

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.

Revision #2

Created 25 September 2025 19:21:18 by David Wright

Updated 30 September 2025 12:05:43 by David Wright