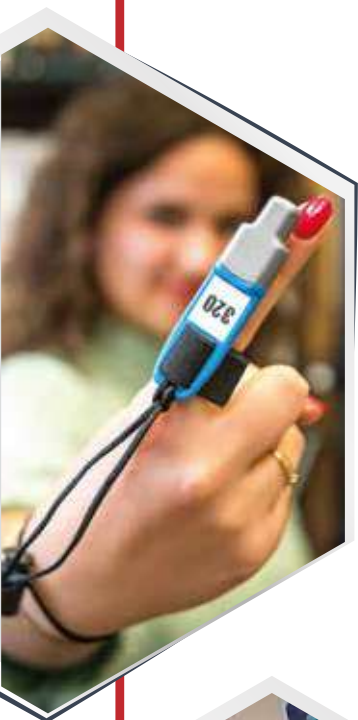


# TAG HUNTER



## MANUEL D'UTILISATION V.1.1

MIS À JOUR EN SEPTEMBRE 2024

Ce document est strictement confidentiel, il ne doit pas être reproduit ni diffusé.

# INTRODUCTION



## BIENVENUE DANS LA FAMILLE **TAG HUNTER** !

Ce document vise à détailler le fonctionnement du jeu **TAG HUNTER** et à vous faciliter la prise en main du logiciel.

Il est conseillé de le laisser accessible en permanence à toutes les personnes en charge de l'animation des sessions de jeu au quotidien afin que chacun puisse prendre le temps de le lire et d'assimiler les informations qu'il contient, ceci afin d'optimiser l'expérience et d'éviter tout désagrément.

## PRÉSENTATION DE TAG HUNTER À VOS CLIENTS

Présenter le concept d'un jeu nouveau et inédit n'est pas toujours aisé, voici comment nous en parlons de notre côté :

*« TAG HUNTER est un jeu de stratégie et de réflexion dans lequel les joueurs doivent localiser des balises réparties sur le terrain, en intérieur ou en extérieur, et les activer habilement pour atteindre la victoire. Il s'agit d'un jeu dans lequel la cohésion et la collaboration en équipe sont primordiaux, vous pouvez choisir un défi plus sportif, ou un jeu qui nécessite davantage de réflexion ».*

Et nous présentons toujours un scénario en exemple en fonction du public visé, par exemple si la demande concerne un groupe d'adultes :

*« Nous avons par exemple un jeu intitulé « La Guerre des Trônes » dans lequel les joueurs doivent rallier le maximum de maisons ennemies sous leur bannière pour conquérir le trône, ils devront pour cela découvrir les différentes maisons du continent avant de les rassembler stratégiquement pour gagner le maximum de points ».*

# TAG HUNTER

## QUEST

*Tactique, Partage & Esprit d'Équipe*

Entre chasse au trésor et jeu d'orientation, un véritable challenge dans lequel les équipes doivent trouver les balises et les activer de manière stratégique pour récolter le maximum de points



### OBJECTIF :

Marquer le maximum de points



### MODES DE JEU :

Equipe ou Solo



### ÉQUIPEMENTS :

1 puce électronique / joueur

PHYSIQUE :



RÉFLEXION :



STRATÉGIE :



COOPÉRATION :



TACTIQUE :



ORIENTATION :



1



### FICHE MISSION

Enigme, réflexion ou déduction selon le scénario choisi



**6 COMBINAISONS**  
à découvrir

2



**TROUVER LES BALISES**  
**SUR LE TERRAIN**



**ET LES IDENTIFIER**

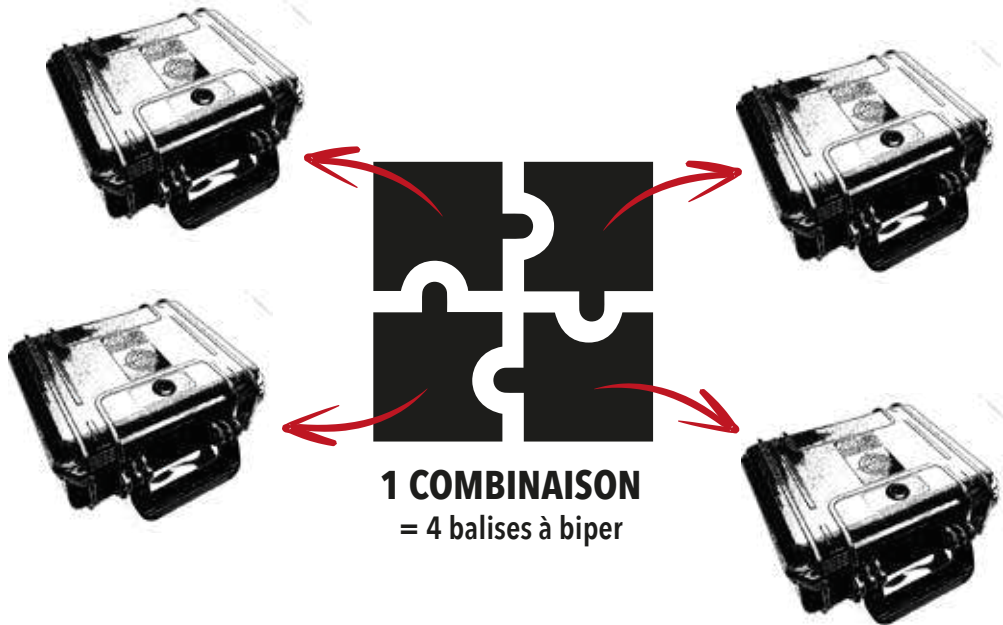


**TAG**  
**HUNTER**

# TAG HUNTER

## QUEST

3



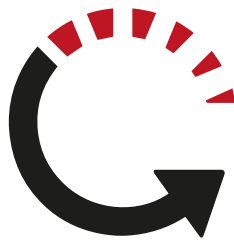
4

VALIDER LA  
COMBINAISON  
POUR ENREGISTRER  
LES POINTS



EFFACER SA PUCE

5



ET REPARTIR SUR  
LE TERRAIN POUR  
RÉALISER LE MAXIMUM  
DE COMBINAISONS  
DANS LE TEMPS IMPARTI



BIPER LA FIN DE PARTIE  
& LA VALIDER À L'ORDINATEUR  
AVANT LA FIN DU CHRONO



TAG  
HUNTER



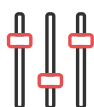
# TAG HUNTER



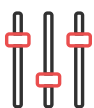
## MODES DE JEU

Le mode de jeu le plus courant est la **VICTOIRE AU SCORE**, les joueurs doivent donc cumuler le maximum de points (*chaque combinaison possède un nombre de points différents et des bonus s'activent dès lors que 2, 4 ou 6 combinaisons différentes ont été validées*) dans le temps imparti (*durée de jeu modifiable lors du lancement du jeu*).

Dans ce mode de jeu, la gestion du timing est primordiale car tous les membres de l'équipe doivent avoir bipé la balise FIN DE PARTIE avant la fin du chrono, en effet, toute minute au delà leur fait perdre des points (*malus temps*).



Un mode de jeu alternatif est disponible, il s'agit de la **VICTOIRE DE RAPIDITÉ**, où la première équipe à avoir validé les 6 combinaisons gagne.



Une balise MALUS est disponible et peut être intégrée à votre partie. Il peut s'agir de gages, d'épreuves supplémentaires à réussir, ou de ceintures de vie par exemple. Biper cette balise fait perdre des points à l'équipe.

## COMBINAISONS

Lors de la création de vos jeux personnalisés, vous pouvez choisir de conserver les combinaisons par défaut ou de créer les vôtres.

**CONSEIL** : veillez à placer vos balises sur le terrain de jeu de manière à ce que celles qui valent le plus de points soient les plus éloignées ou difficiles à trouver.

L'ensemble des jeux par défaut possèdent les mêmes combinaisons gagnantes (cf. numéros des balises) :

- 6 POINTS :	3 / 22 / 16 / 9
- 5 POINTS :	11 / 23 / 20 / 5
- 4 POINTS :	6 / 15 / 17 / 4
- 3 POINTS :	13 / 18 / 12 / 2
- 2 POINTS :	21 / 19 / 8 / 10
- 1 POINT :	24 / 7 / 1 / 14

# TAG HUNTER MYSTERY

*Cohésion, Réflexion & Esprit de Déduction*

Une nouvelle génération d'Escape Game nomade invitant les joueurs à traquer les balises tout en résolvant une série d'énigmes



## OBJECTIF :

Résoudre les énigmes  
dans le temps imparti



## MODES DE JEU :

Equipe  
uniquement



## ÉQUIPEMENTS :

1 puce électronique  
/ équipe

PHYSIQUE : ★ ☆ ☆

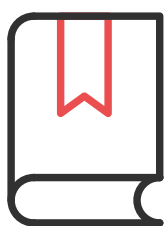
RÉFLEXION : ★ ★ ★

STRATÉGIE : ★ ☆ ☆

COOPÉRATION : ★ ★ ★

TACTIQUE : ★ ☆ ☆

ORIENTATION : ★ ☆ ☆



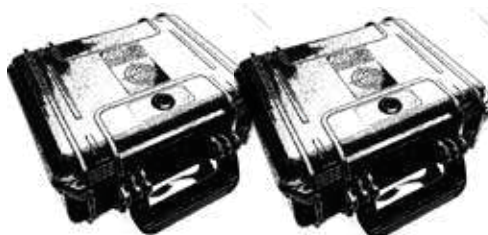
## LIVRET DE JEU

1 / équipe



## LANCEMENT DU CHRONO

Individuel / équipe



LES BALISES SONT  
INSTALLÉES PAR PAIRE



TAG  
HUNTER

# TAG HUNTER MYSTERY

3



POUR VALIDER 1 SEULE BALISE  
PARMI LES 2 PROPOSITIONS

4



TROUVER LE MAXIMUM  
DE BALISES POUR RÉSoudre  
LE PLUS GRAND NOMBRE D'ÉNIGMES  
DANS LE TEMPS IMPARTI



OBTENIR SON SCORE  
EN FIN DE PARTIE

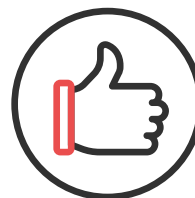
Score, Niveau Atteint  
& Classement

5



LE MEILLEUR  
SCORE REMPORTE  
LA VICTOIRE

*En cas d'égalité de points, le classement  
est départagé en fonction du chrono*



BONNE RÉPONSE  
= POINTS EN +



MAUVAISE RÉPONSE  
ET RETARD  
= POINTS EN -

TAG  
HUNTER

Par défaut les paires de balises sont : 1/2 ; 3/4 ; 5/6 ; 7/8 ; 9/10 ;  
11/12 ; 13/14 ; 15/16 ; 17/18 ; 19/20 ; 21/22 et 23/24

# CONNEXION

## TAG HUNTER ONLINE (CLOUD)

La version online sert **exclusivement** :

- à la création de vos jeux personnalisés et à leur export,
- de serveur de secours pour lancer un jeu si votre serveur offline est defectueux.

**<https://app.taghunter.fr/taghunter/public/>**

*votre identifiant et mdp personnels vous ont été communiqués par mail*

## TAG HUNTER OFFLINE (SERVEUR LOCAL)

Le **RÉSEAU WIFI** de votre routeur est «TagHunter»

Mot de passe Wifi : **T@g\_Hunt3r**

### ACCÈS AU LOGICIEL :

**192.168.128.250/taghunter/public**

*votre identifiant et mdp personnels vous ont été communiqués par mail*

### INFOS Z3 :

Le **RÉSEAU WIFI** de votre Z3 est «Tag Hunter Admin»

Mot de passe Wifi : **T@g\_Hunt3r**

**TAG  
HUNTER**





# INTERFACE LOGICIEL

ONGLET «JEUX» --> «JEUX»

Nous avons conçu une interface simple et intuitive pour le logiciel **TAG HUNTER**, vous trouverez ci-après les fonctions principales auxquelles vous avez accès.

## MES JEUX

Vous retrouverez sur cette page l'ensemble des scénarios achetés ou créés, répartis par mode de jeu.



# INTERFACE LOGICIEL

ONGLET «JEUX» --> «JEUX»

## JEUX EN COURS

Vous retrouverez sur cette page tous les jeux lancés (en cours ou terminés) n'ayant pas été archivés.

Jeux en cours					
Recherche					
Id	Nom	Type	Début	Status	user_id
560	MONSTER KIDS_18/01/24 (MONSTER KIDS)	Tag Quest	jeudi 18 janvier 2024 à 14h20		6
549	L'ÉCOLE DES SORCIERS_18/01/24 (L'ÉCOLE DES SORCIERS)	Tag Quest	jeudi 18 janvier 2024 à 14h16		6
548	MONSTER KIDS_16/01/24 (MONSTER KIDS)	Tag Quest	mardi 16 janvier 2024 à 14h15		14
539	Coralie (LA GUERRE DES TRÔNES)	Tag Quest	vendredi 12 janvier 2024 à 07h43		-
537	Monster Kids_27/12/23 (MONSTER KIDS)	Tag Quest	mercredi 27 décembre 2023 à 16h46		-
536	Coralie essai Online (L'ÉCOLE DES SORCIERS)	Tag Quest	mercredi 27 décembre 2023 à 10h49		-
535	Essai encore (POTION Z)	Mystery	vendredi 22 décembre 2023 à 12h10		-
534	Essai coralie (MONSTER KIDS)	Tag Quest	vendredi 22 décembre 2023 à 12h01		-
533	MINI MONSTERS KIDS_18/12/23 (MONSTER PARTY)	Mystery	lundi 18 décembre 2023 à 11h15		-
532	Coralie (L'ÉCOLE DES SORCIERS)	Tag Quest	mercredi 13 décembre 2023 à 12h58		-
Affichage de 1 à 10 sur 26 lignes					
10 lignes par page					
Précédent 1 2 3 Suivant					

## JEUX ARCHIVÉS

L'onglet «JEUX ARCHIVÉS» est une version allégée de «Jeux en Cours» dans laquelle seuls les overviews, la page classement et la suppression sont encore disponibles.

Nous vous conseillons de procéder régulièrement à l'archivage de vos jeux pour laisser la page de «Jeux en Cours» lisible.




### Jeux Archivés

Recherche				
Id	Nom	Type	Début	user_id
560	MONSTER KIDS_18/01/24 (MONSTER KIDS)	Tag Quest	jeudi 18 janvier 2024 à 14h20	6
549	L'ÉCOLE DES SORCIERS_18/01/24 (L'ÉCOLE DES SORCIERS)	Tag Quest	jeudi 18 janvier 2024 à 14h16	6
548	MONSTER KIDS_16/01/24 (MONSTER KIDS)	Tag Quest	mardi 16 janvier 2024 à 14h15	14
539	Coralie (LA GUERRE DES TRÔNES)	Tag Quest	vendredi 12 janvier 2024 à 07h43	-

# INTERFACE LOGICIEL

ONGLET «JEUX» --> «JEUX»

Différents boutons d'action sont à disposition pendant ou après la partie dans l'onglet «JEUX EN COURS» :

-  **TERMINER** Arrête le jeu **sur tous les postes**
-  **REJOINDRE** Permet de rejoindre une partie en cours pour la lancer en multi-poste
-  **AFFICHER LES POSTES** Indique les postes sur lesquels le jeu est lancé
-  **OVERVIEW** Permet à l'animateur de suivre la partie (points, classement,...)
-  **OVERVIEW JOUEURS** Permet aux joueurs d'avoir accès à leurs scores détaillés en cours de partie
-  **CLASSEMENT** Affiche une page de classement en temps réel pendant la partie
-  **SUPPRIMER** Supprime le jeu
-  **ARCHIVER** Bascule le jeu dans les «Jeux Archivés»



# INTERFACE LOGICIEL

ONGLET « JEUX » --> « JEUX »



## L'OVERVIEW EN DÉTAIL

L'overview offre une vue générale sur les joueurs pendant la partie, vous pouvez sélectionner les colonnes à afficher à l'aide de cette flèche :

POTION Z: Capture  
Début du jeu: mercredi 7 février 2024 à 16h45  
Jeu terminé

Rang	Nom	Status	Temps	Score	Actions
1	Sam	En attente du départ	-	0	  
2	Aaron	En attente du départ	-	0	  

Affichage de 1 à 2 sur 2 lignes

Recherche: [ ] Tout basculer [ ]

- ☐ Rang
- ☐ Nom
- ☐ Clé
- ☐ Numéro
- ☐ Nom d'origine
- ☐ Status
- ☐ Temps
- ☐ Score
- ☐ Actions

### Fiche individuelle détaillée :

points, nom, chrono...

Ajouts/Modifications possibles en cours de partie

Sam  
En attente du départ

Temps: 01:00:00  
Scores: 0  
Enigmes:

Plume de l'Oiseau Sauvage	Fleur de Potomides Gnomes	Yardin de Serpent Troglodyte
Boisson: 0 Morceaux: 0 Total: 0	Boisson: 0 Morceaux: 0 Total: 0	Boisson: 0 Morceaux: 0 Total: 0
Poil de Nez du Géant sans Ombre	Bière du Crapaud Contaud	Toile de l'Araignée à 9 pattes
Boisson: 0 Morceaux: 0 Total: 0	Boisson: 0 Morceaux: 0 Total: 0	Boisson: 0 Morceaux: 0 Total: 0
Poudre de Fée des Mariages	Dard de Fourmi de Feu	Cheveux du Zombi Gourmand
Boisson: 0 Morceaux: 0 Total: 0	Boisson: 0 Morceaux: 0 Total: 0	Boisson: 0 Morceaux: 0 Total: 0
Ingédient Secret	Composé Chimique du Laboratoire	Borbon Enigmovalé
Boisson: 0 Morceaux: 0 Total: 0	Boisson: 0 Morceaux: 0 Total: 0	Boisson: 0 Morceaux: 0 Total: 0



Imprimer la  
fiche mission  
du joueur

Supprimer  
le joueur

Sur le côté droit de la page, les boutons vous permettent une action «globale» :

Rafraîchir  
les scores

Imprimer le  
classement final

Ajouter un  
joueur

Imprimer toutes  
les fiches de mission

Mettre fin à  
la partie

Afficher les postes  
sur lesquels le jeu  
est lancé



# INTERFACE LOGICIEL

ONGLET « JEUX » --> « JEUX »



## L'OVERVIEW JOUEURS EN DÉTAIL

L'overview joueurs est utile pour le **mode de jeu QUEST** dans lequel la stratégie est importante pour cumuler le maximum de point bonus.

Nous vous conseillons de laisser l'accès à un ordinateur dédié à cet overview à vos joueurs afin qu'ils puissent consulter leur avancement au cours de la partie.

*N.b. : vous pouvez utiliser n'importe quel ordinateur pour l'overview joueur, à partir du moment où il est connecté au réseau local Tag Hunter, ainsi vous n'avez pas besoin de «bloquer» un ordinateur dédié aux jeux.*

MONSTER KIDS: MONSTER KIDS\_18/01/24  
Début du jeu: jeudi 18 janvier 2024 à 14h20  
Jeu terminé

Rang	Nom	Score	Actions
1	Coralie	6	
2	Leoline	0	
3	Félicie	0	
4	Germany	0	
5	Jamelle	0	
6	Hasul	0	
7	Indonesia	0	
8	Bangladesh	0	
9	Denmark	0	
10	Mali	0	
11	Greenland	0	
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

Affichage de 1 à 20 sur 20 lignes

**Coralie**  
Jeu en cours

**Temps**  
Départ: 01:00:00  
Arrivée: 01:00:00

**Scores**  
Score final: 6

**Combos**  
Combo 0: 15 x 0 = 0  
Combo 4: 10 x 0 = 0

**Malus**  
Malus: - 4 x 0 = 0  
Malus de temps: - 1 x 0 = 0

**Images trouvées: 1**

**Images**

 Dracula Points: 5x0=0	 Franky Points: 5x0=0	 Salem Points: 4x0=0
 Mornichette Points: 3x0=0	 Casper Points: 2x0=0	 Cici Points: 1x0=0



# INTERFACE LOGICIEL

ONGLET «JEUX» --> «JEUX»



## LA PAGE CLASSEMENT EN DÉTAIL

La page de classement vous permet d'afficher pendant toute la partie le classement des joueurs / équipes en temps réel.

*N.b. : vous pouvez utiliser n'importe quel ordinateur pour la page classement, à partir du moment où il est connecté au réseau local Tag Hunter, ainsi vous n'avez pas besoin de «bloquer» un ordinateur dédié aux jeux.*

Vous pouvez choisir de lancer ou non des animations quand une équipe ou un joueur atteint la première place (Top 1), le trio de tête (Top 3) ou tout autre Top que vous souhaitez (en fonction du nombre d'équipes/joueurs lancés sur cette partie) :

Lancement de la page classement

☒ Top 1  
☒ Top 3  
☒ Top

Classement dernier joueur dans le top

10

Lancer la page classement

CLASSEMENT		6PTS
1 GERMANY		6PTS
2 FINLAND		0PTS
3 JAMASICA		0PTS
4 HAWAII		0PTS
5 INDONESIA		0PTS
6 BANGLADESH		0PTS
7 DENMARK		0PTS
8 MALI		0PTS
9 GREENLAND		0PTS
10 DOMINICAN		0PTS
11 NIGERIA		0PTS
12 THAILAND		0PTS
13 ICELAND		0PTS
14 POLAND		0PTS
15 UKRAINE		0PTS
16 PAPUA		0PTS
17 EGYPT		0PTS
18 ECUADOR		0PTS
19 AUSTRIA		0PTS
20 ETHIOPIA		0PTS

# INTERFACE LOGICIEL

ONGLET «JEUX» --> «MODÈLES»

Les **MODÈLES** sont les combinaisons de balises propres à chaque type de jeu ou chaque scénario.

Par défaut, le mode de jeu **QUEST** est paramétré pour fonctionner avec le modèle «**Visuel Balise**», qui est le suivant :

- <b>IMAGE 1</b>	<b>3 / 22 / 16 / 9</b>	<b>(6 POINTS)</b>
- <b>IMAGE 2</b>	<b>11 / 23 / 20 / 5</b>	<b>(5 POINTS)</b>
- <b>IMAGE 3</b>	<b>6 / 15 / 17 / 4</b>	<b>(4 POINTS)</b>
- <b>IMAGE 4</b>	<b>13 / 18 / 12 / 2</b>	<b>(3 POINTS)</b>
- <b>IMAGE 5</b>	<b>21 / 19 / 8 / 10</b>	<b>(2 POINTS)</b>
- <b>IMAGE 6</b>	<b>24 / 7 / 1 / 14</b>	<b>(1 POINT)</b>

Le mode de jeu **MYSTERY** est paramétré pour fonctionner avec 3 modèles différents :

- **MINI-KIDS** : appliqué par défaut aux créations Tag Hunter pour les moins de 7 ans (à ce jour, concerne le jeu «*Monster Party*» de notre catalogue)

Balises «bonnes réponses» : **1 - 4 - 6 - 8 - 10 - 12 - 14 - 16 - 18 - 20 - 22 - 24**

- **KIDS** : appliqué par défaut aux créations Tag Hunter pour enfants (7/12 ans) (à ce jour, concerne le jeu «*Potion Z*» de notre catalogue)

Balises «bonnes réponses» : **1 - 3 - 5 - 8 - 10 - 11 - 14 - 15 - 18 - 19 - 22 - 23**

- **ADO / ADULTES** : appliqué par défaut aux créations Tag Hunter pour les ados (13+) et les adultes (à ce jour, concerne le jeu «*Mission Antidote*» de notre catalogue)

Balises «bonnes réponses» : **1 - 4 - 6 - 7 - 9 - 12 - 13 - 15 - 18 - 20 - 22 - 23**

Tous les visuels des scénarios de jeu créés par Tag Hunter sont basés sur ces MODÈLES.

Vous avez la possibilité de créer vos jeux sur les mêmes MODÈLES, ou d'en créer des nouveaux.

# INTERFACE LOGICIEL

ONGLET «JEUX» --> «MODÈLES»

## MODÈLES TAG QUEST

Vous trouverez sur cette page le modèle Visuel Balise par défaut, et vous avez la possibilité de créer de nouveaux modèles personnalisés.

### Mes modèles Tag Quest

Nouveau modèle

Nom du modèle

	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
Image 1	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise
Image 2	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise
Image 3	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise
Image 4	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise
Image 5	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise
Image 6	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise

Visuel balise

Enregistrer

### POUR CRÉER UN NOUVEAU MODÈLE :

Nouveau modèle

Nom du modèle

	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
Image 1	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise
Image 2	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise
Image 3	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise
Image 4	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise
Image 5	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise
Image 6	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise	Choisissez une balise

Visuel balise

Enregistrer

1

Entrez le nom de votre modèle  
Attention, c'est le nom qui apparaîtra dans la liste déroulante lors du lancement d'une partie

3

Enregistrez votre modèle

2

Entrez le nom de votre modèle  
Attention, c'est le nom qui apparaîtra dans la liste déroulante lors du lancement d'une partie

TAG  
HUNTER

# INTERFACE LOGICIEL

ONGLET «JEUX» --> «MODÈLES»

Votre modèle apparaîtra alors dans la liste :



Visuel balise

Modèle Tutor

## MODÈLES MYSTERY

Vous trouverez sur cette page les 3 modèles par défaut, et vous avez également la possibilité de créer de nouveaux modèles personnalisés.

### Mes modèles Mystery

Nouveau modèle

Nom du modèle

Modèle 4

Nombre d'énigmes

Ajouter un modèle

Mes modèles

MINI-KIDS

KIDS

ADO / ADULTES

Enregistrer

### POUR CRÉER UN NOUVEAU MODÈLE :

### Mes modèles Mystery

Nouveau modèle

Nom du modèle

Nombre d'énigmes

Ajouter un modèle

Entrez le nom de votre modèle

Attention, c'est le nom qui apparaîtra dans la liste déroulante lors du lancement d'une partie

1

Choisissez le nombre d'énigmes souhaitées (les jeux par défaut en contiennent 12)

2

3

Enregistrez votre modèle

# INTERFACE LOGICIEL

ONGLET «JEUX» --> «MODÈLES»

Votre modèle apparaîtra alors dans la liste :

Mes modèles

MINI-KIDS	⤴
KIDS	⤴
ADO / ADULTES	⤴
TEST TUTO	⤴

Enregistrer

Entrez pour chaque énigme la ou les balises de bonnes réponses et la ou les balises de mauvaises réponses (liste déroulante).  
Puis enregistrez.

TEST TUTO

Nom du modèle : TEST TUTO

	Balises bonnes réponses	Balises mauvaises réponses
Enigme 1	<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="6 12"/>
Enigme 2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Enigme 3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Enigme 4	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Enigme 5	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Enigme 6	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Enigme 7	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Enigme 8	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Enigme 9	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Enigme 10	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Enigme 11	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Enigme 12	<input type="text"/>	<input type="text"/>

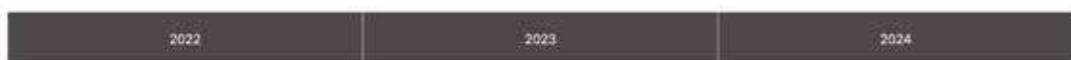
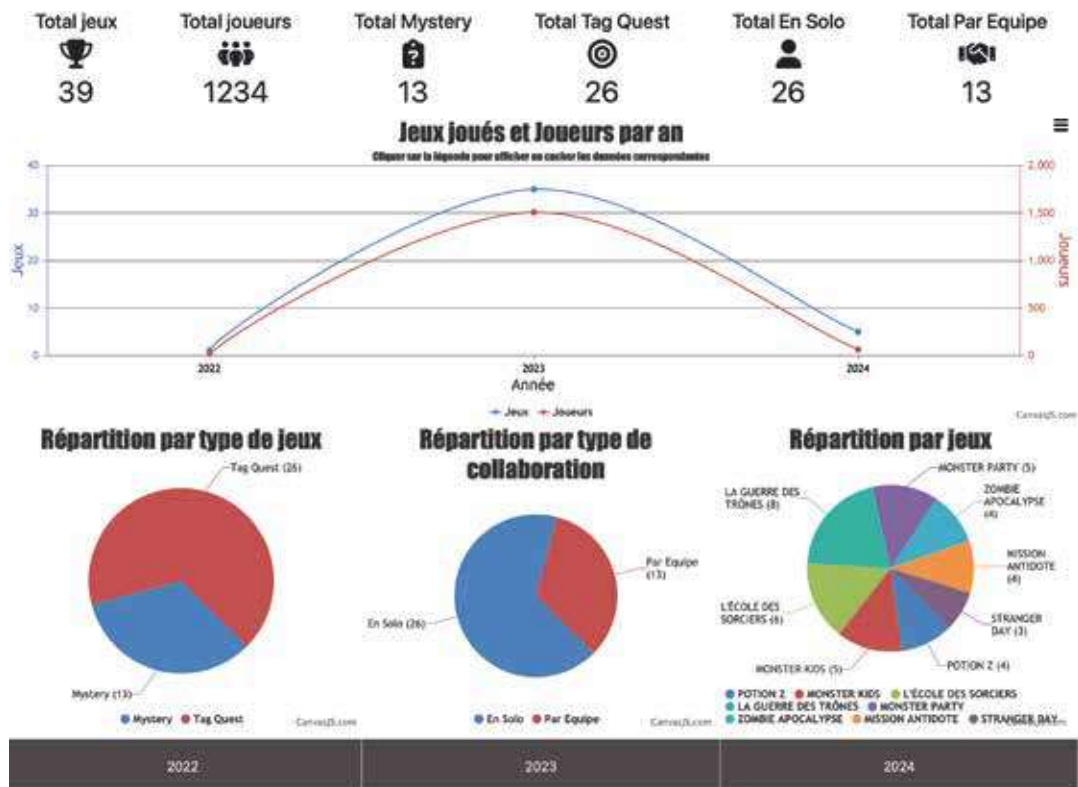
Enregistrer



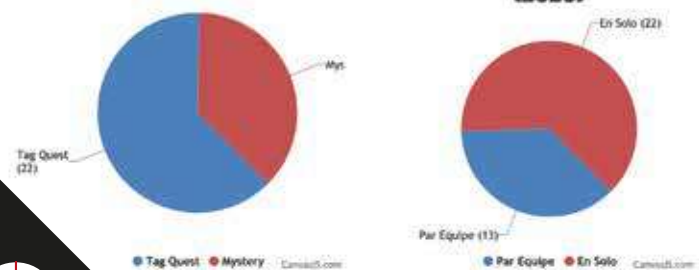
# INTERFACE LOGICIEL

ONGLET «JEUX» --> «STATISTIQUES»

Vous trouverez sur cette page toutes vos statistiques personnelles de jeu.



Répartition par type de jeux (2023) Répartition par type de collabor (2023)



# INTERFACE LOGICIEL

ONGLET «JEUX» --> «IMPORTER»

## IMPORTER UN JEU OU UN MODÈLE

Cette page vous permet d'importer un fichier de jeu pour l'intégrer à l'onglet «MES JEUX» ou un fichier de modèle pour l'intégrer à l'onglet «MODÈLES TAG QUEST» ou «MODÈLES MYSTERY». Attention, il doit obligatoirement être en **format .zip** et doit provenir d'un export de l'application Tag Hunter (*pour un jeu/modèle que vous avez vous même créé*) ou envoyé par nos soins.

La création des jeux et modèles doit impérativement être réalisée ONLINE (pour garantir sa sauvegarde), vous devrez donc importer le jeu sur votre serveur OFFLINE pour pouvoir l'utiliser en prestation.

### Importer

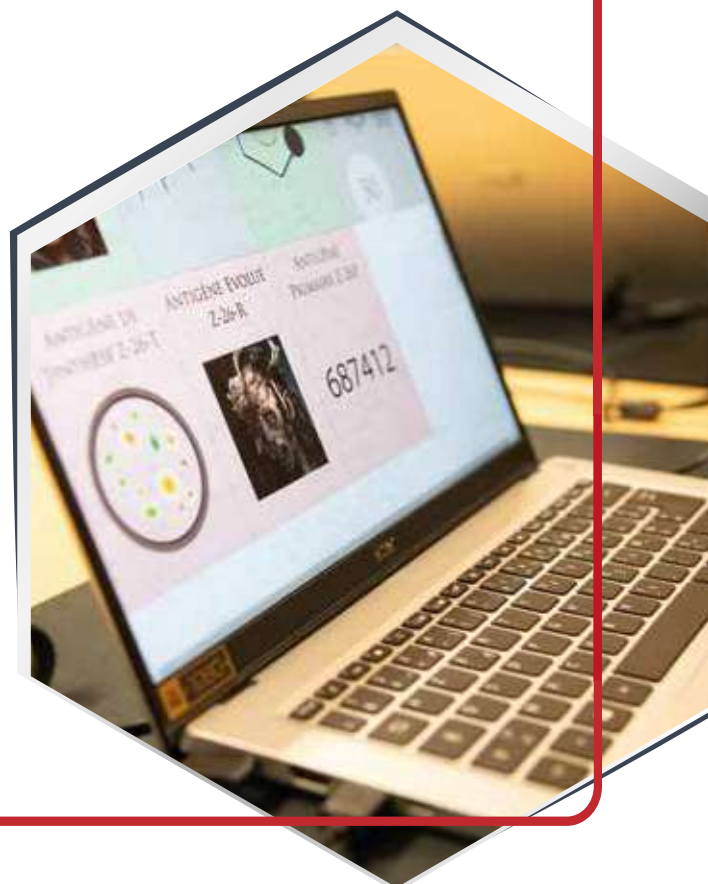
Importer des jeux ou des modèles

Glissez vos fichiers ici ou cliquez pour parcourir les fichiers

Importer

Le format doit être .zip. Le fichier zip doit provenir d'un export de l'application TagHunter ou d'un achat via le site taghunter.fr

**TAG**  
HUNTER



# INTERFACE LOGICIEL

## ONGLET «PUCES ET BALISES»

### BALISES

Vous trouverez sur cette page l'ensemble des balises de jeu enregistrées.

Si vous souhaitez ajouter de nouvelles balises, merci de prendre contact avec nous pour obtenir le fichier à importer pour mettre à jour votre base de données balises.

**Balises**  
Importer les balises à partir d'un fichier fourni par TagHunter  
[Importer](#)

Glissez vos fichiers ici

ID	Type	Nom	Couleur	Créé le	Mise à jour le
31	CN	1	-	2022-12-15	2022-12-15
32	CN	2	-	2022-12-15	2022-12-15
33	CN	3	-	2022-12-15	2022-12-15
34	CN	4	-	2022-12-15	2022-12-15
35	CN	5	-	2022-12-15	2022-12-15
36	CN	6	-	2022-12-15	2022-12-15
37	CN	7	-	2022-12-15	2022-12-15
38	CN	8	-	2022-12-15	2022-12-15
39	CN	9	-	2022-12-15	2022-12-15
40	CN	10	-	2022-12-15	2022-12-15

Affichage de 1 à 10 sur 27 lignes 10 lignes par page

Précédent 1 2 3 Suivant

### PUCES

Vous trouverez sur cette page l'ensemble des puces enregistrées.

Si vous souhaitez ajouter de nouvelles puces, merci de prendre contact avec nous pour obtenir le fichier à importer pour mettre à jour votre base de données puces.

#### Configuration Doigts/Puces

##### Importation à partir d'un fichier

Importer les puces à partir d'un fichier fourni par TagHunter

[Importer](#)

Glissez vos fichiers ici

#### Mes Puces

ID	Nom	Numéro	Créé le
2153082	Sam	1	2022-12-12
2153077	Aaron	2	2022-12-12
2153081	Ulysse	3	2022-12-12
2153061	Roméo	4	2022-12-12
2153085	Acha	5	2023-01-23
2153051	Noëlle	6	2023-01-23
2153080	Max	7	2023-01-23
2153098	Ping	8	2023-01-23
2153073	Regis	9	2023-01-23
2153087	Saxo	10	2023-01-23

Affichage de 1 à 10 sur 323 lignes 10 lignes par page

Précédent 1 2 3 4 5 ... 33 Suivant

# INTERFACE LOGICIEL

## ONGLET «CONFIGURATION»

### POSTES

Vous trouverez sur cette page l'ensemble des ordinateurs enregistrés pour le jeu Tag Hunter.

Pour que le serveur reconnaisse quelles informations aller chercher pour votre jeu en cours, il a besoin d'une information unique au poste (l'ordinateur) sur lequel est branché le reader. Pour cela, le logiciel Tag Hunter enregistre un cookie via votre navigateur (chrome, firefox...) sur chaque poste. Vous pouvez changer ce cookie en cliquant sur :



#### Ce poste

Vous êtes sur le poste "Coralie Poste Client".

ID : 50.

Identifiant uniq: DESKTOP-GP2ETTF

Cette information est enregistrée sur cet ordinateur sous forme de cookie.

Elle est enregistrée lors de la connexion de l'utilisateur et est rafraichie tous les ans.

Pour rafraichir maintenant (si vous êtes connecté en temps qu'administrateur) cliquez sur l'icône ci-dessous.



#### Mes postes enregistrés (13)

Votre licence vous permet d'utiliser 100 postes. Il vous reste 87 postes restants.

Id	Identifiant	Nom du poste	Installé	
40	LAPTOP-M4UN9KSO	Poste 1	✓	  
41	LAPTOP-3QU2VLUB	Poste 2	✓	  
42	LAPTOP-21HVT74L	Poste 3	✓	  
43	DESKTOP-LFE6NRN	Poste 4	✓	  

### UTILISATEURS

Vous trouverez sur cette page l'ensemble des utilisateurs et leurs données de connexion.

Sur APP (serveur online), vous pouvez également créer un nouvel utilisateur et définir ses droits

**TAG  
HUNTER**



The screenshot shows the 'Utilisateurs' management interface. On the left, there is a table with columns 'Id' and 'Nom' containing the following data:

Id	Nom
01	Simon
14	Coralie
16	GM
17	Coralie
18	Coralie Admin

On the right, there is a modal window titled 'Création d'un utilisateur' with the following fields:

- Nom
- Email
- Mot de passe
- Confirmer le mot de passe
- Role: ☐ Admin ☐ Game Master

At the bottom right of the modal is a button labeled 'Créer l'utilisateur'. To the right of the modal, there is a vertical column of icons under the heading 'Actions'.

# INTERFACE LOGICIEL

## ONGLET «COMPTE»

### MON COMPTE

Sur cette page, vous pouvez télécharger votre avatar et retrouver les différentes informations liées à votre compte.

#### Mon compte



Mettre à jour

Identifiant/email : coralie@escape-arras.fr

Nom : Coralie Admin

Clé de licence : (créée le 2023-10-26 05:55:53)

def50200ac1a0b17c0f8828eccc5424838a46a5fd2f25db3987...



Sur le SERVEUR LOCAL (OFFLINE), vous trouverez également à cet endroit le délai sous lequel vous devez vous connecter au SERVEUR CISCO Z3 (online) pour valider trimestriellement votre licence et garantir le lancement du jeu.

Voir rubrique «MISE À JOUR» du présent guide.

**TAG**  
HUNTER





# INSTALLATION

## INSTALLER LE SERVEUR

Afin de pouvoir lancer le jeu sur les ordinateurs, vous devez les connecter en wifi au serveur :

### **GÉNÉRATEUR ÉLECTRIQUE PORTABLE**

Permet d'alimenter le SERVEUR et le ROUTEUR en toute autonomie quand vous n'avez pas accès à une prise électrique



### **SERVEUR DE JEU**

(Boitier Raspberry + Carte SD)  
Contient toutes les données de jeu



### **ROUTEUR WIFI**

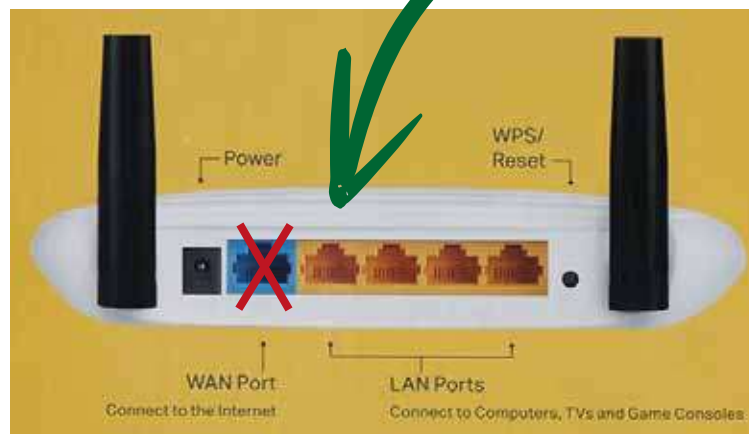
Permet d'envoyer les informations du serveur à tous les ordinateurs en Wifi



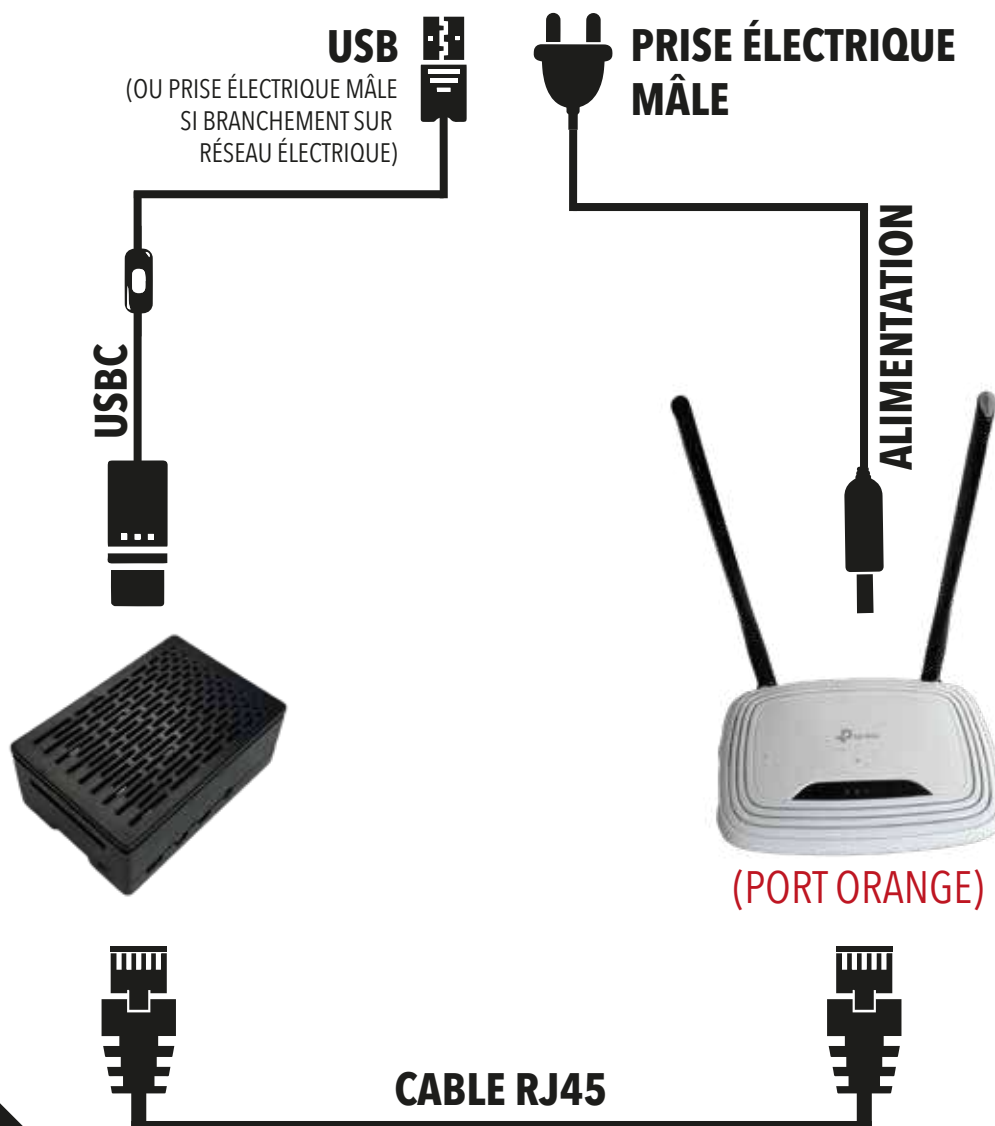
## **BRANCHEMENTS :**

### **!!! ATTENTION !!!**

TOUJOURS CONNECTER LE SERVEUR SUR L'UN DES PORTS ORANGE DU ROUTEUR - NE JAMAIS UTILISER LE BLEU

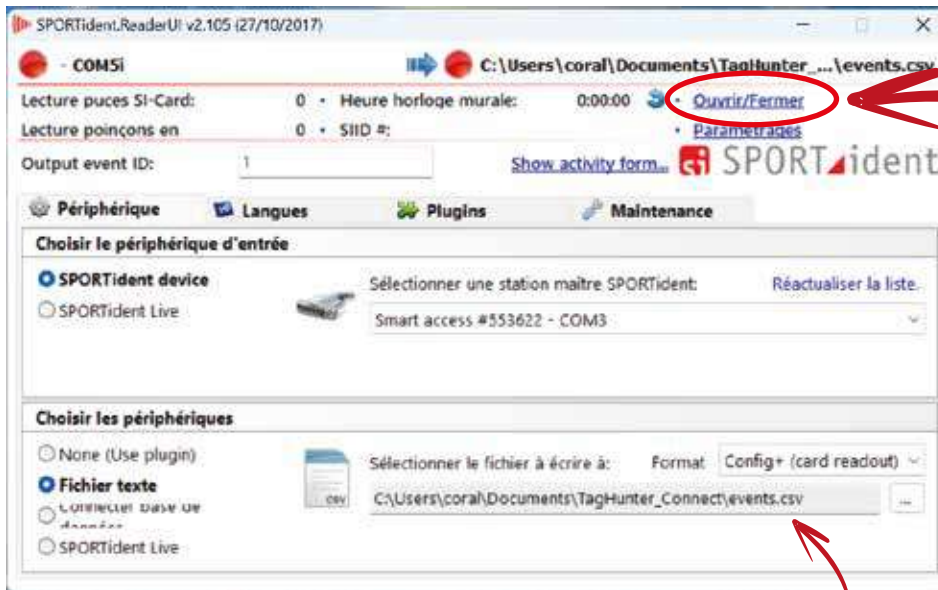


# INSTALLATION



# LANCEMENT D'UN JEU

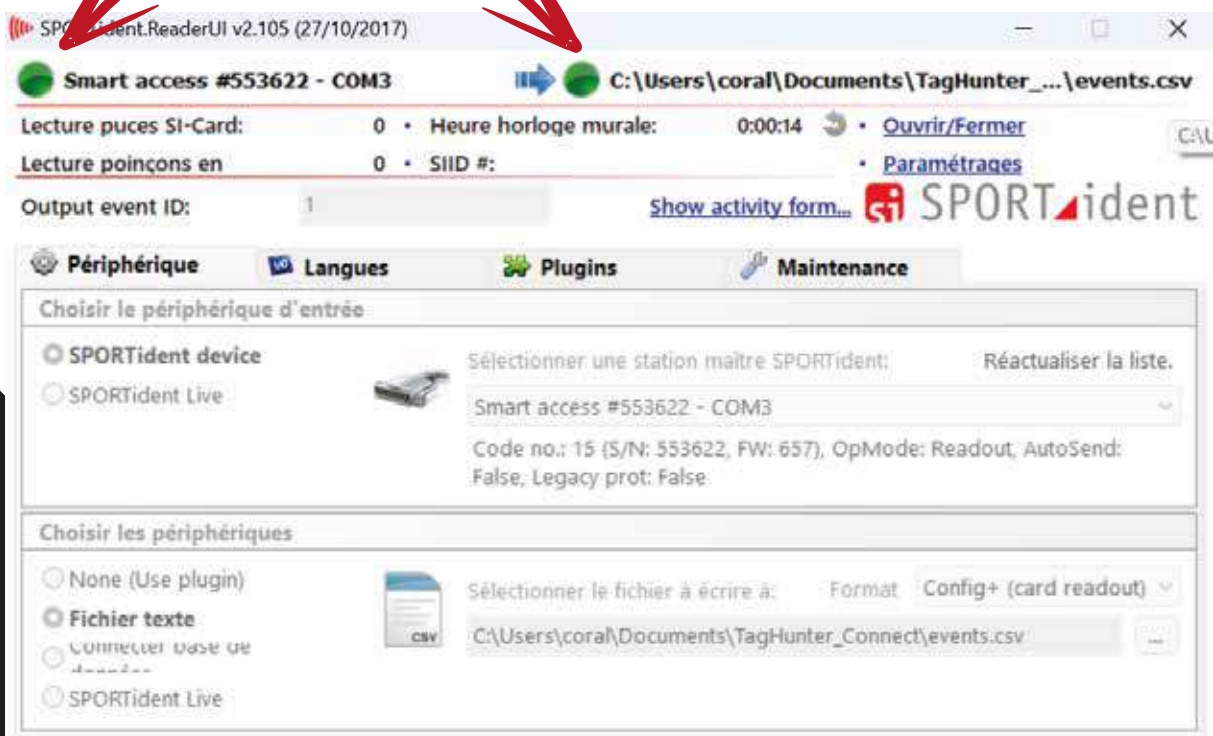
## 1 - LANCER L'APPLICATION «SPORTIDENT READER»



CLIQUEZ SUR  
OUVRIR/FERMER

\* le fichier doit pointer sur Documents\TagHunter\_Connect\events.csv.

LES 2 VOYANTS PASSENT AU VERT  
VOTRE READER EST CONNECTÉ



# LANCEMENT D'UN JEU

## **2 - CONNECTER LE RÉSEAU WIFI DE L'ORDINATEUR**

**AU RÉSEAU «TAG HUNTER»**

## **3 - LANCER «TAG HUNTER - SERVEUR LOCAL»**



CLIQUER SUR LE LOGO PRÉSENT SUR LE BUREAU,  
UNE PAGE CHROME S'OUVRE SUR L'ADRESSE 192.168.128.250/taghunter/public

## **4 - ENTRER SON IDENTIFIANT ET MOT DE PASSE**

A login form titled "Login" with a light gray border. It contains two input fields: "Email Address" and "Password". Below the password field is a checkbox labeled "Remember Me". At the bottom left is a blue "Login" button, and at the bottom right is a blue link that says "Forgot Your Password?".

## **5 - CHOISIR UN JEU & CLIQUER SUR «PLAY»**

ONGLET «JEUX» --> «MES JEUX»



# LANCEMENT D'UN JEU

LANCEMENT  
DU JEU  
LA GUERRE DES  
TRÔNES

Nom du jeu

par défaut le nom du jeu sera LA GUERRE DES TRÔNES\_09/02/24

Suivant

**DONNEZ UN NOM  
AU JEU**

LANCEMENT  
DU JEU  
LA GUERRE DES  
TRÔNES

Vous utiliser actuellement le poste

Coralie Poste Client

Ce n'est pas le bon poste? Réinitialisez le cookie du poste [ici](#)

Précédent Suivant

**VÉRIFIEZ LA  
BONNE DÉTECTION  
DU POSTE DE JEU**

C'EST L'ORDINATEUR  
SUR LEQUEL VOUS  
LANCEZ LE JEU QUI  
DOIT APPARAÎTRE ICI

LANCEMENT  
DU JEU  
LA GUERRE DES  
TRÔNES

Type de victoire

☒ Score

☐ Rapidité

**Rapidité:** la première équipe à avoir récolté toutes les images gagne la partie. Le game master peut alors choisir d'arrêter la partie ou de la laisser se dérouler jusqu'à ce que toutes les équipes aient récolté toutes les images. Le classement se fait en fonction de l'heure de la dernière image collectée.

**Score:** chaque image vaut un certain nombre de points (avec combos et malus). Le classement se fait au nombre de points récoltés. Les équipes doivent taper leur puce sur la balise de fin pour terminer la partie avant la fin du temps (ou choisir de dépasser le temps et subir un malus de retard pour compléter une image). Le game master peut choisir de terminer le jeu.

Précédent Suivant

**CHOISISSEZ LE MODE DE JEU  
(UNIQUEMENT POUR QUEST)**



# LANCEMENT D'UN JEU



The screenshot shows the 'Type de collaboration' screen. On the left is a map of France with the text 'LANCEMENT DU JEU' and 'LA GUERRE DES TRÔNES'. On the right, under the heading 'Type de collaboration', there are two radio button options: 'Individuelle' (which is selected with a red dot) and 'En équipe'. At the bottom are two red buttons: 'Précédent' and 'Suivant'.

**CHOISISSEZ LE TYPE DE COLLABORATION (UNIQUEMENT POUR QUEST)**

<https://app.taghunter.fr/taghunter/public/>



The screenshot shows the 'Nombre d'équipes' screen. On the left is the same map of France with the text 'LANCEMENT DU JEU' and 'LA GUERRE DES TRÔNES'. On the right, under the heading 'Nombre d'équipes', there is a text input field containing the number '2'. At the bottom are two red buttons: 'Précédent' and 'Suivant'.

**INDIQUEZ ICI LE NOMBRE D'ÉQUIPES (SI JEU EN ÉQUIPE) OU LE NOMBRE DE JOUEURS (SI JEU EN INDIVIDUEL)**



The screenshot shows the 'Nombre de puce par équipe' screen. On the left is the same map of France with the text 'LANCEMENT DU JEU' and 'LA GUERRE DES TRÔNES'. On the right, under the heading 'Nombre de puce par équipe (ou nombre de joueurs si jeu en individuel)', there are five radio button options with corresponding input fields: '1', '2', '3', '4', and '5'. The '5' option is selected with a red dot. At the bottom are two red buttons: 'Précédent' and 'Suivant'.

**SI VOUS AVEZ CHOISI UN JEU EN ÉQUIPE, INDIQUEZ ICI LE NOMBRE DE JOUEURS PAR ÉQUIPE**

CET ONGLET N'APPARAÎT QUE SI VOUS AVEZ PRÉALABLEMENT SÉLECTIONNÉ UNE COLLABORATION EN ÉQUIPE

# LANCEMENT D'UN JEU



The screenshot shows the 'Index de la première puce' (Index of the first token) screen. On the left is a map of Europe with the text 'LANCEMENT DU JEU' and 'LA GUERRE DES TRÔNES'. The main area has a text input field for the token index, with a hint 'Laisser vide si les puces commencent à 1'. Below the input are two red buttons: 'Précédent' and 'Suivant'.

## INDIQUEZ ICI LE NUMÉRO DE LA PREMIÈRE PUCE QUI EST UTILISÉE

LES PUCES ENREGISTRÉES POUR LE JEU SERONT AUTOMATIQUEMENT GÉNÉRÉES.

*Par exemple : Index 10, nombre de joueurs 20, les puces 10 à 29 seront enregistrées pour ce jeu.*



The screenshot shows the 'Choisir le modèle' (Choose the model) screen. On the left is the same map and title. The main area has a dropdown menu labeled 'Visuel balise'. Below the dropdown are two red buttons: 'Précédent' and 'Suivant'.

## CHOISIR LE MODÈLE

POUR QUEST, NOS JEUX PAR DÉFAUT SONT TOUS EN MODÈLE «VISUEL BALISE»

POUR «MYSTERY», CHOISIR LE MODÈLE EN FONCTION DU JEU LANCÉ (MINI-KIDS / KIDS / ADULTE)

\* Le modèle proposé par défaut est toujours celui du jeu sélectionné



The screenshot shows the 'Timer' screen. On the left is the same map and title. The main area has a text input field for the game duration, with a hint 'Durée du jeu' and the value '75'. Below the input are two red buttons: 'Précédent' and 'Lancer'.

## LA DURÉE DE JEU PAR DÉFAUT PEUT ÊTRE MODIFIÉE ICI

# LANCEMENT D'UN JEU

## UN RÉCAPITULATIF COMPLET DES JOUEURS S'OUVRE :

### Lancement du jeu LA GUERRE DES TRÔNES

#### Configuration

##### Joueur 1

Nom du joueur

Sam

Puce

1 - Sam

Modèle

Visuel balise

##### Joueur 2

Nom du joueur

Aaron

Puce

2 - Aaron

Modèle

Visuel balise

##### Joueur 3

Nom du joueur

Ulysse

Puce

3 - Ulysse

Modèle

Visuel balise

##### Joueur 4

Nom du joueur

Roméo

Puce

4 - Roméo

Modèle

Visuel balise

##### Joueur 5

Nom du joueur

Acha

Puce

5 - Acha

Modèle

Visuel balise

PAR DÉFAUT, LE NOM DU JOUEUR EST LE NOM DE LA PUCE,  
VOUS POUVEZ LES CHANGER POUR LES PERSONNALISER  
AVANT DE LANCER LE JEU.

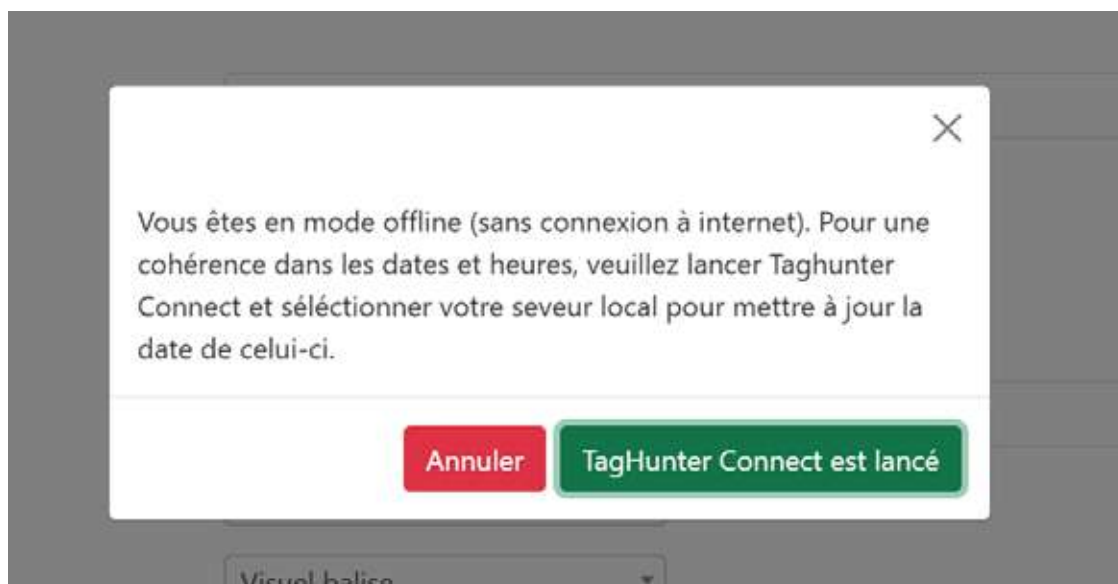
QUAND VOUS ÊTES PRÊT, VOUS POUVEZ CLIQUER SUR «LANCER!» EN BAS DE PAGE

Lancer!

**ATTENTION LE CHRONO DÉMARRE IMMÉDIATEMENT  
APRÈS LA CONNEXION À TAG HUNTER CONNECT !**

# LANCEMENT D'UN JEU

CETTE FENÊTRE S'OUVRE POUR VOUS INVITER À LANCER «TAH HUNTER CONNECT»



\* cette fenêtre s'ouvre uniquement pour les lancements du jeu en local

L'ONGLET «CONNECT» SE TROUVE DANS LA BARRE DES TÂCHES :



# LANCEMENT D'UN JEU

## SELECTIONNEZ LE SERVEUR LOCAL

(Le SERVEUR CLOUD sert uniquement en dépannage et nécessite une connexion internet, dans ce cas vous devez avoir lancé Tag Hunter - Online et non Tag Hunter - Serveur Local)



## «CONNECT» RECONNAIT LE POSTE ET SE CONNECTE AU JEU QUE VOUS VENEZ DE CRÉER

Vous êtes connecté au poste "Coralie"

Connecté au jeu "Tutoriel (Identifiant:86)"

## CLIQUEZ SUR «TAGHUNTER CONNECT EST LANCÉ»



IL VOUS SUFFIT DE CLIQUER POUR ACTIVER LA PAGE

# LANCEMENT D'UN JEU

## 6 - CONNECTER D'AUTRES ORDINATEURS AU JEU EN COURS

Nous vous conseillons d'utiliser systématiquement vos 4 ordinateurs en simultanée pour garantir la fluidité de l'expérience joueur et éviter les «files d'attente» devant les PC.

Pour chaque ordinateur à ajouter :

1- LANCER SPORTIDENT READER ET SE CONNECTER

2- LANCER «TAG HUNTER SERVEUR LOCAL»

2- S'IDENTIFIER (l'identifiant et le mot de passe peuvent être les mêmes que sur l'ordinateur principal)

3- OUVRIR L'ONGLET «JEUX» --> «JEUX EN COURS» :

Jeux en cours

Recherche						
id	Nom	Type	Début	Status	user_id	
67	TUTORIEL (LA GUERRE DES TRÔNES)	Tag Quest	vendredi 9 février 2024 à 15h36		17	



CLIQUEZ SUR  
REJOINDRE

4- LA PAGE DU JEU S'OUVRE :





# LANCEMENT D'UN JEU

## 5- LANCER TAG HUNTER «CONNECT» ET SE CONNECTER AU SERVEUR LOCAL

Vous êtes connecté au poste "Poste Coralie 3"

Connecté au jeu "TUTORIEL (Identifiant:87)"

**VOUS ÊTES BIEN CONNECTÉ À LA PARTIE !**  
**LES JOUEURS PEUVENT UTILISER INDIFFÉREMENT TOUS LES ORDINATEURS CONNECTÉS.**

## 7 - SUIVI DE LA PARTIE

Pendant la partie, vous pouvez utiliser d'autres ordinateurs connectés au réseau local «TagHunter» (sans reader, ni TagHunter Connect) pour effectuer différents suivis :



**OVERVIEW** Permet à l'animateur de suivre la partie (points, classement,...)



**OVERVIEW JOUEURS** Permet aux joueurs d'avoir accès à leurs scores détaillés en cours de partie



**CLASSEMENT** Affiche une page de classement en temps réel pendant la partie

*Au premier lancement  
sur un poste  
non dédié au jeu,  
sélectionnez  
«Poste non spécifique» :*

### Configuration du poste

Poste

- ☐ Poste 1 (ID: 40, Nom: ID: LAPTOP-M4UN9KS0)
- ☐ Poste 2 (ID: 41, Nom: ID: LAPTOP-3QU2VLU8)
- ☐ Poste 3 (ID: 42, Nom: ID: LAPTOP-21HVT74L)
- ☐ Poste 4 (ID: 43, Nom: ID: DESKTOP-LFE6NRN)
- ☐ Poste 5 (ID: 44, Nom: ID: LAPTOP-60D5U1NB)
- ☐ Poste 6 (ID: 45, Nom: ID: LAPTOP-CDD50UTO)
- ☐ Poste 8 (ID: 46, Nom: ID: LAPTOP-PITKN222)
- ☐ Poste 7 (ID: 47, Nom: ID: LAPTOP-NS7ID58S)
- ☐ Poste Coralie 1 (ID: 49, Nom: ID: LAPTOP-K23067D2)
- ☐ Poste Coralie 2 (ID: 50, Nom: ID: DESKTOP-GP2ETTF)
- ☐ test simon (ID: 51, Nom: ID: LAPTOP-9QGEJ9BI)
- ☐ Poste Coralie 3 (ID: 52, Nom: ID: LAPTOP-L3GFGNE1)
- ☐ Poste non spécifique (par exemple si vous utilisez un mac - un jeu ne peut pas être rejoint ou lancé sur un poste non spécifique)

Valider

**TAG  
HUNTER**

# FIN DE PARTIE

## TAG HUNTER QUEST

Une partie se termine automatiquement quand **TOUS LES JOUEURS** (qu'il s'agisse d'un jeu en équipe ou un jeu solo) ont bipé la balise **FIN DE PARTIE** puis ont enregistré cette action en bipant l'ordinateur.

*N.b. : en mode EQUIPE, l'équipe est considérée comme sortie de la partie lorsque 1 seul des joueurs qui la compose a bipé la balise de FIN DE PARTIE puis l'ordinateur.*

Vous pouvez également mettre fin GLOBALEMENT à la partie dans «JEUX» --> «JEUX EN COURS» :

### Jeux en cours

Recherche						
id	Nom	Type	Début	Status	user_id	
87	TUTORIEL (LA GUERRE DES TRÔNES)	Tag Quest	vendredi 9 février 2024 à 15h36		17	



TERMINER

## TAG HUNTER MYSTERY

MYSTERY est un jeu pouvant se jouer avec des départs différés, puisque chaque chronomètre est individuel et déclenché lorsque l'équipe bipe l'ordinateur au départ, il est donc nécessaire de mettre fin à la partie dans «JEUX» --> «JEUX EN COURS» :

### Jeux en cours

Recherche						
id	Nom	Type	Début	Status	user_id	
87	TUTORIEL (LA GUERRE DES TRÔNES)	Tag Quest	vendredi 9 février 2024 à 15h36		17	



TERMINER

**TAG  
HUNTER**

# CRÉATION D'UN JEU

Pour créer votre propre jeu personnalisé, allez dans l'onglet «JEUX» --> «MES JEUX» :



Puis renseignez le titre de votre jeu et cliquez sur «Créer le Jeu» :

The screenshot shows a dialog box titled 'Créer un jeu Mystery'. It contains a text input field labeled 'Titre du jeu' and a label 'Le titre de votre jeu'. At the bottom, there are two buttons: 'Annuler' and 'Créer le jeu'.

# CRÉATION D'UN JEU

**IMPORTANT : VEILLEZ À UTILISER DES IMAGES DE MOINS DE 100 KO**


Pour garder des images de belle qualité qui ne sont pas trop lourdes, vous pouvez utiliser des sites spécialisés dans la compression (nous utilisons pour notre part [tinypng.com](https://tinypng.com) mais il en existe plein d'autres)

## PARAMÉTRAGE D'UN JEU

### CONFIGURATION GÉNÉRALE (QUEST & MYSTERY)

Mettre à jour le jeu MISSION ANTIDOTE

Mettre à jour

Configuration générale	Textes	Animations	Niveaux	Minuteur	Enigmes	Scenario
<b>Configuration générale</b>						
Titre du jeu		<input type="text" value="MISSION ANTIDOTE"/>		Le titre de votre jeu		
Police		<input type="text" value="TrajanPro"/>		La police à appliquer au jeu (à venir: importation de police)		
Image de Fond						
Unités		<input type="radio"/> Par points <input checked="" type="radio"/> Par pourcentage				

Vous pouvez choisir d'exprimer le taux de réussite en point ou en pourcentage  
(Mystery uniquement)

Attention pour Mystery, l'image de fond se répète à l'infini sur la page de jeu, elle doit donc pouvoir être visible sans marquage

# CRÉATION D'UN JEU

## TEXTES (QUEST & MYSTERY)

### Mettre à jour le jeu MISSION ANTIDOTE

Mettre à jour

Configuration générale	Textes	Animations	Niveaux	Minuteur	Enigmes	Scénario
<b>Textes</b>						
Titre du pdf	COMPTE-RENDU DE MISSION	Le texte à afficher comme titre sur le pdf de fin de jeu (laisser vide pour utiliser le texte par défaut modifiable <a href="#">[c]</a> )				
Titre équipe	NOM DE CODE	Le texte à afficher comme titre d'équipe sur le pdf de fin de jeu (laisser vide pour utiliser le texte par défaut modifiable <a href="#">[c]</a> )				
Texte malus de retard	Votre temps en zone contaminé est trop élevé, votre v	Le texte à afficher si le joueur a dépassé le temps imparti (laisser vide pour utiliser le texte par défaut modifiable <a href="#">[c]</a> )				
Texte début joueur aucune balise	Attention, la balise START n'a pas été bipée	Le texte à afficher quand le joueur lance le jeu et que la balise start n'est pas présente sur la clé (laisser vide pour utiliser le texte par défaut modifiable <a href="#">[c]</a> )				
Texte début aucune nouvelle donnée	Humm. Un zombie est probablement en train de mâch	Le texte à afficher si après 10 secondes de recherche de nouvelle donnée, aucune n'est envoyée (laisser vide pour utiliser le texte par défaut modifiable <a href="#">[c]</a> )				
Texte début joueur	%team%. Début de l'infiltration en territoire zombie, b	Le texte à afficher quand le joueur lance le jeu (laisser vide pour utiliser le texte par défaut modifiable <a href="#">[c]</a> ) Variables disponibles: Nom de l'équipe: %team%				
Texte début joueur si clé non effacée	C'est parti %team%! (Attention votre clé n'est pas vic	Le texte à afficher quand le joueur lance le jeu et que la clé n'a pas été effacée (laisser vide pour utiliser le texte par défaut modifiable <a href="#">[c]</a> ) Variables disponibles: Nom de l'équipe: %team%				
Texte puce non effacée	Erreur : votre puce n'a pas été effacée	Le texte à afficher si l'utilisateur n'a pas effacé sa clé (laisser vide pour utiliser le texte par défaut modifiable <a href="#">[c]</a> )				
Texte clé/doigt aucune correspondance	La clé ne correspond à aucune équipe	Le texte à afficher si la clé ne correspond à aucun(e) joueur/équipe (laisser vide pour utiliser le texte par défaut modifiable <a href="#">[c]</a> )				
Texte jeu terminé	Votre mission est terminée	Le texte à afficher si le jeu est terminé (laisser vide pour utiliser le texte par défaut modifiable <a href="#">[c]</a> )				
Texte toutes équipes terminées	Toutes les équipes ont terminées leur mission	Le texte à afficher si toutes les équipes ont terminé le jeu (laisser vide pour utiliser le texte par défaut modifiable <a href="#">[c]</a> )				



Sur cette page, vous pouvez personnaliser tous les textes par défaut du jeu afin de les faire correspondre à votre scénario. Ils remplaceront automatiquement les textes initiaux.

# CRÉATION D'UN JEU

## **ANIMATIONS** (QUEST & MYSTERY)

Mettre à jour le jeu MISSION ANTIDOTE

Mettre à jour

Configuration générale	Textes	Animations	Niveaux	Minuteur	Enigmes	Scénario
------------------------	--------	------------	---------	----------	---------	----------

### Animations

Durée apparition image	<input type="text" value="1"/>	Temps d'apparition des images en secondes (image principale et images de paliers)
Durée apparition énigme	<input type="text" value="1"/>	Temps d'apparition des énigmes en secondes (uniquement si animation complète)
Durée apparition message	<input type="text" value="2"/>	Temps d'apparition des messages en secondes
Effet sonore si bonne réponse	<input type="text" value="0:05"/>	
Effet sonore si mauvaise réponse	<input type="text" value="0:05"/>	
Effet sonore si pas de réponse	<input type="text" value="0:05"/>	

### Animations page classement

#### Top 1

Image de fond première place



Effet sonore première place



#### Top 3

Image de fond podium



Ici vous pouvez personnaliser la durée d'apparition des images lors de la restitution des scores.

Pour Mystery, Vous pouvez également télécharger les sons à diffuser (bonne réponse / mauvaise réponse / pas de réponse)

Les animations de la page classement correspondent aux visuels qui sont projetés quand un joueur atteint un top (top 1, top 3, top ...)

Vous pouvez y inclure vos visuels (taille : écran d'ordinateur, format .jpeg ou .png) ainsi que les sons associés (format .mp3).



# CRÉATION D'UN JEU

## NIVEAUX (QUEST & MYSTERY)

Mettre à jour le jeu MISSION ANTIDOTE

Mettre à jour

Configuration générale	Textes	Animations	Niveaux	Minuteur	Enigmes	Scénario
<b>Niveaux+</b>						
Le nombre de point et le nom des niveaux acquis par les équipes. Exemple: + de 10 points, l'équipe reçoit le titre de Maître des Navires. + de 45 points: Roi des Sept Couronnes. A venir image par niveau.						
Niveau 1	Points	5	Nom	Survivant Fragile	Description	En tant que survivant fragile, vous allez retourner dans ce monde sans avoir obtenu la formule du vaccin. Votre survie est précaire et vous
Niveau 2	Points	10	Nom	Niveau Immunité Émergent	Description	Vous possédez une petite fraction de la formule du vaccin, offrant une légère chance de survie supplémentaire. Cela permet une légère
Niveau 3	Points	20	Nom	Novice de la Résistance	Description	Vous avez acquis une légère fraction de la formule du vaccin, offrant une très légère immunité. Cela renforce votre résistance aux maladies
Niveau 4	Points	30	Nom	Défenseur Persévérant	Description	Vous êtes devenu un défenseur persévérant, capable de tenir tête aux attaques des infectés sans être facilement infecté. Votre niveau de

Sur cette page, vous pouvez créer des niveaux de réussite que les joueurs verront apparaître lors des résultats finaux (Mystery) ou lorsqu'ils atteindront le palier (Quest) et sur leur fiche de mission

Pour créer un niveau, cliquez sur +

# CRÉATION D'UN JEU

## SCENARIO (QUEST & MYSTERY)

Mettre à jour le jeu LA GUERRE DES TRÔNES

Mettre à jour

Configuration  
générale

Textes

Animations

Autres sons

Démarrage/Fin

Niveaux

Images

Bonus/malus

Scenario

### Histoire et scénario

Scénario

La Guerre pour le Trône de Fer fait rage, votre maison arrivera-t-elle à regrouper sous sa bannière toutes les autres familles du Continent afin de conquérir le Trône de Fer ?

### Ajouter un fichier téléchargeable

Ajouter un media téléchargeable

Glissez vos fichiers ici



Sur cette page, vous pouvez décrire le scénario et télécharger des documents téléchargeables utiles pour le jeu comme la fiche de mission

# CRÉATION D'UN JEU

## AUTRES SONS (QUEST UNIQUEMENT)

Mettre à jour le jeu LA GUERRE DES TRÔNES

Mettre à jour

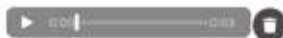
Configuration générale	Textes	Animations	Autres sons	Démarrage/Fin	Niveaux	Images	Bonus/malus	Scénario
------------------------	--------	------------	-------------	---------------	---------	--------	-------------	----------

### Autres sons

Effet sonore si tentative de triche ou erreur



Effet sonore succès



Ici vous pouvez personnaliser les sons d'erreurs ou tentative de triche (puce non effacée avant d'être re-bipée à l'ordinateur), ainsi que l'effet sonore de succès par défaut.

## DÉMARRAGE/FIN (QUEST UNIQUEMENT)

Mettre à jour le jeu LA GUERRE DES TRÔNES

Mettre à jour

Configuration générale	Textes	Animations	Autres sons	Démarrage/Fin	Niveaux	Images	Bonus/malus	Scénario
------------------------	--------	------------	-------------	---------------	---------	--------	-------------	----------

### Démarrage/Fin

Temps par défaut (en minutes)

75

La durée de jeu que vous utiliserez le plus souvent. Vous aurez la possibilité de changer cette donnée au lancement du jeu.

Choisissez une ou plusieurs balises de fin de jeu

Arrivée

Sélectionner une ou plusieurs balises.

Configurez ici le temps de jeu par défaut (*il peut être modifié individuellement à chaque lancement de partie*), ainsi que la ou les balise(s) choisie(s) pour enregistrer la fin de jeu

# CRÉATION D'UN JEU

## IMAGES (QUEST UNIQUEMENT)

Nombre d'images

Nombre de divisions par image

Le nombre d'images complètes du jeu (maximum 6 images)

Chaque image principale est divisée en plusieurs images. Chaque division correspondra à une balise.

Définissez d'abord le nombre d'images (= combinaisons complètes) souhaité, le nombre de divisions par images est pour le moment fixé à 4, aucune autre division ne peut être choisie.

Image 1  
Image Complète



Nombre de points

Le nombre de points pour cette image complète, c'est-à-dire, si toutes les balises correspondantes ont été tirées.

Nom de l'image

Donner un nom à cette image.

Effet sonore

Image 1 position 1

Image 1 position 2



MATION ELEGANT



MATION SERRETT

Image 1 position 3

Image 1 position 4



MATION WINNET



MATION CRACKHALL

Puis, pour chaque image, téléchargez le visuel de l'image complète (*format carré*), le nombre de points, le nom de l'image et l'effet sonore.

Ensuite, téléchargez chaque image (*format carré*) composant la combinaison (1 image = 1 balise), ce sont les images que l'on retrouve sur les visuels de chaque balise.

Les positions correspondent visuellement au rendu final sur l'ordinateur (*position 1 en haut à gauche, position 2 en haut à droite etc...*)

Pour rappel, les numéros de balises correspondants sont disponibles dans «MODELES» :

Visuel balise				
Nom du modèle				
Visuel balise				
	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
Image 1	3	22	16	9
Image 2	11	23	20	5
Image 3	6	15	17	4
Image 4	15	18	12	2
Image 5	21	19	8	10
Image 6	24	7	1	14

# CRÉATION D'UN JEU

## **BONUS/MALUS** (QUEST UNIQUEMENT)

### Bonus

Nombre de point de combo pour:

2 images

5

4 images

10

6 images

15

Nombre de point de combo. Exemple: si l'équipe a récupéré 4 bannières, elle gagne 10 points en plus. Les combos ne sont pas cumulables. par exemple si l'équipe a récupéré 4 bannières, elle obtient le combo 4 mais pas deux fois le combo 2 en plus.

Configurez ici le nombre de points bonus gagnés selon le nombre de combinaisons différentes récupérées pendant la partie

### Malus Ceinture de Vie

Image Malus



Effet sonore malus



Choisissez une balise de malus

25

Sélectionner une ou plusieurs balises.

Malus blessure

4

Nombre de points à retirer à l'équipe si elle a bipé la balise malus.

Vous pouvez déterminer ici une balise de malus (par exemple si vous jouez avec des «ceintures de vie»), définissez le numéro de la balise, le nombre de points de malus, l'image et l'effet sonore associé.

### Malus Retard

Malus retardataire

1

Nombre de points par minute à retirer à l'équipe si elle n'a pas bipé la balise fin et que le temps est écoulé.

Image malus de retard



Effet sonore malus de retard



Configurez ici le nombre de point(s) perdu(s) par minute de retard, ainsi qu'un visuel et un son personnalisé

# CRÉATION D'UN JEU

## MINUTEUR (MYSTERY UNIQUEMENT)

Mettre à jour le jeu MISSION ANTIDOTE

Mettre à jour

Configuration  
générale

Textes

Animations

Niveaux

Minuteur

Enigmes

Scenario

### Minuteur

Temps de jeu par défaut

90

Le temps de jeu par défaut. Vous pouvez changer cette valeur lors du lancement du jeu.

Malus de retard

1

Le nombre de point/pourcentage à retirer en cas de dépassement du temps imparti.

Configurez ici le temps de jeu par défaut (*il peut être modifié individuellement à chaque lancement de partie*), ainsi que le nombre de point(s) perdu(s) par minute de retard

## ENIGMES (MYSTERY UNIQUEMENT)

### Enigmes

Nombre d'énigmes

12

Déterminez ici le nombre d'énigmes/d'étapes. Changez ici et mettez à jour pour ajouter des énigmes.

Image du jeu



Effet sonore à l'apparition de l'image de fin



Configurez ici le nombre d'énigmes souhaitées, l'image de jeu (= l'image qui apparaît à la fin des résultats en fonction du score réalisé), et l'effet sonore de fin.



# CRÉATION D'UN JEU

Total points	120	Le nombre de points total correspondant aux énigmes configurées. Mettez le jeu à jour pour mettre à jour le total.
Points jeu complet	100	Le nombre de points correspondant à au jeu gagné soit 100%. Notez que les joueurs peuvent dépasser ce 100%.
Nombre de paliers si score supérieur à 100%	2	

**Total Points** : se calcule automatiquement en fonction du nombre de points affecté à chaque énigme.

**Points jeu complet** : définissez le nombre de points à atteindre pour la victoire (celui-ci peut être inférieur au nombre total de points si vous souhaitez que les joueurs puissent gagner sans avoir 100% de bonne réponse)

**Nombre de paliers si score supérieur à 100%** : si les joueurs peuvent gagner la partie sans réussir l'intégralité des énigmes, vous pouvez fixer ici des paliers «bonus» qu'ils peuvent décrocher en plus de leur victoire.

*Exemple de palier :*

<b>Palier 1</b>	
Image du palier	
Score palier	10
Nom du palier	Gardien de l'Espoir
Effet sonore à l'apparition de l'image de ce palier	
Ce palier est atteint si le score du joueur dépasse le nombre de points du jeu complet + cette valeur. Soit 100 + 10 = 110	
Nom du palier	

*Dans cet exemple, il y a 12 énigmes valant 10 points chacune.*

*La victoire est fixée à 100 points.*

*Les joueurs réalisant 110 points ou + gagnent le titre «Gardien de l'Espoir» en plus de leur victoire*

# CRÉATION D'UN JEU

## Enigme 1

Enigme

Molécule P40

Le texte de votre énigme

## Bonnes réponses

Points bonne réponse

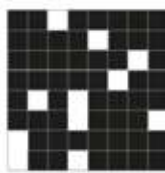
Points 10

Le nombre de points obtenus par l'équipe pour une bonne réponse

Type de réponse

☒ Image  
☐ Text

Image bonne réponse



## Mauvaises réponses

Points mauvaise réponse

Points 5

Le nombre de points retirés à l'équipe pour une mauvaise réponse

Pour chaque énigme, indiquez le texte qui apparaîtra sur l'écran de résultats, le nombre de points attribués en cas de bonne et de mauvaise réponse, choisissez le type de réponse (texte ou image) et, le cas échéant, téléchargez l'image qui apparaît sur l'écran de résultat (l'image sera identique quel que soit le résultat).

Cette image sera sur fond vert en cas de bonne réponse, rouge en cas de mauvaise réponse, orange si les joueurs ont bipé les 2 balises de l'énigme et grise en cas de non réponse à cette énigme.

*Pour rappel, les numéros de balises correspondants sont disponibles dans «MODELES», il en existe 3 par défaut, le choix s'effectue au lancement du jeu :*

Mes modèles

MINI-KIDS

KIDS

ADO / ADULTES

Enregistrer

# MISE À JOUR

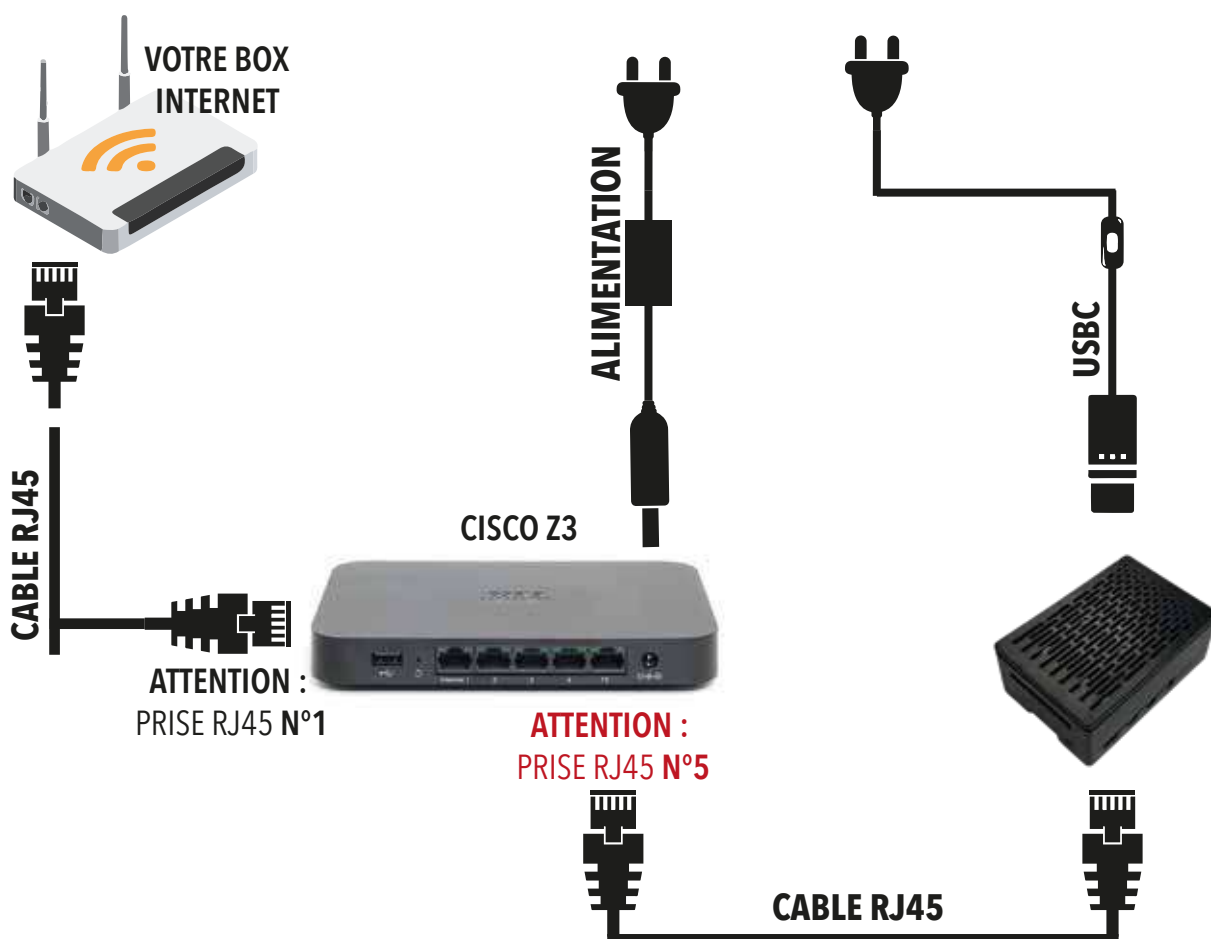
## MISE À JOUR DU SERVEUR LOCAL

Lorsque nous effectuons une mise à jour, un bouton apparaîtra sur l'application «online» ([app.taghunter.fr/taghunter/public/](http://app.taghunter.fr/taghunter/public/)), dans la rubrique «Mon Compte».

Nous vous avertirons systématiquement par mail qu'une mise à jour est disponible.

Pour effectuer la mise à jour : brancher votre raspberry sur la **prise n°5 du CISCO Z3** et cliquez sur le bouton de mise à jour.

Votre Z3 doit toujours rester branché sur votre box internet, même en dehors des mises à jour.



Ce branchement permet :

- de réaliser les mises à jour,
- de lancer des jeux sur le serveur local (sans sortir votre équipement mobile et pour la validation trimestrielle de votre licence),
- à notre équipe de prendre la main à distance sur votre serveur local en cas de problème.

# MISE À JOUR

## TÉLÉCHARGEMENT DE NOUVEAUX JEUX SUR LE SERVEUR LOCAL

Si vous achetez ou créez des nouveaux jeux, ils seront disponibles et sauvegardés sur votre compte en ligne (app.taghunter.fr/taghunter/public/). Voici la manipulation à réaliser pour les télécharger sur votre serveur local :

Allez sur votre compte online (app.taghunter.fr/taghunter/public/), rubrique «MES JEUX» :



Cliquez ici pour exporter le jeu

Cette page d'exportation apparaît,  
téléchargez le jeu concerné

Nom	Date d'exportation	Type	Télécharger	Action
MINI MONSTERS KIDS	2023-10-25 16:49:18	game		
ZOMBIE KIDS APOCALYPSE	2023-10-25 16:49:38	game		
Mission Antidote	2023-10-25 16:49:52	game		
Visuel balise	2023-11-02 09:42:30	pattern		
ZOMBIE APOCALYPSE	2023-11-02 09:51:55	game		
ZOMBIE APOCALYPSE	2023-11-02 09:52:09	game		
LA GUERRE DES TRÔNES	2023-12-11 14:42:34	game		

**Attention, le jeu est téléchargé en format .zip, surtout ne le dézippez pas**

Puis glissez le fichier .zip sur votre serveur local, rubrique «JEUX» --> «IMPORTER»

Importer un modèle

Importer un modèle en uploadant un fichier

Importer

Glissez vos fichiers ici

Importer un modèle. Le format doit être .zip. Le fichier zip doit provenir d'un export de l'application Taghunter ou d'un achat via le site taghunter.fr

*Si votre serveur (RASPBERRY) est branché sur le Z3, vous pouvez effectuer cette manipulation depuis votre ordinateur directement.*

*Si votre serveur n'est pas branché au Z3, vous pouvez passer via une clé USB.*

*N.b. : nous vous conseillons d'effectuer aussi la manipulation sur votre carte SD de secours afin que celle-ci soit également à jour en cas de besoin.*

# SOS

## **JE NE PEUX PAS LANCER MON SERVEUR**

- > Vérifiez que le SERVEUR RASPBERRY est bien branché sur une prise RJ45 orange de votre TP LINK, s'il est branché sur la prise bleue, cela ne fonctionnera pas
- > Vérifiez que votre SERVEUR RASPBERRY est bien allumé (avec l'interrupteur), une diode rouge allumée doit être visible
- > Vérifiez que votre ordinateur est bien connecté au réseau «Tag Hunter»
- > Si tous les points précédents sont OK, il est probable qu'il s'agisse d'un problème de carte SD, éteignez tout et remplacez votre carte par la carte SD de secours avant de tout rallumer.

## **CONNECT NE TROUVE PAS LE JEU EN COURS**

- > Cliquez à nouveau sur le serveur choisi dans connect, en cas de parties successives, CONNECT peut mettre quelques secondes supplémentaires à trouver un nouveau jeu
- > Si cela ne fonctionne toujours pas, éteignez CONNECT et relancez le

## **JE BIPE LES PUCES MAIS RIEN NE SE PASSE SUR LE JEU**

- > Vérifiez que les 2 voyants de l'application SPORTIDENT READER sont bien au vert
- > Si oui et que rien ne se passe, cliquez sur «Ouvrir/Fermer» et «Reactualiser la liste» dans l'application, parfois, la station maître ne se connecte pas lors de l'ouverture de l'application
- > Vérifiez que le fichier à écrire pointe bien vers le lien «events»
- > En dernier recours, éteignez et rallumez correctement SPORTIDENT READER

## **J'AI UN MESSAGE D'ALERTE CONCERNANT LA LICENCE**

- > Branchez votre SERVEUR au Z3 et lancez l'application Tag Hunter sur le réseau local (192.168.128.250/taghunter/public) afin de valider votre licence (à faire tous les 3 mois minimum)

*En cas d'urgence pour une prestation, vous pouvez toujours lancer un jeu ONLINE si votre serveur ne répond pas, il suffit de connecter vos ordinateurs à internet (une connexion 4G via téléphone suffit)*



# LEXIQUE



**CISCO Z3**

*Routeur qui doit toujours être branché sur votre box internet. Permet la mise à jour de votre serveur local, la prise en main à distance par notre équipe, la validation trimestrielle de votre licence*



**SERVEUR RASPBERRY**

*Serveur de jeu local.  
Le jeu «Tag Hunter» est hébergé dans ce boîtier sur la carte SD accessible sur le dessous.  
Il doit être connecté à un routeur pour envoyer les informations en Wifi à vos ordinateurs de jeu.*



**TP LINK**

*Routeur nomade qui permet d'envoyer les informations du Serveur Raspberry à vos ordinateurs.  
Il doit être emporté pour toutes vos prestations.*



# CONSEILS & ASTUCES

## **UNE BONNE IMMERSION COMMENCE PAR UN BON BRIEFING**

Afin d'immerger les joueurs dans l'histoire, le briefing est primordial, n'hésitez pas à «incarner» le scénario que vous présentez à vos joueurs !

En fonction de la taille du groupe, la phase «d'équipement» des joueurs peut être un peu longue, aussi, nous vous conseillons toujours de commencer par équiper les joueurs, leur expliquer le fonctionnement des balises/doigts électroniques puis de terminer par le briefing afin de ne pas «casser» le début de la partie ;-)

## **LA RÉPARTITION DES BALISES EST PRIMORDIALE**

Veillez à répartir vos balises sur le terrain de jeu de manière optimale en fonction du jeu choisi et du public visé.

Pour Quest, il est toujours plus judicieux que les balises qui valent le plus de points soient éloignées les unes des autres et/ou plus subtilement cachées que les balises qui valent moins de points.

Néanmoins, il ne faut pas que le jeu soit décourageant pour les participants, privilégiez donc des balises accessibles et trouvables dans un temps raisonnable pour chaque joueur.

## **LAISSEZ LES JOUEURS CRÉER LEUR PROPRE STRATÉGIE**

Les joueurs ont tous leur propre stratégie, certaines équipes vont rester ensemble et multiplier leurs scores, d'autres vont se répartir les tâches et parfois même laisser un joueur avec la fiche de mission au «camp de base» pour coordonner les mouvements de l'équipe... tout est OK, car ils sont là pour s'amuser et nous ne donnons aucune règle pour bien le faire ;-)

## **ADAPTEZ VOUS À L'ESPACE DISPONIBLE**

Tag Hunter est un jeu extrêmement adaptable, le terrain dédié au jeu vous semble trop petit ? Privilégiez un jeu Mystery ou mettez en place le système de malus dans Quest ! La balise malus est déjà programmée, donnez à vos joueurs des ceintures de vie (par exemple de 3 couleurs différentes) et ajoutez la règle suivante : pendant toute la partie, les joueurs avec une ceinture jaune peuvent attraper les ceintures de vie vertes, les vertes peuvent attraper les rouges et les rouges peuvent attraper les jaunes. Si un joueur revient à l'ordinateur sans ceinture de vie, il doit biper la balise malus avant de biper l'ordinateur, il récupère ainsi une ceinture de vie (et quelques points en moins pour son équipe) et le droit de retourner sur le terrain de jeu ! Le jeu de base reste le même mais vous compensez le manque d'espace par un enjeu supplémentaire !

Si vous n'avez pas de ceinture de vie, n'hésitez pas à ajouter un défi du même type en vous servant de la balise malus ;-)

# CONSEILS & ASTUCES

## **FAITES DES VOS JOUEURS VOS MEILLEURS AMBASSADEURS**

Nous vous conseillons d'investir dans une imprimante thermique qui vous permettra d'éditer très rapidement les fiches de mission de vos joueurs à la fin de la partie, le logiciel est programmé pour éditer ces fiches sur des supports 10x15.

Collées sur un support A5 (ou à l'arrière de vos livrets de jeu pour Mystery) avec vos coordonnées, logo, activités,... les fiches missions plaisent aux joueurs et vous feront une excellente publicité pour un coût très faible.



## **LE PLUS SIMPLE EST BIEN SOUVENT LA MEILLEURE OPTION**

Vous serez peut-être tentés de réaliser des cartographies de terrain pour les fournir à vos joueurs en début de partie, pour que ce soit «plus simple» pour eux de se repérer... nous l'avons fait et notre expérience nous a démontré que c'est vraiment une fausse bonne idée ! En effet, nous nous sommes rendus compte que la lecture d'une carte n'est pas chose aisée pour la plupart des gens, et maintenant nous leur donnons uniquement pour Quest... une feuille blanche et un crayon ! ainsi chaque équipe/joueur «cartographie» la zone de sa propre manière et cela est bien plus efficace et moins «effrayant» pour les participants.

Alors, à moins que votre client ne commande explicitement un jeu avec cartographie du terrain, nous vous conseillons de vous en passer !

# INFOS MATÉRIEL

## LES BALISES

### ÉTANCHÉITÉ

Les balises peuvent être utilisées entre -20° et + 50°, elles sont protégées contre la poussière et les projections d'eau, mais comme tout matériel électronique, il n'est pas conseillé de les laisser dans un environnement humide. Nous vous conseillons de les sécher soigneusement si elles ont été soumises à des projections d'eau (notamment la partie dans laquelle le doigt est inséré qui a tendance à retenir l'eau).

### BATTERIE

La durée de vie de la pile est de 5 ans, si la pile est en fin de vie, il est nécessaire de renvoyer la balise à SPORTIDENT FRANCE pour la faire remplacer, où de la remplacer vous même (pile Lithium 1/2 AA, mais attention, la pile est soudée à la carte électronique).

Le niveau de la batterie peut être vérifié avec le logiciel SI-CONFIG+.

Les balises sont programmées pour s'éteindre seules au bout de 2h. Pour prolonger la durée de vie de la pile, nous vous conseillons de les éteindre manuellement à la fin de votre session de jeu à l'aide de la puce SERVICE OFF.



## LES PUCES ÉLECTRONIQUES

### ÉTANCHÉITÉ

Les puces peuvent être utilisées entre -20° et + 50°, elles sont protégées contre la poussière et les projections d'eau, mais comme tout matériel électronique, il n'est pas conseillé de les laisser dans un environnement humide. Nous vous conseillons de les sécher soigneusement si elles ont été soumises à des projections d'eau.

### CONSEIL

Nous vous conseillons de prendre l'habitude d'effacer toutes vos puces à l'issue d'une prestation à l'aide de la balise «EFFACER». Ainsi elles seront prêtes pour une prochaine utilisation sans risque de laisser un joueur partir en jeu avec une puce déjà remplie des données d'un précédent utilisateur.

# À VOUS DE JOUER !



## VOUS ÊTES PRÊT À VIVRE L'AVENTURE **TAG HUNTER !**

Ce document a été créé pour être le plus détaillé possible pour vous aider dans la prise en main du logiciel et du matériel de jeu !

Malgré son nombre de pages déjà impressionnant, il n'est néanmoins pas exhaustif !

Si vous rencontrez des difficultés ou si vous avez des questions concernant TAG HUNTER, n'hésitez pas à nous contacter par mail à **[contact@taghunter.fr](mailto:contact@taghunter.fr)**

Nous disposons d'un service de location de matériel si vous avez des besoins ponctuels pour animer un événement nécessitant davantage de balises ou de puces électroniques, n'hésitez pas à nous faire part de vos besoins !

Si vous souhaitez augmenter de manière pérenne votre nombre de puces électroniques pour pouvoir faire jouer davantage de clients en simultané, nous pouvons vous fournir le matériel souhaité et mettre à jour votre logiciel en conséquence.

Vous avez besoin en urgence d'un matériel de remplacement ? balise, carte SD, plaques de jeu, serveur,... contactez-nous !

Vous souhaitez que nous imprimions votre jeu personnalisé sur des plaques en métal adaptées à vos valises de jeux ? c'est possible aussi ;-)

**Quel que soit votre besoin, nous sommes à votre écoute !**

**TAG  
HUNTER**

*Enjoy*