**Level-Überblick**

* **Anzahl der Level**: Das Spiel wird 3 bis 5 Level haben.
* **Schwierigkeitskurve**: Jedes Level wird schwieriger, mit komplexeren Plattformen, schneller werdenden Gegnern und neuen Hindernissen.
* **Ziel jedes Levels**: Was muss der Spieler erreichen (z.B. Flagge, Endboss, Zeitlimit)?

**Level 1: Einführung**

* **Beschreibung**: Leichtes Level, um den Spieler mit den grundlegenden Mechaniken vertraut zu machen.
* **Gegner und Hindernisse**: Einfache Gegner, langsame Bewegungen, breite Plattformen, wenig tödliche Fallen.
* **Atmosphäre**: Einfacher, bunter Hintergrund, (fröhliche Musik?)

**Level 2: Herausforderung steigt**

* **Beschreibung**: Schwierigkeit wird erhöht, der Spieler muss mehr Geschick beweisen.
* **Gegner und Hindernisse**: Schnellere Gegner, bewegliche Plattformen, tödliche Hindernisse wie Abgründe oder Todeszonen.
* **Ästhetik und Atmosphäre**: Hintergrund wird düsterer, (Musik schneller und bedrohlicher?).

**Level 3-5: Maximale Herausforderung**

* **Beschreibung**: Diese Level sind extrem anspruchsvoll und fordern perfektes Timing.
* **Gegner und Hindernisse**: Stärkere Gegner mit komplexen Bewegungsmustern und mehr Leben, enge Plattformen, zusätzliche Fallen.
* **Ästhetik und Atmosphäre**: Dunkler, epischer Hintergrund mit dramatischer Musik, die Spannung aufbaut.

**Progression der Gegner**

* **Entwicklung der Gegner**: Von einfachen Lauf- und Sprungmustern zu komplexen Angriffen, größere Gegnertypen, Endgegner (viel hp).
* **Gegnerplatzierung**: Gegner werden an strategischen Punkten positioniert, um den Spielfluss zu stören, ohne unfair zu wirken.

**(Power-ups und Belohnungen?)**

* **Verteilung von Power-ups**: In den frühen Leveln häufiger verteilt, in späteren Leveln seltener.
* **Spezielle Mechaniken**: Teleports, versteckte Räume oder Boni, die in späteren Leveln als Belohnungen für erkundungsfreudige Spieler eingebaut werden.