



## Woodruff and the Schnibble of Azimuth

**Test de la version :** PC

**Développeur :** Coktel Vision

**Année :** 1994

**Langue :** Français

**Genre :** Aventure / Reflexion

**Similaire à :** [Gobliins 1, 2 & 3](#), [Bargon Attack](#), Space Quest 6, Beneath a Steel Sky, Oddworld

**Classification Personnelle :** Tous Publics

**Réalisation du test :** 24 Juillet 2005

### Avant Propos

Alors qu'on croyait Coktel Vision avoir définitivement tourné la page Gobliins, il revint plus grand plus fort avec Woodruff. Sorte de punk dégénéré, croisement improbable d'Enstein, Ranx et Peter Pan, il va devoir se révolter contre l'oppression en cherchant le Schnibble pour sauver les Bouzouks, à vos souhaits.

### Résumé



Fils du grand chercheur Azimuth, vous l'observez depuis votre plus tendre enfance sans bien comprendre ce qu'il manigance dans son labot. Quant un jour, le Déconnétable survient dans votre doux foyer, enlève votre père et tue votre ours en peluche. Il n'en fallait pas plus pour vous mettre en colère et réclamer vengeance. Heureusement, votre paternel a utilisé un tout nouvel engin sur vous, le Viblefrotzer et votre croissance fait un bon. Vous vous retrouvez seul dans la rue après le drame, nus pieds et anaphabète, l'aventure peut commencer...

### Test

Woodruff ne prend donc pas place dans le même univers que les célèbres Gobliins mais les ressemblances sont trop nombreuses pour passer inaperçues, lui conférant ainsi le statut de suite officieuse auprès de tous les fans de lutins et d'humour très premier degré.

Le scénario nous donne une petite idée de la tournure que l'histoire va prendre, guidé par l'envie de délivrer votre père et venger la mort de votre nounours, vous allez devoir remonter un à un les indices laissés ici et là par papounet. De ce qui semble à première vue une vengeance personnelle va rapidement se transformer en véritable quête et soulèvement contre la dictature. En effet, au cours du jeu vous allez en apprendre d'avantage sur les différentes races qui peuplent la planète et l'atroce asservissement des Bouzouks par les humains. Pour mener à bien votre mission, vous allez devenir le sauveur de tout un peuple.



Ah ben oui, forcément...

On n'est pas pour autant dans **I. Robot d'Asimov** et l'humour est omniprésent, empêchant tout sérieux dans votre mission, vous êtes un sauveur, ok, mais qui ne se prend pas la tête. Une des premières séquences étant particulièrement mythique, le passage de la rivière acide qui ne peut se traverser nus pieds. Vous récupérez une botte et Woodruff s'exclame alors "En passant à cloche-pieds, je devrais y arriver", bien entendu il traverse avec le mauvais pied et s'ébouillant, du grand n'importe quoi mais qu'est-ce que c'est bon. Les dialogues sont du même niveau, les jeux de mots, entre le "Compouteur" et "Miss Pooh-Lett", le perroquet perché en face d'un poster de femme dévêtue et qui répond tout naturellement quand on l'interroge "Gon gon... Gonzesse !", excellent.

Rapidement, vous allez faire l'acquisition d'un Tobozon, permettant de téléphoner ou ouvrir des portes avec des combinaisons du genre "Kah Zig Sto Blaz", sans parler des syllabes, l'occasion d'entendre Woodruff les prononcer comme un mongolien, cliquez [ici](#) et [là](#) pour un extrait. Les mots sont du même ordre, Morphoplastoc, Bouzouioli, Schanplure et Brotoflatron, mais où vont-ils trouver tout ça ? Enfin les références sont nombreuses, citons par exemple **Blade Runner**, **Kung Fu** ou **Doom**.

Le jeu en lui-même est un jeu d'aventure point & click, très proche de **Space Quest 6** dans sa représentation et ses graphismes, très proche de **Beneath a Steel Sky** dans la construction des niveaux en tours. Une bonne trentaine d'écrans constituent le jeu mais on est libre d'aller et venir où bon nous semble, contrairement à Gobliins. La réflexion est toujours de mise dans la résolution des énigmes, à ce propos la barre a été placée encore plus haut, il n'est pas rare de devoir faire plusieurs fois la même action pour arriver à un résultat différent, ou multiplier les discussions, quand on sait qu'on ne peut



sauter les dialogues, ça peut énerver au bout d'un moment donc vous savez à quoi vous en tenir, sans solution je ne pense pas qu'on puisse en venir à bout. Un petit conseil par ailleurs, n'allez pas directement lire le journal et vous asseoir sur le banc dans le parvis de l'usine, vous ne pourriez plus décoller vos fesses...



Bien que nous soyons en 1994, il fut pris une sage décision, proposer des graphismes en haute qualité, ainsi l'écran de jeu aborde avec fierté 640x480 pixels. Seulement voilà, ce n'est pas du plein écran, dans le meilleur des cas, on a droit à du 640x378, le reste constitue un bandeau noir en bas de la fenêtre où ne vient s'afficher que le texte en blanc, tronqué par

ailleurs, rarement, de phrases complètes et n'espérez pas de sous-titres, même si vous avez du mal à comprendre quelques dialogues. La qualité des graphismes est réellement excellente et supprime sans problèmes les Gobliins, chaque tableau est plus beau que le suivant et fourmille de détails et d'animations, tout comme Woodruff qui ne restera pas immobile si le curseur l'ignore trop longtemps. Le doublage est très convaincant enfin, quand on se souvient du travail effectué sur Gobliins 3 et les jeux Sierra de la même période (**Space Quest 6** et **Larry 7**), on est vraiment agréablement surpris du choix des comédiens, à la fois convaincants mais n'hésitant pas à s'immerger dans l'univers loufoque de Woodruff et nous inonder de Crack Boom Quizz, j'en suis le premier content.

Au niveau musique par contre c'est le calme plat, je n'ai pas relevé de morceau particulièrement accrocheur, mais une chose que je regrette le plus concerne le menu en tous points similaire à celui de Gobliins 3 ainsi, pas moyen de régler le volume des voix, des bruitages, ajouter des sous-titres, quant au Transportozon pour accélérer les déplacements d'un endroit à l'autre du jeu, son utilisation est vraiment laborieuse dans la mesure où aucune image n'est apparentée au lieu sélectionné, alors quand on se retrouve avec un listing de vingt lieux tous matérialisés par une vulgaire plaque, c'est tout sauf convivial. L'inventaire est du même niveau, les objets se placent un peu n'importe où et leurs pixels ne sont pas toujours clairement identifiables. C'est vraiment dommage car tout ce que j'ai soulevé ne concerne que des détails mais, mis bout à bout, ça pénalise la prise en main et l'innovation générale n'est pas aussi importante qu'on aurait pu l'espérer...



*Retour vers le futur ?*

Woodruff est le digne héritier du savoir-faire de Coktel Vision dans le loufoque et la bizarrerie. Son humour lui confère un statut tout particulier que peu de jeux ont pu égaler. Déjanté sans pour autant franchir la ligne de la crétinerie et tomber dans le **Wayne's World** de bas étage, tel est le défi que Woodruff a su remporter. Le public ici visé est plus vieux que pour les Gobliins et l'aventure nous laisse entrevoir tout ce que l'équipe n'avait pu incorporer dans les Gobliins les années passées. Un pur moment de délire, merci **Muriel Tramis**.

## Conclusion



*Eh ben, c'est comme ça qu'ils travaillent ?*

Les Gobliins nous ont amusés avec leur pitrerie, Woodruff quant à lui nous fera mourir de rire. Avec son personnage déjanté et charismatique, on prend plaisir à découvrir ce qu'il va faire et ce qui va lui arriver et c'est déjà en soi une réussite mais quand en plus on arrive à créer un univers absurde mais cohérent avec ses propres règles et sa propre histoire, c'est toujours intéressant d'aller creuser un peu ce qu'il y a derrière. Très proche des Gobliins, peut-être un peu trop mais en tous cas, sa bonne humeur est communicative.

**Blood**

## Pour

- Complètement déjanté
- Graphismes somptueux et blindés de détails et d'animations

## Contre

- Difficulté très élevée
- Peu de modifications dans l'interface depuis Gobliins 3

🔊 Doublage de qualité, bruitages complètement pétés

💧 Transportozon pas convivial



### 📄 Téléchargement



Solution : 🚚 SOS

### 🗣️ Interview

Envie d'en savoir plus ? Voici l'interview de [Patrick Dumas](#), graphiste sur Woodruff.

### 🐛 Bugs

Plusieurs personnes, moi y compris, semblent avoir du mal à faire tourner Woodruff sur les bécanees actuelles, le plus généralement, après l'installation, seul un écran bleu d'erreur semble nous accueillir. Eh bien, bonne nouvelle, j'ai trouvé un [patch](#) qui corrige ça !

### 🔗 Liens

[Patrick A. Dumas](#) - Graphiste de Woodruff

[Dorian Gray](#) - Programmeur d'outils pour extraire les sprites des jeux Coktel Vision

[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.

