

Willkommen zum Hifesystem der PC-Spiel

Die PC-Spiel ist in folgende Hauptteile gegliedert:


[Werkstatt](#)

[Spielfeld](#)

[Feedback](#)

[Lupe](#)

[Report](#)

Sie gelangen in die einzelnen Rubriken, indem Sie im Inhaltsverzeichnis einfach auf die entsprechenden Überschriften klicken. Überhaupt lohnt es sich, mal mit der Maus ein wenig über die Oberfläche zu fahren: Immer wenn Ihr Cursor so aussieht , können Sie durch einen Klick zu einer anderen Seite verzweigen oder eine sonstige Aktion auslösen.

Die Bedienung des Systems erfolgt über eine Buttonleiste am unteren Fensterrand. Die Buttons haben folgende Bedeutung:



[Verlassen](#)



[Hilfe](#)



[Zurück](#)



[Bisher](#)



[Suchen](#)



[Index](#)



[Anmerkung](#)



[Lesezeichen definieren](#)



[Springe zu Lesezeichen](#)



[Kopieren](#)



[Drucken](#)



[Einstellungen](#)

Auf einigen Seiten werden Ihnen installierbare Programme und Demos angeboten. Diese Programme können Sie mit den folgenden Schaltflächen installieren oder starten:



[Programminfo](#)



[Programm starten](#)



[Programm installieren](#)



[Programmdatei\(en\) kopieren](#)

In den meisten Rubriken können Sie zwischen den einzelnen Artikeln blättern. Dazu dienen die folgenden Schaltflächen:



Zurückblättern



Übergeordnete Seite



Weiterblättern

Verlassen

Sie verlassen das Menüsystem.

Hilfe

Aufruf dieses Hilfesystems.

Zurück

Wechselt von der aktuellen Seite zu der vorher aufgerufenen Seite.

Bisher

Zeigt eine Liste der bisher gesehenen Seiten an. Damit können Sie direkt zu einer beliebigen Seite zurückspringen

Suchen

Hier können Sie eine Volltextsuche über den gesamten Inhalt der PC-Spiel durchführen. Dazu wird Ihnen der Suchen-Dialog angezeigt.

Index

Zeigt Ihnen eine Liste von Schlüsselwörtern an. Damit können Sie nach Schlüsselwörtern suchen und direkt zu den entsprechenden Seiten springen.

Anmerkung

Zu jeder Seite können Sie eigene Notizen anfügen. Dazu wird der Dialog Anmerken aufgerufen. Diese Notizen erkennt man später an einer Büroklammer am oberen Seitenrand.

Lesezeichen definieren

An einer beliebigen Textstelle können Sie zum schnellen Wiederfinden ein Lesezeichen einfügen. Dazu dient der Dialog Lesezeichen definieren.

Siehe auch:

Springe zu Lesezeichen

Springe zu Lesezeichen

Anzeige der Textstelle mit dem zuvor definierten Lesezeichen.

Siehe auch:

[Lesezeichen definieren](#)

Kopieren

Kopiert den Inhalt der aktuellen Seite in die Windows-Zwischenablage.

Drucken

Druckt den Inhalt der aktuellen Seite.

Einstellungen

Ruft den Einstellungen-Dialog auf, mit dem Sie Ihre persönlichen Vorlieben wie Klang bei Mausklick etc. einstellen können.

Programminfo

Zeigt Informationen zu dem auf der aktuellen Seite vorgestellten Programm an. Bei Reviews können Sie mit diesem Button die Wertung abrufen.

Programm starten

Dieser Button ist verfügbar, wenn Sie das auf der aktuellen Seite vorgestellte Programm direkt aus dem Magazin heraus starten können.

Programm installieren

Einige der vorgestellten Programme und Demos können Sie direkt aus den Magazin heraus auf Ihrer Festplatte installieren. Diese Schaltfläche ist erreichbar, wenn diese Funktion für das auf der aktuellen Seite vorgestellte Programm verfügbar ist.

Programmdateien kopieren

Diese Schaltfläche dient dazu, die zu einem Programm gehörigen Dateien an eine beliebige Stelle zu kopieren. Dies ist bei einigen Programmen nötig, die sich nur von einer Diskette installieren lassen.

Zurückblättern

Blättert zur vorigen Seite im Artikel oder zum vorigen Artikel zurück.

Übergeordnete Seite

Springt zur nächsthöheren Menüebene.

Weiterblättern

Blättert zur nächsten Seite im Artikel oder zum nächsten Artikel weiter.

Werkstatt

Unter dieser Rubrik finden Sie in jeder Ausgabe Beschreibungen, wie Sie selbst Hand anlegen können. Das Themenspektrum reicht dabei von einfachen Tips zur Konfiguration Ihres Rechners über Anleitungen zu Hardware-Erweiterungen bis hin zu komplett selbst erstellten Spielen.

Spielfeld

Hinter dieser Überschrift verbirgt sich Futter für Ihre Festplatte: Tonnenweise Software aus den Kategorien Demos, Shareware und Freeware. Außerdem finden Sie unter dem Stichwort Reviews neben Spielebewertungen ausführliche Beschreibungen und Screenshots der im Heft vorgestellten Spiele.

Feedback

Wenn Sie die Leserbriefe ungekürzt lesen wollen oder wissen wollen, was Klaus diesen Monat an Sprüchen und Kommentaren drauf hat, sind Sie in dieser Rubrik genau richtig.

Lupe

In dieser Rubrik haben Sie gute Chancen, zu erfahren, wie Sie bei Ihrem neuesten Lieblingsspiel zu einer unbegrenzten Zahl von Leben kommen oder wie Sie die aktuelle Version Ihrer favorisierten Mega-Simulation auf einem Uralt-286er zum Laufen bringen.

Report

Hier finden Sie jeden Monat aktuelle Berichte von Messen und Ausstellungen, und Sie erfahren das neueste von unseren Besuchen in den Software-Schmieden. Natürlich mit vielen bunten Bildern und Videos.

Bewegen im Magazin

Rückkehr zum zuletzt eingesehenen Thema

Mit der Schaltfläche "Zurück" können Sie in der PC-Spiel rückwärts durch die bereits eingesehenen Themen gehen.



So gehen Sie durch die bereits eingesehenen Themen zurück

* Wählen Sie die **Schaltfläche "Zurück"**.

Wenn das aktuelle **Thema** das erste Thema ist, das Sie eingesehen haben, ist die Schaltfläche "Zurück" abgeblendet.

Verwandtes Thema

[Rückkehr zu einem beliebigen eingesehenen Thema](#)

Bewegen im Magazin

Rückkehr zu einem beliebigen eingesehenen Thema

Während Sie durch die Themen gehen, merkt sich das Programm die bereits eingesehenen Themen. Die Schaltfläche "Bisher" zeigt eine Liste der eingesehenen Themen an, beginnend bei dem zuletzt angezeigten Thema. Wählen Sie ein beliebiges Thema aus dieser Liste aus, um dahin zurückzukehren.

► **So springen Sie zu einem Thema, indem Sie die Schaltfläche "Bisher" verwenden**

- 1 Wählen Sie die **Schaltfläche "Bisher"**.

Viewer listet im Fenster "Bisher" die letzten 40 **Themen** auf, die Sie eingesehen haben.

- 2 Doppelklicken Sie auf das Thema, das Sie sehen möchten.

Verwenden Sie die Bildlaufleiste, um Themen anzuzeigen, die in der Liste nicht sichtbar sind.

- 3 Das Fenster "Bisher" bleibt weiterhin auf dem Bildschirm, und Sie können ein anderes Thema wählen. Sie können dieses Fenster auch verschieben oder in der Größe verändern.

Tip: Sie können das PC-Spiel-Fenster und das Fenster "Bisher" auf dem Bildschirm nebeneinander anordnen.

► **So schließen Sie das Fenster "Bisher"**

- * Wählen Sie "Abbrechen", oder doppelklicken Sie auf das Systemmenüfeld. Sie können auch die ESC-TASTE drücken, um das Fenster "Bisher" zu schließen.

Verwandtes Thema

[Rückkehr zum zuletzt eingesehenen Thema](#)

Suchen von Informationen

Methoden für das Suchen von Informationen in Ihrem Titel

Um in Ihrem Titel Informationen zu finden, können Sie folgende Methoden anwenden:

- Wählen Sie Themen aus einem Schlüsselwörter-Index.
- Suchen Sie im Thementext nach einem bestimmten Wort oder nach einer Wortfolge im gesamten Magazin.

Mit der Schaltfläche "Index" können Sie nach einem Schlüsselwort oder -wörtern suchen. Wird das Schlüsselwort gefunden, zeigt das Programm das Thema oder eine Liste der Themen an, in dem bzw. in denen das Schlüsselwort enthalten ist.

Mit der Schaltfläche "Suchen" können Sie in den Themen nach einem beliebigen Wort oder nach beliebigen Wörtern suchen. Die Suchfunktion führt Sie nicht nur zum aufgefundenen Thema, sondern markiert darin auch das gefundene Wort oder die Wörter. Um einen gezielteren Suchvorgang auszuführen, können Sie Operatoren wie beispielsweise UND, ODER, NICHT, BIS und NAHEBEI verwenden.

Verwandte Themen

[Suchen von Informationen mit Hilfe des Indexes](#)

[Suchen im gesamten Titel](#)

Suchen von Informationen

Suchen im gesamten Titel

► So suchen Sie nach Themen, die ein bestimmtes Wort oder eine bestimmte Wortfolge enthalten

- 1 Wählen Sie die [Schaltfläche "Suchen"](#).
- 2 Geben Sie in das Feld "Suchen nach Wort" eine [Suchabfrage](#) ein, die dem Programm mitteilt, welchen Text Sie suchen möchten.
Um eine Suchabfrage einzugeben, die Sie bereits vorher verwendet haben, wählen Sie die Suchabfrage aus dem Dropdown-Listenfeld aus.
- 3 Wählen Sie unter "Suchen in" die Option "Allen Themen", "Aktuellem Thema" oder "Liste der zuvor gefundenen Themen".
Um nur in [Thementiteln](#) zu suchen, wählen Sie die [Schaltfläche "Optionen"](#) aus, und wählen Sie dann diese Option. Wählen Sie anschließend die Schaltfläche "OK".
- 4 Wählen Sie die Schaltfläche "OK".
Viewer listet im Dialogfeld [Suchergebnis](#) die Titel aller Themen auf, die einen [Sucherfolg](#) enthalten.

Verwandte Themen

[Durchsuchen des Suchergebnisses](#)

[Verwenden von Suchoperatoren](#)

Suchen von Informationen

Durchsuchen des Suchergebnisses

Wenn Sie die Schaltfläche "OK" wählen, um nach Informationen zu suchen, listet das Programm im Dialogfeld **Suchergebnis** die **Themen** auf, die **Sucherfolge** enthalten.

► **So sehen Sie ein aufgelistetes Thema ein**

- * Doppelklicken Sie auf den Titel

Verwenden Sie die Bildlaufleiste, um Titel zu sehen, die in der Liste nicht sichtbar sind.

Oder

- * Verwenden Sie die Schaltflächen im Dialogfeld **Suchergebnis**, um durch die Themen zu gehen.

Um zu sehen

Wählen Sie

Das ausgewählte Thema

Die Schaltfläche "Gehe zu", oder doppelklicken Sie auf das Thema.

Das Dialogfeld Suchen

Die Schaltfläche "Suchen".

Den nächsten Sucherfolg
im aktuellen Thema

Die Schaltfläche "Nächste
Übereinstimmung".

Den vorherigen Sucherfolg
im aktuellen Thema

Die Schaltfläche "Vorherige
Übereinstimmung".

Wenn Sie ein Thema mit Sucherfolgen einsehen, markiert das Programm diese im Thema. Wenn Sie das Fenster "Suchergebnis" minimieren, wird die Markierung aufgehoben, bis Sie das Fenster "Suchergebnis" wieder maximieren.

► **So schließen Sie das Fenster "Suchergebnis"**

- * Wählen Sie im Fenster "Suchergebnis" die Schaltfläche "Abbrechen".

Aus praktischen Gründen erscheint das Fenster "Suchergebnis" immer über dem Hauptfenster. Sie können es verschieben, seine Größe verändern, oder Sie können es minimieren und später bei Bedarf wiederherstellen.

Verwandte Themen

Suchen im gesamten Titel

Verwenden von Suchoperatoren

Suchen von Informationen

Verwenden von Suchoperatoren

Wenn Sie die [Schaltfläche "Suchen"](#) wählen, um nach Informationen zu suchen, können Sie für einen gezielteren Suchvorgang die Suchoperatoren UND, ODER, NICHT und NAHEBEI verwenden. Die einzelnen Operatoren werden im folgenden beschrieben. Sie können einen Operator in Groß- oder Kleinbuchstaben eingeben ("und" wird also gleich wie "UND" interpretiert).

UND

Der Operator UND wählt Themen aus, in denen sämtliche durch UND-Operatoren verbundene Wörter enthalten sind. Wenn eine Wortfolge ohne Anführungszeichen erscheint, wird jeder Wortzwischenraum in der Wortfolge als implizites UND interpretiert. Zum Beispiel:

Bienen lieben Honig

Damit werden alle Themen gesucht, welche die drei Wörter "Bienen", "lieben" und "Honig" enthalten. Dies entspricht dem Spezifizieren von: Bienen UND lieben UND Honig. Wenn Sie jedoch Anführungszeichen verwenden, sucht das Programm nur nach der ganzen Wortfolge. Zum Beispiel:

"Bienen lieben Honig"

Damit werden alle Themen gesucht, die den Satz "Bienen lieben Honig" enthalten.

ODER

Der Operator ODER wählt Themen aus, die eines der Wörter enthalten, die durch diesen Operator verbunden sind. Zum Beispiel:

Bienen ODER Honig

Diese Abfrage zeigt Themen an, die entweder das Wort "Bienen" oder das Wort "Honig" enthalten.

NICHT

Der Operator NICHT wählt alle Themen aus, die das Wort enthalten, das vor NICHT steht, aber nicht das Wort, das auf NICHT folgt. Zum Beispiel:

Bienen NICHT Honig

Diese Abfrage sucht nach Themen, die das Wort "Bienen", aber nicht das Wort "Honig" enthalten.

NAHEBEI

Der Operator NAHEBEI wählt alle Themen aus, in denen ein Wort innerhalb einer gewissen Anzahl von Wörtern vor oder nach einem zweiten Wort erscheint. Der Standardwert ist 8 Wörter. Zum Beispiel:

Bienen NAHEBEI Honig

Diese Abfrage sucht nach allen Themen, in denen das Wort "Bienen" innerhalb der 8 Wörter erscheint, die vor oder nach dem Wort "Honig" stehen.

Um den Standardwert zu ändern, wählen Sie im Dialogfeld **Suchen** die [Schaltfläche "Optionen"](#), und geben Sie in das Feld "NAHEBEI bedeutet nicht weiter als" eine neue Zahl ein.

Tip: Sie können im Dialogfeld **Suchen** die [Schaltfläche "Hinweise"](#) wählen, um Beispiele von Suchoperatoren zu sehen.

Verwandte Themen

[Suchen im gesamten Titel](#)

[Verwenden mehrerer Suchoperatoren](#)

Suchen von Informationen

Verwenden mehrerer Suchoperatoren

Wenn Sie die [Schaltfläche "Suchen"](#) wählen, um nach Informationen zu suchen, können Sie mehrere Suchoperatoren verwenden, um genauere Suchkriterien zu definieren. Wenn Sie beispielsweise in das Feld "Suchen nach Wort" **Honig UND Bienen NICHT Stock** eingeben, sucht das Programm nach [Themen](#), welche die Wörter "Honig" und "Bienen", aber nicht das Wort "Stock" enthalten.

Standardmäßig werden Operatoren von links nach rechts ausgewertet. Sie können Klammern verwenden, um eine andere Reihenfolge festzulegen - Operatoren innerhalb von Klammern werden zuerst ausgewertet.

| Diese Abfrage | Sucht nach |
|------------------------------------|---|
| Honig ODER Bienen UND Stock | Themen, die zusätzlich zum Stock entweder Honig oder Bienen enthalten. |
| Honig ODER (Bienen UND Stock) | Themen, die Bienen und Stock enthalten, oder Themen, die Honig enthalten. |
| Honig ODER Bienen NICHT Stock | Themen, die entweder Honig oder Bienen , aber nicht Stock enthalten. |
| Honig ODER (Bienen NICHT Stock) | Themen, die Bienen , aber nicht Stock enthalten, oder Themen, die Honig enthalten. |

Tip: Sie können im Dialogfeld **Suchen** die [Schaltfläche "Hinweise"](#) wählen, um Beispiele von Suchoperatoren zu sehen.

Verwandte Themen

[Suchen im gesamten Titel](#)

[Verwenden von Suchoperatoren](#)

Lesezeichen und Anmerkungen

Verwenden von Lesezeichen

Genauso, wie Sie in einem gedruckten Buch bestimmte Stellen mit einem Lesezeichen markieren können, können Sie in der PC-Spiel **Themen**, die Sie besonders häufig einsehen, mit **Lesezeichen** kennzeichnen. Nachdem Sie ein Thema mit einem Lesezeichen markiert haben, können Sie das betreffende Thema schnell vom Menü **Lesezeichen** aus anzeigen.

► So fügen Sie ein Lesezeichen ein

- 1 Zeigen Sie das Thema an, dem Sie ein Lesezeichen einfügen möchten.
- 2 Wählen Sie aus dem Menü **Lesezeichen** den Befehl **Definieren**.
- 3 Viewer schlägt den **Thementitel** als Lesezeichennamen vor. Wenn Sie den Namen ändern möchten, geben Sie in das Feld "Lesezeichennamen" einen neuen Namen ein.
- 4 Wählen Sie die Schaltfläche "OK".

Der Lesezeichennamen erscheint dann im Menü **Lesezeichen**.

► So entfernen Sie ein Lesezeichen

- 1 Wählen Sie aus dem Menü **Lesezeichen** den Befehl **Definieren**.
- 2 Wählen Sie das zu entfernende Lesezeichen aus.
- 3 Wählen Sie die Schaltfläche "Löschen".
- 4 Wählen Sie die Schaltfläche "OK".

Verwandtes Thema

[Zu einem Lesezeichen gehen](#)

Lesezeichen und Anmerkungen

Zu einem Lesezeichen gehen

Nachdem Sie ein Lesezeichen eingefügt haben, können Sie jederzeit direkt zu der betreffenden Stelle gehen.



So gelangen Sie zu einem markierten Thema

- * Wählen Sie das gewünschte Thema aus dem Menü **Lesezeichen** aus.

Vor den ersten neun Lesezeichennamen erscheint jeweils eine unterstrichene Zahl. Sie können eine Zahlentaste drücken, um den entsprechenden Lesezeichennamen auszuwählen und schnell zu einem markierten Thema zu gelangen.

Wurden mehr als neun Lesezeichen definiert, wählen Sie aus dem Menü **Lesezeichen** den Befehl **Weitere**. Wählen Sie ein Lesezeichen aus, und wählen Sie dann die Schaltfläche "Gehe zu".

Verwandtes Thema

[Verwenden von Lesezeichen](#)

Lesezeichen und Anmerkungen

Anmerken eines Themas

Sie können einem [Thema](#) eigene Kommentare hinzufügen. Wenn Sie ein Thema mit einer Anmerkung versehen, fügt das Programm links vom Thementitel ein Büroklammersymbol ein. Dieses Symbol soll Sie daran erinnern, daß Sie dem Thema Anmerkungen hinzugefügt haben.



So fügen Sie dem aktuellen Thema Text hinzu

- 1 Wählen Sie aus dem Menü **Bearbeiten** den Befehl **Anmerken**.
- 2 Geben Sie den Text in das Feld "Anmerkung" ein.

Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie die RÜCKTASTE oder die ENTF-TASTE, um unerwünschte Zeichen zu löschen, und fahren Sie dann mit der Texteingabe fort.

- 3 Wählen Sie die Schaltfläche "OK", nachdem Sie die Anmerkung eingegeben haben.



So entfernen Sie eine Anmerkung

- 1 Zeigen Sie das Thema an, dem Sie die Anmerkung hinzugefügt haben.
- 2 Klicken Sie auf das Büroklammersymbol.
- 3 Wählen Sie die Schaltfläche "Löschen".

Verwandtes Thema

[Einsehen einer Anmerkung](#)

Lesezeichen und Anmerkungen

Einsehen einer Anmerkung



So sehen Sie eine Anmerkung ein

- 1 Zeigen Sie das Thema an, dem Sie die Anmerkung hinzugefügt haben.
- 2 Klicken Sie auf das Büroklammersymbol.
- 3 Nachdem Sie die Anmerkung gelesen haben, wählen Sie die Schaltfläche "Speichern" oder "Abbrechen".

Tip: Fügen Sie einer Anmerkung ein [Lesezeichen](#) hinzu, damit Sie jederzeit schnell zu der betreffenden Stelle zurückkehren können.

Verwandte Themen

[Kopieren und Einfügen von Anmerkungen](#)

[Verwenden von Lesezeichen](#)

Lesezeichen und Anmerkungen

Kopieren und Einfügen von Anmerkungen

Sie können Text aus einer Anmerkung in die **Zwischenablage** kopieren, oder Text aus der Zwischenablage in eine Anmerkung einfügen.



So kopieren Sie Text aus einer Anmerkung in die Zwischenablage

- 1 Zeigen Sie das **Thema** an, dem Sie die Anmerkung hinzugefügt haben.
- 2 Klicken Sie auf das Büroklammersymbol.
- 3 Wenn Sie die ganze Anmerkung kopieren möchten, wählen Sie die Schaltfläche "Kopieren". Wenn Sie nur einen Teil der Anmerkung kopieren möchten, markieren Sie den gewünschten Text im Feld "Anmerken", und wählen Sie dann die Schaltfläche "Kopieren".



So fügen Sie Text aus der Zwischenablage in eine Anmerkung ein

- 1 Zeigen Sie das Thema an, dem Sie die Anmerkung hinzugefügt haben.
- 2 Klicken Sie auf das Büroklammersymbol.
- 3 Positionieren Sie die Einfügemarke an der Stelle, an der Sie den Text einfügen möchten.
Um die Einfügemarke zu positionieren, zeigen Sie auf die gewünschte Stelle und klicken Sie die Maustaste, oder drücken Sie die PFEILTASTEN.
- 4 Wählen Sie die Schaltfläche "Einfügen".
Ist Text markiert, wenn Sie die Schaltfläche "Einfügen" wählen, wird der markierte Text durch den neuen Text ersetzt.

Zeigt den Index für den geöffneten Titel an. Sie können ein Wort aus der Indexliste auswählen und dann ein Thema anzeigen, das Informationen über das betreffende Wort enthält. Weitere Informationen darüber finden Sie unter [Suchen von Informationen mit Hilfe des Indexes.](#)

Geht in umgekehrter Reihenfolge durch die eingesehenen Themen zurück. Weitere Informationen darüber finden Sie unter [Rückkehr zum zuletzt eingesehenen Thema.](#)

Zeigt eine Liste der letzten 40 Themen an, die Sie im Magazin eingesehen haben. Doppelklicken Sie auf einen Thementitel, um das betreffende Thema nochmal anzuzeigen. Weitere Informationen darüber finden Sie unter [Rückkehr zu einem beliebigen eingesehenen Thema.](#)

Erlaubt Ihnen nach einer beliebigen Kombination von Wörtern zu suchen und dann durch die Themen zu gehen, die [Sucherfolge](#) enthalten. Weitere Informationen darüber finden Sie unter [Suchen im gesamten Titel](#).

Zeigt das vorherige Thema in einer Durchsuchungsfolge innerhalb des geöffneten Titels an.

Zeigt das nächste Thema in einer Durchsuchungsfolge innerhalb des geöffneten Titels an. Das Klicken auf die Schaltfläche ">>" entspricht dem Umblättern einer gedruckten Buchseite.

Schaltfläche "Index"



Die Schaltfläche in der PC-Spiel, die nach **Themen** sucht, die mit einem bestimmten vom Autor des Titels definierten Wort oder einer Wortfolge verbunden sind.

Schaltfläche "Zurück"



Die Schaltfläche in der PC-Spiel, die Ihnen erlaubt, durch die eingesehenen Themen zurückzugehen, und zwar in der umgekehrten Reihenfolge, in der die Themen angezeigt wurden.

Schaltfläche "Bisher"



Die Schaltfläche in der PC-Spiel, die eine Liste der letzten 40 Themen anzeigt, die Sie bisher eingesehen haben.

Schaltfläche "Weiterblättern"



Die Schaltfläche in der PC-Spiel, die innerhalb des geöffneten Titels das nächste Thema in der aktuellen Durchsuchungsfolge anzeigt.

Schaltfläche "Zurückblättern"



Die Schaltfläche in der PC-Spiel, die innerhalb des geöffneten Titels das vorherige Thema in der aktuellen Durchsuchungsfolge anzeigt.

Schaltfläche "Suchen"



Die Schaltfläche in der PC-Spiel, die nach allen Themen sucht, die ein bestimmtes Wort oder eine bestimmte Kombination von Wörtern enthalten.

Schaltfläche "Hinweise"



Die Schaltfläche im Dialogfeld **Suchen**, die anhand von Beispielen darstellt, wie Suchabfragen eingegeben werden.

Schaltfläche "Nächste Übereinstimmung"

Nächste Übereinstimmung

Die Schaltfläche in einer Liste von Sucherfolgen, die den nächsten Sucherfolg anzeigt, der noch nicht auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Schaltfläche "Vorherige Übereinstimmung"

Vorherige Übereinstimmung

Die Schaltfläche in einer Liste von Sucherfolgen, die den vorherigen Sucherfolg anzeigt, der momentan nicht mehr auf dem Bildschirm angezeigt wird.

Schaltfläche "Index"



Die Schaltfläche im Dialogfeld Themen im Index, die Sie zum Dialogfeld **Index** zurückführt.

Schaltfläche "Suchen"



Die Schaltfläche im Dialogfeld [Suchergebnis](#), die Sie zum Dialogfeld **Suchen** zurückführt.

Schaltfläche "Optionen"



Die Schaltfläche im Dialogfeld **Suchen**, welche die verfügbaren Suchoptionen anzeigt. Im Dialogfeld **Suchoptionen** können Sie den NAHEBEI-Wert ändern, Thementitel als Suchbereich auswählen oder bestimmen, daß in einer Liste von zuvor gefundenen Themen gesucht wird.

Schaltfläche "Gehe zu"



Die Schaltfläche in den Dialogfeldern [Themen im Index](#) und [Suchergebnis](#) die das in der Liste ausgewählte [Thema](#) anzeigt.

Lesezeichen

Ein mit einem **Thema** verbundener Name, der Ihnen erlaubt, schnell zu dem betreffenden Thema zurückzukehren. Wenn Sie ein Lesezeichen aus dem Menü auswählen, zeigt das Programm sofort das mit dem Lesezeichen verbundene Thema an.

Zwischenablage

Das Microsoft Windows-Programm, in dem ausgeschnittene oder kopierte Informationen abgelegt werden, die Sie dann in eine andere Datei einfügen können. Die Zwischenablage wird immer dann verwendet, wenn Sie einen der Befehle **Ausschneiden**, **Kopieren** oder **Einfügen** wählen.

Thema

Ein einzelner Eintrag oder Artikel in einem Titel. Beispiele von Themen: ein Zitat, die Definition eines Wortes oder ein Artikel in einem Lexikon.

Themen im Index

Ein Index-Dialogfeld, das **Themen** enthält, die während des Durchsuchens eines Indexes gefunden wurden. Sie können die in der Liste enthaltenen Themen durchsuchen und zu einzelnen Themen gehen.

Suchergebnis


Ein Dialogfeld, das **Themen** auflistet, die **Sucherfolge** aus einer **Suchabfrage** enthalten. Sie können die in der Liste enthaltenen Themen durchsuchen und zu einzelnen Themen gehen.

Suchabfrage

Eine Kombination von Wörtern, Wortfolgen und Operatoren, die dem Befehl **Suchen** mitteilt, nach welchem Text gesucht werden soll.

Durchsuchungsfolge

Eine Reihe von Themen, die so angeordnet sind, daß sie in der richtigen Reihenfolge angezeigt

werden, wenn Sie auf die Schaltflächen  oder



klicken.

Thementitel

Ein Name, der ein **Thema** identifiziert, das während eines Suchvorgangs gefunden wurde, wenn der Suchvorgang mit den Befehlen **Index** oder **Suchen** durchgeführt wurde.

Sprung

Ein **Hot Spot**, ermöglicht es Ihnen zu einem anderen **Thema** zu springen. Dieses Thema wird im Hauptfenster angezeigt.

Hot Spot

Ein Wort, eine Wortfolge oder eine Grafik, das bzw. die Sie auswählen, um zu einem anderen **Thema** zu springen, ein Fenster anzuzeigen oder eine vom Autor definierte Aktion durchzuführen.

Sucherfolg

Ein Vorkommen von Text in einem Thema, der mit der Suchabfrage übereinstimmt, wenn die Suchabfrage mit dem Befehl **Suchen** eingegeben wurde.

Suchen von Informationen

Suchen von Informationen mit Hilfe des Indexes

Sie können den Index der PC-Spiel wie den Index eines Buches verwenden. Sie können durch eine Liste von Schlüsselwörtern gehen und dann direkt zu einem bestimmten Thema springen, indem Sie ein Wort aus dem Index auswählen.



So verwenden Sie den Index, um ein Thema zu suchen

- 1 Wählen Sie die **Schaltfläche "Index"**.
- 2 Geben Sie das gesuchte Wort ein, oder wählen Sie es aus der Indexliste aus.
Sie können auf der Tastatur eine Buchstabentaste drücken, um schnell zu einem anderen Teil der Liste zu gelangen. Geben Sie zum Beispiel "S" ein, um zu den Wörtern zu gelangen, die mit dem Buchstaben "S" beginnen, und geben Sie dann "O" ein, um Wörter zu sehen, die mit "So" beginnen.
- 3 Wählen Sie die Schaltfläche "OK".
Wenn nur ein Thema mit dem Wort verknüpft ist, geht das Programm direkt zu dem Thema. Sind mehrere Themen mit dem Wort verknüpft, zeigt das Programm die Themen im Dialogfeld **Themen im Index** an.
Um zum Index zurückzukehren, wählen Sie die **Schaltfläche "Index"**.
- 4 Doppelklicken Sie auf das Thema, das Sie einsehen möchten, oder wählen Sie das Thema aus, und wählen Sie dann die **Schaltfläche "Gehe zu"**.

Suchen in einem bestimmten Index

Mehrfache Schlüsselwort-Indexe sind ähnlich wie separate Indexe für die einzelnen Kapitel eines Buches. Wenn Sie nach Schlüsselwörtern suchen, können Sie auswählen, in welchem Abschnitt Sie nachsehen möchten.



So suchen Sie in einem bestimmten Index

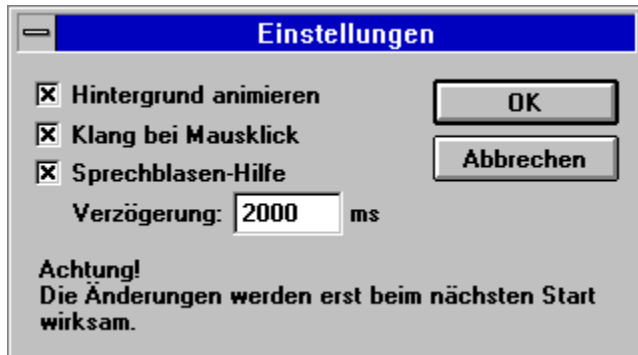
- 1 Wählen Sie die **Schaltfläche "Index"**.
- 2 Wählen Sie den Index aus dem Dropdown-Listefeld "Aktueller Index" aus.
- 3 Geben Sie das gesuchte Wort ein, oder wählen Sie es aus der Indexliste aus.
- 4 Wählen Sie die Schaltfläche "OK".
Wenn nur ein Thema mit dem Wort verknüpft ist, geht das Programm direkt zu dem Thema. Sind mehrere Themen mit dem Wort verknüpft, zeigt das Programm die Themen im Dialogfeld **Themen im Index** an.
Um zum Index zurückzukehren, wählen Sie die **Schaltfläche "Index"**.
- 5 Doppelklicken Sie auf das Thema, das Sie einsehen möchten, oder wählen Sie das Thema aus, und wählen Sie dann die **Schaltfläche "Gehe zu"**.

Verwandtes Thema

[Suchen im gesamten Titel](#)

Der Dialog "Einstellungen"

Mit diesem Dialog passen Sie das Verhalten des Programms an Ihre persönlichen Vorlieben an.



Sie können sich Informationen zu den einzelnen Bedienelementen anzeigen lassen, indem Sie sie hier anklicken.

Hinweis:

Um die Einstellungen wirksam werden zu lassen, müssen Sie das Magazin verlassen und neu starten.

Hintergrund animieren

Dieser Button schaltet die Hintergrundanimation ein und aus. Sie können sie ausschalten, wenn Sie merken, daß Ihr Rechner sehr langsam wird oder Videos und Animationen zu stark ruckeln.

Klang bei Mausklick

Mit diesem Button können Sie den akustischen Mausklick ein- und ausschalten.

Sprechblasen-Hilfe

Wenn dieser Button angekreuzt ist, erhalten innerhalb des Magazins kurze Bedienungshinweise, wenn die Maus auf einem Button verweilt. Die Verzögerungszeit stellen Sie mit dem Textfeld Verzögerung ein.

Verzögerung:

Wenn Sie Sprechblasen-Hilfe angekreuzt haben, können Sie hier die Zeitdauer in Millisekunden einstellen, die vergeht, bevor die Hilfe angezeigt wird.

OK

Hiermit bestätigen Sie die vorgenommenen Einstellungen.

Abbrechen

Drücken Sie diesen Button, um den Dialog zu verlassen, ohne die Änderungen wirksam werden zu lassen.

