

# INSTALLAZIONE DI VASSAL

List compiled by ROBYSDC – <http://myminaturesite.altervista.org> - special thanks to NIKE

Per far girare Vassal servono 3 cose :

## 1. Ambiente Java.

Sul sito di Java (<http://www.java.com/it/download/index.jsp>) scaricate la versione di Java adatta al vostro sistema.

Se non ricordo male durante l'installazione automatica dovrebbe anche apparire un messaggio per segnalare un accesso non autorizzato al computer: ignoratelo (dicendogli ok) e non preoccupatevi (NON SI TRATTA DI UN VIRUS, è solo che java è un po' invasivo per Windows).

## 2. Motore di Vassal.

Sul sito di Vassal

([http://www.vassalengine.org/community/index.php?option=com\\_static&dir=downloads&page=index.html&Itemid=26](http://www.vassalengine.org/community/index.php?option=com_static&dir=downloads&page=index.html&Itemid=26)) scaricatevi il motore di Vassal cliccando "click Here" nella sezione "Web Launcher"; Create poi una directory sul vostro hard disk e metteteci dentro i file contenuti nell'archivio zip: Vassal.zip.

## 3. Il modulo DnD Skirmish.

Ora dovete scaricare il Modulo per giocare a D&D Miniatures; andate all'indirizzo:

[http://www.vassalengine.org/community/index.php?option=com\\_vassal\\_modules&task=displayAll&Itemid=30](http://www.vassalengine.org/community/index.php?option=com_vassal_modules&task=displayAll&Itemid=30) cercate e scaricate il modulo Miniatures Skirmish Game XY.mod (dove XY è la versione attuale del modulo); Una volta scaricato mettetelo Nella stessa directory di cui sopra.

A questo punto potete eseguire il file **runVassal.jar** (il programma dovrebbe scaricare per conto suo ciò che eventualmente gli manca).

Quando viene chiesto di caricare un modulo va caricato Miniatures Skirmish Game X.Y.mod ed il gioco è fatto.

# USO DI VASSAL

## Introduzione

Una volta lanciato Vassal (launch\_module.jnlp) e caricato il modulo di gioco (Miniatures Skirmish Game XY.mod, dove XY è la versione del modulo), si apre una finestra sulla parte alta dello schermo.

Innanzitutto bisogna premere il bottone con le frecce (oppure premere ALT+S) per far apparire il menù delle partite.

In questo menù sono presenti 7 bottoni e due finestre Current Game e Active Game.

7 bottoni



permette di connettersi al server.



permette di disconnettersi dal server.



permette di notificare agli altri che si è disponibili per fare una partita.



permette di notificare agli altri che si è lontani dalla tastiera.



permette di vedere i messaggi scritti dagli utenti sulla board del server.



permette di inserire un messaggio sulla board del server.



permette di vedere lo status del server.

## Current Game

Nella finestra Current Game è possibile vedere gli altri utenti che condividono la stanza in cui ci troviamo (alla connessione siamo sempre nella Main Room).

E' possibile scambiare messaggi pubblici solamente con gli utenti presenti nella stanza in cui siamo (ovvero nella Current Game).

Se clicchiamo con il destro su un utente di questa stanza possiamo:

- Vedere il suo profilo (informazioni che lo riguardano).
- Sincronizzarci con lui (vedremo poi che vuol dire).
- Mandargli un messaggio privato (si apre una finestra di dialogo in cui solo voi e lui avete modo di scambiare messaggi).
- Mandargli un richiamo sonoro.

## Active Games

Nella finestra Active Games è possibile vedere tutte le stanze di gioco presenti e gli utenti che le occupano. Per entrare in un'altra stanza basta cliccare col destro sul nome della stanza e quindi fare un Join Room: in questo modo cambierà anche la finestra Current Game.

Da questa finestra è anche possibile creare una nuova stanza scrivendo il nome della stanza nella casella New Game (e premendo INVIO): da tener presente che quando si crea una nuova stanza ci si viene automaticamente portati dentro (e cambia quindi la Current Game).



## Entrare in una partita

Una volta che si è trovato un avversario e creata la stanza in cui dar luogo alla partita bisogna effettivamente creare la partita. Per far questo si seleziona dal menù a tendina File->New Game. Appena scelto Player 1 (o Player 2) si apre la plancia di gioco (spesso bisogna aprirla a mano tirandola su dal fondo, dipende da come si visualizza la finestra principale)

Alternativamente è possibile caricare da file una partita precedentemente interrotta e salvata. Dal menù File->Load Game si carica la partita salvata.

E' anche possibile partecipare ad una partita da spettatore: nel qual caso si deve o selezionare Observer da File->New Game oppure cliccare con il destro su di un giocatore nella Current Game e poi Synchronize (in questo modo si ricevono i dati della partita in corso).

## Sono sulla plancia... e ora?



Il menù Tiles/Units ha tre sezioni.

In queste sezioni sono presenti le immagini delle tiles e delle miniature per allestire scenario e warband. Le immagini vanno semplicemente selezionate e trascinate sulla plancia di gioco. Il software di Vassal non inserisce nessun controllo sulla legalità delle azioni che si possono compiere sia per il piazzamento delle tiles sia per tutto ciò che concerne le creature: se l'avversario compie qualche azione illegale secondo il regolamento l'unico modo per farglielo notare è attraverso la chat.

## Markers

Ci sono le template di cone e radius, un mirino ed simbolo per tenere traccia dei turni dei giocatori.

## Tiles

Ci sono le tiles ufficiali del gioco, più altre non ufficiali.

Per piazzare una tile va trascinata sulla plancia di gioco.

Per spostarla o ruotarla va innanzitutto selezionata con SHIFT+(Click sinistro), dopodiché si può trascinarla in un nuova posizione oppure cliccarci con SHIFT+(Click destro) e ruotarla o rimuoverla dalla plancia.

## Units

Le creature sono differenziate per allineamento per facilitare la selezione.

Quando si trova sulla plancia di gioco cliccando su una creatura con il tasto destro si può:

- modificarne i punti ferita
- aggiungere una particolare condizione (scrivendo frasi tipo stunned, routing, attack +1, etc...)
- contrassegnarla come attivata (V)
- scegliere il colore del giocatore (rosso o verde)
- eliminarla dalla plancia.

## Bottoni Utili

Ci sono una serie di bottoni molto utili che compaiono solo quando si accede alla griglia:



permette di salvare come immagine la griglia di battaglia.



permette di zoomare la griglia di battaglia.



permette di poter tracciare delle linee sulla griglia di battaglia, usando il mouse (cliccare e trascinare): utile per verificare la linea di visuale.



Serve per demarcare tutte le miniature in gioco: utile alla fine di un turno per deselegionare tutte le creature segnalate come mosse dalla V.

## Gioco

Utilizzando il primo elemento della sezione Markers si può tenere facilmente traccia dei turni e della "chiamata" al tiro per l'iniziativa:



Per tutti i tiri di dado si può utilizzare il d20 .

Comunque sia la finestra più utilizzata è senza dubbio quella della chat dove si comunicano all'avversario le proprie intenzioni ed eventualmente si contesta la legalità delle sue mosse...