

## 1 Veränderte Parameter

Parameter	default	gesetzt	Beschreibung
<i>stamina_max</i>	8000	999999	maximale Spielerausdauer
<i>stamina_inc_max</i>	45	999999	Ausdauer, die ein Spieler pro Turn gewinnt
<i>stamina_capacity</i>	130600	999999	
<i>player_rand</i>	0.1	0	Störung, die bei Bewegung und Drehen hinzugefügt wird
<i>kick_rand</i>	0.1	0	Störung, die bei Schießen hinzugefügt wird
<i>ball_rand</i>	0.05	0	Störung, die der Bewegung des Balls hinzugefügt wird
<i>inertia_moment</i>	5	0	Trägheitsmoment des Spieler beeinträchtigt Bewegung: $actual\_angle = \frac{moment}{(1.0 + inertia\_moment \cdot player\_speed)}$
<i>visible_angle</i>	90	360	Blickwinkel Spieler
<i>visible_distance</i>	3	200	maximale Sichtweite
<i>use_of fside</i>	true	false	Abseits nutzen
<i>recover_dec_thr</i>	0.3	0	wenn $stamina \leq recover\_dec\_thr \cdot stamina\_max$ gilt, wird die Erholung reduziert.
<i>recover_dec</i>	0.002	0	Menge, um die die Erholung reduziert wird.
<i>effort_dec_thr</i>	0.3	0	wenn $stamina \leq effort\_dec\_thr \cdot stamina\_max$ gilt, wird die Leistung reduziert.
<i>effort_dec</i>	0.005	0	Menge, um die die Leistung reduziert wird.
<i>effort_inc_thr</i>	0.6	0	wenn $stamina \geq effort\_inc\_thr \cdot stamina\_max$ gilt, wird die Leistung erhöht.
<i>effort_inc</i>	0.01	1	Menge, um die die Leistung erhöht wird.
<i>effort_min</i>	0.6	1	minimale Leistung
<i>verbose</i>	false	true	zusätzliche Informationen zu Errors werden über den soccerserver geliefert.

## 2 Diskussion

- *maxmoment* : 180, maximaler Wert für kick und turn Kommando und *minmoment* : -180, minimaler Wert für kick und turn Kommando: Für Diskretisieren 0 gut, aber für turn sollte man möglichst beweglich sein ...
- *maxpower* und *minpower*: für dash und kick.
- *player\_decay* : 0.4, Wert zwischen 0 und 1, Faktor, um den der Spieler seine Geschwindigkeit reduziert, auf 1 setzen?
- *ball\_decay* : 0.94 Faktor, um den der Ball seine Geschwindigkeit reduziert, auf 1 setzen?
- *dash\_power\_rate* (0.0006) und *kick\_power\_rate*(0.0027): Verhältnis, mit dem power beim Befehl dash/kick multipliziert wird. Wozu gibts das?

### 3 Information

- *simulator\_step*: Länge eines Simulationszykluses in Millisekunden. Reduzieren, um Gesamtspielzeit zu verringern:  $matchlength = 2 \cdot half\_time \cdot simulator\_steps$ . Dabei sollten *send\_step* und *recv\_step* und *sense\_body\_step* angepasst werden: Intervalllänge für das Senden visueller Informationen/Polling-Periode in Millisekunden und Körperinformationen.
- *catch\_probability*: falls wir mal einen Torwart einsetzen wollten, sollte man sich den Wert vielleicht ansehen
- *kickable\_margin* und *ckick\_margin*: sollten wir im Hinterkopf behalten, ist die Entfernung, aus der man den Ball schießen kann (eckstoßentfernung).
- *quantize\_step* und *quantizes\_step\_l*: gibt an, wie Distanz zu Objekten oder Flags quantisiert wird.
- *record\_log*: gibt an, ob das Spiel aufgezeichnet wird.

### 4 Quelle

<https://people.dsv.su.se/~johank/RoboCup/manual/ver5.1release/browsable/browsablenode21.html>