

Manuel d'utilisation

Baba is You

BOUKA TCHAMBA Kemet - MARIÉ Brayan

License 3 - Informatique

Année 2020/2021

Table des Matières

1. Introduction -----	3
I. Baba is you -----	3
II. Lancer le jeu -----	3
III. Déroulement de la partie -----	4
2. Règles du jeu -----	4
I. Condition de Victoire -----	4
II. Liste des éléments de jeu -----	5
III. Touches de jeu -----	5
IV. Exemple de combinaison possible -----	6

1. Introduction

I. Baba is you

« Baba is You » est un jeu de casse-tête. En effet, ce jeu qui sort de l'ordinaire va permettre au joueur de se creuser la tête pour venir à bout des différents niveaux. Là où « Baba is You » est différent c'est que pour résoudre un niveau, il y a plusieurs possibilités possibles. Le jeu est composé de huit niveaux.

II. Lancer le jeu

Pour lancer le jeu, il suffit d'avoir un terminal, dans le répertoire où ce trouve l'exécutable « *baba.jar* » et d'utiliser la commande

```
java -enable-preview -jar baba.jar.
```

Par défaut, le jeu va lancer le niveau « default-lvl » qui est un niveau simple d'introduction. Si vous voulez jouer à tous les niveaux disponibles, il faut utiliser la commande

```
java -enable-preview -jar baba.jar -levels LVL.
```

Pour jouer un seul niveau en particulier il faut utiliser

```
java -enable-preview -jar baba.jar -levels LVL -level name
```

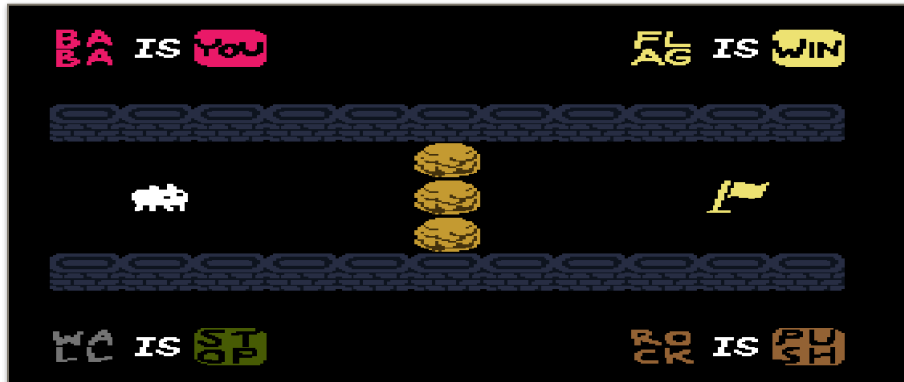
(name est le nom du niveau) et il est possible d'ajouter des propriétés dans le jeu en utilisant

```
java -enable-preview -jar baba.jar -levels LVL -level name -execute mot1  
mot2 mot3.
```

L'ordre est important des commandes est important et il faut obligatoirement mettre **levels LVL**.

III. Déroulement de la partie

Lorsque la partie commence en mode « LVL », c'est-à-dire que les niveaux vont s'enchaîner jusqu'à avoir fait tous les niveaux. Le premier affichage est le suivant.



2. Règles du jeu

I. Condition de Victoire

Pour terminer un niveau, il faut réussir à se rendre sur un bloc qui possède la propriété « WIN », pour cela il faut réussir à se déplacer dans le monde et comprendre comment faire les bonnes combinaisons de propriétés pour gagner. Si le joueur meurt, ou qu'il n'y a aucun bloc avec la propriété « YOU », alors la partie est considérée comme perdue et le niveau recommence à zéro.

Le jeu est composé de plusieurs « Blocs » différents, les blocs de type « obj » qui représentent les objets dans le jeu, ceux de type « name » ou « prop » pour créer des liens entre les objets.

Il est aussi possible de créer des combinaison comme « Name1 is Name2 » dans ce cas Name1 devient Name2.

II. Liste des éléments de jeu

Names :





- Baba
- Wall
- Flag
- Skull
- Lava
- Rock
- Water
- Arouf

Prop:

- You -> Le joueur
- Win -> Victoire
- Stop -> Bloque le mouvement
- Push -> Le bloc peut être poussé
- Melt -> Fond au contact d'un bloc Hot
- Hot -> Fait fondre les blocs Melt
- Sink -> Détruit tous les blocs en contact et détruit le bloc
- Defeat -> Détruit tous les blocs en contact
- Gang -> Détruit les blocs Wall

III. Touches de jeu

Touches directionnelles du clavier :

-  Mouvement vers le haut
-  Mouvement vers la droite
-  Mouvement vers la gauche
-  Mouvement vers le bas
- R Recommencer la partie

IV. Exemple de combinaison possible



Baba représente le joueur



Flag représente la victoire



Le rocher peut est poussé pour le joueur



Les murs bloquent les éléments



Dans cette situation les murs se transforme en
Baba et donc les murs sont le joueur



L'eau prends la propriété sink