

0.1 wolfenstein enemy territory

0.1.1 1. Installation :

Wolfenstein enemy-territory est un mod standalone du jeu "return to castle wolfenstein" entièrement gratuit. Il s'agit d'un mod exclusivement multiplayer, et est maintenant le deuxième jeu le plus joué sur internet (après counter strike). Voici une liste de miroirs pour le télécharger : liste des miroirs¹ Si vous avez des difficultés pour le trouver sur le lien ci dessus, le nom du fichier est et-linux-2.55.x86.run, vous pouvez également sans doute le trouver sur n'importe quel réseau p2p. Pour l'installer, tapez simplement les commandes suivantes dans un terminal :

```
su
cd /ou/est/wolf
chmod a+x et-linux-2.55.x86.run
./et-linux-2.55.x86.run
```

et là, un programme d'installation à la mode windows comme celui ci dessous devrait apparaitre : Ensuite, donc, suivez simplement les instructions a l'écran, une fois l'installation terminée vous devez encore installer un patch, (la version 2.56) que vous pouvez télécharger ici². Installez le par :

```
cd /ou/est/wolf/
chmod a+x et-linux-2.56-update-2.x86.run
./et-linux-2.56-update-2.x86.run
```

Un écran similaire a celui ci dessus apparaîtra, et vous n'aurez plus qu'à suivre les instructions indiquées. Ensuite pour lancer le jeu, tapez simplement "et" dans un terminal, ou bien, si vous êtes sous kde, un icône de lancement apparaîtra sous l'onglet "games" dans le menu de démarrage. Vous pouvez également ajouter des maps non-officielles, disponibles par exemple ici³. Pour les ajoutées, créez simplement un répertoire nommé "shrubet" dans le répertoire d'install du jeu ("/usr/local/games/enemy-territory/" par défaut) et copiez les dedans. **note** : *j'ai eu des problèmes de son lorsque je lançais le jeu en tant que user simple (sous root, cela marchait très bien). Si vous tenez absolument à jouer en user simple, tapez "chmod 777 /dev/dsp".*

0.1.2 2. Le jeu

Wolfenstein enemy-territory est un jeu d'action (FPS) multiplayer, dans un décors de seconde guerre mondiale. C'est un jeu gratuit, mais très innovateur dans son genre. Par exemple, les objectifs à réaliser durant une campagne ne se limite pas a liquider les membres de l'équipe adverse. Un bon teamplay est indispensable, car chaque mission exige que l'une des deux équipes accomplissent certains objectifs. (démolir un pont, un canon, une pompe, piquer de l'or dans une banque, faire avancé un char etc...). Ces objectifs ne peuvent etre

¹ <http://www.splashdamage.com/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=viewsdownload&sid=2>

² <http://www.splashdamage.com/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=viewsdownload&sid=7>

³ <http://ftp.games.skynet.be/pub/wolfenstein/maps/shrubet/>

réalisés que par certaines classes de joueurs, classe que vous choisissez en cours de partie. Il existe aussi un système de compétence, (arme légère, sens du combat, armes lourdes, signal, secouriste, cover ops, et ingénierie) Suivant la classe que vous incarnez et la façon dont vous jouez, vous gagnerez des points d'expérience dans l'une ou l'autre compétences, et à force de gagner des niveau dans les divers compétences, vous montez en grade et chaque niveau atteint donne droit à un petit bonus (qui améliore votre joueur) Les compétences "arme légère" et "sens du combat" sont disponibles pour tous, les autres compétences dépendent votre classe. Voici un petit descriptif des divers classes : **Soldier** : en étant soldat vous avez la possibilité d'employer diverses armes lourdes (mortier, panzerfaust, mg mobile et lance-flamme), ce qui lui permet de gagner des points d'expérience en "arme lourde". (rem : les mitrailleuses lourdes disponibles sur les map permettent à toutes les classes de gagner de l'XP en "arme lourde") Le niveau maximum en "arme lourde" donne droit à votre joueur, lorsqu'il est soldat de manipuler une arme lourde ET une thompson. **Field ops** : le field (armé d'une thompson/mp40) ops doit approvisionner en munitions ses coéquipiers, de même, assure la communication avec l'artillerie de soutien, et la base de B17 (qui n'est pas loin, mais qui faut s'imaginer). En fait, à l'aide de ses jumelles, il peut guider le tir d'artillerie, et de même avec ses grenades fumigènes colorées, il crée un repère au sol pour le soutien aérien, le field ops gagne des points en "signal". Le niveau maximum en signal permet au joueur de repérer les ennemis (cover ops) déguisés (si je ne m'abuse). **Medic** : Le medecin (armé d'une thompson/mp40) doit parcourir la map à la recherche de soldats blessés ou en difficulté et fournir les premiers soins, en clair cela veut dire qu'il doit réanimer les soldats "à moitié mort", et distribuer des medikits à qui en a besoin. Lorsque vous atteignez le niveau maximum en "secours" votre joueur peut utiliser une seringue (qui apparaît dans le menu des armes) qui lui injecte une dose non-négligeable d'anabolisant, ce qui accroît largement ses aptitudes physique. **Cover ops** : selon moi, c'est la classe la plus intéressante. Le cover-ops peut choisir entre les armes fg42 (fusil mitrailleur avec visée), sten (mitrailleuse silencieuse), ou mauser/garand avec visée (sniper). Il peut s'emparer d'un uniforme ennemi sur le cadavre d'un de ceux-ci et ensuite infiltrer leur base. Lorsqu'il est en uniforme, il est le seul à pouvoir franchir des portes que seul les ennemis peuvent ouvrir. Il dispose également d'une "satchel", qui est une bombe à guidage radio-commandé, qui permet de détruire certains objectifs (command post, assault ramp) et peut également lancer des grenades fumigènes. Au dernier niveau de cover ops, vous êtes récompensés par un couteau qui tue d'un coup dans le dos ("assassin"). **Engineer** : les ingénieurs sont indispensables car ce sont les seuls capables de construire/détruire les objectifs primaires. Les ingénieurs peuvent choisir entre une thompson/mp40 ou un garand/mauser avec propulseur de grenades, et peuvent également poser des mines. Signalons aussi que le niveau maximum en "arme légère" donne droit à un dual colt/luger, et le niveau max en "sens du combat" permet de voir les mines ennemies. Le jeu dispose de 6 maps officielles, divisées en 2 campagnes, mais toutefois beaucoup de map non-officiel sont déjà disponibles. Voici un petit screenshot :

0.1.3 3. Liens utiles

site officiel⁴ splashdamage.com⁵ un site sur wolfenstein⁶ un autre site sur wolfenstein⁷
une news interessante⁸ la fiche de happypenguin.org⁹

⁴<http://games.activision.com/games/wolfenstein/>

⁵<http://www.splashdamage.com/>

⁶<http://enemy-territory.4players.de:1041/index.php>

⁷<http://www.planetwolfenstein.com/enemyterritory/>

⁸<http://www.nofrag.com/news/janvier2004/28/9550>

⁹<http://www.happypenguin.org/show?Wolfenstein%3A%20Enemy%20Territory>