? FAQ & Troubleshooting

- FAQ
- Feature-Matrix (vorläufig)
- Veröffentlichen (Publish) – Ablauf

FAQ

1) Wie starte ich ein neues Spiel?

Lege eine **Einstiegsszene** an (als Start markieren), verbinde sie mit weiteren Szenen (Buttons, QR, Wegpunkte) und teste in der **Vorschau**.

2) Woran erkenne ich die Einstiegsszene?

Sie ist speziell markiert (z. B. grün). Genau **eine** Szene sollte Start sein.

3) Wie verbinde ich Szenen?

Über das jeweilige **Feature** (Button, QR, Wegpunkt, Eingabe etc.) eine **Zielszene** auswählen. Alternativ per Verbindung im Canvas.

4) Lineare Story oder Verzweigungen?

Beides. Lineare Pfade sind am schnellsten, Verzweigungen baust du mit **Buttons** oder **Bedingungen (Variablen)**.

5) Was sind Variablen – und wofür nutze ich sie?

Kleine Speicherwerte (Zähler/Flags), z. B. „Schlüssel gefunden = true“, „Hinweise = 2“. Damit steuerst du **Sichtbarkeit**, **Pfade** und **Erfolge**.

6) Inventar vs. Variablen?

Inventar ist sichtbar („Gegenstände“), **Variablen** sind intern (Logik). Häufig kombiniert: Item einsammeln ? Variable setzen.

7) Wie verhindere ich „Soft-Locks“?

Immer **Fallbacks** anbieten: Hinweise, alternative Lösung, Skip mit Punktabzug/Badge-Logik.

8) Wie teste ich zuverlässig?

Regelmäßig in der **Vorschau** und auf **echtem Gerät**. Für GPS/QR-Szenen draußen testen; Caches nach größeren Änderungen leeren.

9) Wegpunkt erreicht, aber nichts passiert?

Radius zu klein? GPS springt? Radius leicht erhöhen (z. B. 30–50 m), Zielszene prüfen, Standortfreigabe aktivieren.

10) QR wird nicht erkannt?

Ausreichend groß & kontrastreich drucken, Spiegelungen vermeiden, korrekten **SCN-Code/Link** nutzen. Bei Dunkelheit Taschenlampe.

11) Medien – welche Größen?

Bilder ? **1600 px**, möglichst **WEBP/JPG** komprimiert (< 2 MB). Audio **128–192 kbps**, Video kurz halten. 360° möglichst 4k equirectangular.

12) Das Spiel wirkt langsam – was tun?

Bilder komprimieren, Videos sparsam, **Lazy-Load** nutzen, keine übergroßen 360°-Serien in einer Szene, CSS/JS minimal halten.

13) Kann ich eigenes CSS/JS einbinden?

Ja (fortgeschritten). Nur gezielt einsetzen, Namespaces nutzen, keine globalen Resets, Performance & Sicherheit beachten.

14) Mehrsprachigkeit – wie organisieren?

Entweder **eigene Szenen je Sprache** oder **Textvarianten**. Einheitliche Benennung (z. B. `DE_…`, `EN_…`) hilft beim Pflegen.

15) Wie arbeite ich im Team?

Szenen klar benennen, **Status/Badges** für interne Meilensteine, Merge-Konflikte vermeiden (nicht gleichzeitig an derselben Szene).

16) Kann ich Szenen/Module wiederverwenden?

Ja: **Duplizieren** oder aus **Toolbox/Template** importieren. Danach IDs/Ziele prüfen.

17) Wie mache ich ein Rätsel fair?

Ein Ziel, klare Anweisung, **ein** Lösungsweg (+ optional Hinweise), Eingaben robust prüfen (Trim/Case-insensitive, Varianten erlauben).

18) Timer/Countdown sinnvoll einsetzen?

Kurz & mit Bedeutung (z. B. Druck/Spannung). Immer eine **Auffangszene** definieren, falls Zeit abläuft.

19) Welche Rolle spielt die Kategorie?

Steuert **Listing & Erwartungen** (Virtual/Locationless/Classics/Shorties/Privat). Für Classics/Shorties **Startpunkt** setzen (Standort).

20) Was bewirkt der Status (Aktiv/Hinweis/Temporär)?

Beeinflusst **startbar** ja/nein + Hinweisbanner (und ggf. Feed). Gilt nur für **veröffentlichte** Szenarien.

21) Privat vs. öffentlich?

Privat: nicht gelistet, nur via QR/Short-URL. Öffentlich: normal auffindbar gemäß Status/Kategorie.

22) Preis & Kalender – was ist Pflicht?

Sobald ein **Preis** gesetzt ist, braucht das Spiel einen **Kalender** (Buchung/Slots). Zahlungen nur mit passender Lizenz & Stripe-Connect.

23) Was sollte in die Beschreibung?

Handlung (Teaser, ohne Spoiler) + **Informationen** (Dauer, Teamgröße, Ausrüstung, Barrierefreiheit, Öffnungszeiten).

24) Gibt es Limits (Szenen/Größe)?

Praktisch: Performance-Grenzen. Lieber **mehr, kleinere Szenen** statt eine überladene; Assets komprimieren.

25) Wie kann ich Fehler schneller finden?

In kleinen Schritten arbeiten, nach jedem Block testen, Variablenwerte in Debug-Szenen ausgeben, konsistente Namen/IDs.

26) Wie sichere ich meinen Fortschritt?

Regelmäßig **speichern**, Meilensteine **duplizieren** (Backup-Kopie), ggf. Versionierung/Export, klare Changelogs im Team.

27) Barrierefreiheit – was beachten?

Kontraste, große Touchziele, keine Pflicht zum Audio, Alternativtexte/Untertitel, stufenarme Wege in *Infos* nennen.

28) Darf ich reale Orte/Personen zeigen?

Nur mit **Rechten** und unter Beachtung von **Sicherheit/Privatsphäre**. Keine privaten Höfe/verborgene Gefahren als Ziel.

29) Kann ich Belohnungen vergeben?

Ja, über **Badges**/Erfolge. Kriterien klar definieren (Zeit, Abschluss, Sammelaufgaben) und kommunizieren.

30) Was prüfe ich vor dem Publish?

Titel, Medien (Titelbild), Standort(e), Attribute, Kategorie, Status, ggf. Preis/Kalender, Support-Kontakt – danach **Vorschau** + Testlauf.

Feature-Matrix (vorläufig)

> Alle unten aufgeführten Features sind **in allen Lizenzmodellen verfügbar**.
> Die Spalten **Free /Basic / Pro / Enterprise** sind Platzhalter – wir füllen Unterschiede/Limits später in der Doku nach.

Feature	Kurzbeschreibung	Free	Basic	Pro	Enterprise	Notiz (für spätere Details)
Wegpunkt	Statischer Kartenpunkt mit Radius, Sichtbarkeit & Autoselect	?	?	?	?	Aus Toolbox übernehmbar
Dynamischer OSM-Wegpunkt	Sucht OSM-Ziel live; Fallback-Projektion	?	?	?	?	key=value Tags
QR-Code	Code ? Zielszene; auch per QR-Suche (öffentlich)	?	?	?	?	Wert alphanumerisch
NFC-Tag	NDEF-Textwert ? Zielszene	?	?	?	?	Aus Toolbox importierbar
Spot aus Toolbox übernehmen	GPS/QR/NFC-Spots direkt ins Board ziehen	?	?	?	?	
Button	Navigation/CTA mit Farben	?	?	?	?	
Abfragefeld (Eingabe)	Lösung prüfen (vereinfacht/exakt)	?	?	?	?	Zahl-/Textfeld
Dialog	Mehrere Textschritte + Buttons	?	?	?	?	
Dialog V2 – Chat	Chat-Sequenzen mit typing/pause, Bild/Audio	?	?	?	?	
Hintergrundbild	Szene-Cover (Bild füllt Fläche)	?	?	?	?	Überlagert Hintergrundfarbe
Hintergrundfarbe (Verlauf)	Vollflächige Farbe/Gradient	?	?	?	?	
Szenen-Übergang	In/Out-Animationen	?	?	?	?	
Video einbetten (MP4)	Poster, Seek-Lock, Fallback, End-Buttons	?	?	?	?	

Feature	Kurzbeschreibung	Free	Basic	Pro	Enterprise	Notiz (für spätereDetails)
Audio einbetten (MP3)	Poster, Player-Styles, **Untertitel-Editor**	?	?	?	?	VTT-Import
360°/Foto-Hotspot-Editor	Klickbare Hotspots in 360°/Foto	?	?	?	?	Zielszene/Popup/onClick JS
Fotovergleich	Live-Foto vs. Referenz, Schwelle, Retry	?	?	?	?	
Foto-Challenge	Bewertet neues Foto gegen Aufgabenbeschreibung	?	?	?	?	
Hinweise	Zeitgesteuerte Tipps + Lösung	?	?	?	?	
Countdown	Timer mit optionaler Ablauf-Szene	?	?	?	?	
Inventar (Item)	Sichtbare Items (zoombare Bilder, Text)	?	?	?	?	
Inventar – Menge anpassen	± oder fester Wert	?	?	?	?	
Variablen	Unsichtbare Flags/Zähler für Logik	?	?	?	?	
Elemente entfernen	Wegpunkt/QR/NFC/Countdown/Item deaktivieren	?	?	?	?	
Team-Sync deaktivieren	Szene lokal, ohne Teamsync	?	?	?	?	
Javascript	Szenen-JS (inkonstant)	?	?	?	?	Globale Funktionen in `[[ ]]`
Stylesheets (CSS)	Globales Styling, klassenbasiert	?	?	?	?	Wirkt szenenübergreifend
Master / Globale Sektion `[[ ]]`	Ein globaler Block je Projekt	?	?	?	?	Einmalig
Bedingung	Verzweigung nach Regeln (Variablen/Inventar)	?	?	?	?	
Spielende `[[End]]`	Ein Endknoten je Projekt	?	?	?	?	Einmalig
Notiz	Gelber Zettel für Redaktion	?	?	?	?	

Feature	Kurzbeschreibung	Free	Basic	Pro	Enterprise	Notiz (für spätereDetails)
Vorschau	Browser-Preview mit Quicklinks (Wegpunkt/QR)	?	?	?	?	
KI-Generator	Erstellt Szenen-Entwurf aus Prompt	?	?	?	?	Tageslimit pro Account

Legende: ? = verfügbar.

Veröffentlichen (Publish) – Ablauf

Vor dem Klick auf „Veröffentlichen“

- **Spielbarkeit prüfen:** Szenenfluss, Wegpunkte/QR, Hinweise/Skip, keine Soft-Locks.
- **Titel & Beschreibung:** aussagekräftiger **Titel**, mindestens **ein Titelbild** und **Beschreibung** gesetzt.
- **Kategorie/Attribute/Standort** passend gepflegt.

Nach dem Klick

1. **AGB/Nutzungsbedingungen zustimmen.**
2. **Review durch uns:**
   - Grundsätzliche **Spielbarkeit** und **Logik** (Start ? Ziel, Fallbacks).
   - **Richtlinien-Check:** keine radikalen/hetzerischen Inhalte, kein Schadcode, keine Urheberrechtsverstöße.
   - **Hosting:** Grafiken/Medien sind bei **scen.ar/io** gehostet (keine externen, unsicheren Quellen).
   - **Kategorie korrekt** (Virtual, Locationless, Classics, Shorties, Privat).
   - Kleine, offensichtliche **Korrekturen** nehmen wir ggf. direkt vor.

Ergebnis

- Alles ok ? **Veröffentlichung** und Listing auf der Plattform.
- Üblicher Durchlauf: **1–2 Tage**, in Einzelfällen **bis zu einer Woche** (bitte rechtzeitig planen).

Falls etwas nicht passt

- Wir melden uns **direkt per E-Mail** beim Autor mit konkreten Hinweisen/To-dos.
- Nach Anpassung erneut **Veröffentlichen** anstoßen.

Tipp: Vorab einen vollständigen **Testlauf** auf dem Handy durchführen (GPS/QR/Medien) und die **Vorschau** im Storyboard nutzen.