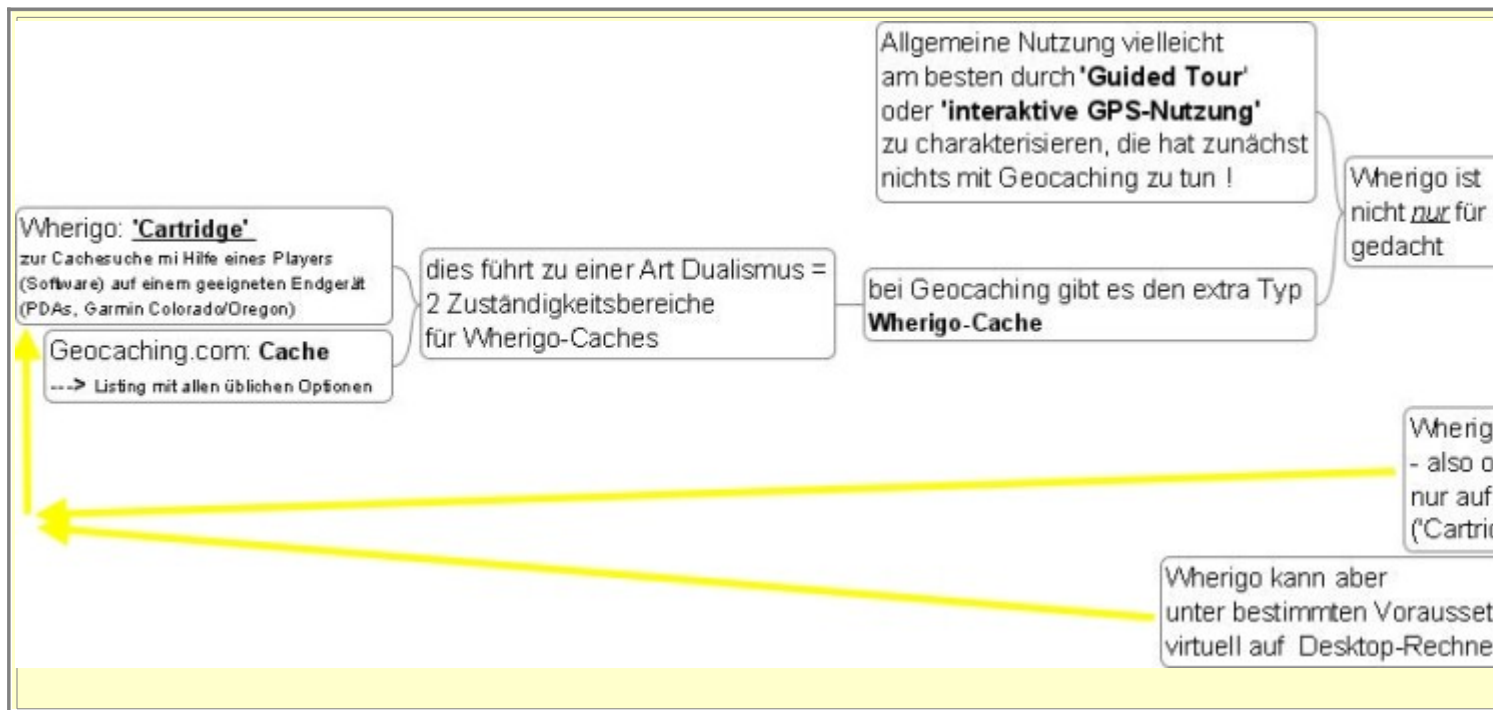


Meine Erfahrungen mit Wherigo

Was ist's ?

Groundspeak, der Betreiber der großen amerikanischen Geocaching-Datenbank, hat ein neues Projekt ins Leben gerufen. Es wendet sich an Nutzer von GPS-PDAs (Kleincomputer mit GPS-Maus) und verwandten Geräten mit Windows Mobile (CE) als BS, - darüberhinaus kann es auf dem 'brandneuen' Garmin Colorado ausgeführt werden. Es werden von teilnehmenden Autoren sogenannte 'cartridges' (dies ist nichts anderes als ein Datenfile !!) veröffentlicht, die, ausgeführt auf einem sogenannten 'Player'-Programm, eine Art multimediale Führung unter GPSr-Nutzung bieten, - das können nur einfach geführte Wanderungen sein oder Rätselwanderungen u.v.a., es gibt inzwischen auch den neuen Geocache-Typ ['wherigo-cache'](#) mit eigenem Icon (Logo) und Cachetyp bei gc.com.

Also: Wherigo-Caches sind eine mögliche, aber nicht die einzige Anwendung von Wherigo-Cartridges, - hiermit scheinen Geocacher etwas Schwierigkeiten zu haben (weil sie sich möglicherweise nichts anderes vorstellen können)



Was muss ich machen, um einen (echten) Wherigo-Cache in der von Groundspeak vorgesehenen Weise zu suchen ?

Eigentlich kann man Wherigo-Caches nur suchen, indem man auf einem PDA-Kleincomputer mit GPS-Empfang (oder vergleichbaren Gerät, das unter Windows Mobile läuft) oder auf einem neuen Garmin Colorado einen sogenannten **Player** als Software installiert hat und eine **'Wherigo-Cartridge'** darauf laufen lässt. Dieses 'System' gibt einem dann vorort Anweisungen zur Suche, - dies mit GPS-Unterstützung. 'Normale' GPS-Geräte, wie z. B. Garmin GPSmap60, Etrex(is) und andere, können leider nicht verwendet werden (das Ganze mag vielleicht etwas nach 'Colorado-Verkaufstrick' riechen, ich weiß es nicht!!). Wenn man den Cache gefunden hat, kann man ihn, wie üblich, im Cache-Listing bei Geocaching.com loggen. **Es wird aber gleichzeitig erwartet**, dass man die dazugehörige Cartridge bei Wherigo als 'gespielt' loggt und gleichzeitig mit einem sogenannten **'Unlock-Code'** (oder auch **'completion code'**) beweist, dass man die Cartridge komplett erledigt hat. Wozu braucht man Letzteres? Es ist die Voraussetzung für die Zählung der vom Nutzer 'erledigten' Cartridges, und falls in diesem Bereich dieselbe Rekordsucht einsetzt, wie bei den Caches, dann ist es für den 'Hi-Score' eine notwendige Voraussetzung.

Für alle, die keines der erforderlichen Geräte besitzen, gibt es einen Trick, der im Vorliegenden herauszufinden ist. Dieser Trick klappt allerdings nicht immer (bei mir ist er zur Zeit noch erlaubt)!!! *

Seit kurzem habe ich im [Wherigo-Projekt](#) von Groundspeak eine [cartridge](#) veröffentlicht, die parallel zu meinem Geocache [Schmauderstein \(GC Y1KW\)](#) eine geführte Wanderung (Guided Tour) zum Gedenkstein und dann auch - wenn gewünscht - zum Cache bietet. Ich kann mit Stolz sagen, dass es die erste cartridge in der näheren Umgebung ist. Diese Cartridge ist keine Wherigo-Cache-Cartridge im strengen Sinn, sondern, wie gesagt, 'nur' eine geführte Wanderung. Geführte Wanderungen sind nämlich eine der Möglichkeiten von Wherigo, die nicht unbedingt etwas mit Caches zu tun haben müssen!! Mir persönlich gefällt diese Möglichkeit fast besser als ein reiner Wherigo-Cache !!

Inzwischen habe ich auch meinen ersten 'echten' Wherigo-Cache [Vereinsbank \(GC 1AQBD\)](#) gelegt.

Cache und Cartridge sind zwar vielleicht keine 'Glanzstücke' an 'Multimedia und Cacherskunst', aber ich wollte schnell etwas Leichtes anbieten, das jeder mal ausprobieren kann. Im Übrigen: programmiert mal was in Builder/lua, dann werdet Ihr schon merken, so schnell wies Bretzelbacken geht das nicht!!! (es gibt da einige absolut nichtfunktionierende 'Negativbeispiele' bei den Cartridge-Listings !!). Die meisten Probleme hat 'meine Kundschaft' natürlich nicht mit dem Finden, sondern mit dem zusätzlichen Log-Eintrag bei Wherigo und vor allem dem 'Unlock-Code' bei Wherigo !! Ich habe zwar inzwischen im GC-com-Listing darauf hingewiesen, dass der Unlockcode bei Erreichen der richtigen Bank im Inventory aufzufinden ist, aber

das scheint 'verzwickter' zu sein als eine Location nach einem Cache abzusuchen.

Für alle, die Wherigo mal ausprobieren wollen, ohne ein Gerät zu besitzen, lest mal das Unten stehende durch, Ihr werdet [dort](#) herausfinden, wie Ihr den Cache eventuell auch ohne PDA oder Colorado 'managen' könnt, finden und loggen müsst Ihr ihn allerdings auf jeden Fall!!!

Ein großes Lob gilt hier **sisijoni**, die sich mit der Materie befasst hat und ohne Endgerät beide Cartridges/Caches komplett abgewickelt hat. Besonderen Dank auch an die Finder mit Endgerät, die gezeigt haben, dass es 'prinzipiell' funktioniert !!!

Übrigens hier mal mein 'Cartridge-Unlock-Hi-Score' (meine eigenen cartridges habe ich ja nicht machen dürfen !!) : 5 cartridges completed, - das kriegt jeder leicht hin !!! Wherigo-Cache konnte ich noch keinen machen, weil die nächstliegenden für mich im Moment zu weit entfernt sind.

Mein Ideen-Pool für die Wherigo-Nutzung neben den 'reinen' Wherigo-Caches

- 'Guided Tour' (Führung) [parallel zu einem vorhandenen Geocache](#). Beispiel: [Schmauderstein \(GC Y1KW\)](#)
- Stadtführungen, Naturparkführungen, vom einfachen Track zur geführten Route erweiterte Wandervorschläge, (indoor geht leider nur ohne GPS-Nutzung /warum?/, - dann aber durchaus denkbar)
- Private Adventure-/Puzzle-, Schnitzeljagd-Cartridges für Kindergeburtstage, Familienfeste, Vereinsaktivitäten (Ausflugs-Führungen etc.) und... und ! Cartridges, die auf dem Builder entwickelt werden und dann privat genutzt werden und gar nicht bei Wherigo veröffentlicht werden. Das ist meiner Ansicht nach ebenfalls sehr attraktiv !!!!
- Einen 'anywhere-herigo' erstellen, - ganz einfach so zum Spaß. --> Eine Sache, die mir eigentlich noch in meinem Programm fehlt !!!
- Weißt Du noch was ? Sag's mir !!!

Im folgenden finden sich stichwortartig zusammengefasst meine ersten Erfahrungen mit der Wherigo-Builder/Player-Software:

1. Verschiedenes

2. Player-Software

3. Haupt-Optionen des Builder-Programms

4. Ergänzende persönliche Infos

Wherigo-Nutzer, die einen Beitrag zum Vorliegenden haben, sind herzlich eingeladen, sich zu melden. Ich möchte das Ganze jedoch nicht forums-artig aufziehen, sondern mehr nach Art der FAQs oder Berichte. Die Autoren von Beiträgen werden natürlich genannt (wenn sie es nicht ausdrücklich ablehnen). Da sich ja schnell ein Fehler eingeschlichen haben kann, bin ich für alle Rückkopplungen und Hinweise sehr dankbar.

Erklärung der [File-Extensions-Namen](#) der unterschiedlichen Wherigo-File-Typen: weiter unten (zurück immer mit 'Browser-Back') !!!

1. Verschiedenes

diese Zusammenstellung ist im Moment noch etwas bunt zusammengewürfelt, enthält aber einige wichtige Hinweise. Sobald es sich rentiert, werde ich sie etwas mehr kategorisch ordnen.

- **[Einsteigern](#)** würde ich empfehlen, zunächst (vor download des 'Players' auf den PDA u.a. Operationen, wie z. B. 'Test mit Handgerät im Feldversuch') den Wherigo-Builder herunterzuladen und in dessen Option 'Emulator' (unter Tools) einige [gwc-Files](#) 'virtuell' auszuprobieren, z.B. auch anywhere-cartridges. Es laufen dabei dann gleich einmal nicht alle Files, - die einen funktionieren nicht, weil sie Fehler enthalten, - die anderen, weil sie echte 'Vorort-Bedingungen' erfordern (diese kann man dann eben echt nicht 'virtuell abwickeln'). Aber man kann so schon spielerisch Erfahrungen sammeln und das 'virtuelle Herumstreunen' hat auch seine Reize !! Man lernt dann, z.B. bei der 4min_hourglass-cartridge das richtige Loggen und Freischalten in Wherigo!!!

Anschließend kann man sich an das verfügbare Endgerät wagen und den Player zum Laufen bringen !!! Hier sind zunächst die sogenannten 'anywhere-cartridges' sehr empfehlenswert. Meine Erfahrungen mit der [Player-Software](#) auf einem PDA finden sich weiter unten ! Hilfreich kann in dieser Situation - aber auch ganz allgemein - bei PDAs eine [Koordinatensimulation](#) auf dem GPS-PDA sein.

Wenn man schließlich Ambitionen für eine Cartridge-Herstellung hat, dann kann man versuchen, vorhandene lua-Files zu aquirieren, in den Builder zu laden und mal anzusehen. Gut ist dann auch, mal die Template-Option des Builders auszuprobieren. Das neue Tutorial (nicht zu verwechseln mit der 'Tutorial'-Cartridge, die ist zum Üben auf dem Player !!) bringt da auch viel, es hat auch eine extra cartridge (zoo-cartridge)!!!

- die **Dokumentation** ist dürftig. Im Forum findet sich nur eine teilweise fertiggestellte Anleitung '[Getting started with Wherigo-Builder](#)' eines Teilnehmers, die wenigstens ein wenig hilft. Diesen Text benötigt man eigentlich auf jeden Fall, - zusammen mit den wenigen spärlichen Beschreibungen von Wherigo . **Achtung !! inzwischen gibt es ein Tutorial auf der Wherigo-Seite !!!! Der Inhalt wäre sehr interessant und informativ, leider ist die Ausführung mehr für das online-Betrachten (mit flash-player etc.) geeignet und weniger für den Ausdruck, - das mag nicht ein jeder. !!**
- In der Nationalitätenumgebung 'Deutsch' produziert das Programm im Moment ziemlich fehlerhafte [-lua-Files](#) . Das liegt sicherlich daran, dass lua-Files als Scriptfiles ja 'textlich' erzeugt werden, und da das deutsche Keyboard z.T. andere 'Buchstaben' erzeugt ---> keyboard.
- deshalb auf 'US English' umstellen, dann werden z.B. Koordinatenwerte richtig geschrieben und ich hatte überhaupt den Eindruck, dass alles bis hin zum down- und upload einwandfreier klappt. Ich habe im Moment meinen Laptop 'zwangsammerikanisiert'
- Ich hatte auch keinen Erfolg mit **metrischen Maßeinheiten**. Ich hatte diese eingestellt und dann in den lua-Files zwar die richtigen Zahlen, aber immer 'feet' bei den Masseinheiten aufgefunden. Man sieht auch in den Foren und erhält als *Auskunft von den Wherigos*, dass einiges not yet implemented sei. Da hilft nur Geduld und Probieren und: Erfahrungsaustausch ! (das ist der Zweck des Vorliegenden)
Achtung !! Im [Player auf dem PDA](#) kann in den Einstellungen auf metrisch gestellt werden
- Wenn man beim Einrichten der Cartridge die 'Basiskoordinaten' und in den 'Zones' die jeweiligen 'Zonenfenster' mit Hilfe der Option '**Coordinates from Address**' erstellen will, sollte man erstens online sein (wichtig!!) , dann das 'Keyboard-Problem' beachten und zuguterletzt die erhaltenen Koordinaten auch überprüfen, da kann sich nämlich so mancher Mops einschleichen !!!!
- Im **Emulator** des Builders (unter 'Tools') kann man sowohl selbst compilierte gwc-Files als auch heruntergeladene Files gleichen Typs **virtuell ablaufen lassen**. Bei Internetverbindung kann man dabei ein kleines Männchen in einer

Google-Karte 'marschieren' lassen. Man kann sogar für heruntergeladene gwc-Files das notwendige [gws-File](#) zum 'Complete-Unlock' produzieren, **wenn der Autor nicht irgend eine raffinierte Sperre (z.B. Höhenabfrage) eingebaut hat**, bzw. überhaupt vergessen hat, den 'Complete-Status' zu implementieren (mehr dazu noch weiter unten!!)

- Fertig compilierte *.gwc-Files können nicht im Builder geladen und angesehen/editiert werden, sondern nur im **Emulator des Builders** 'laufen' gelassen werden, - und selbstverständlich nach 'Hinunterladen' auf die 'Endgeräte' (PDA, Colorado etc.). Man könnte diese Files salopp mit den *.exe-Files in Windows vergleichen (stimmt nicht ganz, weil nur 'teil-binär')
Der Builder dagegen benötigt [lua-Files](#), --> und !!! deren 'Media-Umgebung' (Bilder- und Sounddateien etc.). Kurz gesagt: alles, was im [*.gwz-File](#) enthalten ist.
- Oft können **Korrekturen** fast schneller **direkt im lua-File** mit einem Texteditor gemacht werden, - auf jeden Fall die lua-Files mal ansehen!!!
- fertige Cartridge-Projekte können sowohl direkt mit dem Builder auf die Wherigo-Seite hochgeladen werden (wenn man online ist !!), oder man lässt den Builder bei nicht aktiver Internetverbindung compilieren und 'vermeintlich' hochladen, er produziert dann - trotz Fehlermeldung - ein [gwz-File](#), das dann zu beliebigem Zeitpunkt auf die Wherigo-Seite unter der vorgesehenen Option hochgeladen werden kann. Im Forum findet man auch, dass man ein *.gwz - Zipfile einfach durch packen der Mediadaten und des lua-Files in ein *.zip-File erhalten kann und man müsse dann nur noch die File-Extension in gwz ändern, das habe ich noch nicht probiert!!
- die einfachste Möglichkeit, die **Cartridge als 'complete' zu 'unlocken'**, erfolgt mit der Erzeugung des [gws-\('save'\)Files](#) und dem Hochladen dieses Files. Voraussetzung ist allerdings, dass der Autor im lua-File die 'Cartridge-Complete'-Meldung implementiert hat (Negativbeispiel: 'Sample Clue Hunt') !!!
- Die andere Möglichkeit ist die **Eingabe eines 'Completion-Codes'** (den die Cartridge zuvor bei richtiger Beendigung ausgeben muss) in der Option '[Unlock](#)' im Cartridge-Listing bei Wherigo. Die muss ebenfalls programmtechnisch implementiert sein (Negativbeispiel: 'Sample Clue Hunt'). Wenn ein completion code erzeugt werden soll, muss die Zeile ' [Wherigo.MessageBox{Text=\[\[Your completion code is:\]\]..Player.CompletionCode..\[\[.\]\],}](#) ' eingefügt werden. Näheres siehe <http://forums.groundspeak.com/GC/index.php?showtopic=182215&hl=unlock+cartridge>
- Ich habe noch ein Problem, bei dem mir von Wherigo (und anscheinend auch im Forum) nicht geholfen werden konnte. Im Builder dürfen **keine Umlaute** verwendet werden, weder bei Objekt- und Befehls-Namen noch in reinen Textblöcken. Ersteres lässt sich ja vermeiden (Variablen/Objektnamen etc.). Wenn man nun aber die Umlaute in Textblöcken in alter Weise mit ae ue und oe 'transkribiert', dann bringt das *.gwc-File nach direkter Compilierung im Builder für den Desktop, aber auch für den PDA diese in dieser gewünschten Form (ae,ue,oe). Wenn aber über einen upload zu Wherigo compiliert wird und anschließend wieder heruntergeladen wird (so, wie es die Interessenten ja

dann machen), kommt beim Abspielen dieser *.gwc-Files - sowohl im Emulator, als auch im Player auf dem PDA - '??' statt 'ae' etc. Ich kenne im Moment keine Lösung. Wenn jemand was weiß, möge er sich melden !!!

- Ein weiteres Problem hatte ich, **in einer Textmeldung den Wert einer Variablen auszugeben**. Ich hatte die Variable npos für die Anzahl der bisher erledigten Stationen und wollte diese in einer Textmeldung ausgeben. Durch Vergleich mit Files, bei denen das klappte, habe ich folgenden Skript-Text herausgefunden: `Wherigo.MessageBox{Text=[[mit dieser Station hast Du]].npos..[[Stationen von7 erreicht !]],}`
- Nicht gelöst habe ich auch folgendes Problem: ich habe in meiner guided tour eine numerische Variable npos für die Zählung der erreichten Stationen eingerichtet und mit dem Wert 0 initialisiert. Wenn ich die Variable bei jeder erreichten 'zone' inkrementiere und am Ziel dann mit einer (z.B.) 'if npos == 6' Zeile abfrage, funktioniert das, wenn ich aber 'unterwegs' der Variablen direkt Werte zuweise - zuletzt z.B. 6 - und das dann abfrage, wird der Variablenwert nicht 'erkannt', obwohl er zuvor in einem Textfenster gezeigt werden kann, - ja er kann sogar direkt vor dem if-Konstrukt die Zuweisung '6' erhalten und 'macht es trotzdem' nicht ! das ist
- Ich habe auch öfters feststellen müssen, dass manche Aktionen hintereinander in Skriptabschnitten eingefügt nachher im Echtzeitlauf einfach nicht 'auftauchen', es sieht so aus, als ob der Player da in 'Windeseile darüber hinwegstürmt'. Ganz deutlich sieht man das, wenn man 2 Textausgaben hintereinander einbaut (selbst 'mit etwas dazwischen'), - ich konnte es aber leider auch in if-then-Konstrukten beobachten. **Im neuen Tutorial findet sich eine Erklärung, die in etwa meiner Vermutung entspricht**. Das Problem ist, dass man das nicht ohne weiteres sieht und deshalb alles gründlich austesten muss. Man sieht bei der hierarchischen Parallelität der Programmoptionen (siehe unten) auch oft nicht so recht, wo sich gerade die 'Aufsicht' befindet. Da fehlt so eine Art 'Runtime-Debugger' im Emulator, der in einem Fenster die Variablen etc. zeigt. Ich habe bemerkt, dass es diesen zwar gibt, aber nicht begriffen, wie man ihn nutzt !
- Von den angebotenen Cartridge -Typen: **Tour Guide, Fiction, Puzzle und Geocache** dürfte der Typ Geocache für Geocacher natürlich am interessantesten sein, - vor allem dann, wenn man einen neuen Cache und eine zugehörige Cartridge plant. Das ganze Projekt hat dann viel Ähnlichkeit mit einem Multi, - es kann höchstens Charakterzüge von Mysteries mit beinhalten. Es liegt aber im Wesen des Mystery's, dass Fragen zu beantworten sind und Antworten überprüft werden müssen, das führt zu komplizierteren Programmkonstrukten. Es empfiehlt sich deshalb für den Anfang, einfachere Vorhaben zu entwickeln,- da gibt es noch genügend Schwierigkeiten, - gerade beim Multi-Typ!!! Ein Wherigo-Cache besteht aus einem normalen Cachelisting bei geocaching.com und einer zugehörigen Cartridge bei Wherigo. Die beiden Log-Einträge sind nicht synchronisiert, d.h. man muss beide getrennt vornehmen, um einen perfekt korrekten Log zu haben. Als zwingend betrachte

ich den Log im Cache-Listing, das andere macht aber einen 'professionelleren Eindruck vom Cache-Finder'.

Eine andere Möglichkeit habe ich mir ausgedacht: ich habe **parallel zu einem vorhandenen Tradi-Cache** eine geführte Wanderung - Tour Guide - zur 'Attraktion' (Gedenkstein) als Cartridge gemacht und es besteht die Möglichkeit, den Cache ganz 'klassisch' zu suchen. Ich habe mir nämlich überlegt, dass eine Umwandlung des Cachetyps, was man übrigens selbst gar nicht vornehmen kann, dazu führt, dass der Cache für die normale Suche verlorengegangen wäre.

Schließlich wäre es rein theoretisch auch noch möglich, **nur eine 'reine' Wherigo-Cartridge 'mit einem und für einen' Cache zu machen** und keine Anmeldung bei GC-com vorzunehmen, - inwiefern das Sinn macht, weiß ich nicht, denn es dürfte ja eigentlich nicht zu der heißbegehrten Fundzahlerhöhung bei GC.Com führen !!! Wenn ich mich nicht irre, gehört beispielsweise die Cartridge **CSI-Bingen** von Oberst hierzu.

- Ein gutes Beispiel für eine reine Puzzle-Cartridge wäre die anywhere-cartridge '4min-hourglass'. Für 'fiction' und Mischung aus 'fiction und Tour Guide' würde ich die anywhere-cartridges 'tutorial' und 'vegasdriver' und 'Anywhere Egg Hunt' anführen. Prima finde ich auch die anywhere-cartridge 'Primitive Compass Navigation', die sehr instruktiv ist. Alle 5 Cartridges haben 'nichts mit einem Geocache am Hut', was mir sogar ganz gut gefällt, obwohl ich Geocacher bin, - aber man sollte auch mal etwas über den Tellerrand hinaussehen !!!!

Die Anywhere-Cartridge **'Sample Clue Hunt'** lässt sich übrigens, selbst bei richtiger Abwicklung, nicht unlocken. Wenn man das lua-File, das man hier - Gott sei dank - erhält, durchforstet, sieht man auch, dass weder die 'completion-Meldung' noch eine Ausgabe eines 'unlock-codes' implementiert sind. Das kann also gar nicht gehen. Amüsant ist, dass man - und das habe ich so gemacht - im lua-File natürlich die Rätsel-Lösung aufspüren kann. Man sieht ja beim Spielen der Cartridge auf dem Emulator, dass beim Rätsel Kryptographie angesagt ist (ein berühmter Franzose mit dem Namen Blaise Vign.....)

- Ich habe mir das deutschsprachige Buch über Programmierung mit lua von R. Jerusalimschy gekauft, - nichts gegen das Buch, es ist für Informatiker als Erläuterung der Strukturen der Programmiersprache sicher interessant, für die praktische Anwendung im Wherigo-Projekt bringt es - glaube ich - wenig. Es fehlt vor allem eine Übersicht der in Wherigo implementierten Syntax, Programmbibliothek und vieles mehr. Aber - wie gesagt - das ist sicherlich auch nicht Sinn und Zweck des Buches.
- Nach **Updaten von Builder- und Player-Software** empfiehlt es sich, die wichtigsten lua- und gwc-Files auf ('weiterhin-ige') Funktionsfähigkeit zu überprüfen. Bei mir sind z.B. plötzlich die Positionen im GPS-Suchfenster

beim Start nicht mehr erschienen, - bis ich bei allen die **Abstandsangabe auf -1** gesetzt habe.

Schön wäre auch, wenn man bei Updates ohne riesige Sucherei erfahren würde, was neu ist.

2. Meine Erfahrungen mit dem Player auf dem PDA

Gerät: Typhoon Myguide 3500 mobile, OS Windows Mobile 2003 V4.21.1088

- Download mit Active Sync und Starten der neuesten cab-Datei klappt (es muss allerdings auch hier die 2er dot-Net-Umgebung von MS installiert sein !!)
- com-Schnittstelle und Baudrate können eingestellt werden (bei mir COM2 und 4800 Baud), Automatiksuche scheint nicht unbedingt zu klappen, muss aber auch nicht dringend funktionieren, da die Werte ja auch in einem anderen Programm gesehen werden können.
- es gibt anfänglich Schwierigkeiten beim Finden des gwc-File-Ordners. Erst nach mehrfachem hartnäckigem Probieren findet das Programm den von ihm selbst angelegten Pfad auf einmal (ohne erkennbare Ursache) und dann auch immer wieder, - ein schon fast 'menschliches' Verhalten, unlogisch!!! Eigene Pfade können anscheinend nicht angelegt werden.
Achtung!! Das geht inzwischen in der neuesten Version und das Finden scheint zu klappen !!!! Man kann dann die *.gwc-Bibliothek auch auf die storage card verlegen und gewinnt dann - leider nicht viel - Platz im Hauptspeicher.
- in einem Forum findet sich, der Player liefere nicht auf dem Typhoon: <http://www.geoclub.de/ftopic22708.html> und man müsse eine höhere com-Port/Nummer einstellen, - das kann ich nicht verstehen !
- die obenerwähnten anywhere-cartridges funktionieren problemlos, einschließlich Freischaltung.
- die cartridge 'schmauderstein' wurde für die Wanderung bis zum Stein erstmalig von **Rückweb** auf einem PDA mit Bluetooth-Maus getestet und klappt ordentlich. Danke an Rainer !!
- Zum Wechsel zwischen den verschiedenen Menues im Player muss man immer auf das 'home'-Icon (Häusschen) rechts oben klicken. Wenn man im 'Zones-Anzeige-Menue' ist, kann das home-Icon mal nicht da sein, da muss man dann auf das Feld mit der momentanen ('here') Zone klicken, dann erscheint das Icon wieder (ich weiß noch nicht, was da los ist)
- In den GPS-Positionsfenstern des Players sind die **Abstandsangaben** zwar in miles/feet, aber sie stimmen. **Achtung ! In den neueren Playerversionen kann unter den Einstellungen unter units auf metrisch umgestellt werden, die Werte scheinen zu stimmen, eine Überprüfung ist aber dringend zu raten!!** (Bei

meinem Typhoon war er in der metrischen Einstellung am Ziel einer Zone beim Wherigo-Cache Vereinsbank noch mehrere Meter off und das 'here' konnte nicht erreicht werden, auf dem PDA von Rückweb hat es dagegen funktioniert, weiß der warum!! Bei diesem Cache habe ich natürlich die Zonen aus Sachgründen schon etwas enger - aber trotzdem nicht extrem eng - gesetzt.) Die roten **Richtungspfeile** sind 'dynamisch' -also beim Gehen- richtig ('heading'), beim Stehen ist die Anzeige auf das 'nordausgerichtete Anzeigefenster' bezogen richtig ('bearing'). Das ist eben das bekannte [GPSr-Kompass-Problem!!!](#)

- Das Kompass-/Positions-Fenster insgesamt ist im PDA-Player im Vergleich zu anderen GPS-PDA-Programmen schon etwas dürftig !!
- Es ist mir nicht bekannt , ob folgendes bei allen Endgeräten so ist, wie beim Typhoon: nach Starten der cartridge erscheinen die vorgesehenen Zones erst im POS-Fenster der Zones, wenn das Gerät GPS-Empfang hat.
- Die Player-Software wird fast laufend ge-updated. Mit Störungen ist zu rechnen, wenn die Compile nicht auch immer wieder überprüft werden.
- **Unlock:** Nach Ablauf zeigen inzwischen die meisten Cartridges auf dem Endgerät den sogenannten 'Unlock-' oder 'Completion-Code' an. Den müsst Ihr notieren und nachher im Wherigo-Listing der betreffenden Cartridge folgendermaßen eintragen: drückt den Button Unlock mit dem Schlüssel drauf, dann kommt eine Seite mit 3 Optionen, die eine ist das sogenannte 'save'-Verfahren, das braucht Ihr in diesem Fall nicht. Ihr braucht nur bei dem Eingabefenster der zweite Option (Unlock-Code eingeben) den Code eingeben und quittieren. Es müsste die Erfolgsmeldung kommen und im Listing ist der Knopf grün und der Schlüssel verschwunden. Wenn Ihr das habt, ist alles ok !!! Die dritte Option erlaubt einen 'Gäste-Unlock', wenn mehrere Parteien zusammen mit einem Endgerät unterwegs waren.

Wenn **kein Unlock-Code** ausgegeben wird, empfiehlt es sich die Cartridge nach Beendigung zu 'saven' und das 'save-Verfahren' anzuwenden. Dies setzt allerdings ebenfalls voraus, dass im lua-Programm ein sogenannter 'cartridge completion true' -Vermerk implementiert ist, sonst geht gar nichts (siehe cartridge 'Sample Clue Hunt').

Von einer interessanten 'PDA- Alternative' zur Simulation einer Cartridge auf dem Emulator des Builders auf dem Desktop hat mir **Geo-Hanslik** berichtet, es gibt COM-Port-Splitter, die es erlauben, GPS-Koordinaten auf dem PDA simulatorisch zu erzeugen, ein Beispiel ist: <http://www.franson.com/gpsgate/>, hiermit besteht die Möglichkeit, direkt auf dem PDA unter laufendem Wherigo-Player Koordinaten vorzugeben und damit - zumindest teilweise - eine Wanderung virtuell durchzuführen, bzw. zumindest Kontrollen vorzunehmen.

3. Haupt-Optionen des Builder-Programms

Das Builder Programm soll in einer graphisch-/tabellarischen Umgebung die Entwicklung von lua-Files ermöglichen bzw. unterstützen. Der Builder erzeugt also lua-Scriptfiles. Diese sollte man sich auch in einem Texteditor ansehen !!!

Die wichtigsten Builder-Optionen sind:

- **Zones**
in Zones werden mit 'Koordinatenfeldern' Zonen festgelegt, in denen sich etwas befindet. Sie sind die planmäßige, GPS-kontrollierte Grundstruktur der Cartridge. Neben einer Text- und Media-Beschreibung können 'Aktionen' z.B. durch Betreten oder Verlassen einer Zone ausgelöst werden, diese Aktionen 'landen' im lua-Skriptfile in Unterprogrammstrukturen. Es empfiehlt sich, sich das baldmöglichst mal anzusehen. In dieser Option liegen die meisten Möglichkeiten, eine Cartridge *nicht lauffähig* zu machen oder *'auf den Himalaya zu verpflanzen'*.
- **Items**
sind eigentlich fast die komplexesten Dinge mit am meisten Flexibilität und Variationsmöglichkeit, sie sind sozusagen der Kern von Prozeduren. Dabei kann die Beschreibung eines Items noch recht einfach aussehen, z.B. 'Blumenstrauß niederlegen', 'schöne Münze ansehen', 'Gespenst kommt' o.ä.. Die mit einem Item verbundenen Aktionen sind aber der Kern aller Entscheidungen und 'Tätigkeiten' im Programm, hier wird man auch die meisten 'if..then..else....`etc. finden. Man findet ihre Teile dann vor allem in den Unterprogrammstrukturen ('functions')
- **Tasks**
sind eine Schilderung der einzelnen Teilaufgaben. Der Entwickler kann selbst entscheiden, inwieweit Tasks nur Infos sind und inwiefern sie auch Entscheidungen herbeiführen. Mein Eindruck ist, dass aus Items heraus 'mehr zu bewegen' ist wie aus Tasks. Ich habe inzwischen aber auch gute task-orientierte Strukturen gesehen.
- **Variablen**
ist die Option, Variablen zu definieren, sowohl als Zahlen und Strings, als auch als flags (true,false)
- **Media**
dient zur Definition und 'Skalierung' von Medienfiles, hauptsächlich von Bildern und Sound-Dateien, einfach eine Art 'Anmeldung'!
- **Characters**

sind die 'Schauspieler, Animatoren etc.' . Sie können mit allen anderen Optionen in Kontakt treten und dort Aktionen auslösen.

- **Timer**

über die Handhabung von Timern gibt es im neuen Tutorial einige wenige Angaben. Über Erfahrungen mit dem Einsatz der Option Timer hat mir **Toxic** berichtet:

" Ich habe mir 3 Hilfsvariablen gebastelt und diese im "Timer Tickevent" hochgezählt. Erst die Sekunden und beim Überlauf auf 60 dann die Minuten inkrementiert und die Sekunden wieder auf 0 initialisiert. Mit den Minuten und Stunden ebenso. Die Variablen kann man sich dann in einer Messagebox anzeigen lassen (ähnlich wie den Completion Code mit den eckigen Klammern!).

Auszug aus meinem lua-file:

```
function ztimerStopwatch:OnTick()  
-- #GroupDescription=Timertick_Stopwatch --  
-- #Comment=Timertick_Stopwatch Comment --  
var_sekunden = var_sekunden + 1  
if var_sekunden >= 60 then  
var_sekunden = 0  
var_minuten = var_minuten + 1  
end if var_minuten >= 60 then  
var_minuten = 0  
var_stunden = var_stunden + 1  
end  
end
```

....

```
[[Benoetigte Zeit: ]] ..var_stunden.. [[ h ]] ..var_minuten.. [[ min ]]  
..var_sekunden.. [[ sec]] "
```

vielen Dank an Gert für diese wichtige Information !!!

- **Inputs**

Zu dieser Option, die die Basis von Wechselwirkungen (Interaktionen) mit dem Nutzer darstellt (Nutzereingabe) findet sich im Advanced-Teil des neuen Tutorials einiges, - ebenso in den lua-Files 'zoo' und 'Sample Clue Hunt'. Weiteres folgt.

wird ergänzt und verbessert !!!

Filetypen in Wherigo

- ** .lua-Files (source-script): 'Programmfiles' in Scriptsprache lua geschrieben,

'texteditierbar', wichtigstes Entwicklungsfile, erstellbar z.B. auf dem Wherigo-Builder

- ** .g wz-Files (zip): 'Zip'-Files, die alle Komponenten, wie lua-Files und Media-Files (z.B. Bilddateien, Wav.-Dateien etc.) enthalten. Durch anklicken in Datei-Explorer o.a. direkt einsehbar. Wichtig für einen Upload des fertig entwickelten Projekts zu Wherigo
- ** .g wc-Files (compiled): : fertig compilierte Anwendungs-Files, die z.B. auf den PDA zur Anwendung im 'Wherigo-Player' hinuntergeladen werden. Man könnte diese Files salopp mit den *.exe-Files in Windows vergleichen (stimmt nicht ganz, weil nur 'teil-binär')
- ** .g wl-Files (log): log-Files für den 'echten computermässigen Programm-Ablauf' ('was alles stattgefunden hat')
- ** .g ws-Files (save): Das sind Files, die einen Cartridge-Prozess-/Prozedur-Lauf, teilweise oder wenn beendet ganz, protokollieren. Man kann hiermit dann einen abgebrochenen Lauf fortsetzen. Außerdem ist der Upload dieses Files zu Wherigo die gängige Minimal-Methode, um eine Cartridge als 'completed' freizuschalten: 'Unlock' , - wenn programmtechnisch keine extra [Code-Ausgabe](#) implementiert ist. **Achtung**: eine wichtige Voraussetzung für jede Unlock-Freischaltung ist, dass diese im Programm (also im Original-lua-Scriptfile) auch implementiert ist (minimal: 'Set cartridge.completed true' für das save-Verfahren)

4. Ergänzende persönliche Infos:

Im Listing zum Geocache Schmauderstein habe ich folgende Tabelle aufgenommen:

Achtung neu: für GPS-PDA/MDA-Geräte habe ich beim [wherigo-Projekt](#) von Groundspeak eine geführte Wanderung zum Stein und Cache zusammengestellt. Die Cartridge mit dem Namen **schmauderstein** kann unter diesem [Link](#) heruntergeladen werden. Sie ist im Moment noch etwas einfach, wird aber schrittweise verbessert. (Öfter mal nach updates sehen !) Für Interessierte habe ich auf meiner Homepage über meine Erfahrungen mit dem Wherigo-Builder kurz berichtet, wenn jemand meine Datenfiles ansehen möchte, soll er sich bei mir melden !! Es ist übrigens ein offenes Geheimnis (das in den Foren diskutiert wird), dass man Cartridges, die nicht weiter mit einem 'Software-Schutz' versehen sind, im Emulator des Wherigo-Builders virtuell 'spielen' kann und auf diese Weise auch ein gws-File zur Freischaltung generiert werden kann. Ich habe mich entschlossen dies zunächst zuzulassen, denn ich finde es hat ja auch einen besonderen Reiz, sich die Wanderung 'spielerisch' anzusehen. Für Geocacher, die den Cache suchen oder gesucht haben, sehe ich da z.B. kein Problem, denn sie waren ja 'dort'. Wenn sie einen anderen Weg genommen haben und dann mit der Cartridge meinen Vorschlag ansehen und die Cartridge als gespielt melden wollen, ist das doch ok !! Es haben ja auch fast die meisten Cacher keinen PDA oder Colorado, -warum

sollen die nicht ebenfalls mit Wherigo experimentieren ?

Ich denke bei alledem auch an Menschen, die aus irgendwelchen Gründen gerade oder überhaupt nicht 'outdoor' gehen können, eine Erfahrung die jeder einmal machen muss !

Ich finde eben auch, es sollte sich aus diesem eigentlich sehr attraktiven Projekt nicht ein 'Exklusiv-Club' entwickeln, - eine 'breite Community' ist da doch weitaus besser!

Etwas amüsant finde ich, dass z.B. für die Entwicklungen von Software für geführte Touren (ich nenne das spöttisch 'Touri-Software') - z.B. in Deutschland (für Stadt-Touristikbüros etc.) - schon viele gute Ansätze existieren (nur z.B. der GPS-Viewer von ATL-Soft in Profi-Version). Damit verglichen hat Wherigo einige Probleme hinsichtlich der Leistungsfähigkeit, - aber auch wieder den Vorteil, dass es eben für alle nutzbar ist (oder sein wird).

Leider sind die 'Endverbraucher' heutzutage schon so verwöhnt, dass sie multimediale Präsentationen von sehr hoher Qualität erwarten. Und hier liegt die Crux. Die hobbymässigen Entwickler von Cartridges müssen sich schon 'gewaltig einen ablagen' bis sie 'zu Potte' kommen und die Nutzer-Clientele weiß das gar nicht zu realisieren und möchte Besseres sehen, z.B. eingebettete Videopräsentationen u.a. Damit sind aber im Moment nicht nur die Hobby-Entwickler überfordert, sondern mehr noch die 'Mikros' (PDA und Co.)! So wird man z.B. wenig Glück haben, wenn man versucht, 'Mords-Bildchen' (mit ebenfalls Mords-Dateigröße) zu präsentieren, da wird der 'Mikro' mordsmäßig aussteigen !!!

Deshalb mein Fazit: Wenn die Entwicklung und Nutzung auch für 'Dödel', wie mich, leichter wird, und die Nutzeranforderungen 'auf dem Boden bleiben', dann könnte das Wherigo-Projekt Spitze werden !!! Auf dem Gebiet Entwicklung (Builder) wäre z.B. eine graphisch orientierte Programmierumgebung, wie man sie z.B. in der Mess-, Steuer- und Regeltechnik kennt ---> Agilent VEE (Hp-VEE) oder LabView v. National Instruments sehr chic !!! Aber wer entwickelt so was ohne das große Geld ?

[pdf-Datei](#)

Links zu deutschen Infos:

<http://www.schwabencaching.de/phpBB2/viewforum.php?f=18&sid=81ec090491e443f071e584a67e028351>

<http://www.geoclub.de/ftopic22708.html>

[Zur kompletten Homepage des Autors](#)

Der 'Trick'

Im Moment können Cartridges, die nicht eine softwaremäßige Sperre haben, auf dem Desktop-PC auf dem Emulator des Wherigo-Builders virtuell (sozusagen simulatorisch) abgespielt werden. Das ist ganz nett und für Entwickler von Cartridges eine große Hilfe. Für 'Normalverbraucher' ist es aber ebenfalls eine lustige Spielwiese. Nun kann man aber auf diese Weise auch eine Cartridge bis zum 'Complete' hin zuhause abwickeln. Ganz so schlimm, wie sich das anhört, ist es aber auch wieder nicht, denn bei Caches muss der Cache ja real gehoben werden. Man kann allerdings die Suche simulatorisch abwickeln und weiß dann, wohin man im Gelände gehen muss. Des weiteren erhält man den [Cartridge-Unlock-Code](#) direkt oder über das ['save'-Verfahren](#). Dies ermöglicht es auch Personen, die keine geeigneten Endgeräte besitzen, einen Wherigo-Cache zu machen. Da sie ja immerhin die programm-mäßige Voraussetzung schaffen müssen und das virtuelle Suchen hinkriegen müssen, ist dieser Weg meiner Meinung nach zu akzeptieren. Und - wie gesagt - ins Gelände zum Cache-Heben müssen sie auch. Das ist doch alles immer noch besser, als intuitive Blindsuchmethoden mit Komplettdurchpflügung des Geländes, was bei schwierigeren Caches dann auch keinen Erfolg mehr haben wird.

Zur Ausführung musst Du folgendes machen: die dot-Net-Umgebung2.0 von Microsoft muss auf dem Rechner installiert sein (wenn nicht, selber machen oder helfen lassen). Dann den Wherigo-Builder downloaden und das BuilderInstaller-msi-File starten. Der Builder wird unter Groundspeak im Programmordner installiert. Fertig. Den Emulator findest Du unter 'Tools' im Builder. Du musst einen Ordner anlegen, in den Du alle heruntergeladenen *.gwc-Files von Cartridges ablegen kannst. Diesen Ordner vom Emulator aus aufrufen -- und los geht's. Du musst während des 'Spielens' online sein, dann zeigt Dir der Emulator eine google-Karte mit einem Männchen, das Du 'herumwandern' lassen kannst und Du wirst zum Schreibtischsessel.....er!!! Mach hin und wieder mal ein paar Gymnastikübungen !!!!

Bei allen Cartridges geht das aber nicht, z.B. bei einer raffinierten Programmierung, die Vorortinfos benötigt, die man nicht (auch nicht bei Analyse des *.gwc-Files) abspicken kann (die noch 'informativeren' - lua-Files gibt es in diesem Fall ganz selten !!!!)!!!! Lies auch die Details im obigen Text durch, es könnte z.B. Schwierigkeiten mit der Ländereinstellung geben, da muss man ein wenig ausprobieren!
