

Les types de maps CZ

Le préfixe d'une carte permet de définir son type, c'est-à-dire l'objectif pour obtenir la victoire.

Bien évidemment, l'élimination totale du camp adverse met fin à la partie (au round), mais il est toujours important de connaître l'éventuelle seconde méthode pour gagner le round.

Valve (concepteur de counter strike) a défini 4 types de carte, les 4 premiers de notre liste. D'autres cartes se sont imposées, nous essaierons de les définir ci-dessous également.

CS : (Hostage Rescue, sauvetage d'otages). Ce sont les toutes premières maps de Counter Strike (CS). Le but est pour les CT de ramener les otages au point de sauvetage (bien souvent le point de départ des CT).

DE : (Defuse, désamorçage). Les plus populaires aujourd'hui (de_dust, de_dust2, ...), il s'agit pour les terros de poser une bombe sur l'un des deux sites. Si la bombe est amorcée, les CT peuvent gagner s'ils désamorcent la bombe avant son explosion. La victoire est alors acquise même si des terroristes sont encore en vie. Attention, si tous les terros sont morts et que la bombe est amorcée, les CT doivent impérativement désamorcer la bombe pour remporter la victoire.

AS : (Assassination, assassinat). Maps très rares, à tort... Les CT doivent escorter un VIP jusqu'à un point de sauvetage, et les terros doivent tout faire pour l'assassiner. Si le VIP meurt, les terros l'emportent.

ES : (Escape, évasion). Maps quasiment oubliées... Les terros doivent s'échapper d'un lieu, et les CT doivent les empêcher de le faire.

Voici maintenant les autres types de maps :

AIM : (Aim, viser). Petites maps où la stratégie est très peu développée. Les armes disponibles sont généralement la AK47 et le M1A1.

AWP : (Sniper). Duel de snipers.

DM : (Death Match). Ce sont des maps où on joue chacun pour soit le but étant de faire le plus de frags possible sachant que l'on réapparaît immédiatement et aléatoirement sur la carte en cours.

KA : (Knife Arena, couteau). Maps où l'on peut uniquement utiliser le couteau.

FY ou FUN : (Funny, fun). Des cartes un peu délirantes, où la stratégie n'est pas trop présente. Contrairement aux maps AIM, on a accès à toutes les armes.

GG ou GunGame : (Survie). Ce sont des maps généralement de petite à moyenne taille sur lesquelles il faudra très rapidement tuer ses adversaires pour obtenir une autre arme et ainsi augmenter en niveau.

ST : (Stupid, stupide). Ce sont des maps souvent bizarres.

CSDE : (CS + DE). Chaque camp peut accomplir une mission.

SP : (Speed, vitesse). Même style de map que les AIM et FY.

MINI : (des reprises de grandes maps, mais en petit). Ce sont des répliques de grandes maps (comme de_dust), mais sur une petite surface. On supprime bien souvent la partie stratégie, donc on en revient à des maps de style FY ou AIM.

RATS : (Maps gigantesques). En général le joueur se retrouve dans un environnement énorme, où tout est à l'échelle comme si le joueur était un rat. Par exemple, une immense cuisine, etc.

SCOUT : (sniper scout). Cartes identiques à AWP, mais qui ne se jouent qu'au scout, et éventuellement au cut.

USP : (USP). La seule arme disponible est l'USP.