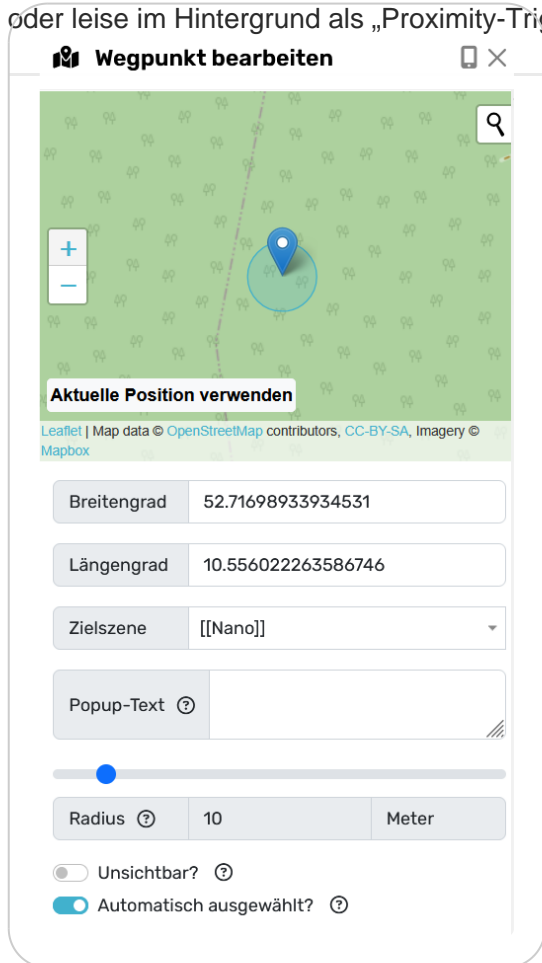


Wegpunkt (Map Waypoint)

Mit dem **Wegpunkt**-Feature platzierst du einen Punkt auf der Karte, der – je nach Einstellung – eine Szene öffnet oder leise im Hintergrund als „Proximity-Trigger“ arbeitet.



Wegpunkt bearbeiten

Aktuelle Position verwenden

Leaflet | Map data © OpenStreetMap contributors, CC-BY-SA, Imagery © Mapbox

Breitengrad 52.71698933934531

Längengrad 10.556022263586746

Zielszene [[Nano]]

Popup-Text

Radius 10 Meter

Unsichtbar?

Automatisch ausgewählt?

Felder & Optionen

Karte & Marker

- **Marker ziehen/klicken:** Setze die Position direkt in der Karte.
- **Aktuelle Position verwenden:** Übernimmt deine Gerätestandort-Koordinaten.

Breitengrad / Längengrad

- Exakte GPS-Koordinaten des Wegpunkts. Du kannst sie manuell eintragen oder aus der Karte übernehmen.

Zielszene

- Szene, die beim Auslösen geöffnet wird.

Popup-Text

- Kurzer Text, der im Spiel im Karten-Popup erscheint (z. B. „Gehe hierhin und tippe!“ oder Zusatzinfos).

Radius (Meter)

- Entfernung, in der der Wegpunkt „erreicht“ gilt.
- Typische Werte: **7-15 m** in Städten, **20–30 m** in freiem Gelände.

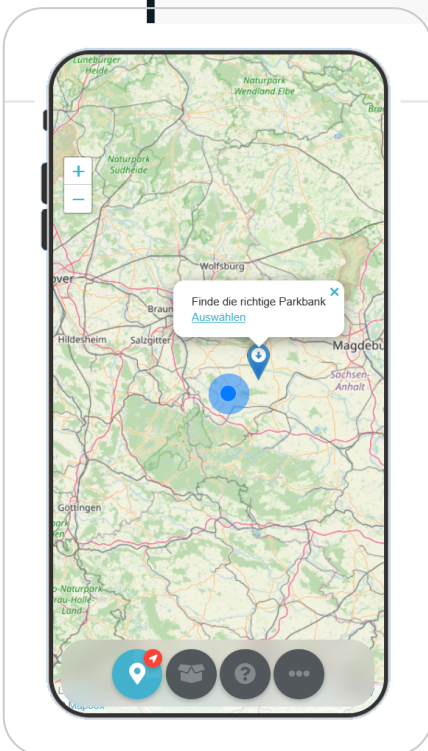
Unsichtbar?

- Ist aktiv, **wird der Marker nicht auf der Karte angezeigt**.
- Der Wegpunkt wird bei Erreichen automatisch ausgelöst. Autoselect nicht erforderlich.

Automatisch ausgewählt?

- **An:** Die Zielszene wird **automatisch** geöffnet, sobald die Spielenden **in den Radius** kommen (kein Tippen nötig).
- **Aus:** Die Spielenden müssen den **Marker manuell auf der Karte auswählen**.

Hinweis: Bei **unsichtbaren** Wegpunkten ist dieser Punkt nicht notwendig.

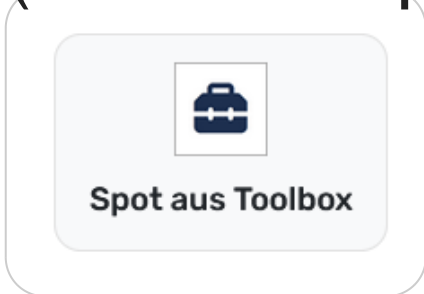


Verhalten in der App

1. **Sichtbarer Marker, Auto-Select AN**
 - Betritt das Team den Radius, **öffnet** sich die **Zielszene sofort**.
 - Das Popup ist optional – oft wird gar nicht mehr getippt.
2. **Sichtbarer Marker, Auto-Select AUS**
 - Der Marker ist auf der Karte sichtbar.
3. **Unsichtbarer Marker, Auto-Select AN**
 - Kein Marker auf der Karte.

- **Silent Trigger:** Beim Betreten des Radius öffnet sich die Zielszene automatisch. Ideal für Überraschungen oder „geheime“ Punkte.
-

Erstellen aus der Toolbox (scenario.app)



Wegpunkte lassen sich **direkt aus den Aufzeichnungen** der **Toolbox** in

scenario.app erzeugen:

- Szenenkachel -> Funktion hinzufügen -> Spot aus Toolbox
 - Wähle einen Punkt aus und „**Als Wegpunkt übernehmen**“.
Die **Koordinaten** werden automatisch **vorbefüllt** – du ergänzt nur noch Radius, Zielszene, Sichtbarkeit etc.
-

Praxis-Tipps

- **Radius passend wählen:**
 - Innenstadt: 7–15 m, damit es nicht zufällig auslöst.
 - Park/Wald: 20–30 m, um GPS-Schwankungen abzufangen.
 - **Unsichtbar + Auto-Select** für unerwartete Ereignisse („Story-Beat“).
 - **Sichtbar + Auto-Select AUS** für klare Navigation: Spielende sehen das Ziel und müssen es bewusst antippen.
 - **Popup-Text** kurz und call-to-action-artig halten („Tippe hier, um die Aufgabe zu starten“).
 - **Kein GPS?** Plane Alternativen (QR/NFC) oder großzügigere Radien bei schwieriger Empfangslage.
-

Häufige Fragen

Was passiert, wenn ich Auto-Select aktiviere und die Zielszene fehlt?

Es wird keine Szene geöffnet. Nutze in diesem Fall besser Auto-Select **aus** (Info-Marker) oder füge eine Zielszene hinzu.

Kann ich Wegpunkte nur mit der Karte setzen?

Nein. Du kannst Koordinaten **manuell** eintragen oder **aus Toolbox-Aufzeichnungen** übernehmen.

Löst ein Wegpunkt auch aus, wenn er unsichtbar ist?

Ja – immer. Egal ob **Auto-Select** aktiv ist oder nicht **und** das Team im **Radius** steht.

Kurz-Anleitung

1. **Wegpunkt hinzufügen** ? Marker auf Karte setzen oder **Aktuelle Position** nutzen.
2. **Zielszene** wählen (optional leer lassen für Info-Punkt).
3. **Popup-Text** (optional) eintragen.
4. **Radius** festlegen.
5. Sichtbarkeit & **Auto-Select** gemäß gewünschtem Verhalten setzen.
6. Speichern – fertig.

So steuerst du präzise, **wann** und **wie** Spielende Inhalte entdecken: sichtbar & interaktiv oder unsichtbar & automatisch.

Revision #2

Created 25 September 2025 19:21:17 by David Wright

Updated 26 September 2025 14:51:06 by David Wright