



Université  
de Limoges

Faculté des Sciences  
& Techniques



MASTER 2 ISICG

UE : DÉVELOPPEMENT D'EXTENSIONS LOGICIELLES POUR  
LA SYNTHÈSE D'IMAGES

## Feuille de Game Design

Manita MAO

manita.mao@etu.unilim.fr

N° étudiant : 20243945

**Encadrant des TPs de Unity :**

Nicolas LENOIR

nicolas.lenoir@unilim.fr

14 novembre 2025 - Semestre d'automne

# Table des matières

<b>1</b>	<b>Type de jeu</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Gameplay</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Systèmes principaux</b>	<b>2</b>
3.1	Système de dialogues (Ink + UI) . . . . .	2
3.2	Système de motivation . . . . .	3
3.3	QTE de concentration . . . . .	3
3.4	Panneau <i>Game Over</i> . . . . .	3
3.5	Cutscene de victoire . . . . .	3
3.6	Panneau Menu . . . . .	3
<b>4</b>	<b>Niveaux</b>	<b>3</b>
<b>5</b>	<b>Pour le projet Unity</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>Calendrier</b>	<b>4</b>

# 1 Type de jeu

- **Titre** : Click to Focus
- **Genre** : Jeu narratif interactif
- **Pitch** : Un jeu narratif se déroulant dans une salle de classe dans lequel le joueur tente de conserver sa motivation tandis que différents professeurs enseignent des concepts absurdes. Les dialogues ramènent le joueur à faire des choix rapides influençant la motivation. Des QTE permettent de regagner de la concentration et recharger la barre de motivation.
- **Perspective** : Vue à la première personne.

# 2 Gameplay

- **Dialogues Ink** : Système de dialogue utilisant Ink, avec plusieurs layouts UI déclenchés par des tags.
- **Barre de motivation** : Variable qui diminue en temps réel. Sa valeur peut être modifiée par les événements du jeu (qualité du cours, choix du joueur, réussite ou échec des QTE). Si la barre atteint 0, le joueur obtient un *Game Over*.
- **QTE de concentration** : Le joueur doit appuyer rapidement sur une série de boutons dans un temps limité pour regagner de la motivation. Une réussite augmente la barre, un échec la diminue.
- **Cutscenes** : Présentes au début et à la fin de chaque niveau.
- **Vignette de vision** : Un effet visuel basé sur un *Global Volume*, qui assombrit et resserre la vision à mesure que la motivation diminue.
- **Panel de menu** : Accessible via la touche *Échap*. Met le jeu en pause et affiche un menu permettant de *Continuer* ou *Quitter*.
- **Panel Game Over** : S'affiche lorsque la motivation atteint 0. Le joueur peut cliquer sur *Réessayer* (relance le niveau courant) ou *Quitter* (retour au menu principal).
- **Shader Toon Outline** : Donne un effet dessin animé, pour un rendu plus stylisé et agréable (développé avec l'aide de ChatGPT).
- **Shader de lumière colorée** : Matériau appliqué à un pavé placé devant le tableau pour simuler la lumière du projecteur.

# 3 Systèmes principaux

## 3.1 Système de dialogues (Ink + UI)

Le système utilise Ink pour gérer la narration. Le tutoriel « How to make a Dialogue System with Choices in Unity2D | Unity + Ink tutorial » de *Shaped by Rain Studios* <https://youtu.be/vY0Sk93YUhA?si=5sNef3Eg9T9VPoNK> a servi de base pour l'implémentation.

Le *Dialogue Manager* gère :

- l'affichage du texte ;
- les différents layouts ;
- l'activation des QTE au moment souhaité ;
- le traitement des valeurs de motivation selon les tags ;

— le timer des choix.

Tags utilisés : `speaker`, `portrait`, `layout`, `timer`, `response`, `QTEConcentration`.

### 3.2 Système de motivation

Les tags Ink déterminent l'ajout ou le retrait de motivation. Lorsque la motivation diminue, un effet visuel (*Global Volume*) applique une vignette noire progressive sur l'écran pour représenter la perte de concentration du joueur.

### 3.3 QTE de concentration

À partir des tags Ink, le jeu initialise :

- un temps limite ;
- un nombre précis de boutons à cliquer.

Si le joueur clique tous les boutons dans le temps imparti : gain de motivation. Sinon : perte de motivation.

### 3.4 Panneau *Game Over*

Le panneau apparaît uniquement lorsque la motivation tombe à 0. Le joueur peut :

- **Réessayer** : relance du niveau actuel ;
- **Quitter** : retour au menu.

### 3.5 Cutscene de victoire

Une cutscene finale est jouée lorsque le joueur termine tous les niveaux.

### 3.6 Panneau Menu

Affiché via la touche Échap. Options disponibles : *Continuer* ou *Quitter*.

## 4 Niveaux

Le jeu est modulaire : plusieurs niveaux peuvent être ajoutés dans la liste *levels* du *Game Controller*. Chaque niveau comporte :

- une cutscene d'introduction ;
- un dialogue Ink (avec plusieurs QTE) ;
- une cutscene de fin.

### Liste actuelle des niveaux

- **Niveau 1 – Mr. Champignon** : QTE simples. Les choix du joueur influencent fortement la motivation.
- **Niveau 2 – Mr. Requiring** : QTE plus difficiles. Les choix de dialogue ne diminuent pas la motivation.

## 5 Pour le projet Unity

Les attendus pour le projet Unity :

- Un jeu 3D.
- Au moins 2 niveaux.
- Un menu pour aller dans le jeu et quitter le jeu.
- Système de pause.
- Un écran de *Game Over* et de succès.
- Deux *shaders*.
- De la musique pour les niveaux et les menus (optionnel).

## 6 Calendrier

- Date rendu feuille Game Design : Le vendredi 10 octobre 2025.
- Date rendu projet final et feuille de Game Design mise à jour : Le vendredi 14 novembre 2025.