

Sleepless



ICAN Design années 2025 - 2026
Melinda Gandji et Cindy Olivier

SOMMAIRE

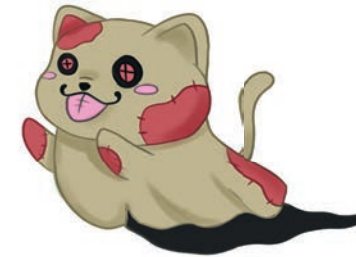
NOTRE EQUIPE :	4	ANALYSE SELON ROGER CAILLOIS :	33
FICHE D'IDENTITE :	5	INTENTION GENERAL ET MOODBOARD	35
SCENARIO :	6	INTENTION GENERAL ET MOODBOARD	36
INTENTIONS GENERAL :	7	CONTEXTE ET DECOR	37
INTENTION GD :	9	COULEURS :	37
LES MECANIQUEs :	10	PERSONNAGE :	38
SYSTEME :	11	REFERENCE :	38
REFERENCE GAME-DESIGN :	12	PERSONNAGE :	39
BRID :	12	PERSONNAGE :	40
LES 3C : CHARACTER	13	MONSTRES :	41
CHARACTER :	13	ASSET GRAPHIQUE : PROJECTILE	42
LES 3C : CAMERA	14	INTENTION:	42
LES 3C : CONTROLLER	15	ASSET GRAPHIQUE : BULLES	43
PROCESSUS DE CREATION : GAME DESIGN :	16	INTENTION :	43
LES 3 PILIERS TEMPORELLE :	17	ASSET GRAPHIQUE : UI ET MENU	44
LES MONSTRES :	18	INTENSIONS SD ET REFERENCE :	47
GAME FEEL :	19	TABLEAU DES SONS:	48
GAME SYSTEME : SCHEMA SYSTEME JEU	20	TABLEAU DES SONS:	49
GAME SYSTEME : SCHEMA SYSTEME DU TOY	21	BULLE TEMPORELLE	51
GAME SYSTEME : GAMELOOP JEU	22	BULLE TEMPORELLE	52
GAME SYSTEME : GAMELOOP TOY	23	LE TIMER	53
GAME SYSTEME : METABOUCLE JEU	24	LES WAVES	54
GAME SYSTEME : METABOUCLE TOY	25	LA CAMERA	55
GAME SYSTEME : TABLEAU DES SIGNES ET		AXE D'AMELIORATION :	57
FEEDBACKS	26		
GAME SYSTEME : TABLEAU DES SIGNES ET			
FEEDBACKS	27		
GAME SYSTEME : BOUCLES OCR	28		
RGD CHAT :	29		
RGD BULLE :	30		
RGD JOUEUR :	31		
DIAGRAMES DE VENTRICES :	32		

NOTRE EQUIPE :



Melinda Gandji

*Programation
Sound Design
Documentation*



Cindy Olivier

*Game Design
Game Art
Documentation*

FICHE D'IDENTITE :

Titre du jeu :

Notre jeu s'appelle Sleepless en rapport avec la sorciere qui ne dort pas mais combat des monstres durant la nuit.

Plateformes :

Développé exclusivement pour PC afin de garantir une précision absolue et une fluidité totale lors de l'exécution des commandes

Mode de jeu :

Expérience solo articulée autour de la manipulation temporelle, de l'esquive et du shoot pour vaincre les adversaires.

Genre :

Survivor like

Public visé :

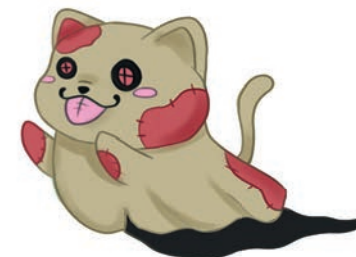
Joueurs experimentes du genre survivor like, particulierement attires par les mecaniques de controle temporel.

Pitch:

Le joueur lutte pour sa survie dans une arene en vue plongeante ou le temps est l'unique jauge de vie. La partie commence avec exactement une minute trente au compteur. Tuer des ennemis rapporte de précieuses secondes, tandis que subir des dégâts rapproche le joueur de la fin. Pour éviter que le chronomètre ne tombe a zéro, il est impératif de maitriser une compétence de ralentissement temporel, mais attention cette compétence a un prix. Réussirez vous a survivre a cette terrible nuit ?

Univers :

Le joueur est plongé au cœur d'un rêve d'un enfant, explorant un monde fantaisie aux couleurs saturées mais avec une ambiance sombre . Cette esthétique chatoyante et naïve entre en collision directe avec le design des adversaires, des peluches difformes et horribles, créant une ambiance qui bascule irrémédiablement vers le cauchemar. Pour accentuer cette angoisse constante, la présence d'un réveil implacable plane sur ce monde onirique, toujours prêt à retentir pour arracher brutalement le joueur à son sommeil.



Game Concept :

Dans une arène en vue plongeante, le joueur incarne une sorcière dont le temps est la seule jauge de vie. La partie démarre avec 1 minute 30 au compteur : tuer des ennemis rapporte des secondes, encaisser des coups en fait perdre. Quand le chronomètre atteint zéro, c'est la fin. Pour survivre aux vagues de cauchemars de plus en plus intenses, la sorcière dispose d'un pouvoir de ralentissement temporel mais son utilisation puise directement dans ce même compteur. Chaque seconde dépensée est un pari : ralentir le temps pour mieux viser, ou conserver ses secondes pour tenir plus longtemps.

SCENARIO :

Le joueur incarne la sorcière des rêves, un personnage dont le rôle est similaire à celui du marchand de sable puisqu'elle s'infiltré dans le sommeil des enfants afin d'éliminer leurs cauchemars. La sorcière dispose de très peu de temps pour agir car le réveil de l'enfant est sur le point de sonner, et le chronomètre de l'interface représente ce temps restant avant l'éveil. Si le compteur atteint zéro, l'enfant se réveille, ce qui met immédiatement fin à la partie. Pour prolonger le sommeil de l'enfant et mener à bien sa mission, la sorcière doit détruire les monstres de l'arène. Chaque ennemi éliminé lui rapporte de précieuses secondes supplémentaires sur son chronomètre. Cependant, l'utilisation de ses pouvoirs magiques, comme l'activation de la bulle temporelle, la fatigue et consomme directement son temps de vie, ce qui la rapproche un peu plus du réveil de l'enfant. Le joueur doit donc équilibrer l'usage de ses capacités et l'élimination des monstres pour survivre et maximiser son score avant le réveil inéluctable.

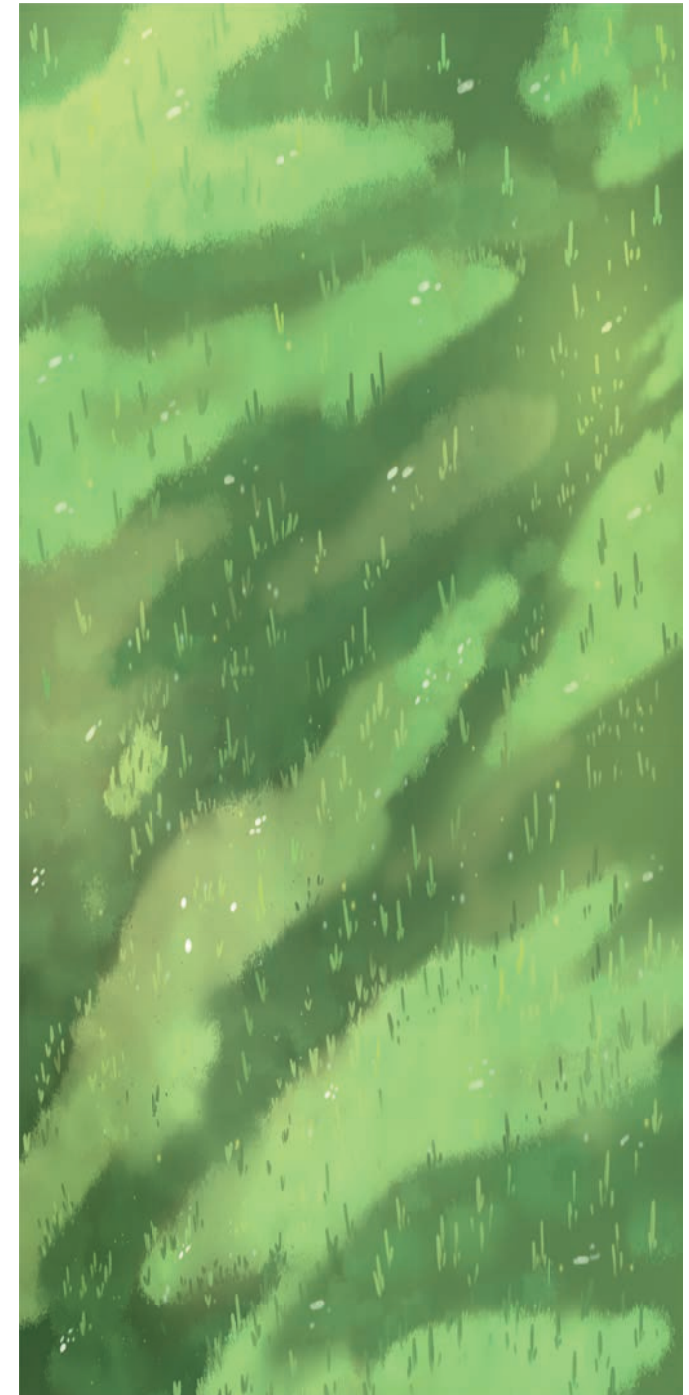
INTENTIONS GÉNÉRAL :

Dès le passage de notre prototype à la version complète, notre intention principale a été de transformer la mécanique initiale en un véritable dilemme d'arcade et de survie. Nous ne voulions plus proposer une expérience purement contemplative, mais plutôt imposer une pression constante où chaque décision deviennent cruciale poussant le joueur à réfléchir tout en restant concentré face à la menace. Au fil de nos itérations, nous avons choisi de faire de la manipulation temporelle une capacité à double tranchant. En fusionnant le chronomètre de la partie et la jauge de vie du personnage, le joueur n'incarne plus un simple explorateur, mais une entité luttant activement contre son propre temps.

Cette dynamique puise son inspiration dans des jeux de tir frénétiques et exigeants. Nous nous sommes appuyés sur des œuvres établies telles que Brotato pour sa structure de survie implacable en arène, ainsi que Katana ZERO pour sa gestion nerveuse de l'action à travers le

ralentissement du temps. L'idée est de générer, grâce à cette mécanique, une tension ludique et un stress amusant. Le joueur est poussé à calculer en permanence le ratio entre le risque de subir un impact et le temps de vie sacrifié pour esquiver.

L'univers vient renforcer cette angoisse par un contraste saisissant. Le titre repose sur une forte dissonance cognitive, opposant l'urgence absolue de la situation à un monde onirique profondément absurde, coloré et enfantin. En définitive, notre projet se présente comme une expérience nerveuse qui détourne son esthétique mignonne pour offrir un défi impitoyable. Notre intention est de faire ressentir l'oppression d'un réveil imminent, plongeant le joueur dans une course effrénée où le rêve enfantin bascule inévitablement vers le cauchemar



GAME DESIGN

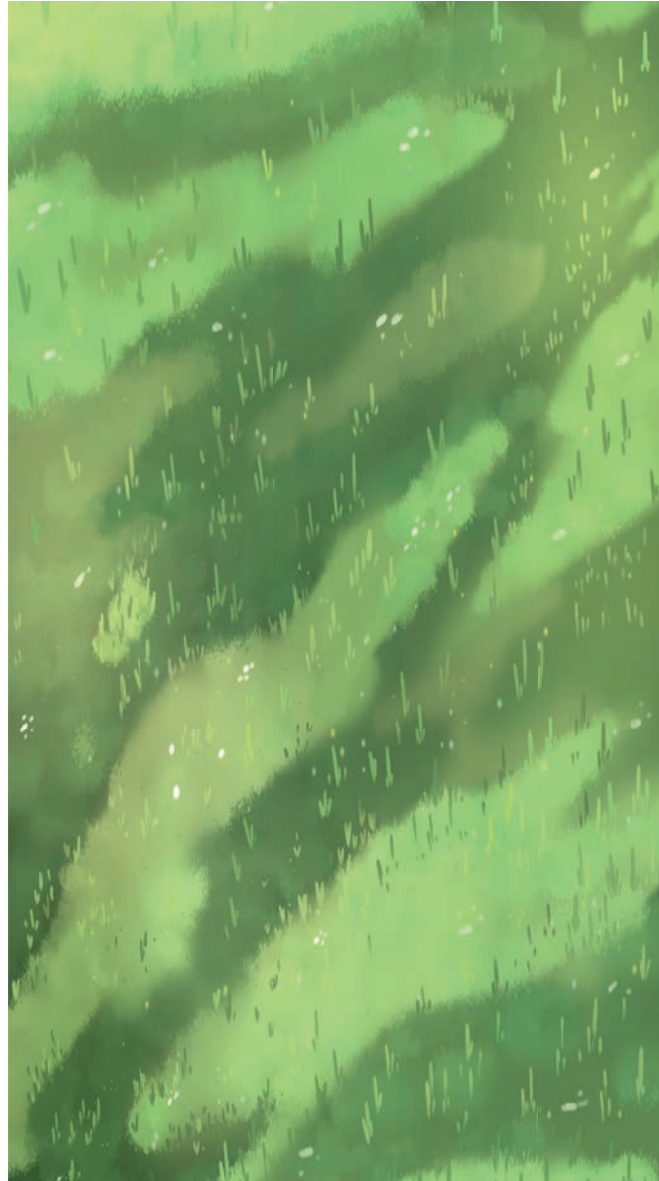
INTENTION GD :

Vision Globale : Le Temps comme Dilemme Central:

Notre volonté première est de proposer une expérience où le temps n'est pas une simple mécanique secondaire, mais l'essence vitale de la partie. Au lieu de multiplier les jauges classiques comme la santé, la magie ou les délais de récupération, nous avons fait le choix radical de tout unifier. Un seul chronomètre régit la vie de la sorcière, sa ressource pour créer sa bulle de ralentissement et son temps de survie global. Gagner du temps en éliminant des adversaires devient la priorité du joueur. Cette épuration systémique crée une tension naturelle : si le joueur reste inactif, les secondes s'écoulent inexorablement vers la défaite.

L'approche Prototype (Le Jouet):

Initialement, nous avons créé un espace d'expérimentation émergent centré sur la contemplation spatiale. L'objectif était d'offrir un sentiment de toute puissance en permettant au joueur de figer l'action et d'esquiver facilement, réalisant ainsi le fantasme de suspendre la réalité.



L'approche Arcade (Le Jeu) :

Pour le jeu final, cette mécanique apaisante a été transformée en un véritable dilemme de survie. En fusionnant le chronomètre et la jauge de vie, le pouvoir de ralentissement devient une capacité à double tranchant. Le joueur doit constamment évaluer si l'esquive d'un projectile vaut le sacrifice des secondes nécessaires pour utiliser son pouvoir.

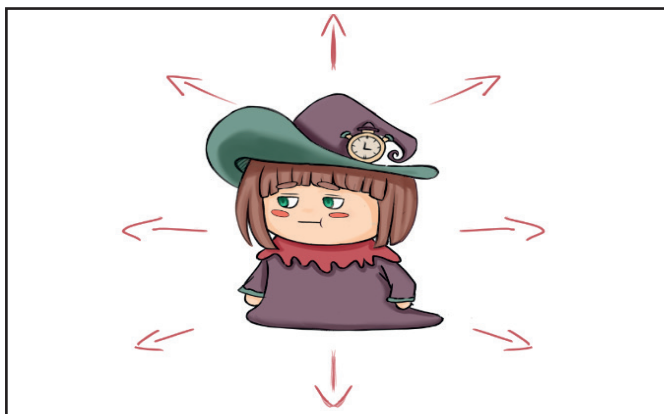
La Dissonance comme Moteur Émotionnel:

Cette tension ludique exigeante, inspirée des jeux de tir frénétiques, est volontairement mise en opposition avec notre direction artistique. L'intention est de provoquer un stress amusant en confrontant l'urgence absolue de la survie à un univers onirique enfantin, coloré et profondément absurde. Le joueur évolue dans un paradoxe permanent, tiraillé entre la beauté trompeuse du rêve et l'angoisse mécanique du réveil forcé.

LES MECANIKES :

Déplacement:

Le joueur se déplace de façon fluide dans les 8 directions cardinales et diagonales à l'aide des touches Z, Q, S et D. Contrairement aux variations de vitesse liées à la physique de l'environnement, le déplacement au sol de la sorcière s'effectue à vitesse constante pour assurer un contrôle parfait de l'espace.



Dash:

Lorsque le joueur appuie sur la touche Shift gauche, l'avatar exécute une accélération brusque dans la direction actuelle de son déplacement. Durant cette action, le personnage est propulsé à une vitesse définie de 30 unités Unity pendant une durée fixe de 0,2 seconde. Cette mécanique réactive sert principalement d'outil d'esquive d'urgence face aux vagues ennemies.



Tir de base:

La sorcière a la capacité de projeter des étoiles magiques en direction de son pointeur. Cette action s'exécute via le clic gauche de la souris. Afin de ne pas désavantager le joueur par sa vitesse de clic manuelle (clic par seconde) lors des phases de haute tension, la mécanique intègre un tir continu : maintenir le clic gauche enfoncé suffit à déclencher une cadence de tir automatique et régulière pour faire face au surnombre.

Bulle temporelle:

Le joueur dispose d'une compétence majeure de manipulation du temps, activable avec le clic droit de la souris. Il peut invoquer cette zone d'effet à tout moment, à la seule condition que la bulle précédente ait disparu.



Cette capacité repose sur un compromis systémique lourd : son activation consomme instantanément une ressource de 15 secondes sur le chronomètre vital du joueur. En contrepartie, la bulle altère l'espace qu'elle englobe en appliquant un modificateur de vitesse de 0,1 (vitesse d'origine multipliée par 0,1) sur tous les ennemis et projectiles présents à l'intérieur.

SYSTEME :

Enjeux globaux

L'objectif unique est la survie chronométrée afin d'établir le meilleur score possible. Le temps représente absolument tout dans cette arène : il est à la fois la santé du personnage, la ressource pour utiliser la capacité spéciale, et la condition stricte de défaite.

Tensions système

Le conflit principal repose sur la gestion de l'urgence et du risque. Le temps s'écoule de manière continue et inexorable. Le pouvoir de ralentissement temporel crée un dilemme tactique permanent : le joueur veut l'utiliser pour esquiver une situation critique, mais le système le sanctionne en drainant sa vie encore plus vite. De plus, chaque collision avec un ennemi ampute directement la réserve de temps.

Tendance système

Le jeu tend naturellement et mécaniquement vers le zéro absolu au chronomètre. Sans aucune action, le système met fin à la partie en exactement une minute. Pour accentuer cette pression, le système génère des vagues d'adversaires dont le but est d'accélérer cette chute vers le zéro en traquant le joueur.

Tendance du joueur

Le joueur s'oppose frontalement à la tendance du système par une agressivité constante et obligatoire. Il cherche à inverser l'écoulement naturel du chronomètre en éliminant les menaces pour récupérer des secondes ou ramasser des orbes temporelles. Sa tendance est de rester en mouvement perpétuel pour chasser au lieu de se cacher, car l'immobilité signifie la défaite.

REFERENCE GAME-DESIGN :

Braid :

Le ralentissement temporel comme outil de désynchronisation

Cette référence a été le point de départ de notre réflexion sur la manipulation de l'arène. Dans le jeu Braid, la création d'une zone de ralentissement n'est pas une simple altération visuelle mais un véritable moteur de résolution tactique pour le joueur.

Pour notre jeu, l'utilité est directe mais nous avons adapté la mécanique originelle pour correspondre à notre besoin de clarté. Contrairement au titre de référence où la force de l'effet varie selon la proximité du centre, notre bulle applique une altération temporelle strictement uniforme. Dès qu'un projectile ou une peluche adverse pénètre dans cette zone, sa vitesse est instantanément réduite d'une valeur fixe, peu importe sa position. Le personnage, lui, s'y déplace à vitesse normale. Cette désynchronisation constante des entités crée des fenêtres d'esquive fiables et encourage un placement intelligent de la bulle pour survivre.

Katana ZERO :

Le ralentissement temporel comme catalyseur de maîtrise

Cette référence fonde notre réflexion sur le ressenti du joueur en pleine action. Dans Katana ZERO, la grande vulnérabilité du héros est compensée par le Chronos, qui ralentit le temps globalement. Le jeu impose des projectiles inévitables à vitesse réelle, obligeant à combiner ce ralenti avec une esquive rapide.

Pour notre projet, l'utilité est de reproduire cette gratification immédiate. Face aux tirs rapides de nos peluches, la situation paraît impossible à vitesse normale. C'est l'activation de notre mécanique temporelle qui donne au joueur un sentiment de supériorité tactique, lui permettant de déchiffrer le chaos et de survivre avec une précision absolue.

SUPERHOT :

La gestion temporelle comme puzzle spatial

Cette référence illustre parfaitement la tension systémique que nous visons dans notre arène. Dans le jeu SUPERHOT, la mécanique centrale impose que le temps ne s'écoule normalement que lorsque le protagoniste se déplace.

Bien que l'application technique de cette règle diffère de notre bulle temporelle, le défi fondamental reste identique. L'environnement est totalement saturé de projectiles mortels, rendant la survie impossible à vitesse réelle au-delà de quelques secondes. C'est le contrôle de la vitesse globale qui modifie complètement la nature du défi. L'expérience de tir frénétique se métamorphose alors en un véritable puzzle spatial, exigeant du joueur une gestion de son positionnement et de ses esquives au millimètre près.

LES 3C : CH★R★ACTER

Character :

La protagoniste est une sorcière agile qui se déplace selon huit axes directionnels. Ce système de mouvement est complété par une esquive rapide (dash), activable dans n'importe quelle direction.

Pour se défendre, elle possède la capacité de tirer des projectiles magiques en continu dans la direction de son pointeur, lui permettant de repousser les menaces tout en restant mobile au cœur de l'arène.

Sa compétence majeure reste la manipulation du temps. La sorcière peut générer une zone d'effet où le temps est fortement ralenti pour les ennemis. Cette altération temporelle n'affecte pas la joueuse ou le joueur, qui conserve sa vitesse d'action normale, créant ainsi une asymétrie tactique indispensable pour survivre dans l'arène.



LES 3C : CAMERA

Comportement et Dynamique de La Caméra :

La vue principale adopte une perspective de dessus (Top-Down). L'arène globale s'étendant bien au-delà du champ de vision, il était essentiel de concevoir une caméra qui accompagne l'action sans jamais entraver la dynamique du gameplay ni distraire le joueur.

Pour ce faire, la caméra suit les mouvements de l'avatar avec un amortissement fluide (smooth lerp). Ce décalage progressif évite les saccades brutales lors des changements de direction rapides et renforce le confort visuel durant les esquives.

Contraintes du Format 16:9 et Ajustements Techniques :

Le choix d'un affichage au format 16:9 impose des contraintes physiques majeures pour un Survivor-like. La largeur de l'écran étant supérieure à sa hauteur, l'arrivée des ennemis par le haut ou le bas laisse un temps de réaction disproportionnellement plus court au joueur par rapport à une approche latérale.

Pour pallier cette faiblesse systémique, notre intention initiale était de coder une «zone morte» dynamique liée à la caméra, empêchant mathématiquement tout embranchement de vagues directement au-dessus et en dessous de

l'avatar. Pour ce faire les spawns des ennemis se trouve dans les coins de la caméra qui fait que les monstre arrive jamais d'en haut et d'en bas, cela sera mieux expliqué dans la partie dédiée dans la rubrique programmation.

TOP DOWN 2D

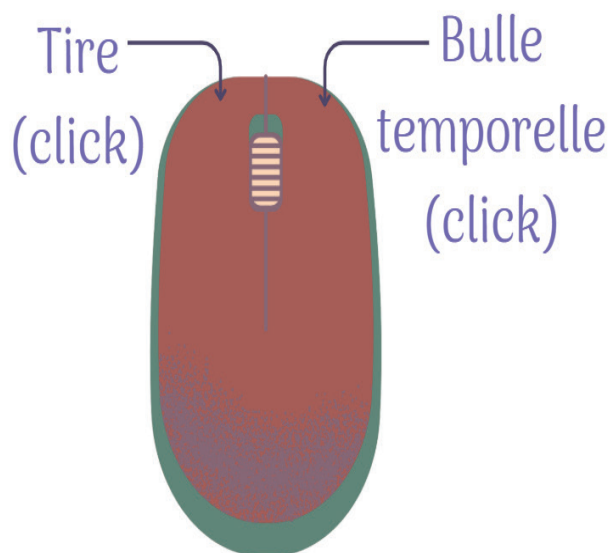


LES 3C : CONTROLLER

L'ergonomie des commandes repose sur une séparation totale entre le déplacement physique de l'avatar et la direction de ses attaques. Cette configuration est essentielle pour permettre au joueur de battre en retraite tout en tirant vers l'arrière pour repousser efficacement les vagues adverses.

En jeu, la navigation spatiale s'effectue de manière classique avec les touches Z, Q, S et D, pendant que la visée reste entièrement libre avec la souris. Un pointeur visuel en forme d'étoile est présent en permanence sur l'écran afin d'indiquer précisément la direction et la cible du tir. L'action est directe et réactive : le tir de base est assigné au clic gauche de la souris, tandis que le déploiement stratégique de la bulle temporelle s'active via le clic droit. Enfin, pour échapper aux situations critiques, la compétence de dash est attribuée à la touche Shift gauche du clavier.

Touches



Déplacement



Dash



Pointeur



PROCESSUS DE CREATION : GAME

Pour Sleepless, nous sommes partis sur la méthode bottom up. Nous avons commencé par isoler notre noyau systémique : la bulle de ralentissement temporel. Au départ, notre prototype n'était donc qu'un toy, un simple espace d'expérimentation. L'objectif était d'identifier le plaisir mécanique fondamental lié à la manipulation du temps, avant même d'y apposer un contexte visuel.

Pour tester cette mécanique, nous avons mis en place une série d'ateliers isolés. Nous avons d'abord confronté notre avatar à un atelier avec des balles rebondissantes pour voir comment la physique réagissait au ralenti. Ensuite, nous l'avons placé dans un champ de tir pour tester la lisibilité des trajectoires et l'ergonomie de l'esquive. Enfin, nous avons introduit des ennemis qui nous poursuivaient sans relâche afin de voir comment réagissait une entité qui nous traquait. Ces expérimentations en format toy nous ont fait réaliser une chose essentielle : le véritable potentiel du projet ne résidait pas dans la simple contemplation apaisante, mais dans l'exploitation tactique de l'espace face à une menace oppressante.

C'est à la suite de ces ateliers que la décision de transformer ce bac à sable en un véritable jeu de type Survivor s'est imposée. Ce processus a nécessité une phase rigoureuse d'essais et d'erreurs. En passant du jouet au jeu de survie, nous avons dû itérer sans relâche sur des variables invisibles mais cruciales : la vitesse exacte des ennemis, le rayon d'action de la bulle et le rythme d'apparition des menaces pour que chaque utilisation du pouvoir soit ressentie comme vitale.

Cette méthodologie nous a appris que la simplicité mécanique exige une exécution parfaite. Nous avons dû adopter une logique d'artisan de l'interaction, où la précision du réglage est l'unique garante de la tension. C'est cet équilibre minutieux entre le chaos généré par les vagues d'ennemis et le contrôle absolu offert par la bulle temporelle qui définit aujourd'hui l'identité de notre projet.

LES 3 PILIERS TEMPORELLE :

1. Le Temps-Vie (La Santé) :

Le chronomètre affiché à l'écran remplace la traditionnelle barre de points de vie. Chaque seconde qui passe rapproche l'avatar de la mort, et chaque collision avec un monstre ampute directement ce capital temps. La santé n'est donc pas une valeur fixe à préserver, mais un compte à rebours dynamique que le joueur doit alimenter en permanence en éliminant des menaces afin de resté en vie le plus longtemps possible.



2. Le Temps-Ressource (La Capacité Spéciale):

Pour utiliser la bulle temporelle et ralentir le chaos ambiant, le joueur ne puise pas dans une jauge de mana, mais sacrifie directement son propre temps de survie. L'activation de la bulle coûte instantanément 15 secondes. Ce pilier crée une balance tactique immédiate : le joueur doit donner de sa vie (du temps) pour acheter du contrôle spatial et de la sécurité.



3. Le Temps-Score (La Condition de Victoire)

Puisque le jeu s'inscrit dans le genre Survivor, la longévité de la partie détermine le score final. Le temps total passé à résister au cauchemar avant le réveil inéluctable sert d'indicateur de performance. Le score est donc la résultante directe de la manière dont le joueur a géré son Temps-Vie et investi son Temps-Ressource.



Le Dilemme : Si le joueur refuse d'utiliser la Bulle (Temps-Ressource) pour économiser son Chronomètre (Temps-Vie), il risque de se faire encercler par la vague et de subir des dégâts bien supérieurs à 15 secondes.

Le Pari : S'il utilise la bulle, il accepte de rapprocher immédiatement la fin de la partie dans l'espoir que le contrôle obtenu lui permettra de tuer assez de monstres pour regagner plus de 15 secondes, prolongeant ainsi son Temps-Score.

LES MONSTRES :

Pour éviter que le gameplay devienne répétitif, le jeu propose deux types de monstres très différents qui forcent le joueur à bouger constamment et à réfléchir à ses priorités.

Le comportement du Chat (Corps-à-corps)

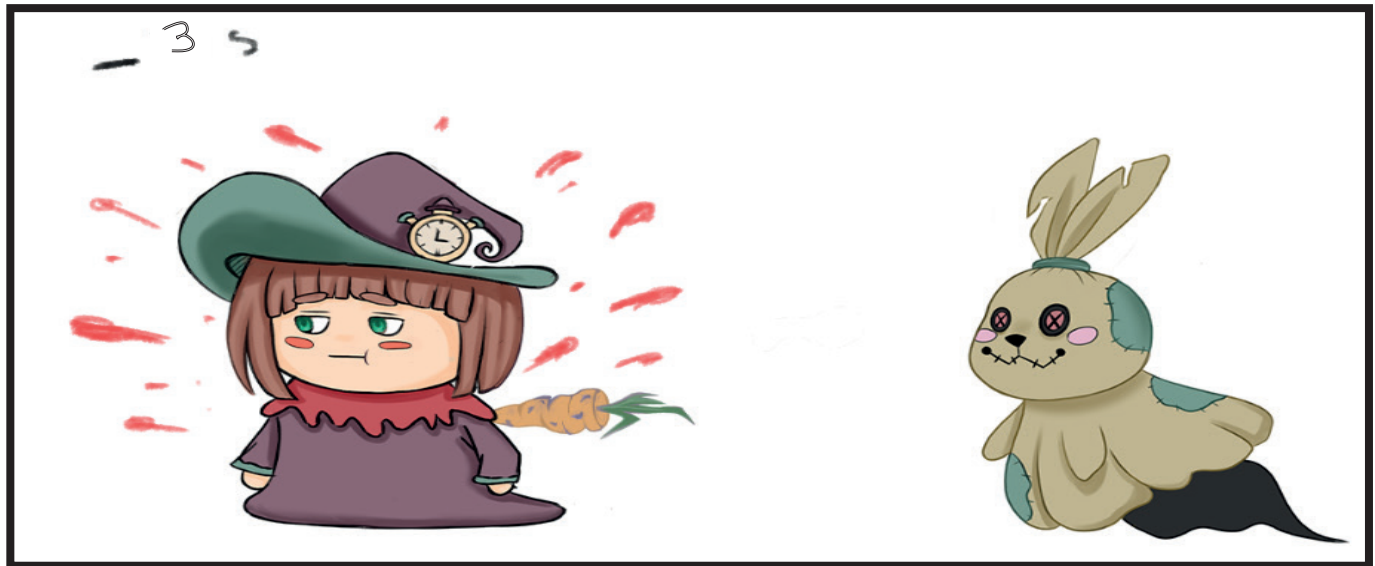
Le Chat incarne la menace de corps-à-corps et cherche à mettre une pression directe en collant à la sorcière. Dès qu'il réussit à l'atteindre au contact, il inflige ses dégâts (-3s) puis attend 2 secondes avant de pouvoir frapper à nouveau, à condition d'être toujours à son contact.

Le comportement du Lapin (À distance)

Le Lapin, quant à lui, sert à harceler le joueur à distance en encombrant l'écran avec ses tirs. Il apparaît d'abord assez loin, commence à s'approcher de la sorcière et s'arrête dès qu'il arrive à une distance de 15 unités pour tirer une rafale de 3 projectiles, avant de disparaître pour se repositionner ailleurs.

La synergie avec la bulle temporelle

Associer un ennemi de corps-à-corps et un ennemi à distance donne tout son sens à la bulle temporelle. Face à cette double menace, la bulle offre deux vrais outils de survie en permettant d'un côté de ralentir les tirs des Lapins pour laisser le temps de se faufiler entre les projectiles, et de l'autre de freiner net la course des Chats afin que la sorcière puisse les contourner facilement pour les éliminer en toute sécurité.



GAME FEEL :

Interactions et Combats (feedback des ennemis):

Clignotement aux dégâts (Hit-Flash) : Chaque fois qu'un projectile magique touche un monstre, le sprite de ce dernier clignote brièvement pour valider instantanément l'impact et indiquer visuellement au joueur que ses dégâts sont pris en compte.

Particules de mort : À leur mort, les ennemis ne disparaissent pas simplement : ils déclenchent un système de particules dédié qui matérialise visuellement l'explosion et la destruction de la menace.

Ambiance Visuelle et Éclairage

Atmosphère nocturne : La carte est plongée dans une ambiance de nuit afin de faire écho à la thématique du sommeil et de la lutte contre le réveil.

Lumière dynamique : Un halo de lumière est centré en permanence sur la sorcière. Cet éclairage localisé crée une zone de sécurité visuelle autour du personnage, améliorant sa visibilité et accentuant le contraste avec l'obscurité environnante d'où surgissent les monstres.

Comportement et Dynamique de La Caméra

Suivi fluide (Camera Lerp) : La caméra suit les mouvements de la sorcière avec un léger décalage et de l'amortissement. Cela fluidifie les déplacements et donne une sensation de souplesse lors des esquives rapides.

Butées de l'arène (Camera Clamping) : Pour éviter que le joueur ne perde ses repères visuels, la caméra s'arrête net aux bordures physiques de la carte, maintenant le focus sur l'espace de jeu utile.

Lisibilité des Projectiles et des Effets de Traînée

Traînées de tir (Trail Renderer) : Les projectiles de base de la sorcière sont équipés d'effets de traînée. Ces lignes lumineuses permettent au joueur de suivre instantanément la trajectoire de ses tirs et d'ajuster sa visée en conséquence.

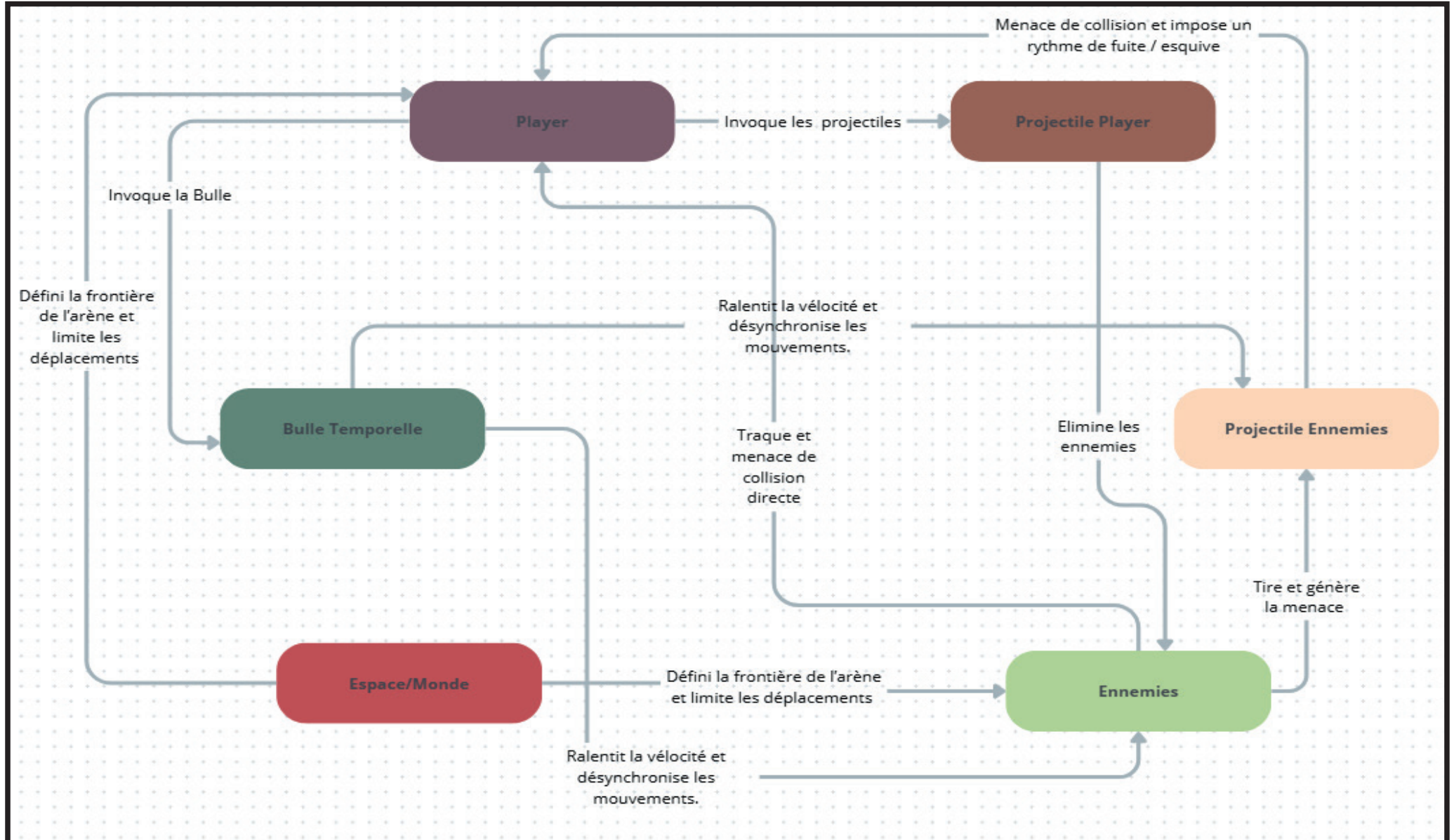
Effet visuel du Dash : Lors de l'activation de l'esquive, un effet de traînée (Trail Renderer) est appliqué sur la sorcière. Ce retour visuel souligne l'accélération brutale (les 30 unités Unity) et donne une sensation de vitesse immédiate et satisfaisante.

Feedbacks de L'Interface (Le Chronomètre Vital)

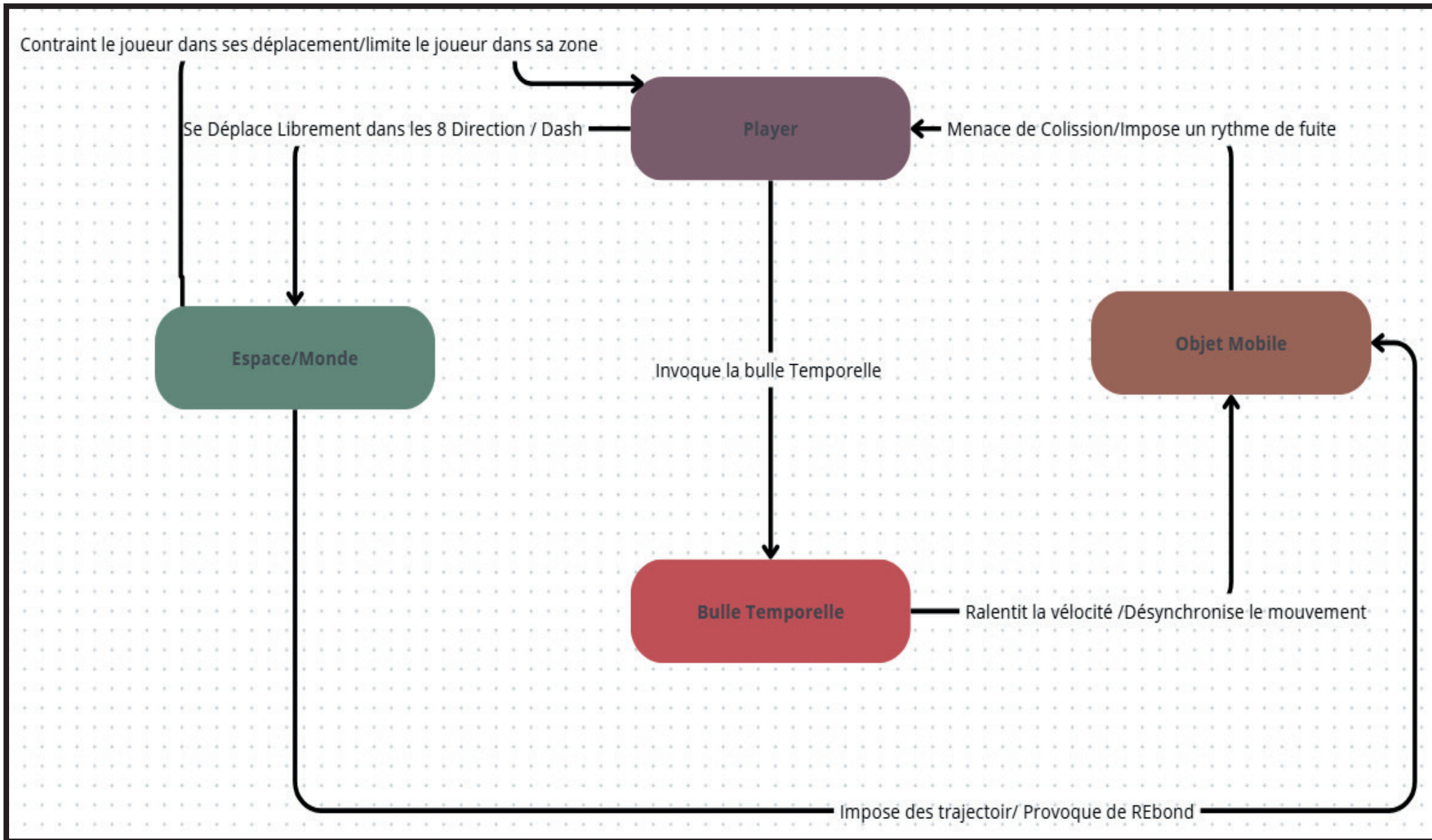
Secousse à la perte (Chrono Shake) : Chaque fois que le joueur subit un dégât ou entre en collision avec un ennemi, le chronomètre de l'interface tremble et se secoue violemment. Ce feedback physique retranscrit la punition et l'urgence de la perte de temps.

Éclat au gain (Chrono Glow) : À l'inverse, lors d'un gain de temps, le chronomètre s'illumine d'un effet d'étoiles scintillantes, donnant l'impression qu'il brille pour récompenser l'action positive du joueur.

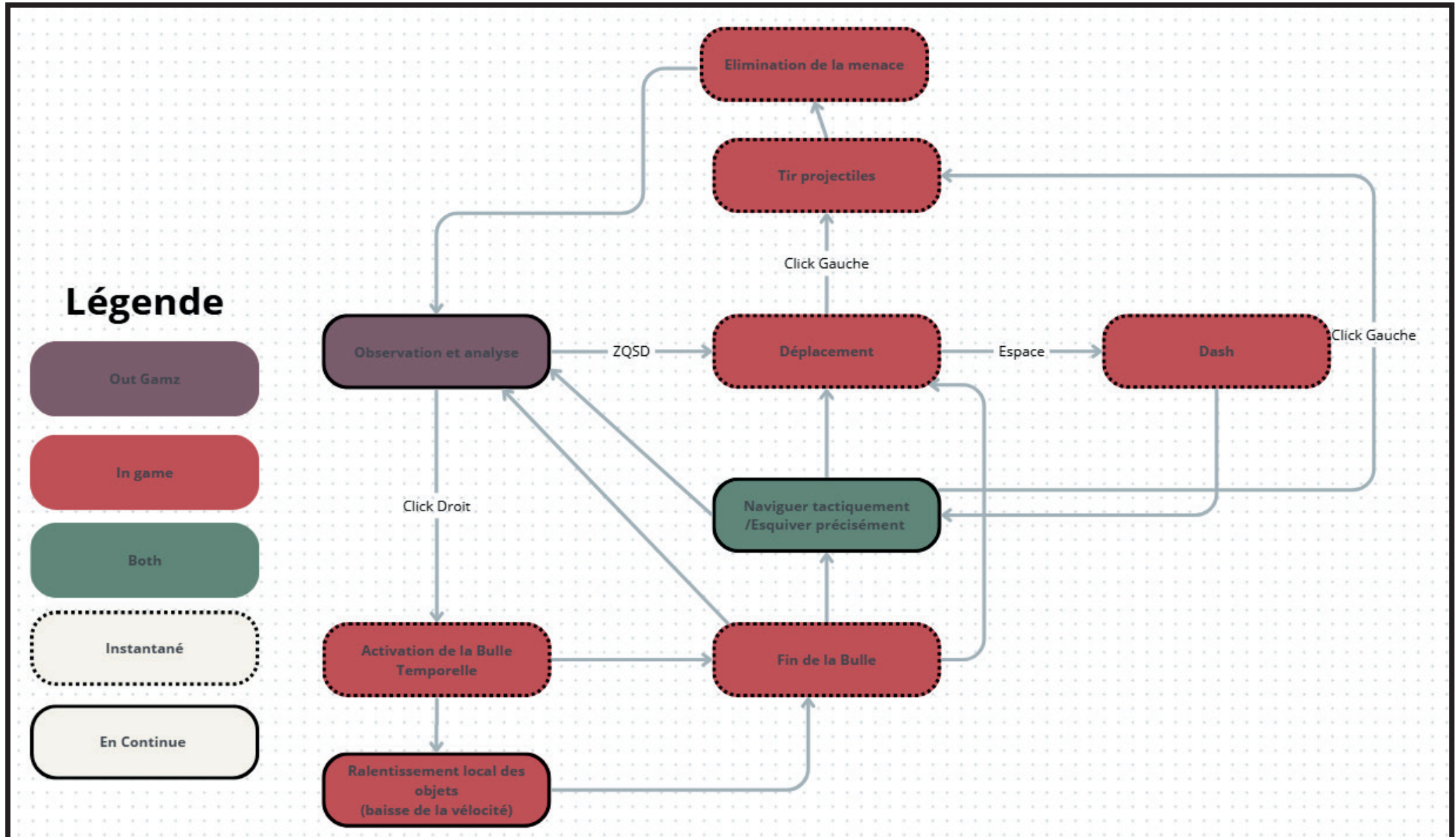
★ GAME SYSTEME : SCHEMA ★ SYSTEME JEU



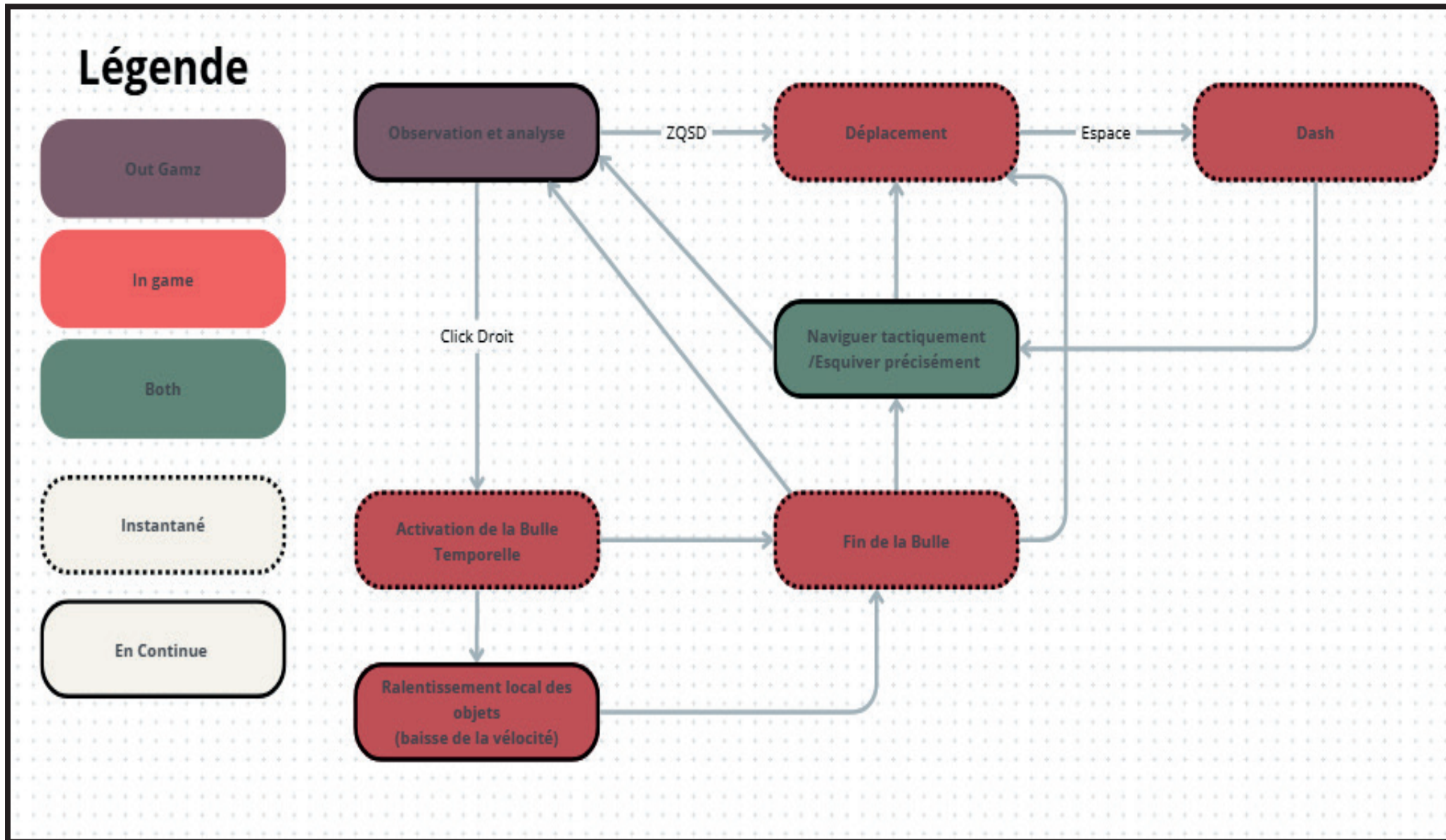
★ GAME SYSTEME : SCHEMA ★ SYSTEME DU



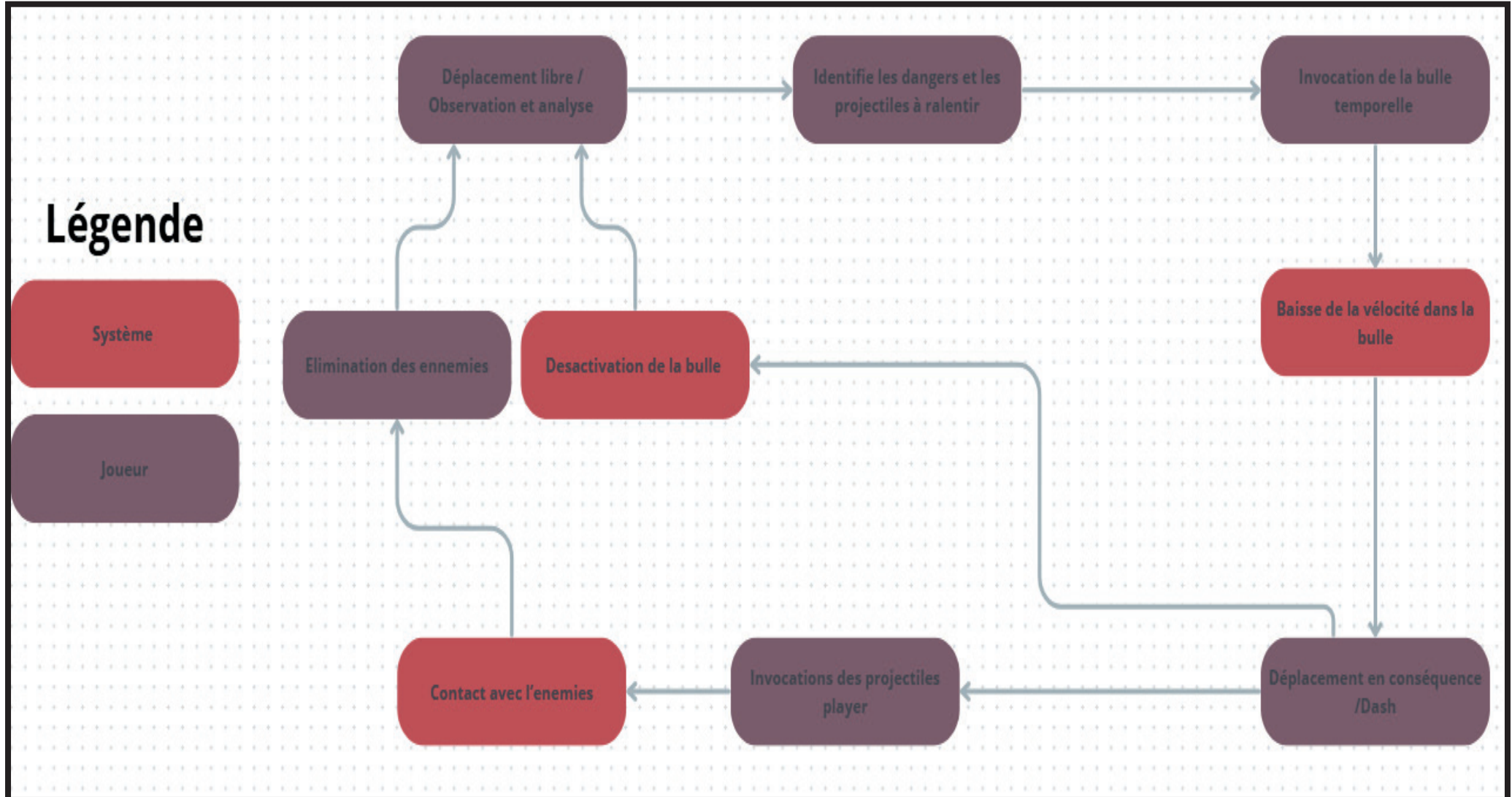
GAME SYSTEME : GAMELOOP JEU



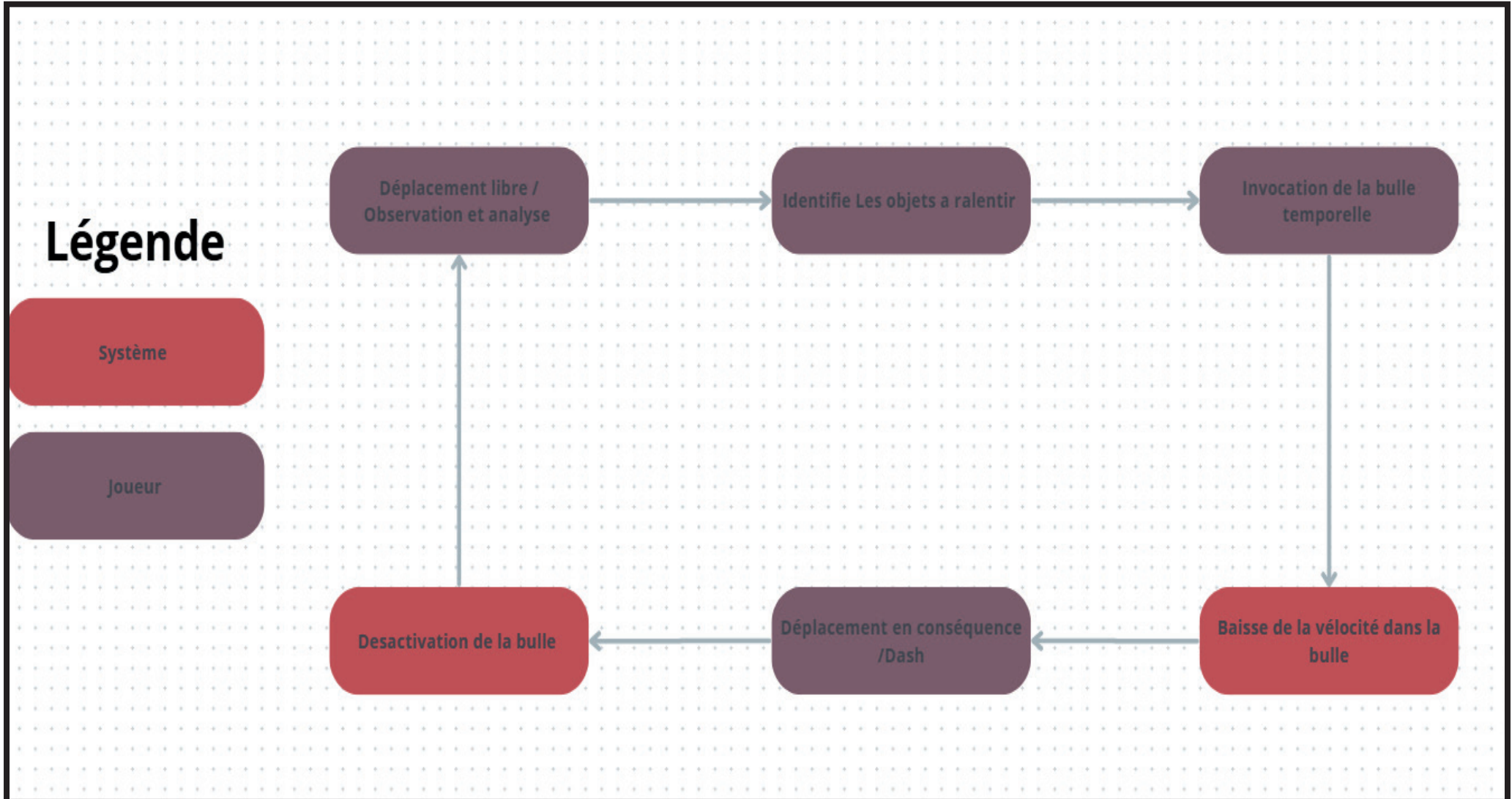
GAME SYSTEME : GAMELOOP TOY



GAME SYSTEME : METABOUCLE JEU



GAME SYSTEME : MET★BOUCLE TOY



★ GAME SYSTEME : TABLEAU DES SIGNES ET FEEDBACKS

MÉCANIQUE	PARTIE INTERAGISSANTE	SIGNES	ACTIONS	FEEDBACK	PRIORITÉ
Marche	Sol	/	Personnage se déplaçant en xz	<ul style="list-style-type: none"> -Sons de pas selon le sol -Déplacement de la caméra -Ombre qui bouge 	Basse
Dash	Sol	Situation de danger	Personnage parcourant une plus grande distance en xz	<ul style="list-style-type: none"> • -Son de dash • -effet visuel (trail renderer) • -déplacement de la caméra 	Basse
Timer / Vie du joueur	/	/	<ul style="list-style-type: none"> • gain de vie • perte de vie 	<ul style="list-style-type: none"> • Timer qui pulse qd on gagne du temps • timer qui vibre qd on en perd • Timer qui pulse + vibre dans la zone rouge • Sons qd on rentre dans la zone rouge • 2 eme sons a la fin de partie 	Haute
Tir Player	Monstre	Situation de danger	<ul style="list-style-type: none"> • Projectile instancié au niv du joueur 	<ul style="list-style-type: none"> • sprite du projectile • trail renderer • particule • sons de tire 	Moyenne

GAME SYSTEME : TABLEAU DES SIGNES ET FEEDBACKS

MÉCANIQUE	PARTIE INTERAGISSANTE	SIGNES	ACTIONS	FEEDBACK	PRIORITÉ
Bulle Temporelle qui disparaît	Les objets ambiant	situation de danger	La bulle arrive a son terme	<ul style="list-style-type: none"> • opacité ui diminue apres son lancement • son au moment de l'explosion 	Haute
Bulle qui apparait	Les objets ambiant	situation de danger	La bulle pop au niv du joueur	<ul style="list-style-type: none"> • Oppacité de la bulle a son max • sons a l'instanciation • ralentit les objets ambiants 	Haut
Tir Ennemie	Player		<ul style="list-style-type: none"> • Le lapin tire un projectile 	<ul style="list-style-type: none"> • Sons de tire • spirte du mosntre 	Haute
Attaque du chat	player		<ul style="list-style-type: none"> • au contact du joueur il attaque puis att 2s avant de re attaquer 	<ul style="list-style-type: none"> • particule si joueur toucher • diminution de la vie du joueur 	haute

★ GAME SYSTEME : BOUCLES OCR

Court Terme :

Objectif

Éviter les ennemies et éliminer la menace la plus proche



Challenge

Analyser très rapidement la position des ennemis et utiliser l'esquive



Récompense

La survie et la récupération de secondes de vie en éliminant un monstre

Moyen Terme :

Objectif

Gérer le surnombre et reprendre le contrôle de l'arène



Challenge

Faire le choix tactique de sacrifier du temps pour activer la bulle de ralentissement



Récompense

Nettoyer une large zone de monstres sans trop de difficulté

Long Terme :

Objectif

Repousser le réveil de la sorcière et survivre le plus longtemps possible dans le rêve.



Challenge

Lutter contre une difficulté croissante tout en résistant à la pression du temps qui s'écoule



Récompense

Atteindre un nouveau record de survie et maîtrisé les mécaniques

RGD CHAT :

Vitesse de déplacement	5 m/sc	10 m/sc	15 m/sc	20 m/sc	30 m/sc
Portée de l'attaque	Pas d'attaque	0 m	5 m	10 m	+ 15 m
gain de seconde a sa mort	0	1	2	3	4
Dégat d'attaque	2	3	4	5	6

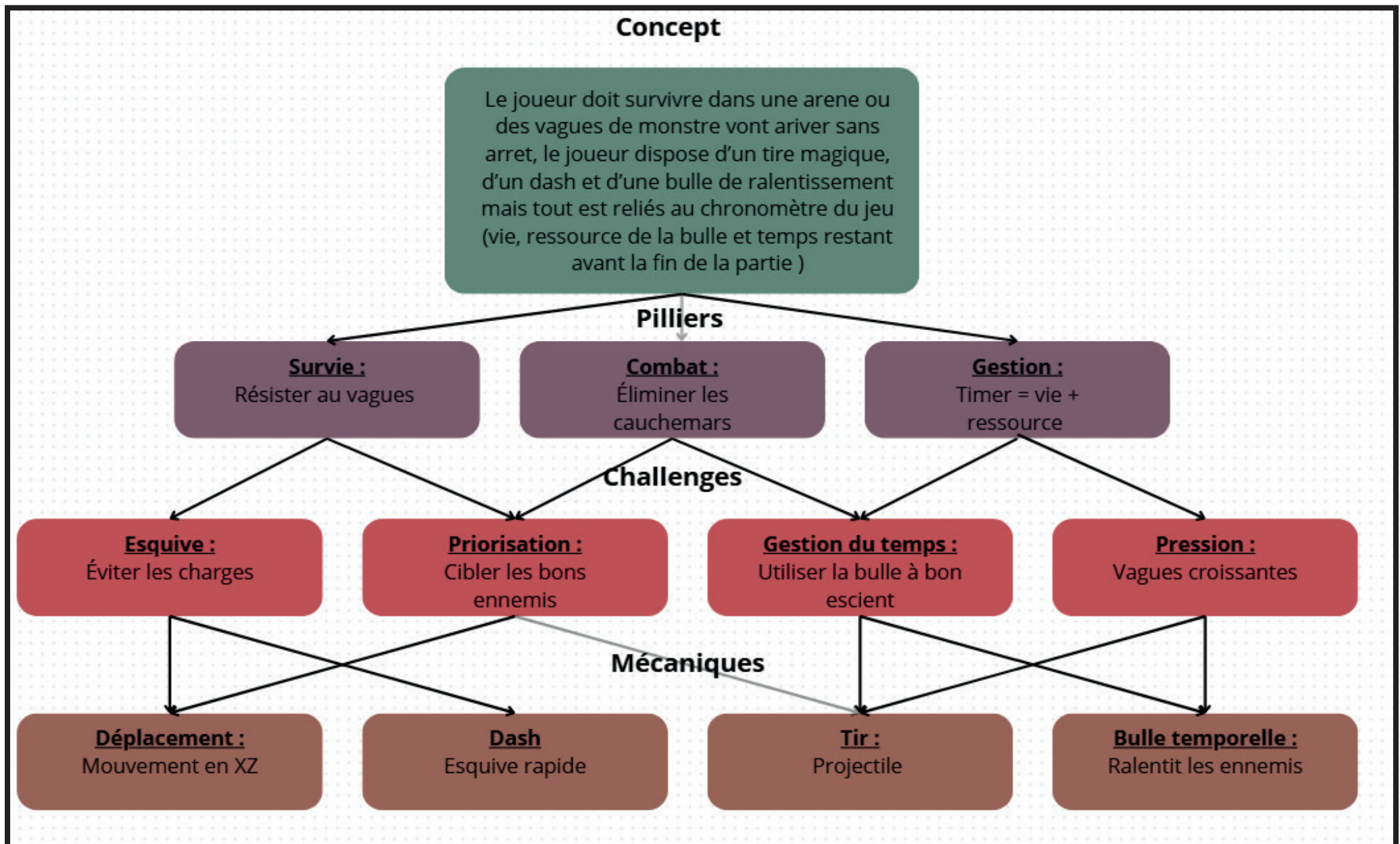
RGD BULLE :

Durée de vie	Permanent	5 sc	10 sc	15 sc	1 sc
Cooldown	Pas de cooldown	2 sc	5 sc	10 sc	15 sc
Coef de ralentissement	1	0.6 - 0.9	0.5	0.1 - 0.4	0

RGD JOUEUR :

Déplacement	25 m/sc	15 m/sc	10 m/sc	5 m/sc	1 m/sc
Dash (force)	70	50	40	20	5
Dash (durée)	Permanent	0.5	0.1	<0.1	0
Cadence de tir	Continu	0.1	1	3	>5

DI★GR★AMES DE VENTRICES :



AN★LYSE SELON ROGER C★ILLOIS

Selon le modèle de classification des jeux de Roger Caillois, Sleepless s'ancre très nettement dans une dynamique compétitive et intense, associant principalement l'Agon et l'Illinix, tout en étant solidement structuré par le Ludus.

L'Agon (La Compétition):

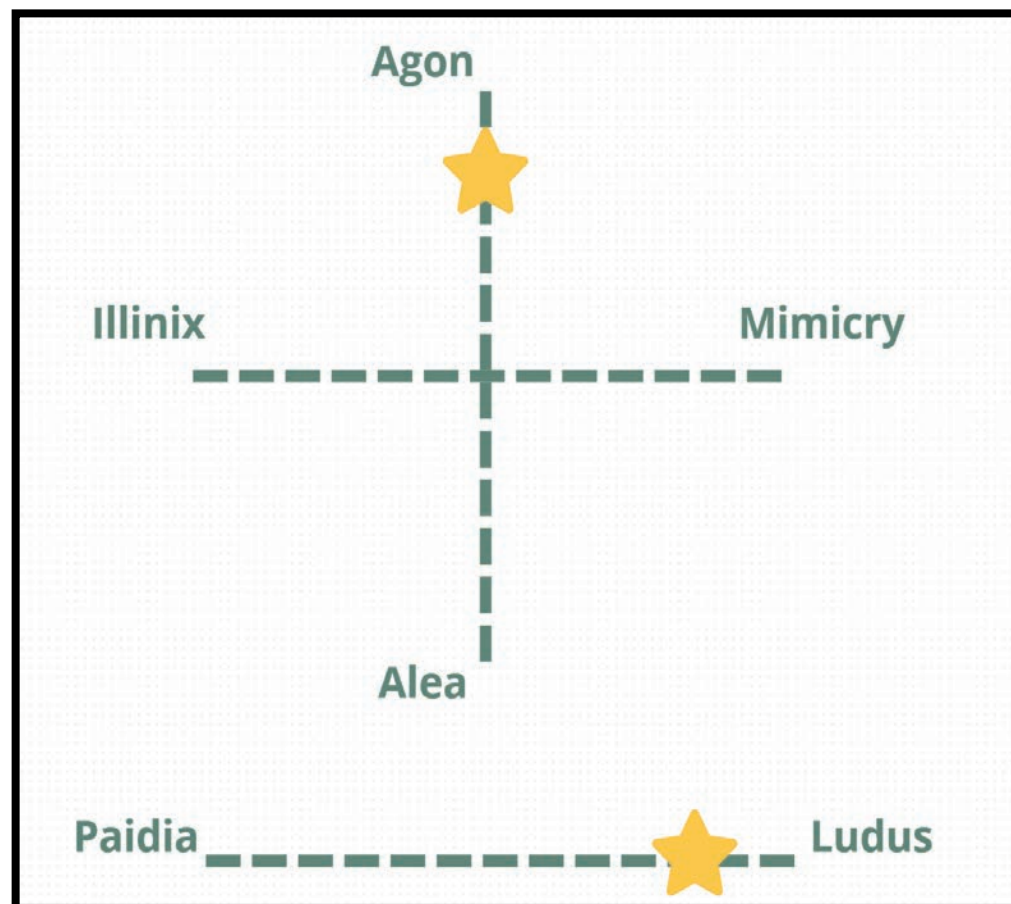
Sleepless se définit d'abord comme un jeu axé sur l'Agon, c'est-à-dire le dépassement de soi et la performance. Le joueur n'affronte pas d'autres joueurs, mais il entre en compétition directe et permanente avec le système de jeu pour maximiser son temps de survie et battre son propre score. La réussite dépend uniquement des compétences motrices et cognitives du joueur : sa précision d'esquive sur 8 axes, son habileté au tir et son efficacité à collecter des secondes de vie. L'absence d'aléa majeur garantit que seule la maîtrise technique dicte la victoire ou la défaite, répondant ainsi parfaitement aux profils de joueurs de type Achievers.

Le Positionnement : Entre Contrainte (Ludus) et Liberté (Paidia)

Sleepless s'ancre très nettement dans la catégorie du Ludus (caractérisé par des règles rigides, l'effort et la discipline) au détriment du Paidia (qui prône le jeu libre, improvisé et dénué de contraintes).

Le système systémique du jeu se montre totalement inflexible : le compte à rebours s'écoule de manière continue et inexorable, transformant chaque erreur ou collision en une sanction immédiate par un retrait direct de secondes de vie. L'économie du temps est absolue, ne laissant aucune place à une liberté créative qui permettrait de contourner ou de tricher avec les règles.

La dimension de Paidia est ainsi réduite à sa plus simple expression. Elle s'exprime exclusivement à travers la micro-navigation du joueur : sa liberté d'esquive totale dans les 8 directions et le choix du timing idéal pour déployer sa bulle temporelle. C'est uniquement dans ce contrôle spatial que le joueur peut exprimer sa propre créativité, façonnant une chorégraphie de survie unique pour résister au chaos de l'arène.



GAME ART

INTENTION GÉNÉRAL ET MOODBOARD

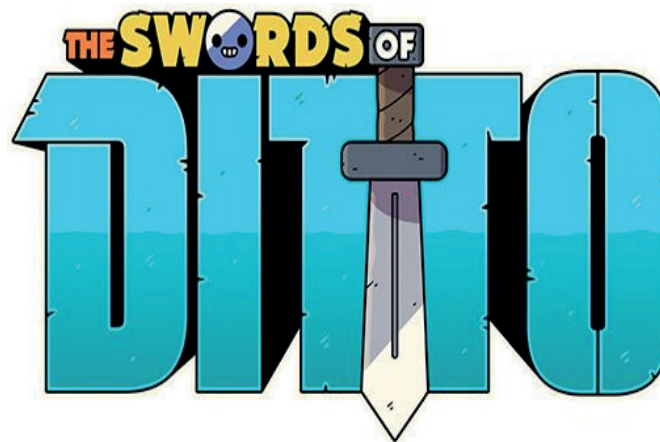
Sleepless se définit comme une expérience onirique explorant la frontière fragile entre l'innocence de l'enfance et le cauchemar oppressant. L'esthétique rejette délibérément les codes visuels de l'horreur sombre et viscérale pour privilégier une direction artistique vibrante, absurde et faussement rassurante. L'objectif visuel est de créer une dissonance cognitive majeure entre ce que le joueur voit, un monde onirique très coloré, et ce qu'il subit, une mécanique de survie frénétique et impitoyable. Nous cherchons à retranscrire l'angoisse d'un espace mental qui se corrompt, transformant des symboles enfantins comme les peluches en véritables menaces, rendant ainsi le sentiment d'urgence tangible à travers les choix de couleurs et l'animation. Pour bâtir ce monde paradoxal, notre vision s'articule autour d'œuvres qui maîtrisent le contraste entre la candeur et la noirceur psychologique.

Moodboard et Influences Visuelles

Nous puisons dans la direction artistique de *The Swords of Ditto* et l'univers d'*Adventure Time* pour établir notre base graphique. Ces œuvres nous inspirent pour leur traitement visuel très coloré, cartoon et profondément imprégné de surréalisme, permettant de créer un espace de rêve attrayant au premier regard.

Pour accentuer la dualité entre le mignon et le glauque, nous nous inspirons fortement de *Cult of the Lamb* et du film *Coraline*. Ces références illustrent parfaitement notre volonté de proposer un univers visuel saturé et adorable, mais immédiatement perverti par un élément décalé, mystérieux ou dérangeant. C'est ce point de bascule qui transforme l'innocence en angoisse.

Cette base lumineuse est ensuite volontairement distordue en s'appuyant sur l'esthétique d'*Alice Madness Returns*. Ce titre reste notre référence absolue pour illustrer la corruption des jouets et la bascule progressive d'un monde merveilleux vers la folie et le danger mortel. En parallèle, notre démarche de recherche intègre des concepts générés par intelligence artificielle, qui nous ont permis de stabiliser notre charte graphique autour de formes très arrondies, douces et colorées, renforçant l'aspect «jouet» avant sa corruption.



INTENTION GENERAL ET MOODBOARD

Adventure Time



Alice Madness Returns

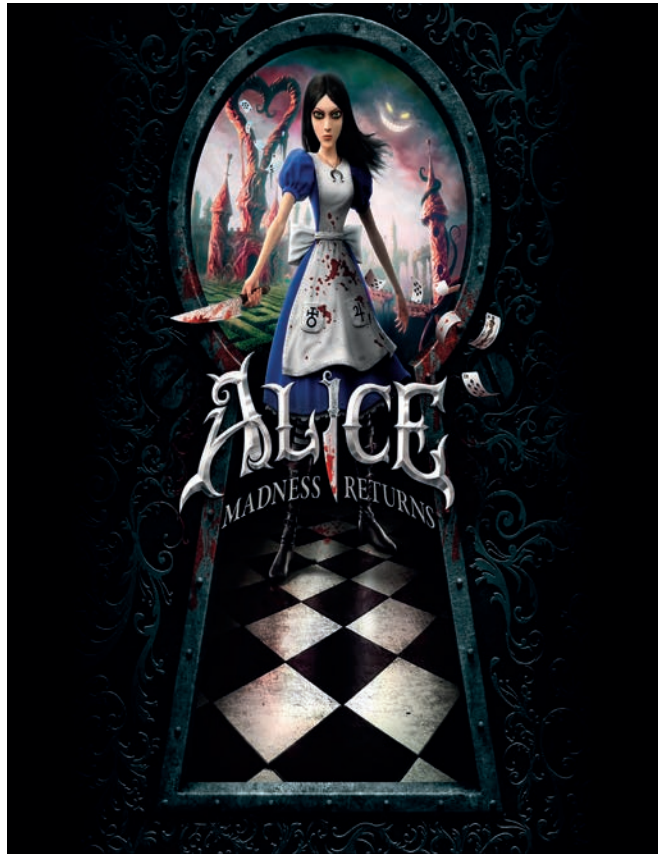


Image IA



Coraline

CONTEXTE ET DECOR

La Prairie : Un Rêve Unifié

Dans Sleepless, l'arène de jeu prend place sur un fond unique représentant une prairie verdoyante. Ce choix esthétique répond à notre volonté de proposer un décor unifié, lisible et profondément ancré dans un registre de fantaisie. Si notre temps de production l'avait permis, notre intention initiale était de développer une multiplicité de décors changeants. Cette variété visuelle aurait servi à accentuer la nature instable et illogique des rêves d'enfant, où les lieux se métamorphosent constamment. La prairie actuelle sert donc de point d'ancrage rassurant avant l'arrivée du chaos.

Les Frontières Drageuses : L'Invasion des Cauchemar

Pour délimiter physiquement cet espace de jeu, nous avons matérialisé les bordures de l'arène par une masse dense de nuages orageux. Cette frontière visuelle n'agit pas seulement comme une limite spatiale, elle représente le point d'origine d'où surgissent les monstres. Ce choix repose sur une métaphore filée autour de l'onirisme : si l'expression populaire associe le fait d'avoir la tête dans les nuages à une rêverie innocente, ces nuages sombres et électriques incarnent la tempête mentale. Ils symbolisent l'invasion inéluctable du cauchemar qui vient corrompre et encercler le paysage paisible de l'esprit de l'enfant.

COULEURS :

Pour notre décor, nous avons voulu créer une ambiance qui laisse transparaître l'idée d'un rêve d'enfant, un lieu doux et apaisant avant sa corruption.

Le Rêve (L'Enfance) : Pour incarner cette base paisible, nous avons opté pour une prairie au vert verdoyant. C'est une couleur qui évoque immédiatement la nature, le calme et une forme d'innocence protectrice.

Le Cauchemar (La Corruption) : Afin de marquer un contraste fort et immédiat, nous avons sélectionné la couleur complémentaire du vert : le violet.

Contraste Systémique : Ce violet profond sera utilisé pour matérialiser les cauchemars, représentés graphiquement sous la forme d'orages oppressants qui ceinturent la carte. Ce panel de couleurs complémentaires entre le vert et le violet illustre visuellement la tension du jeu : une base de rêve qui se fait lentement envahir et étouffer par la menace.



PERSONNAGE :

Intentions :

L'Avatar : La Sorcière des Rêves

Pour incarner notre protagoniste, le choix d'une sorcière s'est imposé naturellement afin de s'ancrer dans notre univers de fantaisie. Au delà de la simple cohérence esthétique, cette figure magique nous a permis d'apporter une véritable justification narrative à notre noyau systémique : la gestion vitale du temps.

Puisque la vie du personnage est entièrement régie par un chronomètre, il nous fallait lier cette contrainte mécanique au concept du monde onirique. Ce temps imparti représente en réalité la durée restante avant le réveil inéluctable. La sorcière plonge littéralement au cœur de l'esprit d'un enfant endormi. Ainsi, chaque utilisation de ses pouvoirs temporels ou chaque dégât subi puise dans cette essence, rapprochant inexorablement le dormeur de la conscience. C'est en cherchant à donner du sens à cette lutte constante contre le réveil, où chaque seconde compte, qu'est née l'identité de notre Sorcière des Rêves.

Fern Frieren



Référence :

pour la conception visuelle * de notre Sorcière des Rêves, notre référence majeure s'est tournée vers le personnage de Fern, issue de l'œuvre Frieren. Nous avons d'abord été séduits par son design de magicienne à la fois sobre et épuré, qui correspondait parfaitement à notre besoin de clarté visuelle au milieu de l'action frénétique.

Cependant, c'est principalement son tempérament qui a dicté l'identité de notre avatar. Nous voulions éviter le cliché habituel du protagoniste affichant un sourire confiant ou une concentration héroïque. Face à des vagues incessantes de monstres et à l'absurdité de ce monde onirique, nous avons pris le parti de lui donner une expression perpétuellement blasée.

Ce contraste fort entre l'intensité mécanique de la survie et l'impassibilité totale de la sorcière apporte une touche d'humour décalé à la direction artistique. Elle ne semble pas terrifiée par le cauchemar environnant, mais plutôt fatiguée de devoir le nettoyer. Ce stoïcisme face au danger lui confère une personnalité forte, immédiatement attachante et très singulière pour ce genre d'expérience.

PERSONNAGE :

La Palette de Couleurs : Un Contraste Automnal

Pour définir les teintes de notre personnage, nous recherchions une harmonie capable de contraster avec les couleurs globalement très saturées du reste du jeu. Nous avons donc opté pour une palette à dominante automnale, composée de nuances plus ternes et foncées.

Ce choix chromatique remplit un double objectif. Sur le plan visuel et de la lisibilité, il permet à la sorcière de se détacher nettement et d'attirer immédiatement le regard sur le fond vert vif et saturé de la prairie. Sur le plan de la caractérisation, ces couleurs plus mélancoliques s'accordent à la perfection avec son attitude blasée. Cela vient renforcer le décalage visuel et psychologique entre notre protagoniste imperturbable et l'univers onirique absurde qui l'entoure.



PERSONNAGE :

Essais Graphiques : Des Premières Pistes à la Silhouette Finale

Notre processus créatif a d'abord été très itératif. Avant de valider définitivement le concept de la sorcière, nous avons exploré d'autres univers pour justifier notre mécanique de temps en tant que ressources principale. Nous avons par exemple imaginé un robot dont l'énergie diminuait progressivement comme une fuite d'huile, ou encore un poisson capable de générer des bulles d'eau pour ralentir l'action autour de lui.

Une fois l'idée de la magie onirique adoptée, nos recherches sur l'apparence de la sorcière ont été rapides et ciblées, en grande partie à cause du temps de production particulièrement limité. Nous avons délibérément choisi de concevoir un avatar de petite taille, défini par une silhouette globale très arrondie, presque ovale.

Cette direction artistique répond avant tout à un besoin de rationalisation technique de notre Game Design. En créant une forme compacte, sans membres trop étirés ni angles saillants, nous évitons d'exposer des points faibles injustes pour le joueur. Cela permet de garantir une zone de collision parfaitement lisible et honnête, une condition indispensable pour que la mécanique d'esquive millimétrée soit satisfaisante au cœur



MONSTRES :

Intentions graphiques et thématiques des monstres:

Pour concevoir les monstres, l'objectif était de trouver un visuel menaçant qui s'intègre naturellement dans l'univers du sommeil. Les premières pistes exploraient des créatures noires en gribouillis ou des spectres fantomatiques, mais ces idées ont été écartées car elles ne collaient pas au reste de la direction artistique ou manquaient de personnalité. Pour conserver le côté comique et décalé du jeu, le choix s'est porté sur des peluches et des doudous corrompus. Objets réconfortants par excellence, ils deviennent terrifiants lorsqu'ils se transforment en monstres, offrant en plus une liberté totale dans le choix des formes.

Conception visuelle et silhouettes :

Après plusieurs tests et croquis inspirés de l'univers de Pandora Hearts, l'équipe a exploré les visuels d'un mouton, d'un chat et d'un lapin, pour finalement retenir ces deux derniers animaux. Le Chat a été conçu avec des formes très rondes afin de garantir une hitbox claire et pertinente pour un ennemi de corps-à-corps. Le Lapin, opérant à distance, nécessitait moins cette contrainte de rondeur absolue dans sa silhouette, permettant de varier les profils visuels au sein de l'arène.

Choix chromatiques et unité visuelle

Concernant la palette de couleurs, le but était de marquer une rupture nette avec les teintes vives du rêve de base. Les monstres s'habillent donc de couleurs plus ternes et usées, notamment un beige délavé. Pour maintenir une cohérence



Référence



ASSET GRAPHIQUE : PROJECTILE

INTENTION:

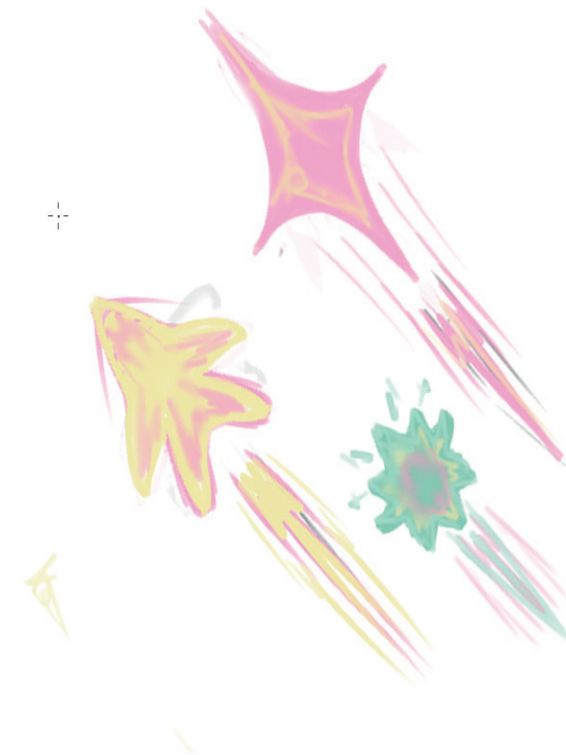
Pour le projectile de base, l'objectif était de concevoir un élément parfaitement lisible qui indique naturellement la direction du tir. Le choix s'est porté sur une étoile, une forme géométrique pointue qui s'intègre avec cohérence dans notre thématique onirique, à la frontière entre le rêve et le cauchemar.

Couleur:

Pour la couleur, il était nécessaire de trouver un ton clair et très visible, tout en restant fidèle à l'imagerie magique de la sorcière. Le jaune s'est imposé comme la couleur la plus logique pour une étoile. Cependant, cette teinte risquant de manquer de contraste sur le vert verdoyant de la prairie, nous avons intégré un composant Trail Renderer (une traînée lumineuse). Cet ajout technique garantit une excellente visibilité du projectile et de sa trajectoire à travers toute la carte.

Essais Graphiques et Itérations:

Plusieurs pistes ont été explorées au cours du prototypage afin de trouver le visuel le plus adapté. Nous avons notamment testé des variantes d'étoiles ainsi qu'un concept de bulle de savon, pensé pour créer un écho visuel direct avec la mécanique de la bulle temporelle, avant de valider définitivement l'étoile jaune rétroéclairée.



ASSET GRAPHIQUE : BULLES

INTENTION :

Pour la compétence majeure du jeu, l'objectif était de trouver une esthétique qui s'inscrive naturellement dans l'univers d'un rêve d'enfant tout en évoquant immédiatement la notion de sphère protectrice. Le choix s'est porté sur une bulle de savon, un symbole enfantin fort qui matérialise parfaitement la zone d'effet tout en conservant la légèreté de l'ambiance onirique.

Couleur:

Pour la couleur, nous avons opté pour un bleu clair. Ce choix répond à deux impératifs précis :

Lisibilité sur le décor : Le bleu clair offre une excellente saturation qui lui permet de ressortir instantanément sur le vert verdoyant de la prairie.

Contraste avec les projectiles : Cette teinte froide crée une rupture visuelle immédiate avec le jaune chaud des projectiles étoiles, permettant au joueur d'identifier en un coup d'œil sa zone de contrôle temporel au milieu des tirs.



ASSET GRAPHIQUE : UI ET MENU

L'interface en jeu de Sleepless est volontairement minimaliste afin de préserver la lisibilité de l'arène. Elle centralise les informations vitales autour de la thématique du temps.

Le Réveil (Indicateur Central de Temps-Vie) :

Plutôt que d'opter pour un sablier ou une horloge classique, le choix s'est instinctivement porté sur un réveil. Dans notre thématique liée au sommeil, il symbolise le temps restant avant le réveil de l'enfant, qui équivaut à la fin de la partie.

Pour l'intégrer à l'univers de notre protagoniste, ce réveil emprunte directement les attributs graphiques de la sorcière (son chapeau iconique) ainsi que sa palette de couleurs (le beige/jaune de sa peau, le violet et le vert).

Le cadran intègre une zone rouge distinctive qui matérialise le seuil critique qui annonce un réveil proche.

L'Indicateur de la Bulle Temporelle :

Pour éviter le spam de la compétence majeure, la bulle dispose d'un temps de recharge équivalent à sa propre durée de vie. Un élément d'UI dédié reprend la couleur bleu vif de la bulle et se met en surbrillance pour indiquer instantanément au joueur que la capacité est de nouveau prête à

l'emploi.

Les Compteurs Textuels :

En complément des jauges visuelles, deux indicateurs textuels affichent des données précises :

Un compteur numérique du temps restant pour une lecture rapide de la survie.

Un compteur de score affichant les points accumulés par le joueur pour situer sa performance.

L'Écran Titre et Les Menus

La charte graphique des menus prolonge l'intention de la direction artistique en oscillant entre douceur enfantine et menace sous-jacente.

Le Logo Sleepless :

Conçu pour s'incruster parfaitement dans l'univers magique, le logo arbore une typographie tout en rondeur. Ce choix rappelle la douceur des rêves et renforce le ton mignon et comique inspiré d'Adventure Time.

Détails visuels : Les lettres s'habillent d'un jaune brillant rempli de paillettes, identique au rendu des projectiles étoiles et de l'aiguille du réveil. Pour introduire la dissonance cognitive du projet, des nuages blancs et un nuage d'orage entourent le logo, annonçant subtilement la corruption à venir du rêve.

Les Boutons et Fenêtres (Play / Quitter) :

Les boutons et leurs cadres adoptent des formes de nuages doux et de textures d'oreillers moelleux. Ce design réconfortant maintient l'esprit onirique dès l'ouverture du jeu.

Harmonie Chromatique :

L'ensemble des menus s'articule autour de tons chauds équilibrés par la médiane verte du décor, garantissant une cohérence visuelle absolue entre les phases de navigation et les phases de gameplay.



SOUND DESIGN

INTENSIONS SD ET REFERENCE :

L'identité sonore de Sleepless repose sur la même dualité que sa direction artistique, oscillant en permanence entre la douceur du rêve et l'angoisse du cauchemar.

La Base Onirique : L'ambiance initiale s'appuie sur une nappe sonore douce, une musique au sons de contine

La Distorsion Harmonique : À l'arrivée des vagues de monstres, les cauchemars brisent subtilement cette douceur. Les pistes musicales et les bruitages conservent une base initialement mignonne, mais celle-ci subit une distorsion sonore (effets de pitch, de saturation ou de désaccordage). L'intensité grimpe pour signaler la menace, créant un malaise immédiat où le joueur ressent que l'univers sonore devient faux et altéré.

Références et Influences Sonores

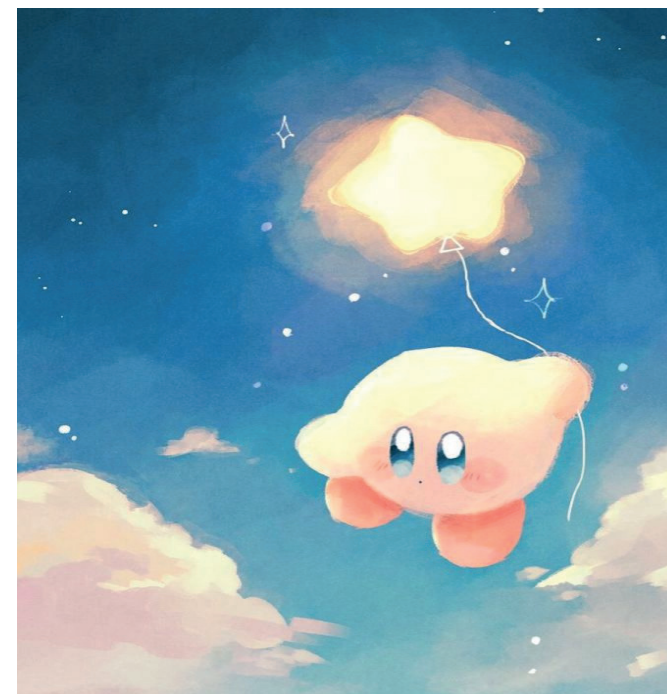
Kirby (Rondeur et Feedback Positif) : Cette œuvre est notre référence pour les bruitages liés aux actions du joueur. Les effets sonores de gameplay sont ronds, généreux, satisfaisants et jamais agressifs. Chaque tir d'étoile ou déplacement doit offrir un retour sonore agréable, renforçant l'accessibilité et le côté mignon de la sorcière.

Hollow Knight (Équilibre et Mélancolie) : Il s'agit de la référence principale pour l'ambiance globale de l'arène. Hollow Knight maîtrise parfaitement l'équilibre entre le mignon et

l'inquiétant, avec des musiques douces teintées de mélancolie, contrastant avec des bruitages d'ennemis aux textures organiques légèrement dérangeantes.

Undertale (L'Effet Uncanny) : Pour le comportement sonore des doudous cauchemardesques, nous nous inspirons des techniques utilisées pour les monstres d'Undertale (comme Flowey). Le détournement de sons purement enfantins et simplistes crée une sensation d'étrangeté de type Uncanny Valley (la vallée de l'étrange). Les monstres restent reconnaissables et presque attachants, mais sonnent délibérément faux pour susciter l'angoisse.

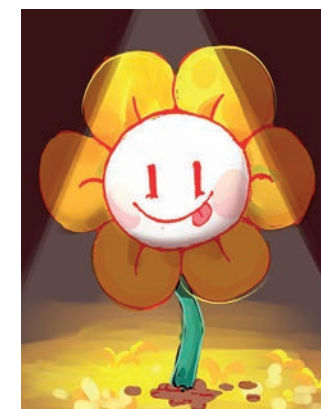
Kirby



Hollow knight



Undertale



T★BLE★U

NOM DU SON	MÉCANIQUE	DESCRIPTION	PRIORITÉ
SFX_footstep_grass	Marche	Son de pas sur herbe, joué en boucle pendant le déplacement du joueur	Basse
SFX_Alarm_Ring	Vie du joueur/temps de la partie	Quand l'aiguille arrive dans la zone rouge le reveil retentit une première fois	Haute
SFX_Alarme_ring_Gameover	Vie du joueur/temps de la partie	Quand le temps arrive à zéro l'alarme sonne une deuxième et dernière fois pour annoncer la fin de partie	Moyenne
SFX_dash_whoosh	Dash	Whoosh rapide déclenché au début du dash, indique l'accélération soudaine	Moyenne
SFX_slowmo_activate	Bulle Temporelle	Son d'activation de la bulle, tonalité magique grave qui indique le ralentissement du	Haute

T★BLE★U

SFX_distortion_hum	Bulle Temporelle	Bourdonnement en boucle pendant que la bulle est active, rappelle une distorsion	Haute
SFX_bubble_pop_explode	Bulle Temporelle qui disparaît	Explosion finale de la bulle, son court et percutant qui marque la fin de l'effet	Tarpin haute
SFX_shoot_magic	Tir Player	Son de tir magique du joueur, tonalité sintillante	Haute
SFX_enemy_shoot	Tir Enemies	Son de tir ennemi, tonalité plus sombre et agressive que le tir joueur	Haute
Musique d'ambiance	Sons d'ambiance	Sons d'ambiance pour rythme le jeu	Basse



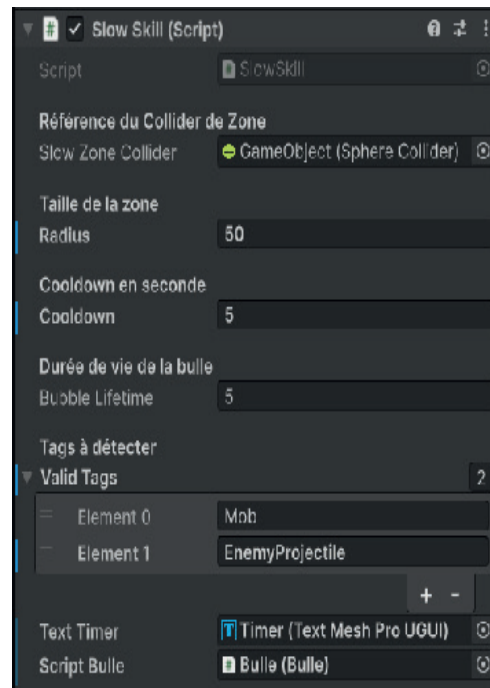
PROGR★MM★Tion

BULLE TEMPORELLE

La bulle permet de ralentir les ennemis et leurs projectiles. En faisant un clic droit, le joueur fait apparaître la bulle sur sa position, réduisant la vitesse de tout élément adverse qui la traverse pendant 5 secondes. Ce système repose sur trois composants.

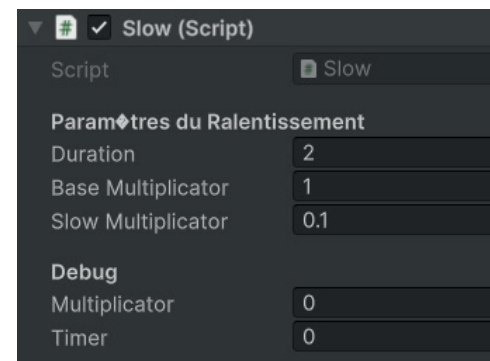
Le gestionnaire global (Slow Skill)

Placé sur le joueur, ce script gère le déclenchement. À l'activation, il active un collider en Trigger centré sur le personnage. Ce trigger détecte les éléments qui entrent dans la zone, vérifie leur tag (ennemi ou tir) et ordonne à l'objet de déclencher sa propre logique de ralentissement.



Le comportement local (Le Slow de l'ennemi)

Chaque ennemi gère l'impact du ralentissement sur ses propres variables. Lorsque le script du joueur détecte une cible, il active son composant Slow. Ce dernier applique un multiplicateur qui fait passer la vitesse de base de 1 à un coefficient de 0.1, réduisant la vitesse à 10% de sa valeur normale.



Le retour visuel et sonore (La bulle)

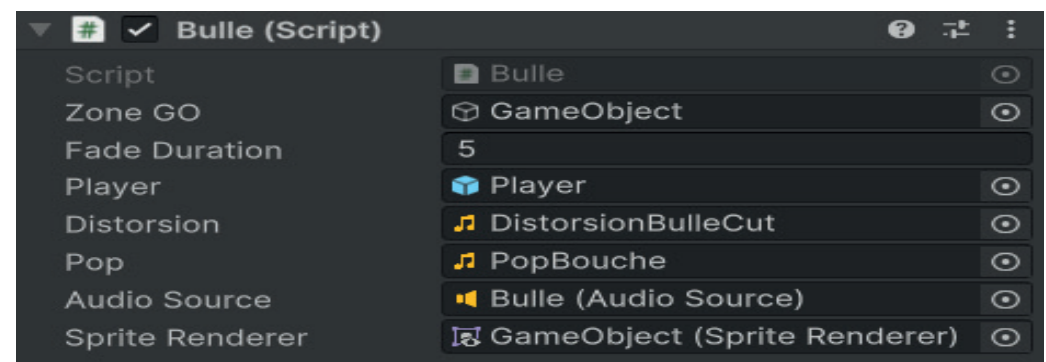
La bulle physique est un objet de la scène invisible et inactif par défaut. Au clic droit, elle se téléporte sur le joueur et s'active. Elle déclenche son effet sonore et son Sprite Renderer, dont l'albedo diminue progressivement de 1 à 0 durant les 5 secondes pour symboliser la fin de l'effet.

Évolution de la logique de ralentissement

Au départ, la bulle appliquait le ralentissement sur une seule frame à l'activation. Les ennemis présents étaient ralentis 5 secondes, mais tout ce qui entrait après coup conservait sa vitesse normale. Ce système est devenu problématique

avec l'apparition du Lapin : ses projectiles tirés à distance traversaient la bulle sans jamais être ralentis.

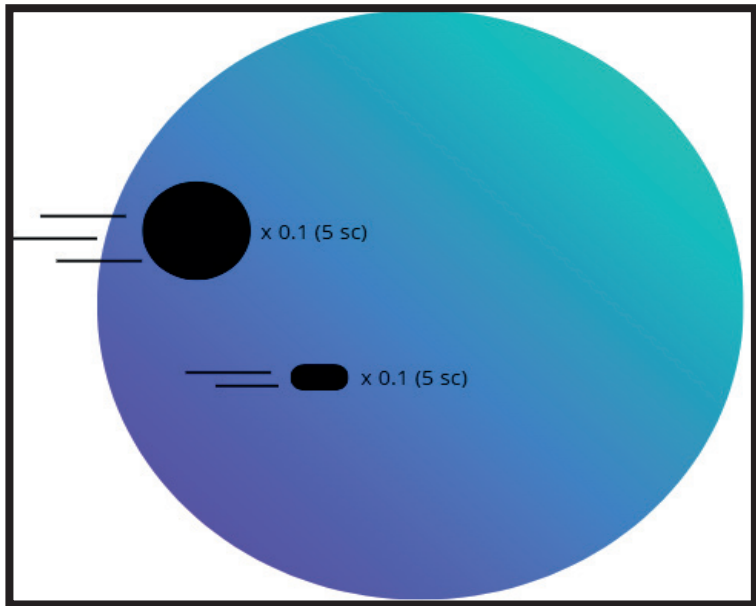
La logique a donc été modifiée pour appliquer le slow en continu. Désormais, lorsqu'un monstre ou un projectile entre dans la zone après l'activation, le script calcule un temps dynamique basé sur le temps restant de la bulle. Par exemple, un mob entrant 3 secondes après le déclenchement ne sera ralenti que pendant les 2 secondes restantes, garantissant l'homogénéité de la vague.



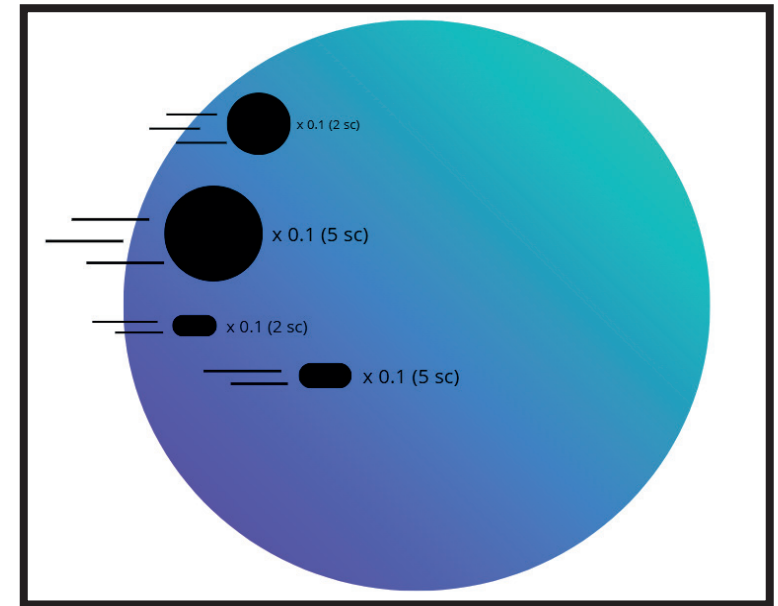
BULLE TEMPORELLE

Lors de l'activation de la bulle, le système attribue une durée maximale de ralentissement de 5 secondes à tous les ennemis déjà présents dans la zone d'effet. Pour les monstres qui entrent dans la bulle après son apparition, le système calcule et applique un ralentissement dynamique : la durée de leur altération équivaut exactement au temps restant sur le minuteur global de la bulle.

Timer :



Timer :



Lexique :



Bulle temporelle



Ennemi



Projectile ennemi

x 0.1 (5 sc)

Coefficient multiplicateur de vitesse
+ Durée totale de slow de l'ennemi

LE TIMER

Gestion du temps et logique du chronomètre

Le chronomètre est le cœur du gameplay de Sleepless. Il fait office de jauge de vie pour la sorcière et de condition de fin de partie.

1. L'architecture du Timer

La partie commence avec une durée de départ fixée à 1 minute 30 secondes. Le système est codé sous la forme d'un Singleton, ce qui permet à n'importe quel autre script du projet d'accéder instantanément au chronomètre global pour y ajouter ou lui soustraire du temps de manière dynamique.

2. Interactions et impact sur le temps

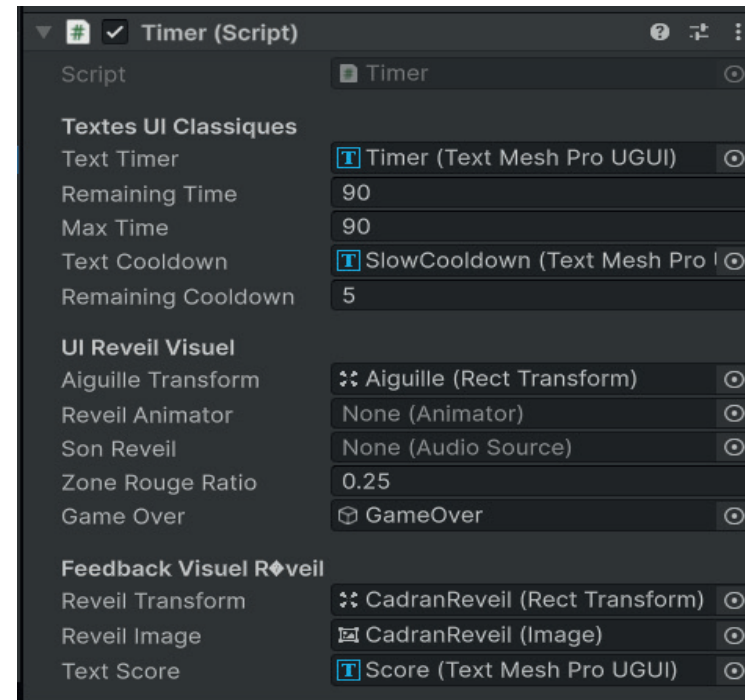
Les actions dans l'arène influencent directement la durée de la partie :

Dégâts du Chat : Quand le Chat réussit à toucher la sorcière au contact, il appelle la fonction `Timer.Instance.RemoveTime(3f)` pour amputer immédiatement le

chronomètre de 3 secondes.

Élimination du Chat : Lorsque le joueur élimine ce monstre, le système appelle `Timer.Instance.AddTime(1f)` pour récompenser le joueur en lui octroyant 5 secondes supplémentaires.

Projectiles ennemis : Si la sorcière est percutée par une munition adverse (comme les tirs du Lapin), elle perd également 3 secondes sur son temps global.



3. Gestion du Cooldown de la bulle

Le temps de recharge (cooldown) de la bulle temporelle est lui aussi directement pris en charge par le script du Timer. Dès que le joueur active sa compétence, un cooldown équivalent à la durée d'activité de la bulle (soit 5 secondes) se déclenche. Tant que ce compteur interne n'est pas retombé à zéro, il est techniquement impossible de relancer la compétence, ce qui empêche d'activer plusieurs bulles simultanément dans la scène.

LES WAVES

Logique des vagues et système de spawning

Le système de gestion des ennemis est divisé en deux phases distinctes : une introduction scriptée pour démarrer la partie, suivie d'une phase de survie infinie et dynamique.

Fonctionnement des premières vagues (Vagues fixes)

Les trois premières vagues du jeu sont entièrement prédéfinies pour structurer le début de partie. Techniquement, le système utilise un tableau de Prefabs (contenant les groupes d'ennemis déjà positionnés à des endroits précis de la carte) et une variable entière servant d'identifiant (ID) pour suivre la progression.

Le script vérifie en permanence la présence d'adversaires dans l'arène. Dès qu'aucun ennemi n'est détecté dans la scène, le gestionnaire incrémente l'ID de 1 et instancie automatiquement le Prefab de la vague correspondante dans le tableau.

Transition vers la «Wave Continue» (Mode Survivor)

Lorsque l'ID des vagues dépasse la taille maximale du tableau, le jeu bascule définitivement sur le mode de la vague continue. Durant cette phase, le rythme change pour adopter les codes classiques d'un jeu de type Survivor : les vagues fixes s'arrêtent et les ennemis apparaissent sur la carte de manière totalement aléatoire et progressive.

● Lapin
● Chat
● Joueur

Ennemie le plus éloigné du joueur + 2 groupes opposé afin que si il va d'un coté les autres ennemie arriverons bien après qu'il ai tuer le premier groupe

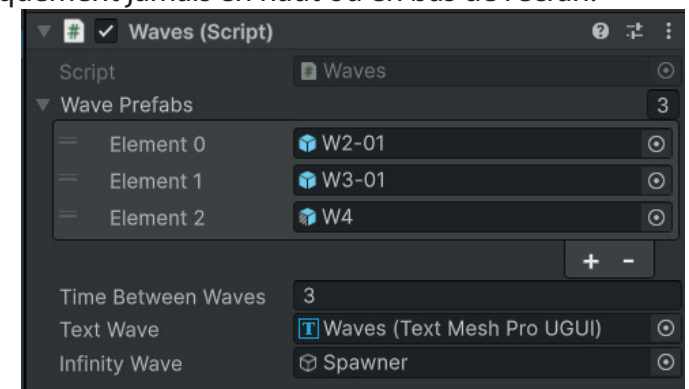
Il y a 4 ennemis dans les coins

Des ennemis a tous les coins afin de garder du temps au joueur avant qu'ils arrivent sur lui tout en augmentant le nombre et en ajoutant deux lapin s

Gestion géométrique du Spawner et contraintes de l'écran

Le format horizontal de l'écran a nécessité une optimisation technique spécifique pour le spawn des monstres afin de garantir une expérience de jeu équitable. Avec un affichage classique, si les ennemis apparaissaient en cercle parfait autour du personnage, ceux venant d'en haut ou d'en bas atteindraient le centre beaucoup plus vite que ceux venant des côtés à cause de la hauteur réduite de l'écran.

Pour que le joueur dispose d'un temps de réaction équivalent pour intercepter la menace, peu importe sa provenance, le mécanisme de spawning utilise une astuce géométrique. Le système est constitué de deux triggers triangulaires rattachés en enfants du joueur. Ces zones s'étendent vers l'extérieur pour forcer le spawn des ennemis exclusivement à la droite et à la gauche du personnage. Grâce à cette disposition, même si le joueur se déplace énormément, les monstres n'apparaissent pratiquement jamais en haut ou en bas de l'écran.



★ CAMERA ★

Gestion de la caméra et limites de l'arène

Pour offrir un confort visuel optimal et structurer l'espace de jeu, les déplacements de la caméra sont entièrement automatisés et verrouillés dans l'espace de l'arène.

Suivi fluide via Cinemachine

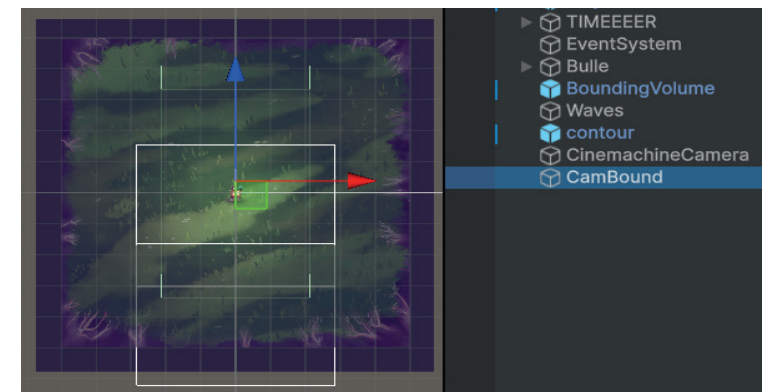
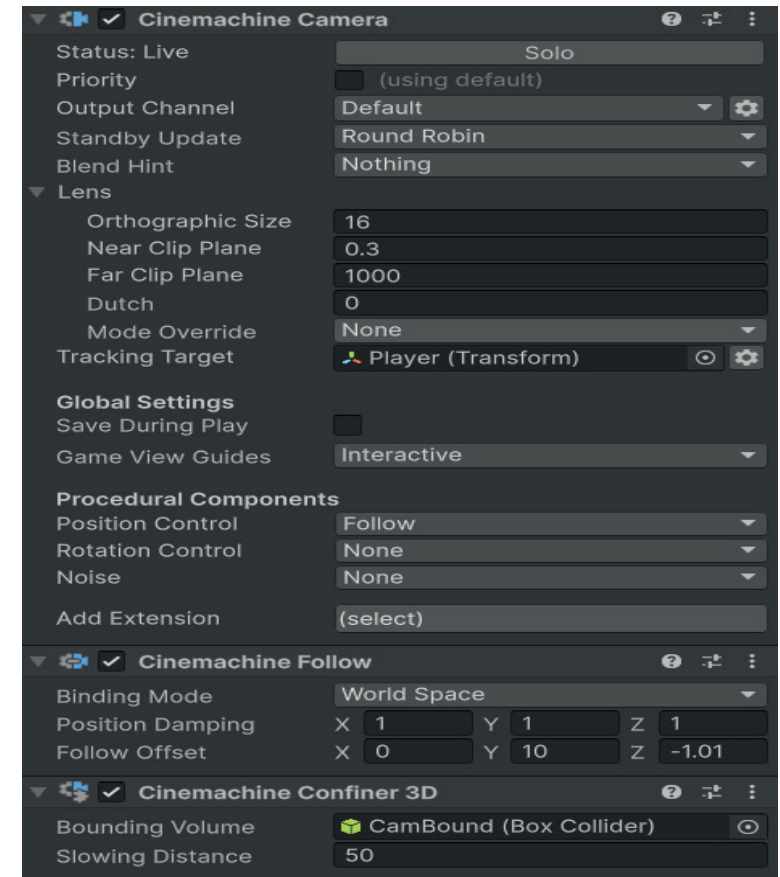
Le projet intègre le package Cinemachine pour gérer les mouvements de la caméra. Au lieu d'être rigidement attachée au personnage, la caméra suit la



sorcière de manière fluide grâce à des paramètres d'amortissement (damping). Cela permet d'atténuer les secousses lors des changements brusques de direction et de maintenir une action toujours lisible au centre de l'écran.

Confinement et zones de score

Cinemachine est également configurée pour empêcher la caméra de sortir des limites de la carte et de révéler le vide en dehors du décor. Pour matérialiser ces frontières, le système s'appuie sur un Box Collider configuré en Trigger qui englobe toute la zone de jeu. Ce volume sert de «Confiner» (ou bounds) : l'algorithme de la caméra calcule sa position en temps réel et vient buter contre ces parois invisibles dès que le joueur s'approche trop près des bords de la map.





ANNEXE



AXE D'★MELIOR★TION :

Pour propulser le projet à un niveau supérieur, plusieurs axes d'optimisation ont été identifiés, touchant à la fois le ressenti de jeu, la technique et la direction artistique.

Enrichissement du Game Feel et retour utilisateur

Le dynamisme des feedbacks visuels et mécaniques constitue un levier majeur pour rendre l'expérience plus percutante :

Animations dédiées : L'ajout de véritables cycles de marche pour la sorcière et les monstres éliminerait l'effet de glissement actuel, rendant les déplacements plus organiques.

Expressions dynamiques : Intégrer un système de changement de sprite pour le visage du personnage principal afin de refléter son état (visage concentré au tir, expression de douleur lors d'un impact) renforcerait l'empathie et la clarté des dégâts.

Pour propulser le projet à un niveau supérieur, plusieurs axes d'optimisation ont été identifiés, touchant à la fois le ressenti de jeu, la technique et la direction artistique.

Enrichissement du Game Feel et retour utilisateur

Le dynamisme des feedbacks visuels et mécaniques constitue un levier majeur pour rendre l'expérience plus percutante :

Animations dédiées : L'ajout de véritables cycles de marche pour la sorcière et les monstres éliminerait l'effet de glissement actuel, rendant les déplacements plus organiques.

Expressions dynamiques : Intégrer un système de changement de sprite pour le visage du personnage principal afin de refléter son état (visage concentré au tir, expression de douleur lors d'un impact) renforcerait l'empathie et la clarté des dégâts.

Refonte du sound design

Le pôle audio a souffert des contraintes de temps durant la production. L'objectif est de remplacer les éléments temporaires par une identité sonore sur mesure :

Créer des bruitages personnalisés et uniques pour chaque action.

Approfondir le contraste entre la douceur du rêve et la distorsion du cauchemar afin d'exploiter pleinement le potentiel de l'effet uncanny prévu dans les intentions initiales.

Flexibilité du système de vagues et courbe de progression

Le système actuel basé sur des Prefabs fixes pour démarrer la partie limite la rejouabilité.

L'idée est d'abandonner les vagues entièrement prédéfinies au profit d'un

système semi-aléatoire dès le début du jeu.

À l'image de la vague continue, les monstres apparaîtraient de manière dynamique, mais leur puissance, leur nombre et leur type seraient régis par une courbe de progression rigoureuse pour garantir une difficulté croissante et équilibrée.

Diversification des décors et de la direction artistique

Pour briser la monotonie visuelle des parties successives, l'univers graphique demande à être étendu.

L'intention est de concevoir de nouveaux décors et éléments de premier ou d'arrière-plan.

Cette variété permettrait de renouveler l'intérêt visuel d'une session à l'autre, tout en respectant scrupuleusement le thème central du sommeil, de la magie et de la dualité onirique.