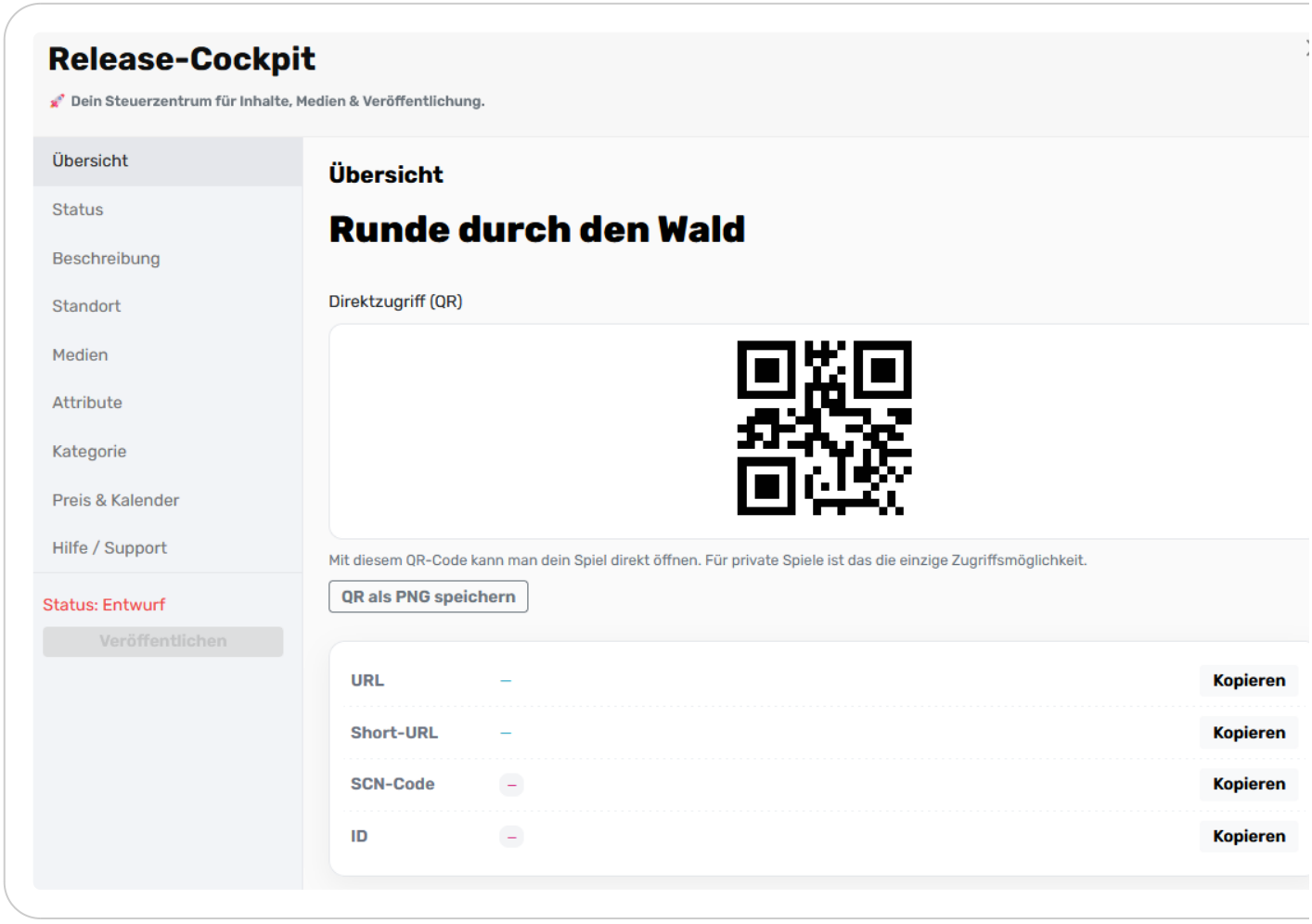
? Release & Betrieb

Das Release-Cockpit ist dein Steuerzentrum für Inhalte, Medien und Veröffentlichung. Hier verwaltest du Status, Beschreibung, Standort, Medien, Attribute, Kategorie sowie Preis & Kalender – inkl. QR-Direktzugriff und Kopier-Tools. Ideal zum finalen Check vor dem Publish.

- Übersicht
- Status
- Beschreibung & Informationen
- Standort
- Medien
- Attribute
- Kategorie
- Preis & Kalender
- Hilfe / Support

Übersicht

Die **Übersicht** ist deine Startseite im Release-Cockpit. Hier findest du den **Direktzugriff** per QR, die **öffentliche URL**, die **Short-URL (SCN-Link)**, den **SCN-Code** sowie die **interne ID** deines Spiels. Außerdem kannst du den QR-Code als PNG speichern und alle Werte per Klick kopieren.



Zweck

- Schnell teilen, testen oder supporten (QR/Links/IDs sofort griffbereit).
- Prüfen, ob das Spiel privat/öffentlich erreichbar ist (Hinweis unter dem QR).
- Basis für Kommunikation: **SCN-Code** und **ID** werden im Support und in Logs verwendet.

Elemente auf der Seite

1) Titel

Zeigt den aktuellen **Spiel-Titel** (wie im Editor gespeichert).
Tipp: Ein klarer, kurzer Titel erleichtert das Auffinden in Suche und Listen.

2) Direktzugriff (QR)

- Öffnet das Spiel direkt in der App / im Web.
- **Privat-Spiele:** Der QR ist die **einzige** Zugriffsmöglichkeit (kein Listing).
- Button **„QR als PNG speichern“**: lädt den aktuell dargestellten Code als Bild.

> **Hinweis:** Nach einem Titel- oder Sichtbarkeitswechsel musst du die Seite neu laden, damit ein neuer QR/Link angezeigt wird.

3) Link-Karte (URL, Short-URL, SCN-Code, ID)

Jedes Feld hat rechts einen **Kopieren-Button**.

Feld	Bedeutung
URL	Lange, technische Adresse der Detailseite (z. B. `https://scen.ar/io/?p=197858`).
Short-URL	Kurzer, sprechender Link für das Teilen (z. B. `https://scen.ar/io/SCNKBI`).
SCN-Code	Der **Kurzcode** (z. B. `SCNKBI`). Ideal für Support und manuelle Eingabe.
ID	Interne **Datenbank-ID** (z. B. `197858`). Nützlich in Logs, Exporten und bei API-Anfragen.

Typische Workflows

- **Teilen an Tester:innen**
  QR einscannen **oder** Short-URL kopieren ? per Messenger/E-Mail senden.
- **Support-Anfrage beantworten**
  SCN-Code oder **ID** kopieren ? im Ticket/Chat angeben.
- **Printmaterial**
  QR als PNG speichern ? in Flyer, Poster, Aufsteller einbauen.

Sichtbarkeit & Zugriff (Kurzinfo)

- **Öffentlich:** URL & Short-URL sind normal erreichbar; Spiel erscheint in Listen/Maps (abh. von Status/Kategorie).
- **Privat:** Spiel ist **nicht gelistet**. Zugriff **nur** über QR/Short-URL.
- **Status wirkt erst auf veröffentlichte Szenarios** (siehe Bereich *Status*):
  - *Aktiv*: Start möglich
  - *Hinweis*: Hinweisbanner sichtbar, Start möglich
  - *Temporär deaktiviert*: Hinweisbanner sichtbar, Start **nicht** möglich

---

Häufige Fragen (FAQ)

Warum sehe ich keine Short-URL / kein SCN-Code?
Für neue oder importierte Spiele kann die Short-URL erst nach dem ersten Speichern/Sync erscheinen. Seite neu laden.

QR funktioniert, aber die App zeigt „nicht verfügbar“
Prüfe **Status**, **Kategorie** und ggf. **Preis/Kalender**-Pflichten. Bei Privat-Spielen unbedingt den aktuellen QR/Short-Link nutzen.

Short-URL führt auf alten Inhalt
Browser-Cache oder Weiterleitungs-Cache leeren. Short-URLs werden systemseitig synchronisiert – nach größeren Änderungen die Seite neu öffnen.

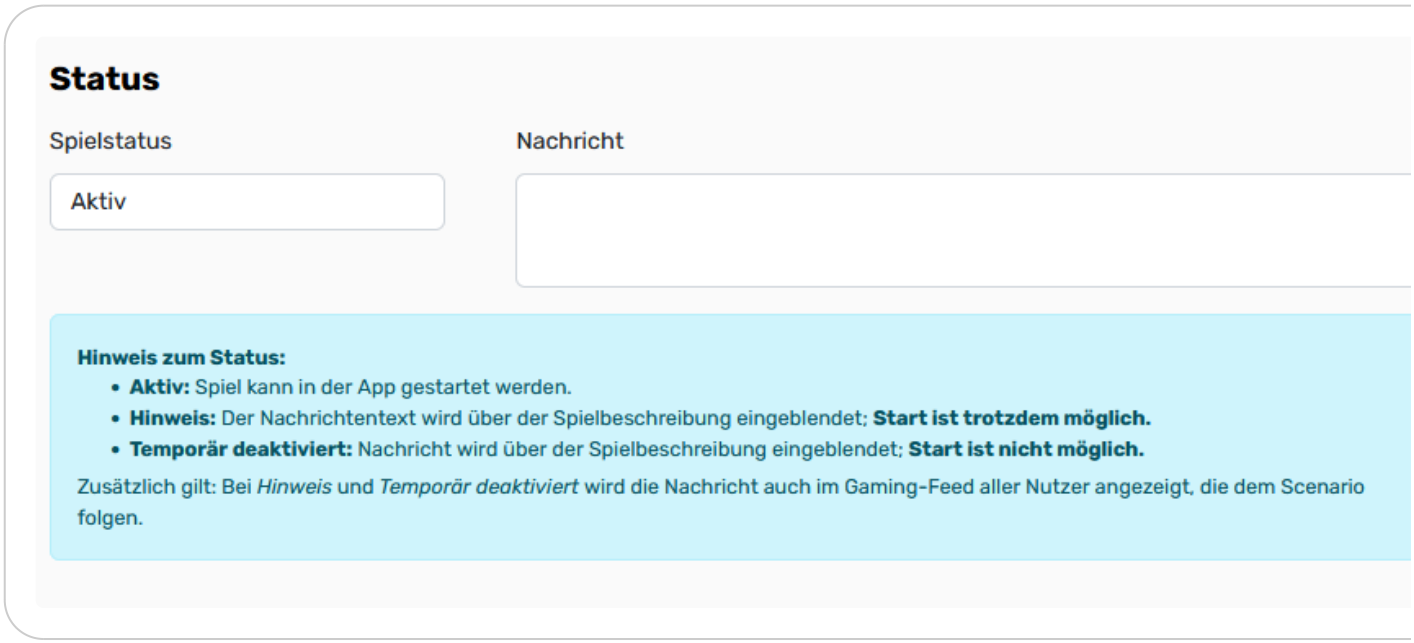
Best Practices

- **Short-URL** fürs Teilen, **SCN-Code** für Support/Doku verwenden.
- **QR-PNG** in Drucksachen immer mit ausreichend Weißraum und mind. 3 cm Kantenlänge.
- Bei **Privat-Szenarios** QR/Short-URL nur gezielt verteilen (kein Listing!).

Stand: aktuell. Änderungen an Bezeichnungen oder Layout sind möglich; die Funktionen bleiben gleich (Kopieren, QR-Download, Direktzugriff).

Status

Im Bereich **Status** steuerst du, **ob und wie** ein veröffentlichtes Scenario gestartet werden kann – inklusive optionaler Hinweis-Nachricht.



Zweck

- Temporäre Infos für Spieler anzeigen (z. B. Bauarbeiten, Wetter, Wartung).
- Start eines Spiels **erlauben** oder **sperren**, ohne Inhalte zu ändern.
- Follower automatisch im **Gaming-Feed** informieren.

Felder

Spielstatus

Wähle, wie sich das veröffentlichte Scenario verhalten soll:

- **Aktiv**
  Spiel kann in der App **gestartet** werden.
- **Hinweis**
  Deine **Nachricht** erscheint **oberhalb** der Spielbeschreibung; **Start ist möglich**.

- **Temporär deaktiviert**
  Deine **Nachricht** erscheint **oberhalb** der Spielbeschreibung; **Start ist nicht möglich** (Start-Button ausgeblendet/gesperrt).

> **Wichtig:** Der Status hat **nur Einfluss auf veröffentlichte** Szenarios (Entwürfe sind ohnehin nicht sichtbar).

Nachricht

Freitext, der – je nach Status – als Banner über der Spielbeschreibung angezeigt wird.
Typische Inhalte: Gründe, Dauer/Zeitraum, Alternativen, Kontakt.

- Kurz & klar formulieren (1–3 Sätze).
- Optional Datum/Uhrzeit angeben („Heute 14–18 Uhr gesperrt“).

Wirkung in der App / im Web

- **Anzeigeort:** oberhalb der Spielbeschreibung als farbiges Hinweisfeld.
- **Starten:**
  - *Aktiv* ? Start möglich
  - *Hinweis* ? Start möglich
  - *Temporär deaktiviert* ? Start **nicht** möglich
- **Gaming-Feed:** Bei **Hinweis** und **Temporär deaktiviert** wird die Nachricht zusätzlich im Feed aller Nutzer angezeigt, die dem Scenario **folgen**.

Best Practices

- Nutze **Hinweis** für kurzfristige Einschränkungen (Wetter, Umleitungen).
- Nutze **Temporär deaktiviert**, wenn das Spiel aktuell **nicht sinnvoll spielbar** ist (z. B. Station defekt).
- Erwähne – wenn absehbar – **Zeitrahmen** und ggf. **Alternative** (andere Route/Spiel).
- Nach Ende der Einschränkung Status wieder auf **Aktiv** setzen.

Beispiele für Nachrichten

- „Wegen Stadtfest heute bis 18 Uhr eingeschränkter Zugang zum 3. Checkpoint.“
- „Baustelle am Park. Bitte alternative Route über Nordtor nutzen.“
- „Starker Sturm: Spiel heute vorübergehend deaktiviert. Morgen voraussichtlich wieder aktiv.“

Hinweise für Teams

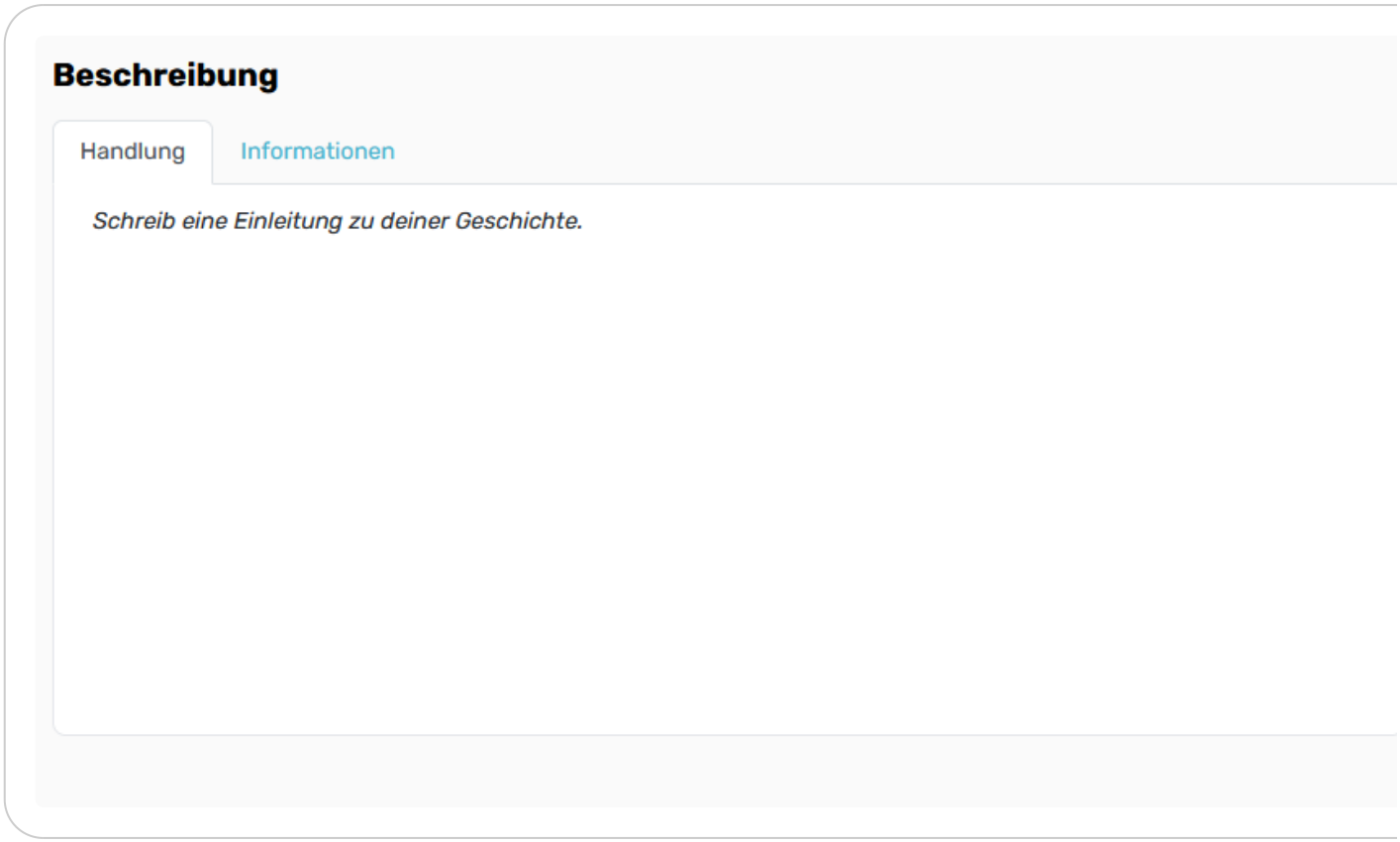
- Änderungen am Status greifen **sofort** nach Speichern.
- Prüfe bei Support-Fällen zuerst **Status + Nachricht**.
- In Listen/Maps bleibt das Spiel sichtbar; die **Startbarkeit** richtet sich nach dem Status.

Beschreibung & Informationen

Im Bereich **Beschreibung** erklärst du dein Scenario für Spieler. Es gibt zwei Reiter:

- **Handlung** – Story-Teaser: Worum geht's? Was ist die Mission?
- **Informationen** – Praktisches: Startpunkt, Dauer, Sprache, Ausrüstung, Sicherheit usw.

Beide Texte erscheinen in der Detailansicht des Spiels (App/Web). *Handlung* steht oben, *Informationen* darunter.



Handlung

Ziel: Neugierig machen und den Einstieg setzen.

Empfehlungen

- Länge: **400–800 Zeichen** (3–6 Sätze).
- Schreibe im **Präsens** und **aktiv** („Du folgst…“, „Finde…“).
- Vermeide Spoiler; nenne **Hook + Setting + Ziel**.
- Optional: 1–2 passende Emojis für Stimmung (??????).

Beispiel

> Eine alte Spur führt dich entlang des Staudamms. In vergessenen Notizen taucht der Name *Wendefurth* auf – und ein verschlüsselter Hinweis. Finde die Marker, löse die Rätsel und entscheide, wem du trauen kannst. Bist du bereit?

Informationen

Ziel: Erwartungsmanagement & Orientierung.

Checkliste (frei anpassen)

- **Startpunkt:** Adresse/Koordinaten, Treffpunkt, Parken/ÖPNV
- **Dauer:** ca. 60–90 min (je nach Tempo)
- **Teamgröße/Alter:** z. B. 1–5 Personen, ab 10+
- **Ausrüstung:** geladener Akku, Kopfhörer, Taschenlampe bei Dämmerung
- **Gelände/Barrierefreiheit:** Treppen/Steigung, Schotter, indoor/outdoor
- **Öffnungszeiten/Hinweise:** Zutritt nur bis 20 Uhr, Wetterabhängigkeit
- **Sicherheit/Regeln:** Betreten auf eigene Gefahr, Privatgelände meiden, keine Kletteraktionen
- **Sprache(n):** DE / EN

Tipp: Nutze kurze Absätze oder Aufzählungen – das verbessert die Lesbarkeit auf dem Handy.

Formatierung & Tipps

- **Klartext reicht.** Fett/Kursiv/Listen sind möglich, halte es schlicht.
- Keine externen Links zu Ticketshops o. ä. (Verkauf läuft über „Preis & Kalender“).
- **Ton:** freundlich, motivierend; vermeide interne Begriffe und Technik-Jargon.
- Prüfe nach dem Speichern die **Vorschau**.

Häufige Fragen

Wo erscheint die Nachricht aus „Status“?
Als Banner **über** der Beschreibung. Sie kann Start erlauben oder sperren (siehe *Status*).

Mehrsprachig?
Wenn dein Spiel mehrere Sprachen hat, pflege Handlung/Informationen je Sprache entsprechend deiner Projekteinrichtung.

Mini-Vorlage (zum Kopieren)

Handlung

> Du erhältst eine mysteriöse Nachricht aus Wendefurth. Folge versteckten Markern am Stausee, knacke Codes und finde heraus, was damals geschah. Schaffst du es in 60 Minuten? ?????

Informationen

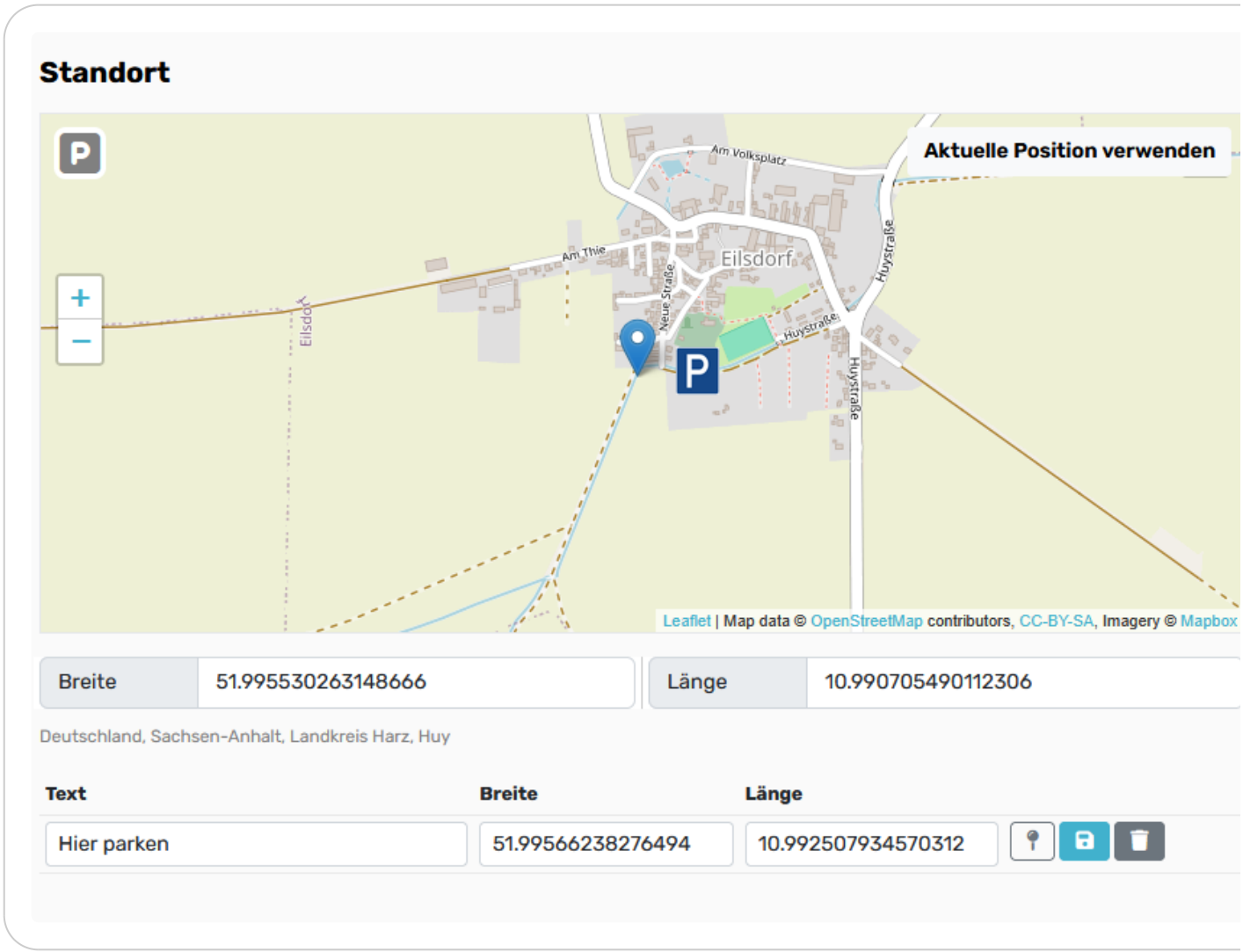
- **Start:** Parkplatz Wendefurth, Am Stausee 1
- **Dauer:** ca. 60–90 min • **Team:** 1–5 • **Alter:** 10+
- **Ausrüstung:** Smartphone mit Daten, Kopfhörer, Taschenlampe bei Dämmerung
- **Gelände:** überwiegend eben, einzelne Stufen
- **Hinweis:** Bei Sturm/Unwetter nicht spielen • Privatflächen meiden

---

Stand: aktuell. UI-Bezeichnungen können leicht variieren; die Funktion ist identisch.

Standort

Im Bereich **Standort** legst du den **Startpunkt** deines Scenarios fest und kannst optionale **Points of Interest (POIs)** wie **Parken**, ergänzen.



Karte & Haupt-Marker

- **Marker ziehen**: Ziehe den blauen Pin auf der Karte an die gewünschte Position.
- **Aktuelle Position verwenden**: Setzt den Marker auf deine GPS-Position (Browser-Freigabe nötig).
- **Zoom & Pan**: Mit `+ / –` zoomen, mit Drag verschieben.

Koordinaten unter der Karte

- **Breite / Länge**: werden beim Verschieben automatisch aktualisiert; du kannst sie auch **manuell eingeben** (WGS84, Dezimal).
- **Adresse (grauer Text)**: orientierende Rückmeldung aus Reverse-Geocoding.

> **Pflicht:** Für **Classics, Extreme** und **Shorties** ist ein genauer Startpunkt erforderlich.
> Bei **Virtual** und **Locationless** kannst du keinen/ungefähren Punkt setzen.

Zusätzliche Punkte (POIs)

Unterhalb der Koordinaten kannst du beliebig viele Punkte anlegen – z. B. **„Hier parken“**, **„Treffpunkt“**, **„Einstieg“**.

Felder

- **Text** – Bezeichnung, die Spieler sehen (z. B. „Hier parken“).
- **Breite / Länge** – Koordinaten des POI.

Aktionen (Buttons rechts in der Zeile)

- ? **Auf Kartenmitte setzen** – übernimmt die aktuelle Kartenmitte als Koordinate.
- ? **Vom Haupt-Marker übernehmen** – nimmt die Koordinaten des blauen Pins.
- ?? **Duplizieren/Kopieren** – erstellt eine Kopie der Zeile (falls vorhanden).
- ?? **Löschen** – entfernt den POI.

> POIs werden in der App in der Detailansicht/Anreisehilfe angezeigt und können auf der Karte eingeblendet werden.

Best Practices

- **Genauigkeit:** 5–6 Nachkommastellen reichen (? 1–10 m).
- **Sichtbarkeit:** Wähle gut auffindbare Punkte (Eingang, Parkplatz, markante Ecke).
- **Zugänglichkeit:** Keine Privatgrundstücke als Start/POI verwenden.
- **Test auf dem Handy:** Prüfe die Position in der **Vorschau** vor Veröffentlichung.
- **Barrierefreiheit:** Ergänze bei Bedarf Hinweise (Stufen, Steigung) im Bereich *Informationen* der Beschreibung.

Häufige Fragen

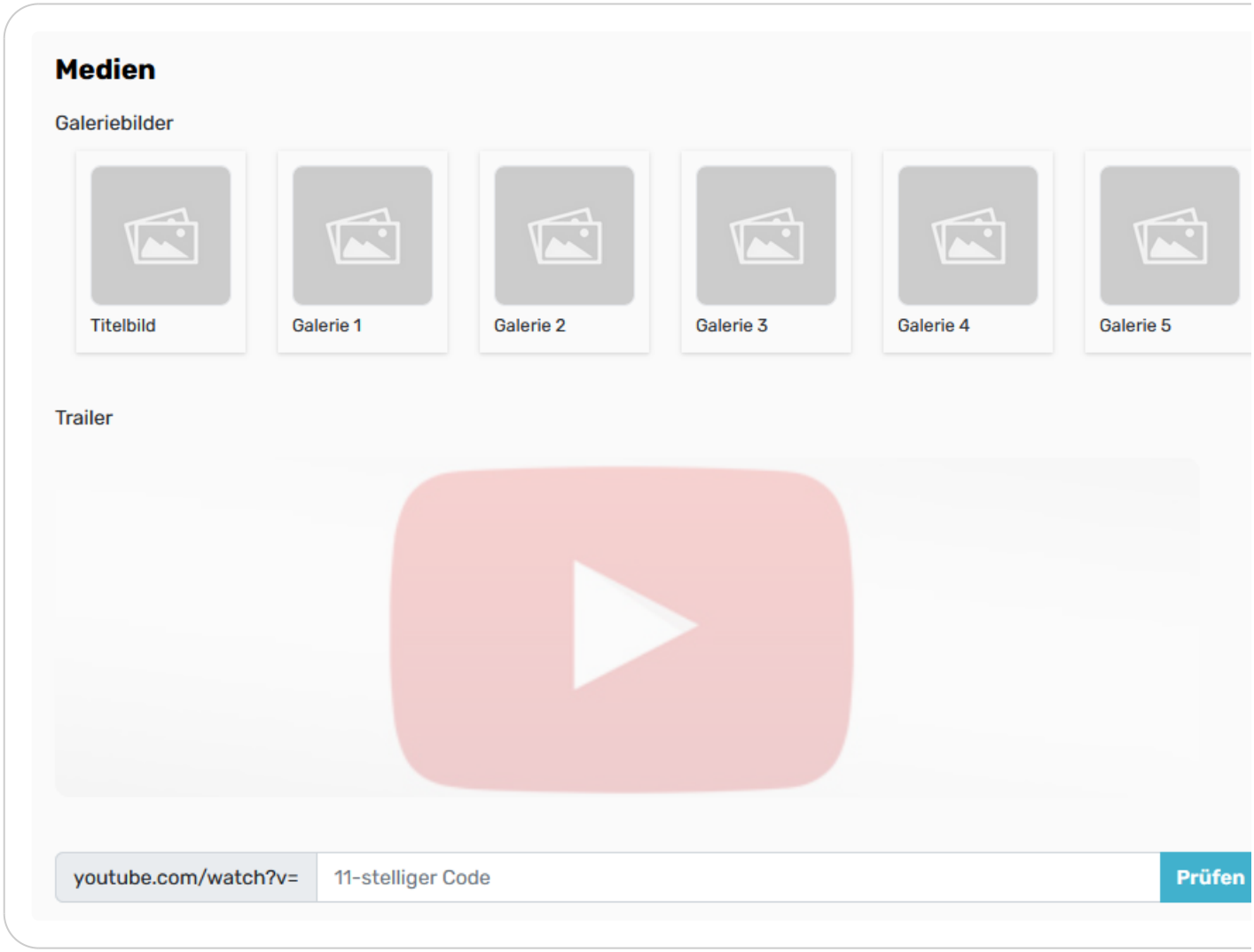
Koordinaten lassen sich nicht setzen?
Browser-Ortungsfreigabe prüfen oder Koordinaten manuell eintragen.

Brauche ich für Virtual/Locationless einen Punkt?
Nein – optional. Du kannst einen **symbolischen Treffpunkt** angeben (z. B. Stadtzentrum) oder das Feld leer lassen.

Stand: aktuell. Funktionen/Bezeichnungen können leicht variieren; die Grundbedienung (Marker ziehen, Koordinaten eingeben, POIs verwalten) bleibt gleich.

Medien

Im Bereich **Medien** pflegst du das **Titelbild**, bis zu **5 Galerie-Bilder** sowie optional einen **Trailer** (YouTube).



Bilder

Titelbild

- Wird in **Listen, Karten, Empfehlungen** und oben auf der Detailseite angezeigt.
- **Pflicht** für öffentliche Szenarios (sonst Platzhalter).

Galerie 1–5

- Zusätzliche Bilder für die Detailseite (wischbare Galerie / Lightbox).
- **Optional**, Reihenfolge entspricht der Nummerierung.

So fügst du Bilder hinzu

1. Klicke auf eine Kachel (z. B. *Titelbild* oder *Galerie 1*).
2. Wähle ein vorhandenes Bild **oder** lade ein neues hoch.
3. Speichern – die Kachel zeigt danach die Vorschau.
   (Nochmal klicken ? Bild austauschen.)

Empfehlungen

- **Format:** JPG/WEBP (Fotos), PNG (Grafiken).
- **Größe:** mind. **1600 px** an der langen Kante (besser 1920 px).
- **Seitenverhältnis:** 16:9 ist ideal fürs Titelbild.
- **Motiv:** hell, kontrastreich, **ohne kleinen Text** (wird auf Handys schlecht lesbar).
- Keine geschützten Logos/Personen ohne Rechte.

Trailer (YouTube)

Du kannst einen kurzen Trailer einbinden. Er erscheint unter der Galerie und wird direkt im Detail angezeigt.

So trägst du ihn ein

1. Öffne dein YouTube-Video und kopiere die **11-stellige Video-ID** (alles hinter `v=`).
   - Beispiel: `https://youtube.com/watch?v=AbCdEfGhIjK` ? **`AbCdEfGhIjK`**
2. Trage die ID in das Feld ein und klicke **Prüfen**.
3. Bei Erfolg wird die Vorschau angezeigt.

Hinweise

- Nur **öffentliche** oder **nicht gelistete** Videos funktionieren.
- Ideale Länge: **15–60 Sek.** (Teaser).
- Ton sollte **auch ohne Text** verständlich sein (Untertitel empfohlen).

Best Practices

- **Titelbild zuerst**: Es entscheidet über den ersten Eindruck in Listen.
- **Konsistente Optik**: ähnliche Farb-/Lichtstimmung in allen Bildern.
- **Story zeigen**: 1–2 Bilder mit Menschen/Interaktion funktionieren gut.
- **Performance**: Große Bilder vor dem Upload verkleinern/komprimieren.
- **Barrierefreiheit**: Keine irreführenden Fotos (z. B. Orte, die gar nicht vorkommen).

FAQ

Ich sehe nur Platzhalter-Kacheln.
Es sind noch keine Bilder gesetzt. Klicke die Kacheln an und wähle/hochlade Dateien.

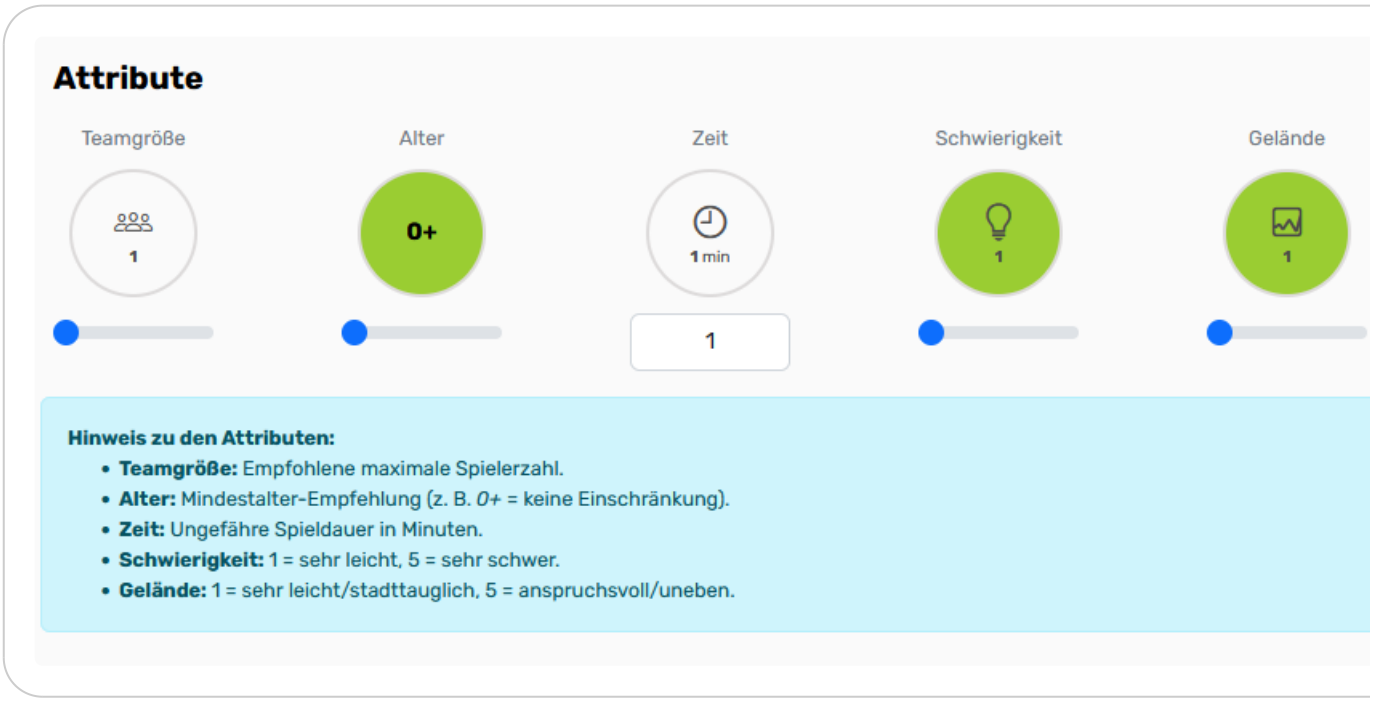
Welche Dateigröße ist erlaubt?
Orientiere dich an deinem Upload-Limit (Server/WordPress). Als Faustregel < **2 MB** pro Bild.

Mein Trailer spielt nicht ab.
Prüfe die 11-stellige **ID**, die **Sichtbarkeit** des Videos (öffentlich/nicht gelistet) und ob Einbettung erlaubt ist.

Stand: aktuell. UI-Bezeichnungen können leicht variieren; die Funktionen bleiben gleich (Kacheln anklicken, Bild wählen/hochladen, Trailer per YouTube-ID prüfen).

Attribute

Im Bereich **Attribute** beschreibst du Spielrahmen und Anspruch. Die Werte erscheinen in der öffentlichen Detailansicht und werden in Suche/Filtern genutzt.



Felder

- **Teamgröße**
  Empfohlene **maximale** Spielerzahl (z. B. 1–6). Richtwert, kein Hard-Limit.
- **Alter**
  Mindestalter-Empfehlung. `0+` heißt: keine Einschränkung.
- **Zeit**
  Ungefähre **Spieldauer in Minuten** (vom Start bis Ziel, ohne Pausen).
  Hinweis für Shorties: muss **< 15 Minuten** bleiben.
- **Schwierigkeit**
  Rätsel-/Logikanspruch **1–5**
  `1 = sehr leicht` · `5 = sehr schwer`.
- **Gelände**
  Physische Anforderungen **1–5**
  `1 = sehr leicht/stadttauglich` · `5 = anspruchsvoll/uneben/Steigung`.

Die runden Badges zeigen den aktuellen Wert (Icon + Zahl). Regler/Eingabefeld aktualisieren die Anzeige live.

Wirkung in der App

- Werte werden auf der **Detailseite** angezeigt und in **Filtern** (z. B. „Dauer ? 60 min“, „Schwierigkeit 3–4“) verwendet.
- Konservative Angaben helfen Enttäuschungen zu vermeiden (lieber **eine Stufe höher** bewerten).

Empfehlungen

- **Teamgröße:** Plane realistisch (Kommunikation, Wartezeiten).
- **Alter:** Inhalt, Weg, Verkehr, Dunkelheit berücksichtigen.
- **Zeit:** Interne Testläufe + 10–20 % Puffer.
- **Schwierigkeit:** Mischungen möglich, bewerte den **durchschnittlichen** Anspruch.
- **Gelände:** Nenne Besonderheiten zusätzlich in *Beschreibung ? Informationen* (Treppen, Steigung, Nacht, Taschenlampe o. Ä.).

FAQ

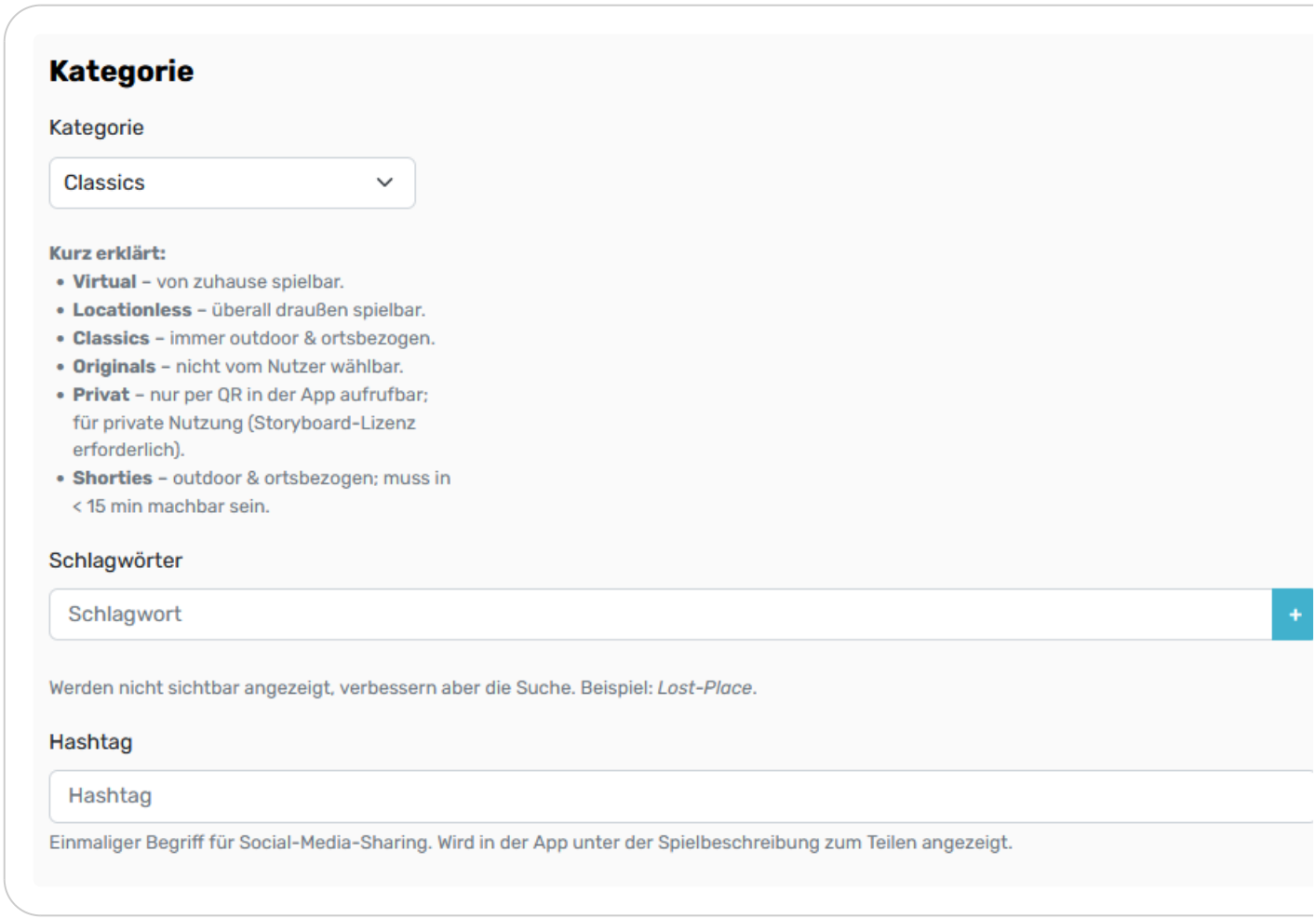
Warum ist meine Zeitangabe wichtig?
Sie steuert Erwartung & Filter. Zu niedrige Zeiten führen zu Abbrüchen/negativen Bewertungen.

Ändert die Teamgröße die Spielmechanik?
Nein, sie ist eine Empfehlung. Mechaniken steuerst du im Storyboard.

Kann ich 0 bei Zeit angeben?
Nein – setze eine realistische Mindestdauer. Für sehr kurze Inhalte nutze **Shorties** (< 15 min).

Kategorie

Im Bereich **Kategorie** ordnest du dein Scenario ein und vergibst optionale **Schlagwörter** sowie einen **Hashtag** fürs Sharing.



Kategorie (Auswahlfeld)

Kurz erklärt

- **Virtual** – von zuhause spielbar (keine reale Location nötig).
- **Locationless** – überall draußen spielbar (kein fester Startpunkt).
- **Classics** – immer **outdoor** & **ortsbezogen** (fester Startpunkt erforderlich).
- **Originals** – systeminterne Kategorie, **nicht** vom Nutzer wählbar.
- **Privat** – nur per **QR/Direct-Link** aufrufbar, **nicht gelistet**; gedacht für private Nutzung *(Storyboard-Lizenz erforderlich).*
- **Shorties** – **outdoor & ortsbezogen**; muss in **< 15 Minuten** spielbar sein.

Wirkung

- Steuert, **wo** und **wie** das Spiel gelistet/gefunden wird (Suche, Karten, Filter).
- **Privat** blendet das Spiel aus öffentlichen Listen aus; Zugriff nur via QR/Short-URL.
- **Classics/Shorties** benötigen einen **Startpunkt** im Bereich *Standort*.

Schlagwörter

Freitext-Tags, die **nicht sichtbar** angezeigt werden, aber die **Suche** verbessern.

- Beispiel: `Lost-Place`, `Familie`, `Indoor`, `Rätsel`, `Wald`.
- Kurze, treffende Begriffe verwenden; Marken- und Personennamen vermeiden.
- Mehrere Schlagwörter möglich (einzeln hinzufügen).

Hashtag

Ein **einmaliger Begriff** für Social-Media-Sharing.

- Wird unter der Spielbeschreibung angezeigt (Teilen).
- Ohne `#` eingeben – die App rendert das automatisch.
- Beispiel: `WendefurthQuest`, `HarzGeheimnis`.

Best Practices

- **Classics vs. Locationless**: Wähle *Classics*, wenn das Erlebnis an **konkreten Ort** gebunden ist; sonst *Locationless*.
- **Shorties** nur setzen, wenn realistisch in **< 15 min** lösbar (intern testen!).
- **Schlagwörter** sparsam und relevant; 3–7 gut gewählte Begriffe genügen.
- **Hashtag** kurz, eindeutig, ohne Sonderzeichen/Leerzeichen.

FAQ

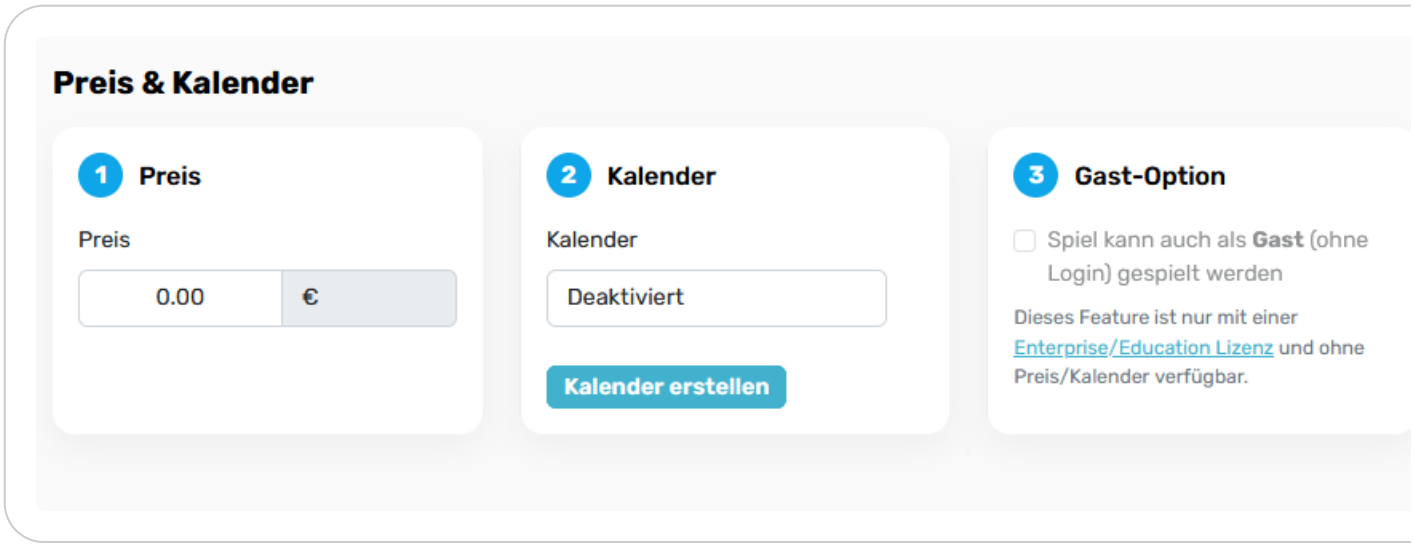
Warum kann ich „Originals“ nicht auswählen?
Diese Kategorie wird von scenario.app verwaltet.

Mein Privat-Spiel ist über die Suche nicht auffindbar – ist das korrekt?
Ja. **Privat** bedeutet: nur via QR/Short-URL erreichbar.

Wirkt sich die Kategorie auf Preis/Kalender aus?
Nein – Preis & Buchbarkeit stellst du separat unter *Preis & Kalender* ein.
(*Hinweis:* Bei gesetztem Preis ist ein **Kalender** erforderlich.)

Preis & Kalender

In diesem Bereich legst du fest, ob dein Scenario **kostenpflichtig** ist, verwaltest den **Buchungskalender** und (optional) erlaubst **Gast-Spiel** ohne Login.



---

1) Preis

- **Preis (EUR)** – Endpreis pro Buchung/Zeitslot.
- Sobald ein Preis gesetzt ist, wird ein **Kalender zwingend erforderlich** (Hinweis erscheint).

Voraussetzungen für Zahlungen

- Stripe-Zahlungen sind nur mit **Professional** oder **Enterprise** Lizenz verfügbar.
- Auszahlungen an Anbieter über **Stripe Connect**.
- Spiele können **kostenpflichtig nur mit Kalender** angeboten werden.
- **Auszahlung:** 60 % vom **Netto-Verkaufspreis** an den Anbieter, i. d. R. **innerhalb von 10 Tagen** nach Ablauf des gebuchten Termins.

> **Tipp:** Preis wird pro **Zeitslot** hinterlegt (über die Kalender-Einstellungen).

---

2) Kalender

- **Kalender aktivieren/deaktivieren** – steuert, ob Buchungen möglich sind.

- **Kalender erstellen** – legt einen neuen Spiel-Kalender an.
- **Kalendereinstellungen** – Zeitslots, Kapazitäten, Preise, Stornoregeln.
- **Buchungen** – Einsicht in alle anstehenden/vergangenen Termine.
- **Benachrichtigung** – E-Mail/Push bei neuen Buchungen (sofern eingerichtet).

Wichtig

- **Preis gesetzt ? Kalender Pflicht.**
- Ohne Kalender **keine kostenpflichtigen** Buchungen.

---

3) Gast-Option

- „**Spiel kann auch als Gast (ohne Login) gespielt werden**“
  – Verfügbar nur mit **Enterprise/Education und ohne** Preis/Kalender.
- Ideal für niederschwellige Demos/Testläufe.

Workflows

Kostenlos spielbar

1. Preis leer lassen (0,00).
2. Kalender **deaktiviert** lassen.
3. Optional Gast-Option aktivieren (Enterprise/Education).

Bezahltes Spiel mit Terminen

1. Preis setzen (EUR).
2. Kalender erstellen & konfigurieren (Slots, Kapazität, Preise).
3. Stripe-Connect-Konto verbinden (Provider).
4. Veröffentlichen.

FAQ

Warum ist der Kalender gesperrt, sobald ich einen Preis eintrage?
Er ist nicht gesperrt, sondern **erforderlich** – erst **Kalender erstellen/aktivieren**, dann ist Bezahlen/Buchen möglich.

Kann ich verschiedene Preise pro Slot vergeben?
Ja, über die **Kalendereinstellungen** (z. B. Hauptzeit/Happy-Hour).

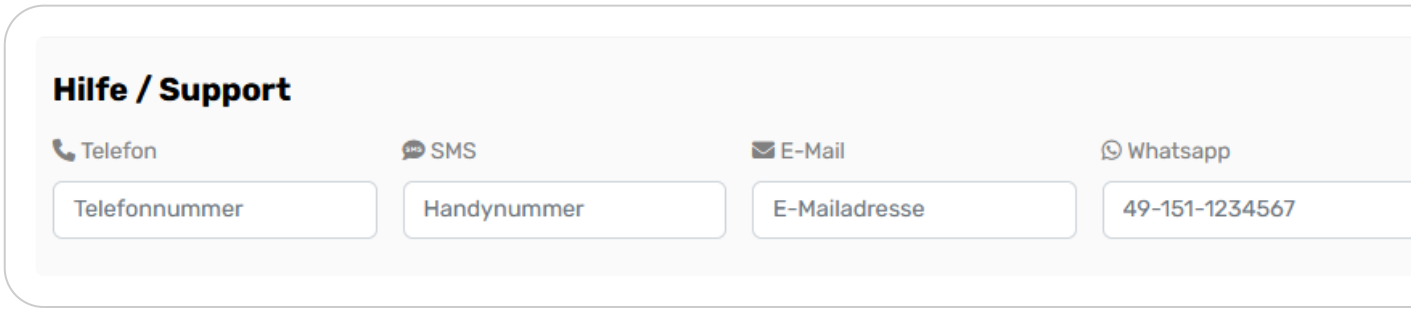
Wie schnell erfolgt die Auszahlung?
In der Regel **innerhalb von 10 Tagen** nach dem **Ablauf des Termins** (Stripe-Connect).

Gast-Spiel mit Preis möglich?
Nein. Gast-Spiel ist nur **ohne** Preis/Kalender und nur bei **Enterprise/Education** erlaubt.

Ich nutze Privat-Kategorie – brauche ich einen Kalender?
Nur dann, wenn du einen **Preis** verlangst. Privat steuert die Sichtbarkeit, nicht die Buchbarkeit.

Hilfe / Support

Diese Kontaktdaten werden **während des Spiels** in der App im Menü **„Hilfe“** angezeigt. Spieler können dich bei Fragen oder Problemen schnell erreichen. Alle Felder sind **optional** – nur ausgefüllte Kanäle erscheinen.



Felder & Format

- **Telefon**
  Wird als *tel:*-Link angezeigt (Tippen ? Anruf).
  Format: international empfohlen, z. B. `+49 30 1234567`.
- **SMS**
  Wird als *sms:*-Link angezeigt (Tippen ? SMS-App).
  Format: wie Telefon, idealerweise international (`+49…`).
- **E-Mail**
  mailto:-Link (Tippen ? E-Mail-App mit Empfänger).
  Format: `support@beispiel.de`.
- **WhatsApp**
  Direkter Chat über `wa.me`.
  Format: ohne Plus/Leerzeichen/Sonderzeichen, nur Landesvorwahl + Nummer, z. B. `491511234567` (statt `+49 151 1234567`).
  Beispiel aus Screenshot: `49-151-1234567` ? besser speichern als `491511234567`.

> **Hinweis:** Wenn ein Feld leer ist, wird der Kanal in der App nicht angezeigt.

Empfehlungen

- **Erreichbarkeit definieren:** z. B. „Täglich 10–18 Uhr“.
  (Am besten in *Status ? Nachricht* kommunizieren, falls temporär abweichend.)
- **Ein Kanal reicht**, zwei sind besser (Telefon **oder** WhatsApp + E-Mail).
- **Internationales Format** nutzen, damit Links auf allen Geräten funktionieren.

- **Datenschutz:** Keine privaten Nummern – eigene Support-Nummer/E-Mail verwenden.

Häufige Fragen

Wo genau sehen Spieler das?
Im Spiel unter **Menü ? Hilfe** (App & Web). Tippen öffnet direkt die passende App/den Anruf.

Kann ich nur WhatsApp angeben?
Ja. Trage nur den WhatsApp-Wert ein – die anderen Felder leer lassen.

WhatsApp-Link öffnet nicht?
Prüfe die Nummer **ohne** `+`, Leerzeichen oder Bindestriche (`4915…`). Manche Geräte benötigen installierte WhatsApp-App.

Beispiel

- Telefon: `+49 30 1234567`
- SMS: `+49 151 1234567`
- E-Mail: `support@mein-scenario.de`
- WhatsApp: `491511234567`