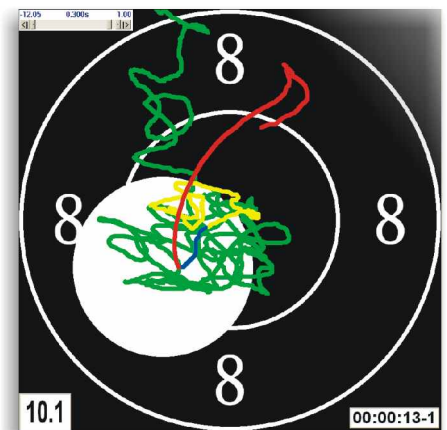
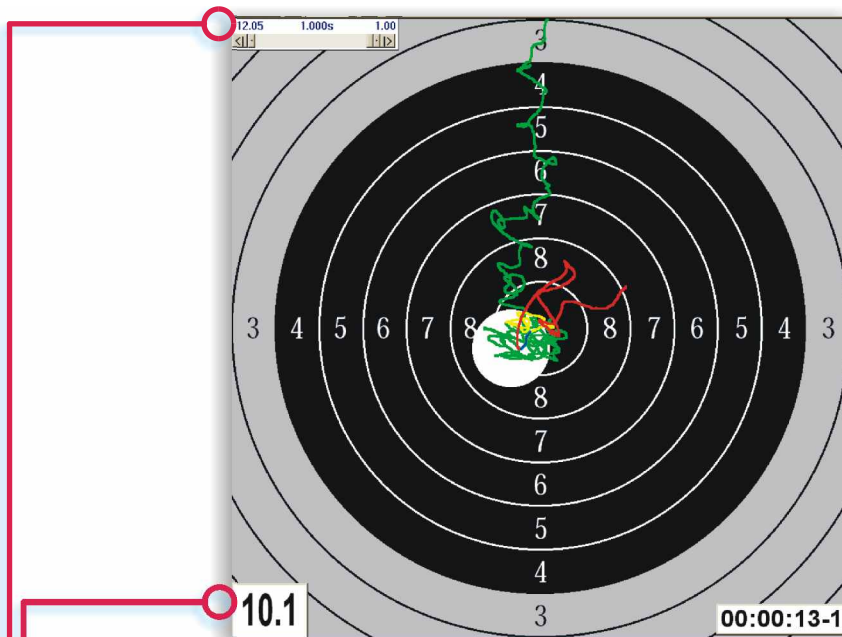


9. Trainingsoberfläche: die virtuelle Scheibe

Die rechte Bildhälfte zeigt die Wiedergabe einer 'Zielscheibe', die beim Einstieg in das Programm mit der Wahl der "Waffe" und der "Disziplin" festgelegt wird. Wer sich für "Air Rifle 10 Meters" entscheidet, erhält also eine Luftgewehrscheibe.

Die Kurven geben die Bewegungen des Haltepunktes während des Schusses wieder. Nach dem Schuss wird der Ablauf automatisch wiederholt, die verschiedenen Segmente erhalten eine Farbe.



Großkalibrige Waffen wie das 300m Gewehr oder eine Gebrauchspistole sind teuer im Munitionsverbrauch. Außerdem sind die Trainingsmöglichkeiten mitunter begrenzt. Hier lässt sich im Trockentraining mit dem SCATT realitätsnah und effektiv üben. Wie übrigens mit jeder anderen Sportwaffe und sogar mit "Attrappen", sofern sie über einen Abzug verfügen, der ein 'Klicken' erzeugt. Eine passende Scheibe und die Entfernung lässt sich im Menü 'Einstellungen' entwerfen, so dass authentische Bedingungen entstehen. Bis auf den Rumm's vielleicht...

Die **grüne Kurve** zeigt die Bewegungen bis eine Sekunde vor dem Auslösen. Die **gelbe Kurve** entspricht der letzten Sekunde vorher, die **rote Kurve** demonstriert die Sekunde nach dem Schuss. Der errechnete Einschuss wird als **weiße Kreisfläche** in Kalibergröße wiedergegeben. Das **Zeitfenster** stoppt die Sekunden und zählt die Anzahl der Versuche.

Das **Wertungsfenster** hält den Schusswert in Zehnteln fest. Die Größe und die Position dieser Fenster lässt sich mit der Maus verändern.

Mit der **Zeitlaufleiste** im linken oberen Eck kann die Kurve bis zu einem beliebigen Zeitpunkt im Gesamtverlauf zurückverfolgt werden.

Durch Anklicken des Ziels mit der rechten Maustaste erscheint wieder die gesamte Scheibe im Bild.

Der Monitor sollte vom Schützen ohne Anstrengung zu erkennen sein, während des Schusses aber nicht ablenken. Beim Stehendschiessen ist die Position direkt vor dem Stützarm günstig.

