

Tenchu 3 : La colère divine - 1/1

Attention voici le retour de Tenchu ! Mais le jeu n'est vraiment pas le digne successeur de des précédents opus sur PSOne...

Ha enfin ! Après plusieurs mois d'attente, le mythique Tenchu reviens sur PS2 près a assasiner une tonne de méchant par derrière.

Tout d'abord il faut rappeler le principe du jeu : vous etes un (ou une) ninja d'une agilité extraordinaire qui parcours dans l'ombre des chemins à la recherche d'ennemis plus bêtes les uns que les autres.

Mais là où réside l'interêt du jeu, c'est dans la discrétion, en effet, il faut réussir à assassiner les ennemis sans qu'ils vous entendent arriver afin de lui trancher la gorge.

Mais attention dans ce jeu, on semble vous faire croire qu'une épée dans le dos fait plus mal qu'une épée dans le ventre : si l'homme est surpris, il mourra sans problème mais si il le sait, il faudra le tuer en plusieurs coups !!

Sans compter que les bougres se protègent juste en mettant leurs épées en opposition. (Et ça marche !!)

Au premier abord, le jeu peut paraître sympa si cela n'était pas gaché par une réalisation médiocre : les graphismes sont fades et on ne sait pas si l'on se trouve dans la Chine médiévale ou dans la Rome antique. Les ennemis ne sont pas très variés, et l'on a souvent l'impression de tuer le même à chaque fois, sans compter une I. A proche du Q. I d'un escargot : ils auront beau entendre des flaques d'eau et des cris ou prendre des fleches dans la tête, il ne réagiront pas d'un iota. Quand au personnages incontrôlable à cause d'une camera plus que vagabonde, ils sont les seuls à avoir eu un peu d'attention de la part des développeurs.

Le seul véritable changement, c'est le mode multijoueur, mais la caméra scindée en deux est encore pire que en mode solo.

L'histoire quant à elle, n'est pas assez accrocheuse pour que l'on est l'envie de continuer.

Rajoutons à cela une linéarité extrême dans des niveaux où la liberté est réduite, ceci en fait un jeu très médiocre.