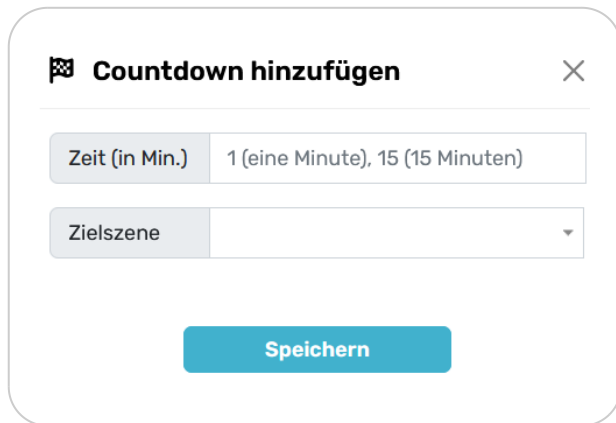


# Countdown

Mit dem **Countdown** gibst du einer Szene (oder einer ganzen Aufgaben-Sequenz) ein **Zeitlimit**. Der Timer läuft sichtbar in der App herunter. Er startet, sobald die Szene mit dem Countdown **betreten** wird und läuft weiter, bis er **abgelaufen** ist oder du ihn **entfernst**.



## Felder

### Zeit (in Min.)

Gib die Dauer in **Minuten** an (z. B. , , )

Tipp: Kurze Tests immer mit  –  Minuten anlegen.

### Zielszene *(optional)*

Szene, die **automatisch geöffnet** wird, wenn der Countdown **0** erreicht.

- Setzt du keine Zielszene, endet der Countdown ohne Szenenwechsel (du kannst z. B. selbst Hinweise/Buttons in der Szene platzieren, was passieren soll).

# Verhalten in der App

- Startet beim **Szenenaufruf** und zählt **sichtbar** herunter.
- Läuft **szenenübergreifend weiter**, wenn du es so planst (z. B. durch direktes Weiterleiten ohne Entfernen).
- Bei **Ablauf**:
  - **mit** Zielszene ? sofortiger Wechsel in diese Szene (z. B. „Zeit abgelaufen“).
  - **ohne** Zielszene ? Timer stoppt bei 0; du kannst den nächsten Schritt selbst steuern.

Hinweis: Du kannst einen aktiven Countdown später mit „**Elemente entfernen**“ gezielt beenden/ausblenden.

---

## Typische Einsätze

- **Zeitdruck für Rätsel** (z. B. 3 Minuten zum Entschlüsseln).
- **Bonusfenster**: Nur innerhalb von 2 Minuten gibt's Extra-Punkte / alternative Szene.
- **Pacing**: Nach 10 Minuten automatisch zur nächsten Story-Phase springen.

---

## Best Practices

- **Klar kommunizieren**: In der Szene kurz erwähnen, was beim Ablauf passiert.
- **Fallback planen**: Eine **Zielszene** für „Zeit abgelaufen“ wirkt sauberer als ein „stiller“ Ablauf.
- **Nicht stapeln**: Parallel laufende Timer verwirren – nutze **einen** aktiven Countdown gleichzeitig.
- **Entfernen nach Erfolg**: Wenn das Team die Aufgabe vorzeitig schafft, den Countdown mit **Elemente entfernen** ? **Countdown** stoppen, damit er nicht weiterläuft.
- **Playtests**: Zeiten real testen (Wegstrecken, Eingaben, GPS-Latenz berücksichtigen).

---

## Kurz-Workflow

1. **Countdown** hinzufügen ? **Zeit** setzen.
2. (Empfohlen) **Zielszene** für Ablauf wählen.
3. In Erfolgs-/Abbruchpfaden ggf. **Countdown entfernen**.
4. Speichern ? auf Gerät testen.

---

Revision #3

Created 27 September 2025 14:55:32 by David Wright

Updated 27 September 2025 15:02:51 by David Wright