# Poziom I

Na tym poziomie postać będzie mieć 3 etapy mapy do przejścia.

Może zginąć od: lawy, duchów

**Etap I:**

Celem jest złapanie klucza, który pozwoli odblokować przejście dalej.

W osiągnięciu go będzie przeszkadzać duch, który będzie podążać w kierunku gracza.

Po zetknięciu z duchem gracz (po odegraniu animacji śmierci) zostaje odesłany na sam początek aby zacząć etap od początku. Duch też wraca do pozycji startowej.

Akcja dzieje się nad lawą, po zetknięciu z którą postać umiera i jest przenoszona na początek etapu

Duch porusza się tylko po wyznaczonym terenie [teren pierwszego etapu]

Jeśli gracz opuści ten teren, duch wraca do stanu spoczynku

**Etap II:**

Celem tego etapu jest uratowanie przyjaznego ducha, bez którego nie można przejść przez dany typ przejścia który będzie występował przy wyjściu tego etapy

Duch znajduje się niżej nad platformą z lawą.

Platforma przemieszcza się w górę i w dół w taki sposób, że w pewnym etapie znajduje się pod powierzchnią lawy a w innym nad.

Gracz musi pokonać dany etap w odpowiednim czasie aby nie zostać strawionym przez lawę

**Etap III:**