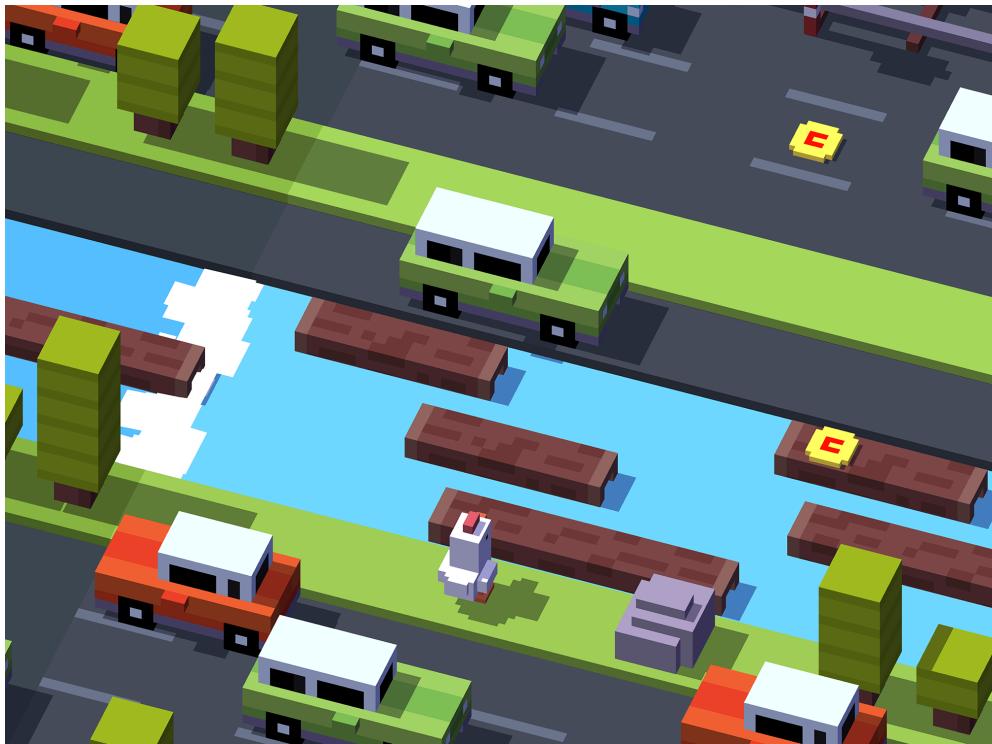


Etude du fonctionnement du jeu Crossy Road
PPII GROUPE 28



1 - Gameplay général

Principe : Faire avancer un personnage le plus loin possible malgré des obstacles sur son chemin.

Certains obstacles provoquent la mort : rivière, véhicules. D'autres ne sont pas dangereux et servent seulement à ralentir le personnage : arbres, buissons, pierres. Certains permettent également de déplacer le joueur : bûches, nénuphars.

Rythme : On est incités à avancer par la caméra qui avance automatiquement. Si on reste immobile plus d'environ 5 secondes, un aigle emporte le personnage et le tue.

Score : À chaque pas effectué en avant par le personnage, le score est incrémenté de 1.

2 - Éléments du jeu

Carte : La carte est formée de lignes mises les unes après les autres. Chaque ligne peut être une bande de route, une bande de rivière, une voie ferrée, une bande de prairie, etc.

Véhicules : Les véhicules peuvent être des voitures, des camions, des bus, des trains, etc. Selon leur type, la vitesse n'est pas la même.

Personnage : Un poulet qui peut effectuer 4 mouvements différents : avancer d'une case, reculer d'une case et se déplacer d'une case à gauche / à droite.

3 - Gestion des véhicules

- Sur une ligne, les véhicules vont tous dans la même direction et avancent à la même vitesse.
- Comme dit précédemment, tous les véhicules ne font pas la même taille et ne vont pas à la même vitesse
- Les véhicules apparaissent d'abord hors-champ, et entrent selon des intervalles calculés qui permettent de toujours laisser un moment où le personnage peut traverser.
- Plus le score du joueur grimpe, plus les véhicules accélèrent et sont rapprochés : cela permet une difficulté progressive.
- Leurs comportements varient selon leur type (exemple avec le train qui traverse toute la ligne en une rafale après avoir fait un bip sonore)