

Ein neues Kreuzwort starten

Sie können ein neues Kreuzwort erstellen, indem Sie auf **Neu** im **Datei** Menü, oder das Zeichen in der [Werkzeugleiste](#) klicken. Das Fenster zur Erstellung eines neuen Kreuzwortes erscheint auch, wenn Sie das Programm starten.

Klicken Sie auf den Knopf für das Rätsel das Sie machen wollen. Sie können auch auf eine der [Vorlagen](#) klicken und den **Andere Vorlage** Knopf drücken, um eine andere Rätselart zu erstellen.

Die Optionen sind:

Schwedenrätsel	Kurze Hinweise werden direkt in die Gitterkästchen geschrieben.
Kryptisch oder schnell	Standard nicht-amerikanisches Rätsel.
Amerikanisch	Standard amerikanisches Rätsel
Freihand/Wortschatz	Nicht-symmetrisches Rätsel mit Themenworten. Sie können diese automatisch aus einer kurzen Wortliste erstellen.
Wortsuche	Rätsel in denen der Lösende Worte im Gitter einkreisen muss. Sie können diese automatisch aus einer kurzen Wortliste erstellen.
Form	Rätsel mit nicht-rechteckigem Rand. Sie können die Form mit einer kurzen Liste von Worten füllen..
Balken	Worte werden hier durch dicke Linien anstatt durch schwarze Kästchen getrennt
Kodiert	Jedes Kästchen hat eine Nummer, die mit einem Buchstaben verbunden ist. Knacken Sie den Buchstabenkode um das Rätsel zu lösen.
Sudoku (Nummer Platz)	Zahlenrätsel in dem jede Zahl nur einmal pro Reihe und Spalte bzw. den 3x3 (oder größeren) Unterkästchen vorkommen darf.

Andere angebotene Vorlagen:

[Französischer Stil](#)

Kästchen sind in der unteren Seite nummeriert,
Hinweise nach Spalten und Reihen.

Italienisch

Diese sind wie die Kreuzworträtsel, nur dass die
schwarzen Kästchen nicht ganz schwarz gefüllt sind.

Wenn Sie ein existierendes Rätsel wieder öffnen wollen, klicken Sie auf den **Letzte Dateien** Knopf und wählen eines, oder klicken auf den **Datei öffnen** Knopf. Wenn Sie das neue Rätsel mit Programmstart öffnen wollen, wählen Sie die **Am Start zeigen** Box ab.

Datei öffnen

Öffnen Sie eine existierende Rätseldatei, indem Sie **Öffnen...** im **Datei** Menü wählen. Geben Sie den Namen der Datei ein, die geöffnet werden soll, oder wählen einen Ordner und eine Datei aus der Box und drücken Sie **Öffnen**.

Um eine Datei mit einer anderen Zusammenstellung von Einstellungen zu öffnen, können Sie ein Rätsel unter Verwendung der Einstellungen einer der verfügbaren [Rätselvorlagen](#) öffnen.

Sie können Dateien in verschiedenen Rätselformaten öffnen, inklusive aller Versionen des Crossword Compiler.

Dateien, die sie kürzlich bearbeitet haben, können durch Klicken auf ihren Dateinamen unten im **Datei** Menü geöffnet werden.

Der Import von einfachem Text wird auch unterstützt. Wählen Sie die "Einfacher Text" Option in der **Datei vom Typ** Box. Das Format der Textdatei ist ziemlich flexibel. Das Programm kann Dateien in einfachem Text vom Crossword Compiler [exportiert](#), den einfachen Text im Across Format, und verschiedene andere Textformate öffnen. Es erwartet Gitterdaten zuerst, gefolgt von Hinweisen. Die Hinweisnummern werden ignoriert, und Hinweisverbindungen sind nicht unterstützt. Es wird deutsche Sprache vorausgesetzt und es wird keine Korrekturlesung getätigt. Also sollten Sie das geöffnete Rätsel sorgfältig prüfen, um sicherzustellen das alles so ist, wie Sie es erwarten!

Wenn Sie ein Rätsel öffnen wollen, um es nur für die Lösung auszudrucken, können Sie die Shift Taste gedrückt halten während Sie es öffnen. Dies zeigt das Rätsel nur in Rätselansicht an, damit Sie nicht versehentlich einige der Lösungsworte sehen können.

Sie können auch die Ctrl Taste gedrückt halten, falls Sie ein Rätsel öffnen um am Bildschirm zum Testzweck zu lösen. Dies ersetzt die Buchstaben im Gitter durch Fragezeichen, sodass Sie die Hinweise ohne Lösungen anschauen können.

Kreuzwort Vorlagen

Wann immer Sie ein [neues](#) Rätsel starten, können Sie aus mehreren Vorlagen wählen. Dies sind einfache Crossword Compiler Vorlagen, die Sie zur Erstellung neuer Rätsel wiederverwenden können. Verschiedene Vorlagen zu haben erspart Ihnen, jedes mal die Einstellungen zu ändern, wenn Sie ein neues Rätsel machen, und Sie können selbst verschiedene Vorlagen mit verschiedenen Einstellungen für die verschiedenen Rätselarten erstellen.

Es gibt vier Buttons, die mit dem [Neues Rätsel](#) Fenster korrespondieren. Diese werden Amerikanisch, Normal, Standard und Form genannt.

Die "Normal" Vorlage wird für Freihand/Wortschatzrätsel, die Standard für kryptische oder schnelle Rätsel verwendet. Die Normalvorlage wird auch immer benutzt, falls Sie ein Rätsel in einem anderen als dem Crossword Compiler Format öffnen. Die Standardvorlagen sind nicht im neuen Rätselfenster aufgelistet, aber Sie können Sie immer noch ändern, falls Sie wollen.

Eine neue Vorlage erstellen

Alles was Sie tun müssen um ein neues Rätsel mit einer der existierenden Vorlagen zu erstellen, ist die Einstellungen so zu ändern wie Sie sie wollen, und **Als Vorlage speichern...** unter **Vorlagen** im **Datei** Menü. Geben Sie einen neuen Namen für die Vorlage ein und drücken **OK**. Ihre Vorlage wird nun der Liste der verfügbaren Vorlagen für neue Rätsel hinzugefügt.

Existierende Vorlage ändern

Sie wollen dies vielleicht nutzen, um einige normale Vorlagen zu individualisieren, oder einfach die Eigenschaften einer existierenden Vorlage zu verändern. Öffnen Sie einfach ein neues Rätsel während Sie eine existierende Vorlage verwenden, machen die Veränderungen, und wählen **Speichern als Vorlage...** im **Datei** Menü. Nun können Sie den Namen der Vorlage von der Liste wählen, oder einfach den Namen eintippen. Sie werden gefragt, ob Sie die Vorlage ersetzen wollen, und danach wird die Änderung gemacht.

Rätsel mit Einstellungen einer anderen Vorlage öffnen

Jede Rätseldatei hat Ihre eigenen Einstellungsinformationen. Dennoch können Sie ein Rätsel mit einem verschiedenen Satz Eigenschaften öffnen, indem Sie beim [Öffnen](#) einer Rätseldatei eine existierende Vorlage wählen. Das kann nützlich sein, wenn Ihnen jemand eine Crossword Compiler Datei schickt, aber Sie dessen Vorlieben für Rätsel mit grünen Kästchen und strahlend roten Linien nicht teilen!

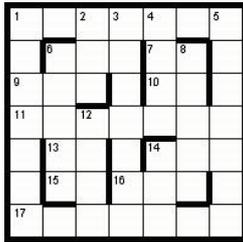
Vorlageneinstellungen für ein geöffnetes Rätsel übernehmen

Wählen Sie **Einstellungen von Vorlage übernehmen** in der Sektion **Vorlagen** des **Datei** Menüs, um die Einstellungen der Vorlagendatei mit dem Rätsel, an dem Sie aktuell arbeiten, zu benutzen. Die Einstellungen werden die der aktuell genutzten Datei komplett überschreiben.

Vorlage löschen

Wählen Sie eine Vorlage im "Neues Rätsel" Fenster und drücken "Löschen". Sie können keine der vier mit den Buttons im [Neues Rätsel](#) korrespondierenden Vorlagen löschen.

Balken Rätsel



Wählen Sie die **Balken** Vorlage im [Neues Rätsel](#) Fenster, um ein Balkenrätsel zu erstellen. Nachdem Sie eine Größe für das Gitter gewählt haben, selektieren Sie [Gittermuster](#) in der Gitterbibliothek oder klicken auf **Gitter selberrmachen** um ein neues Gitter zu erstellen.

Balken anstatt Blöcke trennen Worte. Falls Sie Ihr Gitter selbst machen, fügen Sie Balken durch drücken von Alt+Cursor Tasten ein, oder Doppelklicken auf eine Linie mit der Maus.

Balken Rätsel haben gewöhnlich einen dicken Rand, einzustellen unter [Gittereigenschaften](#).

Schauen Sie auch unter:

[Benutzung von Gitterbibliotheken Mustern](#)

[Gitter Bearbeiten](#)

[Automatische Gitterbefüllung](#)

[Passende Worte finden](#)

[Hinweise schreiben](#)

[Hinweiseigenschaften](#)

Schwedenrätsel

Cosy Part of leg	▼	Genetic quantum Go wrong	▼
▶		▼	
Pot Demon	▶		
▶			

Wählen Sie die **Schwedenrätsel** Vorlage im [Neues Rätsel](#) Fenster um eins von diesen zu erstellen.

Hinweise werden nicht einzeln geschrieben, aber kurze Hinweise werden in Hinweiskästchen geschrieben, mit Pfeilen die in die Richtung des gesuchten Wortes deuten.

Doppelklicken Sie um ein Hinweiskästchen einzufügen, und drücken Sie den Bearbeiten Knopf um den [Hinweiskästchen Editor zu öffnen](#)

Schauen Sie auch unter:

[Gitter bearbeiten](#)

[Hinweiskästchen Editor](#)

[Gittereigenschaften](#)

Kodierte Kreuzworte

26	9	21	17	25
	10	19	20	12
21	19	17	20	24
26	9	24	10	
10	26	9	17	10

Wählen Sie die **Kodierte** Vorlage im [Neues Rätsel](#) Fenster, um ein solches zu erstellen. Jeder Buchstabe im Rätsel ist mit einer Zahl verbunden. Die Idee ist, das Rätsel durch das Muster in den Zahlen zu füllen. Es gibt keine Hinweise.

Machen Sie einen Hinweis Buchstaben sichtbar, indem Sie ein Kästchen selektieren und seine Eigenschaften unter [Kästcheneigenschaften](#) ändern.

Kode Rätsel zeigen im Crossword Compiler einen automatisch erstellten Schlüssel, der so aussieht:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
			A		H	O	C	E	T		S	U	P	R

Schauen Sie auch unter:

[Gitterbibliothek Gittermuster nutzen](#)

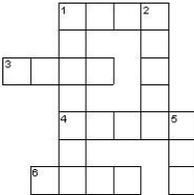
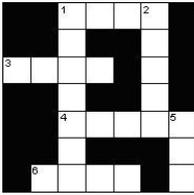
[Gitter bearbeiten](#)

[Automatische Gitterbefüllung](#)

[Gittereigenschaften](#)

[Kästcheneigenschaften.](#)

Freihand/Wortschatz Rätsel



Klicken Sie auf den **Freihand/Wortschatz** Knopf im [Neues Rätsel](#) Fenster, um eines von diesen zu erstellen. Sobald Sie sich für die Gittergröße entschieden haben, können Sie sich durch die [Wortschatzrätsel erstellen](#) Funktion ein Rätsel automatisch aus einer Wortliste erstellen lassen.

Freihand Rätsel können eine der links gezeigten Formen annehmen. Ändern Sie die Option im **Wortschatzrätsel erstellen** Fenster, um randfreie anstatt mit schwarzen Kästchen umrandete Worte zu erstellen.

Schauen Sie auch unter:

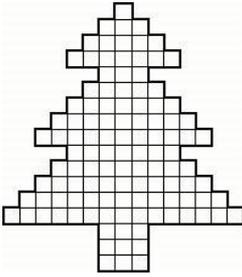
[Wortschatzrätsel erstellen](#)

[Hinweise schreiben](#)

[Gittereigenschaften](#)

[Hinweiseigenschaften](#)

Formenrätsel



Klicken Sie auf den **Form** Knopf im [Neues Rätsel](#) Fenster, um ein solches zu erstellen.

Sie können entweder eine der vorgegebenen Formen aus der Gitterbibliothek verwenden, wie das linke hier, oder eine **Neue Form entwerfen** klicken, um Ihre eigene zu machen.

Nutzen Sie die [Wortschatzrätsel erstellen](#) oder [Wortsuche erstellen](#) Funktion, um die Form automatisch mit einer kurzen Liste von Worten zu füllen. Alternativ können Sie das Gitter selbst bearbeiten.

Um eine Form selbst zu entwerfen, entfernen Sie die Gitterlinien von den Kästchen durch Drücken von **Ctrl+Löschen** oder unter Verwendung von [Leerstellen entfernen](#). Sie können Blöcke von Kästchen entfernen, indem Sie die linke Maustaste gedrückt halten, die Maus über die Kästchen, die Sie entfernen wollen, ziehen und dann Ctrl + Löschen drücken.

Formenrätsel haben normalerweise einen dicken Rand, aber sie können das unter [Gittereigenschaften](#) ändern. Sie wollen eventuell die Farben der Gitterlinien oder der einzelnen Kästchen ändern. Um dies zu tun, ändern Sie die Einstellungen unter [Gittereigenschaften](#) oder [Kästcheneigenschaften](#). Falls die Rätselform, die Sie machen symmetrisch ist, können Sie die [Gittersymmetrie](#) Einstellungen entsprechend ändern.

Siehe auch:

[Gitter bearbeiten](#)

[Wortschatzrätsel erstellen](#)

[Wortsuche Rätsel erstellen](#)

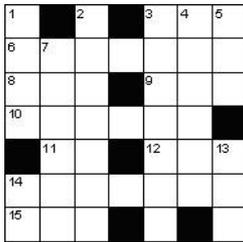
[Hinweise schreiben](#)

[Gittereigenschaften](#)

[Kästcheneigenschaften](#)

[Hinweiseigenschaften](#)

Standard Rätsel



Across

- 1 Aged (3)
- 3 Some (3)
- 4 Vase (3)
- 5 Utilize (3)

Down

- 1 Burden (4)
- 2 Greek harp (4)

Klicken Sie den **Kryptisch oder schnell** oder **Amerikanisch** Knopf im [Neues Rätsel](#) Fenster, um eins von diesen zu machen.

Nachdem Sie eine Größe für das Gitter festgelegt haben, wählen Sie ein [Gittermuster](#) aus. Alternativ dazu klicken Sie auf **Gitter selbst entwerfen**, um selbst ein neues Gittermuster zu machen.

Wenn Sie das Gitter selbst entwerfen, können Sie die Blöcke (schwarze Kästchen) selbst einsetzen, indem Sie doppelklicken oder die Leertaste drücken. Nachdem Sie die Blöcke haben wo Sie sie wollen, können Sie das Gitter mit [AutoFill](#) füllen, oder halbautomatisch mit [AutoFind](#) oder die Worte selbst eintippen.

Kryptisch oder schnell Rätsel haben normalerweise die Wortlänge hinter den Worten in Klammern, **Amerikanische** Rätsel nicht. Ändern Sie diese Einstellung unter [Hinweiseigenschaften](#).

Siehe auch:

- [Gitterbibliotheken Muster nutzen](#)
- [Gitter bearbeiten](#)
- [Themenworte setzen](#)
- [Automatische Gitterfüllung](#)
- [Passende Worte finden](#)
- [Hinweise schreiben](#)
- [Gitereigenschaften](#)
- [Hinweiseigenschaften](#)
- [Fortgeschrittene Rätseltypen](#)

Kreuzworte französischen Stils

	I	II	III	IV	V
1					
2	■				
3					
4					■
5					

Waagrecht

- 1 Aged
- 2 Some
- 3 Vase
- 4 Utilize

Senkrecht

- II Burden
- III Greek harp

Wählen Sie die **Französischer Stil** Vorlage im [Neues Rätsel](#) Fenster, um eines von diesen zu erstellen.

Einzelne Kästchen sind nicht nummeriert. Hinweise sind nach ihrer Position im Gitter nummeriert. Falls es mehr als einen Hinweis pro Zeile oder Spalte gibt, sind die Hinweise unter derselben Nummer zusammengefasst.

Schauen Sie auch unter:

[Muster aus Gitterbibliothek nutzen](#)

[Gitter bearbeiten](#)

[Automatische Gitterbefüllung](#)

[Passende Worte finden](#)

[Hinweise schreiben](#)

[Gittereigenschaften](#)

[Hinweiseigenschaften](#)

Sudoku (Zahlen) Rätsel

	3						4	
5	4			7	1		2	
			3					6
		8		9				
3		2						
	1			7				3
							8	9
7	8	5	9					
			5				6	2

Wählen Sie die Sudoku Vorlage im [Neues Rätsel](#) Fenster, um ein solches zu erstellen. Die Standardgröße ist 9x9, aber Sie können auch größere, unter Verwendung eines ausgeweiteten Alphabetes von Symbolen, erstellen. Das Programm wird die Zahlen automatisch für Sie einsetzen. Die Startvorgaben sind im Rätsel beim Exportieren in blau angezeigt (wie links gezeigt).

Sie können den gewünschten Schwierigkeitsgrad und ob Sie Vorgaben systematisch platziert haben wollen einstellen. Um eine neue Füllung zu einem existierenden Rätsel zu erzeugen, nutzen Sie den AutoFill Knopf in der Werkzeugleiste.

Die Lösungsanwendung unterstützt diesen Rätselstil, schauen Sie im [Interaktive Rätsel exportieren](#) Thema nach.

Für eine Einführung in Sudoku schauen Sie in der [Wikipedia](#) nach.

Rätsel werden als "einfach" bewertet, wenn sie durch wiederholtes Einsetzen von möglichen einzelnen Zahlen in Kästchen gelöst werden können. "Mittlere" Rätsel erfordern die Verwendung von Sektor Elimination (z.B. wenn eine "2" in zwei Kästchen in einer Reihe gehen könnte, und beide Kästchen im selben Block sind, dann muss die "2" in diese Reihe, aber kann als Möglichkeit aus Reihen im selben Block eliminiert werden. "Schwierige" Rätsel erfordern die Verwendung entkoppelter Untersätze (z.B. wenn "23" und "235" für zwei Kästchen hintereinander, und "2" und "3" nirgends sonst in diese Reihe können, folgt daraus dass die 5 gestrichen werden kann). "Sehr einfach" sind einfache Rätsel mit redundanten Vorgaben (z.B. wenn Zahlen auch aus anderen gegebenen Zahlen abgeleitet werden können).

Wählen Sie "Sudoku prüfen" vom Gitter Menü (oder vom Werkzeugleisten Knopf), um zu prüfen, ob ein Sudoku nur eine mögliche Lösung hat und um eine Schwierigkeitsbewertung zu vergeben. Wenn es keine eindeutige Lösung gibt, sind einige mehrdeutige Kästchen hervorgehoben. Die Bewertung "Sehr schwierige" bedeutet, dass es nicht durch wiederholte Anwendung der oben gezeigten Methoden gelöst werden kann, und wahrscheinlich für die meisten Veröffentlichungen zu schwer sein wird.

Die Startbuchstaben (Vorgaben) sind unter [Kästcheneigenschaften](#) automatisch so eingestellt, dass sie "unsichtbare Buchstaben im Rätsel" haben. Sie sind in Blau für Bearbeitungszwecke gezeigt (Sie können die Farbe in den [Vorlieben](#) einstellen). Sie werden aber standardmäßig schwarz, sobald Sie exportieren. Wenn Sie die Farbe beim Export ändern wollen, wählen Sie die Kästchen (nutzen Sie im Rätsel unsichtbare

Buchstaben im Bearbeiten Menü) und verwenden dann [Kästcheneigenschaften](#) im Bearbeiten Menü, um die Text- oder Hintergrundfarbe zu ändern.

Die Standardzahlen oder Zeichen für Sudoku werden im selben Fenster wie die Größe unter [Neues Rätsel](#) eingestellt. Sie können diese bearbeiten, z.B. wenn Sie 9 verschiedene Buchstaben anstatt Zahlen verwenden wollen.

Falls Sie in das Gitter eine spezielle Folge von Buchstaben oder Zeichen einbringen wollen, verwenden Sie das Neues Rätsel Fenster, um ein neues Rätsel zu erstellen. Wenn Sie zur **Sudoku Füllen** Box kommen, drücken Sie auf Löschen. Das zeigt Ihnen ein leeres Sudokugitter. Jetzt tippen Sie die Zeichen an die Stellen, an denen Sie sie haben wollen. Dann drücken Sie auf den Füllen Button in der Werkzeugleiste um das Gitter fertig aus zu füllen.

Um größere Rätsel, als die Standard 9 x9 Rätsel zu machen, klicken Sie auf die **Andere Größe** Erweiterungsbox im Wizzard für Neues Rätsel. Statt Zahlen und einfacher Buchstaben können Sie auch ein Sudoku unter Verwendung jeder anderen Zahl oder jedes anderen Textsymbols für jeden gleichwertigen Eintrag machen. Sie können wählen, ob Sie Buchstaben/Zahlen, einen benutzerdefinierten Satz von kurzen Worten oder nummerierte Felder (z.B.: für ein 4 x 4 Rätsel die zahlen 1 bis 16 statt 1 bis f) verwenden wollen.

Siehe auch:

[Kästcheneigenschaften](#).

Wortsuche Rätsel erstellen

Um ein Wortsuche Rätsel aus einer Liste von Suchworten zu erstellen, wählen Sie **Neu** vom **Datei** Menü und klicken auf den **Wortsuche** Knopf.

Wählen Sie die **Wortsuche Rätsel erstellen** Option vom **Worte** Menü, um Worte in ein existierendes Rätsel ein zu setzen. Beispielsweise wollen Sie vielleicht ein Rätsel mit einer besonderen Form erstellen, oder einige Worte in das Rätsel einsetzen, bevor Sie den Rest füllen.

Die Spalte am Anfang des Fensters zur Erstellung von Wortsuche Rätseln gibt Ihnen verschiedene Arten die Worte, die Sie verwenden wollen, festzulegen:

Worte nutzen

Tippen Sie einige Worte zur Verwendung ein oder wählen Sie eine [Themenliste](#) und klicken auf **Rätsel bauen**.

Wortliste nutzen

Wählen Sie eine der Haupt- [Wortlisten](#), die zum Einsatz kommen soll und klicken auf **Rätsel bauen**. Die Wortliste sollte nicht zu groß sein.

Ein Beispiel: Sagen wir Sie wollen ein 11x11 Rätsel mit der Architektur Wortliste erstellen. Im "Wortschatzrätsel erstellen" Fenster würden Sie die **Worte nutzen** Spalte klicken und 'Architektur' aus **Themenwortliste nutzen** wählen. Die Themenwortliste wird geladen, sodass Sie sie bearbeiten oder Worte hinzu fügen können.

Klicken Sie auf den **Rätsel bauen** Knopf und der Computer wird automatisch ein Rätsel erstellen, z.B.:



Um das Rätsel an zu nehmen, drücken Sie den **Annehmen** Knopf. Wenn Sie **Annehmenn** nicht drücken, wird der Computer mit der Suche nach Rätseln, die mehr der vorgegebenen Worte enthalten, fortfahren. Drücken Sie **Annehmen** wann immer Sie mit dem Ergebnis zufrieden sein.

Wenn Sie das Rätsel nicht mögen, und der Computer keine weiteren Füllungen mehr findet, können Sie den **Weiter** Knopf drücken, um mit einem zufälligen, neuen Gitter zu starten. Sie können den < Knopf drücken, um vorherige Füllungen anzuschauen, und **Annehmen**, um zu entscheiden welches Sie verwenden wollen.

Sie können eine Füllung jederzeit abbrechen, indem Sie den **Abbrechen** Knopf drücken. Dies erlaubt Ihnen, die Wortliste zu bearbeiten und dann die Füllung neu zu beginnen, oder komplett anzubrechen.

Wenn Sie meinen, dass nicht genug Ihrer Worte verwendet wurden, versuchen Sie ein größeres Rätsel - ändern Sie die Rätselgröße, indem Sie auf den **Größe** Knopf klicken. Wenn die Worte leicht passen und zu

viele leere Felder da sind, möchten Sie vielleicht versuchen, die Rätselgröße zu verringern. Wenn Sie den **Größe** Knopf drücken, gibt es dort Optionen, um die Größe um zwei Kästchen zu steigern oder zu verringern, oder auf jede beliebige Größe einzustellen.[*diese Option ist nur verfügbar wenn das Gitter leer ist.*]

Nun ein paar Details mehr zu den verschiedenen Optionen:

Wenn Sie die **Worte nutzen** Option verwenden, können Sie Ihre Liste mit Worten als Themenliste speichern, indem Sie auf **Worte speichern** klicken. Sie können Ihre Worte jetzt wie jede andere Themenliste verwenden. Um eingetippte Worte wieder zu löschen, drücken Sie den **Leeren** Knopf. Sie können auch Worte aus jeder einfachen Textdatei nutzen - klicken Sie auf den **Hinweise Laden** Knopf.

Wenn Sie eine Themenliste wählen, können Sie sie bearbeiten oder Worte hinzufügen. Klicken Sie auf den **Änderungen speichern** Knopf, wenn Sie die Änderungen automatisch in der Themenliste speichern wollen.

Klicken Sie **Verstecktes Wort/Sprichwort**, um ein [Verstecktes Wort](#) festzulegen, welches genutzt werden soll wenn Sie ein Rätsel machen. Wenn diese Option nicht genutzt wird, dann werden Kästchen, die nicht Teile von einem Wort sind, mit zufälligen Buchstaben des Alphabetes gefüllt. Nach der Erstellung des Rätsels wählen Sie **Versteckte Worte (ungenutzte Kästchen)** vom **Worte** Menü, um das versteckte Wort /Sprichwort an zu schauen oder zu ersetzen.

Optionen

Klicken Sie die **Optionen** Spalte oben im Fenster zur Erstellung von Wortsuche Rätseln.

Worte ersetzen

Worte können waagrecht oder senkrecht im Rätsel stehen. Markieren Sie die **Diagonal** Box, um auch diagonalen Verlauf zu erlauben, und die **Rückwärts** Box, um Worte auch rückwärts einsetzen zu können. Wenn Sie wollen, dass sich alle Worte kreuzen, wählen Sie **Muss verbunden sein**, anderenfalls werden sie zufällig irgendwo im Gitter platziert. Markieren von **Überschneidung erlauben** wird erlauben, dass eine Buchstabensequenz von zwei Worten in derselben Richtung genutzt wird. Anderenfalls können sie nur einen End- oder Anfangsbuchstaben teilen.

Die **Wort und Teilwort vermeiden** Option wird verhindern, dass ein Wort einzeln und auch noch als Teil eines Sprichwortes auftaucht. Z.B., wenn die Liste *Britain* und *Great Britain* enthält, wird mit der Anwendung dieser Option immer nur eines von beiden verwendet. Nutzen Sie die **Duplikate in Teilsträngen Vermeiden** Option, um Duplikate von eher allgemeinen Klassen ähnlicher Einträge zu vermeiden (z.B. 'Freeboarding' und 'Surfboard' haben den fünf buchstabigen Teilstrang 'board' gemeinsam; die Verwendung dieser Option mit der Länge 5 oder kleiner wird sicherstellen, dass nur eines dieser Worte genutzt wird).

Die option zufällige wiederholungen vermeiden überprüft, dass jedes Schlüsselwort nur einmal im Rätsel vorkommt. Beachten Sie bitte, dass sich die Anzahl der passenden Worte wesentlich verringert, falls Sie viele kurze Worte haben.

Alphabet

Einige Kästchen im Gitter werden vielleicht nicht Teil irgendeines Wortes sein. Diese Kästchen werden mit zufälligen Buchstaben aus dem Alphabet gefüllt. Sie können das Alphabet hier ändern, wenn Sie ein Rätsel in einer anderen Sprache machen. Wenn Sie ein bestimmtes Set von Buchstaben (Wort oder Sprichwort) nutzen wollen, können Sie die **Verstecktes Wort** Option vom **Worte** Menü nutzen, nachdem Sie das Rätsel mit zufälligen Buchstaben gebaut haben.

Anzahl der Worte

Ändern Sie das **Maximum an Worten**, um die Anzahl der in das Gitter eingesetzten Worte zu begrenzen.

Versehentliche Worte vermeiden

Während Sie Worte in das Gitter einfüllen, könnten einige zusätzliche zufällige Worte aus benachbarten Buchstaben geformt werden. Alle diese zu vermeiden ist sehr schwierig, aber Sie wollen vielleicht vulgäre oder beleidigende Worte vermeiden. Die Auswahl der **Auf zufällige Worte der Schwarzen Liste prüfen** Box wird die Verwendung aller Worte Ihrer [Schwarzen Liste](#) vermeiden. Wählen Sie die **Als Schwarze Liste verwenden** Box statt dessen, um mit einer gegebenen Hauptwortliste mit [Wertungen](#) unter dem in **Max Wertung** eingestellten Wert, zu vergleichen,. Die standardmäßig auf 10 gestellte Wertung wird alle vulgären und angreifenden Worte in der Standardwortliste vermeiden. Erhöhen der maximalen Wertung wird mehr Worte vermeiden, aber dies zu tun macht es auch schwerer Worte in das Gitter einzupassen.

Genutzte Worte

Nachdem Sie Ihr Rätsel gemacht haben, können Sie die Liste der genutzten Worte durch Auswahl von **Schlüsselworte** vom **Worte** Menü anschauen. Hier können Sie einzelne Worte löschen, und auch den Text der als Suchwort erscheint ändern. Beispielsweise wenn Sie eine Wortsuche machen wollen, in der das versteckte Wort im Gitter in Deutsch ist, aber dem Lösenden in Französisch gezeigt wird, dann können Sie es grob bearbeiten im [Schlüsselworte](#) Fenster.

Versehentliche Worte

Manchmal können zufällige Buchstabenkombinationen versehentlich zusätzliche Worte bilden. Um diese zu prüfen, schauen Sie unter [Versehentliche Worte](#) im Worte Menü nach, nachdem Sie das Rätsel gemacht haben.

Gittereigenschaften

Ändern Sie diese Option in der "Fortgeschritten" Spalte der [Gittereigenschaften](#) , falls Sie lieber Linien zum markieren der Worte mögen, anstatt diese einzukreisen. Die Breite der Linien wird in der "Breite" Einstellung in der Hauptseite der Gittereigenschaften eingestellt.

Gittermuster verwenden

Nachdem Sie den Rätseltyp den Sie machen wollen im [Neues Rätsel](#) Fenster ausgewählt haben, und sich für eine Größe entschieden, können Sie ein Gittermuster aus einer Gitterbibliothek wählen. Welche Gitterbibliothek Sie verwenden, wird vom Typ des Rätsels, das Sie machen wollen, abhängen.

Um eines der Gittermuster zu verwenden, klicken Sie einfach auf den Gitternamen und sie werden es sich anschauen können. Falls Sie wollen, können Sie eine andere **Gitterbibliothek** wählen. Klicken Sie auf **Vorgefertigtes Gitter nutzen**, um das Gitter, das Sie ausgewählt haben, zu verwenden. Wenn Sie den **Kryptisch oder schnellen** Stil wählen, wird Ihnen auch die Option zum Einfüllen eines Basismusters mit sich [Abwechselnden Blöcken](#) angeboten.

Falls Sie eines der Muster aus der Gitterbibliothek nutzen, werden Sie auch gefragt, wie Sie Worte in das Gitter füllen wollen. Sie können entscheiden, ob Sie sie von Hand eingeben wollen, oder automatisch unter Verwendung von [AutoFill](#) oder mit individuellen Einstellungen mit [Gitter füllen](#).

Das Gitter bearbeiten

Dieses Thema beschreibt, wie man das Kreuzworträtsel manuell bearbeitet. Schauen Sie im [Neues Rätsel](#) Thema nach einer Anleitung zur automatischen Erstellung von Rätseln, und im [Wortschatzrätsel erstellen](#) Thema, wie man das Rätsel von einer kurzen Wortliste baut, oder im [AutoFill](#) und [AutoFind](#) Thema wie man Worte in ein Gitter füllt.

Sie geben Buchstaben von der aktuellen Cursorposition durch Eintippen wie gewöhnlich ein. Schwarze Kästchen (Blöcke) geben Sie durch drücken der Leertaste oder Doppelklicken mit der Maus ein. Im Rätsel gibt es normalerweise Worte in zwei Richtungen; um die Tipprichtung zu ändern, drücken Sie die Umschalttaste, oder klicken auf das Richtungssymbol in der [Werkzeugleiste](#). Der Cursor ändert sich dann, um die Richtung anzuzeigen:



Um waagrecht zu schreiben



um senkrecht zu schreiben

Sie können den Cursor auch nutzen, um sich um das Rätsel herumzubewegen, oder mit der linken Maustaste klicken, um zu einem speziellen Kästchen zu gelangen.

Für eine komplette Liste der Tastaturbefehle schauen Sie im [Tastatur](#) Thema.

Sie können einige Muster oder schwarze Kästchen (Blöcke) durch Verwendung des [Blöcke einfügen](#) Kommandos im **Gitter** Menü erstellen, oder durch [Nutzen einer Gitterbibliothek](#) ein vorgefertigtes Gittermuster einfügen.

Um automatisch Blöcke symmetrisch einzusetzen, wählen Sie eine der [Symmetrie](#) Optionen im **Gitter** Menü.

Verwenden Sie einen der Stilprüfungsoptionen aus dem **Gitter** Menü, um Kästchen hervorzuheben die nach den meisten Standards ungewöhnlich angeordnet sind.

Sie können ungleichmäßige Rätsel durch Entfernen ungewollter Kästchen vom Rätsel erzeugen. Drücken Sie **Ctrl+Löschen** mit dem Cursor im zu entfernenden Kästchen. Um alle leeren Kästchen vom Rätsel zu entfernen, wählen Sie das [Leerstellen entfernen](#) Kommando im **Gitter** Menü. Dadurch hat das Rätsel nur noch Linien um die mit Buchstaben gefüllten Kästchen, was eine ungleichmäßige Umrandung ergibt.

Sie können Arbeitsschritte **Zurücksetzen**, indem Sie **Alt + Backspace** drücken wählen. Dies bewegt den Cursor zum Ende des letzten Arbeitsschrittes vor dem zurückgesetzten Arbeitsschritt. Sie können wiederholt zurücksetzen und dadurch große Blöcke im Rätsel zurücksetzen. Zurücksetzen löscht keine verschränkten Buchstaben, sodass Ihre kreuzenden Worte intakt bleiben.

Sie können ein Wort verschieben, indem Sie die Kommandos im Bearbeiten Menü, **Ctrl+C** zum Kopieren eines Wortes, **Ctrl+V** zum Einfügen eines Wortes, oder **Ctrl+X** zum Ausschneiden eines Wortes benutzen. Falls Sie ein einzufügendes Wort an einer bestimmten Stelle beginnen lassen wollen, benutzen Sie **Ctrl+Umschalt+V**; anderenfalls wird es zu Beginn des aktuellen Wortfeldes eingesetzt.

Sobald Sie von einem Gitter oder Teil eines Gitters sicher sind, dass Sie es behalten wollen, können Sie es sperren, um zufällige Veränderungen zu verhindern. Unter dem Punkt **Sperren** im Menü **Gitter** gibt es

Optionen um entweder das ganze Gitter oder alle Buchstaben zu sperren, oder nur das Blöcke Muster, das aktuelle Wort, oder die markierten Felder zu fixieren. Falls Sie etwas sperren, müssen Sie es zuerst durch nochmaliges Drücken des **Sperren** Punktes oder durch die Verwendung von **Alles Entsperren** unten im **Sperren** Menü entsperren, falls die das ändern wollen.

entworfen haben und alle Worte eingefügt sind, können Sie das Gitter schließen, um versehentliche Änderungen zu vermeiden. Wählen Sie die **Gitter schließen** Option im **Gitter** Menü.

Tastenkontrollen und Kürzel

Tastenkürzel beim Bearbeiten von Rätseln:

Cursor	Bewegen Sie den Cursor; rechts/runter ändert auch die Schreibrichtung n
Shift+Cursor	Kästchen auswählen
Ctrl+Cursor	Zum nächsten oder vorherigen Wortanfang springen
Alt+Cursor	Balken an der Seite eines Kästchens einfügen/entfernen
Tab	Schreibrichtung einstellen
Enter	Zum Anfang oder links der nächsten Zeile springen
Leertaste	Standardblock einfügen
Delete	Buchstabe/Block am Cursor löschen
Ctrl+Delete	Kästchen vom Rätsel entfernen
Shift+Delete	Wort löschen (beeinflusst nicht kreuzende Worte)
Alt+Delete	Löscht Buchstaben aber nicht Blöcke in der aktuellen Auswahl
Alt+Backspace	Zurücksetzen
Alt+Enter	Ändert die Kästcheneinstellungen
Ctrl+A	AutoFind
Shift+Alt+A	Find word ür ein aktuelles Feld
Ctrl+E	Hinweis bearbeiten
Ctrl+R	Hinweise prüfen/bearbeiten

Ctrl+W	Zeigt WordWeb mit dem Wort am Cursor (wenn Sie es installiert haben)
Ctrl+C	Kopiert Wort am Cursor in die Zwischenablage
Ctrl+X	Schneidet Wort am Cursor aus
Ctrl+V	Wort am Beginn der aktuellen Wortlücke einfügen.
Ctrl+Shift+V	Wort beginnend an der Cursor Position einfügen
Ctrl+L	Wort im aktuellen Wortfeld selektieren
Ctrl+M	Kästchen und alle symmetrischen Kästchen auswählen
F1	Hilfe Themen
Ctrl+S	Speichern

Schauen Sie unter [Maus](#) für Mauskombinationen und im [Werkzeugleiste](#) Thema.

Maus

Linke Taste	Bringt den Cursor in das angeklickte Kästchen
Ctrl+Linke Taste<	Mehr als ein Kästchen auswählen, ohne die Auswahl zu verlieren
Doppelt Linke Taste	
auf ein Kästchen	Standardblock in Kästchen einfügen
auf eine Linie	Balken einfügen
Alt+ Doppelt links	Anderen Blocktyp einfügen (Hinweiskästchen oder Block)
Rechte Taste	
Auf Buchstabenkästchen	AutoFind Worte die in das angeklickte Feld passen
Auf ein Blockkästchen	Zeigt die Kästcheneigenschaften
Auf ein Hinweiskästchen	Bearbeitet das Hinweiskästchen
Auf ein Bild	Zeigt die Bildeigenschaften
Alt+Rechte Taste	Auf ein Kästchen: : AutoFind Worte, die in die Gegenrichtung passen
Ctrl+Rechte Taste	Auf ein Buchstaben- Kästchen: Findet ein Wort welches in das Wortfeld passt.

Der Standardblock Typ wird in der **Fortgeschritten** Seite der [Gittereigenschaften](#) Dialog Box eingestellt. Es kann entweder ein normaler Block oder ein Hinweiskästchen sein, wobei der alternative Blocktyp der jeweils andere ist.

Sie können in der [Gittereigenschaften](#) Dialog Box auch verbieten, dass doppelte Linksklicks Balken oder Blöcke erstellen. Dies ist manchmal nützlich, da es harte Arbeit sein kann, die dünnen Linien genau zu treffen!

Schauen Sie unter [Tastatur](#) nach Tastaturkürzeln, und im [Werkzeugleiste](#) Thema.

Die Hauptsymboleiste

Die Werkzeugleiste ist eine Reihe von Zeichen oben im Programmfenster. Durch Klicken auf diese mit der Maus, können Sie schnell das Kommando ausführen, welches die Zeichen symbolisieren. Sie können den Maus Cursor kurz über einen Knopf halten, damit ein kleiner Tipp auftaucht, der Ihnen sagt, was der Knopf kann.

Hier ist eine komplette Beschreibung der wichtigsten Knöpfe:

	Das Neues Rätsel Fenster öffnen
	Öffnet eine existierende Datei
	Speichert das Rätsel
	Ausführen von AutoFind
	Automatisch füllen von der Cursorposition
	Eingaberichtung ändern
	Letzte Änderung zurücksetzen. Kann mehrfach verwendet werden.
	Hinweis bearbeiten
	Hinweisliste prüfen/bearbeiten
	Bearbeiten von Kästcheneigenschaften

Es gibt auch eine zweite Werkzeugleiste unterhalb der Hauptleiste. Die **Bearbeiten**, **Rätsel** und **Lösung** Knöpfe ändern die Gitter [Ansicht](#). Die anderen Knöpfe sind:

	Mausbewegung wählt Kästchen aus
	Mausbewegung markiert Schlüsselworte
	Zoom in (Rätsel größer sehen)



Zoom out (Rätsel kleiner sehen)



[Gitter prüfen](#)



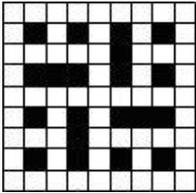
[Gitterinblick](#) fillability status (red/green/gray icon color) and options

Siehe [Rätsel bearbeiten](#) für weitere Informationen über Zurücksetzen und Ändern der Eingaberichtung.

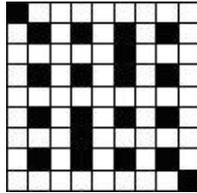
Gittersymmetrie

Sie können automatisch ein symmetrisches Muster generieren, indem Sie eine der **Symmetrie** Optionen im **Gitter** Menü wählen. Sie können normale (S) Symmetrie, Dual-Symmetrie (Dual-Symmetrie funktioniert nur bei quadratischen Rätseln), links/rechts und oben/unten Symmetrien haben.

Dieses Muster zeigt Dual-Symmetrie:



Wogegen dieses nur S-Symmetrie hat:



Grid Properties

Wählen Sie **Gittereigenschaften** aus dem Menü **Gitter**, um viele Einstellungen über die Art, wie das Gitter angezeigt und bearbeitet wird, zu verändern. Sie können die Gittereigenschaften auch beim [Exportieren](#) ändern, indem Sie auf das Feld **Gittereigenschaften** im Fenster Exportieren klicken.

Die angezeigte Dialogbox hat zwei Seiten, Standard und erweitert. Falls Sie Änderungen vornehmen, können Sie die Auswirkungen sehen, sobald Sie auf das Feld **Anwenden** drücken.

Farben

Die Veränderungen dieser Einstellungen haben Auswirkungen auf alle Felder im Gitter mit Standardeinstellungen. Verwenden Sie die Dialogbox [Feldeigenschaften](#), um die Farbeinstellungen eines einzelnen Feldes zu verändern. Sie können eine individuelle Farbe verwenden, indem Sie auf das Feld **anpassen** drücken. Es erscheint ein Fenster, das Sie aus allen Farben des Spektrums wählen lässt. Beachten Sie bitte, dass individuelle Farbeinstellungen nicht korrekt am Bildschirm wiedergegeben werden können, falls Ihre Bildschirmeinstellungen auf unter 16 Millionen Farben sind. Die Einstellungen unter **Linienfarben** werden für die Gitterlinien und die Balken verwendet. Mit der Box **Grenzlinie** werden die Außenlinien des Kreuzworträtsels (oder die Dicke eines Balkens) dicker gemacht.

Nummerierung der Felder

Ändern Sie diese Einstellungen um die Nummerierung aller Felder im Gitter zu ändern. **Normal** ist die Standardeinstellung für die Nummerierung. **Sequentiell** nummeriert die Felder von rechts nach links und dann von oben nach unten. Die Einstellung **Per Buchstaben** ist bei Zahlenrätseln sinnvoll, bei denen jedem Feld eine Zahl zugewiesen ist, die einem Buchstaben entspricht. **Keine** lässt das Feld ohne Nummerierung.

Falls Sie **Per Buchstaben** wählen, erzeugt das Programm einen Zufallscode. Wählen Sie **Neuen Code erzeugen** aus dem Menü **Gitter**, um einen neuen Code zu erzeugen. Sie können auch **sequentiellen Code verwenden** aus dem Menü **Gitter** wählen, falls Sie wollen, dass ein Code erzeugt wird, der auf der Reihenfolge des Erscheinens der Buchstaben im Gitter basiert.

Im allgemeinen sollten Sie für eine Übereinstimmung mit den entsprechenden Einstellungen in der Dialogbox [Hinweiseigenschaften](#) sorgen.

Feldgröße

Die Größe der Rätsel und Lösungen wird in Millimeter angegeben. Das Gitter wird am Bildschirm in der Größe des Rätsels, modifiziert durch die **Zoom** - Einstellungen angezeigt. Wegen der geringen Auflösung der Computerbildschirme, werden geringfügige Veränderungen nicht angezeigt. Diese werden erst auf dem Ausdruck sichtbar.

% Größe von Feldern

Mit diesen Einstellungen können Sie die relative Größe von Linien, Balken/Grenzen und Zahlen in jedem Feld verändern. Die gleichen Einstellungen werden für die Veränderung der Dicke der Balken und Rätselgrenzen verwendet, falls Sie **Grenzlinie** wählen.

erweiterte Einstellungen

Block Style

Wählen Sie **Italienischer Stil**, um Buchstaben zu verwenden, die das Feld nicht ganz ausfüllen, wie es in vielen italienischen Kreuzworträtseln der Fall ist. Ändern sie die **% Grenzen** Einstellungen um festzulegen, welche Breite die nicht ausgefüllten Teile als Prozentanteil des gesamten Feldes haben.

Standard Absatztyp

Er bestimmt ob ein Hinweisfeld oder ein normaler Block eingefügt wird, falls Sie auf ein Feld doppelklicken oder die Leertaste drücken.

Doppelklicken

Diese Einstellungen bestimmen was passiert, falls Sie auf ein Feld oder eine Linie im Gitter doppelklicken. Falls **Balken erlaubt** nicht ausgewählt ist, werden keine Balken eingefügt, egal wie nahe Sie an einer Linie klicken. Falls **Balken erlaubt** nicht gewählt ist, können Sie Balken nur einfügen, wenn Sie ganz nahe an der Gitterlinie klicken. Das ist hilfreich falls Sie es schwierig finden auf eine schmale Gitterlinie zu zielen, wenn Sie einen Balken mit der Maus einfügen wollen.

Worte zur Wortsuche

Diese Einstellungen legen fest, ob Worte eingekreist oder durch einfache Linien gekennzeichnet werden. Beachten Sie bitte, dass Sie das Einkreisen nur mit Windows 2000 und höher verwenden können.

Zahlenrahmen des Gitters>

Wählen Sie diese Option, um die obere und linke Seite des Gitters außerhalb des Gitters mit Zahlen zu bezeichnen.

Gitter Seitennummerierung

Hier wird ausgewählt, ob römische Zahlen, Buchstaben oder Zahlen für die Nummerierung verwendet werden. Diese Einstellungen werden auch verwendet, falls Sie Nummerierung der Hinweise per Position in der Dialogbox [Hinweiseigenschaften](#) wählen.

Hinweisfelder

Sie können die Standardzahl an Zeilen für Hinweise in den [Hinweisfeldern](#) einstellen, und gleichzeitig wählen ob Trennlinien über die ganze Länge der Hinweisfelder gehen sollen. Als Standard werden Hinweisfelder und Pfeile nicht in den Lösungen gezeigt; um dies zu ändern, überprüfen Sie die Box **in Lösung anzeigen**.

Pfeil Arten

Mit dem Feld **Pfeil Arten** können Sie die Form, Größe und Position der Pfeile, die in den [Hinweisfeldern](#) der Rätsel und [zusammengesetzten Worte](#) verwendet werden, ändern. Alle Abmessungen werden als Prozentsatz der Rätselgröße angegeben. Überprüfen Sie die Box **Verwenden von zusammengesetzten Worten**, falls Sie die gleichen Einstellungen für zusammengesetzte Worte verwenden wollen, sonst werden diese mit gebogenen Pfeilen angezeigt.

Pfeile werden vom Programm benötigt, um Worte mit Hinweisen zu verbinden. Falls Sie nicht wollen, dass diese im veröffentlichten Rätsel gesehen werden können, wählen Sie die Option **Pfeile in Hinweisfeldern nicht zeigen**.

Kästcheneigenschaften

Sie ändern die Eigenschaften eines Kästchens im Gitter durch Positionieren des Cursors in das Kästchen, und Drücken von Alt + Enter, oder durch Anklicken des Eigenschaften Zeichens in der [Werkzeugleiste](#). Sie können Sie Eigenschaften von mehreren Kästchen gleichzeitig ändern, indem Sie zuerst eine Anzahl von Kästchen im Gitter auswählen.

Der linke Rand der Dialog Box zeigt eine Vorschau davon, wie die Kästchen im Rätsel und in der Lösung aussehen werden.

Kästchentypen

Dies zeigt den Typ des Kästchens an. Klicken Sie auf einen der Knöpfe, um den Kästchentyp zu ändern.

Format

Ändern Sie diese Einstellungen, um den Hintergrund und die Buchstabenfarbe in den Kästchen zu bestimmen. Die verfügbaren Optionen hängen vom Typ des Kästchens, dessen Eigenschaften Sie ändern wollen, ab. Die Standardfarbe für Blöcke und Buchstaben wird in der [Gittereigenschaften](#) Dialog Box festgelegt. Ändern Sie diese, falls Sie die Einstellungen für alle Kästchen zugleich ändern wollen. Falls Sie Individuell in der drop down Farbliste wählen, wird Ihnen ein Fenster zur Farbauswahl angezeigt, in dem Sie eine Farbe Ihrer Wahl aussuchen können. Markieren Sie die **Kreis** Box um einen Hintergrundkreis mit einer gegebenen Farbe, anstatt das ganze Kästchen zu füllen.

Klicken Sie den **Hintergrundbild**Knopf, um eine Bilddatei einzufügen und als Hintergrund für die Kästchen zu verwenden. Wenn das Kästchen ein Buchstabenkästchen ist, können Sie die **Bilderrätsel** Box auswählen, um das Hintergrundbild nur in der Lösung zu zeigen, ein leeres Kästchen im Rätsel aber die Buchstaben, die das Bilderrätsel bilden, an zu zeigen. (z.B. mögen Sie vielleicht ein Bild mit einem Kreuz anzeigen, um Buchstaben die das Wort "Kreuz" bilden zu ersetzen).

Formate in der Lösung, Formate im Rätsel

Diese Optionen bestimmen, ob die Farbe und fett/kursiv Einstellung, die Sie gewählt haben, in der Lösung und/oder im Rätsel verwendet werden.

Haupt zentraler Text

Bei Buchstabenquadraten können Sie hier den oder die Buchstaben bearbeiten, die im Quadrat erscheinen. Normalerweise hat ein Quadrat nur einen Buchstaben, aber mehrere Buchstaben können nützlich sein, um [Rebus-Rätsel](#) zu machen.

Im Rätsel sichtbarer Buchstabe

Markieren Sie diese Option, um jeden Buchstaben im Kästchen in Rätsel und Lösung gleichermaßen an zu zeigen. Dies ist nützlich, wenn Sie einige Buchstaben im Rätsel als Startvorgabe verwenden wollen.

Nummerierung/Ecktext

Die **Standardnummerierung** folgt der Einstellung unter [Gittereigenschaften](#). Markieren Sie **Keine waagerechten Hinweise** oder **Keine senkrechten Hinweise**, falls Sie aus irgendwelchen Gründen keine der

Hinweise mit dem gegebenen Wort verbinden wollen. Das Kästchen wird nicht nummeriert werden, wenn kein Hinweis in dem Kästchen steht. Stellen Sie den **Text oben links** (nach Abwahl der **Standardnummerierung**) ein, um eine individuelle Kästchennummer fest zu legen, oder **Text oben rechts**, um eine zusätzliche Zahl (oder einen weiteren Text) in der oberen rechten Ecke des Kästchens zu haben.

Leerstelle im Rätsel

Wählen Sie diese Option, um alle Inhalte des Kästchens im Rätsel zu verstecken. Dies ist nützlich wenn Sie Skeletträtsel machen, wo Leute Blöcke und Zahlen einfügen und auch die Hinweise lösen müssen.

Hinweisfelder

Hinweisfelder sind Felder im Rätsel, die kurze Hinweise für die angrenzenden Worte enthalten.

Durch Doppelklicken oder durch klicken von alt+(Taste, abhängig von den Einstellungen in den [Gitter Eigenschaften](#)) können Sie ein Hinweisfeld in ein Rätsel einfügen. Um die Hinweise im Feld und die Richtung, in die die Pfeile zeigen zu ändern, gehen Sie mit dem Cursor auf das Hinweisfeld und drücken Sie ctrl+ E oder klicken Sie auf den **Hinweis bearbeiten** Knopf in die [Symbolleiste](#).

Hinweisfeldeditor

Sie können den oder die Hinweise in das zentrale Feld der Dialogbox eingeben. Die maximale Anzahl von Zeilen wird in der **Font Größe** Box festgelegt. Mit Enter beenden Sie eine Zeile und ein Bindestrich alleine in einer Zeile, steht für eine waagrechte Zeile.

Also, für zwei Hinweise, die durch eine Linie getrennt sind, würden Sie eingeben

```
Hinweis 1  
-  
Hinweis 2
```

Im Raster wird das '-' in eine durchgezogene Linie umgewandelt. Um mehr Textzeilen einzupassen, können Sie die Zeilen pro Quadrat erhöhen. Wenn Sie eine halbzahlige Zahl verwenden, wird ein engerer Abstand um die Zeile zwischen den Hinweisen verwendet, sodass eine etwas größere Schriftart für die gleiche Anzahl von Textzeilen verwendet werden kann.

Der eingegebene Text kann entweder in die nächste Zeile umgebrochen werden, wenn er zu lang ist, oder die Schriftgröße kann entsprechend verkleinert werden. Klicken Sie unten links auf den kleinen **Textumbruch**-Button, um zwischen den beiden Modi zu wechseln.

Pfeile zuweisen

Klicken Sie auf die Pfeilschaltflächen in der Größe des Quadrats für die gewünschten Pfeile. Wenn Sie eine Pfeiltaste drücken, wird das Wort in Pfeilrichtung angezeigt und alle Hinweise in der Datenbank für dieses Wort werden ebenfalls angezeigt. Um einen diagonalen Pfeil von einer Ecke des Quadrats aus hinzuzufügen, drücken Sie oben rechts auf die Schaltfläche "+" und wählen Sie die gewünschte Pfeil-/Wortkombination aus. Pfeile werden nur angezeigt, wenn entsprechende Wort-Slots zum Verlinken vorhanden sind.

Durch Klicken auf die Pfeiltasten an der Seite des Feldes können Sie die Pfeile wählen. Falls Sie auf einen Pfeilknopf drücken, werden das Wort in Pfeilrichtung und alle Hinweise aus der Datenbank dazu angezeigt. Es darf jeweils nur ein Pfeil für jede Seite des Hinweisfeldes verwendet werden.

Um einen Hinweis aus der Datenbank zu verwenden, klicken Sie auf den **Hinweis verwenden** Knopf. Um ein Wort zu suchen, für das es noch keinen Pfeil gibt, klicken Sie einfach auf das Wort.

Um die Position der Pfeile mit den entsprechenden Hinweisen im Feld aus zu richten, drücken Sie für die rauf/runter Pfeile bei den rechten und linken Hinweisknöpfen.

Sobald Sie mit der Bearbeitung der Hinweise fertig sind, drücken Sie Enter und die Hinweise erscheinen in den Feldern des Rätsels. Achten Sie bitte darauf, dass Sie nicht mehr als einen Hinweis für ein bestimmtes

Wort schreiben, und dass jedes Wort im Rätsel einen Hinweis mit einem Pfeil in der richtigen Richtung hat.

Die Standardanzahl an Zeilen (Font Größe) wird unter dem Gitter Menü eingestellt. Dort können Sie auch einstellen, ob die Trennung zwischen den Hinweisen die ganze Länge des Feldes umfasst, oder nicht. Der **Pfeilart** Knopf in den [Gitter Eigenschaften](#) lässt Sie die Größe, die Form und die Position der Pfeile in den Hinweisfeldern anpassen.

Gitter Font

Sie können den Font in dem das Gitter und die Worte angezeigt und gedruckt werden durch Auswahl von **Font...** vom **Gitter** Menü einstellen. Es wird empfohlen, skalierbare Fonts wie True Type Fonts für bessere Ergebnisse zu verwenden. Um die Größe des Fonts im Gitter einzustellen, ändern Sie die **Größe % von Kästchen** Einstellung in der [Gittereigenschaften](#) Dialog Box.

Der für die Hinweise verwendete Font wird separat in der [Hinweiseigenschaften](#) Dialog Box eingestellt.

Blöcke einfügen

Rätsel im britischen Stil, wo Worte bei jedem zweiten Buchstaben verlinkt sind, haben gleichmäßige Blockmuster. Sie können diese Basismuster einfach durch die Auswahl von **Blöcke einfügen** vom Gittermenü füllen.

Blöcke einfügen füllt jeden zweiten Block in abwechselnden Reihen. Es gibt vier mögliche Startpositionen - wählen Sie einfach den Knopf von dem, den Sie wollen.

Beachten Sie, dass Form füllen (2,1) und (1,2) nicht kompatibel mit [Doppelsymmetrie](#) ist.

Rätsel drehen

Sie können ein Rätsel spiegeln, indem Sie **Muster drehen** aus dem **Gitter** Menü wählen. Dies hat keine Auswirkung außer dass die Nummerierung und Reihenfolge der Hinweise und die Erscheinung des Puzzles sich ändern. Sie können eine Drehung rückgängig machen, indem Sie eine weitere Drehung machen. Hier ist ein Rätsel, vor und nach dem Drehen:

Sie können keine Rätsel, die [Verbundene Hinweise](#) oder [Hinweiskästchen](#) enthalten, drehen.



Konvertieren zu Rand/Form

Um alle Blöcke und leere Kästchen im Rätsel zu entfernen, bzw. um ein Randrätsel zu machen, wählen Sie **Konvertieren zu Rand/Form** im **Gitter** Menü.

Sie können auch ein Randrätsel direkt durch Einstellen der Option in der Optionen Spalte des [Wortschatzrätsel erstellen](#) Fensters aus einer Liste von Worten erstellen.

Diese Funktion ergibt ein Rätsel mit einer Randlinie, die um alle gefüllten Kästchen geht, und erlaubt es Ihnen frei Rätsel zu erstellen. Durch drücken von **Ctrl+Delete** mit dem Cursor im Kästchen können Sie einstellen, ob ein Kästchen entfernt bzw. leer sein soll. Hier ist ein Beispielrätsel vor und nach der Konvertierung:

		O		P				
	S	Y	R	D	A	R	Y	A
			A		R			
			N		A		M	
I			G	A	N	G	E	S
N	I	L	E		A		K	
D	E						O	B
U	N						N	
S	A							

			O		P			
	S	Y	R	D	A	R	Y	A
			A		R			
			N		A		M	
I			G	A	N	G	E	S
N	I	L	E		A		K	
D	E						O	B
U	N						N	
S	A							

Wortfelder verbinden um ein Schlangenwort zu machen

Sie werden vielleicht ein langes Wort oder Sprichwort haben wollen, welches sich durch das Gitter zieht. Sie können dies tun, indem Sie den Cursor in das Wortfeld, in dem die Schlange starten soll setzen, die Tipprichtung festlegen, und dann **Wort senkrecht fortsetzen** oder **Wort waagrecht fortsetzen** vom **Bearbeiten** Menü wählen. Ein Pfeil wird am Ende des Wortes hinzugefügt, welches in die Richtung deutet, in der das Wort fortgesetzt wird. Sie können dies widerrufen, indem Sie die oben angegebene Prozedur wiederholen.

Schlüsselworte

In einem [Wortsuche](#) Rätsel sind Schlüsselworte die versteckten Worte im Gitter. Ein Standardrätsel kann auch ein Schlüsselwort haben: Es ist ein Satz eingekreister Kästchen, die ein zusätzliches Wort oder eine zusätzliche Lösung bilden. Um die Schlüsselworte zu sehen, wählen Sie **Schlüsselworte** im **Worte** Menü.

Um ein Schlüsselwort zum Gitter hinzuzufügen, wählen Sie das Schlüsselwort Zeichen in der [Werkzeugleiste](#) . Um ein Wort in einer Wortsuche auszuwählen, klicken Sie dann in das Gitter und bewegen Sie die Maus während Sie die Maustaste gedrückt halten. Dadurch wird ein Kreis vom ersten angeklickten Kästchen zur Cursorposition gezogen (wenn die Bewegung eine gerade Linie ist). Um eingekreiste Kästchen zu trennen, halten Sie die Ctrl Taste gedrückt und klicken mit der Maus auf die Kästchen im Gitter, die das Schlüsselwort bilden sollen.

Wenn Sie ein [Interaktives Rätsel](#) exportieren, werden die Schlüsselwortkästchen separat unter dem Gitter angezeigt, und deren Farbe wird in den [Gittereigenschaften](#) eingestellt.

Es gibt im Schlüsselworte Fenster eine Option um zwischen **Kreise im Rätsel** oder **Kreise in der Lösung** zu wählen. Wortsuche Worte sind in der Lösung eingekreist. Normalerweise werden die Worte im Rätsel eingekreist.

Ein Gitter in einer Gitterbibliothek nutzen

Wählen Sie **Gitterbibliothek nutzen** vom **Gitterbibliothek** Untermenü des **Gitter** Menüs, um ein Muster von einer Gitterbibliothek mit dem aktuellen Rätsel zu verwenden. Auf diese Weise können sie vorgefertigte Gitter nutzen anstatt ein Gitter von Kästchen manuell zu [Bearbeiten](#).

Clicken Sie auf die Gitterbibliothek die Sie nutzen wollen oben am Fenster und wählen eines der verfügbaren Muster. Wenn kein Muster aufgelistet ist, gibt es kein verfügbares Muster für Ihre aktuelle Gittergröße. Wenn Sie ein Muster wählen, wird es im Rätsel angezeigt. Klicken Sie **OK**, wenn sie sich entschieden haben es zu verwenden.

Wenn Sie nicht mehr das ganze Gitter hinter dem "Gitter nutzen" Fenster sehen können, klicken Sie den Minimieren Knopf oben rechts am Fenster, um es zu verkleinern, damit Sie wieder das Gitter sehen können.

Sie können ein Muster aus einer Bibliothek löschen oder umbenennen, indem Sie einen Punkt vom Rechtsklick Menü wählen. Sie können auch eine ganze Gitterbibliothek löschen, indem Sie "Löschen" drücken (Sie können allerdings keine der angebotenen Standardbibliotheken löschen).

Zu Gitterbibliothek hinzufügen

Wählen Sie **Gitterbibliothek hinzufügen** aus dem **Gitterbibliothek** Menü welches ein Untermenü des **Gitter** Menüs ist, um das aktuelle Gittermuster zu einer Gitterbibliothek hinzuzufügen.

Wählen Sie einfach eine Gitterbibliothek zu der Sie das Muster hinzufügen wollen. Tippen Sie einen Namen für das Muster ein, falls Sie nicht den Standardnamen nutzen wollen, und drücken dann **Hinzufügen**. Wenn Sie das Muster zu einer neuen Bibliothek hinzufügen wollen, drücken Sie den **Neu** Knopf, tippen den Namen für die neue Bibliothek ein, und fügen das Muster wie zuvor hinzu.

Sie können dann ihr Gittermuster benutzen, um ein [Neues Rätsel](#) zu erstellen, indem Sie **Gitterbibliothek benutzen** aus dem **Gitter** Menü wählen. Sie können eine Gitterbibliothek auch löschen oder ein Gittermuster umbenennen indem Sie das [Gitterbibliothek benutzen](#) Fenster wählen.

Gittermuster aus Dateien extrahieren

Wählen Sie **Muster aus Dateien hinzufügen** im **Gitterbibliothek** Untermenü des **Gitter** Menü, um alle Gitter von einer Anzahl von Dateien zur Gitterbibliothek hinzuzufügen.

Wählen Sie die Dateien, aus denen Sie Gittermuster extrahieren wollen. Dann wählen Sie die Bibliothek, zu der Sie die Muster hinzufügen wollen, und geben einen **Gittermuster Namen** ein. Sie können die Platzhalter **%W** für die Anzahl von Wortlücken, **%B** für die Anzahl der Blöcke, **%C** für die Anzahl von Buchstabenkästchen im Gitter, **%N** für die Nummer des hinzugefügten Gitters (z.B.. 1,2,3... bis zur Anzahl der addierten Gitter), **%L** für eine Wortzählung der drei längsten Wortfelder, **%Ln** für eine Wortzählung der **n** längsten Wortfelder und **%Xn** für die Anzahl der Worte mit der Wortlänge **n** verwenden. Klicken Sie auf **Hinzufügen**, und Sie werden gefragt, ob Sie Duplikate von Gittern vermeiden wollen. Das Programm öffnet jede Datei nacheinander und fügt sie der von Ihnen gewählten Gitterbibliothek hinzu.

Wortschatzrätsel erstellen

Um ein freies Rätsel und zugleich frei von einer Wortliste zu erstellen, wählen Sie **Neu** vom **Datei** Menü und klicken auf den **Freihand/Wortschatz** Knopf. Der Wortschatzrätsel Wizzard fügt automatisch Blöcke (schwarze Kästchen) in unbenutzte Felder ein. Falls Sie Worte um ein gegebenes Gittermuster herum einfügen wollen, benutzen Sie besser die Option [Gitter füllen](#).

Wählen Sie die **Wortschatzrätsel erstellen** Option im **Worte** Menü, um Worte in ein existierendes Gitter einzupassen. Beispielsweise falls Sie ein speziell geformtes Rätsel entwerfen wollen oder einige Worte im Gitter vorgeben wollen, bevor Sie den Rest befüllen.

Die Knöpfe entlang der Kopfzeile des **Wortschatzrätsel erstellen** Fensters geben Ihnen verschiedene Wege die Wortliste zu wählen, die Sie nutzen wollen:

Worte nutzen

Tippen Sie einige Worte ein und wählen eine [Themenliste](#) und klicken dann auf **Rätsel bauen**. Sie können Hinweise für Worte, die benutzt werden, später schreiben. Das spart Ihnen Hinweise für Worte zu schreiben, die später vielleicht gar nicht verwendet werden.

Worte mit Hinweisen verwenden

Tippen Sie Worte mit Hinweisen ein, oder wählen Sie eine Hinweisdatenbank, die Sie zuvor erstellt haben, und klicken dann auf **Rätsel bauen**. Dies spart Ihnen jegliche Nachbearbeitung nachdem Sie das Rätsel erstellt haben. Sie können allerdings dann keine der fortgeschrittenen Optionen vom [Hinweis Editor](#) nutzen.

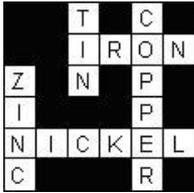
Wortliste verwenden

Wählen Sie eine der Haupt [Wortlisten](#) und klicken Sie auf **Rätsel bauen**. Sie können die Hinweise später schreiben.

Ein Beispiel: angenommen Sie wollen ein 6x6 großes Rätsel, welches Namen bekannter Metalle enthält, erstellen. Im Fenster Wortschatzrätsel würden Sie den **Worte benutzen** Knopf drücken und beispielsweise eintippen:

Eisen
Gold
Zinn
Blei
Kupfer
Silber
Nickel
Zink

Klicken Sie auf den **Rätsel bauen** Knopf und der Computer wird das folgende Rätsel erstellen:



Um dieses Rätsel anzunehmen, drücken Sie den **Annehmen** Knopf. Wenn Sie den **Annehmen** Knopf nicht drücken, wird der Computer mit der Suche nach Rätseln fortfahren, die mehr Worte enthalten. Drücken Sie **Annehmen** , wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind.

Falls Sie das Rätsel nicht mögen und der Computer keine weiteren Möglichkeiten findet, können Sie den **Weiter** Knopf drücken, um mit der Erstellung eines zufälligen neuen Gitters zu beginnen. Sie können den **<** Knopf drücken, um vorherige Ergebnisse anzuschauen, und **Annehmen** , um sich für eines zu entscheiden.

Sie können die Befüllung jederzeit durch Drücken des **Abbrechen** Knopfes abbrechen. Dies erlaubt Ihnen die Wortliste zu bearbeiten, neu zu befüllen, oder komplett abzubrechen.

Wenn Sie meinen, dass nicht genug Ihrer Worte benutzt wurden, versuchen Sie ein größeres Rätsel - ändern Sie die Rätselgröße, in dem Sie auf den **Größe** Knopf drücken. Falls die Worte leicht hineinpassen und sehr viele leere Felder entstehen, können Sie auch eine kleinere Rätselgröße versuchen. Wenn Sie den **Größe** Knopf drücken, bekommen Sie Möglichkeiten zum Vergrößern oder Verkleinern um zwei Kästchen, oder jede beliebige Größe einzustellen. [*Diese Option ist nur verfügbar solange das Gitter noch leer ist.*]

Nun mehr Details zu den verschiedenen Optionen:

Worte benutzen

Mit der **Worte benutzen** Option können Sie Ihre Wortliste als Themenliste einfach durch Klicken auf **Worte speichern** speichern. Danach können Sie Ihre Worte wie jede andere Themenliste nutzen. Um Worte zu löschen, drücken Sie den **Leeren** Knopf. Sie können die Worte auch in jeder einfachen Textdatei nutzen - klicken Sie dazu auf den **Hinweis Laden** Knopf.

Wenn Sie eine Themenliste wählen, können Sie auch Worte bearbeiten und hinzufügen. Klicken Sie den **Änderungen speichern** Knopf, um die Änderungen automatisch in der Themenliste zu sichern.

Worte mit Hinweisen benutzen

Tippen Sie Ihre Worte in die linke Spalte und die Hinweise in die rechte. Klicken Sie den **Leeren** Knopf, um alles zu löschen und neu zu beginnen, oder den **Speichern** Knopf, um Ihre Worte und Hinweise in einer [Hinweisdatenbank](#) für zukünftige Anwendung zu speichern. Um eine Hinweisdatenbank zu benutzen, wählen Sie eine verfügbare Datenbank in der **Datenbank verwenden** drop down Liste.

Wortliste benutzen

Die verfügbaren Hauptwortlisten sind aufgelistet - klicken Sie einfach auf die, die Sie verwenden möchten. Stellen Sie die **Minimum Wortlänge** auf eine Zahl größer als zwei ein, falls Sie kurze Worte vermeiden wollen. Stellen Sie eine **Minimum Wortwertung** ein, um Worte mit kleiner als den eingestellten [Bewertungen](#) zu vermeiden.

Optionen

Es gibt verschiedene verfügbare Optionen, um diesen Prozess anzupassen. Wählen Sie den **Optionen** Knopf am Anfang des Fensters, um sie zu ändern. Sie können Optionen folgendermaßen ändern:

Umgebende Kästchen

Diese Einstellung bestimmt was der Computer in die Kästchen füllt, die keine Worte enthalten. Wählen Sie **Blöcke**, um Rätsel wie das obige zu erstellen. Wenn Sie **Voids** ausgewählt haben, würde das obige Rätsel so ausschauen:

F		E			
A		N	O	N	O
C	U	I			P
A		G	A	D	E
D	I	M			R
E		A	I	D	A

Benachbarte parallele Worte erlauben

Diese Option entscheidet darüber, ob folgende Form erlaubt sein soll:

			T		
O	P	E	N		
		N	E	A	T
			A		
			R		

Hier sind **OPEN** und **NEAT** als benachbarte parallele Worte gewertet, genauso wie **TEN** und **NEAR**. Wenn man bei langen Wortlisten diese Option verbietet, macht das die Befüllung signifikant schneller.

Äquivalente Buchstaben

Viele Rätsel zeigen Buchstaben in Großbuchstaben mit entfernten Akzenten, sodass sich Buchstaben unabhängig von Groß-/Kleinschreibung oder Akzenten überschneiden können. Wenn Sie Akzente oder Groß-/Kleinschreibung beibehalten möchten, ändern Sie die Einstellung hier. Dies kann besonders nützlich für Bildungs- / Sprachtrainingsrätsel sein oder wenn Sie eine Sprache verwenden, in der Akzentzeichen als separate Buchstaben betrachtet werden. Diese Einstellung betrifft nur Themenlisten und direkt eingegebene Wörter; Wortlisten haben ihre eigenen [Buchstabenzuordnung](#) Einstellungen.

Wort und Teilwort vermeiden

Diese Option hindert, dass ähnliche Wortformen verwendet werden. Beispielsweise wenn Ihre Wortliste *Britannien* und *Großbritannien* beinhaltet, würde die Nutzung beider verhindert. Gleichmaßen würde nur entweder *Katze* oder *Katzen* benutzt werden.

Teilwortbildung vermeiden

Diese Option ist ähnlich der obigen, aber kann allgemeinere Wiederholungen von Teilworten verhindern. Beispielsweise 'Freeboard' und 'Surfboard' haben das fünf buchstabige Teilwort 'board' gemeinsam; wenn diese Option mit einer Länge von 5 oder weniger Buchstaben benutzt würde, könnte das sicherstellen, dass

nur eines der Worte verwendet wird. Diese Option kann allerdings nicht irregulär abgeleitete Worte vermeiden wie beispielsweise *denken* und *gedacht*.

Einstellungen speichern

Sie können Ihre Einstellungen durch klicken des **Optionen sichern** Knopf sichern, sodass sie beim nächsten Programmstart automatisch wiederverwendet werden.

Behalten Sie in Erinnerung, dass bei Wortschatzrätseln die [Gittersymmetrie](#) automatisch auf Null gesetzt wird.

Falls Sie ein Rätsel gesichert haben, aber später einen Tippfehler feststellen, können Sie **Wortschatzrätsel erstellen** vom Worte Menü wählen, und es wird Ihnen die Option zum Extrahieren von Worten und Hinweisen geben, damit Sie sie bearbeiten können und dann das Rätsel wieder aufbauen.

Mehrere Rätsle aus einer Liste erstellen

Falls Sei eine Wortliste oder eine Liste mit Worten und Hinweisen haben, und mehrere Rätsel unter Verwendung von sovielen Worten wie möglich machen wollen, gehe Sie wie folgt vor:

Machen Sie das erste Rätsel als normales Rätsel, beenden sie es und speichern Sie es

Beginnen Sie ein neues Rätsel, Klicken Sie auf den **Aktions** Knopf im **Wortschatzrätsel erstellen** Fenster und wählen Sie **Worte**, die in der letzten Füllung verwendet worden sind, entfernen.

Füllen Sie das Rätsel mit einer Wortliste, die die vorher verwendeten Wort nicht mehr enthält.

Wiederholen Sie den Vorgang bis Sie sovielen Rätsel erzeugt haben, wie sie wollen.

Beachten Sie bitte, dass die Wortliste mit den vorher verwendeten Worten nur in jeweils einem Programmdurchgang verfügbar ist. Sie können den Punkt im Aktion Menü verwenden, um die Wortliste mit verwendeten Worten zurück zu setzen, falls Sie neu beginnen wollen. Wenn Sie ein Rätsel mit Worten mit Hinweisen, die in einer Hinweisdatenbank gespeichert sind, gemacht haben, können Sie statt diesen, die verwendeten Hinweise mit dem Datum, wie oben beschrieben, tagen (**Verwendung der Hinweisdatenbank und Vermeidung von Wiederholungen**).

AutoFind

Benutzen Sie AutoFind um passende Worte zu finden(Q). Wählen Sie **AutoFind** im **Worte** Menü, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Kästchen in der Wortlücke, die Sie füllen wollen. Worte werden für die aktuelle Schreibrichtung gefunden, aber wenn es nur ein mögliches Wort gibt, das die Cursor Stelle durchquert, wird nur in diese Richtung angezeigt.

Beispielsweise wenn Sie ein Rätsel haben welches so aussieht:

D	P	E	N	S	H	O	P
U	N						
T	W	E	E	D			
O	R						
F	O	G	G	I	N	E	S
D	E						
A	P	T					
T	I						
E	T	C	H				

Angenommen Sie wollen ein Wort finden welches senkrecht in die Mitte passt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der Kästchen, beispielsweise über dem "D", um eine Liste von Worten angezeigt zu bekommen, die passen. Rollen Sie dann einfach durch die Liste und wählen das Wort, das Sie wollen und drücken dann Einfügen. Wenn Sie ein Wort auswählen, können Sie es im Gitter in grau sehen. Wenn Sie das Wort **admiral** gewählt hätten, würde das Rätsel so aussehen:

D	P	E	N	S	H	O	P
U	N	A					
T	W	E	E	D			
O	R	M					
F	O	G	G	I	N	E	S
D	E	R					
A	P	T	A				
T	I	L					
E	T	C	H				

Wenn AutoFind nicht sofort ein passendes Wort vorschlägt, können Sie in jeder der Wortlisten, die Sie eingerichtet haben suchen, indem Sie auf die Spalten am Anfang der AutoFind Dialog Box klicken. Die Standardwortliste und die angezeigten Wortlisten können geändert werden, indem Sie [Listennutzung ändern...](#) im **Worte** Menü wählen.

Um Worte zu finden, die in ein aktuelles Muster passen, benutzen Sie das [Wort finden...](#) Kommando im **Worte** Menü. Um etwas Passendes für einen ganzen Abschnitt des Rätsels zu finden (anstatt nur ein Wort auf einmal), benutzen Sie das [AutoFill](#) Kommando im **Worte** Menü.

Um Worte verschiedener Längen, die in das Gitter passen würden, zu finden, können Sie auch Shift+Alt+A , oder Ctrl+Rechte Maustaste benutzen, um die Wortfindungs-Dialog Box für das aktuelle Muster an der Cursor Position zu öffnen.

AutoFind kann auch nur Worte zeigen, die wenn ins Gitter eingefüllt, keine unmöglichen Buchstabenkombinationen erzeugen. Um nur Worte anzuzeigen die mit den kreuzenden Worten kompatibel sind, klicken Sie den Knopf unten links in der AutoFind Box. Um standardmäßig nur kompatible Worte angezeigt zu bekommen, ändern Sie die Einstellungen unter [Listennutzung ändern](#). Um alle Worte unabhängig von den kreuzenden Worten angezeigt zu bekommen, klicken Sie den Knopf einfach erneut.

Wenn Ihre Suchfunktion ein Wort anzeigt, das Sie von der [Wortliste](#) löschen wollen, selektieren Sie das Wort und drücken auf Löschen. Es wird aus der Wortliste entfernt, in der es gefunden worden ist.

Sie können AutoFind auch mit einem ganzen Wort im Rätsel verwenden. Sollte ein Wort nicht in der gewählten Wortliste vorkommen, gibt es hier auch eine Option es hinzuzufügen.

Der Font in dem die Worte angezeigt werden, kann unter [Einstellungen](#) geändert werden.

AutoFind (jede Länge)

Wählen Sie diese Option im Worte Menü oder drücken Sie Shift+Ctrl+A, um alle Worte gezeigt zu bekommen, die in die Wortlücke passen oder zu kurz sind, um sie ganz auszufüllen. Wählen Sie ein Wort und klicken den Einfügen Knopf, um es in das Gitter einzufügen. Ein Block (oder Balken) wird dann am Ende des Wortes eingefügt, falls das Wort nicht lang genug ist, um die ganze Lücke auszufüllen.

Worte finden

Wenn Sie Worte finden wollen, die in ein spezielles Muster passen, können Sie das **Worte finden...** Kommando vom **Worte** Menü verwenden.

Geben Sie ein Muster als Suchwort ein und es wird passende Worte finden, z.B.:

T???SH	findet THRASH, THRESH und THRUSH
AP*X	findet APEX, APPENDIX und APTERYX
?*Q*P	findet ACQUAINTANCESHIP, EQUIP und REEQUIP

Benutzen Sie ***** um eine Anzahl Buchstaben zu vertreten, und **?** für einen unbekanntem Buchstaben. Sie können auch Gruppen alternativer Buchstaben nutzen, indem Sie die Gruppe mit eckigen Klammern einschließen. Verwenden Sie **@** als Platzhalter für Vokale, und **#** für Konsonanten. Nehmen Sie **^** als "nicht" vor einer Buchstabengruppe. Z.B.:

[QZ]*[QZ]	findet QUARTZ, QUIZ, und ZIZZ
#####	findet RYTHMNS
P@#@#?LLY	findet PITIFULLY und PIVOTALLY
Q^U*^S	findet QATAR, QINTAR, und QOPH
CO*^[LN]ESS	findet COMPRESS, CONFESS, CONGRESS, und COUNTESS

***** kann für jede beliebige Anzahl Buchstaben stehen, einschließlich Leerzeichen. Falls Sie ein Wort beginnend mit **L** und endend auf **N** mindestens zwei Buchstaben nach dem **L**, können Sie ***L??*N** eingeben. Dies findet beispielsweise **ALIEN**, was zwei Buchstaben zwischen **L** und **N** hat, und **ALLERGEN**, was mehrere Buchstaben dazwischen hat. ***L*N** würde beispielsweise **KILN** auflisten, wobei **L** und **N** aufeinander folgen.

Interpunktion forcieren (;): Stellen Sie ein Semikolon an den Anfang des Suchmusters, damit die gefundenen Worte genau dieselbe Interpunktion, wie das vorgegebene Suchwort, haben. Anderenfalls wird das Ergebnis unabhängig davon sein. Z.B.: **;?????** findet alle fünf buchstabigen Worte ohne jegliche Interpunktion. **?????** alleine würde Worte wie **at bay** einschließen.

Großschreibung (:) Setzen Sie einen Doppelpunkt an den Start des Suchmusters, um es abhängig von Groß- und Kleinschreibung zu machen.

Normale Ausdrücke: (!) Tätigen Sie eine effektive Suche nach [Normalen Ausdrücken](#) , indem Sie einen \ voranstellen (nur für fortgeschrittene Anwender!).

Standardmäßig werden die gefundenen Worte alphabetisch sortiert. Wählen Sie die **Nach Länge sortieren** Option, falls Sie sie lieber nach Länge geordnet haben (kürzeste Worte zuerst).

Sie können die minimalen und maximalen Wortlängen der gefundenen Worte durch Ändern der Einstellungen in der relevanten Box anpassen. Nachdem Sie ein Suchmuster eingegeben haben, können Sie in jeder der verfügbaren [Wortlisten](#) durch Klicken auf die Spalten mit den Wortlisten Namen durchsuchen.

Um Buchstaben zu ändern die als Vokale gewertet werden, (das @ Symbol), rechtsklicken Sie irgendwo in das **Worte finden** Fenster außer in die Listen Box, und klicken Sie auf den **Vokale setzen...** Menüpunkt. Geben Sie die Buchstaben ein, von denen Sie wollen, dass sie Konsonanten sind (z.B.. # gleicht ^@).

Wenn Sie ein gefundenes Wort wählen, können Sie es durch Drücken des **Kopieren** Knopfes in die Zwischenablage kopieren, oder wenn Sie **Worte finden** verwendet haben, mit dem Cursor in eine geeignete Stelle im Gitter direkt **Einfügen**. Wenn Sie ein Wort mit geöffnetem **Hinweis Editor** kopieren, können Sie es in den [Hinweis Editor](#) als Teil eines Hinweises einfügen.

Falls Sie Worte finden wollen, die in das Rätsel passen, ist die [AutoFind](#) Funktion einfacher.

Sie können die gefundenen Worte in einer Textdatei speichern, indem Sie auf die Liste rechts klicken, und **Gefundene Worte speichern...** wählen, und dann den Namen der Datei, unter der Sie sichern wollen, eingeben. Wählen Sie alternativ dazu **Alles in Zwischenablage kopieren** vom selben Rechtsklick Menü.

Wenn Ihre Suche ein Wort hervorbringt, welches Sie von der [Wortliste](#) löschen wollen, selektieren Sie das Wort und drücken **Löschen**. Es wird das Wort aus derjenigen Liste entfernen, in der es gefunden wurde.

Benutzung von AutoFill zur Rätselbefüllung

Sie können ein komplettes Rätsel oder Teile davon mit einer Wortliste befüllen, indem Sie das **AutoFill** Kommando im **Worte** Menü wählen. Sie können auch auf das AutoFill Symbol in der [Werkzeugleiste](#) klicken oder Ctrl+A drücken.

AutoFill befüllt das Gitter mit den Standardeinstellungen aus der [Gitter befüllen](#) Dialog Box.

Für mehr Informationen zur Gitterbefüllung gehen Sie zu [Worte in Rätselgitter füllen](#) .

Worte in Kreuzwortgitter füllen

Wählen Sie **Gitter füllen...** vom **Worte** Menü, um die Dialogbox zum Gitterfüllen mit Optionen zur Füllung der Wortfelder anzuzeigen. Wenn Sie das Gitter einfach unter Verwendung der Standardoptionen füllen möchten, benutzen Sie das [AutoFill](#) Kommando.

Ein Beispiel

Wenn Sie ein Rätsel wie dieses hätten:

W	E	I	R				
A		N		S			
F	A	C	E	T			
E		A		I			
R	A	P	A	C	I	O	U
T		A		K			
H	O	B		E			
I		L		R			
N	E	E	D				

würden Sie den Cursor als nächstes neben das 'E' in 'STICKER' setzen, und [AutoFill](#) oder [Gitter füllen](#) verwenden, um ein komplettes Rätsel zu erhalten. z.B.:

W	E	I	R		C	H	I	C
A		N		S		O		H
F	A	C	E	T		T	A	R
E		A		I		P		Y
R	A	P	A	C	I	O	U	S
T		A		K		T		A
H	O	B		E	M	A	I	L
I		L		R		T		I
N	E	E	D		J	O	S	S

Sie können auch ein komplett leeres Gitter füllen, aber Sie müssen zumindest mit der Erstellung des Blockmusters fertig sein, bevor Sie **Gitter füllen** benutzen (Sie finden im [Bearbeiten](#) Thema Hilfe hierzu, oder benutzen Sie eine [Gitterbibliothek](#)). Wenn Sie das Programm das Gitter entwerfen lassen wollen, und eine kurze Wortliste verwenden, dann benutzen Sie statt dessen besser die [Wortschatzrätsel erstellen](#) Funktion.

Schauen Sie im [Der Professionelle Gitterbefüller](#) Thema nach Details für fortgeschrittene Optionen und manuelle Wortwahl.

Gitter füllen

Während des Füllens

Nachdem Sie die Optionen festgelegt haben, drücken Sie den **Füllen** Knopf, und die Befüllung beginnt. Sie können jederzeit durch Drücken des **Abbrechen** Knopfes abbrechen, oder die Befüllung durch Drücken von **Stop** anhalten, während die eingefüllten Worte behalten werden.

Wenn eine Füllung in einem Teil des Rasters hängen bleibt oder Ihnen ein verwendeter Buchstabe nicht gefällt, können Sie auf die Schaltfläche Auffüllen klicken (oder auf **Von Anfang auffüllen** auf der Dropdown-Menü), um das Füllen wieder von vorne mit einem anderen zufälligen Startwort zu beginnen.

Das Dropdown-Menü der Schaltfläche Nachfüllen hat auch andere Optionen. Wählen Sie **Mit neuen Optionen auffüllen**, um die Füllung abzubrechen und die Optionen für die Füllung zu ändern.

Wenn das Füllen abgeschlossen ist

Sobald das Befüllen abgeschlossen ist, können Sie entweder auf die Schaltfläche **Akzeptieren** klicken, um das Befüllen zu akzeptieren, **Abbrechen**, um das Befüllen abzubrechen, oder auf **Auffüllen** klicken. B> (oder eine der Dropdown-Optionen) zum Nachfüllen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Verwendete Wörter**, um das [Fenster mit den verwendeten Wörtern](#) mit einer Liste aller Wörter im Raster anzuzeigen und die Option zum Neustarten des aus/ohne ein bestimmtes Wort ausfüllen. Wählen Sie im Dropdown-Menü den Menüpunkt **Ähnliche Wörter prüfen**, um die Wörter im Raster auf wiederholte Buchstabenfolgen zu analysieren. Dies ist nützlich, wenn Sie vermeiden möchten, zwei Wörter zu verwenden, die ähnlich, aber nicht identisch sind.

Verwenden Sie die Pfeiltasten Zurück und Weiter, um zwischen aufeinanderfolgenden Füllungen zu wechseln. Durch Drücken der Schaltfläche **Weiter** wird die nächste mögliche Füllung gesucht. Bei vielen Rastern bedeutet dies, dass Sie nur die letzten verwendeten Wörter ändern. Wenn Sie jedoch eine enge Ecke füllen, kann dies nützlich sein, um schnell alle Möglichkeiten zu sehen. Wenn Sie mehrere Füllungen erstellt haben, indem Sie entweder die Schaltfläche Weiter drücken oder Teile des Rasters neu füllen, können Sie durch Drücken der vorherigen Pfeiltaste vorherige Füllungen anzeigen. Wählen Sie **Füllung löschen** aus dem Dropdown-Menü, wenn Ihnen die aktuelle Füllung nicht gefällt und Sie sie löschen möchten. Die Füllung wird gelöscht und die nächste bereits gefundene Füllung wird angezeigt.

Der Pro Grid-Füller bietet auch erweiterte Optionen für das Non-Stop-Füllen: das Finden des bestmöglichen Satzes möglicher Füllungen. Wählen Sie diese Optionen aus der Menüoption **Non-Stop-Füllung** und navigieren Sie dann mit den Pfeiltasten wie oben durch die möglichen Füllungen.

Sie können die rechte und linke Maustaste benutzen, um schnell zwischen den Füllungen zu wechseln. Wenn Sie gleichzeitig die **Ctrl** Taste gedrückt halten, wird die aktuelle Füllung gelöscht und die nächste oder vorherige angezeigt.

Optionen

Ändern Sie die folgenden Optionen im Gitter füllen Fenster, um den Befüllungsprozess anzupassen und Standardeinstellungen für [AutoFill](#) festzulegen.

Basis Wortliste

Wählen Sie die [Wortliste](#), die Sie benutzen wollen von der **Verwendbare Wortliste** Listenbox. Die Worte dieser Liste werden zur Gitterfüllung genutzt (aber schauen Sie unter "ThemenWorte nutzen" unten).

Optimierung

Jedes Wort in einer Wortliste hat eine zugehörige [Bewertung](#). Durch Verwendung der Optimierungsoption können Sie die Anzahl "guter" und "schlechter" Worte im Rätsel variieren. Schwache Optimierung ist ziemlich schnell, und wird Ihnen deutlich höhere Mittelwerte geben als ohne Optimierung. Starke Optimierung wird Ihnen einen deutlichen höheren Mittelwert als schwache Optimierung geben, falls Ihre Wortliste nur wenige hoch bewertete Worte enthält. Stellen Sie die Optimierung auf **ThemenWorte**, falls Sie ein thematisches Rätsel machen wollen. Wählen Sie **Füllzuverlässigkeit**, falls Sie ein besonders schwieriges Gitter zu füllen haben. Dies macht den Füllprozess langsamer, aber mit schwierigen Gittern können Sie hiermit schneller fertig werden als mit den anderen Optimierungsoptionen.

Ändern Sie die **Minimum Wortbewertung** Einstellung, um Worte mit kleinerer als dieser Bewertung zu vermeiden. Dies erlaubt Ihnen, alle obskuren Worte aus zu schließen, falls Sie dies wollen. (Schauen Sie im Thema [Wortbewertungen](#) nach mehr Informationen).

ThemenWorte verwenden

Der Gitterfüller kann versuchen, die Anzahl von **ThemenWorte**, die in ein Gitter gefüllt werden, zu maximieren. Stellen Sie die **Optimierungs** Option auf **ThemenWorte** und wählen Sie eine [Themenliste](#) oder Haupt- [Wortliste](#) zur Nutzung als Thema.

Das Füllprogramm wird so viele **ThemenWorte** benutzen wie es kann, aber wenn es kein Wort der Themenliste nutzen kann, nutzt es Worte von der **Verwendbaren Wortliste**. Dies ist eine gute Art, thematische Rätsel zu erstellen, wenn die Themenwortliste zu wenige Worte zur direkten Gitterbefüllung enthält. Schauen Sie auch in der [ThemenWorte einpassen](#) Funktion, um ein Gitter zu wählen, in welches alle Worte Ihrer kurzen Wortliste hineinpassen.

Wählen Sie **Nur schwaches Thema** um weniger der **ThemenWorte** zu nutzen.

Pangrammatische Füllung

Wählen Sie diese Option, um eine Gitterbefüllung unter Verwendung aller Buchstaben des Alphabets sicherzustellen. Das verwendete Alphabet wird im [Hinweiseigenschaften](#) Dialog eingestellt. Der Befüller wird nur Worte aus dem Alphabet verwenden, und jeder Buchstabe wird mindestens einmal im vollendeten Gitter vorhanden sein.

Als Einstellung für AutoFill speichern

Wählen Sie diese Option, um Ihre Einstellungen als solche in Verwendung mit [AutoFill](#) und als Standardeinstellungen für das nächste Mal wenn Sie ein Gitter füllen. Die Befüllungseinstellungen werden mit jedem Rätsel gespeichert. Sie können dann das Rätsel als [Vorlage](#) speichern, wenn Sie Ihre Einstellungen für Rätsel, die Sie in Zukunft erstellen, benutzen wollen.

Für maximale Kontrolle darüber, welche Worte im Gitter verwendet werden, mögen Sie vielleicht lieber wiederholt [AutoFind](#) verwenden, und genau aussuchen, welches Wort Sie in welchem Wortfeld haben wollen, oder wenn Sie das [Professionelle Gitterfüllungs Modul](#) haben, können Sie auch **Manuelle Wortauswahl** verwenden, um volle Kontrolle über die verwendeten Worte zu haben.

Der "Professional Gitter Füller"

Die beschriebenen Optionen sind nur verfügbar wenn Sie das Add on „Professional Gitter Füller“ oder eines der Profi Bündel gekauft haben.

Manuelle Wordwahl

Wählen Sie diese Option in [Gitter füllen](#) im Menu **Worte** , um die komplette Kontrolle über die Worte, die im Füllprozess verwendet werden, zu erhalten. Wenn Sie das Füllen starten, wird Ihnen angezeigt, welche für diesen Platz möglichen Worte Sie verwenden können. Für mehr Information gehen Sie bitte zu [Gitterfüllung mit manueller Wordwahl](#).

Themenworte einpassen

Im **Neues Rätsel erstellen** - Fenster können Sie ein Gitter basierend auf Ihrer Wahl an Themenworten wählen und befüllen. Mehr dazu finden Sie unter [Themenworte einpassen](#).

Von Datenbank füllen

Das [Gitter füllen](#) Fenster hat eine Option, um das Gitter direkt aus einer Hinweisdatenbak, statt einer Wortliste befüllen zu lassen.

Füllen unter Verwendung mehrerer Wortlisten

Im [Gitter füllen](#) Fenster können Sie mehr als eine Hauptwortliste zur Verwendung wählen. Für die Füllung werden alle Worte in den ausgewählten Listen zusammengeführt. Um mehrere Listen auszuwählen halten Sie die Ctrl-Taste gedrückt, während Sie auf die gewünschten Listen klicken.

Wortbewertungsoptionen

Wählen Sie die Registerkarte **Wertung** des Fensters [Gitter füllen](#) aus, um die Einstellung vorzunehmen unterschiedliche minimale Wortbewertungen für abhängig von der Wortschlitzlänge. Dies kann nützlich sein, um sicherzustellen, dass Sie "schöne" Wörter in den prominentesten oder längsten Wortfeldern haben. Sie können auch Slots im Raster vorab auswählen (bevor Sie das Gitter füllen verwenden) und eine benutzerdefinierte Mindestpunktzahl nur für diese Slots festlegen.

Rebus und Sonderfüllungen

Wählen Sie die Registerkarte **Speziell** des Fensters [Gitter füllen](#) aus, um bestimmte Buchstabenfolgen für die Verwendung als Rebus festzulegen - dh Buchstaben, die angezeigt werden in einem einzigen Quadrat. Wenn Sie beispielsweise *Katze* als Rebus verwenden, erscheint jedes Wort mit der Buchstabenfolge *Katze* mit *Katze* in einem einzelnen Quadrat. Ein Wort wie 'Hauskatze' würde also nur einen 5-Quadrat-Wort-Slot benötigen.

Im Feld **Buchstaben-/Wortersetzungen** können Sie auch allgemeine Ersetzungen vornehmen (ohne mehr als einen Buchstaben in ein Quadrat einzufügen), um eine Vielzahl neuer Füllungen zu erstellen. Geben Sie jede Ersetzung in der Form 'X=Y' ein, wobei X der Buchstabe oder die Buchstaben ist, die Sie ersetzen möchten, und das zu ersetzende Ding. Die rechte Seite (Y) kann leer sein, wenn Sie Buchstaben/Worte löschen möchten.

ortgschrittene Befüllungsoptionen

Wählen Sie **Fortgeschritten** im [Gitter befüllen](#) -Fensters, um verschiedene Optionen für die Befüllung festzulegen.

Möglichkeit teilweise nicht erfolgreiche Befüllungen zu sehen

Manchmal ist der Gitterfüller nicht in der Lage eine Füllung zu finden. Benutzen Sie diese Möglichkeit, falls Sie den besten Versuch (mit der maximalen Anzahl von Worten, die eingesetzt werden konnten) sichern wollen.

Flächendeckende Rekursion

Wählen Sie diese Option, um den Prozess solange jede mögliche Wortkombination versuchen zu lassen, bis etwas passt oder er aufgibt. In diesem Fall gibt er nicht auf, bis er eine Lösung gefunden hat, falls eine existiert (die Chance dennoch fehlt zu schlagen obwohl es eine mögliche Lösung gibt, liegt dann in den meisten Fällen nur noch bei unter 0.01%). Der Nachteil davon ist, dass der Gitterfüller dann auch viel Zeit mit dem Testen eher unwahrscheinlicher Möglichkeiten zubringt. Deaktivieren Sie diese Option, um eine nicht flächendeckende Methode zum Befüllen zu nutzen, die weniger Zeit mit dem ausloten unwahrscheinlicher Möglichkeiten verbringt. Der Nachteil davon ist, dass es Fehlschläge beim Füllversuch geben kann, obwohl es eine mögliche Lösung gibt.

Nächstes Wort muss verbunden sein

Wählen Sie diese Option, um den Gitterfüller das nächste Wort so setzen zu lassen, dass es mindestens ein kreuzendes Wort hat. Wenn diese Option deaktiviert ist, darf das nächste Wortfeld nur mindestens ein Wort an einer der Kreuzungsstellen kreuzen.

An der Cursorposition zu füllen beginnen

Wählen Sie diese Option damit der Gitterfüller mit dem Wortfeld an der Cursorposition beginnend füllt. Wenn Sie diese Option deaktivieren analysiert der Gitterfüller das Gitter und startet an einer Position, die er für optimal hält.

Längstes Wort bevorzugen

Diese Option zieht die Befüllung längerer Wortfelder vor. Benutzen Sie dies, falls Sie die Wortfelder beginnend mit den längeren Feldern füllen lassen wollen.

Maximum an Worten in einem Durchgang finden

Dies grenzt die maximale Anzahl möglicher Worte ein, die der Füller finden wird. Wenn Sie **Manuelle Wortwahl** nutzen wird dies auch die maximale Anzahl von Worten zum Wählen sein, die Ihnen angeboten wird. Mit **Automatische Wortauswahl** ist die Befüllung hier schneller je größer die maximale Anzahl ist. Allerdings je größer die Zahl, desto mehr Speicher wird benötigt; also nutzen Sie große Zahlen mit Vorsicht. Wenn Sie das Programm zum ersten Mal ausführen, ist es so eingestellt, dass es mit dem verfügbaren Speicher Ihres Computers gut klappt. Erhöhen Sie die Zahl falls Sie ihren Arbeitsspeicher erweitern oder es Ihnen nichts ausmacht, dass Crossword Compiler einen großen Teil davon benutzt. Eine höhere Einstellung produziert außerdem bessere Wertungsoptimierungen.

Mögliches Worte/Puffergröße Verhältnis

Die maximale Anzahl gefundener Worte für jedes Feld ist bestimmt durch die **Maximum an Worten in einem Durchgang finden** (M) Einstellung, die **Mögliche Worte/Puffergröße Verhältnis** (P) Einstellung und die Anzahl der Worte in der Wortliste mit dieser Wortlänge (N). Wenn N dividiert durch P größer ist als M dann wird die Maximalanzahl gefundener Worte gleich M sein, anderenfalls wird es so groß wie N dividiert durch P sein.

Wiederholen von Teilworten in verschiedenen Worten vermeiden

Ist diese Option aktiv, wird der Gitterfüller niemals ein Wort benutzen, welches Teile bereits im Rätsel benutzter Worte enthält. Die dabei geprüfte Länge von Teilen kann in den **Vermeiden von Teilworten der Größe** -Box bestimmt werden. Ist diese Option nicht aktiviert, wird das Programm immer noch gleiche Worte vermeiden, aber nicht mehr beispielsweise die Nutzung von "Worte" und "Wort" im gleichen Rätsel.

Wählen Sie die **Erweiterte Einstellungen als Standard sichern** -Box, um Ihre Einstellungen zu speichern und jedes Mal zu nutzen, wenn Sie ein Gitter mit Crossword Compiler füllen. Anderenfalls gehen Ihre Einstellungen verloren sobald Sie den Crossword Compiler schließen.

Threads

Die Füllmaschinen können moderne Computer voll ausnutzen und mehrere Füllungen gleichzeitig untersuchen. Auf der Registerkarte **Threads** im Füllrasterfenster können Sie die verwendeten Ressourcen einschränken oder optimieren. Für die meisten Benutzer sollte die automatische Standardeinstellung in Ordnung sein. Möglicherweise möchten Sie die Anzahl der Threads reduzieren, wenn Sie mehr von Ihrem Computer für andere Ressourcen freigeben oder ihn kühl halten möchten usw. Die Erhöhung der Anzahl der Threads kann in einigen Fällen hilfreich sein, wenn Sie viele verschiedene Lösungen erkunden möchten eine schwierige Aufgabe auf einmal, aber Ihr Computer hat nicht viele CPUs. Durch die Verwendung von mehr Threads können mehr verschiedene anfängliche Startwörter getestet werden, wodurch möglicherweise schneller eine Füllung gefunden wird, als weniger tiefe Suchen durchzuführen.

Mehrere Threads werden auch für die manuelle Wortauswahl verwendet, um die Ausfüllbarkeit des verbleibenden Rasters zu überprüfen und die erzwungenen Wörter zu finden. Die Verwendung der Einstellung **Automatisch** oder der Anzahl der Threads gleich der Anzahl der CPUs führt im Allgemeinen zu den schnellsten Ergebnissen.

Timing

Auf der Registerkarte **Timing** im Fenster „Raster füllen“ können Sie genau einstellen, wie viel Zeit der Füller mit den verschiedenen Teilen der Suche verbringt. Durch Ändern dieser Einstellungen können Sie die Kompromisse zwischen schnellen Ergebnissen und der frühzeitigen Erkennung einer unmöglichen Füllung feinjustieren. Wenn Sie sich nicht um die Details kümmern möchten, sollten die Standardeinstellungen für die meisten Benutzer in Ordnung sein.

Die erste Einstellung gilt für alle Füllungen und bestimmt die Zeit, die der Füller mit der Analyse eines anfänglich teilweise gefüllten Rasters verbringt, bevor er versucht, das Füllen fortzusetzen. Wenn Sie diese Zahl erhöhen, wird der Füller langsamer gestartet, aber bei schwierigen Füllungen wird es weniger wahrscheinlich, dass enge Beschränkungen in verschiedenen Bereichen des Rasters später zu Sackgassen führen. Der Standardwert sollte ausreichen, um schnell einen lokalen Bereich zu identifizieren, der nicht gefüllt werden kann.

Die verbleibenden Einstellungen gelten für [Manuelle Wortauswahl](#) und legen fest, ob der Füller jede mögliche Passung eingehend prüft – das Studium aller Wörter dauert länger – oder eine flachere Suche durchführt. Dadurch können alle Wörter schneller überprüft werden. Die Prüfung erfolgt in zwei Schritten: einer „schnellen“ Erstprüfung, die oft schnell viele Wörter ausschließen kann, und einer tiefergehenden Prüfung, die schwierigere Probleme erkennen kann. Es gibt separate Einstellungen zum Optimieren des Timings zum Identifizieren einer lokal erzwungenen Wortwahl und zum eingehenden Prüfen, ob eine vollständige Füllung möglich ist.

Speichern und Wiederverwenden von Füllkonfigurationen

Mit der Dropdown-Menüoption der Schaltfläche **Füllen** können Sie eine Reihe von Fülleinstellungen mit einem Namen zur einfachen Wiederverwendung speichern. Die gespeicherten Einstellungen können verwendet werden, indem sie aus dem Dropdown-Menü ausgewählt werden, und sie können auch schnell über das Dropdown-Menü auf der Schaltfläche AutoFill in der Hauptsymbolleiste aufgerufen werden.

Gitterfüllen mit manueller Wortwahl

Wählen Sie **Manuelle Wortwahl**, falls Sie ein [Gitter füllen](#), um jedes einzelne Wort manuell auszuwählen. (Dies ist nur mit dem Professionellen Gitterbefüllungsmodul möglich.) Wenn Sie diese Funktion verwenden, haben Sie die komplette Kontrolle über die Worte, die vom Gitterfüller verwendet werden. Das ist viel besser als Worte von Hand einzusetzen (z.B. mit [Wort finden](#)), da Sie von der effektiven Vorausschau des Gitterfüllers profitieren können, um die Häufigkeit mit der Sie Worte, die nicht passen, ersetzen müssen zu reduzieren.

Für jeden Wortschlitz zeigt der Füller die verschiedenen Wörter an, die passen. Es wird auch beginnen, sie auf Konsistenz mit sich überschneidenden Wörtern zu überprüfen, ob sie zu erzwungenen Wörtern in anderen Slots führen und ob eine vollständige Füllung möglich ist oder nicht. Sobald eine erste Schnellprüfung abgeschlossen ist, wird das Wort mit einem roten Häkchen markiert. Wenn der Füller festgestellt hat, dass eine vollständige Füllung mit dem Wort möglich ist, ändert sich das Häkchen auf grün; Dies kann etwas länger dauern, insbesondere bei schwer zu füllenden Rastern. Wörter, die zu unmöglichen Füllungen führen, werden aus der Liste entfernt, sobald dies festgestellt wird.

Das Wortauswahlfenster

Das Wortauswahlfenster hat drei Seiten. Klicken Sie oben auf die Registerkarten, um die Seite zu ändern. Sie können die Schaltflächen unten verwenden, um die Füllung **Abbrechen** zu verwenden, die Füllung **anzuhalten** oder die Füllung ab dem ersten Wortfeld zu **Beginn** zu machen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Automatische Auswahl**, wenn Sie möchten, dass der Füller mit der automatischen Wortauswahl fortfährt. Sie können die Taste erneut drücken, um zur manuellen Wortauswahl zurückzukehren. Wenn das Füllen abgeschlossen ist, können Sie jede der Schaltflächen in der Hauptsymboleiste verwenden, genau wie bei der Verwendung von [Gitter füllen](#) mit der automatischen Wortauswahl.

Die Wortauswahlseite

Auf der Wortauswahlseite erhalten Sie eine Liste aller Wörter, die in das aktuelle Wortfeld passen. Während Sie die Wörter anzeigen, führt der Füller eine Hintergrundanalyse der Wörter durch und entfernt Wörter, die nicht gut sind (d. h. es würde unmöglich sein, nahe gelegene Wortfelder zu füllen). Sie können jederzeit ein Wort auswählen und die Schaltfläche **Wort verwenden** drücken, um das Wort in das Raster einzufügen und zum nächsten Wortfeld zu wechseln. Wenn die Hintergrundprüfung abgeschlossen ist, steht in der Überschrift der Spalte **Wort** „Alles geprüft“

Da die Hintergrundanalyse **Erzwungene Wörter** in einem anderen Wort-Slot findet, zeigt sie sie in der Box unten an. Diese Wörter werden auch im Raster angezeigt. Ändern Sie einfach das ausgewählte Wort, um die erzwungenen Wörter jedes Wortes anzuzeigen. Die [Wertung](#) der erzwungenen Wörter wird in Klammern nach jedem Wort aufgelistet. Nicht alle aufgelisteten Wörter haben notwendigerweise die gleiche Anzahl von erzwungenen Wörtern - in vielen Fällen gibt es eine Auswahl bei den benachbarten Wörtern. Klicken Sie auf die Schaltfläche **>>** -Schaltfläche, um die Auswahlmöglichkeiten für Wörter in der Nähe anzuzeigen. Beachten Sie, dass die aufgeführten Auswahlmöglichkeiten die *meisten* Auswahlmöglichkeiten sind, die Sie jemals bekommen werden. Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Anzahl der Möglichkeiten eher geringer ist, wenn Sie eines der Wörter wählen. Sie können ein erzwungenes Wort löschen, indem Sie es auswählen, mit der rechten Maustaste klicken und die Option aus dem Popup-Menü auswählen.

Um Hinweise in der aktuellen [Hinweisdatenbank](#) anzuschauen, klicken Sie die **Hinweise zeigen** Box an. Die verfügbaren Hinweise für das ausgewählte Wort werden in der unteren Tafel angezeigt. Durch Doppelklicken auf den Hinweis, wird er mit dem markierten Wort verwendet.

Falls Sie keines der aufgelisteten Worte mögen und zurückgehen wollen, um das letzte Wort zu ersetzen, drücken Sie den **Zurück** Knopf. Wenn dort ein Wort aufgelistet ist, welches Sie nicht mögen und Sie wollen es von der Wortliste entfernen, selektieren Sie das Wort und drücken den **Wort löschen** Knopf (Sie werden gefragt, ob Sie das Wort permanent löschen wollen oder nur solange von der Liste entfernen bis die Befüllung komplett ist). Um ein Wort im Wörterbuch nachzuschlagen, drücken Sie den **Nachschlagen** Knopf (Sie können statt dessen auch eins der erzwungenen Worte selektieren, um es nachzuschlagen). Dies bringt ein Pop-up Menu mit einer Liste aller installierten Wörterbücher hervor; klicken Sie einfach auf eines. Klicken Sie den **Mehr** Knopf, falls Sie mehr Worte sehen wollen, die in das aktuelle Wortfeld passen.

Neben jedem möglichen Wort ist eine **Wertung** und **Füll-Wertung** in separaten Spalten.

Die **Wertung** ist einfach die [Wertung](#) der Worte plus die Wertung irgendwelcher Worte, die keine offenen Kreuzungen mehr haben, nachdem dieses Wortfeld eingefügt ist. Beispielsweise, wenn ein Wort HAPPY ist und das Y darin kreuzt mit dem Y im Wort PLAY, dann wäre die Wertung die Summe der Wortwertungen von HAPPY und PLAY. Die möglichen Worte sind nach der Größe der Gesamtwertung geordnet.

Vor der Hintergrundanalyse ist die **Füll-Wertung** nur eine *ad hoc* Messung wie einfach die weitere Befüllung sein würde. Nach der Hintergrundanalyse basiert die **Füll-Wertung** auf der Kombination zweier Werte. Der Hauptteil der Wertung besteht aus der Summe der Wortwertungen der kreuzenden Worte, falls das untersuchte Wort verwendet würde. Der verbleibende Teil der Wertung ist eine Messung wie einfach die restliche Befüllung sein würde. Also generell ist eine höhere Füll-Wertung besser. . Wenn die Hintergrundanalyse abgeschlossen ist, können Sie die Worte nach Wertung und Füll-Wertung umsortieren, in dem Sie auf die Überschrift der Spalte **Wertung** (oder Selektieren der Option in der **Optionen** Spalte für automatische Umsortierung) klicken..

Die Füllsequenz Seite

klicken Sie die Füllsequenz Spalte, um eine Liste aller bereits verwendeten Worte zu sehen.

Falls Sie sich mitten während des Füllens entscheiden sollten, dass Sie zurückgehen und ein vorher benutztes Wort ändern müssen, können Sie dieses in der Füllsequenz Liste auswählen und den **Form neubefüllen** Knopf drücken. Dies wird alle Worte zurück bis zum ausgewählten Wort zurücksetzen und Ihnen die verfügbaren Alternativen für das Wort vorschlagen.

Die Optionen Seite

Klicken Sie auf die Optionen Spalte, um Aspekte des manuellen Befüllungsprozesses einzustellen.

Ändern Sie die **Gewählte Hintergrundfarbe** , um die Hinterlegung des Wortfeldes welches gerade im Gitter gefüllt werden soll, zu ändern.

Checken Sie den **Worte Umsortieren nach Hintergrundanalyse** Box, um automatisch die möglichen Worte umzusortieren, nachdem der Füller eine passendere **Füll-Wertung** für alle ermittelt hat. Die Worte werden zunächst nach Wertung sortiert, dann nach Füll-Wertung, dann alphabetisch..

Manchmal kommt es vor, dass nur ein einziges Wort in eine Lücke passt. Ändern Sie die **Automatisch einzelne Worte einsetzen** Option, um zu entscheiden, ob automatisch dieses einzelne Wort ohne weitere Nachfrage eingesetzt werden soll oder nicht.

Klicken Sie den **Speichern** Knopf um Ihre Einstellungen zu speichern und jedes mal wiederverwenden zu können wenn Sie die manuelle Wortwahl wählen.

Der Font zur Anzeige der Worte kann unter [Eigenschaften](#) geändert werden.

Wörter löschen und Wertung ändern

Wenn Sie ein Wort sehen, das eine falsche Wertung hat oder gelöscht werden sollte, können Sie mit der rechten Maustaste klicken und **Wortbewertung ändern** auswählen. Sie können die Wertung auch in mehreren Listen ändern, indem Sie **Wertung ändern in** auswählen und die Listen auswählen, die Sie ändern möchten.

Um ein Wort zu löschen, drücken Sie die Entf-Taste oder klicken Sie wie oben beschrieben auf die Schaltfläche **Löschen**. **Um ein Wort aus mehreren Listen zu löschen, Wählen Sie Löschen aus... aus dem Dropdown-Menü der Schaltfläche Löschen.**

Themenworte platzieren

Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn Sie den Professionellen Gitterfüller (Professional Grid Filler) erworben haben ([Online bestellen](#)).

Einige Standardrätsel haben einige Themenworte im Gitter. Die **Themenworte einpassen** Funktion wurde erfunden, um Ihnen bei der Entscheidung für ein Gitter und dem Einpassen einiger Themenworte zu helfen. Die Funktion durchsucht alle verfügbaren Gittermuster für die von Ihnen gewählte Gittergröße und schaut welches Gitter alle Ihre Themenworte aufnehmen kann. Dann zeigt es Ihnen die möglichen Anordnungen im Gitter und lässt Sie die übrigen Felder testweise füllen.

Um die **Themenworte platzieren** Funktion zu verwenden, starten Sie wie gewöhnlich ein neues Rätsel und drücken den **Themenworte einpassen** Knopf im **Neues Rätsel erstellen** Fenster, auf der Seite wo Sie anderenfalls ein Gittermuster wählen würden. Ein Fenster geht auf, wo Sie die Themenworte eingeben können (ungleich der Erstellung von [Wortschatzrätseln](#), werden hier ALLE von Ihnen eingegebenen Worte verwendet; wenn kein passendes Gitter gefunden werden kann, schlägt die Befüllung fehl). Es gibt zwei Optionen Boxen die Sie markieren können:

Symmetrisch platzieren zwingt die Themenworte in eine Standard "S"-Symmetrie des Gitters.

In Reihenfolge platzieren setzt die Themenworte nur in waagerechter Schreibrichtung in der von Ihnen gegebenen Reihenfolge. Dies ist nützlich für Sprichworte, die aus mehreren Worten bestehen.

Nachdem Sie Ihre Themenworte eingegeben haben, drücken Sie den **OK** Knopf. Das Programm durchsucht dann alle verfügbaren Gittermuster mit der von Ihnen gewählten Größe, sodass nur noch die übrigbleiben, in die alle Ihre Worte passen. Klicken Sie auf ein Gittermuster, um die Anordnung Ihrer Worte in diesem Gitter an zu sehen.

Es kann mehr als eine Art geben, die Worte in ein gegebenes Gitter ein zu fügen. Drücken Sie die Pfeiltasten oben rechts der Gittervorschau, um die nächste (oder vorherige) mögliche Anordnung zu sehen. Klicken Sie **Neue zufällige Anordnung**, um die Worte nach dem Zufallsprinzip neu anzuordnen. Um zu prüfen, wie man die Räume um die Themenworte mit Worten Ihrer Standardwortliste füllen könnte, drücken Sie **Rest füllen**. Wenn die Befüllung klappt, wird Ihnen das Ergebnis wie gewohnt mit der Option zum Annehmen angezeigt. Wenn der Versuch fehlschlägt, werden Sie zum "Neues Rätsel erstellen" Fenster zurückgebracht, um ein neues Gitter mit Ihren Worten auszuprobieren.

Hinweis Editor

Um ein spezielles Wort in einem Rätsel zu bearbeiten, drücken Sie Ctrl+E mit dem Cursor auf dem Wort. Sie können auch auf den Bearbeiten Knopf in der [Werkzeugleiste](#) drücken.

Wenn zwei Worte durch den Buchstaben am Cursor verlaufen, wird es das Wort in der aktuellen Schreibrichtung wählen (drücken Sie Tab um die Schreibrichtung zu ändern). Sie können nur Hinweise für ein vollständiges Wort schreiben, z.B. eines welches von einem Block, Barren, oder Gitterrand begrenzt wird. Wenn Sie ein Rätsel Freihand durch Eintippen von Worten ohne Blöcke oder Balken erstellen, benutzen Sie [Leerstellen entfernen](#) aus dem Gitter Menü, bevor Sie beginnen Hinweise zu schreiben.

Sobald Sie den Hinweis fertig geschrieben haben, klicken Sie **OK**, um die Dialog Box zu schließen, oder klicken Sie auf den Pfeil Knopf, um den nächsten Hinweis zu bearbeiten. Die Hinweisnummer ist in der Titelleiste der Dialogbox angezeigt, und das Hinweiswort darunter. Es ist eine große Box zum Eingeben des Hinweises und Setzen von Linien und um das [Format](#) sowie Erklärung/Zitat/URL für den Hinweis einzufügen.

Falls die Interpunktion im Hinweiswort falsch ist, klicken Sie irgendwo aufs Wort und korrigieren es. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Wort für Optionen zum Ändern von Fall oder Schreibweise. Sie können außerdem die Lösung unabhängig vom Wort im Rästel ändern - falls das Lösungswort gar nicht zum Wort im Rätsel passt, wird es rot angezeigt, um Sie zu warnen.

Für kryptische Rätsel, benutzen Sie **Erklärung/Zitate/URL**, um Wortspiele in Hinweisen zu erklären – z. B. bei zwei möglichen Definitionen. Für nicht-kryptische Rätsel, benutzen Sie **Erklärung/Zitate/URL** falls nötig, um jemandem anderen (etwa einem anderen Editor) zu sagen, wo er ungewöhnliche Antworten und deren Definition finden kann. Sie können außerdem URL nutzen, um beispielsweise auf eine Webseite mit zum Lösen des Hinweises wichtigen Informationen hinzuweisen. Tipp URLs können in der [Interaktive Lösungsanwendung](#) angeklickt werden, um dem Lösenden mit dem Hinweis zu helfen. Anstatt in der URL zu schreiben, können Sie sie auch mit Ziehen und Loslassen vom linken oberen Zeichen eines Internet Explorer Fensters auf die Erklärung/Zitate/URL Box bearbeiten. Sie können auf die Bearbeiten Box klicken, um die URL mit Ihrem Browser testweise zu öffnen.

Die **Datenbank** Box am Ende des Fensters zeigt Hinweise aus der aktuellen [Hinweisdatenbank](#), die Sie benutzen können, an. Drücken Sie den **Hinweis nutzen** Knopf, um einen existierenden Hinweis zu nutzen. Sie können die Datenbank zum Nachschlagen ändern, indem Sie eine andere Datenbank in der **Nachschlagen** drop-down Box wählen. Wenn Sie ein anderes Wort nachschlagen wollen, tippen Sie es in die **Nachschlagen** Box und drücken **Go**. (Dies kann nützlich sein, z.B. wenn das Wort für welches Sie den Hinweis schreiben im Plural steht, es aber schon existierende Einträge für das Wort im Singular in der Datenbank gibt, welche Sie eventuell übernehmen möchten). Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Liste der Datenbankhinweise, um einen Hinweis einer Datenbank hinzuzufügen, zu bearbeiten oder löschen.

Hier ist eine Zusammenfassung der Hinweis Editor Kommandos. Sie können die meisten auch durch Klicken mit der Maus auf die Knöpfe in der Dialog Box aufrufen:

Enter

Editor editor, nderungen speichern

	ESC	Editor ohne Speichern schließen
➔	Alt+> oder Ctrl+N	Zum nächsten Hinweis gehen, Änderungen speichern
➔	Alt+< oder Ctrl+P	Zum vorherigen Hinweis gehen, Änderungen speichern
🗑️	Ctrl+D	Hinweis löschen
🔗	Ctrl+K	Hinweis Verbinden
🔍	Ctrl+A	Finde Anagramme
🔍	Ctrl+F	Wort finden
	Alt+U	Den in der Hinweisdatenbank gefundenen Hinweis verwenden
	Ctrl+L	Zeige Liste von Buchstabenindikatoren
	Ctrl+G	Zeige List von Anagrammindikatoren
	F1	Hilfebildschirm aufrufen
🗉	Ctrl+W	Zeige WordWeb Pro (Wenn Sie es haben)

Dort gibt es auch Knöpfe um Worte in fremden [Wörterbüchern](#) nachzuschauen.

Sie werden angehalten, Design und Setzen von Worten abzuschließen, bevor Sie beginnen Hinweise zu schreiben. Sie können dann systematisch jeden Hinweis der Reihe nach schreiben und keinen Hinweis für ein Wort vergessen, das Sie eventuell später noch ändern wollten. Sobald Sie fertig sind, können Sie die Hinweise [Überprüfen](#) durch wählen von **Hinweis überprüfen/bearbeiten** im **Hinweis** Menü aufrufen. Alternativ dazu können Sie die Hinweise unter Verwendung von **Hinweis überprüfen/bearbeiten** schnell schreiben, solange Sie keine fortgeschrittenen Optionen des Hinweiseditors nutzen wollen.

Falls ein Wort im Rätsel geändert wird nachdem der Hinweis geschrieben wurde, wird der Hinweis gelöscht und in eine vorübergehende Haltezone verschoben. Falls das Wort in derselben Sitzung im Rätsel wiederhergestellt wird (wenn auch an einer anderen Stelle), wird der Hinweis ebenfalls wiederhergestellt.

Hinweis bearbeiten

Um einen Hinweis zu bearbeiten, oder einen neuen zu schreiben, tippen Sie den Hinweis einfach in die Hinweis Editor Box. Sie können einen Hinweis fett, kursiv oder unterstrichen schreiben, indem Sie jeweils Ctrl+B, Ctrl+I oder Ctrl+U drücken, oder die Knöpfe dafür in der Werkzeugleiste verwenden.

Sie können außerdem verschiedene Spezialsymbole in den Hinweis unter Verwendung der **Symbol einfügen** Option einfügen.. Wählen Sie einfach das Symbol, das Sie einfügen wollen. Um ein Zeichen einzufügen, welches nicht auf Ihrer Tastatur ist, wählen Sie die **Zeichen einfügen** Option vom Rechtsklick-Menü.

Sie können das Format der Lösung ändern, indem Sie das Format in die [Wortformat](#) Eingabezeile tippen.

Durch Klicken des Anagramm Knopfes oder eines der Lexikon Knöpfe wird das aktuelle Rätselwort zum Anagramm oder im Lexikon nachgeschlagen. Sie können auch jeden Abschnitt des Wortes, oder einen Teil des Hinweises wählen und dann den Knopf klicken. Dies wird den dann den ausgewählten Text statt dessen benutzen.

Bearbeitungsreihenfolge

Sie können die Reihenfolge in welcher Sie die Hinweise bearbeiten in der allgemeinen [Präferenzen](#) Dialog Box ändern.

Hinweise prüfen und bearbeiten

Sie können Hinweise anschauen und bearbeiten, indem Sie **Hinweise prüfen...** im **Hinweis** Menü wählen, oder das Tastenkürzel Ctrl + R verwenden. Die Hinweise werden in einer durchblätterbaren Liste dargestellt, mit der Hinweisnummer links, und der Lösung rechts. Das Fenster kann offen bleiben, auch falls gerade am Rätsel arbeiten und es wird sich automatisch updaten, falls Sie Gitter oder hinweiseändern.

Für effektivere Bearbeitungsfunktionen doppelklicken Sie auf einen Hinweis und der [Hinweis Editor](#) wird erscheinen.

Falls es unvollständige Worte im Rätsel gibt, wird die Lösung mit Fragezeichen für fehlende Buchstaben erscheinen (Sie können nur Hinweise für vollständige Worte bearbeiten). Falls ein Lösungswort in rot gezeigt wird, deutet dies auf eine Differenz zwischen dem Wort im Rätsel und dem, mit dem Hinweis versehenen Wort, hin.

Sie können die Hinweise korrekturlesen, indem Sie F7 oder den dicken Knopf in der Werkzeugleiste drücken. Für jedes Wort, das die Rechtschreibprüfung findet, können Sie einen Ersatz eintippen, es ignorieren, oder es zur Wortliste hinzufügen. Stellen Sie die Wortliste für die Rechtschreibprüfung in der [Listennutzung](#) Box ein, die Sie durch Klicken auf den **Optionen...** Knopf im Rechtschreibprüfung Fenster öffnen.

Halten Sie die Maus über das Lösungswort, um einen Tipp zur Erklärung/Zitate/URL für diesen Hinweis erscheinen zu lassen. Wenn der Hinweis eine Tipp URL hat, wird die Zahl unterstrichen erscheinen - Sie können auf sie klicken, um die URL zum Test zu öffnen. Doppelklicken Sie, um den [Hinweis Editor](#) zu öffnen und die Erklärung/Zitate/URL zu bearbeiten.

Es ist eine gute Idee, die Hinweise vor dem [Drucken](#) zu prüfen, um zu sehen, ob Sie nicht Hinweise vergessen haben, oder irgendwelche Worte unvollständig sind. Es ist auch eine bequeme Art, die Hinweise schnell zu bearbeiten, wenn Sie nicht alle Funktionen des [Hinweis Editor](#) brauchen.

Sie können die Größe des Hinweisprüfungsfensters einstellen, um diese besser in Ihren Bildschirm ein zu passen, indem Sie die rechte untere Ecke mit der Maus ziehen.

Rechtsklicken Sie auf die Antwort, um Optionen zum Ändern der Schreibweise zu bekommen. Um alle Antworten in Großbuchstaben zu zeigen, wählen Sie diese Einstellung unter [Optionen..](#)

Wortformat - Automatische Wortlänge

Legen Sie Länge oder Format des Hinweises nicht im [Hinweis Editor](#) fest, sondern in der **Wortformat** Eingabezeile. Normalerweise ist dies nur die Zahl von Buchstaben eines Wortes, welches automatisch eingegeben wird. Falls das Wort Bindestriche enthält, oder aus mehr als einem Wort besteht, können Sie das Format hier eingeben. Tippen Sie einfach die Anzahl der Buchstaben in jedes Wort oder Halbwort und ein Komma, um ein neues Wort, oder einen Bindestrich, um einen Bindestrich zu symbolisieren, ein. Das Format wird dann automatisch in Klammern am Ende des Hinweises, den Sie ausdrucken eingeschlossen. Das Wort wird auch in der Dialog Box korrekt formatiert, falls Sie Antworten ausdrucken.

Sie können das Format einfach ändern, indem Sie die Interpunktion im gegebenen Wort am Anfang des [Hinweis Editor](#) Fensters korrigieren. Sie können auch die Schreibweise ändern, und das Rechtsklickmenü verwenden, um zu Kleinschreibung, Großschreibung oder großen Anfangsbuchstaben zu wechseln.

Beispielsweise wenn ein Wort als "aufdemdachderwelt" (Auf dem Dach der Welt) angezeigt wird, dann tippen Sie '3,3,4,3,4' in die Format Zeile. Wenn der Hinweis [verbunden](#) ist, geben Sie das Format für die verbundene Lösung ein.

Sie können das Format am Ende des Hinweises durch Auswahl der **Lösungslängen drucken** in der [Hinweiseigenschaften](#) Dialog Box eingeben oder weglassen,. Die meisten britischen, kryptischen Rätsel haben dieses Format, die meisten Amerikanischen nicht-kryptischen nicht.

Hinweiseigenschaften

Wählen Sie **Hinweiseigenschaften...** aus dem **Hinweis** Menü; um die Art zu ändern, wie die Hinweise angeordnet und ausgedruckt werden. Es gibt drei Seiten von Einstellungen, **Format**, welches allgemeine Einstellungen beinhaltet, **Sprachspezifikationen**, welches nützlich zur Erstellung nicht-deutscher Rätsel ist, und **Ausdruck**, wo Sie auswählen können, wie die Hinweise auf der ausgedruckten Seite dargestellt werden.

Wählen Sie den **Font...** Knopf am Ende des Dialoges, um festzulegen, welcher Font für die Hinweise verwendet werden soll.

Raumteiler

Der **Zahlen-Hinweis** Raum ist die Distanz zwischen der Hinweisnummer und dem Hinweis selbst. Der Raum **Zwischen Hinweisen** ist die vertikale Trennung zwischen Hinweisen.. Eine Trennung Null hat den Effekt, dass der Raum zwischen Hinweislinien derselbe ist, wie der Raum zwischen Hinweisen.

Zahlenformat

Prüfen Sie die Boxen hier um festzulegen, wie die Hinweisnummern aussehen sollen.

Hinweispeile

Die **Waagrecht** und **Runter** Boxen beinhalten den Text für die Worte in die Richtung der Hinweispeile. Sie können diese eventuell in Großbuchstaben ändern oder in eine andere Sprache übersetzen. Sie können hier außerdem das Format der Hinweispeile festlegen.

Hinweisnummerierung

In dieser Einstellung bestimmen Sie die zur Nummerierung der Hinweise verwendete Methode. **Normal** ist das Standardnummerierungsschema. **Nach Anfangsbuchstabe** sortiert die Hinweise alphabetisch nach den Anfangsbuchstaben, wodurch die "Nummerierung" dann der Anfangsbuchstabe ist. **Nach Position** nummeriert die Hinweise nach Zeilen und Spalten. Wenn mehr als ein Hinweis pro Zeile oder Spalte steht, werden diese nebeneinander in derselben Zeile angeordnet. **Zufällige Anordnung** sortiert die Hinweise zufällig, und gibt jedem Hinweis einen Buchstaben anstatt einer Zahl.

Hinweise für Einbuchstabenworte

In den meisten amerikanischen und britischen Rätseln gibt es keine Einbuchstabenworte. In anderen Ländern ist dies aber durchaus üblich. Wählen Sie diese Box, wenn Sie Hinweise für Einbuchstabenworte schreiben wollen.

Lösungslänge nach Hinweisen

Haken Sie diese Box ab, wenn Sie das [Wortformat](#) automatisch am Ende des Hinweises in Klammern einfügen wollen. Select **Only if compound** if you don't want to show the format for single words, only for compounds and phrases. Note that if selected, solution lengths only appear when printed or exporting.

Sprachbesonderheiten

Alphabet

Geben Sie hier an, welches Alphabet welcher Sprache Sie nutzen wollen. Diese Einstellung ist für verschiedene Crossword Compiler Optionen, beispielsweise für die [Pangrammatische Gitterbefüllung](#) , Hinweisnummerierung nach Anfangsbuchstabe und [Gitterseiten Nummerierung](#) wichtig.

Hinweistext verbinden

Dieser Text erscheint, wenn ein Wort für einen vorgegebenen Hinweis mit einem andren Wort verbunden wird. Z.B. wenn 1 waagrecht mit 10 waagrecht verbunden wird, würde der Hinweis "siehe unter 1" lauten, oder welchen Text auch immer Sie für "siehe unter" nehmen. Sie können "%s" als Platzhalter für die Nummer, mit der verbunden werden soll, benutzen. Sie können verschiedene Texte für waagerechte oder senkrechte Hinweise verbinden, indem Sie "|" verwenden.

Z.B. "Siehe %sac|Siehe %sdc" um "See 1ac" im Beispiel anzudeuten.

Text für Füllworte

Dies wird benutzt, um Worte im Kreuzworträtsel auszurichten, wenn Sie die Worte nach Wortlänge für Füllworterätsel drucken. Benutzen Sie %u als Platzhalter für die Anzahl der Buchstaben im Wort und klammern Sie die Worte ein, die nur erscheinen sollen, falls es mehr als ein Wort dieser Wortlänge gibt. Z.B. '%u Buchstaben-Wort(e)'.

Einzelbuchstabe waagrecht und senkrecht

Wählen Sie hier einen Buchstaben, der zur Hinweiseinbindung benutzt wird, um waagrecht und senkrecht anzuzeigen.

Ausdruck

Ändern Sie die Hinweisabstände um zu beeinflussen, wie sie ausgedruckt werden. Diese Abstände werden dann jedes mal benutzt, wenn Sie ein erstelltes Rätsel ausdrucken. Sie können sie jedes mal beim Start des Programms benutzen, indem Sie die **Einstellungen als Standard speichern** Box abhaken. Die Abstände werden prozentual von der Gesamtbreite angegeben, welches die Breite zwischen linkem und rechtem [Rand](#) ist.

Hinweise verbinden

Es ist möglich, dass Sie zwei oder mehr Worte im Rätsel haben, für die Sie einen kombinierten Hinweis schreiben wollen. Beispielsweise, wenn irgendwo im Rätsel zwei Worte SCHWANGERSCHAFT und PAUSE stehen, wollen Sie vielleicht lieber einen Hinweis für das Wort "SCHWANGERSCHAFTSPAUSE" anstatt zwei separate Hinweise schreiben. Sie können dies in der "Hinweise verbinden" Dialog Box tun.

Sie können die **Hinweise Verbinden** Dialog Box durch selektieren von **Hinweise verbinden...** vom **Hinweis** Menü, oder durch drücken des Hinweise verbinden Knopfes im [Hinweis Editor](#) aufrufen. Wenn Sie lieber den Hinweis Editor benutzen und das Wort, das Sie Beschreiben wollen schon verlinkt ist, müssen Sie vorher erst den aktuellen Hinweis abkoppeln, bevor Sie eine neue Verbindung setzen können.

Die Hinweise verbinden Dialog Box

Die linke Seite der Box zeigt alle Worte, die im Rätsel aktuell nicht verbunden sind. Wählen Sie das erste Wort in der Redewendung, die Sie verbinden wollen und drücken den > Knopf. Dann das nächste, und so weiter. Die Worte die Sie verbinden werden rechts angezeigt, in der Reihenfolge wie Sie sie verbunden haben. Die verbundenen Worte werden unten in der Dialog Box angezeigt.

Um die Reihenfolge der Worte in einer verbundenen Redewendung zu ändern, selektieren Sie ein Wort und klicken auf die Pfeile rechts der Dialog Box, um es hoch oder runter zu schieben.

Das verlinkte Wort wird unter Verwendung des [Formats](#) in der Wortformat Eingabezeile angezeigt. Sie können dies ändern, um die Interpunktion der verbundenen Redewendung zu korrigieren.

Der **Hinweisnummer Text** Eintrag wird automatisch jedes mal wenn Sie ein Wort zur Redewendung hinzufügen eingestellt. Sobald Sie die Redewendung so verbunden haben, wie Sie wollen, können Sie diesen Eintrag ändern wie Sie möchten. Der Hinweisnummer Text ist der Text für die Hinweisnummer beim Ausdrucken, z.B.:

Standardmäßig mag es so ausschauen:

2/3/6/7D Dies ist der Hinweis

und Sie könnten '2/3/5/7D' zu '2,3,5 & 7' ändern, um es als anzuzeigen:

2,3,5 & 7 Dies ist der Hinweis

sobald Sie mit allen Einstellungen zufrieden sind, können Sie die Dialog Box schließen, oder, um einen neuen Satz Verbindungen einzustellen, drücken Sie den **Verbindungen einstellen und neues Set wählen** Knopf.

Um ein Set von Hinweisen zu löschen, stellen Sie den Cursor auf eines der verbundenen Worte, öffnen den Hinweis Editor und klicken den Hinweise verbinden Knopf (🔗). Ihnen wird dann angeboten die Verbindung zu löschen.

Anagramme

Sie können nach mehreren Anagrammen eines vorgegebenen Wortes suchen, entweder vom [Hinweis Editor](#), oder durch Auswahl von **Anagramm...** vom **Worte** Menü.

Falls Sie den Anagramm Knopf im Hinweis Editor klicken, wird das Wort, dessen Hinweis Sie bearbeiten (oder jeder hervorgehobene Text), automatisch ausgewählt. Wenn Sie **Anagramm...** vom Menü wählen, können Sie irgendein Wort eintippen und Enter drücken, oder den "Finden" Knopf drücken, um die Suche zu starten.

Teilworte: Klicken Sie in diese Spalte, um alle Worte der [Wortliste](#) zu finden, die nur durch Verwendung der Buchstaben des Suchwortes erstellt werden können. Die verbleibenden Buchstaben werden in Klammern hinter jedem Wort angezeigt.

Enthalten in: Klicken Sie in diese Spalte, um jedes Wort zu finden, in dem das Suchwort enthalten ist. Beispielsweise, wenn das Hinweiswort "bleiben" ist, wird "verbleiben" gefunden, welches "bleiben" plus die Buchstaben "ver" ist. Die verbleibenden Buchstaben werden in Klammern hinter jedem Wort gezeigt. Die Worte sind so sortiert, dass die verbleibenden Buchstaben des Anagramms (ver) und die enthaltenen Buchstaben (bleiben), in der Reihenfolge, zuerst erscheinen.

Die Anagramm Funktion findet alle verschiedenen Wortanagramme eines vorgegebenen Wortes bis zu einem bestimmten Maximum an Wortkomponenten. Sie können die Maximalzahl der Worte in der [Listennutzung](#) in der Dialog Box festlegen, zusammen mit der Wortliste, die verwendet werden soll festlegen. Wenn Sie eine große Zahl wählen, ist die Suche langsamer, da viele verschiedene Anagramme möglich sind. Eine kleine Zahl einzustellen macht es auch einfacher, passende Anagramme in der Liste zu finden.

Anagramme werden angezeigt sobald sie gefunden werden. Die Worte in Anagrammen in zusammengesetzten Worten sind nicht sortiert, aber gefundene Anagramme werden nach Wortlänge sortiert, sodass Sie alle direkten Anagramme vor denen aus mehreren Worten bestehenden bekommen.

Formatieren und bewegen Sie das Anagramme Fenster wie Sie möchten, indem Sie die untere rechte Ecke mit der Maus ziehen.

Sie können eine Suche jederzeit abbrechen, indem Sie eine andere Wortsuche starten, oder durch Drücken von **OK**. Das Programm fügt Anagramme zum Ende der Liste hinzu, sobald es sie findet. Wenn es viele mögliche Anagramme gibt, werden eventuell nicht alle gefunden, aber Sie sollten immer mindestens die ersten paar Tausend oder so bekommen. Der Finder wird im Hintergrund arbeiten, während Sie andere Hinweise bearbeiten oder was auch immer. Sie können das Anagramme Fenster offen lassen. Es wird mit einem neuen Wort neu gestartet, sobald Sie den Anagramme Knopf im Hinweis Editor klicken.

Wenn Sie ein Wort in der Liste wählen und den **Kopieren** Knopf drücken, wird es in den [Hinweis Editor](#) kopiert, falls dieser offen ist, oder anderenfalls in die Zwischenablage.

Sie können alle Anagramme oder Teilworte in eine Textdatei sichern, indem Sie auf die Listen Box mit der rechten Maustaste klicken, **Speichern in Datei...** wählen, und dann einen Dateinamen eintippen.

Anagramm Indikatoren

Anagramm Indikatoren werden in kryptischen Rätseln zur Anzeige von Anagrammen benutzt. Um eine Liste von Indikatoren nach Anfangsbuchstabe sortiert an zu schauen,, drücken Sie Ctrl+G im [Hinweis Editor](#). Ein Menü wird erscheinen und Sie können einen Indikator in den Hinweis einfügen, indem Sie das Suchwortmenü wählen. Falls Sie es wünschen, können Sie die Liste anpassen. Schauen Sie unter dem [Nachschlagelisten](#) Thema nach weiteren Informationen.

Buchstaben Indikatoren

Buchstaben Indikatoren sind Worte, die in kryptischen Rätseln genutzt werden, um einen speziellen Buchstaben zu repräsentieren, beispielsweise England durch den Buchstaben E. Um eine Liste dieser Indikatoren anzuschauen, drücken Sie Ctrl+L im [Hinweis Editor](#). Sie können die Liste anpassen, falls Sie wollen. Schauen Sie im [Nachschlagelisten](#) Thema nach weiteren Informationen nach.

Hinweis Datenbanken

Hinweisdatenbanken erlauben es Ihnen die Hinweise die Sie geschrieben haben, oder Ideen, die Ihnen gekommen sind, zu speichern, bis das Wort in einem Rätsel auftaucht. Sie können Hinweisdatenbanken erstellen, öffnen, anschauen und bearbeiten, indem Sie den [Datenbankmanager](#) im **Hinweise** Menü auswählen.

Sie können ein formfreies Rätsel machen und die Worte und die Hinweise in der Hinweisdatenbank über die Option [Wortschatzrätsel erstellen](#) nutzen

Benutzen Sie den Befehl **Hinweise aus der Datenbank verwenden** im Menü **Hinweise**, um automatisch Hinweise für ein Rätsel aus einer existierenden Hinweisdatenbank zu schreiben (Hinweis: Es sind keine Hinweisdatenbanken vorgegeben, Sie müssen Ihre eigenen erstellen). Sie können die Datenbank wählen und das Programm wird automatisch Hinweise einfügen, die zu den Worten im Gitter passen. Hinweis: Sie müssen das Gitter bereits mit Worten gefüllt haben, um diese Option benutzen zu können.

Sie können Hinweise von Rätseln zu einer Datenbank hinzufügen, indem Sie den Befehl [Rätselhinweise zu Datenbank hinzufügen](#) verwenden. Sie können auch Hinweise von mehreren Rätseldateien unter Verwendung von [Hinweise von Dateien hinzufügen](#) dazufügen. Beide dieser Optionen haben die Möglichkeit die Hinweise mit Datumstempel oder Tags zu versehen, damit Sie wissen wann sie zuletzt benutzt worden sind.

Wenn Sie einen Hinweis bearbeiten indem Sie [Hinweis Editor](#) benutzen, können Sie Hinweise von der Datenbank einfügen. Der Standardhinweis, der im Hinweis Editor angezeigt wird, wird von den Einstellungen im **Standard Datenbank Hinweis** im [Präferenzen](#) Dialog bestimmt. Es kann entweder der zuletzt hinzugefügte Hinweis, der älteste Hinweis, oder ein zufällig gewählter Hinweis sein.

Sie können den [Wortlisten Manager](#) benutzen, um eine [Wortliste](#) der Hauptworte in einer Hinweisdatenbank zu erstellen, indem Sie die Option im [Konvertieren](#) Menü wählen.

Die als Standard mit einem aktuellen Rätsel genutzte Datenbank, wird mit dem Rätsel gesichert. Um Ihre Datenbankeinstellungen für zukünftige Rätsel zu sichern, sichern Sie die das aktuelle Rätsel als [Vorlage](#).

Crossword Compiler Hinweisdatenbankdateien sind im .csv (Comma Separated Values) Format, weil dieses von vielen Programmen genutzt werden kann. Dadurch können Sie die Datenbanken bei Bedarf in anderen Programmen erstellen und bearbeiten. Sichern Sie die Datei im .csv Format. Die Spalten sind in der Reihenfolge: Wort, Hinweis, Datum, Erklärung.

Der Hinweisdatenbank Manager

Wählen Sie **Datenbank Manager...** aus dem **Hinweis** Menü, um [Hinweisdatenbanken](#) anzuschauen, zu erstellen und zu bearbeiten. Der Datenbankmanager kann offen bleiben, während Sie an anderen Themen arbeiten.

Wählen Sie eine Datenbank von der **Hinweisdatenbank** Liste. Die Worte, Hinweise und andere Informationen sind dann in der Tabelle, die darunter angezeigt wird, ersichtlich. Sie können Einträge direkt in der Tabelle bearbeiten oder die Buttons am unteren Ende des Fensters verwenden, um Hinweise hinzu zu fügen, zu löschen oder zu bearbeiten. Um Hinweise für ein spezifisches Wort zu sehen, verwenden Sie bitte die **Wort** Filterbox: Die aufgelisteten Hinweise, zeigen automatisch die passenden Einträge.

Sie können die Hinweise auch nach anderen Feldern anzeigen (Datum, Schreibung etc) indem Sie einen Feldnamen aus der Dropdown Liste **Feld** wählen, den Text nach dem in der folgenden Bearbeitungsbox gesucht werden soll eintippen, und den **Filter** Button drücken. Die Art des Passens, nach der gesucht werden soll, kann aus der Dropdown Auswahl am rechten Bildschirmrand bestimmt (**genau, enthalten, passendes Wort**, etc.) werden.

Um eine neue Datenbank zu erstellen, drücken Sie bitte auf den **Neue Datenbank** Knopf. Um einen Hinweis zu einer Datenbank hinzu zu fügen, wählen Sie den **Hinzufügen** Knopf, Schreiben Sie das Wort, für das Sie einen Hinweis erstellen wollen, wechseln Sie in die Hinweisbox und geben Sie den Hinweis ein. Sie können auch eine Beschreibung und einen Datumstag (und jedes benutzerdefinierte Feld, das Sie definiert haben) ausfüllen. Drücken Sie **ok** um den Hinweis zu speichern, oder drücken Sie auf **Neues Wort & Hinweis** oder **Neuer Hinweis, gleiches Wort** um zu speichern und neue Daten ein zu geben.

Änderungen an der Datenbank werden sobald sie diese gemacht haben, gespeichert.

Klicken Sie auf den **Menü** Knopf vom drop down Menü für zusätzliche Kommandos.

Benutzerdefinierte Spalte hinzufügen um ein neues Feld für die aktuelle Datenbank zu definieren. Zum Beispiel um Publikationen verfolgen zu können, Quellen zu notieren etc.

öffnen/konvertieren um einen Datenbankordner zu öffnen, der nicht in Ihrem normalen Datenbankordner ist, oder um eine Hinweisdatenbank aus einem andern Programm (im csv, comma separated text format) zu konvertieren. Nachdem Sie die Datei zum Import gewählt haben, werden Sie nach den Spalten, die Sie importieren wollen, nach dem Trennzeichen und der Sprache gefragt. CSV Dateien können durch viele Programme bearbeitet und gespeichert werden, wie z.B. Excel und andere Tabellenprogramme.

Export um eine csv (comma separated value) Datei zu erzeugen, die in anderen Programmen (z.B. Excel) verwendet werden kann. Sie werden gefragt, welche Spalten Sie exportieren wollen.

verschmelzen um von dieser Datenbank und einer anderen die [Hinweise zu verschmelzen](#).

[Hinweise aus Dateien hinzufügen](#) um alle Hinweise einer Auswahl an Dateien hinzuzufügen.

Datenbank bereinigen um die Größe der Datenabnk zu optimieren, Duplikate oder ähnliche Hinweise zu entfernen. Sie werden gefragt, welche Art der Bereingigung Sie durchführen wollen.

Datenbank löschen um eine Datenbank zu entfernen.⁷

Ordner durchsuchen um den Ordner zu öffnen, der die Datenbank enthält (z.B. für den Fall, dass Sie ein manuelles Backup oder Kopien machen wollen)

Dankbankordner ändern falls Sie verschiedene Sammlungen von Datenbanken in verschiedenen Ordnern haben, oder die Datenbanken in einem benutzerdefinierten Ordner speichern wollen.

Ein Rätsel ausdrucken

Wählen Sie **Drucken/PDF zur Überprüfung...** aus dem Menü **Datei** , um das Kreuzworträtsel zu drucken oder zu exportieren überprüfen (anstatt zu lösen). Ein Dialogfeld mit den verschiedenen Druckoptionen wird angezeigt. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen für das, was gedruckt werden soll. Wenn Sie das Raster und die Hinweise in einem mehrspaltigen Format für Solver ausdrucken möchten, können Sie stattdessen die Option [Arbeitsblatt drucken/exportieren](#) verwenden.

Überschriften

Dies druckt die Überschriften, die Sie in der [Überschriften](#) Dialog Box ausgewählt haben, mit den relevanten Informationen über das aktuelle Rätsel. Sie können auf die **Überschrift A** oder **Überschrift B** klicken, um zu wählen, welche Sie nutzen wollen, wenn mehrere verfügbar sind.

Rätsel, Lösung und nummerierte Lösung

Selbsterklärend. Die Nummerierte Lösung hat Lösungsbuchstaben und das Gitter Zahlen. Wählen Sie **Drucken auf separater Seite** , um die Lösung nach dem Rätsel und den Hinweisen auf einer eigenen Seite zu drucken.

Hinweise und Hinweise mit Antworten

Sie können entscheiden nur die Hinweise auszudrucken, in diesem Fall werden sie in zwei Spalten gedruckt, oder Sie können Hinweise mit Antworten drucken - Hinweise links und Lösungen rechts (wie wenn Sie die Hinweise [prüfen](#)). Extra Formatierungsoptionen zum Drucken von Hinweisen können in der [Hinweiseigenschaften](#) Box eingestellt werden.

Code Gitter, Code Lösung

Diese sind nur verfügbar, wenn Sie ein Code Gitter (nummeriert nach Buchstaben) haben. Diese Option druckt ein leeres und vollständiges Gitter mit Zahlen-Buchstaben Verbindungen.

Überschriften auf jeder Seite druckt Überschriften auf den Anfang jeder Seite, nicht nur auf die erste.

Seiten trennen druckt jede Position die Sie gewählt haben auf eine eigene Seite.

Zerlegte Blöcke nutzen kann nützlich sein, falls Sie die Druckgeschwindigkeit in einer Punktmatrix beschleunigen wollen, oder die Papiere vor Durchtränkung mit Druckerfarbe schützen wollen.

Sortiernsortiert die Seiten und ist nur mit manchen Druckern verfügbar

Kopien bestimmt wieviele Kopien jeder Seite gemacht werden. Bei manchen Druckern ist es empfehlenswert nicht zu viele Kopien auf einmal zu drucken, da sonst die Speicher überlaufen

Drucker einrichten zeigt die [Drucker einrichten](#) Dialog Box.

Wenn Sie versuchen die Hinweise zu drucken bevor Sie welche geschrieben haben, wird das Programm die Hinweisnummern mit leeren Feldern daneben ausdrucken. Dies ist nützlich wenn Sie eine physische Kopie beim Schreiben der Hinweise haben wollen. Sie können die Hinweise dann eintippen sobald sie mit ihnen zufrieden sind.

Bedenken Sie, dass sehr lange Rätsel vielleicht nicht auf ein A4 Blatt passen. Sie werden gefragt, ob Sie die Kästchengröße verringern wollen, falls das Rätsel nicht passt. Um die Ränder zu ändern, wählen Sie das [Seite einrichten...](#) Kommando vom **Datei** Menü. Die können den Drucker wechseln durch Auswahl von [Drucker einrichten...](#) im **Datei** Menü

Sie können Ihre Einstellungen zum Drucken Speichern, indem Sie den **Optionen speichern** Knopf drücken. Die Einstellungen werden für das nächste Mal, wenn Sie ein Rätsel ausdrucken wollen gespeichert.

Ausdrucken des Rätsels verwendet alle Einstellungen, die Sie in den verschiedenen Eigenschaften Dialogboxen eingestellt haben.

Schauen Sie unter [Gittereigenschaften](#), [Font](#) und [Hinweiseigenschaften](#) nach mehr Informationen.

Arbeitsblatt drucken/exportieren

Wählen Sie **Arbeitsblatt drucken/exportieren** im Dateimenü, um das Rätsel und Hinweise in eine PDF Datei oder MS Word zu exportieren, oder zum direkten Ausdruck. Das Ausgangsformat ist geeignet für Personen, zum Lösen des Rätsels. Nutzen Sie die [Drucken](#) Funktion, wenn Sie statt dessen zur Übertragung an einen Rätsel Editor drucken wollen oder für den Eigengebrauch. Um diese MS Word Option zu nutzen, müssen Sie Word 97 oder höher installiert haben.

Unter **Aktion** können Sie wählen, ob Sie **Drucken**, **PDF Export** oder **MS Word nutzen** wollen. Drücken Sie **Druckvorschau**, um vor dem Ausdruck oder Export zu sehen, wie es ausschauen würde.

Um nach MS Word zu exportieren, wählen **MS Word nutzen** und drücken **Zum Bearbeiten öffnen**.

Dort gibt es verschiedene Optionen. Wählen Sie **Hinweise**, um das Rätsel und die Hinweise einzuschließen, **Füll-Worte**, um das Rätsel und die Liste von Worten, sortiert nach Wortlänge einzuschließen. Sie können die Anzahl der **Spalten**, in die die Hinweise/Worte gedruckt werden, festlegen. Das Gitter wird so viele Spalten umfassen wie nötig. Wenn Sie ein Rätsel mit Lücken für kurze Hinweise haben, könnte es vorkommen dass die Spaltenzahl erhöhen Ihnen erlaubt, das Rätsel auf weniger Seiten zu bekommen. Wählen Sie die **Text um Gitter wickeln** Option, wenn Sie unvollständig breite Spalten für Hinweise an der Gitterseite erlauben wollen. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, werden nur Spalten über die gesamte Breite erlaubt. Wählen Sie die **Hinweise unter dem Gitter** Option, wenn Sie keine Spalten neben dem Gitter, sondern nur darunter haben wollen.

Markieren Sie die **Hauptüberschrift A einschließen** Box, um die Überschrift am Beginn der Seite einzuschließen. Schauen Sie im [Überschriften drucken](#) Thema nach, wie man Überschriften ändert. Normalerweise beinhalten Überschriften nur den Titel des Rätsels, den man unter Rätsel [information](#) einstellen kann.

Rätsel und Hinweise können bei Normalgröße mehrere Seiten umfassen (Gittergröße wird unter [Gittereigenschaftense](#) eingestellt, Hinweis Font unter [Hinweiseigenschaften](#)). Markieren Sie die **Auf eine Seite quetschen** Box, um das Programm zur Schrumpfung von Gitter und Hinweisfontgröße zu bringen, um alles auf eine Seite ein zu passen. Dieses ist nicht immer möglich, aber reduziert die Seitenanzahl oft. Falls es misslingt alles auf eine Seite zu bringen oder die Fontgröße zu klein ist, ist es eventuell sinnvoll, es mit einer größeren Anzahl Spalten erneut zu versuchen.

Überschriften drucken

Wählen Sie **Überschriften...** vom **Datei** Menü, um die Überschriften beim [Drucken](#) eines Rätsels einzustellen

Sie können rechts oder links Überschriften, und darunter eine Überschrift die waagrecht über die Seite geht haben. Die rechten und linken Überschriften sind eine halbe Seite breit, und nützlich wenn Sie Text links und rechts mit denselben Abständen die Seite hinunter haben wollen.

Wenn Sie möchten, können Sie zwei verschiedene Überschriften haben - je nachdem was Sie gerade ausdrucken. Wählen Sie einfach die **Beide Überschriften gleich** Check Box ab, und klicken auf die **Überschrift A** oder **Überschrift B** Spalte, um die entsprechenden Überschriften zu bearbeiten. Sie können dann die Überschrift, die Sie verwenden wollen beim Drucken des Rätsels auswählen.

Wählen Sie Einstellung und Font Stile in jeder Überschrift, indem Sie die Knöpfe der Werkzeugleiste verwenden.

Wenn Sie mit der Bearbeitung der Überschriften fertig sind, drücken Sie **OK**, um die Überschriften mit dem aktuellen Rätsel zu verbinden. Klicken Sie den **Als Standardüberschrift speichern** Knopf, um die Überschriften mit allen Rätseln, die nicht ihre eigene Überschrift haben, zu speichern. Wenn Sie die Standardüberschrift mit einem bestimmten Rätsel verwenden wollen, klicken Sie einfach den **Standardüberschrift setzen** Knopf. Wenn Sie eine nicht standardmäßige Überschrift für einige Rätsel nehmen wollen, dann Speichern Sie Ihr Rätsel (mit seinen Überschriften) als [Vorlage](#) zur Verwendung mit neuen Rätseln ab.

Sie wollen Überschriften vielleicht individualisieren, um gleichbleibenden Text (wie Beispielsweise Ihr Name und Ihre Adresse) oder variable Daten (wie Rätseldetails) anzugeben. Um gleichbleibenden Text zu liefern, tippen sie diesen Text einfach in eine der Überschriften Boxen ein. Um variablen Text zu liefern, nutzen Sie einen oder mehrere dieser Kontrollcodes, beginnend mit '%'.
%

%T	Rätseltitel	%A	Rätsel Autor
%C	Rätsel Copyright	%I	Rätselbeschreibung
%D	Tag des Monats	%W	Rätselbreite
%M	Monat des Jahres	%H	Rätselhöhe
%Y	Jahr (abgekürzt z.B.. '95')	%N	Anzahl der Worte im Rätsel
%%	Die Prozentanzeige '%'	%B	Anzahl der Blöcke und Hinweiskästchen
%P	Rätseldatei- und Pfadname	%F	Rätseldateiname
%G	Anzahl der ausgedruckten Seiten		

Sie können Kontrollcodes auch durch Klicken auf das Buch Symbol am ganz linken Ende der Werkzeugleiste einfügen. Wenn das Rätsel ausgedruckt wird, werden die Kontrollcodes durch den Text, den sie repräsentieren ersetzt, im Font und Stil den Sie für die Kontrollcodes verwendet haben.

Einige Beispiele:

Die Überschrift die Sie wollen	Was Sie eintippen
--------------------------------	-------------------

12 x 15 Rätsel: Beispielrätsel %W x %H Rätsel: %T

Antony Lewis 10/5/02 %A %D/%M/%Y

Datei Name: **DEMOPUZ.CCW** Datei Name:%F

Der Rätseltitel, Autor, Copyright und Beschreibung werden in der [Rätselinformation](#) Box eingegeben. Codes sind besonders nützlich in Verbindung mit diesen Einstellungen, da sie erlauben, die Überschrift nur einmal einzustellen, und dann Titel, Autor, etc. jedes mal, wenn Sie ein neues Rätsel erstellen, leicht zu ändern.

Drucker einrichten

Wählen Sie **Drucker einrichten...** vom **Datei** Menü, um einen Drucker zum [Drucken](#) aus zu wählen und einzurichten. Wählen Sie den Drucker, den Sie möchten aus der drop-down Liste. Sie können den **Eigenschaften...** Knopf drücken, um andere Optionen für den gewählten Drucker einzustellen. Sie können die Druckereinrichtung auch in der [Drucken](#) Dialog Box ändern.

Desktop publishing

Sobald Sie ein Rätsel mit dem Crossword Compiler erstellt haben, möchten Sie es vielleicht zu einem Verleger senden, oder in einem Ihrer eigenen Veröffentlichungsprogramme verwenden.

Falls Sie ein Veröffentlichungsprogramm von Windows haben, oder Wort Processor, dann ist der einfachste Weg, die Auswahl [in die Zwischenablage](#) zu kopieren, und sie dann in das Veröffentlichungsprogramm einzufügen. Um ein Rätsel in mehreren Formaten und mit mehr Optionen zu exportieren, benutzen Sie bitte die [Export](#) Funktion..

Was Sie machen müssen, falls Sie ein Rätsel an einen Verleger senden, hängt immer davon ab, wer der Verleger ist, und welche Formate er annehmen kann. Das Rich Text Format, das von der [Export](#) Funktion erstellt wird, ist generell gut für Hinweise, aber einige Verleger können es nicht für Rätsel verwenden. Für solche, die kein Rich Text Format mögen, ist wohl Encapsulated Postscript (EPS) besser. Hochauflösende TIFF Bitmaps mögen auch gut sein, speziell für Gitter die Bilder enthalten.

Schauen Sie im [Export](#) Thema nach Details von Formaten, die zum Export von Rätseln verfügbar sind.

In die Zwischenablage kopieren

Sie können das Rätsel, die Hinweise, die Lösungen oder die Antworten in die Zwischenablage kopieren, um sie mit anderen Windows Programmen zu verwenden. Wählen Sie **Kopieren in Zwischenablage** aus dem **Datei** Menü und wählen was Sie kopieren wollen aus dem Untermenü.

Hinweise und Antworten werden im Rich Text Format als einfacher Text kopiert. Rätsel und Lösungen werden als Metadateien und Bitmaps (in Bildschirmauflösung) kopiert. Welches Format benutzt wird hängt davon ab, in welches Programm Sie die Daten einfügen. Sie können auch in die Zwischenablage kopieren, indem Sie das **Export...** Kommando im **Datei** Menü nutzen, welches Ihnen mehr Kontrolle darüber gibt, was kopiert wird.

Für weitere Informationen zur Kontrolle über Formate, schauen Sie unter [Rätsel exportieren](#).

Rästel exportieren

[Rich Text](#) - [PDF](#) - [Picture](#) - [Plain Text](#) - [File Formats](#)

Select **Export...** from the **File** menu for a range of options for exporting puzzles to the clipboard or to a file for use with other programs.

If you want to export to the web instead see [Web Publishing](#), exporting [interactive crosswords](#) to a file, or exporting a [printable web page](#).

The left panel in the Export Puzzle window lists available export formats. Click on the on the format you want, and then in the second panel select what you want to export (e.g. puzzle or solution).

The right panel will show an options available for your choice of export format. Select the settings you want here and press the **Copy to clipboard** or **Export file** buttons as required (some formats cannot be copied to the clipboard).

You can save any export format and settings for re-use in future. To do this click the **Save** button (to change the default name edit the text in the **Save as** box). You can then load the setting in future by selecting the saved for,at name from the **Load export** drop-down box.

To save the current setting as the default when you open the Export window click the **Save options as default** button. Click on the **Grid properties** button to adjust the [grid properties](#) or **Clue properties** to change the layour of the clues.

At the top of the Export Puzzle window are two tabs. Click the **Export Groups** tab to export in multiple formats at once. See the [export groups](#) topic for details.

Here is a summary of the different export formats:

Rich Text Format (RTF)

This is probably the most useful format if you want to use your puzzles in other Windows programs. Most Windows (and some Macintosh) word processors and DTP programs can read Rich Text Format, which gives full formatting information for the text and can contain embedded pictures of the puzzle or solution.

If you don't want your clues on separate lines but would prefer them all in one paragraph then click the **Clues in one paragraph** box. This will export in the form:

1 Clue one - **2** Clue two - **3** Clue three...

Change the number of **Columns** if you want the clues to wrap round a certain number of columns, with the grid spanning as many columns as necessary. If you select the **wrap clues round grid** option a non-full width column of clues is allowed beside the grid, otherwise only full-width columns of clues are allowed.

You can customize the clue font, space between clues and the space between the clue number and clue by clicking on [Clue Properties](#). If you include the puzzle or solution it will be embedded as a metafile picture, see below.

If you find that the clues do not copy correctly then try increasing the Number/Clue space or not having the clue numbers right aligned (see [Clue Properties](#)). This can happen because some programs do not support all the features of Rich Text Format.

PDF

This option exports a printable web-compatible page (or pages) containing the selected items. The format is the same as when using the [Print](#) or [Print/Export worksheet](#) features. PDF files can be viewed on screen using the widely used and freely available Acrobat Reader software.

Picture

You can export the puzzle or solution as an image in bitmap, JPEG, GIF, PNG or TIFF format. Alternatively you can also export the grid as a scalable graphic using the options:

Metafile: This is a scalable Windows picture, and is probably best for most applications since it will resize without loss of quality.

EPS (Encapsulated Postscript): This produces a scalable picture that can be printed to PostScript printers. It can also include a preview image so you can see it on screen. This format is commonly used by professional publishers.

PDF: This produces a scalable picture that can be printed or viewed on screen using Acrobat Reader.

You can use the picture in many graphics, word-processing and DTP programs.

See the [Exporting Pictures](#) topic for more detailed information.

Plain Text

Plain text can be used by virtually any program on any machine, and is the most portable way to export the clues and answers. However plain text does not contain any formatting information, so most of the formatting options you have selected for the clues will be lost.

You can also export the solution as plain text. This is most inelegant, but useful as a very reliable way of transferring grid information. Various Internet applications take in grids in this plain text format. The character that is used to represent blocks can be set in the **Block Character** input line, and similarly for **Void Character**. Change the **Clue/Number characters** to change the letters that are used to separate the clue number from the clue. Select the **Right align numbers** option to insert a space before short clue numbers so that all the clue numbers finish at the same character position. Select **Clues with Answers** to have the uppercase answer word after the clue (separated by the **Clue/Number characters**).

File Formats

You can export puzzles in various file formats for use with other crossword software. Only the XML format supports all puzzle styles, the others are restricted to simple crossword puzzles.

XML puzzle

This is a flexible, portable and documented file format that supports all main puzzle types. See the [XML format](#) topic for details.

Across Lite (puz)

Use this option to convert puzzles to Across format PUZ files. (tm)Across is a puzzle solving package available on the Internet from www.litsoft.com.

The **Restrict Solution** option does not put the solution letters into the file, so the solution is absolutely secure (useful for competition puzzles). The **Scramble solution** option merely encodes the letters, and can be revealed using the code number given once you have converted the puzzle.

Maestro

Use this option to convert puzzles to Crossword Maestro format .CMO files. Crossword Maestro is a solving program.

The **Restrict Solution** option doesn't include the solution letters in the file, so people can solve the puzzle without being able to cheat. Select **Cryptic crossword** to make Crossword Maestro's clue solver work in cryptic mode. Select **Barred crossword** to flag the puzzle as being barred.

Crossdown format

Crossdown is a solving and compiling program. Crossdown only supports a limited number of square grid sizes.

ipuz format

ipuz is an open JSON puzzle format, used for example by some solving applets

Im Web veröffentlichen

Nutzen Sie **Im Web veröffentlichen** in der Werkzeugleiste oder **Web export** im **Datei** Menü, um ein Rätsel direkt zu einer eingerichteten Webseite hochzuladen. Crossword Compiler inkludiert einen Webspace, um Ihre Rätsel online stellen zu können. Wenn Sie dies zum ersten Mal nutzen, werden Sie nach einem Domainnamen, einem Benutzernamen und einem Passwort für Ihr Konto gefragt. Nach dem Hochladen wird Ihr Rätsel für jeden zum Anschauen verfügbar sein. Zusätzlich beinhaltet der Webhosting Service eingebaute Unterstützung für Knöpfe zum Speichern und Übermitteln, sodass die Lösenden das Rätsel speichern und Ihre Lösung übermitteln können, damit sie diese später berücksichtigen können. Sie können auch eine Homepage mit einem Index aller Ihrer hoch geladenen Rätsel haben.

Ein Beispiel was Sie alles tun können finden Sie unter [Beispielrätsel](#).

Wenn Sie statt dessen Dateien auf Ihre eigene Webseite oder anderswo hin exportieren wollen, nutzen Sie die **Export zu Dateien** Option im **Web export** Untermenü. Schauen Sie im [Interaktive Rätsel](#) Thema nach, falls Sie dies tun wollen.

Wenn Sie **Im Web veröffentlichen** auswählen, wird das **Interaktive Rätsel exportieren** Fenster erscheinen. Hier können sie aus verschiedenen Optionen wählen, z.B. welche Knöpfe sie in der Anwendung haben wollen, die Größe und verschiedene Formatierungsoptionen.

Antwort senden/prüfen Normalerweise hat eine Anwendung keinen Sendeknopf. Wählen Sie die **Markieren** Option, falls Sie dem Lösenden eine markierte Liste ihrer Antworten beim Drücken des Sendeknopfes zeigen wollen. Wählen Sie **Senden**, wenn Sie die Lösung und andere Informationen vom Lösenden sammeln wollen. Nachdem das Rätsel zur Seite hochgeladen ist, können sie genau bestimmen, welche Informationen gesammelt werden, in dem Sie die Funktionen der Webseitenverwaltung nutzen.

Einschließen

Die meisten Rätsel haben **Interaktive Hinweise**, aber Sie möchten vielleicht die **Lösungsinformation** einschränken, falls Sie die Lösenden vom Mogeln abhalten wollen. Einen **Druckbaren PDF Link** einschließen, wird eine PDF Datei hochladen, die die Lösenden herunterladen und ausdrucken können, um Ihr Rätsel offline zu lösen. Dies nutzt die Standardeinstellungen von [Arbeitsblatt drucken/exportieren](#).

Knöpfe/Zeitmesser

Markieren Sie Boxen hier, um auszuwählen, welche Knöpfe Sie in die Anwendung einschließen wollen. Bedenken Sie, dass das Einschließen einer Lösung oder das Zeigen der Knöpfe es dem Lösenden erlaubt zu mogeln.

Größen

Sie können diese Einstellungen anpassen, um die Zellengröße in Pixeln oder die Hinweisfontgröße zu ändern.

Klicken Sie auf den [A Anwendungsoptionen](#) Knopf, um detaillierte Einstellungen der Anwendungsanzeige zu ändern.

Wenn Sie unter Verwendung eines Proxy in das Web gehen, müssen Sie vielleicht den **Verbindungseinstellungen** Knopf drücken, um Ihre Proxy Details einzugeben. Die meisten Personen werden dies nicht tun müssen. Wenn Sie fertig sind, stellen Sie sicher, dass Sie online sind, und klicken den **Hochladen zum Web** Knopf. Das Programm wird automatisch eine Verbindung mit der Webseite herstellen,

Ihr Rätsel hochladen und die Seitenvorschau öffnen. Wenn Sie dies zum ersten Mal nutzen, werden Sie nach einem Seitennamen, einem Benutzernamen und einem Passwort für Ihr Konto gefragt. Nachdem Sie sich zum ersten Mal registriert haben, können Sie den **Webseiten Verwaltung** Knopf drücken, um Links zu Ihrer Webseite zu sehen oder das Konto aufzulösen.

Gittereigenschaften und Hinweiseigenschaften

Diese Knöpfe sind eingefügt, sodass Sie leicht die [Gitter](#) und [Hinweis](#) Eigenschaften ändern können. Änderungen an diesen Einstellungen werden übernommen, wenn Sie Rätsel in andere Formate übertragen.

Interaktive Web Rätsel

Wählen Sie **Web Export** im **Datei** Menü, und dann **Export in Dateien**, um ein Rätsel zur interaktiven Lösung auf einer Webseite zu exportieren. Nachdem Sie die Optionen gewählt haben, drücken Sie den **Export Webseite** Knopf, um einen Dateinamen zu wählen und die Webseite zu exportieren. Falls Sie das Rätsel direkt auf die Rätsellösseite uploaden wollen, verwenden Sie stattdessen [Web Publish](#).

Crossword Compiler verwendet ein kleines Programm genannt *Java applet*, welches Sie auf Ihrer Internetseite nutzen können, damit Leute dort das Rätsel interaktiv lösen können. Sie können Buchstaben in das Gitter tippen und auf Kästchen klicken, um die dazugehörigen Hinweise hervorzuheben. Die Standardapp läuft auf den meisten Desktops, iPad und Android 4+ Tablets. Als Alternative dazu können Sie ein Java applet exportieren, das auf alten Browsern läuft, aber nicht kompatibel mit iPad ist.

Das Programm bietet eine Vielzahl von Vorlagen: wählen Sie eine in der **HTML Vorlage** Box. Die HTML Vorlagen geben eine Zusammenfassung für die Webseite zusammen mit verschiedenen Einstellungen für die Export Optionen.

Diese Exportoption erstellt eine Webseiten Datei und eine Rätseldatei. Diese müssen in denselben Ordner auf Ihrer Webseite hochgeladen werden. Schauen Sie im [Webseiten hochladen](#) Thema nach Einzelheiten.

Es gibt verschiedene Optionen im Exportfenster für interaktive Rätsel:

HTML Vorlage

Ändern Sie diese Einstellung um unterschiedliche Vorlagen für die zu erstellende Webseite zu verwenden. Schauen Sie im [HTML Vorlagen](#) Thema, wie man eigene Vorlagen erstellt. Rechtsklicken Sie auf die drop down Box, um eine Vorlage zu löschen, eine Kopie einer Vorlage mit neuem Namen anzufertigen, oder um die Vorlage mit Standardexportoptionen, anstatt mit ihrem eigenen Optionen zu verwenden.

Interaktive Hinweise

Wählen Sie diese Option, um automatisch die entsprechenden Hinweise hervorzuheben, sobald jemand auf ein Kästchen im Gitter klickt, oder um das korrekte Wortfeld hervorzuheben, wenn jemand auf einen Hinweis in der Hinweisliste klickt. Wählen Sie **Text Hinweise** wenn Sie statische Hinweise wollen.

Lösungslink

Erstellt einen Link zu einem GIF Bild der Lösung.

Nummerierter Lösungslink

Erstellt einen Link zu einem GIF Bild der Lösung

Lösungsinformation

Markieren Sie diese Option, um Lösungsinformationen einzuschließen (für die Lösung markieren Sie die "Zeigen" Knöpfe). Wenn diese Option im Rätsel nicht markiert ist, wird die Datei keine Lösungsinformationen enthalten und so für ein Preisrätsel sicher genug sein. Sie müssen diese Option markieren, wenn Sie eine

Abschlussbotschaft nur bei richtiger Lösung anzeigen wollen. (Schauen Sie auch im [Java Anwendungseigenschaften](#) Thema).

Lösung bekommen

Klicken Sie diesen Knopf, um die Lösung des aktuellen Rätsels in die Zwischenablage zu kopieren. Dies ist der Text der vom "Übertragen" Knopf der Anwendung ausgegeben wird, also klicken Sie diesen Knopf um zu sehen, wie die korrekte Übertragung aussehen sollte.

Knöpfe

Die Anwendung kann verschiedene Knöpfe anzeigen, die dem Lösenden einige Extra-Optionen geben. Wählen Sie welche Knöpfe Sie zeigen wollen. Der **Aufdecken** Knopf ist ein Mogelknopf, der die Antwort zum aktuellen Hinweis zeigt. **Buchstabe zeigen** zeigt nur den aktuell gewählten Buchstaben, und **Lösung** zeigt die ganze Lösung. Der **Zurück** Knopf setzt das Puzzle zum letzten gespeicherten Stand zurück (normalerweise komplett leer). Der **Prüfen** Knopf löscht alle vom Lösenden falsch eingesetzten Buchstaben im Gitter. Der **Übertragen** Knopf übermittelt die Lösung des Lösenden, und der **Speichern** Knopf speichert den aktuellen Fortschritt des Lösenden.

Der **Übertragen** Knopf benötigt zusätzliche fortgeschrittene Arbeiten durch den Webseiten Manager: Sie müssen ein web Script zur Verfügung stellen, um die übertragenen Daten zu behandeln. Stellen Sie das Script URL unter den **Applet Optionen** ein. Sie können auch Ihr eigenes Script für die Verarbeitung der Speichern Funktion verwenden. Als Standardeinstellung (falls die URL leer ist), wird es in einem Cookie am Computer des Users gespeichert.

Wenn Sie die **Aufdecken**, **Buchstabe zeigen**, **Lösung** oder **Prüfen** Knöpfe nutzen wollen, müssen Sie die **Lösungsinformation** einschließen.

Die Knöpfe können links oder unter dem Gitter sein, und Sie können die Knopfuntertitel ändern. Schauen Sie in den [Java Anwendungseigenschaften](#) nach Details.

Kästchengröße

Ändert die Kästchengröße jedes Kästchens im Gitter in Pixeln. Dies beeinflusst indirekt auch die Breite und Höhe des Gitters, also stellen Sie sicher, dass die Kästchen nicht so groß sind, dass das Gitter nicht mehr auf der Seite sichtbar ist.

Hinweisfont Größe

Ändert die Größe der Anzeige der interaktiven Hinweise verwendeten Font.

Applet Optionen

Klicken Sie diesen Knopf, um die verschiedenen Aspekte des Java Applet zu individualisieren. Schauen Sie im [Java Anwendungseigenschaften](#) Thema nach mehr Informationen. Für fortgeschrittene Individualisierungsoptionen schauen Sie im [Anwendungsparameter](#) Thema.

Optionen der Vorlage speichern

Klicken Sie diesen Knopf, um Exportoptionen für die Wiederverwendung mit der Vorlage zu sichern. Dies erlaubt Ihnen, verschiedene Optionen mit verschiedenen Vorlagen zu verbinden, um Export zu Webseiten mit verschiedenen Layouts zu vereinfachen.

Optionen als Standard speichern

Klicken Sie diesen Knopf, um diese Exportoptionen mit allen HTML Vorlagen, die nicht ihre eigenen Einstellungen gespeichert haben, zu verwenden.

HTML Exportoptionen

Markieren Sie die **Hinweise in einem Abschnitt** Box um alle Hinweise in einen Absatz anstatt in separate Zeilen zu schreiben. Wenn **Font Info einschließen** ausgewählt ist, wird die Webseite den Font, den Sie für die Hinweise unter [Hinweiseigenschaften](#) festgelegt haben, verwenden (Bedenken Sie, dass dieser Font bei Personen Ihre Webseite anschauen eventuell nicht verfügbar ist). Wählen Sie **Kleine Hinweisabstände** , um Hinweise nur durch einen Zeilenumbruch anstatt eines Absatzes voneinander zu trennen. Wählen Sie **Monochrome GIFs** , um schwarz/weiße Bilder für das Gitter zu verwenden, was die Ladezeit reduziert, da Ihr Gitter keine Farben enthält.

Gittereigenschaften und Hinweiseigenschaften

Diese Knöpfe sind eingebaut, damit Sie die [Gitter](#) und [Hinweis](#) Eigenschaften leicht ändern können. Diese Einstellungen sind nicht in der HTML Vorlage gespeichert, sondern in der [Rätselvorlage](#).

Hinweis Tipp URLs

Wählen Sie diese Option, um Hyperlinks nach jedem Hinweis zu zeigen, der eine Tipp URL eingestellt hat (schauen Sie im [Hinweis Editor](#) , wie man einen URL Tipp einstellt - in der Erklärung/Zitate/URL Option). Dies erlaubt den Lösenden, einen Link in einem Fenster zu öffnen, zum Beispiel mit Informationen, die bei der Lösung des Hinweises helfen.

Verwenden der App mit Java Script und Individualisieren mit CSS

Lesen Sie mehr im Thema [Applet Parameter](#)

Druckbare Webseite exportieren

Wählen Sie **Webseiten Export** im **Datei** Menü und dann **Druckbare statische Seite**, um eine Webseite mit Bildern für das Rätsel zu exportieren. Um eine Webseite mit interaktiv lösbarem Rätsel zu exportieren, nutzen Sie die [interaktive](#) Webexport Funktion.

Nutzen Sie **Rätsel und Hinweise in Spalten**, um Hinweise und Gitter, mit Hinweisen in Spalten rund um das Gitter (ändern Sie **Spalten** Einstellungen, um andere Spaltenzahlen zu verwenden) einzuschließen.

Sie können auch einen Link zur Lösung einschließen, oder nur die Hinweise (in zwei Spalten) oder nur das Gitter einschließen.

Wählen Sie **Export als...** und geben einen Namen für die Webseite ein. Das Programm erstellt PNG Dateien mit Bildern des Gitters und steckt sie in denselben Ordner wie die Webseite. Stellen Sie sicher dass Sie die PNG Dateien auf Ihrem Webserver mit den dazugehörigen HTML Dateien haben. Die PNG Dateinamen werden mit denselben Buchstaben wie die Webseitenamen anfangen. Diese müssen in denselben Ordner auf Ihrer Webseite hochgeladen werden. Schauen Sie im [Webseiten hochladen](#) Thema nach Details.

Schauen Sie im [HTML Vorlagen](#) Thema, wie Sie Ihre eigenen Vorlagen für die zu erstellende Webseite erzeugen können.

Export Optionen

Markieren Sie die **Hinweise in einem Abschnitt** Box, um alle Hinweise in einem Abschnitt, anstatt jeden in eine separaten Zeile zu packen. Wenn **Font Info einschließen** ausgewählt ist, wird die Webseite den Font den Sie als Hinweisfont unter [Hinweiseigenschaften](#) ausgewählt haben, anzeigen (Bedenken Sie, dass dieser Font vielleicht nicht bei Personen verfügbar ist, die Ihre Webseite betrachten). Wählen Sie **Kleine**

Hinweisabstände , um Hinweise nur durch einen Zeilenumbruch anstatt durch ganze Absätze zu trennen.

Wählen Sie **Monochrome GIFs** , um schwarzweiße Bilder für das Rätsel zu verwenden, was die Ladezeiten erheblich reduziert.

HTML Vorlagen

Crossword Compiler kann [interaktive](#) oder [druckbare](#) Webseiten exportieren, die das Gitter und Hinweise vom aktuellen Rätsel enthalten. Dazu benutzt es eine Dateivorlage, die Sie modifizieren können, um das Aussehen der produzierten Webseite zu ändern. Beispielsweise möchten Sie vielleicht die Hintergrundfarbe ändern und einen Link zu Ihrer Homepage einfügen.

HTML Vorlagen werden im Crossword Compiler Vorlagen Ordner gespeichert und müssen die .HTML Erweiterung haben. Sie können die Datei mit einem Text Editor wie Notepad bearbeiten, oder einen anderen geeigneten HTML Editor wenn Sie einen haben.

Um die Webseite von einem Kreuzworträtsel zu erzeugen, ersetzt das Programm verschiedene Platzhalter in der Vorlage mit den entsprechenden Inhalten vom aktuellen Kreuzworträtsel. Beispielsweise, <CCCLUES> wird durch die Hinweise (inklusive waagrecht/senkrecht Überschriften) ersetzt. Schauen Sie sich die Standardvorlage an, um ein Beispiel zu sehen.

Die allgemeine Platzhaltersyntax ist <CCxxxx> wobei xxxx in Großbuchstaben sein muss. Sie können die folgenden Platzhalter verwenden:

<CCTITLE>	Rätseltitel (siehe Rätselinformation)
<CCCOPYRIGHT>	Rätsel Copyright
<CCAUTHOR>	Rätsel Autor
<CCDESCRIPTION>	Rätsel Beschreibung
<CCCLUES>	Alle Hinweises
<CCGRIDCLUECOLUMNS>	Eine Tafel mit dem Gitter und Hinweisen in Spalten
<CCACROSSCLUES>	Nur die waagerechten Hinweise (mit der waagerecht Überschrift)
<CCDOWNCLUES>	Nur die senkrechten Hinweise (mit der senkrecht Überschrift)
<CCJAVAAPP>	Java applet einfügen
<CCENDJAVAAPP>	Das Rätselgitter, in der Form
<CCPUZZLE>	Das Rätselgitter, in der Form
<CCSOLUTION>	Des Rätsels Lösung, in der Form
<CCSOLUTIONURL>	Der Dateiname des Lösungsgitters (z.B. "MeinRätsel.GIF")
<CCCODEGRID>	Codegitter für kodierte Rätsel
<CCCODESOLUTION>	Code Lösung für ein kodiertes Rätsel
<CCFILEROOT>	Der Ursprungsname der HTML Datei (z.B. "MeinRätsel")
<CCDAY>	Der Tag
<CCMONTH>	Der Monat
<CCYEAR>	Das Jahr
<CCFONT>	Der Hinweisfont in der Form
<CCENDFONT>	Das Ende des Hinweisfonts,

<CCJAVAAPPWIDTH>	Breite des Java Applet
<CCJAVAAPPHEIGHT>	Höhe des Java Applet
<CCPDFURL>	Link zur PDF Datei

Es gibt auch den allgemeinen Platzhalter

<CCPROMPT This will be the prompt>

Sie können jeden beliebigen Text an Stelle von "This will be the prompt" wählen. Beim Exportieren werden Sie in einem Fenster gefragt, welchen Text sie hier eingeben wollen. Wenn Sie dies eingeben, wird der gesamte <CCPROMPT xxx> mit Ihrem Text ersetzt. Verwenden Sie dies, um zusätzliche individuelle Elemente zu der Webseite hinzuzufügen, vielleicht die Gitterseriennummer, extra Informationen, etc.

Wenn Sie ein [interaktives Rätsel](#) exportieren, sollten Sie <CCJAVAAPP> verwenden. Danach sollte der Text den Sie zeigen wollen eingegeben werden, wenn Java Applets bei der Betrachtung der Webseite nicht aktiviert sind. Es muss einen <CCENDJAVAAPP> Titel geben.

Es gibt auch ein Set abhängiger Elemente. Diese müssen in Paaren auftreten, mit einer Syntax von der Form

<CCIFxxxx> Eintrag hier </CCIFxxx>

Der "Eintrag hier" wird nur in die Webseite eingetragen, wenn xxxx wahr ist. Sie können die folgenden abhängigen Elemente verwenden:

<CCIFTITLE>	wahr wenn das Rätsel einen Titel hat
<CCIFAUTHOR>	wahr wenn das Rätsel einen Autor hat
<CCIFCOPYRIGHT>	wahr wenn das Rätsel ein Copyright hat
<CCIFDESCRIPTION>	wahr wenn das Rätsel eine Beschreibung hat
<CCIFCLUES>	wahr wenn Hinweise eingeschlossen werden
<CCIFJAVA>	wahr wenn die Vorlage aus einem Interaktiven Export aufgerufen wurde
<CCIFPDF>	wahr wenn PDF Link eingeschlossen ist
<CCIFPUZZLE>	wahr wenn das Rätsel eingeschlossen wird
<CCIFSOLUTION>	wahr wenn die Lösung eingeschlossen wird
<CCIFCODED>	wahr wenn die Gitternummerierung nach Buchstabe erfolgt.
<CCIFHASACROSSDOWN>	wahr wenn Hinweisnummerierung normal oder nach Position erfolgt.
<CCIFBUTTONS>	wahr wenn Java Export mit Knöpfen im Applet erfolgt
<CCIFGRIDCLUECOLUMNS>	wahr wenn eine Tafel mit dem Gitter und Hinweisen eingeschlossen ist

Sie können auch entsprechende <CCIFNOxxx> Elemente einschließen, wenn das Gegenteil wahr ist.

Die <CCFONT> und <CCENDFONT> werden gelöscht, wenn die **Fontinfo einschließen** Option nicht ausgewählt ist.

Sie können mehrere verschiedene Vorlagen erstellen wenn Sie möchten. Speichern Sie sie einfach alle in den Crossword Compiler Vorlagenordner und wählen die Vorlage die Sie verwenden wollen, wenn Sie eine Webseite exportieren.

Anwendungseigenschaften

Klicken Sie auf den **Anwendungseigenschaften** Knopf im [Interaktive Rätsel exportieren](#) Fenster, um einzustellen, wie das Applet arbeitet. Hier gibt es fünf Seiten von Optionen:

Darstellung

Hinweis Layout

Sie können die Hinweise entweder links, rechts, oder unter dem Gitter haben.

Hinweis Font

Wählen Sie SanSerif oder Times Roman. Wie der Font genau aussehen wird, hängt von dem System, auf dem das Rätsel gelöst wird, ab.

Knopf Layout

Wählen Sie, ob Sie die Knöpfe links vom Gitter, oder zentriert unter dem Gitter und den Hinweisen anzeigen wollen.

Hinweisansicht

Legen Sie die Breite (oder Höhe wenn die Hinweise unter dem Gitter angezeigt werden) der Hinweisanzeigetafel fest.

Sie sollten sicherstellen, dass der längste Hinweis leicht in das Fenster passt, und dass der breiteste Hinweis nicht so breit ist, dass nicht alles auf der Webseite angezeigt wird. Stellen Sie die "Hinweis-Gitter-Lücken" so ein, dass genug Platz zwischen Hinweisen und Gitter, sowie zwischen den Hinweisen ist. Abmessungen sind in Pixeln angegeben.

Balkenteiler in Zusammenstellungen anzeigen

Wählen Sie diese Option, um eine dicke Linie zwischen Kästchen, zwischen denen eine Lücke in der Lösung ist, zu setzen. Beispielsweise wenn Ihr Wort "top hat" ist, hätte es eine dicke Trennlinie zwischen dem "p" und dem "h". Sie müssen die [Wortformate](#) korrekt eingestellt haben, damit dies funktioniert und die Einstellung wird ignoriert, falls das Rätsel, das Sie exportieren, Balken enthält.

Zahlen im Gitter sichtbar

Wenn dies ausgewählt ist, wird das Gitter wie üblich nummeriert. Wenn Sie ein großes Gitter mit kleiner Kästchengröße haben, könnten die Zahlen schlecht erkennbar sein oder seltsam aussehen. In diesem Fall können Sie diese Option abwählen, um die Zahlen zu verstecken. Mit interaktiven Hinweisen ist dies sowieso unnötig, da der Lösende sofort sehen kann, welche Hinweise zu welcher Wortlücke gehören.

Alphabet immer anzeigen

Wählen Sie diese Option um das Alphabet immer neben dem Rätsel anzuzeigen, sodass der Lösende einen Buchstaben durch Klicken auf diesen mit der Maus in das Rätsel einsetzen kann. Dies kann für fremdsprachige Rätsel interessant sein, da die Lösenden eventuell die Buchstaben nicht auf ihrer Tastatur

haben. Ändern Sie das Alphabet (die gezeigten Buchstaben) in den [Hinweiseigenschaften](#). Falls Sie ein kodiertes Rätsel exportieren, wird das Alphabet immer unabhängig von den Einstellungen angezeigt.

Knöpfe

Knopfuntertitel

Sie können die Untertitel der verschiedenen Knöpfe, die das Applet anzeigen kann, ändern. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie die Untertitel in einer anderen Sprache anzeigen wollen. Beispielsweise, wenn Sie den Speicherknopf nicht implementieren, sollte der Zurücksetzen- Knopf eher den Untertitel "Leeren" haben, oder wenn Sie den "Buchstabe zeigen" Knopf implementieren und "Aufdecken" zu "Wort zeigen" ändern wollen.

Grafische Knöpfe

Markieren Sie diese Box um Zeichen für die Knöpfe zu verwenden. Anderenfalls wird Standardtext auf ihnen verwendet.

Immer breite Knöpfe

Breite Knöpfe werden normalerweise nur verwendet, wenn die Knöpfe lange Untertitel haben. Wählen Sie diese Option, um immer breite Knöpfe zu nutzen. (Breite Knöpfe sind 20 Pixel und breiter).

Mogeln einschränken

Wählen Sie diese Option, um die Anzahl der Versuche zu begrenzen, die jemand den "Buchstaben zeigen" oder "Wort zeigen" Knopf drücken kann.

URLs

Diese Seite ist nur verfügbar wenn man zu Dateien exportiert.

URL speichern (Nur fortgeschrittene Anwender)

Lassen Sie das leer, um den Status des Rätsels in einem Cookie (nur im standard HTML5 App) zu speichern. Alternativ dazu geben Sie die Url zu dem Skript, das laufen soll, wenn der SpeichernKnopf gedrückt wird, ein. Das Skript verarbeitet einen String enthält die Zeichen im Rätsel repräsentiert und Hyphens für leere Zeichen verwendet. Der String kann als PROGRESS Parameter für das App zur Wiederherstellung desFortschrittes des Löser verwendet werden. Es obliegt dem Skript, festzulegen wie der Speicherprozess wirklich arbeitet.

Die URLs können den %PROGRESS% Platzhalter verwenden, der durch den String des Fortschritts ersetzt wird, und %TIME% als Platzhalter für die Lösungszeit in Sekunden [Nur verwendbar wenn der Zeitmesser angezeigt wird].

Beispiel : Für ein Script genannt "speichermich.cgi" im "http://www.crossword-compiler.com/cgi-bin" Ordner könnte die Speicher URL so aussehen: "http://www.crossword-compiler.com/cgi-bin/speichermich.cgi?%PROGRESS%".

Die Speicher URL ist in der HTML Datei im Applet Parameter "Speichern" gelagert und kann dadurch wenn nötig dynamisch erzeugt werden. Bedenken Sie, dass die Speicher URL auf demselben Server wie

die .html Datei sein muss, da Sie anderenfalls eine Sicherheitsverletzung erhalten.

Absenden URL (Nur fortgeschrittene Anwender)

Die URL des Scripts, welches angesprochen wird wenn der Lösende den "Absenden" Knopf drückt. Für den Speicherknopf wird die Seite als String gespeichert, der die Buchstaben im Gitter repräsentiert. Die Absenden URL ist in der HTML Datei der Anwendung unter dem "SUBMIT" Parameter gespeichert.

Wählen Sie **Klarschriftformat verwenden**, falls Sie den Text als lesbare Liste von Worten im Gitter bekommen wollen (Worte werden durch + Zeichen getrennt). Anderenfalls wird ein kompaktes Format verwendet, in dem alle Buchstaben des Gitters von rechts nach links, und von oben nach unten eingetragen sind.

Die URL kann den %SUBMIT% Platzhalter enthalten, der durch den Übertragungsstring ersetzt wird , und %TIME% welches durch die Lösungszeit in Sekunden ersetzt wird. [Nur verwendbar wenn der Zeitmesser angezeigt wird]. Es gibt auch einen %MARKED% Platzhalter, der wie der %SUBMIT% funktioniert, nur dass der Lösungsstring als eine Folge von Nullen und Einsen zur Anzeige, ob die Lösung richtig ist, übertragen wird. Nutzen Sie %MARKED% nur wenn Sie Klartextformat verwenden, und die Lösungsinformation eingeschlossen haben.

Der %CHARSET% Platzhalter wird mit dem [Zeichensatz](#) der übertragenen Information ersetzt. Dies ist entweder der Zeichensatz des Gitterfonts, den Sie bei Erstellung des Rätsels gewählt haben, oder der Zeichensatz der im OUTPUTCHARSET [Appletparameter](#) festgelegt ist.

Codebasis

Dies gibt den Ort der Crossword Compiler Applet Code Datei an. Falls diese nicht im selben Ordner wie die .html Datei ist, müssen Sie die Codebasis Einstellung ändern, ansonsten kann diese leer bleiben. Bedenken Sie, dass die Anwendungsdateien auf demselben Server wie die Webseite sein müssen.

Farben

Sie können die im Applet verwendeten Farben ändern. Seien Sie vorsichtig mit individuellen Farben, da diese auf dem System des Anwenders eventuell nicht angezeigt werden können. Markieren Sie die **Falsche Buchstaben zeigen in** Box, um falsche Buchstaben in einer anderen Farbe, wie im Rätsel verwendet, anzuzeigen. [Dazu muss das Rätsel Lösungsinformationen enthalten].

Aktionen

Die Anwendung kann eine Nachricht anzeigen, die zu einer anderen Webseite leitet, sobald alle Buchstaben ins Gitter eingesetzt worden sind. Wählen Sie die **Lösung muss korrekt sein** Box, falls Sie dies nur bei richtiger Lösung tun wollen. (Damit dies funktioniert, müssen Sie auch die **Lösungsinformation in Datei einschließen** Box im [Export](#) Fenster gewählt haben). Wenn Sie keine Aktion wollen, lassen Sie einfach die Abschlussbotschaft der Webseite leer.

Abschlussbotschaft anzeigen

Wählen Sie diese Option, um eine Nachricht anzeigen zu lassen, sobald der Lösende das letzte leere Kästchen im Gitter gefüllt hat. Sie kann mehrere Zeilen enthalten.

Zur Webseite gehen

Wählen Sie diese Option, um nach Lösung des Rätsels zu einer anderen Webseite zu verweisen. Geben sie die volle URL ein, zu der Sie umleiten wollen. Die URL kann Platzhalter wie oben beschrieben enthalten.

Titel und Copyright

Titel und Copyright kann in der Anwendung eingebunden sein, sodass sie immer über oder unter dem Gitter angezeigt werden. Geben Sie einen Text hier ein wenn Sie dies tun wollen.

Scrollen

Die Größe des Gitters des Rätsel wird durch die Kästchengröße bestimmt, sobald Sie ein interaktives Rätsel exportieren. Es kann vorkommen, das ein Rätsel zu groß ist um auf den Bildschirm zu passen. Daher kann des Rätsel in einer Scrollbox erscheinen und der Rater sieht nur einen Teil des Rätsels. Legen Sie die maximale Größe im **Scrollen** Knopf fest. Sollte dann das Rätsel zu groß sein, wird es automatisch in einer Scrollbox gezeigt.

Anwendungsparameter

Für fortgeschrittene manuelle Einrichtungsoptionen schauen Sie im [Anwendungsparameter](#) Thema.

Wortlisten

Crossword Compiler Wortlisten sind Sammlungen von Worten, die Sie zum Finden von Worten, Anagrammen oder Gitterbefüllungen nutzen können. Sie können viele verschiedene Wortlisten haben, und unterschiedliche mit verschiedenen Rätseln nutzen, sowie einfach zwischen ihnen wechseln, falls Sie nach Worten suchen.

Es gibt auch Themenlisten. Diese sind ziemlich kleine Sammlungen thematischer Worte für die Erstellung von beispielsweise [Vokabel-Rätsel](#) oder als Thema beim [Gitter befüllen](#). Wortlisten sind größere Sammlungen und können jede Größe annehmen sowie eine Wertung (siehe unten) für jedes Wort enthalten. Wortlisten Themen in der Hilfe Datei beziehen sich auf diese langen Wortlisten.

Das Programm wird mit zwei Wortlisten geliefert, aber es gibt viele optionale, die Sie zusätzlich nutzen können. Sie können auch unter Verwendung des [Wortlisten Manager](#) Ihre eigene erstellen.

Die Sache ist jedoch nicht ganz so einfach! Jedes Wort in der Liste hat außerdem eine zugeordnete Wertung, die Crossword Compiler nutzt, um nach passenden Worten zur Gitterbefüllung zu suchen. Sie brauchen sich anfangs nicht zu sehr um Wortwertungen kümmern, denn Sie können diese unter Verwendung des [Wortlisten Manager](#) jederzeit ändern.

Jede Wortliste hat eine angeschlossene [Buchstabenzuordnung](#) die definiert welche Buchstaben gleich sind und wie sie im Gitter erscheinen (z.B. normalerweise kleingeschriebene Worte erscheinen als groß geschrieben). Es gibt auch einen angeschlossenen [Zeichensatz](#), welcher es Ihnen erlaubt eine Liste einer bestimmten Sprache zu ordnen.

Wortlisten werden als .lst Dateityp gespeichert. Allerdings sollten Sie niemals mit den Wortdateien direkt zu tun haben, es sei denn, Sie möchten sie kopieren (als Sicherheitskopie beispielsweise).

Themenlisten

Themenlisten sind recht kleine Sammlungen von Themenworten, die zur Erstellung von [Wortschatzrätseln](#) oder als Thema zur [Gitterfüllung](#) verwendet werden. Themenlisten werden in einfachem Textformat gespeichert, und sollten normalerweise nicht mehr als ein paar tausend Worte enthalten. Crossword Compiler bietet eine Auswahl an Themenlisten an, die Sie verwenden können. Sie können auch Ihre eigene zur Nutzung der [Wortschatzrätsel](#) Funktion, oder durch Konvertierung einer Haupt- [Wordliste](#) erstellen

Die Haupt- [Wordlisten](#) sind längere Wortsammlungen, und können jede Größe annehmen sowie eine [Wertung](#) für jedes Wort beinhalten.

Themenlisten werden in Ihrem Crossword Compiler **Wordlisten/Themen** Ordner gespeichert. Sie können im [Wordlisten Manager](#) angesehen und bearbeitet werden.

Wortlisten Manager

Sie können den Wortlisten Manager verwenden, um [Wortlisten](#) und [Themenlisten](#) an zu schauen, zu bearbeiten, zu ändern und zu erstellen. Um den Manager zu öffnen, wählen Sie **Wortlisten Manager...** im **Worte** Menü.

Dort sind links zwei Spalten. Klicken Sie die **Themenlisten** Spalte an, um Themenlisten an zu schauen und zu bearbeiten, und die **Haupt Wortlisten** Spalte, um die langen Hauptwortlisten zu bearbeiten.

Haupt Wortlisten

Die linke Box zeigt alle Wortlisten, die Sie momentan haben. Darunter ist eine Tafel mit Informationen zur ausgewählten Liste. Um die Listeninformation zu ändern, tippen Sie einen neuen Text ein und drücken den **Info ändern** Knopf.

Um die Worte einer Liste anzuschauen, klicken Sie auf den Listennamen, und drücken dann den **Ansehen** Knopf unten, klicken auf einen der Anfangsbuchstaben in der Mitte oder tippen ein Suchwort in die Filterbox. Sie können auch eine [Wertung](#) in der Wertung dropdown Filterbox wählen, um nur Worte mit einer speziellen Wertung zu sehen. score particular score.

Klicken (oder drücken Sie F2) auf ein Wort, um es oder seine Punktzahl zu bearbeiten. Sie können auch mehrere Wörter auswählen, indem Sie die Strg-Taste gedrückt halten, während Sie darauf klicken. das Rechtsklick-Menü bietet Ihnen dann die Möglichkeit, die ausgewählten Wörter zu ändern oder zu löschen.

Sie können Wortlisten erstellen oder löschen, indem Sie die Knöpfe unten am Fenster drücken, oder wählen Sie eine der Optionen vom **Wortlisten** oder **Konvertieren** Menü für erweiterte Funktionen. Beispielsweise, um eine Wortliste um zu benennen, wählen Sie **Liste umbenennen** im **Wortlisten** Menü.

Der Font, der zum Anzeigen der Worte verwendet wird, kann unter den [Einstellungen](#) verändert werden.

Schauen Sie hier weitere Informationen an:

[Listen anschauen und bearbeiten](#)

[Neue Listen erstellen](#)

[Worte hinzufügen und entfernen](#)

[Wortlisten verschmelzen](#)

[Einfache Textwortlisten hinzufügen](#)

[Fall und Interpunktion ändern](#)

[Wortlistenwertungen ändern](#)

[Listen duplizieren und filtern](#)

[Converting Wortlisten konvertieren](#)

[Zeichensätze](#)

[Gleichwertige Buchstaben](#)

Themenlisten

Wenn Sie diese Spalte anklicken, zeigt die Box links die verfügbaren [Themenlisten](#). Klicken Sie auf eine Liste, um die Worte in der Liste in der rechten Box an zu sehen. Sie können die Worte in der rechten Box frei

bearbeiten.

Klicken Sie **Sortieren**, um die Worte der Liste alphabetisch zu sortieren. Drücken Sie **Duplikate entfernen**, um sicherzustellen dass jedes Wort nur einmal vorkommt, oder **Fall ändern**, um die Schreibweise der Worte zu ändern.

Nutzen Sie die Option im **Konvertieren** Menü, um eine Themenwortliste zur Haupt Wortliste auf zu werten. Das **Wortlisten** Menü bietet Möglichkeiten zur Umbenennung und Löschung von Listen oder zum Kopieren von Worten in die und aus der Zwischenablage.

Listen anschauen und bearbeiten

Sie können die Inhalte einer Wortliste anschauen und bearbeiten, indem Sie den [Wortlisten Manager](#) verwenden. Wählen Sie die Liste die Sie anschauen und bearbeiten wollen, und klicken Sie auf den **Ansicht** Knopf. Worte aus der Liste werden nun mit ihren entsprechenden [Wertungen](#) auf der rechten Seite erscheinen.

Sie können schnell nach einem Wort suchen, indem Sie es in die Wort Filterbox tippen. Das zeigt alle Worte mit dem eingegebenen Anfangsbuchstaben. Sie können auch ein Suchmuster eingeben oder eine [Wertung](#) aus dem dropdown Werte filter wählen.

Falls es eine riesige Wortliste ist, werden die Worte in Gruppen sortiert nach Anfangsbuchstaben gezeigt. Sie können wählen welchen Startbuchstaben Sie sehen wollen, indem Sie auf das Alphabet an der Seite klicken.

Um ein Wort zu bearbeiten, klicken Sie mit der Maus darauf, und ändern den Text, der in der **Bearbeiten** Eingabebox unten erscheint. Sie können auch die Wertung des Wortes ändern. Sie können auch Merhfachauswahlen treffen, indem Sie die ctrl Taste während der Auswahl gedrückt halten und dann aus dem Rechtsklickmenü wählen, ob sie die Wertung der Auswahl ändern, diese kopieren oder löschen wollen.

Wenn Sie eine andere Wortliste ändern oder den Wortlisten Manager schließen, wird die Wortliste aktualisiert, um die getätigten Änderungen zu übernehmen.

Wenn ein Wort ausgewählt ist, können Sie Shift und hoch/runter Cursor Tasten verwenden, um die Wertung eines Wortes schnell an zu heben oder zu verringern. Sie können auch Ctrl + C drücken, um ein Wort in die Zwischenablage zu kopieren.

Eine neue Wortliste erstellen

Um eine neue Wortliste zu erstellen, öffnen Sie den [Wortlisten Manager](#) und klicken auf den **Neu...** Knopf. Geben Sie einen Namen für Ihre neue Wortliste ein und drücken Sie **Erstellen**. Sie können auch einen [Zeichensatz](#) für die neue Liste wählen und ihre [äquivalenten Zeichen](#) (wie Sie die Worte in der Liste in Worte, die im Gitter gezeigt werden, erscheinen lassen wollen) spezifizieren.

Ihre neue Wortliste wird nun in der **Verfügbare Wortlisten** Box erscheinen, und leer sein. Sie können eine Beschreibung der Liste unterhalb der Liste von Wortlisten eingeben, und dann mit dem **Info ändern** Knopf diese speichern.

Sobald Sie die neue Liste gemacht haben, können Sie Worte direkt in diese [einfügen](#) , oder von einer anderen Liste [Worte einfügen](#).

Hinzufügen und Entfernen von Worten aus Wortlisten

Zum Entfernen oder Hinzufügen von Worten zu einer existierenden Liste, öffnen Sie zuerst den [Wortlisten Manager](#) und wählen Sie die entsprechende Liste aus.

Worte hinzufügen

Drücken Sie entweder den **Hinzufügen...** Knopf oder wählen Sie **Worte hinzufügen** vom **Wortliste** Menü. Nachdem Sie ein Wort geschrieben haben, drücken Sie die Entertaste, und es wird in der unteren Box mit der [Bewertung](#) aus der **Bewertungs** Nummer Box erscheinen. Tippen Sie weiter Worte ein und drücken nach jedem die Entertaste, bis Sie alle Worte, die Sie wollten eingefügt haben. Drücken Sie dann den **Alle hinzufügen** Knopf, um sie der Wortliste hinzuzufügen. Wenn Sie die Wörter zu mehr als einer Liste hinzufügen möchten, können Sie mit Strg+Klick mehrere Listen zum Hinzufügen auswählen.

Falls Sie einen Fehler gemacht haben, können Sie das Wort nach Doppelklick auf selbiges korrigieren und mit der Entertaste bestätigen.

Sie können auch eine größere Anzahl von Worten auf einmal einfügen. Wählen Sie eine Liste von Worten in einem anderen Programm (ein Wort pro Zeile) und drücken Sie auf den **Batch einfügen** Knopf. Sie werden dann an die aktuelle Wortliste mit dem Wert, der sich gerade in der Bewertungsnummerbox befindet angehängt. Wenn die Wörter die falsche Punktzahl haben, können Sie sie alle mit der Schaltfläche **Wertung ändern** ändern, bevor Sie sie zu den Listen hinzufügen.

Worte entfernen

Wählen Sie **Worte entfernen...** vom **Wortliste** Menü und schreiben Sie die Worte, die Sie entfernen wollen, dort hinein. Drücken Sie die Entertaste nach jedem Wort, um eine neue Zeile zu beginnen. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie Alt+O oder den **OK** Knopf. Die Worte werden dann aus der ausgewählten Wortliste entfernt. Sie können auch Strg+Klicken auf mehrere Wortlistenamen, um sie aus mehreren Wortlisten gleichzeitig zu entfernen.

Wenn Sie ein Wort löschen möchten während Sie [AutoBind](#) oder [Wort finden](#) benutzen, wählen Sie das Wort einfach in der Dialog Box aus und drücken **Löschen**. Sie können auch ein Wort in einem Kreuzwortgitter löschen, indem Sie den Cursor in das Wort platzieren, seine Richtung Wechseln in die Richtung des Wortes (durch drücken von **TAB**), und drücken von **Ctrl+D** (bzw Strg+D auf Ihrer Tastatur).

Sie können die Filter im Wortlisten Manager verwenden, um sich Listen von Wörtern, die ein spezielles Muster oder einen bestimmten Wert haben, zeigen zu lassen. Durch Rechtsklicken auf die Listen erhalten Sie Optionen, diese Worte oder ihre Auswahl davon zu bearbeiten oder zu löschen.

Suchen, Hinzufügen, Entfernen und Bearbeiten bestimmter Wörter

Sie können die Filterfelder im Wortlisten-Manager verwenden, um Wörter zu sehen, die einem bestimmten Muster oder einer bestimmten Punktzahl entsprechen. Durch Rechtsklicken auf das Wort/die Wörter gibt es Optionen zum Löschen und Ändern der Wörter, Hinzufügen oder Entfernen aus anderen Wortlisten, Anpassen der Partitur oder Kopieren in die Zwischenablage. Sie können mehrere Wörter auswählen, indem Sie die Strg-Taste gedrückt halten, während Sie auf die Wörter klicken, die Sie auswählen möchten.

Einfachen Text und Themenwortlisten hinzufügen

Es ist möglich unter Verwendung des [Wortlisten Manager](#) einfache Textwortlisten den Listen des Crossword Compiler hinzuzufügen. Wenn Sie eine Wortliste mit einfachem Text konvertieren, muss sie dasselbe Format wie die [Themenlisten](#) haben.z.B. muss sie, wie hier gezeigt, ein Wort pro Zeile haben:

Erstes

Zweites

Drittes

Satzzeichen, Schreibweise und Wortanordnung sind hierbei nicht wichtig. Um die Liste hinzuzufügen, öffnen Sie den Wortlisten Manager und wählen die Wortliste zu der Sie Worte hinzufügen wollen. Dann wählen Sie **Themenliste/Textdatei hinzufügen...** aus dem **Wortliste** Menü, und wählen die Datei die Sie hinzufügen wollen. Sie werden dann aufgefordert, den angefügten Worten [Bewertungen](#) zu geben.

Wortlisten verschmelzen und entfernen

Sie können zu einer Wortliste eine andere Wortliste hinzufügen und die Worte einer Liste, die sich in einer anderen Liste befinden, löschen. Benutzen Sie dazu den [Wortlisten Manager](#).

Wortlisten hinzufügen

Zuerst wählen Sie die Liste aus, zu der Sie eine andere Liste hinzufügen wollen. Dann wählen Sie **Listen hinzufügen...** aus dem **Wortliste** Menü. Wählen Sie die Wortlisten, die Sie hinzufügen wollen und ändern die [Bewertungs](#) Einstellungen wie gewünscht. Wenn Sie den **OK** Knopf drücken, werden die Listen angefügt und Ihnen wird eine Zusammenfassung der gemachten Änderungen angezeigt.

Worte aus anderer Liste entfernen

Wählen Sie die Liste aus der Sie Worte entfernen wollen. Dann wählen Sie **Worte entfernen von...** aus dem **Wortliste** Menü und wählen die Liste, deren Worte Sie entfernen wollen. Wenn Sie **OK** drücken, werden die Worte entfernt und Ihnen wird eine Zusammenfassung der gemachten Änderungen angezeigt.

Wenn Sie eine Liste modifizieren, aber eine Kopie des Originalen behalten wollen, können Sie das **Liste duplizieren** Kommando im **Wortliste** Menü nutzen, welches eine Kopie einer Wortliste mit einem von Ihnen gewählten neuen Namen erstellt.

Wählen Sie die **Gleiche Worte** Option, falls Sie die Aktion unabhängig von Fall oder Interpunktion anwenden wollen.

Wortbewertung in Wortlisten

Jedes Wort in einer Crossword Compiler Wortliste hat eine zugehörige Wertung. Der Wert der Bewertung kann alles zwischen 0 und 100 sein. Die Bewertungen werden zur optimierten [Gitterbefüllung](#) benutzt, und um Worte mit zu niedriger Wertung auszuschliessen beim [Worte finden](#) oder der Suche nach [Anagrammen](#).

Sie können Bewertungen von Worten ändern in der [Bewertungen ändern](#) Option im [Wortlisten Manager](#)

Wortlistenwertungen ändern

Jedem Wort in einer Wortliste ist eine [Wertung](#) zugeordnet. Sie können die Wertung einzelner Worte durch [Anschauen und bearbeiten](#) von Worten direkt, oder alle Wertungen in der Liste, durch Auswahl von **Wertungen ändern...** im [Wortlisten Manager](#) **Wortliste** Menü, verändern.

Um zu den Wertungen der Wortliste zu gelangen, öffnen Sie den Wortlistenmanager und wählen die Wortliste deren Wertungen Sie ändern wollen. Wählen Sie **Wertungen ändern** vom **Wortliste** Menü. Sie können entweder alle Wertungen auf einen bestimmten Wert oder einen bestimmten Betrag (was Sie normalerweise tun wollen, da es die Wertordnung erhält) oder Wertungen eines bestimmten Wertes auf einen anderen Wert ändern.

Wenn Sie gerade Wertungen von einem Wort, das Sie in einem Rätsel verwenden ändern wollen, nutzen Sie das [Wertungen von Worten im Rätsel ändern](#) Kommando.

Werte von Wörtern, die in einem Puzzle verwendet werden, können angepasst werden (z. B. um die Punktzahl zu reduzieren, damit sie in nachfolgenden Füllungen nicht oft wiederverwendet werden), indem Sie [Werte von Wörtern im Puzzle ändern. Die Punktzahl jedes Wortes in mehreren Listen kann mit angezeigt und angepasst werden Wörter und Wortwerte anzeigen/bearbeiten](#) im Menü **Wörter**.

Während der Rasterfüllung können Partituren in der Liste **Verwendete Wörter** (Schaltfläche in der Symbolleiste) bearbeitet werden, wenn Sie eine vollständige Füllung haben, oder indem Sie während der [Manuelle Wortauswahl](#) oder mit [AutoFind](#).

Zeichensätze

Crossword Compiler kann in vielen Sprachen benutzt werden, einschließlich derer, die nicht den standardmäßigen ANSI Zeichensatz der meisten westeuropäischen Sprachen verwenden. Beispielsweise benutzt Russisch den kyrillischen Zeichensatz, während Ungarisch den osteuropäischen benutzt.

Jede Crossword Compiler Wortliste hat ihre eigenen Zeichensätze, wodurch gewährleistet wird, dass Worte aus der [Wortliste](#) immer mit den korrekten Zeichen angezeigt werden. Dadurch ist es möglich, ein russisches Kreuzworträtsel zu erstellen, während Sie die englische Version von Windows benutzen.

Um verschiedene Zeichensätze zu nutzen, müssen Sie die Unterstützung dafür installiert haben. Sie können dies durch Auswahl von **Programme hinzufügen/entfernen** vom Windows Kontrollfenster, dann **Windows Setup** wählen und auf die **Mehrsprachen Unterstützung** tun. Klicken Sie OK und Windows wird die nötigen Fonts installieren.

Sie können den im Rätsel benutzten Zeichensatz ändern, indem Sie **Font...** vom **Gitter** Menü wählen, und die **Script** Einstellung ändern. Genauso für die Hinweise durch Auswahl von **Hinweiseigenschaften...** im **Hinweis** Menü, Klicken auf **Font...** Knopf und Ändern des Scripts. Sie können denselben Zeichensatz für das Gitter und die Hinweise benutzen, aber wenn Sie beispielsweise ein Russisch-Englisches Kreuzwort zum Übersetzungstraining erstellen wollen, dann nicht!

Sie können den mit einer Wortliste verbundenen Zeichensatz im [Wortlisten Manager](#) ändern. Wählen Sie die Wortliste die Sie ändern wollen, dann wählen Sie **Zeichensatz...** vom **Wortliste** Menü. Dann klicken Sie auf den Satz, den Sie benutzen wollen. Wenn Sie die **Als Standard speichern** Box anhaken, wird jede neue Wortliste, die Sie erstellen automatisch den ausgewählten Zeichensatz verwenden.

Es ist eine Gute Idee sicherzustellen, dass das Gitter und die Wortliste die Sie benutzen denselben Zeichensatz benutzen, da anderenfalls die in der Wortliste gezeigten Worte im Gitter nicht korrekt dargestellt werden.

Wortlisten konvertieren

Crossword Compiler Wortlisten sind in einem speziellen Format, welches nicht von anderen Programmen benutzt werden kann. Dennoch ist es, mit Hilfe des **Konvertieren** Menüs im [Wortlisten Manager](#), möglich in das Format des Crossword Compiler und heraus zu konvertieren.

Wortliste zur Themenliste oder einfachem Text konvertieren

Wählen Sie eine Wortliste im Wortlisten Manager, die sie Konvertieren wollen und wählen dann **Liste zu einfachem Text oder Themenliste...** aus dem **Konvertieren** Menü. Tippen Sie den Namen unter dem Sie die konvertierte Liste speichern wollen ein und drücken **Speichern**. Sie werden gefragt, ob Sie die Wortlistenbewertungen in die exportierte Datei übernehmen wollen, und falls ja, werden die Bewertungen den Worten durch Semikolon getrennt folgen. Themenkisten habe keine Bewertungen. In beiden Fällen wird ein Wort pro Zeile gespeichert.

einfache Textdatei zur Wortliste konvertieren

Sie können eine Worteliste mit einfachen Text, die ein Wort pro Zeile enthält, konvertieren (wie bei [Hinzufügen einfacher Text](#) Wortlisten zu bereits bestehenden Crossword Compiler Listen). Wählen Sie **Einfache Textdatei** aus dem **Ändern** Menü des Wortlisten Managers und wählen Sie die Wortliste, die Sie ändern wollen. Sie werden dann nach einem Namen für die neue Liste gefragt und danach, welche [Bewertungen](#) Sie den neuen Worten geben wollen. Sie können auch einen [Zeichensatz](#) für die neue Liste wählen und ihre [äquivalenten Zeichen](#) (wie Sie die Worte in der Liste in Worte, die im Gitter gezeigt werden, erscheinen lassen wollen) spezifizieren.

Eine Themenliste in eine Wortliste konvertieren

Um eine Themenliste in eine Wortliste zu konvertieren, wechseln Sie zum **Themenliste** Tab im Wortlistenmanager, wählen die Liste die Sie ändern wollen, und wählen dann **Themenliste zu Wortliste** im **Ändern** Menü.

Worte aus Hinweisdatenbank zur Wortliste konvertieren

Sie mögen vielleicht nur Worte benutzen, für die Sie schon Hinweise geschrieben haben. Dann finden Sie es sicher nützlich, eine Wortliste mit nur solchen Worten mit bereits existierenden Hinweisen in der [Hinweisdatenbank](#) zu haben. Wählen Sie **Hinweisdatenbank Worte zu Liste** aus dem **Ändern** Menü des Wortlistenmanagers.

Bibliographie und weiterlesen

Es gibt viele Bücher über das Lösen von Rätseln. Einige, die für Generatoren interessant sein könnten, sind hier aufgelistet:

www.crossword-compiler.com/users/dicts/.

Eine allgemeine Liste mit Links zum Thema Rätsel, ist hier verfügbar: www.crossword-puzzles.co.uk. Dort gibt es auch eine Rätsel Diskussionsliste: www.cruciverb.com. Das ist auch eine exzellente Seite mit weiteren Informationen, die speziell für Rätselersteller interessant sind.

AutoFind

Benutzen Sie AutoFind um passende Worte zu finden(Q). Wählen Sie **AutoFind** im **Worte** Menü, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Kästchen in der Wortlücke, die Sie füllen wollen. Worte werden für die aktuelle Schreibrichtung gefunden, aber wenn es nur ein mögliches Wort gibt, das die Cursor Stelle durchquert, wird nur in diese Richtung angezeigt.

Beispielsweise wenn Sie ein Rätsel haben welches so aussieht:

D	P	E	N	S	H	O	P
U	N						
T	W	E	E	D			
O	R						
F	O	G	G	I	N	E	S
D	E						
A	P	T					
T	I						
E	T	C	H				

Angenommen Sie wollen ein Wort finden welches senkrecht in die Mitte passt. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der Kästchen, beispielsweise über dem "D", um eine Liste von Worten angezeigt zu bekommen, die passen. Rollen Sie dann einfach durch die Liste und wählen das Wort, das Sie wollen und drücken dann Einfügen. Wenn Sie ein Wort auswählen, können Sie es im Gitter in grau sehen. Wenn Sie das Wort **admiral** gewählt hätten, würde das Rätsel so aussehen:

D	P	E	N	S	H	O	P
U	N	A					
T	W	E	E	D			
O	R	M					
F	O	G	G	I	N	E	S
D	E	R					
A	P	T	A				
T	I	L					
E	T	C	H				

Wenn AutoFind nicht sofort ein passendes Wort vorschlägt, können Sie in jeder der Wortlisten, die Sie eingerichtet haben suchen, indem Sie auf die Spalten am Anfang der AutoFind Dialog Box klicken. Die Standardwortliste und die angezeigten Wortlisten können geändert werden, indem Sie [Listennutzung ändern...](#) im **Worte** Menü wählen.

Um Worte zu finden, die in ein aktuelles Muster passen, benutzen Sie das [Wort finden...](#) Kommando im **Worte** Menü. Um etwas Passendes für einen ganzen Abschnitt des Rätsels zu finden (anstatt nur ein Wort auf einmal), benutzen Sie das [AutoFill](#) Kommando im **Worte** Menü.

Um Worte verschiedener Längen, die in das Gitter passen würden, zu finden, können Sie auch Shift+Alt+A , oder Ctrl+Rechte Maustaste benutzen, um die Wortfindungs-Dialog Box für das aktuelle Muster an der Cursor Position zu öffnen.

AutoFind kann auch nur Worte zeigen, die wenn ins Gitter eingefüllt, keine unmöglichen Buchstabenkombinationen erzeugen. Um nur Worte anzuzeigen die mit den kreuzenden Worten kompatibel sind, klicken Sie den Knopf unten links in der AutoFind Box. Um standardmäßig nur kompatible Worte angezeigt zu bekommen, ändern Sie die Einstellungen unter [Listennutzung ändern](#). Um alle Worte unabhängig von den kreuzenden Worten angezeigt zu bekommen, klicken Sie den Knopf einfach erneut.

Wenn Ihre Suchfunktion ein Wort anzeigt, das Sie von der [Wortliste](#) löschen wollen, selektieren Sie das Wort und drücken auf Löschen. Es wird aus der Wortliste entfernt, in der es gefunden worden ist.

Sie können AutoFind auch mit einem ganzen Wort im Rätsel verwenden. Sollte ein Wort nicht in der gewählten Wortliste vorkommen, gibt es hier auch eine Option es hinzuzufügen.

Der Font in dem die Worte angezeigt werden, kann unter [Einstellungen](#) geändert werden.

AutoFind (jede Länge)

Wählen Sie diese Option im Worte Menü oder drücken Sie Shift+Ctrl+A, um alle Worte gezeigt zu bekommen, die in die Wortlücke passen oder zu kurz sind, um sie ganz auszufüllen. Wählen Sie ein Wort und klicken den Einfügen Knopf, um es in das Gitter einzufügen. Ein Block (oder Balken) wird dann am Ende des Wortes eingefügt, falls das Wort nicht lang genug ist, um die ganze Lücke auszufüllen.

Benutzung von AutoFill zur Rätselbefüllung

Sie können ein komplettes Rätsel oder Teile davon mit einer Wortliste befüllen, indem Sie das **AutoFill** Kommando im **Worte** Menü wählen. Sie können auch auf das AutoFill Symbol in der [Werkzeugleiste](#) klicken oder Ctrl+A drücken.

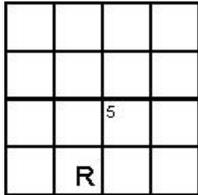
AutoFill befüllt das Gitter mit den Standardeinstellungen aus der [Gitter befüllen](#) Dialog Box.

Für mehr Informationen zur Gitterbefüllung gehen Sie zu [Worte in Rätselgitter füllen](#) .

Fortgeschrittene Rätseltypen und wie man sie macht

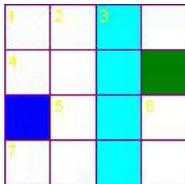
Dieses Thema behandelt wie man Gitter-, Kästchen- und Hinweiseigenschaften ändert, um verschiedene Effekte in den Rätseln zu erreichen. Schauen Sie auch unter [Standard Rätsel](#), [Vokabel/Freihand Rätsel](#), [Form Rätsel](#), [Rätsel im französischen Stil](#), [Balken Rätsel](#) und [Schwedenrätsel](#) nach Standardrätselarten.

Skeletrrätsel und Hinweisbuchstaben



Um das 'R' sichtbar zu machen, wählen Sie das Kästchen und öffnen [Kästcheneigenschaften](#). Wählen Sie die **Buchstabe sichtbar im Puzzle** Box. Durch Selektieren der übrigen Kästchen bis auf das mit der Nummer '5', und Auswahl der Kästcheneigenschaften, dann Klicken auf **Leer im Rätsel** können Sie jedes Zeichen der anderen Kästchen verschwinden lassen.

Farbige Kästchen, Buchstaben und Linien



Ändern Sie die Gitterlinien und Blockfarben unter [Gittereigenschaften](#). Benutzen Sie [Kästcheneigenschaften](#), um die Farbe einzelner Kästchen zu bestimmen. Setzen Sie die Farbe der Buchstaben und Zahlen indem Sie den [Gitter Font](#) ändern.

Hinweistypen

Nicht-nummerierte Hinweise

- A Einige (3)
- B Griechische Harfe (4)
- C Last (4)
- D Vase (3)
- E Benutzen (3)
- F Gealtert (3)

Hinweise werden in zufälliger Anordnung gezeigt, und jedes mit einem Buchstaben in Reihenfolge der Aufzählung verbunden.

Stellen Sie in den [Kästcheneigenschaften](#) die **Hinweisnummerierung** auf **Zufällige Anordnung** .

Füllworte

3-Buchstaben-Worte

EIN
ALT
URL
NOT

In diesen Rätseln sind keine Hinweise, und die Idee ist es, die Worte in das Gitter einpassen zu versuchen. Erstellen Sie einfach irgendeinen Rätseltyp und drucken oder exportieren Sie das Füllwörterätsel.

4-Buchstaben-Worte

LAIE
OFEN

In diesem Gitter für diese Rätselart wird normalerweise die **Kästchennummerierung** auf **Keine** unter den [Gittereigenschaften](#) eingestellt.

Präferenzen

Sie können verschiedene Aspekte wie der Crossword Compiler sich verhalten soll einstellen, indem Sie **Präferenzen...** im **Optionen** Menü wählen. Dort gibt es vier Seiten Einstellungen, die Sie ändern können. Diese Einstellungen gelten dann für alle Rätsel und Sie können Sie als Standard einfach durch Klicken der **Als Standard speichern** Box unten im Fenster speichern, um sie jedes mal bei Verwendung des Crossword Compiler anzuwenden.

Optionen

Öffnen und Speichern

Wählen Sie **Sicherungsdateien erstellen** um die alte Datei jedes Mal mit der Erweiterung .BAK zu speichern, wenn Sie eine Datei speichern. Die Option **Wiederherstellungsdateien automatisch speichern** ermöglicht Windows-Neustarts (z. B. für Updates) ohne Aufforderung zum Speichern geöffneter Dateien (automatisches erneutes Öffnen beim nächsten Öffnen des Programms) und Generieren von automatisch geladenen Wiederherstellungsdateien im Falle eines Absturzes. Sie können anpassen, wie oft die aktiven Dateien gespeichert werden.

Wählen Sie **Sicherungsdateien anlegen** um die alte Datei mit einer .BAK Endung jedes mal beim Sichern einer Datei anzulegen. Wählen Sie die Info beim Öffnen zeigen Option, um die [Information](#) Dialog Box jedes mal beim Öffnen eines existierenden Rätsels zu zeigen.

AutoFind auf ganzem Wort

Diese Einstellung bestimmt, was [AutoFind](#) macht, falls es auf ein ganzes Wort angewendet wird. Wählen Sie **Schauen ob Wort in Liste ist**, um das Wort einfach Korrektur zu lesen - das Wort wird entweder in der Liste sein oder nicht, und entweder angezeigt oder nicht. Wählen Sie **Alternative passende Worte finden**, um alle anderen Worte zu finden, die das aktuelle Wort im Gitter ersetzen könnten, ohne die Buchstaben kreuzender Worte zu beeinflussen.

Anzeige

Farben

Sie können die Farbe des Cursor im Gitter (wenn er auf einem Buchstabenkästchen ist), und für ausgewählte Kästchen ändern.

Font zur Anzeige von Worten in Listen

Klicken Sie den **Font ändern...** Knopf, um den Font ein zu stellen, der in , [Wort finden](#), , [Wortlisten Manager](#), [Word List Manager](#) und verschiedenen anderen Fenstern, wann immer Worte aus einer Liste angezeigt werden, verwendet werden soll. Voreingestellt ist ein fixierter pitch Font, sodass Buchstaben in Worten untereinander eingereiht werden. Jedenfalls können Sie jeden Font, den Sie mögen wählen. Der fixierte Font ist gewöhnlich Courier und FixedSys. Ein Beispiel des aktuellen Fonts wird links vom Font Knopf angezeigt. Wenn Sie einen anderen [Zeichensatz](#) in Ihren Wortlisten verwenden wollen, sollten Sie sicherstellen, dass der Font die verschiedenen Zeichensätze unterstützt.

Hinweise bearbeiten

Bearbeitungsreihenfolge

Mit dem [Hinweis Editor](#) können Sie entweder Hinweise in der Reihenfolge Ihrer Hinweisnummern, oder zuerst alle waagerechten Worte, dann alle senkrechten Worte bearbeiten.

Standard Datenbankhinweis

Diese Option bestimmt, welcher Hinweis in der [Hinweisdaten](#) im Hinweis Editor angezeigt wird, falls Sie einen Hinweis bearbeiten. Sie können die übrigen Hinweise in der Datenbank durch Klicken auf den "runter" Knopf an der Seite des Datenbankeintrages anschauen.

Antworten in Großbuchstaben anzeigen

Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Antworten in Großbuchstaben anzeigen wollen während Sie Antworten und [Hinweise prüfen/bearbeiten](#) oder [Drucken...](#) Clues with Answers.

Gitteränderungen löschen Hinweise nicht

Wenn diese Option gewählt ist, können Sie die Wortfelder bearbeiten ohne dass die Hinweise dazu verändert werden. Anderenfalls wenn Sie ein Wort im Gitter ändern, wird der Hinweis in einen zeitweiligen Übergangsbereich verschoben, und für das aktuelle Wortfeld gelöscht.

Lösungsformat in Datenbank bevorzugen

Wenn Sie einen Hinweis von einer [c.Hinweisdatenbank](#) nehmen während diese Option ausgewählt ist, wird das Lösungsformat von der Datenbank übernommen. Anderenfalls wird das Format gelassen wie es ist. Wählen Sie diese Option ab, wenn Sie eine Datenbank ohne korrekt formatierte Lösungsworte haben.

Format unabhängige Hinweisdatenbanksortierung

Normalerweise ist diese Option nicht ausgewählt, und Hinweise in einer [Hinweisdatenbank](#), die eine exakte Übereinstimmung mit dem Lösungswort im [Hinweis Editor](#) haben, werden zuerst gezeigt. Wählen Sie diese Option, wenn Sie Hinweise nach Datum (siehe oben) oder übereinstimmendem Fall und Interpunktion mit dem Wort im Hinweis Editor sortieren wollen.

WordWeb für Automatische Hinweisformatierung nutzen

Diese Option ist verfügbar wenn Sie [WordWeb](#) installiert haben. Falls ausgewählt, wird die WordWeb Datenbank automatisch verwendet, um Worte korrekt zu interpunktieren, die bereits Hinweise haben.

Immer updaten (WordWeb)

Verwenden Sie diese Option, um das nachgeschlagene Wort immer im WordWeb Fenster zu ändern, sobald das Wort im Hinweiseditor sich ändert. Anderenfalls wird das Wort nur geändert, wenn das neue Wort keinen Hinweis hat.

Hinweistext wenn kein Hinweis vorhanden ist

Dieser Text wird gedruckt, wenn Sie einen Hinweis [drucken](#) bevor sie ihn geschrieben haben.

Individuelle Nachschlagewerke

Sie können Dateien den [Nachschlagelisten](#) hinzufügen oder wegnehmen , indem Sie die **Hinzu** und **Löschen** Knöpfe drücken.

Sie können für eine schnelle Wiederwahl eine Liste von Punkten (einen pro Zeile) hinzufügen, die in der Erklärung/Zitat/URL drop down im [Hinweis Editor](#) verwendet wird. Falls **Neue Einträge aus aktivem Rätsel hinzufügen**aktiv ist, wächst die Liste automatisch mit allen Einträgen aus der laufenden Arbeit , (Die Liste kann durch Rechtsklicken in der Eingabebox des Hinweis Editors zur Standardliste gemacht werden.

Wörterbücher

Der leichteste zugang zu Wörterbüchern geht über [WordWeb Pro](#), das über verschiedene Oxford und Chambers Wörterbücher Add ons verfügt. Sie können trotzdem zu anderen Programmen auf Ihrem Computer, anderen Webseiten durch Hinzufügen von Buttons zum [Hinweis Editor](#)verlinken .

Klicken Sie den **Wörterbücher automatisch finden** Knopf, um nach bekannten installierten Wörterbüchern zu schauen.

Sie können auch Webseiten Nachschlagewerke, beispielsweise Google durch klicken auf **Hinzu...** und Eingabe von "Google" als Name, und dann Eintippen von `http://www.google.com/search?q=%s` in die **Exe name/URL** Box hinzufügen.

Wenn Sie die autoerkennen Funktion verwenden, können Sie den Rest dieses Themas ignorieren, welches fortgeschritten ist, und mehr fortgeschrittenes Computerwissen erfordert. Sie sollten Wörterbücher nur von Hand da zu fügen müssen falls sie nicht unterstützt werden.

Um ein Wörterbuch hinzuzufügen, wählen Sie den **Hinzu...** Knopf, dann Tippen Sie den Namen des Wörterbuches ein (dies sollte generell der Text sein der im Fenster des Wörterbuches erscheint wenn Sie es verwenden) Tippen Sie den Namen der Anwendungsdatei inklusive dem vollen Pfad (z.B. `C:\Chambers\Chambers'`) in die **Exe name/URL** Eingabezeile. Falls das Programm Kommandozeilen Parameter hat, schließen Sie diese hier auch ein. Um den Namen eines Nachschlagewortes in den Kommandozeilenparameter einzugeben, nutzen Sie '%s' als Platzhalter. z.B. **Exe name/URL** wird so aussehen:

`c:\Program Files\Vendor\ProgramName.exe "%s".`

Falls der Dateipfad Leerzeichen enthält, schließen sie diese mit Anführungszeichen, beispielsweise für RH Webster's Unabridged Dictionary wird Exe name so ausschauen:

`"C:\Program Files\Random House, Inc\Random House Webster's Unabridged Dictionary\RHUD30.exe"`

Wenn das Wörterbuch DDE unterstützt (das sollte es irgendwo in seiner Dokumentation anzeigen), dann können Sie Text in die Service, Thema und Kommandozeilen eingeben. Der Kommando Eintrag kann den '%s' Platzhalter für ein beliebiges nachgeschlagenes Wort enthalten. Wenn der Kommandoeintrag leer ist, wird es einfach das nachgeschlagene Wort sein. Falls diese Zeilen korrekt gefüllt wurden, wird der Hinweis Editor Knopf den Wörterbucheintrag zu dem Wort für welches der Hinweis erstellt werden soll, anzeigen. Falls nicht, aktiviert es lediglich das Wörterbuchprogramm und Sie müssen das Wort selbst eintippen. Hier ein Beispiel für das alte RH Webster Wörterbuch:

	Service	Topic	Command
RH Webster's	DIC	Unabridged: RHUD College: RHCD Thesaurus: RHCT	LOOKUP %s

(Schließt eigentlich nicht "Dictionary" oder "Unabridged" ein, nur das in Großbuchstaben).

Für Programme die DDE nicht unterstützen, sollten Sie sicherstellen, dass der Wörterbuchname derselbe ist, wie der Titel des Fensters, wenn Sie das Wörterbuch öffnen (oder ein eindeutiger Anfang). Wenn das Wörterbuch offen ist, wird das Wort in die Zwischenablage gelegt. Sie sind vielleicht in der Lage einige Tastenanschläge an die Anwendung zu senden, um das Wort einzufügen und automatisch nachzuschlagen. Um dies zu tun, stellen Sie **Tastenanschläge senden** ein. Schauen Sie im Thema [Tastenanschläge senden](#).

Das Programm für welches Sie Knöpfe hinzugefügt haben, muss natürlich kein Wörterbuch sein. Sie können ein Zeichen für alles erstellen. Beispielsweise wenn Sie Notepad einfach starten wollen. Sie könnten ein "Wörterbuch" mit dem Namen "Notepad" einfügen, Dateiname 'c:\windows\notepad.exe' und andere Einträge leer lassen.

Versteckte Worte

Ein [Wortsuche](#) Rätsel hat meistens einige Kästchen, die nicht für die Formung der Suchworte benutzt werden. Die Buchstaben in diesen Kästchen könnten versteckte Wortbildungen enthalten. Wählen Sie **Verstecktes Wort (unbenutzte Buchstaben)** im **Worte** Menü, um ein verstecktes Wort anzuschauen oder zu setzen. In anderen Rätselarten können Sie etwas ähnliches mit [Schlüsselworte](#) tun.

Um ein Wortsuche Rätsel unter Verwendung eines vorgegebenen versteckten Wortes zu erstellen, klicken Sie den **Verstecktes Wort/Satz** Knopf im [Wortsucherätsel Erstellen](#) Fenster.

Schwarze Liste Worte

Beim Erstellen von Rätseln möchten Sie vielleicht vulgäre oder beleidigende Worte vermeiden. Sie können ein Rätsel gegen eine Schwarze Liste prüfen, indem Sie die [Versehentliche Worte](#) Option nutzen. Klicken Sie den **Schwarze Liste bearbeiten** Knopf in diesem Fenster, um die Liste an zu schauen und zu bearbeiten. Wenn Sie ein [Wortsuche Rätsel](#) machen, können Sie unter Verwendung der Schwarze Liste auch Worte davon vermeiden.

Die Schwarze Liste ist in einer Datei genannt **Schwarze Liste.txt** in Ihrer Themenworte Datei.

Prüfen auf ungewollte Worte

Wählen Sie **Prüfen auf ungewollte Worte** im **Worte** Menü, um zu sehen, ob die Kombinationen im Gitter zufällig ungewollte Worte geformt hat. Beispielsweise wenn Sie vermeiden wollen, dass zufällig vulgäre Worte geformt wurden. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten:

Worte in Schwarzer Liste prüfen Prüft auf vulgäre oder beleidigende Worte, die in Ihrer [Schwarzen Liste](#) aufgeführt sind. Klicken Sie den **Schwarze Liste bearbeiten** Knopf, um die Liste an zu schauen und zu bearbeiten.

Wortliste prüfen

Prüft unter Verwendung einer der Haupt- [Wortlisten](#). Die **Max Wert** Einstellung definiert die [Wertung](#) von Worten, die vorgemerkt werden.

Klicken Sie auf eines der gefundenen, ungewollten Worte, um diese im Gitter zu markieren.

Wenn Sie ein [Wortsuche](#) Rätsel prüfen, sorgt diese Funktion dafür, dass keines der Schlüsselworte an beiden möglichen Orten erscheint. Sie können auch auf den **Zu Schlüsselworten dazufügen** Knopf drücken, um das ungewollte Wort Ihrer [Schlüsselwort](#) Liste hinzuzufügen.

WordWeb

WordWeb ist ein englischer Thesaurus/Wörterbuch Zusatz für Crossword Compiler. Nachdem Sie ihn installiert haben, können Sie ihn aus dem [Hinweis Editor](#) oder vom **Worte**Menü verwenden, um ausgewählte Worte nachzuschlagen. Um ein Wort (oder ein Buchstabenmuster) im Rätsel nach zu schlagen, drücken Sie einfach Ctrl + W. Dies kann verwendet werden, um automatische Antworten korrekt zu formatieren. (wenn diese Option unter [Präferenzen](#) ausgewählt worden ist).

Für mehr Information zur Verwendung von WordWeb wählen Sie **Hilfe** vom Menü des WordWeb Fensters.

Information über WordWeb ist auch im Internet verfügbar unter <https://www.crossword-compiler.com/wordweb.html>.

Bilder in ein Rätsel einfügen

Es ist möglich, Bilder an verschiedenen Stellen des Kreuzwortgitters einzufügen, die ein oder mehrere Kästchen einnehmen. Wählen Sie **Bild einfügen...** aus dem **Bearbeiten** Menü, um ein Bild aus der Zwischenablage einzufügen, oder um ein Bild aus einer Datei einzufügen. Sie können entweder ein Bitmap oder Windows Bild (Metadatei) einfügen. Ihnen werden einige Optionen zum Einfügen des Bildes vorgeschlagen. Um ein Hintergrundbild in ein einziges Kästchen einzusetzen, benutzen Sie anstatt dessen die Option in [Kästcheneigenschaften](#).

Die **Linkes Kästchen** und **Spitzen Kästchen** Optionen bestimmen die Koordinate der oberen linken Ecke des Bildes im Kreuzwortgitter. Setzen Sie die **Kästchenbreite** und **Kästchenhöhe** so, wie Sie die Breite und Höhe (in Gitterkästchen) des Bildes haben wollen. Es muss eine natürliche Anzahl Kästchen bedeckt werden.

Prüfen Sie die Box **Rand einfügen**, um eine Linie um das Bild zu zeichnen.

Die Pfeil Einstellungen erlauben es Ihnen, einen kleinen Pfeil auf einem Bild zu zeigen. Dies ist besonders bei [Schweden](#) Rätseln nützlich. **Gitter X** setzt den Pfeil an das linke Kästchen, **Gitter Y** an das rechte Kästchen. Sie können wählen in welche Richtung der Pfeil zeigen soll.

Sie können die Eigenschaften des Bildes, sobald es im Rätsel ist, durch Drücken der rechten Maustaste ändern. So können Sie das Bild auch löschen.

Einfügen oder Löschen von Bildern können Sie nicht rückgängig machen

Speichern

Wählen Sie **Speichern** im **Datei** Menü, oder drücken Ctrl + S, um ein Rätsel unter seinem aktuellen Namen zu speichern. Wenn das Rätsel unbenannt ist, öffnet sich die [Speichern unter](#) Dialog Box, in der Sie einen Namen wählen können.

Rätselansichten

Wenn Sie ein Gitter bearbeiten, wird soviel Information über Kästchenfarbe und Einstellungen wie möglich angezeigt. Nutzen Sie die **Rätsel** und **Lösung** Knöpfe in der Werkzeugleiste, um vorher zu sehen, wie Rätsel und Lösung aussehen werden. Sie können auch **Ansicht** vom **Gitter** Menü wählen, wo Sie auch aussuchen können, ob Sie Zahlen angezeigt haben wollen während Sie das Gitter bearbeiten.

Einige [Kästcheneigenschaften](#) hängen davon ab, ob die Lösung oder das Rätsel angeschaut werden, sodass es eine gute Idee ist, die Ansicht Funktion zu verwenden, um sicherzustellen, dass alles korrekt in beiden Ansichten funktioniert. Um zu wählen ob ein Bild in der Lösung angezeigt wird, rechtsklicken Sie auf das Bild. Um festzulegen ob Hinweiskästchen in der Lösung gezeigt werden, schauen Sie unter [Gittereigenschaften](#).

Rätsel prüfen

Klicken Sie das Häkchen-Symbol (✓) um ein Rätsel nach ungeschriebenen Hinweisen zu überprüfen. Dies ist insbesondere bei Schwedenrätseln nützlich, wo es schwierig sein kann sicherzustellen, dass alle Worte korrekt mit Hinweisen verbunden sind.

Um ein Rätsel auf Duplikate oder ähnliche Worte zu prüfen, benutzen Sie [Worte und Wortstatistiken](#) im **Worte** Menü. Sie können auch auf [Versehentliche Worte](#) prüfen.

Um das Gitter konform mit bestimmten Stil-Konventionen zu machen (z.B. Vermeidung von Zweibuchstabenworten), benutzen Sie die [Stil Prüfen](#) Option.

Gitterinblick

Gitterinblick ist eine Funktion, die automatisch Raster analysiert, während Sie sie entwerfen und Wörter einfügen, um alle Probleme aufzuzeigen. Es werden auch erzwungene Wörter und Buchstaben in Quadraten angezeigt, in denen das aktuelle Rastermuster und die aktuellen Buchstaben die Verwendung bestimmter Wörter oder Buchstaben erfordern, um eine Füllung zu vervollständigen.

Die Gitterinblick-Funktion kann durch Klicken auf die runde Schaltfläche ganz rechts in der unteren Symbolleiste ein- und ausgeschaltet werden. Die Farbe der Schaltfläche zeigt an, ob das aktuelle Raster mit Worten gefüllt werden kann: Rot bedeutet, dass keine Füllung möglich ist, Grün, dass mindestens eine Füllung vorhanden ist und Grau, dass der Bereich bereits gefüllt ist oder die Füllbarkeit nicht einfach zu bestimmen ist.

Welche Dinge Gitterinblick genau überprüft, kann durch Klicken auf die Schaltfläche Gitterinblick angepasst werden:

Doppelte Wörter: Jede exakte Wiederholung eines Wortes hebt beide Slots hervor

Doppelte Teilzeichenfolgen (nur Pro Filler): während jede wiederholte Folge von Buchstaben über einer bestimmten Länge hervorgehoben wird

Wörter nicht in der Liste hebt Rechtschreibfehler hervor, oder genauer gesagt Wörter, die nicht in Ihrer Wortliste enthalten sind

Kein passendes Wort hebt teilweise ausgefüllte Wortfelder hervor, in die kein Wort in der Liste passt

Keine Kreuzung hebt Paare von Wortfeldern hervor, bei denen keine Schnittmenge möglich ist, indem Wörter in der Wortliste verwendet werden

Keine Gruppenkreuzungen hebt Slots hervor, die nicht konsistent gleichzeitig mit nahegelegenen und sich überschneidenden Slots gefüllt werden können. Der Grund für diese Art von Fehler kann nicht vollständig lokalisiert werden, und es ist ein Fehler einer Mehrwort-Slot-Beschränkung.

Erzwungene Buchstaben zeigt alle Buchstaben, die durch alle möglichen Füllungen erzwungen werden, im Raster grau an

Vollständige Füllung prüfen testet, ob der gesamte verbundene ungefüllte Bereich ausfüllbar ist und aktualisiert die Farbe der Raster-Insight-Schaltfläche entsprechend. Das Zeitlimit für diese Prüfung kann festgelegt werden, sodass keine großen Mengen an Computerressourcen verschwendet werden, um Füllungen für nur teilweise abgeschlossene Raster zu finden.

Welche Wortliste Gitterinblick verwendet, kann durch Klicken auf das Einstellungssymbol oben rechts im Gitterinblick-Fenster angegeben werden (oder [Listenverwendung ändern](#) im **Wörter** Speisekarte). Sie können entweder dieselbe Wortliste und dieselben Einstellungen für alle Ihre Rätsel verwenden oder die Einstellungen, die derzeit für die Gitterfüllung verwendet werden (eingestellt in [Gitter füllen](#)), anpassen.

Rebus Rätsel (Bilderrätsel)

Ein Rebus-Puzzle hat ein oder mehrere Quadrate im Raster, die ein Wort mit mehreren Buchstaben enthalten, das ein bestimmtes Bild darstellt. Zum Beispiel könnte ein Puzzle das Wort **Kreuzung** enthalten, wobei **Kreuz** in einem Quadrat steht. Optional kann das Quadrat auch durch ein Bild dargestellt werden, z.B. eines Kreuzes.

Um ein Rebus-Puzzle manuell zu erstellen, verwenden Sie [Quadrateigenschaften](#) , um die mehreren Buchstaben für ein Quadrat und das Hintergrundbild des Quadrats festzulegen. Aktivieren Sie das Optionskästchen **Bilderrätsel**, damit das Bild in der Lösung, aber nicht im Puzzle angezeigt wird. Wenn Sie das Raster bearbeiten, sehen Sie sowohl das Wort mit mehreren Buchstaben als auch das Hintergrundbild.

A sample puzzle is provided called **Rebus demo** that you can look at as an example.

Der Pro Grid Filler unterstützt auch das Setzen von Rebus-Wörtern beim Ausfüllen, wobei automatisch mehrere Buchstaben in jedem Quadrat verwendet werden, in dem sie in der Wortliste erscheinen. Siehe die [Pro Filler-Einstellungsregisterkarten](#).

Gleichwertige Buchstaben in Wortlisten

Jede [Wortliste](#) hat eine Buchstabenzuordnung, die definiert, welche Buchstaben gleichwertig sind. Beispielsweise werden in den meisten Rätseln groß und klein geschriebene Buchstaben gleich behandelt. In vielen Ländern sind zur Vereinfachung von kreuzenden Worten in Kreuzworträtseln Buchstaben mit Akzent auch gleich solchen ohne Akzent. Dadurch ist **é** gleichwertig zu **E**, und jedes Wort welches den Buchstaben **é** enthält, wird im Gitter mit **E** als Ersatz für das **é** angezeigt.

Nutzen Sie die **Gleichwertige Buchstaben** Option im **Wortlisten** Menü des [Wortlisten Managers](#), um zu definieren, welche Buchstaben in einer Wortliste gleichwertig sein sollen. Sie können die Einstellungen auch immer dann, wenn Sie eine neu Wortliste erstellen wählen

Jede Zeile der Buchstabenzuordnung hat die Form **A=B**, oder **ABC=D**, wobei **A** durch **B** ersetzt wird, oder **ABC** durch **D**.

Klicken Sie auf **Alle Akzente gleichsetzen**, um alle akzentuierten westeuropäischen Buchstaben durch ihre nicht akzentuierten Formen zu ersetzen. Klicken Sie auf **Alle Buchstaben großschreiben**, falls Sie alle Buchstaben durch Ihr großgeschriebenes Äquivalent ersetzen wollen. Falls die Box leer ist, sind alle Zeichen unterschiedlich und damit unterscheiden die Gitterfüllungen auf Groß- und Kleinschreibung

Verwendung von Wortlisten

Wählen Sie **Listennutzung ändern...** im **Worte** Menü, um die Art, mit der [Wortlisten](#) von AutoFind im aktuellen Rätsel verwendet werden, ein zu stellen und zu ändern, sowie für verschiedene andere Wortlisteneinstellungen. Dort gibt es vier Seiten mit Optionen. Klicken Sie auf die Spalten am Beginn der Dialog Box, um zur gewünschten Seite zu gelangen. Markieren Sie die **Als Standard speichern** Box, um die Änderungen für das nächste Mal zu speichern.

AutoFind

Alle nicht gewählten, verfügbaren Wortlisten sind links, die zur Nutzung mit AutoFind gewählt, sind rechts angezeigt. Drücken Sie die Pfeilknöpfe, um Listen zwischen beiden zu verschieben. Falls Sie die **Alle nutzen** Check-Box ausgewählt haben, werden alle verfügbaren Listen genutzt (bis zu einem Maximum von 25). Die rechts gezeigten Wortlisten sind die durchsuchten, wenn Sie [AutoFind](#) aufrufen. Die Einstellungen können entweder von allen Rätseln, die Sie machen, übernommen werden, oder pro Rätsel eingestellt (und in den [Vorlagen](#) Dateien gespeichert) werden. Diese Option wird eingestellt, indem man den entsprechenden Knopf unten verwendet.

Anagramme

Wählen Sie die Wortliste, die Sie nutzen wollen, um [Anagramme](#) zu finden, in der **Liste nutzen** Combo-Box. Der Anagrammfinder wird keine Worte mit [Wertung](#) kleiner als dem in **Minimum Wortwertung** festgelegten Eintrag verwenden. Die **Maximum Worte Anagramm** Option lässt Sie ein Limit von Mehrfach-Wort Anagrammen, die gefunden werden, festlegen.

Wort Finden

Nutzen Sie diese Seite, um weitere Optionen zur Wortfindung, basierend auf der gewählten Wortliste aus der **Wortliste wählen** Seite, einzustellen. Die "Wort suchen" Funktion wird keine Worte unterhalb einer bestimmten in **Minimum Wortwertung** festgelegten Wertung finden. Ändern Sie das **Maximum an zu findenden Worten**, um das Programm daran zu hindern, ewig mit der Auffindung tausender Worte zu verbringen. Wählen Sie die letzte Check-Box, falls Sie wollen, dass [AutoFind](#) nur Worte zeigt, die Ihnen auch erlauben passende Worte für die kreuzenden Wortfelder zu finden. Dies ist nützlich, weil es sicherstellt, dass AutoFind nicht irgendeine Buchstabenkombination erzeugt, wo keine weiteren Worte dazu passen.

Gitterinblick

Verwenden Sie diese Seite, um festzulegen, ob [Gitterinblick](#) dieselbe Einstellung wie die Füllung des aktuellen Rasters verwendet oder ob feste globale Wortlisteneinstellungen verwendet werden. Wenn Sie nur die Konsistenz des Rasters mit Ihrer Standardfülleinstellung überprüfen möchten, möchten Sie wahrscheinlich **Raster füllen/Autofill-Optionen des aktiven Puzzles verwenden**. Wenn Sie es vorziehen, in Grid Insight eine andere Wortliste zu verwenden, zum Beispiel eine viel größere Wortliste, um zu überprüfen, ob das Gitter noch ausfüllbar ist, wenn Sie unklarere Wörter einschließen, wählen Sie **Feste globale Einstellungen verwenden**. Sie können ein minimales Wort [Wertung](#) für die Füllung und die minimale Teilzeichenfolge angeben, um auf Duplizierung zu prüfen (Pro Filler, wenn diese Einstellung in der [Gitterinblick-Optionen](#).

Buchstabierung

Wählen Sie in der [Hinweis prüfen/bearbeiten](#) Box aus, welche Wortliste zur Rechtschreibprüfung der Hinweise und Worte im Gitter genutzt werden soll (aufgelistet in der [Rätselstatistiken](#) Box). Worte mit [Wertungen](#) kleiner als die **Minimum Wortwertung** werden als Fehler gezählt. Sie können dem Programm auch mittels: **Ignoriere Worte kürzer als** eine gewisse Länge vorgeben, oder solche die mit einem Großbuchstaben anfangen (ausgenommen solcher am Anfang von Hinweisen), oder groß geschriebene Worte wählen.

Sie können auch die von [AutoFill](#) verwendeten Wortlisten in der [Gitter Füllen](#) Dialog Box einstellen.

Reguläre Ausdrücke

Dies ist ein fortgeschrittenes Thema (nicht verfügbar in der Demo)

Reguläre Ausdrücke sind sehr effektiv, aber auch schwer zu verstehen und zu verwenden.

Die [Worte finden](#) Funktion erlaubt es Ihnen eine sehr allgemeine Mustererkennung zu nutzen, die als reguläre Ausdrücke bekannt ist. Diese können auch verwendet werden, um mit [Liste duplizieren/filtern](#) eine Wortliste zu filtern oder modifizieren.

Die reguläre Ausdrücke Syntax ist **nicht** dieselbe, wie die Basis Wort finden Syntax. Um die erweiterten Funktionen der regulären Ausdrücke zu nutzen, stellen Sie vor Ihren Suchstrang einen Schrägstrich (backslash) (es sei denn es ist offensichtlich ein regulärer Ausdruck weil er eines der Spezialsymbole \ (+ { \$ | enthält).

Eine detaillierte Erklärung der regulären Ausdrücke ist hier nicht möglich. Es gibt viele Webseiten und Referenzbücher dazu (der Crossword Compiler verwendet eine perlähnliche Syntax). Jedenfalls ist hier eine kleine Zusammenfassung der Spezialzeichen:

.	(Punkt) Finde jedes der Zeichen
[..]	Zeichenklasse : finde jede der aufgelisteten Zeichen
[^...]	Negierte Zeichenklasse: alle außer den gelisteten Zeichen finden
*	Mit vorheriger Einheit 0 oder mehrere Male übereinstimmen
+	Mit vorheriger Einheit 1 oder mehrere Male übereinstimmen
?	Mit vorheriger Einheit 0 oder 1 Mal übereinstimmen
^	Start des Wortes oder der Ansammlung
\$	Ende des Wortes oder der Ansammlung
	Oder

Zusätzlich können Sie, wie mit der Basis Syntax, : und ; Vorzeichen verwenden, um die Suche Fall- und Interpunktionsabhängig zu gestalten. Beispiele:

\AP*X	findet abaxial, addax, Ajax, coaxer, pax , etc.
\AP.*X	findet apex, apexes, apoplexy, soapbox , etc.
\^AP.*X\$	findet apex, appendix, Appomattox, apteryx
:^A.*x	findet Aix-en-Provence, Ajax , etc
\ap.?x	findet apex, apexes

Klammern können verwendet werden, um Buchstaben zu gruppieren, **^(#@)*\$** findet, gleich nach dem Start und bis zum Ende, eine Serie von Null oder mehr Buchstabenkombinationen der Form Konsonant Vokal.

Beispiele:

^(#@)*\$	findet baba, badinage, magic eye, Tahiti , etc
(tt ll).*(zz ww)	findet hail-fellow-well-met, hollow-ware

(zz | ss) \$ findet **abbess, ableness, zizz**, etc.

You can also use \1. \2 etc to stand for parts of a match in a previous bracket,

(l.*t).*\1 findet, **helter-skelter, little by little, multicultural**, etc

(...)\1 findet **ack-ack, assassin, Mississippi, satiation**, etc

^(...).*\1\$ findet **abracadabra, airy-fairy, beriberi, hand in hand**, etc.

;\^(. . . .) \1\$ findet **beriberi, caracara, chowchow, couscous, hotshots**

(. .) i (. .) . * \2 i \1 findet **non-intervention, noninterventionist, noninterventionists**

^([xjq]).*\1 findet **jejeune, jumbo jet, quinquina, x-axis**, etc

Reguläre Ausdrücke Ersatz

Sie können die [Liste duplizieren/filtern](#) Funktion verwenden, um Buchstabenketten in einer Wortliste zu ersetzen. Das Suchmuster kann irgendein regulärer Ausdruck sein, welcher vom Text, den Sie eingeben, ersetzt wird. Der Ersatztext kann **\$1, \$2**, etc, enthalten, um als Teil eines eingeklammerten Treffers zu stehen.

Ersatzteile können einfach oder effektiver sein, wie beispielsweise der Ersatz von **ise** mit **ize**, um alle Doppelbuchstaben durch einfache Buchstaben zu ersetzen, verwenden Sie **(.)\1** als Ersatzmuster, und **\$1** als den Ersatztext. Oder verwenden Sie den Ersatz **a(.)a** mit **b\$1\$1b** um z.B. **again** zu **bggbin** zu ändern.

Zur Gitterfüllung verwendete Worte anschauen

Wenn Sie eine Füllung mit [AutoFill](#) oder [Gitter füllen](#) abgeschlossen haben, können Sie die in der indem Sie auf die Schaltfläche **Verwendete Wörter** in der Füllsymbolleiste klicken. Wenn Sie Wörter zu einem anderen Zeitpunkt anzeigen möchten, wählen Sie **Wörter und Wortstatistiken** aus dem Menü **Wörter**.

Das Fenster listet die genutzten Worte zusammen mit den Wort [-Wertungen](#) nach der Reihenfolge in der Füllung auf. Drücken Sie **OK** oder einen der anderen Knöpfe unten, um das Fenster zu schließen. Klicken Sie auf **Neufüllen vom gewählten Wort**, um alles nach diesem Wort zurückzusetzen und mit einem anderen Wort in diesem Feld beginnend das Rätsel erneut zu füllen. Klicken Sie **Neufüllen ohne gewähltes Wort**, um dasselbe wie mit **Neufüllen vom gewählten Worte** zu tun, allerdings unter Entfernung des entsprechenden Wortes aus der Liste, damit es nicht nochmal woanders verwendet werden kann.

Klicken Sie den **Auf gleiche Worte prüfen** Knopf, um die verwendeten Worte zu analysieren und gleiche Teilworte hervorzuheben. Beispielsweise wenn das Gitter WIEDERERSCHEINEN und ERSCHEINEN enthält, würde das Programm die beiden gleichen Teile der Worte hervorheben. Dies kann nützlich sein, falls sie ähnliche Worte vermeiden wollen.

Sie können Partituren der Wörter direkt bearbeiten, indem Sie auf die Partitur klicken. Verwenden Sie das Rechtsklickmenü auf ein ausgewähltes Wort, um es aus einer oder mehreren anderen Wortlisten zu löschen, oder ändern Sie die Punktzahl in mehreren Wortlisten.

Wählen Sie **Wörter immer anzeigen** aus dem Dropdown-Menü der Schaltfläche Verwendete Wörter aus, um automatisch die Liste der verwendeten Wörter anzuzeigen, wenn eine Füllung abgeschlossen ist. Die für die Darstellung der Wörter verwendete Schriftart kann unter [Einstellungen](#) geändert werden.

Seiteneinrichtung

Wählen Sie **Seite einrichten ...** aus dem **Datei** Menü zur Änderung der Ränder, wenn das Puzzle gedruckt wird.

Alle Abmessungen sind in Zentimetern.

Nachschlagelisten

Wenn Sie den **Buch** Knopf in der [Hinweis Editor](#) Werkzeugleiste drücken, erscheint ein Menü mit einer Liste von verfügbaren Nachschlagewerken. Voreingestellt sind [Buchstabenindikatoren](#) und [Anagrammindikatoren](#). Wenn Sie eine Option anwählen, erscheint ein weiteres Menü mit den verfügbaren Worten. **Auswählen** des Wortes von der Liste kopiert es in den Hinweis Editor.

Sie können die dargestellten Buchstaben- und Anagrammindikatoren durch Bearbeiten der ANAGINDS und LETIND Dateien, die mit dem Crossword Compiler geliefert werden, verändern. Bearbeiten Sie diese mit dem Notepad Programm. Das Format der Datei ist:

MENÜ <Menü Legende>

Zuerst im Untermenü

Zweite im Untermenü

MENÜ <Zweites Menü Legende>

Zuerst im zweiten Untermenü

etc...

Die Menülegenden können das '&' Zeichen enthalten, der Buchstabe nach dem Zeichen kann als Ctrl+ Tastaturkürzel verwendet werden.

Sie können eine andere Nachschlageliste zufügen, indem Sie die **Individuelle Nachschlagewerke** Seite in der [Präferenzen](#) Dialog Box auswählen.

Rätselhinweise zu Datenbank hinzufügen

Fügen Sie Hinweise aus dem aktuellen Rätsel zu einer [Hinweisdatenbank](#) hinzu indem Sie **Rätselhinweise zu Datenbank hinzufügen** aus dem **Hinweis** Menü wählen.

Dies wird alle Hinweise im aktuellen Rätsel zu einer Datenbank hinzufügen, wobei alle Formatierungsinformationen in den Hinweisen verloren gehen (z.B. fett, kursiv).

Markieren Sie die **Datumsstempelhinweis mit Daten** Box, um jeden Hinweis mit dem gegebenen Datum (standardmäßig aktuelles Datum, aber kann auch geändert werden) zu versehen.

Markieren Sie die **Zitate setzen als** Box und geben Sie freien Text ein, um die Erklärung/Zitate jedes Hinweises zum vorgegebenen Text zu sehen. Dies kann Hilfreich sein um, die Quelle von Hinweisen zu finden oder um zu wissen wo sie benutzt worden sind.

Hinweise aus Dateien einfügen

Wählen Sie **Hinweise aus Dateien einfügen** mit dem **Menü** Knopf im [Hinweisdatenbank Manager](#) um alle Hinweise aus einem Set von Dateien zu einer Hinweisdatenbank hinzuzufügen.

Wählen Sie die Dateien deren Hinweise Sie hinzufügen wollen (halten Sie Ctrl gedrückt und klicken auf jede Datei) und drücken Sie **Öffnen**. Sie werden dann gefragt, ob Sie die Hinweise mit Datum der Datei, aus der sie kommen, markieren wollen. Wenn Sie **JA** klicken, werden die Hinweise nach Datum sortiert in die Datenbank aufgenommen und Sie werden das Datum später im [Hinweis Editor](#) sehen können, wenn der Hinweis angezeigt wird.

Hinweisdatenbanken verschmelzen

Sie können [Hinweisdatenbanken](#) verschmelzen, indem Sie das **Datenbanken verschmelzen...** Kommando vom **Menü** im [Datenbank Manager](#) wählen. Wählen Sie einfach eine Datenbank, deren Hinweise sie zur aktuell ausgewählten hinzufügen wollen.

Falls der Crossword Compiler die Datenbank, die sie verschmelzen wollen nicht erstellt hat, sollten Sie sicherstellen, dass die Datenbank im CSV (Comma Separated Values) Format gespeichert ist. MS Excel, und viele andere Arbeitsprogramme können im CSV Format speichern.

Rätselinformation

Wählen Sie **Information...** vom **Datei** Menü, um Informationen über das Rätsel wie Titel, Autor, Copyright und Beschreibung anzuschauen.

Am Anfang des Fensters sind zwei zusätzliche Spalten:

Metadaten Auf dieser Seite können Sie zusätzliche Daten zur Beschreibung der Datei, beispielsweise das Datum, Editor etc. anschauen und bearbeiten. Sie können auch individuelle Felder zur Beschreibung der zusätzlichen Daten einfügen. Diese Information in den Feldern werden eingeschlossen, wenn Sie eine [XML](#) Datei exportieren.

Datei

Diese Seite zeigt den voll qualifizierten Rätselnamen und die Originalvorlage. Wenn das Rätsel auf Festplatte gespeichert wurde, ist dort auch ein Knopf um den Windows Explorer im Dateiordner zu öffnen.

Diese Information kann, um Informationen über das Rätsel anzugeben, beim Drucken verwendet werden (siehe [Überschriften](#)) . Rästel [Vorlagen](#) können Standardinformationen enthalten, sodass, beispielsweise, jedes Rästel welches Sie erstellen, automatisch Ihren Namen als Autor trägt.

Schauen Sie auch unter [Rästelstatistiken](#).

Interaktive Web Rätsel

Wählen Sie **Web Export** im **Datei** Menü, und dann **Export in Dateien**, um ein Rätsel zur interaktiven Lösung auf einer Webseite zu exportieren. Nachdem Sie die Optionen gewählt haben, drücken Sie den **Export Webseite** Knopf, um einen Dateinamen zu wählen und die Webseite zu exportieren. Falls Sie das Rätsel direkt auf die Rätsellösseite uploaden wollen, verwenden Sie stattdessen [Web Publish](#).

Crossword Compiler verwendet ein kleines Programm genannt *Java applet*, welches Sie auf Ihrer Internetseite nutzen können, damit Leute dort das Rätsel interaktiv lösen können. Sie können Buchstaben in das Gitter tippen und auf Kästchen klicken, um die dazugehörigen Hinweise hervorzuheben. Die Standardapp läuft auf den meisten Desktops, iPad und Android 4+ Tablets. Als Alternative dazu können Sie ein Java applet exportieren, das auf alten Browsern läuft, aber nicht kompatibel mit iPad ist.

Das Programm bietet eine Vielzahl von Vorlagen: wählen Sie eine in der **HTML Vorlage** Box. Die HTML Vorlagen geben eine Zusammenfassung für die Webseite zusammen mit verschiedenen Einstellungen für die Export Optionen.

Diese Exportoption erstellt eine Webseiten Datei und eine Rätseldatei. Diese müssen in denselben Ordner auf Ihrer Webseite hochgeladen werden. Schauen Sie im [Webseiten hochladen](#) Thema nach Einzelheiten.

Es gibt verschiedene Optionen im Exportfenster für interaktive Rätsel:

HTML Vorlage

Ändern Sie diese Einstellung um unterschiedliche Vorlagen für die zu erstellende Webseite zu verwenden. Schauen Sie im [HTML Vorlagen](#) Thema, wie man eigene Vorlagen erstellt. Rechtsklicken Sie auf die drop down Box, um eine Vorlage zu löschen, eine Kopie einer Vorlage mit neuem Namen anzufertigen, oder um die Vorlage mit Standardexportoptionen, anstatt mit ihrem eigenen Optionen zu verwenden.

Interaktive Hinweise

Wählen Sie diese Option, um automatisch die entsprechenden Hinweise hervorzuheben, sobald jemand auf ein Kästchen im Gitter klickt, oder um das korrekte Wortfeld hervorzuheben, wenn jemand auf einen Hinweis in der Hinweisliste klickt. Wählen Sie **Text Hinweise** wenn Sie statische Hinweise wollen.

Lösungslink

Erstellt einen Link zu einem GIF Bild der Lösung.

Nummerierter Lösungslink

Erstellt einen Link zu einem GIF Bild der Lösung

Lösungsinformation

Markieren Sie diese Option, um Lösungsinformationen einzuschließen (für die Lösung markieren Sie die "Zeigen" Knöpfe). Wenn diese Option im Rätsel nicht markiert ist, wird die Datei keine Lösungsinformationen enthalten und so für ein Preisrätsel sicher genug sein. Sie müssen diese Option markieren, wenn Sie eine

Abschlussbotschaft nur bei richtiger Lösung anzeigen wollen. (Schauen Sie auch im [Java Anwendungseigenschaften](#) Thema).

Lösung bekommen

Klicken Sie diesen Knopf, um die Lösung des aktuellen Rätsels in die Zwischenablage zu kopieren. Dies ist der Text der vom "Übertragen" Knopf der Anwendung ausgegeben wird, also klicken Sie diesen Knopf um zu sehen, wie die korrekte Übertragung aussehen sollte.

Knöpfe

Die Anwendung kann verschiedene Knöpfe anzeigen, die dem Lösenden einige Extra-Optionen geben. Wählen Sie welche Knöpfe Sie zeigen wollen. Der **Aufdecken** Knopf ist ein Mogelknopf, der die Antwort zum aktuellen Hinweis zeigt. **Buchstabe zeigen** zeigt nur den aktuell gewählten Buchstaben, und **Lösung** zeigt die ganze Lösung. Der **Zurück** Knopf setzt das Puzzle zum letzten gespeicherten Stand zurück (normalerweise komplett leer). Der **Prüfen** Knopf löscht alle vom Lösenden falsch eingesetzten Buchstaben im Gitter. Der **Übertragen** Knopf übermittelt die Lösung des Lösenden, und der **Speichern** Knopf speichert den aktuellen Fortschritt des Lösenden.

Der **Übertragen** Knopf benötigt zusätzliche fortgeschrittene Arbeiten durch den Webseiten Manager: Sie müssen ein web Script zur Verfügung stellen, um die übertragenen Daten zu behandeln. Stellen Sie das Script URL unter den **Applet Optionen** ein. Sie können auch Ihr eigenes Script für die Verarbeitung der Speichern Funktion verwenden. Als Standardeinstellung (falls die URL leer ist), wird es in einem Cookie am Computer des Users gespeichert.

Wenn Sie die **Aufdecken**, **Buchstabe zeigen**, **Lösung** oder **Prüfen** Knöpfe nutzen wollen, müssen Sie die **Lösungsinformation** einschließen.

Die Knöpfe können links oder unter dem Gitter sein, und Sie können die Knopfuntertitel ändern. Schauen Sie in den [Java Anwendungseigenschaften](#) nach Details.

Kästchengröße

Ändert die Kästchengröße jedes Kästchens im Gitter in Pixeln. Dies beeinflusst indirekt auch die Breite und Höhe des Gitters, also stellen Sie sicher, dass die Kästchen nicht so groß sind, dass das Gitter nicht mehr auf der Seite sichtbar ist.

Hinweisfont Größe

Ändert die Größe der Anzeige der interaktiven Hinweise verwendeten Font.

Applet Optionen

Klicken Sie diesen Knopf, um die verschiedenen Aspekte des Java Applet zu individualisieren. Schauen Sie im [Java Anwendungseigenschaften](#) Thema nach mehr Informationen. Für fortgeschrittene Individualisierungsoptionen schauen Sie im [Anwendungsparameter](#) Thema.

Optionen der Vorlage speichern

Klicken Sie diesen Knopf, um Exportoptionen für die Wiederverwendung mit der Vorlage zu sichern. Dies erlaubt Ihnen, verschiedene Optionen mit verschiedenen Vorlagen zu verbinden, um Export zu Webseiten mit verschiedenen Layouts zu vereinfachen.

Optionen als Standard speichern

Klicken Sie diesen Knopf, um diese Exportoptionen mit allen HTML Vorlagen, die nicht ihre eigenen Einstellungen gespeichert haben, zu verwenden.

HTML Exportoptionen

Markieren Sie die **Hinweise in einem Abschnitt** Box um alle Hinweise in einen Absatz anstatt in separate Zeilen zu schreiben. Wenn **Font Info einschließen** ausgewählt ist, wird die Webseite den Font, den Sie für die Hinweise unter [Hinweiseigenschaften](#) festgelegt haben, verwenden (Bedenken Sie, dass dieser Font bei Personen Ihre Webseite anschauen eventuell nicht verfügbar ist). Wählen Sie **Kleine Hinweisabstände** , um Hinweise nur durch einen Zeilenumbruch anstatt eines Absatzes voneinander zu trennen. Wählen Sie **Monochrome GIFs** , um schwarz/weiße Bilder für das Gitter zu verwenden, was die Ladezeit reduziert, da Ihr Gitter keine Farben enthält.

Gittereigenschaften und Hinweiseigenschaften

Diese Knöpfe sind eingebaut, damit Sie die [Gitter](#) und [Hinweis](#) Eigenschaften leicht ändern können. Diese Einstellungen sind nicht in der HTML Vorlage gespeichert, sondern in der [Rätselvorlage](#).

Hinweis Tipp URLs

Wählen Sie diese Option, um Hyperlinks nach jedem Hinweis zu zeigen, der eine Tipp URL eingestellt hat (schauen Sie im [Hinweis Editor](#) , wie man einen URL Tipp einstellt - in der Erklärung/Zitate/URL Option). Dies erlaubt den Lösenden, einen Link in einem Fenster zu öffnen, zum Beispiel mit Informationen, die bei der Lösung des Hinweises helfen.

Verwenden der App mit Java Script und Individualisieren mit CSS

Lesen Sie mehr im Thema [Applet Parameter](#)

Gruppenexport

Falls Sie mehrere Dateien auf einmal exportieren wollen, können Sie eine Exportgruppe definieren. Beispielsweise wird dieses Ihnen ermöglichen, einzelne Bilder des Rätsels und die Lösung in einem Durchgang zu exportieren, oder eine Ansammlung von Dateien an einen Verleger zu senden.

Um eine Exportgruppe zu definieren, müssen Sie zunächst die Exporteinstellungen die Sie gruppieren wollen, speichern. Tun Sie dies im [Export](#) Fenster. Dann wählen Sie oben im Exportfenster aus der **Gruppenexport** Spalte die Formate, die Sie zusammen exportieren wollen. Sie können entweder die gewählten Formate direkt exportieren, oder Ihre Gruppe für zukünftige Wiederverwendung speichern. Um die Gruppe zu speichern, tippen Sie den Namen in die **Neu** Box und drücken den **Hinzufügen** Knopf.

Ihre gespeicherten Exportgruppen werden in der linken Tafel der Gruppenexport Seite angezeigt. Wählen Sie eine Gruppe aus, um deren Einstellungen an zu schauen oder zu bearbeiten. Sie können eine Gruppe oder Einstellung wählen und die **Löschen** Taste drücken, falls Sie diese löschen wollen. Falls Sie ein Exportformat löschen, wird es auch aus jeder anderen Gruppe, in der es enthalten ist, gelöscht.

Es gibt auch eine Option die Exportdateien zu einer einzigen "zip" Datei zu "zippen". Um dies zu tun, wählen Sie die **Exportierte Dateien zippen** Box.

Wenn Sie die Gruppe sichern, werden Sie zur Eingabe eines Dateinamens aufgefordert. Die Endungen werden entsprechend der verschiedenen Dateiformate, die Sie exportieren, geändert. Wenn Sie allerdings viele Dateien im selben Format exportieren, beispielsweise ein Bild des Gitters und der Lösung, sollten die Dateien vorher eindeutig benannt werden. Um dies zu tun, verwendet das Programm den Text nach den Bindestrichen im Namen des Exportformates. Wenn Sie beispielsweise ein Exportformat genannt "Bild - Lösung" haben, sollte die Datei als Teil des Gruppenexportes vielleicht "MeinBild_Lösung" genannt werden.

Wenn Sie eine Exportgruppe gespeichert haben, können Sie sie schnell exportieren, indem Sie die Option **Exportformat** aus dem **Datei** Menü wählen. Fortgeschrittene Anwender können auch mit einem [DDE Script](#) exportieren.

Bilder exportieren

[Metafiles \(WMF, EMF\)](#) - [Bitmaps \(BMP, GIF, TIF, JPG, PNG\)](#) - [EPS \(encapsulated PostScript\)](#) - [PDF](#) - [Vergleich](#)

Sie können in einer Vielzahl von Bildformaten exportieren, indem Sie [Export](#) im **Datei** Menü und dann eine der Optionen im linken Randfeld wählen.

Bilder werden in der Größe exportiert, die in der [Gittereigenschaften](#) Dialogbox festgelegt ist. Es gibt drei Haupttypen von Bildern die Sie exportieren können --- wählen Sie eine der Spalten im Export Fenster.

Metadateien

Dieses sind fensterspezifische größenveränderbare Bilder und sind gut zum Export von Gittern in andere Windows Programme wie Desktoppublisher geeignet.

Jedenfalls wenn Metadateien auf einem niedrig auflösenden Medium, beispielsweise auf einem Bildschirm angezeigt werden, können die Linien ungerade oder gar nicht erscheinen (obwohl sie korrekt ausgedruckt werden dürften). Wählen Sie die **Für Bildschirm** Option, um dünne Linien zu benutzen, die auf dem Bildschirm korrekt angezeigt werden. Dies ist nicht so eine tolle Option, wenn die Metadatei letztendlich ausgedruckt wird, aber wenn sie auf einem Bildschirm angezeigt werden soll, sollte diese Option verwendet werden. Ein Metafile mit der **Für Bildschirm** Option hat generell eine kleinere Dateigröße als das zugehörige Bitmap Format, und hat den Vorteil, dass man die Größe verändern kann. Allerdings sind Bitmaps besser transportierbar und verlässlicher, und sollten eher zum Anschauen am Bildschirm verwendet werden.

Bitmaps

Sie können Bitmaps in verschiedenen Auflösungen und Farbtiefen, sowie in vielen verschiedenen Dateiformaten exportieren. Mit Bitmaps werden die Linien immer korrekt ausschauen, sofern das Bitmap in der ursprünglichen Größe angezeigt wird, oder falls Sie in genügend hoher Auflösung exportieren.

Die Standardeinstellung für die Auflösung ist die Ihres Bildschirmes und erzeugt ein Bild das dem Rätsel, das Sie im Crossword Compiler erstellt haben, sehr ähnlich ist. Wählen Sie ein höhere Auflösung, falls Ihr Rätsel gedruckt werden soll. Wählen Sie dazu entweder eine Auflösung aus der drop down Liste oder geben Sie den Wert selbst ein. Beachten Sie bitte das der Export mit einer hohen Auflösung viel Systemspeicher benötigt und zu großen Dateien führt.

Ändern Sie die **Farben** Einstellung, um die Farbtiefe des exportierten Bildes zu bestimmen. Die 16 Millionen Farben Einstellung wird immer hochqualitative Ergebnisse produzieren, und sollte verwendet werden, sobald das Rätsel Farbbilder enthält. Allerdings falls Ihr Rätsel eigentlich nur schwarz und weiß ist, können Sie die Farbtiefe reduzieren, um die Größe der Datei deutlich zu verringern.

Falls Sie die **Antialiasing** Option wählen, wird das Bitmap in Zwischenfarben, um die Ecken der Buchstaben herum produziert, um den Eindruck eines höher auflösenden Bildes zu vermitteln. Dies mag in deutlich besserer Qualität beim Export resultieren, wenn ihr Rätsel Bilder enthält. Sie können allerdings antialiasing nicht mit monochromer Farbeinstellung benutzen.

Wenn Sie in vielen verschiedenen Formaten exportieren:

Bitmap Bilder werden von den meisten Windows Programmen und vielen anderen unterstützt. Der wesentliche Nachteil ist die Größe der Bitmap Datei

GIF Bilder sind nützlich, falls Sie ein Bild auf einer Webseite nutzen wollen. Es ist ein verlustfrei komprimiertes Format, welches maximal 256 Farben unterstützt.

PNG Bilder sind nützlich falls Sie ein Bild auf einer Webseite nutzen wollen. Es ist ein flexibles verlustfrei komprimiertes Format, welches jede Anzahl Farben unterstützt.

JPG Bilder sind nützlich, falls Sie ein Bild auf einer Webseite nutzen wollen. Es ist ein vollfarbiges, komprimiertes Format, welches nicht die volle Bildqualität erhält.

TIFF Bilder sind ähnlich zu Bitmaps, aber komprimiert und sehr gut transportierbar. Dies ist vielleicht die beste Option, falls Sie hochauflösende Bilder zur Veröffentlichung exportieren. Bei hoher Auflösung können Tiff Dateigrößen bis zu 50 mal kleiner als die vergleichbaren Bitmap Dateien sein. TIFFs werden vollfarbig exportiert.

EPS (Encapsulated Postscript)

EPS ist von einigen Verlegern bevorzugt, und ist vielleicht das beste Format für Macintosh Computer, speziell mit QuarkXpress. EPS Dateien können in anderen Programmen ohne Qualitätsverlust skaliert werden.

Crossword Compiler kann EPS Dateien in zwei Arten erstellen:

Basis mit Postscript Fonts Dies erzeugt eine kleine und einfache EPS Datei unter Verwendung von Postscript Font. Das Format ist nicht für Wortsuche Rätsel verfügbar, oder wenn das Gitter Bilder beinhaltet oder nicht-westeuropäischen Font. Crossword Compiler wählt automatisch einen Postscript Font ähnlich dem, den Sie als [Gitter Font](#) ausgewählt haben. Allerdings können Sie von einer Reihe von Fonts in der **Font** Kombo Box, oder durch Eintippen des Font Namens (nur für fortgeschrittene Benutzer) wählen.

Generell (Font Einbindung)

Dies erzeugt größere Dateien unter Verwendung von genau Ihrem gewählten Font Stil. Dieser Modus unterstützt alle Rätsel Stile, inklusive der beinhalteten Bilder.

Falls die **TIFF Vorschau einschließen** Box angehakt ist, wird die Datei ein eingebundenes Farb-Bitmap enthalten, welches Sie auf dem Bildschirm als ein Platzhalter für das PostScript, das beim Ausdruck verwendet wird, benutzt werden kann. Der Nachteil wenn man eine Vorschau einschließt ist, dass es die Dateigröße etwas ausdehnt, und das Rätsel weniger qualitativ ausschauen lässt ,als das Endergebnis beim Ausdruck sein wird.

PDF

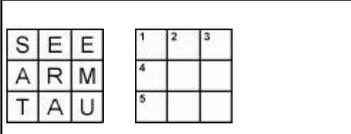
PDF ist ähnlich dem EPS (generelles Format mit Font Einbindung), aber ist weitverbreitet durch Verwendung kostenfrei verfügbarer Software wie Acrobat Reader sichtbar. Dies ist weniger häufig von professionellen Verlegern verwendet, aber die allgemeine Verbreitung der Verwendung steigt schnell. Die Funktion im Rätsel exportieren Fenster exportiert nur das Gitter; um eine Seite inklusive Rätsel und Hinweisen zu exportieren, schlagen Sie unter der [Arbeitsblatt drucken/exportieren](#) Funktion nach.

Vergleich

Hier ist eine Tabelle welche die verschiedenen Bildformate vergleicht, die verfügbaren Farbtiefen, typische Dateigrößen, und die Nutzbarkeit für verschiedene Zwecke. Die Dateigrößenbeispiele sind für schwarz/weiß Gitter mit anti-aliasing. Dateigrößen für Komprimierte Formate (GIF und TIFF) werden deutlich ansteigen, wenn das Gitter mehr Farben oder Bilder enthält.

Format	Farben	Typische Datei -größe (KB)	Bildschirm	Mac Publishing	Windows Publishing
Metadatei		5	Optional	Vielleicht	Ja
Bitmap	2 16 256 16 Millionen	20 75 150 450	Ja	OK	Ja
GIF	<=256	6	Ja (Web)	Nein	Nein
TIFF 75 DPI TIFF 300 DPI	>=16	7 53	Ja (nicht Web)	Ja	Ja
EPS Mit Vorschau		4 12	Nein	Ja	Ja
PDF		400	Ja (web)	Vielleicht	Vielleicht

Um den Effekt von Anti-aliasing zu sehen, vergleichen Sie hier:

Mit Anti-aliasing	Ohne Anti-aliasing
	

Die ohne Anti-aliasing schauen aus, als ob sie dickere Linien und Buchstaben haben. Das kommt daher weil sie exakter in Proportion zum Einstellungsset unter [Gittereigenschaften](#) sind, als andere Bilder. Ohne Anti-aliasing sind die Linien in der Breite auf eine bestimmte Anzahl Pixel beschränkt. Sie können sehen, dass Anti-aliasing die kleinen Nummern klarer macht, speziell die 4. Jedoch ist Anti-aliasing unnötig, wenn sie so hoch-auflösend exportieren, wie Ihr Drucker drucken kann. Es ist meist nur sinnvoll für niedrigauflösende Bilder, die an einem Bildschirm angeschaut werden.

XML Dateiformat

Sie können eine Datei im XML Format speichern, indem Sie **Speichern unter** vom **Datei** Menü nutzen, und **XML Rätsel** als Typ unter **Speichern als Typ** wählen.

XML ist ein standardisiertes erweiterbares Format zum Datenaustausch; andere Programme können in der Lage sein XML Dateien zu lesen und zu verändern. Sie können eine XML Rätseldatei mit Crossword Compiler genau wie eine normale Datei öffnen. Bedenken Sie aber, dass das XML Format nicht alle möglichen Hersteller-Einstellungen des Standarddateiformates beinhaltet; aber es deckt eigentlich alle nötigen Eigenschaften ab, die von Lösungsprogrammen benötigt werden.

Das [Interaktive Rätsel](#) Applet des Crossword Compiler verwendet ein XML Dateiformat. Rätsel, die zur Verwendung mit Lösungsanwendungen gemacht wurden, können auch mit dem Crossword Compiler geöffnet werden.

Rätsel die als XML mit **Speichern unter** gesichert worden sind, beinhalten keine zusätzlichen Layout Optionen, die von einer Lösungsanwendung benötigt werden. Allerdings beinhaltet die Datei volle Lösungsinformation, was nicht der Fall wäre, falls Sie ein Web Rätsel ohne Lösungsinformationen exportieren würden.

Das basis XML Format ist in einer .xsd Datei dokumentiert unter <https://crossword.info/xml/rectangular-puzzle.xsd>. Anwendungsdateien die vom Crossword Compiler erstellt wurden, beinhalten zusätzliche Informationen über Anwendungsformatierung etc.

Webseiten hochladen

Sobald Sie eine [Webseite](#) oder ein interaktives [Rätselapp](#) exportiert haben, müssen Sie Ihre Dateien zur Webseite hochladen.

Nachdem eine Datei exportiert wurde, wird Ihnen eine Liste der Dateien, die hochgeladen werden müssen, angezeigt. Sie können, wenn Sie wollen, die Dateien mittels "drag and drop" in Ihren Webordner oder Ihre FTP (Dateitransfer zum Hochladen) Software ziehen. Anderenfalls nutzen Sie Ihre Software zum Hochladen der Dateien aus dem Export Ordner.

Wenn Sie ein interaktives Rätsel exportieren, müssen Sie auch die Anwendungsdateien hochladen. Dies brauchen Sie nur einmal zu tun, da dann alle Ihre Rätsel dieselbe Anwendungsdatei auf Ihrer Webseite nutzen können. Sie werden automatisch in den Ordner, in den Sie die Webseite exportieren, kopiert.

WordPress-Sites können das [WordPress Plugin](#) verwenden, um die Rätsel einfach hochzuladen.

Anwendungsparameter

Die XML Datei wird vom Crossword Compiler als eine .js Datei exportiert, die einen Java Script String enthält, der „CrosswordPuzzleData“ heißt. Die App wird von JavaScript auf Ihrer Webseite mit einer #id aufgerufen, die die id eines DIV Elements enthält, das wiederum den aktuellen Inhalt der App enthält (als Beispiel betrachten Sie bitte die Standardausgabe des Crossword Compilers). Der Hauptstring hat diese Form:

`$("#id").CrosswordCompiler(1,2,3);`

1. Dieser Parameter muss einen String, der XML Daten ist enthalten. Er ist ERFORDERLICH. Der Standardwert ist „CrosswordPuzzleData“
2. Dieser Parameter enthält ein JSON Array um die Standardbilder (diese werden mit den App Daten mitgeliefert) oder die graphischen Buttons zu überschreiben. Falls Sie die Bilder nicht überschreiben müssen, muss der Wert auf null gesetzt werden. Beachten Sie bitte dass Sie, falls Sie myImage.png spezifizieren, Sie auch ein myImage_2x.png für Bildschirme mit einer höheren Auflösung (z.B. iPad) am gleichen Ort zur Verfügung stellen müssen. Beispiel:

```
{
  "reveal-word": "path to image",
  "reveal-letter": "path to image",
  "revert": "path to image",
  "solution": "path to image",
  "check": "path to image",
  "pencil": "path to image",
  "submit": "path to image",
  "save": "path to image"
}
```

3.

<code>lang=ES-MX style='font-size:12.0pt'>PARAMETER</code>	WERT	<code>style='font-size:12.0pt'>BESCHREIBUNG</code>
BACKCOLOR	In Html gültige Farbe	Hintergrundfarbe
<code>lang=ES-MX SELCOLOR</code>	In Html gültige Farbe	Farbe für diemarkierten Zellen.
URLCOLOR	In Html gültige Farbe	Farbe für url und Hinweise
CLUEURLTARGET	STRING	
HINTURLTEXT	String	Text, der in der url stehen soll, der Standard ist "?"
CLUECOLOR	In Html gültige Farbe	Farbe für die Hinweise
FINISDHEURL	String	
FINISHEDURLFRAME	String	
COMPLETIONPICTURE	String	
COMPLETIONPICTUREURL	String	
COMPLETIONPICTUREURLFRAME		
MAXCHEATS	Jede Zahl > 0	Die Höchstzahl der erlaubten Schummelversuche
SCROLLWIDTH	Jede Zahl > 0	
SCROLLHEIGHT	Jede Zahl > 0	
SUBMIT	String	Url für submit
SUBMITMETHOD	String	
SUBMITFRAME	string	
SAVE	String	Url fürs Speichern
GRIDBACKCOLOR	In Html gültige Farbe	Hintergrundfarbe des Gitters
WRONGCOLOR	In Html gültige Farbe	Farbe für falsche Buchstaben
GRIDCOLOR	In Html gültige Farbe	Gitterfarbe
BLOCKCOLOR	In Html gültige Farbe	Farbe für die Blöcke im Gitter
FONTCOLOR	In Html gültige Farbe	Farbe für Font in den Feldern
NUMCOLOR	In Html gültige Farbe	Farbe für Zahlen in den Feldern
CURCOLOR	In Html gültige Farbe	Farbe für das aktive Feld
REVEALEDCOLOR	In Html gültige Farbe	Farbe für aufgezeigte Felder
COMPLETECORRECT	true oder false	Nur wenn es richtig ist
FRIENDLYSUBMIT	true oder false	Friendly Submit
SHOWSOL	True oder false	Beim Starten Lösung zeigen
TITLE	String	

COPYRIGHT	String	
PROGRESS	String	Fortschritt laden.
TIMEFROMLOAD	true oder false	Timer beim Laden.
STARTIME	Jede Zahl > 0	Startwert des Timers.
TIMER	true oder false	Timer ermöglichen
NOPAUSE	true oder false	User Timer unterbrechen
TITLEHEIGHT	Jede Zahl >0	Höhe der Überschrift
TITLELEFT	true oder false	Titel links ausrichten

URL Format

Each URL given for a puzzle can contains placeholders to be replaced with data from the puzzle. The following list describes them:

%SUBMIT%	Wird beim Abarbeiten durch den Wert "Friendly Submit" ersetzt
%MARKED%	Wird beim Abarbeiten der Plus Marke für die Antworten ersetzt
%PROGRESS%	Wird beim Abarbeiten Rätsel ersetzt
%TIME%	Wird durch Zeit in Sekunden ersetzt
%CHARSET%	durch Charset ersetzt
%KEYWORD%	Wird durch Schlüsselworte ersetzt

Anpassen von JavaScript und CSS

In addition to changing options using the applet settings and parameters above, you can also access some functions of the puzzle applet at runtime using JavaScript, and customize certain aspects of the default display using CSS. Javascript functions are available from the **CrossWord** object of the DIV element containing the puzzle, e.g.

```
getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord
```

Buttonfunktion per Programm aufrufen Sie können die Buttonfunktionen aufrufen, indem Sie das ButtonAktionen Element des Gitters verwenden. Dieses JavaScript macht z.B. dasselbe, wie der User, der auf den Reveal Knopf drückt.

```
getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord.Grid.Button  
Actions['reveal-letter']();
```

Rätsel Status verwenden

Das globale Element PuzzleState kann verwendet werden, um den Status des aktuellen Rätsels zu adressieren oder zu ändern.

getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord.PuzzleState.GetProgressString(friendly, encoded) gibt den aktuellen Fortschritt im Gitter (eingesetzte Buchstaben) wieder. z.B..

PuzzleState.GetProgressString(true, true); zeigt das Friendly submit Format (siehe oben) und URL verschlüsselt die Einträge.

getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord.PuzzleState.GetTime() gibt die aktuelle Lösungszeit wieder

getElementById('CrosswordCompilerPuz').CrossWord.PuzzleState.PuzzleCompleted ist eine Funktion (ohne Parameter) damit Sie die Standardfunktion überschreiben können, die beim Ende eines Rätsels läuft..

Anpassen von Farben mit StyleSheets (CSS)

Zahlreiche Elemente eines Rätsels können mittels CSS adressiert werden, indem zahlreiche Elementklassen spezifiziert werden.

Clues ist der Block der Hinweise, **ClueHeading** ist der waagrecht/senkrecht Label, **ClueText** ist der Text eines Hinweises und **ClueNumber** ist die Nummer. Z.B.: den Hinweistext blau einfärben

```
.Clues .ClueText{  
  color:blue;  
}
```

Der Status ändert auch eine ungeordnete Klasse, daher können Sie auch **.Completed** verwenden und

```
.Clues .Completed .ClueText{  
  text-decoration: line-through;  
  color:yellow;  
}
```

Zur Zeit ist eine ähnliche Anpassung für das Gitter nicht leicht möglich.

Verwenden von benutzerdefinierten graphischen Buttons with CSS

Zusätzlich zum Überschreiben von Bildernamen wie oben beschrieben, können Sie das auch mittels CSS machen, indem Sie die gewünschten Buttons mit **.CCPuzButtons.action-name** arbeiten. Das wird zum Beispiel den Namen des gewählten Icons ändern

```
.CCPuzButtons .reveal-word{  
  background:url(myImage.png) no-repeat;  
}
```

Beachten Sie bitte, dass Sie für hochauflösende Bildschirme eine myImage2x.png Datei zur Verfügung stellen und in den CSS die hochauflösende Icon Version spezifizieren müssen. z.B.:

```
@media (-webkit-min-device-pixel-ratio: 2), (min-  
resolution:2dppx), (min-resolution: 192dpi) {  
  .CCPuzButtons .reveal-word{  
    background:url(myImage_2x.png) no-repeat;  
  }}  
}}
```

Formate/Fall in Wortlisten ändern

Wählen Sie die **Formate/Fall ändern** Option vom Wortlisten Manager im **Wortliste** Menü, um Interpunktion und Groß-/Kleinschreibung in der selektierten Wortliste zu ändern.

Die **Fall ändern** Einstellung bestimmt, wie man den Fall des Wortes setzt. Die **Worte formatieren** Einstellung bestimmt, wie die Interpunktion geändert wird. Wählen Sie **Interpunktion/Formate setzen** aus **Option** und einen Wortlisten Namen, um die Interpunktion der Worte aus dieser vorgegebenen Wortliste zu verwenden. Dies kann nützlich sein, falls Sie eine neue Wortliste haben, die keine Interpunktion enthält und Sie wollen diese die Informationen aus der korrekt interpunktierten Wortliste verwenden lassen.

Wählen Sie die **Duplikate entfernen** Option um Worte, die sich nur durch Fall oder Interpunktion unterscheiden zu entfernen. Sie können Groß- oder Kleinschreibung verwenden, falls Worte derselben Bewertung mit unterschiedlicher Schreibweise existieren. Dann wird diese Funktion bestimmen, welches Wort behalten wird. (Worte mit höherer Wertung werden standardmäßig bevorzugt.)

Die **Gleichwertige zuordnen** Option ordnet Buchstaben wie beschrieben unter Wortliste, [Buchstaben zuordnen](#).

Wortliste kopieren und filtern

Um eine Kopie einer Wortliste zu machen, wählen Sie eine Wortliste und klicken dann auf **Liste duplizieren/filtern** im **Wortlisten** Menü des [Wortlisten Managers](#). Dann tippen Sie den Namen für die Kopie der Wortliste ein.

Falls Sie möchten, dass die Kopie nur Worte einer bestimmten [Wertung](#) enthält, klicken Sie in die **Nur Worte mit Wertung von:** Box und geben die Bewertungen, die eingeschlossen sein sollen, ein.

Wenn Sie nur Worte, die auch in ein bestimmtes Muster passen einschließen wollen, geben Sie einen Mustertext, wie wenn Sie [Worte Finden](#) benutzen würden, ein.

Wenn Sie die Wortliste abändern wollen, können Sie die **Ersetzen** Option benutzen, um Zeichenstränge zu ersetzen. Der Ersatz kann [Reguläre Ausdrücke](#) nutzen.

Sie können die Liste auch filtern, damit sie nur Worte, enthält die auch in einer anderen Liste vorkommen. Wählen Sie dazu die **Gleichwertige Worte** Box wenn Ihnen Interpunktion und Schreibweise egal sind und die **Worte NICHT enthalten** Box , falls Sie wollen, dass die gefilterte Liste keine Worte einer anderen ausgewählten Liste enthält.

Operationen werden in der oben angegebenen Art ausgeführt. Das bedeutet, dass das Ersetzen nach Vergleich mit spezifischen Mustern, aber vor Vergleich mit anderen Wortlisten passiert.

Das Duplizieren/filtern Fenster ist auch eine praktische Art, die Anzahl von Worten mit der jeweiligen Wortwertung anzuschauen.

Bewertung in Wortlisten ändern

Wenn Sie regelmäßig Rätsel unter Verwendung derselben [Wortliste](#) erstellen, möchten Sie vielleicht Worte vermeiden, die Sie vor kurzem benutzt haben. Sie können dies erreichen, indem Sie die [Bewertungen](#) der Worte in der Wortliste jedes mal ändern, sobald Sie ein Rätsel gemacht haben. Alternativ dazu können Sie Worte aus einem Rätsel zu einer Wortliste hinzufügen.

Um dies zu tun, wählen Sie **Bewertung von Worten im Rätsel** vom **Worte** Menü und dann die Wortliste, die Sie ändern wollen. Sie können die Bewertungen entweder um einen entsprechenden Faktor verändern, oder durch Setzen eines spezifischen Wertes.

Durch setzen von festen niedrigen Werten, können Sie Worte komplett von zukünftigen [Gitterbefüllungen](#) ausschließen. Setzen Sie dazu die Mindestwertung für zu benutzende Worte höher als die Werte, die Sie diesen Worten gegeben haben.

Durch einfache Verringerung der Bewertungen, um einen gewissen Betrag können Sie sicherstellen, dass [AutoFill](#) und [Gitter füllen](#) diesen Worten niedrige Priorität gibt, die Sie vorher am Häufigsten benutzt haben.

Klicken Sie **Worte außerhalb der Liste hinzufügen** Box, um Worte zur Liste hinzuzufügen sowie die Wortbewertungen von Worten, die bereits in der Liste sind, zu ändern. Wenn Sie Worte ohne Änderung der Werte der existierenden Listenworte hinzufügen wollen, können Sie das durch Setzen der **Bewertung ändern durch** Einstellung auf Null erreichen.

Wenn Sie nur einige oder bestimmte Wortbewertungen ändern möchten, verwenden Sie [Wörter und Wertungen anzeigen/bearbeiten](#) im Wortmenü.

View/Edit words and scores

Select **View/Edit words and scores** from the **Words** menu to show a list of all the words in the puzzle along with their [score](#). The panel on the right shows all your word lists. Clicking on a word on the left will show the score of that word in all of your lists (or no score if the word is not in a particular word list). To edit the score, click on the score on the left and enter the new number. This will either change just the specific word list selected, or all word lists, or all word lists which have the word at the same score, depending on which option you select from the drop-down box on the top right.

You can view the scores of all the words in other lists by clicking on different list names on the right.

By default, words are exactly matched to words in word lists, so, for example, 'Nice' and 'nice' are regarded as different words. Click the **Match equivalent words** box if you want to match irrespective of case and formatting.

To adjust scores of multiple words, or add/remove them from word lists, select the words on the left (e.g. by Ctrl-clicking) and then use right click (or the **Change Scores** button) to select what you want to do with them.

If the solution words in the puzzle are not correctly formatted (wrong case or punctuation), you can set the solution words to match the words in a selected word list by selecting **Set all solution formats from list** from the Change Scores button drop-down menu.

Tastenanschläge senden

Sie können Tastenanschläge zu einem [Wörterbuch](#) , falls es geöffnet ist, senden,, um das Wort dort über die Zwischenablage nach zu schlagen. Die Tastenanschlag Einstellungen können normale Buchstaben enthalten. Sie können die folgenden Vorzeichen verwenden:

- + Shift
- @ Alt
- ^ Control

Also, z.B., **^v** würde einen Tastenanschlag Ctrl+v senden. Sie können auch erweiterte Tastencodes, unter Verwendung des folgenden Codes in geschwungenen Klammern { }, senden:

INS
DEL
ENTER
TAB
ESC
BACK
UP
DOWN
LEFT
RIGHT
PGDN
PGUP
END
HOME
F1
F2
F3
F4
F5
F6
F7
F8
F9
F10
F11
F12

Also, z.B., **^{INS}** würde Ctrl+Einfügen senden. Hier auch einige spezielle nicht-Tastenanschlag Optionen:

CLEAREEDIT Übernimmt jede Bearbeitungskontrolle und bereinigt den Text darin

Tasten werden nur gesendet, falls das Programm nicht schon offen

IFSTART ist.

IFOPEN Tasten werden nur gesendet, falls das Programm bereits offen ist

Speichern unter

Sie können einem Rätsel einen Namen geben, oder es unter einem neuen Namen speichern, indem Sie **Speichern unter...** im **Datei** Menü wählen. Geben Sie einen Namen für das Rätsel ein und drücken Sie OK. Sie können einen anderen Ordner wählen oder eine andere Festplatte zum Speichern, wie Sie mögen.

Sie können das Rätsel mit dem aktuellen Namen speichern, indem Sie Ctrl + S drücken, oder **Speichern** im **Datei** Menü wählen.

Um im alten Crossword Compiler 4/5 Format zu speichern, wählen Sie die Option aus dem **Speichern als Typ** von der drop-down Box. Anderenfalls benötigen die Dateien Crossword Compiler 6 oder höher, um geöffnet zu werden.

Um Rätsel zur Nutzung mit anderen Programmen zu speichern, nutzen Sie die [Export](#) Funktion.

Kreuzwortstatistiken und Worte

Wählen Sie **Statistiken** im **Datei** Menü, um statistische Informationen zum aktuellen Rätsel anzuzeigen. Sie können auch **Worte und Wortstatistiken** im **Worte** Menü auswählen, um die **Worte** Seite mit Statistiken direkt angezeigt zu bekommen. Das Statistikfenster kann während der Bearbeitung des Rätsels geöffnet bleiben, es bleibt automatisch aktuell.

Es gibt fünf Seiten mit Informationen.

Allgemein

Dieses zeigt mehrere selbsterklärende Statistiken über verwendete Fenster, geschriebene Hinweise etc..

Das Programm kalkuliert, ob ein Rätsel pangrammatisch (alle Buchstaben des Alphabetes nutzend) unter Verwendung des unter [Hinweiseigenschaften](#) angegebenen Alphabets befüllt wurde. Es wird als nicht pangrammatisch klassifiziert, wenn Buchstaben fehlen oder es zusätzliche Buchstaben außerhalb des angegebenen Alphabets enthält. Klicken Sie auf den + Knopf, um die Buchstabenzählungen zu sehen.

Worte

Die linke Box zeigt eine alphabetische Liste aller Worte im Rätsel an. Klicken Sie auf irgendein Wort, um es im Gitter auszuwählen. Die rechte Box zeigt die Wortlängen und Häufigkeiten - klicken Sie auf eine Zeile, um Worte im Gitter mit dieser Länge auszuwählen.

Klicken Sie auf den **Worte außerhalb der Buchstabierungsliste wählen** Knopf, um Worte hervorzuheben, die nicht in der von Ihnen aufgestellten Liste zur Rechtschreibprüfung enthalten sind. Die Wortliste wird in der Box [Listennutzung](#) eingestellt. Falls einige Worte unvollständig sind (z.B. mit "?" anstatt einem Buchstaben), hebt das Programm diese Worte hervor, die keine Übereinstimmung mit der Liste haben.

Ähnliche Worte

Die Listen Box zeigt alle Worte des Gitters mit gemeinsamen Buchstabengruppen an. Die gemeinsamen Buchstaben sind rot gefärbt und Worte mit den meisten übereinstimmenden Buchstaben sind zuerst aufgelistet. Sie hilft Ihnen zu stark ähnliche Worte zu vermeiden, selbst wenn Sie nicht exakt identisch sind. Klicken Sie auf irgendeine Zeile, um die aufgelisteten Worte im Gitter auszuwählen.

Der [Gitterfüller Pro](#) hat eine Option **Teilworte in verschiedenen Worten vermeiden** , welche eingestellt werden kann, um ähnliche Worte bei der Gitterbefüllung zu vermeiden.

Ungewollte Worte

Schauen Sie im [Ungewollte Worte](#) Thema für Details dazu nach.

Letters

Diese Seite zeigt die Anzahl wie oft jeder Buchstabe im Gitter vorkommt und alle Buchstaben aus dem Alphabet (Das in den Hinweiseigenschaften gesetzt worden ist), die nicht vorkommen. Sie können auf jede der Zählungen klicken, um die Buchstaben im Gitter zu sehen.

Stilprüfung

Wählen Sie eine der **Stilprüfungs**- Optionen im **Gitter** Menü, um Kästchen im Gitter einzufärben, die nach verschiedenen beliebten Gittermuster Standards nicht erlaubt sind.

Im **Amerikanischen** Stil wird jeder Buchstabe von zwei Worten gleichzeitig gekreuzt werden und Zweibuchstabenworte sind nicht erlaubt. Alle Kästchen die solches enthalten, werden gefärbt, sodass Sie das Gitterdesign korrigieren können.

Im **Kryptisch/schnell** Stil muss jeder zweite Buchstabe jeden Wortes ein anderes Wort kreuzen. Dieser Standard wird üblicherweise von UK Zeitungen und auch anderswo bevorzugt, während einige Veröffentlicher jedoch keine nicht-kreuzenden Buchstaben erlauben. Zweibuchstabenworte sind ebenfalls nicht erlaubt.

Wählen Sie die **2 Buchstaben Worte** Option, wenn Sie Zweibuchstabenworte ohne eine der anderen oberen strikten Anforderungen verbieten wollen.

Verwenden Sie die Option **Benutzerdefiniert**, wenn Sie genau bestimmen möchten, welche Regeln angewendet werden.

Die Stilprüfungsoption kann bei Verwendung einer [Vorlage](#) für künftige Rätsel gespeichert werden.

Fortgeschrittene DTP Optionen

Für den fortgeschrittenen Desktop Publisher unterstützt Crossword Compiler DDE (Dynamic Data Exchange). Dies erlaubt Ihnen Makros oder Programme zu schreiben, um schnell Publikationen basierend auf Crossword Compiler Dateien herstellen zu können. Beispielsweise könnte Ihr Makro oder Programm durch eine Liste von Dateien gehen, in jedem die Rätsel und Hinweise in die Zwischenablage kopieren, im Veröffentlichungsprogramm anordnen, eine neue Seite erstellen, und dann mit dem nächsten Rätsel ebenso fortfahren.

Die zu benutzende DDE Überschrift ist hierfür **control**; der Anwendungsname **ccw**. Crossword Compiler kann Makro Strings im folgenden Format akzeptieren:

[Command1(Params1)][Command2(Params2)][.....

Die folgenden Kommandos und Parameter sind verfügbar:

Kommando	Parameter	Beispiel
Öffnen	"Dateiname" (Muss in Anführungszeichen stehen)	[Öffnen("C:\CCWMy Crossword")]
Öffnen	"Dateiname", "Vorlage"	[Öffnen("C:\CCWMy Crossword", "Italian")]
Schließen	Keine	[Schliessen()]
Beenden	Keine	[Beenden()]
Drucken	Keine	[Drucken()]
Export	Keine Nummer 0-12 "Export Einstellung", "Dateiname"	[Export()] [Export(2)] [Export("PDF - Lösung", "c:\ccw\mein Rätsel.pdf")]
ExportGruppe	"Export Gruppe", "Dateiname"	[ExportGruppe("Meine Exporte", "c:\ccw\mein Rätsel.zip")]

Öffnen öffnet die bestimmte Datei. Optionales Argument bestimmt [Vorlage](#).

Schliessen schliesst das aktuelle Rätsel.

Beenden schliesst Crossword Compiler

Drucken zeigt den [Drucken](#) Dialog für das aktive Rätsel.

Export ohne Parameter zeigt den [Export](#) Dialog an.

Export mit zwei Parametern exportiert in spezifischem individuellem Export Format in den bestimmten Dateinamen.

Export mit einem Parameter kopiert das aktive Kreuzwort in die Zwischenablage, nach den folgenden Parameter Zuordnungen:

0 - Rätsel

1 - Lösung

- 2 - Nummerierte Lösung
- 3 - Kode Gitter (in kodierten Rätseln)
- 4 - Kode Lösung (in kodierten Rätseln)
- 5 - Kode Lösungstext (in kodierten Rätseln)
- 6 - Hinweise
- 7 - Antworten
- 8 - Erklärungen
- 9 - Füllworte
- 10 - Wortliste
- 11 - Schlüsselwort Gitter (wenn das Gitter ein Schlüsselwort hat)
- 12 - Schlüsselwort Lösung (wenn das Gitter ein Schlüsselwort hat)

Rätsel, Lösung und nummerierte Lösung, Kode Gitter und Kode Lösung werden als Bild (Metadatei) kopiert, der Rest als Rich Text Format.

Exportgruppe sichert ein bestimmtes [Exportformat Gruppe](#) mit dem vorgegebenen Basisdatei Name (Erweiterung stört nicht solange die Gruppe nicht gezippt wird. In diesem Fall sollte die Erweiterung .zip sein).

Schauen Sie unter dem Thema [Export](#) nach, wie Sie Exportformate und Exportgruppen sichern können.

Table of Contents

Wie man ein Kreuzworträtsel macht	1
Ein existierendes Rätsel öffnen	3
Rätselvorlagen	4
Rätseltypen	1
Balken	5
Schwedenrätsel	6
Kodiert	7
Freihand/Wortschatzrätsel	8
Formen	9
Standard (Amerikanisch, kryptisch, schnell...)	10
Französischer Stil	11
Sudoku	12
Wortsuche	14
Gitter entwerfen und bearbeiten	1
Muster aus der Gitterbibliothek verwenden	20
Das Gitter bearbeiten	21
Tastenkontrollen	23
Mauskontrollen	25
Symbolleistenschaltflächen	26
Symmetrie	28
Gittereigenschaften	29
Kästcheneigenschaften	32
Hinweiskästchen	35
Gitter Font	37
Blöcke einfügen	38
Rätsel drehen	39
Leere Kästchen entfernen	40
Ein Schlangenwort machen	41
Schlüsselworte	42
Gitterbibliotheken	1
Muster einer Gitterbibliothek verwenden	43
Muster zur Gitterbibliothek hinzufügen	44
Gittermuster aus Dateien extrahieren	45
Worte ins Gitter einfügen	1
Wortschatzrätsel erstellen	46
Wortsuche Rätsel erstellen	14
AutoFind	130
Worte finden	52
AutoFill	132
Gitterfüllung	55
Der Gitter Füller Pro	1
Über den Gitter Füller Pro	59
Gitter füllen mit manueller Wortwahl	71
Themenworte platzieren	74
Hinweise schreiben	1
Hinweis Editor	75

Hinweise prüfen und bearbeiten	78
Hinweiskästchen	35
Lösungsformate	79
Hinweiseigenschaften	80
Hinweise verbinden	82
Anagramme finden	83
Anagramm Indikatoren finden	84
Buchstaben Indikatoren finden	85
Hinweisdatenbanken	1
Über Hinweisdatenbanken	86
Datenbankmanager	87
Verwendung zum Erstellen von Wortschatzrätseln	46
Drucken	1
Das Rätsel drucken	89
Arbeitsblatt drucken/exportieren	91
Überschriften drucken	92
Drucker einrichten	94
Desktop publishing	1
Desktop publishing	95
In die Zwischenablage kopieren	96
Rätsel exportieren	97
Webseiten erstellen	1
Im Web veröffentlichen	103
Interaktive Web Rätsel	161
Druckbare Webseite	108
Eigene HTML Vorlagen erstellen	109
Anwendungseigenschaften	112
Wortlisten organisieren	1
Über Wortlisten	116
Themenlisten	117
Der Wortlisten Manager	118
Wortlisten anschauen	120
Eine Liste erstellen	121
Worte hinzufügen und entfernen	122
Textdateien hinzufügen	123
Listen zu Listen hinzufügen	124
Wortlistenwertungen	125
Wortwertungen ändern	126
Zeichensätze	127
Wortlisten konvertieren	128
Referenzen	1
Bibliographie	129