

# Wolfenstein : Enemy Territory



Wolfenstein : Enemy Territory simule l'affrontement entre 2 équipes adverses : l'Axe et les Alliés. L'action se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale. Les développeurs se sont inspirés des événements tels que ceux de Tobrouk, de la bataille d'Angleterre et de l'opération Biting.

- [Présentation](#)
- [Les classes](#)
- [Les stratégies](#)
- [Les Mods](#)
- [Vidéo](#)
- [Installation](#)
- [En bref](#)
- [Liens](#)
- [Portfolio](#)



## Présentation



*Wolfenstein Enemy Territory* est un FPS, celui ci est le résultat d'un développement chaotique. A la base *Enemy Territory* devait être une extension payante pour le jeu RTCW (*Return To Castle Wolfenstein*). Au final, on se retrouve avec un jeu stand-alone gratuit, très complet et uniquement multijoueur. Beaucoup de serveurs sur Internet sont disponibles, même si les serveurs français se font rares.

Dans *Enemy Territory* vous incarnez, au choix, un soldat de l'Axe ou de l'Alliance. Les combats ont lieu sur des cartes fortement inspirées par les événements de la seconde guerre mondiale.

Une fois votre camp choisi, vous devrez choisir entre 5 classes, qui sont : soldat, médecin, ingénieur, officier, tireur d'élite. Chaque classe possède ses caractéristiques et ses armes spécifiques.

## Les classes



### Soldat

Cette classe est dédiée uniquement au combat, elle a pour seule aptitude un large choix d'armes qui en font la classe d'assaut par excellence.



Mortier, arme devant être posée au sol, capable de lancer des projectiles sur de longues distances et faire beaucoup de dégâts.



Panzerfaust, capable de faire de gros dégâts, mais possède un temps de rechargement très long.



MG42, mitrailleuse lourde, elle peut être posée au sol pour une meilleure précision de tir.



Lance-flammes, très efficace pour débusquer des ennemis mais attention de ne pas griller vos coéquipiers.



Thompson, mitraillette possédant une bonne cadence de tir et une bonne précision.



### Médecin

Cette classe ne possède que la Thompson pour arme principale. Mais les médecins peuvent soigner et ressusciter leurs coéquipiers, ce qui leur donne une grande importance sur les cartes où les points de respawn sont éloignés.



Thompson, mitraillette possédant une bonne cadence de tir et une bonne précision.



### Ingénieur

L'ingénieur peut fabriquer, réparer, dynamiter, miner et déminer. En général moins utilisé que les autres classes, il n'en est pas moins important.



Thompson, mitraillette possédant une bonne cadence de tir et une bonne précision.



M1 Garand, fusil équipé d'un lance-grenade.



### Officier

L'officier possède seulement une Thompson, cependant il peut ravitailler ces coéquipiers ou déclencher une attaque aérienne.



Thompson, mitraillette possédant une bonne cadence de tir et une bonne précision.



### Espion

L'espion a le choix entre un fusil de sniper, une sten ou un FG42, il peut également repérer les mines ennemis, déposer du C4 et lancer des fumigènes. C'est la classe la plus solitaire du jeu, il possède aussi les facultés de revêtir l'uniforme ennemi et de tuer au couteau.



M1 Garand, fusil équipé d'une lunette et d'un silencieux, idéal pour le snipe.



Sten, mitraillette rapide, précise et puissante, malheureusement elle chauffe.



FG42, fusil équipé d'une lunette, il est assez lent mais puissant.

## Les stratégies

Comme dans tout jeu multijoueur, les possibilités tactiques et stratégiques sont infinies.

La stratégie de base sur les cartes où l'objectif est d'escorter un véhicule, consiste pour les soldats et médecins à protéger les ingénieurs mécaniciens qui peuvent ainsi réparer le véhicule si besoin est, sans se soucier des tirs ennemis.

Sur certaines cartes où une équipe prend d'assaut un quartier général, il est possible d'attirer un ennemi hors de sa base, le tuer et s'équiper de ses vêtements (seule la classe des tireurs d'élite peut se déguiser). Ainsi un espion peut rentrer dans la base ennemie et ouvrir des portes à ses coéquipiers restés à l'extérieur. Une équipe entraînée et synchronisée peut utiliser plusieurs tactiques, en scindant l'équipe en « groupes d'assaut », chacun ayant une tâche spécifique.

Remarque importante : les objectifs explosables à l'aide de satchel (représenté par un sac à dos beige avec un antenne qui sort sur la boussole) peuvent être dynamitables par des explosifs mais le contraire n'est pas vrai.

## Les Mods

Le jeu étant basé sur le moteur de jeu de Quake 3 Arena, de nombreux mods ont vu le jour, en voici une liste non-exhaustive :

- ▶ Shrub : version obsolète d'Et Pub incorporée depuis dans la version 2.60 du jeu.
- ▶ ET Pro : mod très utilisé en compétition.
- ▶ ET Pub : mod très joué.
- ▶ Jaymod : autre mod assez répandu.
- ▶ No Quarter : mod relativement récent comportant de nouvelles armes et attributs.
- ▶ The Frontline : mod donnant un gameplay très réaliste.
- ▶ Fritz Bot : Un mod pour ajouter une IA.
- ▶ Omni Bot : Un autre mod pour ajouter une IA.
- ▶ Bobots : Un autre mod pour ajouter une IA.
- ▶ TrueCombat:Elite modifie totalement l'aspect du jeu en un Counter-Strike Like.
- ▶ Enemy Territory Fortress, quant à lui, change ET en un « Quake Like » offrant des possibilités intéressantes comme le mod « capture du drapeau »

## Vidéo

Vidéo



### Installation

Un problème à l'installation ou à l'utilisation de ce logiciel ?

[Consultez notre Faq !](#)

Ce jeu est présent sur les dépôts de [Djl](#).

Après avoir configuré repoman :



**Frugalware** :# repoman merge enemy-territory

Le fichier .run est à télécharger sur notre serveur FTP.

Il suffit ensuite de taper :

```
chmod +x Wolfenstein-Enemy-Territory-2.60.x86.run
./Wolfenstein-Enemy-Territory-2.60.x86.run
```

Puis pour lancer le jeu, vous devez vous rendre dans le répertoire d'installation et taper : ./et

Pour jouer à Enemy Territory tous en parlant sur TeamSpeak :

Créez un fichier **et.sh** gedit et.sh

Copiez le contenu ci-dessous

```
#!/bin/bash
```

```
echo "et.x86 0 0 direct" > /proc/asound/card0/pcm0p/oss
```

```
echo "et.x86 0 0 disable" > /proc/asound/card0/pcm0c/oss
```

Rendre le fichier exécutable : chmod 755 et.sh

Puis n'oubliez surtout pas de l'exécuter avec les privilèges administrateur avant d'exécuter le jeu & TeamSpeak.



## En bref

- ▶ Développeur : Splash Damage
- ▶ Genre : FPS
- ▶ Langue : anglais
- ▶ Mode de jeu : Multijoueur uniquement
- ▶ Licence : Freeware (sources disponibles)
- ▶ Configuration :

Processeur	PIII 500 Mhz
Mémoire	256 Mo
Espace disque	270 Mo
Carte graphique	Geforce/Radeon 32Mo
Accélération graphique	Requise

## Liens

- ▶ [Site officiel](#)
- ▶ [Article sur wikipedia](#)
- ▶ [Salon Jabber francophone](#)

## Portfolio





---

Article sous [GNU Free Documentation licence](https://www.gnu.org/licenses/fdl.html) - [Jeuvinux.net](http://jeuvinux.net)