

# Team-Sync deaktivieren

Mit **Team-Sync** werden Szenenwechsel können normalerweise **für das ganze Team gespiegelt** werden. Das Feature „**Team-Sync deaktivieren**“ unterbricht diese Synchronisierung **für die aktuelle Szene**.

---

## Was passiert genau?

- **In dieser Szene gilt:**  
Jeder spielt **lokal** auf seinem Gerät. **Szenenwechsel**, Button-Klicks, Medien-Starts usw. werden **nicht** an die anderen Teamgeräte gespiegelt.
- **Danach:**  
Verlässt man die Szene (oder in der nächsten Szene ohne dieses Feature), greift der normale **Team-Sync wieder**.
- **Spielstand:**  
Globale Zustände (z. B. Punkte/Variablen/Inventar, die du per Logik setzt) bleiben **teamweit** konsistent – du unterdrückst nur die **Navigation/Sync der Szene**, nicht deine eigenen Spielregeln.

Kurz: **Navigation & UI-Interaktionen lokal, deine Variablen/Inventar-Logik weiterhin global** (so wie du sie definierst).

---

## Typische Einsätze

- **Geheime Auswahl / Voting**  
Jede Person wählt erst **alleine**; danach führst du per Logik wieder zusammen (z. B. Auswertungsszene).
  - **Parallele Aufgaben**  
Zwei Hinweise/Wege werden separat gelöst, ohne dass ein Gerät die anderen „mitzieht“.
  - **Medien in Ruhe ansehen**  
Video/Audio individuell abspielen, ohne dass ein „Weiter“ alle anderen rauswirft.
- 

## So nutzt du es

1. Feature „**Team-Sync deaktivieren**“ in **die betreffende Szene** einfügen.
  2. Buttons/Navigation normal anlegen – sie wirken **nur lokal**.
  3. In der Folgeszene (ohne dieses Feature) kann das Team wieder synchronisieren.
-

# Best Practices

- **Kommuniziere es im Text:** „Ihr entscheidet jetzt **jeweils für euch.**“
  - **Wieder zusammenführen:** Plane eine **gemeinsame Folgeszene** (z. B. Auswertung), in der Team-Sync wieder aktiv ist.
  - **Soft-Locks vermeiden:** Achte darauf, dass jede lokale Entscheidung **einen Weg zurück** oder **einen klaren Abschluss** hat.
  - **Status trotzdem speichern:** Nutze Variablen/Inventar, um individuelle Eingaben zu sichern und später auszuwerten.
  - **Karten/Orts-Trigger:** Wenn in dieser Szene noch Wegpunkte/QR/NFC genutzt werden, lösen sie **nur auf dem jeweiligen Gerät** aus – plane die Folgeaktionen entsprechend.
- 

# Muster

- **Geheime Wahl:** Team-Sync aus ? alle wählen A/B ? Variable pro Gerät setzen ? Sammelszene liest Variablen aus und zeigt Ergebnis.
- **Parallel-Lesen:** Jeder öffnet ein anderes Dokument/Foto im Inventar ? danach gemeinsamer Button „Fertig – weiter“.

Mit „**Team-Sync deaktivieren**“ verhinderst du gezielt das Mitziehen der Gruppe – perfekt für individuelle Schritte innerhalb eines gemeinsamen Spiels.

---

Revision #1

Created 27 September 2025 15:40:24 by David Wright

Updated 27 September 2025 15:42:58 by David Wright