



EPITA RENNES
DOSSIER D'EXPLOITATION

Raiders Tactics



42 SECONDS TO EPITA

Alex DREAU
Arthur BARREAU

Kévin LUBERT
Romain SEZNEC

8 juin 2023

Table des matières

1	Manuel d'installation	2
1.1	Procédure d'installation	2
1.2	Procédure de désinstallation	6
2	Manuel d'utilisation	8
2.1	Contrôles et menu	8
2.2	Mode multijoueur	9
2.3	Mode campagne	11
2.4	Editeur de niveaux	11

1 Manuel d'installation

Le jeu *Raiders Tactics* n'est disponible que sur Windows, c'est pour cela que le manuel d'installation prendra en compte seulement le système d'exploitation Windows.

1.1 Procédure d'installation

Pour installer le jeu, il vous suffit d'ouvrir le fichier se nommant **SetupRaidersTactics.exe** sur la clé USB contenue dans la boite du jeu.

Dans un premier temps, il vous faut choisir le monde d'installation : soit installer le jeu pour l'ensemble des utilisateurs de l'ordinateur, soit seulement pour l'utilisateur actuel.

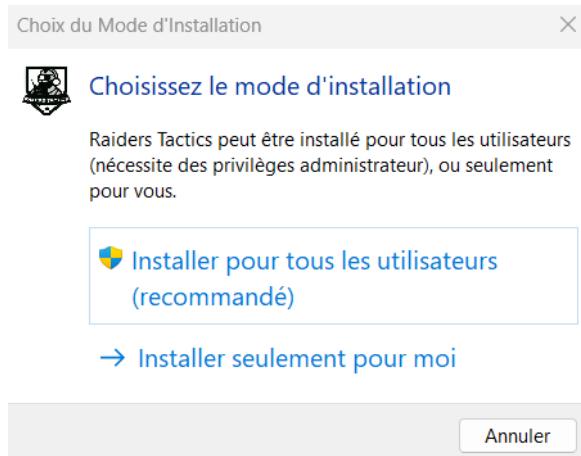


FIGURE 1 – Sélection du mode d'installation

Par la suite, le programme vous demandera la langue dans laquelle vous voulez continuer l'installation. Deux langues sont possibles : l'Anglais et le Français.

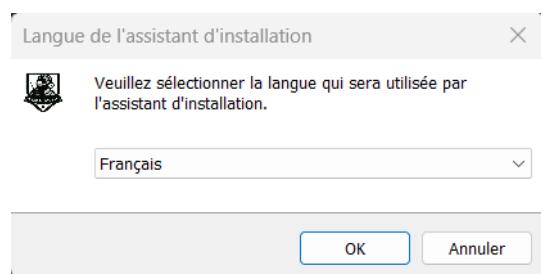


FIGURE 2 – Sélection de la langue

Vous devrez alors accepter les termes du contrat de la licence GNU pour installer le jeu.

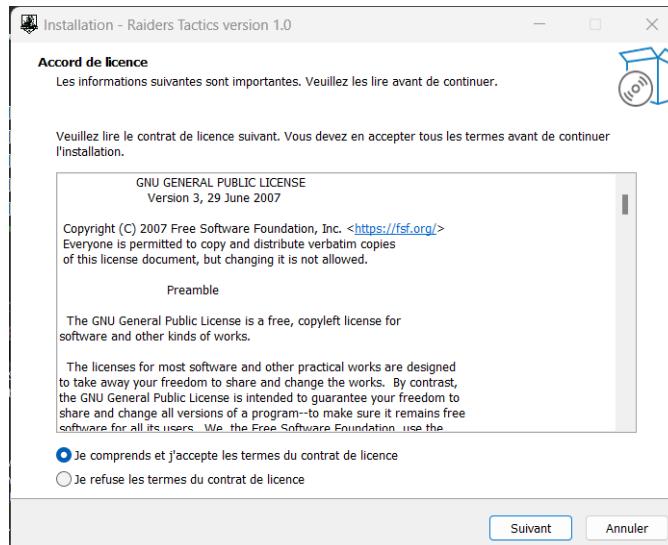


FIGURE 3 – Acceptation du contrat de licence

Un dossier de destination doit être choisi pour pouvoir installer *Raiders Tactics*. Ce sera le dossier dans lequel tous les fichiers du jeu seront.

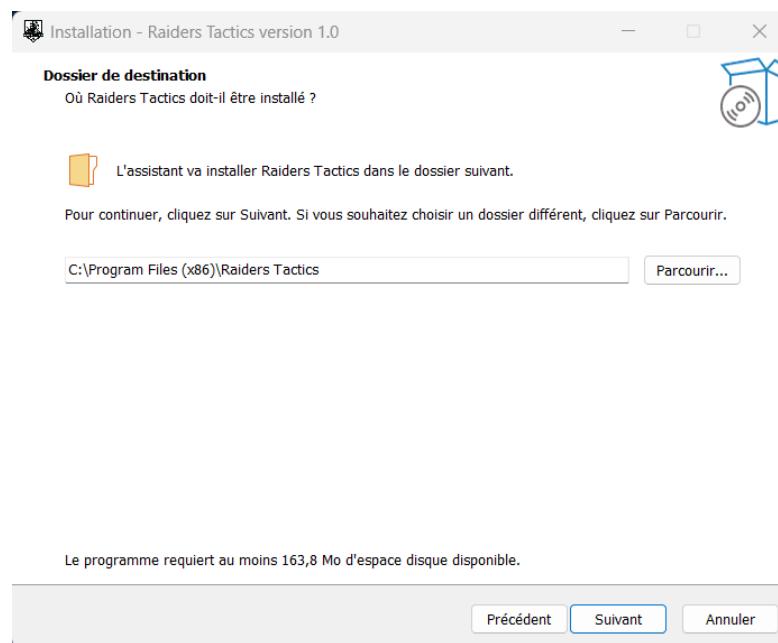


FIGURE 4 – Sélection du dossier d'installation

Vous pouvez, si vous le souhaitez, créer une icône sur le bureau de votre ordinateur pour pouvoir accéder plus rapidement à votre jeu.

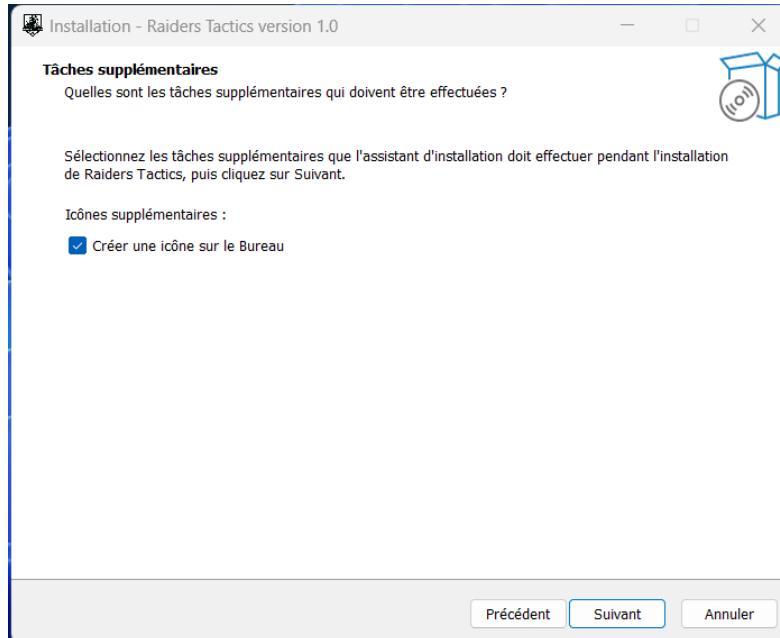


FIGURE 5 – Options supplémentaires

Vous n'avez juste qu'à cliquer sur le bouton *Installer* et attendre l'installation.

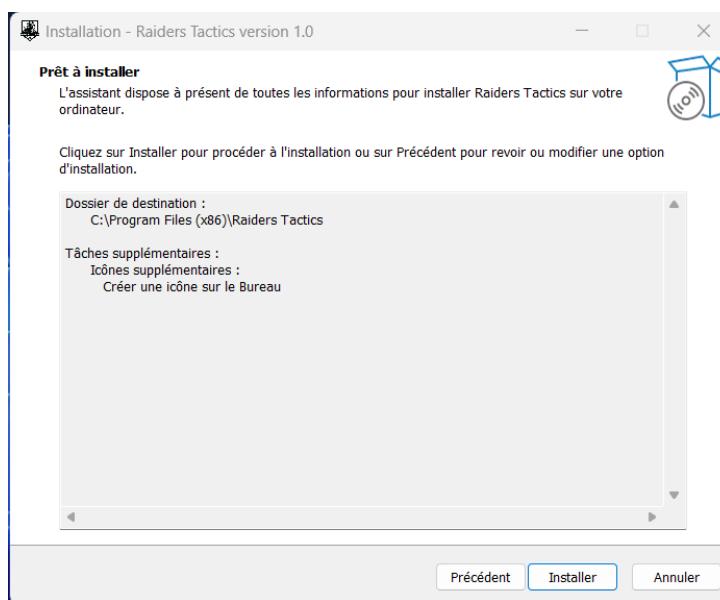


FIGURE 6 – Confirmation de l'installation

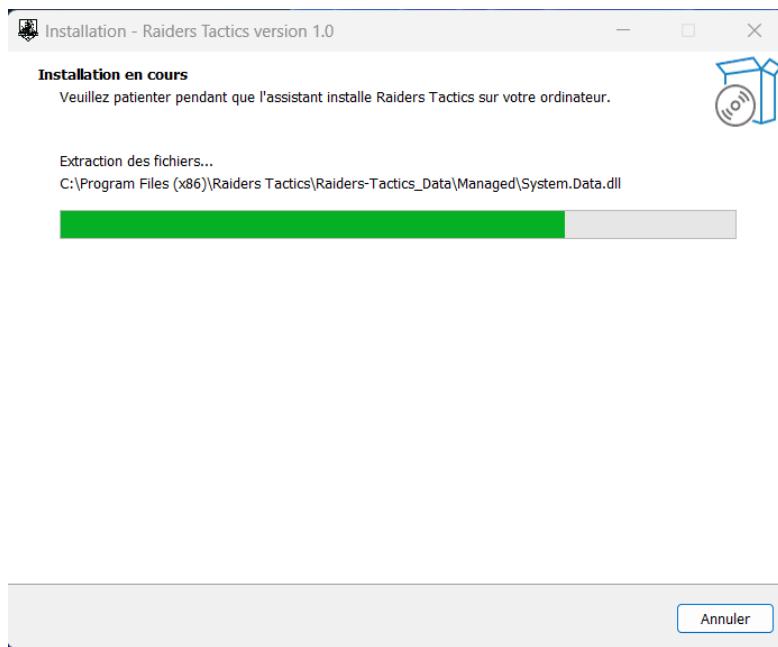


FIGURE 7 – Progression de l'installation

Enfin, l'installation se termine et vous pouvez exécuter directement le jeu à partir de cette fenêtre.

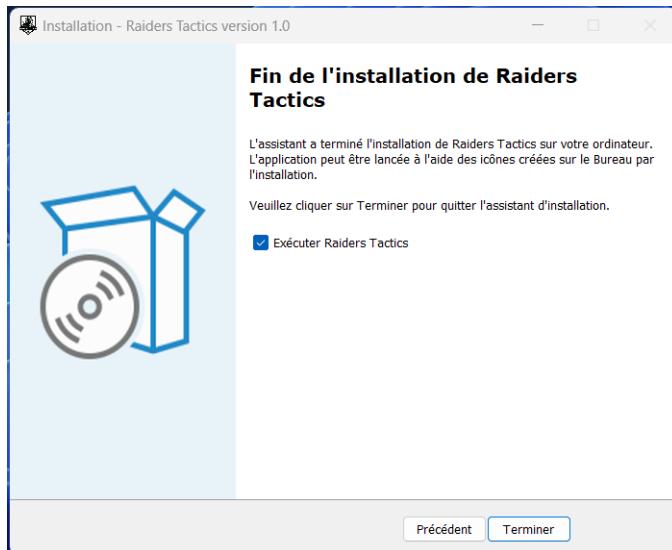


FIGURE 8 – Fin de l'installation

1.2 Procédure de désinstallation

Pour désinstaller le jeu, il vous suffit de lancer le fichier *unins000.exe* dans les fichiers du jeu. Si vous avez oublié où sont situer les fichiers du jeu et que vous avez crée un raccourci sur votre bureau, il vous suffit de faire un clique droit sur l'icône du raccourci et de sélectionner *Ouvrir l'emplacement du fichier*.

Nom	Modifié le	Type	Taille
MonoBleedingEdge	28/05/2023 17:50	Dossier de fichiers	
Raiders-Tactics_Data	28/05/2023 17:50	Dossier de fichiers	
Raiders-Tactics.exe	28/05/2023 17:44	Application	639 Ko
unins000.dat	28/05/2023 17:50	Fichier DAT	41 Ko
unins000.exe	28/05/2023 17:50	Application	3 293 Ko
UnityCrashHandler64.exe	28/05/2023 17:44	Application	1 098 Ko
UnityPlayer.dll	28/05/2023 17:44	Extension de l'app...	28 580 Ko

FIGURE 9 – Fichiers du jeu

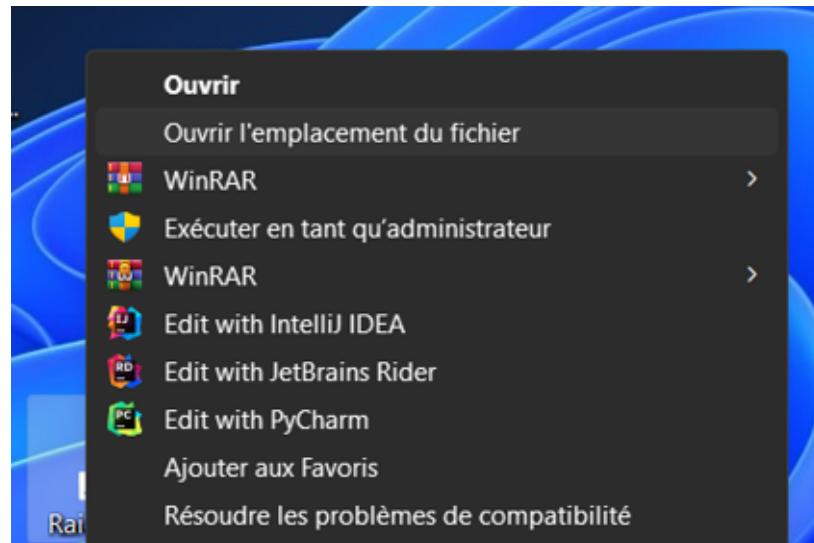


FIGURE 10 – Comment trouver les fichiers du jeu

Il vous suffit ensuite de confirmer votre souhait de désinstaller le programme.

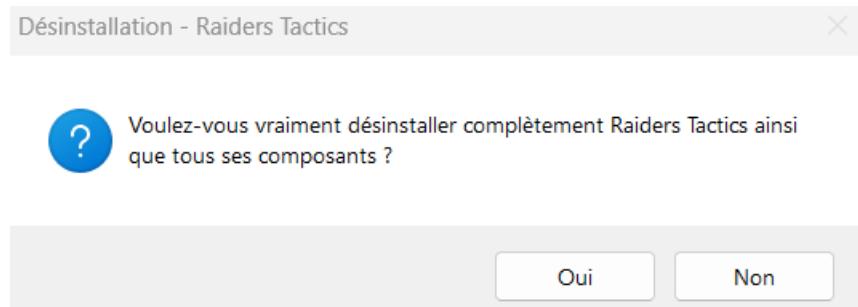


FIGURE 11 – Demande de confirmation de la désinstallation

Il vous suffira ensuite d'attendre que la désinstallation soit terminée.

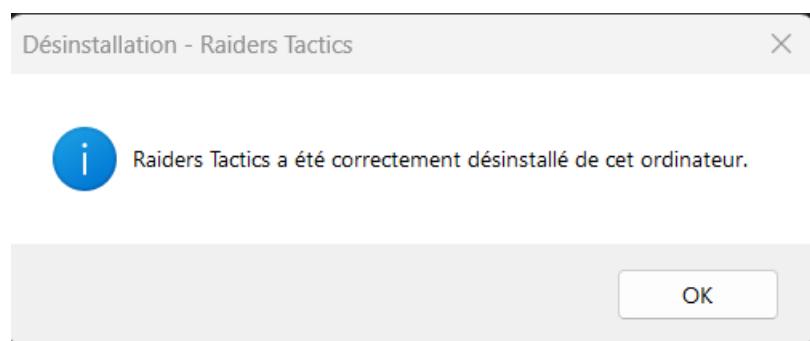


FIGURE 12 – Confirmation de la désinstallation

2 Manuel d'utilisation

2.1 Contrôles et menu

Sur le menu on trouve l'accès, grâce à un simple clic, à tous nos mode de jeu (campagne, multijoueur) ainsi que l'éditeur de niveau et l'accès à notre site web.



FIGURE 13 – Menu principale

Touches	Actions
[W] [A] [S] [D]	Déplacer la caméra latéralement
[Q] [E]	Rotation de la caméra
[R] [F]	Zoomer et dézoomer la caméra
[LMB]	Sélectionner une unité
[RMB]	Déplacer une unité
Maintenir [Escape]	Retour au menu principal

Uniquement dans l'éditeur de niveau :

Touches	Actions
	Rotation d'un objet
	Passer au prochain objet

2.2 Mode multijoueur

Deux modes de jeu sont disponibles en multijoueur. Chaque partie est composée de plusieurs manches, chaque manche attribuant 1 point à une des deux équipes.

Le "Team Deathmatch" consiste en l'élimination de toute l'équipe adverse. Si les deux équipes sont encore en vie après 1 minute et 55 secondes de jeu, l'équipe ayant le plus d'unité encore en vie remporte le point.

Dans le mode de jeu "Bomb disposal", l'équipe policière doit désarmer une bombe qui est défendue par l'équipe des Raiders. Pour désarmer la bombe, il suffit de rester suffisamment longtemps à côté d'elle.

Pour remporter la partie, il suffit d'utiliser ses unités de façon optimale ! Il est possible de sélectionner les unités en effectuant un clic gauche au-dessus de leurs positions dans le monde. Pour déplacer une unité sélectionnée, il suffit de faire un clic droit sur la destination.

Pour créer une partie, il ne suffit que d'ouvrir le menu multijoueur, de choisir le nombre de joueurs maximum, le mode de jeu et la carte. Une fois cela fait, les autres joueurs peuvent se connecter directement à la session nouvellement créée.

L'interface est composée de deux zones, une première zone présente le score et le temps restant dans la manche en haut de l'écran. La seconde zone permet de constater les points de vie restant aux unités.

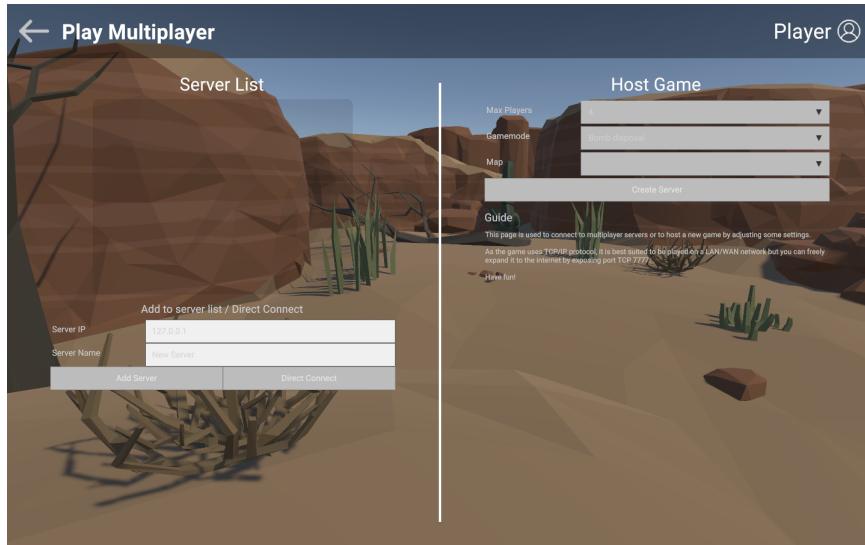


FIGURE 14 – Interface de connexion du multijoueur

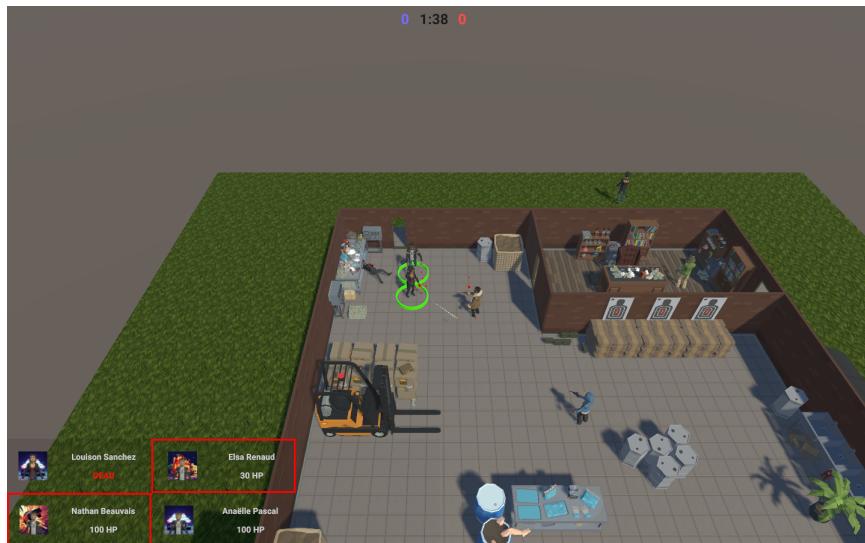


FIGURE 15 – Exemple du jeu multijoueur

2.3 Mode campagne

Le mode campagne est composé de 8 missions et est accessible depuis le menu principal.



FIGURE 16 – Interface du mode campagne

Les missions déjà effectuées sont affichées en bleu et les prochaines en noire. Pour lancer la mission actuelle, il suffit de sélectionner l'icône rouge et de cliquer sur le bouton "Start". Il faudra ensuite compléter les objectifs de la mission. Il est possible de redémarrer la progression à la première mission grâce au bouton "Reset progress".

2.4 Editeur de niveaux

L'éditeur de niveau permet de créer des niveaux avec les objets implémentés dans le jeu. Après avoir créé l'environnement, vous aurez la possibilité de configurer la position d'apparition des unités. Une fois créée, la carte est sauvegardée sous la forme d'un fichier texte qui peut être transmis à d'autres joueurs par n'importe quel moyen. La carte sera ensuite sélectionnable en mode multijoueur dans la liste des cartes.

La majeure partie de l'éditeur de niveau se trouve en zone 1 de la figure 17, c'est dans cette zone que la création s'effectue en suivant un système de quadrillage. Chaque case du quadrillage ne peut contenir qu'un seul type de sol et avoir un unique objet. Le déplacement se fait de la même façon que dans le jeu comme présenté précédemment.

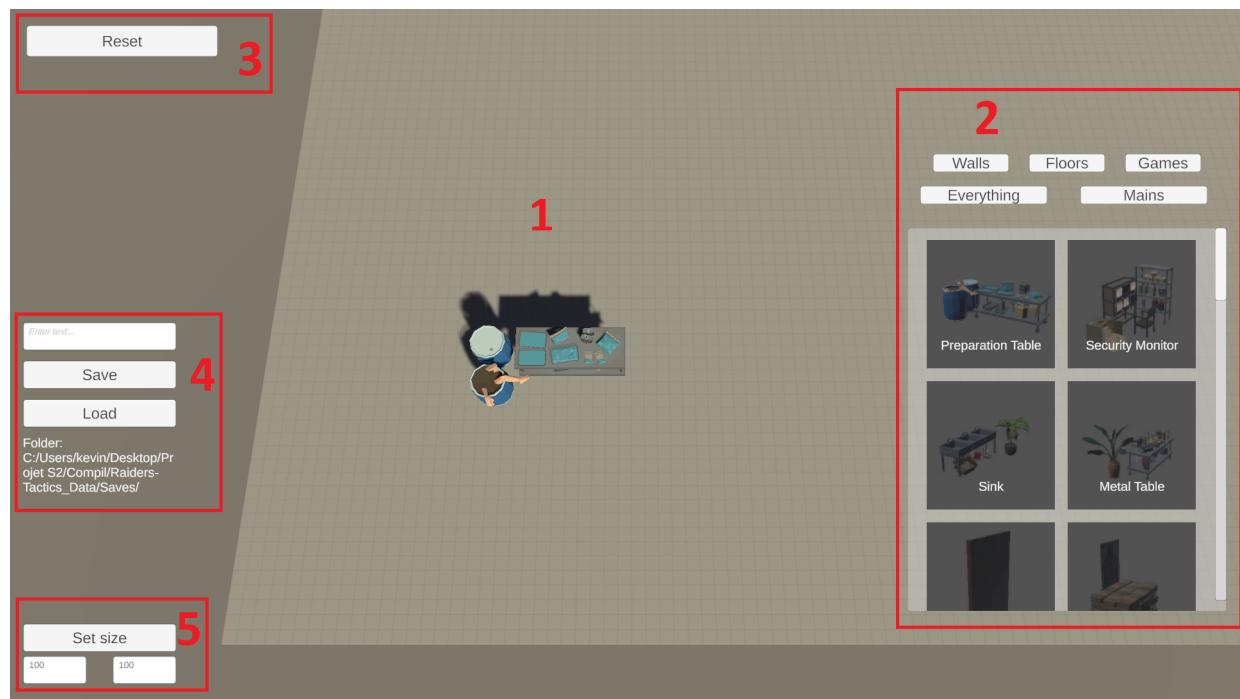


FIGURE 17 – Interface de l'éditeur de niveaux

Le placement de l'objet actuellement sélectionné est confirmé à l'aide d'un clic gauche. Le clic droit permet de supprimer l'élément présent en dessous de la souris.

La sélection des objets a placé ce fait en zone 2. Les boutons permettent de filtrer les objets qui sont affichés dans l'interface. Une prévisualisation de l'objet en cours de placement est affichée dans la zone de placement. Les éléments liés au jeu sont situés dans "Game", ils correspondent aux zones d'apparition des unités.

Un bouton de réinitialisation présent en zone 3 permet de supprimer tous les éléments de la carte.

Le chargement et la sauvegarde s'effectuent en zone 4. Il faut remplir le champ de texte avec le nom de la carte. On peut ensuite choisir entre charger la carte qui possède ce nom ou sauvegarder la carte actuelle avec ce nom. Il est nécessaire de prêter attention au fait de ne pas supprimer une carte qu'on a créée précédemment en utilisant le même nom plusieurs fois. Un élément de texte présent tout en bas de la zone permet de rappeler la position des sauvegardes pour accéder aux fichiers de sauvegarde facilement.

La zone 5 permet de modifier la taille de la grille. Deux zones de texte permettent de sélectionner la taille de la carte en nombre de cases. Un bouton permet de confirmer la sélection, si une des zones de texte ne contient pas un nombre valide, la valeur 100 sera choisie par défaut.