

# ? 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.

## Release-Cockpit

Dein Steuerzentrum für Inhalte, Medien & Veröffentlichung.

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


Status: Entwurf

Veröffentlichen

### Übersicht

## Runde durch den Wald

Direktzugriff (QR)



Mit diesem QR-Code kann man dein Spiel direkt öffnen. Für private Spiele ist das die einzige Zugriffsmöglichkeit.

QR als PNG speichern

URL	—	Kopieren
Short-URL	—	Kopieren
SCN-Code	—	Kopieren
ID	—	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).

*Tip*: 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. <code>https://scen.ar/io/?p=197858</code> ).
Short-URL	Kurzer, sprechender Link für das Teilen (z. B. <code>https://scen.ar/io/SCNKBI</code> ).
SCN-Code	Der <b>Kurzcode</b> (z. B. <code>SCNKBI</code> ). Ideal für Support und manuelle Eingabe.
ID	Interne <b>Datenbank-ID</b> (z. B. <code>197858</code> ). 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 (Kurzinfor)

- **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 Szenario gestartet werden kann – inklusive optionaler Hinweis-Nachricht.

## Status

Spielstatus	Nachricht
<input type="text" value="Aktiv"/>	<input type="text"/>

**Hinweis zum Status:**

- **Aktiv:** Spiel kann in der App gestartet werden.
- **Hinweis:** Der Nachrichtentext wird über der Spielbeschreibung eingeblendet; **Start ist trotzdem möglich.**
- **Temporär deaktiviert:** Nachricht wird über der Spielbeschreibung eingeblendet; **Start ist nicht möglich.**

Zusätzlich gilt: Bei *Hinweis* und *Temporär deaktiviert* wird die Nachricht auch im Gaming-Feed aller Nutzer angezeigt, die dem Szenario folgen.

## Zweck

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

## Felder

### Spielstatus

Wähle, wie sich das veröffentlichte Szenario 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 Szenario 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.

## Beschreibung

Handlung

Informationen

*Schreib eine Einleitung zu deiner Geschichte.*

## 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 Szenarios fest und kannst optionale **Points of Interest (POIs)** wie **Parken**, ergänzen.

## Standort

Breite: 51.995530263148666      Länge: 10.990705490112306

Deutschland, Sachsen-Anhalt, Landkreis Harz, Huy

Text	Breite	Länge			
Hier parken	51.99566238276494	10.992507934570312			

## 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).

## Medien


Galeriebilder




Titelbild




Galerie 1




Galerie 2



Galerie 3




Galerie 4



Galerie 5

Trailer



youtube.com/watch?v=

## 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.

## Attribute

Teamgröße

Alter

Zeit

Schwierigkeit

Gelände

1

0+

1 min

1

1

**Hinweis zu den Attributen:**

- **Teamgröße:** Empfohlene maximale Spielerzahl.
- **Alter:** Mindestalter-Empfehlung (z. B. 0+ = keine Einschränkung).
- **Zeit:** Ungefähre Spieldauer in Minuten.
- **Schwierigkeit:** 1 = sehr leicht, 5 = sehr schwer.
- **Gelände:** 1 = sehr leicht/stadttauglich, 5 = anspruchsvoll/uneben.

## 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 Szenario ein und vergibst optionale **Schlagwörter** sowie einen **Hashtag** fürs Sharing.

## Kategorie

Kategorie

Classics

**Kurz erklärt:**

- **Virtual** – von zuhause spielbar.
- **Locationless** – überall draußen spielbar.
- **Classics** – immer outdoor & ortsbezogen.
- **Originals** – nicht vom Nutzer wählbar.
- **Privat** – nur per QR in der App aufrufbar; für private Nutzung (Storyboard-Lizenz erforderlich).
- **Shorties** – outdoor & ortsbezogen; muss in < 15 min machbar sein.

Schlagwörter

Schlagwort

Werden nicht sichtbar angezeigt, verbessern aber die Suche. Beispiel: *Lost-Place*.

Hashtag

Hashtag

Einmaliger Begriff für Social-Media-Sharing. Wird in der App unter der Spielbeschreibung zum Teilen angezeigt.

## 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 Szenario **kostenpflichtig** ist, verwaltest den **Buchungskalender** und (optional) erlaubst **Gast-Spiel** ohne Login.

## Preis & Kalender

### 1 Preis

Preis

 €

### 2 Kalender

Kalender

### 3 Gast-Option

Spiel kann auch als **Gast** (ohne Login) gespielt werden

Dieses Feature ist nur mit einer [Enterprise/Education Lizenz](#) und ohne Preis/Kalender verfügbar.

## 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.

## Hilfe / Support

 Telefon	 SMS	 E-Mail	 Whatsapp
<input type="text" value="Telefonnummer"/>	<input type="text" value="Handynummer"/>	<input type="text" value="E-Mailadresse"/>	<input type="text" value="49-151-1234567"/>

## Felder & Format

- **Telefon**  
Wird als *tel*:-Link angezeigt (Tippen ? Anruf).  
**Format:** international empfohlen, z. B. .
- **SMS**  
Wird als *sms*:-Link angezeigt (Tippen ? SMS-App).  
**Format:** wie Telefon, idealerweise international ().
- **E-Mail**  
*mailto*:-Link (Tippen ? E-Mail-App mit Empfänger).  
**Format:** .
- **WhatsApp**  
Direkter Chat über .**Format:** **ohne** Plus/Leerzeichen/Sonderzeichen, nur Landesvorwahl + Nummer, z. B.  (statt ).  
*Beispiel aus Screenshot:*  ? besser speichern als .

**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 (  ). Manche Geräte benötigen installierte WhatsApp-App.

---

# Beispiel

- Telefon:
- SMS:
- E-Mail:
- WhatsApp: