



AC 1956 ZEWEN-OBERKIRCH e.V.

DAS ANGELSPIEL

INTERAKTIVES GEWÄSSER – REALISTISCH. VIRTUELL. EINZIGARTIG.

*Angeln.
Entdecken.
Lernen.
Spaß haben.*



2D / 3D
Karte



Tiefen
messen



Entfernungen



Tiefenlinien



Wasser
an / aus



Wetter & Zeit



Angeln



Unterwasser-
Modus



Menü &
Einstellungen



Drucken



Hilfe

*Dein Gewässer.
Dein Spiel.
Dein Verein.*

0

1

2

3

4

4,8

Tiefe
3,8 m



BEDIENUNGSANLEITUNG

SCHRITT FÜR SCHRITT ZUM ANGLERERLEBNIS



Karte erkunden



Gewässer erleben



Fische entdecken



Angeln



Erfolge sammeln



Willkommen am digitalen Vereinsweiher

Die Anwendung verbindet die vermessbare 2D-/3D-Tiefenkarte des Vereinsweiher mit Live-Wetter, einer frei erkundbaren Unterwasserwelt und einem vollständigen Angelspiel. Sie läuft direkt im Browser auf Smartphone, Tablet und Desktop - ohne separate Installation.

1 Karte öffnen

Die 2D-/3D-Ansicht laden und sich an den Bedienelementen orientieren.

2 Weiher erkunden

Tiefe, Konturen, Wetter und Unterwasserwelt kennenlernen.

3 Profil anlegen

Im Angelspiel Namen und gewünschte Freigaben festlegen.

4 Angelstelle wählen

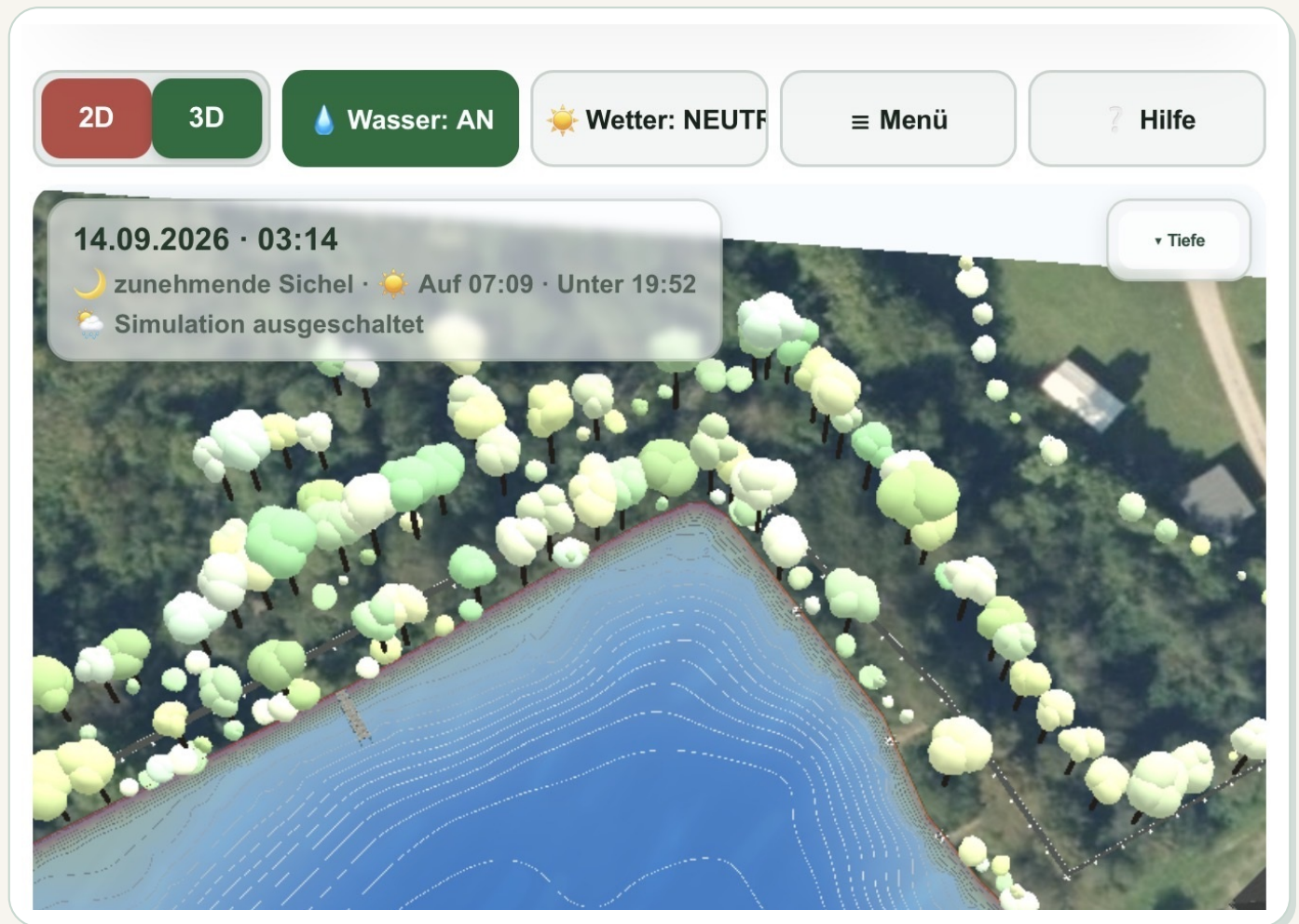
Ufer- oder Stegplatz markieren und Blickrichtung bestätigen.

5 Montage wählen

Köder, Rute, Kescher oder Deeper in der Tacklebox auswählen.

6 Auswerfen

Ziel, Distanz und Angeltiefe einstellen und den Fangablauf starten.



Originalansicht der finalen Anwendung: Karte, Wetter, Hauptmenü und Hilfe sind jederzeit erreichbar.



Inhalt und Lesereihenfolge

Wer direkt losspielen möchte, folgt den Kapiteln 4 bis 9. Die Kapitel 1 bis 3 erklären vorher Karte, Wetter und Unterwasserwelt. Kapitel 10 bis 15 behandeln Fortschritt, Online-Funktionen und Hilfe.

Kapitel	Thema	Seite
1	Start und Geräte	4
2	Tiefenkarte und Werkzeuge	5
3	Freier Unterwasser-Modus	9
4	Angelspiel, Hauptmenü und Profil	11
5	Angelplatz, Ziel und Angeltiefe	14
6	Tacklebox, Shop und Ausrüstung	16
7	Naturköder, Köderfisch und Lockfutter	18
8	Biss, Anhieb, Drill und Keschern	20
9	Kunstköder und Hänger	22
10	Deeper-Echolot	24
11	Zeitwechsel und Fischaktivität	25
12	EP, Anglerstufen und Tagesaufgaben	26
13	Fangbuch, Highscore und Hall of Fame	27
14	Community und Einstellungen	29
15	Mobile Bedienung und Problemlösung	30
Kurzreferenz	Der erste Fang in 12 Schritten	31

Wichtig

Alle Screenshots und Fischgrafiken in dieser Anleitung stammen aus der gelieferten Finaldatei oder aus den dazugehörigen Originalaufnahmen. Private Wiederherstellungscodes werden nicht abgebildet.



Die Anwendung befindet sich auf www.zewenoberkirch.de im Mitgliederbereich. Sie ist dort derzeit unter Tiefenkarte eingebettet und startet direkt im Browser. Falls die Rubrik später umbenannt wird, suche nach dem Eintrag für die interaktive Gewässerkarte beziehungsweise das Angelspiel.

1 Mitgliederbereich

Die Seite www.zewenoberkirch.de/mitgliederbereich/ aufrufen.

2 Anwendung starten

Beim Eintrag Tiefenkarte lädt das Spiel direkt eingebettet.

3 Fullscreen öffnen

Den Link direkt unter der Anwendung wählen.

Desktop

Die eingebettete Ansicht ist nutzbar. Fullscreen bietet mehr Arbeitsfläche für Karte, Menüs und Unterwasserwelt.

Smartphone und Tablet

Für die übersichtlichste und stabilste Spielansicht den Fullscreen-Link öffnen und die Seite vollständig laden lassen.

iPhone: Fullscreen als Schnelllink speichern

- Den Fullscreen-Link in Safari öffnen.
- Auf Teilen tippen; je nach Safari-Ansicht zuvor Mehr und anschließend Teilen wählen.
- In der Aktionsliste nach unten scrollen und Zu Home-Bildschirm hinzufügen wählen.
- Den Namen prüfen, bei Bedarf Als Web-App öffnen aktivieren und mit Hinzufügen bestätigen. Danach startet das Spiel über das neue Symbol.

Android

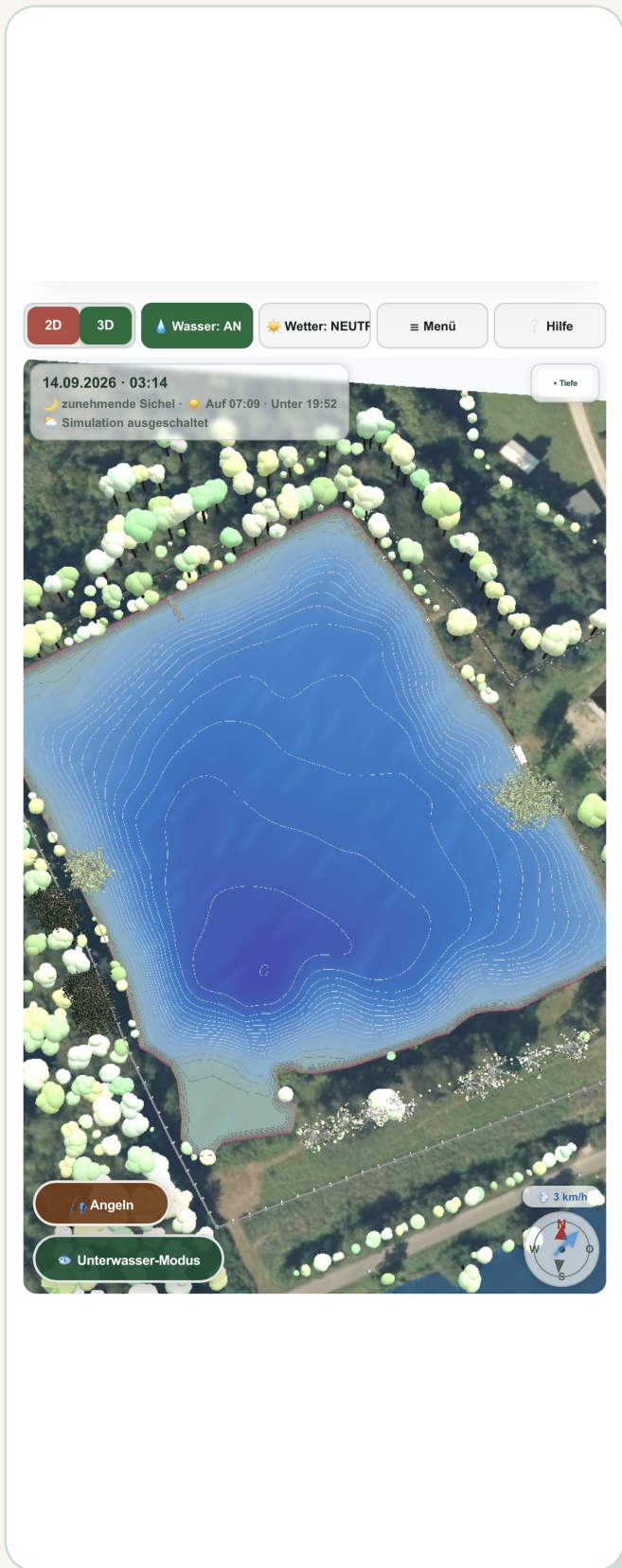
Den Fullscreen-Link in Chrome öffnen und im Browsermenü Zum Startbildschirm hinzufügen oder App installieren wählen. Die genaue Bezeichnung hängt vom Gerät und Browser ab.

Für einen zuverlässigen Start

- Für Live-Wetter, Cloud-Spielstand, öffentliche Bestenliste und Community ist eine Internetverbindung erforderlich.
- Auf älteren oder warm gewordenen Mobilgeräten unter Einstellungen > Grafikqualität zuerst Leistung wählen.
- Wenn Safari die Seite neu lädt, kurz warten, bis Karte und Bedienelemente wieder vollständig aufgebaut sind.

Darstellungsstufen

Leistung verwendet 85 %, Standard 100 % und Qualität 160 % der internen Rendereauflösung. Spielsysteme und Animationen bleiben in allen Stufen erhalten.



Originale 3D-Draufsicht mit Tiefenlinien, Wetterfenster, Kompass sowie den Einstiegen in Angel- und Unterwasser-Modus.

Die Karte ist der Ausgangspunkt der gesamten Anwendung. Die wichtigsten Schalter bleiben in der Kopfzeile sichtbar; selten benötigte Werkzeuge liegen im ausklappbaren Menü.

2D / 3D

Zwischen ruhiger Draufsicht und räumlich drehbarer 3D-Ansicht wechseln.

Wasser AN / AUS

Bewegte Oberflächen von Weiher und Mosel ein- oder ausblenden.

Wetter LIVE / NEUTRAL

Aktuelle Bedingungen verwenden oder eine klare Referenzansicht einschalten.

Menü

Reset, Drucken, Tiefenlinien, Messen, Standort, Anzeigen und Grafikqualität öffnen.

Hilfe

Alle Karten-, Unterwasser- und Mobilgesten direkt in der Anwendung nachlesen.

Angeln / Unterwasser

Zwischen eigentlichem Angelspiel und freier Unterwassererkundung unterscheiden.



Kopfzeile und Wetterfenster der Originalansicht.

Desktop-Steuerung

In 3D dreht die linke Maustaste die Karte, die rechte Maustaste verschiebt sie und das Mausrad zoomt. Ziehe die Ansicht am Horizont weiter nach oben, um in den freien Himmelblick zu gelangen. Dort lässt sich der Blick horizontal und vertikal führen.

Mobile Steuerung

Ein Finger dreht die 3D-Karte. Zwei Finger zoomen und verschieben gemeinsam. Für den Himmelblick die Ansicht bis zum Horizont kippen und anschließend mit einem Finger deutlich weiter nach oben wischen. Eine kurze Gestenhilfe erscheint beim Einstieg.

Tiefenabfrage und Entfernung

- Desktop: Mauszeiger über die gewünschte Wasserstelle bewegen. Mobil: die Stelle antippen.
- Das Werkzeug Messen setzt Start- und Zielpunkt. Angezeigt werden Entfernung und Zieltiefe.
- Im freien Unterwasser-Modus ist die normale Tiefenabfrage deaktiviert.
- GPS-, Tiefen- und Entfernungsangaben dienen der Orientierung und können technisch bedingte Abweichungen enthalten.



Das Werkzeugmenü hält die Kartenoberfläche übersichtlich. Eine aktivierte Funktion bleibt erkennbar, bis sie wieder ausgeschaltet oder die Ansicht zurückgesetzt wird.

Reset

Kamera, Zoom, Drehung und Neigung auf die Ausgangsansicht zurücksetzen.

Drucken / Export

Aus der aktuellen 2D-/3D-Ansicht ein hochauflösendes Druckbild erzeugen.

Tiefenlinien

Konturen der normalen Karte ein- oder ausblenden; unter Wasser bleiben sie verborgen.

Messen

Start- und Zielpunkt setzen; Entfernung und Zieltiefe ablesen.

Standort

Nach Freigabe die eigene Position im Bereich des Weihers anzeigen.

Anzeigen

Wetterfenster, Tiefenlegende und Kompass gemeinsam ein- oder ausblenden.

Grafikqualität

Leistung, Standard oder Qualität für die interne 3D-Auflösung wählen.

Tiefe

Die Farbskala rechts oben auf Mobilgeräten platzsparend ein- und ausklappen.

Druckansicht

Der Export öffnet ein eigenes Druckdokument. Das reduziert auf Mobilgeräten und in Safari Abdunkelungen oder durchscheinende Seitenelemente. Vor dem Drucken die gewünschte Kartenposition, Zoomstufe und Tiefenlinien einstellen.



Im Modus LIVE reagieren Licht, Wasser und Atmosphäre auf aktuelle Wetterdaten und die reale Tageszeit. NEUTRAL entfernt diese Einflüsse und stellt den Weiher als klare Tagesreferenz dar.

Sonne und Mond

Positionen folgen Datum, Uhrzeit und Standort. Licht, Schatten und Wasserwirkung ändern sich mit Blickrichtung und Tageszeit.

Sterne und Wolken

Sternenhimmel und Himmelskörper sind astronomisch ausgerichtet. Wolken ziehen mit Windrichtung und Windgeschwindigkeit.

Wind und Regen

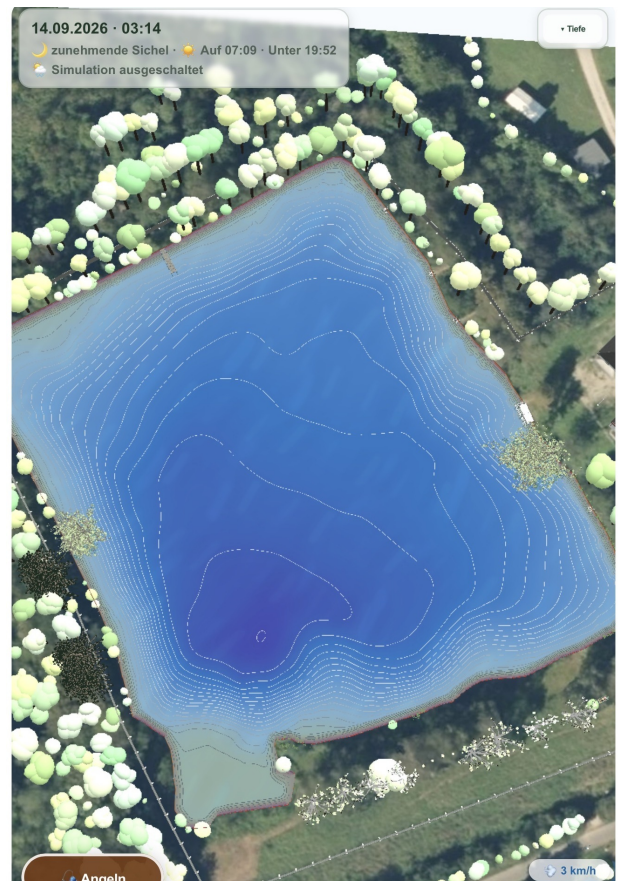
Wellenrichtung, Wolkenbewegung, Regen und Tropfen reagieren auf die aktuellen Wetter- und Winddaten.

Wasser

Die bewegte Oberfläche kann ausgeblendet werden. Das ist hilfreich für Tiefenlinien, schwächere Geräte und klare Referenzbilder.

Mobiloptimierung

Rechenintensive direkte Lichtbahnen sind in der normalen mobilen Kartenansicht reduziert. Bei Ruhe kann die Bildrate sinken, um Akku und Prozessor zu entlasten.



Originale Tiefenkarte mit LIVE-Zeit, Tiefenlinien und 3D-Umgebung.

Der freie Unterwasser-Modus gehört zur Karte und ist nicht das eigentliche Angelspiel. Er dient dazu, Boden, Steine, Pflanzen, Hindernisse, Licht und Fischverhalten ohne Fangablauf zu erkunden.

Steuerung

- Desktop: durch den Weiher schwimmen und die Blickrichtung frei steuern.
- Mobil: ein Finger steuert die Schwimmbewegung; zwei Finger verändern Blickrichtung und Tauchwinkel.
- Fische anklicken oder antippen, um Artinformationen zu öffnen und die Sammlung zu ergänzen.
- Die Minikarte rechts unten zeigt die eigene Position im Weiher.
- Mit Unterwasser-Modus verlassen zur normalen Karte zurückkehren.

Fischsammlung

Insgesamt können 16 Arten entdeckt werden. Die Sammlung des Tauchmodus ist vom Fangbuch des Angelspiels getrennt.

Darstellung

Tiefenlinien werden unter Wasser automatisch ausgeblendet. Wolken und Wetter bleiben über der Oberfläche sichtbar.



Originalansicht mit Fischartenleiste und Minikarte.

Jede Art wird durch eine in der Finaldatei eingebettete Originalgrafik dargestellt. Antippen oder Anklicken eines Fisches schaltet die Art in der Tauchmodus-Sammlung frei.



Rotaugen



Rotfeder



Hecht



Wels



Schuppenkarpfen



Spiegelkarpfen



Graskarpfen



Stör



Zander



Aal



Schleie



Brasse



Gelber Koi



Flussbarsch



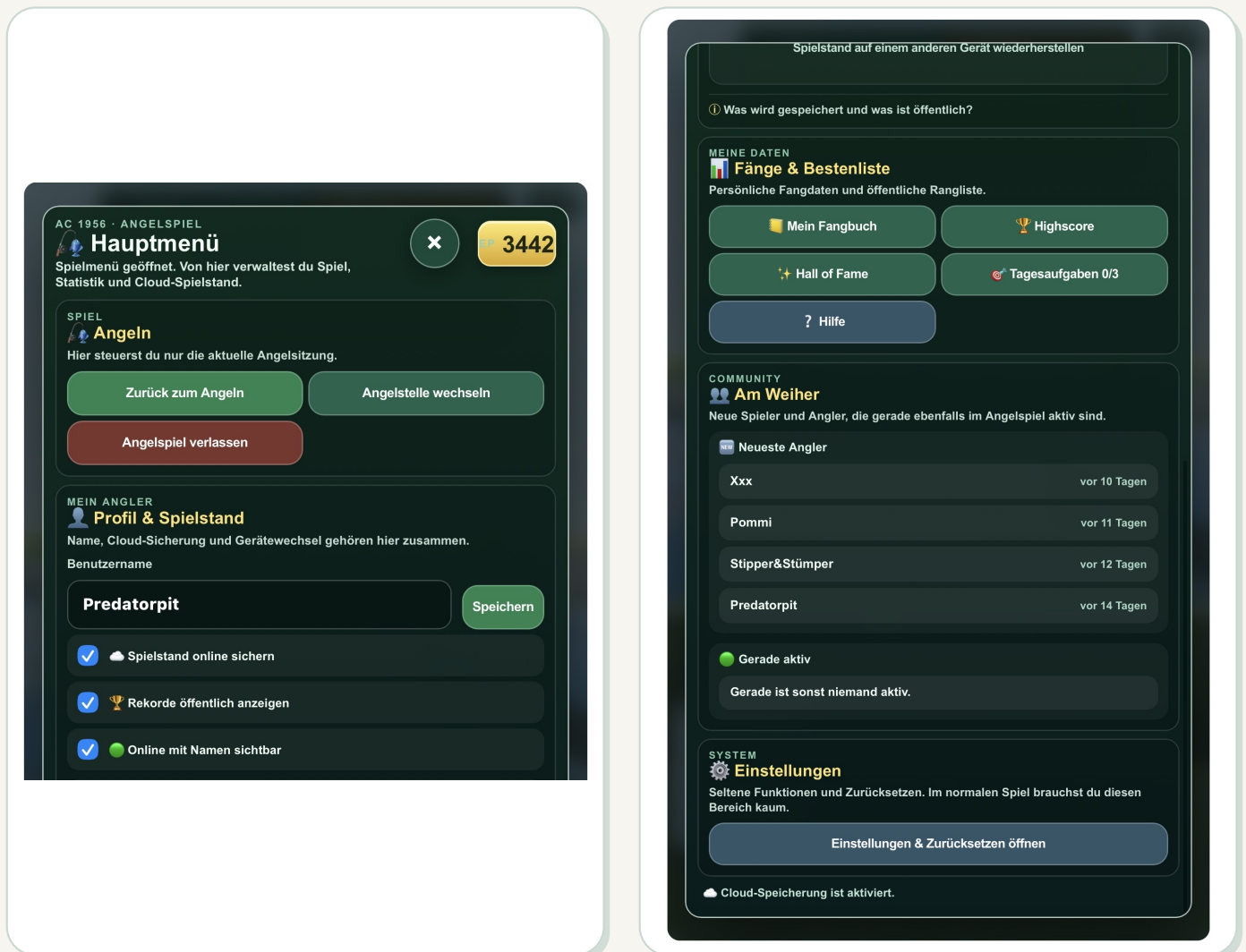
Sonnenbarsch



Schwarzmaulgrundel

Sonderfall Gelber Koi

Im Angelspiel existiert genau ein gelber Koi. Ein öffentlich freigegebener Fang erhält in der Hall of Fame eine eigene Ehrenfolie.



Oben: Spielsitzung und Profil. Rechts: Fangdaten, Community und Einstellungen.

Das feste Menü-Symbol oben links öffnet das Angelspiel-Hauptmenü. Es pausiert beziehungsweise schützt die aktuelle Bedienphase und bündelt alle Funktionen, die nicht direkt zum Auswerfen oder Drillen gehören.

- Angeln: Angelstelle wählen oder wechseln, zur laufenden Sitzung zurückkehren, Angelspiel verlassen.
- Profil & Spielstand: Benutzername, Cloud-Sicherung, öffentliche Rekorde, Namenssichtbarkeit und Gerätewechsel.
- Fänge & Bestenliste: lokales Fangbuch, persönliche Highscores, Hall of Fame und Tagesaufgaben.
- Am Weiher: neueste Spieler und momentan aktive Angler anzeigen.
- Einstellungen: Grafikqualität und die verschiedenen Zurücksetzfunktionen.



Vor dem ersten ernsthaften Spiel wird ein Benutzername angelegt. Die drei Optionen darunter erfüllen unterschiedliche Aufgaben und können unabhängig voneinander aktiviert werden.

Spielstand online sichern

Speichert EP, Gesamt-EP, Fortschritt, persönliche Bestwerte, Köderfische, Käufe, Bestände und die im Tauchmodus entdeckten Fischarten.

Rekorde öffentlich anzeigen

Gibt die persönlichen Artenrekorde für den Abgleich mit der öffentlichen Bestenliste frei.

Online mit Namen sichtbar

Zeigt den Anzeigenamen in Community-Hinweisen und bei den gerade aktiven Anglern.

Bleibt lokal

Die einzelnen Einträge des Fangbuchs werden nicht als vollständige Fanghistorie in die Cloud übertragen.

Datenschutz

Öffentliche Rekorde und sichtbarer Online-Name sind zwei getrennte freiwillige Freigaben. Spieler-ID und Wiederherstellungscodes werden nicht in Community-Meldungen angezeigt.



Originalmenü; der private Codebereich wurde bewusst nicht in die Abbildung aufgenommen.



Der Wiederherstellungscod verbindet einen Cloud-Spielstand mit einem neuen Handy, Tablet oder PC. Er ist wie ein privater Zugangsschlüssel zu behandeln und gehört weder in Screenshots noch in öffentliche Nachrichten.

1 Code sichern

Im Profil anzeigen und an einem privaten Ort aufbewahren.

2 Neues Gerät

Angelspiel öffnen und Gerätewechsel/Wiederherstellung wählen.

3 Code eingeben

Den vollständigen Code ohne öffentliche Weitergabe eintragen.

4 Cloud laden

EP, Fortschritt, Bestwerte, Käufe, Bestände und Fischesammlung übernehmen.

Neuen Code erzeugen

Ein neu erzeugter Wiederherstellungscod macht den bisherigen Code ungültig. Deshalb erst ersetzen, wenn der neue Code sicher notiert wurde.

Funktion	Wird zurückgesetzt	Bleibt / Folge
Tauchmodus-Sammlung	Nur im freien 3D-Tauchen entdeckte Fischarten	Fänge des Angelspiels bleiben erhalten
Spielstand zurücksetzen	EP, Gesamt-EP, Highscores, Käufe, Bestände, Tauchsammlung und Fangbuch	Profil, Spieler-ID, Cloud-Zuordnung und Code bleiben
Komplett neu beginnen	Zusätzlich Profil, Name, Cloud-Zuordnung, Code und lokale Einstellungen	Ersteinrichtung erscheint beim nächsten Start erneut

Vor dem Zurücksetzen

Die Schaltflächen in diesem Bereich sind absichtlich selten nötig. Vor allem bei 'Komplett neu beginnen' zuerst prüfen, ob ein benötigter Spielstand gesichert ist.



Nach dem Start fliegt die Kamera zur Übersicht über den Weiher. Markiere einen erreichbaren Platz am Ufer oder auf einem Steg. Erst nach der Bestätigung wechselt das Spiel in die persönliche Uferperspektive.

Gültige Bereiche

- Uferkante des Weihers
- Gitterroststege
- Nordsteg: Spitze geradeaus oder zwei mittlere Positionen parallel zum Ufer
- Bootssteg am Südufer mit geradem Blick aufs Wasser

Gelber Pfeil

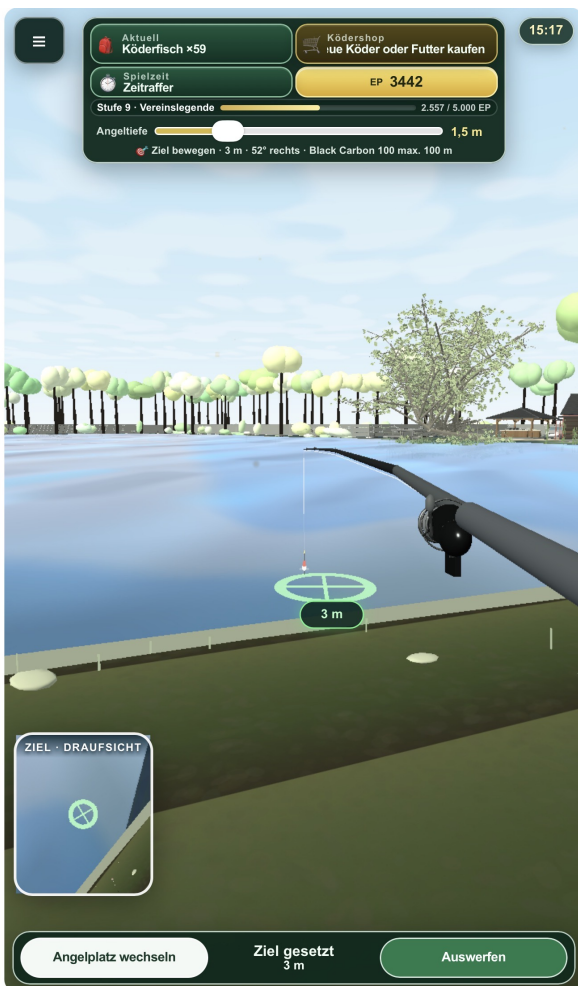
Der Pfeil steht 90 Grad zur lokalen Uferlinie und zeigt gerade zum gegenüberliegenden Ufer. Er macht die spätere Grundblickrichtung sichtbar.

Schaltflächen

- Hier angeln: markierten Platz übernehmen.
- Andere Stelle: Auswahl verwerfen und neu markieren.
- Abbrechen: zur Karte zurückkehren.



Originale Platzwahl in der Draufsicht.



Originalansicht vor dem Auswurf.

In der Uferperspektive wird das Zielkreuz auf die gewünschte Wasserstelle bewegt. Die Anzeige nennt Distanz und die am Ziel vorhandene Tiefe. Erst ein bestätigtes Ziel gibt den Auswurf frei.

Schritt für Schritt

- Im Wasser nach links oder rechts ziehen, um die Wurfrichtung zu verändern.
- Ziel so setzen, dass es innerhalb der Reichweite der montierten Rute liegt.
- Angeltiefe mit dem Regler einstellen. Sie bestimmt, in welcher Wasserschicht der Köder angeboten wird.
- Ziel, Entfernung und Tiefe gemeinsam prüfen; anschließend Auswerfen wählen.
- Mit Angelplatz wechseln lässt sich bei Bedarf noch einmal zur Platzwahl zurückkehren.

Reichweiten

Standardrute bis 50 m, Allround 75 bis 75 m, Black Carbon 100 bis 100 m. Unabhängig davon muss das Ziel tatsächlich innerhalb des Weihers liegen.

Fischaktivität

Tiefe, Entfernung, Gewässerstruktur, Wetter und Tageszeit beeinflussen die Aktivität. Es gibt deshalb nicht für jede Art und Situation denselben idealen Punkt.



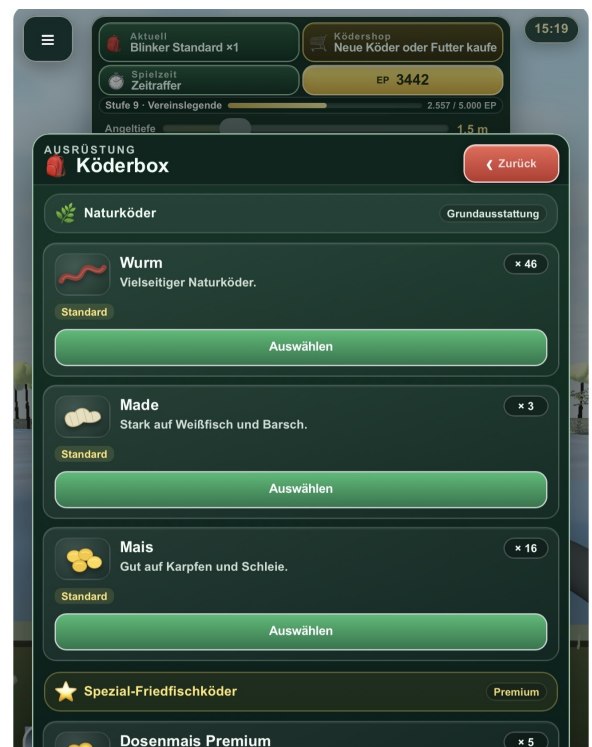
Die Tacklebox zeigt alle vorhandenen Köder, Vorräte und dauerhaften Ausrüstungsgegenstände. Der Button oben im Angelbild nennt stets die aktuell montierte Auswahl.

Bedienprinzip

- Vorhandenen Köder oder vorhandenes Gerät mit Auswählen montieren.
- Bestandszahlen zeigen, wie viele Portionen beziehungsweise Köder noch verfügbar sind.
- Nicht gekaufte, aber kaufbare Artikel sind ausgegraut und führen direkt in den Shop.
- Ruten, Kescher und Deeper bleiben nach dem Kauf dauerhaft erhalten.
- Naturköder und Lockfutter werden verbraucht und müssen bei Bedarf nachgekauft werden.

Startausrüstung
Standardrute mit 50 m Wurfweite und Standardkescher gehören von Anfang an zur persönlichen Tacklebox.

Köderfisch
Er ist nicht käuflich. Geeignete gefangene Kleinfische erhöhen den Bestand automatisch.



Originale Köderbox mit Grundausstattung und Beständen.



Gefangene Fische und gute Aktionen bringen EP. Diese EP sind die ausbebbare Spielwährung. Zusätzlich werden Gesamt-EP für die dauerhafte Anglerstufe gesammelt; Einkäufe verringern die Gesamt-EP nicht.

- Köder und Lockfutter werden portionsweise gekauft und später verbraucht.
- Ruten, Kescher und Deeper sind dauerhafte Anschaffungen.
- Große und seltene Fische bringen mehr EP; der einzigartige gelbe Koi bringt 1.000 EP.
- Perfekter Anhieb, präzise Pose, sauberer Kescherfang, Fang am Futterplatz und aktive Kunstköderführung können Bonus-EP liefern.



Originaler Shop mit Lockfutter und Equipment.

Ausrüstung	Preis	Leistung	Typ
Standardrute	Start	50 m	Dauerhaft
Allround 75	1.200 EP	75 m	Dauerhaft
Black Carbon 100	2.500 EP	100 m	Dauerhaft
Deeper Echolot	1.000 EP	-	Dauerhaft
Standardkescher	Start	Normal	Dauerhaft
Pro Kescher	1.500 EP	+18 % Fangzone	Dauerhaft

Gerissener Fisch

Ein Fisch, der nicht regulär gelandet wird, zählt nur zu 50 % und erhält keine Fangboni.



Naturköder besitzen einen echten Bestand. Beim erfolgreichen Anhieb wird ein Köder verbraucht; bei einem verpassten Anhieb besteht eine kleinere Verlustchance. Reines Einholen ohne Biss verbraucht keinen Naturköder.

Naturköder	Pack	Preis	Schwerpunkt
Wurm	10	6 EP	Vielseitiger Standardköder
Made	15	6 EP	Stark auf Weißfisch und Barsch
Mais	12	5 EP	Gut auf Karpfen und Schleie
Dosenmais Premium	10	25 EP	Gezielter Karpfen und Schleie
Madenmix	12	25 EP	Rotaugen und Rotfeder
Mistwurm	10	30 EP	Brasse, Schleie und Aal
Mini-Boilie	6	45 EP	Karpfen
Tauwurm	6	45 EP	Aal, Barsch, gelegentlich Wels
Stör-Pellet	5	50 EP	Sehr hohe Störgewichtung

Köderfisch

Kann nicht gekauft werden. Gefangene Rotaugen, Rotfedern, Sonnenbarsche, Flussbarsche und Schwarzmaulgrundeln erhöhen den Köderfischbestand. Bei einer Raubfischattacke wird ein Köderfisch verbraucht.

Spezialköder

Premium- und artspezifische Köder erhöhen die Gewichtung bestimmter Arten, garantieren aber keinen Biss. Standort, Tiefe, Fischaktivität und Zufall bleiben entscheidend.

Bestand prüfen

Vor dem Auswerfen zeigt die Tacklebox, ob der gewählte Köder noch vorhanden ist. Leere kaufbare Bestände lassen sich im Ködershop auffüllen.



Lockfutter wird wie ein Köder auf einen Zielpunkt geworfen. Bis zu zwei Futterplätze können gleichzeitig aktiv sein. Ihre Markierung zeigt Sorte und Restzeit.

Sorte	Preis	Dauer	Wirkung
Günstig	100 EP	10 Min.	Guter Effekt
Normal	165 EP	10 Min.	Starker Effekt
Premium	260 EP	10 Min.	Sehr starker Effekt

- Sorte in der Tacklebox auswählen und einen Punkt im Wasser markieren.
- Futterplatz bestätigen; direkt nach dem Einwerfen beginnt bereits eine leichte Wirkung.
- Die volle Wirkung baut sich über ungefähr vier Minuten auf.
- Pose möglichst genau in den aktiven Bereich setzen. Das steigert die Fangchance und kann Zusatz-EP bringen.
- Ein dritter Platz ersetzt nicht automatisch die beiden bestehenden - vor dem Wurf die aktiven Markierungen prüfen.

Posenfenster

Das kleine Livefenster zeigt Schwimmer, Tiefe und Wasserreaktion. Im Hauptbild bleibt gleichzeitig Rute und Gewässer im Blick.



Originale Uferansicht mit aktivem Futterplatz und Schwimmer-Livefenster.

Beim Posenangeln kündigt der Schwimmer den Biss an. Danach erscheint die Reaktionsanzeige. Ruhe ist wichtiger als hektisches Mehrfachklicken: Der Zeiger durchläuft die Anzeige zweimal vollständig.

1 Pose beobachten

Schwimmer und Livefenster im Blick behalten.

2 Biss abwarten

Erst auf die sichtbare Bissphase reagieren.

3 Bereich treffen

Im grünen oder besonders guten Bereich auslösen.

4 Perfekte Mitte

Exakter Mittelpunkt bringt bei erfolgreichem Fang +8 EP.

Was bei einem Fehlversuch passiert

Ein früher Fehlversuch beendet den gesamten Reaktionsversuch nicht sofort. Die Anzeige läuft weiter. Entscheidend ist, den nächsten passenden Moment sauber zu treffen.

Köderverbrauch

- Erfolgreicher Anhieb mit Naturködern: ein Stück wird verbraucht.
- Verpasster Anhieb: kleinere Chance auf Köderverlust.
- Einholen ohne Biss: kein Naturköderverbrauch.
- Köderfisch: Verbrauch bei einer Raubfischattacke.

Tipp

Finger oder Maus schon ruhig bereithalten. Bei Mobilgeräten genügt ein gezieltes Tippen in die aktive Spielfläche.



Originales Schwimmerfenster am aktiven Angelplatz.

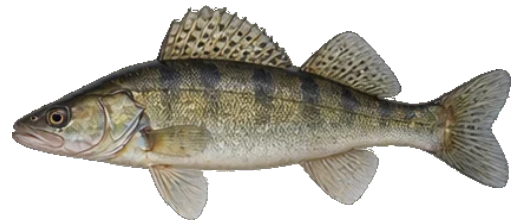
Nach dem Anhieb beginnt der Drill. Drei Informationen gehören zusammen: Entfernung, Fisch-Ausdauer und Schnurspannung. Kurbeln bringt den Fisch näher, erhöht aber die Belastung.

Gegen die Fluchtrichtung halten

Fisch links bedeutet Rute beziehungsweise Finger nach rechts. Fisch rechts bedeutet Rute beziehungsweise Finger nach links. So wird die Flucht kontrolliert, ohne unnötig viel Spannung aufzubauen.

Kurbeln mit Gefühl

Auf Mobilgeräten 'Kurbeln' halten; die Rute gleichzeitig mit dem Finger führen. Bei hoher Spannung kurz lösen. Wer blind weiterkurbelt, riskiert Schnurbruch und bei Kunstködern auch den Köderverlust.



Originale Zander-Grafik aus der Finaldatei.

Keschern

- Fisch kontrolliert in Ufernähe bringen, bis die Kescherphase freigegeben wird.
- Kescher mit Maus oder Finger nach links oder rechts unter den Fisch bewegen.
- Im passenden Moment keschern; das saubere Landen kann Bonus-EP bringen.
- Der Pro Kescher vergrößert die reale Fangzone um rund 18 %. Der erste knappe Fehlversuch wird weiterhin verziehen.

Schnurbruch

Bei zu hoher Belastung geht ein montierter Kunstköder verloren. Deshalb die Spannungsanzeige nicht erst im roten Grenzbereich beachten.



Mit Blinker oder Gummifisch wechselt die Hauptansicht nach dem Auswurf in die Unterwasserperspektive. Kunstköder fangen nur in Bewegung und müssen aktiv geführt werden.

Einholen und führen

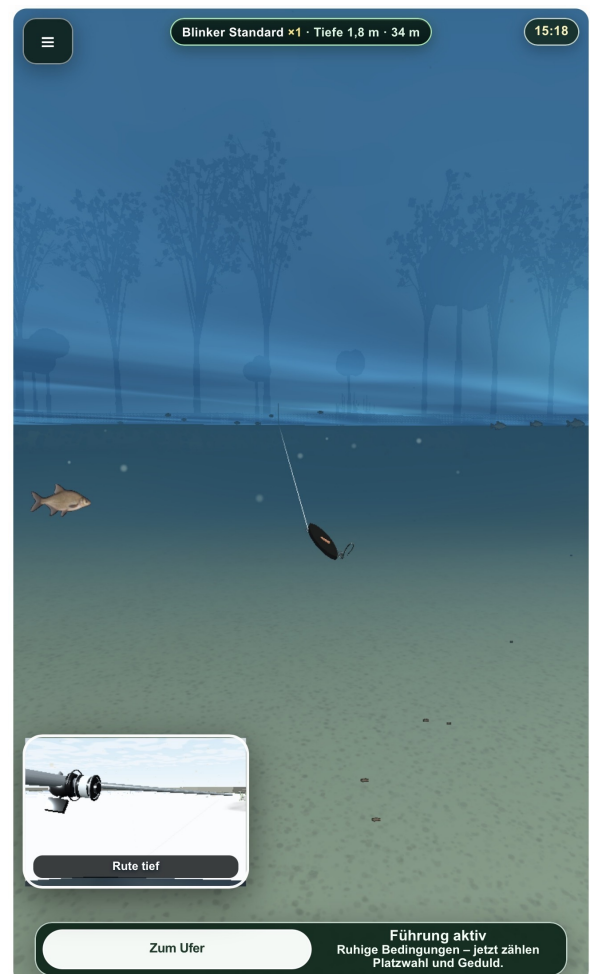
- Klick oder Tipp holt ungefähr 0,5 m Schnur ein.
- Halten kurbelt kontinuierlich.
- Mobil holt ein Doppeltipp den Köder schnell vollständig zum Ufer zurück; am Desktop übernimmt das der Rechtsklick.
- Maus- oder Fingerbewegung nach oben und unten verändert Rutenhöhe und Lauftiefe.
- Bewegung nach links oder rechts gibt einen kleinen seitlichen Impuls.

Köderwahl

Standardmodelle sind Allrounder. Premiumköder erhöhen die Attraktivität, artspezifische Modelle verschieben die Gewichtung gezielt - ohne einen Biss zu garantieren.

Zum Ufer

Die rote Schaltfläche führt aus der aktiven Unterwasserführung zurück. Vor einem schnellen Rückholen auf Mobilgeräten bewusst doppelt tippen.



Originale Kunstköder-Unterwasseransicht mit Rutenfenster.



Originale Unterwasseransicht: Boden, Uferstruktur und Schnurverlauf sind Teil der Köderführung.

Die Schnur kollidiert mit Unterwasserholz und Stegstreben. Läuft sie über ein Hindernis, bleibt sie auf dessen Oberseite liegen und bildet einen sichtbaren Knick. Beim Einholen bewegt sich der Köder zunächst genau zu diesem Kontaktpunkt.

Kontakt erkennen

Auf einen ungewohnten Schnurwinkel achten. Wenn Köder und Schnur nicht mehr direkt aufeinander zulaufen, liegt wahrscheinlich ein Hinderniskontakt vor.

Druck reduzieren

Nicht einfach mit maximaler Einholgeschwindigkeit weiterziehen. Rutenhöhe und seitliche Bewegung verändern und die Belastung kontrollieren.

Hänger

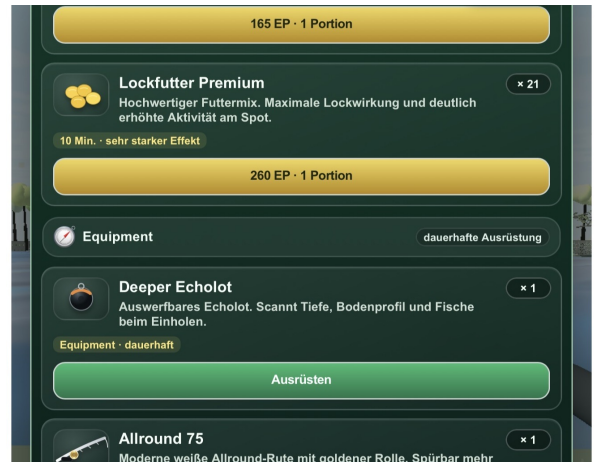
Aus dem Kontakt kann ein echter Hänger entstehen. Misslingt das Lösen, geht der montierte Kunstköder verloren.

Vorbeugen

Stegstreben und sichtbares Holz mit Reserve umwerfen. Besonders bei grundnaher Gummifischführung den Schnurverlauf regelmäßig prüfen.

Der Deeper ist ein dauerhaftes, auswerfbares Echolot. Er kostet 1.000 EP, wird in der Tacklebox montiert und ersetzt beim Wurf den normalen Köder beziehungsweise Schwimmer.

- Deeper im Shop kaufen und in der Tacklebox auswählen.
- Messpunkt wie ein normales Wurfziel setzen und auswerfen.
- Sonarbild während des Einholens lesen: aktuelle Tiefe, Bodenverlauf, Messkegel und erkannte Fischsignale.
- Mit Stelle speichern den aktuellen Messpunkt auf der Karte markieren.
- Normal einholen oder am Desktop per Rechtsklick und mobil per Doppeltipp schnell zurückholen.



Originaler Shopausschnitt mit dem Deeper-Echolot.

1 Montieren

Deeper in der Tacklebox aktivieren.

2 Ziel wählen

Erreichbaren Messpunkt im Weiher setzen.

3 Scannen

Beim Einholen Sonar und Bodenprofil beobachten.

4 Speichern

Interessante Stelle als Markierung übernehmen.

Einordnung

Fischsignale und Tiefenprofil helfen bei der Platzwahl, sind aber keine Fanggarantie. Köder, Tageszeit, Aktivität und die tatsächliche Führung bleiben entscheidend.

Der Zeitwechsel steht nur in der Uferperspektive vor dem Auswurf bereit, solange das Ziel noch gewählt werden kann. In Platzwahl, Unterwasseransicht, nach dem Auswurf, bei Biss, Drill und Keschern ist er ausgeblendet.

Zeitwechsel	Regel
Bereich	-24 bis +24 Stunden in Schritten von 1 Stunde
Kosten	1 EP je verschobener Spielstunde
Ablauf	1 Spielstunde entspricht 0,5 Sekunden Zeitraffer
Verfügbarkeit	Einsteiger: je ein Vorwärts- und Rückwärtswechsel pro Sitzung; höhere Stufen erhalten mehr

Typische Aktivitätsfenster

Fischgruppe	Tendenz
Hecht und Flussbarsch	Vor allem Morgen und Abend
Zander	Dämmerung, Nacht und zusätzlich bei Bewölkung
Aal und Wels	Überwiegend Abend und Nacht
Alle Arten	Zwischen etwa 13 und 15 Uhr leicht schwankende Mittags-Beißflaute

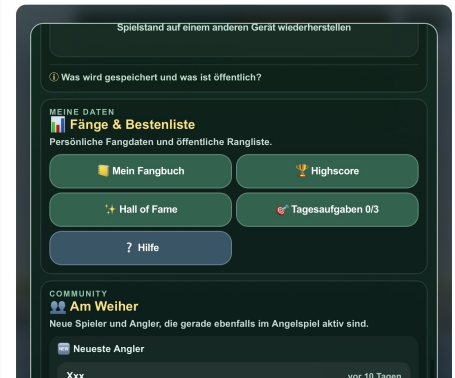
Keine starre Fangformel

Die Mittagsflaute senkt die Bisschance deutlich, aber niemals auf null. Auch in bevorzugten Aktivitätsfenstern bleiben Platz, Tiefe, Köder, Wetter und Zufall wirksam.





EP erfüllen zwei Rollen. Der aktuelle EP-Stand ist die ausbebbare Währung. Gleichzeitig wachsen die Gesamt-EP dauerhaft weiter und bestimmen die Anglerstufe - auch nachdem EP im Shop ausgegeben wurden.



Stufe	Titel	Gesamt-EP
1	Einsteiger	0
2	Uferangler	250
3	Gewässerkenner	600
4	Erfahrener Angler	1.200
5	Spezialist	2.000

Stufe	Titel	Gesamt-EP
6	Profi	3.200
7	Großfischjäger	4.800
8	Meisterangler	7.000
9	Vereinslegende	10.000
10	Weihermeister	15.000

Tagesaufgaben

- An jedem Spieltag erscheinen drei Aufgaben mit unterschiedlicher Schwierigkeit.
- Jede erledigte Aufgabe bringt die angezeigten EP.
- Wer alle drei Aufgaben erfüllt, erhält zusätzlich 25 EP Tagesbonus.
- Nach der kurzen Einblendung bleiben Aufgaben jederzeit im Hauptmenü abrufbar.

Gute Aktionen zählen

Neben Fischgröße und Seltenheit belohnt das Spiel Präzision: perfekter Anhieb, Pose im Futterplatz, sauberes Keschern und aktive Kunstköderführung.



Das Fangbuch und die öffentliche Bestenliste sind bewusst getrennt. Das Fangbuch zeigt einzelne Fänge dieses Geräts; persönliche Artenrekorde können über die Cloud mit der Vereinswertung abgeglichen werden.

Mein Fangbuch

Einzelne Fangereignisse mit Art, Länge, Gewicht und Zeitpunkt bleiben lokal auf dem jeweiligen Gerät. Die Cloud kann eine höhere Gesamtzahl kennen, ohne alle lokalen Zeilen zu besitzen.

Persönlicher Highscore

Für jede Art wird der eigene Bestfang geführt. Die Werte bleiben Teil des Spielstands und können bei aktivierter Cloud-Sicherung übernommen werden.

Öffentliche Bestenliste

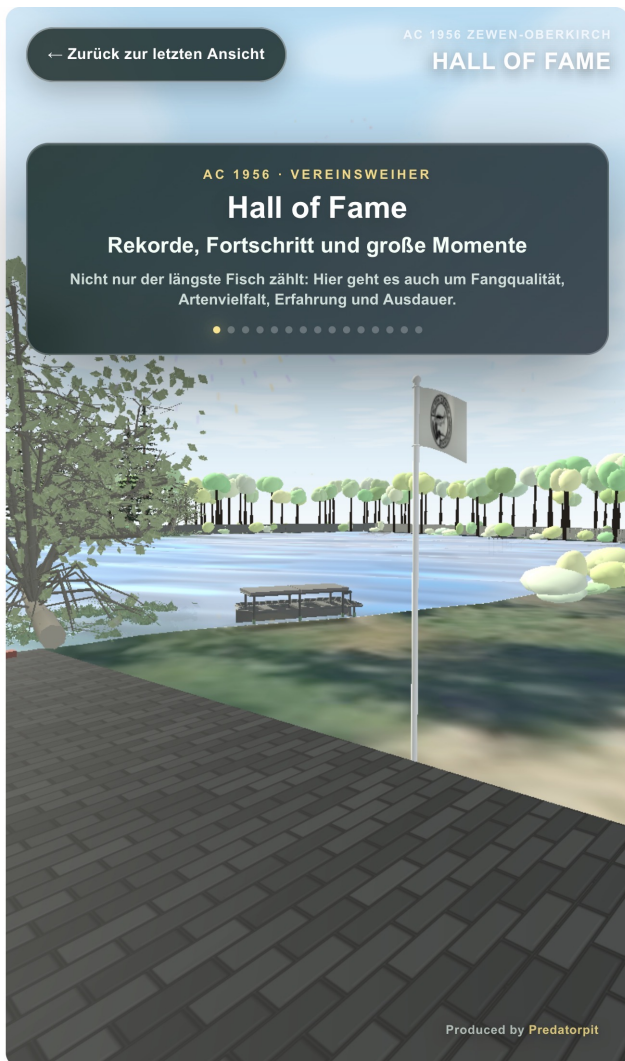
Nur bei festgelegtem Anzeigenamen und aktivierter Rekordfreigabe werden persönliche Artenrekorde abgeglichen. Die Liste lädt beim Öffnen selbstständig; ein Aktualisieren-Knopf ist nicht nötig.

Veröffentlichung

Öffentlich erscheinen Anzeigenname, Fischart, Länge und Gewicht des freigegebenen Rekords - nicht der private Wiederherstellungscode.



Originale Vereins-Bestenliste mit Rang, Art, Größe und Gewicht.



Die Hall of Fame präsentiert besondere öffentliche Leistungen direkt über dem virtuellen Weiher. Sie ist keine zusätzliche Ranglistentabelle, sondern eine eigene inszenierte Präsentation.

- Im Hauptmenü über Hall of Fame öffnen.
- Während der Präsentation wird das Spiel vollständig pausiert.
- Mit Zurück zur letzten Ansicht exakt in die zuvor gespeicherte Kameraposition zurückkehren.
- Während Biss, Drill, Kameraflug oder Kunstköder-Unterwasseransicht bleibt der Einstieg gesperrt.
- Öffentlich eingetragene Fänger des einzigen gelben Koi erhalten eine eigene Ehrenfolie.

Voraussetzung

Eine Leistung kann nur öffentlich präsentiert werden, wenn Anzeigenname und Rekordveröffentlichung im Profil entsprechend freigegeben sind.



Originale Koi-Grafik aus der Finaldatei.



Der Community-Bereich zeigt neue Spieler und aktuell aktive Angler. Der Anzeigenname erscheint dort nur, wenn die Namenssichtbarkeit im Profil aktiviert wurde.

Neueste Angler

Listet neu hinzugekommene Spieler mit dem in der Anwendung angezeigten zeitlichen Abstand.

Gerade aktiv

Kurze Meldungen weisen auf gleichzeitig aktive Angler hin. Private Spieler-ID und Wiederherstellungscode werden nicht gezeigt.

Einstellungen

- Grafikqualität: Leistung, Standard oder Qualität.
- Tauchmodus-Sammlung separat zurücksetzen.
- Spielfortschritt zurücksetzen, Profilverknüpfung behalten.
- Komplet neu beginnen und auch Profil sowie lokale Zuordnung löschen.

Nur bei Bedarf
Der Einstellungsbereich enthält bewusst selten benötigte Funktionen. Für das normale Angeln muss er nicht geöffnet werden.



Originales Hauptmenü mit Fangdaten, Community und Einstellungen.



Die Anwendung ist für Touch-Bedienung vorbereitet. Während der aktiven Spielsteuerung werden Textauswahl, iOS-Lupe und Kontextmenü unterdrückt, damit Halten, Ziehen und Doppeltippen zuverlässig als Spielgesten ankommen.

Situation	Touch-Geste
Karte 3D	1 Finger drehen; 2 Finger zoomen und verschieben
Himmelblick	Bis zum Horizont kippen, dann mit 1 Finger weiter nach oben wischen
Unterwasser frei	1 Finger Bewegung; 2 Finger Blickrichtung und Tauchwinkel
Ziel / Aktion	Tippen
Kontinuierlich kurbeln	Halten
Kunstköder / Deeper schnell einholen	Doppeltipp
Drill	Kurbeln halten und Finger auf die Gegenseite des Fisches führen
Keschern	Kescher mit dem Finger unter den Fisch bewegen

Wenn die Darstellung ruckelt oder unvollständig wirkt

- Im Hauptmenü unter Einstellungen die Grafikqualität Leistung wählen.
- Bewegte Wasseroberfläche vorübergehend ausschalten und prüfen, ob die Bedienung flüssiger wird.
- Andere rechenintensive Browser-Tabs schließen und das Gerät kurz abkühlen lassen.
- Bei fehlendem Live-Wetter, Cloud-Status oder Bestenliste die Internetverbindung prüfen und den Bereich erneut öffnen.
- Bei einem reproduzierbaren Fehler Gerät, Browser, betroffenen Modus und genaue Abfolge notieren.

Nicht vorschnell zurücksetzen

Ein Darstellungs- oder Verbindungsproblem ist normalerweise kein Grund, den Spielstand zu löschen. Zuerst neu laden, Grafikstufe senken und Verbindung prüfen.



Der erste Fang in 12 Schritten

Diese Seite fasst den normalen Weg vom Kartenbild bis zum gelandeten Fisch zusammen. Für Kunstköder und Deeper gelten ab Schritt 7 die jeweiligen Spezialkapitel.

1

Auf der Karte Angeln wählen.

2

Benutzername und gewünschte Freigaben festlegen.

3

Ufer- oder Stegplatz markieren.

4

Gelben Richtungspfeil prüfen und Hier angeln bestätigen.

5

Köder und Ausrüstung in der Tacklebox auswählen.

6

Optional einen Futterplatz anlegen.

7

Zielkreuz im Wasser setzen und Entfernung prüfen.

8

Angeltiefe passend zum Ziel einstellen.

9

Auswerfen und Pose beziehungsweise Köder beobachten.

10

Beim Biss den Reaktionsbereich sauber treffen.

11

Im Drill kurbeln, Spannung kontrollieren und gegen den Fisch halten.

12

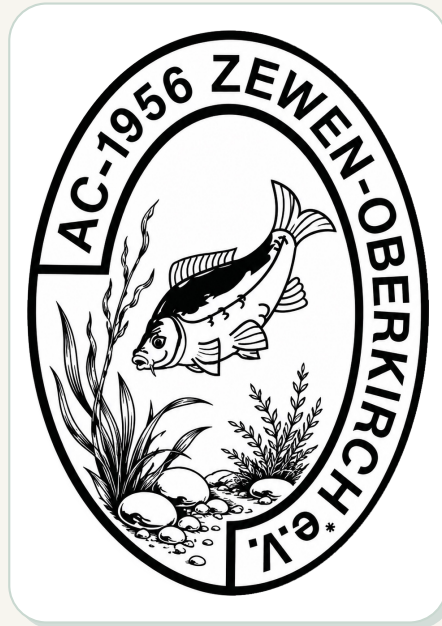
Fisch in Ufernähe führen und mit dem Kescher landen.

Merksatz

Platz, Tiefe, Köder und Tageszeit erhöhen Chancen. Ein sicherer Fang entsteht danach durch ruhigen Anhieb, kontrollierte Schnurspannung und sauberes Keschern.



Hinweise, Datenquellen und Kontakt



Diese Anleitung beschreibt die gelieferte Finalfassung der interaktiven Gewässerkarte und des Angelspiels. Oberfläche und Spielwerte können sich bei späteren Aktualisierungen ändern.

Bereich	Quelle / Kontakt
Tiefenkarte und Darstellung	AC 1956 Zewen-Oberkirch e. V.
Luftbild / Kartengrundlage	GeoBasis-DE / LVermGeoRP (2026), dl-de/by-2-0
Wetterdaten	Open-Meteo
Astronomische Berechnungen	SunCalc
Vereinswebsite	www.zewenoberkirch.de

Orientierungshinweis

GPS-, Tiefen- und Entfernungsmessungen können technisch bedingte Abweichungen enthalten. Die digitale Darstellung ersetzt keine örtlichen Sicherheitsregeln und keine geltenden Vereinsbestimmungen.

Dein Gewässer. Dein Spiel. Dein Verein.

Bedienungsanleitung V6 · Ausgabe September 2026