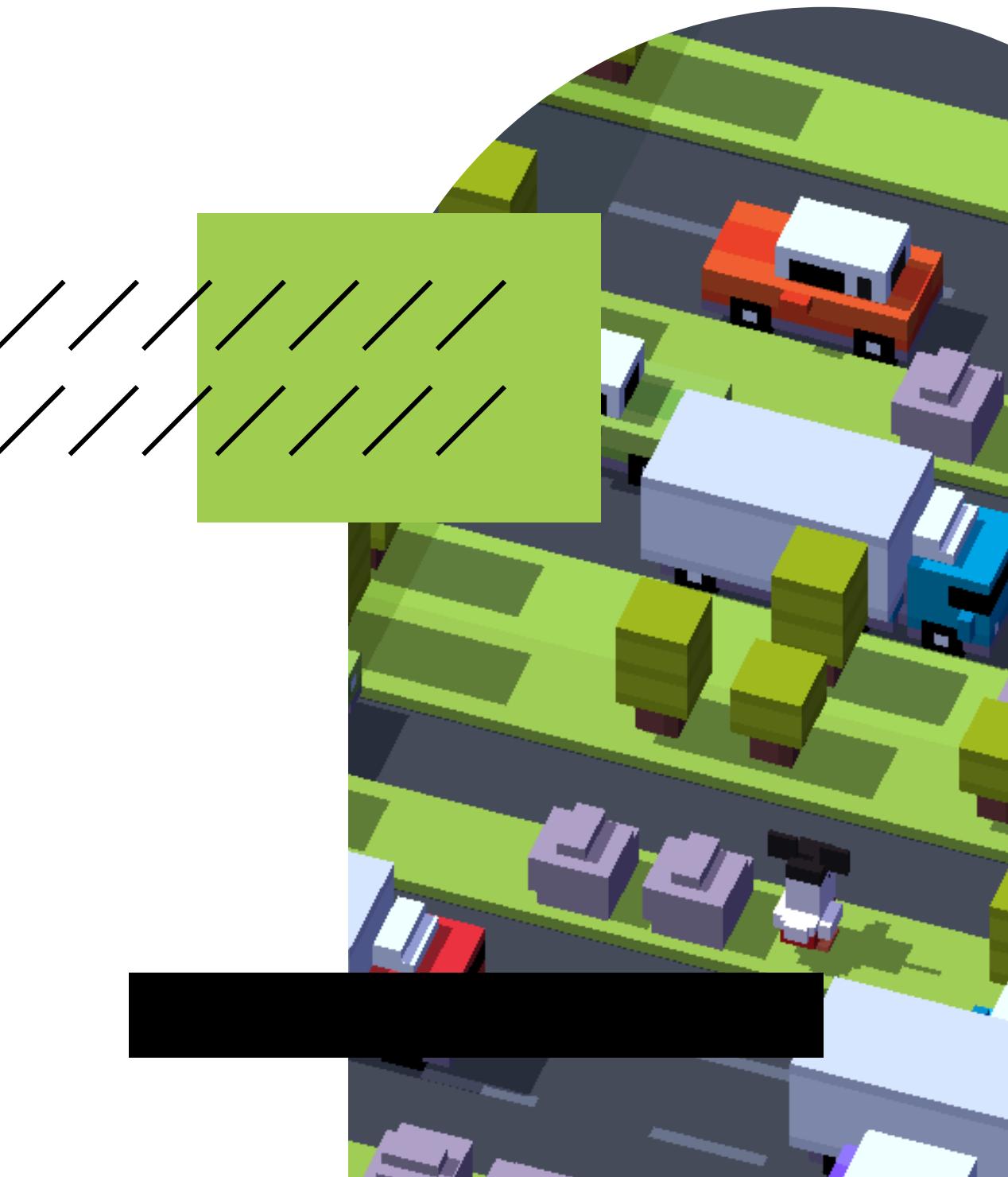


# Crossy Road

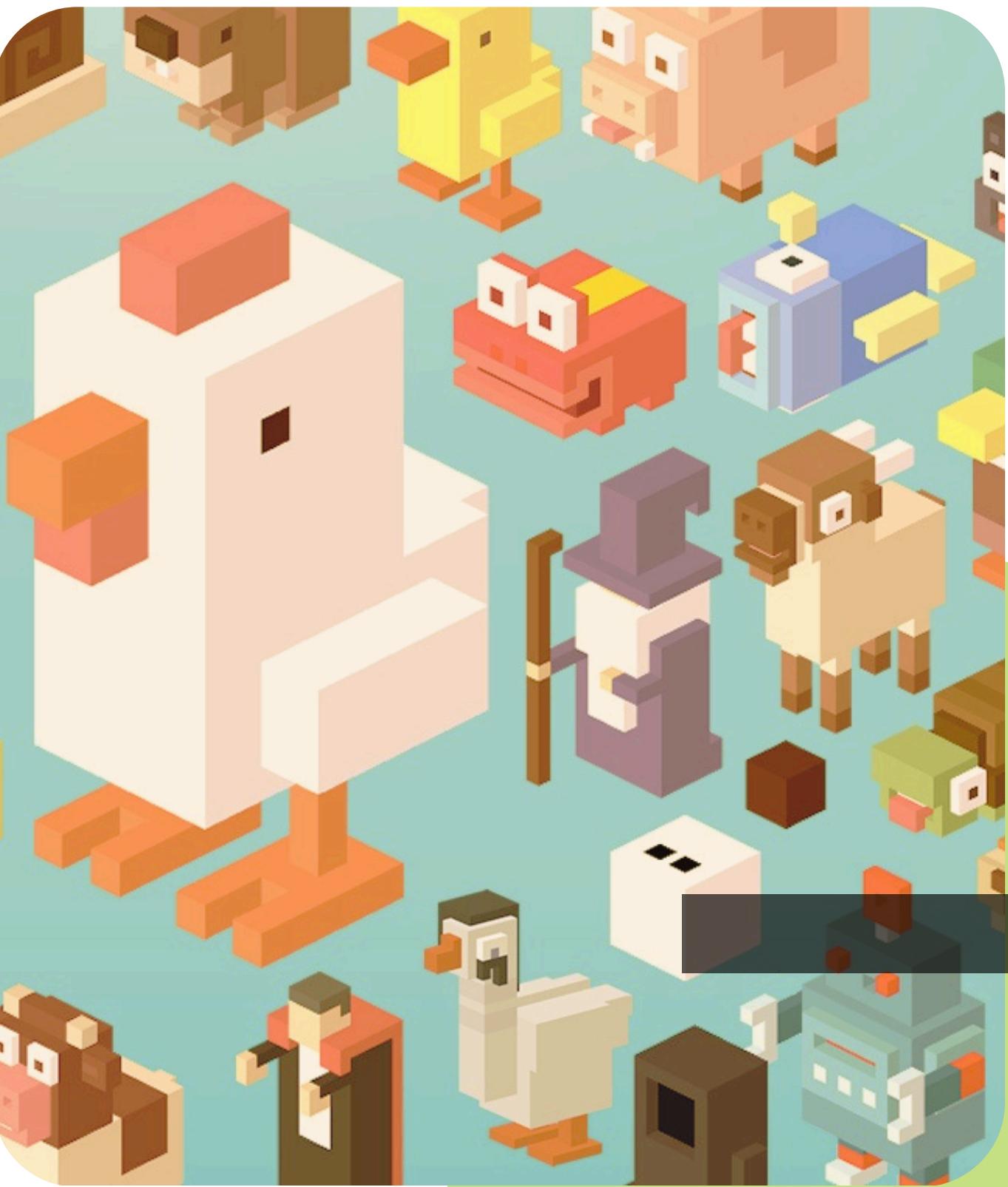
---

Lanyeri Rahnya - BUT 2 MMI Parcours Dev



# Introduction

Nous devions introduire 4 super-pouvoirs dans le jeu Crossy-Road. Il fallait pour cela créer des maquettes, et réfléchir à tout ce qui était nécessaire : éléments visuels, déclencheurs, solution pour l'activation, apparence en action. Il nous a été demandé d'utiliser la méthode de représentation des sprites.

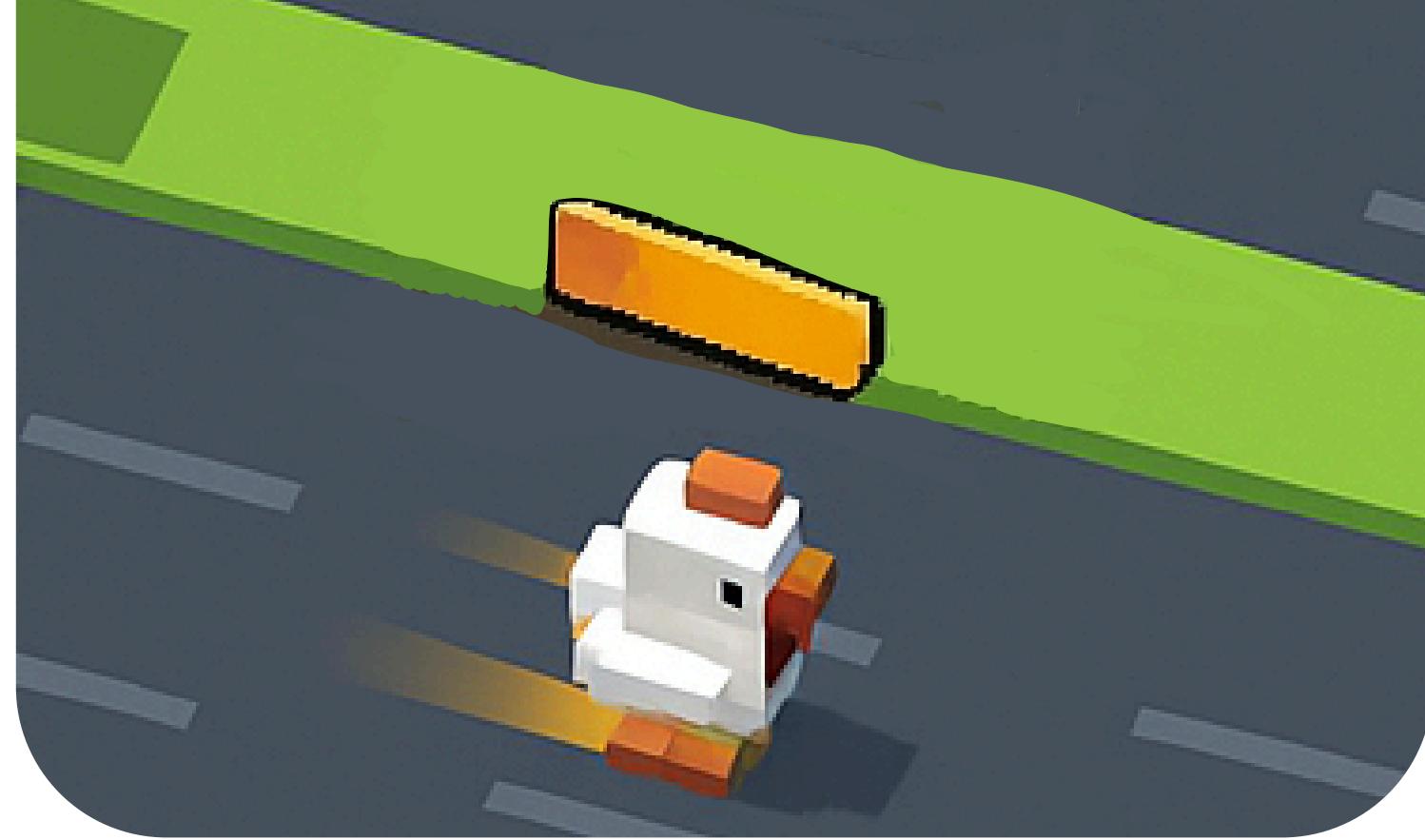




# Découverte des pouvoirs

Un tutoriel rapide est affiché à la première activation d'un pouvoir. On lui indique comment l'activer, dans le cas de Flash. Pour tous les pouvoirs on a une phrase affichée en haut qui nous indique quel est ce pouvoir.  
Le jeu se met sur pause et nous avons un tutoriel qui s'active.

# Pouvoir 1 Flash



Obtention : dès 50 points,  
puis à 100, 200, 400 points,  
etc.

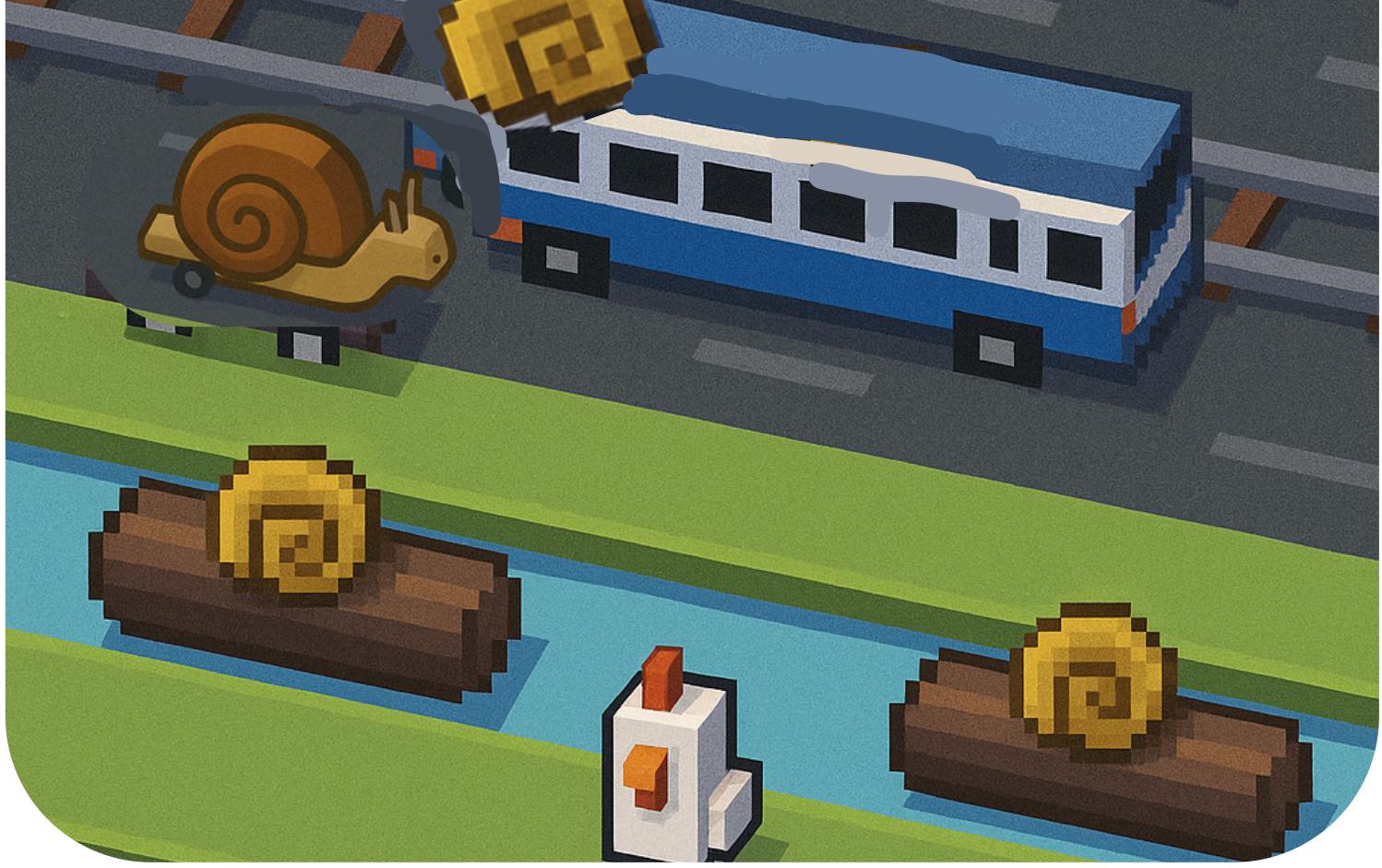
Activation : double appui sur  
la touche avancer (double clic  
sur ordinateur, ou double  
toucher sur mobile afin  
d'éviter les confusions).

Effets : vitesse doublée  
pendant 5 secondes, ombre  
derrière le personnage,  
musique qui s'accélère,  
vibration du téléphone.  
La durée du super pouvoir est  
affichée sur une barre  
progressive au dessus du  
personnage.

UX : mécanisme de double  
clic intuitif, indication visuelle  
forte, éviter que la vitesse  
excessive devienne un  
handicap en ajustant la  
détection des collisions.



# Pouvoir 2 Mage



Obtention : ramassage d'un objet magique (coquille d'escargot).

Activation : automatique à la prise de l'objet.

UX : permet un moment de répit stratégique pour éviter les dangers, clair visuellement et auditivement

Effets : ralentissement des obstacles, objets clignotants avec coquilles d'escargot, halo autour du personnage, musique ralenti...

Obtention : ramassage d'une icône bouclier.

Activation : automatique à la prise.

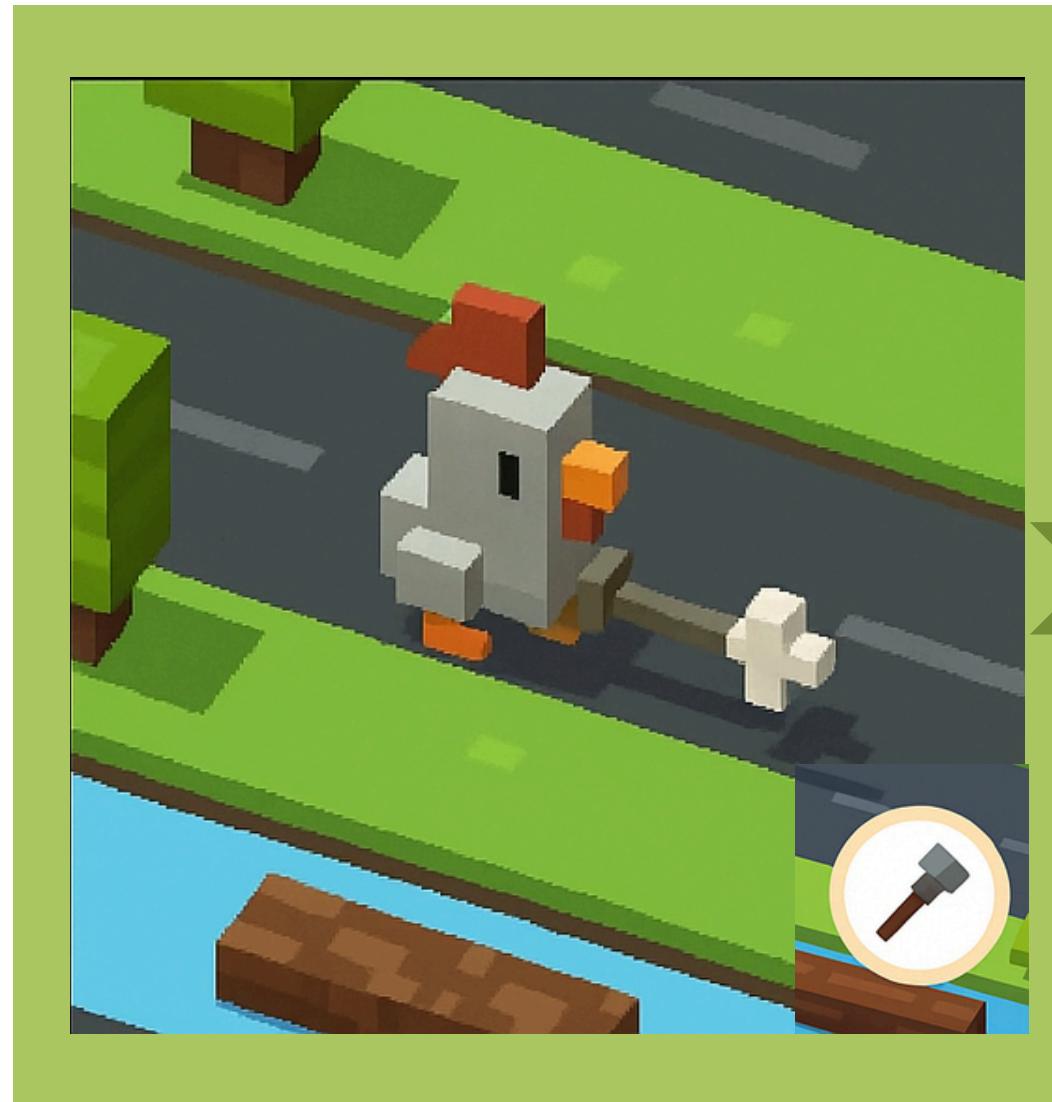
Effets : personnage légèrement translucide, effet de champ de force, clignotements et vibration au contact d'un obstacle. Dure 2 secondes.

UX : rassure le joueur lors des collisions, feedback clair sans interrompre le flow du jeu.



# Pouvoir 3 Shield





Obtention : ramassage d'une lance visible au loin.

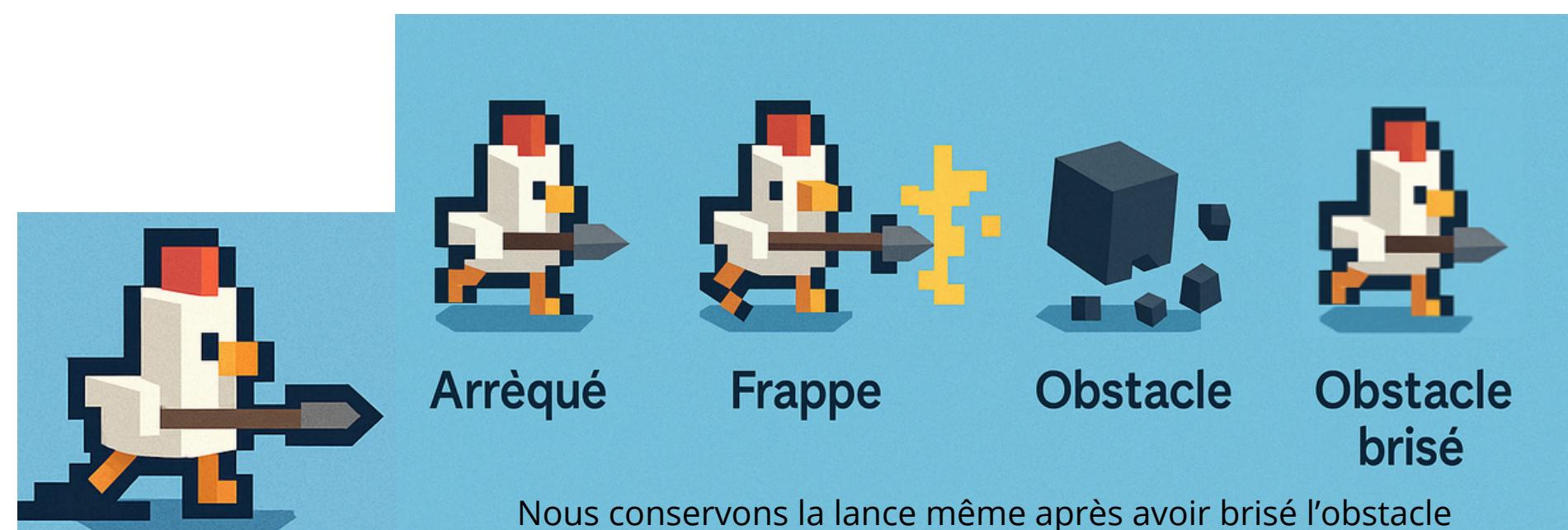
Activation : automatique à la prise, le personnage devient chevalier.

Effets : apparition d'une lance devant le personnage, obstacles explosent en petits blocs pendant 5 secondes, passage sur l'eau facilité.

UX : sensation de puissance, plaisir visuel, stratégie offensive renforcée.

Rassurant, surtout qu'il est obtenu à partir d'un score déjà élevé (hors skin spécial)

# Pouvoir 4 Power





# Autres moyens

Il serait possible de commencer en ayant directement le pouvoir, s'il on utilisait le skin approprié (par exemple ici le chevalier pour commencer avec le Shield en début de partie). On reste sur le même type d'avantage qu'offrait déjà le jeu, comme avec sa méthode pour gagner des pièces supplémentaires etc. Le personnage a son super pouvoir dès le début du jeu, il le perd à la fin des 5 secondes (ou 2 selon le pouvoir).



# Mode Multi Joueurs

2 joueurs sur le même écran.

Dans ce mode, pas de Flash ni de Mage — car cela affecterait l'adversaire. Mais le Shield et la Lance sont disponibles : seul le plus rapide peut les ramasser puisqu'il se partage l'écran.

Lorsque le collectable est atteint par l'un des deux joueurs, il ne réapparaît pas ensuite.

Les pouvoirs apportent variété et profondeur tout en respectant la simplicité du gameplay.

Chaque pouvoir possède une activation voulue intuitive et adaptée aux plateformes (double tap, collecte).

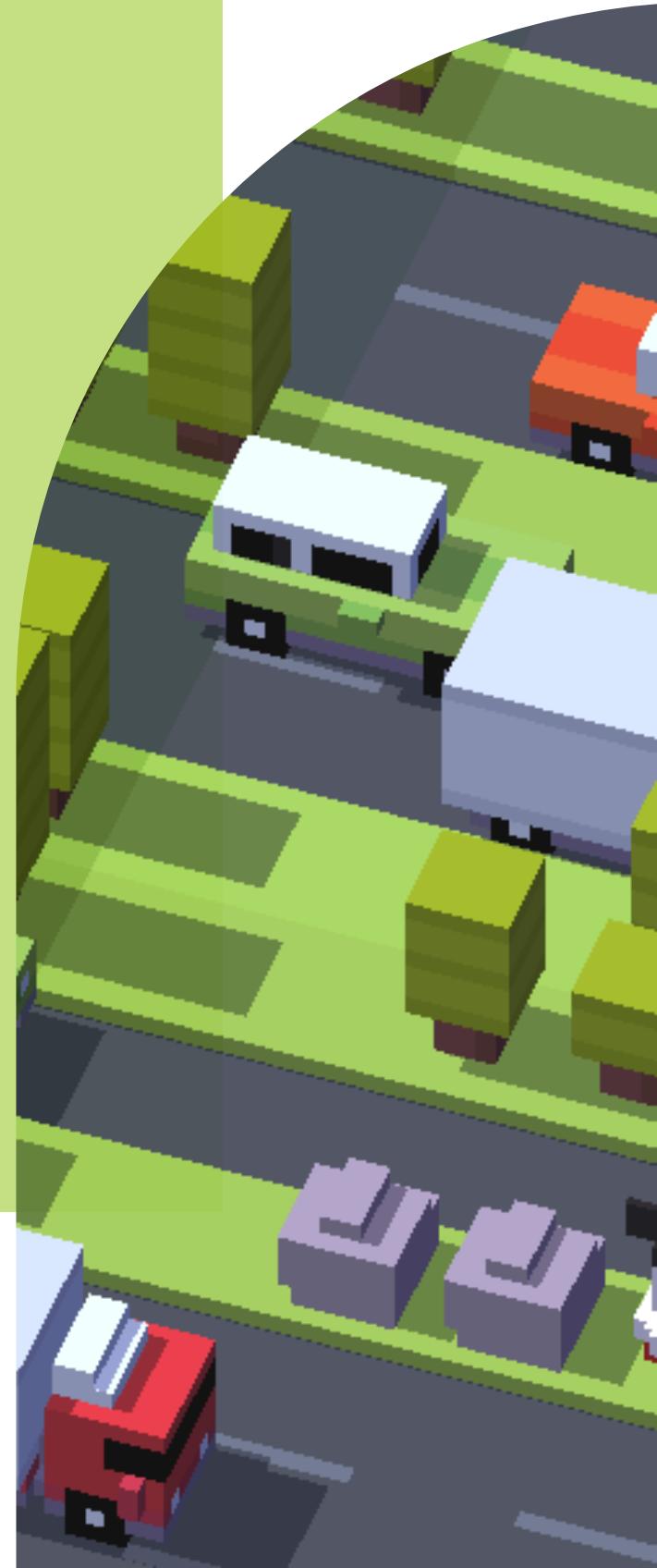
Feedback visuel et sonore clair pour renforcer l'immersion.

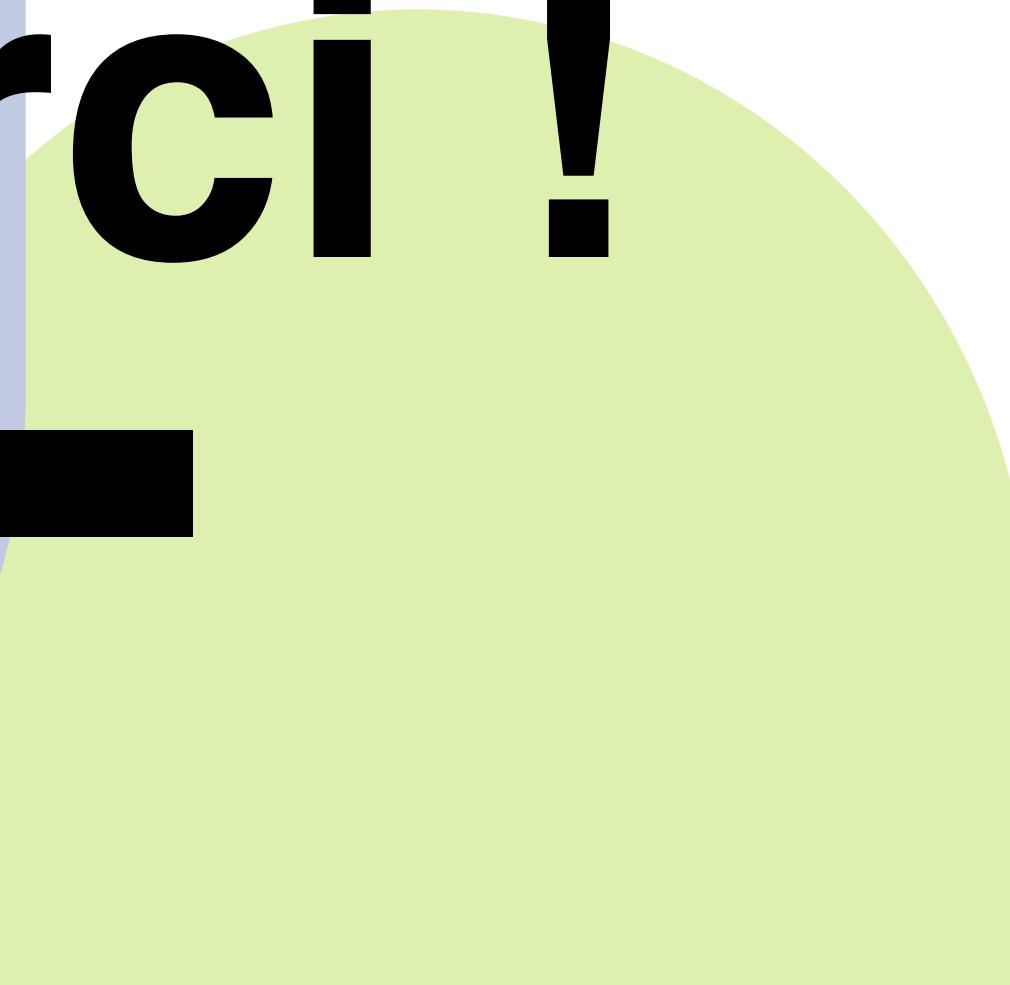
Multijoueur équilibré : certains pouvoirs exclus pour éviter la frustration.

Perspectives futures : skins liés à pouvoirs, rareté variable, combos, tutoriels courts intégrés pour chaque pouvoir.

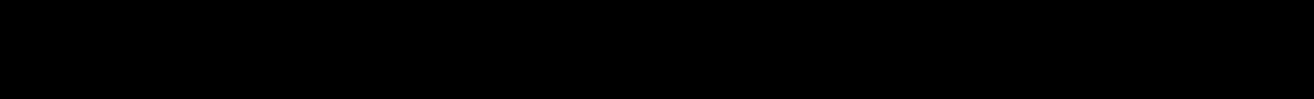
Le design UX est essentiel pour maintenir l'équilibre entre plaisir, simplicité et défi. Le but de cette proposition est de rester fidèle à Crossy Road : pas d'incitations à dépenser de l'argent mais un renforcement de l'engagement (ainsi que de l'esprit de compétition sur le mode multi joueurs).

# Conclusion





**Merci !**



Lanyeri Rahnya - BUT 2 MMI Parcours Dev