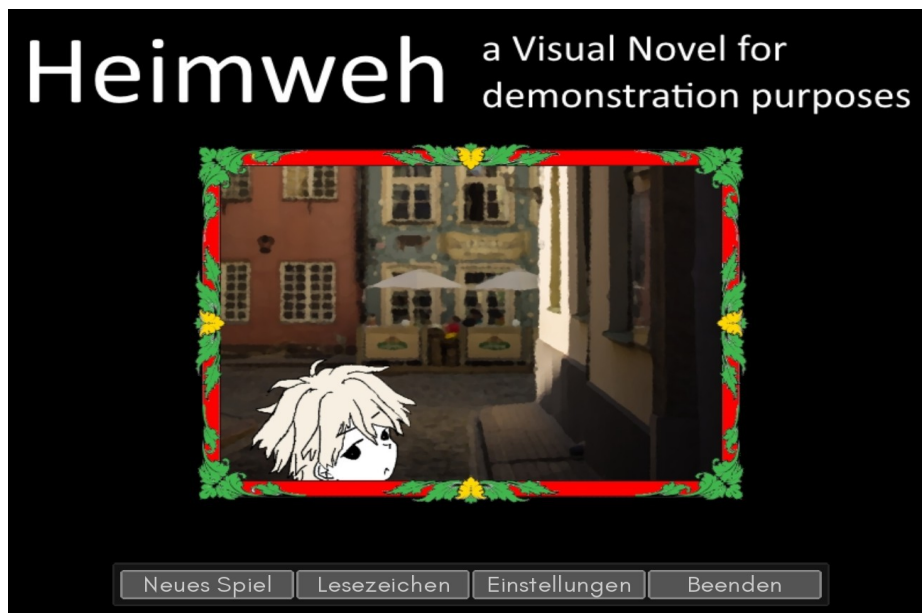


# Heimweh

a Visual Novel for demonstration purposes

## Quickguide

### Hauptmenü:



#### **Neues Spiel / Start Game:**

Startet einen neuen Spielstand.

#### **Lesezeichen / Load Game:**

Zeigt alle bereits angelegten Lesezeichen an.

Die Auswahl eines Lesezeichens stellt den Lesefortschritt wieder her.

#### **Extras:**

Zeigt die freigeschalteten Bonusinhalte an.

#### **Einstellungen / Preferences:**

Öffnet das Einstellungsmenü, um Einstellungen zu ändern.

#### **Beenden / Quit:**

Beendet die Anwendung.

# Einstellungsmenü:



## **Bildschirmausgabe / Display:**

Spiele die Visual Novel im Fenster- oder Vollbildmodus.

## **Bildübergänge / Transitions:**

Entweder alle Bildübergänge werden vollständig angezeigt oder werden verkürzt / gar nicht ausgegeben.

*HINWEIS:* Die Auswahl der vollständigen Anzeige von Bildübergängen verbessert das Spielerlebnis.

## **Tempo der Textanzeige / Text Speed:**

Balken zur Justierung der Anzeigegeschwindigkeit von Textzeilen.

## **Tempo automatischer Lesemodus / Auto-Forward Time:**

Balken zur Justierung der Anzeigegeschwindigkeit von Textzeilen im automatischen Lesemodus.

## **Vorspulen / Skip:**

Gleiche Funktionalität wie die STRG-Taste.

### *Nur bereits gelesenes / Seen Messages:*

Spult nur bei Textpassagen vor, die bereits gelesen wurden.  
Das Vorspulen endet vorzeitig bei neuen Textzeilen.

### *Alles / All Messages:*

Spult bei allen Textpassagen vor.

**Vorspulmodus aktivieren:**

Aktiviert und Deaktiviert den Vorspulmodus.  
Gleiche Funktionalität wie die Tabulator-Taste.

**Nach Entscheidungen / After Choices:**

Betrifft die Funktion "Vorspulmodus".

*Vorspulen stoppen / Stop Skipping:*

Nach der Auswahl einer Entscheidungsoption wird der Vorspulmodus vorzeitig ausgeschaltet.

*Vorspulen fortsetzen / Keep Skipping:*

Nach der Auswahl einer Entscheidungsoption wird der Vorspulmodus fortgesetzt.

**Sprache / Language:**

Auswahl zwischen deutscher und englischer Textausgabe.

*HINWEIS:* Die deutsche Textausgabe ist nur für den Prolog möglich.  
Dieses Optionsfenster verschwindet nach dem Prolog automatisch.

**Lautstärke Musik:**

Balken zur Justierung der Hintergrund- und Ambientmusik.

**Lautstärke Geräusche:**

Balken zur Justierung der allgemeinen Geräuschkulisse.

## Untere Menüsteuerung im Spiel:



### **Vorherige Textzeile / Back:**

Springt zur vorherigen Textzeile zurück.

### **Lesezeichen anlegen / Save:**

Öffnet das Lesezeichenmenü um Lesezeichen anzulegen und den Lesefortschritt festzuhalten.

### **Schnellspeichern / Q.Save:**

Legt einen fixen Lesezeichen an, das im Lesezeichenmenü unter "Schnell. Lesez." zu finden ist.

### **Schnellladen / Q.Load:**

Öffnet das letzte, fixe Lesezeichen. Der aktuelle Lesefortschritt geht durch das Öffnen eines Lesezeichen eventuell verloren.

### **Vorspulen / Skip:**

Schaltet den Vorspulmodus an. Im Vorspulmodus wird der Textbutton gelb markiert. Das erneute Drücken schaltet diesen wieder aus.

### **Komplett überspringen / F.Skip:**

Überspringt die kompletten Textpassagen bis zur nächsten Auswahl einer Entscheidungsoption.

**Auto:**

Schaltet den automatischen Lesemodus an. Die Geschwindigkeit der automatischen Textanzeige richtet sich nach dem Balken im Einstellungsmenü.

**Einstellungen / Prefs:**

Öffnet das Einstellungsmenü.

## Tastenbelegung im Spiel:

<b>Auswahl von Entscheidungen</b>	<b>Linke Maustaste / Eingabetaste</b>
<b>Nächste Textzeile</b>	
<b>vorherige Textzeile</b>	<b>Bild auf / Mausekranz scrollen</b>
<b>Textbox ausblenden / einblenden</b>	<b>Mittlere Maustaste</b>

<b>Vorspulen</b>	<b>Strg-Taste</b>
<b>Vorspulmodus ein-/ausschalten</b>	<b>Tabulator</b>
<b>Komplette Textpassage überspringen</b>	<b>Shift + &gt;</b>

<b>Menüführung</b>	<b>Pfeiltasten</b>
<b>Bei Menüführung bestätigen</b>	<b>Eingabetaste</b>

<b>Quickguide öffnen</b>	<b>F1</b>
<b>Lesezeichen löschen</b>	<b>Entf-Taste</b>

**HINWEIS:** Die Verwendung der Taste "S" für das Aufnehmen von Screenshots verursacht an manchen Rechnern Programmabstürze!

## Passwörter:



Das Spiel nutzt Passwörter, um Bonusinhalte freizuspielen.

Der Zugang zu den Bonusinhalten wird jedoch erst  
beim erstmaligem Durchspielen gewährt.

Dabei können folgende Passwörter verwendet werden:

### **"irina" / "Irina":**

Schaltet eine mithilfe von Python programmierte Minispiel-Anwendung frei. Das Icon "PP" erscheint bei erfolgreicher Eingabe.

### **"heiden" / "Heiden":**

Schaltet das Musikzimmer frei. Darin sind alle Musikstücke aufgelistet, welche in der Visual Novel verwendet werden. Das Icon "MR" erscheint bei erfolgreicher Eingabe.

### **"trevor" / "Trevor":**

Schaltet ein Bonuskapitel frei, das dann im Hauptmenü unter dem Extras-Menüpunkt gespielt werden kann.

Das Icon "BC" erscheint bei erfolgreicher Eingabe.

### **"prittner" / "Prittner":**

Schaltet die Entstehungsgalerie der Charaktere frei.

Das Icon "G" erscheint bei erfolgreicher Eingabe.

### **"oliver" / "Oliver":**

?