

Les bonus que j'ai choisis sont:

- la possibilité de soigner toute l'équipe du joueur,
- ajout de 2 armes supplémentaires (drône et C4) qui infligent des dégâts aléatoires,
- ajout de 2 équipements de soins bonus (petites potions et grandes potions) qui régénèrent de manière aléatoire,
- affichage des statistiques en fin de partie.

Quelques lignes concernant le choix du bonus ajouté dans le jeu:

Après avoir eu quelques idées, j'ai décidé d'ajouter plusieurs bonus pour améliorer l'expérience de l'utilisateur:

- proposer d'effectuer un soin sur un personnage de son équipe ou de **soigner toute l'équipe en divisant les points de soins par le nombre de personnages vivants dans l'équipe**, y compris pour le mage qui va effectuer le soin.

J'ai choisi ce bonus pour qu'un personnage de type mage puisse rendre le jeu plus stratégique et ainsi pouvoir renverser le cours d'une partie en soignant toute son équipe plutôt qu'un seul personnage.

- j'ai ajouté dans le coffre **2 armes bonus et 2 équipements de soin bonus qui infligent des dégâts et des soins aléatoires pour plus de réalité dans le jeu.**

Par exemple: le drône ne fait pas toujours les mêmes dégâts car il ne vise pas toujours au même endroit.

- pour le dernier bonus, j'ai choisi d'**afficher les statistiques en fin de partie** (détails des actions de chaque personnage des deux équipes, coffre appar..) car je trouve que les statistiques sont vraiment importantes, que ce soit dans un jeu ou une application car ça résume tout ce qu'il a pu se passer durant la partie ou l'utilisation d'un programme.

Cela encourage aussi l'utilisateur à vouloir s'améliorer ou à jouer plus stratégiquement à la prochaine partie et l'amène ainsi à rejouer.