

Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time (1992, SNES), Konami. **JOUABILITÉ**

1. Composition

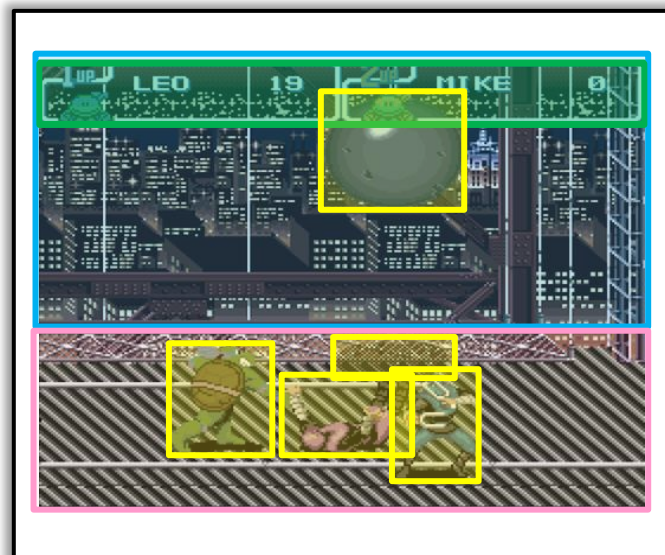


Espace tangible	Monde fictionnel projeté sur l'écran. Diverses stratégies de mise en scène rendent le décor tangible (voir p.2).
Espace intangible	Bandeau d'interface stable au haut de l'écran.
Espace négatif	Aucun

2. Ocularisation	Zéro	Ergodique
3. Mécanismes de cadrage	Ancre : 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 axonométrique	Vue en surplomb
Environnement hors-jeu	Images matricielles	Projection orthogonale	Vue horizontale
Interfaces	Images matricielles + caractères alphanumériques	-	-



Notes :

Dans la tradition des jeux *beat 'em up*, *TMNT IV* offre une zone de jouabilité par un environnement en-jeu au bas de l'écran et un environnement hors-jeu (décor) en haut. Contrairement à plusieurs jeux du genre, il multiplie les stratégies de mise en scène pour créer une impression de tangibilité à l'environnement hors-jeu (voir analyse en p.2).

Les mécanismes de cadrage respectent la tradition des *beat 'em ups* : le jeu alterne entre progression dans l'espace (cadrage subjectif-solidaire) et blocage de la progression à des endroits prédéterminés jusqu'à ce que tous les ennemis soient éliminés (cadrage objectif-totalitaire).

L'angle de projection de l'environnement en-jeu varie parfois, mais s'organise de manière dominante selon des lignes axonométriques (voir analyse en p.2).

Analyse

Tangibilité de l'espace

TMNT IV : Turtles in Time s'inscrit dans la tradition des jeux *beat 'em up* comme *Double Dragon* et *Final Fight*. Ces jeux offrent une zone de jouabilité tangible au bas de l'écran et un décor dans le haut, qui sert d'environnement hors-jeu dans la construction de l'image. Dans certains jeux le décor est intangible car il se présente comme une toile de fond sans connexion avec l'espace tangible. Dans *TMNT IV*, l'arrimage entre les environnements en-jeu et hors-jeu est variable dans chaque niveau, mais on trouve toujours des stratégies de mise en scène pour lier ces deux environnements. Ces stratégies se déploient différemment à travers les niveaux, et au sein d'un même niveau, de telle sorte qu'on ne peut pas découper la surface de l'écran en zones tangible et intangible qui demeurent stables; les environnements hors-jeu et en-jeu qui se redécoupent continuellement au fur et à mesure que l'on avance contribuent à créer une impression d'unité dans l'espace, qui se présente comme tangible dans son ensemble. Ces stratégies peuvent être repérées dans une vidéo de type *Longplay* qu'on trouve chez *World of Longplays* (<https://www.youtube.com/watch?v=wpz0xxjZuCw>, consulté le 12 février 2021).

Dans le premier niveau (illustré sur la fiche), le décor de gratte-ciels semble lointain et inaccessible, mais il défile rapidement au fur et à mesure que l'on avance, ce qui donne l'impression qu'il est coextensif avec l'environnement en-jeu (1m30s). À mi-chemin du niveau, des soldats du clan de la savate sortent d'une cage d'ascenseur pour entrer dans l'environnement en-jeu (2m). Un robot-Krang géant surgit pendant le niveau pour balayer la scène avec des lasers de ses yeux, ce qui crée encore un effet de proximité (2m15s). Dans le niveau 2 « Alleycat Blues », on trouve la figure classique d'ennemis surgissant de portes (4m10s), mais on en voit aussi gravir une clôture de fer en arrière-plan (4m50s). Dans le niveau 6 « Skull and Crossbones », un vaisseau pirate voguant dans l'environnement hors-jeu fait feu et les boulets de canon tombent sur le bateau en-jeu, ce qui confère une tangibilité à l'environnement hors-jeu (19m15s). Dans le niveau 7 « Bury my Shell at Wounded Knee » (22m10s), des soldats sur des chevaux apparaissent cette fois au bas de l'écran, devant le train, avant d'entrer en scène dans l'environnement en-jeu. Toutes ces situations instaurent un jeu entre l'environnement en-jeu et l'environnement hors-jeu qui se redécoupent au fil des situations mais sont toujours interconnectées pour donner une impression de tangibilité à la totalité de l'espace représenté.

Organisation axonométrique de l'environnement en-jeu

L'environnement en-jeu est organisé tout au long du jeu selon des lignes axonométriques, avec des éléments dessinés à angle remarquablement stable à travers les niveaux. Le grillage de plancher est très évident dans le niveau 1 « Big Apple, 3 AM » (1m30s), mais on retrouve le même angle dans les lignes de trottoirs, balcons (4m15s) et mur de bâtiment (6m) du niveau 2, dans le plancher du Technodrome au niveau 4 (10m10s), dans les lattes de bois, mâts et rampes du niveau 6 (18m20s) et du niveau 7, les cavités dans la base stellaire du niveau 9 (28m30s), etc. Cette constance dans la méthode de projection permet de standardiser la vue et de naviguer plus clairement dans l'espace plus ou moins cohérent de ces jeux (puisque'il faut se trouver sur la même « ligne horizontale » qu'un adversaire pour le frapper), et de maintenir une image cohérente qui donne une illusion de tridimensionnalité dans un jeu en défilement latéral, peu importe le positionnement des éléments à l'écran (alors qu'avec une projection en perspective, il aurait fallu transformer les éléments dynamiquement selon le point de fuite). On remarque d'ailleurs que dans le premier niveau (en illustration sur la fiche), les toits des bâtiments dans le décor sont aussi représentés en projection axonométrique, contrairement à la plupart des autres décors dans le jeu. C'est un autre moyen de lier ensemble les environnements en-jeu et hors-jeu et de contrer l'effet de dissociation pour donner la sensation de tangibilité à tout l'espace.