

Descrição do jogo

O jogo é um **jogo de ação e plataforma em 2D**, o jogador controla um personagem que deve enfrentar inimigos, acumular pontos e avançar por níveis até chegar ao **chefão final**.

Menu inicial

Ao iniciar o jogo, o jogador encontra três opções:

- **PLAY**: leva ao mapa de níveis.
- **CUSTOM**: permite escolher a aparência (skin) do personagem.
- **CONFIG**: permite escolher o esquema de controle (teclas WASD ou setas do teclado).

Controles

O jogador pode escolher entre dois esquemas:

- **WASD**
 - A / D: mover para esquerda e direita
 - W ou SPACE: pular
- **Setas**
 - ← / →: mover
 - ↑ ou SPACE: pular

Mapa de níveis

O jogo possui **6 níveis**.

Cada nível aparece como um ponto no mapa e só pode ser acessado quando estiver **desbloqueado**.

O jogador seleciona um nível clicando sobre ele no mapa.

Jogabilidade

Durante o jogo:

- O personagem possui **5 vidas iniciais**, representadas por corações.

- O objetivo é **derrotar inimigos e ganhar pontos**.
- Cada nível exige uma quantidade mínima de pontos para ser concluído.
- Ao perder todas as vidas, o jogador vai para a tela de **Game Over**.

Tipos de inimigos

O jogo possui diferentes inimigos, como:

- **Inimigo normal**: apenas se move pelo cenário.
- **Inimigo pulador**: realiza saltos.
- **Inimigo com armadura**: precisa ser atingido mais de uma vez (2 vezes).
- **Inimigo atirador**: lança projéteis contra o jogador (no nível 4 os projéteis vão apenas para direita ou esquerda horizontalmente, já no nível 5 eles são “teleguiados”, os inimigos miram no personagem antes de atirar).
- **Chefão final**: aparece no último nível.

Chefão final

No último nível:

- O chefe alterna entre dois estados:
 - **Grande e invulnerável** (não recebe dano).
 - **Pequeno e vulnerável** (pode ser derrotado).
- O jogador deve atacar **somente quando ele estiver pequeno**.
- O chefe possui uma barra de vida exibida na tela.
- Quando o chefe diminui de tamanho ele espalha outros inimigos “aleatoriamente”.

Sistema de pontuação e progresso

- Os pontos obtidos determinam se o próximo nível será desbloqueado.
- Após o Game Over, o jogador pode:
 - Reiniciar o nível

- Avançar para o próximo (se desbloqueado)
- Voltar ao mapa

Itens extras

No nível final, podem surgir **vidas extras**, que restauram uma das vidas do jogador quando coletadas.