AssaultCube

- Présentation
- Installation
- En bref
- Liens
- Portfolio

Présentation

AssaultCube, anciennement ActionCube, est un jeu de tir (fps) et une totale conversion du jeu Cube. Le but du jeu est simple, deux équipes s'affrontent, opposant les terroristes contre les forces spéciales.

Histoire

L'armée de libération « Cubers » (CLA) :

Nous connaissons peu de chose sur les buts et de la motivation de ce groupe. Leurs activités sont aussi diverses que leurs membres : de la revente de marijuana aux attentats terrorsites, choisissant des civils aussi bien que des politiciens ou des chefs religieux comme cibles. Composé principalement par des ex-militaires, des anarchistes, des fanatiques religieux, des théoriciens de conspiration et des hippies.

Les forces spéciales de « vipère rabique » (RVSF) :

Groupe d'élite des forces spéciales, ces types sont des combattants et des mercenaires. Leurs cibles principales sont les terroristes fortement imprévisibles et les criminels organisés tels que le CLA, où l'intelligence, l'infiltration et la discrétion seraient juste une perte de temps.

Modes de jeux :

- Singleplayer : jouer contre les bots en mode deathmatch
- Team Deathmatch : 2 équipes s'affrontent pour faire le plus de frags
- Team Survivor : pareil que « Team Deathmatch », sauf que les points sont gagnés si l'équipe survit (comme counter-strike)
- Last Man Standing : Vous serez premier si vous éliminez tout vos concurrent (il ne doit en reste qu'un)
- Deathmatch : chacun pour sa peau, celui qui fait le plus de frags le remporte
- Capture The Flag : capture de drapeau en équipe, ramenez le drapeau ennemie, jusqu'au votre sans trébucher ;)
- Pistol Frenzy : du deathmatch avec seulement des pistolets
- Last Swiss Standing : pareil que « Last Man Standing » mais seulement au couteau

- One Shoot, One Kill : tous les joueurs ont le snip et 1 point de vie, la partie se joue en « Survivor »
- Team One Shoot One Kill : idem que OSOK mais en Team Survivor

Armes :

ARME	NOM	DOMMAGE	DMG/SEC	CHARGEUR	TEMPS DE RECHARGE
	Swiss Tech Combat Blade DR-88	50	100	-	-
	Mk-77 Semi-Automatic Pistol	20	118	10	1400ms
	MTP-57 Assault Rifle	25	192	20	2000ms
	Precision Tech AD-81 Sniper Rifle	80	48	5	1950ms
	A-Ard 10 Submachine Gun	17	213	30	1650ms
	V-19 Combat Shotgun	120	120	7	2400ms
	TMP-M&A Carbine	80	60	10	2400ms
	SAL-T3 Grenade	150	125	1	1200ms

Objets :

	16 balles pour votre pistolet

Vous donne 25 points d'armure

Vous donne 50 points d'armure

Soigne 33 points de vie

Approvisionnement de munitions pour votre arme principale

Vous pouvez utilisez 2 pistolets pendant 30 secondes

Configuration :

Lorsque vous lancez AssaultCube pour la première fois, celui-ci va lire le fichier config/defaults.cfg puis va créer un fichier config/saved.cfg dans le répertoire d'AssaultCube. Vous devez éditer ce fichier saved.cfg pour modifier les touches du jeu, qui par défaut sont pour un clavier qwerty. Pour ce faire, reportez vous à l'onglet help dans le jeu .

Exemple :

```
name Votre_pseudo
bind "MOUSE1" [attack]
bind "MOUSE2" [jump]
bind "MOUSE3" [ zoom 1; onrelease [ zoom 0 ] ]
bind "D" [right]
bind "Q" [left]
bind "S" [backward]
bind "Z" [forward]
bind "A" [ domodifier 1 ]
```

```
bind "W" [ domodifier 2 ]
bind "F" [primary]
bind "E" [secondary]
bind "C" [melee]
```
Avec cette configuration, vous vous déplacer avec les touches Z, Q, S ,D. Vous tirez avec le clic gauche, sautez avec le clic droit et utilisez le zoom (pour le snip) en cliquant sur la roulette.
Pour changer d'arme en cour de jeu, vous utilisez votre roulette et pour choisir votre arme principal (avant le début de round) vous appuyez sur le touche B.

Par défaut le jeu se lance en 1024x768 ; si vous voulez modifier la résolution il vous faut éditer le fichier assaultcube.sh, puis remplacer la ligne : `exec ${CUBE_DIR}/bin_unix/${MACHINE_NAME}${SYSTEM_NAME}client -w1024 -h768 $*` par : `exec ${CUBE_DIR}/bin_unix/${MACHINE_NAME}${SYSTEM_NAME}client -w1280 -h1024 $*`

Installation

Un problème à l'installation ou à l'utilisation de ce logiciel ?
Consultez notre Faq !

Téléchargez le fichier tar.bz2 sur cette page ou sur notre ftp.

Décompressez l'archive et rentrez dans le répertoire « AssaultCube », enfin lancez la commande : `sh assaultcube.sh`

En cas de problème de permission faire : `chmod 750 bin_unix/*`

Dépendances : AssaultCube nécessite libsdl-image1.2 et libsdl-mixer1.2

En bref

- Développeur : Rabid Viper Productions
- Genre : Fps
- Langue : Anglais
- Mode de jeu : Solo & Multijoueur
- Licence : Non libre gratuit
- Configuration :

Processeur	PIII 500 Mhz
Mémoire	Au moins 128 Mo
Espace disque	32Mo

Carte graphique	Carte graphique : 32Mo
Accélération graphique	requise

Liens

- Site officiel (en)

Portfolio

Article sous GNU Free Documentation licence - Jeuvinux.net