

## Déplacements du joueur

Six Directions: Z, Q, S, D, A, E  
Rotation: Bouton central souris + mouvement souris  
Zoom (3ème personne uniquement): molette souris  
Vitesse: molette de la souris (3ème P: vitesse déterminée par niveau de zoom)  
Réinitialiser (position, vitesse, zoom): double clic bouton central souris.

1ère/3ème personne: H  
Attacher la caméra à un pion: sélection, F  
Sélection cyclique des pions: G

## Interface

Interface principale: espace  
Bureau: Ctrl+espace  
Plateau de pions courant: Tab  
Ajuster la hauteur de l'interface principale: P + souris

Enregistrer vue bureau: flèche haut  
Enregistrer vue sol: flèche bas

Créer une caméra sur le bureau: K

## Sauvegardes

Quick save 1/2/3: F5/F6/F7  
Quick load 1/2/3: Alt + F9/F10/F11  
Sauvegardes manuelles nommées: interface uniquement (panneau paramètres)

Yag sauvegarde automatiquement (full binaire + paramètre locaux) toutes les 5 minutes et conserve les 5 dernières sauvegardes automatiques.

## Screenshots

Local (sur ordinateur): F1  
Ansel (nécessite une carte compatible Ansel): F2  
Steam: F12

## Pions

Toutes les actions sont effectuée sur tous les pions sélectionnés.

Création: sélectionner sur plateau, Ctrl-C, Ctrl-V  
Sélection: clic gauche OU cercle de sélection (clic gauche sur le sol + mouvement souris)  
Sélection des pions de même espèce que ceux sélectionnés: Ctrl-A  
Copier-coller: sélection, Ctrl-C, Ctrl-V  
Couper-coller: sélection, Ctrl-X, Ctrl-V  
Suppression: sélection, autoriser en cochant la case poubelle, puis bouton poubelle ou touche Suppr:

Rotation: sélection, R + souris (le regard suit la souris)  
Déplacement 4 directions: sélection, clic droit maintenu, souris, lâcher le clic pour déplacer.  
Rotation de la formation sélectionnée: sélection, clic droit maintenu + molette souris  
Altitude: sélection, T + souris (sol: T + double clic)

Taille: sélection, Y + souris (défaut: sélection, Y + double clic)  
Vitesse: sélection, U + souris (défaut: sélection, U + double clic)  
Invisibilité: sélection, L

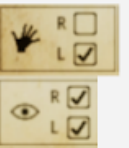
Chevaucher (humains sur créatures): sélection (cavaliers + créatures), W  
Descendre de créature: sélection des cavaliers, W

Équipement (arme/bouclier sur humains): sélection humains, clic arme sur plateau  
Équipement main droite/gauche: avant de cliquer sur l'arme, choisir MG/MD dans interface  
Déséquipement arme: impossible => masquer l'arme depuis l'interface (MG/MD) -----:  
Taille équipement main gauche: sélection, I + souris (défaut: I + double clic)  
Taille équipement main droite: sélection, O + souris (défaut: O + double clic)

Attacher à une feuille de perso: interface uniquement (panneau FdP)  
Afficher feuille de perso (si pas de FdP, affiche la feuille de pion): sélection, J

Mesure distance 2D: sélection, B + souris  
Mesure distance 3D: sélection, N + souris

Test animation mort: sélection, flèche gauche  
Test animation attaque: sélection, flèche droite



### Clic gauche maintenu

- Annulation des sélections en cours
- Démarrage du cylindre de sélection



On travaille toujours sur le curseur souris 3D.

- Clic droit maintenu => les curseurs des pions sélectionnés suivent le curseur souris
- Clic droit relâché => les pions sélectionnés rejoignent leurs curseurs (déplacement des pions)

Mouvement souris  
=> déplacement curseur

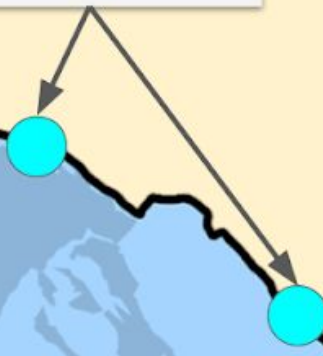
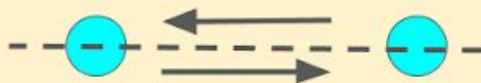
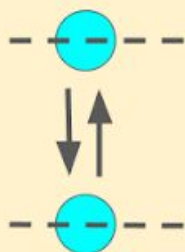
T maintenu  
=> vertical

T relâché  
=> horizontal

X  
=> terrain

C  
=> curseur souris 3D à hauteur  
des pions sélectionnés.

T + double clic gauche  
=> les pions sélectionnés  
atterrissent verticalement



- 2 moyens de coller au sol:
  - touche X (manuel)
  - sélectionner des pions au sol (automatique)
- 3 moyens de décoller du sol:
  - touche C => le curseur est mis à l'altitude des pions sélectionnés (reset altitude manuel)
  - touche T => le curseur reste à son altitude actuelle
  - sélectionner des pions en l'air => le curseur est mis à l'altitude des pions sélectionnés (automatique)