

3D-BerechnungsMethode - KugelCODE - PunkteSystem

- [] ColorID (Background Kugel 2D3D4D...) Verlauf
- [] Strich voraus ist die Kugel die die Distanz welche Anfang und Ende in einer Herkunft besteht.
- [] In Anzahl nicht vorgeben im Moment gegeben in Kugeln zu verstehen den Weg mit geben.
- [] Position an Ort erklärt die anderen nicht die Not. Waagrecht auf dem Weg, senkrecht besteht
- [] Der Strichcode mit Zahlen ist bekannt, das gleiche Punkte die Grössen und Vielfalt zu Handel über die Natur aufzeigt noch nicht.
- [] Anzeigen ohne Zeit, Gier der Geier zu entkommen.
- [] Unterwegs oder an Stelle, (Grafiken)
- [] Handel mit strichCode verfeinern, ohne Voodoo NASP, keine Geld Wäsche
- [] - - - - -
- [] Verlauf/Farbe Kugel und Hintergrund bis Position.
- [] - / - - -
- [] Energie Spektrum Objektiv für Objekt - geben zur Entstehung
- [] - - - - - !
- [] Objekt = Transport (Territorium) / Kaputt (Reproduction) / Energie (Freien) / Junction (Verteilen) / Oben (Unten)











