

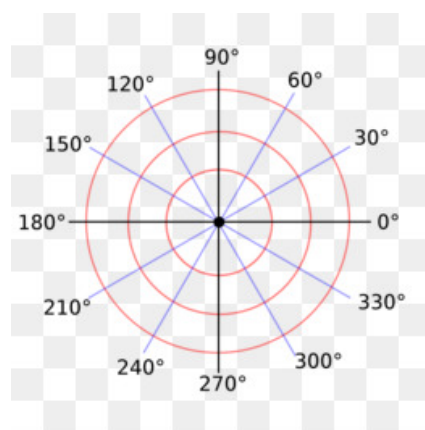
# Radius

Der Radius ist der Radius des Kreises. Beim Zielen wird eine Zeichnung des Kreises gezeichnet. Dieser Kreis scannt den Gegner und die Steps sind dazu da, um mehr oder weniger diesen Kreis mit Winkelscans zu scannen.

Je höher der Radius, desto grösser der Kreis. Je grösser der Kreis desto besser funktioniert es zum Zielen auf kurze Distanzen.

Umgekehrt, je kleiner der Radius, desto kleiner der Kreis. Je kleiner der Kreis desto besser funktioniert es zum Zielen auf weite Distanzen.

Wenn Sie einen niedrigen Radius setzen, wird der Kreis langsamer, so dass weniger der Gegner gesucht wird und Sie haben mehr direktes Zielen.



## Step (Winkel)

Ein Kreis wird durch  $360^\circ$  dargestellt. Um einen Kreis in Polarkoordinaten zeichnen zu können, benötigen wir einen Radius und ein Winkel.

Der Step ist nichts anderes als ein Winkel. Angenommen, wir haben diesen Winkel und wir erhöhen diesen Winkel um den gleichen Wert bis zum Erreichen von  $360^\circ$ . Damit können wir mehrere Punkte auf dem Umfang des Kreises und des Kreises verfolgen. Durch Interpolation dieser Punkte kann die Form eines Kreises ermittelt werden.

Je kleiner der Winkel ist, desto perfekter ist der Kreis (umgekehrt).

Beim Cronus dauert die Verarbeitung jedoch länger, sodass die Joystick-Bewegung länger dauert. Diese kann den Zielscan beeinflussen und die Zielunterstützung ist nicht optimal.

So ermitteln Sie die Anzahl der Steps, die zum Schliessen der Kreise erforderlich sind:

$$\text{Anzahl Steps} = \frac{360^\circ}{\text{Steps}(\text{Winkel})}$$

$$18 = \frac{360^\circ}{20^\circ}$$

Cronus benötigt also 18 Zyklen, um einen Kreis zu zeichnen.

Wenn die Zeitaktualisierung 10 ms beträgt, benötigen wir 180 ms, um unsere Kreisbewegung zu erhalten.

$$\text{Zeichnungsgeschwindigkeit} = \text{Anzahl Steps} \times \text{Update Time Zen}$$

Die Steps in der Theorie sind die Geschwindigkeit, mit der Sie den durch den Radius gebildeten Kreis scannen lassen möchten. Dies ist die Zeit, die zum Zeichnen der Form verwendet wird. Höher bedeutet schneller, niedriger bedeutet langsamer.

Wenn du hohe Steps setzt, wird es mehr nach dem Gegner suchen, so dass du mehr Verfolgung hast, aber weniger direkt Targeting.

Bei niedrigen Steps hast du eine gute Verfolgung des Ziels. Je grösser der Radius desto mehr Steps brauchst du. Je kleiner Radius desto weniger Steps brauchst du.

# Min Radius

Der Bereich der Scanbewegung liegt zwischen min und max Radius. Dies ist die Grösse, auf die es beim Zeichnen der Form reduziert wird.

Wir empfehlen euch einen min Radius zu nehmen von 4 – 8.

Bei Nah Distanzen grösserer min Radius Wert und bei weit Distanzen einen kleineren min Radius Wert.

Min Radius bestimmt wie die Form genau aussieht. Und dies bei den Formen tall oval , wide oval und spiral. Das heisst zum Beispiel, beim tall oval (hoch oval) bestimmt der min Radius wie breit die Form gezeichnet werden muss und diese hat dann auch Auswirkung auf die höhe der Form. Kannst dir vorstellen wie ein wasserballon und du drückst auf zwei gegenüberliegende seiten. Umso mehr du rein drückst umso schmaler die Breite umso grösser die Höhe.

# Boost

Rumble Boost - Rumble Boost basiert auf Rumble Detection. Boost wird aktiviert, wenn während des Schiessens eine Rumble-Rückmeldung erkannt wird. Der erkannte Diamant wird in Radius umgewandelt.

Je grösser das Rumpeln ist, desto grösser ist die Grösse / Stärke des Strahls, der nur beim Schiessen angewendet wird.

Boost Strength = Erhöht deinen Radius beim schiessen

Höhere Werte / Festigkeit / Höhere Grösse

Niedrigere Werte / Geringere Festigkeit / Abmessungen.

Boost Speed = Erhöht deine Steps(Winkel) beim Schiessen.

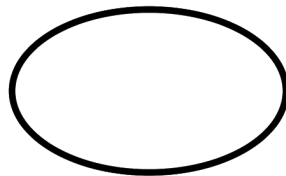
Ein Beispiel, der Boost erhöht den Radius, aber nicht den vollen Wert. Boost wird durch fraktioniertes Rumble berechnet. Es wird also ein Prozentsatz zu Ihrem ursprünglichen Radiuswert hinzugefügt. Wenn Ihr Radius beispielsweise 10 ist und 8 erhöht, fühlt es sich eher wie ein Radius von insgesamt 12,5 oder 13 an.

**Auf diese Weise habt Ihr ein Aim Assist beim ADS, und ein anderer Aim Assist mit ADS + FIRE.**

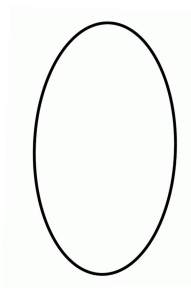
# Formen

Bei der Form kommt es sehr darauf an, wozu du der Aim Assist verwenden willst. Jede Form hat andere Stärken und Schwächen.

Wie die verschiedene Formen sich Verhalten beim Aim Assist lauten wie folgt:



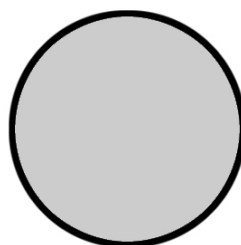
Wide Oval = Besseres Tracking, mehr Körperschüsse, weniger Kopfschüsse



Tall oval = Überall besseres Scanning auf die Hit Box, gut für diejenigen mit gutem Ziel. Noch mehr Kopfschüsse.

Sehr gut für Mittel Distanz und Weit Distanzen in Warzone

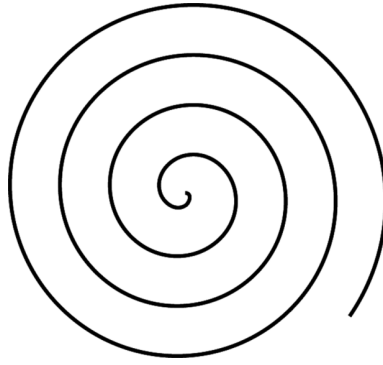
Brutal im Warzone bei Mittel und Weit Distanzen



Circular = Der mittlere Weg, das Original, gut bei allem, aber nirgends der Beste. Gut für allrounder.

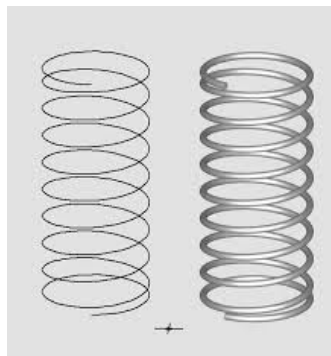
Sehr gut im Warzone, für Nah und Mittel Distanz.

Braucht **KEIN** min Radius.



Spirale = Besseres Scanning auf die Hit Box als Circular (wir möchten hinzufügen, dass der **minimale Radius** hier einen Wert von **2, 3 oder 4** haben muss).

Brutal bei Warzone für alle Sniper. (ps, programmcode für spirale ist länger als der code für TAA und Batts zusammen).



Helix = Polar Version der Diamantform von Batts. Gut für Nahe bis mittlere Reichweite. Gutes Tracking, gute Klebrigkeit.  
Brutal bei Warzone bei Nah Distanzen.  
Braucht **keinen min Radius**.