QR-Codes

Mit der **QR-Code**-Funktion verknüpfst du einen Code mit einer Szene oder nutzt ihn als universellen Einstieg ins Sp
(pr
oder aus der Toolbox-Aufzeichnung übernommen werden
gescannt/geloggt hast).



Felder & Regeln

Wert

- Muss **alphanumerisch** sein (A–Z, a–z, 0–9).
- **Keine** Leer-, Sonder- oder Umlautzeichen.
- Frei wählbar **oder** über **„Zufall“** automatisch generierbar (empfohlen).
  - Tipp: Verwende 10–16 Zeichen, z. B. `SCN_RIcey42kYX`.

Zielszene

- Szene, die nach dem Scan **geöffnet** wird.

Verhalten in der App

Im Spiel scannen

- QR wird über den In-Game-Scanner gelesen.
- Bei gültigem Wert öffnet sich **direkt die Zielszene**.

Über die „QR-Code suchen“-Funktion

- Codes können **außerhalb** eines laufenden Spiels gescannt werden.
- Die App zeigt dann die **Spielbeschreibung** des Spiels an, in dem dieser Code verwendet wird *(Ausnahme: **private** oder **unveröffentlichte** Spiele werden nicht angezeigt).*

Aus der Toolbox übernehmen

- In der **Toolbox** gescannte Codes (Aufzeichnungen/Spots) kannst du im Storyboard **1-Klick** übernehmen.
- Der **Wert** wird vorgefüllt; du ergänzt nur noch die **Zielszene**.

Druck & Platzierung – Praxis-Tipps

Empfohlene mobile QR-Drucker (unterwegs, Akku, App-Druck):

- folgt...

Material & Tarnung

- **Laminierte Zettel** (Loch + Kabelbinder) – wetterfest, schnell austauschbar.
- **Magnet-Etiketten** – für Metallflächen (Geländer, Container).
- **Vinyl-Aufkleber** (matt) – hohe Kontraste, kein Glanz.
- **Acryl-Plättchen** mit Aufkleber hinten (von vorne „glasig“).
- **Epoxy-Domes** – schlagfest, leicht erhaben.
- **Holz/Metall graviert** + kleiner **aufgeklebter** QR (Gravur allein ist oft zu kontrastarm).
- **QR-Mini-Sticker** im Prop verstecken: unter Deckel, hinter Schieber, unter UV-Klappe etc.
- **NFC+QR Kombi-Tag** – als plan B bei schlechtem Licht/Geräte-Kameras.
- **Hinweise/Redundanz**: Dupliziere kritische Codes (A/B-Ort) und nummeriere sie intern.

Druck-Best Practices

- Hoher Kontrast: **Schwarz auf Weiß**, matte Oberfläche.
- Mindestgröße: ab **25–30 mm** Kantenlänge (Armreichweite ~40–60 cm).
- Genug **Rand (Quiet Zone)** um den Code lassen (? 4 Module).
- Kein „künstlerisches“ Verbiegung/Logo im Code – Priorität ist **Zuverlässigkeit**.
- Draußen: UV-beständige Medien, Laminat oder Schutzlack.

Sicherheit & Verwaltung

- Verwende **zufällige** Werte (kein Muster wie `QR1`, `QR2` …), um **Raten** zu verhindern.
- Hinterlege Codes in deiner **Asset-Liste** (Wert ? Standort ? Szene) oder als Notiz im Storyboard.
- Ändere Codes für **öffentliche** Bereiche regelmäßig oder nutze Einmal-Codes, wenn nötig.

Kurz-Checkliste

1. Code **anlegen** oder **aus Toolbox übernehmen**.
2. **Alphanumerischen Wert** setzen (oder **Zufall** drücken).
3. **Zielszene** wählen.
4. **Testscan** im Editor/auf dem Gerät.
5. **Drucken**, wetterfest anbringen, Standort in der Doku notieren.

Fertig – deine Spielenden können den Code im Spiel scannen **oder** über die **QR-Suche** zur Spielbeschreibung finden (sofern öffentlich).

Revision #2
Created 25 September 2025 19:21:17 by David Wright
Updated 26 September 2025 15:54:56 by David Wright