

Guide de l'utilisateur Fishing Clicker

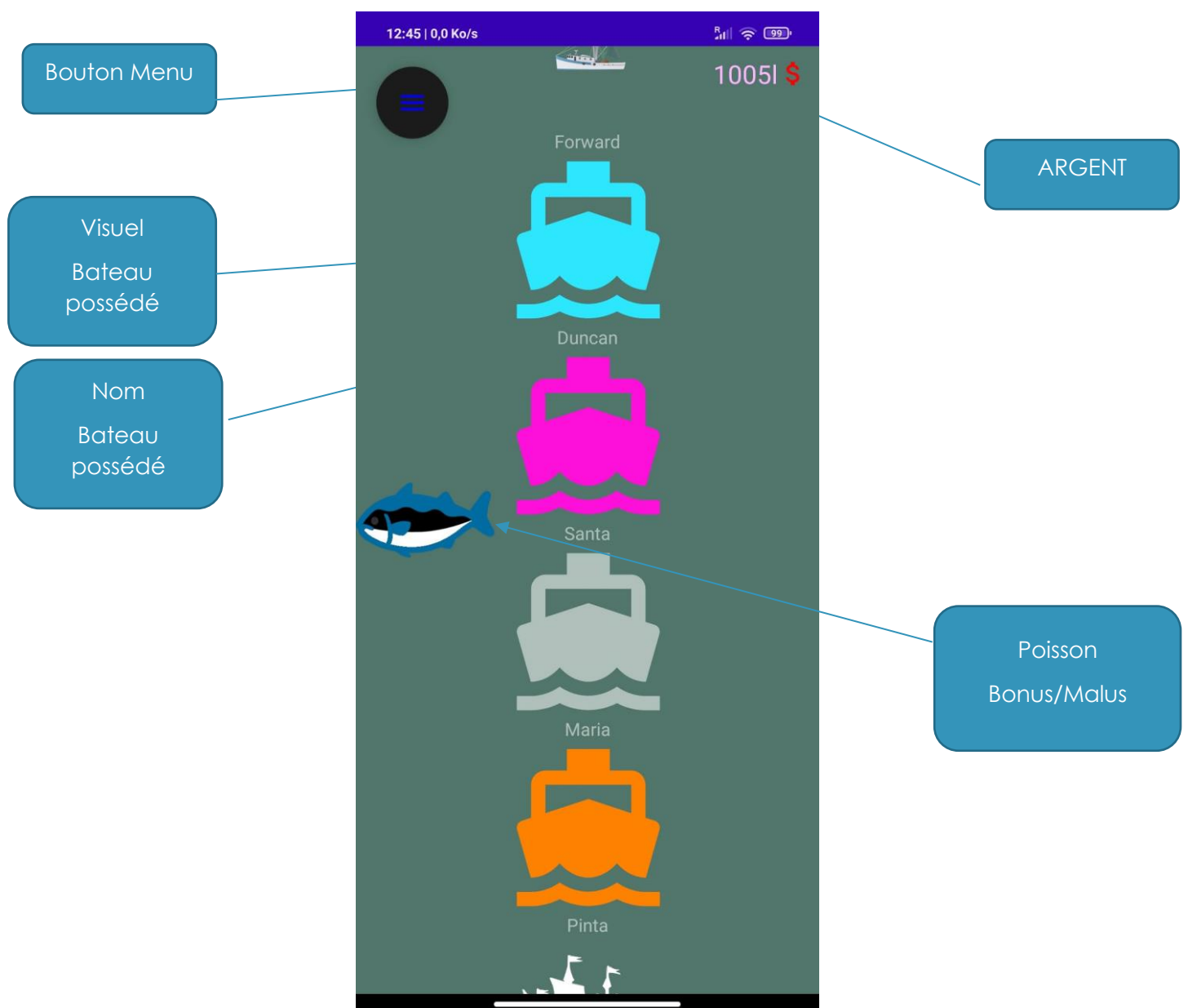
Réalisé par Joris Monnet & Adrien Paysant

Lancement du jeu

Le lancement de l'application est effectué en cliquant sur l'icône de l'application.

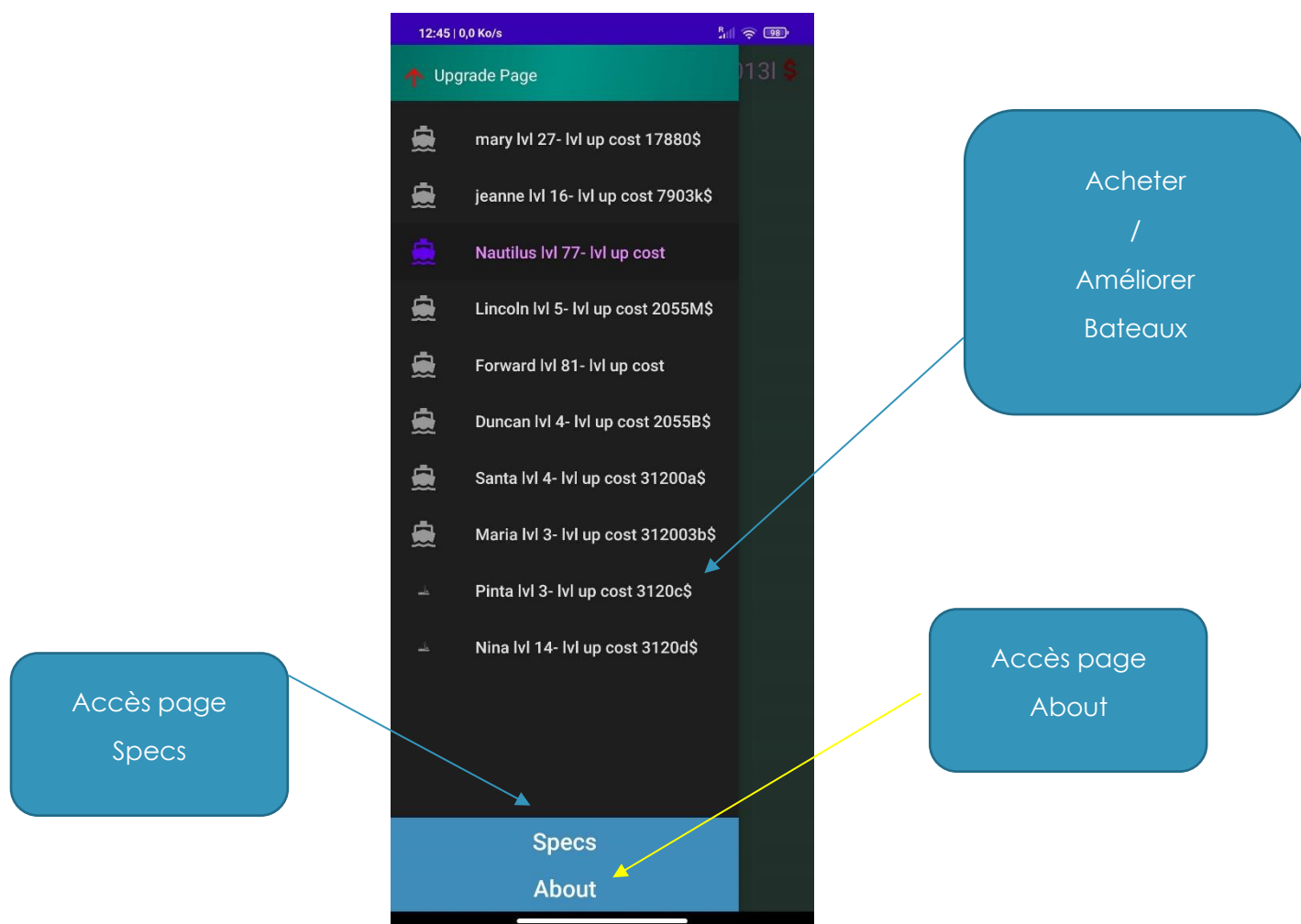
La première page affichée est alors la page principale.

Page principale



Cette page permet de visualiser l'image des bateaux achetés ainsi que leurs noms. La page principale permet de consulter la quantité d'argent possédée actuellement par le joueur. En cliquant sur le bouton burger, on accède aux menus achats. Cette page contient également des déclencheurs d'événements dynamiques que sont les différents poissons.

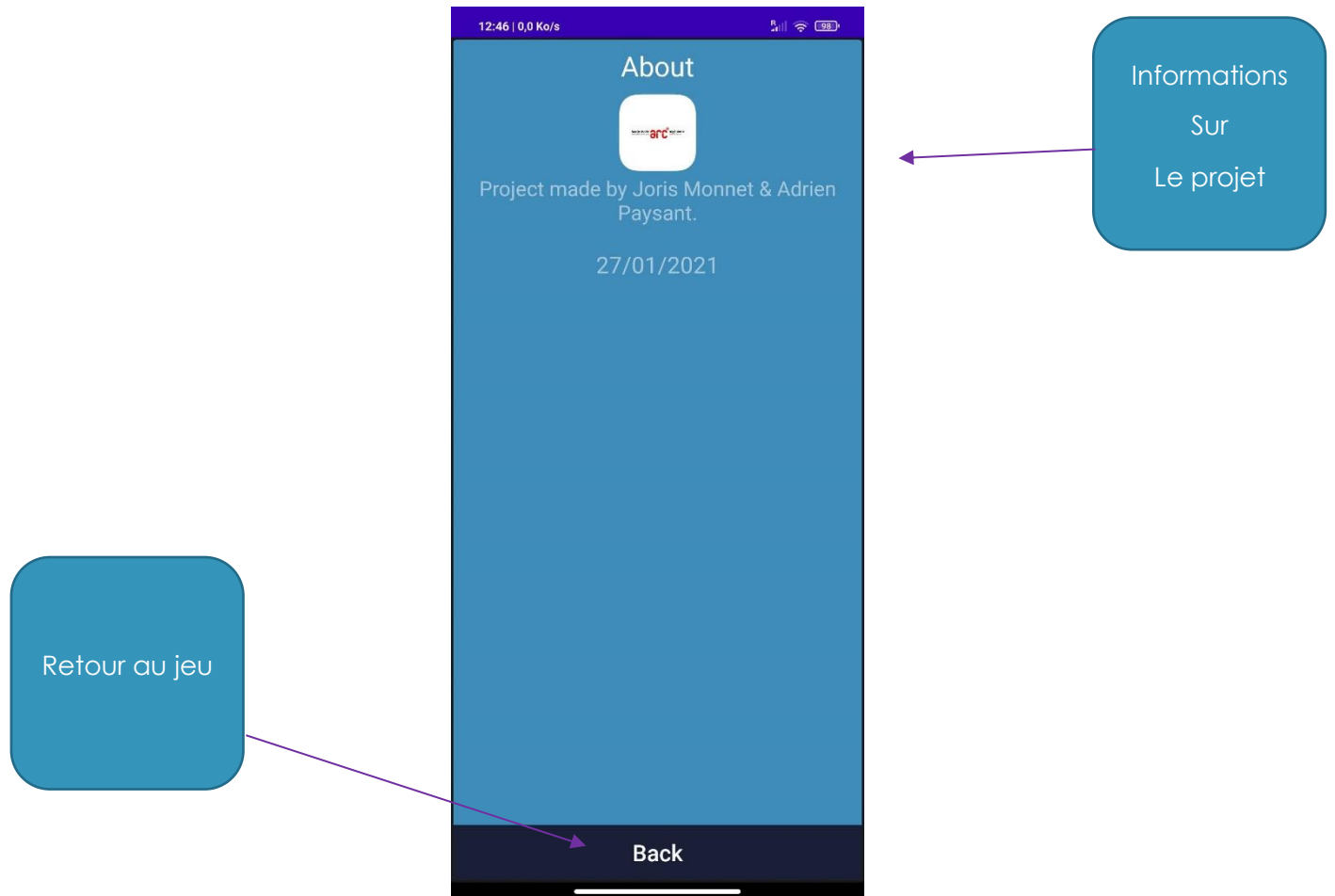
Page Achats



Cette page permet d'acheter ou d'améliorer des bateaux. Elle permet également de naviguer vers les pages « Specs » et « About ».

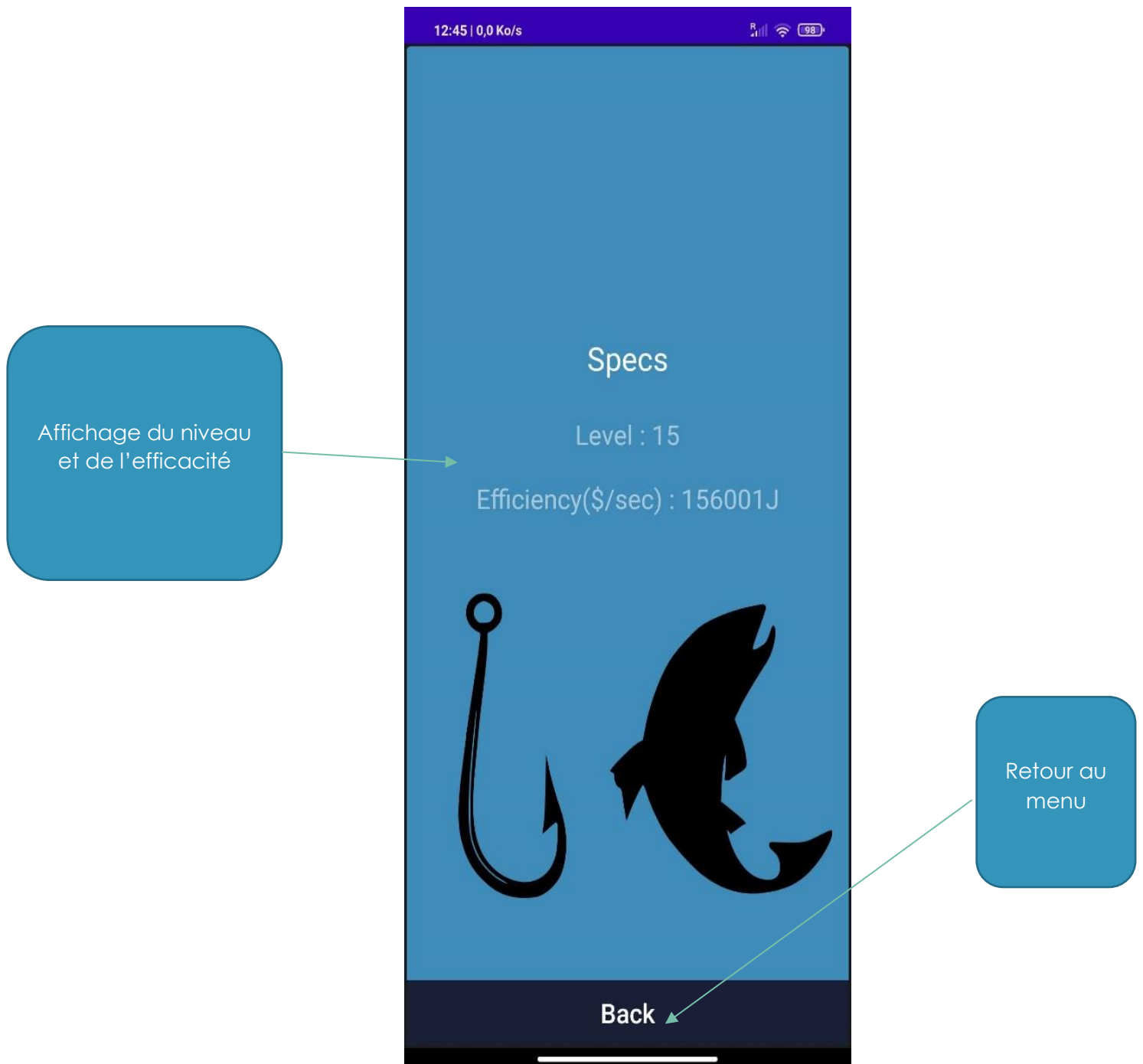
Page A propos

La page à propos, ou « About » en anglais est accessible depuis le menu d'achat de bateau. Cette page permet de constater l'organisme au sien duquel le projet a été réalisé (la He-Arc Neuchâtel)

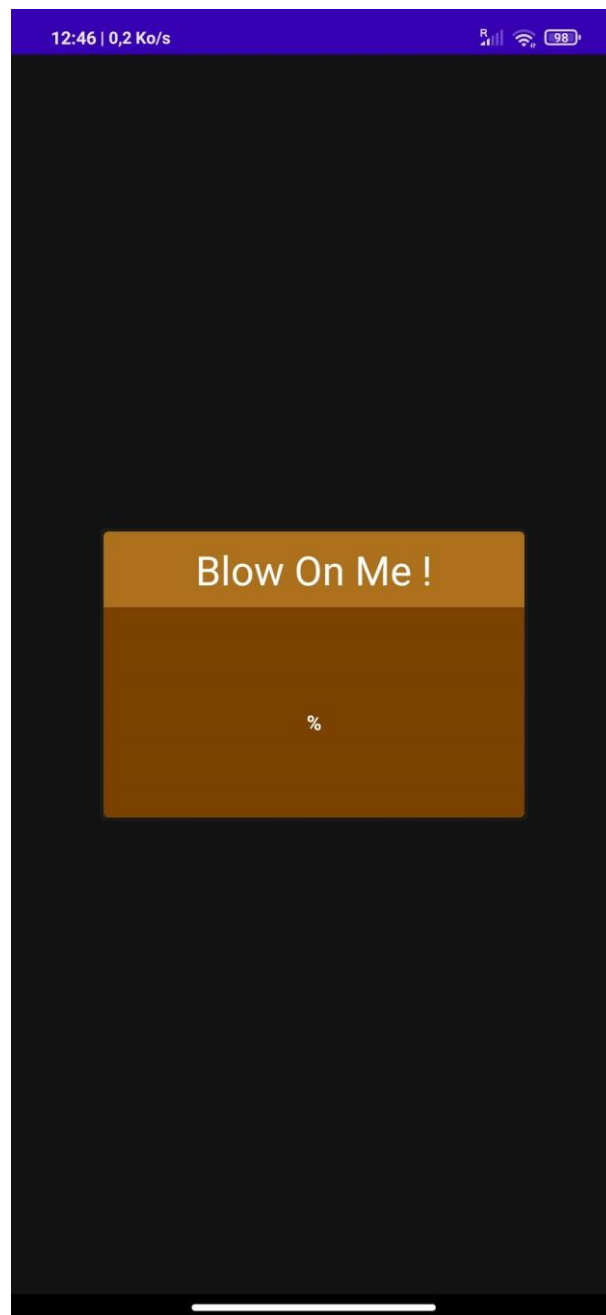


Page Specs

La page de « Specs », ou de spécificités, permet de mettre à disposition de l'utilisateur des informations pratiques comme le rendement à la seconde de ses bateaux et le niveau atteint.

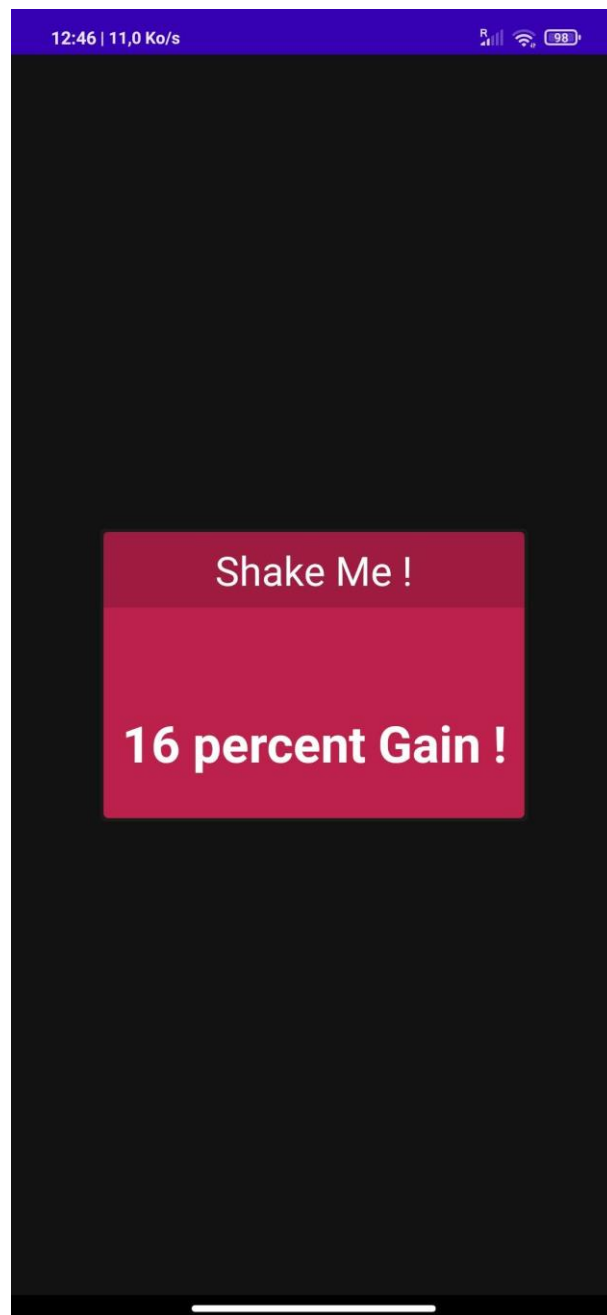


Page Blow



Cette page s'affiche après l'action d'un requin, pour la faire disparaître il faut souffler sur le téléphone. Si on est pas assez rapide on tombe à 10% de notre argent actuel. Si on est assez rapide, notre argent est sauvé !

Page Shake



Cette page s'affiche après avoir touché un poisson d'or. Il faut alors secouer le téléphone afin de faire grimper un multiplicateur. Au bout d'un temps imparti, l'argent est augmenté du pourcentage correspondant au multiplicateur.

Argent

L'argent est un élément fondamental du jeu. Il permet d'acheter des bateaux puis de les améliorer. Les lettres adjacentes aux chiffres permettent de représenter de très grands nombres.

Gain aux cliques

Chaque clique offre un gain d'argent proportionnel au niveau de jeu atteint. Il pour cela cliquer dans les zones où il n'y a pas de bateau sur la page principale.

Bonus/Malus

Comme mentionné précédemment, il existe des bonus et des malus. Ces entités sont mises en œuvre via des événements dynamiques :

- I. Le petit poisson bleu multiplie immédiatement le score du joueur par 10.
- II. Le poisson doré offre la possibilité de gagner un pourcentage de son argent en échange d'une phase de secourage de téléphone.
- III. Le requin est un malus qui fait tomber le score du joueur à 10% de son total. Ce malus peut être déjoué au travers de l'événement impliquant de souffler sur le téléphone.

Persistance des données

Les données de progression, soit l'argent et la progression dans l'évolution ou l'achat des bateaux est sauvegardée automatiquement.