

Comix Zone

Megadrive

Sega a été à l'origine de moult succès durant des années, de **Outrun** à **House of the Dead** en passant par **Hang On**, **Space Harrier**, **Shinobi**, **Altered Beast**, **Streets of Rage** et bien sûr **Sonic**. Comix Zone, lui, vous place dans les baskets d'un dessinateur qui a été aspiré dans sa propre BD et va devoir enchaîner les niveaux en combinant baston et interaction avec le décor, sans doute l'un des jeux les plus novateurs pour le géant Nippon.

Sega. 1995. Action/Aventure.

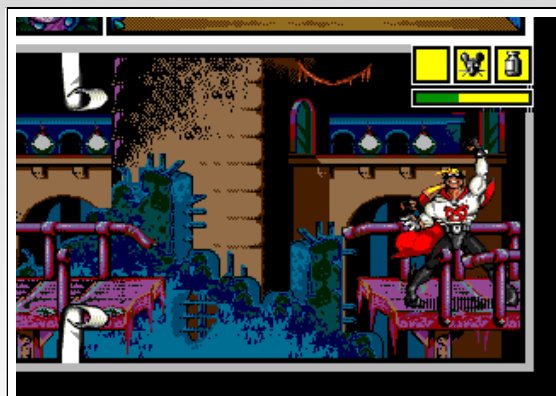


Alors que vous dessiniez votre dernière BD, pénard, une chose surprenante s'est passée, un personnage en est sorti et vous a littéralement envoyé à sa place dans votre propre création. Vous allez devoir enchaîner plusieurs niveaux pour sauver l'humanité car le méchant pas beau deviendra humain si jamais vous échouez et il a des idées pas catholiques pour un euro concernant notre bonne vieille planète, qu'à cela ne tienne, vous êtes prêt à en découdre.



Le cauchemar peut commencer (MD)

On nous avait déjà fait le coup du dessinateur plongé dans sa propre BD quelque années plus tôt à travers **Cool World** avec Kim Basinger. Avec un aimant à daubes pareil, cela permet à Comix Zone de marcher en terrain vierge, le concept n'a pas donné tout son potentiel, chic. Vous incarnez donc Sketch (le dessinateur) et allez devoir enchaîner les niveaux avec votre fidèle compagnon, Roadkill, votre rat, ainsi que les conseils avisés d'Alissa, un autre de vos coups de crayon. Le jeu en lui-même est un mélange de beat-them-all et d'aventure puisque vous allez souvent devoir déjouer des petits pièges pour éviter de perdre trop d'énergie du genre actionner deux pinces pour faire sauter un mécanisme, envoyer le rat pour aller couper des ventilateurs, faire tomber une caisse d'explosifs sur des bidons en feu ou encore actionner un bon vieux levier des familles, c'est là qu'il faudra bien suivre les conseils d'Alissa faute de quoi vous allez vite vous retrouver au boss avec très peu de force.



Premier niveau torché, vous êtes un winner ! (MD)

Comix Zone est arrivé de nulle part sans crier gare et la surprise fut de taille. Il s'agit là d'un jeu original et vraiment bien réalisé comme Sega nous a habitués. A la mesure de **Final Fight Tough** pour la Snes, CZ est le jeu qui tire le mieux parti des performances de la Megadrive (dû notamment au fait que c'est un des derniers jeux sortis), un vrai plaisir de jouer à la fois à un jeu original et techniquement excellent, ce qui a toujours été rare. Avec l'émulation, c'est le moment de redécouvrir ce hit comme je viens de le faire, pas le Sega le plus célèbre mais sûrement l'un des plus intéressants.



Un des nombreux combats (MD)

Intérêt _____ 16/20 

Blood

Version PC [1996]

Après l'échec de la **Saturn**, Sega a pour la première fois transposé ses jeux chez l'ennemi. Bien avant Nintendo et Krosoft, c'est le PC qui a eu droit à une partie de leur catalogue tel que **House of the Dead**, **Virtua Cop**, **Daytona USA**, **Sonic** et dans le cas qui nous intéresse, Comix Zone. La conversion n'a pas été sous-traitée, c'est déjà rassurant. Nous avons donc



Le meilleur ami de l'homme... le rat (MD)

Chaque niveau se conclut donc avec un boss et gare à vous si vous n'avez pas assez d'énergie pour en venir à bout, vous n'avez qu'un seul crédit. Heureusement, en cours de jeu, vous aurez la possibilité de ramasser des items allant des explosifs à la potion de santé.

Techniquement le jeu est parfait, musiques, graphismes, mais surtout l'animation qui ne souffre d'aucun ralentissement et nous en met plein la vue. Sketch maîtrise les arts martiaux et nous en met plein la vue avec des enchaînements bluffants, grand écart, upercut, vous pouvez ainsi faire des combinaisons qui feront voler l'ennemi à l'autre bout de l'écran, enjoy ! La représentation est le gros point fort du jeu puisque vous évoluez dans des bulles de BD et à chaque niveau, vous aurez un choix de direction permettant une certaine durée de vie pour connaître les différents chemins possibles. Mortus (le vilain) dessine littéralement les ennemis à chaque nouvelle "case" et les persos parlent par "bulle" toujours dans cette optique de parfaite immersion, pari réussi. Même si la difficulté est élevée, le jeu n'est pas énorme, Comix Zone est un petit challenge avec les savestates, un challenge quasi impossible à finir sans. Au dernier niveau, deux fins ont été mises en place, une chose encore assez rare en 1995.

droit à une adaptation fidèle de la version Megadrive avec quelques petites modifications telles que trois niveaux de difficultés, des musiques sur pistes CD et un nouveau titre sur fond de BD.



Le grand tournoi (MD)

En revanche, on ne peut utiliser que deux boutons du pad (contre quatre sur émulateur megadrive) et il n'y a pas moyen de sauvegarder en cours de partie. Des reproches qui n'étaient pas imputables au jeu au moment de sa sortie. En bref cette version PC est tout à fait correcte mais je n'ai plus le courage d'enchaîner cinq niveaux sans sauvegarder aujourd'hui ;-)



Langue	
Voir aussi	Cool World

