

# La Treizième Mer

Marion Coulon, Jack Davis, Anatole Jaqueman, Nam Nguyen, et Antoine Tabary



Divinity: Original Sin II

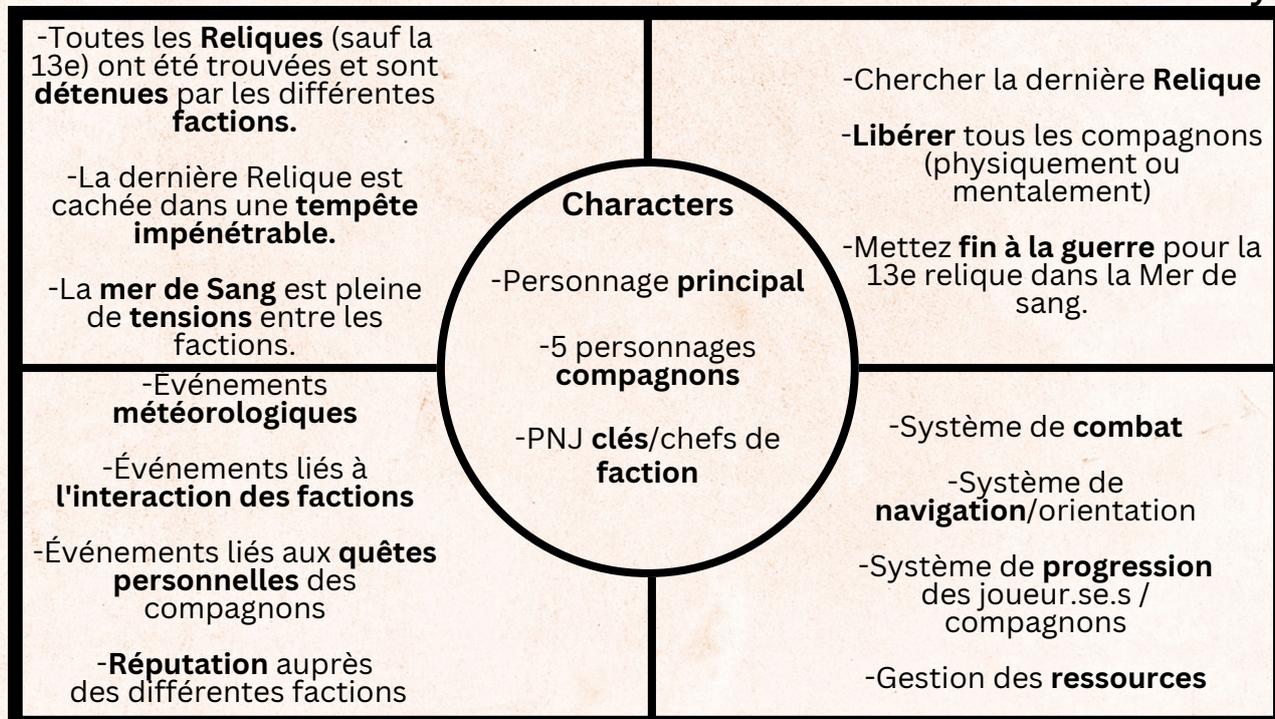
Dans un **océan rempli de redoutables pirates**, un **impétueux aventurier** est en quête de la **dernière Relique** de la treizième mer pour devenir le plus **puissant des pirates**.

# Narrative Voice

MESSAGE	POINT OF VIEW	MOOD
<p>Quand chaque relation semble être un <b>jeu de pouvoir</b>.</p> <p>Comment être <b>libre</b> dans un monde où la <b>domination</b> prime?</p>	<p>Être libre implique de <b>grandes responsabilités</b>.</p> <p>La liberté n'est jamais acquise, il faut <b>lutter</b> pour la conserver.</p>	<p>Une vision <b>romancée et épique</b> de la piraterie.</p> <p>Lovecraft, Our Flag Means Death, One Piece, Pirates des Caraïbes, fantastique</p>

## World

## Journeys



# 3C et Boucle de jeu

## Characters

Le **capitaine** d'un navire et son équipage. Leurs **affinités** et **capacités** évoluent au fil de l'aventure. Ils possèdent un **état d'esprit** et des **besoins propres**.

## Camera

**Top down**, zone de déplacement libre centré sur le navire. Focus et zoom sur les personnages pour les dialogues et les combats.



King Of Seas

## Controls

**Navigation: Contrôle direct** du mouvement du navire. Joystick, touches directionnelles ou clique de la souris.

**Combat: Contrôle individuel** de chaque personnage. Déplacement et capacités avec ciblage au joystick ou à la souris.

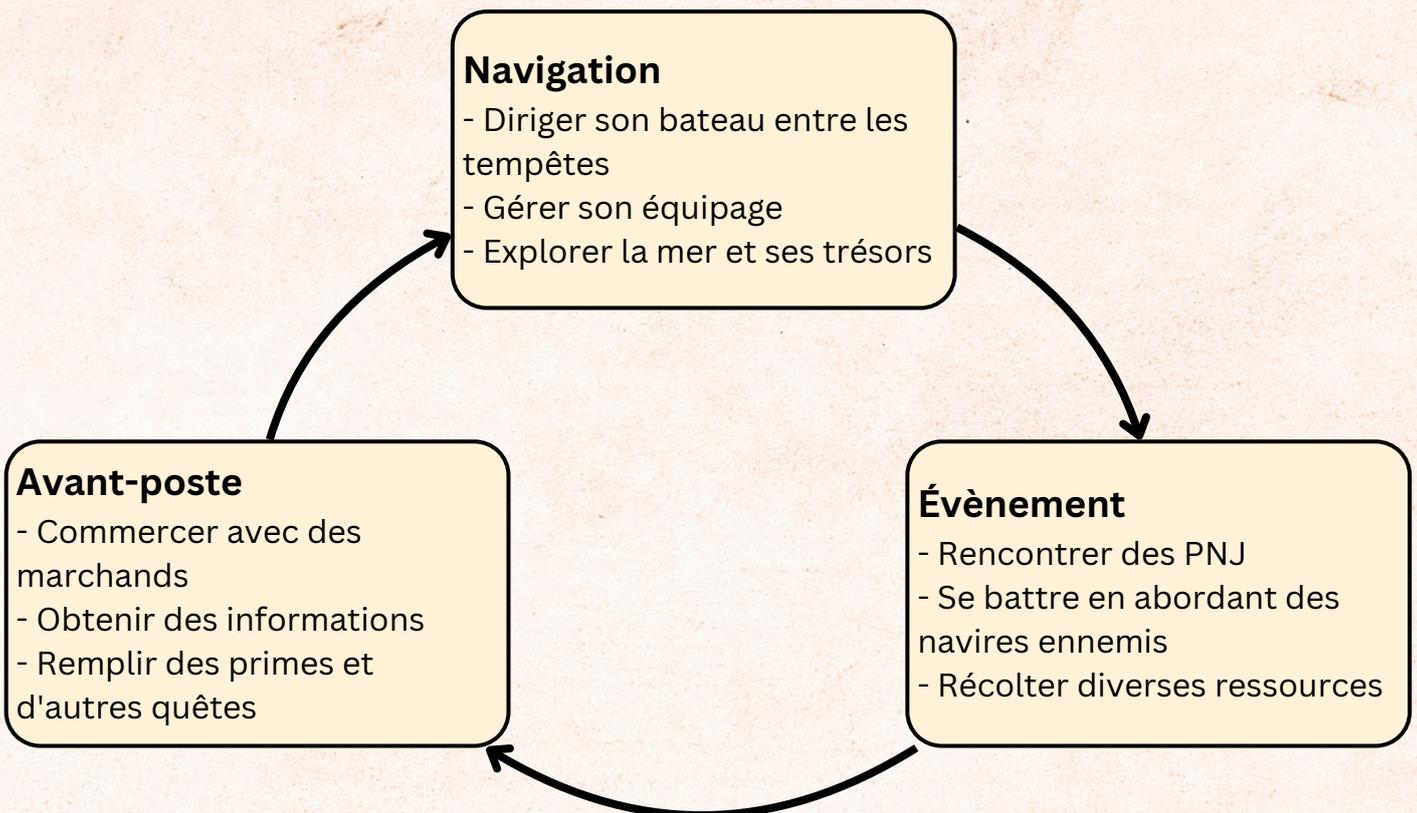
**Gestion:** Menus et interfaces navigables.

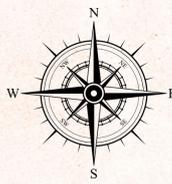


Divinity: Original Sin II

## Boucle de jeu

Le jeu se structure en différentes phases: **L'exploration**, les **événements** et les **avant-postes**.





## Mécaniques

Le but premier de l'exploration est de pouvoir **rallier les différents avant postes** ou zones de ravitaillement.

les joueur.se.s disposent de diverses ressources (vivres, bois, équipage, moral, or) qui diminuent au fur et à mesure. Si une de ces valeurs chute trop bas, les joueur.se.s **perdent leur progression jusqu'au dernier avant poste.**

L'exploration se déroule en temps réel. De plus, de manière ponctuelle se présenteront divers **évènements** qui demanderont aux joueur.se.s de choisir la manière dont il veut résoudre le problème.

Les joueur.se.s peuvent à tout moment ouvrir la carte; cela met le jeu en pause. La carte est au départ vide et se **remplit au fur et à mesure** lorsque les joueur.se.s découvrent certains éléments.

Durant son exploration, les joueur.se.s auront l'occasion d'acheter des **perroquets**. Ceci, quand envoyés dans une direction, reviennent avec de **l'information du lieu important le plus proche**. Cependant, le perroquet peut ne pas revenir.

## Systèmes

Durant son exploration, les joueur.se.s seront soumis aux **colères de la mer**. Chaque parcelle de la mer de sang est soumise à un indicateur de chaos qui varie et qui modifie le comportement de la mer de manière aléatoire. Plus le niveau de chaos est élevé, plus **les adversaires** seront forts, les **évènements** seront plus négatifs. De plus, **des vents contraires ou des typhons** peuvent forcer les joueur.se.s à recalibrer leur itinéraire.



Stock by Getty Images



Jaxon Stout

# Combats

## Mécaniques

Toutes les rencontres n'auront pas un dénouement pacifique. Lors de **batailles navales**, les joueur.se.s **dirigeront leur équipage** au combat. Ses membres pourront réaliser des actions lors de son tour de jeu. Entre attaques au **sabre** ou au **pistolet**, armement des **canons** et **abordage** du navire adverse; la **coordination de l'équipage** sera la clef de la victoire. Chacun des compagnons possèdera une identité et une évolution qui mèneront à des **stratégies différentes**. Selon les choix des joueur.se.s, une bataille pourra se terminer par la rédition de l'équipage adverse, la destruction du navire ou la fuite.



Abandon Ship



FTL: Faster Than Light

# Gestion des personnages

## Mécaniques

Durant son périple, les joueur.se.s auront l'occasion de trouver de nombreux objets qu'elles pourront **équiper** sur eux, sur leurs compagnons ou leur son navire. De plus, au fur et à mesure, les joueur.se.s et leurs compagnons **gagneront en expérience et augmenteront leurs capacités**.

Chaque compagnon apprécie et n'apprécie pas certaines choses. Aller dans leurs sens, les rendront **plus amicaux** et leur fera **gagner en puissance**. Cependant, aller à leur rencontre, pourrait les pousser à **quitter l'équipage** voire même **attaquer le/la joueur.se**.

## Système

Les joueur.se.s seront confrontés à plusieurs factions durant son aventure. Leurs actions auront une influence sur leurs **relations avec elles**. En s'entendant suffisamment bien avec une faction, les joueur.se.s pourront obtenir **leur pavillon et s'allier avec elle**. À l'inverse, être en mauvais termes avec une faction peut la rendre hostile à l'encontre des joueur.se.s.

Dans chaque avant-poste, les marchands **réagiront à votre réputation** en modifiant les prix ou en permettant aux joueur.se.s d'acheter de meilleurs objets.





## ★ Les Nomades

La Terre, située sur la Mer Verte, s'agit de la **plus grande parcelle de terre** encore existante. Elle est coupée en 3 : l'Est, l'Ouest et le Noyau. Chaque partie est dirigée par un **Grand Sage**, qui s'assurent du bon vivre de chacun et des affaires liées aux autres factions. Les premiers habitants étaient des **déserteurs de guerre** à la recherche de paix. Sur terre, ils se déplacent en fonction des saisons, les seules villes fixes se situent au Noyau. Sur les différentes mers dont la Mer de Sang, ils sont **pacifiques** et n'attaquent pas les bateaux qu'ils croisent, mais n'hésiteront pas à se défendre... Ils préfèrent tendre la main à ceux dans le besoin en tant que **soigneur des mers**.

## ★ La Flotte de Droit Divin

Autrefois magnifique représentation de la splendeur de la Couronne, la Flotte Royale est aujourd'hui réduite à quelques petits navires.

La Couronne contrôlait la terre européenne avant le déluge et son influence s'est maintenue pendant la catastrophe. Leur plus grand atout était la **Bénédition du Sang Royal**: une cérémonie qui oignait les **Paladins**, des **missionnaires immortels** qui se consacraient au Droit Divin. Posant une menace, la Couronne a été **traquée et détruite**: les paladins finalement mortels grâce aux Reliques de la mer.

Les membres restants ne contrôlent aucune eau et sont traités avec hostilité dans la plupart des endroits. Ils vivent à travers leurs **actes justiciers** pour que le monde n'oublie jamais leur cause...

## ★ Les Marchands

Les marchands: des **commerçants omniprésents** qui semblent toujours être du côté des gagnants. Ils n'ont jamais été formellement constitués, mais ont offert leurs services dès le début des conflits.

La chasse aux Monarchistes et la **massacre du Royaume Renégat** n'a été possible que grâce à leur **réseau complexe d'informations et de marchandises**.

Les marchands ne recherchent pas le pouvoir directement pour eux-mêmes, mais simplement pour avoir une **forte influence** sur les décisions des gouvernants. Ils s'intéressent particulièrement au conflit actuel de la mer de Sang, enthousiaste à **faire des profits** au sein du chaos.

# Personnages

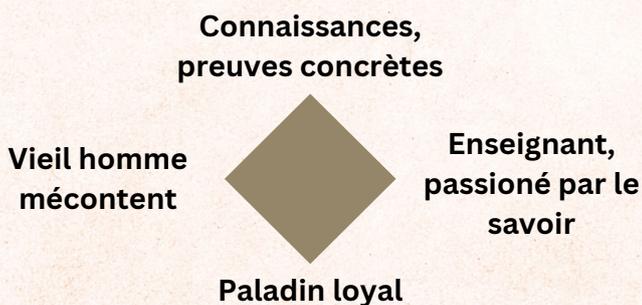
## Personnage principal

Les joueur.se.s auront la possibilité de **personnaliser leur personnage** et de lui donner une origine et une backstory qui influenceront sur leur partie. De plus, les joueur.se.s pourront **choisir** la manière dont ils s'expriment.

Un ancien prisonnier de guerre, capturé par des bandits, il souhaite rester **libre** plus que tout.

DESIRE	MOTIVATION	WEAKNESS
Devenir le pirate le <b>plus puissant</b> et <b>être respecté</b>	Avoir <b>confiance en soi</b> . Découvrir que cette confiance peut être <b>obtenue par ses compagnons</b> .	Il doit <b>prouver sa valeur</b> . A quoi bon être <b>libre</b> si ce n'est pour <b>accomplir</b> de grande chose?

# Garvin - The Sage



DESIRE	MOTIVATION	WEAKNESS
Quitter ce monde pour le laisser aux générations suivantes	Que l'ancien monde revive à travers ses histoires et qu'il puissent les partager sans pression de son roi	Il a du mal à établir des liens significatifs et à trouver une raison d'être à part sa foi



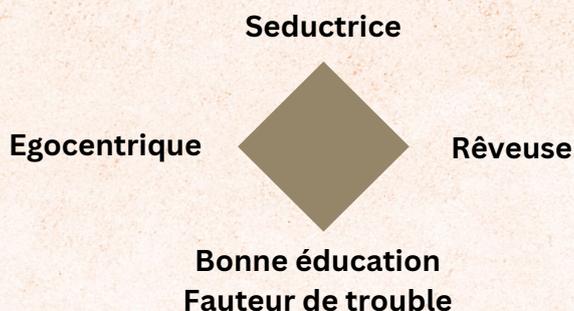
À 45 ans, Garvin a été anobli en tant que **Paladin Royal** par son roi. Faisant partie de la **Flotte du Droit Divin**, mais libres d'aller où bon leur semble, les paladins vivaient de peu et ils cherchaient à **convertir** tous les non-croyants.

Garvin a observé le monde rejeter progressivement la monarchie, commencer à s'écarter du roi et cultiver une haine pour son peuple.

Avec la chute de la monarchie, il **perd toute motivation** pour continuer. Il pensait qu'il était temps pour lui de **laisser le monde** aux générations suivantes, mais à cause de son don, il ne pouvait pas mourir. Il découvre que le seul moyen de mourir vraiment était de récupérer un artefact. Epuisé par ses 247 ans et l'état du monde, **il s'est lancé dans sa dernière quête.**



# Ivy - The Jester



DESIRE	MOTIVATION	WEAKNESS
Fuir ses responsabilités, <b>échapper à la pression</b> de sa famille et être acceptée et <b>aimée de tous</b>	Trouver la famille qui lui correspond réellement, en étant <b>elle même</b>	Porter <b>un masque</b> et changer qui elle est lui semble obligatoire pour <b>être acceptée</b>



Depuis toujours, Ivy a été une **perturbatrice**, toujours à rire au lieu d'écouter. Elle ne suivait pas les enseignements que les anciens souhaitaient lui donner.

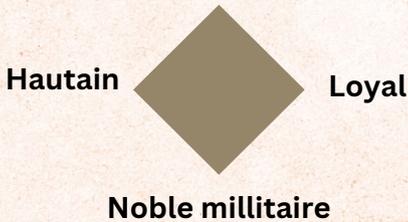
Les gens riaient d'elle, elle qui souhaitait **la place tant convoitée du futur Grand Sage du Noyau**, jamais elle ne pourrait atteindre une place si importante. Elle n'avait que son noble nom comme fierté. Même ses parents, déçus d'elle, misèrent ce dernier sur sa jeune sœur.

Une nuit, **il y a 14 ans, elle prit la mer**, se promettant qu'elle ne remettrait pas les pieds sur la Terre tant qu'elle n'aurait pas obtenu la relique du Roi des Mers. Toutes ces années au large lui ont permis d'acquérir une vraie **débrouillardise en tant que voyageuse des 13 mers.**

# Belleviel - The Ruler

DESIRE	MOTIVATION	WEAKNESS
Venger la mort de sa famille et restauré sa <b>dynastie</b> grâce à la relique	Etre libre de son passé et de son future	Il pense que le reste du monde à la même <b>perception de l'honneur</b> que lui

Les duels



Alderac Entertainment Group

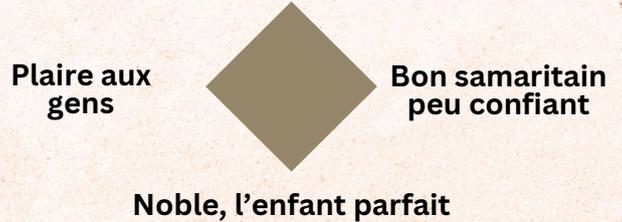
Autrefois **fils du roi de la Mer de Sang**, Belleviel a vu toute sa famille mourir lors du **massacre du bicentenaire des Royaumes Renégat** par l'Armada.

Aujourd'hui étranger dans sa propre patrie, il cherche à récupérer la Relique du roi des mers de son père afin de **défier en duel à mort Artiel**, le dirigeant actuel de l'Armada et amie d'enfance, afin de **restaurer sa famille et les Royaumes Renégats**.

# Henry Brooks - The Rebel

DESIRE	MOTIVATION	WEAKNESS
Prouver sa <b>valeur</b> à sa famille en leur ramenant la dernière Relique.	Réparer les péchés de sa famille et <b>se libérer des normes</b> qu'il s'est toujours imposées.	Pense que <b>seule une autorité</b> peut lui donner ce qu'il cherche

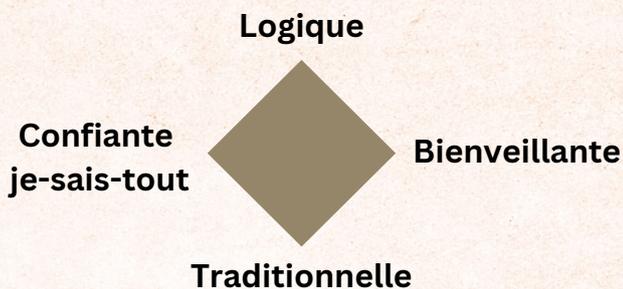
Empathie et rationalité



Henry, né dans l'illustre famille Brooks, a grandi en **vénération** la renommée de ses parents. Leur monopole sur l'huile de baleine permet une grande **influence chez l'Armada**. Ignorant les souffrances de son peuple, ses actions ont **fortement contribué aux massacres** de 207.AI. Se sentant **coupable**, il fit face à sa famille pour la première fois, mais ne recueillit que de la colère.

Pour **se faire pardonner**, il a été envoyé à la recherche d'une Relique.

# Alyura - The Magician



Intra Stele

**Alyura** est née dans une famille chaleureuse. Au fur et à mesure qu'elle grandissait, sa capacité à **prédire le comportement de la mer** grandissait avec elle.

À cause de ce pouvoir, elle a été **enlevée de sa famille** par la flotte d'exploration des Oracles.

Lors d'**une récente expédition**, dont le but était d'explorer la mer de Sang, elle a entraîné son navire dans une tempête. Elle a profité du chaos pour **s'échapper**. Elle s'éloigne maintenant de son ancienne vie, se guidant à **l'aide des étoiles**.

Elles ont été témoins du passé. Elles voient le présent. Elles connaissent l'avenir. Alyura a toujours trouvé qu'il était facile de lire le ciel étoilé ; lire dans les yeux des gens n'est pas beaucoup plus difficile.

DESIRE	MOTIVATION	WEAKNESS
Tenir les gens à <b>distance</b> pour éviter qu'ils n'abusent de son <b>pouvoir</b>	Trouver un endroit où les gens prennent soin d'elle et où elle <b>peut prendre soin</b> d'eux	La seule chose que les gens veulent d'elle, c'est son <b>pouvoir</b> . Tant qu'elle le <b>garde pour elle</b> , elle peut être <b>libre</b>

# UX Graph

		TIMELINE						
The Monomyth- Player Emotional		Act 1 Introduction				Act 2 Développement		
Time played		Perdue	Excitation	Appréhension	Émerveillement	Panique	Intrigué	Émerveillement
		15min	1h30	4h15	5h	6h30	8h30	10h
Narrative Layers	Journey	Le joueur commence le jeu enchaîné en tant que prisonnier de guerre. Le navire est détruit, le joueur se retrouve sur une plage. Le joueur rencontre de nouvelles personnes qui l'orientent sur la main quest, trouve la relique du roi de la mer de sang	Les Premier combat et le joueur voyage dans les premiers zones de jeu	Blocus autour de l'objectif par l'Armada, Premier gros avant poste, voyage dans une zone dangereuse	Découverte de l'objectif, zone secrète. Obtention d'un fragment de relique	Passage dans une zone trop haut level, secourus par les nomades	Le joueur voyage jusqu'au prochain objectif, confrontation avec plusieurs faction, découverte du deuxième fragment	Voyage en direction de la tempête géante, puis sous l'eau grâce à la magie de l'assemblée, découverte de la dernière grotte
	Powers	dialogues, choix, déplacement du joueur	combat, navigation, équipement, Exp	Possibilité de négociation le passage ou d'engager un combat, Achat de ressources et équipement	Combat contre des sbires squelettes	Navigation, exploration, Exp	Combat avec alliées. Combat contres des monstre marins	Combat sous l'eau, utilisation de magie de l'abime
	Characters	Création, du personnage principale, peur et haine envers se géolier. Premier compagnon, le sage. Le sage convait le hero de s'entraider car il risque d'être recapturé	Tuto par le sage. Amélioration des perso. Rencontre probable mais optionel avec d'autres perso (Jester, Magician, Rebel)	Nouvelle destination pour la quête principale. Rencontre avec un nouveau perso le Ruler. Aprofondissement Rebel, magician, jester	Nouvelle suite de quête. Aprofondissement sage, ruler	Plot Jester	Questionnement sur la véritable nature de l'Artefact recherché. Plot magician, Rebel	-
	Systems	Ressources	Relations, ressources, réputation	Réputation, relation, économie, La Mer niv1	Zone de combat	La Mer niv3, réputation avec les pacifiste	Tempêtes, Mer niv2	Typhon, Mer niv2
	World	Cale d'un navire de bandit, La plage Dudé part, Petit bateau	La Baie Dudé part. Possibilité de rencontre avec des faction (Armada, Assemblé)	Faction Armada, faction Marchande. Avant poste Durag ot. Faction de l'Assemblée, Lagon d'Aurich	Grotte écarlate	Passage du rouge-gorge, faction des nomades, havres des sept lunes, Tempête géante au loin	Oppositions direct entre l'Assemblée et les marchand. Obligation de choisir un camps. Grotte du déluge	L'abime, Grotte Originel

		Act 3 CONCLUSION				
The Monomyth- Player Emotional		Surprise	Panique	Excitation	Anxieux	Libéré
Time played		10h30	12h	13h	14h	15h
Narrative Layers	Journey	Révélation sur la nature de l'artefact. La relique invoque des créature lovecraftienne, transforme les hommes en créature immortelle et finit par assécher toute l'eau de la planète	Sortie de sous l'eau en plein combat entre des monstres et les factions, voyage tumultueux jusqu'à la tempête géante. Blocus de l'Armada, forte chance de combat	Percée vers l'œil de la tempête grâce au passe tempête. Combat contre les marin mort en essayant d'obtenir la relique	Boss final, puis choix de la fin: celer la relique, détruire la relique (fin cachée), contrôler la relique	Libérée de leur chaîne, le joueur et se ses compagnons continuent alors de voguer ensemble libre de faire ce qu'il souhaite
	Powers	Le passe tempête	La totale	La totale	Boss final	Dialogues, choix de la fin des arcs des compagnons
	Characters	Plot sage (il est immortelle), Ruler. Possibilité de Mutinirie des compagnons	-	-	Possibilité de mutinerie des compagnons en fonction des choix	Chaque compagnons s'en vont pour régler leur problème. En fonction de de leur affinité, ils reviendront ou non
	Systems	-	Mer niv3	Mer niv4	-	-
	World	Prophétie de la création et de la destruction du monde	Agression immédiat des faction en mauvais termes. Forte leur rouge venant de la tempête géante	-	Appaisement de la tempête de la tempête, libérations des immortels, bannissement des monstres	L'Armada traque le joueur. Possibilité d'être traquée par les autres en fonction des choix du joueur

Nous avons commencé par utiliser la structure narrative **Kishotenketsu** et avons été inspirés par l'idée d'un **twist**. Au fur et à mesure de notre travail, nous avons **opté pour une structure en trois actes**: cela correspondait mieux aux **Narrative Beats** de notre histoire.

Notre personnage cherche à **se dépasser**, un trait que l'on retrouve plus souvent chez le **Monomythe de Campbell**.

