**Fuga da Masmorra**

**Alunos:** Artur Wiederkehr, Lorenzo Duarte More e Lucas de Souza Machado

O objetivo do jogador é acionar as 5 alavancas espalhadas pelo mapa e chegar à porta para escapar com vida, sem passar pelo mesmo quadrante 2 vezes. Os elementos presentes no jogo são: o personagem (que representa o jogador), as alavancas (parte do objetivo), a porta (parte final do objetivo), os espinhos (contam como obstáculos) e a lava cruel (que segue o jogador, impedindo-o de repetir o quadrante), além do fundo (que representa o chão).

Se o jogador cair na lava ou interagir com a porta sem ter acionado as 5 alavancas, ele perde o jogo.

O interessante da implementação é que outros níveis podem ser feitos apenas mudando os elementos de lugar.