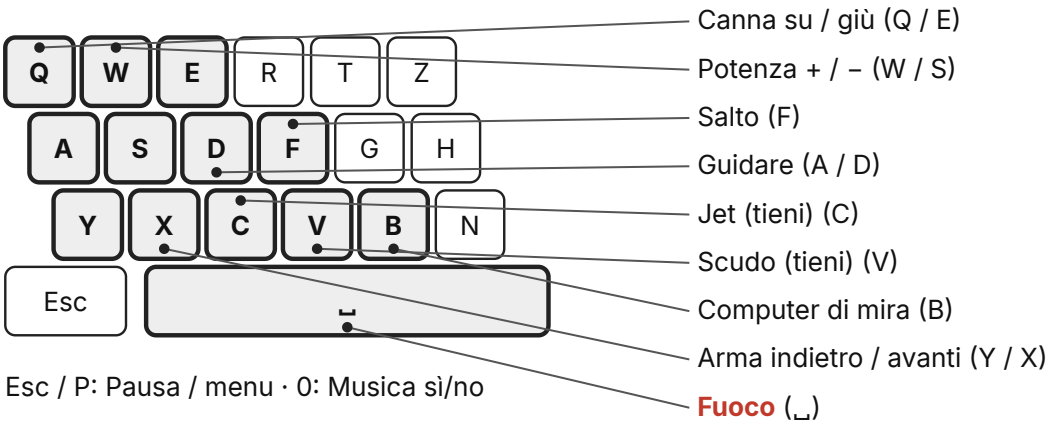
PANZERDUELL Guida rapida 3.0 – comandi e mondi

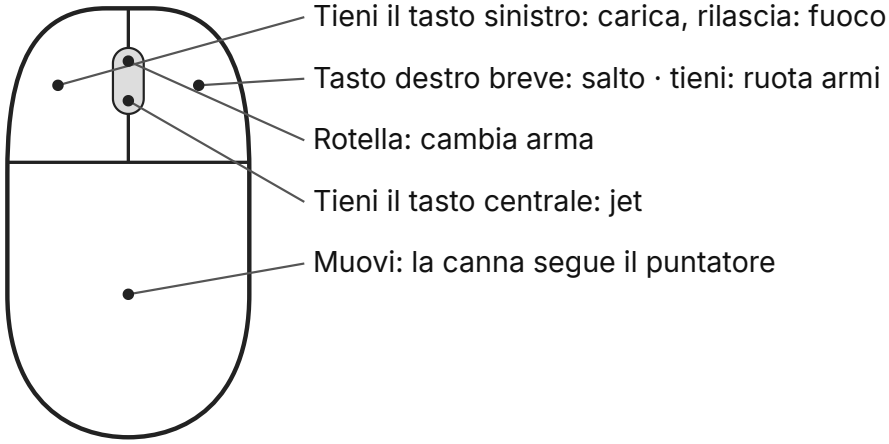
Da stampare e tenere accanto. Tutti i tasti si cambiano in Impostazioni › Comandi.

Mac e PC: tastiera e mouse – Giocatore 1 (tastiera)



Esc / P: Pausa / menu · 0: Musica sì/no

Mouse

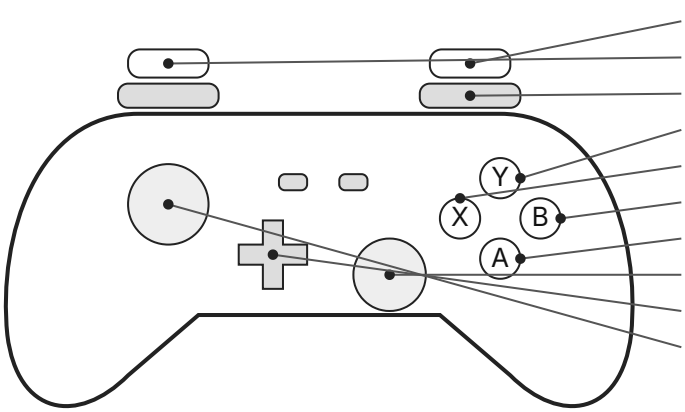


Azione	Giocatore 1	Giocatore 2	Giocatore 3	Giocatore 4
Guidare	A / D	← / →	J / L	4 / 6
Canna su / giù	Q / E	, / .	U / O	7 / 9
Potenza + / –	W / S	↑ / ↓	I / K	8 / 5
Fuoco	␣	Enter	H	0
Arma indietro / avanti	Y / X	ö / ä	N / M	1 / 3
Salto	F	ü	R	,
Jet (tieni)	C	-	T	*
Scudo (tieni)	V	⇧ R	Z	–
Computer di mira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

Fino a 4 giocatori su una tastiera – Giocatore 4: Num. · Qui: QWERTZ (svizzera/tedesca). Su QWERTY Y e Z sono scambiate – il gioco mostra sempre i tasti giusti.

Menu: frecce per muoversi · Invio sceglie · Esc indietro (nel negozio: a FATTO) · F11 schermo intero (app Mac/Windows)

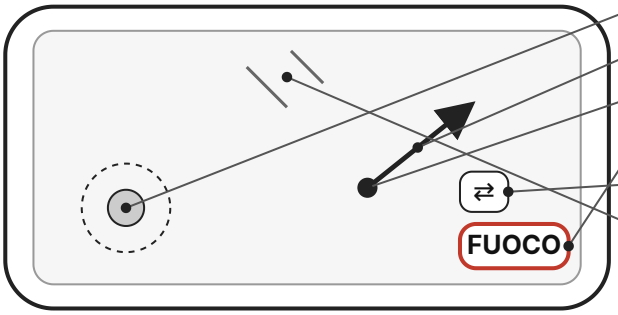
Controller (Xbox, PlayStation, MFi)



RT / R2 tieni: carica, rilascia: colpo
LT / L2: annulla carica
LB / L1 · RB / R1: arma indietro / avanti
Y / △: jet (tieni)
X / □: scudo (tieni)
B / ○: salto
A / ×: fuoco subito
Stick destro: mirare, guidare il missile
Croce ↑↓ mira fine · ←→ potenza
Stick sinistro: guidare

Menu / Options: pausa · tieni View / Create: ruota armi · R3: computer di mira

iPhone e iPad (touch)



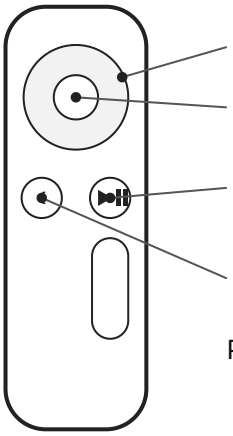
Pollice sinistro: joystick per guidare
Trascina a destra: verso = angolo, lunghezza = potenza
Rilascia: colpo · torna all'inizio: annulla
FUOCO: spara con i valori impostati
Arma: tocca = successiva · tieni = ruota
Due dita: zoom · doppio tocco: proprio carro

Breve trascinamento = piena potenza · tocca e tieni sul carro = fine
iPad in due: ognuno ha la propria pulsantiera nel suo colore.

iPhone Duo: chiuso si gioca sullo schermo esterno, aprilo – il gioco continua sullo schermo grande. Semiaperto sta in piedi come un libro – dentro al gioco.

Computer di mira (negozio, 100 $): attivo automaticamente dopo l'acquisto – mentre miri mostra tutta la traiettoria fino all'impatto con un segno, fino alla fine del round successivo, solo per te. Off/on: B · controller R3 · touch: pulsante mirino.

Apple TV: Siri Remote



Scorri clickpad ←→: guidare · ↑↓: canna
Clic tenuto: carica, rilascia: colpo · breve: subito
Play/Pausa: breve = arma successiva · tieni = salto/jet
premi due volte e tieni = scudo
MENU ‹: pausa e indietro

Più giocatori su Apple TV: fino a 4 controller.

Tutti i 18 mondi in breve

I classici (1–8) ci sono sempre. I mondi 9–18 li scopri nella Campagna 2 (round tra parentesi) e poi li giochi in Gioco locale › «Paesaggi». Foto o classico: Impostazioni › Grafica › «Paesaggio».

#	Mondo	Cosa cambia – consiglio
1	**Dolci colline**	Onde dolci, poca copertura. Ideale per prendere la mira: osserva il vento, regola bene la potenza.
2	**Alte montagne**	Alte cime tra i carri. Tira in alto (oltre 60°) o passa attraverso la montagna con trapano e terremoto.
3	**Deserto**	Dune morbide e caldo. Il vento è spesso forte – i tiri tesi sono più prevedibili.
4	**Canyon**	Profondo canyon al centro. In basso sei protetto ma esci a fatica – tieni pronto il jet.
5	**Cime gemelle**	Due cime, una valle. Dalla cima vedi lontano, ma sei anche un bersaglio.
6	**Terra frastagliata**	Rocce frastagliate: schegge e rimbalzi. Distanze brevi – mitragliatrice e missile convengono.
7	**Isole**	Isole nel mare. Chi cade in acqua perde vita – non avvicinarti troppo al bordo.
8	**Vulcano**	Un vulcano al centro, spesso di notte. Tira alto e ripido; cenere e fumo mostrano il vento.
9	**Luna** (R 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** (R 3)	Gravità 38 % · aria sottile · tempeste di polvere. attenzione alle tempeste di polvere – girano il vento all'improvviso.
11	**Super-Terra** (R 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** (R 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.
13	**Monti Magnetici** (R 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** (R 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** (R 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** (R 15)	Resistenza dell'acqua · corrente · spinta · bolle. l'acqua frena molto ogni colpo e la corrente cambia di continuo. Più potenza!
17	**Dune mobili** (R 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** (R 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!

Novità 3.0: Ghiacciaio, Palude, Abisso, Dune mobili e Campo di lava; foto per tutti i 18 paesaggi; Campagna 2 con 20 round e finale sul campo di lava. Online sabbia e lava sono uguali per tutti.