

Contexte de jeu Canap' pêche

En lançant l'application Canap'pêche, l'utilisateur se trouve sur un écran d'accueil avec plusieurs possibilités s'offrant à lui.

Il peut dans un premier temps cliquer sur un bouton « But du jeu », qui le mènera à un écran d'explications : le personnage que contrôle le joueur est un pêcheur assis sur un canapé, et restera immobile tout le long du jeu. Cependant, le joueur contrôle la canne à pêche suivant les clics de son doigt sur l'écran ! Le but de ce jeu est de cliquer sur un maximum de poissons (dont la valeur varie) dans le temps imparti, en faisant attention à ne pas cliquer sur des poissons malus.

En retournant à l'accueil, l'utilisateur a la possibilité de consulter les scores enregistrés de différents joueurs en cliquant sur le bouton « Highscore ».

Enfin, il est possible d'entrer un pseudo qui représentera le nom du pêcheur pour la partie lancée à l'aide du bouton « Jouer ». L'écran sur lequel on se retrouve par la suite représente un lac, où l'on peut voir les poissons traversant horizontalement avec des mouvements aléatoires. Le pêcheur doit alors capturer un maximum de poissons non-malus (de 5 à 25 points pour un poisson classique, 50 points pour un poisson doré, -50 points pour un poisson bombe) qui arrivent par « vagues » successives d'une dizaine de poissons. Chaque vague sera espacée de la suivante de 7s. À la fin du temps imparti, le jeu s'arrête et le joueur a la possibilité de rejouer une fois de retour sur l'écran d'accueil.