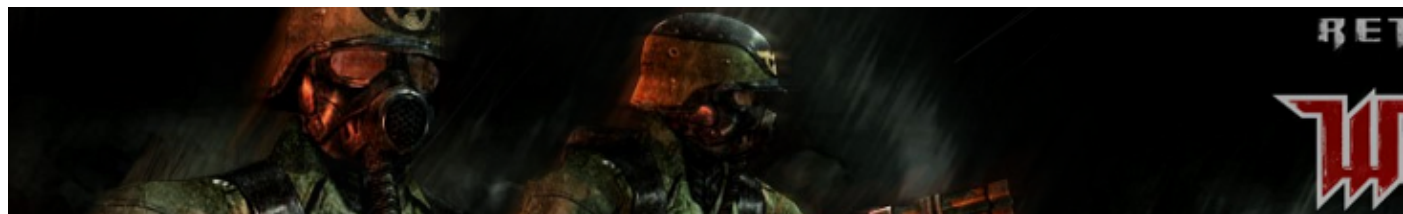


# Return to Castle Wolfenstein



Return to Castle Wolfenstein (RtCW) est un FPS développé par Id Software, Gray Matter Interactive et Nerve Software, et édité par Activision. Il est sorti en décembre 2001 en Europe.

- [Présentation](#)
- [Installation](#)
- [En bref](#)
- [Liens](#)
- [Portfolio](#)

Cet article est inspiré d'un [article de wikipédia](#)



## Présentation



Votre personnage un soldat américain capturé par les Nazis au cours de la Seconde Guerre mondiale en 1943. Le héros devra s'évader et assassiner des centaines de méchants de tout poil. Et c'est là que l'on découvre que les nazis ont trouvé un secret pour ressusciter des monstres tous plus moches et plus vilains les uns que les autres. Ce qui donnera d'ailleurs lieu à des niveaux se situant dans des cryptes, particulièrement bien réalisées. On peut trouver bizarre de se battre contre des nazis au début du jeu et ensuite de se retrouver dans des cryptes avec de vieux murs moisis d'où sortent les monstres mais le jeu n'en est que plus sympathique.

Le gameplay est très simple : on tire, on avance, tout en ramassant trousse de secours ou des munitions de temps en temps. Néanmoins pour contraster avec les séquences d'action pures et dures, les développeurs ont inséré des passages faisant la part belle à l'infiltration et où le fait d'être repéré peut entraîner l'échec de la mission. Cette alternance évite la lassitude du joueur et rend le jeu encore plus intéressant.



L'IA des ennemis est assez bien réalisée et le joueur apprendra à réagir en fonction de son adversaire : ceux d'origine humaine faisant preuve d'une certaine intelligence (étant capables de vous renvoyer une grenade ou de vous suivre en utilisant les échelles à disposition) tandis que les créatures surnaturelles compenseront leur manque de réflexion par leur nombre ou des techniques d'attaque particulières.

La partie multijoueur, développée par le studio Nerve Software, se base sur un système de coopération des classes de personnages.

Ce système rend le jeu très dynamique. Lieutenants, médecins, ingénieurs, soldats, ayant chacun des compétences particulières, doivent jouer en coopération afin de battre l'adversaire.

4 modes de jeu sont disponibles et les parties peuvent héberger jusqu'à 64 joueurs.



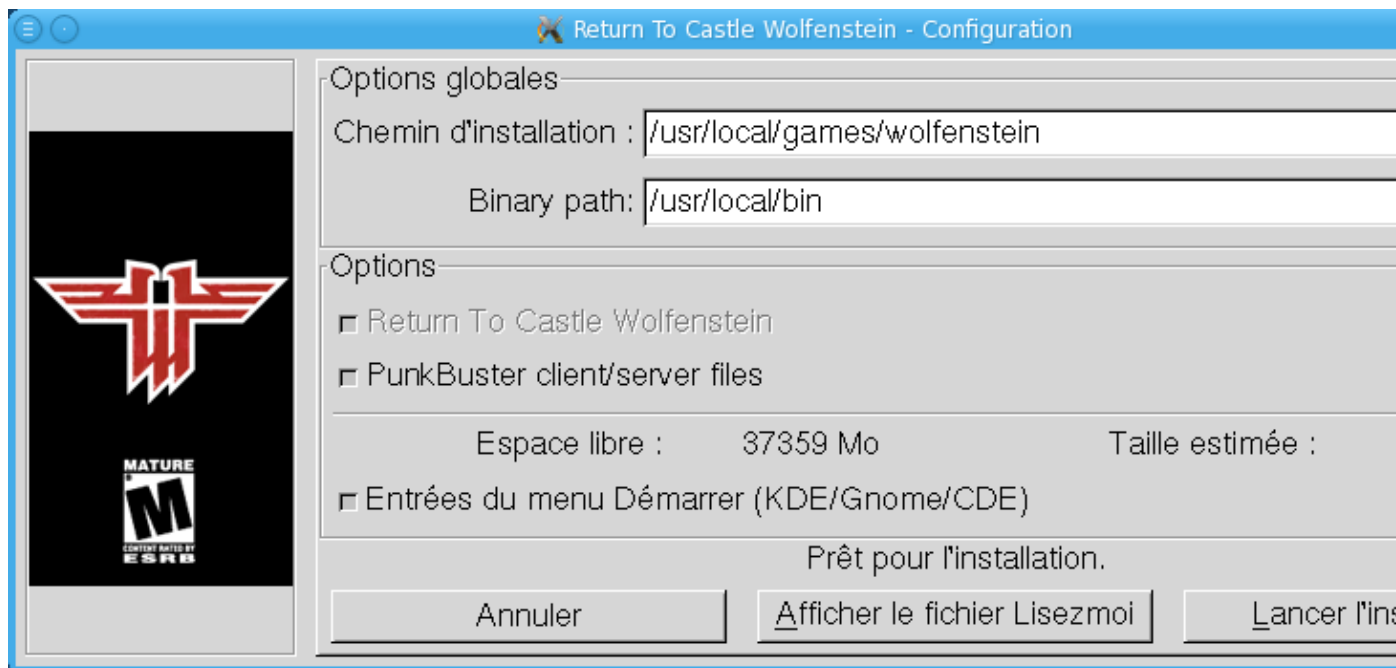
## Installation

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

[Consultez notre Faq !](#)

Pour installer ce jeu il vous faut le CD du jeu et [l'installateur pour linux](#).

Montez votre CD, puis ouvrez un terminal et connectez-vous en root : `su` – Ensuite, rendez le fichier exécutable : `chmod +x wolf-linux-1.41b.x86.run` Puis, lancez l'installation avec la commande : `./wolf-linux-1.41b.x86.run` Suivez les instructions de l'installateur.



Vous aurez besoin de fichiers se trouvant sur le CD d'installation. Cependant, ils ne sont pas accessibles directement.... Il va vous falloir déjà installer le jeu via Wine ou Cedega pour ensuite récupérer les fichiers suivants et les copier dans le répertoire `/usr/local/games/wolfenstein/main` :

mp\_pak0.pk3  
pak0.pk3  
sp\_pak1.pk3



## En bref

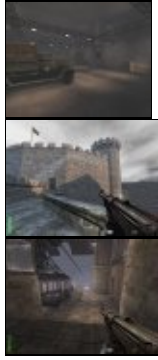
- ▶ Développeur : id Software/Gray Matter Interactive/Nerve Software
- ▶ Genre : FPS
- ▶ Langue : Française
- ▶ Mode de jeu : Solo et multijoueur
- ▶ Licence : Commerciale
- ▶ Configuration :

Processeur	PII 400 MHz (PIII 800 MHz recommandé)
Mémoire	128 Mo (256 Mo recommandé)
Espace disque	800 Mo
Carte graphique	GeForce 2 32 Mo
Accélération graphique	Requise

## Liens

- ▶ [Site officiel](#)
- ▶ [Site d'activation](#)

## Portfolio



---

Article sous [GNU Free Documentation licence](#) - [Jeuvinux.net](#)