

PANZERDUELL

MANUALE

Comandi e uso – spiegati in modo semplice

La battaglia di carri armati in tempo reale per 2–4 giocatori

01 Avvio rapido
02 Obiettivo del gioco
03 Tastiera
04 Mouse
05 Usare i menu
06 Controller
07 Touch – iPhone e iPad
08 Armi ed equipaggiamento
09 Impostazioni
10 Giocare online
11 Consigli
12 Aiuto

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

Versione 3.0

01 AVVIO RAPIDO

La tua prima partita in tre passi – senza impostazioni.

1
Avvia

Apri il gioco e tocca **GIOCA**.

2
Scegli

Partita rapida › **Contro il computer** – oppure **In due su un dispositivo**. Predefinito: primo a 3 vittorie (**Regola**). Tocca «Computer: Normale» per cambiare la forza (Facile › Normale › Difficile).

3
Spara

Orienta la canna con **Q** / **E**, regola la potenza con **W** / **S**, premi **Spazio**. La freccia indica direzione e forza.

> Nuovo del gioco? In **Altro** › **Tutorial** impari tutto in circa due minuti.

02 OBIETTIVO DEL GIOCO

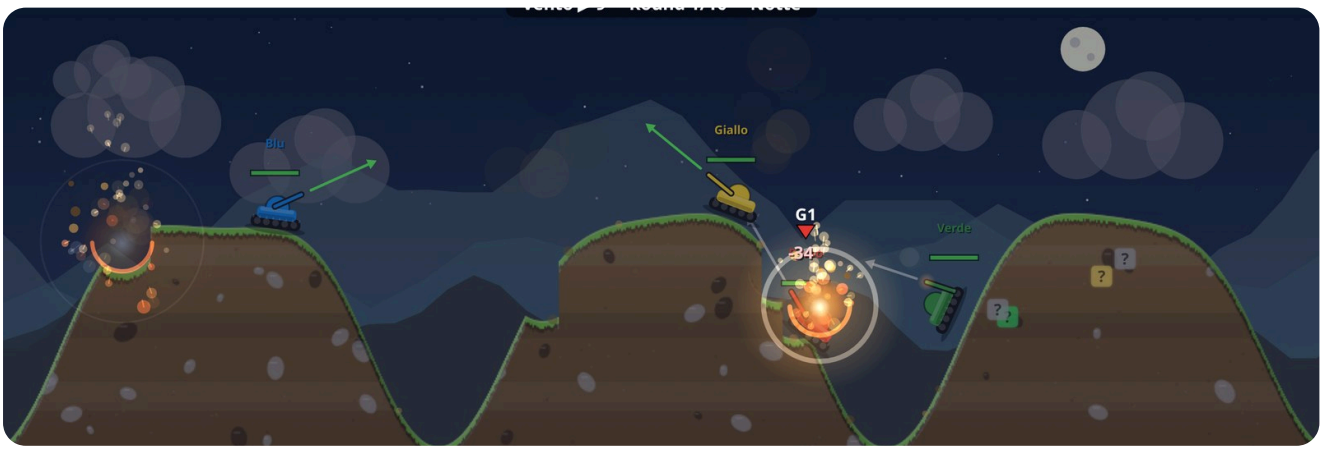
Tutti sparano contemporaneamente – in tempo reale, nessuno aspetta il proprio turno. L'ultimo carro (o squadra) rimasto vince il round. Colpi, eliminazioni e sopravvivenza danno punti e denaro.

Mira
Imposta angolo e potenza. La freccia indica direzione e forza; anche il vento conta.

Fuoco
Tutti sparano contemporaneamente. Ogni arma ha un tempo di ricarica: il tempismo è tutto.

Schiva
Guida, salta, vola con il jetpack o alza lo scudo.

Potenza
Dopo ogni round ricevi punti e denaro: via al negozio di armi.



© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

03 TASTIERA

Fino a quattro giocatori condividono una tastiera. Il giocatore 4 usa il tastierino numerico.

Azione	Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 3	Giocatore 4
Guida a sinistra	A	←	J	Num 4
Guida a destra	D	→	L	Num 6
Canna su	Q	,	U	Num 7
Canna giù	E	.	O	Num 9
Potenza +	W	↑	I	Num 8
Potenza –	S	↓	K	Num 5
Fuoco	Spazio	Enter	H	Num 0
Arma precedente	Y	ö	N	Num 1
Arma successiva	X	ä	M	Num 3
Salto	F	ü	R	Num ,
Jetpack (tieni)	C	-	T	Num *
Scudo (tieni)	V	⇧ destra	Z	Num –
Computer di mira	B	$	G	Num +

Tastiera svizzera (QWERTZ)

La tabella mostra le scritte di una tastiera svizzera. Sulle tastiere QWERTY (USA, Regno Unito) **Y e Z sono invertite** e al posto di ö ä ü - $ ci sono ; ' [/ \. Il gioco riconosce il layout da solo e mostra sempre i tasti giusti.

Cambia i tasti

Impostazioni › **Comandi** › **Assegna tasti …**: tocca un'azione, premi il nuovo tasto. Esc annulla, «Ripristina tutto» ripristina tutto.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

04 MOUSE

Su PC e Mac tastiera + mouse è lo standard (giocatore 1). Cambiare: **Impostazioni** › **Comandi** › **Input** (tastiera + mouse / solo tastiera / Xbox / PS5). Mouse: tasto destro breve = salto, tenuto = ruota armi, centrale = jet (tenere premuto), rotella = cambia arma – tutto modificabile in **Assegna mouse**. Musica: ♪ in gioco o tasto **0**; la pausa (Esc/P) ha **Impostazioni**.

Mirare	Muovi il mouse – la canna segue il puntatore.
Cambiare arma	Gira la rotella.
Guidare	A / D oppure ← →

Potenza e fuoco – due modi

PREDEFINITO

Potenza: Tieni premuto

Tieni premuto il tasto sinistro: la potenza sale da 10 a 100 in poco meno di 1 s, resta lì un attimo e poi torna indietro. **Rilascia = fuoco.** Se il mouse esce dalla finestra, il colpo si annulla.

ALTERNATIVA

Potenza: Distanza dal mouse

Più il puntatore è lontano dal carro, più potenza. **Clic = fuoco.**

Per cambiare: **Impostazioni** › **Comandi** › tocca «Potenza: Tieni premuto». Chi ha scelto «Potenza: Distanza dal mouse» lo mantiene.

05 USARE I MENU

↑ ↓ ← →	Muoversi nel menu
Enter o Spazio	Selezionare
Esc	Indietro · in partita: pausa
P	Pausa
F11	Schermo intero (app Mac e Windows)

Mouse e touch: basta toccare. Pulsanti con ◀ ▶ (per esempio «Computer: Normale»): un clic o un tocco al centro passa al valore successivo, ◀ torna indietro. Controller: la croce direzionale sposta, A / ✕ sceglie, B / ○ torna indietro.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

06 CONTROLLER

I controller Xbox e PS5 (anche DualShock 4) vengono riconosciuti automaticamente: basta premere un tasto. Fino a quattro controller insieme, con vibrazione ai colpi.

Azione	Xbox	PlayStation
Guidare	Levetta sinistra ← → – più la sposti, più vai veloce	
Canna	Levetta destra: direzione = canna · fine: croce ↑ ↓ (±1°)	
Potenza	Croce ← → (±1, tieni per ripetere) · o carica, vedi sotto	
Carica, rilascia = colpo (tieni)	RT	R2
Annulla carica	LT	L2
Fuoco (subito)	A	✕
Arma precedente	LB	L1
Arma successiva	RB	R1
Ruota armi (tieni premuto)	View	Create/Touchpad
Salto	B	○
Scudo (tieni)	X	□
Jetpack (tieni)	Y	△
Computer di mira	R3	R3
Pausa	Menu	Options

> Ogni azione si può spostare: **Impostazioni** › **Comandi** › **Assegna controller …** (i tasti doppi vengono scambiati, «Ripristina predefiniti» azzera). Abbinamento Bluetooth: nel gioco in **Altro** › **Aiuto e comandi** › **Collega**.

Nel menu principale

🏆 Classifica

Nel menu principale: tutti i profili su questo dispositivo, ordinati per vittorie – con sconfitte, partite, punti e record. Il computer e gli avversari online hanno una propria voce. Tutto resta sul dispositivo. I nuovi obiettivi compaiono subito in partita in un breve banner. Accanto, i pulsanti rotondi ⚙ Impostazioni, 👤 Profilo e ••• Altro.

← Home UPH

Nel menu principale (sul telefono come pillola ben visibile sopra GIOCA) e nel menu di pausa («← Home UPH»): torna al sito UPH nel browser. Nell'app per iPhone, iPad, Mac e Windows la voce si chiama **«Vedi il sito»**: il sito si apre nell'app, in alto **«← Torna al gioco»** riporta al gioco – il gioco non continua mai in Safari.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

07 TOUCH - IPHONE E IPAD

Su iPhone e iPad ci sono tre comandi touch (Impostazioni › Comandi › «Comandi touch»): **Trascina libero** (predefinito, pagina seguente), **Pulsante FUOCO** e **Classico**. In tutti guidi con il **pollice sinistro** – il joystick compare dove appoggi il dito. Qui vedi tutti i pulsanti con tutti gli extra; nel gioco scudo, jet e computer di mira compaiono solo quando li hai, mentre FUOCO, arma e salto restano fissi al loro posto. Con «Pulsante FUOCO» tieni premuto FUOCO per caricare la potenza e rilasci per sparare, «Classico» ha pulsanti propri per canna e potenza. Dalla 2.6.1 basta metà del trascinamento per la piena potenza; per valori fini tocca e tieni sul carro (regolazione fine). **Computer di mira** (negozio, 100 $): attivo automaticamente dopo l'acquisto – mentre miri vedi tutta la traiettoria dalla canna all'impatto (con vento e terreno) e un segno d'impatto, fino alla fine del round successivo e solo tu (mai l'avversario computer). Off/on con il pulsante mirino, il tasto B o R3.



Sinistra / Destra	Guidare	Cannone / Cannone	Canna ↺ ↻	Pot. + / Pot. –	Potenza + –
FUOCO	Fuoco	⇄ Granata	arma successiva – mostra quella attuale (solo armi possedute)	Comp. mira	Computer di mira
Jet	Jetpack (tieni)	Scudo	Scudo (tieni)	Salto	Salto

> Nel browser: «Condividi › Aggiungi a Home» – così Panzerduell si avvia come un'app, a schermo intero.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

07 TOUCH - IPHONE E IPAD

Touch: Trascina libero (predefinito)

Si mira come con una fionda: appoggia il dito destro **in un punto qualsiasi al centro dello schermo** e trascina. La direzione è l'angolo, la lunghezza la potenza – freccia e valori li vedi direttamente accanto al carro. Rilasciando spari.



Trascinare = mirare: angolo e potenza appaiono in alto, il pollice sinistro guida nello stesso momento.



Missile guidato: trascina nella direzione di volo desiderata – in tutte le direzioni.

- **Annullare:** riporta il dito al punto di partenza e rilascialo lì – nessun colpo viene sparato.
- **FUOCO e pulsanti in basso a destra:** FUOCO c'è sempre. Un tocco spara di nuovo, senza trascinare, esattamente con l'ultimo angolo e l'ultima potenza impostati – ideale quando il tiro è giusto (MG: tieni premuto = fuoco continuo). L'anello intorno a FUOCO si riempie finché l'arma è di nuovo pronta. Fissi accanto: arma (tocco = successiva, tieni premuto = ruota armi) e salto. Scudo, jet e computer di mira compaiono solo quando li hai e si allineano accanto senza spazi vuoti.
- **Tutorial:** Impostazioni › Comandi › «Guarda il tutorial touch» mostra tutto passo per passo con immagini delle dita.
- **Mitragliatrice:** finché trascini, spara a raffica nella direzione trascinata.
- **Zoom e panoramica:** due dita = zoom, doppio tocco = al proprio carro.
- **Negozio (iPhone in verticale):** un tocco seleziona, un doppio tocco veloce compra. In orizzontale, su iPad e su Mac c'è il pulsante Compra.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

07 TOUCH - IPHONE E IPAD

Tutorial touch

La prima volta che avvii una partita su iPhone o iPad, una **mano animata** mostra in cinque brevi passi come funziona «Semplice». Puoi **saltarlo** in qualsiasi momento (pulsante o Esc), compare solo **una volta** e lo riapri in **Impostazioni › Controlli › Guarda il tutorial touch**.



1. Guida: appoggia il pollice sinistro, compare il joystick.



2. Mira: guida a sinistra, contemporaneamente trascina libero a destra – direzione = angolo, lunghezza = potenza.

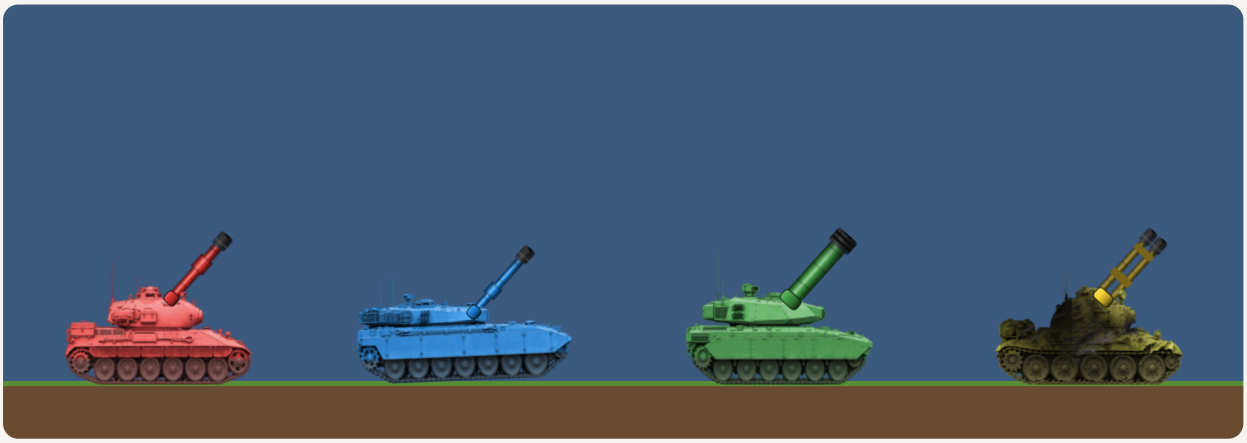


3. Spara: FUOCO (tenendo premuto carica la potenza se «Potenza tenendo premuto» è attiva).



5. Altro: annulla, zoom, doppio tocco, una mano, pulsanti a sinistra, barra armi.

Nuovo aspetto dei carri



Ogni carro ha cingoli dettagliati con ruote, torretta con portello e antenna, sfumature nel colore del giocatore, rinculo visibile della canna e danni che aumentano quando l'energia cala. Tutto è disegnato nel gioco.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

07 TOUCH - IPHONE E IPAD

Armi, extra e lente

Cambi arma direttamente con il pollice, la lente ti aiuta a mirare con precisione.







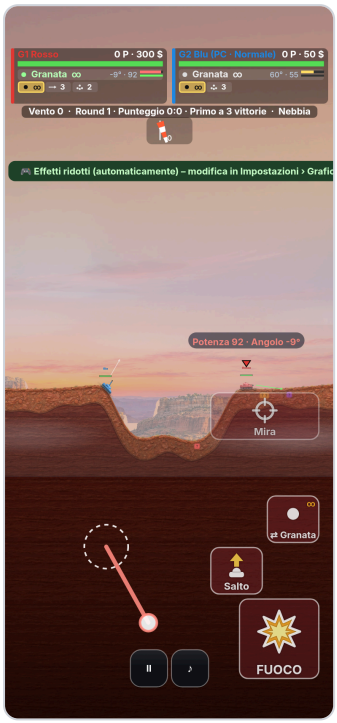
- **Ruota delle armi:** tieni premuto il pulsante «Arma» (o l'indicatore delle armi in alto), trascina il dito sull'arma desiderata e rilascia. **Tocco** = arma successiva, **scorrimento** a destra/sinistra = successiva/precedente.
- **Lente:** con l'opzione **«Lente: mostra punto d'impatto»** (Impostazioni › Comandi, disattivata di serie) un cerchio sotto l'indicatore in alto mostra ingrandito dove colpirà probabilmente il colpo mentre miri col dito – con mirino e il terreno intorno (senza vento; con «Anteprima traiettoria» con vento). **Tocca e tieni premuto** sul carro per attivare la **regolazione fine**: lo stesso movimento cambia potenza e angolo solo circa la metà.
- **Extra:** jet, scudo e – solo se acquistato – il «Computer di mira» si aprono sotto il pulsante «Extra»; il salto è sempre visibile, fisso accanto a FUOCO (solo modalità «Semplice»); il menu si chiude da solo dopo 5 secondi di inattività.
- **Memorizzato:** angolo e potenza vengono ricordati per ogni arma – quando torni indietro sono come li avevi lasciati (la mitragliatrice mantiene la potenza fissa).

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

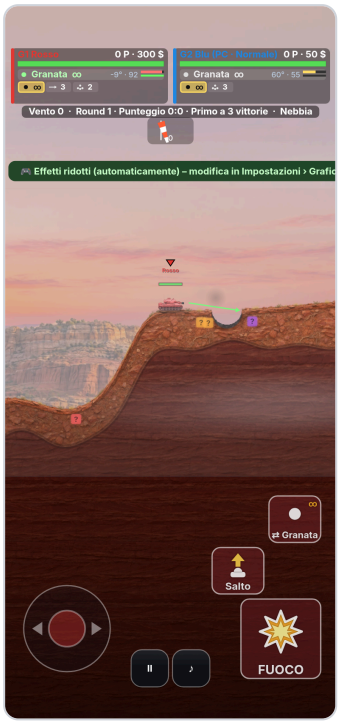
07 TOUCH - IPHONE E IPAD

Una mano, mancini e zoom

In verticale puoi giocare con una mano, specchiare i comandi per i mancini e ingrandire.



Modalità a una mano: pad di mira dal punto toccato



Zoom: il doppio tocco salta al tuo carro



Due pollici: guida a sinistra, mira a destra



Pulsanti a sinistra: FUOCO ed extra a sinistra, guida e mira a destra

- **Due pollici (modalità «Semplice»):** il pollice sinistro guida con il joystick, **contemporaneamente** il destro indica direttamente la direzione ovunque libero sulla metà destra del campo (fuori dai pulsanti): trascina dove deve puntare la canna, con indicazione in tempo reale sul carro. Al rilascio l'angolo resta, si spara con **FUOCO**; tornare al punto di partenza = annulla. L'area subito sopra FUOCO serve solo a mirare e non spara mai. Trascinare dal carro, regolazione fine e lente restano. Per i mancini i lati si specchiano.
- **Modalità a una mano** (Impostazioni › Comandi, solo verticale con «Semplice»): la metà inferiore dello schermo è per il pollice. Il pulsante **«Guida / Mira»** cambia: «Guida» mostra il joystick dove appoggi; «Mira» = trascina dal punto toccato nella direzione di tiro, rilascia = fuoco, ritorno al punto di partenza = annulla (con «Mira: fionda» tira indietro). Trascinare dal carro funziona ancora.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

07 TOUCH - IPHONE E IPAD

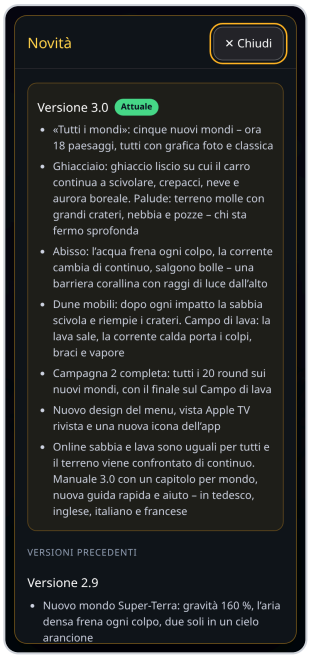
Una mano, mancini e zoom



Potenza tenendo premuto: anello di carica attorno a FUOCO, a 100 brevemente «Potenza 100 · rilascia!»



Barra delle armi: solo le armi che hai



Tocco sul numero di versione: novità

- **Potenza tenendo premuto** (Impostazioni › Comandi, di serie spenta)**: tieni premuto FUOCO** per caricare la potenza – un **anello di carica** gira attorno al tasto, da 0 a 100 in 2 secondi (con «Velocità di carica: lenta» in 3 secondi). A 100 la potenza si ferma un attimo («Potenza 100 · rilascia!»), poi riscende. **Al rilascio** si spara con quella potenza; a destra trascini solo l'angolo. Con la mitragliatrice la potenza resta fissa.
- **Pulsanti a sinistra** (Impostazioni › Comandi › «Comandi», predefinito a destra): FUOCO, arma, salto ed extra a sinistra, guida e mira a destra – in tutti i comandi touch, verticale e orizzontale. Lente e potenza/angolo si spostano.
- **Protezione dei bordi:** i pulsanti restano lontani dai gesti di bordo di iOS (indietro, barra Home); i tocchi nella fascia più esterna non avviano alcun comando e un tocco annullato non spara mai.
- **Barra delle armi** (Impostazioni › Mostra barra delle armi, di serie disattivata)**:** sul bordo destro (a sinistra per i mancini) sopra i pulsanti, una barra stretta mostra **solo le armi che hai** (icona e munizioni). Un tocco sceglie direttamente l'arma, quella attiva ha il bordo arancione; quando le munizioni finiscono o compri un'arma la barra si aggiorna subito. Con molte armi scorri su e giù nella barra. Ruota delle armi e scorrimento su «Arma» restano.
- **Zoom:** allargando due dita ingrandisci il campo (fino a 2,6×), avvicinandole lo riduci, con due dita sposti l'inquadratura. Il **doppio tocco** salta al tuo carro: prima ingrandisce, poi centra, infine torna a 1×.
- **Novità con un tocco:** un tocco (o clic) sul **numero di versione** nel menu principale apre «Novità della versione ...» – in alto la versione attuale, sotto le precedenti, nella lingua del gioco.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ MONDO DI GIOCO

Terreno, gravità e vento

Il carro si inclina **esattamente con il terreno**, la gravità sembra reale e vento e meteo si vedono direttamente sul campo.



Manica a vento in alto al centro: direzione e forza (da 0 a 40). Strisce di vento, nuvole, pioggia e neve si spostano.



Parete quasi verticale: il carro si ribalta all'indietro e scivola – si esce solo con salto o jet.



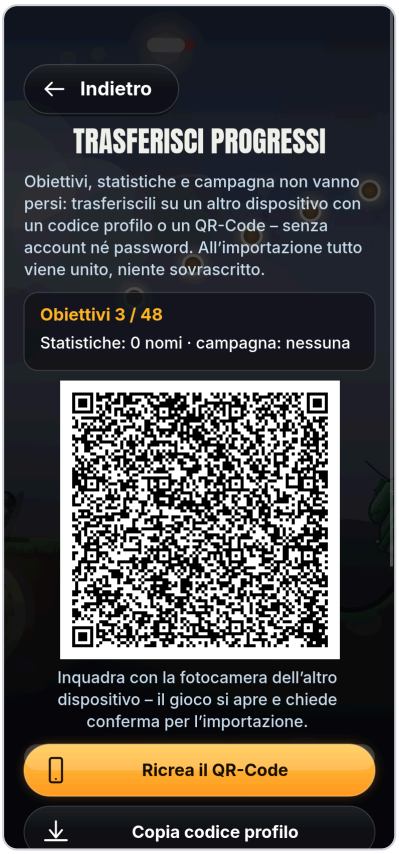
Tutorial touch, passo 4: parete ripida e vento.

- **Percorribile:** piccoli crateri, colline e pendii fino a circa 60° si attraversano guidando; il carro poggia sempre bene a terra.
- **Gravità:** sui pendii troppo ripidi il carro scivola giù o si ribalta all'indietro – ma si raddrizza sempre, mai a testa in giù. Le cadute profonde causano danni.
- **Indicatore del vento:** si disattiva in Impostazioni › Grafica › «Indicatore del vento in campo». Il vento devia granate e bombe, non mitragliatrice né laser.
- **Parete ripida:** solo un burrone profondo con parete quasi verticale (da circa 70°) ti ferma. Fino a circa 55 pixel aiuta il **salto**, oltre solo il **jet** (jetpack).
- **Computer:** anche gli avversari riconoscono le pareti ripide e saltano, volano o tornano indietro.

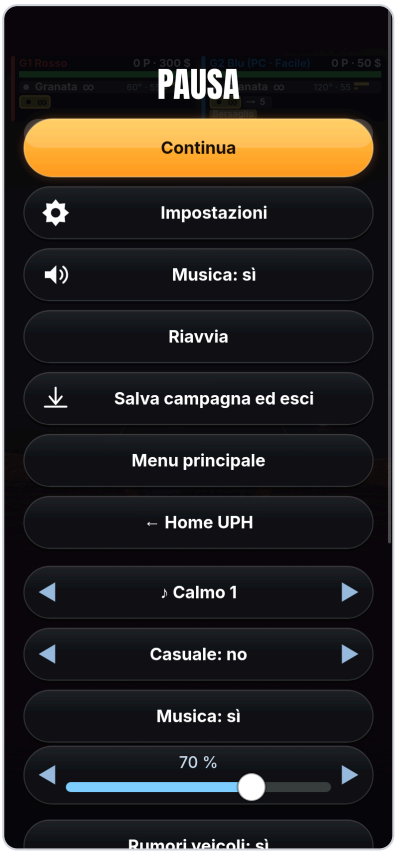
© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ MONDO DI GIOCO

Progressi, campagna e suono



Profilo › Trasferisci progressi: inquadra il QR-Code con l'altro dispositivo.



Pausa › «Salva campagna ed esci».

- **Trasferisci progressi:** Profilo › Trasferisci progressi mostra un QR-Code e un codice profilo. Inquadralo sull'altro dispositivo o incollalo in «Inserisci codice profilo …». Obiettivi, statistiche e campagna vengono **uniti** – niente va perso, nessun account necessario.
- **Campagna:** viene salvata all'avvio e dopo ogni round. Con Pausa › «Salva campagna ed esci» smetti quando vuoi; «Continua» mostra round e data.
- **Suono e HUD:** esplosioni più potenti con bassi profondi, colpi più corposi e suono più pieno su iPhone; l'indicatore in alto è un po' più grande e resta compatto.
- **iCloud e Game Center:** nell'app per dispositivi Apple i progressi si sincronizzano via iCloud e obiettivi e record compaiono in Game Center. Nel browser e su Windows usa il codice profilo.
- **Obiettivi:** tre nuovi – Scalatore (uscire da una parete ripida), A prova di tempesta (vincere un round durante un temporale) e Domatore del vento (colpo con vento forte da oltre 400 pixel).

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ APP DESKTOP

La nuova app desktop

L’app per Windows usa **Tauri**: sfrutta la vista web integrata nel sistema, quindi il download è **piccolo**, si avvia in fretta e usa poca memoria. Il gioco è esattamente lo stesso del browser.



Impostazioni › App: versione del gioco, ultimo controllo e «Cerca aggiornamenti ora».



Aggiornamento scaricato: viene applicato nel menu principale, mai a metà round.

- **Aggiornamenti:** l’app cerca da sola una nuova versione all’avvio, ogni ora e al risveglio del computer. Si scaricano solo i file modificati, ciascuno verificato.
- **I progressi restano:** al primo avvio la nuova app riprende profilo, codice amico, obiettivi e impostazioni della precedente app desktop. L’installer sostituisce la vecchia versione nello stesso posto.
- **Nel browser e su iPhone** la scheda «App» non c’è: lì il gioco si aggiorna da solo alla prossima apertura.
- **A mano:** Impostazioni › App › «Cerca aggiornamenti ora» controlla subito. La riga sopra mostra versione del gioco, ora dell’ultimo controllo e risultato.
- **Windows:** l’app richiede il runtime Microsoft WebView2, già incluso in Windows 10 e 11; se manca, il setup lo installa. Avviso SmartScreen come prima: «Ulteriori informazioni» › «Esegui comunque».

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

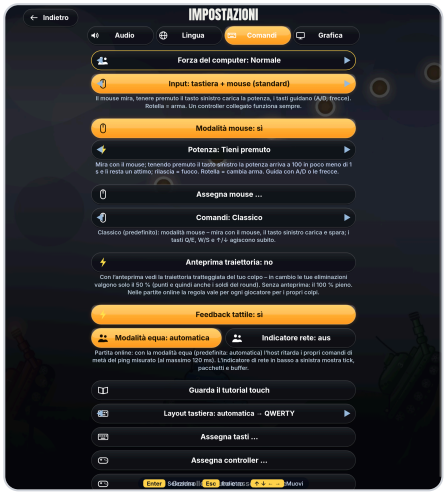
★ GIOCO ONLINE E COMANDI

Gioco online più stabile

Online stati e comandi arrivano veloci e regolari, i pacchetti persi non rallentano e come ospite la tua mira resta esattamente come la imposti.



Vista ospite con indicatore di rete (in basso a sinistra) e avviso di connessione lenta.



Impostazioni › Comandi: «Indicatore rete» e, in modalità mouse, «Potenza: Tieni premuto» come predefinito.

- **Canale dati veloce:** posizioni e comandi viaggiano su un canale veloce separato; i pacchetti vecchi vengono scartati invece di essere rispediti. Colpi, round e negozio restano sul canale sicuro. Si trasmette solo ciò che cambia.
- **Mirare come ospite:** il tuo carro reagisce subito a guida, mira e colpo; angolo e potenza vanno all'host come valori fissi, la canna non trema.
- **Stessa versione:** il canale veloce e la previsione si usano quando host e ospite hanno la versione attuale. Con una versione più vecchia si gioca lo stesso, ma senza questi vantaggi.
- **Ritmo fisso:** l'host calcola a 60 passi fissi al secondo, indipendentemente dalla frequenza del suo dispositivo, e invia 30 aggiornamenti al secondo.
- **Avviso e indicatore di rete:** se la connessione passa da una deviazione (relay) o il ping supera 150 ms, appare un avviso. L'indicatore rete (Impostazioni › Comandi) mostra tick, pacchetti, buchi e quantità di dati.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ GIOCO ONLINE E COMANDI

Comandi: mouse, joystick, colpo prenotato

Con il mouse carichi la potenza di serie tenendo premuto – con una breve pausa a 100; il colpo parte al rilascio. Sul touch il joystick segue rapido il pollice.



Modalità mouse: tieni premuto il tasto sinistro – dopo poco meno di 1 s la potenza resta un attimo a 100.



Rilasciato troppo presto: «Colpo prenotato» – parte appena la ricarica è finita.

- **Mouse: tieni premuto è predefinito.** In modalità mouse la potenza sale a 100 in poco meno di 1 s, resta lì 0,4 s e poi torna indietro; **rilascia = fuoco**. Chi preferisce la distanza sceglie «Potenza: Distanza dal mouse» – la scelta resta salvata.
- **Joystick:** ora segue il pollice circa due volte più veloce e resta comunque stabile – le piccole correzioni riescono meglio.
- **Forza del computer nella partita rapida:** un semplice clic o tocco su «Computer: ...» passa Facile › Normale › Difficile › Facile; il tasto ha il bordo giallo. Con ◀ si torna indietro.
- **Colpo prenotato:** se rilasci la fionda mentre stai ancora ricaricando, il gioco ricorda il colpo e lo spara con esattamente quei valori appena possibile. Un anello sul carro mostra l'attesa.
- **iPhone Duo:** schermo esterno e interno, in verticale e orizzontale, vengono riconosciuti; aprendo o chiudendo, i tasti si riordinano subito senza che guida, carica o colpo prenotato si blocchino. Mezzo piegato, tasti e avvisi restano accanto alla piega.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

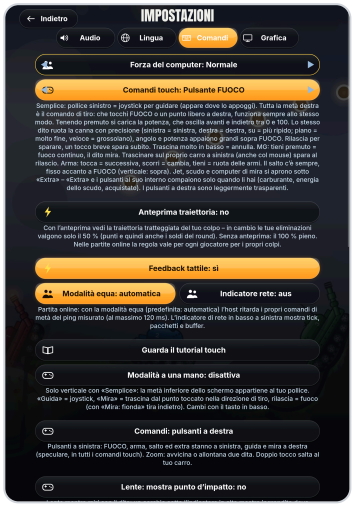
★ GIOCO ONLINE

Online: immediato, equo e con il tuo carro

Come ospite ora giochi quasi come sul tuo dispositivo, l'host può rinunciare al suo vantaggio e nella stanza ognuno guida il proprio carro.



Stanza online: carri propri per host e ospite, forza per ogni computer.



Impostazioni › Comandi: modalità equa, feedback tattile, velocità di carica.

- **Previsione per l'ospite:** come ospite il tuo carro guida, mira e spara subito, senza aspettare l'host. L'host controlla tutto e corregge in modo invisibile le piccole differenze.
- **Modalità equa** (solo host, di serie spenta): i tuoi comandi vengono ritardati di metà ping, al massimo 100 ms – così l'host non ha vantaggi.
- **Forza per ogni computer:** nella stanza ogni posto del computer ha il suo pulsante Facile › Normale › Difficile (bordo giallo). Senza una scelta vale la forza della Partita rapida.
- **Manuale e sito:** tutti i capitoli rivisti, nuove immagini dal gioco attuale, nuovo video di sfondo.
- **Buffer:** gli altri carri vengono mostrati con un breve buffer e si muovono fluidi, anche se alcuni pacchetti vanno persi.
- **Il tuo carro nella stanza:** host e ospiti guidano il carro creato in «Personalizza il carro» – colore, scafo, cannone e nome, nella stanza e in partita. Se due persone hanno lo stesso colore, lo tengono entrambe; cambiano solo i computer.
- **Touch:** anello di carica attorno a FUOCO con «Potenza tenendo premuto», breve pausa a 100 e velocità di carica «lenta» (3 s). Su iPhone ora la vibrazione si sente.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ CONTROLLER E TOUCH

Una pressione, un colpo – e il controller come vuoi tu

Sul telefono ora basta un pollice per caricare, mirare e sparare. I controller hanno una disposizione nuova e più sensata e si possono riassegnare liberamente.



Tieni FUOCO e trascina in alto a sinistra: potenza e angolo con un pollice.



iPhone in orizzontale: nebbia uniforme su tutto lo schermo.



Impostazioni › Comandi › Assegna controller (PS5).



Tieni R2: anello di carica sopra il carro, L2 annulla.

- **Fuoco a pressione unica** (touch, modalità Semplice, attivo di default): tocca FUOCO per sparare subito con la potenza impostata. Tieni premuto per caricare con l'anello; trascinando con lo stesso pollice imposti l'angolo (direzione dal tasto). Rilasciando spari, tornando sul tasto annulli.
- **Nuova disposizione del controller:** lo stick sinistro guida, il destro mira, tieni R2/RT per caricare e rilascia per sparare (L2/LT annulla), ×/A spara subito, L1/R1 cambiano arma, ○/B salto, □/X scudo, △/Y jetpack, R3 computer di mira.
- **Assegna controller:** tocca o scegli un'azione, poi premi il tasto desiderato sul controller. Tutte le immagini e i suggerimenti mostrano poi la tua assegnazione con i simboli PS o Xbox giusti.
- **Mouse:** durante la carica con il tasto premuto, tornare sul proprio carro annulla il colpo.
- **Controllo fine:** croce ↑ ↓ cambia l'angolo di 1°, ← → la potenza di 1 (tenendo premuto si ripete). **Ruota armi:** tieni touchpad/Create o View, scegli con lo stick destro, rilascia.
- **iPhone in orizzontale:** nebbia, pioggia, neve e fulmini coprono in modo uniforme tutto lo schermo, anche i bordi accanto alla fotocamera; la nebbia è un po' più chiara e il terreno prosegue in modo naturale ai bordi.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ MIRARE E GUIDARE

Mira fine, guida libera

Sul telefono ora ruoti la canna con tutta la precisione che vuoi – direttamente con il dito su FUOCO. Il missile guidato lo guidi con il pollice destro, mentre il sinistro continua a guidare il carro.



Tieni FUOCO e spingi piano: la canna ruota con precisione, angolo e potenza grandi sopra il tasto.



Missile guidato: il pollice destro ◀ ▶ guida, il joystick sinistro muove il carro. In alto suggerimento e carburante.



Salto è visibile in ogni modalità e dimensione.



App: nel menu «Vedi il sito», ritorno con «← Torna al gioco».

- **Mira fine con FUOCO:** appoggia e tieni premuto per caricare, lo stesso dito ruota la canna in modo **relativo**: un po' a sinistra = sinistra, a destra = destra, in alto = più ripido. Al tocco non salta nulla, i piccoli tremolii vengono attenuati. Lentamente = circa 0,1 gradi per pixel, veloce = grossolano. Ogni grado dà un leggero tic, ogni 5 gradi uno più forte.
- **Sensibilità mira** in Impostazioni › Comandi: fine (predefinita), normale o veloce. **Annullare:** trascina molto in basso, poi rilascia.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ MIRARE E GUIDARE

Testa di morte, pareggi, tiri alti, app

L’arma più forte ora si sente davvero, una fine comune conta in modo equo per entrambi e nessun colpo sparisce più invisibile sopra lo schermo.

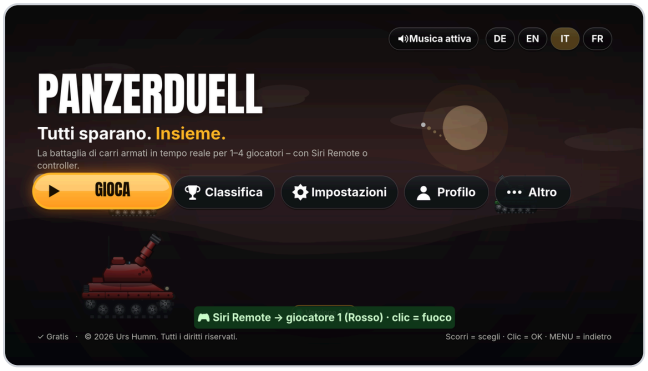
- **Missile guidato e atomico:** dopo il lancio trascina a sinistra o a destra con il pollice destro su FUOCO o nella parte destra del campo. Il joystick sinistro continua a guidare il carro, così puoi schivare nello stesso momento. Controller: lo stick destro guida il missile, il sinistro il carro. Tastiera: i tasti di mira guidano il missile, quelli di movimento il carro. Online guida anche l’ospite.
- **Pareggio 1:1:** se distruggi il nemico e poi muori tu stesso nello stesso round (schegge proprie, caduta, fuoco), entrambi ricevono un punto nel punteggio. Se così entrambi raggiungono l’obiettivo («Primo a 3 vittorie»), segue un round decisivo.
- **Salto sempre visibile:** in ogni modalità, in verticale e orizzontale e su ogni dispositivo, senza coprire altri tasti. Jet e Scudo si aprono ancora sotto «Extra».
- **Testa di morte** (600 $) è l’arma definitiva: 14 testate pesanti, enorme esplosione con lampo, scossa lunga e forte, aptica intensa e suono profondo. Scuotimento, lampo e «Riduci movimento» sono rispettati.
- **Tiri alti:** se un colpo vola sopra il bordo visibile (o sotto il riquadro in alto), una freccia al bordo superiore mostra dove si trova e a che altezza (▲ sale, ▼ scende).
- **Nell’app** (iPhone, iPad, Mac, Windows): «Vedi il sito» apre il sito UPH nell’app, «← Torna al gioco» riporta indietro. I link ad altri siti si aprono in una finestra nell’app. Nel browser «← Home UPH» resta come prima.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ APPLE TV

Panzerduell su Apple TV

Tutto il gioco sul grande schermo: con il Siri Remote o fino a quattro controller su un solo Apple TV. Menu, guida e impostazioni sono pensati per la distanza dal divano.



Menu principale su Apple TV: il focus è grande e chiaro, scorrendo si passa al campo successivo.



Tieni premuto il clic per caricare la potenza (anello sopra il carro), rilascia per sparare.



Guida › Apple TV: tutti i gesti del Siri Remote e i tasti del controller in un colpo d'occhio.

- **Siri Remote:** scorri ← → per guidare (più lontano, più veloce), scorri ↑↓ per rendere il cannone più ripido o più piatto – ovunque punti. Tieni premuto il clic per caricare, rilascia per sparare; un clic breve spara subito con la potenza impostata. Play/Pausa breve = arma successiva, tenuto = salto o jetpack con carburante, premi due volte e tieni = scudo. MENU = pausa. Il missile guidato si guida scorrendo ← →.
- **Controller:** Xbox, PlayStation (DualSense, DualShock 4) e MFi funzionano come nel browser: levetta sinistra guida, levetta destra mira, tieni R2 / RT per caricare, rilascia per sparare, L2 / LT annulla. Ogni controller viene assegnato automaticamente al prossimo giocatore libero; il Siri Remote conta come giocatore a sé.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ APPLE TV

Abbinare controller, menu, vista TV

Come collegare i controller ad Apple TV, muoversi nei menu e giocare comodamente sul televisore anche nel browser.

- **Abbinare i controller:** su Apple TV Impostazioni › Telecomandi e dispositivi › Bluetooth. DualSense: tieni premuti il tasto PS e il tasto Create finché la barra luminosa lampeggia veloce. Xbox: accendi e tieni premuto il tasto di abbinamento per circa 3 secondi. Poi scegli il controller nell'elenco e premi un tasto in Panzerduell.
- **Online:** tvOS non supporta WebRTC, quindi su Apple TV non ci sono partite online. Per quelle usate il browser o iPhone, iPad e Mac – su Apple TV giocano insieme fino a quattro persone davanti a uno schermo.
- **Tutorial:** con il Siri Remote il tutorial spiega guida, mira e carica con i gesti del telecomando.
- **Menu:** scorrendo o con la croce si passa al campo successivo in quella direzione, clic o A / ✕ sceglie, MENU o B / ○ torna indietro. Nel menu principale MENU porta alla schermata Home di Apple TV.
- **Vista TV nel browser:** Impostazioni › Grafica › Vista TV (o apri l'indirizzo con ?tv=1) ingrandisce testo e pulsanti, rende il focus più chiaro, e croce o tasti freccia passano subito al campo successivo nei menu – ideale per un computer collegato a televisore o proiettore.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ TOUCH: PULSANTE FUOCO

Tutta la metà destra spara

A destra si tratta solo di sparare: che tocchi FUOCO o un punto libero sopra, funziona sempre allo stesso modo – mira fine, scegli la potenza, rilascia.



Appoggia il dito a destra in un punto libero e spingi piano: stessa indicazione e stessa mira fine di FUOCO.



Tieni premuto: la potenza sale fino a 100, scende e risale – rilascia quando è giusta.

- **Un solo comando di tiro:** tutta la metà destra (tranne i pulsanti) funziona come FUOCO. Al tocco non salta nulla (piccola zona morta), spingendo piano la canna ruota con grande precisione, su = più ripido. Rilascia per sparare, un tocco breve spara subito, trascinare molto in basso annulla. Due dita a destra in rapida successione = zoom invece di un colpo.
- **MG:** tieni premuto a destra = fuoco continuo, lo stesso dito mira con precisione. **Pulsanti:** FUOCO, Arma, Salto, Computer di mira (se acquistato) ed Extra sono leggermente trasparenti, così vedi il gioco dietro; Arma e Salto restano pulsanti normali e non sparano mai. **Siri Remote:** premi Play/Pausa due volte e tieni = scudo.
- **La potenza oscilla:** finché tieni premuto, la potenza sale a 100 in circa 2 secondi, si ferma un attimo, scende a 5 e risale (3 secondi con «Velocità di carica: lenta»). Così prendi qualsiasi forza, anche appena sotto 100, e intanto continui a mirare con calma.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ DISPOSITIVI E PULSANTI

Battaglie più lunghe, pulsanti fissi, mouse sul Mac

Il gioco è uguale ovunque: sito web, app desktop, iPhone/iPad, Mac e Apple TV.

- **Vita dei carri: Partita rapida › Altre opzioni ›** «Vita dei carri»: breve 50 %, normale 100 %, 150 %, 200 % o 300 %; la corazza del negozio cresce nella stessa proporzione (+20 % per acquisto, al massimo 160 %). Campagna e tutorial restano al 100 %; online vale l'impostazione dell'host. **Cannone:** da 10° sotto lo scafo fino a 190°.
- **App iPad sul Mac, iPad con mouse o trackpad:** rotella = cambia arma, tasto destro breve = salto, tenuto = ruota armi, tasto centrale = jet (tenere premuto) – come nel browser. Il tocco con le dita resta invariato.
- **Musica e pausa:** il pulsante «♪» accanto a «II» spegne e accende la musica (gli effetti restano; tastiera: 0). La pausa (Esc/P, Start sul controller, MENU sul Siri Remote, «II») contiene «Impostazioni» – poi il gioco riprende invariato.
- **Touch:** il salto è sempre fisso nello stesso punto accanto a FUOCO (verticale: sopra) – che «Extra» sia aperto o no. Il **computer di mira** (mirino) appare solo se ne hai comprato uno: in modalità «Semplice» sotto «Extra», altrimenti tra i pulsanti piccoli.
- **App:** i link si aprono in Safari. Nelle app non ci sono più indicazioni di download né la scritta del sito; «Vedi il sito» mostra solo «← Torna al gioco». Game Center: punteggi migliori e vittorie compaiono nelle classifiche. **Condividere:** «Condividi» e «Copia link» (sito, codice stanza e codice amico) aprono la finestra di condivisione di sistema nell'app Mac e su iPhone/iPad.

Comandi per dispositivo

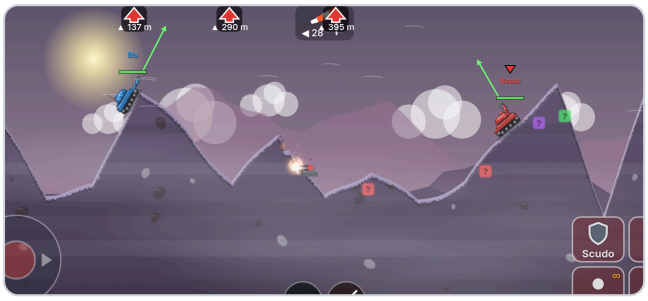
- **Browser e desktop (PC/Mac):** tastiera + mouse è il predefinito; «Input» passa a solo tastiera, controller Xbox o PS5, «Assegna mouse» imposta tasti e rotella. **Comandi:** Classico (predefinito, modalità mouse) o **Semplice** – premi sul tuo carro e trascina via, rilascia = sparo. **Missile guidato:** in modalità mouse gira verso il puntatore.
- **Statistiche:** in tempo reale, anche round interrotti e come ospite online; iCloud somma i dispositivi. Eliminarle richiede una 2a conferma.
- **iPhone e iPad:** predefinito «Trascina libero» – a sinistra guidi (joystick), trascinare al centro dello schermo = mirare, rilasciare = sparo; fissi in basso a destra FUOCO (ripete il tiro con i valori impostati), arma e salto, più scudo, jet e computer di mira solo quando li hai. **Apple TV:** Siri Remote o controller (consigliato), Aiuto › Apple TV mostra tutti i gesti.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ GIOCO ED EXTRA

Torretta, Carbomite, obiettivi e classifiche

Alcune cose che rendono la battaglia più avvincente – e come segui i tuoi record.



Torretta: estrae due mitragliatrici e spara all'impazzata tutto intorno.



Obiettivi: 48 distintivi, anche nel Game Center.

- **Torretta** (nel negozio a 800 $, al massimo 3; rara anche nei regali): atterra, si apre e spara a tutti per circa 20 secondi – anche a te. Puoi abbatterla.
- **Danno a se stessi:** le esplosioni colpiscono tutti quelli vicini – anche te. Non sparare nella roccia proprio davanti al tuo carro e non stare accanto a un avversario che esplode.
- **Classifiche:** Classifica › Partita singola (punteggio più alto di una partita) o Campagna (punteggio più alto della campagna, round migliore). «Dettagli e statistiche» mostra le statistiche dei giocatori e le ultime partite con data, modalità, colpi, precisione, armi e durata.
- **Modalità daltonici e risparmio energetico** (Impostazioni › Grafica): forme e non solo colori su carri e indicatori; meno fotogrammi al secondo e grafica più semplice risparmiano la batteria.
- **Carbomite** (negozio, 75 $): se vieni distrutto, il carro esplode in una grande palla di fuoco con un cratere profondo e scaglia schegge incandescenti.
- Le **mine rotolanti** dopo l'impatto rotolano davvero in discesa e si fermano nelle conche – mai più in alto di quanto permetta lo slancio.
- **Game Center e iCloud** (dispositivi Apple): obiettivi e record compaiono nel Game Center; profilo, progressi e impostazioni sono uguali su tutti i tuoi dispositivi.
- **Mai lo stesso colore:** se degli avversari hanno lo stesso colore del carro o uno molto simile (p. es. blu e turchese), un colore cambia automaticamente in uno libero e ben distinguibile – solo per questa partita; il tuo colore preferito salvato resta. Cambia chi si aggiunge dopo (online chi entra, in locale il posto giocatore più alto); gli avversari del computer cedono sempre agli umani. Nelle partite a squadre conta solo la squadra avversaria.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ NUOVI MONDI

Luna e Marte: una fisica propria

Ogni nuovo mondo ha la sua gravità, la sua aria e il suo meteo. Le traiettorie restano prevedibili come sempre – cambia solo il ritmo.

- **Luna:** gravità 25 %, niente vento, niente meteo. I colpi arrivano alla stessa distanza ma impiegano circa il doppio del tempo. I carri saltano più in alto e planano più a lungo, il jet consuma meno carburante. Il fumo non sale.
- **Indicatore di gravità:** a destra della manica a vento una freccia con «g 25 %» mostra la gravità del mondo. Sui paesaggi classici non appare. Aiuto mira e computer calcolano automaticamente in modo corretto.
- **Marte:** gravità 38 %, aria sottile (metà vento). Tempeste di polvere: poco prima appare «Tempesta di polvere: il vento gira!», poi il vento gira all'improvviso – la manica a vento lampeggia.

Campagna 2 e gioco libero

- **Campagna 2 «Nuovi Mondi»:** nel menu campagna, si sblocca quando hai finito la Campagna 1 (20 round) – prima appare con un lucchetto. 20 round, l'IA diventa più forte a ogni round, i nuovi mondi arrivano poco a poco. Salvataggio proprio, separato dalla Campagna 1, sincronizzato anche via iCloud.
- **Online:** i nuovi mondi ci sono solo se tutti i giocatori hanno la versione 2.7 o più recente. Con versioni precedenti si gioca automaticamente sui paesaggi classici.
- **Paesaggi nel gioco libero:** Gioca in locale › «Paesaggi»: Classici (8, predefinito), Nuovi Mondi o Tutti. L'opzione appare appena hai scoperto un nuovo mondo nella Campagna 2.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ FORZE DELLA NATURA

Vento, gravità e magnetismo

Su tre mondi agiscono forze che curvano visibilmente la traiettoria. Mirino, computer di mira, lente e IA le calcolano esattamente come il gioco – la traiettoria mostrata è quella vera.

- **Super-Terra:** gravità 160 % («g 160 %» accanto alla manica a vento), i carri saltano meno in alto, il jet consuma più carburante. L'aria densa frena ogni colpo – più vola, più rallenta. Più potenza e mira più bassa.
- **Costa della Tempesta:** il vento è sempre forte (da 15 a 90). Ogni 6–10 secondi arriva una raffica: 2 secondi prima la manica a vento lampeggia e appare «Arriva una raffica!» – poi il vento cambia. Aspettare conviene. Chi cade dalla scogliera in mare perde 40 di vita e torna in cima.
- **Monti Magnetici:** sopra le vette fluttuano 2–3 cristalli. Il blu attira granate, missili senza carburante e bombe, il rosso respinge. Mitragliatrice, laser e fulmine non ne risentono. Un'esplosione vicino a un cristallo lo inverte per 5 secondi – il numero mostra il tempo rimasto. Il vento è forte solo la metà.

Mira, IA e online

- **Traiettorie curve:** mirino, computer di mira e lente mostrano la traiettoria con tutte le forze. L'IA usa lo stesso calcolo e sulla Costa della Tempesta non spara poco prima di una raffica.
- **Campagna 2 e online:** la Campagna 2 introduce Super-Terra nel round 9, la Costa della Tempesta nel round 11 e i Monti Magnetici nel round 17. Online i tre mondi arrivano solo se tutti i giocatori hanno la 2.9 o più recente; cristalli e raffiche sono uguali per tutti.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ TUTTI I MONDI

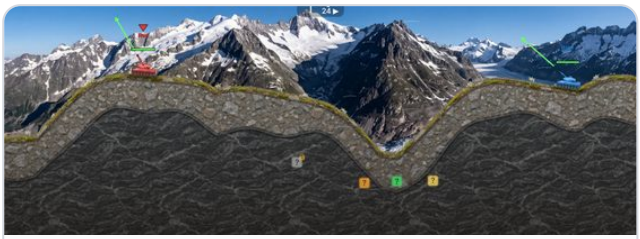
18 paesaggi, ognuno con grafica foto e classica (Impostazioni › Grafica › «Paesaggio»). Terreno, colpi e gioco sono identici in entrambe. I classici (1–8) ci sono sempre; i mondi 9–18 li scopri nella Campagna 2 e poi li giochi in Gioco locale › «Paesaggi».



1 Dolci colline

CLASSICO

Onde dolci, poca copertura. Ideale per prendere la mira: osserva il vento, regola bene la potenza.



2 Alte montagne

CLASSICO

Alte cime tra i carri. Tira in alto (oltre 60°) o passa attraverso la montagna con trapano e terremoto.



3 Deserto

CLASSICO

Dune morbide e caldo. Il vento è spesso forte – i tiri tesi sono più prevedibili.



4 Canyon

CLASSICO

Profondo canyon al centro. In basso sei protetto ma esci a fatica – tieni pronto il jet.



5 Cime gemelle

CLASSICO

Due cime, una valle. Dalla cima vedi lontano, ma sei anche un bersaglio.



6 Terra frastagliata

CLASSICO

Rocce frastagliate: schegge e rimbalzi. Distanze brevi – mitragliatrice e missile convengono.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ TUTTI I MONDI



7 Isole

CLASSICO

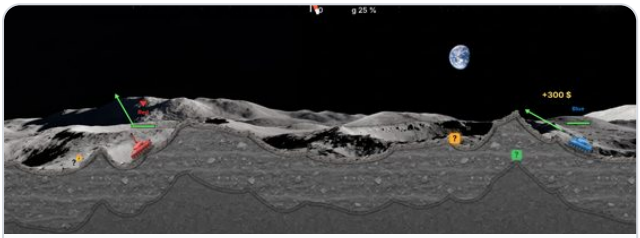
Isole nel mare. Chi cade in acqua perde vita – non avvicinarti troppo al bordo.



8 Vulcano

CLASSICO

Un vulcano al centro, spesso di notte. Tira alto e ripido; cenere e fumo mostrano il vento.

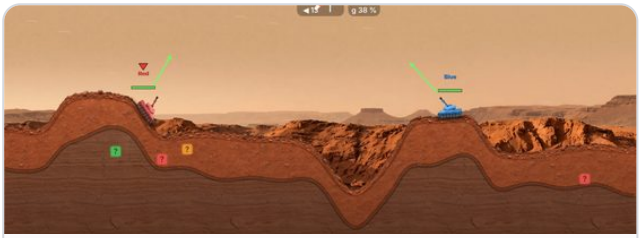


9 Luna

NUOVI MONDI · CAMPAGNA 2, ROUND 5

Gravità 25 % · niente vento · i carri saltano in alto

i colpi arrivano alla stessa distanza ma impiegano il doppio – il salto ti porta lontano.



10 Marte

NUOVI MONDI · CAMPAGNA 2, ROUND 3

Gravità 38 % · aria sottile · tempeste di polvere

attenzione alle tempeste di polvere – girano il vento all'improvviso.



11 Super-Terra

NUOVI MONDI · CAMPAGNA 2, ROUND 9

Gravità 160 % · l'aria densa frena · due soli

l'aria densa frena ogni colpo – più potenza e mira più bassa.



12 Costa della Tempesta

NUOVI MONDI · CAMPAGNA 2, ROUND 11

Tempesta · le raffiche cambiano il vento · scogliera sul mare

prima di ogni raffica la manica a vento lampeggia – aspetta che passi. Chi scivola in mare perde 40 di vita.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ TUTTI I MONDI

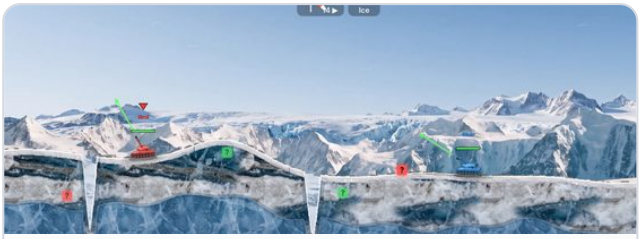


13 Monti Magnetici

NUOVI MONDI · CAMPAGNA 2, ROUND 17

I poli magnetici deviano i colpi · un colpo inverte il polo

i cristalli attirano granate e bombe. Se ne colpisci uno, respinge per 5 secondi.



14 Ghiacciaio

NUOVI MONDI · CAMPAGNA 2, ROUND 7

Ghiaccio liscio · crepacci · neve e aurora

sul ghiaccio il carro continua a scivolare – frena presto. I colpi in un crepaccio esplodono in profondità.



15 Palude

NUOVI MONDI · CAMPAGNA 2, ROUND 1

Terreno molle · grandi crateri · nebbia · i carri sprofondano

il terreno molle cede – i crateri sono più grandi e vai piano. Chi sta fermo sprofonda.

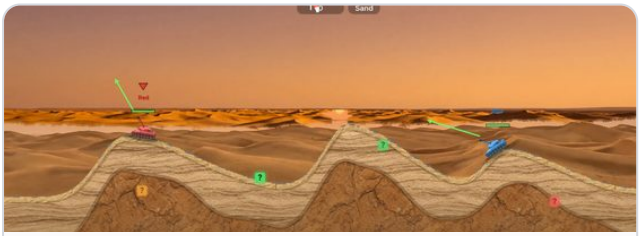


16 Abisso

NUOVI MONDI · CAMPAGNA 2, ROUND 15

Resistenza dell'acqua · corrente · spinta · bolle

l'acqua frena molto ogni colpo e la corrente cambia di continuo. Più potenza!



17 Dune mobili

NUOVI MONDI · CAMPAGNA 2, ROUND 13

La sabbia scivola dopo ogni impatto · il vento modella le dune

dopo ogni impatto la sabbia scivola – i crateri si riempiono e i carri scivolano con lei.



18 Campo di lava

NUOVI MONDI · CAMPAGNA 2, ROUND 19

La lava sale · corrente calda ascensionale · il finale

la lava sale dopo 15 secondi. Sopra la lava la corrente calda solleva i colpi – resta in alto!

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

★ TUTTI I MONDI

Ghiacciaio, Palude, Abisso, Dune mobili, Campo di lava

I cinque mondi della 3.0 cambiano il terreno durante il round. Mirino, computer di mira, lente e IA calcolano resistenza dell'acqua, corrente e corrente ascensionale esattamente come il gioco.

- **Ghiacciaio:** ghiaccio liscio – i carri scivolano e vanno un po' più veloci; frena presto. I colpi in un crepaccio esplodono in profondità. Di notte brilla l'aurora.
- **Palude:** terreno molle – i crateri sono più grandi del 30 %, i carri vanno piano e saltano meno. Il jet aiuta. La nebbia copre le pozze.
- **Abisso:** la resistenza dell'acqua frena molto ogni colpo, una corrente lo spinge avanti e indietro (cambia di continuo – la manica a vento la mostra). Dai più potenza. Niente meteo, ma raggi di luce e bolle.
- **Dune mobili:** dopo ogni impatto la sabbia scivola giù – i crateri si riempiono, i pendii ripidi franano, i carri scivolano con loro. Una trincea non dura a lungo.
- **Campo di lava:** dopo 15 secondi la lava sale nei bacini («La lava sale!»). Chi sta nella lava perde vita di continuo. Sopra la lava una corrente calda solleva i colpi – resta in alto, mira agli avversari in basso. Il Campo di lava è il finale della Campagna 2.

Campagna 2 e online

- **Campagna 2 completa:** 20 round – Palude nel round 1, Ghiacciaio nel 7, Dune mobili nel 13, Abisso nel 15, Campo di lava nel 19 e come finale nel 20.
- **Online:** sabbia e lava sono identiche per tutti i giocatori. Un checksum confronta di continuo il terreno di host e ospite e corregge automaticamente ogni differenza. I nuovi mondi arrivano solo se tutti hanno la 3.0.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

08 ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

La granata è gratis e illimitata. Tutto il resto lo compri tra un round e l'altro nel negozio – con i soldi di colpi, abbattimenti e casse. Il negozio è una sola pagina: armi, speciali ed equipaggiamento uno sotto l'altro; scorri con il dito, la rotella, le frecce, il controller o il telecomando – spiegazione, COMPRA e FATTO restano in basso.

> Cambiare arma: **Y** / **X** (giocatore 1), rotella del mouse, **RB** / **R1** sul controller o «Arma» sul touch.

Armi

Granata GRATIS
Gratuita e illimitata.

Missile guidato
Guidabile in volo, carburante limitato.

Bomba a grappolo
Si divide in 5 testate nel punto più alto.

Bomba di ghiaccio
Congela i nemici vicini per 4,5 s: niente guida, mira, tiro e niente scudo.

Bomba atomica
Enorme cratere, acceca tutti per un momento.

Teletrasporto
Il tuo carro salta dove atterra il colpo.

Tornado
Un turbine corre sul terreno per 5 s: spinge e lancia i carri e porta via il terreno – anche il tuo.

Boomerang
Vola via, torna indietro ed esplode al primo contatto.

Posa mine
Posa una mina sotto di te, armata dopo 1,5 s.

Trivella
Scava nel terreno ed esplode sotto il nemico. Sbloccata da 1200 punti totali.

Mitragliatrice
+40 colpi. Veloce e preciso, ma debole.

Mina rotolante
Rotola in discesa dopo l'impatto ed esplode al contatto.

Bomba a grappolo col paracadute
Apre il paracadute nel punto più alto, scende col vento e sparge 6 bombette sul bersaglio.

Attacco aereo
I bombardieri colpiscono a tappeto il bersaglio. Abbattibili!

Testa di morte
L'arma definitiva: 14 testate pesanti, enorme esplosione con lampo e scossa.

Terremoto
Il terreno trema e cede – i nemici cadono.

Fulmine
Colpisce il bersaglio e salta ai nemici vicini.

Costruisci muro
Costruisce davanti a te un muro come copertura.

Napalm
Incendia il terreno per 6 s: danni a chiunque sia nelle fiamme. Sbloccato da 800 punti totali.

Torretta
Rara: atterra, estrae 2 MG e spara all'impazzata per 20 s – anche contro di te. Si può abbattere. Sbloccata da 400 punti totali.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

08 ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Equipaggiamento

Jetpack
Volo vero: tieni premuto il tasto jet.

Bobina di levitazione
Fluttua per circa 1 minuto.

Computer di mira
Mostra il punto d’impatto della granata.

Corazza
+20 salute permanente (max. 160).

Scudo
Tieni premuto: devia i proiettili.

Supercarburante
Velocità doppia per il prossimo round.

Carbomite
Se vieni distrutto: grande palla di fuoco con cratere e schegge incandescenti.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

09 IMPOSTAZIONI

L'ingranaggio **Impostazioni** nel menu principale ha quattro schede:

AUDIO

Musica sì/no, scegli un brano o casuale, Rumori veicoli e Suoni armi. L'altoparlante in alto a destra mostra se la musica è attiva (ambra = sì, barrato = no) – vale per sito e gioco insieme. Novità 2.6.1: «Calmo 1» e «Calmo 2» – due musiche di sottofondo discrete, generate direttamente nel gioco, più basse degli effetti; «Calmo 1» è quella predefinita. Volume alla voce Musica.

LINGUA

Deutsch, English, Italiano, Français.

COMANDI

Comandi touch · pulsanti destra/sinistra · Mac/PC: Classico/Semplice · forza del computer · modalità mouse · potenza: tieni premuto o distanza del mouse · vibrazione · modalità equa · layout tastiera · assegna tasti, mouse e controller · indicatore di rete.

GRAFICA

Grafica Auto/Bassa/Media/Alta (Auto si adatta al dispositivo) · **Vibrazione e zoom** sì/no (vibrazione dello schermo e breve zoom sui colpi) · Lampi luminosi · **Danni da schegge** · Schermo intero · Paesaggio Foto/Classico: «Foto» (predefinito) mostra immagini reali per tutti i 18 paesaggi, «Classico» la grafica disegnata; senza internet automaticamente «Classico». Terreno e gioco restano uguali. · Riduci effetti Auto/sì/no: meno fuoco, fumo e detriti negli effetti foto, più fluido sui dispositivi meno recenti; «Auto» si attiva da solo quando il gioco scatta. Ombre, tracce, fumo, detriti ed effetti del cielo (2.8) diventano più leggeri con questa opzione e con Bassa.

Opzioni di gioco

Partita rapida › **Altre opzioni**: giocatori 1–4 (umano, computer, spento), regola (primo a 2–5 vittorie o numero fisso di round: 1, 2, 3, 5, 10, 15 o 20), squadre, fuoco amico, danni da schegge, vita dei carri (breve 50 % fino a 300 %), musica, forza del computer, mouse per il giocatore 1.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

10 GIOCARE ONLINE

GIOCA › **Online con amici**. Da due a quattro dispositivi, nella stessa Wi-Fi o con i dati mobili. Nessun account, nessuna registrazione.

1 **Il tuo codice amico**
Ognuno riceve un codice amico di 8 caratteri. Aggiungilo una volta e resta nella lista amici.

2 **Invita via WhatsApp**
Invia codice o link della stanza dal menu Condividi – WhatsApp, iMessage, SMS. Un tocco sul link e il tuo amico è dentro.

3 **Vedi chi è online**
La lista amici mostra chi è online. Basta un tocco: entra nella stanza aperta o invita direttamente.

4 **Anche con i dati mobili**
Se la connessione diretta non riesce, il gioco passa da un server di inoltro. Se la connessione cade, il gioco si riconnette da solo – il tuo carro ti aspetta.

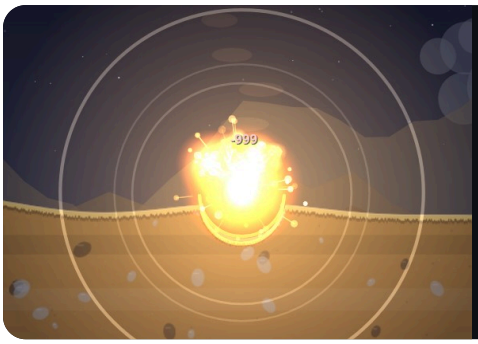
Il dispositivo che crea la stanza calcola la partita: tutti vedono gli stessi colpi, crateri e schegge. Nella stanza ognuno guida il **carro che ha creato**; l'host imposta la forza di ogni posto del computer (Facile, Normale, Difficile).

Giocare con Game Center (iPhone, iPad, Mac)

Online › «Game Center: invita» apre la finestra di Game Center: invita amici, contatti o un gruppo di Messaggi, oppure trova avversari con «Partita rapida» (2–4 giocatori). «Cerca avversari» cerca subito in automatico. Un invito da Messaggi, Game Center o dall'app Giochi apre direttamente Panzerduell. Chi invita è l'host e sceglie le regole. Senza Game Center codice stanza e link funzionano come prima.

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.

11 CONSIGLI



Mantieni le distanze: un carro distrutto esplode in una palla di fuoco e scaglia da 6 a 12 schegge incandescenti. Scavano piccoli crateri e danneggiano i carri vicini – fino alla reazione a catena. Disattivabile in Impostazioni › Grafica › «Danni da schegge».

- **Sensibilità invece della distanza:** con «Potenza: Tieni premuto» carichi ogni colpo con il tasto del mouse.
- Attenzione al vento: l'indicatore in alto mostra direzione e intensità.
- Il computer di mira del negozio mostra dove cadrà la tua granata.
- **Scudo al momento giusto:** tieni premuto il tasto poco prima dell'impatto – il colpo rimbalza.
- Resta in movimento: chi sta fermo viene colpito più facilmente.
- Raccogli il denaro col paracadute e le casse «?» sul terreno – a volte contengono una maledizione.

12 AIUTO

Tutti i tasti anche nel gioco: **Altro** › **Aiuto e comandi**.

Controller non riconosciuto

Premi un tasto del controller mentre il gioco è in primo piano. Nel browser il controller viene riconosciuto solo dopo la prima pressione. Guida all'abbinamento: nel gioco in Aiuto › Collega.

Il gioco scatta

Impostazioni › Grafica › scegli «Bassa»: meno particelle, schegge ed effetti.

Installazione su Mac

Apri il DMG (doppio clic) e trascina «Panzerduell» sulla cartella «Applicazioni». Primo avvio: **clic destro** (o ctrl-clic) su Panzerduell › «Apri» › di nuovo «Apri». Serve perché l'app non è autenticata da Apple. Da macOS 15 «Apri» potrebbe mancare: allora Impostazioni di Sistema › Privacy e sicurezza › «Apri comunque».

Un tasto non risponde

Controlla se il tasto è stato riassegnato: Impostazioni › Comandi › Assegna tasti … › «Ripristina tutto». Alcune tastiere non riconoscono molti tasti premuti insieme – in quel caso aiuta un controller.

La connessione online si interrompe

Se la connessione diretta non riesce, il gioco passa da un server di inoltro. Se la connessione cade, il gioco si riconnette da solo – il tuo carro ti aspetta.

Installazione su Windows

Avvia «Panzerduell-Setup.exe». Non servono diritti di amministratore. Se compare Windows SmartScreen: **«Ulteriori informazioni»** › **«Esegui comunque»**. L'avviso compare perché l'app non è firmata.

Panzerduell – un gioco di UPH. Idea, concetto e diritti: UPH. Musica: UPH (uphofficial.com). Contatto: info@uph.ch

© 2026 Urs Humm. Tutti i diritti riservati.