

Counter-Strike - 1/2

Counter-Strike, demeure au fil des années, le jeu multijoueurs le plus pratiqué du monde... Basé sur le vieux mais performant Half-Life, CS est un jeu qui vaut le détour...

Qui ne connaît pas Counter-Strike ? Créé sur le moteur de Half-life : un jeu vieux maintenant de plusieurs longues années, Counter-Strike n'en demeure pas moins LE jeu multijoueurs référence en matière d'action 3D à la première personne, Mêlant une action palpitante et une tactique à toute épreuve Counter-Strike est hissé au niveau du jeu multijoueurs le plus joué dans le monde... Ce n'est pas pour rien que ce jeu est sujet à de nombreux championnats parfois internationaux où s'affrontent les meilleures équipes.

Le jeu se déroule dans des manches de 5 min (par défaut)

Deux équipes s'affrontent : Les Counter-Terroristes et les Terroristes. Leurs objectifs varient selon le type de carte utilisée (ici les plus courantes):

_ Cartes "De" : Les terroristes doivent poser et faire exploser la bombe dans un emplacement bien précis pour remporter la manche ou éliminer tous les Counter-Terroristes.

Les Counter-Terroristes doivent, quand à eux soit éliminer tous les terroristes, soit désamorcer la bombe... Si la bombe explose, les terroristes remportent la manche.

_ Carte "Cs" : Les Terroristes retiennent en otage des civils. Pour gagner, ils doivent éliminer tous les Counter-Terroristes.

Les Counter-Terroristes doivent sauver les otages dans le temps imparti et les ramener dans une zone. Autrement, ils doivent éliminer les Terroristes.

Les deux équipes s'affrontent : Les Counter-Terroristes et les Terroristes, chaque équipe possède des armes que l'autre équipe ne possède pas... Chaque arme doit être achetée avec l'argent récolté de la manche précédente, lors d'un frag par exemple. Le joueur dispose d'un couteau, d'une arme primaire : Fusils, Fusils d'assaut, Machine Gun, d'une arme secondaire : Pistolet et d'équipements : grenades, lunettes de vision nocturne, kit de désamorçage, gilet pare-balles, etc... Au début de chaque round, le choix doit donc être rigoureux pour adopter une bonne technique...

Pistolets :

USP .45 Tactical (arme de défaut des Counter) - Glock 18 (arme de défaut des Terro) - P228 - Desert Eagle .50 AE - Dual Berretas (seulement Terro) - FN Five Seven

Fusils :

Benelli M3 Super Combat 90 - Benelli XM1014

Fusils Mitrailleurs :

MP5 Navy - Steyr TMP (seulement Counter) - FN P90 - Ingram Mac10 (seulement Terro) - UMP .45

Fusils D'assaut :

AK47 (seulement Terro) - Sig SG-552 Commando (seulement Terro) - Colt M4-A1 Carabine (seulement Counter) - Steyr Scout - AI Arctic Warfare/Magnum - H&K G3/SG-1 (seulement Terro) - Sig SG-550 Sniper (seulement Counter)

Machine Gun :

FN M249 Para

