

# Bien débiter sur Counter-Strike 2

Le guide gratuit pour viser, se placer et gagner ses rounds.  
Des réglages aux utilitaires, tout ce qu'il faut maîtriser pour franchir un palier — sans jargon inutile.



**Johan Tréhin**

Ancien joueur semi-pro CS · Analyste e-sport

<https://johantrehin.fr>

# Sommaire

Sept chapitres pour passer du « je tire au hasard » au « je sais pourquoi je gagne le round ».

---

- 01 Régler sa souris, sa sensibilité (eDPI) et sa crosshair

---

  - 02 Les bases de la visée : crosshair placement, pré-aim et flick

---

  - 03 Se déplacer proprement : counter-strafe, peek, hold d'angle, jiggle

---

  - 04 Comprendre l'économie de round : eco, force-buy, full-buy

---

  - 05 Les utilitaires de base : smokes, flashes, molotovs

---

  - 06 Communiquer : callouts, infos utiles et moral d'équipe

---

  - 07 Routine d'entraînement hebdo pour progresser

---

  - ★ Conclusion · À propos de l'auteur · Travaillons ensemble
- 

## À QUI S'ADRESSE CE GUIDE

À toi qui débutes sur CS2, qui reviens après des années sur CS:GO, ou qui plafonnes en bas du classement Premier sans comprendre pourquoi. Aucun prérequis : on part des réglages et on construit jusqu'à la prise de décision en round. Lis-le une fois en entier, puis garde-le ouvert et applique un chapitre par session.

# Régler sa souris, sa sensibilité et sa crosshair

Avant même de parler de visée, il faut une base stable. 90 % des débutants jouent trop vite, sur une sensibilité qu'ils n'ont jamais réfléchi. On corrige ça tout de suite.

## Comprendre le DPI et l'eDPI

Le **DPI** (dots per inch) est le réglage de ta souris : combien de « points » elle envoie quand tu la déplaces d'un pouce. La **sensibilité in-game** est le multiplicateur appliqué par CS2. La valeur qui compte vraiment, c'est l'**eDPI** :  $\text{DPI} \times \text{sensibilité in-game}$ . C'est elle qui détermine la distance réelle que ton viseur parcourt à l'écran.

Deux joueurs peuvent avoir des réglages très différents mais le même ressenti s'ils ont le même eDPI. Exemple :  $400 \text{ DPI} \times 2.0 = 800 \text{ eDPI}$ , exactement comme  $800 \text{ DPI} \times 1.0$ .

### ASTUCE — LE BON POINT DE DÉPART

Visé un eDPI entre **700 et 1000**. La grande majorité des pros sont dans cette fourchette. Un réglage classique et fiable : **400 DPI in-game 2.0** (= 800 eDPI). Tu pourras ajuster de  $\pm 0.1$  après quelques semaines, mais ne change plus tous les jours.

Pourquoi pas plus haut ? Une sensibilité trop élevée rend ta visée nerveuse : le moindre tremblement de main déplace ton viseur de plusieurs adversaires. Une sensibilité basse force le geste du bras, plus lent mais bien plus précis — d'où le choix quasi unanime des joueurs de haut niveau pour le « low sens ».

### ERREUR DE DÉBUTANT

Changer de sensibilité chaque fois qu'on perd un duel. Ta mémoire musculaire a besoin de **semaines** pour s'installer. Choisis une valeur raisonnable, note-la, et tiens-la au moins un mois avant tout jugement.

## Régler son moniteur et sa souris physiquement

- **Surface plane et grand tapis** : avec un eDPI bas, tu as besoin de place pour faire de grands gestes du bras sans buter sur le bord.
- **Polling rate** : 1000 Hz minimum. La plupart des souris gaming le font par défaut.
- **Accélération souris** : **OFF**. Dans Windows, décoche « Améliorer la précision du pointeur ». Tu veux un mouvement 1:1, toujours identique.
- **Raw input** activé dans CS2 (c'est le cas par défaut).

## Construire une crosshair lisible

Ta crosshair (viseur) doit être visible sur n'importe quel fond sans cacher la tête de l'adversaire. Les principes :

- **Couleur contrastante** : le cyan ou le vert vif ressortent sur presque toutes les maps. Évite le blanc, qui se perd dans les murs clairs et les smokes.

- **Statique, pas dynamique** : désactive le mode dynamique (qui s'écarte quand tu cours). Tu veux une référence fixe et constante.
- **Petite et fine** : un viseur compact t'oblige à placer précisément, sans masquer la cible. Garde un petit gap central ou un point pour repérer le centre exact.
- **Contour activé** (outline) : une fine bordure noire garantit la lisibilité même sur fond clair.

#### ASTUCE — COPIE PUIS ADAPTE

CS2 permet de partager une crosshair via un code (Paramètres → Crosshair → Importer). Pars du code d'un joueur dont tu aimes le style, puis ajuste taille et couleur à ton écran. Une fois trouvée, n'y touche plus : ta visée se cale dessus.

# Les bases de la visée

La visée sur CS2 n'est pas un réflexe inné : c'est une discipline. Le secret des bons joueurs n'est pas une main de robot, c'est de tirer là où l'ennemi va apparaître — pas de le chercher après.

## Le crosshair placement, la compétence reine

Le **crosshair placement**, c'est l'art de garder ton viseur en permanence à hauteur de tête, là où un adversaire est susceptible de surgir. Si ton viseur est déjà sur la tête quand l'ennemi peek, tu n'as qu'un micro-ajustement à faire et tu tires en premier. C'est, de loin, ce qui sépare un débutant d'un joueur correct.

- **Hauteur de tête, toujours.** Ne laisse jamais ton viseur traîner par terre. Garde-le à la hauteur où apparaît une tête debout.
- **Colle les angles.** En avançant dans un couloir, place ton viseur juste au coin d'où l'ennemi peut sortir, pas au milieu de l'écran.
- **Décale tes angles.** Quand tu passes un coin, garde de la distance : tu vois l'ennemi plus tôt et tu as le temps de réagir.

## Le pré-aim : anticiper avant de voir

Le **pré-aim** est le prolongement du crosshair placement : tu positionnes ton viseur sur les angles dangereux *avant* d'y avoir une info, en te basant sur les positions habituelles. Connaître les spots classiques d'une map te permet de pré-aimer juste, et donc de gagner des duels « gratuits ».

### ASTUCE — LA RÈGLE DES ANGLES CONNUS

Sur chaque map, il existe une dizaine d'angles où l'on trouve un ennemi 8 fois sur 10. Apprends-les par cœur sur 2 maps maximum au début (par exemple Mirage et Inferno). Mieux vaut connaître parfaitement 2 maps que survoler les sept.

## Crosshair placement vs flick : deux mondes

Beaucoup de débutants veulent imiter les « flicks » spectaculaires des highlights : ce geste brusque qui claqué le viseur sur une tête à l'autre bout de l'écran. C'est impressionnant, mais c'est le **plan B**, pas le plan A.

- **Le flick** est un rattrapage : tu n'avais pas le bon placement, tu corriges vite. Il est risqué et peu fiable sous pression.
- **Le crosshair placement** est la prévention : tu n'as presque rien à corriger. Plus tu places bien, moins tu as besoin de flick.

Les meilleurs joueurs flickent peu, justement parce qu'ils placent admirablement. Ton objectif d'entraînement : **réduire la distance de tes flicks**, pas les rendre plus grands.

## Tap, burst, spray : maîtriser le recul

Le fusil AK-47 et le M4 ont un recul prévisible : les balles partent en haut, puis vers la gauche, puis la droite, selon un motif fixe (le *spray pattern*). Trois modes de tir selon la distance :

Mode	Distance	Comment
Tap (un coup)	Longue	Un clic, on relâche, on attend que le viseur se recentre. Précision maximale.
Burst (2-4 balles)	Moyenne	Courtes rafales en compensant légèrement vers le bas.
Spray (rafale)	Courte	On tient la gâchette en tirant la souris vers le bas puis en S inversé pour annuler le recul.

#### ERREUR DE DÉBUTANT

Spray à toutes les distances. Au-delà de quelques mètres, une rafale tenue part dans tous les sens. À distance, **tap** ou **burst** : un seul headshot tap vaut mieux que 30 balles dans le mur.

# Se déplacer proprement

Sur CS2, on ne tire pas précisément en bougeant. Le déplacement n'est pas un détail : c'est la moitié de chaque duel. Savoir s'arrêter net est aussi important que savoir viser.

## Pourquoi il faut s'arrêter pour tirer

Tant que ton personnage se déplace, tes balles sont **très imprécises** (sauf au couteau et au pistolet de près). Il faut être immobile, ne serait-ce qu'une fraction de seconde, pour que la première balle parte droit. D'où la technique fondamentale : le counter-strafe.

## Le counter-strafe : s'arrêter instantanément

En CS2, si tu cours vers la droite (touche D) et que tu relâches simplement, ton perso glisse un instant avant de s'arrêter. Pour stopper **immédiatement**, appuie une fraction de seconde sur la direction opposée (touche A). Le personnage se fige net, et tu peux tirer précis.

- Je vais à droite (D) → je veux tirer → petit tap à gauche (A) → arrêt net → je tire.
- Je vais à gauche (A) → tap à droite (D) → arrêt net → je tire.

### ASTUCE — LE RYTHME « STRAFE-TAP-TIRE »

Entraîne-toi à vide dans une map vide : déplace-toi, counter-strafe, tire un tap sur un mur, observe l'impact. Quand la première balle touche pile ton viseur, c'est gagné. Ce geste doit devenir aussi automatique que respirer.

## Le peek : montrer le moins possible

**Peeker**, c'est sortir d'un angle pour prendre un duel. L'objectif : voir l'ennemi en t'exposant le moins longtemps possible, et être déjà immobile au moment où tu le vois.

- **Wide peek** : tu sors largement et rapidement pour surprendre, idéal quand tu as l'avantage du nombre ou une flash.
- **Shoulder peek** : tu montres juste l'épaule puis te recules, pour faire tirer l'AWP adverse et repérer sa position sans mourir.
- **Pré-aim avant de peek** : ton viseur est déjà à hauteur de tête, sur l'angle, avant même de sortir.

## Le hold d'angle : la patience récompensée

Tenir (**hold**) un angle, c'est attendre l'ennemi en position immobile, viseur pré-placé. Tu as l'avantage : tu es déjà arrêté, lui arrive en mouvement. Reste légèrement en retrait du coin pour le voir avant qu'il ne te voie, et résiste à l'envie d'avancer.

### ERREUR DE DÉBUTANT

« Peeker » en marchant tranquillement, viseur au sol, en pleine lumière. Tu offres ta tête. Sors vite, viseur déjà à hauteur, et sois prêt à counter-strafer dès que tu vois quelque chose.

## Le jiggle peek : prendre l'info gratuitement

Le **jiggle peek** consiste à montrer brièvement une partie de l'angle puis à te recacher aussitôt, sans chercher le kill. But : forcer l'ennemi à se révéler (il tire, il jette une utilitaire) et récolter de l'info pour ton équipe, sans prendre de risque. C'est l'outil n°1 pour « ouvrir » un site en sécurité.

# Comprendre l'économie de round

CS2 est autant un jeu de gestion qu'un jeu de tir. Acheter au mauvais moment ruine ton équipe pour trois rounds. Comprendre l'éco, c'est gagner des manches sans même tirer mieux.

## D'où vient l'argent

Tu gagnes de l'argent en remportant des rounds, en éliminant des adversaires, en posant ou désamorçant la bombe. Tu en gagnes aussi — moins — en perdant : c'est la **prime de défaite**, qui augmente à chaque round perdu d'affilée. Cette mécanique permet à une équipe en difficulté de se refaire.

## Les trois grands types de rounds

Type de round	Budget	On achète...	Objectif
<b>Eco</b> (économie)	< 2000 \$	Rien ou presque : pistolet d'appoint, une grenade.	Économiser pour s'équiper à fond au round suivant. Grappiller quelques kills en bonus.
<b>Force-buy</b>	2000– 3500 \$	Armor + SMG/shotgun ou fusil bon marché + utilitaires limités.	« Forcer » l'achat à un moment clé pour empêcher l'adversaire de prendre l'avantage économique.
<b>Full-buy</b>	> 4000 \$	Fusil (AK/M4), armure + casque, kit complet d'utilitaires, défuse.	Round à armes égales : on joue pour gagner avec tout l'arsenal.

## L'éco se joue en équipe

L'erreur capitale est de raisonner seul. Si trois joueurs full-buy et deux achètent un demi-kit, personne n'est vraiment équipé : c'est un « half-buy » désorganisé qui perd les deux mondes. La règle d'or :

### ASTUCE — TOUT LE MONDE ACHÈTE, OU PERSONNE

Avant d'acheter, demande en vocal : « *on full ou on éco ?* ». Si l'équipe éco, range ton argent **même si tu pouvais t'acheter une arme**. Un round à 5 fusils vaut bien mieux que deux rounds à 2-3 fusils dispersés.

## Quelques règles simples pour bien gérer

- **Pense au round suivant.** Si acheter aujourd'hui te laisse fauché demain, mieux vaut souvent éco proprement et frapper fort ensuite.
- **Garde de quoi te ré-équiper.** Après un round gagné, vérifie que toute l'équipe pourra full-buy au suivant avant de claquer dans des grenades superflues.
- **Drop tes coéquipiers.** Si tu es riche et qu'un partenaire est juste, achète-lui une arme (clic sur son nom). Cinq joueurs armés > un joueur très armé.
- **Exploite la prime de défaite.** Enchaîner deux écos d'affilée fait monter la prime et garantit un full-buy solide ensuite. C'est un sacrifice calculé, pas un abandon.

### **ERREUR DE DÉBUTANT**

S'acheter un fusil tout seul sur un round d'éco « pour tenter un kill ». Tu offres une arme gratuite à l'ennemi quand tu meurs, et tu n'as plus rien au round suivant. Discipline d'abord.

# Les utilitaires de base

Les grenades gagnent les rounds que ta visée ne peut pas gagner. Un bon joueur sans utilitaire est désarmé. Pas besoin de connaître 200 lineups : maîtrise les principes et une poignée de jets par map.

## La smoke (fumigène) — couper la vision

La smoke crée un mur de fumée infranchissable du regard pendant ~18 secondes. C'est l'outil le plus stratégique du jeu : elle bloque un angle, isole un duel, ou couvre une avancée. En CS2, la fumée est volumétrique et réagit aux tirs et aux explosions, ce qui ouvre de nouvelles possibilités.

### Principes

- **Bloque une ligne de vue, pas « une zone » au hasard.** Une bonne smoke coupe l'angle précis d'où l'ennemi te verrait.
- **Smoke d'exécution** : posée pour entrer sur un site (couper les défenseurs).
- **Smoke de retard** : posée en défense pour ralentir une poussée.

### Exemples concrets

- Fumer le passage central d'une map pour couper la rotation rapide des défenseurs vers le site attaqué.
- En défense, fumer l'entrée principale d'un site pour gagner du temps et attendre les rotations alliées.
- Smoke « one-way » posée pour que tu voies les pieds des ennemis sans qu'ils te voient (à utiliser avec parcimonie).
- Smoke devant un sniper adverse pour neutraliser son angle longue distance.

## La flash (grenade aveuglante) — désorganiser

La flash explose en un éclair qui aveugle quelques secondes quiconque la regarde. Bien lancée, elle te donne un duel gagné d'avance ; mal lancée, elle aveugle tes propres coéquipiers.

### Principes

- **Pop-flash** : lancée pour exploser juste au-dessus d'un mur, sans laisser à l'ennemi le temps de détourner le regard.
- **Ne te flash pas toi-même** : détourne ton viseur au moment de l'explosion, ou peek juste après.
- **Annonce-la** : préviens « flash ! » pour que l'équipe regarde ailleurs.

### Exemples concrets

- Pop-flash par-dessus une caisse avant de wide-peek un angle tenu.
- Flash de support : un coéquipier lance, tu entres dans la seconde qui suit pendant que l'ennemi est aveuglé.
- Flash « par-dessus l'épaule » : tu la lances derrière toi vers l'avant pour qu'elle explose hors de ton champ de vision mais dans celui de l'ennemi.
- Flash de retraite pour décrocher d'un site sans te faire tirer dessus.

## Le molotov / cocktail incendiaire — bloquer le sol

Le molotov enflamme une zone au sol pendant ~7 secondes. Personne ne traverse le feu sans perdre énormément de vie. C'est l'outil pour interdire un passage, déloger un joueur ou retarder une poussée.

### Principes

- **Refuser un angle** : tu mets le feu là où un ennemi se cache, il doit bouger.
- **Bloquer une entrée** : un mur de flammes vaut quelques secondes de sécurité.
- **Combo avec smoke** : un molotov annule certaines smokes ennemies (le feu « brûle » la fumée par endroits).

### Exemples concrets

- Molotov dans un recoin classique de défense pour déloger un campeur avant d'entrer.
- Feu posé sur l'unique passage étroit d'un site pour stopper une retake adverse.
- Molotov « post-plant » sur la bombe pour empêcher le désamorçage à découvert.
- Combiner molotov + smoke pour fermer totalement un flanc le temps d'un round.

#### ASTUCE — APPRENDS 5 JETS PAR MAP, PAS 50

Choisis **une seule map** et apprends-y : 2 smokes d'exécution, 1 flash de support, 1 molotov de déni, 1 smoke de défense. Ces cinq lancers, exécutés à chaque round, te rendront déjà bien plus dangereux que 50 lineups jamais répétés. CS2 permet de s'entraîner aux grenades en mode entraînement avec affichage des trajectoires.

#### ERREUR DE DÉBUTANT

Garder ses grenades « au cas où » jusqu'à mourir avec. Une utilitaire non utilisée est de l'argent gaspillé. En fin de round, balance tes grenades restantes utilement (zone de passage, angle suspect) plutôt que de les emporter dans la tombe.

# Communiquer efficacement

CS2 est un jeu d'équipe à cinq. Le joueur qui communique clairement vaut plus qu'un meilleur tireur silencieux. Mais bien communiquer, ce n'est pas parler beaucoup — c'est dire l'essentiel, au bon moment.

## Les callouts : un vocabulaire commun

Chaque map a des noms de lieux (**callouts**) que tous les joueurs connaissent : « connecteur », « rampe », « banane », « apparts », « plateforme »... Les utiliser permet de transmettre une position en un mot.

- **Apprends les callouts de tes 2 maps principales.** Inutile de tout connaître : maîtrise parfaitement celles que tu joues.
- Une info utile suit toujours ce schéma : **combien + où + état**. Exemple : « *un, banane, low (peu de vie)* ».
- Donne ta position avant de mourir : « je tombe milieu, ils sont deux » sauve le round suivant.

## Info utile vs bruit

Le pire ennemi de la communication, c'est le bruit : cinq joueurs qui parlent en même temps, des commentaires inutiles, des reproches. L'info doit être **courte, factuelle et exploitable**.

Bruit (à éviter)	Info utile (à dire)
« Y'a quelqu'un quelque part là-bas ! »	« Un ennemi connecteur, full vie. »
« Ils sont trop forts c'est injouable »	« Ils sont 3 site A, je rotate B. »
Longue analyse en plein duel	Silence pendant le duel, info juste après.
« T'as encore raté »	« Pas grave, on reset, full-buy prochain round. »

### ASTUCE — LA RÈGLE DES TROIS SECONDES

Avant de parler en plein round, demande-toi : « est-ce que ça aide mon équipe à décider maintenant ? ». Si non, attends la fin du round. Pendant un duel d'un coéquipier, **tais-toi** : il a besoin de se concentrer, pas d'entendre des consignes.

## Le moral, une arme stratégique

Une équipe qui perd son calme perd des rounds gagnables. Le « tilt » (la frustration) ruine la prise de décision et la visée. Ton rôle, quel que soit ton niveau :

- **Reste factuel après une défaite de round** : on analyse, on ne blâme pas.
- **Valorise les bonnes actions** : un « beau jet de smoke » entretient l'envie de bien jouer.
- **Coupe les spirales négatives** : « on oublie, on se concentre sur le prochain round » vaut de l'or à 1 contre 5 en cours de match.

### ERREUR DE DÉBUTANT

Reprocher ses morts aux autres ou abandonner mentalement après un mauvais début de mi-temps. CS2 se joue en deux manches : un 3-9 à la pause se renverse souvent. Garde le moral et l'équipe te suivra.

# Routine d'entraînement hebdo

Progresser n'est pas une question d'heures empilées au hasard, mais d'entraînement structuré. Voici une routine réaliste pour un joueur qui dispose de quelques heures par semaine et veut vraiment franchir un palier.

## Les quatre piliers de la progression

- **Deathmatch (visée en contexte)** : 15 minutes d'échauffement avant CHAQUE session. Tu y travailles le crosshair placement réel, le counter-strafe et le calme sous pression. Objectif : viser la tête, pas le corps.
- **Aim trainers / maps d'entraînement** : des cartes dédiées (training d'aim, de spray, de réflexes) pour isoler une compétence. 10 minutes ciblées valent mieux qu'une heure dispersée.
- **Démos de tes propres matchs** : revoir tes parties est l'outil de progression le plus sous-estimé. Tu repères tes erreurs récurrentes que tu ne vois pas en jouant.
- **VOD review de joueurs pros** : observer comment un bon joueur de ton rôle se positionne, achète et utilise ses grenades. Imite consciemment ce qui marche.

## Un exemple de semaine type

Jour	Au programme	Durée
Lundi	Échauffement DM + 1 match Premier + revue rapide de tes morts	~1h30
Mardi	Entraînement grenades sur ta map principale (les 5 jets clés)	~30 min
Mercredi	DM + map d'aim (spray AK/M4) + 1 match	~1h30
Jeudi	Repos ou VOD review d'un pro (positionnement & éco)	~30 min
Vendredi	DM + matchs avec ton équipe / amis (communication)	~2h
Week-end	Démo review d'un match perdu + jeu détente sans pression de rang	libre

### ASTUCE — UN OBJECTIF PAR SESSION

Avant chaque session, fixe-toi **un seul** point de travail : « aujourd'hui, je garde mon viseur à hauteur de tête », ou « je counter-strafe avant chaque tir ». Un focus à la fois s'ancre durablement ; vouloir tout corriger en même temps ne corrige rien.

### ERREUR DE DÉBUTANT

Enchaîner 6 matchs classés d'affilée en espérant « grind » le rang. Après 2-3 matchs, la fatigue fait chuter ta visée et ta décision : tu perds le rang gagné. Mieux vaut 2 matchs concentrés qu'une soirée entière en pilote automatique.

## **Conclusion — La progression aime la patience**

Tu as maintenant tout ce qu'il faut pour bien débuter : une base de réglages saine, une visée fondée sur le placement, un déplacement propre, le sens de l'économie, les principes des utilitaires, une communication utile et une routine d'entraînement. Personne ne maîtrise tout ça en une semaine — et c'est normal.

Le secret n'est pas le talent, c'est la **régularité**. Applique un chapitre à la fois, accepte de perdre des rounds en apprenant, et mesure tes progrès sur des mois, pas sur des soirées. Chaque bon joueur que tu admires est passé exactement par là où tu es aujourd'hui.

Maintenant, lance le jeu, échauffe-toi, et va gagner tes rounds. On se retrouve sur le serveur. 🎯

# À propos de l'auteur

---



## Johan Tréhin

Ancien joueur semi-pro CS · Analyste e-sport

Johan évolue dans l'univers compétitif depuis plus de dix ans. Ancien joueur semi-professionnel sur Counter-Strike, il a poussé l'exigence du haut niveau sur plusieurs titres majeurs : rang **Immortal sur Valorant**, **Grand Champion sur Rocket League** et **Master sur Apex Legends**. Cette polyvalence lui donne une lecture transversale du jeu compétitif : mécaniques, prise de décision, économie de match et mental.

Aujourd'hui analyste e-sport, il met cette expérience au service des joueurs, des médias et des marques — en vulgarisant ce qui fait vraiment gagner, sans jargon ni esbroufe.

## Travaillons ensemble

Vous êtes une marque, un média ou une plateforme gaming ? Johan conçoit des contenus e-sport crédibles et engageants, pensés pour parler aux vrais joueurs.

- ▶ **Rédaction d'articles & contributions éditoriales**

Guides, analyses, formats pédagogiques et tribunes pour sites et médias spécialisés gaming / e-sport.

- ▶ **Casting, analyse & formats invités**

Décryptage de matchs, commentaire, interventions et formats invités sur YouTube & Twitch.

- ▶ **Vidéos promotionnelles & partenariats**

Contenus sponsorisés et partenariats sur-mesure pour marques gaming / e-sport, avec un discours authentique auprès de la communauté.

Me contacter : [trehinjohan@gmail.com](mailto:trehinjohan@gmail.com)

# Retrouvez **Johan Tréhin**

SITE OFFICIEL

<https://johantrehin.fr>

---

AUTEUR CHEZ

[À l'avance — alavance.fr/auteur/johan-trehin](https://alavance.fr/auteur/johan-trehin)

---

RÉSEAUX SOCIAUX

Facebook

LinkedIn

---

COLLABORATIONS & PARTENARIATS

[trehinjohan@gmail.com](mailto:trehinjohan@gmail.com)

« Bien débuter sur Counter-Strike 2 » — Guide gratuit par Johan Tréhin.  
Retrouvez tous les contenus sur [johantrehin.fr](https://johantrehin.fr)