



## Abuse

**Test de la version :** Mac

**Autres Supports :** PC DOS, PC WIN, Linux, Amiga et autres supports alternatifs

**Développeur :** Bungie Software

**Année :** 1996

**Langue :** Anglais

**Genre :** Kill Them All

**Similaire à :** [Aliens](#), [Stormtrooper](#), Baal, Obliterator, Hunter Hunted

**Classification Personnelle :** A partir de 12 ans

**Réalisation du test :** 13 Août 2006

### Avant Propos

Après Doom, Abuse est un autre petit bijou qui nous vient du monde du Shareware. Une sorte d'Alien vs Predator à la sauce plates-formes / FPS où ça va péter dans tous les sens avec des dizaines de bestioles à vos trousses, un jeu très nerveux livré avec un éditeur de niveaux pour empêcher de mettre un terme au cauchemar...

### Résumé



2009, vous êtes Nick Vrenna, incarcéré à tort dans une prison où ont lieu des expériences génétiques. Le chercheur Alan Blake a isolé le gène de la violence et de l'agression, il a appelé cette séquence "Abuse". Elle est très contagieuse et provoque des mutations génétiques. Rapidement, une émeute a lieu dans les prisons et des centaines de mutants cherchent à s'évader. Il vous incombe de nettoyer la prison de ses rebus pour éviter qu'ils ne volent une navette et contaminent le reste de la galaxie...

### Test

Réalisé en 1995 par Jonathan Clark sur PC, Abuse est un jeu de plates-formes cumulé à un jeu de tir où l'on interprète une sorte de Predator qui va devoir casser des bestioles qui rappelleront ces bons vieux Aliens. 21 Niveaux sont là pour mettre nos nerfs à rude épreuve.

Le premier niveau est un tutoriel pour familiariser le joueur avec la prise en mains, à savoir, les flèches du clavier pour le déplacement, la souris pour viser, comme dans un FPS. A chaque objet ramassé, une voix Androïde nous donne le nom de l'objet et la manière de s'en servir. Arrivé au niveau deux, on se retrouve tout seul et le cauchemar arrive rapidement dès la première salve d'Aliens. Heureusement la difficulté est très bien dosée et les points de sauvegarde sont nombreux. Quatre niveaux de difficultés sont paramétrables justement. Vers le milieu, le jeu a un air de Serious Sam avec des dizaines d'Aliens surgissant de n'importe où, des explosions, de la vraie boucherie.



La version Mac d'Oliver Yu se distingue sur quelques points par rapports à la version PC. En gros, il y a quatre écrans en haute résolution, trois s'affichant durant le chargement (très rapide) représentant un alien, un prédateur et une ville de nuit et un dernier pour la fin du jeu. Par ailleurs, la résolution du jeu est toujours en basse résolution mais les écrans ont tous été retravaillés pour donner un tout homogène car c'est vrai que la version PC était très sombre, idéale pour camoufler les textures vraiment dessinées à la va-vite. Ici le résultat est très convaincant, on se croirait dans un complexe alien, en fait, c'est le cas. Lors de certains niveaux, on se retrouvera dans des souterrains ou des extérieurs à l'allure de ville détruite ou orientés organique, c'est pas du Giger mais ça

s'en approche. La prise en main demande donc un petit temps d'adaptation mais finalement, le résultat est aussi convaincant que pour un FPS, le clavier est plus précis dans les déplacements qu'un pad et la souris est idéale pour viser avec précision, tout juste pourra-t-on regretter l'absence d'un second bouton de la souris qui force à paramétrer une autre touche pour utiliser un pouvoir spécial.

Les bruitages réalisés par Robert Prince, ayant travaillé sur la majorité des Doom-Like au début des années 90 sont de très bonne facture mais il est vraiment dommage que le jeu soit totalement démuné de musiques, d'accord, c'est un shareware mais cela n'excuse rien et la version Mac ayant amélioré le tout, on était en droit d'attendre quelque chose de nouveau de ce côté-là, mais sans espoir.

Plusieurs armes sont donc disponibles durant le jeu, on commence par un pistolet laser et rapidement, on

pourra mettre la main sur un lance-grenades, un lance-flammes et quelques armes futuristes dont une envoyant du napalm, une petite pression et ça pète de partout, le petit frère à Duke Nukem. Deux cartouches peuvent être ramassées sur certains niveaux, la première permet de courir aussi vite que Steve Austin, la seconde permet de voler. Le but du jeu étant de traverser des niveaux infestés d'aliens et de robots de sécurité, faire un maximum de dégâts, trouver des passages secrets, se téléporter et rejoindre sa navette.

Abuse se distingue clairement des jeux de plates-formes types sur micro et consoles du début des années 90, par le public visé déjà, plus mature que pour un Mario. Mais surtout par cette volonté de proposer quelque chose de bourrin où l'on explose de la barbaque sur des kilomètres de niveaux tout en imposant un moteur puissant. Car voici LE point qui a mis une claque à tout le monde, le moteur. Imaginez cinq minutes un jeu comme Baal de Psygnosis, par exemple, avec le moteur de Doom. Le personnage répond au doigt et l'oeil, le jeu est nerveux. Vous aurez beau faire péter la moitié de l'écran, envoyer une roquette sur des dizaines d'aliens, il n'y aura pas un seul ralentissement, le jeu reste fluide en toutes circonstances et se permet donc toutes les folies possibles et imaginable comme courir à toute vitesse dans des galeries avec des mines qui explosent par centaines derrière vous, un pur moment de folie.



Non content de s'imposer comme le jeu de plates-formes le plus bourrin de l'histoire, les concepteurs d'Abuse sont allés encore plus loin puisqu'ils proposent un éditeur de niveaux. Par ailleurs, le code source fut rapidement disponible sur le net. De ce fait, il existe une grande communauté Abuse sur le net, divisée entre les développeurs de niveaux et les programmeurs qui réalisent des ports sur tous les systèmes possibles et imaginables. Sous Windows déjà, mais également, pour OS X, Linux, Amiga, Acorn, BeOs, QNX, SGI, IRIX et même sur Saturn.

Crack Dot Com était une compagnie créée par Jonathan Clark et Dave Taylor (d'Id Software) dont Abuse reste le premier et

dernier jeu.

## Conclusion

Tout comme Doom, Abuse est arrivé dans le petit monde du shareware et mit une grosse claque aux gamers sur PC. Son moteur au poil, cette prise en main intuitive, le fait de se retrouver dans une ambiance Aliens vs Predator tout en poussant au paroxysme cette rencontre en faisait de la vraie boucherie avec destructions, explosions et bourrinage, en fait l'un des jeux les plus divertissants, encore aujourd'hui. Non seulement il défoule mais, en proposant code source et éditeur de niveaux, il permet également au joueur, après un bon moment de détente, de continuer Abuse sur un registre plus productif que le jeu en créant des niveaux ou des ports. Vraiment un titre soigné dont je devais absolument parler. En plus, cette version Mac apporte son lot de bonnes surprises. Un titre définitivement incontournable.



**Blood**



## Pour

- 🔥 Le moteur du jeu
- 🔥 La qualité des graphismes
- 🔥 Défolement total

## Contre

- 🔥 Pas de musique
- 🔥 Scénario bidon de chez bidon
- 🔥 Trop sombre



## Telechargement



Version PC : [Windows](#)

Version Mac : 

## Cheat Codes

### God Mode

Commencer le jeu avec la ligne -edit. Placer le pointeur dans la fenêtre du jeu et appuyer sur [Shift] + Z, puis appuyer sur [Tab] pour retourner au jeu. Fonctionne avec une partie sauvegardée.

Sous Mac, activer la fonction Edit Mode dans le menu Screen Option.

### Choix du Niveau

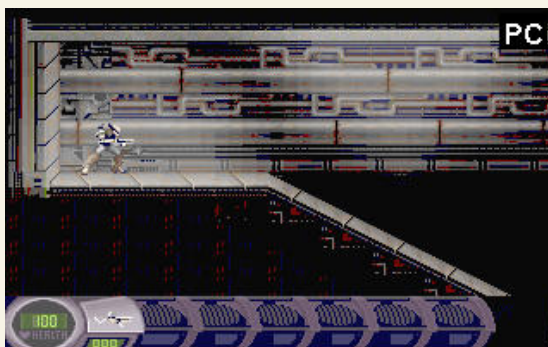
Commencer le jeu avec la ligne -f levels\levelxx.spe . XX désigne le niveau entre 00 et 21.

Sous Mac, activer la fonction Edit Mode dans le menu Screen Option et charger un niveau dans \levels\levelxx.spe.

## Versions PC

Version originale du jeu, réalisée en 1995 sous DOS et éditée par Crack Dot Com, la version complète du jeu fut distribuée par Origin et Electronic Arts. Programmé par Jonathan Clark, le jeu ne propose pas de voix digitalisées dans le tuto, pas d'écrans en haute résolution et les niveaux sont moins beaux que sous Mac. Par contre, le pouvoir spécial peut s'effectuer avec le bouton droit de la souris, donc une prise en main un peu meilleure que sur la machine d'Apple.

La version Windows est un port non officiel (comme tous les autres ports hormis la version Mac). Il n'y a pour ainsi dire aucune différence avec la version DOS mais on peut y jouer sous Win à présent.



## Frabs



Frabs pour "Free Abuse" est un port sorti en 1999 pour Windows et Linux dont la dernière mise à jour remonte à 2002 intégrant 27 niveaux inédits programmés par des fans ainsi qu'une meilleure prise en charge pour le jeu en réseaux et l'option Deathmatch.

## Liens

[Jeremy \(Marauder\) Scott](#) - Port de la version Windows

[Abuse](#) - Backup du site officiel

[The Free Abuse Project](#) - Frabs

[Abuse Resourcez](#) - Beaucoup de pop up mais un contenu riche avec des dizaines de niveaux inédits en téléchargement

[ABUSE @ Net-Mage.Com 1.4](#) - Une énorme base de données pour TOUT trouver sur Abuse

