# yWriter Dokumentation v0.2

Textverarbeitung für Schriftsteller

Jacqueline Vellguth
www.schriftsteller-werden.de

Programmiert von
Simon Haynes
www.spacejock.com

Diese Dokumentation wurde im Einverständnis mit Simon Haynes angefertigt. Eine Diskussion und Hilfethema findest du in der Schreibwerkstatt.de.Wenn du Verbesserungen vorschlagen möchtest, nutze bitte dieses Thema oder wende dich gleich an Jacqueline Vellguth

Wenn dir die Dokumentation hilft und du dich bedanken möchtest, setze einfach einen Link zu meiner Internetpräsenz oder nutze diesen Affilate-Link um bei Amazon einzukaufen.

Verfasser: Jacqueline Vellguth

Internetpräsenz: www.schriftsteller-werden.de

# Contents

**1 Einleitung** **3**
1.1 yWriter . . . 3
1.2 Aktualität . . . 3
1.3 Download . . . 3
1.4 Technische Voraussetzungen . . . 4
1.4.1 Linux . . . 4
1.5 Installation . . . 4

**2 Schnellstart Anleitung** **8**
2.1 Programm Starten . . . 8
2.2 Dein erstes Projekt . . . 9
2.2.1 Projekt anlegen . . . 10
2.2.2 Kapitel erstellen . . . 14
2.2.3 Szene erstellen . . . 15
2.2.4 Charaktere anlegen . . . 17
2.2.5 Nützliche Funktionen . . . 20

# 1. Einleitung

Hierbei handelt es sich um eine Dokumentation für das Programm yWriter. In der Einleitung findest du nur technische Daten, Hinweise zum Download und der Installation. Im ersten Abschnitt gibt es eine Schnell-Start-Anleitung. Es werden nur die nötigsten Funktionen beschrieben und zwar in der Reihenfolge, in der sie auch benutzt werden sollte. Alle Anfänger und diejenigen, die es eilig haben, sollten dort anfangen. Im zweiten Abschnitt finden Fortgeschrittene eine ausführliche Anleitung der Funktionen. Bist du auf der Suche nach einer bestimmten Funktion, bist du dort richtig.

## 1.1 yWriter

Der yWriter ist ein Programm für Schriftsteller, zur einfachen und strukturierten Erstellung eines Manuskripts. Der yWriter und die Dokumentation sind völlig kostenlos. Wenn du etwas für das Programm oder die Dokumentation bezahlen musstest, wurdest du reingelegt. Bitte wende dich unverzüglich an Jacqueline Vellguth oder Simon Hayne.

## 1.2 Aktualität

Wenn es notwendig ist, werde ich immer wieder Verbesserungen und Erweiterungen an der Dokumentation vornehmen, so wie auch der yWriter ständig verbessert wird. Bevor du weiter liest, überprüfe deshalb bitte, ob es sich hierbei um die aktuelle Version der Dokumentation handelt. Gehe dazu auf www.Schriftsteller-werden.de/ywriter-tutorial und vergleiche die aktuelle Versionsnummer, mit der Versionsnummer auf dem Titelblatt dieser Dokumentation.

## 1.3 Download

Dokumentation (deutsch) [Download]
yWriter Version 5.0:[Download]

## 1.4 Technische Voraussetzungen

Betriebssystem: Windows 98 und neuer z.B. Win98, ME, Win2K, XP, Vista usw.
Hardware: ein Athlon oder PC Prozessor mit 512MB RAM und 10MB Festplattenspeicher sollten mehr als genügen.

### 1.4.1 Linux

Dieses Programm läuft mit dem Microsoft Dotnet Framework. Dieses Framework kann unter Wine oder Linux installiert werden, aber das würde den Rahmen dieser Dokumentation sprengen. Mein Tipp: Eine Virtual Machine mit Windows tut's auf jeden Fall auch. Dazu ist allerdings etwas mehr Prozessorleistung, RAM und ROM notwendig. Aber wenn du Linux benutzt weißt du das sicher selbst am besten.

## 1.5 Installation

Nachdem du die Installationsdatei runtergeladen hast (siehe Kap. 1.3), kannst du sie mit einem doppelklick auf das Icon installieren:

**Fig. 1.1:** Installation starten

Es kann sein, dass du zuerst bestätigen musst, dass die Installation tatsächlich ausgeführt werden soll, diese Bestätigung kann je nach Betriebssystem anders aussehen. In jedem Fall musst du sie bestätigen.

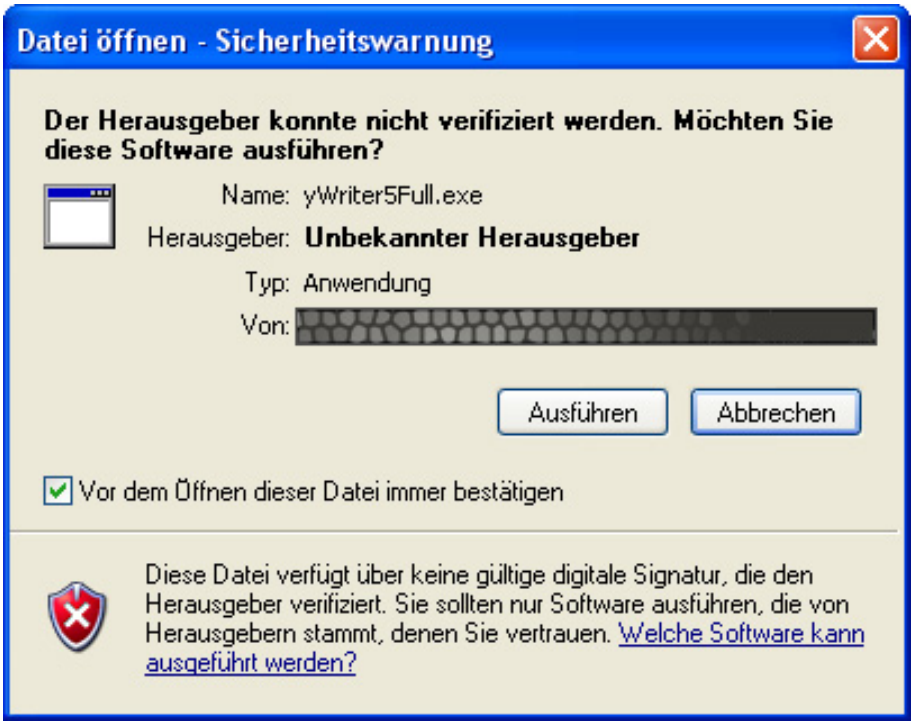


**Fig. 1.2:** Installation erlauben

Im nächsten Fenster wirst du darauf hingewiesen, dass du andere Anwendungen bitte schließen möchtest, damit eine problemlose Installation möglich ist. Sobald du alle anderen Programme geschlossen hast, klick auf „Next“ = „Weiter“.

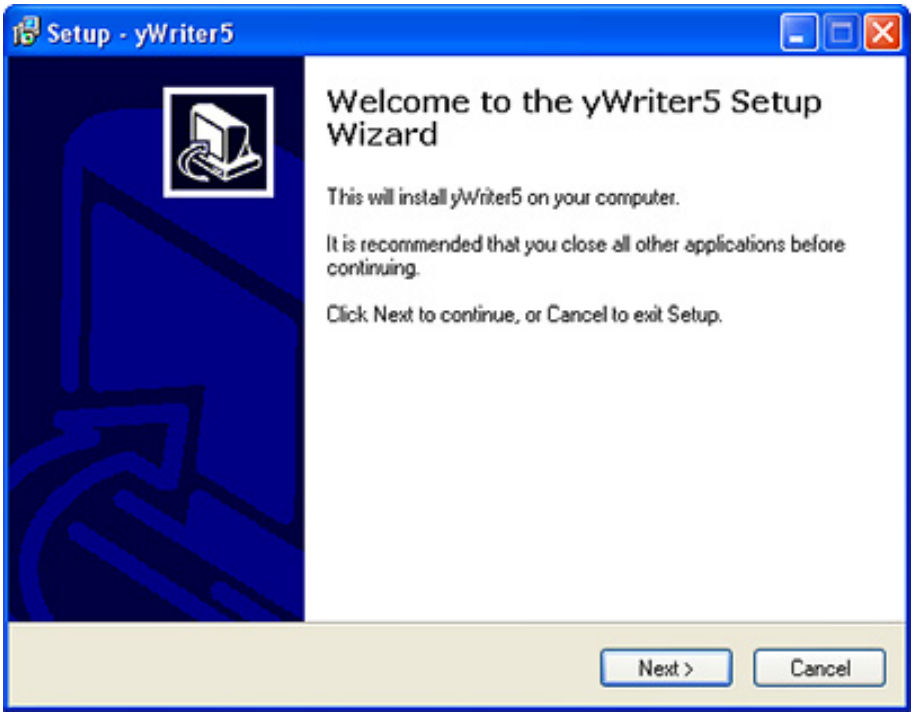


**Fig. 1.3:** Andere Anwendungen schließen

Als nächstes kannst du den Speicherort auswählen. Die Grundeinstellung ist normalerweise in Ordnung, aber du kannst über „Browse“ auch selbst einen Ordner auswählen. Wenn du fertig bist, klickst du wieder auf „Next“.

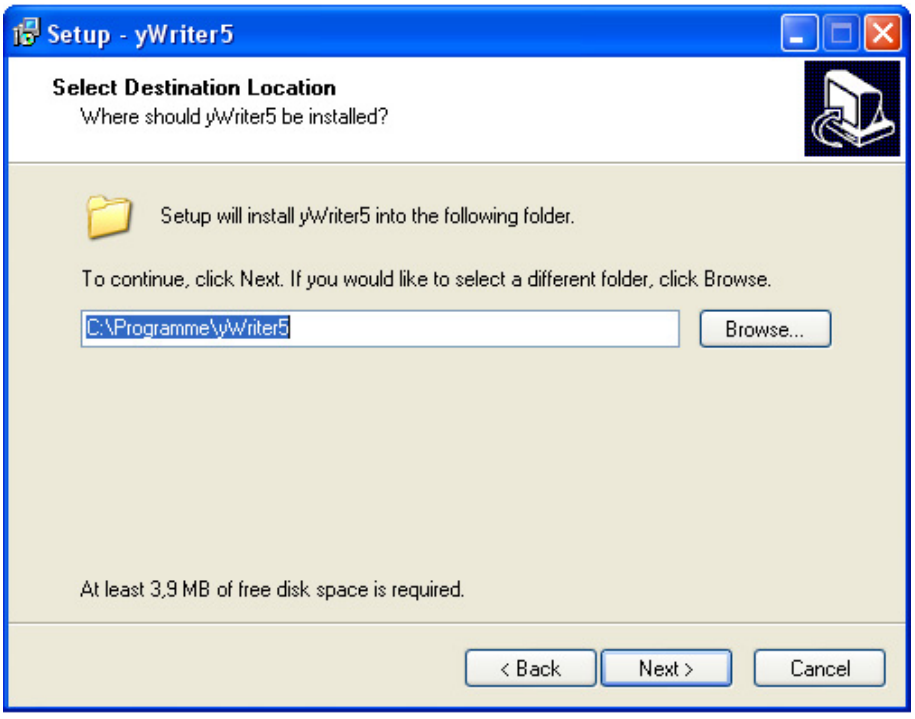


**Fig. 1.4:** Speicherort auswählen

Im nächsten Schritt sind zwei Häkchen möglich. Mit dem Ersten erzeugst du eine

Verknüpfung auf dem Desktop, so kannst du den yWriter künftig schnell öffnen. Mit dem Zweiten verknüpfst du .yW5 Dateien so, dass sie automatisch mit dem yWriter geöffnet werden. Das ist sinnvoll, weil dein System sonst nicht weiß was es mit den Dateien anfangen soll. Wenn du deine Auswahl getroffen hast, klick auf „Next“.

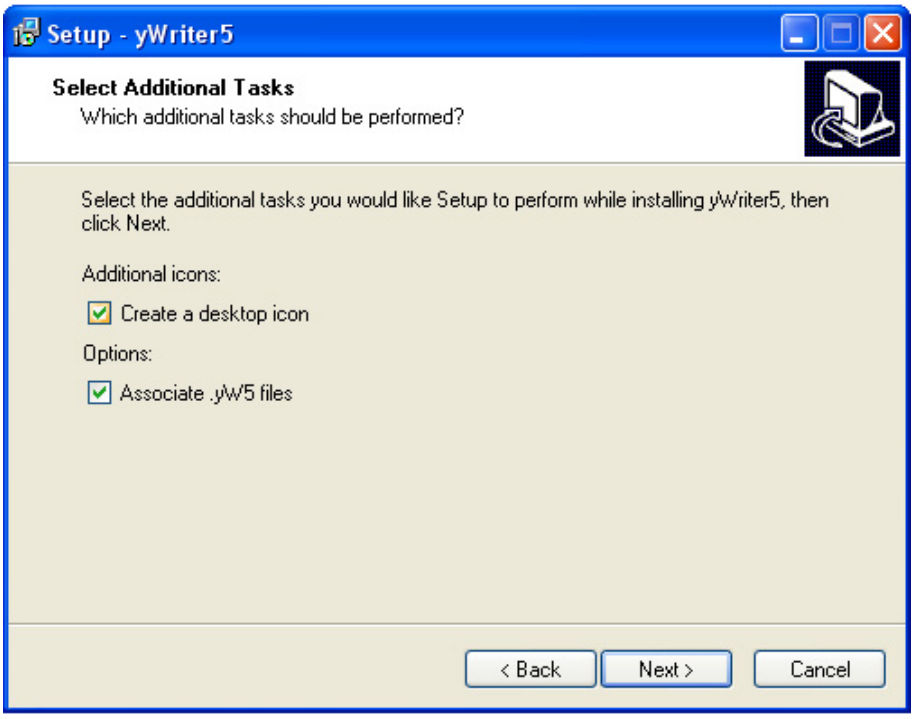


**Fig. 1.5:** Dateien Verknüpfen und Desktop-Icon erstellen

Zum Schluss kannst du alles noch einmal kontrollieren. Klick auf „Back“ = „Zurück“ um etwas zu ändern oder auf „Install“ um die Installation abzuschließen.

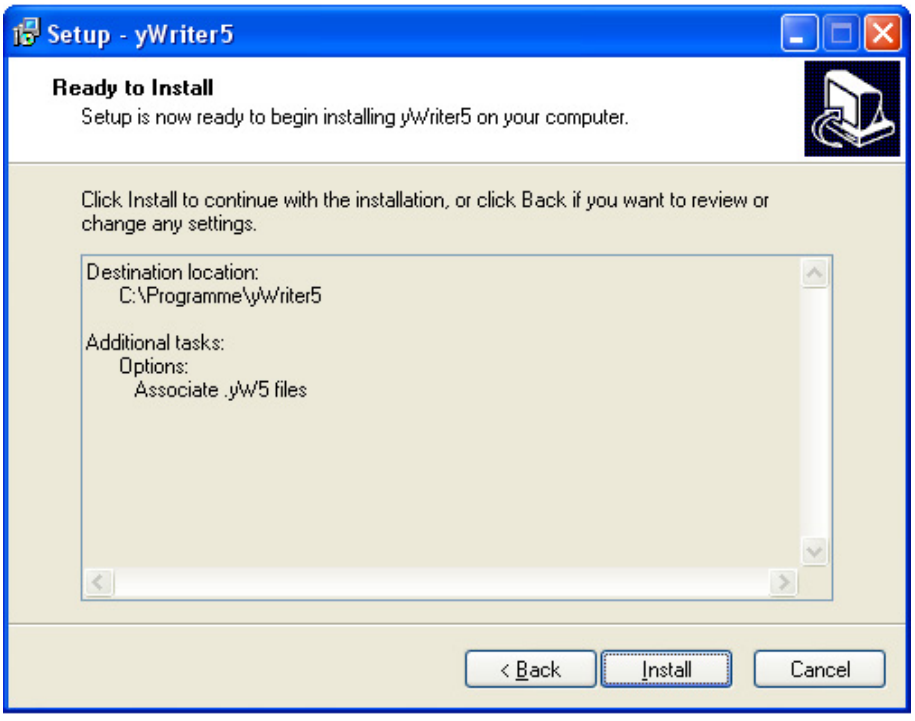


**Fig. 1.6:** Installation bestätigen

Der Installationsprozess kann je nach Betriebssystem und Computer einen Augen-

blick dauern.

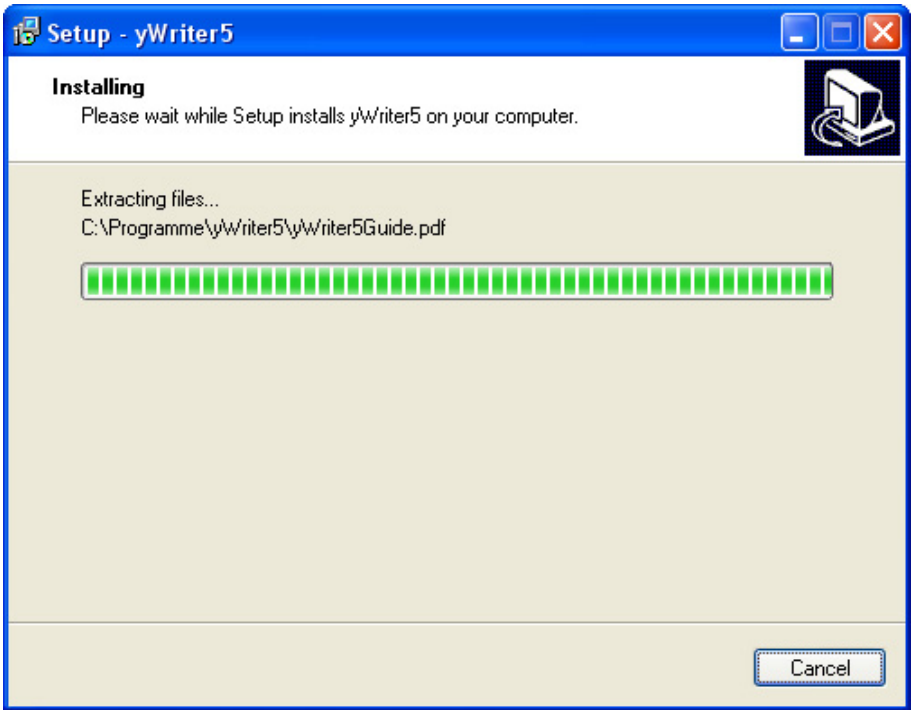


**Fig. 1.7:** Installationsprozess

Ist die Installation beendet, wird das durch ein weiteres Fenster angezeigt. Durch einen Klick auf „Finish“ = „Beenden“ wird die Installation endgültig abgeschlossen.

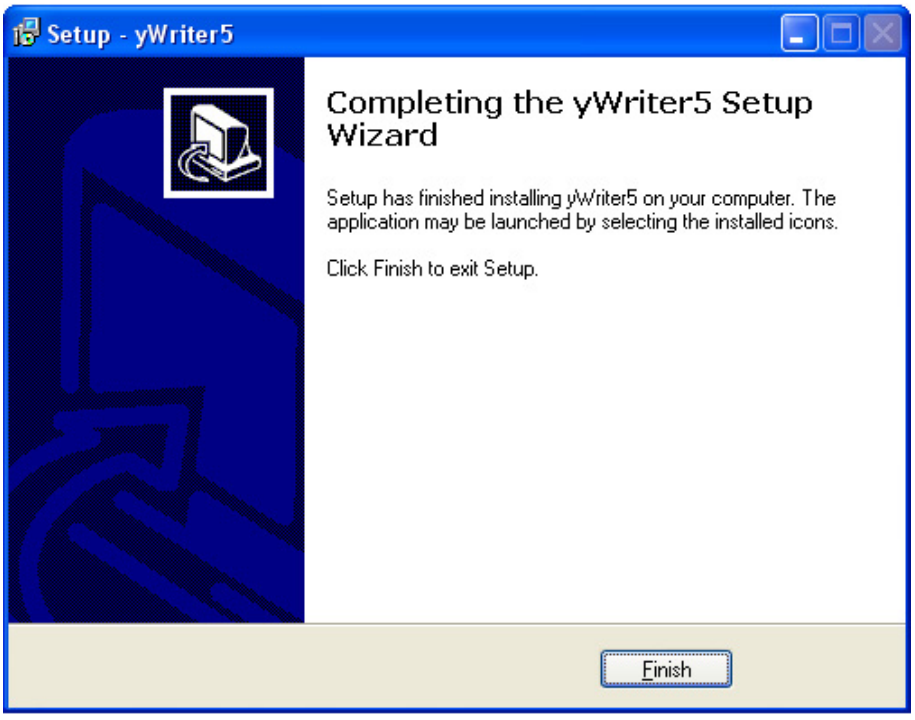


**Fig. 1.8:** Installation abschließen

# 2. Schnellstart Anleitung

In diesem Kapitel lernst du, wie du dein erstes eigenes Projekt erstellst. Weil es verschiedene deutsche Versionen gibt, benutze ich im Folgenden die englischen Bezeichnungen von Button und Feldern.

## 2.1 Programm Starten

Nach der Installation im letzten Kapitel 1.5 befindet sich auf deinem Desktop ein Icon, über das du den yWriter per Doppelklick starten kannst.

**Fig. 2.1:** Desktop Icon

Beim Starten erscheint erst ein Startbildschirm. Das Hochfahren dauert normalerweise nur wenige Sekunden.

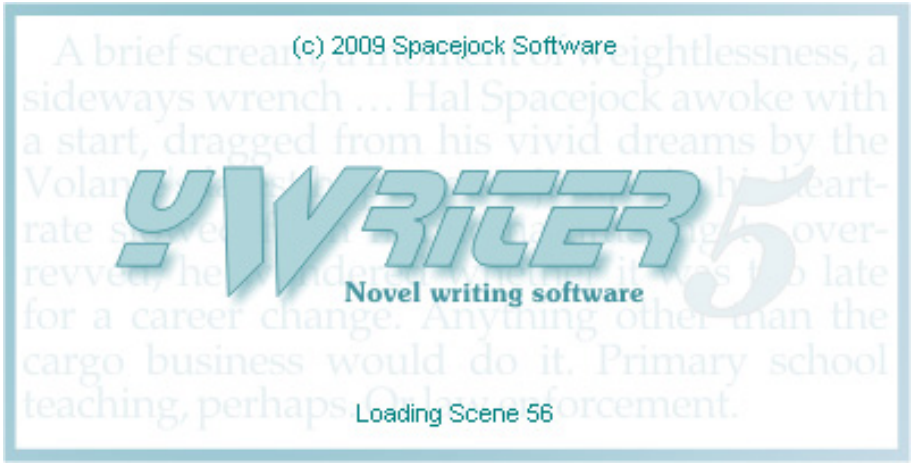


**Fig. 2.2:** Startbildschirm

Ist das Programm fertig hochgefahren, sieht es so aus:

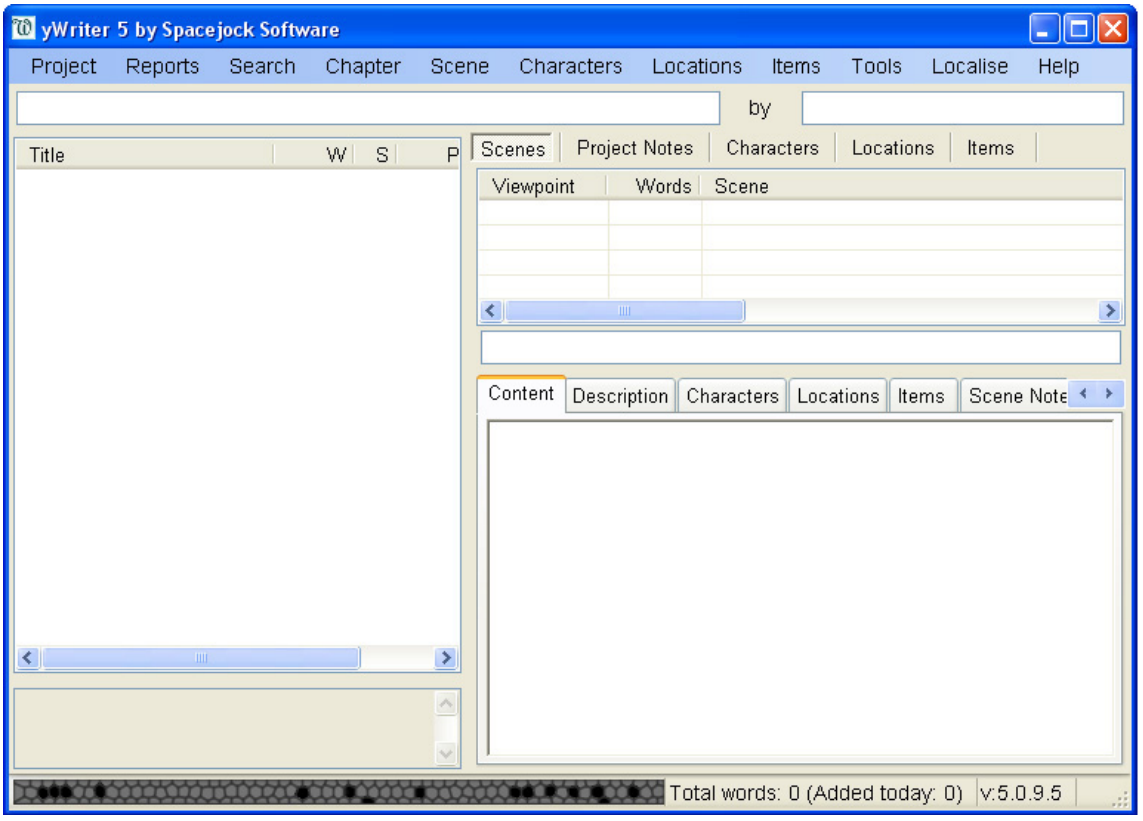


**Fig. 2.3:** yWriter

## 2.2 Dein erstes Projekt

Um im yWriter arbeiten zu können, musst du erst noch ein paar Kleinigkeiten erledigen. Dazu gehören folgende Punkte:

- Du musst ein Projekt anlegen. Dabei wird ein neuer Ordner erstellt, sodass alle Dateien schön übersichtlich am selben Ort gespeichert werden können.
- Als nächstes musst du ein Kapitel anlegen, die gröbste Struktur im yWriter.
- Dann musst du in diesem Kapitel eine Szene erzeugen, erst jetzt kannst du anfangen im yWriter tatsächlich zu schreiben.
- Zu guter Letzt musst du Charaktere erzeugen um das Storyboard und andere Funktionen sinnvoll nutzen zu können.
- Wenn das alles geschafft ist bekommst du noch ein paar Zusatzinfos über die nützlichsten Funktionen.

Wenn dir diese Erklärung schon reicht, dann viel Spaß bei deinem ersten eigenen Roman-Projekt. Falls nicht, keine Sorge, wir werden in diesem Abschnitt jeden dieser Punkte ausführlich besprechen.

### 2.2.1 Projekt anlegen

Um dein erstes eigenes Projekt zu starten, gehst du oben im Menü auf „Project“ = „Projekt“ und klickst auf „New Project Wizard“ = „Neues Projekt Assistent“.
Der Prozess ist eigentlich sehr selbsterklärend. Wenn du möchtest, kannst du also einfach den Anweisungen folgen und gleich dein erstes Kapitel erstellen

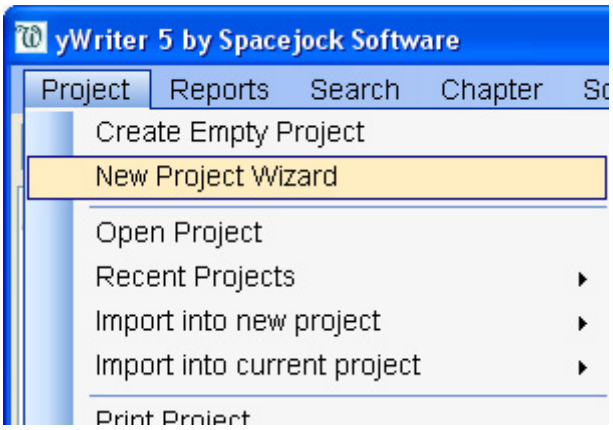


**Fig. 2.4:** Projekt Assistent starten

Unter Umständen, zum Beispiel, wenn du das Programm schon einmal gestartet hattest, kann es sein, das jetzt eine Nachfrage kommt. „Are you sure you want to create a new project? (If you say yes, your current project will be saved first.)“ = „Bist du sicher, dass du ein neues Projekt erstellen möchtest? (Wenn du ’Ja’ sagst, wird dein aktuelles Projekt zuerst gespeichert.)“ Sag „Ja“ um fortzufahren.

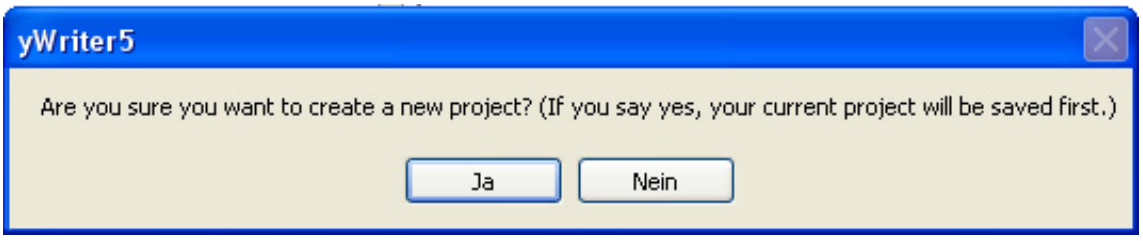


**Fig. 2.5:** Projekt bestätigen

Ein kleines Fenster poppt auf (Siehe Abb. 2.6). Oben in diesem Fenster siehst du kleine Reiter, auf denen steht „Welcome“ = „Willkommen“, „Step 1“ = „Schritt 1“, „Step 2“ = „Schritt 2“, „Finished“ = „Fertig“. Sie sind nicht zum Anklicken gedacht, sondern zeigen dir lediglich deinen Fortschritt in der Projekterstellung an.
Der Willkommens-Bildschirm erklärt dir, was er vorhat:
„This wizard will help you set up a yWriter project. Fill in the required fields and click Next to progress through the wizard. At the end, click Finish.“

=

„Dieser Assistent wird dir helfen ein yWriter Projekt anzulegen. Fülle die notwendigen Felder aus und klicke auf ’Next’ um fortzufahren. Am Ende klick auf ’Finish’.“
Klick also auf „Next“ um zum ersten Schritt zu gelangen.

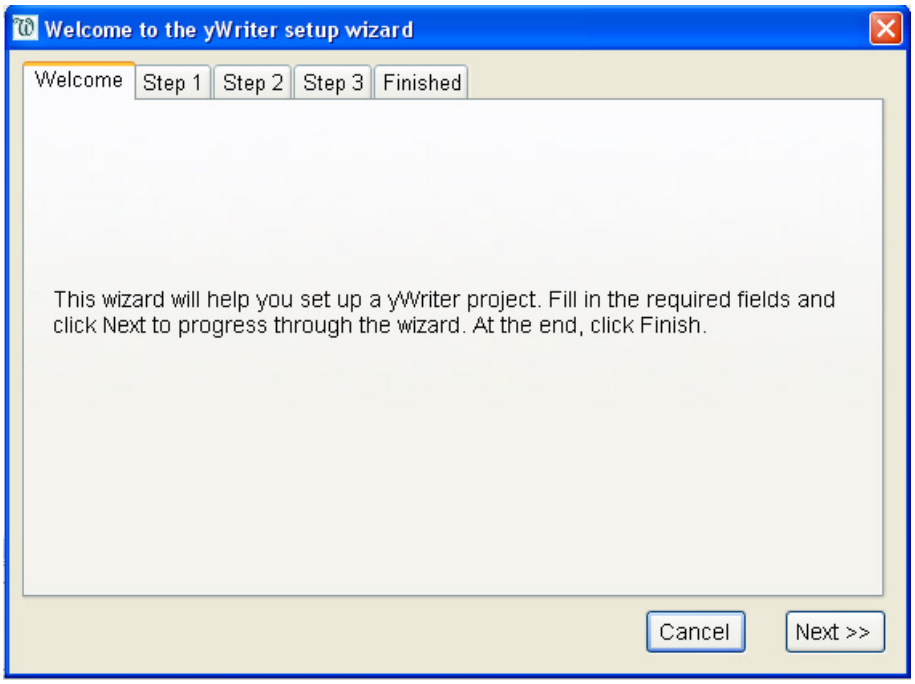


**Fig. 2.6:** Projekt Assistent Übersicht

### Schritt 1

Als erstes fragt er dich nach einem Namen für dein Projekt. Ich weiß, dass gerade der Titel am Anfang eine schwierige Sache sein kann, besonders wenn du noch gar nicht so ganz genau weißt worum es geht. Deshalb betrachte ich den verlangten Namen mehr als eine Art Arbeitstitel. Manchmal nehme ich dafür den Namen des Hauptcharakters, den Ort des Geschehens oder einfach irgendein Wort, dass ich mit der Handlung verbinde. Klick auf „Next“ um fortzufahren.

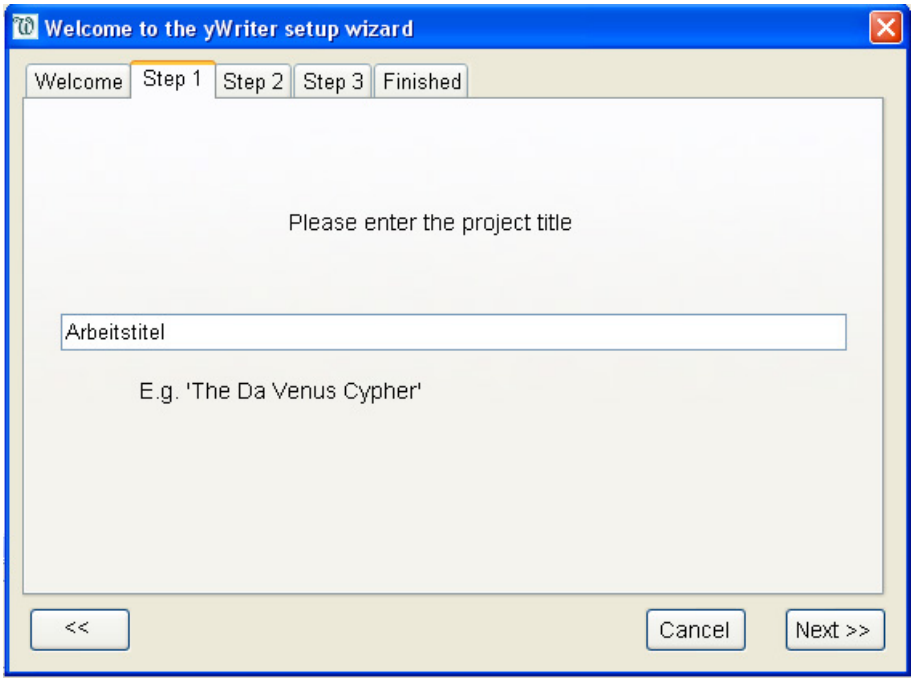


**Fig. 2.7:** Projektname angeben

### Schritt 2

Als nächstes möchte er deinen Namen wissen. Du kannst deinen richtigen Namen verwenden, deinen Künstlernamen, oder auch einfach nur „Ich“ eintragen. Klick auf „Next“ um fortzufahren.

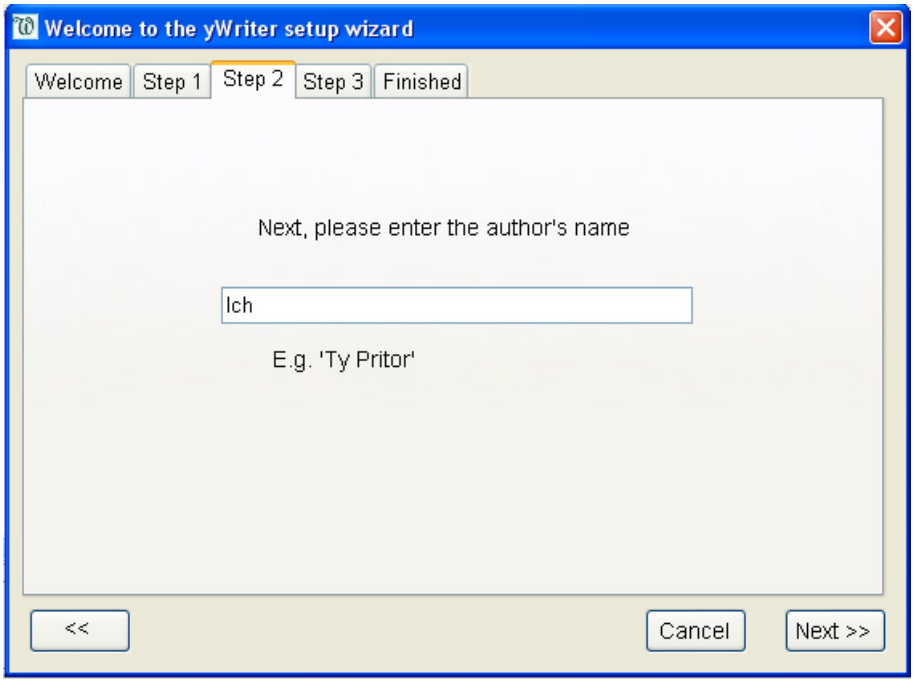


**Fig. 2.8:** Autorname angeben

### Schritt 3

Nun will er noch wissen, wo er dein Projekt speichern soll (siehe Abb. 2.9). Das ist der einzige Schritt wo du dir mit deiner Antwort sicher sein solltest. Es ist nämlich ein bisschen komplizierter, das nachträglich zu ändern. Überleg dir also gut, wo du dein Projekt speichern möchtest. Du kannst natürlich die Vorauswahl annehmen, wichtig ist aber, dass der gewählte Ordner leer ist. Deshalb wollen wir hier einen neuen Ordner erstellen und klicken dazu auf den Knopf mit den drei Pünktchen.

In dem Fenster was aufpoppt (siehe Abb. 2.10), klickst du unten links auf „Neuen Ordner erstellen“, gibst für den neuen Ordner einen Namen ein (am besten nimmst du nocheinmal den Projektnamen) und klickst auf „OK“. Danach schließt sich das Fenster wieder. Klicke „Next“ um fortzufahren.

### Fertig

Dann wird dir nochmal eine Übersicht angezeigt, wo du deine Angaben überprüfen kannst. Über „<<“ kannst du zurück gehen und deine Angaben ändern. Mit „Finish“ schließt du den Projektassistenten ab.
Zum Schluss gibt es noch einen Hinweis (siehe Abb. 2.12), was du als Nächstes tun

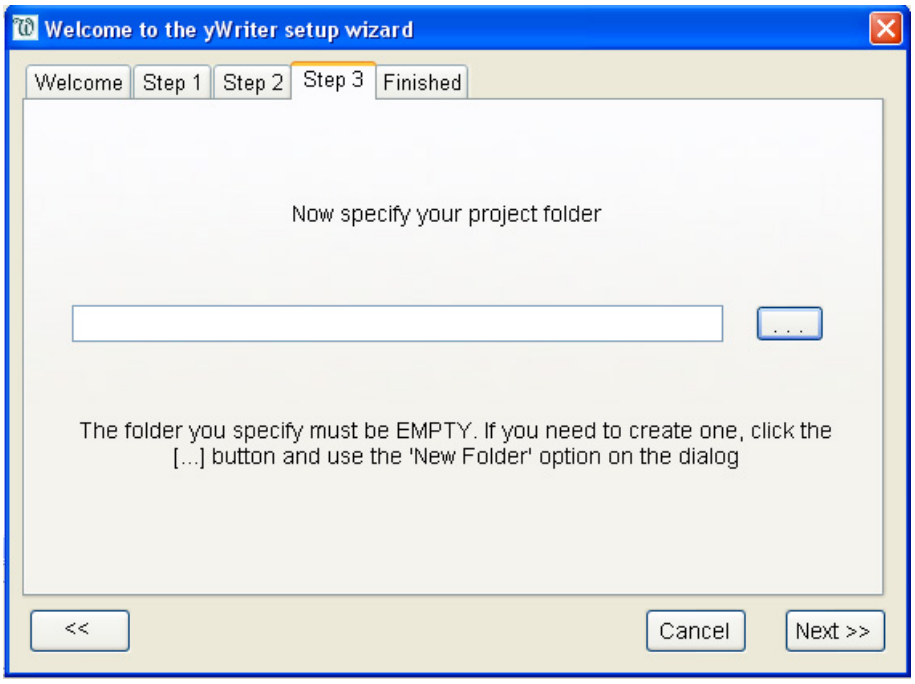


**Fig. 2.9:** Speicherort festlegen

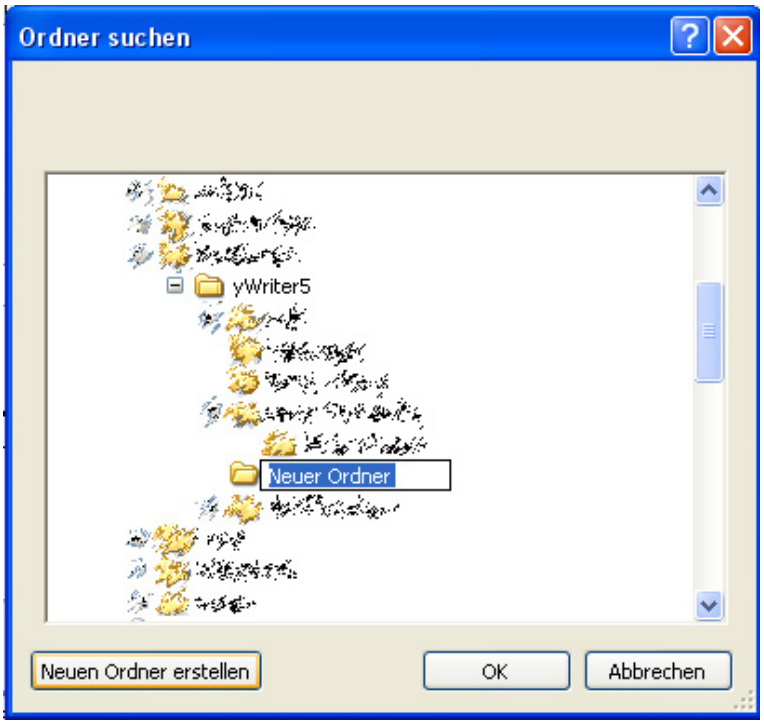


**Fig. 2.10:** Neuen Ordner anlegen

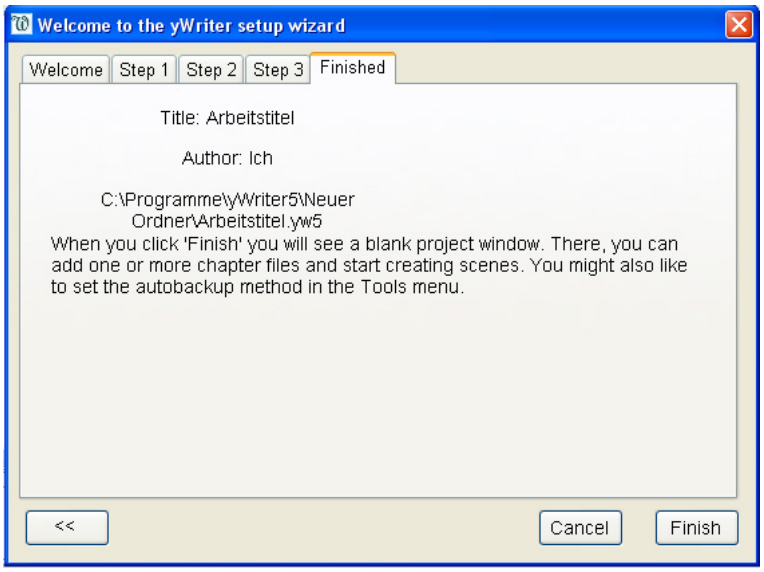


**Fig. 2.11:** Projekt erzeugen

solltest:
„Hint: Start by adding one ore more chapters, then add one or more scenes.“

=

„Hinweis: Fang an, indem du ein oder mehr Kapitel hinzufügst, dann erstelle eine oder mehrere Szenen.“

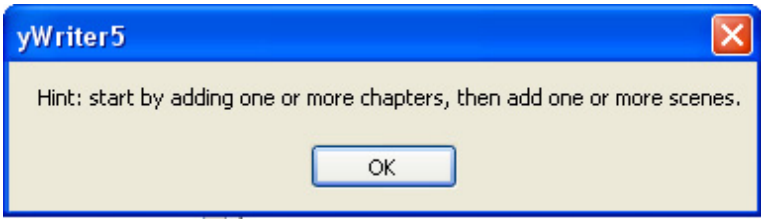


**Fig. 2.12:** Hinweis

Klick auf „OK“ dann könen wir damit auch gleich beginnen.

### 2.2.2 Kapitel erstellen

Geh im oberen Menü auf „Chapter“ = „Kapitel“ und klick dort auf „Create new Chapter“ = „Neues Kapitel erstellen“ (siehe Abb. 2.13). Wenn du möchtest, kannst du über „Create multiple Chapters“ = „Mehrere Kapitel erstellen“ auch gleich mehrere Kapitel erstellen, wir wollen uns hier auf Eins beschränken.
Jetzt poppt wiederum ein kleines Fenster auf (siehe Abb. 2.14), dass dich nach dem Namen und der Beschreibung deines Kapitels fragt. Weil ich am Anfang selber nie so genau weiß, wie ein Kapitel heißen soll, ganz besonders wenn ich noch nicht einen Satz geschrieben habe, lasse ich als Kapitelbezeichnung häufig „Chapter 1“ einfach stehen. Auch die Kapitelbeschreibung lass ich am Anfang eigentlich immer leer. Das heißt, es bleibt dir eigentlich nur auf „OK“ zu klicken.

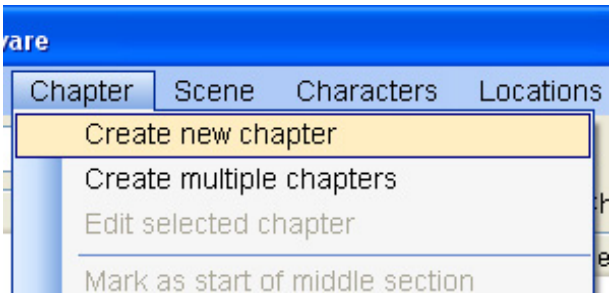


**Fig. 2.13:** Neues Kapitel erstellen

### Tipp

Falls du schon weißt worum es gehen soll, ist es eine gute Idee bezeichnende Kapitelnamen zu vergeben, die gerne auch länger sein dürfen. „Justus findet den ersten Hinweis“ ist für die Bearbeitungsphase wesentlich handlicher als „Nebelschleier“, auch wenn Letzteres im fertigen Buch vielleicht die tatsächliche Kapitelüberschrift wird. Im Augenblick geht es darum die Übersicht zu behalten und danach solltest du auch die Kapitelbeschriftungen wählen.

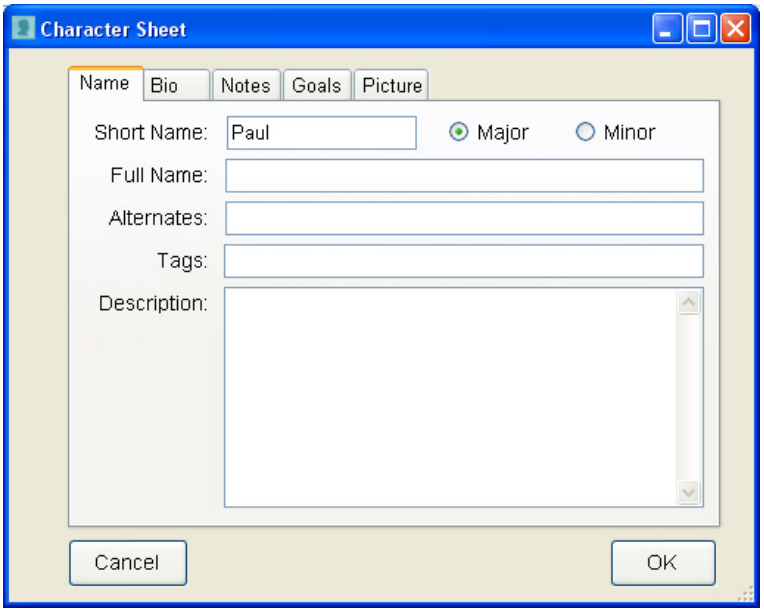


**Fig. 2.14:** Kapitel Eigenschaften

Danach sollte dein yWriter in etwa aussehen wie in Abb. 2.15

## 2.2.3 Szene erstellen

Als nächstes erstellen wir eine Szene. Szenen sind im yWriter das, was in jedem normalen Texteditor eine Datei ist. Sie sind der Ort, wo die eigentliche Schreibarbeit stattfindet.

Um eine neue Szene zu erzeugen, klickst du im oberen Menü auf „Scene“ = „Szene“ und dann auf „Create new Scene“ = „Neue Szene erstellen“ (siehe Abb. 2.16). Dann öffnet sich deine erste eigene Szene (siehe Abb. 2.17). Fühl dich nicht gleich

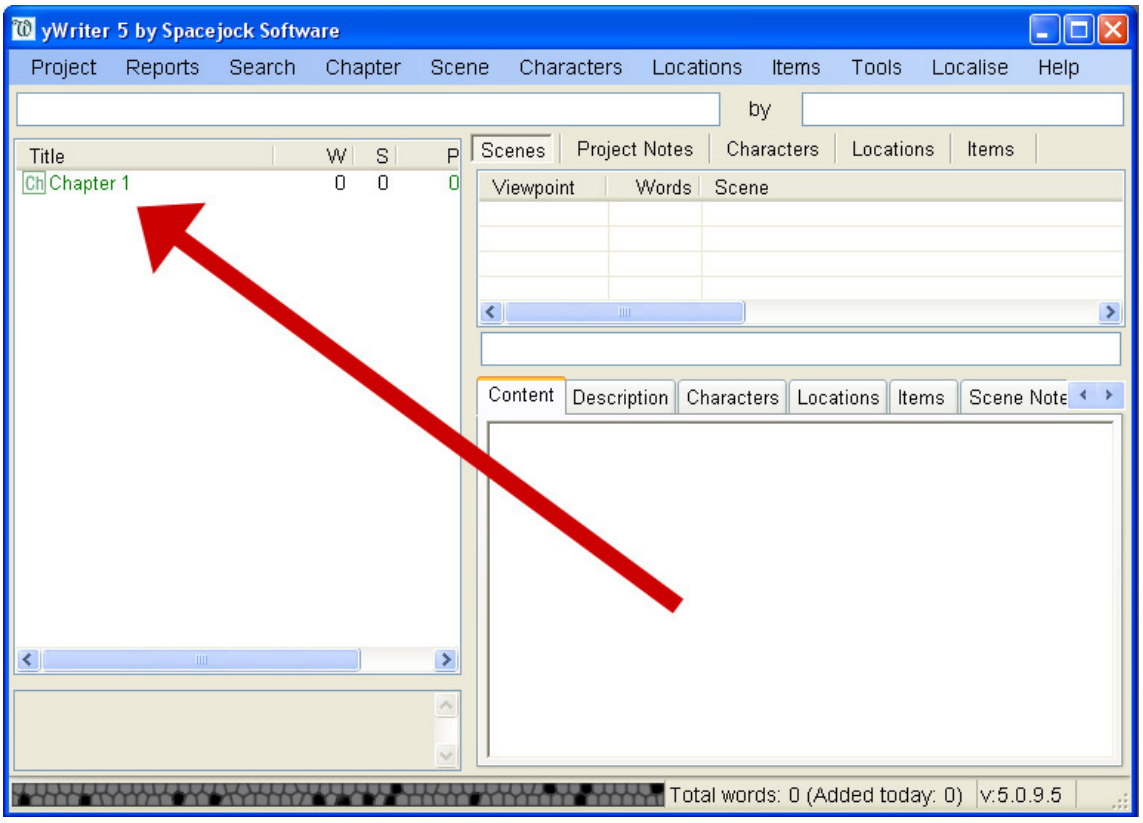


**Fig. 2.15:** yWriter mit Kapitel

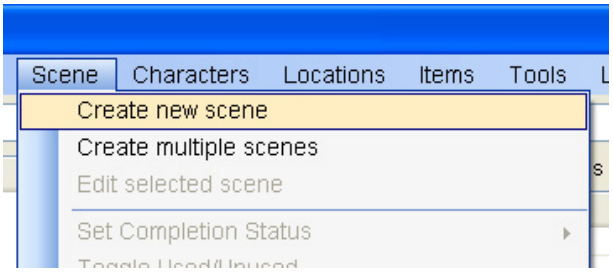


**Fig. 2.16:** Neue Szene erstellen

erschlagen, von dem was du dann siehst. Es gibt in dem aufgepoppten Fenster für's Erste nur zwei wichtige Dinge:
1. Den „Scene Title“ = „Szenen Überschrift“
2. Den Szenen-Inhalt (Das wo in Abb. 2.17 steht „Hier kommt der eigentliche Text deiner Geschichte hin“.

Diese beiden Felder darfst du jetzt füllen, dabei gilt für die Szenenüberschrift ebenfalls, dass du möglichst beschreibende Titel wählen solltest, genauso wie bei den Namen der Kapitel (siehe Kap. 2.2.2). Wobei das für die Szenen sogar noch wesentlich interessanter ist, weil die Szenen Überschriften ja im eigentlichen Buch nicht mehr auftauchen.

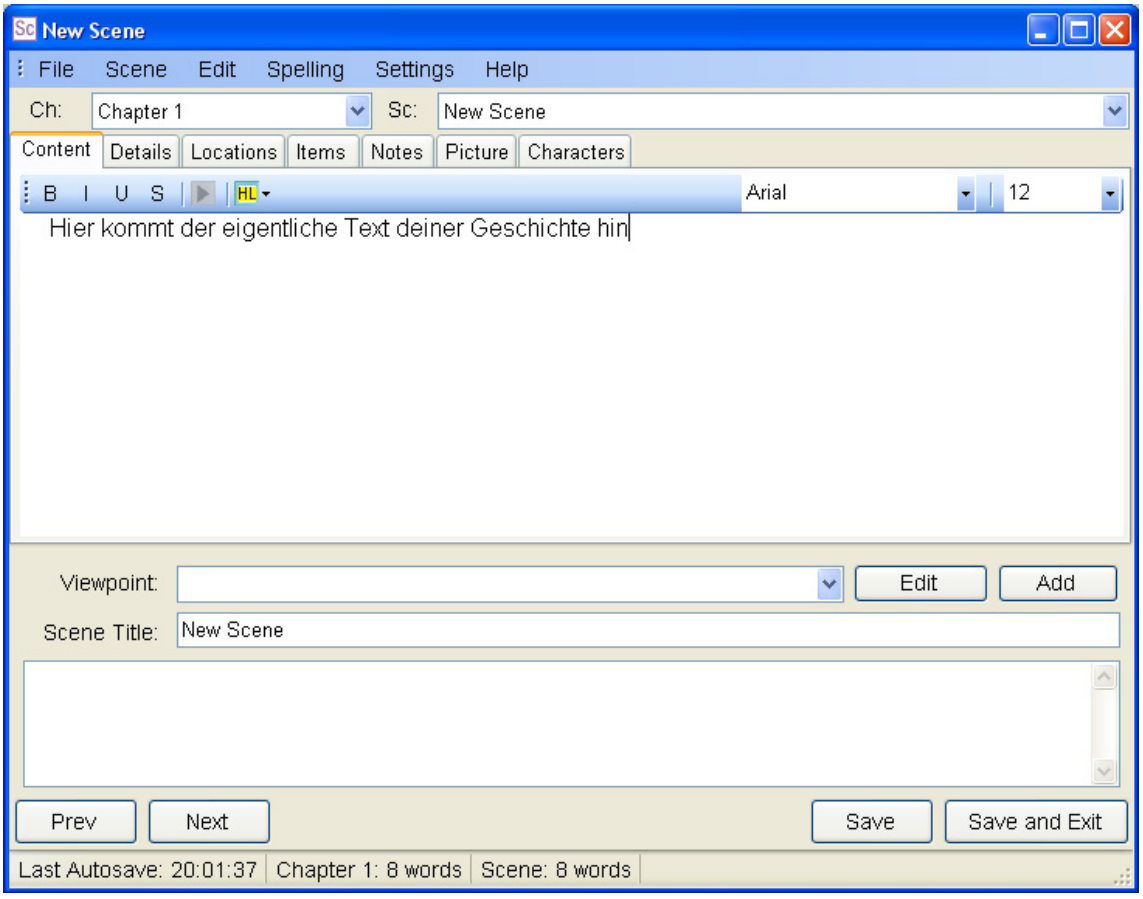


**Fig. 2.17:** Neue Szene schreiben

Du speicherst die Szene über „Save“ = „Speichern“ und verlässt das Fenster über „Save and Exit“ = „Speichern und verlassen“. Danach sollte dein yWriter etwa so aussehen wie in Abb. 2.18.

### 2.2.4 Charaktere anlegen

Bisher hast du nur das Nötigste getan und der yWriter funktioniert jetzt wie ein ganz normaler Texteditor. In diesem Punkt wollen wir dem Ganzen etwas Leben einhauchen. Wir fügen deiner Szene einen „Viewpoint“ = „Sichtweise“ hinzu und sehen, wie wir das Storyboard benutzen können.

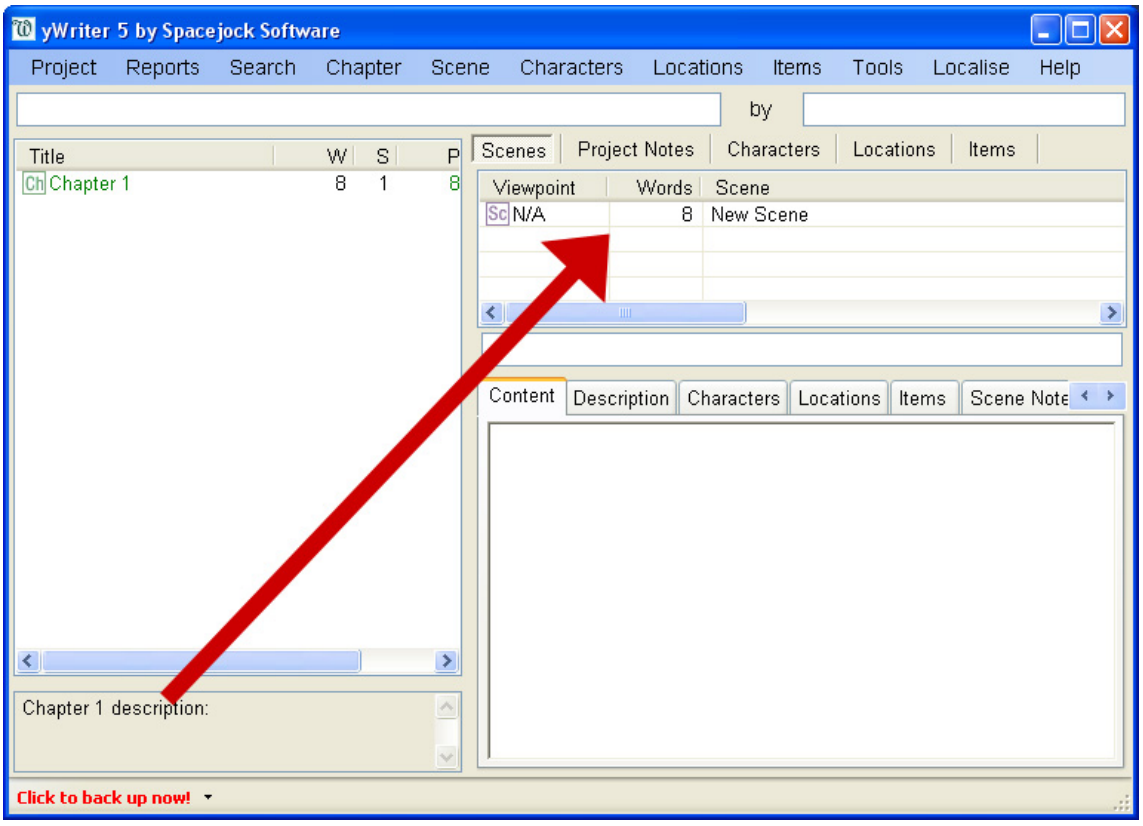


**Fig. 2.18:** yWriter mit Kapitel und Szene

Dazu gehst du als Erstes im oberen Menü auf „Characters“ = „Charaktere“ und klickst dann auf „Add new“ = „Neu hinzufügen“.

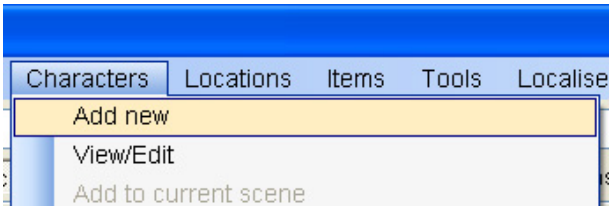


**Fig. 2.19:** Neuen Charakter erstellen

Daraufhin öffnet sich wieder ein kleines Fenster (siehe Abb. 2.20). Was hier für den Anfang wichtig ist, ist der „Short Name“ = „Rufname/Spitzname“ und vielleicht noch, ob es sich um einen „Major“ = „Hauptcharakter“ oder „Minor“ = „Nebencharakter“ handelt. Du kannst, wenn du möchtest, auch schon die anderen Felder und Reiter ausfüllen. Über den Reiter „Picture“ = „Bilder“ kannst du sogar ein Bild einfügen und wenn dir das Fenster zu klein ist, kannst du es per Klicken-und-Ziehen an der unteren rechten Ecke vergrößern.
Wenn du mit deinen Eingaben fertig bist, klickst du auf „OK“. Danach sollte sich in deinem yWriter oberflächlich erst einmal nichts verändert haben. Wenn du aber unten rechts auf den Reiter „Characters“ = „Charaktere“ klickst, sollte er in etwa so aussehen wie in Abb. 2.21.
Jetzt musst du den Charakter noch einer Szene zuordnen. Das geht zum Einen, indem du die entsprechende Szene markierst, dann, wie in Abb. 2.21 auf den Rei-

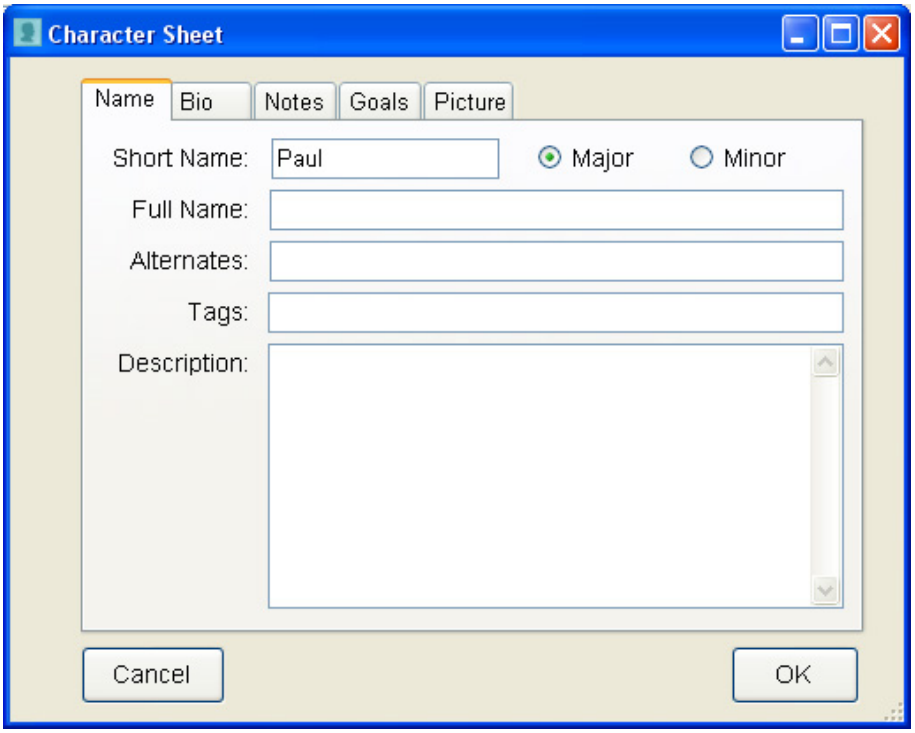


**Fig. 2.20:** Charakter Eigenschaften

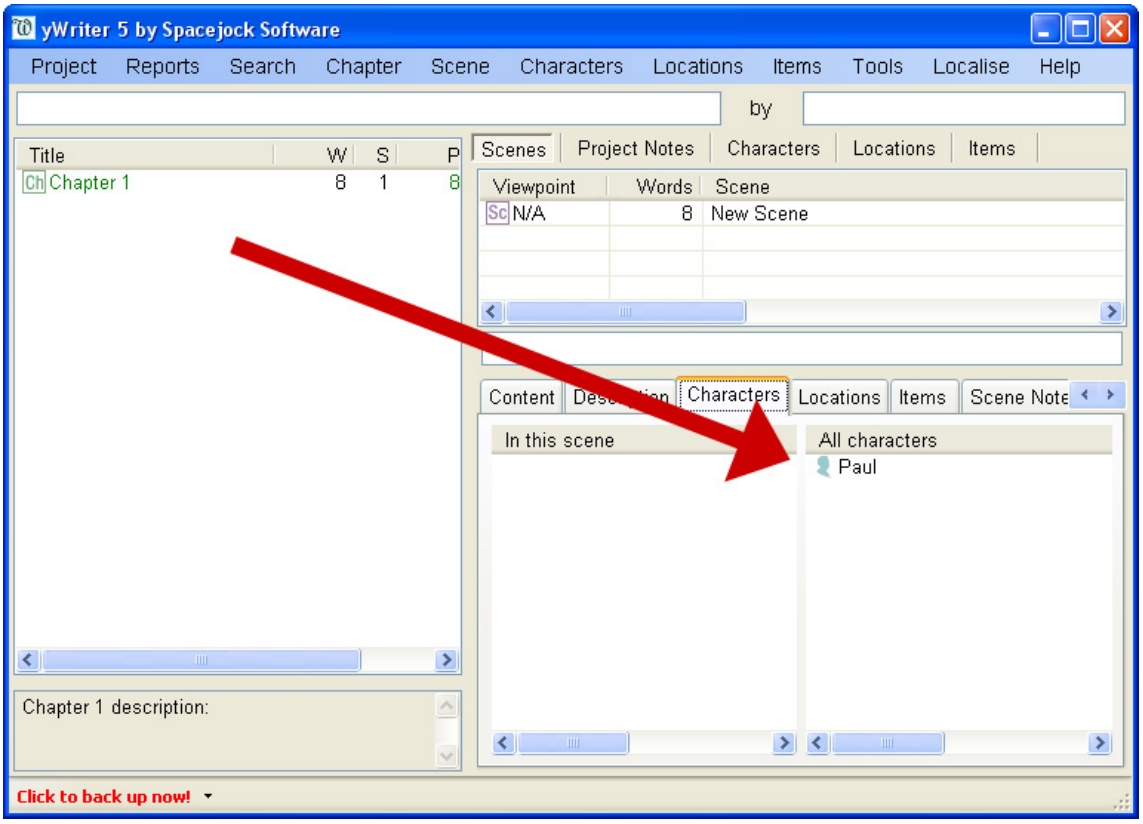


**Fig. 2.21:** yWriter mit Charakter

ter „Characters“ klickst und alle Charaktere, die zur Szene gehören, von rechts per Klicken-und-Ziehen nach links verschiebst. Dabei ist die Reihenfolge wichtig, weil yWriter annimmt, dass die erste Person in der linken Liste, diejenige ist, aus deren Sicht die Szene geschrieben ist.

Die zweite Möglichkeit einer Szene eine Sichtweise zuzuordnen ist folgende: Du machst einen Doppelklick in der yWriter-Szenenübersicht auf die entsprechende Szene. Unter „Viewpoint“ = „Sichtweise“ (siehe Abb. 2.22) ist jetzt schon automatisch dein neuer Charakter ausgewählt. Hast du mehrere Charaktere hinzugefügt, kannst du den Passenden hier aus einer Liste auswählen.

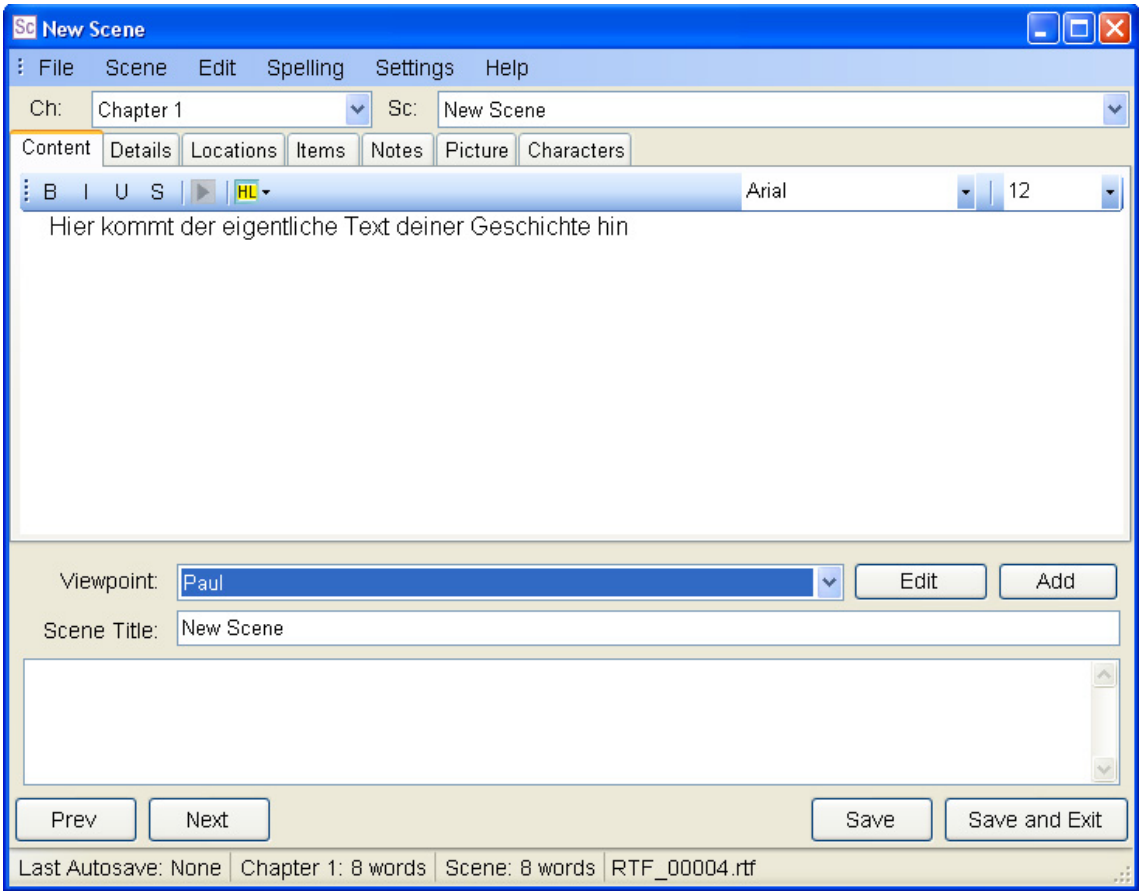


**Fig. 2.22:** Charakter in Szene einfügen

Klickst du „Save and Exit“ sieht dein yWriter jetzt in etwa so aus wie in Abb. 2.23. Zu beachten ist, dass in der Spalte für „Viewpoint“ jetzt ein Charaktername steht.

### 2.2.5 Nützliche Funktionen

Und was dir das jetzt bringt? Nun, zunächst einmal hast du einen besseren Überblick. Viel wichtiger aber ist, dass jetzt einige Funktionen des yWriters erst Sinn ergeben. Ich habe zu dem Projekt kurz ein paar Kapitel, Szenen und Charaktere hinzugefügt um das zu verdeutlichen. Klickst du im oberen Menü auf „Tools“ = „Werkzeuge“ und dann auf „Storyboard“ = „Ablaufplan“ dann erhältst du ein Bild ähnlich dem in Abb.2.24. Dabei steht jeder bunte Faden für einen Charakter, je-

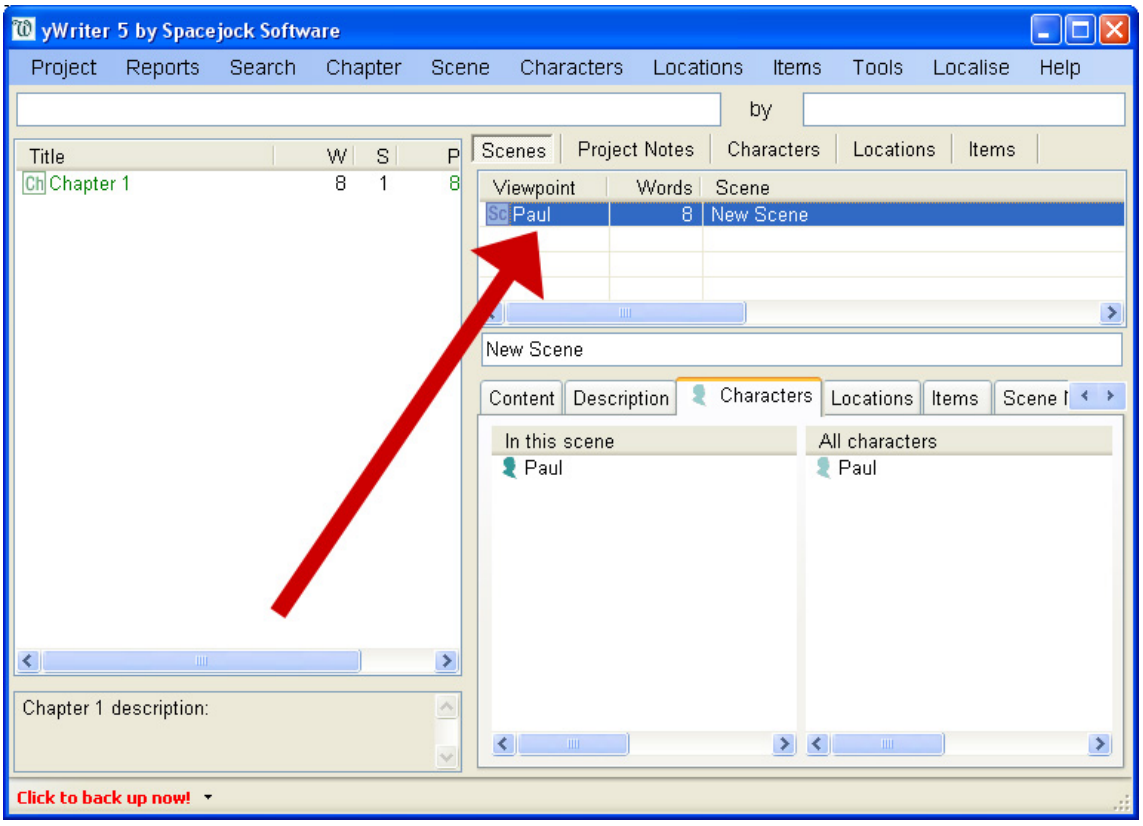


**Fig. 2.23:** yWriter Szene mit Charakter

der gelbe Kasten für eine Szene und die gestrichelten Linien kennzeichnen das Ende bzw. den Anfang eines neuen Kapitels. In dieser Ansicht kannst du jetzt die einzelnen Szenen durch Klicken-und-Ziehen ganz einfach und übersichtlich in der Reihenfolge verändern. Dabei ändert sich auch automatisch die Reihenfolge in der Szenenübersicht des yWriters und auch der Viewpoint in der entsprechenden Szene, je nachdem auf welchen „Faden“ du die Szene gerade gezogen hast. Aber probier es selber aus, es macht nämlich Spaß.
Ein weiteres Werkzeug, das jetzt Sinn ergibt, findest du unter „Characters“ = „Charaktere“ und dort unter „Scenes per Character“ = „Szenen pro Charakter“ bzw. „Wordcount per Character“ = „Wortzahl pro Charakter“ (siehe Abb. 2.25), in dem Fenster, was aufpoppt, wird dir dann das Entsprechende angezeigt.
Dabei werden als „unbenutzt“ gekennzeichnete Szenen und die enthaltenen Wörter nicht mitgezählt. Du kennzeichnest eine Szene oder ein Kapitel, indem du einen Rechtsklick darauf machst und „Toggle Used/Unused“ = „Umschalten Benutzt/Unbenutzt“ anklickst. Dabei „weiß“ der yWriter nicht, ob eine Szene gerade benutzt wird oder nicht, er versetzt sie einfach in den jeweils anderen Status.

Zu guter Letzt, bevor wir in den fortgeschrittenen Modus umschalten, noch ein kleine Werkzeug: Das „Daily Wordcount target“ = „Tägliche Wortzahl Ziel“ zu finden im oberen Menü unter „Tools“ = Werkzeuge (siehe Abb. 2.26). Hier kannst du einen „Start Date“ = „Starttermin“ eintragen - *Heute* ist immer ein guter Anfang - und einen „End Date“ = „Endtermin“, der natürlich zeitlich hinter dem Starttermin liegen muss. Dann natürlich noch das Wichtigste die „Target Count“ = „Angestrebte

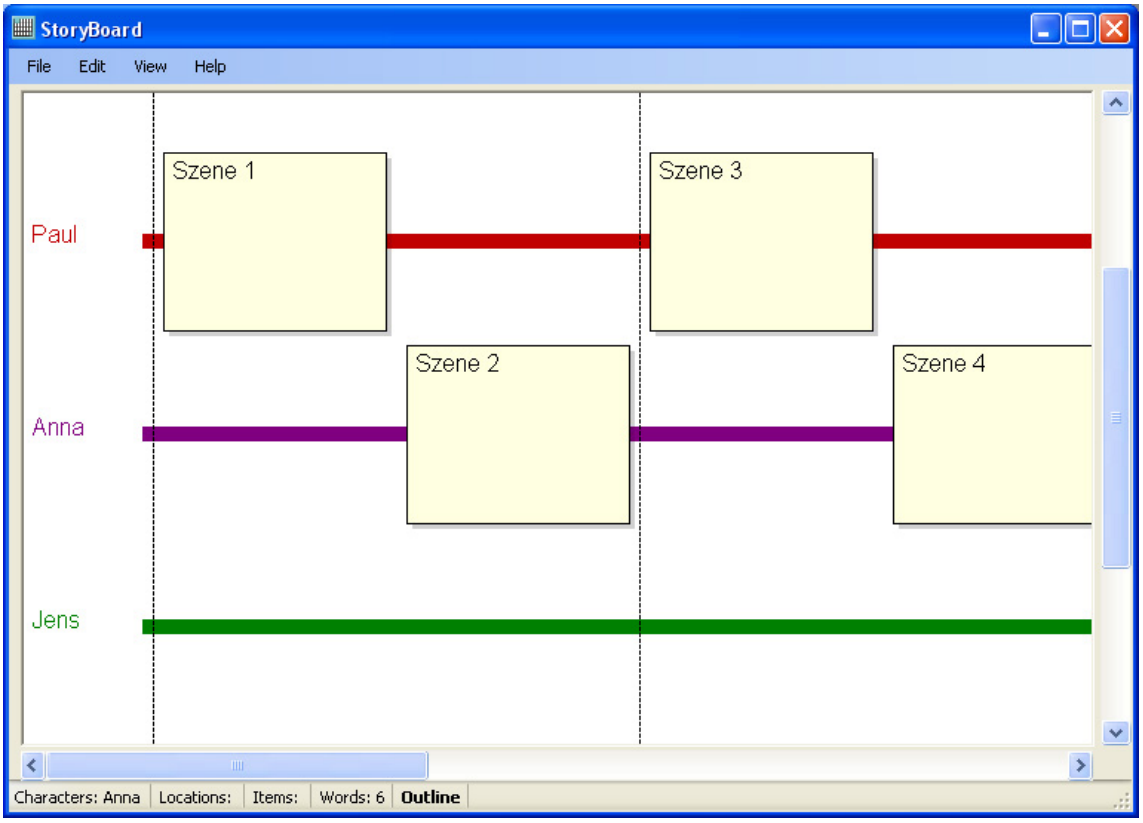


**Fig. 2.24:** Storyboard

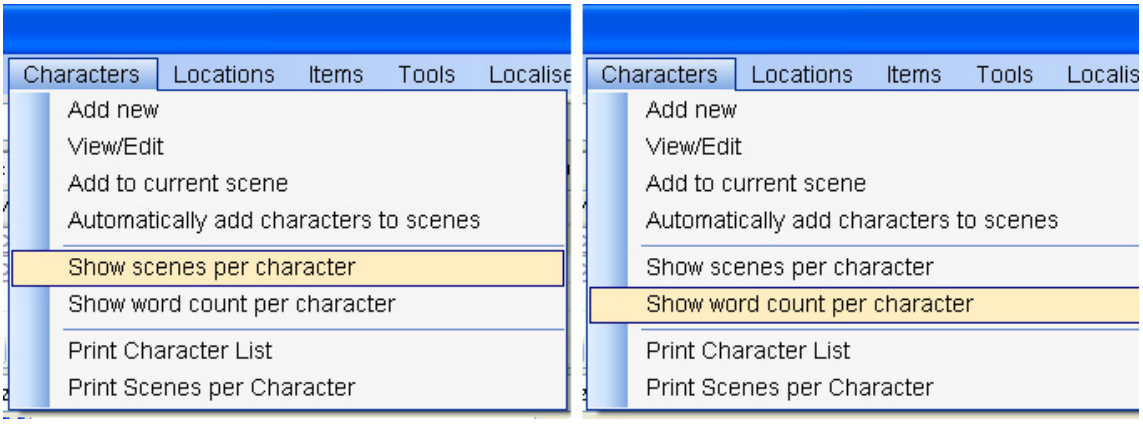


**Fig. 2.25:** Szenen und Wortzahlen pro Charakter

Wortzahl“. Und wenn du schon angefangen hast zu schreiben, kannst du die aktuelle Wortzahl als „Starting Count“ = „Anfangswert“ übernehmen indem du auf „Update“ klickst. Die ausgegrauten Felder werden automatisch, ohne jeden Klick, sofort aktualisiert, und dein Fortschritt wird unten in grün angezeigt. Wenn du auf „Save“ = „Speichern“ klickst, wird alles gespeichert und das Fenster geschlossen.

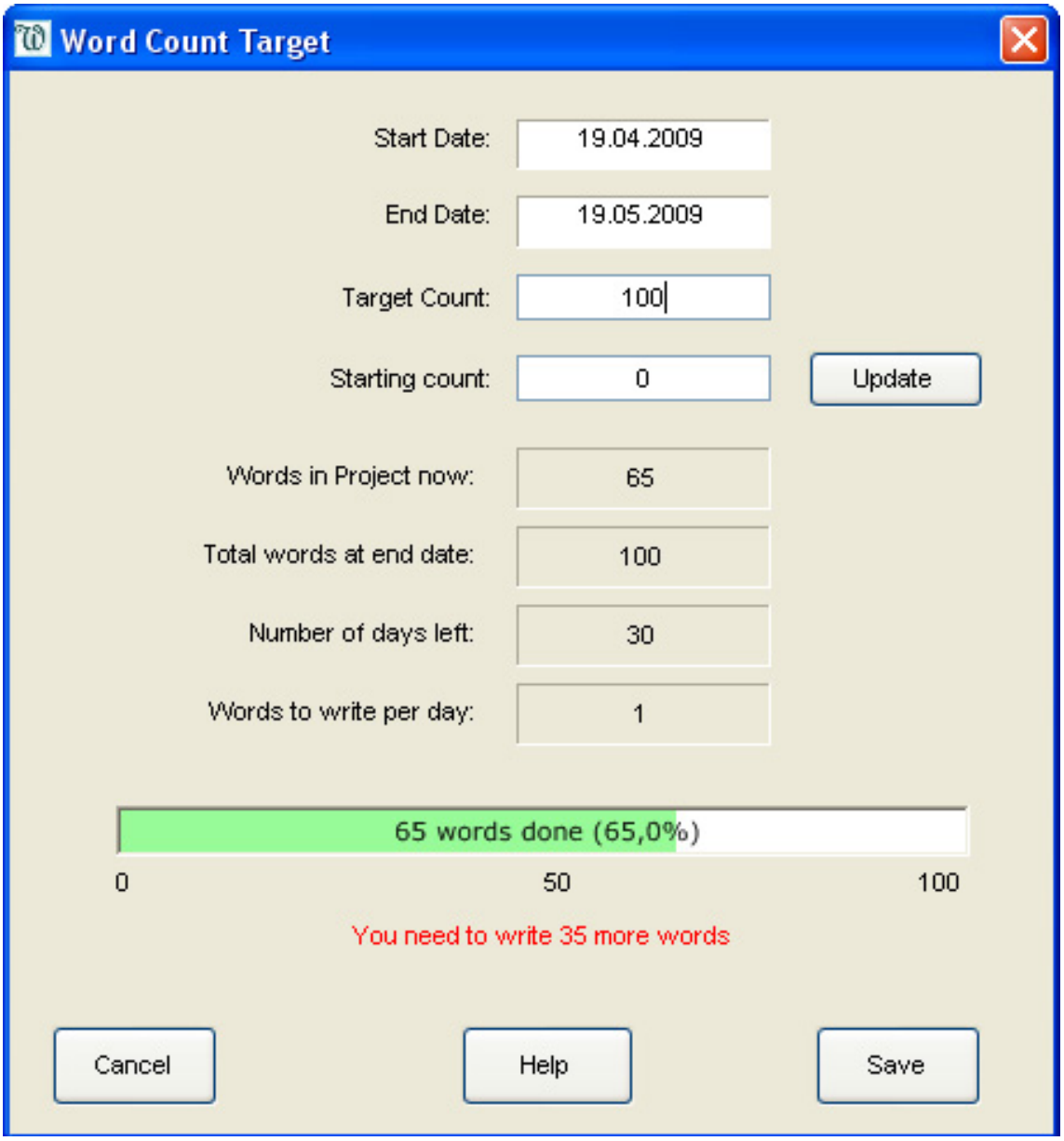


**Fig. 2.26:** Tägliche Wortzahl Ziel

Alles Weitere findest du nach dem Menü geordnet im nächsten Teil dieser Dokumentation. Wenn du eine bestimmte Funktion suchst, dann wirf einen Blick in den Index, oder benutze Strg+F.