

JAV THROW 2026



BENUTZERHANDBUCH

Einführung

Herzlich willkommen bei JavThrow 2026, dem jüngsten Produkt aus der seit vielen Jahrzehnten erfolgreichen Spiele-Serie rund um den Breitensport Speerwerfen. Das Spiel bietet eine überarbeitete Anlauf- und Wurfmechanik und garantiert durch die Ligenstruktur und deren automatischen Ablauf eine langfristig motivierende und zugleich unkomplizierte Erfahrung.

Werfererstellung und Werferlisten

Um werfen zu können, bedarf es Werfer. Jeder Werfer hat einen Namen sowie drei Werte (Kraft, Präzision, Kontrolle), die sein Profil definieren und in Summe exakt 100 ergeben *müssen*. Unten rechts im Verwaltungsbildschirm lassen sich Werfer direkt im Spiel unkompliziert erstellen. Man gibt den Namen ein, regelt die Kraft und senkt danach den Präzisions-Wert auf das gewünschte Maß. Der Kontrolle-Wert wird komplett automatisch berechnet. Nach Druck auf den Erstellen-Button sollte der Werfer in der Liste rechts auftauchen; falls nicht, wurde wahrscheinlich kein Name eingegeben. Hat man keine Lust darauf und will direkt loslegen, kann über den Button „Importieren“ auch eine kleine Zahl von

vorgefertigten Werfern geladen werden. Diese Liste befindet sich im Userdaten-Verzeichnis (das rechts unten angezeigt wird) und kann editiert werden. Auf diese Weise lassen sich ebenfalls Werfer erstellen (es geht allerdings nicht unbedingt schneller als im Spiel; zudem muss man hier selbst auf die Gültigkeit der Wertetripel achten, und eine in unzulässiger Weise veränderte Datei kann zum Absturz führen). Zudem ist der Import nur möglich, solange noch kein Spieler erzeugt wurde. Die Funktion ist eher im Zusammenhang mit dem Listen-Export zu sehen, denn hier kann der komplette Werferbestand mit einem Klick aus- und wieder eingelesen werden. Siehe Weiteres dazu bei „Tipps und Tricks für Profis“.

Training, Turniere und Saisonablauf

Es ist nicht möglich, freie Trainingswürfe zu machen oder eigene Turniere anzulegen. Es ist ausschließlich ein Spielbetrieb mittels vorgefertigter Saisons möglich. Dieses System ist einerseits zugegebenermaßen starr und lässt quasi keine Möglichkeiten der Individualisierung, dafür wird aber der Verwaltungsaufwand (Werfer anmelden etc.) minimiert. Es gibt kurze Turniere (bzw. Standardturnier genannt), die über drei Runden gehen,

und lange mit sechs Runden, wobei bei den langen Turnieren nach der dritten Runde nur die besten acht Werfer für weitere drei Versuche qualifiziert sind. Die Teilnehmerreihenfolge ist zufällig; in den Runden 4 bis 6 langer Turniere ist es entsprechend der Platzierung nach dem Cut. Eine Liga besteht aus maximal 20 Werfern. In einer Saison werden vier kurze Turniere mit allen Werfern der Liga durchgeführt. Es steigen jeweils fünf Werfer auf und ab. In der ersten Liga nehmen alle Nicht-Absteiger an einem finalen langen Turnier, dem PlayOff, teil. Ligen mit fünf oder weniger Werfern führen keinen Spielbetrieb durch; die Werfer steigen automatisch allesamt direkt auf. Es lassen sich jederzeit weitere Werfer erstellen (bis maximal 100); die neuen Werfer werden beim Start einer neuen Saison automatisch in der jeweils untersten Liga ergänzt.

Der Werfer

Jeder Werfer hat drei Eigenschaften, die jeweils von 0 bis 100 reichen können und in der Summe 100 ergeben müssen.

- **Wurfkraft:** Maß für die maximal mögliche Abwurfgeschwindigkeit.

- **Präzision:** Bestimmt primär, wie präzise der Werfer den eingestellten Abwurfwinkel trifft. Hohe Präzision hilft auch beim exakten Stoppen nach Abwurf.
- **Kontrolle:** Bestimmt, wie gut der Werfer die „aufgepowerte“ Kraft halten kann. Wirkt sich zudem positiv auf das Stoppen nach Abwurf aus. Zudem hat jeder Werfer einen Frische-Wert, der mit jedem Wurf absinkt und nach Turnieren teilweise, nach einer Saison ganz zurückgesetzt wird.

Der Verwaltungsbildschirm

Beim Programmstart wird der Verwaltungsbildschirm gezeigt, etwa hier nach einigen gespielten Turnieren:

The screenshot displays the 'Willkommen bei javThrow 2026i' management interface. It features a top toolbar with navigation icons and a status bar at the bottom. The main content is divided into several sections:

- Left Panel:** Contains introductory text about the 2. Saison and a list of players for Liga 1 and Liga 2, each with a score.
- Center Panel:** Displays a 'Rangliste' (Ranking List) with columns for Rank, PB, Sigma, Diff, and Medaillen. It lists players like Polizei, Howler, and Gong with their respective scores.
- Right Panel:** Shows 'Aktueller Weltrekord: 86.17 m' and a list of players with their scores, including Der Näse, Der dumme Farmer, and Dr. Inking.
- Bottom Panel:** Includes a 'Lachsrot: Abstieg' section, a 'Liste' of players, and a 'Geworfen von Zwingli' section.

The interface is designed for managing the game, providing real-time updates on player performance and game status.

Auf der linken Seite werden die aktuellen Ligen gezeigt. Daneben lassen sich diverse Ranglisten betrachten. Neben dem Ranglistenpunktschnitt, der die allgemeine Performance des Werfers abbilden soll, sind das persönliche Bestweite, Durchschnittsweite aller gültigen Würfe und die Differenz zwischen Durchschnitts- und Bestweite. Das soll ein Maß für die Konsistenz sein. Nur Werfer mit mindestens einem registrierten Wurf werden in den Wurfstatistiken berücksichtigt. Rechts ist die Liste der vorhandenen Werfer; klickt man auf einen Namen, werden in dem weißen Feld persönliche Statistiken angezeigt. Wenn man nun Werfer erzeugt hat, eine Saison und dann auch das erste Turnier gestartet hat, kommt man mit dem Button „In's Stadion“ genau dorthin. Nun geht es also ans Werfen!



Blick ins Stadion...

Das Werfen

Vor dem Wurf

Man kann den angestrebten Abwurfwinkel (Standard: 45° ; insgesamt eher psychologischer Natur) und den Risikoeinsatz wählen. Konkret bedeutet das: Bei hohem Risiko gewinnt der Werfer zwar Wurfkraft hinzu, aber auf Kosten von primär Präzision und geringer auch Kontrolle. Bei Sicherheitswürfen ist es umgekehrt. Generell gilt: Bei jeder Einstellung ist die Summe der Werte weniger als 100. Das soll widerspiegeln, dass der Werfer sich hier entgegen seinem eigentlichen „Naturell“ verhält und auch verhindern, dass man höhere/geringere Krafteinstellungen bei bestimmten Werferprofilen als Standard ansieht. Es soll tatsächlich in besonderen Situationen mit Bedacht umgestellt werden. Ein lascher Sicherheitswurf kann zudem dazu benutzt werden, etwas Frische zu regenerieren (nur überpowern sollte man dann nicht...)

Anlauf

Mit dem Klicken auf „Start“ läuft der Werfer an. Der Anlauf ist beschleunigt, wobei Geschwindigkeit und Beschleunigung unabhängig von jeglichen Werferwerten sind. Die Geschwindigkeit beim Abwurf hat maßgeblichen Einfluss auf die Abwurfgeschwindigkeit. Das ist sicherlich in der Realität anders, hat hier aber den

spieltechnischen Hintergrund, ein präzises (also möglichst spätes) Abwerfen zu belohnen. Es soll zugleich verhindern, dass Kraft-Werfer mit Blick auf fehlende Präzision und Kontrolle quasi direkt nach dem Beginn des Anlaufs abwerfen; ihre enorme Wurfkraft würde die verschenkten Meter locker wettmachen.

Randnotiz und geschichtlicher Hintergrund:

Frühere JavThrows hatten zum Teil einen Skill „Anlaufgeschwindigkeit“. In JavThrow 2 wurde der am Ende durch „Koordination“ (vergleichbar mit Kontrolle) ersetzt. In JavThrow.GD war er wieder da. Das Problem war hier aber dasselbe, das vorher schon zur Ersetzung geführt hatte: Schnelle Werfer haben faktisch Nachteile mit dem präzisen Abwurf, zumindest wenn die Geschwindigkeit grafisch plausibel umgesetzt wird. Letztlich waren es dann aber auch zwei Skills, die im Grunde denselben Wert (Speer-Abwurfgeschwindigkeit) additiv bestimmt haben, so dass eine Änderung mit Blick auf mehr Spieltiefe sinnvoll erschien.

Powern

Zurück zum Werfen. Ein erneuter Druck auf den Knopf löst das Powern aus. Nun füllt sich der Kraftbalken. Idealerweise wirft man bei 100 % ab. Alles jenseits gilt als überpowert. Zum Überpowern sind folgende Regeln/Mechaniken zu beachten:

- Der Prozentwert kann nie mehr als 100% betragen. Tatsächlich fällt der Prozentwert nun wieder ab; hohe Kontrolle hilft dabei, diesen Verlust gering zu halten.
- Überpowern führt zu einer Verschleiß-Strafe abhängig vom Grad des Überpowerns und der Risikoeinstellung.
- Überpowern hat sonst keine negativen Effekte (anders als in früheren JavThrows).

Man sollte sich das eher so vorstellen, dass man versucht, die Kraft noch eine Weile zu halten, was eben anstrengend ist und Leuten, die ihre Muskulatur nicht im Griff haben, schwer fällt.

Abwurf

Nun noch ein weiteres Mal den Button klicken, um abzuwerfen. Je nach Fähigkeiten hat der Werfer nun Probleme, präzise zum Stehen zu kommen, was ggf. zum Übertreten führen kann.

Frische

Der Verlust an Frische macht sich in einer geringeren Abwurfpower bemerkbar. Das die Speerwerfer der JavThrow Association durchtrainierte Burschen sind, sind die Effekte außerordentlich gering und sollten kaum auffallen – solange man es nicht mit einer Folge vehement überpowerter Hochrisikowürfe auf die Spitze treibt...

Tipps und Tricks für Profis, aka FAQ

Ich sehe nicht, wo ich einen Werfer editieren kann.

Einmal erstellte Werfer lassen sich nicht mehr ändern oder löschen. Sofern man noch kein Spiel begonnen hat, aber zum Beispiel einen ärgerlichen Tippfehler feststellt, jetzt aber verständlicherweise nicht alle Werfer neu eingeben möchte, kann man Folgendes tun: Die Liste exportieren, dort die Fehler beheben und den Inhalt in die Datei „custom_throwers.dat“ kopieren oder diese Datei löschen und die Exportdatei in „custom_throwers.dat“ umbenennen. Danach dann neu starten und die Liste importieren.

Ich möchte gerne einen weiteren Spielstand anlegen.

JavThrow 2026 unterstützt derzeit nur einen einzelnen Spielstand. Es gibt allerdings folgenden Workaround: Im Userdaten-Verzeichnis einfach die Datei „javsave.dat“ umbenennen oder in ein anderes Verzeichnis kopieren. Vorher ggf. die Werferliste exportieren, falls man mit den vorhandenen Namen/Werten neu beginnen will.

Ich möchte mit Freunden spielen.

JavThrow 2026 unterstützt keinen Multiplayer. Es ist natürlich jederzeit möglich, an einem Gerät mit Werfern zu spielen, die verschiedenen Personen zugeordnet sind. Tipp: Die Werfer werden in der Reihenfolge, in der sie

erstellt bzw. in der sie in der Importdatei stehen, den Ligen zugeordnet. Abwechselnde Einträge garantieren eine faire Verteilung. Für ein echtes Multiplayer-Erlebnis gibt es „JavThrow.GD“. Tipp: Die hier exportierten Werferlisten lassen sich dort einlesen.

Das Spiel ist langweilig.

Prüfen Sie, ob Sie das korrekte Spiel gestartet haben!

Ich höre nichts. Mit der Soundausgabe scheint etwas nicht zu stimmen!

Prüfen Sie, ob Sie die korrekte Buchse eingesteckt haben... Nein, Spaß beiseite: JavThrow 2026 hat keinen Ton. Ganz einfach. Die Idee ist, jederzeit und überall ein paar Würfe machen zu können, ohne die Umwelt und Mitmenschen mit nerviger Musik etc. zu stören.

Ich habe einen Fehler gefunden ...

Das ist nicht auszuschließen, selbst bei einem Qualitätsprodukt. Bitte melden Sie jeglichen Fehler so präzise wie möglich, danke!

© KarotteSoft, Ostern 2026, rev. Sommer 2026
Titelbild: AI generated