



Read me!

BEM VINDO AO *SWEETCLIMB*! ESTE ARQUIVO SERÁ SEU GUIA EM SUA JORNADA RUMO AO RESGATE DE SUA AMADA CEREJA, QUE FOI ROUBADA PELO TERRÍVEL REI BRIGA, COMO PARTE DE SEU TERRÍVEL PLANO DE POSSUIR TODOS OS OBJETOS REDONDOS DO MUNDO.

NADA SERÁ FÁCIL, E VOCÊ PRECISARÁ ENFRENTAR O IMBATÍVEL EXÉRCITO DE BRIGADEIROS ROLANTES DO REINO CHOCOLATE, ENQUANTO ESCALA AS PLATAFORMAS RUMO AO ENCONTRO DE SEU AMADO *TOPPING*. VOCÊ CONSEGUIRÁ CUMPRIR SUA MISSÃO?

1. "Quem sou eu?"

VOCÊ É UM SORVETE DE CASQUINHA, MORADOR DO PACATO REINO LACTOSE, QUE, EM UM DIA INESPERADO, TEVE SUA COMPANHEIRA CEREJA ROUBADA, QUE ESTÁ COM VOCÊ, COMPLETANDO SUA VIDA (E O TOPO DE SUA CABEÇA), DESDE QUE VOCÊ ERA APENAS UMA BOLINHA DE SORVETE.

2. "O que eu posso fazer?"

W - Sobe escada;
S - Desce escada;
A - Esquerda;
D - Direita;
Espaço | Espaço+A | Espaço+D
- Pulo;
I - Inicia o Jogo;
L - Sai do jogo (leave);

P - Visão Perspectiva;
O - Visão Ortogonal;
Setas Up e Down -
Movimentação do cenário;
R - Reinicia o jogo (reset).

3. "Qual o meu objetivo?"

SUBA PELAS ESCADAS RUMO À ÚLTIMA PLATAFORMA, ONDE SE ENCONTRA SUA CEREJA, QUE ESTÁ SENDO VIGIADA PELO TIRANO REI BRIGA, E NO CAMINHO DESVIE DOS SOLDADOS BRIGADEIROS, QUE ESTÃO PRONTOS PARA O CONFRONTO. CHEGUE AO TOPO, RECUPERE SUA CEREJA E PASSE DE NÍVEL. CUIDADO COM POSSÍVEIS SURPRESAS.

4. Criação do Jogo:

SWEETCLIMB É UM TRABALHO DESENVOLVIDO EM OPENGL PARA A DISCIPLINA DE COMPUTAÇÃO GRÁFICA DO CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO DA UNESP - CAMPUS DE SÃO JOSÉ DO RIO PRETO. OS ALUNOS RESPONSÁVEIS SÃO BEATRIZ FERREIRA LIMA, GIANLUCCA ASSUNÇÃO LEONCINI, GIOVANA GIARDINI BORGES E VITORIA ZANON GOMES.

GLHF - GOOD LUCK AND HAVE FUN! <3