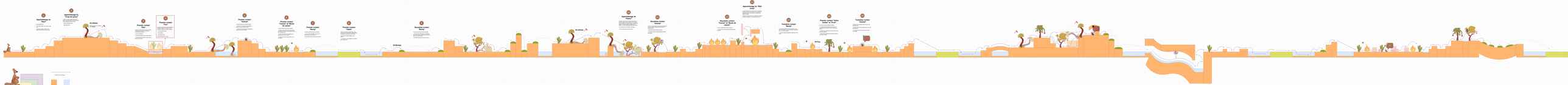

X3 Arbres
Un seul d'entre eux est "fêlé" et donc abattable.
X3 Bumps
X2 Arbres
X3 Feu
Chemin critique
Sol
Eau
Oasis
Obstacle
Arbres
Feu
Bump directionnel
Arbre fruitier
Fruit
Boule de cactus
Cactus
Text
Animaux à secourir...
et leurs différents états

1

Apprentissage du "Saut"

Deux types de saut :

- Si le joueur saute 1 fois, il fera un petit saut.
- Si le joueur saute au moins 2 fois d'affilé, le 2e saut sera un grand saut.

2

Apprentissage du "Coup de queue"

Le joueur ne peut sauter au-dessus de l'arbre. Il doit alors utiliser "Coup de queue". Deux conséquences arrivent alors :

- L'arbre intact est secoué.
- L'arbre fêlé chute.

3

Premier contact "Eau"

Le joueur ne peut sauter au-dessus de l'eau. Il doit alors la traverser. Il en acquit les connaissances suivantes :

- L'eau est inoffensive.
- L'eau ralentit légèrement son déplacement.
- L'eau entraîne doucement le joueur dans le sens de son courant.

4

Premier contact "Feu"

Le joueur ne peut, avec ses connaissances actuelles, accéder à ce chemin. Il peut cependant intégrer les choses suivantes :

- Le feu bloque le chemin.
- Le feu s'étend.
- L'eau bloque le feu.
-Le feu ne brûle pas le cactus.

5

Premier contact "Animal"

Le joueur apprend les choses suivantes :

- Un animal se ramasse automatiquement dès lors qu'il en est assez proche.
- L'animal est ramassé lorsqu'il s'agrippe au joueur pour le suivre partout.

6

Premier contact "Cactus" et "Boule de cactus"

Le joueur apprend les choses suivantes :

- Lorsqu'un cactus est secoué, il fait tomber des "Boules de cactus" qu'il régénère au bout d'un certains temps.
- La boule de cactus est ramassable puis lançable via "Coup de Queue".
- Lorsqu'une boule de cactus atteint un feu, elle l'éteint.

7

Premier contact "Bump"

Le joueur apprend les choses suivantes :

- Un bump sert de tremplin au joueur ainsi qu'aux animaux accrochés à lui.
- Pour l'activer, il faut qu'il se trouve desssus.

8

Premier contact "Oasis"

L'Oasis correspond à l'objectif final du jeu. C'est une zone "safe" dans laquelle le joueur doit déposer les animaux. En y arrivant :

- Les animaux s'étant agrippés à lui le lâchent.
- Les animaux, une fois déposés, ne sortent plus de cette zone.

9

Deuxième contact "Bump"

Le joueur apprend les choses suivantes :

- Les bumps sont directionnels. Qu'importe d'où vient le joueur, un même bump l'enverra dans une unique direction.
- La direction peut-être en avant ou en l'air.

10

Apprentissage de "Planer"

Le joueur ne peut sauter au-dessus des arbres. Il doit alors utiliser "Coup de queue" tout en sautant pour se rapprocher du premier arbre. Il tentera alors plusieurs "Coup de queue" qui déclencheront "Planer". Le joueur remarquera alors deux choses :

- Sa chute est à la fois ralentie et rallongée.
- L'arbre tombe sans couper sa chute.

11

Deuxième contact "Animal"

L'animal est dans l'arbre et n'est pas accessible par un saut. Le joueur tentera plusieurs choses et apprendra alors :

- Un animal peut être coincé en hauteur.
- Si l'arbre est secoué, l'animal tombe et est alors ramassable.

12

Deuxième contact "Cactus" et "Boule de cactus"

Le joueur intègre alors la chose suivante :

- La boule de cactus ne permet pas d'éteindre les gros Feu.

13

Apprentissage du "Wall Jump"

Le joueur ne peux plus avancer. Son seul moyen de continuer l'aventure est d'accéder à une plateforme surplombant le feu. En le tentant, il comprend les choses suivantes :

- Effectuer un saut près d'un mur fait faire un rebond au joueur le dirigeant vers la paroi face à celle-ci.

14

Troisième contact "Bump"

Le joueur doit éteindre un feu pour passer ; pour cela, il doit utiliser une boule de cactus. Il comprend donc ici la chose suivante :

- Un bump transporte également l'objet que tient le joueur.

15

Premier contact "Arbre fruitier" et "Fruit"

Le joueur apprend les choses suivantes :

- Le Fruit de l'Arbre fruitier ne se ramasse pas automatiquement lorsqu'il entre en contact avec celui-ci.
- Lorsque l'arbre est secoué, le Fruit tombe et peut alors être ramasser.
- L'arbre fruitier régénère son fruit tombé après un court laps de temps.

16

Troisième contact "Animal"

L'animal réclame quelque chose, le joueur sait désormais que :

- Lorsqu'un animal ne se sent pas bien, il ne peut être ramasser.
- Lui amener ce qu'il veut permet de le rendre ramassable.

Zone de déplacement :

Pour un déplacement normal ; un saut petit ; et un saut grand.

Ce symbole signifie qu'un arbre est abattable avec "Coup de queue".