Initiation à la réalisation audiovisuelle interactive

COMIX ZONE

LESCARRET Mathieu

Année Universitaire 2009-2010
Semestre 1

PLAN

- I – Le Jeu
- II – Game Play
- III – Points forts
- IV – Points faibles

Comix Zone

Le jeu

Fiche d'identité

- **Éditeur** : Sega
- **Année** : 1995
- Concepteur : Stieg Hedlund
- **Genre** : Beat them all
- **Nombre de joueurs** : 1
- Support : Méga Drive

Histoire

Comix Zone

Gameplay

Support

- Séga Mégadrive
  - Jeu à la manette
- Interface avec le joueur simle
  - 3 boutons
  - 1 croix directionnelle

Cadre

- Personnage évolue dans une BD
  - Graphisme poussés
  - Dialogues Bulle
  - Cadre changeant

Comix Zone

Points Forts

Beat them all

- « Frappez les tous »
  - Animation soignée
  - Rythme soutenu

VS

Puzzle Game

- Résoudre des énigmes pour avancer
  - Intéractions avec le décors
  - Utilisation d'objets (rat…)

Plusieurs chemins possible

- Implique directement un choix du joueur
  - Augmente la durée de vie du jeu
  - Rompt la linéarité du jeu

Comix Zone

Points faibles

Inconvénients du Jeu

- 30 mn pour un joueur confirmé
  - Quelques niveaux de plus ?
  - Compensé par différentes possibilité d'évolution
- Difficulté très élevée
  - Pas à la portée de tous
- Pas de sauvegarde
- Beat'em all
  - Jeu à caractère violent → Stress