

F-Zero (1991, SNES), Nintendo. **COURSE**

1. Composition

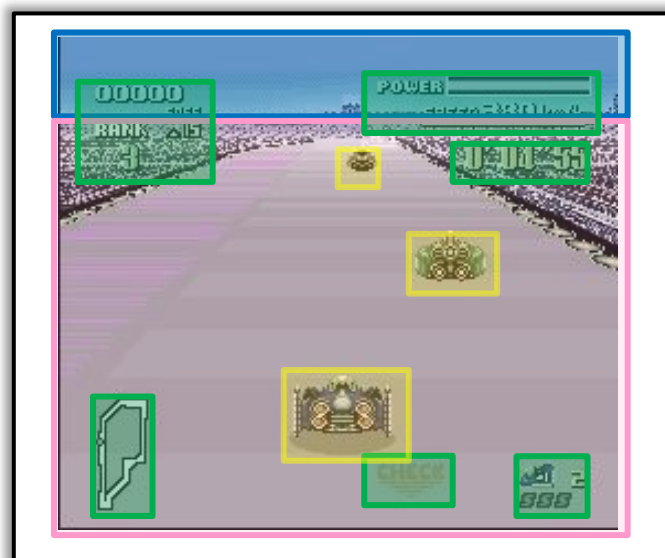


Espace tangible	Monde fictionnel projeté jusqu'à la ligne d'horizon.
Espace intangible	Éléments d'interface constants disposés dans les coins; toile de fond derrière l'horizon.
Espace négatif	Aucun

2. Ocularisation	Zéro	Ergodique
3. Mécanismes de cadrage	Ancrage : Subjectif	Mobilité : Solidaire

4. Construction de l'image

	Matériaux graphiques	Méthode de projection	Angle de projection
Agents	Images matricielles	Projection orthogonale	Vue horizontale
Environnement en-jeu	Images matricielles	Projection linéaire	Vue en surplomb
Environnement hors-jeu	Images matricielles	Projection orthogonale	Vue horizontale
Interfaces	Images matricielles + caractères alphanumériques	-	-



Notes :
 L'illusion de tridimensionnalité est réalisée grâce au Mode 7 de la SNES, qui applique une rotation et une déformation de l'environnement en-jeu pour simuler un effet de perspective. L'environnement en-jeu demeure une image matricielle, donc sans relief. (plus de détails dans *Super Power, Spooky Bards and Silverware : The Super Nintendo Entertainment System*, p.121-129).
 La ligne d'horizon sépare l'espace en deux régions; le haut de l'écran défile latéralement et ne sert que de décor, sans connexion à l'environnement en-jeu. Les agents (les autres véhicules sur la piste) sont affichés dynamiquement selon des images matricielles pré-dessinées dans divers angles et échelles. (voir *SPSB&S*, p.123-124)

Analyse

1. Extrait de l'article, p.24, quant aux angles de vue différents pour les plans de l'image :

Sous des termes comme « vue ¾ » ou « *top-down view* », on retrouve en réalité des équilibres entre méthodes et angles de projection qui créent un effet d'ensemble à travers les 3 plans de la représentation, et ceci spécialement dans beaucoup de jeux en 2D. Les célèbres graphismes en « Mode 7 » de *F-Zero* en fournissent un bon exemple : la toile de fond (l'environnement hors-jeu) et les voitures de course (les agents) sont illustrés en projection orthogonale à angle horizontal, tandis que la piste de course (l'environnement en-jeu) est un plan en surplomb, ce qui produit un effet global de vue en surplomb avec cadrage solidaire ancré sur le véhicule contrôlé.

2. Extrait de *Super Power, Spooky Bards, and Silverware : The Super Nintendo Entertainment System*, p.121-123, quant au manque de relief du « Mode 7 » de la SNES :

Mode 7 gave game developers the possibility of taking a detailed image of a landscape seen from a bird's eye view and display that "map" by slightly stretching the image more and more as the lines got drawn on the screen, successively widening the ground so that features seemed to recede in the distance and converge toward the horizon, as with a perspective drawing. A second background plane, representing a skyline as seen when looking over the horizon line, is drawn in the top portion of the screen to create the illusion of a total unified space. Over the Mode 7 "playfield," the 2-D sprites (individual movable objects) were superimposed and positioned according to distance (higher toward the horizon the farther away they are). [...] Mode 7 was a way to render visually what was logically computed as a top-down 2-D map, as can be seen in figure 5.3. Because Mode 7 can only project flat surfaces, everything on which cars should bump or race around had to be included as a sprite. In fact, anything meant to stick out of the ground needed to be represented as a sprite laid on top of the right coordinates.

1. Extraits de *Super Power, Spooky Bards, and Silverware : The Super Nintendo Entertainment System*, p. 123-124, quant aux objets et leur angle et échelle :

Game developers had to include predetermined renditions of every sprite in multiple "distance copies"; the game checked every object's distance away on the projected landscape and pulled the necessary smaller or larger presupplied version of the sprite as necessary to simulate their growing or shrinking. This made for weird "pop-ins" during the play experience as sprites crossed their distance threshold and grew in size (and sometimes crossed it back as the player slowed down or backpedaled in a dance of jittery metamorphoses).