**Description du niveau :**

Après s’être évadé sur le toit du bâtiment de son laboratoire, le jouer incarnant un scientifique doit s’échapper en utilisant grues, bâtiments et débris. Pour la première partie du niveau, le joueur devra utiliser les différentes abiletés apprises lors de son trajet. Pour la seconde partie, il fera face à un ennemi volant émettant des pulsions magnétiques. Ces pulsions feront réagir les abiletés du joueur en les inversant à toutes les 5 secondes. Après s’être rendu à la dernière plateforme, le joueur aura réussi le niveau.

**Sequencier du niveau**