Joueur

DÉPLACEMENTS
Six Directions: Z, Q, S, D, A, E
Rotation: Bouton central souris + mouvement souris
Zoom (quand attaché à un pion): molette souris
Vitesse (quand non attaché): molette de la souris
Boost vitesse (x10): maintenir Shift (Maj) gauche
Réinitialiser (position, vitesse, zoom): double clic bouton central souris.

Sélection cyclique des pions: H
Attacher la caméra à un pion ou s'en détacher: sélection, F

Autoriser/interdire la possession de pions: G
Si la possession est autorisée:
Posséder un pion: sélection, F (le pion et le joueur se déplacent ensemble avec QZDAE)
Déposséder un pion: F

Configuration personnalisée 1 2 3 4
Sauver position/orientation/attachement courants: Ctrl + Click 1/2/3/4
Charger position/orientation/attachement: Click 1/2/3/4

INTERFACE
Montrer/masquer les fenêtres courantes: espace
Montrer/masquer le menu principal: Ctrl+espace
Plateau de pions courant: Tab
Ajuster la hauteur de l'interface principale: P + souris

Créer une caméra sur le bureau: K

Configuration personnalisée 1 2 3 4
Sauver configuration d'interface courante: Ctrl + Click 1/2/3/4
Charger configuration d'interface: Click 1/2/3/4

AIDE
Cet aide mémoire: F3

INTERACTION ENTRE JOUEURS
Pointeur laser: VerrMaj

CAPTURES D'ÉCRAN
Local (sur ordinateur): F1
Ansel (nécessite une carte compatible Ansel): F2
Steam: F12

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

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

Pions

Toutes les actions sont effectuées sur tous les pions sélectionnés.

CRÉATION
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:

DÉPLACEMENTS
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)
Undo/redo: sélection, Ctrl-Z / Ctrl-Y

Possession: sélection, F (le pion possédé se déplace avec les touches QZDAE)
Dépossession: possession, F

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

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

EQUIPEMENT
Equipement (arme/bouclier sur humains): sélection humains, Ctrl-Clic arme sur plateau
Equipement 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)
Direction des lumières équipées (uniquement avec des lumières directionnelles): sélection, P + souris (la lumière suit la souris)

Toutes les actions sont effectuées sur tous les pions sélectionnés.

DIVERS
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 (clic long > 0.1s)
- 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

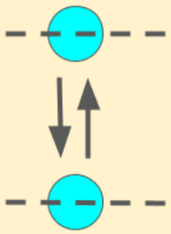
X
=> terrain

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

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

F: possession
=> le pion sélectionné se déplace avec AZEQD

F: dépossession
=> le pion sélectionné se déplace avec son curseur



- **2 moyens de coller au sol:**
  - touche X (manuel)
  - sélectionner des pions déjà 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 bouge verticalement en suivant la souris
  - sélectionner des pions en l'air => le curseur est mis à l'altitude des pions sélectionnés (automatique)

Bas
- Clavier Q

Dézoomer / ralentir
- Molette souris bas

Haut
- Clavier E

Zoomer / accélérer
- Molette souris haut

Activer/désactiver mode rotation vue
- Bouton Molette Souris Appui / relâchement
- Clic = presser BMS, clic suivant = relâcher BMS

Démarrer sélection
- Bouton gauche souris

Déplacer curseur pion
- Bouton droit souris

Montrer/masquer interface
- Simple clic: Clavier Espace
- Double clic: Clavier Ctrl-Espace

Posséder/relâcher pion
- Clavier F

Animation attaque
- Clavier Flèche Droite

Animation mort
- Clavier Flèche Gauche

Activer/désactiver possession
- Clavier G

Avant - droite - gauche - arrière
- Clavier QZSD

Clic = monter/descendre du pion sélectionné
- Clavier W

Déplacement = rotation / curseur souris
- Mouvement souris
- Rotation / curseur dépend du bouton HAUT

Clic = réinitialisation
- Bouton Molette Souris double-clic