



DIABLO III

ÉTUDE DE CAS



DIABLO

TOM LONGEPIERRE IBGDB

## I. VUE D'ENSEMBLE :

### A. Fiche signalitique :



**Nom du Jeu :** Diablo 3

**Développeur :** Blizzard Entertainment

**Editeur :** Blizzard Entertainment

**Type de jeu :** Hack'n Slash

**Plateformes :** PC, Xbox 360 et PS3

**Solo/Multi :** Diablo 3 propose un mode solo, où l'on fait évoluer notre personnage dans les différents niveaux du jeu et un mode public qui permet à 3 autres joueurs de rejoindre notre partie solo pour avancer avec nous dans le jeu. Il y a également un mode arène qui permet lorsque nous sommes en partie publique, de montrer à nos coéquipiers que nous avons le plus puissant des personnages en les affrontant dans un combat à mort.

### B. Accroche :

Replongez au cœur du sombre royaume de **Santuary**, dans le plus grands des jeux de rôle. Incarnez un **puissant héros** et massacrez les hordes venues du plus profond des enfers. Combattez les **forces du mal** et soyez prêt à **défier** le démon primordial : **Diablo**, seigneur de la terreur.

### C. Pitch scénaristique :

L'histoire se déroule dans le royaume de *Sanctuary*, 20 ans après les événements décrits dans *Diablo 2*. Dans ce dernier, un aventurier était parvenu à vaincre les démons Mephisto, Baal et Diablo suite à leur retour dans le monde des vivants. *Diablo 3* débute dans le village de Tristram dans lequel un aventurier incarné par le joueur est venu enquêter sur les étranges événements survenus dans la région. Celui-ci parvient à descendre dans les souterrains et catacombes du monastère, débouchant ainsi en enfer. Il rencontre l'érudit Deckard Cain qui lui révèle être le dernier membre de l'ordre des Horadrim. Au plus profond de l'enfer, le héros affronte et tue les démons Bélial, Asmodan et de nouveau Diablo qui avait été ressuscité.



## II. EXPÉRIENCE :

### A. Résumé de l'expérience recherchée par les développeurs :

Blizzard Entertainment a essayé de recréer l'atmosphère pesante que l'on voit dans les précédents Diablo, pour permettre une immersion du joueur dans l'univers. Mais dans cet opus le côté amélioration du gameplay est mis en avant avec un bon enchaînement des combats pour créer un jeu dynamique. Une augmentation du nombre de sorts mis à disposition aux joueurs, permet une panoplie de combos différents pour ainsi créer une complète personnalisation de notre personnage en plus de son équipement.

### B. Enjeux mécaniques :

L'enjeu mécanique majeur de Diablo 3 est la génération de la carte. Les zones et donjons étant conçus de manière aléatoire, la carte doit alors être générée de façon à qu'elle soit variée, avec des monstres éparpillés pour garder une dynamique de l'enchaînement des combats.

Dans Diablo 3, pour finir le jeu, il faut refaire les différents niveaux avec une difficulté supérieure et donc la carte générée de façon aléatoire, doit être assez variée en proposant des événements pour éviter que le joueur ne se lasse du jeu, d'un mode de difficulté à un autre.

### C. Enjeux Esthétiques :

Blizzard Entertainment a choisi de changer l'univers graphique assez sombre des opus précédent pour que Diablo 3 soit accessible à un plus large public. Mais cela a été un grand challenge car même si l'univers est plus coloré, l'atmosphère pesante et oppressante qui émane du jeu est restée.

Ce changement esthétique a d'ailleurs fait polémique dans la communauté des joueurs de Diablo. Blizzard Entertainment, pour satisfaire les fans de la licence, a alors décidé de sortir prochainement une extension à Diablo 3 : Reaper of Souls, où l'univers graphiques sera très noir et sombre comme ou plus que les précédents opus.

#### D. Enjeux technologiques :



Dans les enjeux technologiques de Diablo 3, il y a tout d'abord un gros changement par rapport aux autres Diablo, c'est le fait qu'on est obligé de se connecter à un compte battle.net pour pouvoir jouer. Cela a permis de simplifier l'accès au mode multi-joueurs vu qu'on est déjà connecté et cela permet également de voir en direct si nos amis jouent à Diablo.

On peut aussi souligner la génération de la carte, ce qui rejoint un peu l'enjeu mécanique, mais ici c'est plutôt la rapidité de la génération qui est mise en avant. Les zones du jeu doivent être générées suffisamment vite pour que lorsque le joueur passe d'une zone à une autre, il ne doit pas attendre que la carte se génère et pendant ce temps admirer un décor noir.

#### E. Enjeux narratifs :

Le seul enjeu narratif de Diablo 3 est que l'histoire suive de manière chronologique celle de Diablo 2. Même si les événements de Diablo 3 se déroulent 20 ans après ceux comptés dans l'opus précédent, ils devaient se raccrocher de façon logique pour garder le côté du héros puissant qui combat les forces obscures pour sauver le peuple de *Sanctuary*. Mais tout en incluant la guerre entre ciel et enfer, anges et démons, et garder ainsi l'univers propre au jeu.



### III. CŒUR DU JEU :

#### A. Points forts :

- Un gameplay dynamique dans l'enchaînement des combats
- Beaucoup de sorts, qui sont variés et qui proposent un système de rune plus simple que celui de l'opus précédent
- Une difficulté bien dosée entre les différents niveaux de progressions

#### B. Fonctionnalités principales d'un prototype :

Pour un prototype de Diablo 3, ce qui doit être mis en avant c'est les combats car ils sont dynamique et s'enchaînent de façon rythmée et non linéaire. Les combats, dans ce troisième opus, doivent leur dynamisme à la gestion d'une ressource qui diffère en fonction des classes (fureur, mana, puissance arcanique...), ce qui permet aux joueurs de faire attention aux différents sorts qu'ils utilisent sur les monstres et donc d'optimiser leurs compétences.



## IV. OBJECTIF, CHALLENGE, RÉCOMPENSE :

### A. OCR principal :

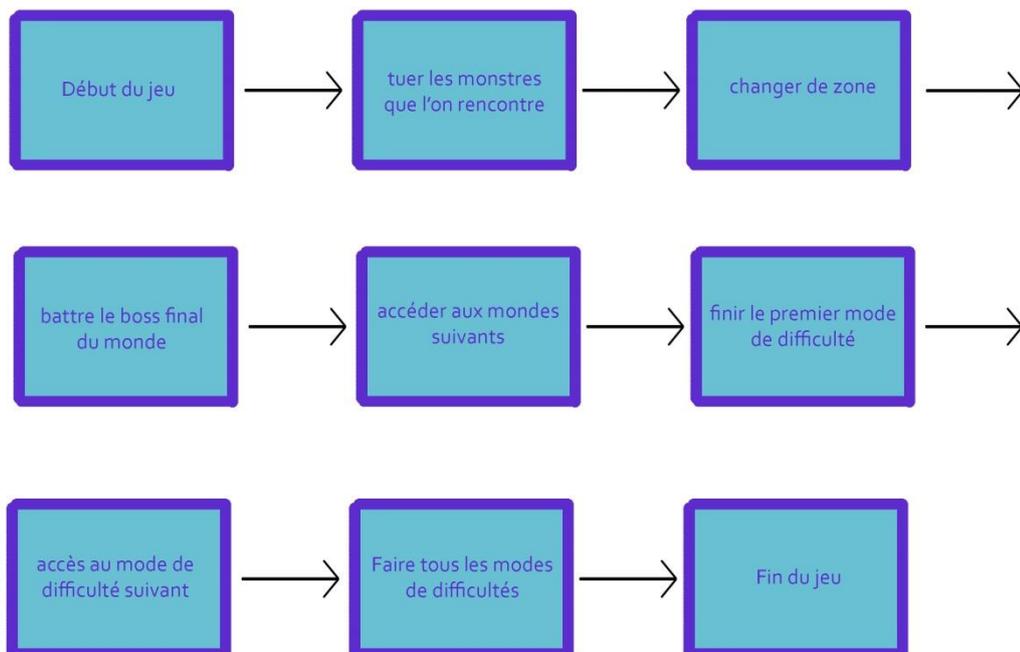
**Objectif** : passer les différents mondes du jeu

**Challenge** : tuer les monstres et les différents boss de chaque monde

**Récompense** : gain d'expérience, d'or et d'équipement pour nous permettre de continuer à avancer dans le jeu



### B. Flow du jeu :



### C. Exemple de boucle de Gameplay :

Présentation du combat contre le boss du niveau 2 : Belial



Le joueur arrive devant Belial, ce dernier se transforme en démon, et le combat commence alors. Dans la première phase du combat, le joueur se bat contre le boss avec ses compétences et attaques traditionnelles, mais il doit également éviter les différentes attaques Belial qui peuvent le tuer sur le coup. Pour esquiver les différentes compétences du boss, des marqueurs en forme de cercles verts sont présents sur le sol pour indiquer les zones où Belial frappera. Ces cercles verts deviennent plus lumineux lorsque le boss s'apprête à effectuer sa compétence ou son attaque.

La première phase se termine lorsque Belial a perdu la moitié de ses points de vie. Dans la deuxième phase, le joueur doit juste éviter les météorites que le boss lui fait tomber dessus. Pour éviter les météorites, le principe est le même que pour les attaques du boss, des cercles verts apparaissent et deviennent plus lumineux lorsqu'une météorite va toucher le sol.

Puis pour finir, il y a une troisième phase qui permet de continuer le combat. Le boss possède toujours la moitié de ses points de vie. Cette troisième phase est en fait juste la répétition de la première phase.



Lorsque Belial meurt, le joueur a droit à plusieurs récompenses : il y a tout d'abord un flash de lumière et l'apparition d'or en grand nombre et d'une multitude d'objets sur le sol. Ensuite on peut voir que la magicienne contrôlée par l'ordinateur, lance un puissant sort en forme de rayon sur la Pierre d'Âme pour emprisonner l'âme de Belial à l'intérieur. Enfin, la dernière récompense que le joueur obtient, est le droit de passer un monde suivant.