



BowSim 4D

Bogenschießen in der 4. Dimension

Im Schießsport sind Lasersimulatoren und Live Fire-Schießkinos schon lange etabliert. Ob im Militär, bei der Polizei, bei der Jägerausbildung oder sogar für den privaten Heimgebrauch. In jeder Branche ist ein passendes Gerät zu finden, bei dem entweder mit Laser oder scharfer Munition auf eine projizierte Leinwand geschossen wird. Doch was ist mit dem Bogensport?

Was sind 4-D-Tiere?

4-D-Tiere sind eigentlich Filme, auf denen sich das Wild im natürlichen Lebensraum bewegt. Hier hat man nicht nur wie bei 3-D-Tieren die Herausforderung, die richtige Stelle zu treffen, sondern muss auch den richtigen Moment abwarten, bis das Tier in der richtigen Stellung und im perfekten Winkel steht. Das heißt für den Schützen, dass er mehr über die Anatomie der Tiere wissen sollte. Man weiß auch nie, wie sich das Tier auf der Wand bewegt. Häufig spannt

man den Bogen nur, um dann festzustellen, dass die Tiere weiterziehen und man den Bogen wieder absetzen muss, um auf die nächste Gelegenheit zu warten. Es bringt wirklich eine neue Dimension und viele neue Herausforderungen in den Bogensport. Außerdem haben die Clips oft heimische Vogelstimmen im Hintergrund, die aus dem natürlichen Habitat der Tiere stammen.

Die Entwicklung

Nun erstmal muss erwähnt werden, dass es schon

seit vielen Jahren ein amerikanisches Produkt gibt. Das System ist jedoch so teuer und aufwendig, dass es sich nur sehr wenige leisten können. Damit hat es sich nie so richtig etablieren können. Von Anfang an war es deshalb auch das Ziel des Herstellers von BowSim 4D, einen Trainingssimulator zu bauen, der bezahlbar ist und so schnell für die breite Masse der Bogenschützen verfügbar gemacht werden kann. Das brachte große Herausforderungen mit sich.

Entwicklungen sind sehr teuer. Um den richtigen Weg zu finden, musste man mehrmals umdenken und eine neue Richtung einschlagen. Man denke nur, wie unterschiedlich Bogenschützen sind. Jeder hat seine eigenen Ideen und sein eigenes Material. Aber selbst einen Simulator lediglich zur Unterhaltung zu bauen ist nicht einfach. Wie werden Pfeile gestoppt, womit wird geschossen und wie werden Treffer aufgenommen, sind ganz grundsätzliche Fragen.

Auch müssen dazu noch Spiele und Trainingsszenen gemacht werden. Man sieht schnell, dass so eine Entwicklung leicht zum großen Flop werden kann.

Im Laserbereich können die technischen Voraussetzungen leicht mit einer Kamera gelöst werden. Nicht so beim Schießen von Pfeilen. Womit wird nun bei BowSim 4D geschossen? Jeder Schütze schießt mit seinem eigenem Bogen und Pfeilen. Auch mit Armbrüsten ist es möglich. Dabei sind keinerlei Änderungen notwendig.

Für jeden erschwinglich

Die interessantere Frage als der Preis war zuerst einmal, wie man es besser machen kann, als das, was man aus der modernen Spielewelt oder von Schießsimulatoren kennt. Spiele zu programmieren nimmt viel Zeit in Anspruch und es entstehen hohe Kosten, die natürlich die Kunden tragen müssen. Noch schlimmer ist dabei aber, dass es durch die langen Program-