



Duel Log : le guide complet

DUEL LOG

Duel Log est l'application personnelle de qui joue à Yu-Gi-Oh! : elle compte les Life Points pendant le duel, enregistre chaque partie dans l'historique, calcule les statistiques et permet de construire et de partager les Decks. Elle reste entre toi et les personnes que tu connais : ni classements ni listes publiques. Ce guide décrit les fonctions de l'application : où elles se trouvent et comment elles se comportent.

Édition téléphone · octobre 2026

Sommaire

- 01 Premiers pas
- 02 L'Histoire
- 03 Les filtres
- 04 Les hashtags
- 05 Les Statistiques
- 06 Dans un format et dans un Deck
- 07 Cartes, formats et banlist
- 08 La section Deck
- 09 L'éditeur de Deck
- 10 Importer un Deck
- 11 Exporter et partager
- 12 Le duel online : préparer le lobby
- 13 Le compteur
- 14 La partie en local
- 15 Amis
- 16 Ton profil
- 17 Tes données
- 18 Questions fréquentes

Premiers pas

Le pseudo

C'est le nom sous lequel les autres joueurs te voient et te cherchent : de 3 à 20 caractères, lettres (y compris accentuées, japonaises, coréennes et chinoises), chiffres et tiret bas. Il doit être unique. Tu le changes depuis le menu du profil, dans **Compte** ; les parties déjà jouées gardent le nom précédent.

Installation et notifications

Sur l'écran de connexion, **Installer Duel Log** ajoute l'application à l'écran d'accueil du téléphone.

L'application peut prévenir, même fermée, quand un ami invite à un duel ou envoie une demande d'ami. Les notifications s'activent depuis le menu du profil, dans **Profil**, puis **Confidentialité**.

Attention : sur iPhone, les notifications n'arrivent que si Duel Log est installée sur l'écran d'accueil.

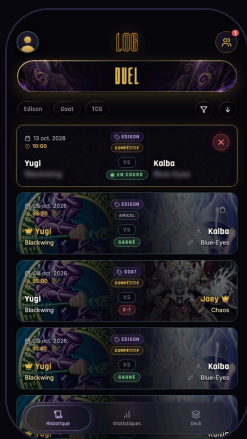
Mises à jour

Quand une nouvelle version sort et que l'app est ouverte, l'avis **Mise à jour disponible** apparaît :

Mettre à jour recharge l'app et rouvre l'écran où l'on se trouvait, même pendant une partie. App fermée ou en arrière-plan, la mise à jour arrive toute seule.

L'Historique

L'Historique liste les parties enregistrées, de la plus récente à la plus ancienne. Chaque partie est une fiche.



La fiche d'une partie

- En haut la date et la durée, le format et la mention **Compétitif** ou **Amical**.
- À gauche ton nom et ton Deck, à droite ceux de l'adversaire. La couronne indique le vainqueur.
- Au milieu le résultat : **Gagné** ou **Perdu** pour les parties simples, le score pour les Matches.
- Un dé figure à côté du résultat. Sa couleur indique qui a choisi l'ordre de jeu : or pour toi, rouge pour l'adversaire. Les points indiquent ton tour : un si tu as joué en premier, deux si tu as joué en second.

Les decklists des parties

Une partie enregistrée reste telle quelle : nom du Deck, decklist, hashtags, groupe et couverture sont ceux du moment de l'enregistrement. Si tu modifies ou supprimes ensuite le Deck, l'Historique ne change pas.

Appuie sur le nom d'un Deck dans la fiche pour ouvrir la liste de cette partie. **Ajouter à mes Decks** la copie parmi les tiens ; cela vaut aussi pour celle de l'adversaire.

Étiquettes et hashtags

Une partie enregistrée ne se modifie pas : résultat, score et listes restent tels quels. On peut en revanche changer, à tout moment, le nom sous lequel un Deck apparaît dans l’Historique et ses hashtags : ils servent à classer les parties de la manière la plus pratique et la plus utile pour toi.

Le crayon à côté d’un Deck, le tien ou celui de l’adversaire, ouvre une fenêtre avec deux champs.

- **Étiquette** : un nom que tu choisis, affiché à la place du nom sous lequel le Deck avait été enregistré dans la partie. Le nom d’origine n’est pas effacé : il reste visible en ouvrant la decklist, et il revient si tu effaces l’étiquette.
- **Hashtag** : les hashtags du Deck dans cette partie.

Étiquette et hashtags se comportent différemment.

- L’étiquette vaut pour toutes les parties jouées avec la même liste (Main et Extra identiques), y compris les parties futures. Pour un Deck adverse, elle vaut parmi les parties contre ce joueur.
- Les hashtags changés d’ici ne valent que pour cette partie.
- Les Decks de la section Deck ne sont jamais modifiés d’ici.
- Dans les Statistiques, les parties sont réunies sous le nom affiché : l’étiquette, s’il y en a une, sinon le nom d’origine. Deux noms écrits différemment comptent comme deux Decks.

Supprimer une partie

La corbeille supprime la partie. Elle n'est présente que sur les **Amicaux** : les **Compétitifs** ne se suppriment pas.

Associer un adversaire à un compte

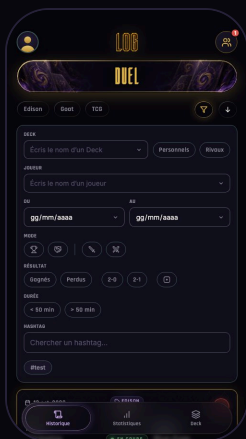
Dans les parties en local, l'adversaire est un nom que tu as écrit. L'icône en forme de personne à côté du nom ouvre **Associer** : choisis un ami ou cherche un utilisateur. Dès lors, dans toutes les parties portant ce nom, un appui dessus ouvre son profil et sa photo apparaît dans les Statistiques. Toi seul vois cette association.

La partie en cours

Quand un duel online est ouvert, une fiche portant la mention **En cours** apparaît en haut de l'Historique. Appuie dessus pour y revenir ; la croix l'abandonne, après confirmation.

Les filtres

Les filtres sont communs à l’Historique et aux Statistiques : activés dans une section, ils le restent dans l’autre.



Les formats

Au-dessus de l’Historique, un bouton correspond à chaque format dans lequel tu as au moins une partie. Un appui n’affiche que ses parties, un second les affiche de nouveau toutes.

Maintiens un format appuyé et fais-le glisser pour changer l’ordre : cela vaut aussi dans la section Deck et dans les Statistiques.

La flèche à droite des formats inverse l’ordre : de la plus récente à la plus ancienne, ou l’inverse.

Le panneau des filtres

L'icône en entonnoir ouvre le panneau.

- **Deck** : le nom d'un Deck, le tien ou celui d'un adversaire, tel qu'il apparaît dans l'Histoire.
Personnels et **Rivaux** limitent la recherche aux uns ou aux autres.
- **Joueur** : le nom d'un adversaire.
- **Du** et **Au** : la période. Une seule date suffit.
- **Mode** : la coupe pour les Compétitifs et la poignée de main pour les Amicaux ; l'épée pour les Simples et les deux épées pour les Matches. Les deux paires se combinent : par exemple Compétitifs et Simples ensemble.
- **Résultat** : **Gagnés** ou **Perdus** ; **2-0** et **2-1** pour les Matches terminés en deux ou en trois games.
- Le dé : qui a choisi l'ordre de jeu et qui a joué en premier. Chaque appui passe à la combinaison suivante.
- **Durée** : **< 50 min** ou **> 50 min**.
- **Hashtags** : premier appui, jaune, n'affiche que les parties avec ce hashtag ; deuxième, rouge et barré, les retire ; troisième, éteint. Tes hashtags et ceux de l'adversaire sont pris en compte.

Les filtres se cumulent : une partie n'apparaît que si elle les respecte tous. Avec au moins un filtre actif, un point jaune apparaît sur l'entonnoir et **Tout remettre à zéro** s'affiche sous la barre.

Les hashtags

Les hashtags sont des mots-clés libres attribués à un Deck. Ils servent à distinguer et à filtrer les parties : par exemple les variantes d'une même liste, ou l'occasion à laquelle on a joué. Toi seul les vois.

Où les écrire

- Sur tes Decks : dans l'éditeur de Deck, avec la flèche à côté du format.
- Sur les parties enregistrées : dans l'Historique, avec le crayon à côté du nom du Deck, le tien ou celui de l'adversaire.

Règles d'écriture

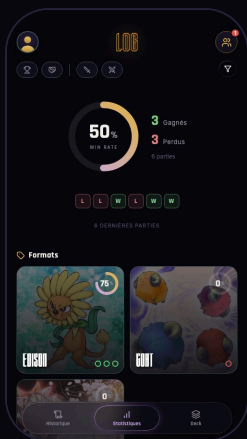
- Ils se séparent par un espace ou une virgule ; le croisillon est facultatif.
- Tout passe en minuscules.
- Lettres, chiffres, tiret et tiret bas sont admis. Les autres symboles sont retirés.
- Un hashtag ne contient pas d'espace : #anti meta devient deux hashtags. Pour un seul hashtag, on écrit #anti-meta ou #anti_meta.

Dans les parties enregistrées

Les hashtags que ton Deck porte au moment où tu joues restent inscrits dans la partie, même si tu les changes ensuite sur le Deck. Depuis l'Historique, ils se corrigent partie par partie, les tiens comme ceux de l'adversaire.

Les Statistiques

Les statistiques reposent sur les parties enregistrées : si tu modifies ou supprimes un Deck, les chiffres ne changent pas.



La vue d'ensemble

- L'anneau du **Win Rate** général, avec **Gagnés**, **Perdus** et le total des parties.
- La bande des dix dernières parties : W pour les victoires, L pour les défaites.
- **Formats** : une tuile pour chacun, avec le Win Rate et les trois derniers résultats.
- **Joueurs** : les adversaires, avec le Win Rate contre chacun. Si l'adversaire a un compte, son nom ouvre son profil.

En haut se trouvent les icônes du mode et l'entonnoir, avec les mêmes filtres que l'Histoire : les statistiques sont recalculées sur les seules parties filtrées.

L'ordre des classements

Les classements tiennent compte du pourcentage de victoires et du nombre de parties : un Deck à 100 % sur deux parties passe après un Deck à 75 % sur vingt.

- **Meilleurs** et **Pires** : tes Decks au Win Rate le plus élevé, ou le plus bas.
- **Favorables** et **Coriaces** : les Decks adverses contre lesquels ton Win Rate est le plus élevé, ou le plus bas.
- **Les plus joués** : seul le nombre de parties compte.

Dans un format et dans un Deck

Appuie sur la tuile d'un format pour ne voir que ses statistiques.



La page du format

- Win Rate et dernières parties du format.
- **Decks personnels** : tes Decks dans ce format, triés par **Meilleurs**, **Pires** ou **Les plus joués**.
- **Decks rivaux** : les Decks affrontés, triés par **Coriaces**, **Favorables** ou **Les plus joués**.
- **Joueurs** : les adversaires rencontrés dans ce format.

En bas se trouvent tes formats : appuie sur l'un d'eux pour ouvrir ses statistiques.

Les groupes dans les statistiques

Les Decks d'un même groupe apparaissent dans les **Decks personnels** comme une seule tuile, avec le nom du groupe et le nombre de listes. Les valeurs sont la somme de toutes ; un appui sur la tuile ouvre la liste, avec hashtags, parties jouées et Win Rate de chacune.

La page du Deck

Appuie sur un Deck personnel pour voir Win Rate, dernières parties, **Matchup** (les Decks adverses affrontés, chacun avec Win Rate et victoires-défaites) et **Joueurs**.

Une ligne des **Matchup** ouvre le détail de ce Deck adverse, réparti par joueur et par hashtag. Un appui sur une ligne mène à l'Historique déjà filtré sur ces parties ; la croix sur la barre du haut ramène au matchup.

Cartes, formats et banlist

Les formats

Les formats disponibles sont **Goat**, **Edison**, **HAT**, **Genesys**, **TCG** et **OCG**. **Personnalisé** permet d'utiliser un format propre, écrit dans l'éditeur de Deck.

Chaque format a ses Decks, sa banlist et ses statistiques.

Attention : deux formats personnalisés écrits différemment, par exemple « Trinity » et « Trinity 2026 », sont distincts et ont des statistiques séparées.

La banlist

- **TCG**, **OCG** et **Genesys** : elle se met à jour automatiquement.
- **Goat**, **Edison** et **HAT** : c'est celle du format, intégrée à l'application.
- Formats personnalisés : aucune banlist.

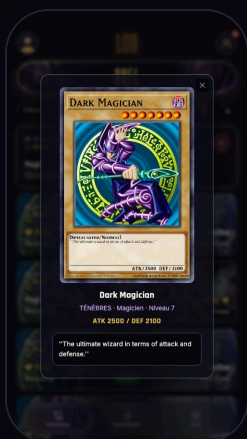
Un chiffre figure sur les cartes limitées : 0 pour les interdites, 1 pour les limitées, 2 pour les semi-limitées.

Les points Genesys

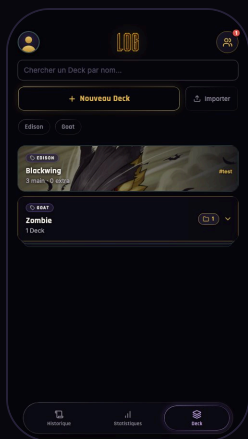
Avec le format **Genesys**, le cadre **Points Genesys** apparaît au-dessus de la liste : le total sur 100 et la liste des cartes qui ont un coût. Au-delà de 100 points, le Deck ne peut pas être utilisé en partie.

La fiche d'une carte

Dans toute l'application, un double appui sur une carte ouvre sa fiche : image, nom, type, ATK et DEF, texte de l'effet.



La section Deck



La liste

- **Nouveau Deck** ouvre l'éditeur de Deck vide.
- Dans un même format, on ne peut pas enregistrer deux Decks portant le même nom et les mêmes hashtags.
- **Importer** ajoute un Deck à partir d'un fichier .ydk, d'un QR code, d'une image ou d'une liste écrite : voir le chapitre 10.
- Les boutons des formats, en haut, filtrent la liste.

Les groupes

Un groupe réunit plusieurs listes, toutes du même format. Il se crée depuis l'éditeur de Deck : la flèche à côté du format ouvre le champ **Groupe**.

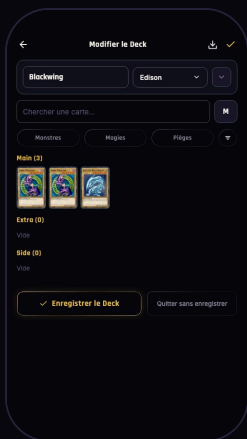
Dans la liste, le groupe est une fiche qui s'ouvre et se ferme d'un appui. Dans les statistiques, les Decks d'un groupe sont additionnés.

Les gestes

- **Maintenir appuyé et faire glisser** : le Deck se déplace parmi ceux de son format. Sert à réordonner la liste et à faire entrer un Deck dans un groupe ouvert ou à l'en sortir. Un groupe entier se fait aussi glisser.
- **Deux doigts à la verticale** : règle le cadrage de la couverture.
- **Balayer vers la gauche** : affiche **Exporter**, **Épingler** et **Supprimer**. **Épingler** donne au Deck une bordure dorée et le place en tête de ceux de son format.

Attention : supprimer un Deck ne modifie pas l'Historique. Les parties jouées avec ce Deck gardent leur decklist.

L'éditeur de Deck



L'en-tête

En haut se trouvent la flèche pour sortir, l'exportation et la coche qui enregistre. En dessous, nom et format ; la flèche voisine ouvre **Groupe** et **Hashtags**.

Chercher les cartes

Le champ **Chercher une carte...** affiche les résultats pendant la saisie. Le nom peut être écrit dans la langue de l'application ou en anglais.

Monstres, **Magies** et **Pièges** restreignent la recherche. Avec **Monstres** apparaissent les menus **Type**, **Attribut** et **Niv/Rang**. Les filtres fonctionnent aussi sans texte et restent actifs d'une recherche à l'autre.

Ajouter, déplacer, retirer

- Un appui sur un résultat ajoute la carte. Les monstres Fusion, Synchro, Xyz et Lien vont dans l'Extra, toutes les autres dans le Main.
- Le bouton **M** à côté de la recherche indique la destination : d'un appui, il devient **S** et toutes les cartes, même celles de l'Extra, vont dans le Side.
- Maintiens une carte du Deck appuyée et fais-la glisser pour changer sa position ou la déplacer entre Main, Extra et Side.
- Pour la retirer, fais-la glisser sur la corbeille en bas.

Limites et avertissements

- Trois exemplaires de la même carte : c'est la seule limite qui ne peut pas être dépassée.
- Main au-delà de 60 cartes, Extra ou Side au-delà de 15, exemplaires au-delà de la banlist du format : autorisé, avec un avertissement.
- Le minimum de 40 cartes n'est pas vérifié.

Un Deck hors règle peut être enregistré, mais pas utilisé en partie : l'application indique quoi corriger.

La couverture

La couverture est l'illustration d'une carte : si tu n'en choisis pas, c'est la première du Main. Pour la changer, ouvre la fiche de la carte et choisis **Utiliser comme icône du Deck**.

Importer un Deck

Importer, dans la section Deck, propose quatre façons. Dans toutes, on indique le **nom** et le **format** du Deck, obligatoires ; puis l'éditeur de Deck s'ouvre avec le Deck pas encore enregistré. On y vérifie, on corrige et on enregistre ; si l'on sort sans enregistrer, le Deck n'est pas ajouté.

Les quatre façons

- **Fichier .ydk** : le format des simulateurs.
Les illustrations alternatives deviennent l'illustration d'origine.
- **Scanner le QR** : lit les QR codes générés dans l'application, cadrés ou chargés depuis une capture d'écran.
- **Depuis une image** : lit les cartes à partir de l'image d'un Deck, en les reconnaissant à leur illustration.
Vaut pour l'image exportée depuis Duel Log et pour la capture d'écran d'une autre application ou d'un simulateur. À la fin, le nombre de cartes reconnues est indiqué.
- **Écris ou colle la liste** : trois cases, Main, Extra et Side, avec une carte par ligne : le nom ou le code, précédé de la quantité (par exemple « 3 Cyber Dragon » ; sans quantité, un exemplaire est compté).
Les noms sont acceptés dans toutes les langues de l'application. En bas se trouve une case où coller le texte d'un fichier .ydk (la liste des codes qu'il contient) ou un code YDKE. Les lignes dont la carte n'est pas reconnue deviennent rouges : on peut les corriger, ou importer le Deck sans ces cartes.

Depuis une image

- Au premier choix, une courte démonstration montre comment cela fonctionne. **Ne plus afficher** la masque pour les fois suivantes.
- Main, Extra et Side sont distingués d'après la disposition de l'image. Une carte arrivée dans la mauvaise partie se déplace dans l'éditeur de Deck.
- Les captures d'écran nettes sont lues en entier. Dans la photographie d'un écran, certaines cartes peuvent ne pas être reconnues : elles s'ajoutent dans l'éditeur de Deck.
- Les photographies de cartes physiques ne sont pas lues.
- L'image reste sur l'appareil : elle n'est ni envoyée ni enregistrée.

Depuis un link

En ouvrant le link d'un Deck, on voit sa liste : **Ajouter à mes Decks** l'enregistre parmi les siens.

Exporter et partager

L'exportation s'ouvre depuis l'éditeur de Deck ou en balayant le Deck vers la gauche.

Les exportations

- **YDK** : le fichier pour les simulateurs.
- **PDF** : la liste, suivie des cartes en taille réelle, neuf par feuille A4.
- **Image** : tout le Deck en une seule image.
- **Link** : à envoyer. Qui l'ouvre voit la liste dans Duel Log et peut l'enregistrer.
- **QR code** : à faire lire par un autre appareil.

Le link après une modification

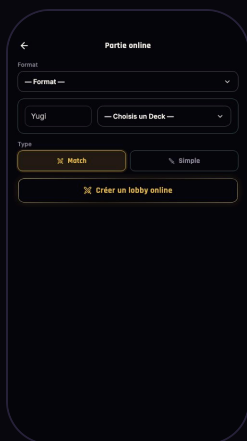
Le link affiche la liste telle qu'elle était à sa création. Après une modification du Deck, il faut le partager de nouveau : l'application en crée un autre.

Le duel online : préparer le lobby

Le duel online se joue à deux, chacun depuis sa propre application : chacun gère ses Life Points.

Créer le lobby

1. Appuie sur **DUEL**, puis **Créer**.
2. Choisis **Compétitif** ou **Amical**.
3. Choisis **Format**, **Deck** et **Type**. Le format est obligatoire : pour jouer sans banlist, on utilise un format personnalisé. Online, le Deck est obligatoire pour les deux joueurs, en Compétitif comme en Amical, et doit être en règle : Main de 40 à 60 cartes, Extra et Side jusqu'à 15, et banlist du format respectée (avec un format personnalisé, il n'y a pas de banlist à respecter). La liste affiche les Decks du format choisi : un Deck sans format doit d'abord être ouvert dans l'éditeur de Deck pour lui en donner un.
4. Appuie sur **Créer un lobby online**.



Match se joue au meilleur des trois games, **Simple** en un seul game.

Compétitif ou Amical

Ce choix ne peut pas être changé une fois la partie commencée.

- Les **Compétitifs** se jouent uniquement online, sont enregistrés automatiquement pour les deux joueurs, comptent pour le Win Rate du profil public et ne peuvent pas être supprimés.
- Les **Amicaux** se jouent online ou en local (chapitre 14), restent dans les statistiques personnelles et peuvent être supprimés. À la fin de la partie, chaque joueur décide de l'enregistrer ou non.

Faire entrer l'adversaire

Une fois le lobby créé, la fenêtre **Inviter l'adversaire** apparaît avec le QR du lobby.

- **QR** : l'adversaire appuie sur **DUEL**, puis **Rejoindre**, et le cadre.
- **Invite un ami** : choisit à qui envoyer l'invitation.
- **Partager le link** : envoie le link du lobby. Celui qui le reçoit l'ouvre, ou utilise **Coller le link**.
- **Enregistrer l'image** : enregistre le QR du lobby comme image, à envoyer à distance. Qui la reçoit utilise **Charger une capture du QR**.

Le bouton **QR** du compteur rouvre la fenêtre.

Rejoindre un lobby

1. Appuie sur **DUEL**, puis **Rejoindre**.
2. Scanne le QR du lobby, ou utilise **Charger une capture du QR** ou **Coller le link**.
3. Choisis le Deck et appuie sur **Rejoindre le duel**. Les règles sont les mêmes que pour qui crée le lobby : le Deck est obligatoire et doit être en règle.

L'invitation envoyée par un ami avec **Inviter** apparaît en haut, avec **Accepter**.

Le Deck reste caché

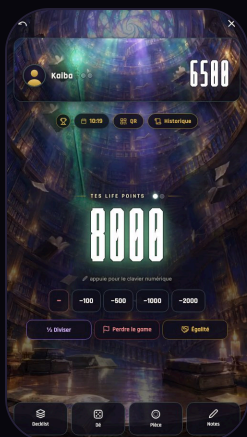
Pendant la partie, aucun des deux ne voit le Deck de l'autre. Une fois la partie enregistrée, les deux decklists entrent dans l'Histoire de chacun.

Décider qui commence

Quand les deux joueurs sont dans le lobby, l'application demande **Qui a gagné ?**. **Lancer le dé** et **Lancer la pièce** effectuent un lancer visible par les deux.

Le gagnant appuie sur **Je décide** et choisit **Jouer en premier** ou **Jouer en second**. Dans les Matches, à partir du deuxième game, c'est le perdant du game précédent qui choisit.

Le compteur



L'écran

- En haut l'adversaire avec photo, fond et Life Points.
- Au centre tes Life Points. À 2000 ou moins, ils deviennent rouges.
- Dans les Matches, les points à côté des noms comptent les games gagnés.
- Le minuteur de la partie démarre automatiquement au début du duel et est le même pour les deux.
- D'un appui sur le minuteur, l'un ou l'autre des deux joueurs l'arrête : il devient gris et reste arrêté pour les deux jusqu'à ce que l'un d'eux appuie de nouveau dessus. Le temps passé minuteur arrêté n'entre pas dans la durée enregistrée.

Chaque joueur ne modifie que ses Life Points. Ceux de l'adversaire se mettent à jour en temps réel.

Changer les Life Points

- Variations rapides : les boutons 100, 500, 1000 et 2000. Le bouton portant le signe les fait passer de la soustraction à l'ajout.
- Pavé numérique : appuie sur tes Life Points, choisis – ou +, écris le nombre et valide avec **Confirmer**.
- ½ **Diviser** : réduit tes Life Points de moitié.
- La flèche de retour en haut à gauche annule une variation à la fois. L'annulation apparaît dans l'**Historique**, visible par les deux.

Les outils

- **Historique** : toutes les variations des Life Points, game par game. Les deux joueurs le voient.
- **Decklist** : ta liste en jeu. Toi seul la vois.
- **Dé** et **Pièce** : le lancer et le résultat sont visibles par les deux.
- **Notes** : notes libres sur la partie. Toi seul les vois.

Terminer un game

- **Perdre le game (Perdre dans les simples)** : après confirmation, le game revient à l'adversaire.
- Life Points à zéro : l'application demande confirmation. **Annuler** rétablit la valeur précédente.
- **Égalité** : envoie à l'adversaire la proposition d'égalité. S'il accepte, le game se rejoue.

Dans les Matches, un game terminé affiche vainqueur et score ; **Game suivant** ramène les Life Points à 8000. Le premier à deux games gagne.

L'enregistrement

- Compétitif : la partie est enregistrée automatiquement dans l'Histoire des deux joueurs.
- Amical : chaque joueur choisit entre **Enregistrer dans l'historique** et **Ne pas enregistrer**. Les deux choix sont indépendants.

La partie enregistrée contient format, résultat, durée, les deux decklists, qui a choisi l'ordre de jeu et qui a joué en premier à chaque game.

Sortie et connexion

La croix en haut à droite propose **Quitter (reprendre plus tard)**, qui laisse la partie ouverte en haut de l'Histoire, et **Abandonner la partie**, dont l'adversaire est averti.

Si la connexion est perdue ou si l'application se ferme, la réouverture ramène au duel avec les Life Points inchangés.

La partie en local

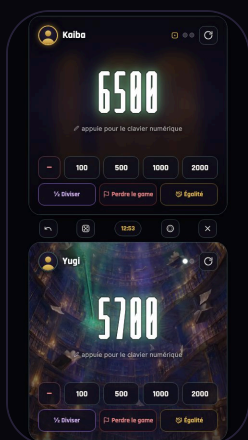
Les amicaux se jouent aussi en local : sur un seul téléphone, d'où sont gérés les Life Points des deux joueurs.

Préparer la partie

1. Appuie sur **DUEL**, puis **Créer** et **Amical**.
2. En haut, choisis **Partie en local** : sous ton cadre s'ouvre celui de l'adversaire.
3. Choisis **Format**, ton Deck et **Type**. Le format est obligatoire ; ton Deck ne l'est pas.
4. Écris le nom de l'adversaire. Pendant la saisie, l'application propose les adversaires déjà présents dans ton Historique. Si le nom est le pseudo d'un utilisateur, la partie reste associée à son compte : sa photo, son cadre et son fond apparaissent dans le compteur.
5. Appuie sur **Créer un lobby local**.

Le Deck de l'adversaire s'indique une fois la partie enregistrée, depuis l'Histoire : le crayon à côté de son Deck ouvre nom, image et hashtags. L'image se choisit parmi les illustrations des cartes.

Le compteur en local



Au début du premier game, l'application demande **Qui décide ?** : **Lancer le dé** et **Lancer la pièce** servent à l'établir. On appuie sur le nom de celui qui décide, puis sur **Jouer en premier** ou **Jouer en second**. Dans les games suivants, c'est le perdant du précédent qui choisit.

Chaque joueur a un cadre carré avec nom, Life Points, variations rapides, pavé numérique, **1/2 Diviser**, **Perdre le game** et **Égalité**. Après confirmation de l'égalité, le game se rejoue.

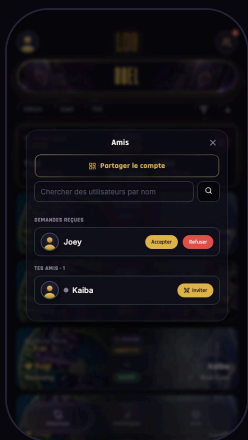
- Le bouton en haut à droite du cadre le fait pivoter de 90° dans le sens horaire.
- Un appui maintenu sur un cadre le soulève : glissé sur l'autre, les deux échangent leur place.
- Les outils communs aux deux joueurs sont annulation, dé, minuteur, pièce et sortie. Le minuteur s'arrête et repart d'un appui. Ils se trouvent entre les deux cadres ; avec le téléphone à l'horizontale, sur le bord.

L'enregistrement

- À la fin de la partie, l'application demande s'il faut l'enregistrer : **Enregistrer dans l'historique** ou **Ne pas enregistrer**. **Annuler** ramène au game qui vient de se terminer.
- La partie enregistrée contient format, résultat, durée, ton Deck, nom et Deck de l'adversaire, qui a choisi l'ordre de jeu et qui a joué en premier à chaque game.
- Si tu n'écris pas le nom du Deck adverse, la partie n'entre dans aucun matchup.
- Si l'adversaire est associé à un compte, sa photo, son cadre et son fond apparaissent dans le compteur. La partie n'est tout de même enregistrée que dans ton Historique.
- Si l'application est fermée, la partie reprend à la réouverture là où elle en était.

Amis

L'icône des personnes en haut à droite ouvre la fenêtre **Amis**. Un chiffre sur l'icône signale les demandes reçues.



Ajouter un ami

- **Chercher des utilisateurs par nom**, puis **Ajouter** à côté du joueur.
- **Partager le compte** affiche le QR de ton profil et le bouton **Partager le link** : qui cadre le QR ou ouvre le link peut t'ajouter avec **Ajouter aux amis**.

Celles qui arrivent sont sous **Demandes reçues**.

Statut online

Un point figure à côté de chaque ami : vert s'il est online, bleu s'il est en partie, rouge s'il est hors ligne, gris s'il a choisi de ne pas afficher son statut.

Inviter à un duel

Inviter à côté d'un ami ouvre la préparation du lobby et lui envoie l'invitation. Si tu as déjà un lobby ouvert en attente, l'invitation vaut pour celui-ci.

Le profil d'un autre joueur

Le nom ou la photo d'un joueur ouvrent son profil, avec les chiffres de ses parties compétitives. De là, on envoie la demande d'ami, on lance un duel avec **Duel** et on bloque le joueur avec **Bloquer l'utilisateur**.

Après le blocage, ni demandes d'ami ni invitations ne peuvent plus être échangées ; une éventuelle amitié est retirée. Le blocage se lève depuis **Profil**, **Confidentialité**, **Utilisateurs bloqués**.

Ton profil

Ta photo en haut à gauche ouvre le profil.



Ce qu'il affiche

La photo avec son cadre, le pseudo et les chiffres des parties compétitives : ce sont ceux que voient les autres joueurs. Les trois lignes en haut à gauche ouvrent le menu.

Photo, fond et cadre

Appuie sur ta photo pour la changer et pour choisir fond et cadre parmi ceux disponibles.

Le fond choisi est aussi le décor du compteur : pendant le duel il se trouve derrière tes Life Points, tandis que celui de l'adversaire apparaît dans sa bande.

Tes données

Sur le compte et sur l'appareil

Profil, Decks, parties, amis et ordre des Decks et des formats sont enregistrés sur le compte et disponibles sur tout appareil, après connexion.

Restent uniquement sur l'appareil la langue, les choix de **Réglages** et la partie en local en cours.

Ce que voient les autres

Du profil sont visibles le pseudo, la photo, le cadre, le fond et les chiffres des parties compétitives.

Statistiques, Decks et amicaux sont privés. Un Deck n'est visible que par qui reçoit son link ou son QR, ou par qui joue contre toi une partie online qui est enregistrée.

Questions fréquentes

Les notifications n'arrivent pas

Sur iPhone, elles n'arrivent que si Duel Log est installée sur l'écran d'accueil. Si l'autorisation a été refusée, elle se réactive dans les réglages du téléphone.

Les statistiques semblent incomplètes

Un filtre est actif : le point jaune sur l'entonnoir le signale. **Tout remettre à zéro** le retire.

Le link d'un lobby ouvre le navigateur

Sur iPhone, cela arrive quand il est ouvert hors de l'app installée. Copie le link, puis dans l'app appuie sur **DUEL**, **Rejoindre** et **Coller le link**.

L'application repart de l'Historique

Cela se produit après cinq minutes d'inactivité.

Supprimer le compte

Il se supprime depuis **Compte**. Dans les 7 jours, en te reconnectant, la demande peut être annulée.

Signaler un problème

Il se signale depuis **Infos et support**, dans **Feedback**.