

Sengoku 3



Genre : combat (beat them all)
Année : ©2001, SNK / Noise Factory
Taille : 364 Mbits
Testé sur : Neo-Geo AES

Existe aussi sur :
 Neo-Geo MVS
 PlayStation 2 / PC (Sengoku Anthology)

UN TEST AU HASARD



ACCUEIL

PRESENTATION

TESTS

ASTUCES

DOSSIERS

COMPARATIFS

GUIDES

ADAPTATIONS

MUSIQUES

VIDÉOS

GALERIE D'IMAGES

LIENS

LIVRE D'OR

CONTACT

Sengoku 3 est un jeu inespéré à plus d'un titre. Tout d'abord, il sort à une époque où SNK agonise. Aruze a démantelé les structures étrangères de l'éditeur d'Osaka et s'appête à le mettre en faillite. Le développement est confié à Noise Factory, SNK se contentant d'éditer le jeu. Ensuite, c'est un beat them all, genre abandonné sur Neo-Geo depuis (justement) Sengoku 2, en 1993. Non, vraiment, rien ne présageait d'un retour de cette saga, surtout sur Neo-Geo. Beat them all, genre délaissé, mais genre toujours vivant en arcade, même s'il est devenu des plus confidentiels. Les titres sont devenus très rares et à part les Knights of Valour d'IGS, pas grand chose à se mettre sous la dent. Cela dit, la société Noise Factory s'est illustrée avec Gaia Crusaders, en 1999.



*Gaia Crusaders
(1999, Noise Factory)*



*Knights of Valour 2
(2000, IGS)*



*The Crystal of Kings
(2001, BrezzaSoft)*

D'habitude, les scénarios des beat them all ne sont pas très recherchés. Celui de Sengoku 3 est des plus succints. Il est question d'une prophétie annonçant le retour d'un démon à travers les âges quand la lune sera rouge. Cela précipitera notre monde dans les flammes du conflit. Cette prophétie précise par ailleurs que des ninjas au service de la paix se dresseront contre le démon.

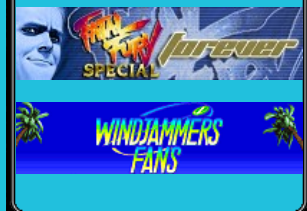


Cette fois il n'est plus question d'intro console et d'intro arcade. Les deux systèmes AES et MVS disposent de la même mise en appétit, cette dernière présentant brièvement l'histoire du jeu. Pour être précis, il faudrait tout de même parler des intros. Il y en a une seconde (présente aussi bien dans les versions console et arcade, donc), bien plus courte, dédiée à la présentation des héros.



PRESS P1 OR P2 START
 SNK ©SNK CORPORATION 2001
 Developed by NOISE FACTORY
 CREDITS 05 CREDITS 05

SITES FILS





Évolution logique, cet épisode hérite d'un écran d'options, absent des épisodes précédents. Il n'y a pas grande chose, mais l'essentiel est là : difficulté, nombre de vies, papier peint (!), How to Play et classement. Des civils apeurés traversent de temps en temps l'écran ainsi qu'un poussin que les amateurs de détails ne manqueront pas de reconnaître.



Première chose, l'appel aux esprits est abandonné. Entre cela et le décalage temporel très important entre les épisodes 2 et 3, la répartition des boutons est plutôt logiquement chamboulée.

- A : coup d'épée
- B : coup de poing / ramasser des objets
- C : saut
- D : projectile
- ABC : dégagement d'urgence (consomme la barre de santé)
- ⇨⇨ ou ⇩⇩ : course

Comme dans l'immense majorité des beat them all, la saisie des ennemis est automatique. Il suffit ensuite d'appuyer sur A ou B pour le projeter.



Si Sengoku 3 fait table rase du passé en mettant au rebus les esprits, il apporte néanmoins de vraies nouveautés au niveau de la jouabilité.

Tout d'abord, il est possible de procéder à des enchaînements, ces derniers pouvant être très élaborés : *chain combos*, *juggles*, les possibilités sont grandes, surtout pour un beat them all. Alternance de boutons, inclusion des *dashes*, tout est faisable, ou presque.

Ensuite, il y a l'apparition des *Ninja Arts*, mouvements utilisant plus ou moins la *Power Gauge*, située juste sous la barre de santé. Les *Ninja Arts* de base (chaque personnage en a deux ou trois) utilisent une partie de la *Power Gauge* alors que l'*Ultimate Ninja Art* en consomme une entière. Il est par ailleurs possible de stocker jusqu'à deux *Power Gauges* (trois en comptant la barre elle-même), ce qui permet de garder une quantité considérable de magie pour un passage délicat ou un boss.

Cerise sur le gâteau, il est possible de combiner ces deux nouveautés, c'est-à-dire d'intégrer les *Ninja Arts* dans des enchaînements. Ravages garantis !



On peut ramasser divers objets (armes, bonus de points, restauration d'énergie) en battant certains ennemis ou en détruisant certains éléments de décor. Rien de bien original, sauf un bonus, que les fans de SNK reconnaîtront à coup sûr :



Chose assez rare dans les beat them all sur Neo-Geo, il est désormais possible de choisir son personnage grâce à un écran de sélection. D'abord au nombre de 4, nos héros sont assez rapidement 6, rejoints par 2 boss jouables.



Kagetsura :

Il s'entraîne depuis son enfance pour devenir le chef de son clan ninja.



Kurenai :

Amie d'enfance de Kagetsura, Kurenai était égale sa promise, selon un mariage arrangé. Elle s'y est opposée.



Byakki :

Il était le disciple de Kagetsura mais fut banni du clan car on l'a accusé d'avoir utilisé les arts ninja des ténèbres.



Falcon :

Autrefois navigateur espagnol, il a été secouru par un ninja après un naufrage. Il a ensuite suivi une formation rigoureuse.



Kongoh :

Né dans une famille au service des ninjas, il est doté d'une force herculéenne.



Okuni :

Grande sœur de Kurenai, Okuni a quitté le clan ninja pour suivre Byakki, étant la seule à croire en son innocence.

Une fois son personnage sélectionné, s'offre le choix du stage de départ, parmi trois. Cela n'a que peu d'incidence sur le déroulement du jeu (il faut les faire tous les trois pour accéder aux suivants), mais cela varie un peu les façons d'aborder ce Sengoku 3.



Chacun de ces trois niveaux est dédié à un pays et accompagné d'un niveau de difficulté, lequel est plus indicatif qu'autre chose. Et puis, comme dit précédemment, puisqu'il faut tous les faire, il vaut mieux ne pas trop se poser de questions. Les voici, illustrés par quelques images.



China



Japan



Italy

Comme toujours, un boss barre la route à la fin de chaque niveau. Détail intéressant, comme cela a été évoqué, ceux combattus au Japon et en Italie (respectivement Byakki et Okuni) deviennent jouables, une fois les trois premiers niveaux passés. Histoire d'en profiter, même pour les pros de la manette, on revient alors à l'écran de sélection, agrémenté de deux cases supplémentaires.



Des héros à sélectionner, des boss à jouer, des enchaînements à foison, des esprits mis de côté, un monde parallèle oublié, une ère Sengoku totalement absente... Eh oui, Sengoku 3 n'a bel et bien de Sengoku que le nom. Si les deux premiers épisodes étaient dans une continuité certaine, ici, cela sent à plein nez l'utilisation de licence sans s'embarrasser d'un quelconque passé. Soit (après tout, on n'a pas le choix), mais cet épisode est-il au moins à la hauteur de ce qu'on peut attendre d'une Neo-Geo, alors exploitée depuis plus de 11 ans ?

Aspect graphique

Commençons par le meilleur, les héros (et donc les boss, dans une certaine mesure). De bonne taille, détaillés, dotés d'une allure plutôt réussie aussi bien pendant le jeu que dans les illustrations, ils n'ont pas grand chose à envier à leurs homologues des jeux de versus fighting. Ajoutons à cela un bien joli effet quand ils exécutent un *Ultimate Ninja Art*. Le décor fait place à un dessin magnifique façon estampe, chaque héros ayant le sien. Bref, avec Sengoku 3, on a des personnages réussis en tout point.

Continuons par le moyen, les décors. Parfois jolis et colorés, souvent quelconques, fréquemment banals, ils ne parviennent ni à s'affirmer, ni à retrouver le souffle du délire mystique de l'épisode précédent. Les perspectives sont par ailleurs trop souvent curieuses, rendant certains passages franchement bizarres.

Terminons avec le raté, les ennemis. Si les boss sont réussis (notamment ceux qui sont jouables), les autres personnages sont très répétitifs et peu travaillés. Pour caricaturer, on n'a que trois types d'ennemis : les démons verts, les démons jaunes et les donzelles violettes. Bon, c'est un peu exagéré, cela change un peu à partir du quatrième niveau, mais l'ensemble reste bien maigre, même pour un beat them all.

Animation

On a à peu près la même répartition que pour les graphismes. Les héros sont franchement bien animés, avec des mouvements très souples qui, là encore, n'ont rien à envier à un jeu de versus fighting. Les voir se mouvoir est un véritable régal pour les yeux. Noise Factory a effectué un travail impeccable. Concernant les ennemis (sauf les boss), on déchantait assez rapidement. C'est bien moins réjouissant, ces derniers se montrant assez basiques avec leurs mouvements limités. Enfin les décors ne sont pas très vivants, à vrai dire. Un peu d'eau qui bouge par ci, des éléments à détruire par là, mais rien de transcendant.

Bruitages et musiques

Sans retrouver le mysticisme des opus précédents, les mélodies de Sengoku 3 sont de très bonne qualité et bien inspirées (voici [celle du stage China](#)). Elles assurent leur rôle à merveille et sont bien adaptées aux divers lieux visités. Pas très variés, les bruitages sont également réussis, sauf peut-être le sifflement accompagnant la mort de certains ennemis, vraiment curieux.

Jouabilité

Entre les *Ninja Arts* et les enchaînements, le confort de jeu est très grand, le tout soutenu par une souplesse d'utilisation très efficace. Ceux qui aimaient la variété apportée par la garde, les esprits et les phases à cheval de l'épisode précédent risquent toutefois de rester sur leur faim. Ici, la variété est sacrifiée sur l'autel de la jouabilité offensive pure. C'est plus défilant, plus souple, mais plus répétitif en définitive. Enfin signalons que chaque héros a ses propres caractéristiques de façon très classique, allant de la jeune donzelle rapide et peu résistante au gros bourrin bien lent.

Durée de vie

Entre ses 6 personnages et ses 6 niveaux comportant quelques chemins alternatifs, Sengoku 3 ne se montre pas avare en matière de durée de vie. En venir à bout dans la limite des 5 crédits ne sera pas aisé, surtout si on ne rajoute pas de vies dans les options. Les parties à deux et la course à l'enchaînement le plus long donnent envie de s'y remettre de temps en temps, même une fois le jeu terminé.

Au final :

Toumant résolument le dos à ses aînés, Sengoku 3 tient bien plus d'un Gaia Crusaders que d'un vrai Sengoku. Privé de l'ambiance improbable de ces prédécesseurs, il tire son épingle du jeu grâce à sa jouabilité tout en enchaînements, vraiment agréable à l'usage et ses héros, bien dessinés et animés. Il reste sa réalisation (en particulier le visuel) franchement trop inégale pour un jeu qui, tout de même, pèse plus de 350 Mbits. Dans l'absolu, c'est probablement le meilleur de la série (si on tient à tout prix à l'y inclure) et c'est bien la moindre des choses, huit ans après. Cela étant, Sengoku 3 est un très bon beat them all.

★★★★☆ 4/5

Et aujourd'hui ?

Sengoku 3 reste un jeu intéressant, surtout en MVS. Son confort de jeu a toujours autant de quoi séduire. Sur console AES, le son de cloche est bien différent. Sa cote a rapidement dégringolé dans les mois qui ont suivi sa sortie, notamment en ce qui concerne sa version américaine (celle de ce test, au passage). Cela lui a d'ailleurs valu de servir de cartouche sacrificielle pour faire des convertis de jeux cryptés. Désormais plus cher, il vaut mieux y réfléchir à deux fois avant de l'acheter. Enfin si on hésite à cause du prix, on peut le trouver à un tarif bien plus raisonnable dans la compilation Sengoku Anthology, sur PlayStation 2 et PC.



Tarma



[Retour aux tests](#)

[Retour à l'accueil](#)