

## Personagem Principal

**Nome:** Pedro

**Idade:** 30 anos

### Motivação Narrativa:

Pedro presencia suas moedas saindo de seu controle — literalmente voando — enquanto enfrenta diferentes representações do sistema. Sua jornada é subir socialmente até chegar ao topo do poder enquanto tenta evitar que sua vida e seu dinheiro acabem.

---

## Sistema de Vidas

- Início com **5 vidas**
  - Ao perder todas → **Game Over**
  - Para cada **20 moedas coletadas** → **+1 vida**
- 

## Sistema de Moedas

- Máximo por fase: **50 moedas**
  - Comportamento:
    - Têm asas
    - Se movimentam no ar
    - Representam o conceito “**o dinheiro está sempre fugindo**”
  - Utilidade:
    - Pontuação
    - Recuperação de vidas
- 

## Controles

Tecla	Ação
← →	Movimentação
↑ ou SPACE	Pular
TAB	Correr mais rápido
(Mecânica)	Pular na cabeça do inimigo elimina ele

---

## Mecânica de Combate

- Pedro **não usa armas**
  - Para eliminar inimigos: pular na cabeça
  - Se encostar no inimigo sem atacar → perde vida
- 

## Estrutura das Fases

### Fase 1 — Amazônia

**Tema:** exploração, território e natureza selvagem

**Cenário:** florestas densas, neblina, árvores gigantes

**Inimigos:**

- Guardiões indígenas (representando resistência territorial)
- Animais e armadilhas naturais

**Obstáculos:**

- Morros
- Buracos escondidos
- Valas e cipós

**Objetivo:**

- Completar o percurso coletando moedas
  - Sobreviver até o final da fase
- 

### Fase 2 — Rio de Janeiro

**Tema:** caos urbano, desigualdade e violência

**Cenário:**

- Ruas movimentadas
- Favelas
- Prédios abandonados
- Lixo urbano

### Inimigos:

- Moradores agressivos
  - Assaltantes
  - Obstáculos como fios expostos, carros batidos e becos estreitos
- 

### Fase 3 — Brasília

**Tema:** política, corrupção e poder

### Cenário:

- Congresso
- Ministério
- Palácio do Planalto

### Inimigos:

- Funcionários públicos
  - Assessores parlamentares
  - Políticos
- 

### Final do Jogo

Para liberar o **final verdadeiro**, o jogador deverá:

- Chegar ao fim com **pelo menos 1 vida**

Se cumprir:

- Pedro chega à presidência
- O sistema muda
- O dinheiro deixa de escapar

Se falhar:

- Tela final de derrota (“Nada muda... o ciclo continua.”)

## **Estado Atual do Projeto**

**Versão Beta** — sem trilha sonora no momento.

Na próxima atualização serão adicionadas músicas temáticas por fase.

---

## **Mensagem do Jogo**

- Crítica social
- Desigualdade
- Corrupção
- Sátira política e social
- A relação entre poder e dinheiro

## **Desenvolvedores**

- Agabo Monteiro
- Saulo Ferreira
- Tiago Lemes