레벨 디자인

레밸 디자인에 관련된 문서로 언제든 바꿀 수 있다는 마음가짐

# 1 스테이지

## 1 – 간단한 스위치가 있다는 걸 보여줌

어두운 통로를 스위치를 켜서 지나간다.

키면 바닥과 벽에 피가 묻어 있는 걸 볼 수 있다. – 공포 bgm

그냥 지나가도 되지만 안 켜고는 못 베길 거다.

## 2 – 스위치의 작동과 올라감과 내려감을 보여줌

스위치를 키면 계단과 함께 올라갈 수 있어 보이는 플랫폼들이 등장하게 된다.

동시에 밑에서 물이 차오른다. – 긴박한 bgm

끝에 다다르면 다시 내려가는 길이 보임

## 3 – 스위치의 작동 활용

스위치를 작동 시켜 적절한 발판을 만들어 통과해야함

적절하지 못하면 갇혀 죽게됨

# 2스테이지

## 1 – 망치 기초

망치로 상자를 부수어서 숨겨진 열쇠를 찾아내야함

## 2 – 망치

방해물을 제거 하여 스위치 키고 물체, 벽을 부수어 발판을 만들어서 출구까지

## 3 – 망치 활용, 돌 던지기 소개

돌 던지기를 소개하고 망치-2 활용과 돌던지기까지 합쳐서 보여줘야함

돌은 특정 벽을 쳐서 만들 수 있다.

# 3스테이지

## 1 – 힐다 조종 기초

갇혀 있는 힐다를 돌 던지기로 명령하여 빼내야 한다.

# 피날레