

Qu'est ce que l'Airsoft ?

1) - Un peu d'histoire

écrit par Spinal le 18/11/2005

L'Airsoft est un wargame inventé au Japon suite à sa défaite face aux USA après la seconde guerre mondiale: En effet les USA interdirent aux japonais la production et la détention d'armes à feu. Pour les collectionneurs, afin de pouvoir continuer à tourner des films, mais aussi pour que leurs forces de l'ordre puissent continuer leurs entraînements, les japonais inventèrent des répliques d'armes presque en tous points similaires aux armes réelles: mêmes matériaux, mêmes spécificités techniques (cadences de tirs, capacités des chargeurs), et le design exactement le même, allant même jusqu'à reproduire les inscriptions légales inscrites sur les armes. Seules différences avec les vrais modèles: les répliques tirent des billes de 6mm de diamètre, et leurs puissances sont comprises entre 0,5 et 2 Joules.

2) - Le principe

écrit par Spinal le 18/11/2005

Le principe de l'airsoft se rapproche de celui du paintball, à savoir des équipes qui s'affrontent avec des lanceurs de projectiles, mais c'est tout ce que ces deux sports ont en communs, en effet en airsoft ce ne sont pas des marqueurs qui projettent des billes de peintures, mais des répliques d'armes réelles qui sont utilisées avec des billes de plastique. C'est du paintball en plus nul avec des répliques d'armes me direz-vous ? Pas du tout, comme tous les airsofters le savent, et c'est d'ailleurs pourquoi nous préférons tous l'airsoft au paintball, l'airsoft propose une variété de jeu beaucoup plus importante et intéressante que le paintball: L'airsoft se joue suivant des scénarios, comme un simple match team contre team, mais il existe une infinité de possibilités plus poussées, ajoutez à cela des terrains divers et variés comme des forêts, des champs, des usines et hangars abandonnés reconvertis pour l'occasion et tout équipe en obstacle divers monte avec des simples pneus, planches, et vous obtenez une multitude de possibilités comme des prises d'assaut d'un bâtiment contrôlé par les terroristes, des libérations d'otages, des amorçages de bombes, escortes de VIP, embuscades, missions d'infiltration, missions de sabotage, missions d'espionnage, récupération de pilotes en territoire hostile, passage de frontière, capture de drapeau, guerre de position, scénarios basés sur des films comme la chute du Faucon noir ou sur des batailles historiques comme le débarquement en Normandie. Ou des scénarios fun dont le but est de s'amuser un maximum comme battle royal dans lequel chacun pour soi avec une réserve de billes distribuée au hasard qui peut varier entre 5 et 200 billes !

L'airsoft c'est tout ça, en considérant que les répliques d'armes ont les mêmes spécificités que les originales on trouve des AEG (Electrique Automatic Gun): fusils d'assauts comme le M16, des snipers comme le PSG1, des mitrailleuses lourdes comme la M60, des Sub Machine Gun comme l'Uzi et le MP5 du SWAT, des Gaz Blow Back qui sont des semi-automatiques à gaz comme le Desert Eagle et le Beretta M92F, et des Spring coup par coup comme les fusils à pompes. Ses armes bien utilisées assurent des scénarios toujours plus prenant et intéressants.

De plus les airsofters ne s'équipent pas seulement en répliques et en billes, mais aussi en tenue militaires, non pas pour pousser le réalisme très loin, mais pour leur véritable utilité de camouflage, des rangement des chargeurs, batterie, billes et autres équipements avec les gilets tactiques, de protection avec les casques et les lunettes, ces dernières étant spécialement conçues pour ce sport, des holsters afin de garder prêt à l'emploi le Back-Up (arme de soutien, souvent un Gaz Blow Back ou un Spring), rangées pour ne pas risquer de se blesser aux chevilles. Avec plusieurs types de tenue: les tenues Woodland de camouflage pour le jeu en extérieur, les tenues noire et bleu foncé, comme celles du SWAT et du GIGN pour les jeux en intérieurs, les tenues de camouflage désert, neige, sables. Voilà un beau réalisme dans les scénarios qui est assuré. Il ne reste plus au Team qu'à s'équiper en talkie-walkie pour pouvoir rester en contact permanent entre unités, mais aussi pour pouvoir demander des informations au sniper resté en retrait.