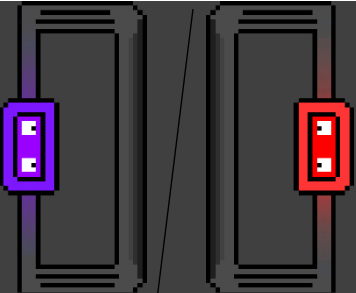
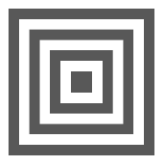


Erklärungen

Hier findet ihr zu vielen verschiedenen Sachen Erklärungen.

Bilder / Assets

	<p>Dies sind die Spieler, die entweder ein Roboter (KI) oder ein Mensch spielt.</p> <p>Beide Spieler sollen dabei Roboter darstellen.</p>
	<p>Die Icons findet man oben links und oben rechts. Sie zeigen an, ob der Roboter (KI) aktiviert ist oder nicht.</p> <p>Der Mensch besagt dabei, dass der Roboter (KI) aus ist und der Roboter, dass er an ist.</p>
	<p>Dieses Symbol zeigt den Spawn-Point der Roboter-Bälle / Geister-Roboter an.</p>
	<p>Dies ist der Roboter-Ball, als kleiner quadratischer Roboter dargestellt.</p> <p>Außerdem kann er ein Geister-Roboter sein.</p>
<p>[Lied] Dreamer</p> 	<p>Track: Alan Walker - Dreamer [NCS Release]</p> <p>Music provided by NoCopyrightSounds.</p> <p>Watch: http://ncs.lnk.to/dreamerAT/youtube</p> <p>Free Download / Stream: http://ncs.io/dreamer</p>

Modifikationen

[Um manche Sachen zu verstehen, muss man die Story gelesen haben.]

Modi	Hotkey	Was tut es	Warum?
Realistisches Licht	[L]	Realistisches Licht beinhaltet eine Lichtquelle , von der aus dem Licht geht. Dieses ausstrahlende Licht kann Schatten werfen, wenn es auf ein Objekt trifft.	Für die, die es gefällt . :)
Kameraverfolgung X / Y	[X] / [Y]	Schaltet ein/aus, ob die Kamera den Ball auf der X/Y Koordinate folgt .	Dies kann für große Verwirrung sorgen. Man weiß zwar, wo der Roboter-Ball ist, aber nur zur Hälfte, wo der eigene Spieler ist. Dadurch lernen die Roboter sich zu merken , wo man selbst und wo andere Teamkameraden sind, wenn man sich nicht sehen sollte.
Dunkles Licht	[D]	Dunkles Licht bedeutet, dass es nur wenige sehr dunkle Lichtquellen gibt.	Dadurch lernen die Roboter auch im dunklen Licht klar zu kommen
Automatischer Beginn	[B]	Stellt ein, ob sofort eine Runde startet oder nicht.	Dadurch lernen die Roboter auf Dauer ohne Pause konzentriert zu bleiben .
Linker Roboter / Rechter Roboter	[A] + [←] [A] + [→]	Schaltet die eingebaute KI/Roboter ein/aus.	Die KI weiß immer, wo der Roboter-Ball ist, egal welche Modis aktiviert sind. Dadurch können die friedlichen Roboter sich es noch schwieriger machen und somit noch besser trainieren .
Geister-Roboter	[G]	Aktiviert/Deaktiviert das spawnen von Geisterbälle . Geisterbälle sind Bälle, die identisch Aussehen , wie der Roboter Ball, nichts machen, außer sich bewegen und bei jeder 5. Berührung des Roboter-Balls spawnen.	Stell dir vor, du bist auf einem Undercover Einsatz mit deinem Team. Ihr habt euch perfekt gekleidet, sodass ihr genau so aussieht, als ob ihr zu der Gruppe, die ihr ausspioniert, dazugehört. Nur dumm, dass du nicht mehr weißt, wer aus deinem Team war und wer nicht . Genau auf solche Situationen werden die Roboter trainiert , damit man immer weiß, wer dazu gehört und wer nicht.
Party-Modus	[P]	Aktiviert/Deaktiviert die Musik (Dreamer) und Aktiviert/Deaktiviert die dazugehörige Lichtershow .	Stell dir vor folgendes vor: Du bist auf einem Schlachtfeld und um dir herum explodiert alles Mögliche. Kameraden rennen nach vorne, manch nach hinten. Du hörst Schüsse aus allen möglichen Richtungen. Du weißt, du musst konzentriert sein, bist aber völlig abgelenkt . Um genau das zu lernen/üben gibt es den Party Modus. Dadurch lernen die Roboter konzentriert zu bleiben . Um zu erfahren warum das Lied „Dreamer“ gewählt wurde, bitte ich dich die Story dazu durchzulesen („Stories“ > „[Lied] Dreamer“)