

---

# **Benutzer Dokumentation**

**für**

## **GeoQuest**

**Version 1.0**

**Erstellt von Kevin Glaap  
und Holger Mügge**

**QuestMill GmbH  
Clostermannstr. 1  
D-51065 Köln**

**21.09.2015**

# Inhaltsübersicht

## Die erste eigene Quest

- Erstellen einer Quest
- Von Seiten zu Aktionen
- Der Quest Editor
- Seiten
- Orte
- Ereignisse
- Bedingungen

## Seiten

- Auswahlmenü
- Audio Aufnahme
- Foto Aufnahme
- Frage (Multiple Choice)
- Frage (Text)
- Karte (Google/OpenStreetMap)
- NPC Dialog
- Tag Scanner
- Text mit Bild
- Video Wiedergabe
- Vollformat Bild
- Webseite

## Aktionen

- Nächste Seite
- Letzte Seite
- Seite aufrufen
- Quest beenden
- Vibrieren
- Variable um 1 verringern
- Variable um 1 erhöhen
- Audio-Datei abspielen
- Variable neuen Wert zuweisen
- Nachricht anzeigen

Hotspot-Zustand verändern  
Score erhöhen  
Karte zentrieren auf  
Wenn-Dann-Bedingung  
Solange-Wie-Schleife  
Von-Bis-Schleife  
Schleife unterbrechen  
Routing hinzufügen

# Erstellen einer Quest

Vielen Dank, dass du dich für GeoQuest entschieden hast. In diesem Tutorial erfährst du alles darüber, wie du deine Ideen optimal in unserem Editor umsetzen kannst. Aller Anfang ist natürlich nicht leicht, aber wir hoffen dir den Einstieg so angenehm wie möglich zu machen.

Der erste Schritt auf dem Weg zur eigenen Tour, ist natürlich das Anlegen einer neuen Quest im Portal.

Unter einer Quest kannst du dir im Grunde so etwas wie eine eigene App vorstellen, die du entweder aus der öffentlichen geoquest-App heraus startest oder die wir dir direkt in eine wirkliche eigene App umbauen können.

Um zur Liste deiner Quests zu gelangen, klicke im Menü auf "Meine Spiele".

## Meine Spiele

[Neues Spiel erstellen](#)

Du hast bisher keine Spiele auf diesem Portal.

Hier sollten wenn du neu bei uns bist zunächst keine Quests zu sehen sein. Das können wir aber schnell ändern mit einem Klick auf "Neues Spiel erstellen".

## Neues Spiel erstellen

Spielname

Meine erste Quest

Minimale Länge: 3, Obligatorisch

Spieltyp

beliebiges Spiel

Erstellen

Auf der nun geöffneten Seite kannst du deinem Spiel einen Namen geben. Lasse die

Auswahl des Spieltyps zunächst unverändert, da wir mit diesem Tutorial die Grundlagen des beliebigen Spieltyps lehren möchten. In Zukunft werden wir noch viele neue Vereinfachte Spieltypen für spezielle Fälle hinzufügen, aber für den Anfang bleiben wir bei "beliebiges Spiel".  
Klicke nun auf "Erstellen".

## Meine Spiele

Meine Spiele					
<a href="#">Neues Spiel erstellen</a>					
Seite					
Name	Letztes Update	Spieltyp	Download	Optionen	Info
Meine erste Quest	27.07.2015 19:26	beliebiges Spiel	Noch keine XML-Daten	<a href="#">Editor aufrufen</a>   <a href="#">Administration</a>   <a href="#">Duplizieren</a>   <a href="#">Löschen</a>	6662

Showing 1 to 1 of 1 entries

[← Previous](#) [1](#) [Next →](#)

Wir werden nun zurück zur "Meine Spiele"-Seite gelenkt. Hier sollte die gerade angelegt Quest nun in der Liste zu sehen sein.

Wenn du mehrere Quests anlegst, wird diese Liste schnell wachsen. Von hier aus kannst du alle deine Quests organisieren.

Unter Optionen hast du mehrere mögliche Aktionen:

**Editor aufrufen** -> Zur Editier-Ansicht wechseln, um die Quest zu verändern.

**Administration** -> Hier kannst du andere Benutzer zum Mit-Editieren einladen und die Veröffentlichung in der öffentlichen geoquest-App steuern.

**Duplizieren** -> Hier kannst du die Quest kopieren.

**Löschen** -> Hier kannst du die Quest löschen.

# Von Seiten zu Aktionen

Bevor du dich jetzt aber sofort an die Arbeit an deiner ersten Quest macht, schauen wir uns zunächst an, was eine Quest überhaupt ist.

Die vier großen Stichworte wenn es darum geht eine "geoquest" zu definieren sind "Seiten", "Hotspots", "Trigger" und "Aktionen".

Für alle diese Themen findest du hier eine Seite mit genauen Beschreibungen.

Zunächst geben wir dir mal die Kurzfassung inklusive der Erklärung, wie diese Komponenten zusammenspielen.

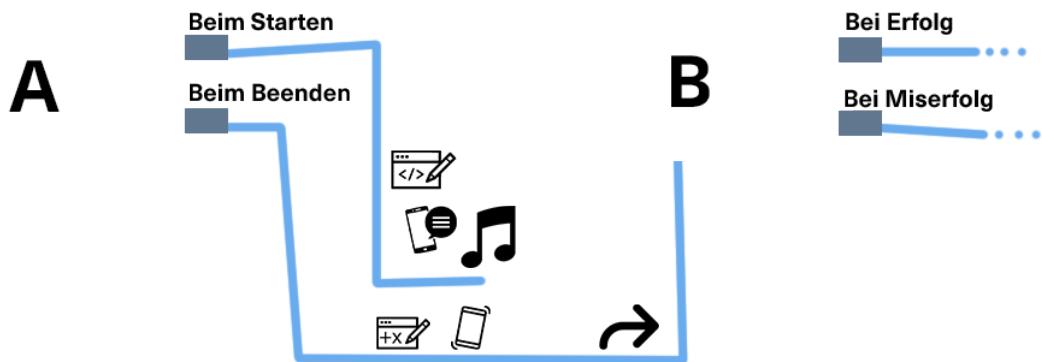
**Seiten** sind im Grunde Ansichten auf deinem Handy. In der Informatik würde man sie als die "Views" bezeichnen.

Hier definierst du, welche Informationen, Texte und Bilder deine App beinhalten soll - generell alles visuelle stellst du hier ein.

Jede Seite hat mindestens zwei mögliche **Trigger** ("Beim Starten" und "Beim Beenden"). Trigger sind im Grunde Zeitpunkte im Ablauf einer Seite, an denen du Aktionen ausführen kannst.

Zum Beispiel könntest du dir eine "Multiple-Choice-Frage"-Seite vorstellen, die auf deinem Mobilgerät angezeigt wird. "Beim Starten" würde ausgeführt, wenn die Seite gerade frisch angezeigt wird und "Beim Beenden" würde ausgeführt, wenn der Spieler eine Antwort auswählt.

**Aktionen** sind das was du innerhalb solcher Trigger machst, also z.B. eine Audio-Datei abspielen, das Handy vibrieren lassen oder eine neue Seite anzeigen. Du hast eine Vielzahl von möglichen Aktionen, welche du nach Belieben einsetzen kannst.



**Hotspots** sind Orte an die der Spieler gehen kann. Diese haben ebenfalls Trigger mit deren Hilfe du Aktionen ausführen kannst, nämlich "Beim Betreten", "Beim Verlassen" und "Beim Antippen".

Sie sind die ganze Zeit im Hintergrund aktiv und reagieren darauf, ob der Spieler sich gerade in der Nähe von Diesen befindet.

# Der Quest-Editor

Nachdem wir nun die Grundlagen was eine Quest eigentlich ist gelernt haben, können wir nun endlich auf der "Meine Spiele"-Seite hinter unserer neu erstellten Quest auf "Editor aufrufen" klicken.

## Meine Spiele

Neues Spiel erstellen					
Zeige <input type="button" value="10"/> Einträge pro Seite <input type="text" value="Search:"/>					
Name	Letztes Update	Spieltyp	Download	Optionen	Info
Meine erste Quest	27.07.2015 19:26	beliebiges Spiel	Noch keine XML-Daten	<a href="#">Editor aufrufen</a>   <a href="#">Administration</a>   <a href="#">Duplizieren</a>   <a href="#">Löschen</a>	6662

Showing 1 to 1 of 1 entries

[← Previous](#) [1](#) [Next →](#)

Die Seite, die sich nun öffnet ist der Quest-Editor, in dem du alle Komponenten einer Quest zusammenbauen kannst.

Lass dich nicht abschrecken. In den weiteren Tutorials werden wir alle wichtigen Funktionen erklären.

Außerdem ist hier eine Gesamtübersicht aller Buttons und Bereiche der Standardansicht:



**Seitenleiste: Seiten/Hotspots/Einstellungen:** Im Seitenmenü kannst du zwischen

verschiedenen Tabs hin und her wechseln. Unter Seiten kannst du alle Seiten auflisten. Unter Hotspots kannst du alle Hotspots auflisten. Unter Einstellungen kannst du verschiedene Einstellungen, die für die gesamte Quest gelten einstellen.

**Seiten-Liste:** In der Seitenliste sind alle Seiten deiner Quest aufgelistet. Mit einem Klick auf dessen Namen kannst du das Fenster öffnen, in dem du die Seite editieren kannst.

**Neue Seite erstellen:** Mit einem Klick auf das Plus gelangst du zu einem Fenster, in dem du eine neue Seite erstellen kannst.

**Mobilgeräte-Emulator:** Hier kannst du deine Quest testen.

**Simulierte Display-Größe ändern:** Hier kannst du das Seitenverhältnis des simulierten Displays ändern.

**Variablen:** Während des Testens der Quest werden hier alle Variablen mit ihren aktuellen Werten aufgelistet.

**Log:** Während des Testens der Quest werden hier diverse Ausgaben zum aktuellen Status der Quest angezeigt.

**Quest Name editieren:** Mit einem Klick auf den Namen der Quest in der oberen Leiste, kannst du den Namen der Quest editieren.

**Veröffentlichen:** Mit einem Klick auf dieses Symbol kannst du deine Quest für die öffentliche geoquest-App oder deine eigene Portal-App vorbereiten.

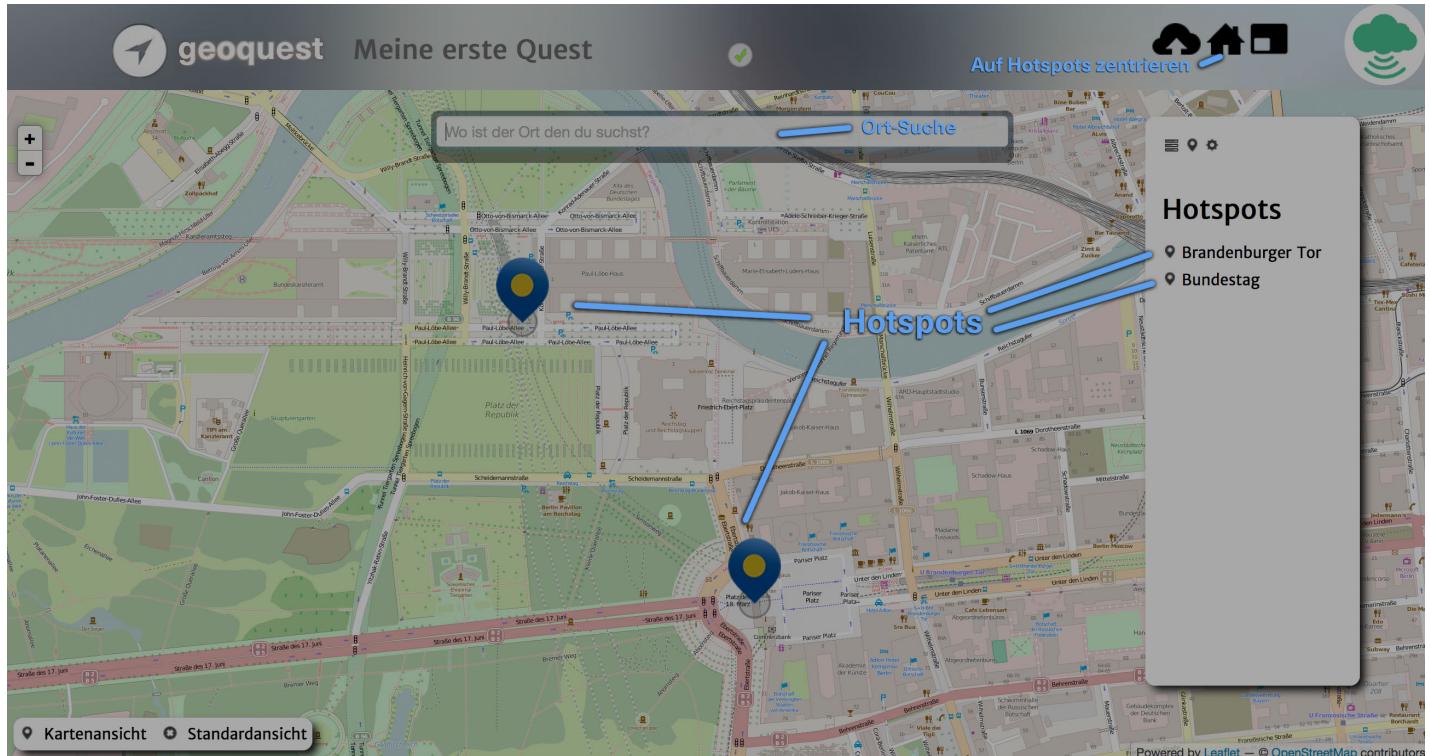
**Alle Fenster schließen:** Mit einem Klick auf dieses Symbol kannst du alle geöffneten Fenster (z.B. für solche in denen Seiten bearbeitet werden).

**Verbindungsanzeige:** Die Wolke in der oberen rechten Ecke der Seite zeigt an, wie gut die Verbindung zum geoquest-Server ist. Da alle Eingabefelder in Echtzeit zu unserem Server übertragen werden, sollten Änderungen nur dann gemacht werden, wenn die Wolke grün oder gelb ist.

**Zur Kartenansicht:** Mit einem Klick auf diesen Link kannst du zur Kartenansicht wechseln.

**Zur Standardansicht:** Mit einem Klick auf diesen Link kannst du zu dieser Ansicht zurück.

Während du in der Kartenansicht bist, sieht die Seite so aus:



**Hotspots:** Sowohl durch Klicken auf die Hotspots in der Kartenansicht, als auch auf dessen Namen in der Hotspot-Liste, kannst du eine Ansicht öffnen, in der du den Hotspot editieren kannst.

**Ort Suche:** In dem Suchfeld am oberen Rand der Kartenansicht kannst du nach einem Ort suchen. Tippe den Namen des Ortes so präzise wie möglich ein, also z.B. "Brandenburger Tor Berlin".

**Auf Hotspots zentrieren:** Mit einem Klick auf dieses Symbol kannst du die Kartenansicht auf alle Hotspots zentrieren.

# Seiten

In der Seitenleiste gibt es eine Liste aller erstellten Seiten in deiner Quest. Sie sollte ungefähr so aussehen:

## Seiten

- Seite A ^ v -
- Seite B ^ v -



Mit einem Klick auf den Namen der Seite, kannst du das Seiten-Editier-Fenster öffnen. Mit Hilfe der Pfeile kannst du die Reihenfolge der Seiten verändern. Durch einen Klick auf das Minus-Symbol hinter einer Seite, kannst du die Seite löschen. Mit dem Plus-Button kannst du ein Fenster öffnen, in dem du eine neue Seite erstellen kannst:

### Hier Namen eingeben

Seitentyp:

The screenshot shows a dropdown menu titled 'Seitentyp:' with the option 'Vollformat Bild' selected. Below the title, there is a yellow 'Hinzufügen' button. The menu lists various page types, with 'Vollformat Bild' highlighted in green. Other listed types include: Auswahlmenü, Audio Aufnahme, Foto Aufnahme, Frage (Multiple Choice), Frage (Text), Karte (Google), Karte (OpenStreetMap), NPC Dialog, QR Tag Scanner (veraltet), Tag Scanner, Text mit Bild, Video Wiedergabe, Webseite, and Missions-Container.

- Vollformat Bild
- Auswahlmenü
- Audio Aufnahme
- Foto Aufnahme
- Frage (Multiple Choice)
- Frage (Text)
- Karte (Google)
- Karte (OpenStreetMap)
- NPC Dialog
- QR Tag Scanner (veraltet)
- Tag Scanner
- Text mit Bild
- Video Wiedergabe
- Vollformat Bild**
- Webseite

Hinzufügen

In dem nun geöffneten Fenster musst du zunächst einen der verfügbaren Seitentypen auswählen. Auf dieser Seite findest du Beschreibungen zu allen Seitentypen. Wenn du den gewünschten Seitentypen ausgewählt hast, gib der Seite einen Namen (mit einem Klick auf "Hier Namen eingeben") und klicke dann auf "Hinzufügen".

Wenn du nun in der Seitenleiste auf den Namen der neu erstellten Seite klickst , öffnest du das Seiten-Editier-Fenster. Dies ist der typische Aufbau eines solchen Fensters:

## Frage



*Frage (Multiple Choice)*

Optionen: Ereignisse Duplizieren Vorschau

[Anleitung](#)

Inhalt

Einstellungen

Ganz oben kannst du mit einem Klick auf den Namen der Seite, dessen Namen editieren.

Unter Optionen kannst du unter "Ereignisse" ein Fenster zum Editieren der Trigger (Aktionen) aufrufen.

Mit "Duplizieren" kannst du die Seite kopieren und mit "Vorschau" kannst du diese Seite auf dem Mobilgeräte-Emulator starten.

Desweiteren können Seiten Inhalte und Einstellungen haben.

Wenn ein Seitentyp Inhalte haben kann, wie hier zum Beispiel die "Multiple-Choice"-Frage beliebig viele Antworten haben kann, so können diese mit einem Klick auf das "+"-Symbol in der unteren rechten Ecke angelegt werden.

Inhalt

---

Antwort 1

Antwort

-> Richtig?

Antwort 2

Antwort

-> Richtig?

Inhalte können direkt im "Inhalte"-Tab verändert werden. Durch einen Klick auf die Bezeichnung des Inhaltes, hier z.B. "Antwort", kann ein Fenster mit weiteren Einstellungsmöglichkeiten geöffnet werden.

Unter Einstellungen können generelle Einstellungen vorgenommen werden. Diese unterscheiden sich von Seitentyp zu Seitentyp.

## Einstellungen

### Frage

Frage?



Bis zum Erfolg wiederholen?



### Feedback bei Wiederholung

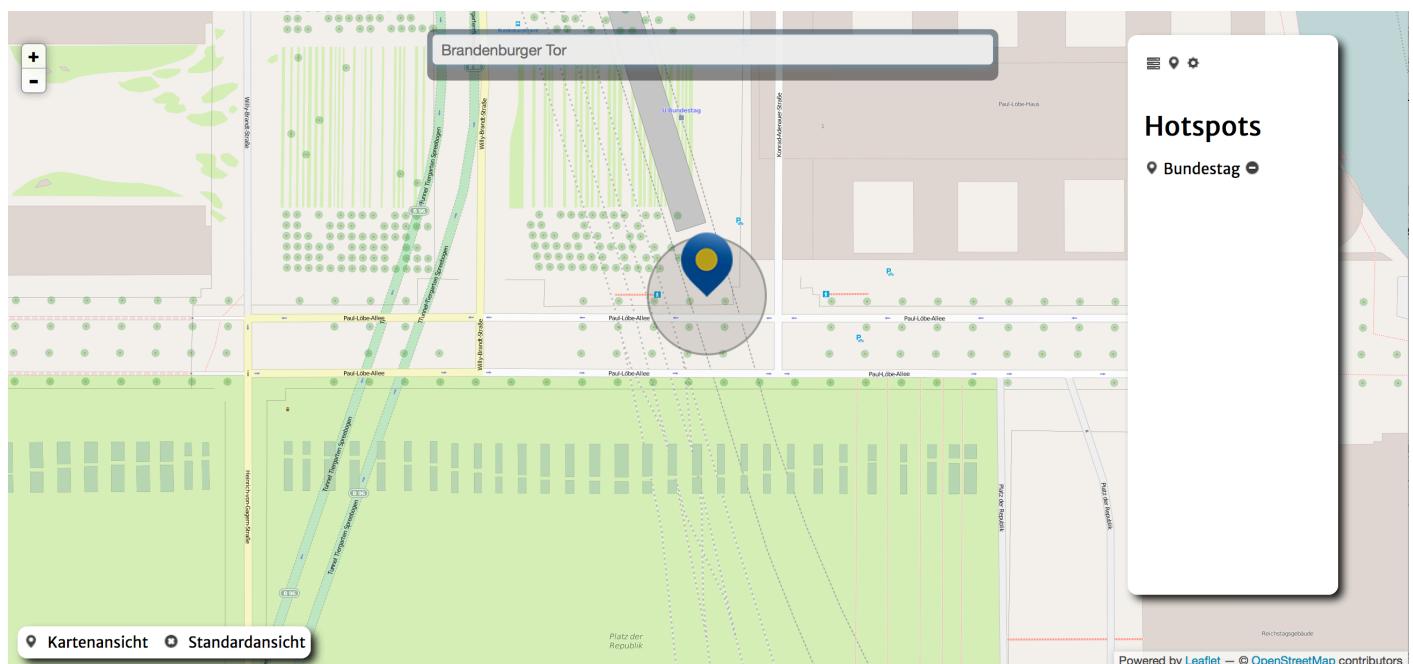
Falsche Antwort!



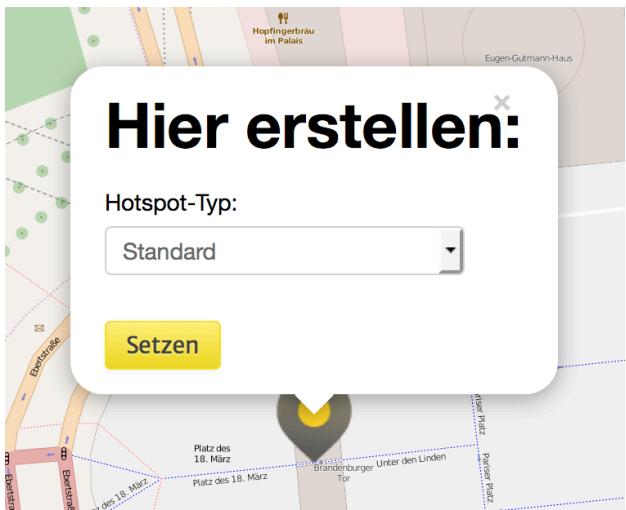
# Orte

In der Kartenansicht kannst du Orte hinzufügen und editieren. Das sind Orte an die der Spieler gehen kann. Diese haben Trigger mit deren Hilfe du Aktionen ausführen kannst, nämlich "Beim Betreten", "Beim Verlassen" und "Beim Antippen". Sie sind die ganze Zeit im Hintergrund aktiv und reagieren darauf, ob der Spieler sich gerade in der Nähe von diesen befindet.

Damit die Hotspots funktionieren musst du eine Kartenansicht-Seite erstellen und aufrufen. Du kannst diese aber auch direkt wieder verlassen, denn die GPS-Lokalisierung bleibt danach im Hintergrund aktiv.

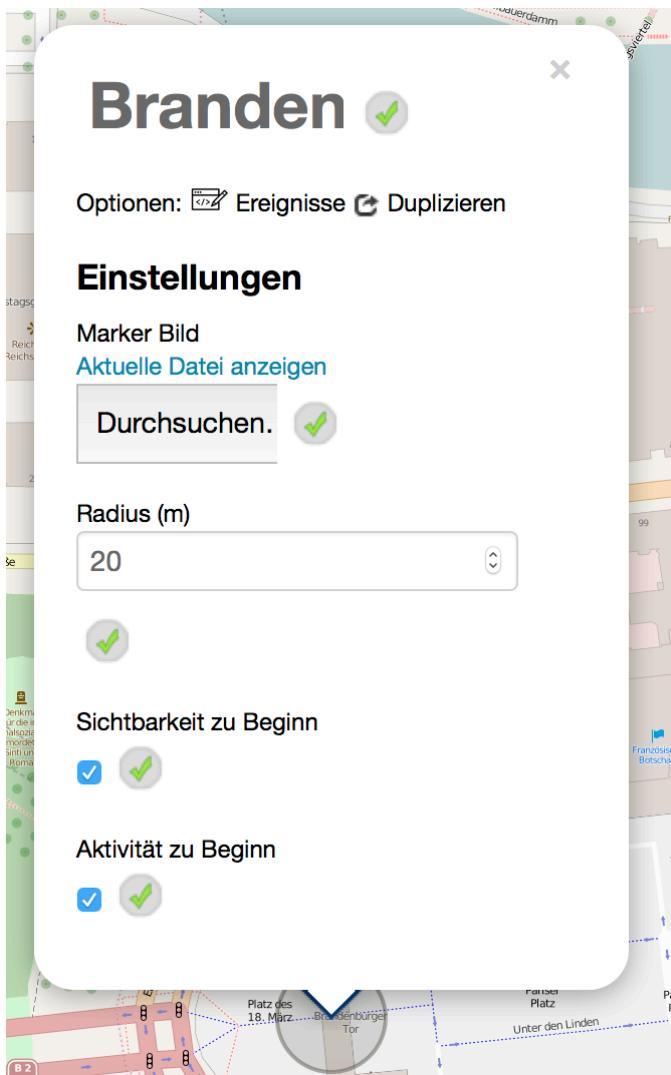


Mit Hilfe des Texteingabefeldes am oberen Bildschirmrand kannst du einen Ort suchen. Gib den Namen des Ortes so genau wie möglich ein, da du aktuell nur das erste Ergebnis von Google für diesen Ort zur Auswahl hast. Wenn du deinen Ort eingegeben hast, drücke die "Enter"-Taste.



Nun wird dir ein Hotspot vorgeschlagen. Wenn du diesen Hotspot übernehmen möchtest, klicke auf "Setzen".

Danach sollte dein neuer Hotspot erstellt sein und sein Einstellungsfenster anzeigen. Hier kannst du folgende Einstellungen vornehmen:



**Marker Bild:** Das Bild für die Markierung auf der Karte. Dieses sollte ungefähr die Maße 60x60 haben.

**Radius:** Der Radius in Metern, um den herum das Betreten des Hotspots für den Spieler getriggert wird.

**Sichtbarkeit zu Beginn:** Der Wert den die Sichtbarkeit des Hotspots zu Beginn der Quest hat. Nur sichtbare Hotspots sind auf der Kartenansicht zu sehen.

**Aktivität zu Beginn:** Der Wert den die Aktivität zu Beginn der Quest hat. Nur aktive Hotspots werden getriggert, wenn der Spieler sich in deren Radius befindet.



# Ereignisse

Sowohl Seiten, als auch Hotspots haben Ereigniss-Trigger. Du kannst sie erreichen, indem du den Ereignisse-Link im jeweiligen Fenster benutzt:

Optionen:  Ereignisse |

Folgende Triggertypen gibt es:



## Hotspots

**Betreten des Hotspots:** wird getriggert, wenn der Spieler den Radius des Hotspots betritt.

**Verlassen des Hotspots:** wird getriggert, wenn der Spieler den Radius des Hotspots verlässt.

**Antippen des Hotspots:** wird getriggert, wenn der Spieler den Hotspot in der Kartenansicht-Seite antippt.



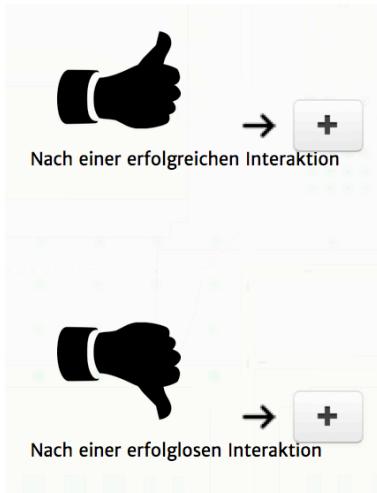
## Seiten

**Ende der Seite:** wird getriggert, wenn die Seite beendet wird.

**Start der Seite:** wird getriggert, wenn die Seite gestartet wird.

**Antippen des Bildschirms:** wird getriggert, wenn der Spieler den Bildschirm antippt. (wird aktuell ignoriert.)

## Seiten mit Erfolgen

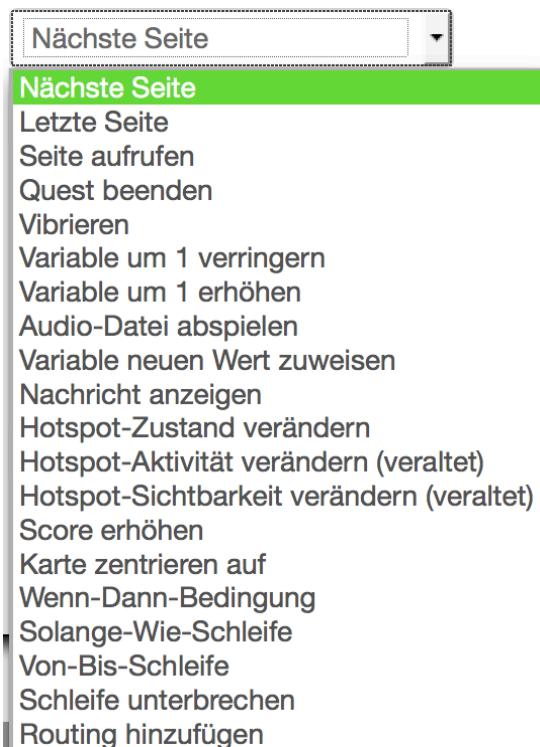


**Nach einer erfolgreichen Interaktion:** wird getriggered, wenn die Seite erfolgreich abgeschlossen wird (z.B. richtige Antwort gewählt)

**Nach einer erfolglosen Interaktion:** wird getriggered, wenn die Seite erfolglos abgeschlossen wird (z.B. falsche Antwort gewählt)

Mit einem Klick auf den "+"-Button hinter dem gewünschten Trigger, kannst du für den Trigger eine Aktion hinzufügen.

Diese kannst du aus einer langen Liste von möglichen Aktionen auswählen. Auf dieser Seite kannst du mehr über alle Aktionstypen lesen.



# Bedingungen

Bedingungen sind die größte Schwierigkeit, bei der Benutzung von Variablen in geoquest. Eine Bedingung kann nämlich schonmal kompliziert aussehen. Die Grundidee ist aber eigentlich simpel: Im Grunde geht es darum einen Ausdruck aufzuschreiben, der "wahr" oder "falsch" sein kann. Schwieriger ist es, die richtige Schreibweise zu lernen.

## Einzelne Bedingungen

Wir nehmen im folgenden an, dass wir folgende Variablen gesetzt haben:

a = 0  
b = "eins"  
c = true  
d = a+1

Wir können nun bestimmte Aktionen ausführen, wenn diese Variablen bestimmte Werte annehmen, z.B.

falls die Textvariable b den Text "zwei" beinhaltet:  
b = "zwei" (ist mit den oben definierten Variablen nicht wahr)

falls die Zahlvariable a kleiner als 3 ist  
a < 3 (ist mit den oben definierten Variablen wahr)

falls die Wahrheitsvariable c wahr ist  
c = true (ist mit den oben definierten Variablen wahr)

falls die Wahrheitsvariable c unwahr ist  
c = false (ist mit den oben definierten Variablen nicht wahr)

falls die Zahlvariable d größer als 1 ist  
d > 1 (ist mit den oben definierten Variablen nicht wahr)

falls die Zahlvariable d größer oder gleich 1 ist  
d >= 1 (ist mit den oben definierten Variablen wahr)

Wir können auch zwei Variablen miteinander vergleichen:

falls a gleich d ist:

$a = d$  (ist mit den oben definierten Variablen nicht wahr)

falls a ungleich d ist:

$a \neq d$  (ist mit den oben definierten Variablen wahr)

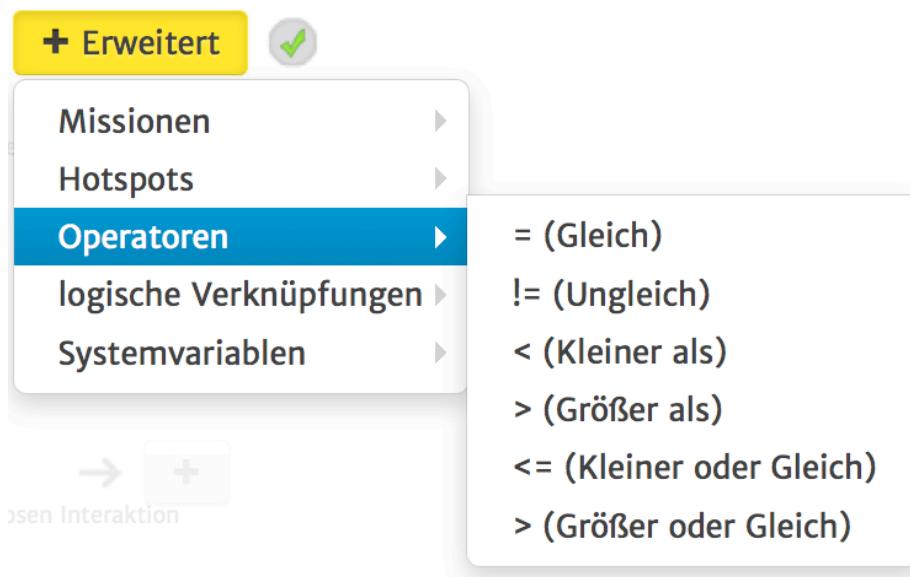
falls a kleiner als d ist:

$a < d$  (ist mit den oben definierten Variablen wahr)

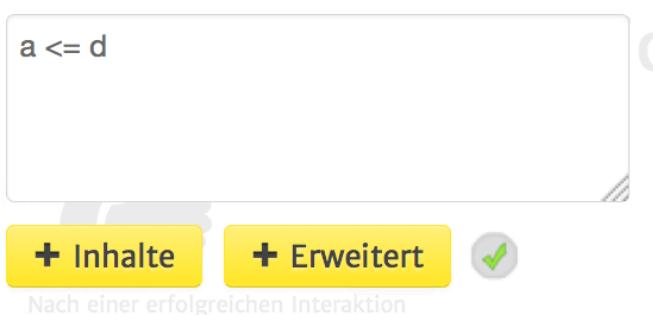
usw.

In geoquest können in Bedingungen keine Operatoren, wie +(plus), -(minus), \*(mal) oder /(geteilt) benutzt werden. Wenn eine Variable mit einer mathematischen Rechnung verglichen werden soll, muss diese vorher mit der Aktion "Variable neuen Wert zuweisen" in eine neue Variable geschrieben werden.

Diese Operatoren lassen sich einfach über den gelben Erweitert-Button hinzufügen, wenn du sie mal vergessen hast:



Im Textfeld könnte das also z.B. so aussehen:



Nun würden alle Aktionen, die du unter "Dann" weiter unten anlegst, ausgeführt werden, weil  
 $a = 0$  und  $d = a + 1 = 1$  ist und weil  $0 \leq 1$  wahr ist, wird der gesamte Ausdruck wahr.

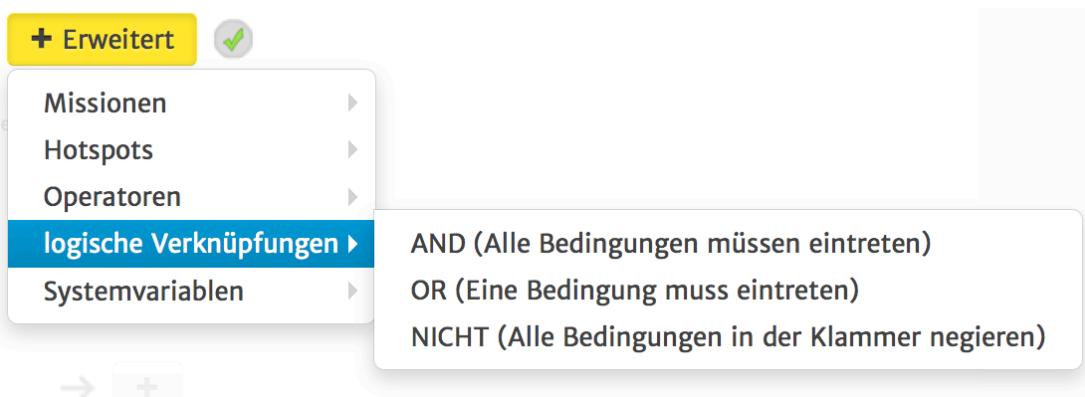
## Mehrere Bedingungen

Wir nehmen im folgenden wieder an, dass wir folgende Variablen gesetzt haben:

$a = 0$   
 $b = "eins"$   
 $c = \text{true}$   
 $d = a+1$

Manchmal möchtest du aber vielleicht mehr als eine Bedingung überprüfen. Dazu müssen zwei oder mehrere Bedingungen logisch verknüpft werden.

Es gibt drei Arten von logischer Verknüpfung, die du ebenfalls leicht unter dem gelben "Erweitert"-Button hinzufügen kannst:



AND/UND -> Die Bedingung wird wahr, wenn alle Teilbedingungen wahr sind. Sollte nur eine der Teilbedingungen unwahr sein, so ist die gesamte Bedingung unwahr, z.B.:

$a = 0 \text{ AND } b = "eins" \text{ AND } c = \text{true} \text{ AND } d = 1$  (ist wahr)  
 $a = 0 \text{ AND } b = "eins" \text{ AND } c = \text{true} \text{ AND } d = 2$  (ist unwahr)

OR/ODER -> Die Bedingung ist wahr, wenn eine der Teilbedingungen wahr ist. Es können alle bis auf eine der Teilbedingungen unwahr sein und die gesamte Bedingung wird dennoch wahr sein, z.B.:

$a < 0 \text{ OR } b = "zwei" \text{ OR } c = \text{false} \text{ OR } d = 1$  (ist wahr, weil  $d = 1$  wahr ist)  
 $a < 0 \text{ OR } b = "zwei" \text{ OR } c = \text{false} \text{ OR } d = 2$  (ist unwahr, weil keine der Teilbedingungen wahr ist)

!/NOT/NICHT -> Die Bedingung ist wahr, wenn die Bedingung in der Klammer unwahr ist. So kann jederzeit das Gegenteil einer Bedingungskette abgefragt werden.  
 $a \neq d$  ist das gleiche wie  $!(a = d)$

Anhand der Beispiele von oben erhalten wir nun gegenteilige Ergebnisse, wenn wir die Bedingungen in negierte Klammern stecken:

$!(a = 0 \text{ AND } b = \text{"eins"} \text{ AND } c = \text{true} \text{ AND } d = 1)$  (ist unwahr, weil die Bedingung in der Klammer wahr ist, siehe oben)

$!(a = 0 \text{ AND } b = \text{"eins"} \text{ AND } c = \text{true} \text{ AND } d = 2)$  (ist wahr, weil die Bedingung in der Klammer unwahr ist, siehe oben)

## Klammernsetzung

Wir nehmen im folgenden wieder an, dass wir folgende Variablen gesetzt haben:

$a = 0$

$b = \text{"eins"}$

$c = \text{true}$

$d = a+1$

Um mehrere dieser logischen Verknüpfungen gleichzeitig zu benutzen, haben wir anhand der Nicht-Verknüpfung schon gesehen, dass es notwendig ist Klammern zu setzen.

Sobald zwei verschiedene logische Verknüpfung benutzt werden, sind Klammern sofort einzusetzen und eine weitere logische Verknüpfung dazwischen zu setzen, z.B.

$(a \leq d \text{ AND } b = \text{"eins"}) \text{ OR } (c = \text{false} \text{ AND } d = 1)$

(----- wahr -----) OR (----- unwahr -----) = wahr

$(a \leq d \text{ OR } b = \text{"eins"}) \text{ AND } (c = \text{false} \text{ OR } d = 1)$

(----- wahr -----) AND(-----wahr-----) = wahr

Es können aber trotzdem mehrere Bedingungen des gleichen Typs ohne Klammern verknüpft werden:

$a = 0 \text{ OR } c = \text{false} \text{ OR } a \geq 1 \text{ OR } (b = \text{"eins"} \text{ AND } d \geq 2 \text{ AND } d \leq 10) \longrightarrow$

(wahr) OR (unwahr) OR (unwahr) OR ((wahr) AND (unwahr) AND (wahr)) \longrightarrow

(wahr) OR (unwahr) OR (unwahr) OR (unwahr) \longrightarrow (wahr)

Außerdem kann eine beliebig tiefe Verschachtelung von Klammern benutzt werden:

$a < 100 \text{ AND } (a < 99 \text{ OR } (a > 98 \text{ AND } !(a < 97 \text{ OR } a > 96))) \longrightarrow$

(wahr) AND (wahr OR (unwahr AND !(wahr OR unwahr))) \longrightarrow

(wahr) AND (wahr OR (unwahr AND !(wahr))) \longrightarrow

(wahr) AND (wahr OR (unwahr AND unwahr)) ----->  
(wahr) AND (wahr OR (unwahr)) ----->  
(wahr) AND (wahr) ----->  
(wahr)

Solltest du noch weitere Fragen zum Thema Bedingungen haben, scheue dich nicht nachzufragen.

# Auswahlmenü

Unter einer Multiple Choice Question versteht man eine Frage mit einer Auswahlliste von möglichen Antworten.

Das sieht in der einfachsten Version so aus:



Zunächst blicken wir auf die Einstellungsmöglichkeiten dieses Seitentyps.

**Frage text:** Der Text der im oberen Bereich der Seite angezeigt wird.

**Bis zum Erfolg wiederholen?:** Wenn hier ein Haken gesetzt ist, führt die Auswahl von Antworten, die nicht als "Richtig" markiert wurden, des Spielers

## Überschrift

Menü



Einträge zu Beginn mischen?



automatisch zu einem erneuten Aufruf der Seite. Die Frage wird so lange neu angezeigt, bis der Spieler die richtige Antwort wählt.

**Feedback bei Wiederholung:** wird aktuell ignoriert.

**Antworten zu Beginn mischen:** Wenn hier ein Haken gesetzt ist, wird die Reihenfolge der Antworten zu Beginn zufällig gemischt.

**Nur Bilder anzeigen?:** wird aktuell ignoriert.

**Hintergrund:** wird aktuell ignoriert.

Um eine beliebige Anzahl von Antwortmöglichkeiten anzuzeigen und darauf unterschiedlich zu reagieren, befolge die folgenden Schritte:

1. Unter Inhalt die gewünschten Auswahlmöglichkeiten hinzufügen.

Inhalt

Eintrag	Eintrag 1	
Eintrag	Eintrag 2	

2. Auf "Ereignisse" klicken

**Auswahlmenü**

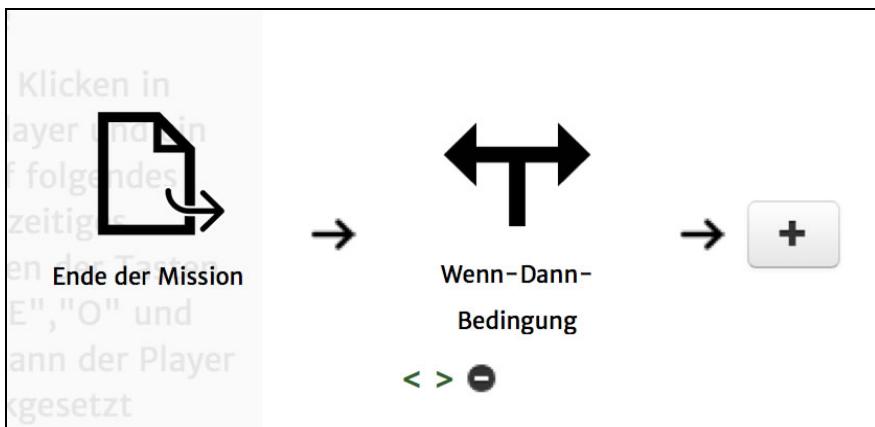
Optionen: Ereignisse Duplizieren Vorschau

**Anleitung**

3. Unter "Ende der Mission" auf das + Klicken und in der Liste "Wenn-Dann-Bedingung" auswählen und hinzufügen.



3.1 Wieder zu "Ende der Mission herunterscrollen" und auf die neu angelegte "Wenn-Dann-Bedingung" klicken.



3.2 In dem nun geöffneten Fenster gibt es nun zwei Interaktionsmöglichkeiten: Eine Bedingung und eine Aktion die darauf folgt definieren.  
Für die Bedingung gibt es vorgefertigte Einstellungen, die mit einem Klick auf "+Inhalte" oder "+Erweitert" aufgerufen werden können.

Für den hier vorliegenden Fall, klicken wir nun auf "+Inhalte" und wählen die gewünschte Auswahlmöglichkeit aus.

# Wenn-Dann-Bedingung

Wenn

+ Inhalte   + Erweitert   ✓

Eintrag 1  
Eintrag 2

3.3 Das Fenster müsste nun ungefähr so aussehen:

# Wenn-Dann-Bedingung

Wenn

\$\_mission\_18321.result == "Eintrag 1"

+ Inhalte   + Erweitert   ✓

**ACHTUNG!** Wenn du den auswählbaren Text abänderst, musst du diese Änderung auch in der Wenn-Dann-Bedingung angeben.

4B.5 Nun können weiter unten in dem Fenster die Aktionen, die bei der Auswahl dieser Antwort ausgeführt werden sollen, definiert werden.

Dann

Nächste Seite

Hinzufügen

Wenn also zum Beispiel bei der Auswahl einer bestimmten Antwort, eine bestimmte Seite aufgerufen werden soll, kann hier die Aktion "Seite aufrufen" und darin die gesuchte Seite spezifiziert werden.

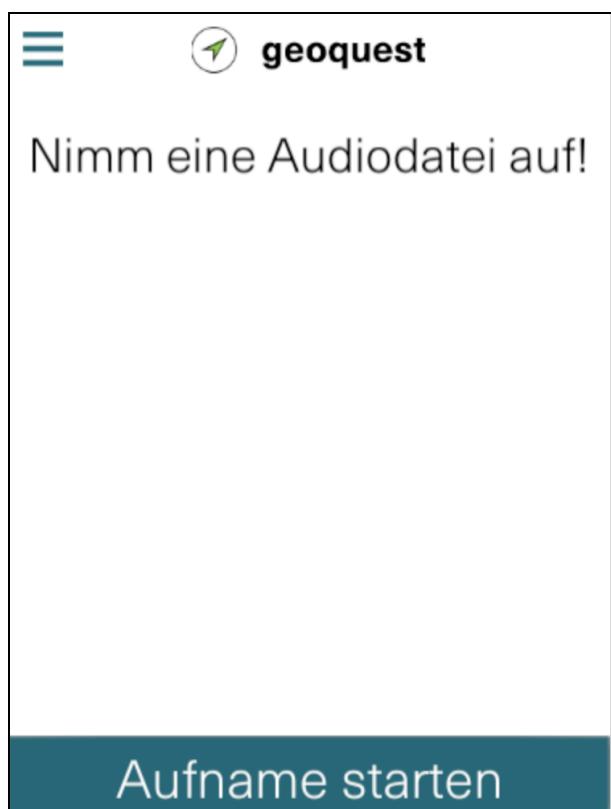


# Audio Aufnahme

Mit diesem Seitentyp ist es möglich, den Spieler aufzudordern eine Audio-Datei mit Hilfe des im Mobilgerät integrierten Mikrofons aufzunehmen.

Dies ist aktuell leider auf einigen Geräten nicht in der Editorvoschau testbar, da es Probleme mit dem Erkennen des Mikrofons geben kann.

Auf dem Mobilgerät sieht es ungefähr so aus:



Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Seitentyp:

**Abzuspeicherne Datei (Variable):** Der Name der Variable in die die Audio-Datei gespeichert werden soll. Im späteren Verlauf des Spiels kann die Datei über diesen Namen und dem Prefix "@\_"

## Abzuspeichernde Datei (Variable)

audiorecord



## Aufgabenbeschreibung

Nimm eine Audiodatei auf!



z.B. in einer "Audio-Datei abspielen"-Aktion abgespielt werden. Bei Benutzung des Standardwertes "audiorecord", müsste also als Datei in der "Audio-Datei abspielen"-Aktion "@\_audiorecord" eingegeben werden.

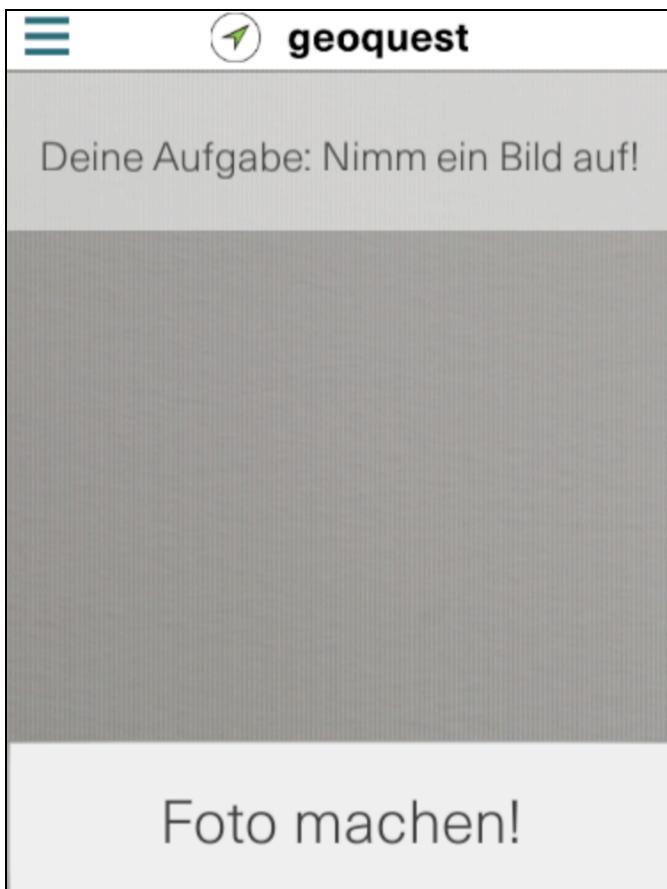
**Aufgabenbeschreibung:** Der Text, welcher im oberen Bereich der Seite zu sehen ist.

# Foto Aufnahme

Mit diesem Seitentyp ist es möglich, den Spieler aufzudordern ein Foto mit Hilfe der im Mobilgerät integrierten Kamera aufzunehmen.

Dieser Seitentyp sieht unter iOS und Android nicht identisch aus, da unter iOS eine native Kamera-Ansicht benutzt wird.

Auf Adnroid sieht es ungefähr so aus:



Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Seitentyp:

**Abzuspeicherne Datei (Variable):**

Der Name der Variable in die die Bild-Datei gespeichert werden soll. Im späteren Verlauf der Quest kann die Datei über diesen Namen und dem

**Abzuspeichernde Datei (Variable)**

imagecapture

**Aufgabentext**

Deine Aufgabe: Nimm ein Bild auf!



Prefix "@\_" z.B. in einer "Bild mit Text"-Seite angezeigt werden. Bei Benutzung des Standardwertes "imagecapture", müsste also als Bild in der "Bild mit Text"-Seite "@\_imagecapture" eingegeben werden. Im aktuellen Zustand kommt es evtl. zu Spiegelungen und Drehungen des Fotos.

**Aufgabenbeschreibung:** Der Text, welcher im oberen Bereich der Seite zu sehen ist. Dieser wird aktuell nur unter Android angezeigt.

# Frage (Multiple Choice)

Unter einer Multiple Choice Question versteht man eine Frage mit einer Auswahlliste von möglichen Antworten.

Das sieht in der einfachsten Version so aus:



Zunächst blicken wir auf die Einstellungsmöglichkeiten dieses Seitentyps.

**Fragetext:** Der Text der im oberen Bereich der Seite angezeigt wird.

**Bis zum Erfolg wiederholen?:** Wenn hier ein Haken gesetzt ist, führt die Auswahl von Antworten, die nicht als "Richtig" markiert wurden, des Spielers automatisch zu einem erneuten Aufruf der Seite. Die

Einstellungen	
Frage	Frage?
Bis zum Erfolg wiederholen?	<input type="checkbox"/>
Feedback bei Wiederholung	Falsche Antwort!
Antworten zu Beginn mischen?	<input type="checkbox"/>
Nur Bilder anzeigen?	<input type="checkbox"/>
Hintergrund	Durchsuchen. Variabel

Frage wird so lange neu angezeigt, bis der Spieler die richtige Antwort wählt.

**Feedback bei Wiederholung:** wird aktuell ignoriert.

**Antworten zu Beginn mischen:** Wenn hier ein Haken gesetzt ist, wird die Reihenfolge der Antworten zu Beginn zufällig gemischt.

**Nur Bilder anzeigen?:** wird aktuell ignoriert.

**Hintergrund:** wird aktuell ignoriert.

Um eine beliebige Anzahl von Antwortmöglichkeiten anzuzeigen und darauf unterschiedlich zu reagieren, befolge die folgenden Schritte:

## 1. Unter Inhalt die gewünschten Auswahmöglichkeiten hinzufügen.

Inhalt	
Antwort	Antwort 1
-> Richtig?	<input type="checkbox"/>
Antwort	Antwort 2
-> Richtig?	<input type="checkbox"/>

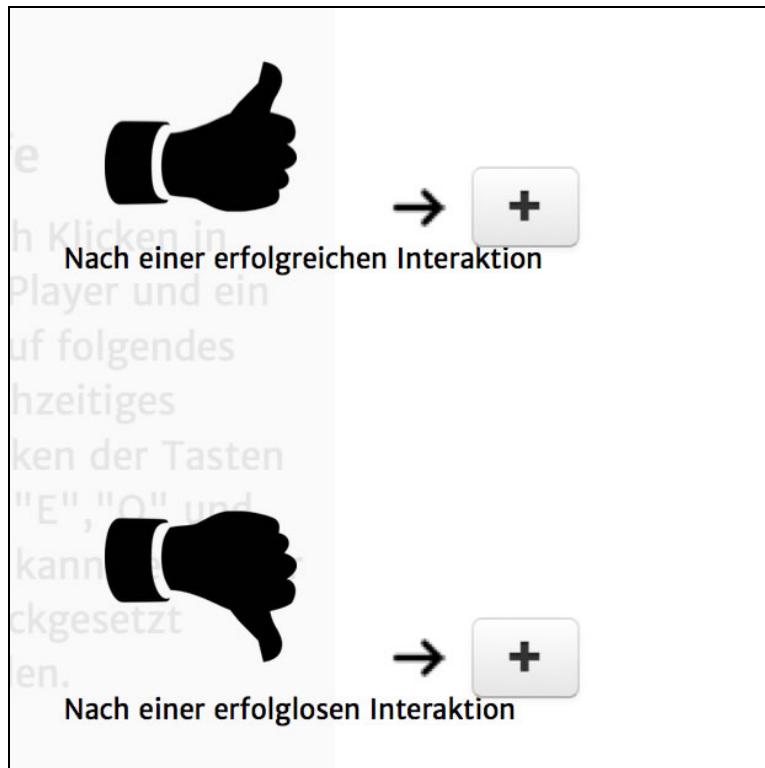
## 2. Falls nur zwischen Richtig oder Falsch unterschieden werden soll, bei den richtigen Antworten das Häkchen hinter "Richtig?" setzen.

### 3. Auf "Ereignisse" klicken

*Frage (Multiple Choice)*

Optionen: Ereignisse Duplizieren Vorschau

4A. Falls nur zwischen Richtig oder Falsch entschieden werden soll, bei erfolgreiche Interaktion (Richtige Antwort) und erfolgloser Interaktion (Falsche Antwort) mit einem Klick auf "+" die gewünschten Aktionen hinzufügen.



Falls es gewünschte Aktionen für beide Fälle gibt (z.B. ein Seitenwechsel) können diese unter "Ende der Mission" hinzugefügt werden.

4B. Falls zwischen den verschiedenen Einzel-Antworten genauer unterschieden werden soll, so muss nun unter "Ende der Mission" für jede der definierten Antworten ein Fall angelegt werden.

Dazu geht man folgendermaßen vor:

4B.1 Unter "Ende der Mission" auf das + Klicken und in der Liste "Wenn-Dann-Bedingung" auswählen und hinzufügen.



4B.2 Wieder zu "Ende der Mission herunterscrollen" und auf die neu angelegte "Wenn-Dann-Bedingung" klicken.



4B.3 In dem nun geöffneten Fenster gibt es nun zwei Interaktionsmöglichkeiten: Eine Bedinung und eine Aktion die darauf folgt definieren.

Für die Bedinung gibt es vorgefertigte Einstellungen, die mit einem Klick auf "+Inhalte" oder "+Erweitert" aufgerufen werden können.

Für den hier vorliegenden Fall, klicken wir nun auf "+Inhalte" und wählen die gewünschte Antwort aus.



4B.4 Das Fenster müsste nun ungefähr so aussehen:

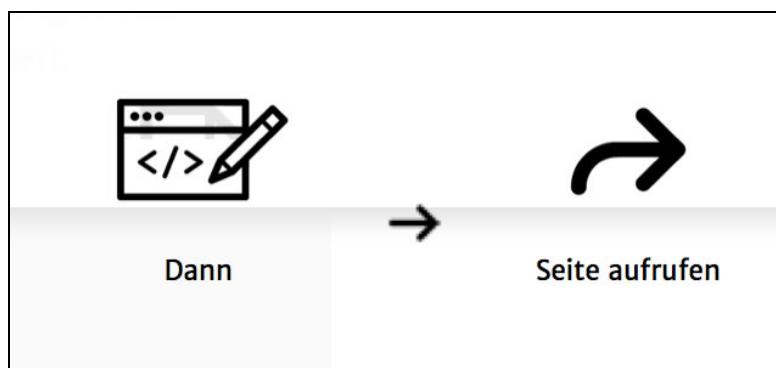


**ACHTUNG!** Wenn du den Antworttext abänderst, musst du diese Änderung auch in der Wenn-Dann-Bedingung angeben.

4B.5 Nun können weiter unten in dem Fenster die Aktionen, die bei der Auswahl dieser Antwort ausgeführt werden sollen, definiert werden.



Wenn also zum Beispiel bei der Auswahl einer bestimmten Antwort, eine bestimmte Seite aufgerufen werden soll, kann hier die Aktion "Seite aufrufen" und darin die gesuchte Seite spezifiziert werden.



# Frage (Text)

Unter einer Textfrage versteht man eine Frage mit einem Texteingabefeld, in die der Spieler einen beliebigen Antworttext eingeben kann.

Das sieht in der einfachsten Version so aus:



Zunächst blicken wir auf die Einstellungsmöglichkeiten dieses Seitentyps:

**Fragetext:** Der Text, welcher im oberen Bereich der Seite angezeigt wird.

**Antwortfeld, wenn keine Antwort:** Der Text,

Frage	Frage?
Antwort	Antwort hier eingeben ...
Bis zum Erfolg wiederholen?	<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
Hintergrund	Durchsuchen. Variabel

welcher im Textfeld zu sehen ist, bevor etwas eingegeben wurde.

**Bis zum Erfolg wiederholen?:** Wenn hier ein Haken gesetzt ist, führt die falsche Beantwortung der Frage des Spielers automatisch zu einem erneuten Aufruf der Seite. Die Frage wird so lange neu angezeigt, bis der Spieler die richtige Antwort eingibt.

**Hintergrund:** wird aktuell ignoriert.

Um zu definieren, welche Eingaben als richtig und welche als falsch deklariert werden, befolge die folgenden Schritte:

1. Unter Inhalt, stelle so viele richtige Antworten, wie du willst ein. Diese können entweder direkt als Text oder als reguläre Ausdrücke eingegeben werden. (Mehr dazu später.)

Inhalt
Richtige Antwort
Antwort
weitere richtige Antwort
Antwort

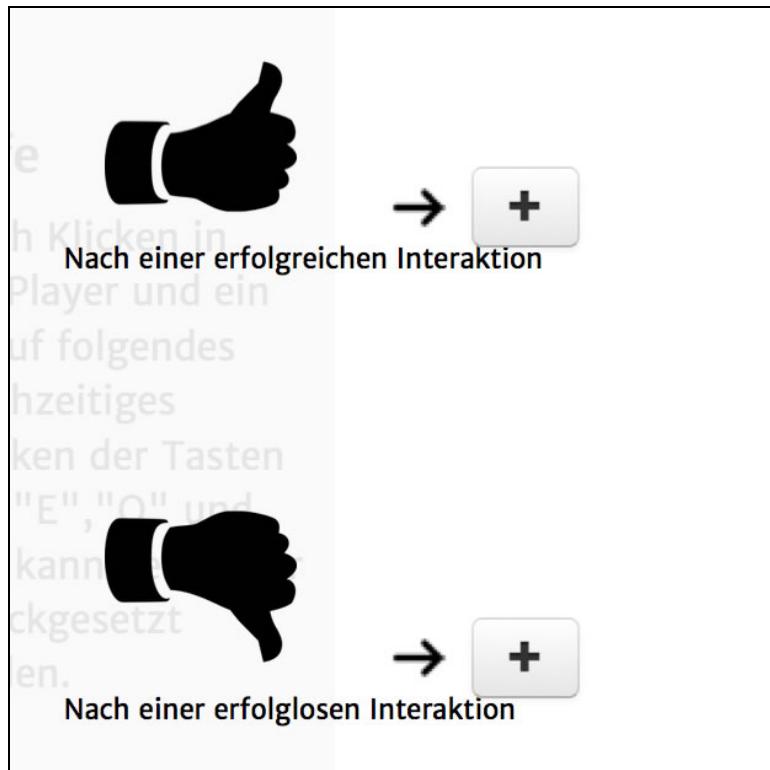
2. Auf "Ereignisse" klicken

**Frage (Text)**

Optionen: Ereignisse Duplizieren Vorschau

**Anleitung**

3A. Falls nur zwischen Richtig oder Falsch entschieden werden soll, bei erfolgreiche Interaktion (richtiger Text eingegeben) und erfolgloser Interaktion (nicht der richtige Text eingegeben) mit einem Klick auf "+" die gewünschten Aktionen hinzufügen.



Falls es gewünschte Aktionen für beide Fälle gibt (z.B. ein Seitenwechsel) können diese unter "Ende der Mission" hinzugefügt werden.

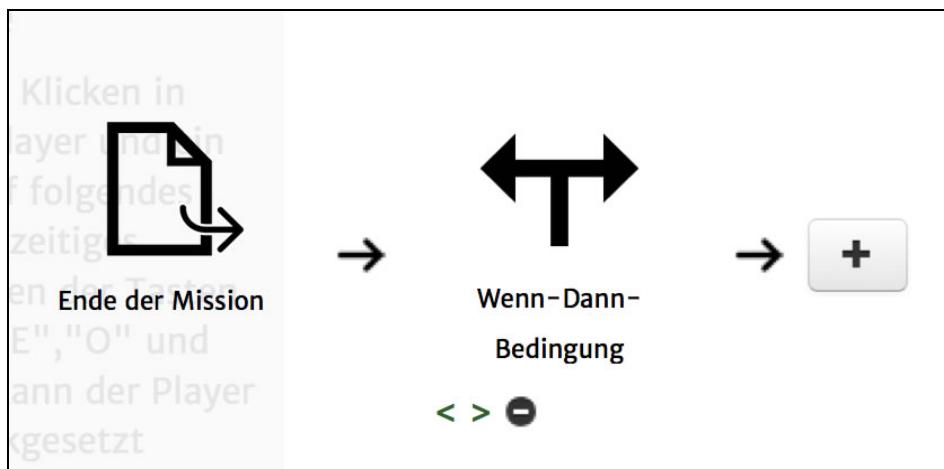
3B. Falls zwischen den verschiedenen Einzel-Antworten genauer unterschieden werden soll, so muss nun unter "Ende der Mission" für jede mögliche Eingabe ein Fall angelegt werden.

Dazu geht man folgendermaßen vor:

4B.1 Unter "Ende der Mission" auf das + Klicken und in der Liste "Wenn-Dann-Bedingung" auswählen und hinzufügen.



4B.2 Wieder zu "Ende der Mission herunterscrollen" und auf die neu angelegte "Wenn-Dann-Bedingung" klicken.



4B.3 In dem nun geöffneten Fenster gibt es nun zwei Interaktionsmöglichkeiten: Eine Bedinung und eine Aktion die darauf folgt definieren.

Für die Bedinung gibt es vorgefertigte Einstellungen, die mit einem Klick auf "+Inhalte" oder "+Erweitert" aufgerufen werden können.

Für den hier vorliegenden Fall, klicken wir nun auf "+Inhalte" und wählen die gewünschte Antwort aus. Hierbei können allerdings keine regulären Ausdrücke verwendet werden, sondern nur direkte Texteingaben.



4B.4 Das Fenster müsste nun ungefähr so aussehen:

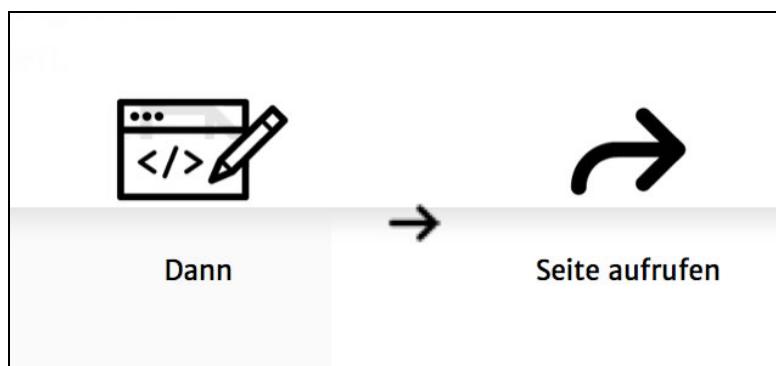


**ACHTUNG!** Wenn du den Antworttext abänderst, musst du diese Änderung auch in der Wenn-Dann-Bedingung angeben.

4B.5 Nun können weiter unten in dem Fenster die Aktionen, die bei der Auswahl dieser Antwort ausgeführt werden sollen, definiert werden.



Wenn also zum Beispiel bei der Auswahl einer bestimmten Antwort, eine bestimmte Seite aufgerufen werden soll, kann hier die Aktion "Seite aufrufen" und darin die gesuchte Seite spezifiziert werden.



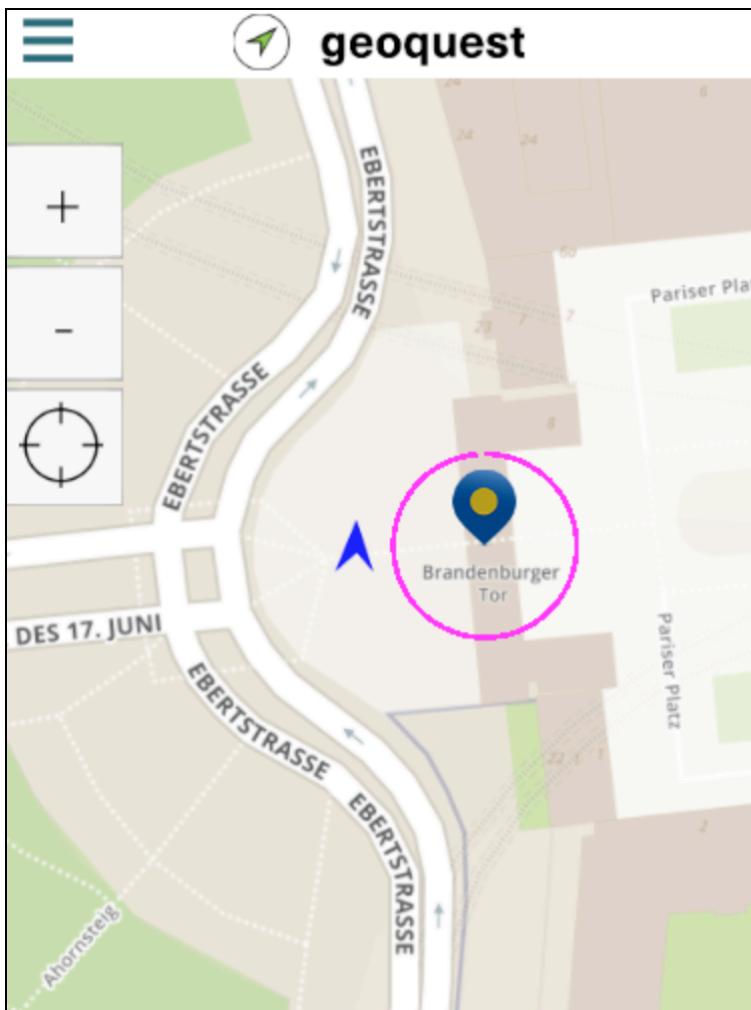
# Karte (OpenStreetMap)

Achtung: Der Seitentyp für Google Maps ist aktuell nicht benutzbar. Bitte benutze stattdessen die OpenStreetMap-Version.

Mit diesem Seitentyp ist es möglich auf dem Gerät eine Karte mit GPS-Positionen anzuzeigen. Alle Hotspots, welche als "sichtbar" gesetzt sind, sind auf dieser Kartenansicht zu sehen.

Wenn du die "onEnter"- oder "onLeave"-Ereignisse eines aktiven Hotspots benutzt möchtest, musst du mindestens einmal eine Karte geöffnet haben. Die GPS-Suche bleibt danach aber weiterhin geöffnet, sodass du, wenn du keine Kartenansicht in deiner Quest anzeigen möchtest, im "onStart"-Ereignis dieser Seite direkt zu einer anderen Seite navigieren kannst.

Auf dem Mobilgerät sieht die Kartenansicht ungefähr so aus:



Dabei zentriert die Karte standardmäßig auf die sichtbaren Hotspots. Mit einem Klick auf den "GPS"-Button lässt sich die Ansicht direkt an die eigene Position binden. Dann wird die Karte auf die eigene Position zentriert, folgt dieser und dreht sich in die Richtung, in die der Spieler gerade schaut.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Seitentyp:

#### Zoom-Stufe



A screenshot of a user interface element for setting a zoom level. It consists of a rectangular input field containing the number '18'. To the right of the input field are two small buttons: an upward-pointing arrow and a downward-pointing arrow. To the far right of the entire row is a circular button containing a green checkmark icon.

**Zoom-Stufe:** Diese Zahl gibt an, in welcher Zoom-Stufe, die Karte beginnt. Danach ist es durch Benutzen der "+"- und "-" -Buttons weiterhin möglich diese zu verändern. Standardmäßig sollte ein Wert zwischen 13 und 20 eingetragen werden.

# NPC Dialog

Mit diesem Seitentyp ist es möglich den Spieler an einem Gespräch mit einem oder mehreren "Non-Player-Characters" , also virtuellen Personen teilhaben zu lassen. Im Grunde handelt es sich dabei um eine Kombination aus Bild und Text-Absätzen, wobei letztere einer nach dem Anderen nach einem Klick auf einen Button aufgerufen werden.

In Kombination mit den Fragen-Seitentypen lassen sich auch komplexe Dialogsysteme aufbauen.

Auf Adnroid sieht dieser Seitentyp ungefähr so aus:



Um Absätze zu definieren, lege unter dem Reiter "Inhalt" Objekte vom Typ "Dialog-Item" an. Ein Dialog-Item steht jeweils für einen Absatz und der Inhalt des Textfeldes ist der angezeigte Text. Durch einen Klick auf den Text "Dialog-Item" vor einem jeweiligen Textfeld, erhältst du ein Fenster mit weiteren Einstellungen zu diesem Dialog-Item, welche weiter unten genauer definiert sind.

## Inhalt

Dialog-Item

Erster Absatz.

Dialog-Item

Zweiter Absatz.

Bei der Benutzung von mehreren Dialog-Items sieht die Seite dann so aus:



Erster Absatz.

Zweiter Absatz.

Weiter

Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Seitentyp:

**Bild:** Die Bilddatei, die im oberen Teil der

**Bild**

Durchsuchen. **Variabel**

**Modus**

Komplett anzeigen



Bild

Datei

**Weiter-Button-Beschriftung**

Weiter



**Modus:** Die Art und Weise, wie die einzelnen Absätze eingeblendet werden.

Komplett anzeigen -> sofortige Anzeige  
Wordticker -> Einen Buchstaben nach dem anderen einblenden, als würde der Text gerade live getippt werden. Für diesen Modus sind weiter unten noch weitere Einstellungsmöglichkeiten vorhanden.

**Beenden-Button-Beschriftung**

Weiter

**Textgröße**

20



**Weiter-Button-Beschriftung:** Die Beschriftung des Buttons, falls der gerade aktuelle Absatz nicht der Letzte ist.

**Beenden-Button-Beschriftung:** Die Beschriftung des Buttons, falls der gerade aktuelle Absatz der Letzte ist.

**Wordticker überspringbar?**

**Textgröße:** Die Größe des Textes der Absätze.

**Wordticker-Geschwindigkeit (ms)**

50

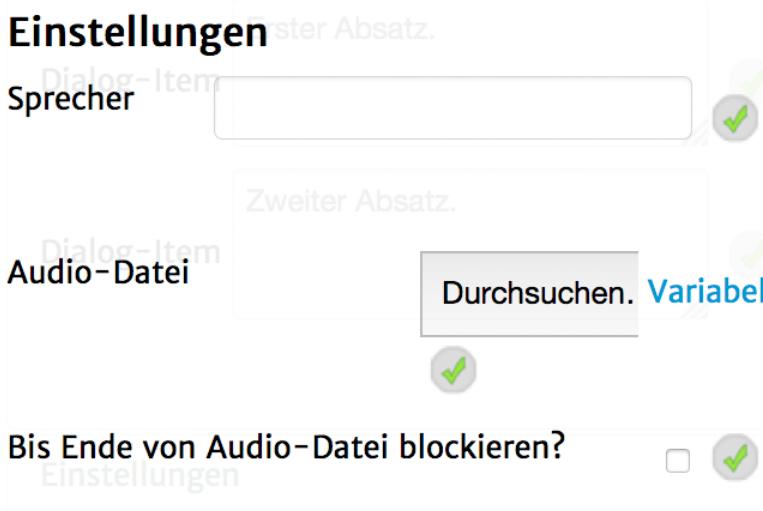


**Wordticker überspringbar?:** Wenn dies gesetzt ist, lässt sich der Wordticker mit einem Tippen auf den Button sofort überspringen, sodass der gesamte Absatz sofort sichtbar ist.

**Wordticker-Geschwindigkeit:** Die Geschwindigkeit in Millisekunden in der der Wordticker einen neuen Buchstaben anzeigt. Eine kleinere Zahl führt zu einem schnelleren Aufdecken des Absatzes, eine größere Zahl zu einem langsameren

Aufdecken.

Zusätzlich gibt es noch Einstellungsmöglichkeiten für jeden Absatz. So kann jeder Absatz einen Sprecher und eine dazugehörige Audio-Datei erhalten, die abgespielt wird, sobald dieser Absatz angezeigt wird. So kann zum Beispiel eine Audio-Tour zum Mitlesen erstellt werden.



**Sprecher:** Der Text, der in dicker Schrift vor dem jeweiligen Absatz steht. Dies ist als Anzeige des Namens der Person gedacht, kann aber auch anderweitig benutzt werden.

**Audio-Datei:** Die Datei, welche abgespielt wird, sobald der Absatz angezeigt wird (oder der Wordticker für diesen Absatz startet).

**Bis Ende von Audio-Datei blockieren?:** Wenn dieses Häkchen gesetzt ist, lässt sich der Button unten auf der Seite erst betätigen, wenn die Audio-Datei fertig abgespielt ist. Dies empfiehlt sich zum Beispiel bei Audio-Touren.

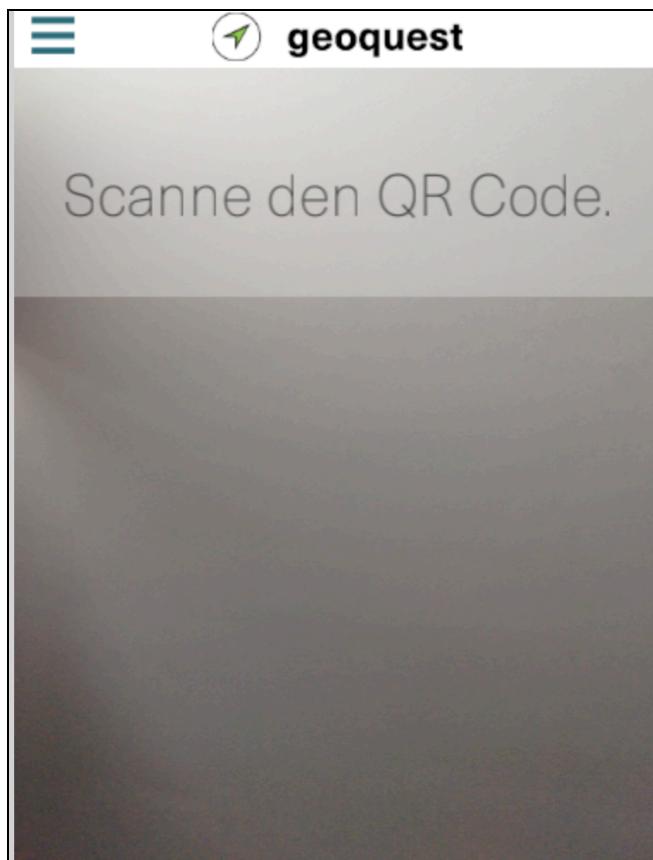
# Tag Scanner

Statt der Navigation mit Hilfe von GPS und Karte, können auch sogenannte QR-Codes benutzt werden, damit die App weiß, an welchem Ort sich der Spieler befindet. Dies ist besonders in Innenräumen empfehlenswert. Das sind ausdruckbare Barcodes, die mit Hilfe der Kamera des mobilgerätes gescannt werden können. Bitte beachte allerdings, dass die Codes eine Lichtquelle benötigen und nicht spiegeln dürfen, damit die Kamera sie erkennt.

Unter [goqr.me](http://goqr.me) können diese Codes spielend einfach erstellt werden. Gib einfach einen beliebigen Inhalt, welcher deine QR Codes voneinander unterscheidet, in den Text ein (z.B. "Antwort 1", "Antwort 2", usw.), klicke auf "Herunterladen" und drucke den Code aus. Bringe ihn nun an dem gewünschten Ort an.

Noch besser wäre den Inhalt mit einer URL und einem Fragezeichen dazwischen zu verbinden, z.B. "quest-mill.com/geoquest/?AntwortA". So können Interessierte, die die App nicht benutzen, aber den QR Code scannen trotzdem Informationen zu der App erhalten.

In der App sieht dieser Seitentyp ungefähr so aus:



Zunächst blicken wir auf die Einstellungsmöglichkeiten dieses Seitentyps.

<b>Modus</b>
QR-Code
<b>Aufgabenbeschreibung</b>
<b>Inhalt des gescannten Codes anzeigen?</b>
<input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

**Modus:** bitte auf "QR-Code" stehen lassen.  
Unterstützung für NFC-Tags ist aktuell  
nicht weiter geplant, da sämtliche iOS-  
Geräte keine Unterstützung bieten.

**Aufgabenbeschreibung:** Der Text der im  
oberen Bereich der Seite angezeigt wird.

**Inhalt des gescannten Codes anzeigen?:**  
Wenn hier ein Haken gesetzt ist, wird der  
Text, welcher im QR-Code eingetragen ist  
beim Einscannen kurz eingeblendet. Dies  
sollten aber keine langen Texte sein, da  
die Ausführung der App nicht angehalten  
wird.

Um eine beliebige Anzahl von QR-Codes scannbar zu machen und darauf unterschiedlich zu reagieren, befolge die folgenden Schritte:

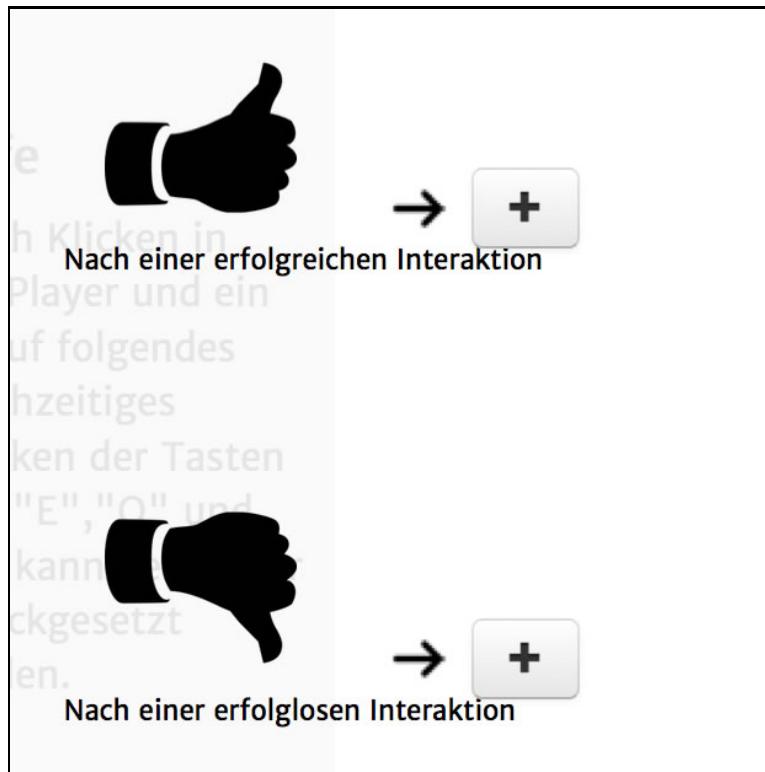
1. Unter Inhalt die möglichen QR-Code-Inhalte hinzufügen.

<b>Inhalt</b>
<b>Erwarteter Inhalt</b>
Antwort 1
<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Erwarteter Inhalt</b>
Antwort 2
<input checked="" type="checkbox"/>

2. Auf "Ereignisse" klicken

<b>Tag Scanner</b>
Optionen: <input checked="" type="checkbox"/> Ereignisse <input type="checkbox"/> Duplizieren ► Vorschau
<b>Anleitung</b>

3A. Falls alle eingetragenen Codes die gleiche Aktion benötigen oder es gar nur einen richtigen Code gibt, bei erfolgreicher Interaktion (einer der erwarteten Inhalte wurde gescannt) und erfolgloser Interaktion (der gescannte Code beinhaltete keinen der erwarteten Inhalte) mit einem Klick auf "+" die gewünschten Aktionen hinzufügen.



Falls es gewünschte Aktionen für beide Fälle gibt (z.B. ein Seitenwechsel) können diese unter "Ende der Mission" hinzugefügt werden.

3B. Falls zwischen den verschiedenen möglichen erwarteten Inhalten genauer unterschieden werden soll, so muss nun unter "Ende der Mission" für jede der definierten QR-Codes ein Fall angelegt werden.

Dazu geht man folgendermaßen vor:

3B.1 Unter "Ende der Mission" auf das + Klicken und in der Liste "Wenn-Dann-Bedingung" auswählen und hinzufügen.



4B.2 Wieder zu "Ende der Mission herunterscrollen" und auf die neu angelegte "Wenn-Dann-Bedingung" klicken.



4B.3 In dem nun geöffneten Fenster gibt es nun zwei Interaktionsmöglichkeiten: Eine Bedingung und eine Aktion die darauf folgt definieren.

Für die Bedingung gibt es vorgefertigte Einstellungen, die mit einem Klick auf "+Inhalte" oder "+Erweitert" aufgerufen werden können.

Für den hier vorliegenden Fall, klicken wir nun auf "+Inhalte" und wählen den gewünschten QR-Code aus.



4B.4 Das Fenster müsste nun ungefähr so aussehen:

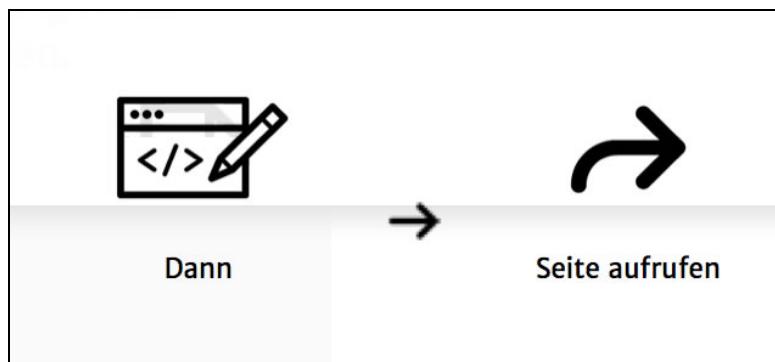


**ACHTUNG!** Wenn du den QR-Code-Inhalt änderst, musst du diese Änderung auch in der Wenn-Dann-Bedingung angeben.

4B.5 Nun können weiter unten in dem Fenster die Aktionen, die bei der Auswahl dieser Antwort ausgeführt werden sollen, definiert werden.



Wenn also zum Beispiel beim Scannen eines bestimmten QR-Codes, eine bestimmte Seite aufgerufen werden soll, kann hier die Aktion "Seite aufrufen" und darin die gesuchte Seite spezifiziert werden.



# Text mit Bild

Mit diesem Seitentyp ist es möglich einen Text und ein Bild in Kombination anzuzeigen.

The screenshot shows a page template for 'Text mit Bild'. At the top left is a menu icon (three horizontal lines) and a logo consisting of a green compass-like symbol inside a circle next to the word 'geoquest'. Below the logo is a decorative graphic of overlapping colored lines in various colors like orange, yellow, teal, purple, and black. To the right of the graphic is a large text area containing placeholder text in Latin: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea takimata'. At the bottom of the page is a dark blue footer bar with the word 'Weiter' in white text.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Seitentyp:

**Bild:** Die Bilddatei, die im oberen Teil der Seite angezeigt wird. Diese Datei kannst du auch direkt von einer Webseite per URL verknüpfen oder eine Variable von einem bereits aufgenommenen Foto benutzen. Klicke dazu auf "Variabel" neben dem Dateifeld und gib die URL (mit "http://" vorne) oder die Variable (mit "@\_"

**Bild**

Durchsuchen. Variabel

**Text**

  Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam nonumy eirmod tempor invidunt ut labore et dolore magna aliquyam erat, sed diam voluptua. At vero eos et accusam et justo duo dolores et ea rebum. Stet clita kasd gubergren, no sea

**Beenden-Button-Beschriftung**

Weiter

**Textgröße**

20



vorne) in das nun sichtbare Textfeld ein. Mit einem Klick auf "Datei" gelangst du zurück zu der Möglichkeit eine Bilddatei hochzuladen.

**Bild**

Datei



**Text:** Der Text, welcher unterhalb des Bildes angezeigt wird. Der Textbereich ist scrollbar, sodass der Text durchaus größeres Ausmaß haben kann.

**Beenden-Button-Beschriftung:** Die Beschriftung des Buttons, mit dem man die Seite verlässt.

**Textgröße:** Die Größe der Buchstaben des Textes.

# Video Wiedergabe

Mit diesem Seitentyp ist es möglich ein Video auf den Mobilgeräten abzuspielen. Es gibt keine Vorschau im Editor.

**ACHTUNG! Das Video muss auf einem eigenen Server hochgeladen werden und darf nicht direkt im geoquest-Editor hochgeladen werden.  
(Die Möglichkeit wird bald entfernt.)**

Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Seitentyp:

## Video-Datei

Durchsuchen. **Variabel**



**Video-Datei:** Die Video-Datei auf einem eigenen Server. Klicke zum Eintragen zunächst auf "Variabel" und gebe die URL zu deiner Datei dann in das Textfeld ein.

## Video-URL

**Video-URL:** wird aktuell ignoriert! Bitte benutze den "Variabel"-Modus des "Video-Datei"-Feldes.

## Kontrollierbar?

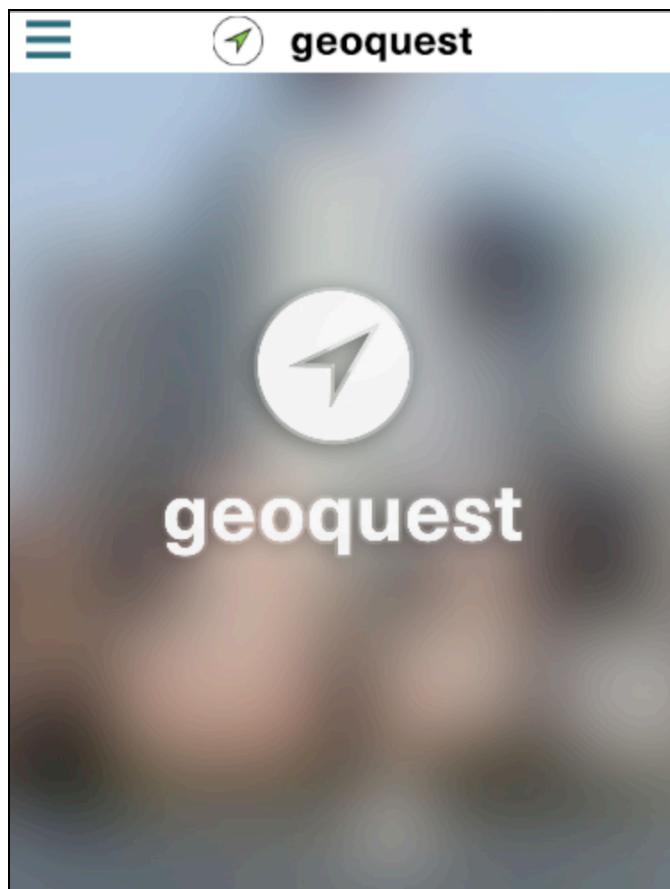


**Kontrollierbar?:** wird aktuell ignoriert

# Vollformat Bild

Mit diesem Seitentyp ist es möglich, ein Bild über den gesamten Bildschirm anzuzeigen.

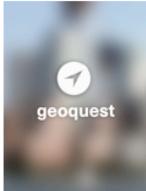
Das sieht ungefähr so aus:



Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Seitentyp:

**Bild:** Die Bilddatei, die über den gesamten Bildschirm angezeigt wird. **Bitte beachte, dass aktuell keine ZIP-Dateien unterstützt sind.** Diese Datei kannst du auch direkt von einer Webseite per URL verknüpfen oder eine Variable von einem bereits aufgenommenen Foto benutzen. Klicke dazu auf "Variabel"

Bild (\*.jpg, \*.png, \*.gif, \*.zip)



Durchsuchen. Variabel



Anzeigedauer(s)

interactive



Bildfrequenz (frames per second)

24



Wiederholen?



neben dem Dateifeld und gib die URL (mit "http://" vorne) oder die Variable (mit "@\_" vorne) in das nun sichtbare Textfeld ein. Mit einem Klick auf "Datei" gelangst du zurück zu der Möglichkeit eine Bilddatei hochzuladen.

Bild

Datei

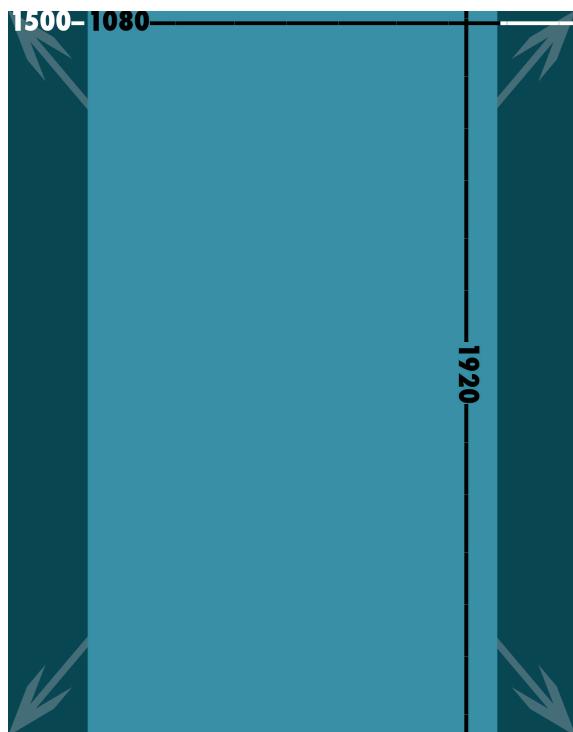


**Anzeigedauer:** Die Länge der Anzeigedauer in Sekunden oder "interactive", um zu definieren, dass die Seite erst durch Antippen des Bildschirms beendet wird.

**Bildfrequenz:** wird aktuell ignoriert (Vorbereitung für Animationen)

**Wiederholen?:** wird aktuell ignoriert (Vorbereitung für Animationen)

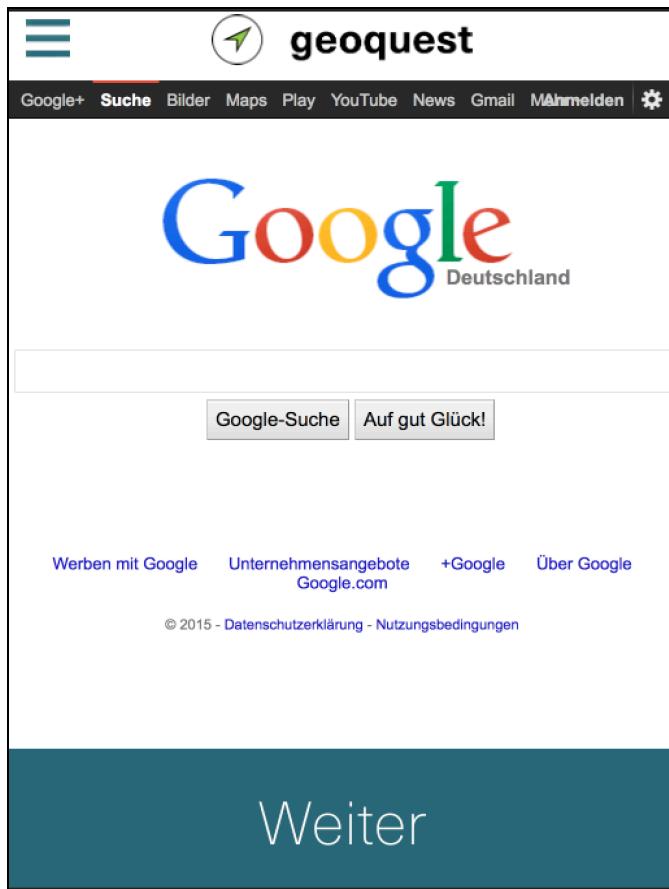
Bei der Erstellung von Grafiken, die über die gesamte Seite angezeigt werden ist zu beachten, dass es sehr viele verschiedene Mobilgerät-Größen gibt. Um eine perfekte Passform für alle möglichen Geräte zu erstellen, empfehlen wir die Datei im Seitenverhältnis 3:4 zu erstellen (z.B. iPad) und allen wichtigen Inhalt innerhalb der Verhältnisse 9:16 horizontal zentriert sichtbar zu belassen. Bedenke außerdem einen gewissen Rand freizulassen, damit es besser aussieht. Wir empfehlen daher eine Größe von 1500x1920 Pixeln. Du kannst gerne die folgende Datei als Vorlage benutzen:



# Webseite

Mit diesem Seitentyp ist es möglich, eine Webseite im Vollformat anzuzeigen.  
**ACHTUNG! Dieser Seitentyp ist aktuell nur online einsetzbar.**

Das sieht ungefähr so aus:



Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Seitentyp:

**Online-URL:** Die URL zu der gewünschten Webseite (mit "http://" oder "https://" vorne !!!)

**Lokale Datei:** wird aktuell ignoriert  
(Vorbereitung für Offline-Nutzung)

**Online-URL**

<https://www.google.de>



**Beenden-Button-Beschriftung:** Beschriftung des Buttons unterhalb der Webseite. Dieser Button beendet die Seite.

**Lokale Datei**

Durchsuchen. **Variabel**

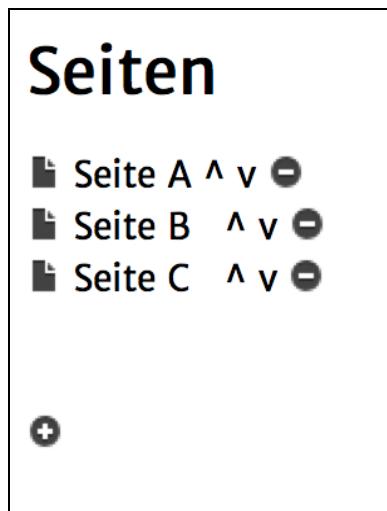
**Beenden-Button-Beschriftung**

Weiter



# Nächste Seite

Mit dieser Aktion ist es möglich, die Seite aufzurufen, die in der Seitenliste als nächstes nach der aktuellen Seite kommt.



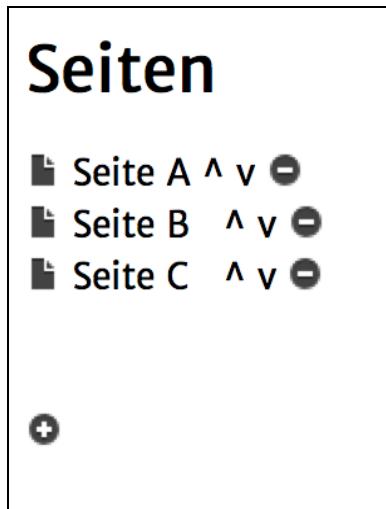
Wenn du diese Aktion also z.B. in Seite A benutzt, würde der Spieler zu Seite B geleitet.

Wenn du sie in Seite B benutzt, würde der Spieler zu Seite C gelangen und wenn du sie in Seite C benutzt, würde der Spieler die Quest beenden, da keine weitere Seite vorhanden ist.

Für diese Aktion gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten.

# Letzte Seite

Mit dieser Aktion ist es möglich, die Seite aufzurufen, die in der Seitenliste als letztes kommt.

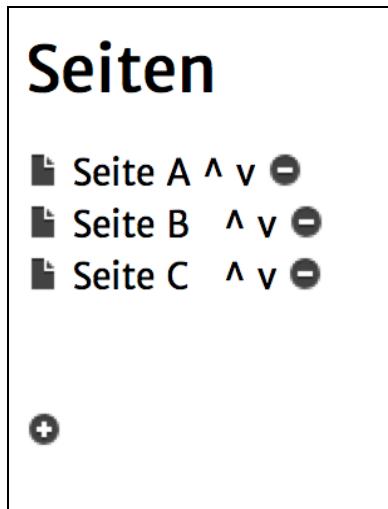


Wenn du diese Aktion also z.B. in Seite A, B oder C benutzt, würde in jedem Fall Seite C aufgerufen.

Für diese Aktion gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten.

# Letzte Seite

Mit dieser Aktion ist es möglich, die Seite aufzurufen, die in der Seitenliste als letztes kommt.



Wenn du diese Aktion also z.B. in Seite A, B oder C benutzt, würde in jedem Fall Seite C aufgerufen.

Für diese Aktion gibt es keine Einstellungsmöglichkeiten.

# Seite aufrufen

Mit diesem Aktionstyp ist es möglich, eine explizite Seite aufzurufen.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Aktionstyp:



**Seite:** Der Name der Seite, die aufgerufen werden soll.

# Quest beenden

Mit diesem Aktionstyp ist es möglich, die Quest zu beenden und den Spieler zurück ins Hauptmenü der App zu leiten.

Der Effekt ist der gleiche, wie beim Drücken des "Beenden"-Buttons im Seitenmenü innerhalb der Quest.

# Vibrieren

Mit diesem Aktionstyp ist es möglich, das Mobilgerät kurz vibrieren zu lassen. Es ist aktuell leider nicht möglich eine zeitliche Länge der Vibration einzustellen.

# Variable um 1 verringern

Mit diesem Aktionstyp ist es möglich, eine explizite numerische Variable um 1 zu verringern. Du bist dabei selbst dafür verantwortlich, dass die Variable, die du angibst existiert und eine Zahl beinhaltet.

Diese Zahl darf nur aus Ziffern bestehen (also nicht ausgeschrieben).

Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Aktionstyp:



**Variable:** Der Name der Variable, die um 1 verringert werden soll.

# Variable um 1 erhöhen

Mit diesem Aktionstyp ist es möglich, eine explizite numerische Variable um 1 zu erhöhen. Du bist dabei selbst dafür verantwortlich, dass die Variable, die du angibst existiert und eine Zahl beinhaltet.

Diese Zahl darf nur aus Ziffern bestehen (also nicht ausgeschrieben).

Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Aktionstyp:

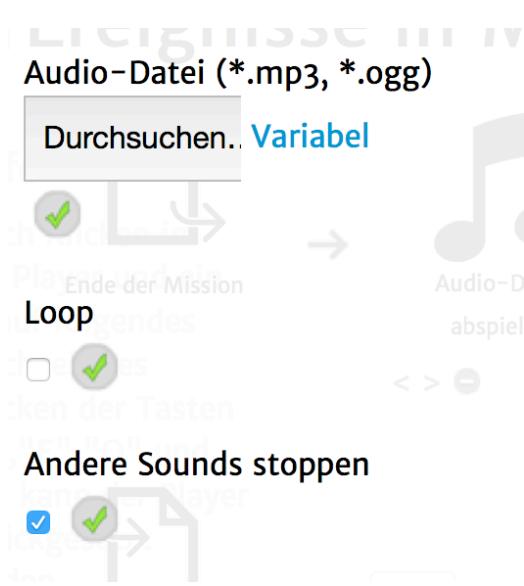


**Variable:** Der Name der Variable, die um 1 erhöht werden soll.

# Audio-Datei abspielen

Mit diesem Aktionstyp ist es möglich, eine Audio-Datei abzuspielen.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Aktionstyp:



**Audio-Datei:** Die Audio-Datei, die abgespielt werden soll. Bitte nur MP3-Dateien benutzen und am Besten auf einem eigenen Server hochladen und per Klick auf "Variabel" nur verlinken. Dieser Link kann auch auf eine Audio-Aufnahme des Spielers zeigen. Benutze dafür den Variablenamen und schreibe "@\_" davor.

**Loop:** Wenn du hier einen Haken setzt, wird die Audio-Datei in Endlosschleife laufen. Das empfiehlt sich zum Beispiel für Hintergrundmusik. In diesem Fall wird die Wiedergabe erst gestoppt, wenn die Quest beendet wird oder eine andere Audio-Datei mit einem Haken bei "Andere Sounds stoppen" gestartet wird.

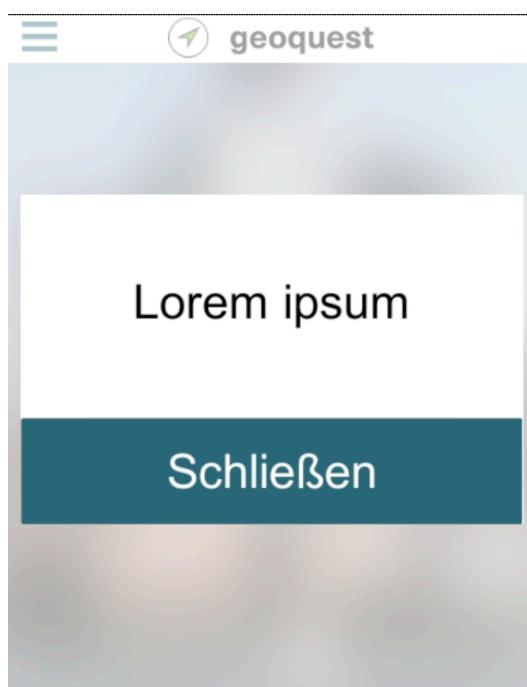
**Andere Sounds stoppen:** Wenn du hier einen Haken setzt, werden alle aktuell laufenden Audio-Dateien, auch diese die in Endlosschleife laufen beendet, sobald diese Audio-Datei zu spielen beginnt.

# Variable neuen Wert zuweisen

Mit diesem Aktionstyp ist es möglich, eine Nachrichten-Box / Notification anzuzeigen. Beachte, dass alle Aktionen, die nach dieser kommen, direkt ausgeführt werden und nicht gewartet wird, bis die Box geschlossen wird.

Im Hintergrund könnte also schon die nächste Seite aufgerufen werden.

In der App sieht das ungefähr so aus:



Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Aktionstyp:

A screenshot of the geoquest configuration interface. On the left, there is a section labeled "Nachricht" with a text input field containing the placeholder "Ende der Mission". To the right of this is a small icon of a speech bubble with a checkmark. On the far right, there is another section labeled "Button-Beschriftung" with a text input field containing the placeholder "Schließen" and a small icon of a speech bubble with a checkmark below it.

**Nachricht:** Der Text, der in der Box zu sehen sein soll.

**Button-Beschriftung:** Die Beschriftung des Buttons, der die Nachricht schließt.



# Hotspot-Zustand verändern

Mit diesem Aktionstyp ist es möglich, die Zustände eines oder aller Hotspots zu verändern.

Bedenke, dass eine Karte alle Hotspots anzeigt, welche "sichtbar" sind und alle Ereignisse von Hotspots, welche aktiv sind, ausgeführt werden können.  
Beide Zustände können mit dieser Aktion gesetzt werden.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Aktionstyp:



**Hotspot:** Der Hotspot, dessen Zustand gesetzt werden soll.

**Neue Aktivität:** Der Wert den die Aktivität des Hotspots annehmen soll. Bei Auswahl von "unverändert", wird der Wert nicht verändert.

**Neue Sichtbarkeit:** Der Wert den die Sichtbarkeit des Hotspots annehmen soll. Bei Auswahl von "unverändert", wird der Wert nicht verändert.

**Für alle Hotspots anwenden:** Wenn hier ein Häkchen gesetzt ist, werden die Werte unter "Neue Aktivität" und/oder "Neue Sichtbarkeit" auf alle Hotspots angewendet.

# Score erhöhen

Mit diesem Aktionstyp ist es möglich, die Score-Variable zu verändern. Dies ist eine Variable mit dem Namen "score", welche standardmäßig mit 0 instanziert ist. Die Variable kann in Texten, durch Eingabe von @score@ ausgegeben werden.

Folgende Einstellungsmöglichkeiten gibt es für diesen Aktionstyp:



**Betrag:** Die Anzahl an Punkten, die der Score-Variable hinzugefügt werden.  
Kann auch negativ sein, um eine Verringerung hervorzurufen.

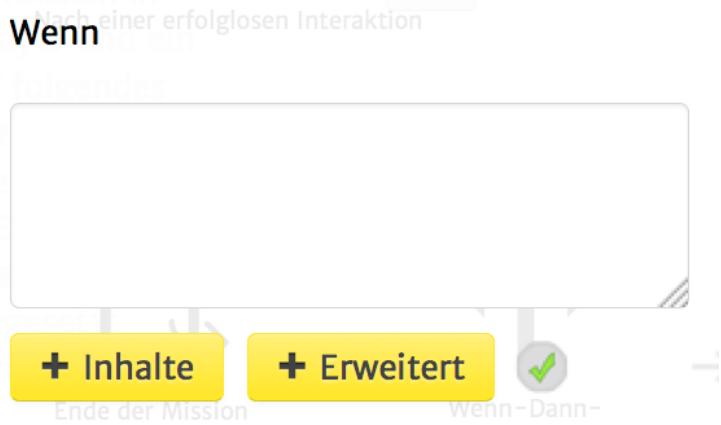
# Karte zentrieren auf

ACHTUNG! Dieser Aktionstyp ist aktuell nicht einsatzbereit und wird bald wieder zur Verfügung stehen.

# Wenn-Dann-Bedingung

Mit Hilfe dieses Aktionstyps lassen sich bestimmte Aktionen bedingt ausführen. In der Informatik würde man von einer "If"-Bedingung sprechen.

Diese Aktion besteht aus zwei Hauptkomponenten, nämlich einer Bedinung (das Wenn) und einer Liste von Aktionen (das Dann). Optional gibt es noch eine zweite Liste von Aktionen, die ausgeführt werden, wenn die Bedingung nicht eintritt (das Sonst).



Die Schwierigkeit, diese Aktion richtig einzusetzen, liegt hauptsächlich in ersterer Komponente - dem Wenn.

Erfahre mehr über [Bedingungen](#).

# Solange-Wie-Schleife

Mit Hilfe dieses Aktionstyps lassen sich bestimmte Aktionen solange wiederholen, bis eine bestimmte Bedingung nicht mehr erfüllt ist. In der Informatik würde man von einer "While"-Schleife sprechen.

Diese Aktion besteht aus zwei Hauptkomponenten, nämlich einer Bedingung (das Solange Wie) und einer Liste von Aktionen (das Dann).



Die Schwierigkeit, diese Aktion richtig einzusetzen, liegt hauptsächlich in ersterer Komponente - dem Soange-Wie.

Erfahre mehr über [Bedingungen](#).

Außerdem sind Solange-Wie-Schleifen in geoquest abgesichert nicht mehr als 1000 Durchläufe zu bestreiten. Nach dem 1000. Durchlauf wird die Schleife automatisch beendet.

Dieser Sicherheitsmechanismus kann mit Hilfe der Einstellung "Unendlichen Durchlauf erlauben" explizit abgeschaltet werden.

## Unendlichen Durchlauf erlauben



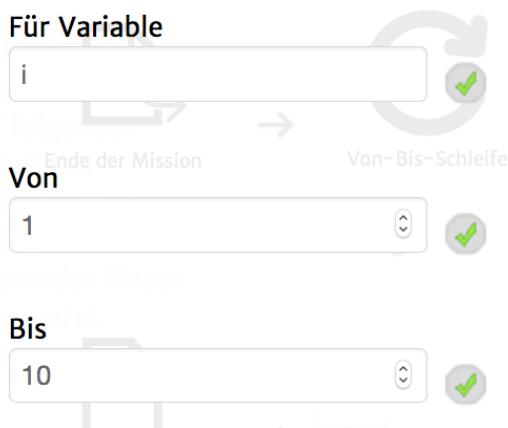
# Von-Bis-Schleife

Mit Hilfe dieses Aktionstyps lassen sich bestimmte Aktionen solange ausführen, wie es dauert eine Variable hochzuzählen. In der Informatik würde man von einer "For"-Schleife sprechen.

Diese Aktion besteht aus zwei Hauptkomponenten, nämlich der Bedingungsdefinition (Für i, Von, Bis) und einer Liste von Aktionen (Dann).

**Achtung! Aktuell kannst du die Ausführung der Schleife nicht ändern, indem du die angegebene Variable während der Dann-Aktionen veränderst.**

**Dementsprechend kann diese Aktion aktuell nur dazu benutzt werden, Aktionen genau x-mal auszuführen.**



Die Schwierigkeit, diese Aktion richtig einzusetzen, liegt hauptsächlich in ersterer Komponente - dem Von-Bis.

Diese Schleife beginnt immer mit der Variablendefinition:

"Für Variable" = "Von" (in diesem Fall  $i = 1$ ).

Danach werden die Aktionen aus "Dann" ausgeführt und schließlich  $i$  um eins erhöht. Das passiert automatisch wenn alle Dann-Bedingungen abgearbeitet sind.

Die Schleife ist beendet wenn die "Für Variable" größer als Dann ist, d.h. die Ausführung der Schleife ist "inklusive" der Bis-Zahl.

# Schleife unterbrechen

Mit Hilfe dieser Aktion kannst du direkt die Ausführung der aktuell niedrigsten Solange-Wie-Schleife aussteigen, ohne dass dessen Bedingung erfüllt sein muss.

Die aktuelle Ausführung wird noch zu Ende ausgeführt. Es ist lediglich so, als würde die Bedingung als wahr definiert.

Von-Bis-Schleifen können auf diese Weise nicht beendet werden.

Wenn du mehrere Schleifen ineinander verknüpft hast, also eine Solange-Wie-Schleife innerhalb der Dann-Aktionen einer weiteren Solange-Wie-Schleife ausführst, wird nur die Schleife auf der niedrigsten Ebene, also die Schleife in der Schleife unterbrochen.