

FMU
CENTRO UNIVERSITÁRIO

Camila Evangelista Dias
Saulo De Tarso Pereira Souza
Yorhan Silva David

Sumário

Introdução	2
High Concept	2
Público Alvo	3
Benchmarks	3
Gênero, Tema e Estilo	5
Plataforma, Preço e Distribuição	5
Desenvolvedores	6
Referências de Desenvolvimento	7
Gameplay	9
Overview	9
Objetivo	9
Condição de Vitória	10
Condição de Derrota	10
História	11
Controles	12
Fluxo de Jogo	13
Core loop	14
Mecânicas	15
Level Design	26
Diferencial	39
Personagens	40
Game Art	43
Direção de Arte	43
Concept Arts	44
Paletas de cores	49
Referências Artísticas	51
Sound Design	52
Referências Sonoras	53
Anexos e Referências	54

Introdução

Na pele de um coelho preso em um laboratório de testagem em animais, atravesse as assustadoras salas de testes, coleite itens, ataque e desvie de animais geneticamente modificados, cientistas cruéis enquanto foge em busca de sua liberdade.



High Concept

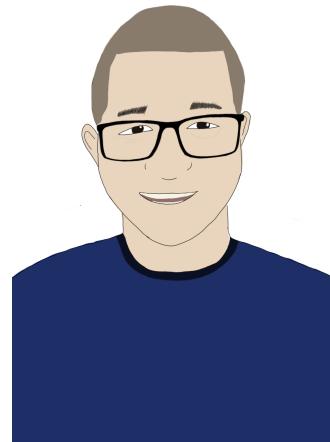
Labbit é um jogo de plataforma 2D em que o personagem principal, o coelho, precisa enfrentar e fugir de inimigos para escapar de um laboratório que realiza testes em animais.

Público-alvo

Jovens de 15 a 25 anos, jogadores casuais de classe média e classe média baixa, preocupados com causas sociais, admiradores de jogos independentes, divertidos e que também abordam questões importantes com críticas sociais.

Persona

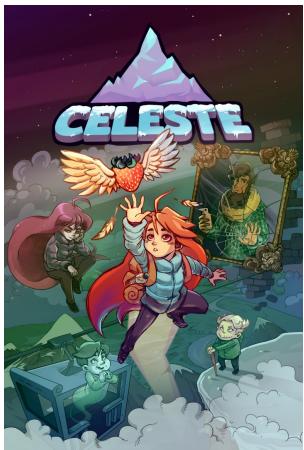
Renato é um jovem de 23 anos, vegano e estudante de Biologia. Ele trabalha meio período em um mercado e gosta de relaxar no seu tempo livre jogando. Tem o costume de jogar games indies, pois geralmente são mais leves e rodam sem problemas em seu notebook i3 com 4GB de RAM.



Benchmarks

Labbit é um jogo que apresenta uma proposta divertida, entretanto esse não é o único objetivo. Além de proporcionar um passatempo, o jogo faz um apelo ao público alvo, alertando sobre os perigos dos laboratórios que fazem testes de produtos em animais. O mercado de games tem usado esse tipo de narrativa, de cunho social, em muitos jogos já que a preocupação com o Meio Ambiente e Causas Sociais têm atraído cada vez mais adeptos e defensores e esse é um mercado que o jogo Labbit quer explorar.

Jogos Semelhantes com Impacto Social:



CELESTE

Aborda o controle da ansiedade e crises de pânico, ajuda a entender conflitos internos do ser humano e aprender a conviver com eles.



WE BECOME WHAT WE BEHOLD

Critica a falta de consciência no compartilhamento de informações nas mídias sociais e em como isso afeta a sociedade.



WHITE SHADOWS

Apresenta situações como trabalho infantil, abuso de mão de obra, desigualdade social e racismo.

Gênero, Tema e Estilo

Gênero	Câmera	Tema	Estilo	Mensagem
Plataforma	Lateral segue o player	Laboratório de testes	Cartoon/2D	Crítica aos testes em animais

Plataforma, Preço e Distribuição

Plataforma	Preço	Distribuição
PC	US\$4	Steam

O jogo foi desenvolvido para ser jogado em PC e será publicado na Steam, o serviço de distribuição de jogos para PC mais popular atualmente. Para publicação será paga a tarifa de depósito (aproximadamente US\$ 100.00) e o jogo receberá o preço de US\$4, valor compatível com o tempo de gameplay de aproximadamente uma hora.

Desenvolvedores

A equipe é formada por três membros, cada um responsável pelos seguintes elementos de desenvolvimento do jogo:

Game Design e Narrativa



Camila Evangelista Dias

Sound Design e Marketing



Saulo De Tarso Pereira Souza

Arte e Programação



Yorhan Silva David

Referências

Save Ralph - Referência da temática.



O curta-metragem em stop-motion “Save Ralph” lançado em abril de 2021 trouxe novamente à tona a discussão sobre testes em animais, como temática o cotidiano do coelho Ralph usado em um laboratório de testes.

Sonic The Hedgehog - Referência de temática e gameplay



A abordagem do player como um herói ambientalista, libertando outros animais no decorrer das fases e os efeitos da industrialização no meio ambiente é uma forte referência de jogo com crítica social embutida na

gameplay.

Little Nightmares - Referência de gameplay



O Ambiente hostil, fugir de inimigos, mecânicas de coleta de chaves para abrir portas, salas secretas, nomos e estátuas escondidas serviram de inspiração para a composição do jogo.

Inside - Referência de ambientação e gameplay



O jogo também é ambientado em um laboratório, serviu de inspiração na elaboração da temática e mecânicas do jogo.

Super Mario Bros. - Referência de mecânicas



Como um dos precursores do gênero de plataforma, Super Mario Bros é referência das mecânicas básicas do player no jogo.

Braid - Referência de gameplay



As mecânicas de plataforma com movimentos suavizados do jogo Braid.

A.L.F (Animal Liberation Front) - Referência de tema



O filme de Jerome Lescure, baseado em fatos reais que traz um debate sobre o uso de animais para testes em laboratório, também foi inspiração para elaboração do tema do jogo.

Gameplay

Overview

Em Labbit, o jogador controla o Coelho, personagem principal que está preso em um laboratório de testes e precisa encontrar um jeito de escapar. Para isso o jogador precisará enfrentar inimigos, passar por armadilhas e coletar itens que o auxiliarão nessa fuga.

O jogo é 2D de plataforma, com câmera lateral que segue o player.

Funciona em uma estrutura de fases, em que cada sala do laboratório contém diversos inimigos e desafios diferentes, além de cenouras a serem coletadas e utilizadas para atacar ou recuperar vida, o auxiliando no percurso até sua liberdade.

Objetivo

O objetivo do jogo é conseguir passar por todas as salas até a saída para escapar do laboratório.



Condição de Vitória ✓

O jogador **vence** o jogo quando:

- Consegue atravessar todas as salas superando os inimigos e chegando até a saída.

Condição de Derrota ✗

O jogador inicialmente possui 100 pontos de vida e **perde** o jogo quando:

- Perde o total de pontos de vida, seja sofrendo dano quando atingido por animais agressivos, cientistas, cair em armadilhas ou ser atingido por luz ultravioleta.

Após o **Game Over** o jogador volta para a última placa onde ocorreu o checkpoint.



História

O Coelho desnorteado acorda dentro de uma gaiola em um ambiente desconhecido. Após escapar da gaiola e avançar pelas demais salas, ele se depara com outros animais que apresentam comportamento agressivo e tentam a todo custo impedir o coelho de continuar avançando. Além destes animais também há cientistas que tentam capturar o coelho constantemente.



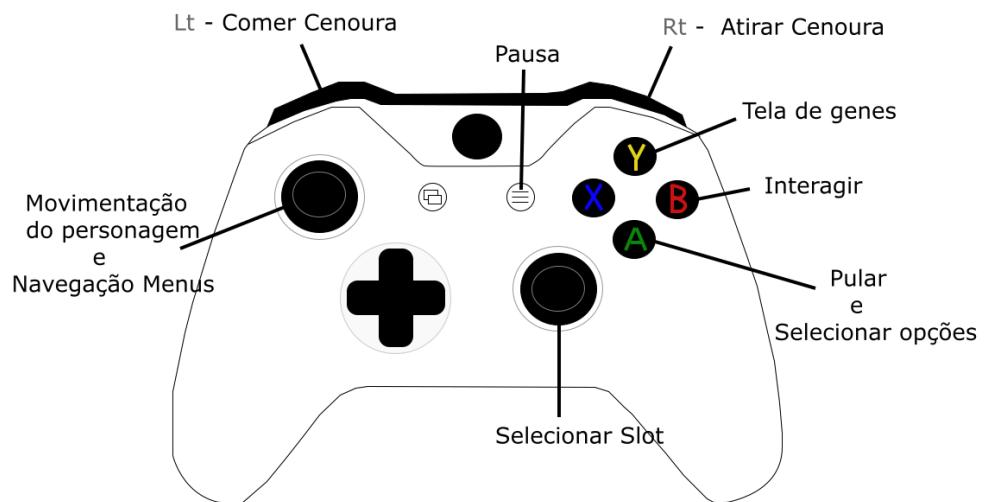
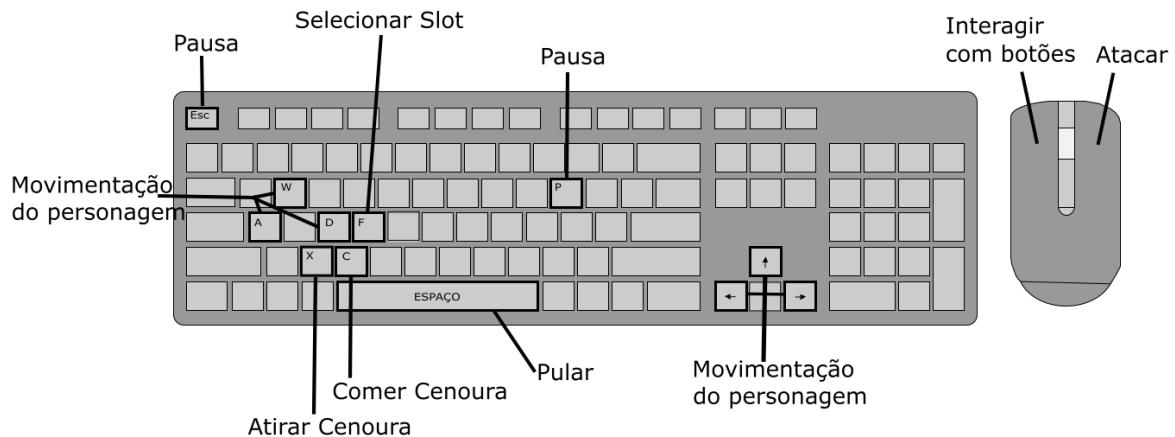
Lendo as anotações espalhadas pelas salas o coelho percebe estar em um laboratório e entende que os animais agressivos são resultados de experimentos e testes científicos realizados pelos cientistas, a fim de desenvolver clandestinamente um cosmético milagroso que retarda o envelhecimento humano.

Várias salas separam o coelho de sua liberdade, em cada uma delas além de enfrentar diferentes oponentes, ele precisa passar por diversas armadilhas. Para obter sucesso na jornada, o coelho tem de equilibrar seus níveis de medo e coragem que lhe proporcionam melhorias especiais em velocidade e força, como também encontrar cenouras geneticamente modificadas podendo ser utilizadas como alimento, arma e na criação de super cenouras que o auxiliam na batalha contra os inimigos pelo caminho.

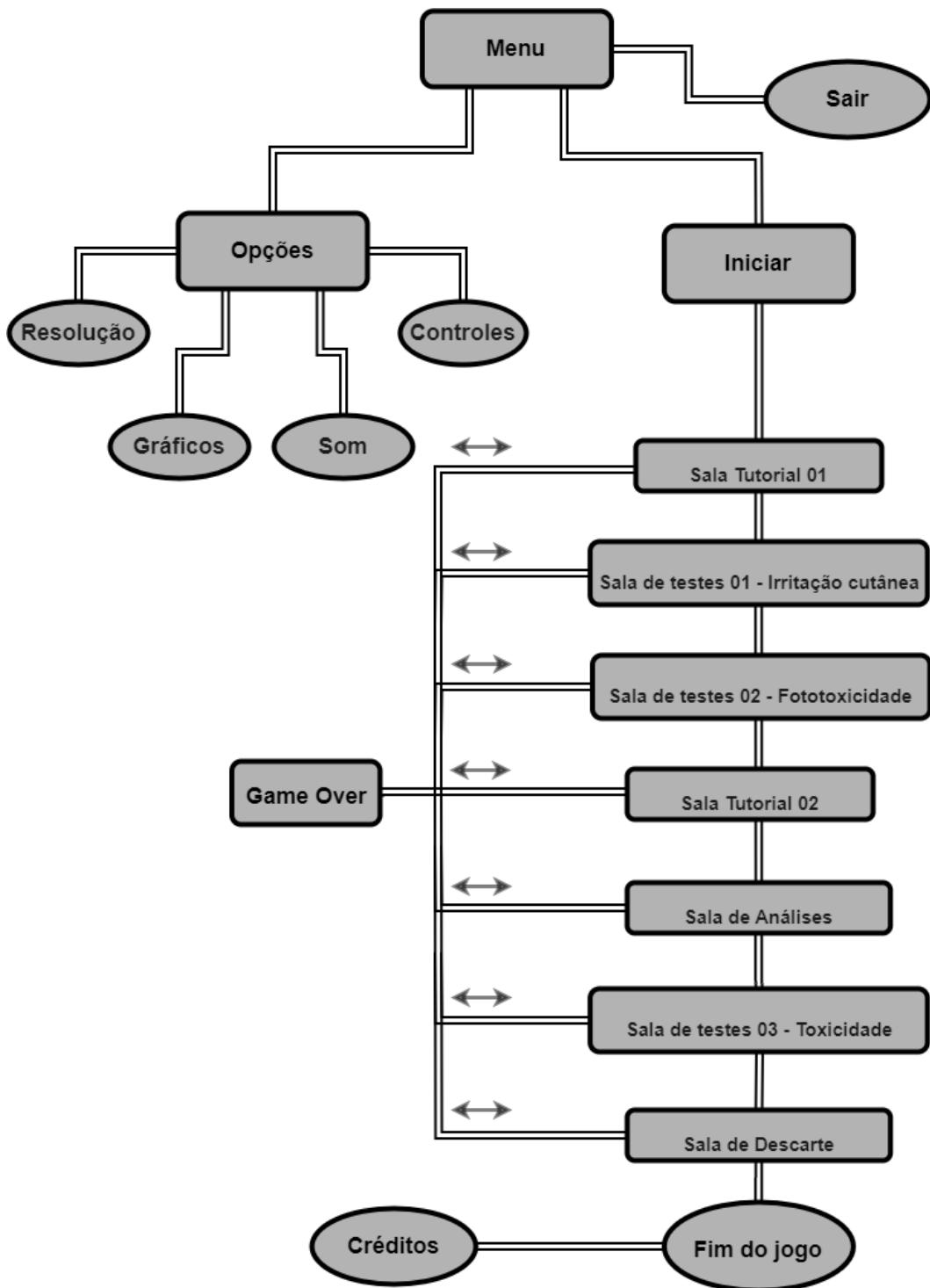


O Dr. Aldus, é o cientista chefe deste laboratório clandestino e deseja entregar um produto inovador que mudará o mundo dos cosméticos. Ao se aproximar da saída, o coelho precisa vencer uma batalha contra Dr. Aldus utilizando todos os recursos que conseguir coletar para vencer e finalmente conquistar sua liberdade.

Controles

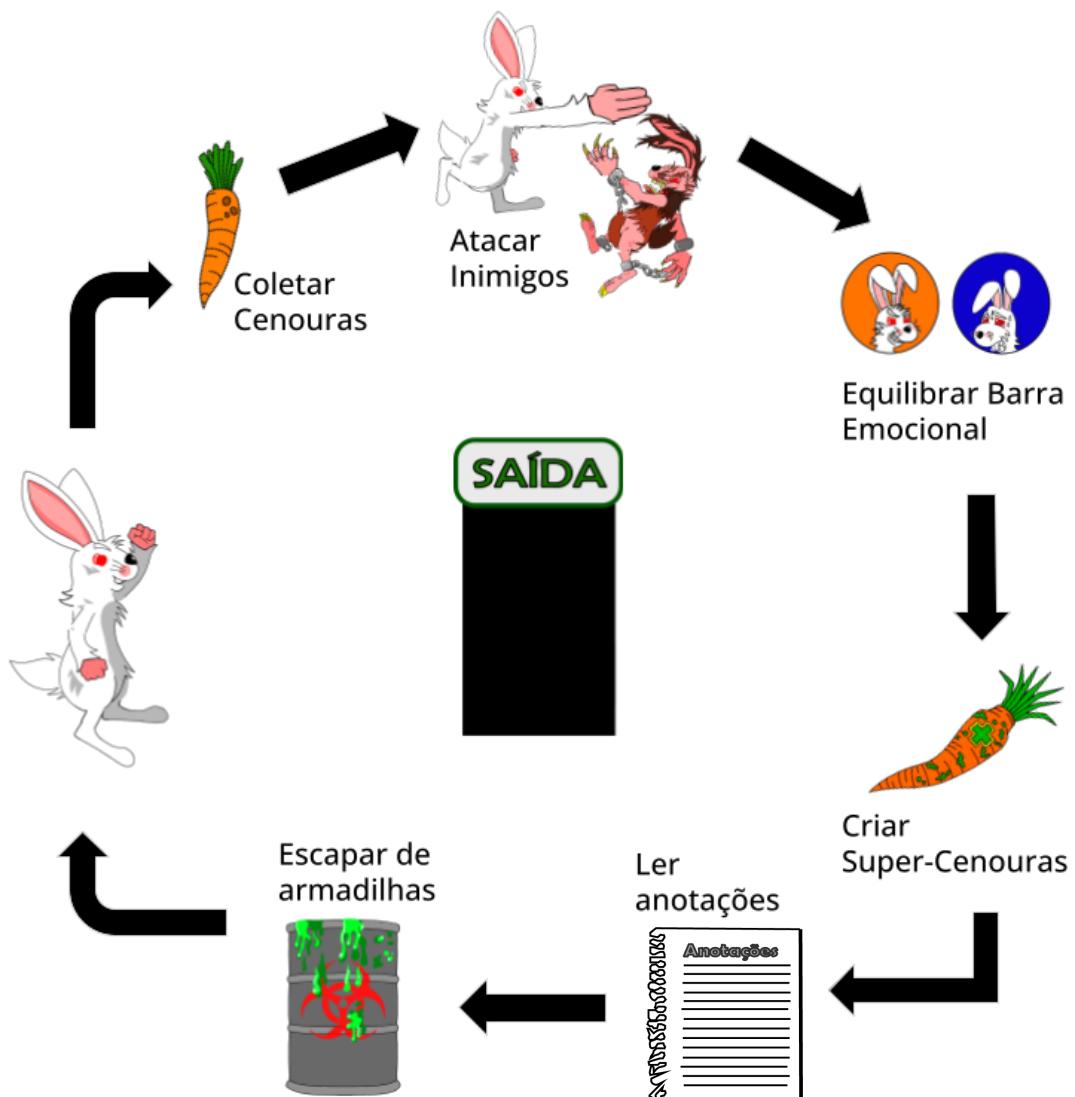


Fluxo do Jogo



Core Loop

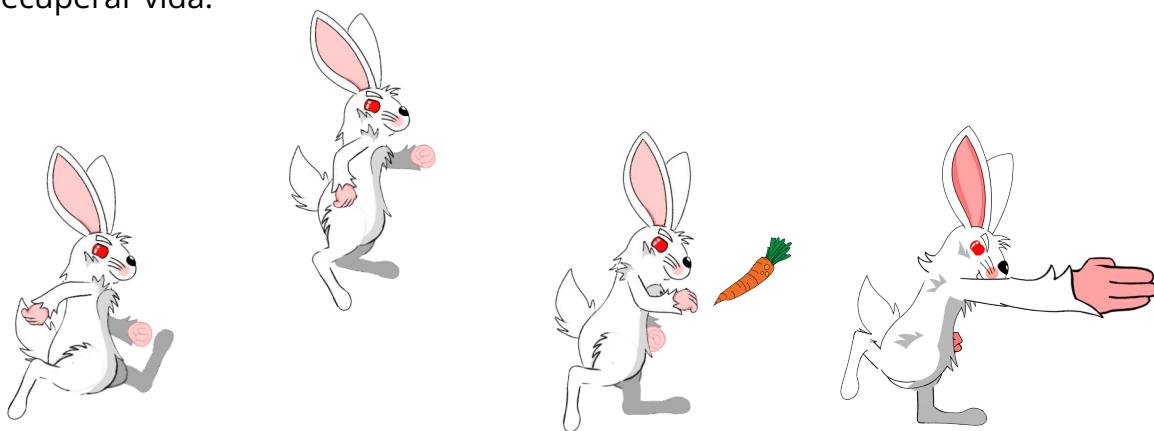
As repetições de mecânicas frequentes no jogo para alcançar o objetivo, a saída do laboratório, são:



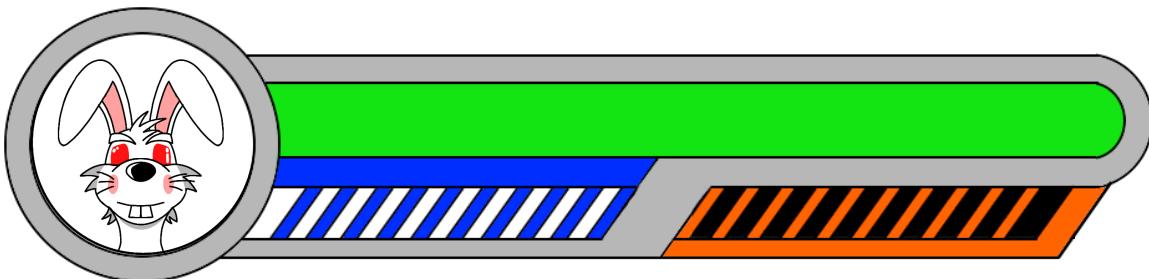
Mecânicas

Coelho

As mecânicas base do player são correr para direita ou esquerda, saltar, atacar, interagir e coletar itens para melhorar o ataque e consumo para recuperar vida.

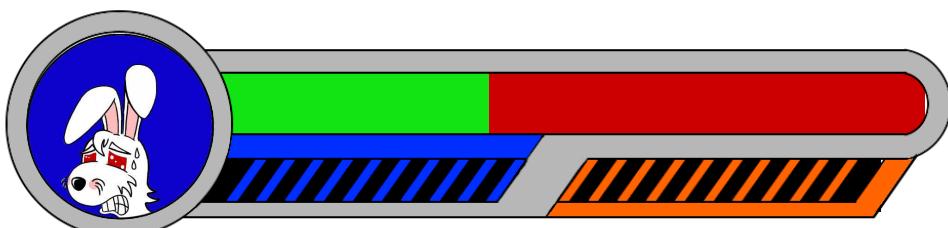
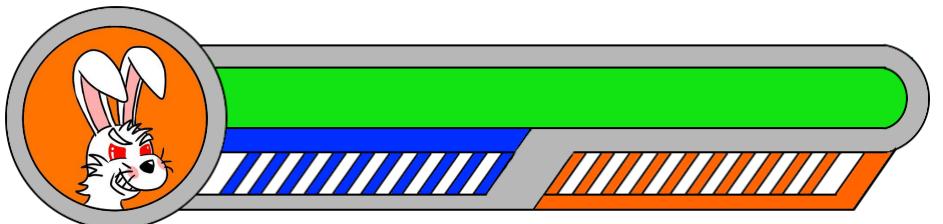


O coelho possui uma barra de vida de 100 pontos, ao perder todos os pontos de vida ele morre e retorna para a placa onde ocorreu o último checkpoint.



A barra de fator emocional localizada abaixo da barra de vida reflete o comportamento do coelho durante a gameplay, quando o coelho atinge inimigos a barra fica totalmente preenchida alcançando o fim da faixa laranja a direita, o coelho obtém o especial de **coragem**, tornando o coelho mais rápido e mais forte por aumentar força do pulo e acrescentar pontos no dano nos itens. Quando o Coelho recebe dano a barra emocional é descarregada e é

adquirido o especial do **medo**, onde o coelho ganha ainda mais velocidade e tem os pontos de cura dos itens ampliados.



A velocidade da corrida, força de pulo, pontos de cura e dano dos itens vai variar de acordo com a barra emocional.

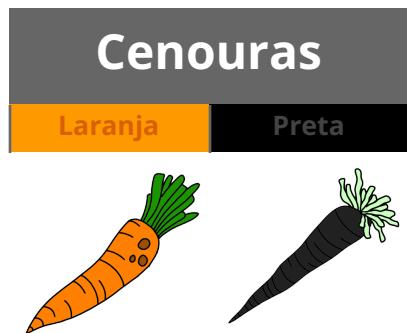
	Máx. Medo		Máx. Coragem
Velocidade	23	15	18
Força do pulo	28	25	33

O equilíbrio dessa barra é necessário para modificar as mecânicas citadas de acordo com os desafios do jogo.

Itens

Cenouras

As cenouras são coletadas automaticamente quando o coelho passa por elas e ficam armazenadas no slot centralizado no canto inferior da tela, para utilizá-las ele deve selecionar o botão de seleção do slot, posicionar na cenoura desejada e selecionar o botão para utilizá-la seja o de ataque ou de recuperar vida.



Atributos normais

Recuperação	30	10
Dano	10	30

Atributos com Coragem

Recuperação	70	50
Dano	20	60

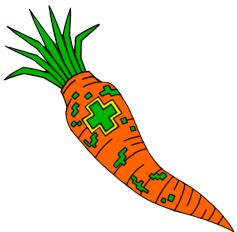
Atributos com Medo

Recuperação	60	40
Dano	10	30

Os valores da tabela podem variar durante o desenvolvimento do jogo e balanceamento das mecânicas.

Super Cenouras

Após coletar cenouras e utilizá-las para atacar inimigos, cada inimigo derrotado gera um gene a ser coletado. Coletando dois genes da mesma cor é gerada no slot uma Super Cenoura, com diferentes atributos, se consumida ou utilizada como projétil apresenta as seguintes características:

Super Cenouras	Consumo	Ataque
	Cura, a cada 3 segundos, 30 pontos de vida. Dura até passar de fase.	Cura 25 pontos (Com Coragem ou Medo 50) de vida ao colidir com o alvo.
	Imunidade aos raios de luz ultravioleta. Dura até passar de fase.	Some com o alvo atingido por 2 segundos, Causa 40 pontos de dano se estiver com coragem ou medo.
	Imunidade a produtos tóxicos. Dura até passar de fase.	Causa 40 pontos (Com Coragem ou Medo 70) de dano.
	Ressuscita o player ao morrer.	Causa 50 pontos (Com Coragem ou Medo 80) de dano.

Outros itens

Chave:



Deve ser coletada pelo jogador quando o coelho encosta na chave. Abre portas que estão trancadas selecionando o botão de interação em frente a porta trancada.

Folha de anotações:



Estão espalhadas pelas fases e contam a história do jogo, para lê-las o jogador precisa ir até o local onde estão as anotações na tela.

DNA's:



Os DNA 'S podem ser encontrados nas fases, salas secretas e ao derrotar inimigos, ao coletar dois do mesmo tipo criam uma super cenoura de sua respectiva cor.

Inimigos

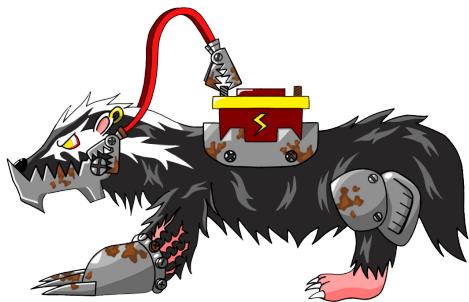
Os **animais agressivos** em cada tela se movimentam de um ponto inicial “A” até o ponto final “B” no eixo x.

Ponto A



Ponto B

O **Bio-Xugo** é um texugo que possui uma bateria acoplada nas costas para testes elétricos. Ele também se movimenta de um ponto inicial “A” até o ponto final “B” no eixo x, soltando rajadas elétricas em direção ao player variando a quantidade de dano de acordo com a distância da rajada em que o player.

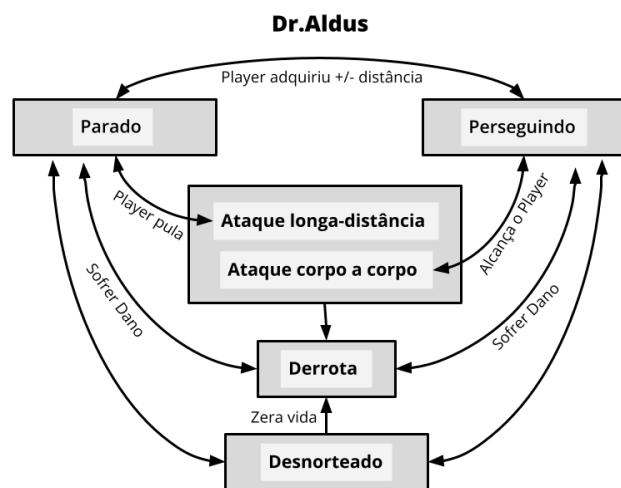


O cientista **DuffenStain** fica parado enquanto dispara seringas na direção do player.



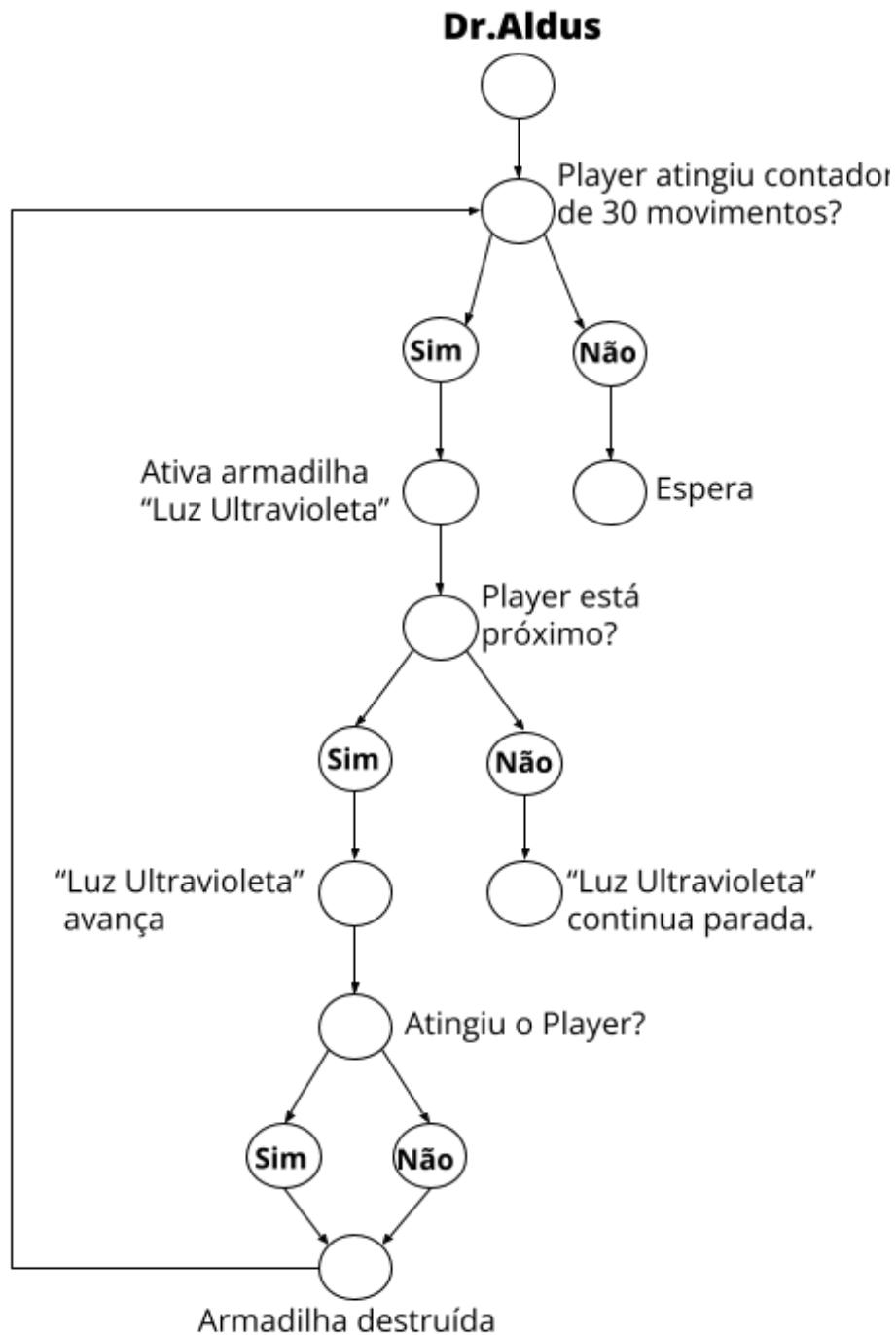
O Boss final, **Dr. Aldus** tem uma variação de movimentos e controle de armadilhas no cenário baseado em IA, representada nos diagramas abaixo:

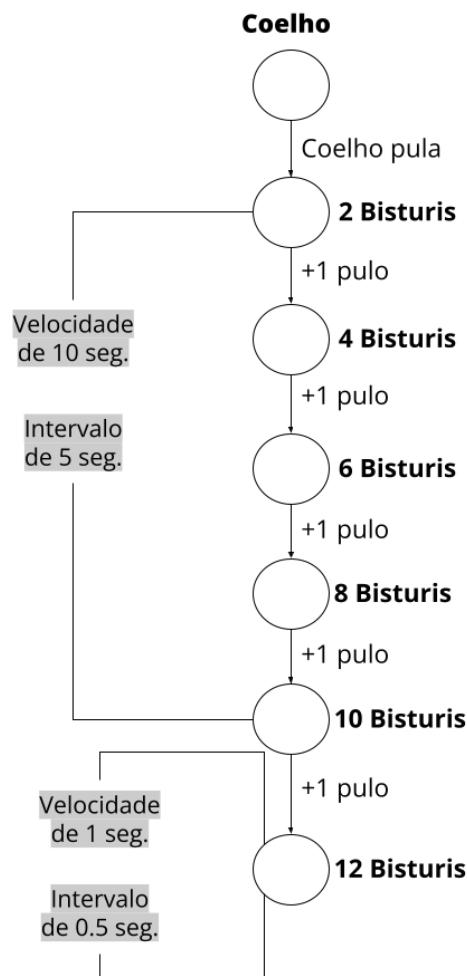
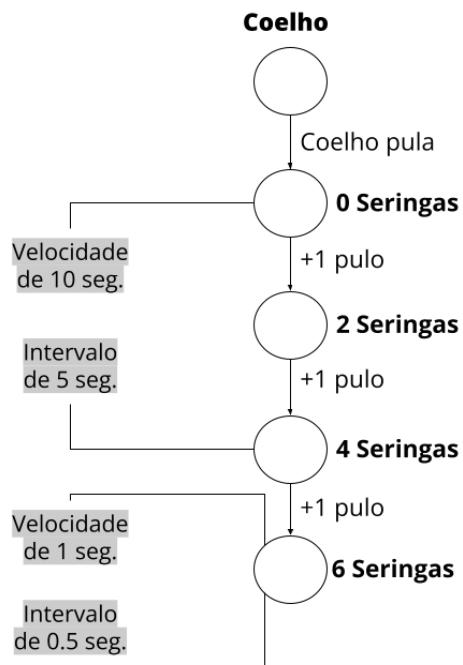
FSM orientado a animação



FSM orientado a armadilhas

Luz ultravioleta



Bisturis**Seringas**

Balanceamento dos inimigos:

Nível 1				
Personagem	Dano	Vida	Velocidade	Velocidade ATQ (seg.)
Raivelho	20	50	4	0
Bio-Xugo	Toque Direto = 20 Raio 1 = 40 Raio 2 = 30 Raio 3 = 20	70	4	2
Rato-queimadura	30	40	10	0
Macaco-Tóxico	30	80	8	2
Nível 2				
Raivelho	30	60	6	0
Bio-Xugo	Toque direto = 40 Raio 1 = 60 Raio 2 = 50 Raio 3 = 40	100	6	2
Rato-queimadura	40	40	14	0
Macaco-Tóxico	30	80	8	2
Cientistas				
DuffenStain	Toque direto = 50 Seringa = 30	50	0	2,5
Dr. Aldus	Toque Direto = 50 Bisturi = 30 Seringa = 30 Tiro = A definir	200	Em definição	10

Os valores das tabelas podem variar durante o desenvolvimento do jogo e balanceamento das mecânicas.

Armadilhas

A luz ultravioleta é ativada por proximidade com o player e se movimenta de um ponto A a um ponto B, após ativada ela se auto-destrói no término do percurso.



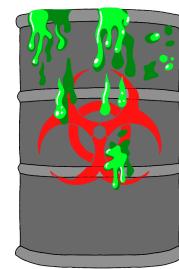
As armadilhas de espinhos espalhadas por todas as salas do jogo, causam dano quando o player encosta nelas.



A presa de urso se fecha quando o player cai em cima dela e o prende por alguns segundos, lhe causando dano até abrir novamente.



Os tonéis Bio-Hazard são presos as plataformas e teto das salas, derramam o líquido químico por determinado tempo, em seguida retorna ao estado normal.



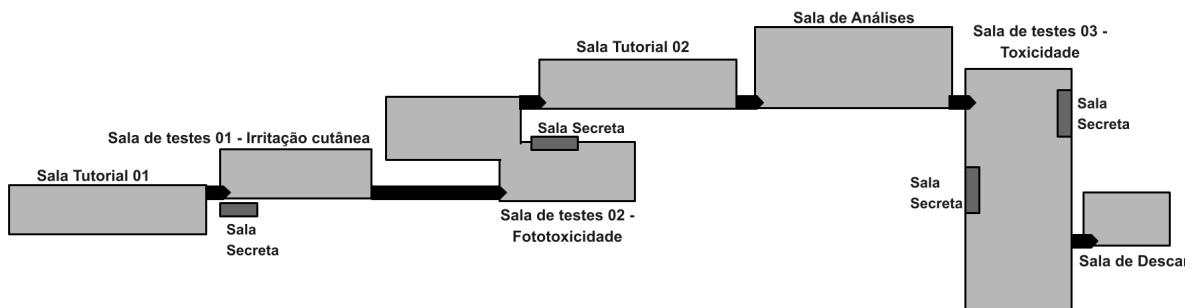
Balanceamento das armadilhas:

Armadilha	Dano	Velocidade ATQ (seg.)
Espinho	50	0
Luz-Ultravioleta	40	18
Presa de Urso	30	5
Tonel Bio-Hazard	40	6

Level Design

O jogo é composto por 6 fases, sendo cada fase uma sala do laboratório. As salas são constituídas por uma ou mais telas e possuem salas secretas.

Mapa das Salas



Sala Tutorial 01



O jogo inicia com uma cutscene onde um cientista entra na sala e coloca o coelho desacordado dentro de uma gaiola. O coelho escapa da gaiola dando início a gameplay, inicialmente ao saltar o coelho cai em uma armadilha, aparecerá a mensagem de tutorial.



Ao se deparar com o primeiro inimigo, o Raivelho, surge a mensagem de tutorial de ataque.

Avançando o Coelho vai até a porta para a próxima sala (fase).



Sala de testes 01 - Irritação cutânea



Após passar pela primeira porta o coelho é levado para a segunda fase.

O checkpoint ocorre sempre que o coelho passar por uma placa com o símbolo de "Proibido coelhos".

Entrando no alçapão o coelho é levado até a primeira sala secreta, onde coletará as primeiras cenouras.



Na segunda tela desta fase haverá a primeira anotação do jogo, o coelho precisa passar pela anotação para lê-la.

Anotação:*Relatório de Testes*

Iniciando os testes com o primeiro produto experimental, é esperado que as células danificadas sofram regeneração acelerada e rejuvenescimento.

Dia 01

As cobaias foram submetidas aos testes de irritação cutânea, o produto foi aplicado na pele raspada e ferida para que entrasse também em contato com o sangue.

Dia 04

Surgimento de hematomas e pontos de inflamação na pele das cobaias.

Dia 07

As cobaias começaram a apresentar comportamento agressivo.

Dia 10

Os coelhos estão raivosos, impossível manuseá-las agora.

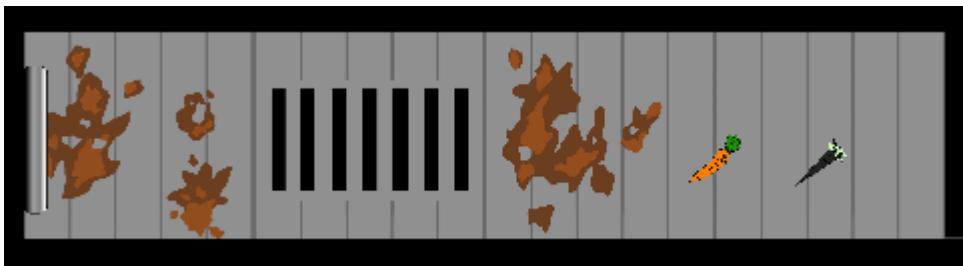
A sala será fechada e deixaremos a experiência Texugo para impedir que as cobaias saiam.



Sala de testes 02 - Fototoxicidade



É onde são realizados os testes de produtos nas peles dos animais em contato com os raios ultravioletas. Nessa sala além do Raivelho, o inimigo rato-queimadura é inserido e armadilhas de raios de luz ultravioleta que causam dano no coelho, caso ele seja atingido. Nesse caso o jogador precisa equilibrar a barra emocional para que o coelho ganhe mais velocidade e consiga ser mais rápido que o raio de luz.



Na segunda tela é localizada a segunda anotação do jogo.

Anotação:

Relatório de Testes

Aplicação do 5º protótipo de restauração e rejuvenescimento:

Dia 01

O pelo das cobaias foi raspado e o produto aplicado, sem reações adversas.

Dia 03

As cobaias tiveram seu corpo exposto aos raios ultravioletas no nível médio, sem reações adversas.

Dia 08

Feita nova aplicação do produto, foram identificadas queimaduras no local da última aplicação.

Dia 09

Expondo as cobaias aos raios ultravioletas em seu nível máximo notou-se borbulhos e queimaduras anormais de terceiro grau.

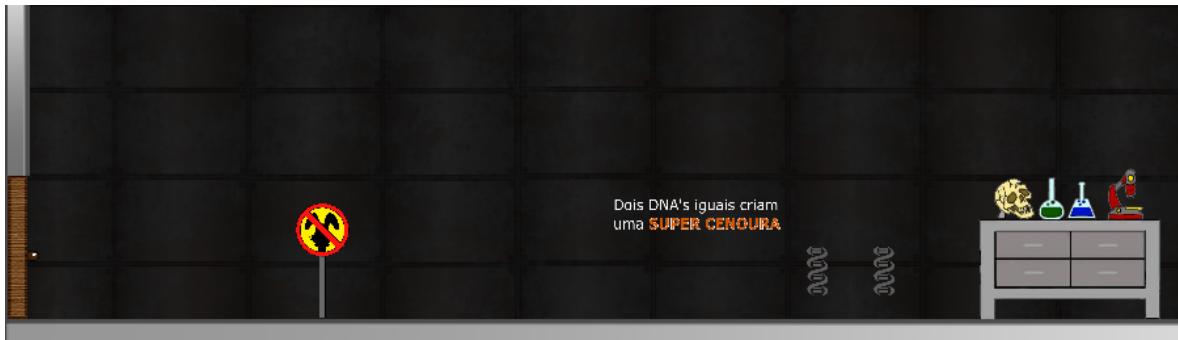
Dia 10

As cobaias parecem ter aumentado de tamanho e estão extremamente agressivas, a sala será fechada para contenção.

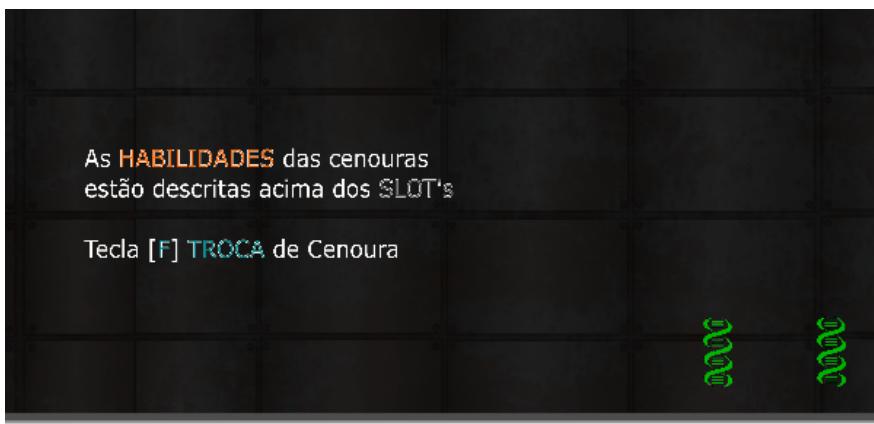


Para passar pelos raios de luz ultravioleta com mais facilidade, o jogador pode utilizar a super cenoura azul com função de imunidade aos raios ultravioletas.

Sala Tutorial 02



Ao acessar a sala o coelho se depara com os DNA's e o tutorial referente ao uso e funcionamento.



O inimigo da sala tutorial é o cientista DuffenStain.



Sala de Análises



Esta fase possui uma dificuldade maior que as anteriores, a “Sala de análises” é onde os cientistas fazem todo o levantamento e pesquisa dos testes realizados. Há cientistas, além de animais espalhados pela sala, difíceis de desviar e atacar, pois ficam parados arremessando seringas no player. Também há armadilhas onde o jogador pode sofrer dano caso caia nelas.



Na sala secreta são apresentados os primeiros genes do jogo, estes genes quando coletados ao somar dois genes de cada cor geram uma super cenoura, há a possibilidade de gerar super cenouras laranjas e pretas nesta sala.

Anotação (1º tela):

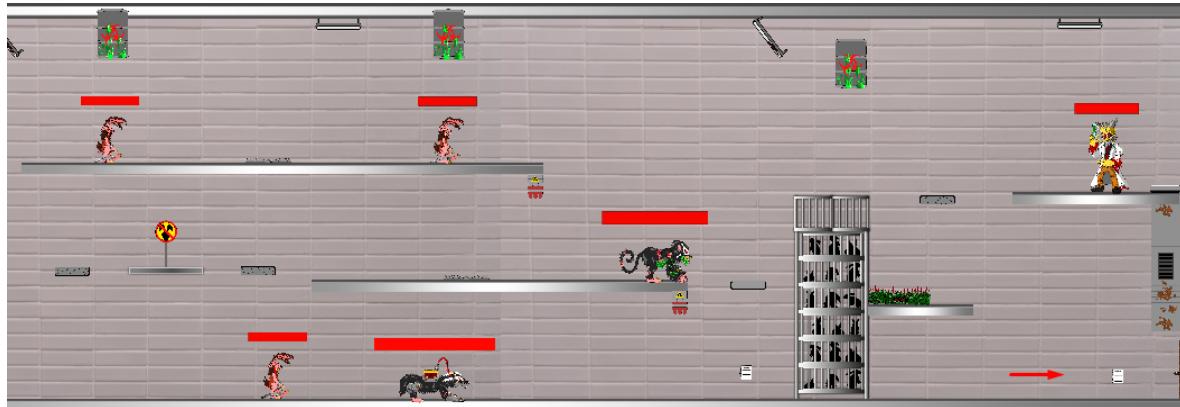
Relatório de Testes

Dia 03

As amostras coletadas das cobaias não apresentaram anomalias quando expostas ao produto.

Dia 06

Os melhores cientistas foram designados para continuar os experimentos na Sala de análises, os irmãos Duffen Stain e Bummer Stain responsáveis pela análise de amostras coletadas das cobaias e investigação das cenouras geneticamente modificadas sem aprovação do Dr.Aldus e deixadas pelo cientista Hans antes de ser afastado do projeto.



Nesta fase há elementos químicos no tonel Bio-Hazard sendo despejados nas plataformas por determinado tempo e causando dano e desnorteio no Coelho, caso atingido.

Anotação (2ºtela):

Relatório de testes:

Dia 08

O sangue das cobaias apresentou alterações no DNA, indicando mutação genética, porém valores baixos não causaram mudanças significativas.

Dia 12

Cobaias tiveram aumento significativo dos genes mutantes, causando modificações na estrutura muscular. O sistema nervoso entrou em colapso, cobaias foram isoladas devido comportamento agressivo

Dia 14

Cenouras possuem características genéticas modificadas nunca vistas antes na história da ciência, parecem ter sido combinadas com ervas medicinais e sua estrutura é bem mais rígida que o normal.

Anotação (3°tela):

Relatório de testes:

Dia 15

A cobaia X935 possui genes compatíveis com as cenouras, ao consumir apresentou recuperação rápida de erupções causadas por ácido peracético.

Dia 17

Cobaia X935 escapou do biotério...

Ela está avançando pelas salas utilizando as cenouras, mas não conseguirá atravessar a sala de análises. Deteremos a cobaia para estudo de compatibilidade com as cenouras.

Sala de testes 03 - Toxicidade



A sala de toxicidade é onde macacos são submetidos a testes de toxicidade por ingestão de produtos, por terem o organismo similar ao dos seres humanos.

Nesta fase os inimigos são tomados pela raiva devido a fortes dores de estômago que sentem e à loucura causada pelo trauma.

Na primeira sala secreta há um macaquinho preso e dois itens a serem coletados.

Anotação:

12º protótipo, Dr.Aldus o cientista chefe ordenou início dos testes por ingestão, aplicação na pele ainda sem resultados.

Dia 08

Foi forçada a ingestão do produto para observação de como terá efeito no organismo das cobaias.

Dia 10

Cobaias com organismo similar ao humano, apresentaram alterações significativas no sistema digestivo após consumo do produto.

Dia 13

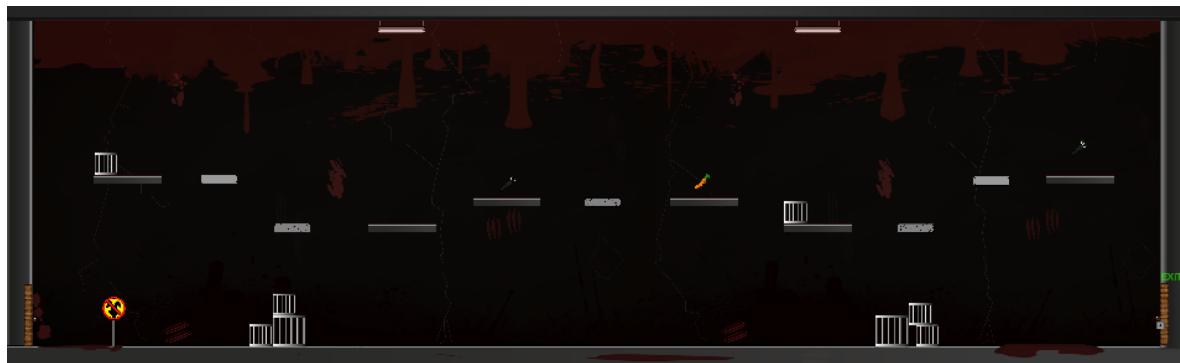
Cobaias iradas devido às fortes dores estomacais, atacam qualquer coisa que se move a sua frente. Testes em seres humanos ainda não foram liberados devido ao ocorrido.



Para passar pela porta nessa fase será necessário coletar a chave escondida na segunda sala secreta, embaixo do alçapão.



Sala de Descarte



A última fase do jogo é a sala de descarte, onde levam os animais que não possuem mais utilidade para os testes.

Ao adentrar a sala inicia uma cutscene onde o coelho encontra um coelhinho indefeso chorando, então a tela começa a tremer e entra o cientista Dr.Aldus, que chuta o coelhinho o arremessando para longe.

Se inicia o conflito final, onde o coelho utilizará as cenouras normais para se curar e coletará genes gerados nessa sala para criar Super Cenouras para atacar e vencer a batalha contra o Boss Dr.Aldus, que atira seringas no player quando está parado e anda em direção a ele atacando com uma serra. Quando o boss é atingido ele fica desnorteado, dando chance de ataque, nesse período novos genes são dropados.

Após vencer a batalha com o boss, o coelho passa pela porta de saída e inicia a cutscene final do jogo, com o coelho se deparando com uma multidão do lado de fora protestando contra os testes em animais.

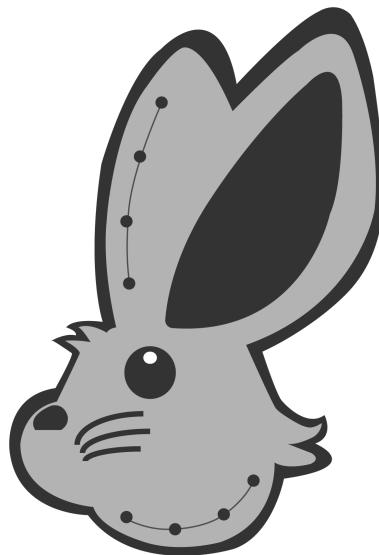
Passa os créditos do jogo e retorna para a tela do menu.

Diferencial

Labbit é divertido e desafiador durante a gameplay, possui uma temática séria, que mesmo com elementos fictícios foi baseada em situações reais que ocorrem em laboratórios de testes.

Após o término do jogo desperta a curiosidade a respeito dos “Testes em animais”, podendo influenciar o comportamento do jogador fora do jogo, causando impacto na sua vida pessoal.

Quanto às mecânicas, poder utilizar o mesmo item para recuperar vida, atacar e gerar um novo item junto a mecânica da barra de fator emocional do coelho também são diferenciais do jogo. A barra reflete o comportamento do jogador no jogo e com base nisso elementos das mecânicas do player são alterados, como velocidade, força de pulo e ataque.



Personagens



Coelho (Player)

Características: Branco com olhos vermelhos, barriga acinzentada, grandes orelhas, braços longos e pés compridos.



Raivelho

Características: Partes da pele raspadas, esfoladas e muitos machucados pelo corpo todo, devido aos testes de produtos diretamente na pele.



Ratos Queimadura

Características: Olhos e focinho vermelhos, grandes dentes afiados, pele raspada e marcas de queimadura em suas costas, devido aos testes de exposição dos produtos na pele aos raios ultravioletas.

Macacos Tóxicos



Características: Possuem braços musculosos, pelo preto com partes raspadas e machucados, têm aspecto de loucura e muita raiva, por ingerirem anabolizantes constantemente e sentirem muita dor de estômago devido os testes de ingestão de produtos.

Texugo (Bio-Xugo)



Características: Pelo cinza escuro com partes brancas em seu rosto, tem cicatrizes espalhadas pelo seu corpo. Possui mandíbula e garras metálicas, uma bateria acoplada em suas costas.

Dr. Duffen Stain



Características: Alto (1.80m), possui seringas em suas mãos, usa óculos, tem cabelos e barba cinza e veste jaleco branco ensanguentado.



Dr. Aldus

Características: Alto (2.00m) e robusto, rosto coberto por cicatrizes, devido às inúmeras cirurgias plásticas. Cabelo grisalho, usa com um jaleco branco e uma bengala com uma serra acoplada.

Game Art

Direção de Arte

O estilo do jogo é cartunesco, com alguns traços de realismo. A maioria das cores dos personagens são quentes para destacarem-se em relação ao cenário em tons frios e sombrios. Já a arte do player, o coelho, é pensada de forma que represente as características de um animal fofo, corpo de amendoim e linhas arredondadas, contrastando com o visual feroz dos inimigos, que são mais retangulares e espinhosos. O objetivo é fazer o jogador criar empatia pelo coelho e cautela em relação ao laboratório, um ambiente hostil.

Softwares Utilizados

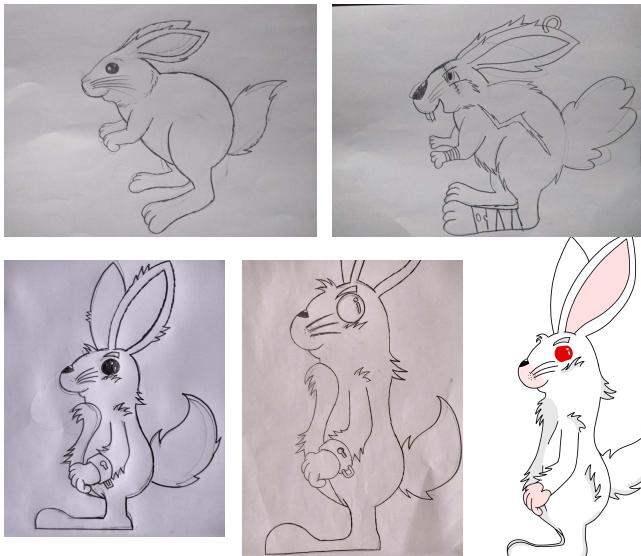
Para criar os conceitos de arte dos personagens, utilizou-se o software: *Ibis Paint*. A logo e os cenários foram criados no *Adobe Illustrator*, já a finalização de alguns assets foi feita no *Adobe Photoshop*.

Na animação, foi usado o programa de animação 2D, *Spriter Pro*, assim como no Blender, ele utiliza “bones”, que facilitam na criação do movimento dos personagens.



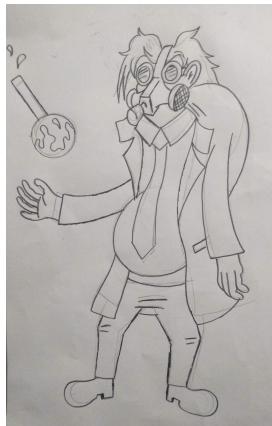
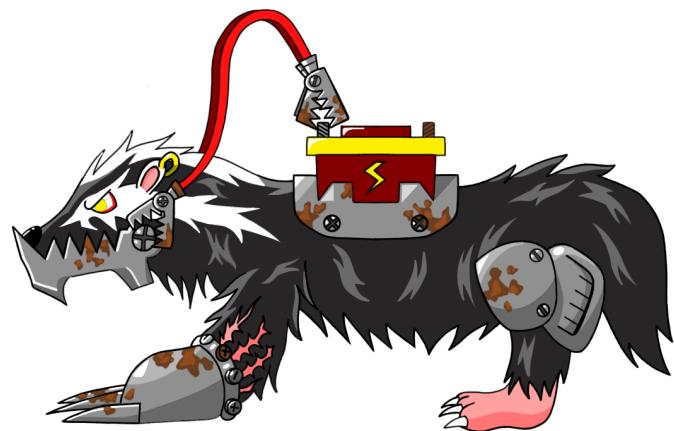
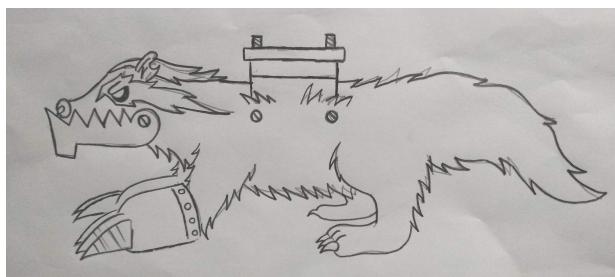
Concept Arts

Concept art do Coelho

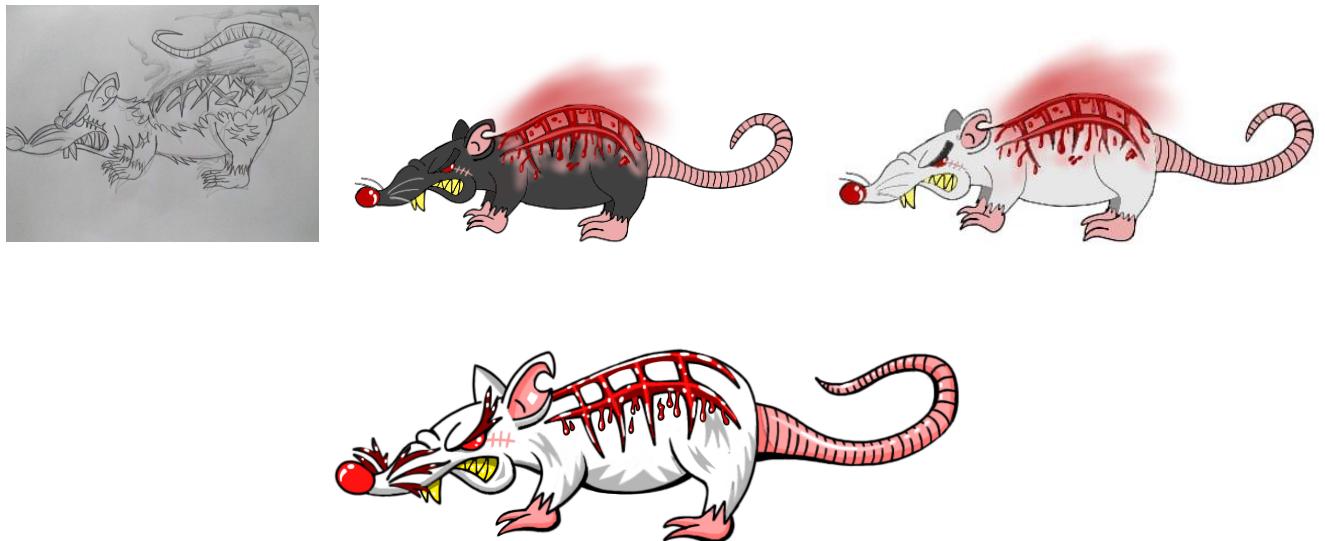


Concept art do Dr. Duffenstein



Concept art do Dr. Bummerstain**Concept art's do Bio-Xugo**

Concept art Rato-Queimadura



Concept art Macaco Tóxico

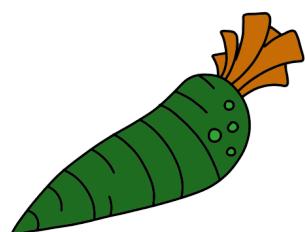
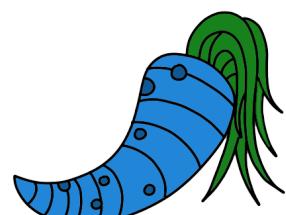
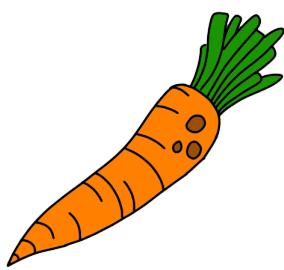


Concept art Raivelho



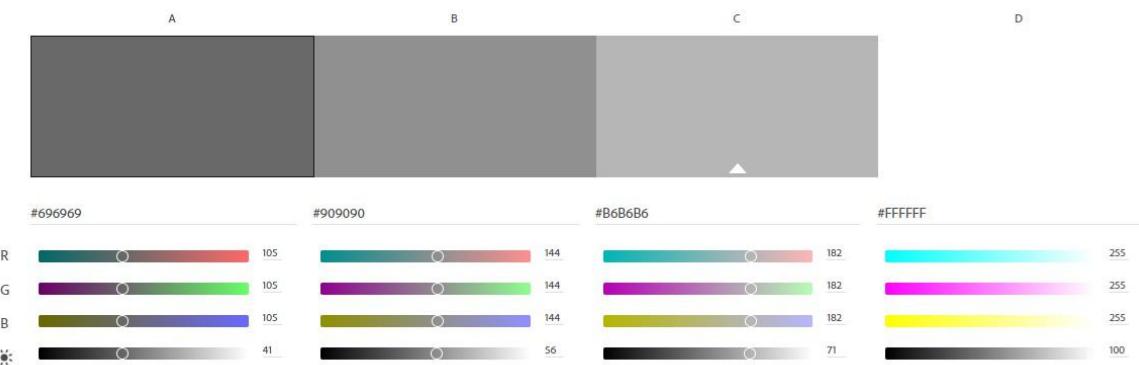
Concept art Dr. Aldus



Concept art das cenouras**Concept art da chave**

Paletas de Cores

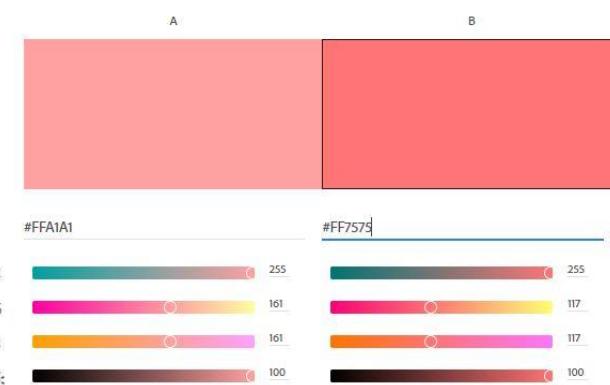
Metais, Pelo Bio-Xugo e Cabelo Cientistas:



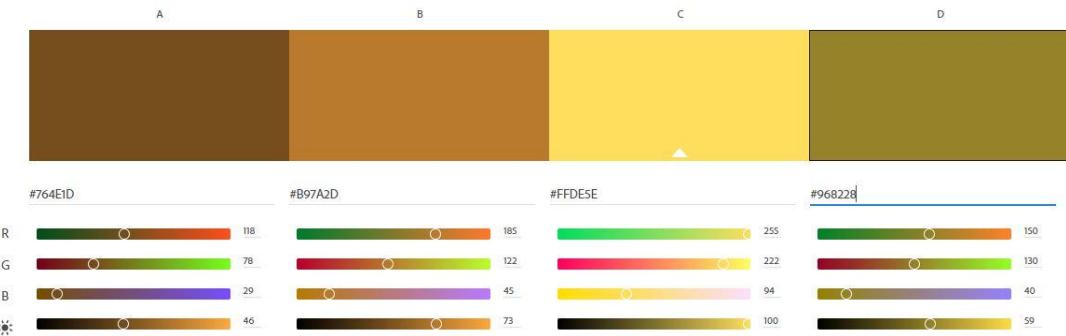
Sangue, Óculos e Olhos:



Pele Animais:



Calças e Pele Cientistas:



Camisas e Pelo Bio-Xugo / Pelo Coelhos Raivosos



Referências Artísticas



Crash - Dr. Neo Cortex

Andy Gavin & Jason Rubin



Popeye - Popeye

E.C.Segar



O Corcunda de Notre Dame - Quasimodo

James Baxter

Jacob Frye - Assassin's Creed

Ubisoft



Pinky e o Cérebro - Pinky

Tom Ruegger



Sound Design

O estilo almejado para esse projeto, será de produzir a sua trilha sonora a partir da utilização dos softwares Band Lab e Reaper.

Já sua parte de efeitos sonoros, se dará a partir do processo de curadoria, análise e aplicação de efeitos sonoros já existentes no site SONNISS - Professional sound libraries from independent publishers, de licença creative commons. Os efeitos não localizados no SONNISS serão criados utilizando instrumentos musicais no Reaper ou Band Lab, visando representar objetos e ações no jogo por meio de notas musicais simples.



Trilhas Sonoras

Na cutscene inicial do jogo foi construída uma melodia lenta e grave, passando um sentimento de suspense em relação ao que está por vir. Foi elaborada a música “Welcome to Labbit”, como tema do jogo, essa música sofre alterações de ritmo conforme as mudanças das mecânicas do coelho de acordo com a barra emocional, tornando a música mais lenta quando o coelho está com MEDO, mais rápida com CORAGEM e ainda a versão original quando a barra emocional está no estado normal. Durante a cutscene final tocará música em tons maiores para passar o sentimento de vitória e alívio.

Feedbacks

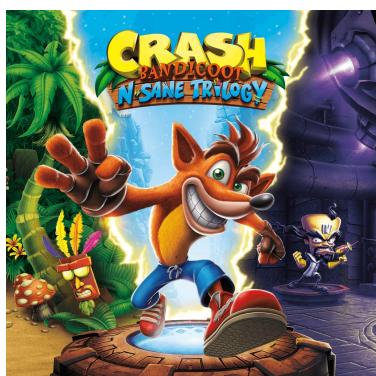
Todos os assets interativos do jogo terão uma resposta sonora quando o jogador selecioná-los ou utilizá-los, melhorando a imersão do jogador.

Referências Sonoras



Super Meat Boy

Referência de trilha sonora, as mudanças de ritmo de acordo com o desafio e a ambientação do cenário presentes em Super meat boy contribuem de forma direta na elaboração das melodias e efeitos sonoros do jogo Labbit.



Crash Bandicoot

Referência de trilha sonora, o ritmo agitado contribuiu na elaboração das melodias no modo normal e no especial de coragem.

Anexos e Referências

Referências

MeioSustentável, "O que ninguém te conta sobre os testes em animais". Disponível em: <<https://meiosustentavel.com.br/testes-em-animalis/>> Acesso em: 10 de agosto de 2021.

Brazil Beauty News, "China: em 1º de maio, fim dos testes em animais para importação de cosméticos". Disponível em: <<https://www.brazilbeautynews.com/china-em-1o-de-maio-fim-dos-testes-em-animalis,3949>> Acesso em: 10 de agosto de 2021.

Youtube, "Salve O Ralph - Curta com Rodrigo Santoro". Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AjdMtLF0Z6w>> Acesso em: 10 de agosto de 2021.

Conexão Planeta, "Imagens chocantes revelam crueldade e abusos em testes com animais em laboratório na Espanha" por Suzana Camargo. Disponível em: <<https://conexaoplaneta.com.br/blog/imagens-chocantes-revelam-crueldade-e-abusos-em-testes-com-animalis-em-laboratorio-na-espanha/>> Acesso em: 10 de agosto de 2021.

EBC, "Campanha luta contra testes de cosméticos em animais". Disponível em: <<https://radios.ebc.com.br/tarde-nacional/2021/05/campanha-luta-contra-testes-de-cosmeticos-em-animalis>> Acesso em: 10 de agosto de 2021.

beauts, "Cruelty Free: entenda o que é e como impacta positivamente no mundo". Disponível em: <<https://beauts.com.br/2021/01/29/cruelty-free/>> Acesso em: 14 de agosto de 2021.

bioemfoco, "Fim da crueldade? As alternativas da ciência para o uso de animais em pesquisa". Disponível em: <<https://bioemfoco.com.br/noticia/alternativas-uso-animais-pesquisa/>> Acesso em: 15 de agosto de 2021.

Profissão Biotec, "Métodos alternativos ao uso de animais de experimentação". Disponível em: <<https://profissaobiotec.com.br/metodos-alternativos-animais-experimentacao/>> Acesso em: 15 de agosto de 2021.

Produção de Jogos, "O incrível Level Design do jogo Celeste (e o que você pode aprender com ele)". Disponível em: <<https://producaodejogos.com/level-design-celeste/>> Acesso em: 22 de agosto de 2021.

MeioSustentável, "O que ninguém te conta sobre os testes em animais". Disponível em: <<https://meiosustentavel.com.br/testes-em-animais/>> Acesso em: 10 de agosto de 2021.

CanalTech, "Análise | GRIS é uma obra de arte sobre superar a depressão". Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/analise-gris-129681/>> Acesso em: 18 de setembro de 2021.

Anexos



© Cruelty Free International / Carlota Saorsa

<<https://conexaoplaneta.com.br/blog/imagens-chocantes-revelam-crueldade-e-abusos-em-testes-com-animais-em-laboratorio-na-espanha/>>



(Foto: Divulgação/Cruelty Free Internacional)



(Curta-metragem "Save Ralph")