



Gobliins 3

Test de la version : PC CD

Autre supports : PC Disquettes, Amiga

Développeur : Coktel Vision

Année : 1993

Langue : Français sous-titré Multilangue dont Français

Genre : Aventure / Réflexion

Similaire à : [Gobliins 1](#) & [2](#), [Woodruff](#), [Bargon Attack](#)

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 19 Juillet 2005

Avant Propos

La paix du royaume est encore menacée, un seul gobliins est dépêché sur place cette fois-ci, Blount, mais, étant d'un naturel très sociable, au fil de ses aventures il va rencontrer des compagnons pour le suivre dans ses aventures. Gobliins revient avec la ferme intention de casser la baraque !

Résumé



Depuis de longues années, la reine Xila et le roi Bodd se livrent une rude concurrence pour la conquête d'un labyrinthe situé entre leur deux contrées. Récemment, le gardien du labyrinthe est mort de vieillesse et la clé a été dérobée, il n'en faut pas plus pour que Blount, célèbre journaliste gobliins, décide de se rendre sur place en vue d'interviewer les deux protagonistes...

Test



A chaque nouvel épisode, son titre perd un I en même temps qu'un personnage, en théorie.. Car non, vous ne serez pas seul, alors que dans le volet précédent vous vous êtes vu accompagné d'un troisième personnage au milieu de l'aventure, ici c'est dès le premier tableau que vous allez rencontrer Chump pour, au final, contrôler à tour de rôle un total de sept individus !

Après une sympathique animation, l'action prend place sur un bateau volant, Blount sort d'un profond sommeil et baille aux corneilles, il doit trouver un moyen de quitter le bateau. L'interface est pour ainsi dire similaire aux précédents volets, notamment les cinq jokers mais quelques petites améliorations sont à noter comme les objets qui sont à présent matérialisés dans l'inventaire et ne sont plus une liste de noms. Une carte permet de connaître l'objectif de chaque tableau et d'en apprendre un peu plus sur ce que l'on doit faire. Enfin, une case permet d'accéder au news du monde des gobliins, une page de journal humoristique présentant chaque lieu et chaque rencontre, une sympathique surprise qui n'apporte pas grand-chose au jeu mais reste un petit détail qui témoigne du soin apporté au jeu.



La progression se fait à nouveau par tableaux comme pour le premier épisode, il arrivera que la résolution d'un écran nécessite de se rendre dans un autre lieu mais c'est moins flagrant que sur Gobliins 2 je trouve. Entre chaque nouveau tableau, une petite animation viendra nous accompagner. A plusieurs moments, on pourra prendre le contrôle d'autres personnages et d'animaux, une excellente idée. Par ailleurs, rapidement dans le jeu, vous serez mordu par un loup-garou. Plus loin dans le jeu, au coucher du soleil, vous vous transformerez alors en Blount-Garou et verrez vos possibilités modifiées tout comme votre force. On pouvait s'en douter un peu avec la jaquette mais c'est encore une riche idée.

Pour la première fois, cette épisode fut directement développé sous PC, une des raisons pour lesquelles les bruitages sont enfin de bonne qualité et arrivent à tenir tête à la version Amiga. La palette graphique est toujours aussi riche mais surtout, la diversité des tableaux n'a jamais été aussi poussée, finis les écrans psychédéliques, finies les palettes modélisées en 16 couleurs et customisées à grands coups de dégradés, le jeu est vraiment très beau et comme le jeu nous fait voyager d'un bout à l'autre du monde des Gobliins, il y en a pour tout le monde, villes, nuages, palais et, mention spéciale, le royaume des morts qui, à la manière de **Soul Reaver** ou **Zelda** Snes, propose des mondes parallèles où chaque changement de couleurs fait apparaître des items accessibles uniquement dans chaque "monde", mon niveau préféré !



Il tient encore debout ?



Le jeu est très orienté jeune public, les animations et notre bon vieux doublage avec moins de cinq acteurs sont là pour en témoigner et, hormi Blount-Garou, je n'ai pas été transcendé, je préfère largement les voix "originales" des Goblins à l'élium, bien plus humoristiques. Paradoxalement, je pense que les enfants sont les dernières personnes à pouvoir finir ce genre de jeu, l'univers est loufoque, les objets sont loufoques, les énigmes sont loufoques, c'est mignon mais la complexité des énigmes intéressera plus pour les ados / adultes, je pense que le jeu est mal ciblé.



Le monde alternatif

Gobliins 2 innovait déjà mais ce n'était rien comparé à ici, évidemment certaines idées sont moins riches que d'autres et, outre le fait de retrouver des énigmes tordues, ce que je trouve vraiment dommage concerne le laboratoire et la partie d'échecs. Dans ces deux niveaux ont dirige deux mains et, que ce soit faire trois potions ou disputer une partie d'échecs avec des règles Goblinsiennes, cela n'apporte rien à l'aventure, on a plus l'impression de perdre notre temps et sans soluce, beaucoup risquent de baisser les bras. La conclusion est enfin très soignée et répond à toutes nos questions, dernier témoignage du temps qui a été pris pour réaliser ce dernier volet et du soin apporté pour le distinguer et le rendre meilleur que ses grands frères.

Conclusion

Gobliins 2 a repoussé plus loin le concept original, Gobliins 3 le transcende et améliore tout ce qui a été mis en place. Je le met un poil derrière le second volet, malheureusement à cause des deux tableaux avec les mains que j'ai trouvés vraiment inintéressants et pénibles mais hormis ce détail, le jeu brille de tous feux et la possibilité de diriger autant de personnages et d'explorer des lieux à la fois riches et beaux en fait le volet le plus captivant de la trilogie. Coktel aura réalisé finalement un bon travail sur chaque volet et nous livre le meilleur pour la fin.



La tronche du roi...

Blood

Pour

- 👹 Blount-Garou et Wynnona !
- 👹 Le monde des mort avec sa conception alternative
- 👹 Une quête qui nous emmène aux quatre coins du monde

Contre

- 👹 Les animations et gros plans sont laids dans l'ensemble
- 👹 Les tableaux avec les mains et la difficulté générale
- 👹 La talkie complètement crétine



Telechargement



Manuel :

Solution :

Mot de Passe : www.aitpast.com

Version PC : [Avec 5 Jokers 5 939Ko](#)

Version Amiga : [Adf 2 533ko](#)

Versions PC disquettes & Amiga

Nouvelle résolution pour cette année 1993, le dernier volet des Goblins ne sortira ni sur Atari (alors que la série avait été initialement développée dessus) ni même sur Mac (alors qu'il égalait le PC techniquement). Commençons donc par la version PC floppy. Hormi quelques bruitages et l'animation du début, tout est identique, pas de talkie heureusement, le tableau est donc bon, enfin un Goblins floppy avec de bons bruitages, youpi !

Au tour de l'Amiga, maintenant, aïe aïe aïe... Comme dit précédemment, Goblins 3 a été développé en premier sur PC alors que les volets précédents l'avaient été sur Atari. Le résultat saute donc aux yeux ! 16 couleurs, caca. Laid parce que c'est un portage expédié de la version PC qui elle était en 256 couleurs, laid parce qu'avant le jeu avait été "optimisé" en 16 couleurs dès la version Atari et que, du coup, on avait pris le temps de bien répartir les couleurs et les dégradés pour pallier le faible nombre de couleurs. Mais c'est surtout laid parce qu'en 1993, le chipset AGA de l'Amiga permettant d'afficher 256 couleurs n'a pas été utilisé et qu'au final aucun épisode de la trilogie n'a exploité les capacités de la machine. Portage de la version ST, conversion ratée de la version PC, même les 32 couleurs primaires de la machine n'ont jamais été utilisées, les Amigaistes n'ont vraiment pas été gâtés, reste à se concentrer sur le fond mais un bel habillage reste pour moi primordial pour trouver la volonté de surpasser toutes les énigmes tordues, à vous de voir...



Mais où est Charly, euh, Chump ? [Amiga / PC]

5 Jokers

Pour récupérer le nombre de jokers par défaut, cinq, utilisez un éditeur hexadécimal sur le fichier Cat.Inf à l'offset 79 et remplacez par 05 (zéro cinq).

Avis de recherche

Si jamais le jeu est sorti en Français sur Mac, je suis preneur.

[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.

