



## Tiny Skweeks

**Test de la version :** Amiga

**Autre supports :** Mac, PC, Atari ST, Amstrad CPC, Snes

**Développeur :** Atreid Concept

**Année :** 1992

**Langue :** Français

**Genre :** Arcade / Reflexion

**Similaire à :** [Lemmings](#), [Benefactor](#), Skweek, Super Skweek, Fury of the Furries

**Classification Personnel :** Tous Publics

**Réalisation du test :** 18 Juin 2005

### Avant Propos

Après avoir dirigé Skweek et son cousin Super Skweek dans les deux précédents volets, l'heure est venue d'affronter la nouvelle génération, les tiny skweeks ! La réflexion va être de mise pour venir à bout des 100 puzzles qui vous attendent.

### Résumé



Skweek s'est casé, il s'est trouvé une compagne et a donné naissance à une tripotée de gamins turbulents, les tiny skweeks. Un beau jour il reçoit un message de son cousin, Super Skweek, le prévenant que les tiny ont pris en otage leur conducteur de bus qui les menait en colonie de vacances sur la lune avec un phaser à eau pour se poser sur la terre et y semer le désordre. Grâce à un outil de baby sitter, vous allez pouvoir les contrôler à distance pour leur faire regagner leur sleepers afin d'éviter le chaos.

### Test

Le scénario n'est pas des plus captivants mais il a le mérite de vouloir créer, un fil conducteur entre les trois opus, en gros, skweek ne fait plus recette donc on sort les tiny skweeks, un clin d'oeil à peine voilé aux tiny toons de la warner, la marmaille à Bunny, Daffy et Sylvestre.

Il s'agit donc toujours d'un jeu d'arcade/réflexion mais le concept est ici différent. On ne colorie plus des cases, on doit mener quatre tiny de couleurs différentes sur leur sleepers. Si la tâche semble facile en théorie, en pratique il va falloir ruser. En effet, les tiny ne peuvent marcher qu'en ligne droite et ne peuvent s'arrêter en cours de chemin. A vous de trouver le moyen de prendre le chemin nécessaire pour finir chaque tableau. Chaque puzzle est chronométré et vous pourrez trouver des items sur votre route tels qu'un réveil pour vous donner quelques secondes supplémentaires ou des coeurs pour ajouter des crédits. Un système de mot de passe permettant de regagner un tableau en particulier. Chaque Tiny a sa propre couleur, son sleeper également tout comme les téléporteurs.



Plus on avance plus les choses se corsent [AM]

Graphiquement ça peut aller, les tableaux se suivent et la palette ici utilisée n'a rien de transcendant même si le jeu est découpé en plusieurs mondes thématiques. En revanche, on a droit à une petite illustration sympathique et très belle au début de chaque monde justement. Un des gros points forts du jeu est sans conteste sa bande-son signée El Mobo. Que ce soit la musique d'introduction tout à fait excellente ou les musiques durant le jeu qui ne tapent pas sur les nerfs, le travail effectué réhausse l'intérêt général. On n'accorde pas assez d'importance à la musique, une bande-son trop courte, pas assez fun, en boucle, peut nuire à ce genre de jeu puisque sa durée de vie est assez conséquente, heureusement, ce n'est pas le cas

ici.


### Conclusion

Tiny Skweeks est un petit jeu de réflexion qui saura trouver son public. L'humour est omniprésent, les tiny sont des sales bestioles mais très plaisantes à contrôler et la difficulté est correctement dosée même si seuls les aficionados de ce type de jeux trouveront l'énergie suffisante pour le finir. Pas évident de

s'imposer quand la même année sort Push Over mais Tiny Skweeks parvient tout de même à créer l'événement et à faire perdurer une licence qui n'a pas failli depuis 89.

**Blood**

Pour	Contre
<ul style="list-style-type: none"><li>Nouveau concept, nouveaux persos pour ce 3ème opus</li><li>De sales bestioles amusantes malgré tout</li><li>La bande-son et le générique d'intro</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Trop de niveaux</li><li>Un peu trop répétitif</li><li>Graphisme des tableaux</li></ul>



Telechargement
<div></div> <div><p><b>Configuration Atari ST :</b> Steem + Tos 1.02fr <b>Configuration Amiga :</b> <a href="#">Winuae config A500 fidel</a> <b>Manuel :</b>  <b>Solution :</b>  <b>Mot de Passe :</b> <a href="http://www.aitpast.com">www.aitpast.com</a> <b>Version Atari ST :</b> <a href="#">Jeu</a> 669Ko <b>Version Amiga :</b> <a href="#">Adf</a> 1351ko <b>Version PC :</b> <a href="#">Jeu</a> 575ko <b>Version Mac :</b> </p></div>

The Tinies : Version Mac	
<p>Après avoir remporté un bon succès sur Amiga, Atari et PC, le jeu fut transposé sur Mac. Au passage il changea de nom pour "The Tinies", dû à deux raisons, je pense. Déjà le Mac n'a pas eu droit aux précédents volets donc le terme "Skweek" n'est pas évocateur sur ce support, en plus Loricel n'est plus l'éditeur, c'est Kalisto à la place qui venait donc de se former et prendre son indépendance (ex Atreid Concept), le nom "Tiny Skweeks" avait probablement dû être déposé par Loricel, il fallait donc en trouver un autre. Concernant le jeu à présent. La musique d'intro et le menu ont disparu, le jeu en lui-même a été complètement retravaillé graphiquement et nous en met plein la vue avec ses 256 couleurs en 494x347. On ne peut plus jouer au joy et la souris répond mal pour ce type de jeux, préférez le clavier. Le menu du bas enfin est assez confus, trop détaillé. Un bilan mitigé donc, c'est très beau mais on a perdu des choses au passage comme la superbe musique d'intro.</p>	 <p><i>Les premiers niveaux pour se mettre dans le bain [Mac]</i></p>

Version Atari ST & PC
<p>La version ST a vu sa palette passer de 32 à 16 couleurs et le menu du bas est moins beau. Sur PC, l'écran-titre et les illustrations abordent 64 couleurs. Le menu est absent et la barre du bas est très dépouillée. Malgré quelques détails, ces versions sont très fidèles et l'on retrouve tout à fait l'ambiance du jeu.</p>

The Brainies : Version Internationale par Titus sur Amiga
<p>Le générique d'intro a été abrégé, le menu est différent, fini les illustrations avant chaque niveau, les Tiny font moins de grimaces, plus de mot de passe et plus de petite musique à la fin de chaque tableau. Un vrai massacre !</p>

### The Brainies : Version Super Nintendo [1994] par Titus



*On parle bien du même jeu ? [Snes]*

Après le carnage commis sur la version US, on était en droit d'attendre un second sacrilège, on n'a pas été déçu. Entièrement re-développé par l'équipe talentueuse de Titus, dès le début on a droit à deux images de playmates, histoire de bien raccoler le joueu, qui a déjà sucombé s'il a la cartouche, donc pour quoi faire ? Les compositions d'El Mobo sont passées à la trappe, les graphismes ont complètement été refaits tout comme l'interface qui est à présent pénible et non intuitive avec un système de zooms sur une carte. Le jeu n'est plus que l'ombre de lui-même, merci Titus !

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

