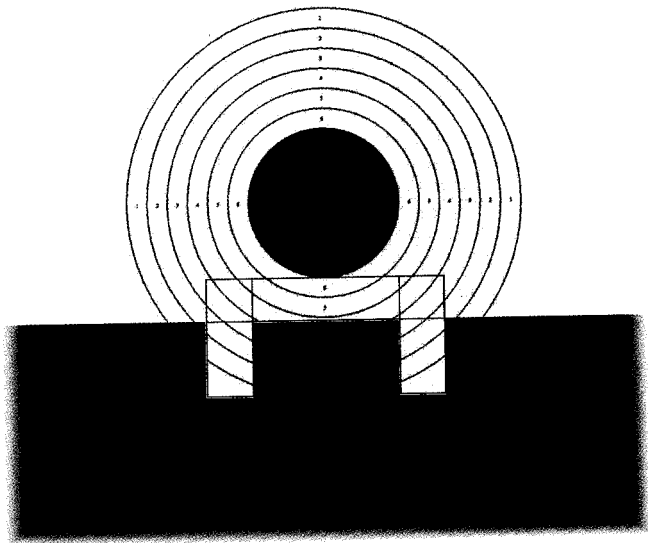




*Das perfekte Zielbild Luftpistole in der Simulation. Als Faustregel gelten zwei Ringbreiten für den Abstand des Korns zum Spiegel sowie für die Breite der 'Lichthöfe'. Die Kornbreite entspricht dem Durchmesser des Spiegels. So scharf wird man es allerdings nur in der Computer-Montage sehen. In der Realität wird es von Unschärfen beherrscht, die sich aus den verschiedenen Abständen der Zielebenen (Kimme - Korn - Spiegel) ergeben. Scharf soll der Pistolenschütze das Korn sehen und dazu Korn und Spiegel 'verschwimmen' lassen.*