



MÉCANIQUES DE JEU

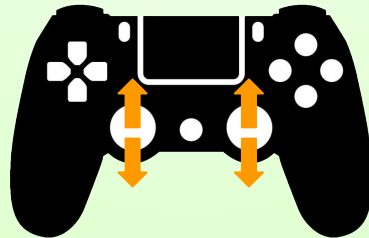
OBJECTIFS

- 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.



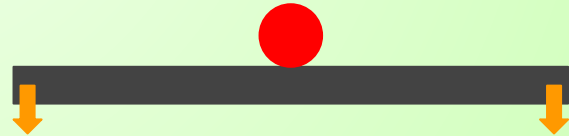
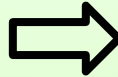
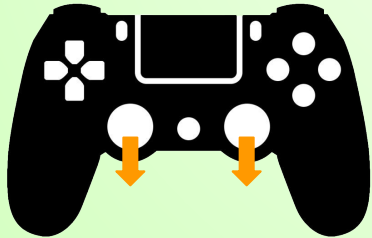
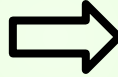
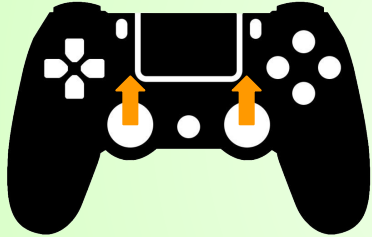
DÉPLACEMENTS - joystick

- 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.



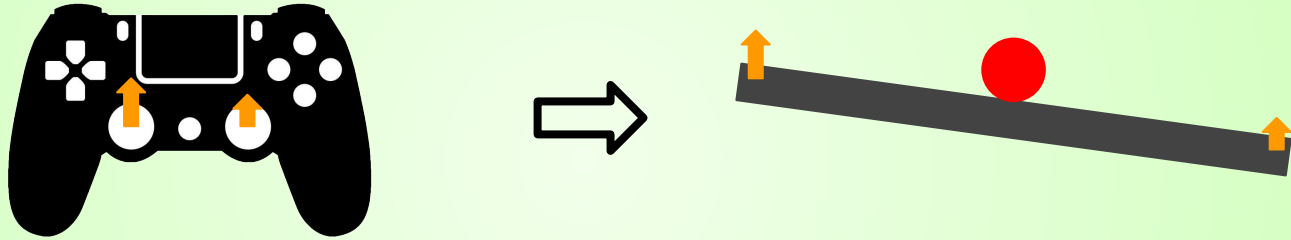
DÉPLACEMENTS - joystick (suite)

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

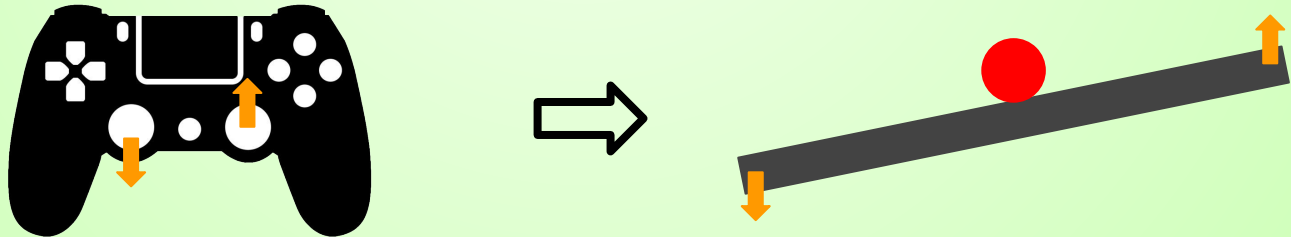


DÉPLACEMENTS - joystick (suite)

- 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.

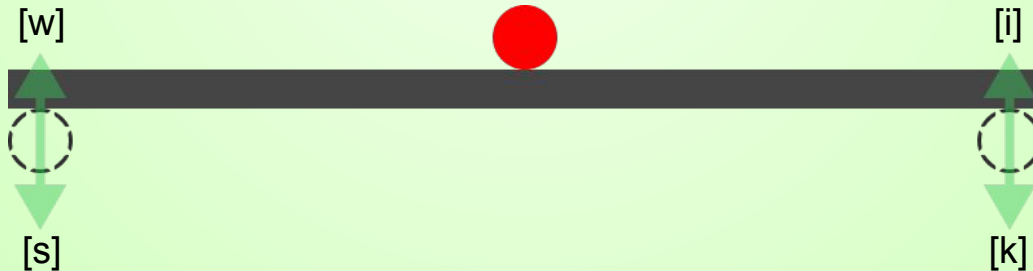


- Si une seule extrémité est mue, ou si les deux extrémités sont déplacées en directions opposées, seul l'angle de l'ascenseur est modifié.



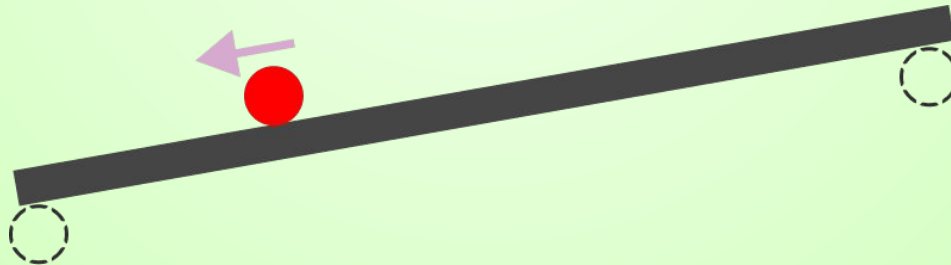
DÉPLACEMENTS - clavier

- 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.



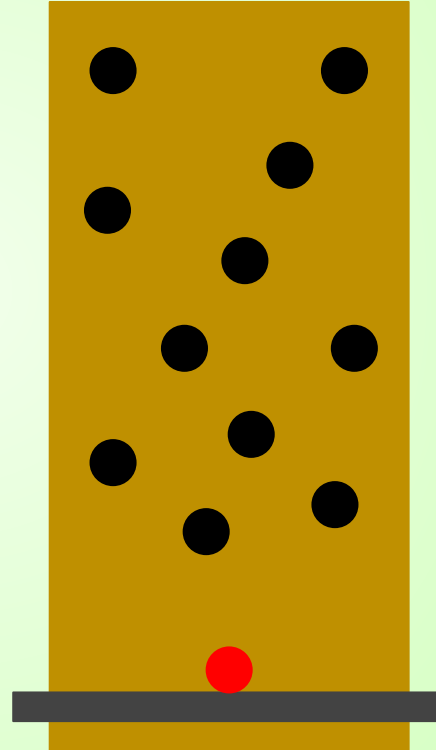
DÉPLACEMENTS - fruit

- 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.



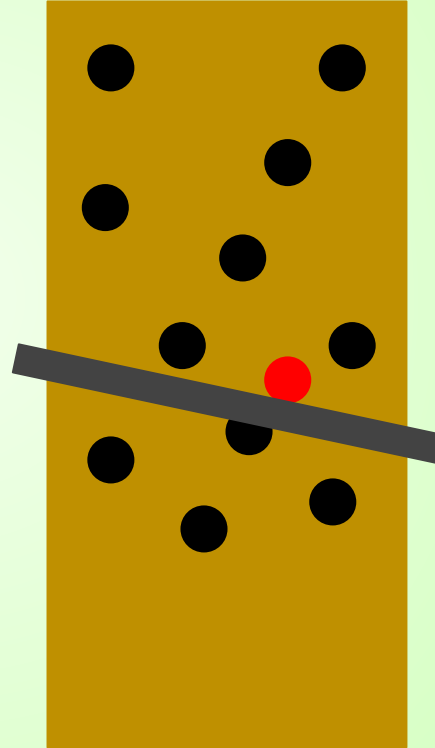
ENCHAÎNEMENT DES NIVEAUX - début

- 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.



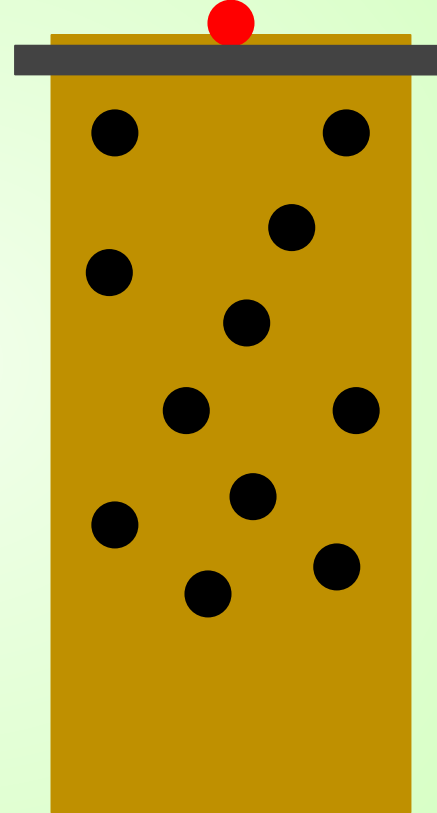
ENCHAÎNEMENT DES NIVEAUX - remontée

- Le joueur utilise l'ascenseur pour tenter de remonter le fruit en évitant les obstacles.



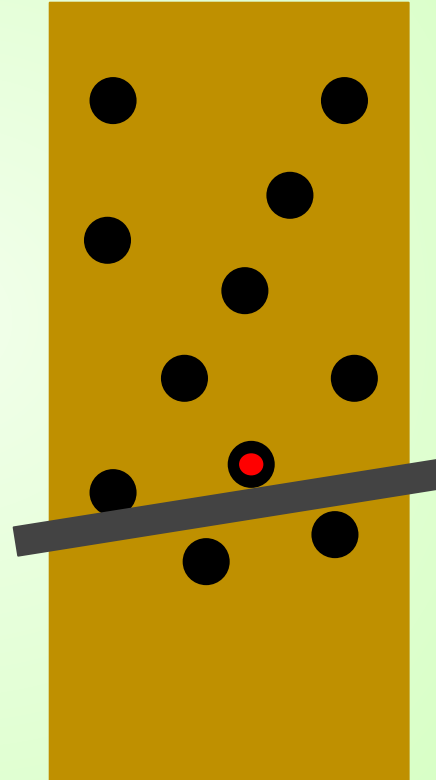
ENCHAÎNEMENT DES NIVEAUX - fin

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



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.



VIES



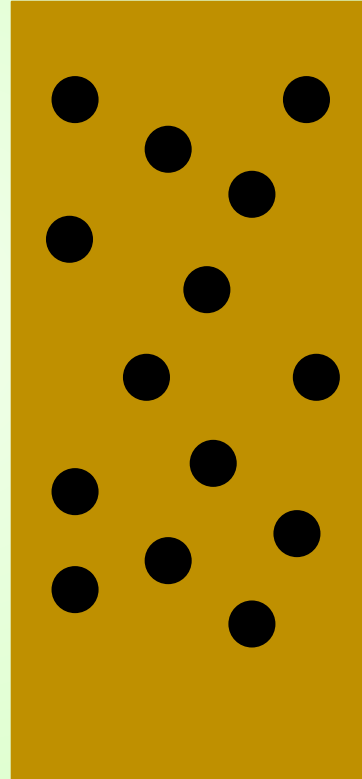
OBSTACLES - permanents et temporaires

- 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,



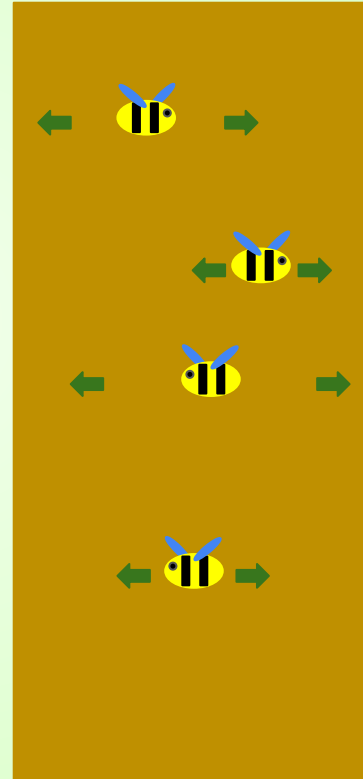
OBSTACLES PERMANENTS - trous

- 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.



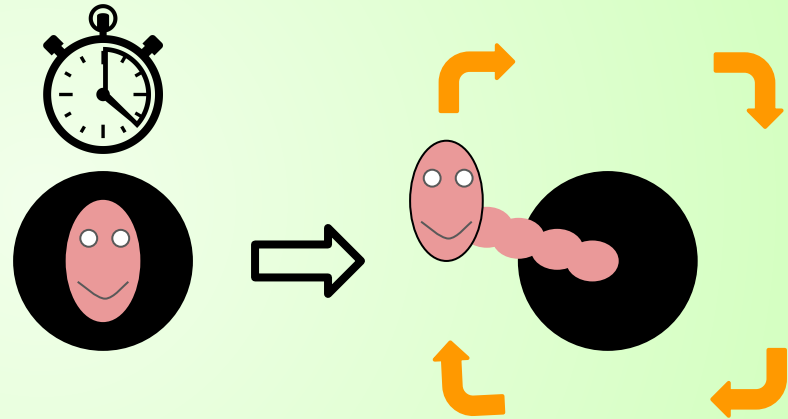
OBSTACLES PERMANENTS - abeilles

- 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.



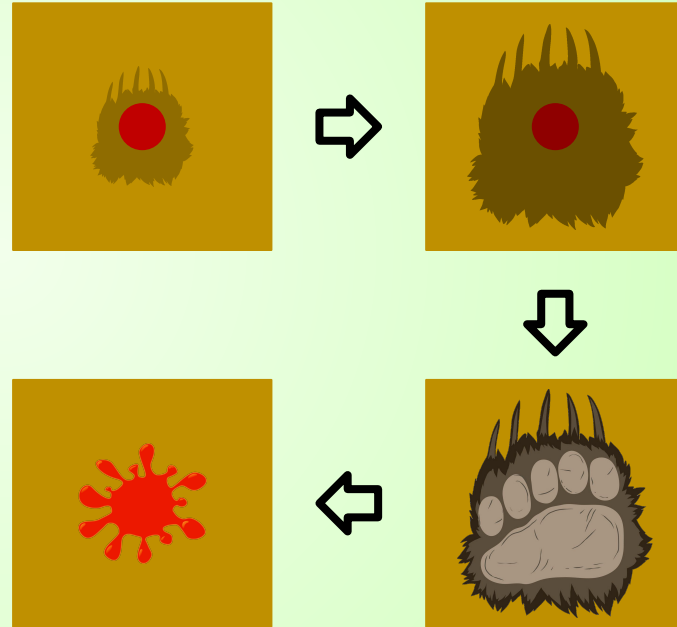
OBSTACLES TEMPORAIRES - vers

- 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 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.



GESTION DES VIES

- Le modèle de fruit est recoloré en vert pour représenter des vies bonus cumulables par le joueur.
- Chaque degré de difficulté est associé à un nombre de vies bonus pour le niveau.
- Plus la difficulté est élevée, plus le nombre de bonus disponible dans un niveau est bas.
- Le nombre exact de ces bonus reste à déterminer selon les tests de jouabilité.



GESTION DES VIES (suite)

- Lors du début d'un niveau, les vies bonus sont générées procéduralement à des positions aléatoires.
- Le joueur doit faire en sorte qu'un fruit entre en contact avec un bonus pour obtenir une vie supplémentaire.
- Les vies restantes du joueur sont transférées d'un niveau à l'autre.
- Afin de compléter un nombre élevé de niveaux, le joueur doit tenter d'accumuler le plus de vies bonus possible, surtout en début de partie.

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.