

# Fantasy-Erzählkompass

*Begleitheft zur Testversion v23.21.30*

*„Mit dieser Testversion kannst du den Erzählkompass vollständig kennenlernen. Alle Funktionen sind enthalten, allerdings ist der Umfang begrenzt. So kannst du in Ruhe prüfen, ob das Werkzeug zu dir passt, bevor du dich für die Vollversion entscheidest.“*

Dieses kurze Dokument führt dich durch die Testversion. Du erfährst, was du tun kannst, was begrenzt ist und wie du in wenigen Minuten einen ersten Eindruck gewinnst. Ein ausführliches Handbuch erhältst du mit der Vollversion.

## Was die Testversion kann

Die Testversion ist die vollständige Fassung des Erzählkompass — mit einer einzigen Einschränkung: die Anzahl der Einträge ist begrenzt. Alles andere funktioniert genau wie in der Vollversion. Du kannst:

- Szenen anlegen, gruppieren und auf einer Pinnwand sortieren — mit POV, Schauplatz, Wortzahl-Zielen, Status-Chips und Dramaturgie-Werten
- Ein Lore-Lexikon mit Figuren, Orten, Magiesystemen, Drachengöttern, Völkern, Ereignissen, Gegenständen und mehr aufbauen
- Detaillierte Charakterprofile pflegen — mit Schnellinfos, frei gestaltbaren Sektionen und Status pro Werk
- Ortsprofile mit Schnellinfos (Region, Art, Größe, Klima, Bewohner), Status-Stufen und Sektionen ausarbeiten — analog zu den Charakterprofilen
- Einzelnen Lore-Einträgen eine individuelle Schriftfarbe für den Namen geben — Nira in Rot, Sevrä in Grün, alles auf einen Blick
- Eigene Lore-Typen mit Name und Farbe in einem Dialog anlegen — über den Knopf »+ Neuer Typ«
- Den Continuity-Tracker nutzen, der offene Fragen, Plot-Lücken und Widersprüche zwischen Büchern erfasst
- Den Konsistenz-Linter zu Rate ziehen, der automatisch Tippfehler-Varianten (»Talwen/Tallwen«) und Status-Widersprüche zwischen Werken erkennt
- Ideen auf Planungsboards (Kanban) sammeln und in Spalten verschieben — die fertige Karte lässt sich direkt in eine Szene umwandeln
- Deine Geschichte im Outliner als verschachtelte Gliederung aufbauen — Akte, Sequenzen, Kapitel und Szenen mit Synopsis und Planungs-Status, wahlweise für das aktuelle Werk oder projektübergreifend für die ganze Reihe; jeder Knoten lässt sich direkt in eine Szene überführen, als Vorlage speichern und als Markdown exportieren
- Die Spannungskurve deines Werks visualisieren — mit Story-Beats (Inciting Incident, Midpoint, Climax ...) für den Pacing-Check
- Den Welt-Kalender aktivieren, um Szenen ein In-World-Datum zu geben und sie chronologisch oder auf einer Zeitachse zu sehen
- Schreibziele mit Deadline setzen — das Tool zeigt täglich, wie viele Wörter du noch schreiben müsstest

- Die Mindmap erkunden, die alle Beziehungen zwischen Lore-Elementen visualisiert — auch im Vollbild
- Schnelle Einfälle in der Notiz-Inbox sammeln und später verarbeiten
- Über die Volltext-Suche alle Inhalte gleichzeitig durchsuchen
- Lore-Verknüpfungen in Szenen über ein schlankes Such-Widget pflegen — statt einer riesigen Chip-Wand
- Stränge mit der Pinnwand- und Plot-Strang-Ansicht visualisieren
- Deine Daten als JSON-Datei sichern und in einer anderen Sitzung wieder einlesen
- Dokumente exportieren als Markdown, Word oder PDF — fertig zum Weiterarbeiten in Scrivener oder Word
- Bug-Reports, Ideen oder allgemeines Feedback direkt aus dem Tool per Mail an den Entwickler senden

## Die Limits

Die Testversion erlaubt pro Projekt eine begrenzte Anzahl an Einträgen. Wird das Limit beim Klick auf einen Plus-Knopf erreicht, öffnet sich ein höfliches Hinweisfenster, das deinen aktuellen Stand zeigt und einen direkten Link zur Vollversion enthält. Bestehende Einträge bleiben uneingeschränkt nutzbar — du kannst alles weiter bearbeiten, exportieren und verknüpfen.

Bereich	Maximum
Projekte	1
Werke pro Projekt	1
Kapitel pro Projekt	5
Szenen pro Projekt	10
Lore-Einträge pro Projekt	5
Tags / Stränge pro Projekt	3
Notizen in der Inbox	10

# Erste Schritte

Keine Sorge — du musst nichts installieren. Der Fantasy-Erzählkompass ist eine einzelne Datei, die in jedem üblichen Browser läuft (Chrome, Firefox, Safari, Edge). In vier kleinen Schritten ist alles bereit.

## Schritt 1 — Datei herunterladen

Nach dem Kauf erhältst du eine Datei mit der Endung .html. Lade sie auf deinen Computer herunter (zum Beispiel über den Download-Link in der Bestätigungs-E-Mail).

**Windows:** Die Datei liegt nach dem Klick im Ordner »Downloads«.

**Mac:** Die Datei liegt nach dem Klick im Ordner »Downloads« deines Benutzers.

## Schritt 2 — Datei finden

Öffne den Download-Ordner. Du siehst dort eine Datei namens »szenenplaner\_v23\_21\_30\_testversion.html« (oder mit ähnlichem Namen).

**Windows:** Datei-Explorer öffnen, links auf »Downloads« klicken.

**Mac:** Finder öffnen, in der Seitenleiste auf »Downloads« klicken.

## Schritt 3 — Mit Doppelklick öffnen


Klicke die Datei zweimal kurz hintereinander an. Sie öffnet sich automatisch in deinem Standard-Browser. Das Tool ist sofort einsatzbereit, eine Internetverbindung ist nicht erforderlich.

## Schritt 4 — Als Lesezeichen speichern

Damit du das Tool später schnell wiederfindest, speichere die geöffnete Seite als Lesezeichen oder lege eine Verknüpfung zur Datei auf den Schreibtisch.

**Windows:** Tastenkombination Strg + D im Browser, oder Rechtsklick auf die Datei → »An Start anheften«.

**Mac:** Tastenkombination Cmd + D im Browser, oder Datei aufs Dock ziehen.

**Falls etwas nicht klappt** Wenn sich die Datei nach dem Doppelklick nicht im Browser, sondern in einem Editor (zum Beispiel Notepad oder TextEdit) öffnet, klicke mit der rechten Maustaste auf die Datei und wähle „Öffnen mit“ → „Dein bevorzugter Browser“ aus. Bei Fragen oder Problemen erreichst du mich unter [autor@mariohackel.com](mailto:autor@mariohackel.com) — direkt aus dem Tool kannst du dazu auch den  Feedback-Knopf oben rechts nutzen.

# Schnellstart in fünf Minuten

*„Diese kurze Anleitung führt dich durch einen ersten Erkundungsdurchgang. Am Ende hast du eine kleine Welt mit einigen Figuren, Orten und Szenen erstellt, die du dir anschließend auf der Pinnwand, in der Mindmap und in der Spannungskurve ansehen kannst.“*

## 1. Datei öffnen

Führe einen Doppelklick auf die Datei `szenenplaner_v23_21_30_testversion.html` aus. Sie öffnet sich in deinem Standard-Browser. Du brauchst keine Installation, kein Konto und keine Internetverbindung — alles läuft lokal in deinem Browser.

Im oberen Bereich erscheint ein Banner mit dem Schlüssel-Symbol und der Meldung: „Testversion: Du nutzt die Testversion. Sie zeigt alle Funktionen, ist aber im Umfang begrenzt.“ Damit ist klar, womit du arbeitest. Rechts neben dem Banner findest du einen Knopf »Zur Vollversion«, der dich bei Bedarf direkt zum Shop führt.

## 2. Ein erstes Werk anlegen

Klick auf den Reiter »Werke«. Klicke dort auf »+ Werk« und gib deinem Werk einen Namen — zum Beispiel den Arbeitstitel deines Romans. Untertitel und Zusammenfassung sind optional. Im selben Dialog kannst du auch ein Schreibziel mit Wortzahl und Deadline setzen — der Fortschritt erscheint dann auf dem Dashboard.

## 3. Eine Figur und einen Ort anlegen

Wechsle in den »Lore-Pool«. Mit »+ Lore-Element« legst du eine Figur an. Wähle den Typ »Figur«, gib einen Namen ein, wähle wenn du magst eine Schriftfarbe für den Namen und schreibe ein bis zwei Sätze in die Beschreibung. Bei Figuren erscheint zusätzlich ein Charakterprofil mit Schnellinfos (Volk, Alter, Augen, Haar, Rolle, Status) und Sektionen für ausführlichere Notizen.

Lege außerdem einen Ort an — bei Typ »Ort« erscheint analog das Ortsprofil mit Region, Art, Größe, Klima und Bewohnern. So lernst du beide geschützten Profile direkt kennen.

## 4. Eine Szene erstellen

Im Reiter »Szenen« legst du zuerst über »+ Kapitel« ein erstes Kapitel an. Dann klickst du auf »+ Szene«. Im Bearbeitungsfenster vergibst du einen Titel, wählst das Kapitel, trägst die POV-Figur und den Schauplatz ein und verknüpfst die Szene über das Such-Widget mit den Lore-Elementen, die in ihr vorkommen — einfach im Suchfeld tippen und den Vorschlag anklicken. Im Bereich Dramaturgie kannst du der Szene einen Spannungswert (1–10) und einen Story-Beat (Inciting, Midpoint, Climax ...) zuweisen. Speichern.

## 5. Die Spannungskurve und die Mindmap erkunden

In der Szenen-Ansicht oben rechts findest du den Schalter »Spannungskurve« — sobald mindestens zwei Szenen einen Spannungswert haben, zeigt das Tool den Verlauf als Kurve mit hinterlegten Akt-Bereichen. Wechsle anschließend in die Mindmap. Du siehst deine Lore-Einträge als verschiebbare Knoten, deine

Szene als verbindenden Punkt zu den darin verknüpften Figuren und Orten. Hier wird sichtbar, wie sich deine Welt zusammensetzt — auch bei nur wenigen Einträgen lässt sich das Prinzip gut erkennen.

## 6. Eine Idee in der Planung sammeln

Wechsle in den Reiter »Planung« und lege ein Board mit dem Knopf »+ Neues Board« an. In den Spalten kannst du Ideenkarten sammeln, per Drag & Drop verschieben und — wenn eine Idee reif ist — sie über »→ Als Szene anlegen« direkt in eine Szene umwandeln.

## 7. Die Geschichte im Outliner gliedern

Wechsle in den Reiter »Outliner«. Lege mit »+ Knoten« einen ersten Gliederungspunkt an — etwa »Akt I« — und tippe direkt los. Mit Enter erzeugst du den nächsten Punkt, mit Tab rückst du ihn als Unterpunkt ein, mit Shift+Tab wieder aus. So entsteht in wenigen Sekunden ein Baum aus Akten, Kapiteln und Szenen. Über den Umschalter oben wählst du zwischen »Aktuelles Werk« und »Projekt-übergreifend«. Klickst du einen Knoten an, kannst du in der rechten Spalte eine Synopsis, einen Planungs-Status und eine ausführlichere Beschreibung ergänzen — und ihn mit »→ Als Szene anlegen« direkt in eine echte Szene überführen.

## 8. Schnelle Notiz erfassen

Drücke einmal die Taste N (irgendwo im Tool, außerhalb eines Eingabefelds). Ein kleines Erfassungs-Fenster springt auf. Tippe einen Einfall — „Soll Nira eine Schwester haben?“ — und drücke Cmd+Enter (Mac) oder Strg+Enter (Windows). Die Notiz landet in der Inbox, die du im gleichnamigen Reiter findest.

## 9. Konsistenz prüfen lassen

Wechsle einmal in den Reiter »Konsistenz«. Der Linter prüft im Hintergrund deine Lore auf ähnliche Namen (Tippfehler-Varianten) und auf Figuren oder Orte, die laut Werk-Status verstorben oder zerstört sind, aber in späteren Szenen noch verknüpft sind. Bei einem leeren Test-Projekt findet er nichts — eine grüne Bestätigung erscheint. Mit größerem Material kommen die Hinweise.

## 10. Daten sichern

Im Reiter »Daten« findest du den JSON-Export. Klick auf »Aktuelles Projekt exportieren« speichert eine Datei auf deinem Rechner. Diese Datei enthält dein gesamtes Test-Projekt und kann später in der Vollversion wieder eingelesen werden. Weiter unten findest du auch den Dokument-Export in den Formaten Markdown, Word und PDF.

**Beim Umstieg auf die Vollversion** Wenn du dich für die Vollversion entscheidest, gehen deine Testdaten nicht verloren. Exportiere dein Projekt als JSON-Datei aus der Testversion und importiere sie anschließend in die Vollversion. Dort entfallen alle Limits, sodass du nahtlos weiterarbeiten kannst.

# Häufige Fragen

## Brauche ich eine Internetverbindung?

Nach dem Herunterladen der Datei läuft der Erzählkompass weitgehend offline in deinem Browser. Beim ersten Aufruf wird einmalig die D3-Bibliothek nachgeladen (für die Mindmap-Visualisierung); danach funktioniert alles ohne Internet. Es gibt keine Server-Anbindung, keine Cloud, kein Konto. Deine Daten bleiben ausschließlich auf deinem Rechner.

## Wie sind meine Daten geschützt?

Alle Eingaben werden im Browser-Speicher deines Geräts abgelegt. Niemand außer dir hat Zugriff darauf — weder ich, noch dein Browser-Hersteller, noch sonst jemand. Mit dem JSON-Export erhältst du eine Datei, die du an einem sicheren Ort verwahren kannst.

## Kann ich die Testversion auf mehreren Computern nutzen?

Ja, mit einer Einschränkung: Die Daten werden im Browser des jeweiligen Computers gespeichert. Wenn du auf einem anderen Rechner weiterarbeiten möchtest, exportiere dein Projekt als JSON-Datei und importiere es auf dem neuen Gerät.

## Was kostet die Vollversion?

Den aktuellen Preis und alle weiteren Informationen findest du im Shop unter [schreibkram.net](https://schreibkram.net). Du erhältst dort die Vollversion ohne Limits, ein ausführliches Handbuch im PDF-Format sowie alle Updates innerhalb der gekauften Hauptversion.

## Sind alle Funktionen in der Testversion enthalten?

Ja, alle Funktionen sind verfügbar: Übersicht (mit Schreib-Verlauf-Heatmap und Schreibzielen), Inbox, Planung (Kanban-Boards), Outliner (verschachtelte Gliederung mit Synopsis, Planungs-Status, Szenen- und Lore-Verknüpfung sowie Vorlagen), Szenen-Pinnwand mit Strang- und Spannungskurven-Ansicht, Lore-Pool mit Charakter- und Ortsprofilen sowie individueller Namens-Schriftfarbe, Continuity-Tracker, Konsistenz-Linter, Mindmap (inklusive Vollbild), Werke, Projekte, Daten und About. Der Welt-Kalender mit In-World-Datum, die Volltext-Suche, das Lore-Linker-Such-Widget und der Feedback-Knopf funktionieren genauso wie in der Vollversion. Begrenzt ist nur die Anzahl der Einträge, die du anlegen kannst.

## Wie sehe ich, dass ich die Testversion nutze?


An drei Stellen: erstens am goldgelben Banner oben mit dem Schlüssel-Symbol. Zweitens an der Versionsangabe »v23.21.30 · Testversion« im About-Reiter. Drittens öffnet sich beim Versuch, ein Limit zu überschreiten, ein freundliches Hinweisfenster mit einer Übersicht aller Limits und einem direkten Link zur Vollversion.

## Was ist neu in v23.21.30 gegenüber älteren Testversionen?

Die wichtigste Neuerung ist der Outliner — ein eigener Reiter, in dem du deine Geschichte als verschachtelte Gliederung aufbaust: Akte, Sequenzen, Kapitel und Szenen, beliebig tief verschachtelt und per Tastatur (Enter, Tab, Shift+Tab) blitzschnell strukturiert. Jeder Knoten trägt eine Synopsis, einen frei wählbaren Planungs-Status (Idee, Entwurf, Geschrieben, Überarbeitet, Fertig) und eine ausführliche Beschreibung. Du arbeitest wahlweise am aktuellen Werk oder projektübergreifend an der ganzen Reihe, überführst Knoten mit einem Klick in echte Szenen, verknüpfst sie mit Lore-Elementen, speicherst

bewährte Strukturen als Vorlage für künftige Werke und exportierst die Gliederung als Markdown. Damit schließt der Erzählkompass die Lücke zwischen erster Idee und ausgearbeiteter Szenenliste. Alle übrigen Funktionen — Ortsprofile, individuelle Namens-Schriftfarben, der Lore-Typen-Dialog, das schlanke Lore-Linker-Widget, der Feedback-Knopf und der Konsistenz-Linter — sind unverändert enthalten.

## Was ist, wenn ich Fragen oder Probleme habe?

Schreib mir direkt per E-Mail oder nutze den  Feedback-Knopf oben rechts in der Kopfzeile des Tools — er öffnet deine Mail-App mit einer vorbefüllten Nachricht (inklusive Versionsangabe und Plattform-Kennung). Ich antworte persönlich und meist innerhalb weniger Tage. Auch wenn du dich gegen den Kauf entscheidest, freue ich mich über Rückmeldungen — was hat dir gefallen, was hat gefehlt, was war unklar?

---

## Kontakt und Vollversion

Wenn du Fragen hast, etwas nicht funktioniert oder du einfach ein Feedback geben möchtest — ich freue mich über jede Nachricht.

**Autor** Mario Hackel  
**E-Mail** [autor@mariohackel.com](mailto:autor@mariohackel.com)  
**Web** [www.schreibkram.net](http://www.schreibkram.net)  
**Autoren-Website** [www.palinas.de](http://www.palinas.de)

**Vollversion erwerben:** [www.schreibkram.net/product/22938978/fantasy-erzaehlkompass](http://www.schreibkram.net/product/22938978/fantasy-erzaehlkompass)

*Viel Freude beim Ausprobieren — und beim Schreiben.*

# Fantasy Storytelling Compass

*Companion booklet for the trial version v23.21.30*

*“With this trial version you can get to know the Storytelling Compass in full. All features are included, but the scope is limited. This lets you take your time to see whether the tool fits before you decide on the full version.”*

This short document walks you through the trial version. You will learn what you can do, what is limited, and how to get a first impression in just a few minutes. A detailed manual is included with the full version.

## What the trial version offers

The trial version is the complete edition of the Storytelling Compass — with a single restriction: the number of entries is limited. Everything else works exactly as in the full version. You can:

- Create scenes, group them and arrange them on a pinboard — with POV, location, word-count targets, status chips and dramaturgy values
- Build a lore encyclopedia with characters, places, magic systems, dragon gods, peoples, events, items and more
- Maintain detailed character profiles — with quick facts, freely customizable sections and per-work status
- Build place profiles with quick facts (region, kind, size, climate, inhabitants), status levels and sections — analogous to character profiles
- Give individual lore entries a custom name color — Nira in red, Sevrá in green, recognizable at a glance
- Create your own lore types with name and color in a single dialog — via the “+ New type” button
- Use the continuity tracker for open questions, plot gaps and contradictions between books
- Consult the consistency linter that automatically detects typo variants (“Talwen/Tallwen”) and status contradictions across works
- Collect ideas on planning boards (Kanban) and move them between columns — a finished card can be converted directly into a scene
- Build your story in the Outliner as a nested outline — acts, sequences, chapters and scenes with synopsis and planning status, either for the current work or project-wide across the whole series; every node can be turned directly into a scene, saved as a template and exported as Markdown
- Visualize your work’s tension curve — with story beats (Inciting Incident, Midpoint, Climax ...) for pacing checks
- Activate the world calendar to assign scenes an in-world date and view them chronologically or on a time axis
- Set writing goals with a deadline — the tool shows daily how many words you would still need to write
- Explore the mindmap that visualizes all relations between lore entries — also in fullscreen
- Capture quick ideas in the note inbox and process them later
- Search across all content via the full-text search
- Manage scene-lore links via a slim search widget — instead of an overwhelming chip wall
- Visualize strands with the pinboard and storyline views



- Save your data as a JSON file and load it again in another session
- Export documents as Markdown, Word or PDF — ready for further work in Scrivener or Word
- Send bug reports, ideas or general feedback directly from the tool via mail to the developer

## The limits

The trial version permits a limited number of entries per project. When you reach a limit by clicking a plus button, a polite info dialog appears showing your current status and a direct link to the full version. Existing entries remain fully usable — you can continue to edit, export and link them without restrictions.

Area	Maximum
Projects	1
Works per project	1
Chapters per project	5
Scenes per project	10
Lore entries per project	5
Tags / strands per project	3
Notes in the inbox	10

# Getting started

No worries — there is nothing to install. The Fantasy Storytelling Compass is a single file that runs in any common browser (Chrome, Firefox, Safari, Edge). Four small steps and you are ready.

## Step 1 — Download the file

After purchase you will receive a file with the extension .html. Download it to your computer (for example via the download link in the confirmation email).

**Windows:** After clicking, the file lands in the “Downloads” folder.

**Mac:** After clicking, the file lands in your user’s “Downloads” folder.

## Step 2 — Find the file


Open the Downloads folder. You will see a file named “szenenplaner\_v23\_21\_30\_testversion.html” (or similar).

## Step 3 — Open with a double-click

Click the file twice in quick succession. It opens automatically in your default browser. The tool is ready to use immediately, no internet connection required.

## Step 4 — Save as a bookmark

So you can find the tool quickly later, save the opened page as a bookmark or place a shortcut to the file on your desktop.

**If something doesn’t work** If after a double-click the file does not open in your browser but in an editor (e.g. Notepad or TextEdit), right-click the file and choose “Open with” → “Your preferred browser”. For questions or problems, please email me at [autor@mariohackel.com](mailto:autor@mariohackel.com) — you can also use the  Feedback button at the top right of the tool to send a prefilled message directly from the app.

# Five-minute quick start

*“This short walkthrough takes you through a first exploratory run. By the end you will have built a small world with a few characters, places and scenes, which you can then view on the pinboard, in the mindmap and on the tension curve.”*

## 1. Open the file

Double-click the file `szenenplaner_v23_21_30_testversion.html`. It opens in your default browser. No installation, no account, no internet connection required — everything runs locally in your browser. At the top a banner with a key icon appears with the message: “Trial version: You are using the trial version. It shows all features but is limited in scope.” That makes clear what you are working with. To the right of the banner there is a button “Go to full version” that takes you directly to the shop when needed.

## 2. Create your first work

Click the “Works” tab. Click “+ Work” and give your work a name — for example the working title of your novel. Subtitle and summary are optional. In the same dialog you can also set a writing goal with word count and deadline — the progress will then appear on the dashboard.

## 3. Create a character and a place

Switch to the “Lore Pool”. Use “+ Lore entry” to create a character. Choose the type “Figur” (Character), enter a name, optionally pick a name color and write one or two sentences in the description. For characters, an additional character profile appears with quick facts (people, age, eyes, hair, role, status) and sections for more detailed notes.

Also create a place — for the type “Ort” (Place) a corresponding place profile appears with region, kind, size, climate and inhabitants. That way you get to know both protected profiles right away.

## 4. Create a scene

In the “Scenes” tab, first create an initial chapter via “+ Chapter”. Then click “+ Scene”. In the edit window, assign a title, choose the chapter, enter the POV character and the setting, and use the search widget to link the scene to the lore entries that appear in it — just type in the search field and click the suggestion. In the Dramaturgy section you can assign the scene a tension value (1–10) and a story beat (Inciting, Midpoint, Climax ...). Save.

## 5. Explore the tension curve and the mindmap

At the top right of the Scenes view you will find the “Tension curve” toggle — as soon as at least two scenes have a tension value, the tool shows the progression as a curve with subtle act-area backgrounds. Then switch to the Mindmap. You will see your lore entries as draggable nodes, your scene as a connecting point to the characters and places linked within it. This makes visible how your world fits together — the principle is easy to recognize even with only a few entries.

## 6. Capture an idea in Planning

Switch to the “Planning” tab and create a board with the “+ New board” button. In the columns you can collect idea cards, move them by drag and drop and — once an idea is ready — turn it directly into a scene via “→ Create as scene”.

## 7. Outline your story in the Outliner

Switch to the “Outliner” tab. Add a first outline node with “+ Node” — for example “Act I” — and start typing right away. Press Enter to create the next node, Tab to indent it as a sub-node, Shift+Tab to outdent. Within seconds you have a tree of acts, chapters and scenes. Use the toggle at the top to switch between “Current work” and “Project-wide”. Click a node and you can add a synopsis, a planning status and a longer description in the right pane — and turn it straight into a real scene with “→ Create as scene”.

## 8. Capture a quick note

Press the key N once (anywhere in the tool, outside an input field). A small capture window pops up. Type an idea — “Should Nira have a sister?” — and press Cmd+Enter (Mac) or Ctrl+Enter (Windows). The note lands in the inbox, which you will find in the tab of the same name.

## 9. Run a consistency check

Switch once into the “Consistency” tab. The linter checks your lore in the background for similar names (typo variants) and for characters or places that are deceased or destroyed according to work status but still linked in later scenes. With an empty test project it finds nothing — a green confirmation appears. With more material the hints will arrive.

## 10. Back up your data

In the “Data” tab you will find the JSON export. Clicking “Export current project” saves a file to your computer. This file contains your entire trial project and can later be imported back into the full version. Further down you will also find the document export in Markdown, Word and PDF formats.

**Switching to the full version** If you decide on the full version, your trial data will not be lost. Export your project as a JSON file from the trial version and then import it into the full version. All limits are removed there, so you can continue your work seamlessly.

# Frequently asked questions

## Do I need an internet connection?

After downloading the file, the Storytelling Compass runs largely offline in your browser. On first launch, the D3 library is loaded once (for the mindmap visualization); after that everything works without internet. There is no server connection, no cloud, no account. Your data stays exclusively on your computer.

## How is my data protected?

All input is stored in your device's browser storage. No one but you has access to it — not me, not your browser vendor, no one else. With the JSON export you get a file that you can keep in a safe place.

## Can I use the trial version on multiple computers?

Yes, with one limitation: data is stored in the browser of the respective computer. If you want to continue working on another computer, export your project as a JSON file and import it on the new device.

## What does the full version cost?

You will find the current price and all further information in the shop at [schreibkram.net](https://schreibkram.net). There you will get the full version without limits, a detailed manual in PDF format and all updates within the purchased major version.

## Are all features included in the trial version?

Yes, all features are available: Dashboard (with writing-history heatmap and writing goals), Inbox, Planning (Kanban boards), Outliner (nested outline with synopsis, planning status, scene and lore links, and templates), scene pinboard with strand and tension-curve views, Lore Pool with character and place profiles plus individual name colors, continuity tracker, consistency linter, mindmap (including fullscreen), Works, Projects, Data and About. The world calendar with in-world date, full-text search, the lore-link search widget and the feedback button work exactly like in the full version. Only the number of entries you can create is limited.


## How do I tell that I am using the trial version?

In three places: first, the gold-yellow banner at the top with the key icon. Second, the version label “v23.21.30 · trial version” in the About tab. Third, when you try to exceed a limit, a friendly info dialog opens with an overview of all limits and a direct link to the full version.

## What's new in v23.21.30 compared to earlier trial versions?

The headline addition is the Outliner — a dedicated tab where you build your story as a nested outline: acts, sequences, chapters and scenes, nested to any depth and structured at speed via the keyboard (Enter, Tab, Shift+Tab). Every node carries a synopsis, a freely chosen planning status (idea, draft, written, revised, done) and a detailed description. You work either on the current work or project-wide across the whole series, turn nodes into real scenes with one click, link them to lore entries, save proven structures as a template for future works, and export the outline as Markdown. This closes the gap between the first idea and a fully fleshed-out scene list. All other features — place profiles, individual name colors, the lore-type dialog, the slim lore-link widget, the feedback button and the consistency linter — remain unchanged.

## What if I have questions or problems?

Just write to me directly via email or use the  Feedback button at the top right of the tool — it opens your mail app with a prefilled message (including version label and platform identifier). I answer personally and usually within a few days. Even if you decide against buying, I welcome feedback — what did you like, what was missing, what was unclear?

---

## Contact and full version

If you have questions, something doesn't work or you simply want to give feedback — I look forward to every message.

**Author** Mario Hackel  
**Email** [autor@mariohackel.com](mailto:autor@mariohackel.com)  
**Web** [www.schreibkram.net](http://www.schreibkram.net)  
**Author website** [www.palineas.de](http://www.palineas.de)

**Purchase the full version:** [www.schreibkram.net/product/22938978/fantasy-erzaehlkompas](http://www.schreibkram.net/product/22938978/fantasy-erzaehlkompas)

*Have fun trying it out — and writing.*