

Hinweise (Hints)

Mit **Hinweisen** nimmst du zeitgesteuerte Hilfe zu einer Szene – bis hin zur **Lösung**. Du kannst bis zu **3 Hinweise** und **1 Lösung** hinzufügen. **Die Hinweise werden automatisch nach Zeit** (ab Betreten der Szene).

The screenshot shows a configuration interface for hints and solutions. It is organized into four sections: 'Hinweis 1', 'Hinweis 2', 'Hinweis 3', and 'Lösung'. Each section contains two input fields: 'Zeit' (Time) and 'Text' (Text). The 'Zeit' field includes a sub-field 'in Minuten' (in minutes). The 'Text' field is labeled 'Hinweistext' (Hint text). The 'Lösung' section is labeled 'Lösung' (Solution) and also contains 'Zeit' and 'Text' fields with 'Hinweistext' label.

Felder

Hinweis 1–3

- **Zeit (in Minuten):** Nach wie vielen Minuten der Hinweis **verfügbar** wird.
 - 0 = sofort verfügbar.
 - Feld leer lassen = Hinweis wird **nicht** verwendet.
- **Text:** Inhalt des Hinweises.

Lösung

- **Zeit (in Minuten):** Freigabezeit für die **komplette Lösung** (meist deutlich später als die Hinweise).
- **Text:** Lösungstext.

Verhalten in der App

- Die Uhr startet **beim Eintritt in die Szene**.
- Sobald ein Hinweis freigegeben ist, erscheint in der UI das **Hinweis-Badge** (mit Zähler) – Spielende können ihn dann **öffnen**.
- Hinweise bleiben nach Freigabe **dauerhaft verfügbar** (auch wenn die Szene kurz verlassen wird).
- **Gelesen/ungelesen** wird getrackt; das Badge-Icon zeigt den Status (z. B. noch ausstehende/neu verfügbare Hinweise).
- Erreicht die Szene das Lösungs-Zeitfenster, wird zusätzlich „**Lösung**“ angeboten.
- Wenn du einzelne Felder leer lässt, werden sie **übersprungen**.

Tipp: Die Hinweiszeiten sind **relativ** und **unabhängig** voneinander. Beispiel: H1 nach 2 min, H2 nach 5 min, Lösung nach 10 min.

Gute Praxis

- **Staffelung:**
 - H1: kleiner Schubs (z. B. Richtung/Ort).
 - H2: konkreterer Tipp.
 - H3: fast direkt vor die Nase.
 - Lösung: vollständig.
- **Zeiten real testen:** GPS-/Wegzeiten und Gruppen-Tempo berücksichtigen.
- **Klar & kurz schreiben:** Ein Hinweis = ein Gedanke.
- **Keine Spoiler in H1:** Spannung erhalten.
- **Mit Countdown kombinieren:** Bei engem Zeitlimit Lösung ggf. früher anbieten.
- **Barrierefrei:** Wichtige Zahlen/Begriffe eindeutig (keine reinen Farbhilfen).

Beispiele

- Stadt-Rätsel: H1 2' „Schau auf Augenhöhe an der Tür.“, H2 4' „Links neben der Klingel.“, Lösung 7' „Code: 4711“.
- Suchaufgabe im Wald: H1 3' „Folge dem schmalen Pfad.“, H2 6' „Moosiger Stein rechts.“

Kurz-Checkliste

1. Für jede Szene sinnvolle **H1–H3 + Lösung** planen.
2. **Zeiten** eintragen (nicht benötigte Felder leer lassen).
3. **Texte** klar formulieren.

4. Szene testen ? Zeiten ggf. anpassen.

Revision #1

Created 27 September 2025 15:10:47 by David Wright

Updated 27 September 2025 15:15:37 by David Wright