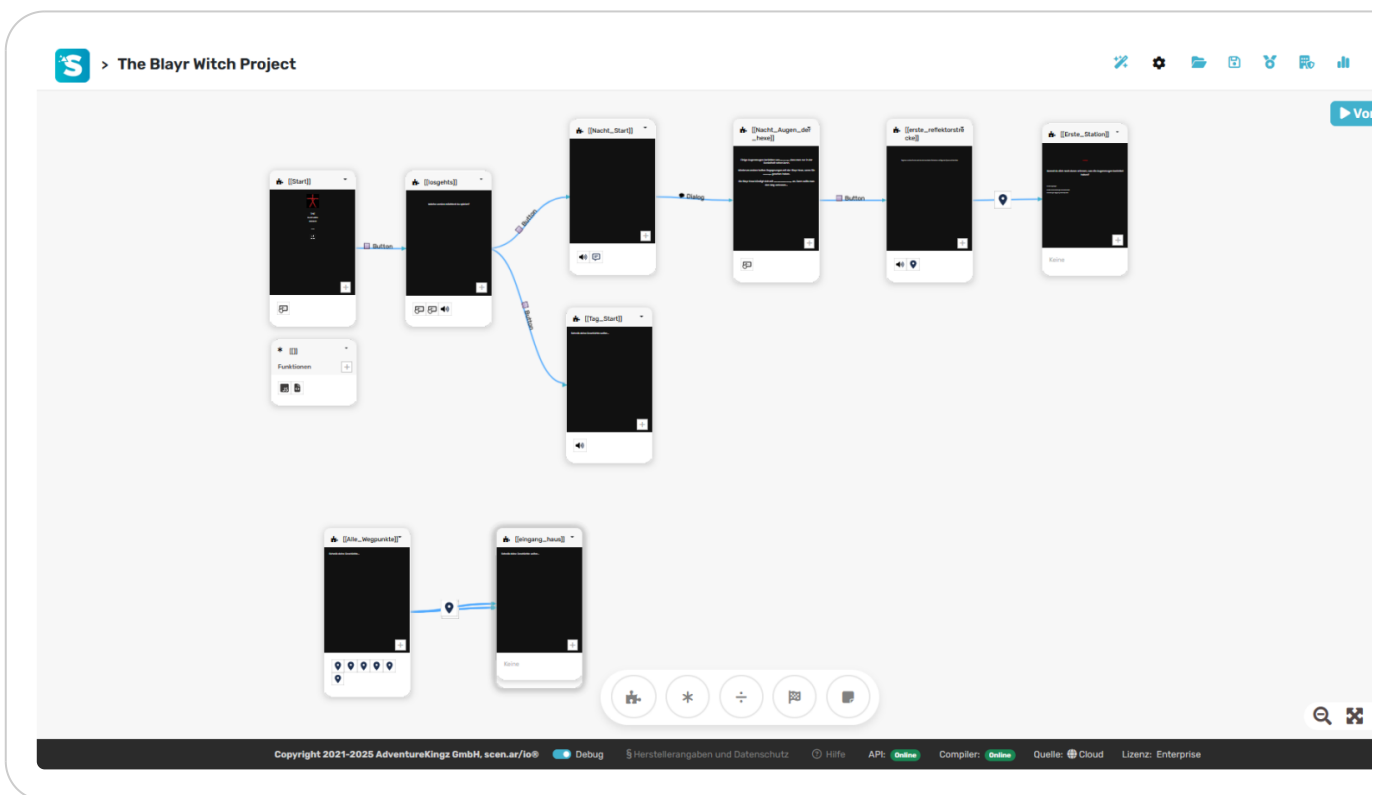


?Einführung

- [Storyboard-Doku – Start & Inhaltsverzeichnis](#)
- [Schnellstart](#)
- [Begriffe & Glossar](#)

Storyboard-Doku – Start & Inhaltsverzeichnis

Kurz gesagt: Diese Doku zeigt dir, wie du mit dem Storyboard von **scenario.app** interaktive Erlebnisse baust – von der ersten Szene bis zum Release.



Das **Storyboard** ist der visuelle Editor hinter scenario.app. Du erstellst damit Szenen, verknüpfst Orte, Medien & Logik und kompilierst alles zu einem spielbaren Erlebnis (App/Web).

Ideal für **Tourismus**, **Education**, **Events**, **Escape-/Rallye-Games** und **Location-based Storytelling**.

Highlights

- Szenen & Verzweigungen grafisch denken
- Karten & Wegpunkte (statisch + dynamisch)
- Medien nahtlos einbinden (Bild, Audio, Video)
- Feature-Bausteine: Waypoint, Pano360, Dialog V2, Embedded Audio/Video u. v. m.
- Compiler & Runtime rein in JavaScript – schnell, portabel, offline-tauglich

Für wen ist diese Doku?

- **Creator:innen** – die schnell produktiv werden wollen
 - **Teams/Orgs** – die Standards, Workflows & Qualität sichern möchten
 - **Dev-Nerds** – die tiefer in Compiler/Runtime, API & Deployment einsteigen
-

So nutzt du diese Doku

1. **Schnellstart** lesen ? erstes Mini-Projekt bauen.
 2. **Grundkonzepte** verstehen ? Szenen, Karten, Assets.
 3. **Features** gezielt nachschlagen ? Waypoint, Pano360, Dialog V2 etc.
 4. **Hacks & Tipps** für Feinschliff & Performance.
 5. **API & Backend** nutzen, wenn du integrierst/automatisierst.
-

Schnellstart

In 10 Sekunden zur ersten Szene

Dieser Quick-Start führt dich vom Login bis zur **laufenden Vorschau**.
Du brauchst nur einen Account für **storyboard.scenario.app**.

1) Anmelden & Projekt öffnen

1. Öffne **storyboard.scenario.app** und logge dich ein.
2. Wähle ein vorhandenes Projekt **oder** erstelle ein neues.

Optional: Lege dir eine leere Arbeitsfläche („Canvas“) bereit, damit du die erste Szene frei platzieren kannst.

2) Erste Szene anlegen

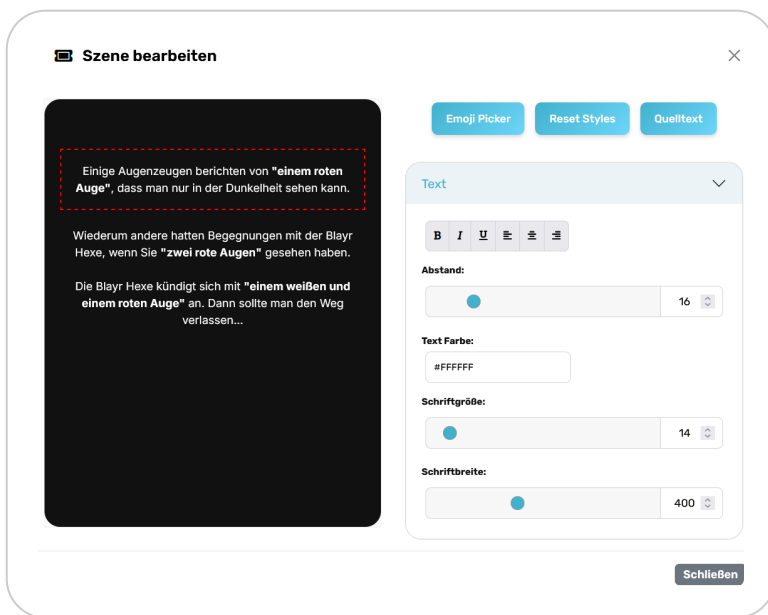
1. **Szene** aus der linken Leiste **auf das Canvas ziehen**.
2. Benenne die Szene (z. B. „Start“).
3. **Doppelklick** auf den **Vorschaubereich** der Kachel ? der **WYSIWYG-Editor** öffnet sich.
4. Fülle **Titel**, **Text**, optional **Medien** (Bild, Audio, Video) aus.
5. **Speichern**.

Tipp: Halte Szenennamen kurz & sprechend – z. B. `Start`, `Brücke`, `Fundort_Tag`. Die erste Szene muss immer `[[Start]]` heißen.

3) Inhalte bearbeiten (WYSIWYG)

- Der **Vorschaubereich** in der Kachel zeigt dir sofort den Stand.

- Im Editor kannst du Formatierungen, Bilder, Audio/Video, Buttons etc. nutzen.
- Über **?/Ctrl + Z** rückgängig, **?/Ctrl + S** speichert.

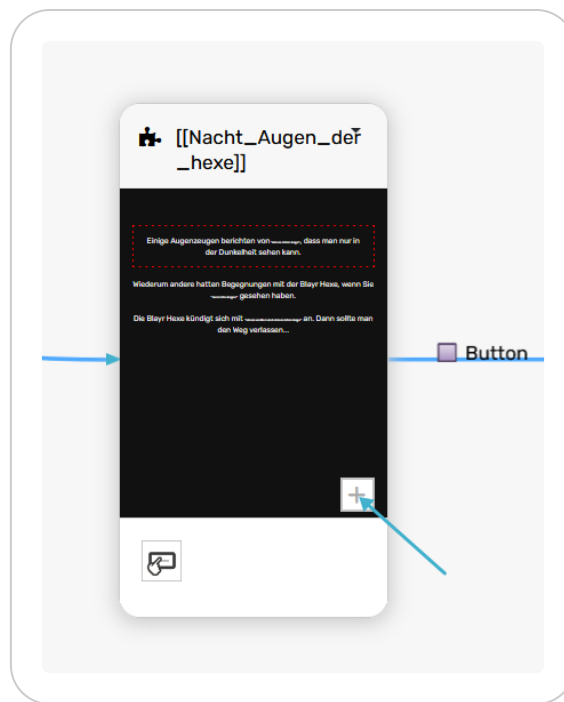


4) Szenen verbinden (Logik & Navigation)

Du kannst Szenen per **Funktion** miteinander verknüpfen – einfach **+** Button innerhalb der Kachel klicken.

Typische Verbindungen:

- **QR-Code:** Spielende scannen vor Ort einen Code ? nächste Szene.
- **Waypoint (Geo):** Eintritt in einen **Standort-Radius** schaltet die nächste Szene frei.
- **Dialog/Buttons:** Aus der Szene heraus per Button weiterleiten.
- **Zeit/Ereignis:** Verzögertes Freischalten, Hinweise, Inventar-Bedingungen.



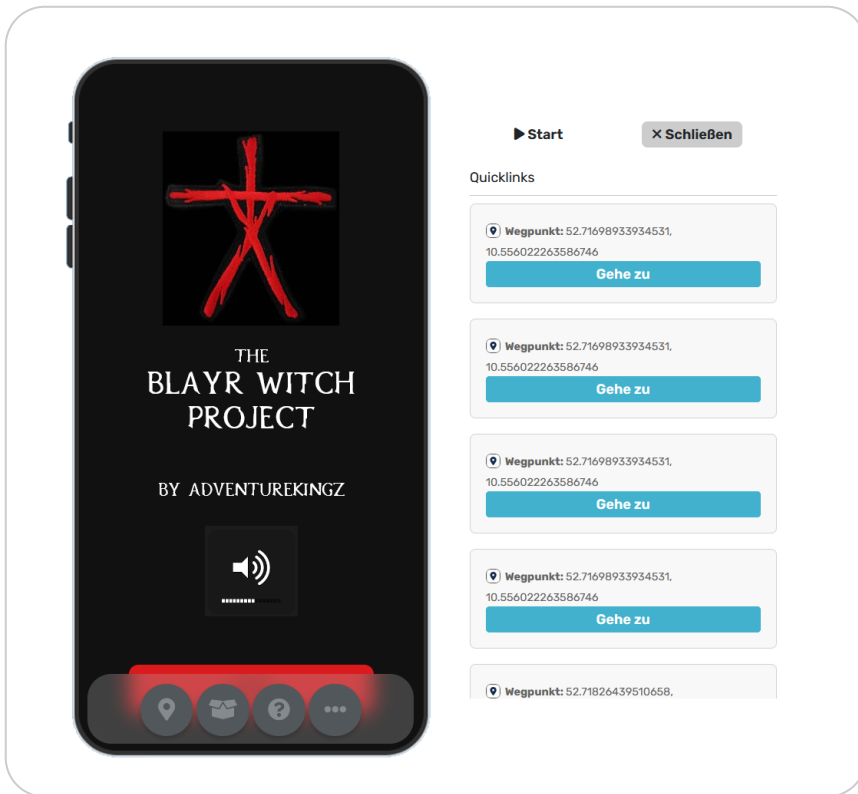
Best Practice: Baue kurze, klare Pfade. Lange Ketten erst testen, dann erweitern.

5) Medien & Extras

- **Bilder** (Poster), **Audio** (SFX, Voice), **Video** (mp4/YouTube) direkt an Szenen binden.
- Für **360°**, **Dialog V2**, **Embedded Audio/Video**: passendes Feature in der Szene öffnen und konfigurieren.
- **QR/NFC**: Codes/Tags im Editor hinterlegen und testen.

6) Testen in der Vorschau

1. Rechts oben „**Vorschau**“ starten.
2. Durch den Flow klicken **oder** QR/Waypoint-Bedingungen mit den Test-Tools simulieren.
3. Ergebnisse notieren, Anpassungen vornehmen, erneut testen.



Mini-Cheat-Sheet

- **Drag & Drop:** Kacheln frei anordnen; mit Zoom/Fullscreen den Überblick behalten.
- **Doppelklick** auf Kachel-Vorschau: Szene im WYSIWYG öffnen.
- **Verbindungen:** Über die Funktionsliste hinzufügen oder bearbeiten.
- **Speichern:** ?/Ctrl + S.
- **Rückgängig/Wiederholen:** ?/Ctrl + Z / ?/Ctrl + Shift + Z.

Häufige Fragen (kurz)

Nichts passiert in der Vorschau?

? Prüfe, ob eine **Verbindung** zur nächsten Szene existiert und ob Bedingungen (QR/Waypoint) **erfüllt** werden.

Waypoint triggert nicht?

? Radius groß genug? Test-Position in der Vorschau korrekt gesetzt?

QR führt ins Leere?

? Richtigen **Ziel-Knoten** gewählt? Szene veröffentlicht/gespeichert?

Nächste Schritte

- **Grundkonzepte** lesen (Szenen, Karte & Wegpunkte, Medien).
- **Features** im Detail durcharbeiten (Waypoint, QR, Dialog V2, 360°, Embedded Audio/Video).
- **Hacks & Tipps** für Performance und Feinschliff übernehmen.

Begriffe & Glossar

Schnelles Nachschlagen zentraler Begriffe rund um das scenario.app-Storyboard.

Grundbegriffe

Projekt

Container für alle Inhalte (Szenen, Medien, Einstellungen) eines Spiels/Erlebnisses.

Canvas

Arbeitsfläche, auf der du **Szenen** als Kacheln platzierst und verbindest.

Szene (Node)

Inhaltseinheit mit Text/Medien/Interaktionen. Hat Ein- und Ausgänge zu anderen Szenen.

Vorschau

Laufzeit-Simulation deines Projekts. Hier testest du Flows, QR/Waypoint, Medien.

Feature

Erweiterter Funktionsbaustein in einer Szene (z. B. Waypoint, Dialog V2, 360°, Embedded Video/Audio).

Compiler / Runtime

Compiler erzeugt das lauffähige Paket (Web/App); Runtime führt die Logik clientseitig aus.

Elemente & Knoten

Kachel

Visuelle Repräsentation einer Szene auf dem Canvas. Doppelklick ? Editor.

Pin / Connector

Andockpunkt an der Kachel für Verbindungen (Pfeile) zu Ziel-Szenen.

Verbindung (Edge)

Kante zwischen zwei Szenen. Kann Bedingungen haben (QR, Geo, Inventar, Timer ...).

Startszene

Die erste Szene von deinem Szenario muss immer `[[Start]]` heißen. Die Szene mit dem Titel `[[End]]` beendet das Spiel.

Navigation & Logik

Button-Weiterleitung

Interaktion innerhalb einer Szene, die zu einer Ziel-Szene führt.

Bedingung

Regel, die erfüllt sein muss, damit eine Verbindung aktiv wird (z. B. „QR gescannt“).

Timer / Delay

Zeitbasierte Bedingung. Schaltet erst nach Ablauf X frei oder zeigt Hinweise an.

Variablen / Flags

Zustände im Spiel (z. B. `hasKey=true`). Steuern Sichtbarkeit/Verlauf.

Ortsbezogene Funktionen

Waypoint (Geolocation)

Erkennt Betreten eines Geo-Radius (lat/lng + Meter). Löst Verzweigungen aus.

Geofence

Der definierte Radius um einen Punkt; innerhalb davon gilt „am Ort“.

Simulationsposition

Virtuelle Position in der **Vorschau**, um Waypoints ohne GPS vor Ort zu testen.

Codes & Tags

QR-Code

Optischer Code, der beim Scannen eine Verzweigung oder Aktion auslöst.

NFC-Tag

Kontaktloser Tag, der beim Antippen (Gerät) einen Flow triggert.

Medien

Posterbild

Vorschaubild einer Szene (wird in Kachel/Listen angezeigt).

Embedded Video/Audio

Medien, die innerhalb der Szene abgespielt werden (mp4/YouTube; mp3/Wavesurfer).

Untertitel

Zeitbasierte Texte für Audio/Video. Unterstützt Mehrsprachigkeit.

Dialog & 360°

Dialog V2

Sequenzieller Dialog mit Rollen, Avatar, Farben und Verzweigungen.

Pano360

360-Grad-Bild/Scene mit Hotspots. Unterstützt Navigations-/Info-Hotspots.

Gamification & Inventar

Punkte & Badges

Belohnungssystem. Wird beim Abschluss von Aufgaben/Szenen vergeben.

Inventar (virtuell)

Sammelbare Items, die Logik/Verlauf beeinflussen (z. B. Schlüssel, Hinweise).

Internationalisierung (i18n)

Locale / Sprache

Projekt- bzw. Nutzer-Sprache. Inhalte können pro Sprache gepflegt werden.

Fallback

Ersatzsprache, wenn ein Text in der Ziel-Locale fehlt.

Betrieb & Release

Build / Release

Erzeugtes Paket aus dem Compiler, das veröffentlicht/getestet werden kann.

Debug-Modus

Erweiterte Protokolle & UI zum Fehlersuchen in Vorschau/Laufzeit.

Changelog

Dokumentierte Änderungen pro Version (Features, Fixes, Breaking Changes).

Administration

Rollen & Rechte

Zugriffskontrolle für Bearbeiten, Veröffentlichen, Admin-Funktionen.

Organisation

Team/Unternehmen mit Lizenz, Nutzern, Projekten und ggf. Abrechnung.

Abkürzungen

- **QR** – Quick Response Code
 - **NFC** – Near Field Communication
 - **GPS** – Global Positioning System
 - **i18n** – Internationalization (Internationalisierung)
 - **CI** – Corporate Identity (Branding/Design)
 - **UX/UI** – User Experience / User Interface
-

Konventionen (Empfehlungen)

- **Szenennamen:** kurz & eindeutig, z. B. `Start`, `Bruecke_Nacht`, `Station_01`.
 - **Medien:** web-optimiert, sprechende Dateinamen (`station01_poster.webp`).
 - **Farben/Design:** zentral definieren (CI), nicht pro Szene neu erfinden.
 - **Verbindungen:** lieber **kurze Pfade** + häufig testen, statt lange Ketten.
-

Siehe auch

[[Schnellstart]] • [[Szenen & Storyboard]] • [[Karten & Wegpunkte]] • [[Features/Waypoint]] • [[Features/QR & NFC]] • [[Hacks & Tipps]]