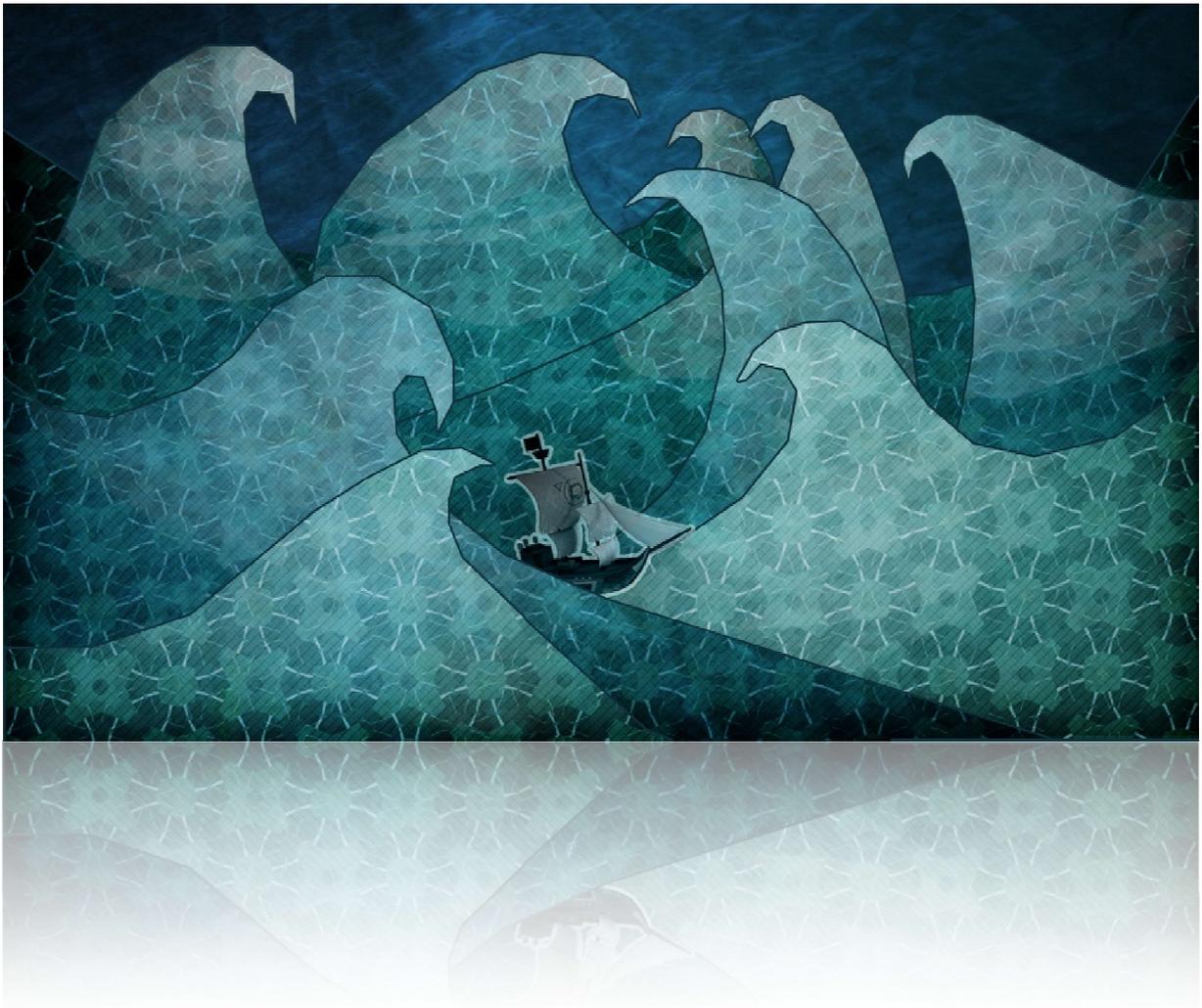


# Promised Land



« L'ère de l'exploration...

*De tout temps, l'homme a toujours exploré sa planète aux commandes de fiers navires, pourtant bien fragiles face à l'immensité et aux éléments. Est-ce sa folie ou sa soif de découverte qui le pousse ainsi à courir des risques insensés pour explorer des terres nouvelles et excitantes ? Sans doute un peu des deux, car l'homme est un être qui a sans cesse besoin de repousser ses limites.*

*Aujourd'hui, le temps pour vous est venu, capitaine au long cours reconnu par vos pairs et votre nation toute entière, d'aller découvrir à votre tour un monde nouveau ! Les anciens dieux ont parlé, et mènent votre peuple vers un nouvel avenir : un pays vierge de toute présence humaine vous attend loin par-delà les océans, et il vous appartient de mener la glorieuse expédition qui découvrira cette terre promise. Mais les dieux veulent s'assurer que vous en êtes digne : vous devrez ainsi trouver les 7 îles divines éparpillées sur les mers, et rallumer la flamme du phare se trouvant sur chacune d'elle. Seulement après avoir rallumé les 7 flammes des anciens dieux la voie vers la terre promise à l'est s'ouvrira-t-elle. Serez-vous digne des espoirs qu'un peuple entier place en vous, ou finirez-vous comme tant d'aventuriers imprudents avalés par les flots ? Seul l'avenir le dira...*

*En cette belle matinée, vous jetez un dernier regard ému sur votre terre natale, et vous embarquez sur votre vaisseau, prêt à partir vers l'aventure de votre vie. »*

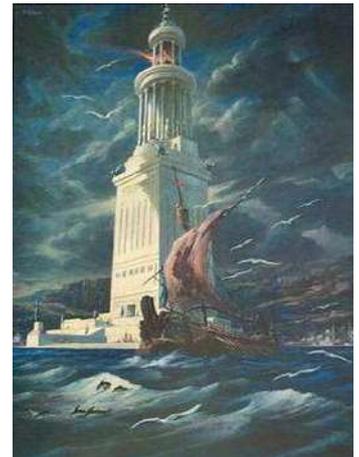
## Sommaire

Introduction.....	1
Lien au sujet.....	1
Intention de gameplay et d’ambiance .....	2
Composition de l’équipe .....	2
Pré-production .....	3
Pitch .....	3
Gameplay .....	3
Objectif .....	3
Buts à atteindre pour accomplir l'objectif.....	3
Navire .....	4
Déplacements .....	4
Evénements sur la carte .....	5
Ressources .....	10
Objets spéciaux .....	13
Look & Feel .....	13
Graphisme .....	13
Son.....	13
Références.....	14
Production .....	15
Programmation.....	15
Fichiers .ini.....	15
Video .....	15
Son.....	16
Level design / Equilibrage.....	16
Conception graphique.....	18
Le navire .....	18
Mer .....	19
Îles .....	19
Icônes .....	19
Curseur .....	19
Artworks, écrans d'accueil et de chargement .....	19
Conception sonore.....	19
Format des fichiers son .....	20

Background musical .....	20
Parti pris .....	20
Principaux feedbacks sonores .....	20
Ergonomie .....	21
Les contrôles du joueur .....	21
L'interface .....	21
La navigation dans les menus .....	23
L'apprentissage (tutorial) .....	23
Playtests .....	24
Retours .....	24
Conclusion .....	25
Améliorations potentielles .....	25
Gameplay .....	25
Ergonomie .....	27
Annexes .....	I
Assets graphiques .....	I
Répertoire 'sprites' .....	I
Répertoire 'sprites\UI' .....	II
Assets sonores .....	II
Liste des objets GM .....	II
Liste des événements .....	II
Abréviations dans les calculs .....	II
Événements permanents .....	II
Événements uniques .....	IV
Liste des indices .....	XXXVI
Désertes .....	XXXVI
Fertiles .....	XXXVII
Habitées .....	XL
Îles intermédiaires .....	XLIII
Ergonomie : feuilles de test .....	XLVI
1 <sup>er</sup> test : Pierre, M2 ergonomome .....	XLVI
1 <sup>er</sup> test : Pierre, M1 Ergonome .....	XLVIII
1 <sup>er</sup> test : Pierre-Antoine, M1 chef de projet. ....	L

## Introduction

PROMISED LAND est un projet de jeu en solo ayant pour cadre le module MJV 102 des cours de l'ENJMIN. En s'inspirant de l'image ci-contre, l'objectif de l'exercice a été de réaliser un prototype jouable à partir du moteur de jeu Game Maker dans un délai de 5 semaines.



Les enjeux se posent dans les termes suivants :

- maîtrise d'un outil de production inconnu, avec ses contraintes techniques.
- première expérience de travail en groupe pour l'élaboration d'un jeu vidéo.
- temps limité de réalisation, en sus des cours et de contingences personnelles.

### Lien au sujet

La source d'inspiration a donné lieu à une interprétation essentiellement descriptive dont se sont finalement dégagés plusieurs points :

- Un navire quitte le port, le phare d'Alexandrie le surplombant de toute sa hauteur, dans une atmosphère très forte.
- Le phare est comparable à un œil puissant et bienfaiteur qui veille sur son protégé, le navire. Il incarne la civilisation qui place tous ses espoirs dans le navire qui va partir à l'aventure.
- Le navire, lui, fait ressortir une sensation de puissance et de fragilité à la fois. Il quitte le port, comme empli d'espoir vers une destination inconnu.

Reprenant ces différents éléments, PROMISED LAND propose au joueur de mener un navire à l'aventure, dans des temps désormais révolus. Ainsi, le joueur prend le contrôle d'une nef envoyée par une puissante civilisation afin de découvrir des terres nouvelles. Le sentiment à retranscrire par l'expérience de jeu est ce que devaient ressentir ces marins qui, à une époque pleine de superstition et à la technologie rudimentaire, s'embarquaient pour un voyage généralement sans retour à la découverte de terres inconnues.

Il nous a donc semblé nécessaire de se concentrer sur les deux composantes principales de cette atmosphère :

- Le sentiment de découverte, d'exploration, d'aventure. L'émerveillement devant chaque nouvel endroit trouvé, le sentiment de plonger sans cesse dans des endroits dangereux et inconnus.
- Le sentiment de danger, d'isolement, d'humilité, qu'induit le fait de se retrouver sur un simple navire à des milliers de kilomètres de toute terre.

Par ailleurs, le phare incarne également la lumière. Comme l'univers de la marine est un univers traditionnellement plein de superstitions et de mythes, et que les époques anciennes de l'humanité le sont aussi, ces éléments sont utilisés pour inclure dans le scénario une quête imposée par les dieux

de la civilisation dont il est question : retrouver les 7 phares représentant la lumière divine, qui guidera la civilisation vers un avenir meilleur, et passant donc par la découverte d'une terre nouvelle. Le chiffre de 7 a été choisi en référence aux 7 Merveilles dont le phare d'Alexandrie fait partie.

### Intention de gameplay et d'ambiance

PROMISED LAND est un jeu proposant une durée de partie relativement longue (1 à 2 heures). Cette caractéristique sert l'une des originalités du projet : alors que la majorité des projets présentés sous Game Maker par la promotion précédente de l'ENJMIN portait sur des jeux à partie courte (quelques dizaines de minutes) et aux règles rapidement assimilables et au gameplay immédiat, l'un des objectifs est ici de se distinguer de ce type de design en proposant une expérience rapide de prise en main, mais au service d'une immersion plus grande pour un plaisir accru.

L'intention derrière PROMISED LAND est donc de créer un jeu comportant à la fois un gameplay et une narration aux mécaniques mêlant deux types de progression potentiellement opposés :

- Offrir au joueur une vaste liberté d'action et de déplacement (jouant un explorateur, il est important de laisser au joueur cette liberté pour que l'expérience de jeu soit cohérente),
- Apporter au jeu un système narratif fort, ayant pour but de renforcer le sentiment de liberté du joueur (avec la possibilité de se retrouver devant un grand nombre de situations scénaristiques, et d'agir librement par rapport à chacune) et de créer l'immersion (en le faisant participer à un scénario développé, le joueur s'investit davantage dans son rôle et a un meilleur sentiment d'implication dans l'univers du jeu).

La création d'un récit non linéaire s'impose pour relever cet aspect du défi, et trouve une solution dans la mise en place d'un système d'événements scriptés, disséminés de façon homogène sur la carte et identifiables comme tels par le joueur.

### Composition de l'équipe

Les membres des différentes équipes participant à l'exercice Game Maker sont issus de la promotion 2009-2011 de l'ENJMIN, séparée en 8 groupes équilibrés en termes d'effectif et de spécialité (au moins un représentant de chaque spécialité dans chaque équipe). La répartition des étudiants au sein des groupes, en dehors de cet impératif de composition équilibrée, découle d'une part d'affinité et de hasard.

PROMISED LAND est l'œuvre du groupe 6, constituée des membres d'équipage suivants :

- Sébastien Cardona – *programmation*
- Joël Gueulin – *ergonomie*
- Laurent Lemoine – *management*
- Thomas Planques – *game design*
- Morganne Radel – *programmation*
- Lucas Rousselot – *conception sonore*
- Mathilde Soulier – *conception graphique*

## Pré-production

### Pitch

Le jeu se déroule à l'âge des grandes explorations : la civilisation cherche à s'étendre et à découvrir de nouveaux territoires. Qu'y a-t-il au-delà de ces mers immenses et redoutées ? La fin du monde en laquelle croyaient les anciens, ou un nouveau paradis à conquérir ?

Le joueur incarnera le capitaine du navire dans lequel la civilisation qu'il représente place ses espoirs : cet esquif va braver les eaux pour atteindre au-delà des océans une terre hypothétique, promesse des anciens dieux.

### Gameplay

Les principales inspirations au niveau des mécaniques de jeu et de narration sont les suivantes :

- RTS : gestion de ressources omniprésentes qui serviront comme leviers pour le gameplay (le joueur est sans cesse impliqué dans la gestion de son équipage, créant ainsi un lien fort) et seront liées à la narration (modification des ressources en fonction des choix scénaristiques du joueur).
- Aventure : liberté d'action et de déplacement importantes.
- Jeux d'aventure en mode texte et « Livres dont vous êtes le héros » : scénarios à choix multiples, menant à des embranchements différents en fonction des choix du joueur.

Le point central du jeu est l'atmosphère : le projet comporte peu de moyens techniques, dans le périmètre imposé par l'utilisation de Game Maker. Le défi est donc d'installer une atmosphère forte avec des éléments peu coûteux, les moyens utilisés étant l'écriture mais aussi l'imagination du joueur : des situations lui sont suggérées via des événements scénarisés disposés sur la carte, l'existence et la vie de l'équipage lui sont suggérées via le besoin de s'en occuper, etc... permettant à son imagination de créer elle-même sa vision de son aventure.

### **Objectif**

Le navire du joueur démarre à un bout de la carte. L'objectif de base est d'arriver à la fameuse terre promise, l'objet de sa quête, représentée par l'autre extrémité de la carte.

### **Buts à atteindre pour accomplir l'objectif**

Afin d'atteindre la terre promise (et de faire explorer au joueur la plus grande surface possible de carte), il est nécessaire de découvrir, dans n'importe quel ordre, sept îles intermédiaires. La découverte de chacune d'entre elles marque une étape importante dans la quête, et est en ce sens appuyée par un texte et une récompense (le joueur gagne ainsi à chaque île de ce type visitée un objet spécial extrêmement utile, détaillé dans la suite du document). La dernière étape, la terre promise, n'est accessible qu'une fois les sept îles intermédiaires découvertes.

Enfin, le jeu étant prévu pour une partie longue, un système de sauvegarde et de chargement est implémenté : une sauvegarde se fait automatiquement à chaque nouvelle île visitée.

## Navire

Objet 'boat'. Le navire est vu de haut, le reste de l'écran étant occupé par l'environnement qui entoure sa position. Le joueur n'a pas la possibilité de déplacer la caméra de jeu, et il ne découvre le monde que par l'intermédiaire de cette vue centrée sur le navire. Seul le zoom/dézoom de la caméra permet de jouer sur la distance découverte par le joueur.

## Déplacements

### Fonctionnement de base du déplacement

Le joueur contrôle la direction du navire à l'aide des 2 flèches directionnelles Droite et Gauche. Le fonctionnement est le suivant : quand le joueur appuie sur Gauche, le navire vire vers bâbord (vers sa gauche). Quand il appuie sur Droite, il vire vers tribord (vers sa droite). La vitesse du navire est contrôlée en partie par le joueur qui peut régler la voilure, en l'augmentant avec la touche Haut et en la réduisant avec la touche Bas.

### Vent

Le vent a une influence sur l'avancée du navire. Il possède 2 caractéristiques : direction et force. Le vent est représenté par une rose des vents dont la direction de la flèche indique celle du vent et sa couleur la force du vent.



### Direction

L'orientation du vent est aléatoire et change toutes les 10 secondes d'un angle pouvant aller jusqu'à 360°. Par ailleurs, toutes les 5 secondes, cette direction peut dévier jusqu'à un battement de 20°.

Le navire avance à 100% de sa vitesse avec un vent arrière. Ce facteur diminue de manière linéaire selon l'orientation du vaisseau par rapport au vent, jusqu'à arriver à 20% s'il avance face au vent.

### Force

La force du vent s'échelonne sur 5 niveaux différents, déterminant en partie la vitesse du navire.

- **Force 1** : calme plat. Vitesse de 30% de la vitesse normale.
- **Force 2** : vent faible. Vitesse de 45% de la vitesse normale.
- **Force 3** : vent moyen. Vitesse de 60% de la vitesse normale.
- **Force 4** : vent fort. Vitesse de 80% de la vitesse normale.
- **Force 5** : tempête. Vitesse de 100% de la vitesse normale.



Les valeurs indiquées par la suite dans les exemples prennent en compte un vent de force moyenne.

### Calcul de la vitesse de déplacement

La vitesse du navire dépend de plusieurs facteurs, dépendant des ressources :

**Nombre d'hommes assignés à la navigation (NbH)** : le joueur peut assigner jusqu'à 100 hommes à la navigation. Le facteur NbH vaut 50 de base, et varie en fonction du nombre d'hommes : tous les 2 hommes assignés à la navigation, NbH s'incrémente de 1. Il vaut donc 100 s'il y a 100 hommes assignés à la navigation, 80 s'il y a 60 hommes, et 50 s'il y a 0 hommes.

**Moral des hommes (MH)** : Fonctionnement identique à NbH, mais dépendant du moral des hommes et non du nombre d'hommes assignés à la navigation. Le moral est une variable allant de 0 à 100, et MH est égal à  $50 + (\text{moral}/2)$ . Si le moral vaut 100,  $\text{MH} = 100$ , si le moral vaut 40,  $\text{MH} = 70$ , si le moral vaut 0,  $\text{MH} = 50$ .

**Ouverture des voiles (OV)** : L'ouverture des voiles se règle de façon analogique par le joueur. Au niveau le plus bas (voiles totalement baissées), le facteur vaut 10%. Au niveau le plus haut (voiles pleinement déployées), le facteur vaut 100%.



**La puissance du vent (PV)** : Il y a 5 niveaux de puissance du vent, allant de 1 (très faible) à 5 (tempête). Niveau 1 :  $\text{PV} = 30\%$  Niveau 2 :  $\text{PV} = 45\%$  Niveau 3 :  $\text{PV} = 60\%$  Niveau 4 :  $\text{PV} = 80\%$  Niveau 5 :  $\text{PV} = 100\%$

**L'orientation du navire par rapport au vent (ON)** : Un vent arrière entraîne un facteur de 100% (le navire est orienté dans le même sens que le vent), alors qu'un vent de face vaut 20% (le navire va contre le vent). Entre ces deux orientations, le script calcule le facteur selon l'orientation du navire, proportionnellement à ces deux valeurs. Par exemple, pour un vent de côté (le navire avance perpendiculairement par rapport au vent), le facteur vaut  $100 * 1/2 + 20 * 1/2 = 60\%$ . Si le navire va de 3/4 par rapport à un vent arrière, le facteur vaut  $100 * 3/4 + 20 * 1/4 = 80\%$ . Si le navire va de 3/4 par rapport à vent de face, le facteur vaut  $100 * 1/4 + 20 * 3/4 = 40\%$ .

En tenant compte de tous ces éléments, la vitesse du navire est calculée ainsi :

$$\text{Vitesse } V = (\text{NbH} + \text{MH}) * \text{OV} * \text{PV} * \text{ON}$$

Le navire va donc à une vitesse de 100% dans les meilleures conditions théoriques possibles : 100 hommes assignés à la navigation, Moral des hommes à 100%, voiles entièrement déployées, tempête, et vent arrière. En pratique, cela n'arrivera quasiment jamais, le navire ayant le plus souvent des vitesses entre 20 et 40% de la vitesse théorique maximale.

### Temps

Le jeu se joue en temps réel, et non en tour par tour. Le navire avance donc sans cesse. Une journée de navigation in game équivaut à 5 secondes de temps de jeu.

### Mini-map

Une mini-map permettant de voir d'un coup la position générale du navire sur l'océan entier est constamment visible dans un coin de l'écran. Au début de la partie, cette mini-map est vierge. Quand le navire aborde pour la première fois une île, celle-ci devient visible sur la mini-map et le reste. Si le joueur clique sur la mini-map, elle occupe alors tout l'écran, permettant au joueur une localisation plus précise.

### Événements sur la carte

La carte n'est pas constituée uniquement d'eau. De nombreux événements vont avoir lieu et constitueront à la fois l'intérêt narratif du jeu et une partie de l'intérêt du gameplay, puisqu'ils vont influencer sur les ressources et demander au joueur de prendre des décisions.

Le navire passant sur ces points déclenche ainsi un événement associé, dont le joueur ne connaît pas la nature au départ. Un texte s'affiche, expliquant au joueur la situation et lui proposant plusieurs alternatives. Le joueur, selon l'état des ressources dont il dispose et la manière dont il souhaite jouer, sélectionne un de ces choix, certains pouvant amener à plusieurs embranchements possibles. Une fois le choix effectué, un calcul est fait en prenant en compte différents paramètres, dont dépend la résultante de la décision du joueur : soit la conclusion de l'événement, avec gain ou perte de ressources à la clé, soit la poursuite de l'événement avec d'autres textes et d'autres alternatives proposées.

Ces événements peuvent être classés en 2 types différents : zones sur la carte et événements scriptés.

### Zones

Ce sont des zones visibles sur la carte, fixes, qui vont influencer sur l'état du navire et des ressources.

#### Zones de tempête

- Objet 'zone\_recif'.
- Zone assez étendue sur la carte, cachant partiellement ou totalement la vue du navire au joueur.
- Ce sont les seules zones où le vent est de force 5 (tempête).
- Le navire encaisse des dégâts proportionnellement à son niveau d'ouverture des voiles : 3 fois l'ouverture des voiles (comprise entre 0 et 1) par jour.
- Changer de direction est plus difficile : la part aléatoire de l'orientation du vent est assez élevée.

#### Zones poissonneuse

- Objet 'zone\_peche'.
- Zone assez étendue sur la carte.
- La ressource 'Vivres' se remplit proportionnellement au nombre d'hommes assignés à la pêche tant que le navire est sur cette zone : 20 unités par jour par homme assigné à la pêche.



#### Récifs

- Objet 'zone\_recif'.
- Objet ponctuel sur la carte, placé par occurrences multiples dans une même région.
- Un récif n'arrête pas le navire, mais celui-ci prend des dégâts relativement importants (15% de son total maximum) chaque fois qu'il passe sur dessus, incitant le joueur à le contourner.
- Ce genre de zone sert par exemple à rendre difficile l'accès à une île particulièrement importante, ou à créer du challenge dans des zones entre les îles.



#### Zones de forts courants

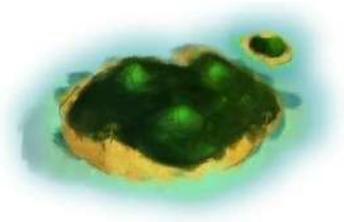
- Objets 'zone\_courant\_left', 'zone\_courant\_topleft', 'zone\_courant\_top', 'zone\_courant\_topright', 'zone\_courant\_right',

'zone\_courant\_bottomright', 'zone\_courant\_bottom',  
'zone\_courant\_bottomleft'.

- Zone ayant la forme d'un couloir allant dans la direction du courant fort. Ce couloir peut être de largeur variable : étroit ou assez large.
- Un courant particulièrement fort traverse la zone : le navire, tout en continuant à avancer dans sa direction d'origine, dérive dans le sens de ce courant. Concrètement, le courant n'influe pas en lui-même dans le calcul de la vitesse du navire : il ne fait qu'ajouter son vecteur (direction + vitesse) à celui du navire pour le faire dériver.

### Îles désertes

- Objets 'ile\_fertile\_grande', 'ile\_fertile\_moyenne', 'ile\_fertile\_petite', 'ile\_roche\_grande', 'ile\_roche\_moyenne', 'ile\_roche\_petite'.
- Zone assez petite.
- Quand le navire arrive au contact de l'île, il est possible de le recharger en ressources diverses : vivres, état du navire, etc.
- Les îles désertes se déclinent en 2 catégories :
  - Île fertile : l'île est verte, avec des forêts, etc. Elle permet de se ravitailler assez fortement.
  - Île caillouteuse : l'île est beige, surtout formée de roches arides. Elle ne permet qu'un ravitaillement assez faible.
- Plus l'île est grande, plus les ressources gagnées sont importantes.
- Quand le navire arrive au contact d'une île déserte, un menu affiche deux possibilités :
  - Se ravitailler
  - Quitter l'île



### Îles habitées

- Objets 'ile\_habitee\_grande', 'ile\_habitee\_moyenne', 'ile\_habitee\_petite'.
- Île habitée par une population indigène autarcique.
- Zone assez petite.
- Quand le navire arrive au contact de l'île, un menu affiche plusieurs possibilités :
  - Commercer avec les habitants
  - Attaquer la ville
  - Observer
  - Se renseigner
  - Quitter l'île



La section qui suit détaille ce qui se passe quand le joueur sélectionne chacune de ces options.

- **Commercer avec les habitants** : 4 zones s'affichent sur l'écran de texte, une pour chaque ressource achetable. La zone 'Icône' affiche l'icône de la ressource concernée. Les zones 'Achat' et 'Vente' affichent la quantité d'or que vaut 1 exemplaire de la ressource à l'achat ou à la vente. Les boutons en rouge sont cliquables. Ils permettent d'ajouter ou de retrancher une quantité de ressources à acheter ou à vendre. La zone "Quantité de ressources vendue / achetée" affiche



la quantité de ressource achetée avec un petit + devant, ou la quantité de ressource vendue avec un petit - devant. La zone "Quantité or gagné/dépensé" affiche la quantité d'or gagnée ou dépensée par la vente ou l'achat de la ressource. Seuls les vivres peuvent être vendus, les 3 autres ressources ne pouvant uniquement qu'être achetées. Enfin, le Rhum n'est pas une ressource à proprement parler, car il n'est pas stocké à bord du navire : il ne sert qu'à augmenter le moral des hommes de manière immédiate quand il est acheté.

- **Attaquer la ville** : Une fenêtre de confirmation apparaît : « Voulez-vous vraiment attaquer la ville ? » avec la possibilité de cliquer sur Oui ou Non.

Si le joueur clique sur Non, il revient à l'écran de choix des possibilités sur l'île.

Si le joueur clique sur Oui, un nouveau texte s'affiche : « Vos hommes mettent la ville à feu et à sang, et après un pillage en règle, rapportent [x] or, [y] rations de vivres, et [z] bouteilles de rhum. Cependant, [a] hommes ont péri pendant l'attaque. » Le joueur gagne donc [x] en or, [y] en vivres, et le moral de l'équipage monte de [z]. De plus il perd [a] hommes (quantité fixe pour chaque île, égale au nombre de défenseurs de la ville, le joueur perd toujours autant d'hommes quand il l'attaque). Après qu'une ville ait été attaquée, si le joueur y retourne, la seule possibilité est de l'attaquer à nouveau. Le joueur ne peut plus commercer, demander des indices, etc. De plus, pour éviter d'attaquer la même ville plusieurs fois d'affilée pour recharger abusivement les ressources, chaque ville a le même système de vivres que pour les îles désertes : elle a un nombre déterminé de ressources gagnées quand le joueur l'attaque, qui retombe à 0 juste après une attaque, et qui remonte progressivement jusqu'à son maximum. De même, le nombre de défenseurs passe aussi à 0 après une attaque et remonte de manière similaire.

- **Observer** : En cliquant sur ce bouton, le temps avance automatiquement de 3 jours, avec les conséquences qui vont avec au niveau de l'évolution des ressources. Un texte s'affiche ensuite : il indique le nombre de défenseurs de la ville, et le nombre de chaque ressource gagnée si le joueur attaquait la ville maintenant.
- **Se renseigner** : En cliquant sur ce bouton, un texte apparaît, donnant des indices au joueur sur les environs de l'île : position d'une île ou d'une zone poissonneuse environnante, etc. De plus, si l'île comporte un indice particulièrement important, la fin de la fenêtre de texte peut mentionner : « Le chaman du village vous offre de vous conter une légende secrète de son clan, mais il ne le fera pas gratuitement - une donation à son dieu de [x] or sera nécessaire » avec un choix Oui/Non. Si le joueur clique sur Non, retour à l'écran de choix des options sur l'île, s'il clique sur Oui, l'indice important est affiché (cette option est utilisée généralement pour les indices particulièrement importants, comme ceux menant à d'importantes quêtes annexes, à une des 7 îles intermédiaires, etc...).
- **Quitter l'île** : La fenêtre se ferme et le navire fait demi-tour automatiquement pour repartir vers d'autres horizons.



Chaque île possède donc de nombreuses caractéristiques particulières :

- Nombre de défenseurs.
- Prix d'achat et de vente de chacune des 4 ressources.
- Nombre maximum de ressources gagnées si le joueur attaque la ville.
- Nombre actuel de ressources gagnées si le joueur attaque la ville.
- Le ou les indices normaux que va recevoir le joueur en utilisant l'option 'Se renseigner'.
- L'indice payant que va recevoir le joueur s'il en paye le prix.
- Le coût en or dudit indice payant.

### *Événements scriptés*

Objets 'event', 'event\_persistent', 'event\_ile', 'event\_zone', 'event\_tuto'.

Les événements scriptés sont des événements placés sur la scène arrivant à des points précis sur la carte : si le navire du joueur passe sur tel point, tel événement se produira.

### Indication des événements scriptés

La présence d'un événement scripté est visible à distance sur la carte par un effet de particules.

### Déroulement des événements scriptés

A chaque point "événement" de la carte est assigné un événement scripté, qui ne changera pas d'une partie à l'autre. Le fonctionnement est globalement le suivant :

- Le navire passe sur le point déclenchant l'événement.
- Un texte décrivant l'événement s'affiche à l'écran. Il donne généralement le choix au joueur d'une action à prendre en fonction de celui-ci. Le nombre de choix varie entre 1 et 4.
- Le joueur clique sur le choix qu'il veut sélectionner.
- Le texte change, expliquant au joueur les conséquences de son action. Celles-ci peuvent dépendre de divers facteurs. Par exemple, si le joueur rencontre un kraken et décide de le combattre, le script de l'événement prend en compte le nombre d'homme d'équipage disponibles. Si ce nombre est supérieur à une valeur fixée, le kraken se fait tuer. Si ce nombre est inférieur à la valeur, le kraken survit.
- Les ressources sont changées en fonction de la résolution de l'événement.

Prenons un exemple : le joueur arrive sur un endroit où se trouve un kraken. Un texte s'affiche « Votre vaisseau se fait attaquer par un kraken ! Que décidez-vous ? Choix 1 : Fuir. Choix 2 : Combattre le kraken ».

Si le joueur opte pour le choix 1, le script prend en compte le nombre d'hommes disponibles et l'état du navire. Si le nombre d'hommes est supérieur à une valeur [a] et l'état du navire supérieur à une valeur [b], le texte suivant s'affiche : « Vous arrivez à mettre les voiles avant que le kraken ne s'attaque au vaisseau. Cependant, il a eu le temps d'endommager le vaisseau, et a dévoré [y] hommes d'équipage. Vos hommes se lamentent pour leurs morts mais sont soulagés d'avoir limité les dégâts. Dégâts encaissés par le navire : [x]. Hommes d'équipage perdus : [y] ». Le texte se ferme, et le navire se retrouve à une petite distance du point de rencontre du kraken, avec [x] points de résistance et [y] hommes en moins, ainsi qu'une légère réduction du moral des hommes. Si le nombre d'homme est

inférieur à la valeur [a] et/ou l'état du navire inférieur à la valeur [b], le texte suivant s'affiche : « Malgré tous les efforts de l'équipage, le kraken parvient à s'accrocher à la proue, lui causant [x'] dégâts et dévorant [y'] hommes avant que sa faim ne soit rassasiée. Vos hommes sont mortifiés devant ce massacre, et le fantôme du kraken hantera longtemps leurs cauchemars. Dégâts encaissés par le navire : [x']. Hommes d'équipage perdus : [y'] ». La fenêtre se ferme, et le navire se retrouve au point de rencontre du kraken, avec [x'] points de résistance et [y'] hommes en moins, ainsi qu'une importante réduction du moral des hommes.

Si le joueur prend le choix 2, le script regarde le nombre d'hommes disponibles. Si celui-ci est supérieur à une valeur [a'], le texte suivant s'affiche : « Vos hommes surmontent leur terreur instinctive devant le monstre marin et l'assaillent vaillamment. Malgré la perte de [y] hommes, contre toute attente, ils le taillent en pièces, et une balle de votre pistolet lui donne le coup de grâce. Le soir même, après avoir découpé ses restes en rondelles pour les donner à préparer par le cuisinier de bord, les hommes fêtent leur victoire et portent un toast à leur capitaine. Hommes d'équipage perdus : [y]. Vivres gagnés : [z] ». La fenêtre se ferme, et le navire se retrouve au point de rencontre du kraken, avec [y] hommes en moins, ainsi qu'une importante augmentation du moral des hommes.

### Ressources

Le navire dispose de ressources qui s'épuisent avec le temps et les événements qui lui arrivent. La gestion de ces ressources constitue un autre élément important du gameplay.

#### Vivres

- **Présentation** : Quantité de vivres (nourriture et eau) disponibles. Quand il n'y en a plus, l'équipage ne peut plus se nourrir et commence à mourir, au rythme de 5 membres d'équipage par jour.
- **Descente** : Les vivres descendent de manière constante. La rapidité à laquelle ils baissent est proportionnelle au nombre d'hommes d'équipage à bord.
- **Recharge** : Le joueur peut recharger les vivres par 3 actions :
  - Débarquer sur une île déserte.
  - Débarquer sur une île habitée et attaquer ou négocier avec les habitants.
  - Assigner des hommes à l'action « Pêche » (voir plus bas la répartition de l'équipage). Les vivres augmentent de 1 par jour par homme assigné à l'action « Pêche » en eau non poissonneuse, et de 20 par jour par homme assigné en eau poissonneuse.



Pour ne pas rendre le jeu trop facile, les vivres ne sont pas rechargés au maximum quand le joueur débarque sur une île déserte : à chaque île est assignée une caractéristique "Vivres disponibles" invisible du joueur. Quand il débarque sur l'île, ses vivres se rechargent selon cette caractéristique. Pour éviter que le joueur triche et retourne se recharger sur l'île plusieurs fois d'affilée, cette caractéristique se recharge graduellement au fil du temps pour chaque île, dans les limites de son maximum. Ainsi, si le joueur débarque une seconde fois sur la même île sans avoir laissé passer de temps, il sera bredouille.

- **Effets** : Quand la ressource est à 0, les effets suivants se font sentir :
  - Le nombre d'hommes d'équipage baisse graduellement : 5 par jour.
  - Le moral des hommes baisse graduellement : 4 par jour.

### Hommes d'équipage

- **Présentation** : Nombre d'hommes d'équipage disponibles. De ce nombre dépend l'efficacité du navire. Ressource primordiale à protéger, car elle peut changer en fonction de nombreux événements, et si elle arrive à 0, c'est la fin du navire.
- **Descente** : Le nombre d'hommes d'équipage descend par les événements suivants :
  - Plus de vivres : La ressource baisse au rythme de 5 membres d'équipage par jour.
  - Attaque d'une ville habitée : La ressource baisse d'un coup, selon le nombre de défenseurs sur l'île.
- **Recharge** : En débarquant sur une île habitée, il est possible de dépenser de l'or pour engager de nouveaux hommes, et donc augmenter le nombre d'hommes d'équipage.
- **Effets** : Le nombre d'hommes d'équipage détermine l'efficacité globale du navire. Plus il est proche du nombre maximum, plus le navire fonctionne bien. Ainsi cette ressource influe sur :
  - La vitesse de déplacement du navire.
  - La quantité de vivres par seconde obtenue en passant dans une zone de poisson.
  - La rapidité à laquelle les vivres disponibles descendent.
  - Le résultat de nombreux événements scriptés.
- **Effets (2)** : Quand la ressource est 0, la partie se termine.



### Etat du navire

- **Présentation** : Représente l'état général du navire : coque, grément, mats, voiles, ...
- **Descente** : L'état du navire diminue graduellement, assez lentement (2 par jour). Elle peut aussi diminuer de manière plus rapide avec les événements suivants :
  - Passage dans une zone de tempête : en plus de la diminution normale de 2 par jour, l'état du navire diminue de 3 fois l'ouverture des voiles, comprise entre 0 et 1. Donc si les voiles sont complètement baissées, l'état du navire diminue de 2 par jour en tempête, mais si elles sont complètement déployées, il diminue de 5 par jour.
  - Passage dans une zone de récifs : le navire perd 15 points de résistance à chaque fois qu'il passe au-dessus d'un récif.
- **Recharge** : Il est possible de recharger cette ressource par les moyens suivants :
  - Débarquer sur une île déserte ou habitée.
  - Assigner des hommes à la tâche « Entretien » (voir plus bas la répartition de l'équipage). La résistance monte de 0,08 par jour par homme assigné à cette tâche.
- **Effets** : Plus cette ressource est élevée, plus le navire va vite.
- **Effets (2)** : Quand la ressource est à 0, c'est la partie se termine.



### Or

- **Présentation** : L'or permet principalement de faire du commerce avec les indigènes et d'engager des hommes.
- **Descente** : L'or descend lors des événements suivants :
  - Faire du commerce avec les indigènes.
  - Engager des hommes d'équipage.
- **Recharge** : L'or remonte avec divers événements scriptés qui arrivent sur la carte : par exemple, aborder une île déserte et y trouver un trésor.
- **Effets** : Pas d'effet particulier.



### Moral de l'équipage

- **Présentation** : Le moral des hommes influe sur la réussite de la plupart des actions.
- **Descente** : Le moral descend lors de divers événements (plus de vivres, événements scriptés néfastes pour le joueur, etc...).
- **Recharge** : Le moral remonte grâce à divers événements :
  - Achat de rhum sur les îles habitées (+1 par unité de rhum achetée).
  - Augmente de 0,05 par jour par homme assigné à la tâche « Corvées de nettoyage et de vivres » (voir la répartition de l'équipage au paragraphe suivant).
  - Augmente de 0,02 par jour par homme assigné à la tâche « Distraction ».
- **Effets** : Le moral a une influence sur la vitesse du navire, expliquée dans la section dédiée. Il influe aussi, sur d'autres actions (pêche, résultat d'événements scriptés, etc...)



### Rationnement de l'équipage

Le rationnement permet de freiner la consommation de vivres, au détriment du moral de l'équipage.



### Répartition de l'équipage

Une fonctionnalité améliorant beaucoup l'aspect gestion de PROMISED LAND est la gestion de l'équipage : plutôt que d'avoir simplement un chiffre représentant le nombre d'hommes d'équipage, il va falloir assigner des tâches à ces hommes ! Ceci a pour but d'affiner la gestion des ressources, et de fournir des tâches à faire en temps réel au joueur en plus de la navigation. Les tâches possibles sont les suivantes :

- **Navigation** : Faire naviguer le navire (hisser/baisser les voiles, etc). Ce nombre va influencer sur la vitesse du navire (il détermine le facteur NbH dans le calcul de la vitesse). Nombre maximum d'hommes : 100. Nombre minimum : 1.
- **Pêcher** : Pêcher pour récolter des vivres. La ressource 'Vivres' augmente graduellement, proportionnellement au nombre d'hommes assignés. Nombre max : 20. Nombre min : 0. Notons bien que la quantité de vivres récoltées en zone normale est de seulement 10% par rapport à la quantité récoltée en zone poissonneuse, donc très faible. La quantité de vivres augmente de 1 par jour pour chaque homme assigné à cette tâche, en eau non poissonneuse. Elle augmente de 20 par jour par homme assigné en eau poissonneuse.
- **Entretien** : Entretenir le navire pour éviter sa dégradation. L'état du navire s'améliore linéairement, proportionnellement au nombre d'hommes assignés. Nombre max : 50. Nombre min : 0. Cependant ce paramètre entre en compétition avec la vitesse à laquelle le navire se dégrade et, globalement, même avec le maximum d'hommes assignés à cette tâche, la vitesse de dégradation du navire reste supérieure à sa vitesse de réparation.
- **Corvées de nettoyage et de vivres** : Maintenir la qualité de vie à bord en gardant le navire propre et les vivres bien conservés. Nombre max : 20. Nombre min : 0. Ce paramètre influe sur le moral des hommes. Celui-ci baisse si le chiffre est trop bas, et peut monter légèrement si le chiffre est très élevé.
- **Distraction** : Laisser les hommes se reposer pour éviter qu'ils se fatiguent trop durant ce long voyage en mer. Nombre max : 200. Nombre min : 0. Ce paramètre influe sur le moral des hommes.



## Objets spéciaux

Une autre fonctionnalité importante est la possibilité de choisir un objet spécial parmi plusieurs, au début de l'aventure. Les objets choisis donnent des avantages au joueur, voire de nouvelles actions possibles.

Il est possible durant l'aventure d'obtenir les autres objets spéciaux parmi ceux qui n'ont pas été sélectionnés au début : le joueur en récupère ainsi un pour chacune des 7 îles intermédiaires visitées.

Liste des objets et effets :

- **Longue-vue** : Permet d'augmenter le dézoom sur la carte. Autrement dit, cet objet permet de voir plus loin aux environs du navire.
- **Boule de cristal** : Donne la possibilité de connaître la nature bénéfique d'un événement scripté (la couleur des particules changeant en fonction de la dangerosité).
- **Mappemonde** : Utilisable 5 fois. Quand le joueur l'utilise, une carte du monde entier s'affiche. Le joueur peut cliquer sur un point, et les îles dans un cercle autour d'un certain rayon autour de cet endroit sont révélées, permettant au joueur d'avoir un aperçu sur un endroit qui n'a pas encore été visité.
- **Pigeon voyageur** : Permet de savoir dans quelle direction se trouve l'île fertile la plus proche. Il n'est utilisable qu'une fois tous les 10 jours (plus précisément, le joueur ne peut le réutiliser que minimum 10 jours après la précédente utilisation), mais son nombre d'utilisations n'est pas limité. Quand le joueur clique dessus, une flèche apparaît près du navire et pointe dans la direction de l'île la plus proche.
- **Porte-bonheur** : Augmente faiblement toutes les caractéristiques et les calculs au niveau des événements scriptés.
- **Girouette** : Permet au joueur de paramétrer lui-même la puissance et la vitesse du vent. Utilisable tous les 10 jours, comme pour le pigeon voyageur.



## Look & Feel

### Graphisme

Lors des phases de gameplay principal (déplacement et actions avec le navire vu de haut), les graphismes sont assez figuratifs. Chaque zone différente (tempête, pêche, îles, etc...) fera l'objet d'une représentation graphique simple et aisément identifiable. Le joueur aurait ainsi une bonne clé pour se représenter l'action dans son imagination. Le style de ces illustrations sera à déterminer pour obtenir un ensemble cohérent dans tout le jeu.

### Son

Tout au long du jeu, une musique inspirée des films de pirates se fait entendre, afin de plonger le joueur dans l'esprit d'aventure. Cette musique pourra se modifier selon les conditions : par exemple lors d'une tempête, la musique devient plus menaçante, le joueur pourrait même entendre les bruits de la coque ou des mats du navire qui craquent.

## Références

- Jeux
  - Sid Meier's Pirates !
  - Star Wars Rebellion (pour le passage du temps et la gestion des ressources)
  - Overboard!
  - Monkey Island 2
- Films
  - Pirates of the Caribbean
  - Cutthroat Island
  - The Black Swan
  - Anne of the Indies
  - Tous les films de pirates en général

## Production

### Programmation

#### Fichiers .ini

Game Maker n'étant pas adapté du tout au travail en équipe, il a été nécessaire, afin d'éviter des instances multiples et des complications lors de leur fusion, d'externaliser un certain nombre de données sous la forme de fichiers .ini afin de permettre aux membres de l'équipe de travailler à certains réglages (notamment tout ce qui est équilibrage des différentes mécaniques de jeu) sans ajouter à chaque fois une nouvelle instance GM et de manière plus accessible (pour les non programmeurs) :

- config.ini  
Réglages des ressources embarquées par le joueur au lancement de l'expédition, état du navire, affectation des hommes aux différentes tâches au lancement du jeu, paramètres de commerce, réglage de la date de départ, réglage du temps, réglage de la consommation des ressources en fonction du temps, ...
- config\_engine.ini  
Réglages de la résolution graphique, du nombre d'images par seconde, de la taille des icônes, des effets de particules, ...
- config\_events.ini  
Réglages des données concernant les événements scriptés (formules de calcul pour leur résolution, texte à afficher, ...).
- config\_islands\_default.ini  
Réglages des paramètres chargés par défaut pour les îles sans nom d'appel (nombre de ressources, prix des ressources, temps de recharge, ...).
- config\_islands.ini  
Réglages des différents paramètres pour les îles ayant un nom d'appel.
- config\_son.ini  
Réglages des différents volumes sonores (bruitages, voix, ambiance, durée du fade in/out, ...).
- config\_tooltips.ini  
Réglages des différents tooltips (menu île, icônes, ...).

#### Video

Pour le choix du mode de rendu, plusieurs prototypes ont été élaborés pour tester le rendu du jeu que ce soit en 2D ou en 3D. Nous avons finalement opté pour un rendu 3D du bateau sur une map en 2D. Un rendu intégralement en 3D aurait coûté trop cher en temps de développement et de création de modèles 3D pour nos objets. Cependant pour offrir une fluidité d'animation maximale à notre élément principal (le bateau) nous avons décidé de conserver le rendu 3D de celui-ci.

## Son

FMod a été retenu comme moteur de son car il est simple d'implémentation et offre des fonctionnalités non permises par le moteur intégré à Game-Maker. Bien qu'il dispose de nombreux avantages, WISE n'a pas été retenu malgré sa puissance car demandant une plus grande participation des programmeurs et du Sound Designer pour l'intégration des sons, hors nous n'avons pas besoin de ses fonctionnalités. Notre choix s'est donc arrêté sur la solution la plus adaptée à notre projet.

## Level design / Equilibrage

PROMISED LAND se joue entièrement sur une carte unique, de très grande taille, pour donner le sentiment d'immensité et de liberté impulsé par l'intention de jeu visée, tout en le guidant suffisamment pour qu'il ne soit pas complètement perdu et ait un sentiment suffisant de progression et de variété dans les challenges qui lui seront proposés.

Ces situations intéressantes de jeu sont créées par l'emploi de divers éléments disponibles de level design, faisant appel aux compétences du joueur. Ces principaux éléments sont :

- les courants marins agissant sur la vitesse du navire.
- les récifs qui diminuent l'état du navire en cas d'accrochage.
- les îles habitées permettant au joueur d'acheter des ressources contre de l'or et de trouver des indices.
- les îles désertes offrant au joueur des ressources et parfois des indices.
- les événements scriptés.
- les îles comportant les phares divins, qui sont les étapes à valider avant d'accéder à la terre promis. Le joueur obtient un objet spécial pour chaque île de ce type visitée.

Exemples de situations différentes sur la carte utilisant ces éléments :

- Courant augmentant la vitesse du navire, parsemé de récifs pour faire appel à la dextérité du joueur pour les éviter. Plus le joueur avance vers l'est de la carte, plus les récifs seront nombreux.
- Courant partant en embranchement : indication claire d'un choix double pour le joueur, à lui de suivre celui qu'il désire.
- Archipel d'îles désertes parsemées de récifs, qui place le joueur dans une situation de danger : il est entouré d'îles mais sur lesquelles il ne peut presque pas se recharger. Près de cet archipel se trouve une seule île habitée, qui pratique des prix très élevés sur les ressources. Le joueur se retrouve ainsi devant un choix stratégique : se recharger sur cette île pour un prix élevé, ou continuer son exploration en espérant trouver d'autres endroits pour se recharger moins chers, au risque de tomber à court de ressources avant.
- Courants ou récifs bloquant l'accès à une des 7 îles objectifs, la rendant apparemment inaccessible. En cherchant bien tout autour, le joueur peut trouver un événement qui lui permettra de les traverser (en téléportant son navire à l'intérieur de la zone faisant barrière).

Pour orienter le joueur, sans pour autant le forcer à suivre un chemin défini de type 'couloir', des chemins lui sont suggérés via 2 stratégies :

- Des courants marins qui mènent naturellement le navire vers un point important de la carte.
- Des indices sur certaines îles donnant des directions générales à suivre.

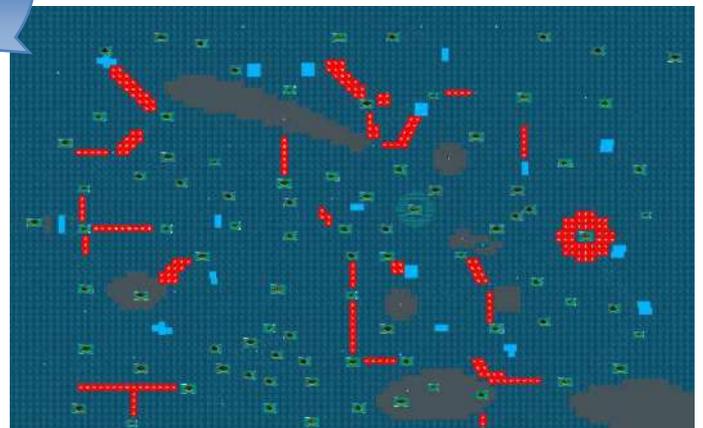
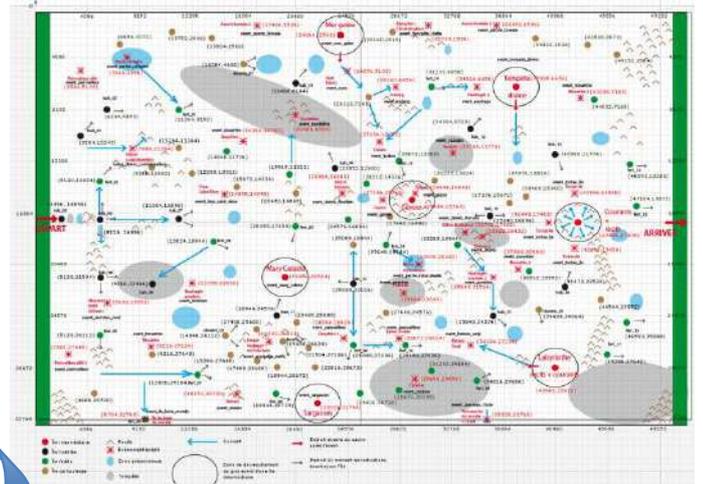
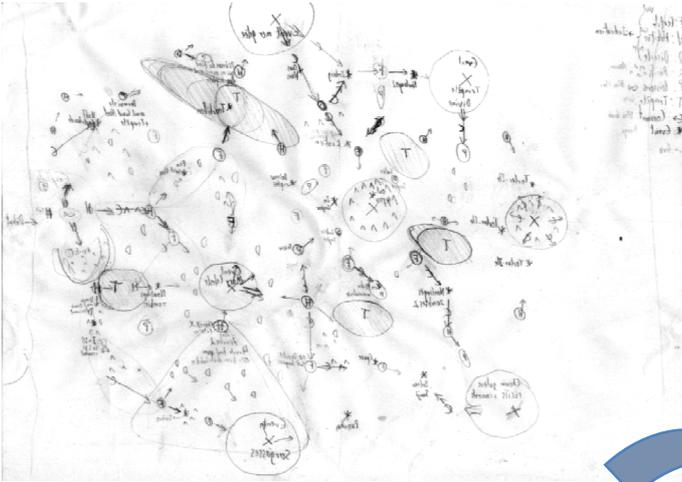
Les dimensions de la carte rendent nécessaires son équilibrage avec des endroits suffisamment variés : des zones comportant peu d'événements, d'autres plus fournies, certains lieux présentant un challenge important, d'autres permettant au joueur de se réapprovisionner avant d'aller s'aventurer vers des parties plus difficiles. La principale difficulté a été l'incertitude sur le point d'entrée du navire dans chaque zone, ni de son point de sortie. Il est délicat par exemple de placer de longs passages difficiles (qui seraient placés normalement en sachant que le joueur vient de se recharger à fond juste avant) : il faut alors avertir le joueur de la difficulté pour les événements les plus ardues, afin qu'il puisse y être préparé.

Au niveau du gameplay à l'intérieur des événements, un point important est de renseigner le joueur sur la portée de ses choix. Il ne doit pas se sentir lésé pour avoir sélectionné un mauvais choix par manque d'information. Pour un choix amenant à un calcul par rapport aux ressources dont il dispose, et dont découlera une conclusion positive ou négative, des indices lui sont fournis sur les paramètres qui vont être pris en compte dans le calcul afin qu'il puisse effectuer une décision renseignée et donc plus intéressante.

Cet équilibrage nécessite de nombreux réglages fins, afin de ne pas rendre le jeu trop facile ou trop difficile.

Pour finir, le jeu étant à partie longue, il est nécessaire de maintenir la motivation du joueur en permanence. Pour cela, plusieurs procédés sont utilisés :

- Par les situations de jeu différentes (level design varié et événements tous différents).
- Par les indices, prometteurs de récompenses, qui poussent le joueur à explorer la carte.
- Par l'existence d'un sentiment d'évolution au cours du jeu (gain à chaque île intermédiaire d'un objet spécial le rendant plus puissant).
- Par le maintien d'un système constant de récompenses : objets spéciaux mais également ressources obtenues sur les îles, ainsi que via les événements.



Level design : du croquis papier au placement Game Maker, en passant par une modélisation Illustrator.

### Conception graphique

Le premier choix graphique qui a du être fait pour la réalisation de PROMISED LAND fut de déterminer si le jeu se ferait en 2D ou en 3D.

Dans un souci de temps, la décision a été prise de le réaliser en 2D, avec le navire en 3D temps réel, cette 3D temps réel permettant en effet d'avoir une perspective correcte du navire, quelque soit son orientation sur la carte, et une continuité dans son animation.

De façon générale, la direction artistique s'est orientée vers des couleurs plutôt "saturées", vives, une ambiance tropicale en quelque sorte, rendant ainsi l'univers de la mer, qui peut être perçu comme un peu hostile, plus attrayant et ludique.

#### Le navire

Le jeu étant un jeu d'exploration, un navire à l'allure plutôt luxueuse a été réalisé avec des ornements/gravures à différents endroits de la coque, des motifs sur les voiles ainsi qu'une sorte d'emblème imaginaire. Cet emblème permet d'identifier le navire comme appartenant à une nation hypothétique, sans pour autant donner d'indice sur sa provenance.



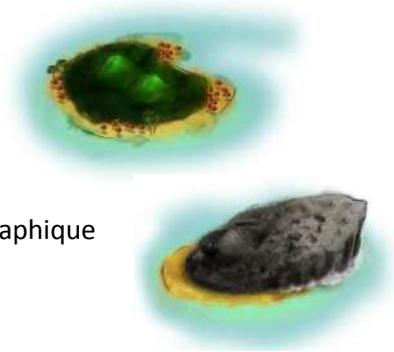
### Mer

La carte du jeu étant plutôt gigantesque, il a été nécessaire de réaliser des tiles de mer pouvant se juxtaposer afin de créer rapidement et facilement cette grande étendue d'eau. Il aurait été trop difficile de l'animer, il a donc été tenté de représenter le mouvement par la texture donnée. Celle-ci est en effet faite de plusieurs superpositions d'images : photographie de mer, papier froissé, dégradé de bleus... Cette illusion de mouvement est renforcée par les particules éjectées à l'arrière du navire lorsqu'il se déplace.



### Îles

Il a été nécessaire de produire un certain nombre d'îles, de différentes tailles et de différents types (fertiles, rocailleuses, habitées, inhabitées...). Cependant, afin d'appuyer cette idée d'exploration, de découverte, il a été donné aux îles un côté "impressionniste", indéfini et peu précis. Les îles sont représentées dans leur globalité, presque de manière schématique, mais avec un dynamisme graphique proche de la peinture.



### Icônes

Il a fallu réaliser beaucoup d'icônes étant donné le nombre d'actions possibles dans le jeu. Elles ont toutes été représentées sur un fond rappelant les parchemins. Elles sont ainsi rapidement identifiables et en adéquation avec le contexte. Pour chaque icône, un symbole adapté a été trouvé, afin de permettre à l'utilisateur de comprendre rapidement de quoi il s'agit.

Les icônes sont toutes en couleurs, excepté les icônes d'actions contextuelles (qui sont seulement des "silhouettes") qui n'apparaissent que lorsque le joueur accoste une île : cela permet de ne pas trop charger l'écran de jeu et de perturber ainsi la vision du joueur.

### Curseur

Un curseur sur fond parcheminé a également été créé afin d'entretenir l'ambiance et l'immersion du joueur dans l'univers d'exploration du jeu.

### Artworks, écrans d'accueil et de chargement

Tout en conservant le même style graphique que pour l'ensemble du jeu, deux artworks ont été réalisés pour des événements ("île en vue" et "tempête") permettant d'appuyer leur importance dans le jeu. Les écrans d'accueil et de chargement résument les idées générales du jeu par le biais de différents éléments graphiques (phare, palmiers, navire, vagues...).

### Conception sonore

Le son a 2 fonctions dans le jeu vidéo :

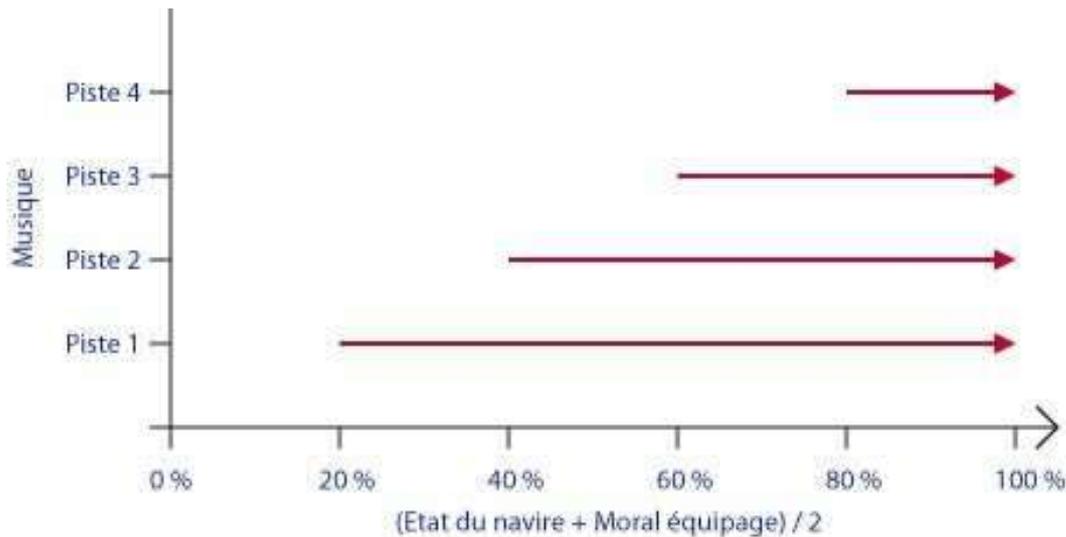
- Servir le gameplay
- Servir l'immersion du joueur

### Format des fichiers son

Les fichiers sonores dans PROMISED LAND sont au format de compression OGG VORBIS, ce format étant un bon compromis entre le wav (non compressé, donc *très* lourd) et le mp3 (format *très* compressé, moins fidèle au son d'origine).

### Background musical

Le background musical est constitué de 4 couches sonores, apparaissant et disparaissant en fonction de la moyenne des ressources « moral » et « état du navire », et peut être représenté par le schéma suivant :



Ainsi, au fur et à mesure que l'état du navire et le moral de l'équipage déclinent, la musique triomphante des débuts de l'aventure laissent place à un silence de mauvais augure.

### Parti pris

L'esthétique musicale ne se limite pas aux canons de la musique de film de pirates. La variété des timbres et des sonorités ont pour vocation de ne pas confiner l'ambiance dans un registre stéréotypé mais bien d'enrichir l'atmosphère de façon peu attendu.

### Principaux feedbacks sonores

Ces feedbacks impliquent directement le joueur dans son rôle de capitaine de navire. Ils sont tout à fait audibles, comme si le joueur se trouvait sur le pont du navire.

- Déplacement du navire : ce son est une boucle de bruit de vagues sur laquelle se génèrent aléatoirement différents grincements de bois.
- Les requêtes de l'équipage ont pour rôle d'avertir les joueurs de l'état des ressources.
- Les clics de navigation sont de différentes natures. En plus des clics « classiques » de validation ou d'annulation, ces feedbacks sont remplacés dans certains cas : par exemple, en cas d'achat dans le menu commerce, le clic devient un son de pièce, ou bien en cas de combat, le clic devient un son d'épée dégainée.

## Ergonomie

Le but de l'ergonomie est la satisfaction de l'utilisateur d'un outil ou d'un logiciel, ou dans, notre cas, le plaisir de jouer à un jeu vidéo. Pour cela, l'ergonomie s'attarde sur des points clés du développement, notamment :

### **Les contrôles du joueur**

Durant une partie de PROMISED LAND, le joueur réalise 3 types d'actions : déplacement du navire, gestion des ressources et de l'équipage, et enfin navigation dans les menus lors des événements ou d'achats sur les îles.

Le jeu combine donc un aspect action, avec les déplacements du navire, et un aspect stratégie, pour la gestion des ressources. Le but est de combiner ces 2 types de jouabilité, en rendant le jeu à la fois facile à utiliser et agréable à manier. L'idée retenue pour permettre au joueur de contrôler aisément et les mouvements du navire et la répartition de l'équipage est de faire jouer le jeu au clavier et à la souris.

Le joueur contrôle le navire avec les touches fléchées du clavier. Avec les flèches gauches et droites, il dirige le navire en le faisant tourner à gauche ou à droite. Avec les touches haut et bas, le joueur règle la voilure du navire : la flèche pour hissez haut la voile et ainsi augmenter la vitesse du navire, la flèche bas pour réduire la voilure. Ce type de maniabilité a comme avantage d'être facile à prendre en main et est en même temps plus immersif, donnant au joueur la sensation d'incarner le navire.

La gestion des ressources, mais aussi la navigation dans les menus et la sélection de la carte, s'effectuent à l'aide de la souris. Pour répartir les hommes aux tâches à bord, le joueur sélectionne la quantité d'hommes en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur les flèches correspond à la tâche, à gauche pour en réduire le nombre et à droite pour l'augmenter. Pour régler le niveau de rationnement, le joueur sélectionne le niveau de rationnement avec le bouton gauche de la souris. L'avantage de la souris est de permettre un contrôle direct et précis durant la partie.

Cette jouabilité, qui combine clavier pour les déplacements et souris pour les actions, se veut très facile à prendre en main et permet de réaliser les actions rapidement et simplement.

Par ailleurs, la touche « Echap » permet d'ouvrir un menu de sélection qui donne accès au retour au jeu, aux options et au menu-titre, tout en mettant le jeu en pause.

### **L'interface**

Le but recherché durant la conception de l'interface est de faire en sorte que toutes les informations importantes, aussi bien les ressources que les éléments manipulables par le joueur (répartition équipage, objets spéciaux, cartes), soient clairement visibles à l'écran et rapidement sélectionnables au cours de la partie.

Dans cette optique, la barre d'interface se trouve en bas de l'écran : elle regroupe toutes les options utiles au joueur et laisse suffisamment d'espace au joueur pour suivre la partie. Cette disposition de l'interface permet au joueur réaliser rapidement ses actions, et en plus de ça offre un confort visuel appréciable. Les ressources et les actions sont représentées à l'écran par des symboles, des icônes, qui facilitent leur identification et donc leur utilisation.

1. La rose de vents : elle indique les quatre points cardinaux, ainsi que la direction du vent, représentée par une flèche rouge pointant dans le sens du vent, et enfin la force du vent, symbolisée par la couleur de la flèche.
2. Fenêtre d'informations : cette fenêtre regroupe les informations importantes pour le joueur, vivres, état du navire, etc. Les informations sont :



- la quantité d'or
- les vivres à bord du navire
- le nombre de membres d'équipages
- l'état du navire
- le moral de l'équipage

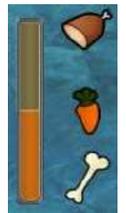


3. La répartition de l'équipage : cette fenêtre permet au joueur de répartir les hommes aux multiples tâches du navire. Le joueur sélectionne le nombre de personnes à assigner à une tâche en appuyant sur le bouton vert correspond à la tâche et en le faisant glisser sur la droite pour augmenter le nombre ou sur la gauche pour le faire diminuer. Les différentes tâches sur le navire sont :

- Navigation
- Pêche
- Entretien
- Corvée
- Distraction



4. La valeur de rationnement : cette jauge permet au joueur de sélectionner directement son niveau de rationnement en cliquant sur les différentes icônes (os pour une valeur maximale de rationnement, carotte pour une valeur intermédiaire et viande pour une absence de rationnement).



5. La jauge d'ouverture des voiles : cette jauge indique le degré d'ouverture des voiles du navire. A gauche de la jauge, les voiles sont baissées, et à droite, file le navire. En bas de la jauge, la voile est petite, et en haut, elle est complètement hissée.



6. La carte : la mini-carte en bas à droite permet au joueur de se repérer facilement dans le niveau. En cliquant dessus, le joueur peut agrandir cette carte et voir où il se trouve exactement.



7. Les objets spéciaux : les objets spéciaux sont affichés à droite de l'écran, verticalement. Pour sélectionner un objet spécial, le joueur doit cliquer sur cet objet pour pouvoir l'activer.

En plus des informations visuelles, le joueur est informé par des commentaires audio du niveau de ses ressources en cas de seuil critique, pour renforcer l'immersion et renseigner le joueur. Lorsque la nourriture vient à manquer, par exemple, le joueur peut entendre les hommes râler qu'il n'y plus rien à manger à bord.

### La navigation dans les menus

Les menus doivent être suffisamment lisibles et compréhensibles pour permettre au joueur de lancer rapidement une partie, de sélectionner les paramètres de jeu et de quitter le jeu, aussi bien au cours d'une partie qu'en dehors.

### L'apprentissage (tutorial)

Il s'agit de la phase où le joueur découvre l'univers du jeu et apprend à jouer. Etant donné le nombre de ressources et d'actions manipulées par le joueur, il est nécessaire de réaliser un petit tutorial pour donner le temps au joueur de se familiariser avec les différents contrôles dont il dispose : si le navire peut se piloter instinctivement, les systèmes de ressources ou de répartition de l'équipage sont moins facilement appréhendables.

Ce tutorial a pour fonction d'expliquer les points suivants :

- Les règles de manipulation du navire
- Le rôle des ressources
- Le rôle de l'équipage
- Les actions sur les îles
- Le but du jeu et son déroulement

Ce tutorial revêt in-game la forme de bouteilles à la mer que le joueur doit pouvoir trouver sans difficulté. Le passage du navire sur ces bouteilles fait apparaître une fenêtre expliquant un point particulier du jeu et se terminant par une indication sur la localisation de la bouteille suivante :

- 1<sup>ère</sup> bouteille : Manipuler le navire, le diriger avec les flèches gauches et droites et régler la vitesse avec les flèches haut et bas.
- 2<sup>ème</sup> bouteille : Les ressources, leurs effets dans la partie.
- 3<sup>ème</sup> bouteille : L'équipage, comment répartir les hommes aux tâches à bord du navire et leur rôle dans le jeu.
- 4<sup>ème</sup> bouteille : les îles, quelles actions y mener.

Entre deux bouteilles, le joueur a ainsi la possibilité d'essayer les commandes et les mécanismes du jeu. Par ailleurs, il peut choisir de ne pas aller à la pêche aux bouteilles et de commencer rapidement à explorer le monde (dans le cas des nouvelles parties suivantes).

Ce tutorial offre ainsi 3 avantages :

- immerger le joueur dans l'ambiance grâce aux dialogues écrits du capitaine,

- apprendre au joueur à jouer à son rythme, par l'essai,
- donner la possibilité au joueur de passer ce tutorial pour jouer directement.

## Playtests

Afin de s'assurer que PROMISED LAND véhicule bien les sensations et le plaisir de jeu désirés par l'équipe de développement, des playtests ont été menés auprès de différentes personnes. Ces tests avaient notamment pour fonction de vérifier la pertinence des éléments suivants :

- facilité de prise en main du navire
- compréhension de tous les éléments à l'écran
- reconnaissance des zones
- principe du jeu

Le test s'est déroulé de la manière suivante :

- Interroger le joueur : Type de joueur (novice, débutant, habitué, aguerris), jeux qu'il préfère, nombre de fois qu'il joue. Ces questions permettent de dresser une carte d'identité du joueur et de le mettre en confiance.
- Test 1 : Lancer une première fois le jeu, sans donner d'explications au joueur hormis celle des commandes. Observer le déroulement de la partie et noter son parcours, ainsi que ses réactions et ses remarques.
- Questions 1 : Interroger le joueur sur sa partie.
  - Demander au joueur de décrire le jeu.
  - Le contrôle : Facile ? Agréable ? Est-il arrivé à faire ce qu'il voulait ?

Interroger le joueur sur l'interface en lui demandant d'identifier les éléments suivants du jeu et de l'interface :

- Les ressources
- Les tâches
- La boussole et le vent
- La mini-carte
- Les îles

## Retours

Les tests menés nous ont permis de découvrir que l'ambiance, l'histoire, le plaisir de jeu avaient bien été perçus. Les joueurs interrogés ont pris plaisir à voguer sur les océans et sont parvenus à diriger le navire comme ils voulaient, sans faire d'erreur de navigation.

Les tests nous ont également permis de voir que les éléments de l'interface avaient été bien identifiés par le joueur et que leur utilisation rendait le jeu agréable et intéressant. Les joueurs ont montrés un vif intérêt à maîtriser ses mécanismes de gameplay et à les utiliser pour avancer dans le jeu.

En revanche, les joueurs ont mis le doigt sur des éléments qui n'étaient apparemment pas suffisamment clairs. Certains joueurs ont ainsi confondus la rose des vents avec une boussole, d'autres ont confondu les symboles du « nombre d'équipage » et du moral. De plus, les joueurs ont jugé que l'interface n'était pas suffisamment visible, entraînant une reconsidération sur la taille de la fenêtre de l'interface.

Néanmoins, la philosophie du jeu a été bien comprise par les joueurs et leur donnait envie de continuer.

- Certaines icônes ressources doivent être modifiées pour améliorer le confort de jeu.
- Les jauges de répartition de l'équipage doivent être agrandies pour permettre au joueur de juger plus rapidement de la situation.

## Conclusion

Expérimenter le travail d'équipe pour la première fois dans le cadre d'un jeu de vidéo avec cet outil de production mono poste qu'est Game Maker a été une expérience douloureuse mais enrichissante à plus d'un titre pour chaque membre de l'équipe de PROMISED LAND.

Ce projet, classique pour un jeu vidéo mais certainement original et ambitieux pour un TP Game Maker, nous a également permis de nous rassembler avec une relative facilité autour d'une ligne claire, inspiratrice et mobilisatrice.

Enfin, cette première approche de la production d'un jeu vidéo nous a fait prendre conscience de certaines réalités de nos spécialités respectives, mais également de mieux appréhender celles des autres membres.

Projet arrivé à bon port, Cap'taine !

## Améliorations potentielles

### Gameplay

Un certain nombre de fonctionnalités n'ont pas pu être implémentées et peuvent faire donc l'objet de développements ultérieurs.

### *Événements aléatoires*

Les événements aléatoires sont des événements qui auront une chance d'arriver quand certaines conditions sont réunies. Le fonctionnement est le suivant :

- La condition pour tel événement aléatoire existe.
- Le script génère un nombre aléatoire de 1 à 100. Si ce nombre est inférieur au pourcentage de probabilité requis pour l'événement en question, il arrive. Dans le cas contraire, rien ne se passe.
- Si l'événement a eu lieu, il ne se reproduira pas tant que la condition pour l'événement ne sera pas repassée par le stade « non-existant ».

- Si l'événement n'a pas eu lieu, un temps déterminé doit passer avant un nouveau test. Dans ce nouveau test, la probabilité que l'événement arrive sera augmentée (et ainsi de suite jusqu'à ce que la condition devienne non-existante ou que l'événement arrive de manière certaine).

Ce fonctionnement est utilisé pour des événements dépendant non de l'endroit où se trouve le navire sur la carte, mais des conditions de vie à bord (à savoir des ressources). Par exemple :

- Si le moral des hommes est inférieur à 10%, il y a une probabilité de 10%, s'incrémentant de 5% à chaque nouveau test, qu'il y ait une mutinerie conduisant à la fin de la partie.
- Si aucun homme n'est assigné aux corvées de nettoyage, il y a une probabilité de 15%, s'incrémentant de 7,5% à chaque nouveau test, qu'une épidémie se déclenche à bord.
- Si aucun homme n'est assigné à l'entretien du navire, il y a une probabilité de 5%, s'incrémentant de 2,5% à chaque nouveau test, qu'un incendie se déclenche à bord.

### *Upgrades du navire*

Le navire est un élément important du jeu. Pourquoi ne pas jouer sur ses capacités ? Différents upgrades pourraient être disponibles au fur et à mesure : non seulement c'est intéressant pour le gameplay, mais aussi pour les sensations du joueur. Il sentira en améliorant son vaisseau au fur et à mesure qu'il s'inscrit dans une évolution, et se sentira récompensé à chaque palier atteint, en obtenant ainsi une amélioration définitive qui facilitera l'expérience du jeu jusqu'à sa fin.

Liste d'upgrades possibles :

- Voiles renforcées : Plus résistantes aux tempêtes, etc.
- Optimisation du système de mât et des voiles : Le navire est plus rapide et remonte mieux le vent.
- Coque renforcée : Coque plus résistante (se dégrade moins vite, encaisse moins de dégâts sur les récifs, etc...).
- Augmentation de la taille des filets de pêche : Permet de gagner plus de vivres quand le joueur pêche.
- Augmentation de la taille des cales : Augmente la quantité maximum de chaque ressource que le navire peut transporter.
- Amélioration du confort du navire : Augmente de manière permanente le moral des hommes.

### *Caractéristiques du capitaine*

Le capitaine, à savoir le personnage incarné par le joueur, est seul maître à bord et en conséquence son talent a une extrême influence sur la réussite de la mission. De manière similaire à la liste d'objets donnant accès à divers avantages, le capitaine pourrait avoir certaines caractéristiques choisies par le joueur qui vont l'aider dans son aventure.

Il pourrait ainsi être :

- Négociateur : La négociation avec les populations indigènes coûte moins d'or et rapporte plus de ressources. Le moral de l'équipage descend moins vite de manière générale.

- Stratège : L'attaque d'une île indigène a plus de chances de succès et entraîne la perte de moins d'hommes.
- Gestionnaire : Les ressources diminuent plus lentement
- Intuition : Possibilité d'obtenir parfois sur la carte des indices aléatoires sur les alentours du navire.

### *Membres d'équipage spéciaux*

Il n'y a pas que la capitaine qui ait un statut spécial sur le navire. D'autres personnages ont une importance particulière, et il pourrait être intéressant de les inclure dans le gameplay : introduction de personnages possédant des caractéristiques utiles au joueur, comme pour le capitaine dans le paragraphe précédent, ou d'interactions différentes.

Liste de quelques personnages spéciaux :

- Médecin : Soigne les membres d'équipage blessés ou malades.
- Prêtre : Ralentit la baisse du moral des troupes. Quand rien ne va plus, il peut invoquer un miracle
- Ingénieur : Capable d'améliorer et de réparer le navire.

### *Quête post-fin*

Il serait intéressant de récompenser le joueur selon les éléments qu'il a découvert sur la carte, dans 2 optiques :

- Récompenser le joueur qui joue selon l'esprit voulu lors de la conception de PROMISED LAND (vouloir explorer et découvrir un maximum),
- Donner une replay value au jeu, en poussant le joueur à toujours essayer de découvrir plus sur la carte.

Dans cette optique, à chaque fois que le joueur découvre un lieu ou un événement important, il pourrait se voir remettre un morceau de carte au trésor. Cette carte ne sera complétée qu'une fois qu'il aura terminé le jeu, en arrivant à la terre promise à l'autre bout de la carte. Il pourra alors recharger sa sauvegarde pour aller chercher le trésor, qui serait une sorte de récompense suprême au joueur pour avoir terminé le jeu à 100%.

### **Ergonomie**

Suite à la première série de playtests, les points soulevés ont été corrigés. Il serait nécessaire maintenant de procéder à d'autres tests, avec une version plus aboutie.

## Annexes

### Assets graphiques

#### Répertoire 'sprites'

- barre\_repartition.png
- bouton\_charger.png
- bouton\_credits.png
- bouton\_menu\_confirm.png
- bouton\_nouvelle.png
- bouton\_quitter.png
- bouton\_reprendre.png
- bouton\_sauver.png
- cloud.png
- event\_zone.png
- event\_zone\_mask.png
- inventaire\_boule\_cristal.png
- inventaire\_girouette.png
- inventaire\_longue\_vue.png
- inventaire\_map\_monde.png
- inventaire\_pigeon\_voyageur.png
- inventaire\_porte\_bonheur.png
- loadScreen.png
- map.png
- map\_background.png
- map\_fullscreen.jpg
- menu\_bouton.png
- menuButton.png
- menuScreen.png
- minimap.png
- nuage\_noir.png
- ombre\_bateau\_mask.png
- ombre-bateau.png
- parchemin - Copy.png
- parchemin\_confirm.png
- parchemin\_modif.png
- parchemin\_scaled.png
- particle\_test.png
- pointeur.png
- question\_mark.png
- rose\_des\_vents.png
- spr\_continent\_left.png
- spr\_continent\_left\_mask.png
- spr\_continent\_right.png
- spr\_continent\_right\_mask.png
- spr\_ile\_fertile\_grande.png
- spr\_ile\_fertile\_grande\_mask.png
- spr\_ile\_fertile\_moyenne.png
- spr\_ile\_fertile\_moyenne\_mask.png
- spr\_ile\_fertile\_petite.png
- spr\_ile\_fertile\_petite\_mask.png
- spr\_ile\_glacee.png
- spr\_ile\_habitee\_grande.png
- spr\_ile\_habitee\_grande\_mask.png
- spr\_ile\_habitee\_moyenne.png
- spr\_ile\_habitee\_moyenne\_mask.png
- spr\_ile\_habitee\_petite.png
- spr\_ile\_habitee\_petite\_mask.png
- spr\_ile\_intermediaire.png
- spr\_ile\_roche\_grande.png
- spr\_ile\_roche\_grande\_mask.png
- spr\_ile\_roche\_moyenne.png
- spr\_ile\_roche\_moyenne\_mask.png
- spr\_ile\_roche\_petite.png
- spr\_ile\_roche\_petite\_mask.png
- spr\_tuto.png
- spr\_zone\_peche.png
- spr\_zone\_recif.png
- sprite\_attaquer.png
- sprite\_commercer.png
- sprite\_event\_bouton.png
- sprite\_moins\_h.png
- sprite\_moins\_v.png
- sprite\_observer.png
- sprite\_plus\_h.png
- sprite\_plus\_v.png
- sprite\_quitter.png
- sprite\_recharge.png
- sprite\_renseigner.png
- test\_box.png
- tile\_water.jpg

- zone\_courant.png
- zone\_courant\_bottom.png
- zone\_courant\_bottomleft.png
- zone\_courant\_bottomright.png
- zone\_courant\_left.png
- zone\_courant\_right.png

- zone\_courant\_top.png
- zone\_courant\_topleft.png
- zone\_courant\_topright.png
- zone\_peche.gif
- zone\_tempete.png

### Répertoire 'sprites\UI'

- btn\_affectation\_contour.png
- btn\_affectation\_fond.png
- btn\_affectation\_jauge.png
- btn\_fleche\_droite.png
- btn\_fleche\_gauche.png
- btn\_rationnement\_0.png
- btn\_rationnement\_1.png
- btn\_rationnement\_2.png
- btn\_rationnement\_contour.png
- btn\_rationnement\_fond.png
- btn\_rationnement\_jauge.png
- btn\_vitesse\_contour - Copy.png
- btn\_vitesse\_jauge.png
- btn\_voile\_contour.png
- btn\_voile\_fond.png
- btn\_voile\_jauge.png
- spr\_distraction.png

- spr\_entretien.png
- spr\_etat.png
- spr\_fleche.png
- spr\_fleche\_couleur.png
- spr\_hommes.png
- spr\_moral.png
- spr\_navigation.png
- spr\_nettoyage.png
- spr\_or.png
- spr\_peche.png
- spr\_rhum.png
- spr\_vivres.png
- spr\_voile\_off.png
- spr\_voile\_on.png
- UI\_background.png
- UI\_background\_blue.png

### Assets sonores

- ambiance\_bagarre.ogg
- ambiance\_jungle.ogg
- ambiance\_marche.ogg
- ambiance\_mer.ogg
- ambiance\_mouettes\_1.ogg
- ambiance\_mouettes\_2.ogg
- ambiance\_mouettes\_3.ogg
- ambiance\_mouettes\_4.ogg
- ambiance\_mouettes\_5.ogg
- ambiance\_mouettes\_6.ogg
- ambiance\_mouettes\_7.ogg
- ambiance\_mouettes\_8.ogg
- bateau\_deplacement.ogg
- bateau\_deplacement\_stop.ogg
- bruitage\_grincement\_1.ogg
- bruitage\_grincement\_2.ogg

- bruitage\_grincement\_3.ogg
- bruitage\_grincement\_4.ogg
- bruitage\_grincement\_5.ogg
- bruitage\_grincement\_6.ogg
- choc\_recifs.ogg
- game\_over.ogg
- musique\_1.ogg
- musique\_2.ogg
- musique\_3.ogg
- musique\_4.ogg
- musique\_menu.ogg
- navigation\_coffre.ogg
- navigation\_degaine.ogg
- navigation\_negatif.ogg
- navigation\_pieces.ogg
- navigation\_validation.ogg

- vent\_fort.ogg
- vent\_moyen.ogg
- vent\_tempete.ogg
- voix\_moral\_1.ogg
- voix\_moral\_2.ogg
- voix\_nourriture\_1.ogg
- voix\_nourriture\_2.ogg
- voix\_resistance\_1.ogg
- voix\_resistance\_2.ogg

### Liste des objets GM

- boat
- iles
  - ile\_fertile\_grande
  - ile\_fertile\_moyenne
  - ile\_fertile\_petite
  - ile\_habitee\_grande
  - ile\_habitee\_moyenne
  - ile\_habitee\_petite
  - ile\_roche\_grande
  - ile\_roche\_moyenne
  - ile\_roche\_petite
  - ile\_intermediaire
- zones
  - zone\_recif
  - zone\_tempete
  - zone\_peche
  - zone\_courant\_left
  - zone\_courant\_topleft
  - zone\_courant\_top
  - zone\_courant\_topright
  - zone\_courant\_right
  - zone\_courant\_bottomright
  - zone\_courant\_bottom
  - zone\_courant\_bottomleft
- tools
  - FMODFaderObj
- events
  - event
  - event\_persistent
  - event\_ile
  - event\_zone
  - event\_tuto
- continent
  - continent\_right
  - continent\_left

## Liste des événements

Cette page présente les événements scriptés de manière détaillée, avec les choix donnés au joueur, les embranchements où ils mènent, les calculs effectués pour déterminer le succès ou l'échec du joueur, etc...

### Abréviations dans les calculs

- **NH** : Nombre d'hommes (compris entre 1 et 200)
- **MH** : Moral des hommes (compris entre 0 et 100)
- **V** : Vivres (compris entre 0 et 10.000)
- **O** : Or (compris entre 0 et 100.000)
- **R** : Résistance (compris entre 0 et 100)
- **PB(x)** : Bonus offert par l'objet spécial « Porte-bonheur », indiqué par le nombre x. Si dans une opération on a par exemple :  $y = NH + PB(5)$ , cela signifie que y est égal au nombre d'hommes, + 5 si le joueur a le porte-bonheur.
- **Random (x-y)** : Nombre aléatoire compris entre x et y inclus.
- **MJ** : Résultat du mini-jeu, s'il y en a un. C'est un score calculé selon la performance du joueur, compris entre 0 et 100.

La liste et les données des événements se trouvent dans le fichier externe 'config\_events.ini'. Il existe deux types d'événements, les permanents qui restent actifs après le passage du navire, et les événements de type unique qui disparaissent une fois que le passage du navire les a activés. Chaque événement est désigné sous son nom usuel, son nom d'appel dans le fichier config\_events.ini et le code de son objet GM, et ses coordonnées (x,y) .

### Événements permanents

#### *L'île-tortue, event\_tortue\_ile (42496, 14848), (40448, 17408), (42496, 19456)*

« Vous accostez une île de petite taille. Vous lâchez l'ancre près du bord, et quand l'ancre touche le fond, il vous semble sentir un léger mais profond remous aux alentours. Vous regardez vers l'île, mais rien ne bouge. Vous avez dû rêver. Le soir, quand vos hommes creusent un trou pour trouver de l'eau potable, ils finissent par tomber sur une matière étrange : en-dessous de la terre, vous voyez non pas de la roche mais une sorte d'écorce ou de corne très dure et épaisse. D'ailleurs, au moment où vous mettez un coup de pioche dedans pour essayer d'en extraire un morceau, vous ressentez le même remous que cet après-midi. Tout ceci vous semble un peu étrange, mais en même temps il n'y a rien de vraiment alarmant. Allez-vous comme prévu passer la nuit sur l'île, ou allez-vous rassembler les hommes et partir au plus vite ?

1. Passer la nuit sur l'île.
2. Partir immédiatement. »

**1 :** « En plein milieu de la nuit, vous sentez un grondement sourd émaner du cœur même de l'île. Vous ouvrez les yeux, pour voir un spectacle ahurissant : l'avant de l'île se soulève de plusieurs mètres dans un grand fracas d'arbres brisés, et... pousse un cri !? Vous courez pour tenter de l'observer de plus près, et vous réalisez que l'avant de l'île, qui bouge et semble s'ébrouer d'un long sommeil, est en fait... une tête de tortue de 30 mètres de long ! Alors qu'elle finit de s'ébrouer, ce

que vous craignez arrive : elle commence à bouger... L'île entière se met en mouvement, d'abord d'un mouvement lent, puis de plus en plus puissant et cadencé. Vous ne pouvez qu'attendre, à la fois impuissant et émerveillé, qu'elle se décide à ralentir, pour regagner au plus vite votre vaisseau. Encore heureux que celui-ci était amarré à un morceau de la carapace et que l'ancre ait tenu ! Le lendemain matin, après un voyage mouvementé, vous vous retrouvez dans un lieu inconnu, entouré de hautes montagnes sortant directement des flots et doté au centre d'une île sur laquelle vous pouvez tenter de débarquer... si vous en avez toujours envie après cette aventure ! »

**2 :** « Pris d'un mauvais pressentiment, vous ordonnez aux hommes de lever le camp et de revenir au plus vite au bateau. Maugréant devant cet inconvénient alors qu'ils s'apprêtaient à passer une bonne nuit, ils vous obéissent néanmoins sans trop discuter. De retour dans votre cabine, vous jetez un dernier coup d'œil suspicieux sur l'île tandis qu'elle disparaît peu à peu dans l'horizon nocturne. »

### *Le geyser, event\_geyser\_in (27136, 15360)*

« Cette région de la mer est étonnante : des volcans sous-marins parsèment le fond [marin], causant des courants inhabituels et des phénomènes étonnants. Et c'est sans doute le plus spectaculaire de tous ceux-ci dont vous êtes en ce moment même le témoin privilégié, accoudé au bastingage : à intervalles réguliers, la mer semble exploser, et un monstrueux geyser jaillit des flots et s'élève à plusieurs centaines de mètres. Vous frémissez devant ce nouveau témoignage de l'infinie puissance de la nature, et rendez hommage intérieurement aux dieux. Que se passerait-il si votre vaisseau venait à passer sur ce geyser ? A coup sûr, il serait disloqué en morceaux... à moins qu'il soit bien préparé et que votre équipage expert exécute parfaitement toutes les manœuvres pour chevaucher la trombe d'eau en minimisant le choc ! Là oui, peut-être votre embarcation pourrait-elle résister ! Et alors... qui sait où ce titanesque geyser l'enverrait ? Vous ne pouvez vous empêcher de rêver à l'évocation de cette idée folle... »

1. Revenir à la réalité et s'éloigner du geyser.
2. A l'aventure ! Chevaucher le geyser et atteindre les cieux ! »

**1 :** « Secouant la tête, vous souriez à l'idée d'un bateau volant... vous risqueriez surtout de vous envoler vers l'autre monde ! Jetant un dernier regard aux magnifiques colonnes d'eau, vous ordonnez à l'équipage de se remuer et vous vous éloignez de la zone. »

**2 :** « Prenant votre courage à deux mains, vous hurlez vos ordres à l'équipage : prêt à accomplir l'impossible, celui-ci exécute à la perfection les manœuvres nécessaires sous votre œil d'aigle, sachant que la vie de chacun peut dépendre du travail d'un seul. Tout est enfin prêt, et vous retenez votre souffle, prêt à affronter votre destin, quand le vaisseau s'avance courageusement vers l'endroit d'où doit jaillir la colonne d'eau tonitruante. Vous ne pouvez empêcher votre estomac de se nouer quand vous ressentez dans le bateau les premières vibrations annonciatrices de la montée de l'eau. Enfin, le point de non-retour est atteint : le geyser se déchaîne, vous avez le sentiment que l'univers explose sous vos pieds, et alors que vous manquez tomber au sol, vous perdez tous vos repères. Quand vous vous reprenez, vous voyez cette bonne vieille mer s'éloigner petit à petit loin en-dessous de vous, tandis que votre vaisseau passe loin au-dessus d'une chaîne volcanique émergeant de la mer que vous n'auriez jamais pu traverser autrement. Le vaisseau finit par rester, pendant une seconde semblant durer une éternité, en suspens entre ciel et mer, avant de retomber pour une

chute vertigineuse. La deuxième partie du voyage s'enclenche, et vous voyez que votre équipage a bien suivi vos ordres : chacun s'est solidement attaché à un élément du bateau pour éviter d'être éjecté. Enfin, le moment tant redouté arrive : le bateau s'écrase lourdement dans l'eau, tout le monde est plaqué douloureusement à terre, et vous buvez la tasse tant le bateau s'est enfoncé profondément. Après des remous à donner le mal de mer au plus aguerri des marins, le fracas se calme enfin. Héberté, tout le monde se regarde, ne réalisant que lentement l'incroyable réalité : vous avez SURVÉCU ! Vous bateau en a peut-être pris un coup, mais ce bon vieux rafiot a tenu ! Le dieu de la mer vous a souri, à moins que ça soit le dieu des airs ? Qu'à cela ne tienne, vous vous trouvez maintenant en un lieu où nul autre vaisseau n'a jamais navigué, et l'aventure ne fait que commencer ! »

R – 40 MH + 20
-------------------

### *Geyser Out, event\_geyser\_out (29696, 14848)*

« Vous arrivez sur le geyser. Vous avez déjà l'entraînement du premier, et votre équipage effectue cette fois ses préparations avec une main plus sûre. Allez-vous vous envoler à nouveau vers les cieux pour rejoindre l'océan ou rester encore un peu dans ce havre isolé ?

1. Repartir vers l'océan ouvert
2. Ne pas prendre le geyser »

**1 :** « Vous embarquez sur le geyser pour un deuxième voyage merveilleux à travers les cieux... Merveilleux mais court, et vous finissez rapidement à nouveau dans l'océan dans un grand fracas. Revoir la bonne vieille mer connue vous revigore, et vous repartez vers de nouvelles aventures ! »

**2 :** « Vous préférez rester encore un peu dans ce lieu isolé, loin des dangers et des soucis de votre vie quotidienne d'aventurier. »

### **Evénements uniques**

#### *Kraken, event\_kraken (27136, 10752)*

« Devant vous, surgit un des plus grandes terreurs nées des légendes marines : un Kraken ! Ses tentacules virevoltent, tentant d'attraper les hommes sur le pont. Que faites-vous ?

1. Le combattre
2. Le fuir »

**1 :**  $x = NH * ((MH + 100) / 2) + PB(500)$

(Le combat est difficile donc le résultat du calcul va être exigeant : il faut que le joueur ait un bon nombre d'hommes et un bon moral pour s'en sortir bien)

Si x est supérieur à 8.000, on va au choix 1a.

Sinon on va au choix 1b.

**2 :**  $x = NH * ((MH + 100) / 2) * R + PB(20.000)$

(Si le joueur fuit c'est qu'il sait qu'il n'a pas trop de quoi combattre le kraken. Donc pour s'en sortir avec ce choix, la barrière doit être moins haute que pour la première option « Combattre »)

$x \geq 200.000 \Rightarrow 2a$

$x < 200.000 \Rightarrow 2b$

**1a :** « L'équipage, surmontant sa terreur devant cette abomination venue du fond des temps, oppose une farouche résistance au kraken. Un tentacule est coupé, puis deux, puis trois. Après une longue lutte, le monstre abandonne dans ce qui vous semble être un hurlement de dépit, et regagne les profondeurs. Vous avez remporté un combat contre une légende, vous pouvez être fier de vous ! »

NH perdus = Random (5-15) – PB(1)

R perdue = Random (2-8) – PB(1)

MH gagné = Random (15-25)

V gagnés = 1000

**1b :** « L'équipage, malgré une lutte farouche, se fait massacrer par le kraken. Ses tentacules fauchent vos hommes l'un après l'autre, et l'abomination ne regagne ses profondeurs qu'après s'être rassasiée des hommes de votre équipage... »

NH perdus = Random (10-25) – PB(2)

MH perdu = Random (10-15) – PB(1)

R perdu = 15 – PB (1)

**2a :** « Vous lancez prestement des manœuvres pour fuir la terrifiante apparition. Celle-ci vous poursuit pendant quelques minutes, se jetant contre le navire, mais finit par abandonner la poursuite. »

NH perdus = Random (1-5)

MH perdu = Random (1-5)

R perdue = Random (5-10)

**2b :** « Vous lancez des manœuvres pour fuir le monstre, mais déjà il emporte deux hommes vers une mort atroce, plongeant l'équipage dans une terreur incontrôlable. Ses tentacules fauchent vos hommes l'un après l'autre, et l'abomination ne regagne ses profondeurs qu'après s'être rassasiée des hommes de votre équipage... »

NH perdus = Random (20-30) – PB (2)

MH perdu = Random (20-25) – PB (2)

R perdue = Random (10-20) – PB (1)

### *Les sirènes, event\_sirenes (15872, 30720), (35328, 18432)*

« C'est une belle journée pour naviguer, et votre vaisseau vogue tranquillement sur une mer d'huile. Soudain, des échos harmonieux se font entendre. Vous tendez l'oreille, et votre impression se confirme : aussi étrange que cela puisse paraître alors que vous êtes en pleine mer, vous discernez

des sonorités ressemblant à de doux chants ! Vous regardez sur le pont et vous remarquez que plusieurs marins les ont aussi entendu et s'immobilisent pour les écouter. Emmerveillé par cette situation surnaturelle et pleine de beauté, vous vous demandez la conduite à adopter...

1. Rapprocher le navire de la source de ces échos
2. Ordonner aux marins de reprendre leur poste et continuer votre route
3. Ordonner à tout le monde de se boucher les oreilles »

**1 :** « Vous n'avez même pas le temps de donner l'ordre de virer de bord pour se rapprocher de la source des échos que le barreur l'a déjà fait ! Subjugué par le chant qui se fait de plus en plus fort et mélodieux, vous ne pensez même pas à lui en demander la raison. Le vaisseau se rapproche de la source de cette douce harmonie, et vous voyez maintenant tous les marins sur le pont, complètement hypnotisés. Le chant se fait de plus en plus fort quand... un monstrueux craquement retentit dans tout le vaisseau ! Vous vous êtes échoué sur un banc de récifs... et vous voyez enfin la source du chant : des êtres au buste de femme magnifique dont le bas du corps est une queue de poisson, paresseusement allongées sur les rochers. A peine avez-vous le temps de reprendre vos esprits que des membres de votre équipage se jettent par-dessus bord pour les rejoindre ! Alors que les sirènes reprennent leur chant, vous avez à peine la force de prendre la barre vous-même pour éloigner le navire de ce piège mortel, abandonnant les déserteurs à leur sort scellé d'avance... Alors que vous laissez péniblement derrière vous les récifs qui ont déjà disparu dans l'écume des vagues, l'équipage dégrisé s'attelle à une réparation de fortune du vaisseau pour lui permettre de quitter ces eaux aux allures enchanteresses mais à la réalité empoisonnée. »

NH perdu : Random (10-20) – PB(1) R perdue : 20 – PB (1)

**2 :** x = MH

Si  $x \geq 50 \Rightarrow 2a$

Si  $x < 50 \Rightarrow 2b$

**2a :** « Vous prenez votre souffle pour ordonner à votre équipage de reprendre son poste... mais le chant vous enveloppe, vous hypnotise, et vous ne pouvez plus penser à autre chose. Les bras ballants, vous laissez le navire se diriger vers sa source, quand un détail attire votre attention : les vagues semblent s'écraser, faire des remous, sur quelque chose en plein milieu de la mer... des récifs ! Vous avez à peine le temps de vous reprendre et de prendre la barre vous-même, écartant le barreur complètement subjugué, pour dévier la course du vaisseau. Alors que le vaisseau frôle les récifs, vous avez le temps d'apercevoir des êtres surnaturels au buste de femme se prolongeant sur une queue de poisson, dressées sur les rochers, sifflant et crachant haineusement dans votre direction. Insensibles à cette vision de la réelle nature des sirènes qui ont bien failli vous piéger, vous voyez du coin de l'œil quelques hommes se jeter à la mer pour les rejoindre, et vous serrez les dents en maintenant la barre alors que le navire racle les récifs, en priant pour l'âme de ces pauvres hères... Une partie de la coque est déchirée et vous déplorez la perte de ces hommes, mais vous ressentez du soulagement alors que le navire laisse derrière lui les rochers mortels en sachant que vous venez d'échapper au pire. »

NH perdu : Random (5-10) – PB (1) R perdue : 10 – PB(1)
---

**2b** : « Vous prenez votre souffle pour ordonner à votre équipage de reprendre son poste... mais le chant vous enveloppe, vous hypnotise, et vous ne pouvez plus penser à autre chose. Les bras ballants, vous laissez le navire se diriger vers sa source, quand un détail attire votre attention : les vagues semblent s'écraser, faire des remous, sur quelque chose en plein milieu de la mer... des récifs ! Un coin de votre esprit s'alarme et tente de faire bouger votre corps, mais ce petit coin s'éloigne, s'éloigne... à mesure que vous replongez émerveillé dans le chant qui se fait de plus en plus fort. Un sourire béat sur les lèvres, complètement hypnotisé, vous voyez les récifs se rapprocher, et à leur contact, un monstrueux craquement retentit dans tout le vaisseau. Vous voyez enfin la source du chant : des êtres au buste de femme magnifique dont le bas du corps est une queue de poisson, paresseusement allongées sur les rochers. A peine avez-vous le temps de reprendre vos esprits que des membres de votre équipage se jettent par-dessus bord pour les rejoindre ! Alors que les sirènes reprennent leur chant, vous avez à peine la force de prendre la barre vous-même pour éloigner le navire de ce piège mortel, abandonnant les déserteurs à leur sort scellé d'avance... Alors que vous laissez péniblement derrière vous les récifs qui ont déjà disparu dans l'écume des vagues, l'équipage dégrisé s'attelle à une réparation de fortune du vaisseau pour lui permettre de quitter ces eaux aux allures enchanteresses mais à la réalité empoisonnée. »

NH perdu : Random (8-16) – PB(1) R perdue : 15 – PB (1)
---

**3** : x = MH

Si  $x \geq 50 \Rightarrow 3a$

Si  $x < 50 \Rightarrow 3b$

**3a** : « Vous fermant à l'influence du chant que vous devinez mener vers une mort certaine, vous vous bouches les oreilles et ordonnez à tous vos marins de faire de même. Un moment surpris, ils sont galvanisés par votre rapidité d'action tandis que vous vous emparez de la barre pour éloigner le navire de la source de la mélodie. Ils se bouchent les oreilles, et vous pouvez alors constater à quoi vous avez échappé : alors que le bateau vire de bord, il passe dangereusement près d'une zone de récifs sur laquelle vous vous seriez écrasé à coup sûr si vous n'aviez pas réagi à temps. Laisant derrière vous ce piège mortel, vous vous éloignez sain et sauf, et si quelques hommes influençables regretteront quelques heures encore de ne pas avoir pu approcher les sirènes de plus près, votre équipage trinque le soir à la santé de son capitaine qui lui a évité une mort certaine. »

MH gagné : Random (5-10) + PB (1)
-----------------------------------

**3b** : « Vous fermant à l'influence du chant que vous devinez mener vers une mort certaine, vous vous bouches les oreilles et ordonnez à tous vos marins de faire de même. Cependant, vous avez réagi un peu tard, et certains de vos marins sont déjà tombés sous l'influence du chant, en train de se jeter à l'eau pour s'en rapprocher ! En accordant une pensée à l'âme de ces malheureux, vous vous ruez sur la barre pour éloigner le bateau de la source de la mélodie fatale. Les autres marins se bouchent les oreilles, et vous pouvez alors constater à quoi vous avez échappé : alors que le bateau vire de bord, il passe dangereusement près d'une zone de récifs sur laquelle vous vous seriez écrasé à coup sûr si

vous n'aviez pas réagi à temps. Laissant derrière vous ce piège mortel, vous vous éloignez sain et sauf, et si l'équipage célèbre le soir une cérémonie en l'honneur de ses morts, il la clôt en trinquant à la santé de son capitaine qui lui a évité un véritable massacre. »

MH gagné : Random (4-8) + PB (1)  
NH perdu : Random (4-8)

### *Le tourbillon, event\_tourbillon (20480, 8704)*

« Alors que le vaisseau progresse avec difficulté dans cette zone de tempête infestée de hauts-fonds, vous apercevez, après avoir franchi une lame de fond monstrueuse, exactement ce que vous redoutiez : la mer démontée et les hauts-fonds ont causé la formation d'un tourbillon, qui prend rapidement de l'ampleur, et il est trop tard pour dévier la course du vaisseau qui fonce droit dessus... Le barreur et les hommes à la grand-voile, tétanisés, se tournent vers vous.

1. Maintenir le bateau à pleine vitesse en espérant traverser le tourbillon : risqué et nécessite un bateau bien résistant mais permettra de passer sans problème si ça fonctionne.
2. Dévier le bateau en lui faisant perdre de la vitesse pour passer à la périphérie du tourbillon : moins risqué et moins exigeant en ce qui concerne la résistance du bateau, même s'il risquera d'être un peu endommagé par le tourbillon dans tous les cas.
3. Tenter in extremis de ralentir le bateau pour lui faire faire demi-tour. C'est peu réaliste vue la distance à laquelle se trouve le tourbillon. »

**1 :** Calcul pour maintenir la vitesse du bateau au travers du tourbillon :  $x = NH * R + PB(500)$

Si  $x \geq 8.000 \Rightarrow 1a$

Si  $x < 8.000 \Rightarrow 1b$

**2 :** Calcul pour maintenir la vitesse du bateau au travers du tourbillon :  $x = NH * R + PB(500)$

Si  $x \geq 5.000 \Rightarrow 2a$

Si  $x < 5.000 \Rightarrow 2b$

**1a :** « Le bateau fonce comme le vent et, emporté par son élan, parvient à traverser le tourbillon sans s'y retrouver piégé. Les hommes, après cette épreuve, remercient les dieux et leur bateau de leur avoir épargné une mort certaine. »

MH gagné : 10.

**1b :** « Le bateau fonce, mais il lui manque un peu d'élan... juste un peu d'élan, mais c'est suffisant pour qu'il se fasse emporter in extremis par le tourbillon. Après des heures de lutte, vous finissez par sortir votre esquif de la zone dangereuse, mais il a été sérieusement malmené. »

R perdue : 25.

**2a :** « Le bateau passe à bonne vitesse sur le côté du tourbillon. Il vous faut manœuvrer prudemment pour parvenir à ne pas vous faire emporter, mais après quelques minutes le vaisseau est hors de

danger, et n'a subi que relativement peu de dégâts. L'équipage est fier d'avoir accompli cette manœuvre difficile. »

R perdue : 10  
MH gagné : 10

**2b** : « Le bateau passe à bonne vitesse sur le côté du tourbillon. Il vous faut manœuvrer prudemment pour parvenir à ne pas vous faire emporter. Si prudemment... qu'une seule erreur suffit, et alors que vous êtes sur le point de vous en sortir, votre vitesse est insuffisante et votre vaisseau est emporté ! Il vous faudra une heure de lutte pour vous en sortir, durant lesquelles le bateau subira des dégâts conséquents. »

R perdue : 15

**3** : « Vous n'arrivez pas à ralentir le bateau suffisamment, et il tombe dans le tourbillon, en ayant en plus perdu toute sa vitesse. Vous avez toutes les peines du monde à le contrôler, et vous finissez par vous en sortir plusieurs heures de lutte acharnée plus tard, en ayant subi beaucoup de dégâts. »

R perdue : 30.

***Banc de dauphins, event\_dauphins (16384, 10752), (24064, 26624)***

« Un banc de dauphins amicaux se met à accompagner le bateau. L'équipage s'arrête quelques minutes pour les admirer.

1. Les laisser profiter de ce moment d'accalmie.
2. Passer outre ce moment de poésie et leur ordonner de tenter de harponner les dauphins pour récupérer de la nourriture.
3. Leur ordonner de reprendre leurs postes. »

**1** : « L'équipage s'émerveille devant le ballet majestueux des dauphins et voit ceci comme un bon présage. »

MH gagné : 10 + PB (1)

**2** : Mini-jeu pour pêcher les dauphins :  $x = NH * MJ / 20$

« Les hommes harponnent les dauphins la mort dans l'âme. »

V gagné : x  
MH perdu : Random (2-5) – PB(1)

**3** : « L'équipage regagne son poste et cesse de regarder les dauphins. Il gardera néanmoins un bon souvenir de cette journée. »

MH gagné : Random (2-5) + PB(1)

***Mouettes, event\_mouettes (9216,27136), (43008, 7168), (37888, 20992)***

« La vigie annonce qu'elle voit un vol de mouettes se diriger vers l'ouest ! Cela signifie à coup sûr qu'il y a une terre dans cette direction. L'équipage est heureux de cette bonne nouvelle, à vous de décider si vous aller explorer cette nouvelle terre ! »

MH gagné : Random (4-8) + PB(1)
---------------------------------

***Naufragés, event\_naufrage (34816, 6656)***

« Une petite masse flottant en plein milieu de l'eau à l'horizon attire votre attention. Que faites-vous ?

1. Garder le cap sans y prêter attention
2. S'en rapprocher »

**1 :** « Vous continuez votre route et la masse disparaît rapidement de votre champ de vision. Vous ne saurez jamais ce que c'était... »

**2 :** « La masse se révèle être un radeau de fortune transportant une quinzaine de rescapés d'un naufrage en piteux état ! Que faites-vous ? »

3. Recueillir les naufragés : ils pourront travailler sur votre bateau et participer à votre aventure !
4. Donner de la nourriture et un canot aux naufragés pour qu'ils puissent atteindre le point où leur bateau devait se rendre.
5. Abandonner les naufragés à leur triste sort car vous n'avez déjà pas assez de ressources pour votre équipage. »

**3 :** « Les naufragés viennent à bord et après quelques jours s'intègrent parfaitement à l'équipage ! »

NH gagné : 15
---------------

**4 :** « Vous avez sauvé les naufragés, et ils vous en remercient. Cela vous a coûté une certaine quantité de précieuse nourriture mais vous avez agi humainement et votre équipage est content d'avoir consenti ce sacrifice pour sauver des vies humaines. »

V perdu : 200 MH gagné : 10
--------------------------------

**5 :** « La mort dans l'âme, vous passez outre le radeau : vous avez fait le choix difficile d'un capitaine qui sacrifie tout pour son équipage, mais les hurlements de détresse des naufragés hanteront longtemps vos nuits et celles de vos hommes... »

MH perdu : 20.
----------------

***Naufragés zombies, event\_zombies (12288, 22016), (35840, 21504)***

« Une petite masse flottant en plein milieu de l'eau à l'horizon attire votre attention. Que faites-vous ?

1. Garder le cap sans y prêter attention
2. S'en rapprocher »

**1 :** « Vous continuez votre route et la masse disparaît rapidement de votre champ de vision. Vous ne saurez jamais ce que c'était... »

**2 :** « La masse se révèle être un radeau de fortune transportant une dizaine de rescapés d'un naufrage ! Depuis le pont, ils vous semblent complètement hagards, comme agissant de manière automatique. En vous voyant vous pencher sur eux, ils lèvent les bras dans votre direction en poussant des râles incompréhensibles. Que faites-vous ?

3. Les faire monter à bord pour les soigner puis aviser.
4. Tenter de communiquer avec eux.
5. Partir sans autre forme de procès et les abandonner à leur fin inéluctable (et proche). »

**3 :** « Les naufragés montent à bord. Là, ils sont pris d'une folie furieuse : comme possédés, ils se ruent sur l'équipage et commencent à l'attaquer ! Un moment surpris, vos hommes finissent par maîtriser ces pauvres fous et à les enfermer, mais les survivants meurent dans les jours suivants en hurlant des paroles incompréhensibles. Ceci ne remplacera pas les 3 hommes que vous avez perdus pendant l'attaque, mais vous notez que leur radeau venait de l'ouest... quelles horreurs cachées là-bas ont pu leur faire ainsi perdre la raison ? »

NH perdu : 3
--------------

**4 :** « Vous tentez de communiquer avec ces pauvres hères. Un moment confus, ils finissent par vouloir se jeter sur vous dans des hurlements désordonnés : ils sautent de leur radeau et tentent d'escalader leur bateau. Evidemment, ils n'y parviennent pas, et affaiblis comme ils le sont, se noient rapidement. Vous notez que leur radeau venait de l'ouest... quelles horreurs cachées là-bas ont pu leur faire ainsi perdre la raison ? »

**5 :** « Vous abandonnez le radeau à son triste sort. Leurs hurlements tandis que vous vous éloignez la mort dans l'âme semblent avoir perdu toute humanité, et vous doutez que vous seriez de toute façon parvenu à les ramener à la raison. Néanmoins, vos hommes se sentent mal à l'aise d'avoir ainsi abandonné d'autres êtres humains. Vous notez que leur radeau venait de l'ouest... quelles horreurs cachées là-bas ont pu leur faire ainsi perdre la raison ? »

MH perdu : 5
--------------

### *Piranhas, event\_piranhas (29184, 23040)*

« Alors que vos hommes aux postes de pêche laissaient traîner un gros morceau de viande pour attirer une baleine qui suivait le bateau depuis plusieurs heures, vous avez croisé la route d'un banc de piranhas. Ils ont dévoré les filets de pêche et fait fuir la baleine. Dommage... »

V perdu : 50 – PB(5) MH perdu : 3 – PB(1)
--

***Pêche miraculeuse, event\_peche\_miraculeuse (30208, 20480)***

« Alors que vous étudiez la carte pour déterminer votre cap, vous entendez des cris venant de la poupe. Sortant en trombe, vous arrivez sur les lieux pour voir les hommes aux postes de pêche exulter en remontant des filets pleins à craquer de poisson : ces eaux extrêmement poissonneuses vous ont semblent-ils porté chance ! »

V gagné : 3000 + PB (200)
---------------------------

MH gagné : 10 + PB (1)
------------------------

***Monstre mort dérivant, event\_monstre\_mort (5632, 23552)***

« Vous trouvez le cadavre d'un calamar géant (qui aurait d'ailleurs pu sérieusement endommager le vaisseau s'il était encore en vie) en train de dériver. Que faites-vous ?

1. Le laisser à la mer.
2. Le repêcher pour vérifier s'il y a quelque chose d'intéressant à en tirer. »

**1 :** « Vous dépassez le calamar géant, que vos hommes observent quelques instants, fascinés par ce monstre marin qui alimente tant de vos légendes. »

**2 :** « Vos hommes taillent le calamar en rondelles, et le cuisinier vous informe qu'à part les parties extérieures qui sont déjà envahies par la pourriture, il semble qu'on puisse récupérer une bonne quantité de viande. Ce type d'animal vivant trop loin des côtes et n'ayant jamais été pêché, allez-vous prendre le risque de l'ajouter à votre réserve ?

3. Oui
4. Non »

**3 :** « La viande de calamar se révèle un mets délicieux, quoi qu'un peu caoutchouteux au goût de certains ! »

V gagné : 1000 + PB (100)
---------------------------

**4 :** « Vous rejetez le calamar à la mer. Dommage, vous ne saurez jamais s'il avait bon goût ! »

***Ours blancs, event\_ours (24576, 5120)***

« Vous apercevez au loin une importante masse de glace détachée de la banquise au nord. Allez-vous dévier de votre route pour vous en approcher ?

1. Non
2. Oui »

**1 :** « Vous continuez votre route sans plus vous en soucier. »

**2 :** « Vous approchez de l'amas de glace, et vous voyez que des ours blancs y sont piégés, l'air désespéré : ils n'ont pas du pouvoir s'échapper à temps quand le bloc s'est détaché !

3. Les abattre à distance pour remplir votre garde-manger
4. Laisser le bloc de glace derrière vous sans plus vous en soucier. »

**3 :** « Vos hommes experts harponnent les ours et vous abordez le bloc de glace sans aucun risque. De toute façon, ils seraient sans doute morts de faim assez rapidement. »

V gagné : 1000 + PB (100)
---------------------------

**4 :** « Vous laissez le bloc de glace derrière vous. Un petit pincement au cœur vous étroit en pensant à ces pauvres bêtes dérivant loin de chez elles, et vous vous dites que finalement, votre situation n'est pas si éloignée de la leur. Secouant la tête, vous abandonnez ces considérations métaphysiques et vous vous penchez sur votre carte pour vérifier votre cap. »

*Épave coulée, event\_epave\_coulee (28672, 26624)*

« En vous rapprochant de l'île, vous croyez distinguer une masse sombre sous les eaux peu profondes. Que faites-vous ?

1. Vous éloigner sans vous attarder.
2. Profiter du soleil et du temps calme pour vérifier ce que c'est. »

**1 :** « Vous dépassez la masse sombre que vous ne voyez rapidement plus. »

**2 :** « Vous envoyez quelques-uns de vos meilleurs nageurs à l'eau. Après être remontés, ils vous rapportent que c'est l'épave d'un important vaisseau ! Que décidez-vous ?

3. La laisser reposer en paix et continuer votre route.
4. Passer plusieurs jours à bricoler de l'équipement et fouiller l'épave. »

**3 :** « Laisant les morts reposer en paix, vous levez l'ancre et après une brève prière pour les marins échoués sur ces hauts-fonds, vous reprenez votre route. »

**4 :** « Pendant dix jours, le vaisseau est en effervescence : les plus manuels fabriquent et réparent l'équipement pour remonter le butin de l'épave, tandis qu'un ballet incessant de nageurs plongent et remontent chargés de trésors merveilleux. Apparemment, vous êtes les premiers à avoir trouvé l'épave ! A l'issue de ces fouilles, quelques-uns de vos marins les plus superstitieux viennent vous voir d'un air embarrassé : le fait de piller ainsi la dernière demeure d'autres marins les dérange un peu, et ils aimeraient que l'on rejette symboliquement un dixième du butin pour accompagner les morts vers l'au-delà. Allez-vous accepter leur demande ?

5. Oui
6. Non »

**5 :** « De bonne grâce, vous organisez une cérémonie durant laquelle l'équipage prie pour les âmes de ses confrères et relâche à la mer un dixième du butin. »

O gagné : 4500 + PB(500) MH gagné : 20 + PB (2) (Le timer a avancé de 10 jours donc les ressources évoluent en fonction)
--

**6 :** « Vous refusez de rendre la moindre partie du butin, déclenchant à la fois la peur de votre équipage d'être hanté par les âmes des marins décédés, et le mépris de certains qui vous voient comme un pirate assoiffé d'or. »

O gagné : 5000 + PB(500)  
 MH perdu : 10 – PB(1)  
 (Le timer a avancé de 10 jours donc les ressources évoluent en fonction)

***Débris contrebandiers, event\_debris\_contrebandiers (7680, 11264)***

« Vous voyez devant votre bateau ce qui semble de toute évidence être les restes d'un bateau : morceaux de bois, de métal, planches, coffres... Dans ces eaux pleines de récifs relativement proches de la côte, c'est probablement une embarcation de contrebandiers qui s'est échouée sur un écueil. Allez-vous vous attarder sur place et vérifier s'il reste des matériaux utilisables au risque de croiser un autre bateau de contrebandiers, ou vous éloigner au plus vite ?

1. Vous éloigner
2. Rester et fouiller les débris »

**1 :** « Vous ne prenez pas de risque et laissez rapidement les débris derrière vous. Qui sait ce que ces contrebandiers transportaient ? Vous, en tout cas, vous ne le saurez jamais. »

**2 :** « Vous passez la journée à croiser dans les environs et à repêcher les débris vous semblant intéressants. Le soir, vous faites le compte : les contrebandiers transportaient un joli magot, et vous pourrez aussi réutiliser certaines pièces pour la réparation de votre vaisseau ! Trop heureux de votre découverte, vous ordonnez à l'équipage de mettre les voiles avant que la chance ne tourne. »

O gagné : 1000 + PB(100)  
 R gagnée : 10  
 MH gagné : 10

***Débris flottants, event\_debris\_flottants (24064, 14848), (33792, 17920)***

« Vous voyez devant votre bateau ce qui semble de toute évidence être les restes d'un bateau : morceaux de bois, de métal, planches, coffres... L'apparence des pièces ne vous dit rien, et vous en déduisez que c'est probablement un bateau de pêche indigène qui s'est échoué sur les récifs environnants. Allez-vous tenter de récupérer ce qui peut l'être, au risque de finir vous aussi échoué sur les récifs, ou vous éloigner rapidement de la zone ?

1. Vous éloigner.
2. Rester et fouiller les débris »

**1 :** « Vous laissez les débris derrière vous pour vous éloigner au plus vite de cette zone dangereuse. »

**2 :**  $x = MJ$

Si  $x > 50$ ,  $\Rightarrow 2a$

Si  $x \leq 50$ ,  $\Rightarrow 2b$

**2a** : « Louvoyant adroitement entre les récifs, vous passez la journée à repêcher ce qui vous semble intéressant. Bien vous en prend, car ce bateau de pêcheurs contenait un bon butin : hormis les filets tombés à l'eau, contenant les poissons emprisonnés mais toujours vivants, vous récupérez des matériaux qui vous serviront à réparer votre bateau, ainsi que quelques réserves de pièces que vous pourrez bien échanger avec les indigènes de la région. »

O gagné : 500 + PB(50)  
 R gagnée : 10  
 V gagné : 1000 + PB (100)  
 MH gagné : 10

**2b** : « Vous passez la journée à repêcher ce qui vous semble intéressant. Les filets de pêche tombés à l'eau contiennent encore des poissons emprisonnés mais toujours vivants, et vous retrouvez quelques réserves de pièces que vous pourrez bien échanger avec les indigènes de la région. Le soir tombe, et la fatigue aidant, un moment d'inattention suffit : le bateau passe près d'un récif... trop près, comme le craquement sinistre de la coque vous en avertit immédiatement ! Vous mettez tout en œuvre pour colmater la brèche rapidement. Vous avez gagné un butin intéressant, mais attention la prochaine fois ! »

O gagné : 400 + PB(50)  
 V gagné : 800 + PB (100)  
 R perdue : 12 – PB(2)

***Patrouilleur allié, event\_patrouilleur (3584, 5120), (2560, 27648)***

« Vous êtes encore près des côtes de votre pays natal, quand votre vigie vous avertit de la présence au loin d'un vaisseau ! Vous saisissant de votre longue-vue, vous voyez qu'il bat les mêmes couleurs que les vôtres : c'est un patrouilleur de votre propre nation. Allez-vous vous en approcher ou continuer immédiatement votre périple ?

1. Continuer sans plus attendre
2. Aller rendre visite aux collègues »

**1** : « De manière un peu impolie, vous vous éloignez sans envoyer de signe au patrouilleur, qui disparaît rapidement de votre champ de vision. »

**2** : « Vous envoyez des signaux à vos alliés, qui vous répondent, et une heure plus tard vos deux vaisseaux se retrouvent côte à côte. Le capitaine du patrouilleur vous accueille et vous dit d'une voix rude : « Eh ben, c'est pas vous la fameuse expédition qu'est censée aller courir les mers et découvrir je ne sais quels monts et merveilles ? S'rait temps de vous grouiller les p'tits gars, parce qu'au cas où vous auriez pas remarqué, vous êtes toujours chez vous là ! » Un peu rouge, vous répondez que votre périple démarre à peine, et le capitaine, qui ne faisait que vous taquiner, vous cède de bonne grâce une partie des ressources de son vaisseau. Entre marins, il faut savoir s'entraider ! Allez, il est temps d'arrêter de traîner et de voguer vers de nouveaux horizons ! »

V gagné : 2000 NH gagné : 20 R gagnée : 20 O gagné : 2000
--

***Barque équipage mort de faim, event\_equipage\_mort (18432, 26624)***

« Cela fait quelques jours que vous croisez dans cette zone plutôt désertique, quand la vigie vous informe de la présence au loin d'une embarcation de taille moyenne, qui semble dériver au gré du courant. Allez-vous vous en approcher ou continuer au plus vite votre voyage pour trouver de quoi vous ravitailler ?

1. Continuer sans aller voir l'embarcation
2. Faire un détour pour en avoir le cœur net »

**1 :** « Vous dédaignez le vaisseau et le laissez dériver. Que faisait-il là et pourquoi était-il abandonné ? Maintenant, seul le dieu des océans le saura. »

**2 :** « Vous vous approchez et vous arrimez à l'embarcation. Aucun bruit ne se fait entendre, et en regardant bien, vous retenez un cri d'épouvante : des cadavres sont étendus sur le pont ! Il est clair et net qu'il s'est passé quelque chose à bord... L'équipage est inquiet et préférerait laisser là cette embarcation maudite. Allez-vous suivre son avis ou fouiller le vaisseau pour en savoir plus ?

3. Vous éloigner sans plus attendre
4. Fouiller l'embarcation »

**3 :** « Vous récupérez vos amarres et laissez au plus vite le vaisseau inconnu derrière vous, qui continue à dériver de manière sinistre... Vous ne saurez jamais ce qui s'est passé à bord, et sans doute vous en portez-vous mieux ainsi. »

**4 :** « Vos hommes, réticents, finissent par obtempérer quand vous vous aventurez le premier à bord de l'embarcation. Laissant vos hommes explorer le pont et les cales, vous allez directement à la cabine du capitaine. Là, son livre de bord vous donne les explications que vous recherchez : vous saisissez à peine la moitié du dialecte de son auteur, mais suffisamment pour comprendre que le bateau, qui transportait de l'or, s'est perdu dans cette région désertique de la mer, et a erré pendant des jours et des jours jusqu'à ce que les réserves de nourriture s'épuisent... De retour sur le pont, vous voyez que les hommes y ont entassé tout ce qu'ils ont trouvé d'utile : une quantité d'or et de bijoux non négligeable en effet, mais qui n'aura été d'aucune utilité à ces malheureux... L'or ne se mange pas, et alors que vous ordonnez aux hommes de charger les coffres sur votre vaisseau, vous pensez qu'il va falloir rapidement trouver de quoi vous ravitailler si vous ne voulez pas finir comme les occupants de ce sinistre cimetière ambulante. »

O gagné : 4000 + (PB) 500
---------------------------

***Iceberg, event\_iceberg (28160, 6656)***

« Vous voyez au loin un iceberg. Vous ne vous en souciez pas plus que ça, mais au fur et à mesure, vous remarquez quelque chose d'alarmant : il semble porté par un léger courant et se dirige droit sur vous ! Que faites-vous ?

1. Dévier la course du bateau et s'éloigner
2. Aborder l'iceberg »

**1 :** « Vous vous éloignez : les collisions avec les icebergs, on sait que ça vaut pour les bateaux ! »

**2 :**  $x = MH + PB (5)$

Si  $x \geq 50 \Rightarrow 2a$

Si  $x < 50 \Rightarrow 2b$

**2a :** « Vous abordez l'iceberg sans problème. Vous le fouillez, et vous trouvez un passage enfoui sous la glace, vers l'intérieur de l'iceberg. Vous suivez ce passage, pour finir par déboucher sur... des habitations ! Elles sont désertes, les habitants ont sans doute pu partir avant que l'iceberg se détache. Cependant les habitations contiennent toujours du matériel utile et de la nourriture gelée. »

$V + 1000 + PB(100)$ $O + 500 + PB(50)$
--

**2b :** « Vous abordez l'iceberg, mais seulement après l'avoir touché plusieurs fois à cause de manœuvres d'abordage ratées. Vous le fouillez, et vous trouvez un passage enfoui sous la glace, vers l'intérieur de l'iceberg. Vous suivez ce passage, pour finir par déboucher sur... des habitations ! Elles sont désertes, les habitants ont sans doute pu partir avant que l'iceberg se détache. Cependant les habitations contiennent toujours du matériel utile et de la nourriture gelée. »

$V + 1000 + PB(100)$ $O + 500 + PB(50)$ $R - 10 + PB(2)$
--

***Aurore boréale, event\_aurore\_boreale (17408, 1536), (36352, 1536)***

« Au bord de la fin du monde, vous assistez à une aurore boréale. Ce spectacle magnifique est vu comme un signe des dieux par les hommes. »

$MH + 10$
-----------

***Pêche cachalot, event\_peche\_cachalot (7168, 4096)***

« Alors que vos hommes lâchent les filets dans ces eaux poissonneuses, un premier choc, puis des suivants, accompagnés des cris de l'équipage, vous attirent à la proue. Un cachalot est pris dans les filets de pêche, en train de défoncer le bateau.

1. Couper les filets en perdant le poisson déjà pêché pour libérer le cachalot
2. Tenter de harponner le cachalot »

**1 :** « Le cachalot est libéré, il s'en va sans causer plus de dégâts au bateau... mais vous avez perdu vos filets de pêche. »

$$V - 1000 - PB(100)$$

$$2 : x = MH * NH + PB(500)$$

$$\text{Si } x > 8000 \Rightarrow 2a$$

$$\text{Si } x \leq 8000 \Rightarrow 2b$$

**2a :** « Le cachalot se défend mais vous finissez par le tuer. Le bateau a encaissé pas mal de dégâts mais vous avez gagné énormément de nourriture ! »

$$R - 20 - PB(2)$$

$$V + 4000 + PB(200)$$

**2b :** « Le cachalot se défend et massacre le bateau. Il finit par déchirer les filets de pêche. Vous avez tout gagné : non seulement le cachalot vous a filé sous le nez mais en plus vous avez perdu vos filets de pêche et les poissons qu'il y avait déjà à l'intérieur. »

$$R - 25 - PB(3)$$

$$V - 1000 - PB(100)$$

### *Fin du monde, event\_panneau\_chute (35328, 32768)*

« Vous voyez, aussi étonnant que ça paraisse, un panneau avec écrit « Fin du monde » dessus ! Le panneau est posé sur un petit îlot en plein milieu du torrent de l'eau tombant du bord du monde. Allez-vous vous en approcher ou le laisser tranquille ?

1. S'en approcher.
2. Le laisser là où il est et continuer votre route. »

$$1 : x = MH * NH + PB(500)$$

$$\text{Si } x \geq 5000 \Rightarrow 1a$$

$$\text{Si } x < 5000 \Rightarrow 1b$$

**1a :** « En vous approchant du panneau, vous êtes emporté par le courant ! Néanmoins, votre rapidité de réaction vous permet de remonter sans problème et d'échapper à la chute vers l'infini. Vous vous éloignez sans plus tarder de cet endroit dangereux. »

**1b :** « En vous approchant du panneau, vous êtes emporté par le courant ! La seule chose qui empêche votre chute vertigineuse depuis le bord du monde est un banc de récifs sur lesquels votre bateau se fracasse. Il reste stable, mais il vous faut plusieurs jours pour faire des réparations de fortune et parvenir à repartir. Vous l'avez échappée belle ! »

**2 :** « Amusé par cette découverte insolite, vous continuez votre route en vous demandant quel fou a bien pu venir jusqu'ici juste pour placer un tel panneau. »

R – 25 –PB(3)

[3 jours ont passé donc changement des ressources en fonction]

***Île du bout du monde, event\_ile\_bout\_du\_monde (8704, 32768)***

« Cette île, située suffisamment près du bord du monde pour que vous puissiez percevoir l'énorme jet de vapeur et le grondement torrentiel de l'eau qui se jette dans le vide... est en réalité habitée ! A votre arrivée sur l'île, trois ermites sortent d'une cahute sur la plage. Ils vous accueillent, et vous vendent plein de trucs à pas cher, car disent-ils le courant charrie vers leur île plus que ce qu'ils ont besoin. »

***Feux Saint-Elme, event\_feux\_saint\_elme (14848, 14848)***

« Des lumières se forment près des mâts : des feux de Saint-Elme ! Les esprits se manifesteront-ils à vous ? L'équipage est partagé entre la peur et la ferveur. Comment allez-vous prendre réagir ?

1. C'est un mauvais présage : vous tentez de chasser les esprits.
2. C'est un bon présage : vous invitez l'équipage à prier les esprits et à les remercier pour cette manifestation. »

**1 :** « Vous tentez de chasser l'esprit mais la lumière reste. Au final, elle finit par partir après quelques minutes. Vous vous êtes un peu ridiculisé devant votre équipage, qui en plus ne sait pas vraiment comment prendre cette manifestation. »

MH – 10

**2 :** « L'équipage ne demande qu'à croire en sa bonne étoile et prie avec ferveur cette étrange apparition. Quelques minutes après, elle disparaît. »

MH + 15

***Banquise + chute de glace, event\_banquise\_chute (30720, 1536)***

« Vous croisez près du bord du monde (un peu trop peut-être pour votre sécurité ?), ne vous lassant pas du bruit torrentiel de l'eau tombant vers l'infini, quand vous remarquez à quelque distance une épaisseur de banquise semblant bien arrimée, juste au-dessus des chutes d'eau. Vous avez bien envie d'accoster quelques minutes pour enfin voir la chute de près, et à voir certains membres d'équipage qui ne quittent pas le morceau de banquise des yeux, vous n'êtes pas le seul... Allez-vous prendre ce risque ? Après tout, rien ne vous dit que ce bout de glace est solidement attaché...

1. Prendre le risque
2. Continuer son chemin »

**1 :** « Au diable la prudence, un tel moment de beauté vaut bien qu'on y risque sa vie ! Vous lancez donc des manœuvres infiniment précautionneuses pour approcher la langue de banquise, et après plusieurs heures vous pouvez enfin débarquer. S'offre alors à vos yeux un spectacle que peut-être jamais aucun homme n'a admiré avant vous : immergé dans un rugissement titanesque, vous regardez au bord de la glace pour voir les monumentales chutes d'eau du bord du monde, se déversant dans un infini masqué par l'épaisse vapeur générée par la cataracte. Vos yeux tentent de

percer la vapeur, et sont témoins d'une vision sans précédent : pour une raison inconnue, les flots d'eau semblent à quelques dizaines de mètres se transformer en glace ! Alors que vous admirez bouche bée ces myriades de gouttes d'eau se changer en cristaux de glace tombant dans l'infini, une remontée de vapeur vous masque le paysage, comme un rideau retombant sur le spectacle. Encore sous le choc de cette vision vertigineuse, vous et votre équipage retournez à votre vaisseau et repartez, l'âme secouée par ce moment exceptionnel. »

MH +15.

**2 :** « Vous préférez éviter de risquer stupidement votre vie. A regrets, vous longez la banquise sans lui rendre visite, et la regardez encore longtemps tandis qu'elle s'éloigne derrière la poupe du bateau... Vous avez raté ce qui était sans doute une vision magnifique, mais rien n'est plus important que votre vie et celle de votre équipage ! »

### *Resto-bateau de Sanji, event\_bateau\_sanji (34304, 27136)*

« Vous croisez un bateau qui ne semble pas fait pour naviguer rapidement, mais qui a plutôt été construit de façon à maximiser l'espace à l'intérieur. Le capitaine vous en explique la raison : c'est en réalité une sorte de restaurant ambulant, qui fait tranquillement la navette entre les îles de la région, et a pour but de leur faire goûter aux mets les plus fins ! Le capitaine est amical, et semble très heureux de rencontrer des voyageurs venus d'aussi loin que vous : il a hâte de voir quels ingrédients porteurs de saveurs inconnues transportent vos cales, mais aussi d'entendre vos récits épiques d'explorateurs aguerris. Voyant que votre équipage est fatigué et les cales vidées par votre long voyage, il vous propose de régaler votre équipage en lui offrant 3000 rations de vivres contre une quantité d'or négligeable : 1000 pièces ! Décidément un homme ouvert et généreux, il invite votre équipage entier à venir se restaurer à bord de son navire pendant que ses matelots chargeront les provisions dans vos cales. Allez-vous accepter cette offre généreuse ?

1. Oui
2. Non »

**1 :** « Pendant le repas, tout le monde parle, rit, se restaure, et quand enfin la journée se termine, le transfert de vivres a été fait. Vos deux vaisseaux s'éloignent tandis que vos hommes sont rassemblés sur le pont pour crier un dernier adieu joyeux à vos bienfaiteurs. La nourriture qu'on vous a offerte est délicieuse, et votre équipage se rappellera longtemps de cette rencontre aussi insolite qu'agréable. »

V +3000  
O -1000  
MH +20

**2 :** « Le capitaine semble un peu dépité par votre refus, mais est un homme compréhensif et n'insiste pas. Il vous regarde partir depuis le pont de son vaisseau avec une expression de regret. C'est vrai qu'il ne doit pas croiser tous les jours des explorateurs venus des confins du monde... mais vous n'avez pas de temps à perdre et votre expédition passe avant tout. »

*Tsunami, event\_tsunami (32768, 11776)*

« Vous voyez au loin un tsunami se profiler ! Impossible de l'esquiver, il vous reste à peine assez de temps pour effectuer une manœuvre pour l'affronter au mieux. Que décidez-vous ?

1. Arrimer tous les chargements sur le pont en vitesse pour qu'ils ne soient pas emportés.
2. Rabattre les voiles pour qu'elles ne soient pas déchirées par la vague et leurs mâts emportés. »

**1 :** « Vos hommes arriment le chargement tandis que les manœuvres pour se placer de manière à encaisser le mieux la vague se terminent. Alors qu'il ne reste qu'une minute avant l'arrivée de la vague, une bonne partie du chargement n'est pas encore attachée. Allez-vous ordonner à vos hommes de tous rentrer s'abriter à l'intérieur du vaisseau ou de continuer à arrimer le chargement ?

3. S'abriter
4. Finir d'attacher le chargement »

**2 :** « Vos hommes rabattent les voiles tandis que les manœuvres pour se placer de manière à encaisser le mieux la vague se terminent. Alors qu'il ne reste qu'une minute avant l'arrivée de la vague, certaines voiles sont encore en train de battre au vent. Allez-vous ordonner à vos hommes de tous rentrer à l'intérieur du vaisseau ou de finir d'abattre les dernières voiles ?

5. S'abriter
6. Finir d'abattre les voiles »

**3 :** « Vos hommes vont s'abriter. Quelques secondes plus tard, la vague soulève le vaisseau. Un moment, vous avez le sentiment d'être emporté dans les airs, vous ne voyez plus qu'un [océan] gris autour de vous, incapable de même discerner si c'est le ciel ou de l'eau. Après un fracas titanesque, vous reprenez progressivement vos repères : la vague est passée ! Vous passez le reste de la journée à faire les réparations d'urgence et à compter les dégâts : vous avez perdu le chargement qui n'était pas arrimé au pont, les voiles sont déchirées et le bateau a subi un sale coup, mais aucune perte humaine n'est à déplorer. Vos hommes se mettent au travail et remercient la mer de leur avoir laissé la vie sauve. »

V – 400 + PB(50) O – 400 + PB(50) R - 20 MH + 10
---

**4 :** « Vos hommes continuent d'attacher le chargement, et quand la vague arrive, chacun se tient à ce qu'il peut dans le dérisoire espoir de résister à l'invincible mur d'eau qui se rue sur vous. Un moment, vous avez le sentiment d'être emporté dans les airs, vous ne voyez plus qu'un océan gris autour de vous, incapable même de discerner si c'est le ciel ou l'eau. Après un fracas titanesque, vous reprenez progressivement vos repères : la vague est passée ! Vous passez le reste de la journée à faire les réparations d'urgence et à compter les dégâts : quasiment tout le chargement a tenu, mais les voiles sont déchirées, les mâts arrachés et une partie des hommes qui travaillaient sur le pont ont été

emportés par les flots... Vos hommes se remettent au travail en adressant une prière silencieuse à la mer pour leurs morts. »

R – 20 + PB(2) NH – 20 + PB(2)
-----------------------------------

**5 :** « Vos hommes vont s’abriter. Quelques secondes plus tard, la vague soulève le vaisseau. Un moment, vous avez le sentiment d’être emporté dans les airs, vous ne voyez plus qu’un [océan] gris autour de vous, incapable de même discerner si c’est le ciel ou de l’eau. Après un fracas titanesque, vous reprenez progressivement vos repères : la vague est passée ! Vous passez le reste de la journée à faire les réparations d’urgence et à compter les dégâts : le pont a été balayé et la plupart du chargement qui s’y trouvait a été emporté, les quelques voiles qui étaient encore déployées ont été déchirées et leur mât arraché, mais aucune perte humaine n’est à déplorer. Vos hommes se mettent au travail et remercient la mer de leur avoir laissé la vie sauve. »

R – 5 V – 1000 + PB (100) O – 800 + PB(100) MH + 10
--

**6 :** « Vos hommes continuent de rabattre les voiles, et quand la vague arrive, chacun se tient à ce qu’il peut dans le dérisoire espoir de résister à l’invincible mur d’eau qui se rue sur vous. Un moment, vous avez le sentiment d’être emporté dans les airs, vous ne voyez plus qu’un [océan] gris autour de vous, incapable de même discerner si c’est le ciel ou de l’eau. Après un fracas titanesque, vous reprenez progressivement vos repères : la vague est passée ! Vous passez le reste de la journée à faire les réparations d’urgence et à compter les dégâts : toutes les voiles et les mâts ont tenu, mais quasiment tout le chargement sur le pont a été emporté et une partie des hommes qui travaillaient sur le pont ont été emportés par les flots... Vos hommes se remettent au travail en adressant une prière silencieuse à la mer pour leurs morts. »

V – 1000 + PB (100) O – 800 + PB(100) NH – 20
---

### *Cyclone, event\_cyclone (29696, 29696)*

« Vous vous rappelez d’une soirée qui date de bien longtemps, quand vous étiez encore un cadet dans la marine. Vous et vos camarades vous étiez rassemblés à la taverne, et aviez passé des heures à écouter les histoires d’un vieux commandant qui avait parcouru les sept mers et bien plus encore. Il vous avait notamment parlé des terrifiantes tempêtes des mers du Sud, et des typhons dévastateurs qu’elles pouvaient parfois engendrer. Quelles images marquantes ce récit avait-il imprimé dans votre tête... pendant des semaines, vous aviez rêvé rencontrer et affronter une de ces légendaires colonnes de vent et d’eau, l’ultime arme de la Nature... Aujourd’hui, alors que vous observez soucieux l’horizon depuis votre cabine de capitaine, vous vous demandez si vous n’êtes pas en train de vous faire vieux : l’objet de vos fantasmes se retrouve en ce moment même en vrai, dans toute sa terrifiante splendeur, droit devant votre navire, et pourtant vous n’êtes tout d’un coup plus si

impatient que ça d'en découdre ! Alors que vous commencez déjà à avoir du mal à tenir debout sous le roulis incessant du bateau, vous savez que cela ne va aller qu'en empirant, et vous vous reprenez, sachant que le moment d'affronter les éléments est venu. Plusieurs solutions s'offrent à vous : foncer droit sur le typhon, dans l'espoir de le traverser. La manœuvre nécessite un bateau bien résistant et un équipage prêt à réagir rapidement, mais vous permettra de vous en sortir rapidement avec relativement peu de dommages... si vous vous en sortez. Ou vous pouvez aussi tenter de contourner le cyclone, ce qui évitera le risque insensé de passer en plein milieu, et sera moins exigeant pour le bateau et l'équipage, mais vous exposera au final plus longtemps aux vents monstrueux qu'il déclenche. Enfin, vous pouvez toujours fuir votre destin et tenter de faire demi-tour... mais vous sentez déjà l'œil réprobateur de votre vieux mentor vous fustiger de par-delà la tombe.

1. Affrontez votre destin : foncez bravement vers le typhon !
2. Faites preuve de prudence : contournez le cyclone !
3. Fuyez vos rêves de gloire : faites demi-tour ! »

$$1 : x = NH * R * MH + PB(30.000)$$

Si  $x \geq 300.000 \Rightarrow 1a$

Si  $x < 300.000 \Rightarrow 1b$

$$2 : x = NH * R * MH + PB(30.000)$$

Si  $x \geq 240.000 \Rightarrow 2a$

Si  $x < 240.000 \Rightarrow 2b$

**1a** : « Le bateau fonce dans l'œil du cyclone. Là, pendant quelques minutes, vous vous retrouvez plongés dans un calme surnaturel, et vous pouvez voir le ciel et le soleil au-dessus de vous. Cette vision vous donne la force de vous préparer pour sortir du typhon. Après une âpre lutte, vous finissez par vous en éloigner sans avoir subi trop de dégâts. Les hommes fêtent leur capitaine qui les a menés de manière si talentueuse au travers de cette formidable épreuve. »

$R - 5$ $MH + 15 + PB(2)$
---------------------------

**1b** : « Le bateau fonce dans l'œil du cyclone, mais se fait happer in extremis par le tourbillon. Vous avez toutes les peines du monde à garder un semblant de contrôle sur le navire, juste assez pour lui éviter de chavirer. Quand le cyclone finit de s'éloigner, il laisse le vaisseau et son équipage en piteux état... mais vivants ! »

$R - 25 + PB(2)$
------------------

**2a** : « Le bateau contourne le typhon. La lutte est longue avant que le typhon finisse par s'éloigner mais le vaisseau s'en sort sans trop de dégâts. L'équipage est fier d'avoir accompli cette manœuvre difficile. »

R – 10 + PB(1) MH + 10 + PB(2)
-----------------------------------

**2b** : « Le bateau passe sur les côtés du typhon, mais il suffit d'une ou deux erreurs de manœuvres pour qu'il se fasse piéger dans les vents tourbillonnants. La lutte dure des heures, mais vous finissez par vous en sortir. »

R – 15 + PB(1)
----------------

**3** : « Mettant votre fierté et vos rêves d'adolescent de côté, vous lancez les manœuvres pour tourner le dos au typhon et s'échapper au plus vite. Mais trop tard, bien trop tard, et le typhon vous rattrape alors que vous êtes dans une mauvaise posture pour l'affronter. Après des heures de lutte intensive à tenter de reprendre le contrôle du bateau, le typhon s'éloigne dédaigneusement, laissant le bateau, l'équipage et vous-mêmes complètement vidés. »

R – 30 + PB(2)
----------------

### *Tempête divine, event\_tempete\_divine (37888, 6656)*

« Une tempête titanesque s'abat sur le bateau. Elle est différente de tout ce que vous avez affronté pendant vos longues années de coureur des mers. Les flots semblent déchaînés par une rage venue du plus profond des temps, tandis que la tornade qui ballote votre esquif vous évoque le souffle d'un dieu en furie. Dans la terrible épreuve qui s'annonce, l'humilité et la foi seront vos plus précieux atouts. La proverbiale superstition des marins dopera-t-elle leur courage ou au contraire les paralysera-t-elle de terreur ?

1. Prier et faire un sacrifice afin de calmer le dieu.
2. Maintenir le cap et combattre les éléments pour prouver au dieu que votre vaisseau et ses hommes sont dignes de traverser.
3. Faire demi-tour et fuir la colère divine. »

**1** : « Combien allez-vous sacrifier pour calmer le dieu ?

4. Un quart de vos ressources en vivres et en or
5. La moitié de vos ressources en vivres et en or
6. Les trois quarts de vos ressources en vivres et en or »

**2** : Calcul pour voir si le joueur parvient à maintenir le cap :  $x = MH * R + PB(500)$

Si  $x \geq 5.000 \Rightarrow 2a$

Si  $x < 5.000 \Rightarrow 2b$

**2a** : « Vous maintenez le cap avec maestria dans cet enfer liquide. Après une longue épreuve, le vent tombe en quelques minutes, et les nuages s'écartent pour laisser le soleil poser ses rayons sur une île droit devant vous. Le dieu vous a jugé digne d'entrer dans son sanctuaire ! Illuminé par ce témoignage d'estime d'un dieu, l'équipage effectue les dernières manœuvres pour accéder à l'île dans un silence solennel. »

MH +25
--------

**2b** : « Vous peinez à maintenir le cap. Vous finissez complètement ballotté dans la tempête, et endurez de longues heures de calvaire avant que le dieu se décide à avoir pitié de vous : la tempête se calme, et vous finissez par apercevoir une île droit devant. Le dieu a fait preuve de clémence et vous laisse accéder à son sanctuaire, mais non sans vous avoir ramené à peu plus d'humilité... »

R – 25 +PB (5)
----------------

**3** : « Au moment où vous changez de cap, la tempête se calme immédiatement, et vous vous éloignez des flots agités, avec le sentiment dérangeant d'un regard céleste pesant sur vous. »

**4** : « Vous jetez à la mer le quart de vos réserves. Un énorme éclair déchire immédiatement le ciel dans un tonnerre apocalyptique : le dieu ne semble pas satisfait de la quantité... Les hommes, arrivant à peine à tenir le bateau qui craque de partout, vous supplient de faire demi-tour. Allez-vous jeter encore une partie de vos réserves ou quitter les lieux ?

R - Random (5-10)
O – 1/4 total
V – 1/4 total

7. Jeter la moitié de vos réserves restantes
8. Quitter les lieux »

**5** : « Après avoir jeté à la mer la moitié de votre or et de vos réserves de vivres pour apaiser la fureur du dieu, vous intimez l'ordre à l'équipage de s'en remettre à sa clémence. Chaque homme abandonne son poste pour prier les forces surnaturelles. Tandis que vous-même, concentré comme jamais, implorez la bénédiction divine pour vos hommes et votre vaisseau, le roulis malmène le bateau de moins en moins fort, les hurlements du vent se transforment en chuchotements, et vous prononcez le dernier mot de votre prière en sentant la chaleur d'un rayon de soleil sur votre visage. Miracle ! Vous vous relevez avec les hommes d'équipage, pour voir droit devant vous une île : le dieu a fait preuve de clémence et vous laisse accéder à son sanctuaire ! »

O – 1/2 total
V – 1/2 total

**6** : « Après avoir jeté à la mer les trois quarts de votre or et de vos réserves de vivres pour apaiser la fureur du dieu, vous intimez l'ordre à l'équipage de s'en remettre à sa clémence. Chaque homme abandonne son poste pour prier les forces surnaturelles. Tandis que vous-même, concentré comme jamais, implorez la bénédiction divine pour vos hommes et votre vaisseau, le roulis malmène le bateau de moins en moins fort, les hurlements du vent se transforment en chuchotements, et vous prononcez le dernier mot de votre prière en sentant la chaleur d'un rayon de soleil sur votre visage. Miracle ! Vous vous relevez avec les hommes d'équipage, pour voir droit devant vous une île : le dieu a fait preuve de clémence et vous laisse accéder à son sanctuaire ! Avant d'arriver à ce sanctuaire, le dieu vous envoie une dernière bénédiction, en témoignage de votre important sacrifice : une myriade de poissons argentés vient tourner autour de votre vaisseau et littéralement se jeter dans

vos filets de pêche ! Comprenant le signe, vos hommes remontent cette pêche miraculeuse qui remplacera la nourriture jetée à la mer et remercient une dernière fois le dieu de sa clémence. »

O – 3/4 total

**7 :** « Après avoir jeté à la mer la moitié de votre or et de vos réserves de vivres pour apaiser la fureur du dieu, vous intimez l'ordre à l'équipage de s'en remettre à sa clémence. Chaque homme abandonne son poste pour prier les forces surnaturelles. Tandis que vous-même, concentré comme jamais, implorez la bénédiction divine pour vos hommes et votre vaisseau, le roulis malmène le bateau de moins en moins fort, les hurlements du vent se transforment en chuchotements, et vous prononcez le dernier mot de votre prière en sentant la chaleur d'un rayon de soleil sur votre visage. Miracle ! Vous vous relevez avec les hommes d'équipage, pour voir droit devant vous une île : le dieu a fait preuve de clémence et vous laisse accéder à son sanctuaire ! »

O – 1/2 total

V – 1/2 total

**8 :** « Vous faites péniblement demi-tour pour vous éloigner de la fureur divine. Après vous être fait malmener pendant quelques heures par la tempête, vous finissez dans une zone plus calme. Ce n'est pas aujourd'hui que vous vous attirerez les faveurs du dieu de ces eaux... »

R – 10 + PB(2)

### *Le Mary Celeste, event\_mary\_celeste (19456, 21504)*

« Vous pénétrez dans une région plombée par une chape de brouillard insondable. Celui-ci s'appesantit sur les flots, et son immobilité vous donne l'impression qu'il ne se lève jamais. La nuit suivante, alors que vous rendez visite à la vigie pour faire le point, vous croyez deviner au loin la silhouette d'un vaisseau. Vous ne le voyez pas nettement, mais celui-ci semble se maintenir à la périphérie de votre vision. Que la brume vous joue des tours ou que la lune se reflète étrangement sur les flots, le vaisseau semble baigné dans une lueur froide et spectrale. Que faites-vous ?

1. Faire demi-tour
2. Continuer »

**1 :** « Vous préférez ne pas vous attarder dans ces eaux peu hospitalières. Après avoir rebroussé chemin pendant quelques heures, vous vous retrouvez à nouveau dans une région dégagée de ce brouillard qui vous glaçait jusqu'aux os. »

**2 :** « Le brouillard ne s'est pas levé depuis 2 jours. Pire, il semble s'alourdir de jour en jour, et s'insinue dans tous les recoins du bateau, glaçant l'équipage jusqu'aux os. Vos hommes, qui pourtant en ont vu d'autres, commencent à être nerveux. Le soir, vous voyez à nouveau le mystérieux vaisseau de l'avant-veille. Celui-ci, comme la dernière fois, semble se rapprocher sciemment de votre vaisseau sans pour autant vouloir rentrer en contact avec vous, comme s'il vous accompagnait, ou bien vous envoyait un avertissement silencieux. Que faites-vous ?

1. Se rapprocher du vaisseau

2. Continuer votre route en vous éloignant de lui
3. Tenter de communiquer par signaux avec lui »

**1 :** « Alors que vous tentez de vous en approcher, les nuages masquent la lune brusquement, vous laissant dans une obscurité totale. Quand les nuages s'éloignent, vous rendant à nouveau quelque visibilité, le vaisseau n'est plus visible nulle part. C'en est trop pour votre équipage superstitieux, qui commence à parler en chuchotant de légendes de fantômes et de malédictions. »

MH perdu : 5
--------------

**2 :** « Vous modifiez votre cap, mais quels que soient vos efforts, le vaisseau baigné d'une lueur fantomatique se maintient sans effort à votre niveau. D'un coup, les nuages obscurcissent la lune, vous laissant sans aucune visibilité. Un énorme choc, comme si vous aviez heurté un bâtiment aussi important que le vôtre, secoue alors votre bateau. Quand les nuages découvrent à nouveau la lune, le vaisseau a disparu... Vous avez le sentiment distinct qu'il s'est volatilisé après vous avoir donné un avertissement. »

R perdu : 10 MH perdu : 5
------------------------------

**3 :** « Vous envoyez des signaux lumineux grâce à vos torches. Cependant, le mystérieux vaisseau se maintient à la périphérie de votre vision, sans vous répondre d'aucune manière. Alors que vos hommes finissent par abandonner leurs efforts pour rentrer en contact avec celui-ci, il disparaît dans la brume sans autre réponse.

Le soir tombe sur un brouillard tellement épais que vous ne voyez guère plus qu'à quelques encablures devant vous. Soudain, un des hommes de quart lance un cri : alors que tout semblait calme, vous voyez le mystérieux vaisseau sur une trajectoire parallèle à la vôtre, à seulement quelques brasses à tribord ! Que faites-vous ?

1. Tenter de se rapprocher
2. Tenter de s'éloigner
3. Tenter de le contacter par signaux »

**1 :** « Alors que vous virez légèrement de bord, vous rapprochant encore du mystérieux vaisseau, son nom se fait voir à la lueur d'un éclair : « Mary Celeste ». Vos hommes se mettent à crier et à invoquer leurs saints et leurs dieux, et la raison finit par vous frapper de plein fouet : le Mary Celeste avance sans efforts à la même vitesse que votre vaisseau, mais aucun équipage n'est visible à son bord ! Alors que vous vous remettez du choc, le Mary Celeste vire à son tour et s'évanouit brusquement dans le brouillard. »

**2 :** « Alors que vous virez légèrement de bord, tentant de vous éloigner du mystérieux vaisseau, son nom se fait voir à la lueur d'un éclair : « Mary Celeste ». Vos hommes se mettent à crier et à invoquer leurs saints et leurs dieux, et la raison finit par vous frapper de plein fouet : le Mary Celeste avance sans efforts à la même vitesse que votre vaisseau, mais aucun équipage n'est visible à son bord !

Alors que vous vous remettez du choc, le Mary Celeste vire à son tour et s'évanouit brusquement dans le brouillard. »

**3 :** « Alors que vous allumez vos torches pour contacter le mystérieux vaisseau, leur flamme semble se transmettre sur les nappes de brouillard, éclairant la proue du vaisseau d'une lueur tremblotante, juste assez pour que vous puissiez apercevoir son nom : « Mary Celeste ». Vos hommes se mettent à crier et à invoquer leurs saints et leurs dieux, et la raison finit par vous frapper de plein fouet : le Mary Celeste avance sans efforts à la même vitesse que votre vaisseau, mais aucun équipage n'est visible à son bord ! Comme ébloui par la lueur de vos torches, le Mary Celeste vire brusquement de bord, et s'évanouit dans la brume. »

Quel que soit le paragraphe choisi, le texte suivant s'affiche à la suite :

« Alors que vos hommes sont en pleine confusion devant ce navire sorti tout droit de leurs superstitions, vous réalisez qu'aucun bruit ne se fait entendre du Mary Celeste, qui pourtant ne doit se cacher qu'à quelques encablures à tribord. Alors que vous scrutez tout autour de vous, vous arrivez à peine à étouffer un cri en voyant, à bâbord cette fois, le Mary Celeste déchirer le brouillard toutes voiles dehors pour venir éperonner votre vaisseau ! Vous bandez tous vos muscles en prévision du choc, mais au moment fatidique, seul un éclair accompagné d'un hurlement surnaturel se fait entendre : vous levez les yeux vers les cordages pour apercevoir une silhouette fantomatique de femmes défigurée, les cheveux au vent, qui vous regarde fixement avant de disparaître. L'éclair passé, un calme de plomb retombe... Vos hommes viennent vous supplier de faire demi-tour, tentant de vous faire comprendre ce que vous savez déjà : ces eaux sont hantées, et ceci était un ultime avertissement...

Alors que votre vaisseau avance à l'aveuglette dans une nuit noire comme de l'encre, vos hommes à bout de nerfs après ces longs jours dans ces lieux surnaturels, le vaisseau qui semble vous poursuivre apparaît cette fois droit devant vous ! Il semble bien que la confrontation finale soit arrivée, et vous avez à peine le temps de hurler quelques ordres...

1. Aborder le Mary Celeste
2. L'éperonner de plein fouet
3. Le contourner
4. Grimper là où vous aviez aperçu le fantôme hurlant et allumer une torche »

**1 :** « Vos hommes ne sont pas des combattants mais des explorateurs. Néanmoins, ils surmontent leur terreur et se ruent à l'assaut du Mary Celeste. Sur le navire ennemi, vous entendez des hurlements torturés tout autour de vous, comme si des guerriers invisibles se trouvaient partout sur le pont. Vous sentez des présences autour de vous qui veulent vous agripper, mais chacun sur le pont se débat comme un beau diable et après une lutte acharnée contre cet adversaire invisible, vous allumez une torche et la jetez en plein milieu du pont, mettant le feu au Mary Celeste. Vous et votre équipage rentrez prestement sur votre navire, et tandis que vous regardez le Mary Celeste disparaître dans les flammes, un profond soupir de soulagement résonne tout autour de vous. Les morts rejoignent enfin leur tombe, et pourront maintenant reposer en paix. »

**2 :** « Le choc est terrible, et vous êtes projeté à terre. Quand vous vous relevez, le Mary Celeste est visible à quelques encablures, mortellement touché : alors qu'il sombre lentement, un profond soupir de soulagement résonne tout autour de vous. Les morts rejoignent enfin leur tombe, et pourront maintenant reposer en paix. »

R – 15

**3 :** « Vous tentez de contourner le Mary Celeste, mais trop tard : les deux bateaux entrent en collision, et le choc est terrible. Vous êtes projeté à terre. Quand vous vous relevez, le Mary Celeste est visible à quelques encablures, mortellement touché : alors qu'il sombre lentement, un profond soupir de soulagement résonne tout autour de vous. Les morts rejoignent enfin leur tombe, et pourront maintenant reposer en paix. »

R – 15

**4 :** « Vous grimpez rapidement dans les cordages, et d'ici, vous pouvez voir une silhouette seule sur le pont du Mary Celeste : la femme défigurée que vous aviez vue précédemment ! Elle vous adresse un regard suppliant, et mû par une intuition, vous jetez la torche dans sa direction. Avant que le bateau ne s'embrase comme de l'étope, vous avez le temps d'apercevoir un sourire de soulagement infini sur son visage. Tandis que vous regardez le Mary Celeste disparaître dans les flammes, un profond soupir de soulagement résonne tout autour de vous. Les morts rejoignent enfin leur tombe, et pourront maintenant reposer en paix. »

#### *La Mer des Sargasses, event\_sargasses (22016, 31744)*

« Comme tout marin, vous avez entendu les sombres légendes de la Mer des Sargasses : le tombeau mythique de plus d'un équipage, d'un calme mortel, où rien ne bouge. Recouvertes d'un linceul d'algues luxuriant, ces eaux immobiles ont piégé bien des vaisseaux, incapables d'avancer ou même de faire demi-tour, finissant à pourrir lentement bien après la mort de leur équipage, pour finalement que leurs morceaux nourrissent à leur tour la mortelle forêt marine... Il semblerait bien que le temps soit venu de se mesurer à la légende : depuis quelques heures, votre vaisseau croise de longs et épais filets d'algues qui s'écartent paresseusement sur son passage... comme attendant leur heure. Leur taille et leur densité augmente d'heure en heure, et alors que vous n'en ressentez même pas encore les effets sur vos capacités de déplacement, votre instinct vous dit qu'il ne vous reste que peu de temps pour décider si vous affrontez aujourd'hui la mythique forêt marine, ou si vous rebroussez chemin pour le moment dans l'objectif de revenir mieux préparé... qui sait si vous n'allez pas passer de longues semaines immobiles dans ces eaux, et vous remercieriez alors le ciel d'avoir fait le plein de provisions.

1. Faire demi-tour
2. Affronter les Sargasses »

**1 :** « Sagement, vous préférez rebroussez chemin tant qu'il en est encore temps. Les algues accrochées à votre proue depuis quelques heures se détachent alors même que votre esquif termine son demi-tour, comme si elles se désintéressaient finalement de vous et retournaient chez elles...

Chassant cette dérangeante vue de l'esprit, vous vous emparez de votre carte pour choisir votre prochaine destination. »

**2 :** « Jetant à l'infinie mer d'algues devant vous un regard plein de défi, vous engagez le vaisseau dans l'enfer vert...

Vous progressez de plus en plus lentement, et au bout de quelques jours vous avez l'impression que le bateau est complètement immobile, tellement les algues le ralentissent. Le temps passe, et si vous avancez néanmoins, les réserves de nourriture baissent. Un matin, quelques-uns d'entre eux viennent vous voir et vous demandent s'il ne serait pas mieux de faire demi-tour. »

**3.** Refuser : vous percerez le secret de cette mer ou vous mourrez !

Vivres – (NH\*10)

**4 :** « Les jours passent, longs... comme un jour sans rhum, et malheureusement, du rhum, vous n'en avez effectivement plus ! Le problème, c'est que la nourriture continue à baisser rapidement. Les marins sont maintenant d'une humeur massacante, fatigués et stressés de déployer tant d'efforts pour une progression si lente. »

- 7.** Leur faire trouver un moyen d'aller plus vite : ça les occupera.
- 8.** Leur faire récolter les algues pour se nourrir. Vous ne savez pas si elles sont comestibles, mais la nourriture va bientôt manquer alors essayez.
- 9.** Envoyer des petits canots, plus mobiles, en reconnaissance.

Vivres – (NH\*10)

**7 :** « Vos hommes fabriquent, avec les moyens du bord, un système qui écarte un peu les algues devant le bateau. Le système fonctionne, même si son effet reste limité. Voilà qui remonte le moral de votre équipage, mais pas vos réserves de nourriture... »

Vivres – (NH\*10)  
Moral +5

- 10.** Envoyer des canots en reconnaissance.
- 11.** Leur faire récolter des algues pour se nourrir.
- 12.** Utiliser le système en corrélation avec les rames, à outrance, pour avancer à une vitesse raisonnable quitte à fatiguer l'équipage et le bateau.

**8 :** « Ils récoltent les algues. Elles sont comestibles et au moins le problème de la nourriture est réglé, même si l'humeur à bord du bateau devient encore plus morose car les algues ont vraiment un goût immonde. »

Moral -5

- 13.** Envoyer des canots en reconnaissance
- 14.** Leur faire trouver un moyen d'aller plus vite

**9 :** « Les canots partent. Au bout de quelques jours, ils reviennent et un d'entre eux dit qu'il a vu une île avec le phare loin devant. Cependant, un des canots est manquant à l'appel. Qu'allez-vous faire ? »

**15.** Aller à la recherche du canot perdu, quitte à risquer la vie de tout l'équipage

**16.** Abandonner le canot et foncer vers l'île tant que l'équipage en a encore la force

Vivres – (NH\*10)

**10 :** « Les canots partent. Au bout de quelques jours, ils reviennent et un d'entre eux dit qu'il a vu une île avec le phare loin devant. Cependant, un des canots est manquant à l'appel. Qu'allez-vous faire ? »

**17.** Aller à la recherche du canot perdu, quitte à risquer la vie de tout l'équipage

**18.** Abandonner le canot et foncer vers l'île avec le système bricolé par l'équipage, tant qu'il en a encore la force

Vivres – (NH\*10)

**11 :** « Ils récoltent les algues. Elles sont comestibles et au moins le problème de la nourriture est réglé, même si l'humeur à bord du bateau devient encore plus morose car les algues ont vraiment un goût immonde. »

Moral -5

**19.** Envoyer des canots en reconnaissance

**20.** Utiliser le système en corrélation avec les rames, à outrance, pour avancer à une vitesse raisonnable quitte à fatiguer l'équipage et le bateau

**12 :** « Le vaisseau et l'équipage donnent tout ce qu'ils ont, et quelques jours après, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite ! »

**13 :** « Les canots partent. Au bout de quelques jours, ils reviennent et un d'entre eux dit qu'il a vu une île avec le phare loin devant. Cependant, un des canots est manquant à l'appel. Qu'allez-vous faire ?

**21.** Aller à la recherche du canot perdu, quitte à risquer la vie de tout l'équipage

**22.** Abandonner le canot et foncer vers l'île tant que l'équipage en a encore la force »

**14 :** « Vos hommes fabriquent, avec les moyens du bord, un système qui écarte un peu les algues devant le bateau. Le système fonctionne, même si son effet reste limité. Voilà qui remonte le moral de votre équipage.

**23.** Envoyer des canots en reconnaissance.

**24.** Utiliser le système en corrélation avec les rames, à outrance, pour avancer à une vitesse raisonnable quitte à fatiguer l'équipage et le bateau. »

**15 :** « Vous allez à la recherche du canot. Après plusieurs jours de recherche, c'est peine perdue. Vous décidez de reprendre votre chemin.

**25.** Continuer »

Vivres – (NH*10) Moral -10 NH – 5
---

**16 :** « Le vaisseau et l'équipage donnent tout ce qu'ils ont, et quelques jours après, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite ! »

**17 :** « Vous allez à la recherche du canot. Grâce au système de l'équipage, vous finissez par le retrouver avant qu'il tombe à court de provisions !

**26.** Continuer

Vivres – (NH*10)
------------------

**18 :** « Le vaisseau et l'équipage donnent tout ce qu'ils ont, et quelques jours après, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite ! »

**19 :** « Les canots partent. Au bout de quelques jours, ils reviennent et un d'entre eux dit qu'il a vu une île avec le phare loin devant. Cependant, un des canots est manquant à l'appel. Qu'allez-vous faire ?

**27.** Aller à la recherche du canot perdu, quitte à risquer la vie de tout l'équipage

**28.** Abandonner le canot et foncer vers l'île tant que l'équipage en a encore la force »

**20 :** « Le vaisseau et l'équipage donnent tout ce qu'ils ont, et quelques jours après, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite ! »

**21 :** « Vous allez à la recherche du canot. Après plusieurs jours de recherche, c'est peine perdue. Vous décidez de reprendre votre chemin.

**29.** Continuer »

Moral -10 NH – 5
---------------------

**22 :** « Le vaisseau et l'équipage donnent tout ce qu'ils ont, et quelques jours après, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite ! »

**23 :** « Les canots partent. Au bout de quelques jours, ils reviennent et un d'entre eux dit qu'il a vu une île avec le phare loin devant. Cependant, un des canots est manquant à l'appel. Qu'allez-vous faire ?

**30.** Aller à la recherche du canot perdu, quitte à risquer la vie de tout l'équipage

**31.** Abandonner le canot et foncer vers l'île avec le système bricolé par l'équipage, tant qu'il en a encore la force »

**24 :** « Le vaisseau et l'équipage donnent tout ce qu'ils ont, et quelques jours après, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite ! »

**25 :** « Après moult jours de navigation, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite ! »

**26 :** Après moult jours de navigation, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite ! »

**27 :** « Vous allez à la recherche du canot. Grâce au système de l'équipage, vous finissez par le retrouver avant qu'il tombe à court de provisions !

**32.** Continuer »

**28 :** « Le vaisseau et l'équipage donnent tout ce qu'ils ont, et quelques jours après, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite !

**29 :** « Après moult jours de navigation, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite ! »

**30 :** « Vous allez à la recherche du canot. Grâce au système de l'équipage, vous finissez par le retrouver avant qu'il tombe à court de provisions !

**33.** Continuer »

**31 :** « Le vaisseau et l'équipage donnent tout ce qu'ils ont, et quelques jours après, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite ! »

**32 :** « Après moult jours de navigation, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite ! »

**33 :** « Après moult jours de navigation, vous finissez par atteindre l'île située au centre de la mer maudite ! »

### *La Mer Gelée, event\_mer\_gelee (24064, 2560)*

« Vous approchez du Grand Nord. Le froid qui engourdit depuis bien des jours déjà les membres de l'équipage est maintenant intense, et il n'est pas rare que votre vaisseau écarte d'importants blocs de glace flottants sur son passage. Au fil des jours, ces blocs se transforment en pans entiers de banquise qu'il vous faut contourner, et aujourd'hui, vous vous trouvez devant un dilemme : si vous voulez continuer vers le Nord et percer les secrets de ces terres désolées, il va vous falloir vous armer de patience... et de vivres ! En effet, il n'y a maintenant plus à proprement parler de mer, mais un amas d'eau et de glace dans lequel votre bateau va progresser avec grande difficulté. Souhaitez-vous repartir vers des cieux plus cléments pendant qu'il en est encore temps, ou vous sentez-vous prêt pour tenter la grande aventure nordique ?

1. Faire demi-tour.
2. Explorer les glaces éternelles. »

**1 :** « Vous faites demi-tour et laissez les glaces éternelles derrière vous. »

**2 :** « Plein de courage, vous lancez le bateau, qui écarte ses premiers amas de glace dans un grand craquement. Il n'a pas été conçu pour être un glacier, mais apparemment il tient le coup pour le moment. Vous vous enfoncez dans les glaces... Après quelques jours de progression, la navigation devient de plus en plus difficile : la glace est de plus en plus épaisse, et sans parler de faire avancer le bateau, le simple fait de le diriger est très difficile dans ces passages étroits. Il va vous falloir prendre une décision si vous ne voulez pas partir en exploration à terre en le laissant là : vous pouvez soit tenter de faire ramer les hommes, même si avec les blocs de glace amoncelés sur l'eau cela semble difficile. Ou alors vous pouvez envoyer des équipes sur chaque rive du glacier, qui vont halier le bateau, et ainsi aider à sa progression. Que décidez-vous ?

1. Halier le bateau.
2. Avancer à la rame. »

**1 :** « Deux équipes d'hommes tirent le navire au moyen de cordages épais. Ils suent sang et eau et les équipes sont remplacées régulièrement, mais au moins, c'est un exercice qui les réchauffe ! Et qui semble pour le moment porter ses fruits, puisque le bateau avance à nouveau à une vitesse perceptible.

1. Continuer. »

**2 :** « Les hommes se mettent à ramer. C'est une véritable catastrophe : la glace empêche tout maniement des rames dans l'eau, et la force de poussée générée n'est pas suffisante pour faire avancer le bateau d'un millimètre. De plus, avant que vous ayez eu le temps d'arrêter les manœuvres, la moitié des rames ont été cassées ou coincées dans la glace. Tant pis, les morceaux serviront de bois de chauffage... Vous décidez de faire halier le bateau. Après une journée de mise en place, les deux équipes sont en place sur chaque rive et le bateau effectue cette fois une progression notable.

1. Continuer. »

**1 :** « Vous remontez toujours plus vers le Nord. Cela fait des jours que « glacial » est devenu un doux euphémisme pour décrire la température, vous n'auriez même jamais imaginé qu'une telle température puisse exister. Les hommes s'emmitouflent comme ils le peuvent dans des morceaux de tissu récupérés n'importe où, mais c'est une bien faible protection face au froid implacable. Certains commencent à avoir de graves brûlures de gel, et il n'y en a sans doute pas pour longtemps avant que des doigts ou des orteils gèlent, rendant les marins affectés incapables d'aider sur le bateau. Dans ces conditions où chaque homme compte, il faut éviter cela à tout prix. En regardant les voiles, vous avez une idée : après tout, vues les circonstances, elles ne vous sont pas très utiles pour le moment. Et leur toile épaisse ferait sans doute un excellent isolant... Et puis les mâts ne sont pas très utiles non plus, et vous pourriez les démonter pour faire du feu et réchauffer les hommes de temps en temps... Il sera toujours temps quand vous redescendrez dans le sud de vous occuper des

réparations. Allez-vous sacrifier ainsi une partie du bateau, ou voulez-vous le garder intact envers et contre tout au risque de perdre des hommes ?

1. Abattez-moi ces mâts et faites-en du petit bois !
2. Le premier qui touche à mon bateau aura 20 centimètres d'acier dans le cœur, compris ? »

**1 :** « Vous annoncez votre décision aux hommes, qui vous acclament comme un bienfaiteur. Ils s'attellent joyeusement à la tâche, et même si vous avez un petit pincement au cœur à voir votre navire ainsi amputé, vous vous dites que c'est pour le bien de l'équipage sur lequel vous devez veiller. Le lendemain, l'équipage a un équipement isolant flambant neuf, et des réserves de bois suffisantes pour se réchauffer correctement pendant les changements d'équipe de halage. Le bateau repart.

1. Continuer. »

**2 :** « Vous décidez que les mâts et les voiles sont trop précieux : même s'ils ne vous sont d'aucune utilité maintenant, qui sait quand vous pourrez en avoir besoin ? Vos hommes gardent donc leur équipement plutôt inadapté au travail dans des conditions aussi extrêmes. Malgré tous vos efforts pour adoucir leurs conditions de travail, de nombreuses engelures se déclarent, et un certain nombre d'entre eux finit par perdre un doigt, un orteil, voire une main entière à cause du froid. Ces hommes deviennent dès lors inaptes à travailler à bord du bateau. Vous commencez à regretter de ne pas avoir sacrifié une petite partie du bateau, que vous auriez pu faire remplacer plus tard simplement avec un peu de travail... mais il n'est plus temps de se lamenter, l'expédition doit continuer.

2. Continuer. »

NH -10
--------

**1 :** « La nuit vient, et alors que chacun dort du sommeil du juste, épuisé par l'éreintant travail de la journée, un bruit à glacer le sang retentit : le hurlement à la lune de loups, apparemment TRES affamés. Et malheureusement très près aussi du bateau. Les rives du glacier sont surélevées, de sorte qu'elles arrivent à peu près à la hauteur du pont... et que les loups peuvent donc facilement accéder au bateau. Vous pourriez leur jeter de la nourriture pour les calmer et les tenir éloignés : c'est une solution sans risque mais qui vous coûtera de précieux vivres. Peut-être préférez-vous les économiser et faire fermer hermétiquement toutes les issues du bateau pour simplement vous cloisonner à l'intérieur ?

1. Jeter de la nourriture aux loups.
2. S'enfermer à l'intérieur. »

**1 :** « Vous faites jeter de la nourriture à la meute affamée. Celle-ci se jette dessus, et une fois rassasiée, se désintéresse de votre navire. Vous allez pouvoir passer le reste de la nuit en paix, même si vous faites fermer soigneusement chaque issue par précaution.

1. Continuer »

V - 200
---------

**2 :** « Malgré la fermeture des issues, la meute de loups, rendue folle par la faim, est prête à tout pour de la nourriture. Les bêtes se jettent contre les portes, grattent à chaque issue, et ce qui devait arriver arrive : une porte finit par céder, et les loups se ruent à l'intérieur ! Une lutte acharnée s'engage, et vous finissez par les repousser... mais seulement après qu'ils aient mordu mortellement trois de vos hommes. L'équipage effectue le lendemain une brève cérémonie en leur honneur, puis repart à nouveau.

**1. Continuer »**

NH -3 MH - 5
-----------------

**1 :** « Les hommes halent le bateau comme d'habitude, quand il vous semble soudainement que sa progression se fait plus fluide : vous regardez le glacier, pour voir que les blocs de glace sont de moins en moins nombreux ! Droit devant vous, le glacier s'écarte, et mène à une sorte d'immense lac intérieur, bleu comme le ciel, au centre duquel se trouve la fameuse île au phare. Victoire ! Vous avez enfin atteint votre destination, et le bout de cette aventure dans les glaces ! »

### Liste des indices

Des indices sont accessibles sur les îles ayant dans le code de leur objet GM le nom d'appel 'idlle' (par l'action 'se renseigner') et font appel au fichier .txt du même nom d'appel placé dans le dossier 'texts'.

#### **Désertes**

##### *deserte\_01 (16384,4608)*

« En fouillant l'île, vous remarquez un dessin gravé dans la roche aride : c'est un plan stylisé ! Il indique la présence d'une zone poissonneuse à l'est, ainsi que la présence d'une île habitée à l'est-sud-est d'ici. Vous notez aussi, à l'est-nord-est, plus éloignée, la présence d'une immense banquise avec une île contenant apparemment de précieux trésors. »

##### *deserte\_02 (14848,26112)*

« Un équipage de passage a laissé un plan rapidement griffonné, sur lequel vous pouvez discerner 2 points intéressants : la présence d'une île fertile loin au sud-est de votre position, et un élément indéterminé au nord-est. Il y est dessiné un navire à l'aspect effrayant avec un phare et un trésor, comme si ce navire gardait une île contenant de grandes richesses. »

##### *deserte\_03 (19456, 26624)*

« En explorant l'île, vous trouvez le squelette d'un infortuné aventurier, sans doute échoué ici. Près de lui se trouve encore un journal, dont vous arrivez à peine à lire la dernière page : « Méfiez-vous de la Mer des Sargasses, au sud-sud-est d'ici. Elle recèle un immense trésor mais c'est la mort assurée pour tout équipage non préparé... Ne commettez pas la même erreur que nous... » Le journal se désagrège en poussière avant que vous n'ayez pu en lire plus. »

*deserte\_04 (39424,24064)*

« Sur l'île, vous trouvez un dessin gravé dans la roche : il indique un lieu étrange apparemment situé assez loin au sud-sud-est de votre position. L'endroit semble être une île importante, avec une structure étrange en son centre rappelant un phare, entourée de récifs et de courants formant un véritable labyrinthe. Malheureusement, le dessin sommaire ne vous permet pas d'en apprendre plus. »

**Fertiles***fert\_01 (11264,8192)*

« Vous trouvez les restes d'un campement au creux d'une caverne de l'île ! En plus d'un peu d'équipement et de pièces de monnaie, vous trouvez une page de carnet de bord griffonnée à la hâte : elle indique la présence d'une vaste zone de tempête partant du nord de l'île et finissant loin à l'est, mais aussi la présence d'une petite île à l'est-nord-est d'ici, bordée par une zone poissonneuse sur son flanc est. Des renseignements toujours bons à prendre ! »

*fert\_02 (5120, 13824)*

« Vous êtes surpris de voir qu'en dépit des apparences, l'île est habitée par une petite communauté originaire de votre pays ! Ces ermites vivent sans plus de liens avec le continent, mais voyant que vous venez en paix, ils vous mettent en garde contre les contrebandiers qui croisent souvent dans ces eaux. Au nord-est d'ici notamment se trouve une zone de courants et de récifs où ils aiment se cacher. »

*fert\_03 (20480, 17408)*

« Des inscriptions mystiques sur le mur d'une caverne attirent votre attention lors de votre exploration de l'île. Emplies de symboles ésotériques indéchiffrables, elles semblent être l'œuvre d'un fou. A peine pouvez-vous lire « Méfiez-vous du Mary Celeste au sud ! Celui qui vient piller les trésors du phare passera l'éternité en compagnie de son gardien ! » mais cela ne vous avance pas vraiment... »

*fert\_04 (13824, 18944)*

« Une découverte dérangeante vous tourmente lors de la nuit passée sur l'île : au cours de votre exploration cet après-midi, vous avez trouvé un petit quatrain écrit par une main d'enfant dans le sol d'une grotte :

*Méfiez-vous de Mary Celeste*

*Qui hante les eaux du sud-sud-est.*

*Près de l'ancien phare pour l'éternité elle naviguera*

*Et tout visiteur avec elle elle emportera.*

Qu'aurait fait un enfant ici, et quel est le sens de ces mots ? Quand vous revenez jeter un dernier coup d'œil avant de partir le lendemain, vous ne pouvez pas retrouver le poème. »

*fert\_05 (5120, 26112)*

« En venant jeter l'ancre à l'abri de l'île, vous avez la surprise de tomber sur un navire de pêche de votre pays ! Les pêcheurs vous souhaitent bonne chance en entendant la raison de votre présence, et

vous informent qu'au sud se trouve une zone de récifs dangereuse, au-delà de laquelle de puissants courants partent loin vers l'est. Peut-être pourriez-vous les emprunter pour faciliter votre expédition ? »

#### *fert\_06 (25088, 27136)*

« Alors que vous vous reposez l'espace de quelques minutes sur la plage, un amas d'algues vient s'écraser mollement contre votre pied. Intrigué, vous le regardez de plus près : ces algues ne proviennent pas d'ici, vous en êtes sûr : vous n'en avez jamais vu dans la région. Vous regardez la mer, pour distinguer quelques autres masses d'algues similaires : elles semblent venir du sud-sud-ouest. Vous lâchez l'amas que vous tenez en main, pris d'une désagréable sensation. Aussi ridicule que cela puisse paraître, vous avez l'impression que le tas d'algues est vivant et, d'une manière ou d'une autre, jauge votre réaction ! Vous avez presque l'impression que ces amas d'algues répugnantes qui viennent du sud-sud-ouest vous lancent une invitation... quelles maléfices peuvent bien se cacher derrière ? »

#### *fert\_07 (12800, 29184)*

« Vous tombez sur les restes d'un village ancien, sans doute ayant été habité par une tribu de pêcheurs. Vous trouvez dans une hutte un plan des environs sur un parchemin en peau ! Ce plan indique la présence d'une zone de récifs à l'est-sud-est, d'une île fertile au-delà, et d'une vaste zone verdâtre dont la nature n'est pas clairement indiquée, encore plus loin. Au nord-est, vous voyez la présence d'un archipel d'îles désertes, et un point au nord de cet archipel attire votre attention : il est marqué en rouge d'inscriptions dans une langue étrangère, mais qui semblent indiquer un grand danger. »

#### *fert\_08 (18944, 30720)*

« Quelque chose vous frappe quand vous admirez les flots depuis les hauteurs d'un piton rocheux de l'île : plus votre regard se porte vers l'est, en déviant légèrement au sud, plus vous avez l'impression que l'eau devient non plus bleue mais verte, comme si elle était envahie d'algues. Tout à l'horizon, vous avez l'impression que l'eau laisse carrément la place à des amas verdâtres de nature inconnue, mais vous êtes trop loin pour pouvoir en être sûr. »

#### *fert\_09 (8704, 32768)*

« Cette île, située suffisamment près du bord du monde pour que vous puissiez percevoir l'énorme jet de vapeur et le grondement torrentiel de l'eau qui se jette dans le vide... est en réalité habitée ! A votre arrivée sur l'île, trois ermites sortent d'une cahute sur la plage. Ils vous accueillent, et heureux de rencontrer des explorateurs pacifiques et avides de découvertes comme vous, vous offrent de nombreuses denrées, car disent-ils le courant charrie vers leur île plus que ce qu'ils ont besoin. »

#### *fert\_10(31232, 6656)*

« Sur la plage de l'île, vous trouvez un camp qui semble relativement récent. Quelques pages laissées dans une tente, rédigées dans un dialecte difficile à comprendre, vous donnent des renseignements : « Cent huitième jour de notre expédition. Nous sommes loin au nord-ouest de chez nous. Avant de rentrer, nous nous sommes fixés un dernier objectif : utiliser les courants à l'est en évitant les récifs, pour atteindre la fameuse Tempête Eternelle encore plus loin à l'est, qui selon nos légendes abritent les artefacts des dieux... Puissent ceux-ci nous sourire dans notre quête. »

***fert\_11 (28672, 12288)***

« Vous trouvez les restes d'un village bien dissimulé dans la jungle de l'île. Leur totem attire particulièrement votre attention : il représente un immense geysier d'eau... avec un bateau ailé à son sommet ! Comme si le geysier permettait au bateau de s'envoler... quelle idée à la fois saugrenue et féérique. Selon une carte des environs que vous trouvez dans une hutte, une île indiquée par une sorte de temple sacrée sur la carte se trouve au sud, entourée de récifs, et apparemment des fameux geysers. Qui sait, cela peut valoir le coup d'aller jeter un coup d'œil ? »

***fert\_12 (46592, 12288)***

« Alors que vous aidez vos hommes à récupérer de quoi monter un camp sur l'île pour la nuit, vous avez la surprise de voir sur la plage une branche d'arbre s'échouer, portée par le courant en provenance de l'est. Or, ce type d'arbre n'est trouvable nulle part sur l'île ! Cela doit signifier qu'une terre plus importante se trouve à l'est d'ici. Excité par cette découverte, vous retournez au camp. »

***fert\_13 (47104, 15872)***

« Alors que vous aidez vos hommes à récupérer de quoi monter un camp sur l'île pour la nuit, vous avez la surprise de voir sur la plage une branche d'arbre s'échouer, portée par le courant en provenance de l'est. Or, ce type d'arbre n'est trouvable nulle part sur l'île ! Cela doit signifier qu'une terre plus importante se trouve à l'est d'ici. Excité par cette découverte, vous retournez au camp. »

***fert\_14 (27648, 18944)***

« Vous trouvez les restes d'un village bien dissimulé dans la jungle de l'île. Leur totem attire particulièrement votre attention : il représente un immense geysier d'eau... avec un bateau ailé à son sommet ! Comme si le geysier permettait au bateau de s'envoler... quelle idée à la fois saugrenue et féérique. Selon une carte des environs que vous trouvez dans une hutte, une île indiquée par une sorte de temple sacrée sur la carte se trouve au nord-nord-est, entourée de récifs, et apparemment des fameux geysers. Qui sait, cela peut valoir le coup d'aller jeter un coup d'œil ? »

***fert\_15 (46592, 25088)***

« Alors que vous aidez vos hommes à récupérer de quoi monter un camp sur l'île pour la nuit, vous avez la surprise de voir sur la plage une branche d'arbre s'échouer, portée par le courant en provenance de l'est. Or, ce type d'arbre n'est trouvable nulle part sur l'île ! Cela doit signifier qu'une terre plus importante se trouve à l'est d'ici. Excité par cette découverte, vous retournez au camp. »

***fert\_16 (29184, 27136)***

« En débarquant sur l'île, de toute évidence inhabitée, vous avez la surprise de trouver bien en vue sur la plage... un panneau ! Intrigué par cette découverte, vous l'êtes encore plus à la lecture de celui-ci : « Bateau-restaurant du Capitaine Sanji, à l'est de cette plage ! Venez vous restaurer en famille ou entre amis avec une vue imprenable sur la mer ! » Qu'est-ce que c'est que cet énergumène ? Quoi qu'il en soit, il a piqué votre curiosité et vous avez bien envie d'aller goûter à cette cuisine exotique. »

***fert\_17 (45056, 27648)***

« Alors que vous aidez vos hommes à récupérer de quoi monter un camp sur l'île pour la nuit, vous avez la surprise de voir sur la plage une branche d'arbre s'échouer, portée par le courant en

provenance de l'est. Or, ce type d'arbre n'est trouvable nulle part sur l'île ! Cela doit signifier qu'une terre plus importante se trouve à l'est d'ici. Excité par cette découverte, vous retournez au camp. »

### *fert\_18 (34816, 29696)*

« Un dessin sur la paroi d'une caverne attire votre attention : il représente un labyrinthe, avec en son centre un dessin stylisé d'île entourée de traits, comme si elle brillait d'un éclat divin. A bien y regarder, les parois du labyrinthe sont formés de récifs, et il semble y avoir de l'eau mouvante à l'intérieur, comme des courants. Ce dessin est situé sur la paroi vers l'est-nord-est du dessin de l'île sur laquelle vous vous trouvez actuellement. »

## **Habitées**

### *hab\_01 (20480, 6144)*

« Vous êtes ici au dernier endroit habité au nord ! Au-dessus de nous, il n'y a plus que les ours et les pingouins. Nous sommes un village de pêcheurs, et si vous allez au nord-est vous trouverez une zone poissonneuse. Plus loin encore au nord-est se trouvent les glaces éternelles : on dit qu'un trésor divin s'y trouve, mais bien fou qui ira braver les étendues désertes et glacées... »

### *hab\_02 (6144, 8192)*

« Loin à l'est d'ici se trouve une région de la mer qui s'étend sur une large zone d'ouest en est et qui subit souvent des tempêtes effrayantes ! Mais je crois me rappeler que vous pourrez trouver une île avant cette zone ; elle n'est pas habitée mais vous pourrez au moins vous y reposer. »

### *hab\_03 (3584, 10240)*

« Holà, alors c'est vous la fameuse expédition qui va découvrir le Nouveau Monde ? Bon courage les gars ! Tout ce qu'on peut vous conseiller, c'est de vous arrêter sur l'île au nord-est d'ici avant de continuer : c'est le dernier bastion de civilisation avant le grand plongeon dans l'inconnu ! Donc autant y faire le plein avant de partir à l'aventure ! »

### *hab\_04 (23552, 12800)*

« Une fois, un bateau comme nous n'en avions jamais vu est venu s'échouer sur la plage : il y avait un homme habillé en fourrure, qui dérivait depuis très longtemps. Il nous a dit venir d'un village de pêcheurs enfoui sous les glaces, très loin au nord-nord-ouest d'ici. Il faut traverser la grande tempête pour y accéder, mais faites attention, il y a des récifs sur le chemin ! En tout cas, il a pris le temps de réparer son bateau ici, puis il est reparti d'où il est venu. Espérons qu'il ait réussi à rentrer chez lui... »

### *hab\_05 (4096, 16896)*

« Salut les aventuriers ! Vous voici à un des derniers avant-postes de notre belle civilisation, et l'immense océan s'étend devant vous. Mais avant, vous devriez jeter un œil à ces bouteilles qui flottent, il y a des messages dedans qui vous en diront long sur la manière de manier ce navire et gérer votre équipage. La prochaine étape ? La dernière île civilisée connue, juste à l'est d'ici. C'est là que votre aventure va vraiment démarrer ! Bon courage, et bon vent ! »

### *hab\_06 (5120, 16896)*

« Vous vous trouvez ici à une croisée des chemins : des courants partent du nord, de l'est et du sud de l'île, et vous mèneront à des destinations lointaines et inconnues... Il n'y en a aucune plus ou

moins dangereuse que les autres... enfin ce n'est pas comme si nous savions où mènent ces courants, donc à vous de faire confiance à votre intuition pour choisir ! »

***hab\_07 (11264, 16896)***

« Cela fait longtemps que nous n'avions des visiteurs de votre pays ! Eh oui, avec les forts courants qui viennent de l'ouest, cela arrive que les vôtres viennent s'échouer ici. Ne vous inquiétez pas, nous les aidons toujours à rentrer chez eux. Vous, vous cherchez plutôt à aller dans la direction opposée, on dirait ? Ce qu'on peut vous dire, c'est qu'au sud-est d'ici vous trouverez une île qui n'est pas habitée mais assez fertile, donc vous pourrez y chasser sans problème. Un courant en part qui va vers le sud-ouest, mais aucune idée de l'endroit où il mène. Au nord, assez loin, vous trouverez un petit archipel d'îles rocheuses, mais la zone est infestée de récifs et puis il n'y a pas grand-chose à en gagner de toute façon. Enfin, je ne vous recommanderais pas d'aller directement à l'est en partant d'ici : vous risquez de naviguer très longtemps sans trouver une seule terre ! »

***hab\_08 (5120, 21504)***

« Salut les aventuriers ! On a entendu parler de vous ! Bon courage, allez porter les couleurs de notre pays partout ! Hein, des renseignements ? Euuuh... ben, si vous continuez au sud d'ici pendant un certain temps, vous finirez par trouver une île inhabitée mais fertile. Vous pourrez vous y reposer avant de reprendre votre voyage. Sinon faites attention, il y a régulièrement des tempêtes à l'est d'ici. D'ailleurs en plein milieu de la zone, il y a un petit avant-poste habité, je les plains les pauvres... Enfin vous pourrez toujours vous y abriter si la tempête devient trop violente. »

***hab\_09 (9216, 22016)***

« C'est rare de recevoir de la visite dans cet avant-poste perdu en pleine tempête ! Vous voulez en savoir un peu plus sur la région ? Au sud-sud-est d'ici, vous trouverez une zone poissonneuse. Si vous continuez dans la même direction pendant longtemps, vous trouverez une île fertile pour y faire étape. Si par contre vous continuez à l'est-sud-est depuis la zone poissonneuse, vous arriverez à un archipel d'îles, mais il n'a pas grand intérêt : ce sont des îles désertes. Enfin, qui sait, peut-être que vous y trouverez quelque chose d'intéressant... En tout cas, on nous a aussi parlé d'une grande île à l'est, très loin, qui serait gardée par quelque chose d'aussi mystérieux qu'effrayant. Il paraît que l'île recèle des trésors inestimables, mais je me demande pourquoi je vous parle de tout ça, vous n'avez pas envie d'entendre des contes de grand-mère ! »

***hab\_10 (25088, 22016)***

« Le vieux sage de la tribu vous reçoit. D'un air grave, il vous donne un avertissement : « A l'ouest se trouve l'île des Dieux. Mais nul n'a le droit de l'approcher, car elle est gardée par le spectre divin qui en défend jalousement le secret... Alors vous aussi, vénérez-la de loin mais ne tentez pas de l'approcher, si vous ne voulez pas encourir la colère divine ! »

En sortant, le chef du village vous indique aussi la présence d'une île fertile au sud, d'un accès assez facile malgré la distance puisque des courants partant d'ici vont justement dans cette direction. »

***hab\_11 (18944, 24576)***

« Vous vous demandez sûrement pourquoi nous pratiquons des prix pareils : comme vous l'avez peut-être remarqué, notre île est la seule fertile et habitée de cet archipel d'îles désertes. C'est

pourquoi nos ressources sont précieuses. Néanmoins, nous pouvons vous aider en partageant notre connaissance de la région : n'allez pas au nord. Il s'y trouve une île de légende, construite dit-on par les dieux, mais gardée par des spectres terrifiants... Tous ceux qui se sont risqués à tenter l'aventure ne sont jamais revenus, donc vous êtes prévenus. »

#### *hab\_12 (34304, 9728)*

« Le chaman du village vous reçoit, et lors de la cérémonie de bienvenue, vous parle de ses croyances : « Nos ancêtres se sont installés ici car ils ont été envoyés par le dieu des océans. Le dieu habite dans son sanctuaire invisible. Il nous aime et est près de nous : son sanctuaire se trouve au nord-est d'ici. Mais c'est un dieu jaloux et il ne laissera nul approcher : son île est masquée derrière une tempête qui fait rage inlassablement, et ne laisse passer que les plus pieux des hommes ou les plus méritants des marins. » »

#### *hab\_13 (40960, 11776)*

« Une tribu indigène pacifique vit sur cette île, et ils vous accueillent avec joie et étonnement. Le soir, vous vous restaurez tous ensemble, et même si vous ne parlez pas la même langue, chacun s'amuse et tente de communiquer par signes. Alors que vous avez enfin réussi à faire comprendre que vous êtes des explorateurs venus d'une terre loin à l'ouest, le chef du village semble se rappeler de quelque chose d'important. Il se met à dessiner une île par terre, et ajoute des flèches autour, en accompagnant son dessin de bruits et de mouvements ! Veut-il vous faire comprendre que l'île bouge ? Il vous pointe la direction du sud. Vous n'avez jamais entendu parler d'îles mouvantes et n'êtes pas prêt d'y croire, et vous n'êtes pas sûr de ce que vous allez bien pouvoir trouver au sud, mais cela peut certainement être instructif ! »

#### *hab\_14 (35840, 16896)*

« Le grand prêtre vous fait visiter le temple de l'île. Sur les murs de celui-ci, des fresques attirent votre attention. En demandant des explications au grand prêtre, vous finissez par comprendre que ces fresques dépeignent les lieux sacrés de cette peuplade : vous pouvez en voir un à l'ouest, légèrement au nord, et un à l'est. Sur les représentations stylisées, celui de l'ouest est entouré de trombes d'eau ressemblant à des geysers, et celui de l'est de tortues semblant nager autour. Etrange imagerie... »

#### *hab\_15 (35840, 24576)*

« Au sud-est d'ici, vous trouverez une zone poissonneuse. Bien plus loin encore au sud-est se trouve un lieu redoutable : un véritable labyrinthe de récifs et de courants dont vous êtes sûrs de ne pas sortir vivants ! On dit que ce labyrinthe a été posé par les dieux pour protéger leur sanctuaire, mais ce ne sont que des légendes. »

#### *hab\_16 (41472, 22528)*

« Une tribu indigène pacifique vit sur cette île, et ils vous accueillent avec joie et étonnement. Le soir, vous vous restaurez tous ensemble, et même si vous ne parlez pas la même langue, chacun s'amuse et tente de communiquer par signes. Alors que vous avez enfin réussi à faire comprendre que vous êtes des explorateurs venus d'une terre loin à l'ouest, le chef du village semble se rappeler de quelque chose d'important. Il se met à dessiner une île par terre, et ajoute des flèches autour, en accompagnant son dessin de bruits et de mouvements ! Veut-il vous faire comprendre que l'île

bouge ? Il vous pointe la direction du nord. Vous n'avez jamais entendu parler d'îles mouvantes et n'êtes pas prêt d'y croire, et vous n'êtes pas sûr de ce que vous allez bien pouvoir trouver au nord, mais cela peut certainement être instructif ! »

### Îles intermédiaires

#### *Mer Gelée, inter\_01 (24064, 2560)*

« Le phare divin, majestueux dans sa solitude glacée, s'élève devant vous. Vous trouvez à son pied l'objet divin enchâssé dans une colonne de glace s'élevant du sol, et quand vous le récupérez, une immense lumière bleue illumine les pôles telle une flamme gelée. Vous vous émerveillez devant les multiples reflets sur les hauteurs glacées environnantes, et après vous être recueilli, vous quittez ces lieux maintenant éclairés de mille feux irisés.

Le silence majestueux qui entoure le phare reste toujours aussi impressionnant. Les hommes se recueillent silencieusement, et vous admirez une dernière fois la flamme gelée qui brille en son sommet avant de repartir. »

#### *Mary Celeste, inter\_02 (19456, 21504)*

« Vous parvenez finalement au phare des dieux. Sur l'île flotte le même brouillard et la même atmosphère pesante qui entouraient le Mary Celeste. Vous avez la surprise de trouver un cimetière au pied du phare. Les tombes, de manière évidente des tombes de marins au vu de leurs décorations, semblent ne pas avoir subi le passage du temps. Dans un mausolée au centre du cimetière se trouve l'objet divin. Quand vous vous en saisissez, un immense souffle de vent disperse le brouillard, et il vous semble entendre le murmure reconnaissant des morts qui vous remercient de les avoir enfin libérés. La lumière blanche du phare brille maintenant sur ce cimetière qui est devenu un lieu de paix et de repos éternel.

Vous vous recueillez sur la tombe des marins du Mary Celeste. Le sentiment de paix qui environne le lieu a quelque chose de magique. Vous repartez comme revigoré de cette communion avec les esprits des marins ancestraux. »

#### *Sargasses, inter\_03 (22016, 31744)*

« Le phare s'élève majestueusement au centre d'une forêt luxuriante et magnifique. En ce lieu naturel et inviolé par la civilisation règne une ambiance de paix, bien différente de la lourde moiteur menaçante qui environne les Sargasses. Le phare envahi par le lierre semble faire partie intégrante de la forêt, comme s'il était le signe qui liait les hommes et la nature créée par les dieux. Au centre de la clairière du phare, vous trouvez l'objet divin qui semble vous attendre. Quand vous vous en saisissez, un souffle éthéré parcourt la forêt entière, et une vive lumière verte se met à briller sur les algues des Sargasses.

Vous appréciez quelques moments de paix dans ce sanctuaire de la nature. Le phare, brillant de son éclatante lumière verte, règne tranquillement sur ce havre de paix. Vous repartez avec le sentiment d'avoir reçu la bénédiction de la nature. »

***Tempête divine, inter\_04 (37888, 6656)***

« Comme l'œil d'un cyclone, le calme surnaturel qui règne sur l'île vous donne l'impression que la titanesque tempête que vous venez d'affronter n'était qu'un rêve. Sur un autel disposé devant le phare se trouve l'objet divin, comme placé là par le dieu des mers en récompense pour les valeureux marins qui se seront montrés dignes de l'atteindre. Quand vous vous en saisissez, un grondement de tonnerre joyeux résonne, comme un signe d'encouragement envoyé par les dieux, et le phare se met à briller d'une lumière éclatante, éclairant les eaux redevenues à jamais calmes et paisibles.

Vous vous recueillez devant le sanctuaire du dieu des mers. La lumière qui brille sur le phare et éclaire les océans vous semble être un guide offert par le dieu à ses enfants méritants, et vous repartez avec le sentiment que la puissance divine veille sur vous. »

***Geyser, inter\_05 (29696, 15360)***

« L'île est hérissée de récifs, comme ceux qui en gardent jalousement l'accès en pleine mer. Un monticule rocheux situé devant le phare attire votre attention, et c'est en grim pant dessus que vous découvrez l'objet divin. Quand vous vous en saisissez, vous entendez un puissant bruit de geyser, et la lumière du phare s'élève avec une force invincible vers les cieux, transperçant les nuages au-dessus de l'île.

Vous admirez les formes tortueuses et complexes des récifs composant l'île, et êtes bercé au son de geyser qui émane du phare tandis que sa lumière transperce les cieux. Rendant un dernier hommage à la puissance de la nature, vous repartez pour emprunter à nouveau le geyser qui vous permettra de regagner les océans. »

***Courants + récifs, inter\_06 (42496, 19456)***

« Alors que vous débarquez sur l'île, vous avez la surprise de voir autour de ses plages d'autres titanesques tortues vous rappelant celle qui vous a menés ici. Vous êtes dans le sanctuaire de ces bêtes, et vous êtes ému en voyant ces colosses s'ébattre lentement en ce lieu magique. Devant le phare, vous apercevez une imposante statue de tortue, portant sur son dos l'objet divin. Alors que vous le touchez, de profonds mugissements résonnent, si graves que vous les ressentez au plus profond de vos entrailles : comme en lien intime avec la statue, toutes les tortues dans les eaux en contrebas regardent maintenant vers vous et lancent leur cri imposant, comme si elles saluaient votre courage. La lumière du phare, maintenant éveillé, brille sur l'île et donne à ce sanctuaire une majesté irréal e.

Vous revenez admirer le lent ballet des tortues-îles, rêvant devant tant de force et de calme mêlés. Après vous être recueilli devant ces animaux rendus encore plus majestueux par la lumière diffuse du phare, vous repartez pour emprunter les courants qui vous mèneront vers les océans ouverts. »

***Labyrinthe, inter\_07 (40960, 28672)***

« Le phare trône majestueusement en haut de l'île, qui est constituée d'une colline sur laquelle vous montez par un chemin circulaire. Après plusieurs tours de la colline, vous parvenez au sommet, pour trouver devant le phare un rocher sculpté qui contient, tel un écrin naturel, l'objet divin. Vous vous en saisissez, et la lumière éclatante du phare renaît alors, illuminant les eaux jusqu'à l'horizon, et

faisant danser sur le complexe parcours de récifs et de courants que vous venez de parcourir des ombres qui semblent vivantes.

Vous revenez admirer le spectacle magique des ombres des récifs sur les courants, comme si une fresque éternelle se jouait là, sur ce paysage marin torturé éclairé par la lumière divine du phare. Après une heure de contemplation, vous repartez, en ayant encore l'impression de voir des formes danser devant vos yeux. »

Ergonomie : feuilles de test1<sup>er</sup> test : Pierre, M2 ergonome

	<b>Proto 1</b>
<b>Erreurs de déplacement</b>	Aucunes.
<b>En contact avec les îles</b>	Toutes les îles sauf avec les îles rocheuses moyennes (« il doit pas y avoir grand-chose »)
<b>En contact avec la tempête</b>	Jamais (« Houla, ca fait peur. »)
<b>Mort (noter l'endroit et pourquoi)</b>	Jamais.

*Proto 1:*

- Le prototype a été très bien accueilli. Le joueur a tout de suite compris comment se déplacer et n'a mis que quelques minutes à apprendre à gérer les ressources et la philosophie. Le joueur a compris la majorité des icônes et a réagi positivement à la plupart des obstacles et dans des dangers, grâce à des feedback visuels et sonores très efficaces : le joueur évitait à tout prix la tempête, évitait les récifs, etc. Il a aimé l'ambiance, les graphismes et le son.

- En revanche, le joueur n'a pas compris le symbole qui indique le sens du vent, il l'a pris pour une boussole et s'est dirigé dans le sens que la flèche qu'il indiquait.

*Eléments de l'interface :*

	Identifiés	Mal compris
<b>But du jeu</b>	✓	
<b>Les ressources</b>		
Or	✓	
Nourriture	✓	
Equipage	✓	
Resistance	✓	
Moral	✓	
<b>Les taches</b>		
Repos	✓	
Corvée		✓
Entretiens	✓	
Navigation	✓	
Pêche	✓	
Boussole/Vent		✓

**1<sup>er</sup> test : Pierre, M1 Ergonome**

	<b>Proto 1</b>
<b>Erreurs de déplacement</b>	Aucunes
<b>En contact avec les îles</b>	En contact tous les types d'îles.
<b>En contact avec la tempête</b>	2 fois pour aller plus rapidement d'un point à un autre.
<b>Mort (noter l'endroit et pourquoi)</b>	

***Proto 1:***

- Là encore, le jeu a reçu un très bon accueil, d'autant que le joueur apprécie énormément les jeux de pirates et les jeux de gestions. Le jeu est très bien et très bien expliqué, et les symboles utilisés pour les ressources sont clairs dans l'ensemble.

- En revanche, au-delà du plaisir d'explorer, de déclencher des événements et de gérer des ressources, le joueur n'a pas perçu le but final du jeu, qui est d'atteindre l'île du phare, mais cet élément n'était pas noté dans le jeu ou au début du playtest. Un autre reproche concerne deux icônes qu'il a confondu, les icônes « morale de l'équipage » et « nombre d'hommes d'équipages », il a indiqué que le jeu gagnerait à proposer des icônes très différentes pour ces ressources. Enfin, il a indiqué que si les icônes étaient clairement identifiables, il faudrait les grossir, les rendre un peu plus visibles car dans des moments de stress ou de panique, il y a avait parfois un moment d'hésitation sur le paramètre à sélectionner.

*Eléments de l'interface :*

	Identifiés	Mal compris
<b>But du jeu</b>	✓	
<b>Les ressources</b>		
Or	✓	
Nourriture	✓	
Equipage	✓	
Resistance	✓	
Moral	✓	
<b>Les taches</b>		
Repos	✓	
Corvée		✓
Entretiens	✓	
Navigation	✓	
Pêche	✓	
Boussole/Vent		✓

**1<sup>er</sup> test : Pierre-Antoine, M1 chef de projet.**

	<b>Proto 1</b>
<b>Erreurs de déplacement</b>	Aucunes
<b>En contact avec les iles</b>	En contact tous les types d'iles.
<b>En contact avec la tempête</b>	Aucune
<b>Mort (noter l'endroit et pourquoi)</b>	

***Proto 1:***

- Un bon retour également. Le joueur a apprécié manier le jeu et a trouvé le jeu plutôt clair dans l'ensemble, même en l'absence de tutos. L'interface a été bien identifiée et comprise.

- Le joueur a trouvé en revanche qu'on ne comprenait pas bien ce qu'il fallait faire, hormis de visiter les iles et déclencher des événements.

*Eléments de l'interface :*

	Identifiés	Mal compris
<b>But du jeu</b>		✓
<b>Les ressources</b>		
Or	✓	
Nourriture	✓	
Equipage	✓	
Resistance	✓	
Moral	✓	
<b>Les taches</b>		
Repos	✓	
Corvée		✓
Entretiens	✓	
Navigation	✓	
Pêche	✓	
Boussole/Vent	✓	