

Last Ninja II, The

Test de la version : Amiga

Autres Supports : Amstrad CPC, Atari ST, C64, Spectrum

Développeur : Consult Software

Editeur : System 3

Année : 1990

Langue : Anglais

Genre : Action/Aventure

Jeux similaires : Last Ninja III, The - Last Ninja, the - [Ninja Remix](#) - Vendetta - [Where Time Stood Still](#)

Classification Personnelle : Tous publics



Last Ninja revient sous un titre aussi pompeux que pompeux : Back with a Vengeance. Et si cette première conversion du hit de System 3 sur Amiga a été confié à un jeune studio, Consult Software, peu connu pour ces réalisations, on peut se demander si la qualité est au rendez-vous...

Vous pensiez être tranquille et en avoir complètement fini avec le terrible Shogun, Kunitoki sur l'île de Lin Fen et bien vous vous êtes bien foutu le doigt dans l'oeil. Sirotant votre petit sake à l'apéro (comprendre dès votre réveil) en face du mont Fuji, vous profitez d'une vie presque paisible après votre victoire contre le mal, bien sûr de temps en temps un ou deux touristes venaient prendre des photos du dernier ninja mais ça s'arrêtait là. Pourtant un beau jour un événement étrange survint : Une impression de déjà vu et la sensation que le mal était de retour. Soudain vous êtes aspiré dans un remake d'au coeur du temps, dont vous serez bien passé d'être le héros. Un peu étourdi, vous vous réveillez bien loin de votre contrée et du charme des cerisiers du Japon... y a des jours où il vaut mieux rester coucher.

System 3 a mis du temps à se lancer dans la transposition 16 bits de son plus gros succès 8 bits, on ne leur jettera pas la pierre mais attendre 2 ans après la sortie du jeu sur C64 pour une conversion, c'est un peu long. On peut penser que l'abandon du projet de la version **The Last Ninja** d' Eclipse (**Wings of Death**) sur Atari ST a pesé lourd dans la balance et a refroidi la société sur un nouvel investissement. C'est donc le studio Consult Software qui a hérité de ce projet et on ne peut pas dire que la firme était connue pour ses réalisations sur 16 bits : un éducatif avec **Donald duck**, un jeu plus que moyen **Dragon Spirit** ou encore un jeu budget **Little Puff in Dragonland**. On n'est donc pas super emballé par le choix de Consult Software pour relever le challenge imposé par la conversion ST/Amiga. Le pari de System 3 peu paraître très risqué, si c'est un échec commercial, la licence sur 16 bits sera quasi-morte et donc des profits moindres. Ne le cachons pas plus longtemps, le résultat est plutôt très mitigés et même si **The Last Ninja II** est sans doute la meilleure réalisation de Consult, ça n'en fait pas un jeu inoubliable sur Amiga.

Contrairement aux versions 8 bits, sur ST/Amiga les 2 premiers épisodes : **Ninja Remix** (version 16 bits de Last Ninja) et **Last Ninja II** ont été confiés à des équipes différentes, Eclipse et Consult Software, ce qui rend le résultat assez disparate sur bien des plans et c'est peut-être là que le bas blesse. Légitimement donc, je ne pourrai m'empêcher de comparer ces 2 versions sorties la même année (1990). En jouant **Last Ninja II**, on est ni déçu ni ébloui... la magie ninja a décidément bien du mal à opérer sur Amiga, qui est rappelons-le en 1990 quand même le meilleur micro ordinateur familiale de l'époque avec un prix avoisinant les... pfff ça faisait beaucoup en francs !! Bref on a plus de mal à épater le possesseur d'un 68000 à 7,14 Mhz sur machine gérant le mode HAM en 4096 couleurs en 640x512 que celui possédant un 6510 à 0,985 Mhz ... On est effectivement devant un jeu d'une autre époque et d'une autre machine, mais quel jeu !!! Mieux qu'une adaptation d'un bon vieux Stallone, le titre avait tout pour faire vendre.



Dire que vous étiez un grand Ninja et vous voilà réduit à piquer le pinard d'un codo.

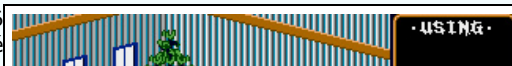
Au premier abord, ce qui choque un peu en jouant à **Last Ninja II** est la maniabilité somme toute ... assez est exécrable disons le franchement, mais que c'est mauvais !! Surtout quand on a déjà joué à **Ninja Remix** qui



Que des emmerdes, je vous l'avez dis !!! Nan mais là franchement vous l'avez bien cherché.

Speedking (paix à son âme) sur Amstrad a bien morflé. Bref vous n'arrivez pas trop à savoir pourquoi ni comment passer derrière ce foutu rideau et c'est un peu comme cela tout le long du jeu. Et c'est tellement mal foutu qu'un petit mouvement de travers et hop vous repassez le l'autre côté. Je dois être une quille car parfois je m'y suis repris 10 fois pour arriver à passer ce foutu rideau alors que ce n'est même pas une difficulté du jeu (mais merde c'est en plus que le premier écran), sans cesse j'étais renvoyé dans l'autre écran et contrairement à **Ninja Remix** les graphismes se dessinent petits à petits comme sur C64, donc ça rallonge encore plus les délais d'attente...arghh !! on a l'impression que le jeu enregistre encore vos mouvements pendant que les graphismes se dessinent à l'écran et donc quand c'est fini de charger il les exécute et là c'est la cata... la cata... la catastrophe !

Question graphismes c'est plutôt jolies et assez variés, en 16 couleurs... mais non plus top, en ce sens où on a une diversité



de niveaux (Central Park, la ville, les égouts...) qui manquent cruellement à **Ninja Remix** mais qu'au niveau finesse du dessin je préfère largement le premier, c'est un peu trop surchargé à mon goût. On a aussi l'impression que Last Ninja a mangé trop de patates sur l'île de Lin Fen, qu'il s'est ankylosé ou alors que c'est un nain déguisé en Ninja. Sinon les ennemis sont plus variés que sur **Ninja Remix** et on va pas d'en plaindre, mais aussi plus difficile à combattre, en fait simplement plus intelligent car l'IA était le gros point noir de **Ninja Remix**. Chose nouvelle aussi ils reprennent petits à petits des forces et au bout d'une dizaine de secondes, ils se relèvent... le jeu n'étant déjà pas super facile, ça complique bien la partie, la super parade consistant le plus souvent à les éviter en sautant.



Machinalement, les gens viennent vers vous le coeur sur la main. Bon dégage je finis ma partie de Final Fight !

Sinon pas de bruitages non plus sur cette version, la musique est loin des superbes partitions de Jochen Hippel... et disons le aussi plutôt mauvaise... bref on a du mal s'accrocher alors que pourtant sur C64 le jeu est meilleur que son prédécesseur. Et Pourtant j'ai voulu le finir, m'accrocher jusqu'à la fin en me disant qu'il y a toujours du bon dans un jeu bancal et que ça s'arrangerait petit à petit, je m'adapterai au maniement spécial du joystick et que mon visage s'illuminera en finissant le jeu... Peine perdu la fin est aussi nul que sur le premier et vous vous coincez toujours autant dans le décor. Je me souviendrai longtemps de ce passage dans le niveau The Basement où vous êtes en haut d'une plateforme et que vous ne voyez que vos pieds et ceux de votre ennemi qui vous inflige des coups et que vous tapez sans voir ce que vous faites jusqu'à ce qu'un des 2 s'écroulent... bref pitoyable!!

Je finirai en disant que System 3 s'est donc un peu pris les pieds dans le tapis, il n'aurait jamais dû à mon sens faire réaliser **Ninja Remix** et **Last Ninja II** par des équipes (aussi ???) différentes. Chaque jeu apporte sa pierre à l'édifice mais comme l'architecte a changé entre temps, le jeu est bancal et fini par s'écrouler.



Je le savais que c'était une impasse, un présentiment Ninja.

A noter que le packaging du jeu était quand même bien foutu et qu'une version deluxe est sortie à quelques milliers d'exemplaires. Elle incluait un masque Ninja, un Shuriken, une carte en 3D... on est certes loin des goodies des jeux Meurtres à ... mais c'est assez rare pour le signaler. Je ne m'attarderai pas non plus sur les versions 8 bits de **Ninja Remix** qui sont des versions améliorées de **Last Ninja II** ... enfin amélioré !! tout de suite les grands mots disons qu'il ont changé juste la zic et que le dessin du ninja en bas à droite à l'air d'avoir choppé la gastro.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Diversité des décors
- + Aventure un peu plus longue

Contre :

- Maniabilité désastreuse !
- On se coince dans les décors
- En dessous de Ninja Remix

Intérêt Général :

12/ 20

Finalement, la version 16 bits de **The Last Ninja II** ne convainc pas. Mauvaise maniabilité, difficulté mal dosée, graphisme moyen et surtout les bugs avec le décor. On comprend un peu mieux la déception de System 3 face à cette transposition plutôt bâclée de son hit C64 et aussi qu'il ait finalement sorti **Ninja Remix** en réglant leur différends avec Eclipse. **Last Ninja II** n'est donc pas un super mauvais jeu sur 16 bits mais il ne fallait pas l'acheter c'est sûr et **Ninja Remix** lui est bien supérieur sur beaucoup de points. Alors on ne peut s'empêcher de rêver à ce qu'aurait pu donner une version de **Last Ninja II** par Eclipse... dommage.

Ranx, le 24 avril 2007

Review

C64



C'est de notoriété publique, la meilleure version de **Last Ninja II** est celle sur C64... tout comme le premier jeu d'ailleurs. La jouabilité y est bien meilleure, les graphismes sont colorés et fins. Le jeu surprend là où on l'attendait pas, au point qu'il est même supérieur à **The Last Ninja**. La version C64 a été le plus gros carton de System 3 avec près de 5 millions d'unités vendues !! Même la musique sound-chip du C64 est mieux que celle 16 bits... bref quand on maîtrise mieux un C64 qu'un Amiga, ça donne **Last Ninja II**.

Review Last Ninja III, The System 3 - 1991

Amiga



Alors là, la série a touché le fond. Après une introduction animée où l'on voit votre héros gravir une tour et tuer un garde dans le dos (quel dignité ce Last Ninja !!!), on trouve un jeu sans grande saveur mais aussi moins bon que ces 2 prédécesseurs. Bon la maniabilité est un peu meilleure et les musiques ne sont pas mal mais le reste... pouahhhh !!! décors ideux, ennemis bof, chargement lent (certainement dû à la protection) et finalement on se lasse très vite du jeu. Enfin une petite pensée pour les développeurs de la version CD32 qui ont dû s'arrêter quand ils se



possesseurs de la version CD32 qui ont du vire rouge quand il se sont aperçu que leur version CD n'était qu'une copie de celle disquette ... quand l'arnaque touche le fond ca s'appelle **Last Ninja 3**.