



Présentation :

Vous n'avez jamais joué à la Seconde Guerre mondiale de la façon dont cela devrait être joué...

Avec des chars d'assaut dominant le champ de bataille, des chaînes d'approvisionnement cruciales alimentant les lignes de front, devenant un rouage de la guerre interarmes.

Hell Let Loose vous met dans le chaos de la guerre, avec des véhicules contrôlés par les joueurs, une ligne de front évoluant dynamiquement, et un gameplay crucial centré sur différentes sections.

Développé pour PC avec l'Unreal Engine 4, Hell Let Loose est un jeu de tir à la première personne, multijoueur et réalistes avec des batailles ouvertes de 100 joueurs avec infanterie, chars, artillerie et une ligne de front changeante.

À la base se trouve un méta-jeu stratégique unique, basé sur des ressources, facile à apprendre mais subtile à maîtriser.

- Des batailles de 100 joueurs en 50 v 50.
- Des sections d'infanterie, de reconnaissance et de char
- Des escouades composées de 6 joueurs.
- Une gestion des communications entre sections *
- Un système de capture de secteur.
- Des armes et des véhicules divers
- Un théâtre d'opération avec des cartes de 4km² à l'échelle 1 (une case correspond à 200m x 200m)
- Un système d'approvisionnement, de capture et de construction.
- La Précision et le comportement des armes fidèles aux modèles historiques.
- 3 niveaux pour vivre la bataille : carte stratégique, opérationnelle et tactique.

→ Touche : **X** entre Chefs de Sections et Commandant

→ Touche : **C** entre Membres d'une Section

→ Touche : **V** entre Soldats proches l'un de l'autre.

Au sujet de la communication, il est recommandé de parler correctement et simplement avec des informations simples et concises car cela devient vite incompréhensible !

Le jeu comporte 13 classes différentes avec chacune leur rôle et importance.



- ★ **Le commandant** coordonne les sections, apporte son soutien sur le terrain (largage de ravitaillement, support aérien, bombardement, renforcement des positions...).

Il est préférable de bien connaître le jeu et de bien communiquer les Officiers.

Avoir une vue d'ensemble de la carte et des différentes sections, ne pas hésiter à contourner et occuper tout le terrain disponible

- ★ **L'Officier**, la classe n'est pas difficile à jouer et l'expérience s'acquiert au fur et à mesure.

Il suffit de connaître les mécaniques du jeu et de communiquer avec les membres de son escouade ainsi le commandement pour se coordonner.

Vous avez la possibilité de poser l'Avant Poste sur lequel respawn vote escouade ou la Garnison sur laquelle peut respawn toute votre équipe !

La garnison est très importante. Mais pour la poser vous avez besoin de Ravitaillements, vous pouvez poser une garnison partout dans votre zone et jusqu'à 400 m dans le territoire ennemis.

⚠ Cependant les garnisons sont limités à 10 maximum sur la carte, donc ne pas hésiter à retirer les garnisons arrières QUE VOUS AVEZ POSÉ, la distance entre 2 garnisons est de 150 m minimum.

Je vous conseille fortement de poser plusieurs garnisons autour des points à défendre ou à attaquer !

Vous pouvez marquer des points (attaquer, défendre...), ils seront visibles par votre escouade et le commandant qui pourra transmettre les marques aux autres sections,

- ★ **Le Support** ou **Soutien**, sont les seules classes à disposer de ravitaillements.

Votre mission est simple, Mais importante ! poser votre caisse de ravitaillements. Vous devez rester à proximité de votre Officier pour l'aider à poser les fameuses Garnisons ou d'autres éléments bien utiles.

Les classes ci dessus sont indispensables et nécessaire à toute les sections d'infanterie !

★ **L'ingénieur**, est une classe très utile car il permet d'aider votre équipe de différente façon.

Poser différents éléments : sacs de sable, barrière anti char...

Mais surtout ce que nous appelons les **Nodes (ou Noeud de ressources)** qui rapporte les ressources nécessaires au commandant (Munitions et Effectifs) mais aussi à nos tankistes (Carburants)

Encore une fois pour poser tout cela vous devez avoir **du ravitaillement** à proximité.

Pour en savoir plus :

<https://steamcommunity.com/games/686810/announcements/detail/1607139567627684016>

Vous pouvez aussi réparer les Tanks ainsi que...

★ L'incontournable classe **Anti-tank** avec son bazooka/Panzershreck

Il peut poser un canon **anti-char** mais vous avez besoin de l'indispensable **ravitaillement**.

★ Le **Machine Gunner** et son tire de soutien ou de suppression pour aider tous ces compagnons d'armes.

★ Le **Médecin** qui n'hésitera pas à soigner les hommes à terre autour de lui, enfin nous l'espérons.

Même si pour le moment la classe n'est pas indispensable car pour le moment il n'y a pas de Tickets comme sur d'autre fps du même genre.

★ Le **Fusilier ou Rifleman** qui pourra poser des caisses de munitions (munitions, roquettes, grenades, mines..).

★ **L'Assaut et Fusilier Auto** pour tous les joueurs d'actions mais aussi de finesses !

Nous avons aussi 2 sections de *Reconnaissance* composé d'un Scout et d'un Sniper

★ **Le Scout ou Observateur** correspond à l'Officier de ce binôme.

Votre rôle sera principalement de vous introduire dans les lignes ennemis et de renseigner votre équipe sur les mouvements, garnisons, avant postes, véhicules ennemis

Mais aussi préparer les attaques, vous avez les mêmes possibilités que vos collègue d'infanterie cependant vous devez généralement demander un largage de ravitaillement au commandant pour pouvoir poser une garnison bien fourbe derrières les lignes ennemis.

Attention car le parachute de ce dernier peut être repérer par l'ennemi et dévoiler vos intentions !

★ **Le Sniper ou Tireur d'Elite** vous devez apporter votre aide au Scout et non pas vous la jouer solo. Mais aussi supprimer toutes cibles prioritaires pour entraver l'ennemi (Commandant, Officiers, Soutiens...)

Et enfin ! La section de char composée de 3 postes:

- ★ - Pilote (*crewman*)
- ★ - Tireur (*crewman*)
- ★ - Observateur (*Le Commandant de tank*)

Le **Commandant de tank** sera en lien direct avec les officiers d'infanterie et le commandant.

Donne les instructions à son pilote et son tireur

Chacun ayant son rôle et son importance, évitez d'être seul, vous êtes une cible trop facile et encore moins jouer en mode Wolo.

[Lien vers le guide complet Steam](#)