

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
Les évangiles.....	7
Act of Faith.....	7
Présentation du monde.....	7
Les quêtes.....	8
Les PNJ.....	9
Les monstres.....	11
Les lieux.....	15
Le plan de l'évangile.....	15
2ème Evangile.....	16
Présentation du monde.....	16
Les quêtes.....	16
Les PNJ.....	16
Les monstres.....	16
Les lieux.....	18
Le plan de l'évangile.....	19
3.Gameplay.....	20
Economie.....	20
Evolution des personnages.....	20
Types de quêtes.....	20
Combat.....	21
Styles de combat des personnages.....	21
Caractéristiques et compétences.....	22
Les caractéristiques.....	22
Les miracles.....	22
L'équipement.....	27
Les types d'objets et leurs caractéristiques.....	27
Probabilité de découvertes des objets.....	28
Tous les objets.....	29
Craft et bénédiction.....	33
Tableau des objets de crafts.....	34
4.Graphismes	35
5.Mapping.....	35
Les tileset.....	35
Définition :	35
Structure.....	36
Les maps.....	39
Définition :	39
Structure :	39
Les entités.....	42

Définition :	42
Structure :	42
6.Programmation	42

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.

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 Bélial, le premier des quatre démons majeurs.

Il se découpe en 7 versets :

Verset 1 : Les catacombes ancestrales

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 à 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 les marchands rescapés et la plupart des PNJ.

Verset 3 : Terres Agraires

Verset 4 : Forêt

Verset 5 : Marais

Verset 6 : Montagnes et Mine

Verset 7 : Verset final, l'affrontement avec Bélial

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 descendre 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.

- 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).

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.



Citations :

- 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.


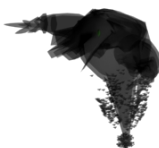




Les monstres





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

- Les objets animés
Ce sont de simple objets contrôlés par des entités démoniaques mineures. La plupart des objets animés sont des errants.
- 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.
- 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 sorciers démoniaques extrêmement puissants, capables de contrôler les pouvoirs infernaux.
- Les mort-vivants
Classe particulière parmi les objets animés, on les en différencie quand même car ils gardent leurs instincts primordiaux, c'est à dire la haine des vivants. Ils regroupent les squelettes, zombies, goules, ...
- Les démons
Faune des enfers, ils en existe de nombreuses espèces, allant des simple démons mineurs jusqu'aux Généraux Infernaux. Rarement rencontrés dans notre dimension du fait de l'instabilité des brèches inter dimensionnelles, il 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 rencontre ceux-ci qu'au dernier acte.

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

Type	Nom	Image	Description	Caractéristiques
Objet animés	Errant des cimetières		Amas d'os et de poussière de tombes.	
	Errant des sous-bois		Véritable tas de compost ambulante.	
	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.	
Hommes corrompus	Milice corrompue		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 contes. 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.	
Morts-vivants	Pantins morbide		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.	
Invocations				
	Chérubin		Un chérubin équipé d'un arc.	

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.
- La ville haute
- La ville basse
- Le palais
- Les terres agraires
- 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. Gameplay

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 utiliser 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 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 meure, 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.

Types de quêtes

Il existe trois types de quêtes 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.

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

- 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.

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

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

- 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 courtisane.

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. Seuls 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.



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

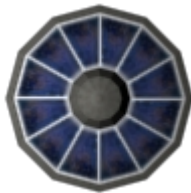



Tous les objets

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 : 100 Force : 30 Dex : 15
	Épée longue		C'est l'arme traditionnelle du chevalier. Elle descendrait des épées vikings.	Deg : 4-10 PDB : 250 Force : 40 Dex : 20
	Tueuse divine		Cette épée qui fait rappeler étrangement la cimeterre perse descend en fait des couteaux de boucher. Son utilisation est	Deg : 10-15 PDB : 2500 Force : 35 Dex : 30 +3-5 deg divin

			plus proche de celle de la hache que de l'épée traditionnelle.	
Épée à deux mains/Épée longue				
	Epee à deux mains.			Deg : 10-20 PDB : 500 Force : 65 Dex : 25
	Espadon			
	Katzbalger : « L'étripeur de chat »		Il s'agit d'une version raccourcie de la flamberge/espadaon.	Deg : 20-35 PDB : 4000 Force : 80 Dex : 40 +5 Dex
Dague/Poignard				
	Poignard			Deg : 1-3 PDB : 50 Force : 10 Dex : 25
	Dague cérémonielle		La dague cérémonielle est l'arme des prêtres démoniaques. Mais il ne l'utilise que pour ses sacrifices. Elle n'est pas particulièrement redoutable.	Deg : 2-6 PDB : 150 Force : 15 Dex : 30

	Couteau unique			Deg : 8-10 PDB : 1500 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 : 500 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 : 2500 Force : 60
	Cuir			Arm : 25-40 PDB : 1000 Force : 40
	Ecaille			Arm : 55-80

				PDB : 4500 Force : 80
Boucliers				
	Petit bouclier			Arm : PDB Force :
	Grand bouclier			Arm : PDB Force :
	Damnation d'Harold			Arm : PDB Force :
Casque				
	Chapeau de cuir			Arm : 5-10 PDB : 150 Force : 15
	Cervelliere			Arm : 10-15 PDB : 350 Force : 40
	Camail			Arm : 20-30 PDB : 700 Force : 40
Bottes				

	Bottes en cuir			Arm : 5-10 PDB : 250 Force : 25
	Botte unique			Arm : 15-25 PDB : 1000 Force : 40
Gants				
	Brassards			Arm : 5-10 PDB : 250 Force : 25
Bijoux				
	Pendentif azuré			PDB : 500 CH : 30
	Petit anneau			PDB : 500 CH : 20

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.

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 d'autres ingrédients et son parchemin d'incantations/prières.

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

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 aptes à être portés.

Tableau des objets de crafts

Charbon		Sert à la fabrication des explosifs, aux munitions et à la forge.
Minerais de fer		
Souffre		Il sert à la fabrication d'explosifs et de munitions.
Salpêtre		
Cuir		
Bois		
Os		

4. 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.

5. Mapping

Les tileset

Définition :

Un tileset est une planche de tiles. Tout décors dans le jeu est un tile.

Exemple de tileset de mur en pierre :



Structure

Légende :

- * = Une information va être donnée.
- \$ = Fin de l'information.

Pour créer un tileset, il faut d'abord créer une image PNG portant le nom de ce tileset, regroupant les images de tous les tiles composant ce tileset. Et créer un fichier txt portant lui aussi le nom de ce tileset dans lequel vous mettrez ces informations :

Ensuite, on liste tous les sons du tileset en mettant un * suivi du chemin de ce son depuis la racine du jeu.

\$ → Donc on termine la liste des sons et on commence la liste des tiles.

* → On va déclarer un tile.

Légende :

x = position en x du tile dans l'image.

y = position en y du tile dans l'image.

w = largeur du tile.

h = hauteur du tile.

c = collision ou pas (c1 pour une collision, c-1 ou rien pour ne pas avoir de collision).

a = numéro du prochain tile dans l'animation (a-1 ou rien pour ne pas animer).

s = numéro du son voulu (ordre de la liste des sons, on commence à 0).

lr = couleur de la lumière en rouge.

lv = couleur de la lumière en vert.

lb = couleur de la lumière en bleu.

li = intensité de la lumière (négatif si le décor obstrue la lumière, comme les murs).

lh = hauteur de la lumière, détermine la taille de l'ombre (0, très grande ombre, 75, ombre petite, 100, pas d'ombre).

r = orientation du tile, uniquement pour les murs, rx si l'alignement du mur est en x, ry pour en y, rb pour un coin vers le bas, rg pour un coin vers la gauche, rd pour la droite et rh pour en haut.

```
[n X]*Chemin du son[/n X]
$
[n X]*[Voir au dessus : x y w h c a s lr lv lb li r][[/n X]
```

Exception : Pour les tilesets d'herbe, un tile parmi tous sera pris lors du chargement de la map.

Exemple 1 :

```
*Data/Sons/Feu.wav
$
Feu de camp
*x0 y0 w128 h128 c1 a1 s0 lr236 lv136 lb36 li155 lh0 $
*x128 y0 w128 h128 c1 a2 s0 lr236 lv136 lb36 li145 lh0 $
*x256 y0 w128 h128 c1 a3 s0 lr236 lv136 lb36 li135 lh0 $
*x384 y0 w128 h128 c1 a0 s0 lr236 lv136 lb36 li145 lh0 $
```

\$

Exemple 2 :

\$
Mur de pierres
*x0 y0 w128 h128 c1 li-255 ry \$
*x128 y0 w128 h128 c1 li-255 rx \$
*x256 y0 w128 h128 c1 li-255 \$
*x0 y128 w128 h128 c1 li-255 rb \$
*x128 y128 w128 h128 c1 li-255 rg \$
*x256 y128 w128 h128 c1 li-255 rh \$
*x384 y128 w128 h128 c1 li-255 rd \$
\$

Exemple 3 :

\$
Herbe
*x0 y0 w128 h64 \$
\$

Les maps

Définition :

Structure :

Légende :

* = Une information va être donnée.

\$ = Fin de l'information.

| = Fin de la case

[n X]...[/n X] = Autant de fois que nécessaire ou que vous le voulez.

```
*[Nom]
$
Liste des musiques
*[Chemin de la musique]
$
Liste des lumière en fonction de l'heure ( X1 pour les donjons, X24 en extérieur )
*[Rouge] [Vert] [Bleu] [Intensite] [Hauteur]
$
Liste des tilesets
[n X ]*[Chemin du tileset, sans l'extension][[/n X ]
$
Liste des tilesets d'herbe
[n X ]*[Chemin du tileset, sans l'extension][[/n X ]
$
Liste des monstres
[n X ]*[Chemin du monstre ( avec extension .txt )][[/n X ]
$
Liste des événements
[n X ]*e[Numéro de l'événement, voir partie sur les événements] $ * [n X ]i[Information]
[/n X ] $ [/n X ]
$
Grille de la map, couche 0 ( * = nouvelle ligne, | = prochaine colonne )
[n X ]* [n X ] s[no du tileset] t[no du tile dans le tileset, si vous mettez plusieurs t, un
parmi ceux-ci sera pris, au hasard] e[no de l'événement] m[no du monstre]
h[uniquement couche 0, no du tileset d'herbe] | [/n X ] [/n X ]
$
Grille de la map, couche 1 ( * = nouvelle ligne, | = prochaine colonne )
[n X ]* [n X ] s[no du tileset] t[no du tile dans le tileset] e[no de l'événement] m[no du
monstre] | [/n X ] [/n X ]
$
```

Exemple :

```

Nom de la map
*La caverne oubliée
$
*Data/Ecran chargement/Grotte.png
$
Liste des musiques
*Data/Musiques/Maxtor81-Arcaduis.ogg
$
Lumiere de base
*255 255 255 1 0
$
Liste des tilesets
*Data/Terrain/Herbes plaines/Herbes plaines
*Data/Decors/Mur de pierres/Mur de pierres
*Data/Decors/Feu de camp/Feu de camp
*Data/Decors/Effets de Lumières/LightEffect
$
Liste des tilesets de l'herbe
*Data/Decors/Herbes/Champignon1
$
Liste des tilesets des monstres
*Data/Entites/Monstres/GolemQuartz/GolemQuartz.char.hs
*Data/Entites/Destructibles/Tonneau/Tonneau.char.hs
*Data/Entites/Destructibles/Tonneau/TonneauExp.char.hs
$
Liste des événements
* e0 $ * i2 i57 i31 $
$
* s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 |
* s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 |
* s-1 | s0 t3 | s0 t0 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 |
* s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 |
* s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 |
* s-1 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 |
* s-1 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 |
* s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 |
* s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 |
|
* s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 |
s-1 |
* s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 |
* s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 |
s-1 |
* s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 |
* s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 |
* s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 |
* s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 |
* s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 |
* s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 |
* s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 | s-1 | s0 t3 | s0 t3 | s0 t3 | s-1 |

```

* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s-1	s-1	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s-1	s-1	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s-1	s-1	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s0 t3	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
\$														
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s1 t5	s1 t1	s1 t1	s1 t1	s1 t6	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s1 t0	s3 t0	e0	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s1 t0	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s1 t4	s1 t1	s1 t6	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s1 t5	s1 t1	s1 t3	s-1	s1 t4	s1 t1	s1 t1	s1 t6	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s1 t0	s-1 m1	m2	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s1 t0	s-1 m1	m2	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t4	s1 t1	s1 t1	s1 t1	s1 t6	s-1
* s-1	s1 t0	s-1 m1	m2	s-1	s-1	s-1 m1	s-1	s-1	s-1 m1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	
s-1														
* s-1	s1 t0	s-1 m1	m2	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1
* s-1	s1 t4	s1 t1	s1 t1	s1 t1	s1 t6	s-1	s1 t5	s1 t9	s1 t1	s1 t6	s-1	s1 t0	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s1 t0	s-1 m0	s1 t0	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1 m1	s1 t0	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s1 t4	s1 t1	s1 t3	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t0	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s1 t4	s1 t1	s1 t1	s1 t1	s1 t1	s1 t6	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t0	s-1	s-1 t-1	s-1 m0	s-1	s-1	s-1 t0	s1 t0	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s1 t4	s1 t1	s1 t1	s1 t1	s1 t1	s1 t1	s1 t1	s1 t1	s1 t3	s-1
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	

* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
* s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	s-1	
\$														

Les entités

Définition :

Les entités sont les objet mobiles et interactifs dans le jeu, comme les monstres, le objets casables, etc

Structure :

[n X]*(Chemin de l'image)[/n X]
\$
[n X]*(Chemin du son)[/n X]
\$
Portée lumineuse
* r(rouge) v(vert) b(bleu) i(intensite) \$
\$
* (Nom)
\$
Rang du monstre
* (rang (normal, champion, chef, ...))
\$
* v(vie) di(dégats min) da(dégats max) m(vitesse) o(ombre ou non) a(pt d'âme) n(niveau)
t(mod de taille) \$
\$
[4 X pour 4 états (arret, course, attaque, mort)]
[8 X pour 8 direction (E,NE,N,NO,O,SO,S,SE)]
[n X]* x(postion x dans l'image) y(idem avec y) w(largeur) h(hauteur) a(n° prochain sprite
pour animation) s(n° son) i(n° image) d0(si pt de dégatq infligé) \$[/n X]
\$
[/8 X pour 8 direction]
[/4 X pour 4 états (arret, course, attaque, mort)]

6. Programmation