# Willkommen in Morgenhain

Ein ruhiges Dorf, fünfzig Geschichten und viele kleine Begegnungen. Begleite Lumori, höre den Bewohnern zu und entdecke, was Morgenhain zusammenhält.

## Die ersten Schritte

Entpacke den gesamten Windows-Download in einen eigenen Ordner. Starte Artheria.exe in der Vollversion oder Artheria_Demo.exe in der Demo. Die weiteren Dateien gehören dazu und müssen im entpackten Ordner bleiben.

Wähle „Neues Spiel“, um zu beginnen. „Fortsetzen“ führt zur zuletzt fortgesetzten Reise; unter „Laden“ wählst Du einen bestimmten Speicherplatz. Während Morgenhain vorbereitet wird, zeigt der Ladebildschirm den Fortschritt. Beim ersten Start werden außerdem Grafikdaten vorbereitet.

**Dein erster Weg führt zu Levin an der Bäckerei. Sprich mit ihm und folge anschließend dem nächsten Schritt im Tagebuch (J).**

## Demo und Vollversion

Die aktuelle kostenlose Demo enthält Geschichte 1: „Der Duft des ersten Brotes“, mit deutscher Sprachausgabe und Alltagsgesprächen. Nach dem Abschluss kannst Du das Dorf weiter erkunden. Geschichte 2 und die weiteren Geschichten sind in dieser Demo gesperrt.

Die Vollversion enthält alle 50 Dorfgeschichten. Nach der letzten Geschichte kannst Du in Morgenhain bleiben. Deutsch und Englisch werden als getrennte Downloads angeboten; Demo und Vollversion verwenden jeweils eigene Spielstände.

## Orientierung ohne Eile

Die Leiste im Spiel nennt die Geschichte und Deinen nächsten Schritt. Das Tagebuch (J) zeigt die Aufgaben genauer, die Karte (M) hilft bei der Orientierung. Eine Begegnung kann von der Tageszeit oder einem vorherigen Schritt abhängen.

# Steuerung

Du kannst Wege und Gesprächspartner mit der Maus anwählen oder Lumori direkt mit der Tastatur steuern.

| | |
|---|---|
| **W / S oder ↑ / ↓** | Vorwärts / rückwärts gehen |
| **A / D oder ← / →** | Lumori nach links / rechts drehen |
| **Umschalt** | Schneller gehen |
| **E** | Ansprechen, untersuchen oder benutzen; im Gespräch weiter |
| **Leertaste / Enter** | Im Gespräch zur nächsten Seite |
| **L** | Lumori selbst erzählen lassen |
| **Linksklick** | Zum gewählten Punkt gehen; Person oder interaktives Objekt anwählen |
| **Rechte Maustaste halten** | Blickrichtung ändern |
| **Mausrad** | Sichtfeld verändern |
| **C** | Blick wieder ausrichten |
| **J** | Tagebuch öffnen oder schließen |
| **M** | Weltkarte öffnen oder schließen |
| **I** | Inventar öffnen; erneut I oder Esc schließt es |
| **H** | Rückkehr nach Hause mit Nachfrage |
| **R auf einer Bank** | Ruheoptionen öffnen |
| **O** | Audioeinstellungen öffnen |
| **T** | Aktuellen Sprechtext erneut hören |
| **F5 / F9** | Schnellspeichern / Speicherplätze zum Laden öffnen |
| **F1** | Handbuch öffnen oder schließen |
| **Esc** | Menü öffnen; aktuelle Ansicht oder Abfrage schließen |

## Tasten klar getrennt

J öffnet das Tagebuch, M die Weltkarte und I das Inventar. Im Inventar wählst Du einen Gegenstand per Klick und drehst ihn mit gedrückter linker Maustaste; I oder Esc schließt die Ansicht.

## Menüs ohne Maus

Nutze Pfeil hoch/runter oder Tab zum Wechseln, Enter zum Bestätigen und Esc zum Zurückgehen. Bei Reglern verändern die Pfeiltasten den Wert. Speichern und Laden haben getrennte Einträge im Hauptmenü.

**Beim Gehen blickst Du aus Lumoris Augen. Gespräche zeigen Lumori in der gewohnten Gesprächsansicht. Jede Bank hat ihren eigenen Sitzblick. Mit E oder Esc steht Lumori wieder auf.**

# Geschichten, Zeit und Pausen

## Gespräche und Fortschritt

Gehe nah genug an Deinen Gesprächspartner heran. E oder ein Klick auf die Person startet das Gespräch. Die gesprochenen Seiten laufen automatisch weiter. Lass eine Unterhaltung bis zum Ende laufen, damit der Geschichtenschritt abgeschlossen wird. Mit Esc brichst Du ab, ohne den Gesprächsschritt abzuschließen.

Folge dem aktuellen Hinweis im Tagebuch. Manchmal geht es um ein Schild, einen besonderen Ort oder einen Gegenstand statt um eine Person. Interaktive Objekte lassen sich ebenfalls anklicken oder mit E untersuchen.

## Auf Abend oder den nächsten Tag warten

Einige Geschichten brauchen eine bestimmte Uhrzeit, eine Nacht oder Zeit zum Wachsen. Du kannst in der Zwischenzeit weiter erkunden, mit Bewohnern sprechen, optionale Tätigkeiten im eigenen Garten ausprobieren oder eine Pause machen. Ruhe oder Schlaf stellen die Dorfzeit weiter; sie erledigen eine Aufgabe nicht automatisch.

## Ruhen und schlafen

Benutze eine Bank mit E. Über R öffnest Du die Ruheoptionen und wählst eine Dauer. Vor dem Weiterstellen der Zeit erscheint eine Nachfrage. Während Du die Ruhezeit auswählst, bleibt die Dorfzeit stehen.

H fragt nach, ob Lumori nach Hause zurückkehren soll. Die Rückkehr allein lässt keine Zeit vergehen. Du kannst dabei auch das Schlafmenü öffnen oder später das eigene Bett benutzen. Wähle die gewünschte Aufwachzeit und bestätige sie.

## Inventar und Erinnerungen

Mit I öffnest Du die Übersicht der Gegenstände, die Lumori erhalten hat. Die räumlichen Ansichten erscheinen im geöffneten Inventar. Das Tagebuch hält die Geschichte und ihren Fortschritt fest; es ist auch nach einer Pause der beste Einstieg.

# Spielstände, Updates und Hilfe

## Speichern und laden

Öffne mit Esc das Menü und wähle „Speichern“. Es gibt fünf benennbare Speicherplätze. Bei einem belegten Platz bestätigst Du das Überschreiben. „Laden“ zeigt die vorhandenen Plätze separat. „Speichern und beenden“ öffnet zunächst die Speicherplatzwahl und beendet erst nach erfolgreichem Speichern.

Ein Speicherstand bewahrt Deinen Geschichtenfortschritt und Lumoris Position. Deutsche und englische Vollversion sowie die beiden Demos bleiben voneinander getrennt. Interne RC-Teststände sind kein Bestandteil des Kundendownloads.

## Ein Update installieren

Beende das Spiel. Lade die neue Ausgabe aus Deiner itch.io-Bibliothek herunter und entpacke sie in einen neuen Ordner. Die persönlichen Windows-Spielstände liegen außerhalb des Spielordners. Sichere vor einem Update den gesamten zugehörigen Spielstände-Ordner. Einzelne interne Sicherungsdateien bitte nicht bearbeiten.

Vollversion DE: %APPDATA%\Artheria_Band1_DE\Spielstaende

Demo DE: %APPDATA%\Artheria_Demo_Band1_DE\Spielstaende

Du kannst diese Pfade in die Adressleiste des Windows-Explorers einsetzen. Ein Update innerhalb derselben Ausgabe verwendet weiterhin ihren bisherigen Spielstände-Ordner.

## Mac-Demo

Entpacke die Mac-ZIP und öffne die enthaltene App. Die Demo enthält dieselben Spielressourcen wie die entsprechende Windows-Demo. Sie ist ad-hoc signiert, noch nicht von Apple notarisiert und noch nicht auf einem echten Mac geprüft. Falls macOS den Start ablehnt, schicke uns die genaue Meldung.

## Hilfe und Feedback

Aktuelle Downloads und Hinweise: https://artheria.de/ | Kontakt: Holger.Brox@hbware.de. Nenne bei einem Problem bitte Sprache, Vollversion oder Demo, Versionsnummer und Betriebssystem. Ein Screenshot und die letzte Handlung helfen bei der Suche. Sende keine Passwörter oder Zahlungsdaten.

Stand: 31. Oktober 2026. Vollversion DE 1.0.5 / EN 1.0.3; aktuelle Desktop-Demos. Mobile Ausgaben werden derzeit nicht weitergeführt. Rechte- und Lizenzhinweise liegen dem Download bei.