

PANZERDUELL

HANDBUCH

Steuerung und Bedienung – einfach erklärt

Die Echtzeit-Panzerschlacht für 2–4 Spieler

01 Schnellstart
02 Spielziel
03 Tastatur
04 Maus
05 Menü bedienen
06 Controller
07 Touch – iPhone und iPad
08 Waffen und Ausrüstung
09 Einstellungen
10 Online spielen
11 Tipps
12 Hilfe

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

Version 3.0

01 SCHNELLSTART

Dein erstes Spiel in drei Schritten – ohne Einstellungen.

1
Starten

Spiel öffnen und auf **SPIELEN** tippen.

2
Wählen

Schnelles Spiel › **Gegen Computer** – oder **Zu zweit an einem Gerät**. Standard: zuerst 3 Siege (**Spielregel**). Antippen von «Computer: Normal» wechselt die Stärke (Leicht › Normal › Schwer).

3
Feuern

Rohr mit **Q** / **E** ausrichten, Kraft mit **W** / **S** einstellen, **Leertaste** drücken. Der Pfeil zeigt Richtung und Stärke.

> Neu im Spiel? Unter **Mehr** › **Tutorial** lernst du alles in rund zwei Minuten.

02 SPIELZIEL

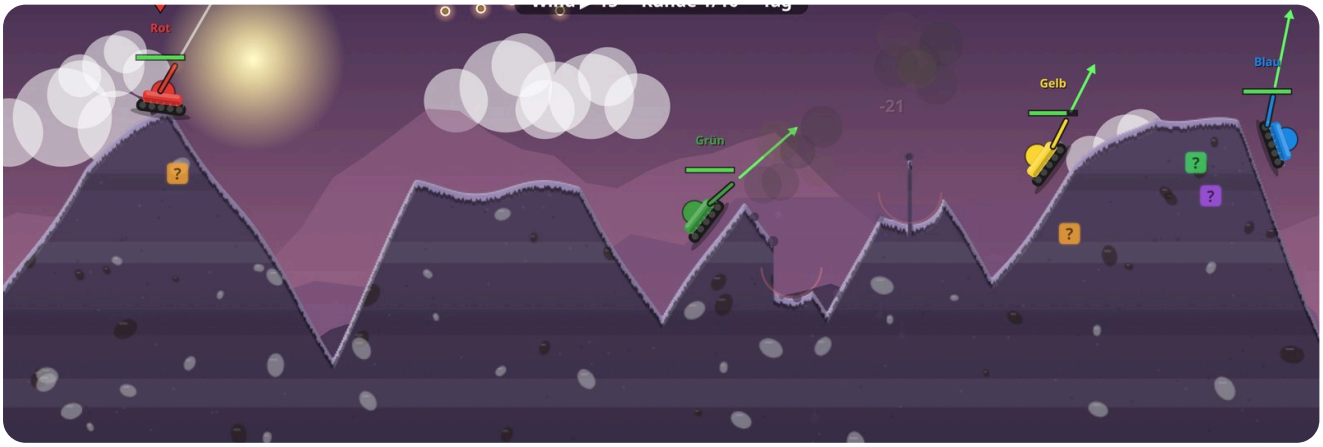
Alle schiessen gleichzeitig – in Echtzeit, niemand wartet auf seinen Zug. Wer als letzter Panzer (oder als letztes Team) übrig bleibt, gewinnt die Runde. Treffer, Abschüsse und Überleben bringen Punkte und Geld.

Zielen
Winkel und Schusskraft einstellen. Der Pfeil zeigt Richtung und Stärke, der Wind lenkt mit.

Feuern
Alle schiessen gleichzeitig. Jede Waffe hat eine Nachladezeit – Timing ist alles.

Ausweichen
Fahren, hüpfen, mit dem Jetpack fliegen oder den Schild hochhalten.

Aufrüsten
Nach jeder Runde gibt es Punkte und Geld – ab in den Waffenladen.



© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

03 TASTATUR

Bis zu vier Spieler teilen sich eine Tastatur. Spieler 4 spielt auf dem Ziffernblock.

Aktion	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Links fahren	A	←	J	Num 4
Rechts fahren	D	→	L	Num 6
Rohr hoch	Q	,	U	Num 7
Rohr runter	E	.	O	Num 9
Kraft +	W	↑	I	Num 8
Kraft –	S	↓	K	Num 5
Feuer	Leertaste	Enter	H	Num 0
Waffe zurück	Y	ö	N	Num 1
Waffe weiter	X	ä	M	Num 3
Hüpfen	F	ü	R	Num ,
Jetpack (halten)	C	-	T	Num *
Schild (halten)	V	⇧ rechts	Z	Num –
Zielcomputer	B	$	G	Num +

Schweizer Tastatur (QWERTZ)

Die Tabelle zeigt die Beschriftung einer Schweizer Tastatur. Auf QWERTY-Tastaturen (USA, England) sind **Y und Z vertauscht**, und statt ö ä ü - $ stehen dort ; ' [/ \. Das Spiel erkennt das Layout selbst und zeigt immer die richtigen Tasten.

Tasten selbst belegen

Einstellungen › **Steuerung** › **Tasten belegen …**: Aktion antippen, neue Taste drücken. Esc bricht ab, «Alle zurücksetzen» stellt alles wieder her.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

04 MAUS

Am PC und Mac ist Tastatur + Maus Standard (Spieler 1). Umstellen: **Einstellungen** › **Steuerung** › **Eingabe** (Tastatur + Maus / Nur Tastatur / Xbox / PS5). Maus: rechte Taste kurz = Hupf, halten = Waffenrad, Mitte = Düse (halten), Rad = Waffe wechseln – alles änderbar unter **Maus belegen**. Musik: ♪ im Spiel oder Taste **0**; die Pause (Esc/P) hat **Einstellungen**.

Zielen	Maus bewegen – das Rohr folgt dem Mauszeiger.
Waffe wechseln	Mausrad drehen.
Fahren	A / D oder ← →

Kraft und Feuer – zwei Arten

STANDARD

Kraft: Gedrückt halten

Linke Maustaste halten: Die Kraft steigt in knapp 1 s von 10 auf 100, bleibt dort kurz stehen und geht dann wieder zurück. **Loslassen = Feuer.** Verlässt die Maus das Fenster, wird abgebrochen.

ALTERNATIVE

Kraft: Mausabstand

Je weiter der Mauszeiger vom Panzer entfernt ist, desto mehr Kraft. **Klick = Feuer.**

Umschalten: **Einstellungen** › **Steuerung** › «Kraft: Gedrückt halten» antippen. Wer «Kraft: Mausabstand» selbst gewählt hat, behält es.

05 MENÜ BEDIENEN

↑ ↓ ← →	Im Menü bewegen
Enter oder Leertaste	Auswählen
Esc	Zurück · im Spiel: Pause
P	Pause
F11	Vollbild (Mac- und Windows-App)

Maus und Touch: einfach antippen. Knöpfe mit ◀ ▶ (zum Beispiel «Computer: Normal»): ein Klick oder Tipp auf die Mitte schaltet weiter, ◀ geht zurück. Controller: Steuerkreuz bewegt, A / ✕ wählt, B / ○ geht zurück.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

06 CONTROLLER

Xbox- und PS5-Controller (auch DualShock 4) werden automatisch erkannt – einfach eine Taste drücken. Bis zu vier Controller gleichzeitig, mit Vibration bei Treffern.

Aktion	Xbox	PlayStation
Fahren	Linker Stick ← → – je weiter, desto schneller	
Rohr	Rechter Stick: Richtung = Rohr · fein: Steuerkreuz ↑ ↓ (±1°)	
Kraft	Steuerkreuz ← → (±1, halten wiederholt) · oder laden, siehe unten	
Kraft laden, loslassen = Schuss (halten)	RT	R2
Laden abbrechen	LT	L2
Feuer (sofort)	A	✕
Waffe zurück	LB	L1
Waffe weiter	RB	R1
Waffenrad (halten)	View	Create/Touchpad
Hüpfen	B	○
Schild (halten)	X	□
Jetpack (halten)	Y	△
Zielcomputer	R3	R3
Pause	Menu	Options

> Jede Aktion lässt sich umlegen: **Einstellungen** › **Steuerung** › **Controller belegen …** (doppelte Tasten werden getauscht, «Standard wiederherstellen» setzt zurück). Koppeln per Bluetooth: im Spiel unter **Mehr** › **Hilfe & Steuerung** › **Verbinden**.

Im Hauptmenü

🏆 Rangliste

Im Hauptmenü: alle Profile auf diesem Gerät, sortiert nach Siegen – mit Niederlagen, Spielen, Punkten und Bestwert. Der Computer und Online-Gegner erscheinen als eigene Einträge. Alles bleibt lokal auf dem Gerät. Neue Erfolge erscheinen sofort im Spiel als kurzes Banner. Daneben die runden Tasten ⚙ Einstellungen, 👤 Profil und ••• Mehr.

← UPH Startseite

Im Hauptmenü (Handy: Pille über SPIELEN) und im Pausenmenü («← UPH Startseite»): zurück zur UPH-Website. In der App (iPhone, iPad, Mac, Windows) heisst der Punkt **«Webseite ansehen»**: die Website öffnet sich in der App, **«← Zurück zum Spiel»** führt zurück, nie hinaus nach Safari.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

07 TOUCH - IPHONE UND IPAD

Auf iPhone und iPad gibt es drei Touch-Steuerungen (Einstellungen › Steuerung › «Touch-Steuerung»): **Frei ziehen** (Standard, nächste Seite), **FEUER-Knopf** und **Klassisch**. In allen fährst du mit dem **linken Daumen** – der Joystick erscheint dort, wo du aufsetzt. Hier siehst du alle Knöpfe mit allen Extras; im Spiel erscheinen Schild, Düse und Zielcomputer nur, wenn du sie hast, FEUER, Waffe und Hupf bleiben fest an ihrem Platz. Mit «FEUER-Knopf» hältst du FEUER, um die Kraft zu laden, und lässt zum Schiessen los, «Klassisch» hat eigene Knöpfe für Rohr und Kraft. Seit 2.6.1 reicht beim Ziehen der halbe Weg für volle Kraft; für feine Werte am Panzer antippen und halten (Feinjustierung). **Zielcomputer** (Laden, 100 $): nach dem Kauf automatisch an – beim Zielen siehst du die ganze Flugbahn vom Rohr bis zum Einschlag (mit Wind und Gelände) samt Einschlagmarke, bis Ende der nächsten Runde und nur du (nie der Computer-Gegner). Aus/ein mit dem Fadenkreuz-Knopf, Taste B oder R3.



Links / Rechts	Fahren	Rohr / Rohr	Rohr ↺ ↻	Kraft + / Kraft –	Kraft + –
FEUER	Feuer	⇄ Granate	nächste Waffe – zeigt die aktuelle Waffe (nur gekaufte, noch vorhandene)	Zielcomputer	Zielcomputer
Düse	Jetpack (halten)	Schild	Schild (halten)	Hupf	Hüpfen

> Im Browser: «Teilen › Zum Home-Bildschirm» – dann startet Panzerduell wie eine App, im Vollbild.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

07 TOUCH - IPHONE UND IPAD

Touch: Frei ziehen (Standard)

Zielen geht wie mit einer Schleuder: Rechten Finger **irgendwo in der Bildmitte** aufsetzen und ziehen. Die Richtung ist der Winkel, die Länge die Kraft – Pfeil und Werte siehst du direkt am Panzer. Loslassen feuert.



Ziehen = zielen: Winkel und Kraft stehen oben, der linke Daumen fährt gleichzeitig.



Lenkrakete: in die gewünschte Flugrichtung ziehen – in alle Richtungen.

- **Abbrechen:** Finger zurück zum Aufsetzpunkt schieben und dort loslassen – dann fällt kein Schuss.
- **FEUER und Knöpfe rechts unten:** FEUER ist immer da. Ein Tipp schiesst ohne Ziehen noch einmal genau mit dem zuletzt eingestellten Winkel und der Kraft – ideal, wenn der Schuss sitzt (MG: halten = Dauerfeuer). Der Ring um FEUER füllt sich, bis die Waffe wieder bereit ist. Fest daneben: Waffe (antippen = nächste, halten = Waffenrad) und Hupf. Schild, Düse und Zielcomputer erscheinen nur, wenn du sie hast, und reihen sich lückenlos daneben ein.
- **Tutorial:** Einstellungen › Steuerung › «Touch-Tutorial ansehen» zeigt alles Schritt für Schritt mit Fingerbildern.
- **Maschinengewehr:** Solange du ziehst, schiesst es Dauerfeuer in die gezogene Richtung.
- **Zoom und Übersicht:** zwei Finger = Zoom, Doppeltippen = zum eigenen Panzer.
- **Laden (iPhone hochkant):** Antippen wählt, zweimal schnell tippen kauft. Quer, auf dem iPad und am Mac gibt es den Kaufen-Knopf.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

07 TOUCH - IPHONE UND IPAD

Touch-Tutorial

Beim ersten Spielstart auf einem iPhone oder iPad zeigt eine **animierte Hand** in fünf kurzen Schritten, wie «Einfach» funktioniert. Du kannst es jederzeit **überspringen** (Knopf oder Esc), es erscheint nur **einmal** und lässt sich unter **Einstellungen › Steuerung › Touch-Tutorial ansehen** wieder öffnen.



1. Fahren: Daumen links aufsetzen, der Joystick erscheint.



2. Zielen: links fahren, gleichzeitig rechts frei ziehen – Richtung = Winkel, Länge = Kraft.

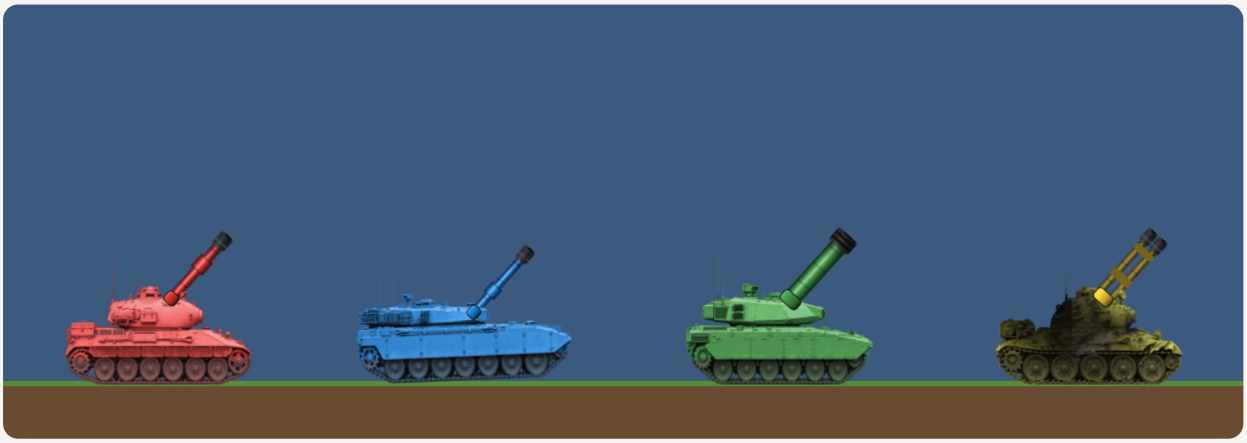


3. Schiessen: FEUER (halten lädt die Kraft, wenn «Stärke durch Halten» an ist).



5. Mehr: Abbrechen, Zoom, Doppeltippen, Einhand, Knöpfe links, Waffenleiste.

Neue Panzer-Optik



Alle Panzer haben eine detaillierte Kette mit Laufrädern, Turm mit Luke und Antenne, Lackschattierung in deiner Spielerfarbe, sichtbaren Rohr-Rückstoss und Schäden, die bei sinkender Energie zunehmen. Alles wird im Spiel gezeichnet.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

07 TOUCH - IPHONE UND IPAD

Waffen, Extras und Lupe

Die Waffe wechselst du direkt mit dem Daumen, die Lupe hilft beim genauen Zielen.







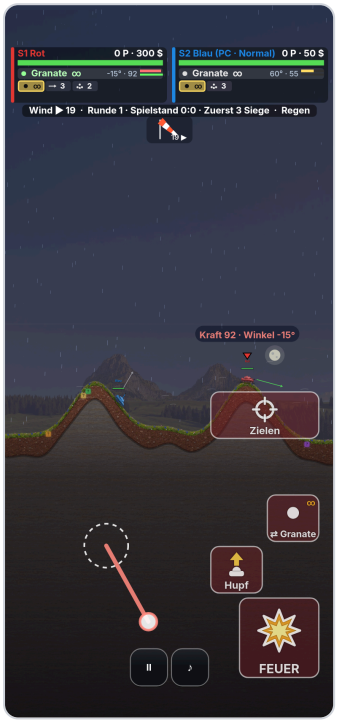
- **Waffenrad:** Knopf «Waffe» (oder die Waffenanzeige oben) gedrückt halten, mit dem Finger zur gewünschten Waffe ziehen und loslassen. **Antippen** = nächste Waffe, **Wischen** nach rechts/links = nächste/vorige.
- **Lupe:** Mit der Option **«Lupe: Aufschlagpunkt zeigen»** (Einstellungen › Steuerung, ab Werk aus) zeigt beim Zielen mit dem Finger ein Kreis unter der Anzeige oben vergrössert, wo der Schuss voraussichtlich einschlägt – mit Zielkreuz und dem Gelände ringsum (ohne Wind; mit «Flugbahn-Vorschau» mit Wind). **Antippen und Halten** am Panzer schaltet die **Feinjustierung** ein: Dieselbe Fingerbewegung ändert Kraft und Winkel nur etwa halb so stark.
- **Extras:** Düse, Schild und – nur wenn gekauft – der «Zielcomputer» klappen unter dem Knopf «Extras» auf; Hupf ist immer sichtbar, fest neben FEUER (nur im Modus «Einfach»); das Menü schliesst nach 5 Sekunden Ruhe von selbst.
- **Gemerkt:** Winkel und Kraft werden pro Waffe gemerkt – beim Zurückwechseln stehen sie wieder so wie zuletzt (beim MG bleibt die Kraft fest).

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

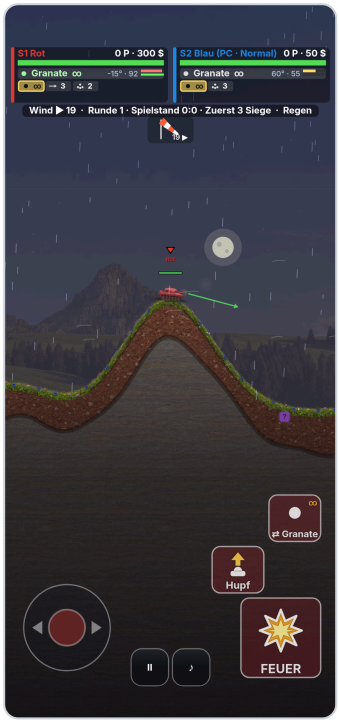
07 TOUCH - IPHONE UND IPAD

Einhand, Linkshänder und Zoom

Im Hochformat lässt sich das Spiel mit einer Hand bedienen, für Linkshänder spiegeln und heranzoomen.



Einhandmodus: Zielpad ab dem Berührungspunkt



Zoom: Doppeltippen springt zum eigenen Panzer



Zwei Daumen: links fahren, rechts zielen



Knöpfe links: FEUER und Extras links, Fahren und Zielen rechts

- **Zwei Daumen (Modus «Einfach»):** Der linke Daumen fährt mit dem Joystick, **gleichzeitig** zeigt der rechte irgendwo frei auf der rechten Spielfeldhälfte (ausserhalb der Knöpfe) direkt die Richtung: dorthin ziehen, wohin das Rohr zeigen soll, mit Live-Anzeige am Panzer. Beim Loslassen bleibt der Winkel stehen, gefeuert wird mit **FEUER**; zurück zum Startpunkt ziehen = Abbrechen. Die Fläche direkt über FEUER zielt nur und feuert nie. Ziehen am Panzer, Feinjustierung und Lupe gibt es weiterhin. Für Linkshänder spiegeln sich die Seiten.
- **Einhandmodus** (Einstellungen › Steuerung, nur Hochformat mit «Einfach»): Die untere Bildschirmhälfte gehört dem Daumen. Der Knopf **«Fahren / Zielen»** schaltet um: «Fahren» zeigt den Joystick dort, wo du aufsetzt; «Zielen» = ab dem Berührungspunkt in die Schussrichtung ziehen, loslassen = Feuer, zurück zum Startpunkt = Abbrechen (mit «Zielen: Schleuder» zurückziehen). Ziehen ab dem Panzer geht weiterhin.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

07 TOUCH - IPHONE UND IPAD

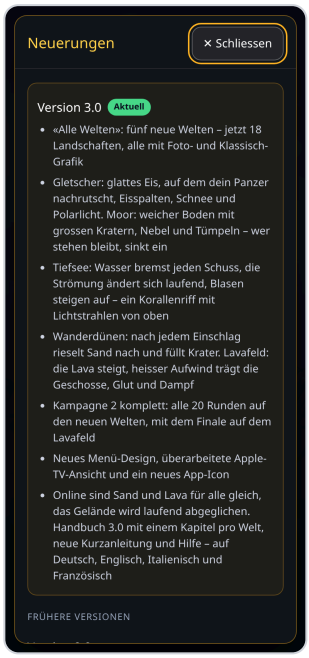
Einhand, Linkshänder und Zoom



Stärke durch Halten: Ladering um FEUER, bei 100 kurz «Kraft 100 · los!»



Waffenleiste: nur die Waffen, die du hast



Tipp auf die Versionsnummer: Neuerungen

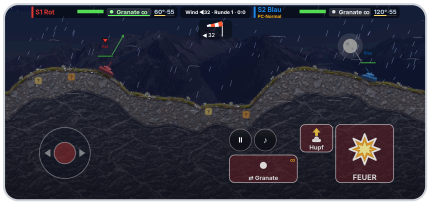
- **Stärke durch Halten** (Einstellungen › Steuerung, standardmässig aus)**: FEUER gedrückt halten** lädt die Kraft auf – ein **Ladering** läuft um den Knopf, in 2 Sekunden von 0 auf 100 (mit «Ladetempo: langsam» in 3 Sekunden). Bei 100 bleibt die Kraft kurz stehen («Kraft 100 · los!»), dann geht sie wieder runter. **Beim Loslassen** wird mit dieser Kraft gefeuert; rechts ziehst du dann nur noch den Winkel. Beim MG bleibt die Kraft fest.
- **Knöpfe links** (Einstellungen › Steuerung › «Bedienung», Standard rechts): FEUER, Waffe, Hupf und Extras links, Fahren und Zielen rechts – in allen Touch-Steuerungen, hoch und quer. Lupe und Kraft/Winkel weichen aus.
- **Randschutz:** Die Knöpfe halten Abstand zu den iOS-Randgesten (Zurückwischen, Home-Balken); Berührungen im äussersten Randstreifen starten keine Steuerung, und eine abgebrochene Berührung löst nie einen Schuss aus.
- **Waffenleiste** (Einstellungen › Waffenleiste anzeigen, standardmässig aus)**:** Am rechten Rand (bei Linkshändern links) über den Knöpfen zeigt eine schmale Leiste **nur die Waffen, die du hast** (Symbol und Munition). Antippen wählt die Waffe direkt, die aktive ist orange umrandet; ist die Munition leer oder kaufst du eine Waffe dazu, passt sich die Leiste sofort an. Bei vielen Waffen wischst du in der Leiste hoch und runter. Waffenrad und Wischen über «Waffe» bleiben erhalten.
- **Zoom:** zwei Finger auseinanderziehen vergrössert das Spielfeld (bis 2,6×), zusammenziehen verkleinert, mit zwei Fingern verschiebst du den Ausschnitt. **Doppeltippen** springt zum eigenen Panzer: erst heranzoomen, dann zentrieren, zuletzt wieder zurück auf 1×.
- **Neuerungen per Tipp:** Ein Tipp (oder Klick) auf die **Versionsnummer** im Hauptmenü öffnet «Neu in Version ...» – oben die aktuelle Version, darunter die früheren, in der Sprache des Spiels.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ SPIELWELT

Gelände, Schwerkraft und Wind

Der Panzer neigt sich **genau mit dem Gelände**, die Schwerkraft wirkt echt, und Wind und Wetter sind direkt im Spielfeld zu sehen.



Windsack oben in der Mitte: Richtung und Stärke (0 bis 40). Windstreifen, Wolken, Regen und Schnee ziehen mit.



Fast senkrechte Wand: Der Panzer kippt nach hinten und rutscht zurück – hinaus nur mit Hupf oder Düse.



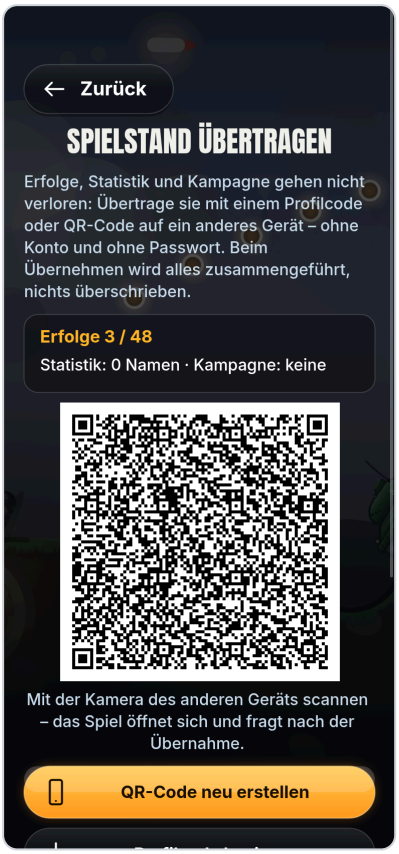
Touch-Tutorial, Schritt 4: Steilwand und Wind.

- **Befahrbar:** Kleine Krater, Hügel und Hänge bis etwa 60° fährst du einfach durch; der Panzer liegt immer satt auf.
- **Schwerkraft:** An zu steilen Hängen rutscht der Panzer hinunter oder kippt nach hinten – er richtet sich aber immer wieder auf, nie kopfüber. Tiefe Stürze geben Fallschaden.
- **Windanzeige:** abschaltbar unter Einstellungen › Grafik › «Windanzeige im Spielfeld». Wind lenkt Granaten und Bomben ab, MG und Laser nicht.
- **Steilwand:** Erst eine tiefe Schlucht mit fast senkrechter Wand (ab etwa 70°) stoppt dich. Bis etwa 55 Pixel hilft **Hupf**, höher nur die **Düse** (Jetpack).
- **Computer:** Auch die Gegner erkennen Steilwände und hüpfen, fliegen oder drehen um.

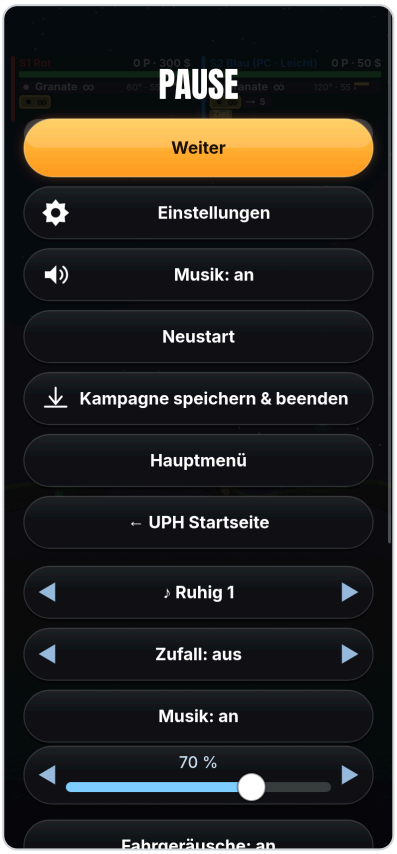
© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ SPIELWELT

Spielstand, Kampagne und Klang



Profil › Spielstand übertragen: QR-Code mit dem anderen Gerät scannen.



Pause › «Kampagne speichern & beenden».

- **Spielstand übertragen:** Profil › Spielstand übertragen zeigt einen QR-Code und einen Profilcode. Auf dem anderen Gerät scannen oder unter «Profilcode eingeben …» einfügen. Erfolge, Statistik und Kampagne werden **zusammengeführt** – nichts geht verloren, ein Konto braucht es nicht.
- **Kampagne:** Sie wird beim Start und nach jeder Runde gespeichert. Über Pause › «Kampagne speichern & beenden» hörst du jederzeit auf; «Fortsetzen» zeigt Rundenstand und Datum.
- **Klang und HUD:** kräftigere Explosionen mit tiefem Bass, satte Schüsse und ein vollerer Klang auf dem iPhone; die Anzeige oben ist etwas grösser und bleibt kompakt.
- **iCloud und Game Center:** In der App für Apple-Geräte gleichen sich Spielstände über iCloud ab, Erfolge und Bestwerte erscheinen in Game Center. Im Browser und unter Windows nimmst du den Profilcode.
- **Erfolge:** drei neue – Gipfelstürmer (aus einer Steilwand entkommen), Sturmfest (Runde bei Gewitter gewinnen) und Windflüsterer (Treffer bei starkem Wind aus über 400 Pixeln).

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ DESKTOP-APP

Die neue Desktop-App

Die Windows-App läuft mit **Tauri**: Sie nutzt die im System eingebaute Web-Ansicht, darum ist der Download **klein**, sie startet schnell und braucht wenig Arbeitsspeicher. Das Spiel selbst ist genau dasselbe wie im Browser.



Einstellungen › App: Spielversion, letzte Prüfung und «Jetzt nach Updates suchen».



Update geladen: Es wird im Hauptmenü übernommen, nie mitten in einer Runde.

- **Updates:** Die App sucht beim Start, stündlich und nach dem Aufwachen des Computers selbst nach einer neuen Version. Geladen werden nur geänderte Dateien, jede wird geprüft.
- **Spielstand bleibt:** Beim ersten Start übernimmt die neue App Profil, Freundescode, Erfolge und Einstellungen der bisherigen Desktop-App. Der Installer ersetzt die alte Version am selben Ort.
- **Im Browser und auf dem iPhone** gibt es den Reiter «App» nicht: Dort aktualisiert sich das Spiel beim nächsten Öffnen von selbst.
- **Von Hand:** Einstellungen › App › «Jetzt nach Updates suchen» prüft sofort. Die Zeile darüber zeigt Spielversion, Zeit der letzten Prüfung und Ergebnis.
- **Windows:** Die App braucht die Microsoft-WebView2-Laufzeit, die in Windows 10 und 11 schon steckt; fehlt sie, installiert das Setup sie selbst. SmartScreen-Hinweis wie bisher: «Weitere Informationen» › «Trotzdem ausführen».

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

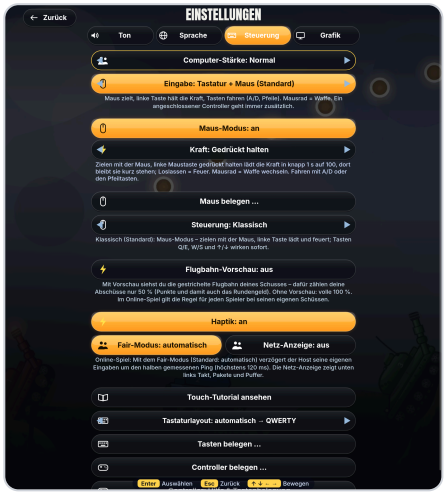
★ ONLINE-SPIEL UND STEUERUNG

Ruhigeres Online-Spiel

Online kommen Stände und Eingaben schnell und gleichmässig an, verlorene Pakete bremsen nicht, und als Gast bleibt dein Zielen genau so, wie du es einstellst.



Gast-Sicht mit Netz-Anzeige (unten links) und Hinweis bei langsamer Verbindung.



Einstellungen › Steuerung: «Netz-Anzeige» und, im Maus-Modus, «Kraft: Gedrückt halten» als Standard.

- **Schneller Datenkanal:** Positionen und Eingaben laufen über einen eigenen schnellen Kanal; alte Pakete werden verworfen statt nachgeliefert. Treffer, Runden und Laden bleiben auf dem sicheren Kanal. Es wird nur noch übertragen, was sich ändert.
- **Zielen als Gast:** Dein Panzer reagiert sofort auf Fahren, Zielen und Schuss; Winkel und Kraft gehen als feste Werte an den Host, das Rohr zittert nicht.
- **Gleiche Version:** Der schnelle Kanal und die Vorhersage werden genutzt, wenn Host und Gast die aktuelle Version haben. Mit einer älteren Version klappt das Spiel weiterhin, aber ohne diese Vorteile.
- **Fester Takt:** Der Host rechnet mit festen 60 Schritten pro Sekunde, unabhängig von der Bildrate seines Geräts, und schickt 30 Stände pro Sekunde.
- **Warnung und Netz-Anzeige:** Läuft die Verbindung über einen Umweg (Relay) oder liegt der Ping über 150 ms, erscheint ein Hinweis. Die Netz-Anzeige (Einstellungen › Steuerung) zeigt Takt, Pakete, Lücken und Datenmenge.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ ONLINE-SPIEL UND STEUERUNG

Steuerung: Maus, Joystick, Schuss vorgemerkt

Mit der Maus lädst du die Kraft standardmässig per Gedrückthalten – mit kurzem Halt bei 100; der Schuss geht beim Loslassen los. Auf dem Touch-Bildschirm folgt der Joystick dem Daumen schnell.



Maus-Modus: linke Taste halten – nach knapp 1 s steht die Kraft kurz auf 100.



Zu früh losgelassen: «Schuss vorgemerkt» – er geht los, sobald nachgeladen ist.

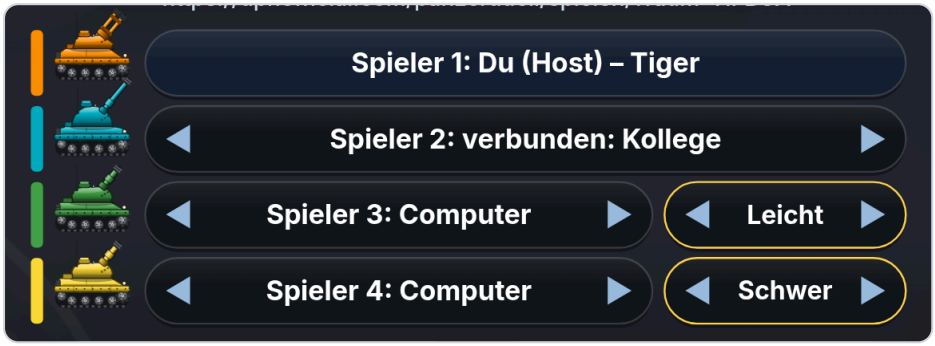
- **Maus: Gedrückt halten ist Standard.** Im Maus-Modus steigt die Kraft in knapp 1 s auf 100 und bleibt dort 0,4 s stehen, dann geht sie wieder zurück; **Loslassen = Feuer**. Wer lieber mit dem Abstand zielt, wählt «Kraft: Mausabstand» – diese Wahl bleibt erhalten.
- **Joystick:** Er folgt dem Daumen jetzt etwa doppelt so schnell und bleibt trotzdem ruhig – kurze Korrekturen gelingen leichter.
- **Computer-Stärke im Schnellen Spiel:** Ein einfacher Klick oder Tipp auf «Computer: ...» schaltet Leicht › Normal › Schwer › Leicht weiter; der Knopf ist gelb umrandet. Mit ◀ geht es zurück.
- **Schuss vorgemerkt:** Lässt du die Schleuder los, während noch nachgeladen wird, merkt sich das Spiel den Schuss und feuert ihn mit genau diesen Werten ab, sobald es geht. Ein Ring am Panzer zeigt die Wartezeit.
- **iPhone Duo:** Aussen- und Innenbildschirm, hoch und quer, werden erkannt; beim Auf- und Zuklappen ordnen sich die Knöpfe sofort neu, ohne dass Fahren, Laden oder ein vorgemerkter Schuss hängen bleibt. Halb gefaltet bleiben Knöpfe und Hinweise neben dem Knick.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ ONLINE-SPIEL

Online sofort, fair und mit deinem Panzer

Als Gast spielst du jetzt fast wie am eigenen Gerät, der Host kann auf seinen Vorteil verzichten, und im Raum fährt jeder seinen eigenen Panzer.



Online-Raum: eigene Panzer für Host und Gast, Stärke pro Computer.



Einstellungen › Steuerung: Fair-Modus, Haptik, Ladetempo.

- **Gast-Vorhersage:** Als Gast fährt, zielt und schiesst dein Panzer sofort, ohne auf den Host zu warten. Der Host prüft alles und gleicht kleine Abweichungen unsichtbar aus.
- **Fair-Modus** (nur Host, Standard aus): Deine eigenen Eingaben werden um die halbe Ping-Zeit verzögert, höchstens 100 ms – so hat der Host keinen Vorteil.
- **Stärke pro Computer:** Im Raum hat jeder Computer-Platz einen eigenen Knopf Leicht › Normal › Schwer (gelb umrandet). Ohne eigene Wahl gilt die Stärke aus dem Schnellen Spiel.
- **Handbuch und Website:** alle Kapitel durchgesehen, neue Bilder aus dem aktuellen Spiel, neues Hintergrundvideo.
- **Puffer:** Fremde Panzer werden mit einem kurzen Puffer gezeigt und laufen ruckfrei, auch wenn einzelne Pakete verloren gehen.
- **Dein Panzer im Raum:** Host und Gäste fahren den Panzer, den sie unter «Panzer gestalten» entworfen haben – Farbe, Karosserie, Rohr und Name, im Raum wie im Spiel. Haben zwei Menschen dieselbe Farbe, behalten beide sie; nur Computer weichen aus.
- **Touch:** Ladering um FEUER bei «Stärke durch Halten», kurzer Halt bei 100 und Ladetempo «langsam» (3 s). Auf dem iPhone ist die Haptik jetzt spürbar.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ CONTROLLER UND TOUCH

Ein Druck, ein Schuss – und der Controller nach deinem Geschmack

Auf dem Handy reicht jetzt ein Daumen fürs Laden, Zielen und Schiessen. Controller sind neu und sinnvoller belegt und lassen sich frei umlegen.



FEUER halten und nach links oben ziehen: Kraft und Winkel mit einem Daumen.



iPhone quer: Nebel gleichmässig über den ganzen Bildschirm.



Einstellungen › Steuerung › Controller belegen (PS5).



R2 halten: Ladering über dem Panzer, L2 bricht ab.

- **Ein-Druck-Feuer** (Touch, Einfach-Modus, Standard an): FEUER antippen schiesst sofort mit der eingestellten Kraft. Halten lädt die Kraft mit dem Ladering; dabei mit demselben Daumen ziehen stellt den Winkel (Richtung vom Knopf aus). Loslassen feuert, zurück auf den Knopf ziehen bricht ab.
- **Controller neu belegt:** linker Stick fährt, rechter Stick zielt, R2/RT halten lädt und schiesst beim Loslassen (L2/LT bricht ab), ×/A schiesst sofort, L1/R1 wechseln die Waffe, ○/B Hüpfen, □/X Schild, △/Y Jetpack, R3 Zielcomputer.
- **Controller belegen:** Aktion antippen oder anwählen, dann die gewünschte Taste am Controller drücken. Alle Hilfe-Bilder und Hinweise zeigen danach die eigene Belegung mit den passenden PS- oder Xbox-Symbolen.
- **Maus:** Beim Laden mit gedrückter Maustaste zurück auf den eigenen Panzer fahren bricht den Schuss ab.
- **Feinsteuerung:** Steuerkreuz ↑ ↓ ändert den Winkel um 1°, ← → die Kraft um 1 (halten wiederholt). **Waffenrad:** Touchpad/Create bzw. View halten, mit dem rechten Stick wählen, loslassen.
- **iPhone quer:** Nebel, Regen, Schnee und Blitz liegen gleichmässig über dem ganzen Bildschirm, auch über den Rändern neben der Kamera; der Nebel ist etwas klarer, und das Gelände läuft an den Rändern natürlich weiter.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ ZIELEN UND LENKEN

Fein zielen, frei lenken

Auf dem Handy drehst du das Rohr jetzt so fein, wie du willst – direkt mit dem FEUER-Finger. Die Lenkrakete steuerst du mit dem rechten Daumen, während der linke weiterfährt.



FEUER halten und langsam schieben: Rohr dreht fein, Winkel und Kraft gross über dem Knopf.



Lenkrakete: rechter Daumen ◀ ▶ lenkt, der linke Joystick fährt. Oben Hinweis und Treibstoff.



Hupf ist in jedem Modus und jeder Grösse sichtbar.



App: im Menü «Webseite ansehen», zurück mit «← Zurück zum Spiel».

- **Feinzielen mit FEUER:** aufsetzen und halten lädt die Kraft, derselbe Finger dreht das Rohr **relativ**: ein wenig nach links schieben = nach links, nach rechts = nach rechts, nach oben = steiler. Beim Aufsetzen springt nichts, kleines Zittern wird geglättet. Langsam = etwa 0,1 Grad pro Pixel, schnell = grob. Jedes Grad gibt einen leichten Tick, alle 5 Grad einen deutlicheren.
- **Ziel-Empfindlichkeit** unter Einstellungen › Steuerung: fein (Standard), normal oder schnell. **Abbrechen:** weit nach unten ziehen, dann loslassen.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ ZIELEN UND LENKEN

Todeskopf, Unentschieden, hohe Schüsse, App

Die stärkste Waffe fühlt sich jetzt auch so an, ein gemeinsamer Untergang zählt fair für beide, und kein Schuss verschwindet mehr unsichtbar über dem Bildschirm.

- **Lenkrakete und Atomrakete:** nach dem Abschuss mit dem rechten Daumen auf FEUER oder rechts im Spielfeld nach links oder rechts ziehen. Der linke Joystick fährt weiter, so kannst du gleichzeitig ausweichen. Controller: rechter Stick lenkt, linker fährt. Tastatur: Zieltasten lenken, Fahrtasten fahren. Online lenkt auch der Gast.
- **Unentschieden 1:1:** Zerstörst du den Gegner und stirbst danach in derselben Runde selbst (eigene Splitter, Sturz, Feuer), bekommen beide einen Punkt im Spielstand. Stehen dadurch beide auf dem Siegziel («Zuerst 3 Siege»), folgt eine Entscheidungsrunde.
- **Hupf immer sichtbar:** in jedem Modus, Hoch- und Querformat und auf jedem Gerät, ohne andere Knöpfe zu verdecken. Düse und Schild klappen weiter unter «Extras» auf.
- **Todeskopf** (600 $) ist die ultimative Waffe: 14 schwere Sprengköpfe, riesige Explosion mit Blitz, langes starkes Beben, schwere Haptik und tiefer Klang. Bildschirmwackeln, Blitz und «Bewegung reduzieren» werden beachtet.
- **Hohe Schüsse:** fliegt ein Geschoss über den sichtbaren Rand (oder unter die Anzeige oben), zeigt ein Pfeil am oberen Rand, wo es ist und wie hoch (▲ steigt, ▼ fällt).
- **In der App** (iPhone, iPad, Mac, Windows): «Webseite ansehen» öffnet die UPH-Website in der App, «← Zurück zum Spiel» führt zurück. Links zu anderen Seiten öffnen sich in einem Fenster in der App. Im Browser bleibt «← UPH Startseite» wie bisher.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

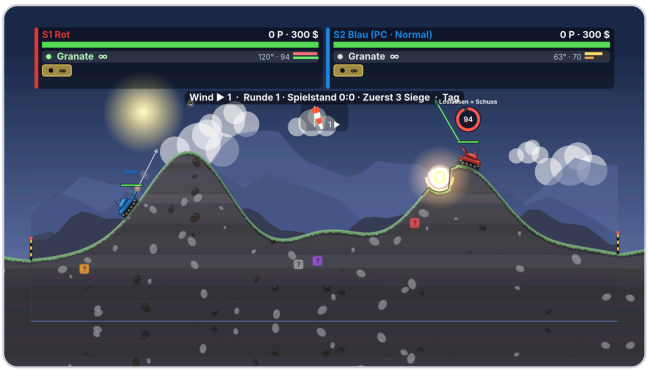
★ APPLE TV

Panzerduell auf dem Apple TV

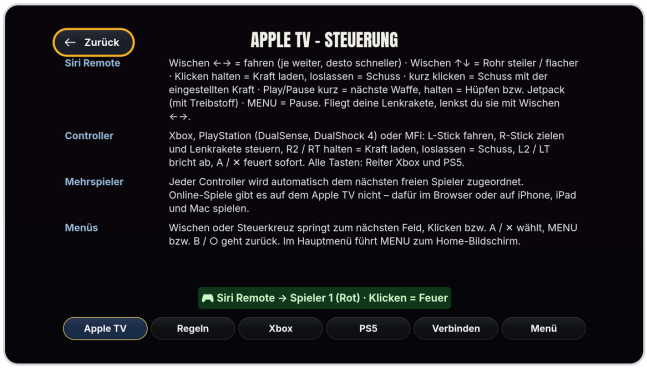
Das ganze Spiel auf dem grossen Bildschirm: mit der Siri Remote oder bis zu vier Controllern an einem Apple TV. Menüs, Hilfe und Einstellungen sind für die Distanz vom Sofa gemacht.



Hauptmenü auf dem Apple TV: der Fokus ist gross und deutlich, Wischen springt zum nächsten Feld.



Klicken halten lädt die Kraft (Ring über dem Panzer), loslassen schiesst.



Hilfe › Apple TV: alle Gesten der Siri Remote und die Controller-Tasten auf einen Blick.

- **Siri Remote:** Wischen ← → fährt (je weiter, desto schneller), Wischen ↑↓ macht das Rohr steiler oder flacher – egal, wohin es zeigt. Klicken halten lädt die Kraft, loslassen schiesst; kurz klicken schiesst sofort mit der eingestellten Kraft. Play/Pause kurz = nächste Waffe, halten = Hüpfen bzw. Jetpack mit Treibstoff, zweimal drücken und halten = Schild. MENU = Pause. Die Lenkrakete lenkst du mit Wischen ← →.
- **Controller:** Xbox, PlayStation (DualSense, DualShock 4) und MFi funktionieren wie im Browser: L-Stick fährt, R-Stick zielt, R2 / RT halten lädt, loslassen schiesst, L2 / LT bricht ab. Jeder Controller wird automatisch dem nächsten freien Spieler zugeordnet, die Siri Remote zählt als eigener Spieler.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ APPLE TV

Controller koppeln, Menüs, TV-Ansicht

So bringst du Controller ans Apple TV, bewegst dich durch die Menüs und spielst auch im Browser bequem auf dem Fernseher.

- **Controller koppeln:** am Apple TV Einstellungen › Fernbedienungen und Geräte › Bluetooth. DualSense: PS-Taste und Create-Taste halten, bis die Leuchtleiste schnell blinkt. Xbox: einschalten und die Kopplungstaste etwa 3 Sekunden halten. Dann den Controller in der Liste wählen und in Panzerduell eine Taste drücken.
- **Online:** tvOS kennt kein WebRTC, darum gibt es auf dem Apple TV keine Online-Spiele. Spielt dafür im Browser oder auf iPhone, iPad und Mac – am Apple TV spielen bis zu vier Personen gemeinsam vor einem Bildschirm.
- **Tutorial:** mit der Siri Remote erklärt das Tutorial Fahren, Zielen und Laden mit den Gesten der Fernbedienung.
- **Menüs:** Wischen oder Steuerkreuz springt zum nächsten Feld in der Richtung, Klicken bzw. A / ✕ wählt, MENU bzw. B / ○ geht zurück. Im Hauptmenü führt MENU zum Home-Bildschirm des Apple TV.
- **TV-Ansicht im Browser:** Einstellungen › Grafik › TV-Ansicht (oder die Adresse mit ?tv=1 öffnen) macht Schrift und Knöpfe grösser, den Fokus deutlicher, und Steuerkreuz bzw. Pfeiltasten springen in den Menüs direkt zum nächsten Feld – ideal für Computer am Fernseher oder Beamer.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

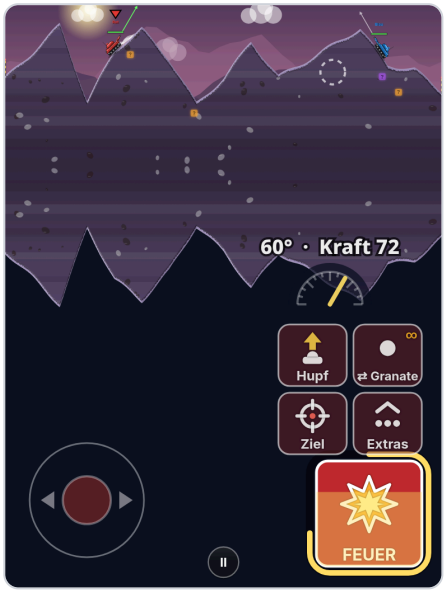
★ TOUCH: FEUER-KNOPF

Die ganze rechte Hälfte schiesst

Rechts geht es nur ums Schiessen: Ob du auf FEUER oder irgendwo frei darüber aufsetzt, es wirkt immer gleich – fein zielen, Kraft wählen, loslassen.



Frei rechts aufsetzen und langsam schieben: gleiche Anzeige und gleiches feines Zielen wie auf FEUER.



Halten: die Kraft steigt bis 100, sinkt wieder und steigt erneut – loslassen, wenn sie passt.

- **Eine Schusssteuerung:** Die ganze rechte Hälfte (ausser den Knöpfen) wirkt wie FEUER. Beim Aufsetzen springt nichts (kleine Totzone), langsam schieben dreht das Rohr sehr fein, nach oben = steiler. Loslassen feuert, kurz antippen feuert sofort, weit nach unten ziehen bricht ab. Zwei Finger rechts kurz nacheinander = Zoom statt Schuss.
- **MG:** rechts halten = Dauerfeuer, derselbe Finger zielt dabei fein. **Knöpfe:** FEUER, Waffe, Hupf, Zielcomputer (wenn gekauft) und Extras sind leicht durchsichtig, damit du das Spiel dahinter siehst; Waffe und Hupf bleiben normale Knöpfe und lösen nie einen Schuss aus. **Siri Remote:** Play/Pause zweimal drücken und halten = Schild.
- **Kraft pendelt:** Solange du hältst, steigt die Kraft in etwa 2 Sekunden auf 100, bleibt kurz stehen, sinkt wieder auf 5 und steigt erneut (mit «Ladetempo: langsam» in 3 Sekunden). So triffst du jede Stärke, auch knapp unter 100, und kannst dabei weiter ruhig zielen.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ GERÄTE UND KNÖPFE

Längere Gefechte, feste Knöpfe, Maus am Mac

Das Spiel ist überall gleich: Website, Desktop-App, iPhone/iPad, Mac und Apple TV.

- **Panzer-Leben: Schnelles Spiel › Mehr Optionen** › «Panzer-Leben»: Kurz 50 %, Normal 100 %, 150 %, 200 % oder 300 %; die Panzerung aus dem Laden wächst im selben Verhältnis (+20 % je Kauf, höchstens 160 %). Kampagne und Tutorial bleiben bei 100 %, online gilt die Einstellung des Hosts. **Rohr:** von 10° unter der Wanne bis 190°.
- **iPad-App auf dem Mac, iPad mit Maus oder Trackpad:** Mausrad = Waffe wechseln, rechte Taste kurz = Hupf, halten = Waffenrad, mittlere Taste = Düse (halten) – wie im Browser. Finger-Touch bleibt unverändert.
- **Musik und Pause:** Knopf «♪» neben «II» schaltet die Musik aus und ein (Effekte bleiben; Tastatur: 0). Pause (Esc/P, Start am Controller, MENU auf der Siri Remote, «II») enthält «Einstellungen» – danach geht das Spiel unverändert weiter.
- **Touch:** Hupf sitzt immer fest an derselben Stelle neben FEUER (Hochformat: darüber) – egal ob «Extras» offen ist. Der **Zielcomputer** (Fadenkreuz) erscheint nur, wenn du einen gekauft hast: im Modus «Einfach» unter «Extras», sonst bei den kleinen Knöpfen.
- **Apps:** Links öffnen in Safari. In den Apps gibt es keine Download-Hinweise und keinen Website-Schriftzug mehr; «Webseite ansehen» zeigt nur noch «← Zurück zum Spiel». Game Center: Bestwerte und Siege erscheinen in den Ranglisten. **Teilen:** «Teilen» und «Link kopieren» (Website, Raum- und Freundes-Code) öffnen in der Mac-App und auf iPhone/iPad das System-Teilen-Fenster.

Steuerung je Gerät

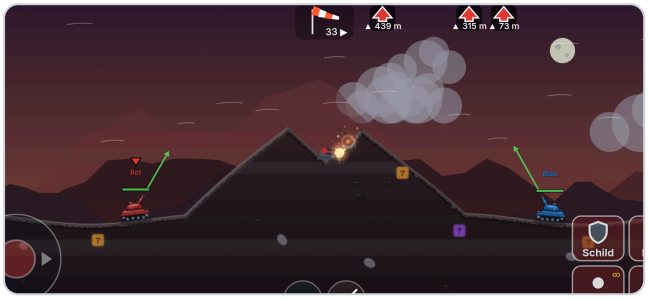
- **Browser und Desktop (PC/Mac):** Tastatur + Maus ist Standard; «Eingabe» stellt auf Nur Tastatur, Xbox- oder PS5-Controller um, «Maus belegen» legt Maustasten und Rad fest. **Steuerung:** Klassisch (Standard, Maus-Modus) oder **Einfach** – beim eigenen Panzer drücken und wegziehen, loslassen = Schuss. **Lenkrakete:** dreht im Maus-Modus zum Mauszeiger.
- **Statistik:** Echtzeit, auch abgebrochene Runden und als Online-Gast; iCloud addiert deine Geräte. Löschen nur mit 2. Bestätigung.
- **iPhone und iPad:** Standard «Frei ziehen» – links fahren (Joystick), in der Bildmitte ziehen = zielen, loslassen = Schuss; rechts unten fest FEUER (wiederholt den Schuss mit den eingestellten Werten), Waffe und Hupf, dazu Schild, Düse und Zielcomputer nur, wenn du sie hast. **Apple TV:** Siri Remote oder Controller (empfohlen), Hilfe › Apple TV zeigt alle Gesten.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ SPIEL UND EXTRAS

Geschützturm, Karbomit, Erfolge und Ranglisten

Ein paar Dinge, die das Gefecht spannender machen – und wie du deine Bestwerte verfolgst.



Geschützturm: fährt zwei Maschinengewehre aus und schiesst wild rundum.



Erfolge: 48 Abzeichen, auch im Game Center.

- **Geschützturm** (im Laden für 800 $, höchstens 3; selten auch in Geschenken): landet, fährt aus und schiesst etwa 20 Sekunden lang auf alle – auch auf dich. Du kannst ihn abschiessen.
- **Eigenschaden:** Explosionen treffen alle in der Nähe – auch dich. Nicht direkt vor dem eigenen Panzer in den Fels schiessen und nicht neben einem explodierenden Gegner stehen.
- **Ranglisten:** Rangliste › Einzelspiel (höchste Punktzahl eines Spiels) oder Kampagne (höchste Kampagnen-Punktzahl, beste Runde). «Details & Statistik» zeigt Spieler-Werte und die letzten Spiele mit Datum, Modus, Treffern, Genauigkeit, Waffen und Spielzeit.
- **Farbenblind-Modus und Stromsparen** (Einstellungen › Grafik): Formen statt nur Farben an Panzern und Anzeigen; weniger Bilder pro Sekunde und einfachere Grafik schonen den Akku.
- **Karbomit** (Laden, 75 $): Wirst du zerstört, explodiert dein Panzer in einem grossen Feuerball mit tiefem Krater und schleudert glühende Brandsplitter.
- **Rollminen** rollen nach dem Aufprall echt bergab und bleiben in Mulden liegen – nie höher, als ihr Schwung erlaubt.
- **Game Center und iCloud** (Apple-Geräte): Erfolge und Bestwerte erscheinen im Game Center; Profil, Fortschritt und Einstellungen sind auf allen deinen Geräten gleich.
- **Nie gleiche Farbe:** Haben Gegner dieselbe oder eine sehr ähnliche Panzerfarbe (z. B. Blau und Türkis), wechselt eine Farbe automatisch auf eine freie, gut unterscheidbare – nur für dieses Spiel, deine gespeicherte Lieblingsfarbe bleibt. Es wechselt, wer später dazukommt (online der Beitretende, lokal der höhere Spielerplatz); Computergegner weichen Menschen immer aus. Im Team-Spiel zählt nur das Gegnerteam.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ NEUE WELTEN

Mond und Mars: eigene Physik

Jede neue Welt hat ihre eigene Schwerkraft, Luft und Wetter. Die Flugbahnen bleiben gleich gut berechenbar – nur das Tempo ändert sich.

- **Mond:** Schwerkraft 25 %, kein Wind, kein Wetter. Geschosse fliegen gleich weit, brauchen aber etwa doppelt so lange. Panzer hüpfen höher und gleiten länger, die Düse braucht weniger Treibstoff. Rauch steigt nicht auf.
- **Schwerkraft-Anzeige:** Rechts neben dem Windsack zeigt ein Pfeil mit «g 25 %» die Schwerkraft der Welt. Auf den klassischen Landschaften erscheint sie nicht. Zielhilfe und Computer rechnen automatisch richtig.
- **Mars:** Schwerkraft 38 %, dünne Luft (halber Wind). Staubstürme: Kurz vorher erscheint «Staubsturm: Wind dreht!», dann dreht der Wind plötzlich – der Windsack blinkt.

Kampagne 2 und Freispiel

- **Kampagne 2 «Neue Welten»:** Im Kampagnen-Menü, frei sobald Kampagne 1 (20 Runden) geschafft ist – vorher mit Schloss angezeigt. 20 Runden, die KI wird pro Runde stärker, neue Welten kommen nach und nach dazu. Eigener Spielstand, unabhängig von Kampagne 1, auch über iCloud abgeglichen.
- **Online:** Neue Welten gibt es nur, wenn alle Mitspieler Version 2.7 oder neuer haben. Mit älteren Versionen wird automatisch auf den klassischen Landschaften gespielt.
- **Landschaften im Freispiel:** Lokal spielen › «Landschaften»: Klassisch (8, Standard), Neue Welten oder Alle. Die Einstellung erscheint, sobald du in Kampagne 2 eine neue Welt entdeckt hast.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ NATURGEWALTEN

Wind, Schwerkraft und Magnetismus

Auf drei Welten wirken Kräfte, die eine Flugbahn sichtbar krümmen. Zielhilfe, Zielcomputer, Lupe und KI rechnen sie genau so wie das Spiel – die angezeigte Bahn ist die echte.

- **Supererde:** Schwerkraft 160 % («g 160 %» neben dem Windsack), Panzer hüpfen weniger hoch, die Düse braucht mehr Treibstoff. Dichte Luft bremst jedes Geschoss – je länger es fliegt, desto mehr. Mehr Kraft geben und flacher zielen.
- **Magnetberge:** Über den Gipfeln schweben 2–3 Kristalle. Blau zieht Granaten, Raketen ohne Treibstoff und Bomben an, rot stösst ab. MG, Laser und Blitz fliegen unbeeinflusst. Eine Explosion am Kristall polt ihn 5 Sekunden um – die Zahl zeigt die Restzeit. Der Wind ist nur halb so stark.
- **Sturmküste:** Der Wind ist immer stark (15 bis 90). Alle 6–10 Sekunden kommt eine Böe: 2 Sekunden vorher blinkt der Windsack und «Böe kommt!» erscheint – dann ändert sich der Wind. Abwarten lohnt sich. Wer über die Klippe ins Meer stürzt, verliert 40 Leben und steht wieder oben.

Zielen, KI und Online

- **Gekrümmte Bahnen:** Zielhilfe, Zielcomputer und Lupe zeigen die Bahn mit allen Kräften. Die KI nutzt dieselbe Rechnung und schiesst auf der Sturmküste nicht kurz vor einer Böe.
- **Kampagne 2 und Online:** Kampagne 2 führt Supererde in Runde 9, Sturmküste in Runde 11 und Magnetberge in Runde 17 ein. Online kommen die drei Welten nur, wenn alle Mitspieler 2.9 oder neuer haben; Kristalle und Böen laufen bei allen gleich.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ ALLE WELTEN

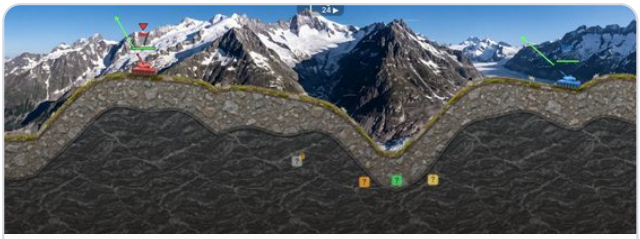
18 Landschaften, jede mit Foto- und klassischer Grafik (Einstellungen › Grafik › «Landschaft»). Gelände, Treffer und Spielablauf sind in beiden genau gleich. Klassisch (1–8) gibt es immer; die Welten 9–18 entdeckst du in Kampagne 2 und spielst sie danach unter Lokal spielen › «Landschaften».



1 Sanfte Hügel

KLASSISCH

Sanfte Wellen, wenig Deckung. Ideal zum Einschiessen: Wind beobachten, Kraft fein einstellen.



2 Hohe Berge

KLASSISCH

Hohe Gipfel zwischen den Panzern. Steil schiessen (über 60°) oder mit Bohrer und Erdbeben durch den Berg.



3 Wüste

KLASSISCH

Weiche Dünen und Hitze. Der Wind ist oft stark – flache Schüsse sind berechenbarer.



4 Schlucht

KLASSISCH

Tiefe Schlucht in der Mitte. Wer unten steht, ist geschützt, aber kommt schwer heraus – Düse bereithalten.



5 Zwillingsgipfel

KLASSISCH

Zwei Gipfel, ein Tal. Vom Gipfel aus siehst du weit, bist aber auch ein Ziel.



6 Zackenland

KLASSISCH

Zackige Felsen werfen Splitter und Querschläger. Kurze Abstände – MG und Rakete lohnen sich.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ ALLE WELTEN



7 Inseln

KLASSISCH

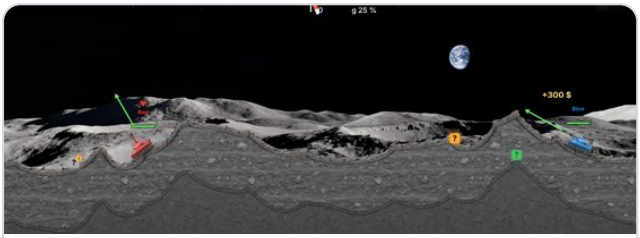
Inseln im Meer. Wer ins Wasser fällt, verliert Leben – nicht zu nah an den Rand fahren.



8 Vulkan

KLASSISCH

Ein Vulkan in der Mitte, oft nachts. Hoch und steil schiessen; Asche und Rauch zeigen den Wind.

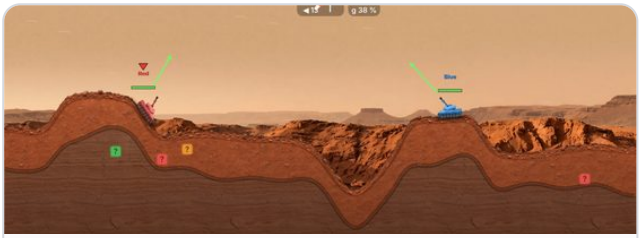


9 Mond

NEUE WELTEN · KAMPAGNE 2, RUNDE 5

Schwerkraft 25 % · kein Wind · Panzer hüpfen hoch

Schüsse fliegen gleich weit, aber doppelt so lange – Hupf trägt dich weit.



10 Mars

NEUE WELTEN · KAMPAGNE 2, RUNDE 3

Schwerkraft 38 % · dünne Luft · Staubstürme

Achte auf Staubstürme – sie drehen den Wind plötzlich.



11 Supererde

NEUE WELTEN · KAMPAGNE 2, RUNDE 9

Schwerkraft 160 % · dichte Luft bremst · zwei Sonnen

Dichte Luft bremst jeden Schuss – mehr Kraft geben und flacher zielen.



12 Sturmküste

NEUE WELTEN · KAMPAGNE 2, RUNDE 11

Sturm · Böen drehen den Wind · Klippe ins Meer

Vor jeder Böe blinkt der Windsack – warte sie ab. Wer ins Meer rutscht, verliert 40 Leben.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ ALLE WELTEN

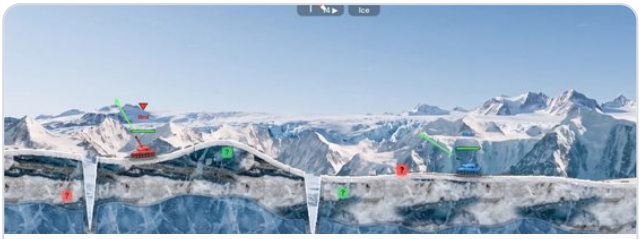


13 Magnetberge

NEUE WELTEN · KAMPAGNE 2, RUNDE 17

Magnetpole lenken Geschosse ab · Treffer polt um

Die Kristalle ziehen Granaten und Bomben an. Triffst du einen, stösst er 5 Sekunden lang ab.



14 Gletscher

NEUE WELTEN · KAMPAGNE 2, RUNDE 7

Glattes Eis · Eisspalten · Schnee und Polarlicht

Auf dem Eis rutscht dein Panzer nach – früh bremsen. Schüsse in eine Eisspalte explodieren tief unten.



15 Moor

NEUE WELTEN · KAMPAGNE 2, RUNDE 1

Weicher Boden · grosse Krater · Nebel · Panzer sinken ein

Der weiche Boden gibt nach – Krater werden grösser und du fährst langsam. Wer stehen bleibt, sinkt ein.

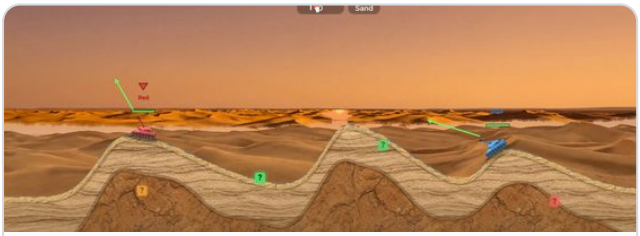


16 Tiefsee

NEUE WELTEN · KAMPAGNE 2, RUNDE 15

Wasserwiderstand · Strömung · Auftrieb · Blasen

Das Wasser bremst jeden Schuss stark, die Strömung ändert sich laufend. Mehr Kraft geben!



17 Wanderdünen

NEUE WELTEN · KAMPAGNE 2, RUNDE 13

Sand rieselt nach jedem Einschlag nach · der Wind formt Dünen

Nach jedem Einschlag rieselt Sand nach – Krater füllen sich, Panzer rutschen mit.



18 Lavafeld

NEUE WELTEN · KAMPAGNE 2, RUNDE 19

Lava steigt · heisser Aufwind · das Finale

Die Lava steigt nach 15 Sekunden. Über der Lava trägt dich heisser Aufwind – bleib oben!

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

★ ALLE WELTEN

Gletscher, Moor, Tiefsee, Wanderdünen, Lavafeld

Die fünf Welten von 3.0 verändern das Gelände während der Runde. Zielhilfe, Zielcomputer, Lupe und KI rechnen Wasserwiderstand, Strömung und Aufwind genau wie das Spiel.

- **Gletscher:** glattes Eis – Panzer rutschen nach und fahren etwas schneller; früh bremsen. Schüsse in eine Eisspalte explodieren tief unten. Nachts leuchtet das Polarlicht.
- **Tiefsee:** Wasserwiderstand bremst jeden Schuss stark, eine Strömung schiebt ihn hin und her (sie ändert sich laufend – der Windsack zeigt sie). Mehr Kraft geben. Kein Wetter, dafür Lichtstrahlen und Blasen.
- **Lavafeld:** nach 15 Sekunden steigt die Lava in den Becken («Die Lava steigt!»). Wer in der Lava steht, verliert laufend Leben. Über der Lava trägt heisser Aufwind Geschosse nach oben – höher bleiben, auf die Gegner unten zielen. Lavafeld ist das Finale von Kampagne 2.
- **Moor:** weicher Boden – Krater werden um 30 % grösser, Panzer fahren langsam und hüpfen weniger hoch. Die Düse hilft. Nebel liegt über den Tümpeln.
- **Wanderdünen:** nach jedem Einschlag rieselt Sand nach – Krater füllen sich wieder, steile Hänge rutschen ab, Panzer rutschen mit. Ein Graben hält nicht lange.

Kampagne 2 und Online

- **Kampagne 2 komplett:** 20 Runden – Moor in Runde 1, Gletscher in Runde 7, Wanderdünen in Runde 13, Tiefsee in Runde 15, Lavafeld in Runde 19 und als Finale in Runde 20.
- **Online:** Sand und Lava laufen bei allen Spielern genau gleich. Eine Prüfsumme vergleicht das Gelände von Gastgeber und Gast laufend und gleicht es bei Abweichung automatisch an. Die neuen Welten kommen nur, wenn alle Mitspieler 3.0 haben.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

08 WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Die Granate ist gratis und unbegrenzt. Alles andere kaufst du zwischen den Runden im Laden – mit dem Geld aus Treffern, Abschüssen und Kisten. Der Laden ist eine Seite: Waffen, Spezial und Ausrüstung stehen untereinander, du scrollst mit Finger, Mausrad, Pfeiltasten, Controller oder Fernbedienung; Erklärung, KAUFEN und FERTIG bleiben unten.

> Waffe wechseln: Y / X (Spieler 1), Mausrad, RB / R1 am Controller oder «Waffe» auf dem Touchscreen.

Waffen

Granate GRATIS
Gratis und unbegrenzt.

Lenkrakete
Im Flug lenkbar, begrenzter Treibstoff.

Streubombe
Teilt sich am höchsten Punkt in 5 Sprengköpfe.

Eisbombe
Friert Gegner im Umkreis 4,5 s ein: kein Fahren, Zielen, Schiessen und kein Schild.

Atombombe
Riesiges Loch, blendet alle für einen Moment.

Teleporter
Dein Panzer springt dorthin, wo der Schuss landet.

Tornado
Ein Wirbelwind zieht 5 s über den Boden: schiebt und wirft Panzer, trägt Gelände ab – auch bei dir.

Bumerang
Fliegt hinaus, kehrt um und explodiert beim ersten Kontakt.

Minen legen
Legt eine Mine unter dich, scharf nach 1,5 s.

Bohrer
Bohrt sich durch das Gelände und explodiert unter dem Gegner. Frei ab 1200 Gesamtpunkten.

Maschinengewehr
+40 Schuss. Schnell und präzise, aber schwach.

Rollmine
Rollt nach dem Aufprall bergab und explodiert bei Kontakt.

Fallschirm-Streubombe
Öffnet am höchsten Punkt den Fallschirm, schwebt mit dem Wind herab und verteilt 6 Bomblets über dem Ziel.

Luftschlag
Bomber teppichbomben die Zielmarke. Abschiessbar!

Todeskopf
Die ultimative Waffe: 14 schwere Sprengköpfe, riesige Explosion mit Blitz und Beben.

Erdbeben
Der Boden bebt und bricht weg – Gegner stürzen ab.

Blitzschlag
Schlägt am Zielpunkt ein und springt auf Gegner in der Nähe.

Mauer bauen
Baut vor dir eine Mauer als Deckung.

Napalm
Setzt den Boden 6 s in Brand: Schaden für alle in den Flammen. Frei ab 800 Gesamtpunkten.

Geschützturm
Selten: 2 MGs schiessen 20 s wild rundum. Frei ab 400 Gesamtpunkten.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

08 WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Ausrüstung

Jetpack
Richtig fliegen: Düsen-Taste halten.

Schwebespule
Rund 1 Minute schweben.

Zielcomputer
Zeigt den Einschlagpunkt der Granate.

Panzerung
+20 Leben dauerhaft (maximal 160).

Schild
Taste halten: lenkt Geschosse ab.

Superkraftstoff
Doppeltes Fahrtempo für die nächste Runde.

Karbomit
Wirst du zerstört: grosser Feuerball mit Krater und glühende Brandsplitter.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

09 EINSTELLUNGEN

Das Zahnrad **Einstellungen** im Hauptmenü hat vier Reiter:

TON

Musik an/aus, Titel wählen oder Zufall, Fahrgeräusche und Schussgeräusche. Der Lautsprecher oben rechts zeigt, ob die Musik läuft (amber = an, durchgestrichen = aus) – gilt für Webseite und Spiel gemeinsam. Neu in 2.6.1: «Ruhig 1» und «Ruhig 2» – zwei dezente Hintergrundmusiken, direkt im Spiel erzeugt, leiser als die Effekte; «Ruhig 1» ist ab Werk eingestellt. Lautstärke unter Musik.

SPRACHE

Deutsch, English, Italiano, Français.

STEUERUNG

Touch-Steuerung · Knöpfe rechts/links · Mac/PC: Klassisch/Einfach · Computer-Stärke · Maus-Modus · Kraft: Gedrückt halten oder Mausabstand · Haptik · Fair-Modus · Tastaturlayout · Tasten, Maus und Controller belegen · Netz-Anzeige.

GRAFIK

Grafik Auto/Niedrig/Mittel/Hoch (Auto passt sich dem Gerät an) · **Wackeln und Zoom** an/aus (Bildschirmwackeln und kurzer Treffer-Zoom) · Helle Blitze · **Splitterschaden** · Vollbild · Landschaft Foto/Klassisch: «Foto» (Standard) zeigt echte Landschaftsbilder für alle 18 Landschaften, «Klassisch» die gezeichnete Grafik; ohne Internet automatisch «Klassisch». Gelände und Spielablauf sind gleich. · Effekte reduzieren Auto/an/aus: weniger Feuer, Rauch und Trümmer bei Foto-Effekten, flüssiger auf älteren Geräten; «Auto» schaltet bei Ruckeln selbst ein. Schatten, Kettenspuren, Rauch, Trümmer und Himmelseffekte (2.8) werden damit und bei Niedrig schlanker.

Spiel-Optionen

Schnelles Spiel › **Mehr Optionen**: Spieler 1–4 (Mensch, Computer, aus), Spielregel (zuerst 2–5 Siege oder feste Rundenzahl: 1, 2, 3, 5, 10, 15 oder 20 Runden), Teams, Eigenbeschuss, Splitterschaden, Panzer-Leben (Kurz 50 % bis 300 %), Musik, Computer-Stärke, Maus für Spieler 1.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

10 ONLINE SPIELEN

SPIELEN › **Online mit Freunden**. Zwei bis vier Geräte, im selben WLAN oder über Mobilfunk. Kein Konto, keine Anmeldung.

1 **Dein Freundescode**

Jeder bekommt einen 8-stelligen Freundescode. Einmal hinzufügen, für immer in der Freundesliste.

2 **Einladen per WhatsApp**

Code oder Raum-Link über das Teilen-Menü schicken – WhatsApp, iMessage, SMS. Ein Tipp auf den Link, und dein Freund ist drin.

3 **Sehen, wer online ist**

Die Freundesliste zeigt, wer gerade online ist. Antippen genügt: offenen Raum betreten oder direkt einladen.

4 **Auch über Mobilfunk**

Klappt die direkte Verbindung nicht, läuft das Spiel über einen Weiterleitungs-Server. Bricht die Verbindung ab, verbindet sich das Spiel automatisch neu – dein Panzer wartet auf dich.

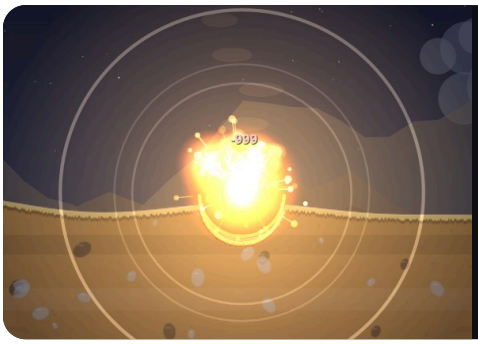
Das Gerät, das den Raum erstellt, rechnet das Spiel: Alle sehen dieselben Treffer, Krater und Splitter. Im Raum fährt jeder seinen **selbst gestalteten Panzer**; der Host stellt für jeden Computer-Platz die Stärke ein (Leicht, Normal, Schwer).

Mit Game Center spielen (iPhone, iPad, Mac)

Online › «Game Center: einladen» öffnet das Game-Center-Fenster: Freunde, Kontakte oder eine Nachrichten-Gruppe einladen oder mit «Schnelles Spiel» Gegner finden (2–4 Spieler). «Gegner suchen» sucht sofort automatisch. Eine Einladung aus Nachrichten, Game Center oder der Spiele-App öffnet Panzerduell direkt. Wer einlädt, ist Host und stellt die Regeln ein. Ohne Game Center funktionieren Raum-Code und Link wie bisher.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.

11 TIPPS



Abstand halten: Ein zerstörter Panzer explodiert in einem Feuerball und schleudert 6 bis 12 glühende Splitter umher. Sie reissen kleine Krater und verletzen Panzer in der Nähe – bis zur Kettenreaktion. Abschaltbar unter Einstellungen › Grafik › «Splitterschaden».

- **Gefühl statt Abstand:** Mit «Kraft: Gedrückt halten» lädst du jeden Schuss mit der Maustaste auf.
- Wind beachten: Die Anzeige oben zeigt Richtung und Stärke.
- Der Zielcomputer aus dem Laden zeigt, wo deine Granate einschlägt.
- **Schild im richtigen Moment:** Taste halten, kurz bevor ein Geschoss einschlägt – es prallt ab.
- In Bewegung bleiben – wer stillsteht, wird leichter getroffen.
- Geld am Fallschirm und Kisten «?» im Gelände einsammeln – manchmal steckt ein Fluch darin.

12 HILFE

Alle Tasten auch im Spiel: **Mehr › Hilfe & Steuerung**.

Controller wird nicht erkannt

Eine Taste am Controller drücken, während das Spiel im Vordergrund ist. Im Browser erkennt das System den Controller erst nach dem ersten Tastendruck. Anleitung zum Koppeln: im Spiel unter Hilfe › Verbinden.

Eine Taste reagiert nicht

Prüfen, ob die Taste neu belegt wurde: Einstellungen › Steuerung › Tasten belegen … › «Alle zurücksetzen». Manche Tastaturen erkennen nicht viele gleichzeitig gedrückte Tasten – dann hilft ein Controller.

Das Spiel ruckelt

Einstellungen › Grafik › «Niedrig» wählen: weniger Partikel, Splitter und Effekte.

Online-Verbindung bricht ab

Klappt die direkte Verbindung nicht, läuft das Spiel über einen Weiterleitungs-Server. Bricht die Verbindung ab, verbindet sich das Spiel automatisch neu – dein Panzer wartet auf dich.

Installation auf dem Mac

DMG öffnen (Doppelklick) und «Panzerduell» auf den Ordner «Programme» ziehen. Erster Start: **Rechtsklick** (oder ctrl-Klick) auf Panzerduell › «Öffnen» › nochmals «Öffnen». Das ist nötig, weil die App nicht von Apple notarisiert ist. Ab macOS 15 fehlt «Öffnen» eventuell: dann Systemeinstellungen › Datenschutz & Sicherheit › «Dennoch öffnen».

Installation unter Windows

«Panzerduell-Setup.exe» starten. Die Installation braucht keine Administratorrechte. Erscheint Windows SmartScreen: **«Weitere Informationen»** › **«Trotzdem ausführen»**. Die Meldung kommt, weil die App nicht signiert ist.

Panzerduell – ein Spiel von UPH. Idee, Konzept und Rechte: UPH. Musik: UPH (uphofficial.com). Kontakt: info@uph.ch

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.