**✅ 목적: 각 스테이지의 난이도를 조정하고, 게임의 진행 흐름을 설계하여 재미와 도전 요소를 극대화**

**✅ 포함 내용:**

* **초반-중반-후반 난이도 곡선 (게임이 진행될수록 점점 어려워짐)**
* **스테이지별 특징 및 환경 요소**
* **적, 장애물, 풍선의 배치 방식**
* **세이브존 배치 계획**
* **플레이어의 성장 곡선**

**1.난이도 곡선**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **게임 진행 단계** | **난이도** | **주요 특징** |
| **초반 ( 1~2 스테이지 )** | **쉬움** | **기본 조작 익히기, 풍선 1~ 2개 사용 가능** |
| **중반 ( 3 스테이지 )** | **보통** | **바람과 장애물 등장, 이동 플랫폼 추가** |
| **후반 ( 4 스테이지 )** | **어려움** | **무중력 구간, 빠른 장애물, 풍선 조작 난이도 증가** |

**2. 스테이지별 설계**

**1스테이지: 지상 (마을, 집 주변)**

* **목적: 기본 조작 익히기 (이동, 점프, 풍선 활용)**
* **환경: 평화로운 마을, 낮은 지형 변화**
* **목표: 특정 지점까지 이동하여 첫 번째 풍선 획득**
* **장애물: 없음 (초반 튜토리얼 구간)**
* **세이브존: 집 근처**

**2스테이지: 숲속 (나무 사이 비행)**

* **목적: 장애물 피하기 & 바람 영향 테스트**
* **환경: 나무 사이를 이동하며 상승**
* **장애물: 바람(풍선이 밀려남), 가시덩굴(풍선 터짐)**
* **목표: 숲을 넘어 구름 위로 이동**
* **세이브존: 나무 위 오두막**

**3스테이지: 구름 위 (테마파크)**

* **목적: 이동 플랫폼 활용 및 정밀 점프**
* **환경: 공중 놀이동산, 구름다리**
* **장애물: 회전하는 플랫폼, 갑자기 사라지는 길**
* **목표: 놀이공원을 지나 우주 입구 도달**
* **세이브존: 공중 정거장**

**4스테이지: 우주 (무중력 & 고난이도 구간)**

* **목적: 중력 변화 적응 & 빠른 반응력 필요**
* **환경: 무중력 우주, 우주 쓰레기 부유**
* **장애물: 우주 쓰레기 충돌, 산소 부족(시간 제한)**
* **목표: 최종 목적지 도달 & 귀환**
* **세이브존: 우주 정거장**