

## Fury of the Furries



**Test de la version :** Amiga

**Autres supports :** Mac, PC, CD 32

**Développeur :** Kalisto

**Année :** 1993

**Langue :** Français

**Genre :** Plates-Formes / Reflexion

**Similaire à :** [Metal Mutant](#), [Gobliiins](#), Lost Vikings, Animaniacs

**Classification Personnelle :** Tous Publics

**Réalisation du test :** 10 Septembre 2005

### Avant Propos

**Ils reviennent et cette fois ils vont tout péter. Plus délirant, plus intéressant, plus fun que jamais, c'est en quelque sorte la renaissance pour la licence Skweek qui est totalement transcendée avec ce quatrième volet. Allez, embarquement immédiat chez les tinies...**

### Résumé



Pendant leur fuite vers la terre dans l'épisode précédent, les tinies ne se doutaient pas qu'un coup d'Etat avait lieu au même moment sur leur planète natale, Sklumph. La plupart des tinies encore sur place ont été transformés en monstres stupides (dixit la notice NDB) et huit régions séparent les quatre survivants du vilain Tiny qui a pris le trône du roi...

### Test

Après trois volets sous la bannière **Loriciel**, les Skweeks reviennent pour la dernière fois dans un jeu au concept différent. Il n'est plus question de jeux de réflexion qui tournent autour de la couleur, ni de tableaux fermés à présent mais d'un jeu de plates-formes où l'on va contrôler quatre boules de poils avec pour chacun, ses propres facultés. Le jaune peut tirer des boules de feu, le rouge peut manger les pierres, le bleu est un nageur émérite et enfin le vert, mon préféré, dispose d'une corde lui permettant de jouer à Tarzan. Neuf mondes découpés en douze niveaux où il va falloir utiliser judicieusement la complémentarité des tinies pour en venir à bout. Mais comme si cela ne suffisait pas, vous n'aurez pas forcément le même nombre de bestioles à chaque niveau et parfois, vous ne pourrez en utiliser qu'un sur un seul écran du niveau, il va falloir réfléchir et vite puisque le temps est compté.



Metal Mutant de Silmarils a vraiment créé une vocation et, après avoir développé Tiny Skweeks, l'équipe Bordelaise de Kalisto a appréhendé le dernier épisode différemment des précédents volets. Une étape nécessaire puisque le jeu d'arcade/réflexion n'était plus à la mode, en cette année 93 le temps des Lemmings et autre Push Over était révolu, c'est comme ça.



Le jeu aborde 24 couleurs dans des teintes assez sombres ; le résultat est toutefois très convainquant. Mobo est à nouveau de la partie et nous livre ici ses meilleures compositions, toujours aussi inspirées, surtout le thème du lagon qui fut remixé par un grand nombre de fans. Il n'y a pas d'effet de lassitude ni de répétition, la qualité est au-delà de ce qu'on peut s'attendre à trouver sur un jeu grand public et la plupart des thèmes résonnent encore dans notre tête. La représentation est multi-directionnelle, quant aux animations, elles sont parfaitement réussies. Que ce soit les éléments du

décor, le vent, les arbres, l'eau, les tinies en action ou sur place faisant des grimaces ou arborant des lunettes noires qui ne sont pas sans rappeler la mascotte de 7up, un grand soin a été apporté pour ne laisser aucun écran vide. Il n'y a pas de sauvegarde à proprement parler, cela dit, un système automatique conserve la progression par tranches de six niveaux. La difficulté est constante et les premiers mondes s'enchaînent sans trop de soucis mais, dès l'usine, cela deviendra parfois un vrai calvaire de trouver l'énigme, et puisqu'on ne peut sauvegarder, imaginons que nous soyons bloqués au niveau 9, on devra alors se refaire les niveaux 6, 7 et 8 avant de retomber là où on était bloqué, incontestablement le gros point noir du jeu. 🗑️ 🔦

Les items et appareils sont divers, on trouve au début, des pièces qui, au bout de cent, donnent une vie

supplémentaire ; on trouve aussi des vies dans des endroits (presque) inaccessibles, des téléporteurs, des clefs, des serrures, des blocs de pierre à casser, d'autres à déplacer, des leviers ainsi que quelques joyeusetés comme une luge. Il faut sans arrêt utiliser le décor pour arriver à ses fins, un tonc d'arbre sur l'eau, une branche qui dépasse, FOF met nos méninges à rude épreuves mais heureusement, la jouabilité suit, même si elle demandera une petite prise en main, les sweets rebondissants comme des balles en caoutchouc mais une fois qu'on a compris le truc, on peut se concentrer sur le panneau EXIT.

La version CD 32 ne se distingue qu'à travers des pistes CD. Pour la version Amiga dispo sur le site, lancer le fichier "Fury of the Furries (1994)(Mindscape)(M6)[cr CLS](Disk 1 of 5).adf" puis, quand on vous le demandera, utilisez les images au format IPF.



Des pics à gauche, un matou à droite

## Conclusion



On est pas dans Castlevania...

Avec cet épisode, la saga Skweek surpasse ses grands frères dans un registre différent pour notre plus grand plaisir. Le jeu est somme toute très simple, il suffit juste d'atteindre la sortie de chaque niveau avec ce qu'on a sous la main et, sans s'en rendre compte, on combine l'utilisation des différents tinies de manière intuitive pour trouver la sortie. Sans compter tous les clins d'oeil bien fun à d'autres jeux ou aux films qui apportent une bonne humeur communicative à l'ensemble. Un très bon jeu qui aurait mérité 2/3 petites améliorations pour toucher le nouveau public car, aujourd'hui, cela reste tout de même un jeu de fans où la patience est la première qualité demandée pour s'y frotter.

**Blood**

## Pour

- Les sweets complémentaires, et le vert, excellent
- Mobo a fait une super bande son
- La qualité des graphismes et des animations

## Contre

- Sauvegarde automatique tous les six niveaux
- Difficulté mal dosée à partir de l'usine
- Pas de séquence de fin :-)



## Telechargement



**Manuel :** [Pasti](#)  
**Version Amiga :** [Pasti](#)  
**Version PC :** [Jeu](#)  
**Version Mac :** [Jeu](#)

Trainer pour la version PC permettant de choisir son niveau. Lire le fichier CF-FURY.NFO pour les commandes.

## Version Mac [1994]

Comme pour Tiny Sweeks, Kalisto a offert aux Macistes la meilleure version puisqu'en 62 couleurs. Les graphismes sont donc plus fins et la bande son n'a rien perdu de sa patate, une très agréable surprise.



#### Version PC

La bande son risque d'être capricieuse sur cette version, autrement, elle est similaire à la version Amiga. Petit détail sympa, parmi la liste des langues choisies, on peut sélectionner le Freeman, clin d'oeil à peine voilé à la saga de **Frank Herbert, Dune**. Avec un logiciel comme ACDSee, vous aurez accès à toutes les images du jeu au format LBM du repertoire /PIC.

#### Pac in Time [1994]



L'année suivante, Mindscape sortit Pac in Time, un remake de FOF avec la licence Pac Man pour DOS, Gameboy et Super Nintendo.

Sous Gameboy et DOS, les musiques ont été remplacées et l'on ne contrôle plus un Tiny mais Pac Man qui peut tirer, utiliser le lasso, etc...

Sur Super Nintendo, les musiques ont été remplacées tout comme les graphismes. On retrouve les sons et le même concept, sauf qu'on ne contrôle qu'un seul personnage, Pac Man, pouvant donc tirer des boules de feu, nager, utiliser un maillet ainsi qu'une corde...

#### Liens

[Fury32 - Un projet de conversion de FOF sous Win qui semble abandonné](#)

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood, Largo et Ranx. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.