

Título do Jogo: "Resident Evil 1988"

1. Visão Geral

Um jogo de ação e sobrevivência em **2D pixel art (32px)** inspirado em *Contra (SNES)* e *Resident Evil*, mas com visual e limitações que lembram o **Master System**.

O jogador explora cenários pós-apocalípticos, enfrentando zumbis e coletando itens essenciais para avançar e escolhas a fazer.

2. Mecânicas Principais

Movimento:

- Andar para esquerda/direita
- Pular
- Colisão sólida com cenário

Combate:

- Atirar
- Direcionar tiros para esquerda/direita (baseado no `image_xscale`)
- Animação de tiro (mantém enquanto botão pressionado)

Estados do Player:

- Idle
- Andando

- Pulando
- Mirando/atirando
- Morto (reinício da fase)

Itens Coletáveis:

- **Chaves:** necessárias para abrir portas e avançar
- **Salva-vidas:** Kit-Médico
- **Itens de vida:** Spray
- **Galão de gasolina:** Para avançar no jogo.

3. Inimigos

Zumbi Prisioneiro:

Zumbi Frentista:

Zumbi Enfermeira:

- Anda em direção ao jogador
- Morde quando se aproxima

4. Controles

- **Player:**
 - **Setas direcionais:** Movimentação.
 - "A" e "D" - Esquerda e Direita
 - "W" - Pular
 - "S" - Apontar/Mirar
 - "SPACE" - Atirar/Disparar

5. Arte e Som

- **Estilo:** Pixel art simples e colorida feita por mim.
- **Personagens:** Sprites animados para os jogadores e inimigos.
- **Cenários:** Fundos detalhados com elementos temáticos (cidade).

5.2. Som

- **Efeitos Sonoros:**

Tiros, grunhido de zumbi, som quando toma danos, música tema da fase, som do coletável e outros.

10. Conclusão

Objetivo de cada fase: **sobreviver**

Sobreviver às hordas de inimigos, gerenciar recursos limitados (vida) e encontrar a chave e a gasolina necessária para escapar da cidade destruída.