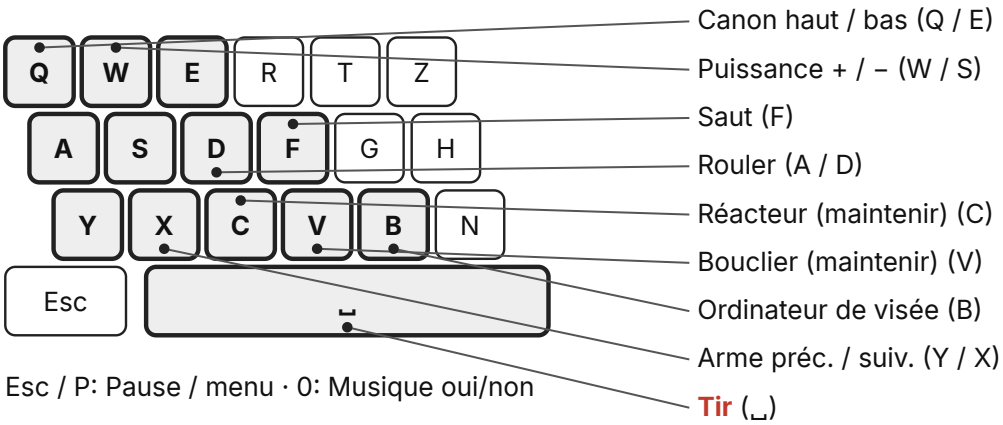
PANZERDUELL Guide rapide 3.0 – commandes et mondes

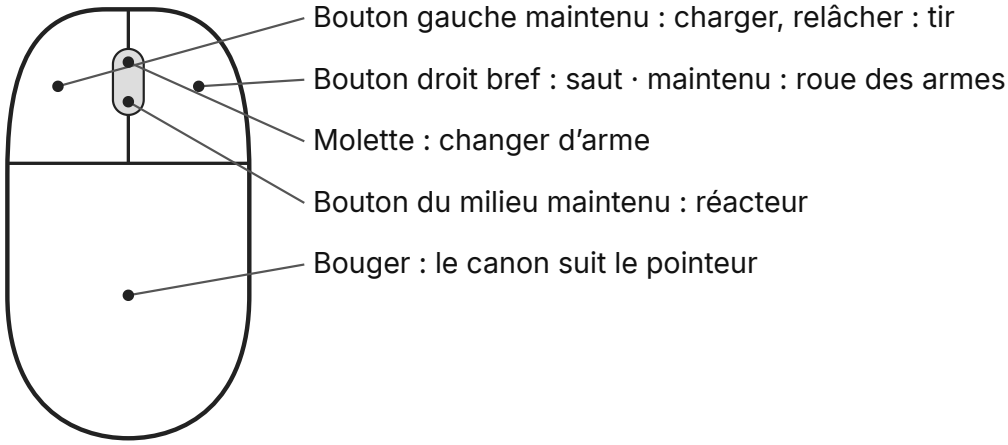
À imprimer et garder à côté. Toutes les touches se modifient dans Réglages › Commandes.

Mac et PC : clavier et souris – Joueur 1 (clavier)



Esc / P: Pause / menu · 0: Musique oui/non

Souris

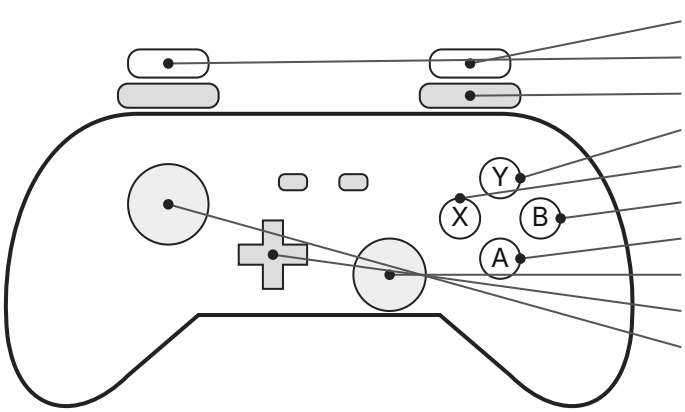


Action	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Rouler	A / D	← / →	J / L	4 / 6
Canon haut / bas	Q / E	, / .	U / O	7 / 9
Puissance + / –	W / S	↑ / ↓	I / K	8 / 5
Tir	␣	Enter	H	0
Arme préc. / suiv.	Y / X	ö / ä	N / M	1 / 3
Saut	F	ü	R	,
Réacteur (maintenir)	C	-	T	*
Bouclier (maintenir)	V	⇧ R	Z	–
Ordinateur de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

Jusqu’à 4 joueurs sur un clavier – Joueur 4: Num. · Ici : QWERTZ (suisse/allemand). En QWERTY, Y et Z sont inversées – le jeu affiche toujours les bonnes touches.

Menus : flèches pour bouger · Entrée choisit · Échap retour (boutique : vers TERMINÉ) · F11 plein écran (app Mac/Windows)

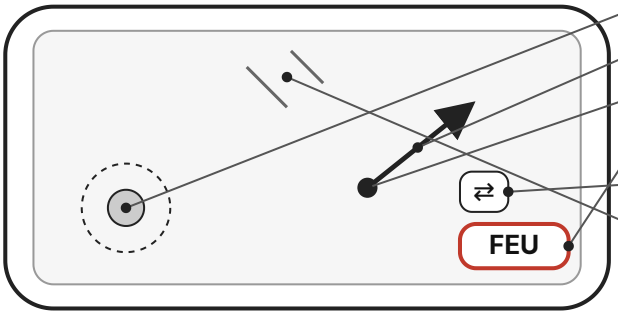
Manette (Xbox, PlayStation, MFi)



RT / R2 maintenu : charger, relâcher : tir
LT / L2 : annuler la charge
LB / L1 · RB / R1 : arme préc. / suiv.
Y / △ : réacteur (maintenir)
X / ☐ : bouclier (maintenir)
B / ○ : saut
A / ✕ : tir immédiat
Stick droit : viser, guider le missile
Croix ↑↓ visée fine · ←→ puissance
Stick gauche : rouler

Menu / Options : pause · View / Create maintenu : roue des armes · R3 : ordinateur de tir

iPhone et iPad (tactile)



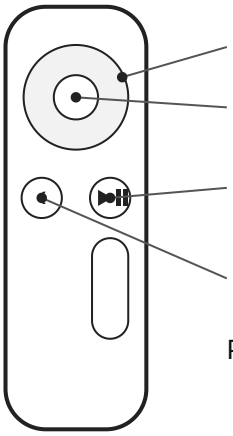
Pouce gauche : joystick pour rouler
Glisser à droite : direction = angle, longueur = puissance
Relâcher : tir · retour au départ : annuler
FEU : tire avec les valeurs réglées
Arme : toucher = suivante · maintenir = roue
Deux doigts : zoom · double toucher : son char

Court glissement = pleine puissance · toucher et maintenir sur le char = fin
iPad à deux : chacun a son propre pavé de boutons à sa couleur.

iPhone Duo : fermé, on joue sur l'écran extérieur ; déplié, la partie continue sur le grand écran. À moitié ouvert, il tient comme un livre – en plein jeu.

Ordinateur de visée (boutique, 100 $) : actif automatiquement après l'achat – pendant la visée, il montre toute la trajectoire jusqu'à l'impact avec une marque, jusqu'à la fin de la manche suivante, seulement pour toi. Arrêt/marche : B · manette R3 · tactile : bouton viseur.

Apple TV : Siri Remote



Glisser sur le clickpad ←→ : rouler · ↑↓ : canon
Clic maintenu : charger, relâcher : tir · bref : tout de suite
Lecture/Pause : bref = arme suivante · maintenu = saut/réacteur
appuyer deux fois et maintenir = bouclier
MENU ‹ : pause et retour

Plus de joueurs sur Apple TV : jusqu'à 4 manettes.

Les 18 mondes en un coup d'œil

Les classiques (1–8) sont toujours là. Tu découvres les mondes 9–18 dans la Campagne 2 (manche entre parenthèses) et tu les joues ensuite sous Jeu local › « Paysages ». Photo ou classique : Réglages › Graphismes › « Paysage ».

#	Monde	Ce qui change – astuce
1	**Collines douces**	Douces ondulations, peu d'abri. Idéal pour s'échauffer : observer le vent, doser la puissance.
2	**Hautes montagnes**	De hauts sommets entre les chars. Tirer en cloche (plus de 60°) ou traverser la montagne avec foreuse et séisme.
3	**Désert**	Dunes douces et chaleur. Le vent est souvent fort – les tirs tendus sont plus prévisibles.
4	**Canyon**	Profond canyon au milieu. En bas tu es protégé mais tu en sors difficilement – garde le jet prêt.
5	**Pics jumeaux**	Deux sommets, une vallée. D'un sommet tu vois loin, mais tu es aussi une cible.
6	**Terre dentelée**	Rochers dentelés : éclats et ricochets. Distances courtes – mitrailleuse et missile sont payants.
7	**Îles**	Îles dans la mer. Tomber à l'eau coûte des vies – ne roule pas trop près du bord.
8	**Volcan**	Un volcan au milieu, souvent la nuit. Tirer haut et raide ; cendres et fumée montrent le vent.
9	**Lune** (M 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** (M 3)	Gravité 38 % · air raréfié · tempêtes de poussière. attention aux tempêtes de poussière – elles font tourner le vent d'un coup.
11	**Super-Terre** (M 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** (M 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.
13	**Monts Magnétiques** (M 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** (M 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** (M 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** (M 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** (M 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** (M 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 !

Nouveau en 3.0 : Glacier, Marais, Abysses, Dunes mouvantes et Champ de lave ; photos pour les 18 paysages ; Campagne 2 en 20 manches avec finale sur le champ de lave. En ligne, sable et lave sont identiques pour tous.