

FAQ Diablo III

Qu'est-ce que *Diablo III* ?

Notre but, en développant *Diablo III*, est de créer le jeu de rôle et d'action de référence, ainsi qu'une véritable suite aux précédents jeux Diablo. Les joueurs pourront créer un héros parmi cinq classes distinctes, comme le barbare ou le sorcier-docteur, chacun possédant une gamme complète de sorts et de compétences. Au cours de leurs aventures dans des environnements riches, variés et dévoilant un scénario épique, et tout au long de leurs combats contre des hordes de monstres et des boss particulièrement difficiles, ces héros gagneront de l'expérience et de la technique et ils obtiendront des objets aux pouvoirs incroyables.

Le jeu se déroule sur Sanctuaire, un monde de *dark fantasy*. À l'insu de la plupart de ses habitants, Sanctuaire a été sauvé il y a environ vingt ans des forces démoniaques du monde souterrain par une poignée de héros courageux et puissants. La plupart de ces guerriers qui ont affronté les armées de l'Enfer, et qui ont eu la chance d'y survivre, sont ensuite devenus fous. Les autres ont enterré ces souvenirs cauchemardesques et ont préféré oublier ces horreurs. Dans *Diablo III*, les joueurs vont retourner sur Sanctuaire pour affronter une nouvelle fois le mal sous toutes ses formes.

Diablo III sera la digne suite de *Diablo II*, avec l'interface simple, l'action au rythme effréné et l'expérience de jeu prenante que les joueurs de Diablo apprécient et veulent retrouver. Le jeu comprendra également de nombreuses fonctionnalités qui donneront une toute nouvelle dimension à l'expérience de jeu de rôle et d'action qu'est Diablo. Nous avons hâte de vous donner plus de détails sur nos projets pour *Diablo III* au fur et à mesure du développement du jeu.

Qu'y a-t-il de nouveau dans *Diablo III* par rapport aux jeux Diablo précédents ?

De toutes nouvelles classes comme le sorcier-docteur apportent un renouveau de l'expérience de jeu. Les classes que l'on retrouve, comme le barbare, ont été complètement repensées, avec de nouvelles compétences pour leur donner une touche unique à *Diablo III*. De nouvelles options de personnalisation apporteront un plus grand niveau de spécialisation du personnage que les précédents jeux Diablo, permettant ainsi aux joueurs de créer des personnages uniques débordant de puissance.

Diablo III fonctionnera sur un nouveau moteur graphique, qui permettra d'afficher les personnages et les hordes de monstres dans des décors en 3D luxuriants. Un système d'effets spéciaux puissant et un moteur physique Havok permettront au joueur de massacrer les créatures de l'Enfer de manière spectaculaire.

De plus, *Diablo III* s'appuie sur les environnements aléatoires des précédents jeux Diablo et introduit de nouvelles façons de créer des événements scénarisés aléatoires tout au long du jeu. Cela donne un monde à l'aspect dense, excitant et vivant grâce aux quêtes, aux personnages non joueurs (PNJ), aux rencontres dynamiques et aux monstres et boss particulièrement retors. Le monde de *Diablo III* permet une meilleure interactivité avec le jeu, notamment grâce aux éléments destructibles et aux obstacles du décor qui peuvent être retournés contre vos ennemis.

En outre, *Diablo III* bénéficiera des améliorations de Battle.net, qui fournira de nouvelles caractéristiques attirantes pour les joueurs. Le jeu en ligne en coopération reste notre principal objectif, pour lequel de nombreuses améliorations sont prévues afin de se connecter plus facilement avec ses amis et de rendre le jeu en coopération encore plus attrayant. Nous vous donnerons bientôt plus de détails sur ces aspects, ainsi que sur d'autres fonctions.

Pouvez-vous nous donner un aperçu de l'intrigue de *Diablo III* ?

Il s'est passé vingt ans depuis les événements de *Diablo II*. De ceux qui ont affronté les seigneurs de la Haine, de la Terreur et de la Destruction dans une bataille jouant le destin de Sanctuaire, il en

reste peu qui soient toujours vivants et qui supportent le souvenir des horreurs causées par les Démons primordiaux dans le monde. Et ceux qui n'ont pas été directement témoins des événements pensent qu'il ne s'agit que de légendes. Mais quelque chose de maléfique s'agite à nouveau à Tristram et a peut-être déjà fait une première victime : Deckard Caïn.

Verrons-nous d'autres visages connus dans *Diablo III* (en plus de Deckard Caïn) ?

Oui. Les joueurs rencontreront de nombreux nouveaux personnages, ainsi qu'un certain nombre de personnages des jeux précédents.

Les joueurs visiteront-ils des lieux familiers dans *Diablo III*, comme Tristram ?

Définitivement oui. Les joueurs retourneront à Tristram et dans d'autres lieux des jeux précédents, mais ils exploreront également de nouvelles régions de Sanctuaire.

Combien y aura-t-il de classes de personnages dans *Diablo III* ? Quelles sont-elles ?

Cinq classes de personnages seront présentes dans le jeu. Deux d'entre elles, le barbare et le sorcier-docteur, ont déjà été présentées lors du *Blizzard Entertainment Worldwide Invitational 2008*. Les autres classes seront annoncées prochainement.

Les joueurs pourront-ils choisir le sexe de leur personnage, indépendamment de la classe ?

Oui, les joueurs pourront créer un personnage homme ou femme pour chacune des cinq classes.

Sera-t-il possible de jouer à *Diablo III* sur Battle.net ? Quelles nouveautés découvrirons-nous ?

Bien sûr, vous pourrez jouer à *Diablo III* sur Battle.net, et Battle.net offrira de toutes nouvelles fonctions pour améliorer l'expérience des joueurs sur *Diablo III*. Nous présenterons ces fonctions et entrerons dans les détails dans une prochaine annonce.

Y aura-t-il un mode solo en plus du mode multijoueur ?

Oui. En plus de se battre contre les hordes de l'Enfer en coopération avec leurs amis sur Battle.net, les joueurs pourront explorer le monde de *Diablo III* en solitaire. Nous vous dévoilerons plus de détails sur le jeu solo et en coopération à une date ultérieure.

À quoi ressembleront les quêtes dans *Diablo III* ? Seront-elles semblables à celles de *Diablo II* ?

Nous ne souhaitons pas dévoiler nos projets concernant l'intrigue et les mécaniques de quêtes à l'heure actuelle. Nous vous donnerons plus d'informations sur ces éléments du jeu ultérieurement. Cependant, nous pouvons déjà vous dire que nous voulons intégrer des quêtes de classe, en plus des quêtes suivant le scénario principal.

ASPECTS TECHNIQUES

Quel moteur graphique sera utilisé pour *Diablo III* ? Quelles améliorations graphiques ont été intégrées ?

Diablo III tourne sur un moteur de jeu 3D personnalisé, pour créer des personnages et des décors entièrement en 3D. Le moteur de jeu 3D ne simule pas uniquement des séquences d'actions complexes et des effets sonores, il utilise également un moteur physique spécifique, qui crée des mouvements d'objets et des tissus réalistes.

Quelle est la configuration requise pour *Diablo III*?

Nous annoncerons la configuration requise à une date ultérieure.

PRÉVISIONS DE SORTIE

Quand *Diablo III* sera-t-il mis en vente ?

Il est trop tôt pour annoncer une date de sortie pour *Diablo III*. Comme pour les autres jeux de Blizzard Entertainment, notre objectif est de créer un jeu aussi attrayant, équilibré et fini que possible. Nous comptons prendre le temps qu'il faudra pour développer *Diablo III* et nous assurer que le jeu répond à nos attentes et à celles des joueurs.

Le jeu sortira-t-il dans plusieurs pays ? La sortie sera-t-elle simultanée ? Dans quelles langues *Diablo III* sera-t-il localisé ?

Comme pour tous nos jeux, notre but avec *Diablo III* est de sortir le jeu simultanément dans le plus de pays possibles et de le localiser dans différentes langues. Nous vous donnerons plus de détails sur les pays, langues et dates lorsque nous approcherons de la date de sortie.

***Diablo III* sera-t-il disponible pour Windows et Mac simultanément ?**

Oui. Comme pour tous les jeux récents de Blizzard Entertainment, *Diablo III* sera disponible simultanément pour Windows et pour Mac.

Combien coûtera *Diablo III* ? Où pourrons-nous acheter le jeu ?

Le prix et les lieux de vente de *Diablo III* seront définis et annoncés lorsque nous serons proches de la date de sortie.