

Le *level design* est composé de deux niveaux : le premier froid, fait de banquise, représentant la réalité, et le second, fait de circuits imprimés, représentant le *cyber-space*<sup>1</sup>.

- Premier niveau : le chemin le plus simple est indiqué au joueur par les 'jouets' hologrammes verts (*material* circuit imprimé). Les ennemis (lapins) de cette zone sont plus 'faciles' (fréquence de tir basse). En dehors de cette route les ennemis (éléphants roses) sont plus 'difficiles' ( fréquence de tir plus haute).
- Deuxième niveau : le chemin le plus court est indiqué au joueur par les rangées de livres oranges. Tous les ennemis (tireurs à bonnet) sont ici plus difficiles. Le joueur rencontre un dragon 'gardien' en fin de niveau.

---

1 - « une hallucination consensuelle vécue quotidiennement en toute légalité par des dizaines de millions d'opérateurs, dans tous les pays, par des enfants à qui des concepts mathématiques sont ainsi enseignés... Une représentation graphique de données extraites des mémoires de tous les ordinateurs du système humain », William Gibson (dans le *Neuromancien*).