

# **Index der Hilfethemen zu ADS CrossWord**

Allgemeine Bedienungshinweise

Rätsel laden

Rätsel speichern

Rätsel drucken

Rätsel exportieren

Lösung drucken

Lösung exportieren

Druckoptionen

Dateiinformationen anzeigen

Beschreibung bearbeiten

Lösungswort festlegen

Einstellungen: Modus

Einstellungen: Gitter

Einstellungen: Begriffe

Einstellungen: Tastatur

Copyright und Lizenzbestimmungen

## Rätsel laden

Bevor ein Rätsel bearbeitet werden kann, muß es logischerweise geladen werden. Dies erfolgt über den Befehl "Öffnen" im Menü "Datei".

Nach Aktivieren des Befehls öffnet sich der Windows Standard-Dialog zum Auswählen einer Datei. Der Standard-Dateityp ist "Kreuzworträtsel" mit der Erweiterung ".CWF".

Über die Schaltfläche <Info> können Sie bereits vor dem Laden des Rätsels wichtige Eckdaten einsehen. Diese Dateiinformationen beinhalten alle relevanten Informationen wie beispielsweise Größe und Sonderbereiche.

Die ersten vier Buchstaben der Original-Rätselnamen enthalten immer die Auflösung in horizontaler und vertikaler Richtung. Die verbleibenden vier Buchstaben bilden den sogenannten Controll-Code, der als Lizenznummer für das jeweilige Rätsel gilt.

Beispiel:

1420A123.CWF

Hier handelt es sich um ein Rätsel mit 14 Spalte und 20 Zeilen. Der Code lautet "a123".

## **Rätsel speichern**

Kreuzworträtsel können jederzeit gespeichert und später weiter gelöst werden.

Das Speichern erfolgt über den Befehl "Speichern" im Menü "Datei". Über "Speichern unter..." können Sie einen neuen Namen für das Rätsel festlegen, um das Original nicht zu überschreiben. Wurde das Rätsel von einer CD-ROM geladen, muß zwangsläufig auf einen anderen Datenträger gespeichert werden, da eine CD-ROM schreibgeschützt ist.

ADS CrossWord legt beim Speichern automatisch den aktuellen Stand des Rätsels auf externen Datenträger ab. Dieser beinhaltet neben den Grundinformationen auch alle Änderungen an Begriffen sowie alle eingetragenen Buchstaben. Haben Sie eine Lösung festgelegt, wird auch diese im Rätsel abgelegt.

## **Rätsel drucken**

Damit Sie ein Rätsel beispielsweise in der Kantine oder auf dem Weg zur Arbeit fern eines PCs lösen können, lassen sich Rätsel auf dem aktuellen Drucker ausdrucken. Dabei werden alle aktuellen Attribute übernommen. Diese sind:

- Hintergrund der Beschreibungen
- Texte der Beschreibungen
- Eventuell eingetragene Buchstaben
- Lösungsringe
- Zahlen für Zahlenrätsel
- Hervorhebungen für aktuelles Wort bzw. aktuellen Buchstaben

Sie sollten daher vor dem Drucken die korrekten Attribute einstellen und ggfs. auch bestehende Markierungen aufheben.

## **Rätsel exportieren**

Für die Übernahme in andere Publikationen müssen Rätsel exportiert werden. Dabei werden wie beim Drucken alle aktuellen Attribute übernommen. Diese sind:

- Hintergrund der Beschreibungen
- Texte der Beschreibungen
- Eventuell eingetragene Buchstaben
- Lösungsringe
- Zahlen für Zahlenrätsel
- Hervorhebungen für aktuelles Wort bzw. aktuellen Buchstaben

Sie sollten daher vor dem Exportieren die korrekten Attribute einstellen und ggfs. auch bestehende Markierungen aufheben.

Für eine Weiterbearbeitung in DTP-Applikationen empfehlen wir den Export in ein Vektorformat wie beispielsweise WMF, CGM, DRW, GEM, AI oder EPS. Damit lassen sich die Rätsel anschließend wie jede andere Vektorgrafik auch bearbeiten. Jedes Rätsel wird dabei in seine Grundbestandteile aufgelöst, so daß jedes Element nachbearbeitet werden kann.

## **Lösung drucken**

Die Lösung eines Rätsels kann separat gedruckt werden. Dabei werden im Gegensatz zum Drucken der Rätsel alle aktuellen Attribute unterdrückt.

Kästchen mit einzutragenden Buchstaben werden grundsätzlich schwarz auf weiß gedruckt. Alle übrigen Kästchen werden mit der Farbe schwarz ausgefüllt.

## **Lösung exportieren**

Für die Übernahme in andere Publikationen können Lösungen separat exportiert werden. Dabei werden wie beim Drucken alle aktuellen unterdrückt.

Kästchen mit einzutragenden Buchstaben werden grundsätzlich schwarz auf weiß gedruckt. Alle übrigen Kästchen werden mit der Farbe schwarz ausgefüllt.

Für eine Weiterbearbeitung in DTP-Applikationen empfehlen wir den Export in ein Vektorformat wie beispielsweise WMF, CGM, DRW, GEM, AI oder EPS. Damit lassen sich die Rätsel anschließend wie jede andere Vektorgrafik auch bearbeiten. Jedes Rätsel wird dabei in seine Grundbestandteile aufgelöst, so daß jedes Element nachbearbeitet werden kann.

## **Dateiinformatio**nen anzeigen

Die Dateiinformatio

nen zeigen alle Eckwerte eines Kreuzworträtsels an. Diese sind im einzelnen:

### **A. Controll-Code:**

Jedes Rätsel enthält einen Controll-Code. Dieser beginnt immer mit dem Kürzel "ads" gefolgt von der Größe des Rätsels sowie einer Kombination aus einem Buchstaben und einer dreistelligen Zahl. Wenn Sie das Rätsel in einer Publikation unter Beachtung des Copyrights verwenden möchten, muß dieser Controll-Code entweder im oder am Rätsel bzw. im Impressum angegeben werden!

### **B. Größe:**

#### ***Spalten***

Die Anzahl der Spalten des Rätsels

#### ***Zeilen***

Die Anzahl der Zeilen des Rätsels

#### ***Wörter***

Die Anzahl der Wörter im Rätsel

### **C.Art:**

#### ***Lösung***

Das Rätsel enthält eine Lösung, die es zu raten gilt

#### ***Grafik***

Das Rätsel enthält mindestens eine Grafik, die zu einer Frage gehört

#### ***Sound***

Das Rätsel enthält mindestens eine Frage, die auf einer Sound-Ausgabe beruht

### **D. Bereiche:**

#### ***Lösung***

In das Format des Rätsels ist die Lösung als separater Block integriert

#### ***Grafik***

Im Rätsel befindet sich mindestens eine Grafik, die nicht mit einer Frage verbunden ist. Eine solche Grafik kann beispielsweise eine Werbegrafik sein oder sonstige Hinweise beinhalten - oder das Rätsel einfach nur auflockern.

#### ***Neutral***

Neutrale Bereiche sind leere Kästchen, die die Form des Rätsels bestimmen. Beispielsweise werden neutrale Bereiche benötigt, um ein Rätsel auf Kreis- oder Dreiecksform zu bringen. Das Vorhandensein von neutralen Bereichen zeigt also immer an, daß nicht sämtliche Kästchen des maximal möglichen Rechtecks benutzt worden sind.





## Beschreibung bearbeiten

Für den Fall, daß Beschreibungen in Kreuzworträtseln falsch sind (was wir natürlich nicht hoffen, aber trotz aller Tests nicht mit absoluter Sicherheit ausschließen können) oder Sie einfach den Text anders formulieren möchten, können Sie diesen editieren.

Der zugehörige Dialog zeigt in der oberen Hälfte den Originaltext, so wie er in der Statuszeile angezeigt wird. Dieser Text kann maximal 64 Zeichen lang sein. In der unteren Hälfte zeigt das Editierfeld den Begriff in der aktuellen Formatierung an. Um den Text möglichst gut in das (leider sehr kleine) Kästchen plazieren zu können, hat ADS CrossWord in den meisten Fällen eine Kürzung des Textes vorgenommen und zu lange Wörter getrennt.

Sie können sowohl den Text als auch die Trennungen bearbeiten, wobei Sie jedoch folgende Eckwerte beachten müssen:

1. Es können maximal 4 Zeilen in einem Kästchen plaziert werden.
2. Jede Zeile kann maximal 15 Zeichen aufnehmen, wobei die Erfahrung gezeigt hat, daß meist nur 12 Zeichen in das Kästchen passen.
3. Die gesamtlänge darf 64 Zeichen nicht überschreiten.

Beim Editieren müssen Sie darauf achten, daß ein <Return> bzw. <Enter> die Übernahme auslöst. Die Zeilenschaltung in dem Editierfeld erfolgt über <Strg> + <Return>.

Der bearbeitete Text kann wahlweise auf das Kästchen und/oder den Originaltext übernommen werden. Letzteres hat zur Folge, daß auch in der Statuszeile der eventuell kürzere Text analog zum Kästchen angezeigt wird.

## **Lösungswort festlegen**

Über den Befehl "Lösungswort festlegen..." im Menü "Bearbeiten" können Sie ein Lösungswort in das Rätsel integrieren, sofern nicht bereits beim Laden ein Lösungswort integriert war.

Das Lösungswort wird automatisch plaziert, wobei ADS CrossWord zunächst versucht, die einzelnen Buchstaben zufällig zu plazieren. Gelingt dies nicht, wird von links oben nach rechts unten systematisch nach in Frage kommenden Fehlern gesucht. Trotzdem kann es vorkommen, daß ein Lösungswort nicht plaziert werden kann, weil die benötigten Buchstaben nicht im Rätsel vorhanden sind.

Das Lösungswort selbst ist immer ein durchgehender Begriff, der ohne Leerzeichen aus den Buchstaben 'A'..'Z' bestehen muß. Allerdings darf die Eingabe Leerzeichen zur besseren Übersicht enthalten. ADS CrossWord kann diese dann bei der Übernahme automatisch entfernen.

Das Lösungswort selbst ist auf maximal 64 Zeichen begrenzt. Allerdings können je nach Rätsel weitaus weniger Buchstaben zur Verfügung stehen.

Nachdem das Rätsel mit der Lösung abgespeichert und anschließend wieder geladen wurde, ist ein Ändern der Lösung nicht mehr möglich. Auf eine Paßwortabfrage und andere Sicherheitsmechanismen wurde verzichtet, da mit entsprechendem Zeitaufwand alle Verschlüsselungsverfahren überlistet werden können. Parallel dazu sind nach dem Laden eines Rätsels mit Lösung die Befehle zum automatischen Eintragen der Rätsellösung gesperrt.

## **Einstellungen: Modus**

ADS CrossWord kann Kreuzworträtsel in verschiedenen Modi darstellen.

### ***Standard-Rätsel***

In einem Standard-Rätsel werden die Begriffe in einem Kästchen angezeigt, wobei ein Pfeil auf den Beginn und die Richtung des zugehörigen Wortes verweist.

### ***Zahlen-Rätsel***

Im Zahlenrätsel werden üblicherweise die Beschreibungen und Pfeile unterdrückt und statt dessen in den Buchstabenfeldern Zahlen angezeigt, die jeweils einem Buchstaben zugeordnet sind.

### ***Chaosrätsel***

Bei Chaosrätsel werden anstelle der Beschreibungen die korrekten einzutragenden Buchstaben angezeigt, jedoch nicht in der korrekten Reihenfolge, sondern in alphabetischer Sortierung.

Das Wort "CHAOS" würde also als "ACHOS" angezeigt.

### ***Vokalrätsel***

Das Vokalrätsel ist eine Abwandlung des Chaosrätsels. Auch hier werden anstelle der Beschreibungen die korrekten Buchstaben des einzutragenden Worts angezeigt, wobei sich alle Buchstaben in der korrekten Reihenfolge befinden - allerdings fehlen die Vokale.

"LST" können also für "LAST", "LIST" oder auch "LISTE" stehen.

Unabhängig von den Standardvorgaben läßt ADS CrossWord zu, daß in allen Rätselarten alle Attribute verändert und speziell auch zu- oder abgeschaltet werden können. So kann man jederzeit einen bevorzugten individuellen Rätselmodus einstellen und speichern.

## **Einstellungen: Gitter**

Die Einstellungen für das Gitter betreffen in erster Linie die Größe der Kästchen. Diese kann zwischen 30 und 99 Bildschirmpunkte variieren. Je nach Vorgabe sind entweder die einzelnen Texte in den Beschreibungsfeldern besser zu lesen oder aber es ist mehr vom Rätsel auf einen Blick zu sehen. Welche Darstellung Ihnen am meisten zusagt, müssen Sie selbst herausfinden. Die Voreinstellung ist 40.

Wenn ein Rätsel ein Lösungswort besitzt, werden die zugehörigen Buchstaben durch einen runden Kreis mit der Nummer des Buchstabens in der Reihenfolge von 1 bis zur Länge des Lösungswortes hervorgehoben. Optional läßt sich diese Anzeige jedoch unterdrücken und später jederzeit wieder anschalten.

## **Einstellungen: Begriffe**

Da ADS CrossWord unterschiedliche Rätselarten unterstützt, variieren auch die Darstellungsformen. Sie können jedoch die Vorgaben des Programms überschreiben.

Die Beschreibung kann wahlweise angezeigt oder unterdrückt werden.  
Pfeile können wahlweise angezeigt oder unterdrückt werden.

Die Farbe für den Hintergrund der Beschreibung und den darauf plazierten Text ist wählbar.

Beachten Sie bitte, daß es möglich ist, durch Wahl von Weiß auf Weiß oder Schwarz auf Schwarz alle Ausgaben unabsichtlich zu unterdrücken, obwohl die entsprechende Option korrekt gewählt ist!

## **Einstellungen: Tastatur**

Die Einstellungen zur Tastatur beeinflussen die Arbeitsweise mit ADS CrossWord.

### ***Nach Begriffmarkieren 1. Buchstaben fokussieren***

Ist diese Option aktiviert, führt das Anklicken eines Begriffs dazu, daß ADS CrossWord den zugehörigen Begriff hervorhebt und automatisch den Cursor auf den ersten Buchstaben des Wortes plaziert, so daß Sie sofort mit der Eingabe beginnen können.

### ***Nach Fokuswechsel Wort demarkieren***

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie erreichen, daß ein Wort demarkiert wird, wenn Sie einen Buchstaben anklicken, der nicht zu dem aktuell markierten Wort gehört. Damit vermeiden Sie insbesondere Fehlbedienungen, wenn das Weiterrücken des Cursors aktiviert ist.

### ***Nach Eingabe Cursor weitersetzen***

Ist ein Wort markiert, bewirkt diese Option, daß der Cursor nach der Eingabe eines Buchstabens automatisch auf den nächsten Buchstaben des Wortes plaziert wird.

### ***Signalton bei Erreichen der Rätselgrenzen***

Erreicht der Cursor das Wortende oder versuchen Sie, über den Seitenrand zu blättern, kann ADS CrossWord auf Wunsch einen Signalton von sich geben. Ob dies hilfreich oder nervtötend ist, muß jeder selbst entscheiden. Per Voreinstellung ist der Signalton deaktiviert.

## Allgemeine Bedienungshinweise

Mit ADS CrossWord können Sie ein Kreuzworträtsel am Bildschirm lösen und optional ausdrucken bzw. für andere Publikationen exportieren (beachten Sie bitte das Coypright!)

Die Grundregeln für die Bedienung von ADS CrossWord sind denkbar einfach:

1. Wird ein Begriff mit der Maus angeklickt, wird der zugehörige Beschreibungstext in der Statuszeile zusammen mit der Länge des Wortes und der Richtung angezeigt.
2. Klicken Sie auf ein Buchstabenfeld, wird dieses optisch hervorgehoben und Sie können einen Buchstaben eingeben.

Über die Einstellungen für die Tastatur können Sie vorgeben, daß der Cursor automatisch dem Wort folgt, so daß Sie nicht jedes Kästchen anklicken müssen.

Das Löschen eines Buchstabens erfolgt über die Taste <Entf>. Optional können Sie über das Menü "Bearbeiten" auch ganze Wörter oder das komplette Rätsel löschen.

Mit Hilfe der Cursortasten können Sie sich im ganzen Rätsel bewegen. Daneben kann mittels Maus und Bildlaufleisten im Rätsel geblättert werden.

Wenn auch der letzte Geduldsfaden reißt, können Sie über das Menü "Lösung" alle falsch eingetragene Buchstaben korrigieren oder einzelne Buchstaben, ganze Wörter oder das komplette Rätsel ausfüllen lassen.

Beachten Sie bitte, daß alle Funktionen, die die Lösung anzeigen, also auch Drucken und Exportieren(!), gesperrt sind, wenn ein Rätsel bereits mit einer Lösung geladen wurde. Sie können in diesem Fall auch die bestehende Lösung weder ändern noch löschen. Greifen Sie dazu auf das Originalrätsel zurück.

Den aktuellen Stand des Rätsels können Sie jederzeit speichern und später mit dem Lösen fortfahren.



## Druckoptionen

Das Optimieren der Druckausgabe ist eine knifflige Angelegenheit, da unter Windows die unterschiedlichsten Drucker mit diversen Seitengrößen angeschlossen werden können. In der Praxis hat sich jedoch gezeigt, daß die voreingestellten Werte für eine DIN-A4 Seite im Hochformat bei 300 dpi (Laser- oder PostScript) optimal sind:

14 Kästchen horizontal  
20 Kästchen vertikal  
14 mm Kästchenlänge

Ausgehend von diesen Standardwerten können Sie jedoch auch andere Werte eintragen. Die Druckereinstellung unterscheidet dabei zwischen einer relativen und einer absoluten Skalierung.

### ***Relative Skalierung***

Bei der relativen Skalierung erfolgt die Berechnung der Größe eines Kästchens sowie die Anzahl der benötigten Seiten auf Basis einer Bezugsseite, deren Spalten und Zeilen vorgeben werden müssen. Ist das auszudruckende Rätsel größer, werden entsprechend mehr Druckseiten benötigt; ist das auszudruckende Rätsel kleiner, nimmt die Druckfläche nur den anteiligen Platz auf der Seite ein.

Beispiel: Bei 14 Spalten x 20 Zeilen beansprucht ein Rätsel der Größe 7 x 10 das linke obere Viertel der Seite, während 28 x 40 genau vier Druckseiten benötigt. Bei 13 x 19 würde rechts und unten jeweils eine Spalte bzw. Zeile leer bleiben.

### ***Absolute Skalierung***

Die absolute Skalierung arbeitet nicht mit einer Bezugsseite, sondern erlaubt die exakte Vorgabe der Kästchengröße in mm. Die Größe der Druckfläche ergibt sich dann anhand der Größe des Rätsels multipliziert mit der Kästchengröße.

Beispiel: Werden 16 mm angegeben, benötigt ein 14 x 20 Rätsel 224 x 320 mm, was bedeutet, daß das Rätsel nicht mehr auf eine DIN A4 Seite paßt, sondern vier Papierbögen benötigt.

## **Copyright und Lizenzbestimmungen**

Die Programme ADS CrossWord und ADS CrossLex sowie der Datenbestand des Lexikons und die auf der CD enthaltenen Kreuzworträtsel sind urheberrechtlich geschützt. Jede unerlaubte Vervielfältigung wird sowohl zivil- als auch strafrechtlich verfolgt.

Das Kopieren der Rätsel und der Software ist nur für den persönlichen Gebrauch zur Nutzung auf einem Rechner gestattet.

Alle auf der CD Crossword Sensation enthaltenen Kreuzworträtsel dürfen für eigene Publikationen lizenzfrei verwendet werden, sofern folgende Einschränkungen beachtet werden:

Die verwendeten Rätsel dürfen nicht mehr als 50% der Publikation ausmachen. Eine einzelne Publikation darf nicht mehr als 50% des Rätselbestands der lizenzierten CD Crossword Sensation verwenden. Im Kreuzworträtsel, an dessen Rand oder im Impressum der Publikation muß die Lizenznummer jedes Rätsels genannt werden. Dies gilt gleichzeitig als Lizenznachweis. Die Lizenznummer können Sie über den Dialog "Dateiinformationen" einsehen. Die CD Crossword Sensation muß rechtmäßig erworben sein.

Nachtrag:

Diese Lizenzbestimmungen haben zum Ziel, die Weitergabe der Rätsel in wettbewerbswidriger Form zu unterbinden. Sollte daraus im Einzelfall eine Einschränkung der legalen Nutzung entstehen, können für spezielle Publikationen Einzelvereinbarungen getroffen werden.

