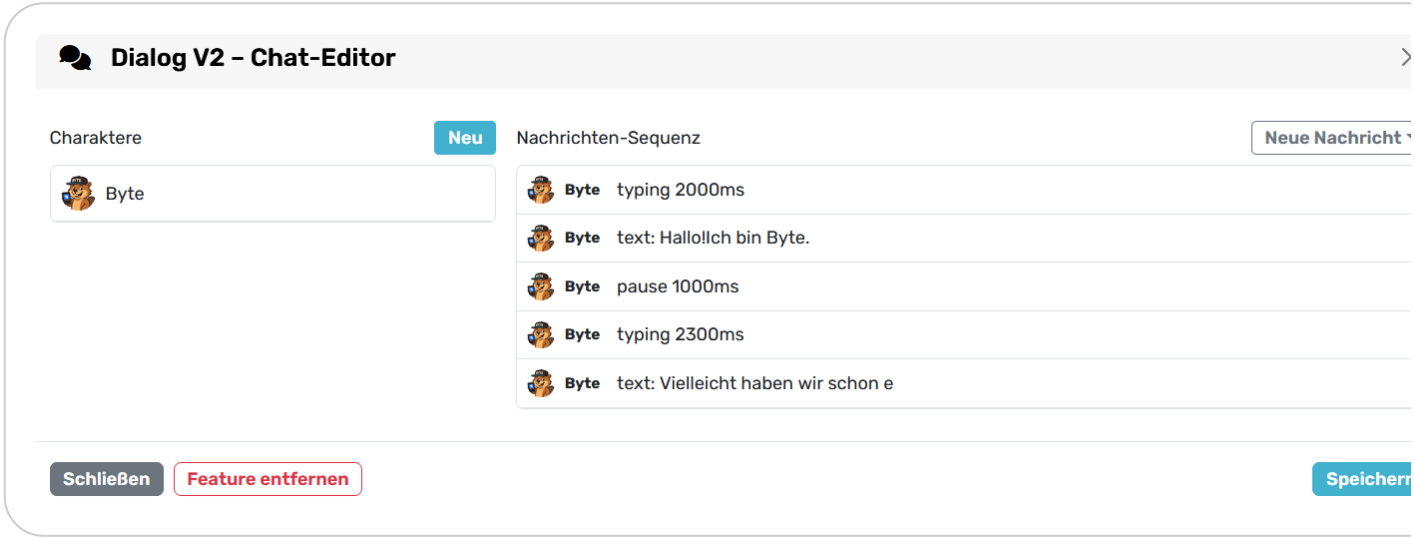
Dialog V2 – Chat

Dialog V2 simuliert einen echten Chat-Verlauf zwischen frei definierbaren **Charakteren** – mit Tipp-Indikator, Pausen, Bildern und Audio. Ideal für Story-Beats, Hinweise „aus dem Off“ oder kurze Gespräche, die sich natürlich anfühlen.



Editor-Aufbau

Linke Spalte – Charaktere

- **Neu**: Charakter anlegen.
- Pro Charakter:
  - **Name**
  - **Avatar** (Medienbibliothek/Upload)
  - **Sprechblasen-Farbe** (Bubble)
  - **Textfarbe**
  - **Seite**: *links* / *rechts*

> Charaktere kannst du mehrmals in der Sequenz verwenden; Stil & Seite kommen automatisch mit.

Rechte Spalte – Nachrichten-Sequenz

- Zeitliche Abfolge des Chats.
- Über **„Neue Nachricht“** fügst du Bausteine hinzu:
  1. **text** – Chatnachricht (Emoji & einfache Formatierung erlaubt)
  2. **image** – Bild (öffnet sich antippbar in groß)

3. **audio** – MP3 mit kleinem Player
4. **typing *Xms*** – Tipp-Indikator des gewählten Charakters für *X* Millisekunden
5. **pause *Xms*** – Leerlauf/Verzögerung ohne Tipp-Blase

- Reihenfolge per Drag & Drop ändern.
- Jede Zeile zeigt: **Charakter** + **Aktion** (z. B. `Byte · typing 2000ms`, `Byte · text: Hallo!`).

Speichern übernimmt die komplette Chatdefinition in die Szene.

Felder je Nachricht

- **Charakter**: Wer „spricht“ / tippt.
- **Typ**: `text`, `image`, `audio`, `typing`, `pause`.
- **Inhalt**:
  - `text`: Nachrichtentext
  - `image`: Medienauswahl (ein Bild)
  - `audio`: MP3 aus Medienbibliothek
  - `typing`: Dauer in Millisekunden
  - `pause`: Dauer in Millisekunden

Verhalten in der App

1. Läuft **Schritt für Schritt** von oben nach unten.
2. `typing` zeigt die bekannte **…-Blase** des Charakters für die angegebene Dauer.
3. `pause` wartet stumm (kein Tipp-Indikator).
4. `text` erscheint in der **Bubble** des Charakters (links/rechts gemäß Einstellung).
5. `image` ist antippbar (Zoom/Lightbox).
6. `audio` rendert einen kleinen **Player** (Play/Pause).
7. Der Chat **scrollt automatisch** nach unten.

> Ende der Sequenz = Chat ist abgeschlossen. Für die Navigation hängst du **normale Buttons** (oder andere Features) unter den Chat in derselben Szene an – z. B. „Weiter“ oder zwei Entscheidungs-Buttons.

Charakter-Stile

Jeder Charakter bringt sein eigenes „Theme“ mit:

- **Bubble-Farbe** (Hintergrund)
- **Textfarbe** (Kontrast beachten!)
- **Seite** (links/rechts) – schafft visuelle Trennung
- **Avatar** (rundet die Chat-Anmutung ab)

Dadurch wirkt der Dialog wie ein echter Messenger-Chat.

Gute Praxis & Tipps

- **Natürlichkeit**: Kurze `typing`-Phasen (800–2500 ms) vor wichtigen Nachrichten steigern Glaubwürdigkeit.
- **Tempo**: Nutze `pause` zwischendurch als **Atempausen** oder Dramaturgie-Beat.
- **Kontrast**: Achte auf gute Lesbarkeit von Text/Bubble (hell/dunkel).
- **Medien sparsam**: Einzelne Bilder/Snippets wirken stärker als ein „Flood“.
- **Audio-Hinweis**: Im Text ankündigen („Hör dir das an: ?“), damit Spielende wissen, dass ein Player folgt.
- **Entscheidungen**: Direkt nach dem Chat **Buttons** hinzufügen (z. B. „Zur Karte“, „Hinweis ansehen“, „Mission starten“).
- **Team-Konsistenz**: Die Sequenz ist deterministisch – alle sehen **denselben Ablauf**.

Kurz-Workflow

1. **Charakter(e)** anlegen (Name, Avatar, Farben, Seite).
2. In der **Nachrichten-Sequenz** `typing`/`pause` und `text`/`image`/`audio` in gewünschter Reihenfolge anlegen.
3. **Speichern**.
4. Unter dem Chat bei Bedarf **Buttons** (separates Feature) hinzufügen, um zur nächsten Szene zu führen.

Fertig – Dialog V2 liefert dir glaubwürdige, fein getimte Chats, die sich perfekt in deine Story einfügen.

Revision #5
Created 25 September 2025 19:21:17 by David Wright
Updated 27 September 2025 11:36:45 by David Wright