



ChessBase 12

Inhalt

	0
Teil I Erste Schritte	10
1 Inhalt	10
2 Neu in ChessBase 12	10
3 Einführung	14
4 Videoanleitungen für ChessBase	15
5 Programmaktivierung	15
6 Support	19
Teil II Allgemeine Bedienung	20
1 Bedienung über Ribbons	20
2 Menü Datei	21
3 Schnellzugriff wichtige Funktionen	22
4 Zusatzfunktionen aufrufen	23
5 Fensterflächen anordnen	23
6 Rechtsklicks	26
7 Drag and Drop	27
8 Fenster	28
Datenbankfenster	28
Datenbankfenster.....	28
Meine Datenbanken.....	31
Datenbanksymbol (Rechtsklick auf).....	32
Erstelldatum einer Datenbank anzeigen.....	34
Vorschaufenster in der Direktliste.....	35
Doppelklick auf Schnellbrett.....	36
Datenbanktypen.....	36
Datenbankformat *.cbone.....	38
Dateitypen anmelden.....	38
Clipdatenbank.....	38
Partienverlauf.....	40
Neu in ... ausgewählter Datenbank.....	40
Listenfenster	41
Listenfenster.....	41
Listenansicht.....	42
Tooltips	43
Spaltensortierung in Listen.....	43
Top Partie Partienliste.....	45
Partienliste.....	45
Gute Partien bestimmen.....	47
Rechtsklickmenü Ausgabe in Partienliste.....	48
Rechtsklickmenü Bearbeiten in Partienliste	49
Partieüberblick.....	50
Turniertabelle.....	51

Brettfenster	52
Brettfenster.....	52
Partieformular.....	54
Notationsfenster.....	56
Eröffnungsreferenz	57
Modevarianten anzeigen.....	59
Eröffnungsreferenz auf Datenbank.....	60
Eröffnungsreferenz auf Partieliste.....	61
Trainingsnotation.....	62
Tabellennotation.....	62
Faltung in der Notation.....	63
Buchfenster.....	64
Erweiterte Buchanzeige.....	65
Buchanalysefenster.....	67
Suchergebnisfenster	68
Suchergebnis in Referenzdatenbank.....	69
Suchergebnis aus Online-Datenbank.....	70
Neuerung Zeigen/Vergleichen	71
Enginefenster.....	72
Neue Engineinformation.....	74
Anzeige aktuelle Hauptvariante.....	76
Pfeile unter dem Brett.....	76
Schieberegler Brettfenster.....	76
Drohungen auf Brett anzeigen.....	77
Züge ausprobieren.....	78
Partienverlauf im Brettfenster	80
An Fritz übergeben.....	80
9 Einstellungen	81
Reales 3D-Brett	81
Reales 3D-Brett einstellen	82
Einstellungen Notation	84
Notation/Varianten strukturieren	85
TableBases einstellen	87
Gaviota Endspieldatenbanken	88
Zwischenablage einstellen	89
Design	90
Diverse Einstellungen	91
Eigenschaften Buchanzeige	92
Name des Anwenders	93
Eigenschaften einer Datenbank	94
Brettdesign	95
Standardengine und Heumas einstellen	96
Grenzen	97
Einstellungen Ordner	98
Format einer Partienliste	99
Sprache einstellen	100
Zeichensätze	100
10 Tastaturbelegung	101
Stellung eingeben	101
Benutzerdefinierte Shortcuts	102
Tastaturbelegung im Datenbankfenster	103
Tastaturbelegung in Partienlisten	104
Tastaturbelegung im Brettfenster	105
Tastaturbelegung im Schlüsselfenster	108

Tastaturbelegung für Kommentarsymbole	109
---	-----

Teil III Funktionen

111

1 Partien eingeben und kommentieren	111
Züge eingeben	111
Neuen Zug eingeben	112
Zugeingabe mit Einzelklicks	113
Nachträgliche Korrektur bei Parteeingabe	113
Verschmelzen von Partien	114
DGT-Brett	115
Kommentieren	116
Kommentieren.....	116
Kommentierungspalette.....	116
Varianten.....	118
Kommentierungssymbole.....	118
Textkommentare.....	120
Sprachw echsel per Klick.....	121
Farbige Felder und Pfeile.....	122
Kritische Stellungen.....	123
Medaillen.....	123
Bauernstruktur und Figurenpfad.....	124
Feedback zu Lösung eingeben.....	125
Trainingsaufgaben.....	125
Trainingsaufgaben eingeben.....	125
Trainingsdatenbank.....	127
Lösen von Trainingsaufgaben.....	127
2 Partien speichern	128
Partien speichern	128
Speichermaske	129
Speichermaske (zweite Seite)	130
Partie ersetzen	130
Zum Repertoire hinzufügen	131
3 Zugriff per Verzeichnis/Schlüssel	131
Spielerverzeichnis einer Datenbank	131
Spielervorbereitung per Mausklick	133
Turnierverzeichnis einer Datenbank	134
Kommentatorenverzeichnis einer Datenbank	135
Quellenverzeichnis einer Datenbank	136
Mannschaftsverzeichnis einer Datenbank	136
Eröffnungsschlüssel	137
Was sind Schlüssel.....	137
Eröffnungsschlüssel.....	138
Schlüsselaktionen.....	139
Eröffnungsklassifikation.....	140
Komplette Datenbank in Schlüssel einordnen.....	140
Schlüsseltransfer.....	140
Neuen Schlüssel einfügen.....	141
Klassifikationsstellungen zeigen.....	141
Schlüssel ausw ählen.....	142
Schlüsselmemo setzen/einfügen.....	142
Themenschlüssel	142
Themenschlüssel.....	142
Strategieschlüssel.....	143

Taktikschlüssel.....	143
Endspielschlüssel.....	143
4 Zugriff per Suche	143
Referenzdatenbank	143
Repertoiredatenbank	145
Sofortzugriff Repertoiredatenbank	147
Suche in der Online-Datenbank	147
Intelligente Suchzeile für Online-Datenbank	149
Spielersuche Onlinedatenbank	151
Positionssuche Onlinedatenbank	152
Suchmaske	153
Suchmaske - Partiedaten	155
Suchmaske - Kommentare	157
Suchmaske - Material	158
Suchmaske - Manöver	160
Suchmaske - Medaillen	162
Suchmaske - Stellung	163
Suche nach Opferkombinationen	164
Direktsuche aus Partienliste	165
Suche nach ähnlichen Endspielen	165
Suche nach ähnlichen Mittelspielstrukturen	166
Suche nach ähnlichen Zügen	166
Gleiche Spieler	167
5 Datenbanktechnik	168
Partien kopieren	168
Datenbanken.....	168
Partien kopieren.....	168
Importprotokoll.....	169
Datenbanktypen.....	170
Datenbankformate	171
Dateinamen und Endungen	172
Datenbankauswahlmaske	173
Doppelte Partien löschen	174
Datenbankwartung	175
Datenbank Abonnement.....	175
Integritätstest.....	180
Datenbankwartungsfunktionen.....	180
Datenbank archivieren.....	182
Suchbeschleuniger	182
Datenbankdateien löschen	183
Netzwerkfähigkeit von ChessBase	185
Schreibweise von Spielernamen	185
Automatische Korrektur von Spielernamen	185
6 Ausgabe	186
E-Mails aus ChessBase versenden	186
Export Textdateien	186
EBooks erstellen	187
Einklick-Publikation von Partien im Web	191
Veröffentlichen von Partien im Internet	194
Repertoiredruck	195
7 Engines	195
Analyse-Engine	195
Engine laden	196

Installierte Engines	198
Default-Engine	199
Engineparameter	200
Hashtabellen	200
UCI-Engines einbinden	201
Tiefe Stellungsanalyse	203
Cloudanalyse	206
8 Cloud Engines	209
Engine Cloud	209
Listenansicht Engine Cloud	212
Brettfenster mit Cloud Engine	217
Fenster Engineverbindung	218
Cloud Engine privat benutzen	218
Cloud Engine öffentlich anbieten	220
Öffentlich verfügbare Cloud Engines	223
Dukaten	226
Übersicht Auktionssystem	228
Hinweise für Nutzer von Cloud Engines	231
Hinweise für Anbieter von Cloud Engines	233
Chatfenster Engine Cloud	235
Rangliste Anbieter	235
Anwendungsbeispiele	236
Einstelldialog Engine	236
Einstelldialog Computer	237
Einstelldialog Einnahmen	238
Private Nutzer	238
Ignorierte Benutzer	239
Einstelldialog Anbieter	239
Gebot abgeben	240
9 Eröffnungsbuch	244
Eröffnungsbuch	244
Arbeitsbuch	245
Partien in Buch importieren	246
10 Let's Check	247
Grundlagen	247
LiveBuch	249
Let's Check starten	251
Partieanalyse mit Let's Check	255
Tiefenangaben im Let's Check Fenster?	256
Wechsel Fortschrittsbalken	257
Parallelanzeige von Notation und Livebuch	257
Eigene Analysen ausblenden	257
Serverstatistiken	258
Let's Check anonym nutzen	258
Was kostet die Benutzung?	258
Wird die Leistung meines Rechners beeinträchtigt?	258
Welche Engines können für Let's Check genutzt werden?	259
Manipulierbare Bewertungen/Kommentare?	259
Kontextmenü Let's Check	259
Informationen im Chatfenster	262
Kommentare im Livebuch	264
Engine stiften	266
Schnelle Partieanalysen mit Let's Check	267

Ehrenlisten	268
Speedindex	269
11 Spielerlexikon	269
Spielerlexikon	269
Suche im Spielerlexikon	271
Personalausweis	273
Listenansicht Spielerlexikon	273
12 Reports und Statistik	276
Statistik	276
Figurenaufenthalte	277
Eröffnungsreport	277
Neuerung aufzeigen	279
Eröffnungen sammeln	280
Spielerdossier	281
13 Fernschach	282
Fernschachverwaltung	282
Fernschachdaten - Zeitkontrolle	283
Fernschachdaten - Adresse	284
Fernschachdaten - Partieinfo	284
Fernschachdaten - E-Mail	285
Fernschachdaten - Urlaub	285
Fernschachzug	285
Schnittstelle zum ICCF Server	287
14 Editor	288
Texte in der Datenbank	288
Editor	289
Kenndaten eines Textes	289
Texte schreiben und gestalten	290
Diagramme in Text einbetten	291
Standardtextformate im Editor	292
Textverweis auf eine Partie	292
Textverweis auf eine Suchmaske	293
Textverweis auf eine Partieliste	293
Textverweis auf eine Textstelle	293
Textverweis auf einen Spieler	293
Textverweis auf ein Turnier	293
Textverweis auf andere Texte	293
Textverweis auf Eröffnungs- oder Themenschlüssel	294
Texteinbettung von Bildern, Videos und Audio	294
15 Installieren	295
Installiere auf Festplatte	295
Datenbank automatisch von DVD/CD installieren	295
Datenbankpfad	296
PGN-Downloads aus dem Internet	296
16 Chess Media System	297
Systemvoraussetzungen Chess Media System	297
Chess Media System	297
Teil IV Fachausdrücke	299
1 Notation einer Schachpartie	299
2 Mega Database	300

3	ECO-Klassifikation	301
4	Elozahlen	301
Teil V Anwendungsbeispiele		302
1	Suche nach Figurenanzahl	302
2	Elozahlen rücksetzen	302
3	Sortierung fixieren	303
4	Sortierung via Drag & Drop	303
5	Partienotation via Drag & Drop kopieren	303
6	Richtig ersetzen	304
7	Datenbanken ausschachten	304
8	Repertoiredatenbank aufbauen	305
9	Nullzug in Notation einfügen	309
10	Fenstertechnik	310
11	Kürzel in Partielisten	310
12	Parallele Suche in mehreren Datenbanken	311
13	Partien schneller erfassen	312
14	Partien mit Kommentaren suchen	313
15	Partien dauerhaft markieren	314
16	Aktuelle Partien/Datenbanken	315
17	Faltung in Notation	316
18	Detailansicht	317
19	Welche Bedeutung hat die Clipdatenbank ?	318
20	Taktiktraining	319
21	Trainingsunterlagen erstellen	320
22	Trainingsfragen anzeigen	322
23	Die Trainingsnotation	323
24	Kritische Eröffnungsvarianten erkennen	324
25	Notationen editieren	325
26	Zugriff Onlinedatenbank	326
Teil VI Probleme		328
1	Problembehandlung	328
2	64 Bit Version	329
3	3D-Darstellung optimieren	329
4	Keine Figuren im Brettfenster ?	329
5	Zeichensatzprobleme	330
6	Updates	330

1 Erste Schritte

1.1 Inhalt



[Einführung](#)
[Problembehandlung](#)
Wie kann ich
[Neu in ChessBase 12 ...](#)

Reiches Angebot im Internet: www.chessbase.de. Nachrichten, Support, Neuerscheinungen, Shop, Spielerdatenbank.

1.2 Neu in ChessBase 12

Automatische Aktualisierung des [Spielerlexikons](#).

Zugriff auf Cloud Engines via [Engine Cloud](#). Engines selbst privat von anderen Computern nutzen, mieten oder für andere bereitstellen.

Zugriff auf [Livebuch](#)

Partieanalysen mit [Let`s Check](#)

Neue vereinfachte Suchfunktionen für [ähnliche Endspiele](#), [Mittelspielstrukturen](#) oder [Manöver](#).

[Vergleichspartien von Spielern gegeneinander](#) per Mausclick

Neue Analysefunktionen -> [Tiefe Stellungsanalyse ...](#) und [Cloudanalyse ...](#)

[Schneller Wechsel der Suchdatenbank](#) für die „Referenz“ im Brettfenster

[Intelligente Suchzeile](#) für die Onlinedatenbank

Einfache [Publikation von Partien im Internet ...](#)

Neuer verbesserter [Ladedialog für Engines](#) inkl. Zugriff auf Cloud Engines

[Schnelles Laden](#) einer Partie über Vorschau Brett ...

Turnierindex mit [Volltextsuche](#)

Datenbanksymbole wählbar und direkte Anzeige [des Inhaltes einer DVD](#)

Support der [Gaviota Endspieldatenbanken](#)

[Chess Media](#) Fenster mit besserem Layout und kapitelweisem Blättern im Stream

Verbesserte Holztexturen im [Brett](#). Die Texturen Teak, Babinga, Pinie und Verwittert wurden erneuert.

Nach Schachserverbesuch ist entweder die Datenbank der gekiebitzten oder der gespielten Partien in der Direktliste sichtbar

Optionale 64 Bit Version. Auf Rechnern mit viel Speicherplatz (>4GB) können Datenbanken bei der Suche im Hauptspeicher gehalten werden, was schnellere Suchabläufe erlaubt.

ChessBase verwendet die [Funktionsleiste von Microsoft Office](#). Alle wichtigen Funktionen sind per Mausklick sofort verfügbar.

Wichtige Funktionen

Im Brettfenster Anzeige von [theoretischen Neuerungen](#) per Zugriff auf die Onlinedatenbank.

[Züge ausprobieren](#) im Brettfenster. Bei gedrückter Maustaste zeigt das Programm den besten Gegenzug per Pfeilmarkierung an. Dies funktioniert auch bei einer laufenden Schachengine.

[Sofortzugriff](#) aus dem Brettfenster auf die Repertoiredatenbank.

Zugriff auf [zuletzt geladene Partien](#) aus dem Brettfenster. Direktzugriff auf aktuelle Datenbank möglich.

Anzeige des [Entstehungsdatums](#) einer Datenbank.

Layout von der [Referenzsuche](#) und der Onlinedatenbank passt sich selbständig und ergonomisch an das benutzte Bildschirmformat an.

Neue [Datenbanksymbole](#) und vereinfachter Zugriff auf das lokale Netz.

Selten benutzte Datenbanksymbole werden unter "[Meine Datenbanken](#)" ausgeblendet, wenn sie über mehrere Monate hinweg nicht benutzt wurden.

Datenbankdateien können wahlweise in den Windows Papierkorb oder unwiderruflich direkt von der [Festplatte gelöscht](#) werden.

Im Datenbankfenster gibt es ein [Vorschaubrett](#) zum Sichten von Partien. Über die Pfeiltasten kann man aus dem Datenbankfenster heraus Partien sichten, ohne extra ein Brettfenster zu starten.

Direkte [Suche aus Partienlisten](#), z.B. nach Spielern.

Ein Klick [Veröffentlichung von Partien](#) im Internet. Es wird keine eigene Webseite benötigt, um eine Partie im Internet zu veröffentlichen.

Direkte Anzeige von [starken Partien](#), also Partien unter Beteiligung von Spielern mit hoher Wertungszahl.

[Modevarianten](#) in der Eröffnungsreferenz anzeigen.

Vereinfachter Dialog für das [Datenbank Abo](#) zur Aktualisierung der [Referenzdatenbank](#).

Generierung von [EBooks](#) in den Formaten epub + mobi (für Amazon Kindle).

Automatischer [Aufbau einer Repertoiredatenbank](#). Verbesserte Zuordnung für Partienimport einer Repertoiredatenbank.

[Clustern von Datenbanken](#). Das Programm "sammelt" häufige Eröffnungen und erzeugt entsprechende Variantenübersichten.

[Figurenaufenthalte](#) werden mit einer aktuelleren Brettansicht via Direct X angezeigt.

Der [Eröffnungsreport](#) wurde grundlegend überarbeitet. Er läuft deutlich schneller und die Referenzanzeige wurde integriert.

[Neuerungen aufzeigen](#). Im Unterschied zu den Vorgängerversionen wird hier nicht mehr die auf dem System fest installierte Referenzdatenbank, sondern die schnelle und vor allem aktuellere Onlinedatenbank für die Suchabfrage genutzt. Damit bekommt man auf Anhieb eine schnelle Übersicht über aktuelle Trends in dem gewählten Eröffnungssystem.

[Kompaktes Speicherformat](#) * **cbone**. Datenbanken werden damit in eine einzige Datei geschrieben und gespeichert. Ideal für Sicherungskopien oder die Weitergabe von Datenbanken.

Die Überleitung zu Trainingsfragen im Brettfenster wurde grundlegend überarbeitet und springt direkt zur nächsten Frage/Partie.

Neues [Design](#) und volle Kompatibilität mit Windows Vista und Windows 7.

Hochauflösende Figuren und [Zeichensätze](#).

In den Listenansichten stehen "[Tooltips](#)" mit Zusatzinformationen zur Verfügung.

Indizes für [Spieler](#), [Turniere](#), [Kommentatoren](#), [Quelle](#) oder [Mannschaften](#).

Schnellsuche via Eingabezeile im Spieler - , Turnier - , Kommentatoren - , Quell - und Mannschaftsindex.

Die Ansicht und das Handling von [Eröffnungsschlüsseln](#) wurde grundlegend überarbeitet und entspricht dem Handling des Windows Explorers.

[Automatische Eröffnungsreferenz](#) im Brettfenster mit Anzeige aller Züge und Partien aus der Referenzdatenbank, die in der aktuellen Brettstellung gespielt wurden.

Verbesserte Zugeingabe mittels "[Heumas](#)" = HEUristic Move Assistant.

[Partienverlauf](#) protokolliert alle schachlichen Aktivitäten des Benutzers.

Naturalistische [3D-Darstellung](#) des Schachbrettes im Brettfenster.

Visuelle Anzeige von [Drohungen](#) auf dem Schachbrett.

Erweiterte Suchfunktionen, z.B. gezielte Suche nach einer bestimmten [Anzahl von Figuren](#) oder [Gewinnpartien eines Spielers](#).

Unterstützung des [Chess Media Systems](#) zur Anzeige von Trainingslektionen mit Video und synchronisiertem Schachbrett.

Löschen und Ersetzen innerhalb von PGN-Datenbanken ist implementiert.

Volle Unterstützung des [DGT-Brettes](#) zur schnellen Eingabe von Partienotationen.

Neue Notationsansicht mit dem [Partieformular](#). Ausdruck des Partieformulars ist möglich.

Umsortierung von [Varianten](#) im Variantendialog.

Integrierter Client für die Nutzung des Schachservers Schach.de.

Spiegelung bei der [Positionseingabe](#) möglich.

[Windows-Zwischenablage](#) für die Weiterverarbeitung von Daten (PGN) konfigurierbar.

[Drag & Drop](#) durchgängig in allen Listenansichten implementiert.

Optionale Anzeige des Materials in der Schlußstellung in allen [Partielisten](#) möglich.

Partiespeicherung von Partienotationen mittels [Drag & Drop](#) oder Kopieren/Einfügen in jeder Datenbank möglich.

Eingabefenster für [Textkommentare](#) ist in der Größe variabel einstellbar. Die Größe und letzte Position wird gespeichert.

[Zugansagen](#) über Lautsprecher und Brettsounds werden unterstützt

Änderungen im Turnier-, Quell-, Kommentatoren- und Mannschaftsindex für mehrere Partien möglich

[Elozahlen](#) können für ausgewählte Partien gelöscht werden

Benutzerdefinierte "Hotkeys" ([Tastaturkürzel](#)) für alle Funktion möglich

Verbesserte Anzeige mit mehreren Auswahlmöglichkeiten von [Trainingsfragen](#).

Verbesserter [Partienüberblick](#) mit Anzeige der Partie in mehreren kleinen Diagrammen.

Alle Sicherheitskopien (Archive) werden im [Datenbankexplorer](#) und im Dateidialog

angezeigt.

Tastatureingabe für [Fernschachnotation](#) möglich

Informationen zur Fernschachverwaltung werden in [Partielisten](#) angezeigt.

Turnierschablone enthält Fernschachoptionen, z.B. Zeitkontrollen.

Verbessertes Fernschachmanagement in den Bereichen Druck, Mailversand, Ferien, u.s.w.

Unterstützung sehr großer Datenbanken mit Dateigrößen von über 4 GB.

Volle Unterstützung des UCI-Protokolls zur Einbindung von [UCI-Schachengines](#).

[Engineparameter](#) konfigurierbar mit Speicherung der individuellen Einstellungen.
Unterstützung der [Nalimov-Endspieldatenbanken](#) (= TableBases) inkl. verbessertem Konfigurationsdialog

Im Mehrvariantenmodus wird angezeigt, welche Fortsetzungen sich ab einer bestimmten Suchtiefe geändert haben.

Verbesserte Grafik, z.B. transparente Pfeile auf dem Schachbrett.

Innerhalb von Partielisten und der Notation wird die Fonteinstellung "Clear Type" unterstützt.

Verbessertes Zusammenspiel mit Outlook beim Partienversand via E-Mail.

Neue ChessBase - Datenbanken können mit dem Windows-Explorer angelegt werden.

1.3 Einführung

ChessBase verwaltet [Datenbanken](#) von Schachpartien und Stellungen. Das Programm besitzt einzigartige Such- und Kommentierungsfunktionen und stellt damit ein universales Werkzeug für die schachliche Arbeit dar.



ChessBase kennt drei Fenstertypen:

Datenbanken

Im [Datenbankfenster](#) werden Datenbanken geöffnet und verwaltet. Es erscheint beim Programmstart.

Listenfenster

Im [Listenfenster](#) nutzen Sie verschiedene Inhaltsverzeichnisse, die Sofortzugriff auf Partien bieten. Es erscheint beim Doppelklick auf ein Datenbanksymbol im Datenbankfenster.

Brettfenster

Im [Brettfenster](#) spielen Sie Partien nach oder geben Züge und Kommentare ein. Es erscheint beim Doppelklick auf eine Partie im Listenfenster.

1.4 Videoanleitungen für ChessBase

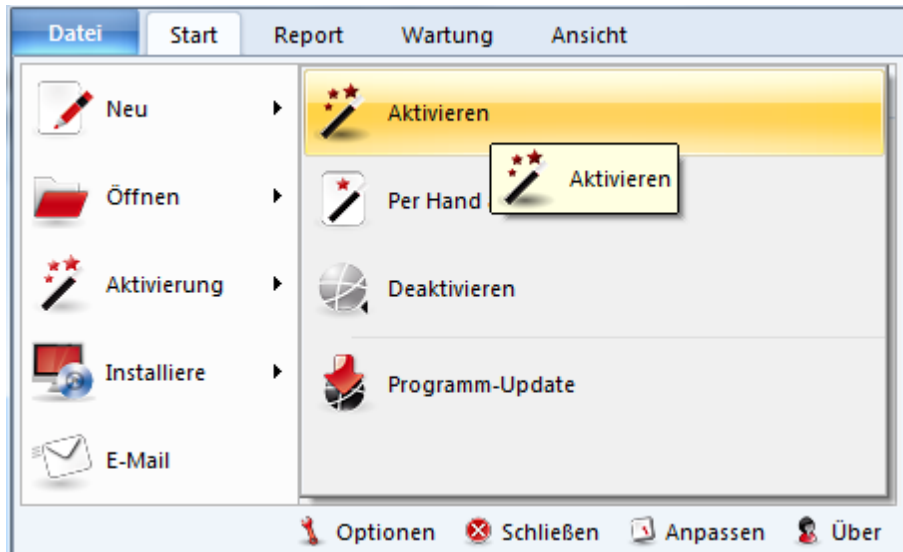
Auf unseren Webseiten unter www.chessbase.de finden Sie regelmässig Videos und informative Artikel zum Programm.

1.5 Programmaktivierung

Beim ersten Programmstart ist die Eingabe der mitgelieferten Seriennummer erforderlich. Danach ist das Programm bis auf den Zugriff auf die Onlinedatenbank ohne Einschränkungen nutzbar.

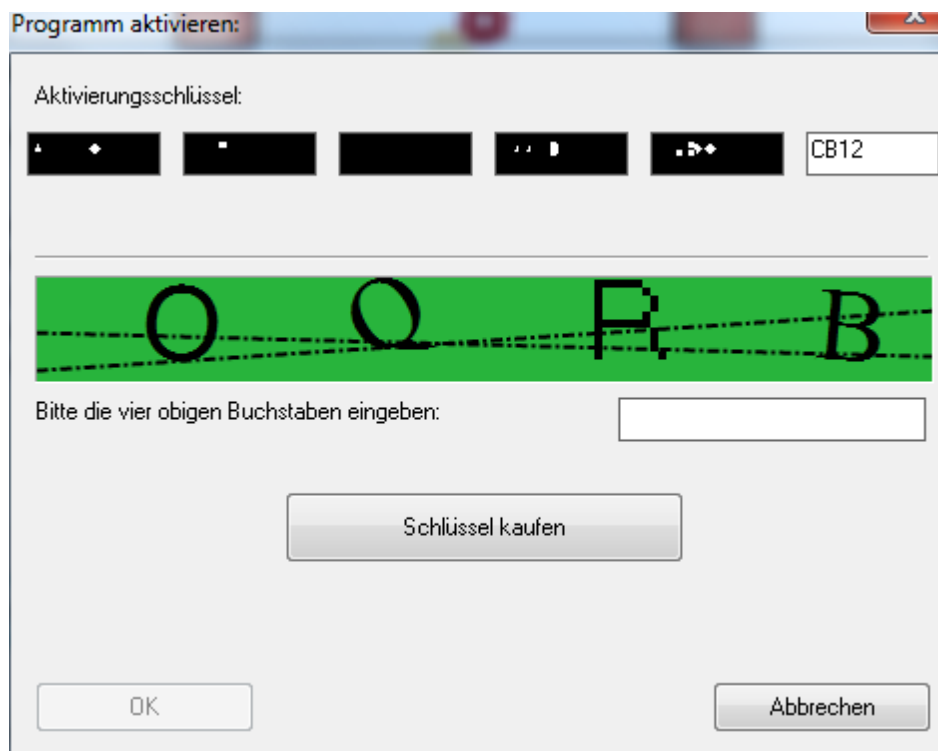
Einige Funktionen des Programms setzen einen Zugriff auf die schnelle, aktuelle [Onlinedatenbank](#) voraus. Damit der Zugriff auf die Onlinedatenbank funktioniert, muß das Programm zusätzlich via Internet aktiviert werden.

Die Aktivierung via Internet führen Sie über das *Menü Datei* durch.



Menü Datei - Aktivierung Aktivieren

In der Regel wird die nach der Installation angeforderte und eingegebene Seriennummer in dem Dialog übernommen.

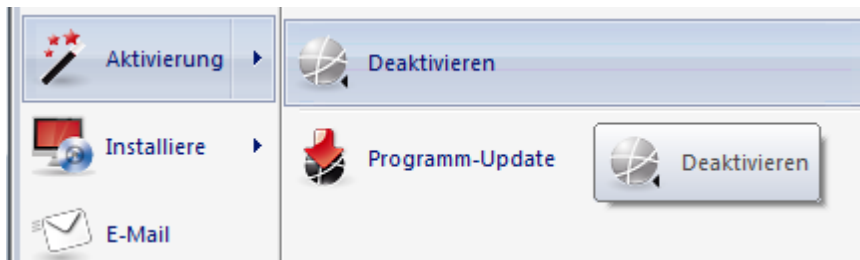


Nach der Aktivierung bekommen Sie vom Programm eine Information über den Aktivierungsstatus.

Die Aktivierung ist beispielsweise Voraussetzung um kostenlos verfügbare Updates zu bekommen. Der volle Zugriff auf die Onlineanalyse „Let`s Check“ ist ebenfalls nur nach der Aktivierung möglich.

Falls Sie das Programm auf einem neuen Rechner installieren und von dem neuen System nutzen wollen, müssen Sie die bestehende Registrierung online **deaktivieren**. Der Grund dafür liegt an der Hardwareerkennung. Während der Registrierung des Programms werden serverseitig Informationen über die Systemkonfiguration des Benutzers gespeichert.

Die Deaktivierung nimmt man ebenfalls unter dem Menü Datei vor.



Aktivierung Deaktivieren macht die Aktivierung rückgängig und setzt den Zähler für die Registrierung auf dem Server wieder hoch.

Falls Sie das Programm auf einem neuen Rechner installieren und nutzen wollen, müssen Sie die bestehende Registrierung zuerst online deaktivieren. Der Grund dafür liegt an der Hardwareerkennung. Während der Registrierung des Programms werden serverseitig Informationen über die Systemkonfiguration des Benutzers gespeichert.

Die Deaktivierung wird über Menü *Datei - Aktivierung - Deaktivieren* vorgenommen. Damit setzen Sie den Zähler wieder hoch und können danach das Programm wieder registrieren und unter einer geänderten Systemkonfiguration weiter einsetzen.

Wichtig: Damit Sie das Programm bei einer Änderung des Systems ohne Einschränkungen weiter nutzen können, muss ebenfalls eine Deaktivierung der Registrierung durchgeführt werden! *Menü Datei - Aktivierung - Deaktivieren* macht die Aktivierung rückgängig und setzt den Zähler für die Registrierung auf dem Server wieder hoch.

Admin Tool

Im Programmverzeichnis finden Sie das separate Programm "*ChessBaseAdminTool.exe*".

Diese Anwendung wird z.B. nach der Aktivierung des Programms automatisch gestartet und informiert Sie über den Aktivierungsstatus der installierten Programme.

Installierte Programme	
Name	Aktiviert
ChessProgram 12	Nein
ChessProgram 13	Ja
CBase 12	Ja
Engine: Deep Fritz 12	Nein
Engine: Fritz 13	Ja

Bei Problemen mit der Aktivierung kann man das Programm direkt per Doppelklick auf die Exe Datei im Programmverzeichnis starten.

Aktivieren startet den Dialog für die Aktivierung eines Programms.

Per Hand aktivieren startet den Dialog für die Aktivierung des Programms auf einem Rechner ohne Internetanbindung.

Deaktivieren deaktiviert die ausgewählte Programmversion.

Per Hand aktivieren

Es ist auch möglich, das Programm auf einem Rechner ohne Internetanschluss (Notebook als Zweitrechner ohne Internet) zu registrieren. Dazu müssen Sie zunächst den Hardware Schlüssel des Rechners ohne Internetanschluss ermitteln.



Starten Sie das Programm und rufen vom Menü *Datei* aus *Per Hand aktivieren* auf.

Das Programm zeigt nach Eingabe des Aktivierungsschlüssels die Hardwareerkennung Ihres PCs

Notieren Sie sich diese Hardware-ID sorgfältig und nutzen Sie einen Computer mit Internetverbindung um folgende Seite aufzurufen:

<https://www.fritzserver.eu/activation/>

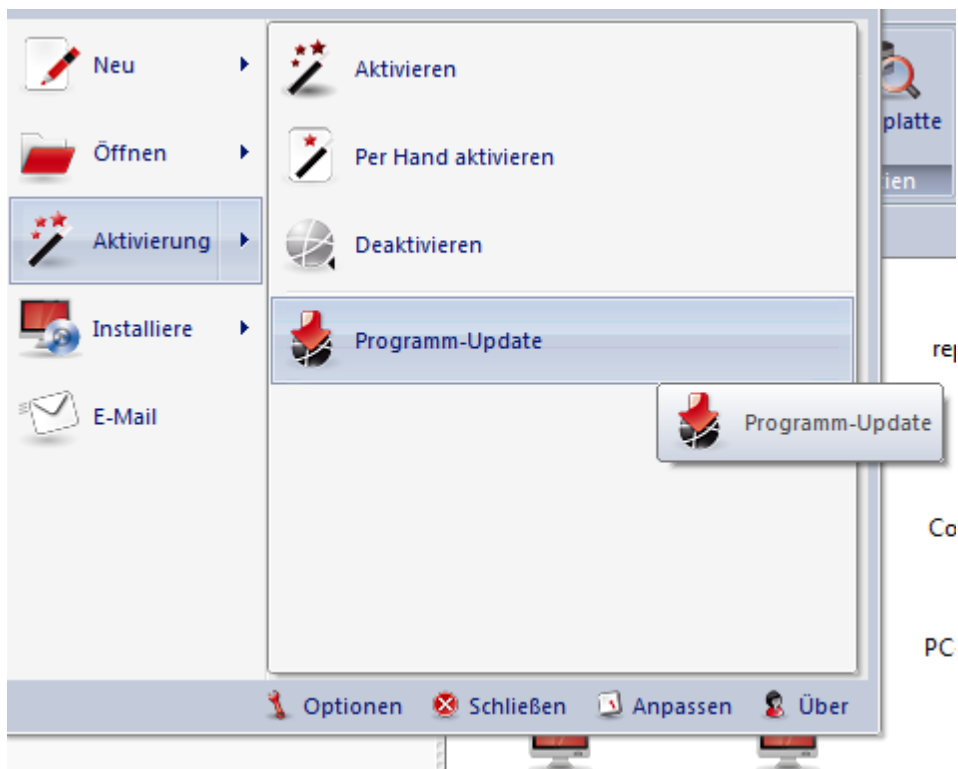
Geben Sie die ermittelte Hardware-ID und einen dort angezeigte Sicherheitscode ein. Die Seite gibt Ihnen danach einen Aktivierungsschlüssel aus, den Sie sich bitte ebenfalls sehr sorgfältig und genau notieren. Geben Sie diesen Schlüssel, außerdem das angezeigte Sicherheitszeichen (hier SDGX), im Aktivierungsmenü ihres Rechners ohne Internettanschluss ein und bestätigen Sie durch Klick auf OK.

Ihr Programm wurde erfolgreich aktiviert.

1.6 Support

Wir bieten regelmäßig [Updates](#) für das Programm an.

Unter *Menü Datei - Aktivierung - Programm Update* können Sie nach verfügbaren Updates suchen.



Prüfen Sie in regelmäßigen Abständen, ob eine aktuellere Programmversion für Sie zum Download bereit steht.

Besuchen Sie unsere [Supportseiten](#). Dort finden Sie Tipps und Artikel zum Umgang mit unseren Programmen.

Prüfen Sie, ob auf unserer [Downloadseite](#) zusätzliche Ressourcen angeboten werden.

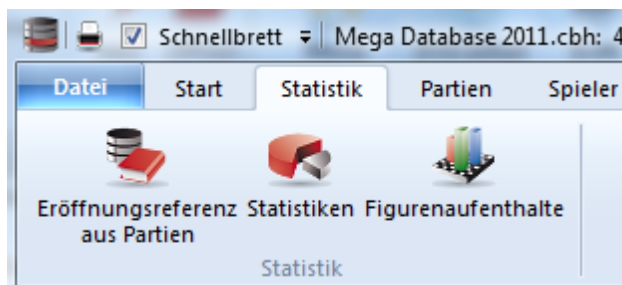
Schreiben Sie eine [E-Mail an unseren Support](#), wenn Sie Fragen oder Probleme mit dem Programm haben.

2 Allgemeine Bedienung

2.1 Bedienung über Ribbons

„**Chessbase** bietet ein relativ neues Design, das konsequent nach den Richtlinien von *Microsoft Fluent UI* entwickelt wurde. Die sogenannten *Ribbons* wurden von Microsoft erstmalig in Office 2007 implementiert.

Das Ribbon (engl. „Band“, deutsch „Multifunktionsleiste“) ist ein grafisches Bedienkonzept für Anwendungsprogramme, das die Elemente Menüsteuerung und Symbolleiste miteinander verbindet. Dieses Bedienerkonzept bietet extrem viele Vorzüge bei der Bedienung eines komplexen Programms.

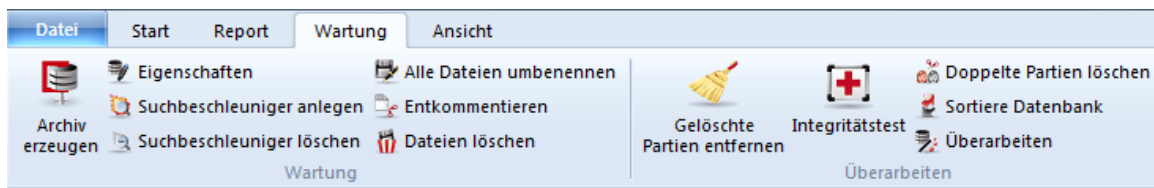


Die Bedienung über die Ribbons ist sowohl im Datenbankfenster als auch in allen anderen Fenstern durchgängig implementiert.

Der größte Vorzug besteht darin, dass der Anwender nicht mehr durch mehrstufige strukturierte Menüs und Untermenüs navigieren muß, um eine bestimmte Funktion auszurufen. Stattdessen gibt es jetzt kontextbezogen viele anschauliche Icons für die diversen Programmfunktionen, die man in der aktuellen Arbeitssituation gerade benötigt.

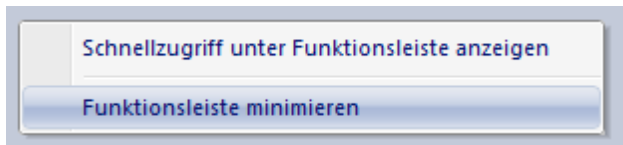
Im Kopfbereich des Programmfensters sind – entsprechend einer herkömmlichen Menüleiste – Begriffe angeordnet, die Befehlsgruppen repräsentieren, z. B. *Start*, *Reports* oder *Wartung*.

Ein Klick auf den Begriff klappt jedoch kein Menü aus, sondern blendet eine Symbolleiste ein, die die zugehörigen Befehle enthält. Zu jedem „Menü“ gehört demnach eine eigene Symbolleiste.



Das Ribbon nimmt in der Standardeinstellung mehr Raum auf dem Bildschirm ein als die klassische Kombination aus Menü und Symbolleiste. Die Symbole sind innerhalb des Ribbons sinnvoll gruppiert und angeordnet, wobei sich die Anordnung in Abhängigkeit von der Bildschirmauflösung bzw. Fenstergröße automatisch anpasst. Dadurch, dass zusätzliche Befehle in den Ribbons Platz finden, ist die Nutzung von Dialogfeldern seltener notwendig. Es besteht aber die Möglichkeit, die Ribbons zu minimieren. Per

„Rechtsklick neben den Bereich mit den Ribbons kann man über *Multifunktionsleiste minimieren*“ Platz auf dem Bildschirm einsparen.



In diesem Fall wird aktiviert man die benötigten Funktionen per Klick auf einen der Einträge.

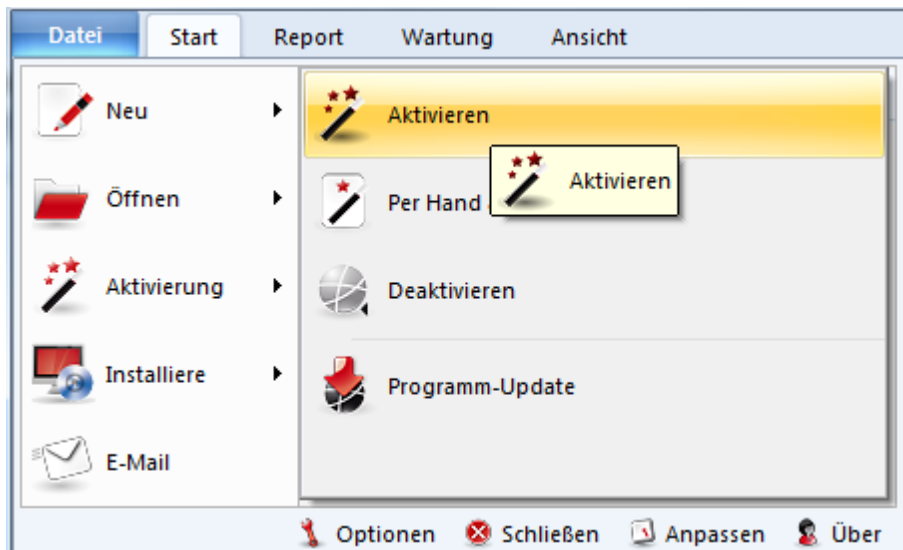
Siehe [Menü Datei ...](#)

2.2 Menü Datei

Eine sehr wichtige Funktion innerhalb dieses Bedienerkonzeptes nimmt das *Menü Datei* ein. *Menü Datei* findet man in der linken oberen Ecke des Programmfensters.

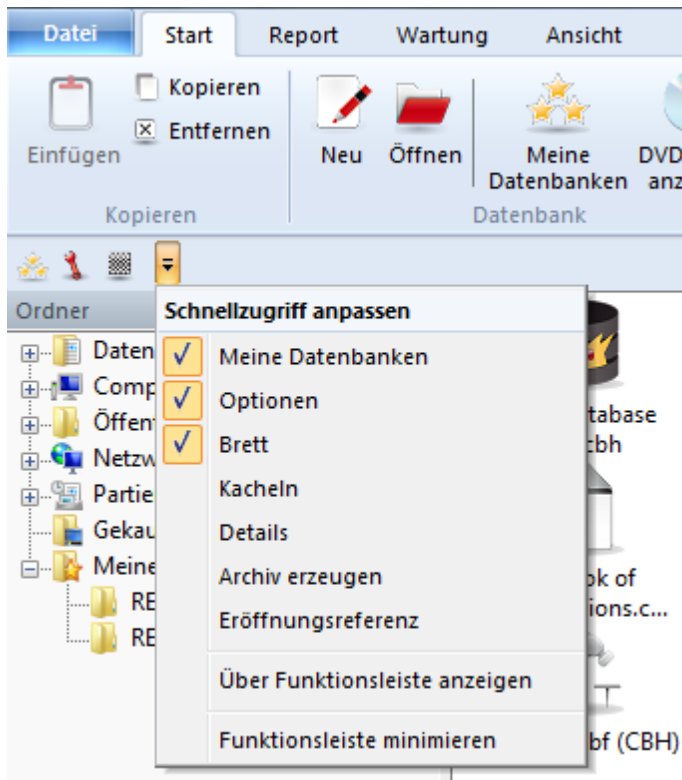
Hinweis: Im Datenbank - oder Brettfenster bietet *Menü Datei* ebenfalls passende Funktionalität, genau wie die Ribbons.

Hier kann man wichtige Einstellungen vornehmen und zentrale Funktionen des Programms, z.B. den *Optionendialog*, starten.



2.3 Schnellzugriff wichtige Funktionen

Eine weitere wichtige Komponente ist die Symbolleiste für den *Schnellzugriff*, über die man besonders häufig genutzte Funktionen direkt mit einem einzigen Mausklick aufrufen kann.



Der Anwender kann festlegen, ob die Symbolleiste unter den Ribbons oder in der Titelleiste des Programms angezeigt wird.

Der Anwender kann die Symbolleiste übrigens benutzerdefiniert anpassen.

Ein Rechtsklick auf eines der Funktionssymbole bietet folgende Option:

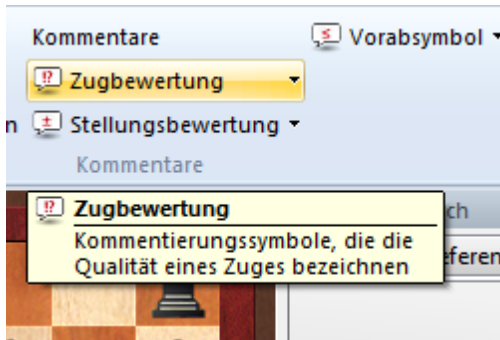


„ Zum Schnellzugriff hinzufügen “ ermöglicht es dem Anwender, sich eine individuelle Arbeitsumgebung mit den häufig genutzten Funktionen einzurichten.

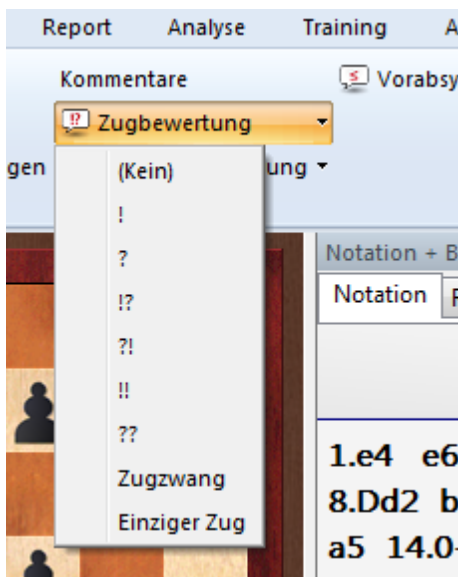
Dieses Bedienerkonzept bietet bei der täglichen Arbeit mit ChessBase viele Vorzüge, man kann z.B. viele schneller gewünschte Funktionen aufrufen, z.B. die Brettauswahl oder Angebote auf dem Schachserver. Da die Anordnung der Funktionen nach der Häufigkeit der Benutzung erfolgt, ist die Bedienung viel einfacher und flüssiger.

2.4 Zusatzfunktionen aufrufen

Bei der Arbeit mit dem Programm sollte man immer auch darauf achten, ob ein Eintrag mit einem kleinen Pfeil gekennzeichnet wurde. Der Pfeil gibt die Information, dass hier weitere Zusatzfunktionen zur Verfügung stehen.



Das Beispiel zeigt den Eintrag mit den [Kommentierungssymbolen](#). Per Klick auf den kleinen Pfeil öffnet sich das dazugehörige Untermenü mit weiteren Zusatzfunktionen.



2.5 Fensterflächen anordnen

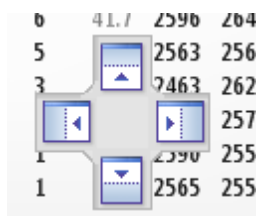
Das Programm bietet eine anwenderfreundliche Verwaltung der Fenster für intuitiveres *Andocken*. Damit lässt sich das Layout des Bildschirms einfacher an die eigenen Vorstellungen anpassen.

Dazu klicken Sie auf die Titelleiste und verschieben mit gedrückter Maustaste das Fenster auf dem Bildschirm. In unserem Beispiel möchten wir das Fenster mit der Schachnotation direkt über dem Schachbrett positionieren.

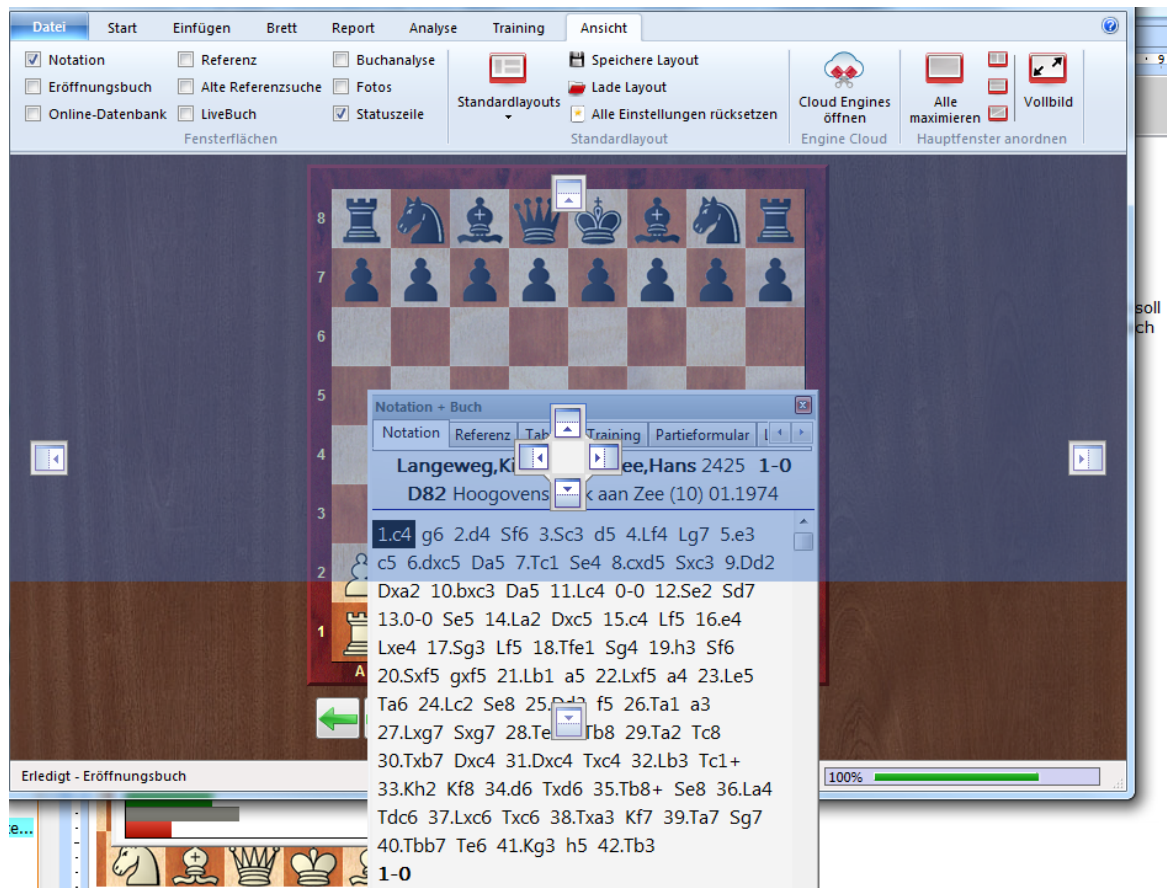


Auf dem Bildschirm des Programms finden Sie jetzt mehrere Pfeilschalter. Die Positionierungsschalter werden jedes Mal angezeigt, wenn Sie ein Fenster auf dem Bildschirm neu platzieren und andocken wollen. Mit Hilfe dieser Schalter kann man jetzt viel genauer die Positionierung des zu platzierenden Fensters bestimmen.

Zum Andocken bewegen Sie den Mausfeil bei gehaltener Maustaste in den farbige markierten Bereich des jeweiligen Pfeilschalters. Damit wird exakt die Positionierung des Fensters in einer Vorschau angezeigt.

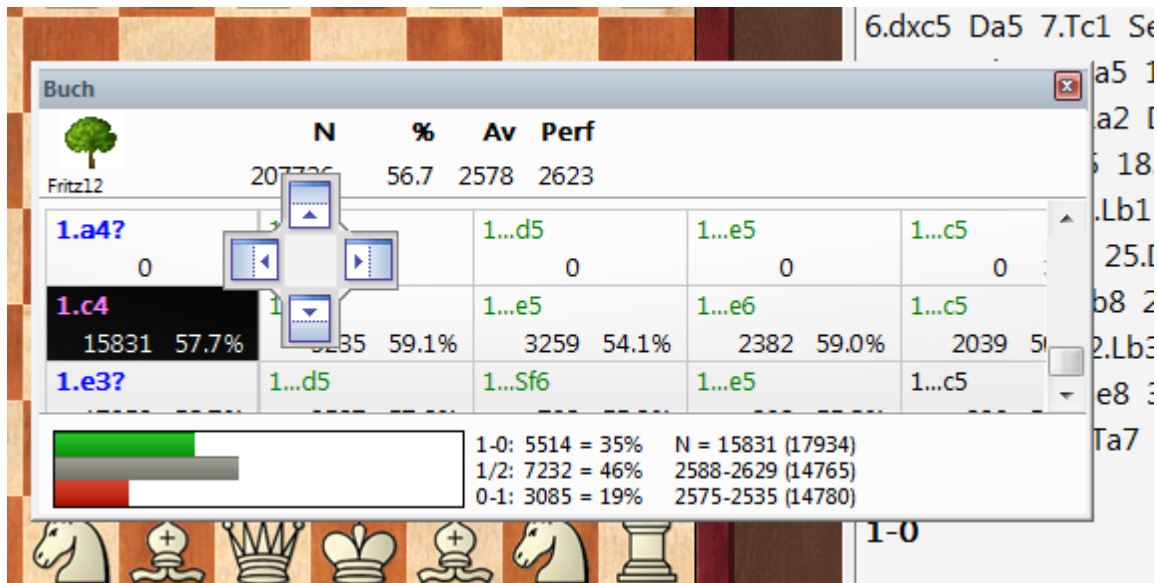


In unserem Beispiel mit der zu verschiebenden Schachuhr wählen wir jetzt die obere Pfeilansicht. Das Fenster mit der Notation soll also direkt über dem grafischen Schachbrett plaziert werden. Mit gedrückter Maustaste auf den blau unterlegten farbigen Bereich fahren und die Maustaste loslassen.



In der Vorschau zeigt das Programm jetzt die exakte Positionierung des zu verschiebenden Fensters in der mit blauer Farbunterlegung an. Lassen Sie jetzt die Maustaste los und die neue gewünschte Positionierung wird nach den Vorgaben des Anwenders umgesetzt.

Ein Fenster kann übrigens auch beliebig auf dem Bildschirm positioniert werden.



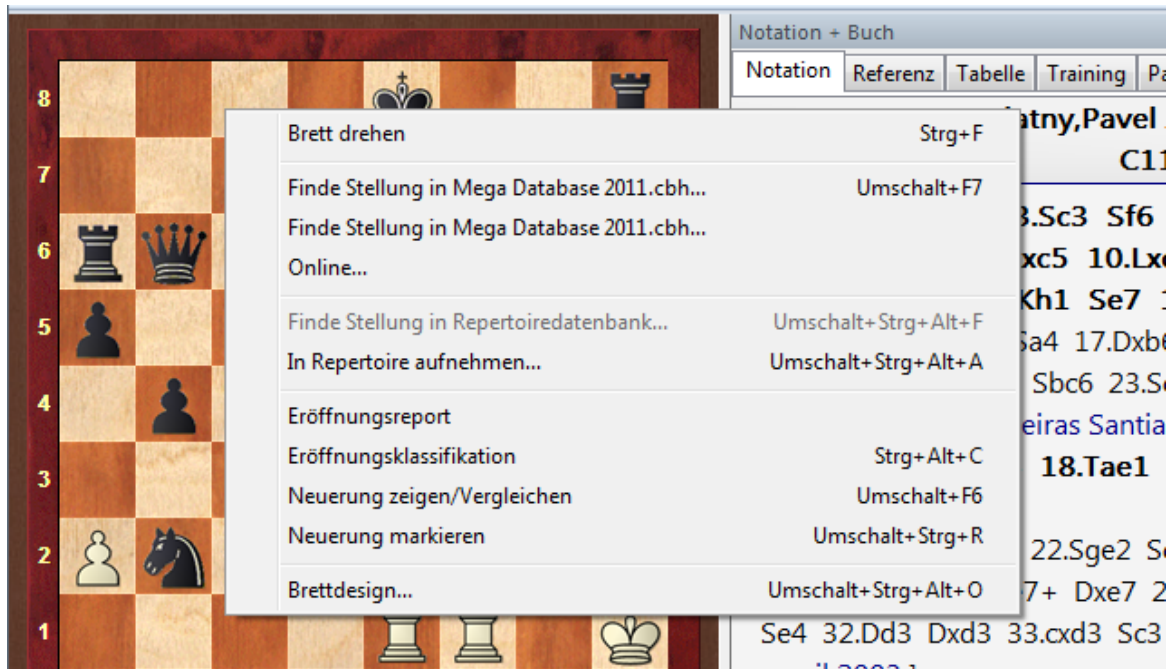
Das System mit der Positionierung über die Pfeilschalter ist einfach nachzuvollziehen, wenn man sich merkt, dass die Positionierung immer über die farbige unterlegte Vorschau der Pfeilschalter realisiert werden kann. Mit einiger Übung ermöglicht das Verfahren eine bedeutend schnellere Positionierung der Fenster nach eigenen Vorgaben.

2.6 Rechtsklicks

Wie für alle modernen Windows-Programme gilt auch für ChessBase: im Zweifelsfall immer einen Klick mit der rechten Maustaste "riskieren".

Viele Features von ChessBase lassen sich bedeutend schneller mit der rechten Maustaste als über die Menüeinträge aufrufen. Dieses objektbezogene Bedienungskonzept entspricht unserer Idealvorstellung von einer flüssig zu bedienenden, intuitiven Benutzerführung.

Beispiel: Nehmen wir an, Sie möchten die Gestaltung des grafischen Schachbretts modifizieren. Ein Rechtsklick auf das Schachbrett ruft umgehend das Kontextmenü mit den zur aktuellen Arbeitssituation korrespondierenden Funktionen auf.



2.7 Drag and Drop

Wörtlich "Ziehen und Fallenlassen".

Meint den Vorgang: Anklicken eines Datenbanksymbols, einer Partie, einer Figur, etc. - bei gehaltener Maustaste ziehen und dann fallenlassen, d.h. die Maustaste loslassen.

Beispiele für Drag & Drop in ChessBase:

1. Alle Partien einer Datenbank an eine zweite Datenbank anhängen

Im Datenbankfenster Symbol der Datenbank greifen und auf das zweite Symbol fallen lassen.

2. Partien aus [Clipdatenbank](#) in richtige Datenbank speichern

Im Datenbankfenster Symbol der Clipdatenbank greifen und auf das Symbol der Datenbank fallen lassen, in die die Partien geschrieben werden sollen.

3. Ausgewählte Partien aus einer Partieliste in eine andere Datenbank kopieren

In der Partieliste haben Sie Partien ausgewählt (Strg-Klick oder Shift-Pfeil-ab). Nun klicken Sie mit gehaltener Maustaste eine der ausgewählten Partien an und ziehen Sie entweder auf ein Datenbanksymbol oder auf eine andere Partieliste.

4. Ausgewählte Partien mit Partie in einem Brettfenster [verschmelzen](#)

Die in einer Partieliste ausgewählten Partien ziehen Sie auf die Notation eines Brettfensters, in dem eine Partie steht, die mindestens einen Zug lang ist. Nun werden alle ausgewählten Partien mit der Partie im Brettfenster verschmolzen

5. Variante aus einer kommentierten Partie in die andere kopieren

Bringen Sie die Notation der beiden Partien nebeneinander auf den Schirm (Taste F8). Greifen Sie den ersten Zug der zu kopierenden Variante und 'dragen' Sie ihn in die Notation der Zielpartie, wo Sie loslassen. Dort wird die Variante eingefügt.

6. Partienotation via Drag & Drop in eine bestimmte Zieldatenbank kopieren

Klicken Sie in die Partienotation, halten die linke Maustaste gedrückt und ziehen die Notation zur Zieldatenbank im Datenbankfenster. Lassen Sie die linke Maustaste los. Der Dialog zum Eingeben der Kenndaten für die Partienotation wird eingeblendet. Bestätigen Sie nach Eingabe der Kenndaten mit OK um die Partie in der Zieldatenbank zu speichern.

Beispiel - [Liste sortieren](#)

Beispiel - [Partienotation kopieren](#)

2.8 Fenster

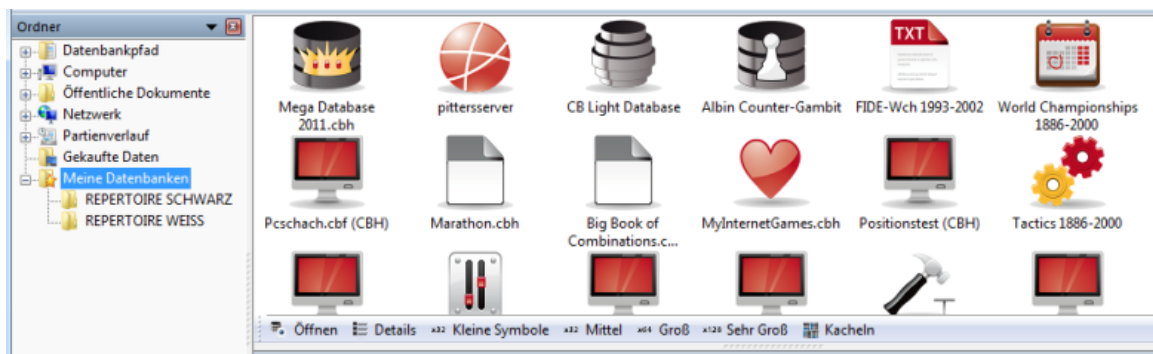
2.8.1 Datenbankfenster

2.8.1.1 Datenbankfenster



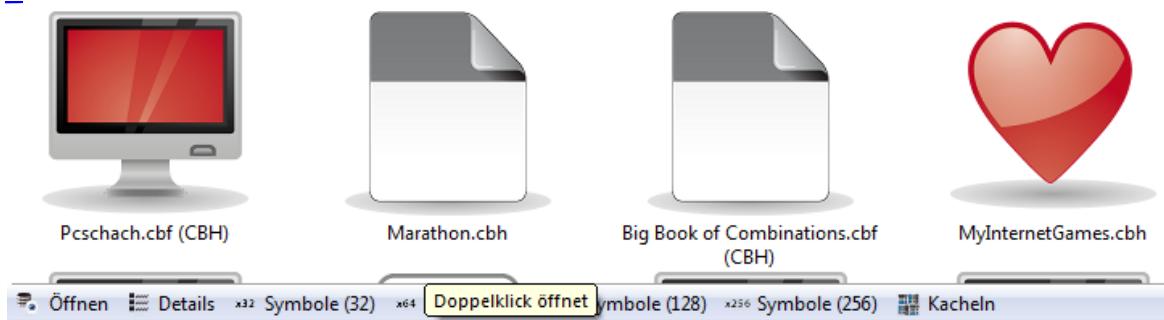
Das Symbol des Datenbankfensters.

Im *Datenbankfenster* öffnen, durchsuchen, verwalten und pflegen Sie [Datenbanken](#). Das *Datenbankfenster* ist die Schaltzentrale des Programms.



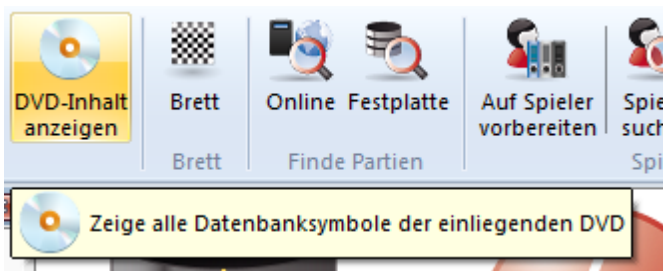
Die Darstellung mit der zweigeteilten Ansicht ist weitgehend dem Windows-Explorer nachempfunden. Im linken Fenster befindet sich die Anzeige des Verzeichnisbaums inklusive der auf dem System installierten Laufwerke. Beim Start finden Sie links die Fensterfläche Verzeichnisse.


Die Darstellung der Icons ist einstellbar.

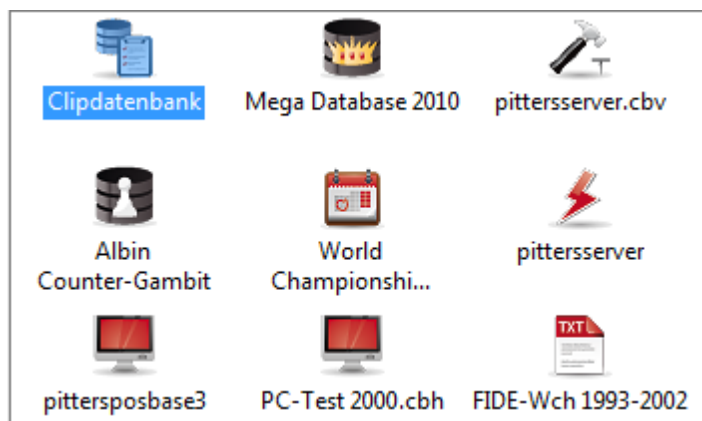


In der Buttonleiste unter Datenbankeexplorer kann dies eingestellt werden.

Zusätzlich kann der Inhalt einer DVD- ROM mit einem Klick eingesehen werden



Öffnen Sie durch Klick auf das  -Symbol ein Laufwerk und seine Verzeichnisse, um im Hauptfenster die darin enthaltenen Datenbanken zu sehen:



Jedes [Datenbanksymbol](#) besitzt ein Rechtsklickmenü, über das die Datenbank geöffnet, durchsucht und bearbeitet werden kann.

Über den Ribbon *Ansicht* schalten Sie das Hauptfenster auf *Details* um, was mehr Informationen zu den Datenbanken liefert:



Titel	Partien	Format	Verzeichnis	Datum	Nutzung	Erstellt
Clipdatenbank	0	CLI	..\ChessBase\NoGames\ClipDBs\CBMain.cli			
Mega Database 2...	4463293	Refere...	C:\CBDaten\Datenbanken\Bases\Mega Database 2010.cbh	9.9.2010	65	2.9.2010
pittersserver.cbv		Archiv	C:\CBDaten\Datenbanken\pittersserver.cbv	5.9.2010	2	27.8.2009
bs2830.cbf (CBH)	27	CBH	C:\CBDaten\Testsets\bs2830.cbh	4.9.2010	8	
Sune.pgn	10	PGN	C:\CBDaten\Testsets\SUNE.pgn	2.9.2010	13	
ZweiterTest	3	CBH	..\ChessBase\Database\Work\ZweiterTest.cbh	2.9.2010	14	

Ein Klick auf die [Spaltentitel](#) sortiert die Liste der Datenbanken nach dem angeklickten Merkmal.

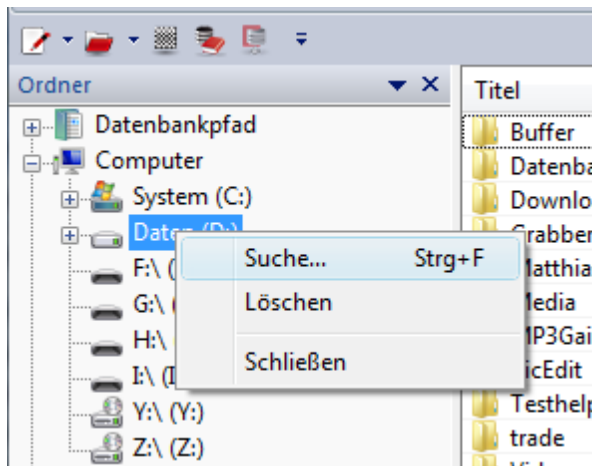
Tipp: Die Anordnung der unterschiedlichen Spaltentitel kann durch Ziehen mit der Maus umsortiert werden.

Ein Eintrag der Fensterfläche Verzeichnisse hat besondere Bedeutung: [Meine Datenbanken](#). Hier tragen Sie selbst Verknüpfungen mit Datenbanken und anderen Verzeichnissen ein, die Sie besonders häufig nutzen.

Per *Ribbon Ansicht - Direktliste* öffnen Sie eine zusätzliche Fensterfläche. In ihr erscheint die [Partienliste](#) der im Hauptfenster angeklickten Datenbank.

Zusammenfassung: Nach einem Klick auf einen Eintrag im Verzeichnisbaum wird der Inhalt des gewählten Objekts im rechten Fenster angezeigt. Mit dem "CB-Explorer" können Sie also blitzschnell alle Verzeichnisse und Laufwerke Ihres Rechners nach Datenbanken oder Eröffnungsbüchern durchforsten.

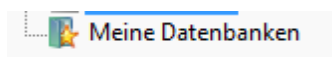
Tipp: es wird in der Praxis häufig vorkommen, daß Sie Datenbanken in unterschiedlichen Verzeichnissen auf einem Laufwerk gespeichert haben. Klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste auf ein Laufwerkssymbol und aktivieren die Funktion *Suche*.



ChessBase "sammelt" jetzt alle auf dem Laufwerk installierten Datenbanken ein und ruft danach die Suchmaske auf. In der Titelzeile der Suchmaske erkennen Sie, daß jetzt eine simultane Suche in sämtlichen auf dem Laufwerk installierten Datenbanken möglich ist!

2.8.1.2 Meine Datenbanken

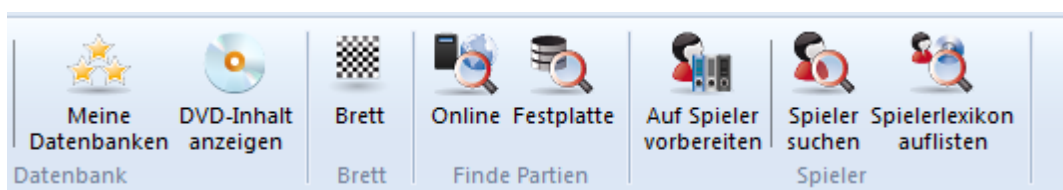
In der Fensterfläche Verzeichnisse des Datenbankfensters sehen Sie unten einen Eintrag 'Meine Datenbanken'.



Dort können Sie Ihre häufig genutzten Datenbanken und Verzeichnisse anmelden, so daß diese schnell aufzufinden sind.

Datenbank als Symbol anmelden:

Ribbon Start - Öffnen - Datenbank. Alle geöffneten Datenbanken gelangen automatisch als [Symbol](#) ins Fenster *Meine Datenbanken*.



Datenbanksymbol entfernen:

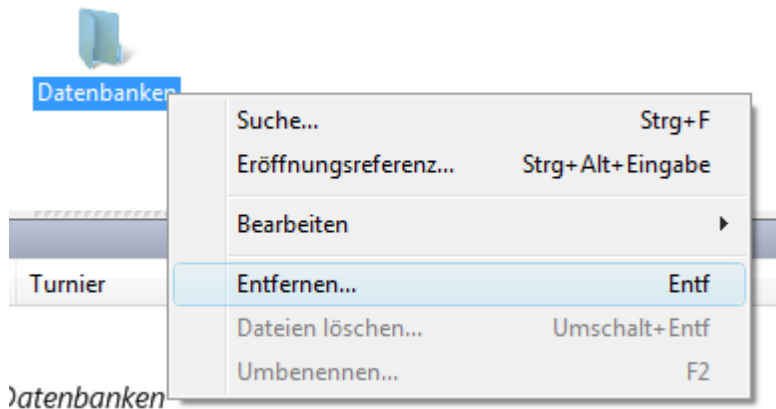
Ribbon Start - entfernen. Damit entfernen Sie ein Datenbanksymbol. Die Datenbankdateien bleiben aber physisch auf der Platte.

Verknüpfung zu einem Verzeichnis anlegen:

Rechtsklick - Verzeichnis hinzufügen.

Verknüpfung zu einem Verzeichnis entfernen:

Rechtsklick auf Symbol - Nur Symbol entfernen.



Hinweis: Selten benutzte Datenbanksymbole werden unter " *Meine Datenbanken*" ausgeblendet, wenn sie über mehrere Monate hinweg nicht benutzt wurden. Die Datenbankdateien werden dabei nicht gelöscht und verbleiben auf der Festplatte.

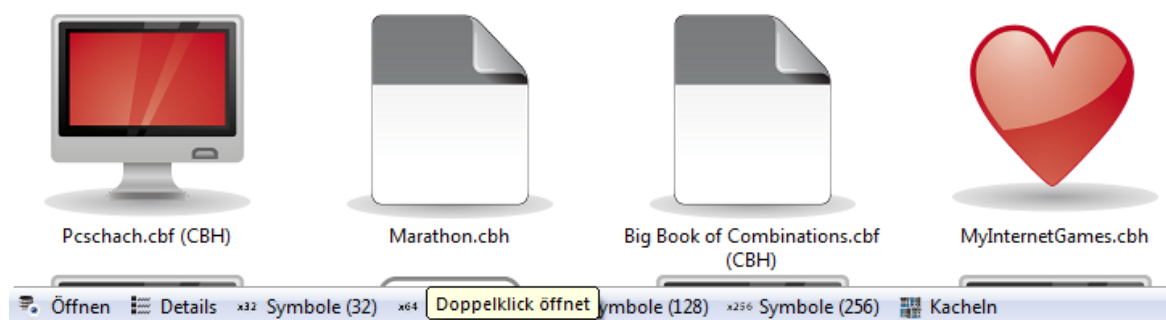
Zusammenfassung

Den Eintrag *Meine Datenbanken* sollten Sie als persönliche Ablage verstehen. Der Abschnitt enthält Links, also Verknüpfungen, zu den wichtigsten und besonders häufig genutzten Datenbanken. Nachdem *Meine Datenbanken* ausgewählt wurde, klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste in das rechte Fenster. Ein Blick auf das eingblendete Kontextmenü macht deutlich, worum es geht. Sie können hier Ihre wichtigen Datenbanken oder Verzeichnisse anmelden und natürlich neue Datenbanken anlegen.

Tipp: Strg-F12 bringt 'Meine Datenbanken' ins Hauptfenster.

2.8.1.3 Datenbanksymbol (Rechtsklick auf)

Im Datenbankfenster erscheint jede Datenbank mit einem Symbol, das dem [Typ der Datenbank](#) entspricht.



Informativ ist die Detailansicht. Die Ansicht können Sie über die kleine Buttonbar per Mausklick einstellen.

Titel	Partien	Format	Verzeichnis	Datum	Nutzu...	Erstellt
Mega Database 2...	4126340	Referenzdatenbank	D:\CB-Datenbanken\Mega Database 2009.cbh	16.11.2012	53	2.9.2011
pittersserver	25369	CBH	D:\CB-Datenbanken\pittersserver.cbh	9.11.2012	166	2.9.2011
CB Light Database	12029	C	ase.cbh	14.11.2012	184	2.9.2011
Albin Counter-Ga...	3636	C	Gambit.cbh	4.9.2012	24	2.9.2011
FIDE-Wch 1993-2...	1423	C	-2002.cbh	10.9.2010	96	2.9.2011
World Champion...	926	C	onship 1886-2000.cbh	13.11.2012	110	2.9.2011
Pcschach.cbh (CB...	851	C	ach.cbh	13.11.2012	51	2.9.2011
Marathon.cbh	210	C		13.11.2012	5	2.9.2011
Big Book of Com...	190	C	ok of Combinations.cbh	4.9.2012	5	2.9.2011
MyInternetGame...	183	C		14.11.2012	6	4.4.2010
Positionstest (CBH)	119	C	posbase1.cbh	13.11.2012	39	2.9.2011
Tactics 1886-2000	91	C	00.cbh	1.9.2010	90	2.9.2011
WM-Tests.cbh	70	C	ests.cbh	4.9.2012	37	2.9.2011
bugg.cbh (CBH)	67	C	cbh	4.9.2012	17	2.9.2011
pittersposbase2.c...	50	C	posbase2.cbh	4.9.2012	14	2.9.2011
PC-Test 2000.cbh	48	CBH	D:\CB-Datenbanken\Testsets\PC-Test 2000.cbh	4.9.2012	21	2.9.2011

Rechtsklick auf ein Symbol öffnet ein wichtiges Menü:

Öffnen

Öffnet das [Listenfenster](#) der Datenbank

Suche

Öffnet die Suchmaske und füllt ein [Suchergebnisfenster](#)

Eröffnungsreferenz

Erstellt eine schnelle [Eröffnungsreferenz](#) auf der Basis der in der Datenbank gespeicherten Partien.

E-Mail

Verschickt die Datenbank als [E-Mail](#)

Bearbeiten - Kopieren

Merkt die Datenbank zum Kopieren vor

Bearbeiten - Einfügen

Hängt zum Kopieren vorgemerkte Partien an die Datenbank an.

Bearbeiten - Alles markieren

Wählt alle Datenbanksymbole aus

Nur Symbol entfernen

Entfernt das Symbol aus 'Meine Datenbanken' und läßt die Dateien unangetastet.

Dateien löschen

Löscht die komplette Datenbank von Festplatte.

Umbenennen

Nennt den Symboltitel der Datenbank um.

Extras

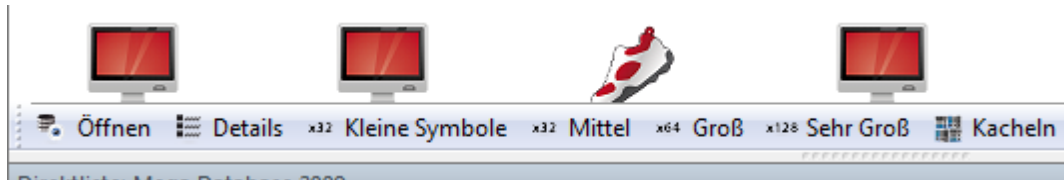
Öffnet ein Menü mit Funktionen u.a. zur [Datenbankwartung](#)

Eigenschaften

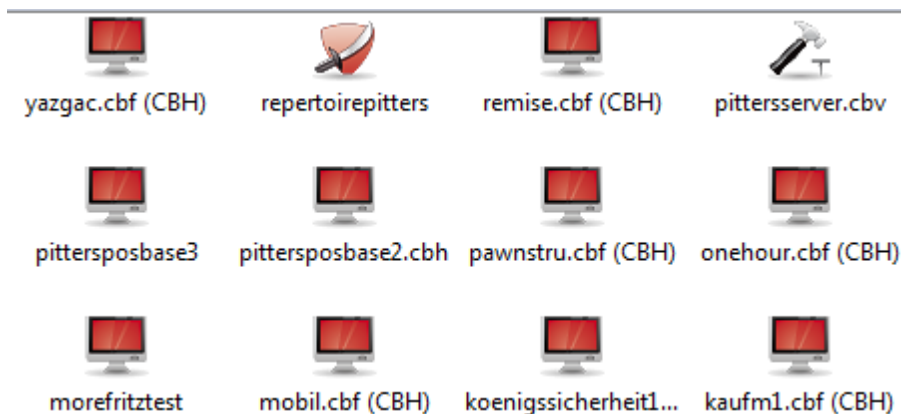
Setzt die [Eigenschaften eines Datenbanksymbols](#)

2.8.1.4 Erstelldatum einer Datenbank anzeigen

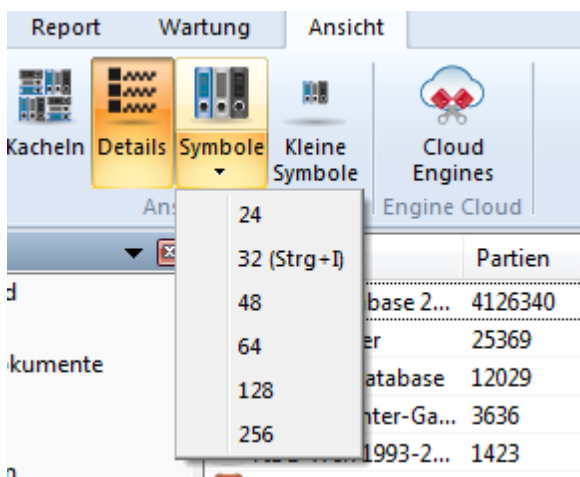
Innerhalb des [Datenbankfensters](#) gibt es mehrere Darstellungsoptionen für die installierten Datenbanken. Am einfachsten ist die Auflistung der Datenbanken mit den großen Symbolen.



Sie können diese Einstellungen direkt per Mausklick in der Buttonleiste unter den Symbolen auswählen.



Informativer ist die Detailansicht, die man über *Ansicht-Details* einstellen kann.



Damit bekommt man zahlreiche Zusatzinformationen über die im Datenbankfenster aufgelisteten Datenbanken.

Titel	Partien	Format	Verzeichnis	Datum	Nutzung	Erstellt
Clipdatenbank	0	CLI	..\ChessBase\NoGames\ClipDBs\CBMain.cli			
Mega Database 2...	4463293	Refere...	C:\CBDaten\Datenbanken\Bases\Mega Database 2010.cbh	9.9.2010	65	2.9.2010
pittersserver.cbv		Archiv	C:\CBDaten\Datenbanken\pittersserver.cbv	5.9.2010	2	27.8.2009
bs2830.cbh (CBH)	27	CBH	C:\CBDaten\Testsets\bs2830.cbh	4.9.2010	8	
Sune.pgn	10	PGN	C:\CBDaten\Testsets\SUNE.pgn	2.9.2010	13	
ZweiterTest	3	CBH	..\ChessBase\Database\Work\ZweiterTest.cbh	2.9.2010	14	

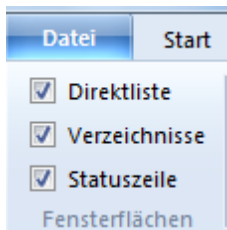
Unter dem Spalteneintrag **Nutzung** sieht man die Häufigkeit, mit der eine Datenbank bearbeitet wurde. Über den Eintrag **Erstellt** kann man die Datenbanken nach dem Erstellungsdatum vorsortieren.

Hinweis: Das Programm blendet Datenbanksymbole aus, wenn die entsprechende Datenbank über einen längeren Zeitraum nicht mehr benutzt wurde. Die Datenbank wird natürlich nicht physisch von der Platte gelöscht. Sie können die Datenbank jederzeit wieder laden und in das Datenbankfenster aufnehmen.

2.8.1.5 Vorschaufenster in der Direktliste

Eine besonders nützliche Erweiterung hat die Direktliste des Datenbankfensters bekommen.

Die Direktliste aktiviert man unter *Ansicht Direktliste*.



Über die Direktliste öffnen Sie eine zusätzliche Fensterfläche. In ihr erscheint die Partienliste der im Hauptfenster angeklickten Datenbank.

Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Erge...	Züge	ECO
39390	Eliskases, E		Vistanekis, I		1-0	26	D35
39391	Kmoch, H		Macht, A		0-1		A00
39392	Kolodnas, Z		Lokvenec, J		0-1		A00
39393	Semberg, M		Mueller, H		0-1		A00
39394	Asgeirsson, A		Pokorny, A		0-1	82	C02
39395	Flohr, S		Gilfer, E		1-0	34	D53
39396	Gudmundsson, L		Prokes, L		0-1	31	A29
39397	Treybal, K		Thorvaldsson, S		1-0	42	B40
39398	Andersen, E		Makarczyk, K		1-0	39	D48
39399	Frydman, P		Gemzoe, J		1-0	45	D30
39400	Olsen, A		Rubinstein, A		0-1	63	D48

Eliskases, Erich Gottlieb
D35 Hamburg ol (Men) [A]

1. d4 d5 2. c4 e6
3. Sc3 Sf6 4. Sf3
Sbd7 5. cxd5 exd5
6. Lf4 c6 7. e3 Se4
8. Ld3 Lb4 9. Dc2
Sdf6 10.0-0 Lxc3
11. bxc3 Lf5 12. Tab1
Dc8 13. Sh4 Le6
14. f3 g5 15. fxe4
qxf4 16. Txf4 Sh5

Innerhalb der Direktliste ist eine Brettvorschau integriert. Wenn ein Partieneintrag innerhalb der Partieliste ausgewählt wird, wird die entsprechende Partie direkt in das *Vorschaufenster* übernommen.



Man kann damit direkt im [Datenbankfenster](#) mit den vier Pfeiltasten eine Partie nachspielen, ohne daß extra ein [Brettfenster](#) geöffnet werden muß. Über die Pfeiltasten (oben /unten) wählt man die gewünschte Partie aus der Liste aus, mit den beiden Pfeiltasten <- oder -> spielt man die Partienotation nach. Alternativ kann man die Nachspielpfeile oder den Schieberegler unter dem Vorschaubrett aktivieren, falls eine Bedienung mit der Maus bevorzugt wird.

2.8.1.5.1 Doppelklick auf Schnellbrett

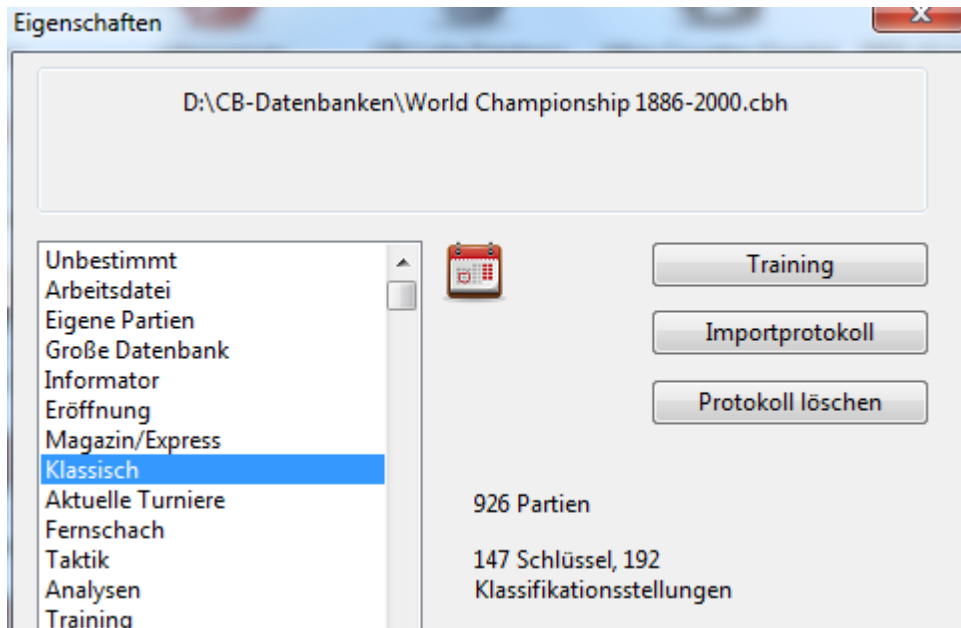
Das Laden von Partien aus dem [Vorschaubrett](#) (Brett in Partienlisten) geht besonders einfach.

Ein Doppelklick auf Zug in [Notation](#) lädt Partie in normalem Brett an genau dieser Stellung.

2.8.1.6 Datenbanktypen

Der Typ einer Datenbank wird im [Datenbankfenster](#) per Rechtsklickmenü auf ein Symbol und *Eigenschaften* gesetzt.

Der Typ der Datenbank bestimmt ihr Symbol.



Unbekannt
Arbeitsdatei
Eigene Partien
Große Datenbank
Informator
Eröffnungen
ChessBase Magazin
Klassische Turniere
Aktuelle Turniere
Fernschach
Taktik
Analysen
Training
Endspiele
Studien
Blitz- und Schnellschach
Computerschach
Problemschach
Patzer
Gambit
BdF
Match
Biographie
Multimedia
Wichtig
Text
Internet
E-Mail

und alle Nationalitäten (Fahnen).

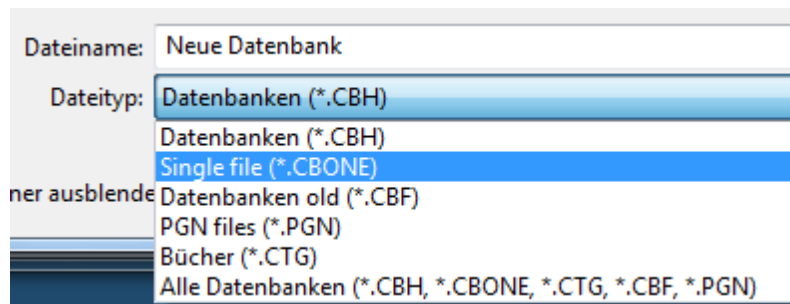
2.8.1.7 Datenbankformat *.cbone

ChessBase unterstützt jetzt ein neues Datenbankformat mit der Dateiendung ***.cbone**.

Menü Datei - Neu - Datenbank



In dem Dateidialog findet man jetzt auch die Unterstützung für das neue Datenformat.



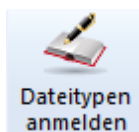
Der Vorzug dieses Datenformates besteht darin, daß die Datenbank im Unterschied zum CBH Format in einer einzigen Datei gespeichert wird. Damit eignet es sich exzellent für Sicherungskopien oder wenn Sie eine Datenbank weitergeben/versenden wollen.

2.8.1.8 Dateitypen anmelden

Unter Windows sind die unterschiedlichen Dateitypen für Anwendungsprogramme registriert. Startet man per Doppelklick z.B. eine Grafikdatei mit der Erweiterung *.jpg an, wird automatisch das Grafikprogramm geöffnet.

Dies ist auch für alle Dateitypen, die in ChessBase genutzt werden, möglich. Datenbanken oder Positionsbäume haben unterschiedliche Dateieendungen. Falls diese nicht während der Installation unter Windows angemeldet wurden, kann man das nachholen.

Ribbon **Wartung - Dateitypen anmelden**



Das Programm führt nach Rückfrage jetzt nachträglich eine Registrierung der relevanten Dateitypen durch.

2.8.1.9 Clipdatenbank

Die Clipdatenbank speichert Verweise auf Partien aus anderen Datenbanken. Sie verhält sich wie eine "richtige" Datenbank, doch es wird nichts dauerhaft in ihr gespeichert.

Auf der Clipdatenbank tragen Sie z.B. Partien zusammen, die Sie sich beim Stöbern in

einer oder mehreren Datenbanken merken wollen.

Das Symbol der Clipdatenbank ist fest unter "[Meine Datenbanken](#)" eingetragen:



So bringen Sie Partien in die Clipdatenbank:

Ziehen Sie im Datenbankfenster das Symbol einer Datenbank auf die Clipdatenbank.

Rufen Sie in einer Partienliste *Rechtsklick* -> *Bearbeiten* -> *Ausgewählte Partien auf Clipdatenbank* auf (Taste F5).

Markieren Sie Partien in einer Partienliste und drücken Sie Strg-C. Wechseln Sie ins Fenster der Clipdatenbank oder klicken Sie auf das Clipdatenbank-Symbol und drücken Sie Strg-V.

Markieren Sie Partien in einer Partienliste und rufen Sie *Rechtsklick* - *Bearbeiten* - *Kopieren* auf. Wechseln Sie ins Fenster der Clipdatenbank oder klicken Sie auf das Clipdatenbank-Symbol und rufen Sie *Rechtsklick* -> *Bearbeiten* -> *Einfügen* auf.

Im [Spielerverzeichnis](#), [Turnierverzeichnis](#), [Kommentatorenverzeichnis](#) oder [Quellenverzeichnis](#) drücken Sie F5 oder rufen *Rechtsklick* -> *Ausgewählte Partien auf Clipdatenbank* auf. Es können mehrere Zeilen ausgewählt (mit Strg-Klick markiert) werden.

Die Clipdatenbank wird beim Verlassen des Programms gespeichert. Ihr Inhalt steht in der nächsten Sitzung wieder zur Verfügung.

So entfernen Sie Partien von der Clipdatenbank:

Öffnen Sie die Clipdatenbank durch einen Doppelklick auf das Datenbanksymbol (s.o.). Wählen Sie mit Shift-Pfeil-Ab Partien in der Partienliste aus.

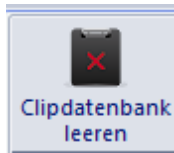
Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Züge	ECO	Turnier	Runde	Datum
1	Steinitz,W		Zukertort,J		½-½	21	C67	World-Champio..	10	26.02.1..
2	Zukertort,J		Steinitz,W		0-1	42	G49	World-Champio..	11	01.03.1..
3	Steinitz,W		Zukertort,J		1-0	44	C67	World Champio..	12	03.03.1..
4	Zukertort,J		Steinitz,W		1-0	86	D26	World Champio..	13	05.03.1..
5	Steinitz,W		Zukertort,J		½-½	48	C67	World Champio..	14	12.03.1..
6	Zukertort,J		Steinitz,W		½-½	49	D50	World Champio..	15	15.03.1..
7	Steinitz,W		Zukertort,J		1-0	49	C65	World Champio..	16	17.03.1..
8	Zukertort,J		Steinitz,W		½-½	52	D60	World Champio..	17	19.03.1..
9	Steinitz,W		Zukertort,J		1-0	40	C65	World Champio..	18	22.03.1..

Erledigt - Löschen 100%

Im Listenfenster der Clipdatenbank starten Sie *Ausgewählte Partien entfernen*.

Öffnen Sie die Clipdatenbank und rufen Sie unter Clipdatenbank - *Clipdatenbank leeren* auf, um alle Partien auf einen Schlag zu entfernen.

Alternativ *Rechtsklick* auf Symbol der Clipdatenbank und *Leeren*.



Tastaturkürzel Strg-Alt-V im Datenbankfenster leert die Clipdatenbank.

So kopieren Sie Partien von der Clipdatenbank in eine andere Datenbank:

Ziehen Sie das Symbol der Clipdatenbank auf ein anderes Datenbanksymbol, um alle Partien dorthin zu kopieren

2.8.1.10 Partienverlauf

Im Datenbankfenster findet man in der linken Fensteransicht den Eintrag *Partienverlauf*. Das Programm legt ein Protokoll über die schachlichen Aktivitäten des Benutzers an. Alle gespeicherten und geladenen Partien werden übersichtlich nach Jahr, Monat und Tag gespeichert.



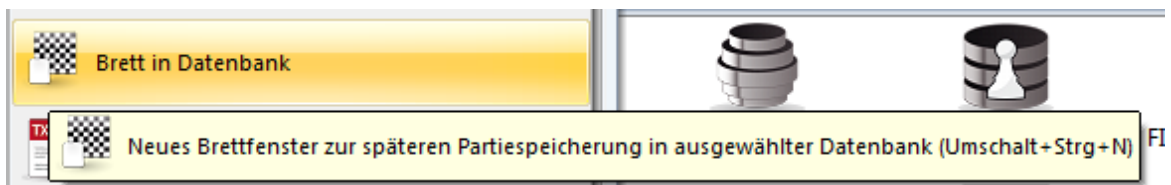
Tipp: Rechtsklick auf *Jahr* in der linken Fensteransicht – **Suche** startet die Suchmaske und filtert alle im *Partienverlauf* gespeicherten Partien nach den vorgegebenen Suchkriterien.

Partienverlauf deaktivieren

Unter *Menü Datei - Optionen - Misc* können Sie die Speicherung des Partienverlaufs deaktivieren.

2.8.1.11 Neu in ... ausgewählter Datenbank

Öffnen oder markieren Sie die Datenbank, in die eine Partie, Stellung oder ein Datenbanktext eingefügt werden soll.

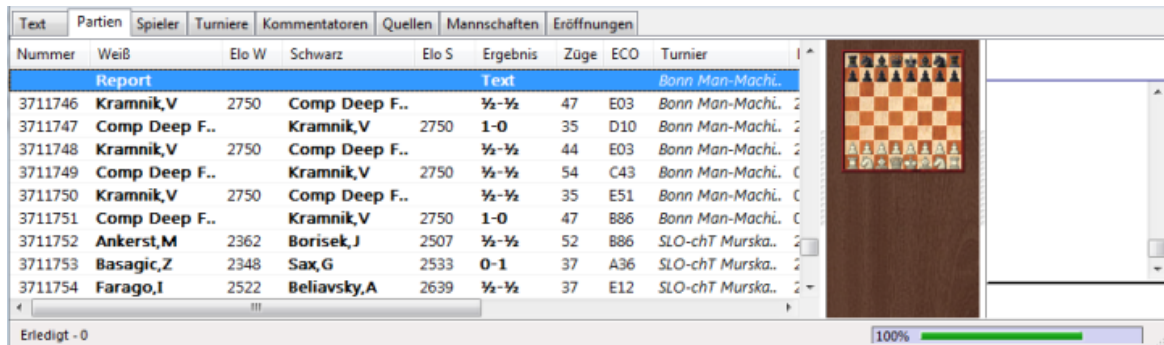


Ein neues [Brettfenster](#) (oder eine neue Stellung oder ein neuer Text) wird jetzt mit der ausgewählten Datenbank verknüpft. Deren Name wird im Menü angezeigt. Die Speicherung erfolgt dann ohne weitere Rückfrage in dieser Datenbank.

2.8.2 Listenfenster

2.8.2.1 Listenfenster

Ein Doppelklick auf ein Datenbanksymbol (Tastatur: Enter) öffnet das Listenfenster einer Datenbank.



Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Eröffnungen	
Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Züge	ECO	Turnier
	Report				Text			<i>Bonn Man-Machi..</i>
3711746	Kramnik,V	2750	Comp Deep F..		½-½	47	E03	<i>Bonn Man-Machi..</i>
3711747	Comp Deep F..		Kramnik,V	2750	1-0	35	D10	<i>Bonn Man-Machi..</i>
3711748	Kramnik,V	2750	Comp Deep F..		½-½	44	E03	<i>Bonn Man-Machi..</i>
3711749	Comp Deep F..		Kramnik,V	2750	½-½	54	C43	<i>Bonn Man-Machi..</i>
3711750	Kramnik,V	2750	Comp Deep F..		½-½	35	E51	<i>Bonn Man-Machi..</i>
3711751	Comp Deep F..		Kramnik,V	2750	1-0	47	B86	<i>Bonn Man-Machi..</i>
3711752	Ankerst,M	2362	Borisek,J	2507	½-½	52	B86	<i>SLO-chT Murska..</i>
3711753	Basagic,Z	2348	Sax,G	2533	0-1	37	A36	<i>SLO-chT Murska..</i>
3711754	Farago,I	2522	Beliavsky,A	2639	½-½	37	E12	<i>SLO-chT Murska..</i>

Das Listenfenster besitzt zwölf Reiter für die Inhaltsverzeichnisse der Datenbank.

Von links nach rechts:

Text - Zeigt vorhandene [Datenbanktexte](#) einer Datenbank an.

Partien - [Partienliste](#) der Datenbank in der Reihenfolge der Speicherung auf der Platte. Zugriff per Blättern, Filtern und Sortieren.

Spieler - Das [Spielerverzeichnis](#)

Turniere - [Turnierverzeichnis](#)

Kommentatoren - [Kommentatorenverzeichnis](#)

Quellen - [Quellenverzeichnis](#)

Eröffnungen - [Eröffnungsschlüssel](#)

Themen - [Themenschlüssel](#) für allgemeine Themen

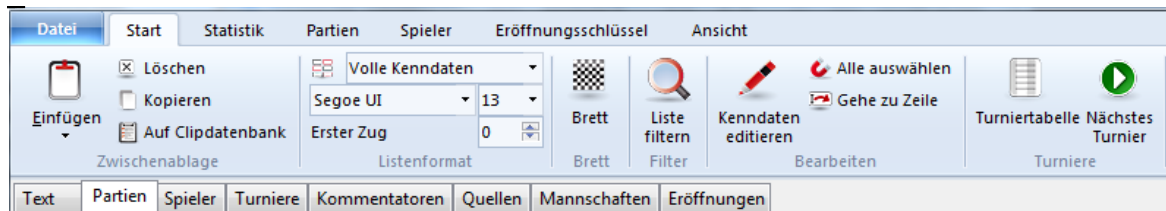
Strategie - [Themenschlüssel](#) für strategische Themen

Taktik - [Themenschlüssel](#) für taktische Themen

Endspiele - [Themenschlüssel](#) für Endspiele

Hinweis: Die Themenklassifikationen für Strategie, Taktik oder Endspiele werden nur dann angezeigt, wenn Sie unter [Optionen - Misc](#) den Schalter "Themenschlüssel nutzen" aktivieren.

Oberhalb der Listenansicht werden wichtige Funktionen im Zusammenhang mit Listen über die Ribbons bereitgestellt.



Z.B.

- Partien zum Kopieren vormerken.
- Partien in Datenbank einfügen.
- Ausgewählte Partien löschen.
- Partieliste mit [Suchmaske](#) filtern.
- Kenndaten der ausgewählten Partien/Verzeichniseinträge bearbeiten.
- [Turniertabelle](#) des Turniers aufrufen, aus dem die Partie stammt.
- Liste konfigurieren

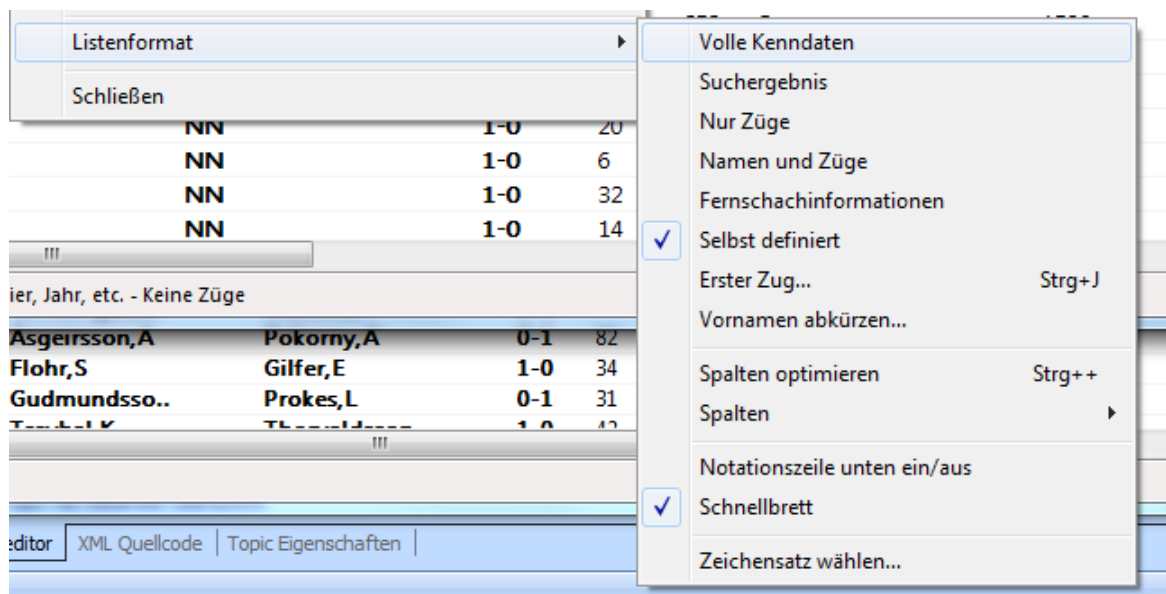
Tipp: Wenn Sie mit dem Mauszeiger über einem Ribbon verharren, wird die konkrete Funktion angezeigt.

2.8.2.2 Listenansicht

Die Informationen in den unterschiedlichen Listen (Partieliste, [Spielerliste](#), Turnierindex, Kommentatoren, u.s.w.) sind übersichtlich in Spalteneinträgen sortiert.

Die Partieliste enthält eine Auflistung der enthaltenen Texte, Partien oder Partiefragmente mit den Einträgen (soweit vorhanden): Spieler (Texttitel), Turnier, ECO-Eröffnungscodierung, Datum, Ergebnis, Zügezahl u.s.w.

Rechtsklick im Listenfenster - Listenformat bietet die Option, das Listenfenster benutzerdefiniert einzustellen.

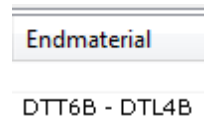


Wählen Sie versuchsweise in der Partienliste *Listenformat - Spalten - Alle Spalten*. Beachten Sie die Möglichkeit, mit einem Mausklick über die [Spaltensortierung](#) schnell

Bestimmte Zusatzinformationen abzurufen.

Die Einstellungen "Alle Spalten" erweitert den Informationsgehalt der Liste erheblich. Wenn Sie mit der Bildlaufleiste am unteren Bildrand nach rechts scrollen, finden Sie zahlreiche Zusatzinformationen, z.B. die Anzeige der Partienotation.

Tipp: Partieliste -> Extras -> Eröffnungszuordnung -> Endmaterial blendet einen Spalteneintrag mit der Materialkonstellation ein, die in der angezeigten Partie vorkam.



Tipp: Verharrt man mit der Maus auf einem Listeneintrag, wird ein „[Tooltip](#)“ mit nützlichen Zusatzinformationen eingeblendet.

Innerhalb einer Partienliste findet man optionale Kennzeichnungen. Z.B. steht das Kürzel „P“ für Position, der Listeneintrag enthält also ein Stellungsfragment.

[Sortierung fixieren](#)

2.8.2.3 Tooltips

In den Listenansichten sind durchgängig "Tooltips" integriert.

Wenn Sie mit der Maus auf einem Eintrag verharren, werden in den Tooltips Zusatzinformationen eingeblendet.

Beispiel: Fahren Sie mit dem Mauszeiger über den Spalteneintrag "Notation" in der Partienliste.

```

96  1.d4 Sf6 2.Sf3 e6 3.g3 b6 4.Lg2 Lb7 5.c4 Le7 6.Sc3 Se4 7.Ld2 Lf6
96  1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 b6 4.g3 b6 5.Lg2 Lb7 6.Sc3 Se4 7.Ld2 Lf6
96  1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 b6 4.g3 b6 5.Lg2 Lb7 6.Sc3 d5 7.0-0 Lg7 8
96  1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 Lb4+ 4.Ld2 De7 5.g3 Sc6 6.Lg2 Lxd2+ 7.S
96  1.c4 Sf6 2.Sc3 c5 3.Sf3 e6 4.g3 b6 5.Lg2 Lb7 6.0-0 Le7 7.b3 0-0 8

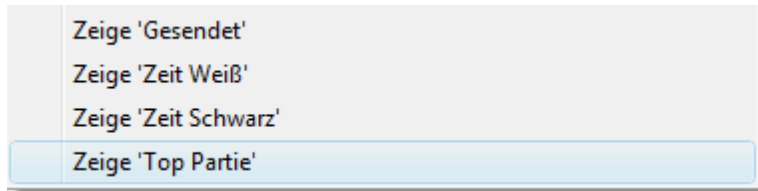
```

In den Spalteneintrag sieht man die [Notation](#), im Tooltip wird der Name der Eröffnungen für den ausgewählten Parteeintrag angezeigt.

2.8.2.4 Spaltensortierung in Listen

Wird eine Liste, z.B. die Partienliste einer Datenbank geöffnet, findet man alle Informationen der Liste fein säuberlich in Spalteneinträge unterteilt und sortiert sind.

Tipp: Rechtsklick Listenfenster - Listenformat - Spalten - Alle Spalten schaltet in der Listenansicht alle verfügbaren Spalteneinträge ein.



Für alle Listenansichten gilt, daß man die Spalteneinträge mit gedrückter linker Maustaste benutzerdefiniert umsortieren und einstellen kann.

Elo W	Schwarz	Top Partie	Elo S	Ergebnis
2733	Shirov,A		2706	1-0
2733	Shirov,A		2706	0-1

Ein Klick auf einen Spalteneintrag sortiert die Information im Spalteneintrag, ein erneuter Klick auf einen Spaltentitel kehrt das Sortierkriterium um.

Beispiel: Ein Klick auf Weiß sortiert alphabetisch, ein erneuter Klick kehrt die Sortierung um.

Klick auf Elo W sortiert die Liste nach den stärksten Spielern, ein erneuter Klick auf den Spaltentitel kehrt die Sortierfolge um.

Tipp: Rechtsklick auf die Leiste mit den Spaltentiteln ruft ein Kontextmenü auf. Hier kann man die Anzeige der angezeigten Spalten benutzerdefiniert einstellen, z.B. einzelne Spalteneinträge ein- oder ausschalten.

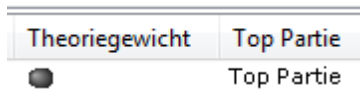


Die Spaltentrennung zwischen in der Titelzeile kann mit der Maus verschoben werden.

--> Siehe auch [Sortierung fixieren](#)

2.8.2.5 Top Partie Partienliste

Innerhalb der Partienliste einer Datenbank gibt es neue Spalteneinträge.



Die Sortierung nach einer Toppartie basiert auf dem Kriterium Wertungszahl, also [Elo](#).

Bei der Sortierung über den Spalteneintrag *Theoriegewicht* berücksichtigt das Programm zusätzlich zur Wertungszahl das Kriterium Datum. Hier wird also zusätzlich der Zeitraum, in dem die Partien gespielt wurden, berücksichtigt.

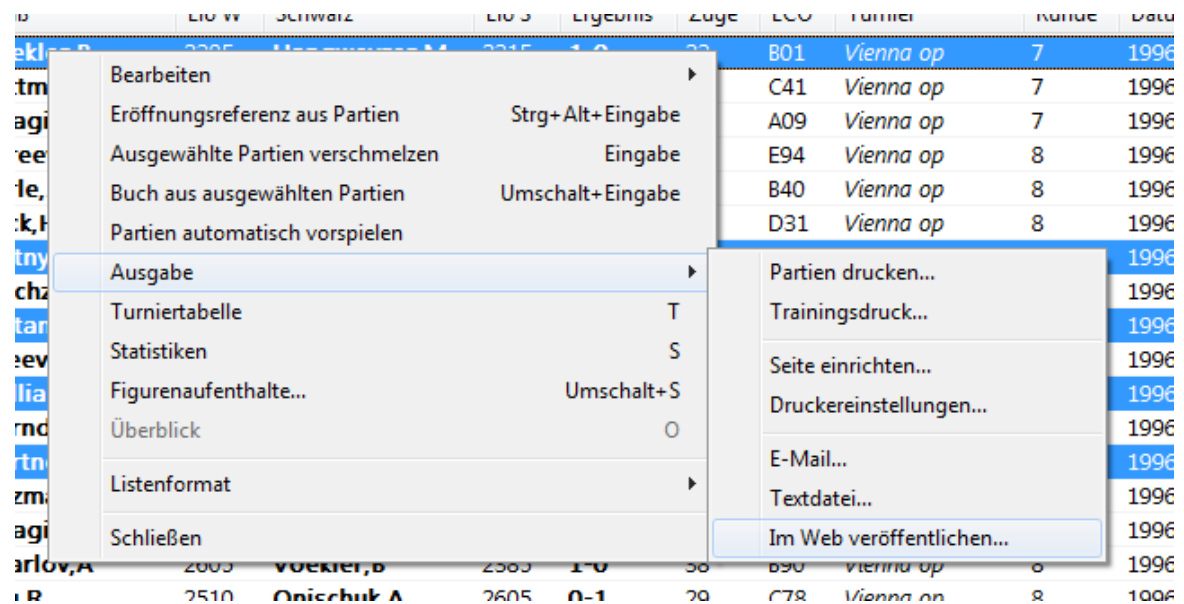
2.8.2.6 Partienliste

In jeder Partienliste gibt es ein umfangreiches Rechtsklickmenü, dessen Einträge davon abhängen, ob eine oder mehrere Partien ausgewählt, d.h. durch einen schwarzen Balken markiert sind.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Eröffnungen	Themen	Taktik	Strategie	Endspiele
Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Top Partie	Elo S	Ergebnis	Züge	ECO	Turnier	Datum	
3199823	Heinze,J	1490	Thormann,W		1789	½-½	59	B22	Brandenburg-c..	18.09.2004	
3199824	Kude,K	1760	Satka,M		1300	1-0	35	B00	Brandenburg-c..	18.09.2004	
3199825	Kurz,R	1785	Roellig,W		1356	1-0	26	C10	Brandenburg-c..	18.09.2004	
3199826	Mueller,K	1889	Schmidt,R		1613	1-0	27	B28	Brandenburg-c..	18.09.2004	
3199827	Petersohn,H	1668	Troeger,R		2048	0-1	35	E61	Brandenburg-c..	18.09.2004	
3199828	Schenk,M	2054	Tefs,A		1702	½-½	42	A85	Brandenburg-c..	18.09.2004	
3199829	Schneidereit,M	1594	Schenk,D		1886	½-½	26	A03	Brandenburg-c..	18.09.2004	
3199830	Serowy,R	1314	Grabara,M		1782	½-½	74	A80	Brandenburg-c..	18.09.2004	
3199831	Sube,G	1787	Timm,C		1479	½-½	38	B40	Brandenburg-c..	18.09.2004	
3199832	Thieme,H	2011	Ewald,H		1646	1-0	29	D02	Brandenburg-c..	18.09.2004	
3199833	Triegel,R	1466	Didzuhn,W		1787	0-1	27	B06	Brandenburg-c..	18.09.2004	
3199834	Voigt,U	1712	Lampe,U		1282	1-0	26	D35	Brandenburg-c..	18.09.2004	

Auswahl von Partien: Zwei Klicks mit gehaltener Shift-Taste markieren alle dazwischenliegenden Partien. Klicks mit gehaltener Strg-Taste markieren einzelne Partien.

Einträge im Rechtsklickmenü:



Bearbeiten

Das Menü [Bearbeiten](#) enthält Funktionen zum Auswählen, Kopieren und Bearbeiten der Liste.

Eröffnungsreferenz aus Partien

Erzeugt eine [Eröffnungsreferenz](#) ausschliesslich auf der Basis der markierten Partien.

Buch aus ausgewählten Partien

Erstellt einen Positionsbaum mit eingebetteten Statistiken aus den selektierten Partien

Ausgewählte Partien verschmelzen

Erstellt eine Notationsübersicht. Abweichende Partien werden als Varianten in die Notation eingefügt. [Siehe ...](#)

Ausgabe

Das Menü [Ausgabe](#) enthält die Druck- Text- und E-Mail-Funktionen.

Turniertabelle

Erzeugt [Tabelle](#) des angeklickten Turnieres

Statistik

[Ergebnisstatistik](#) für ausgewählte oder alle Partien

Figurenaufenthalte

Graphik der [Figurenaufenthalte](#) für ausgewählte oder alle Partien

Überblick

[Überblick](#) der ausgewählten Partie in mehreren Diagrammen

Listenformat

Menü zur Auswahl der Anzeigeformen und [Eigenschaften](#) der Liste.

Schließen

Schließt die Fensterfläche.

Tipp: Die Listenansicht ist in Spalteneinträge unterteilt. Über die [Spaltensortierung](#) kann man die Listen sortieren.

Die Partienliste im großen Listenfenster besitzt eine umfangreiche [Tastatursteuerung](#).

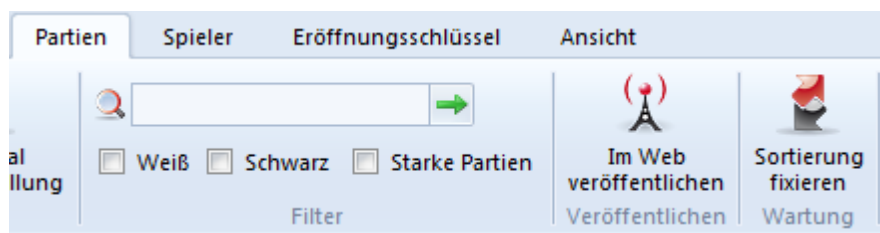
2.8.2.7 Gute Partien bestimmen

Partienliste - Extras - Gute Partien bestimmen

ChessBase bietet die Möglichkeit, über die [Suchmaske](#) oder die [Listenansichten](#) eine automatisierte Vorselektion hinsichtlich der Qualität der angezeigten Partien zu treffen.

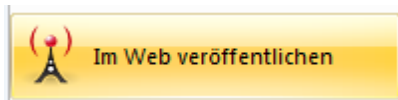
Damit diese Möglichkeit zur Verfügung steht, muss das Programm zuerst die entsprechende Zuordnung innerhalb der benutzten Datenbank durchführen.

Laden Sie eine Datenbank. Die Zuordnung erfolgt in der [Partienliste](#) unter *Partien Starke Partien*.



Damit kann man die Anzeige hinsichtlich der Qualität der angezeigten Partien deutlich optimieren. Die Funktion berücksichtigt z.B. nur Partien, bei denen mindestens ein Spieler eine Elozahl von 2350 hat oder mindestens ein Spieler Inhaber eines IM / GM Titels war. Die Funktion berücksichtigt keine Blitz-, Schnellschach-, oder Simultanpartien und beachtet Partielängen (mindestens 7 Züge müssen in einer Partie gespielt worden sein).

Kurzremisen unter 20 Zügen werden ebenfalls nicht berücksichtigt.

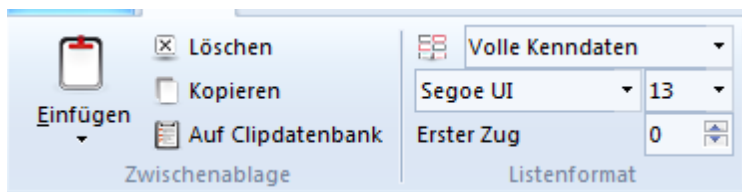


Aufruf in Datenbankliste für mehrere ausgewählte Partien. Menü *Datei* - *Im Web veröffentlichen*.

2.8.2.9 Rechtsklickmenü Bearbeiten in Partienliste

In ChessBase kann man Partien von nahezu jeder [Partienliste](#) in jede andere kopieren. Dies geht via Rechtsklick, erstes Untermenü im Rechtsklickmenü der Liste.

Alternativ stehen die Funktionen direkt über die Ribbons zur Verfügung.



Kopieren

Merkt die ausgewählten Partien zum Kopieren vor. Sie können dann auf einem [Datenbanksymbol](#) oder in einer anderen Liste eingefügt werden.

Einfügen

Hängt aus einer anderen Datenbank zum Kopieren vorgemerkte Partien an die Datenbank an.

Löschen

Markiert ausgewählte Partien als gelöscht.

Alle auswählen

Markiert alle Partien der Liste. Wird oft vor *Kopieren* aufgerufen, um alle Partien zu kopieren.

Auf Clipdatenbank

Die ausgewählten Partien werden an die [Clipdatenbank](#) angehängt.

Partien suchen

Bestimmung von Filterkriterien mit der [Suchmaske](#). Praktisch, wenn die Liste bereits ein größeres Suchergebnis enthält, das so vorübergehend nach verschiedenen Kriterien nachgefiltert werden kann.

Kenndaten ändern

Die Kenndaten der ausgewählten Partie werden editiert. Sind mehrere Partien markiert, wird geprüft, ob ein Spieler in allen vorkommt und der Name dieses Spielers sowie seine Elozahl bearbeitet.

Namen, Turnier, Ergebnis		Kommentator und Mannschaften	
Wei	<input type="text" value="Barua"/>	Dibyendu	<input type="text" value="?"/>
Schwarz	<input type="text" value="Hracek"/>	Zbynek	<input type="text" value="?"/>
Turnier	<input type="text" value="FIDE-Wch k.o."/>	Details	<input type="text" value="?"/>
<input checked="" type="checkbox"/> ECO-Code:	<input type="text" value="B70"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Jahr:	<input type="text" value="1997"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Elo Wei:	<input type="text" value="2515"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Monat:	<input type="text" value="12"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Elo Schwarz:	<input type="text" value="2605"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Tag:	<input type="text" value="9"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Runde:	<input type="text" value="1"/>	<input type="button" value="Rcksetzen"/>	
<input checked="" type="checkbox"/> Unterrunde:	<input type="text" value="1"/>	Ergebnis <input type="radio"/> 1-0 <input type="radio"/> +:- <input checked="" type="radio"/> ½-½ <input type="radio"/> =:= <input type="radio"/> 0-1 <input type="radio"/> -:+ <input type="radio"/> 0-0	

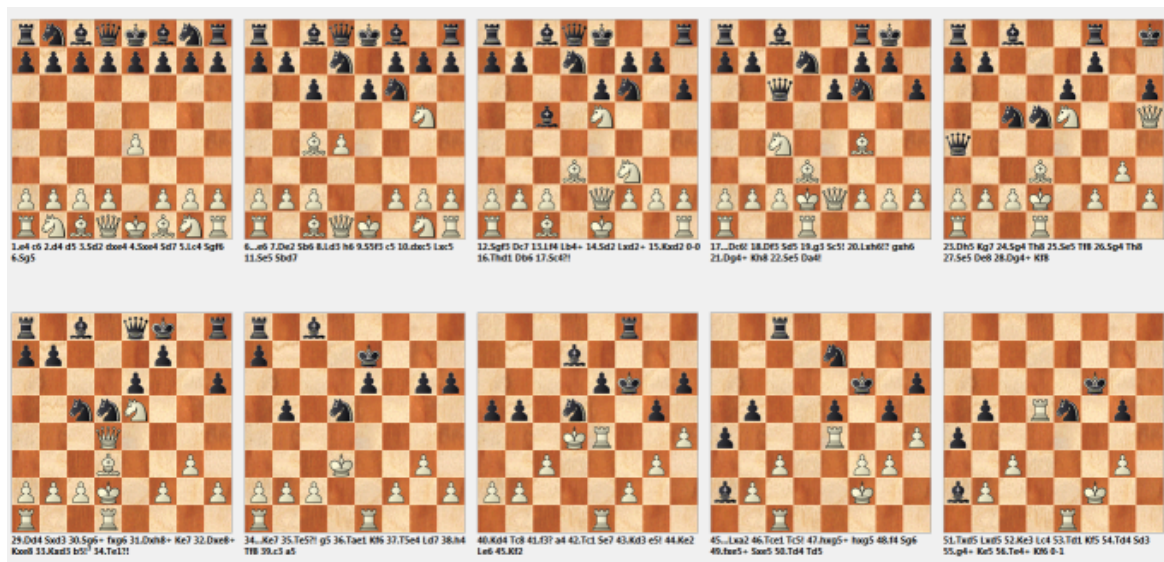
Details

In dem Untermen kann man fr markierte Partien die Quelle, [Kommentator](#), Turniere setzen. Zustzlich kann fr ausgewhlte Partien eine redaktionelle Anmerkung oder die Elozahl gelscht werden.

2.8.2.10 Partieberblick

Partieliste Rechtsklickmen - berblick (Taste O).

Zeigt eine Partie mit mehreren Diagrammen im berblick, so da man auf einen Blick alle Partiephasen gleichzeitig erfassen kann.



Zwischen den Diagrammen des Partieberblicks liegt die gleiche Zugzahl.

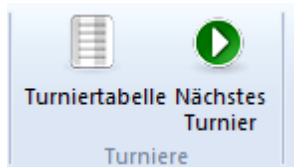
Der Schalter *Brett* verändert die Brettgröße.

Ein Einzelklick auf ein Brett lädt die Partie mit der aktuellen Brettstellung.

2.8.2.11 Turniertabelle

Partienliste, Rechtsklickmenü - Turniertabelle.

Listenfenster, Menü Start - Turniertabelle oder Taste T



ChessBase erkennt die folgenden Turniertypen und erzeugt daraus korrekte Tabellen:

- Rundenturniere (Kreuztabelle)
- Zweikämpfe (Matchtabelle)
- Schweizer System (Fortschrittstabelle)
- Mannschaftskämpfe (Auflistung der Einzelergebnisse)
- Scheveninger System (Doppelte Kreuztabelle)
- KO-System (KO-Baum)
- Simultanvorstellungen (Auflistung der Einzelergebnisse)
- Unvollständiges Turnier (Einfache Rangliste)

Bei installiertem [Spielerlexikon](#) werden die Fahnen der Spieler integriert:

Vienna 1898

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1 Tarrasch, Siegbert	**	0 1	0 1	½ 1	½ 1	½ 1	1 ½	½ ½	½ 1	1 ½	½ ½	1 1	1 1	1 ½	½ 1	1 1	1 1	1 1	1 1	27,5 / 36	461,50
2 Pillsbury, Harry Nelson	1 0	**	0 1	1 ½	½ 1	1 0	½ 0	1 ½	1 0	½ 1	1 1	1 1	½ 1	½ 1	1 1	1 1	1 1	1 1	1 1	27,5 / 36	449,50
3 Janowski, Dawid Markelowicz	1 0	1 0	**	1 1	1 ½	1 1	½ 1	0 0	½ ½	1 1	0 ½	1 1	½ 1	1 1	1 1	0 0	½ 1	1 1	1 1	25,5 / 36	
4 Steinitz, William	½ 0	0 ½	0 0	**	½ 1	0 1	½ ½	1 1	1 ½	1 ½	½ ½	1 0	1 1	1 1	1 0	½ 1	1 ½	1 1	1 1	23,5 / 36	
5 Schlechter, Carl	½ 0	½ 0	0 ½	½ 0	**	½ ½	1 1	½ ½	½ ½	1 ½	0 ½	½ 1	1 ½	1 1	½ 0	½ 1	1 1	1 1	1 1	21,5 / 36	
6 Chigorin, Mikhail	½ 0	0 1	0 0	1 0	½ ½	**	0 1	0 1	1 ½	1 ½	½ 0	0 1	1 0	1 1	1 0	1 1	0 1	1 0	1 1	20,0 / 36	327,00
7 Burn, Amos	0 ½	½ 1	½ 0	½ ½	0 0	1 0	**	½ 1	0 ½	½ ½	½ ½	½ 0	½ 0	1 1	1 0	1 1	1 ½	1 1	1 1	20,0 / 36	319,25
8 Lipke, Paul	½ ½	0 ½	1 1	0 0	½ ½	1 0	½ 0	**	½ ½	½ ½	½ 0	1 ½	1 1	1 ½	½ 0	½ 1	½ ½	1 1	½ ½	19,5 / 36	332,50
9 Maroczy, Geza	½ 0	0 1	½ ½	0 ½	½ ½	0 ½	1 ½	½ ½	**	½ ½	½ 1	1 1	½ ½	1 0	0 ½	0 1	½ 1	½ ½	1 1	19,5 / 36	326,50
10 Alapin, Simon	0 ½	½ 0	0 0	0 ½	0 ½	0 ½	½ ½	½ ½	½ ½	**	1 ½	1 ½	1 1	0 0	1 0	1 1	½ 1	0 1	1 1	18,0 / 36	
11 Blackburne, Joseph Henry	½ ½	0 0	1 ½	½ ½	1 ½	½ 1	½ ½	½ 1	½ 0	0 ½	**	½ ½	0 ½	½ 0	0 ½	½ ½	0 0	1 1	1 ½	17,0 / 36	297,00
12 Schiffers, Emanuel Stepanowitsch	0 0	0 0	0 0	0 1	½ 0	1 0	½ 1	0 ½	0 0	0 ½	½ ½	**	1 0	1 ½	1 1	½ 1	1 ½	1 1	½ 1	17,0 / 36	251,25
13 Marco, Georg	0 0	½ 0	½ 0	0 0	½ 0	0 1	½ 1	0 0	½ ½	0 0	1 ½	0 1	**	1 1	½ 1	1 ½	1 ½	½ 1	1 0	16,5 / 36	
14 Showalter, Jackson Whipps	0 0	½ 0	0 0	0 0	0 ½	0 0	0 0	0 ½	0 1	1 1	½ 1	0 ½	0 0	**	½ 1	1 1	1 1	0 1	1 1	15,0 / 36	
15 Wallbrodt, Carl August	0 ½	0 0	0 0	0 1	0 0	0 1	0 1	½ 1	1 ½	0 1	1 ½	0 0	½ 0	½ 0	**	0 0	1 1	0 ½	1 1	14,5 / 36	
16 Halprin, Alexander	½ 0	0 0	1 1	½ 0	½ 1	0 0	0 0	½ 0	1 0	0 0	½ ½	½ 0	0 ½	0 0	1 1	**	½ ½	½ 1	1 ½	14,0 / 36	
17 Caro, Horatio	0 0	0 0	½ 0	0 ½	½ 0	1 0	0 ½	½ ½	½ 0	½ 0	1 1	0 ½	0 ½	0 0	0 0	½ ½	**	1 1	½ 1	12,5 / 36	
18 Baird, David Graham	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 1	0 0	0 0	½ ½	1 0	0 0	0 0	½ 0	1 0	1 ½	½ 0	0 0	**	1 ½	8,0 / 36	
19 Trenchard, Herbert William	½ 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	½ ½	0 0	0 0	0 ½	½ 0	0 1	0 0	0 0	0 ½	½ 0	0 ½	**	5,0 / 36	

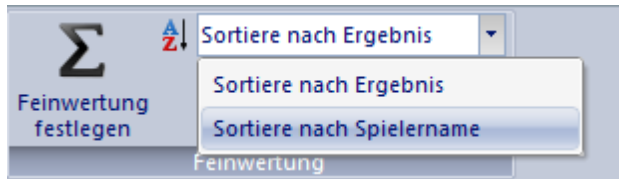
(342 Partien)

Doppelklick auf ein Ergebnis lädt diese Partie in ein Brettfenster.

Turniertabellen können per ASCII in die Windows-Zwischenablage kopiert werden.

Tabelle sortieren

Turniertabellen sind in ChessBase nach Spieler oder Ergebnis sortierbar:



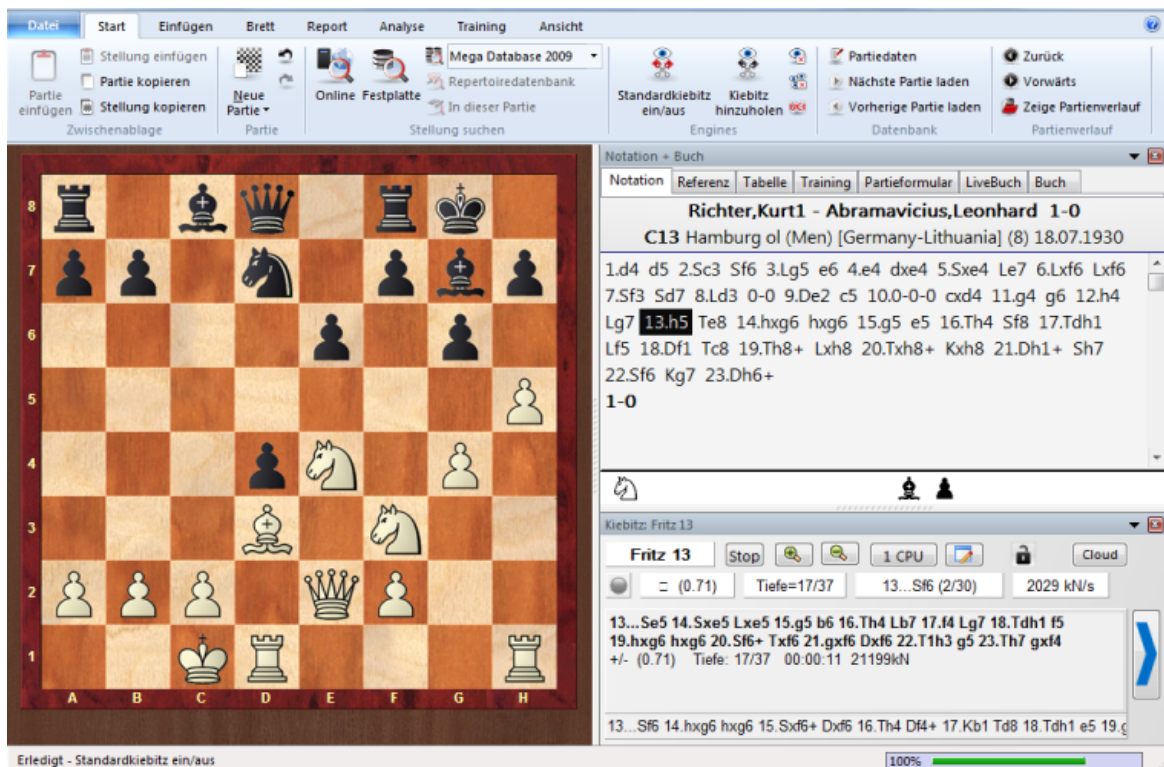
Die Funktion ist über *Sortiere nach Ergebnis* verfügbar.

Über den Schalter *Feinwertung* kann man bei Punktgleichheit die Kriterien für die Feinwertung definieren.

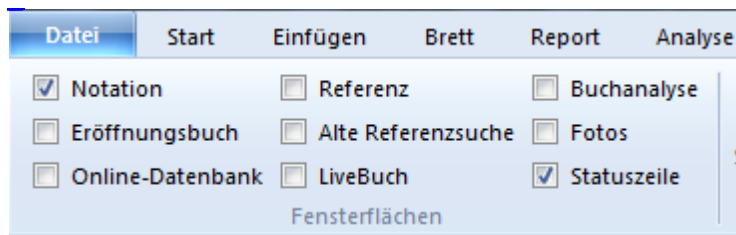
2.8.3 Brettfenster

2.8.3.1 Brettfenster

Im Brettfenster geben Sie Partien ein, spielen nach, analysieren, kommentieren und suchen nach Vergleichsmaterial.



Das Brettfenster besteht aus den folgenden Fensterflächen, die Sie [frei anordnen](#) und wegschalten (unter Ansicht) können:



Brett

[Eingabe von Zügen](#), Suchmenü per Rechtsklick.

Notation

Sechs Reiter: [Notation](#), [Tabellen](#), [Training](#), [Partieformular](#), [Buch](#) und Referenz

Fotos

Zeigt bei installiertem [Spielerlexikon](#) Fotos, Fahnen, korrekte Schreibweisen und Alter der Spieler.

Buchfenster

Gesondertes Buchfenster als eigene Fensterfläche, falls Notation und Buch verglichen werden sollen.

Buchanalyse

Das [Buchanalysefenster](#) berechnet ganze Varianten aus dem Buch.

Referenz

Such in Onlinedatenbank

Alte Referenzsuche

Zeigt das [Suchergebnis aus Referenzdatenbank](#).

LiveBuch

Fenster mit Anzeige des [Livebuchs](#)

Online-Datenbank

Zeigt das [Suchergebnis aus Referenzdatenbank](#).

Suchergebnis

Suchergebnis bei beliebiger Suche. Per Drag&Drop als Partiemerker verwendbar.

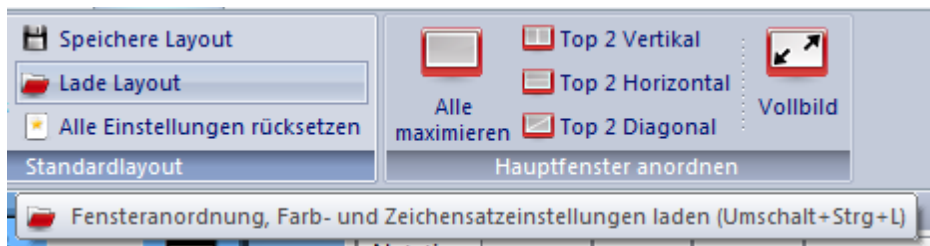
Statuszeile

Bietet Informationen zu ausgeführten Operationen am unteren Bildschirmrand

Über den Ribbon *Standard - Kiebitz ein-ausschalten* schaltet man die *Default-Engine* oder eine per Hand ausgewählte *Analyse-Engine* hinzu.



Unter Menü Ansicht - *Layout* finden Sie vorgefertigte Anordnungen der Fensterflächen.



Mit Ansicht - *Layout* - *Speichern/Laden* sichern Sie ein einmal eingestelltes Layout mit allen Analyse-Engines.

2.8.3.2 Partieformular

Im Notationsfenster finden Sie den Reiter "*Partieformular*".

Damit schalten Sie auf eine klassische Ansicht eines normalen Partieformulars um, die Sie von Mannschaftskämpfen oder Turnieren her kennen.



Angezeigt werden die Züge, aber keine Bewertungen, Textkommentare oder Varianten.

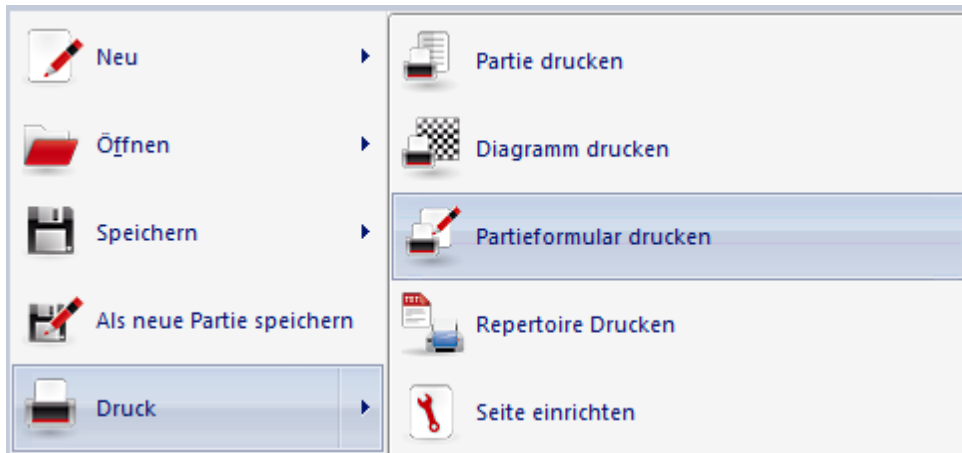
Beim Nachspielen oder Eingeben einer Partie erscheint jedoch wie gewohnt die Variantenauswahl.

Textkommentare können ganz normal eingegeben und editiert werden. Die Anzeige von Textkommentaren ist nur in der Ansicht "Notation" möglich.

Bei umfangreichen Notationen finden Sie unterhalb der Notation die genaue Seitenanzahl. **1 / 2** bedeutet, daß die Notation auf zwei Formulare verteilt ist. Momentan spielen Sie die Züge von Blatt 1 nach.

Mit Hilfe der Symbole << und >> unter der Notation wechselt man zwischen den einzelnen "Blättern" des Formulars.

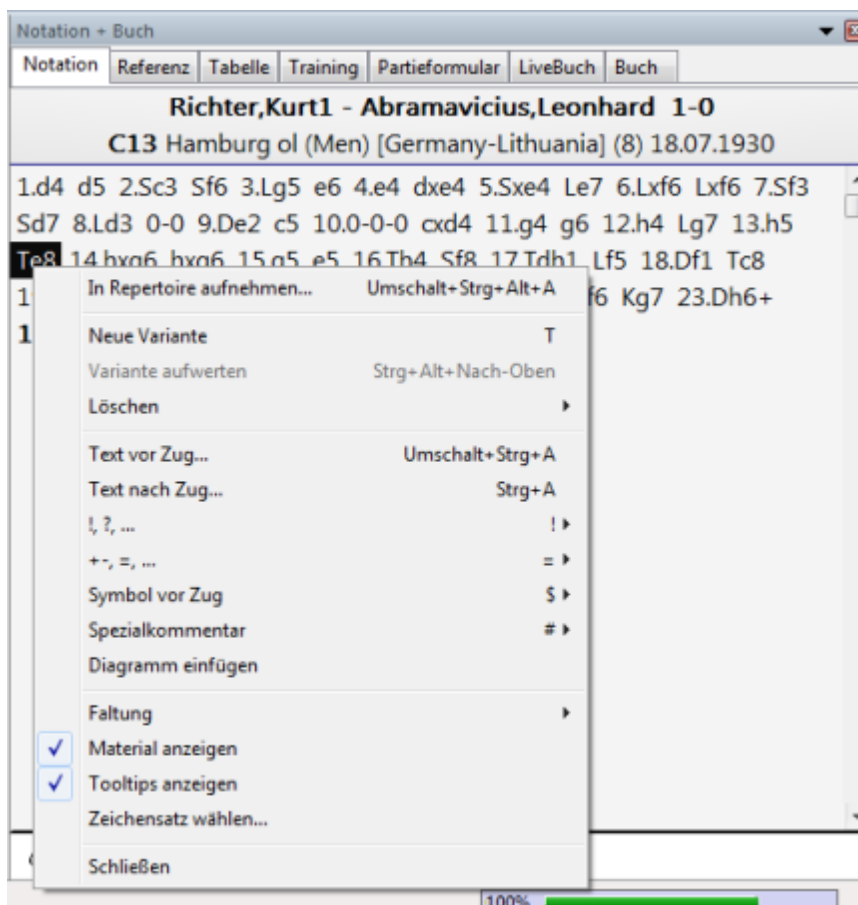
Tipp: Brettfenster -Menü Datei - Druck - Partieformular drucken ermöglicht einen Ausdruck mit der Formularansicht.



2.8.3.3 Notationsfenster

Im Notationsfenster wird die [Partienotation](#) mit eingebetteten Kommentaren angezeigt.

Ein Rechtsklick auf die Notation öffnet ein Menü, über das zu einem Zug Text- oder Symbolkommentare eingegeben und gelöscht werden.



Weiterhin ist über das Rechtsklickmenü das Einfügen von Diagrammen für den Ausdruck

oder die Anzeige einer Materialbilanz in der Fußzeile möglich.



Ein einfacher Klick auf einen Zug in der Notation bringt die betreffende Stellung auf Brett.

Tipp: Doppelklick auf einen Zug oder Textkommentar öffnet die [Texteingabe](#).

2.8.3.4 Eröffnungsreferenz

Brettfenster - Reiter *Referenz* im Notationsfenster

Klick auf den Reiter Referenz im Brettfenster startet die automatische Eröffnungsreferenz. Dabei führt das Programm im Hintergrund eine schnelle Suche in der [Referenzdatenbank](#) nach der aktuellen Brettposition durch.

Hinweis: Eröffnungsreferenzen sind auch mit [Datenbanken](#) oder Partielisten durchführbar.

The screenshot shows the ChessBase software interface. On the left is a chessboard with a white king on e1 and a black knight on d5. On the right is the 'Notation - Buch' window with the 'Referenz' tab selected. The table below shows search results for the current position.

Züge	Partien	Punkte	Zuletzt	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jr
5...Lf8-c7	6081	56.4%	2008	Leko	2753	Ivanchuk	2751	½-½	20
5...Sb8-d7	1769	54.4%	2008	Morozevich	2787	Riazantsev	2656	1-0	20
5...Lc8-d7	17	57.7%	1993	Bacrot	2695	Ivanchuk	2787	1-0	20
5...h7-h6	4	100.0%		Leko	2755	Morozevich	2755	1-0	20
5...Dd8-d5	2	100.0%		Gashimov	2679	Ivanchuk	2740	½-½	20
5...a7-a6	2	100.0%		Motylev	2672	Najer	2682	½-½	20
5...c7-c5	1	100.0%		Savchenko	2583	Morozevich	2755	0-1	20
5...Sb8-c6	1	0.0%		Amonatov	2650	Najer	2670	½-½	20
5...Lf8-b4	1	0.0%		Vallejo Pons	2679	Ivanchuk	2750	½-½	20

Below the table, there is a list of statistics for the selected move: 5...Lf8-c7.

N=304, 56%	5...Le7 6.Lxf6
N=341, 64%	5...Le7 6.Lxf6
N=320, 61%	5...Le7 6.Lxf6
N=777, 54%	5...Le7 6.Lxf6
N=396, 50%	5...Le7 6.Lxf6
N=332, 52%	5...Le7 6.Lxf6
N=409, 46%	5...Le7 6.Sxf6+
N=313, 58%	5...Sbd7 6.Sf3
N=495, 54%	5...Sbd7 6.Sf3

The status bar at the bottom indicates 'Mega Database 2009: Partien gefunden = 7070'.

In der Liste "Partien gefunden = xxx" findet man in den einzelnen Spalteneinträgen nützliche Informationen.

Züge

Listet die in dieser Stellung gespielten Züge auf.

Partien

Anzahl der mit dem angezeigten Zug gespielten Partien

Punkte

Die mit der Partiefortsetzung erzielten Punkte

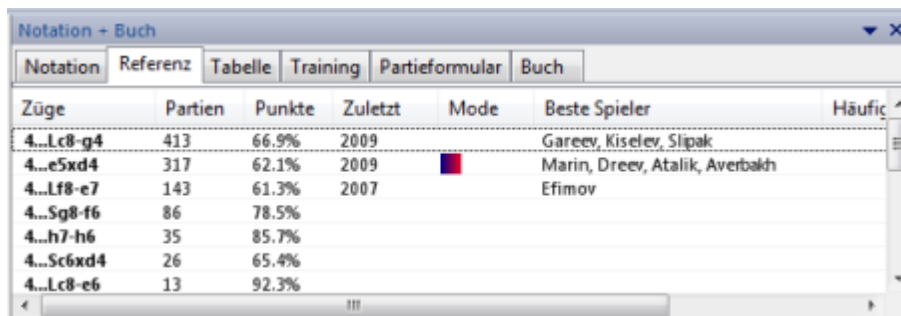
Zuletzt

Wann wurde die Fortsetzung zuletzt gespielt ?

Mode

[Mode](#) zeigt die Trends in der Eröffnungstheorie an. Konkret werden hier aktuell beliebte Varianten angezeigt.

Zusätzlich findet man eine Auflistung der besten Spieler, in deren Partien die Fortsetzung vorkam, Elodurchschnitt oder welche Spieler diese Variante besonders häufig in der eigenen Praxis angewandt haben.



Züge	Partien	Punkte	Zuletzt	Mode	Beste Spieler	Häufig
4...Lc8-g4	413	66.9%	2009		Gareev, Kiselev, Slipak	
4...e5xd4	317	62.1%	2009		Marin, Dreev, Atalik, Averbakh	
4...Lf8-e7	143	61.3%	2007		Efimov	
4...Sg8-f6	86	78.5%				
4...h7-h6	35	85.7%				
4...Sc6xd4	26	65.4%				
4...Lc8-e6	13	92.3%				

Klick auf eine der angezeigten Fortsetzungen führt den Zug auf dem Schachbrett aus.

Tipp: Besonders komfortabel kann man mit den Cursorstasten innerhalb der Listenansicht navigieren.

Unterhalb der Zugliste findet man eine Übersicht über die häufigsten Varianten.

Die Übersicht bietet folgende Information:

N = Anzahl der Partien

% = Erfolgsquote in Prozent aus Sicht von Weiß

Variante

Über die Schalter +/- und Tasten +/- ändert man die Anzahl der Varianten. Ein Doppelklick auf eine Variante führt diese bis zum angeklickten Zug in der Notation aus (=schnelles Vorspringen).

Kritische Variante zeigt Zugfolge bei statistisch stärkstem Spiel beider Seiten.

Siehe auch Parameter zur Referenzsuche

Die angezeigte Partienliste listet Partien, die mit der angezeigten Fortsetzung gespielt wurden. Rechtsklick auf einen Listeneintrag - Kopiere in Notation erleichtert die Eröffnungskommentierung der geladenen Originalpartie. Innerhalb der angezeigten Partienliste steht die Möglichkeit zur Verfügung, über die [Spaltensortierung](#) die Information zu verfeinern.

Neu in ChessBase ist der Filter "Top Partien" in der angezeigten Partienliste.

Virgillito	2200	Slipak	2452	0-1	2009	4...g4 5.d5 e7 6.h3 d7 7.e3
Kovchan	2509	Ivanov	2357	0-1	2007	4...e7 5.e3 f6 6.h3 0-0 7.0-0 af
Solomon	2455	Rujevic	2282	1-0	2009	4...g4 5.c3 f6 6.e3 xf3 7.gxf3
Movsesian	2630	Efimov	2530	0-1	1997	4...e7 5.h3 f6 6.e3 0-0 7.0-0

Filter Kopieren Bearbeiten Clip Löschen Suche Top-Partien

Damit kann man die Anzeige der Partienliste hinsichtlich der Qualität der angezeigten Partien deutlich optimieren. Die Funktion berücksichtigt z.B. nur Partien, bei denen mindestens ein Spieler eine Elozahl von 2350 hat oder mindestens ein Spieler Inhaber eines IM / GM Titels war. Die Funktion berücksichtigt keine Blitz-, Schnellschach-, oder Simultanpartien und beachtet Partielängen (mindestens 7 Züge müssen in einer Partie gespielt worden sein). Kurzremisen unter 20 Zügen werden ebenfalls nicht berücksichtigt.

Siehe auch [Buchanalyse](#)

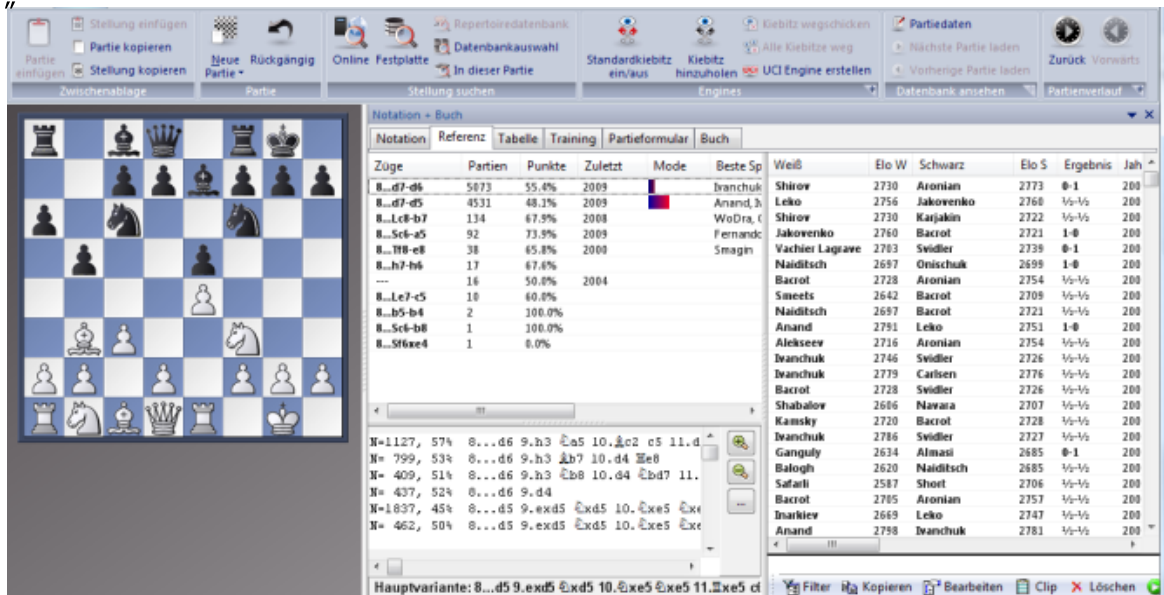
2.8.3.5 Modevarianten anzeigen

Aktiviert man die [Referenzansicht](#) des Programms im [Notationsfenster](#), führt das Programm im Hintergrund eine permanente Suche nach der aktuellen Brettstellung durch. Auf der Basis der gefundenen Partien bietet das Programm nützliche Information für die Interpretation einer Variante.

Neu ist der Spalteneintrag „ **Mode** ”.

tz	Mode	Beste Spieler
		Tiviakov, Movsesian, Lupulescu, Be.
		Movsesian, Spasov, Rausis, Vorobi.

Die Abbildung zeigt eine Standardstellung in der Spanischen Partie.



Die Hauptfortsetzung ist 8...d7-d6. Über den Eintrag *Mode* erkennt man aber, daß auf der Topebene die Fortsetzung 8...d7-d5 bevorzugt wird. In der parallel angezeigten Partienliste werden die Partien unter Beteiligung besonders starker Spieler am Anfang der Liste aufgeführt.

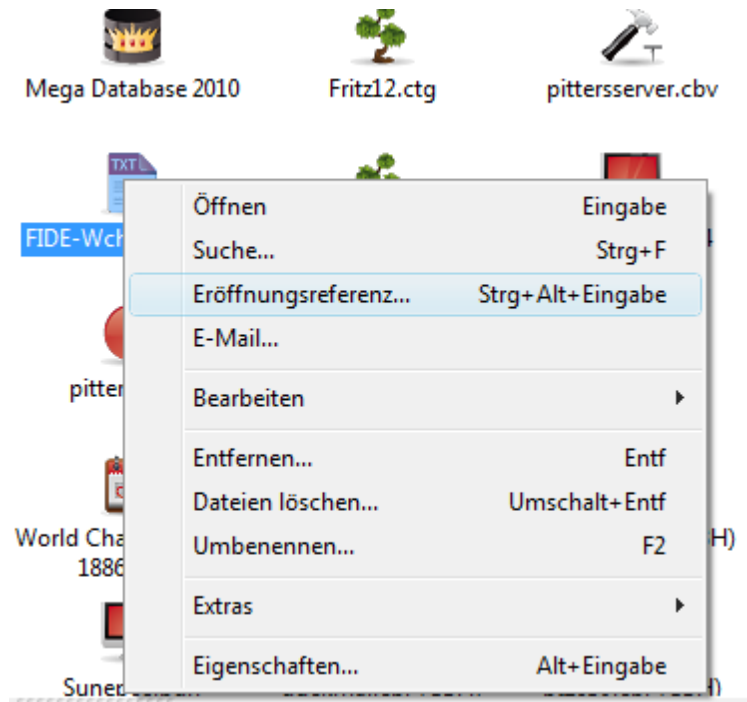
Die komplette aktuelle Modevariante wird dann als Hauptvariante aufgeführt. Zusätzlich wird in der Zeile noch die Anzahl der Partien aufgeführt, die mit der aktuellen Modevariante gespielt wurden.

Als Kriterium für die Klassifikation gilt das Datum der Partien und die [Elowertung](#).

2.8.3.6 Eröffnungsreferenz auf Datenbank

[Eröffnungsreferenzen](#) können in Kombination mit beliebigen Partien Datenbanken erstellt werden.

Rechtsklick auf ein [Datenbanksymbol](#) im [Datenbankfenster](#) öffnet das entsprechende Kontextmenü.

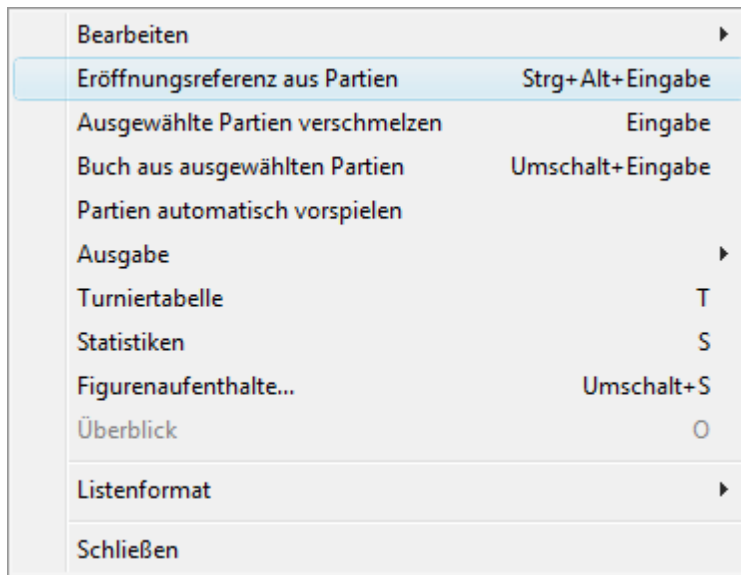


Geben Sie auf dem Schachbrett im [Brettfenster](#) ihre Züge ein. Die Ansicht der Eröffnungsreferenz bietet Ihnen zur aktuellen Brettstellung die entsprechenden Informationen aus der gewählten Datenbank. Die angezeigten [Statistiken](#) basieren auf allen Partien der gewählten Datenbank.

2.8.3.7 Eröffnungsreferenz auf Partieliste

Die [Eröffnungsreferenz](#) ist auch auf beliebigen [Partienlisten](#) durchführbar. Markieren Sie die Partien in der Liste, die als Basis für die Eröffnungsreferenz eingesetzt werden sollen.

Rechtsklick auf die Partienliste startet das entsprechende Kontextmenü.



Hinweis: Eröffnungsreferenz aus Partien generiert die bekannte statistische Ansicht auf der Basis der ausgewählten Partien.

2.8.3.8 Trainingsnotation

Brettfenster, Notationsfenster - Reiter Training

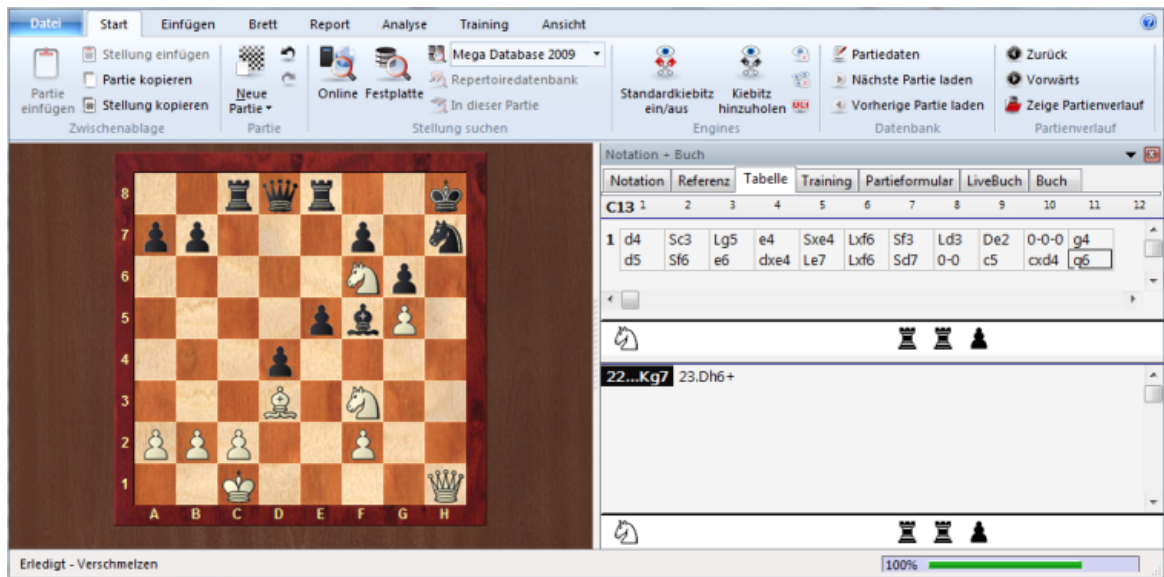
In der Trainingsnotation werden alle Züge außer dem gerade ausgeführten verborgen. So kann man selbst versuchen, den nächsten Zug zu finden.

Tipp: Per Rechtsklick den Zeichensatz zur Vorführung von Partien groß einstellen.

2.8.3.9 Tabellennotation

Brettfenster, Notation - Tabelle.

Die Tabellennotation ist für Partien gedacht, die sehr dichte Eröffnungskommentare besitzen. Die erhalten Sie z.B., wenn Sie alle Partien einer Eröffnungsvariante [verschmelzen](#). Der untere Teil der Tabellennotation ist die Fußnote: Wenn Sie in der Tabelle auf einen Zug klicken, erscheint dort der Rest der Partie mit allen Varianten.



Cursorsteuerung: Beim Nachspielen mit den Pfeiltasten folgt der Cursor einer Tabellenzeile bis zum rechten Rand und springt dann in die Fußnote.

Ausdruck: Der [Repertoiredruck](#) ist der Tabellennotation sehr ähnlich und eignet sich gleichermaßen für dichte Eröffnungsvarianten.

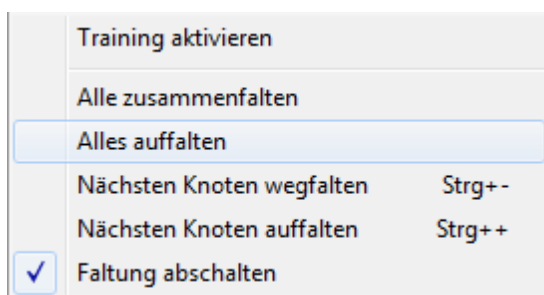
Tipp: Die Zeichensätze der beiden Teile der Tabellennotation können gesondert eingestellt werden.

2.8.3.10 Faltung in der Notation

Große Repertoirebäume mit tief geschachtelten Varianten werden in der Notation unübersichtlich. Besseren Überblick erhält man, wenn Variantenäste weggefaltet, d.h. ausgeblendet werden.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Notationsfenster.

Dort rufen Sie das Faltungsmenü mit folgenden Einträgen auf.



Alles auffalten: Die Notation zeigt alle Varianten. Vor den Knoten erscheinen Minussymbole. Klick auf ein Minussymbol faltet den nachfolgenden Teilstück weg.

Alle zusammenfalten: Die Notation zeigt nur ganz kurze Varianten. An Stelle der

weggefalteten Teiläste erscheinen Plussymbole. Klick auf ein Plus faltet den verborgenen Teilast auf.

Faltung abschalten: Die Notation zeigt alle Varianten ohne Faltungssymbole.

- Beim Nachspielen einer Partie werden Varianten, die man über das Variantenmenü betritt, automatisch aufgefaltet.
- Die Taste ENTF (Delete) faltet den aktuellen Variantenkomplex weg und springt an den letzten Verzweigungspunkt, dessen Variantenmenü dabei erscheint.
- Falls Fritz nicht mitläuft, falten die Tasten "+" und "-" den nächsten Ast auf oder zu.

2.8.3.11 Buchfenster

Die Spalten des Buchfensters haben von links nach rechts folgende Bedeutung:

Züge (ungespielte Zugumstellungen erscheinen in grau).

Notation	Referenz	Tabelle	Training	Partieformular	LiveBuch	Buch
		N	%	Av	Perf	
Fritz13		14280	56.6	2578	2628	
4.Lb5+?		0		-	-	
4.Sxd4		13965	56.7	2578	2628	
4.c3?		1	0.0	2546	2400	
4.Lc4?		0		-	-	
4.Dxd4?		319	53.6	2571	2612	

	1-0: 5179 = 37% N = 13965 (16612)
	1/2: 5465 = 39% 2578-2628 (13147)
	0-1: 3321 = 24% 2581-2532 (13162)

100%

Zahl der Partien (Spalte N). In der Titelzeile steht die Gesamtzahl der Partien, in denen die aktuelle Stellung aufs Brett kam. Rechts neben einem Zug erscheint dessen Häufigkeit.

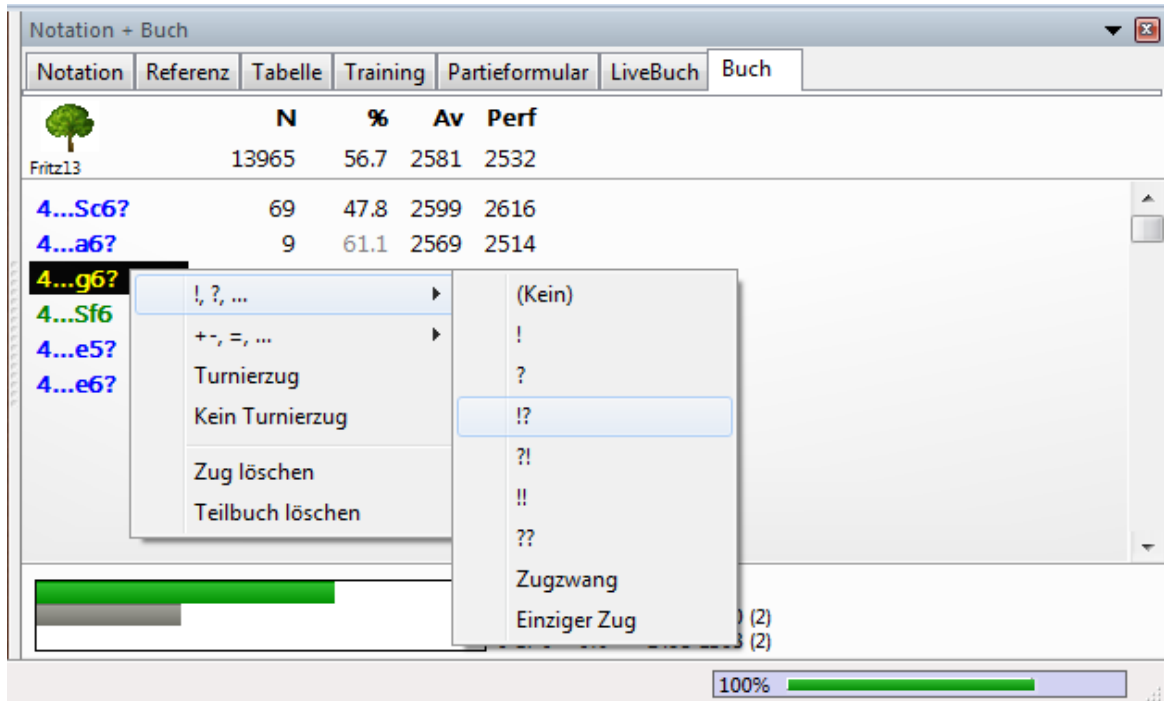
Ergebnis des Zuges (Spalte %) in Prozent aus der Sicht der jeweiligen Farbe. Fällt die Zahl der Partien unter eine bestimmte Schwelle, erscheint das Ergebnis in grau, da seine statistische Aussagekraft dann abgeschwächt ist.

Eloschnitt der Spieler (Spalte Av), die den Zug anwendeten. Hat nur ein kleiner Anteil der Spieler eine Elozahl, so erscheint der Eloschnitt in Grau.

Eloperformance des Zuges (Spalte Perf). Diese Elozahl hätte ein Spieler aus einem fiktiven Turnier erzielt, in denen er in allen seinen Partien diesen Zug verwendete.

Im Buchfenster navigiert man mit den Pfeiltasten. Pfeil auf/ab wechseln zwischen den Zügen. Pfeil rechts (oder Mausklick) führt einen Zug aus, Pfeil links nimmt ihn zurück.

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf einen Zug öffnet ein Menü, über den der Zug mit Schachsymbolen kommentiert wird.



Der Eintrag *Kein Turnierzug* bezieht sich auf die Verwendung als Eröffnungsbuch in Fritz und verbietet die Auswahl dieses Zuges, wenn das Eröffnungsbuch im Turniermodus (dies ist der Normalfall) verwendet wird. Derart gesperrte Züge erscheinen rot.

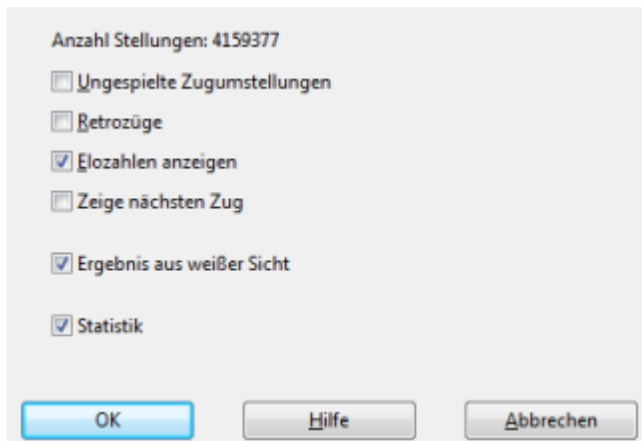
Siehe [Erweiterte Buchanzeige](#)

[Eigenschaften Buchfenster ...](#)

2.8.3.12 Erweiterte Buchanzeige

In den [Buchoptionen](#) kann man mit der Option „*Zeige nächsten Zug*“ zu einer informativen tabellarischen Ansicht wechseln.

Rechtsklick *Buchfenster - Eigenschaften*.



Auch hier erkennt man auf Anhieb weitere mögliche Fortsetzungen inkl. Statistik, die in dem Positionsbaum gespeichert sind.

Notation + Buch						
Notation	Referenz	Tabelle	Training	Partieformular	LiveBuch	Buch
	N	%	Av	Perf		
Fritz13	14280	56.6	2578	2628		
4.Lb5+?	4...Sd7?	4...Sc6!?	4...Ld7			
0	63 52.4%	55 40.9%	0			
4.Sxd4	4...Sc6?	4...e5	4...g6?	4...e6?		
13965 56.7%	69 47.8%	9 61.1%	3 83.3%	28 62.5%		
4.c3?	4...Sf6	4...dxc3				
1 0.0%	0	1 0.0%				
4.Lc4?	4...e5	4...e6				
		1-0: 5179 = 37% N = 13965 (16612) 1/2: 5465 = 39% 2578-2628 (13147) 0-1: 3321 = 24% 2581-2532 (13162)				
100%						

Innerhalb der Kästchen mit einem Zug wird die Anzahl der Partien und die Performance in Prozent angezeigt.

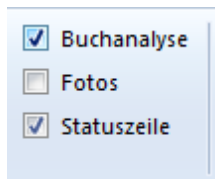
Wird ein Prozentwert mit grauer Schrift angezeigt, sind für diesen Zug nicht genügend Partien für eine aussagekräftige Statistik vorhanden.

Tipp: Die unmittelbare Zugfortsetzung befindet sich in dieser Ansicht direkt nebeneinander. Klickt man einen benachbarten Zug an, werden direkt beide Züge ausgeführt.

Ein Test mit der Ausgangstellung verdeutlicht das Prinzip. Klicken Sie auf den unmittelbaren Gegenzug von 1.e4, im Fritz Buch ist das 1...c5. Nach dem Klick auf die Fortsetzung 1 ...c5 werden beide Züge direkt auf dem Brett ausgeführt.

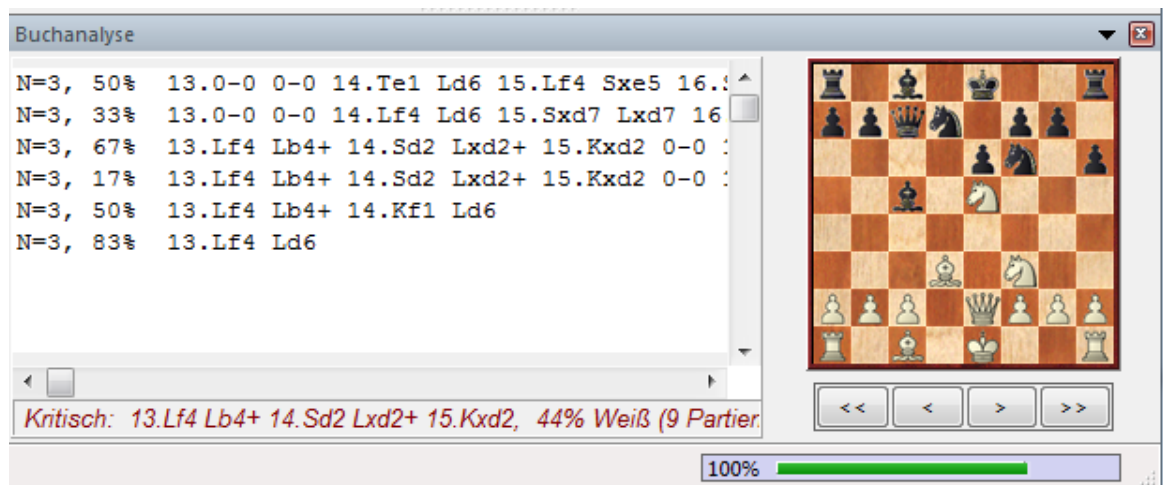
2.8.3.13 Buchanalysefenster

Brettfenster - Menü Ansicht - Buchanalyse



Das [Eröffnungsbuch](#) zeigt zu einer Stellung die gespielten Züge. Viel aussagekräftiger ist jedoch die Ansicht ganzer Varianten. Diese leistet das Buchanalysefenster. Bevor Sie es nutzen, prüfen Sie bitte, ob ein Buch zur Verfügung steht (Schalter Buch in der Notation).

Hinter jeder Variante steht die Zahl der Partien ("N=") und die Erfolgsquote aus weißer Sicht in Prozent. Ein Doppelklick auf eine Variante kopiert sie in die Notation der Partie.



Ein Rechtsklick im Fenster öffnet ein Menü mit folgenden Einstellungen:

Min %

Es werden nur Varianten gezeigt, die in mindestens N % der Partien vorkommen.

Kopiere in Notation

Kopiert die rechts angeklickte Variante in die Notation der Partie.

Kopiere alle in Notation

Kopiert alle angezeigten Varianten in die Notation der Partie.

Variantenbrett

Öffnet ein kleines Brett, auf dem die Schlußstellung der Variante gezeigt wird, die sie mit der linken Maustaste anklicken.

Kritische Variante

Die kritische Variante entsteht, wenn Weiß und Schwarz immer den statistisch

aussichtsreichsten Zug machen. Sie wird unten in Rot angezeigt. Klick auf die kritische Variante zeigt die Schlußstellung im *Variantenbrett*. Doppelklick führt sie auf dem Brett aus.

Zeichensatz

Der Zeichensatz ist gesondert einstellbar. Oft wird man ihn kleiner als in der Hauptnotation einstellen.

Siehe auch [Kritische Eröffnungsvarianten erkennen...](#)

2.8.3.14 Suchergebnisfenster

Im Datenbankfenster starten Sie über *Rechtsklick Datenbanksymbol - Suche* eine Suchabfrage innerhalb der Datenbank.

Die gefundenen Partien gelangen in die Fensterfläche eines [Brettfensters](#), das sogenannte Suchergebnis.

The screenshot shows the ChessBase 12 interface. The main window is titled 'Suchergebnis' (Search Results). On the left, there is a chessboard showing the position after 12 moves. Below the board, the notation is displayed: 'Richter,Kurt1 - Saemisch,Fritz 0-1' and the moves: '1.e4 e5 2.Sf3 d6 3.d4 Sf6 4.dxe5 Sxe4 5.Lc4 c6 6.0-0 d5 7.Ld3 Sc5 8.Sg5 Sxd3 9.Dh5 g6 10.Df3 Sxe5 11.Te1 De7 12.Txe5 Dxe5'. On the right, there is a table of search results with columns: 'Weiß' (White), 'Elo W', 'Schwarz' (Black), 'Elo S', 'Ergebnis' (Result), and 'Jahr' (Year). The table lists several games, with the first one being 'Kretzschmar.. Richter,K' with a result of '0-1' in 1920. The status bar at the bottom indicates 'Erledigt - Suche: 606 Partien gefunden' (Completed - Search: 606 games found) and a progress bar at 100%.

Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr
Kretzschmar..		Richter,K		0-1	1920
Richter,K		Rotenstein,S		0-1	1920
Schlage,W		Richter,K		1-0	1920
Hohensee,H		Richter,K		½-½	1928
Richter,K		List,P		½-½	1928
Richter,K		Ahues,C		½-½	1928
Rellstab,L		Richter,K		0-1	1928
Richter,K		Elstner,R		1-0	1928
Mieses,J		Richter,K		½-½	1928
Richter,K		Helling,K		0-1	1928
Richter,K		List,P		1-0	1928
Rotenstein,S		Richter,K		0-1	1928
Richter,K		Gruenfeld,E		1-0	1928
Johner,P		Richter,K		½-½	1928
Richter,K		Saemisch,F		0-1	1928
Kostic,B		Richter,K		1-0	1928
Richter,K		Boqoljubow,E		0-1	1928

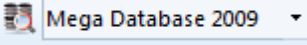
Ein Klick auf eine Partie kopiert sie in die Notation. Über das Rechtsklickmenü in der [Partienliste](#) des Suchergebnisfensters können die Partien weiterverarbeitet werden.

Wenn Sie in die Partienliste klicken, werden die Pfeiltasten auf/ab dorthin umgelenkt. Sie können damit in der Liste blättern. Jede mit den einfachen Pfeiltasten ausgewählte Partie gelangt in die Notation. Dabei wird die Stellung aufgebaut, in der die Suchkriterien erfüllt sind. Spielen Sie die Partie mit Pfeil rechts/links nach und gehen Sie dann mit Pfeil ab zur nächsten Partie.

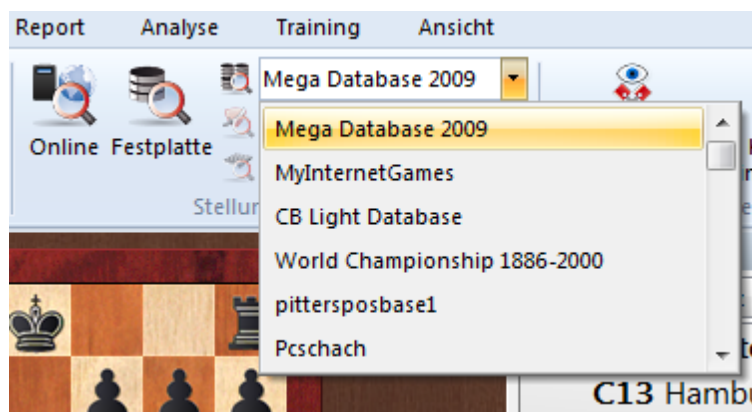
Tipp: Über die [Spaltensortierung](#) können Sie die Anzeige der Liste verfeinern.

2.8.3.15 Suchergebnis in Referenzdatenbank

Brettfenster, Menü Start - Datenbankauswahl

Klicken Sie auf den Ribbon  , um alle Partien zur Brettstellung aufzulisten

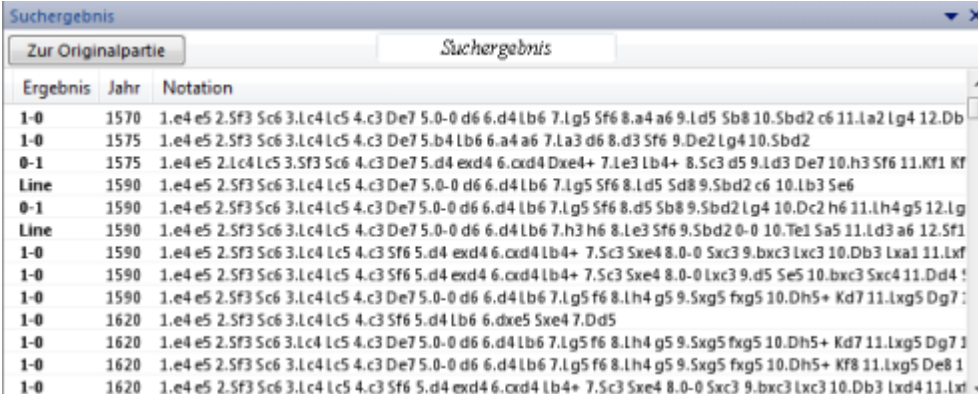
Hinweis: Für die Referenzsuche können Sie per Mausklick die Referenzdatenbank wechseln.



Das Programm startet den Suchdialog für Stellungen, die Brettstellung wird übernommen. Wurde die Referenzdatenbank ausgewählt, listet das Programm jetzt die entsprechenden Vergleichspartien mit der Brettstellung auf.

Wenn Sie auf eine Partie im [Suchergebnisfenster](#) klicken, wird diese ohne Rückfrage in die Hauptnotation kopiert. Klicken Sie auf Zur Originalpartie, um die ursprüngliche Partie wiederherzustellen.

Klicken Sie auf den Reiter *Notation*, um die in dieser Stellung gespielten Züge zu sehen.



Ergebnis	Jahr	Notation
1-0	1570	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 De7 5.0-0 d6 6.d4 Lb6 7.Lg5 Sf6 8.a4 a6 9.Ld5 Sb8 10.Sbd2 c6 11.La2 Lg4 12.Db
1-0	1575	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 De7 5.b4 Lb6 6.a4 a6 7.La3 d6 8.d3 Sf6 9.De2 Lg4 10.Sbd2
0-1	1575	1.e4 e5 2.Lc4 Lc5 3.Sf3 Sc6 4.c3 De7 5.d4 exd4 6.cxd4 Dxe4+ 7.Le3 Lb4+ 8.Sc3 d5 9.Ld3 De7 10.h3 Sf6 11.Kf1 Kf
Line	1590	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 De7 5.0-0 d6 6.d4 Lb6 7.Lg5 Sf6 8.Ld5 Sd8 9.Sbd2 c6 10.Lb3 Se6
0-1	1590	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 De7 5.0-0 d6 6.d4 Lb6 7.Lg5 Sf6 8.d5 Sb8 9.Sbd2 Lg4 10.Dc2 h6 11.Lh4 g5 12.Lg
Line	1590	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 De7 5.0-0 d6 6.d4 Lb6 7.h3 h6 8.Le3 Sf6 9.Sbd2 0-0 10.Te1 Sa5 11.Ld3 a6 12.Sf1
1-0	1590	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Lb4+ 7.Sc3 Sxe4 8.0-0 Sxc3 9.bxc3 Lxc3 10.Db3 Lxa1 11.Lxf
1-0	1590	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Lb4+ 7.Sc3 Sxe4 8.0-0 Lxc3 9.d5 Se5 10.bxc3 Sxc4 11.Dd4 !
1-0	1590	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 De7 5.0-0 d6 6.d4 Lb6 7.Lg5 f6 8.Lh4 g5 9.Sxg5 fxg5 10.Dh5+ Kd7 11.Lxg5 Dg7 :
1-0	1620	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d4 Lb6 6.dxe5 Sxe4 7.Dd5
1-0	1620	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 De7 5.0-0 d6 6.d4 Lb6 7.Lg5 f6 8.Lh4 g5 9.Sxg5 fxg5 10.Dh5+ Kd7 11.Lxg5 Dg7 :
1-0	1620	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 De7 5.0-0 d6 6.d4 Lb6 7.Lg5 f6 8.Lh4 g5 9.Sxg5 fxg5 10.Dh5+ Kf8 11.Lxg5 De8 1
1-0	1620	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d4 exd4 6.cxd4 Lb4+ 7.Sc3 Sxe4 8.0-0 Sxc3 9.bxc3 Lxc3 10.Db3 Lxd4 11.Lxf

Das Zügefenster verhält sich wie ein [Eröffnungsbuch](#). Klick auf einen Zug stößt eine neue Suche für die folgende Stellung an.

Die wiederholte Stellungssuche in der [Referenzdatenbank](#) aus dem Brettfenster wird

durch den [Turbopeicher](#) für die Referenzdatenbank erheblich beschleunigt, falls Sie viel RAM besitzen.

Über die [Spaltensortierung](#) kann man nach verschiedenen Kriterien sortieren, z.B. nach Elozahl u.s.w.

Die entsprechenden Ribbons ermöglichen verfeinerte Abfragen innerhalb der angezeigten Teilmenge im Fenster Suchergebnis.

Tipp: Halten Sie beim Klick in ein Suchergebnisfenster die Alt-Taste gedrückt, um das automatische Laden in die Hauptnotation zu unterdrücken. So können Sie bei gehaltener Alt-Taste eine Partie aus dem Suchergebnis zum [Verschmelzen](#) in die Hauptnotation ziehen ([Drag und Drop](#)).

2.8.3.16 Suchergebnis aus Online-Datenbank

Brettfenster, Ribbon *Online*



Die [Online-Datenbank](#) besitzt im Brettfenster eine eigene Fensterfläche. Klicken Sie dort auf den Schalter **Suche**, um alle Parteien zur Brettstellung aufzulisten. Je nach Belastung des Servers, Zahl der gefundenen Parteien und Geschwindigkeit Ihrer Internetverbindung sollte die Suche nicht länger als einige Sekunden dauern.

Züge	Partien	Punk	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation
8.Dd1-d2	587	59.9%	Safari,E	2623	Gurevich,M	2596	½-½	2012	8.Ld3 c5 9.
8.Lf1-d3	473	61.7%	Stefansson,H	2562	Gurevich,M	2612	½-½	2011	8.Ld3 c5 9.
8.c2-c3	254	61.0%	Nepomniach..	2624	Andreikin,D	2625	1-0	2009	8.Dd2 b6 9
8.Lf1-c4	119	58.8%	Iordachescu,V	2645	Sharavdorj,D	2446	1-0	2012	8.Ld3 c5 9.
8.Se4xf6	33	50.0%	Ivanchuk,V	2711	Morozevich,A	2741	1-0	2005	8.Dd2 b6 9
8.Dd1-e2	23	45.7%	Leko,P	2749	Bareev,E	2709	1-0	2005	8.De2 b6 9.
8.Dd1-d3	17	58.8%	Zelcic,R	2538	Dizdar,G	2544	½-½	2011	8.Dd3 0-0 9
8.Lf1-b5	11	40.9%	Jovanovic,Z	2539	Dizdar,G	2544	1-0	2011	8.Dd3 0-0 9
8.g2-g3	7	57.1%	Fier,A	2581	Gurevich,M	2634	0-1	2008	8.Dd2 0-0 9
8.Lf1-e2	6	50.0%	Topalov,V	2743	Bareev,E	2729	1-0	2003	8.Dd2 0-0 9
8.g2-g4	3	66.7%							

Notation + Buch
 Notation Referenz Tabelle Training Partiefornular LiveB
Richter,Kurt1 - Abramavicius,Leonhard 1-0
 C13 Hamburg ol (Men) [Germany-Lithuania] (8) 18.07.
 1.d4 d5 2.Sc3 Sf6 3.Lg5 e6 4.e4 dxe4 5.Sxe4
 Le7 6.Lxf6 Lxf6 7.Sf3 Sd7 8.Ld3 0-0 9.De2 c5
 10.0-0-0 cxd4 11.g4 g6 12.h4 Lg7 13.h5 Te8
 14.hxg6 hxg6 15.g5 e5 16.Th4 Sf8 17.Tdh1 Lf5
 18.Df1 Tc8 19.Th8+ Lxh8 20.Txh8+ Kxh8
 21.Dh1+ Sh7 22.Sf6 Kg7 23.Dh6+
1-0

Wenn Sie auf eine Partie im Suchergebnisfenster klicken, wird diese ohne Rückfrage in die Hauptnotation kopiert. Klicken Sie auf Zur Originalpartie, um die ursprüngliche Partie wiederherzustellen.

[Suche nach Spieler in der Onlinedatenbank ...](#)
[Suche nach Positionen in der Onlinedatenbank](#)

Tip: Halten Sie beim Klick in ein Suchergebnisfenster die Alt-Taste gedrückt, um das automatische Laden in die Hauptnotation zu unterdrücken. So können Sie bei gehaltener Alt-Taste eine Partie aus dem Suchergebnis zum [Verschmelzen](#) in die Hauptnotation ziehen ([Drag und Drop](#)).

Suchergebnisse aus der Online-Datenbank sind auf 1000 Partien begrenzt.

2.8.3.17 Neuerung Zeigen/Vergleichen

Rechtsklick Brettfenster - Neuerung zeigen/Vergleichen

Zu einer eingegebenen oder geladenen Partie zeigt ChessBase Ihnen Partien aus der [Referenzdatenbank](#), die am weitesten mit ihr übereinstimmen.

Diese Partien erscheinen im [Suchergebnisfenster](#) des aktuellen Brettfensters.

The screenshot shows the ChessBase software interface. The main window displays a chessboard with the following position: White pieces are on squares e2, f2, g2, h2, d3, e3, f3, g3, h3, and d4. Black pieces are on squares a8, b8, c8, d8, e8, f8, g8, h8, a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7, a6, b6, c6, d6, e6, f6, g6, h6, a5, b5, c5, d5, e5, f5, g5, h5, a4, b4, c4, d4, e4, f4, g4, h4, a3, b3, c3, d3, e3, f3, g3, h3, a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2, a1, b1, c1, d1, e1, f1, g1, h1, a0, b0, c0, d0, e0, f0, g0, h0. The search results window is open, showing a table of similar games.

Zur Originalpartie	Suchergebnis					
Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation
Vistaneckis,I		Wagner,H		0-1	1930	8...Sf6 9.Dd2 Sg4 10.Sd1 Sxe3
Prokes,L		Tartakower,S		½-½	1926	8...Sd4 9.Tb1 a5 10.Dd2 b5 11
Breev,V		Von Stamm,W		0-1	1903	8...cxd4 9.Se2 Dc7 10.Ld2 La4
Kmoch,H		Saemisch,F		0-1	1922	8...h5 9.h3 Tb8 10.Kh2 Le5 11.
Steiner,E		Maroczy,G		1-0	1924	8...Tb8 9.Sef4 h5 10.h4 Sh6 11
Mieses,J		Saemisch,F		½-½	1926	8...Tb8 9.c3 h5 10.h4 Sh6 11.L
Richter,K		Helling,K		0-1	1928	8...b5 9.c3 e6 10.Se3 Sg6 11.c
Skalicka,C		Winter,W		½-½	1931	8...Tb8 9.c3 Sf6 10.Sxf6+ Lxf6

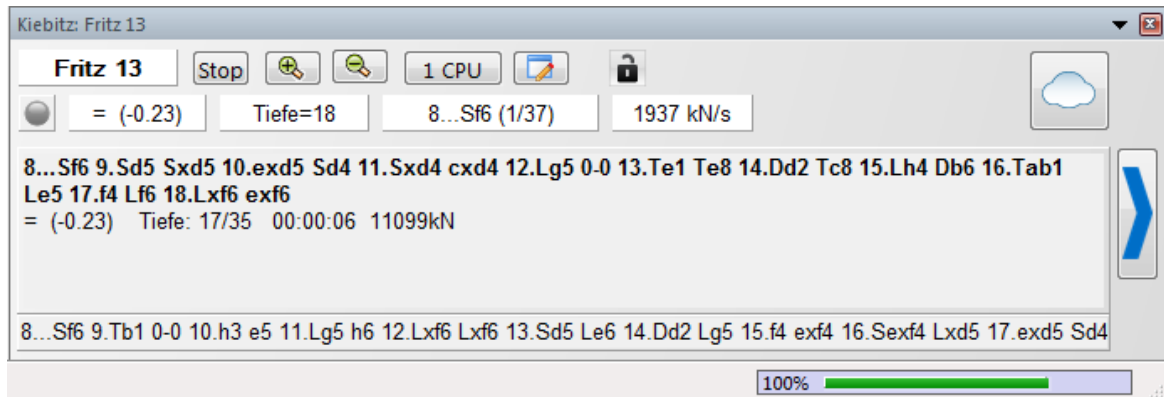
Sie werden dort *nach dem Grad der Übereinstimmung* sortiert, so daß die obersten Partien die größte Ähnlichkeit mit der Ausgangspartie aufweisen.

Tipp: Wenn Sie den Inhalt des Suchergebnisfensters erhalten wollen, führen Sie dort Rechtsklick Bearbeiten -> Alle Partien markieren, dann Rechtsklick Bearbeiten - Ausgewählte Partien auf Clipdatenbank aus. Die Partien gelangen auf die unter [Meine Datenbanken](#) erreichbare [Clipdatenbank](#).

Diese Funktion arbeitet nur korrekt, wenn die Referenzdatenbank [komplett nach Eröffnungen zugeordnet](#) ist. Die Referenzdatenbank sollte weiterhin einen großen Eröffnungsschlüssel besitzen.

2.8.3.18 Enginefenster

Das Enginefenster informiert über die Rechnung der [Analyse-Engine](#).



Oberste Zeile von links nach rechts:

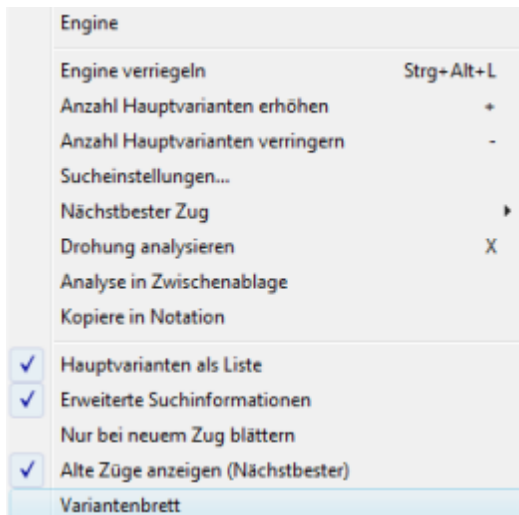
Enginename - Berechnung abbrechen.- Zahl der gleichzeitig berechneten Varianten im Analysemodus erhöhen (+)/erniedrigen(-)

Zweite Zeile von links nach rechts:

Stellungsbewertung - Faillow/Failhigh-Anzeige - Stellungsbewertung - Rechentiefe - Verbrauchte Zeit - Zahl der berechneten Stellungen pro Sekunde (in Tausend).

Hinweis: Die zugeschalteten Engines zeigen an, ob sie eine Variante schon vollständig durchgerechnet haben oder nicht. Ist die Anzeige blass, dann sind noch nicht alle Untervarianten vollständig berechnet, wenn die Anzeige schwarz wird, ist die Engine mit der Berechnung der Varianten auf dieser Suchtiefe fertig. So können Sie die Engines zur Berechnung von Positionen ökonomischer und genauer nutzen.

Rechtsklickmenü im Variantenfenster (Analysemodus)



Engine: Wählt die [Analyse-Engine](#) aus.

Engine verriegeln: Normalerweise folgt die Engine im Analysemodus automatisch der Brettstellung. Sie kann auf der aktuellen Stellung verriegelt werden und ignoriert dann auf dem Brett ausgeführte Züge.



Klick auf den kleinen Button verriegelt ebenfalls die Engine.

Mehr/Weniger Varianten: Im Analysemodus können die besten N Züge gleichzeitig berechnet werden.

Nächster Zug: Nur von Fritz-Engine unterstützt. Im Einvariantenmodus wird die Engine gezwungen, den gerade berechneten Zug zu ignorieren und eine Alternative zu berechnen.

Drohung: Berechnet die Drohung.

Analyse in Zwischenablage: Kopiert die Varianten in die Windows Zwischenablage.

Kopiere in Notation: Kopiert die beste Variante in die Notation der Partie (Strg-Leer).

Hauptvariante als Liste: Immer wenn eine neue Hauptvariante kommt, wird diese unten angehängt und weitergeblättert ("scrollen").

Erweiterte Suchinformationen: Zeigt Stellungsbewertung, Rechentiefe und Zahl der untersuchten Knoten = Stellungen in zweiter Zeile.

Nur bei neuem Zug blättern: Es wird nur geblättert, wenn sich der erste Zug der Hauptvariante ändert.

Variantenbrett: Schaltet ein Brett zu, auf dem die gerade gezeigte beste Variante nachgespielt werden kann.

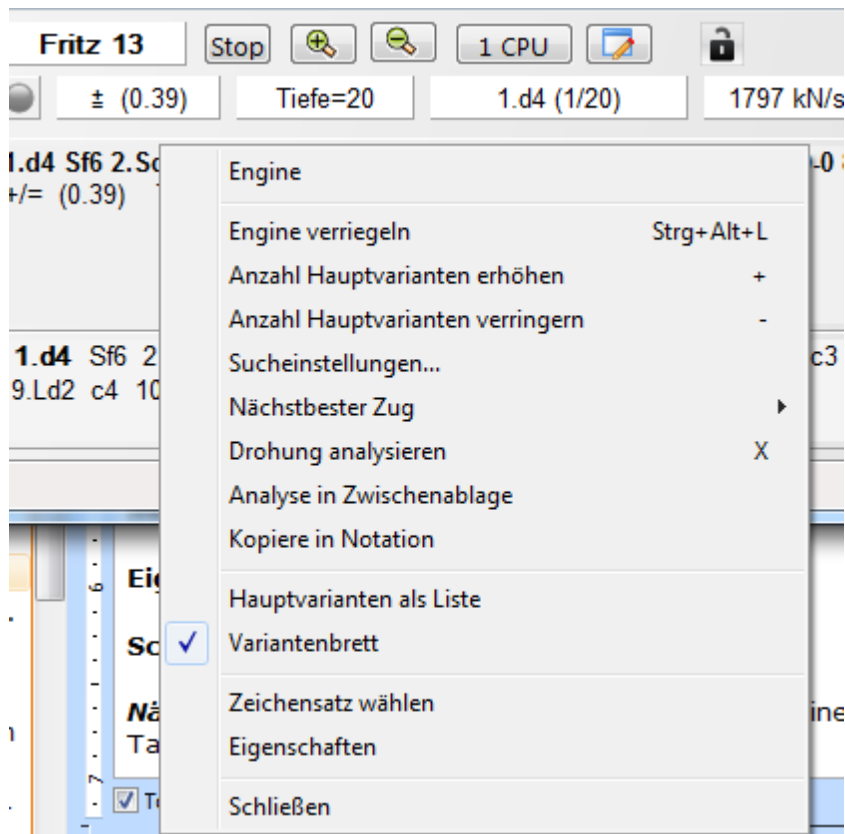
Zeichensatz wählen: Bestimmt den Zeichensatz.

Eigenschaften: Stellt Engine-Parameter ein.

Schließen: Schließt das Fenster.

2.8.3.19 Neue Engineinformation

Im Analysemodus von ChessBase bietet die [Standardengine](#) zusätzliche Informationen im Enginefenster. Mit einem Rechtsklick in das [Enginefenster](#) wird das Kontextmenü geöffnet.



Engine: Wählt die Analyse-Engine aus.

Engine verriegeln: Normalerweise folgt die Engine im Analysemodus automatisch der Brettstellung. Sie kann auf der aktuellen Stellung verriegelt werden und ignoriert dann auf dem Brett ausgeführte Züge.

Alternativ kann die Engine auch mit einem Mausklick auf das kleine Schlossicon im Enginefenster verriegelt werden.



Mehr/Weniger Varianten: Im Analysemodus können die besten N Züge gleichzeitig berechnet werden.

Nächster Zug: Im Einvariantenmodus wird die Engine gezwungen, den gerade berechneten Zug zu ignorieren und Alternativen zu berechnen.

Drohung: Berechnet die Drohung.

Analyse in Zwischenablage: Kopiert die Varianten in die Windows Zwischenablage.

Kopiere in Notation: Kopiert die beste Variante in die Notation der Partie (Strg-Leer).

Hauptvariante als Liste: Immer wenn eine neue Hauptvariante kommt, wird diese unten angehängt und weitergeblättert ("scrollen").

Erweiterte Suchinformationen: Zeigt Stellungsbewertung, Rechentiefe und Zahl der untersuchten Knoten = Stellungen in zweiter Zeile.

Nur bei neuem Zug blättern: Es wird nur geblättert, wenn sich der erste Zug der Hauptvariante ändert.

Variantenbrett: Schaltet ein Brett zu, auf dem die gerade gezeigte beste Variante nachgespielt werden kann.

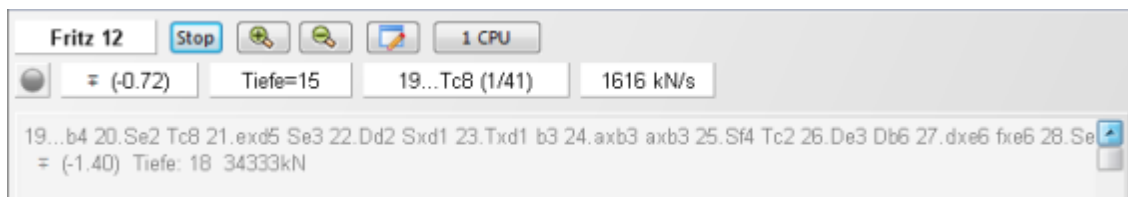
Zeichensatz wählen: Bestimmt den Zeichensatz.

Eigenschaften: Stellt Engine-Parameter ein.

Schließen: Schließt das Fenster.

Nächstbester Zug Damit berechnet die Schachengine die Alternativen zur Hauptfortsetzung. Während die Engine rechnet, kann man diese Information schneller mit der Taste Y abrufen.

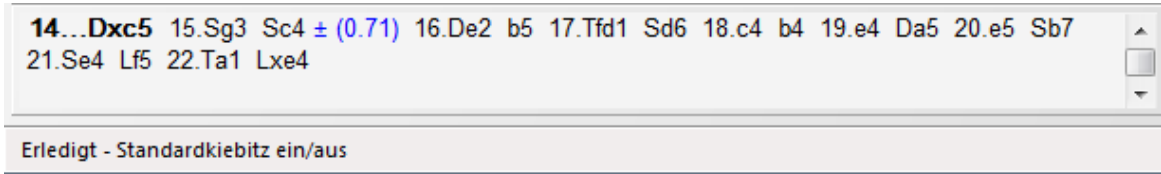
Diese Anzeige funktioniert nur dann, wenn Sie eine Hauptvariante anzeigen. Am Anfang des Enginefensters findet man in grau unterlegter Schrift die bisher als am besten bewertete Varianten. In der Folge werden im Fenster die berechneten Alternativen angezeigt.



Tip: Diese Informationen steht am Anfang der Listeanzeige. Wird die Information nicht angezeigt, scrollen Sie mit Hilfe des Schiebeschalters zum Anfang der Liste. Mehrfaches Drücken der Y Taste erhöht die Anzahl der angezeigten verworfenen Varianten am Anfang der Liste.

2.8.3.20 Anzeige aktuelle Hauptvariante

Am unteren Rand des Enginefensters wird die gerade berechnete Variante angezeigt.



Der Vorteil dieser Anzeige ist, dass sie aktualisiert wird, wenn bei längerer Berechnung die Hauptvariante unverändert bleibt.

2.8.3.21 Pfeile unter dem Brett

Rechtsklick Schachbrett -> [Brettdesign](#) - Nachspielpfeile unter Brett

Blendet eine kleine Leiste mit Schnellschaltern unter dem Schachbrett ein. Damit wird die Navigation innerhalb der Notation erleichtert.



Die Pfeile haben folgende Bedeutung:

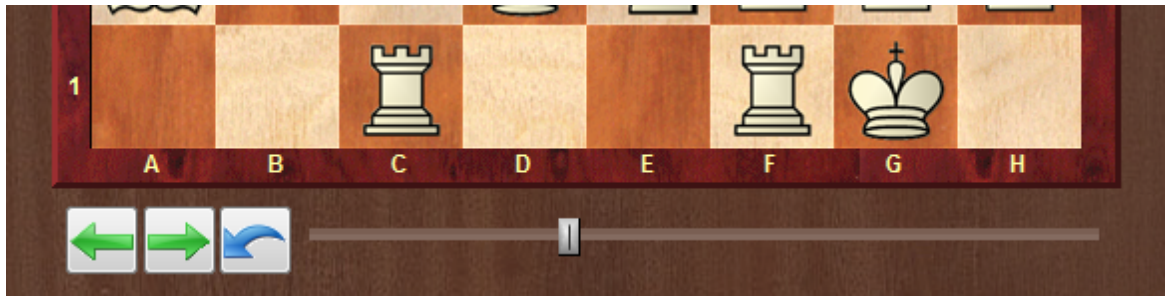
- Zum Anfang der Notation springen
- Zug zurücknehmen
- Zug rückgängig machen (Blauer Pfeil)
- Zug ausführen
- Zum Ende der Notation springen.

Siehe auch [Schieberegler ...](#)

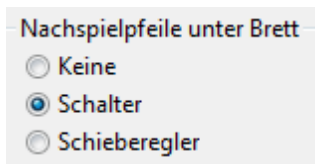
Mit einem Klick auf den Button Übernehmen können Sie vorgenommene Einstellungen direkt überprüfen und fest übernehmen.

2.8.3.22 Schieberegler Brettfenster

ChessBase verfügt zusätzlich über eine intuitive Navigationsmöglichkeit für Partien, den *Schieberegler*. Damit lässt sich durch gezielte Klicks oder Verschieben des Griffs eine bestimmte Partiephase schneller anspringen als über die Notation. Das ist gerade bei langen und kommentierten Partien nützlich. Den Schieberegler erhalten Sie per Rechtsklick auf dem Brett unter *Brettdesign -Schieberegler* oder per Rechtsklickmenü unter dem Brett.



Die unterschiedlichen Optionen stehen im Dialog [Brettdesign](#) zur Verfügung. Den Dialog kann man per Rechtsklick auf oder unter dem Schachbrett aktivieren.



Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

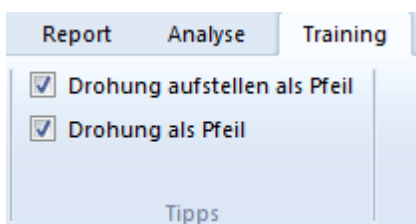
Schalter : Damit schalten Sie eine kleine Leiste mit Pfeiltasten unter dem Schachbrett ein. Die Bedeutung der Funktion der einzelnen Pfeiltasten wird mit Hilfe von Mouseover erklärt. Wenn man mit dem Mauszeiger über einer Taste verharret, wird die Bedeutung angezeigt.

Schieberegler : Über den Schieberegler kann man besonders schnell innerhalb der Partienotation navigieren. Mit dem Schalter lässt sich durch gezielte Klicks oder Verschieben des Griffs eine bestimmte Partiephase schneller anspringen als über die Notation. Das ist gerade bei langen und kommentierten Partien nützlich.

2.8.3.23 Drohungen auf Brett anzeigen

Brettfenster - Training - Drohung als Pfeil oder Drohung aufstellen als Pfeil

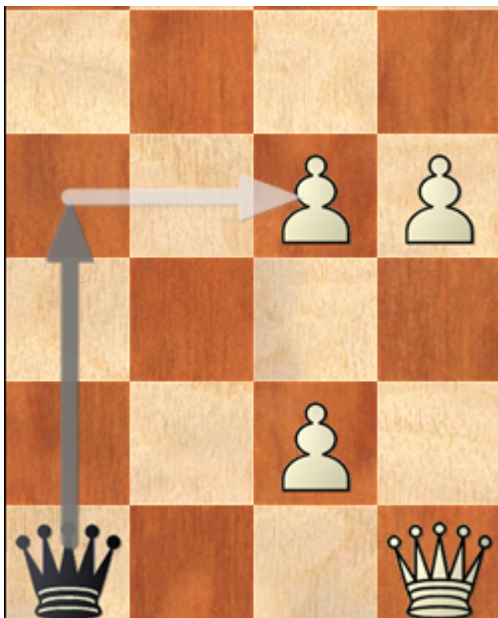
Im Brettfenster gibt es eine eingebettete Schachengine, die Drohungen in der aktuellen Position mit farbigen Markierungen auf dem Schachbrett kennzeichnet.



Die aktuelle direkte Drohung wird mit einem orangen Pfeil auf dem Brett gekennzeichnet.



Optional wird mit einem schwarz/grauen Pfeil der Zug angezeigt, der die unangenehmste Drohung verursacht. Das wird nicht immer der stärkste Zug sein, ist aber hilfreich, um mögliche taktische Motive besser zu verstehen.



Siehe auch [Optionen - Engine](#)

2.8.3.24 Züge ausprobieren

Beim Nachspielen von Partien ist vor allem die Frage interessant, welcher Gegenzug auf eine bestimmte Fortsetzung zu erwarten ist.

Im [Brettfenster](#) bietet das Programm eine nützliche Information, die rasch eine Antwort auf diese Frage gibt.

Nehmen wir als Beispiel folgende Ausgangsstellung:



Was passiert, wenn Weiß jetzt mit dem Springer auf e2 den schwarzen Bauern d4 nimmt? Ziehen Sie jetzt den weißen Springer auf das Feld d4 ohne die Figur loszulassen. Auf dem Schachbrett wird jetzt folgende Information mit Pfeilen angezeigt.



Nach Ansicht des Programms wären die plausibelsten Fortsetzungen jetzt Sb8-a6 oder Sd7-b6. Diese Information wird mit den grünen Pfeilen auf dem Schachbrett angezeigt. Die Anzeigen stimmen nicht immer mit der tatsächlichen Hauptfortsetzung überein, bieten aber eine nützliche Orientierungshilfe bei der Eingabe oder dem Nachspielen von Partien.

2.8.3.25 Partienverlauf im Brettfenster

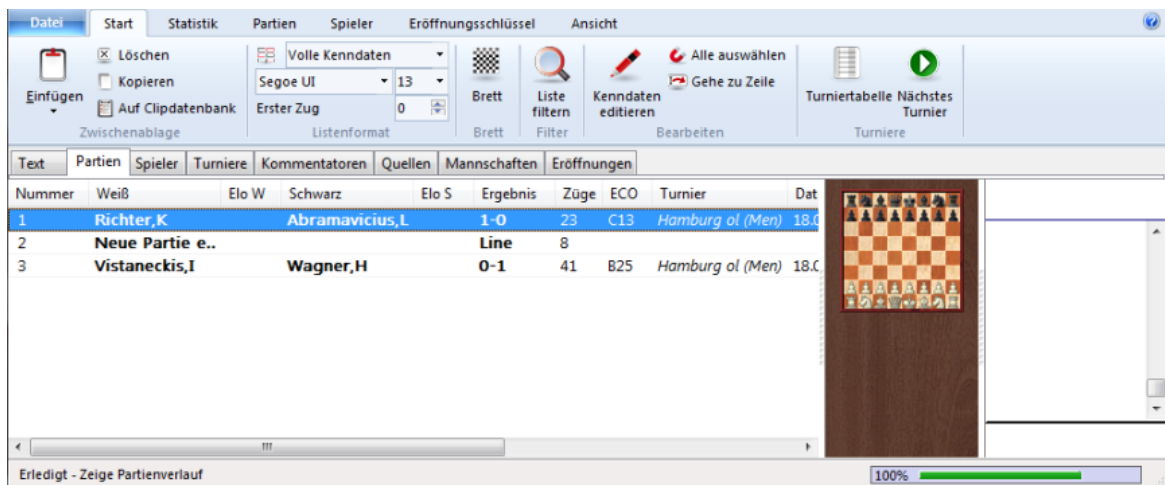
Ergänzend zum [Partienverlauf](#) im Datenbankfenster kann man auch direkt im Brettfenster auf die zuletzt geladenen Partien der aktuellen Arbeitssitzung zugreifen.

Der Zugriff ist über die beiden Ribbons im Menü **Start** verfügbar.



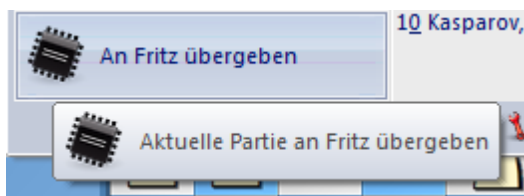
Über die beiden großen Pfeiltasten kann man direkt auf die zuletzt geladenen Partien zugreifen, diese werden direkt im Notationsfenster geladen.

Ein Klick auf die kleine Markierung neben dem *Partienverlauf* startet die Listenansicht mit den in der Arbeitssitzung geladenen Partien.



2.8.3.26 An Fritz übergeben

Brettfenster - Menü Datei - An Fritz übergeben



Startet das Schachprogramm Fritz und übergibt die komplette Partie. Fritz besitzt fortgeschrittene Analysefunktionen wie Fehlersuche, sprachliche Kommentierung und

Stellungsanalyse für Fernschach. Oder Sie spielen zu Trainingszwecken eine Stellung gegen das Schachprogramm.

Diese Funktion setzt eine aktuelle Version von Fritz voraus.

Aus diesem Programm heraus ist der Rückweg zu ChessBase möglich: *Menü Datei - An ChessBase übergeben.*

2.9 Einstellungen

2.9.1 Reales 3D-Brett

Brettfenster -Brett - 3D Brett - Klick aus eines der angebotenen Vorschaubretter



Schaltet auf eine detailgenaue, praxistaugliche Darstellung des 3D Brettes um. Diese Darstellung sieht sehr naturgetreu aus, stellt aber hohe Anforderungen Ihre Grafikkarte. Sie können die Darstellung über den Schalter *Einstellungen* unter dem 3D-Brett anpassen



Mit Hilfe der Buttons "+" und "-" können Sie die Größe der Ansicht verändern.

Steuerung 3D-Brett

Mit einem Rechtsklick auf das Brett oder einem Linksklick auf den Brettrand können Sie das Brett mit dem Mauszeiger beliebig in dem Fenster positionieren.

Mit Strg -Rechtsklick auf ein Feld setzen Sie den Blickpunkt.

Das Brett kann mit der Tastatur gesteuert werden.

Mit den Tasten Punkt (rechts) und Komma (links) wird das Brett gedreht.

Weitere Navigationstasten sind:

9: Blickpunkt links

0: Blickpunkt nach rechts

STRG + rechte Maustaste setzt den Blickpunkt

STRG + Mausrad zoomt das 3D-Brett

2.9.2 Reales 3D-Brett einstellen

Über den Button "*Einstellungen*" wird der Einstelldialog für das [3D-Brett](#) geladen.

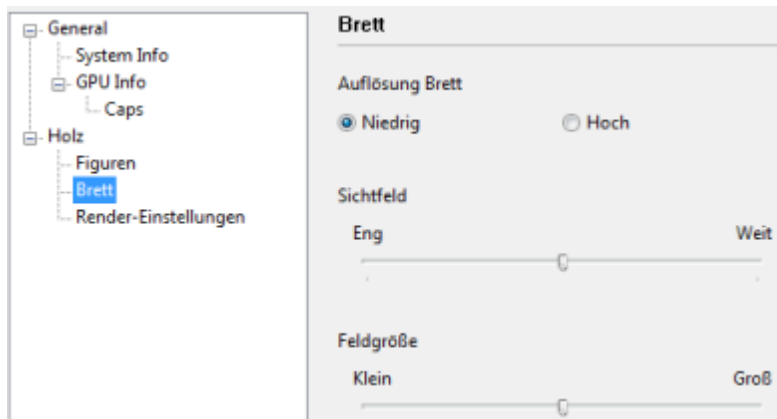
Über diesen Schalter startet man ebenfalls den Dialog Einstellungen 3D Brett, in dem man die Darstellung der 3D - Ansichten benutzerdefiniert anpassen kann. Die Bedienung des zweigeteilten Dialogfensters ist analog zum Windows – Explorer. In der linken Fensteransicht finden Sie strukturiert die Inhalte. Ein Pluszeichen vor einem Eintrag bedeutet, dass noch Untereinträge vorhanden sind.

Klicken Sie auf das Plusymbol, um die weiteren Optionen sichtbar zu machen. Mit einem Klick auf ein Minussymbol schalten Sie die Untereinträge wieder aus.

Klick auf einen Eintrag zeigt im rechten Fensterbereich die entsprechenden Optionen und Inhalte an.

Beachten Sie, dass je nach 3D Ansicht abweichende Optionen angeboten werden.

Einstellungen Brett



- **Auflösung Brett** Beeinflusst die Auflösung und damit die Qualität der Brettdarstellung.
- **Sichtfeld** Bestimmt die perspektivische Darstellung des Sichtfeldes. Über den Schiebeschalter und den Button Übernehmen können Sie die Auswirkungen testen.
- **Feldgröße** Legt die Größe der Schachfelder auf dem Brett fest.
- **Animation** Bestimmt die Zuggeschwindigkeit der Figuren.

Render Einstellungen

- **Schatten** Legt die Schattenbildung der Figuren auf dem Brett fest. Diese Einstellung ist sehr rechenintensiv.
- **Figuren reflektieren** Legt die Reflektierung der Figuren fest.
- **Brett spiegelt** Simuliert eine glänzende Brettoberfläche mit reflektierenden Figuren in der Brettansicht.

Bildschirm Foto

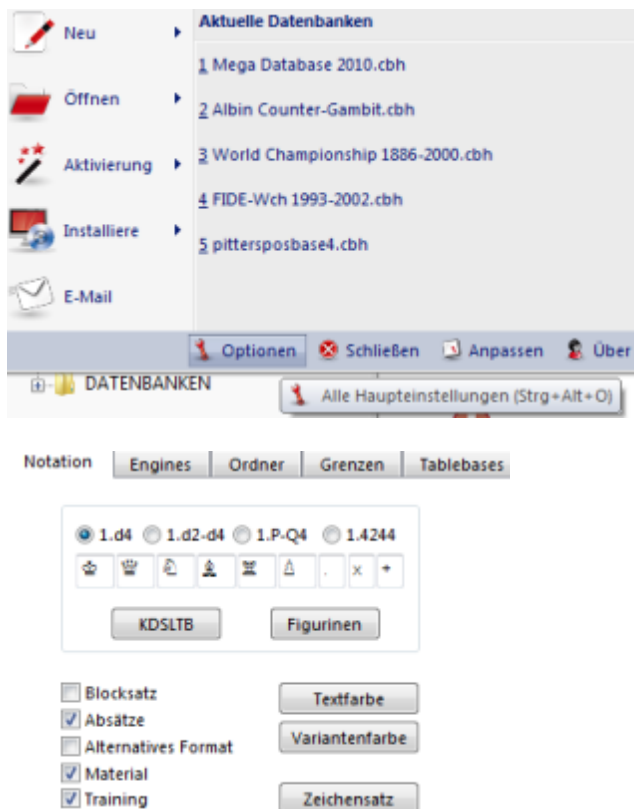
Unter der 3D Ansicht befindet sich der Button *Bildschirmfoto*.

Sie können über diese Funktion eine Abbildung der aktuellen 3D Ansicht anfertigen. Die Höhe der Bildauflösung für den Screenshot legen Sie mit der Eingabe einer Zahl in dem nach der Aktivierung eingeblendeten Dialog fest.

2.9.3 Einstellungen Notation

Einstellungen zur Partienotation. Siehe auch: [Notation einer Schachpartie](#)

Die erforderlichen Einstellungen werden unter *Menü Datei - Optionen - Notation* vorgenommen.



1.d4

Algebraische Kurznotation.

1.d2-d4

Langnotation.

1.P-Q4

"Descriptive Notation" (alte englische Schachbücher).

1. 1 4244

Fernschachnotation

KDSLTB

Notation mit Buchstaben für Figuren.

Figurinen

Notation mit Symbolen für Figuren.

Blocksatz

Der rechte Rand der Notation wird durch Einfügen von Leerzeichen geglättet.

Absätze

Jede neue Hauptabweichung von der Partie beginnt in einem neuen Absatz.

Alternatives Format

Alte Struktur der Varianten, wie sie das Programm ChessBase 6.0 vornahm.

Material

Anzeige der Materialbilanz am unteren Rand der Notation. Weißer Turm und schwarzer Springer bedeutet z.B. Weiß hat einen Turm für einen Springer (=die Qualität) mehr.

Training

Aktiviert eingebettete Trainingsfragen innerhalb der Notation

Textfarbe

Farbeinstellung der Textkommentare.

Variantenfarbe

Farbeinstellung der Varianten ab Schachtelungstiefe Zwei.

Zeichensatz

Zeichensatz für die Hauptnotation. Die Zeichensätze der [Tabellen](#)- und [Trainingsnotation](#) sind gesondert per Rechtsklick im jeweiligen Fenster einstellbar.

2.9.4 Notation/Varianten strukturieren

ChessBase bietet einige Optionen, um die Ansicht der Notation zu untergliedern. Häufig wird nach der Möglichkeit gefragt, die Darstellung der Variantenstruktur nach dem Schema A1, A2 etc. zu strukturieren. Dazu ein Ansichtsbeispiel einer kommentierten Partie:

7.Sf4 c5 8.dxc5 The newer continuation, introduced into serious practice by Svidler.
[8.h4 cxd4 9.Sb5 Sec6 10.h5 Le4 11.f3 a6!

A) 12.fxe4 axb5 13.exd5 exd5 14.h6!? Sd7! 15.e6 fxe6 16.Sxe6 De7 17.De2 Sde5 18.hxg7 Lxg7 19.Sxg7+ Dxg7 20.Lh6 De7[∞] 21.Th5? (21.Kd1!)
21...Tg8 22.a3 b4 23.Lh3 Tg6 24.a4 d3 25.cxd3 Txb6! 0-1, Malakhov, V-Galkin, A/ Lausanne YM/2000/ ;

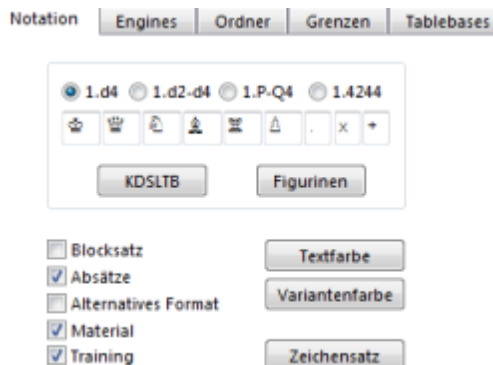
B) 12.Sd6+ Lxd6 13.exd6 g5 14.Sh3 h4 15.fxe4 dxe4 16.Lg2 f5 17.0-0 0-0 18.gxf5 exf5 19.Lxe4! fxe4 20.Lxg5! Txf1+ 21.Dxf1 hxg5 22.Df5 Dd7 23.Dg6+ Dg7 24.De8+ Df8=
This perpetual occurred in quite a few games during 1999 and 2000.]

8...Sd7!? Unusual, but not so bad.
[More often Black played 8...Sec6 9.h4 Dc1 10.Lg2 Dxe5+

A) 11.Kf1 d4
A1) 12.h5?! Shirov, A-Bareev, E/FIDE WCh New Delhi/2000/ dxc3! 13.hxg6 cxb2 14.Tb1 (14.Lxb2?! Dxf4[±]) 14...bxc1D 15.gxf7+ Kxf7 16.Txb7+ Le7[±] White's compensation for the piece is rather vague. ;

Wie kann man nun die Strukturierung mit mit den Marker gekennzeichneten Passagen einstellen ?

Die Lösung findet sich im Optionendialog des Programms. Unter *Menü Datei - Optionen - Notation* kann man das ältere CB 6 Format einstellen, mit dem diese Ansicht realisiert wird.



Aktiviert man die Option " *Alternatives Format* ", wird die gewünschte Strukturierung übernommen.

2.9.5 TableBases einstellen

Endspieldatenbanken enthalten für bestimmte Endspieltypen mit wenigen Steinen (Vier-, Fünf- und einige Sechsteiner) jede mögliche Stellung und ihre Bewertung, d.h. die Information ob die Stellung remis oder in einer bestimmten Zugzahl gewonnen ist.

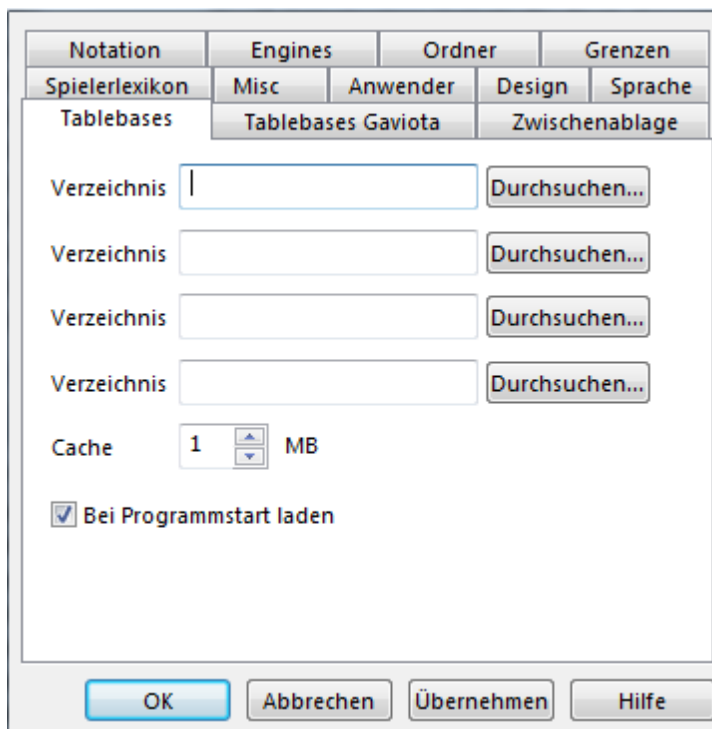
Das Programm unterstützt Endspieldatenbanken von Eugene Nalimov, die als TableBases bezeichnet werden.

Das Programm unterstützt neben den Nalimov Datenbanken ein weiteres Datenformat für den Zugriff auf Endspieldatenbanken.

Die Gaviota Endspieldatenbanken können Sie zum Zeitpunkt dieser Dokumentation im Internet unter folgender Downloadadresse herunterladen:

<http://www.olympuschess.com/egtb/gaviota>

Laden Sie alle 145 Dateien herunter und speichern Sie diese in einem beliebigen Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Die Anbindung zu diesen Endspieldatenbanken erfolgt unter *Menü Datei - Optionen - TableBases Gaviota*.



Die TableBases sollten von der Festplatte aus betrieben werden. Da einiges an Festplattenkapazität benötigt wird, sollten und können Sie die Daten in verschiedenen Verzeichnissen oder Partitionen speichern.

Den Pfad gibt man unter im Brettfenster unter *Menü Datei - Optionen - TableBases* ein.

Sie können den Pfad zu den jeweiligen Verzeichnissen, in denen die TableBases gespeichert sind, mit der Maus über *Durchsuchen* auswählen.

Klicken Sie auf *Durchsuchen* und wählen die entsprechenden Verzeichnisse aus.

Sie können maximal 4 Pfade in der Dialogbox einstellen.

Der Cache beschleunigt den Zugriff und muß angegeben werden. Hier sind je nach Speicherausstattung Werte zwischen einem und acht MB sinnvoll.

Bei Programmstart laden - Die TableBases werden vor jedem Programmstart initialisiert und geladen.

2.9.6 Gaviota Endspieldatenbanken

Das Programm unterstützt neben den Nalimov Datenbanken ein weiteres Datenformat für den Zugriff auf Endspieldatenbanken.

Die Gaviota Endspieldatenbanken können Sie zum Zeitpunkt dieser Dokumentation im Internet unter folgender Downloadadresse herunterladen:

<http://www.olympuschess.com/egt/gaviota>

Laden Sie alle 145 Dateien herunter und speichern Sie diese in einem beliebigen Verzeichnis auf Ihrer Festplatte. Die Anbindung zu diesen Endspieldatenbanken erfolgt unter *Menü Datei Optionen TableBases Gaviota*.

Notation	Engines	Ordner	Grenzen
Spielerlexikon	Misc	Anwender	Design Sprache
Tablebases	Tablebases Gaviota		Zwischenablage

Verzeichnis	<input type="text"/>	Durchsuchen...
Verzeichnis	<input type="text"/>	Durchsuchen...
Verzeichnis	<input type="text"/>	Durchsuchen...
Verzeichnis	<input type="text"/>	Durchsuchen...

Cache MB

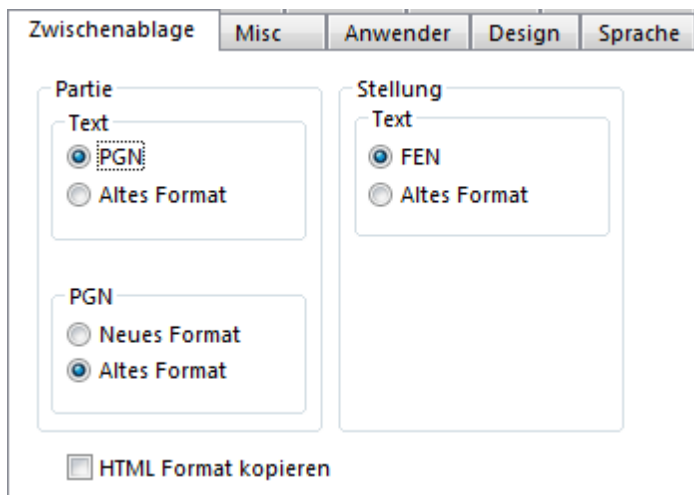
Bei Programmstart laden

In dem Dialog können Sie den Pfad zu diesen Endspieltabellen per Mausklick auf "Durchsuchen" setzen.

2.9.7 Zwischenablage einstellen

Menü Datei - Optionen - Zwischenablage

In dem Dialog können Sie festlegen, in welchem Textformat Partien oder Stellungen in die Windows-Zwischenablage übernommen werden, wenn Sie Notationen oder Stellungen über *Kopieren* in einen Texteditor übernehmen.



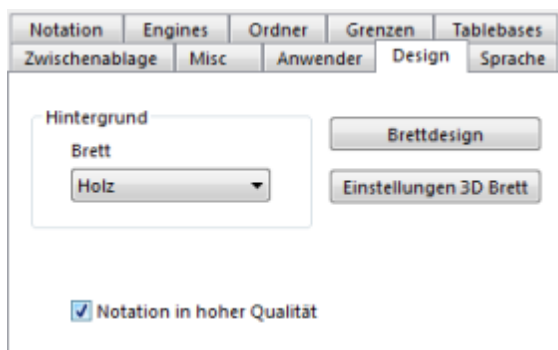
Partie/Text - Kopiert die Notation wahlweise im PGN-Format oder im Standardformat in die Zwischenablage.

Stellung/Text - Kopiert die aktuelle Brettposition wahlweise im FEN-Format oder im alten Format.

PGN - Der PGN-Standard wurde vor einiger Zeit erweitert. Hier legen Sie fest, ob der Export des PGN-Formates in der besser lesbaren älteren Form oder nach den neuen Richtlinien exportiert wird.

2.9.8 Design

Menü Datei - Optionen - Design



Hintergrund - Fenster

Der Hintergrund aller Fenster und der Menüleiste ist einstellbar. Wählen Sie "Einheitsfarbe" aus, wenn Sie einen klassischen Windows-Stil bevorzugen. "User BMP" erlaubt die Auswahl einer beliebigen Bitmap für den Fensterhintergrund.

Brettdesign

Startet den Dialog für die Einstellung des [Brettdesigns](#)

Einstellungen 3D Brett

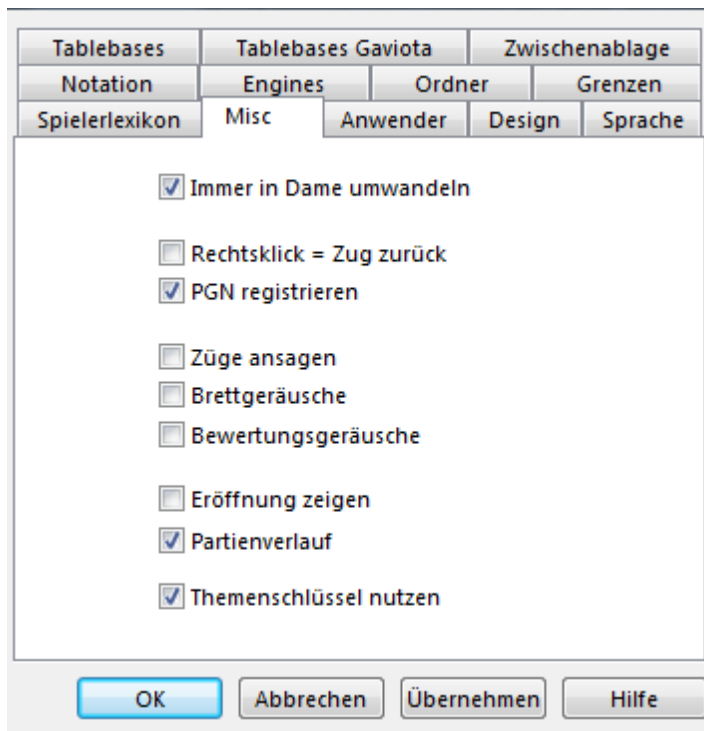
Hier können Sie den Dialog zur [Einstellung der 3D Ansichten](#) starten.

Notation in hoher Qualität

Bei Problemen mit der Anzeige der Schriften deaktivieren Sie bitte die Darstellungsoption

2.9.9 Diverse Einstellungen

Menü Datei - Optionen - Misc



Immer in Dame umwandeln

Wandelt automatisch immer in eine Dame um, wenn ein Bauer bei der Zugeingabe die letzte Reihe erreicht hat.

Rechtsklick = Zug zurück

Ein Rechtsklick auf dem Brett öffnet normalerweise das Suchmenü. Beim Eingeben von Partien ist es praktisch, per Rechtsklick auf dem Brett den gerade gespielten Zug zu löschen, um ihn dann ohne weitere Rückfrage zu überschreiben.

PGN registrieren

ChessBase meldet seine [Datenformate](#), im Explorer an. Doppelklick auf eine Datenbank öffnet dann ein Listenfenster in ChessBase. Wenn Sie dieses Verhalten für die PGN-Dateien nicht wünschen, schalten Sie es hier ab.

Züge ansagen

Beim Nachspielen oder der Eingabe von Zügen wird die Notation des letzten Zuges über den Lautsprecher angesagt.

Brettgeräusche

Naturalistische Wiedergabe von Brettgeräuschen

Bewertungsgeräusche

Akustisches Signal, wenn sich die Bewertung einer [Schachengine](#) drastisch ändert

Eröffnung zeigen

Zeigt den Namen der gespielten Eröffnung in der Statuszeile des Programms unter dem Brett an

**Partienverlauf**

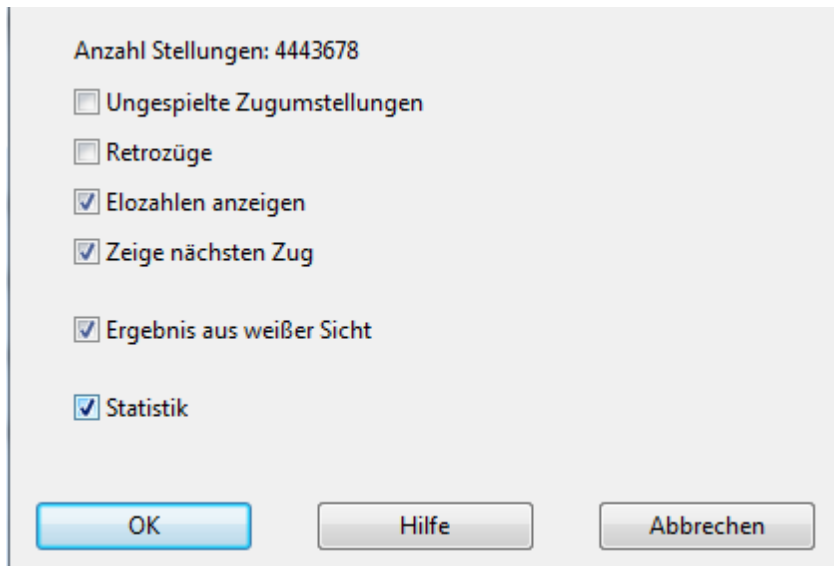
Schaltet das Protokoll der schachlichen Aktivitäten im [Partienverlauf](#) ein oder aus.

Themenklassifikation nutzen

Die Themenklassifikationen für Strategie, Taktik oder Endspiele werden nur dann angezeigt, wenn Sie unter Optionen - Misc den Schalter "Themenschlüssel nutzen" aktivieren. Die Suche nach [ähnlichen Endspielen](#), [Mittelspielen](#) oder [Manövern](#) bietet genauere Ergebnisse.

2.9.10 Eigenschaften Buchanzeige

[Buchfenster](#) Rechtsklickmenü - Eigenschaften.

**Ungespielte Zugumstellungen**

Zeigt Züge, die nicht in Partien vorkamen, jedoch in eine bekannte Stellung führen würden.

Retrozüge

Zeigt alle Züge, die aus bekannten Stellungen zur Brettstellung Stellung führen.

Elozahlen anzeigen

Integriert die Information über die durchschnittliche Wertung der für die Statistik benutzten Partien

Zeige nächsten Zug

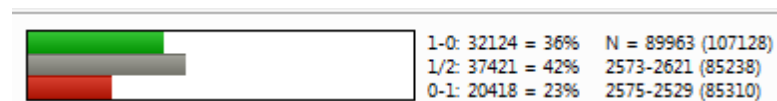
Wechselt zu einer informativen tabellarischen Ansicht. Hier kann man auf Anhieb weitere mögliche Fortsetzungen inkl. Statistik erkennen, die in dem Positionsbaum gespeichert sind.

Ergebnis aus weißer Sicht

Die Ergebnisanzeige zu jedem Zug ist immer auf die Sicht von Weiß bezogen.

Statistik

Graphische Darstellung der Erfolgsstatistiken. Genaue Zählung der elogewerteten Partien.



2.9.11 Name des Anwenders

Menü Datei - Optionen - Anwender.

Nachname	<input type="text" value="Schreiner"/>
Vorname	<input type="text" value="Peter"/>

Das Programm verwendet an einigen Stellen Ihren Namen: Bei Versenden von E-Mails, beim Kommentieren von Partien, bei der Pflege Ihrer Repertoiredatenbank, usw.

Bin ich im Spielerlexikon?

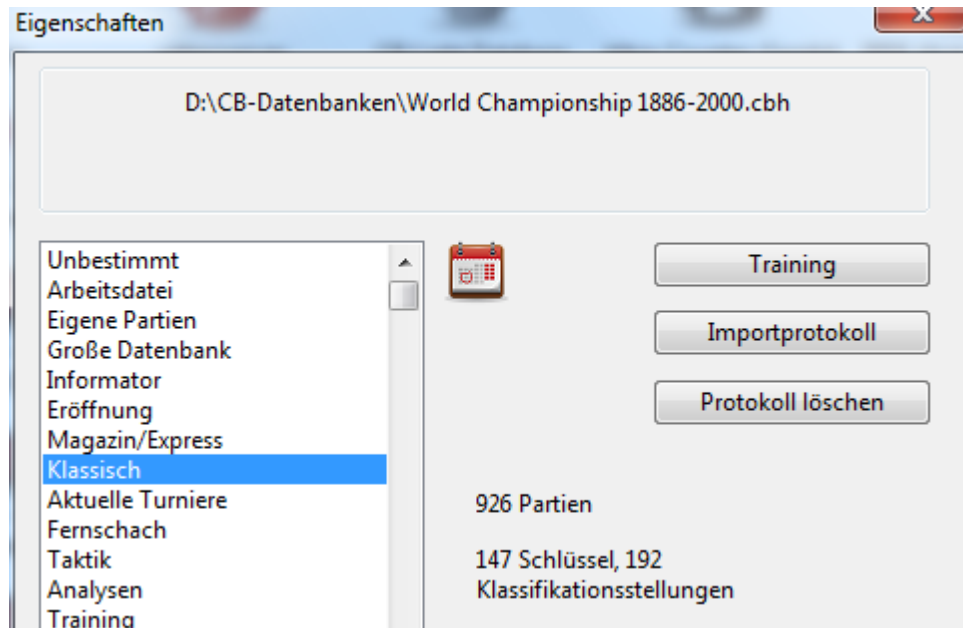
Startet eine Suchabfrage im [Spielerlexikon](#)

Schalter: Spielerlexikon korrigieren/ergänzen

Wenn Sie sich selbst im [Spielerlexikon](#) vermissen, senden Sie einfach Ihr Foto und Ihre schwachen Daten an die Redaktion des Lexikons. Dann sind Sie im nächsten Update mit dabei.

2.9.12 Eigenschaften einer Datenbank

Datenbankfenster - Rechtsklickmenü Symbol - Eigenschaften



Datenbanktyp

Aus der Liste wählen Sie den Typ der Datenbank aus. Oben wird das zugehörige Datenbanksymbol gezeigt.

Name

Jede Datenbank trägt einen Klartextnamen, der von ihrem Dateinamen unterschieden sein kann. Wenn Sie die Dateinamen selbst umbenennen wollen, rufen Sie Menü *Wartung - Alle Dateien umbenennen* auf.

Training

Einstellungen für Datenbanken mit Trainingsaufgaben.

Importprotokoll

Das [Importprotokoll](#) vermerkt die bisher in diese Datenbank importierten anderen Datenbanken.

Protokoll löschen

Löscht das Importprotokoll, z.B. vor Publikation einer Datenbank.

Referenzdatenbank/Repertoiredatenbank

Setzt diese Datenbank als [Referenz-](#) oder [Repertoiredatenbank](#).

Text immer öffnen

Wenn der erste Eintrag in einer Datenbank ein **Datenbanktext** ist, dann wird er beim ersten Ansprechen der Datenbank auf ihrem Computer automatisch geöffnet - quasi zur Begrüßung - und dann nie wieder. Aktivieren Sie diesen Schalter, wenn der Text bei jedem Ansprechen der Datenbank geöffnet werden soll.

2.9.13 Brettdesign

Rechtsklick Schachbrett - Brettdesign

Der Dialog *Brettdesign* stellt Farben, Figuren, Randdicke und Hintergrund des 2D-Brettes ein.

The dialog box 'Brettdesign' is shown with the following settings:

- Farbschema:** Ahorn
- Anwender:** Weiß, Helle Felder, Schwarz, Dunkle Felder
- Figuren:** Fritz
- Proportion:** Slider at approximately 25%
- Randbreite:** Slider at approximately 25%
- Animation:** Slider at approximately 50%
- Options:** Schatten, Feste Größen, Koordinaten, Gerundet, Kantenglättung
- Hintergrund:** Holz
- Nachspielpfeile unter Brett:** Keine, Schalter, Schieberegler

Farbschema:

Wählt vorgegebene Farben für die hellen und dunklen Felder des Brettes aus. Falls Sie selbst Farben vorgeben wollen, wählen Sie Einheitsfarbe. Dann betätigen Sie die Schalter Weiß, Schwarz, Weiße Felder und Schwarze Felder, um die Farben festzulegen.

Weiterhin können Sie auch das Material der Brettfelder und des Randes selbst bestimmen: Wählen Sie unter Farbschema den letzten Eintrag User BMP, und geben Sie im nachfolgenden Dialog drei Bilddateien im BMP-Format an.

Anwender:

Die Farben für die Schachfiguren und die Schachfelder sind benutzerdefiniert einstellbar.

Figuren:

Es stehen unterschiedliche Figurensätze zur Verfügung: Fritz ist die Voreinstellung, USCF ist ein Figurentyp, der in amerikanischen Schachpublikationen häufig zu finden ist. Oldstyle sind Figuren im alten Stil wie man sie häufig in antiquarischen Schachbüchern sieht.

Proportion:

Regelt die Größe der Figuren relativ zur Feldgröße.

Randbreite:

Das Brett besitzt einen Rand variabler Dicke.

Animation:

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der die Figuren beim Nachspielen über das Brett gleiten.

Schatten:

Gibt den Figuren einen leichten Schatten und läßt sie damit plastisch hervortreten.

Gerundet:

Die Figuren erscheinen leicht gerundet, um das Brett optisch lebendiger zu gestalten.

Feste Größen:

Schaltet einen Figurensatz ein, der auf festen Bildern und nicht auf Zeichensätzen beruht. Dabei stehen Hintergrundmuster und optische Effekte nicht zur Verfügung.

Hintergrund:

Wählt das Material des Bretthintergrundes aus. Auch hier stehen die von Ihnen festzulegenden Einheitsfarben oder User Bitmaps zur Verfügung.

Koordinaten:

Versieht das Brett mit den Koordinatenbeschriftungen a-h, 1-8, auf denen die Notation der Schachpartie beruht.

Nachspielpfeile unter Brett:

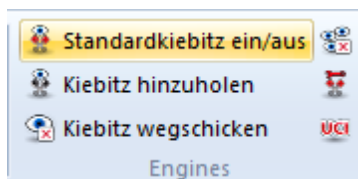
Setzt sieben Pfeile unter das Brett, die von links nach rechts die Bedeutung haben - Zum Anfang springen, Zug zurücknehmen, Zug rückgängig machen, Zug ausführen, Zum Ende springen. Zwei grüne [Pfeile](#) laden die letzten Partien in das Brettfenster.

Schieberegler

Lädt den Schieberegler für die Partienavigation

2.9.14 Standardengine und Heumas einstellen

Die *Standard-Engine* ist die [Analyse-Engine](#), die beim Klick auf den Standard-Engine-Schalter im Brettfenster gestartet wird.



Wählen Sie die Standard-Engine hier aus und legen Sie eine Größe für die [Hashtabellen](#) fest. Der vorgeschlagene Wert ist meistens völlig ausreichend.

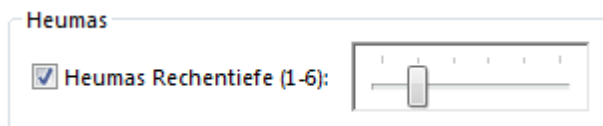
Über den *Schalter Kiebitz hizuholen* starten Sie den Ladedialog für Schachengines. Wählen Sie die gewünschte Engine mit den bevorzugten Einstellungen aus.

Tipp: Im [Ladedialog für die Schachengine](#)s kann man die Standardengine ebenfalls festlegen.

[Heumas](#) ist die Engine, die bei der Zugeingabe mit Einzelklick die Zugvorschläge berechnet.

Heumas aktiv

Schaltet die Zugvorschläge für Einzelklickeingabe ein.

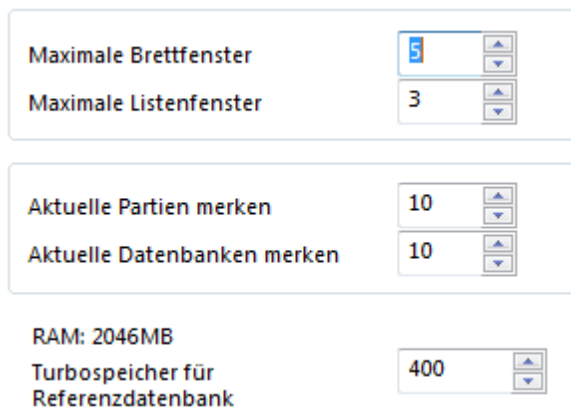


Heumas Rechentiefe

Je tiefer Heumas rechnet, desto länger müssen Sie nach Anklicken einer Figur auf einen Zugvorschlag warten, doch desto höher ist die Qualität der Vorschläge. Voreingestellt ist Tiefe Drei.

2.9.15 Grenzen

Menü Datei - Optionen -Grenzen



Maximale Brettfenster

Obere Grenze für gleichzeitig geöffnete Brettfenster. Wenn Sie eine neue Partie laden, ersetzt ChessBase automatisch die zuletzt geladene Partie, falls dieser Wert überschritten würde. Damit halten Sie Ihren Arbeitsplatz übersichtlich und sparen graphische Ressourcen.

Maximale Listenfenster

Zahl der maximal gleichzeitig geöffneten Datenbanklistenfenster. Wenn Sie eine neue Datenbank laden, ersetzt ChessBase automatisch die Datenbank im letzten Listenfenster, falls dieser Wert überschritten würde.

Aktuelle Partien merken

Obere Grenze für die Einträge unter *Aktuelle Partien* im Menü *Datei - Brettfenster*

Aktuelle Datenbanken merken

Obere Grenze für die Einträge unter *Aktuelle Datenbanken* im Menü *Datei - Datenbankfenster*.

Siehe auch [Aktuelle Partien/Datenbanken](#)

RAM

Gibt die Speicherausstattung Ihres Computers an. Dies ist der eingebaute, nicht der freie RAM-Speicher.

Turbospeicher für Referenzdatenbank

Wiederholte Zugriffe auf die [Referenzdatenbank](#) werden durch die Einrichtung eines Turbospeichers erheblich beschleunigt. Wenn Sie sehr viel RAM besitzen, können Sie große Teile der Referenzdatenbank im Hauptspeicher halten. Ab der zweiten Suche in einem Brettfenster braucht das Programm dann nicht mehr auf die Festplatte zuzugreifen, was mindestens Faktor Zehn an Geschwindigkeit bringt.

2.9.16 Einstellungen Ordner

Menü Datei - Optionen - Ordner

Hier können Sie die Pfadangaben für ChessBase einstellen, wenn Sie die Vorgaben des Programms nicht übernehmen wollen.

Tablebases	Tablebases Gaviota		Zwischenablage	
Spielerlexikon	Misc	Anwender	Design	Sprache
Notation	Engines	Ordner	Grenzen	

Datenbankpfad

Temporäre Bücher

Öffne Spielerlexikon

Datenbankpfad

Wählen Sie einen Ordner für die Datenbankpfade aus. Hier legt ChessBase Unterverzeichnisse für die Installation von Datenbanken an. Hier werden auch Partien gespeichert, die aus dem Internet geladen werden. -> Menü Hilfe -> Neue Partien holen

Temporäre Bücher

In der Partienliste können ausgewählte Partien per Rechtsklick zu einem temporären Buch zusammengefügt werden. Hier legen Sie den Pfad für diese temporären Dateien fest.

Spielerlexikon

Der Pfad zum [Spielerlexikon](#). Kann auf DVD oder Festplatte (empfohlen) liegen.

2.9.17 Format einer Partienliste

Wird eine Liste, z.B. die Partienliste einer Datenbank geöffnet, findet man alle Informationen der Liste fein säuberlich in Spalteneinträge unterteilt und sortiert sind.

Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Züge	ECO	Turnier
--------	------	-------	---------	-------	----------	------	-----	---------

Tipp: Rechtsklick Listenfenster - Listenformat - Spalten - Alle Spalten schaltet in der Listenansicht alle verfügbaren Spalteneinträge ein.

Siehe auch [Listenansicht](#), [Listenfenster](#) und [Spaltensortierung](#).

2.9.18 Sprache einstellen

„Menü Datei Extras - Optionen

Mit dem Dialog „Sprache einstellen“ wählen Sie nicht nur die Sprache, in der Meldungen und Hilfetexte des Programmes erscheinen, sondern auch die Sprache von Textkommentaren zur Partie. Textkommentare erscheinen in der laufenden [Notation](#).

ChessBase erlaubt die parallele [Eingabe von Textkommentaren](#) in verschiedenen Sprachen.

Textkommentare in Partien erscheinen in der Hauptsprache. Hier kann eingestellt werden, in welcher zweiten Sprache Kommentare - falls vorhanden - erscheinen.

In der Auswahl *Eine*, „Beide“, „Alle“ regeln Sie weiterhin, ob bei Verfügbarkeit von Textkommentaren in mehr als einer Sprache nur Ihre erste Wahl, beide, oder alle vorhandenen Sprachen angezeigt werden sollen.

Erste Sprache
Deutsch

Zweite Sprache
Englisch

Eine Beide Alle

Umsetzen
 (Kein) Kyrillisch Griechisch

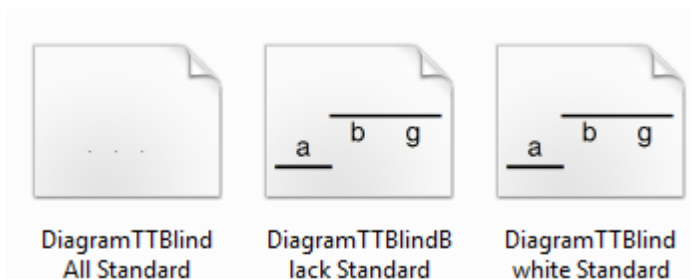
Enthält die Partie *keine* Kommentare in Ihren ausgewählten Sprachen, werden immer alle anderen Sprachen angezeigt, so daß Ihnen nichts entgeht.

"Kyrillisch umsetzen" wandelt in kyrillische Sprachausgabe um.

Siehe auch [Sprachwechsel](#)

2.9.19 Zeichensätze

ChessBase installiert eine Reihe von TrueType-Zeichensätze auf Ihrem System.



Z.B.

Zeichensätze für Notation mit [Kommentierungssymbolen](#):

FigurineCB AriesSP

FigurineCB LetterSP

FigurineCB TimeSP

Zeichensätze für Diagramme:

DiagramTTFritz

DiagramTTUSCF

DiagramTTOldStyle

Die Zeichensätze sind auf der Program-DVD im Verzeichnis **Fonts** enthalten und können bei Problemen manuell über die Systemsteuerung nachinstalliert werden.

2.10 Tastaturbelegung

2.10.1 Stellung eingeben

Eingabe von Taktikstellungen, Endspiele oder Schachproblemen.

Taste **S** startet den Dialog.



Die Figuren werden in der Auswahlleiste am rechten Brettrand per Klick aufgenommen. Wählt man eine weiße Figur, so setzt die linke Maustaste weiße Figuren, die *rechte Maustaste dagegen schwarze Figuren* ab. Bei schwarzen Figuren ist es umgekehrt.

Weiß 0-0, 0-0-0, Schwarz 0-0, 0-0-0: Gibt an, ob in der Stellung noch rochiert werden darf. Möglicherweise haben König oder Turm bereits gezogen, so daß die Rochaderechte verwirkt sind.

ASCII, FEN, kopieren, einfügen: Für Experten: Eine Beschreibung der aktuellen

Stellung kann in verschiedenen Formaten die Windows-Zwischenablage kopiert, bzw. von dort eingefügt werden.

Zugnummer: Start der Zugzählung in der [Partienotation](#).

En passant: Die Seite, die nicht am Zug ist, hat gerade einen Bauern um zwei Schritte gezogen, so daß die andere Seite nun "En Passant" schlagen könnte. Geben Sie hier die Linie an, in die geschlagen würde.

Zurücksetzen: Baut die Grundstellung einer Schachpartie auf.

Brett leeren: Alle Figuren vom Brett.

Figuren können per Klick und niedergehaltener Maustaste auf dem Brett verschoben werden. Ein einzelner Klick auf eine Figur mit derselben Zielfigur löscht diese. Um eine Figur zu löschen, zieht man sie aus dem Brett heraus.

Unterhalb der Figurenauswahlbox befinden sich zwei Schalter:



Weiß <-> Schwarz führt eine vertikale Spiegelung der Stellung durch

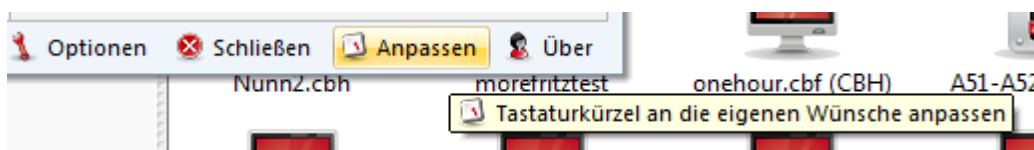
König <-> Dame führt zu einer horizontalen Spiegelung der Stellung

2.10.2 Benutzerdefinierte Shortcuts

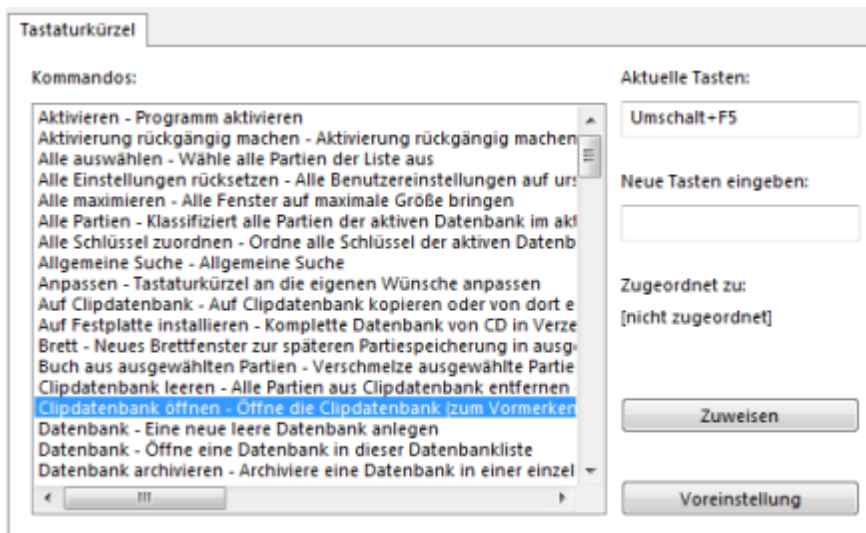
Viele Funktionen lassen sich flüssiger und intuitiver über die Tastatur mit Hilfe von "Tastaturkürzeln" abrufen.

Beispiel: mit der Tastenkombination Strg - N starten Sie die Funktion Neue Partie.

Über *Menü Datei* - Anpassen können Sie eine komplette Auflistung mit der aktuellen Zuordnung über die Funktionsbelegung der Tastatur einsehen.



Unter dem Abschnitt *Kommandos* finden Sie eine Auflistung aller Programmfunktionen, denen Sie eine Tastenkombination zuweisen können.



Im Einstelldialog haben Sie folgende Möglichkeiten:

Klicken Sie unter Kommando die Funktion an, der Sie ein Tastaturkürzel zuweisen wollen.

Existiert für ein Kommando bereits ein Tastenkürzel (Hotkey), wird dieser unter **Aktuelle Tasten** aufgelistet. Unter Neue Taste eingeben können Sie den Eintrag modifizieren und einen neuen Hotkey vergeben. Sollte der neue Hotkey bereits einer anderen Funktion zugeordnet sein, wird dies unter Zugeordnet zu angezeigt.

Mit einem Klick auf **Zuweisen** wird der neu definierte Hotkey der selektierten Funktion zugewiesen.

Tipp: Neue oder modifizierte Zuordnungen werden im Fenster *Tastaturkürzel* übernommen und angezeigt.

2.10.3 Tastaturbelegung im Datenbankfenster

Tab Wechselt zwischen Fensterflächen

F3 Zur nächsthöheren Verzeichnisebene

Strg-F12 [Meine Datenbanken](#) anzeigen

Enter Ausgewählte Datenbank öffnen/Training starten.

Strg-F Partien in ausgewählten Datenbanken suchen.

Strg-Alt-L Direktliste ein/aus.

Strg-O Datenbank öffnen und zu [Meine Datenbanken](#) hinzufügen.

Strg-X In diesem Verzeichnis neue Datenbank anlegen.

Strg-Z Ausgewählte Datenbank [archivieren](#).

- Strg-L** [Partienliste](#) der ausgewählten Datenbank.
- Strg-P** Spielerverzeichnis der ausgewählten Datenbank.
- Strg-T** Turnierverzeichnis der ausgewählten Datenbank.
- Strg-A** Kommentatorenverzeichnis der ausgewählten Datenbank.
- Strg-S** Quellenverzeichnis der ausgewählten Datenbank.
- Strg-K** Eröffnungsschlüssel der ausgewählten Datenbank.
- Strg-C** Alle Partien der Datenbank zum Kopieren vormerken.
- Strg-V** Zum Kopieren vorgemerkte Partien an die ausgewählte Datenbank anhängen.
- Strg-D** Datenbanksymbole in Detailansicht.
- Strg-I** Datenbanksymbole groß.

2.10.4 Tastaturbelegung in Partienlisten

Pos1/Ende	Springt zum Anfang/Ende der Liste
Shift-Pfeil runter oder Strg + Klick	Markiert Partien
Shift-Pfeil hoch oder Strg + Klick	Demarkiert Partien
Shift-Bild ab	Markiert Partien seitenweise
Shift-Ende	Markiert alle Partien bis zum Ende der Liste
Strg-A	Markiert alle Partien
Return	Lädt/verschmilzt die markierte(n) Partie(n)
F10 / Strg F10	Nächste/vorige Partie aus Liste laden
Strg-Pfeil links/ rechts	Automatisches Scrollen
Pfeil links/rechts	Liste nach rechts/links scrollen
Bild ab/auf	Blättert seitenweise

Pfeil hoch/runter	Verschiebt den Markierungsbalken mit Scrollen
Strg-G	Gehe zu Zeile Nr.
S	Statistik für markierte/alle Partien
Shift-S	Figurenaufenthaltsanalyse für markierte/alle Partien
F5	Markierte Partien auf die Clipdatenbank bringen
O	Partie-Überblick in mehreren Diagrammen.
T	Turniertabelle erzeugen
Strg-F	Suchmaske definieren und als Listen-Filter einsetzen
Tab	Springt zum Spielerindex
Entf	Kennzeichnet markierte Partien als gelöscht.
Strg-C	Markierte Partien in Zwischenablage (zum Kopieren)
Strg-V	Zwischenablage an Partieliste anhängen (Kopieren)

2.10.5 Tastaturbelegung im Brettfenster

Strg-F	Brett drehen
Pfeiltasten	Züge vor- und zurückspielen.
*	Partie vorführen
Strg-G	Zu Zug Nr. x springen.
Strg-0	Zur Grundstellung springen
Strg + Zug	Zug ohne Rückfrage als Variante eingeben
Shift + Zug	Nachfolgende Züge ohne Rückfrage überschreiben
T	Zug zurücknehmen, abweichende Variante eingeben

Strg-Alt-0	Nullzug eingeben
Strg-Q	Variante löschen
Strg-Alt-C	Partie in Referenzdatenbank nach Eröffnung klassifizieren
Strg-Shift-C	Partie nach Themen klassifizieren
Shift-F6	Vergleichen/Neuerungen zeigen in Referenzdatenbank
Shift-F7	Brettstellung suchen in Referenzdatenbank
Tab	Notation umschalten
Entf	Letztes Variantenmenü anzeigen (zurück zum letzten Knoten); bei eingeschalteter Faltung zusätzlich: Variantenkomplex wegfallen
M	Variante abschließen.
+ / -	Analyse-Engine : Zahl der Varianten ändern. Falls keine Engine mitläuft und Faltung eingeschaltet ist (Rechtsklick auf Notation): nächste Variante entfalten/wegfallen.
Bild auf/ab	In der Notation eine Seite vor/zurück
Pos1 / Ende	Zum Anfang/Ende der Notation
] oder Z	Restliche Züge abschneiden
[Vorherige Züge löschen
Strg-Shift-Y	Alle Varianten und

	Kommentare löschen
Strg-A	Textkommentar hinter Zug eingeben
Strg-Alt-A	Textkommentar vor Zug eingeben
Shift-1 bzw. "!"	!, ? etc. setzen
Strg-Alt-X	Grafische Kommentare löschen
Strg-Alt-M	Trainingskommentar eingeben
Strg-Alt-W	Fernschach-Kenndaten eingeben
Strg-W	Fernschach-Zug kommentieren
Strg-Alt-R	Tonaufnahme
Strg-S	Partie speichern
Strg-R	Partie ersetzen
Strg-Einfg	Diagramm in die Zwischenablage
F10	Nächste Partie aus Liste laden
Strg-F10	Zurück zur letzten geladenen Partie.
Alt-F2	Startet/Stoppt Default-Engine
Leertaste	Besten Zug der Engine ausführen.
Strg-Leertaste	Beste Varianten aller laufenden Engines in Notation kopieren.
y	Nächstbesten Zug berechnen (nur Fritz-Engine).

Shift-R	Fensterfläche Referenzdatenbank auf/zu.
Strg-Alt-P	Fensterfläche Photos auf/zu
Strg-Alt-N	Fensterfläche Notation auf/zu
Strg-Shift-T	Trainingsfragen ein/aus
Strg-Alt-Q	ChessBase verlassen
Esc	Fenster schließen
Strg-Z	Löschung in Notation rückgängig machen.
F12	Zum Datenbankfenster

2.10.6 Tastaturbelegung im Schlüsselfenster

Im Schlüsselfenster gelten die [Tastaturkürzel der Partienliste](#), sofern anwendbar. Hinzu kommen






Return	Schlüsselinhalt anzeigen
Backspace / F3	Zum Oberschlüssel zurückspringen
F4	Anzeige Schlüsselstruktur
Shift-F3	Schlüssel-Normalanzeige (keine Struktur)
Alt-N	Partienzählung ein-/ausschalten.
Alt-W	Markierten Schlüsselnamen ändern (Themenschlüssel: zusätzlich Suchbedingungen bearbeiten)
F5	Partien der markierten Schlüssel auf Clipdatenbank bringen
S	Statistik der markierten Schlüssel und Partien
Einfg	Neuen Schlüssel unter Auswahlbalken einfügen
Entf	Markierte Schlüssel löschen

Strg-M	Markierten Schlüssel ins Memo nehmen
Shift-Einf	Memo-Schlüssel einfügen

2.10.7 Tastaturbelegung für Kommentarsymbole

In den Eingabefeldern für Kommentare, Schlüsselnamen und der Speichermaske können per Tastatur die Figuren- und Kommentierungssymbole eingegeben werden. Voraussetzung für die Verwendung der Sonderzeichen ist jedoch, daß die richtigen [Zeichensätze](#) installiert und ausgewählt wurden.

Die folgenden Symbole sind eine internationale Kurzsprache zur Kommentierung von Schachpartien.

STRG-K		König,
STRG-Q		Dame, Queen
STRG-N		Springer, kNight
STRG-B		Läufer, Bishop
STRG-R		Turm, Rook
STRG-P		Bauer, Pawn
STRG-A	→	Angriff
STRG-I	↑	Initiative
STRG-SHIFT-C	↔	Gegenspiel, Counterplay
STRG-ALT-I	△	Idee
STRG-S	○	Raumvorteil, Space
STRG-SHIFT-Z	⊕	Zeitnot
STRG-ALT-D	○	Entwicklungsvorteil, Development
STRG-L	↔	Linie
SHIFT-STRG-D	↗	Diagonale
STRG-ALT-Z	⊙	Zugzwang
STRG-ALT-C	⊞	Centrum
STRG-SHIFT-W	×	Schwacher Punkt, Weak point.
STRG-O	□	Einziger Zug, Only move

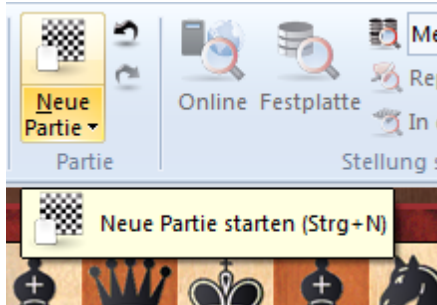
STRG-W	└	Einschl. , with
STRG-ALT-W	┘	Ausschl., without
STRG-ALT-Q	«	Damenflügel, Queenside
STRG-ALT-K	»	Königsflügel
STRG-E	v	Endspiel
STRG-ALT-P		LäuferPaar
STRG-ALT-O	♗♘	Ungleiche Läufer, Opposite bishops
STRG-ALT-E	♗♗	Gleiche Läufer, Even bishops
STRG-M	♙♚	Mit Kompensation für das Material
STRG-1	♙♚	Weiß steht besser
STRG-2	♙♚	Weiß steht etwas besser
STRG-3	♙♚	Unklar
STRG-4	♙♚	Schwarz steht etwas besser
STRG-5	♙♚	Schwarz steht besser
STRG-ALT-B	⊂	Besser ist
STRG-ALT-R	1/2	Remis
STRG-SHIFT-P	♙♚	Freibauer, Passed pawn.

3 Funktionen

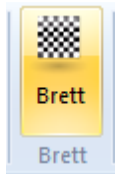
3.1 Partien eingeben und kommentieren

3.1.1 Züge eingeben

Brettfenster - Neue Partie



Datenbankfenster - Brett



Zum Eingeben von Zügen klickt man eine Figur an und führt diese mit gehaltener Maustaste auf das Zielfeld. Beim Anklicken schlägt ChessBase mit Hilfe von [Heumas](#) bereits einen plausiblen Zug vor. Wenn es der gewünschte ist, kann man die Maus loslassen.

Alternativ klickt man das Zielfeld direkt an, worauf ChessBase eine Figur umrandet, die dorthin ziehen könnte.



Wenn der Vorschlag nicht paßt, geht man mit gehaltener Maustaste auf die richtige Figur oder drückt die rechte Maustaste, um den nächsten Zugvorschlag abzurufen.

Gibt es bereits einen Zug, erscheint ein Auswahlmenü:

- Neue Variante. Der Zug beginnt eine Variante.
- Neue Hauptvariante: Der Zug wird neue Hauptvariante.
- Einfügen: Ersetzt den Partiezug durch den eingegebenen Zug und erhält alle Folgezüge, die dabei legal bleiben.

- Überschreiben: Alle nachfolgenden Züge und Varianten werden gelöscht.
-

Tastaturkürzel:**T**

Zug zurücknehmen und nächsten Zug als Variante interpretieren ("Takeback").

STRG

Überschreibt man einen bestehenden Zug durch Neueingabe bei gehaltener STRG-Taste, wird der neue Zug ohne weitere Rückfrage als Variante gestartet.

SHIFT

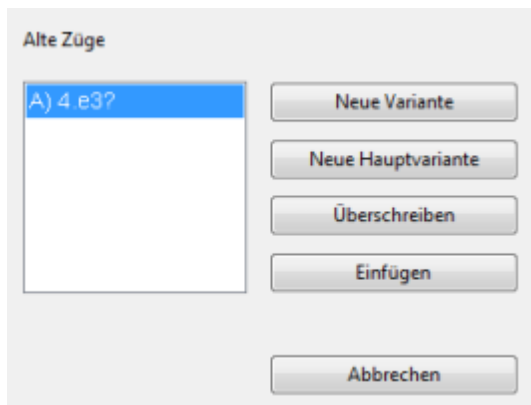
Hält man die **SHIFT-Taste**, wird der alte Zug ohne Rückfrage durch den neuen überschrieben. Alle nachfolgenden Züge gehen verloren.

[Nachträgliche Korrekturen bei Parteeingabe](#)

Partieingabe mit dem [DGT-Brett](#)

3.1.2 Neuen Zug eingeben

Wenn Sie einen bereits bestehenden Zug überschreiben, erscheint folgende Auswahl:

**Liste Alte Züge**

Die bisher verfügbaren Varianten. Die Hauptfortsetzung steht am Ende.

Neue Variante

Der eingegebene Zug wird zum ersten Zug einer Variante.

Neue Hauptvariante

Der eingegebene Zug wird Hauptvariante. Die bisherige Hauptvariante erscheint als Variante.

Überschreiben

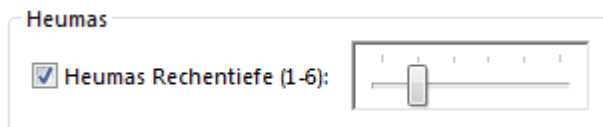
Alle folgenden Züge und Varianten werden gelöscht.

Einfügen

Alle folgenden Züge und Varianten, die nach dem eingegebenen Zug legal bleiben, werden bewahrt.

3.1.3 Zugeingabe mit Einzelklicks

Die Zugeingabe mit einzelnen Klicks auf Start- oder Zielfeld spart enorm Zeit. Dieses von ChessBase entwickelte Verfahren nennen wir "[HEUMAS](#)" = HEUristic Move Assistent.



Klick auf Zielfeld

Klicken Sie auf ein leeres Feld oder eine gegnerische Figur und halten Sie die Maustaste nieder. Wenn mehrere Figuren auf dieses Feld ziehen können, rechnet ein kleines Schachprogramm den stärksten Zug aus und markiert die vorgeschlagene Figur.



Wenn Sie jetzt die Maustaste loslassen, wird der Zug ausgeführt. Wenn eine andere Figur ziehen soll, drücken Sie so lange auf die rechte Maustaste, bis die richtige ausgewählt ist. Alternativ ziehen Sie direkt die gedrückte Maus auf die richtige Figur.

Klick auf Figur

Wenn Sie auf eine Figur klicken, wird das nach Meinung von HEUMAS stärkste Zielfeld markiert. Falls es das richtige ist, lassen Sie die Maustaste los. Wenn nicht, schalten Sie so lange mit rechten Mausklicks weiter, bis sie das richtige Feld haben. Alternativ ziehen Sie direkt die gedrückte Maus auf das richtige Zielfeld.

Die Rechentiefe von Heumas kann unter *Menü Datei - Optionen - Engines* eingestellt werden. Dort können Sie Heumas auch ganz deaktivieren.

3.1.4 Nachträgliche Korrektur bei Parteeingabe

Falscher Zug:

Klick in die Notation vor den falschen Zug. Richtigen Zug eingeben. Im Auswahlménü **Überschreiben** anklicken. Alle nachfolgenden Züge, die jetzt noch legal sind, bleiben erhalten.

Mehre falsche Züge:

Klick in die Notation vor den falschen Zug. Ersten richtigen Zug eingeben. Im Auswahlmü Neue Variante anklicken. In die Variante alle richtigen Züge vervollständigen. Klick vor den Start der Variante. *Variante - Züge austauschen* aufrufen. Die Züge der Variante kommen in die Partie, die alten Züge werden zur Variante.

Nachträglich Zugpaare einfügen:

Klick in die Notation vor die fehlenden Züge. Alle fehlenden Züge als Variante eingeben. Die Zahl der Züge muß gerade sein. Auf den erste Zug der neuen Variante klicken. *Variante -In Partie einfügen*.

3.1.5 Verschmelzen von Partien

Wählt man in einer Partieliste mehrere Partien aus (Strg-Klick) und drückt Enter, so werden sie zu einem einzelnen Variantenbaum verschmolzen.



Zieht man eine Partie oder eine markierte Partienmenge per [Drag&Drop](#) in die Notation eines Brettfensters, so werden diese Partien mit der Notation verschmolzen.

Einfügen von einzelnen Varianten (Teilbäumen) aus einer kommentierten Partie

Hat man zwei kommentierte Partien und will aus der ersten nur eine einzelne Variante in die zweite einarbeiten, so geschieht das per [Drag & Drop](#) direkt aus der Notation heraus, indem man den Zug mit der Maus ergreift, der die Wurzel des zu kopierenden Teilbaumes ist. Dieser wird in die Notation der Zielpartie gezogen.

Anwendungsbeispiel:

Aus einem Repertoirebaum des ChessBase-Magazins möchte ich in den Repertoirebaum, der mein eigenes Weißrepertoire beschreibt, einen Teil einfügen:

1. Lade das Weißrepertoire.

2. Lade den Repertoirebaum des Magazins.
3. Drücke die Taste F8, um die Notation beider Bäume parallel auf den Schirm zu bringen.
4. Greife im Magazin-Baum den Zug, von dem aus sich der gewünschte Teilbaum entfaltet.
5. Verschiebe ihn mit gehaltener Maustaste auf die Notation des eigenen Repertoires und lasse ihn dort fallen.
6. Speichere den erweiterten Baum mit "Ersetzen" wieder ab.

Verschmelzen identischer Partien

Nützlich, wenn eine Partie von mehreren Kommentatoren vorliegt. Die erste Partie wird als Stammpartie gesetzt. Ihr Kommentator gilt als Hauptkommentator. Beim Einbauen der anderen Anmerkungen wird an der ersten Abweichung der betreffende Kommentator im Text (Strg-A) zitiert. Alle Nebenkomentatoren werden schließlich im Text zum ersten Zug aufgeführt.

Partien werden als identisch angesehen, wenn Weiß, Schwarz, Ergebnis und Zugzahl übereinstimmen.

3.1.6 DGT-Brett

Brettfenster - Brett - DGT-Brett

Erlaubt das Eingeben von Partien auf einem richtigen hölzernen Schachbrett.



Die Verbindung zwischen Computer und Brett geschieht beim DGT-Brett in der Regel über ein Kabel, das technisch problemlos über zehn Meter lang sein kann. Damit werden Sie weitgehend unabhängig vom PC-Bildschirm.

Beachten Sie zum Anschließen des Brettes die vom Hersteller des Brettes mitgelieferte Dokumentation.

3.1.7 Kommentieren

3.1.7.1 Kommentieren

Die nachstehenden Optionen stehen für die Kommentierung zur Verfügung:

[Varianten](#)

Alternative Züge eingeben.

[Textkommentare](#)

Text in die Partienotation einfügen.

[Symbole](#)

Zug- und Stellungsbewertung in internationaler Symbolsprache.

[Farbige Felder und Pfeile](#)

Auf dem Brett Felder markieren und Pfeile einzeichnen.

[Trainingsfragen](#)

Aufgaben mit Hilfestellungen einbauen.

[Kritische Stellungen](#)

Kritische Eröffnungs-, Endspiel- oder Mittelspielstellung.

[Bauernstruktur und Figurenpfad](#)

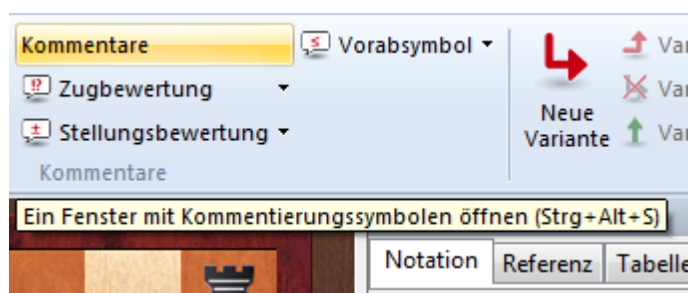
Bauernstruktur oder Pfad einer Figur gesondert visualisieren.

[Medaillen](#)

Einem Zug oder einer Partie eine besondere Auszeichnung verleihen.

3.1.7.2 Kommentierungspalette

Brettfenster - Einfügen - Klick auf Kommentare - Kommentierungspalette. Taste Strg-Alt-S





Die Kommentierungspalette enthält alle [Kommentierungssymbole](#) für Züge, die hier mit einem einzelnen Klick gesetzt werden können. Die Symbole der ersten Zeile sind *Zugbewertungen*. Sie stehen direkt hinter der Zugnotation.

Die Symbole der zweiten und dritten Zeile sind überwiegend *Stellungsbewertungen*. Sie stehen in der Notation nach die Zugbewertung.

Die Symbole der vierten Reihe gelangen vor den Zug.

Der Schalter (*Kein*) entfernt alle Symbole zum ausgewählten Zug.

Text vor Zug / Text nach Zug

Eingabe von [Textkommentar](#) vor oder nach dem in der Notation hervorgehobenen Zug.

Variante starten

Nimmt den aktuellen Zug auf dem Brett zurück. Sie geben danach einen Alternativzug, der ohne Rückfrage zur Variante wird. (T-Note).

Variante aufwerten

Die ausgewählte Variante wird Hauptfortsetzung in der nächst höheren Ebene. Kann mit Menü *Bearbeiten* -> *Rückgängig* rückgängig gemacht werden.

Variante löschen

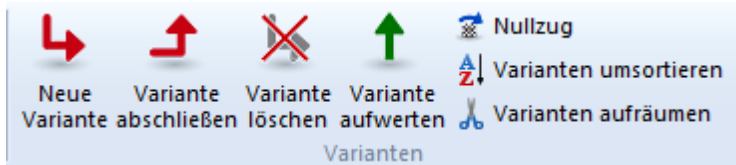
Löscht die ausgewählte Variante und alle Untervarianten. Kann mit Menü *Bearbeiten* -> *Rückgängig* rückgängig gemacht werden.

Variante abschließen

Beendet die Eingabe einer Variante und geht zur Stellung nach dem Hauptzug, so daß mit Eingabe der Hauptvariante fortgefahren wird.

3.1.7.3 Varianten

Brettfenster - Menü Einfügen



Varianten, d.h. Alternativzüge sind die wichtigste Kommentierung von Schachpartien.

Neue Variante

Nimmt den gespielten Zug zurück und beginnt die Eingabe einer Variante.

Variante abschließen

Beendet die aktuelle Variante

Variante löschen

Entfernt die aktuelle Variante. Kann mit Menü Start - Rückgängig revidiert werden.

Variante aufwerten

Macht die aktuelle Variante zur Hauptvariante.

Nullzug

Zur Demonstration einer Idee kann es nützlich sein, mehrere Züge ohne Gegenzüge für eine bestimmte Seite in die Notation einzufügen.

Sie können jetzt für eine Partei mehrere Züge hintereinander ohne Antwortzüge eingeben.

Varianten umsortieren/aufräumen







Damit können Sie die eingebetteten Varianten weiter bearbeiten.















3.1.7.4 Kommentierungssymbole

Die Kommentierung von Schachpartien erfolgt oft in einer international verständlichen Symbolsprache. In ChessBase kann deshalb in der Notation jeder Zug mit vorstehenden oder nachfolgende Symbolen kommentiert werden. Diese Symbole werden über die [Kommentierungspalette](#) eingegeben.

Alternativ per Rechtsklickmenü in der Notation. In einem Textkommentar fügen Sie die Symbole über spezielle [Tastaturkürzel](#) ein.

!	Starker Zug
!!	Sehr starker Zug
!?	Interessanter Zug

?!	Zweifelhafter Zug
?	Ein Fehler
??	Ein grober Fehler
	König,
	Dame, Queen
	Springer, kNight
	Läufer, Bishop
	Turm, Rook
	Bauer, Pawn
→	Angriff
↑	Initiative
↔	Gegenspiel, Counterplay
Δ	Idee
○	Raumvorteil, Space
⊕	Zeitnot
○	Entwicklungsvorteil, Development
↔	Linie
↗	Diagonale
⊙	Zugzwang
⊞	Centrum
×	Schwacher Punkt, Weak point.
□	Einzigiger Zug, Only move
└	Einschl. , with
┌	Ausschl., without
«	Damenflügel, Queenside
»	Königsflügel
v	Endspiel
	LäuferPaar

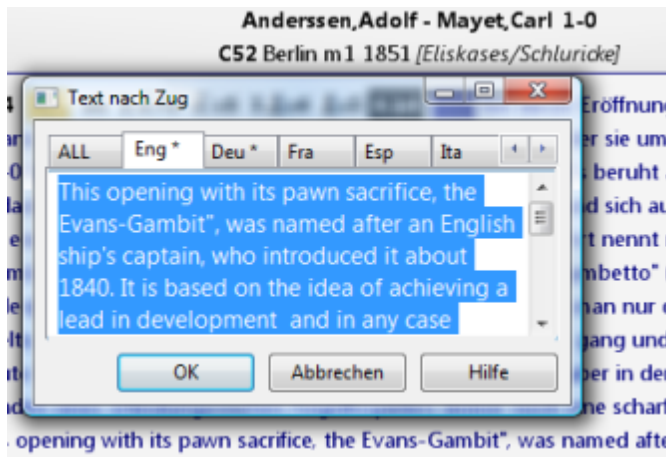
	Ungleiche Läufer, Opposite bishops
	Gleiche Läufer, Even bishops
	Mit Kompensation für das Material
	Weiß steht auf Gewinn.
	Weiß steht besser
	Weiß steht etwas besser
	Ausgeglichene Stellung
	Unklar
	Schwarz steht etwas besser
	Schwarz steht besser
	Schwarz steht auf Gewinn.
	Besser ist
	Remis
	Freibauer, Passed pawn.

3.1.7.5 Textkommentare

Bei der Eingabe von Kommentaren kann man über die [Tastaturkürzel](#) Figuren- und Kommentierungssymbole eingeben.

STRG-A startet das *Texteingabefenster*, man verläßt den Dialog über ALT-O ("OK"), während die Taste ENTER nur einen Absatz einfügt. Dieser Absatz wird auf dem Bildschirm und im Ausdruck berücksichtigt.

ChessBase bietet die Möglichkeit, Textkommentare einer bestimmten Sprache zuzuordnen und zu einem Zug Kommentare parallel in verschiedenen Sprachen einzugeben. Der Anwender kann dann [fremdsprachige Kommentare](#) ausblenden.



Klicken Sie in der Auswahlleiste unter dem Texteingabefeld auf einen der Sprachschalter, um Kommentar in einer bestimmten Sprache einzugeben. Soll Ihr Kommentar sprachneutral sein, wählen Sie „All“. Dann erscheint der eingegebene Text immer in der Partienotation.

Liegen zu einem Zug sprachgebundene Texte vor, wird der betreffende Auswahlsschalter kursiv dargestellt.

Wie in allen Windows-Texteingabefeldern, kann auch hier Text aus der Zwischenablage per STRG-V oder STRG-EINFG eingefügt werden. So ist es möglich, Absätze aus einer Textverarbeitung oder einem anderen Editor (oder einer anderen Partie) schnell als Textkommentar einzusetzen. Auch zwischen den einzelnen Sprachen kann über die Zwischenablage Text verschoben werden.

Diagramme: Soll ein Partieausdruck eingebettete Diagramme enthalten, geben Sie im sprachneutralen Kommentar ein Diagramm-Kontrollzeichen ein, indem Sie STRG-D tippen. ChessBase erzeugt dann ein Diagramm nach dem Zug, zu dem der Kommentar gehört.

Tipp: Das Eingabefenster kann durch Ziehen mit der Maus am Fensterrand benutzerdefiniert eingestellt werden. Größe und Position des Textfensters werden gespeichert.

3.1.7.6 Sprachwechsel per Klick

ChessBase bietet die Möglichkeit, [Textkommentare](#) einer bestimmten Sprache zuzuordnen und zu einem Zug Kommentare parallel in verschiedenen Sprachen einzugeben.

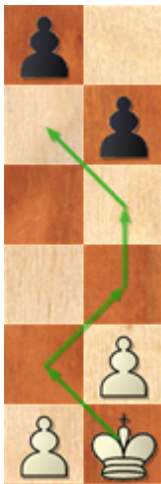
Das Programm bietet damit eine komfortable Möglichkeit, zwischen mehrsprachigen Textkommentaren umzuschalten.



Direkt neben der Notation werden die existierenden Sprachkommentare mittels kleiner Flaggen angezeigt. Per Klick auf ein Flaggensymbol wechselt man zu einer anderen Sprache.

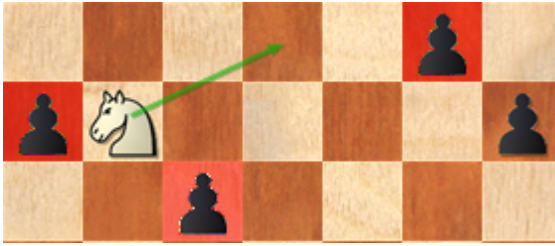
3.1.7.7 Farbige Felder und Pfeile

Das Programm bietet die Möglichkeit, mittels farbiger Symbole bestimmte Zusammenhänge auf dem Brett transparent zu verdeutlichen.



So setzen Sie eine Feldfarbe:

Alt-Taste + Klick	Grünes Feld
Alt-Ctrl + Klick	Gelbes Feld
Alt-Shift + Klick	Rotes Feld



So ziehen Sie einen farbigen Pfeil:

Alt-Taste + Ziehen	Grüner Pfeil
Alt-Ctrl + Ziehen	Gelber Pfeil
Alt-Shift + Ziehen	Rotes Pfeil

So entfernen Sie eine einzelne Markierung:

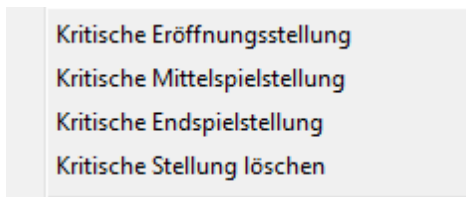
Führen Sie die Markierung oder den Pfeil ein zweites Mal aus.

So entfernen Sie alle farbigen Felder und Pfeile in einer Stellung:

Drücken Sie Strg-Alt-X.

3.1.7.8 Kritische Stellungen

Notation - Rechtsklickmenü - Spezialkommentar



Kritische Eröffnungsstellung

Markiert den aktuellen Zug **Blau**.

Kritische Mittelspielstellung

Markiert den aktuellen Zug **Rot**.

Kritische Endspielstellung

Markiert den aktuellen Zug **Grün**.

Nach diesen Farbmarkierungen ("kritischen Stellungen") kann in einer Datenbank gesucht werden: *Suchmaske* -> *Reiter Kommentare*.

3.1.7.9 Medaillen

Wenn eine Partie sich in besonderer Weise auszeichnet, erhält sie eine Medaille. Medaillen erscheinen als Farbmuster in allen Partienlisten, so daß die betreffenden Partien direkt ins Auge fallen.

Tipp: Per Klick auf den Spalteneintrag "Medaillen" kann man schnell alle Partien auflisten, die mit einer Medaille gekennzeichnet sind.

Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Medaillen	Elo ...	E...	T...
Anderssen,A		Mayet,C		1-0	1851			C52	
Schlechter,C		John,W		1-0	1905			A84	
Goglidze,V		Reshevsky,S		0-1	1939			A29	
Euwe,M		Keres,P		0-1	1948			C74	
Spassky,B		Geller,E		1-0	1968			B25	
Petrosian,T	2645	Kortschnoj,V	2645	1-0	1977		2645	D41	

Es gibt die folgenden Medaillen:

Beste Partie - Turnierentscheidend - Musterpartie - Wichtige Neuerung - Bauernstruktur - Strategie - Taktik - Angriff - Verteidigung - Opfer - Materialverteilung - Endspiel - Figurenspiel - Taktischer Patzer - Strategischer Patzer - Anwender.

So setzt man Medaillen:

Rechtsklick auf Zug - Spezialkommentar - Medaille vergeben.

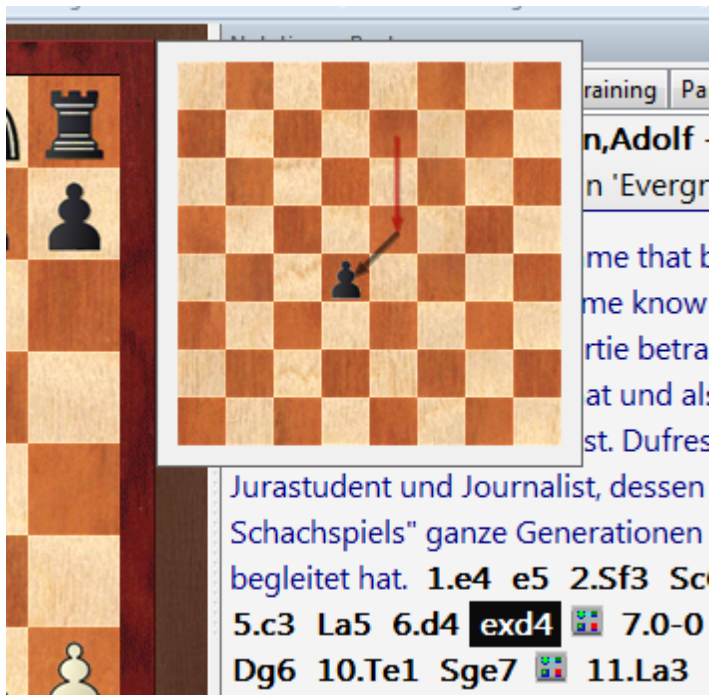
Tastaturkürzel " (Ausrufezeichen)".

So sucht man nach Medaillen:

[Suchmaske](#) - Tab *Medaillen*.

3.1.7.10 Bauernstruktur und Figurenpfad

Rechtsklick *Notation* - *Spezialkommentar* - *Bauernstruktur/Figurenpfad*.



Betont beim Nachspielen die Bauernstruktur oder den Pfad einer Figur in einem gesonderten Diagramm. Dieses Diagramm verschwindet durch Klick oder beliebigen Tastendruck (z.B. Pfeil rechts beim Nachspielen).

3.1.7.11 Feedback zu Lösung eingeben

Bei der Eingabe einer [Trainingsaufgabe](#) kann zu jedem Lösungszug ein Feedback vorgegeben werden. Falls kein gesondertes Feedback eingegeben ist, liefert ChessBase eine Standardantwort.

Im Eingabefeld oben links geben Sie den Antworttext in der eingestellten Sprache ein. Über den Mikrophonschalter zeichnen Sie ein optionales Audio-Feedback auf. Auf dem Brett können Sie mit gehaltener Alt-Taste und Mauszügen [farbige Felder und Pfeile](#) setzen.

3.1.7.12 Trainingsaufgaben

3.1.7.12.1 Trainingsaufgaben eingeben

Rechtsklick Notation - Spezialkommentar - Trainingskommentar

Eine Trainingsaufgabe verlangt vom Nachspielenden, den nächsten Zug selbständig zu finden.

Geben Sie oben die Fragestellung in der ausgewählten Sprache ein. Soll die Fragestellung auch vorgesprochen werden, kann Sie per Mikrofon (Schalter) aufgezeichnet werden. Optional geben Sie Hilfestellung in zwei Schwierigkeitsgraden, deren Aufruf beim Nachspielen zu Punktabzug führt.

The screenshot shows the 'Frage' (Question) input window in ChessBase. At the top, there are language selection buttons: 'En', 'De', 'Fr', 'Es', 'It', 'Ne', 'Ca'. Below this is a large text input field. To the left of the input field are buttons for 'Standard falsch', 'Hilfe1', and 'Hilfe2'. Below these is a 'Sekunden' (Seconds) field set to '300'. To the right of the input field is the 'Zug' (Move) section, which includes radio buttons for 'Zugeingabe' (selected) and 'Multiple Choice'. Below these are input fields for 'Bxc6+' and a list box containing 'Bxc6+'. To the right of the list box are buttons for 'Neu', 'Ersetzen', 'Löschen', and 'Feedback'. Below the list box is a 'Punkte' (Points) field set to '10'. At the bottom of the window are buttons for 'OK', 'Entfernen', 'D <-> E', and 'Abbrechen'.

In der Zugliste sind auch Alternativzüge möglich, die Sie im Zugeingabefeld in Kurznotation eingeben und per Schalter *Neu* an die Liste anhängen. Zu jedem Zug vergeben Sie eine Punktzahl, die bei krassen Fehlern auch negativ sein kann. Weiterhin erhält jeder Zug per *Feedback* eine geschriebene oder gesprochene Rückmeldung.

Für nicht in der Liste berücksichtigte Züge ist eine generelle Falschantwort vorgesehen: *Standardfalsch*.

Bei *Standardfalsch*, *Hilfe1*, *Hilfe2* und *Feedback* ist die Markierung von Feldern und Figuren mit Farben und Pfeilen wie auf dem normalen Brettfenster möglich. Zur Kontrolle erscheint dabei die Stellung, die jedoch nicht abgeändert werden kann. Beachten Sie, daß bei allen Eingaben die richtige Sprache eingestellt ist.

Es gibt 2 Arten von Trainingsfragen. Zum einen die Frage nach einem Zug oder nach Zügen, die der Anwender dann auf dem Brett eingeben muss. Zum anderen *Multiple Choice* Fragen, bei denen der Anwender aus einer Reihe vorgegebener Antworten auswählen muss.

Bei beiden Arten der Trainingsfrage muss zuerst der Zug eingegeben werden, bevor die Frage zu dem Zug formuliert werden kann.

Zu einer Trainingsfrage gehört natürlich die Frage selber, die in verschiedenen Sprachen formuliert werden kann. Zu jeder Frage in jeder Sprache können Hilfestellungen und Fehlerhinweise eingegeben werden. Auch ein Audio-Feedback ist möglich. Hilfen, Fehlerhinweise und Audios sind allgemein für diese Frage. Dieser allgemeine Fehlerhinweis kommt, wenn der eingegebene Zug überhaupt nicht vorgesehen war.

Die Zeit in Sekunden gibt an, wieviel Zeit der Löser für diese Aufgabe zur Verfügung gestellt bekommt.

Im rechten Teil erscheint normalerweise der vorher eingegebene Zug als Lösungszug. Das Programm nimmt an, dies ist der korrekte Zug. Es können weitere Lösungszüge mit verschiedenen Punktzahlen eingegeben werden. Die Züge gelten für alle Sprachen. Schaltet man auf *Multiple Choice* um, gehören die Antworten zur eingegebenen Sprache.

Es sind keine Punkte vorgegeben, da das Programm nicht wissen kann, welche Antwort korrekt ist. Versucht man den Dialog zu schließen, ohne eine Punktzahl vergeben zu haben, weist das Programm darauf hin und schließt den Dialog nicht.

Zu jedem Zug bzw. zu jeder Antwort in jeder Sprache kann ein Feedback eingegeben werden.

Training (Löser)

Für den Löser ist alles einfacher. Entweder muss er einen Zug eingeben oder eine Antwort aus einer Liste anklicken, die mit A, B, usw. durchnummeriert sind. Für verschiedene Antworten kann es unterschiedlich viele Punkte geben, die Maximalpunktzahl ist immer angegeben.

3.1.7.12.2 Trainingsdatenbank

Datenbankfenster, *Rechtsklick Datenbanksymbol - Eigenschaften - Schalter 'Training'*.

Zeigt die Zahl der in dieser Datenbank bearbeiteten Partien mit Trainingsaufgaben und die erzielten Punkte. Wenn der Schalter *Zufallstraining* aktiviert ist, gelangen Sie beim Öffnen der Datenbank nicht in die Datenbankliste, sondern es wird eine zufällig ausgewählte Trainingsstellung präsentiert.

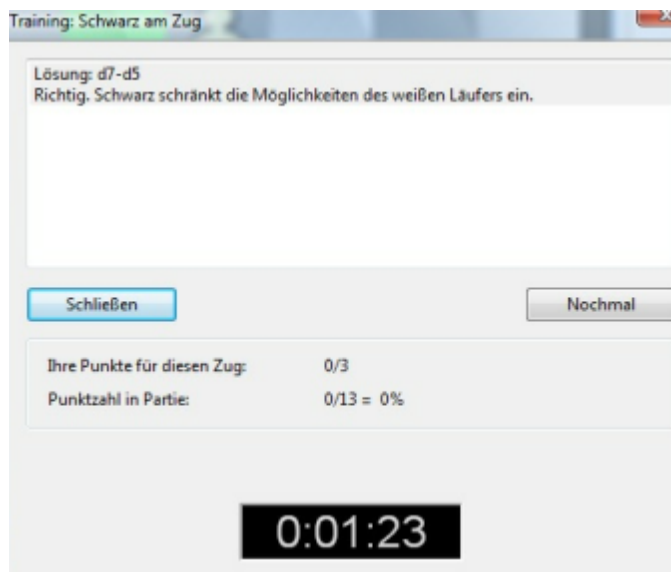
Doppelklick oder Enter auf Symbol einer *Trainingsdatenbank* liefert Trainingsstellungen. Das Programm speichert, welche Partien schon bearbeitet wurden und wiederholt diese erst, wenn alle anderen probiert sind. Dieser Mechanismus ist ideal zur Nutzung von Datenbanken, die z.B. nur Taktikstellungen enthalten.

Rücksetzen löscht alle Trainingsdaten, d.h. die Information, welche Partien bearbeitet und wieviele Punkte erzielt wurden.

3.1.7.12.3 Lösen von Trainingsaufgaben

Mit [Trainingskommentaren](#) erzeugt man Trainingsaufgaben in der laufenden Partie. Beim Nachspielen ist der nachfolgende Teil der Notation verdeckt und wird erst nach Bearbeiten der Aufgabe sichtbar.

Trainingsaufgaben haben ein Bedenkzeitlimit.



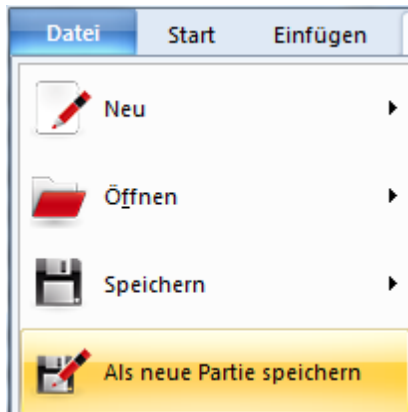
Eine Besonderheit sind [Trainingsdatenbanken](#), die beim Öffnen nicht die Partienliste zeigen, sondern eine zufällig ausgewählte Aufgabe bringen.

Brettfenster - Training - Training aktivieren schaltet bei unbearbeiteten Trainingsfragen die volle Notation ein. Das Tastaturkürzel ist Strg-Shift-T.

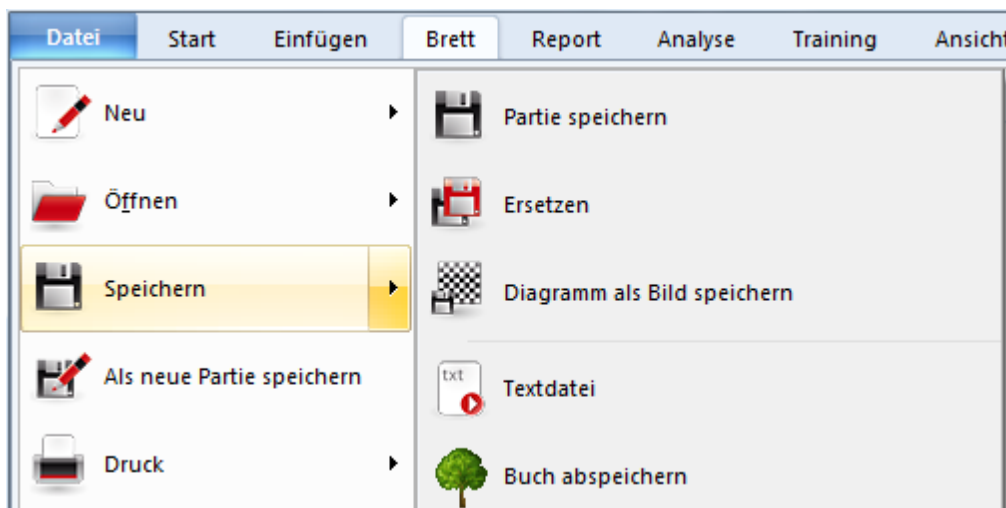
3.2 Partien speichern

3.2.1 Partien speichern

Menü Datei Brettfenster - Als neue Partie speichern



Neu gespeicherte Partien (oder [Datenbanktexte](#)) gelangen ans Ende einer Datenbank. Bei Aufruf der Speicherfunktion im Brettfenster wählen Sie per [Datenbankauswahlmaske](#) eine Datenbank aus, falls das Brettfenster nicht von vorneherein in der [ausgewählten Datenbank geöffnet](#) wurde.



Speichern speichert die Partie in der zuletzt geöffneten Datenbank.

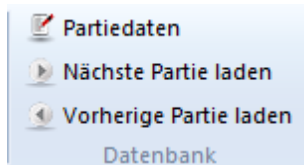
Vor der Speicherung erfragt ChessBase die Kenndaten der Partie in der [Speichermaske](#).

Wenn Sie eine geladene Partie wieder an der gleichen Stelle in der Datenbank speichern wollen, verwenden Sie den Hotkey **STRG-R** zum [Partie ersetzen](#).

3.2.2 Speichermaske

In der Speichermaske legen Sie die Kenndaten einer Partie fest. Sie erscheint beim [Abspeichern](#) oder Ersetzen von Partien.

Die Kenndaten können außerdem jederzeit im Brettfenster über *Start - Partiedaten* festgelegt werden.



In der Partieliste ändern Sie Kenndaten direkt ohne Laden von Partien: Rechtsklickmenü - *Bearbeiten* - *Kenndaten ändern*.

Wei, Schwarz

Nachnamen, Vornamen der Spieler.

Bei vorhandenem [Spielerlexikon](#) überprüfen Sie mit dem Schalter "?" die [Schreibweise des Spielernamens](#).

Turnier

Der Titel des Turniers. Weitere Turnierdaten geben Sie im Turnierdatendialog unter *Details* ein.

Jahr/Monat/Tag

Oft ist das genaue Partiedatum nicht bekannt. Sie können z.B. nur das Jahr ankreuzen und eingeben, die Anzeige von Monat und Tag in der Liste wird dann unterdrückt.

Ergebnis

Neben den Ergebnissen 1-0, Remis und 0-1 sind auch unvollendete Partien möglich, die mit einer Stellungsbewertung enden. Wählen Sie die Stellungsbewertung aus der Liste unter den Ergebnisschaltern aus. Die Stellungsbewertung geschieht mit den internationalen [Kommentierungssymbolen](#).

ECO-Code

Beim Speichern schlägt ChessBase automatisch die richtige [ECO-Eröffnungskennung](#) vor, der fest in die Kenndaten eingetragen wird.

Runde/Unterrunde

Stammt die Partie aus einem Turnier geben Sie die Runde ein, in der sie gespielt wurde. Turniere mit mehreren Durchgängen oder Minimatches besitzen Unterrunden. Bei Mannschaftskämpfen bezeichnet die Unterrunde das Brett.

Rücksetzen

Leert alle Eingabefelder auf beiden Seiten der Speichermaske.

3.2.3 Speichermaske (zweite Seite)

Kommentator

Name des Kommentators der Partie. Erscheint im [Kommentatorenverzeichnis](#) der Datenbank.

Mannschaft Weiß/Schwarz

Falls die Partie einem Mannschaftskampf entstammt, tragen Sie hier die Namen der Mannschaften von Weiß und Schwarz ein. Über den Schalter *Details* geben Sie die Startnummer und die Saison dieser Mannschaft ein. Die Mannschaften erscheinen im [Mannschaftenverzeichnis](#) der Datenbank.

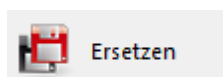
Quelle

Jeder Partie kann eine Quelle zugeschrieben werden. Der Name der Quelle (desjenigen, der die Partie veröffentlicht) erscheint hier, über den Schalter *Details* werden weitere Quelledaten eingegeben. Die Quelle erscheint im [Quellenverzeichnis](#) der Datenbank

3.2.4 Partie ersetzen

Brettfenster - Taste *Strg-R*

Wenn Sie eine geladene Partie geändert, bzw. kommentiert haben, so rufen Sie *Ersetzen* auf. Die Partie wird wieder an der gleichen Stelle in der Datenbank gespeichert.



Wenn Sie eine geänderte Partie ohne vorherige Sicherung schließen, warnt das Programm und fragt, ob Sie die Änderungen sichern wollen. Bestätigen Sie mit 'Ja', wird die Partie ebenfalls an der gleichen Stelle in der Datenbank ersetzt.

3.2.5 Zum Repertoire hinzufügen

Fügen Sie Ihrer [Repertoiredatenbank](#) eine Partie hinzu, die eng mit einer bereits dort gespeicherten Variante verwandt ist, bietet ChessBase zwei Alternativen:

Als neue Partie speichern:

Die aktuelle Partie ans Ende der Repertoiredatenbank neu gespeichert.

Einbetten in:

Die aktuelle Partie wird als Variante in die zitierte Partie aus der Repertoiredatenbank [eingefügt](#).

Nach dem Speichern oder Einbetten können Sie die Repertoiredatenbank im [Datenbankfenster](#) öffnen und die Partie nachkommentieren.

3.3 Zugriff per Verzeichnis/Schlüssel

3.3.1 Spielerverzeichnis einer Datenbank

In der Partienliste startet ein Klick auf den Reiter *Spieler* den Spielerindex. Der Spielerindex ist in drei unterschiedliche Fenster unterteilt.

Nachname	Vorname	Total	Elo	Titel	m/w	Nation	Geburtsland
Fischer		43					
Fischer	A	41					
Fischer	Achim	33			m	DEU	
Fischer	Agnes	44			w	DEU	
Fischer	Albert	2			m	FRA	
Fischer	An	7					
Fischer	Andre Klaus	101	2227		m	DEU	
Fischer	Andrea	3			w	DEU	
Fischer	Andreas	63			m	DEU	
Fischer	Anita	14	1810		w	DEU	
Fischer	Anke	49	1828		w	DEU	
Fischer	Arne	9			m	DEU	
Fischer	Arthur	62	1985		m	DEU	
Fischer	B	11					
Fischer	Baptiste	2	1783		m	FRA	
Fischer	Benjamin	127	1917		m	DEU	
Fischer	Bernard	9			m	FRA	
Fischer	Bernd	22			m	DEU	
Fischer	Brunhilde	38			w	DEU	

Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Tun
Fischer	2010	Van Wely, L	2685	0-1	2005	Kup
Loya, E		Fischer		1-0	1999	Ruh
Klipper, A		Fischer		1-0	1995	Val
Fischer		Schroeder, W	2255	0-1	1994	Obe
Graziani, S		Fischer		1-0	1994	FRA
Fischer		Asmundsson, I	2360	0-1	1993	War
Fischer		Brownscombe, ..	2335	1-0	1993	War
Manion, J	2295	Fischer		1-0	1993	War
Shushkovsky, S		Fischer		1-0	1993	War
Abel, L	2305	Fischer		1-0	1990	Wie
Bezold, M		Fischer		1-0	1990	Wie
Dobos, J	2360	Fischer		1-0	1990	Wie
Fischer		Gimm, V		½-½	1990	Wie
Gustavsson, C		Fischer		0-1	1990	Wie
Cmiel, T	2305	Fischer		1-0	1989	Bad
Eperjesi, L	2375	Fischer		1-0	1989	Bad
Fischer		Carton, P	2250	½-½	1989	Bad

Die Informationen innerhalb der Listen in den drei Fenstern sind übersichtlich in Spalten unterteilt. Sie können in allen drei Fenstern die gewünschte Information durch Ein- oder Ausblenden eines Spalteneintrages individuell einstellen. Beachten Sie die Hinweise im Kapitel [Spaltensortierung](#) und [Listenansichten](#).






Im linken Fenster steht eine Auflistung aller Spieler, die mit Partien in der ausgewählten Datenbank vertreten sind. Ein Klick auf den Spalteneintrag Nachname sortiert entsprechend den Spaltenintrag.

Tipp: Rechtsklick in die Liste ruft ein [Kontextmenü](#) zur Weiterbearbeitung auf

Am unteren Bildrand des Spielerverzeichnisses steht eine Eingabezeile. Geben Sie die Anfangsbuchstaben eines Spielernamens ein.

Suche:

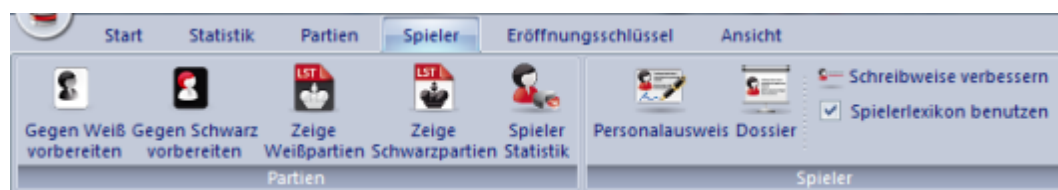
In der Liste wird umgehend der entsprechende Spielereintrag aufgelistet. Bei der Eingabe des oben angegebenen Beispiels wird der Spielereintrag "Tarrasch Siegbert" angezeigt. Markieren Sie den Eintrag in der Listenansicht.

Tarrant	Georgina		6		w			
Tarrasch	Siegbert		796		m		1862	1934
Tarrin	Eric		1	1607	m			

Doppelklick auf den Listeneintrag ruft den [Personalausweis](#) auf und man kann direkt von Index aus ein Dossier starten.

Im Fenster **Partien** werden alle Partien des Spielers Tarrasch aufgelistet, darunter findet man im Fenster **Turniere** eine Auflistung aller Turniere, an denen Siegbert Tarrasch teilgenommen hat. Über die Spaltensortierung kann man die Darstellung der Listen anpassen und die gewünschten Informationen darstellen.

Über die Ribbonleiste ruft man zahlreiche Zusatzfunktionen im Spielerindex auf.



Rechtsklick auf einen markierten Spielereintrag ruft weitere Funktionen auf:

Nur Weißpartien/Schwarzpartien abrufen

Rechtsklick Listeneintrag -> Zeige

Personalausweis zeigen

Rechtsklick - [Personalausweis](#). Für Spieler, die im [Spielerlexikon](#) enthalten sind.

Dossier anlegen

Rechtsklick - [Dossier](#).

Spezielle Spielerstatistik

Rechtsklick - [Statistik](#). Erzeugt schnelle Spielerstatistik mit wichtigen Gegner, Turnierfolgen, etc.

Spielernamen ändern

Rechtsklick Bearbeiten -> Spielernamen ändern. Taste F2.

Tipp: Liegt ein Spielername in mehreren Schreibweisen vor, markieren Sie alle im Spielerverzeichnis und rufen dann *Rechtsklick- Bearbeiten* auf. Die eingegebene Schreibweise (Lexikon mit "?" prüfen!) gilt dann für alle ausgewählten Namen.

Achtung: Wenn mehrere Spieler die gleiche Schreibweise erhalten, kann die Operation nicht mehr rückgängig gemacht werden, d.h., es ist später nicht mehr zu unterscheiden, welche Partien von welchem Spieler stammten.

Tipp: Die Eingabezeile filtert auch Spielereinträge, die mit einem kleingeschriebenen Buchstaben beginnen.

3.3.2 Spielervorbereitung per Mausclick

ChessBase bietet zusätzlich zum [Dossier](#) eine weitere Option, sich schnell auf einen bestimmten Spieler vorzubereiten.

Öffnen Sie den [Spielerindex](#) in einer Datenbankliste und wählen Sie den Spieler aus, gegen den Sie sich vorbereiten wollen.



Alternativ geht es auch über das Kontextmenü in der Liste mit den Spielern.

Per Rechtsklick auf den Spielereintrag öffnet sich ein Kontextmenü, das jetzt u.a. die Option Vorbereiten gegen Weiß/Schwarz bietet.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften
Nachname		Vorname	Total			
Ciocaltea		Victor	1476			
Ciocan		Gegen Weiß vorbereiten		Strg+W		
Ciocanaru		Gegen Schwarz vorbereiten		Strg+B		

Das Programm bietet jetzt die gleiche Ansicht und Information wie die

[Eröffnungsreferenz](#). Die Inhalte der Anzeige beziehen sich je nach Farbauswahl auf das Weiß – bzw. Schwarzrepertoire des ausgewählten Spielers.

3.3.3 Turnierverzeichnis einer Datenbank

Partieliste - Turniere

Der Turnierindex ist wie der [Spielerindex](#) in drei unterschiedliche Fenster unterteilt.

Die Informationen innerhalb der Listen in den drei Fenstern sind übersichtlich in Spalten unterteilt. Sie können in allen drei Fenstern die gewünschte Information durch Ein - oder Ausblenden eines Spalteneintrages individuell einstellen. Beachten Sie die Hinweise im Kapitel [Spaltensortierung](#) und [Listenansichten](#).

Im linken Fenster steht eine Auflistung aller Turniere, von denen Partien in der ausgewählten Datenbank enthalten sind. Ein Klick auf den Spalteneintrag "Titel" sortiert alphabetisch den Spaltenintrag mit den Turnierbezeichnungen.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Eröffnung
Titel	Ort	Datum	Typ	Nati...	Kat	R...	Anz
Tatran Cup 26t.	Strbske Pleso	11.1978	turnier	W	V	13	78
Tjuca op	Tjuca	1978	open	B		6	100
Tilburg	Tilburg	31.08.1978	turnier	H	XIV	11	66

Am unteren Bildrand des Turnierindex steht eine Eingabezeile. Geben Sie die Anfangsbuchstaben eines Turnieres ein.

Das Suchfenster unten in Turnierliste unterstützt jetzt Volltextsuchen.

Z.B. Eintippen: „Candidates 1953“ oder „Bonn 2006“ oder „Linares“. Gut eine Sekunde nach dem letzten Tippen startet die Suche automatisch.

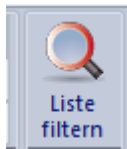
The screenshot shows the ChessBase 12 interface. The main window displays a list of tournaments with columns for Title, Location, Date, Type, Nation, Category, and Round. The search bar at the bottom left contains the text "Bonn 2006". On the right side, a detailed view of a tournament is shown, including a list of games with columns for White, Black, Elo, Result, Year, and Tournament. The detailed view shows a game between Kramnik, V. and Comp Deep F. with a result of 1-0.

Rechts im Fenster *Partien* werden alle Partien des ausgewählten Turniers gelistet,

darunter findet man im Fenster *Spieler* eine Auflistung der Teilnehmer des Turniers.

Über die Ribbonleiste finden Sie jeweils eine für die Liste individuell angepasste Suchfunktion. In der Spielerliste startet ein Klick auf Filter beispielsweise eine Suche nach Spielern. Beachten Sie, daß sich die Suche immer auf die angezeigte Teilmenge der jeweils angezeigten Einträge bezieht.

Beispiel: Klick in das Fenster mit den Turnieren. Button "**Liste filtern**" startet jetzt den entsprechenden Suchdialog für die Turniere. Genauso funktioniert die Abfrage für die Partien oder die Spieler.



Tipp: In allen Listen können Sie mit einem Rechtsklick kontextbezogene Funktionen abrufen.

Nützliche Funktionen via Rechtsklick in der Listenansicht der Turniere sind:

- Tabelle
- Rechtsklick Turnier -> [Turniertabelle](#).
- Bearbeiten
- Dialog mit den Kenndaten des Turniers. Wählen Sie mehrere Turniere aus, um sie zu einem Turnier zu verschmelzen.
- Auf Clipdatenbank
- Kopiert die Partien des Turniers in die Clipdatenbank
- Turniere sortieren
- Klick auf den Spaltentitel "Titel".
- Liste von Turnieren aus mehreren Jahrgängen

Klick auf Spalteneintrag "**Komplett**" sortiert nach Turnieren, die in der Datenbank komplett erfasst worden sind.

3.3.4 Kommentatorenverzeichnis einer Datenbank

Listenfenster - *Kommentatoren*

Der Kommentator einer Partie wird in den Kenndaten beim Speichern oder [Ersetzen](#) eingegeben. Er befindet sich auf der [zweiten Seite der Speichermaske](#).

Bei unkommentierten Partien lassen Sie diesen Eintrag frei. Wenn Sie selbst eine Partie kommentieren, die noch keinen Kommentator hatte, trägt ChessBase [Ihren Namen](#) in der Speichermaske ein.

Die Ansicht des Kommentatorenindex ist zweigeteilt.

Im linken Fenster sieht man eine Auflistung aller Kommentatoren inkl. der Anzahl der vom Kommentator kommentierten Partien.

Klick auf die Spalteneinträge Name und # sortiert die Liste.

Unterhalb der Liste ist die Eingabezeile, mit der man rasch den gewünschten Kommentator findet.

Name		#	Partien						
Huebner,R		837	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Turnier
Huebner,R/Bare..		1	Anderssen,A		Kieseritzky,L		1-0	1851	London 'Immorta..
Huegot		1	Bier,M		Rocamora,R		1-0	1876	Hamburg
Hug,W		4	Paulsen,I/Bier,...		Schwarz,A/Sch.		0-1	1879	Leipzig consult
Hugo		1	Bier,M		Riemann,F		1-0	1879	Wesselburen
Hurme		1	Bier,M		Flehsig,E		1-0	1879	DSB-OL-Kongress
Hurt		1	Bird,H		Bier,M		Line	1880	Altona
Huschenbeth		3	Bier,M/Dimer,J		Tarrasch,S		½-½	1913	Hamburg Beratu.
Huzman		1394	NN		Bier,M		0-1	1915	Hamburg
			Von Gottschall..		Nimzowitsch,A		0-1	1926	Hannover
			Botvinnik,M		Chekhover,V		1-0	1935	Moscow

Suche: Hu

Die Eingabe listet u.a. auch den Kommentator Robert Hübner auf.

Name	#
Huebner,R	837

zeigt an, dass in der Datenbank 683 von GM Hübner kommentierte Partien enthalten sind.

Klick auf die Spalteneinträge startet die [Spaltensortierung](#). Die von Robert Hübner kommentierten Partien werden im rechten Fenster angezeigt.

Über die Schnellschalter unter den Listenfenstern und per Rechtsklick kann man die Partien weiter bearbeiten.

3.3.5 Quellenverzeichnis einer Datenbank

Listenfenster, Reiter Quellen

Jede Partie kann einen Quellenvermerk tragen, der ihre Herkunft angibt. Das Quellenverzeichnis listet alle Quellenvermerke auf.

Die Weiterbearbeitung via [Spaltensortierung](#) entspricht der Funktionalität im [Spieler](#) - oder [Turnierindex](#).

3.3.6 Mannschaftsverzeichnis einer Datenbank

Listenfenster, Reiter Mannschaften

Verzeichnis der Partien, die von Mitgliedern der aufgeführten Mannschaften gespielt wurden.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Eröffnungen	Themen	Taktik	Strategie	Endspiele	
			Ra...	Saison	Jahr	Nat...	Anzahl	Spieler				
Komloi Banyasz			x	05 / 06		132	Nachname Vorname Total An...					
Komloi Banyasz			x	06 / 07		132	Schaedler Juergen 107 9					
Komloi Banyasz			x	07 / 08		132	Moller Michael 68 9					
Konstanz			x	91 / 92		72	Schmid Michael 200 8					
Konstanz			x	92 / 93		72	Schienmann Bruno 90 8					
Konstanz			x	93 / 94		72	Winter Erwin 21 8					
Konstanz			x	94 / 95		72	Partien					
Konstanz			x	95 / 96		72	Weiß Elo W Mannschaft Weiß Schwarz Elo S					
Konstanz			x	96 / 97		72	Bach,E 2335 Karlsruhe II 91 / 92 Schmid,M					
Konstanz			x	97 / 98		24	Bellik,D 2335 Untergrombach.. Moller,M					
Konstanz			x	98 / 99		48	Bruening,R Konstanz 91 / 92 Dubeck,M 2335					

Bei Eingabe einer Partie aus einem Mannschaftskampf legen Sie auf der [zweiten Seite der Speichermaske](#) die beiden Mannschaften fest.

Wenn alle Mannschaftskämpfe das gleiche Turnier haben ("Bezirksliga West"), dann kann im [Turnierverzeichnis](#) eine korrekte Tabelle der Mannschaften erzeugt werden.

Die Informationen im Quellindex findet man in drei Fenstern.

In der linken Ansicht steht eine Auflistung aller in der Datenbank erfassten Mannschaften. Die Informationen in den unterschiedlichen Spalten sortiert man mit Hilfe der [Spaltensortierung](#).

Im Fenster Spieler steht die Auflistung der Mannschaftsspieler, das Fenster Partien listet die entsprechenden Partien auf.

Wie im [Spieler-](#) oder [Turnierindex](#) kann man über die Ribbons die entsprechenden Suchfunktionen aufrufen, um das Ergebnis verfeinern.

3.3.7 Eröffnungsschlüssel

3.3.7.1 Was sind Schlüssel

Im Listenfenster stehen die Reiter *Eröffnungen*, *Themen*, *Strategie*, *Taktik* und *Endspiele* für sogenannte Schlüssel. Das sind hierarchische Klassifikationssysteme, in die Partien automatisch einsortiert werden.

[Eröffnungsschlüssel](#) sind mit Stellungen verknüpft. Die späteste in einer Partie gefundene [Klassifikationsstellung](#) entscheidet, in welchen Eröffnungsschlüssel eine Partie klassifiziert, d.h. einsortiert wird.

[Themenschlüssel](#) sind mit [Suchmasken](#) verknüpft. Alle Partien, die zur Suchmaske passen, werden in den zugeordneten Themenschlüssel klassifiziert. Im Lieferumfang von ChessBase sind fertige Schlüssel verschiedenen Umfangs für große und kleine Datenbanken enthalten.

Hinweis: Die Themenklassifikationen für Strategie, Taktik oder Endspiele werden nur dann angezeigt, wenn Sie unter [Optionen - Misc](#) den Schalter "Themenschlüssel nutzen" aktivieren.

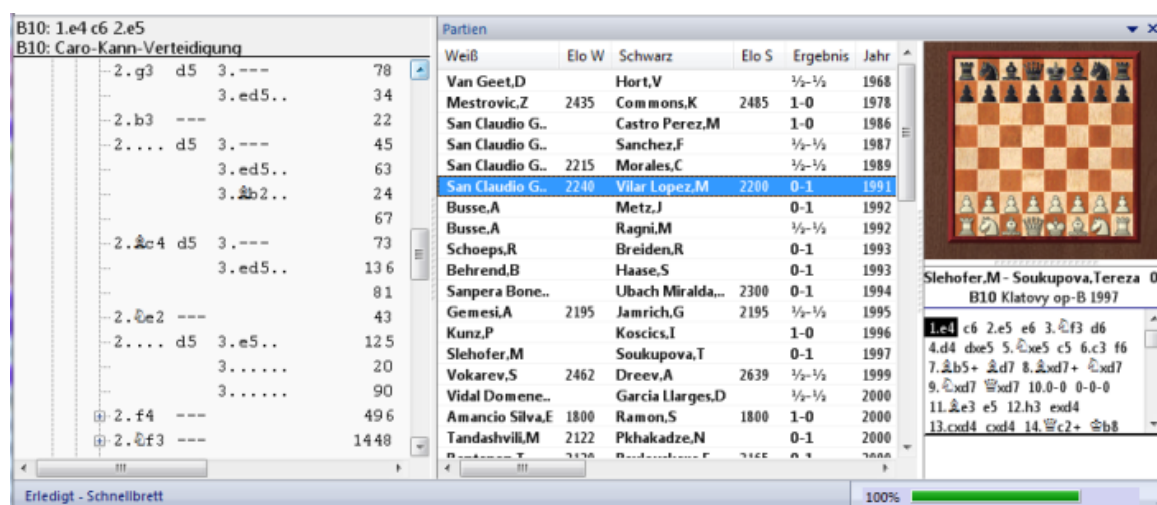
Experimentierfreudige Anwender können die Klassifikationssysteme selbst verändern, was besonders im Bereich der Themenschlüssel sehr spannend ist.

3.3.7.2 Eröffnungsschlüssel

Listenfenster Datenbank, Reiter Eröffnungen

Eröffnungsschlüssel sind ein Inhaltsverzeichnis der Datenbank für Eröffnungsvarianten. ChessBase installiert auf Wunsch automatisch grobe oder feine Eröffnungsschlüssel zu einer Datenbank.

Ein Eröffnungsschlüssel ist **erweiterbar**. So passen Sie einen bestehenden Schlüssel leicht an Ihr Repertoire an. Klicken Sie im [Listenfenster](#) auf den Reiter "Eröffnungen", um den Eröffnungsschlüssel einzusehen.



Wenn Sie das *Schnellbrett* hinzuschalten, können Sie direkt in der Liste navigieren und die Partien direkt nachspielen, ohne ein Brettfenster zu öffnen! Das geht über *Ansicht - Schnellbrett*.

Zum "Inhalt" eines Schlüsselbegriffs gehört eine Liste aller Partien, die unter diesem Begriff eingeordnet sind. Meist finden Sie jedoch zusätzlich weiterführende Schlüsselbegriffe, unter denen wiederum Partien oder weitere Schlüssel zu finden sind.

Die Zahlenwerte im rechten Bereich zeigen die Anzahl der jeweils pro Schlüssel enthaltenen Partien an.

Die Partien, die unter einem bestimmten Schlüsselbegriff eingeordnet stehen, passen zu diesem Begriff, jedoch nicht zu einem der weiterführenden Unterschlüssel. Das gesamte System ist gut mit der Datei/Verzeichnis-Struktur Ihrer Festplatte zu vergleichen. Die Unterschlüssel sind dabei die Verzeichnisse und die Dateien die Partien.

3.3.7.3 Schlüsselfunktionen

ChessBase klassifiziert Partien wahlweise in sogenannte [Schlüssel](#).

Diese gibt es zu Eröffnungen, allgemeinen *Themen*, *Strategie*, *Taktik* und *Endspielen*. Fortgeschrittene Anwender können die Klassifikationssysteme ändern und erweitern, d. h. in die Struktur der fertig mitgelieferten Schlüssel eingreifen.

Die Funktionen werden per Rechtsklickmenü auf einem Schlüsselbegriff angesprochen:

[Neuen Schlüssel einfügen](#)

Fügt an der Stelle des Auswahlbalkens einen neuen Schlüssel ein. Bei Eröffnungsschlüssel muß ein Brettfenster mit der zugehörigen Klassifikationsstellung geöffnet sein.

Namen ändern

Eingabe eines neuen Schlüsseltitels. Bei Themenschlüssel auch Änderung der zugehörigen Suchmaske.

Klassifikation

Alle Partien des mit rechts angeklickten Schlüssel werden neu einsortiert. Kommt nach Anlegen neuer Unterschlüssel zur Anwendung, damit sich die Partien darauf verteilen.

Löschen

Löscht den rechts angeklickten Schlüssel mit allen Unterschlüsseln.

[Ins Memo nehmen](#), [Memo hier einfügen](#)

Das Schlüsselmemo dient zum Umhängen von Schlüsseln.

Neue Stellung verknüpfen

Ein Eröffnungsschlüssel kann mehr als eine Klassifikationsstellung besitzen. Damit verbessert man seine Treffsicherheit bei Zugumstellungen. Führen Sie die neue Stellung vorher in einem Brettfenster herbei. Der zugehörige Schlüssel muß im Schlüsselfenster ausgewählt sein.

Transfer

Der ausgewählte Schlüssel wird mit allen Unterschlüsseln in die im [Datenbankfenster](#) ausgewählte Datenbank transferiert und erscheint dort in der Hauptebene. Verwenden Sie dort das [Schlüsselmemo](#), um ihn an die richtige Stelle zu bringen.

Manuell zuordnen

Historische Funktion, heute selten verwendet, da alle Schlüssel automatisch: Ordnet eine geöffnete Partie (Brettfenster) per Hand in den rechts angeklickten Schlüssel ein.

Manuell entfernen

Historische Funktion, heute selten verwendet: Entfernt die rechts angeklickte Partie aus einem Schlüssel.

3.3.7.4 Eröffnungsklassifikation

Unter Eröffnungsklassifikation wird in ChessBase die Zuordnung einer Partie zu einem bestimmten Schlüsselbegriff im [Eröffnungsschlüssel](#) verstanden.

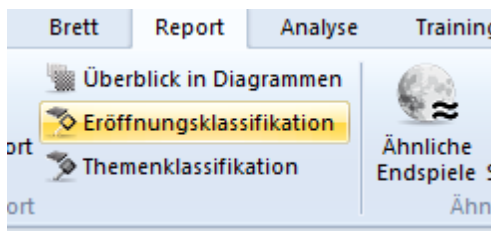
Diese Zuordnung geschieht automatisch nach folgendem Mechanismus:

Zu jedem Schlüsselbegriff hat ChessBase eine oder mehrere *Klassifikationsstellungen* gespeichert. Soll nun eine Partie klassifiziert werden, spielt das Programm sie *rückwärts* nach und vergleicht jede Stellung mit allen Klassifikationsstellungen des Eröffnungsschlüssels. Die Partie wird dem Schlüsselbegriff zugeordnet, der zur ersten gefundenen Stellung gehört.

Wenn Sie einen neuen Eröffnungsschlüssel zu einer Datenbank installieren (Report - Eröffnungsklassifikation im [Datenbankbrowser](#)) werden automatisch alle Partien nach diesem Verfahren in die einzelnen Schlüsselbegriffe eingeordnet.

Das Zuordnungsverhalten eines Eröffnungsschlüssel wird also durch Hinzufügen und Löschen von Klassifikationsstellungen beeinflusst.

Einer Eröffnungsklassifikation der aktuellen Partie im [Eröffnungsschlüssel](#) der [Referenzdatenbank](#) geschieht über Menü *Report - Eröffnungsklassifikation*



3.3.7.5 Komplette Datenbank in Schlüssel einordnen

Beispiel Listenfenster Datenbank - Eröffnungsschlüssel

Alle Partien der Datenbank werden in den ausgewählten Schlüssel (Eröffnung, Themen, Strategie, Taktik, Endspiele) einsortiert. Falls ein früherer Zuordnungslauf vorzeitig gestoppt wurde, bietet ChessBase die Fortsetzung bei der ersten nicht zugeordneten Partienummer an. Geben Sie "1" ein, um komplette Neuordnung aller Partien zu erzwingen.

3.3.7.6 Schlüsseltransfer

Listenfenster, Reiter *Eröffnungen, Themen, Strategie, Taktik oder Endspiele*.

Kopiert einen Schlüssel mit allen Unterschlüsseln in eine andere Datenbank.

1. Datenbanksymbol der Zieldatenbank im Datenbankverzeichnis anklicken.
2. Im Schlüssel Fenster Rechtsklick auf den zu transferierenden Schlüssel, dann *Schlüsseltransfer*.

3.3.7.9 Schlüssel auswählen

Sie wollen einen Eröffnungs- oder Themenschlüssel installieren:

Leer

Der neue Schlüssel soll leer sein, damit Sie selbst Schlüsselbegriffe hinzufügen können.

Klein

Wählt einen kleinen Schlüssel für kleine Datenbanken.

Groß

Installiert einen großen Schlüssel. Beim Eröffnungsschlüssel beruht er auf dem [ECO-Code](#) und umfaßt rund 55000 Klassifikationsstellungen.

Durchsuchen

Sie wählen selbst einen bestehenden Schlüssel von einer anderen Datenbank aus.

3.3.7.10 Schlüsselmemo setzen/einfügen

Das Schlüsselmemo wird per Rechtsklickmenü auf dem ausgewählten Schlüssel gesetzt.

Dann kann dieser Schlüssel an einer anderen Schlüssel per Schlüsselmemo einfügen (Shift-Einfüg) eingefügt, d.h. umgehängt werden. Praktisch auch zur Änderung der Reihenfolge von Schlüsseln.

Das Umhängen per Schlüsselmemo klappt nur innerhalb ein- und desselben Eröffnungsschlüssels. Um Schlüssel anderer Datenbanken einzufügen verwenden Sie die Funktion [Schlüsseltransfer](#).

3.3.8 Themenschlüssel

3.3.8.1 Themenschlüssel

Die [Schlüssel](#) Themen, Strategie, Taktik und Endspiele im Listenfenster sind sogenannte Themenschlüssel. Jedem Eintrag im Themenschlüssel ist eine Suchmaske zugeordnet. Bei der [Klassifikation einer Datenbank](#) wird für jede Partie geprüft, ob sie die Bedingungen der Suchmaske erfüllt. Falls ja, gelangt sie in den zugeordneten Schlüsselbegriff.

Eine Partie wird nur dann in einen Unterschlüssel eingeordnet, wenn Sie in alle Suchmasken der Oberschlüssel paßt.

Wenn Sie im Themenschlüssel einen Schlüsselbegriff anklicken und *Kontextmenü Bearbeiten -Bearbeiten* aufrufen, so erscheint die zugeordnete Suchmaske.

Hinweis: Themenschlüssel ist nur noch optional verfügbar. Die Suche nach [ähnlichen Endspielen](#) oder [ähnlichen Strukturen](#) ist präziser und liefert deutlich exaktere Resultate.

3.3.8.2 Strategieschlüssel

Listenfenster, Reiter Strategie.

Der Strategieschlüssel ist ein [Themenschlüssel](#), d.h. jedem Schlüsselbegriff ist eine Suchmaske zugeordnet. Die Einträge im Strategieschlüssel behandeln vor allem Bauernstrukturen, die mit Stellungsfragmenten in der [Suchmaske](#) eingegeben sind.

Hinweis: Themenschlüssel ist nur noch optional verfügbar. Die Suche nach [ähnlichen Endspielen](#) oder [ähnlichen Strukturen](#) ist präziser und liefert deutlich exaktere Resultate.

[Siehe auch ...](#)

3.3.8.3 Taktikschlüssel

Listenfenster, Reiter Taktik

Der Taktikschlüssel ist ein [Themenschlüssel](#), d.h. jedem Schlüsselbegriff ist eine Suchmaske zugeordnet. Die Einträge im Taktikschlüssel behandeln vor allem Opfermotive, die mit Stellungsfragmenten und Manövern in der [Suchmaske](#) eingegeben wurden.

[Siehe ...](#)

3.3.8.4 Endspielschlüssel

Listenfenster, Reiter Endspiele

Der Endspielschlüssel ist ein Inhaltsverzeichnis für die Endspieltypen einer Datenbank. Er stellt technisch einen [Themenschlüssel](#) dar. Wenn Sie eine Partie aus einem Endspielschlüssel laden, wird die Klassifikationsstellung, d.h. das betreffende Endspiel, angesprungen.

Hinweis: Themenschlüssel ist nur noch optional verfügbar. Die Suche nach [ähnlichen Endspielen](#) oder [ähnlichen Strukturen](#) ist präziser und liefert deutlich exaktere Resultate.

Siehe auch [....](#)

3.4 Zugriff per Suche

3.4.1 Referenzdatenbank

Die Referenzdatenbank ist die Standarddatenbank für alle Suchvorgänge, Klassifizierungen, Eröffnungsreports, Dossiers, etc.

Normalerweise sollte Ihre größte Datenbank mit den besten Kommentaren und dem feinsten Eröffnungsschlüssel die Referenzdatenbank sein (z.B. Big Database oder Mega Database).



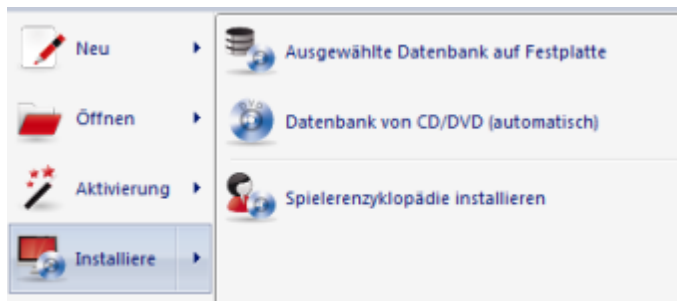
Mega Database 2010

Legen Sie die Referenzdatenbank im [Datenbankfenster](#) wie folgt fest:

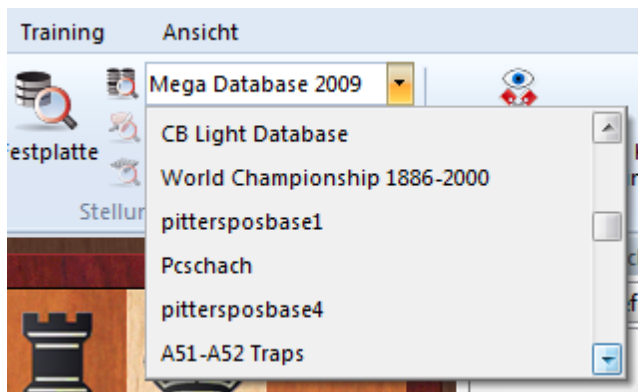
1. Rechtsklick auf Datenbanksymbol.
2. Eigenschaften anklicken.
3. *Referenzdatenbank* aktivieren.

Die Referenzdatenbank ist immer unter '[Meine Datenbanken](#)' eingetragen. Wählen Sie im Datenbankfenster unter *Ansicht - Details*, um in der Spalte *Format* den Eintrag *Referenzdatenbank* zu sehen.

Tipp: Falls Sie keine große Datenbank auf Platte besitzen, legen Sie die Produkt-DVD ein und rufen Sie im Datenbankfenster *Menü Datei - Datei - Installiere - Installiere* Datenbank von DVD/DVD (automatisch) auf.



Schneller Wechsel der Suchdatenbank für die „Referenz“ im Brettfenster



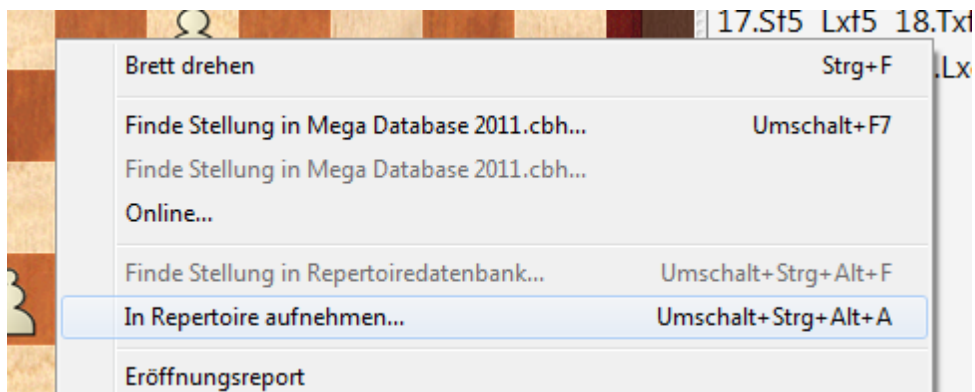
Wechselt mit einem Klick die Suchdatenbank für die Referenzanzeige im Brettfenster. So kann man schnell prüfen, welche Partien zur aktuellen Brettstellung in einer anderen großen Datenbank vorhanden sind.

3.4.2 Repertoiredatenbank

Die Repertoiredatenbank ist eine Sammlung kommentierter Partien oder Varianten, die Ihr Eröffnungsrepertoire bilden. Die systematische Pflege des eigenen Repertoires ist Grundlage jeder erfolgreichen Vorbereitung. ChessBase unterstützt die Pflege Ihrer Repertoiredatenbank durch folgende Funktionen:

Eine Partie automatisch der Repertoiredatenbank hinzufügen

Brettfenster, Rechtsklick - *Ins Repertoire aufnehmen*.



ChessBase durchsucht nun die Repertoiredatenbank nach der aktuellen Variante. Ist sie schon in einer Partie enthalten, schlägt das Programm vor, auch die aktuelle Variante dort einzubauen. Wird sie noch nicht im Repertoire gefunden, schlägt das Programm vor, sie neu abzuspeichern und liefert einen Namensvorschlag.

In Repertoiredatenbank suchen

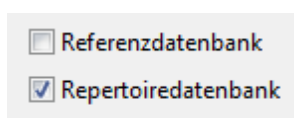
Brettfenster, Rechtsklick - *Finde Stellung in Repertoire*. Öffnet das Suchergebnisfenster und zeigt alle Partien Ihrer Repertoiredatenbank, die die aktuelle Brettstellung enthalten.

Alternativ funktioniert die Suche innerhalb der Repertoiredatenbank auch per Klick unter *Start - Repertoiredatenbank*.

Repertoiredatenbank manuell festlegen

Wenn Sie bereits eine Datenbank besitzen, die (ausschließlich) Partien und Varianten zu Ihrem Repertoire enthält, teilen Sie dies ChessBase wie folgt mit:

Rechtsklick auf das Datenbanksymbol.
Eigenschaften wählen.
Repertoiredatenbank aktivieren.

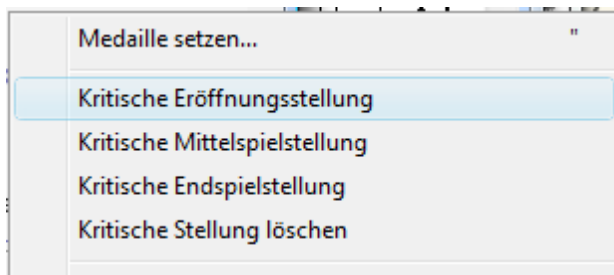


Repertoiredatenbank manuell bearbeiten

Die automatische Erweiterung der Repertoiredatenbank ist zur groben Materialsammlung gedacht. Natürlich können Sie die Partien der Repertoiredatenbank jederzeit laden, durch eigene Analysen ergänzen und ersetzen.

Wenn Sie selbst neue Partien in die Repertoiredatenbank einfügen, gibt es zwei Möglichkeiten, zu bestimmen, ab welchem Zug die Partie Ihr Repertoire darstellt.

1. Der erste Zug, zu dem es Varianten gibt, gehört in Ihr Repertoire.
2. Falls keine Varianten vorkommen, setzen Sie den Kommentar *Kritische Eröffnungsstellung*.



Das geht über *Rechtsklick Notation - Spezialkommentar - Kritische Eröffnungsstellung*

Repertoirebericht

Sie erhalten neue Partien, z.B. ein neues Turnier, ChessBase Magazin oder aktuelle Partien aus dem Internet. **Report - Repertoirebericht** im [Datenbankfenster](#) erstellt einen Bericht zu allen darin enthaltenen Partien, die zu Ihrem Repertoire gehören. Der Report ist ein Datenbanktext, und die zitierten Partien sind nach Spieler-Elo und dem Grad ihrer Kommentierung sortiert.

Repertoiresuche

Weitere Anwendungen zur Repertoiredatenbank:

Repertoire in der [Suchmaske](#) aktivieren. Das Suchergebnis ist eine Liste aller Partien, die zu Ihrem Repertoire gehören.

Tipp: Die nach einiger Zeit dicht kommentierten Partien (Eröffnungsbäume) der Repertoiredatenbank lassen sich gut mit der [Tabellennotation](#) betrachten und per [Repertoiredruck](#) ausdrucken.

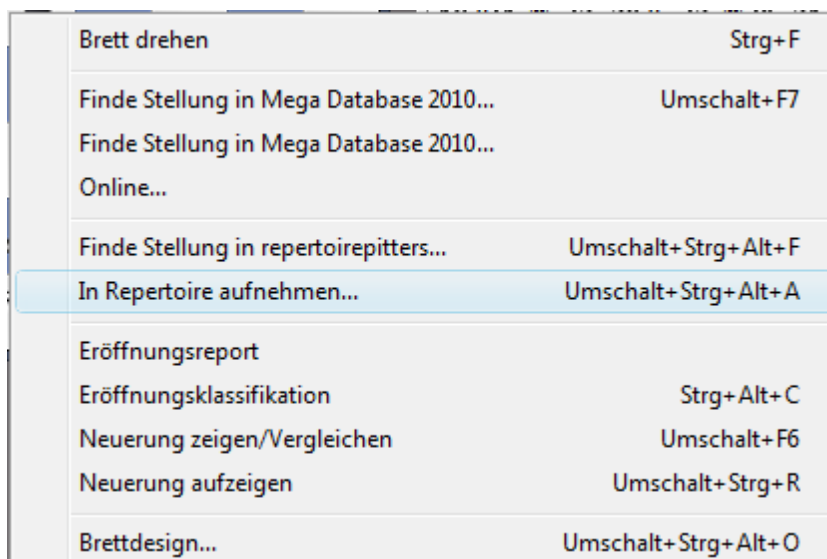
3.4.3 Sofortzugriff Repertoiredatenbank

Ein schneller Zugriff auf die [Repertoiredatenbank](#) ist jetzt ebenfalls direkt aus dem [Brettfenster](#) heraus möglich.



Ein Klick auf den Eintrag *Repertoiredatenbank* führt umgehend eine Suche nach der aktuellen Brettstellung innerhalb der Repertoiredatenbank durch.

Eine geladene Partie kann komfortabel in die Repertoiredatenbank übernommen werden. Rechtsklick auf das grafische Schachbrett.



Mit *In Repertoire aufnehmen* wird die Partie in die Repertoiredatenbank eingefügt.

3.4.4 Suche in der Online-Datenbank

Auf dem Server www.chesslive.de befindet sich die neu konzipierte Online-Datenbank mit weit über 5 Millionen unkommentierten Partien, die regelmässig mit aktuellen und historischen Partien erweitert wird.

Hinweis: Für die regelmässige Nutzung der Onlinedatenbank ist es erforderlich, das Programm online zu [registrieren](#) !

Im Unterschied zum früheren Zugriff auf die Onlinedatenbank ist der Zugriff dank optimiertem Server je nach Internetanbindung extrem schnell. Der Server bearbeitet

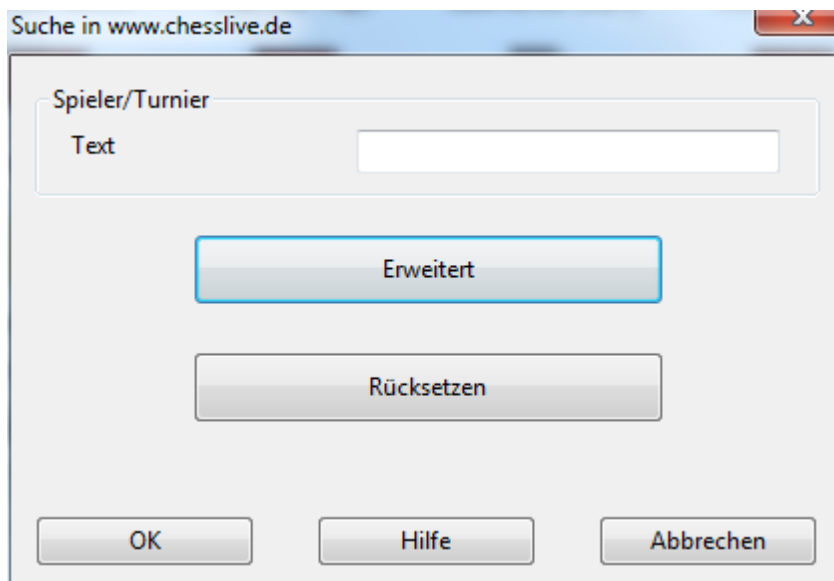
die zugesandte Suchabfrage verzögerungsfrei. Damit steht ein mächtiges Instrument zur Spielervorbereitung oder zur Turnierabfrage zur Verfügung.

Spielervorbereitung oder Abruf von Turnieren aus der Online-Datenbank

Datenbankfenster: Klick auf Ribbon **Online**



Damit können Sie in der Onlinedatenbank Suchabfragen starten.



Geben Sie in die Textzeile einmal folgenden Text ein: Kasparov 2000

Ergebnis sieht wie folgt aus:

Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation
Kasparov, G	2849	Kramnik, V	2770	½-½	2000	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.Lg2 Le7 5.Sf3 0-0 6.0-0 dxc4 7.Dc2
Kramnik, V	2770	Kasparov, G	2849	½-½	2000	1.Sf3 Sf6 2.c4 b6 3.g3 c5 4.Lg2 Lb7 5.0-0 g6 6.Sc3 Lg7 7.d4 c
Kasparov, G	2849	Kramnik, V	2770	½-½	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 Sf6 4.0-0 Sxe4 5.d4 Sd6 6.Lxc6 dxc6 7
Kramnik, V	2770	Kasparov, G	2849	½-½	2000	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.e3 0-0 5.Ld3 d5 6.Sf3 c5 7.0-0 d
Kasparov, G	2849	Kramnik, V	2770	½-½	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 b5 6.Lb3 Lc5 7.a4 l
Kramnik, V	2770	Kasparov, G	2849	1-0	2000	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.e3 0-0 5.Ld3 d5 6.Sf3 c5 7.0-0 c
Kasparov, G	2849	Kramnik, V	2770	½-½	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 Sf6 4.0-0 Sxe4 5.d4 Sd6 6.Lxc6 dxc6 7
Kramnik, V	2770	Kasparov, G	2849	½-½	2000	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.Dc2 0-0 5.a3 Lxc3+ 6.Dxc3 b6 7.
Kasparov, G	2849	Kramnik, V	2770	½-½	2000	1.c4 c5 2.Sf3 Sf6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 a6 5.Sc3 e6 6.g3 Dc7 7.Dd
Kramnik, V	2770	Kasparov, G	2849	½-½	2000	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3 e6 4.e3 c5 5.Lxc4 a6 6.0-0 Sf6 7.a4 Sc
Kasparov, G	2849	Kramnik, V	2770	½-½	2000	1.c4 c5 2.Sf3 Sf6 3.g3 d5 4.cxd5 Sxd5 5.Lg2 Sc6 6.Sc3 g6 7.0-
Kramnik, V	2770	Kasparov, G	2849	½-½	2000	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3 e6 4.e3 c5 5.Lxc4 a6 6.0-0 Sf6 7.dxc5
Kasparov, G	2849	Kramnik, V	2770	½-½	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 Sf6 4.0-0 Sxe4 5.d4 Sd6 6.Lxc6 dxc6 7
Kramnik, V	2770	Kasparov, G	2849	1-0	2000	1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 d5 4.cxd5 Sxd5 5.e4 Svc3 6.bxc3 Lg7 7
Kasparov, G	2849	Kramnik, V	2770	½-½	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 Sf6 4.0-0 Sxe4 5.d4 Sd6 6.Lxc6 dxc6 7
Anand, V	2769	Kasparov, G	2851	½-½	2000	1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 a6 6.Le3 e6 7.a4 5
Kasparov, G	2851	Anand, V	2769	½-½	2000	1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Dc7 5.Le2 Sf6 6.Sc3 e6 7.0
Kasparov, G	2851	Kramnik, V	2758	½-½	2000	1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 e5 6.Sdb5 d6 7.L
Kramnik, V	2758	Kasparov, G	2851	½-½	2000	1.Sf3 Sf6 2.c4 c5 3.g3 d5 4.cxd5 Sxd5 5.Lg2 Sc6 6.d4 cxd4 7.S
Shirov, A	2751	Kasparov, G	2851	½-½	2000	1.a4 e5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.c2 6.f1 a7 e5 7.c2

Stellungssuche - Brettfenster - Klick Ribbon Online

Öffnet eine Fensterfläche für die gefundenen Partien. Klicken Sie auf den Schalter Suchen, um alle Partien aus der Online-Datenbank zur Brettstellung aufzulisten.

Rechtsklick auf das Brettfenster - Klick auf den Ribbon **Online** startet eine Suche nach der Brettposition. Alternativ geht es auch über das Kontextmenü des Brettfensters. - **Online** anklicken

[Spielsuche Onlinedatenbank](#)

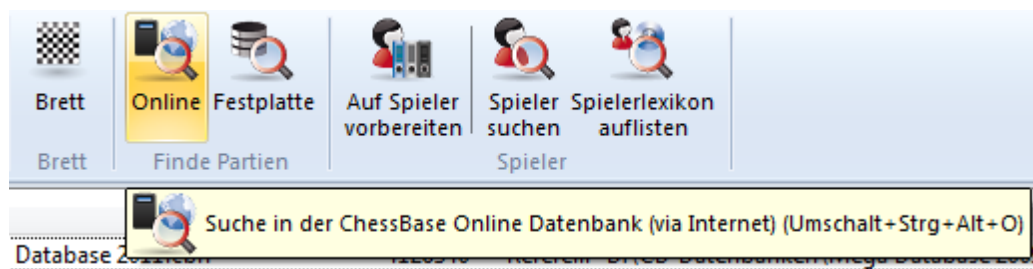
[Positionssuche Onlinedatenbank](#)

Hinweis: Der Server der Online-Datenbank liefert als Überlastungsschutz maximal 1000 Partien zurück. Schränken Sie Ihre Suchkriterien ein, wenn Sie genau 1000 Partien erhalten.

[Problembehandlung](#) (z.B. keine Verbindung).

3.4.5 Intelligente Suchzeile für Online-Datenbank

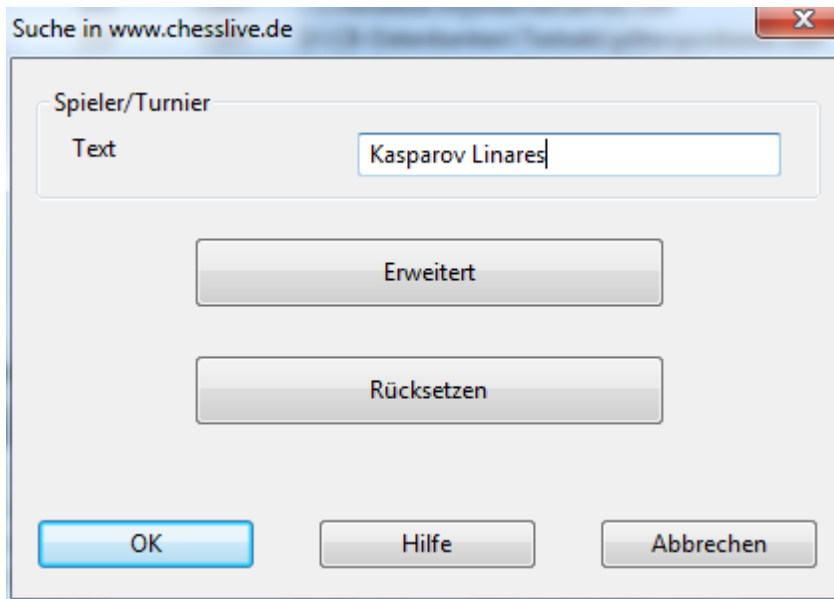
Datenbankfenster - Online



Ähnlich einer Google-Suche interpretiert das Programm automatisch, was mit den einzelnen Suchtexten gemeint ist.

Beispiel

Eingabe " Kasparov Linares ".



Das Programm filtert automatisch die Partien aus der Onlinedatenbank, auf die dieses Suchkriterium zutrifft.

Suchergebnis

Zur Originalpartie 168 Partien gefunden

WeiÙ	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation
Kasparov, G	2804	Anand, V	2786	½-½	2005	1.e4 e5 2.Sf3
Anand, V	2786	Kasparov, G	2804	½-½	2005	1.e4 c5 2.Sf3
Topalov, V	2757	Kasparov, G	2804	1-0	2005	1.e4 c5 2.Sf3
Kasparov, G	2804	Topalov, V	2757	½-½	2005	1.e4 e5 2.Sf3
Kasparov, G	2804	Leko, P	2749	½-½	2005	1.e4 e5 2.Sf3
Adams, M	2741	Kasparov, G	2804	0-1	2005	1.e4 e5 2.Sf3
Leko, P	2749	Kasparov, G	2804	½-½	2005	1.e4 e5 2.Sf3
Kasparov, G	2804	Adams, M	2741	1-0	2005	1.d4 Sf6 2.c4
Kasparov, G	2804	Vallejo Pons, F	2686	1-0	2005	1.d4 d5 2.c4
Vallejo Pons, F	2686	Kasparov, G	2804	0-1	2005	1.Sf3 d5 2.c4
Kasimdzhanov, R	2678	Kasparov, G	2804	0-1	2005	1.d4 d5 2.c4
Kasparov, G	2804	Kasimdzhanov, R	2678	½-½	2005	1.e4 e5 2.Sf3
Kramnik, V	2777	Kasparov, G	2831	½-½	2004	1.d4 d5 2.c4
Kasparov, G	2831	Kramnik, V	2777	½-½	2004	1.d4 Sf6 2.c4
Kasparov, G	2831	Topalov, V	2735	½-½	2004	1.e4 e5 2.Sf3
Kasparov, G	2831	Shirov, A	2736	½-½	2004	1.e4 e5 2.Sf3
Topalov, V	2735	Kasparov, G	2831	½-½	2004	1.d4 d5 2.c4
Shirov, A	2736	Kasparov, G	2831	½-½	2004	1.e4 e5 2.Sf3
Kasparov, G	2831	Leko, P	2722	½-½	2004	1.e4 e5 2.Sf3
Leko, P	2722	Kasparov, G	2831	½-½	2004	1.e4 e5 2.Sf3

Notation + Buch

Kasparov, Garry 2804 - Anand, Viswanathan 2786 ½-½

1.e4 e5 2.Sf3 Sf6 3.Sxe5 d6 4.Sf3 Sxe4 5.d4 d5 6.Ld3 Sc6 7.0-0 Le7 8.c4 Sb4 9.Le2 0-0 10.a3 Sc6 11.cxd5

168 Partien 100%

3.4.6 Spielsuche Onlinedatenbank

Der Zugriff auf die [Onlinedatenbank](#) ist dank optimiertem Server je nach Internetanbindung extrem schnell. Der Server bearbeitet die zugesandte Suchabfrage verzögerungsfrei. Damit steht ein mächtiges Instrument zur Spielervorbereitung oder zur Turnierabfrage zur Verfügung.

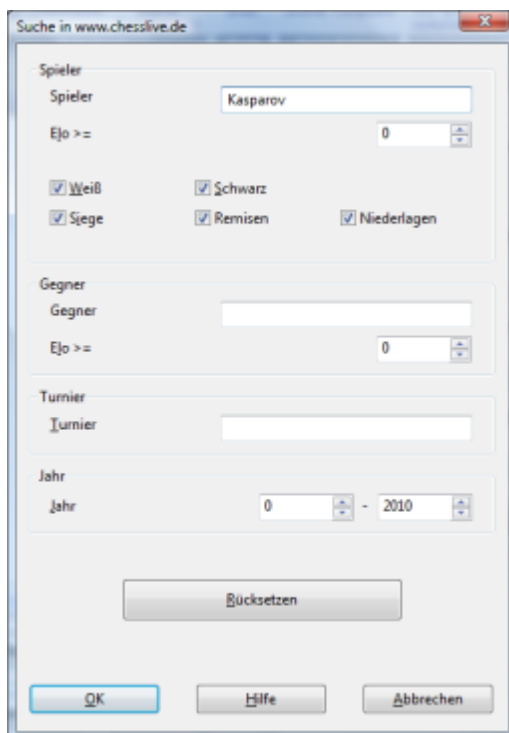
Spielervorbereitung oder Abruf von Turnieren aus der Online-Datenbank

Datenbankfenster: Klick auf den Ribbon **Online**.



Klick auf *Erweitert*.

Die Suchkriterien legt man in der Suchmaske fest.



Die Suche ermöglicht zahlreiche praktische Anwendungen. Filtern Sie z.B. die aktuellen Partien eines Spielers mit einer bestimmten Farbe aus der Onlinedatenbank. Per Rechtsklick in die Partienliste bekommt man über den Eintrag [Eröffnungsreferenz](#) einen informativen Überblick über das Eröffnungsrepertoire des ausgewählten Spielers. Das geht auch per Klick auf den Reiter **Referenz** im Notationsfenster.

Notation + Buch				
Notation	Referenz	Tabelle	Training	Partieformular
Züge	Partien	Punkte	Zuletzt	Mode
3.d2-d4	247805	52.2%	2010	
3.lf1-b5	28090	51.4%	2010	
3.c2-c3	15201	54.1%	2010	
3.Sb1-c3	7697	43.6%	2010	
3.lf1-c4	6133	44.9%	2010	
3.d2-d3	2966	43.0%	2010	
3.g2-g3	1828	48.7%	2010	

Unterhalb der Referenzanzeige findet man eine Darstellung häufig gespielter Varianten. Über die Schalter + und - ändert man die Anzahl der angezeigten Varianten.

N=22507, 52%	3. d4 cxd4 4. ♟xd4 ♟f6 5. ♟c3 a6 6. ♟g5 e6
N=13381, 48%	3. d4 cxd4 4. ♟xd4 ♟f6 5. ♟c3 a6 6. ♟e2 e5
N=21236, 54%	3. d4 cxd4 4. ♟xd4 ♟f6 5. ♟c3 a6 6. ♟e3

Hauptvariante: 3.d4 cxd4 4. ♟xd4 ♟f6 5. ♟c3 a6 6. ♟e3, (21236 Partien)

Ein Doppelklick auf eine Variante führt diese bis zum angeklickten Zug in Notation aus (=schnelles Vorspringen).

Hauptvariante zeigt die Zugfolge bei statistisch stärkstem Spiel beider Seiten.

3.4.7 Positionssuche Onlinedatenbank

Brettfenster: Klick Ribbon *Online*

In der Onlinedatenbank kann man aus dem [Brettfenster](#) heraus gezielt nach Partien mit der aktuellen Brettstellung suchen.



Öffnet eine Fensterfläche für die gefundenen Partien. Klicken Sie auf den Schalter Suchen, um alle Partien aus der Online-Datenbank zur Brettstellung aufzulisten.

Rechtsklick auf das Brettfenster - Klick auf *Online* startet ebenfalls eine Suche nach der Brettposition.

Das Suchergebnis bietet in zwei Fenstern folgende Informationen:

1. Listenfenster (Suchergebnis)

Im Listenfenster finden Sie eine Liste mit Partien, in denen die Brettstellung vorgekommen ist. Mit der [Spaltensortierung](#) können Sie die Darstellung der Partieliste anpassen. Ein Klick auf ELO W sortiert die Liste nach dem Kriterium Elo für Weiß. Es werden jetzt am Anfang der Liste vor allem Partien gelistet, in denen der Weißspieler ein hohes Rating hatte.

2. Referenzanzeige

Es wird eine Liste mit allen möglichen Fortsetzungen angezeigt, die in den gefunden Partien ausgehend von der aktuellen Brettstellung möglich sind.

Die Zugauswahl erfolgt komfortabel mit den Pfeiltasten. Das Programm bietet fast verzögerungsfrei Informationen zu einem ausgewählten Zug:

- Anzahl der Partien
- Erzielte Performance
- Jahreszahl der gespielten Partie

Tipp: Die Suche in der Onlinedatenbank steht beim Kiebitzen auf **Schach.de** ebenfalls zur Verfügung.

3.4.8 Suchmaske

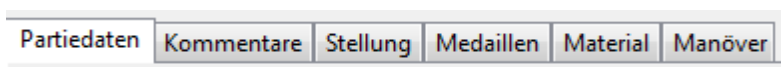
Mit der Suchmaske bestimmen Sie die Bedingungen, nach denen Partien gefiltert und gesucht werden.

Datenbankfenster - Rechtsklick auf ein Datenbanksymbol - Suche startet eine Suchabfrage in der ausgewählten Datenbank.

Klick auf den Ribbon **Festplatte** startet eine Suche in der Referenzdatenbank.



Sie hat sechs Rubriken.



[Partiedaten](#)

Suche nach Namen, Jahr, Ergebnis, etc.

[Kommentare](#)

Suche nach den verschiedenen Kommentartypen in Partien

[Stellung](#)

Suche nach Stellungsfragmenten, Motiven und [Opferkombinationen](#).

[Material](#)

Suche nach Materialverteilungen und -bilanzen.

[Manöver](#)

Suche nach Manövern.

[Medaillen](#)

Suche nach Medaillen.

Die Abteilungen sind durch ein logisches "Und" verknüpft. Sind mehrere Einträge vorhanden, müssen alle erfüllt sein, damit eine Partie gefunden wird. Wenn in einer Abteilung Einträge bestehen, erhält das zugehörige Feld unten automatisch ein Häkchen. Umgekehrt schalten Sie die Abteilung durch Entfernen des Häkchens per Klick komplett ab.

In Varianten suchen

Durchsucht auch alle Varianten in den Partien. Dauert daher etwas länger.

Rücksetzen

Alle Abteilungen der Suchmaske werden zurückgesetzt.

Einsatz der Suchmaske

Datenbankfenster - Ribbon Festplatte - Partien suchen in - [Referenzdatenbank](#).

Datenbankfenster Rechtsklick DB Symbol - Suche - Partien suchen in der Datenbankauswahl.

Listenfenster, Menü Bearbeiten -> Partien in Liste filtern.

Jede [Partienliste](#), Rechtsklickmenü Bearbeiten -> Partien in Liste filtern.

Brettfenster, *Rechtsklick - Finde Stellung in* Referenzdatenbank.

Brettfenster, *Rechtsklick - Finde Stellung in* in ausgewählter Datenbank.

3.4.9 Suchmaske - Partiedaten

Aufruf der [Suchmaske](#), Reiter Partiedaten.

Weiß, Schwarz

Suche nach einem Spieler über Nach- und Vornamen. Beispiele:

Alle Weißpartien von Kasparov: "kasparov" unter *Weiß* eintragen. *Farben ignorieren* ausschalten.

Alle Partien von Kasparov: "kasparov" unter *Weiß* eintragen, *Farben ignorieren* einschalten.

Alle Weißpartien Kramniks gegen Kasparov: *Weiß* = "kramnik", *Schwarz* = "kasparov", *Farben ignorieren* = aus.

Alle Partien Kramniks gegen Kasparov: *Weiß* = "kramnik", *Schwarz* = "kasparov", *Farben ignorieren* = ein.

Nur Siege

Listet nur Gewinnpartien auf.

Turnier

Suche nach Titel des Turniers. Falls der Suchtext nicht im Titel, sondern im Ort der Turnierdaten enthalten ist, gilt die Suchbedingung auch als erfüllt.

Elozahl

Eingabe eines Elobereiches, der entweder für einen Spieler, beide Spieler oder den Durchschnitt beider gelten soll.

Jahr

Nur Partien aus einem bestimmten Zeitraum

ECO

Partien aus einem Intervall von Eröffnungsklassifikationen nach dem [ECO-Code](#).

Züge

Partien bestimmter Länge.

Ergebnis

Endergebnis der Partie.

Matt

Alle Partien, in denen die Schlußstellung Matt ist oder forciert Matt wird.

Patt

Alle Partien, in denen die Schlußstellung Patt ist.

Schach

Alle Partien, in denen der letzte Zug ein Schach ist.

Text

Alle [Datenbanktexte](#)

Im Repertoire

Alle Partien, die eine Stellung enthalten, die in der [Repertoiredatenbank](#) vorkommt.

Irgendein Text

Ermöglicht Volltextsuche innerhalb der Partiedaten

Gute Partien

Damit kann man das Suchergebnis hinsichtlich der [Qualität der angezeigten Partien](#) deutlich optimieren.

Rücksetzen

Entfernt alle Eingaben unter Partiedaten

3.4.10 Suchmaske - Kommentare

Aufruf der [Suchmaske](#), Reiter Kommentare.

The screenshot shows the 'Suche Mega Database 2010' application window with the 'Kommentare' tab selected. The search criteria are as follows:

- Text1:** [Empty text box]
- Text2:** [Empty text box]
- Symbole:** [Empty text box]
- Ganzes Wort**
- Gelöscht**
- Stellung**
- 960:** [0]
- Farben**
- Training**
- Multimedia**
- Bauernstruktur**
- Figurenpfad**
- Varianten**
- Beliebiger Text**
- Beliebiges Symbol**
- Kritische Eröffnungsstellung**
- Kritische Mittelspielstellung**
- Kritische Endspielstellung**

Buttons: **Rücksetzen**

Bottom navigation: **Partiedaten**, **Kommentare**, **Stellung**, **Material**, **Manöver**, **Medaillen**, **In Varianten suchen**

Text1, Text2

Sucht nach Textstellen in den Kommentaren. *Ganzes Wort* fordert, daß die eingegebenen Texte mit ganzen Wörtern im Textkommentar übereinstimmen.

Symbole

Sucht nach einem [Kommentierungssymbol](#). Eingabe über spezielle [Tastaturbelegung](#).

Gelöscht

Sucht als gelöscht markierte Partien.

Stellung

Sucht Partiefragmente, die nicht mit der Grundstellung beginnen.

Farben

Training

Multimedia

Bauernstruktur

Figurenpfad

Kritische Eröffnungsstellung

Kritische Mittelspielstellung

Kritische Endspielstellung

Sucht Partien, die einen der obigen [Spezialkommentare](#) enthalten.

Varianten

Partien, die mindestens eine [Variante](#) enthalten.

Beliebiger Text

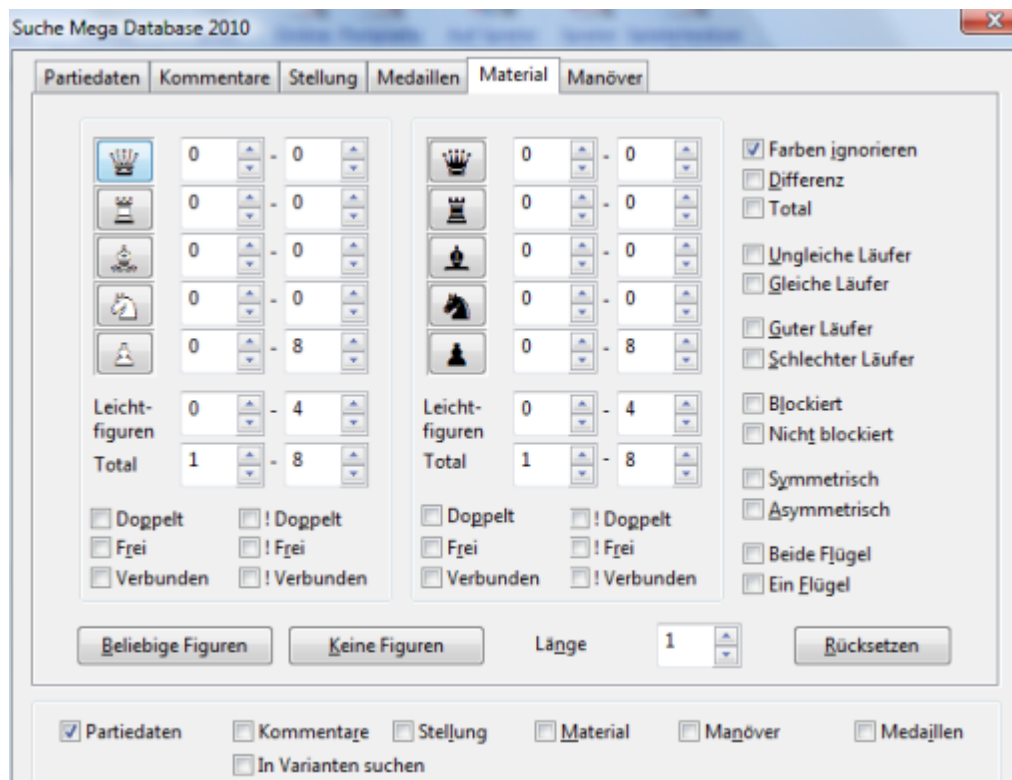
Partien, die mindestens einen [Textkommentar](#) enthalten.

Beliebiges Symbol

Partien, die mindestens einen [Symbolkommentar](#) enthalten.

3.4.11 Suchmaske - Material

Aufruf der [Suchmaske](#), Reiter Material.

**So definieren Sie eine Materialverteilung:**

Sie können für jede weiße oder schwarze Figur die "**Figurenanzahl**" separat einstellen. Bei weißen Bauern bedeutet "0-8", z.B., daß es keine Rolle, wie viele auf dem Brett stehen. Bei "3-4" gälte nur jene Stellungen, in denen mindestens drei und höchstens vier weiße Bauern vorhanden sind.

Weiterhin legen Sie die Anzahl der weißen und schwarzen Leichtfiguren sowie die Gesamtzahl der weißen und schwarzen Figuren fest.

Hinweis: Klicken Sie auf den Schalter einer Figur. Dann setzt das Programm eine Figurenanzahl von "1-1", also genau eine Figur.

Doppelt, Frei, Verbunden

Für Weiß und Schwarz getrennt legen Sie fest, ob Doppelbauern, Freibauern oder

verbundene Bauern vorhanden sein müssen. Wenn Sie nicht vorhanden sein dürfen, klicken Sie *!Doppelt*, bzw. *!Frei* und *!Verbunden* an.

Farben ignorieren

Der Schalter "**Farben ignorieren**" sucht nach farzunabhängigen Materialverteilungen. Beispiel: Sie geben ein Weiß "Springer 1-1" und Schwarz "Läufer 1-1". Dann werden Endspiele wS gegen sL und wL gegen sS gefunden.

Differenz

Ermöglicht Fragen wie "Schwarz hat einen Bauern für die Qualität" oder "Dame gegen drei Leichtfiguren". Falls *Differenz* angeklickt ist, haben die Figurenzahlen bei Schwarz eine andere Bedeutung. Sie geben dann ein Intervall für die erlaubte Differenz zwischen der jeweiligen Anzahl von schwarzen und weißen Figurentypen wieder. Beispiel: Schwarz hat einen Bauern weniger. *Differenz* anklicken. Schwarze Bauernzahl = "-1..-1".

Total

Bewirkt eine Änderung des Suchverhaltens. Siehe Beispiel -> [Figurenanzahl suchen](#).

Ungleiche Läufer, Gleiche Läufer

Beide Seiten besitzen je einen Läufer. Die Läufer stehen auf Feldern ungleicher bzw. gleicher Farbe.

Guter Läufer

Eine Seite hat mindestens *einen* Läufer. Die Mehrheit der gegnerischen Bauern steht auf Feldern der Farbe des Läufers und die Mehrheit der eigenen Bauern steht auf Feldern der anderen Farbe

Schlechter Läufer

Das Gegenteil von *Guter Läufer*. Sind beide Schalter aktiviert, besitzt eine Seite einen guten Läufer, die andere einen schlechten Läufer.

Blockiert

Alle Bauern *einer* Seite müssen blockiert sein

Nicht blockiert

Die Mehrheit der Bauern darf nicht blockiert sein. Sind beide Schalter aktiviert, müssen mindestens 2/3 aller Bauern einer Seite blockiert sein.

Symmetrisch

Weiß und Schwarz haben auf jeder Linie die gleiche Anzahl von Bauern.

Asymmetrisch

Weiß und Schwarz haben auf mindestens einer Linie eine ungleiche Anzahl von Bauern.

Beide Flügel

Auf beiden Brett-Flügeln befindet sich mindestens ein Bauer.

Ein Flügel

Alle Bauern sind entweder auf dem Damenflügel (a- bis d-Linie) oder alle auf dem Königsflügel (e- bis h-Linie).

Beliebige Figuren

Stellt alle Figurenzahlen so ein, daß beliebig viele Figuren auf dem Brett sein dürfen.

Keine Figuren

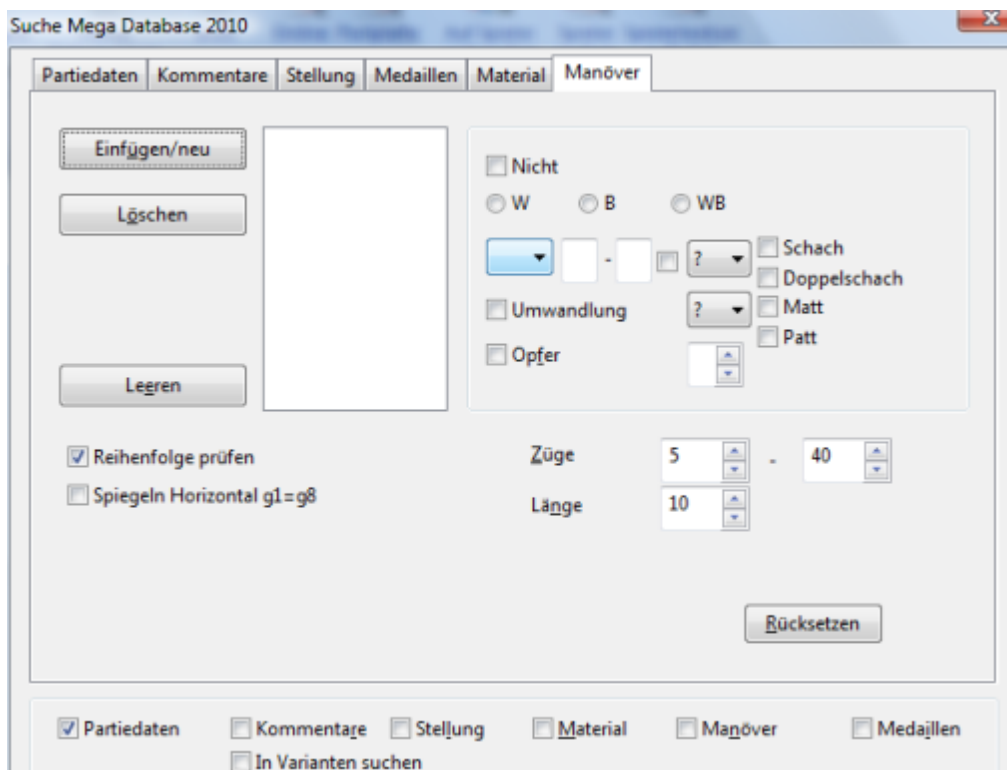
Stellt alle Figurenzahlen für ein Bauernendspiel ein. Spart Eingabearbeit.

Länge

Die Materialverteilung muß eine Mindestzahl von aufeinanderfolgenden Halbzügen vorkommen.

3.4.12 Suchmaske - Manöver

Aufruf der [Suchmaske](#), Reiter Manöver.



Die Manöversuche findet bestimmte Zugfolgen. Sie untersucht im Gegensatz zur [Stellungssuche](#) auch die Herkunftsfelder von Figuren.

Auf der linken Seite der Eingabemaske befindet sich eine Liste, in der die Züge des Manövers erscheinen. Hier setzt man die einzelnen Züge ein (soll die Zugreihenfolge beachtet werden, aktivieren Sie *Reihenfolge prüfen*, sollen auch farbsymmetrische Manöver gefunden werden, z.B. B??xh7 findet auch B??xh2, aktivieren Sie *Spiegeln*).

Rechts definieren Sie Züge, die Sie mit dem Schalter *Einfügen* an die Liste hängen.

Farbe

Die Schalter W, B und WB wählen aus, welche Seite den in Frage stehenden Zug ausführen soll.

Figur

In der Figurenliste (englische Figurenbezeichner) wird die Figur ausgewählt. Soll die Figur beliebig sein, nimmt man das Fragezeichen.

Felder

Start- und Zielfeld werden in Langnotation ("e2-e4") eingegeben. Das Fragezeichen bezeichnet beliebige Felder: "?3-?3" meint einen Zug auf der dritten Reihe. Löschen Sie das Fragezeichen löschen, bevor Sie es mit Zahl oder Buchstaben überschreiben.

Schlagzug:

Falls das kleine Kästchen rechts von der Felder-Box angekreuzt ist, spielt die geschlagene Figur eine Rolle. In der folgenden Liste legen Sie die zu schlagende Figur fest. Dabei bedeutet "?" eine beliebige Figur und "0", daß nur Nicht-Schlagzüge gelten.

Umwandlung

Ankreuzen und eine gesuchte Umwandlungsfigur eingeben.

Opfer

Der Zug ist ein Opfer - eine Kombination.

Das Zugfenster

Das Zugfenster legt den Bereich der Partie fest, in dem das Manöver gesucht werden soll. Der Wert "Länge" ist die Zahl von Halbzügen, die das gesamte Manöver maximal dauern darf.

Not

Wird das "Not"-Kästchen angekreuzt, sollen die Manöver gesucht werden, in denen der betreffende Zug *nicht* vorkommt. Beispiel: Weiß wandelt in Springer um und Schwarz schlägt in den folgenden fünf Zügen *nicht* einen Springer auf der achten Reihe.

Beispiele:**a) Läuferopfer auf f7 mit anschließendem Springerschach auf g5**

wB??-f7xP

bK??-f7xB

wN??-g5

Zugfenster z.B: 5-40, Länge 3.

b) Königsangriff mit Dg3/Dg4 und Lh6

wQ??-g?

wB??-h6

Zugfenster z.B: 5-40, Länge 8.

c) Springerwanderung f3-e1-c2-e3-d5

wNf3e1

wNe1c2

wNc2e3

wNe3d5

und vielleicht noch:

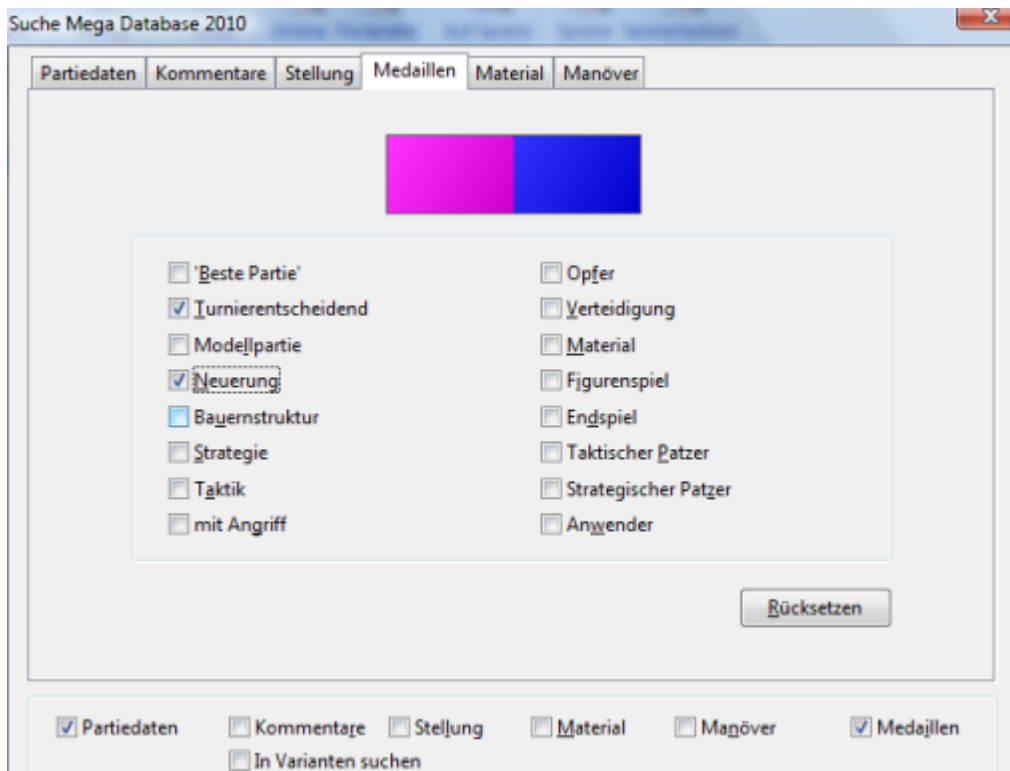
b???d5xN
 wP???d5x?
 Zugfenster z.B: 5-50, Länge 20

d) Unterverwandlung ohne direktes Geschlagenwerden

wP????=N
 ~b????xN
 Zugfenster wie vor.

3.4.13 Suchmaske - Medaillen

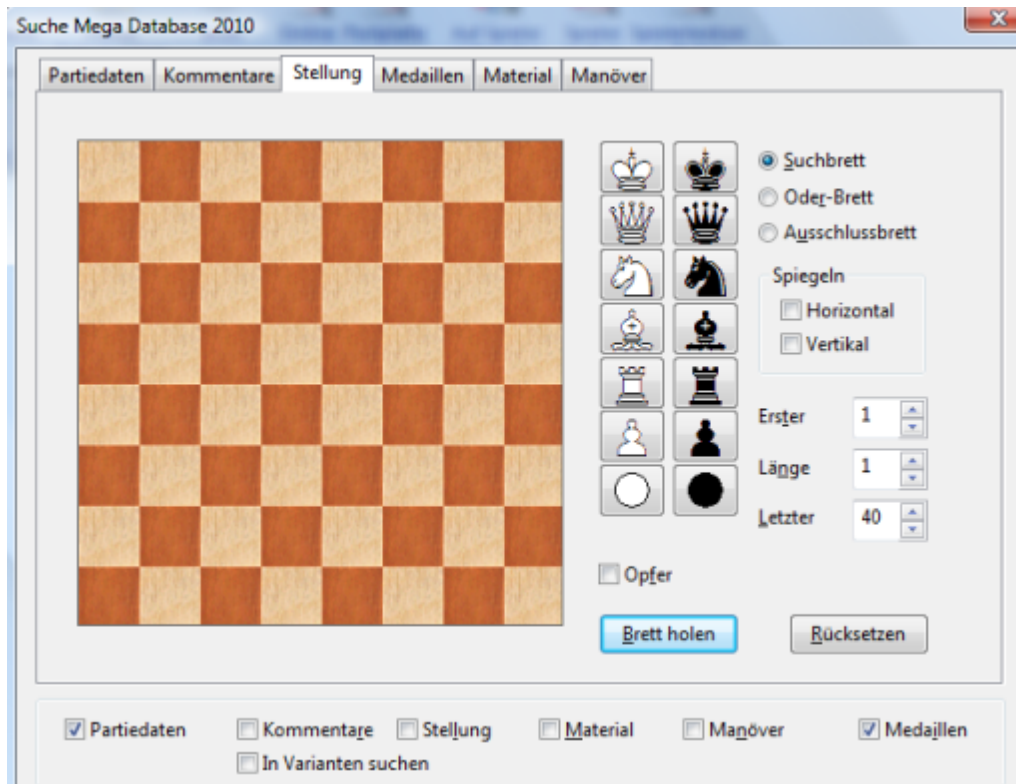
Aufruf der [Suchmaske](#), Reiter Kommentare.



Sucht nach [Medaillen](#). Wenn Sie mehrere Medaillen anklicken, müssen alle in der Partie enthalten sein. In den kommentierten Partien des ChessBase Magazins werden konsequent Medaillen vergeben.

3.4.14 Suchmaske - Stellung

Aufruf der [Suchmaske](#), Reiter Stellung.



Die Suche nach Stellungsfragmenten findet strategische und taktische Motive mit bestimmten Bauernstrukturen und Figurenkonstellationen.

Die Stellungsmotive werden durch drei Bretter bestimmt:

Suchbrett

Bauern und Figuren werden hier auf die Felder gesetzt, auf denen Sie in den gesuchten Stellungen stehen müssen.

Oder-Brett

Das Oder-Brett erlaubt *unscharfe* Stellungsdefinitionen. Setzt man z.B. einen weißen Läufer auf c2 und b1, werden alle Partien gefunden, in denen ein Läufer auf c2 *oder* b1 steht.

Ausschlussbrett:

Legt fest, welche Bauern und Figuren in den gesuchten Stellungen *nicht* auf bestimmten Feldern stehen dürfen.

Zur Besetzung von Feldern mit Figuren klickt man in der Figurenleiste den betreffenden Schalter an. Ein Klick auf dem Brettfeld setzt die Figur dort ab. Befindet sich bereits eine Figur auf einem Feld, so wird diese gelöscht.

Das Kreissymbol bedeutet einen "Joker", der für eine beliebige Figur oder Bauern steht. Im *Ausschlussbrett* können bis zu vier verschiedene Figuren für ein Feld ausgeschlossen werden. Möchte man eine einzelne Figur wieder entfernen, klickt man sie bei gehaltener Strg-Taste an.

Auch auf dem *Oder-Brett* stehen bis zu vier Figuren auf einem Feld und werden mit Strg-Klick entfernt.

Horizontal Spiegeln

Erfasst Farbvertauschung: a1 = a8.

Vertikal Spiegeln

Erfasst Seitenvertauschung: a1 = h1.

Die Felder *Erster*, *Länge* und *Letzter* legen das "Zugfenster" fest. Sie bestimmen, wann und wie lange das gesuchte Stellungsmotiv in einer Partie auf dem Brett stehen soll.

Erster/Letzter

Zugzahlen, zwischen denen das Motiv auftreten soll. Falls die Figurenkonstellation z.B. später als *Letzter Zug* erscheint, wird die Partie ignoriert. So begrenzt man das Auftreten von strategischen Motiven auf das Mittelspiel.

Länge

Die minimale Zahl von aufeinanderfolgenden Halbzügen, die ein Motiv auf dem Brett stehen muß.

Opfer

Testet, ob in der beschriebenen Stellung ein [Opfer](#) geschieht (nicht: geschehen ist).

Brett holen

Überträgt die Stellung aus dem zuletzt aktivierten Brettfenster in Such- und Ausschlußbrett.

Beispiele für strategische Motiven:

a) **Turm in offener c-Linie**

Suchbrett: wTc1.

Ausschlußbrett: weiße und schwarze Joker auf den Feldern c2-c7

b) **Weißer Isolani auf d4**

Suchbrett: wBd4

Ausschlußbrett: wBc2-c7,e2-e7,d5-d7

c) **Weißer Freibauer auf e5**

Suchbrett: wBe5

Ausschlußbrett: bBd6,d7,e6,e7,f6,f7

3.4.15 Suche nach Opferkombinationen

[Suchmaske](#): Reiter *Stellung*, *Opfer*.

Opferkombinationen können alleine oder in Verbindung mit anderen Kriterien gesucht werden. Ein Opfer ist eine Abwicklung, bei der eine Seite Material aufgibt und danach in Vorteil gelangt. Dabei werden auch die einfachsten taktischsten Elemente berücksichtigt. Die Opfersuche beruht auf einem von Dr. Chrilly Donninger entwickelten Algorithmus. Sie benötigt mehr Zeit als alle anderen Suchkriterien.

Nackte Opfersuche

Suchmaske zurückgesetzt, Reiter *Stellung*, *Schalter Opfer* angeklickt.

Findet alle Opfer einer Datenbank ohne weitere Einschränkung.

Alle Weißkombinationen von David Bronstein

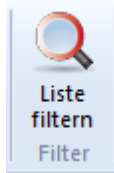
Datenbankfenster, Menü *Bearbeiten*, *Partien suchen in* -> *Referenzdatenbank*, [Spielerverzeichnis](#), Bronstein, Rechtsklick, *Weißpartien*. Suchmaske -> *Stellung*, Schalter *Opfer*. *Partiedaten*, 1-0.

Opfer bei offener h-Linie

Im *Suchbrett* unter Suchmaske -> Stellung:

3.4.16 Direktsuche aus Partienliste

Innerhalb der [Partienliste](#) kann direkt der Dialog für die Suche nach Spielern gestartet werden.

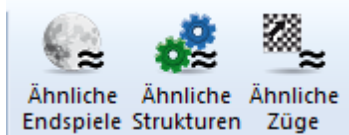


Ein Klick auf den Ribbon „*Liste filtern*“ startet den Dialog zur Eingabe der Suchkriterien innerhalb der geöffneten Datenbank.

Diese Anwendung demonstriert übrigens die Vorzüge des Bedienerkonzepts über die Ribbons. Ist z.B. der [Spielerindex](#) geöffnet, wird über den Ribbon der Dialog zum Filtern von Spielern gestartet.

3.4.17 Suche nach ähnlichen Endspielen

Brettfenster: *Report* - *Ähnliche Endspiele*.

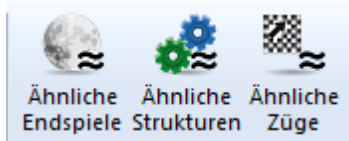


Wenn Sie im [Brettfenster](#) ein interessantes Endspiel vor sich haben, können Sie mit einem Klick alle vergleichbaren Endspiele aus der großen Datenbank anzeigen.

Die Sortierung erfolgt nach Ähnlichkeit. Dabei berücksichtigt das Programm Bauernstrukturen (Freibauern, blockierte Bauern, verbundene Bauern, Ketten, Bauerninseln, Isolanis, rückständige Bauern) und die relevante Postierung der Figuren (Türme hinter Freibauern, Turm schneidet König ab, König im Quadrat, falscher Läufer, etc). Sehr schnell läuft die Suche auf aktuellen Multiprozessorsystemen mit 64Bit, weil die Suche dann über mehrere Prozessoren verteilt wird.

3.4.18 Suche nach ähnlichen Mittelspielstrukturen

Brettfenster: *Report* - *Ähnliche Strukturen*.



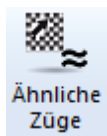
Das Programm lädt zur aktuellen Brettposition mit einem Klick alle vergleichbaren Bauernstrukturen aus der großen Datenbank, sortiert nach Ähnlichkeit zur Partiestellung.



Als Suchkriterium berücksichtigt das Programm die verwandte Postierung von Figuren (Türme auf offenen Linien, Dame oder Läufer auf gleicher Diagonale, Stellung der Könige). Auf aktuellen Multiprozessorsystemen läuft die Suche extrem schnell, da die Arbeit von mehreren Prozessoren parallel abgearbeitet wird.

3.4.19 Suche nach ähnlichen Zügen

Brettfenster: *Report* - *Ähnliche Züge*.



Findet mit einem Klick gleiche Manöver wie in der geladenen Partie im [Brettfenster](#) mit ähnlicher Bauernstruktur.

Das Ergebnis wird nach Übereinstimmung mit der Ausgangsstellung sortiert.

3.4.20 Gleiche Spieler

Brettfenster: *Report - Gleiche Spieler.*



Diese Funktion berücksichtigt Partien der Spieler gegeneinander oder einzeln, die mit gleicher oder entgegengesetzter Farbe gespielt wurden. Das Suchergebnis wird sortiert nach Übereinstimmung zur Ausgangspartie.

The screenshot shows the ChessBase software interface. The main window is titled 'Lasker,Emanuel - Mieses,Jacques 1-0' and 'A84 Leipzig m 8990 (1) 1889'. The search results table is as follows:

Zur Originalpartie		Suchergebnis				
Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation
Lasker,E		Mieses,J		1-0	1889	1.d4 f5 2.c4 c5 3.dxc5 Da5+ 4.Sc3 Dxc5 5.e4 fxe4 6.Sxe4 Dc7 7.Sh3 g6 8.Sf4 Lg7 9.Sd5 Dd8 10.Lg5 Lxb2 11.Ld4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3 c5 4.d5 Sd7 5.a4 Sb6 6.a4 Lg4 7.a5 Sd7 8.Lxc4 g6 9.a6 bxc6 10.Lf4 Lh6 11.Lh6 Sxb8
Lasker,E		Mieses,J		1-0	1900	1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sf3 Sg6 4.Sc3 c5 5.cxd5 exd5 6.Lg5 Le6 7.a4 cxd4 8.Dxd4 Sc6 9.Lb5 dxe4 10.Ld6 Dxf6 11.S
Lasker,E		Mieses,J		1-0	1889	1.d4 d5 2.d4 dxc4 3.Sf3 c5 4.d5 e6 5.e4 exd5 6.Dxd5 Dxd5 7.a5 d6 8.a4 Sd7 9.Sc3 Sg6 10.Lf4 Lc7 11.Td1
Lasker,E		Mieses,J		1-0	1889	1.Sf3 d5 2.d4 Lf5 3.c4 e6 4.Sc3 e6 5.a3 Sd7 6.Ld3 Lg6 7.0-0 Sg6 8.Dc2 Le7 9.h3 0-0 10.Ld6 huy6 11.Lb2 S
Olland,A		Mieses,J		0-1	1923	1.d4 f5 2.c4 Sg6 3.Sc3 e6 4.g3 e5 5.Lg2 d5 6.cxd5 exd5 7.Sf3 Se4 8.0-0 Sd7 9.Lf4 Ld6 10.e3 Dc7 11.Dc2 0-0
Tartakower,S		Mieses,J		1-0	1920	1.d4 f5 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.Sf3 Lxc3+ 5.bxc3 b6 6.d5 d6 7.dxe6 Lxe6 8.Sd4 Ld7 9.a4 Df6 10.e7f5 Lf5 11.Sd5
Kostic,B		Mieses,J		1-0	1921	1.d4 f5 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.Ld2 b6 5.e3 Lb7 6.f3 Dh4+ 7.g3 Dc7 8.Lg2 e6 9.Sge2 h5 10.h4 g5 11.hg5 Sc6 1
Davidson,I		Mieses,J		1-0	1921	1.d4 f5 2.c4 e6 3.Sf3 b6 4.g3 Lb7 5.Lg2 Sf6 6.Sc3 Lb4 7.Db3 Sxh8 8.0-0 Dc7 9.Sb5 0-0 10.e3 Ld6 11.c5 bxc5 1
Price,H		Mieses,J		0-1	1923	1.d4 f5 2.c4 Sg6 3.Sc3 e6 4.e3 d5 5.Sf3 Se4 6.Sc5 g6 7.cxd5 exd5 8.Db3 e6 9.Ld3 Sd7 10.Sd7 Ld7 11.0-0 Lc
Hakansson,A		Mieses,J		1/2-1/2	1922	1.d4 f5 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.Ld2 b6 5.e3 Lb7 6.Sf3 Dc7 7.g3 Sf6 8.Lg2 Lxc3 9.Lxc3 Se4 10.Tc1 e6 11.0-0 Sd7
Nimzowitsc...		Mieses,J		1-0	1925	1.d4 f5 2.Sf3 e6 3.Lf4 Sf6 4.c4 e5 5.Sc3 c6 6.e3 Sd7 7.Lc2 Se4 8.Sxe4 fxe4 9.Sd2 Sf6 10.0-0 Lc7 11.Dc2 d5 1
Tartakower,S		Mieses,J		1/2-1/2	1921	1.d4 f5 2.e4 fxe4 3.f3 d5 4.c4 e6 5.Sc3 Lb4 6.Dc2 Sf6 7.Lg5 c5 8.cxd5 cxd4 9.0-0+ Kf7 10.dxe6+ Lxe6 11.Dc
Rubinstein,A		Mieses,J		0-1	1920	1.d4 f5 2.e4 fxe4 3.Sc3 Sf6 4.Lg5 Sc6 5.f3 d5 6.fxe4 Sxe4 7.Sxe4 dxe4 8.d5 Se5 9.Dd4 Sf7 10.Lf4 e6 11.Lc4 e6
Tartakower,S		Mieses,J		1-0	1925	1.d4 f5 2.e4 fxe4 3.Sc3 Sf6 4.g4 d5 5.g5 Sg6 6.f3 exf3 7.Dxf3 e6 8.Ld3 g6 9.Sge2 Dc7 10.Lf4 e6 11.Lc5 Lg7 1

Die Funktion verwendet tagesaktuelle Partien aus der Onlinedatenbank, der Zugriff auf die Onlinedatenbank via Internet muss also gewährleistet sein.

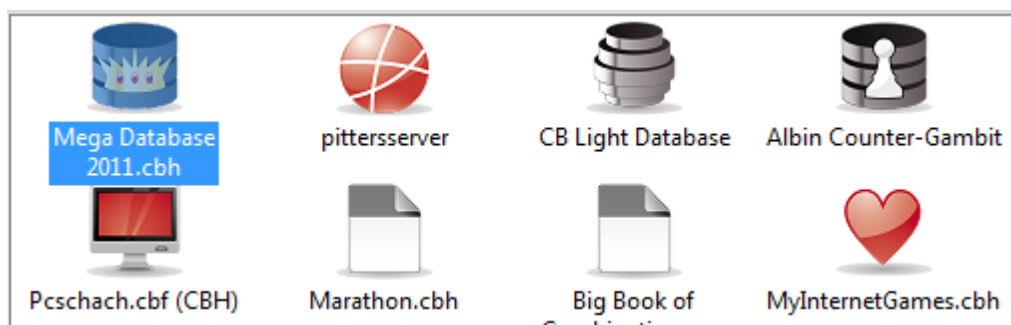
3.5 Datenbanktechnik

3.5.1 Partien kopieren

3.5.1.1 Datenbanken

Alle Partien und Stellungen, die Sie mit ChessBase verwalten, werden in Datenbanken gespeichert.

ChessBase verwaltet die Datenbanken im [Datenbankfenster](#), in dem jede Datenbank ein Symbol besitzt, über das sie schnell per Doppelklick geöffnet werden kann.



Es gibt zwei Arten von Datenbanken: [Partiedatenbanken](#) und [Eröffnungsbücher](#). In Eröffnungsbüchern werden nur Stellungen gespeichert, Partiedatenbanken enthalten komplette Partienotationen oder Partiefragmente.

Partiedatenbanken werden als Listen angezeigt. Neu gespeicherte Partien gelangen immer ans Ende einer Datenbankliste. Mit dem [Partienservice](#) bekommt man Partien aus aktuellen Turnieren.

[Dateinamen und Endungen](#)

3.5.1.2 Partien kopieren

Der Dialog *Partien kopieren* erscheint, wenn Sie im [Datenbankfenster](#) per [Drag&Drop](#) ein Datenbanksymbol auf ein anderes ziehen oder Rechtsklick Bearbeiten-Kopieren/Einfügen verwenden.

Der Dialog zeigt die Namen der Quell- und der Zieldatei.

The screenshot shows a software interface with two main sections. The top section is titled 'Quelle:' and contains the text 'pittersserver'. Below it, the 'Partien' field is set to a range from 1 to 25369, with the text '= 25369 Partien' to the right. The bottom section is titled 'Anhängen' and contains the text 'guckmal.cbf (CBH)'. Below this, there are several checkboxes: 'Klassifikation' (unchecked), 'Update Ref Booster' (checked), 'Doppelte Partien nicht kopieren' (unchecked), 'VCs immer kopieren' (unchecked), 'Kopiere Multimedia-Dateien' (checked), 'Auch in Arbeitsbuch kopieren' (unchecked), and 'Themenklassifikation' (unchecked).

Partien:

Der zu kopierende Partienbereich. Voreingestellt ist die komplette Datenbank.

Eröffnungszuordnung, Themenschlüssel:

Besitzt die Zieldatenbank einen Eröffnungsschlüssel, ist das Feld "Eröffnungszuordnung" ankreuzbar. Wenn Sie die kopierten Partien gleich in den Eröffnungsschlüssel und Themenschlüssel der Zieldatenbank einsortieren lassen wollen, aktivieren Sie bitte die entsprechenden Felder.

Doppelte Partien nicht kopieren

Soll beim Kopieren von Partien überprüft werden, ob einzelne Partien schon vorhanden sind, aktivieren Sie den Schalter "Doppelte Partien nicht kopieren". Dann dauert das Kopieren jedoch deutlich länger, weil Partie für Partie einzeln überprüft werden muß.

VC's immer kopieren

Bei Überprüfung, ob doppelte Partien schon vorhanden sind, werden kommentierte Partien immer kopiert.

Kopiere Multimedia-Dateien

MultiMedia Kommentare können besonders bei Videos viele MegaByte groß sein. Deswegen will man sie möglicherweise nicht kopieren.

Auch in Arbeitsbuch kopieren

Wenn die Zieldatenbank die [Referenzdatenbank](#) ist und sie ein [Arbeitsbuch](#) bestimmt haben, kann dieses automatisch nach dem Kopieren der Partien mitaktualisiert werden.

3.5.1.3 Importprotokoll

Das Importprotokoll einer Datenbank ist ein Verzeichnis der dort hineinkopierten Datenbanken. Wenn Sie versehentlich eine Datenbank zweimal in eine andere Datenbank kopieren wollen, gibt ChessBase anhand des Importprotokolls eine Warnung aus.

Das Importprotokoll wird in der "INI-Datei" zur Datenbank gespeichert. Sie können es unter [Datenbankeigenschaften](#) (Datenbankfenster: *Rechtsklick - Eigenschaften -*

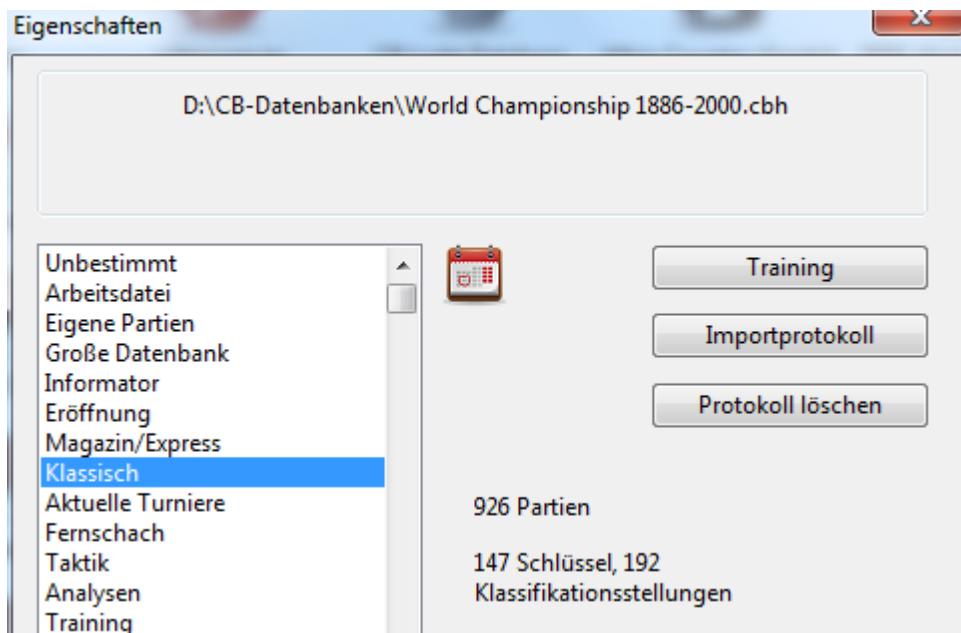
Importprotokoll) einsehen oder leeren.

Importprotokoll

3.5.1.4 Datenbanktypen

Der Typ einer Datenbank wird im [Datenbankfenster](#) per Rechtsklickmenü auf ein Symbol und *Eigenschaften* gesetzt.

Der Typ der Datenbank bestimmt ihr Symbol.



Unbekannt
Arbeitsdatei
Eigene Partien
Große Datenbank
Informator
Eröffnungen
ChessBase Magazin
Klassische Turniere
Aktuelle Turniere
Fernschach
Taktik
Analysen
Training
Endspiele
Studien
Blitz- und Schnellschach
Computerschach
Problemschach
Patzer

Gam bit
BdF
Match
Biographie
Multimedia
Wichtig
Text
Internet
E-Mail

und alle Nationalitäten (Fahnen).

3.5.2 Datenbankformate

ChessBase kann Datenbanken in verschiedenen Formaten lesen und schreiben:

Datenbankformat (Endung CBH)

Schnelle Suchzugriffe über Verzeichnisse, vielfältige Kommentierungsmöglichkeiten, einschließlich Texten und Multimediafunktionen. Siehe auch -> [Dateinamen](#). Im Windows-Explorer erscheinen die CBH-Dateien mit einem Symbol. Ein Doppelklick auf das Symbol im Explorer oder auf dem Desktop öffnet in ChessBase ein [Listenfenster](#) dieser Datenbank.

Tipp: Eine ChessBase-Datenbank kann direkt mit dem Windows Explorer erzeugt werden. Rechtsklick -> Neu -> ChessBase Datenbank.

Buchformat (Endung CTG)

Das Format der [Eröffnungsbücher](#)

PGN-Format

PGN ist ein international gebräuchliches Textformat für Schachpartien.

CBF-Format

CBF-Dateien stellen das alte ChessBase-Datenformat dar.

So konvertieren Sie eine Datenbank von PGN- oder CBF in das moderne Format: Datenbanksymbol im Datenbankfenster: *Rechtsklickmenü -Konvertiere ins neue Format.*

Format cbone

Der Vorzug dieses Datenformates besteht darin, daß die Datenbank im Unterschied zum CBH Format in einer einzigen Datei gespeichert wird. Damit eignet es sich exzellent für Sicherungskopien oder wenn Sie eine Datenbank weitergeben/versenden wollen.

So erzeugen Sie eine PGN-Datenbank:

Datenbankfenster, Menü *Datei -> Neu -> Datenbank*. In der [Dateiauswahlmaske](#) geben Sie unter Dateityp PGN an. Per [Drag & Drop](#) kopieren Sie dann Partien aus einer

anderen Datenbank.

Chess Media Format (Endung WMV)

ChessBase unterstützt ein Präsentationsmodul für Schachunterricht und Training. Videos und Audiokommentare laufen synchron zur Vorführung auf dem graphischen Schachbrett ab. Siehe auch [Chess Media System](#)

3.5.3 Dateinamen und Endungen

Alle Dateien, die zu einer Datenbank gehören, tragen denselben Namen, jedoch mit verschiedenen Nachsilben:

NAME.CBH

NAME.CBG

NAME.CBA

NAME.CBP

NAME.CBT

NAME.CBC

NAME.CBS

Diese sieben Dateien enthalten die Partien: CBH = Partiekopf, CBG = Züge und Varianten, CBA = Kommentare, CBP = Spielernamen, CBT = Turniere, CBC = Kommentatoren, CBS = Quellen.

NAME.CKO

NAME.CPO

Diese beiden Dateien enthalten den Eröffnungsschlüssel zu einer Datenbank. Die CKO-Datei wächst, wenn Partien zugeordnet werden. Die CPO-Datei bleibt konstant. In ihr befinden sich die Klassifikationsstellungen.

NAME.CKN

NAME.CPN

Diese beiden Dateien stellen den generellen Themenschlüssel dar. Im Themenschlüssel kann die Suchmaske mit einzelnen Schlüsselbegriffen verknüpft werden. Weitere Themenschlüssel sind Taktik (CK1, CP1), Strategie (CK2, CP2) und Endspiele (CK3, CP3).

NAME.CTB

NAME.CTG

NAME.CTO

Diese drei Dateien bilden ein [Eröffnungsbuch](#).

NAME.CBB

Der Suchbeschleuniger. Enthält zusätzliche Informationen über die Partien (52 Bytes pro Partie), die erheblich schnelleren Zugriff (Faktor 50) bei Positions-, Material- und Manöversuche erlauben. Bei knappem Plattenplatz kann man ihn löschen.

NAME.CBGI

Ein zusätzlicher kleiner Suchbeschleuniger.

NAME.INI

In dieser Textdatei, werden Name und Typ der Datenbank vermerkt. Weiterhin speichert ChessBase hier das Importprotokoll und das Layout der Partielisten.

NAME.CBV

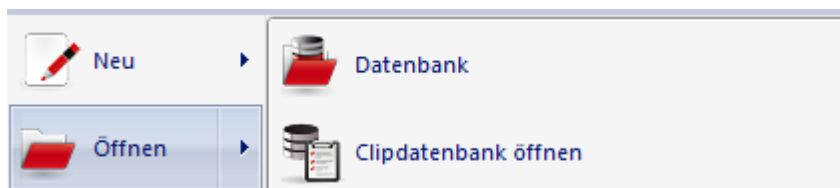
Eine archivierte Datenbank, die komprimiert die Partien, Schlüssel und Multimediadateien enthält. Die CBB- und CBD-Datei werden nicht archiviert.

Name.CBZ

Eine archivierte und verschlüsselte Datenbank.

3.5.4 Datenbankauswahlmaske

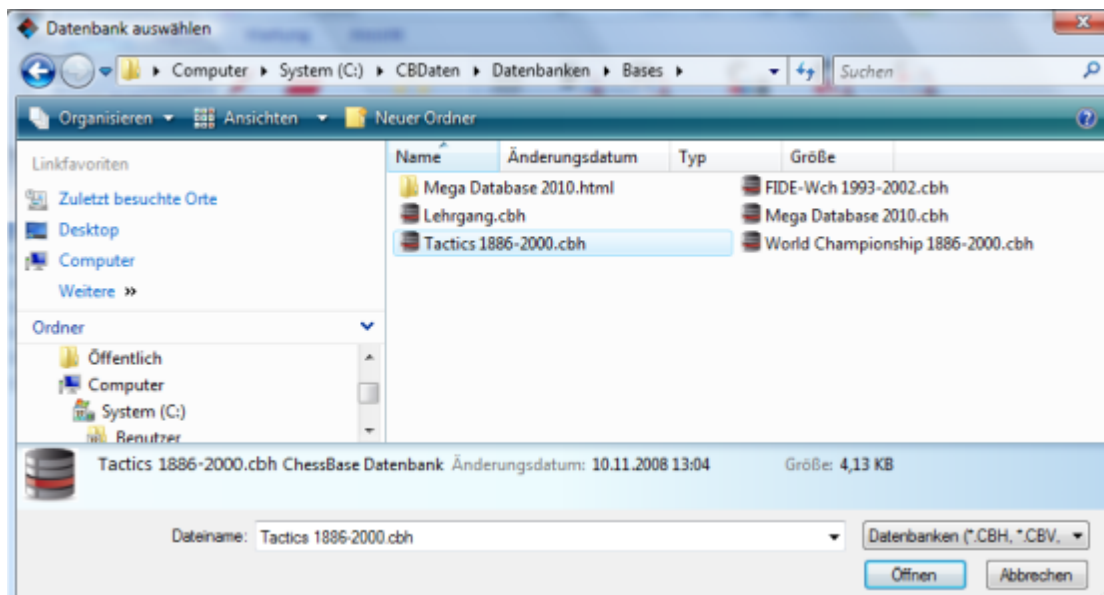
Mit der Datenbankauswahlmaske öffnen oder erzeugen Sie Datenbanken



Neben dem Öffnen Dialog vom *Menü Datei* geht es auch über die Ribbonleiste im Datenbankfenster.



Jetzt startet der Auswahldialog für Datenbanken.



Ein Doppelklick auf eine Datenbank öffnet sie direkt. Ein Einzelklick bringt sie ins Feld Dateiname. Klicken Sie schließlich auf den Schalter Öffnen.

Tipp: Die Größe der Auswahlmaske kann durch Ziehen der unteren rechten gestrichelten Ecke geändert werden.

3.5.5 Doppelte Partien löschen

Beim Import/Kopieren von neuen Partien können Sie über die nachfolgend beschriebenen Optionen den Import festlegen.

Erste Partie

Wenn Ihre Datenbank chronologisch sortiert ist, und nur Partien aus einem bestimmten Zeitraum neu hinzugekommen sind, können Sie die Dublettenerkennung durch Eingabe einer Startpartiennummer beschleunigen.

Zügezahl

Der Vergleich von sehr kurzen Partien (insbesondere mit null Zügen) kostet viel Zeit und ist meist überflüssig. Setzen Sie hier ein Minimum für die zu betrachtende Partielänge.

Dubletten in Clipdatenbank

Bringt alle erkannten doppelten Partien auf die [Clipdatenbank](#). Zum Vergleich jeweils die Originalpartie und die zur Löschung markierte Dublette.

Ergebnis ignorieren

Bei schlechter Qualität der untersuchten Datenbank können Partien mit verschiedenem Ergebnis abgespeichert sein. Der Test läuft dann deutlich langsamer, es werden jedoch mehr Dubletten gefunden.

Jahr ignorieren

Wenn die untersuchten Daten aus wild verschiedenen Quellen stammen, kann die selbe Partie mit verschiedenen Jahreszahlen abgespeichert sein. *Jahr ignorieren* findet mehr Dubletten, macht den Test jedoch langsamer.

Namen exakt - ähnlich - ignorieren

Bei Überprüfung *ähnlicher* Spielernamen werden verschiedene Schreibweisen von Namen als identisch akzeptiert, z.B. Müller = Muller, Yussupov = Jussupow, Kortschnoj = Korchnoj, etc. Groß/Kleinschreibung wird ebenfalls ignoriert.

Turnier exakt - ähnlich - ignorieren

Verschiedene Schreibweisen werden wie bei Spielernamen als identisch akzeptiert.

Züge exakt - ähnlich - ignorieren

Wenn Sie die Züge der Partie ignorieren, wird nur der nackte [ECO-Code](#) verglichen.

Immer erste/zweite Partie löschen

Falls sie gerade neue Partien ans Ende einer gut gepflegten Datenbank kopiert haben, löschen Sie am besten immer die zweite Partie, damit ihre Originaldaten zusammen bleiben.

Bessere Partie bewahren

Wenn doppelte Partien über die ganze Datenbank verteilt sind, wählen Sie *Bessere Partie bewahren*. ChessBase vergleicht Vornamen, Elozahlen, Kommentierung, etc. um zu entscheiden, welche Partie gelöscht wird.

Kommentierte Partien löschen

Falls angekreuzt, werden auch doppelte Partien, die beide kommentiert sind, zum Löschen vorgemerkt.

Kommentierte Partien verschmelzen

Doppelte Partien, die beide kommentiert sind, werden verschmolzen und die bessere Partie in der Datenbank ersetzt.

Kommentierte Partien ersetzen

Wenn eine Dublette einmal unkommentiert und einmal kommentiert vorliegt, dann gelangt die kommentierte Partie an die Stelle der unkommentierten. Praktisch, wenn die Reihenfolge einer Originaldatenbank erhalten bleiben soll.

Die Dublettenerkennung markiert erkannte Partien als gelöscht. Wenn Sie diese endgültig löschen wollen, rufen Sie Im Datenbankfenster *Wartung - Gelöschte Partien entfernen* auf.

Tipp: Die doppelten Partien werden immer beide auf die Clipdatenbank gebracht. Dort können Sie die Entscheidungen des Programms überprüfen, bevor Sie endgültig löschen.

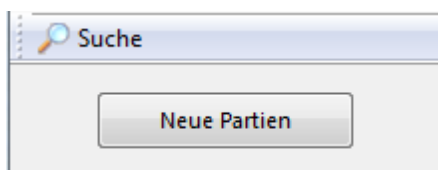
3.5.6 Datenbankwartung

3.5.6.1 Datenbank Abonnement

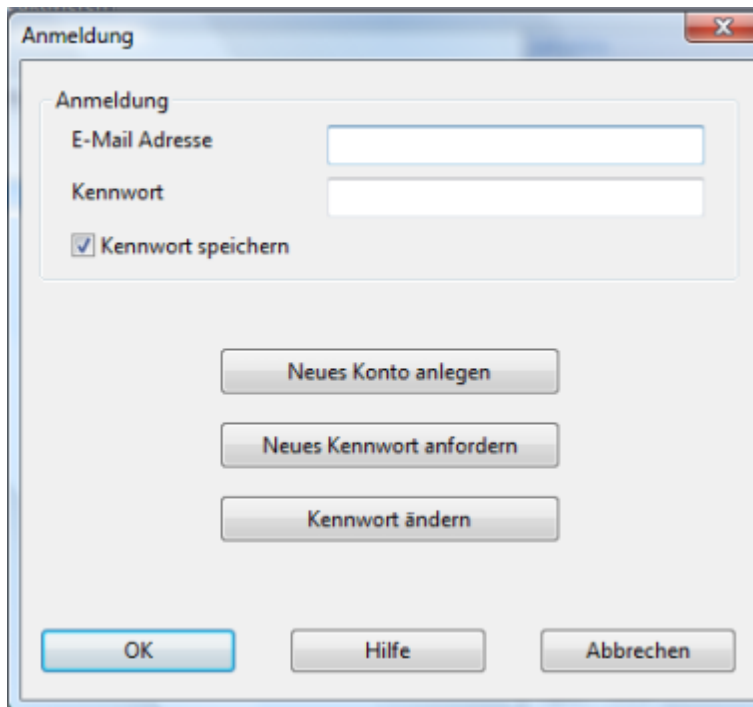
Das Programm ermöglicht eine automatisierte Aktualisierung der im Programm angemeldeten Referenzdatenbank. Im Lieferumfang des Programms ist eine Seriennummer mit der dieser Service freigeschaltet werden kann.

Hinweis: Der Downloadservice ist immer für ein Kalenderjahr gültig.

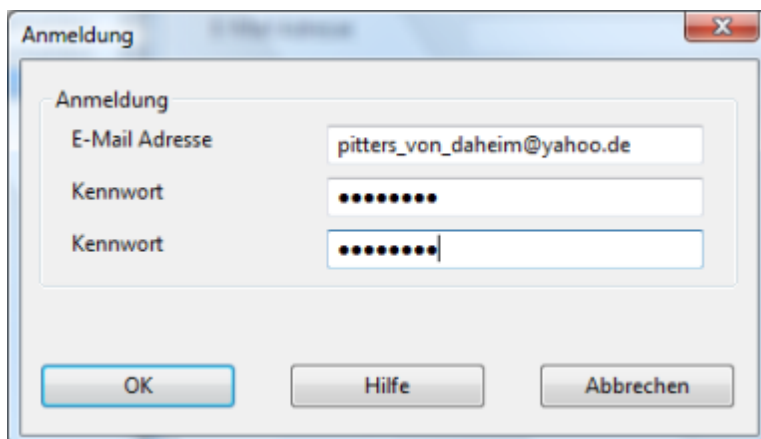
Die Aktualisierung startet man im Datenbankfenster mit dem Button „ *Neue Partien* ”.



Das Programm startet den Dialog *Anmeldung*.

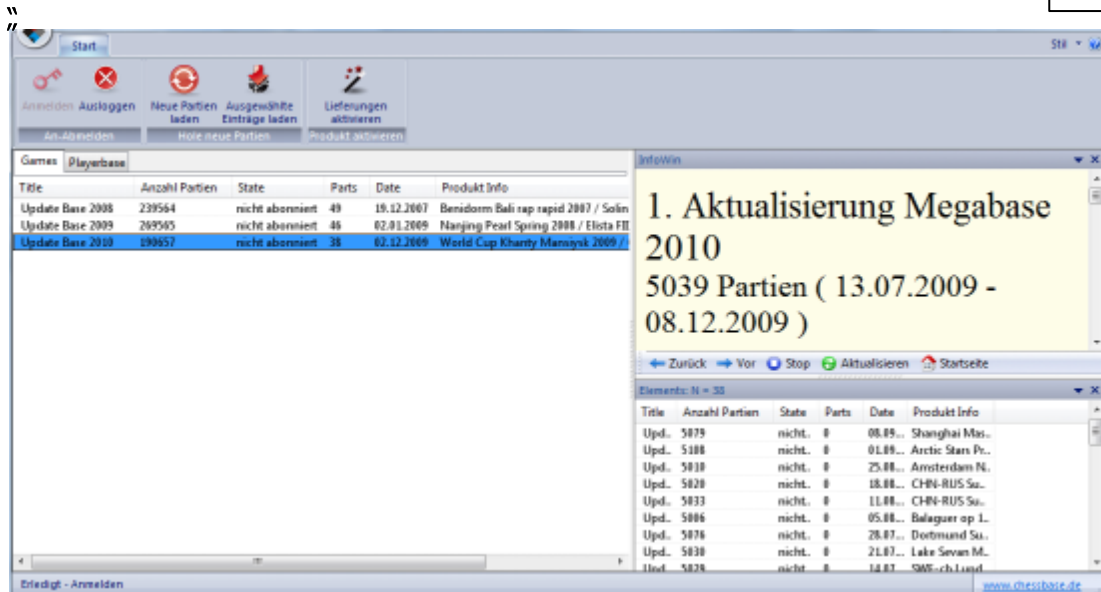


Damit der Service genutzt werden kann, müssen Sie sich zuerst anmelden und den Zugang anlegen. Klick auf *Neues Konto anlegen* und der nächste Dialog wird gestartet.



Hier ist die Angabe einer gültigen Mail Adresse und des Passwortes erforderlich. Das Programm gibt eine Information, ob die Anmeldung erfolgreich war.

Loggen Sie sich erneut mit den Zugangsdaten (Mailadresse und Passwort) ein. Das Programm bietet jetzt eine übersichtliche Auswahl der zur Verfügung stehenden Downloads an.

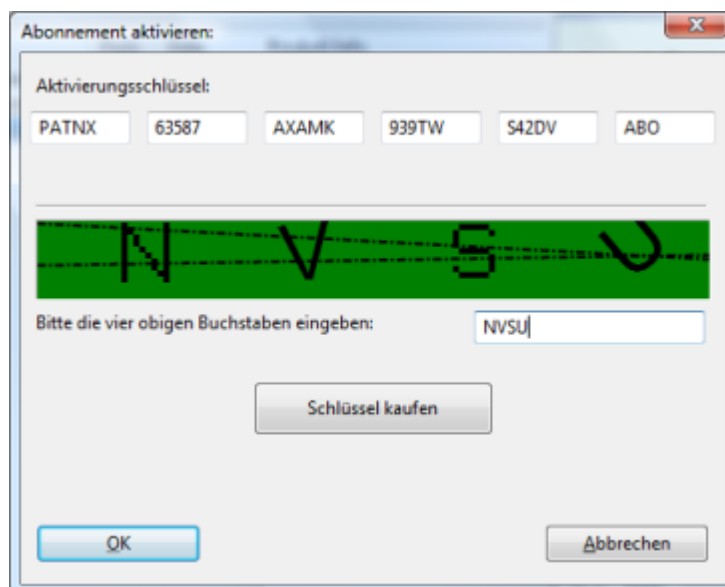


Im Fenster links finden Sie die Downloads, die verfügbar sind. Über die Spalteneinträge *Anzahl der Partien*, *Status*, *Datum* u.s.w. bekommen Sie konkrete Informationen zu den verfügbaren Downloads.

Im Informationsfenster rechts finden Sie einen Text, der Detailinformationen zu einem ausgewählten Download bietet.

Wurde ein Download im linken Fenster markiert, zeigt das Fenster rechts unten alle Datenbanken an, die Sie mit diesem Download bekommen. Auch hier bietet die Listenansicht Detailinformationen über die Anzahl der enthaltenen Partien, Datum u.s. w.

Nachdem ein Download im linken Fenster ausgewählt wurde, muß der Download mit der Seriennummer freigeschaltet werden. Klick auf *Lieferungen* aktivieren startet den Eingabedialog der Seriennummer.

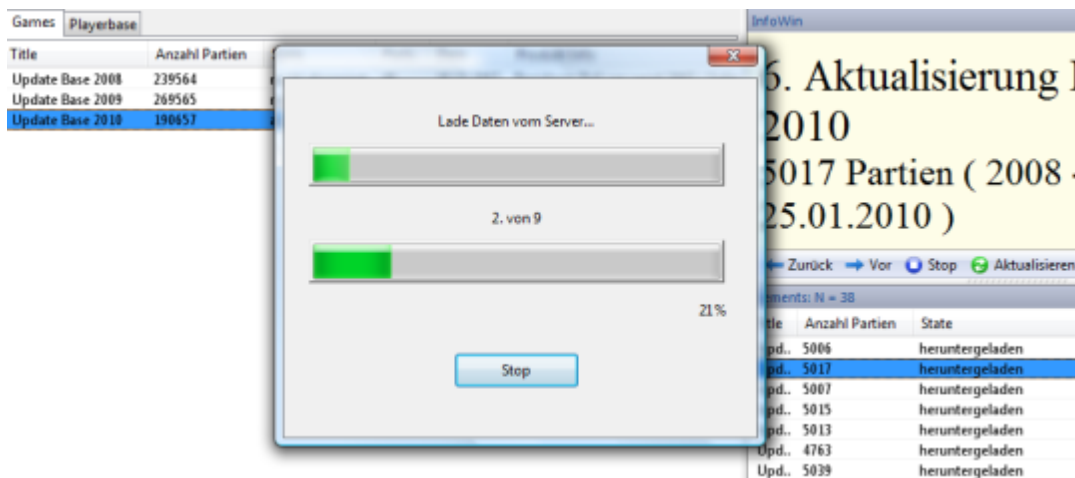


Nach der Eingabe der Seriennummer erkennt man die Zugriffsberechtigung über den Spalteneintrag *Status*.

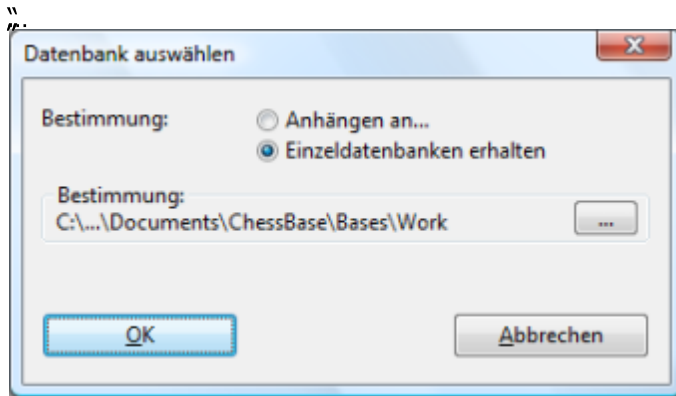
Anzahl Partien	State	Parts	Date	Produkt Info
239564	nicht abonniert	49	19.12.2007	Benidorm Bali rap rapid 2007 / Solir
269565	nicht abonniert	46	02.01.2009	Nanjing Pearl Spring 2008 / Elista FI
190657	abonniert	38	02.12.2009	World Cup Khanty Mansiysk 2009 /

Hier steht jetzt die Zuordnung *abonniert*.

Jetzt können Sie über *Ausgewählte Einträge herunterladen* den Download starten.



Nach dem Download kann der Anwender entscheiden, was genau mit den Daten passieren soll.



Anhängen an ist die bequemste Vorgehensweise. Die neuen Daten werden automatisch an die Referenzdatenbank angefügt und eine entsprechende Klassifizierung wird vorgenommen. Das passiert ohne weiteren Eingriff des Anwenders.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass Sie im Programm eine [Referenzdatenbank](#) definiert haben.

Anwender, die das Material vor dem Import in der Referenzdatenbank manuell sichten möchten, wählen die Option *Einzeldatenbanken erhalten*. Die Datenbank wird im Dokumentenverzeichnis des Benutzers auf die Platte kopiert und zusätzlich wird ein Datenbanksymbol im Datenbankfenster angelegt. Sie können jetzt vor dem Import die Datenbanken explizit aufrufen und überprüfen.

Das Partienmaterial enthält hauptsächlich Partien aus aktuellen Turnieren, aber auch Daten aus historischen Turnieren. Neue Partien werden in relativ kurzfristigen Abständen angeboten, sobald diese entsprechend editiert und dann verfügbar sind. Die angebotenen Partien entsprechen dem Datenmaterial, das die Editoren der Mega- / Big Database für künftige Versionen der Datensammlung benutzen.

3.5.6.2 Integritätstest

Datenbankfenster - Wartung - Integritätstest



In der Praxis können Datenbanken immer beschädigt werden. Viren, Stromausfall in einem Schreibvorgang, defekte Datenträger, fehlerhafte Datenübertragung, versehentliche Manipulation an Dateien außerhalb von ChessBase sind mögliche Ursachen.

Der Integritätstest prüft eine Datenbank auf Fehler. Er kann (bei möglichem Datenverlust) eine ganze Reihe von Fehlern beheben. Weil hier nach Plausibilitätsverfahren vorgegangen wird, sollten Sie vorher jedoch unbedingt eine Sicherheitskopie anlegen.

3.5.6.3 Datenbankwartungsfunktionen

Datenbankfenster, *Menü Wartung* oder Rechtsklick auf Datenbanksymbol, *Extras*.

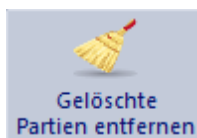
Sicherheitskopie/Archiv erzeugen

[Sicherheitskopie](#) der Datenbank in einer Datei.



Gelöschte Partien entfernen

Zur Löschung markierte Partien werden endgültig entfernt



Integritätstest

Führt einen [Integritätstest](#) durch.


Sortiere Datenbank

Sortiert die Datenbank chronologisch nach Jahren und Turnieren. Weitere Sortierfunktionen stehen in der Liste zur Verfügung.

 Sortiere Datenbank


Doppelte Partien markieren

Erkennt [doppelte Partien](#) und markiert sie als gelöscht.

 Doppelte Partien löschen


Entkommentieren

Entfernt alle Kommentar aus der Datenbank

 Entkommentieren

Ausschlachten

Schreibt alle Partien der ausgewählten Datenbank, die nicht in der [Referenzdatenbank](#) enthalten sind, in eine neu angelegte dritte Datenbank. Siehe auch [Datenbanken ausschlachten ...](#)


Ausschlachten



Alle Dateien umbenennen

Auf der Platte werden alle Dateien der Datenbank einschließlich der Multimediaerverzeichnisse umbenannt.

 Alle Dateien umbenennen

Suchbeschleuniger anlegen/löschen

Vervollständigt oder löscht den [Suchbeschleuniger](#).

 Suchbeschleuniger anlegen Suchbeschleuniger löschen

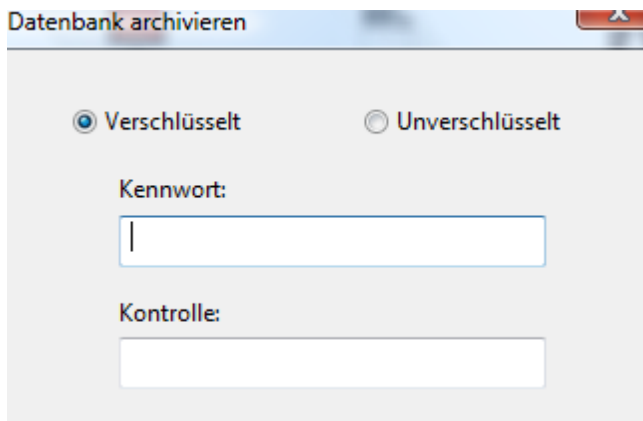
3.5.6.4 Datenbank archivieren

Die ausgewählte Datenbank wird komprimiert in eine einzelne Datei, das Archiv, geschrieben. Die Kompression ist abhängig vom Inhalt der Datenbank und spart zwischen 20% und 50% Platz.



Das Archiv ist eine praktische Sicherheitskopie. Sie sollten Datenbanken, in denen Sie viel ändern, möglichst oft archivieren.

Mit der Funktion Öffnen im Menü Datenbank öffnet man ein Archiv. Die Datenbank des in der Dateiauswahlmaske eingegebenen Archivs (".CBV") wird im Verzeichnis des Archivs wiederhergestellt und die Archivdatei gelöscht.



Bei starken Turnierspielern stellt das zu Turnieren mitgenommene Notebook mit der Eröffnungsvorbereitung einen großen Wert dar. Daraus ergibt sich ein Sicherheitsproblem, das ChessBase mit den verschlüsselten, per Passwort geschützten Archiven löst. Verschlüsselte Archivdateien enden auf ".CBZ".

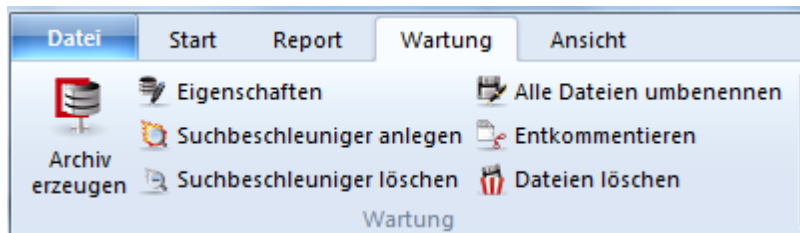
3.5.7 Suchbeschleuniger

Der "Suchbeschleuniger" reduziert Suchzeiten bei Stellungs- Material- Manöver- und Spielersuche per Suchmaske um bis zu Faktor 100. Er besteht aus einer zusätzlichen Datei, die die Nachsilbe ".CBB" trägt und zu jeder Datenbank erzeugt werden kann. Diese Datei benötigt 52 Bytes pro Partie.

Wenn zu einer Datenbank eine Stellungssuche gestartet wird, fragt das Programm nach, ob es zuerst einen Suchbeschleuniger installieren soll. Dieses Anlegen des *search boosters* kann jederzeit unterbrochen werden. Ein unvollständig angelegter Suchbeschleuniger ist unproblematisch, die Suche wird dann nur für einen Teil der Datenbank beschleunigt. Der Beschleuniger kann zu einem späteren Zeitpunkt fertiggestellt werden.

Falls Sie neue Partien in Ihre Datenbank kopieren, wird das Programm bei der nächsten Suche anbieten, die CBB-Datei für die neuen Partien zu vervollständigen.

Datenbankfenster - Datenbanksymbol markieren - Wartung - Suchbeschleuniger anlegen/löschen



Im Datenbankfenster Rechtsklickmenü auf ein Symbol, *Extras - Suchbeschleuniger anlegen/löschen*.

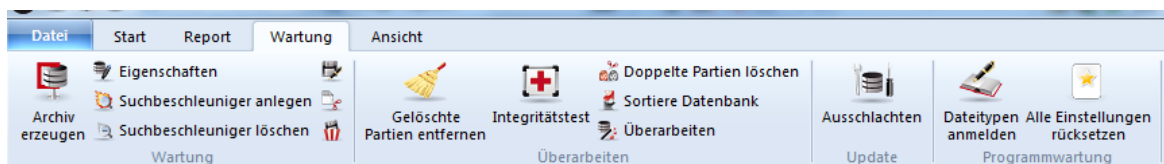
3.5.8 Datenbankdateien löschen

Aus dem [Datenbankfenster](#) heraus können existierende Datenbanken vollständig gelöscht werden.

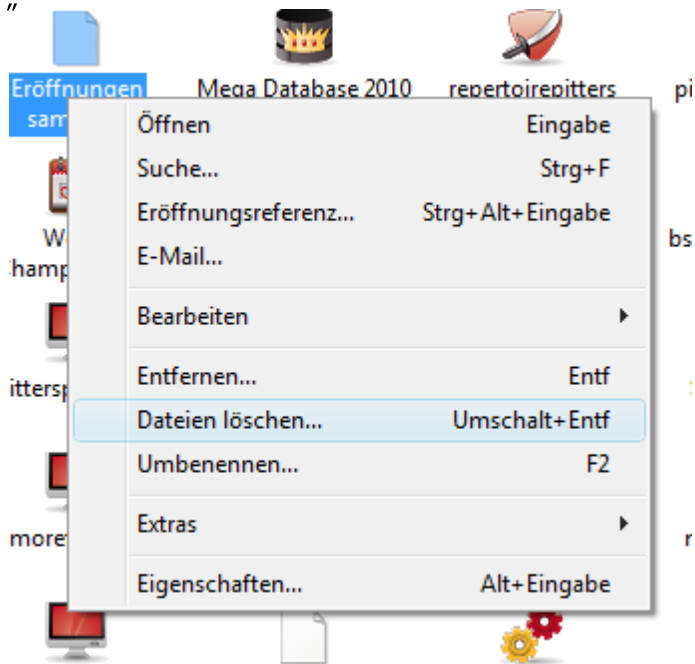
Dazu sind folgende Schritte notwendig.

Markieren Sie die zu löschende Datenbank im Datenbankfenster. Dazu genügt ein Mausklick auf das entsprechende Icon.

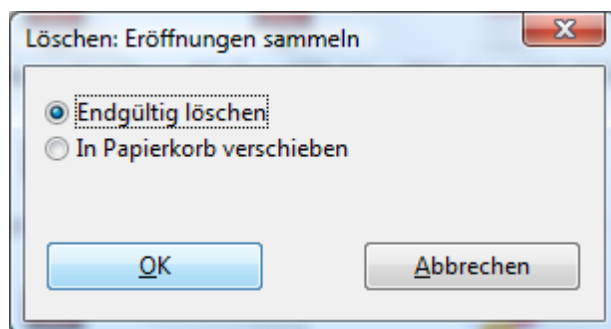
Wählen Sie jetzt unter Wartung den Eintrag *Dateien löschen*.



Alternativ genügt ein *Rechtsklick* auf das Datenbanksymbol. Im [Kontextmenü](#) steht der Eintrag *Dateien löschen* ebenfalls zur Verfügung.



Wenn Sie die Funktion zum Löschen aufgerufen haben, bietet das Programm in einem kleinen Dialogfenster folgende Optionen:



„*Endgültig löschen*“ löscht alle zur Datenbank gehörenden Dateien unwiderruflich von der Festplatte. Diese kann nicht mehr restauriert werden.

Sicherer ist die Option *In Papierkorb verschieben*. Damit wird die Datenbank in den Windows Papierkorb verschoben und kann bei Bedarf noch einmal benutzt werden.

3.5.9 Netzwerkfähigkeit von ChessBase

ChessBase ist netzwerkfähig: Eine Datenbank im Netz kann von mehreren Programmen gleichzeitig gelesen und durchsucht werden. Will man jedoch in eine Datenbank schreiben, d.h. Partien speichern, ist dies nur möglich, wenn niemand anders die Datenbank nutzt.

Auch Fritz-Versionen haben diese Fähigkeit. Läuft z.B. auf einem Rechner ein Enginematch oder -turnier, so kann man mit ChessBase übers Netz Partien daraus laden oder die [Turniertabelle](#) öffnen.

Wenn Sie unter Windows Netzwerklaufwerke verbinden/trennen (Desktop: Rechtsklick auf Netzwerkumgebung), so werden automatisch die Einträge unter Laufwerke im ChessBase Datenbankfenster aktualisiert.

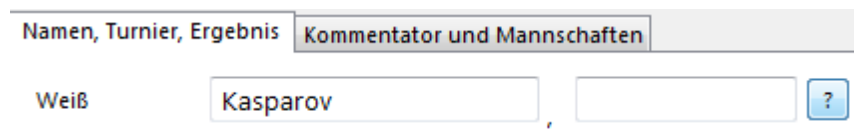
ChessBase kann schreibgeschützte Datenbanken auf Festplatte lesen. Lediglich beim Speichern oder Ersetzen von Partien erscheint eine Fehlermeldung.

3.5.10 Schreibweise von Spielernamen

Die einheitliche [Schreibweise](#) von Spielernamen ist für die praktische Nutzbarkeit einer Datenbank eminent wichtig. Alle Funktionen, die mit Spielern arbeiten, sind auf die eindeutige Schreibweise angewiesen.

In den großen Datenbanken von ChessBase, der Big Database und der [Mega Database](#), wird peinlich genau recherchiert, um die veröffentlichten Partien den richtigen Spielern zuzuschreiben.

Verbindlich ist die Schreibweise im [Spielerlexikon](#). Deswegen können Sie an allen Stellen, wo ein Spielernamen gespeichert wird, über den Schalter "?" direkt auf das Lexikon zugreifen.



The screenshot shows a search interface with two tabs: 'Namen, Turnier, Ergebnis' and 'Kommentator und Mannschaften'. Below the tabs, there is a search field labeled 'Weiß' containing the text 'Kasparov'. To the right of the field is a small blue button with a question mark '?'.

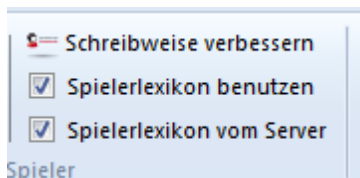
3.5.11 Automatische Korrektur von Spielernamen

Der Wert einer Datenbank hinsichtlich aussagekräftiger Statistiken hängt ganz entscheidend von einer sorgfältigen Editierung der Schreibweisen für die Spielernamen ab. Die Statistiken stehen in engem Zusammenhang mit der Zuverlässigkeit der Daten.

Mit ChessBase können die Schreibweisen der Spielernamen im Spielerindex automatisch verbessert und korrigiert werden.

Starten Sie den [Spielerindex](#) einer beliebigen Datenbank. --> Klick auf den Eintrag „Spieler“ in der Liste.

Die Funktion findet man über den Ribbon – **Schreibweise verbessern**.



Nach dem Durchlauf informiert das Programm in einer Infobox über die vorgenommenen Änderungen.

3.6 Ausgabe

3.6.1 E-Mails aus ChessBase versenden

ChessBase verschickt Stellungen, Partien, Partiemengen und Datenbanken als E-Mail. Diese Funktion setzt die Einrichtung eines "Default E-Mail Client" auf Ihrem Computer voraus. Wenn Sie Ihr E-Mail-Konto über Outlook Express oder Outlook verwalten wird die Versendung von Mail aus ChessBase in der Regel auf Anhieb klappen.

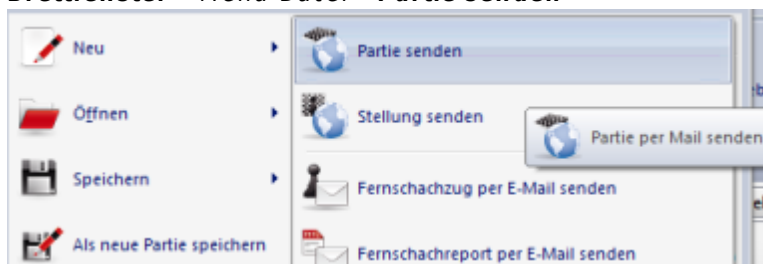
Datenbankfenster - Rechtsklick auf Datenbanksymbol - E-Mail.

Verschickt ganze Datenbank (Bei Dateilängen > 10MB erscheint eine Warnung).

Rechtsklickmenü in Partienliste - Ausgabe - E-Mail.

Verschickt die ausgewählten Partien.

Brettfenster - Menü Datei - Partie senden



Verschickt die aktuelle Partie.

Brettfenster - Menü Datei - Stellung senden

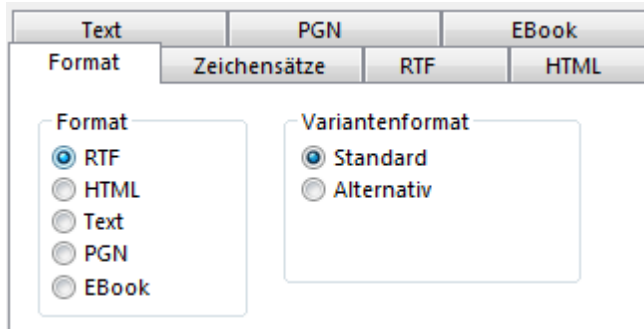
Verschickt die aktuelle Stellung.

Tipp: Wenn Sie eine Partie versenden, klicken Sie auf Format = HTML, entfernen alle anderen Formate und stellen in Outlook unter Optionen -> Mailformat die Vorgabe HTML-Format ein. Wichtig ist, daß kein anderes Format verschickt wird. Dann sieht der Adressat Ihre Partie-Mail elegant formatiert in seinem Eingangsfenster.

3.6.2 Export Textdateien

ChessBase bietet die Möglichkeit, Partien in verschiedenen Formaten als Textdatei auszugeben.

Sie erreichen dies durch Markieren von Partien in der Partienliste - STRG-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste die gewünschten Partien auswählen -, dann ein Rechtsklick im Listenfenster und unter Ausgabe die Funktion Textdatei.



ChessBase unterstützt die Dateiformate RTF (Rich Text Format), HTML (HyperText Markup Language), PGN und einfacher Text (Ansi) zur Verfügung. Das PGN-Format dient vor allem als universelles Austauschformat für gängige Schachsoftware.

EBook bietet eine Exportfunktion für EBooks.

Um eine Partie per E-Mail zu verschicken, gibt es einen einfacheren Weg: Kopieren + Einfügen über die Windows-Zwischenablage. PGN ist auch die optimale Wahl, wenn Sie mehrere Partien als Textdatei verschicken möchten.

RTF kann als Grundlage zur Weiterverarbeitung der Partien mit jeder gängigen Textverarbeitung dienen. Der Vorteil gegenüber eines einfachen Textes ist das automatische Setzen von Fett- und Kursivschrift nach schachlichen Kriterien.

Dasselbe gilt grundsätzlich auch für HTML, das von modernen Textverarbeitungen ebenfalls gelesen werden kann. HTML ist grundsätzlich für die Publikation von Partien im Internet gedacht. In RTF werden z.B. Diagramm über entsprechende Schriftarten eingebunden, in HTML werden sie als Bilder (Bitmaps) abgelegt. Wer sich speziell für das HTML-Format und die Onlinepublizierung von Schachpartien interessiert, sollte sich einmal unter Ausgabe mit der Javascript-Schnittstelle von ChessBase beschäftigen.

3.6.3 EBooks erstellen

Mit ChessBase können **EBooks** erstellt werden. Ein Ebook ist das elektronische Pendant zum klassischen Buch. Es gibt unterschiedliche Formate und Unterschiede bei der Nutzung. Manche Formate setzen zwingend ein Lesegerät aus, andere Formate können mit einem Reader Programm eingelesen werden. Mit einem Readerprogramm sind Ebooks auch mit PDA`s, Notebooks oder dem Desktop PC nutzbar.

Innerhalb von ChessBase wird der Export für EBooks ausschließlich für Schachpositionen oder Taktikaufgaben unterstützt. Die Ausgabe von kompletten Schachnotationen ist aus unserer Sicht nicht sinnvoll und ist deshalb nicht möglich.

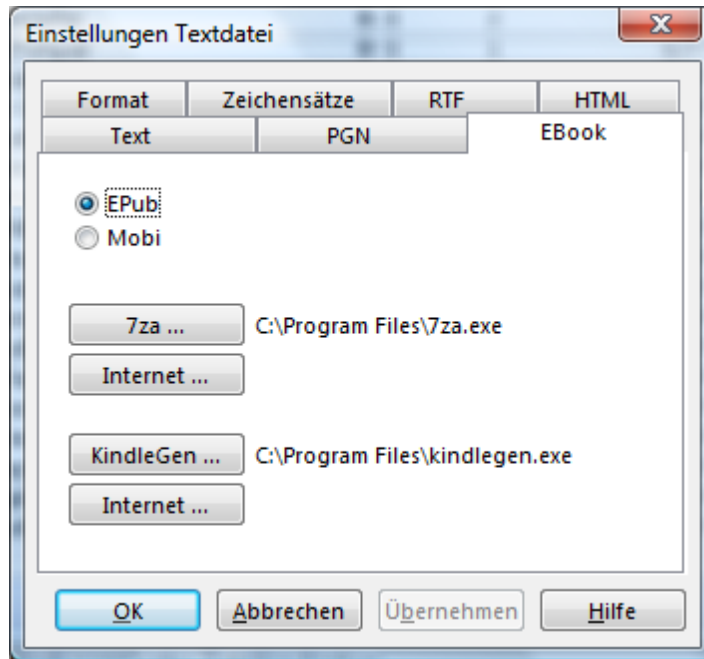
ChessBase unterstützt EBooks in zwei aktuellen Formaten. Einmal das offene Format **Epub** und dann das **Mobi Format**, das von Amazon für die Publikation von EBooks genutzt wird.

Schauen wir uns einmal anhand eines konkreten Beispiels an, wie der Export

funktioniert.

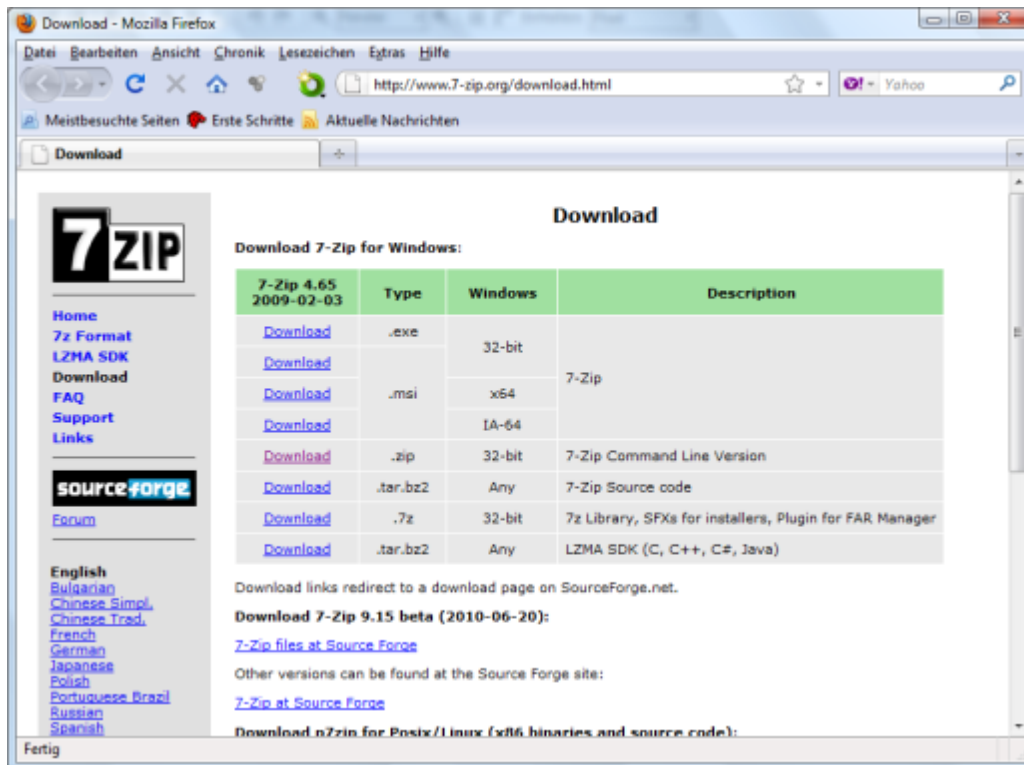
Im ersten Schritt laden wir eine Datenbank mit Schachpositionen. Markieren Sie die Partieneinträge innerhalb der Partienliste, die exportiert werden sollen.

Rechtsklick *Ausgabe* *Textdatei* *Tab EBook* startet folgenden Dialog.

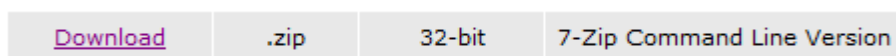


Aktivieren Sie jetzt zuerst einmal den Eintrag **Epub**, den wir für den ersten Versuch nutzen wollen. Damit der Export in dieses offene Format funktioniert, muß zuerst noch eine externe Software installiert werden. Für die EBooks im Epub Format ist das die Kommandozeilenversion von **7z (7za)**.

Mit einem Klick auf Internet ... gelangt man direkt zur Downloadseite dieses externen Programms.

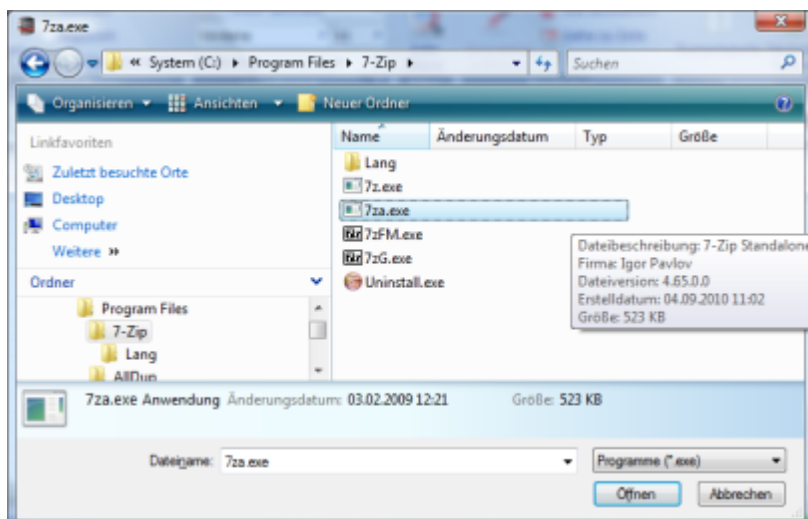


Laden Sie jetzt die Kommandozeilenversion des Programms herunter und installieren Sie die Datei.

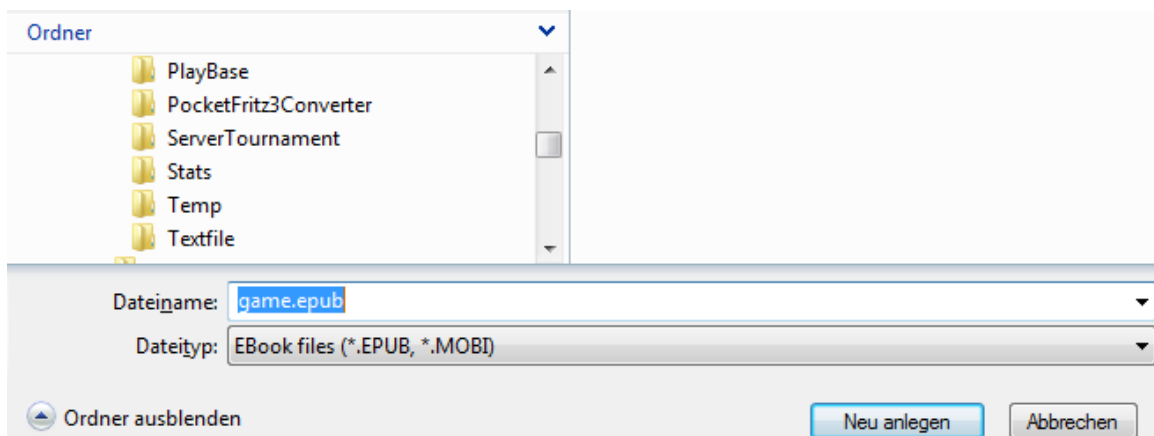


Im nächsten Schritt binden Sie das Programm unter ChessBase ein.

Dazu genügt ein Klick auf den Button „**7za**“. Damit starten Sie den Windows Dateidialog und wählen jetzt den Pfad zu dem Kommandozeileninterpreter.

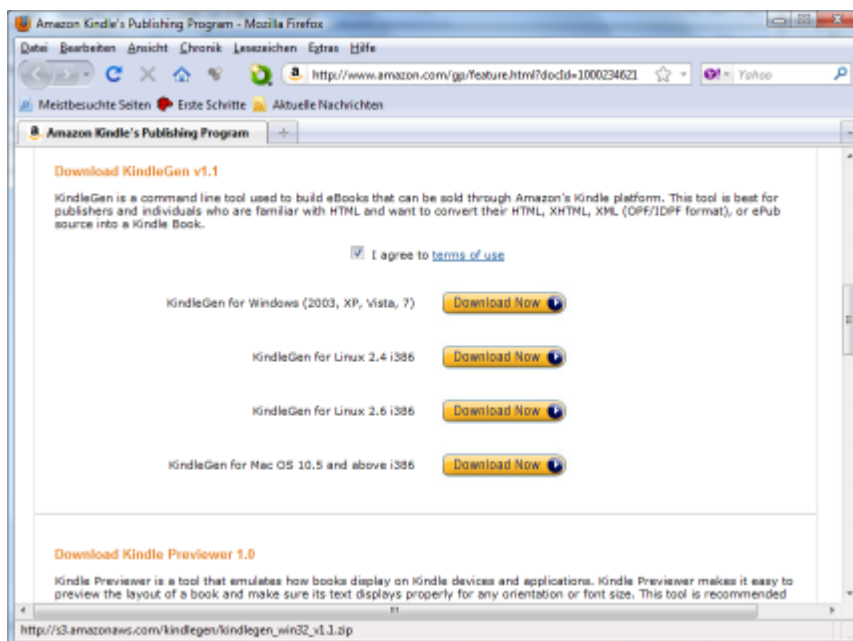


Damit sind die Bedingungen für den Export erfüllt und es kann direkt exportiert werden.

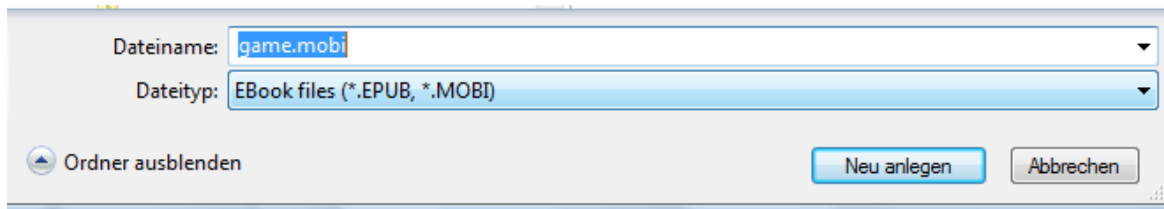


Das **Mobi Format** von Amazon wird ebenfalls unterstützt. Die Vorgehensweise ähnelt dem zuvor beschriebenen Verfahren.

Aktivieren Sie in dem Dialog für die Erstellung der Textdatei die Option „**Mobi**“. Klick auf den Schalter *Internet* und Sie kommen direkt zu der Downloadseite von Amazon. Laden Sie das Programm herunter und installieren Sie es auf Ihrem System.



Über den Schalter **KindleGen** legen Sie den Pfad zu dem Programm fest. Jetzt können Sie direkt die ausgewählten Stellungen in das **Mobi** Format exportieren.

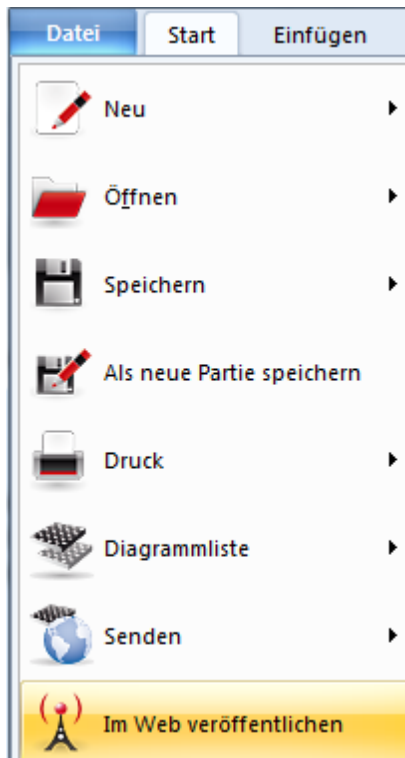


Die erzeugte Mobi Datei kann man weitergeben und z.B. mit dem von Amazon angebotenen kostenlosen *Kindle-Previewer* anschauen.

3.6.4 Einklick-Publikation von Partien im Web

Sie haben die Möglichkeit, eine oder mehrere Partien im Internet zu veröffentlichen. Das geht übrigens optional mit dem Verweis "Link teilen" auf Facebook.

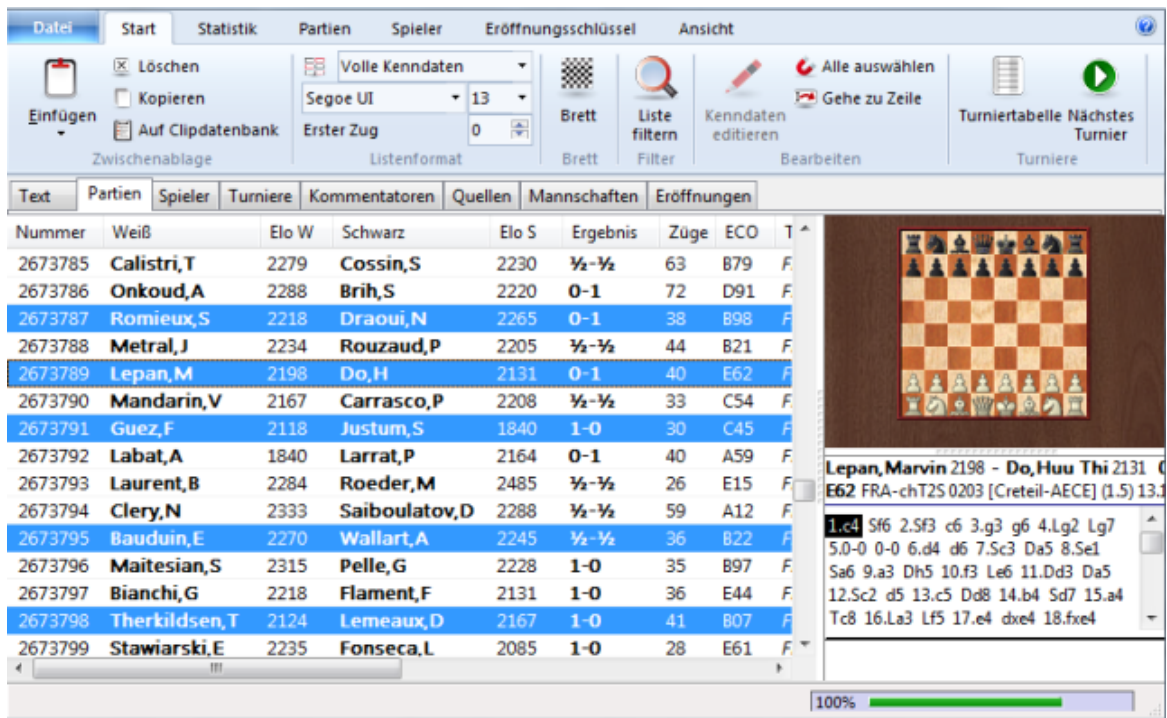
Brettfenster - Datei - Im Web veröffentlichen.



Damit veröffentlichen Sie die aktuell geladene Partie im Brettfenster.

Mehrere Partien veröffentlichen Sie wie folgt.

Datenbankliste - mehrere Partien mit STRG - Mausklick markieren - Datei - Im Web veröffentlichen.

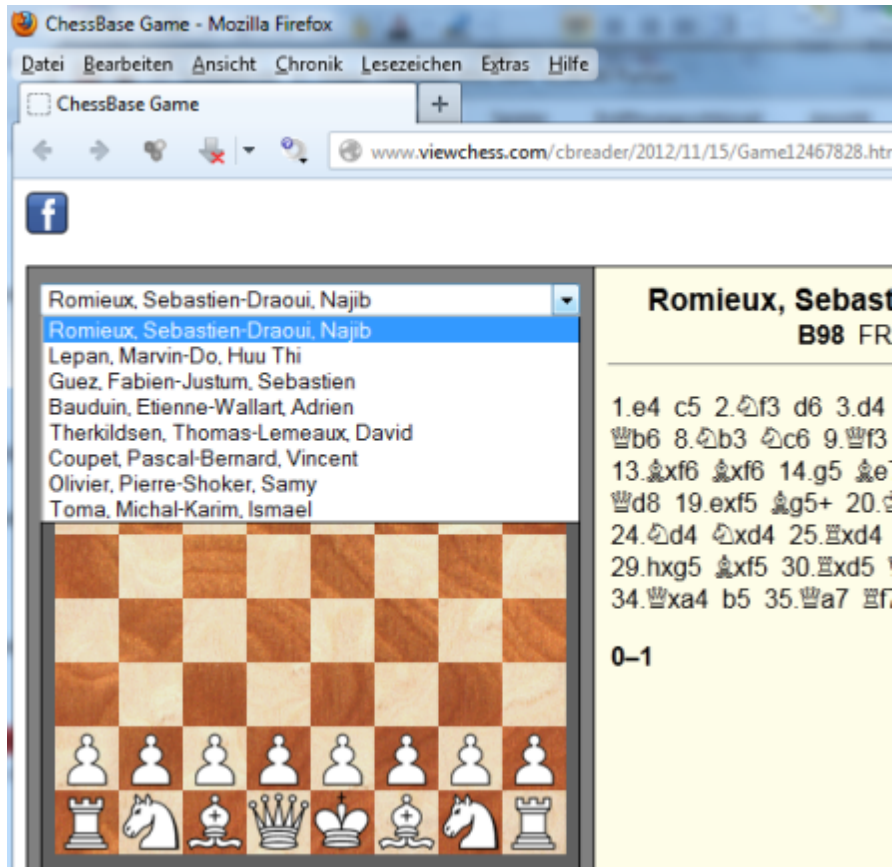


Das Ergebnis schaut im Browser wie folgt aus.



Das Programm generiert also automatisch eine nachspielbare Partienotation, die dem

Anwender viel Komfort bietet. Per Mausklick in die Notation wird die entsprechende Brettstellung aufgerufen. Wenn mehrere Partien zum Nachspielen bereitgestellt wurde, kann der Nutzer diese komfortabel aus dem PullDown Menü auswählen.



Hinweis: Nach Aufruf der Webseite steht der Link in der Windows-Zwischenablage. Sie können jetzt den Link für Mitteilungen im Netz und die Publikation von Partien einsetzen.

Damit kann jeder Webmaster auf besonders einfache Weise seinen Lesern schachliche Inhalte zugänglich machen. Der entsprechende HTML Code wird einfach von der Windows Zwischenablage übernommen und innerhalb der HTML Seite integriert.

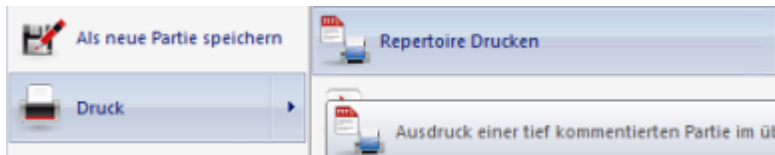
3.6.5 Veröffentlichen von Partien im Internet

Dazu dient die [Einklick Publikation](#). Das entsprechende Applet und die hochgeladenen Partien werden auf eine Website von ChessBase hochgeladen.

Damit kann jeder Webmaster auf besonders einfache Weise seinen Lesern schachliche Inhalte zugänglich machen. Der entsprechende HTML Code wird einfach von der Windows Zwischenablage übernommen und innerhalb der HTML Seite integriert.

3.6.6 Repertoiredruck

Menü Datei - Brettfenster, - Druck - Repertoire drucken



Die Notation dicht kommentierter Partien wird im mehrseitigen Ausdruck schnell unübersichtlich. Deshalb stellen Bücher wie die Enzyklopädie der Schacheröffnungen (ECO) des Belgrader Schachinformativverlags Eröffnungsvarianten in Form von Tabellen dar.

Der [Repertoiredruck](#) ist für Partien mit sehr dichten Eröffnungskommentaren gedacht und erzeugt einen übersichtlichen tabellarischen Ausdruck.

Tipp: [Verschmelzen](#) Sie Partien einer Eröffnungsvariante in eine einzelne große Notation und rufen Sie damit den Repertoiredruck auf. Die praktische Druckvorschau verschafft übrigens auch einen Überblick über die Varianten, ohne daß tatsächlich gedruckt wird (in Druckvorschau Schalter Vergrößern und Zwei Seiten) klicken.

3.7 Engines

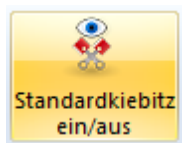
3.7.1 Analyse-Engine

Eine Analyse-Engine ist ein mitlaufendes Schachprogramm, das immer an der aktuellen Brettstellung rechnet. Die Analyse-Engines sind austauschbar. Mit ChessBase werden z.B. automatisch die Engines Fritz und Crafty installiert.

Rufen Sie im [Brettfenster](#) die Funktion [Kibietz hinzuholen](#) auf, um eine Engine zu starten.

Wenn Sie mehrere Analyse-Engines zu einem Brettfenster hinzufügen oder mehrere Brettfenster mit verschiedenen Engines öffnen, teilen sich diese die Prozessorleistung und laufen entsprechend langsamer.

Ladedialog für die gewünschte Analyse-Engine:



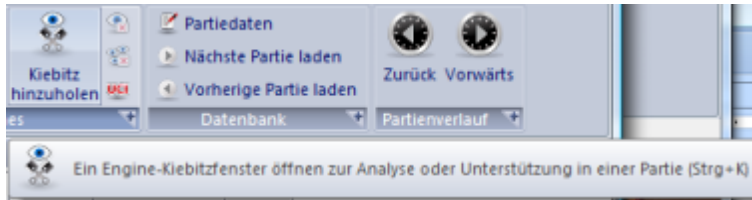
Lädt die [Standardengine](#)

Sie sind bei der Nutzung von Engines nicht ausschliesslich auf lokal gespeicherte Engines beschränkt.

Sie haben via [Engine Cloud](#) Zugriff auf externe Software/Hardwarekonfiguration, die [Cloud Engines](#).

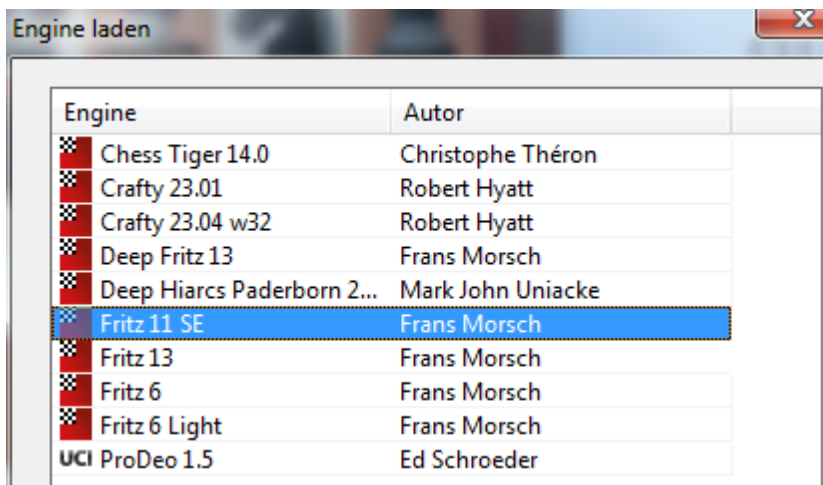
3.7.2 Engine laden

Die Auswahl *Engine laden* erscheint, wenn Sie z.B. im Brettfenster per **Kiebitz hinzuholen** eine [Engine](#) starten wollen.



Die Liste zeigt alle auf Ihrem System [installierten Engines](#).

Beachten Sie dass Sie bei Verbindung mit dem [Server Engine Cloud](#) auch [Cloudengines](#) laden können.



Engine Parameter: Viele Engines lassen sich in ihrem Spielverhalten durch äußere Einstellungen beeinflussen.

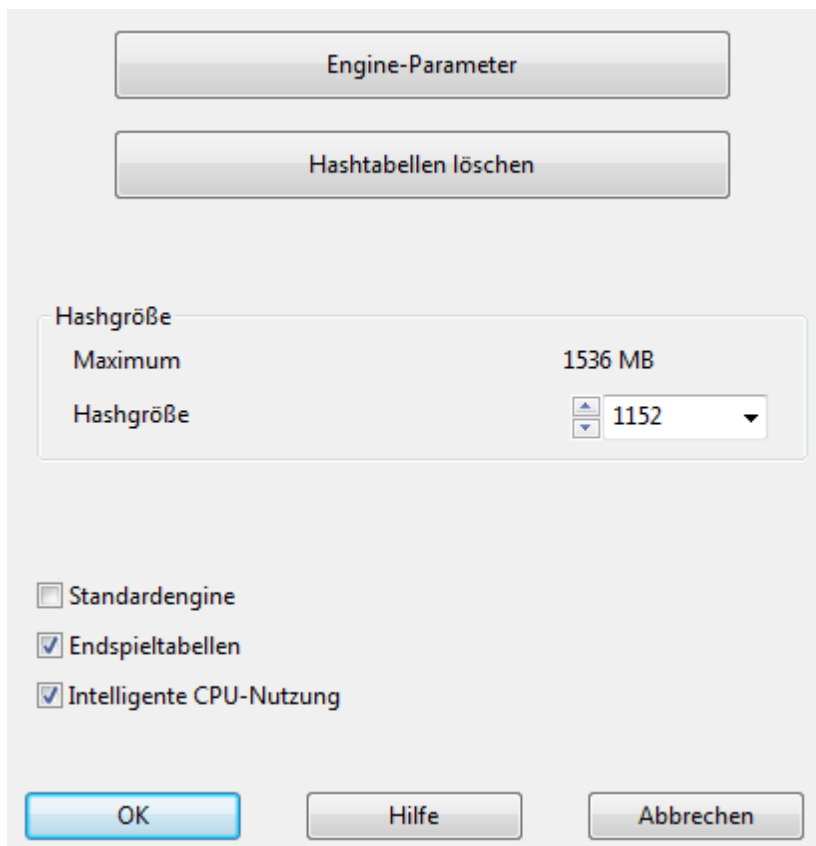
Hashtabellen löschen: Initialisiert die Hashtabellen, in denen sich möglicherweise vorher geleistete Rechenergebnisse befinden, neu. Nur für Experten wichtig.

Hashgröße: Legt fest, wieviel RAM der Engine zur Zwischenspeicherung von Rechenergebnissen zur Verfügung gestellt wird.

Auf Gegnerzeit rechnen: Man bezeichnet die Fähigkeit, während der gegnerischen Bedenkzeit weiterzurechnen, auch als Permanent Brain. Wenn Sie diese Einstellung ausschalten, rechnet die Engine nicht langsamer, aber berechnet weniger Stellungen und spielt etwas schwächer.

Endspieltabellen: Wenn die Endspieldatenbanken installiert sind, kann die Oberfläche unter Umgehung der Engine direkt durch Abruf der besten Züge aus den

Endspieldatenbanken spielen, sofern sich eine Stellung mit drei bis fünf Steinen auf dem Brett befindet.



Intelligente CPU Nutzung

Eine Deep-Engine startet damit auf einem Rechner mit Hyperthreading (i7 4 Cores + 4 Hyperthreading) nur mit 4 Threads/Prozessen. Auf einem Rechner ohne Hyperthreading (i5, AMD) wird sie mit n-1 Threads/Prozessen starten. Schaltet man die Option aus, erhält man das alte Verhalten.

Ausnahme: Der Benutzer hat explizit die Anzahl der Threads/Prozesse definiert. Z.B. durch Anlegen einer UCI-Engine.

Cloud wechselt zum Hauptfenster von [Engine Cloud](#), damit Sie dort Cloudengines laden können.

Wenn Sie in der Liste eine Engine markieren, die nicht als Standardengine definiert ist, wird das Häkchen vor dem Eintrag entfernt.

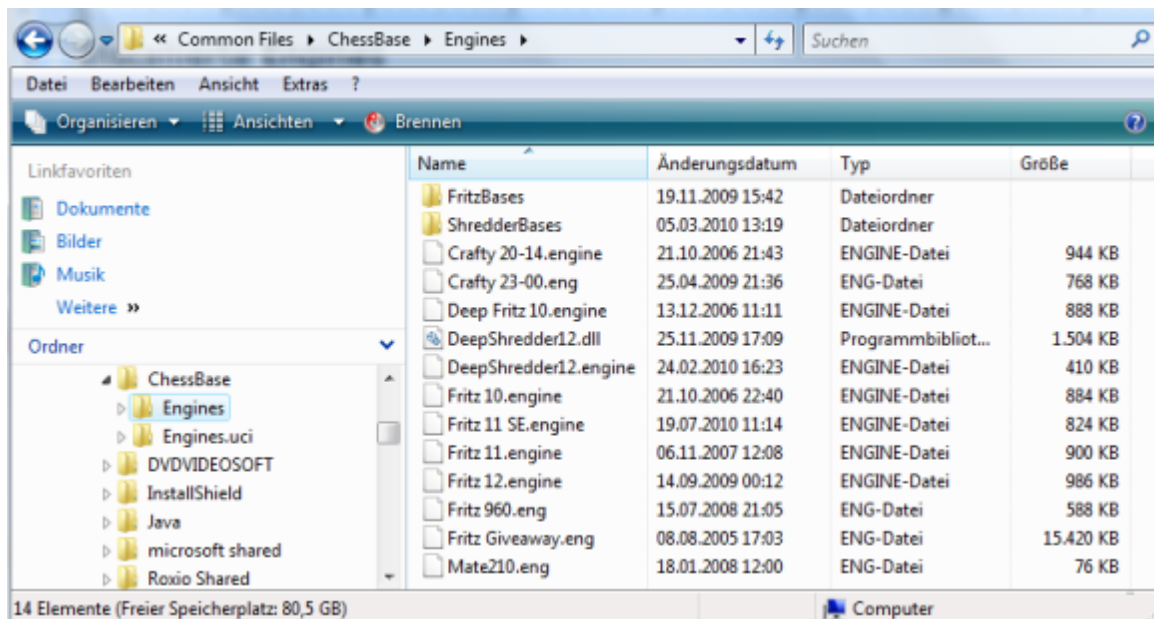
Hinweis: [UCI Engines](#) sind ebenfalls als Standard Engines unter ChessBase einsetzbar.

3.7.3 Installierte Engines

ChessBase teilt sich mit anderen Programmen wie Fritz, Shredder, HiarcS ein gemeinsames Engine-Verzeichnis. Dies liegt parallel zu den jeweiligen Programmverzeichnissen.

Siehe [Cloud Engines ...](#)

Das Engine Interface des Programms wurde an die Spezifikationen der aktuellen Windows Versionen, Windows 7 und Windows Vista, angepasst. Dies bedeutet, dass die aktuelle und künftige Engines nicht mehr in dem Verzeichnispfad /Programme / ChessBase / Engines, sondern unter / Programme / Gemeinsame Dateien / ChessBase / Engines gespeichert werden.



Zusätzlich haben die neuen Engines eine andere Dateierweiterung mit der Bezeichnung ***.engine**.

In dem neuen Pfad finden Sie nach der Programminstallation die Fritz 5.32 Engine und eine aktuelle Crafty Version. Die älteren Schachengines früherer Programmversionen verbleiben wie bisher in dem Pfad /Programme / ChessBase / Engines. Diese haben die Erweiterung ***.eng**.

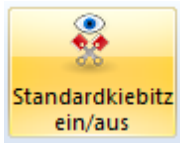
Welche Auswirkungen hat das für den Anwender in der Praxis? Die Antwort ist simpel: nämlich gar keine. Nach wie vor kann man alle Engines in Kombination mit ChessBase nutzen. Dies gilt sowohl für die aktuellen Engines als auch für die älteren Schachengines wie Fritz 7, Shredder 7 u.a., die vom Programm ebenfalls eingebunden werden können.

UCI Engines können nach wie vor von einem beliebigen Verzeichnis auf einer beliebigen Partition aus im Programm eingebunden werden. Die Konfigurationsdateien mit der Dateierweiterung ***.uci** werden jetzt immer im Verzeichnispfad / Dokumente und Einstellungen / Benutzername / Anwendungsdaten / ChessBase / Engines.UCI

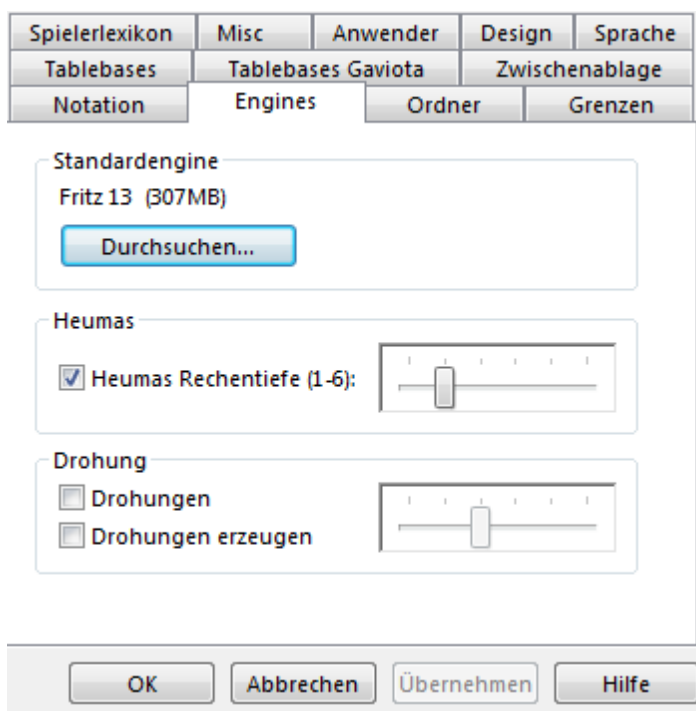
gespeichert.

3.7.4 Default-Engine

Die *Standard-Engine* ist die [Analyse-Engine](#), die Sie mit einem Klick auf den Standard-Engine-Schalter im Brettfenster starten. (oder Taste *Alt-F2*).



Sie wird unter *Menü Datei - Extras - Optionen - Engines* bestimmt.



Dort stellen Sie auch die [Hashtabellen](#) für die Standard-Engine ein.

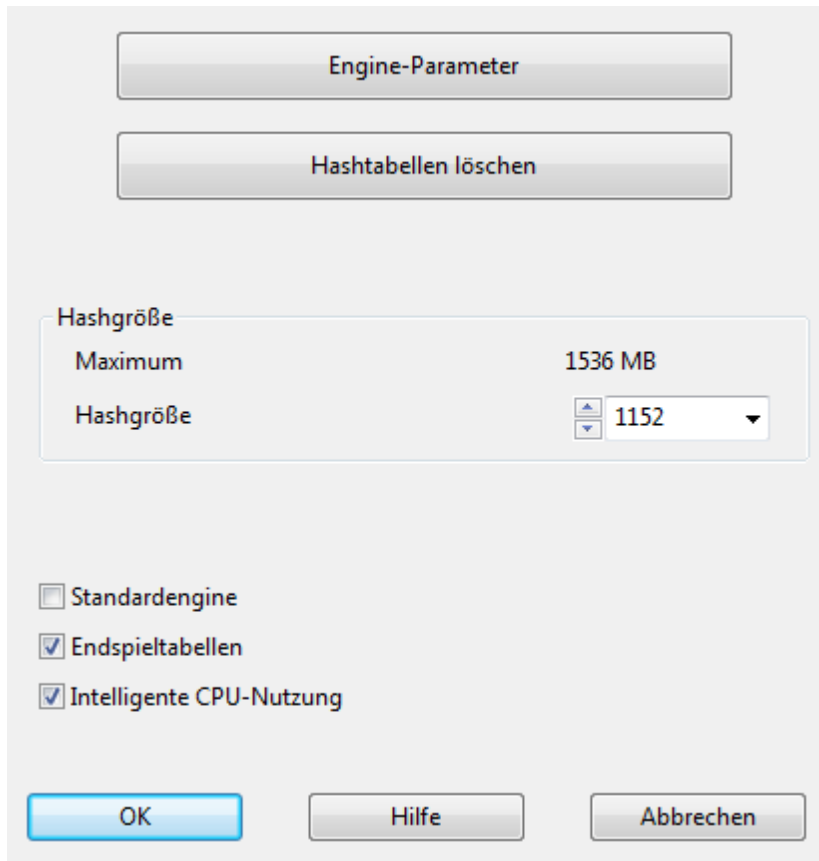
Im Menü *Fenster* des Brettfensters erscheint der Name der Standard-Engine. Dort steht z.B. *Hinzufügen: Fritz13*

Über den [Ladedialog der Schachengines](#) kann man die Standardengine ebenfalls festlegen.

3.7.5 Engineparameter

Eine Funktion für Computerschachexperten. Engineparameter beeinflussen das Analyseverhalten der Engine. Viele Engines bieten zahlreiche Parameter, die direkt auf die verwendeten Suchalgorithmen einwirken.

Wenn Sie mit F3 den Ladedialog für die Engines aufrufen, können Sie über den Schalter Engine-Parameter einen Dialog aufrufen, über den die enginespezifischen Parameter modifiziert werden können.



Speichern - Speichert die Modifikationen ab. Es wird ein Dialog geladen, indem Sie die Änderungen speichern können. Die Dateiendung für die Konfigurationsdatei lautet *.param.

Laden - Ruft den Dateidialog auf, um eine modifizierte Version der Engine zu laden. Die Parameter werden im Verzeichnis EngineParameter gespeichert.

Voreinstellung - Stellt die Standardeinstellungen wieder her.

3.7.6 Hashtabellen

Die Analysestärke der [Engines](#) hängt von der Größe der sogenannten Hashtabellen ab. Das sind Tabellen im Hauptspeicher, in denen einmal berechnete Stellungen zwischengespeichert werden. Bevor das Programm zu einer Stellung einen Variantenbaum berechnet, prüft es in den Hashtabellen, ob diese Stellung bekannt ist

und kann dort möglicherweise sofort eine bereits früher gerechnete Stellungsbewertung abrufen, was erhebliche Zeit spart.

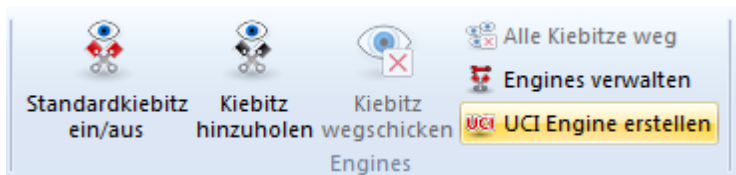
Für die meisten Engines gilt, daß sie mit größeren Hashtabellen an Spielstärke gewinnen. Deshalb sollte man nicht mit RAM sparen.

Beim [Hinzufügen von Engines](#) im Brettfenster wird ein Richtwert in Abhängigkeit vom verfügbaren RAM vorgeschlagen. Wenn Sie diesen überschreiten, kann es vorkommen, daß Windows lange "swappen" muß, bis der gewünschte Speicher zur Verfügung steht. Dann läuft die Festplatte und die Engine kann zunächst nur im Schneckentempo rechnen. Falls bei Ihnen während einer Rechnung dauernd die Festplatte aktiv ist, sind möglicherweise die Hashtabellen zu groß eingestellt.

Einige Programme wie z.B. Shredder oder Hiarc "lernen" über ihre Hashtabellen. Wenn man ihnen eine Kombination "vorführt" und sie dann in die Ausgangsstellung zurückkehren, finden Sie die Lösung viel schneller. Dieses Lernverhalten verbessert das Analyseverhalten und die interaktive Suche nach Verteidigungsmöglichkeiten.

3.7.7 UCI-Engines einbinden

Brettfenster - Start - UCI-Engine erstellen



Die grafische Benutzeroberfläche und das eigentliche Schachprogramm (=Schachengine) sind strikt voneinander getrennt sind und kommunizieren über eine vordefinierte Schnittstelle.

UCI steht für Universal Chess Interface und ist ein von *Stefan Meyer-Kahlen* entwickeltes Protokoll. Das UCI-Interface orientiert sich eng an dem Winboard-Protokoll. Dies bedeutet, dass bereits existente Winboard-Engines von den Autoren mit relativ geringem Arbeitsaufwand an den Betrieb unter dem Programm angepasst werden können.

Hinweis: UCI Engines sind ebenfalls als Standard Engine unter ChessBase einsetzbar.

UCI-Engine erstellen

Dieser Dialog leistet zweierlei:

- Eine neue UCI-Engine kann über den Dialog unter der Gui eingebunden werden.
- Die Parameter einer bereits eingebundenen Engine können modifiziert und geändert werden. Die modifizierte Engine kann mit einem anderen Namen gespeichert werden.

Hinweis: Bei der Namensgebung gibt es Einschränkungen, die unbedingt zu beachten

sind. Der Originalname der Engine muss im Engine-Namen vorkommen.

Wird die Engine mit den Standardparametern eingebunden, muss der Name dem Originalnamen entsprechen. In diesem Fall lässt sich der Engine-Name nicht editieren. Werden die Parameter verändert, muss der Name ergänzt werden, wobei der Originalname der Engine im neuen Namen enthalten sein muss. Auch der Originalname des Engine-Autors kann nicht entfernt werden. Dieser muss jedoch nicht mit den Parametern verändert werden.

Beispiel: Nehmen wir an, Sie haben die UCI-Version von Shredder unter der Gui eingebunden und einige der Parameter geändert. Diese modifizierte Engine soll im Ladedialog mit einem anderen Namen angezeigt werden. Die Standardvorgabe für die Engine lautet "Shredder". Ein gültiger Name wäre z.B. "Shredder Taktikmonster", weil hier der Originalname der Engine integriert ist.

Nicht gültig wäre z.B. ein Phantasienamen wie "Meine Engine".

Einbindung einer UCI-Engine

Bevor eine UCI-Engine im Ladedialog angezeigt wird, muß sie zuerst unter der ChessBase eingebunden werden. Die Einbindung erfolgt in mehreren Schritten.

1. Wählen Sie im Menü Engine die Option UCI Engine erstellen
 2. Im nächsten Schritt müssen Sie vorgeben, unter welchem Pfad oder auf welcher Partition die UCI-Engine gespeichert ist. Diese Informationen können Sie komfortabel über den automatisch geblendeten Dialog eingeben.
 3. Klicken Sie auf den Schalter "Durchsuchen", um den Pfad für die UCI-Engine zu bestimmen. Das Programm muss wissen, wo die Engine auf dem Computer gespeichert ist.
- Hinweis:** die UCI-Engine kann in einem beliebigen Pfad auf einer beliebigen Partition gespeichert sein !
4. Nach dem Klick auf "Durchsuchen" erscheint der Dateiauswahldialog von Windows. Hier können Sie den Pfad zu der UCI-Engine festlegen.
 5. Nachdem dieser Schritt durchgeführt wurde, werden Enginename und Autor der Engine automatisch in den Dialogfeldern ergänzt. Der Schalter "Parameter..." für die spezifischen Einstelloptionen einer Schachengine ist jetzt ebenfalls aktiv.
 6. Bestätigen Sie die Vorgaben mit dem Schalter OK. Die UCI Engine steht jetzt mit den Standardeinstellungen unter dem Programm zur Verfügung. Sie können die Engine jederzeit mit STRG-K unter der Oberfläche zur Analyse laden.
-

Engines modifizieren

Viele UCI Engines bieten die Möglichkeit, die Parameter einer Engine und damit das Spielverhalten zu verändern. Klicken Sie dazu auf den Schalter "Parameter...". Hinweis: je nach UCI Engine werden unterschiedliche Optionen zur Verfügung gestellt.

Sollten Sie Parameter oder Einstellungen ändern und mit einem Klick auf "Ok" bestätigen, werden im UCI-Dialog die Felder "Name" und "Autor" zum Editieren freigeschaltet. Bei UCI-Engines können Zeichenketten-Parameter im Parameter-Dialog der Engine bearbeitet werden.

Mit OK wird die modifizierte UCI Engine unter der grafischen Oberfläche angemeldet.

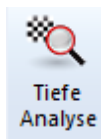
Hinweis: Beachten Sie, dass bei Namensgebung immer der Originalname enthalten sein muss!

3.7.8 Tiefe Stellungsanalyse

Die meisten Schachspieler analysieren ihre Partien interaktiv. Sie probieren [Varianten](#) auf dem Brett und lassen diese durch mitlaufende [Engines](#) bewerten. Das hat in der Eröffnungsarbeit den Vorteil, dass man mit den Motiven der Stellung vertraut wird. Nicht immer reicht jedoch die Zeit, die Engine dabei in sichere Rechentiefen vordringen zu lassen. Das Gegenmodell ist die unbeaufsichtigte Analyse, bei der eine Engine sehr lange an derselben Stellung rechnet.

Hier hilft die *tiefe Analyse*.

Brettfenster - Analyse - Tiefe Analyse



Bei der tiefen Analyse erzeugt eine einzelne Engine einen geordneten Variantenbaum.

```
1.e4
[ 1.Sc3 d5 2.d4 Lf5= 0.19/24 ]
[ 1.Sf3 Sf6 2.d4 d5 0.33/23 ( 2...e6= ) ]
[ 1.d4 d5 2.Sf3 ( 2.c4 e6 ) 2...Sf6 0.34/23 ]
1...e5 2.Sf3 Sf6 0.43/23
[ 2...Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.O-O Le7 6.Te1
```

Man lässt diese Analyse beliebig lange laufen. Je länger die Laufzeit, desto stichhaltiger die angezeigten Varianten. Weiterhin wird die Schachtelungstiefe mit der Laufzeit etwas größer, jedoch nicht beliebig komplex, damit das Ergebnis übersichtlich bleibt. Varianten, die sich bei höherer Rechentiefe nicht bestätigen, werden automatisch entfernt. So entsteht eine Kommentierung mit Analyse der wichtigen Kandidatenzüge. Diese Funktion ist eine Verbesserung der tiefen Stellungsanalyse in Fritz, weil sie ohne Zeitvorgabe unendlich lange läuft und den Variantenbaum dynamisch mit fortschreitender Tiefe umbaut. Nachdem die Funktion gestartet wurde, rechnet das Programm unendlich lange und erzeugt einen Analysebaum der besten Kandidaten und Gegenzüge. Der Baum ändert sich dynamisch, schwächere Varianten fallen mit der Zeit wieder fort.

Das Programm analysiert Kandidatenzüge und führt dann die besten Züge zur weiteren Analyse aus, so wie es ein Mensch mit Engine machen würde. Dabei entsteht ein Variantenbaum, der sich von Durchgang zu Durchgang verändert. Bei jedem Durchgang steigt die Rechenzeit.

In der Notation erscheinen Varianten in grau, die im aktuellen Durchgang nicht mehr bestätigt wurden. Falls eine Variante zwei Durchgänge lang nicht bestätigt wird, verschwindet sie aus der Notation, damit immer nur die stärksten Fortsetzungen analysiert und angezeigt werden.

Während des Rechenvorgangs haben Sie folgende Möglichkeiten, um die Tiefenanalyse zu beeinflussen.



Prozess anhalten: Damit stoppen Sie die Analyse und können das Ergebnis als separate [Partie speichern](#) oder die vorhandene Notation [ersetzen](#).

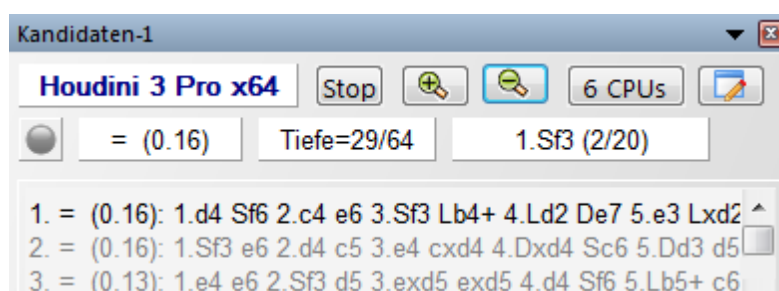
Cloud Engines öffnen: Sie können in die laufende Tiefenanalyse [Cloud Engines](#) hinzuschalten um die Analyse weiter zu verfeinern. Damit greift die Funktion auf parallel laufende Engines zu.



Eine andere Engine („Analysesteuerung“) führt die Kandidatenzüge aus und erzeugt damit einen Variantenbaum. In der Darstellung wird diese Funktion von der Fritz 13 Engine übernommen.

Die zusätzlich geladenen [Cloud Engines](#) berechnen gleichzeitig Antworten auf die Kandidatenzüge, die dann ebenfalls ohne Zeitverlust übernommen werden. Im Beispiel führt diese Funktion die *Houdini Engine* durch.

In der Titelzeile des Enginefensters wird die Funktion der Engine klar gekennzeichnet.



Die Kandidatenengine läuft im Multivariantenmodus weil sie vertieft mehrere Zugkandidaten berechnet.

Während die Tiefenanalyse läuft können zusätzliche Engines über den Cloud Server zugeschaltet werden, ohne die Analyse zu stören. Diese übernehmen dann automatisch die richtigen Rollen. Fallen Cloudengines aus, läuft die Analyse ungestört weiter, sofern

man mit einer lokalen Steuerengine arbeitet.

Durchgang überspringen: Damit überspringen Sie eine Analysestufe und erhöhen die Rechnerzeit und damit die Analysetiefe der Engines.

Hinweis: Züge, die ein Fragezeichen haben, werden nie analysiert.

3.7.9 Cloudanalyse

Brettfenster - Analyse - Cloudanalyse



Schachspieler analysieren in der Regel ihre Partien oder Schachpositionen interaktiv. Sie probieren Varianten auf dem Brett und lassen diese durch mitlaufende Engines bewerten. Nicht immer reicht jedoch die Zeit, die Engine dabei in sichere Rechentiefen vordringen zu lassen. Das Gegenmodell ist die unbeaufsichtigte Analyse, bei der eine Engine sehr lange an derselben Stellung rechnet. Für solche Langzeitanalysen gibt es zwei Funktionen in ChessBase: Die [tiefe Analyse](#) und die Cloudanalyse.

Die Cloudanalyse ist eine tiefe Analyse, bei der mehrere Engines parallel arbeiten, was enorm Zeit spart und die Genauigkeit der Analysen erhöht. Diese Engines laufen entweder auf anderen Computern, wo man sie mit wenigen Klicks bereitstellt. Oder man lässt auf einem leistungsfähigen Rechner mehrere lokale Engines parallel arbeiten, die sich dann allerdings die verfügbaren Ressourcen, also die Prozessorkerne, teilen müssen. Der grosse Vorzug der Analyse via Engine Cloud besteht u.a. auch darin, dass diese Engine/Hardwarekonfigurationen ohne [Ressourcenverlust](#) genutzt werden können.

In der Cloudanalyse übernehmen die zusammengeschalteten [Engines](#) verschiedene Rollen: Eine Engine steuert immer die Analyse. Eine andere berechnet die ganze Zeit ausschließlich die Kandidatenzüge in der Grundstellung, damit hier optimale Rechentiefe erreicht wird. Dann gibt es eine oder beliebig viele Engines die Gegenzüge auf je einen der Kandidatenzüge suchen. Ihre Suche ändert sich nur, wenn sich die Kandidaten ändern.

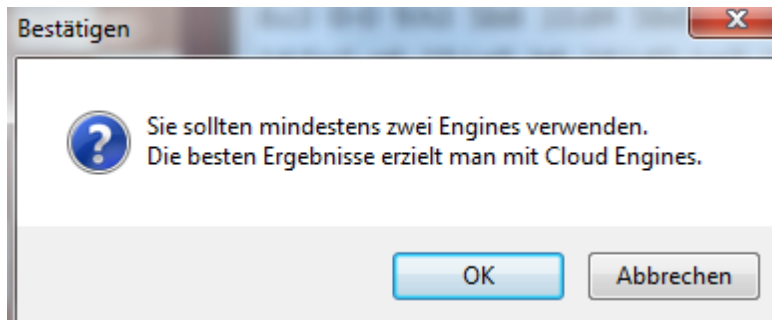
Eine praktische Konfiguration besteht aus zwei bis vier Engines: Eine zur Steuerung, eine für die Kandidaten und optional ein bis zwei für die Antworten auf die stärksten Kandidaten. Man kann auch mehrere Kandidatenengines betreiben, was Sinn macht, wenn sich deren Zugvorschläge unterscheiden.

Wird mit Cloudengines auf anderen Rechnern gearbeitet, läuft die Analyse robust weiter, wenn einzelne Engines ausfallen. Das kann passieren, wenn die Internetverbindung gestört ist oder man eine fremde Engine benutzt. Voraussetzung ist, dass mindestens die Steuerengine auf dem lokalen Rechner arbeitet. Weiterhin

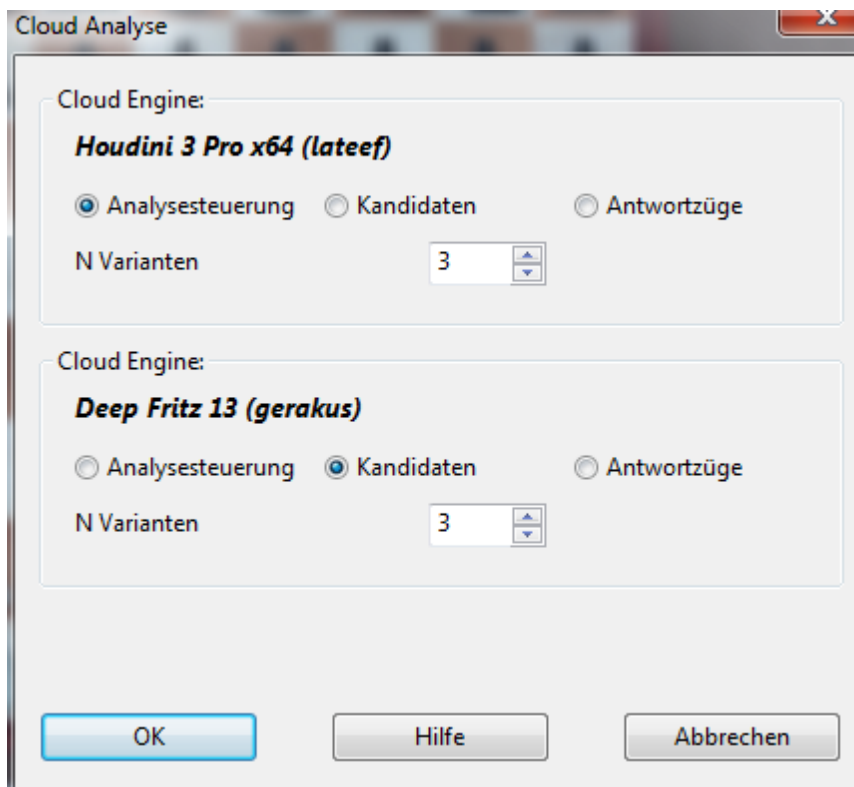
kann man jederzeit weitere Cloudengines hinzunehmen, die dann automatisch eingebaut werden.

Die Funktion bietet also eine tiefe Analyse einer einzelnen Stellung mit mehreren parallel laufenden Engines. Kann mit [Cloudengines](#) (von anderen Computern) oder mit lokalen Engines durchgeführt werden. [Lokale Engines](#) müssen sich allerdings die Ressourcen teilen, was sie ausbremst. Cloudengines können privat von eigenen Computern stammen oder angemietet werden.

Die Funktion macht - wie zuvor beschrieben - nur Sinn, wenn mehrere Engines zum Einsatz kommen.



Nach dem Start können Sie die Funktionen festlegen, die die ausgewählten Engines übernehmen sollen.



Bei der Cloudanalyse rechnet eine Engine die ganze Zeit ununterbrochen an den

Kandidatenzügen der Ausgangsstellung. Eine andere Engine („Analysesteuerung“) führt die Kandidatenzüge aus und erzeugt damit einen Variantenbaum. Im Gegensatz zur tiefen Stellungsanalyse (s.o.) übernimmt die steuernde Engine bei jedem neuen Durchgang ohne Zeitverlust die Kandidatenzüge.

Schließlich können zusätzliche Engines gleichzeitig Antworten (Option Antwortzüge) auf die Kandidatenzüge berechnen, die dann ebenfalls ohne Zeitverlust übernommen werden. Diese Engines rechnen auch ununterbrochen, nur wenn sich die Kandidatenzüge ändern, starten sie die Suche neu. So kann man sich selbst einen kleinen „Cluster“ bauen.

Während die Cloudanalyse läuft können zusätzliche Engines über die Cloud (Cloud Engines) zugeschaltet werden, ohne die Analyse zu stören.



Diese übernehmen dann automatisch die richtigen Rollen. Fallen Cloudengines aus, läuft die Analyse ungestört weiter, sofern man mit einer lokalen Steuerengine arbeitet. Wenn man mehrere Engines vorab lädt, können die Rollen vorab konfiguriert werden. Es macht z.B. Sinn, mit zwei sehr unterschiedlichen Kandidatenengines zu arbeiten, damit kein analytischer Einheitsbrei entsteht.

Cloud Analyse mit lokal gespeicherten Schachengines

Sie können diese Analyse auch ohne Cloud Engines durchführen, mit einem leistungsfähigen Rechner ist das auch mit [lokal gespeicherten Schachengines](#) sinnvoll. Dazu starten Sie im Brettfenster den Standard Kiebitz und mehrere Kiebitz Engines.

The image shows three vertically stacked configuration panels for chess engines. Each panel has a title 'Lokale Engine:' followed by the engine name. Below the name are three radio buttons for 'Analysesteuerung', 'Kandidaten', and 'Antwortzüge'. At the bottom of each panel is a label 'N Varianten' followed by a small numeric input field with up and down arrows.

- Fritz 13**: Analysesteuerung, Kandidaten, Antwortzüge. N Varianten: 3.
- Chess Tiger 14.0**: Analysesteuerung, Kandidaten, Antwortzüge. N Varianten: 3.
- Fritz 6**: Analysesteuerung, Kandidaten, Antwortzüge. N Varianten: 1.

Hinweis: Varianten, die beim Start der Analyse in der Notation stehen, werden nie gelöscht (es sei denn, sie stammen von einer früheren Cloud-Analyse) und immer analysiert.

Züge, die ein Fragezeichen haben, werden nie analysiert.

3.8 Cloud Engines

3.8.1 Engine Cloud

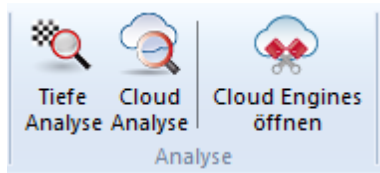
Über den Server *Engine-Cloud.com* steht Ihnen eine Erweiterung des Angebotes für die Analyse mit [Schachengines](#) zur Verfügung. Man kann via Internet auf Schachengines zugreifen, die auf anderen Computern laufen und diese für eigene Schachanalysen einsetzen. Ideal eignet sich die Engine Cloud für Anwender, die mehrere Computer

besitzen und diese beim Analysen zusammenführen und gemeinsam nutzen möchten. Weiterhin ist es möglich, eine auf dem eigenen Computer laufende Engine anderen Nutzern der Cloud anzubieten.

Zugriff auf die Cloud Engines ist im Programm jederzeit möglich, z.B.:

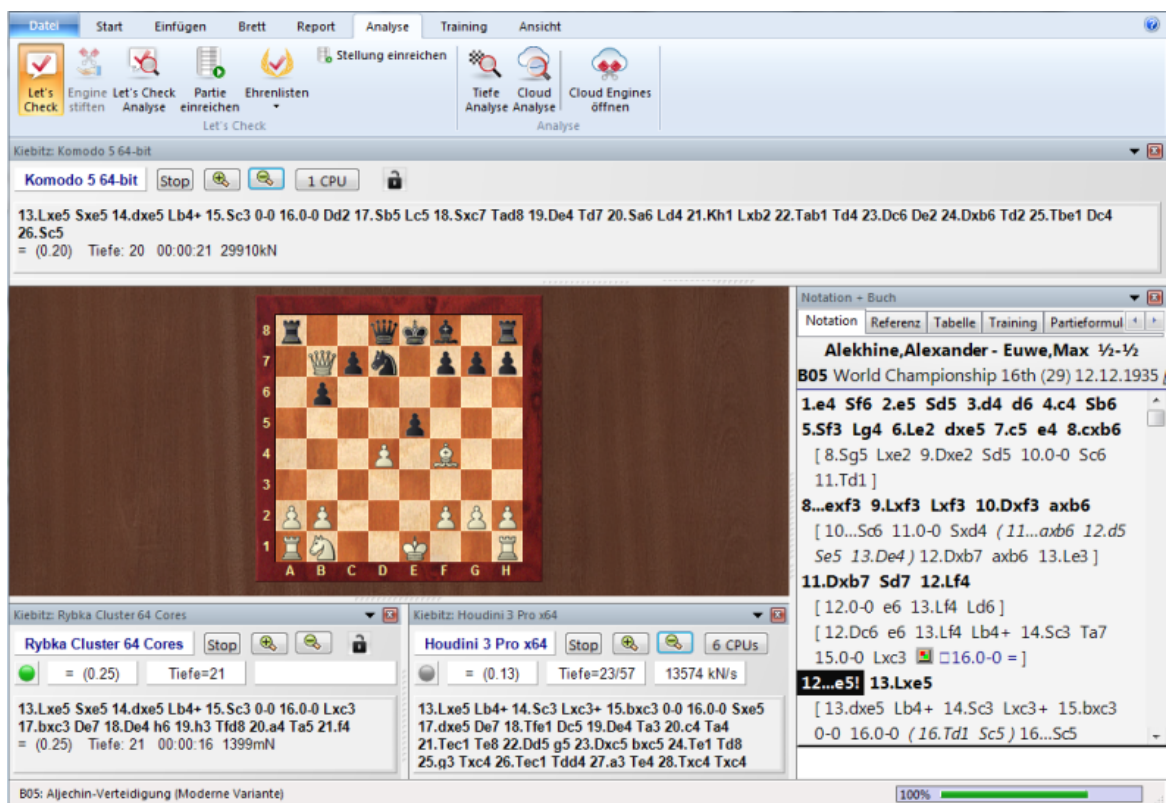
Datenbankfenster - Cloud Engines

Brettfenster - Analyse



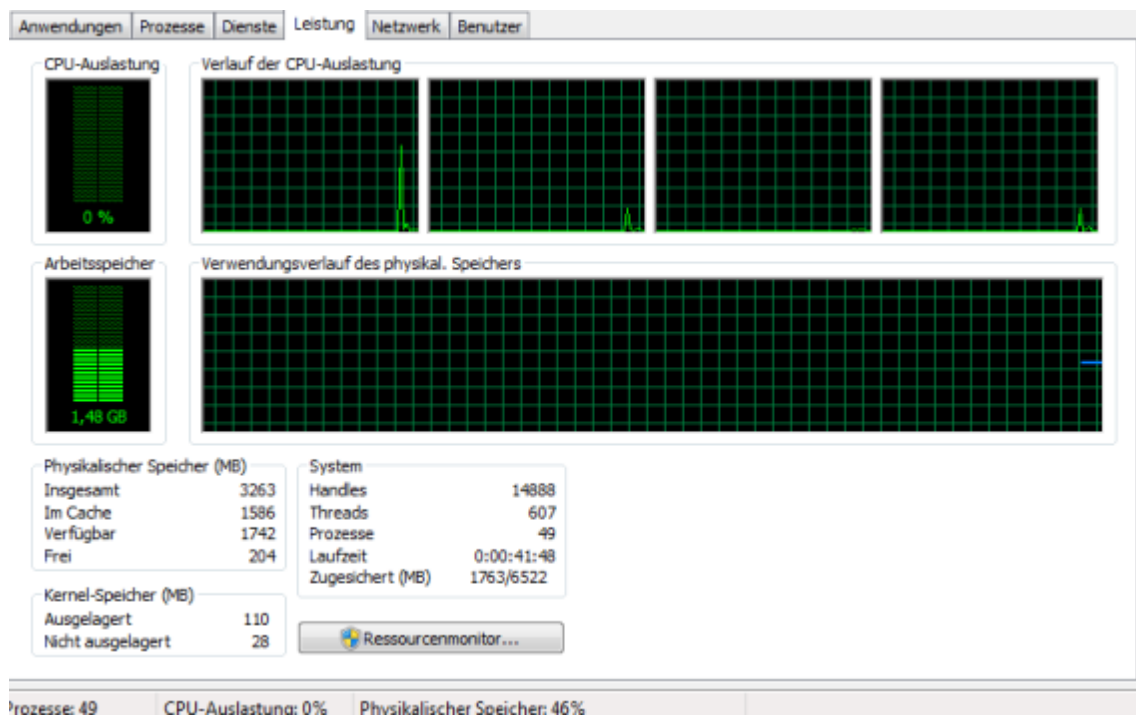
Das System bietet folgende Vorzüge:

Erhöhen Sie die Qualität Ihrer Analysen, indem Sie unterschiedliche Schachengines von verschiedenen Computern mit voller Rechenpower in einem einzigen Brettfenster laufen lassen.



In der Abbildung sehen Sie eine typische Anwendungssituation. Im Brettfenster laufen mehrere unterschiedliche Cloud Engines mit voller Analysepower. Ein Blick auf den

Windows Taskmanager bietet folgende Information.



Vorteile von Engine Cloud

Der Prozessor des eigenen Rechners wird nicht beansprucht und die CPU Last wird mit 0 % ausgewiesen. Damit können Sie z.B. auch auf einer langsamen Maschine via Engine Cloud qualitativ hochwertige Analysen durchführen.

Die Kommunikation via Engine Cloud funktioniert genauso bequem, als befänden sich diese Engines lokal auf Ihrem Computer.

Falls Sie mehrere Computer besitzen, können Sie diese via Engine Cloud für eine gemeinsame Analyse einsetzen. Auch in dieser Anwendungssituation stehen Ihnen die vollen Ressourcen der angebotenen Hard-/Software zur Verfügung.

Es ist möglich, via Fernzugriff auf Bürocomputer zuzugreifen und die darauf geladenen Schachengines unter der Fritz Oberfläche wie eine lokal gespeicherte Schachengine für die Analyse einzusetzen.

Für Turnierspieler bietet das System erhebliche Vorteile. Es reicht aus, wenn Sie mit einem relativ leistungsschwachen Notebook zu einem Turnier fahren. Für die Analyse zwischen den Partierunden greifen Sie einfach via Engine Cloud auf leistungsstarke Rechner zu, die bei Ihnen zu Hause stehen und mit dem System sind.

Schachengines sind extrem rechenintensive Anwendungen und fordern vom System Maximalleistung. Damit geht ein erhöhter Energieverbrauch einher. Falls Sie häufig mit einem Notebook arbeiten, können Sie durch die Nutzung der extern genutzten Cloud Engines die Laufzeit des Akkus verlängern und bekommen trotzdem maximale Analysepower. Ein weiterer Vorzug besteht darin, dass der Lüfter für die Kühlung weniger benutzt wird und ein leiseres Arbeiten während der Analyse möglich ist.

Leistungsfähige Rechner kosten viel Geld. Via Engine Cloud haben Sie für eine kleine Nutzungsgebühr Zugriff auf Topengines, die auf extrem leistungsfähiger Hardware laufen. Sie entscheiden selbst, wann und wie häufig Sie diese Ressource nutzen und müssen nicht in teure Hardware investieren, um erstklassige Analysen durchzuführen.

Für komplexe Analysen können Sie direkt auf mehrere Maschinen zugreifen, die als Kiebitz ohne Einschränkungen mit voller Leistung laufen.

Falls Sie im Besitz von schneller Hardware und Topengines sind, können Sie diese Ressource anderen Anwendern via Engine Cloud gegen Bezahlung zur Verfügung stellen.

Sie können mit den Cloud Engines genau wie mit ihren lokal gespeicherten Engines analysieren und diese für die Analyse, Enginematches oder im Maschinenraum von Schach.de einsetzen.

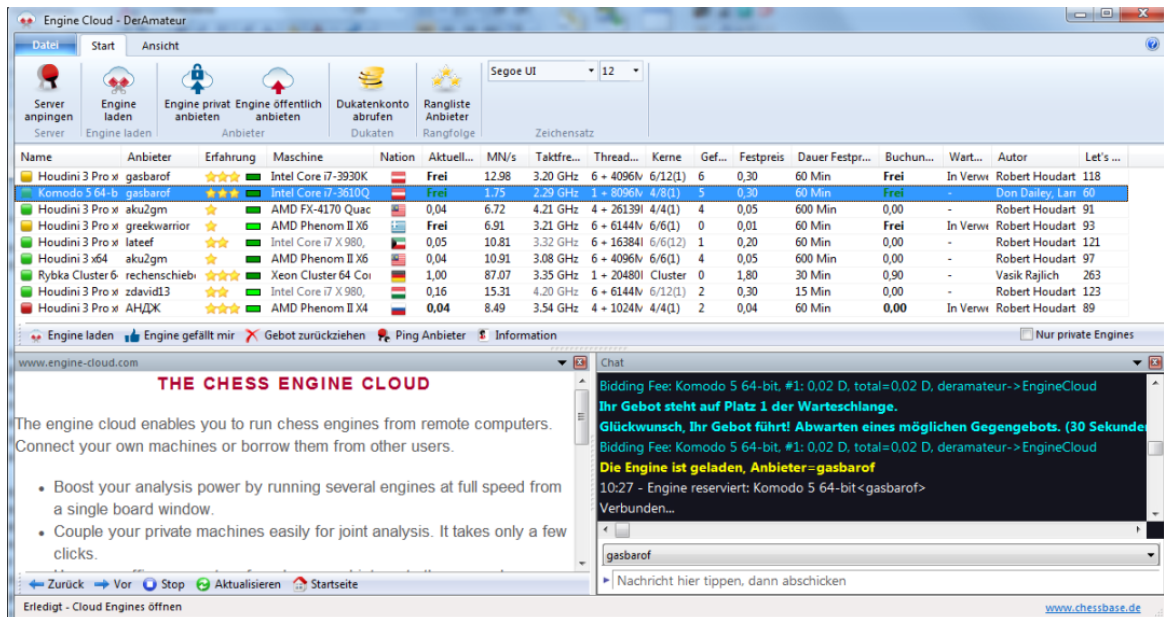
3.8.2 Listenansicht Engine Cloud

Starten Sie den Zugriff auf Engine Cloud über

Datenbankfenster - Cloud Engines

Brettfenster - Analyse

Nachdem Sie sich auf Engine Cloud mit Ihren Zugangsdaten von Schach.de eingeloggt haben, gelangen Sie zu dem Startbildschirm des Servers. Hier können Sie über die Funktionsleiste Engines anbieten und eine Liste mit den angebotenen Cloud Engines einsehen und ggf. Engines auswählen.



Listensicht

Das Hauptfenster mit der Listensicht ist mit Spalteneinträgen strukturiert.

Name	Anbieter	Erfahrung	Maschine	Nation	Aktuell...	MN/s
Houdini 3 Pro x	gasbarof	☆☆☆	Intel Core i7-3930K	DE	Frei	12.98
Komodo 5 64-b	gasbarof	☆☆☆	Intel Core i7-3610Q	DE	Frei	1.75
Houdini 3 Pro x	aku2gm	☆☆	AMD FX-4170 Quac	DE	0,04	6.72

Per Rechtsklick auf die Spalteneinträge können Sie die Liste benutzerdefiniert anpassen.

Name Enginebezeichnung die vom Anbieter angeboten wird

Anbieter Benutzernamen des Anwenders von Schach.de. Rechtsklick Benutzerinformation zeigt Details an.

Erfahrung Damit wird die Erfahrung eines Anbieters gekennzeichnet. Die Einstufung erfolgt auf der Basis der Enginenutzung, der Anzahl unterschiedlicher Nutzer, Zahl der „Gefällt“-Wertungen und die eingenommenen Dukaten. Zusätzlich wird die Verbindungsqualität jedes Teilnehmers mit farbigen Symbolen gekennzeichnet.

Grün markierte Symbole weisen auf eine gute Leitungsanbindung hin. Gelb ist noch ausreichend, das rote Symbol kennzeichnet eine schlechte Anbindung.

Maschine Hier sehen Sie welche Hardwarekonfiguration vom Anbieter offeriert wird.

Nation Anzeige der Nationalität des Anbieters

Threads + Hash Zeigt die parallelen Prozesse an, die von der Engine genutzt werden. Dahinter steht die Größe der vom Anbieter eingestellten Hashtabellen.

Kerne Zeigt an, wieviele Kerne und Threads vom Anbieter bereit gestellt werden. Die Beispielgrafik bietet folgende Information. Es werden 4 Kerne mit 8 Threads genutzt, (1) in einem Prozessor.

MN/s Zeigt die Performance der Cloud Engine in Meganodes/sec an.

Gefällt Zeigt die Anzahl positiver Bewertung der Anbieterkonfiguration an

Aktuelle Rate Zeigt den vom Anbieter festgelegten Minutenpreis für die Nutzung der Engine an.

Festpreis Hier sehen Sie den vom Anbieter definierten Festpreis pro Minute.

Dauer Festpreis Zeigt das durch den Anbieter gesetzte Zeitlimit für die Nutzung unter Festpreis an. Nach Ablauf dieser Frist kann man wieder überboten werden.

Buchung Zeigt die Buchungsgebühr an, die unabhängig von der Nutzungsdauer fällig ist.

Wartend Zeigt die Anzahl der Nutzer an, die sich für die Nutzung der Engine angemeldet haben und nach Gebotshöhe in einer Warteschlange stehen.

Autor Zeigt den Namen des Entwicklers der Schachengine an

Let`s Check Hier sehen Sie den Speedindex für den Zugriff auf dem Let`s Check Server. Je höher der Index, desto schneller erfolgen die „grünen“ Einträge in Let`s Check.

Farbige Markierungen innerhalb der Liste

Einige Informationen werden innerhalb der Liste durch farbige Markierungen des Engineeintrags in der Liste angezeigt.

Wenn Sie eine Cloud Engine für die eigene Nutzung einsetzen, wird diese in grüner Schrift und unterstrichen angezeigt. Die Beispielgrafik zeigt, dass momentan die Engine „Houdini“ zur Analyse eingesetzt wird.

Deep Fritz 11	gfroberg	★	Intel Core i7 870		2.93 GHz	4
Houdini 2.0 w32	kjoeller	★	Intel Core2 Quad		2.33 GHz	3
Stockfish 2.2.2 JA SSE42 1C	sxb	★★	Intel Core i5-2430		2.39 GHz	1
<u>Houdini 1.5a x64Michi</u>	<u>keimer</u>	★	AMD Phenom II X		3.31 GHz	5
Deep Junior 12 x64	ben	★★	Intel Core i5-2430		2.39 GHz	2
<u>Deep Fritz 10</u>	<u>deramateur</u>	★	Intel Core2 Duo E		3.00 GHz	2

Steht eine Engine ausschliesslich für private Nutzung zur Verfügung, wird sie innerhalb der Liste mit blauer Schrift und unterstrichen dargestellt.

Die Schriftfarbe in der Liste ändert sich in rot, wenn auf eine bereits genutzte Engine geboten wird.

















 Deep Junior 12 x64	ben	☆☆	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2
 Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E8400		3.00 GHz	1
 Fritz 13	sundiver	☆☆	Intel Core i7 870		2.93 GHz	1
 Fritz 13	nag kings	★	Intel Pentium(R) Dual-Core		3.00 GHz	1

Dies passiert dann, wenn für eine Engine mehrere Angebote vorliegen und eine Warteschleife existiert.

Wartend	Autor	Let's ...
In Verwendung	Robert Houdart	118
-	Don Dailey, Lar	60
In Verwendung	Robert Houdart	91
In Verwendung	Robert Houdart	93
-	Robert Houdart	121

Ist hier Angebot nicht hoch genug, wird die Engine dann automatisch geladen, wenn die Nutzung durch andere Anwender abgelaufen ist. Diese Vorgehensweise empfiehlt sich dann, wenn Sie nicht dauerhaft am Rechner sitzen und die Höhe der Kosten begrenzen wollen.


Wird die vordefinierte Hardwarekonfiguration von einem Anbieter geändert, wird dies mit hellgrauer Schrift unter dem Spalteneintrag *Maschine* angezeigt.

Erfahrung	Maschine	Nation	Taktfr...	Threads
☆☆	Intel Xeon E31260L		2.40 GHz	1
☆☆	Intel(R) Xeon(R) CPU E5520 @ 2..		2.26 GHz	8
★	Intel Core i7 870		2.93 GHz	4
☆☆	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2
★	AMD Phenom II X6 1100T		3.70 GHz	6
★	AMD Phenom II X6 1100T		3.20 GHz	6
★	Intel Core2 Quad Q9400		2.68 GHz	4
★	Intel Core2 Quad Q8200		2.33 GHz	3
★	Intel Core2 Quad Q8300		2.49 GHz	3
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	1
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
☆☆	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
★	AMD Phenom II X6 1100T		3.62 GHz	6
★	AMD Phenom II X6 1090T		3.62 GHz	6


Farbige Symbole

Links neben dem Enginamen finden Sie verschiedenfarbige Symbole.


Alle Engines mit grünem Symbol können umgehend für die Analyse geladen werden, z.B. mit einem Doppelklick auf den Engineeintrag.

 Houdini 3 F

Wird links neben der Engine ein gelbes Symbol angezeigt, wird sie aktuell von einem anderen Anwender genutzt. Möchten Sie diese Engine trotzdem für eigene Analysen einsetzen, können Sie versuchen, den aktuellen Nutzer zu überbieten.

 Houdini 3 Pro x

Eine Engine die für die Warteschleife angemeldet ist, wird mit roter Schrift in der Liste gekennzeichnet.

 Houdini 3

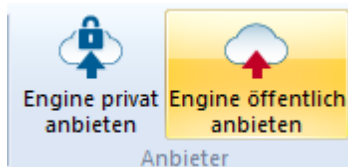
Steht vor dem Enginenamen ein rotes Symbol, wurde die Engine zu einem Festpreis pro Minute gebucht.

Unterhalb des Listenfensters gibt es eine Funktionsleiste mit häufig genutzten Funktionen.

Engine laden	Lädt die in der Liste markierte Cloud Engine.
Engine gefällt mir hat.	Damit können Sie zeigen, dass Ihnen die Engine gefallen hat.
Gebot zurückziehen	Damit nehmen Sie ein Gebot aus der Warteschlange zurück.
Ping Anbieter Cloud Anbieters.	Misst die Geschwindigkeit der Internetverbindung des Cloud Anbieters.
Information auf.	Ruft den Dialog „Persönliche Informationen“ des Anbieters auf.

3.8.3 Brettfenster mit Cloud Engine

Sie können Ihre Systemkonfiguration (Hardware + Schachengine) anderen Anwendern öffentlich anbieten. In der Funktionsleiste existiert dazu die Einträge *Engine öffentlich anbieten* und *Engine privat anbieten*.

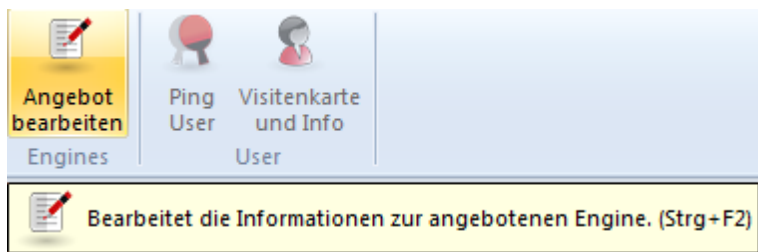


Nachdem Sie eine Engine öffentlich angeboten haben, wird für diese Engine ein separates Brettfenster gestartet.

Falls ein anderer Anwender die von Ihnen bereit gestellte Engine benutzt, können Sie im Brettfenster sehen, welche Stellung von dem Anwender aktuell zur Analyse genutzt wird. Zusätzlich finden Sie hier Angaben über den Nutzer, die Analysezeit und den Dukatentransfer. Über das Chatfenster können Sie direkt Kontakt mit dem Anwender aufnehmen.

Wenn Sie das Fenster schließen, wird die angebotene Engine entladen und steht anderen Nutzern nicht mehr zur Verfügung.

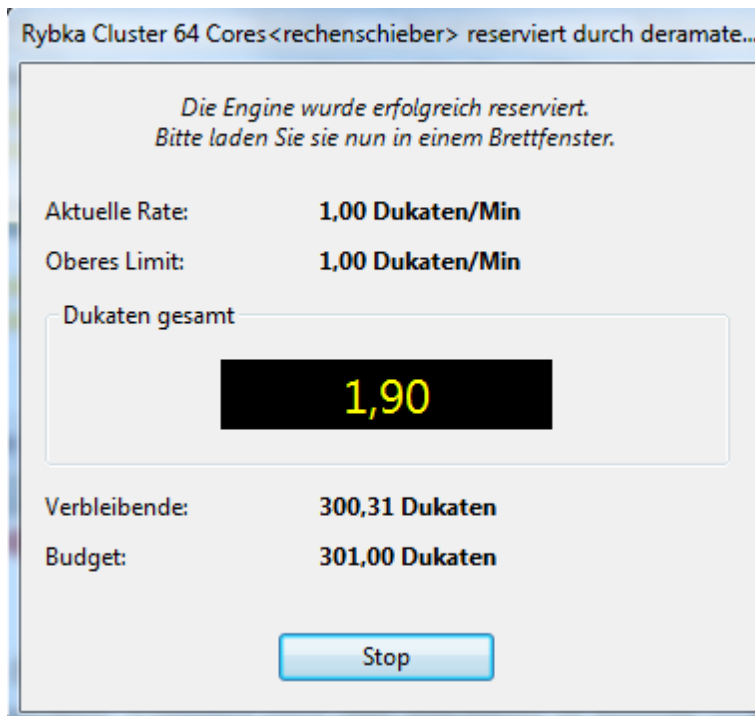
Angebot bearbeiten bietet Ihnen die Möglichkeit, die Konditionen für die angebotene Engine nachträglich zu editieren.



Wenn Sie das Fenster schließen, wird die angebotene Engine entladen und steht anderen Nutzern nicht mehr zur Verfügung.

3.8.4 Fenster Engineverbindung

Nachdem eine verfügbare Engine im Hauptfenster von Engine Cloud per Doppelklick für eigene Analysen geladen wurde und die Zahlungskonditionen festgelegt wurden, wird das Verbindungsfenster für die Schachengine eingeblendet.



Hier wird der Status der zuvor geladenen Schachengine angezeigt. In dem Fenster bekommen Sie Informationen über die Zahlungskonditionen und den Betrag, der bisher für die Nutzung der Engine verbraucht wurde. Zusätzlich finden Sie eine Information über das verbleibende Dukatenbudget.

Mit einem Klick auf den Button „**Stop**“ beenden Sie die Aktivität der geladenen Engine im Brettfenster und alle Zahlungen werden unverzüglich eingestellt.

3.8.5 Cloud Engine privat benutzen

Falls Sie mehrere Computer besitzen, können Sie diese via Engine Cloud verbinden und für eine gemeinsame Analyse einsetzen.

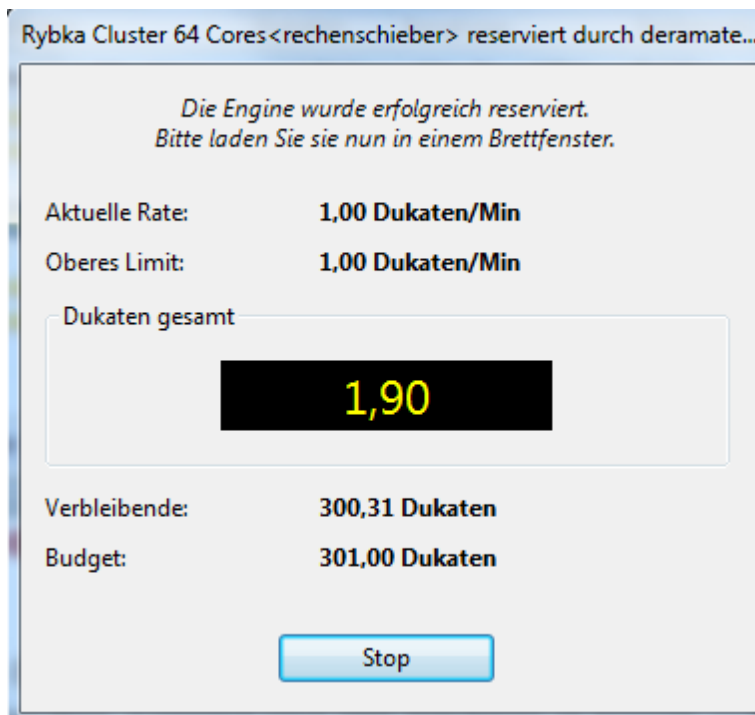
Um dies zu realisieren starten Sie den Computer, auf dem die Engine installiert ist. Im Datenbankfenster auf *Menü Ansicht Cloud Engines öffnen*.

Loggen Sie sich jetzt mit einem existierenden Schach.de Zugangsnamen ein. In dem Einstellfenster für die Engine Cloud Engines wählen Sie die gewünschte Engine aus und jetzt die Option *Engine privat anbieten*.



Starten Sie nun das Einstellfenster für die Cloud Engines auf dem zweiten Rechner, den Sie für die gemeinsame Analyse nutzen wollen und loggen Sie sich hier ebenfalls mit den gleichen Zugangsdaten für Schach.de ein. Ihre zuvor geladene private Engine wird mit einer blauen Markierung in der Liste angezeigt. Damit Ihnen nur die privat angebotenen Engines in dem Dialog angezeigt werden, setzen Sie ein Häkchen hinter *Nur private Nutzer sehen diese Engine*.

Ein Doppelklick auf die Engine in der Liste startet das Verbindungsfenster und die Engine steht nun im Brettfenster für Analysezwecke zur Verfügung.



Mit diesem Verfahren steht Ihnen ein Autoplayer für das Testen eigener Konfigurationen (Schachsoftware + Hardware) zur Verfügung.

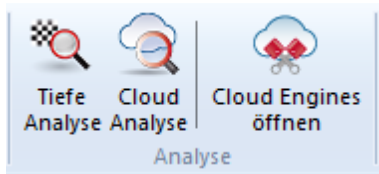
3.8.6 Cloud Engine öffentlich anbieten

Sie können jede Schachengine, die dem mit Fritz 11 eingeführten erweiterten Enginelayout entspricht, als Cloud Engine anbieten. Diese Engines erkennen Sie an der Erweiterung ***.engine**. Ebenfalls zulässig sind alle UCI Engines.

Hinweis: Beachten Sie insbesondere beim Einsatz von UCI Engines auf die Lizenzbedingungen des Anbieters der UCI Engine!

Die älteren Schachengines können Sie zwar unter der GUI weiter benutzen, sie werden aber nicht als Cloud Engine akzeptiert. In der Praxis werden Ihnen nur die angepassten Engines im Ladedialog angeboten.

Nachdem das Programm gestartet wurde, wählen Sie im Datenbankfenster *Ansicht Cloud Engines öffnen*.



Im nächsten Schritt müssen Sie sich mit Ihren Zugangsdaten von Schach.de einloggen.

Anmeldung - Engine Cloud

Bitte melden Sie sich mit Ihre Schach.de Zugangsdaten an.

Name

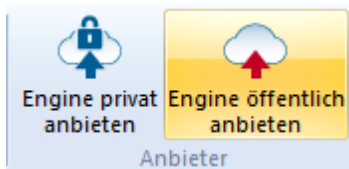
Kennwort

Kennwort speichern

”

Hinweis: Der Zugang mit dem Status *Gast* ermöglicht Ihnen lediglich eine Übersicht über die Aktivitäten des Engine Cloud Servers. Sie können aber keine Engines laden und damit nicht direkt an den vielfältigen Analyseangeboten partizipieren.

Nachdem Sie mit dem Server verbunden wurden, führt ein Klick auf den Schalter *Engine öffentlich anbieten* weiter.



Wählen Sie jetzt aus dem Dialog *Engine laden* die gewünschte Engine aus und bestätigen Sie die Auswahl mit OK.

In dem Konfigurationsdialog für die angebotene Cloud Engine existieren folgende Optionen:

Engine

Unter dem Abschnitt *Engine* legen Sie die Grundeinstellungen für die Anzeige der Engine innerhalb des Hauptfensters fest.

Engine

Bitte prüfen Sie, dass ihre Engine Software Lizenz die Bearbeitung externer Analyseaufträge gestattet.

Nick Name:

Autor:

Beschreibung:

Hashgröße (MB):

Web URL:

Computer

Hier legen Sie die Einstellungen für die Hardwareressourcen fest. „Diese Maschine“ übernimmt die Informationen/Einstellungen aus der Systemsteuerung.

Computer

Intel Core2 Quad Q8300

Voreinstellung

dialog2computer Cluster Controller

Taktfrequenz [MHz] 2493

Anzahl Gehäuse 1

Anzahl CPUs 1

Anzahl Kerne 4


Anzahl Threads 4

Über *Cluster Controller* können Sie bei Einsatz eines Clusters benutzerdefinierte Einstellungen an den Ressourcen vornehmen, die Sie zur Verfügung stellen wollen, z.B. die Anzahl der genutzten Kerne oder Threads.

Einnahmen

Hier legen Sie die Zahlungsbedingungen für potentielle User der Engine fest.

Einnahmen



Buchungsgebühr 0 , 10 Dukaten

Minimum pro Minute 0 , 05 Dukaten/Min

Festpreis pro Minute (kein Überbieten) 0 , 10 Dukaten/Min

Max. Zeit für Festpreis [Min] 60

Die Bedeutung der einzelnen Einträge wird an anderer Stelle in der Hilfe beschrieben.

Private Benutzer/ Ignorierte Benutzer

In diesem Dialog können Sie Benutzer hinzufügen, die Sie an Ihren privaten Analysen teilhaben lassen möchten.

Aktivieren Sie ein Häkchen hinter *Nur private Nutzer sehen diese Engine*, wenn nur diesen Anwender die geladene Engine zur Verfügung stehen soll.

„
“

Alternativ ist auch das Sperren bestimmter Nutzer möglich. Dazu müssen Sie in dem Dialog den Eintrag *Liste scharf schalten* aktivieren.

Hinweise für Anbieter von öffentlich verfügbaren Engines

Bei den ersten Versuchen mit Engine Cloud sollten Sie nach Möglichkeit einen möglichst niedrigen Wert für die Buchungsgebühr einstellen. Damit stellen Sie sicher, dass möglichst viele Anwender Ihre Hard- und Softwarekombination ausprobieren und damit experimentieren. Sie werden auf jeden Fall Dukaten für die Bereitstellung der Cloud Engine bekommen, wenn z.B. andere Anwender das Angebot zu einem Festpreis annehmen. Unserer Einschätzung geht es bei den ersten Versuchen vor allem darum, sich einen guten Namen bei den Anwendern zu verschaffen, die bevorzugt Langzeitanalysen mit den Engines durchführen wollen.

Der Server identifiziert die angebotene Engine anhand vom Benutzernamen, dem Enginenamen und dem Hardwareschlüssel. Das System berechnet die Durchschnittsgeschwindigkeit und fasst für andere Anwender die positiven Einträge in der Rubrik „Gefällt“ zusammen.

3.8.7 Öffentlich verfügbare Cloud Engines

Um eine der öffentlich verfügbaren Cloud Engines nutzen zu können, benötigen Sie in der Regel einen Grundstock an **Dukaten**. Dukaten stellen die interne Währung auf Schach.de dar. Damit kann man Dienstleistungen wie Simultanvorstellungen, privates Training oder eben auch die Nutzung der Cloud Engines bezahlen. In der Regel finden Sie aber auch Anbieter, die Ihre Engine und den benutzen Rechner kostenlos zur Verfügung stellen. Diese Engines sind in der Liste unter *Buchungsgebühr* mit dem Zusatz *Frei* gekennzeichnet.

Buchungsgebühr	Wartend
Frei	In Verwendung
Frei	-
0,00	In Verwendung
0,90	-

Es besteht immer die Möglichkeit, dass ein anderer Anwender diese Engine durch ein Dukatenangebot diese Engine übernimmt. Dukaten können Sie jederzeit im ChessBase Onlineshop unter www.chessbase.de bestellen.

Unter Name werden die verfügbaren Engines angezeigt. Falls eine Engine mit einem grünen Punkt vor dem Enginenamen angezeigt wird, kann sie direkt per Doppelklick geladen werden. Geben Sie ein Gebot ab und danach steht die Engine dann für die eigene Anwendung zur Verfügung.

Wenn Sie eine Engine öffentlich anbieten, können Sie in dem Einstelldialog unter *Einnahmen* die Konditionen für die potentiellen Nutzer festlegen.


Die **Buchungsgebühr** wird immer berechnet, wenn eine Engine genutzt wird. Es ist zulässig, den Wert hier auf Null zu setzen.

Unter **Minimum pro Minute** sollte man einen moderaten Wert eintragen, aber andere Anwender können jederzeit die Cloud Engine durch die Abgabe eines höheren Gebotes übernehmen und die Engine steht dann nicht für die eigene Analyse zur Verfügung. Sie können eine obere Grenze für das Angebot festlegen, es wird aber nur die existierende Rate abgebucht, wenn kein anderer Nutzer die Cloud Engine übernimmt. Diese Einstellung empfiehlt sich, wenn eine relativ niedrige Nachfrage vorherrscht.

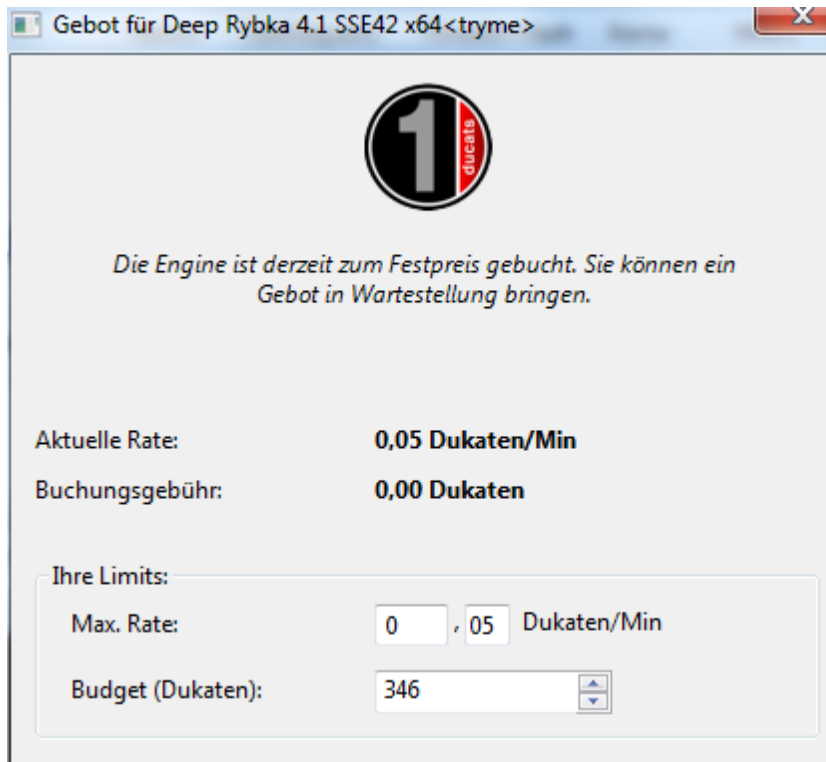
Auf Nummer Sicher geht man mit **Festpreis pro Minute**. Die Gebühr ist hier etwas höher als die zuvor beschriebene Standardrate, aber andere Anwender können hier die selbst genutzte Cloud Engine nicht übernehmen und sie steht dauerhaft zur Verfügung. Diese Vorgehensweise empfiehlt sich bei einer hohen Nachfrage auf dem Engine Cloud Server. Während der Analyse zahlen der Nutzer vorab nie mehr als den Preis für eine Minute. Als Benutzer können Sie jederzeit die laufende Engine stoppen, wenn Sie mit den Resultaten der Engine nicht zufrieden sind. Auf diese Weise können Sie viele Engines risikolos ausprobieren.

Farbige Symbole vor dem Enginenamen

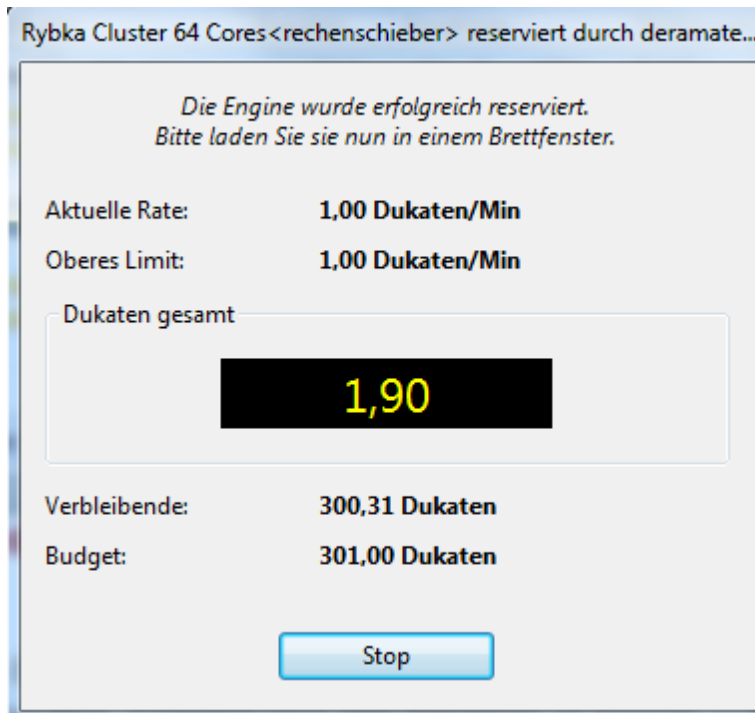
Anhand der kleinen farbigen Symbole vor dem Enginamen können Sie den aktuellen Status der Engine auf Anrieb erkennen.

 Houdini 3

Steht vor dem Enginamen ein rotes Symbol, wurde die Engine zu einem Festpreis pro Minute gebucht. Wie zuvor beschrieben kann eine Engine mit einem höheren Gebot übernommen werden, man kann also den bisherigen Anwender überbieten.



Nachdem eine Engine übernommen wurde, startet das Fenster für die *Engineverbindung*, das den Anwender über den Status der geladenen Engine, das Angebot und das Dukatenbudget informiert.



Mit einem Klick auf den Button „**Stop**“ beenden Sie die Aktivität der geladenen Engine im Brettfenster und alle Zahlungen werden unverzüglich eingestellt.

3.8.8 Dukaten

Die Währung für Zahlungen auf schach.de ist die Dukate. Damit kann man Dienstleistungen wie Simultanvorstellungen oder privates Training bezahlen.

Der Brutto-Kurs ist 1:10. Für 1 EUR erhält man 10 Dukaten. (Stand: November 2012).

Das eigene Konto (Kontostand) füllt man durch Bestellung im ChessBase Shop auf.

Schach.de

5 Titel



300 Dukaten

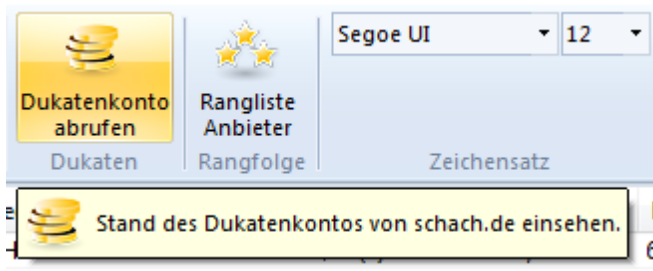
30,00 €



500 Dukaten

50,00 €

Über *Dukatenkonto abrufen* können Sie sich über das existierende Guthaben informieren.



Es erscheint ein Infowindow.



Über *Dukaten jetzt auffüllen* wird ein direkter Browserzugriff zum ChessBase Onlineshop gestartet. Hier können Sie neue Dukaten bestellen.

In den Dialogen für Angebote oder Einnahmen finden Sie immer Informationen über anfallende Kosten und das aktuelle Guthaben.


3.8.9 Übersicht Auktionssystem

Es ist für das Verständnis des Systems wichtig, dass zwischen Anbieter und Nutzer unterschieden wird.

Innerhalb von Engine Cloud können Sie gleichzeitig als Anbieter und Nutzer aktiv sein.

Mieten einer Cloud Engine zum Festpreis

Hier ist eine Buchungsgebühr + eine feste Minutenrate zu zahlen.

 Houdini 3

Ein rotes Symbol erscheint vor dem Enginamen und die Engine kann dem aktuellen Benutzer nicht durch Überbieten abgenommen werden. Andere Benutzer können allerdings Gebote abgeben. Falls der Erstbenutzer entlädt, wird Engine automatisch geladen. Falls das Brettfenster offen ist, startet dort automatisch Analyse der Brettstellung!


In der Regel stellt der Anbieter eine Nutzungsdauer für den Festpreis ein.

“
”

Max. Zeit für Festpreis [Min]

Nach Ablauf der *Dauer Festpreis*, erlischt der Schutz, man kann wieder überboten werden, aber zunächst normal weiter analysieren.

Alle Engines mit grünem Symbol können umgehend für die Analyse geladen werden, z.B. mit einem Doppelklick auf den Engineeintrag.

 Houdini 3 F



The dialog box displays the following information:

- Logo: A circular logo with the number '1' and the word 'ducats'.
- Text: *Die Engine ist verfügbar. Sie können zur aktuellen Rate loslegen oder sich per Festpreis vor höheren Geboten schützen.*
- Table of terms:


Aktuelle Rate:	Frei
Festpreis:	0,30 Dukaten/Min
Buchungsgebühr:	Frei
- Section: **Ihre Limits:**

Max. Rate:	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/> Dukaten/Min
Budget (Dukaten):	<input type="text" value="299"/>
- Button: **Festpreis eintragen**

Sie erkennen in dem Dialog die Vorgaben des Anbieters für die aktuelle Rate, den Festpreis und die Buchungsgebühr.

Mieten einer Cloud Engine mit Auktion

Links neben der Engine wird ein gelbes Symbol angezeigt, sie wird aktuell von einem anderen Anwender genutzt.

 Houdini 3 Pro x

In diesem Fall muss die Buchungsgebühr und die aktuelle Minutenrate bezahlt werden.



Gebot für Houdini 3 Pro x64 <ÄÄÄ>



Die Engine wird benutzt,
doch Sie können ein Gebot abgeben.


Aktuelle Rate: **0,04 Dukaten/Min**
Buchungsgebühr: **0,00 Dukaten**

Ihre Limits:

Max. Rate: 0,06 Dukaten/Min
Budget (Dukaten): 299

OK Hilfe Abbrechen

Möchten Sie diese Engine trotzdem für eigene Analysen einsetzen, können Sie versuchen, den aktuellen Nutzer zu überbieten. Man kann eine höhere Rate einstellen (Limits -> Max. Rate) als aktuell gefordert.



Ihre Limits:

Max. Rate: 0,02 Dukaten/Min
Budget (Dukaten): 370

Festpreis eintragen

Wenn man überboten wird, steigt dann der Preis automatisch ohne Rückfrage (wie bei einem eBay-Gebot). Der Benutzer bekommt ab der übernächsten Minute den höheren Preis berechnet. Falls anderer Bieter Gebot zurückzieht (sich ausloggt), fällt der Preis allmählich auf den alten Wert.

Falls dieses Limit überschritten wird, erhält aktueller Benutzer einen Warnhinweis und

muss reagieren. Wenn er nicht mitgeht, wird die Engine nach 20 Sekunden automatisch entladen. Der neue Benutzer zahlt dann den gebotenen höheren Preis. Auch wenn er die Engine schnell entlädt, dauert es mehrere Minuten, bis der Preis wieder auf das alte Niveau fällt. So bilden sich durch die Auktionen bei beliebten Engines automatisch etwas höhere Preise.

Gebühren

Der Anbieter zahlt bei Mietende eine Transaktionsgebühr von 2% an den Server. Falls der Anbieter die Engine trotz der Nutzung durch einen Anwender einfach entlädt, wird die Hälfte des Preises seit Eintreffen der letzten Hauptvariante erstattet.

Wenn man einen anderen Benutzer überbietet, zahlt man bei jedem Gebot einmal den aktuellen Minutenpreis an den Server, auch wenn das Gebot nicht erfolgreich ist. Dies macht vor allem deshalb Sinn, um Spaßbieter abwehren.

3.8.10 Hinweise für Nutzer von Cloud Engines

Können Engines ohne Dukateneinsatz genutzt werden?

Das ist möglich. Wenn Sie z.B. private Engines von eigenen Rechnern für die eigene Nutzung laden. Das ist eine der Anwendungsoptionen von Engine Cloud. Zusätzlich können Sie Engines von anderen Nutzern einsetzen, die in der Liste unter Buchungsgebühr als FREI gekennzeichnet sind.

Buchungsgebühr	Wartend
Frei	In Verwendung
Frei	-
0,00	In Verwendung
0,90	-

Kann man ein niedrigeres Angebot als den festgelegten Minutenpreis anbieten? Kann ein Preis verhandelt werden?

Sie können immer ein Angebot abgeben. Der Anbieter wird darüber informiert und setzt eventuell die aktuelle Buchungsgebühr herunter. Falls er dies zulässt, wird die Engine automatisch geladen. Es empfiehlt sich, bereits vorab ein Brettfenster mit der zu analysierenden Position zu laden. Falls die Engine während der Abwesenheit des Anwenders geladen wird, startet die Analyse automatisch mit der vorgegebenen Brettposition.

Kann die Nutzungsdauer für die gewählte Engine begrenzt werden?

Sie können das Dukaten Budget für die Nutzung einer Engine limitieren.



Ihre Limits:

Max. Rate: , Dukaten/Min

Budget (Dukaten):

Sobald das Limit erreicht wurde, wird die Cloud Engine entladen und die aktuelle Variante wird inkl. Bewertung in die Partienotation übernommen.

Können Enginematches mit Cloud Engines durchgeführt werden?

Ja. Engine Cloud stellt einen interessanten Autoplayer dar. Sie können sowohl beide Engines für das Match vom Cloud Server laden oder nur eine von Engine Cloud laden und gegen eine lokal gespeicherte Engine austesten. Die Cloud Engines stehen auch für Testsuites, Dauernanalysen auf dem Let`s Check Server oder im Maschinenraum auf Schach.de zur Verfügung. Wenn Sie eine Cloud Engine in diesen Spielmodi einsetzen, sollten Sie einen Festpreis für die Zahlung wählen. Damit stellen Sie sicher, dass Sie nicht überboten werden und die Engine in diesen Modi dauerhaft nutzen können. Falls Ihnen die Engine durch ein höheres Gebot verloren geht, wird die laufende Partie als Verlust gewertet.

3.8.11 Hinweise für Anbieter von Cloud Engines

Kann eine Engine nur einer begrenzten Anzahl von Anwendern zugänglich gemacht werden?

Im Einstelldialog für die angebotene Engine existiert der „Private Nutzer“.

Private Benutzer

- deramateur
- hinni
- sundiver

Hinzufügen

Entfernen

Nur private Benutzer sehen diese Engine

Hier können Sie die Anwender hinzufügen, die ebenfalls Zugriff auf die Engine haben dürfen.

Was bedeuten die Sterne unter dem Spalteneintrag „Erfahrung“?



Damit wird die Nutzungshäufigkeit eines Anwenders gekennzeichnet. Die Einstufung erfolgt auf der Basis der Enginenutzung, der Anzahl unterschiedlicher Nutzer, Zuordnungen der Wertung „Gefällt“ und die eingenommenen Dukaten. Zusätzlich

wird hier die Qualität der Anbindung zum Server gezeigt.

Zu welchem Preis sollte ich meine Systemkonfiguration anbieten?

Der Preis richtet sich nach dem Angebot und der Nachfrage. In der ersten Nutzungszeit empfiehlt es sich, die angebotene Cloud Engine kostenlos und frei anzubieten. Damit können Sie in der ersten Zeit ihre Erfahrungen sammeln und dann entsprechend einen Preis festlegen.

Was bedeutet „Max. Zeit für Festpreis“ „“?

Die fixe Rate schützt den Nutzer einer Cloud Engine davor überboten zu werden. Nachdem das durch den Anbieter gesetzte Zeitlimit erreicht wurde, ist die Cloud Engine offen für neue Angebote, aber der aktuelle Nutzer kann noch damit weiterarbeiten.

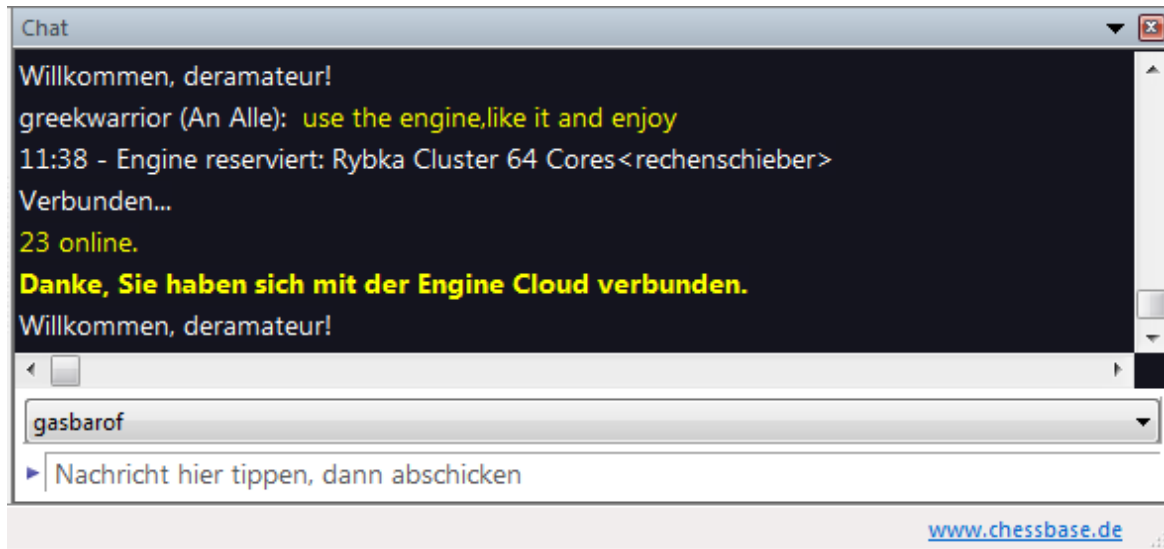
Kann man mehr als eine Engine auf einem Rechner anbieten?

Nein. Die Identifikation einer Engine erfolgt über eine Kombination aus Nutzernamen, Enginename und einer Hardwareidentifikation. Diese Kombination ist einzigartig für jede Engine. Wird die vordefinierte Hardwarekonfiguration von einem Anbieter geändert, wird dies mit hellgrauer Schrift unter dem Spalteneintrag Maschine angezeigt.

Erfahrung	Maschine	Nation	Taktfr...	Threads
★★	Intel Xeon E31260L		2.40 GHz	1
★★	Intel(R) Xeon(R) CPU E5520 @ 2.66 GHz		2.26 GHz	8
★	Intel Core i7 870		2.93 GHz	4
★★	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2
★	AMD Phenom II X6 1100T		3.70 GHz	6
★	AMD Phenom II X6 1100T		3.20 GHz	6
★	Intel Core2 Quad Q9400		2.68 GHz	4
★	Intel Core2 Quad Q8200		2.33 GHz	3
★	Intel Core2 Quad Q8300		2.49 GHz	3
★★	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	1
★★	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
★★	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
★★	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
★★	AMD Phenom II X6		3.21 GHz	6
★	AMD Phenom II X6 1100T		3.62 GHz	6
★	AMD Phenom II X6 1090T		3.62 GHz	6

3.8.12 Chatfenster Engine Cloud

Über das Chatfenster können Sie mit anderen Nutzern Kontakt aufnehmen.



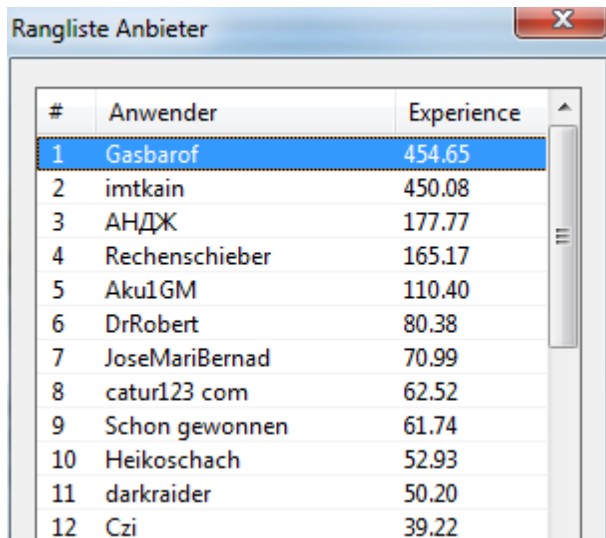
Viele Informationen vom Server werden direkt über das Chatfenster ausgegeben.

3.8.13 Rangliste Anbieter

Im Hauptfenster des Engine Cloud Servers können Sie eine Rangliste mit den Anbietern starten.



Die Einstufung innerhalb der Liste erfolgt auf der Basis der Enginenutzung, der Anzahl unterschiedlicher Nutzer, Zuordnungen der Wertung „Gefällt“ und den eingenommenen Dukaten.



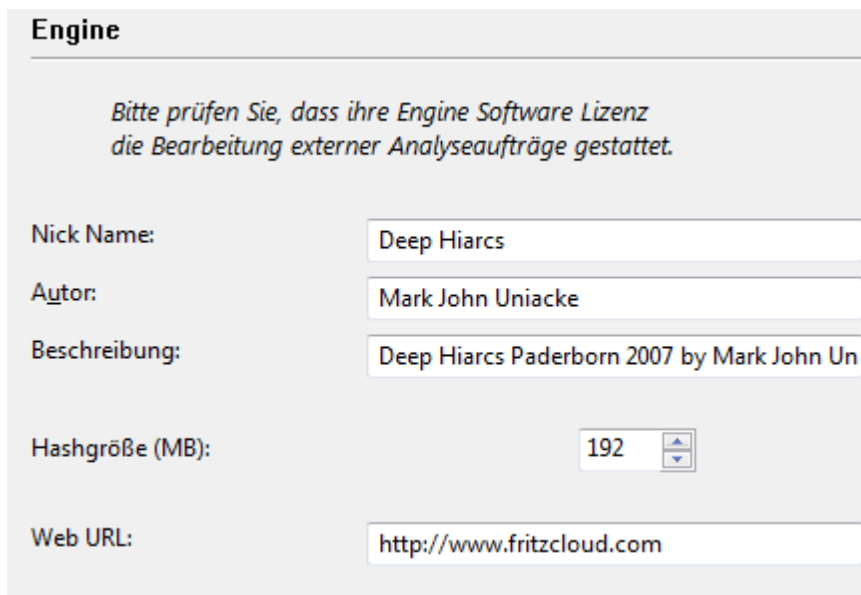
#	Anwender	Experience
1	Gasbarof	454.65
2	imtkain	450.08
3	AHДЖ	177.77
4	Rechenschieber	165.17
5	Aku1GM	110.40
6	DrRobert	80.38
7	JoseMariBernad	70.99
8	catur123 com	62.52
9	Schon gewonnen	61.74
10	Heikoschach	52.93
11	darkraider	50.20
12	Czi	39.22

3.8.14 Anwendungsbeispiele

3.8.14.1 Einstelldialog Engine

Unter dem Abschnitt *Engine* legen Sie die Grundeinstellungen für die Anzeige der Engine innerhalb des Engine Cloud Hauptfensters fest.

Hinweis: Beachten Sie unbedingt den Hinweis zu den Lizenzbedingungen der benutzten Software, die Sie auf Engine Cloud einsetzen wollen!



Engine

Bitte prüfen Sie, dass ihre Engine Software Lizenz die Bearbeitung externer Analyseaufträge gestattet.

Nick Name:

Autor:

Beschreibung:

Hashgröße (MB):

Web URL:

Nick Name: Geben Sie einen Namen an, mit dem Sie als Anbieter in der Liste geführt werden möchten

Autor: Name des Entwicklers der Schachengine

Beschreibung: Hier können Anbieter eine Kurzbeschreibung für Ihre Konfiguration eintragen

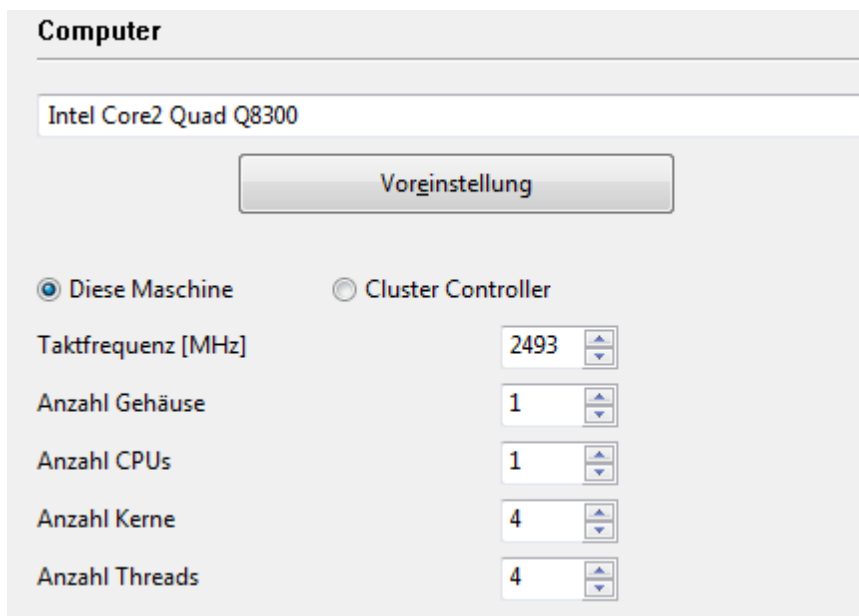
Hashgröße: Tragen Sie hier den Wert für die Größe der Hashtabellen ein

Web URL: Link zu einer Website mit vertiefenden Informationen

3.8.14.2 Einstelldialog Computer

Unter Computer können Anbieter die angebotene Systemkonfiguration anpassen. Falls Sie keine besonderen Modifikationen vornehmen möchten, setzen Sie ein Häkchen hinter *Diese Maschine - Voreinstellung*.

Damit werden die Eckdaten aus der Systemsteuerung ausgelesen und übernommen.



Als Cluster bezeichnet man eine Reihe von vernetzten Computern, die von außen als ein einziger Computer gesehen werden. Der Cluster ist z.B. besonders effizient, wenn er für die rechenintensiven Analysen mit Schachengines eingesetzt wird.

Falls Sie Zugriff auf einen Cluster haben und diesen öffentlich anbieten, wird dies in der Liste unter dem Spalteneintrag „Maschine“ angezeigt.

Folgende Parameter stehen für die Konfiguration zur Verfügung.

Taktfrequenz Angabe über die Prozessortaktung


Anzahl Gehäuse Diese Angabe ist relevant für vorhandene Clusterkonfigurationen

Anzahl CPUs	Anzahl der genutzten Prozessoren
Anzahl Kerne	Anzahl der benutzten Prozessorkerne
Anzahl Threads	Legt die Anzahl der Ausführungsreihenfolge innerhab des ausgeführten Prozesses fest.

3.8.14.3 Einstelldialog Einnahmen

Die Anschaffung und Bereitstellung der angebotenen Systemkonfiguration kostet Geld, z.B. für die Hardware und den verbrauchten Strom. Über Einnahmen kann der Anbieter die Zahlungskonditionen für die angebotene Cloud Engine für andere Nutzer festlegen.

Einnahmen



Buchungsgebühr , Dukaten

Minimum pro Minute , Dukaten/Min

Festpreis pro Minute (kein Überbieten) , Dukaten/Min

Max. Zeit für Festpreis [Min]

Die Buchungsgebühr wird immer berechnet, wenn eine Engine genutzt wird. Es ist zulässig, den Wert hier auf Null zu setzen.

Unter Minimum pro Minute steht der niedrigste Preis, zu dem ein Anwender die Engine nutzen kann. Damit kann der Nutzer jedoch jederzeit durch andere Anwender überboten werden.

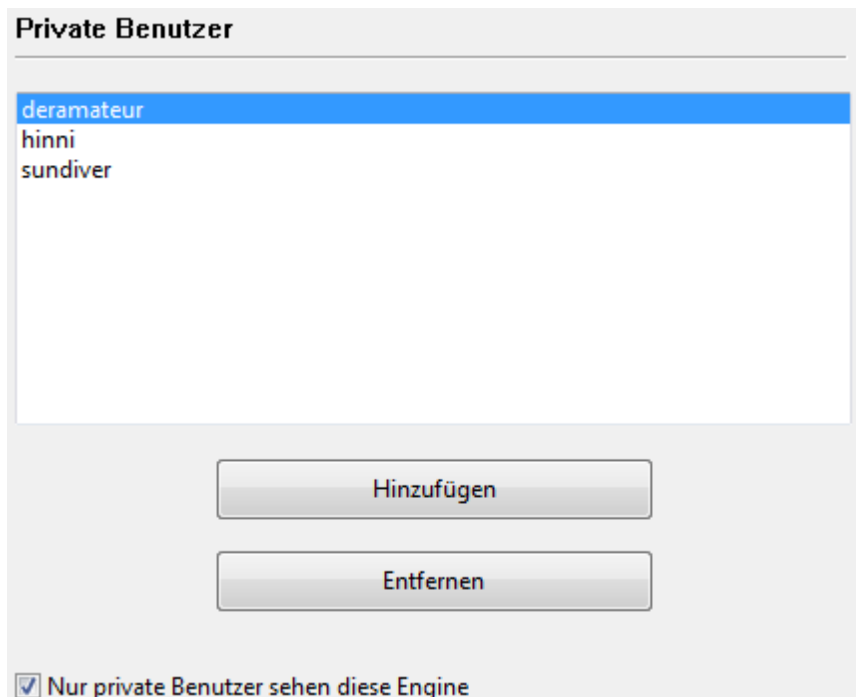
Der Festpreis pro Minute ist eine höhere Gebühr, doch für diesen Preis sind Auktionen ausgeschlossen. Andere Anwender können die genutzte Cloud Engine nicht durch höhere Gebote übernehmen. Anwender zahlen den Festpreis, wenn hohe Nachfrage auf dem Engine Cloud Server besteht.

3.8.14.4 Private Nutzer

In diesem Dialog können Sie die Anwender hinzufügen, die Sie an Ihren privaten Analysen teilhaben lassen möchten.

Aktivieren Sie ein Häkchen hinter *Nur private Nutzer sehen diese Engine*, wenn nur

diesen Anwender die geladene Engine angezeigt werden soll.



Steht eine Engine ausschliesslich für private Nutzung zur Verfügung, wird sie innerhalb der Liste mit blauer Schrift und unterstrichen dargestellt.

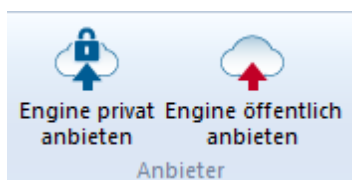
Deep Junior 12 x64	ben	☆☆	Intel Core i5-2430M	
<u>Fritz 10</u>	<u>deramateur</u>	☆	<u>Intel Core2 Duo E8400</u>	

3.8.14.5 Ignorierte Benutzer

Man kann bestimmte Nutzer für die eigene Engine sperren. Sie wird dann in der Liste für diese Benutzer nicht sichtbar. Nachdem die zu ignorierenden Anwender in die Liste eingetragen wurden, müssen Sie in dem Dialog den Eintrag *Liste scharf schalten* aktivieren.

3.8.14.6 Einstelldialog Anbieter

Wenn eine Engine öffentlich angeboten wird, können Sie über den Einstelldialog die Konditionen für die Engine festlegen.





Engine
Computer
Einnahmen
Private Benutzer
Ignorierte Benutzer

- [Engine](#)
- [Computer ...](#)
- [Einnahmen](#)
- [Private Benutzer](#)
- [Ignorierte Benutzer](#)

3.8.14.7 Gebot abgeben

Anhand der kleinen farbigen Symbole vor dem Enginamen können Sie den aktuellen Status der Engine auf Anhieb erkennen.

 Deep Rybka 4.1 w32	mw testing	☆☆
 Fritz 13	sundiver	☆
 Deep Rybka 4.1 SSE42 x64	darkraider	☆☆

Nachdem Sie vom Engine Cloud Server eine Engine via Doppelklick geladen haben, wird zuerst der Dialog für die Gebote eingeblendet.



Alle Engines mit grünem Symbol können umgehend für die Analyse geladen werden, z.B. mit einem Doppelklick auf den Engineeintrag.

In dem Dialog bekommen Sie unter dem Dukatensymbol einen Hinweis auf den Status der Engine. Im Beispiel wird angezeigt, dass die Engine zur aktuell angebotenen Rate verfügbar ist.

Aktuelle Rate Zeigt den vom Anbieter festgelegten Preis für die Nutzung der Engine an.

Festpreis Hier können Sie den vom Bieter definierte Festpreis einsehen.

Buchungsgebühr Zeigt die Buchungsgebühr an

Ihre Limits – Max. Rate

Der User kann hier eine höhere Rate für die Nutzung einstellen.

Ihre Limits:

Max. Rate: , Dukaten/Min

Budget (Dukaten):


Falls man überboten wird, steigt dann der Preis automatisch ohne Rückfrage (wie bei einem eBay-Gebot). Der Benutzer bekommt ab der übernächsten Minute den höheren Preis berechnet. Falls ein anderer Bieter Gebot zurückzieht (sich ausloggt), fällt der Preis allmählich auf den alten Wert.

Falls dieses Limit überschritten wird, erhält aktueller Benutzer einen Warnhinweis und muss reagieren. Wenn er nicht mitgeht, wird die Engine nach 20 Sekunden automatisch entladen.

Hinweis: Im Chatfenster werden Sie vom Engine Cloud Server über die Ergebnisse Ihrer Angebote informiert.

```
Probiere www.engine-cloud.com...
Verbunden...
12 online.
Danke, Sie haben sich mit der Engine Cloud verbunden.
Willkommen, deramateur!
Glückwunsch, Ihr Gebot führt! Abwarten eines möglichen Gegengebots. (30 Sekunden)
Die Engine ist geladen, Anbieter=wildrabbt
15:37 - Engine reserviert: Deep Rybka 4.1 x64<wildrabbt>
```

Wird links neben der Engine ein gelbes Symbol angezeigt, wird sie aktuell von einem anderen Anwender genutzt.

 Houdini 3 Pro x

Möchten Sie diese Engine trotzdem für eigene Analysen einsetzen, können Sie versuchen, den aktuellen Nutzer zu überbieten.



Gebot für Houdini 3 Pro x64 <ÄÄÄ>

1 dukats

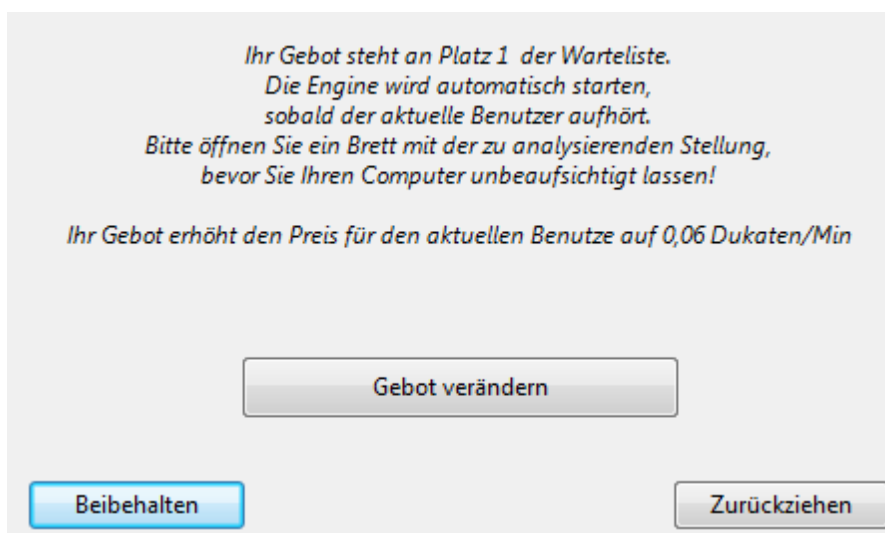
Die Engine wird benutzt,
doch Sie können ein Gebot abgeben.

Aktuelle Rate: **0,04 Dukaten/Min**
Buchungsgebühr: **0,00 Dukaten**

Ihre Limits:

Max. Rate: , Dukaten/Min
Budget (Dukaten):

Falls eine Engine in Nutzung ist, wird auf jedes Angebot eine Gebühr aufaddiert, die der gegenwärtig eingestellten Minutengebühr entspricht. Das gilt auch dann, wenn das Angebot nicht erfolgreich ist. Damit wird ein Nutzer einer Engine vor destruktiven Angeboten anderer Anwender geschützt, die dem Nutzer lediglich die Engine entziehen wollen. War Ihr Angebot nicht erfolgreich, kommen Sie in eine „Warteschleife“. Dies bedeutet, dass die Engine automatisch geladen wird, wenn der vorige Nutzer diese nicht mehr benötigt und sie entlädt.




*Ihr Gebot steht an Platz 1 der Warteliste.
Die Engine wird automatisch starten,
sobald der aktuelle Benutzer aufhört.
Bitte öffnen Sie ein Brett mit der zu analysierenden Stellung,
bevor Sie Ihren Computer unbeaufsichtigt lassen!*

Ihr Gebot erhöht den Preis für den aktuellen Benutze auf 0,06 Dukaten/Min

Nachdem die Engine gebucht wurde, startet automatisch ein Brettfenster mit der aktuellen Brettposition und die Analyse wird mit der Engine gestartet.

Steht vor dem Enginenamen ein rotes Symbol, wurde die Engine zu einem Festpreis pro Minute gebucht.

 Houdini 3

Andere Benutzer können allerdings Gebote abgeben. Falls der Erstbenutzer entlädt, wird Engine automatisch geladen. Falls das Brettfenster offen ist, startet dort automatisch Analyse der Brettstellung!

3.9 Eröffnungsbuch

3.9.1 Eröffnungsbuch

Brettfenster, Notationsfensterfläche, Reiter [Buch](#).

Das Eröffnungsbuch speichert Stellungen und kann sehr schnell auf diese zugreifen. Zu jeder Stellung sind alle gespielten Züge vermerkt.

The screenshot shows the ChessBase software interface. On the left is a chessboard. The main window is titled 'Notation + Buch' and contains a table of chess openings. Below this is a 'LiveBuch' window with a list of moves and a chat area.

	N	%	Av	Perf
Fritz13	14280	56.6	2578	2628
4.Sxd4	13965	56.7	2578	2628
4.Dxd4?	319	53.6	2571	2612
4.c3?	1	0.0	2546	2400
4.Lb5+?	0	-	-	-
4.Lc4?	0	-	-	-

Zug	Partien	Ergebnis	Elo-Av	Datum
4.Sxd4	77714	54%	2434	2012-Nc
4.Dxd4	2869	51%	2410	2012-Nc
4.c3	23	43%	2293	2012-Nc
4.Lb5+	12	38%	2332	2012-Nc
4.Le3	1	0%	2455	2012-Nc
4.g4	0	-	-	2011

So legen Sie ein neues Buch an

Datenbankfenster, Menü Datei - Neu - Datenbank. In Dateiauswahlmaske Dateityp = Bücher (*.CTG).

So kopieren Sie Partien in ein Eröffnungsbuch

Datenbanksymbol der Quelldatenbank anklicken, Strg-C drücken. Datenbanksymbol des Eröffnungsbuches anklicken, Strg-V drücken.

Die Eröffnungsbücher (Datenbanken im CTG-Format) können von den Schachprogrammen Fritz, HiarcS, Junior und Nimzo direkt angesprochen werden. Wenn man eine Partie gegen diese Programme spielt, holen sie sich die ersten Züge ohne Berechnung aus dem Eröffnungsbuch.

Das ChessBase-Eröffnungsbuch erkennt alle Zugumstellungen - auch solche, die in den zugrundeliegenden Partien gar nicht gespielt wurden, doch zwei Stellungen verknüpfen würden. Dabei sind Stellungen mit vertauschten Farben nicht unterschieden. Alles ist grundsätzlich aus weißer Sicht behandelt. Nach 1.d3 d5 2.d4 folgt z.B. 2...c5! und es entsteht ein Damengambit mit vertauschten Farben.

[Mehr Hinweise ...](#)

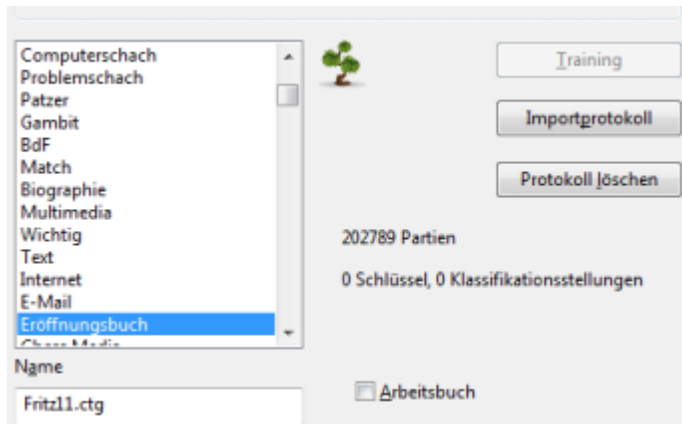
3.9.2 Arbeitsbuch

Das Arbeitsbuch ist ein [Eröffnungsbuch](#), das automatisch zusammen mit Ihrer [Referenzdatenbank](#) aktualisiert wird.

So machen Sie ein Eröffnungsbuch zum Arbeitsbuch:

Klicken Sie auf das Symbol des Eröffnungsbuches im Datenbankfenster.

Rechtsklick - Eigenschaften
Klicken Sie *Arbeitsbuch* an.

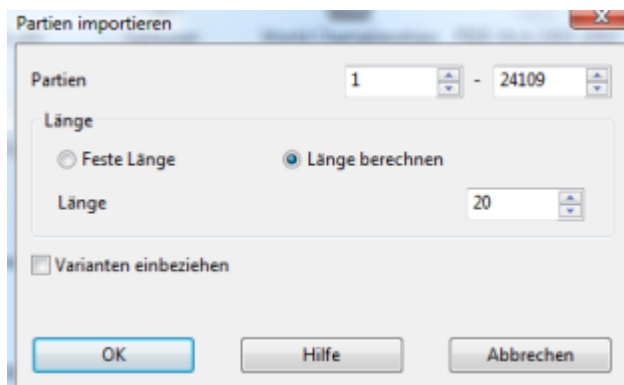


Wenn Sie Partien in Ihre Referenzdatenbank kopieren, erscheint in der Eingabemaske zu [Partien kopieren](#) der Schalter *Auch in Arbeitsbuch kopieren*. Dann werden alle Partien sowohl in die Referenzdatenbank als auch in das Arbeitsbuch kopiert.

3.9.3 Partien in Buch importieren

Ein [Eröffnungsbuch](#) wird erweitert, indem Sie neue Partien hineinkopieren.

Wenn Sie z.B. per [Drag und Drop](#) Partien aus einer Partiidatenbank auf das [Datenbanksymbol](#) eines Eröffnungsbuches ziehen, dann öffnet sich die Eingabemaske *Partien importieren*.



Partien

Menge der zu kopierenden Partien.

Länge

Ausschlaggebend für die Größe des entstehenden Baumes ist die Länge der Varianten, die in den Baum übernommen werden. Es macht keinen Sinn, komplette Endspiele in einem Eröffnungsbuch abzuspeichern, deshalb kann die Länge begrenzt werden. Jede neue Stellung beansprucht knapp 70 Bytes auf Ihrer Platte.

Es gibt zwei Möglichkeiten die Länge der Varianten zu begrenzen:

1. *Fest Länge*: Jede Variante wird genau n Züge lang in den Baum übernommen. Das hat den Nachteil, daß die Eröffnungstheorie in verschiedenen Systemen sehr verschieden tief geht.

2. *Länge berechnen*: Die Länge der zu übernehmenden Variante wird ab der letzten erkannten [ECO-Klassifikationsstellung](#) gezählt. Dabei entstehen lange Varianten bei theoretischen Hauptsystemen (Klassifikationsstellung spät in der Partie) und kurze Varianten bei frühen Abweichungen.

Varianten mit einbeziehen

Übernimmt die Varianten kommentierter Partien ins Eröffnungsbuch.

3.10 Let`s Check

3.10.1 Grundlagen

„Let`s check“ ist eine neue Analysefunktion. Mit Hilfe dieser neuen Funktion bauen alle Anwender des Programms eine gigantische Wissensdatenbank auf. Egal welche Stellung Sie gerade analysieren, das Programm sendet Ihre Analysen auf Wunsch an den „Let`s check“-Server. Die in schachlicher Hinsicht wertvollsten Analysen werden in die Schachwissensdatenbank übernommen.

Die Analyse mit Engines hat das Schach verändert. Das ist so selbstverständlich geworden, dass man viele Aspekte als gegeben hinnimmt. Eine langsame Engine auf einem alten Notebook sagt z.B. nicht immer gleich die Wahrheit, dennoch lässt man ihr oft nur wenige Sekunden Zeit, bevor man in der Analyse unkritisch den vorgeschlagenen Zug ausführt. Weiterhin werden bestimmte populäre Stellungen immer wieder und wieder von tausenden von Schachspielern analysiert. Das bedeutet beträchtlichen Aufwand an Zeit und elektrischer Energie, beides sind bekanntlich knappe Ressourcen.

Der Zugriff auf den Let`s Check Server schafft hier Abhilfe. Alle Stellungen, die irgendjemand irgendwann analysiert, werden auf freiwilliger Basis auf einem Server gespeichert. Die zugehörigen Enginevarianten stehen dann jedem sofort zur Verfügung, der sich die gleiche Stellung ansieht. Wir nennen das System „Let`s Check“, weil man damit ohne Zeitaufwand Stellungen durch fertige Analysen prüfen kann.

Wer eine tiefere Variante berechnet als sein Vorgänger, überschreibt dessen Analysen. So wird die in Let`s Check verfügbare Information im Laufe der Zeit umfassender und präziser. Das System ist auf Kooperation angelegt. Niemand wird dort geheime Eröffnungsvorbereitungen veröffentlichen. Aber für herausragende aktuelle und historische Partien macht es Sinn, die eigenen Enginevarianten mit anderen zu teilen, zumal es keinen Klick zusätzliche Arbeit kostet.



Dem Anwender bietet diese neue Wissensdatenbank schnellen Zugriff auf die Analysen und Bewertungen von starken Schachprogrammen, man kann ggf. auch die Analysen anderer Programme direkt vergleichen. Bei den Live-Übertragungen auf Schach.de werden bald mehrere hundert Rechner parallel die aktuellen Weltklassepartien verfolgen und die „Let’s check“-Datenbank mit tiefreichenden Analysen füttern. Für ernsthafte Eröffnungsanalysen wird *Let’s check* in Zukunft damit zu einem genialen wie unverzichtbaren Werkzeug.

Erobern Sie Stellungen. Egal ob Anfänger, Vereinsspieler oder Großmeister: Dank „Let’s check“ hat jeder Schachspieler am Aufbau der Wissensdatenbank seinen Anteil. Besonders reizvoll: Wer eine noch nicht entdeckte Stellung analysiert, erobert sich die Stellung und verknüpft seine Analyse für die Schachwelt mit seinem eigenen Namen. Wer hat am meisten Stellungen erobert? Mit Hilfe noch tieferer Analysen gewinnen Sie weitere Stellungen von anderen Spielern und tragen sich in die Ehrenliste von „Let’s check“ ein. (Als Analyseprogramme sind alle Schach-Engines zugelassen, egal ob Single- oder Multiprozessorversion.)

Mit Let`s Check steht jedem Schachspieler die aktuellste Eröffnungstheorie inkl. Bewertungen durch starke Schachengines zur Verfügung. Das Programm liefert Ihnen die gesamte Eröffnungstheorie als Baumstatistik gleich mit. Das „LiveBook“ zeigt für jede Stellung nicht nur die komplette Statistik auf der Grundlage der wöchentlich aktualisierten ChessBase Online-Datenbank (zur Zeit über 5 Mio. Partien) sondern auch wie oft eine bestimmte Fortsetzung in der „Let’s check“-Datenbank schon aufgerufen wurde.

[LiveBuch](#)

[Analysieren](#)

[Partieanalyse](#)

[Engine stiften](#)

3.10.2 LiveBuch

Die Daten von Let's Check lassen sich wie ein [Eröffnungsbuch](#)/Positionsbaum nutzen. Weil alle Eröffnungsstellungen der Onlinedatenbank darin enthalten sind, ist das LiveBuch schon jetzt die umfassendste und aktuellste Quelle für gespielte Eröffnungszüge. Man kann dagegen spielen oder einfach Varianten nachschlagen.

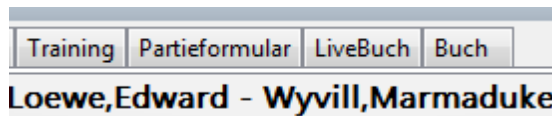
Das LiveBuch ist live, weil es sich von Sekunde zu Sekunde ändert. Jede Stellung die per Let`s Check analysiert wurde, steht sofort mit Bewertung im LiveBuch!

Wenn also z.B. auf dem Schachserver eine aktuelle Top-Partie gespielt wird und einige Zuschauer dabei auf Let's Check zugreifen, dann ist sie nach Partieschluss komplett mit relativ tiefen Enginebewertungen im LiveBuch verfügbar.

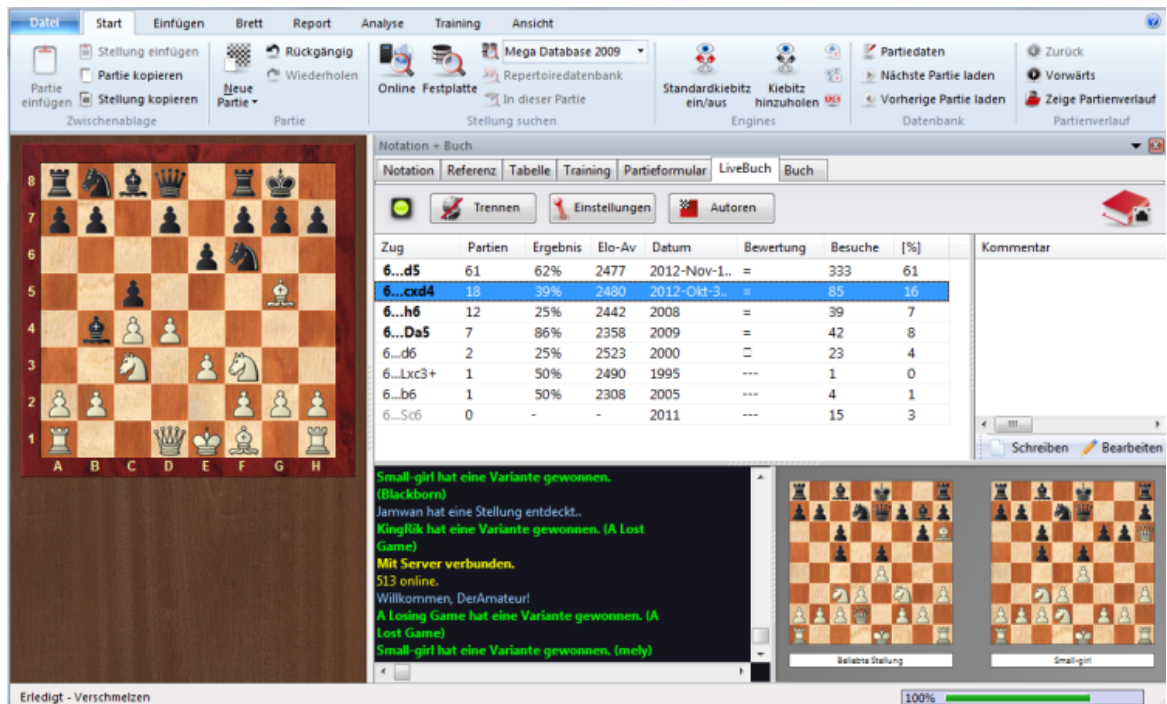
Jeder Anwender kann zu jeder Zeit Züge ins LiveBuch eingeben, egal wie sinnvoll oder sinnlos diese sind. Wie ein menschliches Gehirn vergisst das LiveBuch jedoch unwichtige, d.h. selten aufgefrischte Information nach einiger Zeit wieder.

Livebuch starten

Klick auf Reiter **LiveBuch** im Notationsfenster.



Hinweis: bei bestehender Verbindung werden alle Zügeingaben protokolliert, für private Vorbereitung auf „Trennen“ klicken. Nur bei grün leuchtender Verbindungsanzeige werden Daten mit dem LiveBuch ausgetauscht.



Die Informationen zu der Stellung findet man in den Spalteneinträgen.

Zug	Partien	Ergebnis	Elo-Av	Datum	Bewertung	Besuche	[%]
6...d5	61	62%	2477	2012-Nov-1..	=	333	61

Zug: zeigt die möglichen Züge der Stellung

[%]: Häufigkeit in Prozent. Diese Information basiert auf der Anzahl der Partien im Livebuch.

Bewertung: Eingetragene durchschnittliche Stellungsbewertung durch Schachengines.

Partien: Anzahl der Partien

Ergebnis: erzielte Performance mit dem ausgewählten Zug

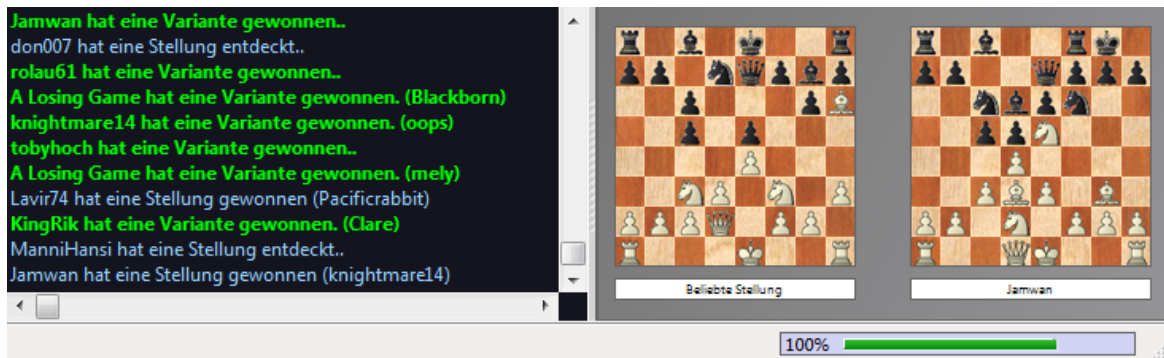
Elo-AV: Durchschnittliche Elo innerhalb der ausgewerteten Partien.

Datum: Letzte aktuelle Analyse im Livebuch

Besuche: Anzahl der Zugriffe auf den Zug, bzw. die angezeigte Stellung

Zusatzinformationen findet man bei laufender Engine im [Enginefenster](#) mit aktiver Let`s Check Funktion.

Infobretter im Livebuch

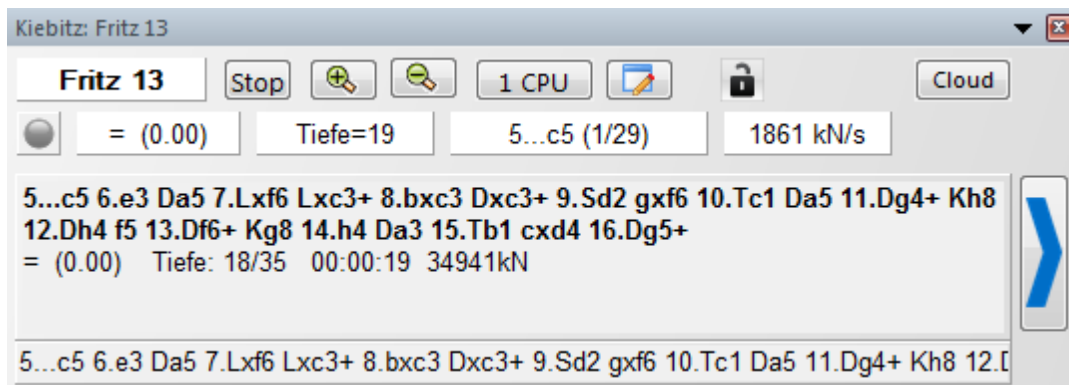


Im Livebuch gibt es zwei Zusatzbretter. Das linke oder obere Minibrett zeigt die Stellung mit aktuell den meisten Zugriffen. Das rechte oder untere Brett erläutert den aktuellen Chat. Wenn da z.B. steht „Pitters hat eine Variante gewonnen“, erscheint die zugehörige Stellung. Man kann auch auf eine Chatzeile klicken, um die zugehörige Stellung dort zu zeigen. Klick aufs Brett erlaubt Kopieren der Stellung.

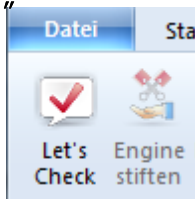
Klicken Sie auf das kleine Brett und wählen Sie im Menü Stellung kopieren. Ihre Partie geht dabei nicht verloren, durch Strg-Z oder den kleinen Linkspfeil in der Kopfleiste des Fensters machen Sie diese Aktion einfach rückgängig.

3.10.3 Let`s Check starten

Klick auf den blauen Rechtspfeil im [Enginefenster](#) startet Let`s Check

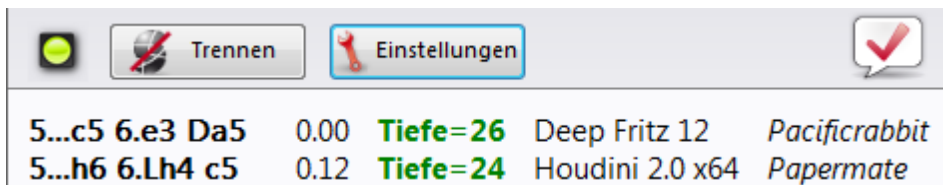


Alternativ starten Sie im Brettfenster *Analyse - Let`s Check*



Klick auf *Einstellungen* erlaubt Eingabe von Zugangsdaten aus dem Schachserver für namentlich gekennzeichnete Analysen.




Für privates Arbeiten klickt man auf *Trennen*. Wenn die Verbindungslampe grün leuchtet, ist man mit dem Server verbunden.



Wer eine Variante in Let's Check speichert, kann auf Wunsch seinen Namen dazu erscheinen lassen. Wird die Variante durch eine tiefere Berechnung von jemand anderem ersetzt, erscheint dann dessen Name. Pro Stellung sind bis zu drei Varianten möglich. Wer eine Stellung als erster überhaupt hinreichend tief analysiert, wird als „Entdecker“ eingetragen. Sein Name bleibt auf immer mit der Stellung verknüpft, auch wenn später andere Benutzer tiefere Varianten rechnen lassen.

Eine Variante gewinnt man, wenn man den zweiten oder dritten aus der angezeigten Liste mit den 3 Varianten verdrängt. Eine Stellung gewinnt man, wenn man den ersten ersetzt. Der wird in der Regel nicht verdrängt, sondern rutscht dann auf den zweiten Platz.

Neben dem Entdeckernamen wird das Erstelldatum der Variante angezeigt.

Clare 08.10.2012 1  (Punkte=0.38)
 Clare 08.10.2012 36  (Punkte=0.37)
 SxB 20.05.2012 20  (Punkte=0.37)

Der Wert vor der Nationalitätenflagge zeigt an, wie oft die Variante bestätigt wurde. Je höher der Wert, umso vertrauenswürdiger ist die angezeigte Information.

Zusätzlich zeigt das Fenster an, ob es sich noch um bekannte Eröffnungstheorie (=Hauptfortsetzung) handelt, die Anzahl der Zugriffe, die Hauptvariante und die Tiefe.

Fortschrittsbalken

Tiefe Analysen sind natürlich besonders wertvoll. Über den Fortschrittsbalken kann man ungefähr erkennen, wie lange es noch dauert, bis die Stellung ausreichend analysiert wurde, damit Sie namentlich im Buch gekennzeichnet wird.


 Trennen
 Einstellungen


19.dxc6 Dxc6 20.Lb2	0.25	Tiefe=23	Fritz 13	DerAmateur	14.11.2012	0	
19.Sf1 bxc4 20.Lg5	0.00	Tiefe=22	Houdini 3 x64	Clare	11.11.2012	0	
19.dxc6 Dxc6 20.De2	0.15	Tiefe=13	Deep Rybka 4 x64	Clare	14.08.2012	3	

Besuche=68

00h:03m

Hauptfortsetzung = 19.dxc6 Dxc6 20.Lb2 -0.04/26

Sobald die Analyse namentlich übernommen wurde, wird dies zusätzlich im Chatfenster angezeigt.

Stellung entdeckt..
 Clare hat eine Variante
 gewonnen..
 mely hat eine Stellung
 entdeckt..
 Speed Index=0
 Blackburn hat eine
 Stellung entdeckt..
 Speed Index=49
 Dudo Gamgee hat eine
 Stellung entdeckt..

Hinweis: Bis auf die bereits bekannte Eröffnungstheorie können alle Stellungen des Schachs „entdeckt“ werden.

Siehe Speedindex ..

Für das Erobern von Stellungen, d.h. den Eintrag von Enginevarianten mit Namen gibt es eine Rangliste. Eine Eroberung ist dabei umso wertvoller, je häufiger die Stellung besucht wurde und je tiefer die Vorgängervariante war. Doch natürlich kann man Let`s

Check auch völlig anonym ohne Namenseinträge nutzen.

Stellung entdecken

Um eine Stellung zu "entdecken" wird ein längerer Rechenvorgang benötigt als für eine Standardanalyse. Der grüne Balken springt etwas zurück um den nächsten Schritt anzuzeigen.

Prinzipiell zeigt das System drei Stufen an:

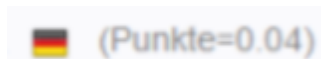
1. schnelle Berechnung (schwarze Anzeige)
2. tiefe Berechnung (grüne Anzeige)
3. sehr tiefe Berechnung (Entdecker, nur der erste)

Noch tiefere Berechnungen können zwar die Variante entfernen, aber nicht mehr den Anwender, der die Stellung entdeckt hat.



Der Eintrag *Gehört mir* bezieht sich auf die entdeckte Variante (3 Halbzüge), die vom Programm im Let`s Check Fenster angezeigt wird. Der Entdecker wird separat aufgeführt und hat nichts mit diesem Hinweis zu tun.

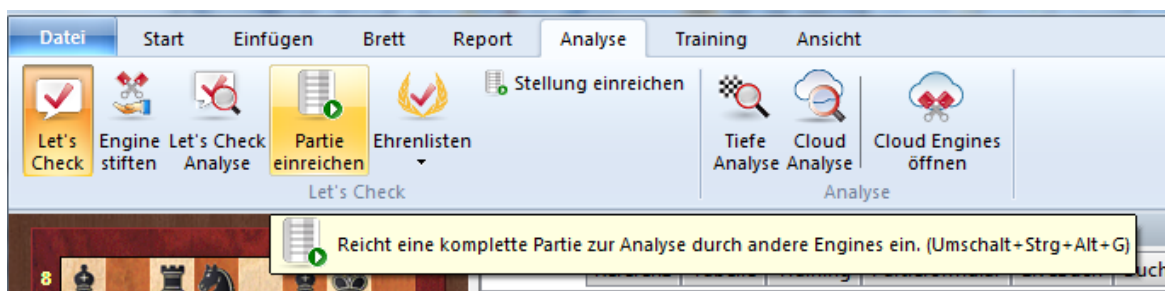
Die individuell erreichte Punktezahl für eine Analyse wird ebenfalls angezeigt.



3.10.4 Partieanalyse mit Let`s Check

Wir empfehlen, zum Ausgangspunkt einer Analyse die Partie „einzureichen“, weil das am schnellsten geht.

Analyse - Partie einreichen



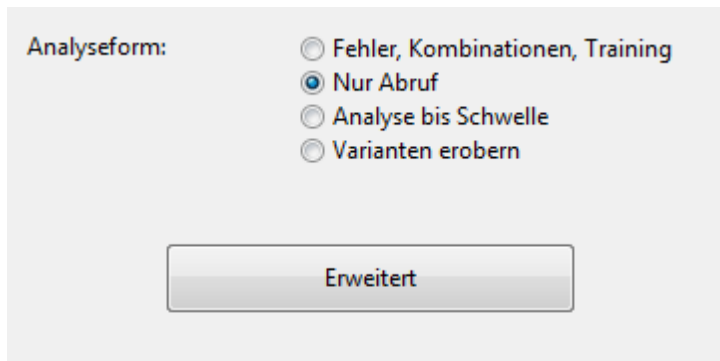
Eine tiefere Untersuchung, die im Einzelbetrieb normalerweise über eine Stunde dauern kann, wird dabei in Minuten erledigt.

Voraussetzung ist, dass man durch Stiften der eigenen Engine schon einige Analyse-Credits gesammelt hat. Die Credits schaffen einen Ausgleich zwischen dem Geben und Nehmen von Analyseleistung. Pro gestifteter Analysestellung wird ein Credit gutgeschrieben, das Einreichen von kompletten Partien kostet etwa 1,3 Credits pro Stellung. Die Differenz verwendet der Server für seine eigenen Analyseinteressen.

Für die Analyse ist es relativ uninteressant, dass Varianten und Bewertungen dabei von verschiedenen Engines stammen. Einmal sind sich die heutigen Spitzenprogramme in vielem so ähnlich, dass man sich fast nach einer abweichenden Variante sehnt. Weiterhin ist übertriebenes Vertrauen in 1/100-Bauern-Bewertungen schachlich nicht hilfreich, Enginebewertungen sind subjektiv, da in Maschinenwettkämpfen per Inzucht getunt. In nicht-taktischen Stellungen sollten sie nur als Richtlinie betrachtet werden.

Wie kann ich die Ergebnisse einer zur Analyse eingereichten Partie auf einen Schlag abrufen?

Im Chatfenster des [LiveBuchs](#) wird angezeigt, wie viele Stellungen bereits abgearbeitet wurden. Die ersten Analyseergebnisse treffen meist nach einer knappen Minute ein. Sobald die Partie fertig ist, rufen Sie im Reiter „Analyse“ die Funktion „Let`s Check-Analyse“ auf und klicken „Nur Abruf“ an. Dann werden alle errechneten Varianten in die Partienotation eingefügt.



Dieser Abruf von Varianten ist auch nach beendeten Livepartien praktisch. Partien mit vielen Zuschauern liegen schon jetzt sofort nach Partieschluss tief analysiert vor.

Aktuell gespielte starke GM-Partien liegen meist am folgenden Tag komplett analysiert in Let's Check vor. Weiterhin sind die wichtige historische Turniere und Wettkämpfe inzwischen voll durchanalysiert. Probieren Sie es mal z.B. mit den Kandidatenturnier 1953. Mit dieser pro Partie nur Sekunden dauernden Analyse werden mögliche Fehler und Kombinationen mit Kurzanmerkungen im Stil eines menschlichen Kommentators versehen. Nur grobe Fehler führen zu Kommentaren. Falls Taktik gefunden wird, entstehen automatisch [Trainingsfragen](#).

Aufruf im Brettfenster: *Analyse - Let's Check Analyse - Kommentiere Fehler und Taktik*

Aufruf für mehrere Partien auf einen Schlag: In Datenbankliste Partien mit Umschaltens-Pfeiltasten auswählen, Rechtsklick - Bearbeiten - Kommentiere Fehler und Taktik mit Let's Check.

3.10.5 Tiefenangaben im Let's Check Fenster?

Let's Check kennt drei Schwellen für Rechentiefe. Die „grüne“ Schwelle ist die niedrigste und wird auf einem halbwegs modernen Rechner mit Deep-Engine in etwa einer Minute erreicht. Bewertungen unterhalb dieser Schwelle werden bei automatischen Auswertungen wie der Hauptvariantenanzeige ignoriert.

„
“

Tiefe=32 Houdini 2.0 x64 *Michael R*
Tiefe=29 Deep Fritz 13 *ludwig69*
Tiefe=29 Critter 1.6 *Manack*
 Besuche=95316

Die blaue Schwelle entspricht der Rechentiefe, die zur „Entdeckung“ einer Stellung notwendig ist. Eine rote Tiefenangabe führt zur Meldung *Tiefe Analyse* im Chat und kann auf einem aktuellen Rechner mit vier Prozessoren bis zu einer Stunde dauern.

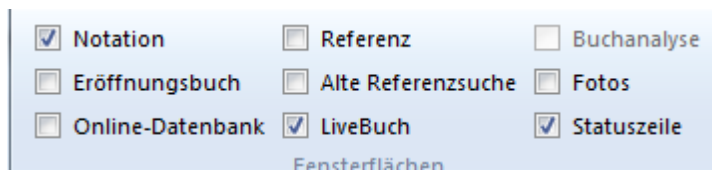
3.10.6 Wechsel Fortschrittsbalken

Der Fortschrittsbalken weist auf das jeweils nächste zu erreichende „Tiefenziel“ hin. Das kann z.B. die Eroberung einer Variante sein. Sobald das gelungen ist, signalisiert der Fortschrittsbalken die Zeit bis zur Eroberung der nächsthöheren Variante.

Wenn es nichts zu erobern gibt, dann sind die Tiefenziel die Entdeckung einer Stellung und die Meldung „Tiefe Analyse“ im Chat des LiveBuch-Fensters.

3.10.7 Parallelanzeige von Notation und Livebuch

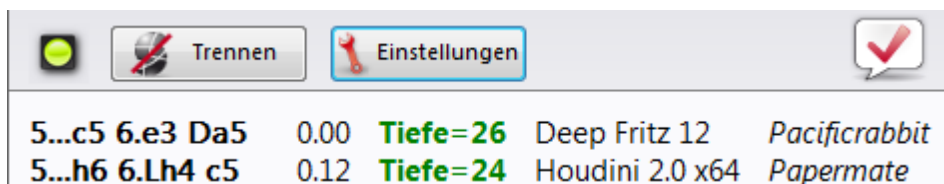
Kreuzen Sie im Reiter *Ansicht* unter *Fensterflächen* den Eintrag *LiveBuch* an.



Auf Bildschirmen mit hoher Auflösung ist das empfehlenswert. Falls Sie überwiegend mit Let`s Check und LiveBuch arbeiten, empfehlen wir weiterhin, aus Platzgründen die Schachuhr zu schließen. In der Statuszeile unten finden Sie dann eine kleine Miniuhr, die z.B. beim Zuschauen bei Livepartien völlig ausreichend ist.

3.10.8 Eigene Analysen ausblenden

Ein einfacher Klick auf den Schalter „Trennen“ stoppt die Verbindung, und es werden keinerlei Daten mehr über das Internet gesendet oder empfangen.



Voraussetzung ist, dass das Programm mit gültigem Schlüssel aktiviert wurde.

Bei aktivem Let`s Check werden Stellungen mit Engine-Analysen übertragen, als

Antwort bekommt man vorhandene Analysen. Alle Suchanfragen landen in der Datenbank und werden als Besuche gezählt. Nachträglich wird keinerlei Daten übertragen, ganze Partien auch nicht.

Sollten doch Informationen übertragen worden sein, dann hat der Anwender diese Zugnotation mit laufendem Let`s Check Fenster analysiert.

3.10.9 Serverstatistiken

Statistische Informationen in Echtzeit können Sie jederzeit unter "[Klick](#)" abrufen.

3.10.10 Let`s Check anonym nutzen

Let`s Check kann ohne den Schach.de Zugang benutzt werden.

Allerdings erhält man dann keine Informationen, wer welche Stellung analysiert hat.

3.10.11 Was kostet die Benutzung?

Die Benutzung ist im Preis des Programms inbegriffen.

Eine Unterstützung wird bis mindestens Ende 2014 garantiert.

3.10.12 Wird die Leistung meines Rechners beeinträchtigt?

Das Programm führt in regelmäßigen Zeitabständen Messungen der Rechnerleistung durch. Schnellere Rechner sind im Vorteil.

Wer seine Engine z.B. stiftet, kann damit in gleicher Zeit mehr Stellungen abarbeiten und damit schneller „Credits“ sammeln.

Weiterhin sind „Deep“-Engines stark im Vorteil. Analysieren im Mehrvariantenmodus kostet Zeit. Wer mit einem Schach.de Account angemeldet ist, bekommt zu Kontrollzwecken seinen „Speed Index“ im Chat des LiveBuchs angezeigt.

Im LiveBuch werden die Folgestellungen inklusive Bewertung angezeigt. Let`s Check analysiert die aktuelle Stellung. Folgestellungen müssen nicht vorhanden sein, wenn die noch nie jemand angeschaut hat.

Beispiel: Die Grundstellung zeigt 1.e4 e5 Sf3 +0,15, LiveBuch zeigt nach 1.e4 +0,12. Das ist korrekt, zumal es sogar von einer anderen Engine stammen kann. Das ist deswegen Absicht, damit man den Rechner noch für andere Anwendungen nutzen kann. Einige Engines (z.B. Rybka) blockieren praktisch andere Nutzung.

Ausstellen kann man das neue Verhalten im Engine-Ladialog - Erweitert - "Intelligente CPU-Nutzung".

- Standardengine
- Endspieltabellen
- Intelligente CPU-Nutzung

3.10.13 Welche Engines können für Let`s Check genutzt werden?

Jede Engine, die unter der Fritz-Oberfläche analysieren kann, ist für Let`s Check einsetzbar.

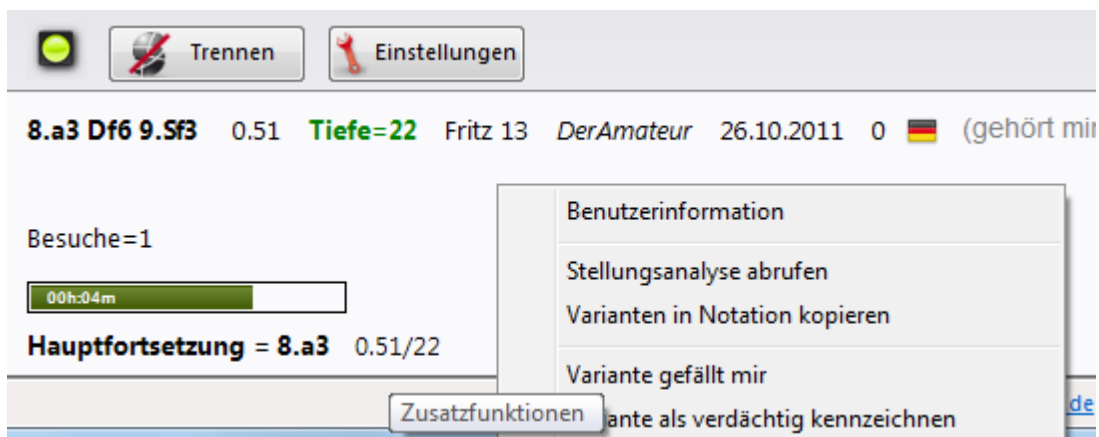
3.10.14 Manipulierbare Bewertungen/Kommentare?

Weil Let`s Check offen für alle Engines sein soll, ist es möglich, dass alte, schlechte, oder manipulierte Engines verwendet werden. Destruktives wird passieren, so wie es immer passiert, wenn Menschen in irgendeiner Form Beiträge zu einer Netzgemeinschaft leisten.

Weil Hardwareleistung und Rechenzeit im Ranking von Varianten eine Rolle spielen, wird es eher mühselig und langweilig, einzelne Varianten zu fälschen, auch wenn die Engine selbst tapfer tiefste Hauptvarianten meldet. Im Let`s Check-Fenster steht weiterhin, wie oft eine Variante von andern Benutzern bestätigt wurde. Das System ist selbstreinigend, unbestätigte Varianten werden mit der Zeit verdrängt und auch überholte Ergebnisse alter Engines verschwinden nach und nach.

3.10.15 Kontextmenü Let`s Check

Per Rechtsklick in das Let`s Check Fenster startet man ein Kontextmenü mit weiteren Funktionen.




Benutzerinformation: Über diesen Eintrag kann man Informationen über den Anwender abrufen, dessen Engineanalysen im Livebuch eingetragen wurden. Voraussetzung ist natürlich, dass ein Benutzername von Schach.de dabei steht. In dem Dialog existiert der Abschnitt Statistik.

Statistik:	
Punkte:	33.44
Varianten:	1213
Gelobte Kommentare:	0
Gelobte Varianten:	0

Hier kann man die erreichte Punktzahl, die Anzahl der eroberten Varianten und die Bewertungen einsehen. Die Vergabe der Punkte hängt von der Bewertung der untersuchten Position ab. Im Dialog wird lediglich die erreichte Gesamtzahl angezeigt. Der Wert für die Varianten zeigt den momentanen Rank innerhalb der Rangliste für die Varianten. Dieser Wert kann sich jederzeit ändern, wenn ein anderer Anwender diese Variante mit einer tieferen Analyse speichert. Zusätzlich zeigt der Dialog noch die Anzahl der gelobten Kommentare und Varianten.



Stellungsanalyse abrufen: Damit kann man eine von anderen Anwendern vorgenommene Stellungsanalyse in die Partienotation übernehmen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Let`s Check-Fenster auf die Varianten und wählen Sie *Stellungsanalyse abrufen*. Das kopiert bis zu einer vierfachen Schachtelungstiefe alle Let`s Check-Analysen zur aktuellen Brettstellung in die Partienotation. Es werden nur Varianten verwendet, die mindestens eine „grüne“ Tiefe haben.

6.Le2 dxc4 7.Lxc4 0.06 **Tiefe=22** Houdini 1.5 x64 michael555 14.10.2011 2  (Punkte=0.12)

Nach dem Klick auf die Funktion wird der Wert in die Notation übernommen.

Notation	Partieformular	LiveBuch	Buch
Lasker, Emanuel - Steinitz, William 1-0			
D40 World Championship 05th (11) 21.04.1894			
1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.Sf3 Le7 5.e3 0-0 6.Ld3			
[6.Le2 dxc4 7.0-0 Ld7 0.09/21 Houdini 2.0 x64]			
6...c5 7.dxc5 dxc4 8.Lxc4 Dxd1+ 9.Kxd1 Sc6 10.a3 Lxc5 11.b4 Lb6 12.Ke2 Ld7 13.Lb3 Tac8			

Varianten in Notation kopieren: Damit werden alle existierenden (nicht nur die ausgewählte Variante) Varianten in die Notation übernommen.

6.Le2 dxc4 7.Lxc4	0.06	Tiefe=22	Houdini 1.5 x64	michael555	14.10.2011	2		(Punkte=0.12)
6.a3 b6 7.cxd5	0.12	Tiefe=22	Fritz 13	DerAmateur	26.10.2011	0		(gehört mir)
6.h3 b6 7.Ld3	0.05	Tiefe=16	Deep Rybka 4 w32	wodikra	07.10.2011	0		(Punkte=0.12)
Bekannte Theorie		Besuche=499						
<input type="text"/>								
Hauptfortsetzung = 6.Le2 dxc4 0.09/22								

Nachstehend das Beispiel mit der Übernahme in die Notation:

Lasker,Emanuel - Steinitz,William 1-0
 D40 World Championship 05th (11) 21.04.1894

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Sc3 Sf6 4.Sf3 Le7 5.e3 0-0 6.Ld3
 [6.Le2 dxc4 7.0-0 Ld7 0.09/21 Houdini 2.0 x64 ;
 6.Le2 dxc4 7.Lxc4 0.06/22 Houdini 1.5 x64/michael555 ;
 6.a3 b6 7.cxd5 0.12/22 Fritz 13/DerAmateur ;
 6.h3 b6 7.Ld3 0.05/16 Deeo Rvbka 4 w32/wodikra 1

Was bedeutet der Eintrag „Engine/Partie-Korrelation“ der nach der Let`s Check-Analyse oben in der Notation steht?

Carlsen,M 2823 - Ivanchuk,V 2765 1-0
 E21 Chess Masters Final 2011 (9.3) 10.10.2011

Engine/Partie Korrelation: Weiß = 72%, Schwarz = 61%.

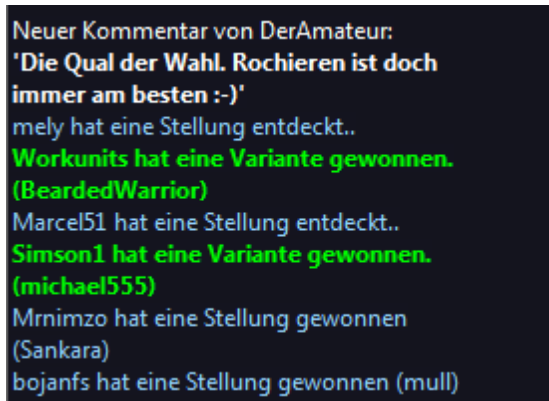
1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.Sf3 b6
 5.Dc2 Lb7 6.a3 Lxc3+ 7.Dxc3 Se4

Dieser Wert ist ein Maß der Übereinstimmung zwischen Partiezügen und Enginezügen. Hohe Korrelation ist kein Hinweis auf Computerbetrug, starke Spieler können durch genaues Spiel in taktisch einfachen Partien hohe Werte erreichen. Es gibt historische Partien, in denen man Korrelationen von über 70% findet. Nur niedrige Werte sind wirklich aussagekräftig, denn man kann sie als Entlastung von einem Betrugsverdacht ansehen. Auch unter den Top-Ten-Großmeistern findet man gewonnene Partien mit Werten um die 50%.

Variante gefällt mir/Variante als verdächtig kennzeichnen: Damit kann man eine Bewertung zu der angezeigten Variante zum Server senden. Dies wird im Chatfenster des Livebuchs nach dem Versenden angezeigt.

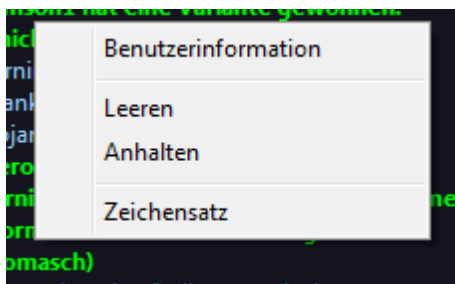
3.10.16 Informationen im Chatfenster

Über das Chatfenster des [Livebuchs](#) bekommt der Anwender Zusatzinformationen vom Server.

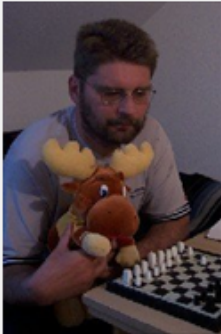



Hier werden beispielsweise neue Kommentare und eine Liste mit den Anwendern angezeigt, die entweder eine Variante entdeckt oder gewonnen haben.

Auch für das Chatfenster existiert ein Kontextmenü.




Benutzerinformation: Damit rufen Sie Detailinformationen zu dem Anwender auf, dessen Engineanalysen im Livebuch eingetragen wurden.





Deutschland

Nächstgelegener Ort:
(Kein)

Vorname: Uwe
 Nachname: Mehlhorn
 Mitglied seit: 9.9.2003
 Rang: 

Persönliches:

Ilmenauer SV; email: Mehlhorn.Uwe@t-online.de
 Dreifacher Landesmeister von Thüringen
 Deutscher Fernschachmeister 2009
 Deutscher Meister der Ärzte 2011

Statistik:

Punkte:	26022.38
Varianten:	776051
Gelobte Kommentare:	0
Gelobte Varianten:	15

Hier kann man die erreichte Punktzahl, die Anzahl der eroberten Varianten und die Bewertungen einsehen. Die Vergabe der Punkte hängt von der Bewertung der untersuchten Position ab. Im Dialog wird lediglich die erreichte Gesamtzahl angezeigt. Der Wert für die Varianten zeigt den momentanen Rank innerhalb der Rangliste für die Varianten. Dieser Wert kann sich jederzeit ändern, wenn ein anderer Anwender diese Variante mit einer tieferen Analyse speichert. Zusätzlich zeigt der Dialog noch die Anzahl der gelobten Kommentare und Varianten.

Leeren Leert den Inhalt des Chatfensters

Anhalten Stoppt den Durchlauf des Chatfensters

Zeichensatz Hier können Sie einen anderen Zeichensatz für die Textdarstellung auswählen.

Wichtige Informationen im Chatfenster

Meldung: Warning N variations = 3

Diese Meldung erscheint, wenn der Anwender die Schachengine im Multivarianten Modus betreibt. Damit geht eine geringere Rechentiefe einher und damit ist der Wert für Let`s Check gering, das ja von möglichst hohen Rechentiefen profitiert.

Information über gewonnene Varianten

Varianten können sowohl entdeckt als auch erobert (gewonnen) werden. Im Chatfenster findet man häufig den Hinweis, dass eine Variante gewonnen wurde. Welche Bedeutung hat nun die Angabe des Spielernamens in der Klammer?

In der nachstehenden Abbildung sehen wir beispielsweise dass der Anwender JKman eine Variante gewonnen hat, dahinter in der Klammer den Zusatz (Sundiver).

(Aussie-Chess)
 Romek hat eine Stellung entdeckt..
 mely hat eine Variante gewonnen. (nimzo5)
 JKman hat eine Variante gewonnen.
 (Sundiver)
 JBAM hat eine Variante gewonnen.
 (svkfox)
 wodikra hat eine Variante gewonnen.
 (Sundiver)
 DerAmateur hat eine Stellung entdeckt..
 matzo hat eine Stellung entdeckt..
 JBAM hat eine Variante gewonnen. (mely)

Die Information zeigt an, dass der User JKman eine tiefere Analyse an den Server geschickt hat und damit diese Variante vom Anwender Sundiver übernommen hat.

Information Tiefe Analyse

marcebi hat eine Stellung entdeckt..
 mely hat eine Stellung entdeckt..
 Tiefe Analyse von taras0404, Bonus = 0.09p
 Mrnimzo hat eine Variante gewonnen.
 (ColonelFender)

„Tiefe Analyse“ geht einen Schritt über das Entdecken hinaus und zeigt eine besonders tiefe Analyse eines Anwenders an. Der Anwender bekommt den angegebenen Bonus für die Rangliste.

3.10.17 Kommentare im Livebuch

Die Bewertungen in Let`s Check stammen ausschließlich von Schachprogrammen.

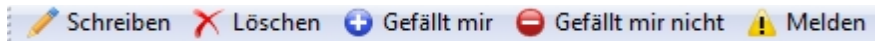
Doch kann jeder zu jeder Stellung im LiveBuch genau einen Textkommentar in beliebiger Sprache von maximal 139 Zeichen Länge verfassen. Ihre Benutzer bewerten diese Kommentare mit „Gefällt mir“ oder „Gefällt mir nicht“. Kommentatoren, die oft gelobt werden, erhalten mit der Zeit größeres Gewicht und ihre Texte stehen dann oben.

The screenshot shows the ChessBase interface with a table of moves and a comment section. The table has columns for Zug, [%], and Bew. The comment section has a text input field and buttons for 'Schreiben', 'Löschen', 'Gefällt mir', 'Gefällt mir nicht', and 'Melden'.

Zug	[%]	Bew.
2...exf4	67	-0.32
2...d5	14	-0.03
2...Lc5	12	---
2...Sc6	2	---
2...d6	1	---
2...Dh4+	1	---
2...Sf6	1	---

Comment: Natürlich war dies die gebräuchlichste Eröffnung um die Mitte des 19. Ja..
 Autor: Pitters

Andere Benutzer bewerten diese Kommentare mit „Gefällt mir“ oder „Gefällt mir nicht“. Kommentatoren, die oft gelobt werden, erhalten mit der Zeit größeres Gewicht und ihre Texte stehen dann oben.



Es sind nur Texte zulässig, die sich auf den rein sachlichen Gehalt der aktuellen Stellung beziehen, und keine Urheberrechte von anderen Autoren verletzen. Wer diese Regeln nicht beachtet, wird ohne Vorwarnung komplett ausgeschlossen.

Bedienung

Im LiveBuch-Fenster sitzt je nach Fenstergröße unten oder rechts das Kommentarnetz. Klick auf „Schreiben“ öffnet die Eingabemaske.

Klick auf eine Flagge setzt die Sprache.

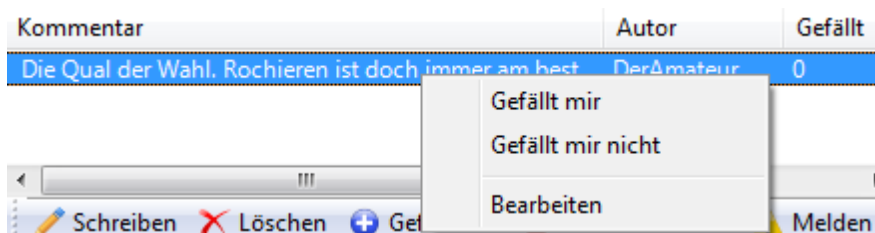


Ein Kommentar kann solange gelöscht/bearbeitet werden, bis jemand anders eine Bewertung dafür abgegeben hat.

Tipp: Klick auf einen Kommentar blendet diesen zwecks besserer Lesbarkeit in einem Übersichtsfenster ein.

Kommentar editieren

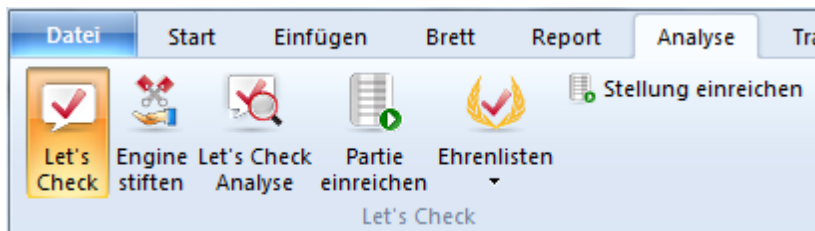
Man kann einen eigenen Kommentar im LiveBuch, der noch nicht bewertet wurde, mit dem Kontextmenü "Bearbeiten" ändern.



3.10.18 Engine stiften

»
 » Wer auf der Let`s Check Rangliste ohne Mühe nach oben klettern will, „stiftet“ seine Engine vorübergehend an die Allgemeinheit. Das System nutzt die ihm geliehenen Engines, um damit wie ein riesiges, weltumspannendes Schachgehirn autonom über Stellungen nachzudenken, die gerade für die Menschen interessant zu sein scheinen, oder möglicherweise in Kürze interessant werden. Wenn man mit den Zugangsdaten des Schachservers in Let`s Check angemeldet ist, werden die Stellungen dabei auch namentlich vom Stifter erobert.

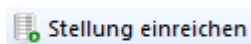
Brettfenster - Menü Analyse - Engine stiften



Nach dem Start dieser Funktion wird die vom Anwender "gestiftete" Engine für die Analyse von Positionen genutzt, die vom Server ausgewählt werden. Der Server wählt diese Positionen nach unterschiedlichen Kriterien aus, z.B. Aktualität. Mit Hilfe von "Engine stiften" unterstützen Sie den Ausbau und analytischen Gehalt des Onlinebuches für andere Nutzer.

Es ist jederzeit möglich, die Funktion abzubrechen. Entweder durch Schließen des Anzeigefensters, durch Starten einer neuen Partie oder durch erneuten Klick auf den Button *Engine stiften* .

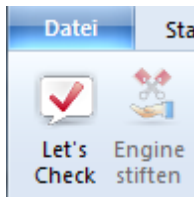
Umgekehrt kann man auch Stellungen zur Analyse vorschlagen.



Diese werden dann den verfügbaren „gestifteten“ Engines vorgelegt. Wer selbst Engines stiftet, sammelt „Credits“. Ist das Credits-Konto im Plus, werden Stellungen, die man zur Analyse vorschlägt, mit hoher Priorität behandelt, in der Regel kommen sie dann schnell dran. Auch bei überzogenem Credits-Konto kann man beliebig viele Stellungen vorschlagen, diese müssen sich dann allerdings hinten anstellen und verfallen vielleicht, bevor sie an die Reihe kommen. Diese Information wird in dem Onlinefenster angezeigt.

3.10.19 Schnelle Partieanalysen mit Let`s Check

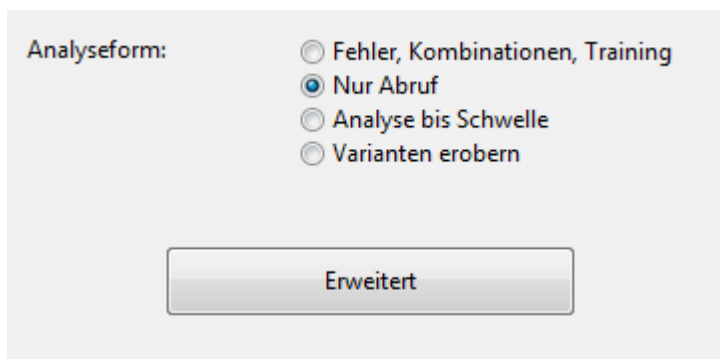
Brettfenster - Menü Analyse - Let`s Check Analyse



Let`s Check kann helfen, eine Partie schnell mit Enginevarianten zu kommentieren.

Falls schon alle Stellungen bekannt sind, dauert die Vollanalyse einige Sekunden. Fehler werden mit Fragezeichen kommentiert, genaue Züge mit Ausrufezeichen.

Es gibt vier Modi für die Vollanalyse:

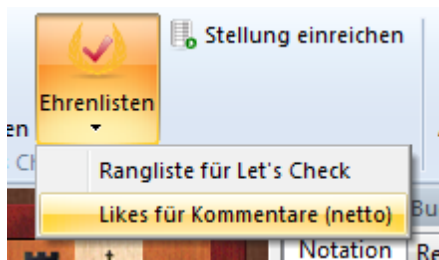


1. Fehler, Kombinationen, Training Mit dieser pro Partie nur Sekunden dauernden Analyse werden mögliche Fehler und Kombinationen mit Kurzanmerkungen im Stil eines menschlichen Kommentators versehen. Nur grobe Fehler führen zu Kommentaren. Falls Taktik gefunden wird, entstehen automatisch [Trainingsfragen](#).
2. „Nur Abruf“ holt nur die bekannten Varianten vom Server und rechnet nicht selbst
3. „Analyse bis Schwelle“ analysiert solange, bis die Minimaltiefe erreicht ist, die zur Eintragung des eigenen Namens führt. Falls schon eine hinreichend tiefe Variante bekannt ist, braucht nicht gerechnet zu werden.
4. „Varianten erobern“ rechnet solange, bis man mindestens eine Variante erobert hat.

Über Minimal- und Maximalzeit kann man die verwendete Rechenzeit pro Zug eingrenzen

3.10.20 Ehrenlisten

Das Programm zeigt zwei Ranglisten für die Nutzung der Onlineanalysen an.



Gewichtete Rangliste für Let`s Check

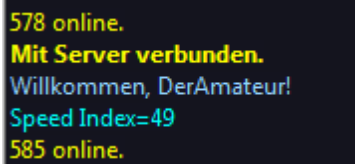
Die Rangliste basiert auf der Häufigkeit von durchgeführten Engineanalysen und der Analysetiefe.

#	Anwender	Likes für Ko...
1	A de Diego	32
2	Robot 2	19
3	Fabian Kröger	19
4	madhatter5	18
5	Riscoresign	14
6	hemmer	14
7	Panthee	13
8	Werewolf	13
9	SchlampigerKönig	12
10	MishaTheCat	8
11	Armistead	8
12	Borkiewicz	8
13	Supermichi	7
14	willthrash	6
15	Zirie	5
16	Bertman	5

Likes für Kommentare zeigt eine Auflistung der bewerteten Kommentare eines Anwenders.

3.10.21 Speedindex

Beim Speedindex handelt es sich um einen relativen Wert. Er basiert auf der Rechengeschwindigkeit eines unserer Entwicklungsrechner und wird beim Start der Funktion angezeigt.



```
578 online.  
Mit Server verbunden.  
Willkommen, DerAmateur!  
Speed Index=49  
585 online.
```

Für den Anwender ist der Wert insofern relevant, weil er einen Hinweis auf die Dauer gibt, bis eine Variante konkret abgearbeitet wird. Je kleiner der Wert, umso länger dauert es bis z.B. eine Variante grün wird.

3.11 Spielerlexikon

3.11.1 Spielerlexikon

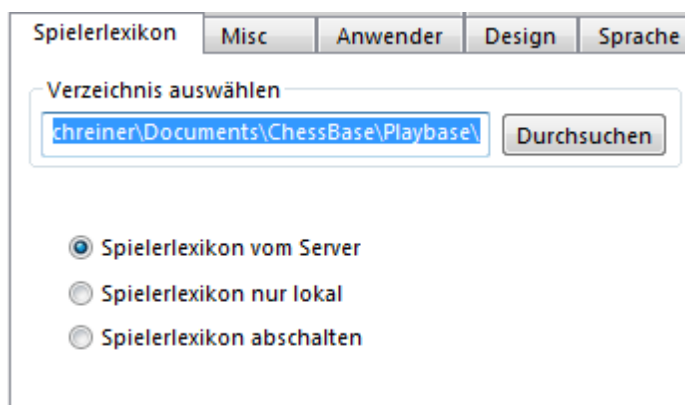
Im Lieferumfang des ChessBase Programms ist ein Spielerlexikon mit Bildern enthalten. Sie können dies entweder von DVD nutzen oder besser noch, auf Platte kopieren, falls Sie dort genügend freien Platz besitzen.

Spielerlexikon online

Das installierte Spielerlexikon können Sie automatisch aktualisieren. Wir veröffentlichen regelmäßig eine aktualisierte Version des Spielerlexikons mit neuen Spielereinträgen und aktualisierten Elozahlen. Das Programm greift je nach Einstellung automatisch auf das auf dem Server liegende aktuelle Lexikon zu und aktualisiert das lokal gespeicherte Spielerlexikon.

Diese Einstellungen können Sie im Optionendialog des Programms steuern.

Menü Datei - Optionen - Spielerlexikon:



Aus = Kein Spielerlexikon

Diese Einstellung eignet sich für langsame Rechner mit sehr wenig freiem Festplattenspeicher

Lokal = Installiertes Spielerlexikon verwenden

Diese Einstellung sollten Sie dann benutzen, wenn Sie das Programm auf einem Rechner benutzen, der über keine oder eine sehr langsame Internetverbindung verfügt.

Server = Das Spielerlexikon greift auf die Daten vom Server zu und aktualisiert allmählich ein bestehendes Lexikon.

Verzeichnis = Lage des lokalen Spielerlexikons. Pfad kann leer sein, dann wird ein leeres Lexikon angelegt, das sich mit der Zeit vom Server füllt.

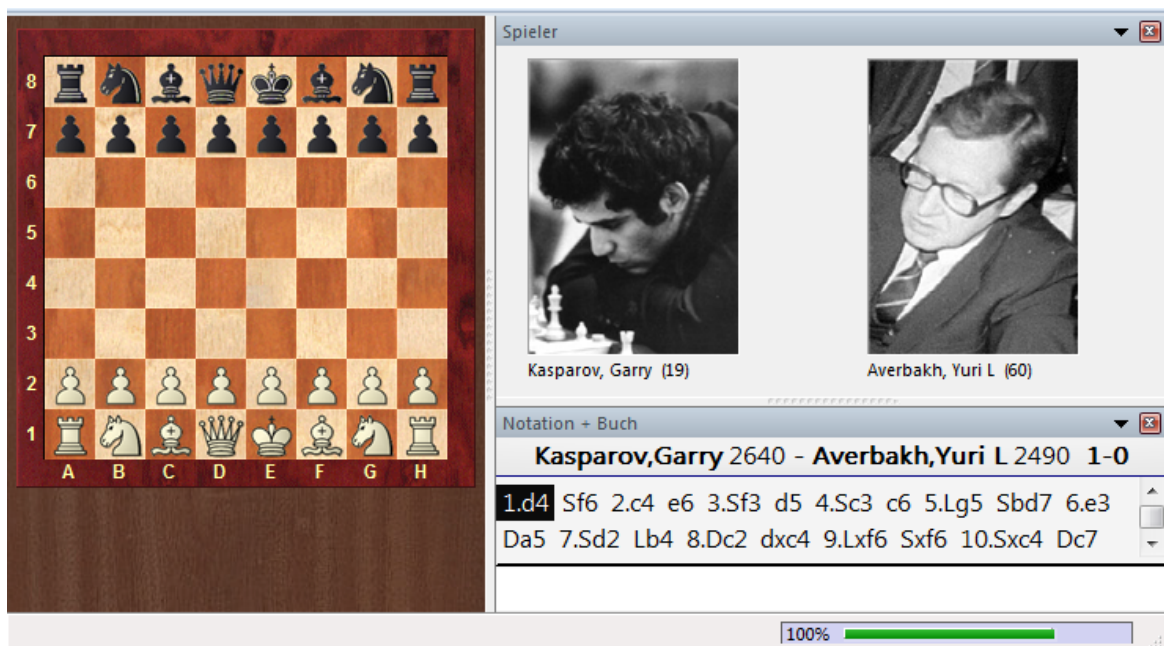
Hinweis: Falls man mit einem leeren Spielerlexikon startet, wird bei Spielerlexikon auflisten im Hauptfenster nur der Anteil der Daten gezeigt, die man bereits vom Server erhalten hat (der „Cache“). Im Zweifelsfall nehmen Sie einfach das installierte Lexikon, es verbessert sich dann automatisch durch Serverdaten.

Suche im Spielerlexikon

Direkte Suche nach einem Spieler, Elo Ranglisten, usw.

Photos im Brettfenster

Im Brettfenster erscheinen die Photos der Spieler, ihre vollständigen Namen mit Alter zum Zeitpunkt der Partie und die Fahne der Nation, für die sie heute spielen.



Klick auf ein Photo im Brettfenster öffnet den [Personalausweis](#) des Spielers.

Photos im Spielerdossier

Zusatzinformationen im [Spielerverzeichnis](#)

Wählen Sie im Spielerindex den Spalteneintrag Foto..Sind Bilder vorhanden, werden diese minimiert in der Liste angezeigt. Klick auf Spielerlexikon lädt das Lexikon.

Schreibhilfe in der [Speichermaske](#)

In der Speichermaske steht hinter den Spielernamen ein Schalter namens "?". Er öffnet eine Liste von Spielern aus dem Lexikon, die zum eingegebenen Namen passen. Tipp: Vier Anfangsbuchstaben eingeben, zweimal die Tab-Taste drücken und mit Leertaste den "?"-Schalter betätigen und richtige Schreibweise auswählen.

Schreibhilfe im [Spielerverzeichnis](#)

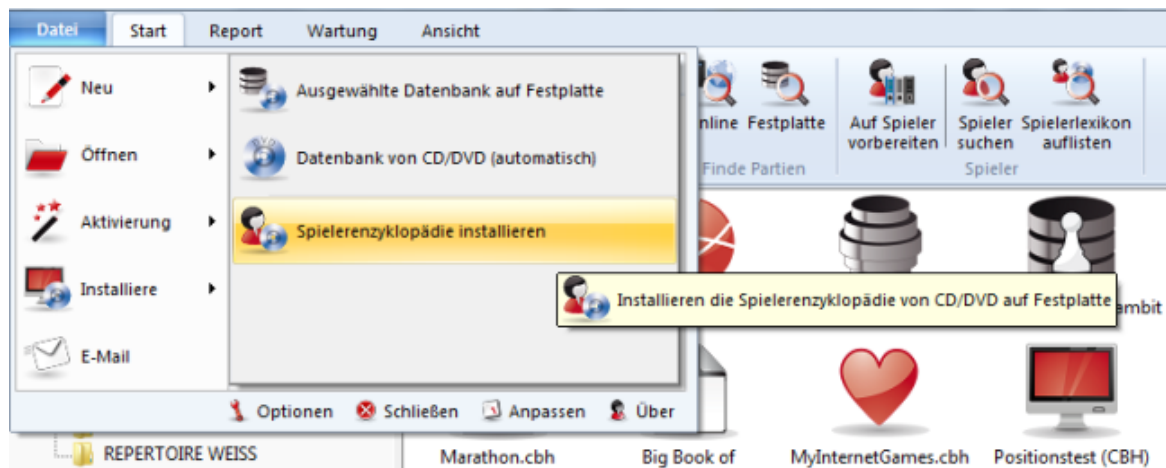
Beim Editieren von Spielernamen im Spielerverzeichnis wird über einen "?"-Schalter ein direkter Zugriff aufs Spielerlexikon geboten. Praktisch bei der Vereinheitlichung von Schreibweisen.

Spielerlexikon öffnen

Legen Sie die Programm-DVD ein. Im Datenbankfenster *Menü Datei - Öffnen - Spielerlexikon*.

Spielerlexikon auf Platte kopieren

Spielerlexikon von der DVD öffnen (s.o.). Im Datenbankfenster: *Menü Datei - Installiere -> Spielerenzyklopädie installieren*. Zielpfad eingeben.



3.11.2 Suche im Spielerlexikon

Datenbankfenster - Klick Spieler suchen



Suchen Sie nach Spielern oder erstellen Sie Ranglisten nach mannigfaltigen Kriterien.

Spieler suchen

Nachname:

Nation: Age: -

Titel Talent Lebend

Mann
 Frau
 Photo

P 1.	Karpov, Anatoly	RUS	2619	WCH, GM
2.	Karpov, Vadim	RUS	2383	
3.	Karpov, Alexander	UZB	2311	IM
4.	Karpov, Vladimir	RUS	2311	
5.	Karpov, Igor	RUS	2239	FM
6.	Karpovich, Andrey	UKR	2170	
7.	Karpova, Lyudmila	RUS	2163	
8.	Karpov, Andrey Ivan	RUS	2159	
9.	Karpov, Viktor	RUS	2155	
10.	Karpov, Petr	RUS	2096	
11.	Karpov, Alexey	UKR	2058	
12.	Karpov, Aleksey	RUS	1982	
13.	Karpova, Anna	RUS	1883	
14.	Karpova, Luba	RUS	1826	
P 15.	Karpova, Svetlana	UKR		
16.	Karpov, Arkadiy	RUS		
17.	Karpova, Tatyana	RUS		

Suche nach einem einzelnen Spieler

Geben Sie den Nachnamen des Spielers (oder die ersten paar Buchstaben) in das Feld *Nachname* ein. Dabei werden alle anderen Optionen automatisch deaktiviert.

Liste aller Spieler eines Landes

Aktivieren Sie *Nation* und wählen Sie das entsprechende Landeskürzel.

Liste aller männlichen Spieler unter 14 Jahren

Deaktivieren Sie *Frauen*, aktivieren Sie *Alter*, geben Sie *0-14* ein.

Liste aller noch lebenden FIDE-Titelträger über 70 Jahren mit Photo

Aktivieren Sie *Photo*, *Titel*, *Lebend* und *Alter*, geben Sie *70-200* ein.

Finde alle Spieler, die sich in den letzten vier Eolisten deutlich verbessert haben

Aktivieren Sie *Talent*.

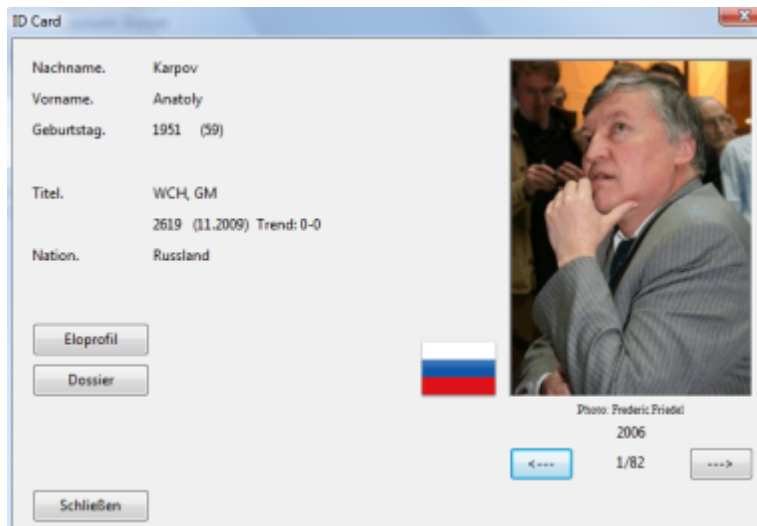
Sie können alle Kriterien mit dem Spielernamen kombinieren: Zuerst den Namen eingeben, dann die weiteren Suchkriterien aktivieren und Schalter *Suche* drücken.

Wählen Sie einen Spieler aus und klicken Sie auf den *Elo*-Schalter, um das Eloprofil des ausgewählten Spielers anzuzeigen. Klicken Sie auf *Details*, um biografische Daten und

ggf. vorhandene Fotos einzusehen. Klicken Sie auf Dossier, um ein [Spielerdossier](#) zu erhalten.

3.11.3 Personalausweis

Im "*Personalausweis*" eines Spielers finden Sie alle Daten, die das Spielerlexikon über ihn enthält:



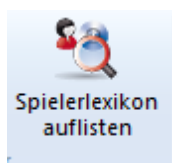
Namen, Geburtsdatum, aktuelles Alter, Elozahl, Nation und Elotrend.

Falls der Spieler Elozahlen besitzt, zeigt der Schalter *Eloprofil* deren zeitliche Entwicklung auf. Der Schalter *Dossier* fertigt ein [Spielerdossier](#) aus den Partien der Referenzdatenbank an.

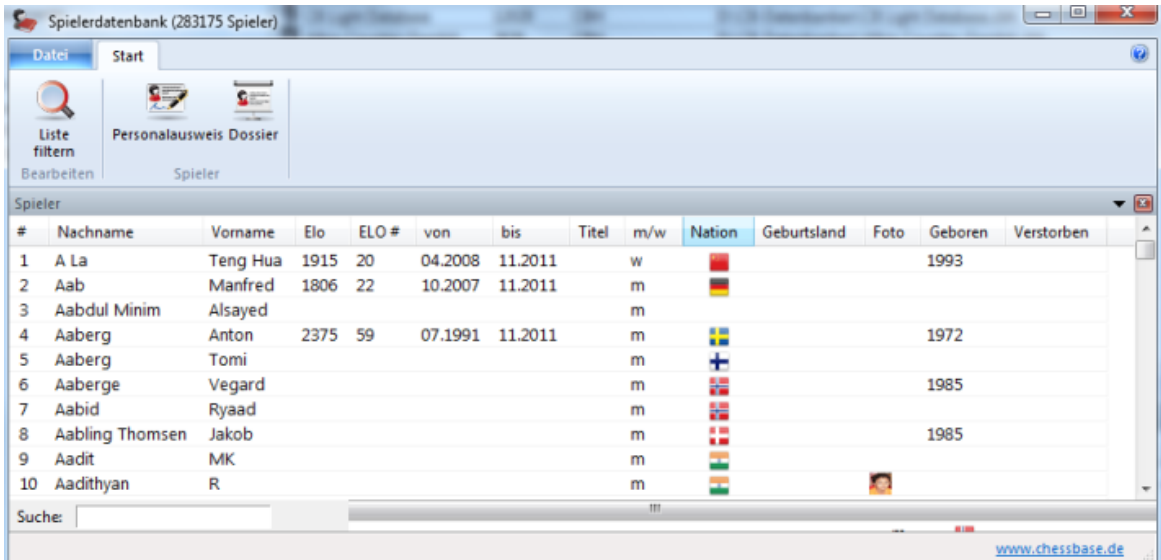
Tipp: Im [Spielerindex](#) kann der Personalausweis direkt über den Schnellschalter unterhalb der Spielerliste aufgerufen werden.

3.11.4 Listenansicht Spielerlexikon

Der Inhalt des [Spielerlexikons](#) wird in ChessBase alternativ in Form einer Liste angezeigt.



Im [Datenbankfenster](#) startet man die Listenansicht über den Ribbon *Spielerlexikon auflisten*.



#	Nachname	Vorname	Elo	ELO #	von	bis	Titel	m/w	Nation	Geburtsland	Foto	Geboren	Verstorben
1	A La	Teng Hua	1915	20	04.2008	11.2011		w				1993	
2	Aab	Manfred	1806	22	10.2007	11.2011		m					
3	Aabdul Minim	Alsayed						m					
4	Aaberg	Anton	2375	59	07.1991	11.2011		m				1972	
5	Aaberg	Tomi						m					
6	Aaberge	Vegard						m				1985	
7	Aabid	Ryaad						m					
8	Aabling Thomsen	Jakob						m				1985	
9	Aadit	MK						m					
10	Aadithyan	R						m					

Die Ansicht bietet die gleichen Möglichkeiten wie z.B. die Darstellung des [Turnier-](#) oder [Spielerindex](#).

Gibt man unter der Eingabezeile (Suche) die Angangsbuchstaben des Spielers ein, werden die passenden Einträge in Liste angezeigt.

Über die Ribbons Personalausweis und Dossier kann man innerhalb des Spielerlexikons zu jedem Spieler Zusatzinformationen aufrufen.

Beispiel: Nehmen wir an, Sie möchten eine Auflistung aller deutschen Großmeister aus Deutschland.

Klick auf Ribbon **Liste filtern**



In der Suchmaske nimmt man folgende Einstellungen vor:

Titel – Wählen Sie aus dem PullDown Menü den Titel GM

Land – GER für Deutschland.

Das Programm filtert umgehend alle deutschen Großmeister auf, die in dem Spielerlexikon aufgeführt sind. Mit Hilfe der [Spaltensortierung](#) kann man die [Liste](#) entsprechend den eigenen Vorstellungen anpassen.

Filter nutzen

Die Filtermaske des [Spielerlexikons](#) bietet folgende Suchkriterien:

The screenshot shows the 'Spieler Suchen' dialog box with the following fields and options:

- Nachname: [Empty text box]
- Vorname: [Empty text box]
- # Partien: [Empty spinners]
- Gender: Beide, Mann, Frau
- Titel: [Ignorieren dropdown], WCH
- Elo: [0 spinner] - [3000 spinner]
- Nation: [--- dropdown], Portraits
- Identität: [--- dropdown]
- Geburtsdag: [09.03.1900 date picker] - [16.09.2010 date picker]
- Tod: [Empty date picker] - [16.09.2010 date picker]
- Calendar: März 1900, with the 9th selected.
- Buttons: OK, Hilfe, Abbrechen

Nachname : Suchkriterium Spielername

Vorname : Vorname des Spielers

Partien : Die Suche berücksichtigt mit diesem Parameter die Anzahl der Partien, die ein Spieler gespielt haben muss.

Beide- Mann – Frau : Dient zur Unterscheidung des Geschlechtes bei gleichem Namen. Beide listet bei gleichem Spielernamen unabhängig vom Geschlecht.

Titel: Wählen Sie aus dem PullDown Menü den Titel aus, der bei der Suche berücksichtigt werden soll.

Elo: Grenzt den Bereich der Wertungszahlen für die Suche ein.

Land: Für welches Land ist der Spieler aktiv ?

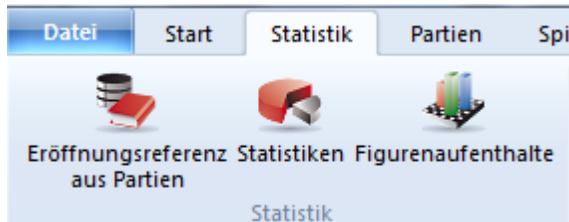
Geburtsland: Berücksichtigt das Geburtsland eines Spielers, das nicht unbedingt deckungsgleich mit dem Land sein muss, für das der Spieler spielberechtigt ist.

Geburts - / Todestag : Benutzt diese Daten um die Suche einzugrenzen. Per Klick auf den kleinen Pfeil kann man ein bestimmtes Datum direkt in dem eingeblendeten Kalender mit der Maus setzen.

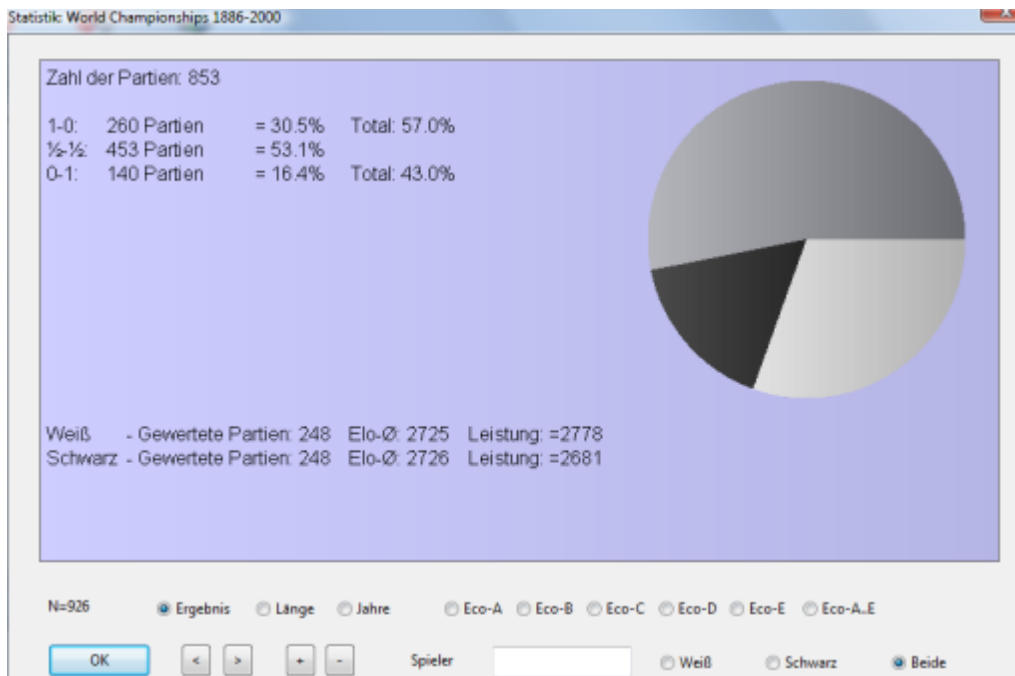
3.12 Reports und Statistik

3.12.1 Statistik

Listenfenster, *Statistiken* - Statistik



Damit starten Sie die folgende Grafik.



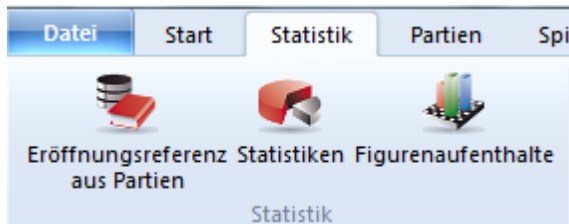
Erzeugt Ergebnis- und andere Statistiken auf den ausgewählten Partien, Verzeichniseinträgen oder Schlüssel. Wenn nur eine Partie ausgewählt ist, wird die ganze Datenbank genommen.

Geben Sie in der Statistikmaske unten einen Spielernamen ein, so startet die Berechnung neu und nimmt nur Partien dieses Spielers. Die Ergebnisstatistik gilt dann aus Sicht des Spielers. "1-0" heißt also vom Spieler gewonnen, auch wenn dies mit Schwarz geschah. Klicken Sie auf Weiß oder Schwarz, um nur Partien des Spielers mit einer Farbe auszuwerten.

Beispiel "Anands Weißperformance im Jahr 2009".

3.12.2 Figurenaufenthalte

Partienliste - Statistiken - Figurenaufenthalte



Figurenaufenthalte zeigt, auf welchen Feldern sich Figuren besonders häufig aufhalten. Das ist im Eröffnungstraining nützlich, weil man daraus ein Gespür für häufige Pläne entwickelt.

Figurensymbole

Die Graphik gilt immer für eine einzelne Figur. Die beiden Springer, Läufer und Türme einer Farbe werden dabei unterschieden. Der Springer von b1 geht auf ganz andere Felder als der Springer von g1. Klicken Sie auf die Symbole, um die Figur auszuwählen.

Verweildauer auf Feld

Die Balken auf den Feldern sind umso höher, je länger sich die Figur auf einem Feld aufhält.

Züge auf Feld

Die Balken auf den Feldern sind umso höher, je öfter eine Figur auf dieses Feld zieht, egal wie lange sie dann dort bleibt.

Züge von ... bis

Es wird immer nur der ausgewählte Bereich von Zügen untersucht. Wenn Sie z.B. einen Zugbereich von eins bis eins einstellen, werden Sie nie einen Springer auf d4 sehen. "+", "-"

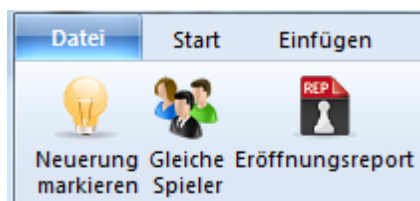
Ändert den Darstellungsmaßstab.

Logarithmisch

Die logarithmische Darstellung verhindert, daß Balken auf besonders häufig frequentierten Feldern zu hoch werden.

3.12.3 Eröffnungsreport

Brettfenster - Report - Eröffnungsreport



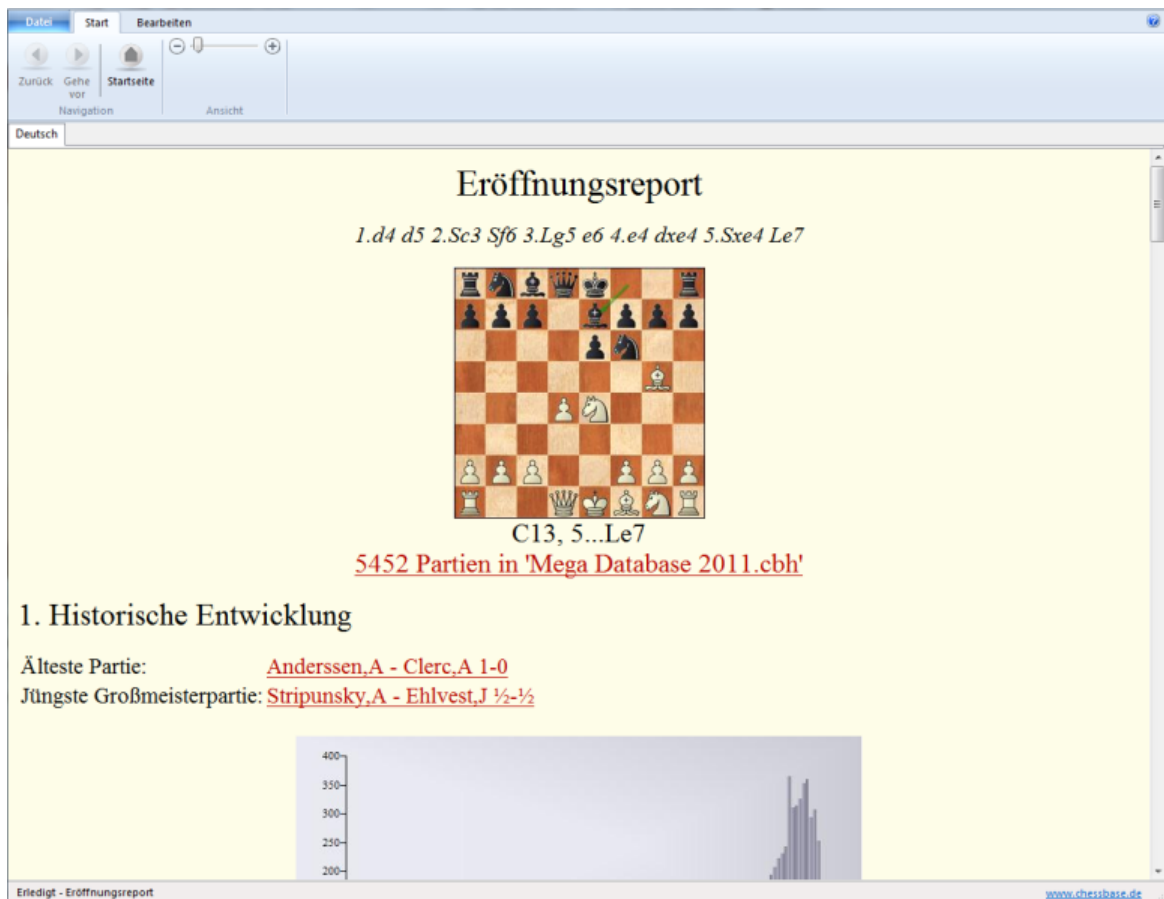
Der Eröffnungsreport erstellt einen Eröffnungsüberblick für die aktuelle Brettstellung. Dazu wird die [Referenzdatenbank](#) benutzt.

Zusätzlich startet das Programm die ANzeige der Eröffnungsreferenz mit zahlreichen Detailinformationen.

Ein Eröffnungsreport enthält:

1. Die historische Entwicklung der Variante.
2. Bekannte Spieler, die diese Stellung gespielt haben, und wann.
3. Statistische Angaben wie Erfolgsquote, Remisquote, Partielänge usw.
4. Wichtige Züge. Deren Bedeutung errechnet sich aus der Anzahl der Partien, Erfolgsquote, erreichter Elo-Performance, Elodurchschnitt der Spieler, Anzahl der Spieler mit Elo > 2550, Erfolgsquote in neueren Partien und Popularität in den letzten Jahren.
5. Repertoirevorschläge mit Angabe der kritischen Variante und der Hauptvariante.
6. Die wichtigsten Pläne. ChessBase stellt die typischen Manöver der Partien dar.

Der Eröffnungsreport ist ein [Datenbanktext](#).



The screenshot shows the ChessBase 12 software interface. At the top, there is a menu bar with 'Datei', 'Start', and 'Bearbeiten'. Below it is a navigation bar with 'Zurück', 'Gehe vor', 'Startseite', 'Navigation', and 'Ansicht'. The main content area is titled 'Eröffnungsreport' and displays the following information:

- Opening moves: *1.d4 d5 2.Sc3 Sf6 3.Lg5 e6 4.e4 dxe4 5.Sxe4 Le7*
- Chessboard diagram showing the position after 5...Le7.
- Variant name: **C13, 5...Le7**
- Number of games: **5452 Partien in 'Mega Database 2011.cbh'**
- Section header: **1. Historische Entwicklung**
- Älteste Partie: **Anderssen,A - Clerc,A 1-0**
- Jüngste Großmeisterpartie: **Stripunsky,A - Ehlvest,J ½-½**
- A histogram showing the number of games played over time, with the y-axis ranging from 200 to 400.

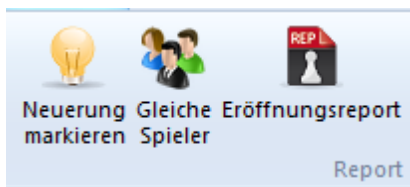
The status bar at the bottom left reads 'Erledigt - Eröffnungsreport' and the bottom right shows the website 'www.chessbase.de'.

Da die enthaltenen Partieverweise sich auf die Referenzdatenbank beziehen, kann der

Eröffnungsreport nur dort abgespeichert werden.

3.12.4 Neuerungen aufzeigen

Im [Brettfenster](#) bietet das Programm eine komfortable Option, um Neuerungen innerhalb aktueller Eröffnungssysteme anzuzeigen.



Im Brettfenster befindet sich in der Ribbonleiste die Funktion **Reports Neuerungen markieren**. Das Programm geht jetzt hin und durchsucht bei aktiver Internetverbindung die Onlinedatenbank von ChessBase.

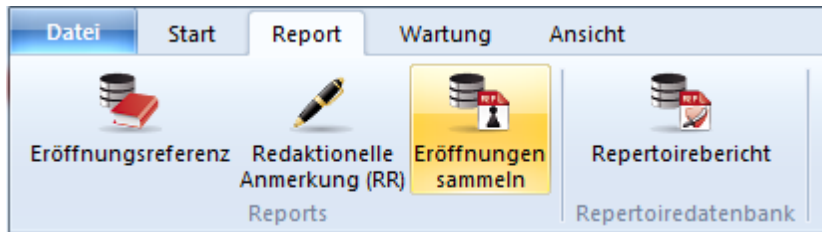
Im Unterschied zu den Vorgängerversionen wird hier nicht mehr die auf dem System fest installierte Referenzdatenbank, sondern die schnelle und vor allem aktuellere Onlinedatenbank für die Suchabfrage genutzt. Damit bekommt man auf Anhieb eine schnelle Übersicht über aktuelle Trends in dem gewählten Eröffnungssystem.



Das Programm fügt innerhalb der Notation die relevanten Partien als [Varianten](#) ein. Die Neuerung wird innerhalb der Notation mit einem großen **N** gekennzeichnet.

3.12.5 Eröffnungen sammeln

Für das Sichten von Eröffnungen im Datenbankfenster ist die Funktion „Eröffnungen sammeln“ sehr nützlich. Die Funktion bezieht sich immer auf die aktuell markierte Datenbank im [Datenbankfenster](#).



Das Programm generiert eine neue Datenbank, in der alle Partien mit einer identischen Zugfolge (Eröffnungsvariante) miteinander [verschmolzen](#) werden. Damit bekommt man sehr schnell einen repräsentativen Überblick über die Eröffnungsinhalte der Datenbank, ähnlich wie beim Eröffnungslexikon.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Eröffnungen	Themen	Taktik	Strategie	Endspiele
Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Z...	ECO	Turnier	Datum	VCS	
357	Holländische		Verteidigung		Line	47	A80/..			vC	
358	Holländische V..		Leningrader Variante		Line	20	A81/..			rC	
359	Holländische V..		Leningrader Variante		Line	31	A81/..			vC	
360	Holländische V..		Leningrader Variante		Line	14	A81/..			VC	
361	Holländische V..		Leningrader Variante		Line	56	A81/..			vC	
362	Holländische V..		Leningrader Variante		Line	29	A81/..			vC	

In der Liste der Datenbank findet man eine Übersicht der in der Datenbank existierenden Eröffnungssysteme. Die Funktion generiert für die Notationsansicht einen übersichtlichen Variantenbaum, innerhalb der Partiennotation werden passende Vergleichspartien als Variante eingefügt.

Notation - Buch

Notation Referenz Tabelle Training Partienformular LiveBuch Buch

Unregelmäßige - Eröffnungen
A00

1.d3

[1.b4 c6 2.Lb2 a5 3.a3 axb4 4.axb4 Txa1 5.Lxa1 e6 6.e3 Sf6 7.c3 d5 8.Sf3 Sbd7 9.Le2 Ld6 10.0-0 0-0 11.d3 Te8 12.Sbd2 e5 Pindusz (1476)-DerAmateur (1530) Großer Spielsaal 2011 1-0 (31)]

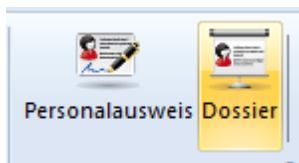
[1.e3 e5 2.Sf3 e4 3.Sd4 c5 4.Sb3 d5 5.d4 c4 6.S3d2 Sf6 7.b3 b5 8.Le2 Le7 9.0-0 0-0 10.f3 exf3 11.Sxf3 Sc6 12.a4 bxa4 Thonii95 (1445)-DerAmateur (1585) Großer Spielsaal 2011 0-1 (29)]

Erliegt - Verschmelzen 100%

Diese Funktion ist beispielsweise extrem hilfreich, wenn man sie z.B. auf Datenbanken mit eigenen Partien anwendet. Man bekommt sofort einen repräsentativen Überblick über die angewandte Eröffnungstheorie inkl. der Vergleichspartien, die für die eigenen Partien relevant sind.

3.12.6 Spielerdossier

Spielerindex - Ribbon Dossier



Das Spielerdossier erstellt einen Datenbanktext mit biografischen Daten und Fotos aus dem [Spielerlexikon](#), Statistiken zu Partien, Eröffnungen und Karriere, Ergebnisse gegen bestimmte Gegner, und als Trainingsmaterial eine Auswahl spektakulärer Stellungen aus gewonnenen Partien (sofern entsprechend kommentierte Partien – wie etwa in der Mega Database – vorhanden sind). Dabei greift die Funktion auf die Partien der [Referenzdatenbank](#) zu.

Sie haben die Möglichkeit, den Umfang des Dossiers zu beeinflussen:

- **Repertoire** – Wie detailliert soll das Repertoire des Spielers vorgestellt werden?
- **Jahr** – Legen Sie hier fest, wenn nur die Partien bestimmter Jahre für das Dossier herangezogen werden sollen.
- **Länge Vornamen** – Auch diese Einstellung beeinflusst das Suchergebnis. Wenn Ihre Referenzdatenbank schlecht editiert ist, enthält sie beispielsweise Partien von 'Karpov,A' und 'Karpov,An'. Wenn Sie dann nach 'Karpov,Anatoly' suchen lassen (Wert >7), so werden gar keine Karpov-Partien gefunden. Setzen Sie den Wert auf

2, werden nur die Partien von 'Karpov,An' gefunden. Setzen Sie den Wert auf 1, werden alle Karpov-Partien gefunden. Enthält Ihre Referenzdatenbank allerdings auch Partien von 'Karpov,Al(exander)' würden dessen Partien fälschlicherweise auch mit berücksichtigt. Tipp: Umgehen Sie die meisten Schwierigkeiten, indem Sie erstklassig editierte Datenbanken wie Big- oder MegaDatabase verwenden.

- **Photolimit** – Wie viele Photos sollen, falls im Spielerlexikon vorhanden, in das Dossier integriert werden?
- **Erfolge** – Aktivieren diesen Eintrag, wenn erfolgreich gespielte Turniere und Wettkämpfe angezeigt werden sollen.



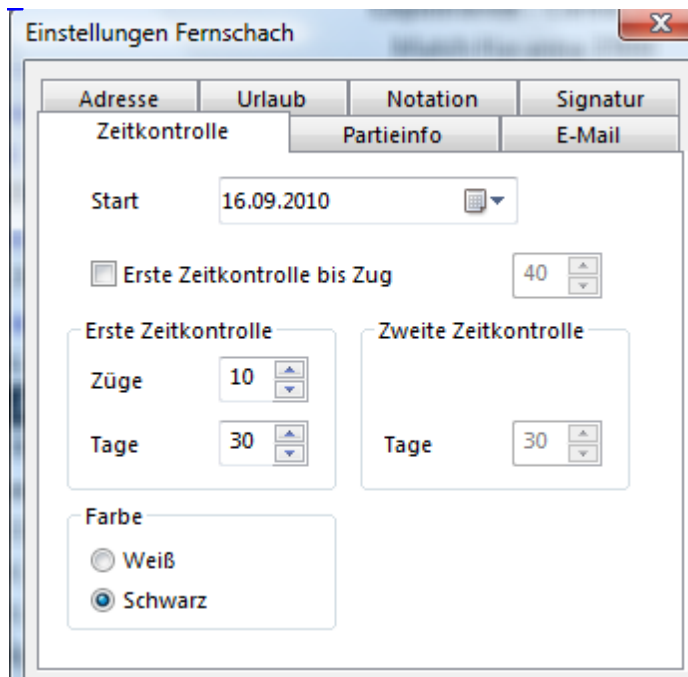
3.13 Fernschach

3.13.1 Fernschachverwaltung

ChessBase bietet eine vollständige Verwaltung für Ihre Fernpartien per Post oder E-Mail.

Zusätzlich bietet das Programm eine Schnittstelle zum [ICCF Schachserver](#).

Bevor Sie den ersten Zug absenden, versehen Sie die Partie mit *Fernschach*Kenndaten:



Einfügen - Kommentare - Spezialkommentar - Fernschach-Kenndaten.

Zu jedem Zug, den sie erhalten oder selber absenden, legen Sie einen Kommentar [Fernschachzug](#) an:

Menü Partie -> Kommentar -> Spezialkommentar -> Fernschachzug.

Um einen Zug zu senden, klicken Sie darauf, und rufen Menü *Datei -> Druck -> Fernschachkarte* auf.

Der *Fernschachreport* listet die komplette Partie mit allen Bedenkzeiten und weiteren Daten auf: *Menü Datei - Druck - Fernschachreport.*

Fernschachzüge und -reports können auch automatisch per E-Mail versandt werden.

3.13.2 Fernschachdaten - Zeitkontrolle

Brettfenster, Rechtsklick Notation - Spezialkommentar - Fernschach-Kenndaten

Start

Der Tag, an dem die Partie offiziell beginnt und somit der Tag, an dem die Zeitberechnung beginnt.

Erste Zeitkontrolle bis Zug

Neuerdings wird ab dem 40. Zug mit verkürzter Bedenkzeit gespielt. Dieser Wert gibt an, bis wann die "normale" Bedenkzeit gilt. Scheint eine deutsche Spezialität zu sein.

Erste Zeitkontrolle

Wird angegeben in Tagen für eine bestimmte Anzahl Züge. Diese Werte gelten bis zum Ende der Partie oder bis zu dem Zug, bis zu dem die erste Zeitkontrolle gültig ist, wenn das aktiviert wurde.

Zweite Zeitkontrolle

Hier kann nur eine Anzahl von Tagen angegeben werden, der Zugrhythmus bleibt wie bei der ersten Zeitkontrolle.

Farbe

Die Farbe, die der Benutzer in der Partie hat.

3.13.3 Fernschachdaten - Adresse

Brettfenster, Brettfenster, Rechtsklick Notation - *Spezialkommentar - Fernschach-Kenndaten.*

Meine Adresse

Dies wird als Absender auf Karten und Briefe gedruckt.

Meine E-Mail

Wird im Moment noch nicht genutzt, da der E-Mail Client den Absender selber verwaltet.

Gegner

Die Adresse des Gegners für Karten und Briefe.

Gegner E-Mail

Die E-Mail Adresse des Gegners, die an den E-Mail Client übergeben wird. Wird hier nichts eingetragen, muß man die Adresse später selber setzen.

3.13.4 Fernschachdaten - Partieinfo

Brettfenster, Rechtsklick Notation - Spezialkommentar - Fernschach-Kenndaten.

Hier kann nichts eingestellt werden, es werden nur Informationen über die laufende Partie ausgegeben.

1. Zeitüberschreitung

falls erfolgt

2. Zeitüberschreitung

falls erfolgt

Zeitverbrauch

seit Partiebeginn bzw, seit letzter Zeitüberschreitung

Restzeit

bis zur nächsten Zeitkontrolle

Durchschnittliche Postlaufzeit

interessant für Mahnungen, jeweils für Weiß und Schwarz

3.13.5 Fernschachdaten - E-Mail

Brettfenster, Rechtsklick Notation - Spezialkommentar - Fernschach-Kenndaten.

Maximale Tage

Im Fernschach per E-Mail und per Fax ist die maximale Restzeit beschränkt. Normalerweise ist dieser Wert identisch mit der Bedenkzeit für 10 Züge, so daß bei jeder Zeitkontrolle die gesparte Bedenkzeit verfällt.

Uhrzeit nutzen

Es gibt eine Sonderregel, daß binnen 24 Stunden benatwortete Züge 0 Tage Bedenkzeit verbrauchen, danach jedoch der normale Tagesrhythmus gilt. Das führt zu einem Bruch: wird ein Zug um 23:59 Uhr empfangen, so ist der Bedenkzeitverbrauch bis 23:58 Uhr des folgenden Tages 0 Tage, bis 23:59 Uhr 1 Tag, ab 00:00 Uhr des nächsten Tages 2 Tage. Das ist kein Programmfehler, sondern steht so in den Regeln.

Stempel nutzen

Wenn man die Uhrzeit benutzt, also E-Mail Fernschach spielt, kann man hier die Eingabe des Stempeldatums im Dialog zum Fernschach-Zug deaktivieren.

Standardnotation

Normalerweise wird Fernschach in Zahlennotation gespielt. Die ist jedoch nicht überall gebräuchlich, hiermit kann zu der in der Notation eingestellten Schreibweise umgeschaltet werden.

3.13.6 Fernschachdaten - Urlaub

Brettfenster, Rechtsklick Notation - Spezialkommentar - Fernschach-Kenndaten.

Urlaub

Für Weiß und Schwarz wird je eine Liste des Urlaubs in der Partie verwaltet.

Hinzufügen

Der darüber angegebene Urlaub (von-bis einschließlich der angegebenen Daten) wird in die Liste eingetragen. Sollte sich der Urlaub mit einem schon vorhandenen Urlaub überschneiden oder an ihn grenzen, fügt ChessBase ihn zu einem Urlaub zusammen.

Entfernen

Entfernt den markierten Urlaub aus der Liste.

3.13.7 Fernschachzug

Brettfenster, Rechtsklick Notation - Spezialkommentar - Fernschach-Kenndaten.

Erhalten

Das Datum, an dem die Karte oder die E-Mail mit dem letzten Zug des Gegners angekommen ist. Die Eingabe für die Zeit ist nur aktiv, wenn in der Fernschach-Kenndaten die Benutzung der Uhrzeit aktiviert wurde.

Beantwortet

Das Datum, an dem der eigene Zug abgeschickt wird. Dieser Wert dient nur zur Info

und wird nicht zur Bedenkzeitberechnung herangezogen.

Posttempel

Das Datum, an dem der eigene Zug abgestempelt wurde. Normalerweise stimmt er mit dem Datum Beantwortet überein, kann jedoch davon abweichen. Nur dieser Wert ist maßgeblich für die Bedenkzeitrechnung. Wird das Feld deaktiviert, wird es intern automatisch auf denselben Wert wie Beantwortet gesetzt.

Strafzeit

Es gibt in den Regeln verschiedene Gründe, Strafzeiten anzurechnen, z.B. zu lange Bedenkzeit ohne den Gegner zu benachrichtigen. Diese Regeln sind von Verband zu Verband unterschiedlich, daher werden sie nicht explizit berücksichtigt. Der Benutzer hat hierdurch die Möglichkeit, diese Regeln dennoch anzuwenden.

Tage manuell setzen

Falls aus irgendeinem Grund die Bedenkzeitrechnung für diesen Zug komplett außer Kraft gesetzt werden soll, kann hier ein Wert vorgegeben werden.

Erste Zugwiederholung

Zweite Zugwiederholung

Dies dient nur zur Information, wann dem Gegner Zugwiederholungen geschickt wurden.

Remis anbieten

Remis annehmen

Remis ablehnen

Aufgeben

Diese Optionen machen genau das, was sie aussagen. Ein entsprechender Vermerk wird auf die Karte gedruckt.

Zug ist unklar

Zug ist unmöglich

Diese Unterscheidung ist eigentlich nicht nötig, wird aber in den Regeln so getroffen. Wenn der Zug des Gegners aus irgend einem Grund nicht ausführbar ist, benutzt man eine dieser beiden Optionen und wiederholt den letzten Zug damit.

Zeitüberschreitung

Diese Option wird von dem Programm automatisch in der Bedenkzeitverwaltung gesetzt. Hiermit wird eine Zeitüberschreitung reklamiert.

Zugvorschlag

Eventualzugfolgen werden mit dieser Option markiert, so daß das Programm weiß, daß es diese Züge in einer anderen Schriftart ebenfalls ausgeben soll. Die Regeln sehen vor, daß Eventualzüge in einer anderen Farbe geschrieben werden. Da das bei Schwarz-Weiß-Druckern nicht möglich ist, werden diese Züge kursiv gedruckt.

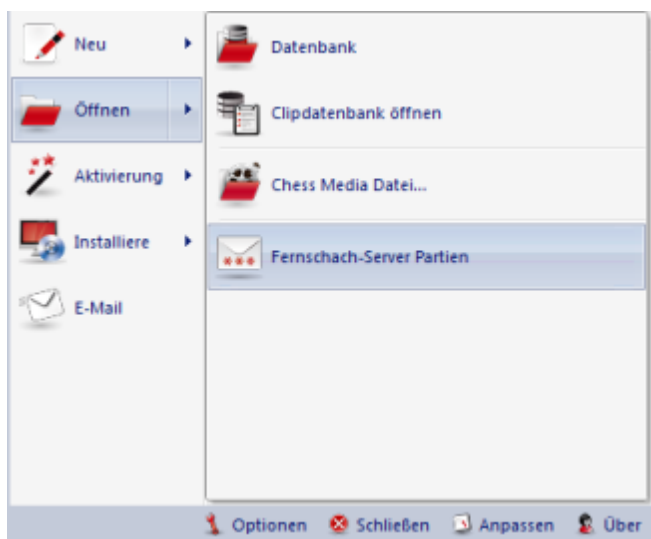
3.13.8 Schnittstelle zum ICCF Server

Das Spiel über einen Fernschachserver ermöglicht das Spielen von Partien mit sehr langen Bedenkzeiten (mehrere Tage pro Zug). Die Spieler melden sich in der Regel nur für die Zugeingabe auf dem Server an.

ChessBase bietet neben den zahlreichen [Fernschachfunktionen](#) eine Schnittstelle zu dem ICCF Fernschachserver.

Die International Correspondence Chess Federation (ICCF) ist der Welt-Fernschach-Verband und organisiert zahlreiche internationale Fernschachturniere.

Das Prinzip ist einfach und unkompliziert. Nach der Eingabe des Zuges wechselt das Zugrecht und die Bedenkzeit des gegnerischen Spielers wird aktiviert. Der Gegner wird über den erfolgten Zug informiert, zusätzlich kann man persönliche Mitteilungen versenden.



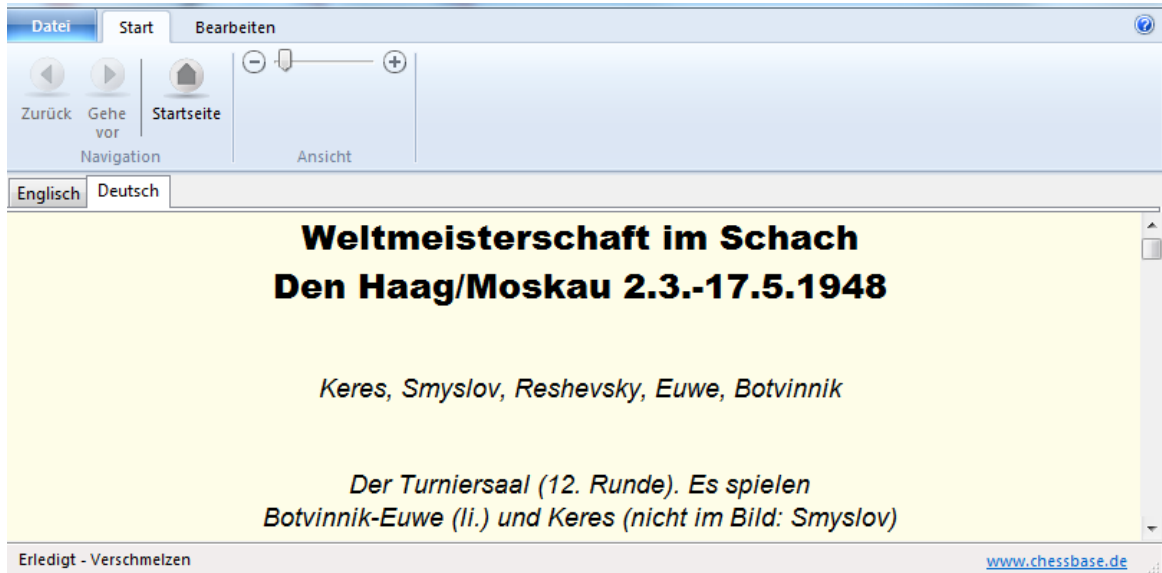
So funktioniert das Spiel auf dem ICCF Fernschachserver mit ChessBase:

1. *Menü Datei* – Öffnen – Fernschach Server Partien
Damit starten Sie direkt die Verbindung zu dem Fernschachserver.
2. Melden Sie sich jetzt mit Ihrem Benutzernamen und dem vom ICCF bereitgestellten Passwort auf dem Fernschachserver an.
3. Nach der Anmeldung wird die Partienliste mit den laufenden Partien angezeigt.
4. Laden Sie die gewünschte Partie und starten Sie die Funktion zur Ausführung des gewünschten Zuges.
5. Das Programm blendet jetzt den Dialog zur Eingabe des Zuges ein. Sie können in dem Feld zur Texteingabe persönliche Mitteilungen an den Gegner senden.
6. Nach Bestätigung mit einem Klick auf OK wird der Zug an den Gegner verschickt.

3.14 Editor

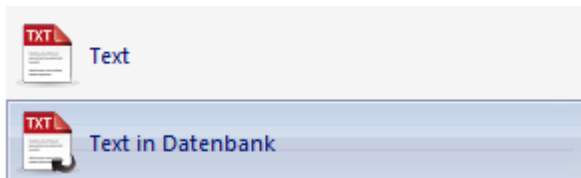
3.14.1 Texte in der Datenbank

ChessBase speichert in einer Datenbank Partien und/oder Texte. Die Texte werden mit dem integrierten [Editor](#) geschrieben.



Erscheint in einer Partieliste ein Text, so kann man ihn mit der Enter-Taste oder Doppelklick in den Editor laden.

Ein neuer Text wird über *Menü Datei - Neu - Text* angelegt.



Hier wird die Option angeboten, den Datenbanktext im internen Textformat oder als HTML anzulegen. ChessBase versteht beide Formate. HTML bietet den Vorteil, dass die Gestaltung des Datenbanktextes mit einem externen HTML-Editor vorgenommen und in den Editor übernommen werden kann.

Die Suchmaske enthält einen Schalter *Text*, der alle Texte einer Datenbank ausfiltert.

Sortiert man eine Datenbank, so werden die Texte folgendermaßen angeordnet:

- Texte ohne Turnierangabe und ohne Jahreszahl ("Einführung, Inhalt") gelangen an den Kopf der Datenbank.
- Texte mit Turnierangabe ("Turnierberichte") gelangen vor das zugeordnete Turnier und erscheinen an erster Stelle beim Zugriff auf die Partien per Turnierindex.

- Texte mit Turnier- und Rundenangabe ("Rundenberichte") erscheinen vor den Partien der Runde.

Texte enthalten Verweise auf andere Texte und Partien, Sprache und Filme, informatierte Bilder, Stellungsdiagramme, Verweise auf Schlüssel, Turniertabellen und Verweise in das Spielerlexikon.

3.14.2 Editor

ChessBase besitzt einen Texteditor, mit dem man formatierte [Datenbanktexte](#) erzeugen kann, die wie Partien in einer Datenbank gespeichert werden. Der Editor verwaltet Texte in mehreren Sprachen und kann Bilder, Diagramme, Verweise auf Partien/andere Texte oder Multimedia einbetten.

[Text schreiben und gestalten](#)

[Kenndaten \("Header"\) eines Textes](#)

[Einbettung von Stellungen](#)

[Verweis auf andere Texte](#)

[Verweis auf eine Textstelle](#)

[Verweis auf eine Partie](#)

[Verweis auf ein Turnier](#)

[Verweis auf einen Spieler](#)

[Verweis auf eine Partieliste](#)

[Verweis auf eine Suchmaske](#)

[Verweis auf einen Eröffnungs- oder Themenschlüssel](#)

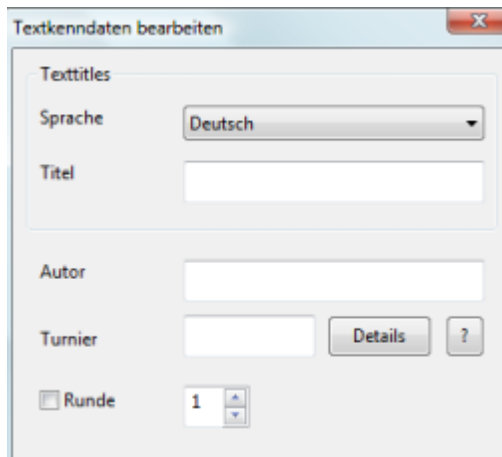
[Einbettung von Bildern, Sprache und Video](#)

3.14.3 Kenndaten eines Textes

Die Kenndaten eines Textes bestimmen sein Erscheinen in der Partieliste und seine Position beim Sortieren von Datenbanken.

Bearbeiten Ribbon Titeldaten



**Titel:**

Der Titel eines Textes ist in jeder eingestellten Sprache anders und erscheint in der Partieliste.

Turniertitel:**Autor:**

Der Autor eines Textes erscheint im Kommentatorindex.

Turnierort:**Turnier:**

Diese Einträge legen ein Turnier fest, dem der Text zugeordnet werden soll. Der Text erscheint im Turnierindex unter diesem Turnier und wird beim Sortieren der Datenbank dessen Partien vorangestellt. Alle drei Merkmale müssen mit dem gewünschten Turnier übereinstimmen.

Runde:

Erhält ein Text eine Rundenbezeichnung, so erscheint er nach dem Sortieren einer Datenbank vor den Partien dieser Runde ("Rundenbericht").

3.14.4 Texte schreiben und gestalten

Der Editor funktioniert bei Texteingabe nach den üblichen Windows-Konventionen. Die Tastaturbelegung für das Eingeben und Bearbeiten von Text entspricht dem bei Windows mitgelieferten Editor "Notepad".

Text wird mit der Maus oder mit Shift-Pfeiltasten markiert.

Markierter Text kann mit Strg-C (kopieren) oder Strg-X (ausschneiden) in eine interne Zwischenablage gebracht und per Strg-V wieder eingefügt werden.

Strg-Z oder Alt-Backspace macht eine Eingabe oder Löschung rückgängig, Shift-Strg-Z stellt sie nach dem Rückgängigmachen wieder her.

Der Eintrag im Menü *Editor -> Änderungen erlauben* aktiviert einen Schreibschutz, so

daß der Text nicht mehr geändert werden kann.



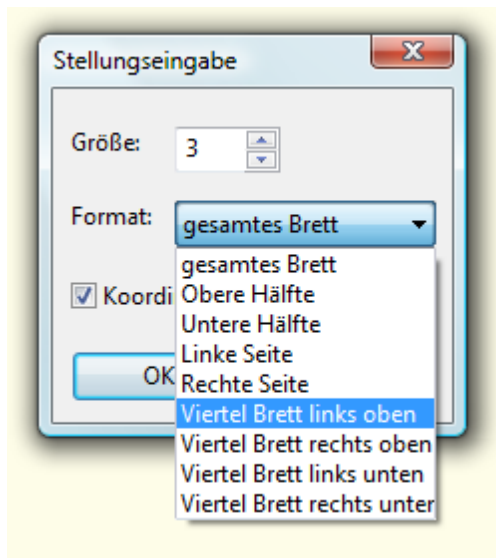
Achtung: Verknüpfungen und Einbettungen springen dann wie in einem Web-Browser schon bei einfachem Klick an, nicht erst bei Doppelklick. Autoren sollten ihre Texte vor dem Speichern schreibschützen.

Markierten Text gestalten Sie über das Menü *Format*, in dem Sie Ausrichtung, Einrückung, Textstil und -farbe, Zeichensatz und [Überschriftenformat](#) festlegen.

3.14.5 Diagramme in Text einbetten

Zum Einbetten eines Diagramms im Texteditor bringen Sie den Cursor auf die Einbettungsstelle.

Über das Menü *Bearbeiten Stellung* wählen Sie den gewünschten Bretteil und die Brettgröße.



Die Stellung wird von dem zuletzt oben liegenden Brettfenster übernommen. Die Größe des Diagramms kann in acht Schritten verändert werden.

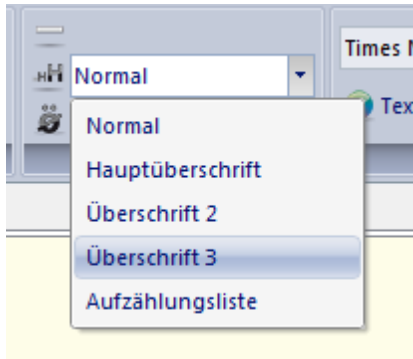
Tipp: Eingebettete Stellung mit Shift-Pfeiltasten markieren und mit Strg-E zentrieren.

3.14.6 Standardtextformate im Editor

Der Editor kennt vier Standardtextformate:

- Hauptüberschrift
- Überschrift 2
- Überschrift 3
- Standardtext

Die Formate können einzeln eingestellt werden. Versuchen Sie, möglichst mit den Standardtextformaten für Überschriften zu arbeiten. Dies hat den Vorteil, daß nachträgliche Änderungen sofort auf den ganzen Text durchschlagen.



Tipp: Für einen Datenbanktext kann die Gestaltung des Textes mit einem externen HTML-Editor vorgenommen werden. Lediglich das Einfügen der unter "ChessBase" gelisteten Optionen muss mit dem internen Editor des Programms vorgenommen werden.

3.14.7 Textverweis auf eine Partie

Bearbeiten - Ribbon Partie



Die Partie auf die verwiesen werden soll, muß sich in einem geöffneten Brettfenster befinden. ChessBase unterscheidet beim Partiezitat zwischen Partien, die aus derselben Datenbank stammen und fremden Partien. Fremde Partien werden (ohne Kommentare) vollständig in die Textdaten eingefügt. Bei Partien aus der gleichen Datenbank wird lediglich ein Verweis gespeichert. Wird der Text in eine andere Datenbank kopiert, in der diese Partie nicht mehr enthalten ist, kann der Verweis nicht mehr aufgerufen werden.

3.14.8 Textverweis auf eine Suchmaske

Bearbeiten - Suchmaske.

Definieren Sie hier eine Suchmaske. Der Aufruf dieses Textverweises zeigt das Suchergebnis für die aktuelle Datenbank.

3.14.9 Textverweis auf eine Partieliste

Rufen Sie mit dieser Verknüpfung aus dem Text heraus die Partieliste einer anderen Datenbank auf. Öffnen Sie zuvor eine Partieliste; eingebettet wird der Verweis auf diese Datenbank.

3.14.10 Textverweis auf eine Textstelle

Im Editor definieren Sie Verweise innerhalb des aktuellen Textes über das Menü *Format -> Textstelle*.

Geben Sie eine Zeichenfolge ein. Beim Anklicken des Textverweises springt das Programm zur ersten Textstelle, in der diese Zeichenfolge gefunden wird.

3.14.11 Textverweis auf einen Spieler

Ein Spieler wird durch ausgeschriebene Vor- und Zunamen festgelegt. Ziehen Sie bei Eingabe des Spielernamens auf jeden Fall das [Spielerlexikon](#) über den Schalter "?" zu Rate, damit die Schreibweisen stimmen.

Beim Aufruf des Spielerverweises wird der [Personalausweis](#) des Spielers aus den Lexikondaten angezeigt

3.14.12 Textverweis auf ein Turnier

Der Verweis auf eine Turniertabelle geschieht über eine geöffnete Partieliste. Der Auswahlbalken muß genau auf der *ersten* Partie des Turniers stehen.

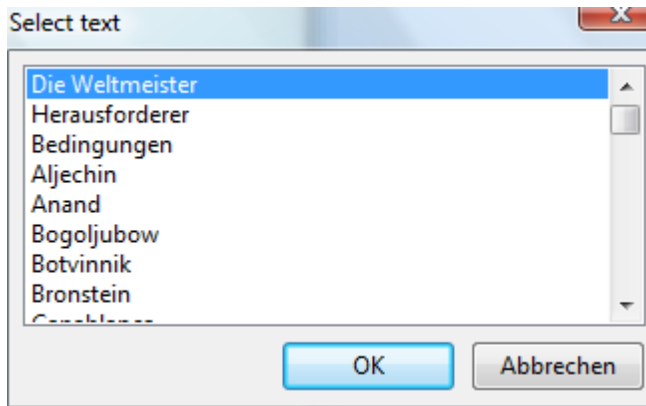
Beim Aufruf des Turnierverweises wird die Turniertabelle angezeigt.

3.14.13 Textverweis auf andere Texte

Im Texteditor kann ein Link auf einen anderen Text aus der gleichen Datenbank eingefügt werden, der in einem neuen Fenster geöffnet wird.

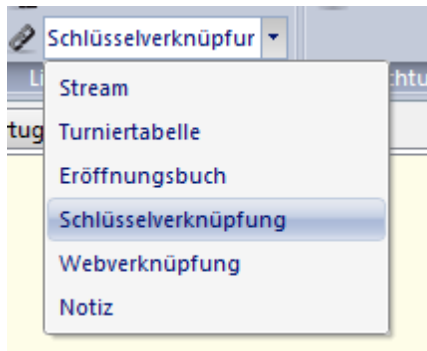
Bearbeiten - Schalter Text

ChessBase durchsucht die Datenbank nach allen Texten und bietet diese in einer Liste an.



3.14.14 Textverweis auf Eröffnungs- oder Themenschlüssel

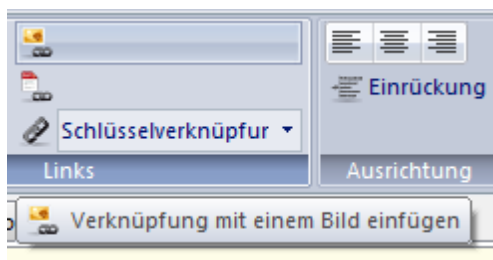
Aus einem Text kann in einen Eröffnungs- oder Themenschlüssel der gleichen Datenbank verwiesen werden. Zur Erstellung des Verweises muß dieser Schlüssel geöffnet werden. Um Mehrdeutigkeit zu vermeiden, darf zu dieser Datenbank nur ein Schlüsselfenster offen sein.



3.14.15 Texteinbettung von Bildern, Videos und Audio

Bilder werden in den laufenden Text eingefügt.

Bearbeiten - Klick Bild einfügen



Ein Text, in den Bilder eingebettet werden, muß einmal in der Zieldatenbank abgespeichert worden sein. Wenn Sie schon im Text verwendete Bilder erneut anzeigen lassen wollen, wählen Sie "Bild alias".

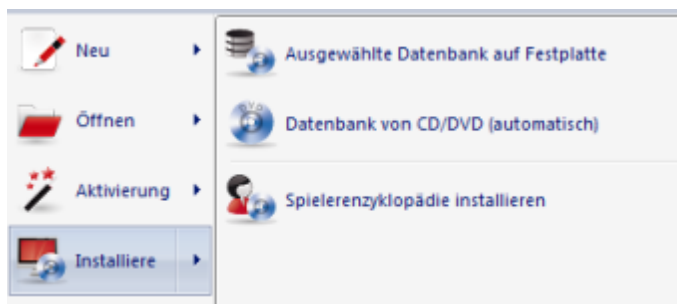
Bei Einbettung von Sprache (WAV-Dateien) erscheint ein kleines Symbol bzw. das Video-Anfangsbild im Text. Führen Sie einen Doppelklick auf diesem Symbol aus, um die Tonaufnahme abzuspielen. Eingebettete Ton-Dateien gelangen in die Multimedia-Unterverzeichnisse "WAV" der Datenbank. Bereits im Text eingebettete Sprache und Video-Dateien können Sie mit "Audio alias" erneut einfügen, ohne zusätzlichen Speicherplatz zu verbrauchen.

Entsprechend verfahren Sie mit Videodateien (WMV). Bei Videos erscheint das erste Standbild im Text.

3.15 Installieren

3.15.1 Installiere auf Festplatte

Datenbankfenster: *Menü Datei - Installiere - Datenbank von CD/DVD (automatisch)*.



Kopiert eine komplette Datenbank mit allen Zusatzdateien von DVD auf Platte. Die Datenbank kann entweder an eine unter [Meine Datenbanken](#) gefundene Datenbank gleichen Typs angehängt oder eigenständig kopiert werden. Ein ChessBase Magazin werden Sie möglicherweise an Ihre [Referenzdatenbank](#) anhängen wollen.

Bei eigenständigem Kopieren schlägt das Programm einen passenden Zielpfad in Ihrem [Datenbankpfad](#). Wird die Datenbank eigenständig kopiert, können Sie den Zielpfad mit dem Schalter Durchsuchen ändern.

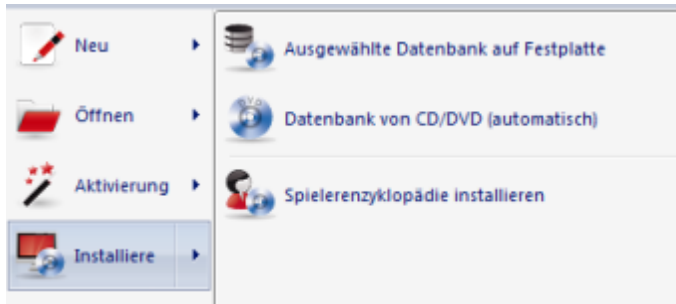
3.15.2 Datenbank automatisch von DVD/CD installieren

Diese Funktion installiert automatisch die größte Datenbank der eingelegten DVD oder DVD auf Festplatte und meldet sie unter [Meine Datenbanken](#) an. So installieren Sie schnell die Mega- oder Big Database auf Ihrem Computer.

Falls die richtige DVD schon im Laufwerk liegt, wird unter *Datenbank* ihr Dateiname angezeigt. Sonst legen Sie die DVD ein und klicken auf *DVD-Pfad auswählen*. Geben Sie dort Ihr DVD/DVD-Laufwerk an.

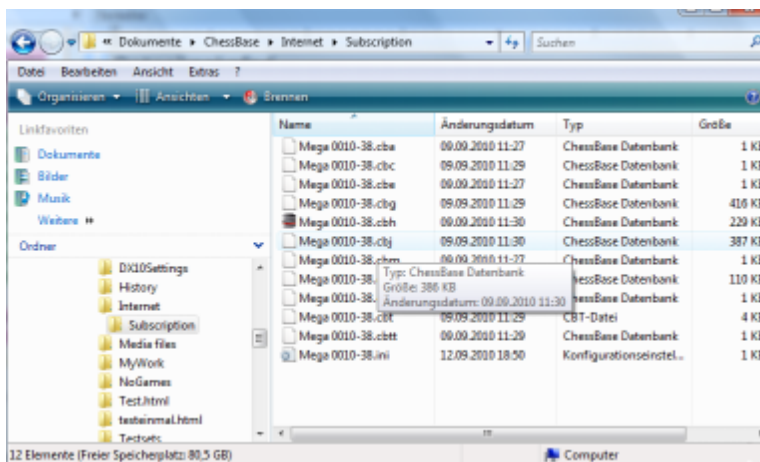
Sobald der richtige Datenbankname angezeigt wird, klicken Sie auf OK.

Datenbankfenster: *Menü Datei - Installiere - Datenbank von CD/DVD (automatisch)*.



3.15.3 Datenbankpfad

Im Datenbankpfad legt ChessBase Unterverzeichnisse für die automatische Installation von Datenbanken an. Hier landen auch Dateien, die Sie per Download aus dem Internet beziehen.



Voreingestellt ist Users/Benutzername/Dokumente/ChessBase.

Diese Voreinstellung entspricht dem Windows-Standard und sie sollten sie nicht ändern, falls nicht sehr zwingende Gründe dafür bestehen. Unter neueren Windows-Versionen wird das Verzeichnis mit den benutzerbezogenen Dokumenten in allen Auswahlmasken vorrangig behandelt. Auch andere Programme wie Fritz und Shredder legen hier ihre Daten ab.

3.15.4 PGN-Downloads aus dem Internet

Datenbanken aus dem Windows "TEMP"-Verzeichnis werden nicht mehr automatisch als Symbole in "*Meine Datenbanken*" aufgenommen. Solche Datenbanken entstehen z.B: beim Öffnen von Mails.

Falls nur eine Partie geladen wird, öffnet sich gleich das Brettfenster

3.16 Chess Media System

3.16.1 Systemvoraussetzungen Chess Media System

Für das neue Chess Media System ist eine aktuelle Version des Windows Media Players (Version 9 oder höher) zwingend erforderlich.

Falls Sie aktuelle Windows Versionen einsetzen, sind keine Probleme zu erwarten.

Die aktuellsten Versionen des Media Players für Ihre Windows-Version finden Sie auf den Supportseiten von Microsoft unter

<http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/9series/player.aspx>

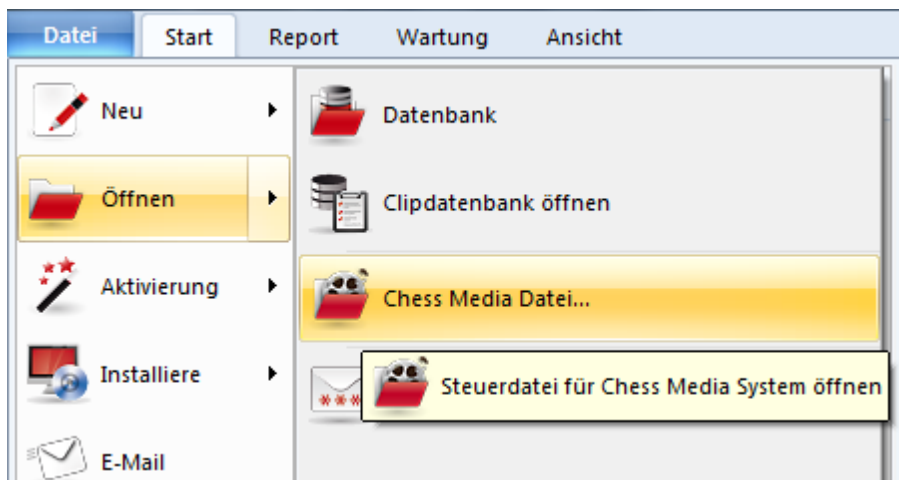
3.16.2 Chess Media System

ChessBase unterstützt ein visuelles, videobasiertes Präsentationsmodul, das Chess Media System.

Mit Hilfe des "Chess Media Systems" ist es möglich, innerhalb des Programms Videos abzuspielen, in denen Schachlektionen eingebettet sind. Die Besonderheit besteht darin, daß das Geschehen auf dem grafischen Schachbrett absolut synchron zu dem abgespielten Video abläuft. Damit kann man aus dem Programm heraus Schachunterricht und Schachtraining realitätsnah präsentieren.



Das Chess Media System aktivieren Sie im Brettfenster über *Menü Datei - Öffnen - Chess Media Datei*.



Am unteren Rand des Fensters Audio/Video befindet sich eine kleine Buttonleiste, über die man das System steuern kann.



Am linken Rand steht die Abspielzeit, darunter die Gesamtspielzeit der Videolektion.

Ganz links können Sie das Video starten oder stoppen.

Über zwei Pfeiltasten neben der Anzeige der Gesamtspielzeit springen Sie zu einer neuen Partie (Kapitel), falls eine neue Partie in dem angezeigten Video vorhanden ist.

Über den Schieberegler neben der Buttonleiste kann man zu einer beliebigen Stelle der Vorführung springen. Das Geschehen auf dem grafischen Schachbrett wird automatisch mit dem Vortrag synchronisiert.

Tipp: Man kann interessante Partien oder Stellungsfragmente eines Chess Media

Vortrages dauerhaft speichern, um sie ggf. zu einem späteren Zeitpunkt mit Kommentaren zu versehen oder zu analysieren. Ein Klick auf die Taste "Pause" hält die Lektion an. Befindet sich eine interessante Stellung inkl. Notation auf dem Schachbrett, kommt man über den Menüpunkt *Menü Datei - Partie speichern* zum Ziel. Man legt einfach eine neue Datenbank mit einem passenden Namen an und die Partien, Positionen werden inkl. Notation und grafischen Kommentaren in dieser Datenbank gespeichert.

Hinweis: Damit das "Chess Media System" funktioniert, muß zwingend eine aktuelle Version des Windows Media Players installiert sein.

4 Fachausdrücke

4.1 Notation einer Schachpartie

Zur Notation einer Schachpartie versieht man das Brett mit Koordinaten:

In der *Langnotation* wird zuerst die Figur genannt, dann Start- und Zielfeld. Die Züge werden paarweise gezählt.

"1.Sg1-f3 Sg8-f6" bedeutet: Weiß zieht im ersten Zug einen Springer von g1 nach f3. Schwarz antwortet mit einem Springerzug von g8 nach f6.



Bei Bauernzügen entfällt das Figurensymbol, z.B. "2.d2-d4".

Schlagzüge werden durch ein "x" gekennzeichnet: "3.Sf3xd4".

In der *Kurznotation* entfällt das Startfeld, sofern das ohne Mehrdeutigkeit möglich ist. Bei Mehrdeutigkeiten (Zwei Springer oder zwei Türme können auf das selbe Feld ziehen) wird das Startfeld verkürzt angegeben: "Sbd2" bedeutet, daß der Springer auf der b-Linie nach d2 zieht.

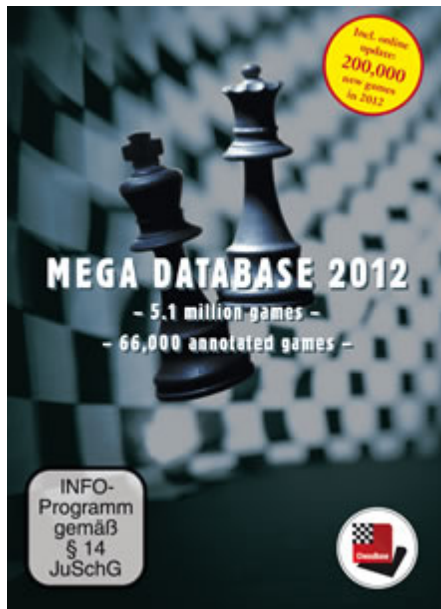
Über *Menü Datei - Optionen - Notation* kann zwischen Kurz- oder Langnotation gewechselt werden.

Schalten Sie mit Rechtsklick auf Brett - *Brettdesign* die *Koordinaten* ein, um das Lesen

der Schachnotation zu erleichtern.

4.2 Mega Database

Die Mega Database (in ihrer unkommentierten Form die "Big Database") ist die große Datenbank von ChessBase, die mit erheblichem editorischen Aufwand jährlich herausgegeben wird.



Qualitätskriterien der Mega Database sind:

Korrektheit der eingegebenen Züge

Ein Großteil der Partien stammt aus dem ChessBase Magazin und wurde dort kommentiert. Dabei werden etliche Fehler in der Partienotation entdeckt. Die Partien der Mega (und Big) Database werden nicht einfach blind zusammenkopiert sondern haben zu einem großen Teil als Qualitätssicherung die Redaktion des ChessBase Magazins durchlaufen.

Einheitlichkeit der Schreibweisen von Spielernamen und Turnieren

Ohne [einheitliche Schreibweisen](#) von Spielernamen müßten Sie auf viele Funktionen für Spieler verzichten (Dossier, Spielervorbereitung). Sorgfältige Ergänzung aller Elozahlen Alle statistischen Auswertungen in der Datenbank brauchen vollständige Elozahlen. Die Erfolgswahrscheinlichkeiten im Eröffnungsbuch, die Statistikfunktion und die Bewertung von Eröffnungsvarianten im [Eröffnungsreport](#) fassen auf den [Elozahlen](#) der Spieler. Praktisch wichtig ist auch das Sortieren nach Eloschnitt oder Stärkerer Elo in der Partienliste.

Siehe auch [Partienservice](#)

4.3 ECO-Klassifikation

ECO steht für "Encyclopaedia of Chess Openings". Dieses Referenzsystem wurde vom jugoslawischen Schachinformator-Verlag eingeführt und kommt in nahezu allen Schachzeitungen der Welt zum Einsatz. Einzelne Varianten werden durch Abkürzungen wie z.B. "C43" (Russisch mit 3.d4) oder "D89" (Grünfeldindisch Abtausch - Hauptvariante) angezeigt.

ECO-Codes werden in der Partieliste in einem separaten Spalteneintrag angezeigt.



Abgespeicherte Partien erhalten automatisch einen ECO-Code.

Mit der Funktion im Listenfenster: *Partien - ECO Codes nachtragen* tragen Sie nachträglich ECO-Codes in eine Datenbank ein.



4.4 Elozahlen

Die Elozahl gibt die Spielstärke eines Schachspielers an. Vom Weltschachbund FIDE wird halbjährlich eine Elo-Rangliste mit zehntausenden von Schachspielern aller Nationen herausgegeben. Die Elozahlen ergeben sich aus den für die Eloberechnung ausgewerteten Turnieren.

Hobbyspieler	Elo 1000-1400
Vereinsspieler	>= Elo 1400
Bundesligaspieler	>= 2200
Meister	>= 2400
Großmeister	>= 2500
Supergroßmeister	>= 2700
Kasparov	>= 2800

Siehe auch [Elozahlen rücksetzen](#)

5 Anwendungsbeispiele

5.1 Suche nach Figurenanzahl

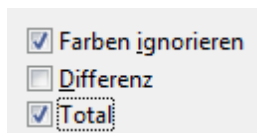
Eine gezielte Suche nach einer bestimmten Figurenanzahl ist mit ChessBase möglich.

Wenn Sie sich z.B. für Endspiele interessieren und die [TableBases](#) einsetzen, können Sie gezielt nach Endspielen mit einer vorgegebenen Figurenanzahl auf dem Brett suchen.

Beispiel: Ich suche alle Partien, in denen eine Stellung vorkam, in der insgesamt 5 Figuren auf dem Brett waren -> Ein Fünfsteiner.

Datenbankfenster - Rechtsklick Datenbanksymbol - Suche

In der Suchmaske - Reiter [Material\[****\]](#) -> Häkchen hinter "Total" mit der Maus setzen.



Im Abschnitt "Weiß" der Figurenleiste geben Sie unter "Total" den Wert "1-5" ein.



Nach Bestätigung mit OK startet die Suche in der ausgewählten Datenbank. Das Programm listet die gefundenen Partien, die das Kriterium enthalten, im Fenster Suchergebnis auf.

Klick auf einen Listeneintrag lädt die entsprechende Stellung in der Partie im linken Brettfenster.

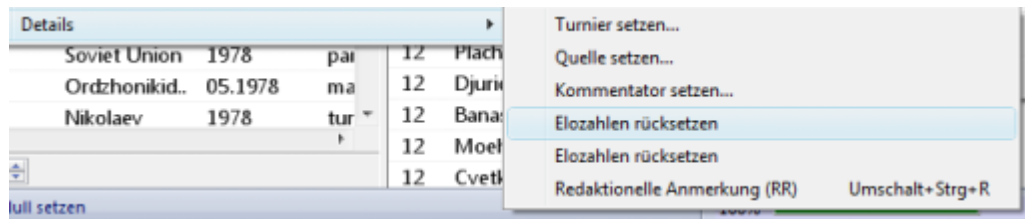
Doppelklick auf den Listeneintrag startet das [Brettfenster](#) inkl. Notation. Das Programm springt innerhalb der Notation direkt zur Stellung, die das Suchkriterium erfüllt.

5.2 Elozahlen rücksetzen

[Elozahlen](#) können im [Turnierindex](#) zurückgesetzt werden.

Partienliste - Reiter Turniere - Turniereintrag auswählen.

Markieren Sie in der angezeigten Partienliste die entsprechenden Einträge mit STRG-A oder STRG - Mausclick.



Rechtsklick - Bearbeiten - Details - Elozahl rücksetzen

5.3 Sortierung fixieren

Innerhalb der Listen kann die Ansicht über die [Spaltensortierung](#) geändert werden.

Die geänderte Ansicht in der [Listenansicht](#) kann dauerhaft fixiert werden.

Listenfenster - Partien - Sortierung fixieren



5.4 Sortierung via Drag & Drop

Innerhalb einer Partienliste kann man einzelne oder mehrere Einträge mit der Maus umsortieren.

Markieren sie einen oder mehrere Listeneinträge und ziehen Sie diese mit gedrückter Maustaste an die gewünschte Position der Datenbank ([Drag & Drop](#)). Lassen Sie die linke Maustaste los.

[Sortierung fixieren](#) speichert die Anordnung dauerhaft.

5.5 Partienotation via Drag & Drop kopieren

Klick in die *Notation* - Linke Maustaste gedrückt halten und den Mauszeiger im [Datenbankfenster](#) zur gewünschten Zieldatenbank ziehen.

Lassen Sie den Mauszeiger los. Der Dialog zum Abspeichern wird eingeblendet. Speichern Sie die Partie ab.

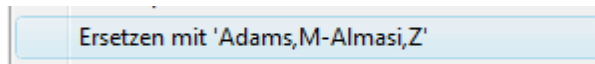
[Drag & Drop ...](#)

5.6 Richtig ersetzen

Diese Funktion bietet sich an, wenn zu einer Notation ergänzende [Kommentare](#), [Varianten](#) o.ä. eingefügt wurden und die Partie neu gespeichert werden soll. Hotkey **STRG-R** ruft den Dialog zum Ersetzen der Partie auf.

Alternativ kann man Partien immer direkt per Rechtsklick in der [Datenbankliste](#) ersetzen.

Dazu gehen Sie wie folgt vor: Wechseln Sie bei geöffnetem Brettfenster zur Datenbankliste: Rechtsklickmenü - Bearbeiten - "Ersetzen mit".



5.7 Datenbanken ausschachten

Im Internet finden Sie viele Downloadmöglichkeiten für Partiedaten. Wie können Sie feststellen, ob die heruntergeladenen Partien bereits in Ihrem Partienbestand vorhanden sind ?

Diese Frage kann man mit ChessBase und der Funktion "**Datenbank ausschachten**" leicht beantworten.

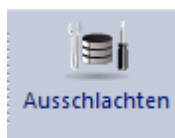
Wir gehen zunächst einmal davon aus, dass Sie Ihre sorgfältig editierten Partienbestände in einer Referenzdatenbank verwalten.

Im Datenbankfenster von ChessBase legt man den Status "[Referenzdatenbank](#)" mit einem Rechtsklick auf die *Datenbank - Kontextmenü - Eintrag "Eigenschaften"* fest und setzt in dem Dialog ein Häkchen hinter den Eintrag "Referenzdatenbank".

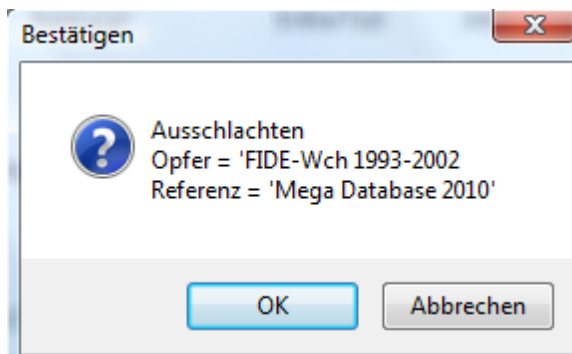
Die meisten Anwender nutzen als Referenzdatenbank die Big- oder [MegaBase](#).

Nehmen wir nun an, Sie haben die neuen Partien aus unterschiedlichen Quellen in eine neue Datenbank kopiert, z.B. mit der Bezeichnung "InternetBase". Wir wollen jetzt prüfen, ob sich darin Partien befinden, die bereits in unserer [Referenzdatenbank](#) vorhanden sind. Dazu gehen wir wie folgt vor:

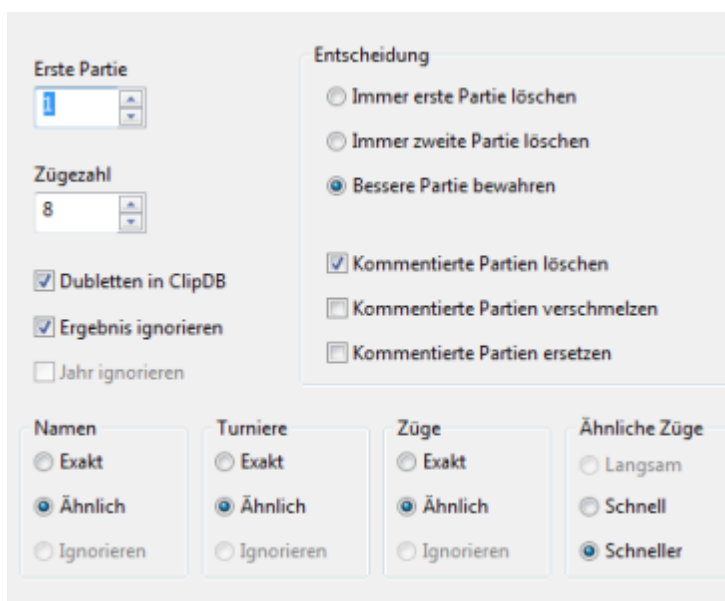
Datenbank markieren - Ausschachten



Es erscheint eine Abfrage. In dem Dialog erkennen wir, ob Referenzdatenbank und die zu prüfende Datenbank richtig ausgewählt wurden.



Nachdem die Bestätigung mit OK erfolgt ist, muß in dem eingeblendeten Dateidialog eine neue Datenbank angelegt werden, in die das Programm diejenigen Partien kopieren soll, die noch nicht in der Referenzdatenbank enthalten sind. Nachdem diese Formalien festgelegt wurden, erscheint der Dialog "*Doppelte Partien markieren*".



Hier können Sie festlegen, nach welchen Kriterien die Partien auf eventuelle Dubletten geprüft und miteinander verglichen werden sollen.

Nach dem Durchlauf finden Sie im Datenbankfenster eine neue Datenbank mit der Bezeichnung "**Ausgeschlachtet**", die ausschließlich Partien enthält, die noch nicht in der Referenzdatenbank enthalten sind.

5.8 Repertoiredatenbank aufbauen

Innerhalb von ChessBase kann sich der Anwender einfach eine Repertoiredatenbank aufbauen. Eine Repertoiredatenbank ist eine Sammlung kommentierter Partien oder Varianten, die die Grundlage des Eröffnungsrepertoires bilden. Die systematische Pflege des eigenen Repertoires ist Grundlage jeder erfolgreichen Vorbereitung.

ChessBase bietet jetzt im Gegensatz zu den früheren Versionen komfortablere Optionen, eine eigene [Repertoiredatenbank](#) aufzubauen.

Im ersten Schritt muß der Anwender die Repertoiredatenbank manuell festlegen. Dies gilt nur dann, wenn Sie bereits eine Datenbank besitzen, die ausschließlich Partien und Varianten zu Ihrem Repertoire enthält. Im Datenbankfenster melden Sie eine [Repertoiredatenbank](#) wie folgt an:

Rechtsklick auf das *Datenbanksymbol - Eigenschaften wählen*.

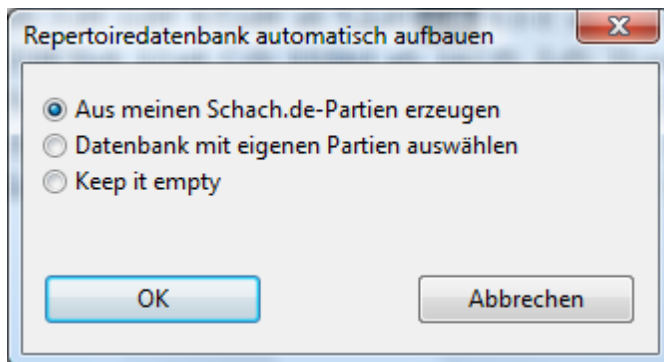
Das Programm bietet jetzt Unterstützung für Anwender, die noch keine Repertoiredatenbank besitzen.

Beispiel: Nehmen wir an, sie spielen eine Partie nach, die für Ihre Repertoire relevant ist.



Rechtsklick auf das Brettfenster – *In Repertoire aufnehmen* Alternativ geht es das auch unter *Reports In Repertoire aufnehmen*.

Existiert noch keine Repertoiredatenbank, bietet das Programm jetzt die Generierung einer Repertoiredatenbank an.



Sie können jetzt zwischen folgenden Optionen auswählen:

Aus meinen Schach.de Partien erzeugen generiert eine Repertoiredatenbank aus den eigenen Serverpartien. In dem Folgedialog können Sie den Spielernamen festlegen, auf dessen Partienbasis die Repertoiredatenbank erzeugt wird.

Datenbank mit eigenen Partien auswählen bietet sich an, wenn man bereits eigene Turnier- oder Wettkampfpartien in einer separaten Datenbank gespeichert hat.

Datenbank leer legt einfach eine neue Datenbank ohne Inhalte an. Diese können Sie nach und nach erweitern.

Es gibt Unterschiede zu früheren Programmversionen beim Aufbau der Datenbank. Der

Anwender kann eine Partie im Brettfenster direkt aus der Funktionsleiste über einen Ribbon in die Repertoire Datenbank einfügen.

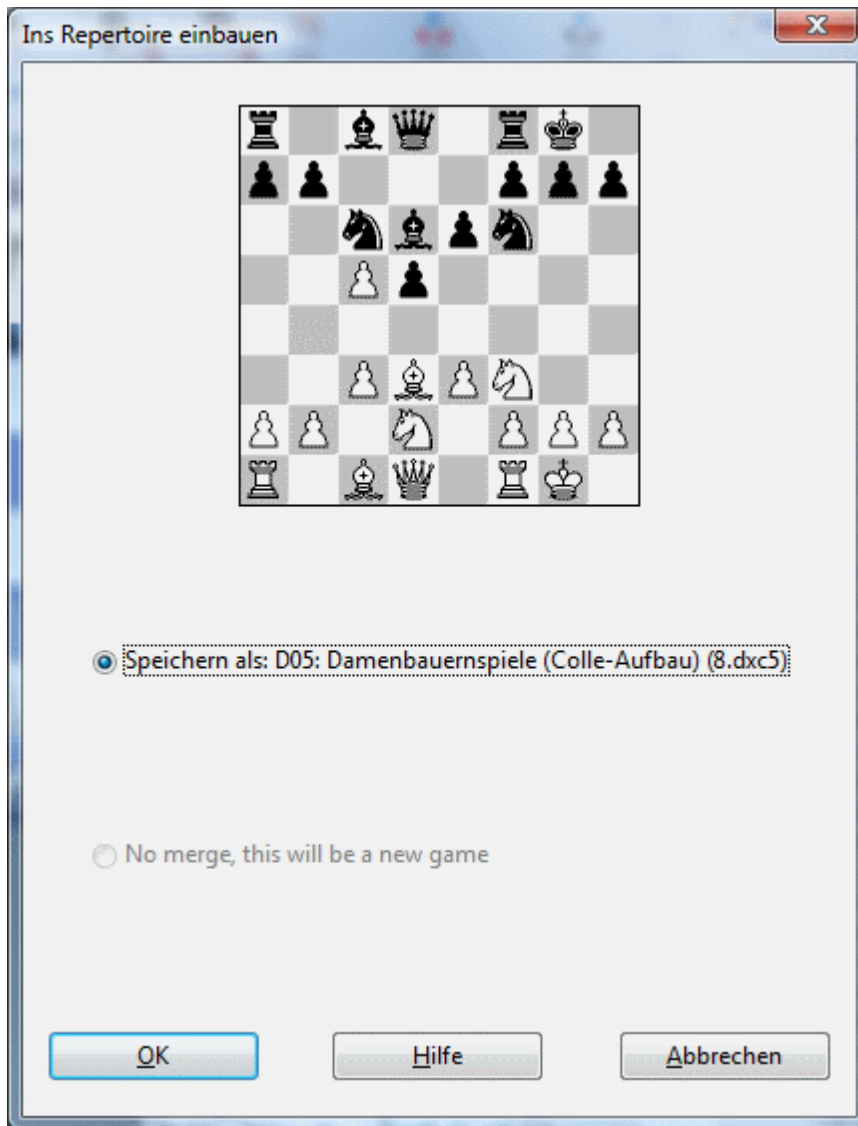


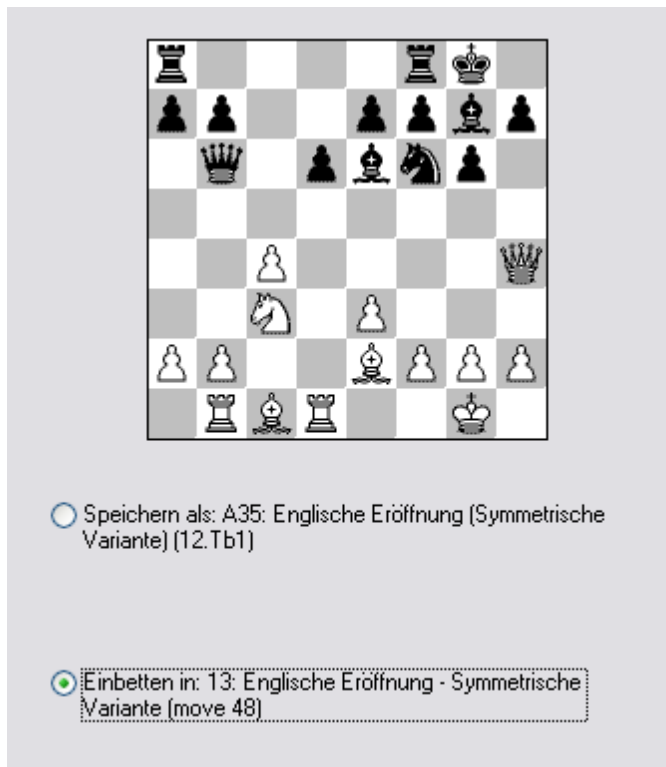
Klick auf die kleine Markierung neben dem Tab *Repertoire Datenbank* öffnet direkt die Repertoire Datenbank. Man hat also direkt aus dem Brettfenster heraus Zugriff auf die Repertoire Datenbank.

Markiere Zug blau setzt das Suchkriterium (Suchstellung) für den Repertoire report. In früheren Versionen wurden auch alle tieferen Variantenabzweigungen hinzugenommen, das war in manchen Fällen unpräzise.



Fügt man wie zuvor beschrieben eine Partie in die Repertoire Datenbank ein, wird dabei deutlich die Stellung angezeigt, die für die Repertoirefunktionen als Suchkriterium definiert wurde.





„Blaue Züge“, d.h. Suchstellungen, kann man also direkt aus der Funktionsleiste im Brettfenster heraus setzen.

5.9 Nullzug in Notation einfügen

Zur Demonstration einer Idee kann es nützlich sein, mehrere Züge ohne Gegenzüge für eine bestimmte Seite in die Notation einzufügen.

Dies ist mit ChessBase einfach zu realisieren. Drücken Sie bei offenem [Brettfenster](#) die Tastenkombination **Strg-Alt-0**.

Sie können jetzt für eine Partei mehrere Züge hintereinander ohne Antwortzüge eingeben.

5.10 Fenstertechnik

Falls Sie in ChessBase für verschiedene Instanzen jeweils ein Fenster geöffnet haben, kann es leicht etwas unübersichtlich auf dem Bildschirm werden.

Wie können Sie z.B. das zuletzt geöffnete Fenster wieder aufrufen ?

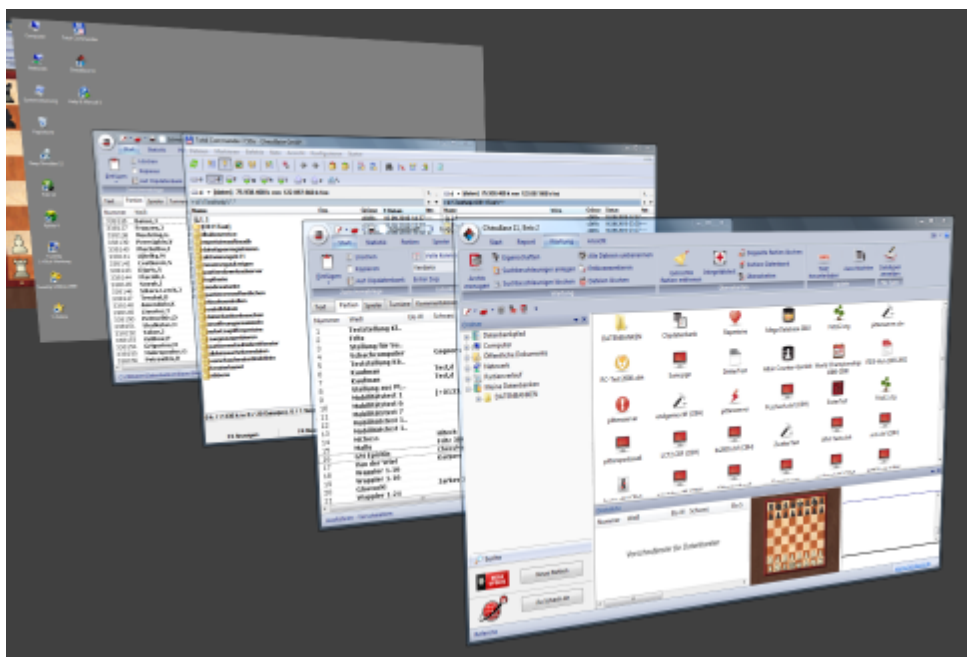
Windows stellt hier ein nützliches Tool zur Verfügung, die *Taskleiste*, die sich fast immer am unteren Rand des Bildschirms befindet. Alle geöffneten Fenster werden in der Taskleiste durch eine kleine Abbildung, ein sogenanntes Icon, repräsentiert.



Klicken sie einfach auf das korrespondierende Icon, um das gewünschte Fenster wieder in den Vordergrund zu holen.

Tipp: Alternativ können Sie mit den Tasten ALT-TAB zwischen offenen Fenstern hin- und herschalten. Halten Sie die ALT-Taste permanent gedrückt und wechseln Sie mit jedem Druck auf TAB zu einem geöffneten Fenster, bis die gewünschte Information auf dem Bildschirm erscheint.

Unter Windows Vista/7 gibt es eine optisch ansprechendere Darstellung, wenn Sie die Tab-Taste mit der gedrückten Windows Taste (Start) drücken.



5.11 Kürzel in Partielisten

In den [Partielisten](#) finden Sie in den Spalteneinträgen Kürzel wie z.B. "v", "c", u.s.w.

Welche Bedeutung haben diese Zeichen ?

Im internen Datenbankformat "CBH " ist es möglich, Partien ausführlich mit

verschiedenen Elementen zu kommentieren.

Das können Zugkommentare, Varianten, Partiezitate, [farbige Pfeile](#) oder [Felder](#) u.s.w. sein.

Falls eine Datenbank [kommentierte](#) Partien enthält, werden diese in den Partienlisten mit entsprechenden Kürzeln gekennzeichnet. Dies hat nicht nur den Vorteil, daß man auf Anhieb weiß, mit welcher Kommentierung die Partienotation versehen ist, man kann zusätzlich mit Hilfe der Suchmaske gezielt nach kommentierten Partien suchen.

In der nachstehenden Übersicht erfahren Sie, welche Buchstaben für welche Art von Kommentierung steht.

V = Partien, die Varianten enthalten, je nach Kommentierungsumfang ein "v" oder "V".

R = "r" oder "R" steht für Repertoire. Dabei handelt es sich um besonders variantenreiche Partien, z.B. Repertoirevorschläge von unterschiedlichen Autoren in den Eröffnungsdatenbanken.

C Partien, die Textkommentare enthalten, werden in den Listen mit "c" oder "C" (comments) gekennzeichnet.

S In den Partien sind Symbole, aber kein Text enthalten.

I Partien die durch eine Markierung als kritische Stellung kommentiert sind, werden in der Liste mit "i" oder "I" gekennzeichnet.

A Ein wichtiges Hilfsmittel bei der Kommentierung von Partien sind grafische Elemente, z.B. Pfeile oder markierte Felder auf dem Schachbrett. Die Erläuterung von strategischen Themen und Plänen (Bauernstrukturen, Figurenpfad) wird damit erheblich erleichtert. In den Listen werden die Symbole mit "a" oder "A" gekennzeichnet.

T Sind in eine Partienotation [Trainingsfragen](#) eingestreut, kann man das an den Kürzeln "t" oder "T" in der Partienliste auf Anhieb erkennen.

M Partien mit Multimedia-Kommentaren sind in den Listen mit "M" erkennbar.

P Hier handelt es sich um Partiefragmente, also Partien, die nicht mit der Ausgangsstellung beginnen.

F Die Partien enthalten Fernschachkommentare.

5.12 Parallele Suche in mehreren Datenbanken

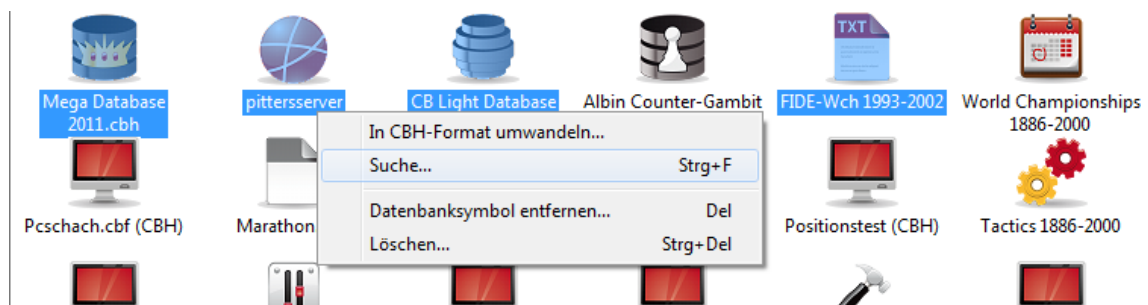
Das [Datenbankfenster](#) von ChessBase orientiert sich eng an der Funktionsweise der Schaltzentrale des Betriebssystems, dem *Windows Explorer*.

Mit dem Windows Explorer können Sie elementar wichtige Funktionen durchführen, z.B. Dateien öffnen, kopieren und löschen. Den Dateien im Windows-Explorer entsprechen in ChessBase die angezeigten Datenbanken.

In beiden Programmen wählen Sie mehrere Objekte durch Klicks mit der linken Maustaste bei gehaltener STRG-Taste auf der Tastatur aus. Sie können auch mit gedrückter Maustaste ein Band um Datenbanksymbole ziehen.

Sie wählen mehrere Datenbanksymbole aus, um sie alle zusammen zu durchsuchen, gemeinsam in eine andere Datenbank zu kopieren oder zu löschen.

Um z.B. in mehreren Datenbanken zu suchen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eines der ausgewählten Symbole und rufen die Suche auf.



Wer lieber mit Tastaturkürzeln arbeitet, kommt mit **Strg-F** ebenfalls rasch zum Ziel. ChessBase beschränkt sich dann bei der Suche nicht auf eine Datenbank, sondern alle ausgewählten Datenbanken mit dem vordefinierten Suchkriterium.

Tipp: Rechtsklick auf ein *Laufwerkssymbol* - Suche führt eine Suchabfrage in allen auf dem Laufwerk gespeicherten Datenbanken durch.

5.13 Partien schneller erfassen

ChessBase bietet einige nützliche Funktionen, um die Eingabe von Partien zu beschleunigen.

Bei der Eingabe der Anfangszüge einer Partie können viele Mausclicks eingespart werden, wenn man die Eröffnungszüge mit Hilfe eines [Eröffnungsbuchs](#) eingibt.

Starten Sie ein neues [Brettfenster](#) und klicken Sie auf den Reiter [Buch](#).

Mittels der Pfeiltasten wählt man den Zug aus, beim Navigieren mit der rechten Pfeiltaste im Baum wird der Zug in die Notation übertragen.

Die Eingabe von Varianten ist ebenfalls möglich. Gehen Sie mit der linken Pfeiltaste zu der Stelle zurück, wo eine Variante eingegeben werden soll und navigieren Sie mit der rechten Maustaste durch das alternative Abspiel im Baum. Im Unterschied zur Parteeingabe im Notationsfenster mit der Maus erscheint kein Variantendialog und das Abspiel wird direkt als Variante in die Notation eingefügt.

Die Tasten "T" (Eingabe einer Variante) und "M" (Variante abschliessen) funktionieren ebenfalls in der Baumansicht. Sie können jederzeit mit einem Klick auf Notation zur Notationsansicht wechseln und dort die Eingabe fortsetzen. Wenn Sie häufig Partien vom "Blatt" (z.B. Bulettins) erfassen, ist mit der beschriebenen Methode die Eingabe der Eröffnungsphase deutlich schneller.

Hinweis: Sie können Partienotationen auch mit dem [DGT-Brett](#) eingeben.

5.14 Partien mit Kommentaren suchen

Die [MegaBase](#) enthält viele kommentierte Partien. Mit Hilfe der Suchfunktion von *ChessBase* kann man gezielt nach solchen Partien suchen.

Starten Sie die [Suchmaske](#) und klicken sie auf den Reiter "Kommentare". Es wird ein neues Fenster eingeblendet, in dem man die Suche nach Kommentaren exakt definieren kann.

The screenshot shows the 'Suche Mega Database 2010' search dialog. The 'Kommentare' tab is selected. The dialog includes search fields for 'Text1:', 'Text2:', and 'Symbole'. There are checkboxes for 'Ganzes Wort', 'Gelöscht', and 'Stellung'. A numeric field '960:' is set to '0'. A group box contains several checkboxes: 'Farben', 'Training', 'Multimedia', 'Bauernstruktur', 'Figurenpfad', 'Varianten', 'Beliebiger Text', 'Beliebiges Symbol', 'Kritische Eröffnungsstellung', 'Kritische Mittelspielstellung', and 'Kritische Endspielstellung'. A 'Rücksetzen' button is at the bottom right. At the bottom of the dialog, there are checkboxes for 'Partiedaten', 'Kommentare', 'Stellung', 'Material', 'Manöver', 'Medaillen', and 'In Varianten suchen'.

Wenn die Datenbank nach Partien mit beliebigen Textkommentaren durchforstet werden soll, aktivieren Sie die Option "*Beliebiger Text*". Mit einem Klick auf OK starten Sie die Suche und alle Partien mit integrierten Textkommentaren werden aufgelistet. Wenn Sie z.B. jetzt auf den Reiter "*Partiedaten*" klicken, sehen Sie, daß die Option *Kommentare* aktiviert ist und mit anderen Kriterien verknüpft werden kann.

Der Dialog bietet noch einige weitere nützliche Optionen. Nehmen wir an, Sie haben in einer großen Datenbank etliche Partien für eine spätere Löschung markiert. Eine manuelle Suche nach den markierten Einträgen in der Partienliste können Sie sich sparen. Wenn Sie die Option "*Gelöscht*" aktivieren, filtert das Programm alle als gelöscht markierte Partien aus der Datenbank heraus.

Der Schalter "*Stellung*" filtert alle Partien aus der Datenbank, die nicht mit der Grundstellung, sondern einem Partiefragment, einer Schachposition, beginnen. In einer Partienliste sind solche Partiedaten immer mit einem "P" gekennzeichnet.

Wenn Sie die Option "Farben" markieren, filtert das Programm alle Partien aus der Datenbank heraus, die mit Hilfe von farbigen Feldern und Opfeilen kommentiert wurden.

Entsprechend funktioniert die Suche auch mit den anderen Optionen, z.B. liefert "Training" alle Partien mit integrierten Trainingsfragen u.s.w.

Partien, die Varianten enthalten, findet man mit "Varianten" und "Beliebiges Symbol" filtert Partien aus der Datenbank, die mit den vom Informatior bekannten Symbolen kommentiert wurden.

Wenn Sie gezielt nach Partien mit einem ganz spezifischem Symbol suchen möchten, können Sie die Suche danach in der Eingabezeile "Symbole" definieren.

Beispiel: Wie findet man alle Partien in der Datenbank, die mit dem Symbol "Unklar" kommentiert wurden? Man fügt in der Suchmaske in der Eingabezeile "Symbole" das entsprechende Kürzel ein, z.B. mit STRG-3 für "Unklar".

Die Suche listet jetzt alle Partien auf, die von einem Kommentator mit Hilfe des Symbols als unklar eingestuft wurde. Wenn Sie die Partie mit einem Doppelklick laden, müssen Sie nicht mühsam den entsprechenden Kommentar suchen. Im Brettfenster erscheint die Position unmittelbar vor dem Kommentar, innerhalb der Notation wird der Cursor einen Zug vor der kritischen Position gesetzt.

5.15 Partien dauerhaft markieren

Bei der Arbeit mit [Datenbanken](#) ist es nützlich, wenn man bestimmte Partien oder Stellungen für eine spätere Bearbeitung dauerhaft markieren kann. Dies kann z.B. sinnvoll sein, wenn Sie das Nachspielen oder Analysieren unterbrechen müssen und zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen wollen.

Diese Option kann man in ChessBase mit Hilfe der [Medaillen](#) realisieren.

Um eine Medaille zu vergeben, lädt man die Partie in das Brettfenster und mit einem Rechtsklick in die Notation ruft man das passende Kontextmenü auf - *Spezialkommentar - Medaille setzen*.

Mit Hilfe der Dialogbox kann man jetzt eine Markierung setzen. Für unser Anwendungsbeispiel wählen wir die Option "Anwender" und bestätigen mit OK. Wir erkennen bereits eine erste Änderung, denn an der gewünschten Position wurde in blauer Farbe eine Markierung in die Notation eingefügt. Um die Markierung dauerhaft zu speichern, müssen wir die Partie ersetzen. Dies realisiert man am schnellsten mit dem Hotkey **Strg-R**.

In der Partienliste der Datenbank hebt sich der Eintrag durch die farbige Markierung ab und man findet schneller die gewünschten Partien. In großen Datenbanken kann man die mit Medaillen markierten Partien über die [Suchfunktion](#) von ChessBase schnell aufspüren.

Wählen Sie in der [Suchmaske](#) sicherheitshalber Rücksetzen und danach den Tabulator *Medaillen*. Wenn man jetzt "Anwender" als Suchkriterium im dem Dialog definiert, listet das Programm alle Partien mit unseren "Lesezeichen" auf, die zuvor gesetzt wurden.

Mit einem Doppelklick wird die entsprechende Partie geladen.

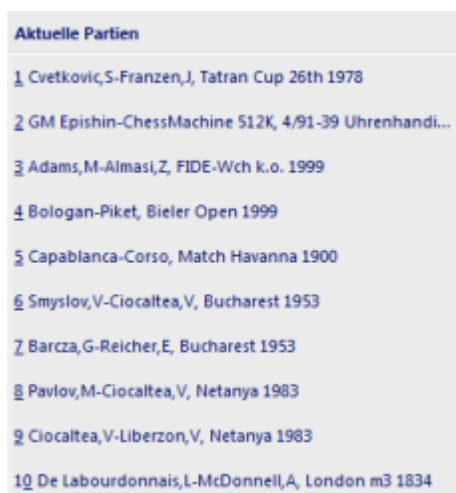
Wenn die "Lesezeichen" nicht mehr benötigt werden, kann man sie einfach entfernen. Dazu startet man noch einmal bei geladener Partie den Dialog für das Setzen der Medaillen. Deaktivieren Sie den Eintrag "Anwender", danach noch einmal die Partie mit **Strg-R** ersetzen

5.16 Aktuelle Partien/Datenbanken

Wenn Sie mit den Office-Programmen von Microsoft arbeiten, werden Sie eine Funktion sicher sehr schätzen: Im Dateimenü finden Sie eine Auflistung der Dokumente, die Sie zuletzt bearbeitet haben. Es ist also nicht erforderlich, die Dateien mühsam auf der Festplatte zu suchen.

Auch ChessBase bietet Ihnen diesen Komfort.

Wenn Sie eine Partie in das Brettfenster geladen haben, starten Sie in dem *Menü Datei* den Eintrag *Aktuelle Partien*.



In der Liste werden die Partien eingeblendet, die Sie zuvor geladen oder nachgespielt haben. **Hinweis:** beachten Sie, dass beim Aufruf der Vorgänger-Partie die aktuelle Notation geschlossen wird.

Siehe auch --> [Pfeile unter dem Brett](#)

Im Datenbankfenster, also der Schaltzentrale von ChessBase, existiert eine korrespondierende Funktion. Dort finden Sie neben dem zuvor beschriebenen Eintrag *Aktuelle Partien* noch einen ähnlichen Eintrag, der das zuvor besprochene Feature ideal ergänzt *Aktuelle Datenbanken*. Dort finden Sie eine Auflistung der Datenbanken, mit denen Sie zuletzt gearbeitet haben.



Beide Einträge sind konfigurierbar. Wechseln Sie über den *Menü Datei* - Optionen zu dem Reiter [Grenzen](#). Sie können über die beiden Einträge *Aktuelle Partien merken* oder *Aktuelle Datenbanken merken* den Wert für die Darstellung der zuletzt geöffneten Objekte benutzerdefiniert einstellen.

Ergänzt werden diese Funktionen vom [Partienverlauf ...](#)

5.17 Faltung in Notation

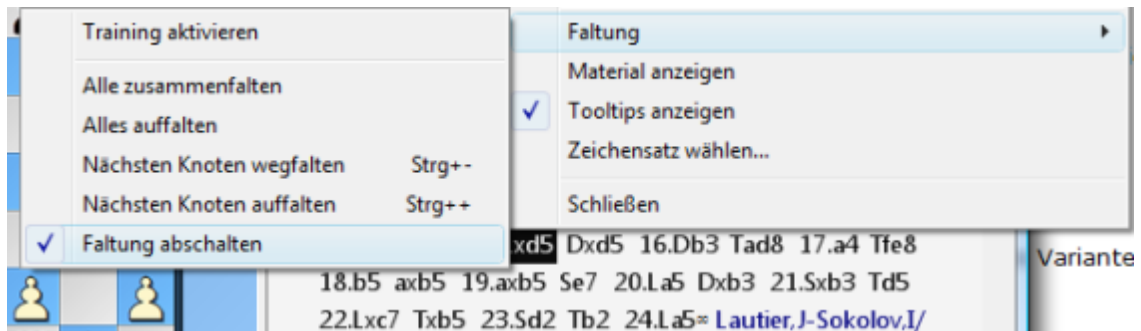
ChessBase bietet die Möglichkeit, mehrere Partien zu einer einzigen Partiennotation zu [verschmelzen](#).

Im Listenfenster wählt man mit gedrückter STRG-Taste und einem Mausklick auf die entsprechenden Einträge die gewünschten Partien aus. Mit einem Rechtsklick ruft man ein Kontextmenü auf und wählt den Eintrag "*Ausgewählte Partien verschmelzen*". Noch schneller geht es mit der Enter-Taste.

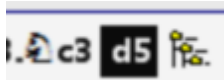
Die ausgewählten Partien werden zu einer Partie verschmolzen, wobei die erste Partie die Hauptnotation darstellt und die restlichen Partien als Varianten eingefügt werden. Je nach Anzahl der Partien entstehen bei dieser Methode große Repertoireebäume mit tief verschachtelten Varianten, die in der Notationsansicht etwas unübersichtlich wirken.

Eine bessere Übersicht erhält man bei umfangreichen Repertoireebäumen, wenn man bestimmte Variantenäste wegfaltet oder ausblendet.

Das kann man realisieren, indem man mit der rechten Maustaste in die Notation klickt und aus dem Kontextmenü die "Faltung" aktiviert.



Das Prinzip kennen Sie sicher vom Windows Explorer, wo Unterverzeichnisse solange nicht angezeigt werden, bis man das Plussymbol neben dem Hauptverzeichnis anklickt.



Auf dem gleichen Prinzip basiert in ChessBase die Faltung der Notation. Untervarianten werden solange verborgen, bis man sie mit dem entsprechenden Symbol in der Notation anzeigt.

Wenn man die Faltung mit dem Kontextmenü aufruft, findet man mehrere Einträge vor

Alles zusammenfallen

In der Notation werden jetzt nur ganze kurze Varianten angezeigt. An der Stelle, wo sich ein weggefallener Teilast in der Notation befindet, erscheint wie beim Windows Explorer ein Plussymbol. Mit einem Klick auf das Plussymbol wird der verborgene Teilast, also die Untervariante, angezeigt.

Alles entfalten

Bei dieser Einstellung werden in der Notation alle Varianten angezeigt. Vor den Untervarianten erscheinen kleine Icons mit dem vom Windows Explorer bekannten Minussymbol. Mit einem Klick auf das Minussymbol blendet man die nachfolgende Untervariante wieder aus und das zuvor beschriebene Plussymbol erscheint wieder.

Faltung abschalten

Damit zeigt die Notation alle Varianten ohne die zuvor beschriebenen Symbole an.

Bei der Navigation innerhalb der gefalteten Notation werden Varianten, die man über das Variantenmenü aufruft, automatisch aufgefaltet. Sehr nützlich ist in diesem Modus auch die Taste ENTF. Damit faltet man den letzten Variantenkomplex aus und erreicht direkt den letzten Verzweigungspunkt. Das Variantenmenü wird eingeblendet und man kann die gewünschte Variante auswählen.

5.18 Detailansicht

Rechtsklick Datenbank - Ansicht - Details oder Ansicht - Klick Details

Die Detailansicht gewährt Ihnen sofort einen Überblick über das jeweilige Datenbankformat, die Anzahl der enthaltenen Partien in einer Datenbank, die

Pfadangaben, Erstelldatum und in dem Reiter Nutzung können Sie die individuelle Zugriffshäufigkeit auf jede Datenbank ablesen.

Titel	Partien	Format	Verzeichnis	Datum	Nutzung	Erstellt
Clipdatenbank	0	CLI	..\ChessBase\NoGames\ClipDBs\CBMain.cli			
Mega Database 2...	4463293	Refere...	C:\CBDaten\Datenbanken\Bases\Mega Database 2010.cbh	9.9.2010	65	2.9.2010
pittersserver.cbv		Archiv	C:\CBDaten\Datenbanken\pittersserver.cbv	5.9.2010	2	27.8.2009
bs2830.cbh (CBH)	27	CBH	C:\CBDaten\Testsets\bs2830.cbh	4.9.2010	8	
Sune.pgn	10	PGN	C:\CBDaten\Testsets\SUNE.pgn	2.9.2010	13	
ZweiterTest	3	CBH	..\ChessBase\Database\Work\ZweiterTest.cbh	2.9.2010	14	

Tipp: Per Klick auf einen Spaltentitel können Sie die Anzeige sortieren.

Tipp: Die Anordnung der Spalteneinträge können sie ändern. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste einen Spalteneintrag an die gewünschte Stelle.

In der Direktliste wird die Partienliste der markierten Datenbank angezeigt und Sie können direkt aus der Direktliste Partien mit dem kleinen Vorschau Brett nachspielen.

Selbstredend verhält sich das System weitgehend flexibel: sowohl der Verzeichnisbaum und die Direktliste können beliebig positioniert oder ausgeschaltet werden.

5.19 Welche Bedeutung hat die Clipdatenbank ?

Wenn Sie [Meine Datenbanken](#) anklicken, finden Sie in der Liste den Eintrag [Clipdatenbank](#).



Clipdatenbank

Die Clipdatenbank ist ein ungemein nützliches Tool zum Bearbeiten von Partien. Worum geht es ?

In der Clipdatenbank werden Verknüpfungen zu Partien aus anderen Datenbanken gespeichert.

Nehmen wir an, Sie möchten sich etwas eingehender mit dem Schaffen von Garry Kasparov beschäftigen. Dazu haben Sie in der MegaBase alle Partien von Kasparov herausgefiltert. Markieren Sie jetzt alle Partien in der Liste den ersten Eintrag markieren und SHIFT-ENDE drücken.

Drücken Sie die Taste "F5" und schließen das Fenster mit dem Suchergebnis. Nach einem erneuten Blick in der Detailansicht auf die Clipdatenbank fällt uns jetzt auf, daß unter dem Reiter Partien der Wert 1843 eingetragen ist. Die Partien, bzw. die Verknüpfungen zu den 1843 Kasparov-Partien, stehen jetzt in der Clipdatenbank. Öffnen Sie jetzt einmal die Clipdatenbank.

Wie Sie sehen, verhält sich das Klemmbrett exakt wie eine "normale" Datenbank. Die Informationen stehen übrigens solange zur Verfügung, bis Sie die Inhalte der Clipdatenbank wieder löschen !

Tip 1: Besonders nützliche Dienste leistet die Clipdatenbank beim Sammeln von Partien aus unterschiedlichen Datenbanken. Die Vorgehensweise ist immer gleich. Markieren Sie die gewünschten Partien und drücken Sie F5. Die Verweise auf die Partien werden dauerhaft in der Clipdatenbank für eine spätere Bearbeitung gespeichert.

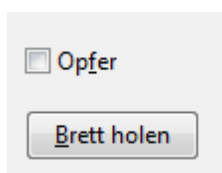
Tip 2: Mit Hilfe der Clipdatenbank ist das Kopieren von Partien besonders einfach zu bewerkstelligen. Markieren Sie das Symbol der Clipdatenbank und ziehen Sie das Symbol mit gedrückter linker Maus auf die Zieldatenbank. Dder Inhalt der Clipdatenbank wird in die Zieldatenbank kopiert.

5.20 Taktiktraining

Schach ist zu 99% Taktik ! Diese Erfahrung hat jeder aktive Spieler machen müssen, wenn eine strategisch wunderbar angelegte Partie durch einen "dummen Fehler" noch versiebt wurde. Es empfiehlt sich also, konsequent die eigenen taktischen Fähigkeiten zu schulen.

In ChessBase gibt es eine spektakuläre Option, die automatisch Opferkombinationen erkennt.

Diese Option steht in der Suchmaske in Kombination mit Stellungs- und Manöversuchen zur Verfügung und filtert alle Partien aus einer Datenbank heraus, in denen kurzfristig Material geopfert wurde, um dafür einen materiellen Vorteil zu erreichen.



Eine Kombination mit anderen Suchkriterien ist übrigens problemlos möglich. Ein einfaches Beispiel: Weißspieler = "Kasparov" + Zugzahl = "1-28" + Ergebnis = 1:0 filtert

umgehend Opferkombinationen von Garry Kasparov aus den Partiidatenbanken Big- oder Megabase.

Die gezielte Suche nach Opfern stellt auch für Autoren von Schachspalten und Schachtrainern ein sehr praktisches Hilfsmittel bei der Sichtung der Highlights aus aktuellen Turnieren dar.

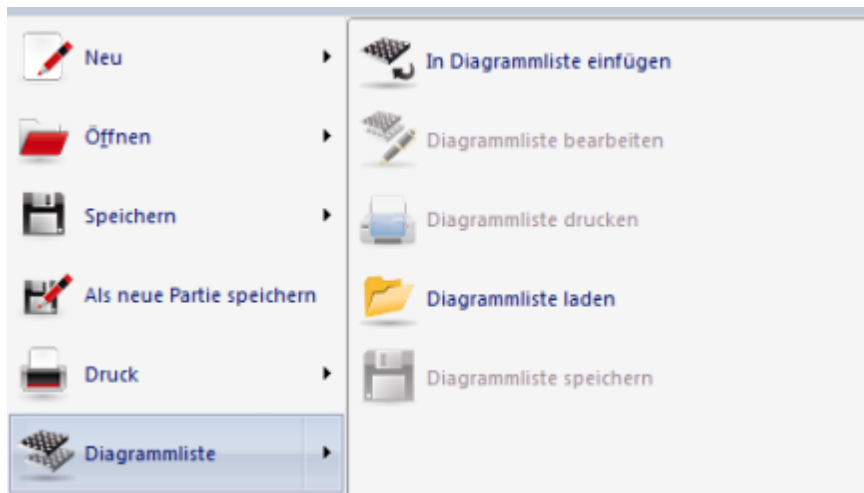
5.21 Trainingsunterlagen erstellen

Mit ChessBase können Sie problemlos Trainingsunterlagen auf Papier zusammenstellen.

Eine Anwendungsmöglichkeit wäre z.B. Unterlagen, die Sie für den Schachunterricht oder das Training ohne Computer einsetzen wollen. Für Übungsleiter oder Jugendtrainer ist dies eine unverzichtbare Funktion.

Dazu laden Sie die erste Partie/Stellung aus einer Datenbank in das [Brettfenster](#), die als Grundlage für das erste Diagramm dienen soll.

Wählen Sie unter *Menü Datei* - "*In Diagrammliste einfügen*".



Jetzt wird der Dialog "*Diagramm druck*" eingeblendet, in dem Sie verfeinerte Einstellungen zur Gestaltung des Ausdrucks vornehmen können.



Nach der Aktivierung des Dialogs sind vorab die Einstellungen des Reiters Diagrammdruck aktiv. Die Parameter haben folgende Bedeutung:

- **Gedreht** Damit erzeugen Sie [Diagramme](#), in denen die Position aus der Sicht von Schwarz angezeigt wird.
- **Seite am Zug** markieren Setzt ein Zeichen für die Seite, die in der abgebildeten Stellung am Zug ist. Diese Einstellung sollten Sie immer aktivieren, damit klar gekennzeichnet ist, wer am Zug ist.
- **Diagrammnummern** Die Diagramme werden nach der Reihenfolge nummeriert, in der Sie die Diagramme in die Liste eingefügt haben.
- **Farben und Pfeile** Falls die Brettstellung mit grafischen Symbolen, also Pfeilen und Farben, kommentiert wurde, können Sie festlegen, ob diese Elemente ebenfalls im Ausdruck erscheinen sollen.
- **Stil ChessBase** unterstützt zwei Ansichten beim Diagrammausdruck. Mit Schwarz/Weiß setzen Sie ein konventionelles Diagramm beim Ausdruck. Farbe wird hier nicht unterstützt, das Programm benutzt den voreingestellten Diagrammfont für den Ausdruck. Die zuvor beschriebenen grafischen Kommentare werden nicht berücksichtigt.

Die Option **Wie Schachbrett** ist selbsterklärend. Die Darstellung auf dem Papier entspricht der Ansicht auf dem Monitor. In der Regel sind die "schlichten SchwarzWeiß-Ausdrucke" übersichtlicher.

Beim Ausdruck können Sie die Größe der Diagramme festlegen. Standardgröße ist per Default aktiv, nicht jeder Anwender mit der Definition der Standardgröße einverstanden sein. Wenn Sie die Option deaktivieren, können Sie die Größe der Diagramme und die Einrückung für den Ausdruck selbst festlegen.

In dem Dialog existiert ein weiterer nützlicher Reiter: "*Koordinaten*".

Wenn Sie die Standardeinstellungen übernehmen, werden die Koordinaten an allen Bretträndern angezeigt. Alternativ können Sie die Anzeige gemäß den Einstelloptionen in dem Dialog übernehmen, z.B. die Anzeige der Koordinaten unterhalb und links vom Diagramm. Sollen keine Koordinaten angezeigt werden, deaktivieren Sie einfach das Häkchen vor "Koordinaten".

Über die Einstellung im Reiter Diagrammtitel können Sie die Überschriften und der Text unter dem Diagramm eingeben. Den Text gibt man in den Eingabezeilen "Kopfzeile" und "Fußzeile" ein. Der Text der Kopfzeile erscheint beim Ausdruck über dem Diagramm, bei der Auswahl der Option "Spieler" wird automatisch der Name des Spielers aus den Kenndaten der Partie übernommen, die als Grundlage für das Diagramm dient.

Unter dem Abschnitt "Fußzeile" können Sie folgende Optionen einstellen:

- **Letzter Zug** ausgehend von dem Diagramm wird der zuletzt gespielte Zug unter dem Diagramm eingefügt.
- **Nächster Zug** druckt den nächsten Zug unter das Diagramm
- **Letzter Kommentar** falls beim vorhergehenden Zug ein Textkommentar integriert war oder ein Kommentator mittels "Text vor Zug" Kommentare eingefügt hat, erscheint der Kommentar ebenfalls unter dem Diagramm
- **Text drucken** Hier können Sie - wie bei der Kopfzeile - einen eigenen Text eingeben.

Wenn diese Formalien abgearbeitet wurden, klicken Sie auf OK und das Diagramm wird in die aktuelle Diagrammliste aufgenommen.

Dazu gehen Sie wie folgt vor:

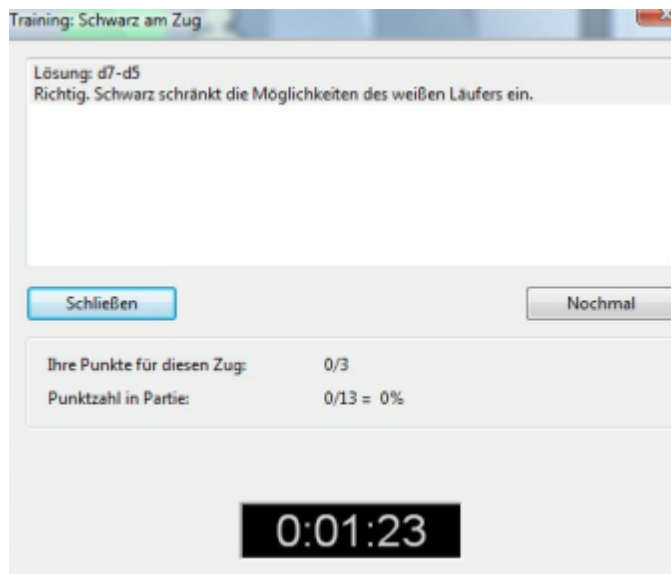
Wählen Sie im Brettfenster unter *Menü Datei - Diagrammliste - Diagrammliste drucken* . In der Seitenvorschau können Sie das Layout des Ausdrucks überprüfen. Alternativ können Sie die Diagrammliste noch einmal bearbeiten. Nehmen wir an, Sie möchten ein eingefügtes Diagramm nachträglich entfernen.

Wählen Sie dazu *Menü Datei - Diagrammliste - Diagrammliste bearbeiten*. In dem Dialog mit der Diagrammvorschau können Sie einzelne (Entfernen) oder alle Diagramme entfernen (Leeren).

Sie können bedenkenlos mit den einzelnen Parametern experimentieren, ohne die Druckkosten unnötig in die Höhe zu treiben. Dank der Seitenvorschau können Sie beim Experimentieren direkt die Auswirkungen der einzelnen Optionen kontrollieren.

5.22 Trainingsfragen anzeigen

Auf vielen Trainings-DVD`s findet man fast immer eine kleine Datenbank, in denen Partien oder Positionen mit eingestreuten [Trainingsfragen](#) enthalten sind. Wie in einer Turnierpartie muss der Anwender versuchen, den Lösungszug selbständig bei begrenzter Bedenkzeit zu ermitteln.

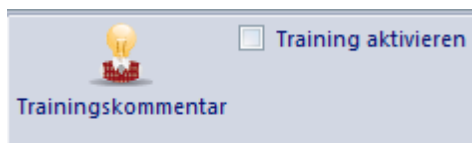


"Learning by doing" ist eine bewährte Methode zur Festigung von bereits erlerntem Wissen und die Trainingsfragen helfen dem Anwender dabei.

Problem: Wenn Sie eine Partie aus einer Trainingsdatenbank aufrufen, zeigt Chessbase nie die Trainingsfragen an. Man kann mit den Pfeiltasten die gesamte Partie durchgehen, ohne dass sich bei den Trainingsfragen das Fenster mit der Trainingsfrage öffnet. Stattdessen kommt man sofort zum Lösungszug. Das Symbol für die eingefügte Trainingsfrage (***) ist aber zu sehen.

Welche Einstellung muss geändert werden, damit der Trainingsdialog gestartet wird ?

Unter dem Menüpunkt Ansicht finden Sie den Eintrag " *Training aktivieren* ".



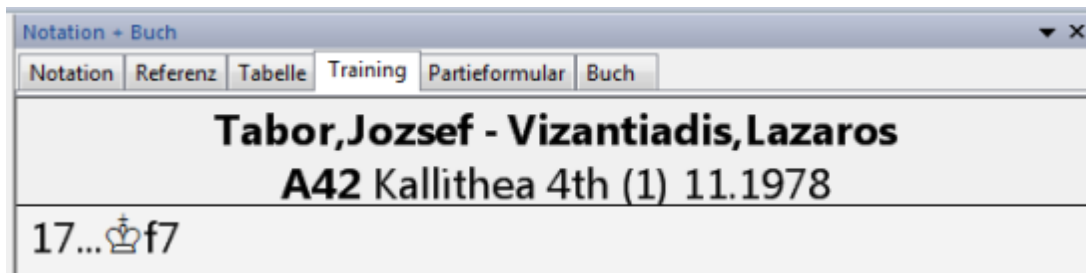
Danach wird die Lösung ausgeblendet und der Dialog mit der Trainingsfrage wird eingeblendet.

5.23 Die Trainingsnotation

Über der [Notation](#) im Brettfenster von ChessBase befindet sich der Reiter *Training*.

Welche Bedeutung, bzw. praktischen Auswirkungen hat dieser Tabulator ?

Normalerweise werden im [Notationsfenster](#) die Züge der aktuellen Partie inkl. Textkommentare und Varianten angezeigt. Ein Klick auf den Tabulator [Training](#) bewirkt, daß alle Züge außer dem zuletzt gespielten Zug nicht mehr angezeigt werden.



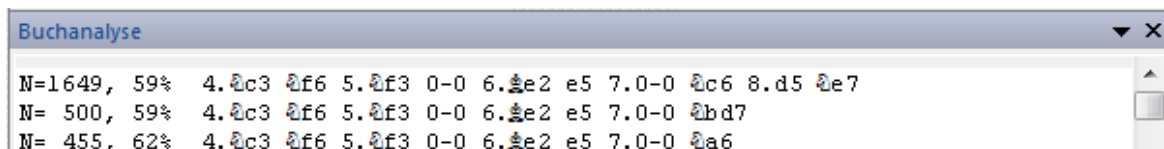
Das Feature bietet einen exzellenten Trainingseffekt. Nach jedem Partiezug kann selbständig versuchen, den in der Partie gespielten Zug zu finden. Bei der Durcharbeitung von Theoriedatenbanken - speziell zum Thema Eröffnungstheorie - zwingt die Funktion den Anwender, sich intensiver mit den Inhalten auseinanderzusetzen. Der Lerneffekt ist damit deutlich höher.

Die Darstellung eignet sich übrigens sehr gut für sehbehinderte Anwender. Mit einem Rechtsklick bekommt man ein kleines Kontextmenü, über das man die Schriftgröße einstellen kann -> Zeichensatz wählen. Anschließend spielt man mit den Pfeiltasten auf der Tastatur oder der Navigationsleiste unterhalb des Schachbrettes die Notation durch und bekommt immer nur den aktuellen Partiezug in der voreingestellten Schrift angezeigt.

5.24 Kritische Eröffnungsvarianten erkennen

Über den Reiter **Buch** im Notationsfenster kann man prüfen, welche Züge die Großmeisterpraxis für die aktuelle Brettstellung kennt.

Die Betrachtung der gespielten Einzelzüge und der zahlreichen eingebetteten Statistiken ist nützlich, jedoch für die endgültige Beurteilung nicht immer ausreichend. Mit Hilfe des *Buchanalysefensters* kann man sich die wichtigsten Varianten und vor allem die kritische Variante ausgehend von der aktuellen Brettstellung anzeigen lassen.



Die Buchanalyse startet man unter *Ansicht - Buchanalyse*

Das Buchanalysefenster zeigt also die wichtigsten Varianten und die kritische Variante ab Brettstellung.

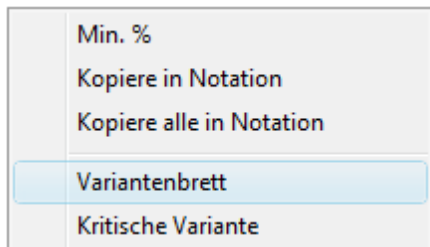
Sinnvoll ergänzt wird diese Funktion von der [automatischen Eröffnungsreferenz](#).

Stellt sich die Frage, was das Datenbankprogramm konkret unter einer kritischen Variante versteht? Wenn beide Seiten den statistisch aussichtsreichsten Zug spielen, entsteht daraus die kritische Variante. Diese Abspiel wird immer in roter Farbe am unteren Rand des Buchanalysefensters angezeigt.

Kritisch: 6.Lc3 e6 7.f4 b5 8.Df3 Dc7, 54% Weiß (9 Partien)

Mit einem Doppelklick auf die kritische Variante kann man diese direkt auf das Hauptbrett übertragen.

Tipp: Praktisch ist dabei das ins Buchanalysefenster integrierte Variantenbrett, das Sie mit einem Rechtsklick aus dem Kontextmenü aktivieren können.



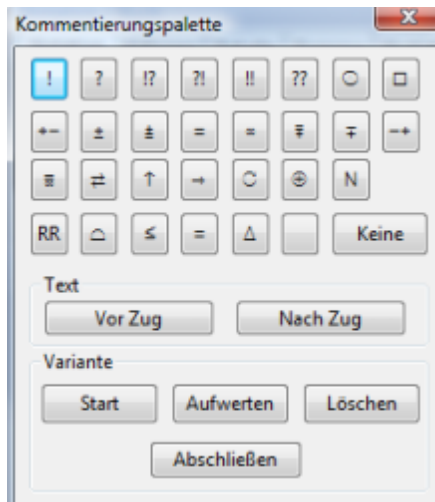
5.25 Notationen editieren

Wer häufig eigene Partien mit ChessBase erfasst, wird in der Regel [Varianten](#) oder [Kommentarsymbole](#) in die Notation einfügen wollen. Das Programm offeriert unter dem Menü Ansicht die Funktion "[Kommentierungspalette](#)". Mit Hilfe dieser Dialogbox können Sie alle wichtigen Kommentierungssymbole mit einem simplen Mausklick in die Notation einfügen.

Die Kommentierungspalette ruft man im Brettfenster unter *Einfügen - Kommentare* auf.



Gerade bei der Eingabe von verschachtelten Varianten erweisen sich die Variantenschalter der Kommentierungspalette als wertvolle Hilfe und sind extrem zeitsparend.



Was tun sie, wenn Sie unerwünschte Eingaben schnell wieder rückgängig machen wollen ?

In Word, Outlook u.s.w. kann man unerwünschte Eingaben mit *STRG-Z* rückgängig machen. Unter ChessBase funktionieren viele Tastaturkürzel nach vordefinierten Standards. Auch ChessBase bietet eine "Undo-Option" im Brettfenster.

Sie können hier unerwünschte oder fehlerhafte Eingaben mittels **STRG-Z** oder *Start - Rückgängig* in einem oder mehreren Schritten löschen und die vorige Ausgangssituation wieder herstellen.

5.26 Zugriff Onlinedatenbank

Mit ChessBase und einem funktionierenden Internetzugang kann man direkt auf eine riesige Onlinedatenbank zugreifen. In der Onlinedatenbank stehen Partien aus aktuellen Turnieren bereit. Wenn die Partien aus aktuellen Turnieren stammen, möchte man die Daten naturgemäß gerne permanent auf der Festplatte speichern, um sie zu einem späteren Zeitpunkt in Ruhe offline nachzuspielen.

Siehe auch [Suche in der Online-Datenbank....](#)

Betrachten wir anhand eines praktischen Beispiels, wie man eine Suche in der Onlinedatenbank durchführt und die gefundenen Partien anschließend in einer Datenbank speichert.

Nehmen wir an, Sie interessieren sich für Partien nach der Zugfolge 1.d4 Sf6 2.Sf3 c5 3.c4 cxd4 4.Sxd4 e6.



Diese Züge geben wir in einem Brettfenster ein.

Rechtsklick - Schachbrett - und dann wählen wir den Eintrag **Online**. Alternativ geht es auch über den Ribbon **Online**.



Die Suche in der Onlinedatenbank fördert je nach Netzanbindung umgehend die entsprechenden Partien zutage, die in einem separaten Fenster aufgelistet werden. Dabei muß man beachten, daß die Anzeige maximal 1000 Partien mit dem aktuellen Suchkriterium aus der Onlinedatenbank auflistet, auch wenn mehr Partien mit dem vordefinierten Suchkriterium in der Datenbank vorhanden sind.

Hinweis: In der Statuszeile am unteren Bildschirmrand wird immer die Anzahl der gefundenen Partien angezeigt.

1000 Partien

Die Beschränkung auf 1000 Partien ist vor allem für Anwender mit einer langsamen Netzanbindung sinnvoll, damit flüssig mit dem Programm weitergearbeitet werden kann. Man kann die Suchkriterien verfeinern.

[Datenbankfenster](#) - "Suche Stellung in" sucht ebenfalls direkt in der Onlinedatenbank. In dem Dialog kann man die Suche z.B. auf einen bestimmten Zeitraum eingrenzen.

Hier würde es sich anbieten, die [Suchergebnisse](#) auf mehrere kleinere Datenbanken zu verteilen und diese anschließend zu einer Gesamtdatenbank zu verschmelzen.

Nachdem das Ergebnis der Suche in dem [Listenfenster](#) angezeigt wird, kann man daran gehen, die Partien in eine neue Datenbank zu kopieren. Zuerst muß man die Partien, die kopiert werden sollen, entsprechend markieren. Entweder wählt man nach dem Rechtsklick im Listenfenster mit Bearbeiten - Alles markieren alle Partien aus oder man markiert mit gedrückter STRG-Taste nur einzelne Partieeinträge.

Nachdem die Markierung vorgenommen wurde, hilft uns wieder ein Rechtsklick weiter. Diesmal wählen wir aus dem Kontextmenü den Eintrag Bearbeiten - Kopiere. Damit weiss ChessBase, daß diese Partien kopiert werden sollen.

Jetzt müssen wir dem Programm noch klar machen, wohin, bzw. in welche Zieldatenbank die Partien kopiert werden sollen. Dazu wechseln wir in das Datenbankfenster, quasi dem Hauptbildschirm des Programms. Jetzt wählen wir mit einem Klick die Zieldatenbank aus, Rechtsklick und wieder Bearbeiten - Einfügen. Damit haben wir dem Programm alle benötigten Informationen gegeben und der Kopiervorgang der selektierten Partien in die Zieldatenbank wird gestartet.

Wenn sie über eine schnelle DSL - Verbindung verfügen, geht der Kopiervorgang - genau wie die Suche zügig voran.

6 Probleme

6.1 Problembehandlung

Bei **Übergabe an Fritz** wird zwar Fritz gestartet, doch kommt die Partie nicht an

Achten Sie darauf, dass Ihr Fritz-Programm parallel zu ChessBase installiert wird. Nur wenn parallel in den gleichen übergeordneten Pfad installiert wurde, funktioniert die gegenseitige Übergabe.

Der Zugriff auf die **Online-Datenbank** klappt nicht

Die Nutzung der Online-Datenbank aus ChessBase setzt eine installierte DFÜ-Verbindung zum Internet voraus. Wenn beim Start z.B. Ihres Internetbrowsers die Verbindung zum Netz nicht automatisch aufgebaut wird, dann geschieht dies auch in ChessBase nicht. Öffnen Sie einfach per Hand eine Internetverbindung und starten Sie danach die Suche in Onlinedatenbank.

Der Aufruf der **E-Mail-Funktion** öffnet mein E-Mail-Programm nicht

Ihr E-Mail-Programm ist nicht als Standard-E-Mail-Client registriert. Bitte überprüfen Sie dies in den Einstellungen Ihres E-Mail-Clients.

Auf dem Schachbrett erscheinen Buchstaben anstelle der Figuren

Die **Diagramm-Zeichensätze** sind nicht richtig installiert. Möglicherweise hatten Sie bei der Installation keine Schreibrechte auf das Windows-Systemverzeichnis. Wiederholen Sie die Installation der Zeichensätze von Hand per Systemsteuerung aus dem Verzeichnis Fonts auf der Programm-DVD.

Bei Ausgabe auf einem Drucker werden die weißen Felder zusammengestaucht

Verwenden Sie unter *Menü Datei - Druck - Seite einrichten* die Font-Einstellung "

ChessBase Alternate".

6.2 64 Bit Version

Die 64-Bit-Version wird nach Windows-Konvention in anderem Programmpfad („C:\Program Files“, jedoch nicht mehr in „C:\Program Files (0x86)“ installiert, daher sind nur die mitgelieferten 3D-Bretter verfügbar (nicht die von Fritz). Auch sehr alte Engines stehen vielleicht noch in „C:\Program Files (0x86)\ChessBase\Engines.“

6.3 3D-Darstellung optimieren

Die flüssige Darstellung des 3D-Brettes stellt hohe Anforderungen an Ihre Grafikkarte. Nach Möglichkeit sollten Sie eine Karte mit speziellen 3D-Funktionen einsetzen.

Bei Problemen sollten sie prüfen, ob Sie einen aktuellen Treiber für Ihre Grafikkarte einsetzen. Prüfen Sie, ob eventuell vorhandene 3D-Funktionen Ihrer Grafikkarte aktiviert sind.

Rechtsklick auf den *Windows-Desktop* *Eigenschaften* *Einstellungen* ruft die Einstellungen der Grafikkarte auf.

Die realistische 3D-Darstellung erfordert eine aktuelle Version von Direct X ab Version 9 oder höher.

Wenn Sie nur die 2D-Darstellung benötigen und das realistische 3D-Brett nicht einsetzen wollen, muß Direct X nicht installiert sein.

6.4 Keine Figuren im Brettfenster ?

Werden nach der Installation des Programms keine Figuren auf dem Schachbrett angezeigt ?

Die Darstellung der Figuren wird mit Hilfe von Fonts realisiert. Auf der Produkt DVD finden Sie im Verzeichnis **FONTS** alle benötigten Schrifttypen des Programms. Bitte installieren Sie die Schriften manuell über die Systemsteuerung. Danach sollte die Anzeige der Figuren und der Notation funktionieren.

Installation der Fonts

- Öffnen Sie Schriftarten, indem Sie auf die Schaltfläche Start klicken, auf Systemsteuerung klicken, auf Darstellung und Anpassung klicken und dann auf Schriftarten klicken.
- Klicken Sie auf Datei und dann auf Neue Schriftart installieren.
- Falls das Menü Datei nicht angezeigt wird, drücken Sie ALT.
- Klicken Sie im Dialogfeld Schriftarten hinzufügen unter Laufwerke auf das Laufwerk, auf dem sich die zu installierende Schriftart befindet.
- Doppelklicken Sie unter Ordner auf den Ordner mit den hinzuzufügenden Schriftarten.

- Klicken Sie unter Schriftartenliste auf die Schriftart, die Sie hinzufügen möchten, und klicken Sie dann auf Installieren.

Siehe auch [Zeichensatzprobleme ...](#)

6.5 Zeichensatzprobleme

Problem:

In der Notation und beim Ausdruck erscheinen die Schachsymbole nicht richtig.

Ursache:

Die Zeichensätze (TrueType Fonts) sind nicht richtig installiert. Dies kann z.B. passieren, wenn Sie unter Windows XP / Vista bei der Installation keine Administratorrechte hatten.

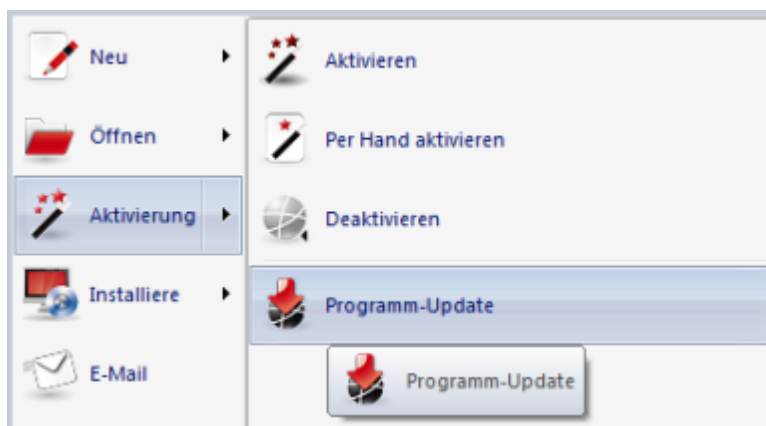
Lösung:

Installieren Sie über die Systemsteuerung alle Zeichensätze per Hand aus dem Verzeichnis "Fonts" der Programm-DVD.

6.6 Updates

Sie können Ihre Programminstallation einfach auf dem neuesten Stand halten.

Unter dem *Menü Datei - Aktivierung* gibt es die Funktion **Programm Update**. Mit Hilfe dieser Option wird Programm online aktualisiert und auf den aktuellen technischen Stand gebracht.



Hinweis: Diese Option steht Ihnen nur dann zur Verfügung, wenn Sie das Programm auf dem Rechner [aktiviert](#) haben.

Auf Wunsch werden automatische Updates vom Programm aktiv angeboten.

Index

- * -

*.cbone 38

- 3 -

3d-Darstellung optimieren 329

- 6 -

64 Bit Version 329

- A -

Admin Tool 15

Aktivieren 15

Amazon Kindle 187

An Fritz übergeben 80

Anwendungsmenü 21

Arbeitsbuch 245

Ausblenden von Datenbanken 34

ausschlachten 304

Automatische Eröffnungsreferenz 57

- B -

Bauernstruktur und Figurenpfad 124

Bedeutung der Clipdatenbank 318

Brettansicht 3D 81

Brettdesign 95

Brettfenster 52

Brettfenster mit angebotener Cloud Engine 217

Buchanalysefenster 67

- C -

Chatfenster Engine Cloud 235

Chess Media System 297

Chesslive.de 147

Clipboard 89

Clipdatenbank 38

Cloud Engine öffentlich anbieten 220

Cloud Engine privat benutzen 218

Cloudanalyse 206

- D -

Dateinamen und Endungen 172

Dateitypen anmelden 38

Datenbank Abo 175

Datenbank archivieren 182

Datenbank automatisch von CD installieren 295

Datenbankauswahlmaske 173

Datenbanken 168

Datenbankexplorer 28

Datenbankfenster 28

Datenbanknutzung 34

Datenbankpfad 296

Datenbanksymbol 32, 246

Datenbanktypen 36, 170

Datenbankwartungsfunktionen 180

Deaktivieren 15

Default-Engine 199

Design 90

Detailansicht 317

Details 130

DGT-Brett 115

Diagramme drucken 320

Die ClipDatenbank 38

Die Suchmaske 153

Direktliste 317

Direktsuche Partienliste 165

Direktsuche Spielerindex 165

Doppelklick auf Schnellbrett 36

Doppelte Partien löschen 174

Drag & Drop 27

Drag & Drop - Partienotation kopieren 303

Drohung als Pfeil 77

Drohung auf Brett anzeigen 77

Drohung aufstellen als Pfeil 77

Dubleiten 304

Dukaten 226

Dukaten bestellen 226

- E -

EBooks 187

ECO-Klassifikation 301
 Editor 289
 Ehrenlisten 268
 Eigene Analysen ausblenden 257
 Eigenes Eröffnungsrepertoire prüfen 280
 Eigenschaften Buchanzeige 92
 Eigenschaften einer Datenbank 94
 Einführung 14
 Einführung Engine Cloud 209
 Einklick-Publikation von Partien im Web 191
 Einnahmen 238
 Einstelldialog Computer Cloud 237
 Einstelldialog Engine 236
 Einstellungen Notation 84
 Einstellungsoptionen Reales 3D-Brett 82
 Elozahl rücksetzen 302
 Elozahlen 301
 Elozahlen für ausgewählte Partien löschen 49
 E-Mails aus ChessBase versenden 186
 Endspieldatenbanken 87
 Endspielschlüssel 143
 Engine 72, 196
 Engine stiften 266
 Engine/Partie-Korrelation 259
 Enginefenster 72
 Engineparameter 200
 Engines 195
 Eröffnungen sammeln 280
 Eröffnungsbuch 244
 Eröffnungsklassifikation 140
 Eröffnungsreferenz 57
 Eröffnungsreferenz auf Datenbank 60
 Eröffnungsreferenz Partieliste 61
 Eröffnungsreport 277
 Eröffnungsschlüssel 138
 Erweiterte Analyse mit einem Schachprogramm 80
 Erweiterte Buchansicht 65
 Export Textdateien 186

- F -

Faltung in der Notation 63
 Farbige Felde und Pfeile 122
 Feedback zu Lösung eingeben 125
 Feinwertung Turnier 51
 Fenster 23

Fenster anordnen 23
 Fenster Engineverbindung 218
 Fernschach Kenndaten 283
 Fernschachdaten - Adresse 284
 Fernschachdaten - E-Mail 285
 Fernschachdaten - Partieinfo 284
 Fernschachdaten - Urlaub 285
 Fernschachverwaltung 282
 Fernschachzu 285
 Figurenaufenthalte 277
 Format einer Partienliste 99
 Formular 54
 Fortschrittsbalken Let's Check 251
 Funktionen auf Schlüsseln 139
 Funktionsleiste Schnellzugriff 22

- G -

Gaviota TableBases 88
 Gebot abgeben 240
 Gebühren 228
 Gleiche Spieler 167
 Grenzen 97
 Grundlagen Let's Check 247
 Gut Filter 47
 Gute Partien bestimmen 47

- H -

Hinweis zum Ersetzen von Partien 304
 Hinweise für Anbieter von Cloud Engines 233
 Hinweise für Nutzer von Cloud Engines 231

- I -

Ignorierte Nutzer 239
 Importprotokoll 169
 Infobretter im Livebuch 249
 Informationen im Chatfenster 262
 Inhalt 10
 Installiere auf Festplatte 295
 Integritätstest 180
 Intelligente Suchzeile für Online-Datenbank 149

- K -

Keine Figuren im Brettfenster ? 329
 Kenndaten eines Textes 289
 Klassifikationsstellungen zeigen 141
 Kommentar Sprache wechseln 121
 Kommentare 157
 Kommentare im Livebuch 264
 Kommentatorenverzeichnis einer Datenbank 135
 Kommentieren 116
 Kommentierungspalette 116
 Kommentierungssymbole 118
 Komplette Datenbank in Schlüssel einordnen 140
 Kontextmenü 26
 Kontextmenü Let's Check 259
 Koordinaten 299
 Korrektur bei Parteeingabe 113
 Kritische Stellungen 123
 Kritische Variante in Buchanalyse 324
 Kürzel in Partielisten 310

- L -

Lange Partie 118
 Let's Check starten 251
 Let's Check Tiefeangabe 256
 Let's Check anonym nutzen 258
 Liste - Sortierung dauerhaft fixieren 303
 Liste Spielerlexikon 273
 Listen einstellen 42
 Listenansicht 42
 Listenansicht Engine Cloud 212
 Listenfenster 41
 Livebuch 249

- M -

Mannschaftsverzeichnis einer Datenbank 136
 Medaillen 123
 Mega Database 300
 Meine Datenbanken 31
 Mieten einer Cloud Engine mit Auktion 228
 Mieten einer Cloud Engine zum Festpreis 228
 Mobi Format 187
 Modevarianten anzeigen 59

Multimediakommentare 116
 Multiple Choice 125

- N -

Nachspielpfeile 76
 Nächstbester Zug 74
 Name des Anwenders 93
 Netzwerkfähigkeit von ChessBase 185
 Neu in ChessBase 12 10
 Neue Partien 175
 Neuen Schlüssel einfügen 141
 Neuen Zug eingeben 112
 Neuerung aufzeigen 279
 Neuerung Zeigen/Vergleichen 71
 Neuerungen in ChessBase 10
 Notation/Varianten strukturieren 85
 Notationen - Bearbeitung widerrufen 325
 Nullzüge 309

- O -

Öffentlich verfügbare Cloud Engines 223
 Opfer 319
 Opfer finden 319
 Optionen Design 90

- P -

Parallelanzeige von Notation und Livebuch 257
 Parteanalyse mit Let's Check 255
 Parteeingabe mit dem DGT-Brett 115
 Parteeingabe Züge ausprobieren 78
 Partieformular 54
 Partien ersetzen 130
 Partien in Buch importieren 246
 Partien kopieren 168
 Partien mit Kommentaren suchen 313
 Partien veröffentlichen 194
 Partienliste 45
 Partienservice 175
 Partienverlauf
 Partienverlauf löschen 40
 Partienverlauf im Brettfenster 80
 Partienverlauf löschen 40
 Partieüberblick 50

Personalausweis 273
 Pfade einstellen 98
 Pfeile unter Brett 76
 PGN-Downloads aus dem Internet 296
 Private Nutzer 238
 Problembehandlung 328

- Q -

Quellenverzeichnis einer Datenbank 136

- R -

Rangliste Anbieter 235
 Rechnerwechsel 15
 Rechtsklickmenü Bearbeiten in Partienliste 49
 Rechtsklick 26
 Rechtsklickmenü Ausgabe in Partienliste 48
 Referenz im Notationsfenster 57
 Referenzdatenbank 143
 Relaes 3D-Brett 81
 Repertoirebericht 145
 Repertoiredatenbank 145
 Repertoiredatenbank aufbauen 305
 Repertoiredruck 195
 Reset Elo 302
 RTF 186

- S -

Schieberegler Brettfenster 76
 Schlüssel 139
 Schlüssel auswählen 142
 Schlüsselmemo einfügen 142
 Schlüsselstellungen Repertoire 305
 Schlüsseltransfer 140
 Schnelle Eingabe von Partien 312
 Schneller Wechsel der Suchdatenbank für die „Referenz“ im Brettfenster 143
 Schneller Zugriff auf die letzten Partien oder Datenbanken 315
 Schnellzugriff 22
 Schreibweise von Spielernamen 185
 Schreibweisen korrigieren 185
 Sicherungskopie 38, 182
 Sofortzugriff auf die Repertoiredatenbank 147

Sortierung dauerhaft fixieren 303
 Sortierung via Drag & Drop 303
 Spaltensortierung 43
 Speedindex 269
 Speichermaske 128, 129
 Speichermaske (zweite Seite) 130
 Spielerdossier 281
 Spielerlexikon 269
 Spielerlexikon online 269
 Spielerverzeichnis einer Datenbank 131
 Sprache einstellen 100
 Standardengine und Heumas einstellen 96
 Statistik 276
 Stellung eingeben 101
 Stellung einreichen 266
 Stellung entdecken/erobern 251
 Stellung spiegeln 101
 Strategieschlüssel 143
 Suchbeschleuniger 182
 Suche im Spielerlexikon 271
 Suche in der Online-Datenbank 147
 Suche in Referenzdatenbank 69
 Suche nach ähnlichen Endspielen 165
 Suche nach ähnlichen Mittelspielstrukturen 166
 Suche nach ähnlichen Zügen 166
 Suche nach Figurenzahl 302
 Suche nach Opferkombinationen 164
 Suche nach Spielern mit Kleinschreibung 131
 Suchen in Onlinedatenbank 326
 Suchergebnis aus Online-Datenbank 70
 Suchergebnisfenster 68
 Suchmaske 153
 Suchmaske - Kommentare 157, 158, 160, 162, 163
 Suchmaske - Manöver 160, 162
 Suchmaske - Material 158, 160, 162
 Suchmaske - Medaillen 162
 Suchmaske - Partiedaten 155, 157, 158, 160, 162, 163
 Suchmaske Stellungen 158, 160, 162, 163
 Support 19
 Systemvoraussetzung Chess Media 297

- T -

Tabelle sortieren 51
 Tabellennotation 62

TableBases 87
TableBases - Pfad einstellen 87
Taktikschlüssel 143
Taskleiste Windows 310
Tastaturbelegung im Brettfenster 105
Tastaturbelegung im Datenbankfenster 103
Tastaturbelegung im Schlüsselfenster 108
Tastaturbelegung in Partienlisten 104
Tastaturkürzel für Kommentarsymbole 109
Textdateien 186
Texte in der Datenbank 288
Texte schreiben und gestalten 290
Textfenster positionieren 120
Textkommentare 120
Textverweis auf ein Turnier 293
Textverweis auf eine Partieliste 293
Textverweis auf eine Suchmaske 293
Textverweis auf einen Spieler 293
Textverweis auf Eröffnungs- oder Themenschlüssel 294
Themenschlüssel 142
Theoriegewicht 45
Tiefe Stellungsanalyse 203
Tooltipp 43
Top Partie 45
Trainingsdatenbank 127
Trainingsfragen 125
Trainingsfragen anzeigen 322
Trainingsnotation 62
Trainingsunterlagen auf Papier 320
Turniertabelle 51
Turnierverzeichnis einer Datenbank 134
Turnierzug 64

- U -

Überschriftenformat 292
Übersicht Fenster 310
Undo 325
Unterstützung 19

- V -

Varianten 118
Verschiedene Einstellungen 91
Verschmelzen von Partien 114

Verweis auf andere Texte 293
Verweis auf eine Partie im Text 292
Verweis auf eine Textstelle 293
Volltextsuche im Turnierindex 134
Vorschaufenster Direktliste 35

- W -

Wartung - Dateitypen anmelden 38
Wartung - Suchbeschleuniger 182
Was kostet die Benutzung? 258
Was sind Schlüssel 137
Webseiten 194
Wechsel Fortschrittsbalken 257
Wichtige Funktionen 10
Windows Media Player 297
Wird die Leistung meines Rechners beeinträchtigt? 258
wmv 297

- Z -

Zeichensätze 100
Zeichensatzprobleme 330
Zieldatenbank 40
Zugang zum Fernschachserver 287
Züge ausprobieren 78
Züge eingeben 111
Zugeingabe mit Einzelclicks 113
Zugriff Onlinedatenbank 326
Zum Repertoire hinzufügen 131
Zusatzfunktionen 23
Zusatzinformation über Spalten 43
Zwischenablage einstellen 89