

Diablo (1996, PC), Blizzard. **REPRÉSENTATION+INVENTAIRE**

1. Composition	Mode JEU	Mode INVENTAIRE
Espace tangible	Le monde fictionnel représenté est le premier espace tangible. Un deuxième (composé de 8 cases) se trouve au centre et au bas. Un troisième ensemble d'espaces dans le panneau d'inventaire à droite.	
Espace intangible	Boîte de messages au bas (actuellement noire et vide); boutons ouvrant des panneaux d'interface; carré du sort actif au coin inférieur droit.	
Espace négatif	Ornements : silhouette du corps sur l'inventaire; statuette de démon et d'ange au bas; interstices de pierre fendue en pourtour.	

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	Polygones pré-rendus	Axonométrique	Vue 3/4
Environnement en-jeu	Polygones pré-rendus	Axonométrique	Vue 3/4
Environnement hors-jeu	Polygones pré-rendus	Axonométrique	Vue 3/4
Interfaces	Images matricielles + caractères alphanumériques	Projection orthogonale	Horizontal



Notes :
 L'architecture visuelle délimite une section d'interface dans le tiers inférieur de l'écran (voir détails en p.2). Les deux tiers du haut sont occupés par les différents modes visuels (inventaire, livre de sorts, feuille de personnage) qu'on peut activer et qui vont réduire la portion allouée au mode de la représentation. L'inventaire est lui-même doté d'espaces tangibles pour déplacer ou utiliser des objets. (voir détails en p.2) En appuyant sur la touche TAB, on fait apparaître en superposition une carte composée de vecteurs (image du bas). Dans le labyrinthe, l'environnement hors-jeu est rempli de néant (image du bas) ou de tuiles de plafond aux motifs de l'étage qu'on explore.

Analyse

Les matériaux graphiques

Diablo est réalisé en polygones 3D qui sont pré-rendus dans des angles fixes pour cadrer dans un point de vue dit « isométrique ». Le même angle est utilisé pour les agents et l'environnement, ce qui permet d'agencer tous les morceaux dans une vue intelligible et cohérente. Cet agencement est nécessaire car le jeu est célèbre pour générer aléatoirement les étages du labyrinthe et les ennemis qu'on y trouve, et les ordinateurs de l'époque ne sont pas équipés pour traiter de nombreux objets qui seraient calculés en 3D en temps-réel.

La composition dynamique

Le tiers inférieur de l'écran est fixe. Cet espace se compose d'un élément tangible – les huit cases au centre qui accueillent de petits objets, représentant la ceinture du personnage – et de boutons intangibles ouvrant des menus ou des fenêtres. En outre, on trouve les orbes de vie et de mana (des jauges) et une zone de texte dynamique qui nous renseigne sur les choses qu'on pointe à l'écran. On apprend à surveiller cet espace pour plusieurs raisons : plus on tue d'ennemis, plus on obtient des détails qui s'affichent sur eux dans cette zone de texte; quand on cherche des objets avec lesquels interagir dans la fenêtre de représentation, on peut scruter cette zone à l'affût d'un message apparaissant qui indiquerait qu'on vient de passer le curseur de la souris sur un objet pris en charge.

L'architecture visuelle permet d'ouvrir et fermer à volonté des modes visuels, qui consistent en des panneaux d'interface qui viennent réduire la fenêtre de la représentation, laquelle occupe les deux tiers supérieurs de l'écran. On remarque aussi l'abondance d'ornements autour des interfaces; ces ornements sont importants car ils contribuent beaucoup à l'ambiance gothique que le jeu installe (par les graphismes, le thème, et même la typographie).

Le contrôle

Un des défis importants qu'il faut relever pour jouer à *Diablo*, c'est la division de l'attention entre les différentes régions de l'écran. Il faut cliquer sur l'espace tangible de la représentation pour attaquer un adversaire, se déplacer ou lancer un sort; il faut cliquer sur un objet dans la ceinture pour l'utiliser; il faut surveiller le niveau de vie ou de mana dans les orbes bleu et rouge, qui sont intangibles mais importants; enfin, quand on a besoin d'une potion ou d'un parchemin qui n'était pas placé dans la ceinture, ou qu'on doit changer d'équipement, il faut ouvrir l'inventaire et gérer plusieurs espaces tangibles à la fois car le jeu ne se met pas en pause.

Un raccourci clavier permet d'utiliser un objet en ceinture (les touches 1 à 8) ou de changer de sort (F5 à F8), mais pas de manipuler des objets dans l'inventaire. Nous sommes placés, en tant que personne jouant, dans une position semblable à celle de notre personnage s'il devait fouiller dans son sac – notre efficacité en combat est réduite car il faut se concentrer sur ces manipulations d'inventaire.