

## Turrican



**Test de la version :** Amiga

**Autres Supports :** Amiga CD, Amstrad CPC, Atari ST, C64, Game Boy, Megadrive, PC Engine, ZX Spectrum

**Développeur :** Factor 5

**Editeur :** Rainbow Arts

**Année :** 1990

**Langue :** Anglais

**Genre :** Plates-Formes

**Jeux similaires :** Adventures of Quik and Silva - [Exolon DX](#) - Jim Power - Mega Man X - Super

Turrican - Switchblade II - [Turrican II](#)

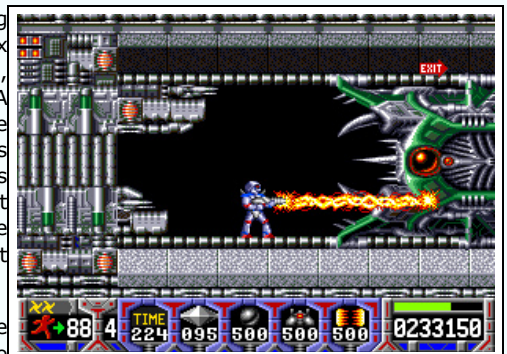
**Classification Personnelle :** Tous publics



**Comment réveiller le super héros qui sommeil en chacun de nous ? Bien moins douloureux qu'une piqure d'insecte, Turrican vous place au commande d'un cyborg suréquipé qui va devoir faire la vaisselle, s'acheter une maison, recevoir des amis et partir travailler pour vous laisser remplir sa petite villa de différents gadgets comme une TV HD et un canapé rose fuchsia, mince, je me suis encore tromper de jeu...**

*Morgul est un méchant mais Turrican est un gentil et ce n'est pas cinq mondes et treize niveaux qui vont lui faire peur...*

Dans Turrican, les règles du jeu sont simples, vous êtes un cyborg livré avec plein d'options et allez devoir enchaîner des niveaux parfois énormes mais toujours infestés de bestioles et robots, combattre des boss et tout faire péter d'une manière générale. A votre disposition, des mines, transformation en Gyrosope (sorte de roue dentée), le flash (un rayon de tir continu), deux lignes d'énergies permettant de nettoyer la totalité d'un écran, des grenades et bien entendu, son arme à feu. Chaque niveau est parsemé d'items, vies, énergie, invulnérabilité, une plus grande portée du rayon flash, des armes différentes, des bonus permettant de faire grimper le score, etc...



Les niveaux ne sont pas construits pareil et n'ont pas la même taille, on y retrouve en revanche des constantes tel qu'une bande son excellente signée Chris Hülsbeck qui réalisera aussi la bande son de **X-Out** la même année, des thèmes propres à son style, à savoir, dynamiques, longs et se prêtant tout à fait à un jeu d'action intense comme c'est ici le cas. A travers les niveaux, on retrouve aussi un level design assez pauvre finalement, manquant cruellement de détails et n'exploitant pas correctement les parallaxes qui ne proposent généralement qu'une couleur unie ou un fond statique, rien que pour les captures d'écrans nécessaires pour le test, j'ai eu beaucoup de mal à trouver des endroits beaux, enfin, Turrican n'est pas laid mais le stricte minimum uniquement. Chaque fin de monde est ponctuée par un combat contre un boss d'une taille imposante puisque remplissant généralement tout l'écran. Un niveau dénote en matière de gameplay, celui où Turrican est équipé de sorte de rétro-fusées lui permettant de voler dans le ciel, cette partie là se joue comme un Shoot-Them-Up à la manière de Forgotten Worlds. Un autre niveau se démarque via son graphisme, c'est celui qui fait clin d'oeil aux films tel qu'Aliens, malheureusement, pas de musique durant ce monde et encore une fois, un level design hésitant.



Si Turrican a connu pareil succès, sa prise en main et sa jouabilité on forcément quelque chose à voir là dedans. Le perso réponds au poil, effectue ce qu'on lui demande sans sourciller et la panoplie d'armes permet plusieurs alternatives. Une jouabilité qui se veut irréfutable, heureusement puisque les derniers niveaux mettront à rude épreuve notre dextérité puisqu'il faudra enchaîner des dizaines de sauts en diagonales, un peu énervant à force mais lorsque on y est, la fin du jeu est proche. La conclusion, une très belle séquence avec une musique inédite et la bande son du jeu remixée, un soin tout particulier auquel je suis particulièrement réceptif. Aujourd'hui, mais surtout à l'époque, les fins se limitaient bien souvent à un écran noir et trois lignes.

Factor 5 a eu la bonne idée d'intégrer un cheat code au jeu permettant de se lancer dans l'aventure avec 99 crédits, ce qui n'est pas un luxe finalement puisque Turrican est un jeu où l'on a jamais cinq minutes de répit, un jeu où il faut tricher. Il puise sans conteste son inspiration dans la fameuse saga de Capcom, **Megaman**, en un peu plus mature cependant mais le concept reste similaire, beaucoup d'ennemis, beaucoup d'items, beaucoup de pratique pour finir le jeu.

### EN CONCLUSION

**Pour :**

- + Chris Hülsbeck
- + Défoulant
- + Addictif

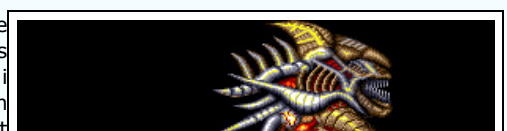
**Contre :**

- Pas très beau
- Beaucoup trop dur
- Trop de sauts en diagonale

**Intérêt Général :**

16 / 20

Turrican marque toute une époque placée sous le signe du jeu de plates-formes, sur micro en tout cas puisque ce genre a toujours été le fond de commerce des consoles. Malgré une difficulté qui aurait pu isoler le jeu pour les seuls hardcore gamers et un graphisme pas encore maîtrisé, Turrican parvient à sortir du lot.



graphisme pas encore maitrisé, l'ennemi parvient à sortir du jeu grâce à une bande son énergique qui s'intègre parfaitement à l'action intensive que le jeu propose, en plus de sa jouabilité excellente. Un titre vraiment défilant.

**Blood, le 20 avril 2007**



## Review

Factor 5 - 1990

Atari ST



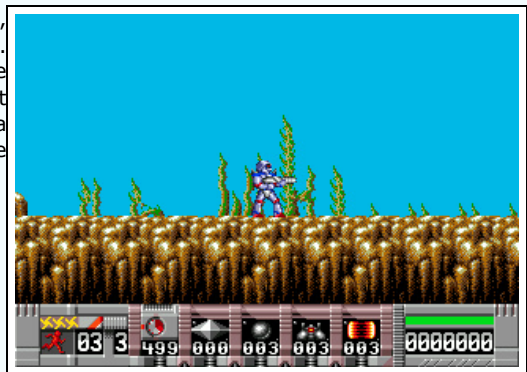
La version ST a été rognée de 15 pixels en largeur et 35 en hauteur, la version Amiga n'étant qu'en 304x215 à l'origine, on se demande bien pourquoi se découpage au cutter qui réduit fortement la visibilité et l'anticipation ? De plus, et c'est ça le plus grave, les musiques n'ont plus la même patate que sur Amiga, c'est devenu du bon vieux Soundchip avec peu d'instruments alors que, pour moi, cette aspect là tient une place primordiale pour trouver la force de finir le jeu. Une bonne version cependant.

## Review

Code Monkeys - 1991

Megadrive

Une nouvelle image d'introduction a été créer pour cette version, totalement dispensable lorsqu'on connaît l'illustration sur micro. Concernant le portage, la bande son est encore plus fantaisiste que sur ST, on reconnait bien les thèmes mais c'est franchement pas ça. Par contre, on a une meilleur résolution que sur Amiga avec un beau 320x224. Une version un peu trop formatée "console" je trouves quand même.



## Liens

[Turrigan Seta](#)

[Bronkos Turrigan Page](#)