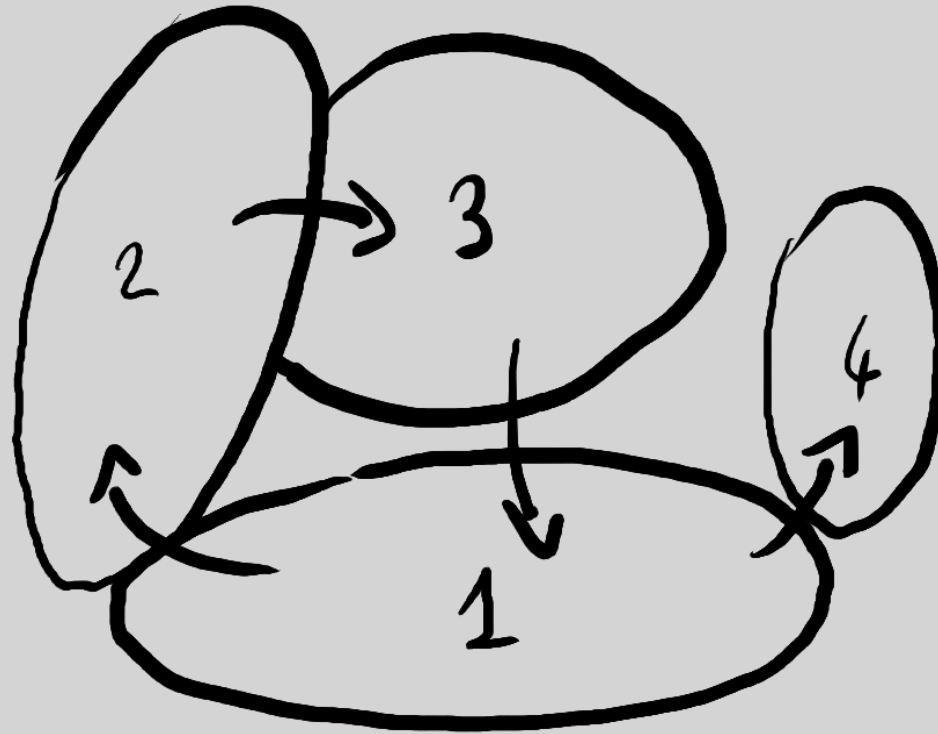


# Plan Bulle



- 1 : Lobe temporal
- 2 : Lobe frontal
- 3 : Lobe pariétal
- 4 : Lobe occipital

# Circulation



# Explications

Le joueur spawn dans la zone 1. Il commence à se déplacer et apprend à éviter les trous (zone de danger fixe). Il repère plus haut une plateforme inaccessible à gauche ainsi que la zone 4 également inaccessible à droite. Il se dirige ensuite vers la gauche, emprunte un passage étroit, puis repère en bas une plateforme avec un bonus auquel il pourra revenir plus tard s'il s'en rappelle.

En se dirigeant toujours vers la gauche, il rentre dans la deuxième zone. Il se rend alors compte que les touches de déplacement sont inversées, et il doit donc se réhabituer aux contrôles. Il commence à rencontrer quelques ennemis facilement esquivables. Il repère l'item de la lance à travers le sillon et le récupère donc. Il est indispensable pour progresser car des ennemis bloquent le passage plus haut. Divers bonus sont récupérables par le joueur si il s'écarte du sens de circulation classique (vers le haut et la droite).

Il arrive ensuite dans la zone 3, et en avançant vers la droite, repère une plateforme avec un pont qui semble cassé. Il remarque également des neurones qui sortent du sol, déconnectés. En s'approchant, le joueur les connecte. Il explore alors la zone en évitant/tuant les ennemis pour trouver les deux autres neurones à connecter. Une fois connectés, le pont apparaît. Le joueur peut alors l'emprunter et aller récupérer l'item lui permettant de sauter par dessus les trous.

Il se dirige alors vers le bas de la zone qui mène vers la zone 1, et peut maintenant sauter pour y accéder. Une fois de retour dans la zone, il peut aller en bas à gauche pour récupérer le bonus repéré précédemment, ou bien directement se rendre dans la zone.

Une fois dans la zone 4, sa vision est rétrécie. S'il avance vers le haut, il rencontre un mur fermé par un portail. En redescendant et explorant mieux la zone, il aperçoit la clé tout à droite de la zone. Il passe par dessus le trou, la récupère, va ouvrir le portail, et atteint la fin du niveau.

Les ennemis sont de plus en plus rapide en fonction des zones, pour augmenter la difficulté.