changement de rythme par rapport au jeu régulier.
- ◆ **Jeu compétitif** : Donc après avoir lu ce guide et avoir quelques victoires à votre actif - vous vous sentez prêt à conquérir le monde. De nombreuses communautés participent à des matchs organisés dans de nombreux formats. Ça devient un jeu complètement différent mais vous vivrez certaines des **batailles les plus intenses** que Hell Let Loose a à offrir. *meilleur jeu !*
- ◆ **Liste blanche (Whitelisting) de server** : Vous en avez assez d'attendre et de voir que vous êtes 5e dans la file d'attente des serveurs ? De nombreuses communautés hébergent également leurs propres serveurs et au fur et à mesure que vous progressez dans les rangs de votre communauté, vous pouvez accéder à la liste blanche de votre serveur préféré.

En dehors des communautés Discord, il existe un **Reddit actif r/HellLetLoose** où vous trouverez des conseils, des astuces, des mêmes et des méta-discussions. Bien sûr, il existe un certain nombre de créateurs de contenu qui en produisent également régulièrement lié à Hell Let Loose sur YouTube.

Quelle que soit votre préférence, nous espérons que vous vous engagerez avec l'une des meilleures communautés de jeu d'aujourd'hui et vivrez des moments forts en émotion !

Alors rendez-vous sur le champ de bataille !

*Clause de non responsabilité - Il n'existe certainement pas de communauté HLL Klingon (désolé)

Ghe'or !!

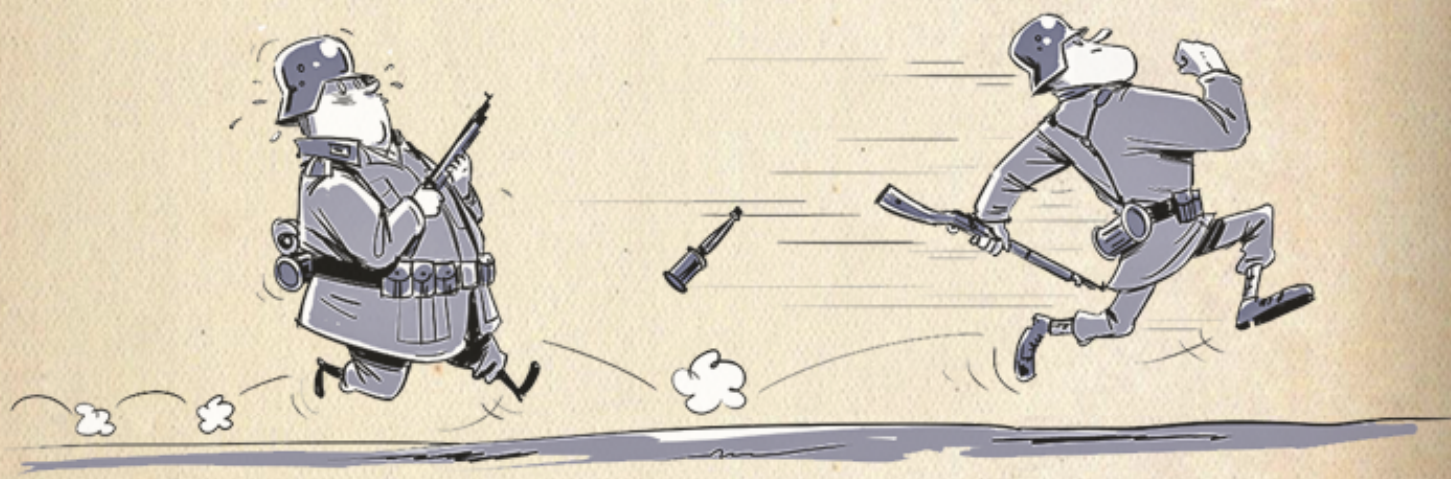
Auteurs: Dbl0Douche, General T,
Inchon, Nuc1e4r, Oddball,
Xiang_Ganger.

Editeur: Dashthirty

Illustrations et design: MoscaTnT



Ce guide n'aurait jamais pu voir le jour sans la grande communauté qu'est Hell Let Loose, vous avez fourni un nombre incalculable d'heures de test et d'aide pour les débutants afin de créer une meilleure expérience en jeu. Nous vous remercions et espérons que ce sera un bon point de départ pour vos prochaines leçons. Nous remercions également toute l'équipe de Black Matter et plus particulièrement DannyArt pour son apport technique et graphique dans la conception de ce guide.



team17




BLACK MATTER PTY LTD

