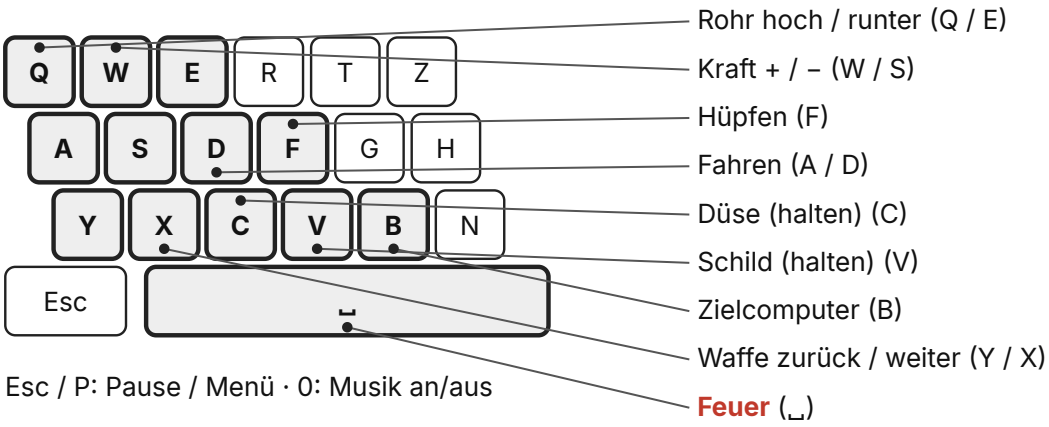
PANZERDUELL Kurzanleitung 3.0 – Steuerung und Welten

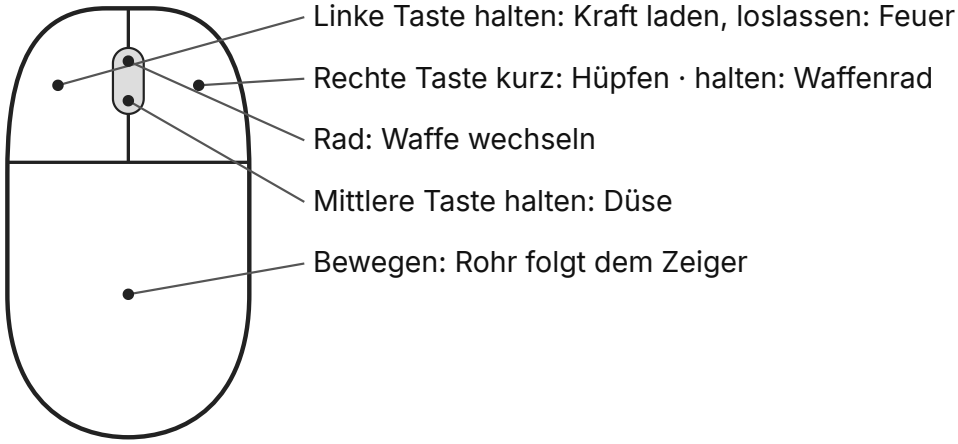
Zum Ausdrucken und Danebenlegen. Alle Tasten lassen sich unter Einstellungen › Steuerung ändern.

Mac und PC: Tastatur und Maus – Spieler 1 (Tastatur)



Esc / P: Pause / Menü · 0: Musik an/aus

Maus

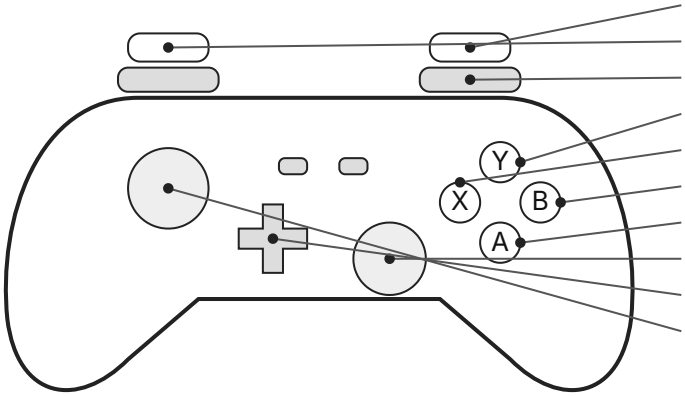


Aktion	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4
Fahren	A / D	← / →	J / L	4 / 6
Rohr hoch / runter	Q / E	, / .	U / O	7 / 9
Kraft + / –	W / S	↑ / ↓	I / K	8 / 5
Feuer	␣	Enter	H	0
Waffe zurück / weiter	Y / X	ö / ä	N / M	1 / 3
Hüpfen	F	ü	R	,
Düse (halten)	C	-	T	*
Schild (halten)	V	⇧ R	Z	–
Zielcomputer	B	$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

Bis zu 4 Spieler an einer Tastatur – Spieler 4: Num. · QWERTZ (Schweiz/Deutschland). Auf QWERTY sind Y und Z vertauscht – das Spiel zeigt immer die richtigen Tasten.

Menüs: Pfeiltasten bewegen · Enter wählt · Esc zurück (im Laden: zu FERTIG) · F11 Vollbild (Mac-/Windows-App)

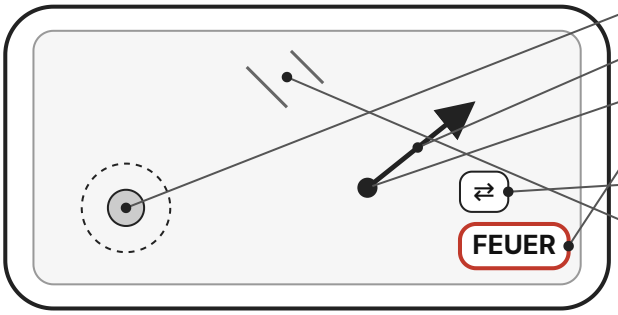
Controller (Xbox, PlayStation, MFi)



RT / R2 halten: Kraft laden, loslassen: Schuss
LT / L2: Laden abbrechen
LB / L1 · RB / R1: Waffe zurück / weiter
Y / △: Düse (halten)
X / □: Schild (halten)
B / ○: Hüpfen
A / ×: Feuer sofort
Rechter Stick: zielen, Rakete lenken
Kreuz ↑↓ Rohr fein · ←→ Kraft
Linker Stick: fahren

Menu / Options: Pause · View / Create halten: Waffenrad · R3: Zielcomputer

iPhone und iPad (Touch)



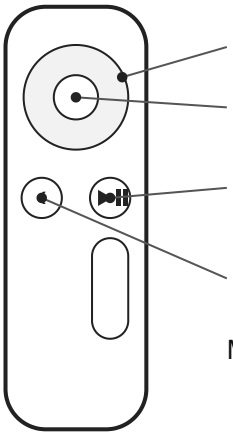
Linker Daumen aufsetzen: Joystick zum Fahren
Rechts ziehen: Richtung = Winkel, Länge = Kraft
Loslassen: Schuss · zurück zum Start: abbrechen
FEUER: schiesst mit den eingestellten Werten
Waffe: tippen = nächste · halten = Waffenrad
Zwei Finger: Zoom · doppeltippen: zum eigenen Panzer

Kurzer Zug = volle Kraft · am Panzer antippen und halten = fein
iPad zu zweit: jeder bekommt ein eigenes Tastenfeld in seiner Farbe.

iPhone Duo: zugeklappt auf dem Aussenbildschirm spielen, aufklappen – das Spiel läuft auf dem grossen Bildschirm weiter. Halb offen steht es wie ein Buch – voll im Spiel.

Zielcomputer (Laden, 100 $): nach dem Kauf automatisch an – zeigt beim Zielen die ganze Flugbahn bis zum Einschlag samt Marke, bis Ende der nächsten Runde, nur für dich. Aus/ein: B · Controller R3 · Touch: Fadenkreuz-Knopf.

Apple TV: Siri Remote



Clickpad wischen ←→: fahren · ↑↓: Rohr
Klicken halten: Kraft laden, loslassen: Schuss · kurz: sofort
Play/Pause: kurz = nächste Waffe · halten = Hüpfen/Düse
zweimal drücken und halten = Schild
MENU ‹: Pause und zurück

Mehr Spieler am Apple TV: bis zu 4 Controller.

Alle 18 Welten auf einen Blick

Klassisch (1–8) gibt es immer. Die Welten 9–18 entdeckst du in Kampagne 2 (Runde in Klammern) und spielst sie danach unter Lokal spielen › «Landschaften». Foto oder Klassisch: Einstellungen › Grafik › «Landschaft».

#	Welt	Was ist anders – Tipp
1	**Sanfte Hügel**	Sanfte Wellen, wenig Deckung. Ideal zum Einschiessen: Wind beobachten, Kraft fein einstellen.
2	**Hohe Berge**	Hohe Gipfel zwischen den Panzern. Steil schiessen (über 60°) oder mit Bohrer und Erdbeben durch den Berg.
3	**Wüste**	Weiche Dünen und Hitze. Der Wind ist oft stark – flache Schüsse sind berechenbarer.
4	**Schlucht**	Tiefe Schlucht in der Mitte. Wer unten steht, ist geschützt, aber kommt schwer heraus – Düse bereithalten.
5	**Zwillingsgipfel**	Zwei Gipfel, ein Tal. Vom Gipfel aus siehst du weit, bist aber auch ein Ziel.
6	**Zackenland**	Zackige Felsen werfen Splitter und Querschläger. Kurze Abstände – MG und Rakete lohnen sich.
7	**Inseln**	Inseln im Meer. Wer ins Wasser fällt, verliert Leben – nicht zu nah an den Rand fahren.
8	**Vulkan**	Ein Vulkan in der Mitte, oft nachts. Hoch und steil schiessen; Asche und Rauch zeigen den Wind.
9	**Mond** (R 5)	Schwerkraft 25 % · kein Wind · Panzer hüpfen hoch. Schüsse fliegen gleich weit, aber doppelt so lange – Hupf trägt dich weit.
10	**Mars** (R 3)	Schwerkraft 38 % · dünne Luft · Staubstürme. Achte auf Staubstürme – sie drehen den Wind plötzlich.
11	**Supererde** (R 9)	Schwerkraft 160 % · dichte Luft bremst · zwei Sonnen. Dichte Luft bremst jeden Schuss – mehr Kraft geben und flacher zielen.
12	**Sturmküste** (R 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.
13	**Magnetberge** (R 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** (R 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** (R 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** (R 15)	Wasserwiderstand · Strömung · Auftrieb · Blasen. Das Wasser bremst jeden Schuss stark, die Strömung ändert sich laufend. Mehr Kraft geben!
17	**Wanderdünen** (R 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** (R 19)	Lava steigt · heisser Aufwind · das Finale. Die Lava steigt nach 15 Sekunden. Über der Lava trägt dich heisser Aufwind – bleib oben!

Neu in 3.0: Gletscher, Moor, Tiefsee, Wanderdünen und Lavafeld; Fotos für alle 18 Landschaften; Kampagne 2 mit 20 Runden und Finale auf dem Lavafeld. Online laufen Sand und Lava bei allen gleich.

© 2026 Urs Humm. Alle Rechte vorbehalten.