

Université Gustave Eiffel

License Informatique

Manuel d'utilisation

Java : Baba Is You



3ème Année

Janvier 2021

Auteurs

- Jimmy TEILLARD
- Lorris CREANTOR

Contents

1	Introduction	3
2	Mode d'emploi	4
2.1	Lancer le jeu	4
2.2	Commandes et règles du jeu	5

1 Introduction

Baba Is You est un jeu de puzzle dans lequel vous pouvez changer les règles selon lesquelles vous jouez. Dans chaque niveau, les règles elles-mêmes sont présentes sous forme de blocs avec lesquels vous pouvez interagir; en les manipulant, vous pouvez changer le fonctionnement du niveau et provoquer des interactions surprenantes et inattendues! Avec une simple poussée de blocs, vous pouvez vous transformer en rocher, transformer des plaques d'herbe en obstacles dangereusement chauds et même changer l'objectif dont vous avez besoin pour atteindre quelque chose de complètement différent.

Baba Is You a été créé par Arvi "Hempuli" Teikari, un développeur de jeux finlandais connu pour d'autres titres tels que Environmental Station Alpha et Stumblehill. Plus d'œuvres de Hempuli peuvent être trouvées sur leur site Web.

2 Mode d'emploi

2.1 Lancer le jeu

Examples of valid commands:

```
java -enable-preview -jar baba.jar java -enable-preview -jar baba.jar --level world1/level0  
--level default-level java -enable-preview -jar baba.jar --levels world1
```

Avant de lancer le jeu, vous devez être sûr de remplir les conditions suivantes :

- Avoir la Java JRE 15+ installée
- `baba.jar` et le dossier `resources` sont dans le même répertoire
- Tout les fichiers de niveaux sont dans `resources/levels`
- Toutes les images sont dans `resources/assets`
- La dernière version de Apache Ant ainsi que le code source du projet (Optionnel)

Le jeu est livré avec son exécutable: `baba.jar`. Pour le lancer, vous devrez utiliser la commande suivante :

```
java --enable-preview -jar baba.jar [options]
```

Les options (cumulables) peuvent être les suivantes:

- `--level [name]` où 'name' est le nom d'un (chemin) niveau (sans son extension)
- `--levels [dirname]` où 'dirname' est le nom d'un dossier (monde)
- `--execute [A] [B] [C]` où 'A B C' est une règle valide qui sera ajoutée aux règles par défaut du/des niveau(x) (tout en majuscules)
- Si aucune option de niveau n'est choisie, le niveau `default-level.txt` sera lancé

`--level` et `--levels` sont incompatibles entre elles. Toutes les options sont cumulables.

Voici des exemples d'options valides:

```
--level world1/level0 --level default-level  
--levels world1  
--level world1/level0 --execute TILE IS ROCK
```

Optionnel avec Ant et le code source du projet: Vous pouvez lancer directement le jeu avec la commande `ant run`. Un prompt vous demandant les options de niveau s'affichera.

2.2 Commandes et règles du jeu

Chaque niveau se présente sous la forme d'un plateau de cases. Une case peut contenir un ou plusieurs éléments. Chaque élément peut appartenir à l'une de ces 4 catégories:

- Une entité (représentée par un objet)
- Un nom (représenté par un mot en couleur et sans fond) lié à son entité
- Un opérateur (représenté par un mot blanc et sans fond)
- Une propriété (représentée par un mot avec un fond de couleur)

Le jeu est régi par des règles changeantes au fur et à mesure de son déroulement. En effet, si, sur le plateau, une règle est créée (alignement de plusieurs mots à la suite de manière valide) alors elle prend effet.

Pour l'opérateur IS, qui prend deux opérandes (un nom ET [un nom OU une propriété]), si la deuxième opérande est:

- un nom, alors toutes les entités liées au premier nom se transforment en des entités liées au deuxième nom.
- une propriété, alors toutes les entités liées au nom possèdent ladite propriété.

Pour l'opérateur HAS, qui prend deux opérandes (un nom ET un nom), si une entité liée au premier nom disparaît, alors elle sera remplacée par une entité liée au deuxième nom.

Une entité ayant la propriété YOU est contrôlable avec les flèches du clavier. S'il n'y a plus d'entité ayant la propriété YOU sur le plateau, alors la partie est terminée.

Une entité ayant la propriété STOP empêchera toute autre entité de la traverser.

Une entité ayant la propriété PUSH empêchera toute autre entité de la traverser mais peut être poussée en essayant de se déplacer dessus (dans la mesure du possible). Tout les mots ont la propriété PUSH de manière inhérente.

Une entité ayant la propriété WIN fera gagner le niveau si elle rentre en contact avec une entité ayant la propriété YOU.

Une entité ayant la propriété DEFEAT fera disparaître une entité ayant la propriété YOU à son contact.

Une entité ayant la propriété SINK fera disparaître toute à son contact, ainsi qu'elle même.

Une entité ayant la propriété HOT fera disparaître une entité ayant la propriété MELT à son contact.

Une entité ayant la propriété MELT disparaîtra au contact d'une entité ayant la propriété HOT.

Une entité ayant la propriété BOOM fait instantanément disparaître tout ce qui est autour de et sur elle, ainsi qu'elle même.

Appuyer sur la touche 'P' du clavier permet de quitter le jeu à tout moment.