Shonen Fighter

Objectifs :

🡪 Corriger les problèmes déjà présents dans le jeu. Le rendre plus ergonomique et fonctionnel. Produire une refonte de certaines parties du programme afin de le perfectionner.

🡪 Evoluer vers une phase jouable du jeu. La version alpha / bêta est visée pour cette année. Les objectifs pratiques sont décrits ci-dessous.

- La version du jeu « Présentation Orale – 0.1 » permettait d’interagir avec l’interface graphique du jeu et une partie de son gameplay (déplacement, attaque, gestion de ressources...)

- L’ambition de la future version du jeu (peut-être 0.2) est d’améliorer le GUI ; plus agréable, mieux organisées et plus complètes. Concernant le gameplay il faut revenir sur plusieurs mécaniques du jeu et les améliorer (les sorts dysfonctionnels, les animations bugées, les personnages incomplets, etc…) et clarifier le système de rounds / morts pendant la partie.

- Pour les nouveautés on visera ; une gestion du temps dans le programme (durée de partie et sorts avec délai de récupération), un nombre de personnage (parfaitement jouable) plus élevé et d’univers plus varié, un menu de fin de partie (recommencer, changer de personnage, potentiel récapitulatif de la partie, etc..)