

# Consignes *Brain Invaders*

## Introduction

Vous allez participer a une compétition du jeu video *Brain Invaders*, jeu que vous allez pouvoir piloter par l'intermédiaire de votre activité cérébrale. Le but du jeu est de détruire un alien cible le plus rapidement possible, simplement en vous concentrant dessus et en comptant mentalement le nombre de fois qu'il flash. La suite de ce document vous présentera l'interface du jeu et la marche à suivre pour obtenir le meilleur score.

## Présentation du jeu

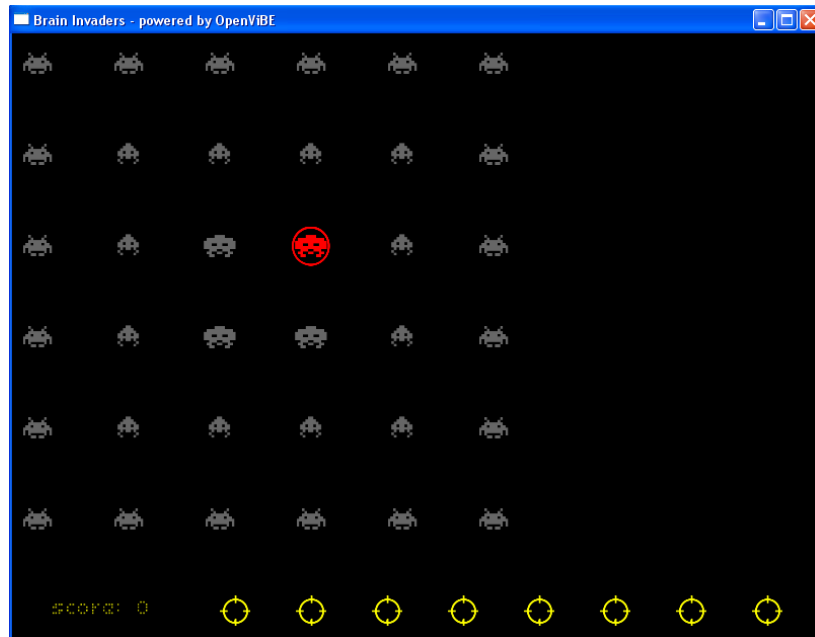
### Interface

L'interface d'une niveau du jeu et la suivante. 36 aliens sont disposés sous forme d'une matrice. Un alien cible vous sera désigné en début de niveau. Vous disposez de 8 vies (représentées par les cercles en bas a droite) pour le détruire. Votre score vous est indiqué par le compteur en bas a gauche. Le jeu comporte 12 niveaux.



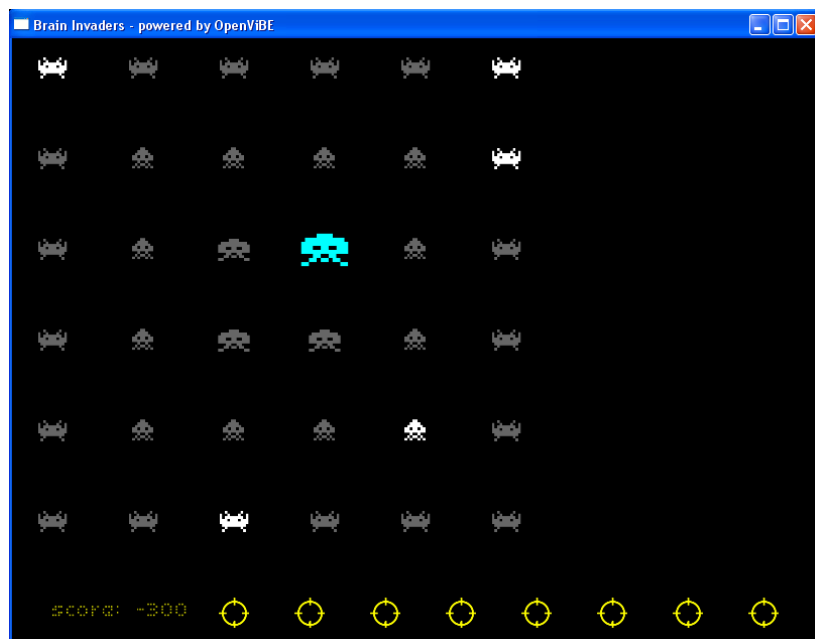
## Alien cible

Au debut de chaque niveau, l'alien cible vous est désigné par un cercle rouge. **Au démarrage d'un niveau, identifiez bien l'alien cible.**



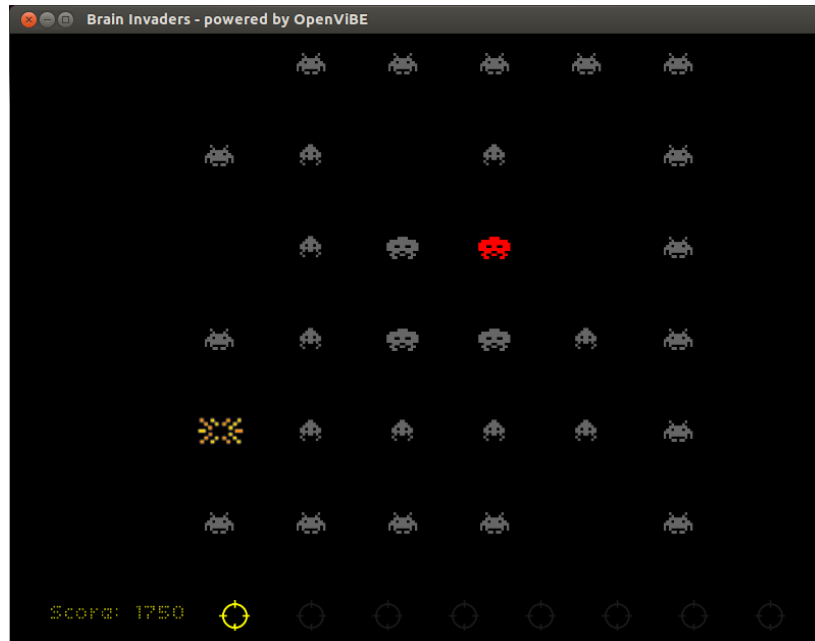
## Flash

Une fois l'alien cible identifié, le jeu commence. Les différents aliens vont être "flashés", cad mis en surbrillance, alternativement et à un intervalle aléatoire. **Votre tâche est de compter mentalement le nombre de fois que l'alien cible est flashé.** Tout les aliens flash, concentrez vous sur l'alien cible et tâchez de ne pas être distrait par les autres flashes.



## Destruction

Lorsque tout les aliens ont été flashés 2 fois, un alien est détruit. Si l'alien en question est l'alien cible, vous remportez le niveau. Dans le cas contraire, vous perdez une vie et une nouvelle série de flashes recommence. Le score obtenu à la fin de chaque niveau est fonction du nombre de vies restantes. Le choix de l'alien à détruire est fonction de l'analyse de votre électroencéphalogramme. Ne bougez pas et ne parlez pas, cela affecte négativement les signaux et donc votre performance.



## Rappel des consignes

Pour chaque niveau :

1. **Identifiez** l'alien cible, désigné par un **cercle rouge** en début de niveau.
2. **Comptez mentalement** le nombre de fois où l'alien cible est flashé, jusqu'à sa destruction.

## Maximisez vos chances

- **Détendez** vous
- **Concentrez** vous sur la cible, faites abstraction du monde extérieur.
- Restez parfaitement **immobile** pendant les phases de jeu.
- Ne contractez pas les muscles de votre visage, essayez de ne pas cligner des yeux pendant les flashes.

À vos **manettes** cerveaux !