#OST (1 intro, 1 loop pro resto do arquivo(p/ todos)) após entrar na fase, loadar intro diferente pra cada uma das)

Floresta !

Cemitério !

Castelo

#Menu/Canvas

* OST com ambiência dark

Botões (SFX)

* Hit inicial
* Feedback de abertura de "cena"

#Knight

\_Morte

SFX

* Abaixo de 30% de vida, som de heartbeat

OST

* Morte

\_Ataque

* Hit 1, 2 e 3

\_Defesa

* Hit 1,2 e 3
* Caso seja hitado, Knight "gritar/reclamar"

\_Passos (arquivos separados; loop programado)

* Esquerdo
* Direito

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

#Monstros

Homem bugado

* Lataria se mexendo
* Pisando pesado

Ataque

* Metal decepando ar

Dragão

* Pata pisando no chão
* Hit 1, 2 e 3
* Hitado 1, 2 e 3
* Morte