

LOGICIEL : JEU VIDÉO WOLFENSTEIN 3D SOUS DOS

FICHE N° 4224

PRÉSERVER
SAUVEGARDER
VALORISER

Période de fabrication : 1975-1999
Fabricant : fabricant non renseigné
Domaines : Informatique et Communication
Sous-domaines : Logiciel
Organisme : ACONIT
Ville : Grenoble (Isère)
Modèle :
Matériaux : Carton, Papier, Plastique

Description

Le jeu vidéo Wolfenstein 3D a été développé en 1992 par la société id Software et publié par Apogée software. John Romero et Tom Hall en sont les concepteurs. Le support du logiciel est une disquette 3,5 pouces utilisable sur MS-DOS. L'aventure se déroule sur 2 séries de 3 épisodes et nous entraîne dans la peau de B.J. Blazkowicz, un espion américain capturé lors de la Seconde Guerre mondiale et qui doit s'échapper du château nazi dans lequel il est emprisonné. Le jeu connut un succès critique et commercial avec plus de 200 000 exemplaires vendus l'année de sa sortie.

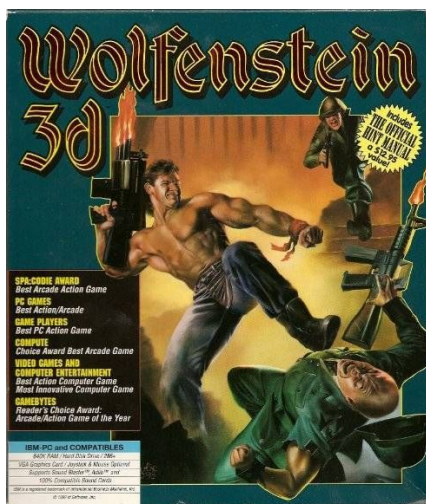
La disquette est une copie réalisée pour les besoins de mise à disposition auprès du public par la logithèque Grand' Place à Grenoble-Echirolles, l'une des premières et des plus conséquentes implantées en France, peu après 1975. Elle a ainsi contribué à rendre accessible l'informatique à toutes les classes sociales.

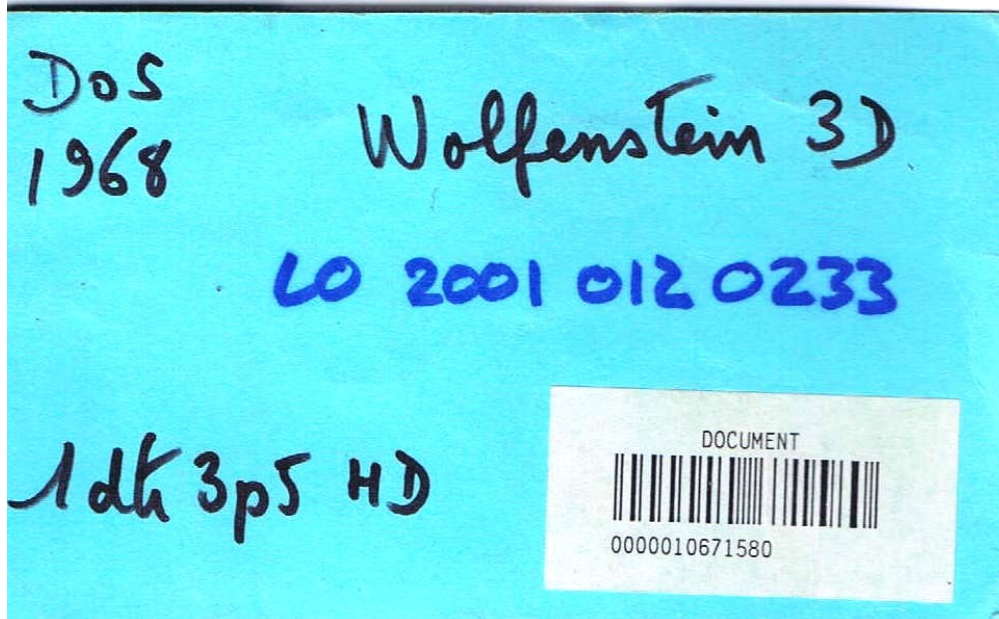
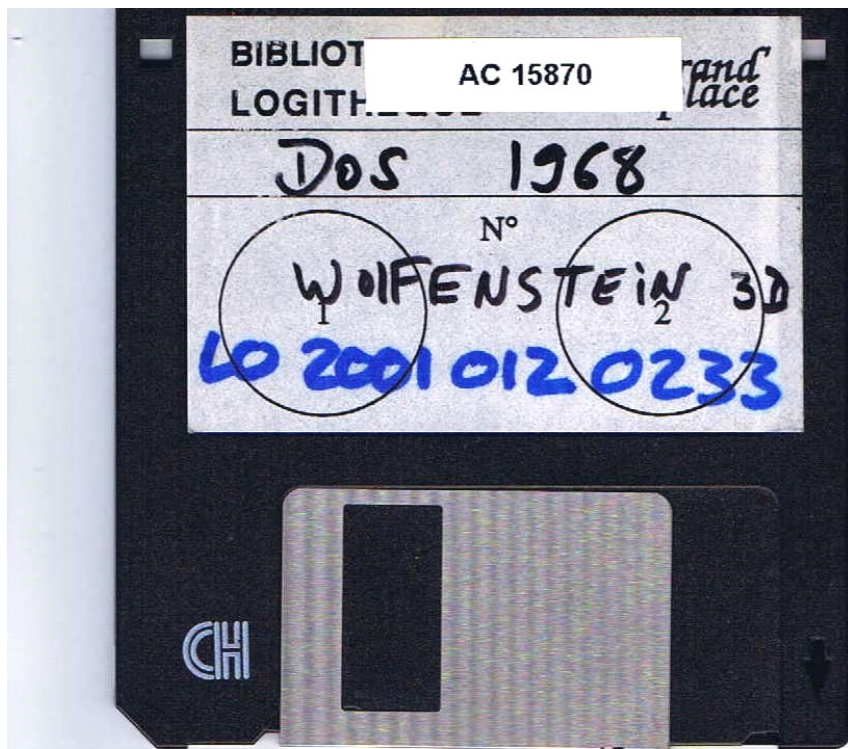
Utilisation

Wolfenstein 3D est un FPS ou jeu de tir à la première personne, c'est-à-dire que le joueur voit l'action à travers les yeux du protagoniste. Bien qu'il ne soit pas le premier jeu de tir à la première personne, il pose les bases du genre, en combinant jeu d'action très rapide et prouesses techniques. Il contribue également à populariser les FPS auprès du grand public.

Le jeu s'étend sur 6 épisodes, chacun d'entre eux étant divisé en une dizaine de niveaux. Ces derniers prennent place dans des bâtiments nazis. Pour achever les niveaux, le joueur doit parcourir les différentes salles de l'édifice afin d'atteindre un ascenseur. Son parcours n'est cependant pas sans embûche puisqu'il doit affronter des chiens et des soldats nazis. Une fois arriver au niveau final, il doit affronter un boss. Pour venir à bout de ses ennemis, l'agent B.J. Blazkowicz est armé au départ d'un couteau et d'un pistolet, son équipement évolue au fil des niveaux, puisqu'il a la possibilité de trouver des munitions et des armes plus puissantes sur le sol ou sur les cadavres.

Le joueur dispose au commencement d'une barre de vie à 100%, celle-ci diminuant lorsqu'il subit des dégâts. Si ce pourcentage atteint zéro, le joueur perd une vie et doit recommencer le niveau. Le joueur commence chaque épisode avec trois vies et peut en gagner de nouvelles en découvrant des bonus spécifiques ou en accumulant suffisamment de points. Ces derniers se gagnent en tuant des ennemis ou en récupérant des trésors disséminés dans les niveaux.





Pour nous citer :

Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, Logiciel : Jeu vidéo Wolfenstein 3D sous DOS (fabricant non renseigné), <https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=27045>, consulté le 2026-07-27