

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