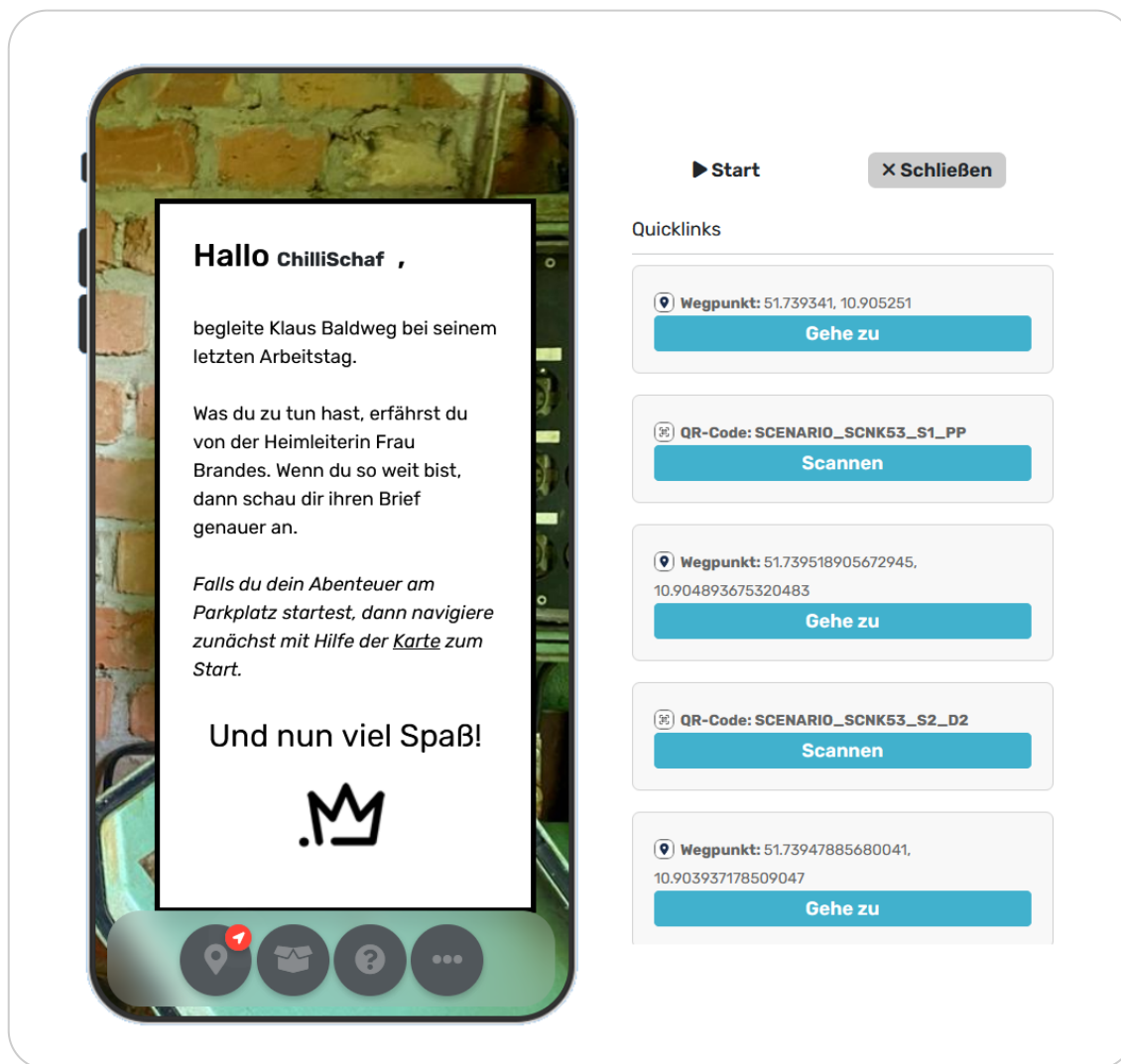


# Vorschau

## Was du hier alles testen kannst

Die **Vorschau** zeigt deine Story **wie in der App**, direkt im Browser. Links läuft das Spiel im Smartphone-Frame, rechts hast du **Quicklinks** zum gezielten Testen einzelner Trigger.



The screenshot displays the game preview interface. On the left, a smartphone frame shows a story card with the following text:

**Hallo chillischaf ,**

begleite Klaus Baldweg bei seinem letzten Arbeitstag.

Was du zu tun hast, erfährst du von der Heimleiterin Frau Brandes. Wenn du so weit bist, dann schau dir ihren Brief genauer an.

*Falls du dein Abenteuer am Parkplatz startest, dann navigiere zunächst mit Hilfe der Karte zum Start.*

Und nun viel Spaß!

Below the text is a crown icon. At the bottom of the smartphone frame are four circular icons: a location pin with a red notification dot, an envelope, a question mark, and a three-dot menu.

On the right side of the interface, there are two buttons: **▶ Start** and **✕ Schließen**. Below these is a section titled **Quicklinks** containing five items:

- Wegpunkt:** 51.739341, 10.905251  
**Gehe zu**
- QR-Code:** SCENARIO\_SCNK53\_S1\_PP  
**Scannen**
- Wegpunkt:** 51.739518905672945, 10.904893675320483  
**Gehe zu**
- QR-Code:** SCENARIO\_SCNK53\_S2\_D2  
**Scannen**
- Wegpunkt:** 51.73947885680041, 10.903937178509047  
**Gehe zu**

## Grundbedienung

- **Start / Schließen** (oben rechts im Frame) – Vorschau starten bzw. beenden.
- **Live-Reload:** Speichere eine Szene im Editor ? die Vorschau lässt sich sofort neu starten.

---

# Quicklinks (rechte Spalte)

Hier kannst du typische Sensor-/Ortsaktionen **simulieren**, ohne vor Ort zu sein:

- **Wegpunkt ? „Gehe zu“**  
Simuliert, dass du den Wegpunkt erreichst (innerhalb des Radius). So prüfst du **Autoselect** und Folgeszenen.
- **QR-Code ? „Scannen“**  
Löst einen Scan mit dem hinterlegten **Wert** aus (praktisch für Testlauf ohne Kamera).
- (falls vorhanden) **Weitere Trigger** erscheinen analog – du kannst sie gezielt abfeuern und den Flow prüfen.

Die Quicklinks sind rein fürs Testen – sie sind in der echten App **nicht sichtbar**.

---

## UI & Funktionen im Phone-Frame

Unten im Spiel-UI findest du – je nach Projekt – u. a.:

- **Karte / Ziele** – öffnet die Map mit Wegpunkten.
- **Hinweise** – kleines Badge zeigt neue Hinweise/Lösung an (zeitgesteuert testbar).
- **Inventar** – Gegenstände ansehen (Bilder **zoombar**).
- **Hilfe/Info** – projektspezifische Hilfe.
- **Menü (...)** – weitere Aktionen (z. B. Einstellungen, Neustart – abhängig vom Projekt).

Alles verhält sich wie auf dem Gerät: Dialoge, Buttons, Eingabefelder, Medien (Audio/Video), Hotspots, Foto-/Fotovergleich-Flows etc.

---

## Was du in der Vorschau besonders gut testen kannst

- **Szenenfluss & Übergänge** (In/Out-Transitions).
  - **Bedingungen** (Variablen, Inventar-Checks, Pfadverzweigungen).
  - **Wegpunkt-Logik** (Autoselect vs. manuell) via „Gehe zu“.
  - **QR-/NFC-Ersatztests** (QR über Quicklink; NFC lässt sich in der Vorschau i. d. R. nicht real scannen).
  - **Hinweise & Countdown** (Zeitpunkte, Texte).
  - **Audio/Video** inkl. **End-Buttons** und **Fallback-Szenen**.
  - **Team-Sync deaktivieren**: Prüfe, ob eine Szene **lokal** bleibt und die nächste wieder synchronisiert.
-

# Grenzen der Browser-Vorschau

- **GPS/Kompass** werden nicht real genutzt – nutze dafür die **Quicklinks**.
  - **Kamera/NFC** nur eingeschränkt/gar nicht verfügbar (QR per Quicklink testbar).
  - Geräte-Eigenheiten (Leistung, Displaygröße, Autoplay-Richtlinien) können abweichen – am Ende **immer auf einem echten Gerät** testen.
- 

## Tipp

Wenn du schnell zu einer Szene springen willst, setze dort **temporär** einen Button „Zur Szene X“ oder nutze Quicklinks für die relevanten Trigger. So iterierst du rasch an Texten, Farben, Übergängen und Logik.

---

Revision #2

Created 25 September 2025 19:21:16 by David Wright

Updated 27 September 2025 16:04:12 by David Wright