

Elemente entfernen

Mit **Elemente entfernen** kannst du während des Spiels bereits platzierte, dynamische Elemente **ausblenden** bzw. **deaktivieren**. So steuerst du, was nach einer Aktion noch sichtbar/benutzbar ist.

Unterstützte Typen

- **Wegpunkt** (Map-Marker)
- **QR-Code**
- **NFC-Tag**
- **Countdown**
- **Inventar-Gegenstand**

Der Effekt gilt für den **aktuellen Spielstand/Teamlauf**. Andere Teams/Spielstände bleiben unberührt.

Bedienung

1. **+ Element** ? Typ wählen (z. B. *Inventar*).
2. Je nach Typ das **konkrete Ziel** auswählen (z. B. Inventar-Item „Byte“ oder Wegpunkt „Brücke“).
3. Mehrere Elemente können in **einem Schritt** hinzugefügt und entfernt werden.
4. **Speichern** – die Entfernung passiert, **wenn diese Szene/Aktion ausgeführt** wird.

Verhalten pro Typ

- **Wegpunkt**: Marker verschwindet; Auto-Select/Proximity löst nicht mehr aus.

- **QR/NFC**: Code/Tag ist für diesen Lauf **inaktiv** (Scan hat keine Wirkung).
- **Countdown**: Läuft nicht weiter und wird aus der UI entfernt.
- **Inventar**: Item wird **aus dem Inventar gelöscht** (entspricht Menge ? 0 und ausblenden).

Wenn ein anvisiertes Element **nicht (mehr) existiert**, passiert still **nichts** (idempotent).

Typische Einsatzfälle

- Nach Betreten eines Wegpunkts den **Marker entfernen**, damit die Karte clean bleibt.
 - Ein **einmaliger QR/NFC** soll nur für den ersten Fund zählen.
 - **Rätsel verbraucht** ein Item ? Item aus dem Inventar entfernen.
 - **Countdown** bei Pfadwechsel stoppen und ausblenden.
-

Best Practices

- **Klarer Zeitpunkt**: Entfernen meist **nach** Abschluss eines Tasks (z. B. am Ende der Erfolgs-Szene).
 - **Feedback** geben: „Wegpunkt erreicht – Marker entfernt“, „Schlüssel abgegeben“.
 - **Sicherheit**: Entfernen von QR/NFC nur, wenn der Folgeschritt garantiert erreichbar ist (kein Soft-Lock).
 - **Testen**: Lauf zweimal spielen – prüfen, dass entfernte Elemente nicht unerwartet wieder auftauchen.
-

Kurz-Checkliste

1. In der Szene **Elemente entfernen** hinzufügen.
 2. **Typ** und **Ziel** wählen (ggf. mehrere).
 3. Platzierung prüfen (wann soll es passieren?).
 4. Speichern ? auf dem Gerät testen.
-

Revision #1

Created 27 September 2025 14:52:05 by David Wright

Updated 27 September 2025 14:53:51 by David Wright