

YARLIS

Maxime Pattyn
François-Xavier Matthews

Chapitre 1

Présentation

YARLIS¹ a pour objectif de s'inscrire dans la lignée de jeux tels **Binding of Isaac** ou **FTL** (les rogue-likes récents les plus connus). Il a également pour objectif de nous familiariser avec les mécaniques de création d'un jeu vidéo dans son ensemble, et à partir de zéro.

1.1 Concept du jeu

Dans **YARLIS**, le joueur incarne un chasseur de prime. Son objectif est d'éliminer des cibles (pirates de l'espace, communistes de l'espace ou que sais-je). Ces cibles sont cependant terrés dans leurs vaisseaux et c'est au joueur d'aller les débusquer.

Le fonctionnement d'une partie est le suivant :

- le joueur arrive à bord du vaisseau cible, au niveau des hangars ;
- sa cible est située dans la salle du capitaine, dans le poste de commandement ;
- les hangars et le poste de commandement sont situés à des étages différents ;
- le joueur doit donc passer par une succession d'étages ;
- les étages sont reliés par des ascenseurs ;
- les ascenseurs sont verrouillés jusqu'à ce que la condition de l'étage soit remplie (eg : tuer un boss) ;

Le jeu est un rogue-like classique en 2D. Les personnages du joueur sont persistés dans la victoire : si le joueur réussit son élimination, il peut conserver le personnage et ses équipements pour une partie suivante. La mort est cependant définitive.

1. Yet Another Rogue-Like In Space

1.2 Bestiaire

1.2.1 Pirates de l'espace

1.3 Équipement

1.3.1 Armes

Chapitre 2

Conception