

# *Making of do Jogo*

## COME-COME

### **Apresentando o Projeto**

O Jogo Come-Come foi um projeto que levou cerca de um ano e meio para ficar pronto. Por trabalhar em um Laboratório de Informática Educacional, junto com as atividades desenvolvidas para os alunos surgiu a idéia de desenvolver um jogo que atraísse a atenção das crianças de 1<sup>a</sup> a 4<sup>a</sup> série, foi então que desenvolvi um jogo semelhante ao antigo PACMAN, com o mesmo objetivo, mas o personagem principal era um menino loiro. Os alunos gostaram tanto do joguinho que eu desenvolvi uma nova versão, mais elaborada que a primeira. Nesta segunda etapa, desenvolvi também um editor de fases para ampliar as possibilidades de diversão do jogo.

### **Equipe de Desenvolvimento**

Todo o processo de desenvolvimento do jogo Come-Come, desde a sua concepção, foi realizado por mim. Eu já tinha experiência em desenvolvimento de jogos em Visual Basic, mas este jogo foi a minha melhor criação na área.

Apesar da minha jornada solitária no desenvolvimento deste game, devo a minha gratidão a inúmeras pessoas desconhecidas que contribuíram com os gráficos e sons utilizados nele que foram, em sua maioria, retirados da internet, de bancos de ícones e de outras fontes de imagens de sprites para jogos.

Não posso deixar de agradecer também aos alunos do Instituto Educacional Mayrink Vieira – Unidade II, que participaram do processo de criação ajudando a testar o funcionamento do jogo e dando sugestões.

### **Ambiente de Desenvolvimento**

O jogo foi desenvolvido em sua maior parte no Laboratório de Informática Educacional do Instituto Educacional Mayrink Vieira nas minhas horas vagas. Ali tive a oportunidade de aprender muita coisa sobre a programação de jogos.

## Ferramentas Utilizadas

O ambiente principal de desenvolvimento do jogo foi o Microsoft Visual Basic (Versão 6.0). Mas outros programas também foram utilizados, como a Suíte de Edição de Ícones Microângelo e o programa Corel Photo Paint, na edição e seleção de gráficos do jogo. Vários gráficos também foram retirados da biblioteca de imagens do software de autoria Multimedia Fusion.

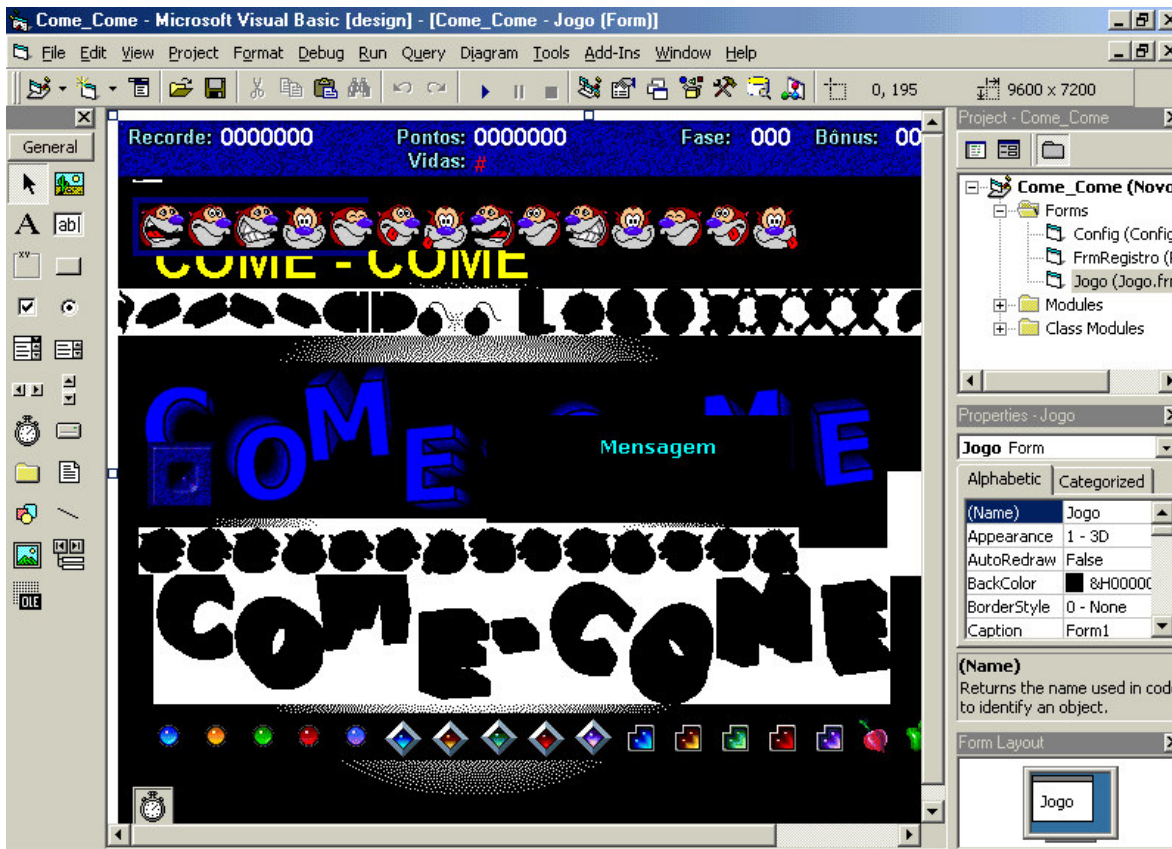


Figura 1 – Ambiente de Desenvolvimento do Jogo Come-Come.

O computador utilizado no desenvolvimento do jogo tinha um modesto processador AMD de 600MHZ com 64 MB de memória e o programa foi testado inicialmente em microcomputadores Pentium 100 com 8 MB de memória.

## O Que Deu Certo

Desenvolver o Jogo Come-Come foi muito gratificante, aprendi muitas coisas durante o seu processo de criação. Além disso, ele conquistou o 3º lugar na Competição INFO de Shareware e foi publicado na edição de Abril de 2002, revista que guardo com muito carinho até hoje. Além disso sagrou-se campeão no Contest da PDJ de 2005.

## O Que Deu Errado

Infelizmente cometi um erro grave ao realizar as cópias de segurança do código fonte do jogo. Quando deu problema em minha máquina e perdi o código mais recente, todas as cópias de segurança que eu possuía, e eram muitas, não tinham o código do módulo do editor de fases, o que me impede de aperfeiçoar muito o jogo. Hoje não possui o código fonte do editor de fases, somente do jogo.

## Telas do Jogo



Figura 2 – Tela de Abertura do Jogo

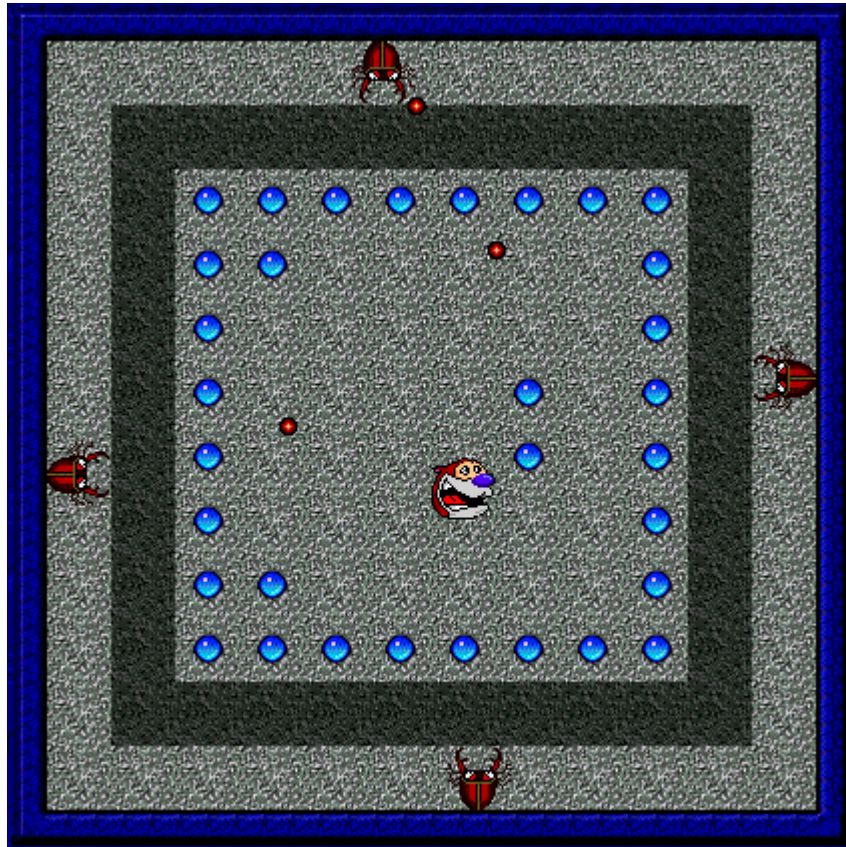


Figura 3 – Fase 1 do Jogo Desafio (Expansão do Come-Come)

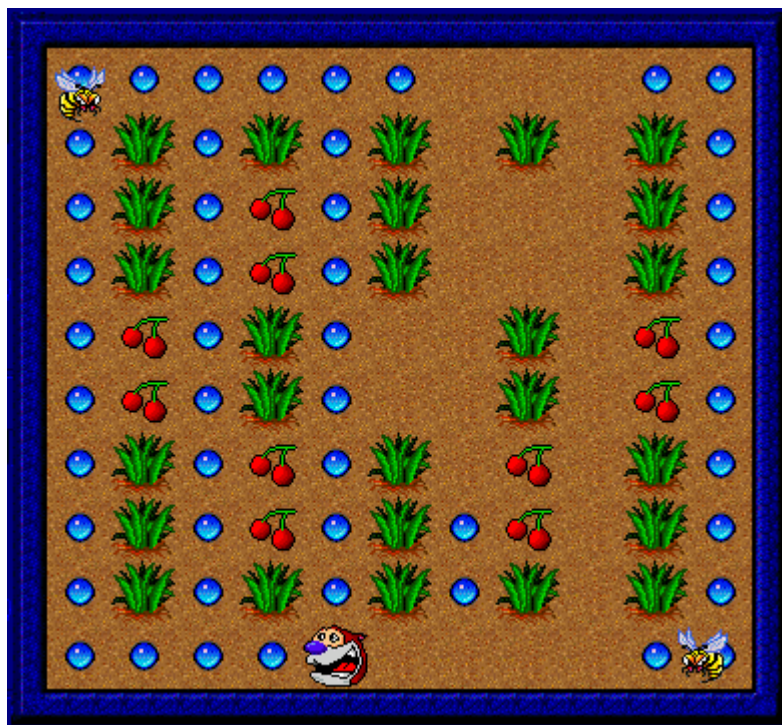


Figura 4 - Fase 6 do Jogo Principal

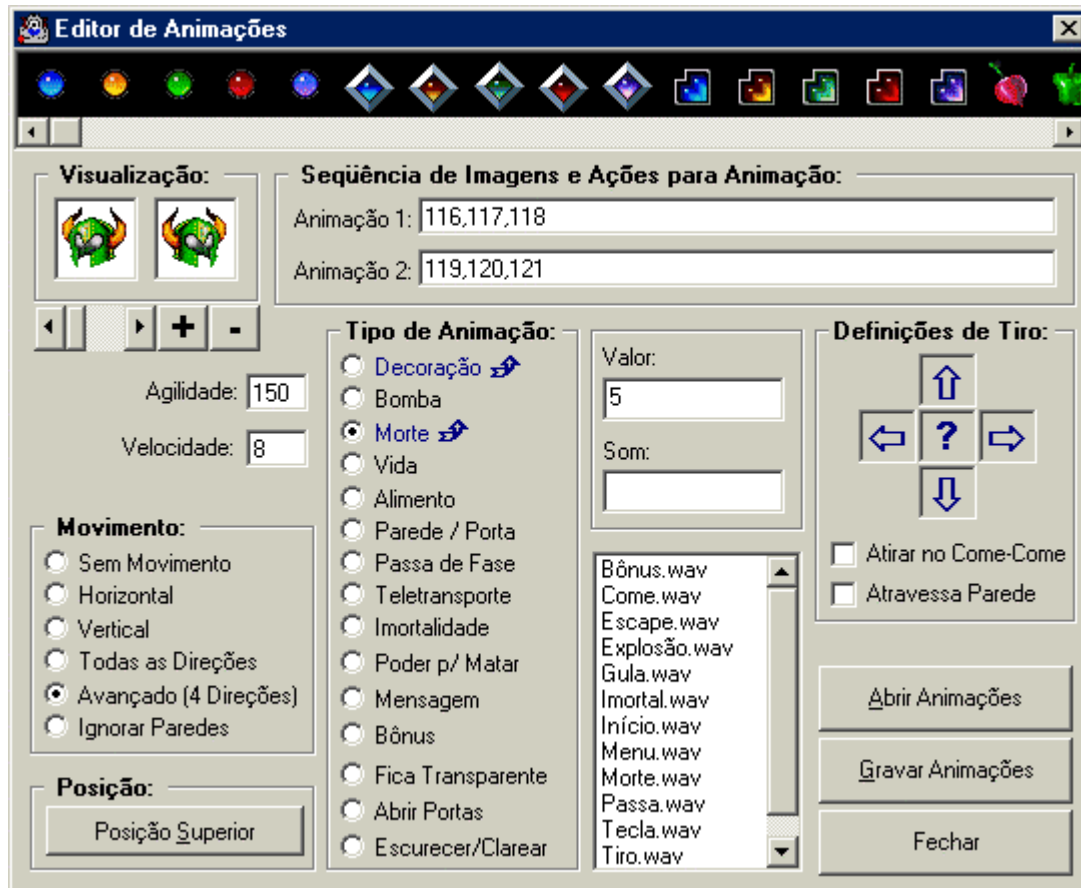


Figura 5 – Editor de Animações do Jogo (Módulo do Editor de Fases)

## O Jogo na Internet

O Jogo Come-Come possui um site na internet onde as pessoas interessadas poderão instalar o jogo em seu computador e também encontrar novas fases para expandi-lo. O endereço do site é <http://www.comecome.3rsoft.com.br>.