



MÉCANIQUES DE JEU
mode "infinite"

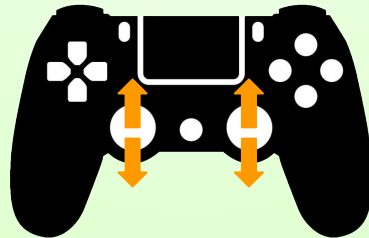
OBJECTIFS

- En cours de niveau, l'objectif du joueur est de remonter le fruit au haut de l'arbre sans toucher aux obstacles.
- En cours de partie, l'objectif du joueur est de compléter le plus de niveaux possible avant que son nombre de vies ne soit nul.



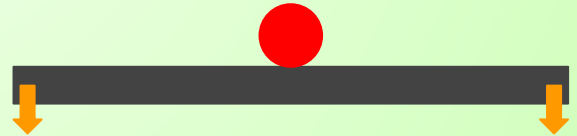
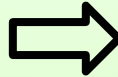
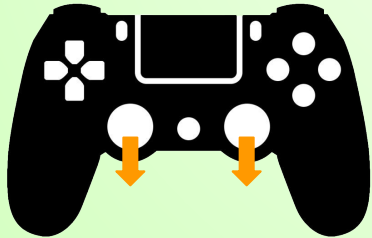
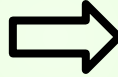
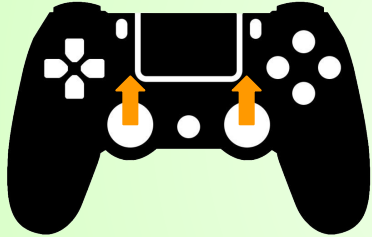
DÉPLACEMENTS - joystick

- Le joueur peut mouvoir verticalement et indépendamment les deux extrémités de l'ascenseur à l'aide des deux joysticks d'un « gamepad » moderne.
- Le joystick gauche contrôle l'extrémité gauche, et le droit déplace la droite. La vitesse de mouvement d'une extrémité varie en fonction du degré d'activation du joystick correspondant.



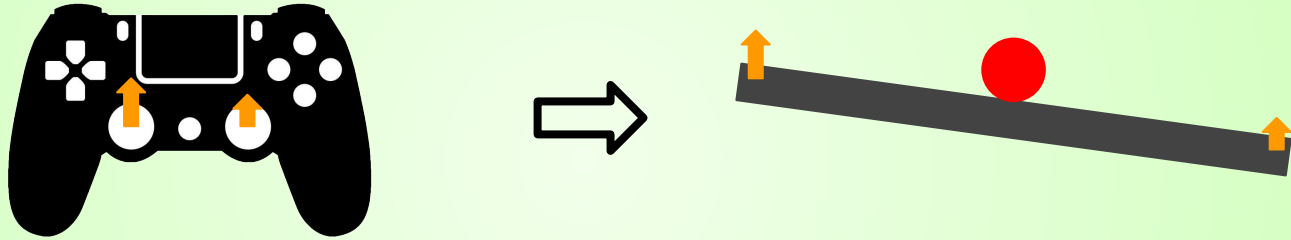
DÉPLACEMENTS - joystick (suite)

- Si les deux extrémités de l'ascenseur sont déplacées simultanément dans la même direction, la position verticale de l'ascenseur est modifiée.

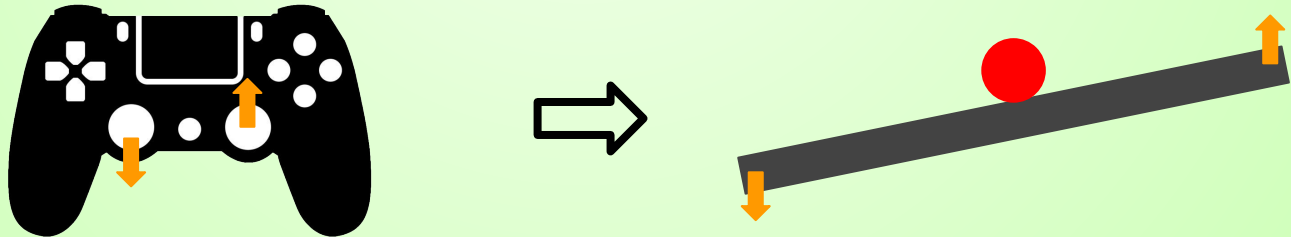


DÉPLACEMENTS - joystick (suite)

- Si les deux extrémités sont bougées dans la même direction à des vitesses différentes, la position verticale et l'angle de l'ascenseur sont modifiés.

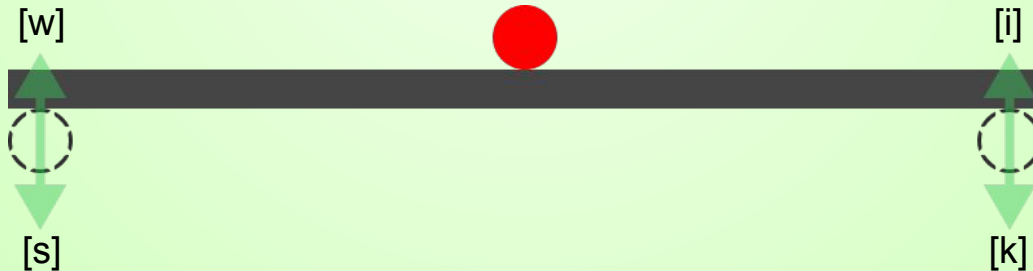


- Si une seule extrémité est mue, ou si les deux extrémités sont déplacées en directions opposées, seul l'angle de l'ascenseur est modifié.



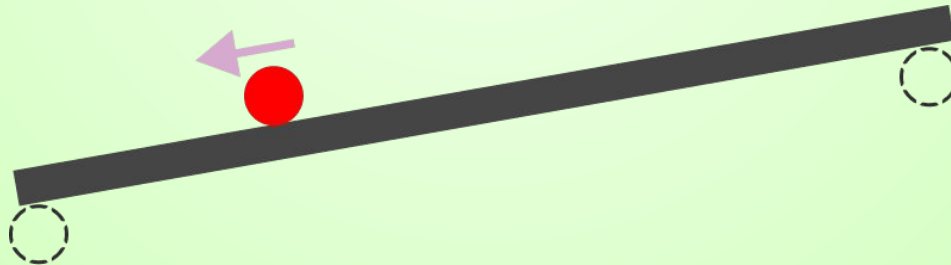
DÉPLACEMENTS - clavier

- Il est possible de contrôler l'ascenseur à l'aide des touches clavier.
 - Extrémité gauche: [w] / [s]
 - Extrémité droite: [i] / [k]
- Cela cause une perte de précision, car la vitesse de déplacement des extrémités de l'ascenseur devient fixe.



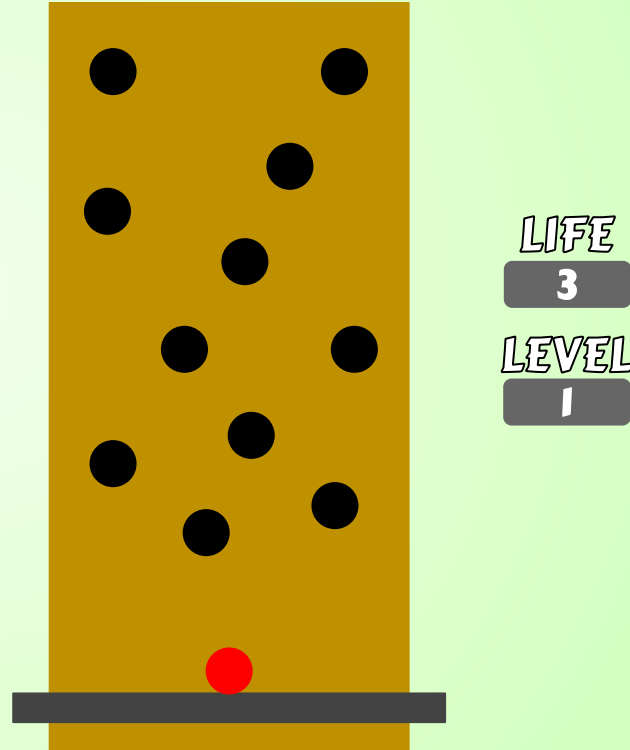
DÉPLACEMENTS - fruit

- Un fruit sphérique est déposé sur l'ascenseur. La position verticale du fruit est modifiée par la position de l'ascenseur. Selon l'angle d'inclinaison de ce dernier, le fruit peut également rouler vers les extrémités et ainsi se déplacer horizontalement.
- Le joueur contrôle donc indirectement la position du fruit par le biais de l'ascenseur.



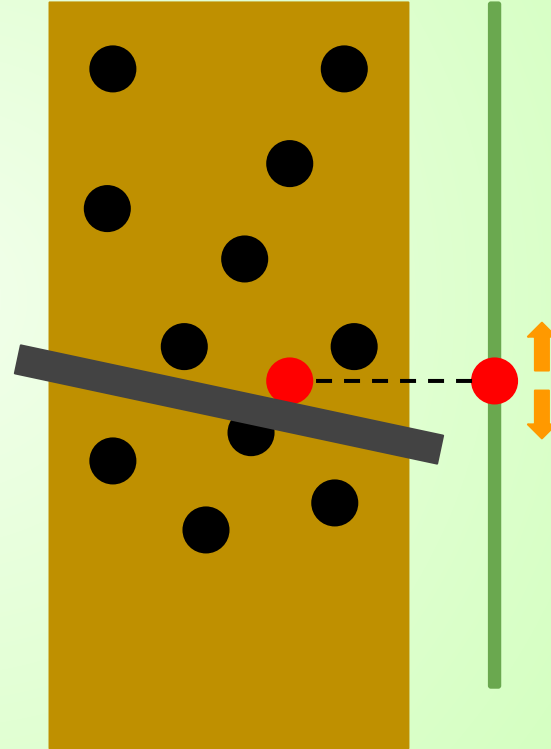
ENCHAÎNEMENT DES NIVEAUX - début

- En début de partie, le joueur a trois vies et le niveau de difficulté est à sa valeur initiale.
- À chaque début de niveau, l'ascenseur est positionné au bas de l'arbre.
- Un fruit est déposé sur l'ascenseur, en son centre.



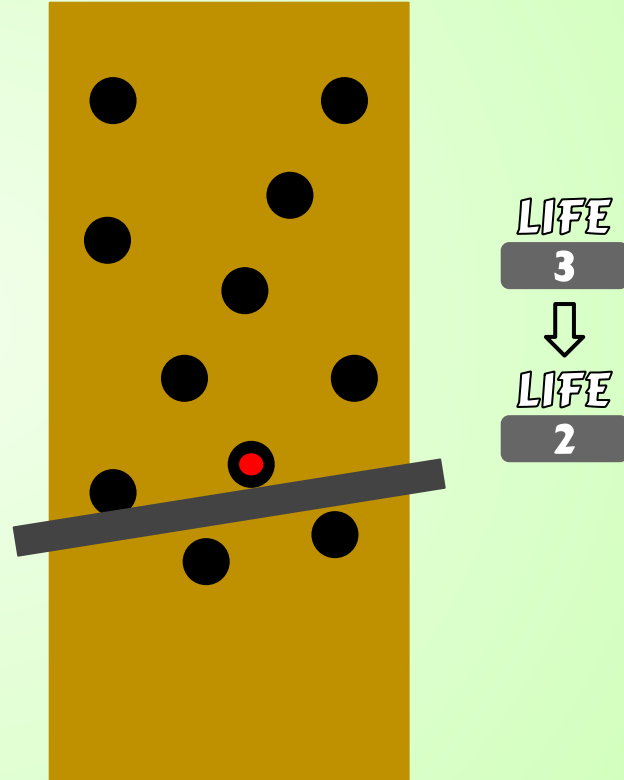
ENCHAÎNEMENT DES NIVEAUX - remontée

- Le joueur utilise l'ascenseur pour tenter de remonter le fruit en évitant les obstacles.
- Une barre de progression indique au joueur la hauteur actuelle du fruit et la distance restante pour atteindre le sommet.



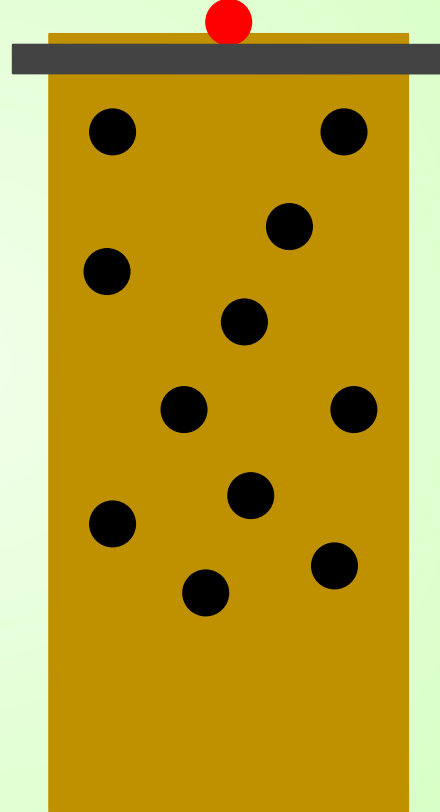
ENCHAÎNEMENT DES NIVEAUX - obstacle touché

- Si le fruit touche un obstacle, il est détruit. Cette destruction peut se produire de plusieurs façons, selon la nature de l'obstacle frappé (voir « obstacles »). Le joueur perd alors une vie.
- S'il n'a plus de vie, il recommence la partie. Sinon, il recommence le niveau.



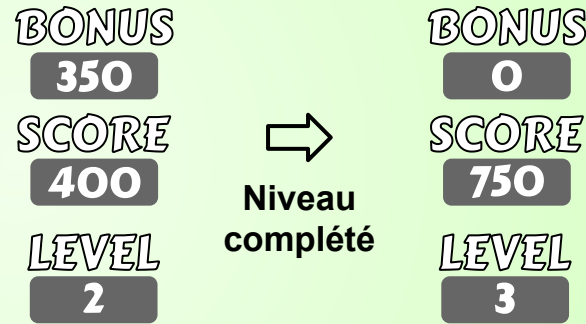
ENCHAÎNEMENT DES NIVEAUX - fin

- Si le joueur parvient au haut de l'arbre, le niveau est complété.
- Le degré de difficulté est alors augmenté et un nouveau niveau est généré.



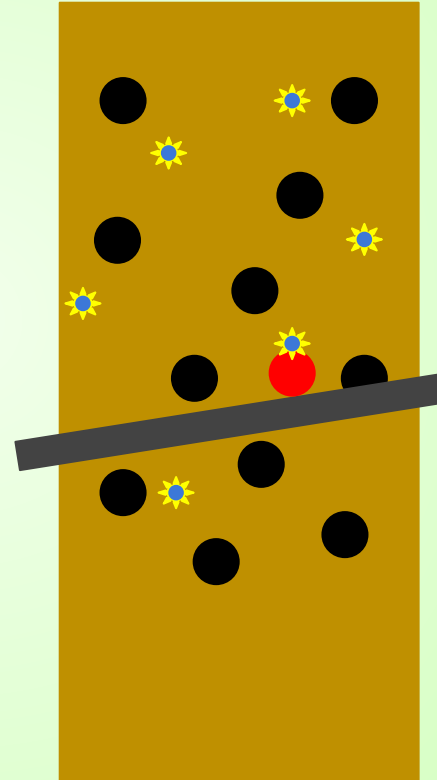
ENCHAÎNEMENT DES NIVEAUX - fin (suite)

- Si le joueur a accumulé des points bonus en cours de niveau, ceux-ci sont ajoutés à son pointage de partie.
- Le cumul des points bonus est ensuite remis à 0.



BONUS - fruits bleus illuminés

- Au début d'un niveau, des petits fruits bleus illuminés sont répartis le long du tronc.
- Lorsque le fruit rouge transporté entre en contact avec ceux-ci, le joueur accumule des points bonus.
- La valeur de ces bonus débute à 25 points et augmente de 25 à chaque niveau.



BONUS

0



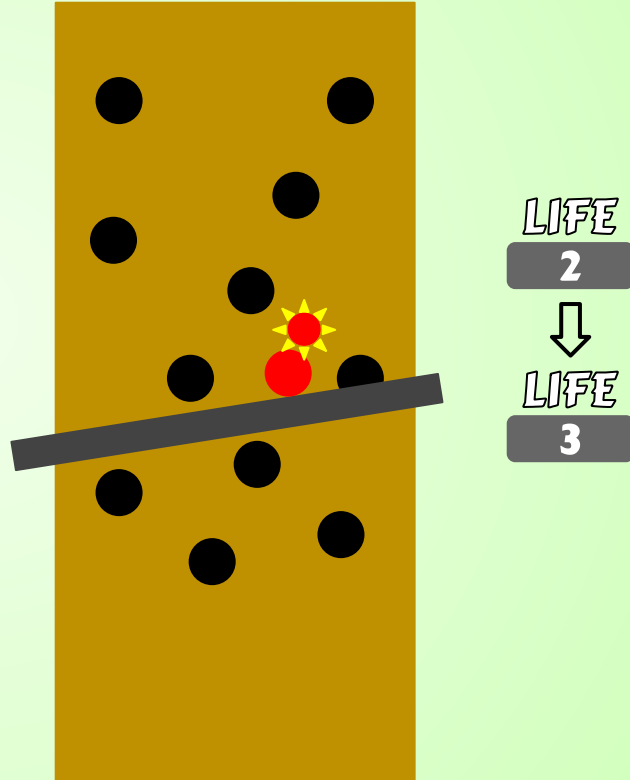
BONUS

25



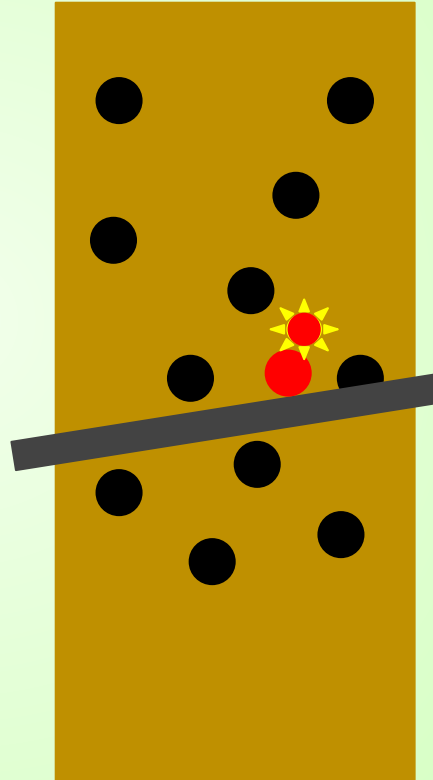
BONUS - fruits rouges illuminés

- Au début d'un niveau, des fruits rouges illuminés sont positionnés aléatoirement sur le tronc.
- Lorsque le fruit rouge transporté entre en contact avec l'un d'eux et que le joueur a moins de 3 vies, il en récupère une.



BONUS - fruits rouges illuminés (suite)

- Lorsque le fruit rouge transporté entre en contact avec un fruit rouge illuminé et que le joueur a déjà 3 vies, il accumule 500 points bonus.



BONUS

0



BONUS

500

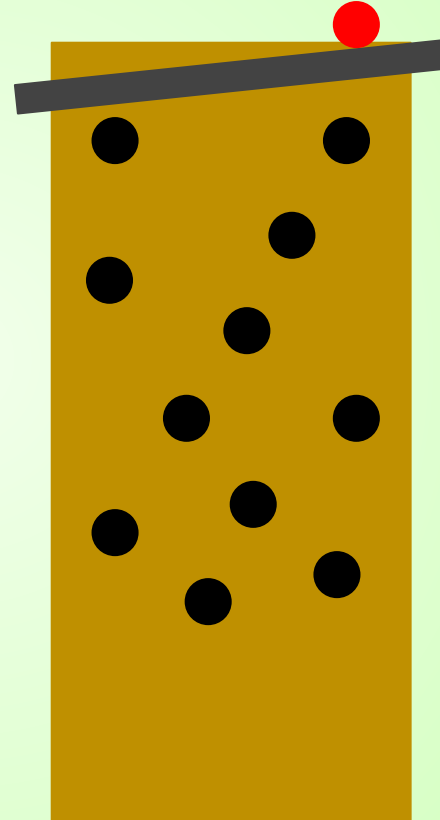
LIFE

3



BONUS - chronomètre

- Au début d'un niveau, un chronomètre est démarré.
- Des points bonus sont accordés au joueur lorsqu'il complète rapidement un niveau.
- Le nombre de points accordés varie en fonction du temps et des niveaux.



BONUS

150

TIME

0:20



Niveau
complété

BONUS

350

TIME

0:00



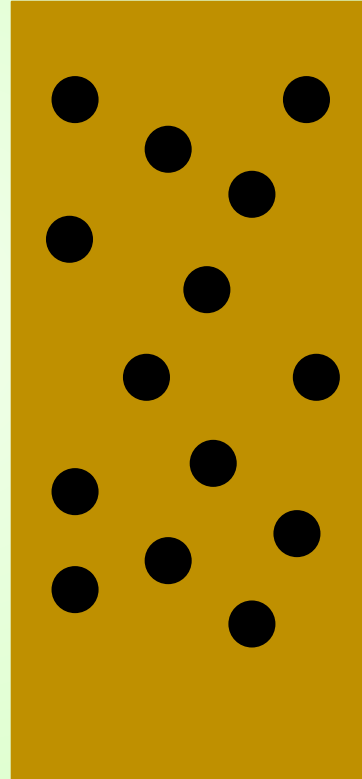
OBSTACLES - permanents et temporaires

- Certains obstacles sont permanents. Ils sont générés procéduralement au début d'un niveau et demeurent inchangés tant que celui-ci n'est pas complété. Le nombre et les positions de ces obstacles varient selon le degré de difficulté du niveau. La version démo du jeu comporte deux de ces obstacles.
- Certains obstacles sont temporaires. Ils sont générés procéduralement en cours de niveau. Leurs fréquences d'apparition varient selon le degré de difficulté. La version démo du jeu possède deux de ces obstacles.



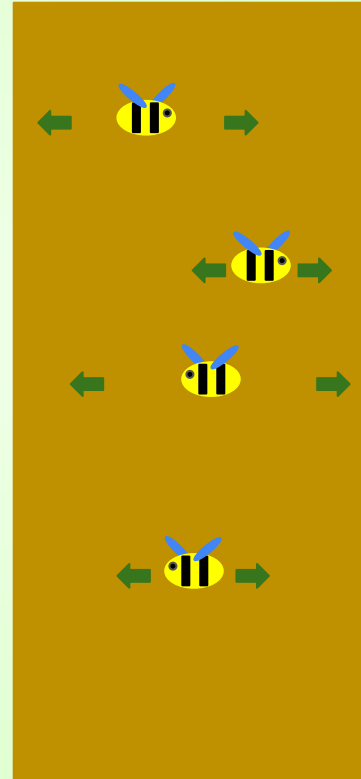
OBSTACLES PERMANENTS - trous

- Un nombre variable (selon le niveau de difficulté) de trous sont positionnés aléatoirement sur le tronc.
- Ils ont des positions et une taille fixe.
- Si le fruit touche un trou, il tombe à l'intérieur de celui-ci.



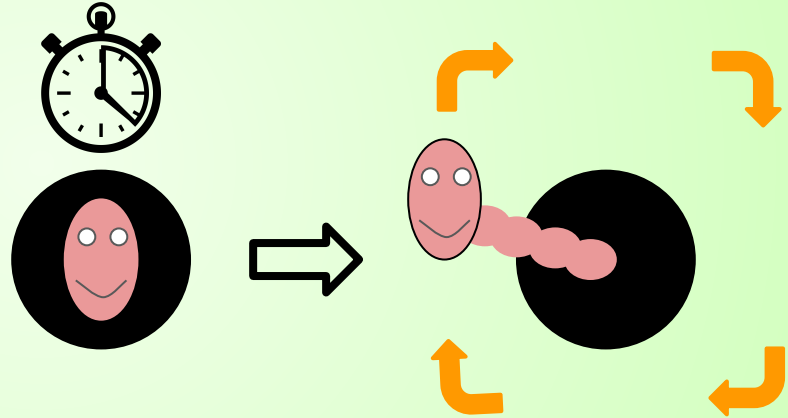
OBSTACLES PERMANENTS - abeilles

- Des abeilles font des allers-retours horizontaux autour d'une position fixe.
- Leurs nombres, leurs vitesses et leurs parcours sont constants et sont générés aléatoirement au début du niveau, selon le degré de difficulté.
- Si le fruit touche une abeille, il tombe au bas de l'arbre.



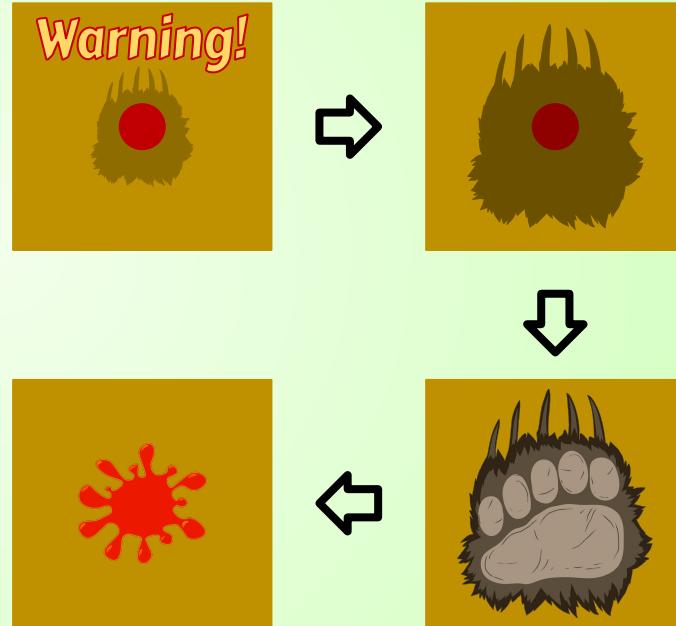
OBSTACLES TEMPORAIRES - vers

- De temps à autre, un vers sort d'un des trous et fait un mouvement circulaire.
- Quelques secondes avant d'agir ainsi, il sort la tête pour que le joueur soit avisé du danger imminent.
- Si le fruit touche un vers, il tombe au bas de l'arbre.



OBSTACLES TEMPORAIRES - patte d'ours

- De temps à autre, un message d'alarme apparaît et un ours donne un coup de patte sur le tronc.
- Le joueur peut voir l'ombre de la patte qui s'approche du tronc, pour évaluer où et quand celle-ci frappera.
- Si le fruit touche la patte, il est écrasé sur le tronc de l'arbre.



ÉCUREUIL ANIMÉ

- Afin de divertir le joueur, l'écureuil blessé qui doit être nourri apparaît sporadiquement à l'écran pour réagir à ses actions. Celui-ci peut se manifester selon quatre conditions.



ÉCUREUIL ANIMÉ - animations

- Lorsqu'un fruit est détruit, l'écureuil réagit dramatiquement et fait semblant de mourir.
- Lorsqu'un fruit est remonté au haut de l'arbre, l'écureuil s'extasie.
- Selon le temps écoulé depuis le début du niveau, l'écureuil apparaît pour montrer des signes d'impatience.
- De temps à autre, lorsque le joueur évite un obstacle de justesse, l'écureuil est apeuré.



MÉCANIQUES DE JEU
mode "legacy"

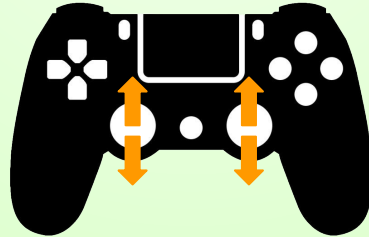
OBJECTIFS

- En cours de niveau, l'objectif du joueur est de faire entrer la bille métallique dans le trou cible sans que celle-ci tombe dans un autre trou.
- En cours de partie, l'objectif du joueur est d'obtenir un score élevé en complétant rapidement le plus de niveaux possible avant que son nombre de vies ne soit nul.



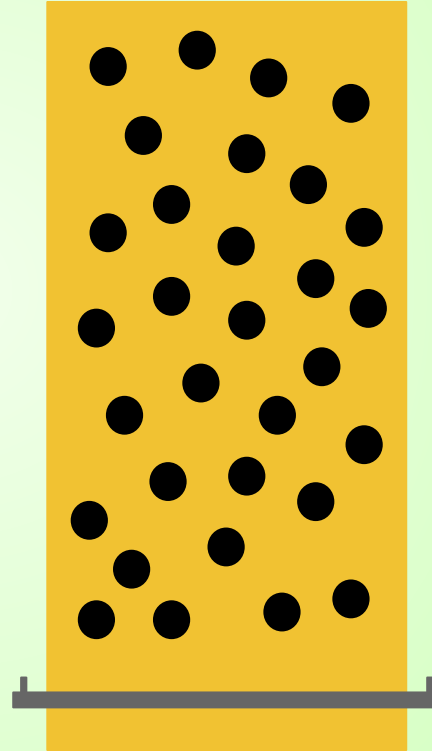
DÉPLACEMENTS

- Les déplacements de l'ascenseur sont identiques dans les modes "legacy" et "infinite".



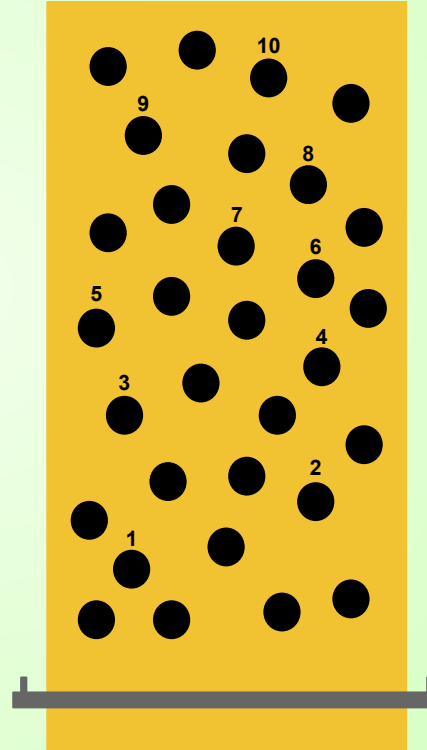
OBSTACLES - distribution

- En début de partie, 120 trous de taille fixe sont générés procéduralement.
- Pour chacun de ces trous, le générateur a 100 essais pour trouver une position adéquate.
- S'il n'y parvient pas, le trou est éliminé. Le nombre de trous peut donc varier légèrement d'une partie à l'autre.



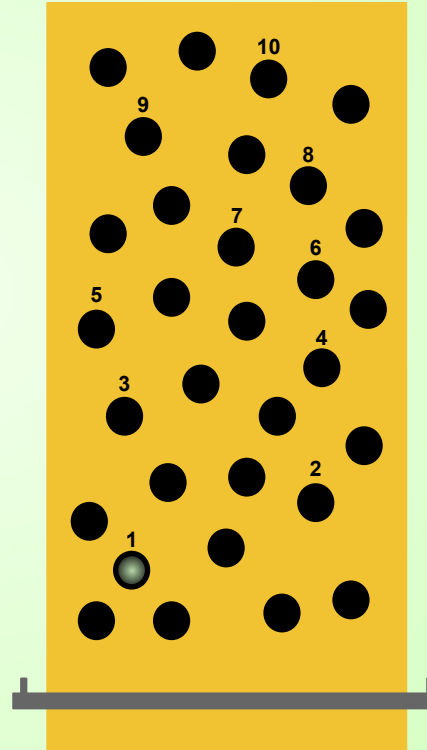
CIBLES - distribution

- En début de partie, une fois que les trous ont été distribués, 10 d'entre eux sont choisis aléatoirement comme cibles et numérotés.
- Lors de cette sélection, plus le numéro d'un trou est élevé, plus sa position doit être haute sur la surface de jeu.



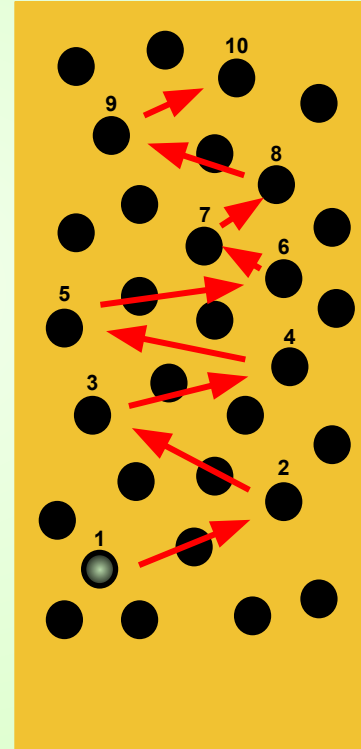
CIBLES - progression

- Au premier niveau, le trou #1 est identifié comme étant la cible actuelle.
- Chaque fois qu'un niveau est complété, le trou ayant le numéro suivant est identifié comme nouvelle cible.



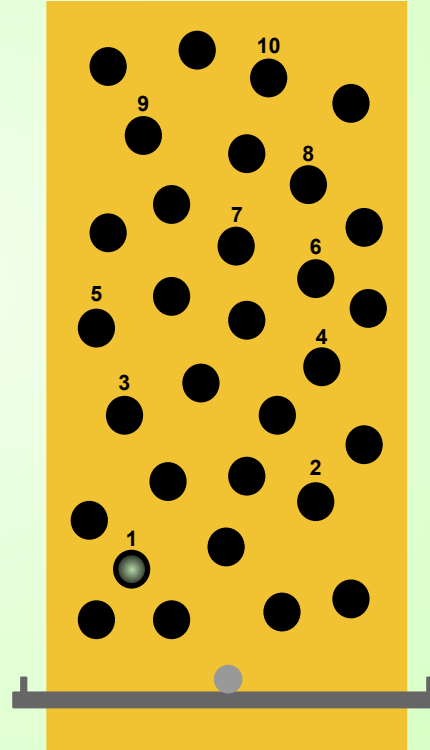
CIBLES - progression (suite)

- Puisque chaque cible a une position plus élevée sur la surface de jeu que la précédente, le joueur a de plus en plus d'obstacles à éviter pour compléter les niveaux.
- On obtient ainsi une progression naturelle du niveau de difficulté.



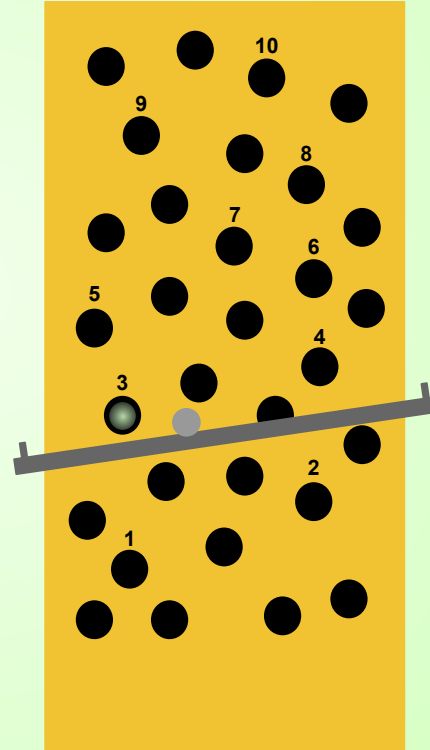
ENCHAÎNEMENT DES NIVEAUX - début

- En début de partie, le joueur a trois vies et le trou “cible” #1 est éclairé au moyen d'une lumière verte.
- À chaque début de niveau, l'ascenseur est positionné au bas de l'espace de jeu.
- Une bille métallique est déposée sur l'ascenseur, en son centre.



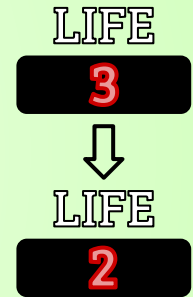
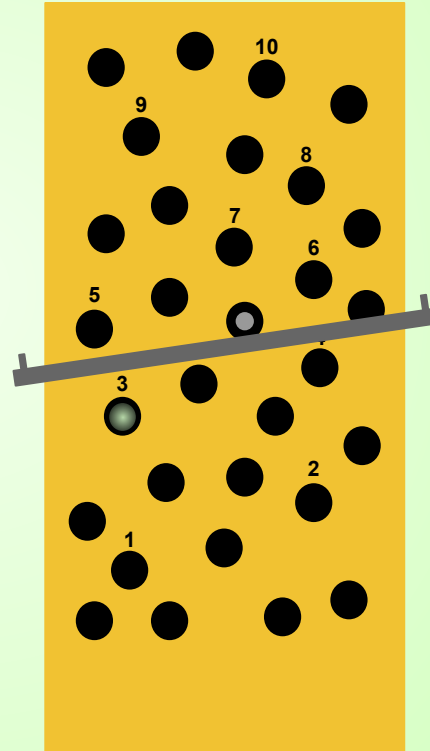
ENCHAÎNEMENT DES NIVEAUX - remontée

- Le joueur utilise l'ascenseur pour tenter de remonter la bille vers le trou "cible", en évitant qu'elle tombe dans les autres trous.



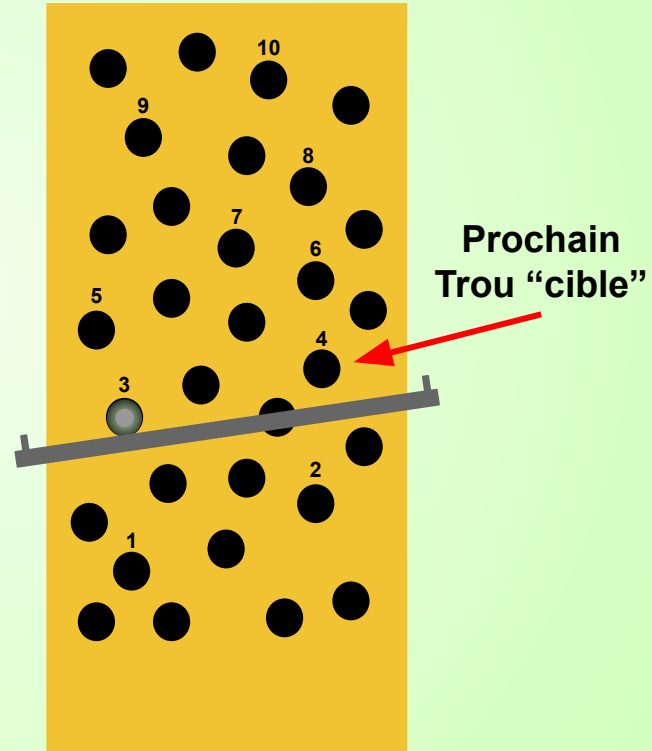
ENCHAÎNEMENT DES NIVEAUX - obstacle touché

- Si la bille tombe dans un trou autre que la cible, le joueur perd une vie.
- S'il n'a plus de vie, il recommence la partie. Sinon, il recommence le niveau.



ENCHAÎNEMENT DES NIVEAUX - fin

- Si le joueur parvient à atteindre l'objectif, le prochain trou "cible" est illuminé, l'ascenseur est remis au bas de l'aire de jeu et une nouvelle bille y est déposée.



POINTAGE - bonus initial

- À chaque niveau, le joueur débute avec un certain nombre de points bonus.
- Plus le niveau est élevé, plus ce bonus initial est grand.
- Ce bonus diminue avec le temps jusqu'à ce que le joueur ait complété le niveau ou qu'il devienne nul.

BONUS

1000



BONUS

450



POINTAGE - progression

- Lorsque le joueur complète un niveau, le nombre de points bonus restant est ajouté à son pointage.

BONUS

450

SCORE

1600



Niveau complété

BONUS

0

SCORE

2050

