



Gobliiins

Test de la version : PC CD

Autre supports : PC Disquettes, Atari ST, Amiga, Mac

Développeur : Coktel Vision

Année : 1991

Langue : Français sous titré Multilingue dont Français

Genre : Aventure / Reflexion

Similaire à : [Gobliiins 2 & 3](#), [Woodruff](#), [Bargon Attack](#)

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 13 Juillet 2005

Avant Propos

Après des années de hauts et de bas, en 1991, Coktel Vision s'est réveillé et c'est mis à nous sortir de très bons jeux d'aventure au fil des ans. Fascination, Bargon Attack, Lost in Time, Inca... Cette année, ils lancèrent un nouveau concept, une bande de goblins évoluant dans un monde loufoque et devant faire des trucs zarbis, Gobliiins.

Résumé



Alors que le roi Angoulafre remplit sa fonction en s'empiffrant comme un gros lard, il est soudain pris d'hystérie et se tord de douleur, mais que se passe-t-il ? Cette question, les trois goblins Oups, Ignatus et Asgard vont devoir la poser au sorcier Niak pour tâcher de délivrer leur bon roi de sa folie...

Test

Sorti de nulle part sans crier gare, Gobliiins (avec trois niveaux pour trois personnages) est un jeu d'aventure très original. Déjà parce que l'action prend place dans un monde totalement fictif et innovant avec son régime monarchique, ses drôles de bestioles et peuplé donc de sortes de petits lutins, les Goblins. Mais également parce qu'à la manière de Metal Mutant ou Furry of the Furries, il intègre le concept de complémentarité puisque chacun de vos Goblins sera spécialisé dans un domaine. Ignatus est un sorcier et pourra changer des objets en autre chose, Oups peut discuter avec les gens et porter un objet, enfin Asgard, lui, est le gros dur, il peut taper sur n'importe quoi. Chaque niveau est construit de manière à ce que chaque personnage soit nécessaire pour la résolution de l'énigme, Le sorcier va transformer une pomme normale en pomme aux OGM qui fera dix fois sa taille, le bourrin va la frapper pour qu'elle tombe de l'arbre, le dernier va la porter et la jeter dans un trou sur un pont pour pouvoir passer, ainsi de suite...



Il y a donc 22 niveaux ou tableaux puisqu'ils tiennent sur l'intégralité de l'écran, pas de scrolling, chaque tableau a son énigme loufoque à résoudre de façon loufoque. Le scénario n'est pas statique et parti pour une mission bien précise, les choses ne vont pas se passer comme il était prévu, une bonne chose. En bas de l'écran, une jauge d'énergie est disponible, une pour toute votre team qui va diminuer en fonction de vos mauvais choix comme rencontrer un zombi ou une araignée par exemple. Un système de mots de passe permet de reprendre l'aventure au tableau où vous l'avez laissée, personnellement j'aurais préféré un bête système de sauvegarde mais c'est déjà bien.



La palette est riche, dégradés de ciel, couleurs bien choisies pour chaque élément qui constitue l'univers et même si cela manque parfois de détails, les items sont ainsi plus faciles à identifier, on ne cherche jamais un objet au pixel près. L'animation est particulièrement excellente, chaque écran est animé, les nuages, les oiseaux, les feuilles dans les arbres et bien entendu les goblins qui ont chacun plusieurs animations. Lorsqu'ils sont effrayés, sceptiques, lorsqu'ils s'ennuient, quand ils rigolent, lorsqu'ils s'impatientent ou encore lorsqu'ils sont contents. L'accent a été vraiment poussé sur leur animation, les rendant au final très sympathiques et très complexes, on fait des erreurs rien que pour voir leur réaction. La bande-son en revanche est le gros

point noir de cette version, déjà un doublage est proposé lors des écrans à texte soit trois à quatre fois

durant le jeu mais la prestation des "comédiens" est tout bonnement lamentable, digne des pires dessins animés qui passent tôt le matin. Les bruitages sont inaudibles et font cracher les enceintes, là où l'on avait des sons digitalisés sur Atari, probablement dû à une incompatibilité avec les cartes-sons actuelles. Enfin, la bande-son qui est l'attrait numéro un de cette version est très inégale. Certains thèmes ou plutôt bruitages comme l'eau ou le vent sont corrects, par contre on a des morceaux de musique classique vraiment immondes et qui ne collent pas du tout au jeu.

Le jeu est donc loufoque et les énigmes sont à son niveau, ainsi, en gros, pour passer un tableau il faut un peu faire n'importe quoi avec ce que vous avez sous la main et le refaire lorsqu'on a compris le truc. Chaque erreur étant sanctionnée par une baisse d'énergie. J'ai été frappé par la mauvaise pomme, je tombe dans le vide, perdu, j'ai pris la mauvaise pomme, il y a un vers dedans, je pousse un cri, mon énergie baisse. Ça va qu'il y a relativement peu de niveaux car cela peut devenir répétitif comme principe, surtout à cause de la jauge d'énergie, un peu plus de logique n'aurait pas fait de mal. En 1990, le jeu **Galactic Empire** avait déjà mis en place un personnage ressemblant fortement aux Goblins et qui sera ré-utilisé sur les produits **A.D.I.**, une collection de logiciels pédagogiques pour les collégiens.

Conclusion

Gobliins est un de ces jeux très riches où le joueur devra faire la démarche d'aller vers lui, comprendre comment fonctionne cet univers pour y progresser. La complémentarité est une recette infaillible, pour peu qu'aucun personnage ne soit relégué au second plan, ce qui n'est pas le cas ici. Le concept est original tout comme les tableaux qui ont chacun une énigme différente, leur faible nombre permet de pas tomber dans la routine et encourage à persévérer. Son ambiance et son design résolument cartoon contribuent à nous rendre ces petits lutins sympathiques. Un jeu fun, innovant et Français, trois bonnes raisons de se laisser tenter^^



ça faisait longtemps qu'il n'avait pas ri comme ça

Blood

Version PC CD

Bonne nouvelle ! Je viens de mettre la main sur un [patch](#) améliorant considérablement les bruitages de cette version.

Pour

- 🍷 Un univers unique, un concept original
- 🍷 256 couleurs, ça fait plaisir aux yeux
- 🍷 Un humour omniprésent

Contre

- 🍷 La barre d'énergie
- 🍷 Le concept "je clique partout, il va bien finir par se passer quelque chose"
- 🍷 La bande-son en général



Téléchargement



Manuel :
 Solution :
 Mot de Passe : www.aitpast.com
 Version Atari ST : [Pasti 2 245Ko](#)
 Version Amiga : [Adf 1 076ko](#)
 Version Mac :

Versions PC disquettes, Atari ST, Amiga & Mac

Version d'origine du jeu, malgré leurs 16 couleurs, ce qui fait leur force est incontestablement la bande-son. Tous les bruitages sont digitalisés et du meilleur effet entre les hurlements et les voix qui ont été faites pour les dialogues, surtout celles des Goblins, une sorte de gargouilli entre les schtroumpfs et l'hélium, très mignon.

Sur PC on a droit à la même bande-son que la version CD et le jeu est très capricieux avec les configs actuelles, messages d'erreur, obligation d'utiliser un ralentisseur...

Sur Mac enfin, on a le beurre et l'argent du beurre. Les graphismes de la version PC CD et la bande-son des versions ST / Amiga, la meilleure version du jeu, malheureusement, uniquement en Anglais :(



Là où tout commença... [16/256 couleurs]

Interview

Envie d'en savoir plus ? Voici l'interview de [Pierre Gilhodes](#), l'auteur de la série.

Avis de recherche

Si jamais vous disposez de la version Française 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.

