

Kurze Anleitung / Übersicht Dart2014

Zusammenfassung

Die erste Version von Dart2014 (damals Dart2010) wurde 2008 entwickelt und 2009 der Öffentlichkeit bereitgestellt und sollte vor allem eine einfache Möglichkeit bieten Punkte in Dartspielen mit mehr als zwei Spielern zu erfassen. Seit dem hat sich einiges am Programm verändert, aber die Grundsätzliche Benutzerführung, bzw. Eingabe über die Maus ist unverändert. Ich habe versucht das Programm so intuitiv wie möglich zu machen, aber ein paar Dinge sollten dennoch kurz erwähnt werden, damit die Funktionsweise klarer wird.

Es lohnt sich also die paar Minuten zu investieren und die folgen Zeilen zu lesen. Manche Beschreibungen lesen sich komplizierter als sie tatsächlich sind, von daher einfach mal durchlesen und ausprobieren.

Bei jeglichen Fragen oder Vorschlägen und natürlich auch Rückmeldungen zum Programm bitte die Adresse dart@sobway.de benutzen.

Los geht's

Ich benutze im Folgenden den Begriff „Dart“ meistens wenn nur ein Dart gemeint ist und „Wurf“ von Wurf für eine komplette Aufnahme aus drei Darts. Der Begriff „Treffer“ bezieht sich auf den exakten Ort an dem der Dart in der Scheibe steckt und der Begriff „Ziel“ bezieht sich auf den exakten Ort an dem der Dart eigentlich stecken sollte, also wohin man werfen wollte.

Wenn Dart2014 installiert wird, wird das Programm unter „Dart2014“ im Ordner Programme(x86) installiert, die Datenbank und alle Dateien die zur Laufzeit beschrieben werden, werden unter „Dart2014“ im Ordner ProgramData (C:\ProgramData\Dart2014) abgelegt. Dies sollte Rechteprobleme wie bei Dart2010 beheben. Beim ersten Start werden die Daten aus einer schon vorhandenen Dart2010 Installation übernommen.

Wenn nun alles läuft, kann man eigentlich gleich loslegen indem man die schon vorbereiteten Testspieler benutzt. Einfach den gewünschten Spieler durch anhaken der Checkbox ganz links auswählen und mit Start loslegen. Fast alle Varianten unterstützen mehr als zwei Spieler, falls dies einmal nicht der Fall sein sollte, kommt eine entsprechende Meldung. Wenn man ganz alleine spielen will, sollte man die Varianten unter „Training“ und „Spezielle Trainings“ wählen.

Generell kann man unter Einstellungen verschiedene Dinge steuern, das erkläre ich dann wenn es im späteren Zusammenhang sinnvoll erscheint.

Reihenfolge der Spieler im Spiel

Man kann die Reihenfolge der Spieler für das nächste Spiel ändern in dem man einfach den Listeneintrag an die entsprechende Position zieht (Drag&Drop). Man kann auch den Zufall entscheiden lassen oder man kann die Reihenfolge auch Ausbullen ermitteln. Die entsprechende Option kann über den kleinen Pfeil neben dem Startknopf ausgewählt werden. Welche Option gewählt wird, wenn man direkt auf den Startbutton drückt kann in den Einstellungen festgelegt werden.

Hat man sich fürs Ausbullen entschieden, geht vor dem eigentlichen Spiel eine Maske mit einer Dartscheibe auf, dort muss man dann nur noch für den Spieler der gerade dran ist (Name wird eingeblendet) den Treffer markieren (einfach mit der Maus die entsprechende Stelle suchen und den linken Mausbutton drücken).

Wenn alle das Bullseye getroffen haben oder alle den äußeren Bull getroffen haben, muss noch mal geworfen werden.

Neuen Spieler anlegen/ändern/löschen

Mit dem dafür vorgesehenen Button, bzw. die Auswahl über den kleinen Pfeil kann man neue Spieler anlegen, Daten verändern oder Spieler löschen. Die Info für die IP Adresse etc. ist aktuell noch nicht notwendig, dies ist nur eine Vorbereitung für die irgendwann kommende Onlinespielfunktion.

Während dem Spiel

Fangen wir mal mit einem klassischen 501 double out Spiel an. Je nachdem ob mit zwei oder mehr Spieler gespielt wird, sieht die Maske leicht anders aus, aber das Prinzip ist immer das gleiche.

Der Name des Spielers der am Wurf ist, wird oben eingeblendet, bzw. der nicht aktive Spieler ist ausgegraut (wenn man nur zu zweit spielt).

Um die Punkte zu erfassen, einfach mit der Maus auf den entsprechenden Ort klicken der vom Dart getroffen wurde. Am besten ist es natürlich die Treffer so exakt wie möglich zu erfassen, um später in den Statistiken bestimmte Auswertung zu ermöglichen.

Falls man aus Versehen einen Treffer falsch erfasst hat, einfach mit der Maus in eines der Felder klicken, in dem die Trefferpunkte angezeigt werden, dadurch wird die letzte Eingabe zurückgenommen.

Wenn die Option „schnelles Einchecken“ auf der Hauptmaske ausgewählt wurde (Standardeinstellung) dann wird der Wurf automatisch nach der dritten Dartmarkierung übernommen. Wenn die Option nicht gewählt ist, muss die Übernahme manuell über den entsprechenden Knopf (der dann sichtbar ist) erfolgen. Wenn man neben den Treffern auch die eigentlich anvisierten Zielpunkte erfassen will, wird dies durch Klick mit der rechten Maustaste auf die entsprechende Stelle gemacht (und vor dem Spiel die entsprechende Einstellung auf der Hauptmaske aktiviert hat). Hierbei sollte die Reihenfolge der Klicks der Reihenfolge der Darts entsprechen. In dem Fall erfolgt die automatische Übernahme wenn alle Ziele / Treffer erfasst sind. Bei manchen Trainingsspielen ist das Ziel schon vorgegeben, da braucht man dann nur noch die Treffer zu markieren. Durch die Erfassung der Ziele kann man wie schon geschrieben später in den Statistiken noch detailliertere Auswertungen vornehmen.

Am einfachsten/sinnvollsten ist es natürlich man wirft seine drei Darts und markiert dann in der richtigen Reihenfolge schnell die Treffer und die eigentlichen Ziele (wenn die Eingabe notwendig ist) oder der/die Trainingspartner übernehmen die Eingabe.

Hört sich definitiv komplizierter an als es ist, einfach mal ausprobieren, geht ganz einfach und schnell.

Auschecken

Wenn man in den Checkoutbereich kommt, macht das Programm einen Vorschlag welche Route genommen werden kann, aber das ist natürlich nur ein Vorschlag.

Wenn man nicht mit der Option "Ziele erfassen" spielt (sehr wahrscheinlich während einem richtigen Spiel) und man auf einem Doppel steht, dann zeigt das Programm das Doppelfeld an, auf das der nächste Wurf vermutlich gehen wird. Wenn man wirklich auf das Doppel wirft, einfach weitermachen. Wenn man aber plant auf ein anderes Doppelfeld zu werfen (warum auch immer), bitte das Zieldoppelfeld mit der rechten Maustaste markieren (die Anzeige ändert sich entsprechend). Wenn man entgegen dem Vorschlag auf gar kein Doppel werfen will, einfach mit der rechten Maustaste irgendeinen Punkt der nicht in einem Doppelfeld liegt markieren. Diese Vorgehensweise stellt sicher, dass das Programm die richtige Doppelquote berechnet. Natürlich macht man erst mal in Ruhe seinen Wurf und nimmt dann anschließend die Eingabe vor oder lässt die Eingabe von einem anderen Spieler vornehmen. Wichtig ist nur das die Reihenfolge der Eingabe der Reihenfolge der Darts entspricht.

Wenn man mit aktiver Zieleingabe spielt ist dieser Punkt natürlich sowieso erledigt.

Was ist wenn ich was Falsches Eingegeben habe?

Wenn ein falsches Feld markiert wurde, einfach in eines der drei Anzeigefelder für die Treffer oder auf das rote kleine Kreuz klicken. Wurde ein Ziel falsch markiert, einfach entsprechend in eines der Zielanzeigefelder oder das zugehörige kleine rote Kreuz klicken. So können natürlich auch zwei oder drei Darts zurückgenommen werden. Wenn der Wurf schon übernommen wurde, kann man den kompletten Wurf über den entsprechenden Button zurücknehmen. Prinzipiell können beliebig viele Würfe zurückgenommen werden.

In einigen speziellen Cricketvarianten kann man einen einmal übernommenen Wurf nicht rückgängig machen, das sieht man daran dass die entsprechende Schaltfläche nicht da ist. Da muss man dann einfach bei der Eingabe etwas sorgfältiger sein.

Der letzte Wurf (also der der ein Spiel beendet) kann in keiner der Varianten zurückgenommen werden, also auch da einfach etwas aufmerksamer bei der Eingabe sein.

Ende des Spiels

Wenn das Spiel (leg) zu Ende ist, kann man in der Zusammenfassungsvermaske wählen ob man weiterspielen (neues Spiel) möchte oder nicht. Spielt man weiter, wird die Reihenfolge der Spieler durchgetauscht. Alternativ dazu kann man in den Einstellungen wählen, das bei weiteren Spielen die Reihenfolgen nach dem Schnitt (schlechtester zuerst, Sieger zuletzt) erfolgt. Dies gilt nur für Spiele an denen mehr als zwei Spieler teilnehmen.

Hauptmaske

In der Hauptmaske sieht man eine einfache Statistik in Abhängigkeit zu der unten ausgewählten Spielvariante. Man kann über die Datumsauswahl einstellen ab welchem Zeitpunkt die Statistik beginnen soll Daten zu berücksichtigen. Man kann auch festlegen, dass nur Spieler angezeigt werden, die in den letzten 7 Tagen aktiv gespielt haben (das erhöht die Performance wenn sehr viele Spieler angelegt wurden und das Programm beim Aufbau der Statistik etwas langsam ist). Auf der Hauptmaske sind auch die schon erwähnten Optionen für das schnelle Übernehmen der Punkte und

ob Ziel erfasst werden sollen/müssen oder nicht. Die Zielerfassungsoption wird bei manchen Trainingsspielen automatisch gesetzt (wer das nicht will, kann dies in den Einstellungen abschalten).

Die meisten Spiel/Trainingsvarianten sollten bekannt sein, bzw. sind leicht über Google zu finden. Trotzdem will ich die eventuell nicht so bekannten kurz vorstellen.

Highscore

Jeder Spieler hat sieben Würfe, wer insgesamt die meisten Punkte hat gewinnt.

Splitscore

Man muss die jeweils vorgegebenen/angezeigten Felder treffen. Trifft man, bekommt man die üblichen Punkte. Trifft man in einem Wurf überhaupt nicht, werden die bis dahin erreichten Punkte halbiert. Wer am Ende die meisten Punkte hat gewinnt.

Bob's 27

Klassisches Trainingsspiel für Doppelfelder. Man muss die vorgegebenen Doppelfelder treffen. Wenn man mindestens mit einem Dart trifft, bekommt man Punkte, ansonsten verliert man Punkte. Wenn man keine Punkte mehr hat bevor alle Doppel getroffen wurden, ist das Spiel aus.

Las Vegas

301 double in double out Spielvariante, bei dem der Computer die Doppelfelder für Checkin/Checkout vorgibt.

Spiel gegen den Computer oder sich selbst.

Man kann gegen sich selbst spielen indem man entweder gegen sein bestes 501 Spiel antritt (das je mit dem Programm abgespeichert wurde) oder gegen einen Gegner, der von der Spielstärke dem eigenen Schnitt (der bisher erfassten Spiele) entspricht.

Wenn man gegen den Computer spielt, kann man den Punkteschnitt (als Indikator der Spielstärke) wählen. Dabei kann man zwischen zwei Varianten wählen:

Exakter Schnitt

Der Computer spielt ein Spiel, an dem er am Ende (sollte er gewinnen) den eingestellten Schnitt mehr oder weniger exakt (Abweichung kann eingestellt werden) erreicht.

Schnitt über 1000 Spiele

Der Computer spielt mit dem eingestellten Schnitt. Der Schnitt wurde über 1000 simulierte Spiele ermittelt, d.h. manchmal spielt er besser und manchmal schlechter als der Schnitt. Über viele (1000) Spiele, würde er aber den eingestellten Schnitt erreichen. Ein bisschen wie im echten Leben.

In der Spezial Training Abteilung

Man kann zwischen verschiedenen speziellen Trainings wählen um gezielt bestimmte Felder/Doppel zu üben. Mit der Einstellung „Runden“ kann man die Länge des Trainings festlegen.

Checkout Training

Man beginnt immer im Checkoutbereich. Man kann wählen wo man beginnen will. Schafft man den Checkout mit 3 Darts wird der nächste Checkout um den eingestellten Wert höher.

Schaft man den Checkout nicht mit 3 Darts wird der nächste Checkout um den eingestellten Wert niedriger. Durch die entsprechende Option kann man festlegen, dass jeder Checkout zu Ende gespielt wird auch wenn man nicht mit den ersten 3 Darts auf 0 kommt.

Hähni's Training

Man muss die vorgegebenen Felder treffen. In jeder Runde muss die eingestellte Trefferquote erreicht werden, bevor die nächste Schwierigkeitsstufe beginnt. Man kann die Einstiegsstufe und die maximale Stufe sowie die notwendige Trefferquote einstellen.

Training

Das ist eines der interessantesten Features. Hier kann man seine eigene Trainingssession zusammenstellen. Einfach auf „Erstellen...“ drücken.

Die Ziele werden einfach über die Maus auf dem Dartboard eingegeben. Man kann dann in der Tabelle angeben wie viele Darts das Ziel treffen sollen. Desweiteren kann eingestellt werden ob das nächste Ziel erst angezeigt werden soll wenn das aktuelle Ziel getroffen wurde und ob alle Darts das Ziel treffen müssen oder ob ein Treffer ausreicht. Weitere Angaben sind die Anzahl der Wiederholungen/Runden die das Training umfasst und ob das Training erst Ende soll wenn alle Ziele getroffen wurden. Zum Schluss kann der Trainingsplan mit einem Namen gespeichert werden. Auf der Hauptmaske kann man dann später einfach einen fertigen Trainingsplan auswählen und loslegen.

Freies Training

Einfach ohne vorgefertigten Plan trainieren, Ziele und Treffer werden während des Trainings erfasst.

Was ist noch auf der Hauptmaske?

Auf der Hauptmaske wird die Spielart ausgewählt und man kann die schon beschriebenen Einstellungen vornehmen, sowie bei einigen Trainingsspielen die Anzahl der Runden oder andere Parameter festlegen. Wenn man nur zu zweit spielt, kann man durch Auswahl des „match modus“ die für einen Sieg notwendigen Sets/Legs auswählen und ob mit zwei Legs Vorsprung gewonnen werden soll. Will man nur Legs spielen, einfach die Anzahl der Sets auf 1 Stellen.

Weitere Einstellungen

Die meisten Einstellungen macht man auf der dafür vorgesehenen Maske, die man über den entsprechenden Button aufruft. Zum Teil wurden die Einstellungen schon erwähnt, der Rest sollte eigentlich soweit selbsterklärend sein.

Normalerweise startet das Programm bildschirmfüllend, sollte das Probleme machen oder nicht gewünscht sein, kann man in den Einstellungen eine entsprechende Änderung vornehmen.

Soundausgabe

Auf der Einstellungsmaske kann auch die Soundausgabe aktiviert werden. Aus Copyrightgründen liefere ich keine Sounddateien mit aus, aber geeignete Dateien finden sich mit etwas Suche im Internet ohne Probleme. Die Dateien müssen im mp3 Format sein (1.mp3, 2.mp3, 3.mp3 ...) und in den Ordner „sounds“ im Verzeichnis „Programdata/dart2014“ kopiert werden. Der Ruf am Ende eines Spiels muss „gewonnen.mp3“ heißen, der Startcall „gameon.mp3“. Im Internet findet man oft Dateien im .wav Format, die kann man mit einigen kleinen Freewaretools ohne Probleme auf einen Rutsch in MP3's umwandeln.

Skins

Hier kann man das Aussehen nach Belieben verändern. Einfach mal durchprobieren, da sollte für jeden was dabei sein.

Refresh

Der Button aktualisiert die Übersicht, falls man in den Optionen das automatische Refresh nach einem Spiel abgeschaltet hat (macht eigentlich nur Sinn, wenn die Performance der Liste zu langsam ist. Die kann passieren wenn man viele Spieler hat, das Programm auf einem Netzlaufwerk abgelegt wurde und der Rechner per WLAN angebunden ist ;-).

Update

Hier kann man Programmupdates von Dart2014 automatisch runterladen und installiert, sofern verfügbar.

Die Statistik

Die Statistikmaske erreicht man über die entsprechende Schaltfläche auf der Hauptmaske. Auf der Maske kann man verschiedene Einstellungen vornehmen. Man kann die Spielvariante, den Spieler und den Zeitraum über den die Statistik erstellt werden soll festlegen. Man kann wählen ob man für das letzte Spiel einen extra Eintrag sehen möchte. Wenn man nicht für jedes Spiel eine extra Auswertung haben möchte, kann man die Statistiken über bestimmte Intervalle zusammenfassen, in dem Fall kann es sinnvoll sein für das letzte Spiel einen extra Eintrag anzuzeigen, so kann man besser vergleichen.

Generell kann man sich detaillierte Statistiken in Form von Tabellen anzeigen lassen oder aber sich die Trefferbilder auf der Dartscheibe anschauen. Wenn man Einstellungen verändert hat, muss man die Anzeige über die entsprechende Schaltfläche aktualisieren.

Tabellen

Dazu gibt es eigentlich nicht viel zu erklären, außer dass manche Angaben wie z.B. % Treffer auf bestimmte Felder nur angezeigt werden können, wenn man während der Spiele/Trainings auch die Ziele erfasst hat (wie schon erwähnt wird dies bei einigen Trainingsspielen automatisch gemacht)

Trefferbildanzeige

In der linken Tabelle sieht man ein paar Daten zu den Spielen. Die äußerste Spalte zeigt die Anzahl der Darts, dann kommt die Trefferqualität in % für eine Zahl und dann für ein Segment. Wenn man z.B. 10 mal auf die Triple 20 (T20) wirft und 5 mal die einfache 20 und 5 mal das Triple Feld trifft, so bekommt man in der ersten Spalte 100% in der zweiten 50% angezeigt. Ich hoffe das Beispiel macht klar wie das funktioniert. Auch hier sind die Daten natürlich nur dann verfügbar wenn sie zuvor entsprechend erfasst wurden.

Aber selbst wenn die Daten nicht mit den Zielen erfasst wurden, so sieht man doch auf der Dartscheibe ganz gut wo man getroffen hat und kann dadurch erkennen wo es noch Verbesserungspotential gibt.

Wenn man eine Zeile in der Tabelle anklickt, so sieht man auf dem Board die entsprechenden Treffer. Man kann die Farben für die Darts wählen und auch nur bestimmte Darts (z.B. nur den ersten eines Wurfes) anzeigen lassen. Wenn man die Ziele erfasst hat, kann man mit einem linken Maustastenklick auf ein Feld auf der Scheibe alle Würfe sehen, die als Ziel das spezielle Feld hatten.

Ein Klick mit der rechten Maustaste zeigt alle Würfe die als Ziel das gesamte Segment hatten. Wenn man z.B. einen links Klick auf die T20 macht, sieht man alle Darts die als Ziel die T20 hatten. Mit einem rechts Klick auf die T20, sieht man auch die Darts die als Ziel die D20 oder die einfache 20 hatten.

Mit dem Button „alle Anzeigen“ sieht man alle Treffer unabhängig vom Ziel und somit auch unabhängig davon ob die Ziele erfasst wurden.

Ausdruck und Export

Hier kann man die Daten als CSV exportieren oder gleich drucken. Die CSV Dateien kann man ganz einfach in Excel laden und kann sich dann beliebige Auswertungen und Graphiken erstellen. Wenn man das einmal gemacht hat, braucht man später nur die Daten austauschen, bzw. ergänzen.

Spezielle Features

Das Programm hat ein oder zwei nichtdokumentierte oder nicht aktive Features. Dazu gehören ein reiner Tastaturmodus ohne Abspeicherung in die Datenbank z.B. für die Ausgabe auf einem Monitor während eines Turniers, sowie die Ausgabe der Punkte, des Schnitts etc. über den Comport. Damit lassen sich z.B. LCD/LED Anzeigen ansteuern. Wer an solchen Funktionen (oder noch zu entwickelnden Funktionen) Interesse hat, einfach melden.

Rückmeldungen

Ich denke die Info sollte für den Start erst mal ausreichen. Bitte daran denken, das Dart2014 ein nichtkommerzielles Programm ist und nur besser werden kann wenn die Benutzer auch eine entsprechende Rückmeldung geben.

Wenn ihr also einen Fehler findet, nehmt euch bitte die kurze Zeit und schreibt eine Mail an dart@sobway.de. Verbesserungsvorschläge, Fragen oder Rückmeldungen anderer Art sind natürlich ebenso gerne gesehen.

Die Zukunft

Die Zukunft bringt hoffentlich noch die ein oder andere Verbesserung und die Möglichkeit Online gegeneinander zu spielen.