

# MIND : BLOWN

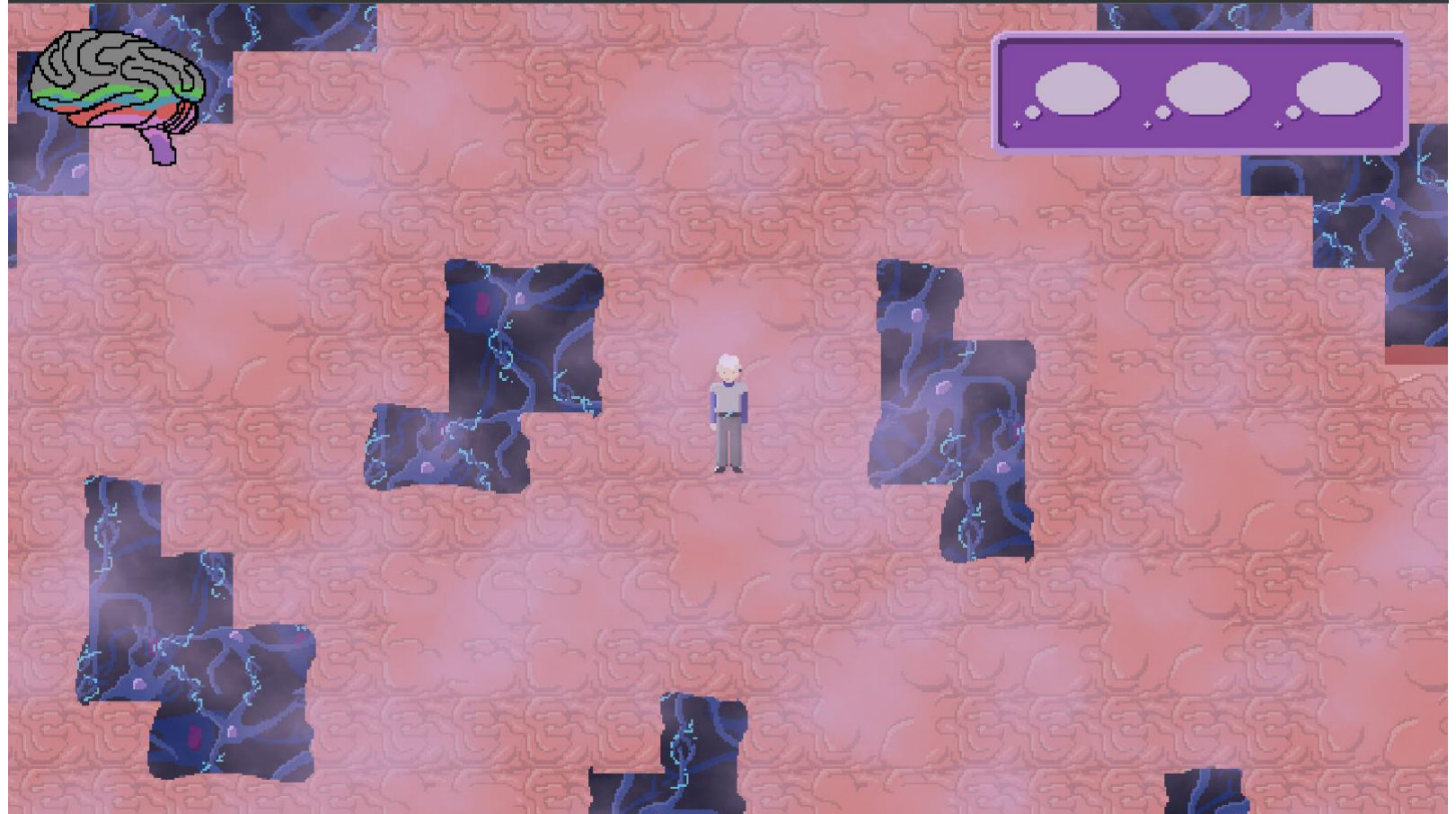
PLAY



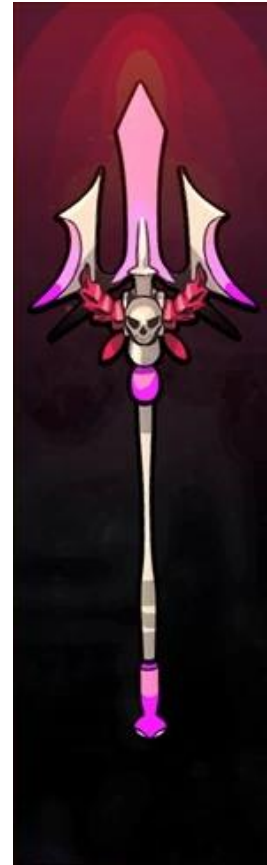
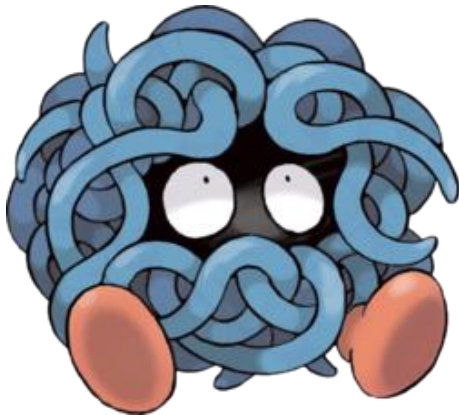
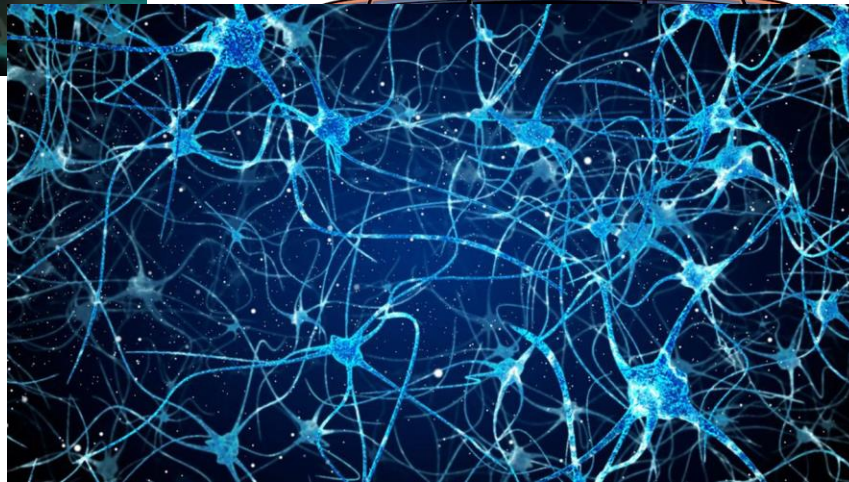
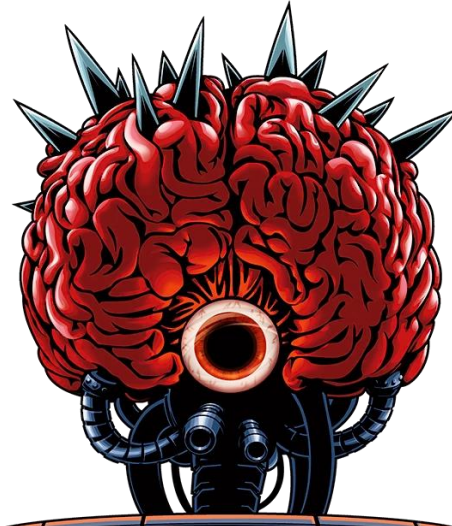
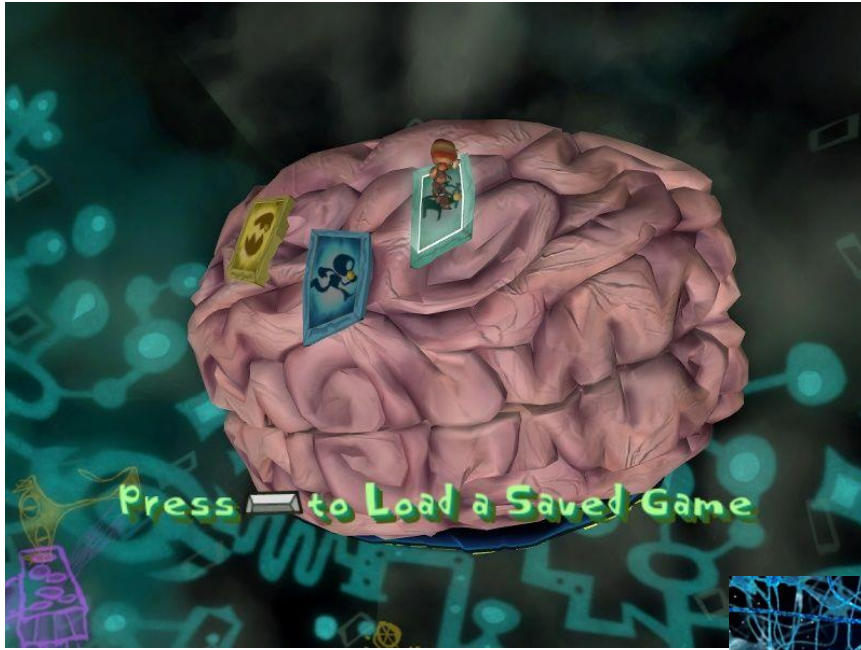


# Explication du concept:

Dans Mind:Blown, on incarne un personnage envoyé dans son propre cerveau pour confronter ses peurs. Il devra faire preuve d'intelligence et de courage pour naviguer à travers cet espace et espérer en ressortir indemne.



# Moodboard:



# Personnage:

Concept art



Turn





# Idée noire (ennemi):



Spritesheet

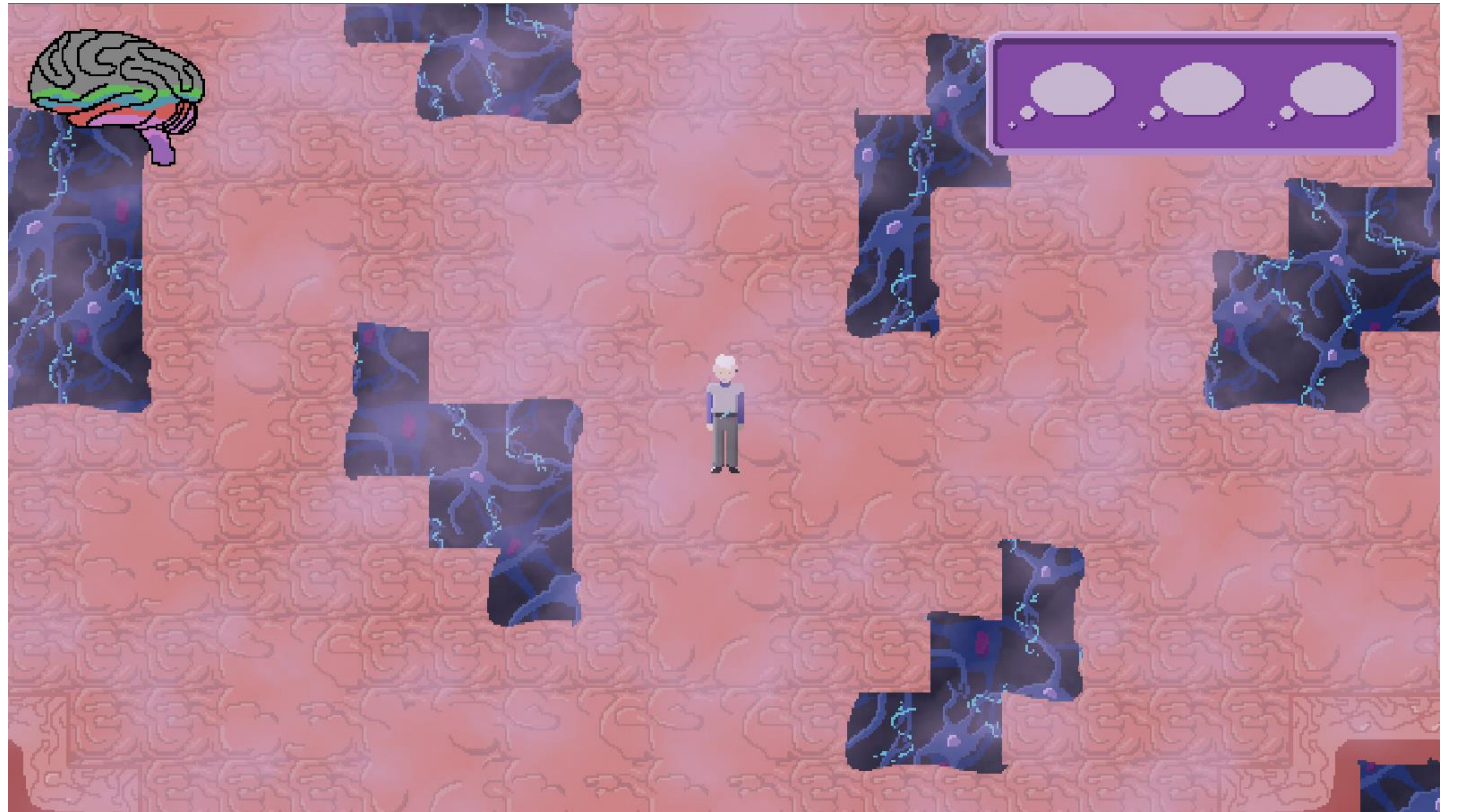


# Explication des zones:

Chaque zone du jeu correspond à l'un des quatres lobes du cerveau.

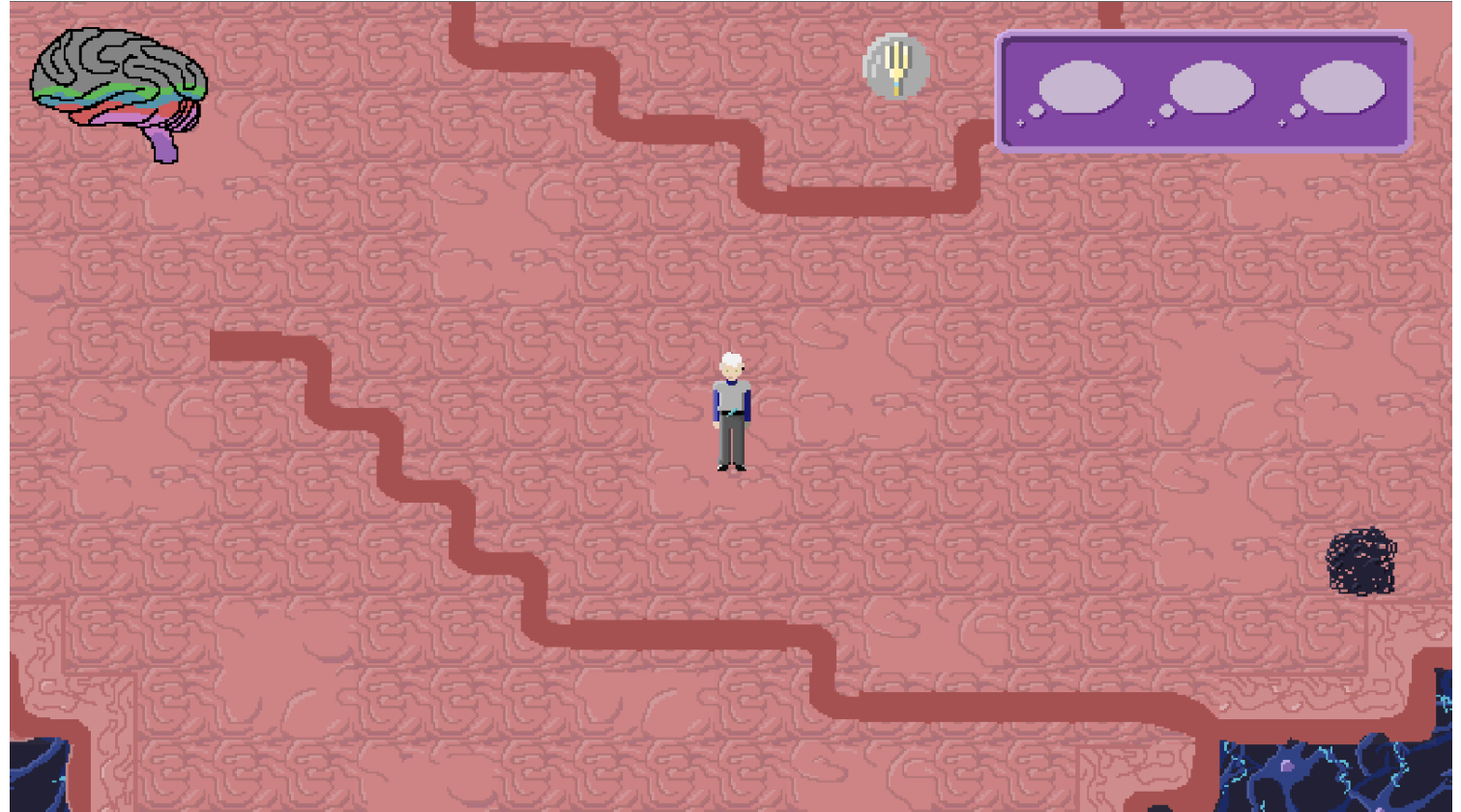
## 1) Lobe Temporal

Le lobe temporal est le siège de la mémoire. Un épais brouillard recouvre cette zone, et elle semble en bien mauvais état. Les nombreux trous représentent alors des trous de mémoire.



## 2) Lobe Frontal

Le lobe frontal est parcouru de sillons. Centre de la motricité, il se peut que les mouvements du joueur soient affectés dans cette zone...



## 2) Lobe Pariétal

Le lobe pariétal gère le champ sensoriel. Son dérèglement semble avoir entièrement gelé la zone.





## 2) Lobe Occipital

Le lobe occipital est le centre de la vision. Celle-ci est donc rétrécie quand vous entrez dans cette zone. Il se peut également que vous vous sentiez observé...



# UI:

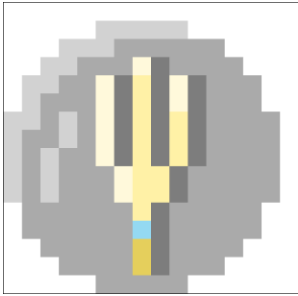
## Jauge de santé mentale



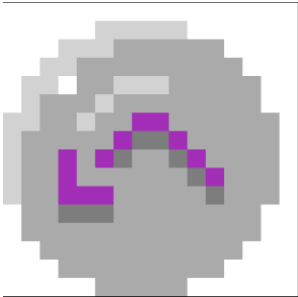
## Inventaire



# Items :



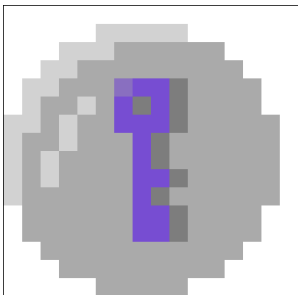
Une fois ramassé, permet de matérialiser la lance pour pourfendre les ennemis



Une fois ramassé, on obtient la capacité de sauter par dessus les trous



La serotonine permet de remonter sa jauge de santé mentale



La clé psychique permet d'ouvrir un portail