



# SOUS TENSION



## GAME DESIGN DOCUMENT



FORGOR  
STUDIO!

Loénie Fulneau, Julien Roger, Ornella Santucci, Gaspar Tissier





# L'ÉQUIPAGE

TOU·TE·S À BABORD !



FORGER  
STUDIO!



**LOÉNIE FULNEAU**

Scrum Master  
Game Designer  
Narrative Designer  
Artiste 3D



**JULIEN ROGER**

Programmer  
QA  
Game Designer  
Sound Designer



**ORNELLA SANTUCCI**

Artiste 2D



**GASPAR TISSIER**

Game Designer  
Programmer  
Sound Designer

# SOMMAIRE

## I) Présentation du projet

- Notre sujet (1)
- Aspect marketing (2)
- Axes d'analyse (3)
- Overview (4)

## II) Processus de documentation

- La cuisine (5)
- Les cartes (6)
- Le quotidien d'un gardien-enne de phare (7)
- La place de la femme dans ce métier (8)
- L'automatisation des phares (9)

## III) Game Design

- Structure ludique (10-14)
- Objectifs (15)
- Boucles de gameplay (16-19)
- L'ascension du phare (20)
- Journal de bord (21)
- Références gameplay (22)
- Mécaniques (23)
- Systèmes (24)
- Jauge de folie (25-27)
- Paramètres atomiques et matrices de variations (28-36)
- Flowchart (37)
- Les ingrédients (38-39)
- Les plats (40-41)
- Deck building (42-44)
- Jauge de satisfaction (45)
- Demandes du phare (46)
- Conditions de fin : échec (47-48)
- Conditions de fin : victoire (49)
- Variations des mécaniques (50-56)

## IV) Direction Artistique

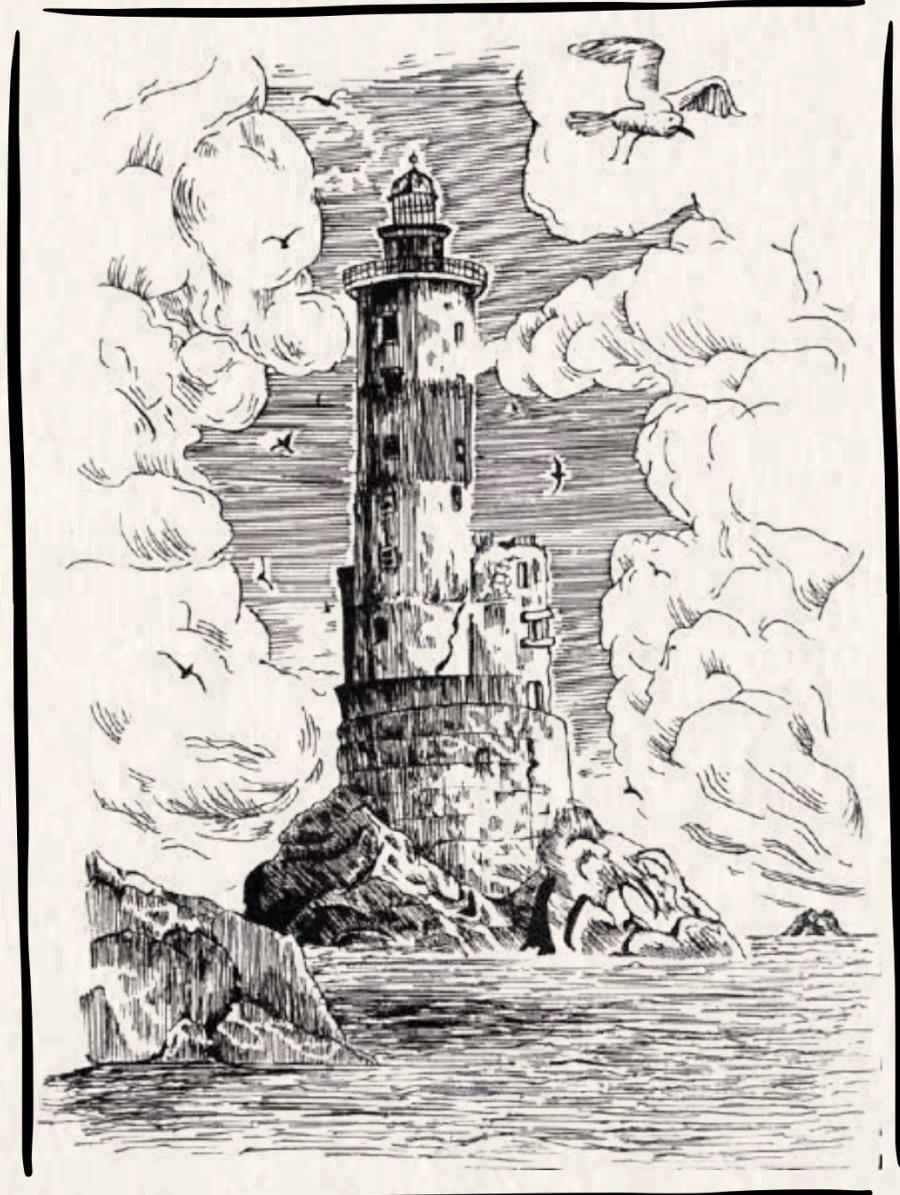
- Références visuelles et sonores (57)
- Moodboard (58)
- Nos inspirations 2D (59-60)
- Les ingrédients et les recettes (61)
- Les cartes (62)
- Modélisation 3D (63)
- Les shaders (64)
- L'environnement sonore (65)

## V) Production

- Organisation production (66)
- Note technique (67)

## VI) Post-Mortem

- Expérience utilisateur (68)
- Perspectives d'amélioration (69)
- Retours d'expérience collectif (70)
- Retours d'expérience individuels (71)
- Remerciements (72)



1)

# PRÉSENTATION DU PROJET



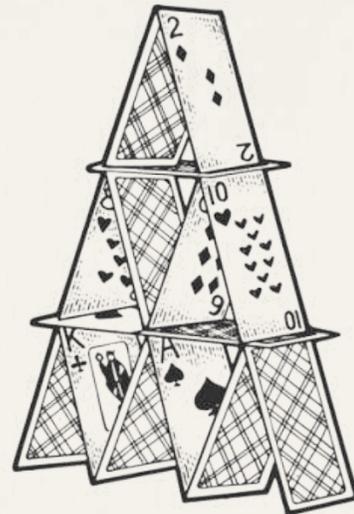


# NOTRE SUJET

JEU DE CARTE À CONCOCTER

## CONTRAINTES DE PRODUCTION

- Analyse, explore et réinvente la mouvance des jeux de cartes numériques.
- Jeu de **carte** et de **cuisine**: battez, coupez et servez.
- Le jeu doit **donner faim** : généreux, chaleureux, croustillant.
- **Addictif** avec un zeste de **critique**.
- Aux saveurs **multiculturelles**.
- **UI léchée**.



- Jeu de cartes autour de la **cuisine** et de l'**expérimentation**.
- Cartes **coupées**, **broyées**, **cuites**, **assaisonnées** et **consommées**.
- Direction artistique singulière oscillant entre **appétissant** et **dérangeant**.
- Atmosphère **lovecraftienne** oppressante, dans un **phare** étrange.
- Réflexion sur l'**addiction** des **mécanismes** de jeux de cartes : une **faim de jouer** qui ne s'arrête jamais.
- Une interface **diégétique**, intégrée à l'univers du jeu.



# ASPECT MARKETING

UN OCÉAN À DECK-OUVRIR

## CE QU'IL RECHERCHE

- Une expérience **brève** mais **intense**.
- Une ambiance chargée de **mystère**, cultivant une **tension psychologique**.
- Un **gameplay** stratégique et **équilibré**, où chaque choix compte.
- Un **appel à l'expérimentation**.
- **Le petit +** Une thématique originale !



USER PERSONA

## Thomas Rigier

**AGE** 33 ans  
**PROFESSION** Libraire  
**LOCALISATION** Bordeaux  
**SITUATION FAMILIALE** En couple

Patient Curieux Honnête

**OBJECTIFS**

- Espère trouver une expérience de jeu où il peut expérimenter, prendre des décisions stratégiques et progresser tout en étant captivé par une histoire originale.
- Après une longue journée de travail, il veut pouvoir se détendre en jouant à un jeu facile à prendre en main, sans la pression de longues heures d'engagement.

**INTÉRÊTS**

- Passionné par la lecture de romans fantastiques et d'horreur.
- Aime les atmosphères mystérieuses et les intrigues psychologiques.
- Très intéressé par la gastronomie et aime expérimenter de nouvelles recettes.

**MARQUES FAVORITES**

URBAN COMICS Humble Bundle A24 VANS

**FRUSTRATIONS**

- Trouve difficile de se détacher de ses responsabilités professionnelles, ce qui le pousse à rechercher des échappatoires plus immersives.
- Difficulté à trouver des jeux bien équilibrés : Il est souvent frustré par des jeux qui, bien qu'intéressants, manquent de profondeur stratégique ou qui sont trop faciles ou trop complexes pour ses goûts.
- Payer un jeu au dessus de 20€.

**HABITUDES DE JEU**

- Adaptabilité : Face aux défis ou échecs, il est prêt à ajuster ses stratégies et ses choix pour s'adapter à de nouvelles situations, testant différentes approches pour surmonter les obstacles.
- Préférence pour la réflexion stratégique : Il prend le temps de bien réfléchir à chaque mouvement, cherchant toujours à maximiser les synergies et à anticiper les conséquences de ses actions.

**JEUX VIDÉO PRÉFÉRÉS**

- **Inscription** : pour son mélange de cartes, de mystère et de tension psychologique.
- **Magic: The Gathering** : pour la stratégie, la construction de deck et les univers fantastiques qu'il explore.
- **Return of The Obra Dinn** : pour son ambiance unique, son intrigue captivante et sa narration originale à travers des indices visuels.

CIBLE TYPE



# AXES D'ANALYSE

## RECETTES DE GRAND-MÈRE

### POURQUOI AVOIR LIÉ LA CUISINE, LES CARTES, LA FOLIE ET LE MÉTIER DE GARDIEN-ENNE DE PHARE ?

“L'espoir est permis qu'un jour les phares continueront seuls, en intelligentes machines, à éclairer les mers. Les hommes les auront abandonnés.” (Le Journal, 19 janvier 1929, via Gallica, 2021)

- Une pression importante : maintenir le feu allumé pour éviter des naufrages.
- Nostalgie : l'électricité qui marque l'automatisation des phares.
- Aspect mystique et étrange de l'arrivée de l'électricité.
- Admiration, fascination, dévotion, envers quelque chose de nouveau, puissant (cf: The Lighthouse).

“Gardien de phare, métier masculin ? L'image classique du gardien du feu, un homme dans un phare en mer n'est pas un cliché.” (Histoire maritime de Bretagne nord)

- Malgré les idées préconçues, de nombreuses femmes dans le monde entier ont occupé le poste de gardienne de phare.
- Déconstruire les clichés et apporter une représentation de cette minorité.

“Toute occupation est bonne qui rompt la déprimante monotonie des factions solitaires. Les ingénieurs des phares craignent, à raison, que cette monotonie incite à la démission, à l'alcoolisme voire à la folie.” (Revue des deux mondes, janvier 1899)

- L'isolement de ce métier amène souvent vers la solitude et dans les cas les plus extrêmes, la folie.
- La cuisine comme moyen de rythmer le quotidien des gardiennes de phare (réserves, pêche).
- Le jeu de cartes comme activité pour passer le temps et rompre la monotonie.



Fannie May Salter, gardienne du phare Turkey Point Light (1922 à 1925)



Mme DURAND la plus ancienne des gardiennes de phare, qui vient de mourir



La cuisine du phare de Kéréon était rudimentaire, (1974-1975)



# OVERVIEW

BON APPÉTIT !



# PITCH

Dans **Sous Tension**, incarnez la **gardienne d'un phare** isolé, qui semble s'être **mystérieusement éveillé** à la vie. Doué d'une volonté propre, il contrôle l'électricité depuis son **sommet** et cherche sans cesse à **s'alimenter**.

Poussée par une **obsession étrange**, **concoctez des plats** monstrueusement délicieux pour rassasier cette créature... avec une pincée de **folie** ? Impossible de se **défausser**, chaque carte en main devra être cuisinée ou consommée.

Chaque jour, **nourrissez** cet hôte énigmatique, **enrichissez** vos recettes de vos découvertes, **expérimentez** des combinaisons de saveurs inconnues... mais **gare aux fautes de goût** qui vous plongeront dans l'**obscurité**.

**PARVIENDREZ-VOUS À GARDER LE PHARE ALLUMÉ SANS LAISSER VOTRE RAISON SOMBRE ?**

# USP

- Cartes se modifient et **prennent vie** dans la cuisine, se découpent, s'assaisonnent et se consomment.
- **Défausse classique** est remplacée par la mécanique de **manger une carte**.

**Genre** : Jeu de cartes, Cuisine au tour par tour, Narratif.

**Plateforme** : PC.

**Mode de jeu** : Solo.

**Moteur de jeu** : Unreal Engine 5.

**Camera** : First Person/ Top-down.

**Controls** : Souris (clic gauche).

**Character** : Gardienne du phare.



11)

PROCESSUS DE DOCUMENTATION



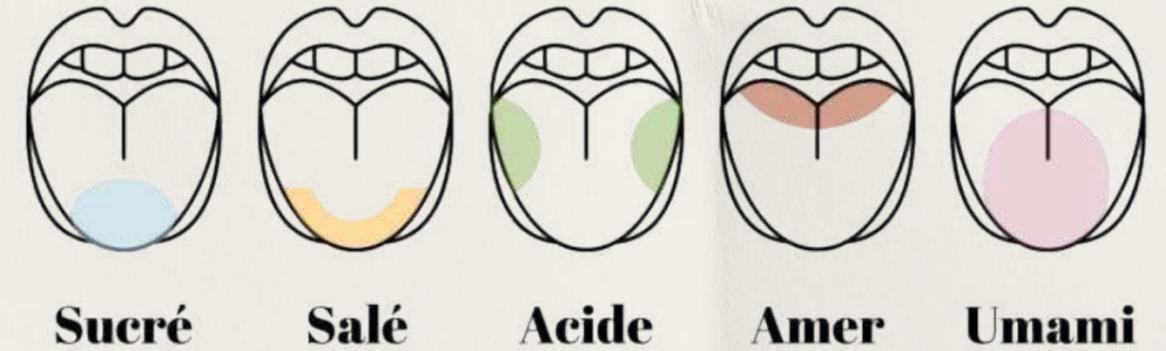


# DOCUMENTATION

PLEIN PHARE SUR...

## LA CUISINE

- **La carte linguale des saveurs** : la célèbre carte linguale des saveurs, qui attribue une saveur à chaque zone de la langue, a été déconstruite depuis les années 1960 : les récepteurs gustatifs sont répartis sur toute la langue, avec des différences de sensibilité selon les zones, mais sans spécialisation stricte.
- **Les sens et l'appréciation des aliments** : en combinant les connaissances sur les perceptions sensorielles (goût, odorat, vue, toucher et audition), il est possible d'améliorer l'appréciation des aliments et de réduire certaines substances comme le sucre ou le sel, sans altérer l'intensité des saveurs perçues.
- **Umami** : terme japonais qui se traduit par "savoureux" ou "délicieux" en français. Il désigne l'une des cinq saveurs de base que le palais humain est capable de détecter, à côté du sucré, du salé, de l'acide et de l'amer. Ce concept exprime une sensation complexe, plus particulièrement associée à d'autres sensations gustatives, telles que la texture et l'arôme.



Les 5 cinq saveurs (Umami)

Saveur	Saveurs anaboliques (construction)			Saveurs cataboliques (élimination)		
	SUCRÉ	ACIDE	SALÉ	AMER	PIQUANT	ASTRINGENT
Nom sanskrit	<i>Madhura</i>	<i>Amla</i>	<i>Lavana</i>	<i>Tikta</i>	<i>Katu</i>	<i>Kashaya</i>
Symbole						
Éléments	Eau et Terre	Feu et Eau	Eau et Feu	Air et Éther	Feu et Air	Terre et Air
Soigne	Vata et Pitta	Vata	Vata	Pitta et Kapha	Kapha	Pitta et Kapha
Aggrave	Kapha	Pitta et Kapha*	Pitta* et Kapha	Vata	Vata* et Pitta	Vata
Caractéristiques	Froid ++ Onctueux + Lourd ++ Doux	Chaud + Onctueux ++ Léger Pénétrant +	Chaud Onctueux Lourd Pénétrant	Froid Sec Léger ++ Subtil	Chaud ++ Sec + Léger + Pénétrant ++	Froid + Sec ++ Lourd + Rugueux
Propriétés thérapeutiques principales	Apporte nutrition calorique et satisfaction	Favorise l'absorption, assouplit le corps	Régularise l'hydratation et améliore le sens gustatif	Stimule la digestion, nettoie le foie et rafraîchit	Stimule la digestion et active le métabolisme	Tonifie les tissus et élimine l'excès de gras et de toxines
Symptômes d'excès	Mucus Lourdeur Nausée Obésité	Pâleur Soif intense Brûlures Démangeaisons	Rétention d'eau Soif intense Obstrue pores Affaiblissement	Assèchement Constipation Émaciation Affaiblissement	Brûlures Inflammation Assèchement Émaciation	Assèchement Constipation Émaciation Obstrue pores

\* Ingré en petites quantités, l'acide apaise *kapha*, le salé apaise *pitta* et le piquant apaise *vata*

### Les six saveurs et l'alimentation



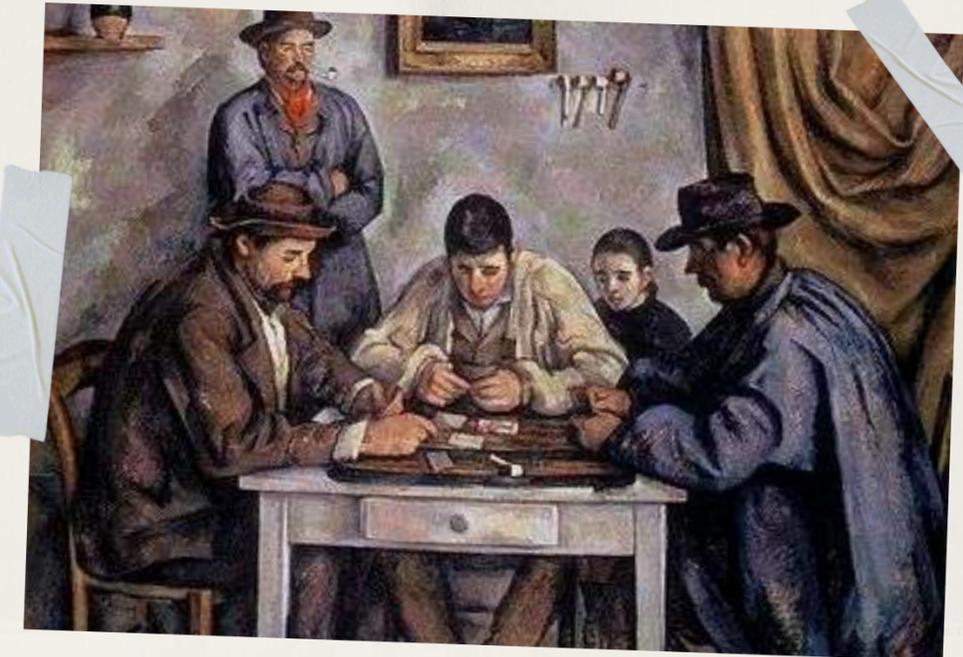
# DOCUMENTATION

PLEIN PHARE SUR...

## LES CARTES



Argument sur un jeu de cartes, Steen, Jan, 1660.



Joueurs de cartes - Paul Cézanne

- **Impact social et culturel des cartes à jouer** : les cartes à jouer ont eu un impact profond sur les sociétés, influençant non seulement les loisirs, mais aussi la culture populaire. En Europe, elles sont devenues un moyen de socialisation, jouées lors de réunions familiales, de fêtes et de rassemblements publics. À travers les siècles, elles ont été intégrées dans des jeux compétitifs et des parieurs ont trouvé dans les cartes une forme de commerce et de divertissement.
- **Le jeu de cartes et la religion** : au Moyen Âge, l'Église catholique voyait les cartes à jouer comme un divertissement immoral, les associant à des péchés. Certaines interdictions furent émises, mais avec le temps, l'Église modéra ses positions. Les cartes furent alors intégrées dans certaines pratiques culturelles. Cependant, elles ont continué à être perçues par certains comme une distraction des devoirs religieux, notamment lors des fêtes chrétiennes.



Georges de la Tour, Le Tricheur à l'as de carreau, XVIIe siècle



# DOCUMENTATION

PLEIN PHARE SUR...

## QUOTIDIEN D'UN GARDIEN-ENNE DE PHARE

- **Perception médiatique** : les gardiens de phare sont fréquemment dépeints dans la presse comme des individus courageux et dévoués, travaillant dans des conditions difficiles pour un salaire modeste. Cette représentation héroïque contraste avec la réalité quotidienne de leur métier.
- **Tâches quotidiennes** : leur travail comprenait l'allumage des lampes au crépuscule, la montée des escaliers du phare, la vérification régulière de la lumière, l'entretien des équipements, le nettoyage, la peinture, les réparations, l'accueil des visiteurs, le transport des fournitures et le maintien des installations en bon état. Cette monotonie était souvent rythmée par la cuisine et les repas entre collègues.
- **Un quotidien solitaire et dangereux** : le métier de gardien de phare était marqué par une isolation extrême et des conditions de vie rudes. Seuls au milieu des flots, les gardiens passaient des semaines sans contact avec le monde extérieur. Le ravitaillement dépendait de la météo, et toute panne pouvait devenir critique. Face à l'isolement, certains trouvaient du réconfort dans la routine, tandis que d'autres souffraient du silence et de la monotonie, mettant leur endurance mentale à l'épreuve.



Le Phare du bout du monde, Jules Verne, illustration de Georges Roux



La cuisine du phare de Kéréon était rudimentaire, (1974-1975)



**CHAPITRE II.**  
**SERVICE DU MATIN.**

39. Les principales opérations du service du matin seront effectuées dans l'ordre suivant :

Extinction de la lampe de l'appareil.	1° Au point du jour on éteindra la lampe de l'appareil, en commençant par la mèche extérieure, et en procédant graduellement pour ne pas exposer la cheminée aux effets d'un changement trop brusque de température;
Remontage du poids moteur de cette lampe.	2° On remontera le poids moteur de cette lampe jusqu'au niveau de la table de service, et on le fixera comme il a été dit plus haut;
Remontage du poids de la machine de rotation.	3° On remontera, si le phare est tournant, le poids de la machine de rotation, et l'on arrêtera la roue de champ au moyen de son verrou. On désengrènera ensuite les roues d'angle, afin que cette

Instruction pour le service des phares lenticulaires, 1835



# DOCUMENTATION

PLEIN PHARE SUR...

## LA PLACE DE LA FEMME DANS CE MÉTIER

- **Un métier d'abord masculin** : le gardiennage de phare était traditionnellement réservé aux hommes, notamment pour les phares en pleine mer, considérés comme trop rudes pour les femmes.
- **Féminisation de la profession** : face aux difficultés de recrutement, la profession s'est ouverte aux femmes. Marie-Perrine Durand est devenue la première gardienne de phare reconnue par l'administration française. Elle a exercé ce métier pendant 45 ans.
- **Les femmes par nécessité** : veuves de gardiens, certaines femmes comme Fannie May Salter et Marie-Perrine Durant, ont pris la relève de leurs maris, assurant avec dévouement l'entretien et la surveillance des phares côtiers.
- **Un rôle peu reconnu** : malgré leur engagement, elles étaient mal rémunérées et soumises à une surveillance stricte. Certaines, comme Marie-Perrine Durand, ont pourtant formé d'autres gardiennes, contribuant à faire évoluer les mentalités.



Fannie May Salter, gardienne du phare  
Turkey Point Light (1922 à 1925)



Mme DURAND  
la plus ancienne des gardiennes  
de phare, qui vient de mourir



Miss Ethel Langton (15 ans) qui  
assura seule pendant 3 nuits  
l'éclairage d'un phare en  
l'absence de ses parents (CNews)

Ethel Langton, photographie de  
l'agence Rol, 1926



# DOCUMENTATION

PLEIN PHARE SUR...

## L'AUTOMATISATION DES PHARES

- **La fin d'un métier exigeant** : l'électrification des phares a progressivement réduit le besoin de gardiens, rendant obsolète la surveillance humaine constante.
- **L'automatisation totale** : à partir du XXe siècle, les systèmes automatisés et téléguidés ont remplacé les gardiens, supprimant définitivement leur présence dans les phares isolés.
- **Un héritage disparu** : si ces avancées ont amélioré la sécurité et l'efficacité, elles ont aussi marqué la fin d'un mode de vie unique, fait de solitude, de vigilance et de résilience face aux éléments.
- **Les grèves des gardiens de phare** : dans les années 1970, des grèves ont eu lieu pour protester contre les conditions de travail des gardiens, notamment après l'automatisation, lorsque de nombreux emplois furent supprimés. Ces mouvements ont mis en lumière les difficultés liées à cette transition technologique et les frustrations des gardiens face à la perte de leur rôle essentiel.

### Aux Roches-Douvres, ils refusent la relève et exigent des moyens Le ras-le-bol des gardiens de phare

Depuis une semaine, les gardiens de phare manifestent à travers la France en laissant leurs feux allumés nuit et jour. Hier mardi, les deux gardiens des Roches-Douvres, au large de Bréhat, ont refusé d'être relevés. Tous réclament des moyens pour travailler dans de meilleures conditions.

Le bras de fer continue entre les seize conservateurs des Phares et balises (appellation officielle des gardiens des phares) des Côtes-d'Armor et l'administration. Ce mardi, les deux gardiens du phare des Roches-Douvres ont refusé la relève hebdomadaire ainsi que le ravitaillement. Le bateau des Phares et Balises n'a pas appareillé du port de Lézardrieux. Une action forte et spectaculaire pour obtenir des moyens en hommes et en matériel.

#### Le plus éloigné des côtes en Europe

Situé à 20 milles nautiques (37 km) au large de Bréhat, le plus éloigné des côtes en Europe (1). Pour l'atteindre, il faut deux heures et demie de bateau. Construit à la fin du siècle dernier, il signale une zone de hauts fonds très fréquentée. D'où l'importance d'assurer son bon fonctionnement et son entretien tout au long de l'année.

Sur place depuis huit jours, les deux gardiens sont désemparés. « Vendredi, on a refusé le ravitaillement. Ils entendent ainsi faire pression auprès de l'administration. (Photo Vincent MOUCHEL.)



Dans le phare des Roches-Douvres, au large de Bréhat, les gardiens refusent la relève et le ravitaillement. Une revendication entendue par l'administration. (Photo Vincent MOUCHEL.)

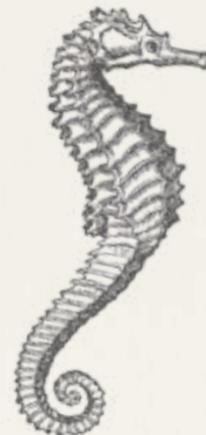
Une rénovation de l'installation électrique s'impose, rien n'a été fait depuis les années 70. Des travaux de génie sont également nécessaires. Des revendications reprises plus largement par la CGT. « Les conservateurs ne peuvent pas prendre leurs congés normalement, déclare Yvon Leblond, secrétaire de l'union locale CGT de Paimpol, 650 jours de récupération s'accroissent, faute de personnel en nombre suffisant. » La demande de modernisation est également pressante. « Il faut débloquer rapidement un million de francs, surtout pour revoir les installations électriques. »

Olivier BERREZAL

(1) Quatre phares sont encore gardés sur le littoral des Côtes-d'Armor : les Roches-Douvres au large de Bréhat, les Capelles au large de Paimpol, le phare sur l'île de Bréhat, le phare du Cap-Bréhat.

Lire aussi en page 4.

« Le ras-le-bol des gardiens de phares. »  
| OUEST-FRANCE



### Ils se sentent menacés par l'automatisation La grève des gardiens de phares se durcit

Contre la menace latente de l'automatisation des phares, les gardiens alertent les services publics contre le danger de la réduction de la surveillance humaine. Le mouvement « Son et lumière » (corne de brume et plein phare toute la journée), engagé le 3 avril, se durcit. Notre photo : le phare des Roches-Douvres, au large de Lézardrieux, dans les Côtes-d'Armor.

(Lire en Marine)

### Un bien triste « son et lumière » au phare de Chausey Les gardiens refusent de disparaître

Dimanche soir, alors que les lumières de la fête brillent pour Christophe Auguin, Jean-François, gardien du phare à Chausey, en était à son 85e jour de protestation. Comme la plupart de ses collègues, il continue l'opération « son et lumière » pour refuser l'automatisation des phares.

Comme la majorité de ses 250 collègues répartis sur le littoral, Jean-François, un des quatre gardiens du phare de Chausey, participe au mouvement « son et lumière ». Un mouvement de protestation déclenché le 3 avril pour dénoncer le projet d'automatisation des derniers phares encore gardés par des hommes.

« Vous ne vous rendez pas compte. Les phares, c'est le patrimoine de notre pays ! » Jean-François, ancien électromécanicien de la marine marchande, a 65 ans, est marié et a deux enfants. « C'est un bien triste dimanche soir, le 13 juin dernier. »

« Et si on automatise le phare de Chausey, qui entretient le site et les bâtiments ? » questionne Jean-François, un des quatre gardiens qui, dimanche, taillaient les haies pendant que Christophe Auguin sablait le champagne.



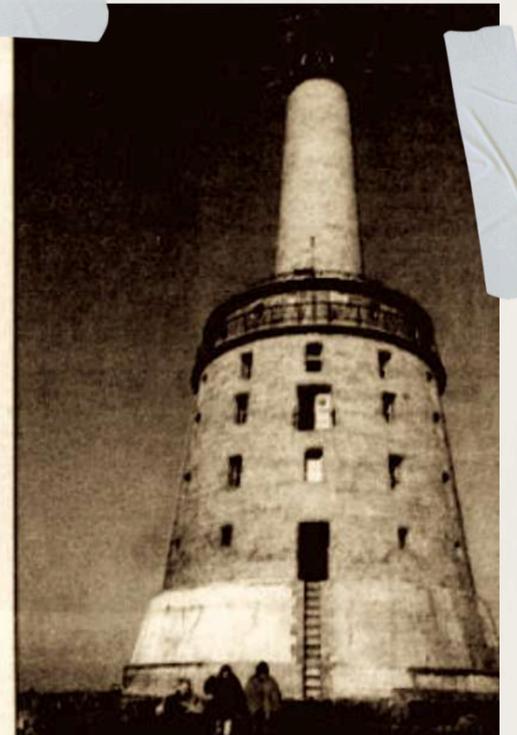
« Et si on automatise le phare de Chausey, qui entretient le site et les bâtiments ? » questionne Jean-François, un des quatre gardiens qui, dimanche, taillaient les haies pendant que Christophe Auguin sablait le champagne.

« Et si on automatise le phare de Chausey, qui entretient le site et les bâtiments ? » questionne Jean-François, un des quatre gardiens qui, dimanche, taillaient les haies pendant que Christophe Auguin sablait le champagne.

« Et si on automatise le phare de Chausey, qui entretient le site et les bâtiments ? » questionne Jean-François, un des quatre gardiens qui, dimanche, taillaient les haies pendant que Christophe Auguin sablait le champagne.

« Et si on automatise le phare de Chausey, qui entretient le site et les bâtiments ? » questionne Jean-François, un des quatre gardiens qui, dimanche, taillaient les haies pendant que Christophe Auguin sablait le champagne.

Article sur les gardiens de phare de Chausey, dans la Manche. | OUEST-FRANCE



III)

GAME DESIGN





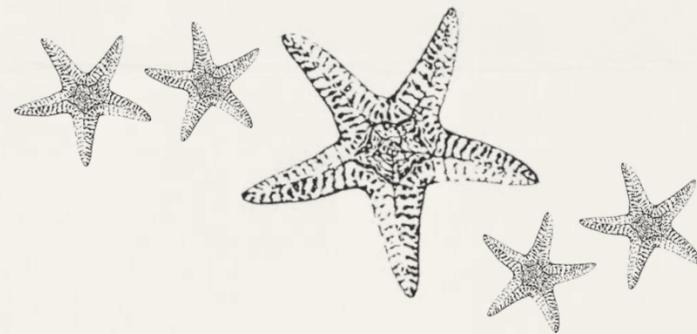
# STRUCTURE LUDIQUE

CRUDITÉ, COQUILLAGE ET CRUSTACÉ



## CHARACTER

Gardienne de phare d'une quarantaine d'années, isolée sur une île reculée.



## CONTROLS

Souris : Clic gauche



## CAMERA

Vue semi-fixe en 3D, affichant la zone de jeu avec une interface claire. Mise en avant de la main du joueuse et des objets interactifs. Sentiment d'immersion.



# STRUCTURE LUDIQUE

PLAN DE TABLE

ASSAISONNEMENT

GAMELLE  
Permet de manger une carte.



ASSIETTES

CONSOMMABLES

MORTIER

JOURNAL DE BORD

RÉSERVE  
Peut contenir 2 cartes (en attente).

DEUX POÊLES

MINUTEUR

PLANCHE À DÉCOUPER

DECK

# STRUCTURE LUDIQUE

## TOUR PAR TOUR

- Un tour commence par la pioche de la **main de 4 cartes**, dont une carte assaisonnement dans son deck.
- Un tour se termine quand le bouton de **fin de tour est activé**.
  - Il est uniquement activable lorsque la main du joueuse est **vide**.
  - Le nombre de tours est **illimité**. La partie prend fin lorsque les **3 plats ont été envoyés**.
  - Toutes les **transformations des ingrédients** s'effectuent au début du prochain tour.
- Les plats sont envoyés à tout moment durant un tour dans les assiettes, dès que la cloche correspondante sonne.



## PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu contient tous les ustensiles de cuisine qui transforme les ingrédients :

- **Le couteau** : coupe une carte ingrédient (avec un tag entier) en deux cartes conservant le tag de base (entier).
- **Le pilon** : transforme la carte en lui ajoutant un tag spécifique (purée, soupe, farce...), selon l'ingrédient.
- **La poêle** : applique le tag "cuit" à la fin du tour.
- **La zone d'assaisonnement** : une carte assaisonnement placée au-dessus d'une carte ingrédient permet de l'assaisonner.

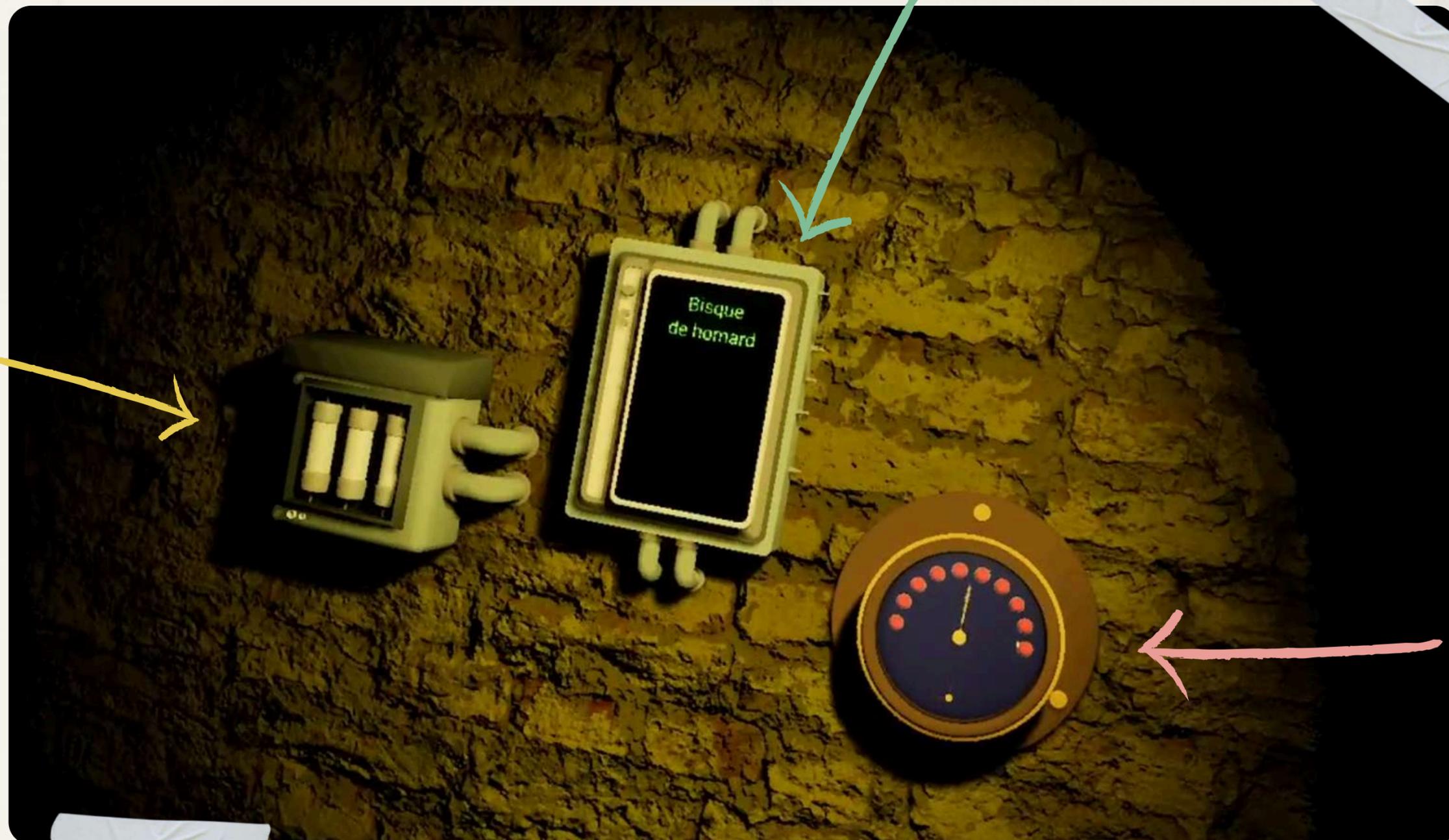


# STRUCTURE LUDIQUE

UN CÉIL SUR LE FEU

## LA COMMANDE DU PHARE

À chaque partie, des conditions spécifiques s'appliquent en fonction des envies du phare.



### FUSIBLES

Nombre de vies :  
perdues si les  
conditions requises ne  
sont pas remplies.

### JAUGE DE SATISFACTION

Permet de vérifier si  
les plats servis  
conviennent au phare.



# STRUCTURE LUDIQUE

## TROIS MODES DE CUISSON

L'EXPÉRIENCE EST DÉCOUPÉE EN TROIS PHASES



**Transformer les ingrédients en trois plats.**

- **Cuisinez** des plats pour satisfaire un phare exigeant.
- **Gérez** sa main/défausse.
- **Luttez** pour garder l'esprit clair... ou laissez-vous dériver.



**La gardienne du phare peut réapprovisionner son deck.**

- **Récoltez** de nouveaux ingrédients pour donner du piment à votre deck.



**Progresser dans la narration, récupérer des reliques, altérer les cartes.**

- **Découvrez** des grigris marins puissants.
- **Prenez** des décisions face à des choix plus ou moins risqués.



**SURVIVRE ASSEZ LONGTEMPS POUR ATTEINDRE LE SOMMET DU PHARE.**



# OBJECTIFS

DE BONNES LENTILLES

## MICRO



Transformer les ingrédients  
Assembler les bons  
ingrédients pour réaliser  
un plat  
&  
Résoudre un événement

## MOYEN



Satisfaire les demandes du  
phare  
Rester sain d'esprit  
&  
Gérer sa main et le plateau

## MACRO



Garder le phare allumé  
&  
Rester en vie

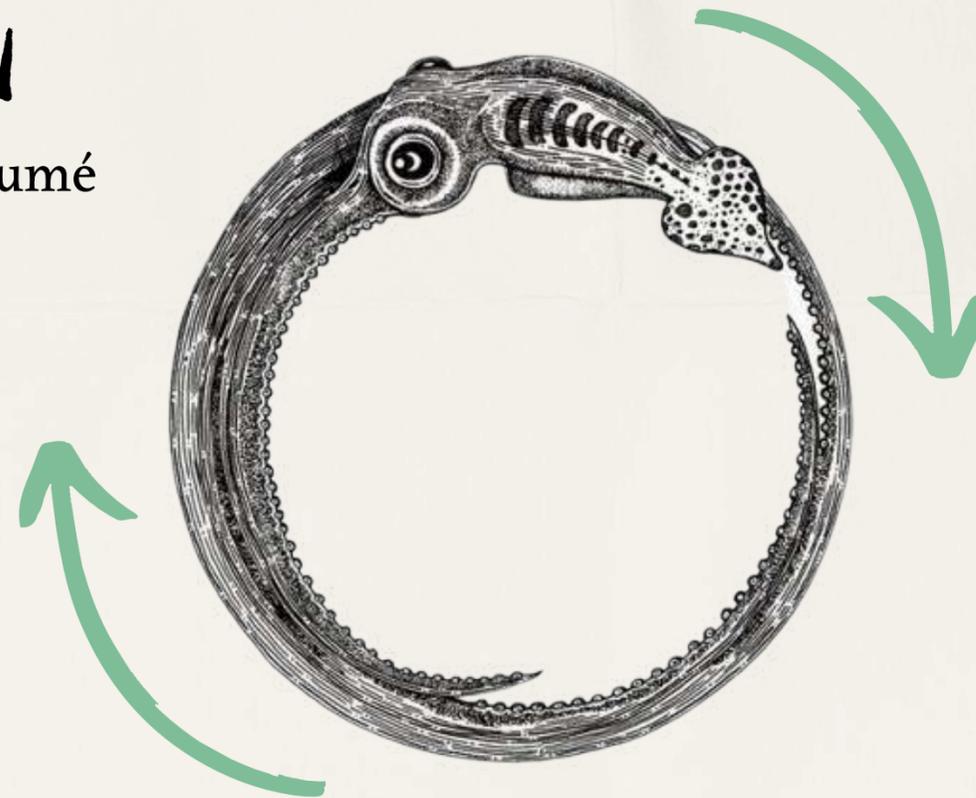


# BOUCLES DE GAMEPLAY

MACRO

## PROJECTION

Garder le phare allumé



## TENSION

Garder une jauge de folie < 100  
Ne pas perdre tout les fusibles

## RÉSOLUTION

Pas d'échec



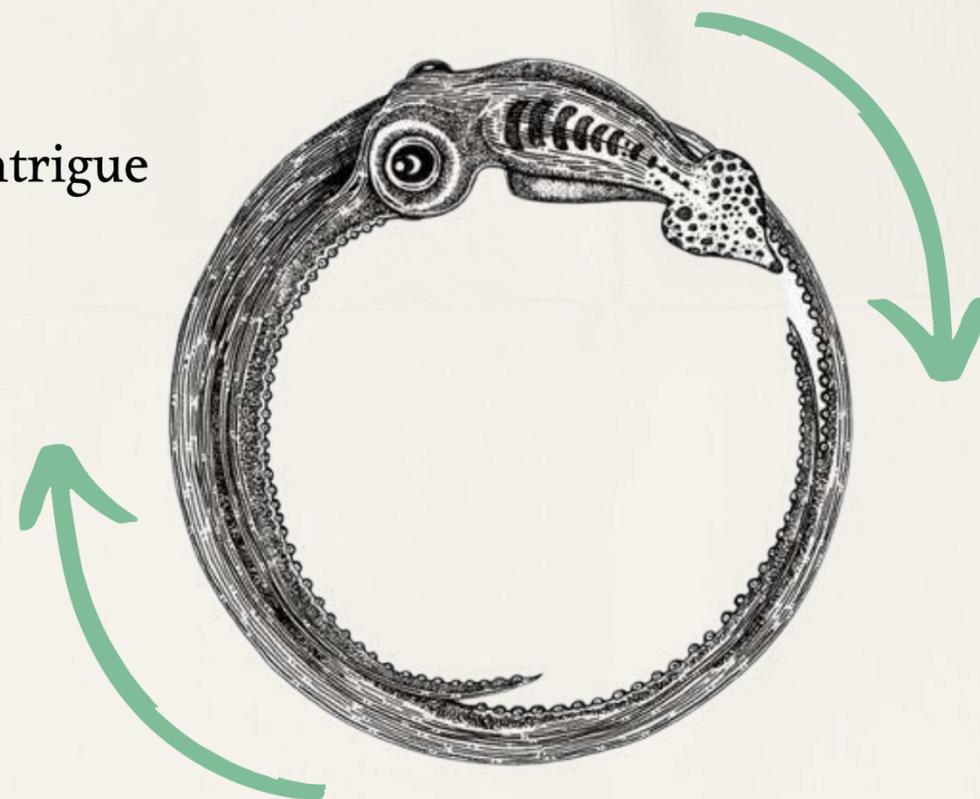


# BOUCLES DE GAMEPLAY

MACRO

## PROJECTION

Survivre pour comprendre l'intrigue



## TENSION

Rester sain d'esprit sans provoquer la colère du phare

## RÉSOLUTION

Cuisiner des plats





# BOUCLES DE GAMEPLAY

MOYENNE

## HABILITÉ : RÉFLEXION STRATÉGIQUE

**PROJECTION**  
Passer l'étape de la cuisine



**TENSION**  
Répondre aux demandes de l'entité, bien choisir les ingrédients

**RÉSOLUTION**  
Progression narrative

## HABILITÉ : GESTION DE RESSOURCES DANS LE TEMPS

**PROJECTION**  
Gérer la jauge de folie de la gardienne



**TENSION**  
Manger les bons ingrédients et bien gérer les consommables

**RÉSOLUTION**  
Gain ou perte de folie

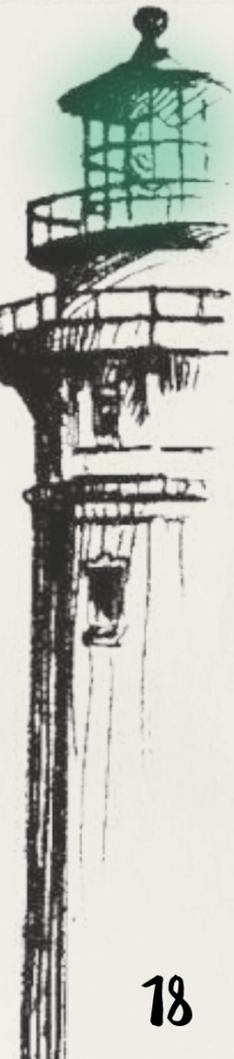
## HABILITÉ : GESTION DE L'ESPACE

**PROJECTION**  
Gérer ses cartes dans la main et sur le plateau



**TENSION**  
Composer avec les contraintes de place et d'ustensiles

**RÉSOLUTION**  
Passage du tour





# BOUCLES DE GAMEPLAY

MICRO

## HABILITÉS : GESTION DES OUTILS ET DES RESSOURCES DISPONIBLES

**PROJECTION**

Transformer les ingrédients



**RÉSOLUTION**

Application des états aux ingrédients

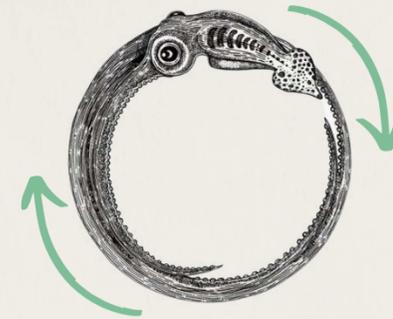
**TENSION**

Utiliser les ustensiles souhaités disponibles sur le plateau

## HABILITÉS : PROJECTION, ANTICIPATION ET APPEL À LA CONNAISSANCE

**PROJECTION**

Faire des plats



**RÉSOLUTION**

Gain ou perte de satisfaction du monstre

**TENSION**

Trouver les bonnes combinaisons d'ingrédients

## HABILITÉS : ANALYSE/GESTION DES PROBABILITÉS

**PROJECTION**

Résoudre l'événement

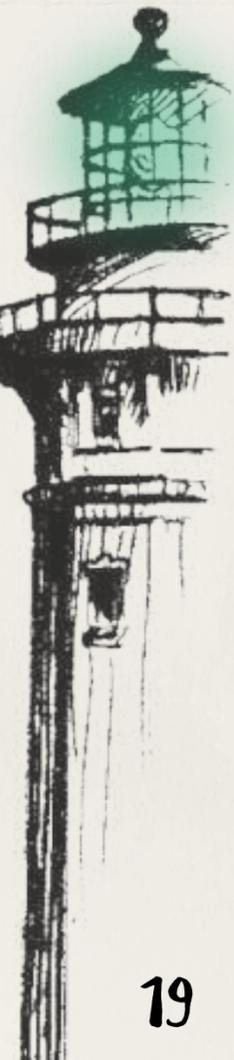


**RÉSOLUTION**

Modification des jauges/reliques/cartes dans le deck

**TENSION**

Faire des choix uniques





# L'ASCENSION DU PHARE

UN JOUR, UN ÉTAGE

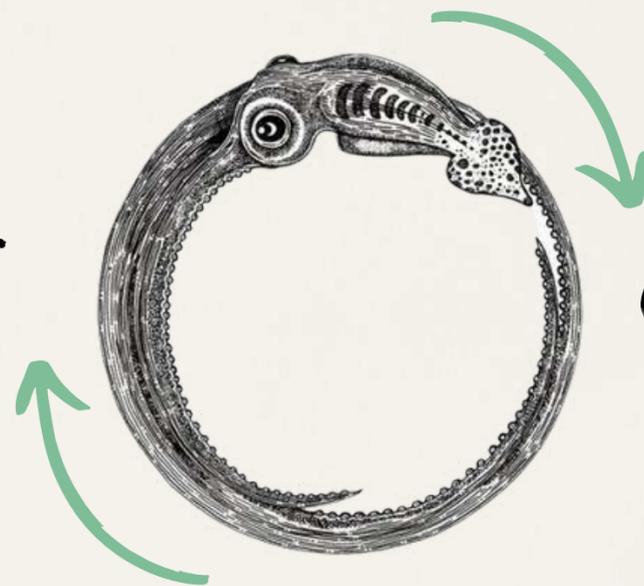
## UN PARCOURS INITIATIQUE EN SEPT JOURS

- **Objectif**: déverrouiller les 7 étages du phare pour atteindre son **sommet**.
- Étage accessible une fois le **phare satisfait**.
- **1 jour = 1 étage = 1 événement**.
- **Rejouabilité**: l'ordre des salles et des événements **varie d'une partie à l'autre**.
- Événement retranscrit dans le **journal de bord**.

## DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE

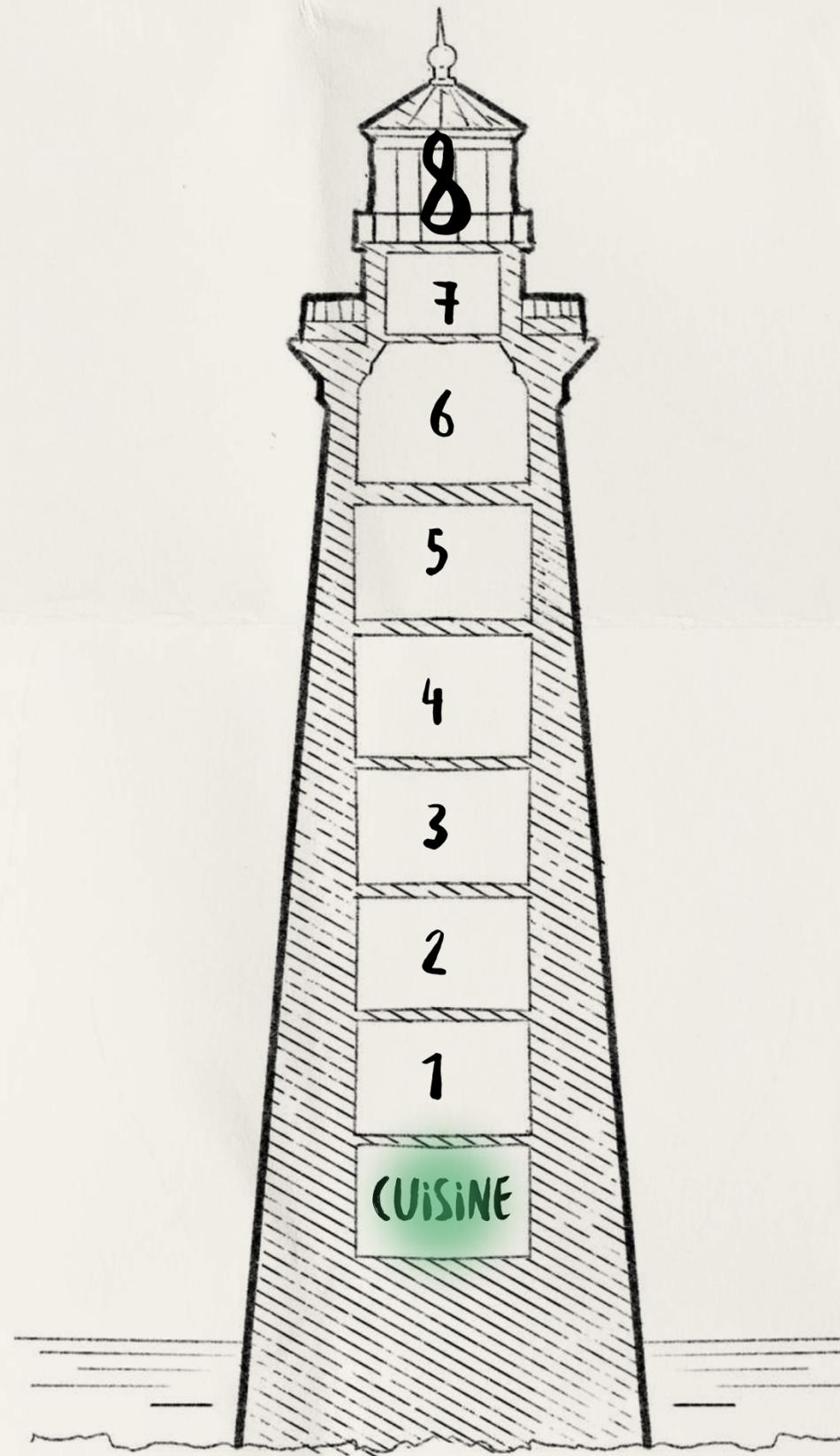
JOUR SUIVANT

RÉALISATION DE 3 PLATS



COLLECTE DES RESSOURCES

PROGRESSION DANS LE PHARE (ÉTAGE)



# JOURNAL DE BORD

## MENU DU JOUR

En plus d'un **onboarding**, l'intégration du **journal de bord** constitue un **moyen diégétique efficace** pour fournir aux joueuses les éléments nécessaires à la réalisation d'une partie, tout en offrant une **mise en contexte narrative** : le ministre des gardiens de la mer s'adresse directement à la gardienne et donc aux joueuses.

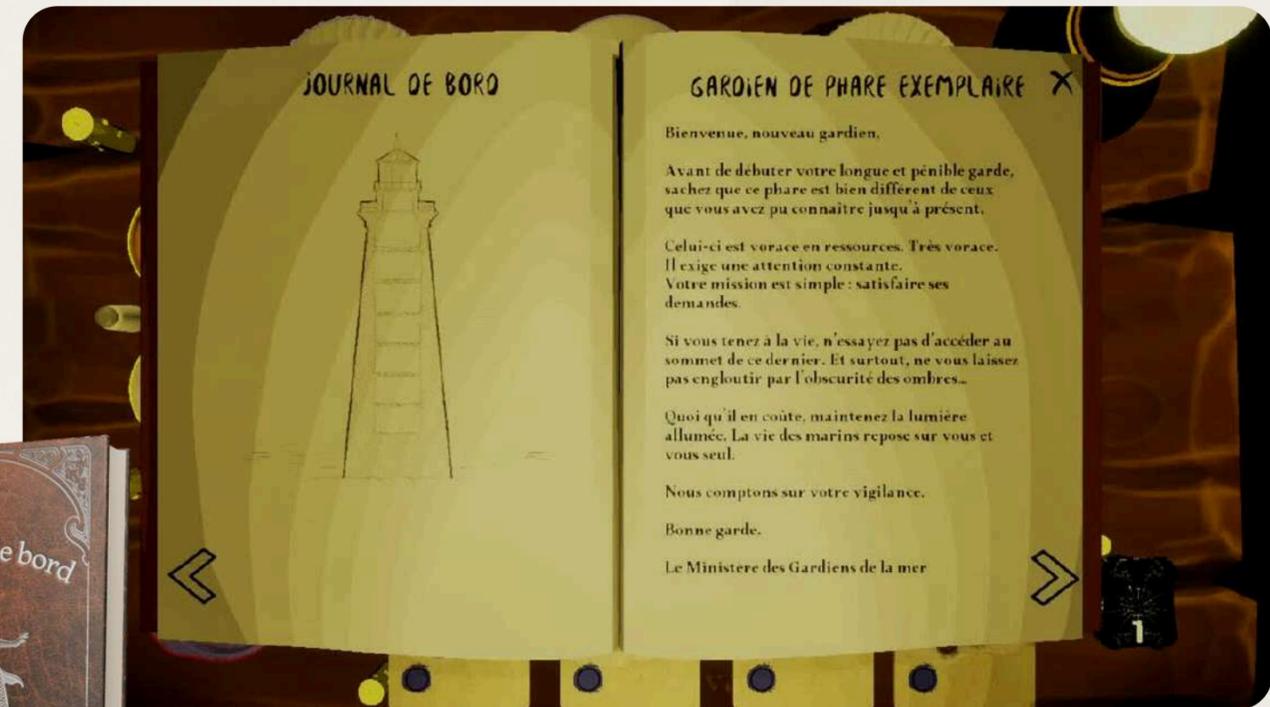
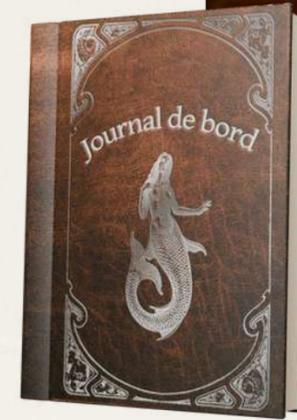
Grâce à une page d'introduction, le journal pose le **contexte** avec :

- Les **objectifs** du jeu.
- Les **événements** et les choix à effectuer, rédigés dans le journal, où la gardienne parle à la première personne ("je").

Consultable à tout moment, il permet d'introduire :

- Les **règles de base du jeu**.
- Les **aspects techniques** de la jauge de satisfaction du phare.
- Le **système des demandes** du phare.
- La **légende des tags**.

Écrit volontairement au **masculin**, ce choix met en lumière la **masculinisation du métier** et l'**invisibilisation des femmes** dans ce domaine.



66 *Bienvenue, nouveau gardien,*

*Avant de débiter votre longue et pénible garde, sachez que ce phare est bien différent de ceux que vous avez pu connaître jusqu'à présent.*

*Celui-ci est vorace en ressources. Très vorace.  
il exige une attention constante.  
Votre mission est simple : satisfaire ses demandes.*

*Si vous tenez à la vie, n'essayez pas d'accéder au sommet de ce dernier. Et surtout, ne vous laissez pas engloutir par l'obscurité des ombres...*

*Quoi qu'il en coûte, maintenez la lumière allumée. La vie des marins repose sur vous et vous seul.*

*Nous comptons sur votre vigilance.  
Bonne garde.*

*Le Ministère des Gardiens de la mer*





# RÉFÉRENCES GAMEPLAY

DES NOTES DE JEUX POUR ÉPICER



MegaCrit (2017)

De la même manière, notre jeu propose un **deckbuilding évolutif**, où les cartes ingrédients et les assaisonnements sont modifiés par les ustensiles de cuisine et les choix du joueuseuse.

Une fois une recette réussie, le joueuseuse **garde en mémoire** ses **effets** et ses **synergies**, ce qui influence ses choix lors des parties suivantes.

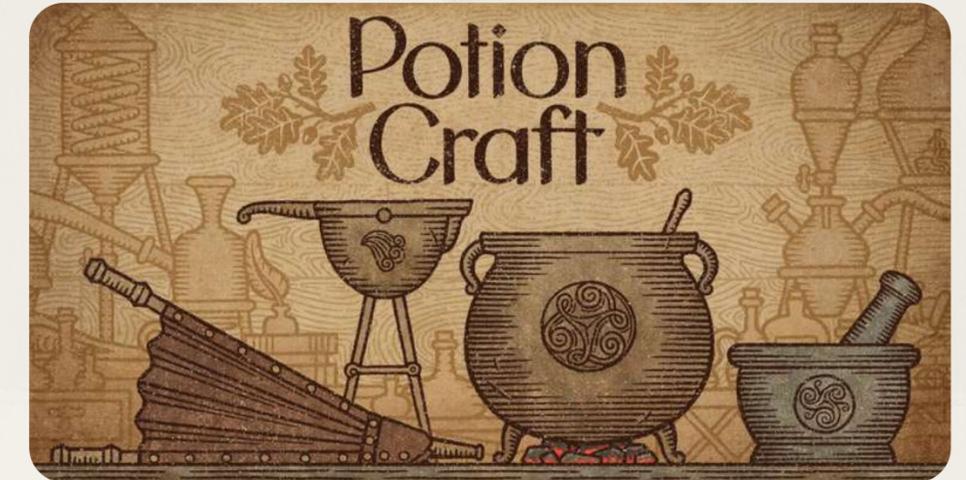
Chaque **plat maîtrisé** devient ainsi une **référence stratégique**, orientant la manière dont il compose son deck et sélectionne ses ingrédients, à l'image des synergies de "Slay the Spire".



Eremite Games (2021)

Le phare joue un rôle similaire à la Reine : elle impose une **pression continue** en **jugeant les plats**, et son **niveau de satisfaction** dicte la progression du joueuseuse.

La **gestion de l'espace** et des ressources est également cruciale : le joueuseuse doit jongler entre ses **ingrédients limités**, ses assiettes, sa **zone de réserve** et la **défausse**, similaire à la gestion des bâtiments et des ressources dans "Against the Storm".



Niceplay Games (2022)

Comme dans Potion Craft, **l'expérimentation est au cœur du gameplay** : le joueuseuse doit tester différentes combinaisons d'ingrédients et d'assaisonnements pour **découvrir de nouveaux plats** et comprendre leurs effets.

Les recettes ne sont pas immédiatement connues : c'est à **force d'essais et d'erreurs** que le joueuseuse mémorise les meilleures associations et développe ses propres stratégies.



# MÉCANIQUES

## L'HUILE SUR LE JEU

**Manger une carte**  
(Gamelle)



**Broyer une carte**



**Couper une carte**



**Cuire une carte**



**Assaisonner une carte**



**Servir un plat**



**Faire un choix lors**  
d'un événement



**Utiliser un**  
consommable



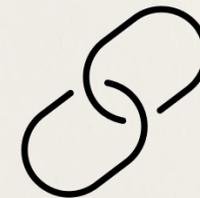
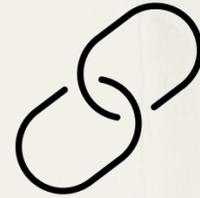
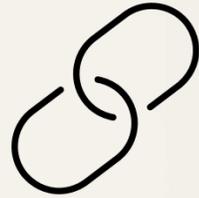
**Se réapprovisionner**  
en ingrédients





# SYSTÈMES

FAIT MAISON



- Altération cartes ingrédients.
- Folie qui complexifie le plateau.
- Expérimentation.



- Zeste de deckbuilding.
- De nouvelles cartes.
- Choix stratégique.



- Contentement du phare.
- Plats envoyés en fonction des demandes.
- Perte de fusibles si pas contenté.



- Gamelle.
- Suppression cartes.
- Effets des cartes.





# JAUGE DE FOLIE

UNE PINCÉE DE SEL

## POURQUOI LA FOLIE ?

- Dégradation mentale qui reflète : l'isolement extrême, la pression et la responsabilité inhérentes au métier.
- Forme de dévotion obsessionnelle envers le phare.
- Inspiration de Lovecraft.

## CONDITIONS POUR FAIRE AUGMENTER LA FOLIE

- Manger des mauvais ingrédients.
- Choix lors des événements.

## CONDITIONS POUR FAIRE BAISSER LA FOLIE

- Manger des bons ingrédients.
- Choix lors des événements.

## ÉVOLUTION DE LA JAUGE

- La folie ne se restaure pas après chaque journée passée.



*J'ai cru apercevoir une silhouette près de la lumière*  
(No)



# DÉFAUSSE

GAMELLE



## DE L'APPÉTIT, VOIRE DE LA GOINFRIERIE...

Les cartes ont un effet lorsqu'elles sont mangées :

- Par la gardienne de phare (défausse) : augmente / baisse la **jauge de folie**.
- Par le phare (plats) : augmente / baisse la **jauge de satisfaction**.



Pour la gardienne :

- Un ingrédient **cuit** : **diminue** la folie.
  - Un ingrédient **cru** : **augmente** sa folie.
-



# JAUGE DE FOLIE

La jauge de folie de la gardienne n'est pas représentée visuellement afin d'éviter une **surcharge d'informations** sur l'interface. Ce choix privilégie une approche plus **subtile** : la folie se manifeste à travers des **feedbacks visuels et sonores**, influençant progressivement l'ambiance du jeu et l'expérience du joueuseuse.

## PALIER DE LA JAUGE DE FOLIE : FEEDBACKS ET CONSÉQUENCES

10 PALIERS (0 = SAIN D'ESPRIT ; 10 = ESPRIT TOURMENTÉ)

+ IMPORTANCE DE JOUER SUR L'INTENSITÉ DES DIFFÉRENTS SONS  
+ À CHAQUE PALIER PASSÉ : CORNE DE BRUME SONNE

Cuisine  
"cozy"

- 0 = Pas de spécificité.
- 1 = Glitch rapide du shader dithering.
- 2 = Cris des mouettes + Glitch shader.
- 3 = Cris des mouettes + Glitch shader + Son des vagues (doux) + Pluie (douce).
- 4 = Cris des mouettes + Glitch shader + Son des vagues (moyen) + Pluie (moyenne) + Respiration saccadée de la gardienne (par intermittence).
- 5 = Cris des mouettes + Glitch shader + Son des vagues (intense) + Respiration + Orages et pluie (visuel et sonore).

Cuisine  
"bizarre"

- 6 = Même feedbacks qu'avant + Possibilité de cuisiner des plats bizarres avec des ingrédients bizarres + Shader dithering permanent.
- 7 = Même feedbacks + Rire diabolique de la gardienne + Pipe et bouteille d'alcool sont littéralement mangés par la gardienne.
- 8 = Même feedbacks + Possibilité de boire l'huile de la lampe (consommable).
- 9 = Même feedbacks + La gardienne se coupe un doigt pour le cuisiner (sous forme de carte) - SFX cris de douleurs.
- 10 = Même feedbacks + Obligation de jouer la carte du portrait de la gardienne (sacrifice au phare). Pas de possibilité de jouer d'autres cartes.  
**Game Over (échec).**





# PARAMÈTRES ATOMIQUES

JOUER UNE CARTE

	PAS DE DEFI	FACILE	MOYEN	DIFFICILE	IMPOSSIBLE
Emplacements disponibles	Infini	8	5	3	0
Impact sur la folie quand mangée	-100%	-10%	0	+10%	+100%
Impact sur la satisfaction quand mangée	+100%	+10%	0	-10%	-100%



# PARAMÈTRES ATOMIQUES

## CONDITIONS

	PAS DE DEFI	FACILE	MOYEN	DIFFICILE	IMPOSSIBLE
Nombre de conditions	0	1-2	3-4	5-7	>10
Nombre de transformations de l'ingrédient impliqué	0	1	2	3	>3



# MATRICE DE VARIATIONS

## CONDITIONS

DEMANDES	PREMIER JOUR	JOUR DU MILIEU	DERNIER JOUR
Nombre de conditions	Facile	Moyen	Moyen
Nombre d'ingrédients impliqués dans la condition	Facile	Moyen	Difficile



# MATRICE DE VARIATIONS

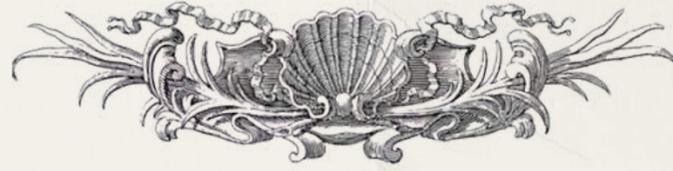
## PLATS

Pour une **meilleure compréhension**, la slide suivante présente le nom des plats et leur numéro. 

PLATS NUMÉRO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Nombre d'ingrédients	4	4	2	2	3	2	3	2	4	3	3	3	4	3
Nombre transformations	8	5	4	3	5	4	6	3	6	6	3	6	8	6
Points satisfaction	12	9	6	5	8	6	9	5	10	9	6	20	12	9

PLATS NUMÉRO	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Nombre d'ingrédients	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	2	2	3	x
Nombre transformation	4	6	3	5	3	5	3	5	4	2	7	2	2	6	y
Points satisfaction	6	9	6	8	5	8	6	8	6	4	11	4	4	9	$y-2x-20$

# AU MENU



1. Ballottine de volaille farcie et son écrasé de tubercules
2. Bibimbap végétalien
3. Bisque de homard
4. Bœuf bourguignon
5. Bouillabaisse
6. Brandade de Morue
7. Cassolette de la mer
8. Champignons farcis
9. Dahl de lentilles et légumes
10. Gratin de poisson
11. Légumes rôtis
12. Montagne de saucisse
13. Paella de la mer
14. Poisson grillé et ses petits légumes
15. Purée paysanne à la saucisse

16. Ratatouille
17. Ravioles
18. Risotto aux champignons et légumes verts
19. Risotto d'Homard
20. Risotto poulet champignons
21. Salade de crudités
22. Saucisses aux lentilles
23. Soupe de légumes
24. Sushi
25. Tajine de poisson aux légumes et légumineuses
26. Tartare de poisson
27. Tartare de viande
28. Viande grillée et ses petits légumes
29. Bouillie



# MATRICE DE VARIATIONS

POINTS DE FOLIE PAR CARTE MANGÉE

POINTS DE FOLIE	CUIT	COUPÉ	BROYÉ	ASSAISONNÉ	BASE
Crustacé	11	5	5	5	-15
Poisson	8	5	0	2	-5
Viande rouge	13	3	4	6	-13
Viande blanche	15	6	4	5	-18
Tubercules	7	4	8	3	-3
Légumes verts	9	3	7	5	-5
Champignons	6	1	-8	4	-2
Céréales	15	x	x	2	-11
Légumineuses	18	x	x	3	-15

Cette matrice de variation vise avant tout à **équilibrer** l'impact des cartes consommées.

L'objectif est que le joueuse perçoive une **cohérence** dans les effets attendus, par exemple en considérant que la viande blanche crue est moins bénéfique que des légumes crus.

De plus, elle permet d'évaluer si la **mécanique de consommation des cartes** peut être exploitée de manière **abusive** ou bien trop **restrictive**.



# MATRICE DE VARIATIONS

## CONDITIONS DE L'ENTITÉ

CONDITION	PLATS CONCERNÉS
Doit contenir une viande (rouge ou blanche) cuite	Ballottine de volaille farcie, Bœuf bourguignon, Champignons farcis, Purée paysanne à la saucisse, Viande grillée et ses petits légumes
Doit contenir au moins un poisson (cuit ou cru) Doit contenir un crustacé	Bouillabaisse, Brandade de morue, Gratin de poisson, Sushi, Tartare de poisson Bisque de homard, Cassolette de la mer, Paella de la mer, Risotto d'Homard
Doit contenir une céréale cuite Doit contenir une légumineuse	Bibimbap végétalien, Ravioles, Risotto aux champignons, Sushi, Risotto poulet champignons Dahl de lentilles, Tajine de poisson, Bibimbap végétalien, Saucisses aux lentilles, Paella de la mer
Doit contenir au moins un légume cru / champignon cru	Salade de crudités, Bibimbap végétalien, Tartare de poisson, Tartare de viande
Doit contenir au moins un légume cuit / champignon cuit	Soupe de légumes, Ratatouille, Légumes rôtis, Dahl de lentilles, Poisson grillé et ses petits légumes Ravioles, Risotto aux champignons, Champignons farcis, Légumes rôtis, Gratin de poisson
Doit contenir au moins un tubercule	Ballottine de volaille farcie, Bœuf bourguignon, Brandade de morue, Gratin de poisson, Purée paysanne à la saucisse
Doit contenir une purée	Soupe de légumes, Bisque de homard, Dahl de lentilles, Bouillie, Brandade de morue



# MATRICE DE VARIATIONS

## CONDITIONS DU PHARE

CONDITION	PLATS CONCERNÉS	NOMBRE DE PLATS
Doit contenir une viande (rouge ou blanche) cuite	Ballottine de volaille farcie et son écrasé de tubercules, Bœuf bourguignon, Champignons farcis, Montagne de saucisse, Purée paysanne à la saucisse, Ravioles, Risotto poulet champignons, Saucisses aux lentilles, Viande grillée et ses petits légumes	9
Doit contenir au moins un poisson (cuit ou cru)	Bouillabaisse, Brandade de Morue, Cassolette de la mer, Gratin de poisson, Paella de la mer, Poisson grillé et ses petits légumes, Risotto d'Homard, Sushi, Tajine de poisson aux légumes et légumineuses, Tartare de poisson	10
Doit contenir un crustacé	Bisque de homard, Bouillabaisse, Cassolette de la mer, Paella de la mer, Risotto d'Homard	5
Doit contenir une céréale cuite	Bibimbap végétalien, Ravioles, Risotto aux champignons et légumes verts, Risotto d'Homard, Risotto poulet champignons, Sushi	6
Doit contenir une légumineuse	Bibimbap végétalien, Dahl de lentilles et légumes, Paella de la mer, Saucisses aux lentilles, Tajine de poisson aux légumes et légumineuses	5
Doit contenir au moins un légume cru ou un champignon	Bibimbap végétalien, Salade de crudités, Tartare de poisson, Tartare de viande, Ravioles, Risotto aux champignons, Champignons farcis, Légumes rôtis, Gratin de poisson	8
Doit contenir au moins un légume cuit	Ballottine de volaille farcie et son écrasé de tubercules, Bisque de homard, Cassolette de la mer, Dahl de lentilles et légumes, Gratin de poisson, Légumes rôtis, Poisson grillé et ses petits légumes, Ratatouille, Ravioles, Risotto aux champignons et légumes verts, Tajine de poisson aux légumes et légumineuses, Viande grillée et ses petits légumes	12
Doit contenir au moins un tubercule	Ballottine de volaille farcie et son écrasé de tubercules, Bœuf bourguignon, Bouillabaisse, Brandade de Morue, Dahl de lentilles et légumes, Gratin de poisson, Légumes rôtis, Poisson grillé et ses petits légumes, Purée paysanne à la saucisse, Salade de crudités, Saucisses aux lentilles, Soupe de légumes, Tajine de poisson aux légumes et légumineuses, Viande grillée et ses petits légumes	14
Doit contenir une purée	Bisque de homard, Dahl de lentilles et légumes, Soupe de légumes	3



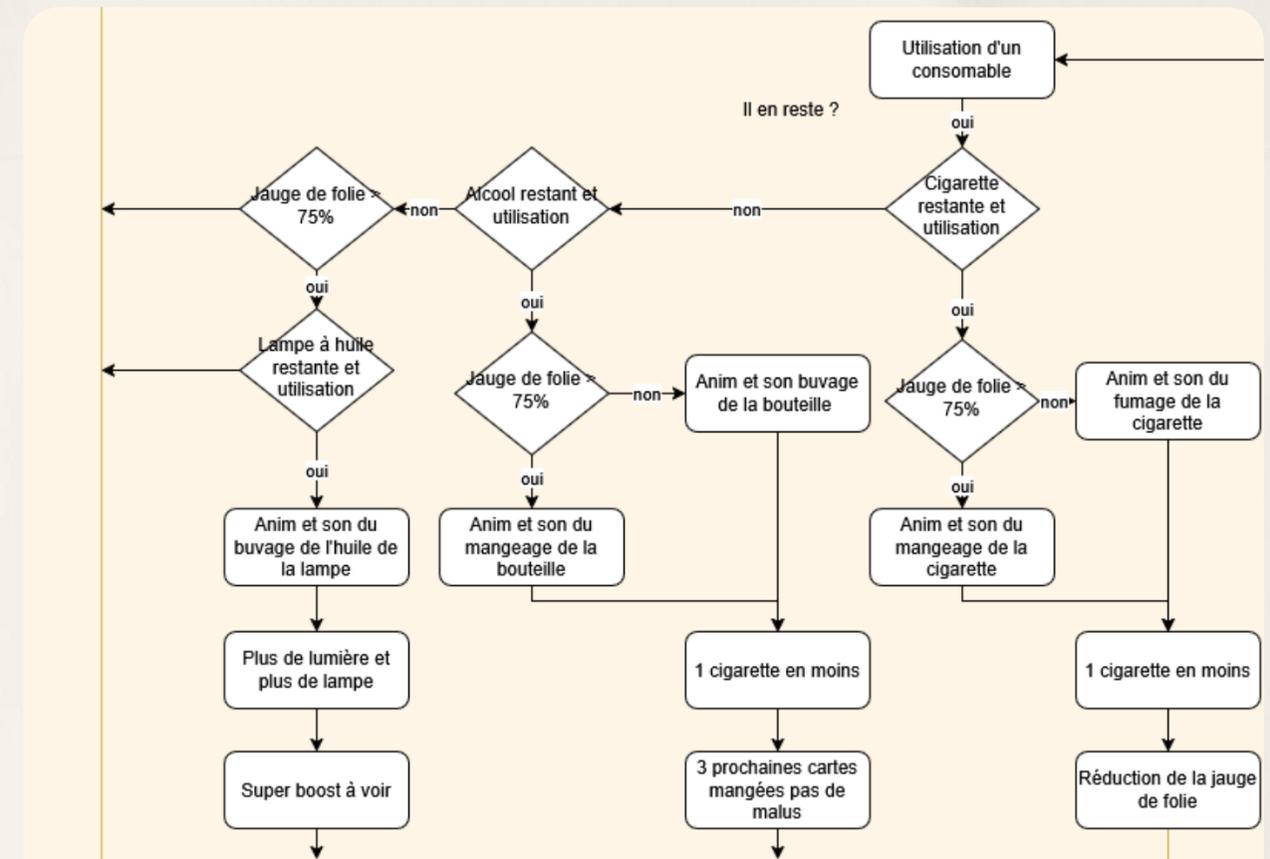
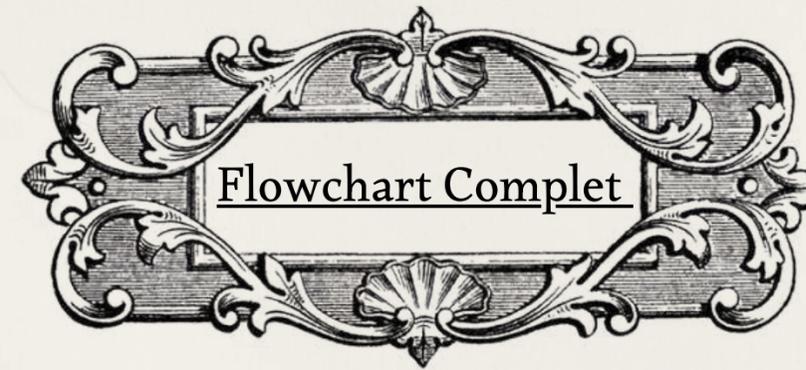
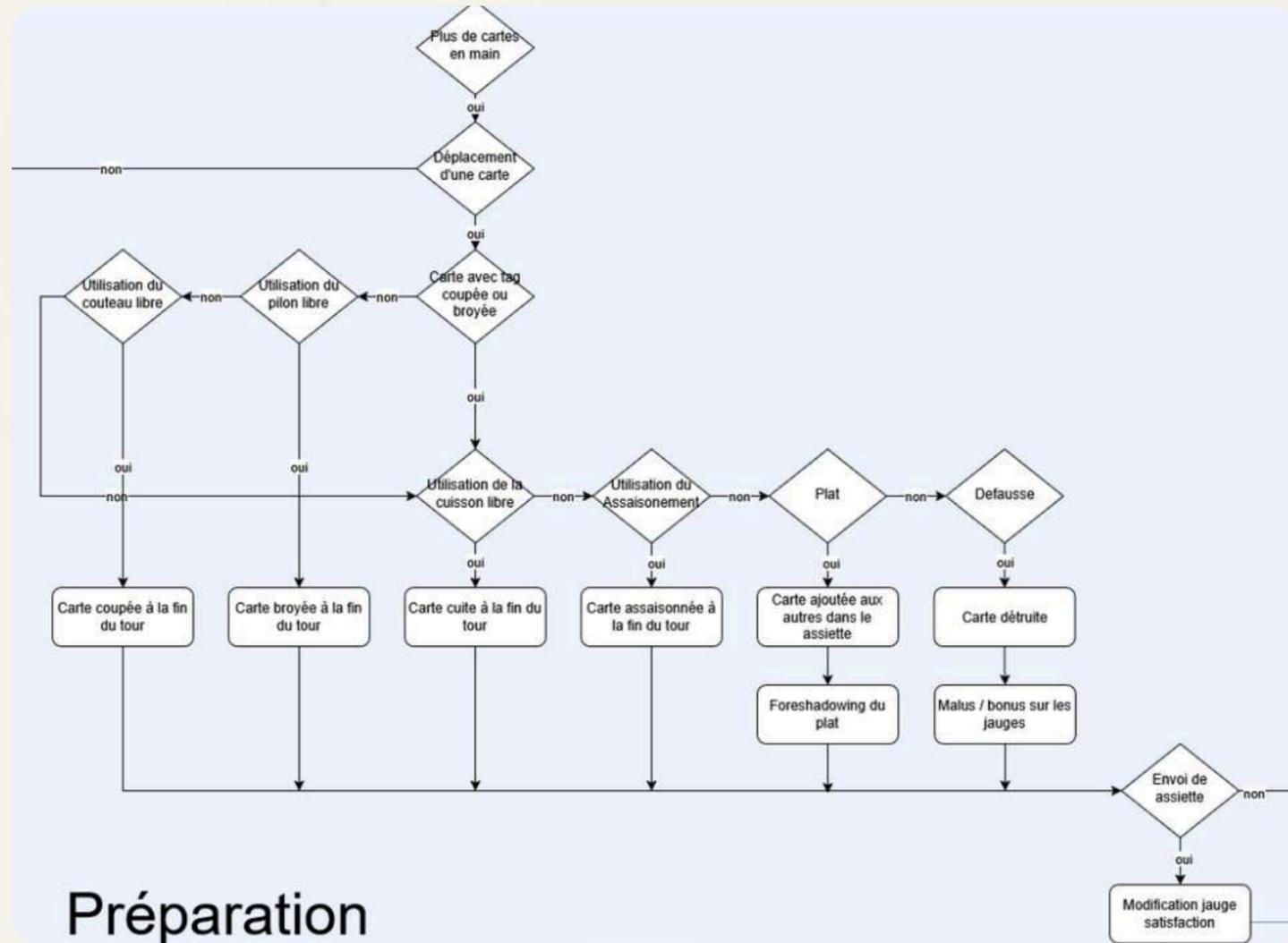
# MATRICE DE VARIATIONS

## ALTÉRATION

ALTÉRATION	CUISSON	DECOUPÉ	BROYÉ	ASSAISONNÉ
Emplacements	2	1	1	1
Nombre de carte en sortie	1	2	1	1



# FLOWCHART





# INGRÉDIENTS

## VIANDES

Chaque ingrédient possède **trois états distincts** : entier, coupé, et broyé. Des tags sont associés à ces états et sont **visibles** par les joueuses.

Ces tags permettent d'indiquer clairement l'état de chaque ingrédient, **facilitant** ainsi la **gestion** et la **préparation** des plats pendant la partie.



### VIANDE ROUGE

**Entier** : Viande rouge  
**Tags** : Entier

**Broyé** : Farce  
**Tags** : Farce



**Coupé** : Filet de viande rouge  
**Tags** : Morceaux



### VIANDE BLANCHE

**Entier** : Viande blanche  
**Tags** : Entier

**Broyé** : Farce  
**Tags** : Farce



**Coupé** : Filet de viande blanche  
**Tags** : Morceaux



### POISSON

**Entier** : Poisson  
**Tags** : Entier

**Broyé** : Bouillie de poisson  
**Tags** : Purée



**Coupé** : Filet de poisson  
**Tags** : Morceaux



### CRUSTACÉ

**Entier** : Crustacé  
**Tags** : Entier

**Broyé** : Bisque de crustacés  
**Tags** : Bisque



**Coupé** : Crustacé découpé  
**Tags** : Morceaux





# INGRÉDIENTS

## LÉGUMES ET FÉCULENTS



### TUBERCULES

Entier : Tubercules  
Tags : Entier

Broyé : Purée de légumes  
Tags : Purée



Coupé : Morceaux de tubercules  
Tags : Morceaux



### LÉGUMES VERTS

Entier : Légumes verts  
Tags : Entier

Broyé : Purée de légumes verts  
Tags : Purée



Coupé : Morceaux de légumes verts  
Tags : Morceaux



### CHAMPIGNONS

Entier : Champignon  
Tags : Entier

Broyé : Purée de champignons  
Tags : Purée



Coupé : Lamelles de champignons  
Tags : Morceaux



### ÉPICES



### CÉRÉALES



### LÉGUMINEUSES

Pas de transformations possibles !

### FÉCULENTS + ÉPICES



# PLATS

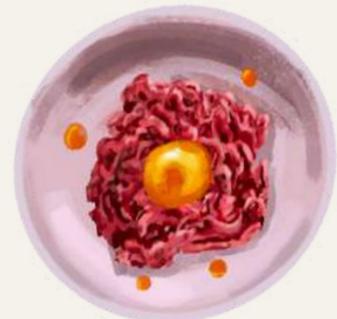
## COMPOSITION DES PLATS

- Les plats sont des combinaisons d'ingrédients **définies en amont**.
- Ils sont composés et envoyés dans les **assiettes destinées à être envoyées**, proches de la cloche.
- Chaque plat est composé d'au moins **2 ingrédients**.
- Certains plats peuvent contenir des **ingrédients non cuits**.
- La **difficulté** d'un plat peut être évaluée en fonction du **nombre d'ingrédients requis**.

Le joueuse ne **découvre** les plats qu'une fois qu'iel les a réalisés, mais **conserve** cette **connaissance** au fil des différentes parties qu'iel effectue. L'objectif est qu'iel puisse expérimenter.

---

Lorsqu'un joueuse envoie un plat qui n'a **pas été défini au préalable**, le plat envoyé au phare est alors désigné comme une "Bouillie sans nom".



BOUILLIE SANS NOM





# PLATS

## RECETTES

- **Bouillabaisse**

x1 Crustacé (Bisque, cuite)  
x1 Poisson (Filet, cuit)  
x1 Tubercules (Entier, cuite)

- **Gratin de poisson**

x1 Champignon (Lamelles de champignon, cuites)  
x1 Poisson (Filet de poisson, cuit)  
x1 Tubercules (Morceaux, cuits)

- **Bœuf bourguignon**

x1 Tubercules (Entier, cuits)  
x1 Viande rouge (Filet, cuit)

- **Ballottine de volaille farcie et son écrasé de légumes**

x1 Viande blanche (Filet de viande blanche, cuit)  
x1 Viande blanche (Farce de viande blanche, cuit)  
x1 Tubercules (Purée de légumes, cuit)  
x1 Légumes verts (Morceaux de légumes verts, cuit)

- **Risotto aux champignons et légumes verts**

x1 Céréales (cuites)  
x1 Champignons (Lamelles de champignons, cuite)  
x1 Légumes verts (Morceaux de légumes verts, cuit)

- **Tajine de poisson aux légumes et son riz**

x1 Poisson (Filet de poisson, cuit)  
x1 Légumineuses (Cuits)  
x1 Légumes verts (Morceaux, cuits)  
x1 Tubercules (Morceaux, cuits)



- **Cassiolette de la mer**

x1 Crustacé (Bisque de crustacés, cuit)  
x1 Poisson (Bouillie de poisson, cuite)  
x1 Légumes verts (Morceaux, cuits)

- **Dahl de lentilles et légumes**

x1 Légumineuses (Cuits)  
x1 Légumes verts (Morceaux, cuits)  
x1 Tubercules (purée, cuits)  
x1 Céréales (cuites)

- **Bibimbap végétalien**

x1 Céréales (Cuites)  
x1 Légumes verts (Morceaux, crue)  
x1 champignons (Lamelles de champignons, cuite)  
x1 Légumineuses (Cuits)

- **Ratatouille**

x3 Légumes verts (Morceaux, cuits)

- **Tartare de poisson**

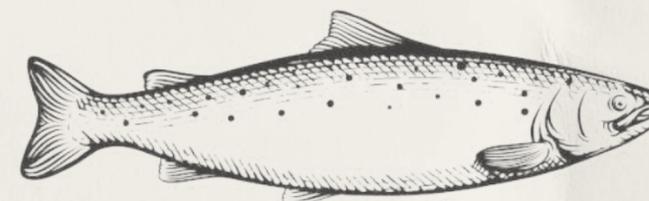
x1 Poisson (Filet de poisson, cru)  
x1 Légumes verts (Morceaux, cru)

- **Tartare de viande**

x1 Viande rouge (Filet de viande rouge, cru)  
x1 Légumes verts (Morceaux, cru)

- **Légumes rôtis**

x1 Légumes verts (Entier, cuit)  
x1 Tubercules (Entier, cuit)  
x1 Champignon (Entier, cuit)



- **Risotto poulet champignons**

x1 Champignons (Lamelles de champignons, cuites)  
x1 Viande Blanche (Filet de viande blanche, cuit)  
x1 Céréales (Cuites)

- **Risotto d'Homard**

x1 Crustacé (Crustacé, découpé, cuit)  
x1 Céréales (Cuites)

- **Bisque de homard**

x1 Crustacé (Bisque de crustacés, cuit)  
x1 Légumes verts (Morceaux, cuits)

- **Purée paysanne à la saucisse**

x1 Viande rouge (Filet de viande rouge, cuit)  
x1 Tubercules (Purée, cuits)

- **Montagne de saucisse**

x3 Viandes rouges (Filets de viande, cuits)

- **Saucisses aux lentilles**

x1 Viande rouge (Filets de viande, cuits)  
x1 Tubercules (Morceaux, cuits)  
x1 Légumineuses (Cuits)

- **Paella de la mer**

x1 Légumineuses (Morceaux, cuits)  
x1 Poisson (Filet de poisson, cuit)  
x1 Crustacé (Coupé, cuit)  
x1 Crustacé (Bisque, cuit)

- **Soupe de légumes**

x1 Légumes verts (Purée, cuite)  
x1 Tubercules (Purée, cuite)

- **Champignons farcis**

x1 Champignons (Entiers, cuits)  
x1 Viande rouge (Farce, cuite)

- **Ravioles**

x1 Viande rouge ou blanche (Farce, cuite)  
x1 Champignon (Lamelles, cuites)  
x1 Céréales (Cuites)

- **Brandade de Morue**

X1 Poisson (Bouillie de poisson, cuite)  
x1 Tubercules (Morceaux, cuits)

- **Poisson grillé et ses petits légumes**

x1 Poisson (Filet de poisson, cuit)  
x1 Tubercules (Morceaux, cuits)  
x1 Légumes verts (Morceaux, cuits)

- **Viande grillée et ses petits légumes**

x1 Viande rouge ou blanche (Filet de viande, cuit)  
x1 Tubercules (Morceaux, cuits)  
x1 Légumes verts (Morceaux, cuits)

- **Sushis**

x1 Céréales (Cuits)  
x1 Poissons (Coupés, Crus)

- **Salade de crudités**

x1 Légumes verts (Morceaux, cru)  
x1 Tubercules (Morceaux, cru)  
x1 Champignon (Lamelles, cru)



# DECK BUILDING

## COMPOSITION



## COMPOSITION DU DECK

- La main du joueuseuse se compose de **4 cartes**.
- La partie débute avec un **deck prédéfini de 5 cartes**.
- Nombre total de cartes : **30** dont **27 ingrédients** et **3 assaisonnements**.
  - Les **ingrédients** sont répartis en **3 grandes catégories** : les **viandes**, les **légumes** et les **féculents**
  - Ces catégories sont ensuite divisées en **9 sous-catégories** : Crustacé ; Poisson ; Viande rouge ; Viande blanche ; Tubercules ; Légumes verts ; Champignons ; Céréales ; Légumineuses.
  - Une fois utilisée, une carte ingrédient disparaît du deck car elle est consommable.
- Possibilité de récupérer de **nouvelles cartes ingrédients** lors de l'étape de **réapprovisionnement** (récolte).
- Les cartes ingrédients peuvent être associées à **un ou plusieurs tags** pour indiquer leurs états : entier, coupé, broyé, cuit, assaisonné.
- La transformation des cartes peut ajouter des **tags supplémentaires**, ces derniers étant **cumulables** selon la **faisabilité**.
- Les **cartes s'assemblent** uniquement dans les assiettes des plats destinés à être envoyés.

---

### Les cartes ont un effet lorsqu'elles sont mangées :

- Par la gardienne de phare (défausse) : augmente / baisse la **jauge de folie**.
- Par le phare (plats) : augmente / baisse la **jauge de satisfaction**.

### Pour la gardienne :

- Un ingrédient **cuit** : **augmente** sa folie.
- Un ingrédient **cru** : **diminue** sa folie.

## CARACTÉRISTIQUES DISPONIBLES SUR LES CARTES INGRÉDIENTS

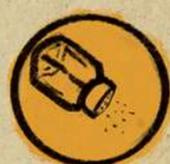
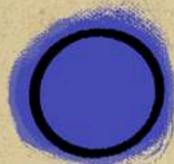
- Nom de la carte (type d'ingrédients)
- Tags



# DECK BUILDING

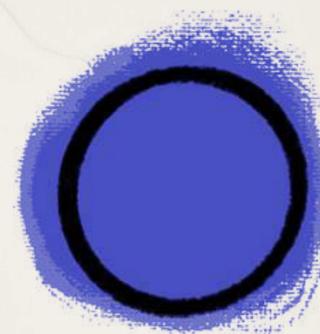
LA CUISINE DANS TOUS SES ETATS

## POISSON



### CARTE INGRÉDIENT

## PICTOGRAMMES



ENTIER



MORCEAUX



BROYÉ



CUIT



ASSAISONNÉ

- **Cercle comme base du pictogramme des états** : donne différents états compréhensibles aux ingrédients : entier ; morceaux ; broyé.
- **État de cuisson ("Cuit")** : indique la cuisson d'un ingrédient.



# DECK BUILDING

## RÉAPPROVISIONNEMENT

À la fin de chaque journée, la gardienne de phare a l'opportunité de se **réapprovisionner** en ingrédients. Une fois qu'un ingrédient est utilisé, il disparaît du deck.

Cela se traduit par un **choix** à effectuer **entre trois caisses en bois** contenant différents types d'ingrédients. Cette phase de gameplay ajoute un **zeste de deckbuilding**, permettant au joueuseuse de **renforcer son deck** en fonction de ses **besoins** et de ses **stratégies**.

Le joueuseuse choisit, un par un, **3 sets de 3 ingrédients** parmi 3 options disponibles (1 viande, 1 légume, 1 féculent), offrant ainsi **24 combinaisons possibles** (1/4 pour la viande, 1/3 pour le légume, et 1/2 pour le féculent).



### CAISSE EN BOIS 1

- + 1 carte crustacé
- + 1 carte légumineuses
- + 1 carte légumes verts



### CAISSE EN BOIS 2

- + 1 carte viande blanche
- + 1 carte céréales
- + 1 carte tubercules



### CAISSE EN BOIS 3

- + 1 carte poisson
- + 1 carte légumineuses
- + 1 carte tubercules



# JAUGE DE SATISFACTION

PHARE-CI PHARE-LÀ

## CONDITIONS POUR FAIRE AUGMENTER LA SATISFACTION

- Donner un plat **comestible**.
- Donner un plat comestible **remplissant des conditions**.

## CONDITIONS POUR FAIRE BAISSER LA SATISFACTION

- Reçoit un **plat qu'il a déjà mangé** juste avant (même si le plat valide les conditions requises).
- Reçoit un **plat non comestible** : "Bouillie sans nom".

## FEEDBACKS DU PHARE POUR EXPRIMER SON MÉCONTENTEMENT

- Lumières qui clignotent / s'éteignent.
- Craquement du bois de la table.
- Pierre qui s'effrite.
- Porte qui claque.

## BAROMÈTRE



- La satisfaction du phare commence à **50%**.
- **0%** gardienne perd un fusible et la satisfaction revient à **50%**.

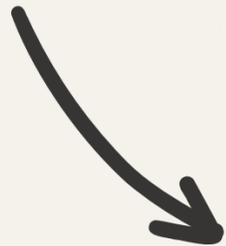


## DEMANDES DU PHARE

### JOUR 1 (ONBOARDING)

Pour la première condition, le joueuse doit suivre la recette “**Bisque de Homard**”.

- **Recette détaillée** avec les cartes ingrédients et leurs états nécessaires :
  - x1 Bisque, broyée et cuite.
  - x1 Légumes verts, coupé et cuit.
- Cartes ingrédients disponibles dans la main et le deck : x1 Crustacés, x1 Légumes verts, x2 Epices, x1 Viande rouge.
  - Contient les **ingrédients nécessaires** pour la recette + 1 carte inutile (Viande rouge) afin d’introduire la défausse.



- **Introduit** progressivement le plateau de jeu et ses mécaniques.
- **Guide** le joueuse dans la découverte des interactions possibles tout en maintenant l’immersion narrative.
- Le journal de bord sert de **référence accessible** tout au long de la partie.

### JOURS SUIVANTS

Une fois la première prise en main du plateau et des mécaniques, la **complexité des conditions augmente**.

Différentes **conditions** sont attribuées aux salles **aléatoirement** :

- Conditions parmi des **combinaisons d'ingrédients et d'états** (broyé et cuit, cru et coupé, entier et cuit, etc.).
- **Nom des recettes sans aucunes indications** sur les ingrédients.
- **Nom des recettes avec une liste partielle** des ingrédients nécessaires.



**MAXIMUM 3 CONDITIONS  
PAR MANCHE**



## CONDITIONS DE FIN

ÉCHEC

### MAUVAISE FIN : PERTE DE TOUS LES FUSIBLES

Afin d'intensifier la **pression** de la situation et de souligner la **relation de dévouement** entre la gardienne (le joueuse) et le phare, cette dernière dispose de **trois fusibles** similaires à une barre de santé. L'objectif est donc de parvenir au sommet du phare en ayant au **minimum un fusible**, ce qui nécessite de maintenir la satisfaction du phare. Dans le cas contraire, **l'électricité se coupe dans tout le phare**, mettant ainsi **fin à la partie**. Le phare s'éteint, **la lumière n'est plus**, et la gardienne **échoue à ses responsabilités** causant la mort de marins voguant sur la mer.

La difficulté réside dans le fait que les fusibles **ne se restaurent pas** entre les différents niveaux, ce qui permet d'offrir aux joueuses une **expérience courte**, mais une **bonne rejouabilité**.





## CONDITIONS DE FIN

ÉCHEC

### MAUVAISE FIN : JAUGE DE FOLIE AU MAXIMUM

Lorsque la jauge de folie de la gardienne atteint son **niveau maximal (10)**, elle se **sacrifie** au phare. Cette fin permet d'illustrer notre propos sur le **dévouement absolu** de la gardienne envers son **travail** et ses **responsabilités** mais aussi son **allégeance** à une **technologie**, une **infrastructure**, plus puissante qu'elle. Cela fait écho à **l'automatisation des phares**, qui ont remplacé les gardiens, supprimant définitivement leur présence dans les phares.

Dans le jeu, cet événement se déroule de la manière suivante :  
Toutes les cartes en main du joueuse disparaissent. Une **seule carte** apparaît arborant le **portrait de la gardienne**. C'est d'ailleurs la seule et unique fois où le joueuse voit le personnage qu'il incarne. Par la suite, iel peut **cuisiner ce portrait** ou directement **l'offrir en tant que plat** au phare.





# CONDITIONS DE FIN

SURPRISE DU CHEF !

CONDITION DE VICTOIRE : LA GARDIENNE DÉBLOQUE LE DERNIER NIVEAU DU PHARE

→ "MAUVAISE" FIN : EN HAUT DU SOMMET AVEC UN GRAIN DE FOLIE

Si la **jauge de folie** est  $>50\%$  alors la gardienne se jette à la mer.

- La gardienne se jette du haut du phare.
- Le **phare** prend le **contrôle total**.

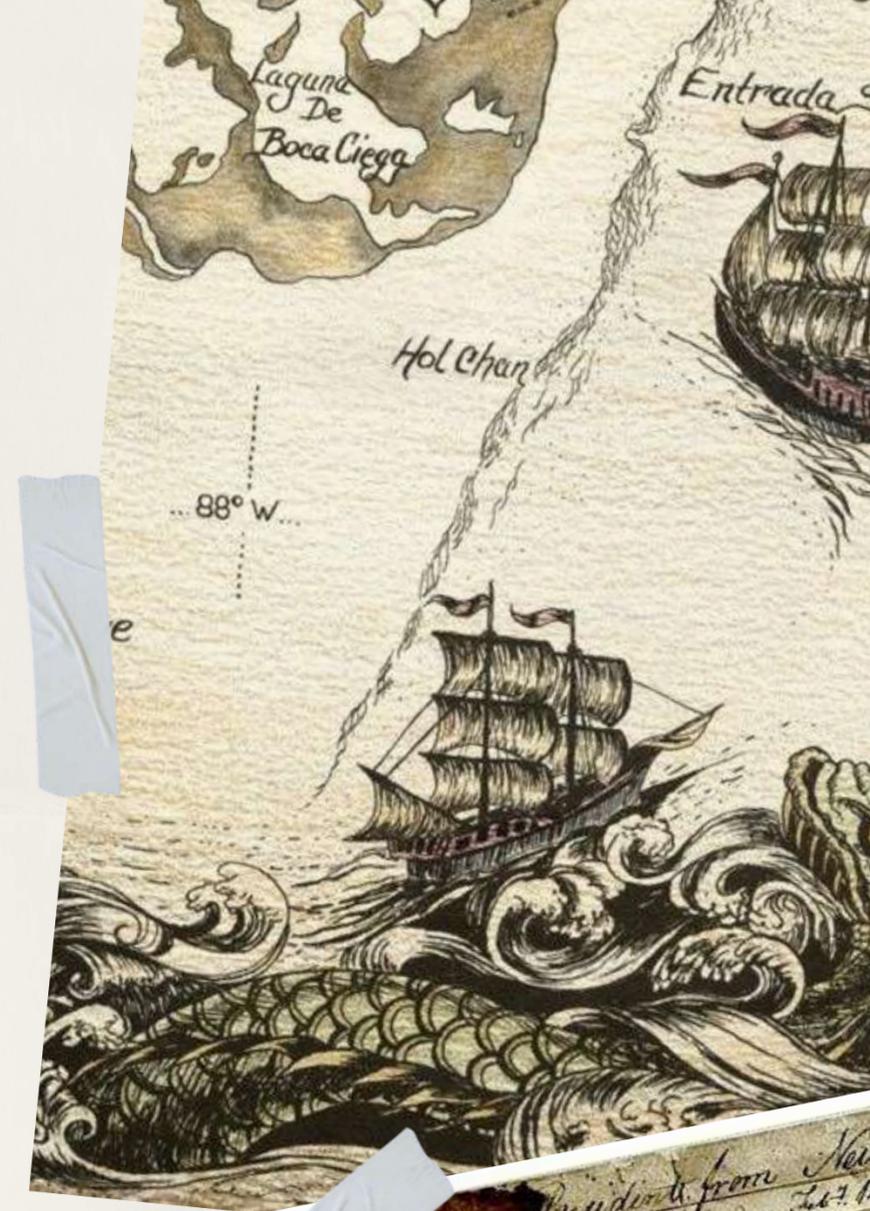
BONNE FIN : EN HAUT DU SOMMET AVEC LUCIDITÉ ←

Si la **jauge de folie** est  $<50\%$  alors la gardienne se **défait de l'emprise**.

- La gardienne reprend le **contrôle** de ses actions et de sa volonté.
- Elle échappe à l'**influence oppressante** du lieu.

Le joueuse n'a aucun moyen de connaître précisément le niveau de folie de la gardienne, ce qui intensifie l'**effet de surprise** et le **stress ressenti**.

---





# VARIATIONS DE NOS MÉCANIQUES

## INGRÉDIENTS SECRETS



PIPE

Restaure de 10% la folie.



ALCOOL

3 prochaines cartes mangées ne causeront aucun malus à la jauge de folie.



LAMPE À HUILE

Quel que soit le plat envoyé, tant que les ingrédients **requis** par les différentes conditions sont **présents**, ils sont **validés**, indépendamment de leur état.

- Si consommés avant le **seuil 7** de la folie : la pipe est **fumée** et l'alcool est **bu**.
- Si consommés après le **seuil 7** de la folie : la pipe et la bouteille d'alcool sont littéralement **mangés**.



CONSOMMABLES QUI PERMETTENT D'AMÉLIORER LA FOLIE DE LA GARDIENNE  
+ NOMBRE D'UTILISATION PAR PARTIE : 3

- Peut être consommée que si le **niveau de folie** est très haut (8).
- Une fois consommée, la **lumière** de la pièce **diminue**.



# VARIATIONS DE NOS MÉCANIQUES

## LES ÉVÉNEMENTS

- Ajout de **grigris marins** et de **nouvelles cartes**.
- Augmentation ou réduction de la **jauge de folie** de la gardienne.
- Les événements ne sont pas toujours des choix directs, mais reflètent **l'état mental** de la gardienne.
- **Retranscription** des événements dans le journal de bord. La gardienne y consigne ce qu'elle a vécu dans les étages.

## EXEMPLES D'ÉVÉNEMENTS ET DE CHOIX POSSIBLES

### Bureau

#### Choix 1 : Lire un livre.

- 50% de chance (**positif**) : gain d'une recette dans le journal de bord.
- 50% de chance (**néгатif**) : oubli d'une recette inscrite dans le journal de bord.

#### Choix 2 : Ne pas lire un livre.

- Rien ne se passe.

### Chambre

#### Choix 1 : S'assoupir dans le lit.

- 50% de chance (**positif**) : une carte rêve s'ajoute au deck du joueuse. Permet d'ajouter cette carte dans un plat (sain d'esprit) pour le rendre spécial.
- 50% de chance (**positif**) : une carte cauchemar s'ajoute au deck du joueuse. Permet d'ajouter cette carte dans un plat (fou) pour le rendre spécial.

#### Choix 2 : Continuer sa garde.

- Jauge de folie augmente d'un palier dû à la fatigue..

### Salle de bain

- Si la jauge de folie est  $<50\%$  : la gardienne récupère automatiquement des champignons au mur. Ajoute une carte ingrédient "Champignon toxique" dans le deck.
- Si la jauge de folie est  $>50\%$  : pas de possibilité de récupérer des champignons toxiques (rien ne se passe).





# VARIATIONS DE NOS MÉCANIQUES

## LE LOCAL TECHNIQUE

### JOUR 1

“Dans la soirée, je me suis rendue dans le local technique pour réparer le générateur qui commençait à faiblir, son bourdonnement inquiétant résonnant dans les murs du phare... Dans la pénombre, j’ai aperçu une lumière verte fluorescente derrière deux barils de fuel, dégageant une lueur étrange et inquiétante, presque surnaturelle...”

#### CHOIX 1 : J’AI DÉPLACÉ LES BARILS

“Une perle scintillante était coincée derrière l’un d’eux. Je l’ai récupéré et mise dans ma poche en attendant de savoir quoi en faire. Je me demande si elle appartient à l’ancien gardien.”

**Gain du grigri marin :** Perle scintillante.

**Effet :** Offre une transformation gratuite sur un ingrédient, mais en échange, un autre ingrédient est transformé aléatoirement.

→ Unique.

→ Bénéfique/Néfaste.



PIED MARIN

#### CHOIX 2 : J’AI OUVERT L’UN DES BARILS

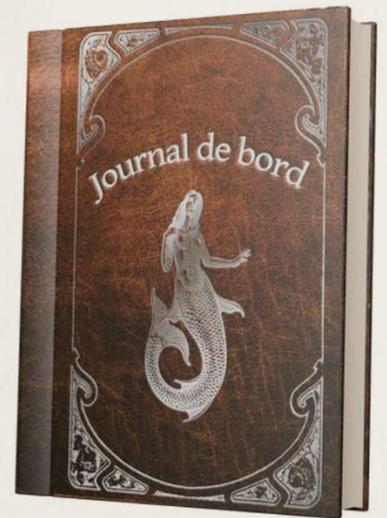
“Poussée par une curiosité insensée, j’ai décidé d’ouvrir l’un des barils. À l’instant où le couvercle s’est ouvert, une odeur nauséabonde a envahi la pièce. À l’intérieur, j’ai découvert un liquide visqueux, d’un vert étrange. La puanteur insupportable m’a soudainement retourné l’estomac, je n’ai pas pu me retenir de vomir...”

**Gain du grigri marin :** Pied Marin

**Effet :** Les ustensiles du plateau se déplacent de droite à gauche, créant un effet de "mal de mer".

→ Passif.

→ Néfaste.



PERLE SCINTILLANTE



# VARIATIONS DE NOS MÉCANIQUES

AU GRÉ DES GRIGRIS



SIRÈNE EN RÉSINE

À chaque carte défaussée, la satisfaction de l'entité augmente d'un pallier et une condition supplémentaire est ajoutée toutes les 3 cartes défaussées.

- **Passif.**
- **Bénéfique/Néfaste.**



LIOCONCHA

Si le plat envoyé ne satisfait aucune des conditions demandées par le phare, une condition est remplie aléatoirement.

- **Actif.**
- **Bénéfique.**



SABLIÈRE DES MARÉES

Permet d'annuler le dernier tour joué.

- **Passif.**
- **Bénéfique.**



DENT ABYSSALE

Augmente la taille maximale de la main de +1 pendant 3 tours.

- **Actif.**
- **Bénéfique.**



POULPE FARCEUR

Avant la fin du tour, toutes les cartes en main et sur le plateau sont mélangées aléatoirement entre elles.

- **Actif.**
- **Néfaste.**



BOUTEILLE ÉCHOUÉE

Une carte défaussée refait surface dans la main avec un tag aléatoire.

- **Actif.**
- **Néfaste/bénéfique.**

- Effets **passifs** : influencent la partie sans nécessiter d'activation directe.
- Effets **actifs** : utilisables une seule fois avant de disparaître.
- Effets **bénéfiques** ou **néfastes**.
- Effets **cumulables** : peuvent se renforcer ou interagir entre eux.
- **Obtention aléatoire** : récupérables à travers les événements.



# VARIATIONS DE NOS MÉCANIQUES

AU GRÉ DES GRIGRIS



PIED MARIN

Les ustensiles du plateau se déplacent de droite à gauche, créant un effet de "mal de mer".

- Passif.
- Néfaste.



COURTE VUE

Une partie du plateau est temporairement masquée par une brume épaisse.

- Passif.
- Néfaste.



FOURCHETTE FOUROYÉE

Des éclairs frappent la table, détruisant une carte au hasard chaque tour.

- Actif.
- Bénéfique/Néfaste.



LANTERNE MAL HUILÉE

À chaque tour, une carte est retournée face cachée.

- Passif.
- Néfaste.



CARAPACE DE TORTUE

Une carte aléatoire sur la table reste immobile et ne peut plus être déplacée pendant 2 tours.

- Actif.
- Néfaste.



PERLE SCINTILLANTE

Offre une transformation gratuite sur un ingrédient, mais en échange, un autre ingrédient est transformé aléatoirement.

- Actif.
- Bénéfique/Néfaste.



# VARIATIONS DE NOS MÉCANIQUES

CARTES DE LA FOLIE

## DES INGRÉDIENTS HORS NORME

- À partir du **pallier 6 de la folie** de la gardienne, les cartes du deck et de la main de la gardienne se **transforment** en **cartes ingrédients "bizarres"**. La **réalité de la gardienne est déformée**, ce qui explique cette transformation.
- Les **plats** réalisés avec ces ingrédients sont donc spécifiques.
- Chaque carte ingrédient devient son **équivalent altéré** :
  - Viande blanche = cadavre de mouette.
  - Viande rouge = cadavre de rat.
  - Champignon = champignon vénéneux.
  - Céréales = larves de mouche.
  - Épices = cendre.





## COMPLÉXITÉ DU PLATEAU



Plus la **satisfaction du phare est haute**, plus le plateau se complexifie, ce qui ajoute de la difficulté (autre que les cartes). Ces différents événements sont **aléatoires** selon les étages et **cumulables** entre eux.

- 
- **Niveaux de cuisson** : gestion de l'intensité des feux des poêles en fonction du nombre de tours pour maîtriser la cuisson et perfectionner les plats.
  - **Grigri "Pied marin"** : les ustensiles du plateau se déplacent de droite à gauche, créant un effet de "mal de mer".
  - **Coup de vent** : deux cartes aléatoires situées sur plateau s'envolent et deviennent inutilisables pour le reste de la manche.
  - **Fenêtre ouverte** : une mouette (ou un crabe) peut venir voler des cartes ou rendre des ustensiles inutilisables pendant X nombre de tours et semer le chaos sur le plateau.
  - **Coupure de courant** : lors d'un orage, le phare s'absente temporairement, offrant à la gardienne une opportunité unique : consommer n'importe quel ingrédient sans subir de malus. Cela améliore la santé mentale, mais la gardienne doit se dépêcher avant qu'il ne revienne.



IV)

DIRECTION ARTISTIQUE





# RÉFÉRENCES VISUELLES ET SONORES

L'ÉCUME DES JOUEUR·EUSE·S



**Daniel Mullins Games (2021)**

Ambiance oppressante en huit clos, manipulation psychologique, expérience unique.



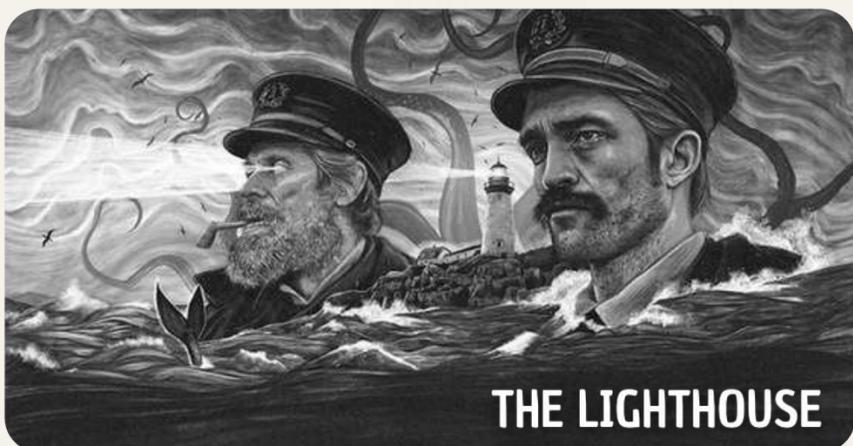
**Lukas Pope (2018)**

Esthétique minimaliste en noir et blanc utilisant le dithering. Bande sonore amplifiant le mystère et la tragédie.



**Black Salt Games (2023)**

Jeu de pêche sombre psychologique à l'ambiance oppressante. Inspiration majeure pour notre bande sonore.



**Robert Eggers (2019)**

Atmosphère sombre, délirante et sound design lié à l'environnement d'un phare oppressant.



**Flatcoon (2024)**

Roguelike deck builder inspiré de l'univers lovecraftien mêlant entités monstrueuses et design aux teintes bleu et vert.



**ZA/UM (2019)**

Style de peinture avec des coups de pinceaux grossiers et des couleurs chaudes pour le design des cartes.





# DIRECTION ARTISTIQUE

HUMER L'HUMEUR DE LA MER



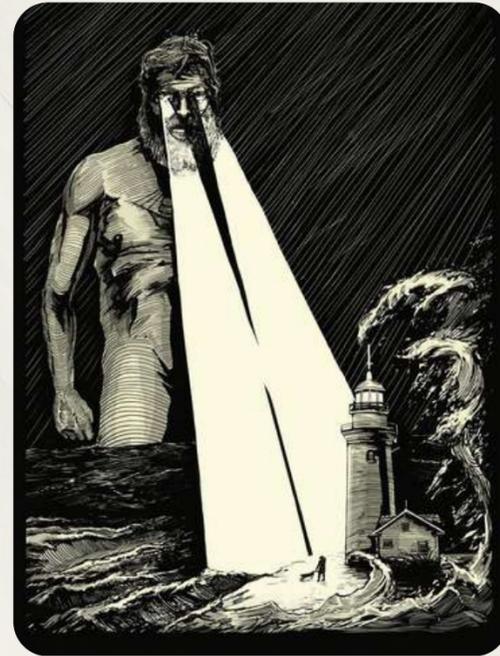
FASCINATION



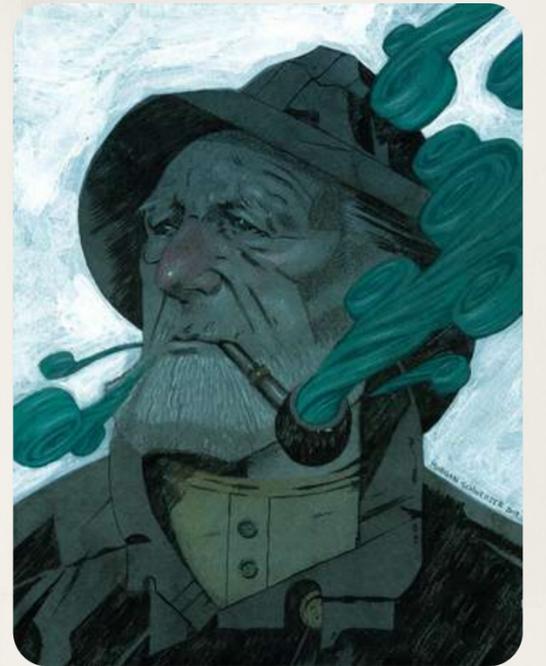
RESPONSABILITÉ



FOLIE



RASSASIÉ



SOLITUDE



# DIRECTION ARTISTIQUE

DU CÔTÉ DE LA 2D : NOS INSPIRATIONS

## VOLONTÉ FORTE D'ASSOCIER LA NOURRITURE ET LA CUISINE À UNE EXPÉRIENCE APPÉTISSANTE ET CHALEUREUSE.

Inspiration tirée de l'aquarelle expressionniste (watercolor expressionist)

Ce style artistique se caractérise par des coups de pinceau gestuels, expressifs et dynamiques où la texture de la peinture joue un rôle primordial. L'application dynamique des couleurs crée une impression de mouvement spontané, oscillant entre figuration et abstraction.

Ce choix artistique des illustrations permet plusieurs choses pour notre jeu :

- **Expression visuelle intense** : appuyer les contrastes d'émotion en exagérant les couleurs, les ombres et les textures.
- **Identité artistique unique** : donner un aspect plus artistique et personnel au projet, éloigné des jeux de cuisine habituels, souvent lisses et cartoonesques.
- **Contraste avec l'ambiance sombre** : renforce le décalage avec l'univers du jeu, notamment avec l'utilisation du shader dithering à certain moments.
- **Format jeu de cartes** : facilite la production et l'optimisation du développement, ce qui est essentiel dû au nombre de carte conséquent.
- **Portrait de la gardienne** : accentue l'aura mystérieuse du personnage, son intensité ou encore sa personnalité contrastant avec le peu d'informations dévoilées sur elle, renforçant son impact visuel et narratif.



Dave McKean

Crime and Punishment, 2020



Terence Clarke



Teddi Parker



Alex Kanevsky



Teddi Parker



# DIRECTION ARTISTIQUE

UNE VAGUE RESSEMBLANCE



Portraits Disco Elysium (2019)



Portrait test, style graphique



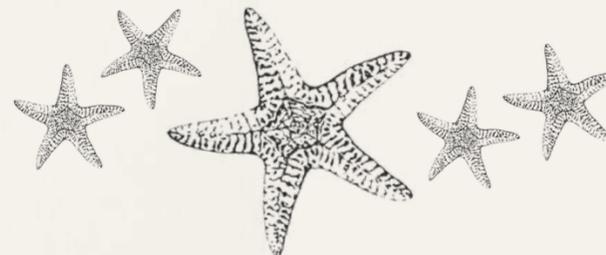
Portrait final de la gardienne de phare

## UN STYLE PRÉSENT DANS DISCO ELYSIUM, BIEN QU'IL SOIT VÉRITABLEMENT UNIQUE !

Le style artistique de Disco Elysium (2019) allie des éléments **d'expressionnisme visuel**, de dessin animé et de **surréalisme**. Les personnages sont souvent représentés avec des contours nets et des ombres marquées, ce qui accentue leur **présence** et leur **personnalité** tout en leur donnant un **aspect légèrement caricatural**. Ce style artistique s'inspire également des peintures expressionnistes, avec une approche volontairement **stylisée**.

## PORTRAIT STYLISÉ DE NOTRE PROTAGONISTE

- **Coups de pinceaux grossiers** : apportent une texture brute et expressive.
- **Couleurs vives** : renforcent l'intensité émotionnelle du personnage.
- **Traits creusés du visage** : témoignent de son expérience et de sa résilience.
- **Collier avec le pendentif d'étoile de mer** : symbole de son attachement à son rôle de gardienne de phare.





# DIRECTION ARTISTIQUE

## LE PALAIS FLOTTANT

### UNE MULTITUDE DE SAVEURS POUR LE PALAIS

- **Couleurs chaudes** : accentuation du côté chaleureux et généreux des plats.
- **Gain de productivité** : réutilisation des illustrations ingrédients pour certains plats.
- **Coups de pinceaux grossiers** : apporte une texture brute et expressive.



### LES INGRÉDIENTS

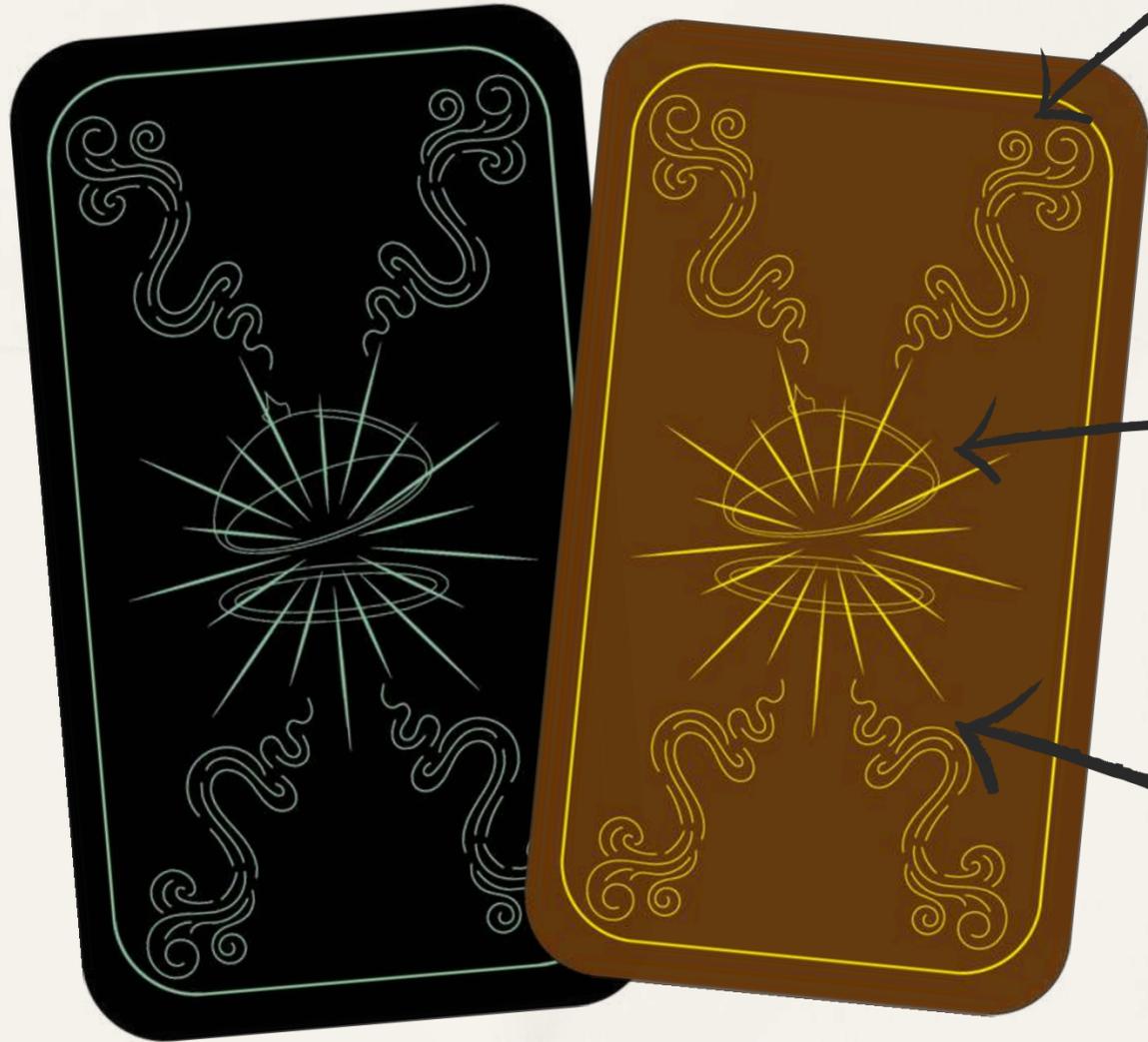


### LES PLATS



# DIRECTION ARTISTIQUE

LE DOS DES CARPES



VERSION "FOLIE" ET VERSION COZY

## VAPEUR

Rappel l'odeur  
appétissante d'un plat.

## CLOCHE DE CUISSON

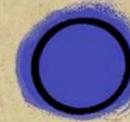
Fait de servir un plat.

## RAYONS LUMINEUX

Symbolise le phare que l'on  
sert et sa lumière.

## CARTE INGRÉDIENT POISSON

# POISSON



# PURÉE SAUCISSE

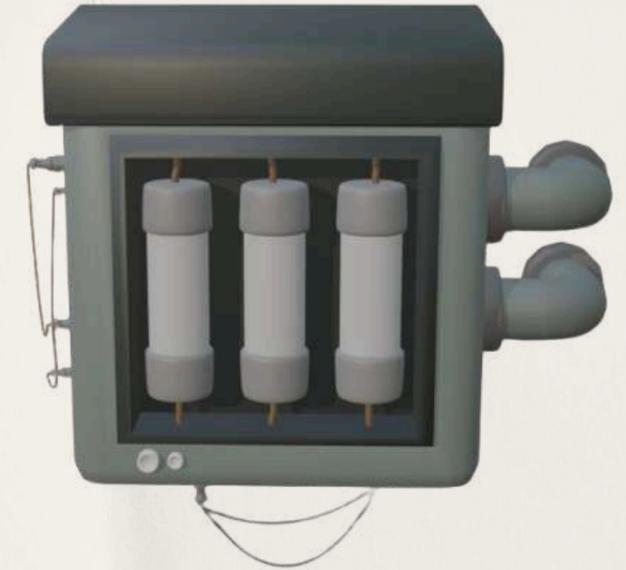


CARTE RECETTE



# DIRECTION ARTISTIQUE

DU CÔTÉ DE LA 3D



- Assets inspirés du style **low poly** : design en **harmonie** avec le shader peinture utilisé.
- Rappel du style **aquarelle expressionniste**.
- Pas de textures, uniquement des **couleurs assez sobres** pour une meilleure cohérence avec le shader peinture.
- Permet d'habiller le **décor**, le **plateau de jeu** pour une meilleure **immersion**.





# DIRECTION ARTISTIQUE

DEUX SHADERS : DEUX AMBIANCES

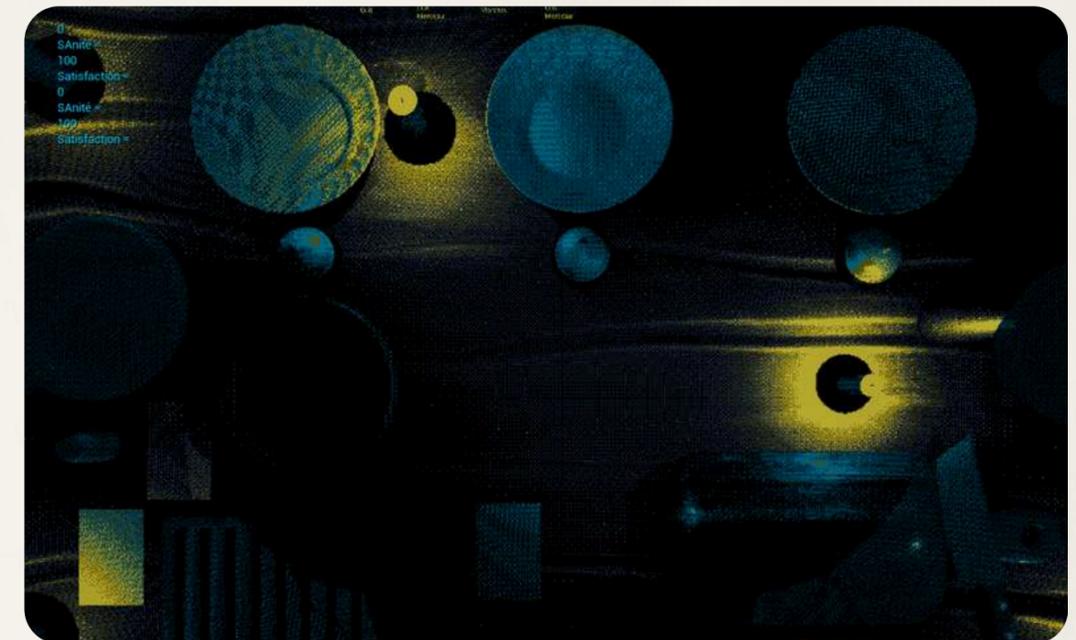
## SHADER STYLE PEINTURE

Le shader peinture s'accorde parfaitement avec le design que l'on a voulu donner aux illustrations des plats. Il met en valeur le côté **réconfortant** et **chaleureux** de la cuisine, tout en apportant une **touche unique** au style visuel du jeu.



## SHADER STYLE DITHERING

Le shader dithering intervient couplé avec une lumière et une colorimétrie plus **sombre**. Il permet donc de créer un réel **contraste** avec l'esthétique visuelle générale du jeu. Il met aussi en **exergue** les émotions de la gardienne de phare que l'on incarne.

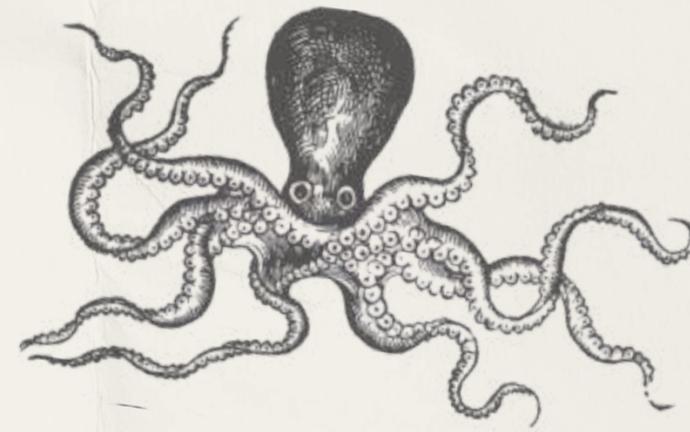


**Dithering** : technique graphique utilisée pour simuler des couleurs ou des dégradés en utilisant un motif de pixels contrastés, souvent dans des espaces colorimétriques à faible résolution.



# DIRECTION ARTISTIQUE

## UN AIR MARIN



### MUSIQUES D'AMBIANCE

- **Instruments principaux** : utilisation majeure d'instruments à cordes (violon, orgue, cuivres, cloches) et du piano pour créer la mélodie principale.
- **Ambiance organique** : utilisation de bruits ambiants tels que les cris des mouettes, le carillon, les orages, les vagues et des sons de cuisine (bouillonnement de l'eau, découpage de légumes, ouverture d'un bocal).
- **Influences maritimes** : choix des instruments et du rythme inspirés par l'univers marin.
- **Ton musical** : musique pesante et sombre avec des mélodies et sonorités nostalgiques qui renforcent l'atmosphère émotionnelle du jeu.

### EFFETS SONORES (SFX)

- **Jauge de folie (folie)** : les effets sonores sont cruciaux pour l'ambiance générale du jeu et pour aider le joueur à comprendre l'état de santé mentale du personnage, sans l'utilisation d'une jauge visuelle dans l'interface.
- **Mécontentement du phare** : des effets sonores spécifiques (bruits d'électricité, grésillements, tremblements des murs du phare, craquement du bois de la tables) sont utilisés pour signaler et exprimer le mécontentement du phare, alertant ainsi le joueur sur des actions ou des choix qui vont à l'encontre de ses attentes, créant ainsi une tension palpable.
- **5ème sens** : les feedbacks visuels et sonores associés à la cuisine, bien que l'odorat et le goût soient inaccessibles au joueur, sont utilisés pour stimuler la vue et l'ouïe. Ces sons permettent de faire ressentir l'expérience sensorielle au joueur.



Lukas Pope (2018)



David Mason (2023)



Alex Somers (2019)

v)

PRODUCTION





# ORGANISATION PRODUCTION

COHÉSION EN VUE !

Outre les **mêlées quotidiennes**, notre **communication** et notre **collaboration** durant la production reposent en grande partie sur les divers outils que nous utilisons.

En-dehors du cadre scolaire, Discord nous permet de **discuter instantanément**, Miro facilite le **partage d'informations** liées au Game Design et Dropbox est essentiel pour le **partage d'assets 2D/3D**.

Ces outils sont **indispensables** pour accomplir nos tâches de manière **efficace** et, surtout, avec une bonne **compréhension** entre nous. D'où l'importance, de garder un Jira à jour !

Le **journal de bord**, reflète notre **cohésion** en tant que groupe et témoigne de notre **processus créatif** tout au long de ce projet. Il illustre notamment notre capacité à faire face aux **difficultés** et à adapter nos méthodes pour maintenir l'efficacité et **garder le moral** au beau fixe.

## GESTION DE PROJET

Jira, Miro, Dropbox, Discord, Google Drive



## MOTEUR DE JEU

Unreal Engine 5, GitHub



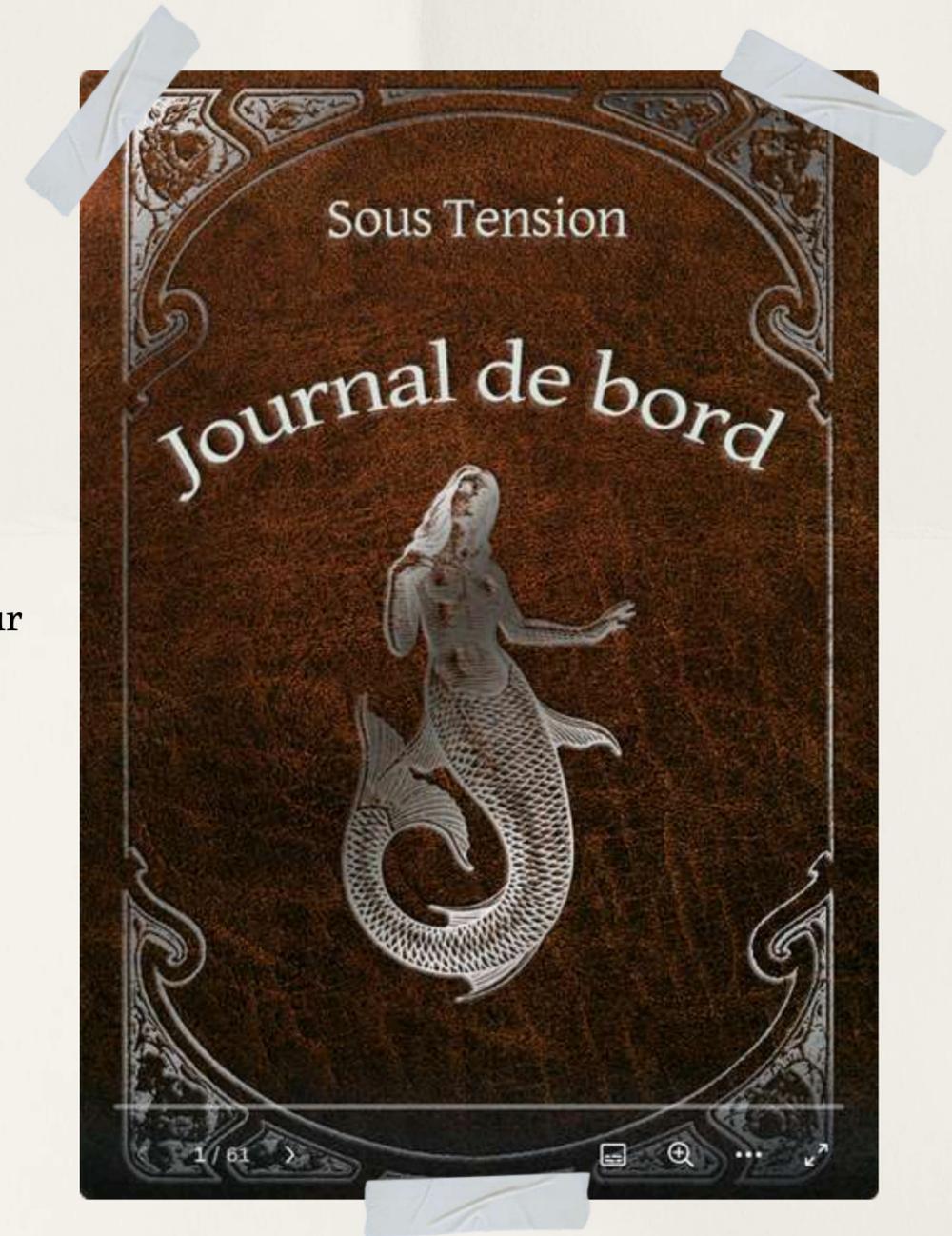
## DESIGN GRAPHIQUE 2D/3D

Blender, Illustrator, Procreate, Photoshop



## SOUND DESIGN

FL Studio, Ableton



NOTRE JOURNAL DE BORD



# NOTE TECHNIQUE

## OPTIQUE TECHNIQUE

# 1 PROGRAMMATION

L'équipe possède déjà une **expérience** sur UE5, notamment grâce à des projets précédents comme "**Sous Pression**". Cette **maîtrise** du moteur permet **d'optimiser le processus de production**, en adoptant des méthodes de travail efficaces et en **anticipant les défis techniques** liés au développement.

L'utilisation d'UE5 s'inscrit également dans une **volonté de monter en compétences**. Ce projet est une **opportunité** pour l'équipe de se **perfectionner** sur des aspects avancés du moteur, comme l'optimisation des **shaders**, la gestion de l'**éclairage dynamique** ou l'**interaction physique** des objets en 3D.

# 2 TECH ART

Notre choix de développer un **jeu de cartes en 3D** repose sur plusieurs ambitions à la fois **esthétiques, interactives et immersives**, qui enrichissent l'expérience du joueur au-delà des jeux de cartes traditionnels en 2D.

- La 3D permet d'introduire des **animations** et des **effets visuels** qui rendent les interactions plus agréables.
- Les **shaders stylisés** offrent une **identité visuelle forte**, en jouant sur les textures, les couleurs et les effets de matière.
- L'**éclairage dynamique** permet d'accentuer les contrastes, les zones d'ombre et la mise en scène notamment en jouant sur la lumière pour symboliser les **humeurs du phare** ou les **effets des plats cuisinés**.



# 3 SOUND DESIGN

Le sound design renforce l'immersion en **compensant l'absence de goût** et en enrichissant l'**expérience sensorielle** du joueur.

Les **effets sonores** donnent du poids aux interactions, qu'il s'agisse de la manipulation des cartes, de la transformation des ingrédients ou des réactions du phare et de la gardienne. Ces **feedbacks** sont essentiels pour guider le joueuse dans l'évolution des jauges.

Unreal permet ainsi une **modulation dynamique** des sons, évitant la répétition et adaptant l'audio au contexte.



VI)

POST MORTEM



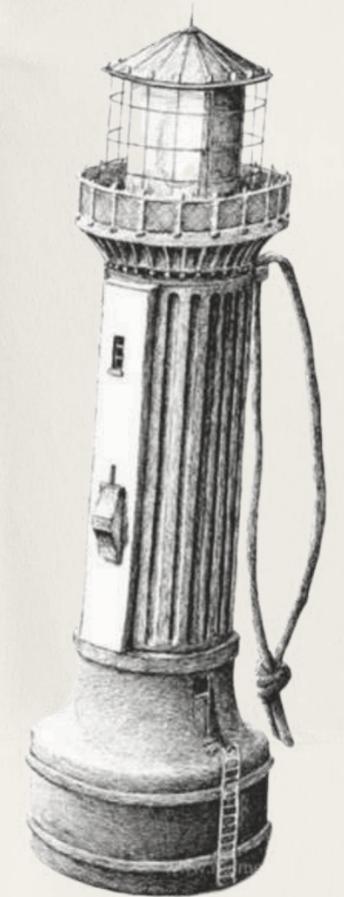


# EXPERIENCE UTILISATEUR

## DÉGUSTATION À L'AVEUGLE

### OBJECTIFS DU PLAYTEST

- Vérifier l'équilibrage des cartes et la **difficulté** du jeu.
- Compréhension :
  - **Plateau de jeu** : le joueur comprend-il quels éléments sont interactifs ?
  - **Contexte du jeu** : qui nous sommes ? Où sommes-nous ? Que devons-nous accomplir ?
  - **Jauge de satisfaction** du phare et de ses **conséquences**.
  - **Mécaniques** : transformation d'une carte, de son état.



### RETOURS DU PLAYTEST

- **Confusion** sur les objectifs, les enjeux et les mécaniques.
  - Incompréhension vis-à-vis de l'assaisonnement des ingrédients.
- **Équilibrage mauvais**, difficulté trop haute : 2 personnes sur 6 ont réussi à cuisiner une recette.
- Pas mal de bugs.
- **Bon retour** sur l'expérience de jeu notamment pour l'**esthétisme** et l'**ambiance**.



# PERSPECTIVES D'AMÉLIORATION

DU PAIN SUR LA PLANCHE

## GAME DESIGN / PROGRAMMATION

- **Collection des plats** consultable à tout moment dans le journal de bord.
- **Transformation des cartes** basiques par les cartes “folie” (cartes ingrédients bizarres) lorsque la jauge de folie du personnage est haute pour faire des plats loufoques au phare.
- Possibilité de cuisiner des **plats parfaits** (cartes shiny).
- **Communication marquée** du phare avec le personnage grâce aux feedbacks sonores et visuels.
- **Progression plus marquée** et compréhensible (gestion de la difficulté).

## DESIGN GRAPHIQUE

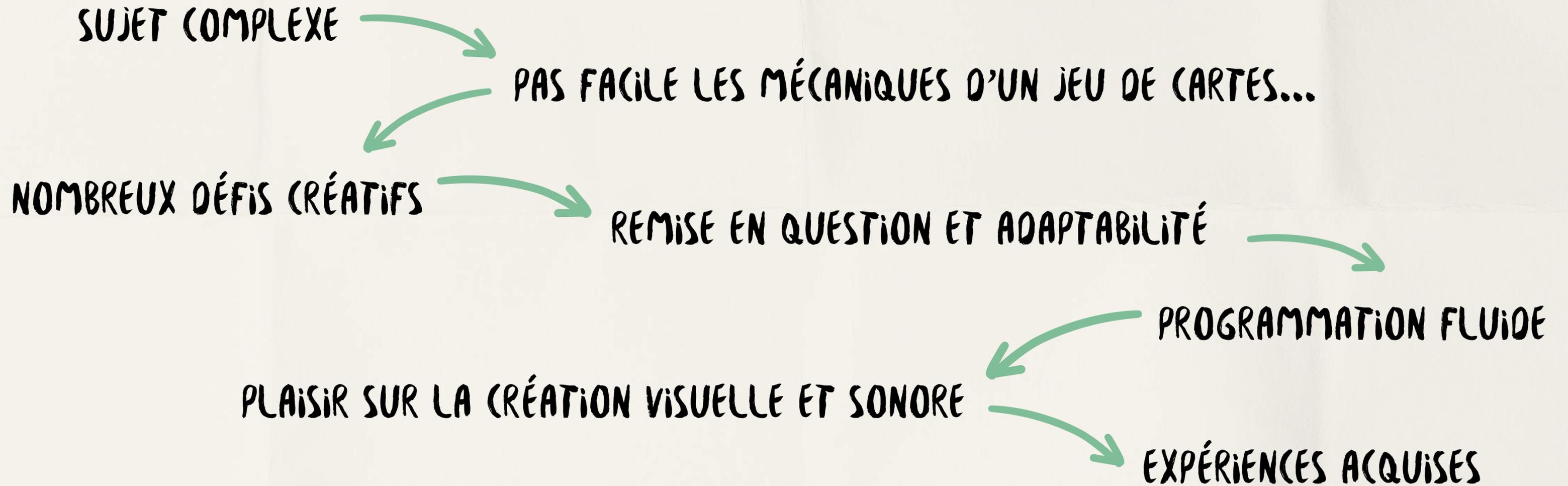
- Illustrations des **cartes rares, shiny**.
- Interface plus **affinée**.





# RETOURS D'EXPÉRIENCE

OMBRES ET LUMIÈRES



FIERTÉ DE PROPOSER UNE AMBIANCE QUI NOUS RESSEMBLE !



# RETOURS D'EXPÉRIENCE

## INDIVIDUELS

### LOÉNiE

Projet très compliqué de par le sujet et le genre du jeu. Le Game Design et la création du GDD m'a demandé beaucoup d'énergie jusqu'à la fin. Malgré tout, ce projet reste avant tout une expérience enrichissante qui m'a permis, ainsi qu'à mon équipe, de faire face à des défis créatifs et de trouver des solutions ensemble. Avant tout, je suis très heureuse d'avoir pu créer à nouveau aux côtés de l'équipe de Forgor.

---

### ORNELLA

Un thèmeeee vraimmmeennt..  
J'ai ressenti un mélange d'émotions tout au long de ce projet. Bien que je me sois concentrée seulement sur de la conception 2D, la pression était présente, et cela m'a permis de développer davantage ma pratique artistique. Je suis reconnaissante que nous ayons pu nous entraider et sortir un prototype qui nous correspond au minimum.  
Et au fond, nous en ressortons tous grandis (je crois).

---

### JULIEN

Poser les mécaniques d'un jeu de cartes se voulant équilibré et un tant soit peu amusant est très compliqué en une semaine ! Heureux d'avoir pu travailler une fois de plus avec Forgor, équipe où nous partageons les mêmes obsessions. J'ai pris beaucoup de plaisir à travailler sur le post-processing, les shaders et les plans caméras du jeu. J'ai appris plein de nouvelles choses sur Unreal c'est cool super cool, comme ça. 👍

---

### GASPAR

Projet aussi passionnant qu'épuisant mentalement. La partie game design a été complexe à structurer sur le plan des idées, mais l'expérience acquise lors du projet tutoré précédent a permis d'être plus efficace dans l'utilisation des outils liés au game design (tableaux, flowcharts, etc.). J'ai pris énormément de plaisir à voir le projet prendre vie à travers un visuel, un sound design et des documents super soignés. Un grand merci à mes formidables collègues qui sont vraiment superbes et beaux !

---



# REMERCIEMENTS

## LES INTERVENANTS PROFESSIONNELS

Pour leurs conseils et leurs retours qui nous ont permis de repenser et d'itérer nos idées durant ce projet. Un grand merci également, à l'ensemble des intervenants venus au cours de l'année, qui nous ont donné les clés et les outils nécessaires à l'aboutissement de notre travail. Merci pour leur temps précieux, leur enthousiasme et leur bienveillance.

## L'ÉQUIPE PÉDAGOGIQUE

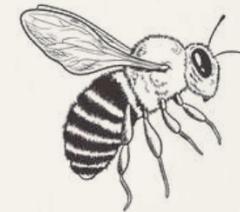
Olivia, Pierre, Emmanuelle, Clémence, Laurent, Patrice, Thierry.

Pour leur soutien inconditionnel et leurs précieux retours. Leur présence constante et leur disponibilité ont été des moteurs essentiels dans notre progression. Ils ont su nous orienter tout en nous donnant la liberté de prendre des initiatives et de nous exprimer pleinement.

## NOS CAMARADES - LPRODIGIEUSE

Pour l'année passée à leurs côtés dans la bienveillance et surtout la bonne humeur. Bravo à eux, bravo à nous, pour le travail accompli durant cette année.

## MENTION SPÉCIALE À CLAIRE ET FLORIAN



Merci d'avoir eu confiance en nous.

Merci d'avoir pris le temps même quand vous n'en aviez pas.

Merci pour les nombreux mots d'encouragements.

Pardon pour les jeux de mots foireux.

Et pardon d'avoir été grincheux-ses.





MERCI!

from

FORGER  
STUDIO!

