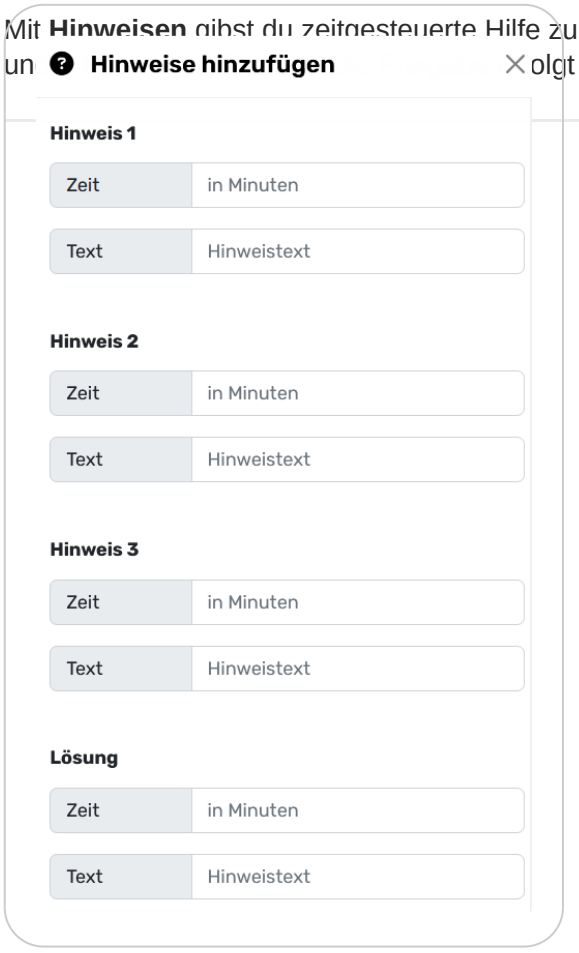
Hinweise (Hints)

Mit **Hinweisen** gibst du zeitgesteuerte Hilfe zu einer Szene – bis hin zur **Lösung**. Du kannst bis zu **3 Hinweise** un olgt **automatisch nach Zeit** (ab Betreten der Szene).



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