



Was ist DryFire?

Eine kurze Beschreibung

Der Dryfire Simulator ist ein kleiner Metallkasten (etwa 6 "x 6 "x 4,25" – einschließlich der Höhe des Kamerakopfes), der bewegliche Ziele auf eine Wand vor Ihnen projizieren kann und gleichzeitig Ihren Infrarotschuss mit einer Kamera abtastet. Eine eigene Software steuert die Umsetzung des Vorgangs unter realistischen Bedingungen. Der Simulator wird mit einem Windows-basierten PC über eine serielle Schnittstelle verwendet. Als Projektionswand genügt eine 2m hohe X3m breite Fläche, wobei der Simulator 1m von der Wand entfernt aufgestellt wird. Der Schütze befindet sich wiederum 1 Meter von dem Simulator entfernt. Zur genauen Ausrichtung des Simulators ist seine Positionierung auf einem Photostativ erforderlich. Das Gerät kann also unter Heimbedingungen genutzt werden. Lediglich für gewisse Parcoursziele ist eine höhere Wand oder die Möglichkeit der Einbeziehung der Zimmerdecke erforderlich.

Was kann Dryfire tun:

- Dryfire ermöglicht Ihnen, mit Ihrer eigenen Flinte für Praxis zuhause zu üben (egal ob Bockflinte, Doppelflinte oder Automatik). Hierbei kann ein realistisches Bewegungstraining absolviert werden. Dabei sollten Sie jedoch die grundlegenden Bewegungen eines Flintenschützen kennen. Eine vorherige Anleitung durch einen Schießlehrer wird empfohlen. Sonst üben Sie mit dem Gerät, - wie auf dem Schießstand – nur ihre eigenen Fehler. Optimal eingesetzt ist der Simulator jedoch ein sinnvoller Teil eines Gesamtausbildungskonzepts.)
- Es liefert Ihnen einen breiten Bereich von Layouts: für die Disziplinen Sporting, Skeet und Trap in den verschiedenen internationalen Varianten. Die Liste ist dabei so umfangreich, dass sie staunen werden, wie viele Disziplinen bei uns in Österreich nicht bekannt sind.
- Dryfire produziert einen Zielpunkt zur Zieldarstellung mit der selben winkelförmigen Flugbahn und der selben winkelförmigen Geschwindigkeit wie eine echte Wurfscheibe. Sie können hierbei die Fluggeschwindigkeit von gewissen Grenzen von schneller zu langsamer regeln, wenn Sie es wünschen.
- Dryfire zeigt Ihnen den Flug der Wurfscheibe von jedem Stand in jeder Disziplin - es ermöglicht die unterschiedlichen Schützenpositionen eines echten Schießstandes von einem Standort aus. Sie müssen nicht die Position wechseln. Der Simulator ändert den Standortwinkel für Sie.
- Dryfire erlaubt Ihnen, Position vor der Beschusszone zu beziehen, sich im richtigen Winkel zurückzudrehen und dort auf das Ziel zu warten, wo es seine Flugbahn beginnt. Sie schwingen im selben Winkel und in der selben Geschwindigkeit wie auf dem Schießstand. Für einen erfolgreichen Beschuss sind realistische Vorschwingmaße – abhängig von den vorgewählten Mündungsgeschwindigkeiten der verwendeten Patronen - erforderlich.
- Sie erhalten eine unmittelbare Rückmeldung über Treffer/Fehler, abhängig von dem für jedes einzelne Ziel benötigten Vorschwingmaß auf dem Bildschirm.
- Dryfire liefert Ihnen genaue numerische Daten darüber, wie viel Sie von einem Volltreffer entfernt waren. Sie erhalten genaue Angaben darüber, wie weit vorne oder hinten und/ oder drunter- oder wie weit drüber Ihre Garbe lag.



Flintenschiessausbildung – Alfred Murzek.

- Sie erhalten eine realistische Bildschirmbildansicht Ihrer Schrotgarbe (bei Schussabgabe) und deren Position in Bezug auf die Wurfscheibe.
- Das System berücksichtigt unterschiedliche Arten von Munition/ Patronen. Diese können mit V0 und Ladungsgewicht, etc. definiert werden.
- Das System berücksichtigt jede Art von Choke, der für jeden Lauf extra gewählt werden kann.
- Das System ermöglicht die Bestimmung der Treffpunktlage (Point of Impact) für jeden Flintenlauf getrennt.

Anbauten an der Waffe

Die DryFire Waffenmontage passt auf Ihre Flinte mit Hilfe eines formbaren Plastikeinsatzes in die Mündung Ihrer eignen Waffe. Nehmen Sie Ihre Position vor der Projektionswand ein. Sobald Sie nun den Auslöser drücken, schießt er einen Puls von unsichtbarem infrarotem Licht auf die Wand. Der Simulator enthält auch eine Kamera, die die Flugbahn des beweglichen der Ziels verfolgt. Wenn Sie auf das Ziel schießen, während es sich über die Wand bewegt, wird dies die Kamera erfassen.

Die Rolle des PCs

Das System wird von einem PC kontrolliert, der über die mit gelieferte Software auswertet, ob Sie einen Treffer hatten oder nicht. Um dieses in einer realistischen Weise zu tun, wird folgendes berücksichtigt:

- Das Maß an benötigtem Vorhalt (Vorschwingen) Führung für den erfolgreichen Beschuss der Ziele.
- Die Art der Waffe, die Sie verwenden, und die Chokes in jedem Lauf
- Die Art der Patrone, die Sie verwenden
- Wie weit ist die simulierte Wurfscheibe von Ihnen entfernt - zum Beispiel etwa 20 Meter, für die meisten Skeet Ziele
- DryFire weiß, ob die Wurfscheibe in Ihrer Schrotgarbe war und ob genug Schrote mit ausreichender Energie eingeschlagen haben, um sie zu brechen.

Der PC-Bildschirm zeigt Ihnen genau, wohin Sie geschossen haben und sagt Ihnen, wo das Zentrum Ihrer Garbe war in Bezug auf die Wurfscheibe war.

Für die Benutzung des Dryfire Systems brauchen Sie eine einfache Wand von etwa 3 Meter Länge und ca. 2 Metern Höhe. Sie sollte nicht von einer hellen Lichtquelle - Sonnenlicht (die Vorhänge zu ziehen) oder künstlichen Lichtquellen (diese ausschalten) direkt beschienen sein. Auch Glasflächen sind nicht geeignet.

Mindestanforderungen an den PC

- Pentium II, oder besser (oder kompatibel - AMD etc.), 233MHz oder mehr
- 64MB oder mehr RAM
- 20MB oder mehr freier Festplattenspeicher
- PCI/AGP 3D OpenGL kompatible Grafikkarte mit 16MB oder mehr on-board memory
- Windows 95, 98, ME, 2000 oder XP.
- Freier serial port (RS232C) oder shared serial port oder USB Adapter mit genuine serial port.

- Zugang zum Internet (ISDN/DSL) für den Download neuer Software oder für die Inanspruchnahme des Benutzerservices des englischen Herstellers
- Useranforderung: Englischkenntnisse sind von Vorteil. Hilfe und Anleitung zur Fragen der Bedienung wird jedoch auch durch den deutschen Verkäufer über Telefon oder dessen Website und E-Mail gewährt. Der Software Support selbst kann jedoch nur durch den Hersteller erfolgen.

Die Komponenten - alle leicht an- und abbaubar - im Bild:

<p>Signalgeber</p>	<p>Stromversorgung mit elektronischem Abzug an der Waffe abnehmbar montiert</p>
	
<p>Stromversorgung geöffnet</p>	<p>Simulator</p>
	

Der Dryfire Simulator ist ein Gerät, das viele Flintenschützen sich immer gewünscht haben. Es ist eine große Hilfe für alle Schützen dieses Bereichs, weil Dryfire es ihnen ermöglicht, die entscheidenden Bewegungsmuster zuhause sinnvoll für Schießstand und Jagd zu üben. Das Gerät ist ein Bewegungstrainer, der es dem engagierten Schützen hilft, den erforderlichen Bewegungsablauf jenseits der ablenkenden Sinneseindrücke eines Schießstandes kontrollieren zu lernen. Dabei kann er natürlich den Schießstand nicht ersetzen. In der Hand eines versierten Trainers ist der Simulator auch ein ideales Mittel Anfängerschützen auszubilden.