

Ninja Mission

Atari ST

Généralement les beat-them-all et les micros ça fait deux. D'un côté on a les adaptations ratées de bornes d'arcades, de l'autre on a des petits jeux développés par des inconnus, plagiant sans scrupules leur grand frères et n'apportant qu'une maniabilité pénible et rédibitoire. Il existe cependant quelques exceptions, des jeux de combats développés uniquement pour les ordinateurs ou par de vrais développeurs micros prenant leur temps pour paufiner le programme. C'est le cas ici avec Ninja Mission, petit jeu de combat sans prétention mais bien fun.

Sculptured Software/Mastertronic. 1986/1987. Beat-Them-All.



Je n'ai pas trouvé une ligne de scénario pour ce jeu, en gros vous devez enchaîner les niveaux au sein d'un temple Shaolin et tuer tous les vilains pas beaux sur votre passage.

La musique est très old school, omniprésente mise à part pendant les combats mais elle est vraiment sympatoche, les graphismes quand à eux sont tout à fait correct, les bruitages également sont de bonne facture, aucune fausse note.

Ninja Mission n'est pas un gros jeu à l'opposé de Double Dragon par exemple, c'est en revanche un pure jeu de défoulement en solo. Le nombre de mouvements est intéressant également, on peut ainsi balancer des shurikens, utiliser le sabre, faire une balayette, coup de pied, coup de poing et coup de pied sauté, tout ça avec un seul bouton, c'est quand même pas mal du tout. Les combats s'enchaînent sans beaucoup d'originalité mais la durée de vie n'étant pas énorme, on a pas vraiment le temps de s'ennuyer.



Vas-y approche ! [Atari]

D'après ce que j'ai trouvé, NM semble être l'adaptation du jeu d'arcade du même nom développé pour et par Arcadia (ceux là même qui ont développés Double Dragon sur Micro) et Mastertronic sur une sorte de borne hybride à base d'une carte mère d'Amiga 500. Si vous avez plus d'infos, n'hésitez surtout pas. Les premières conversions ont été faites en 1986 sur Atari 800, C64 et CPC avant de s'attaquer l'année suivante aux versions micro 16 bits, même le PC n'a pas été oublié.

Quand à Sculptured Software, leur maîtrise de la conversion de jeux d'arcade ne les a pas laissés dans l'anonymat même si aujourd'hui la société n'existe plus. Ils ont développés un certains nombres de jeux de baston comme Punisher ou Mortal Kombat principalement sur Megadrive et Super Nintendo avant de réaliser plusieurs Star Wars pour Lucasfilm.

Ninja Mission est donc un bon petit jeu bien fun, une petite heure devrait vous suffire à le torcher et il n'y a pas vraiment de fin (il faut retourner au premier tableau après avoir tué tous les ennemis et ramassés toutes les fioles). Un de mes premiers jeu de combat sur Atari et j'en garde un très bon souvenir, même aujourd'hui. Idéal donc pour passer un bon moment sans se prendre la tête.

Intérêt _____ 14/20 

Version Amiga

Si l'animation des personnages et les coups sont clairement plus réalistes et jouent donc en faveur de cette version, il n'en va pas de même pour le reste du jeu qui a déjà une fenêtre redimensionnée, une saccade dans le coup de pied retourné, une palette moins riche donc moins de détails dans les graphismes mais surtout des musiques et bruitages vraiment pauvres. L'idéal serait un mix des versions ST & Amiga. Ne partez pas en courant cependant car cette version est quand même agréable pour l'animation du ninja.



Tiens, dans ta gueule ! [Amiga]

Blood



Langue	
Config Atari	Steem + Tos 1.62fr + 2Mo
Config Amiga	Winuae config A500 fidel
Voir aussi	Shinobi, Ninja Gaiden
Mot de passe	www.aitp.fr.st
Téléchargements	0,4Mo 0,1Mo
Solution	
Manuel	

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

