

# MINDMAZE

*“I want to break free”*

## GAME DESIGN SOLUTION

# Aperçu du jeu

---



**Titre :** MindMaze



**Genre :** Labyrinthe 3D  
(Réflexion-Aventure)



**Support:** PC Standalone  
& Android



**Cible:** Casual gamer  
(15-35 ans)

MindMaze est un jeu de labyrinthe 3D en vue à la 3e personne où le joueur incarne Ezra, représenté(e) par sa forme spirituelle, perdu(e) à l'intérieur de ses propres pensées.

# Pitch

---

Les confinements successifs ont beaucoup pesé sur le moral d'Ezra...

Explorez le dédale de ses pensées et aidez le(la) à s'échapper de ce labyrinthe avant qu'il(elle) ne sombre dans la folie !



# Objectifs

---

- Le joueur devra sortir du labyrinthe le plus rapidement possible, tout en collectant des objets disséminés dans le labyrinthe et en évitant un ennemi représentant les pensées noires d'Ezra.
- Il devra **sortir avant que sa santé mentale n'atteigne 0.**
- Il pourra soit tuer, soit éviter l'ennemi.
- Il pourra également ramasser :
  - Des indices lui permettant de trouver plus facilement la sortie du labyrinthe.
  - Des objets à collectionner.

# Concept

---

- L'univers s'appuie sur les différents troubles psychologiques liés au confinement et qui sont reflétés ici dans l'esprit d'Ezra :
  - Entrave au sentiment de liberté
  - Isolement
  - Dépression
- Symbolique :
  - Le labyrinthe représente les méandres des pensées d'Ezra. S'en échapper est une métaphore de la sortie de la dépression.

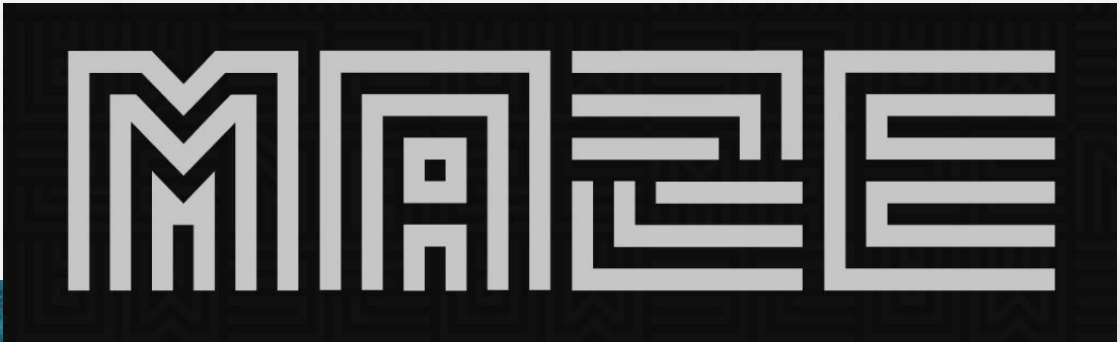
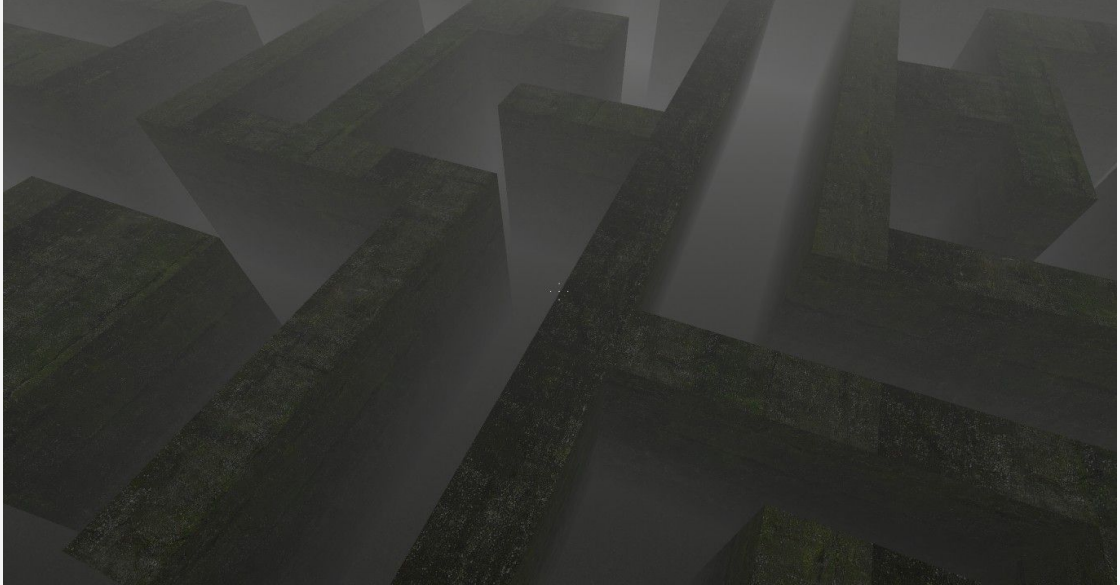


# Univers

---

- Au commencement, pour illustrer l'état psychologique d'Ezra, l'**univers sera sombre et angoissant**.  
Le principe du labyrinthe accentuera ce côté oppressant.
- Dans le fil de ses pensées, Ezra rencontra:
  - Des **souvenirs heureux** pour l'aider
  - Des **pensées sombres** qui le ralentissent
- Chaque niveau est un labyrinthe, plus Ezra avance dans les niveaux, plus ils seront lumineux, symbolisant l'amélioration de son état psychologique.





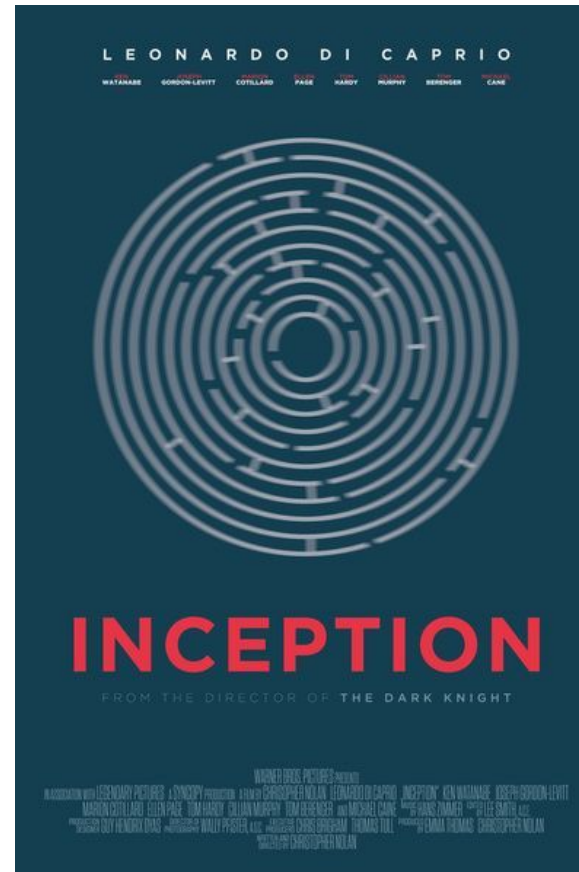


# Références

- **Labyrinthes au cinéma : Métaphore d'un cheminement mental**



**WESTWORLD**





# Références

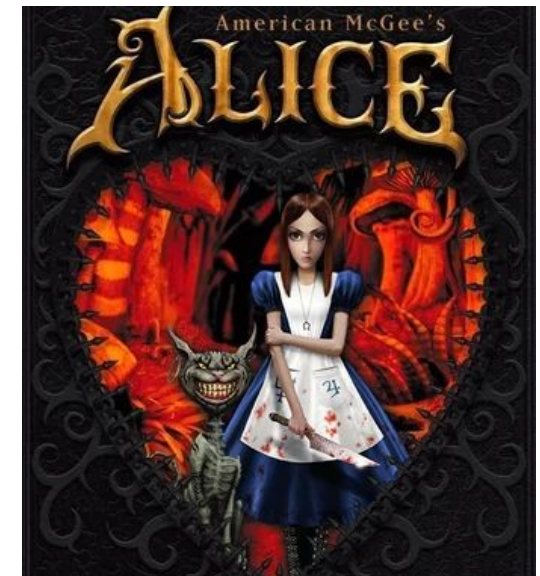
- Ennemi de type ombre / lumière comme arme:

- BlairWitch
- Alan Wake
- Sea of solitude



- Barre de vie représentant la santé mentale :

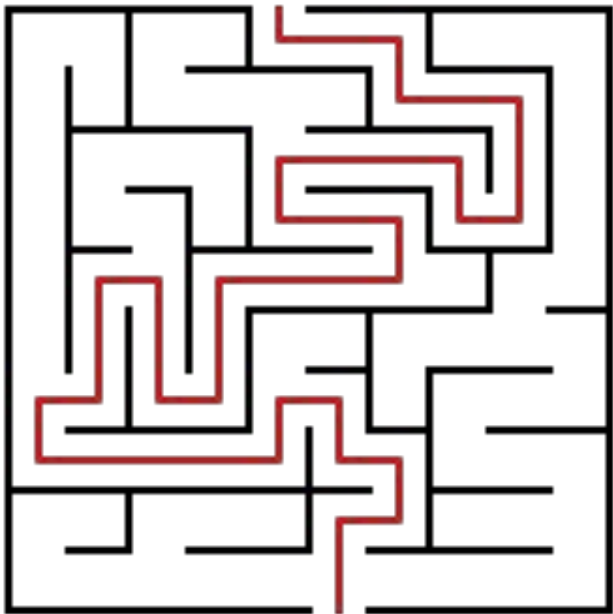
- American mcgee's Alice



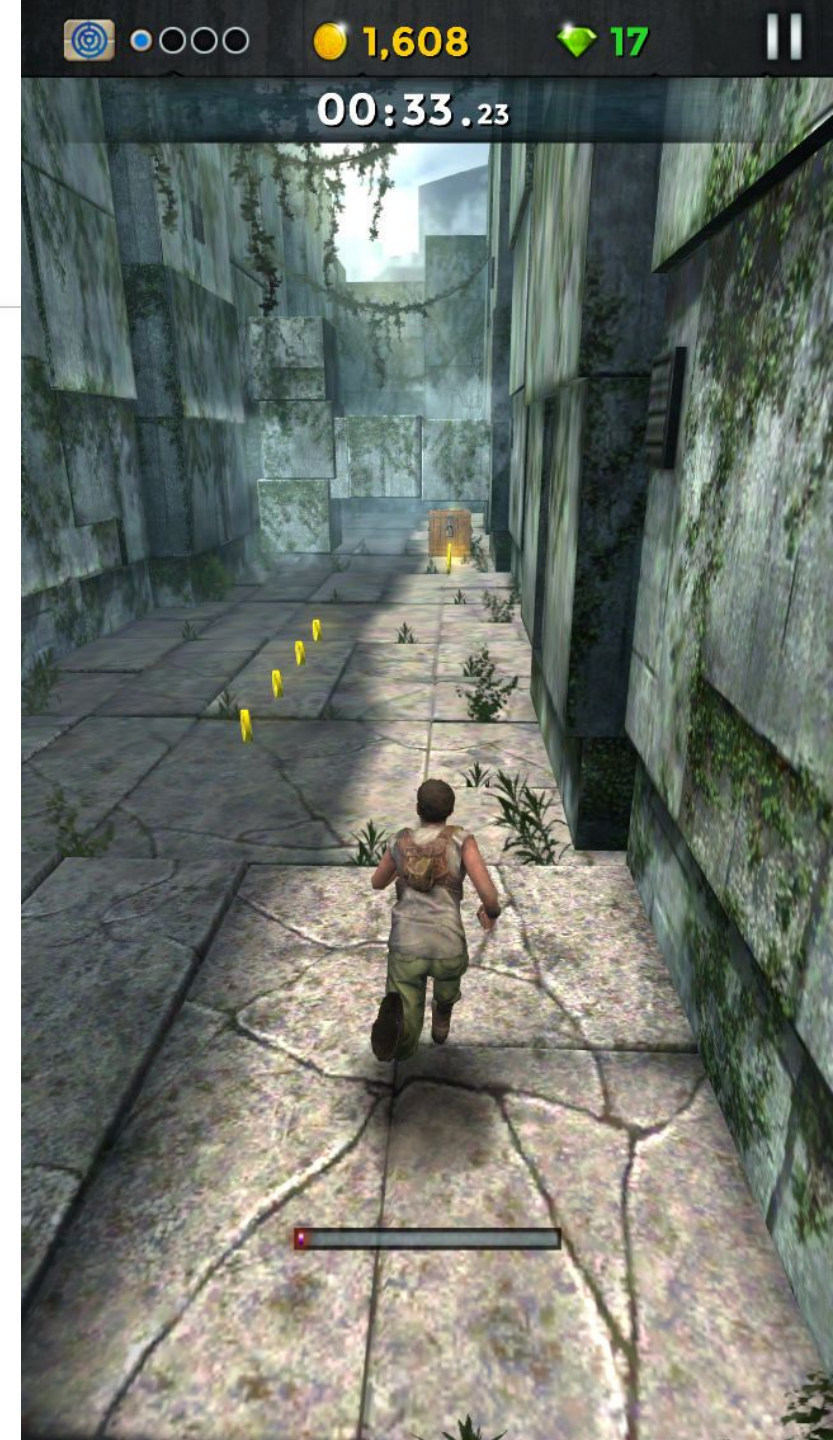
# Références

- Design murs du labyrinthe :

*Maze Runner Game*



Map 2D du labyrinthe



# Player

---

Pour que tous les joueurs puissent s'identifier à Ezra, ils incarneront sa forme spirituelle

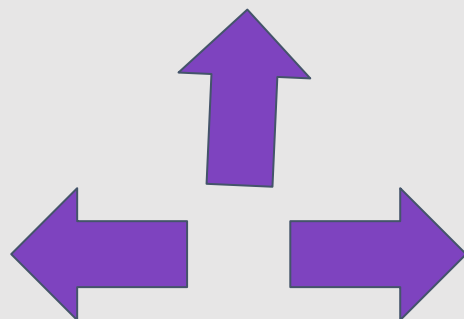
## RENARD

Agile, rusé, aide à trouver rapidement son chemin et contourner les obstacles.



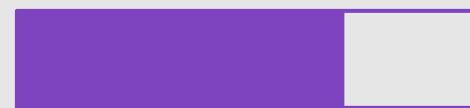
## DÉPLACEMENTS

Avancer  
Gauche/Droite



## STATISTIQUE

Barre de santé mentale :  
De 0 à 100



## AVANCEMENT

Plus le joueur reste dans le labyrinthe, plus sa santé mentale en pâtit.

# NPC Ennemi

---



— Ombre représentant les pensées sombres d'Ezra

— Déplacements aléatoires dans le labyrinthe

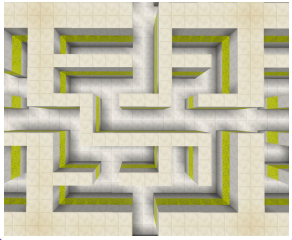
— Inflige des dégâts mentaux au joueur lorsqu'il s'en approche.

— Craint la lumière.



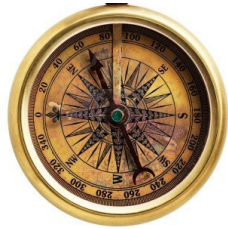
# Objets dispersés dans le jeu

---



## **CARTE**

Vue 2D du  
labyrinthe



## **BOUSSOLE**

Indication  
N/S/E/O



## **LAMPE**

Arme pour  
lutter contre  
l'ennemi



## **SOUVENIR HEUREUX**

Restaure la  
santé mentale

*(Optionnel) Objet permettant de téléporter le joueur aléatoirement dans le labyrinthe.  
Peut être un Bonus ou Malus.*

# Echec/Victoire

---

## GAME OVER

Game Over si la barre de santé mentale du joueur atteint 0 :

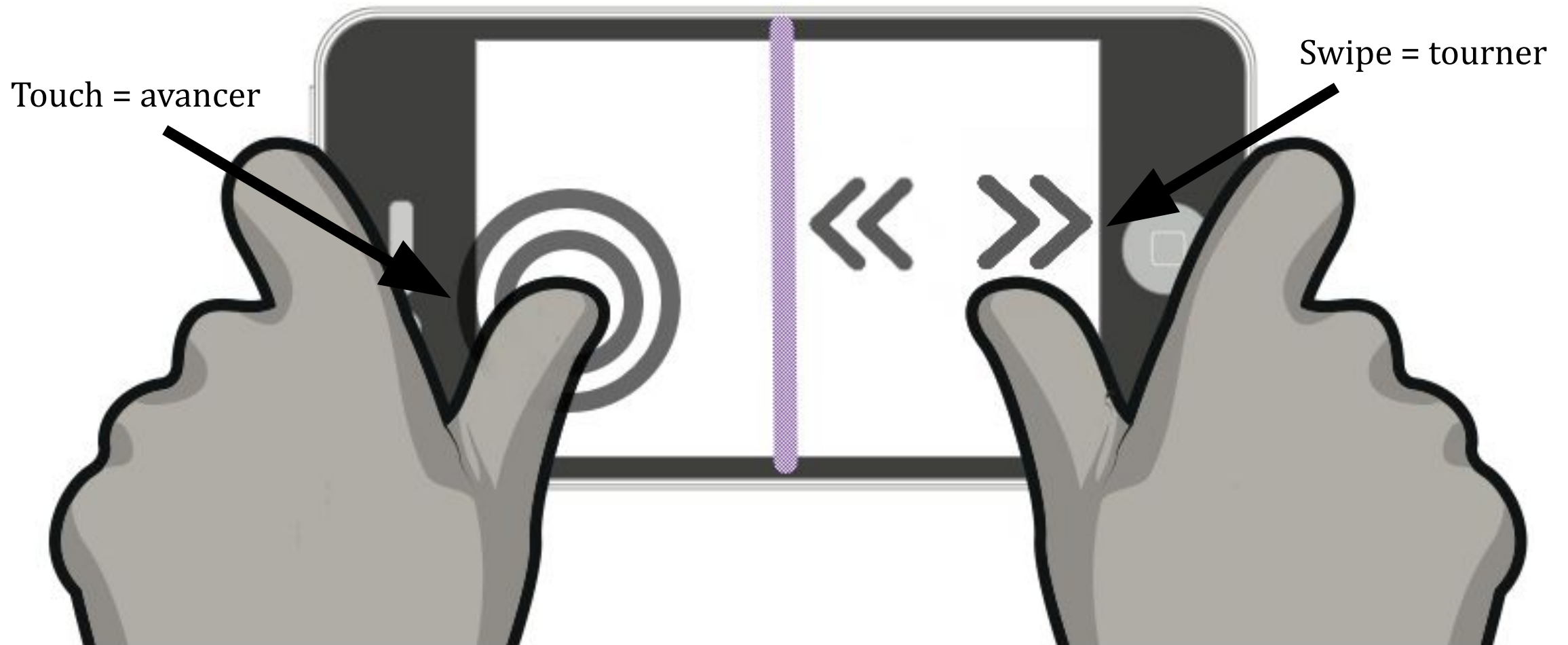
- si le joueur reste trop longtemps dans le labyrinthe
- si le joueur se fait attraper par l'ennemi

## VICTORY

Victoire si le joueur s'échappe du labyrinthe, avant que sa barre de santé mentale n'atteigne 0.

# Contrôles (mobile)

---



# Le prototype - principes

---

Pour la démo, 1 labyrinthe sera prototypé, soit le 1er niveau.  
Logiciel : UNITY3D

## Priorisation des développements

<b><u>Priorités 1</u></b>	<b><u>Priorités 2</u></b>	<b><u>En réflexion</u></b>
<ul style="list-style-type: none"><li>■ Modélisation du labyrinthe en 3D</li><li>■ Déplacements du joueur</li><li>■ Mise en place des objets/indices</li><li>■ Déplacements aléatoires de l'ennemi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Dégâts infligés par l'ennemi</li><li>■ Utilisation de la lumière contre l'ennemi</li><li>■ Ajout de l'audio</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Amélioration design environnement / Ajout d'assets</li><li>■ Ajout d'un menu</li><li>■ Ajout de nouveaux bonus/malus à ramasser</li></ul>



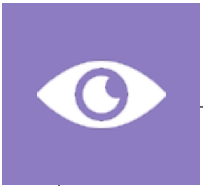
# Le prototype - difficultés possibles

---

- Déplacements de l'ennemi (AI Pathfinding)
  - Déplacements aléatoires ou poursuite du joueur.
  - Évitement ou passage à travers des murs.
  - Utilisation du NavMesh sur Unity.
  - Indices visuels et audio lorsque l'ennemi s'approche du joueur.
- Équilibrage de la difficulté du niveau
  - Juger de la difficulté du niveau et ajuster les indices à trouver en fonction.

# Le prototype - assets envisagés

---



## Assets visuels

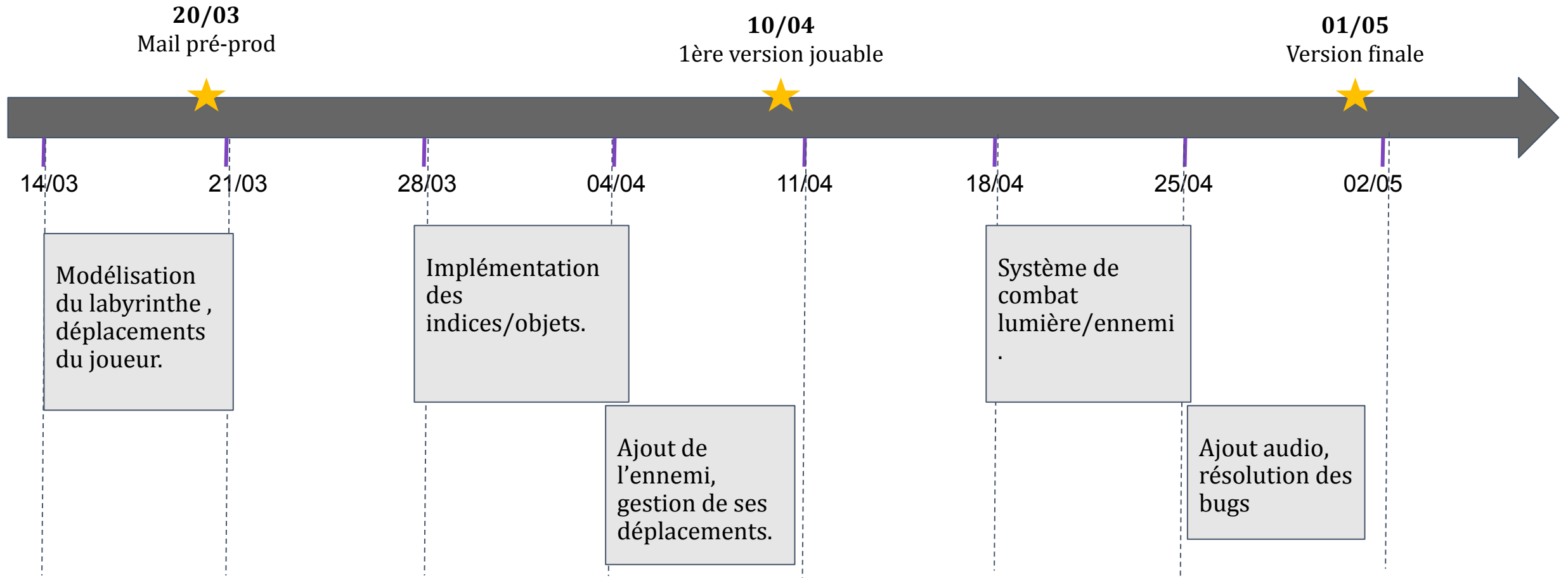
- [Player](#)
- [Ennemi](#)



## Assets sonores

- [AmbientSound](#) - [@Music Y](#)
- [Enemy Sound](#) - [@Mattia Cupelli](#)

# Planning



# Idées pour la suite du jeu

---

- Plusieurs niveaux = plusieurs labyrinthes de plus en plus difficiles mais de moins en moins sombres :
  - Augmenter la difficulté
  - Illustrer le fait que plus Ezra s'échappe des labyrinthes plus il "s'échappe" de sa dépression et combat ses idées noires.
- Ajout de nouvelles fonctionnalités :
  - Changer d'avatar/d'animal spirituel.
  - Gagner des bonus : plus de temps, plus de vie, traverser un mur, vue top-down du labyrinthe, fil d'ariane ...
  - Ajouter des malus : Diminution du champs de vision, désorientation ...