

CARLOS CAKE 2: A VINGANÇA DO PNEU ASSASSINO

CARLOS CAKE 2: REVENGE OF THE KILLER TIRE

Isabela Yule Cardoso Santos¹
José Guilherme Sampaio De Azevedo²
Antônio Cláudio Matos de Almeida³
Danilo Pantoja Leite⁴

RESUMO: O que será apresentado agora é um jogo 2D para fins de trabalho e criação do zero com as tecnologias disponíveis no mercado para criação tanto de cenários como do jogo em si. Durante o projeto será apresentado as motivações, os programas, todas as inspirações, e como surgiu a ideia e como foi decidido o tema do jogo, será também mostrado algumas artes prontas de criação própria dos autores, cujas mãos são verdadeiras ferramentas de trabalho de artistas experientes na área, além disso, será mostrado a história do jogo e seu universo já definido e um protagonista carismático, ao longo da apresentação, também é mostrado as referências da criação dos jogos, como grandes clássicos de jogos que conhecemos hoje em dia. Fora também como poderá ser expandido a experiência do estúdio, seja ele por sequências do jogo em outras engines, ou quem sabe uma nova história com novos personagens. Dito isto, o jogo é o primeiro passo para o futuro do estúdio e vão se esforçar bastante para crescer ainda mais, e espera-se uma ótima recepção do público, assim que o jogo estiver pronto e disponível.

Palavra-chave: Super Mario World, Rick e Morty, Plataforma, Nintendo Switch, Carlos Cake, Happy Tree Friend.

ABSTRACT: What will be presented now is a 2D game for the purpose of working and creating from scratch with the technologies available on the market for creating both scenarios and the game itself. During the project, the motivations, the programs, all the inspirations, and how the idea came about and how the theme of the game was decided will be presented. Some ready-made artwork created by the authors, whose hands are true artists' work tools, will also be shown. Experienced in the area, in addition, the history of the game and its already defined universe and a charismatic protagonist will be shown. Throughout the presentation, references to the creation of the games will also be shown, such as great classic games that we know today. There is also how the studio's experience can be expanded, whether through game sequences in other engines, or perhaps a new story such as new characters. That being said, the game is the first step towards the future of the studio and they will work hard to grow even further, and a great reception from the public is expected once the game is ready and available.

Keyword: Super Mario World, Rick and Morty, Platform, Nintendo Switch, Carlos Cake, Happy Tree Friend.

INTRODUÇÃO

O produto a ser apresentado é um jogo indie do gênero plataforma 2D, com grandes inspirações de outros jogos bem conhecidos de grandes sucessos. O jogo é uma sequência do primeiro com acréscimo de novos cenários e agora com uma história bem contada, seu universo agora é bem mais explicado, o conceito do mundo agora está bem definido. Agora a violência está mais explícita e os diálogos com linguagem mais inapropriado ou sujo.

Através de softwares modernos será feita a criação de cenários, e a construção do jogo em si, e

¹ Acadêmica do Curso de Tecnólogo em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de Macapá – META

² Acadêmico do Curso de Tecnólogo em Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de Macapá – META

³ Professor orientador. E-mail: antonio.almeida@meta.edu.br

⁴ Professor orientador. E-mail: dpl@meta.edu.br

será criado através de aparelhos com tablet e computador. Espera-se que até a finalização do jogo, ele possa ser vendido de com preço justo ao público, e que haja uma boa avaliação dos críticos e dos novos fãs da série e se divirtam com futuros novos conteúdos que serão distribuídos em breve.

Será explicado tudo relacionado a este projeto, desde a história em si ao desenvolvimento e a conclusão final é do que é esperado para o futuro da franquia e de onde mais ela poderá ser expandida. A ideia do jogo está sendo pensada a bastante tempo, foram horas e horas de revisão até chegar na conclusão final do projeto desde o primeiro cenário até qual plataforma que será portado primeiro (futuramente será lançado em outras plataformas).

HISTÓRIA

Um coelho mercenário, conhecido como Carlos Cake, recebe uma carta anônima de alguém, onde descobre que os Pneu assassinos, voltam em cena, e descobre no caminho algo muito mais macabro. Após os eventos do jogo anterior, Carlos Cake se tornou mais habilidoso e experiente em batalha e durante sua jornada, Carlos vai passar por várias fases derrotando os lacaios do Jon, O Pneu Assassino, conhecer novos cenários, descobrindo segredos desse mundo até chegar ao final para derrotar seu arqui-inimigo.

ENREDO

Começa com a casa de Carlos Cake aparecendo, lá dentro, Carlos está preparando um café, quando ouve a campainha tocar, Carlos abre a porta (com cuidado) ele não vê ninguém do lado de fora, no entanto, ele vê uma carta no chão, pegando a carta rapidamente ele a abre, e começa a ler o que está escrito, na carta ele descobre que os pneus assassinos que ele pensava ter lidado ainda estão ao redor, causando pânico e destruição na vila.

Neste mundo Carlos Cake vive afastado da Vila Bolo de Milho, onde o prefeito da cidade lhe pedia favores para que ele protegesse a vila em troca de dinheiro (cenouras), e assim viviam o dia a dia. Carlos já era conhecido pelos moradores da vila, muitos o consideravam um herói verdadeiro e protetor da vila e era inspiração para as crianças, para outros apenas o viam como um mercenário fazendo seu trabalho como protetor.

A vila era habitada por camundongos que todos os anos faziam o festival do Bolo de Milho onde várias pessoas de outras vilas visitavam para experimentar; O festival era o mais importante para a vila pois era uma celebração dos primeiros povos a fundarem a 400 anos atrás eles só comiam Bolo de Milho nos primeiros anos. Com o passar dos anos, a vila foi crescendo

e se tornando um ponto turístico para os visitantes experimentarem a deliciosa sobremesa típica.

GAMEPLAY

A gameplay do jogo se vê em uma plataforma com movimentação padrão direita para a esquerda e de cima para baixo e mecânicas de pulo. O ataque padrão do Carlos é o chute que já é utilizado no começo do jogo, ao longo do gameplay, Carlos adquire outras habilidades para derrotar seus inimigos. Carlos pode ir e voltar para o início da fase a hora que quiser, seja para

Figura 1: Fase de Super Mario World e Mapa das Fases



Fonte: Nintendo

coletar itens perdidos ou explorar uma nova área.

GÊNERO

O jogo é do gênero de plataforma 2D esse estilo de jogo consiste em percorrer fases ou mapas em Side-Scrolling, ou seja, em duas dimensões (para frente ou para trás). Além de alguns elementos de ação com mecânicas de ataque, aventura com exploração das fases encontrando segredos e resolvendo quebra-cabeças, levando como referência a animação contendo violência explícita estilo Happy Tree Friends (Figura 2).

Figura 2: Cenas de Happy Tree Friends



Fonte: Happy Tree Friend HD

REFERÊNCIAS

O jogo é do gênero de plataforma 2D esse estilo de jogo consiste em percorrer fases ou mapas em Side-Scrolling, ou seja, em duas dimensões (para frente ou para trás). As fases foram inspiradas em jogos como Super Mario World e Donkey Kong (Figura 3) com mecânicas de

coletar itens das fases, adquirir habilidades, e usar manobras usando o cenário ao seu favor. Além disso é possível sair e voltar às fases assim como acontece em Super Mario World (Figura 4) seja para coleta de itens perdidos ou passar das fases o mais rápido possível.

Figura 3: Donkey Kong Country e Super Mario World



Fonte: Nintendo

Abaixo está um exemplo do mapa das fases de Super Mario World (1990), nota-se como é a mecânica de entrar nas fases é intuitiva e fácil entendimento, além disso é possível ver como o cenário é vivo com a animação dos personagens. O Mario tem uma movimentação, assim como as nuvens e os fantasmas, também há segredos dentro dela, em algumas das fases é possível encontrar caminhos secretos e entrar numa fase extra do mapa, assim sendo uma ótima maneira de retornar a fases e encontrar esses segredos.

Figura 4: Mapa Das Fases Do Super Mario World



Fonte: Nintendo

DIFERENÇAS

A grande diferença desses jogos para esse, é que tem uma temática mais adulta e mais cômica aos moldes da série animada Rick e Morty (Figura 5) da Adult Swim. O humor ácido da série mais as mecânicas e visuais inspirados nestes jogos clássicos, irá trazer uma experiência divertida e engraçada para os jogadores, em comparação com os jogos da Nintendo que são jogos

Figura 5: Capa da Série Animada Rick and Morty



Fonte: Tech Advisor

PÚBLICO-ALVO

O público-alvo é o infante juvenil, jovens com idade dos 14 aos 18 anos podem esperar uma história e níveis de dificuldade boa para essa faixa etária ediálogos cômicos, piadas, violência entre outros eventos. A ideia é fugir do padrão jogos 2D com temática infantil para algo sério, porém cômico, também é acrescentado um certo nível de violência explícita, principalmente na hora em que o protagonista derrota os seus inimigos.

MECÂNICA DO JOGO

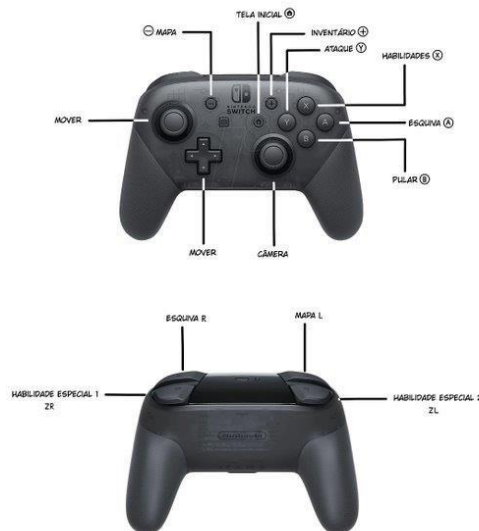
As mecânicas do jogo consistem em pular(andar), chutar(ataque), sendoum jogo de plataforma, Carlos só pode andar para frente em linha reta, ao atacarCarlos tira dois de vida dos inimigos, enquanto os inimigos(capangas) tira um devida do Carlos (no modo normal), o chefe, no entanto tira dois de vida assim como o Carlos (no modo normal). Dentro do jogo é possível pegar sucos de caixinha deixados pelos capangas e frutas dentro da floresta, esses sucos de caixinha e frutas dão vida para Carlos quando se precisa, impedindo-o de morrer de que o jogo acabe, focalizando para as plataformas desktop e console (Nintendo Switch).

PROGRESSÃO DO JOGO

O jogo tem uma progressão parecido com aos moldes de Super Mario World, ao começar, o jogador entra num mapa onde se encontra as fases que ficaram disponíveis assim que ele passa de uma. Ao selecionar uma fase, o jogador já entra aprendendo o tutorial básico seja andando da direita para esquerda, pulo, ataque (chute), o jogador também terá a opção de

retornar às fases seja para pegar itens perdidos ou passar pela fase os mais rápidos possíveis para aqueles que gostem de speedrun.

Figura 6: Comandos do Jogo no Controle de Switch



Fonte: Autores

DIFICULDADE GERAL

A dificuldade do jogo tem até 3 níveis básicos de jogabilidade, fácil, normal e difícil, perfeito para quem quiser se divertir com a jogabilidade e apreciar a história e para jogadores mais profissionais que desejam um grande desafio com a dificuldade mais alta. No fácil tem mais alimentos que te dá vida e o chefe apenas tira um de vida invés de dois; no difícil os inimigos tira dois de vida, a quantidade de alimentos que te dá vida é mais escassa e o chefe tira três de vida invés de dois, o Carlos fraco, apenas tirando um de vida dos inimigos.

SOFTWARES

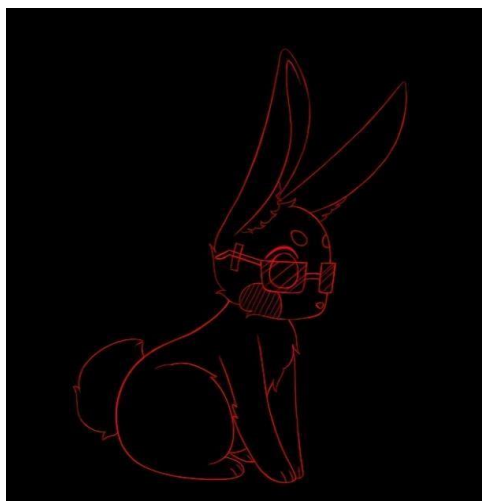
Os softwares que foram utilizados na criação de jogo foram, o Medibang Paint para a parte visual do jogo e Construct na criação e construção do jogo. Escolha de usar o Construct foi pela facilidade na utilização de comandos, é o software para desenvolvedores iniciantes, além da interface ser simples e intuitiva. Já o Medibang Paint foi pela praticidade já que ele está disponível em dispositivos móveis, portanto será usado em um tablet com caneta para a criação das artes do jogo, seja o personagem, cenários, sprites etc.

MEDIBANG PAINT

É o programa que está sendo utilizado na criação dos cenários e dos personagens, além dos sprites ele é um software gratuito usado em ilustrações e mangás e é compatível com

Windows, Mac e dispositivos móveis. Atualmente está sendo utilizado para a criação dos esboços dos personagens, dos cenários e dos inimigos, além é claro das plataformas onde o personagem vai andar e dos sprites para a animação, ainda está sendo planejado a criação de objetos como Power Ups para o protagonista adquirir durante as fases.

Figura 7: Esboço do Carlos Cake



Fonte: Autores

CONSTRUCT

O Construct é a “game engine” que foi decidido para a criação do jogo, ferramenta foi projetada especificamente para a criação de jogos 2D, já que ela é baseada em "HTML5", no qual não exige do usuário muito conhecimento de programação, apenas lógica. A facilidade da ferramenta ajuda nesse aspecto de não exigir muito do desenvolvedor, o que faz com que não demore muito para o produto ficar pronto, porém é importante ter bastante tempo no desenvolvimento do jogo para entregar uma melhor experiência para o consumidor final.

Figura 8: Usando o Construct 3

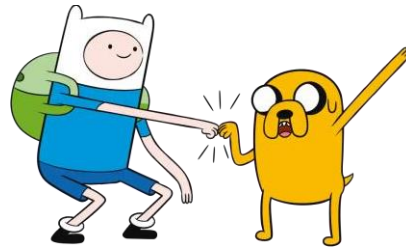


Fonte 1: Autores

ESTILO DE ARTE

O estilo de arte é amigável e cartoonizado, que dependendo do lugar onde o personagem está pode ficar um pouco mais detalhado. Foi baseado em jogos e desenhos onde tem um estilo agradável a exemplo a animação Hora de Aventura, mas contém temas grotescos e que possuem sangue e terror acontecendo dentro da história. Apesar do que foi baseado, o jogo é muito mais leve do que os jogos que foram inspirados nesse tipo, sendo mais focado na ação do que de horror que se encontra dentro de cenários infantis.

Figura 9: Finn e Jake da Animação Hora de Aventura



Fonte: cartoonnetwork.com

PERSONAGEM PRINCIPAL

O personagem principal é um coelho rosa com certos acentos azuis e rosa-claro como na bochecha e na cor dos olhos, que usa óculos escuros estilosos. Carlos não fala muito e bem mais silencioso o que não é surpreendente por causa de sua profissão. Apesar de ser rosa, Carlos parece ter uma certa cara de raiva o que faz ele parecer um pouco intimidador, no entanto é apenas sua cara de repouso, ele geralmente está calmo com o que acontece ao redor. A aparência de Carlos quando foi desenhado foi baseada em animais de pelúcia, mais especificamente um coelho de pelúcia, já que a ideia do jogo é de ser parecer amigável em aparência.

Figura 10: Carlos Cake

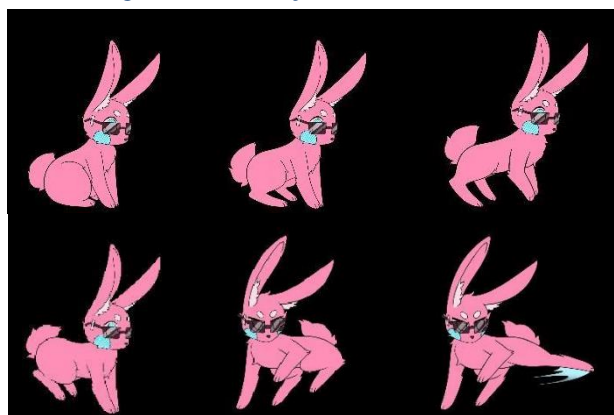


Fonte: Autores

CENAS

Na imagem abaixo vemos as cenas do personagem que serão usados na animação do jogo, além de andar há também o de chute que será usado para ataque. Carlos geralmente usa apenas o chute para atacar pois é o bastante para matar os inimigos, ele também prefere lutar perto do inimigo. Carlos pula quando anda, afinal, ele é um coelho. As ações de Carlos foram baseadas em como um coelho se move e ataca. E a grande inspiração para o design do personagem foi o Pokémon Scorbunny (Figura 10) da série Pokémon Sword e Shield lançado em 2019.

Figura 11: Animação de Andar e Atacar



Fonte: Autores

Abaixo está o Pokémon Scorbunny, ele é do tipo fogo é conhecido como o Pokémon Coelho, e é um dos iniciais que foi introduzido na 8ª geração em Pokémon Sword e Shield (2019). Veja que o Scorbunny é branco com listras laranjas e algumas cores bem amareladas e seus olhos são laranjas, nota-se que ele é bípede ou seja, anda de duas pernas, mesmo assim ele ainda pula como um coelho comum o número da Pokédex do Scorbunny é 0813.

Figura 12: Pokémon Scorbunny



Fonte: Swordshield Pokémon

CENÁRIOS

Há dois cenários iniciais, o primeiro que vemos é a casa do protagonista no começo do jogo onde ele recebe a carta dizendo sobre o retorno dos pneus assassinos ambientado de dia, pouco tempo antes da destruição começar. Veja que a casa tem um caminho que será usado como plataforma na fase inicial, o céu com nuvens à mostra e relevos no fundo, o ambiente da imagem está de dia, e com um campo pouco florido, há flores em volta das janelas e a porta da casa é azul.

Figura 13: Cenário Inicial (Casa do Protagonista)



Fonte: Autores

Já na imagem abaixo veja-se como está a vila numa floresta à noite, já destruída pelos inimigos, completamente devastada onde Carlos enfrenta diversos pneus assassinos. Nota-se que a segunda imagem começou a anoitecer, isso porque no momento em que os invasores chegaram há uma transição de dia para noite dando uma sensação de que os inimigos chegaram, as casas ficaram destruídas, o clima de noite deixa a ambientação mais sombria.

Figura 14: Cenário Seguinte da Vila Destruída



Fonte 2: Autores

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pretensão é lançar o jogo primeiramente no PC e depois lançar nos consoles atuais, principalmente no Nintendo Switch onde é o console perfeito para jogos indies e 2D. O progresso para a criação pode ser trabalhoso, mas com incentivo e esforço o jogo será entregue em ótima qualidade para o público, espera-se que o público receba com bons olhos. Os jogos serão entregues através de chave de acessos para criadores de conteúdo e jornalistas para divulgação e análise.

Com base no que foi apresentado, existe uma clara confiança na equipe de desenvolvimento em relação aos programas utilizados tanto na parte ilustrativa ou visual, quanto na parte na área de programação. Além disso, mais conhecimento está sendo adquirido pela equipe em relação às engines, para uso futuro em outros jogos ou para sequências futuras do mesmo jogo. Isso trará mais experiência na equipe de desenvolvimento, além de dar mais segurança e incentivo para futuros investidores que poderão financiar o estúdio daqui a alguns anos.

REFERÊNCIAS

TOSCHI, Gabriel. **Ação, RPG, Plataforma?**. Disponível em: Ação, RPG, Plataforma? Saiba mais sobre os gêneros de jogos e quais games se classificam nos mais conhecidos - Parte 1 - Nintendo Blast. Acesso em: 15 maio de 2023.

TECHTUDO, **Super Mario World**: Confira a evolução do clássico jogo do encanador. TechTudo. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/05/super-mario-world-confira-evolucao-do-classico-jogo-do-encanador.ghtml>. Acesso em: 15 maio de 2023

MONTEIRO, Rafael. **Dicas de Super Mario World para mandar bem no clássico jogo da Nintendo**. TechTudo. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2020/03/dicas-de-super-mario-world-para-mandar-bem-no-classico-jogo-da-nintendo.ghtml>. Acesso em: 15 de 2023