

HOLYSPIRIT : ACT OF FAITH (GAME DESIGN DOCUMENT)

Holyspirit : Act of Faith	1
(Game Design Document).....	1
1.Introduction.....	4
2.Scenario.....	4
Histoire du jeu.....	4
Les personnages.....	5
Le croisé.....	5
L'inquisiteur.....	5
La courtisane.....	6
Le pistolero.....	6
Gameplay.....	8
Gestion de la partie.....	8
Economie.....	8
Evolution des personnages.....	8
Types de quêtes.....	8
Combat.....	10
Styles de combat des personnages.....	10
Caractéristiques et compétences.....	11
Les caractéristiques.....	11
Les miracles.....	11
L'équipement.....	17
Les types d'objets et leurs caractéristiques.....	17
Probabilité de découvertes des objets.....	18
Tous les objets.....	19
Interactivité entre le monde et les personnages.....	24
Craft et bénédiction.....	24
Tableau des objets de crafts.....	25
Les évangiles.....	25
Act of Faith.....	26
Présentation du monde.....	26
Les quêtes.....	27
Les PNJ.....	28
Les monstres.....	30
Les lieux.....	35
Le plan de l'évangile.....	35
2ème Evangile.....	36
Présentation du monde.....	36
Les quêtes.....	36
Les PNJ.....	36
Les monstres.....	36
Les lieux.....	38
Le plan de l'évangile.....	39
3.Graphismes	40
4.Mapping.....	40
Les tileset.....	40
Définition :	40
Structure.....	41
Les maps.....	44
Définition :	44

Structure :	44
Les entités.....	47
Définition :	47
Structure :	47
5.Programmation.....	47

1. Introduction

Holyspirit : Act Of Faith est le premier volet de la saga des Holyspirit. Il s'agit d'un jeu de rôle, plus particulièrement d'un Hack and Slash. C'est-à-dire un jeu de rôle où le but principal du joueur est de tuer des monstres afin de devenir plus fort, de trouver des objets de plus en plus puissant pour affronter des ennemis de plus en plus redoutable, eux aussi. Le jeu fait intervenir des éléments empruntés à la religion chrétienne mais ne traite en aucun cas de celle-ci.

2. Scenario

Histoire du jeu

Le Bien et le Mal se livrent un combat sans merci depuis la nuit des temps pour la possession des êtres vivants dans l'Univers. Mais la règle de non ingérence leur interdit toutes actions directes dans notre dimensions. Ils sont donc obligé de laisser le choix aux habitants des différents mondes. Malheureusement les forces du Mal décident d'outrepasser la règle. La frontière dimensionnelle vers l'Enfer éclate. Les démons ne pouvant s'incarner directement dans notre dimension, ils agissent à travers les hommes, les animaux, voir les objets en prenant possession de ces corps.

C'était sans compter que Dieu avait vu venir le coup. C'est pourquoi, depuis plus d'un millénaire, il avait cherché les pires hommes de la Terre. Emprisonnant leurs âmes jusqu'à ce moment. En effet, quoi de mieux que le mal pour combattre le Mal. Dieu décide donc de lâcher ses chiens pour faire le ménage sur les différentes planètes déjà sous prise des forces maléfiques. Il vous incombe donc à vous, l'un des chiens de Dieu, de repousser les forces du Mal.

Les personnages

Le croisé

Engagé en : 1192 (Fin de la troisième croisade)

Guerrier par excellence, entraîné dès son plus jeune âge au maniement de l'épée et du bouclier, le croisé se bat pour défendre sa foi. Malheureusement, la réalité des croisades fut tout autre et seule l'avarice et la soif de sang de certains hommes fut étanchée. Accablé par les meurtres qu'il a commis de sang-froid au nom du Tout Puissant, il est en quête perpétuelle de la repentance.

Cette prière, Dieu l'exaucera en l'engageant dans sa lutte éternelle contre les enfers.



L'inquisiteur

Engagé en : 1345

Fanatique religieux par excellence, il s'était fait un devoir de passer au bûcher tout hérétique ou sorcière qui soit. Et ce sans autre forme de procès, n'ayant jamais eu un remord ou l'ombre d'un doute quand à la culpabilité de ses victimes. Dieu décide donc d'accomplir le rêve de l'inquisiteur, c'est à dire le lâcher dans un monde réellement envahi par le Mal, un endroit où il pourra lâcher sa folie et son sadisme sans faire de victime innocente.

La courtisane

Engagé en : 1763

Cette jeune demoiselle, charmante et charismatique est en fait une tueuse de sang froid et experte dans le maniement des armes de jets, et des lames courtes. Tout droit sortit d'un bordel du fin fond de Paris elle sait mettre en avant son avantage physique. Elle profita de la période de régence entre Louis 14 et Louis 16 pour intégrer la cour royale et user de ses talents de charme à des fins peu honorables. Dieu a décidé de lui confier la sainte tâche pour lui donner une chance de purifier son existence.



Le pistolero

Engagé en : 1890

Le pistolero est un de ces chasseurs de prime pour qui seul ses propres intérêts comptent. Il n'hésites pas à tuer des innocents si il le doit et ses contrats sont sa seule limite. Et encore si une autre offre lui parait plus intéressante, il pourra se retourner contre son patron. Normalement destiné aux enfers, il est engagé par Dieu pour faire le sale boulot.

Gameplay

Gestion de la partie

Une fois la partie créée, elle est automatiquement sauvegardée à une certaine fréquence. Cette sauvegarde inclut bien évidemment toutes les caractéristiques et objets des personnages ainsi que son avancement dans le jeu mais aussi l'état de tous les monstres. A l'aide du bouton réinitialiser, le joueur pourra à tout moment faire réapparaître l'entièreté des monstres du jeu. Le bouton réinitialiser jeu permet, quant à lui, de réinitialiser monstres, quêtes et tout événement aléatoire (qui seront donc retirés au sort). Les potales activées et le reste du personnage étant quant à eux toujours sauvegardés.

Economie

Dans Holyspirit, chaque planète possède sa propre monnaie, il n'est donc pas question d'acheter des objets en ayant pas la monnaie locale. Pour cela, le joueur doit convertir son argent chez l'agent de change local qui prendra sa commission au passage.

Evolution des personnages

Les personnages possèdent une jauge de point de vie, une jauge de point de foi et une jauge de point d'âme. La vie représente le nombre de point de dégâts qu'un personnage peut encaisser avant de mourir. Les points de foi permettent quant à eux d'accomplir les différents miracles (utiliser les compétences actives). La jauge de points d'âme représente la quantité d'âme capturée par le héros (c'est donc sa puissance), quand la jauge est à son maximum, le héros change de niveau et peut dépenser ses points de caractéristiques et de compétences.

Au fur et à mesure de son avancement, le héros trouve des potales. Ce sont de petites chapelles comme on peut en trouver le long des routes. Ces potales sont des sanctuaires, elles peuvent donc être utilisées par le héros afin de se téléporter d'un endroit à un autre du jeu. Les potales peuvent aussi servir à se régénérer. Ce sont des zones neutres où les démons ne peuvent venir, mais le héros ne peut pas non plus attaquer depuis la zone sacrée entourant la potale. La potale étant une connexion avec un autre monde, elle permet le stockage des objets du héros.

La mort du personnage ne signifie en aucun cas la fin du jeu, car le personnage ne peut mourir. En effet, chaque fois que le héros meurt, il utilise une partie des âmes récemment collectées afin de se réincarner à la potale de base, c'est-à-dire au campement de base.

Si il veut, le héros peut se réincarner directement où il est mort mais cette action requière alors beaucoup d'eau bénite pour autoriser une réincarnation en terrain ennemi.

Types de quêtes

Il existe trois types de quêtes (+1 complémentaire) dans Holyspirit :

- **Les quêtes principales** : Elles sont obligatoires et participent au déroulement de l'intrigue. Leur difficulté permet de faire avancer le niveau du héros de façon à avoir une difficulté moyenne pour la quête suivante.
- **Les quêtes secondaires** : Elles sont optionnelles mais fortement recommandée car elles permettent d'obtenir des objets, voir des point de caractéristiques/compétences supplémentaires.
- **Les quêtes défis** : Ce sont des quêtes non obligatoire et de difficulté très importante. Elles permettent l'obtention d'objet de grande puissance qui faciliteront les quêtes secondaires et principales. Il est conseillé de les réaliser une fois le personnage beaucoup plus évolué.
- **Les quêtes événements** : Ce sont des quêtes secondaires qui ont la particularité de changer d'une partie à une autre.

Le joueur peut trouver tout une série de livres qui lui apprendront plus sur l'histoire du jeu et l'aideront dans certaines quêtes. Ce sont par exemple des journaux personnels, des registres, des témoignages, ...

Combat

Styles de combat des personnages

Chaque personnage possède bien évidemment son propre style de combat.

Le croisé est un guerrier polyvalent. Il est armé d'une épée courte et d'un bouclier ou d'une épée à deux mains. Il se taille un chemin dans les rangs ennemis grâce à ses techniques de combat apprises lors des guerres saintes et sa force extraordinaire. Il porte l'armure lourde et complète sa défense par des auras de sainteté.

L'inquisiteur, quand à lui, se bat aussi au corps. Comme tout les religieux de son époque, il part sur le champ de bataille équipé d'une masse d'arme dans une main et d'une relique dans l'autre. Ses reliques améliorent ses compétences et le protègent grâce à un champ sacré. Il peut aussi troquer cet équipement contre une masse à deux mains pour écraser les crânes les plus récalcitrant. Il peut porter l'armure légère et moyenne. Mais l'inquisiteur est avant tout capable de déchaîner la puissance divine sur ses ennemis. Que ce soit en purifiant les démons avec un feu sacré ou en boostant ses capacités grâce à des scarifications rituelles.

La dextérité et les réflexes surnaturels du pistolero le prédestinent à l'usage des armes à feu. Il combat avec un revolver dans chaque main ou avec une carabine quand il a besoin d'une plus grande puissance de feu. Il évite tant que possible le corps à corps où il est en position d'infériorité. Il ne porte que l'armure légère.

La courtisane est un personnage qui se joue plus en finesse. Elle se bat avec de fines dagues empoisonnées, poisons qu'elle peut fabriquer elle-même, à l'inverse des autres personnages, ou alors avec une arbalète. Comme certains de ses anciens clients, ou plutôt victimes, l'ont appris à leurs dépends, elle se promène aussi avec des couteaux de jets dans ses portes-jarretelles. Tout comme le pistolero, elle ne se bat que vêtue d'une armure légère.

Caractéristiques et compétences

Les caractéristiques

Il existe 5 types de caractéristiques dans Holyspirit.

- La force

La force mesure la puissance musculaire du personnage. Elle sert à porter armes et armures. Elle reflète aussi la puissance des coups portés en mêlée.

- La dextérité

Elle permet l'utilisation des armes à feu et des arbalètes.

- La vitalité

Elle représente l'endurance aux blessures d'un personnage, sa capacité à tenir sous la douleur.

- La piété

Elle représente l'importance de la foi dans la vie du personnage. Au plus la piété est élevée, au plus le personnage possède de points de foi. Points de foi nécessaire à l'accomplissement de miracles. La piété permet aussi la bénédiction de l'équipement (voir le chapitre consacré au craft).

- Le charisme

Principal atout de la courtisane. Le charisme reflète la capacité d'un personnage à dominer les autres. Le charisme est important dans le marchandage. Il est aussi nécessaire pour le port des anneaux et amulettes.

Les miracles

Ce sont à proprement parler les compétences des personnages. Chacun d'eux se voit ainsi attribuer trois chemins de miracles. La réalisation de miracles consomme des points de foi.

Pour utiliser un miracle, il faut appuyer sur la touche droite de la souris si il se trouve dans l'onglet de raccourcis direct droit. Il est aussi possible d'en placer quatre dans la barre de raccourcis du hud, leur utilisation se fait alors au moyen des touches 1/2/3/4.

Certains personnages ont des arbres spéciaux qui ne sont pas des miracles mais des arbres de craft leur permettant la mise au point d'explosifs, de pièges et de poisons.

Les miracles possèdent leurs propres effets graphiques et sons.

Le croisé

Ses trois chemins sont : La voie de l'épée, la voie du bouclier et la voie du pieux

La voie de l'épée

La voie de l'épée rassemble les compétences de combat auxquelles le croisé peut faire appel quand il se bat avec des épées à deux mains. Ce sont des enchainements de coups puissants utiles contre les groupes d'ennemis.

- **Tornade divine** : Le croisé fait un tour complet sur lui-même, son épée tenue à bout de bras. Dans sa version de base, la tornade inflige des dégâts aux ennemis se trouvant sur les 8 cases adjacentes à celle du héros. En améliorant cette compétence, on peut lui faire faire plus de dégâts.
 - *Effet de souffle* : Cette amélioration permet de repousser les ennemis, de 1-5 cases suivant le niveau de la compétence. Elle augmente aussi le pourcentage de dégâts infligés.
 - *Étourdir* : Cette amélioration offre un pourcentage de chance d'étourdir l'ennemi pendant quelques secondes. Elle augmente aussi le pourcentage de dégâts infligés.
- **Coup puissant** : Le croisé assène un terrible coup capable de trancher en deux un adversaire.
-

La voie de l'épéiste

La voie de l'épée rassemble les compétences de combat auxquelles le croisé peut faire appel quand il se bat avec une épée courte et un bouclier. Il utilise ainsi son bouclier aussi bien pour la défense que pour l'attaque. Le bouclier sert de rempart aux attaques des démons un peu trop puissants pour le combat à l'épée longue. On retrouve aussi les compétence du combat à deux armes.

- **Cuirasser** : Le croisé fonce en courant, son bouclier devant lui, à travers ses ennemis.

La voie du pieux

Cette voie permet au croisé d'appeler les Saints à s'incarner en lui, lui conférant ainsi leurs pouvoirs.

- **Sainte Barbe** : Les armes font des dégats par le feu
 - *Incinération* : La colère de Sainte Barbe brûle ses ennemis
- **Saint Lazare** : La régénération de vie est augmentée.
 - *Vampirisme* : Le croisé draine les forces vitales de ses ennemis
- **St-Hubert** : Augmente les dégâts face au animaux.
-

- **St-Michel** : Augmente les dégâts face aux démons.

L'inquisiteur

Ses trois chemins sont : Les scarifications, les invocations et les damnations.

Les scarifications

Les invocations

- **Parabole du bon Samaritain :** L'inquisiteur invoque un cherubin pour lui venir en aide.

Les damnations

- Tornade de feu
- Déluge

Le pistolero

Ses trois voies sont : La voie du trappeur, de l'artificier et du sharpshooter

La voie du trappeur

- **Piège à ours** : Le pistolero fabrique un piège à mâchoire. Chaque point dans la compétence renforce les dégâts causés par ce piège. Son utilisation coûte alors plus de point de foi. Le monstre se retrouve ralenti à cause de sa blessure.
 - *Aiguillage* : Cette amélioration augmente nettement les dégâts infligés par le piège.

La voie de l'artificier

- **Dynamite** : Le pistolero fabrique un bâton de dynamite.
 - *Concussion* : Cette amélioration permet de sonner les ennemis pris dans la zone d'effet.
 - *Brisance* : Les dégâts infligés sont augmentés. La valeur d'armure de l'adversaire est réduite.
- **Grenade incendiaire** :
- **Expert en explosifs** : Les dégâts de tous les engins explosifs sont augmentés.
 - *Shrapnels* : La zone d'effet des explosifs est augmentée.
- **Munitions** : Le pistolero connaît très bien l'art de fabriquer ses cartouches et ses balles.

La voie du sharpshooter

- **Fanning : (Uniquement revolver)** Rafale de 2 à 12 coups suivant le niveau de la compétence.
- **Pinning** : L'ennemi panique sous le feu et se met à fuir pendant un certain temps.
 - *Tétanisation* : Les ennemis sont paralysés par la peur.
 - *Ouverture* : Le pistolero en profite pour cibler les points faibles des armures adverses.

La courtisane

La voie de l'empoisonneuse

- **Globe:** La courtisane lance la fiole de poison sur un ennemi.
 - *Nuage empoisonné* : Un nuage toxique reste flotter sur la zone d'impact.
 - *Corrosion* : Le poison attaque l'armure de l'adversaire.
- **Lame empoisonnées** : La courtisane peut empoisonner ses lames.

La voie de l'assassin

- **Dissimulation** : La courtisane échappe au regard de ses ennemis.
- **Coup critique** :

La voie de la séductrice

- **Charme** : La courtisane converti un ennemi à ses ordres.
 - *Forte mentalité* : La courtisane peut prendre plusieurs adversaires sous ses ordres.

L'équipement

Les types d'objets et leurs caractéristiques

Attention, les types de dégâts tranchants/contondants et perforants ne sont plus utilisés !!!

- Les armes et les types de dégâts :

Chaque type d'arme fait son propre type de dégâts. Ainsi on peut rencontrer des dégâts tranchants, perforants et contondants.

Toutes les épées (longues ou courtes), dagues et haches font des dégâts de type tranchant car elles sont utilisées en frappant de taille.

Les masses, marteaux, masses d'armes et fléaux produisent des dégâts contondant car elles brisent les os et contusionnent les chairs.

Les armes de jets, les carreaux d'arbalète, les balles et dans certains cas les épées (avec certaines techniques du croisé) blessent par perforation.

Dans Holyspirit on retrouve encore 3 autres types de dégâts :

Le feu : Quoi de plus naturel que de brûler les hérétiques ? Mais attention, le feu ne choisit pas son camp et peut se retourner contre vous.

Les toxines et poisons : Certains démons secrètent de puissantes toxines capables de venir à bout de la plupart des êtres vivants. Les poisons sont quand à eux l'apanage des assassins et de la courtesane.

La foi : Certains monstres peuvent infliger ce type de dégâts, ce sont généralement les prêtres démoniaques. La foi n'est pas forcément positive, elle représente les croyances d'un être envers le divin.

- Les armures :

Tout comme pour les armes, les armures protègent de certains types de dégâts. Seules certaines armures lourdes sont capables de protéger de tout à la fois.

Les gambisons (armure matelassée) et les robes matelassées protègent efficacement des dégâts contondants. (Les différentes épaisseurs de coton dissipant les chocs)

Les armures de cuirs protègent légèrement des dégâts tranchants.

Les armures de cuirs bouillis, cloutés, annelés protègent des dégâts tranchants et légèrement des dégâts contondants.

La maille protège efficacement des dégâts tranchant et moyennement des dégâts perforants mais est nul contre les armes contondantes.

L'armure d'écailles protège moyennement des dégâts tranchants et très efficacement des dégâts perforants. (L'inertie de chaque écaille formant un rempart contre la perforation)

L'armure de plate est le summum de la protection avec une résistance incroyablement élevée aux dégâts tranchants, moyenne aux dégâts contondants et perforants.

- Les reliques :

Les reliques sont des objets propre à l'inquisiteur. Ce sont des objets saints sur lesquels on peut placer de puissante bénédiction et plus nombreuses que sur les autres objets. Elles apportent des améliorations de caractéristiques, de compétences et de protection (comme le bouclier du croisé).

- Les objets :

Les objets constituent une classe qui se rapproche des miracles. En fait il s'agit des explosifs (pour le pistolero), des poisons (pour la courtisane), des pièges (pour le pistolero), ...

On peut les obtenir soit par le craft, soit par le loot des monstres. L'utilisation de ceux-ci ne les détruits pas, en effet, on considère que le héros utilise le miracle de la multiplication afin d'avoir une réserve suffisante. Leur utilisation ne consomme donc que des points de foi.

Les objets se placent en raccourcis sur le hud. Leur utilisation se fait au travers des touches F1/F2/F3/F4.



Quand un objet tombe sur le sol, son nom reste indiqué à l'écran pendant un cours laps de temps afin de permettre au joueur de visualisé le loot. Pour ramasser les objets, il est toutefois nécessaire d'appuyer sur ALT.

Probabilité de découvertes des objets

Tableau des probabilités de découvertes des objets :

Monstre normal	1-3
Champion	3-5
Chef	5-10
Boss	10-20
Général des enfers	20-40
Dieu	40-60



Tableau de probabilités de types d'objet :






Rien	50
Argent	15
Équipement	15
Potion	10
Matériel de fabrication	8
Parchemin de compétence	2






Facture de l'objet	Code couleur	Pourcentage de chance	Nombre de capacités magiques
Normal	Gris	72	0
Bonne facture	Mauve	20	1
Béni	Bleu foncé	5	2-5
Sacré	Jaune	2	5-10
Sanctifié	Bleu clair	0,9	10-15
Divin	Doré	0,09	Unique/Set
Infernal	Rouge	0,01	Unique/Set/Fun

Tous les objets




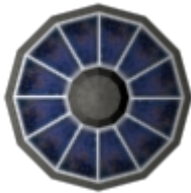


Devra suivre ici l'ensemble des objets trouvables dans le jeu ainsi que leurs descriptions et caractéristiques.








Type	Nom	Image	Description	Caractéristiques
Épée à une main				
	Épée courte		La plus commune des épées, sa lame fait entre 30 et 60 cm. Elle descend directement des glaives romains.	Deg : 2-5 PDB : 10 Force : 30 Dex : 15
	Épée longue		C'est l'arme traditionnelle du chevalier. Elle descendrait des épées vikings.	Deg : 4-10 PDB : 25 Force : 40 Dex : 20





	Epée longue unique			
	Tueuse divine		Cette épée qui fait rappeler étrangement la cimeterre perse descend en fait des couteaux de boucher. Son utilisation est plus proche de celle de la hache que de l'épée traditionnelle.	Deg : 10-15 PDB : 250 Force : 35 Dex : 30 +3-5 deg divin
	Masse à ailettes			
	Masse unique			
Épée à deux mains/Épée longue				
	Hache de bucheron			

	Epee à deux mains.			Deg : 10-20 PDB : 50 Force : 65 Dex : 25
	Masse de boucher			
	Espadon			
	Katzbalger : « L'étripeur de chat »		Il s'agit d'une version raccourcie de la flamberge/espadon .	Deg : 20-35 PDB : 400 Force : 80 Dex : 40 +5 Dex +1 à coup puissant
Dague/Poignard				
	Poignard			Deg : 1-3 PDB : 5 Force : 10 Dex : 25
	Dague cérémonielle		La dague cérémonielle est l'arme des pretres démoniaques. Mais il ne l'utilise que pour ses sacrifices. Elle n'est pas particulièrement redoutable.	Deg : 2-6 PDB : 15 Force : 15 Dex : 30

	Couperet			
	Scarificateur			Deg : 8-10 PDB : 150 Force : 25 Dex : 45
Armure				
	Matelassée		L'armure matelassée est l'armure du pauvre. Elle était réalisée en lin avec un rembourrage interne protégeant des coups contondants.	Arm : 10-20 PDB : 50 Force : 25
	Cotte de maille		La cotte de maille est une des plus anciennes pièces d'armure encore utilisée au Moyen-Age. Sa conception remonte aux Gaulois qui apportèrent cette technologie aux Romains. Quasiment impossible à détruire par des armes conventionnelles, elle offre une énorme protection face aux dégâts tranchants et perçants.	Arm : 40-60 PDB : 250 Force : 60
	Cuir			Arm : 25-40 PDB : 100 Force : 40
	Os		Armure aux goûts douteux, elle ne	

			s'obtient que par le craft. Il s'agit d'une armure de cuir dont les renforts sont constitués d'os.	
	Ecaille		Version plus rigide de la cotte de maille, elle s'inspire de la peau des reptiles.	Arm : 55-80 PDB : 4500 Force : 80
	Armure barbare (maille unique)		Objet de set réservé au Croisé.	
	Robe de bure			
	Robe unique(set 1)		Objet de set courtisane	
Boucliers				
	Petit bouclier			Arm : 10-25 PDB: Force : 25
	Grand bouclier			Arm : 30-60 PDB: Force : 40
	Damnation d'Harold			Arm : 75 PDB: Force : 55
Casque				

	Chapeau de cuir			Arm : 5-10 PDB : 15 Force : 15
	Cervelliere			Arm : 10-15 PDB : 35 Force : 40
	Camail			Arm : 20-30 PDB : 70 Force : 50
	Tiare unique (set 1)		Objet de set réservé à la courtisane.	Arm : 25 PDB : 2500 Charisme : 40 Char + 10 +1 à charme
Bottes				
	Bottes en cuir			Arm : 5-10 PDB : 25 Force : 25
	Bottes en cuir clouté			Arm : 10-20 PDB :
	Botte unique			Arm : 15-25 PDB : 1000 Force : 40
Gants				
	Brassards			Arm : 5-10 PDB : 25

				Force : 25
	Gants de cuir renforcés			Arm : 15-20 PDB : 50 Force : 40
	Gants de demi-plate			Arm : 20-30 PDB : 75 Force : 55
Bijoux				
	Pendentif azuré			PDB : 50 CH : 30
	Petit anneau			PDB : 50 CH : 20
	Cristal de quartz (set 1)		Objet de set courtisane	PDB : 1000 CH : 35 Char: + 5 Dex : +5 Protection contre le mal + 15

Interactivité entre le monde et les personnages

Les maps sont remplies d'éléments pouvant entrer en interaction avec le joueur.

Cela va du simple interrupteur ouvrant des portes jusqu'aux pièges infâmes pouvant se retourner contre le joueur.

En voici quelques exemples :

- Mur destructibles : le héros peut détruire certains murs révélant alors des passages secrets ou des salles au trésor comblées. (le mur se désintègre en soulevant un nuage de poussière et en projetant des pierres aux alentours)
- Les tumulus (donjons secondaires n'ayant pas de lien direct avec la quête principale) : si le héros se décide à piller la chambre au trésor, son ancien propriétaire se réveille avec ses servants pour punir les pillards.
- Flaques d'huiles : elles peuvent être enflammées par une explosion ou une arme enflammée. Elles brûlent continuellement, d'où il est nécessaire de bien penser sa tactique avant de tout faire péter.
- Levier permettant le déblocage de porte/passage secret.

Craft et bénédiction

Dans Holyspirit, il faut faire la différence entre le craft et les bénédictions bien que les deux se trouveront dans la même fenêtre. Le craft consiste en la fabrication d'équipement à partir de matériaux de bases (métaux, bois, cuirs, ...), de matériaux spéciaux (partie de démons, ...) et de recettes indiquant comment procéder ainsi que les ingrédients nécessaires.

Les objets de craft ne possèdent aucun attributs magique à la base, sauf un si l'objet fabriqué est de bonne facture (il existe en effet un certain pourcentage de fabrication d'un objet de bonne facture).

Lors du craft, le forgeron réclame au joueur l'ensemble des ingrédients nécessaires ainsi que le parchemin de fabrication et la somme d'or convenue. La fabrication demande un certain temps au forgeron qui augmente au fur et à mesure de la complexité du travail demandé.

Pendant ce temps-là, le héros peut vaquer librement à ses occupations et continuer à combattre. Un signal apparaîtra sur l'écran si l'un de ses objets est fini.

Les recettes de craft peuvent se présenter sous deux formes :

- Les gravures, qui autorisent un nombre infini de craft.
- Les parchemins dégradés qui ne peuvent servir qu'une seule fois.

Il est aussi possible de trouver des plans de constructs, appelés « golem ». Ceux-ci sont des compagnons (objets animés) qui aident le joueur tel des mercenaires. Mais ce qui ne se paye pas en or, se paie en âme. En effet, pour pouvoir l'animer, le joueur doit lui insuffler une partie des points d'âme qu'il a récupéré en tuant ses ennemis.

Une fois le golem fabriqué, il se retrouve dans l'inventaire du joueur comme un simple objet qui peut être vendu ou échangé. Pour pouvoir l'utiliser, il faut l'animer avec la litanie correspondante. Cette litanie requière un certain niveau du joueur (ce qui évite qu'un joueur de bas niveau puisse invoquer un golem de niveau plus puissant qu'il aurait échangé à un joueur de haut niveau) et une fois l'invocation terminée, le golem est définitivement lié à son créateur (normal puisque le golem dépend en partie de l'âme du personnage) et ne peut plus

être vendu. Il ne se trouve plus dans l'inventaire mais est au contraire considéré comme une entité.

Le golem étant un objet rare, il ne peut être trouvé chez les marchands. Par contre, rien n'empêche qu'un marchand « rare » puisse vendre un parchemin de fabrication de golem.

Pour la fabrication, deux possibilités sont actuellement envisagées :

-Le golem est entièrement personnalisable, tel un personnage joueur. C'est-à-dire que l'on peut choisir son corps, sa tête, ses armes, ... Ce qui autorise plus de combinaison de golem et permet la création et l'échange de pièces de golem (par exemple, tête de golem de fer, bras épée de golem d'os,...). Ces pièces influenceraient alors le type de golem dont il s'agit. (Comme dans Divinity 2 avec la créature) Ainsi, un bras épée et griffe ferait un golem d'attaque, un bras bouclier et lame ferait un golem de défense, un bras avec arme à distance ferait un golem tireur.

-Le golem n'est pas personnalisable. Tout le golem est réalisé en un seul parchemin. L'avantage vient alors du fait que l'on peut faire différent golem qui n'ont rien en commun (humanoïde, quadripède, errant, volant, ...). Ce qui n'empêche pas de pouvoir avoir des golems de types attaque/défense/tir tout fait.

Chaque objet peut posséder un certain nombre d'emplacements de bénédiction. Au plus il y a d'emplacements de disponibles au plus on peut mettre un grand nombre de bénédictions ou au plus la bénédiction sera forte. Chaque bénédiction nécessite de l'eau bénite (existence d'une case spécifique dans l'inventaire, à côté de l'argent) ainsi que son parchemin d'incantations/prières (appelés litanie). Certains objets unique nécessitent d'abord d'être crafté et puis béni de façon à révéler pleinement leurs capacités.

La bénédiction peut se faire chez un prêtre ou par soi-même, mais elle nécessite une certain niveau de piété. Le prêtre peut aussi vous vendre de l'eau bénite.

Il existe des litanies d'animation, utilisées uniquement pour l'activation des golems.

Dans Holyspirit, il est aussi possible de trouver des objets maudits, qui sont dès lors inutilisables. Seul leur purification à l'aide d'eau bénite chez un prêtre peut les rendre apte à être portés.

Tableau des objets de crafts : les matériaux

Charbon		Sert à la fabrication des explosifs, aux munitions et à la forge.
Minerai de fer		Sert à la fabrication de la plupart des armes et armures
Minerai de cuivre		Sert a la fabrication des décorations et de certaines reliques
Minerai d'or		Très recherché, il peut être vendu ou utiliser dans la






		fabrication des coffrets à reliques et bijoux.
Vitallium		Métal rare permettant la fabrication d'armure résistante au feu.
Souffre		Il sert à la fabrication d'explosifs et de munitions.
Salpêtre		
Cuir		
Bois		
Os		
Corne		
Rubis		Pierre précieuse rare et décorative. Pour les objets particuliers et les reliques. Il peut aussi être vendu à un bon prix.
Emeraude		
Parchemin de craft		Les parchemins de craft ne servent qu'une seule fois.
Livre de craft		Les livres de craft permettent de refaire la même recette autant de fois que nécessaire.

Tableau des objets de crafts : les objets craftables

Nom	Pièces nécessaires	
Barbute à corne		
Tiare		

Les évangiles

Dans Holyspirit, on ne parle pas d'acte mais d'évangile. Chaque évangile représente un nouvel épisode de la saga, avec son propre monde, ses propres quêtes, PNJ, objets et monstres. Chaque évangile se découpe lui-même en verset, représentant l'avancement du héros dans le déroulement de la quête principale.

Act of Faith

Premier épisode de la saga, il fait intervenir Béliat, le premier des quatre démons majeurs.

Il se découpe en 7 versets :

Verset 1 : L'abbaye et les catacombes ancestrales

Le héros débarque dans l'abbaye de l'abbé chkamel. Il doit alors passer par les catacombes afin de remonter jusque dans les cryptes de l'église de la ville.

« L'église de la ville se situe sur un promontoire rocheux naturel. On y a donc creusé des catacombes sur plusieurs étages afin d'y ensevelir les morts depuis plusieurs centaines d'années. Personne n'est descendu dans les derniers étages depuis longtemps par crainte des esprits, mais peut-être que ce sont plus que des esprits ? »

Verset 2 : Ville et palais

La ville devait être un endroit où il faisait bon vivre auparavant, mais la déclaration de l'état de siège a tout changé. Les rues sont closes par des barricades et des groupes de miliciens foules arpègent guidés par des saints hommes aliénés. Seul la ville basse est un endroit sûr, une zone de quarantaine au milieu de la tourmente, fortifiée et défendue par les anciens hommes du guet. On peut y trouver des marchands rescapés et la plupart des PNJ.

L'empereur s'est barricadé dans son palais d'où il dirige les exactions commises par ses milices.

Verset 3 : Terres Agraires

Après avoir démasqué Béliat possédant l'empereur, celui-ci s'enfuit pour rejoindre ses légions infernales postées au cœur des montagnes. Le joueur part alors à sa poursuite, traversant les terres agraires maintenant ravagées ou laissées à l'abandon depuis trop longtemps.

Verset 4 : Forêt

Verset 5 : Marais

Verset 6 : Montagnes et Mine

Verset 7 : Verset final, l'affrontement avec Béliat

Présentation du monde

Le monde d'Holyspirit : Act of Faith est un monde qui ressemble à notre Terre au Moyen-Âge. Les décors sont donc des campagnes, des champs, des forêts, des marais et montagnes. Les donjons peuvent être des grottes, cryptes, ...

L'évangile se déroule autour et dans une ville aux airs de petite cité médiévale, principalement habitée par des paysans et des commerçants. Cette ville est en proie à une certaine inquiétude. En effet, la cité est contrôlée par une milice étrange travaillant au compte

de l'empereur et tuant n'importe qui se promenant dans la ville sans autorisation spéciale. C'est pourquoi les derniers citoyens se sont retranchés dans le centre ville. Le, autrefois, respecté *Abbé Chkammel* prétend que le malin sévit dans les lieux de sépulture et qu'il nous faut être sur nos gardes, des démons sont responsables de tous ces faits étranges et du comportement de l'empereur.

Les quêtes

- L'église

Donnée par l'abbé Chkammel. L'abbé est sûr que des forces maléfiques sont à l'œuvre dans la crypte de l'église. Il demande donc au héros de passer par les anciennes catacombes et de détruire la source du mal.

- Le marteau du forgeron

Donnée par Artémis. Le forgeron du coin a perdu son marteau béni. Il nous dit que si on le retrouve on pourra le garder et faire du craft avec. Le succès de la quête permet de débloquent le panneau de craft ainsi que l'onglet recettes de craft chez le forgeron.

- La défense du monastère

Après la fuite de Bélial, celui-ci décide de lancer ses forces à l'assaut du monastère pour entraver l'avance du héros. A lui d'agir et de résister aux vagues infernales avec l'appui des troupes saines d'esprit.

- La récupération de la vierge marie

Pour pouvoir activer une potale, le joueur doit récupérer la statuette volée.

- Défense du paradis (parfois en secondaire)

Le héros prend sa forme d'ange en retournant au paradis. (Il ne peut avoir accès à son inventaire resté sur terre). Par contre, sa vie et sa foi se regenerent rapidement. Il a accès à certaines compétences propres aux anges.

- Incursion en enfer (parfois en secondaire)

Le héros passe par l'une des portes infernales pour se rendre en enfer et remplir un objectif précis (recouverte d'un objet particulier, destruction d'un boss, ...)

- Famine

Cette quête est la plus difficile de l'acte. Normalement le joueur ne pourra pas l'accomplir avant l'acte 2 voir 3. Il s'agit de tuer l'un des quatre cavaliers de l'Apocalypse (ou plutôt piéton, vu qu'il sera à pied).

- Le faucheur

Un terrible monstre appelé Le Faucheur hante les corridors du mausolée et sort la nuit pour se repaître de la chair des vivants.

- La maison abandonnée

Sous ses faux airs de simple demeure se cache un lourd secret. Qu'est-il advenu de ses anciens propriétaires ? Les gens parlent de messes noires et de sacrifices humain mais jusqu'à quel point le lieu est-il corrompu ?



Les PNJ

- Cator , le maire

Maire de la ville, il vous payera gracieusement pour résoudre les problèmes de sa communauté.

Citations :

- Salutations noble voyageur, je suis Cator, le maire de cet humble cité, même si maintenant, depuis que l'empereur est venu habiter ici, je ne le suis plus vraiment. Je suis heureux de vous accueillir en cette période de temps troublés. Vous savez, depuis quelques temps, l'empereur semble, comme qui dirait on, un peu fou. Sa milice se promène dans les rues et tue le premier passant venu sans autorisation spéciale de l'empereur.
Vous trouverez ici tout ce dont vous aurez besoin pour vos aventures.
Pour les armes et les armures allez voir notre forgeron. Nous avons aussi une taverne si vous vous voulez vous détendre un peu.

- Abbé Chkammel

C'est l'instance religieuse de la ville, il a perdu beaucoup de sa crédibilité et les citoyens le prennent pour un fou devant les actes s'étant produits récemment. Il soigne gratuitement le héros quand on lui demande.



- Artémis le forgeron

Puissant forgeron né dans cette contrée, il sera heureux de vous fournir en armes moyennant argent. Il a perdu son marteau magique (voir « quêtes »).

- Le fabricant d'armure

Le fabricant d'armure est un vieillard ayant bien connu les champs de batailles. Pour lui, rien ne vaut une bonne protection.

- Marchand

Le marchand s'est réfugié dans l'abbaye. Il peut vendre au héros les composants de craft dont il a besoin ainsi que les potions.



- Marchand unique

Il s'agit d'un marchand rare pouvant apparaître un peu n'importe où dans le jeu. Il voyage avec sa roulotte remplie de marchandise aussi rare que chères. Il est accompagné de mercenaires aguerris et gracieusement payés.



-

Les monstres

Il existe cinq grand types d'ennemis dans Holyspirit, on peut les distinguer comme suit :

- Les objets animés

Ce sont de simples objets contrôlés par des entités démoniaques mineures. La plupart des objets animés sont des errants. Mais certains démons particulièrement retords n'hésitent pas à prendre les formes les plus diverses.

- Les animaux possédés

Ces animaux ne correspondent plus en rien à ce qu'ils étaient de leur vivant. La plupart ont subis d'importantes mutations physiques les rendant surpuissant. Il ne sert à rien d'essayer de les apprivoisés. S'ils sont seuls, ce ne sont que de piètres adversaires mais en bande, ils deviennent des plus dangereux.

- Les hommes corrompus

Ces hommes ont vendu leur âme de gré ou de force contre des pouvoirs surnaturels. Parmi ceux-ci, on retrouve aussi bien les milices corrompues, de simples civiles servant de chair à canon, que les terribles Prêcheurs de la folie, des moines démoniaques extrêmement puissants, capables de contrôler les pouvoirs infernaux.

- Les mort-vivants

Classe particulière parmi les objets animés, on les en différencie tout de même car ils gardent leurs instincts primordiaux, c'est à dire la haine des vivants. Ils regroupent les squelettes, zombies, goules, ...

Heureusement, tous ne sont pas là pour nuire aux vivants. Certains, comme les fantômes, n'ont aucun pouvoir sur leur environnement et se trouvaient là bien avant que les brèches n'apparaissent. Ils errent de par le monde afin d'expurger le mal qu'ils ont commis de leur vivant. Certains pourraient croisé la route de nos héros et leurs enseigner leur secret.



- Les démons

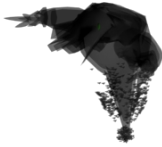

Faune des enfers, ils en existe de nombreuses espèces, allant des simples démons mineurs jusqu'aux Généraux Infernaux. Rarement rencontrés dans notre dimension du fait de l'instabilité des brèches inter dimensionnelles, ils constituent néanmoins des adversaires redoutables pour le héros.



- Les anges





Ils sont sur un plan d'égalité avec les démons tout en étant leur total opposé. On ne les rencontre qu'au Paradis ou dans de rare cas menant des incursions en Enfer. Les plus puissants, les Archanges, ont pour rôle de garder le Purgatoire, le dernier rempart entre l'Enfer et le Paradis.



Voici l'ensemble des adversaires rencontrés par le joueur au cour du jeu.

Type	Nom	Image	Description	Caractéristiques
Objet animés	Errant des cimetières	A venir	Amas d'os et de poussière de tombes.	
	Le Faucheur			
	Errant des sous-bois		Véritable tas de compost ambulante.	
	Mimic		Il s'agit d'un coffre qui cache une véritable horreur sous ses airs de malles à linge.	
	Errant d'épines			
	Errant des roches		Un tas de pierre et de gravats infligeant de lourds dégâts contondants pouvant sonner le héros. Il possède beaucoup de vie mais se déplace lentement.	
	Armure hantée		Ancienne armure d'apparat, elle se met à bouger et à attaquer tout ce qui passe à sa portée.	
	Lutin de Quartz		Une entité constituée de rochers et de cristaux de quartz acérés.	

	Ombre		L'ombre est un adversaire invisible qui ne révèle sa présence que lorsqu'il passe à l'attaque. Ses cris peuvent aider le héros à se mettre sur ses gardes.	
Animaux Possédés	Molosse décharné		Anciennement des chiens de chasses, ils sont maintenant des charognards suivant les armées des ténèbres. Ce qui ne les empêche pas de se jeter en bande sur n'importe quelle proie qui aurait le malheur de croisé leur chemin.	
	Chien infernaux		Ce sont de terribles canidés dont les os ont poussés sous forme d'excroissances.	
Hommes corrompus	Milice corrompue	A venir	Simple citoyens, ils ne servent que de chair à canon. Leur rôle est d'entraver la progression du joueur vers le prêtre démoniaque qui	

			les contrôlent.	
	Brute		Il s'agit d'un type particulier de milice corrompue. Certains se voient attribuer une force musculaire plus puissante, il deviennent des « chefs de bande ».	
	Blasphémateur		Ce sont des hommes d'église qui ont vendu leur âme au Mal en échange de pouvoirs surpuissants. Ils peuvent zombifier la population pour la mettre à leur service.	
	Vampire		Ils n'ont rien de leurs homologues des comtes. Ce sont des hommes assoiffés de sang. Belial a exaucé leurs prières en les transformant en cauchemar tenant plus de la tique que de la chauve souris.	
	L'Exécuteur		Bourreau de l'Empereur, il a succombé aux appels de l'enfer tout comme son maître.	
Morts-vivants	Pantins morbide	A venir	Simple squelette de paysan. Souvent armé d'une hache ou	

			d'une fourche.	
	Pantin morbide avec epee		Ils faisaient partie de la piétaille de leur vivant et assument toujours le même rôle après leur mort.	
	Guerrier squelette		Anciens combattants des armées régulières, ils se battent à l'épée longue et au bouclier.	
	Arquebusier		Leurs armes à feu peuvent paraître rudimentaires mais elles n'en sont pas moins mortelles avec leur haut pouvoir de pénétration.	
	Gardien		Les gardiens sont des soldats d'élites dont le devoir est de protéger leur seigneur de guerre.	
	Seigneur de guerre		Équipé d'une terrible hache de guerre et vêtu d'une armure d'écaille, ce sont les généraux d'autrefois.	
	Zombi arbalétrier		Dans un état de	

			décomposition moins avancé que leurs confrères squelettes, ils sont les restes de batailles récentes.	
	Homme d'armes		Ce sont des zombies maniant la masse d'arme.	
	Zombie paysan		Même si ils peuvent paraître faibles, il ne faut pas les sous-estimer car ils peuvent être vraiment coriaces. Ils peuvent en effet continuer à attaquer une fois coupé en morceaux.	
Invocations				
	Chérubin		Un chérubin équipé d'un arc. Mais contrairement aux mythes, ses flèches sont mortelles.	
Golem				
	Golem d'os			
	Golem de fer			

Les lieux

- L'abbaye
Lieu de départ du héros, certains pnj s'y sont rassemblés. C'est une zone neutre où le héros peut se reposer, commercer au faire du craft.
- Les catacombes
Anciens souterrains ayant servis de cimetière collectif lors de massacres et de guerres de grandes envergures. Les morts n'y ont plus le repos éternels et seuls les habitués du combat osent s'y aventurer. C'est un point de passage obligé pour le héros si il veut pouvoir rejoindre la ville.
- La crypte
Complexe de salles entre les catacombes et l'église de la ville. Y sont enterrés les restes des rois de jadis. Le héros pourrait bien y rencontrer un prêtre démoniaque à l'origine du réveil des anciens.
- Le cimetière
Ancien cimetière de la ville, il est aujourd'hui à l'abandon, ce qui en fait une excellente source de cadavres pour les prêtres démoniaques.
- Le mausolée
Ancienne tombe d'un riche dignitaire, elle est maintenant le repère du terrible Faucheur. Une créature infernale s'attaquant aux populations locales pendant les nuits les plus noires.
- La maison abandonnée
Qui irait penser qu'il se passes de terrible choses dans les sous-sol de cette bâtisse aux airs ruraux ?
- La ville haute
- La ville basse
- Le palais
- Les terres agraires
Anciennement terres cultivables de l'empire, il ne s'agit plus que de landes dévastées et fuies par la population. On y trouve les restes de fermes laissées à l'abandon.
- La forêt de Malemort
- Les carrières d'Ocre
- Les mines

Le plan de l'évangile

Le plan de jeu n'est pas linéaire comme dans la plupart des Hack and Slash mais plutôt radial. C'est-à-dire que le héros ne suit pas un chemin unique partant du début de l'acte pour aller à la fin, mais qu'il peut aller où bon lui semble tout autour du campement de base. La seule limite étant la force des monstres dans la zone. Ainsi on pourrait aller directement au dernier endroit de l'acte sans faire l'entièreté de celui-ci mais les monstres y rodant sont beaucoup trop fort pour le héros.

2ème Evangile

Présentation du monde

Cet acte se passe en milieu marin, en effet le héros se retrouve sur le territoire de Léviathan, démon des eaux. Le campement de base est la baie des pirates, un village sur pilotis.

Les quêtes

- Légende du pirate sanguinaire
- La carte au trésor

Les PNJ

Les monstres

Type	Nom	Image	Description	Caractéristiques
Objet animés	Errant des abysses		Un errant composé d'algues, de morceaux d'épaves et d'une ancre de bateau.	
	Golem de Corail		Un golem créé à partir de morceaux de récifs aux arrêtes tranchantes.	
Animaux possédés	Crabes violonistes			
	Homarstruosité			
	Méduse		La méduse est capable de paralyser son adversaire par des décharges d'aiguillons venimeux. Possédant une faible résistance aux dégâts	

			physiques, il vaut en venir rapidement à bout.	
	Polype		Le Polype est une tour de méduse prêt à se disloquer. Si le héros passe suffisamment près, le polype se transforme en 5 méduses, sauf si le héros l'a détruit.	
Hommes corrompus				
Démons	Hommes poissons :			
	Léviathan		Une sorte de kraken géant capable d'appeler des hommes poissons. Il faut d'abord détruire toutes ses tentacules avant de pouvoir le toucher directement.	
Morts-vivants	Pirates:			
	Moussaillon		Un pirate fraîchement enrôlé. Il se bat avec une simple	

			daguer.	
	Artificier		Il se bat avec des grenades à main. Quand il meurt, le héros a 5 secondes pour s'enfuir avant l'explosion des dernières grenades.	
	Franc-tireur		Un pirate équipé d'un mousquet.	
	Écumeur des mers		Un pirate vétéran se battant avec un sabre dans chaque main.	
	Capitaine		Un capitaine de bateau. Et dans la mort comme dans la vie, il s'entoure de ses anciens compagnons. Il se bat avec un sabre et un pistolet à silex.	
Destructibles	Barrière de corail			
	Caisse			
	Huitre			
	Coffre aux trésors			

Les lieux

- Les récifs coraliens
- Le champ d'épaves
- Les profondeurs abyssales
- La forêt d'algues
- Les cheminées thermales
- La cité engloutie
- Les ilots
-

Le plan de l'évangile

3. Graphismes

Les modélisations sont réalisées en .3ds max. Les autres graphismes (certains décors et textures) sont soit réalisés en Paint ou Gimp, soit proviennent de photos prises par nos soins.

Chaque personnage/monstre est d'abord modélisé puis skinné. L'animation se fait ensuite en 8/16/24 images suivant le mouvement à accomplir. Les rendus sont réalisés suivant une projection orthographique à un format 128x128 ou 256x256.

L'ensemble des décors est lui aussi fait sous 3DS mais ils ne ressemblent que de loin à leur graphismes in-game. Le reste se faisant en post-production.

L'aspect définitif du jeu est réalisé grâce à un filtre graphique appliqué par programmation.

4. Mapping

5. Programmation