

## Ninja Gaiden



**Titre Original :** Ninja Ryukenden

**Titre Alternatif :** Shadow Warriors

**Test de la version :** Arcade

**Autre support :** Super Nintendo, Megadrive, Atari ST, Amiga, Nes, Lynx, Tiger Handheld, ZX Spectrum, C64, Amstrad CPC, PC, Game Gear, Master System, Turbografx-16, Game Boy

**Développeur :** Tecmo

**Année :** 1988

**Langue :** Japonais

**Genre :** Beat-them-all

**Similaire à :** [Mystic Warriors](#), Shinobi

**Classification Personnelle :** Tous Publics

**Réalisation du test :** 8 Juillet 2005

### Avant Propos



Ninja Gaiden n'est pas un jeu mais une saga, je vais aujourd'hui parler de la version la plus connue, à savoir, l'arcade. Un difficile voyage se profile à l'horizon mais rien ne saurait arrêter un ninja...

### Test

A l'origine il y a une trilogie de jeux de plates-formes sur Nes, puis, devant le succès, une suite fut mise sur pied sur arcade cette fois en premier lieu pour le marché US apparemment. Le succès fut tel qu'elle fut convertie sur un grand nombre de supports et resta dans les mémoires jusqu'à ce qu'un nouvel épisode sorte l'année dernière sur Xbox.

Le principe est un peu le même que les volets précédents, Ninja Gaiden est un compromis entre beat-them-all et jeu de plates-formes ou vous allez devoir évoluer à travers un scrolling jusqu'au boss. Seulement voilà, des sales types sont là pour ralentir votre progression alors il vous faut réagir. C'est ainsi que vous aurez l'option, outre de les frapper et de les projeter, de sauter d'un étage à un autre pour les esquiver, courir contre un mur et ainsi vous retrouver derrière eux ou encore vous accrocher à une barre et en expulser tout un paquet avec un bon coup de pompes.



*On n'attend pas le bonhomme rouge quand on est un ninja !*

Le jeu n'est pas vilain sans pour autant nous impressionner hormis le premier et le dernier niveau. La musique en revanche est mythique et résonne dans nos têtes. L'animation est correcte, les bruitages aussi. Par contre, en solo, la difficulté est à se tirer une balle, surtout le dernier niveau où l'on devra affronter à nouveau tous les boss plus un nouveau mais surtout, les "continues" reprendront uniquement au début du niveau, sauvegarde obligatoire. Il n'y a pas de touche pour parer les coups, ainsi lorsque vous êtes pris en sandwich ou qu'un ennemi commence un enchaînement sur vous, impossible de se dégager. La gamme de coups est vraiment trop limitée surtout que la projection se fait avec deux boutons...



*L'épée contre les poings*

Qu'il est jouissif d'attraper un ennemi et de l'envoyer s'éclater contre une cabine téléphonique pour ainsi récupérer un item. A l'opposé, il vaut mieux éviter les mecs avec un tronc d'arbre qui n'hésiteront pas à s'en servir contre vous. Ça défoule mais au bout d'un moment, on a hâte de voir le bout du tunnel, fatigué de perdre si facilement et de toujours reprendre à un "check point". Petite anecdote, Ryu a fait son premier retour après plusieurs années à travers la trilogie **Dead or Alive** dès 1997, célèbre jeu de baston à un contre un, toujours de Tecmo.

### Conclusion

Ninja Gaiden a fait parler de lui, il est devenu une légende ou plus exactement la trilogie sur Nes. Je comprends parfaitement le choc qu'on a pu ressentir en voyant débouler cette version en 89 mais force est de constater que le temps ne lui a pas fait de cadeaux et qu'outre un jeu agréable, il aurait été souhaitable de revoir radicalement la difficulté pour permettre à tout le monde de le finir. Vous savez donc à quoi vous attendre en solo, par contre avec un pote, c'est un pur jeu de bourrin et vous devriez franchement pas rencontrer de soucis particulier.

**Blood**



Pour	Contre
<ul style="list-style-type: none"> <li>Un classique...</li> <li>Envoyer un gars contre une cabine</li> <li>S'accrocher à une barre et l'atter un groupe de persos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>C'est pas un jeu solo en fait</li> <li>Seulement 3/4 type d'ennemis ?</li> <li>Pas assez de coups</li> </ul>
<p>Note : 14/20</p>	

**Version Amiga par Teque [1990]**  
Curieusement, après leur carnage sur **Strider**, Teque nous a servi finalement une très bonne conversion, moins belle mais qui se distingue uniquement par le fait qu'il n'y ait plus les bruitages. Cela n'est pas foncièrement pénalisant et en contrepartie, Ryu bouge mieux et l'absence d'un second bouton ne se fait pas trop sentir, on a même droit à la résolution d'origine, sans menu, donc plein écran ! Du très bon travail.

**Version Super Nintendo par Tecmo [1995]**  
Il ne s'agit ni plus ni moins que du portage de la trilogie de la Nes.

**Version Turbografx-16 par Hudson Soft [1992]**  
Adaptation de la version Nes.

**Version Megadrive par Sega [1992]**  
Une honte ! Sega n'est pas réputé pour ce genre de travail. Ici tout a été remanié. La jouabilité est infecte, la bande son ne s'en tire pas mieux et la difficulté est inexistante, j'ai passé le premier niveau, plus le boss, sans me faire toucher une seule fois ! Quand aux niveaux, on a droit à un tripatoouillage ainsi le premier niveau est la fin du second sur arcade et le second niveau est le début du troisième sur arcade. Une insulte pour les joueurs...

**Lien**  
[Ninja Gaiden Homepage](#)

