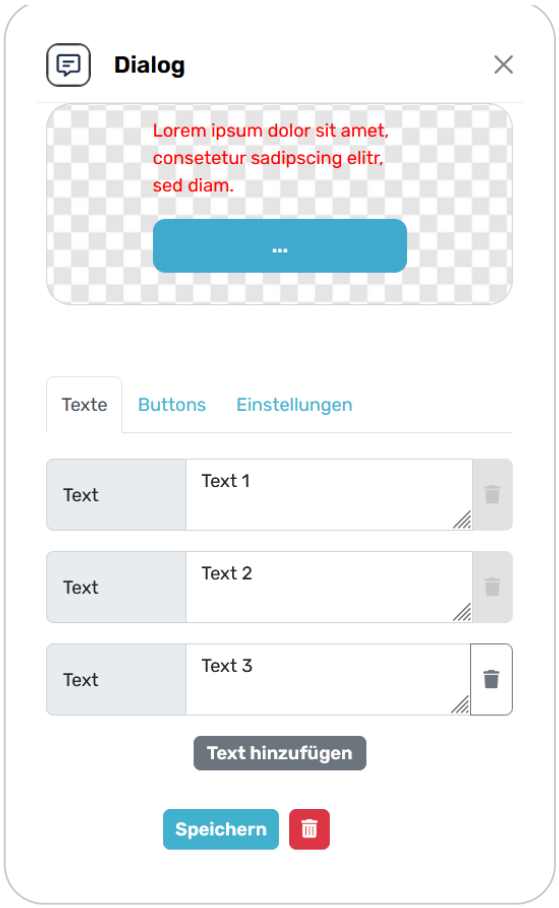
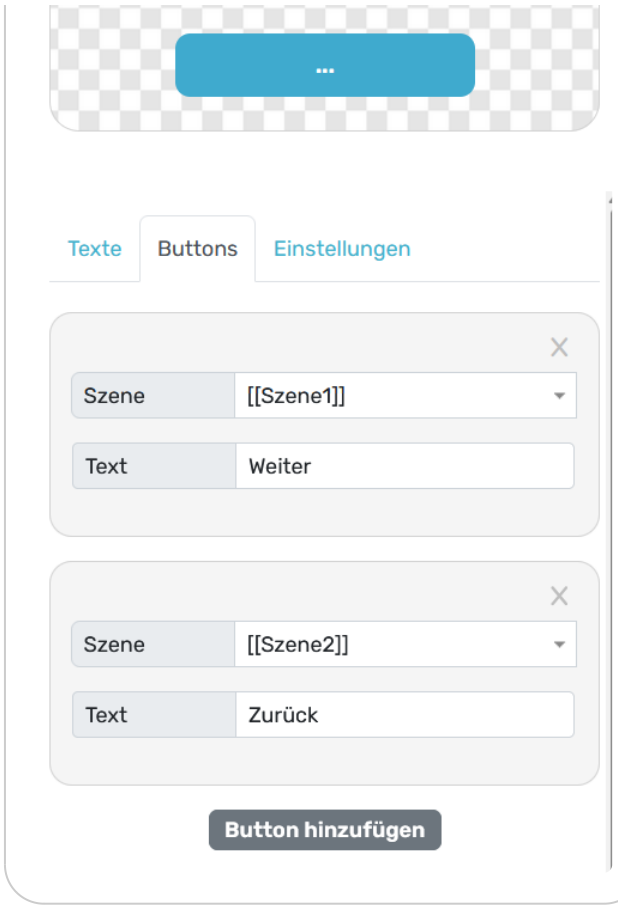
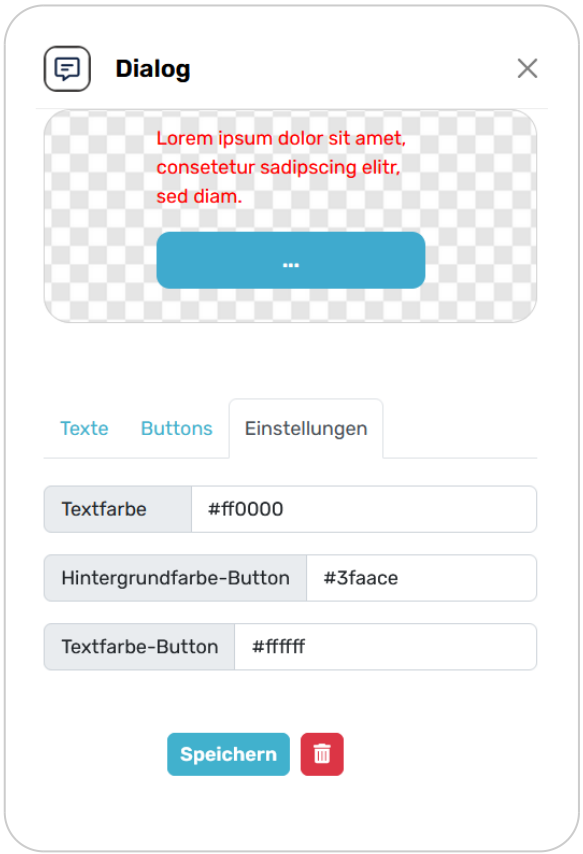
# Dialog

Mit **Dialog** zeigst du einen oder mehrere Textbausteine mit optionalen **Buttons** an – ideal für kurze Erklärungen, Zwischentexte, Entscheidungen oder Abzweigungen. Oben siehst du im Editor eine **Live-Vorschau** von Text & Button-Stil.

---


Dialog
Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam.
...
Texte
Buttons
Einstellungen
Text
Text 1
Text
Text 2
Text
Text 3
Text hinzufügen
Speichern


...
Texte
Buttons
Einstellungen
Szene
[[Szene1]]
Text
Weiter
Szene
[[Szene2]]
Text
Zurück
Button hinzufügen


Dialog
Lorem ipsum dolor sit amet, consetetur sadipscing elitr, sed diam.
...
Texte
Buttons
Einstellungen
Textfarbe
#ff0000
Hintergrundfarbe-Button
#3faace
Textfarbe-Button
#ffffff
Speichern

# Tabs & Felder

## 1) Texte

- **Text (mehrfach)**
  Füge beliebig viele Einträge hinzu („Text 1“, „Text 2“, …).
  Jeder Eintrag wird in der App **nacheinander** angezeigt.
  - Zeilenumbruch wird übernommen.
  - Emojis sind erlaubt.
- **Ablauf**
  - Spieler:innen tippen auf **„…/Weiter“** (oder irgendwo in den Dialogbereich), um zum **nächsten Textelement** zu wechseln.
  - Nach dem letzten Text bleibt der Dialog stehen; Buttons (falls vorhanden) sind weiterhin sichtbar.

## 2) Buttons

- **Button (mehrfach)**
  - **Szene**: Zielszene, die beim Tippen geöffnet wird.
  - **Text**: Beschriftung (z. B. „Weiter“, „Zurück“, „Abzweigung A“).
- **Verhalten**
  - Buttons werden **unter dem Text** angezeigt.
  - Du kannst **mehrere** Buttons gleichzeitig verwenden (Entscheidungen).
  - Lässt du **alle Szenen leer**, tun die Buttons nichts (nur sinnvoll, wenn du eigene Logik verwendest).

## 3) Einstellungen

- **Textfarbe** – Farbe der Dialogtexte (Hex).
- **Hintergrundfarbe-Button** – Hintergrund der Buttons (Hex).
- **Textfarbe-Button** – Beschriftungsfarbe der Buttons (Hex).

---

# Verhalten in der App

- Die Texte erscheinen **sequenziell**; ein Tap auf den Dialog/Weiter-Button zeigt den **nächsten Text**.
- Buttons sind die **Call-to-Action** unter dem Text. Ein Tap öffnet sofort die gewählte **Zielszene**.
- Gibt es **keine Buttons**, dient der Dialog als **reiner Infoblock** (Spielfluss geht weiter, wenn du in der Szene weitere Elemente hast).

---

# Einsatzmuster

- **Storybeat/Erklärung:** Mehrere kurze Sätze als einzelne Textschritte, darunter „Weiter“.
- **Entscheidung:** Zwei oder mehr Buttons („Tür A“, „Tür B“) mit unterschiedlichen Zielszenen.
- **Rücksprung/Navi:** „Zur Karte“, „Zur Übersicht“.
- **Hinweis nach Rätsel:** Text + Button „Aufgabe starten“.

---

# UX-Tipps

- **Kurz & konkret** – lieber 2–3 kurze Texte als eine Textwand.
- **Kontrast prüfen** – Button- und Textfarben mit ausreichendem Kontrast wählen.
- **Primäraktion konsistent** – z. B. immer dieselbe Farbe für „Weiter“.

- **Reihenfolge beachten** – die Anzeige folgt exakt der Reihenfolge im Tab **Texte**.
- **Barrierefreiheit** – Buttons groß genug (min. ~44 px Höhe) und mit klaren Labels.

---

# Kurz-Checkliste

1. Texte in sinnvoller Reihenfolge anlegen.
2. Buttons (Zielszene + Label) hinzufügen – oder weglassen für Info-Dialoge.
3. Farben in **Einstellungen** setzen.
4. Vorschau prüfen ? **Speichern**.

Fertig – dein Dialog führt sauber durch Textschritte und lenkt mit Buttons zur passenden nächsten Szene.

---

Revision #1
Created 27 September 2025 10:57:53 by David Wright
Updated 27 September 2025 11:06:30 by David Wright