

Turrican II



Test de la version : Amiga

Autres Supports : Amiga CD, Amstrad CPC, Atari ST, C64, PC DOS, ZX Spectrum

Développeur : Factor 5

Editeur : Rainbow Arts

Année : 1991

Langue : Anglais

Genre : Plates-Formes

Jeux similaires : Adventures of Quik and Silva - Jim Power - Mega Man X - Super Turrican - Turrican - Turrican 3

Classification Personnelle : Tous publics

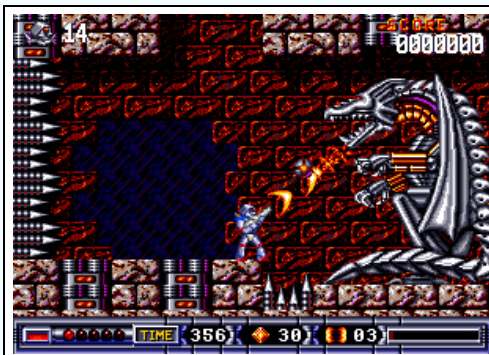


Turrican ricane peu, c'est un super héros qui aime tout passer au napalm, après une cure de désyntoxe qui semblait prometteuse, quelqu'un l'a bousculé dans la rue donc forcément, il a repris les armes, la combinaison en aluminium et son gros calibre pour faire régner sa justice, celle qui veut qu'une bonne douille soit une douille vide.

En croisière dans l'espace, vous et les autres membres de l'équipage êtes attaqués par un inconnu dont on ne connaît pas le nom, aussitôt dit, aussitôt fait, vous enfiler votre costume de Turrican en marmonnant "Tu ricanneras moins quand je t'aurais collé la tronche dans ton vomis".

Turrican est de retour un an après sa première mission car les super héros ne connaissent pas le chômage. Le but du jeu reste le même, à savoir, déambuler dans les niveaux, essayer de dézinguer le maximum d'ennemis sans se faire toucher, affronter des boss et tout faire péter. Il y a toujours deux niveaux qui dénotent sur l'ensemble, un qui met le joueur au commande d'un vrai shoot-them-up cette fois ci, petit clin d'oeil à **R-Type** avant le décollage, mais surtout, le dernier monde au style inspiré d'H.R. Giger, l'auteur de la créature le plus cauchemardesque de la galaxie, Alien.

Un vrai niveau Giger à présent, pas juste quelques formes organiques avec du marron et du jaune, un vrai level design, des tons gris, des bouches d'aliens qui vous happent dès que vous passez à proximité via la seconde mâchoire de la bestiole, des cocons, des créatures qui viennent se coller à votre visage mais aussi un clin d'oeil à Re-Animator, un classique du film gore avec une expérience du docteur Herbert West, les quatre doigts raccordés à un oeil, ce qui donne une bestiole immonde et très rapide, sorte d'araigné dans ces déplacements. Pour finir, on a des espèces d'ovules volant qui viennent nous attaquer, un monde vraiment très spécial avec une bande son tout aussi étrange.



La bande son justement, parlons-en, plus dynamique que pour son grand frère, les thèmes sont encore mieux adaptés à l'action et soulignent chaque moments forts. On a même droit à des paroles digitalisées à présent tel que le fameux "Power Up". La progression se fait dans des niveaux au style graphique assez différent parfois mais toujours très réussis, jamais surchargés et ne manquant pas de détails avec des parallaxes affichant des dégradés par exemple, encore un vrai travail de fond pour proposer enfin un graphisme au niveau du jeu. On retrouve principalement les mêmes armes en plus stylées cependant, plus efficaces également. L'animation est toujours aussi bonne, la jouabilité, toujours aussi nerveuse.

Les progrès et innovations de ce second opus sont incroyables quand on pense qu'il aura fallu attendre seulement un an pour avoir droit à ce résultat. Peut être moins innovant que le premier Turrican, celui-ci à tout de même le mérite d'avoir placé la barre très haute et d'avoir amélioré tout ce qui devait l'être comme les graphismes et les niveaux interminables. Il a aussi amélioré les musiques, il a donné une plus grande classe et une plus grande efficacité à l'équipement, plein de petites choses comme l'apparition de Turrican qui se forme de molécules. Tout ça pour faire de ce titre, un jeu de plates-formes aussi bon, aussi nerveux, aussi bien programmé que ce qu'on pouvait trouver sur console, si ce n'est mieux, l'apogée de Factor 5.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Graphismes
- + Bande Son
- + Monde Giger

Contre :

- Difficulté

Intérêt Général :

17/ 20

Si Turrican premier du nom était un grand jeu, celui-ci est incontestablement une petite bombe. Améliorant les graphismes, proposant des niveaux moins long mais plus intéressants et finissant l'aventure sur un monde Gigeresque jusque dans ces moindres détails, Turrican 2 mérite entièrement son succès car oui, c'est bel et bien l'un des meilleurs jeu de plates-formes sur micro.

Blood, le 30 avril 2007





Review

Factor 5 - 1991

Atari ST



Pareil que pour le premier, la fenêtre du jeu a été grandement rognée et la bande son a pris un sérieux coup. Turrlican n'étant pas d'une subtilité et d'une originalité hors du commun, l'habillage est important je trouve et donc cette version, même si elle reste correct, demeure totalement facultative pour finir le jeu lorsqu'on a déjà réalisé ça sur Amiga.

Review

Sun-Project - 1995

PC DOS

Sortie quatre ans après par un développeur inconnu, la version PC est franchement pénible à faire tourner aujourd'hui avec le son, la faute à un setup mal foutu et une gestion bizarre des drivers. Le jeu en lui-même est très beau mais les sprites ont été redessinés et Turrlican a vraiment une drôle de tronche à présent avec des sortes de grosses oreilles. Pour les curieux et courageux avant tout.



Review Universal Soldier

Code Monkeys - 1992

Super Nintendo



En 1992, Code Monkeys, ceux-là même qui avaient déjà porté le premier Turrlican sur Megadrive, ré-utilisèrent le moteur de Turrlican 2 pour les besoins de l'adaptation du film Universal Soldier. Sous les ordres d'Accolade, éditeur du jeu, on se retrouve donc dans la peau de Van Damme qui peut se transformer en roue dentée, faire un rayon de tir en laissant appuyer sur le bouton feu et l'on retrouve des musiques et des boss de Turrlican 2...

Review Turrlican 3

Factor 5 - 1993

Amiga

Deux années auront été nécessaires pour voir arriver Turrlican 3 ou le début de la fin. Une intro style manga nous accueille, on pourrait même parler de fan art tant le trait est imprécis et grossier surtout qu'à titre d'influence, Turrlican ressemblerait plus aux comics US je trouve. Mais le gros problème de ce troisième volet est l'abandon du tir continu et de la transformation en disque dentée, à la place, on a un grappin futuriste façon **Bionic Commando** qui n'apporte pas autant qu'on pourrait le croire. Attention cependant, le jeu demeure d'un bon niveau mais ne convaincra que les fans les plus mordues de la licence.



Liens

[Turrlican Seta](#)

[Bronkos Turrlican Page](#)

Avis

Amiga



Personnellement un de mes jeux de plateforme préféré, Turrlican II demeure la référence pour beaucoup de joueur et à juste titre. Turrlican était déjà superbe mais le 2 magnifie la maîtrise de



Factor V sur l'Amiga. On savait déjà le développeur allemand expert dans les shoot avec Katakis ou Denaris et on pensait avoir tout vu avec le premier Turrican mais le second est encore meilleur. Les graphismes sont fins et colorés, le personnage répons très bien à la manette, le scrolling est impeccable, les niveaux très vastes et variés. Reste les musiques inégalées, très rythmées dans style techno et fabuleusement orchestrées par Chris Huelsbeck sous un format appelé le TFMX et créé par le non moins fameux Jochen Hippel. Ce format permettait à l'Amiga de jouer 7 voix simultanément alors que théoriquement la machine ne peut en jouer que 4. A noter que Chris ne s'est pas occupé de toutes les versions, les musiques sur ST on était converti par Jochen Hippel.

Ranx