



Ninja Remix

Test de la version : Amiga

Autres Supports : Amstrad CPC, Atari ST, C64

Développeur : Eclipse

Editeur : System 3

Année : 1990

Langue : Anglais

Genre : Action/Aventure

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

Classification Personnelle : Tous publics



Allons droit au but The Last Ninja est le plus gros succès sur Commodore 64 avec plus de 750 000 exemplaires vendus rien que sur cette machine et 2 millions tous supports confondus. Ninja Remix n'est ni plus ni moins la conversion 16 bits, un peu tardive, du hit de System 3. Alors un des meilleurs jeux C64 donne t-il aussi un des meilleurs jeux 16 bits ?

Kunitoki, le shogun diabolique du clan Ashikaga enviait depuis longtemps le pouvoir et les talents de la confrérie Ninja. Pensant que le seul moyen de se procurer les secrets de leur puissance était de les détruire, il utilisa la magie noire pour invoquer les esprits diaboliques vers l'île de Lin Fen, lieu de pèlerinage des Ninjas. Les frères d'Armakuni et tous les Ninjas furent décimés par le terrible shogun, en tant que dernier ninja, Armakuni part sur l'île régler ses comptes avec Kunitoki.



Le colin-mayard des ninjas

La série des Last Ninja est composé de 4 épisodes : **The Last Ninja** sorti en premier sur C64 en 1987, **The Last Ninja II** (1988), **Ninja Remix** et **The Last Ninja III** (1991). Le premier jeu connut un succès phénoménale sur C64, il se présente comme un jeu d'action-aventure qui adopte une vue en 3d-isométrique, entendait par là que la perspective adoptée donne une fausse impression de 3D plus proche graphiquement de « **The Great Escape** » ou « **Where Time Stood Still** » de Denton Design que de « **L' Ange de Crystal** », très à la mode sur les 8 bits mais beaucoup moins sur ST/Amiga. **Ninja Remix**, sur 16 bits est en fait la conversion de **The Last Ninja**. Le jeu alterne les phases de combat assez simples dans l'ensemble (voir rébarbative) et les puzzles à résoudre. Votre personnage pourra ramasser différentes armes ou objets dans

un niveau pour les utiliser dans un autre donc faite attention à ne rien oublier. Le maniement du personnage a pu en surprendre plus d'un et c'est même en cela que le jeu divise autant, on aime ou on n'aime pas cette gestion. Par exemple la manette vers le haut fait avancer votre ninja vers le haut mais sans que le personnage ne se retourne ainsi votre ninja peut marcher à reculons se qui dans certains cas pose problème et peut engendrer des crises de nerfs par exemple si un ennemi vous bloque entre le décor et vous frappe dans le dos, pour vous retourner vous devez faire un demi-tour avec la manette... un peu déstabilisant au départ mais on s'y fait un peu à la longue même si on remarquera que cette capacité n'est utilisé qu'à un seul passage dans le jeu au niveau 2 pour descendre de la montagne. Les écrans s'enchainent et parfois votre positionnement sur l'écran suivant est assez différent à ce que l'on pouvait attendre avec malheureusement aucun scrolling entre les transitions d' écran, cela aurait été pourtant un plus pour les versions 16 bits. On remarquera aussi que sur C64 quand vous arrivez à l'écran, les graphismes se dessinent petit à petit comme cela était le cas sur **Last Ninja II** sur 8/16 bits, dans cette version ce n'est plus le cas, il s'affiche immédiatement et ce n'est pas forcément un mal.

En tout six niveaux composent le jeu : La jungle (Wastelands), Les déserts (Wilderness), Les jardins du palais (Palace Gardens), Les cachots (Dungeons), L' entrée du palais (Lower Palace), L' intérieur du sanctuaire (Inner Sanctum) . Le tout avec peu de surprise en général car les niveaux se suivent et se ressemblent beaucoup avec un bémol pour le niveau 5 qui consiste uniquement à tuer 2/3 ennemis pour entrer dans le palais du shogun.

L' IA des ennemis est vraiment nulle et je pèse mes mots car les ennemis ne se dirigent pas forcément vers le joueur mais vers le chemin où il est censé arriver le plus souvent, donc parfois vous entrez dans une pièce et l'ennemi va vers le côté opposé, ça c'est de l' IA. La variété de leur coup n'égale que le nombre d'ennemis différents qui vous sont proposés c'est-à-dire moins que les doigts d'une main. Certains passages réclament aussi de l'agilité voir de la chance comme pour traverser une rivière et ça arrive au début assez souvent.



Vous avez enfin retrouver votre frère, enfin une partie

La durée de vie est relative courte dès lors où vous connaissez l'usage des objets, 30 minutes vous seront suffisants pour le finir (20 minutes pour les ninjas du joystick) et seul les chutes dans les rivières vous ralentiront. Les combats sur Amiga/ST sont assez simple comparé à la version C64 puisqu'il vous suffit au tout début, d'aller à droite, de tuer un ennemi à main nu pour atteindre le premier objet indispensable : le Katana. Ensuite FEU + DROITE et vous tuez vos ennemis en 2 temps 3 mouvements (il faut juste acquérir un petit rythme).



Bon on dira quand même que les musiques sont superbes, normal me direz-vous car elles sont signées Jochen Hippel. Compositeur très connu sur ST/Amiga avec des partitions aussi célèbres que **Wings of Death** (Thalion) ou les fameux **Turrican** (Factor 5). Et que les graphismes sont fins et colorés, simple et efficace car **Ninja Remix** ne tire pas son intérêt premier dans ses graphismes mais dans vos réflexes et votre capacité à résoudre les énigmes. Par contre côté bruitage c'est le silence total, rien, niet, nada, que dalle...

Globalement cette version du premier jeu est bien au dessus de



Globalement cette version du premier jeu est bien au dessus de l'immonde version de **Last Ninja II** sur 16 bits (attention je ne parle pas des superbes versions C64 !). System 3 ayant était déçu par la précédente conversion du studio Consult, elle a décidé de régler ces différents avec Eclipse pour enfin sortir cette

version.

EN CONCLUSION

Pour :

- + Enfin The Last Ninja sur 16 bits
- + La musique de Jochen Hippel

Contre :

- Clairement en dessous des capacités de la machine
- Absence de bruitage
- Le Colin-Mayar sur les rivières, on a que ça à foutre !
- S'accrocher autant pour voir une fin aussi pourri

Intérêt Général :

15/ 20

Ninja Remix est arrivé bien tardivement surtout si on le compare à la version bêta faite par l'équipe d' Eclipse sur Atari ST en 1988, graphiquement c'est identique avec quelques efforts sur la maniabilité et l'ajout des superbes musiques de Jochen Hippel. On peut se dire que l' Amiga aurait pu mieux faire en proposant par exemple des graphismes en 32 couleurs, des bruitages, un niveau supplémentaire ou une fin digne du 16 bits mais tant pis ... on aime ou on n'aime pas ! Le gros problème est que le meilleur jeu C64 ne donne pas le meilleur jeu 16 bits surtout quand il s'agit d'une simple conversion. Le charme du jeu original y est toujours, je pense que ceux qui ont connu la version C64 gagne à connaître cette version assez jolie graphiquement, un peu simple au niveau des combat mais surtout bien rythmé musicalement.

Ranx, le 30 mars 2007

Review

Atari ST

Fidèle graphiquement à son aîné, on dénote dans la version Atari ST une animation plus lente, des musiques assez sound-chip et bien moins rythmées que celles Amiga. Le remix de la version Commodore est superbe et conforme à l' original tandis que le son du ST est plus nasiard, une minute ca va, deux minutes ca passe mais trois c'est la crise de nerf assurée.

Review Last Ninja, the System 3 - 1987

C64



The Last Ninja n'a pas volé sa réputation de meilleur jeu sur Commodore 64 tant le jeu est réellement surprenant, la mélodie signé Anthony Lees est une petite merveille. On n'a plus l'occasion de penser qu'un bon concept n'est rien sans une réalisation graphique à la hauteur. **The Last Ninja** tord le coup aux principes en nous remettant un peu les pieds sur terre, s'il date de 1987 fort est de constater que les exigences du joueur ont été déplacé mais que le plaisir du jeu reste le même. De nos jours on a juste placé la barre plus haute avec des investissements colossaux, des équipes immenses... hier, en fait il y a 20 ans on faisait un jeu comme **The Last Ninja** avec 3 personnes, beaucoup de talents, un peu de magie (Ninja de préférence) et le reste c'était la part de rêve que le joueur se

donnait, l'imagination et la création était à notre porté, se dire qu'un jour peut être chacun de nous pourrait faire dans sa chambre un jeu comme **The Last Ninja** et lui aussi peut être faire rêver d'autres petits Ninjas.

Les bruits de couloirs

Quelques rumeurs circulent sur l'idée originale de **The Last Ninja** en particulier qu'elle viendrait d'une équipe hongroise qui était composé d'une partie du groupe Andromeda Software (Caesar the Cat, Tetris). L'équipe envoya une démo à System 3 qui dépêcha Hugh Riley (graphiste de la version C64) à Budapest. Il passa 3 weekends là-bas pour constater que l'équipe connaissait quelques déboires. Le jeu fut en partie réécrit et remaniait par John Twiddy (**First Samourai**, **Cool Spot**) et Mark Cale (fondateur de System 3). A la fin du développement, il ne restait qu'un bit de disponible en mémoire ce qui explique la fin succincte sur 8 bits (et ... la fainéantise sur 16 bits ?!?!).

Dans une interview, Anthony Lees, le compositeur de la célèbre mélodie sur C64 confie qu'il n'a jamais été payé pour son travail sur **The Last Ninja**... ce qui l'a un peu refroidi.

Th?orie

La loi de Murphy appliquée à la théorie du Chaos



La série des **Last Ninja** a subit de plein fouet les désordres les plus extrêmes engendrés par ce qui pourrait être une déchirure dans le continuum espace-temps. Même en essayant de reprendre l'historique des sorties des jeux on a du mal à comprendre comment et pourquoi l'ordre temporelle a été ainsi rompu. Peut être la magie noire du Shogun ou un simple battement d'aile de papillon à Bombay ? Rappelons que **The Last Ninja**, premier du nom est sortie en 1987 sur C64, le succès du jeu engendra évidemment une suite **The Last Ninja 2**



succès du jeu engendre évidemment une suite **The Last Ninja 2** mais parallèlement un **Last ninja** est développé sur Atari ST par Eclipse (**Wings of Death**). Finalement **Last Ninja 2** sort en 1988 sur 8 bits et en 1990 sur 16 bits laissant de côté la version Atari ST du premier pour différents financiers (et aussi parce qu'elle a tellement circulé au sein de System 3 que le jeu a été disponible en pirate avant sa sortie). Pourtant magie ninja oblige, quelques mois plus tard, le jeu ressort du placard et s'appellera **Ninja Remix**, sur 16 bits le fils est donc le père de son père. Donc me direz-vous si **Ninja Remix** est l'adaptation 16 bits de **The Last Ninja** pourquoi existe-t-il aussi un **Ninja Remix** sur 8 bits ? La loi de Murphy dans sa forme la plus aléatoire car sur 8 bits **Ninja Remix** n'est pas une amélioration du premier **Last Ninja** comme sur Amiga/ST mais du second épisode.

Le saviez-vous ?

Last Ninja - Returns



En 2002, System 3 devenu depuis Studio 3 a mis en chantier une suite aux **Last Ninja**, nommé **Last Ninja - Returns** (ne dites rien, je sais) , cette suite très prometteuse graphiquement était prévu sur PC et Xbox avec un passage en 3D qui semblait assez réussi. Malheureusement le projet ne fut pas mené à son terme et on n'en connaît pas les raisons si ce n'est peut être toujours cette théorie du Chaos, sans doute votre verre de limonade bu à une terrasse d'un café en plein été a fait tout capoter le projet, bref la prochaine fois rester chez vous et bouger pas car nous on voudrait vraiment une suite aux **Last Ninja**.