

# Manuel Utilisateur: « Baba is You »

## Sommaire

|                         |   |
|-------------------------|---|
| Déroulement du jeu..... | 1 |
|-------------------------|---|

## Déroulement du jeu

- Ouvrez votre **IDE Eclipse**.
- Lancez le programme Baba Is You.
- Une fenêtre s'ouvre. L'affichage au premier abord n'est pas complet. A la moindre touche, il se fera correctement.
- Appuyez sur les touches directionnelles pour vous déplacer.
- Appuyez sur « E » pour exit, afin de quitter le jeu.
  
- Comme vous pouvez le constater le jeu est composé de plusieurs objets, ainsi que de mots composant des règles. Vous pouvez par exemple lire **Baba is You** ou encore **Flag is Win**.
- Baba, votre personnage par défaut, est le lapin.
- Rock représente les rochers
- Wall représentent les murs
- Et Flag le drapeau.
- La propriété You dans une règle désigne l'objet que vous contrôlez.
- La propriété Push représente les objets que vous pouvez pousser.

« Manuel utilisateur : Baba is You »

- La propriété Stop représente les objets qui vous empêchent de passer.
  - Quant à Win, c'est l'objet à toucher avec l'objet que contrôle You pour gagner.
- 
- ➔ Si vous touchez les mots, vous pouvez activer ou désactiver des règles. A vous de pousser les mots où vous voulez pour changer les règles.
  - ➔ Si par exemple vous avez Flag Is You, vous contrôlerez le Flag !
  - ➔ Une règle est valide si elle est écrite sous la forme Nom Opérateur Propriété, ou Nom Opérateur Nom. Cela fonctionne à la verticale comme à l'horizontale. Autrement, une règle n'est pas active.
  - ➔ Dans le cas d'une règle Nom Opérateur Nom (exemple Flag is Rock), tous les drapeaux deviendront des rochers et bénéficieront de leur règle par ailleurs.
  - ➔ A vous de faire ce que vous voulez pour résoudre le niveau !
  - ➔ Attention cependant, vous ne pouvez pas gagner si aucun élément a pour règle Win, et vous perdez si plus aucun n'a la règle You.
  - ➔ Bonne chance et amusez-vous bien !