Inventar – Menge anpassen

Mit **Menge anpassen** veränderst du die Anzahl eines vorhandenen Inventar-Items – entweder **relativ** (±) oder als **fester Wert**. So kannst du Verbrauchsmaterialien abziehen, Belohnungen geben oder Zählerstände steuern.



Felder

Inventar
Wähle das Item, dessen Menge geändert werden soll.

Modus

- **+/? (relativ):** addiert oder subtrahiert den eingegebenen Wert.
  - Beispiele: `+1` = einen Schlüssel erhalten, `-1` = Batterie verbrauchen.
- **fester Wert:** setzt die Menge exakt auf den eingegebenen Wert.
  - Beispiel: `0` = Item leeren/aufgebraucht, `3` = exakt drei Stück besitzen.

Menge
Ganzzahl (negativ erlaubt im ±-Modus).

Verhalten in der App

- Die Anpassung passiert **sofort**, wenn die Szene/Interaktion mit dieser Aktion ausgeführt wird (also sofort wenn eine Szene aufgerufen wird.).
- Mengen werden auch als **negativ** behandelt: fällt das Ergebnis unter 0, wird also auch -1 angezeigt.
- Optionales Projektverhalten: Wenn eine Menge **0** erreicht, kann das Item im Inventar **ausgeblendet** oder **entfernt** werden (je nach Projekteinstellung).

Typische Use-Cases

- **Verbrauch:** „UV-Lampe einschalten“ ? Batterie **?1**.
- **Belohnung:** Rätsel gelöst ? Münzen **+3**.
- **Reset/Zwangswert:** Beim Levelstart „Seile = 2“ (fester Wert).
- **Schlüsselabgabe:** Tür geöffnet ? Schlüssel **0** (fester Wert) oder **?1**.

Praxis-Tipps

- **Vor dem Abziehen prüfen:** Kombiniere mit einer **Bedingung** („Menge ? 1?“), um Fehlzustände zu vermeiden.
- **Klar kommunizieren:** Zeige nach Anpassungen eine kurze Rückmeldung („Batterie ?1“).
- **Balancing:** Nutze feste Werte für Checkpoints, relative Werte für dynamisches Gameplay.
- **Testfälle:** Prüfe Grenzwerte (von 1 ? 0, mehrfaches Klicken, Offline-Wiederaufnahme).

Kurz-Workflow

1. Aktion **Menge anpassen** zur gewünschten Szene/Interaktion hinzufügen.
2. **Inventar-Item**, **Modus** (± oder fester Wert) und **Menge** setzen.
3. Optional: Vorher **Bedingung** (Menge ? n) und/oder danach **Hinweis** anzeigen.
4. Speichern – fertig.

Revision #1
Created 27 September 2025 14:43:55 by David Wright
Updated 27 September 2025 14:46:04 by David Wright