



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nos-recommandations/article/retour-aux-sources-avec-counter>

CS : S

# Retour aux sources avec Counter Strike

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nos recommandations -

Date de mise en ligne : samedi 27 août 2011

## Description :

Counter-Strike : Source est un FPS (First Person Shooter, jeu de tir à la première personne) se déroulant dans un univers contemporain qui voit s'affronter terroristes et contre-terroristes. Développé par Valve software, il reprend le flambeau d'une précédente édition,

---

Inside Electronic Pipo

---



A l'origine simple modification du jeu de Valve "Half-life", **Counter-Strike : Source** va vite s'imposer en tant que **jeu de tir à la première personne** (FPS) le plus joué en ligne. Jusqu'à début 2009 encore il devançait ses concurrents plus modernes.

Pour les non-initiés, dans ce jeu, on incarne un personnage de l'une ou de l'autre équipe qui sont en rivalité (terroristes contre antiterroristes). Au début de chaque round, le joueur peut choisir d'incarner l'une ou l'autre faction, dans le but d'accomplir les objectifs qui lui sont propres. Pour ce faire, il dispose d'un compte en dollars (le montant dépend des cartes), dont il pourra se servir pour acheter de l'équipement, un kevlar, des armes, différentes grenades (smoke, flash, ou explosive), voire même des lunettes de vision nocturne ! Il faut savoir que l'"argent" se gagne en tuant des ennemis et en remplissant les différents objectifs des cartes. Ainsi, à force d'économiser et de réussir les rounds, le joueur pourra assez vite se payer un très bon équipement (casque + kevlar, grenade explosive, deux grenades flash, une grenade fumigène) ainsi qu'une AWP (sniper le plus puissant du jeu capable de tuer en un coup), et pourquoi pas un Desert Eagle en supplément.

**Les mouvements à disposition du joueur pour contrôler son personnage sont assez limités** : on peut courir (mouvement normal), marcher (pour ne pas faire de bruit en se déplaçant), ou s'accroupir (meilleure visée et absence de bruit lors de mouvements). A noter également qu'on peut allumer une torche, ce qui a l'avantage d'éclairer des endroits sombres (mais pas aussi bien que la vision nocturne, payante), mais également l'inconvénient de faire de vous une cible de choix, à vous de voir donc.

*Contrairement à son cousin Counter-Strike 1.6, ce jeu mise plus sur une "bonne" qualité de graphismes que sur un gameplay irréprochable. En effet, quel joueur n'a pas déjà été frustré de voir un frag lui échapper alors que la tête de l'ennemi se trouvait pourtant bien à l'intersection des deux droites composant son viseur lors d'un tir de sniper !*

Malgré cela, ce jeu reste très bon grâce aux **multiples possibilités de jeu** s'offrant aux joueurs.

Tout d'abord un mode **Search & Destroy**, le plus commun, où les terroristes doivent faire exploser une bombe et donc la "planter" tandis que les contre-terroristes doivent les en empêcher et désamorcer ladite bombe le cas échéant.



*Ci-dessus, un screenshot pris sur la carte culte du jeu : de\_dust2. On voit clairement que le personnage est doté du fusil d'assaut AK47 modèle kalashnikov.*

Ensuite, des **Team Deathmatch** (en Chacun Pour Soi (Free For All, FFA) ou non), ce qui suppose qu'il n'y ait pas vraiment de rounds et donc que les morts réapparaissent au bout d'un court moment (dans ce mode, seul le ratio Kill/Death compte vraiment).

Je dois aussi vous parler d'un mode que je ne maîtrise pas du tout, mais que de nombreux adeptes pratiquent assez régulièrement, à savoir le **Surf**. Sur certaines cartes, des joueurs font des glissades virtuelles en jonglant habilement avec les différentes touches de leur clavier, mais je ne peux en dire plus, étant un novice en la matière.

Un autre mode est le **sauvetage d'otages**. Ces otages, matérialisés par des personnes civiles, sont aux mains des

terroristes, qu'ils doivent bien sûr garder en vie. L'autre équipe (celle des anti-terroristes) doit ramener les otages à un point déterminé sur la carte, en tuant les terroristes leur barrant la route. Tout le délice de ce mode de jeu est de garder les otages vivants jusqu'au bout tout en s'étripant joyeusement de part et d'autre.

Le dernier mode de jeu m'étant aujourd'hui connu est le **Zombie Mode**, je ne pense pas qu'une traduction soit nécessaire. Un joueur commence en tant que zombie, c'est à dire qu'il n'est armé que de son couteau et qu'il se déplace assez vite, alors que l'autre partie de l'équipe se barricade. Une fois que le zombie est lâché, il doit infecter le plus de personnes saines possibles, qui elles-mêmes deviennent des zombies après avoir été touchées. C'est pourquoi les parties peuvent se terminer très vite dans ce mode de jeu si l'équipe qui se barricade n'est pas assez expérimentée.

Il y a bien-sûr beaucoup d'autres modes &mdash; et je suis conscient de ne pas les avoir tous mentionnés &mdash; comme les aim\_ag\_texture ou les poolparty\_norush par exemple.

**Cela fait de CounterStrike : Source un jeu de FPS très intéressant, qui compense largement son ancienneté par la diversité de cartes téléchargeables (gratuitement), et, il faut bien le dire, mises au point par la très active communauté de joueurs.**