**Dangerous Dungeons**

Feito por Alexandre Edington

**Identidade do jogo (Conceito)**

Um nobre cavaleiro deve enfrentar monstros selvagens da floresta e de outras regiões para salvar o reino dos malvados demônios invasores.

**Descrição da mecânica (Core Mechanics / System design)**

Jogo de combate com foco em timing.

**Características (Mundo do jogo)**

Jogo exige reações rápidas do jogador e capacidade de aprender os movimentos dos inimigos.

**Arte**

Jogo 2D com background pixel art.

**Música/Trilha Sonora**

Fonte dos efeitos sonoros e músicas: RPG MAKER VX ACE.

**Interface**

Botões de ataque e defesa, com uma HUD que possui barra de vida e de cooldown do ataque e defesa.

**Controles**

Teclas “a” e “d” ou botões esquerdo e direito do mouse.

**Dificuldade**

Inimigos.

**Fluxo do jogo**

Inimigo -> inimigo -> inimigo -> chefão.

8 inimigos menores aleatórios até o chefão.

**Personagens**

Nobre cavaleiro do reino, com sua fiel armadura e sua espada afiada, sozinho contra os animais ferozes da floresta.