

3D ASSETS GAME DESIGN

3D gemodelleerde assets met Blender

CONCEPT GAME DESIGN

Petunia, een nieuwsgierige bever, probeert haar weg terug naar huis te vinden door het bos. Nadat ze per ongeluk een magische paddenstoel heeft gegeten, verandert haar waarneming van de wereld: het bos transformeert in een roze, surrealistische en psychedelische versie van de werkelijkheid.

De paddenstoel geeft haar een explosie van snelheid en verbeterde bewegingsmogelijkheden, waardoor ze platform-uitdagingen kan overwinnen en nieuwe gebieden kan bereiken. Deze kracht heeft echter een prijs. Om haar snelheid te behouden, moet Petunia tijdens haar reis blijven eten van magische paddenstoelen.

Het nemen van de juiste hoeveelheid versterkt haar bewegingen en zorgt voor spannende, snelle gameplay-secties. Maar het consumeren van te veel leidt tot een overdosis-effect, waardoor de besturing bewust vervormd, glibberig, vertraagd of omgekeerd wordt. Dit creëert een risico-beloning-systeem waarin de speler zorgvuldig moet balanceren tussen snelheid boosts en tijdelijke instabiliteit in de besturing, terwijl hij door de wereld navigeert en de weg naar huis probeert te vinden.

De kern van het spel is opgebouwd rond een combinatie van platforming, omgevingspuzzels (zoals bomen knagen, dammen bouwen en waterlevels manipuleren) en gecontroleerde chaos, allemaal direct gekoppeld aan de door paddenstoelen aangedreven toestand van Petunia.

PRODUCT

Mijn keuzes in design:

Voor dit game concept heb ik gekozen voor een zachte, roze en dromerige visuele stijl die de surrealistische wereld van Petunia versterkt. De focus ligt volledig op een magische en psychedelische sfeer waarin roze de leidende kleur is. Het gebruik van roze creëert een gevoel van zachtheid, vervorming en fantasie, passend bij de effecten van de magische paddenstoelen en de wereld waarin Petunia zich bevindt. Hierdoor wordt de game één consistente, dromerige roze ervaring.

logo design met 3D assets

