

Shinobi III



Titre Original : Super Shinobi II

Test de la version : Megadrive

Développeur : Sega

Année : 1993

Langue : Français

Genre : Plates-Formes

Similaire à : Shinobi, Shadow Dancer, [Mystic Warriors](#), [Kujaku Oh 2](#)

Classification Personnelle : Tous Publics

Réalisation du test : 13 Février 2006

Avant Propos

Shinobi, le célèbre ninja de Sega revient sur Megadrive pour sa plus grande aventure. Il va encore une fois devoir courir après Zeed mais les ninjas ne connaissent pas la lassitude. Devant le résultat, nous non plus.

Résumé



L'organisation terroriste Zeed est de retour après s'être pris trempe sur trempe lors des précédents épisodes. Alors que vous savourez un thé et vous laissez bercer par la chute des feuilles, quelque chose en vous vous dit "on a besoin de toi, met un slip, tu vas pas sortir comme ça ?". Mais le doute est présent, une seconde voix se fait entendre, "y'en a marre de ces suites au scénario bidon, va te coucher". Laquelle allez-vous écouter ?

Test

Shinobi est une licence prolifique pour Sega puisqu'elle donna naissance à douze volets que je détaillerai à la fin du dossier.

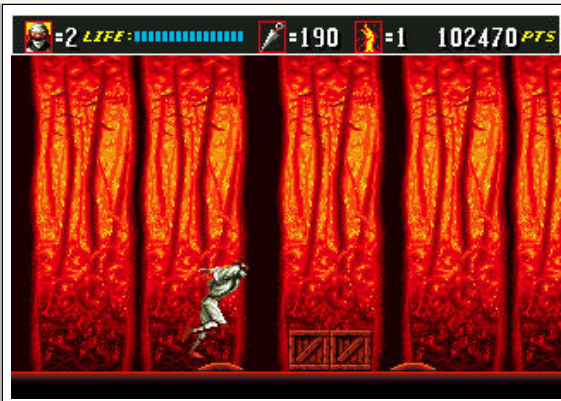
Shinobi III est donc, comme les volets précédents, un jeu de plates-formes. Sept mondes vont devoir être franchis pour affronter le supra méchant et lui mettre la branlée du siècle. Chaque monde est divisé en niveaux, le premier est souvent anti conventionnel tel qu'une course à dos de cheval, une série de sauts sur des rochers ou encore en train de surfer sur une mer quelconque. La fin de chaque monde est matérialisée par un boss.

Shinobi peut marcher, depuis tout petit il peut aussi courir et c'est là une grande amélioration puisqu'il ne le pouvait dans les épisodes précédents, pauvre garçon. Il peut également sauter, envoyer des shurikens, limités par leur nombre, et utiliser un combo. Avec un peu de pratique, il peut également s'accrocher sur une paroi et atteindre le sommet, grâce à des sauts perpendiculaires. Il peut enfin effectuer une roulade en plein vol et même en profiter à ce moment-là pour envoyer une série de shurikens, très utiles pour les passages qui grouillent d'ennemis. Chaque niveau est parsemé d'items qu'il sera nécessaire de ramasser pour mettre toutes les chances de son côté pour l'ultime combat qui vaut son pesant de cacahuètes même s'il y a une astuce, comme avec tous les boss mais chut, j'en ai déjà trop dit.

Parmis les items, il y a des bombes à détonation, ce qui oblige à faire attention pour ne pas donner raison à la vieille expression qu'on connaît tous, à savoir "ramasse pas de trucs dans la rue". Mais surtout, et c'est là que c'est intéressant, il y a des combos. Par simple pression sur la touche "Start", il vous sera possible de choisir votre combo et là, il y en a pour tous les goûts. Une protection, une super attaque de la mort qui tue à base de trois jets de flammes, un combo qui vous clonera en trois exemplaires et enfin le dernier, l'arme ultime en quelque sorte qui régénèrera votre santé, au prix d'un crédit.

Le jeu est en 34 couleurs, soit la palette maximum de la Megadrive, même si je trouve le résultat inégal, surtout les usines qui manquent cruellement de charme, contrairement au niveau dans les bois, très convainquant. La musique est de bonne qualité et suit vos péripéties sans jamais lasser, un très bon point. Les boss sont parfois très imposants, en témoigne la capture d'écran de ce test qui parle d'elle-même. Je voudrais seulement en profiter pour passer un coup de gueule sur la qualité des sprites. Petit rappel historique, Shadow Dancer sur Megadrive, le sprite de Shinobi était en 16 couleurs, animé par six images lorsqu'il marche. Ici, trois ans plus tard, le sprite de Shinobi ne dispose que de 8 couleurs et le nombre d'images lorsqu'il marche est identique, offrant ainsi une animation, pas ratée, non, mais vraiment à la traîne pour son année, surtout au vu des confrères du moment tels qu'Aladdin, Cool Spot ou Earthworm Jim, qui sont des références absolues en matière d'animation.

Shinobi III est un bon condensé des épisodes précédents. On retrouve ainsi beaucoup de Shinobi II tels que le sprite (en moins ridicule cependant), la répartition des couleurs, la construction des niveaux sans bombes ou



enfants à délivrer. Cependant, une chose importante le distingue du lot, il est finissable. On peut, enfin, anticiper les ennemis et les pièges, battre les boss en moins de dix parties, la difficulté a considérablement été baissée pour notre plus grand bonheur car les épisodes précédents obligeaient souvent à connaître un niveau par cœur pour savoir quand le type surgirait, quand il faudrait se baisser. Ici, on peut enfin prévoir à l'avance les problèmes et l'on n'est pas obligé de perdre une vie pour comprendre son erreur, ce qui est vraiment une très bonne chose mais en fera peut-être, finalement, un moindre challenge pour ses fans de la première heure.

Conclusion

J'ai décidé de tester directement le troisième épisode de Shinobi car il réunit, selon moi, toutes les bonnes initiatives de la saga avec une difficulté revue à la baisse. J'ai sauvegardé, oui, je le confesse car vers la fin... Mais c'est le lot de tous les jeux, non, ici on peut enfin apprécier un Shinobi plus charismatique que jamais dans des lieux très divers et les nouveaux mouvements du ninja en font un pur jeu de plates-formes à présent. Mon épisode préféré.

Blood



A ninja knows no fear !



Pour

- 🔪 Shinobi, encore plus charismatique
- 🔪 Les mouvements
- 🔪 Difficulté revue à la baisse

Contre

- 🔪 L'animation, on est en 93, bordel !
- 🔪 La fin, bien corsée
- 🔪 Les niveaux dans l'usine avec les militaires



Telechargement



Mot de Passe : www.aitpast.com

Version MD : [Ici](#)



Shinobi sur Arcade [1987]

Là où tout est parti. Shinobi a su s'imposer en créant un jeu basé autour d'un ninja dans un univers néo-féodal où l'on devait sauver des enfants et renverser une organisation terroriste. Les boss étaient assez coriaces à battre et le déroulement des niveaux réservait son lot de surprises (Spider-Man !) et d'énervement puisque les ennemis surgissaient ou frappaient n'importe où et n'importe comment de telle manière qu'il fallait connaître chaque niveau par cœur pour espérer le passer sans soucis. De plus, il n'y avait pas de barres d'énergie, donc

chaque coup reçu était mortel alors qu'il y en avait sur la version Master System, donc la chose était voulue. Un classique pour les gamers.



65 couleurs

Shadow Dancer sur Arcade [1989]



110 couleurs

Deux ans après, il fut décidé, devant le succès rencontré, de continuer l'aventure. Plus qu'une vulgaire suite, Shadow Dancer a innové sur de nombreux points dont la recherche de bombes et non plus d'enfants, un nouveau design pour Shinobi, mais surtout, son loup lui permettant d'attaquer des ennemis cachés. Le jeu est une vraie petite réussite même si la difficulté est toujours aussi élevée.

Shadow Dancer sur Megadrive [1990]

Shadow Dancer fut donc converti tel quel de l'arcade vers la Master System et sur micro 16 bits entre autres. Pour la Megadrive cependant, il fut décidé de lui offrir une version alternative, ainsi il s'agit là d'un jeu différent. Le résultat est toujours aussi convainquant et le loup est bien plus rapide. Le sprite de Shinobi est encore plus beau et les niveaux jouissent de différents effets qui prouvent que les programmeurs ont fait un gros travail pour offrir un résultat, graphiquement bluffant. La difficulté est peut-être moins élevée que sur arcade mais les boss sont toujours aussi tenaces.



22 couleurs

Revenge of Shinobi sur Megadrive [1990]



28 couleurs

La même année que Shadow Dancer sortit un autre titre sur Megadrive, Revenge of Shinobi. Malheureusement, il est possible que ce soit la même équipe qui se soit vue confier les deux jeux, ce qui pourrait expliquer la faiblesse de cette revanche par rapport à Shadow Dancer, due à une surcharge de travail dans ce cas. Pour la première fois, la licence Shinobi prend une autre tournure en proposant un titre qui lorgne vers le jeu de plates-formes. Finis les gamins à sauver, on doit à présent tracer, ramasser des items, et les décors sont plus féodaux que contemporains. Le résultat est une prémisse à Shinobi III tant il manque des mouvements et l'animation de Shinobi est discutable.

Cyber Shinobi - Shinobi Part 2 sur Master System [1990]

Pour une raison qui m'échappe, alors que la Megadrive commençait à s'imposer comme la console d'excellence qu'elle était, Sega prit l'initiative de développer un nouveau Shinobi sur sa 8 bits. Le résultat est mauvais, surtout après avoir goûté aux précédents opus. Musique horripilante, on ne peut plus lancer de shurikens, tous les ennemis doivent être éliminés avant d'avoir accès au scrolling suivant. En terme de jeux 8 bits, il exploite peut être les capacités de la Master System, je ne sais pas, mais par rapport à la saga Shinobi, il fait tache.

GG Shinobi sur Game Gear [1991]

GG Shinobi (pour Game Gear Shinobi) est un petit jeu de plates-formes qui lorgne vers Revenge of Shinobi. Le résultat est sympathique mais n'entrera pas dans les mémoires.

GG Shinobi II - The Silent Fury sur Game Gear [1992]

On reprend les mêmes et on recommence, GG2 est plus un add/on et manque cruellement d'innovations.

Shinobi Legions / Shinobi X sur Saturn [1995]

Cet épisode est en FMV (Full Motion Video, avec des acteurs), le résultat semble donc assez risible avec son lot de gaillards en collants. Quand on se rappelle déjà du Street Fighter en FMV sur PSX, ça fait peur...

Shinobi sur PS2 par Overworks [2002]

En 2002, Shinobi a fait un retour remarqué sur PS2. Il a remporté un bon succès même s'il ne semble pas avoir entièrement convaincu le nouveau public.

Revenge of Shinobi sur GBA par 3D6 Games [2002]

Dernier épisode en date en 2D depuis Shinobi III, Revenge ne brille pas par ses qualités. Shinobi est bleu flashy, les décors sont très colorés et seuls deux boutons permettent d'interférer avec le décors, rendant la jouabilité médiocre. Une pure suite commerciale qui ne convaincra que les aficionados de la franchise.

Nightshade sur PS2 par Wow Entertainment [2004]

Dernier épisode en date, Nightshade tranche avec le reste de la série en confiant le rôle principal à une femme. L'évolution se fait, quant à elle, dans des décors ubains avec des ninjas futuristes.