

Les bases

Il y a de nombreuses façons de faire les choses dans Yag. Cette courte introduction vous permettra de créer rapidement une scène peuplée de pions. On ne montrera que les bases.

- Ce tutoriel se trouve dans le menu principal (info/help):



- Les options de base sont modifiables dans la fenêtre d'accueil:



- La plupart des éléments de l'UI affichent un tooltip quand la souris les survole:



- Quittez toujours avec le bouton de sortie afin que Yag sauvegarde l'état courant avant de s'arrêter:



Premier démarrage

Il est nécessaire de configurer Yag lors du premier démarrage. Les étapes sont décrites dans la fenêtre d'accueil:

- Regardez les 2 vidéos d'introduction, qui présentent Yag et vous aident à y faire vos premiers pas.
- Choisissez vos options locales, en particulier:
 - La disposition du clavier
 - La langue pour les pdf de documentation
- Installez le contenu.
 - Le contenu de Yag est gratuit mais doit être installé.
 - Il est disponible sous la forme de DLC sur Steam.
 - Il faudra quitter Yag durant l'installation.

FIRST STEPS

1 Watch the introduction videos/pdf

Presentation (Youtube):  

Getting started (Youtube):  

Getting started (pdf):  

2 Choose your local options

Keyboard layout: qwerty azerty

Distance unit: foot meter

Language for pdf tutorials:  

3 Install the (forever free) content

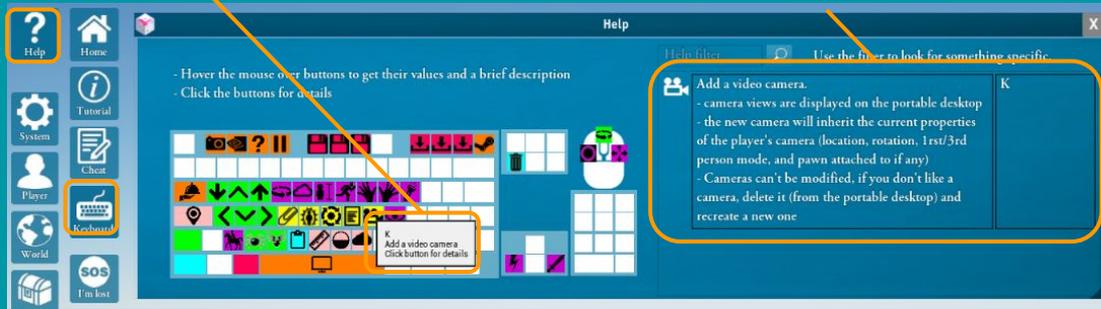
How to (Youtube):  

All DLC links (Yag website) 

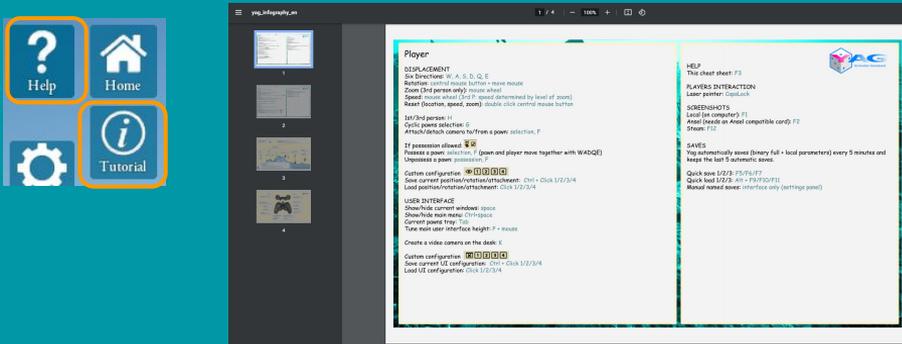
Installing the DLCs will require you to quit Yag. See you back here when it's done.

Les raccourcis clavier

- La fenêtre du clavier donne tous les raccourcis disponibles.
- Les tooltips donnent la valeur de la touche et une courte explication.
- Les boutons sont cliquables et donnent des détails.

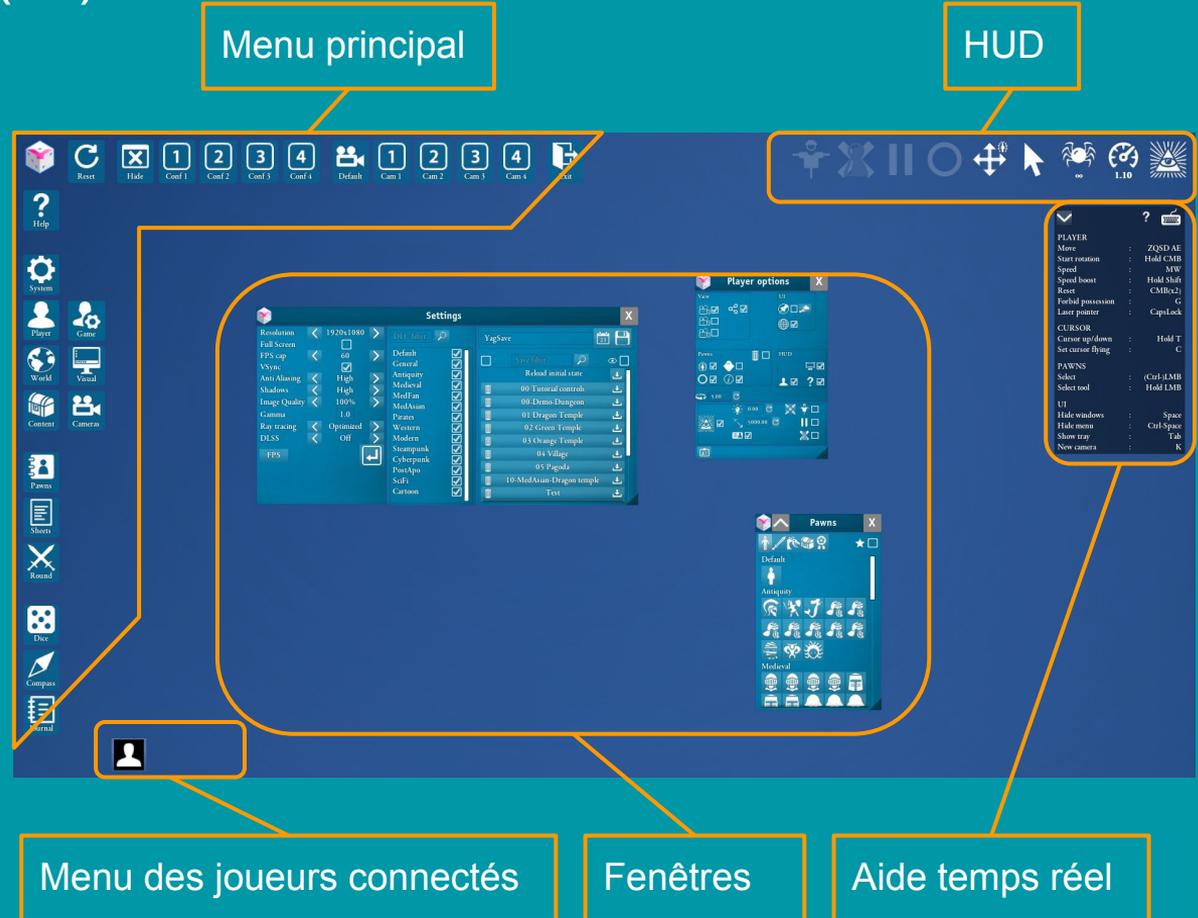


- L'aide mémoire pdf (raccourci: F3) donne également tous les raccourcis disponibles:



L'Interface Utilisateur (UI)

- Fermer les fenêtres: **Espace**
- Fermer le Menu: **Ctrl-Espace**
- Masquer les 3 éléments latéraux dans les options du joueur (section HUD):



Menu des joueurs connectés

Fenêtres

Aide temps réel

Menu principal

Réinitialise toutes les fenêtres visibles

Quitter

Menu infos / aide

Sous menus:

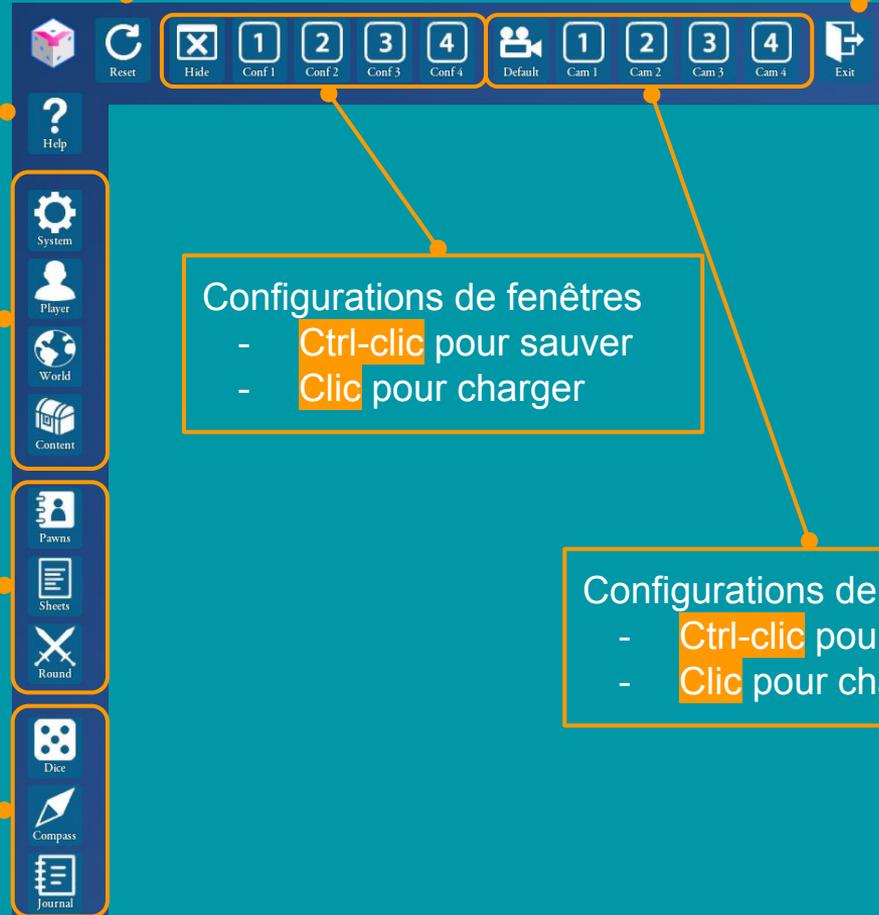
- Système
- Joueur
- Monde
- Contenu

Listes:

- Pions créés
- Feuilles de personnages
- Gestion du tour

Accès rapide:

- Dés
- Boussole
- Journal



Configurations de fenêtres

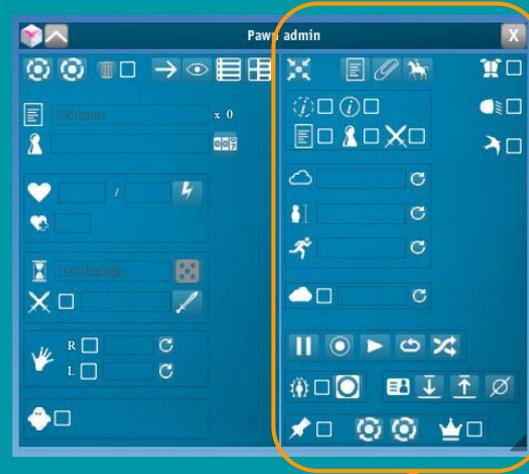
- Ctrl-clic pour sauver
- Clic pour charger

Configurations de caméras

- Ctrl-clic pour sauver
- Clic pour charger

Fenêtres

- **Barre**: Déplacer / réinitialiser (double clic)
-   : Montrer / cacher le contenu avancé
-  : Redimensionner
-  : Fermer
- **Spline properties**  : documentation (si disponible)



Contenu avancé

Barre

Contenu standard

HUD

Le HUD (Head-Up Display, littéralement “affichage tête haute”) affiche en temps réel des informations utiles sur l'état du jeu et du joueur.

- Une icône grisée signifie que la fonction correspondante est inactive.



Autres éléments

Aide temps réel

- Affiche les commandes disponibles
- Fonctionne pour le clavier et la manette
- Peut être entièrement masqué:



- Clavier
- Manette

- Développé
- Contracté

Menu des joueurs connectés:

- Affiche un bouton pour chaque joueur connecté:
- Le bouton affiche la fenêtre du joueur cible
 - informations
 - vue du joueur
 - contrôles sur le joueur
- Peut être entièrement masqué:



Déplacements du joueur & journal



-

Six directions: **ZQSD AE**



-

Rotation caméra: **Maintenir bouton molette + déplacer souris**



-



Reset: **Double clic bouton molette**

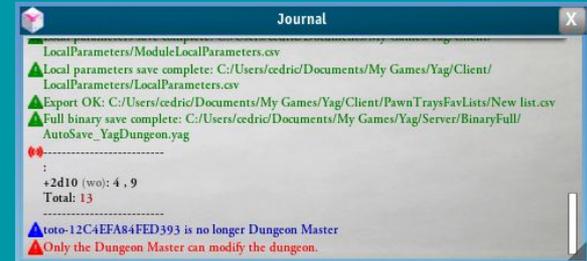
Vitesse:

- **Molette**: modifier
- **Maintenir Shift**: x10
- **Maintenir Ctrl**: x0.1



Le journal est le moyen utilisé par Yag pour communiquer au joueur (résultats de dés, messages divers)

- Il pop up automatiquement sur les messages d'erreur.

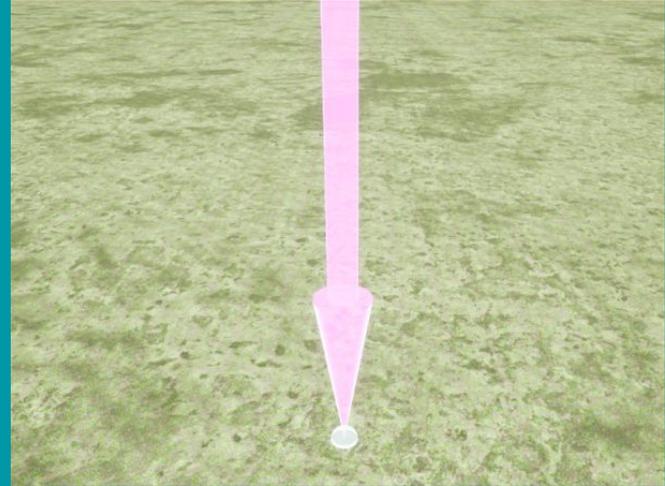


Pointeur laser commun



maintenir VerrMaj + déplacer souris

Ce pointeur est visible par tous les joueurs.



Création et suppression de pions

Pour créer un pion il faut le copier-coller sur la scène depuis un plateau avec **Ctrl-C / Ctrl-V**

Pour supprimer un pion il faut double-cliquer dessus et utiliser le bouton "poubelle" dans la fenêtre du pion:  

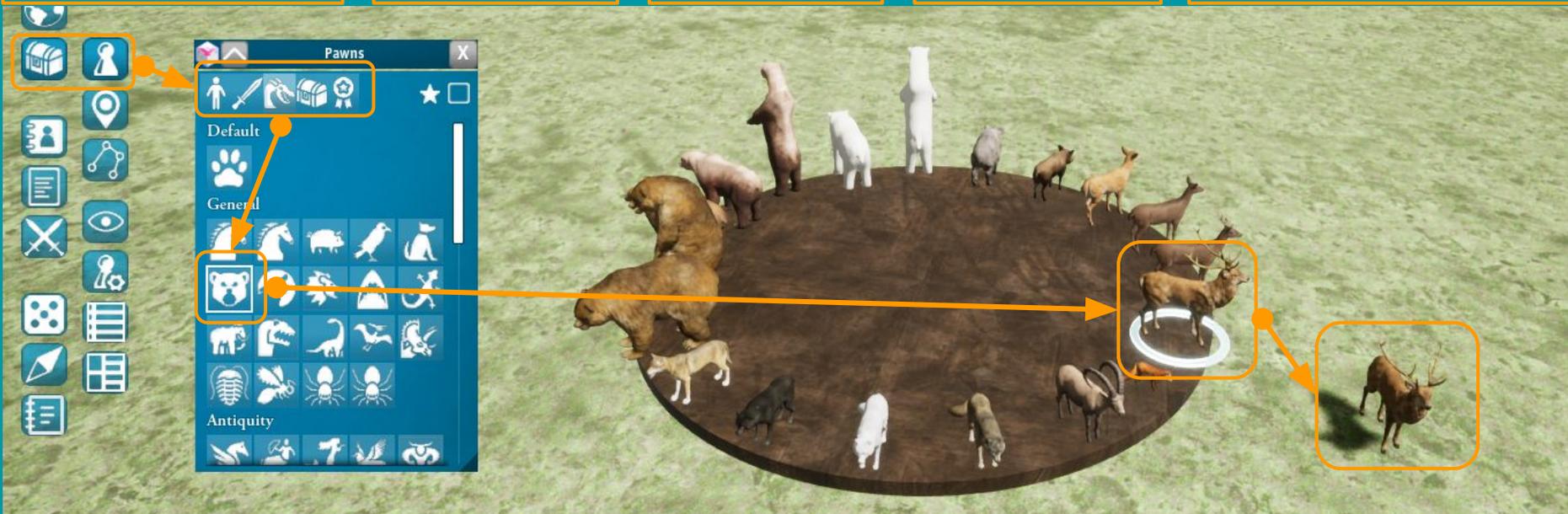
Ouvrez la fenêtre de contenu

Choisissez un type

Choisissez un plateau

Sélectionnez un pion

Ctrl-C / Ctrl-V
(copier-coller)



Sélection des pions

Dans Yag, toutes les actions (déplacements, montures, armes, points de vie, etc) sont faites sur tous les pions sélectionnés. Il est donc très important de sélectionner exactement ce que vous voulez.

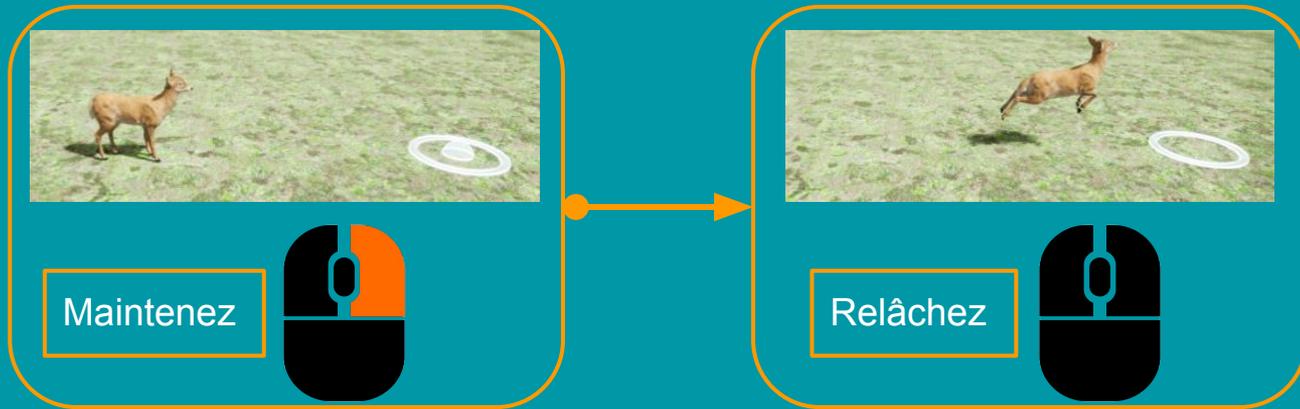
Il y a des conditions sur la sélection des pions (Maître de Jeu ? Propriétaire ? Visible ? Epingle ?). Donc la sélection n'est pas toujours possible.

- Cliquez un pion pour le sélectionner seul:
- Ctrl-cliquez un pion pour l'ajouter/retirer à la sélection:
- Ctrl-A pour sélectionner tous les pions identiques:
- Glissez la souris pour sélectionner tout l'intérieur du cylindre:
- Cliquez le sol (clic long) pour effacer la sélection:



Déplacement des pions

- Sélectionnez des pions
- Maintenez le clic-droit et déplacez la souris pour placer les curseurs sur leur destination.
- Relâchez le clic droit: les pions sélectionnés rejoindront leur curseur.



- Maintenez T enfoncé et double-cliquez pour atterrir verticalement
- Tout en maintenant le clic droit:
 - Maintenez T enfoncé pour aller en haut/bas
 - Appuyez sur X pour forcer le curseur à rester au sol
 - Appuyez sur C pour forcer le curseur à rester à l'altitude des pions

Et si besoin:

- Ctrl-Z: undo
- Ctrl-Y: redo

Monter à cheval

Monter ou quitter une créature: **sélection cavalier + monture et appui sur W**

Quand plusieurs cavaliers et montures sont sélectionnés, Yag enverra aléatoirement les cavaliers sur les montures.

Monter

Sélectionnez le cavalier et la monture ensemble.

Appuyez sur W pour chevaucher la monture.

Descendre

Sélectionnez le cavalier.

Appuyez sur W pour descendre.



Armes

Les animations d'attaque dépendent des armes et parfois de la main (droite/gauche) équipée.
Les armes sont équipées sur tous les pions sélectionnés.
Pour retirer une arme il faut la masquer depuis la fenêtre du pion:

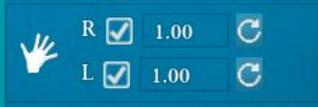
Ouvrez le panneau des armes (fenêtre de contenu)

Choisissez un plateau d'armes

Choisissez la main droite/gauche

Sélectionnez un pion

Ctrl-cliquez une arme pour en équiper le pion



Gestion et propriétés des pions

Les modifications affectent tous les pions sélectionnés.

Double cliquez pour afficher les propriétés



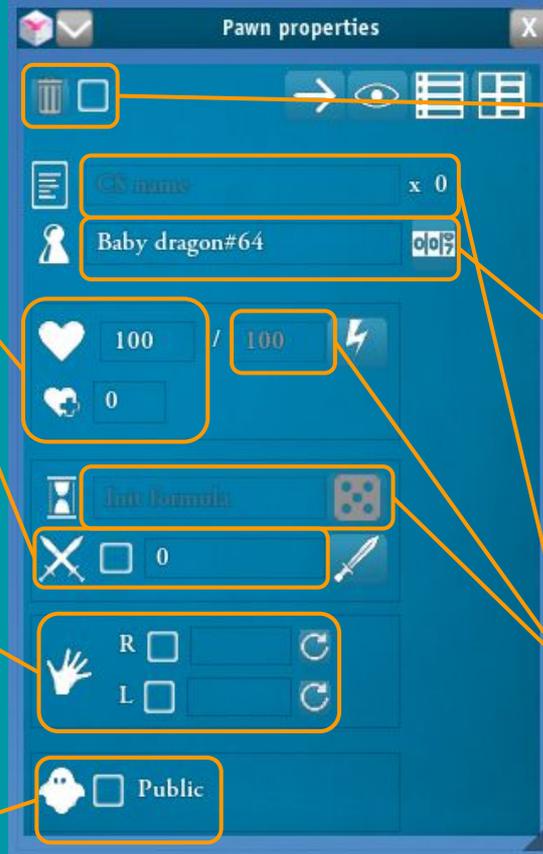
- Vie (courante / modificateur)

- Participation au tour
- L'init peut être renseignée à la main

- Armes équipées (main gauche/droite)
- Montre / cache / redimensionne

Les armes ne peuvent pas être déséquipées, seulement cachées.

- Invisibilité aux autres joueurs



Suppression sécurisée

- Mécanisme en deux temps

Nom du pion (ID):

- Doit être unique
- Le bouton ajoute un identifiant séquentiel pour garantir l'unicité

Propriétés de la Feuille de Personnage (FP):

- Nom de la FP
 - Vie max
 - Formule initiative
- Grisées si le pion n'est pas attaché à une FP

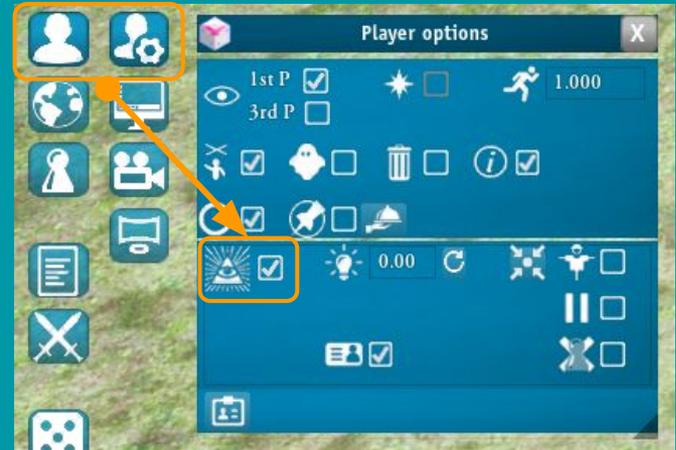
Maître de Jeu (MJ)



- L'option MJ est l'option principale dans Yag:



- Le MJ dans Yag a tous les privilèges et aucune restriction:
 - Il voit tout
 - Il peut tout faire
- L'option MJ est activée dans la fenêtre des options du joueur:
- Vous devez être MJ pour la suite de ce tutoriel.



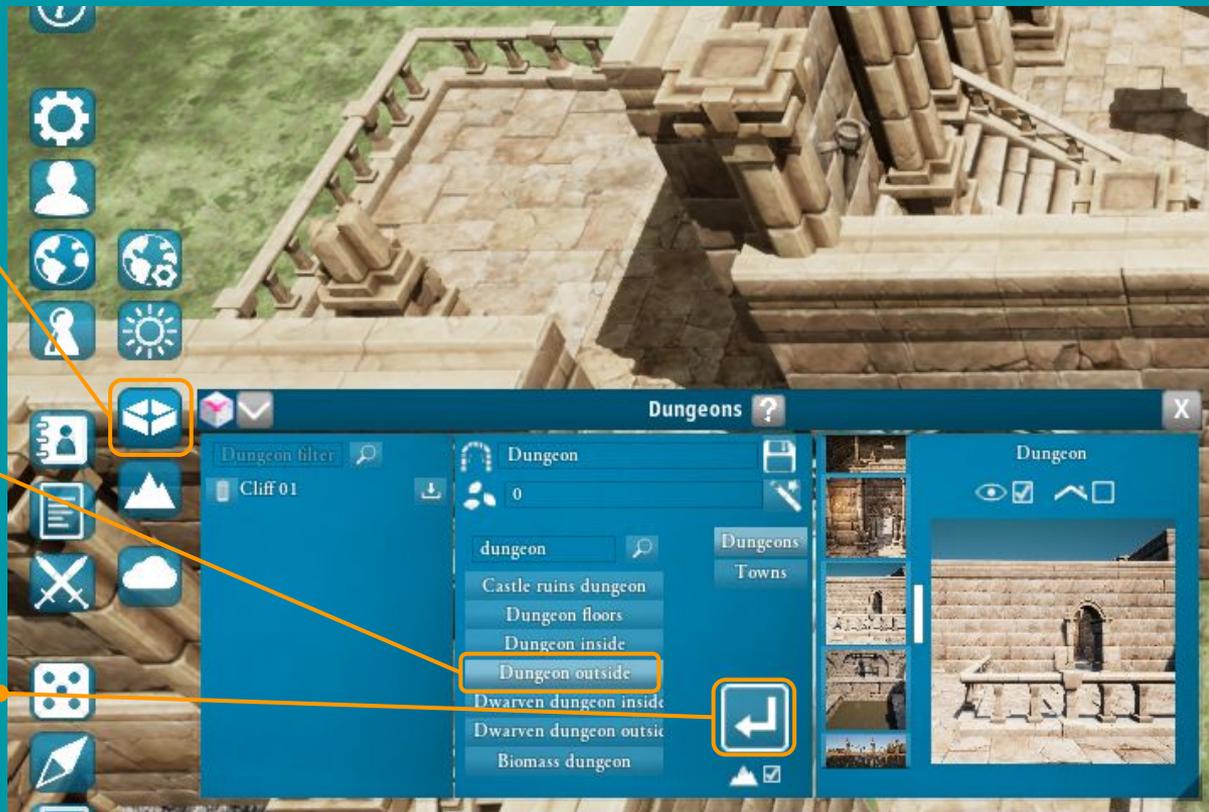
Créer un donjon



La création/modification de donjon ne peut être faite que par le **Maître de Jeu**.
Les donjons proposent beaucoup d'options (modifications manuelles, etc.).

Pour créer un donjon rapidement:

- **Ouvrez** la fenêtre des donjons
- **Choisissez** une pré-sélection
- **Cliquez** sur le bouton Appliquer



Créer un terrain



La création/modification de terrain ne peut être faite que par le **Maître de Jeu**. Les terrains proposent énormément d'options (modifications manuelles, etc.). Cette page montre juste comment créer rapidement un terrain procédural.

Créer un terrain en quelques clics:

- **Ouvrez** la fenêtre des terrains
- **Choisissez** une pré-sélection
- **Cliquez** sur le bouton Appliquer

