**Ghost Blaster**

**Resumo:**

Ghost Blaster é um jogo 2D de ação e plataforma em que o jogador controla um fantasma laranja que corre em um ambiente desértico, desviando de obstáculos e atirando em alienígenas hostis. A mecânica do jogo é inspirada no jogo do dinossauro do Google, com o jogador tendo que pular, abaixar e desviar de obstáculos, enquanto atira em inimigos que surgem à sua frente.

**Personagens:**

Fantasma Laranja: O personagem principal do jogo. Um fantasma laranja que é um dos mascotes do nosso site, com habilidades de tiro.

Alienígenas: Inimigos do jogo. Eles aparecem em diferentes formas e tamanhos, atacando o jogador de diversas maneiras.

**Mecânicas:**

**Corrida:** O jogo começa com o fantasma correndo pela tela automaticamente. O jogador deve pular, abaixar e desviar de obstáculos, como cactos, rochas e buracos no chão.

**Tiro:** O jogador pode atirar nos alienígenas pressionando um botão específico. Cada inimigo requer um certo número de tiros para ser derrotado.

**Power-ups:** O jogo terá power-ups espalhados pelo ambiente, como munição extra, velocidade aumentada e escudo protetor. O jogador pode coletá-los simplesmente tocando neles.

**Chefes:** O jogo terá chefes de nível que precisam ser derrotados para avançar. Eles serão alienígenas maiores e mais difíceis de derrotar.

**Níveis:**

O jogo terá diferentes níveis, cada um com um ambiente diferente e um conjunto de obstáculos e inimigos únicos.

Cada nível será dividido em diferentes seções, com um chefe de nível no final da seção final.

**Controles:**

Barra de Espaço ou toque na tela para saltar

Seta para baixo ou toque na tela para se abaixar

Botão esquerdo do mouse ou toque na tela para atirar

**Arte:**

O jogo terá gráficos 2D estilo pixel art, com animações suaves e coloridas para o fantasma, inimigos e obstáculos.

O ambiente será um deserto com diferentes fundos, incluindo o nascer e o pôr do sol.

**Música e Efeitos Sonoros:**

O jogo terá uma trilha sonora animada que muda de acordo com o nível.

Haverá efeitos sonoros para o fantasma pulando, atirando, coletando power-ups e sendo atingido por inimigos.

**Plataformas:**

O jogo será jogável em navegadores da web.

**Objetivos do jogo:**

O objetivo do jogo é chegar o mais longe possível, desviando de obstáculos e derrotando alienígenas.

O jogador pode coletar pontos, munição extra e power-ups para ajudá-lo a alcançar uma pontuação alta.

O jogo terá tabelas de classificação para os jogadores competirem entre si.

**Mecânicas adicionais:**

Combinação de tiros: O jogador poderá combinar tiros, atirando em vários inimigos com uma única bala. Isso permitirá que o jogador ganhe mais pontos e derrote inimigos mais rapidamente.

Fases bônus: O jogo terá fases bônus onde o jogador pode ganhar pontos extras ou reabastecer sua munição. Essas fases podem ser desbloqueadas quando o jogador atingir um certo número de pontos.

Esquivando-se de tiros: Alguns inimigos lançarão projéteis na direção do jogador. O jogador poderá esquivar-se desses tiros pulando ou agachando-se.

Obstáculos destrutíveis: Alguns obstáculos, como rochas e cactos, poderão ser destruídos com os tiros do jogador. Isso pode abrir caminho para o jogador ou criar novos caminhos para explorar.

**Respawn:** Quando o jogador morrer, ele pode escolher entre continuar a partir do início do nível ou pagar um preço em pontos para continuar de onde morreu.

**Power-ups adicionais:**

Vida extra: O jogador pode coletar corações para obter vida extra. Cada coração fornece uma vida extra e pode ser coletado várias vezes.

Bônus de pontos: O jogador pode coletar estrelas para obter pontos extras.

Bombas: O jogador pode coletar bombas para explodir uma área do jogo, destruindo todos os inimigos e obstáculos em seu caminho.

**Chefes adicionais:**

Chefes com fases distintas: Cada chefe pode ter várias fases, onde o jogador precisará usar diferentes estratégias para derrotá-lo.

Chefes com habilidades especiais: Alguns chefes podem ter habilidades especiais, como invocar inimigos adicionais ou disparar rajadas de tiros mais rápidas.

**Níveis adicionais:**

Níveis secretos: O jogo terá níveis secretos que podem ser desbloqueados através da realização de determinadas ações em níveis específicos.

Níveis de dificuldade: O jogo terá diferentes níveis de dificuldade, que mudam a velocidade do jogo, a quantidade de inimigos e a quantidade de obstáculos no caminho do jogador.

Níveis aleatórios: O jogo terá níveis aleatórios, criados aleatoriamente para criar uma experiência única para cada jogador.

**Arte adicional:**

Animações especiais: O fantasma laranja terá animações especiais, como piscar quando é atingido por um inimigo ou ficar temporariamente invulnerável após pegar um power-up.

Efeitos de partículas: O jogo terá efeitos de partículas para tiros, explosões e outros eventos especiais do jogo.

Variação de cores: Cada nível terá sua própria variação de cores, criando um visual único e distinto para cada ambiente.