

# Wherigo Grundlagen

TeamTigerente

[TeamTigerente.de/wherigo](http://TeamTigerente.de/wherigo)

## [MEIN ERSTER WHERIGO]

Eine Einleitung in die Erstellung von Wherigo-Caches mit der Software Urwigo. Basics für Einsteigerinnen und Einsteiger. Version 1.3

## Inhalt

Zu dieser Anleitung.....	2
Was ist ein Wherigo? .....	3
Vorteile eines Wherigo-Caches .....	3
Nachteile von Wherigo-Caches .....	3
Mein persönliches Fazit .....	4
Builder - Wherigo-Erstellungssoftware.....	4
Benötigte Hardware.....	5
Elemente eines Wherigos .....	5
Interaktion.....	7
Kein Wherigo ohne Story .....	8
Urwigo herunterladen und installieren.....	9
Cartridge.....	10
Medien: Arbeiten mit Bildern.....	12
Gegenstände .....	16
Zonen – unser Spielfeld.....	18
Zwischenstand .....	22
Aufgaben und Interaktionen mit dem/der Spieler/in.....	23
Aufgaben: .....	23
Interaktion:.....	23
Aktionsplan:.....	24
Eine Aufgabe erstellen .....	25
Strukturieren der Aufgaben.....	26
Inventar .....	29
Meldungen .....	31
Dialoge .....	32
Das Ende.....	37
Test unserer Arbeit .....	38
Wherigos veröffentlichen.....	39
Nicht vergessen .....	40
TeamTigerentes Wherigo-Forum .....	40
Quellenangaben und Verwendung der Anleitung .....	40

## Zu dieser Anleitung

Ich habe begonnen, mich Anfang 2011 mit dem Thema Wherigo intensiv zu beschäftigen. Zuerst habe ich mich mit unterschiedlichen Buildern (Software zur Erstellung eines Wherigos) auseinandergesetzt.

Nachdem ich mich für einen entschieden habe, habe ich recht viel Zeit investiert, um damit einigermaßen umgehen zu können. Sehr viel mehr Zeit ist vergangen, um ohne Dokumentation den ersten Cache auf die Beine zu stellen (der sollte ja etwas Besonderes werden, schließlich war es ein 5k-Cache).

Am größten war der Aufwand für die Erstellung einer Abfrage. Ich habe ewig lange im Internet recherchiert, bis ich eine vernünftige Lösung für mein „Problem“ gefunden hatte. Letztendlich habe ich fast 4 Monate für die Erstellung meines ersten Caches gebraucht – eigentlich viel zu lange.

Diese Erfahrung, aber auch die positiven Bewertungen unseres Caches, haben mich dazu bewogen, eine kleine Anleitung für Einsteigerinnen und Einsteiger zu erstellen.

Die Anleitung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie wurde für die Durchführung einer Schulung (Frontalunterricht) erstellt und ist auch in erster Linie dafür geeignet. Jedoch sollte sie auch hilfreich beim Selbstlernen sein.

Die von mir angewandten Methoden sind nicht die einzigen, um ans Ziel zu kommen. Meine Zielsetzung ist es, einen einfachen Wherigo-Cache mit möglichst vielen unterschiedlichen Funktionen möglichst einfach und verständlich zu erstellen. Bei zwei Gruppen mit jeweils 18 Personen hat die Schulung 4,5 bzw. 6 Std. gedauert.

Ich freue mich über jede Korrektur, Ergänzung und Verbesserung per Mail an [TeamTigerente@live.de](mailto:TeamTigerente@live.de).

Auf der Webseite [www.TeamTigerente.de/wherigo](http://www.TeamTigerente.de/wherigo) findet Ihr unser Wherigo-Forum. Dort gibt es auch diese (kostenfreie) Anleitung. Bitte gebt nicht die Anleitung sondern den Link weiter!

Ich wünsche euch viel Spaß beim Lernen und Erstellen eures ersten Wherigo-Caches!

Sabine und Dirk  
TeamTigerente

## Was ist ein Wherigo?

Wherigo-Caches sind virtualisierte Multi-Caches, deren gesamte Story sich auf dem GPS-Gerät oder Handy (ich nutze fortan nur noch den Ausdruck GPS-Gerät) abbildet. Sie haben immer eine Startkoordinate und mindestens eine Station (Final), können aber auch beliebig viele Stationen beinhalten. An den einzelnen Stationen können Elemente platziert werden (z.B. ein selbst erstelltes Rätsel vor Ort), vorhandene Dinge können einbezogen werden (z.B. ...“zähle die Bäume der Allee“) oder die Stationen werden virtuell auf dem GPS/Handy angezeigt und bearbeitet.

Soweit mir bekannt ist, wurde das Thema Wherigo 2008 von Groundspeak aufgenommen und befindet sich seitdem in der Betaphase.

## Vorteile eines Wherigo-Caches

- Bei einem Multi-Cache müssen alle Stationen im Cache-Listing (für den/die Reviewer/in) angegeben werden. Beim Wherigo nur Start, Final und die Stationen, an denen etwas von dem/der Owner/in versteckt wurde.  
Dadurch können oft Abstandsprobleme umgangen werden bzw. sie treten erst gar nicht auf.
- Die Pflege der Stationen ist in der Regel nicht notwendig, solange diese nur virtuell vorhanden sind.
- Stationen sind oft muggelsicherer und unauffälliger, solange diese nur virtuell vorhanden sind.
- Man kann mit Hilfe von Wherigos das Verhalten der Cacher überprüfen. Zum Beispiel kann überprüft werden, ob ein bestimmter Ort (Zone) auch wirklich besucht wurde, ohne dass der Cacher dies mitbekommt.
- Es ist möglich, Orte einzubeziehen, an denen kein GPS-Empfang vorhanden ist (z.B. Räume innerhalb von Gebäuden).

## Nachteile von Wherigo-Caches

- Sie funktionieren nicht auf jedem GPS-Gerät. Für unterschiedliche (Betriebs)-Systeme existieren unterschiedliche sog. Wherigo-Player (Software, mithilfe der Wherigo gespielt werden kann). Da es keinen Standard für diese Player gibt, sind Funktionsweise und Leistungsumfang unterschiedlich. Funktionen, die beispielweise auf einem iPhone problemlos umgesetzt werden können, bringen ein Garmin-GPS zum Absturz.  
Einige Geräte sind überhaupt nicht Wherigo-fähig – hier läuft kein Wherigo-Player.
- Wenn ausschließlich die Wherigo-Standardfunktionen eingesetzt werden, wird der Cache oft nicht sehr spannend. Typische „Zauberer geht in den Wald, pflückt Kräuter, findet Wasser, mischt beides und etwas tolles passiert“-Caches entstehen.
- Grundsätzlich laufen Wherigos nicht unbedingt stabil. Es kann zu Abstürzen kommen – dies ist in der Regel sehr demotivierend für die Cacher.
- Wherigos bedeuten einen großen Aufwand. Das Erstellen dauert oft lange, da neben der Story und ggf. den Stationen auch noch die Programmierung mit ausgiebigen Tests erfolgen muss.
- Unterschiedliche Hardware lässt einen Wherigo unterschiedlich reagieren/ablaufen. Z.B. ist Bearbeitungsgeschwindigkeit eines iPhone 3GS geringer als die des 4S. Das hat zur Folge,

dass evtl. auf dem iPhone 3GS das Betreten einer Örtlichkeit (Zone) erst eine Weile (oder Meter) später festgestellt wird. Das kann Einfluss auf das Wherigo-Verhalten haben.

- Cacher müssen oft genau die Anweisungen oder Informationen des Wherigos lesen. Da aber (fast) niemand gerne liest, kommen Informationen nicht immer an. Für viele ist das Lesen auch ermüdend und langweilig.

## Mein persönliches Fazit

Obwohl die Nachteile nicht von der Hand zu weisen sind, bin ich der Meinung, dass Wherigos durchaus eine Berechtigung haben. Mir gefallen insbesondere die hohe Flexibilität, die Kontrollmöglichkeiten und die (gewisse) Unabhängigkeit in Bezug auf Abstände zu anderen Caches.

Man sollte allerdings nicht einfach einen Wherigo erstellen, nur weil man es kann. Ich habe noch nicht allzu viel Wherigos absolviert, aber bei den wenigen waren leider einige langweilige dabei, bei denen einfach nur die elementaren Funktionen eingebunden waren – die Storys waren witzlos, man ist einfach nur lustlos von A nach B gegangen.

## Builder - Wherigo-Erstellungssoftware

Soweit mir bekannt ist, gibt es zurzeit drei verschiedene Programme um Wherigos zu erstellen (sog. Builder). In der Vergangenheit habe ich mich bemüht, einen Überblick über sie zu erhalten.

- **Wherigo Builder:** Wird von Groundspeak bevorzugt und direkt angeboten. Ein Vorteil ist zum Beispiel ein integrierter Assistent zum Erstellen eines (sehr einfachen!) 3-Stationen-Wherigos.

Als sehr großen Nachteil empfand ich das Fehlen einer Möglichkeit, Koordinaten (und Zonen) auf einer Landkarte abzustecken. Alle Koordinaten müssen hier manuell eingetragen werden und können nicht direkt beim Erstellen überprüft werden.

Der Download befindet sich auf [www.wherigo.com](http://www.wherigo.com)

- **Earwigo:** Hier handelt es sich um ein webbasiertes Tool. Von der Leistungsfähigkeit hat es mir besonders gut gefallen. Zum Beispiel warnt es vor dem Einsatz von Befehlen, die nicht auf jedem GPS-Gerät funktionieren und schlägt Alternativen vor. Eine Schwachstelle für die Erstellung von Zonen konnte ich nicht finden. Besonders interessant ist die Umsetzung der Software in unterschiedlichen Browsern. Dadurch kann die Entwicklung (ohne Tools) nicht nur unter Windows, sondern z.B. auch unter Mac OS und Linux durchgeführt werden. Letztendlich habe ich mich jedoch auch gegen Earwigo entschieden, da es zum Zeitpunkt meiner Testphase (Anfang 2011) zu viele Abstürze gab. Ich gehe allerdings davon aus, dass vieles bereits verbessert wurde, da viele Interessierte an der Weiterentwicklung sehr aktiv (in Foren) mitarbeiten.

Weitere Informationen sind zu finden unter [www.earwigo.net](http://www.earwigo.net)

Für mich ist Earwigo die Software mit dem größten Potenzial.

- **Urwigo:** Aus meiner Sicht ein rundum gelungenes Paket mit wenigen Schwächen. Die Oberfläche ist intuitiv zu bedienen, Zonen und Koordinaten lassen sich einfach über Google-Earth eingeben. Eine kleine Schwäche konnte ich bei der Übersetzung (Englisch/Deutsch) feststellen. So wurde z.B. der Befehl „Save“ in „Beenden“ übersetzt. Wenn man das automatische Speichern einbaut, lohnt sich ein Umschalten ins Englische – ansonsten funktioniert die deutsche Version bei mir bestens.

Ich habe mich für die Nutzung von Urwigo entschieden, da mir die Oberfläche am besten gefallen hat, die Zonen toll zu erstellen und zu bearbeiten sind und ich (bis auf die Übersetzungsfehler) keine Probleme mit der Software hatte.

Die entsprechende Website lautet: [www.urwigo.com](http://www.urwigo.com)

Alle Builder haben auch eine Schnittstelle, um LUA-Programmschritte einzufügen. LUA ist die Programmiersprache, die die Wherigo-Player (auf den GPS-Geräten) verstehen. Der Einsatz von LUA setzt tiefgehende Programmierkenntnisse voraus. Hier wird das Programmieren mit LUA nicht behandelt!

Die Builder erlauben es uns, ohne tiefgehende Programmierkenntnisse Wherigos zu erstellen. Geleitet durch ihre mehr oder weniger komfortablen Oberflächen erstellen wir objekt-orientierte Ereignisse und Aktionsfolgen, die die Builder am Ende in ein LUA-Script übersetzen, dass von den Playern gelesen werden kann.

Grundkenntnisse einer (beliebigen) Programmiersprache sind in jedem Fall sehr vorteilhaft, jedoch nicht zwingend notwendig.

## Benötigte Hardware

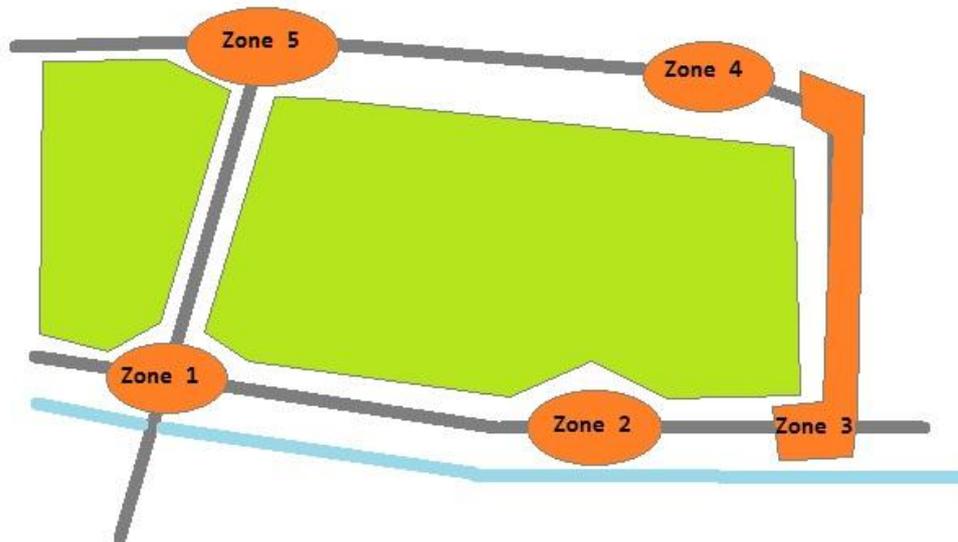
Zum Erstellen von Wherigos mit der Software Urwigo nutze ich meistens ein Notebook mit Intel U4100 CPU (1,30 GHz) und 4 GB (davon 2,90 GB nutzbarer) Arbeitsspeicher unter Windows 7 32-Bit mit SP1.

Unter Windows XP und mit (noch) langsameren Prozessoren sollte Urwigo auch noch funktionieren. Ich habe allerdings von Problemen mit 64-Bit-Systemen gehört.

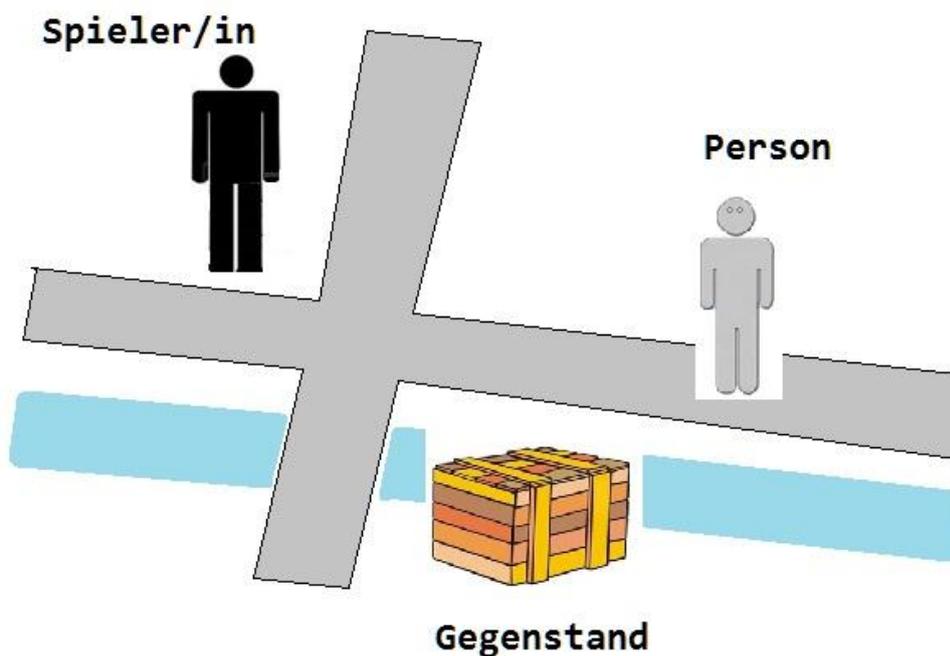
Zum Testen nutze ich Oregon 400, 550, iPhone 3GS und iPhone 4.

## Elemente eines Wherigos

Ein Hauptbestandteil eines Wherigos ist eine Zone. Eine Zone ist ein beliebiger Raum/Bereich in dem etwas passieren soll. Für die Form und Größe einer Zone gibt es keine Vorgaben. Zonen haben im Gegensatz zu Koordinaten nicht nur einen, sondern mehrere Bezugspunkte (sozusagen die Umrandung) und können nicht im Cache-Listing angegeben werden.



In oder zwischen den Zonen spielt sich das Geschehen des Wherigos ab. Hier kann mit weiteren Elementen interagiert werden und es können z. B. Dialoge und Meldungen angezeigt werden.



- Der/die Spieler/in ist die (reale) Person, die mit dem GPS-Gerät in der Hand, die den Wherigo-Cache absolviert.
- Personen sind virtuell und können mit dem Spieler oder Gegenständen interagieren.
- Gegenstände sind ebenfalls virtuell und können unter anderem auch mit anderen Gegenständen interagieren (z.B. Schlüssel mit Tür). Sie können auch noch in bestimmte Zustände versetzt werden (Tür offen oder geschlossen).

## Interaktion

Um mit dem/der Spieler/in zu interagieren, gibt es unterschiedliche Möglichkeiten und Hilfsmittel:

- Aufgaben (Tasks) erhält der Spieler um überhaupt zu wissen, was er tun soll. In der Regel handelt es sich um einen Text, der etwas erklärt und Anweisungen enthält.
- Variablen können genutzt werden, um Auswertungen vorzunehmen, z.B. wenn es für jede positiv abgeschlossene Aufgabe einen Punkt gibt und es ab 5 Punkte eine weitere Aktion geben soll, könnte die Anzahl der Punkte in einer Variablen abgespeichert und ausgewertet werden.
- Eingaben (Dialoge und Abfragen) können genutzt werden, um Informationen an den Spieler zu geben, aber auch um Fragen zu stellen. Abhängig von der Eingabe (Beantwortung) können unterschiedliche Aktionen folgen. Z.B. „...gib die Anzahl der Fenster ein“, „...Die Antwort war richtig/falsch“, Wenn „richtig“ dann weiter, wenn „falsch“ dann nochmals prüfen und nochmals eingeben.
- Meldungen können angezeigt werden. Zum Beispiel, wenn der richtige Weg beschritten wurde: „Prima, hier bist Du richtig!“
- Timer können genutzt werden, um eine Zeitsteuerung vorzunehmen. Entweder in Form eines Countdowns oder eines Intervalls (der nach „Überlauf“ neu startet). Das ist sehr sinnvoll, wenn eine Aufgabe in einer gewissen Zeit gelöst werden soll.
- Medien beinhalten in der Regel Bilder oder Texte. Sie könnten auch Töne aufnehmen, jedoch sind diese nicht auf jedem Gerät (Garmin) abspielbar.
- Funktionen können eigene Standards enthalten, die immer wieder aufgerufen werden können. Wenn z.B. beim Verlassen einer Zone immer wieder die Uhrzeit angezeigt werden soll, könnte man hierfür einmalig eine Funktion erstellen, die immer wieder benutzt (aufgerufen) werden kann.

## Kein Wherigo ohne Story

Zuerst die dringende Bitte, keinen Wherigo zu erstellen ohne eine sinnvolle oder spannende Story oder ohne ein Aha-Erlebnis beim Cachen. Langweilige Wherigos gibt es genug - wenn wir mehr Wherigo-Cacher gewinnen wollen, sollte der Ruf von Wherigos positiv belegt sein.

Der Assistent (Wizzard) des Wherigo-Builders eignet sich in der Regel NICHT zur Erstellung eines spannenden Wherigos. (Gerne lasse ich mich vom Gegenteil überzeugen).

In dem nun folgenden Beispiel habe ich bewusst keinen Wert auf eine überzeugende Story gelegt – hier sollen nur die grundlegenden Schritte zur Entwicklung vermittelt werden.

### **Nun zur Story:**

Unser Wherigo-Cache bekommt den Namen „Hasenjagd“ und soll einen Startpunkt und 5 Zonen (4 Stationen plus Final) erhalten.

Wir spielen die Person eines angehenden Jägers (ohne Waffenschein), der wild auf einen Hasenbraten ist.

- An der Startkoordinate können wir unseren Jeep parken und erhalten weitere Informationen über einen Händler, der eine Hasen-Jagdwaaffe in Zone 1 liegen gelassen hat.
- Wir holen uns die Waaffe in Zone 1 und finden die nächste Aufgabe: Gehe zu Zone 2 und finde dort mehr über den Aufenthaltsort des Hasen heraus.
- Wir begeben uns zur 2. Zone. Wir finden einen Hinweis für eine erfolgreiche Jagd:
- Auf einer genau festgelegten Route (3. Zone) sollen wir das Hoppeltier verfolgen und von hinten überwältigen. Wir erhalten eine positive Bestätigung, wenn wir den vorgeschriebenen Weg nehmen. Wenn wir dann
- im Zielgebiet des Hasen (4. Zone) eintreffen, stellen wir fest, dass der Hase besser bewaffnet ist als wir. Er wird uns nur laufen lassen, wenn wir ihm den Sinn des Lebens nennen können und unsere Waffen ablegen. Bekanntermaßen ist der Sinn des Lebens „42“. (Für Nicht-Wissende ist hier mehr Info: [http://de.wikipedia.org/wiki/42\\_\(Antwort\)](http://de.wikipedia.org/wiki/42_(Antwort))). Der Hase freut sich sehr darüber und spendiert uns eine Möhre, die zufälligerweise
- in der Nähe (5. Zone, Final), in einer Tupperbox mit einem Logbuch liegt.

Also alles in allem sollte dies eine realitätsnahe und nachvollziehbare Geschichte sein.

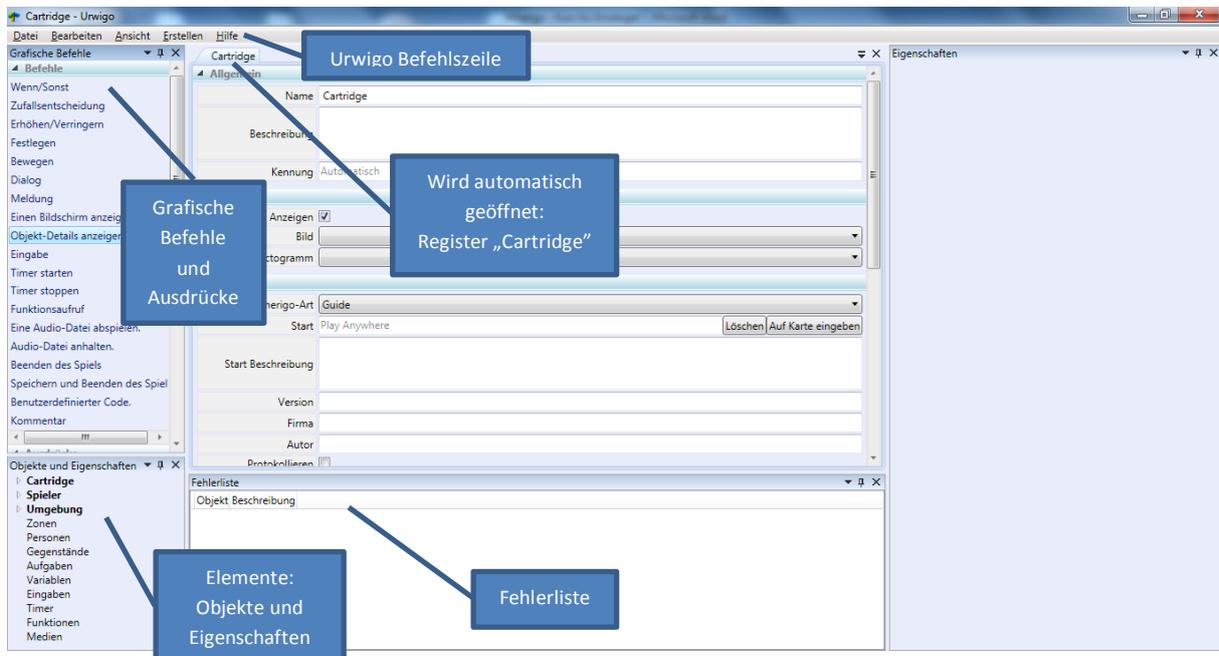
**Anmerkung:** Es ist mir bewusst, dass die Story nicht besonders spannend ist. Jedoch möchte ich damit erreichen, dass wir folgende Elemente kennenlernen:

- Arbeiten mit Medien
- Anwenden von Zonen
- Anwenden von Aufgaben
- Anzeigen und Bewegen von Gegenständen
- Anzeigen von Meldungen
- Durchführen von Dialogen
- Eingaben anzeigen und auswerten

## Urwigo herunterladen und installieren

Wir beginnen damit, die Erstellungssoftware von [www.urwigo.com](http://www.urwigo.com) herunterzuladen. Die Sprache auf der Webseite kann auf Deutsch umgestellt werden und somit sollte dem Auffinden des Downloads nichts im Wege stehen.

Nach dem Download kann die Installation durchgeführt werden und die Software gestartet werden. Der Bildschirm sollte in etwa wie folgt aussehen:



Im mittleren Bereich wird automatisch das Register **Cartridge** angezeigt. In diesem Register werden die Grunddaten des Caches erfasst.

**Aufgabe:** Lade Urwigo herunter und installiere es.

## Cartridge

Die (das?) Cartridge nimmt die Grunddaten des Caches auf. Wichtige Informationen sind hier z.B. Name und Beschreibung und natürlich die Startkoordinaten.

So sehen meine Einträge aus:

Hasenjagd		Medien	Zonen	Aufgaben	☰	✕
<b>Allgemein</b>						
Name	Hasenjagd					
Beschreibung	Parke dein Fahrzeug an der angegebenen Koordinate. Beschaffe Dir danach eine geeignete Waffe und bringe den fiesen Hasen zur Strecke.					
Kennung	Automatisch					
<b>Anzeigen</b>						
Anzeigen	<input checked="" type="checkbox"/>					
Bild	Titelbild  140x138					▼
Pictogramm	Leer					
<b>Cartridge</b>						
Wherigo-Art	Geocache					
Start	51.2965986392122N 9.55175735790726E				Löschen	Auf Karte eingeben
Start Beschreibung	Hier befindet sich ein kleiner Pakplatz, von dem aus Du gut starten kannst.					
Version	1.1					
Firma						
Autor	TeamTigerente					
Protokollieren	<input type="checkbox"/>					
<b>Andere</b>						
Texte verschlüsseln	<input checked="" type="checkbox"/>					
Antworten verschlüsseln	<input checked="" type="checkbox"/>					
Bezeichner verschlüsseln	<input checked="" type="checkbox"/>					
<b>Ereignisse</b>						
Beim Starten	<a href="#">behandelt</a>					
Beim Beenden	<a href="#">unbehandelt</a>					
Beim Wiederherstellen	<a href="#">unbehandelt</a>					
Beim Speichern	<a href="#">unbehandelt</a>					
<b>Simulator-Schutz</b>						
Eingeschaltet	<input type="checkbox"/>					
Angezeigter Text						
<b>Simulations-Modus-Schutz</b>						
Eingeschaltet	<input type="checkbox"/>					
Angezeigter Text						

Das Feld **Kennung** wird öfters auftauchen. Ich habe es so verstanden, dass es zur Identifizierung bei der LUA-Programmierung dient. Da wir nicht auf LUA-Ebene arbeiten, muss die Kennung nie erfasst werden. Urwigo vergibt hier automatisch einen (internen) Namen.

Der Bereich **Anzeigen** wird nochmals interessant, wenn wir uns mit Medien (Bildern) beschäftigen. Dazu später mehr.

**Wherigo-Art:** Die Logik gibt mir vor, hier „Geocache“ auszuwählen. Ob eine andere Wahl irgendeine Auswirkung hat, habe ich nie ausprobiert. Die Auswahl hat wohl eher eine beschreibende Funktion.

**Start:** Hier wurden die Startkoordinaten des Caches, in unserem Fall auch gleichzeitig die Parkkoordinaten, erfasst. Mit einem Klick auf „Auf Karte eingeben“ gelangen wir auf die Google-Karte. Wenn wir dort unseren Zielbereich gescrollt und gezoomt haben, reicht ein Klick auf die Karte und die entsprechende Koordinate wird als Start übernommen.

Da die Bedienung sehr einfach und intuitiv ist, gehe ich hier nicht weiter darauf ein. Diese Funktion ist ein enorm großer Vorteil gegenüber der entsprechenden des Wherigo-Builders. Dort müssen alle Koordinaten manuell eingegeben werden, eine Kartenfunktion besteht nicht.



Beim Erstellen von Zonen werden wir uns nochmals mit der Google Karte beschäftigen.

**Version**, **Firma** ☺ und **Autor** scheinen mir nur Textfelder ohne Funktion zu sein.

**Protokollieren** bewirkt wohl das Protokollieren beim Ablauf (Spielen) des Wherigos in eine \*.gwl-Datei. Da ich diese Funktion hier nicht nutze, ist das Feld deaktiviert.

Unter dem Punkt **Andere** befinden sich Möglichkeiten bestimmte Elemente zu verschlüsseln. Das scheint mir recht sinnvoll zu sein. Wenn zum Beispiel im Cache gefragt wird, wie die Hausnummer eines bestimmten Hauses lautet und die richtige Nummer in Klartext in der „Wherigo-Datei“ steht, könnten findige Cacher doch tatsächlich auf die Idee kommen, den Cache von zu Hause aus am PC zu lösen. Das wollen wir doch nicht, oder?

Auf die **Ereignisse** gehen wir später noch genauer ein. Nur so viel vorab: Hier kann zum Beispiel darauf reagiert werden, was geschehen soll, wenn der Cache gestartet, beendet, gespeichert... wird.

Die beiden Bereiche zum **Simulations-Schutz** bieten ebensolchen zum einem auf dem PC und zum anderen auf einem Garmin-GPS. Das kann sehr sinnvoll sein, um zu verhindern, dass der Cache am PC gelöst werden kann.

Wie bei jeder Arbeit am PC sollte immer wieder mal gespeichert werden. „Speichern unter“ findet man in der Urwigo-Befehlszeile unter „Datei“. Ich setze den Umgang mit den elementaren Befehlen voraus.

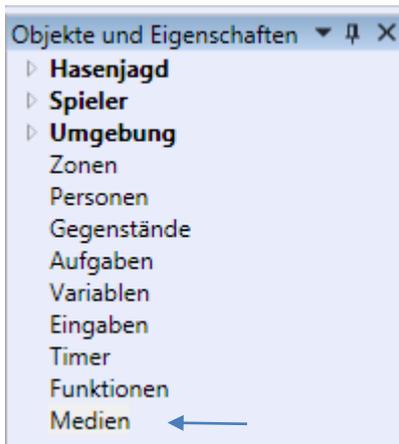
Ich habe das Projekt unter dem Namen „Hasenjagd“ abgespeichert.

## Medien: Arbeiten mit Bildern

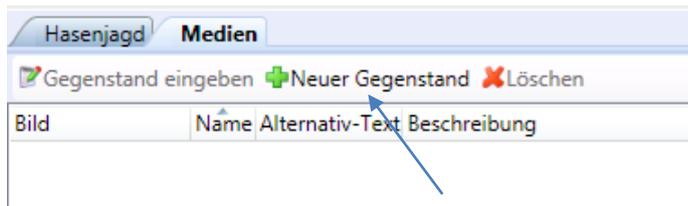
Nun möchte ich ein Titelbild für die Start-Screen unseres Wherigos einfügen. Ich habe mir folgendes Bild dazu ausgesucht:



Der Weg ist folgender: Um ein Bild einzufügen, muss es zuerst als Medium angelegt werden. Dafür müssen wir das Register **Medien** aktivieren – das geht ganz einfach, ein Doppelklick auf **Medien** (unter **Objekte und Eigenschaften**) genügt.

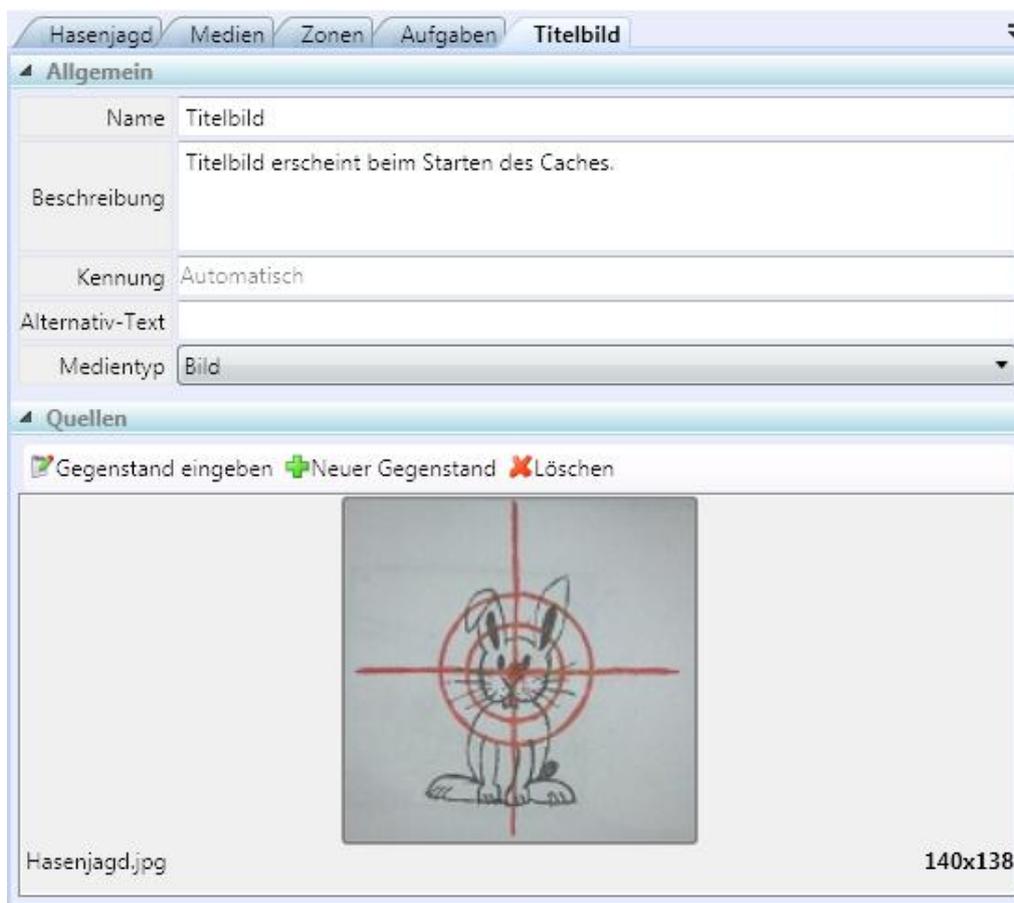


Danach tritt das Register **Medien** in den Vordergrund:



Ein Klick auf **+ Neuer Gegenstand** ermöglicht das Hinzufügen eines neuen Mediums/Bild. Das Wort „Gegenstand“ ist hier etwas unglücklich, da es auch noch ein Objekt (links unten) mit dem Name „Gegenstand“ gibt.

Eine neue, leere Zeile wird angezeigt. Die Eigenschaften können auf der rechten Screen-Seite unter **Eigenschaften** erfasst werden. Übersichtlicher bekommt man es, wenn man auf der leeren Zeile einen Doppelklick durchführt.



Als **Name** nehmen wir „Titelbild“. Die **Beschreibung** ist optional.

**Kennung:** wie zuvor beschrieben, wird sie nur zur Identifizierung bei der LUA-Programmierung benötigt und muss nicht von uns geändert werden.

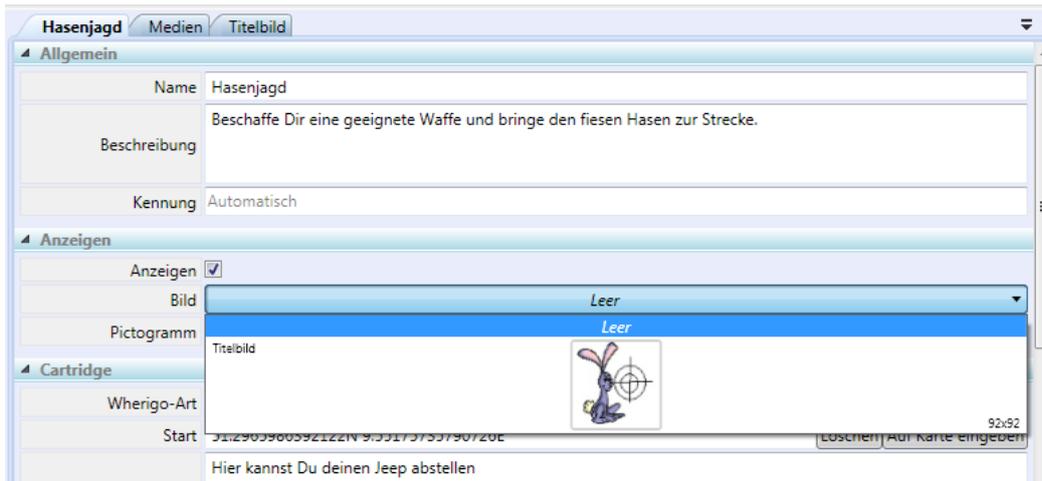
**Alternativ-Text:** Wird angezeigt, falls das Medium nicht dargestellt werden kann (muss nicht angegeben werden).

**Medientyp:** Hier kann **Bild**, **Text** und **Audio** gewählt werden. Text habe ich noch nicht getestet, Audio-Dateien finde ich für Wherigos sehr interessant, jedoch funktionieren Sie auf den Garmin GPS nicht. Also konzentrieren wir uns auf das Hinzufügen von Bildern.

Das Bild mit dem Hasen habe ich durch einen Klick auf **+Neuer Gegenstand** hinzugefügt. (Der Folgedialog ist selbsterklärend.)

Diese Vorgehensweise ist für alle Medien durchzuführen. Wenn z.B. später Personen oder Gegenstände angezeigt werden sollen, müssen auch diese zuerst als Medium erstellt werden.

Erst danach erfolgt die Zuordnung des Mediums. In unserem Fall ordnen wir das Medium „Titelbild“ der Cartridge-Beschreibung zu. Dafür klicken wir auf das Register **Hasenjagd** (zu Beginn war der Name dieses Registers „Cartridge“.)



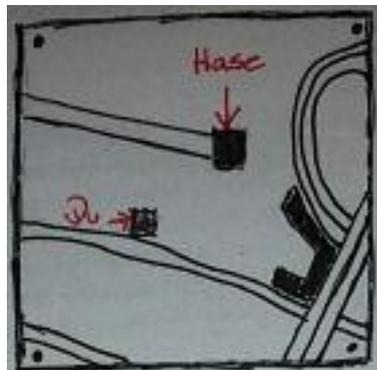
In der Rubrik **Anzeigen** können wir nach einem Klick auf **Bild** unser Titelbild auswählen. (An dieser Stelle stehen alle verfügbaren Medien, die als Bild abgespeichert wurden, zur Verfügung.) Es wird nun nach dem Start des Wherigos angezeigt.

Soweit ich es nachvollziehen konnte, macht das Anlegen von Piktogrammen keinen Sinn, da Garmin-Geräte abstürzen, wenn diese angezeigt werden sollen. Piktogramme sind kleiner (ca. 32 x 32 Pixel) als Bilder und sollen der Übersicht, zum Beispiel im **Inventar** dienen.

**Aufgabe:** Desweiteren sollen die folgenden Bilder aufgenommen werden (bitte als Medium anlegen):



Hasenwaffe



Landkarte



Der bewaffnete Hase

**Tipp:** Bilder sollten nicht breiter als 230 Pixel und höher als 280 Pixel, wenn nur eine Zeile mit Text folgt, bzw. max. 200 Pixel, wenn mehr Text folgen soll. Weniger ist immer in Ordnung.



Final

**Zusatzaufgabe:** Wenn Du magst, kannst Du die Bilder für die Zonen (Z1 bis Z5) auch noch übernehmen:



Z1: Waffenlager



Z2: Da ist doch was



Z3: Korridor



Z4: Der Hase



Z5: Final

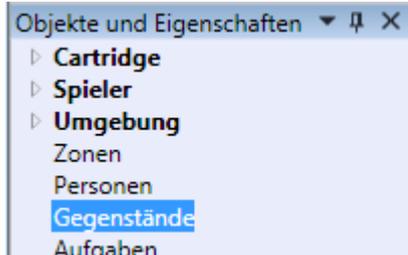
**Tipp:** Die gezeigten Bilder stehen im Forum [www.TeamTigerente.de/forum](http://www.TeamTigerente.de/forum) zum Download. Bei Windows 7 wird das „Snipping Tool“ mitgeliefert. Damit kann man einfach und schnell Bildschirmbereiche abknipsen. Das Tool „Resizer“ zum Vergrößern und Verkleinern kann im Web ergoogelt und kostenfrei heruntergeladen werden.

## Gegenstände

Wir benötigen für unser Spiel zwei Gegenstände, die wir gezielt im Inventar anzeigen möchten: Die Hasenwaffe und die Karte.

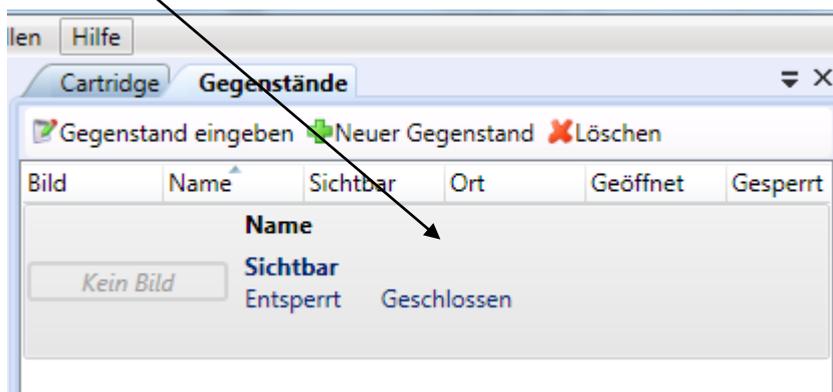
Die Waffe soll später in Zone 1 liegen und die Karte in Zone 2. Am Beispiel der Karte erstelle ich den Gegenstand Jagd-Karte:

Mit einem Doppelklick auf das Objekt **Gegenstände**



öffnet sich das Register **Gegenstände**.

Im Register klicken wir zuerst auf  **Neuer Gegenstand**, dann doppelt auf den noch nicht definierten Bereich.



Nun können wir die Eigenschaften wie folgt erfassen:

The screenshot shows the 'Jagd-Karte' object editor in Wherigo. The interface is divided into several sections:

- Allgemein:** Name: 'Jagd-Karte', Beschreibung: 'Hier ist der Hase! Ich nehme sie lieber mal mit', Kennung: 'Automatisch'.
- Anzeigen:** Anzeigen: . Bild: 'Karte' (with a 140x140 image preview). Pictogramm: 'Leer'.
- Gegenstand:** Gesperrt: , Geöffnet: .
- Position:** Z2: Die Jagd beginnt (with a location icon), Überall, Löschen, Auf Karte eingeben.
- Befehle:** Gegenstand eingeben, + Neuer Gegenstand, X Löschen.
- Ereignisse:** Beim Anklicken [unbehandelt](#).

Nach dem Namen habe ich die Beschreibung eingegeben. Der Text „Ich nehme sie lieber mal mit.“ wird benötigt, da ich die Karte später, wenn sie angezeigt wird, in das Inventar übernehme.

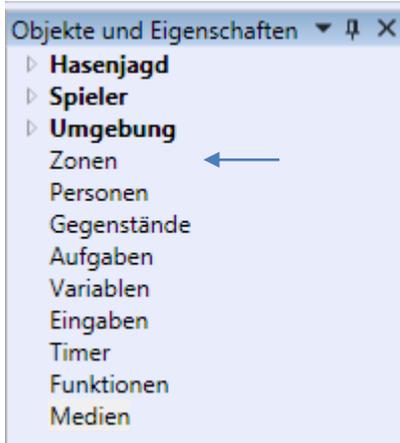
Das entsprechende Medium (Karte) wurde ausgewählt und die Position wurde in die Zone 2 gelegt. Das bedeutet, die Karte wird unter „You See“ angezeigt, wenn man die Zone 2 betritt.

**Aufgabe:** Wie beschrieben, kann nun sinngemäß der Gegenstand „Hasenwaffe“ erstellt werden. Er soll die Position Z1: Waffenlager erhalten.

## Zonen – unser Spielfeld

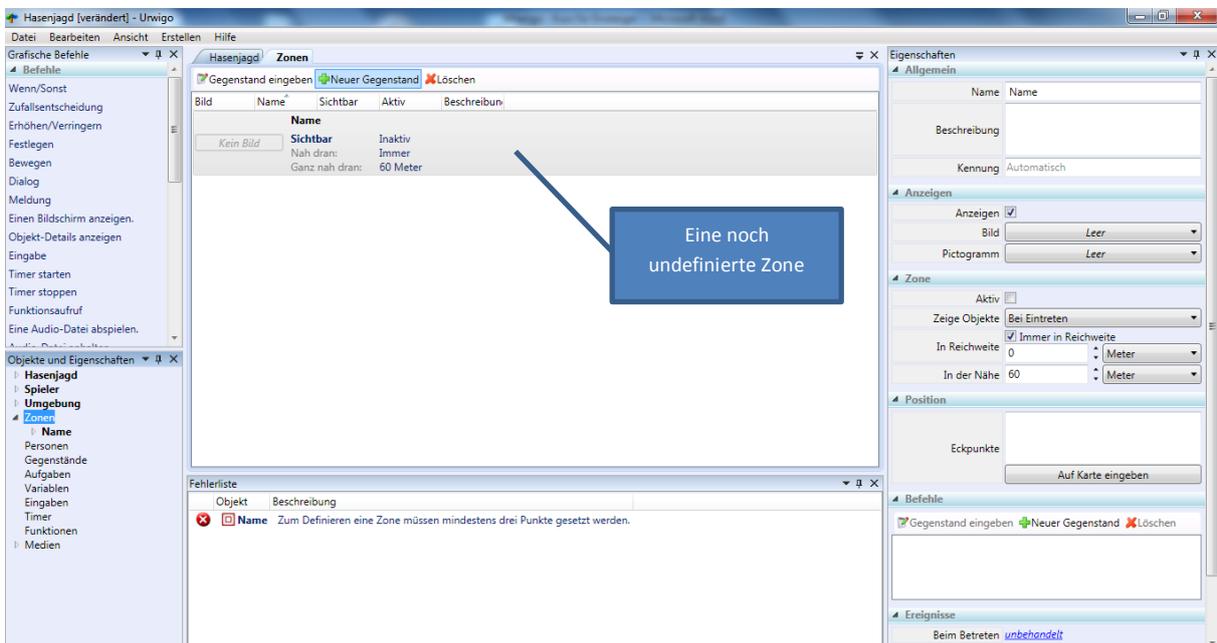
Zonen sind die Bereiche in denen Aktivitäten durchgeführt/ausgelöst werden. Für unseren Cache werden wir 5 Zonen erstellen.

Holen wir uns zuerst einmal das Register Zonen in den Vordergrund.



Dafür doppelklicken wir auf **Zonen** im Bereich **Objekte und Eigenschaften**. Als Resultat sehen wir das Register **Zonen** im Vordergrund.

Nach einem Klick auf  **Neuer Gegenstand** sieht der Screen in etwa wie folgt aus:



Eine noch nicht definierte Zone wird aufgelistet, auf der rechten Screen-Seite können wir schon die Eigenschaften-Felder der Zone sehen. Wie zuvor, klicke ich jedoch doppelt auf die noch undefinierte Zone und erhalte die Eigenschaften-Felder (im Großformat) zu Gesicht.

Hasenjagd		Medien		Zonen		Aufgaben		Titelbild		Z1: Waffenlager	
<b>Allgemein</b>											
Name	Z1: Waffenlager										
Beschreibung	Ein richtiges Lager ist hier nicht mehr, aber vielleicht liegt ja noch etwas Brauchbares dort herum?										
Kennung	Automatisch										
<b>Anzeigen</b>											
Anzeigen	<input type="checkbox"/>										
Bild	Z1: Waffenlager  140x152										
Pictogramm	Leer										
<b>Zone</b>											
Aktiv	<input type="checkbox"/>										
Zeige Objekte	Bei Eintreten										
In Reichweite	<input type="checkbox"/> Immer in Reichweite										
	0			Meter							
In der Nähe	60			Meter							
<b>Position</b>											
Eckpunkte	51.297217505514N 9.55180295546052E 51.2971101688672N 9.55171176035401E 51.2970464376145N 9.55192097265717E 51.297163837222N 9.5520336254358E										
	Auf Karte eingeben										
<b>Befehle</b>											
<input type="checkbox"/> Gegenstand eingeben <input type="checkbox"/> Neuer Gegenstand <input type="checkbox"/> Löschen											
<b>Ereignisse</b>											
Beim Betreten	<a href="#">behandelt</a>										
Beim Verlassen	<a href="#">behandelt</a>										
Entfernt	<a href="#">unbehandelt</a>										
In der Nähe	<a href="#">unbehandelt</a>										
Beim Aktivitätswechsel	<a href="#">unbehandelt</a>										

**Name:** In unserem Fall habe ich für einen besseren Überblick auch noch die Stations-Nr. mit angegeben.

Urigo kann Zeichen wie ä,ö,ü,ß, ... nicht richtig darstellen. Diese Zeichen werden im Wherigo-Player (auf den GPS-Geräten) als „?“ interpretiert. Also bitte ae, oe, ue, ss, ... schreiben.

**Anzeigen:** Im Bereich **Anzeigen** befindet sich das Kontrollkästchen **Anzeigen**. Hierüber wird gesteuert, ob die Zone dem Spieler angezeigt wird. Wenn die Zone angezeigt wird (sichtbar ist), wird sie im Wherigo-Player (auf den GPS-Geräten) unter **Locations** angezeigt. Die Funktion steht im direkten Zusammenhang mit

Bereich **Zone, Aktiv**. Solange eine Zone nicht aktiv ist, werden keine Ereignisse in der Zone oder in Bezug auf die Zone durchgeführt.

Wir steuern die Zustände **Aktiv** und **Anzeigen** im Programmablauf, darum muss hier nichts angehakt werden. Ich habe allen Zonen bereits ein Bild zugeordnet. Die Vorgehensweise wurde zuvor erklärt.

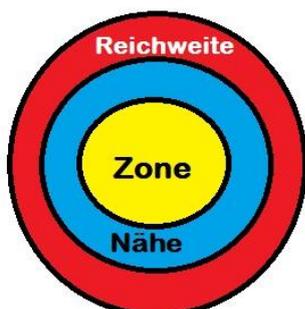
**Beispiele:**

Anzeigen	Aktiv	Beschreibung
Ja	Ja	Der Spieler sieht die Zone. Das Wherigo-Programm berechnet Ereignisse, wie z.B. die Annäherung oder den Eintritt in die Zone.
Nein	Ja	Der Spieler sieht die Zone NICHT. Das Wherigo-Programm berechnet aber dennoch Ereignisse, wie z.B. die Annäherung oder den Eintritt in die Zone. Dies ist besonders interessant, wenn man das Verhalten des Spielers überprüfen möchte. Wenn z.B. die Aufgabe lautet „Gehe über die Winkelgasse zum Königsplatz“ könnte man in der Winkelgasse eine Zone anlegen (die nicht angezeigt wird) und prüfen ob der Spieler dort eingetreten ist. Falls er dort nicht eingetroffen ist, hat er offensichtlich einen anderen Weg zum Königsplatz gewählt.
Ja	Nein	Der Spieler sieht die Zone, Berechnungen werden nicht durchgeführt.
Nein	Nein	Es erfolgt weder eine Anzeige, noch eine Berechnung, so als würde die Zone nicht für den Spieler existieren. Für mich ist das der Standard-Zustand direkt nach dem Erstellen einer Zone. In der Regel steuere ich <b>Anzeigen</b> und <b>Aktiv</b> in den Ereignissen (dazu später mehr).

**Tipp:** Das Berechnen in Bezug auf die Zonen kostet den GPS-Geräten offensichtlich immense Rechengeschwindigkeit. Scheinbar sind einige Geräte überfordert, wenn mehr als max. 7 Zonen gleichzeitig aktiv sind. Also sollte man darauf achten, max. 7 Zonen (besser weniger) aktiv zu halten. In der Regel können Zonen, nachdem sie „erledigt“ wurden oder wenn sie noch nicht benötigt werden, deaktiviert werden.

**Zeige Objekte:** Hier wird gesteuert, wann Gegenstände und Personen in einer Zone angezeigt werden.

**Reichweite** und **Nähe:** Der Abstand einer Zone wird wie folgt definiert



Die Reichweite ist die größte Entfernung zu einer Zone. Wenn der Wert „0“ eingesetzt wird ist automatisch „Immer in Reichweite“ aktiviert. Erst wenn der Spieler in Reichweite zu einer Zone ist, werden ihm unter **Locations** (im Player) die Entfernung und die Richtung zu der Zone angegeben.

Die Entfernung im Bereich **Nähe** lässt weitere Ereignisse zu, z.B. „Du bist nahe deinem Ziel. Suche jetzt nach einem Parkplatz“.

**Position:** Bitte auf **Auf Karte eingeben** anklicken.



Mit vier Klicks habe ich die Eckpunkte dieser Zone abgesteckt. Eine Zone kann auch aus beliebig (?) vielen Eckpunkten bestehen. Die einzelnen Punkte können mit gedrückter Maustaste verschoben werden oder mit einem Rechts-Klick gelöscht werden. Auch ein späteres Ergänzen ist möglich. Der erste Punkt wird in Rot, die weiteren in Gelb und der letzte in Grau dargestellt.

**Aufgabe:** Nun lege ich noch weitere Zonen auf genau die gleiche Art und Weise an. Dafür klicke ich wieder auf das Register **Zone** und wähle dort **+ Neuer Gegenstand**

- Z2: Die Jagd beginnt
- Z3: Der Korridor (eine Besonderheit, es handelt sich um ein Vieleck)
- Z4: Entwaffnender Charme
- Final

**Anzeigen** und **Aktiv** wird jeweils NICHT angehakt – also sind die Zonen noch nicht sichtbar!



## Aufgaben und Interaktionen mit dem/der Spieler/in

Die ersten Informationen oder auch die erste Aufgabe können bereits im Listing (auf [www.geocaching.com](http://www.geocaching.com)) angegeben werden. Die nächste Möglichkeit besteht beim Start des Wherigos. In unserem Beispiel weisen wir den/die Spieler/in an, an der Startkoordinate zu parken.

Es können danach beliebig viele (?) Aufgaben (Tasks) erstellt und nach Bedarf ein- oder ausgeblendet werden. Letztendlich werden dadurch die Story und der Ablauf des Wherigos maßgeblich gesteuert.

### Aufgaben:

- A1: Gehe zur Station 1 und schaue dich dort nach einer geeigneten Waffe um. Es sollte schon etwas mit enormer Durchschlagskraft sein. So ein Hase ist nicht zu unterschätzen.
- A2: Finde bei Station 2 heraus, wo Du den Hasen erfolgreich jagen kannst.
- A3: Schleiche dich ausschließlich über den geteerten Weg von hinten an (also nur über Zone 3 "Korridor"), gehe nicht querfeldein zum Hasen. Andernfalls sieht er dich und haut evtl. ab.
- A4: Entwaffne den Hasen in Zone 4 und ziehe ihm das Fell über die Ohren. Ruf schon mal zu Hause an, damit der Backofen vorgewärmt wird.
- Die 5. Aufgabe definiere ich nicht. Du wirst am Ende in der Lage sein, selbst ein spannendes Ende am Final zu finden.

### Interaktion:

- In Zone/Station 1 finden wir die Hasenwaffe.
- In Zone/Station 2 finden wir einen Hinweis auf den Aufenthaltsort des Hasen.
- In Zone/Station 3 prüfen wir nur, ob der Spieler auch wirklich hier gewesen ist, um den Hasen von hinten zu überraschen. Wenn es der Fall ist bekommt er eine positive Nachricht von uns.
- In Zone/Station 4 haben wir wieder ein Gespräch mit dem Hasen und müssen eine Frage richtig beantworten. Wenn sie richtig beantwortet wird, gibt's einen Hinweis zum Final.
- In Zone/Station 5 kannst Du überlegen, was passieren soll. Du wirst in der Lage sein, eine eigene Idee umzusetzen.

## Aktionsplan:

Am Anfang habe ich gerne mal den Überblick bei der Erstellung eines Caches verloren. Nun nutze ich einen Aktionsplan – damit klappt es bestens. Die Erstellung dieser Tabelle ist grundsätzlich empfehlenswert, damit man den roten Faden nicht verliert.

Der grobe Ablauf unseres Wherigo-Caches soll wie folgt aussehen.

Ort	Aufgabe	Dialog/Meldg Inventar	Aktivieren + Anzeigen	Deaktiv. + Anz. aus	Zeitpunkt
Cartridge-Start	A1: Gehe zur Station 1 und schau dich dort nach einer geeigneten Waffe um ...		A1 Z1		Beim Cartridge-Start
(Z)one 1	A2: Finde bei Station 2 heraus, wo Du den Hasen erfolgreich jagen kannst.	I	A2 Z2		Beim Eintritt in die Zone
				A1	Beim Verlassen der Zone
(Z)one 2	A3: Schleiche dich ausschließlich über den geteerten Weg von hinten an (also nur über Zone 3 "Korridor"), gehe ...	I	A3 Z4	A2 Z1	Beim Eintritt in die Zone
				Z3*	Z2
(Z)one 3	M: „Prima! Du bist auf dem richtigen Weg!“	M	A4		Beim Eintritt in die Zone
				A3	Beim Verlassen der Zone
(Z)one 4	A4: Entwaffne den Hasen in Zone 4 und ziehe ihm das Fell über die Ohren ... Der Hase fragt nach dem Sinn des Lebens... (gib „42“ ein). Hinweis auf Z5	D		Z3	Beim Eintritt in die Zone
			Z5 A5	A4 Z4	Wenn die Antwort richtig ist
(Z)one 5	Finde die Dose in Zone 5	Erstelle das Ende des Caches nach deinem Ermessen.			

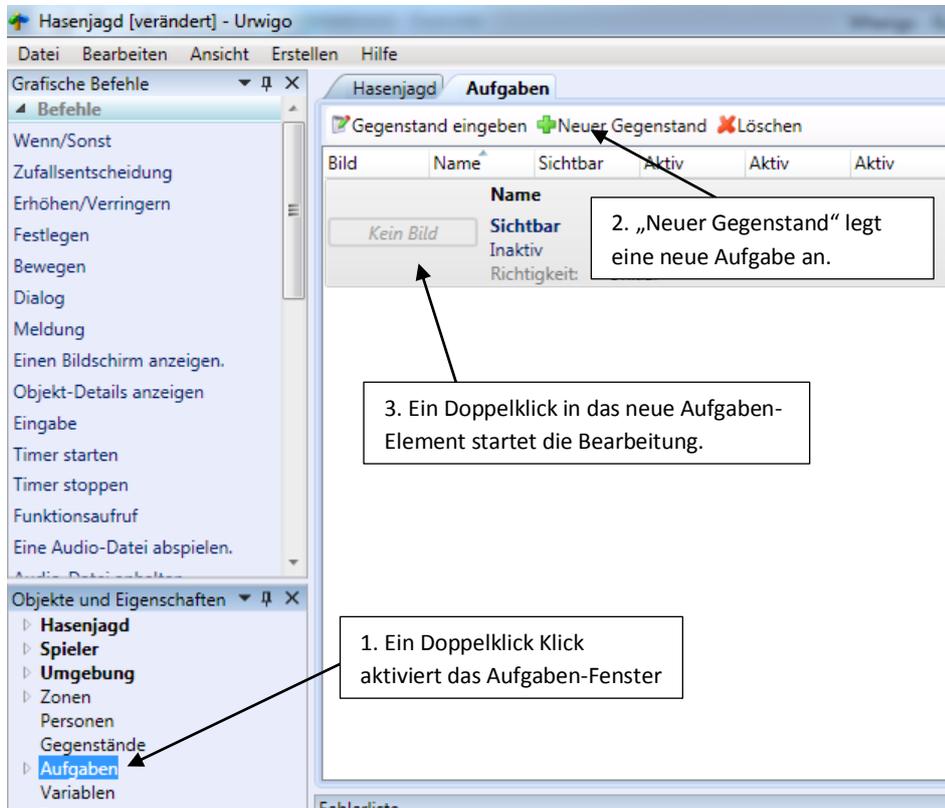
**Tip:** Speichere kontinuierlich den Spielstand ab. Das kannst Du zum Beispiel beim Betreten oder Verlassen jeder Zone durchführen. Da die GPS-Geräte immer mal wieder abstürzen, werden es Dir die Spieler/innen danken.

Anmerkung: in der deutschen Übersetzung in Urwigo ist ein Fehler. „Speichern des Spiels“ wird mit „Beenden des Spiels“ übersetzt – es wird jedoch gespeichert, nicht beendet. In der englischen Version heißt der Befehl einfach nur „Save Game“.

In dieser Anleitung wurde aus Gründen der Übersichtlichkeit auf das kontinuierliche Speichern verzichtet.

## Eine Aufgabe erstellen

Für das Erstellen der ersten Aufgabe klicken wir zuerst doppelt auf „Aufgaben“ zum Anzeigen des Aufgaben-Reiters. Danach folgt ein Klick auf **+Neuer Gegenstand** und ein weiterer auf das neue Element, nun kann die Erstellung unserer ersten Aufgabe beginnen.



Jetzt geben wir den Text für die Aufgabe ein:

- A1: Gehe zur Station 1 und schaue dich dort nach einer geeigneten Waffe um. Es sollte schon etwas mit enormer Durchschlagskraft sein. So ein Hase ist nicht zu unterschätzen.

Danach setzen wir NUR FÜR DIESE Aufgabe den Haken bei **Anzeigen**, damit zu Beginn auch nur diese Aufgabe angezeigt wird.

Hasenjagd	Medien	Zonen	Aufgaben	Titelbild	A1: Besorge eine Jagdwaffe
<b>Allgemein</b>					
Name	A1: Besorge eine Jagdwaffe				
Beschreibung	Gehe zur Station 1 und schaue dich dort nach einer geeigneten Waffe um. Es sollte schon etwas mit enormer Durchschlagskraft sein. So ein Hase ist nicht zu unterschätzen. Begib dich danach zu Station 2.				
Kennung	Automatisch				
<b>Anzeigen</b>					
Anzeigen	<input checked="" type="checkbox"/>				
Bild	Leer				
Pictogramm	Leer				
<b>Aufgabe</b>					
Aktiv	<input type="checkbox"/>				
Erledigt	<input type="checkbox"/>				
Richtigkeit	Unklar				
<b>Ereignisse</b>					
Beim (De-)Aktivieren	<a href="#">unbehandelt</a>				
Beim Erledigen	<a href="#">unbehandelt</a>				
Beim Ändern der Richtigkeit	<a href="#">unbehandelt</a>				
Beim Anklicken	<a href="#">unbehandelt</a>				

Jetzt wird es Zeit für das Erstellen der anderen Aufgaben. Die Vorgehensweise beginnt mit einem Klick auf das Register „Aufgaben“, danach geht es weiter mit einem Klick auf  **Neuer Gegenstand**. Folgende Aufgaben benötigen wir:

- A2: Finde bei Station 2 heraus, wo Du den Hasen erfolgreich jagen kannst.
- A3: Schleiche dich ausschließlich über den geteerter Weg von hinten an (also nur über Zone 3 "Korridor), gehe nicht querfeldein zum Hasen. Andernfalls sieht er dich und haut evtl. ab.
- A4: Entwaffne den Hasen in Zone 4 und ziehe ihm das Fell über die Ohren. Ruf schon mal zu Hause an, damit der Backofen vorgewärmt wird.

Das Feld **Anzeigen** soll bei den Aufgaben 2 bis 4 NOCH NICHT angehakt werden. Andernfalls würden sofort alle Aufgaben auf einmal angezeigt. Ich möchte jedoch, dass wir die Anzeige gezielt steuern.

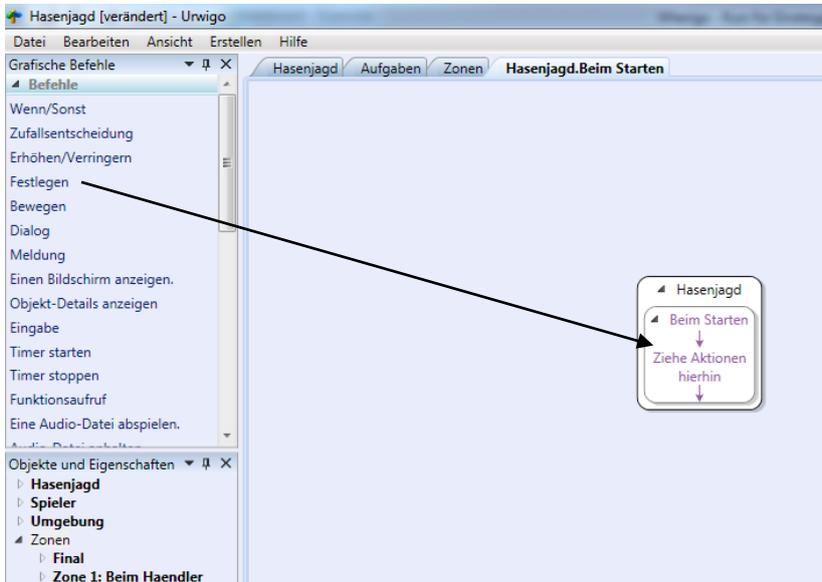
## Strukturieren der Aufgaben

Nachdem wir alle Aufgaben erstellt haben, kümmern wir uns um die gezielte Anzeige und Reihenfolge der Aufgaben.

Die erste Aufgabe soll erscheinen, wenn unser Wherigo gestartet wird. Dazu klicken wir auf das Register „Hasenjagd“ (beim Start hieß es noch „Cartridge“) und scrollen gegebenenfalls herunter, bis wir die Ereignisse sehen:

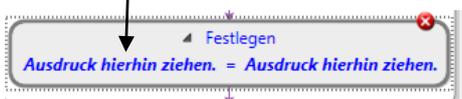
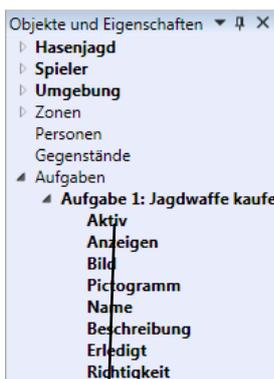


Danach geht's mit einem Klick auf das Wort „unbehandelt“ nach „Beim Starten“ weiter:



Um eine Aufgabe anzuzeigen, muss sie sichtbar und aktiv sein. Hierfür ziehen wir den Befehl „Festlegen“ (von der linken Seite) in das Aktionsfeld (in der Mitte) auf den Text „Ziehe Aktion hierhin“.

Danach sollten die *Objekte und Eigenschaften* wie abgebildet angezeigt werden:



Nun ziehen wir zuerst die Eigenschaft **Aktiv** (von der linken Seite) in das Aktionsfeld (auf die linke Seite des „=“ auf „Ausdruck hierhin ziehen“). Danach klicken wir auf den rechten Teil („Ausdruck hierher ziehen“) und können am rechten, oberen Bildschirmrand die Eigenschaft „wahr“ anhaken.

Wir haben nun erreicht, dass die Aufgabe 1 aktiv ist. Um sie nun auch noch anzuzeigen, wiederholen wir den kompletten Vorgang mit der Eigenschaft **Anzeigen** (steht unter **Aktiv**).

Danach aktivieren wir die Zone 1 und lassen diese auch anzeigen.

Unser Resultat sollte so aussehen:



Das Ergebnis ist, dass beim Cartridge-Start die Aufgabe 1 und die Zone 1 aktiviert und angezeigt wird.

**Tip:** Die Funktion zum Anzeigen hätten wir jetzt eigentlich nicht benötigt, da wir zuvor den Haken bei „Anzeigen“ innerhalb der Aufgabe 1 gesetzt haben. Beide Varianten funktionieren.

Die Story soll nun so fortgesetzt werden, dass

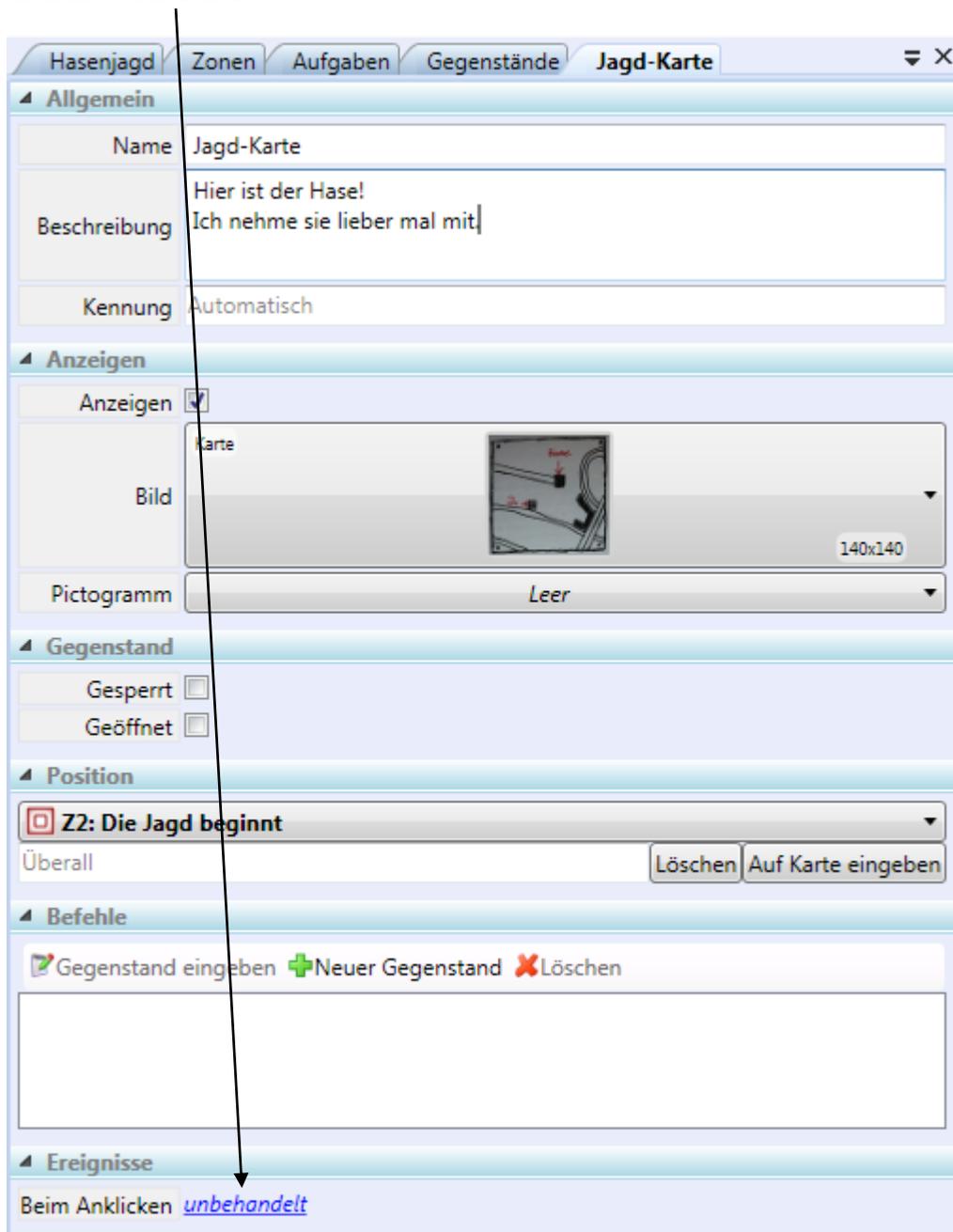
- beim Eintritt von Zone 1 die Aufgabe 2 und die Zone 2 angezeigt und aktiviert werden. Im Inventar wird eine Waffe angezeigt.
- Beim Verlassen von Zone 1 wird auch die Aufgabe 1 nicht mehr angezeigt und deaktiviert.
- Wenn der Spieler die Zone 2 betritt, sollen die Aufgabe A3 und die Zone 4 angezeigt und aktiviert werden, die Aufgabe 2 und Zone 1 sollen nicht mehr angezeigt und deaktiviert werden. Im Inventar wird eine Karte angezeigt.
- Beim Verlassen der der Zone 2 wird sie ausgeschaltet und deaktiviert und die Zone 3 wird aktiviert, aber NICHT angezeigt. Wir wollen damit erreichen, dass der Spieler die Zone 3 nicht sieht, aber wenn er sich an die Anweisung „Schleiche dich ausschließlich über den geteerter Weg von hinten an...“ hält kommt er automatisch durch diese Station und bekommt dann
- beim Betreten der Zone 3 eine positive Meldung „Prima! Du bist auf dem richtigen Weg!“ und die Aufgabe 4 wird angezeigt und aktiviert.
- Beim Verlassen der Zone 3 wird die Aufgabe 3 deaktiviert und nicht mehr angezeigt.
- Beim Betreten von Zone 4 wird ein Dialog (Sinn des Lebens) gestartet und die Zone 3 deaktiviert.
- Wenn der Dialog richtig beantwortet wurde, wird die Zone 5 und Aufgabe 5 angezeigt und aktiviert und Aufgabe 4 und Zone nicht mehr angezeigt und deaktiviert.

**Aufgabe:** Mit dem bis jetzt erlangten Wissen kann der Ablauf wie beschrieben umgesetzt werden, also vervollständige die Abläufe gemäß des Aktionsplans. Ausgenommen sind Änderungen im Inventar, Meldungen und Dialoge. Diese Elemente werden im Folgenden behandelt.

## Inventar

In den Zonen 1 und 2 sollen jeweils Gegenstände (als Hinweise) angezeigt und in das Inventar übernommen werden. Beispielhaft führen wir das Auffinden der Jagd-Karte in Zone 2 durch.

Zuerst klicken wir auf das Register **Gegenstände**, danach doppelt auf Jagd-Karte und dort auf **Beim Anklicken unbehandelt**.



Es sollte nun bekannt sein, wie Befehle, Objekte oder Eigenschaften in den Bereich **Beim Anklicken** herübergezogen werden können.

Nun benötigen wir die folgende Befehlsfolge für eine einfache Anzeige und den Übertrag in das Inventar



Objekt-Details anzeigen / Jagd-Karte zeigt den Gegenstand **Jagd-Karte** an

Bei dieser Methode wird der **Gegenstand** Jagd-Karte zum Spieler verschoben (er landet im Inventar und kann jederzeit wieder angeschaut werden).

Eleganter wäre es, die Gegenstände erst nur zu Zeigen (You See) und Funktionen wie Aufnehmen oder Ablegen zu erstellen, um die Gegenstände ins oder aus dem Inventar zu bekommen.

**Aufgabe:** Diese Vorgehensweise kann jetzt sinngemäß für die „Hasenwaffe“ durchgeführt werden.

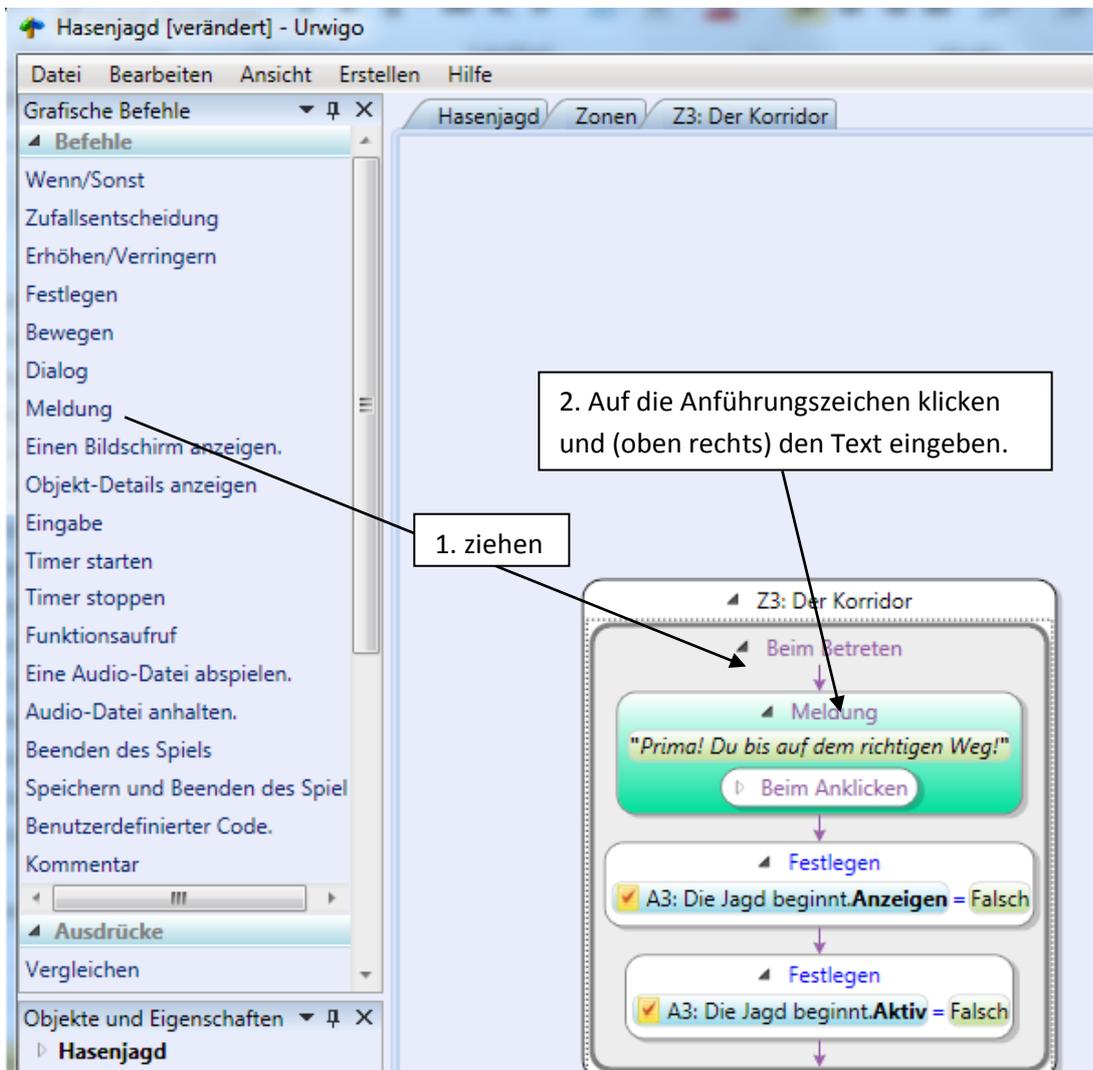
## Meldungen

Beim Betreten der Zone 3 soll die Meldung „Prima, Du bist auf dem richtige Weg!“ ausgegeben werden.

Dafür öffne ich das Register Zonen und führe dann einen Doppelklick auf Zone „Z3: Der Korridor“ aus. Danach geht's mit einem Klick auf „Beim Betreten behandelt“ weiter.



Nun wird zuerst der Befehl **Meldung** in das Feld **Beim Betreten** mit gedrückter Maustaste gezogen. Danach wird der Text „Prima, Du bist auf dem richtigen Weg!“ erfasst



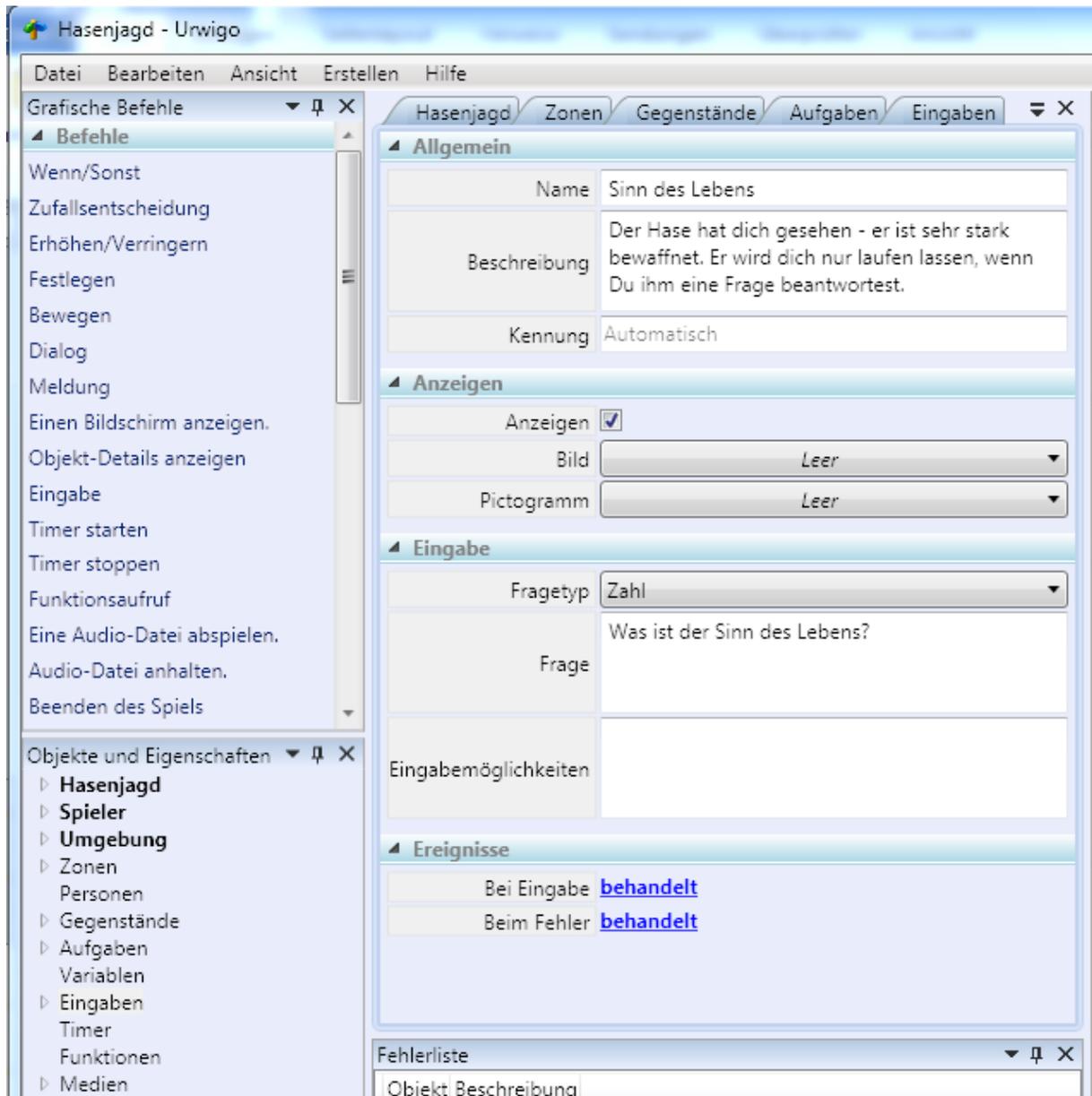
Wie zuvor beschrieben, wird für die Aufgabe A3 noch die Anzeige ausgeschaltet und danach deaktiviert. Später im Programmablauf wird beim Betreten der Zone die Meldung angezeigt und nach einem Klick auf das Display läuft das Programm weiter, die Aufgabe 3 verschwindet.

## Dialoge

Dialoge bestehen aus einer Eingabe, einer Reaktion auf die Eingabe und ggf. aus der Reaktion auf eine Falscheingabe (falsches Format, z.B. Text anstatt einer Zahl).

Start ist ein Doppelklick auf **Eingabe** (unter **Objekte und Eigenschaften**), danach wird ein Klick auf **+Neuer Gegenstand** eine leere Eingabe erstellen, mit dem Doppelklick hierauf werden die Eigenschaftsfelder geöffnet.

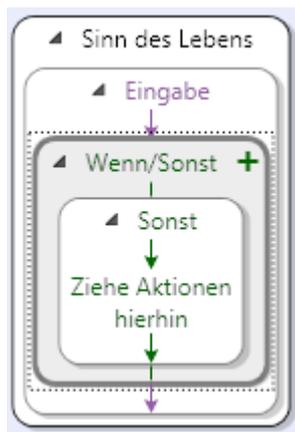
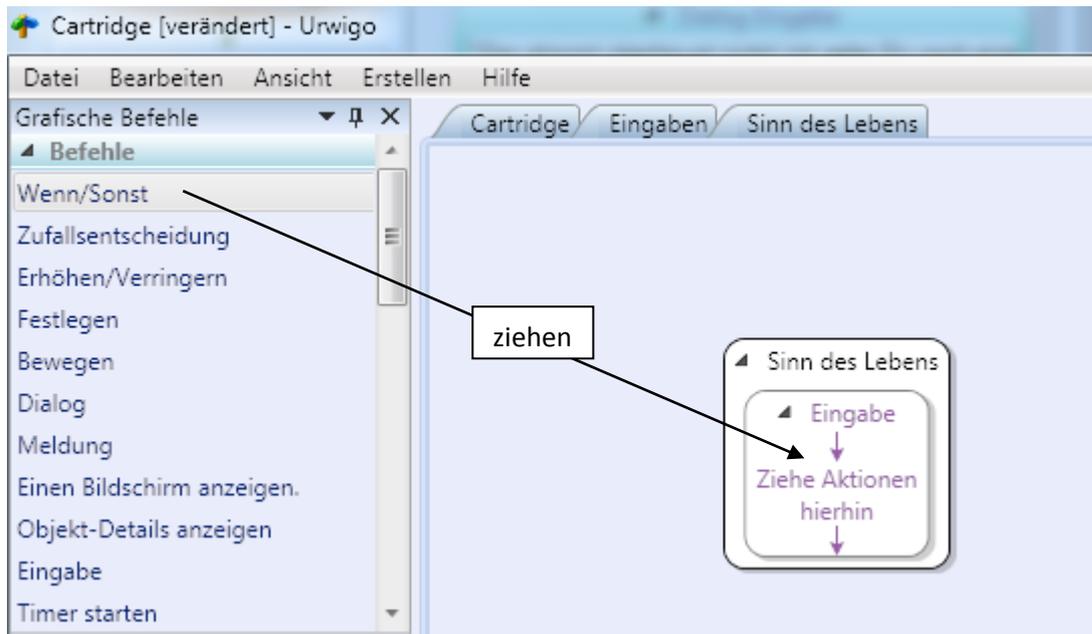
Ich habe die folgenden Eingaben getätigt:



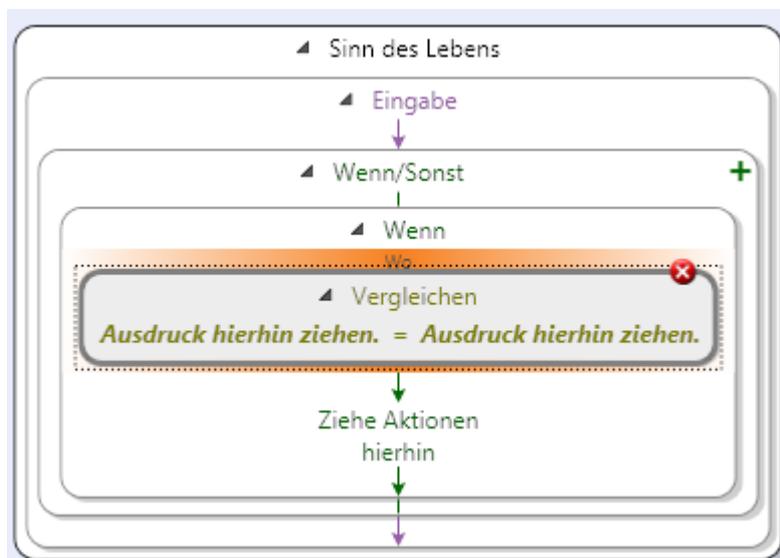
Interessant ist das Feld **Fragentyp**. Hier kann zwischen **Text**, **Zahl**, **Auswahl** und **Wahr/Falsch** (Ja/Nein) gewählt werden. Bei **Auswahl** müssen unter der Frage die Eingabemöglichkeiten (untereinander) aufgelistet werden.

Um die Eingabe auszuwerten, klicken wir nun auf **Bei Eingabe un-/behandelt**.

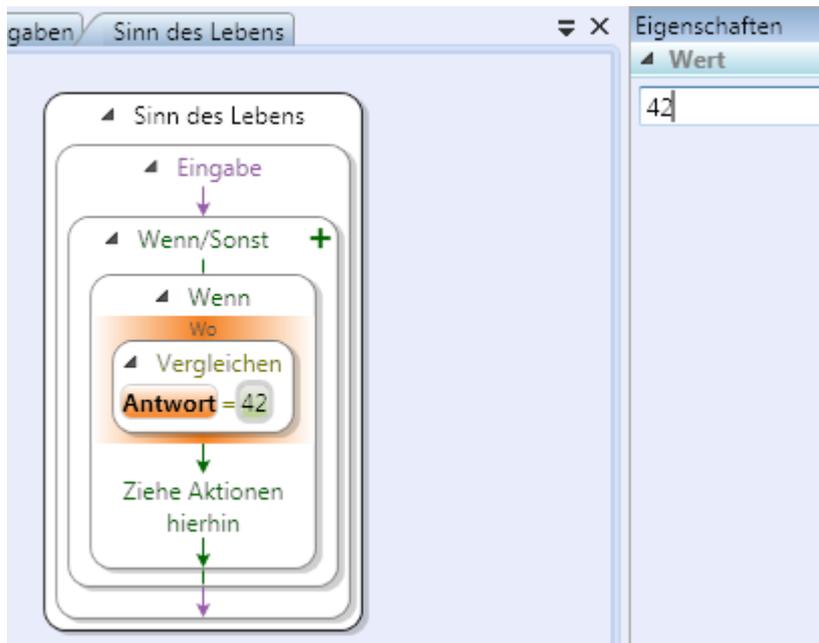
Gestartet wird mit dem Ziehen (mit gedrückter Maustaste) des **Wenn/Sonst**-Befehls nach rechts in das Eingabe-Feld.



Nun wird der Befehl **Vergleichen** in das **Wenn**-Feld gezogen.

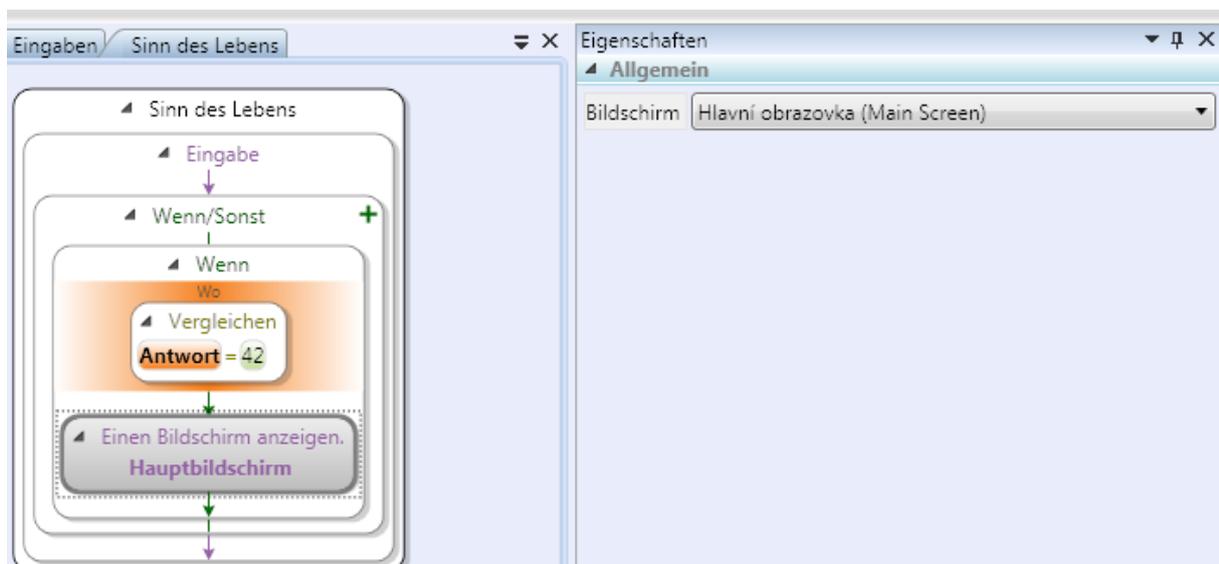


Danach wird der Ausdruck **Antwort** in das Feld **Vergleichen** gezogen, der Wert für den Vergleich ist in unserem Fall die „42“.

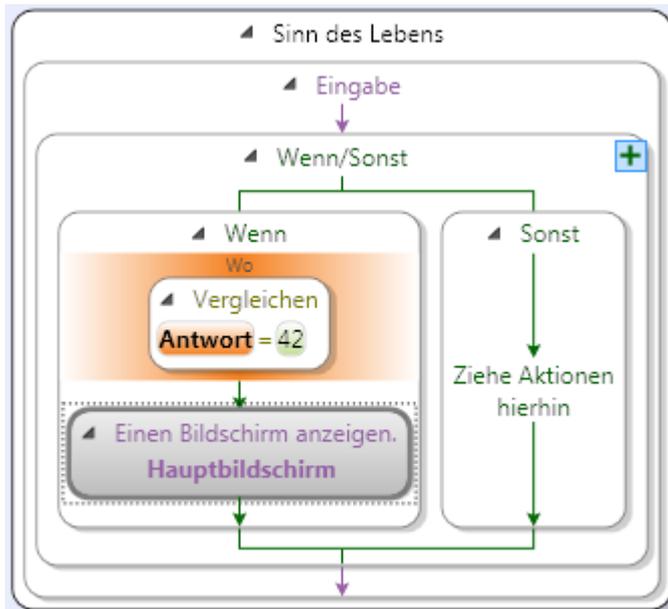


Nun wird noch der Befehl **Einen Bildschirm anzeigen** hinzugefügt. Im Eigenschaften-Teil können noch andere Bildschirme als der Hauptbildschirm (der, der nach dem Start und der Bestätigung des Start-Bildschirms angezeigt wird) gewählt werden. Soweit mir bekannt ist, gibt es aber Probleme, bei anderen Auswahlen (Abstürze). Die Übersetzung im Auswahlfeld (rechts) ist nicht in Ordnung).

Mit diesem Befehl wird die Abfrage verlassen, wenn die Antwort = 42 ist. Ohne diesen Befehl wird die Abfrage unendlich wiederholt.



Jetzt ist es an der Zeit, den Sonst-Fall (wenn die Eingabe eine Zahl, aber nicht 42 ist) zu klären. Zuerst benötigen wir einen Klick auf das „+“-Symbol rechts neben **Wenn/Sonst**. Das Ergebnis sieht so aus:

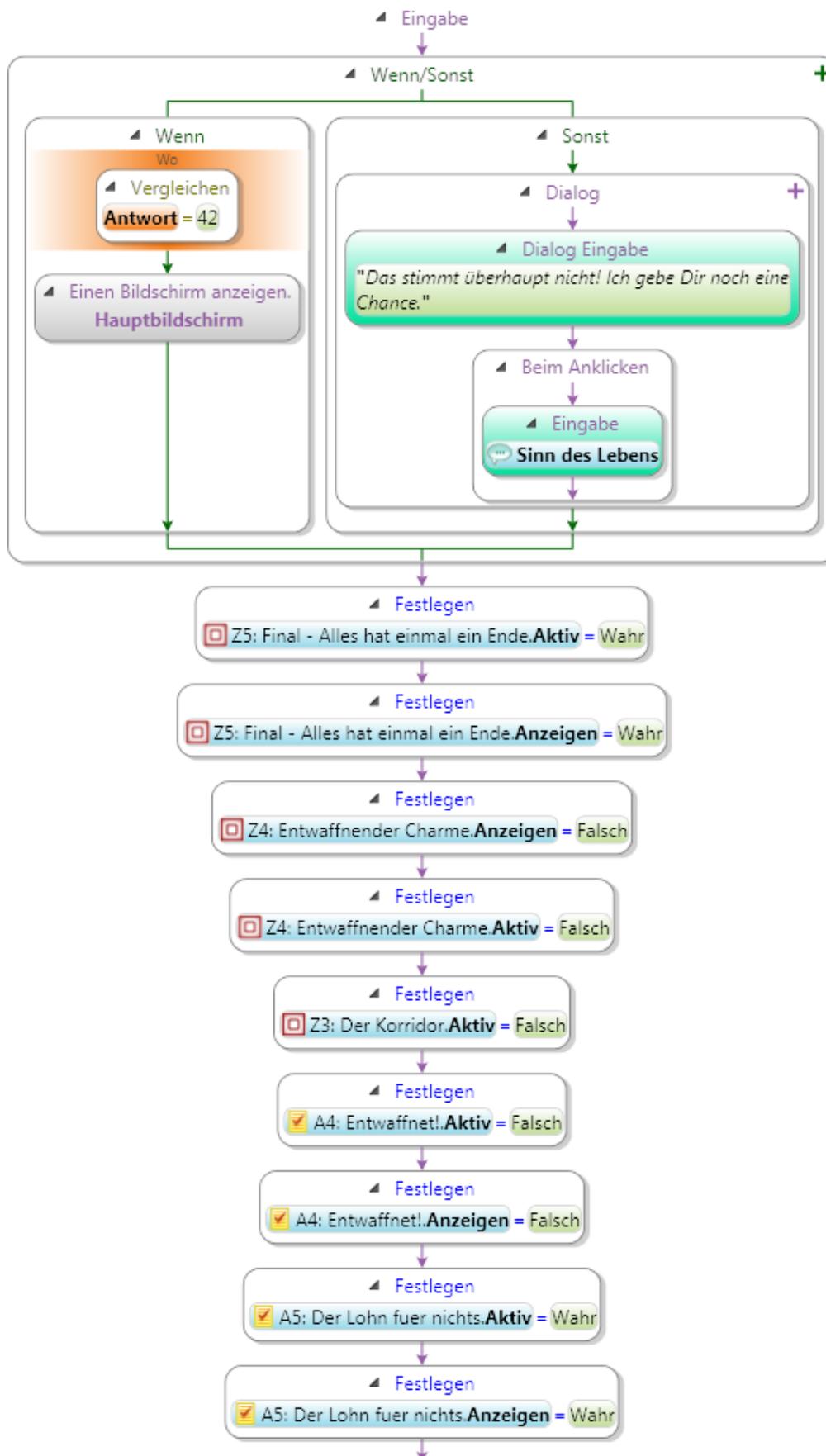


Nun fügen wir noch einen Dialog mit dem Text „Das stimmt überhaupt nicht! Ich gebe Dir noch eine Chance.“ ein, gefolgt von der **Eingabe** „Sinn des Lebens“ in das Feld **Beim Anklicken**.

Daraus resultiert, dass wenn eine Zahl  $\neq$  42 eingegeben wird, der o.g. Text angezeigt wird. Wenn dann zur Bestätigung auf den Bildschirm geklickt wird, wird die Eingabe wiederholt.

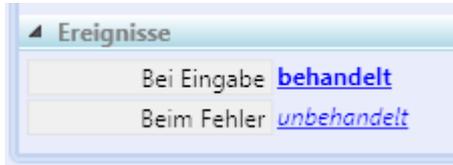
Die Eingabe wird dann noch komplettiert durch die im Aktionsplan aufgelisteten Befehle im Fall der richtigen Antwort. Es sind von mir auch noch Befehle für die Zone 5 (Final) und die Aufgabe 5 hinzugefügt worden - das Handling hierfür sollte jedoch nach eigenen Vorstellungen erfolgen.

Die komplette Eingabe:



Wir müssen jetzt noch den Fall abfangen, bei dem anstelle einer Zahl einer oder mehrere Buchstaben oder Zeichen eingegeben wurden, also wenn das Eingabeformat nicht richtig ist.

Dafür starten wir wieder in der **Eingabe** „Sinn des Lebens“ mit einem Klick auf **Beim Fehler un-/behandelt**.



Hier geben wir folgenden Dialog und erneut die Eingabe „Sinn des Lebens“ ein:



Nun wird bei Falscheingabe (Text anstatt Zahl) der Text „Ich hatte da mehr an eine Zahl gedacht“ angezeigt und beim Klicken auf den Bildschirm wird die Eingabe wiederholt.

Jetzt ist unser Dialog komplett.

## Das Ende

Es bleibt nun Dir überlassen, ob Du den Spieler direkt zum Final bringst oder ob er in der Zone 5 (Final) noch etwas finden oder durchführen muss. Wie auch immer, der Weg zur Fertigstellung deines ersten Wherigos ist nicht mehr lang.

Du hast nun gelernt, wie man mit Medien, Zonen, Aufgaben, Gegenständen, Meldungen, Dialogen und Eingaben arbeitet. Ganz nebenbei ist Dir der Umgang mit Urwigo vertrauter geworden und Du begegnest dem Thema „Wherigo“ mit weniger Respekt – das ist nun wirklich nicht schlecht.

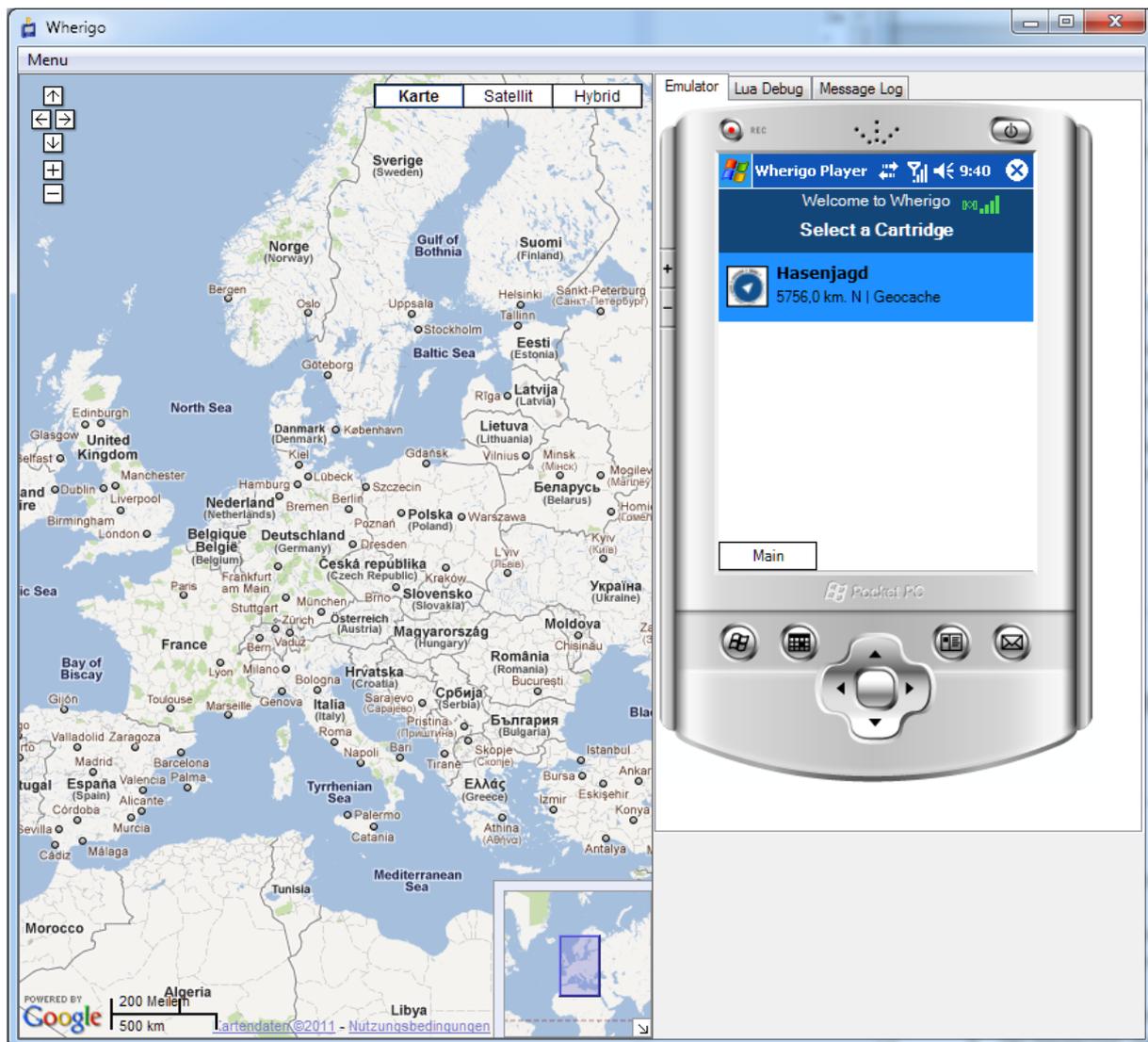
Mit Sicherheit sind nicht alle Fragen beantwortet worden. Vielleicht hilft unser Forum weiter. Wir würden uns sehr freuen, wenn Du dich dort aktiv einbringst.

## Test unserer Arbeit

In Urwigo ist bereits ein Wherigo-Player eingebaut, mit dessen Hilfe wir unseren Cache am PC testen können.

Aus eigener Erfahrung kann ich sagen, dass der Player den Test in der freien Natur nicht ersetzt. Allerdings hilft es ungemein, alles erst mal am PC durchzuspielen.

Der Aufruf erfolgt über den Menübefehl **Erstellen / Starten** oder durch Drücken der Taste **F5**.

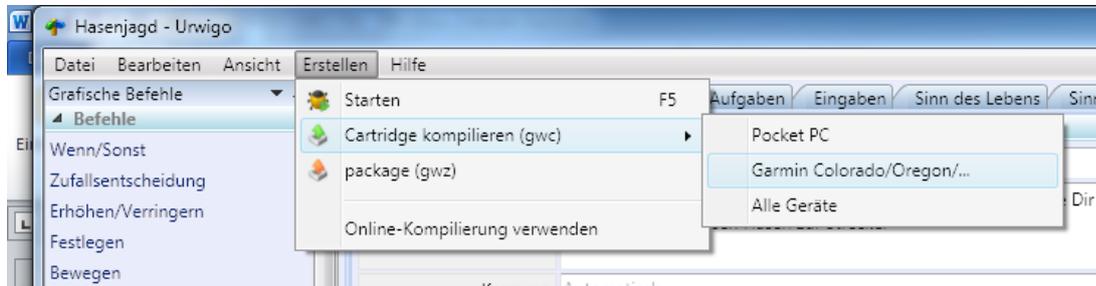


Mit einem Klick auf „Hasenjagd“ wird unser Cache simuliert. Das Tool macht Spaß und hilft sehr bei der Fehlersuche. Es lohnt sich sehr, es bereits während der Erstellung ausgiebig einzusetzen.

**Tip:** Unter **Main / Units** kann man die Entfernungsangaben von Feet auf Meter (Metric) umstellen.

## Wherigos veröffentlichen

Um den neuen Cache auszuprobieren kann dieser bei Garmin-Navis in den Ordner „Wherigo“ kopiert werden. Dafür muss eine Datei erzeugt und benannt werden (**Erstellen / Cartridge kompilieren (gwc) / Gerät auswählen**, auf dem es ausprobiert werden soll):



Für das Veröffentlichen auf wherigo.com benötigen wir eine Datei, die über **Erstellen / package (gwz)** erstellt wird.

Auf wherigo.com muss man sich zuerst anmelden. Es ist derselbe Account, den man auf geocaching.com benutzt. Danach auf **My Home** (direkt unter dem Anmelde-Feld) klicken.

Auf der linken Bildschirmhälfte nun auf **Upload a Cartridge** klicken und den weiteren Schritten folgen.

Der erste Wherigo-Cache wird nun veröffentlicht. Hier prüft kein Reviewer – allerdings wird jetzt das Listing mit dem Link zur Cartridge bei geocaching.com noch benötigt. Soweit mir bekannt ist, muss im Listing nur die Start- und Final-Koordinate angegeben werden. Ebenfalls müssen Stationen, die ihr selbst erstellt habt, angegeben werden.

## Nicht vergessen

- Max. 7 Zonen gleichzeitig aktivieren, weil es andernfalls zu Problemen mit einigen Geräten kommen kann.
- Die Größe der Zonen eher etwas größer wählen. Durch Ungenauigkeiten könnten Verschiebungen entstehen und der/die Spieler/in könnte Probleme bekommen, die Zone aufzusuchen.
- Kein Ä, Ü, Ö, ß einsetzen. Diese Zeichen werden in der Regel durch ? (Fragezeichen) ersetzt.
- Der Medientyp „Audio“ funktioniert nicht auf Oregon und Dakota.
- Bilder sollten nicht breiter als 230 Pixel und höher als 280 Pixel, wenn nur eine Zeile mit Text folgt, bzw. max. 200 Pixel, wenn mehr Text folgen soll. Weniger ist immer in Ordnung.
- Piktogramme sollten 32 x 32 Pixel groß sein. Soweit mir bekannt ist, bringen Sie aber die Garmins zum Absturz.

## TeamTigerentes Wherigo-Forum

Unser Forum soll euch eine Plattform für Inhalte und Fragen rund um das Thema „Wherigo“ sein. Ihr könnt dort an Diskussionen teilnehmen, Beispiel-Wherigos herunterladen oder eure Beispiele hochladen.

Außerdem platzieren wir dort Lernmaterialien (wie zum Beispiel diese Anleitung). Als Gast wird man im Forum schon einige Inhalte einsehen können, aber erst als registrierte/r Nutzer/in können Dateien heruntergeladen werden. Wir bitten euch auch, nicht diese Anleitung weiterzugeben – Bitte nennt den Link im Forum zum kostenfreien Download. Somit haben wir zumindest einen Überblick über die Anzahl der Personen, die die Anleitung nutzen und wir bekommen evtl. einige zusätzliche Benutzer/innen für das Forum, die es bereichern könnten.

Uns ist bewusst, dass wir euch nicht dazu „zwingen“ können und wir wollen dies auch nicht.

Wenn ihr mögt, meldet euch noch heute an: [www.TeamTigerente.de/wherigo](http://www.TeamTigerente.de/wherigo)

## Quellenangaben und Verwendung der Anleitung

Landschafts-/Luftaufnahmen stammen von Google-Earth.

Zeichnungen wurden (ohne Scheu von Zeit und Mühe) selbst erstellt.

Angaben zu Pixel-Größen von Bildern und Piktogrammen entstammen dem Earwigo-Wiki.

Genannte Produkte, Webseiten und Warenzeichen sind Eigentum deren Inhaber/Hersteller/Ersteller.

Ein besonderer Dank geht an Sandra (von SaJoMa) für das Korrigieren dieser Anleitung!

Es ist untersagt, diese Anleitung zu kommerziellen Zwecken ohne unsere Zustimmung zu nutzen!

Wenn die Anleitung vervielfältigt wird oder Teile davon vervielfältigt werden, muss als Quelle das Forum [www.TeamTigerente.de/wherigo](http://www.TeamTigerente.de/wherigo) angegeben werden.