



The Legend of Zelda : Battle of Hyrule

- Manuel -

Vincent Bourgogne

2009

Sommaire

Présentation	3
Écran de jeu	4
Menu.....	5
Édition Joueur	5
Créer un serveur	5
Rejoindre une partie	6
Options	6
Objets	7
Touches	8
Configuration	9
Modes de jeu	11
Arènes.....	13
Informations diverses	13
Remerciements	14

Présentation

Ce jeu a été développé par Vincent Bourgogne.

Il est issu des sources du jeu Zelda ROTH de Vincent Jouillat.

Il est développé en C++, avec la SDL et la winsock2.

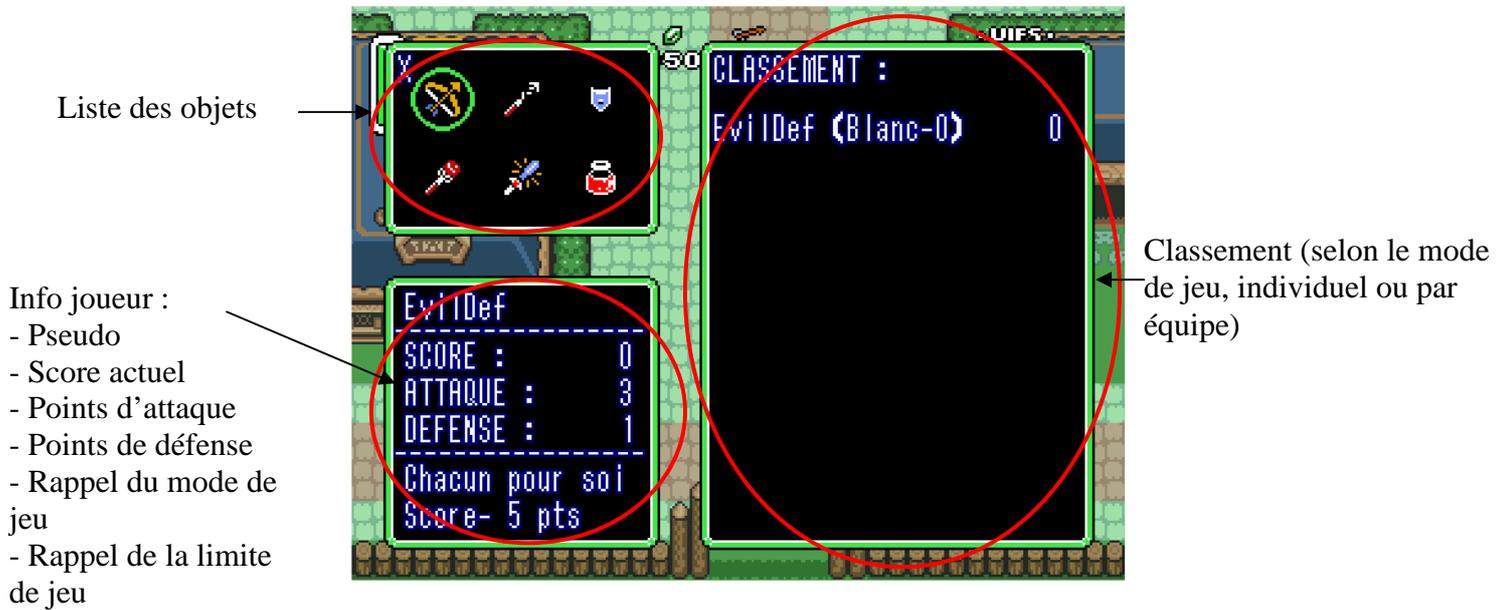
Il ne s'agit pas d'un Zelda classique avec une histoire, mais d'un jeu de combat en réseau. Il y a un joueur qui crée la partie, les autres se connectent à lui.

Vous pouvez vous battre à l'épée, à l'arc et au bâton de feu.

Faites votre choix pour le combat et c'est parti !!



Écran de jeu



Menu

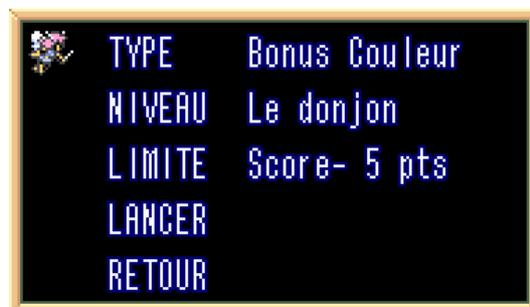


Édition Joueur



Permet de choisir le nom et la couleur de son Link

Créer un serveur



Permet de choisir le mode de jeu :

- Chacun pour soi
- Par équipe
- Vol de Rubis
- PRV (poule renard vipère)
- Bonus couleur
- Le fantôme
- Only sword
- Team only sword

Puis de choisir une arène :

- Le château
- Le village
- Le donjon

- Les îles
- Le château 2
- Le désert
- La maison
- La forge
- Le palais
- Le donjon 2
- La patinoire
- Le cimetière
- Le bar
- La plaine
- La montagne
- La tortue
- Aléatoire

Enfin la limite de partie :

- Maximum de points : 5 pts
- Maximum de points : 10 pts
- Maximum de points : 20 pts
- Maximum de points : 40 pts
- Maximum de points : 99 pts

Puis choisissez « LANCER »

Rejoindre une partie



Saisir l'adresse IP du serveur, numéro par numéro, et choisir « LANCER » pour rejoindre la partie. Vous arrivez dans une salle vous donnant les informations du serveur; il faut en sortir pour entrer dans l'arène.

Options

Permet de régler les options de son.

Objets



Arc



Permet de tirer des flèches (nombre limité).

Grappin



Permet de se déplacer, mais **pas d'attaquer**.

Bouclier



Réduit de ½ cœurs les dégâts que vous recevez.

Bâton de feu



Permet de tirer des boules de feu, mais consomme de la magie.

Excalibur



Augmente de 1 les dégâts que vous infligez à vos adversaires.

Le flacon



Il existe 3 types de contenus du flacon :

Rouge - Redonne la vie (vous commencez chaque partie avec ce flacon)

Vert - Redonne la magie

Bleu - Redonne la vie et la magie

Touches

Pendant le jeu :

Se Déplacer : Flèches de direction
Courir : Maj gauche ou CapsLock
Attaquer : W
Utiliser objet : X
Sélectionner l'objet précédent : S
Sélectionner l'objet suivant : D
Affichage du nom : P (Tous, Aucun, Tous sauf moi)
Cacher l'écran : M (Entrée pour quitter)
Menu du choix des armes : Entrée
Aide : F1
Quitter l'écran de fin de partie : Espace
Passer en plein écran : Ctrl+Entrée

Raccourcis armes :

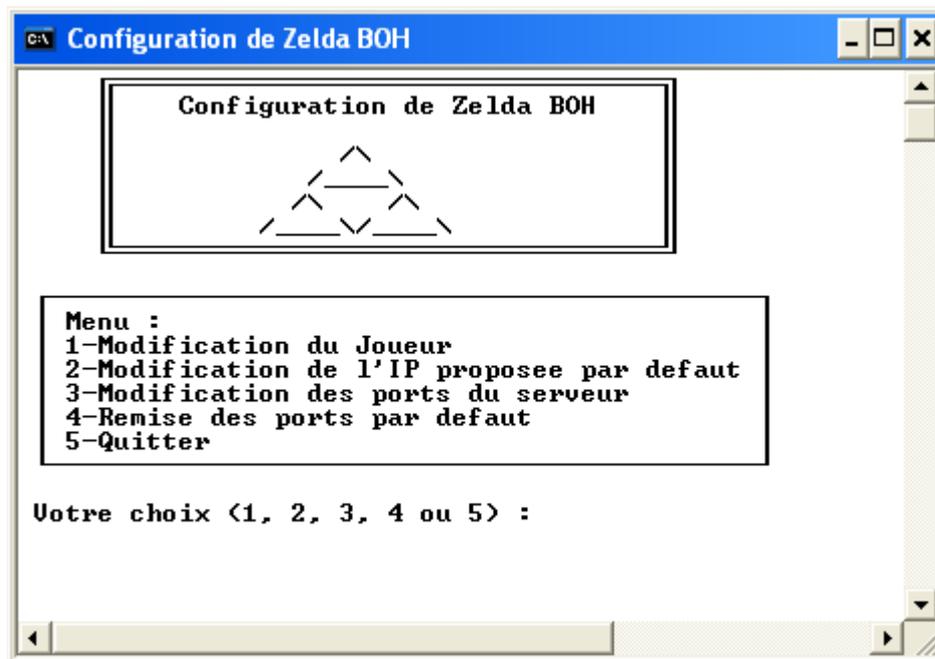
Sélectionner l'arc : 1
Sélectionner le grappin : 2
Sélectionner le bouclier : 3
Sélectionner le bâton de feu : 4
Sélectionner Excalibur : 5
Sélectionner le flacon : 6

Achat de flacon (pendant le jeu et si le flacon vide est choisi) :

Achat d'un flacon rouge : 7 (prix 10 rubis)
Achat d'un flacon vert : 8 (prix 8 rubis)
Achat d'un flacon bleu : 9 (prix 15 rubis)

Configuration

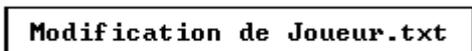
Pour configurer le jeu, vous pouvez utiliser le fichier « Config_ZeldaBOH.bat »



Détail :

1-Modification du Joueur

Rempli le fichier : [Répertoire d'installation]\data\info\Joueur.txt



Votre pseudo : Toto
Votre couleur : 1=Vert 2=Rouge 3=Noir
 4=Jaune 5=Blanc 6=Bleu
 7=Bordeaux 8=Rose 9=Aléatoire
 0=Lapin
Choix (saisir le chiffre) : 4_

Format :

Pseudo
Numéro de couleur

Exemple

Toto
4

2-Modification de l'ip proposée par défaut

Rempli le fichier : [Répertoire d'installation]\data\info\IP.txt

Configuration de Zelda BOH

Modification de IP.txt

Le fichier IP.txt contient l'IP par défaut écrite dans la partie Client
IP par défaut (exemple 192.168.0.10) : 192.168.0.1_

Format :

numIP 1
numIP 2
numIP 3
numIP 4

Exemple

192
168
0
1

3-Modification des ports du serveur

Rempli le fichier : [Répertoire d'installation]\data\info\Ports.txt

Configuration de Zelda BOH

Modification de Port.txt

Le fichier Port.txt contient les ports de connexion au serveur
ATTENTION : Ne modifier que si vous êtes sûr des ports serveurs

Modifier Port.txt (1=Oui,2=Non) : 1
Nouveau port TCP : 4097
Nouveau port UDP : 4072

Format :

Port TCP
Port UDP

Exemple

4097
4072

4-Remise des ports par défaut

Remet les ports par défaut

Port TCP : 23734

Port UDP : 23735

Modes de jeu

Dans Zelda BOH, il existe 8 modes de jeu

Chacun pour soi

Dans ce mode, le but est de tuer le plus de joueurs adverses possibles.

Tuer un adversaire rapporte 1 point, 10 flèches et 5 rubis (utile pour les potions).

Par équipe

Dans ce mode, tous les joueurs ayant la même couleur que vous sont dans la même équipe. Vous ne pouvez pas frapper un joueur de votre équipe. Le but est de tuer le plus de joueurs adverses possibles.

Tuer un adversaire rapporte 1 point, 10 flèches et 5 rubis (utile pour les potions).

Vol de Rubis

Dans ce mode, le but est d'avoir de plus de rubis. Lorsque vous tuez un adversaire, vous prenez la moitié de ses rubis +2 (et 10 flèches). Exemple :

J1 a 12 rubis --- J2 a 8 rubis

J1 tue J2

J1 a $12 + (8/2) + 2 = 18$ rubis --- J2 = $8/2 = 4$ rubis

PRV (poule renard vipère)

Ce mode de jeu est issu jeu du même nom. Voici les règles :

- 3 couleurs s'affrontent : les verts (les Links), les noirs (les Ganons) et les roses (les Princesses)

- les verts (les Links) peuvent frapper les noirs (les Ganons)

- les noirs (les Ganons) peuvent frapper les roses (les Princesses)

- les roses (les Princesses) peuvent frapper les verts (les Links)

- les verts (les Links) **ne** peuvent **pas** frapper les roses (les Princesses)

- les noirs (les Ganons) **ne** peuvent **pas** frapper les verts (les Links)

- les roses (les Princesses) **ne** peuvent **pas** frapper les noirs (les Ganons)

Les autres règles sont les mêmes que le mode « Par équipe »

Bonus couleur

Les règles sont les mêmes que « Chacun pour soi », mais chaque couleur apporte un bonus.
Les dégâts des flèches sont fixés à 1 ♥.

Couleur	Vert	Rouge	Noir	Jaune	Blanc	Bleu	Violet	Rose	Lapin
Vie Initiale	4 ♥	6 ♥	2 ♥	1 ♥	5 ♥	3 ♥	5 ♥	4 ♥	10 ♥
Vie Max	4 ♥	6 ♥	2 ♥	5 ♥	5 ♥	3 ♥	5 ♥	4 ♥	10 ♥
Rubis	0	0	0	10	20	20	0	0	0
Pt Attaque	5	3	10	4	5	0	10	4	3
Pt Défense	1	2	0	2	1	0	1	3	0
Flèche Initiale	20	30	0	10	20	99	0	20	30
Flèche Max	20	30	20	30	20	99	0	20	30
Magie Initiale	32	64	0	10	0	64	10	32	32
Magie Max	32	64	32	64	32	64	32	32	32
Spécial	-	-	-	-	-	Gagne 30 flèches lorsqu'il tue un joueur, et 10 quand il meurt	Lorsqu'il frappe un joueur, il prend ses points d'attaque et de défense	-	Marque 2 points 1 fois sur 2

Le fantôme

Ce mode est en fait un mode TOUS contre UN. Le but pour tous le mode est de tuer le joueur fantôme. Le joueur qui tue le fantôme devient à son tour le fantôme.

Pour les points :

- Si vous êtes le fantôme, vous marquez 1 pt chaque fois que vous tuez un joueur.
- Si vous n'êtes pas le fantôme, vous marquez 2 pts si vous tuez le fantôme.
- Si vous n'êtes pas le fantôme, vous **ne** marquez **pas** de point en tuant un joueur.

Only sword

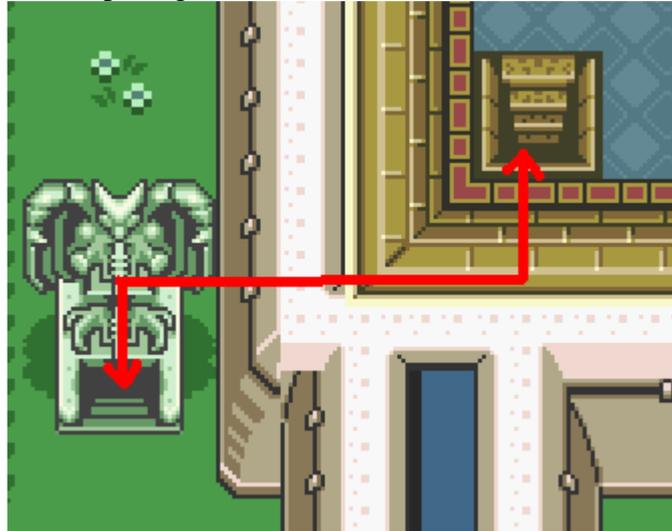
Dans ce mode, le but est de tuer le plus de joueurs adverses possibles.
Seul l'épée est disponible, la touche X lance le grappin (qui ne frappe pas).

Team only sword

Dans ce mode, tous les joueurs ayant la même couleur que vous sont dans la même équipe.
Vous ne pouvez pas frapper un joueur de votre équipe. Le but est de tuer le plus de joueurs adverses possibles.
Seul l'épée est disponible, la touche X lance le grappin (qui ne frappe pas).

Arènes

Dans les arènes il existe des passages secrets :



A vous de tous les trouver.

Informations diverses

Ports utilisés par défaut **pour le serveur** :

- TCP : 23734

- UDP : 23735

(Utile en cas de blocage de port à cause de Firewall ou de Routeur)

ATTENTION : Le serveur doit être lancé pour que les clients puissent se connecter.

Remerciements

Pour les sources de son jeu Zelda ROTH, ainsi que son site pour publier Zelda BOH : Vincent

Pour son éditeur de map : Gradapin

Pour la création de la carte « Le château 2 » : Ayaaaa

Pour la création de la carte « Le palais » : likot

Pour la création des cartes « Le donjon 2 », « La patinoire » et « La tortue » : John

Pour leur temps passé sur les tests :

Céline

Bnua

Gradapin

Ayaaaa

boo264

likot

vincent41095

LeLoup

link 91

John

Benji

Mickael