Das Länge der Level ist nicht gleich wie bei den Skizzen, diese dienen nur als Verbildlichung.

# Abschnitt 1:

Im Level 1 sind normale Jumps von Box zu Box. Die Wendeltreppenförmig nach oben gehen. Nach einer gewissen Höhe soll es bewegende Objekte geben, auf die man springen muss. Diese gehen gerade aus.  
  
Das ganze Level hat keine Überraschung oder ähnliches. Der Abschnitt endet auf einer kleinen Plattform mit einem Teich.

Ein Bild, das Entwurf, Lineart, Diagramm, Origami enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

# Abschnitt 2:

Im zweiten Abschnitt wird die Mechanik vom Jump pads benutzt. Das erste Jumppad ist auf dem Teich. Dieses schießt einen nach oben. Oben bewegen sich die Plattformen. Diese Plattformen sind ebenfalls jump pads. Beim Abspringen wird die Plattform kaputt, damit der Stress erhöht wird. Die Jumps gehen horizontal und vertikal. Am Endes des Abschnitts ist wieder eine Feste Insel

Ein Bild, das Zeichnung, Entwurf, Clipart, Darstellung enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

# Abschnitt 3: Rutschflächen und Windmechanik

* **Startpunkt:** Auf der Plattform
* **Gameplay:**
  + Plattformen sind geneigt, sodass der Spieler darauf rutscht.
  + Windmechaniken beeinflussen die Sprünge, indem sie Spieler in eine bestimmte Richtung drücken.
  + Einige Plattformen haben Windkanonen, die den Spieler nach oben schießen, ähnlich wie Jump Pads.
  + Gefährliche Bereiche sind durch Hindernisse oder tiefe Schluchten gekennzeichnet.
* **Besonderheit:** Der Abschnitt endet auf einer stabilen Plattform, die von Windschatten geschützt ist.

# Abschnitt 4: Magnetische Plattformen

* **Startpunkt:** Die Plattform unterhalb horizontal
* **Gameplay:**
  + Plattformen sind magnetisch und ziehen den Spieler an oder stoßen ihn ab, abhängig von ihrer Polarität.
  + Der Spieler erhält einen Magnet-Mechanik-Trigger, mit dem er seine eigene Polarität ändern kann (z. B. positiv oder negativ).
  + Rätsel: Um weiterzukommen, muss der Spieler seine Polarität im richtigen Moment wechseln, durch Zielscheiben bzw Cystals
  + Dynamische Plattformen ändern ihre Polarität zufällig, was schnelle Entscheidungen erfordert.