**EPIC BATTLE NOOTERS**



**Sommaire**

1. Source d’inspiration  
   a – Noot-Noot  
   b – Combat tour par tour
2. Objectif du projet
3. Organisation du projet  
   a – Git

b – Répartition des taches

1. Grandes partie du projet

a – Création des personnages

1 – types

2 – attaques

b – interface combat

1 – affichage et choix des attaques

2 – personnage actif et inactif

3 – changement de personnage

1. Démonstration

**I)Source d’inspiration**

*a)Noot-Noot*

Le jeu que nous avons voulu créer est inspiré de 2 références.   
Tout d’abord, l’univers que nous exploitons est l’univers de « Noot-Noot », qui est une vidéo avec un petit pingouin (vidéo accessible [ici](https://www.youtube.com/watch?v=bnmAi53H520)). Cette vidéo à beaucoup été reprise pour plusieurs blague et nous l’apprécions.

*b)Combat au tour par tour*  
La deuxième référence est le jeu vidéo Pokémon. Ce jeu consiste à capturer des créatures nommé Pokémons et de les faires combattre au cours de notre aventure.   
  
Ne pouvant pas recréer un jeu aussi complet que Pokémon, on s’est dit que nous allons uniquement faire un jeu basé sur le système de combat du jeu Pokémon.  
  
Le système de combat en question est un combat au tour par tour, c’est-à-dire que les joueurs ne jouent pas simultanément les attaques mais chacun leur tour. Ce système de combat est bien sûr utilisé dans plein d’autres jeux, mais Pokémon est le plus connue et la référence que plus de gens peuvent avoir.

**II)Objectif du projet**

Tout d’abord, on pensait faire des combats de 5 Nooters (nom de nos créatures) contre 5 Nooters. Bien sur les 5 ne seront pas sur le terrain en simultané, cela inclus donc un système de remplacement à la mort de chaque Nooter. Chaque Nooter est une référence culturel, comme le termiNootor inspiré de Terminator ou encore le Nootkia qui est inspiré du Nokia3310.   
  
  
Une image contenant croquis, Téléphone mobile, dessin, illustration

Description générée automatiquement Une image contenant noir, obscurité

Description générée automatiquement

Nous avons aussi pensez au tout début faire un menu de choix des personnages, mais par manque de temps nous nous contentons de les prédéfinir dans le code. Donc chaque joueurs aura ses personnages prédéfini en brut dans le code. Nous avons donc fait une manière simple à adapter dans le code. Pour que les combats aient un certains sens, chaque Nooter est d’un certains type, et son type sera donc résistant aux attaques de certains types mais sera faible à d’autres attaques.

**III)Organisation du projet**

*a)Git*

*b)Répartition des taches*