

GTR – Programm: „Dart“

Eine kleine Unterhaltung für zwischendurch kann Ihnen mein GTR – Programm „Dart“ bieten: Denn dort können Sie mit virtuellen Pfeilen auf eine Zielscheibe zielen, um möglichst nahe an den innersten Kreis zu treffen, in welchem es am meisten Punkte gibt. Gespielt wird in drei Runden, von denen die Ergebnisse in Punkten addiert werden und das Endergebnis bilden, das auch in die lokale Highscore – Liste mit aufgenommen werden kann, wenn es gut genug ist!

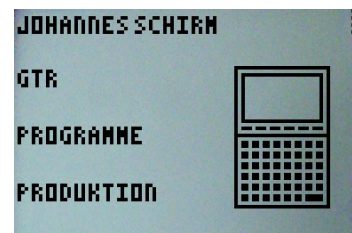
Dokumentation dieses Programmes:


Das Spiel „Dart“ dürfte allgemein bekannt sein, deshalb hier die abgeänderten Spielregeln für das GTR – Programm:

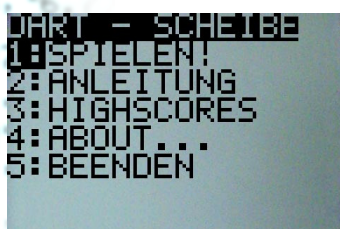
Man hat drei Pfeile und wirft Sie auf eine Zielscheibe. Dabei versucht man möglichst nahe der Mitte zu treffen: Denn je näher der Pfeil an der Mitte „stecken bleibt“, desto mehr Punkte gibt es für den Spieler. Nach drei Runden wird zusammengezählt. Die Schwierigkeit ist also, so genau wie möglich zu zielen.

1. Ein Spiel spielen:

Starten Sie zuerst das Programm „DART“. Sie sehen wie immer den Willkommensbildschirm, der bei allen meinen Programmen am Anfang angezeigt wird.



Sobald Sie  gedrückt haben, erscheint das Auswahl – Menü, in welchem Sie die Funktionen des Programmes sehen.

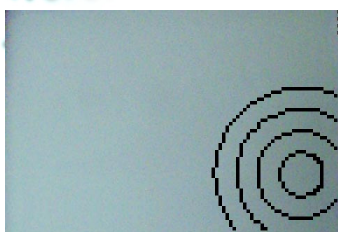


Drücken Sie einfach , um ein neues Spiel zu beginnen.

Zuerst wird angezeigt, dass wir nun die erste der insgesamt drei Runden antreten, die in einem Spiel enthalten sind.

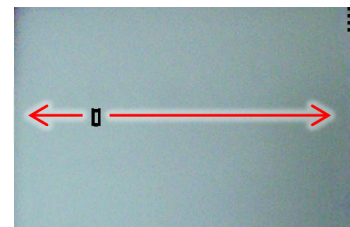


Bestätigen Sie Ihre Bereitschaft mit



Nun wird an einer zufällig ermittelten Stelle auf dem Bildschirm eine Zielscheibe gezeichnet. Merken Sie sich jetzt, wo sich die Zielscheibe befindet, denn sie wird sich gleich wieder ausblenden!

Sobald sie das getan hat, erscheint der „Pfeil“. Eigentlich ein kleiner Punkt, der zuerst auf der X – Achse hin und her läuft.



Peilen Sie also zunächst die X – Position der Zielscheibe an, also am besten die **Mitte** der Zielscheibe! Denn in die Mitte wollen Sie ja treffen.

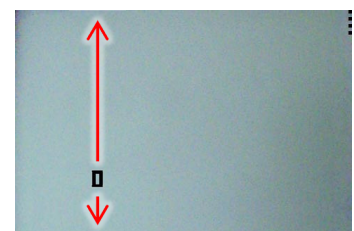
Wenn der sehr kurze Moment gekommen ist, in welchem sich der „Pfeil“ an der Ihnen für richtig erschienenen X – Position

befindet, müssen Sie schnell



drücken, damit die

X – Position gespeichert wird. Nachdem Sie das geschafft haben, pendelt der Pfeil nun auf der Y – Achse hin und her, sodass Sie ihn

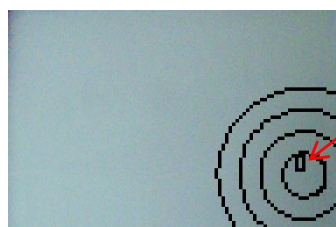


wieder in dem Moment mit



schnell

stoppen können, wenn er sich an der richtigen (diesmal Y –) Position befindet. Nun haben Sie also die Koordinaten für Ihren Pfeilwurf eingegeben. Nun wird zur Auswertung die Zielscheibe noch einmal gezeichnet, dieses Mal aber mit Ihrem Pfeil.



Wenn Sie gesehen haben, wie Sie getroffen haben, können Sie

Durch drücken von



eine Bewertung anzeigen lassen,

wie Ihr Wurf war und vom Programm bewertet wird.

WUNDERBAR!

Es gibt die Bewertungen „Daneben!“ für einen Wurf, der die Zielscheibe nicht getroffen hat, „Knapp...“ für einen, der den äußersten Rand der Scheibe getroffen hat, für den dritten Ring „In Ordnung.“, für den zweiten „Gut!“ und für die Mitte: „Wunderbar!“.

Mit der Taste



geht es weiter zu einer Punktevergabe,

in welcher Ihr Treffer mit einer Punktzahl von 0, was bedeutet, dass an der Scheibe vorbei geworfen wurde, bis zu 100, was wiederum bedeutet, dass man exakt in die Mitte getroffen hat, bewertet werden kann.

PUNKTEVERGABE:
1. RUNDE: 85.559
2. RUNDE:
3. RUNDE:

Durch das Drücken



von starten Sie die nächste Runde,

die genau gleich verläuft, wie die erste Runde. Es wird also wieder eine Zielscheibe (aber diesmal woanders!) gezeichnet, Sie müssen erst X- und dann Y – Position festlegen und Sie bekommen eine

Bewertung, die in die Rundendokumentation eingetragen wird. Dieser Vorgang wiederholt sich erneut in der dritten Runde, die die letzte im aktuellen Spiel darstellt. Denn nach der dritten Runde ist das Spiel vorbei und es wird eine Gesamtauswertung

ZWEITE RUNDE

NEUER HIGHSCORE!

SUMME: 204.450

1. PLATZ: 204.4505
2. PLATZ: 188.3921
3. PLATZ: 0

angezeigt. In dieser steht sowohl die Summe der drei Runden als auch die Zuordnung in die Liste der Highscores. Ob Sie einen neuen Highscore geschafft haben, sehen Sie an dem Schriftzug oben.

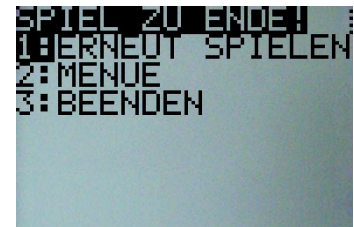
Selbst, wenn Sie einen neuen 2. Oder 3. Platz belegt haben, wird dies oben angezeigt. Nachdem Sie nun einen Überblick über das Ergebnis bekommen haben, können Sie durch das

Drücken von



ein Menü anzeigen, das Sie entscheiden

lässt, ob Sie das Spiel noch einmal Spielen möchten oder ob Sie lieber zurück ins Menü wollen. Sie können das Programm an dieser Stelle mit der Option beenden auch schon beenden. Vielen Dank fürs Spielen!

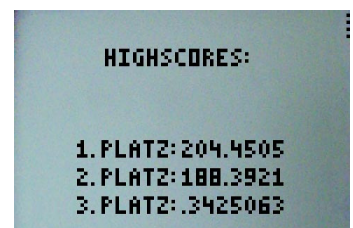


2. Kurzanleitung zu diesem Spiel:

Dieser Menüpunkt bringt Sie zu einer kurzen Anleitung, die Sie noch einmal über die Funktionsweise des Programmes „Dart“ aufklären kann. Diese Option ist als Kurztipp oder für Einsteiger sehr praktisch.

3. Anzeigen der lokalen Liste der Highscores:

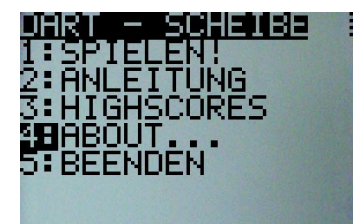
Natürlich haben Sie immer die Möglichkeit, auch außerhalb des Spieles Ihre lokale Liste der Highscores anzusehen. Bitte löschen



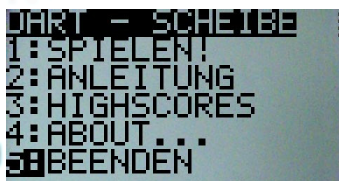
Sie die Liste, in der die Ergebnisse festgehalten werden nicht, da es sonst zu einem Datenverlust kommt! Das Programm legt die Liste immer neu an, wenn Sie fehlen sollte.

4. Informationen über das Programm:

Unter dieser Option können Sie wie immer Informationen über das Programm, wie z.B. Version oder Lizenz ansehen. Die aktuelle Version des Programmes „DART“ ist 1.0.



5. Das Beenden des Programmes:



```
DART - SCHEIBE
1: SPIELEN!
2: ANLEITUNG
3: HIGHSCORES
4: ABOUT...
5: BEENDEN
```

Wenn Sie das Programm beenden möchten, bitte ich Sie, diese Option auszuwählen, da der GTR sonst bei abruptem Beenden keine Zeit mehr hat „aufzuräumen“, also noch ein paar Einstellungen auf den Normalwert zu setzen.

6. Versionsgeschichte des Programmes:

➔ Die aktuellste Version 1.0 ist seit 03.08.2012 verfügbar.

- a) Es wurde das Highscore – System optimiert
- b) Man kann nun mit einem Pfeil X- und Y – Position des Treffers bestimmen und Punkte bekommen

7. Rechtliche Hinweise:

Das komplette Programm mit allen Ideen, Grafiken, Programmabläufen und sonstigem geistigen Material ist geschützt und darf nicht kopiert, verändert oder veröffentlicht werden (außer von Johannes Schirm). Johannes Schirm haftet für keinerlei Schäden, die durch die Überschreibung und Löschung von Variablen oder falsche Verarbeitung des Programmes entstehen. Es ist erlaubt, das Programm über das GTR – Kabel an andere GTRs zu versenden, jedoch nur in unveränderter Weise, d.h. als Originalversion. Es ist ausdrücklich **nicht** erlaubt, diese Anleitung oder eines meiner GTR – Programme im Internet ohne die Genehmigung von Johannes Schirm zu veröffentlichen. Bei Fragen, Kritik, Lob und Anregungen bitte ich um eine Nachricht („Kontakt“) über meine Website.

www.johannes-schirm.de

Vielen Dank für Ihr Interesse an meinen GTR – Programmen!

(Sehen Sie auch die anderen interessanten Sachen auf meiner Seite an und hinterlassen Sie einen Gästebucheintrag!)