



Lotus Turbo Challenge 2

Test de la version : Amiga
Autres Supports : Amiga CD, Atari ST, Megadrive
Développeur : [Magnetic Fields](#)
Editeur : [Gremlin Graphics](#)
Année : 1991
Langue : Anglais
Genre : Course
Jeux similaires : [Chase H.Q.](#) - Lotus : The Ultimate Challenge - [Out Run](#)
Classification Personnelle : Tous publics



Lotus premier du nom a mis une grande claque aux simulations de course sur micro, il était plus que logique de voir pointer un petit frère mais la surprise n'est peut être pas aussi grande qu'on aurait pu l'espérer...

Lotus est de retour et c'est seul ou à deux que vous allez devoir remporter les sept courses que compte le jeu pour être designer gagnant, le meilleur, le plus grand et bien entendu, le plus fort.

Un an après le méga succès Lotus, Magnetic Fields nous revient avec ce second opus qui se veut plus paufiner. La première surprise est déjà le menu, bien plus esthétique et fonctionnel qu'avant. D'une simple pression sur les icones, vous allez pouvoir choisir entre le mode un ou deux joueurs, sur un seul ordinateur ou en réseau via un câble link, on aussi accès à un mot de passe permettant de se rendre sur un circuit aléatoire en vu de se faire la main. J'ai beau regarder, la difficulté a disparue, c'est sept circuits pour tout le monde. Aussitôt votre pseudo entré, le jeu commence et c'est là, une grande déception puisqu'il n'y a plus d'auto radio et l'on comprend dès le début de la course qu'on devra se contenter des bruitages durant le jeu, il n'y a que sur micro qu'on pouvait penser infliger ça aux joueurs, une course sans musique, enfin, retour au jeu à proprement parlé.



A deux joueurs, la seconde voiture est jaune, à un joueur, elle est toujours rouge, la marque du fabrique de la licence. Par contre, les autres concurrents conduisent toujours des lotus donc avec une esthétique similaire à la votre, par contre, les couleurs varient, elles ne sont pas toutes blanches mais je trouve ça encore léger, d'autres modèles auraient été sympa. A un joueur, le jeu est enfin en plein écran et les décors, même s'ils ne sont pas aussi fouillés qu'un **Out Run**, sont clairement plus travaillés que sur le volet précédent. La voiture a suffisamment d'essence pour la course à présent, encore un truc que je regrette car les pauses carburant donnaient un aspect tactique au jeu. Le voyant de distance entre le point de départ et d'arrivée a aussi jarter si bien qu'on ne sait jamais précisément si l'on est plus près du point de départ que de la ligne d'arrivée.



Les circuits se veulent plus des types d'itinéraires que des pays à présent, on retrouve donc un climat enneigé, un climat desertique, la ville, le brouillard, la pluie, etc... Sur la route, les concurrents zigzaguent encore plus que dans Lotus 1, probablement pour vous empêcher de passer et ça marche. Fini les quatre voix où l'on pouvait taper un pic de vitesse, on roule le plus souvent en deux voies où il sera nécessaire de slalomer. Chaque circuits est découpé en plusieurs check point à passer, pied au plancher comme dans **Out Run** pour gagner des précieuses secondes.

Un petit mot sur la musique donc, celle de l'introduction est particulièrement soignée, tout comme les petits morceaux entre les courses servant à présenter le prochain circuit, c'est d'autant plus dommage de ne rien avoir durant le jeu mais je pense avoir dit ce que je pensais de ça. Concernant la difficulté donc, elle est la même pour tout le monde et l'on a sept circuits en tout et pour tout, pourtant, le challenge n'en est pas moins élevé et chaque circuits devra être connu sur le bout des doigts pour être terminer puisqu'à présent, ils sont ouverts, on ne repasse plus deux fois au même endroit. Mention spéciale pour les deux dernières courses qui apportent des items sur la chaussée tel qu'un apport de temps et un turbo, c'est une mauvaise idée d'ajouter de nouvelles options à la fin d'un jeu. Finir le jeu n'offre ni véhicule, ni circuits en plus.

La version CD 32 n'est qu'un portage sans aucun changement.

EN CONCLUSION

Pour :

+ Graphismes

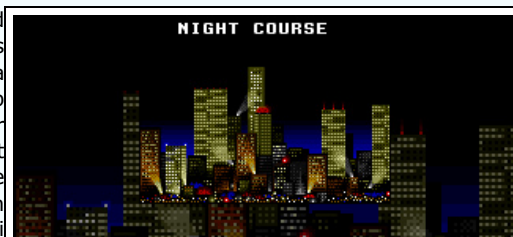
Contre :

- Pas de musique
- Difficulté trop élevé sur la fin
- Plein de bonnes idées de Lotus 1 finis à la poubelle

Intérêt Général :

14/ 20

Un bilan en demi teinte, Lotus 2 est plus beau que son grand frère, c'est indéniable, mais trop de bonnes idées ont disparus comme l'auto radio, la difficulté, le voyant de progression, la gestion de la panne d'essence et la difficulté est vraiment trop élevé vers la fin où il faudra connaître la position des items par cœur. Autant le premier Lotus fut une bonne surprise, autant cette version manque cruellement d'ambition. A l'époque pourtant, Lotus 2 était considéré comme la meilleur simulation automobile sur micro, ce n'est clairement plus le cas aujourd'hui.



et devant le manque de bonnes idées et les graphismes qui accusent le poid des ages, Lotus 2 ne convaincra que les nostalgiques.



Blood, le 27 février 2007

Le saviez-vous ?

Petite anecdote amusante, en 1992, soit un an après Lotus 2, Gremlin ré-utilisa quelques musiques du jeu pour un autre jeu de course produit sur Super Nintendo, **Top Gear**.