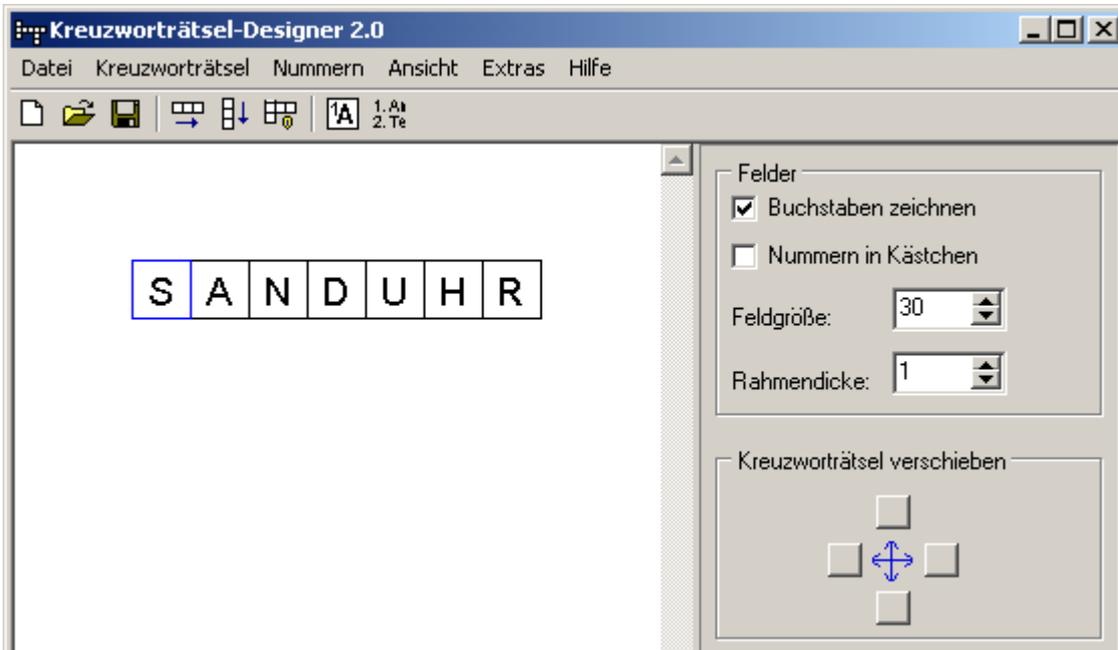


Herzlich Willkommen zu unserem kwrD-Tutorial!

In dieser Anleitung wird schrittweise der Einstieg in den [Kreuzworträtsel-Designer](#) gezeigt. Anhand kleiner Beispiel-Rätsel werden die wichtigsten Funktionen erläutert. Über Anregungen und Verbesserungsvorschläge zu diesem Tutorial an webmaster@kwrD.de freue ich mich sehr!

Teil 1: Das Alphabet

Als allererstes schauen wir uns die Oberfläche des kwrD (**K**reuz**w**ort**r**ätsel-**D**esigners) an:



Oben sehen Sie wie üblich die Menüs, das "Datei"-Menü sollte selbsterklärend sein, mit den dort befindlichen Funktionen kann ein neues Kreuzworträtsel angelegt werden (das Brett - so nenne ich die Rätselfläche im folgenden - wird also geleert), ein Rätsel gespeichert oder geladen werden. Zum Untermenü "Exportieren" sowie zu den restlichen Menüs kommen wir später.

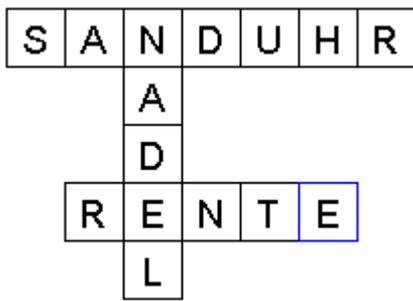
Wir überlegen nicht lange, sondern schreiben direkt unser erstes Wort auf das leere Brett. Dazu klicken wir einfach irgendwo in die Fläche. Es entsteht dort ein kleiner grauer Kasten (ja, Kreuzworträtsel entstehen wie indische Kinder!). Grau deswegen, weil dort noch kein Feld existiert, es ist nur eine leere Markierung. Um das Feld anzulegen, drücken wir einfach einen Buchstaben auf der Tastatur. Schon erscheint der Buchstabe im Feld und das Feld wird blau markiert. Blau, weil das Feld nun existiert. Den Feldinhalt können wir natürlich jederzeit ändern, indem wir einen neuen Buchstaben eingeben. Klicken wir nun auf das Feld daneben, wird das alte Feld schwarz (die ganz normale Feldfarbe) und das neue Feld wird grau, bis wir einen Buchstaben eingeben.

Wir fassen also zusammen: Jedes normale Feld auf unserem Brett hat die Farbe schwarz, markieren wir es, wird es blau. Noch nicht erstellte Felder erscheinen grau. Man kann nun also ein ganzes Wort einfügen, indem man die Felder anklickt und dem Feld einen Buchstaben zuweist. Aber geht das nicht schneller? Doch, und zwar wie mit der Tastatur: Mit den Cursortasten können wir auf dem gesamten Brett herumfahren. Wir brauchen also nur noch abwechselnd den Buchstaben und die Rechts- oder Unten-Taste zu drücken.

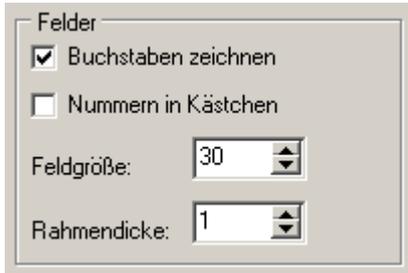
Immer noch nicht komfortabel genug? Dann benutzen Sie doch einfach oben die Symbole mit den



Kästchen: Damit fügen Sie an der Stelle, wo sich die Markierung gerade befindet, ein bestimmtes Wort ein; entweder horizontal (erstes Symbol) oder vertikal (zweites Feld). Oder, wenn Sie nicht klicken möchten, benutzen Sie einfach Strg+H (für horizontal) oder Strg+V (vertikal). Und damit fügen jetzt unser erstes Wort "Sanduhr" ein. Dann wählen wir das "N" aus, klicken auf das rechte Symbol oder drücken Strg+V und geben "Nadel" ein. Und so fahren wir mit weiteren Wörtern fort.



Nun haben wir schon ansatzweise ein kleines Kreuzworträtsel. An dieser Stelle fällt Ihnen vielleicht auf, dass das Rätsel für Grundschüler sein soll und daher die Kästchen viel zu klein sind. Sie möchten nun gerne ein etwas kernigeres Rätselgitter mit dickerem Rahmen und größeren Feldern. Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass sie absolut verloren sind, denn das Programm kann daran nichts ändern. Glücklicherweise darf ich Ihnen aber mitteilen, dass das ein Scherz war! Rechts oben neben dem Brett sehen Sie einen Rahmen mit der Beschriftung Felder.

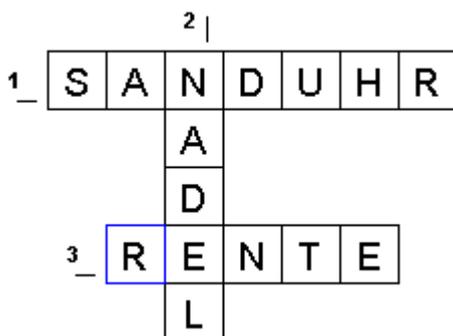


Mit der ersten Option können Sie die Anzeige der Buchstaben ausschalten. Wenn Sie jetzt gerne sehen würden, wie Ihr Rätsel im zu lösenden Zustand einmal aussehen wird, entfernen Sie einfach den Haken und sehen leere Felder - so kann's gehen! Die zweite Option schauen wir uns später an, denn wir haben ja noch keine Nummern. Und mit Feldgröße und Rahmendicke sollten Sie einfach herumexperimentieren. Eine Feldgröße von 38 und Rahmendicke von 2 sind z.B. gute Werte.

Ach übrigens: Es wird Ihnen häufig passieren, dass Sie an ein Wort kein anderes Wort mehr links/oben anhängen können, weil das Wort schon in der Ecke liegt. Deshalb können Sie im rechten Rahmen "Kreuzworträtsel verschieben" sämtliche Felder in alle Richtungen verschieben, indem Sie auf die (grafisch etwas missgestalteten, aber dafür funktionierenden) Buttons klicken.

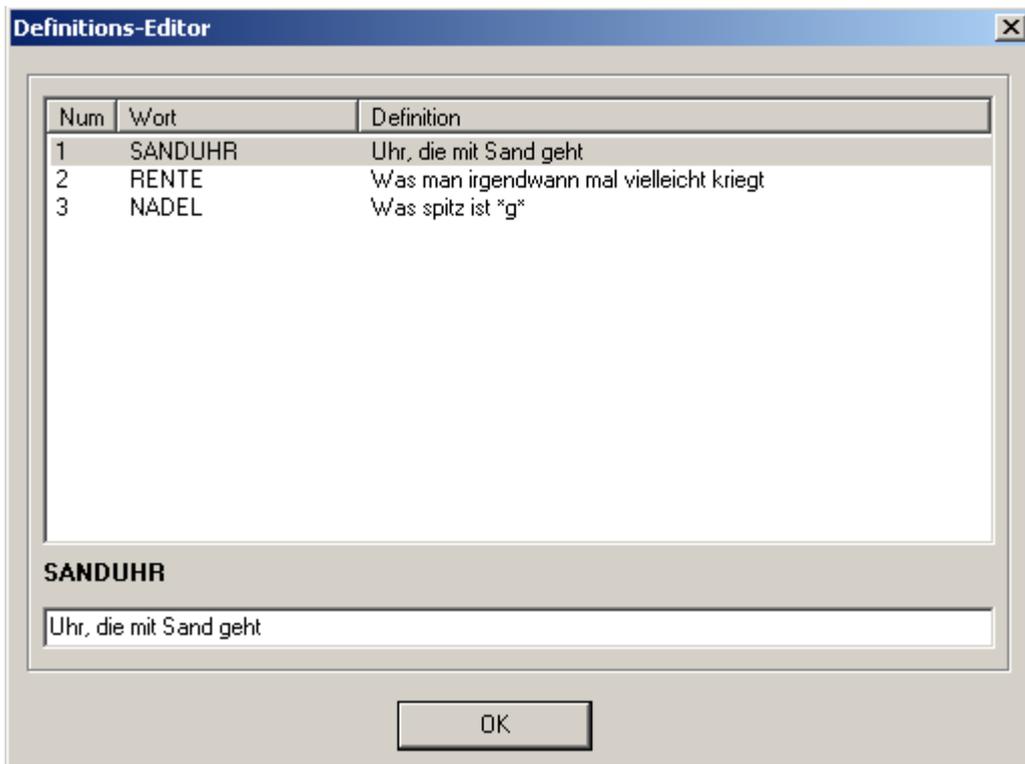
Teil 2: Nummern im Spiel

Wir haben zwar in unserem Beispielrätsel erst 3 Wörter. Doch trotz der wenigen Wörter wird es dem Rätsellösenden sehr schwer fallen, auf die Begriffe zu kommen, da es ja noch keine Definitionen gibt. Spaß beiseite, klicken wir einfach auf einen der Anfangsbuchstaben (z.B. "S" von Sanduhr) und wählen im Menü "Nummern" die Funktion "Neue Nummer" aus (oder Sie benutzen das Symbol mit dem großen "A"). Ein Fenster geht auf, und fragt nach, ob die Nummer für das horizontale oder vertikale Wort eingefügt werden soll. In diesem Fall gibt es nur eines, deswegen ist automatisch auch schon das richtige ("horizontal") ausgewählt und die Nummer wird eingefügt. Das selbe machen wir mit dem "N" von Nadel und dem "R" von Rente. Nun sieht unser Rätsel so aus:



Das sieht doch schon mal gut aus. Und, ganz im Vertrauen: Was Sie jetzt mit jedem einzelnen Wort gemacht haben, geht auch vollautomatisch - mit der Funktion "Automatisch nummerieren" im Nummern-Menü. Nun sind auch die restlichen Funktionen im Menü "Nummern" schnell erklärt. Mit Nummer löschen Sie eine Nummer (Sie müssen nur den richtigen Anfangsbuchstaben markiert haben). Und ergänzend zur Automatisch-Nummerier-Funktion gibt es natürlich auch eine Funktion "Alle Nummern löschen". Die brauchen Sie zum Beispiel, wenn Sie nochmal in anderer Reihenfolge von vorne nummerieren möchten.

Jetzt möchten wir aber endlich Definitionen für unsere 3 tollen Wörter eingeben. Und das machen wir im Menü "Nummern" mit der Auswahl "Definitionseditor". Hier bekommen Sie eine Liste aller Wörter, die mit Nummern versehen sind, angezeigt und können unten jeweils eine Definition eintragen.



Mehr muss man eigentlich auch erstmal gar nicht wissen. Stattdessen könnten Sie jetzt die Option "Nummern in Kästchen" (rechts oben) ausprobieren und sich entscheiden, welche Darstellung der Nummern Ihnen besser gefällt.

Teil 3: Bildausgabe des Rätsels

Das Wesentliche wissen Sie nun schon, bis auf eine Ausnahme: Angenommen, Sie haben ein Kreuzworträtsel fertig - was machen Sie nun damit? Am naheliegendsten ist es natürlich, das Rätsel auszudrucken oder es als Bilddatei zu speichern.

In beiden Fällen klicken Sie im "Datei"-Menü das Untermenü "Exportieren", dort wählen Sie "Bildausgabe". Jetzt bekommen Sie das gesamte Rätsel so angezeigt, wie es in der Bilddatei gespeichert und später auch gedruckt wird. Jetzt sehen Sie auch erstmals die Definitionen unter den Feldern. Vor dem entgeltigen Exportieren sollten Sie das Aussehen des Rätsels aber noch so verändern, wie Sie es haben möchten. Dazu klicken Sie auf "Ausgabe konfigurieren".



Es öffnet sich ein Fenster, in dem Sie dem Rätsel eine Überschrift geben können (oder diese abschalten können). Außerdem können Sie einstellen, ob die Definitionen mit Tabellenrahmen angezeigt werden sollen und in wie vielen Spalten. Wenn Sie das getan haben, klicken Sie auf "OK" und schauen sich Ihr Rätsel an. Sobald Sie sich sattgesehen haben, können Sie Ihr Kreuzworträtsel jetzt "Drucken" oder als .bmp-, .jpg-, oder .gif-Datei "Exportieren".

Teil 4: Gitter-Rätsel

Wir haben uns bisher die ganze Zeit mit "frei schwebenden" Kreuzworträtseln befasst. Häufig sieht man aber rechteckige Gitter, die bis auf einzelne schwarze Felder komplett ausgefüllt sind. Solche Rätsel können Sie mit dem kwrđ natürlich auch umsetzen. Das Gitter ist schnell erstellt, nämlich über das Menü "Kreuzworträtsel" und die Auswahl "Gitter einfügen". Hier müssen Sie nur noch die Anzahl der Zeilen und Spalten (Felder nach unten und nach rechts) angeben und ob Sie erstmal das ganze Gitter mit schwarzen Feldern ausfüllen möchten (ich frage mich gerade selbst, wozu das gut sein soll!) - mit einem Klick auf "OK" ist das Gitter da.

Für die Nummern bietet sich hier die Option "Nummern in Kästchen" an, das ist bei Gitter-Rätseln üblicher (ganz abgesehen vom Platz). Auch die erweiterten Feldeigenschaften (Rahmen rechts) werden an dieser Stelle interessant. Mit den "Trenner"-Optionen können Sie für ein Feld an den Rändern Trennbalken einfügen, um Wörter zu trennen. Oder Sie machen ein ganzes Feld zum "Block", dieses wird dann schwarz eingefärbt.

¹ A	³ F	F	² E		⁵ K
	A		S		L
⁴ A	N	R	E	D	E
	⁶ P		L		I
⁷ K	I	S	T	E	N

So könnte zum Beispiel ein (recht kleines) Gitter-Rätsel aussehen. An 2 Stellen habe ich Trenner eingefügt, um "Fan" von "Pi" oder "Esel" von "Kisten" abzugrenzen.

Mit den restlichen Feldern ist aber wohl nicht mehr viel anzufangen. Deshalb machen wir sie zu Blöcken. Die Blockoption können wir entweder für jedes Feld einzeln setzen oder wir klicken im "Kreuzworträtsel"-Menü auf "Leere Felder zu Blöcken". Nach dieser automatischen Korrektur sieht das Rätsel so aus:

¹ A	³ F	F	² E		⁵ K
	A		S		L
⁴ A	N	R	E	D	E
	⁶ P		L		I
⁷ K	I	S	T	E	N

Und weil's grade so Spaß macht, setzen wir doch die Feldgröße auf 47 und die Rahmendicke auf 2. Jetzt noch die Buchstaben ausblenden und fertig ist das Gitter-Rätsel (es fehlen nur noch die Definitionen).

1	3		2		5
4					
	6				
7					

An dieser Stelle endet vorerst dieses Basis-Tutorial. Sie sind nun in der Lage ein eigenes Kreuzworträtsel mit dem kwrld zu erstellen. An dieser Stelle kann man nur empfehlen viel mit den weiteren Funktionen des kwrld herumzuexperimentieren!

Das Feature zum HTML-Export ist z.B. sehr interessant, falls Sie auf ihrer Website ein Rätsel einbauen möchten, das die Besucher auf der Seite lösen können, indem sie die Buchstaben direkt in die Kästchen eintragen.

In diesem Sinne wünsche ich noch viel Spaß bei der Arbeit mit dem kwrld!

(C) by [Lukas Ruschitzka](http://www.kwrld.de), September '06
www.kwrld.de