

PANZERDUELL

MANUEL

Commandes et utilisation – expliquées simplement

La bataille de chars en temps réel pour 2 à 4 joueurs

01	Démarrage rapide	02	But du jeu
03	Clavier	04	Souris
05	Utiliser les menus	06	Manette
07	Tactile – iPhone et iPad	08	Armes et équipement
09	Réglages	10	Jouer en ligne
11	Astuces	12	Aide

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

Version 3.0

01 DÉMARRAGE RAPIDE

Votre première partie en trois étapes – sans aucun réglage.

1
Lancer

Ouvrez le jeu et touchez **JOUER**.

2
Choisir

Partie rapide › **Contre l'ordinateur** – ou **À deux sur un appareil**. Par défaut : premier à 3 victoires (**Règle**). Touchez «Ordinateur : Normal» pour changer la force (Facile › Normal › Difficile).

3
Tirer

Orientez le canon avec **Q** / **E**, réglez la puissance avec **W** / **S**, appuyez sur **Espace**. La flèche indique la direction et la force.

> Nouveau ? Dans **Plus** › **Tutoriel**, vous apprenez tout en deux minutes environ.

02 BUT DU JEU

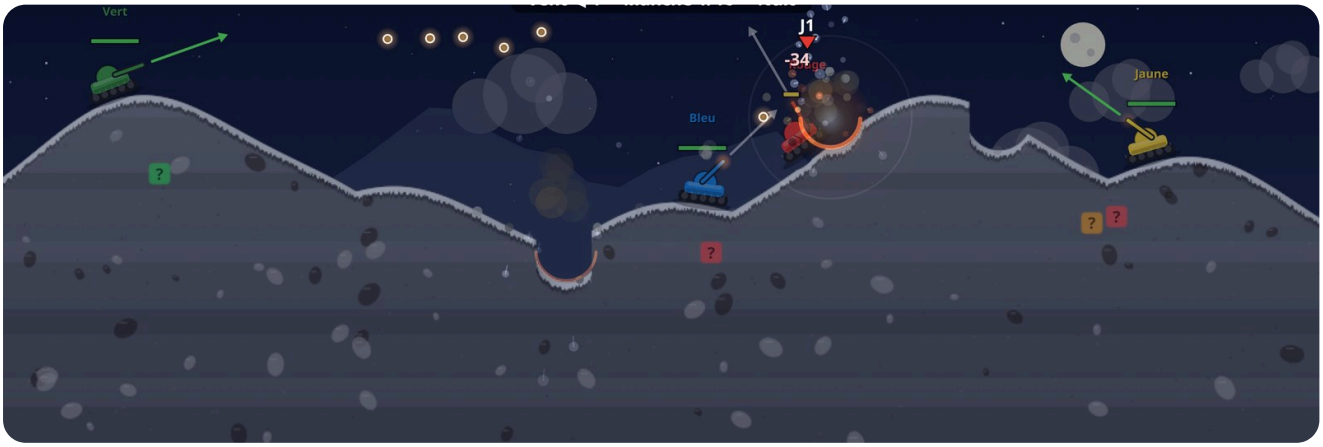
Tout le monde tire en même temps – en temps réel, personne n'attend son tour. Le dernier char (ou la dernière équipe) en vie gagne la manche. Touches, destructions et survie rapportent points et argent.

Viser
Réglez l'angle et la puissance. La flèche montre la direction et la force ; le vent s'en mêle.

Tirer
Tout le monde tire en même temps. Chaque arme a un temps de recharge – tout est dans le timing.

Esquiver
Roulez, sautez, volez au jetpack ou levez votre bouclier.

S'équiper
Après chaque manche : points et argent – direction la boutique.



© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

03 CLAVIER

Jusqu'à quatre joueurs partagent un clavier. Le joueur 4 utilise le pavé numérique.

Action	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Rouler à gauche	A	←	J	Num 4
Rouler à droite	D	→	L	Num 6
Canon vers le haut	Q	,	U	Num 7
Canon vers le bas	E	.	O	Num 9
Puissance +	W	↑	I	Num 8
Puissance –	S	↓	K	Num 5
Tir	Espace	Enter	H	Num 0
Arme précédente	Y	ö	N	Num 1
Arme suivante	X	ä	M	Num 3
Saut	F	ü	R	Num ,
Jetpack (maintenir)	C	-	T	Num *
Bouclier (maintenir)	V	⇧ droite	Z	Num –
Ordinateur de visée	B	$	G	Num +

Clavier suisse (QWERTZ)

Le tableau montre les touches d'un clavier suisse. Sur un clavier QWERTY (États-Unis, Royaume-Uni), **Y et Z sont inversés**, et ; ' [/ \ remplacent ö ä ü - $. Le jeu reconnaît la disposition et affiche toujours les bonnes touches.

Changer les touches

Réglages › **Commandes** › **Attribuer les touches …** : touchez une action, appuyez sur la nouvelle touche. Échap annule, « Tout réinitialiser » rétablit tout.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

04 SOURIS

Sur PC et Mac clavier + souris est le réglage par défaut (joueur 1). Changer : **Réglages** › **Commandes** › **Entrée** (clavier + souris / clavier seul / Xbox / PS5). Souris : bouton droit court = saut, maintenu = roue d'armes, milieu = jet (maintenir), molette = changer d'arme – tout modifiable sous **Configurer la souris**. Musique : ♪ en jeu ou touche **0** ; la pause (Échap/P) propose **Réglages**.

Viser	Déplacez la souris – le canon suit le pointeur.
Changer d'arme	Tournez la molette.
Rouler	A / D ou ← →

Puissance et tir – deux façons

PAR DÉFAUT

Puissance : Maintenir appuyé

Maintenez le bouton gauche : la puissance monte de 10 à 100 en un peu moins d'1 s, y reste un instant puis redescend. **Relâcher = tir.** Si la souris quitte la fenêtre, le tir est annulé.

ALTERNATIVE

Puissance : Distance à la souris

Plus le pointeur est loin du char, plus la puissance est forte. **Clic = tir.**

Changer : **Réglages** › **Commandes** › touchez « Puissance : Maintenir appuyé ». Si vous avez choisi « Puissance : Distance à la souris » vous-même, il est conservé.

05 UTILISER LES MENUS

↑ ↓ ← →	Se déplacer dans le menu
Enter ou Espace	Choisir
Esc	Retour · en jeu : pause
P	Pause
F11	Plein écran (app Mac et Windows)

Souris et tactile : il suffit de toucher. Boutons avec ◀ ▶ (par exemple « Ordinateur : Normal ») : un clic ou une touche au milieu passe à la valeur suivante, ◀ revient en arrière. Manette : la croix déplace, A / ✕ choisit, B / ○ revient.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

06 MANETTE

Les manettes Xbox et PS5 (aussi DualShock 4) sont reconnues automatiquement – il suffit d'appuyer sur un bouton. Jusqu'à quatre manettes à la fois, avec vibration lors des touches.

Action	Xbox	PlayStation
Rouler	Stick gauche ← → – plus loin, plus vite	
Canon	Stick droit : direction = canon · fin : croix ↑ ↓ (±1°)	
Puissance	Croix ← → (±1, maintenir répète) · ou charger, voir ci-dessous	
Charger, relâcher = tir (maintenir)	RT	R2
Annuler la charge	LT	L2
Tir (immédiat)	A	✕
Arme précédente	LB	L1
Arme suivante	RB	R1
Roue des armes (maintenir)	View	Create/Touchpad
Saut	B	○
Bouclier (maintenir)	X	□
Jetpack (maintenir)	Y	△
Ordinateur de visée	R3	R3
Pause	Menu	Options

> Chaque action se déplace : **Réglages** › **Commandes** › **Configurer la manette …** (doublons échangés). Appairage Bluetooth : dans le jeu sous **Plus** › **Aide et commandes** › **Connecter**.

Dans le menu principal

🏆 Classement

Dans le menu principal : tous les profils de cet appareil, classés par victoires – avec défaites, parties, points et record. L'ordinateur et les adversaires en ligne ont leur propre ligne. Tout reste sur l'appareil. Les nouveaux succès s'affichent aussitôt en jeu dans une courte bannière. À côté, les boutons ronds ⚙ Réglages, 👤 Profil et ••• Plus.

← Accueil UPH

Dans le menu principal (sur téléphone, une pastille bien visible au-dessus de JOUER) et dans le menu pause («← Accueil UPH») : retour au site UPH dans le navigateur. Dans l'app iPhone, iPad, Mac et Windows, le point s'appelle **«Voir le site»** : le site s'ouvre dans l'app, en haut **«← Retour au jeu»** ramène au jeu – le jeu ne continue jamais dans Safari.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

07 TACTILE - IPHONE ET IPAD

Sur iPhone et iPad il y a trois commandes tactiles (Réglages › Commandes › «Commandes tactiles») : **Glisser libre** (par défaut, page suivante), **Bouton TIR** et **Classique**. Dans toutes, tu roules avec le **pouce gauche** – le joystick apparaît là où tu poses le doigt. Ici tu vois tous les boutons avec tous les extras ; dans le jeu, bouclier, jet et ordinateur de visée n'apparaissent que si tu les as, tandis que TIR, arme et saut restent fixes. Avec «Bouton TIR» tu maintiens TIR pour charger la puissance et relâches pour tirer, «Classique» a ses propres boutons pour le canon et la puissance. Depuis la 2.6.1, la moitié du glissement donne la pleine puissance ; pour des valeurs fines, toucher et maintenir sur le char (réglage fin). **Ordinateur de visée** (boutique, 100 $) : actif automatiquement après l'achat – pendant la visée, tu vois toute la trajectoire du canon jusqu'à l'impact (avec vent et terrain) et une marque d'impact, jusqu'à la fin de la manche suivante et toi seul (jamais l'adversaire ordinateur). Arrêt/marche avec le bouton viseur, la touche B ou R3.



Gauche / Droite	Rouler	Canon / Canon	Canon ↺ ↻	Puiss. + / Puiss. –	Puissance + –
TIR	Tir	⇄ Grenade	arme suivante – affiche l'arme actuelle (seulement celles possédées)	Ordi. visée	Ordinateur de visée
Jet	Jetpack (maintenir)	Bouclier	Bouclier (maintenir)	Saut	Saut

> Dans le navigateur : «Partager › Sur l'écran d'accueil» – Panzerduell démarre alors comme une app, en plein écran.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

07 TACTILE - IPHONE ET IPAD

Tactile : Glisser libre (par défaut)

On vise comme avec une fronde : pose le doigt droit **n'importe où au milieu de l'écran** et glisse. La direction donne l'angle, la longueur la puissance – tu vois la flèche et les valeurs directement près du char. Relâcher tire.



Glisser = viser : l'angle et la puissance s'affichent en haut, le pouce gauche roule en même temps.



Missile guidé : glisse dans la direction de vol voulue – dans toutes les directions.

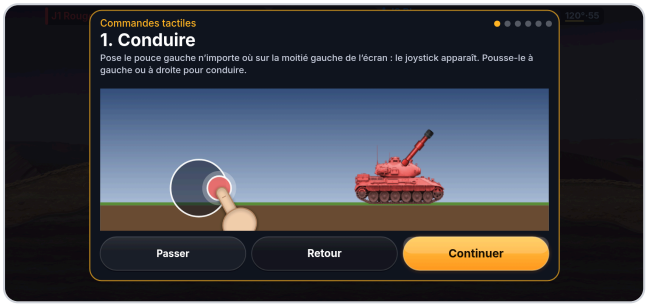
- **Annuler :** ramène le doigt au point de départ et relâche-le là – aucun tir ne part.
- **TIR et boutons en bas à droite :** TIR est toujours là. Un appui tire à nouveau, sans glisser, exactement avec le dernier angle et la dernière puissance réglés – idéal quand le tir est bon (MG : maintenir = tir continu). L'anneau autour de TIR se remplit jusqu'à ce que l'arme soit de nouveau prête. Fixes à côté : arme (appui = suivante, maintenir = roue des armes) et saut. Bouclier, jet et ordinateur de visée n'apparaissent que si tu les as et s'alignent à côté sans trou.
- **Tutoriel :** Réglages › Commandes › «Voir le tutoriel tactile» montre tout pas à pas avec des images de doigts.
- **Mitrailleuse :** tant que tu glisses, elle tire en continu dans la direction glissée.
- **Zoom et vue d'ensemble :** deux doigts = zoom, double appui = vers ton char.
- **Boutique (iPhone en portrait) :** un appui sélectionne, un double appui rapide achète. En paysage, sur iPad et sur Mac il y a le bouton Acheter.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

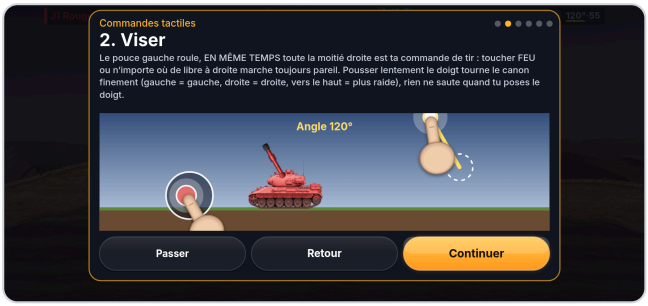
07 TACTILE - IPHONE ET IPAD

Tutoriel tactile

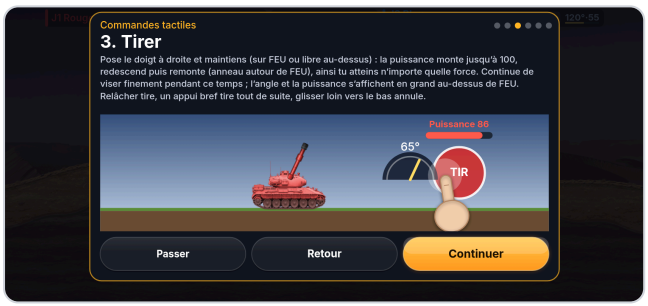
Au premier lancement d'une partie sur iPhone ou iPad, une **main animée** montre en cinq courtes étapes comment fonctionne « Simple ». Tu peux le **passer** à tout moment (bouton ou Esc), il n'apparaît qu'**une seule fois** et se rouvre dans **Réglages › Commandes › Voir le tutoriel tactile**.



1. Conduire : pose le pouce gauche, le joystick apparaît.



2. Viser : conduis à gauche, tire en même temps librement à droite – direction = angle, longueur = puissance.

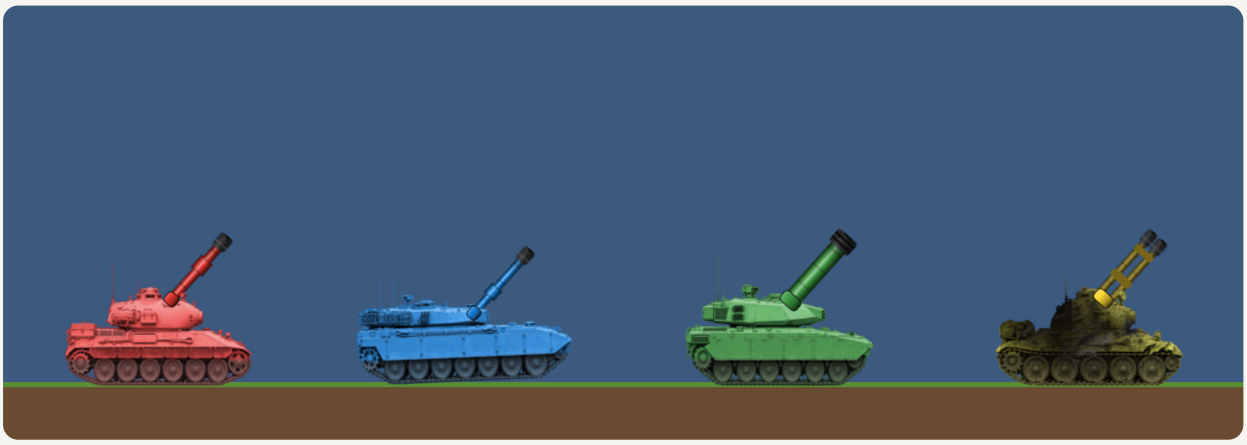


3. Tirer : FEU (maintenir charge la puissance si « Puissance en maintenant » est activé).



5. Plus : annuler, zoom, double toucher, une main, boutons à gauche, barre d'armes.

Nouveau look des chars



Chaque char a des chenilles détaillées avec galets, une tourelle avec trappe et antenne, des nuances de peinture dans ta couleur, un recul visible du canon et des dégâts qui augmentent quand l'énergie baisse. Tout est dessiné dans le jeu.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

07 TACTILE - IPHONE ET IPAD

Armes, extras et loupe

Tu changes d’arme directement au pouce, la loupe t’aide à viser avec précision.







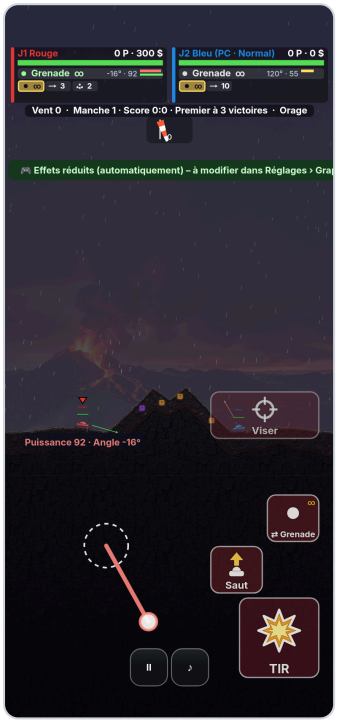
- **Roue des armes :** maintiens le bouton « Arme » (ou l’affichage de l’arme en haut), glisse le doigt vers l’arme voulue et relâche. **Toucher** = arme suivante, **glisser** à droite/à gauche = suivante/précédente.
- **Loupe :** avec l’option **« Loupe : montrer le point d’impact »** (Réglages › Commandes, désactivée par défaut) un cercle sous l’affichage du haut montre en grand où ton tir va probablement tomber pendant que tu vises au doigt – avec réticule et le terrain autour (sans vent ; avec « Aperçu de trajectoire » avec vent). **Toucher et maintenir** sur le char active le **réglage précis** : le même mouvement ne modifie puissance et angle que d’environ moitié.
- **Extras :** jet, bouclier et – seulement si acheté – l’« Ordinateur de visée » se déplient sous le bouton « Extras » ; le saut est toujours visible, fixe à côté de TIR (mode « Simple » uniquement) ; le menu se referme seul après 5 secondes d’inactivité.
- **Mémorisé :** angle et puissance sont mémorisés par arme – en revenant, ils sont comme tu les avais laissés (la mitrailleuse garde sa puissance fixe).

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

07 TACTILE - IPHONE ET IPAD

Une main, gauchers et zoom

En portrait, vous pouvez jouer d'une main, inverser les commandes pour gauchers et zoomer.



Mode une main : pad de visée depuis le point touché



Zoom : un double-tap saute vers ton char



Deux pouces : conduire à gauche, viser à droite



Boutons à gauche : TIR et extras à gauche, conduite et visée à droite

- **Deux pouces (mode «Simple») :** le pouce gauche conduit avec le joystick, **en même temps** le droit indique directement la direction n'importe où sur la moitié droite du terrain (hors des boutons) : glisser là où le canon doit viser, avec affichage en direct sur le char. En relâchant, l'angle reste, on tire avec **FEU** ; revenir au point de départ = annuler. La zone juste au-dessus de FEU vise seulement et ne tire jamais. Tirer depuis le char, réglage précis et loupe restent disponibles. Pour les gauchers, les côtés s'inversent.
- **Mode une main** (Réglages › Commandes, uniquement en portrait avec «Simple») : la moitié basse de l'écran est pour le pouce. Le bouton **« Conduire / Viser »** bascule : « Conduire » montre le joystick là où tu poses le doigt ; « Viser » = glisser depuis le point touché dans la direction du tir, relâcher = feu, retour au point de départ = annuler (avec « Visée : fronde », tirer en arrière). Tirer depuis le char fonctionne toujours.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

07 TACTILE - IPHONE ET IPAD

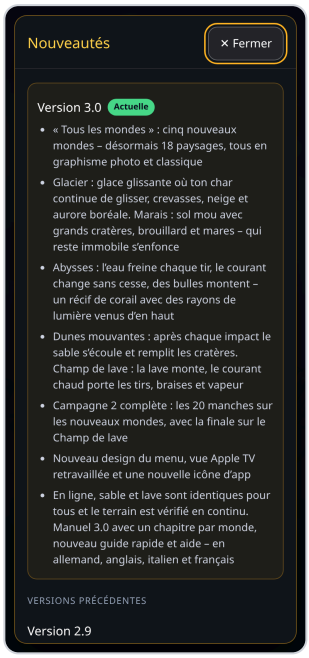
Une main, gauchers et zoom



Puissance en maintenant : anneau de charge autour de FEU, à 100 brièvement « Puissance 100 · lâche ! »



Barre des armes : uniquement les armes que tu as



Toucher le numéro de version : nouveautés

- **Puissance en maintenant** (Réglages › Commandes, désactivé par défaut) **:** **maintenez FEU** pour charger la puissance – un **anneau de charge** fait le tour du bouton, de 0 à 100 en 2 secondes (en 3 secondes avec « Vitesse de charge : lente »). À 100, la puissance marque une courte pause (« Puissance 100 · lâche ! »), puis redescend. **Au relâchement**, le tir part avec cette puissance ; à droite, vous ne réglez plus que l'angle. Avec la mitrailleuse, la puissance reste fixe.
- **Boutons à gauche** (Réglages › Commandes › « Disposition », par défaut à droite) : TIR, arme, saut et extras à gauche, conduite et visée à droite – dans toutes les commandes tactiles, portrait et paysage. Loupe et puissance/angle s'écartent.
- **Protection des bords :** les boutons restent à l'écart des gestes de bord iOS (retour, barre d'accueil) ; les touches dans la bande extérieure ne déclenchent rien et une touche annulée ne tire jamais.
- **Barre des armes** (Réglages › Afficher la barre des armes, désactivée par défaut) **:** au bord droit (à gauche pour les gauchers) au-dessus des boutons, une barre étroite montre **uniquement les armes que tu as** (icône et munitions). Un toucher choisit directement l'arme, l'active a un contour orange ; quand les munitions sont épuisées ou que tu achètes une arme, la barre se met à jour aussitôt. Avec beaucoup d'armes, fais glisser vers le haut et le bas. La roue des armes et le glissement sur « Arme » restent.
- **Zoom :** écarter deux doigts agrandit le terrain (jusqu'à 2,6×), les rapprocher le réduit, deux doigts déplacent la vue. Un **double-tap** saute vers ton char : d'abord zoom, puis centrage, enfin retour à 1×.
- **Nouveautés d'un appui :** un appui (ou clic) sur le **numéro de version** dans le menu principal ouvre «Nouveautés de la version ...» – en haut la version actuelle, dessous les précédentes, dans la langue du jeu.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ MONDE DU JEU

Terrain, gravité et vent

Le char s'incline **exactement selon le terrain**, la gravité paraît réelle, et le vent et la météo se voient directement sur le terrain.



Manche à air en haut au centre : direction et force (0 à 40). Traînées de vent, nuages, pluie et neige suivent.



Paroi presque verticale : le char bascule en arrière et glisse – on n'en sort qu'avec un saut ou le jet.



Tutoriel tactile, étape 4 : paroi raide et vent.

- **Praticable :** petits cratères, collines et pentes jusqu'à environ 60° se franchissent en roulant ; le char repose toujours bien au sol.
- **Gravité :** sur les pentes trop raides, le char glisse ou bascule en arrière – mais il se redresse toujours, jamais à l'envers. Les chutes profondes causent des dégâts.
- **Indicateur de vent :** désactivable dans Réglages › Graphismes › « Indicateur de vent sur le terrain ». Le vent dévie obus et bombes, pas la mitrailleuse ni le laser.
- **Paroi raide :** seul un ravin profond à paroi presque verticale (dès environ 70°) t'arrête. Jusqu'à environ 55 pixels, le **saut** suffit, au-delà seulement le **jet** (jetpack).
- **Ordinateur :** les adversaires reconnaissent aussi les parois raides et sautent, volent ou font demi-tour.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ MONDE DU JEU

Progression, campagne et son



Profil › Transférer la progression : scanne le QR-Code avec l'autre appareil.



Pause › « Enregistrer la campagne et quitter ».

- **Transférer la progression :** Profil › Transférer la progression affiche un QR-Code et un code de profil. Scanne-le sur l'autre appareil ou colle-le sous « Saisir le code de profil … ». Succès, statistiques et campagne sont **fusionnés** – rien n'est perdu, aucun compte nécessaire.
- **Campagne :** elle est enregistrée au départ et après chaque manche. Pause › « Enregistrer la campagne et quitter » permet d'arrêter à tout moment ; « Continuer » affiche la manche et la date.
- **Son et HUD :** explosions plus puissantes aux basses profondes, tirs plus nourris et son plus plein sur iPhone ; l'affichage du haut est un peu plus grand et reste compact.
- **iCloud et Game Center :** dans l'app pour appareils Apple, la progression se synchronise via iCloud et succès et records apparaissent dans Game Center. Dans le navigateur et sous Windows, utilise le code de profil.
- **Succès :** trois nouveaux – Grimpeur (échapper à une paroi raide), Tempête maîtrisée (gagner une manche pendant un orage) et Maître du vent (toucher par vent fort à plus de 400 pixels).

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ APP DE BUREAU

La nouvelle app de bureau

L'app Windows fonctionne avec **Tauri** : elle utilise la vue web intégrée au système, le téléchargement est donc **léger**, elle démarre vite et consomme peu de mémoire. Le jeu est exactement le même que dans le navigateur.



Réglages › App : version du jeu, dernière vérification et « Rechercher des mises à jour ».



Mise à jour chargée : elle est appliquée au menu principal, jamais en pleine manche.

- **Mises à jour :** l'app cherche seule une nouvelle version au démarrage, toutes les heures et au réveil de l'ordinateur. Seuls les fichiers modifiés sont téléchargés, chacun est vérifié.
- **La progression reste :** au premier démarrage, la nouvelle app reprend profil, code ami, succès et réglages de l'ancienne app de bureau. L'installateur remplace l'ancienne version au même endroit.
- **Dans le navigateur et sur iPhone**, l'onglet « App » n'existe pas : le jeu s'y met à jour tout seul à la prochaine ouverture.
- **À la main :** Réglages › App › « Rechercher des mises à jour » vérifie tout de suite. La ligne au-dessus affiche la version du jeu, l'heure de la dernière vérification et le résultat.
- **Windows :** l'app a besoin du runtime Microsoft WebView2, déjà présent dans Windows 10 et 11 ; s'il manque, l'installateur l'installe. Avertissement SmartScreen comme avant : « Informations complémentaires » › « Exécuter quand même ».

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

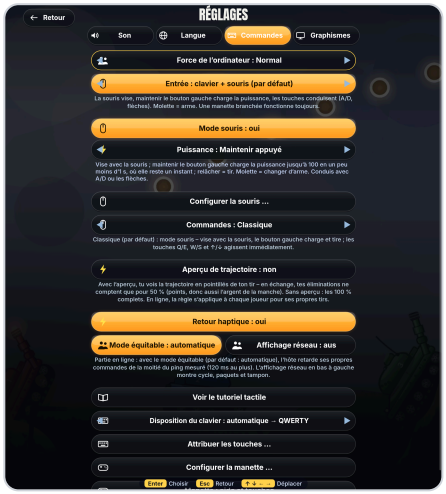
★ JEU EN LIGNE ET COMMANDES

Jeu en ligne plus stable

En ligne, les états et les commandes arrivent vite et régulièrement, les paquets perdus ne freinent rien, et en tant qu'invité votre visée reste exactement comme vous la réglez.



Vue invité avec l'affichage réseau (en bas à gauche) et l'avis de connexion lente.



Réglages › Commandes : « Affichage réseau » et, en mode souris, « Puissance : Maintenir appuyé » par défaut.

- **Canal de données rapide :** positions et commandes passent par un canal rapide séparé ; les vieux paquets sont jetés au lieu d'être renvoyés. Coups, manches et boutique restent sur le canal sûr. Seul ce qui change est transmis.
- **Viser en tant qu'invité :** votre char réagit tout de suite à la conduite, à la visée et au tir ; angle et puissance partent vers l'hôte comme valeurs fixes, le canon ne tremble pas.
- **Même version :** le canal rapide et la prédiction sont utilisés quand l'hôte et l'invité ont la version actuelle. Avec une version plus ancienne, le jeu fonctionne toujours, mais sans ces avantages.
- **Cadence fixe :** l'hôte calcule à 60 pas fixes par seconde, quelle que soit la fréquence d'images de son appareil, et envoie 30 mises à jour par seconde.
- **Avertissement et affichage réseau :** si la connexion passe par un détour (relais) ou si le ping dépasse 150 ms, un avis apparaît. L'affichage réseau (Réglages › Commandes) montre cadence, paquets, trous et volume de données.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ JEU EN LIGNE ET COMMANDES

Commandes : souris, joystick, tir en attente

À la souris, vous chargez la puissance par défaut en maintenant le bouton – avec une courte pause à 100 ; le tir part au relâchement. Sur écran tactile, le joystick suit vite le pouce.



Mode souris : maintiens le bouton gauche – après un peu moins d'1 s la puissance reste un instant à 100.



Relâché trop tôt : « Tir en attente » – il part dès que le rechargement est terminé.

- **Souris : maintenir est le réglage par défaut.** En mode souris, la puissance monte à 100 en un peu moins d'1 s, y reste 0,4 s, puis redescend ; **relâcher = tir**. Si vous préférez viser par la distance, choisissez « Puissance : Distance à la souris » – ce choix est conservé.
- **Joystick :** il suit maintenant le pouce environ deux fois plus vite tout en restant calme – les petites corrections sont plus faciles.
- **Force de l'ordinateur en partie rapide :** un simple clic ou appui sur «Ordinateur : ...» passe Facile › Normal › Difficile › Facile ; le bouton a un contour jaune. ◀ revient en arrière.
- **Tir en attente :** si tu relâches la fronde pendant le rechargement, le jeu retient le tir et le déclenche avec exactement ces valeurs dès que possible. Un anneau autour du char montre l'attente.
- **iPhone Duo :** écran extérieur et intérieur, en portrait et en paysage, sont reconnus ; en pliant ou dépliant, les boutons se réorganisent aussitôt sans que la conduite, la charge ou un tir en attente restent bloqués. À moitié plié, boutons et avis restent à côté du pli.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ JEU EN LIGNE

En ligne : immédiat, équitable et avec votre char

En tant qu'invité, vous jouez maintenant presque comme sur votre propre appareil, l'hôte peut renoncer à son avantage, et dans la salle chacun pilote son propre char.



Salle en ligne : chars personnels pour l'hôte et l'invité, force par ordinateur.



Réglages › Commandes : mode équitable, retour haptique, vitesse de charge.

- **Prédiction invité :** en tant qu'invité, votre char roule, vise et tire tout de suite, sans attendre l'hôte. L'hôte vérifie tout et corrige les petits écarts sans que cela se voie.
- **Mode équitable** (hôte seulement, désactivé par défaut) : vos commandes sont retardées de la moitié du ping, 100 ms au plus – l'hôte n'a ainsi aucun avantage.
- **Force par ordinateur :** dans la salle, chaque place d'ordinateur a son propre bouton Facile › Normal › Difficile (bord jaune). Sans choix, la force de la Partie rapide s'applique.
- **Manuel et site :** tous les chapitres revus, nouvelles images du jeu actuel, nouvelle vidéo de fond.
- **Tampon :** les autres chars sont affichés avec un court tampon et bougent sans à-coups, même si des paquets se perdent.
- **Votre char dans la salle :** l'hôte et les invités pilotent le char conçu sous « Personnaliser le char » – couleur, caisse, canon et nom, dans la salle comme en jeu. Si deux personnes ont la même couleur, elles la gardent ; seuls les ordinateurs changent.
- **Tactile :** anneau de charge autour de FEU avec « Puissance en maintenant », courte pause à 100 et vitesse de charge « lente » (3 s). Sur iPhone, les vibrations se sentent désormais.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ MANETTES ET TACTILE

Un appui, un tir – et la manette à votre goût

Sur le téléphone, un seul pouce suffit désormais pour charger, viser et tirer. Les manettes ont une disposition nouvelle et plus logique et se configurent librement.



Maintenir FEU et glisser vers le haut à gauche : puissance et angle d'un seul pouce.



iPhone à l'horizontale : brouillard uniforme sur tout l'écran.



Réglages › Commandes › Configurer la manette (PS5).



Maintenir R2 : anneau de charge au-dessus du char, L2 annule.

- **Tir en un appui** (tactile, mode Simple, activé par défaut) : touchez FEU pour tirer tout de suite avec la puissance réglée. Maintenez pour charger avec l'anneau ; en glissant du même pouce vous réglez l'angle (direction depuis le bouton). Relâcher tire, revenir sur le bouton annule.
- **Nouvelle disposition de la manette :** stick gauche pour rouler, stick droit pour viser, maintenir R2/RT charge et tire au relâchement (L2/LT annule), ✕/A tire tout de suite, L1/R1 changent d'arme, ○/B saut, □/X bouclier, △/Y jetpack, R3 ordinateur de visée.
- **Configurer la manette :** touchez ou sélectionnez une action, puis appuyez sur le bouton voulu de la manette. Toutes les images d'aide et les indications montrent ensuite votre attribution avec les symboles PS ou Xbox adaptés.
- **Souris :** pendant la charge, bouton enfoncé, revenir sur votre char annule le tir.
- **Réglage fin :** croix ↑ ↓ change l'angle de 1°, ← → la puissance de 1 (maintenir répète). **Roue des armes :** maintenir pavé tactile/Create ou View, choisir avec le stick droit, relâcher.
- **iPhone à l'horizontale :** brouillard, pluie, neige et éclairs couvrent uniformément tout l'écran, y compris les bords près de la caméra ; le brouillard est un peu plus clair et le terrain se prolonge naturellement sur les bords.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ VISER ET DIRIGER

Viser finement, diriger librement

Sur le téléphone tu tournes maintenant le canon aussi finement que tu veux – directement avec le doigt sur FEU. Tu diriges le missile guidé avec le pouce droit pendant que le gauche continue de conduire.



Maintiens FEU et pousse lentement : le canon tourne finement, angle et puissance en grand au-dessus du bouton.



Missile guidé : le pouce droit ◀ ▶ dirige, le joystick gauche roule. En haut indication et carburant.



Saut est visible dans chaque mode et chaque taille.



App : «Voir le site» dans le menu, retour avec «← Retour au jeu».

- **Visée fine avec FEU :** poser et maintenir charge la puissance, le même doigt tourne le canon de façon **relative** : un peu à gauche = gauche, à droite = droite, vers le haut = plus raide. Rien ne saute au toucher, les petits tremblements sont lissés. Lentement = environ 0,1 degré par pixel, vite = grossier. Chaque degré donne un léger tic, tous les 5 degrés un plus net.
- **Sensibilité de visée** sous Réglages › Commandes : fine (par défaut), normale ou rapide. **Annuler :** glisser loin vers le bas, puis relâcher.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ VISER ET DIRIGER

Tête de mort, égalités, tirs hauts, app

L’arme la plus forte se ressent enfin comme telle, une chute commune compte équitablement pour les deux, et plus aucun tir ne disparaît invisible au-dessus de l’écran.

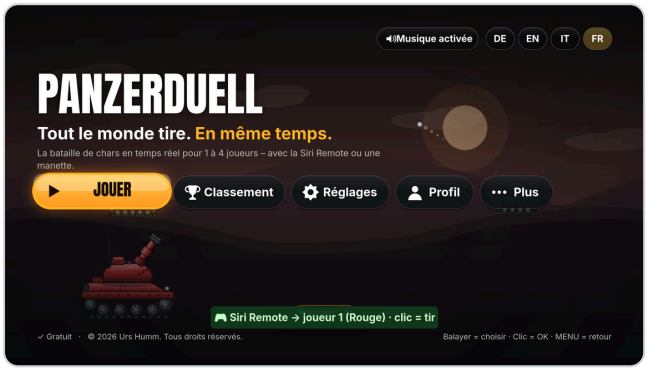
- **Missile guidé et atomique :** après le tir, glisse à gauche ou à droite avec le pouce droit sur FEU ou à droite du terrain. Le joystick gauche roule toujours, tu peux donc esquiver en même temps. Manette : le stick droit dirige, le gauche roule. Clavier : les touches de visée dirigent, celles de déplacement roulent. En ligne, l’invité dirige aussi.
- **Égalité 1:1 :** si tu détruis l’ennemi puis meurs toi-même dans la même manche (propres éclats, chute, feu), chacun reçoit un point au score. Si tous deux atteignent ainsi l’objectif («Premier à 3 victoires»), une manche décisive suit.
- **Saut toujours visible :** dans chaque mode, en portrait et en paysage et sur chaque appareil, sans couvrir d’autres boutons. Jet et Bouclier s’ouvrent toujours sous «Extras».
- **Tête de mort** (600 $) est l’arme ultime : 14 lourdes ogives, énorme explosion avec éclair, longue et forte secousse, haptique puissante et son grave. Tremblement, éclair et «Réduire les animations» sont respectés.
- **Tirs hauts :** quand un tir monte au-dessus du bord visible (ou sous l’affichage du haut), une flèche au bord supérieur montre où il est et à quelle hauteur (▲ monte, ▼ descend).
- **Dans l’app** (iPhone, iPad, Mac, Windows) : «Voir le site» ouvre le site UPH dans l’app, «← Retour au jeu» ramène au jeu. Les liens vers d’autres sites s’ouvrent dans une fenêtre de l’app. Dans le navigateur, «← Accueil UPH» reste comme avant.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ APPLE TV

Panzerduell sur l’Apple TV

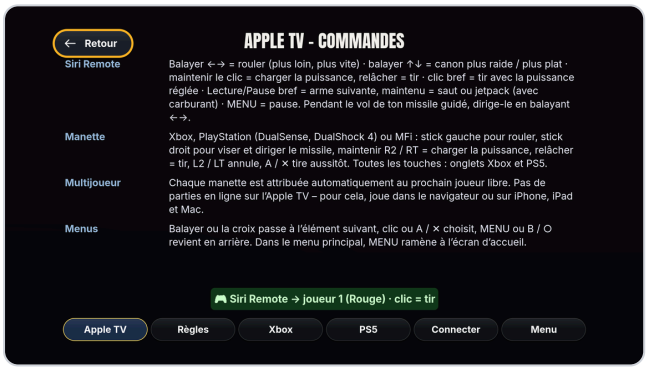
Tout le jeu sur grand écran : avec la Siri Remote ou jusqu’à quatre manettes sur un seul Apple TV. Menus, aide et réglages sont conçus pour la distance du canapé.



Menu principal sur l’Apple TV : le focus est grand et net, balayer passe au champ suivant.



Maintiens le clic pour charger la puissance (anneau au-dessus du char), relâche pour tirer.



Aide › Apple TV : tous les gestes de la Siri Remote et les touches de manette en un coup d’œil.

- **Siri Remote :** balayer ← → fait rouler (plus loin, plus vite), balayer ↑↓ rend le canon plus raide ou plus plat – peu importe sa direction. Maintiens le clic pour charger, relâche pour tirer ; un clic bref tire aussitôt avec la puissance réglée. Lecture/Pause bref = arme suivante, maintenu = saut ou jetpack avec carburant, appuyer deux fois et maintenir = bouclier. MENU = pause. Le missile guidé se dirige en balayant ← →.
- **Manettes :** Xbox, PlayStation (DualSense, DualShock 4) et MFi fonctionnent comme dans le navigateur : stick gauche pour rouler, stick droit pour viser, maintenir R2 / RT pour charger, relâcher pour tirer, L2 / LT annule. Chaque manette est attribuée automatiquement au prochain joueur libre ; la Siri Remote compte comme un joueur à part.

★ APPLE TV

Jumeler des manettes, menus, vue TV

Comment connecter des manettes à l'Apple TV, naviguer dans les menus et jouer confortablement sur le téléviseur aussi dans le navigateur.

- **Jumeler des manettes :** sur l'Apple TV, Réglages › Télécommandes et appareils › Bluetooth. DualSense : maintiens les touches PS et Create jusqu'à ce que la barre lumineuse clignote vite. Xbox : allume-la et maintiens le bouton de jumelage environ 3 secondes. Choisis ensuite la manette dans la liste et appuie sur une touche dans Panzerduell.
- **En ligne :** tvOS ne connaît pas WebRTC, il n'y a donc pas de parties en ligne sur l'Apple TV. Pour cela, jouez dans le navigateur ou sur iPhone, iPad et Mac – sur l'Apple TV, jusqu'à quatre personnes jouent ensemble devant un écran.
- **Tutoriel :** avec la Siri Remote, le tutoriel explique rouler, viser et charger avec les gestes de la télécommande.
- **Menus :** balayer ou la croix passe au champ suivant dans cette direction, clic ou A / ✕ choisit, MENU ou B / ○ revient en arrière. Dans le menu principal, MENU ramène à l'écran d'accueil de l'Apple TV.
- **Vue TV dans le navigateur :** Réglages › Graphismes › Vue TV (ou ouvrir l'adresse avec ?tv=1) agrandit texte et boutons, rend le focus plus net, et la croix ou les flèches passent directement au champ suivant dans les menus – idéal pour un ordinateur relié à un téléviseur ou un projecteur.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

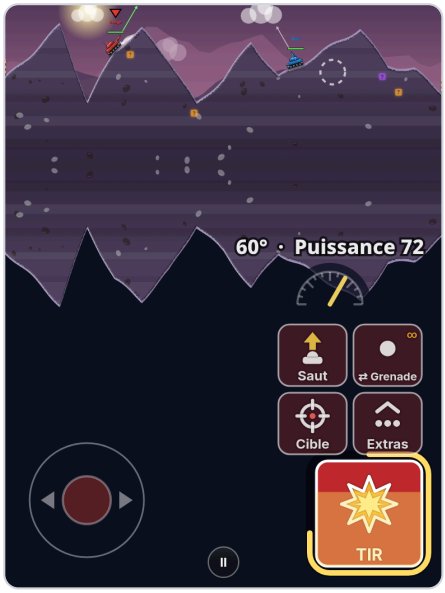
★ TACTILE : BOUTON TIR

Toute la moitié droite tire

À droite, il ne s’agit que de tirer : que tu touches FEU ou n’importe où de libre au-dessus, cela marche toujours pareil – viser finement, choisir la puissance, relâcher.



Pose le doigt n’importe où à droite et pousse lentement : même affichage et même visée fine que sur FEU.



Maintiens : la puissance monte jusqu’à 100, redescend puis remonte – relâche quand elle convient.

- **Une seule commande de tir :** toute la moitié droite (sauf les boutons) fonctionne comme FEU. Rien ne saute quand tu poses le doigt (petite zone morte), pousser lentement tourne le canon très finement, vers le haut = plus raide. Relâcher tire, un appui bref tire tout de suite, glisser loin vers le bas annule. Deux doigts à droite coup sur coup = zoom au lieu d’un tir.
- **MG :** maintenir à droite = tir continu, le même doigt vise finement. **Boutons :** FEU, Arme, Saut, Ordinateur de visée (si acheté) et Extras sont légèrement transparents pour que tu voies le jeu derrière ; Arme et Saut restent des boutons normaux et ne tirent jamais. **Siri Remote :** appuyer deux fois sur Lecture/Pause et maintenir = bouclier.
- **La puissance oscille :** tant que tu maintiens, la puissance monte à 100 en 2 secondes environ, s’arrête un instant, redescend à 5 et remonte (3 secondes avec « Vitesse de charge : lente »). Tu atteins ainsi n’importe quelle force, même juste sous 100, tout en continuant à viser calmement.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ APPAREILS ET BOUTONS

Combats plus longs, boutons fixes, souris sur Mac

Le jeu est le même partout : site web, app de bureau, iPhone/iPad, Mac et Apple TV.

- **Vie des chars : Partie rapide** › **Plus d'options** › « Vie des chars » : court 50 %, normal 100 %, 150 %, 200 % ou 300 % ; le blindage de la boutique augmente dans la même proportion (+20 % par achat, au maximum 160 %). Campagne et tutoriel restent à 100 % ; en ligne, le réglage de l'hôte s'applique. **Canon :** de 10° sous la caisse jusqu'à 190°.
- **App iPad sur Mac, iPad avec souris ou trackpad :** molette = changer d'arme, bouton droit court = saut, maintenu = roue d'armes, bouton du milieu = jet (maintenir) – comme dans le navigateur. Le toucher au doigt reste inchangé.
- **Musique et pause :** le bouton « ♪ » à côté de « II » coupe et remet la musique (les effets restent ; clavier : 0). La pause (Échap/P, Start sur la manette, MENU sur la Siri Remote, « II ») contient « Réglages » – ensuite la partie continue sans changement.
- **Tactile :** le saut est toujours au même endroit, juste à côté de TIR (portrait : au-dessus) – que « Extras » soit ouvert ou non. L'**ordinateur de visée** (réticule) n'apparaît que si tu en as acheté un : sous « Extras » en mode « Simple », sinon parmi les petits boutons.
- **Apps :** les liens s'ouvrent dans Safari. Les apps n'affichent plus d'indications de téléchargement ni la mention du site ; « Voir le site » montre seulement « ← Retour au jeu ». Game Center : meilleurs scores et victoires apparaissent dans les classements. **Partager :** « Partager » et « Copier le lien » (site, code de salle et code ami) ouvrent la fenêtre de partage du système dans l'app Mac et sur iPhone/iPad.

Commandes par appareil

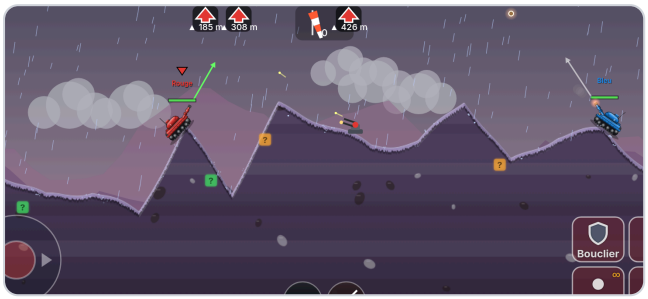
- **Navigateur et bureau (PC/Mac) :** clavier + souris par défaut ; « Saisie » passe à clavier seul, manette Xbox ou PS5, « Attribuer la souris » règle boutons et molette. **Commandes :** Classique (par défaut, mode souris) ou **Simple** – appuie sur ton char et tire en arrière, relâcher = tir. **Missile guidé :** en mode souris il tourne vers le pointeur.
- **Statistiques :** temps réel, aussi manches quittées et invité en ligne ; iCloud additionne tes appareils. Effacer exige une 2e confirmation.
- **iPhone et iPad :** par défaut «Glisser libre» – rouler à gauche (joystick), glisser au milieu de l'écran = viser, relâcher = tir ; fixes en bas à droite TIR (répète le tir avec les valeurs réglées), arme et saut, plus bouclier, jet et ordinateur de visée seulement si tu les as. **Apple TV :** Siri Remote ou manette (recommandée), Aide › Apple TV montre tous les gestes.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

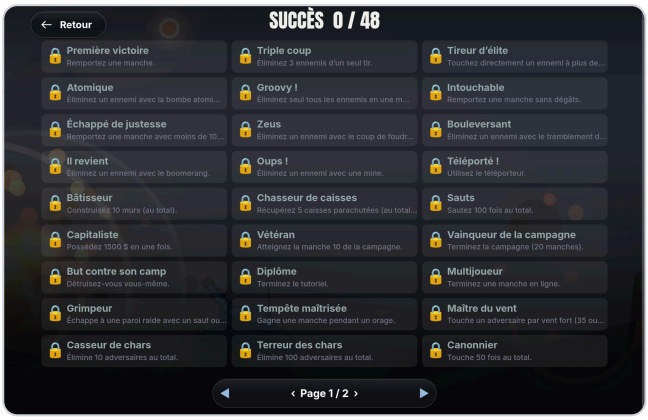
★ JEU ET EXTRAS

Tourelle, Carbomite, succès et classements

Quelques éléments qui rendent le combat plus palpitant – et comment suivre tes records.



Tourelle : sort deux mitrailleuses et tire au hasard tout autour.



Succès : 48 badges, aussi dans Game Center.

- **Tourelle** (en boutique pour 800 $, 3 au maximum ; rare aussi dans les cadeaux) : atterrit, se déploie et tire sur tout le monde pendant environ 20 secondes – sur toi aussi. Tu peux l'abattre.
- **Dégâts sur soi :** les explosions touchent tout le monde à proximité – toi aussi. Ne tire pas dans la roche juste devant ton char et ne reste pas à côté d'un adversaire qui explose.
- **Classements :** Classement › Partie simple (meilleur score d'une partie) ou Campagne (meilleur score de campagne, meilleure manche). «Détails et statistiques» montre les stats des joueurs et les dernières parties avec date, mode, touches, précision, armes et durée.
- **Mode daltonien et économie d'énergie** (Réglages › Graphismes) : des formes et pas seulement des couleurs sur les chars et l'affichage ; moins d'images par seconde et des graphismes plus simples ménagent la batterie.
- **Carbomite** (boutique, 75 $) : si tu es détruit, ton char explose dans une grande boule de feu avec un cratère profond et projette des éclats incandescents.
- Les **mines roulantes** dévalent vraiment la pente après l'impact et s'arrêtent dans les creux – jamais plus haut que leur élan le permet.
- **Game Center et iCloud** (appareils Apple) : succès et records apparaissent dans Game Center ; profil, progression et réglages sont les mêmes sur tous tes appareils.
- **Jamais la même couleur :** si des adversaires ont la même couleur de char ou une couleur très proche (p. ex. bleu et turquoise), une couleur change automatiquement pour une couleur libre et bien distincte – seulement pour cette partie ; ta couleur préférée enregistrée reste. Change celui qui arrive plus tard (en ligne celui qui rejoint, en local la place de joueur la plus haute) ; les adversaires ordinateur cèdent toujours aux humains. En équipe, seule l'équipe adverse compte.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ NOUVEAUX MONDES

Lune et Mars : leur propre physique

Chaque nouveau monde a sa propre gravité, son air et sa météo. Les trajectoires restent aussi prévisibles – seul le rythme change.

- **Lune :** gravité 25 %, pas de vent, pas de météo. Les obus vont aussi loin mais mettent environ deux fois plus de temps. Les chars sautent plus haut et planent plus longtemps, le jet consomme moins de carburant. La fumée ne monte pas.
- **Affichage de la gravité :** à droite de la manche à air, une flèche avec « g 25 % » montre la gravité du monde. Il n'apparaît pas sur les paysages classiques. Aide à la visée et ordinateur calculent automatiquement juste.
- **Mars :** gravité 38 %, air raréfié (moitié moins de vent). Tempêtes de poussière : juste avant apparaît « Tempête de poussière : le vent tourne ! », puis le vent tourne d'un coup – la manche à air clignote.

Campagne 2 et partie libre

- **Campagne 2 « Nouveaux Mondes » :** dans le menu campagne, débloquée une fois la Campagne 1 (20 manches) terminée – affichée avec un cadenas avant. 20 manches, l'IA devient plus forte à chaque manche, les nouveaux mondes arrivent peu à peu. Sauvegarde propre, séparée de la Campagne 1, aussi synchronisée via iCloud.
- **En ligne :** les nouveaux mondes ne sont utilisés que si tous les joueurs ont la version 2.7 ou plus récente. Avec des versions plus anciennes, on joue automatiquement sur les paysages classiques.
- **Paysages en partie libre :** Jouer en local › « Paysages » : Classiques (8, par défaut), Nouveaux Mondes ou Tous. Le réglage apparaît dès que tu as découvert un nouveau monde dans la Campagne 2.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ FORCES DE LA NATURE

Vent, gravité et magnétisme

Sur trois mondes, des forces courbent visiblement la trajectoire. Viseur, ordinateur de tir, loupe et IA les calculent exactement comme le jeu – la trajectoire affichée est la vraie.

- **Super-Terre :** gravité 160 % (« g 160 % » à côté de la manche à air), les chars sautent moins haut, le jet consomme plus de carburant. L'air dense freine chaque obus – plus il vole, plus il ralentit. Plus de puissance et vise plus à plat.
- **Monts Magnétiques :** 2 à 3 cristaux flottent au-dessus des sommets. Le bleu attire obus, missiles sans carburant et bombes, le rouge repousse. Mitrailleuse, laser et foudre ne sont pas affectés. Une explosion près d'un cristal l'inverse pendant 5 secondes – le chiffre indique le temps restant. Le vent n'est qu'à moitié aussi fort.
- **Côte des Tempêtes :** le vent est toujours fort (de 15 à 90). Toutes les 6 à 10 secondes arrive une rafale : 2 secondes avant, la manche à air clignote et « Rafale en approche ! » apparaît – puis le vent change. Attendre est payant. Qui tombe de la falaise dans la mer perd 40 de vie et revient en haut.

Visée, IA et en ligne

- **Trajectoires courbes :** viseur, ordinateur de tir et loupe montrent la trajectoire avec toutes les forces. L'IA utilise le même calcul et ne tire pas sur la Côte des Tempêtes juste avant une rafale.
- **Campagne 2 et en ligne :** la Campagne 2 présente la Super-Terre à la manche 9, la Côte des Tempêtes à la manche 11 et les Monts Magnétiques à la manche 17. En ligne, les trois mondes n'apparaissent que si tous les joueurs ont la 2.9 ou plus récente ; cristaux et rafales sont identiques pour tous.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ TOUS LES MONDES

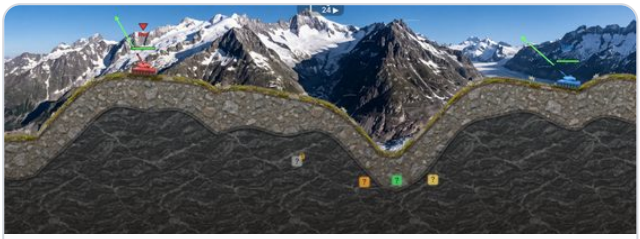
18 paysages, chacun avec graphismes photo et classiques (Réglages › Graphismes › « Paysage »). Terrain, impacts et déroulement sont exactement identiques dans les deux. Les classiques (1–8) sont toujours là ; tu découvres les mondes 9–18 dans la Campagne 2 et tu les joues ensuite sous Jeu local › « Paysages ».



1 Collines douces

CLASSIQUE

Douces ondulations, peu d'abri. Idéal pour s'échauffer : observer le vent, doser la puissance.



2 Hautes montagnes

CLASSIQUE

De hauts sommets entre les chars. Tirer en cloche (plus de 60°) ou traverser la montagne avec foreuse et séisme.



3 Désert

CLASSIQUE

Dunes douces et chaleur. Le vent est souvent fort – les tirs tendus sont plus prévisibles.



4 Canyon

CLASSIQUE

Profond canyon au milieu. En bas tu es protégé mais tu en sors difficilement – garde le jet prêt.



5 Pics jumeaux

CLASSIQUE

Deux sommets, une vallée. D'un sommet tu vois loin, mais tu es aussi une cible.



6 Terre dentelée

CLASSIQUE

Rochers dentelés : éclats et ricochets. Distances courtes – mitrailleuse et missile sont payants.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ TOUS LES MONDES



7 Îles

CLASSIQUE

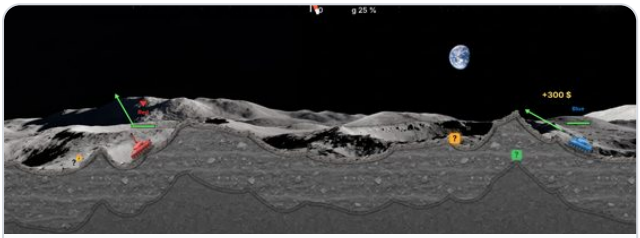
Îles dans la mer. Tomber à l'eau coûte des vies – ne roule pas trop près du bord.



8 Volcan

CLASSIQUE

Un volcan au milieu, souvent la nuit. Tirer haut et raide ; cendres et fumée montrent le vent.

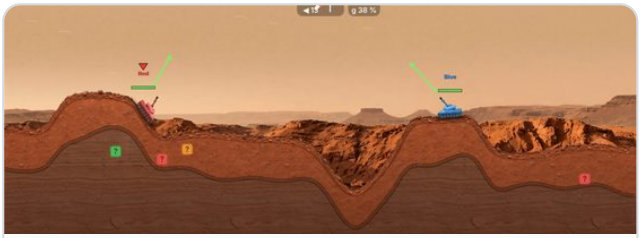


9 Lune

NOUVEAUX MONDES · CAMPAGNE 2, MANCHE 5

Gravité 25 % · pas de vent · les chars sautent haut

les tirs vont aussi loin mais mettent deux fois plus de temps – le saut te porte loin.



10 Mars

NOUVEAUX MONDES · CAMPAGNE 2, MANCHE 3

Gravité 38 % · air raréfié · tempêtes de poussière

attention aux tempêtes de poussière – elles font tourner le vent d'un coup.



11 Super-Terre

NOUVEAUX MONDES · CAMPAGNE 2, MANCHE 9

Gravité 160 % · l'air dense freine · deux soleils

l'air dense freine chaque tir – plus de puissance et vise plus à plat.



12 Côte des Tempêtes

NOUVEAUX MONDES · CAMPAGNE 2, MANCHE 11

Tempête · les rafales changent le vent · falaise sur la mer

la manche à air clignote avant chaque rafale – attends qu'elle passe. Tomber à la mer coûte 40 de vie.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ TOUS LES MONDES

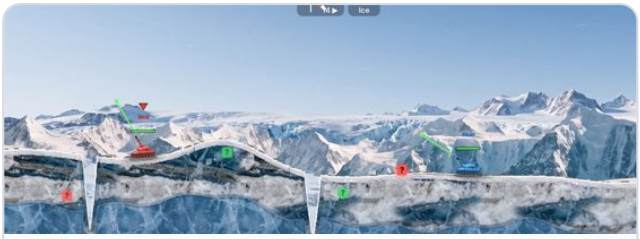


13 Monts Magnétiques

NOUVEAUX MONDES · CAMPAGNE 2, MANCHE 17

Les pôles magnétiques dévient les tirs · un impact inverse le pôle

les cristaux attirent obus et bombes. Touche-en un et il repousse pendant 5 secondes.



14 Glacier

NOUVEAUX MONDES · CAMPAGNE 2, MANCHE 7

Glace glissante · crevasses · neige et aurore

sur la glace ton char glisse encore – freine tôt. Les tirs dans une crevasse explosent tout au fond.



15 Marais

NOUVEAUX MONDES · CAMPAGNE 2, MANCHE 1

Sol mou · grands cratères · brouillard · les chars s'enfoncent

le sol mou cède – les cratères sont plus grands et tu roules lentement. Qui reste immobile s'enfonce.

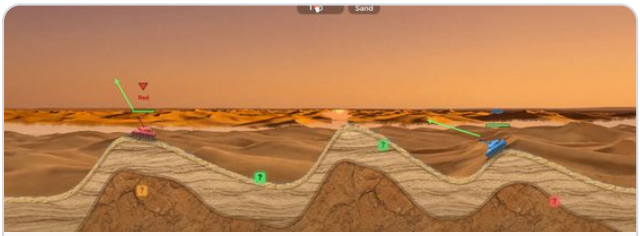


16 Abysses

NOUVEAUX MONDES · CAMPAGNE 2, MANCHE 15

Résistance de l'eau · courant · poussée · bulles

l'eau freine fortement chaque tir et le courant change sans cesse. Plus de puissance !



17 Dunes mouvantes

NOUVEAUX MONDES · CAMPAGNE 2, MANCHE 13

Le sable s'écoule après chaque impact · le vent façonne les dunes

après chaque impact le sable s'écoule – les cratères se remplissent et les chars glissent avec.



18 Champ de lave

NOUVEAUX MONDES · CAMPAGNE 2, MANCHE 19

La lave monte · courant chaud ascendant · la finale

la lave monte après 15 secondes. Au-dessus, le courant chaud porte les tirs – reste en hauteur !

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

★ TOUS LES MONDES

Glacier, Marais, Abysses, Dunes mouvantes, Champ de lave

Les cinq mondes de la 3.0 modifient le terrain pendant la manche. Viseur, ordinateur de tir, loupe et IA calculent résistance de l'eau, courant et courant ascendant exactement comme le jeu.

- **Glacier :** glace glissante – les chars glissent et roulent un peu plus vite ; freiner tôt. Les tirs dans une crevasse explosent tout au fond. La nuit, l'aurore brille.
- **Abysses :** la résistance de l'eau freine fortement chaque tir, un courant le pousse d'un côté à l'autre (il change sans cesse – la manche à air l'indique). Donne plus de puissance. Pas de météo, mais des rayons de lumière et des bulles.
- **Champ de lave :** après 15 secondes, la lave monte dans les bassins (« La lave monte ! »). Rester dans la lave fait perdre de la vie en continu. Au-dessus de la lave, un courant chaud soulève les obus – reste en hauteur, vise les adversaires en bas. Le Champ de lave est la finale de la Campagne 2.
- **Marais :** sol mou – les cratères sont 30 % plus grands, les chars roulent lentement et sautent moins haut. Le jet aide. Le brouillard couvre les mares.
- **Dunes mouvantes :** après chaque impact, le sable s'écoule – les cratères se remplissent, les pentes raides glissent, les chars glissent avec. Une tranchée ne dure pas.

Campagne 2 et en ligne

- **Campagne 2 complète :** 20 manches – Marais à la manche 1, Glacier à la 7, Dunes mouvantes à la 13, Abysses à la 15, Champ de lave à la 19 et en finale à la 20.
- **En ligne :** sable et lave se comportent exactement de la même façon pour tous. Une somme de contrôle compare en continu le terrain de l'hôte et de l'invité et corrige automatiquement tout écart. Les nouveaux mondes n'apparaissent que si tous les joueurs ont la 3.0.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

08 ARMES ET ÉQUIPEMENT

L'obus est gratuit et illimité. Tout le reste s'achète entre les manches à la boutique – avec l'argent des tirs réussis, des destructions et des caisses. La boutique tient sur une page : armes, spécial et équipement les uns sous les autres ; fais défiler au doigt, à la molette, aux flèches, à la manette ou à la télécommande – explication, ACHETER et TERMINÉ restent en bas.

> Changer d'arme : **Y** / **X** (joueur 1), molette, **RB** / **R1** sur la manette ou « Arme » sur l'écran tactile.

Armes

Grenade GRATUIT
Gratuite et illimitée.

Missile guidé
Guidable en vol, carburant limité.

Bombe à fragmentation
Se sépare en 5 ogives au point le plus haut.

Bombe de glace
Gèle les ennemis proches pendant 4,5 s : pas de conduite, de visée, de tir ni de bouclier.

Bombe atomique
Cratère géant, éblouit tout le monde un instant.

Téléporteur
Votre char saute là où le tir atterrit.

Tornade
Un tourbillon balaie le sol pendant 5 s : pousse et projette les chars et arrache le terrain – le tien aussi.

Boomerang
Part, revient et explose au premier contact.

Poser des mines
Pose une mine sous vous, armée après 1,5 s.

Foreuse
Fore à travers le terrain et explose sous l'ennemi. Débloqué dès 1200 points au total.

Mitrailleuse
+40 coups. Rapide et précise, mais faible.

Mine roulante
Roule en descente après l'impact et explose au contact.

Bombe à fragmentation à parachute
Ouvre son parachute au point le plus haut, descend avec le vent et disperse 6 bombettes sur la cible.

Frappe aérienne
Les bombardiers arrosent la cible. Peuvent être abattus !

Tête de mort
L'arme ultime : 14 lourdes ogives, énorme explosion avec éclair et secousse.

Tremblement de terre
Le sol tremble et s'effondre – les ennemis chutent.

Coup de foudre
Frappe la cible et saute aux ennemis proches.

Construire un mur
Construit un mur devant vous comme abri.

Napalm
Embrase le sol pendant 6 s : dégâts pour tous dans les flammes. Débloqué dès 800 points au total.

Tourelle
Rare : atterrit, sort 2 MG et tire au hasard pendant 20 s – sur toi aussi. Peut être abattue. Débloqué dès 400 points au total.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

08 ARMES ET ÉQUIPEMENT

Équipement

Jetpack
Vrai vol : maintenez la touche jet.

Bobine de lévitation
Flotter environ 1 minute.

Ordinateur de visée
Montre le point d'impact de la grenade.

Blindage
+20 vie en permanence (max. 160).

Bouclier
Maintenez la touche : dévie les projectiles.

Supercarburant
Vitesse doublée pour la prochaine manche.

Carbomite
Si tu es détruit : grande boule de feu avec cratère et éclats incandescents.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

09 RÉGLAGES

La roue dentée **Réglages** du menu principal a quatre onglets :

SON

Musique oui/non, choisir un titre ou aléatoire, Bruits moteur et Sons des armes. Le haut-parleur en haut à droite indique si la musique joue (ambre = oui, barré = non) – commun au site et au jeu. Nouveau en 2.6.1 : « Calme 1 » et « Calme 2 » – deux musiques de fond discrètes, générées directement dans le jeu, plus douces que les effets ; « Calme 1 » est réglée par défaut. Volume sous Musique.

LANGUE

Deutsch, English, Italiano, Français.

COMMANDES

Commandes tactiles · boutons droite/gauche · Mac/PC : Classique/Simple · force de l'ordinateur · mode souris · puissance : maintenir ou distance souris · vibrations · mode équitable · clavier · attribuer touches, souris et manette · indicateur réseau.

GRAPHISMES

Graphismes Auto/Basse/Moyenne/Élevée (Auto s'adapte à l'appareil) · **Tremblement et zoom** oui/non (tremblement de l'écran et bref zoom sur les impacts) · Éclairs lumineux · **Dégâts des éclats** · Plein écran · Paysage Photo/Classique : « Photo » (par défaut) affiche de vraies images pour les 18 paysages, « Classique » les graphismes dessinés ; sans internet automatiquement « Classique ». Terrain et jeu restent identiques. · Réduire les effets Auto/activé/désactivé : moins de feu, de fumée et de débris dans les effets photo, plus fluide sur les appareils plus anciens ; « Auto » s'active tout seul quand le jeu saccade. Ombres, traces, fumée, débris et effets du ciel (2.8) deviennent plus légers avec cette option et en Basse.

Options de partie

Partie rapide › **Plus d'options** : joueurs 1 à 4 (humain, ordinateur, désactivé), règle (premier à 2–5 victoires ou nombre fixe de manches : 1, 2, 3, 5, 10, 15 ou 20), équipes, tirs alliés, dégâts des éclats, vie des chars (court 50 % à 300 %), musique, force de l'ordinateur, souris pour le joueur 1.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

10 JOUER EN LIGNE

JOUER › **En ligne entre amis**. De deux à quatre appareils, sur le même Wi-Fi ou en données mobiles. Sans compte ni inscription.

1 **Votre code ami**

Chacun reçoit un code ami de 8 caractères. Ajouté une fois, il reste dans la liste d'amis.

2 **Inviter via WhatsApp**

Envoyez votre code ou le lien de la salle via le menu Partager – WhatsApp, iMessage, SMS. Un geste sur le lien et votre ami est dedans.

3 **Voir qui est en ligne**

La liste d'amis montre qui est en ligne. Un geste suffit : rejoindre la salle ouverte ou inviter directement.

4 **En données mobiles aussi**

Si la connexion directe échoue, le jeu passe par un serveur relais. Si la connexion tombe, le jeu se reconnecte automatiquement – votre char vous attend.

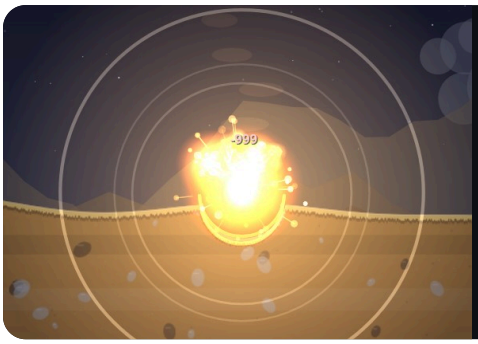
L'appareil qui crée la salle calcule la partie : tout le monde voit les mêmes impacts, cratères et éclats. Dans la salle, chacun pilote le **char qu'il a conçu** ; l'hôte règle la force de chaque place d'ordinateur (Facile, Normal, Difficile).

Jouer avec Game Center (iPhone, iPad, Mac)

En ligne › « Game Center : inviter » ouvre la fenêtre Game Center : invitez des amis, des contacts ou un groupe Messages, ou trouvez des adversaires avec « Partie rapide » (2 à 4 joueurs). « Trouver des adversaires » cherche aussitôt automatiquement. Une invitation depuis Messages, Game Center ou l'app Jeux ouvre directement Panzerduell. Celui qui invite est l'hôte et règle les options. Sans Game Center, le code de salon et le lien fonctionnent comme avant.

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.

11 ASTUCES



Gardez vos distances : un char détruit explose dans une boule de feu et projette 6 à 12 éclats brûlants. Ils creusent de petits cratères et blessent les chars proches – jusqu'à la réaction en chaîne. Désactivable dans Réglages › Graphismes › « Dégâts des éclats ».

- **Au feeling :** avec « Puissance : Maintenir appuyé », vous chargez chaque tir avec le bouton de la souris.
- Attention au vent : l'indicateur en haut montre sa direction et sa force.
- L'ordinateur de visée de la boutique montre où tombera votre obus.
- **Bouclier au bon moment :** maintenez la touche juste avant l'impact – le projectile rebondit.
- Restez en mouvement – un char immobile est une cible facile.
- Ramassez l'argent en parachute et les caisses « ? » au sol – parfois elles cachent une malédiction.

12 AIDE

Toutes les touches aussi dans le jeu : **Plus** › **Aide et commandes**.

Manette non reconnue

Appuyez sur un bouton de la manette pendant que le jeu est au premier plan. Dans le navigateur, la manette n'est reconnue qu'après la première pression. Guide d'appairage : dans le jeu sous Aide › Connecter.

Une touche ne répond pas

Vérifiez si la touche a été réassignée : Réglages › Commandes › Attribuer les touches … › « Tout réinitialiser ». Certains claviers ne reconnaissent pas beaucoup de touches à la fois – une manette aide alors.

Le jeu saccade

Réglages › Graphismes › choisissez « Basse » : moins de particules, d'éclats et d'effets.

La connexion en ligne est coupée

Si la connexion directe échoue, le jeu passe par un serveur relais. Si la connexion tombe, le jeu se reconnecte automatiquement – votre char vous attend.

Installation sur Mac

Ouvrez le DMG (double-clic) et glissez « Panzerduell » sur le dossier « Applications ». Premier lancement : **clic droit** (ou ctrl-clic) sur Panzerduell › « Ouvrir » › à nouveau « Ouvrir ». C'est nécessaire car l'app n'est pas notarisée par Apple. À partir de macOS 15, « Ouvrir » peut manquer : allez alors dans Réglages Système › Confidentialité et sécurité › « Ouvrir quand même ».

Installation sous Windows

Lancez « Panzerduell-Setup.exe ». Aucun droit d'administrateur n'est nécessaire. Si Windows SmartScreen s'affiche : **« Informations complémentaires »** › **« Exécuter quand même »**. L'avertissement apparaît car l'app n'est pas signée.

Panzerduell – un jeu d'UPH. Idée, concept et droits : UPH. Musique : UPH (uphofficial.com). Contact : info@uph.ch

© 2026 Urs Humm. Tous droits réservés.