**Contra-Mobility**

Baseado no tema **Mobilidade Urbana** – O jogo trata das dificuldades para se locomover de um ciclista e um cadeirante em uma cidade caótica e desestruturada, tentando chegarem ao seu destino a tempo. O jogo será na perspectiva isométrica ou plataforma (ainda a decidir) e possuirá 2 estágios.

**Fase 1**: Iniciando na cidade o Ciclista deve desviar de obstáculos que surgem no cenário (carros que podem atropelas e pessoas querendo atrasa-lo). Os obstáculos surgem e desaparecem da tela. Para avançar no estágio, o Ciclista precisa aguardar o momento exato de acessar plataformas, rampas móveis e ultrapassar os obstáculos. Tudo deve ser feito antes do cronometro chegar à zero.

**Fase 2**: Seguindo a mesma mecânica, o Cadeirante deve prosseguir pelo cenário de um prédio, acessando elevadores, plataformas e rampas para chegar a tempo. Os obstáculos serão apenas pessoas.

**Regras Gerais do Jogo**: as fases possuem obstáculos moveis (carros e pessoas) que surgem após um intervalo de tempo definido e buracos. A fase não é aleatória, seguirá um padrão que se repetirá toda vez que se iniciar. O movimento. Na parte superior da tela é mostrado o tempo de jogo e as vidas do personagem.

Se cair nos buracos ou for tocada pelos obstáculos o personagem deve reiniciar o cenário e perde uma vida. Ao perder 3 vidas Game Over.

Ao completar as 2 fases tela de “Parabéns você superou os obstáculos a tempo!!”.

**Controles**:

Setas do teclado = movimentam o personagem.

Enter = confirma no Menu.