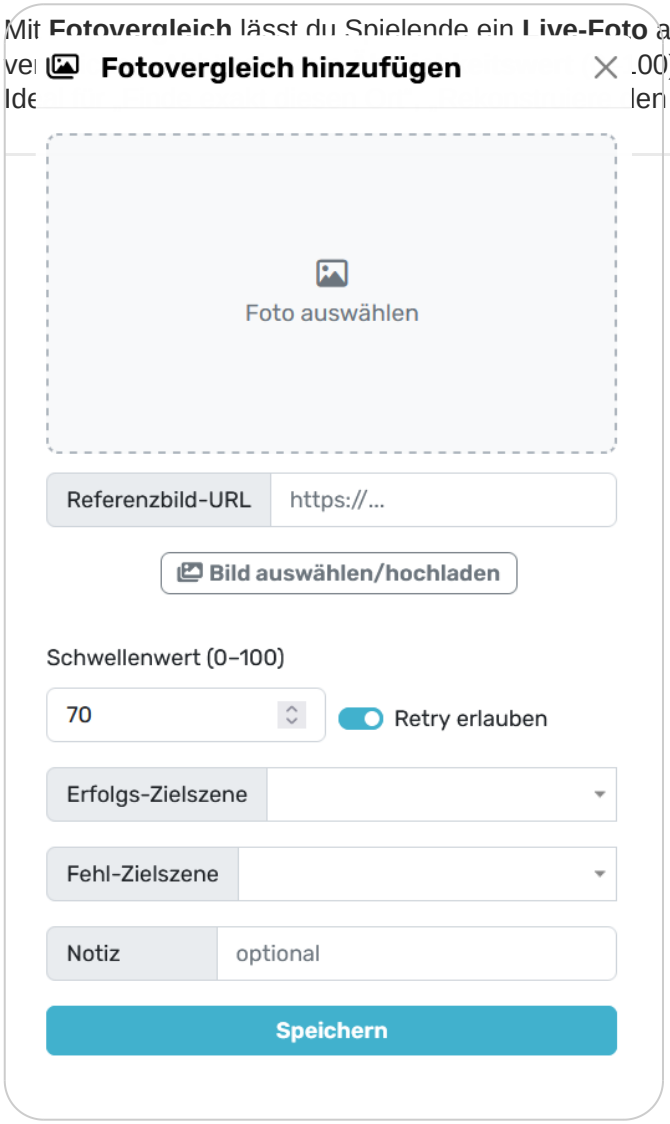
Fotovergleich (photoCompare)

Mit **Fotovergleich** lässt du Spielende ein **Live-Foto** aufnehmen und es automatisch mit einem **Referenzbild** ver .00) leitest du in eine **Erfolgs-** oder **Fehl-Zielszene** weiter.
Ide len Blickwinkel“ oder „Suche dieses Objekt“.



Felder

Referenzbild-URL / Bild auswählen/hochladen
Wähle oder lade das **Referenzfoto**, mit dem verglichen wird. (Dieses Bild ist die „richtige“ Vorlage.)

Schwellenwert (0–100)
Grenzwert, ab dem der Vergleich als **bestanden** gilt.

- **Niedriger** = toleranter (leichter zu schaffen)
- **Höher** = strenger (exaktere Übereinstimmung nötig)
  Richtwerte: Stadt/Outdoor **60–75**, Innenraum/markante Motive **70–85**.

Retry erlauben

- **An**: Nach Fehlversuch darf sofort **neu fotografiert** werden.
- **Aus**: Bei Fehlversuch geht’s direkt in die **Fehl-Zielszene**.

Erfolgs-Zielszene
Szene, die bei **erreichtem Schwellenwert** geöffnet wird.

Fehl-Zielszene
Szene, die bei **nicht erreichtem Schwellenwert** geöffnet wird (Tipp/Hinweis, erneute Anweisung).

Notiz (optional)
Interne Notiz für die Redaktion (wird Spielern nicht angezeigt).

Verhalten in der App

1. Die App öffnet die **Kamera** und zeigt das **Referenzbild** als Vorschau/Leithilfe.
2. Das Team macht ein Foto ? die App berechnet einen **Ähnlichkeitswert (0–100)**.
3. **Wert ? Schwellenwert** ? **Erfolgs-Zielszene**.
4. **Wert < Schwellenwert** ?
   - mit **Retry**: neuer Versuch möglich,
   - ohne **Retry**: **Fehl-Zielszene**.

> Hinweis: Kamera-/Speicherrechte müssen erlaubt sein. Für diese Funktion ist zwingend eine Interverbindung erforderlich. Der Fotovergleich erfolgt per künstlicher Intelligenz.

Gute Praxis & Tipps

- **Referenz wählen:** Klare, kontrastreiche Motive mit unverwechselbaren Kanten/Strukturen funktionieren am besten.
- **Bildaufbau:** Referenz möglichst **frontal** und ohne starke Perspektiv-Verzerrung anlegen.
- **Toleranz:** Starte mit **70** und teste vor Ort; bei wechselndem Licht/GPS-Drift ggf. **65–75** wählen.
- **Hinweise kombinieren:** Gib optional **Hinweise** in der Szene („Stell dich an den Poller“, „Schwenke leicht nach links“).
- **Fehl-Pfad nützlich machen:** In der **Fehl-Zielszene** kurze Tipps + Button „Erneut versuchen“ (falls Retry aus).
- **Performance:** Große Referenzbilder werden automatisch skaliert; sinnvolle Uploadgröße **? 2000px** Kantenlänge.
- **Datenschutz:** Auf öffentlichen Plätzen keine identifizierbaren Personen als Referenz verwenden.

Kurz-Workflow

1. **Referenzbild** wählen/hochladen.
2. **Schwellenwert** setzen (z. B. 70).
3. **Retry** entscheiden.
4. **Erfolgs-** und **Fehl-Zielszene** festlegen.
5. **Speichern** und **vor Ort testen** – Schwelle ggf. feinjustieren.

So machst du reale Orte/Objekte spielrelevant – präzise, motivierend und leicht verständlich.

Revision #2
Created 25 September 2025 19:21:17 by David Wright
Updated 27 September 2025 15:25:33 by David Wright