



ChessBase 16

Inhalt

	0
Teil I Erste Schritte	12
1 Inhalt	12
2 Einführung	12
3 Anleitungen für ChessBase	13
4 Was ist neu?	14
5 Programmaktivierung	14
FAQ Aktivierung	17
6 Anmeldedialog für Webfunktionen	18
7 ChessBase Account	21
8 Support	21
9 Hilfen im Programm	22
Teil II Allgemeine Bedienung	23
1 Bedienung über Ribbons	23
2 Menü Datei	24
3 Schnellzugriff wichtige Funktionen	24
4 Zusatzfunktionen aufrufen	25
5 Shortcut STRG-F6	26
6 Fensterflächen anordnen	26
7 Rechtsklicks	27
8 Drag and Drop	28
9 Direktinstallation aus dem Shop	29
10 Fenster	32
Datenbankfenster	32
Datenbankfenster.....	32
Suchabfragen abspeichern.....	35
Meine Datenbanken.....	37
Datenbanksymbol (Rechtsklick auf).....	38
Erstelldatum einer Datenbank anzeigen	40
Vorschaufenster in der Direktliste	42
Doppelklick auf Schnellbrett.....	43
Datenbanktypen	44
Datenbankenauswahl nach Neuinstallation übernehmen.....	45
Datenbankformat *.cbone.....	45
Datenbankformat *.cbcloud.....	46
Hinweise zum PGN Format.....	47
Dateitypen anmelden.....	48
Clipdatenbank.....	49
Partienverlauf.....	50
Neu in ... ausgewählter Datenbank.....	52

Ordner im Datenbankfenster.....	52
Listenfenster	53
Listenfenster.....	53
Listenansicht.....	55
Tooltips	56
Spaltensortierung in Listen.....	57
Top Partie Partienliste.....	58
Partienliste.....	58
Informationsanzeige anpassen.....	60
Partien per Rechtsklick kopieren.....	60
Datenbankstatistiken.....	61
Gute Partien bestimmen.....	67
Rechtsklickmenü Ausgabe in Partienliste.....	68
Rechtsklickmenü Bearbeiten in Partienliste.....	69
Partieüberblick.....	70
Turniertabelle.....	71
Brettfenster	73
Brettfenster.....	73
Automatische Schnellanalyse.....	75
Übergänge Bew ertungsprofil.....	76
Bew ertungsanzeige.....	77
Erweiterte Information im Partiefenster.....	78
Partieformular.....	79
Notationsfenster.....	80
Faltung und Partiehinw eise Notation.....	82
Nutzungstrends bei der Referenzsuche.....	83
Variantenkennzeichnung Referenz	84
Endspielw ahrscheinlichkeiten.....	85
Nachspieltraining.....	86
Radarbrett.....	94
Repertoiretraining.....	95
Plan Explorer	98
Anzeige der Eröffnungsbezeichnung.....	102
Flexible Kopfzeile im Notationsfenster	102
Farbig markierte Varianten innerhalb der Notation.....	102
Werkzeugleiste Notationsfenster.....	105
Automatische Schnellanalyse.....	107
Kein Bew ertungsprofil.....	108
Eröffnungsreferenz	109
Eröffnungskommentare live/Benachrichtigungen.....	111
Neuerungen schürfen - LiveBuch.....	116
Modevarianten anzeigen.....	119
Eröffnungsreferenz auf Datenbank.....	120
Eröffnungsreferenz auf Partieliste.....	121
Eröffnungsübersichten.....	121
Lokale Analysen.....	125
Tipps Übersichten.....	125
Übergabe an Eröffnungs App.....	126
Tabellennotation.....	127
Faltung in der Notation.....	128
Buchfenster.....	128
Erweiterte Buchanzeige.....	130
Buchanalysefenster.....	132
Suchergebnisfenster	133

Suchergebnis in Referenzdatenbank.....	134
Suchergebnis aus Online-Datenbank.....	135
Neuerung Zeigen/Vergleichen.....	135
Enginefenster.....	136
Neue Engineinformation.....	138
Anzeige aktuelle Hauptvariante.....	140
Pfeile unter dem Brett.....	140
Schieberegler Brettfenster.....	141
Drohungen auf Brett anzeigen.....	141
Züge ausprobieren.....	142
Partienverlauf im Brettfenster.....	144
An Fritz übergeben.....	145
Partien an Web App Fritz übergeben.....	145
11 Einstellungen	147
Reales 3D-Brett	147
Ray Tracing	148
Reales 3D-Brett einstellen	150
Einstellungen Notation	151
Notation/Varianten strukturieren	153
TableBases einstellen	154
Gaviota Endspieldatenbanken	156
Syzygy-Tablebases	157
Zusatzinfo Syzygy Datenbanken	159
Zwischenablage einstellen	160
Design	160
Diverse Einstellungen	161
Partien nachspielen via Mausekranz	163
Gelber Pfeil markiert Zug	163
Eigenschaften Buchanzeige	164
Name des Anwenders	165
Eigenschaften einer Datenbank	166
Favoritenliste	168
Brettdesign	169
Standardengine und Heumas einstellen	171
Grenzen	173
Einstellungen Ordner	174
Format einer Partienliste	174
Spielerlexikon Zugriff	175
Partienabonnements	175
Aktualisierung Referenzdatenbank	178
Vereinfachtes Update der Referenzdatenbank	179
Sprache einstellen	180
Zeichensätze	181
12 Tastaturbelegung	182
Stellung eingeben	182
Benutzerdefinierte Shortcuts	183
Tastaturbelegung im Datenbankfenster	184
Tastaturbelegung in Partienlisten	185
Tastaturbelegung im Brettfenster	186
Tastaturbelegung im Schlüsselfenster	189
Tastaturbelegung für Kommentarsymbole	189

Teil III Funktionen

191

1 Partien eingeben und kommentieren	191
Züge eingeben	191
Spezieller Eingabemodus für Partien	192
Neuen Zug eingeben	195
Zugeingabe mit Einzelklicks	196
Assisted Analysis	197
Nachträgliche Korrektur bei Parteeingabe	200
Verschmelzen von Partien	201
Strukturierung für Verschmelzen	202
DGT-Brett	202
Kommentieren	203
Kommentieren.....	203
Kommentierungspalette.....	204
Varianten.....	205
Kommentierungssymbole.....	206
Textkommentare.....	208
Sprachw echsel per Klick.....	209
Farbige Felder und Pfeile.....	210
Was bedeutet der runde farbige Kreis in der Notation?.....	212
Kritische Stellungen.....	212
Markierungen aus Notation entfernen.....	213
Medaillen.....	213
Bauernstruktur und Figurenpfad.....	215
Diagramme in Notationen.....	215
Feedback zu Lösung eingeben.....	216
Trainingsaufgaben.....	217
Trainingsaufgaben eingeben.....	217
Trainingsaufgaben in der Cloud.....	219
Trainingsdatenbank.....	221
Lösen von Trainingsaufgaben.....	221
Trainingsfragen mit Diagrammen.....	222
Hinw eise und Tipps Trainingsaufgaben.....	223
2 Partien speichern	224
Partien speichern	224
Speichermaske	226
Speichermaske (zweite Seite)	228
Partie ersetzen	230
Spielersuche bei der Partiespeicherung	230
Flexibles Handling von Ratingwerten	231
Zum Repertoire hinzufügen	232
Illegale Stellungen eingeben	232
3 Zugriff per Verzeichnis/Schlüssel	233
Spielerverzeichnis einer Datenbank	233
Spielervorbereitung per Mausklick	235
Turnierverzeichnis einer Datenbank	236
Kommentatorenverzeichnis einer Datenbank	237
Quellenverzeichnis einer Datenbank	238
Mannschaftsverzeichnis einer Datenbank	239
Eröffnungsschlüssel	240
Was sind Schlüssel.....	240
Eröffnungsschlüssel.....	240
Schlüssel-funktionen.....	241
Eröffnungsklassifikation.....	242

Komplette Datenbank in Schlüssel einordnen	243
Schlüsseltransfer.....	243
Neuen Schlüssel einfügen.....	244
Klassifikationsstellungen zeigen	244
Schlüssel auswählen.....	245
Schlüsselmemo setzen/einfügen.....	245
Themenschlüssel	245
Themenschlüssel.....	245
Strategieschlüssel.....	246
Taktikschlüssel.....	246
Endspielschlüssel.....	247
Definierbarer Schlüssel.....	247
Endspielklassifikation im Listenfenster.....	249
4 Zugriff per Suche	250
Suchabfragen per Eingabezeile	250
Referenzdatenbank	252
Repertoiredatenbank	253
Sofortzugriff Repertoiredatenbank	256
Suche in der Online-Datenbank	256
Intelligente Suchzeile für Online-Datenbank	258
Spielersuche Onlinedatenbank	259
Positionssuche Onlinedatenbank	261
Begrenzung der Anzeige in der Onlinedatenbank	262
Aktualisierung der Suchfensters der Onlinedatenbank	263
Suchmaske	263
Suchmaske - Partiedaten	265
Suchmaske - Kommentare	269
Suchmaske - Material	270
Suchmaske - Manöver	275
Suche nach Angriffs – und Verteidigungsmotiven	280
Suchmaske - Medaillen	285
Suchmaske - Stellung	286
Suche nach Opferkombinationen	287
Direktsuche aus Partienliste	288
Suche nach ähnlichen Endspielen	289
Suche nach ähnlichen Mittelspielstrukturen	289
Suche nach ähnlichen Zügen	290
Typische Taktikstellungen einer Eröffnungsvariante	290
Interaktive Suche nach Strukturen	291
Suche nach Zeitkontrolle	292
Gleiche Spieler	293
Gezielte Suche nach Partien zwischen Spielern mit grosser Elo-Differenz	294
Suchabfragen Partiedaten	296
Suche nach Sonderzeichen	296
Suchabfragen abspeichern	297
Suche nach Partietiteln	298
Suche im Onlineshop	299
5 Datenbanktechnik	301
Partien kopieren	301
Datenbanken.....	301
Partien kopieren.....	302
Importprotokoll.....	303
Datenbanktypen.....	304
Datenbankformate	305

Erkennung von PGN-Downloads	306
Dateinamen und Endungen	307
Datenbankauswahlmaske	308
Datenbanken übersichtlich verwalten	309
Sortierung von Datenbanken	311
Doppelte Partien löschen	311
Gelöschte Partien finden	313
Datenbankwartung	313
Datenbank Abonnement.....	313
Integritätstest.....	318
Datenbankwartungsfunktionen.....	318
Suchbeschleuniger	320
Datenbank archivieren.....	321
Umbenennen von Datenbanken.....	322
Datenbankdateien löschen.....	322
Netzwerkfähigkeit von ChessBase	323
Schreibweise von Spielernamen	323
Automatische Korrektur von Spielernamen	324
Updates für die Mega	325
Kein Partiedownload möglich?	329
6 Clouddatenbanken	330
Einführung Clouddatenbanken	330
Anmeldung zur ChessBase Cloud	331
Neue Cloud Datenbanken anlegen	332
Partie direkt in Clouddatenbank speichern	334
Speicherplatz für die Clouddatenbanken	335
Clouddatenbanken offline benutzen	337
Datenbankfunktionen mit der Cloud	337
Clouddatenbank lokal löschen	338
Externer Zugriff von Fremdrechnern	338
Clouddatenbanken freigeben	339
Clouddatenbanken im Web veröffentlichen	341
Repertoiredatenbank in Cloud verwalten	342
Clipdatenbank für webbasierte Anwendungen	344
Letzte aktuelle Partie in Cloud Clip speichern	347
Livedatenbanken	347
7 Meine Züge	348
Meine Züge Grundlagen	348
Zugriff	348
Repertoire erweitern	349
Weitere Bearbeitungsmöglichkeiten	350
Hinweise zur Bearbeitung der Repertoires	350
Repertoires organisieren	351
Repertoire bearbeiten/erweitern	353
Farbige Markierungen	356
Sicherungskopien Repertoire	357
Varianten aus Repertoire löschen	357
Repertoire komplett löschen	358
Fertige Repertoires	358
8 Ausgabe	360
E-Mails aus ChessBase versenden	360
Export Textdateien	360
EBooks erstellen	361

Einklick-Publikation von Partien im Web	365
Veröffentlichen von Partien im Internet	368
Schachfilme exportieren	369
Repertoiredruck	373
9 Engines	374
Analyse-Engine	374
Analyseaufträge	374
Taktische Analyse	382
Zentibauernverlust-Analyse	386
Engine laden	388
Engines mehrfach laden.....	390
Installierte Engines	391
Default-Engine	391
Engineparameter	392
Hashtabellen	393
UCI-Engines einbinden	394
UCI Engine entfernen	398
Tiefe Stellungsanalyse	398
Clouddanalyse	401
10 Cloud Engines	404
Engine Cloud	404
Listenansicht Engine Cloud	407
Brettfenster mit Cloud Engine	411
Fenster Engineverbindung	412
Cloud Engine privat benutzen	413
Cloud Engine öffentlich anbieten	414
Öffentlich verfügbare Cloud Engines	418
Dukaten	421
Übersicht Auktionssystem	423
Hinweise für Nutzer von Cloud Engines	426
Hinweise für Anbieter von Cloud Engines	428
Chatfenster Engine Cloud	430
Rangliste Anbieter	430
Anwendungsbeispiele	431
Einstelldialog Engine.....	431
Einstelldialog Computer.....	432
Einstelldialog Einnahmen.....	433
Private Nutzer.....	433
Ignorierte Benutzer.....	434
Einstelldialog Anbieter	434
Gebot abgeben.....	435
11 Eröffnungsbuch	439
Eröffnungsbuch	439
Arbeitsbuch	440
Partien in Buch importieren	441
Unterschiedliche Statistikanzeigen	442
Maximale Größe des Positionsbaums	443
12 Let`s Check	444
Grundlagen	444
LiveBuch	446
Let`s Check starten	448
Partieanalyse mit Let`s Check	451
Tiefenangaben im Let`s Check Fenster?	452

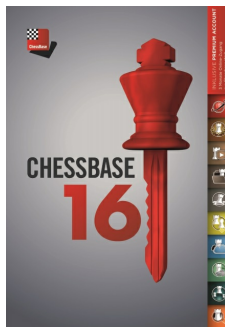
Wechsel Fortschrittsbalken	453
Parallelanzeige von Notation und Livebuch	453
Eigene Analysen ausblenden	454
Serverstatistiken	454
Let's Check anonym nutzen	454
Was kostet die Benutzung?	454
Wird die Leistung meines Rechners beeinträchtigt?	454
Welche Engines können für Let's Check genutzt werden?	455
Manipulierbare Bewertungen/Kommentare?	455
Kontextmenü Let's Check	456
Informationen im Chatfenster	458
Kommentare im Livebuch	460
Engine stiften	462
Schnelle Partieanalysen mit Let's Check	463
Ehrenlisten	464
Speedindex	465
13 Spielerlexikon	465
Spielerlexikon	465
Kein Spielerlexikon?	467
Suche im Spielerlexikon	468
Wertungszahl im Spielerlexikon	470
Personalausweis	470
Listenansicht Spielerlexikon	471
14 Reports und Statistik	473
Statistik	473
Figurenaufenthalte	473
Eröffnungsreport	475
Neuerung aufzeigen	477
Eröffnungen sammeln	477
Spielerdossier	479
15 Fernschach	481
Fernschachverwaltung	481
Fernschachdaten - Zeitkontrolle	482
Fernschachdaten - Adresse	483
Fernschachdaten - Partieinfo	483
Fernschachdaten - E-Mail	484
Fernschachdaten - Urlaub	484
Fernschachzug	484
Schnittstelle zum ICCF Server	486
16 Editor	487
Texte in der Datenbank	487
Datenbanktexte suchen	488
Editor	489
Kenndaten eines Textes	489
Texte schreiben und gestalten	490
Diagramme in Text einbetten	491
Standardtextformate im Editor	492
Textverweis auf eine Partie	492
Textverweis auf eine Suchmaske	493
Textverweis auf eine Partieliste	493
Textverweis auf eine Textstelle	493
Textverweis auf einen Spieler	493
Textverweis auf ein Turnier	493

Textverweis auf andere Texte	493
Textverweis auf Eröffnungs- oder Themenschlüssel	494
Texteinbettung von Bildern, Videos und Audio	494
17 Installieren	495
Installiere auf Festplatte	495
Direkter Zugriff Shop	495
Datenbank automatisch von DVD/CD installieren	495
Datenbankpfad	496
PGN-Downloads aus dem Internet	497
18 Chess Media System	497
Systemvoraussetzungen Chess Media System	497
Chess Media System	497
Teil IV Fachausdrücke	499
1 Notation einer Schachpartie	499
2 Mega Database	500
3 ECO-Klassifikation	501
4 Elozahlen	502
5 Andere Ratings	502
Teil V Anwendungsbeispiele	503
1 Suche nach Figurenanzahl	503
2 Elozahlen rücksetzen	503
3 Sortierung fixieren	504
4 Sortierung via Drag & Drop	504
5 Partienotation via Drag & Drop kopieren	504
6 Richtig ersetzen	505
7 Datenbanken ausschichten	505
8 Repertoiredatenbank aufbauen	506
9 Nullzug in Notation einfügen	510
10 Fenstertechnik	511
11 Kürzel in Partielisten	512
12 Parallele Suche in mehreren Datenbanken	513
13 Tipp Suchmaske	513
14 Partien schneller erfassen	514
15 Partien mit Kommentaren suchen	515
16 Partien dauerhaft markieren	516
17 Mögliche Partiefortsetzung anfügen	517
18 Aktuelle Partien/Datenbanken	517
19 Faltung in Notation	518
20 Detailansicht	519
21 Welche Bedeutung hat die Clipdatenbank ?	521
22 Taktiktraining	521

23 Trainingsunterlagen erstellen	522
24 Diagrammliste exportieren	525
25 Druck "Bis zum Zug xxx"	525
26 Trainingsfragen anzeigen	526
27 Kritische Eröffnungsvarianten erkennen	527
28 Notationen editieren	528
29 Zugriff Onlinedatenbank	529
Teil VI Probleme	532
1 Problembehandlung	532
2 64 Bit Version	533
3 3D-Darstellung optimieren	533
4 Keine Figuren im Brettfenster ?	534
5 Zeichensatzprobleme	534
6 Updates	535
7 Fehlermeldung Update	535
8 Benachrichtigungen	536
Index	538

1 Erste Schritte

1.1 Inhalt

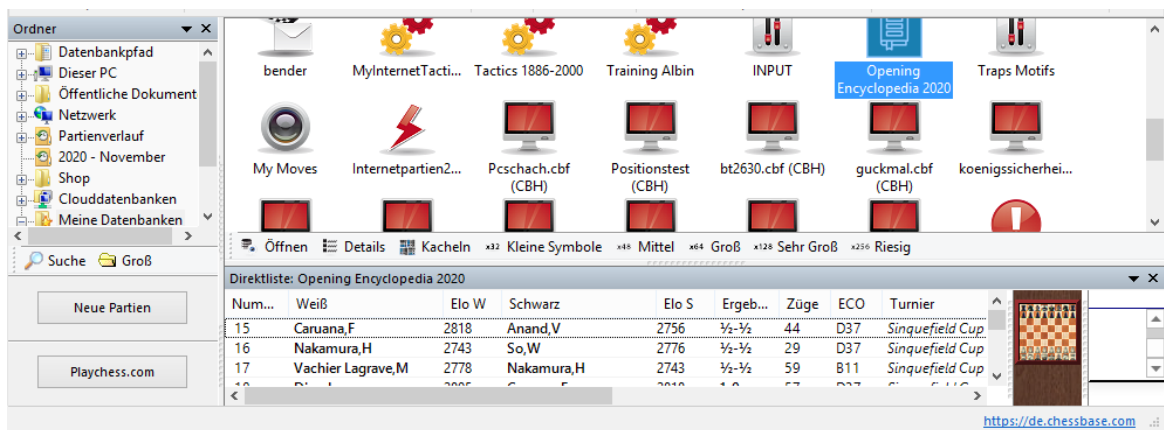


[Einführung](#)
[Problembehandlung](#)
 Wie kann ich

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

1.2 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.

1.3 Anleitungen für ChessBase

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

ChessBase Wiki

Haben Sie Fragen zu Fritz oder zu Ihrem ChessBase-Programm? Oder gibt es Probleme bei der Nutzung Ihrer Fritz Trainer? Dann schauen Sie zuerst in die neue ChessBase Wiki! Hier finden Sie Antworten, Anleitungen und Problemlösungen für die aktuellen ChessBase Produkte. [Hier geht's zur ChessBase Wiki](#)



Beachten Sie auch die Hinweise in der Onlinehilfe. 

Diese bietet u.a. eine Suchfunktion und einen strukturierten Index und kann per Klick auf das kleine Fragezeichen am rechten oberen Bildschirmrand gestartet werden.

Das Programm bietet direkte Unterstützung [aus dem Programm](#) heraus.

1.4 Was ist neu?

[Eröffnungsübersichten](#) zu jedem beliebigem Zug mit einem Klick generierbar/konfigurierbar: Hauptvarianten/Modevarianten/Nebenvarianten/Angriff/Gambit.

Neue Notation tief kommentierter Partien: [Dynamisch faltbar.Toolbar für die Art der Faltung](#) und andere essentielle Funktionen

Suche nach charakteristischen [Taktikstellungen](#) einer Eröffnungsvariante

Erkennung von [PGN-Downloads](#)

Eröffnungsrepertoires [online](#) verwalten

[Livedatenbanken](#): Theorie, Taktik, laufende Turniere

[Eröffnungskommentare live](#)/Benachrichtigungen

[Neuerungen im Livebuch](#) schürfen

Vereinfachte [Updates](#) für die Referenzdatenbank

[Direktinstallation](#) aus dem Shop

[Zentibauernanalyse](#) von Partien

[Markierung Übergang](#) im Bewertungsprofil

Referenzanzeige mit [Kennzeichnung erfolgreicher Varianten](#)

Eröffnungsrepertoire [online](#)

Suche nach [Partietiteln](#)

Einfache [Partienupdates](#)

1.5 Programmaktivierung

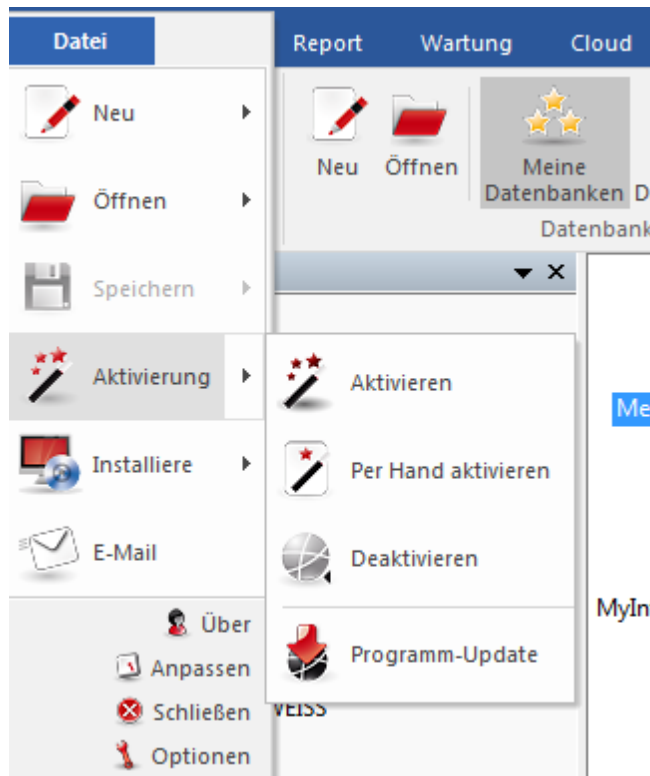
Beim ersten Programmstart ist die Eingabe der mitgelieferten Seriennummer erforderlich.

Wichtig: Beachten Sie unbedingt die nachstehende Erklärung zur Deaktivierung des

Programms, die Sie **vor einer Änderung der Systemkonfiguration oder einem Systemwechsel** durchführen müssen.

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

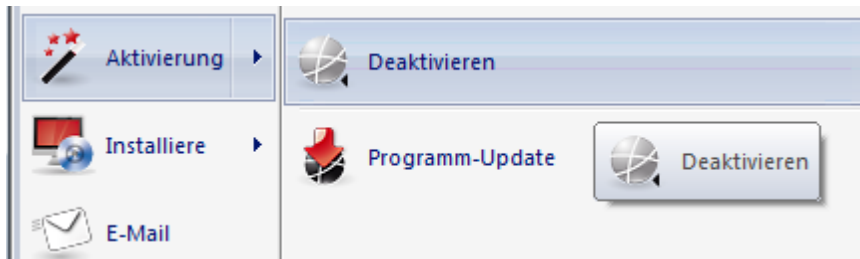
In der Regel wird die nach der Installation angeforderte und eingegebene Seriennummer in dem Dialog übernommen.

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.

 ChessBase Admin Tool

Installierte Programme		
Name	Aktiviert	Seriennummer
ChessProgram 15	Ja	CXCTFTGMWA2G1XQFI
ChessProgram 16	Ja	YLF955GS9V3T3FLXS553
CBase 15	Ja	TCWCCEJKQ2RRXL3FG9
Engine: Fritz 16	Ja	TF7VKY68CL166F28Z9X\
Engine: Houdini 6 Pro	Ja	CXCTFTGMWA2G1XQFI
Engine: Komodo 12	Ja	YLF955GS9V3T3FLXS553

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.

Deaktivieren deaktiviert die ausgewählte Programmversion.

1.5.1 FAQ Aktivierung

Unsere aktuellen Programmversionen werden mit einer Seriennummer ausgeliefert.

Nach der Installation eines Programms ist es zwingend notwendig, die Software über unseren Aktivierungsserver mittels Eingabe zu aktivieren. Nach der Softwareinstallation wird der Aktivierungsdialog automatisch eingeblendet. Hier geben Sie – bei bestehender Internetverbindung – die Seriennummer ein.

Frage: Auf wie vielen Rechnern kann man z.B. die aktuelle Fritz/ChessBase Version installieren und aktivieren?

Antwort: Prinzipiell kann man jedes unserer Programme gleichzeitig auf drei unterschiedlichen Rechnern installieren, aktivieren und dann benutzen. Damit ist sichergestellt, daß Sie Ihre Software z.B. gleichzeitig auf dem Desktoprechner und einem Notebook einsetzen können!

Frage: Ich habe eine Seriennummer für den Schachserver und die Registrierung für einen ChessBase Account bekommen. Obwohl ich sicher bin, daß die Seriennummer gültig ist, wird diese bei der Eingabe unter *Mein Konto* *Seriennummer eingeben* nicht akzeptiert!

Antwort: Mit einer gültigen Seriennummer kann man einen Account genau einmal freischalten. Wenn die Seriennummer für eine Aktivierung genutzt wurde, läuft die Nutzungsdauer und die Seriennummer kann deshalb nicht mehr für weitere Aktivierungen genutzt werden!

Frage: Ich habe mir einen neuen Computer gekauft. Wenn ich mit der Seriennummer aktivieren will, kommt der lapidare Hinweis, die *Seriennummer ist in Verwendung*“.

Antwort: Sie sollten unbedingt darauf achten, das Programm bei einer Änderung der Systemkonfiguration oder der Anschaffung eines neuen Rechners zu deaktivieren! Damit setzen Sie den Zähler für die Seriennummer wieder hoch und können dann die Seriennummer nach der Änderung der Konfiguration oder auf dem neuen Rechner wieder einsetzen.

Die Option für die Deaktivierung steht unter Menü *Datei* *Aktivierung* *Deaktivieren* zur Verfügung!

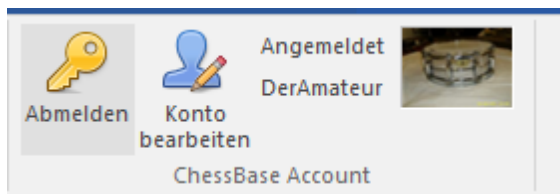
Frage: Ich habe die Deaktivierung mehrfach vergessen und kann jetzt mein Programm nicht mehr aktivieren. Was kann ich machen?

Antwort: Kontaktieren Sie unseren Support über das Kontaktformular und senden Sie neben der Problembeschreibung unbedingt die Seriennummer mit. Wir können auf dem Aktivierungsserver weitere Aktivierungen für eine Seriennummer setzen.

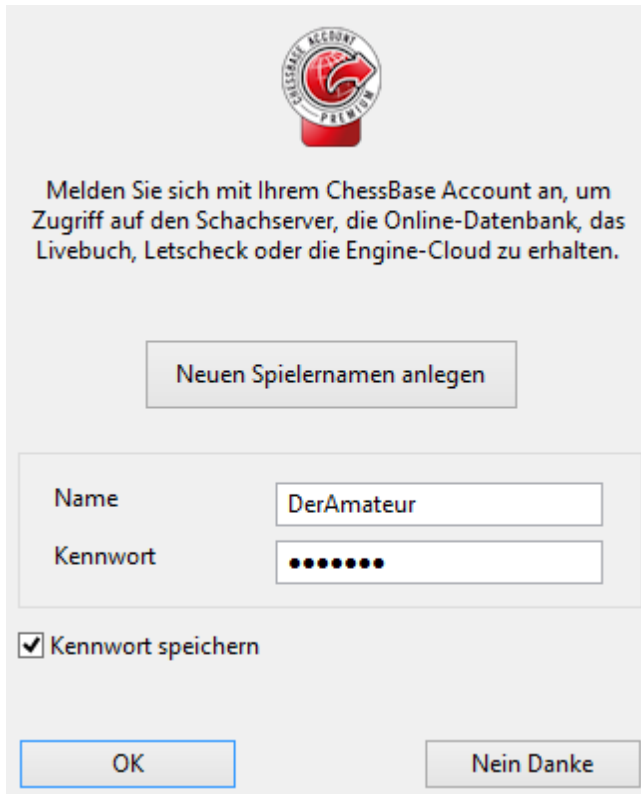
1.6 Anmeldedialog für Webfunktionen

Im Menü Start steht der Anmeldedialog für die Nutzung der webbasierten Dienste des Programms bereit.

Hier können Sie sich während der Arbeit dauerhaft für die Nutzung der webbasierten Dienste mit dem Programm anmelden.



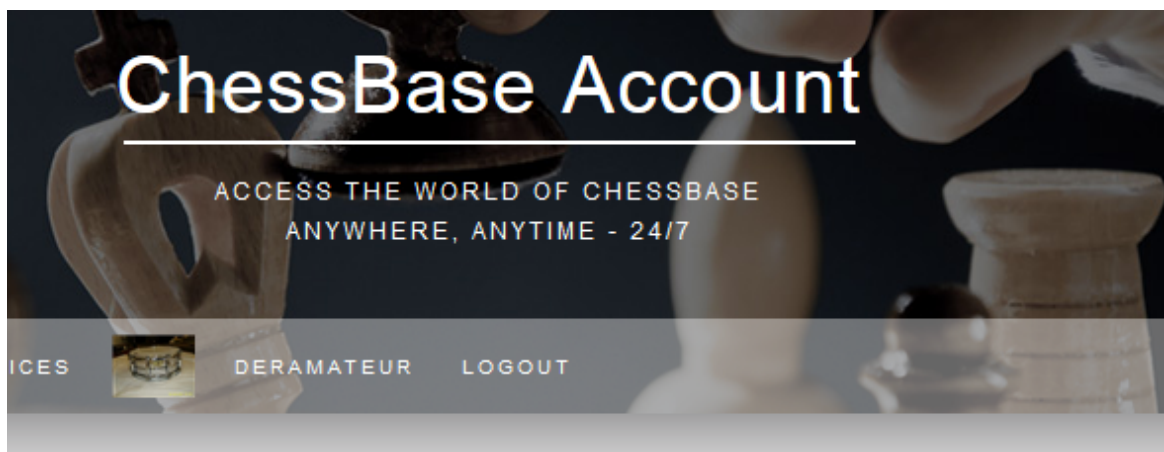
Klick auf „Anmelden/Abmelden“ startet den Einstelldialog.



The screenshot shows a dialog box for creating a new ChessBase account. At the top is the ChessBase logo, a red circle with a white 'G' and the text 'CHESSBASE ACCOUNT PREMIUM'. Below the logo is the text: "Melden Sie sich mit Ihrem ChessBase Account an, um Zugriff auf den Schachserver, die Online-Datenbank, das Livebuch, Letscheck oder die Engine-Cloud zu erhalten." In the center is a button labeled "Neuen Spielernamen anlegen". Below this is a form with two input fields: "Name" containing "DerAmateur" and "Kennwort" containing seven black dots. Below the form is a checked checkbox labeled "Kennwort speichern". At the bottom are two buttons: "OK" and "Nein Danke".

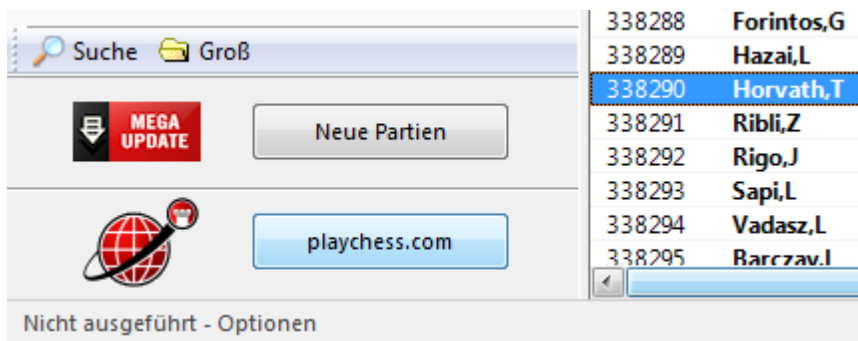
„Neuen Spielernamen anlegen“ ermöglicht es Ihnen einen neuen Spielernamen anzulegen.

"Konto bearbeiten" Damit können Sie direkt die Einstellungen des Accounts bearbeiten.



Sollte Sie – wie die Mehrheit der CB Anwender – bereits einen registrierten ChessBase Account besitzen, geben Sie ihre Zugangsdaten, also den Nutzernamen und das Passwort, ein. „Kennwort speichern“ erleichtert den Zugang nach einem Neustart des Programms, denn Sie müssen nicht jedes Mal die Zugangsdaten neu eingeben.

Sie können nach der Anmeldung einfach ausprobieren, ob die Anmeldung funktioniert hat.



Klick auf „*playchess.com*“ in linken unteren Fensterbereich startet den Zugang mit Ihrem Nutzernamen zum Schachserver.

Im Unterschied zu früheren Programmversionen müssen Sie also nicht mehr erneut die Zugangsdaten eingeben, weil die Anmeldung jetzt „zentral“ erfolgt.

Sie können nach der Anmeldung einfach ausprobieren, ob die Anmeldung funktioniert hat. Klick auf „**playchess.com**“ in linken unteren Fensterbereich startet den Zugang mit Ihrem Nutzernamen zum Schachserver.

Das Panel wiederholt sich in den Fenstern, die eine Anmeldung für einen Server erfordern.

Dies sind im einzelnen:

1. Schachserver: Die Anmeldung erfolgt automatisch. Sie können sofort loslegen.
2. Partiencloud: Auch hier erfolgt die Anmeldung automatisch. Es besteht aber weiterhin die Möglichkeit, die Datenbanken offline zu bearbeiten.
3. [Enginecloud](#): Die Anmeldung erfolgt ebenfalls automatisch. Sie können sofort loslegen.
4. Online Datenbank: Sofern Ihr Chessbase Account einen Premium Zugang hat und Sie angemeldet sind, erhalten Sie beim Zugriff auf die Online Datenbank auch Partien im kommentierter Form.
5. Let's Check / [Livebuch](#): Die automatische Anmeldung erfolgt hier nur, wenn Sie dies im zugehörigen Einstellungsdialog angegeben haben.

Die Felder für Name und Passwort werden mit Ihrem CB Account Daten vorbelegt. Ansonsten hat sich hier gegenüber den Vorgängerversionen nichts geändert.

1.7 ChessBase Account

Für die Nutzung unserer Web Apps und viele Onlinefunktionen (Playchess, MyOpenings, etc.) wird zwingend ein ChessBase Account vorausgesetzt.

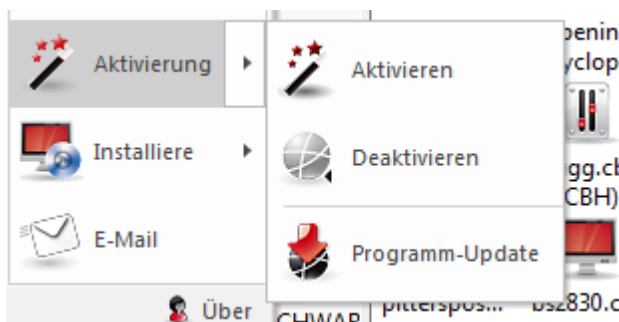
Jeder Anwender, der diesen Service nutzen möchte, muß also einen ChessBase Account anlegen. Es besteht die Möglichkeit, den Zugang kostenlos für drei Monate auszuprobieren und zu testen. Wir bieten zwei unterschiedliche Zugangsoptionen an. Es gibt den Starterzugang und den Premiumzugang.

Premiuanwendern steht die volle Funktionalität der Web Apps zur Verfügung, beim Starterzugang gibt es kleinere Einschränkungen hinsichtlich der Funktionalität und der zu nutzenden Ressourcen.

1.8 Support


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

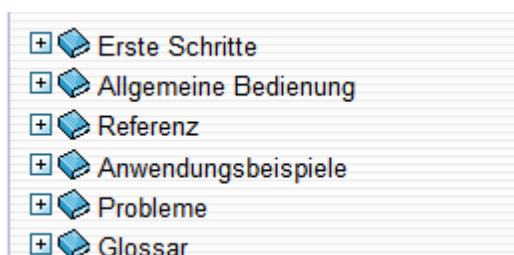
Unter *Menü Datei - Aktivierung - Program Update* können Sie nach verfügbaren Updates suchen.



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

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


 Beachten Sie die Hinweise in der Dokumentation des Programms. Diese können Sie per Klick auf das kleine blaue Fragezeichen am rechten oberen Bildschirmrand jederzeit aus dem Programm heraus starten.



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

[NEWS SHOP](#) [KALENDER](#) [SCHACH.DE](#) [VEREINE](#) [SUPPORT](#)

Support

Name:	<input type="text"/>
E-Mail:	<input type="text"/>
Problembeschreibung:	<input type="text"/>
Betriebssystem:	<input type="text" value="Bitte wählen"/>
Software:	<input type="text" value="Bitte wählen"/>
Welche Adresse wird bei der Fehlermeldung angegeben:	<input type="text"/>
Seriennummer:	<input type="text"/>
Sicherheitszeichen:	<input type="text"/> 
<input type="button" value="Senden"/> <input type="button" value="Rücksetzen"/>	

1.9 Hilfen im Programm

Bei Fragen stehen Ihnen während der Arbeit mit dem Programm folgende Ressourcen zur Verfügung.

Sie können direkt auf die Onlinehilfe des Programms zugreifen. Diese enthält die komplette Dokumentation.

Klicken Sie dazu auf das Fragezeichen am rechten oberen Rand des Bildschirms.

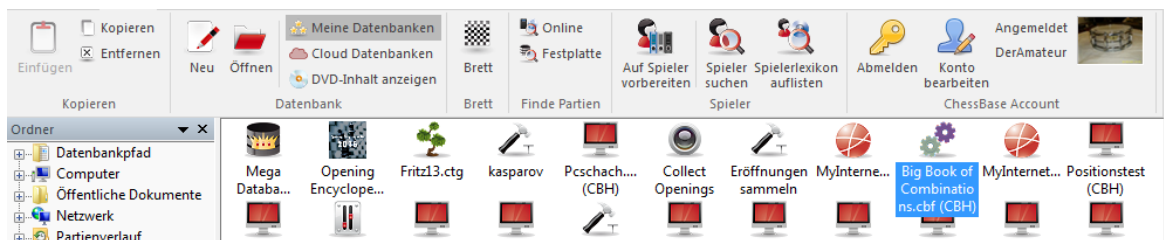
Das Handbuch im PDF Format. Dieses finden Sie auf den Supportseiten auf unserer Website.

2 Allgemeine Bedienung

2.1 Bedienung über Ribbons

Das Programm 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.

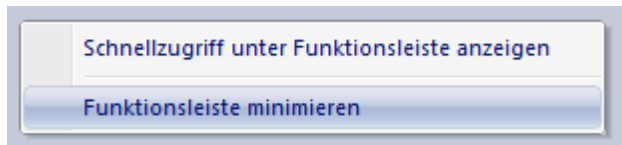
Im Kopfbereich des Programmfensters sind – entsprechend einer herkömmlichen Menüleiste – Begriffe angeordnet, die Befehlsgruppen repräsentieren, z. B. *Start*, *Reports* oder *Wartung*.

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.



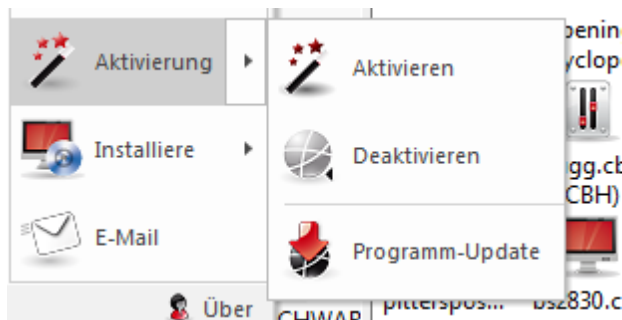
In diesem Fall wird aktiviert man die benötigten Funktionen per Klick auf einen der Einträge.

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.

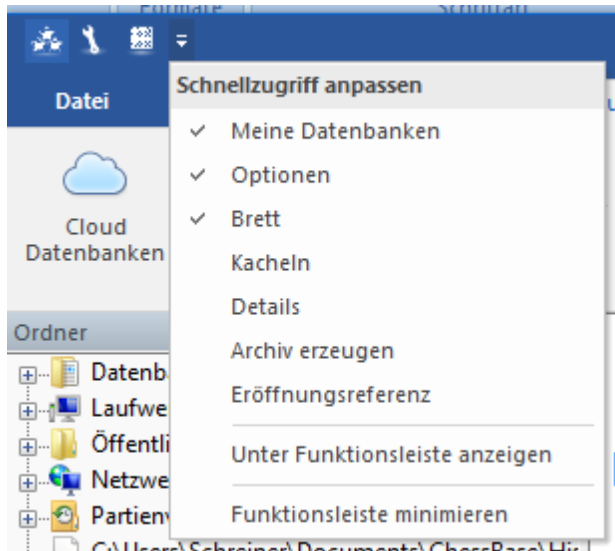
Hinweis: Im Datenbank - oder Brettfenster bietet *Menü Datei* ebenfalls passende Funktionalität, genau wie die Ribbons.



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:



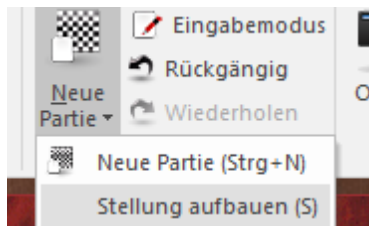
„ Zum Schnellzugriff hinzufügen “ ermöglicht es dem Anwender, sich eine individuelle Arbeitsumgebung mit den häufig genutzten Funktionen einzurichten.

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.

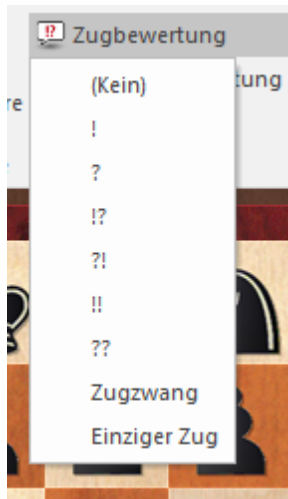
2.4 Zusatzfunktionen aufrufen

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 Shortcut STRG-F6

Wenn Sie bei der Arbeit mit ChessBase viele Fenster geöffnet haben, können Sie mit der Tastenkombination (Hotkey) **STRG-F6** zwischen den geöffneten ChessBase Fenstern wechseln. Das ist der gleiche Hotkey wie bei Microsoft Word.

Der Vorzug dieser Lösung im Vergleich zum Taskmanager besteht darin, dass Sie hier nur zwischen geöffneten Fenstern der aktuellen Anwendung wechseln.

Beim Taskmanager werden alle geöffneten Fenster angezeigt, hier verläuft der Wechsel zum gewünschten Fenster umständlicher.

2.6 Fensterflächen anordnen

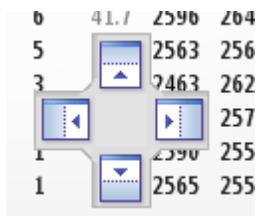
Das Programm bietet eine anwenderfreundliche Verwaltung der Fenster für intuitiveres *Andocken*. Damit lässt sich das Layout des Bildschirms einfacher an die eigenen Vorstellungen anpassen.

Dazu klicken Sie auf die Titelleiste und verschieben mit gedrückter Maustaste das

Fenster auf dem Bildschirm.

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

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



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.

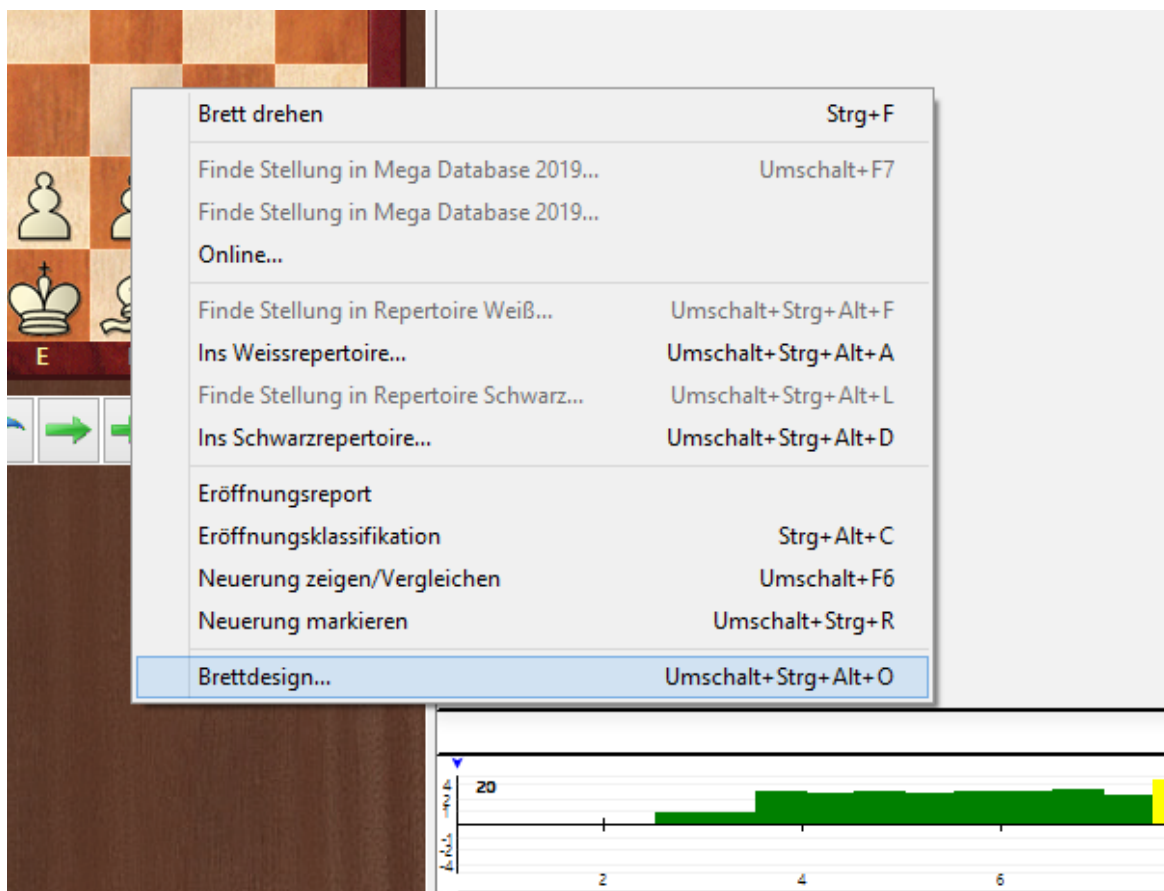
Das System mit der Positionierung über die Pfeilschalter ist einfach nachzuvollziehen, wenn man sich merkt, dass die Positionierung immer über die farblich unterlegte Vorschau der Pfeilschalter realisiert werden kann. Mit einiger Übung ermöglicht das Verfahren eine bedeutend schnellere Positionierung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

2.7 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.



2.8 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.

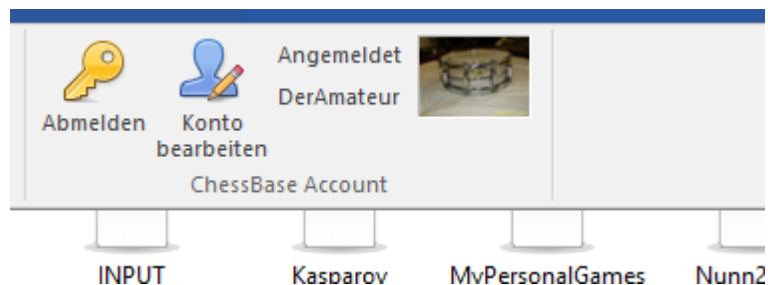
Beispiel - [Liste sortieren](#)

Beispiel - [Partienotation kopieren](#)

2.9 Direktinstallation aus dem Shop

Die Installation von Produkten die Sie als Downloadversion gekauft haben, finden Sie unter *Meine Downloads* in unserem Onlineshop. Unter ChessBase ist die Installation direkt aus dem Programm heraus möglich.

Voraussetzung dafür ist, dass Sie in ChessBase mit ihrem [Accountnamen](#) angemeldet sind.



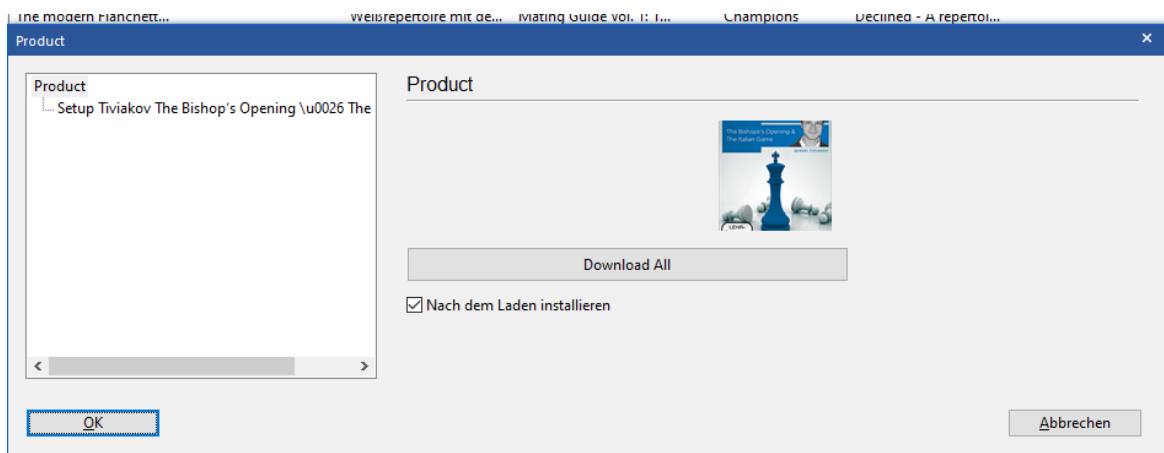
In der Verzeichnisansicht des Programms auf der linken Seite des Bildschirms finden Sie die Einträge *Neuerscheinungen*, *Empfehlungen*, *Bestseller* und den Eintrag **Shop**.

Relevant sind in der Regel die Programme, die für den Anwender in dessen Shopaccount gespeichert sind.



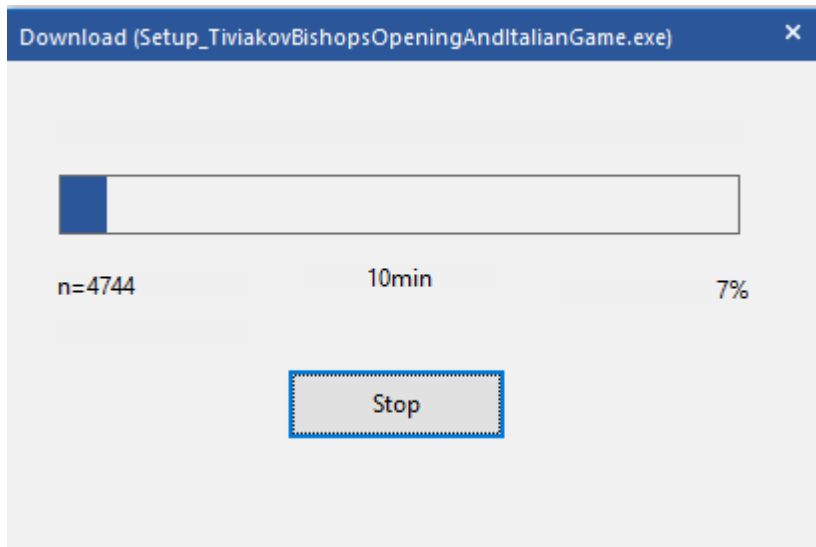
Markieren/Doppelklicken Sie eines oder mehrere der Produkte welche Sie installieren wollen.

Es wird ein neuer Dialog angezeigt. Hier können Sie ihre Auswahl treffen:

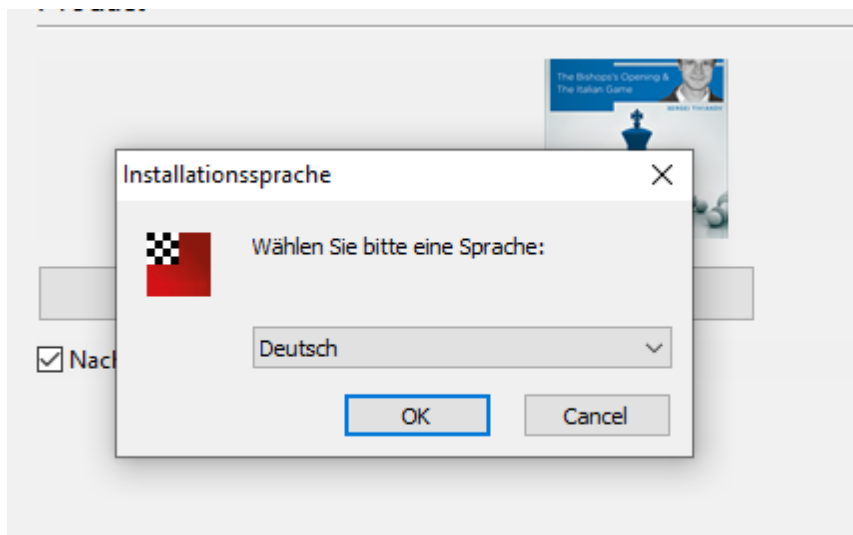


Wenn der Schalter *Nach dem Laden installieren* aktiviert ist - dies ist ja das Ziel der Funktion- wird die Software unmittelbar nach dem Download installiert. Sollten Sie die Software einfach ohne Installation herunterladen wollen, deaktivieren Sie *Nach dem Laden installieren*.

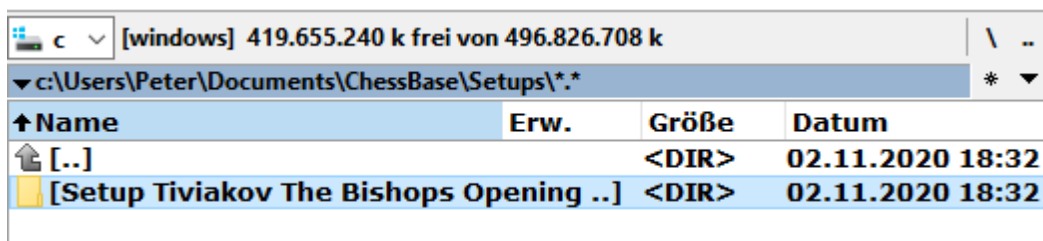
Der Download wird jetzt ausgeführt, in dem angezeigten Fenster sehen Sie die Fortschritte und die voraussichtliche Dauer des Downloads.



Nach dem Download können Sie die erworbene Software direkt von ChessBase aus installieren.



Hinweis: Falls Sie nicht aus ChessBase heraus installieren wollen, finden Sie die Downloads im Benutzerverzeichnis unter **Dokumente/ChessBase/Setups**.



Sie können die Installer nachträglich mit einem Dateimanager starten, wir empfehlen aber die komfortablere Vorgehensweise direkt aus dem Programm heraus.

2.10 Fenster

2.10.1 Datenbankfenster

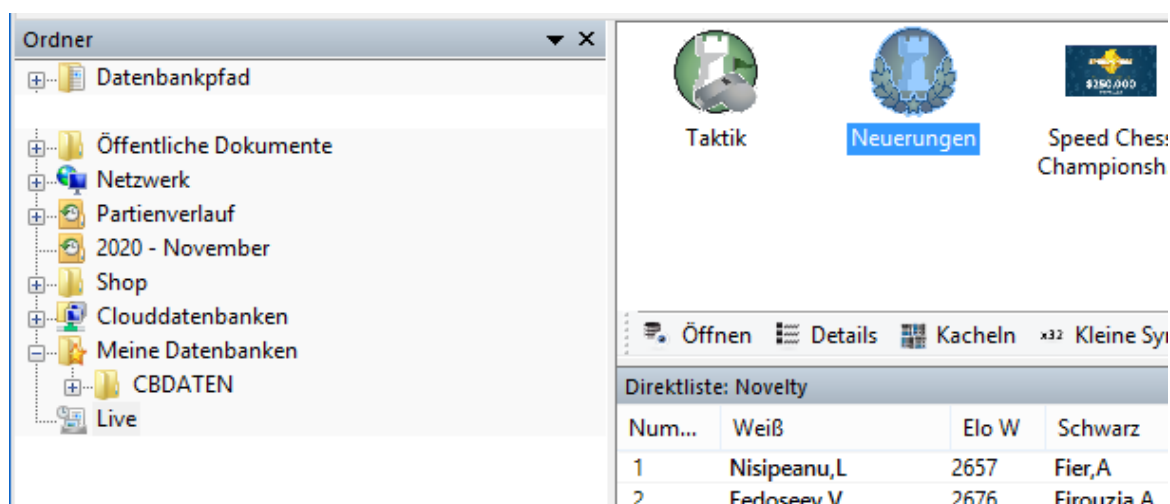
2.10.1.1 Datenbankfenster



Das Symbol des Datenbankfensters.

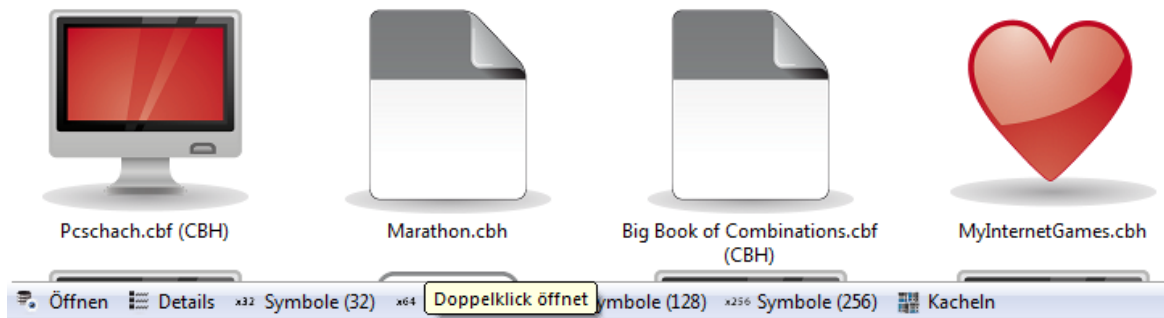
Im *Datenbankfenster* öffnen, durchsuchen, verwalten und pflegen Sie [Datenbanken](#).

Das *Datenbankfenster* ist die Schaltzentrale des Programms.



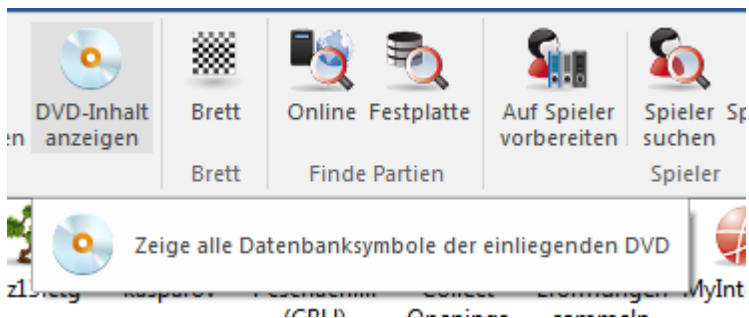
Die Darstellung mit der zweigeteilten Ansicht ist weitgehend dem Windows-Explorer nachempfunden. Im linken Fenster befindet sich die Anzeige des Verzeichnisbaums inklusive der auf dem System installierten Laufwerke. Beim Start finden Sie links die Fensterfläche *Ordner*.


Die Darstellung der Icons ist einstellbar.

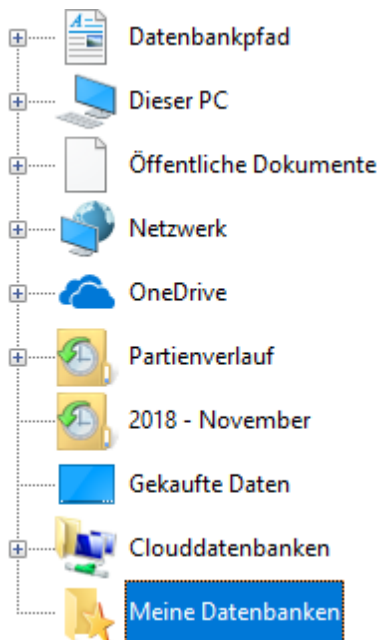


In der Buttonleiste unter Datenbankeexplorer kann dies eingestellt werden.

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



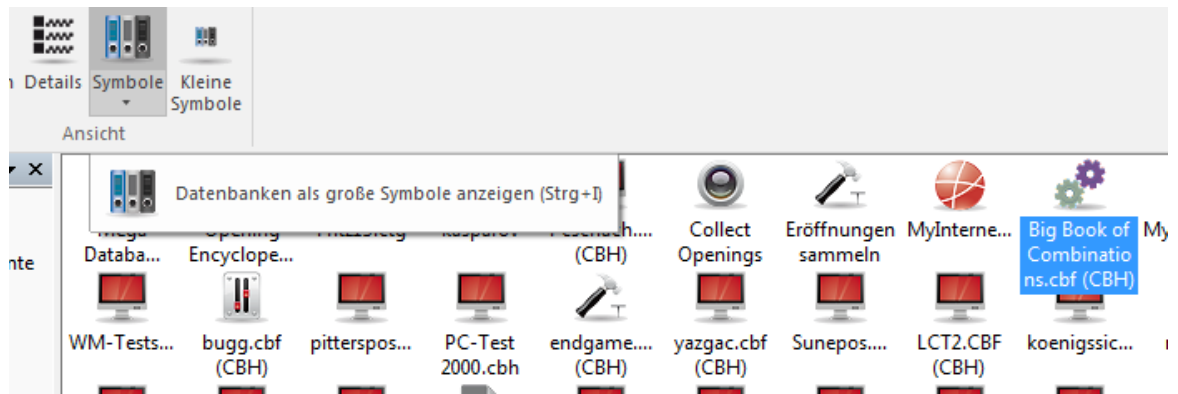
Öffnen Sie durch Klick auf das  -Symbol ein Laufwerk und seine Verzeichnisse, um im Hauptfenster die darin enthaltenen Datenbanken zu sehen:



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:



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

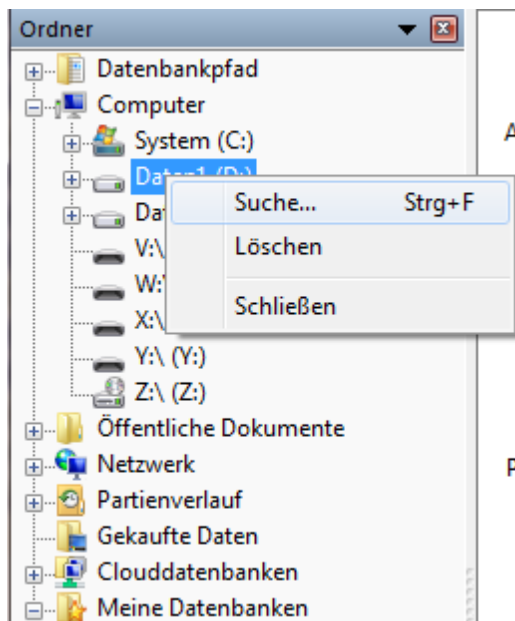
Tipp: Die Anordnung der unterschiedlichen Spaltentitel kann durch Ziehen mit der Maus umsortiert werden.

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!

Hinweis: das Programm listet auch Datenbanken direkt von [unserem Server](#) auf!

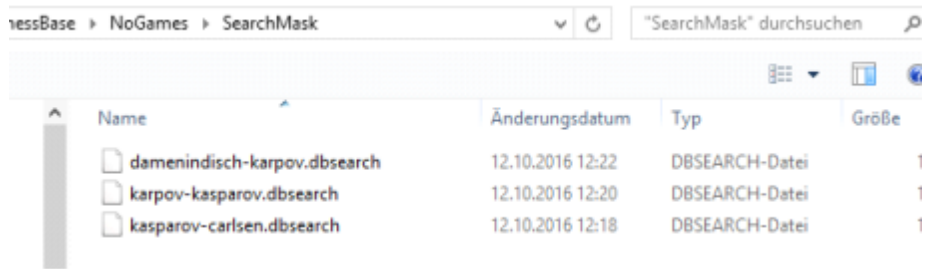
2.10.1.2 Suchabfragen abspeichern

Das Programm bietet die Möglichkeit, vordefinierte Suchabfragen dauerhaft abzuspeichern und bei Bedarf wieder zu laden. Das erspart vor allem bei häufig genutzten Suchabfragen viel Zeit und beschleunigt die Arbeit mit dem Programm.

Starten Sie entweder die Partienliste der zu durchsuchenden Datenbank oder Rechtsklick auf ein Datenbanksymbol - > **Suche**. Definieren Sie die Suchkriterien. Klicken Sie im Suchdialog auf den Schalter „**Speichern**“. Es wird jetzt der Dateidialog eingeblendet, in dem Sie die Sucheinstellungen abspeichern können.

Die Dateierweiterung für die Suchdateien ist ***.dbsearch**, der Standardpfad zur Speicherung der Suchkriterien befindet sich in dem Unterverzeichnis „SearchMask“ im Benutzerverzeichnis.

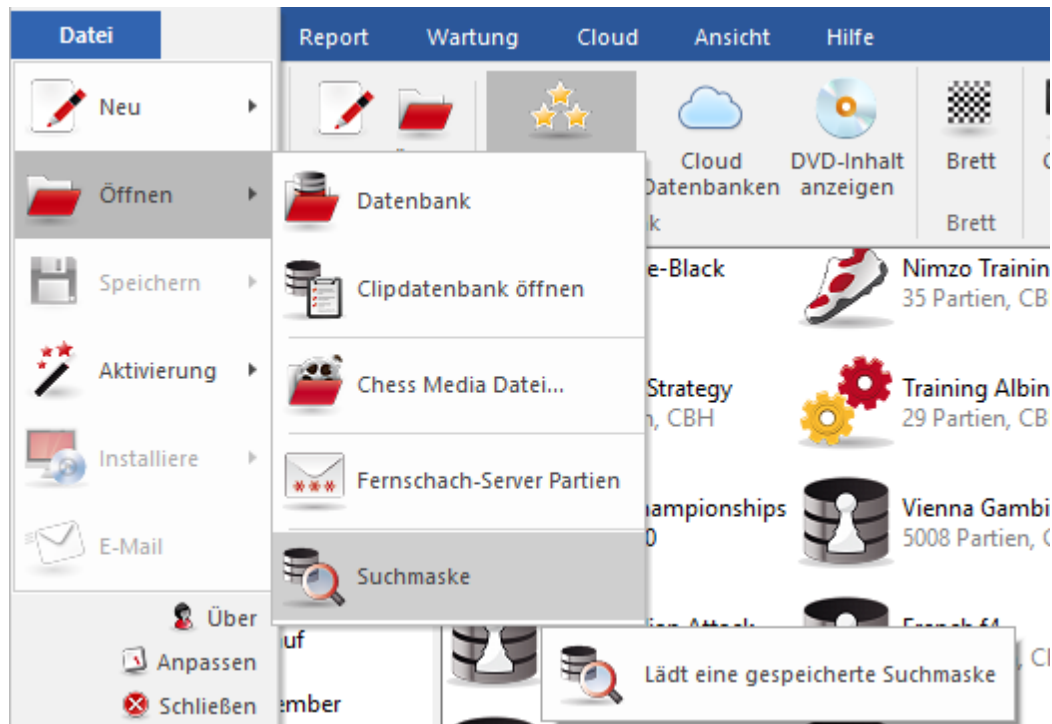
Achten Sie darauf, dass bei der Bezeichnung ein aussagekräftiger Name ausgewählt wird, damit bei vielen Einträgen die Übersicht gewährleistet bleibt.



Über den Schalter „**Laden**“ in der Suchmaske können Sie die vordefinierte Suchabfrage wieder laden und dann für die Suche in der ausgewählten Datenbank anwenden! Dies gilt für alle möglichen Kriterien der Suchmaske.

Die Speicheroption dürfte vor allem für Schachfreunde interessant sein, die mit dem Programm häufig nach bestimmten Material – oder Positionskonstellationen suchen. Die Möglichkeit, diese Suchkriterien dauerhaft zu speichern und wieder zu laden, spart kostbare Zeit.

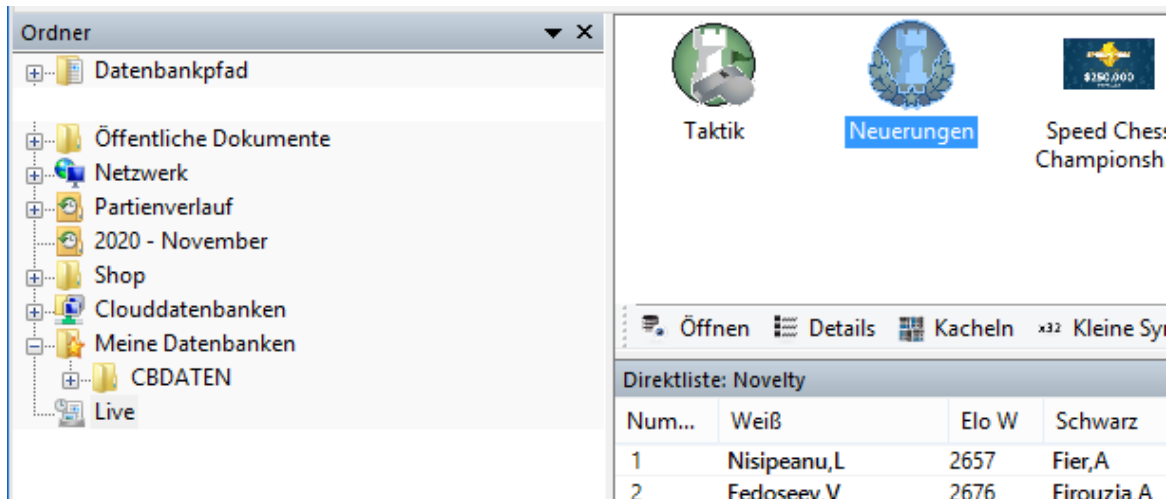
Im Dateimenü steht jetzt unter *Öffnen* auch die Möglichkeit zur Verfügung, vordefinierte Suchmasken direkt zu laden.



2.10.1.3 Meine Datenbanken

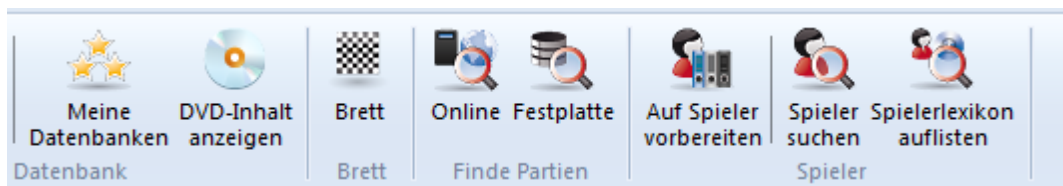
In der Fensterfläche Verzeichnisse des Datenbankfensters sehen Sie unten einen Eintrag '**Meine Datenbanken**'.

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:

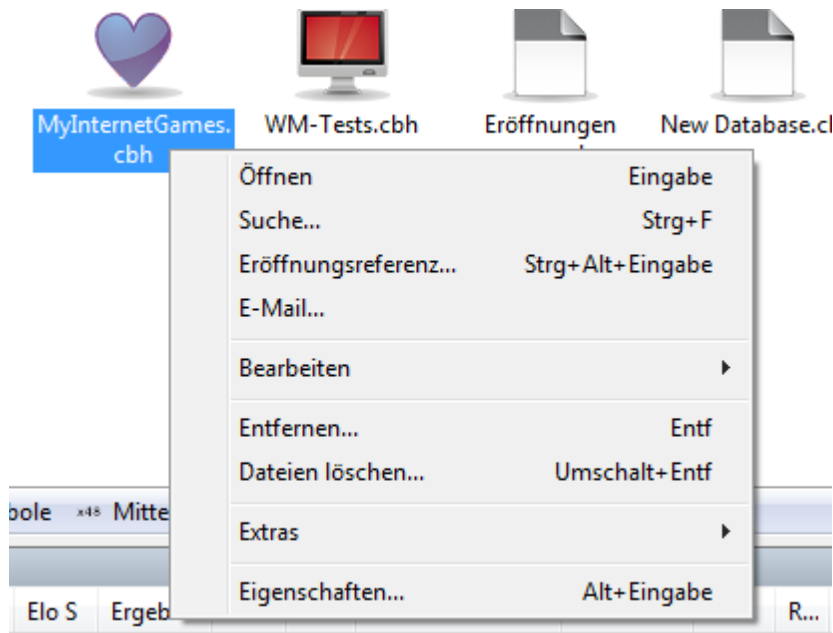
Ribbon Start - entfernen. Damit entfernen Sie ein Datenbanksymbol. Die Datenbankdateien bleiben aber physisch auf der Platte.

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.

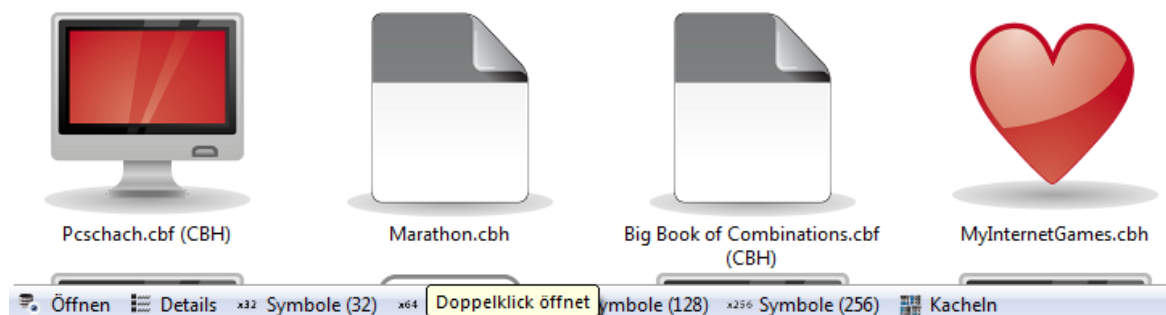
Zusammenfassung

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.

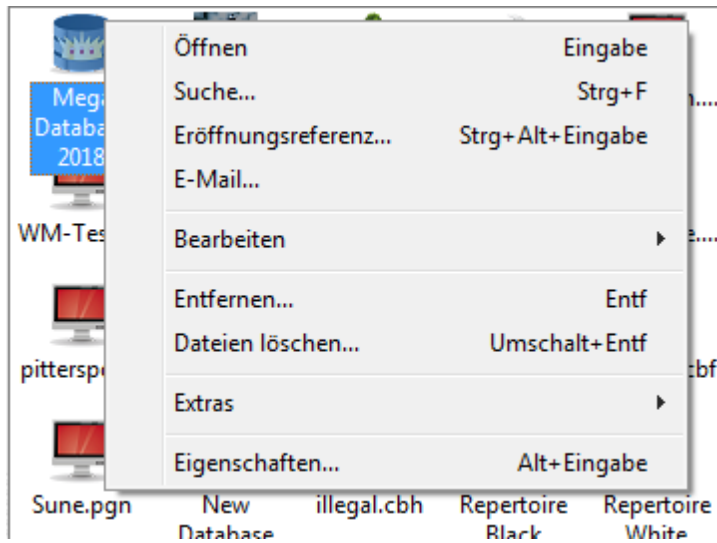
Tipp: Strg-F12 bringt 'Meine Datenbanken' ins Hauptfenster.

2.10.1.4 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.



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

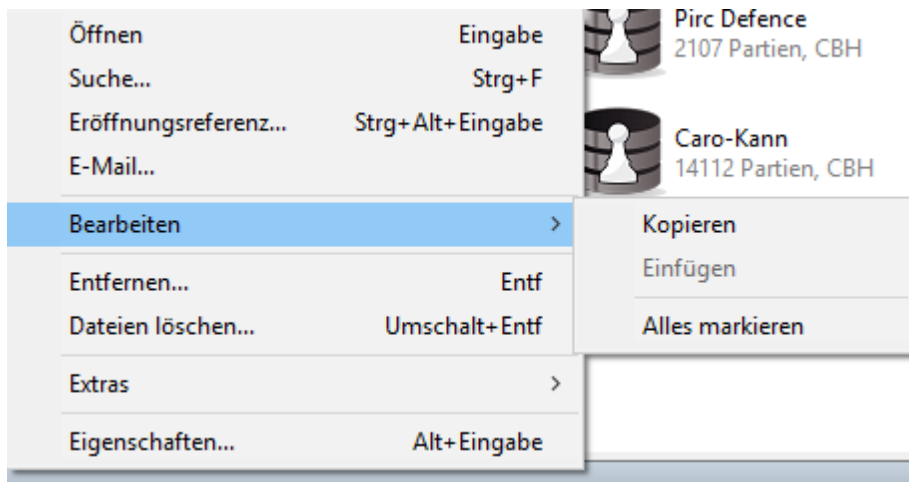
Verschickt die Datenbank als [E-Mail](#)

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

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

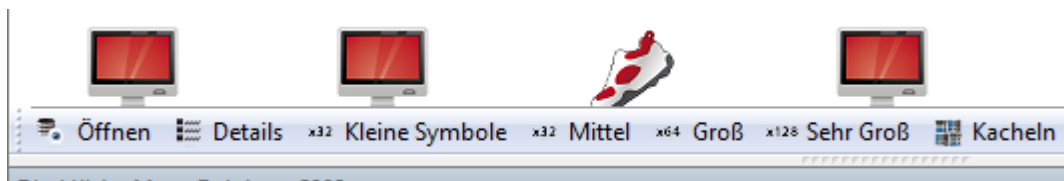
Öffnet ein Menü mit Funktionen u.a. zur [Datenbankwartung](#)

Eigenschaften

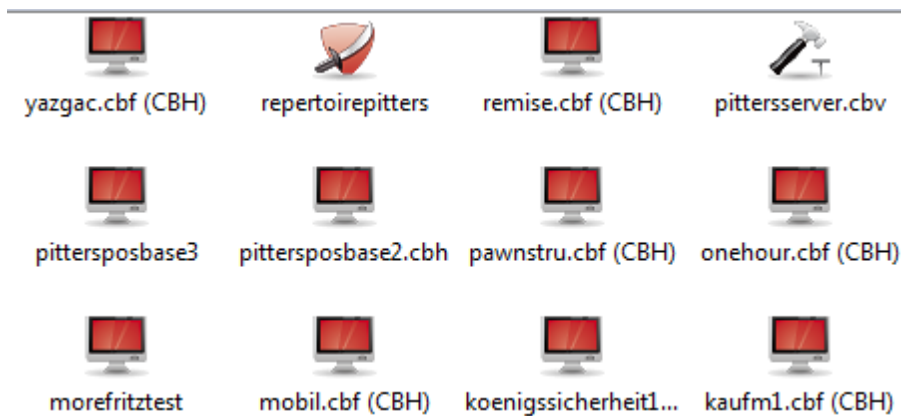
Setzt die [Eigenschaften eines Datenbanksymbols](#)

2.10.1.5 Erstelldatum einer Datenbank anzeigen

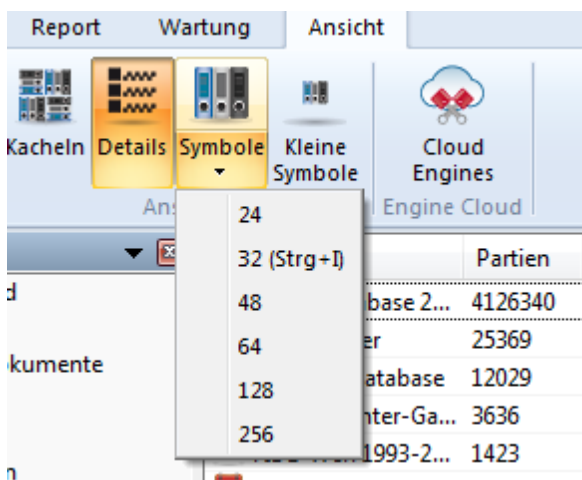
Innerhalb des [Datenbankfensters](#) gibt es mehrere Darstellungsoptionen für die installierten Datenbanken. Am einfachsten ist die Auflistung der Datenbanken mit den großen Symbolen.



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.

Ordner	Titel	Partien	Format	Verzeichnis	Datum	Nutzu...	Erstellt
Datenbankpfad	Mega Database 2...	6466288	Refere...	C:\ChessBase Daten\Datenbanken\Mega Database 2016.cbh	6.11.2016	69	30.10.2015
Laufwerke	Opening Encyclo...	5629050	CBH	C:\...ChessBase\Ency\Bases\2016\Opening Encyclopedia 2016...	5.11.2016	41	7.6.2016
Öffentliche Dokumente	Fritz13.ctg	270198	CTG	C:\ChessBase Daten\Books\Fritz13.ctg	7.11.2014	4	29.5.2013
Netzwerk	kasparov	2549	CBH	C:\ChessBase Daten\Bases\kasparov.cbh	6.11.2016	102	5.11.2014
Partienverlauf	Pcschach.cbf (CB...	851	CBH	C:\ChessBase Daten\Datenbanken\Testsets\Pcschach.cbh	11.10.2016	47	29.5.2013
C:\Users\Schreiner\Doc	Collect Openings	357	CBH	C:\ChessBase Daten\collect openings.cbh	11.10.2016	2	8.11.2014

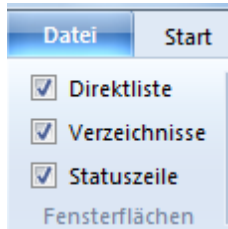
Unter dem Spalteneintrag **Nutzung** sieht man die Häufigkeit, mit der eine Datenbank bearbeitet wurde. Über den Eintrag **Erstellt** kann man die Datenbanken nach dem Erstellungsdatum vorsortieren.

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.

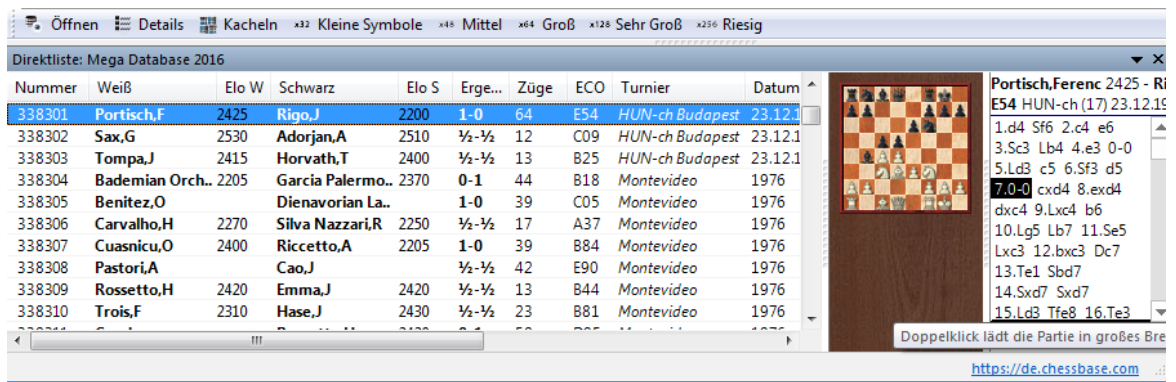
2.10.1.6 Vorschauenfenster in der Direktliste

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.



Innerhalb der Direktliste ist eine Brettvorschau integriert. Wenn ein Partieneintrag innerhalb der Partieliste ausgewählt wird, wird die entsprechende Partie direkt in das *Vorschauenfenster* 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 Schieber unter dem Vorschau Brett aktivieren, falls eine Bedienung mit der Maus bevorzugt wird.

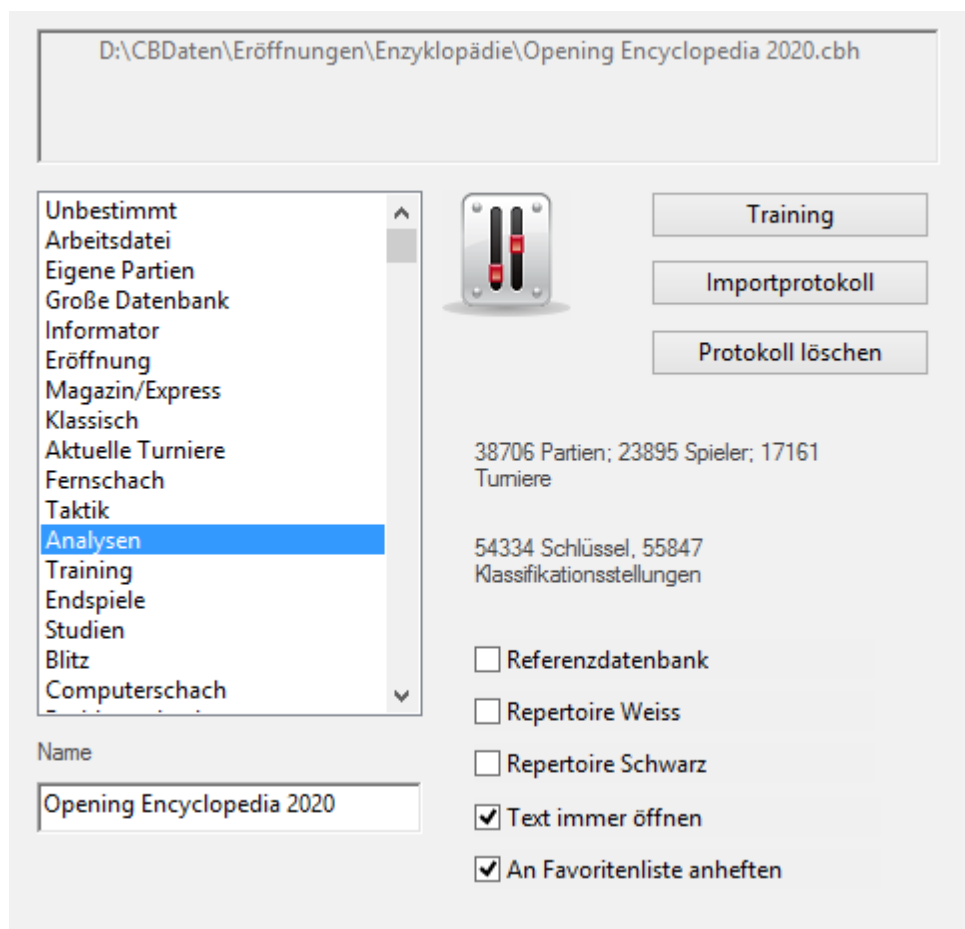
2.10.1.6.1 Doppelklick auf Schnellbrett

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.

2.10.1.7 Datenbanktypen

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



Der Typ der Datenbank bestimmt ihr Symbol.

Datenbanksymbole für Clouddatenbanken

Unter Eigenschaften im Datenbankfenster kann man kein Symbol für eine [Clouddatenbank](#) dauerhaft zuweisen. Die Anzeige der Symbole sind vom Login abhängig. Sobald man eingeloggt ist, stehen alle Cloudsymbole automatisch unter „Meine Datenbanken.“ Beim Ausloggen werden sie dann entfernt.

Unbekannt
Arbeitsdatei
Eigene Partien
Clouddatenbank
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

weitere Einteilungen und alle Nationalitäten (Fahnen).

2.10.1.8 Datenbankenauswahl nach Neuinstallation übernehmen

Sie möchten oder müssen Chessbase auf einem neuem Rechner installieren. Auf dem älteren Rechner haben Sie viele Datenbanken via Icons in das Hauptfenster "*Meine Datenbanken*" eingetragen und diese Anordnung soll jetzt wieder genau so übernommen werden.

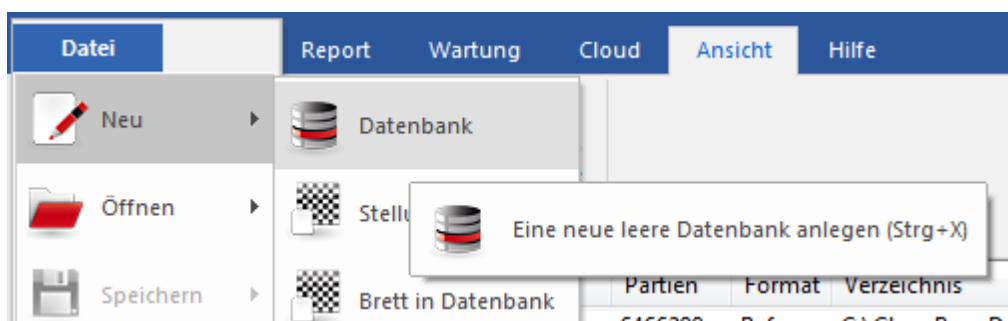
Sollten Sie exakt die gleichen Pfade zu den Datenverzeichnissen auf dem neuen Rechner übernommen haben, ist es nicht notwendig, diese Datenbanken „händisch“ aufzunehmen.

In der Datei **DBItems.ini** im Verzeichnis "Eigene Dokumente\Chessbase" ist diese Information fest gespeichert. Natürlich setzt die Übernahme dieser Datei voraus, dass die Pfade auf dem neuen Rechner identisch mit der früheren Installation sind!

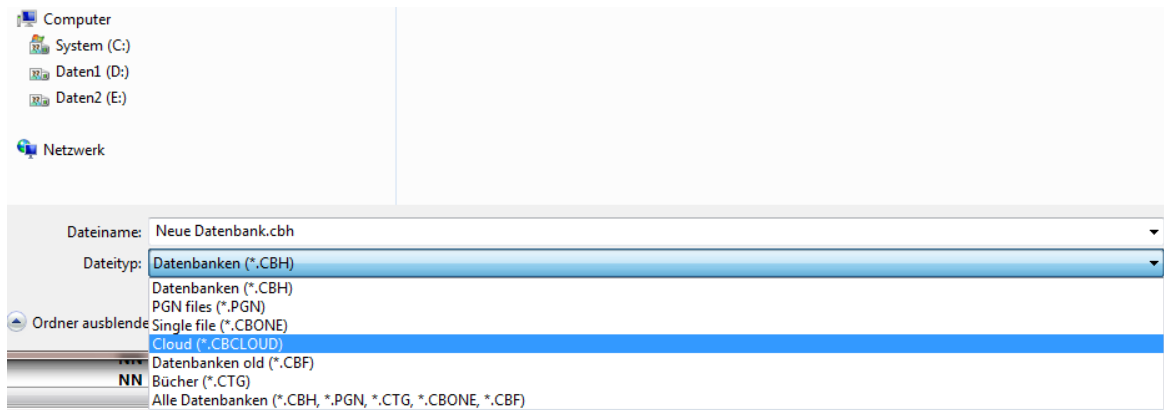
2.10.1.9 Datenbankformat *.cbone

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

Menü Datei - Neu - Datenbank



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

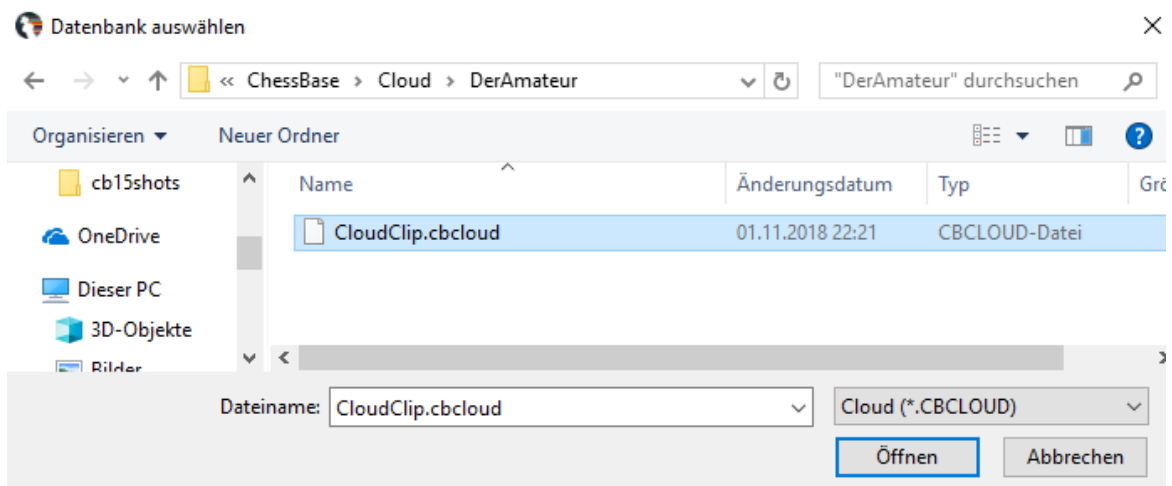


Der Vorzug dieses Datenformates besteht darin, daß die Datenbank im Unterschied zum CBH Format in einer einzigen Datei gespeichert wird. Damit eignet es sich exzellent für Sicherungskopien oder wenn Sie eine Datenbank weitergeben/versenden wollen.

2.10.1.10 Datenbankformat *.cbcloud

Relativ neu in ChessBase ist das [Datenformat](#) mit der Erweiterung ***.cbcloud**.

Datenbanken mit der Erweiterung ***.cbcloud** stellen eine komplette Funktionalität hinsichtlich der Editierung und Bearbeitung zur Verfügung.



Man kann wie mit den anderen Datenformaten Partien speichern, ersetzen, kopieren oder löschen (auch Dubletten). Suchabfragen und Sortierung der Partielisten sind ebenfalls vorgesehen.

Das CBCloud-Format besteht aus nur vier Dateien.

Es hat keine Index-Dateien für Spieler/Turnier, etc. Es kann alle Daten speichern wie im CBH-Format, hat jedoch wegen der fehlenden Index-Dateien weniger Zugriffsfunktionen.

2.10.1.11 Hinweise zum PGN Format

Das textbasierte PGN-Format ist im Internet das Standardformat zum Speichern von Schachpartien. Es wird von jedem Schachprogramm unterstützt und ist deshalb für den Datenaustausch extrem wichtig. Da die Daten im reinen Textformat gespeichert werden, kann man danach die Notationen mit jeder beliebigen Textverarbeitung weiterverarbeiten. Innerhalb des PGN-Formates werden neben den Notationen auch Informationen wie die Spielernamen, Jahr, Ergebnis, Eröffnungscodes, Kommentare und Varianten eingefügt. In einer PGN-Datei können mehrere Partien, aber auch reine Schachpositionen gespeichert sein.

Nachteil: bei großen Partiensammlungen benötigt das PGN-Format deutlich mehr Festplattenspeicher als die spezialisierten Dateiformate.

Nachstehend folgen einige nützliche Informationen zum PGN-Format. Am Anfang einer im PGN-Format gespeicherten Partie stehen die Partiedaten. Dabei sind folgende sieben Datenfelder nach dem PGN-Standard zwingend vorgeschrieben:

1. [Event "?"] (Turnierbezeichnung, eventuell Ereignis)
2. [Site "?"] (Spielort)
3. [Date "?????.???.???"] (Datum)
4. [Round "?"] (Runde)
5. [White "?"] (Name Weiß)
6. [Black "?"] (Name Schwarz)
7. [Result "*"] (Ergebnis)

Das Format mit einer Zeile pro Datenfeld, eckigen Klammern und den Anführungszeichen muss zwingend eingehalten werden, sonst sind Probleme beim Einlesen der Daten vorprogrammiert. Bei der Eingabe des Datums sind auch einige Feinheiten zu beachten. Die Angabe des Datums muss zwingend im Format JJJJ.MM.TT erfolgen. Ein Beispiel wäre z.B. 2019.07.11. Nun wird es relativ häufig vorkommen, dass zwar das Jahr der gespielten Partie, nicht aber der Monat und der Tag bekannt ist. In solchen Fällen muss man folgende Schreibweise verwenden: 2019.???.?. Für die Angabe des Ergebnisses sind vier Werte vorgesehen, nämlich 1-0, 1/2-1/2, 0-1, *

Im Prinzip können in PGN-Dateien auch Umlaute und sonstige sprachspezifische Sonderzeichen erfasst werden. Typische Beispiele wären z.B. ß, é, ö usw. Generell sollte man auf die Verwendung dieser Zeichen verzichten, da viele Programme (insbesondere aus dem englischsprachigen Raum) diese nicht korrekt wiedergeben. Innerhalb von PGN-Dateien sind durchaus noch weitere Eingaben möglich. So ist es z. B. möglich, auch Stellungsbeschreibungen für Fragmente, die nicht in der Grundstellung beginnen, einzugeben. Ein Beispiel für eine Stellungsbeschreibung innerhalb eines PGN-Files sieht wie folgt aus:

[Eingabe "1"]

[FEN "2B3K1/8/3N1p1p/6pk/5P1P/6P1/7r/5r2 w - -"]

Das Verfahren ähnelt sehr stark dem textbasierten EPD-Format, nach den Partiedaten folgt eine Leerzeile und danach werden die Züge, bzw. die Notation aufgelistet. Die Notation ist leicht verständlich: es ist die übliche Kurznotation mit den englischen Figurenkürzeln (KQRBN für KDTLS).

Dabei müssen folgende Konventionen beachtet werden:

- Vor einem weißen Zug steht immer die Zugnummer, gefolgt von Punkt und Leerzeichen.
- Für Schlagzüge ist stets ein "x" zu verwenden, z.B. dxe5.
- Für Schachgebote ist ein "+" zu verwenden, z.B. Bb5+.
- Ein Schachmatt muss durch "#" gekennzeichnet werden, z.B. Qh4#.
- Für Rochaden ist der Großbuchstabe "O" (nicht die Ziffer "0") zu verwenden, z.B. O-O-O.
- Remiszüge (Patt, Stellungswiederholung, 50-Züge-Regel) werden nicht gekennzeichnet.
- En passant-Schlagzüge werden nicht gekennzeichnet.
- Bei Bauernumwandlungen muss vor der Umwandlungsfigur ein "=" stehen, z.B. e8=Q.

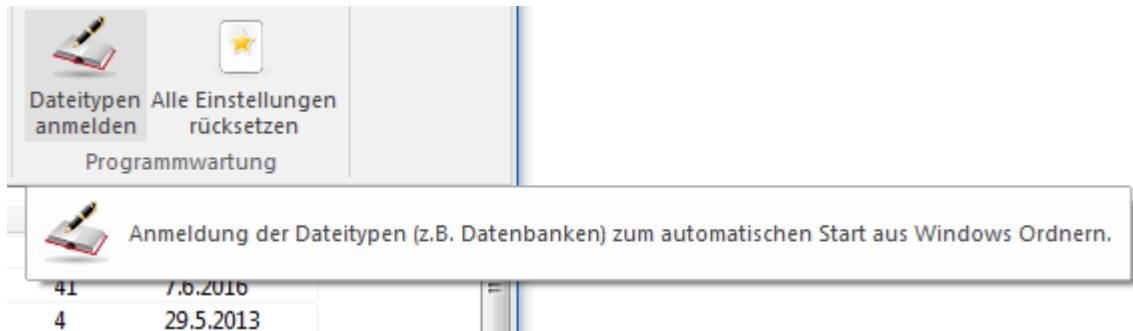
Nach der Auflistung der Partienotation folgt wieder ein Leerzeichen, dann das Ergebnis und wiederum eine Leerzeile. Jede Zeile darf maximal 79 Zeichen enthalten und muss (falls notwendig) danach umgebrochen werden. PGN-Dateien können auch Kommentare und Varianten enthalten und zumindest theoretisch gibt es keinerlei Beschränkungen hinsichtlich der Anzahl der zu speichernden Partien in einer einzigen PGN-Datei.

Sie werden sich nun sicher fragen, ob Sie diese Struktur unbedingt kennen müssen. In der Regel nicht, denn unsere Programme erledigen die Konvertierung automatisch. Aber wie immer im Leben, ist es mit den Standards, z.B. dem PGN-Standard, so eine Sache. Alle sind kompatibel, manche eben noch kompatibler. Es kann also durchaus immer wieder einmal vorkommen, dass Sie eine für Sie wichtige PGN-Datei nicht einlesen können, weil einer der zuvor beschriebenen Formalismen nicht korrekt implementiert oder eingehalten wurde. In diesem Fall müssen Sie mit einem Texteditor selbst "Hand anlegen."

2.10.1.12 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 Dateierweiterungen. 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.



Sie können nun ChessBase Dateien in Windows per Doppelklick öffnen.

OK

Hinweis: beachten Sie die automatisierte Verknüpfung mit dem [PGN](#) Format.

2.10.1.13 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. Der Sinn der Clipdatenbank besteht vor allem darin, daß der Anwender sein Partienmaterial erst einmal in Ruhe sichten und bearbeiten kann, bevor er diese Daten dauerhaft in einer Datenbank abspeichert.

Hinweis: Es existiert eine fest angelegte, neue Clouddatenbank: die "[Cloud Clip](#)". Hier werden automatisch alle Partien gespeichert, die Sie mit einigen der Web Apps gespielt oder nachgespielt haben.

In der „Cloud Clip“ finden Sie beispielsweise Partien, die Sie auf unserer Newsseite mit dem PGN Replayer nachgespielt haben oder Partien/Stellungen gegen die Webversion von Fritz oder dem Taktiktraining.

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:



Clipdatenbank

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.

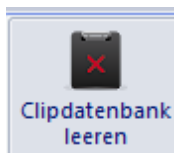
So entfernen Sie Partien von der Clipdatenbank:

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

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.

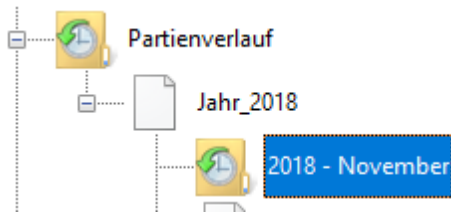
So kopieren Sie Partien von der Clipdatenbank in eine andere Datenbank:

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

2.10.1.14 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.

“
”
In der linken Exploreransicht findet man jetzt einen neuen Eintrag mit dem aktuellen Monat. Per Klick können Sie schnell auf die kürzlich in dem aktuellen Monat gesichteten Partien und bearbeiteten Partien zugreifen.

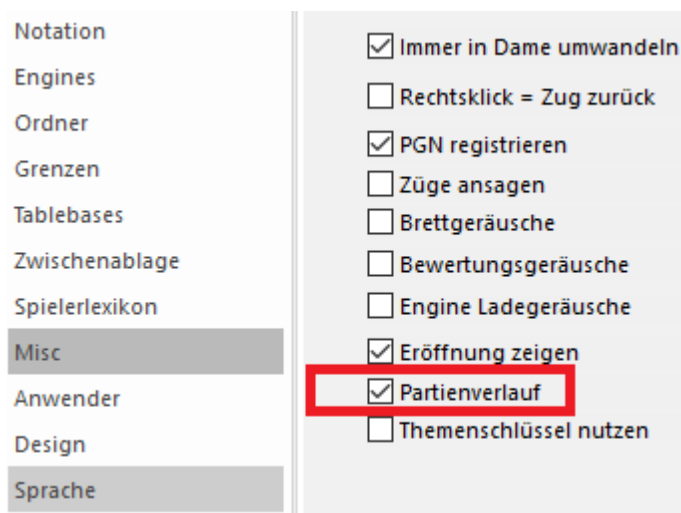


In der rechten Ansicht werden für jeden Tag die Datenbank mit den Partien gelistet, die an diesem Tag geladen und bearbeitet wurden. Darüber können Sie ohne aufwändige Suche auf die zuletzt gesichteten Partien zugreifen. Die Partienliste öffnen Sie per Doppelklick auf ein Symbol.

Tip: 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.



Falls Sie einen Hinweis bekommen, daß CB eine Historiendatei nicht ansprechen kann, beachten Sie folgenden Hinweis.

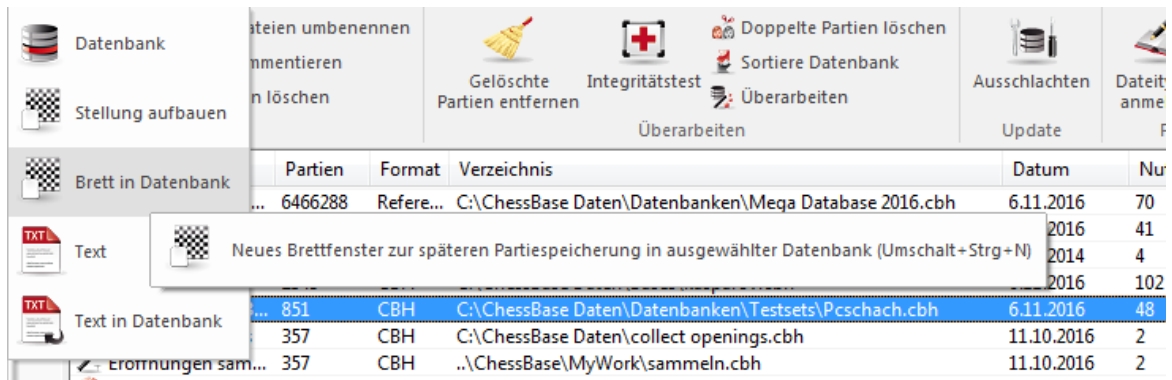
Das Programm legt ein Protokoll über die schachlichen Aktivitäten des Benutzers an. Alle gespeicherten und geladenen Partien werden übersichtlich nach Jahr, Monat und Tag gespeichert. Dieses Protokoll findet man in der linken Fensteransicht unter *Partienverlauf*.

Aus der Fehlermeldung geht hervor, daß die Datenbank beschädigt ist. Am einfachsten lässt sich das Problem lösen, wenn Sie die Datenbank unter dem in der Fehlermeldung angegebenen Pfad löschen.

Alternativ können Sie auch einfach den Partienverlauf in dem Optionendialog unter „Misc“ deaktivieren.

2.10.1.15 Neu in ... ausgewählter Datenbank

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

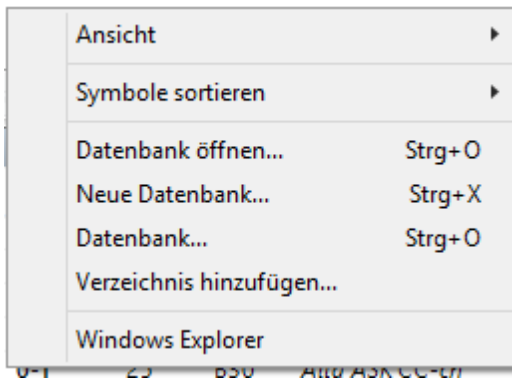


Ein neues [Brettfenster](#) (oder eine neue Stellung oder ein neuer Text) wird jetzt mit der ausgewählten Datenbank verknüpft. Deren Name wird im Menü angezeigt. Die Speicherung erfolgt dann ohne weitere Rückfrage in dieser Datenbank.

2.10.1.16 Ordner im Datenbankfenster

Frage: Ich habe im Laufe der Zeit sehr viele Datenbanken im Datenbankfenster unter „[Meine Datenbanken](#)“ aufgenommen. Besteht nicht die Möglichkeit, auch im Datenbankfenster – ähnlich wie auf der Festplatte – eine hierarchisch aufgebaute Datenstruktur mit Verzeichnissen und Unterverzeichnissen aufzunehmen? Das würde mir die Übersicht über meine zahlreichen Datenbanken sehr erleichtern.

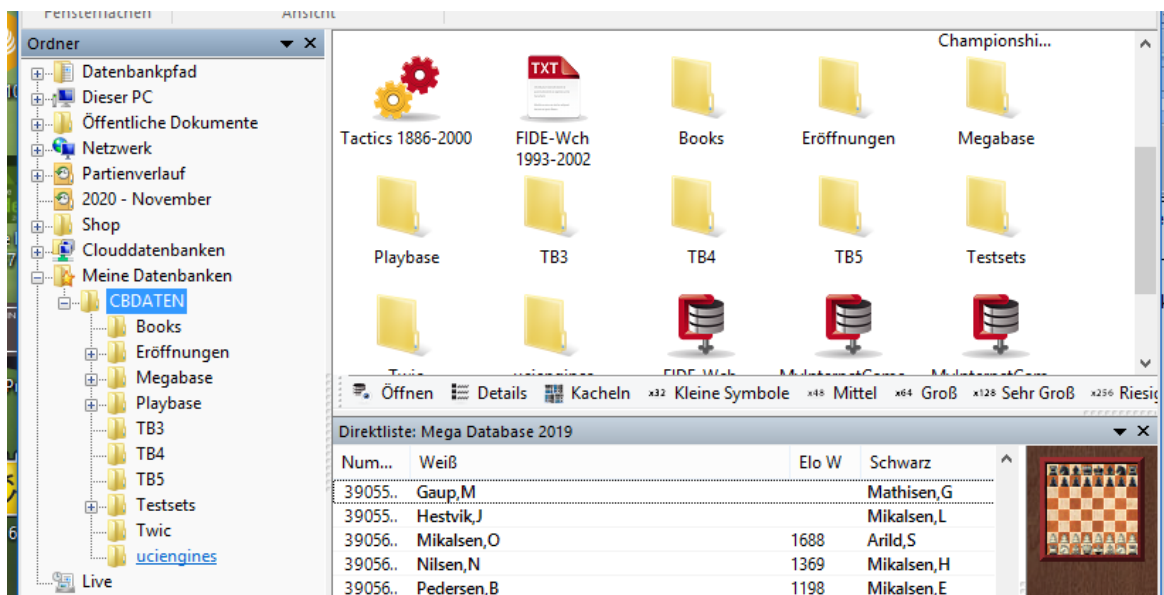
Im Datenbankfenster kann man ein Verzeichnis direkt hinzufügen. Sinnvollerweise direkt unter [Meine Datenbanken](#). Dies geht mit einem Rechtsklick in einen freien Bereich des Datenbankfensters. Es erscheint ein Kontextmenü mit folgenden Optionen.



Über Verzeichnis hinzufügen wird der Explorer gestartet und Sie können direkt zu dem Verzeichnis wechseln, das in das Datenbankfenster aufgenommen werden soll.

Falls Sie zuvor in dem Verzeichnis eine passende Struktur erarbeitet und die Datenbanken nach Themen sortiert gespeichert haben, wird diese Verzeichnisansicht direkt übernommen.

In der rechten Fensteransicht wird das Verzeichnis ebenfalls angezeigt. Per Doppelklick öffnen Sie das Verzeichnis und sehen dort sowohl die Datenbanken auf der Rootebene mit den Datenbanksymbolen und die im Verzeichnis enthaltenen Unterverzeichnisse.



2.10.2 Listenfenster

2.10.2.1 Listenfenster

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

Das Listenfenster besitzt unterschiedliche 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
Partietitel -	Mit Hilfe eigener Texte kann man schnell auf bestimmte Partiemotive zugreifen.

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.

Num...	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergeb...	Züge	ECO	Turnier
50456..	Garcia,R	2331	Zhelesny,S	2194	½-½	53	D74	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Gierse,H	2127	Neumann,H	1974	½-½	32	A11	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Grinberg,I	2217	Strekalovski,V	2102	1-0	60	A40	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Haupt,J	1873	Acunzo,D	1802	0-1	29	C00	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Hjertenes,O	2199	Kock,H	2101	½-½	20	A39	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Hlinschi,M	1776	Meinhardt,G	1947	1-0	33	C44	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Hohler,P	2193	Ruckschloss,K	2293	0-1	61	B08	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Jacobsen,B	2317	Rukavina,J	2423	0-1	44	A11	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Jansa,V	2499	Tseshkovsky,V	2564	½-½	50	B06	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Johanssen,T	1975	Spano Cuomo,G	1806	½-½	43	D45	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Karl,H	2211	Pavlov,M	2362	0-1	52	D31	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Keze,A	1754	Zilahi,G	1946	0-1	45	D35	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Klundt,K	2355	Keserovic,M	2194	1-0	52	C9	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Kunz,K	2273	Finnlaugsson,G	2072	1-0	36	A48	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010
50456..	Lang,F	2161	Blasco,D	1961	1-0	41	B06	Wch Seniors 20th Arco (6) 01.11.2010

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

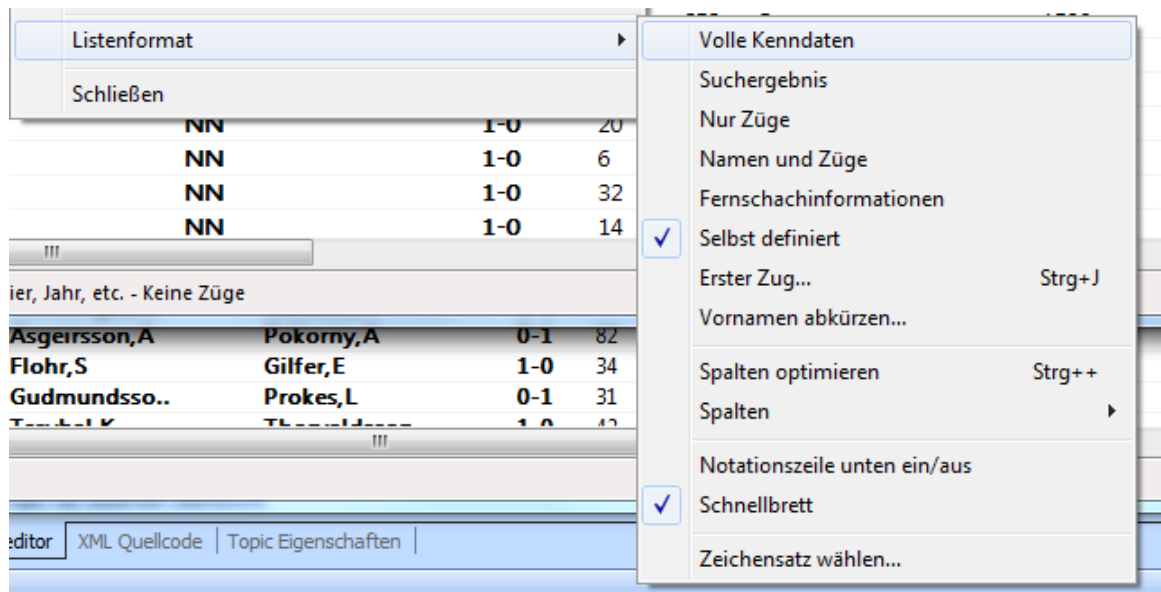
- **Tipp:** Wenn Sie mit dem Mauszeiger über einem Ribbon verharren, wird die konkrete Funktion angezeigt.

2.10.2.2 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.

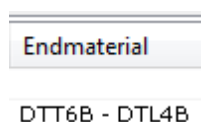
Rechtsklick im Listenfenster - Listenformat bietet die Option, das Listenfenster benutzerdefiniert einzustellen.



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](#)

2.10.2.3 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.

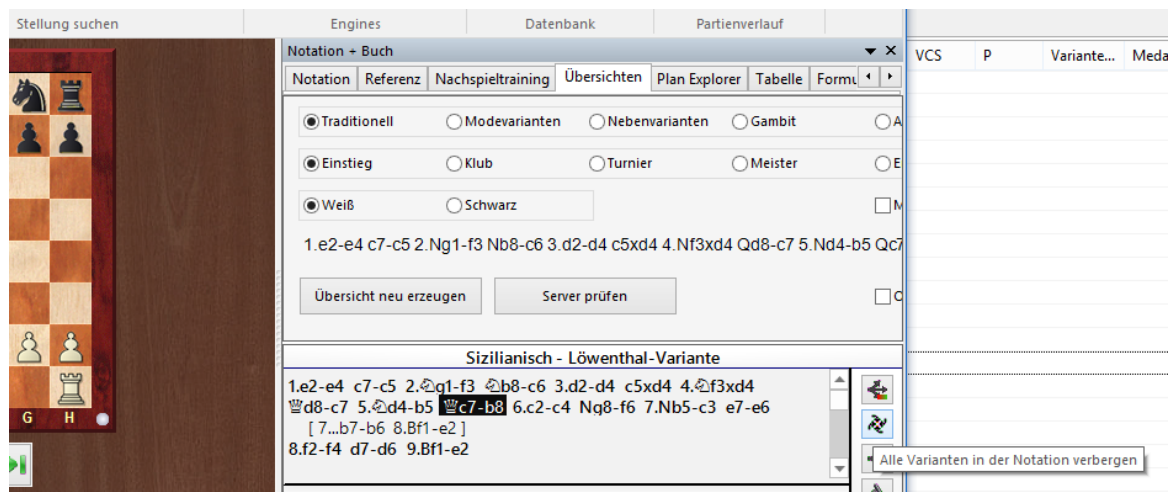
```

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 d5 2.c4 c6 3.f6 f6 4.g3 h4 5.Lg5 h6 6.Lxf6 Dxf6 7.e3 0-0
96  1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 b6 4.e3 Lb7 5.Ld3 g6 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.

Nehmen wir als Beispiel die neue Notation mit Funktionschaltern.

Fahren Sie mit der Maus über einen der Buttons:

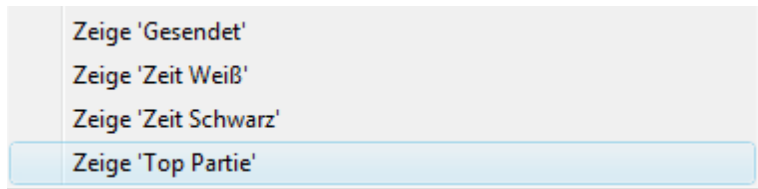


Die Funktion wird angezeigt.

2.10.2.4 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.

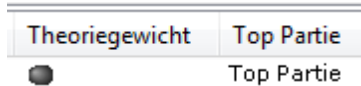


Die Spaltentrennung zwischen in der Titelzeile kann mit der Maus verschoben werden.

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

2.10.2.5 Top Partie Partienliste

Innerhalb der Partienliste einer Datenbank gibt es sehr nützliche informative 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.

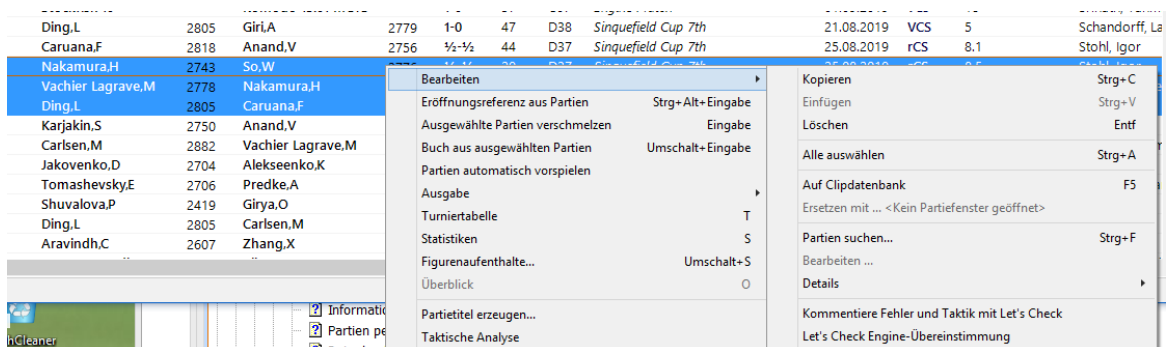
2.10.2.6 Partienliste

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	Partietitel	Eröffnungen	Themen	Taktik	Strategie	Endspiele	
Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Züge	ECO	Turnier	Datum	VCS	R...	Me...	
3617308	Klein,A	1484	Dassinger,O	1100	1-0		A00	Bad Wiessee Seni..	21.04.2006			5	
3617309	Krause,C	2172	Lainburg,V	2182	½-½	19	A36	Bad Wiessee Seni..	21.04.2006			5	
3617310	Krischok,H	1529	Lang,U	1989	0-1		A00	Bad Wiessee Seni..	21.04.2006			5	
3617311	Maczollek,H	1337	Kuene,L	1594	½-½		A00	Bad Wiessee Seni..	21.04.2006			5	
3617312	Meinhardt,G	1968	Rossbach,D	1678	1-0		A00	Bad Wiessee Seni..	21.04.2006			5	
3617313	Mueller,W	1938	Walesch,R	1647	½-½		A00	Bad Wiessee Seni..	21.04.2006			5	
3617314	Oser,T	1860	Pracht,H	2049	½-½		A00	Bad Wiessee Seni..	21.04.2006			5	
3617315	Pawlik,B	1610	Brett,D	1862	1-0		A00	Bad Wiessee Seni..	21.04.2006			5	

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

Partietitel erzeugt

Generiert automatisch einen Partietitel

Taktische Analyse

Die markierten Partien werden mit Hilfe der [taktischen Analyse](#) analysiert.

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](#).

2.10.2.7 Informationsanzeige anpassen

In früheren Versionen war es so, dass die eingestellten Parameter in der [Partienliste](#) waren für alle neuen Datenbanken angepasst wurden. Also wenn ich einmal die Einträge Mannschaft, Weiß oder Quelle ausblendete, waren diese Angaben automatisch bei der Anlage einer neuen Datenbank ausgeblendet. Diese Angaben erscheinen jetzt in jeder neuen Datenbank. Wie kann ich die störenden Angaben ein für alle mal ausblenden?

Antwort: Versuchen Sie es einmal mit der Funktion "*Spalten weiter rechts verbergen*".

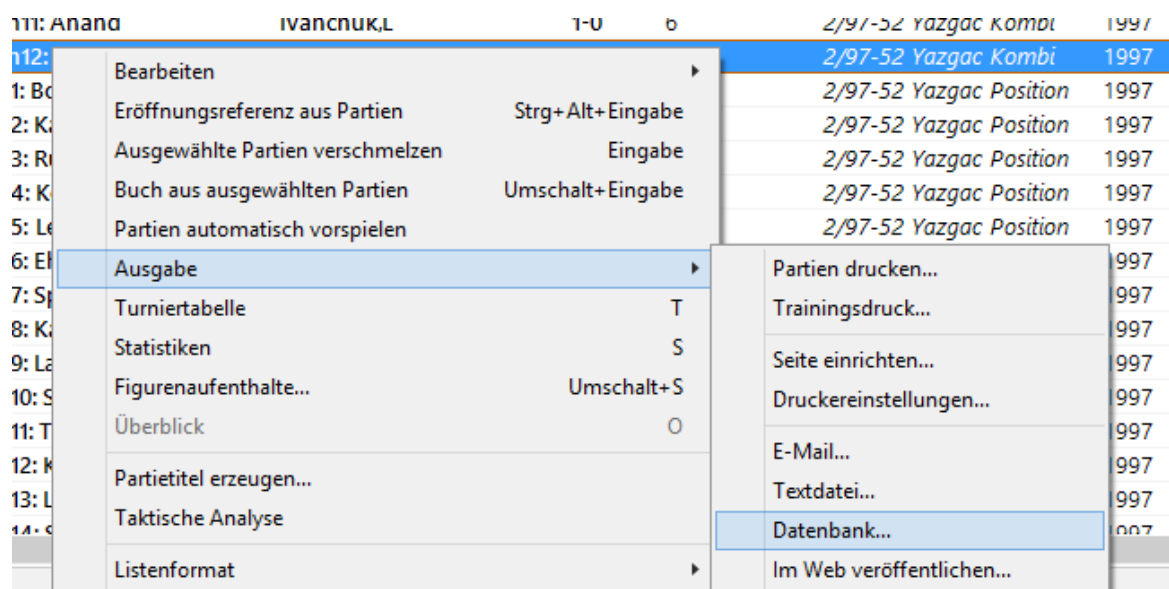
Innerhalb der aktuellen Sitzung bleibt dann die Information auch bei neuen Datenbanken verborgen, sofern die Datenbank neu in der gleichen Sitzung angelegt wird. Wenn Sie den Rechner runter- und wieder neu hochfahren habe, werden wieder alle Spalteneinträge angezeigt. Das ist im Grunde genommen auch so beabsichtigt. Dem Anwender soll das Maximum an Information geboten werden.

2.10.2.8 Partien per Rechtsklick kopieren

Das Programm bietet die Möglichkeit, aus der [Partienliste](#) heraus ausgewählte (markierte) Partien via Rechtsklick in eine neue Datenbank zu kopieren.

Dazu gehen Sie wie folgt vor.

Markieren Sie in der [Partienliste](#) der Datenbank die Partien, die Sie in eine separate Datenbank kopieren wollen. Die Markierung der Partieeinträge ist möglich mit *STRG+Mausklick* oder *SHIFT+Mausklick*.

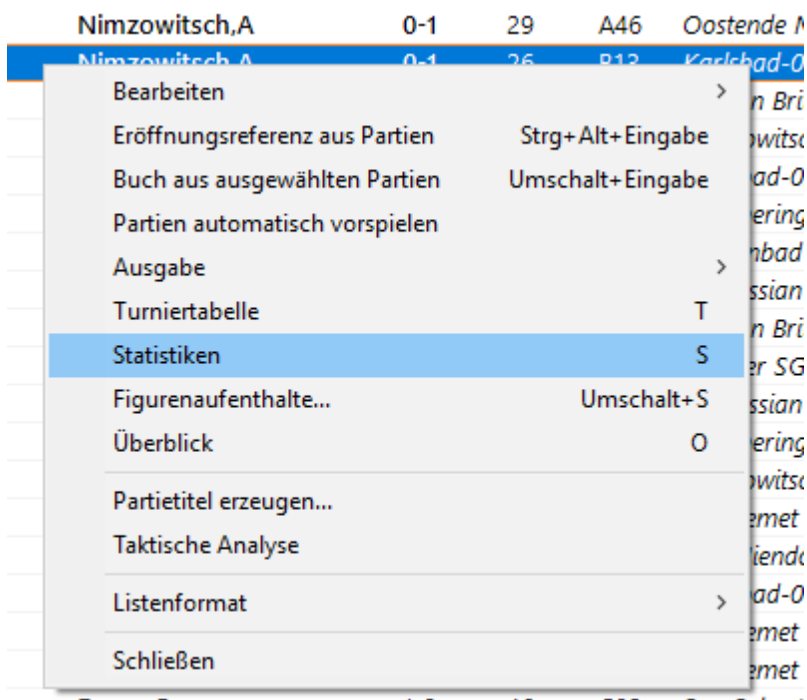


Unter *Ausgabe* *Datenbank* starten Sie den Windows Dateiauswahldialog, hier können Sie jetzt die Zieldatenbank auswählen, in die Sie die neuen Partien kopieren wollen.

Nach der Auswahl der Zieldatenbank wird der Kopiervorgang umgehend ausgeführt.

2.10.2.9 Datenbankstatistiken

Wenn Sie die [Partienliste](#) einer Datenbank geöffnet haben, können Sie schnelle statistische Informationen über die geladene Datenbank abrufen.



Rechtsklick Statistiken oder Taste S

Die Statistikfunktion zeigt im Startdialog umfangreiche Informationen, z.B. die Anzahl der Partien, Resultate und das Durchschnittsrating zu der geladenen Datenbank an.

Statistik: meinsystem

- ... Länge
- ... Jahre
- + Eco-A
- + Eco-B
- + Eco-C
- + Eco-D
- + Eco-E
- + Eco-A..E
- ... Trend
- ... Endspiele
- ... Lebensdauer Figuren

Statistik: meinsystem

N=125

1-0	38	30.6%
½-½	15	12.1%
0-1	71	57.3%

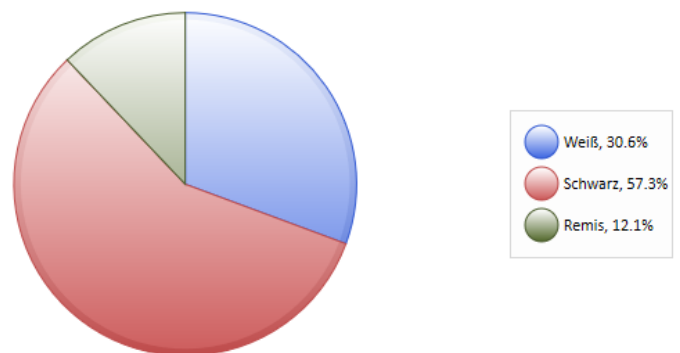
Wei	Gewertete Partien: 2	Elo-Ø: 1	Leistung: =801
Schwarz	Gewertete Partien: 2	Elo-Ø: 1	Leistung: =-798

Spieler

...

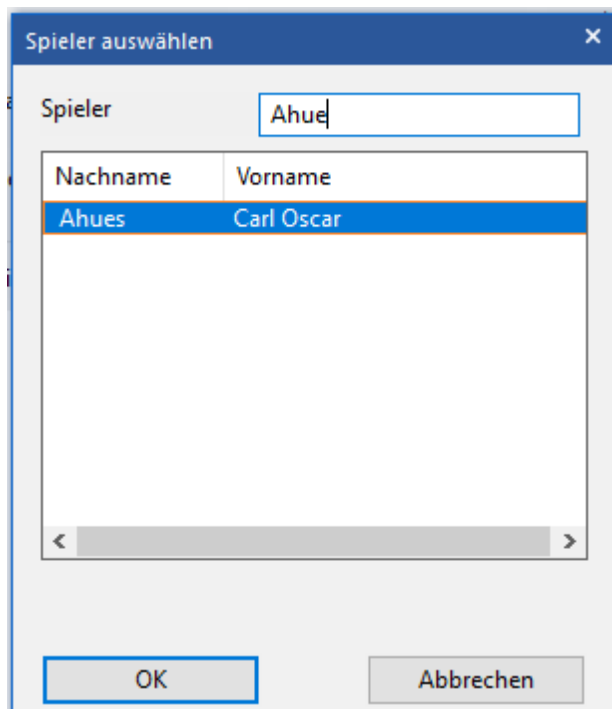
 Wei Schwarz Beide

Ergebnis



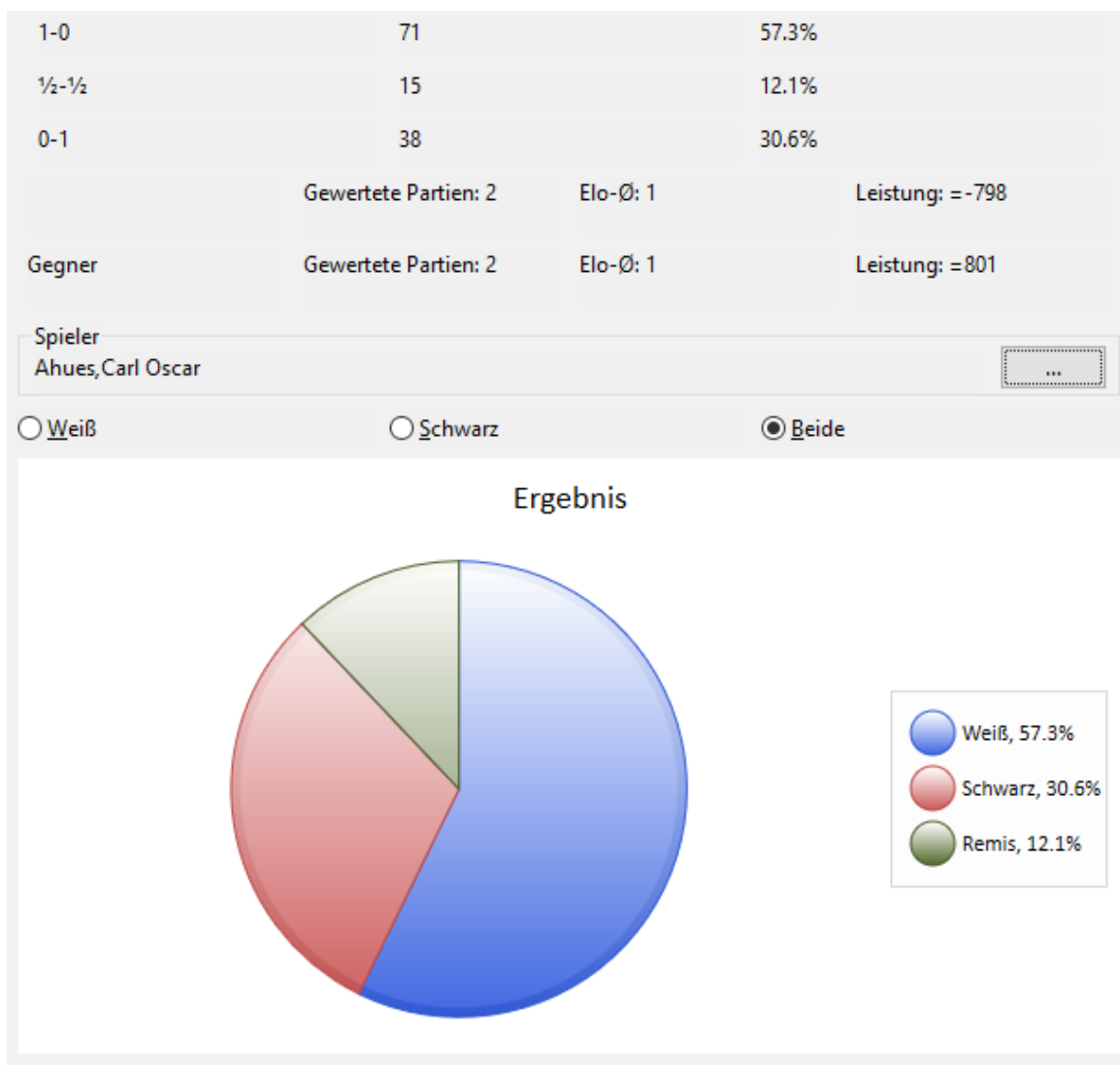
Aus dem Dialog heraus ist es z.B.mglich, direkt nach den Resultaten eines bestimmten Spieler zu suchen.

Klick auf Spieler.

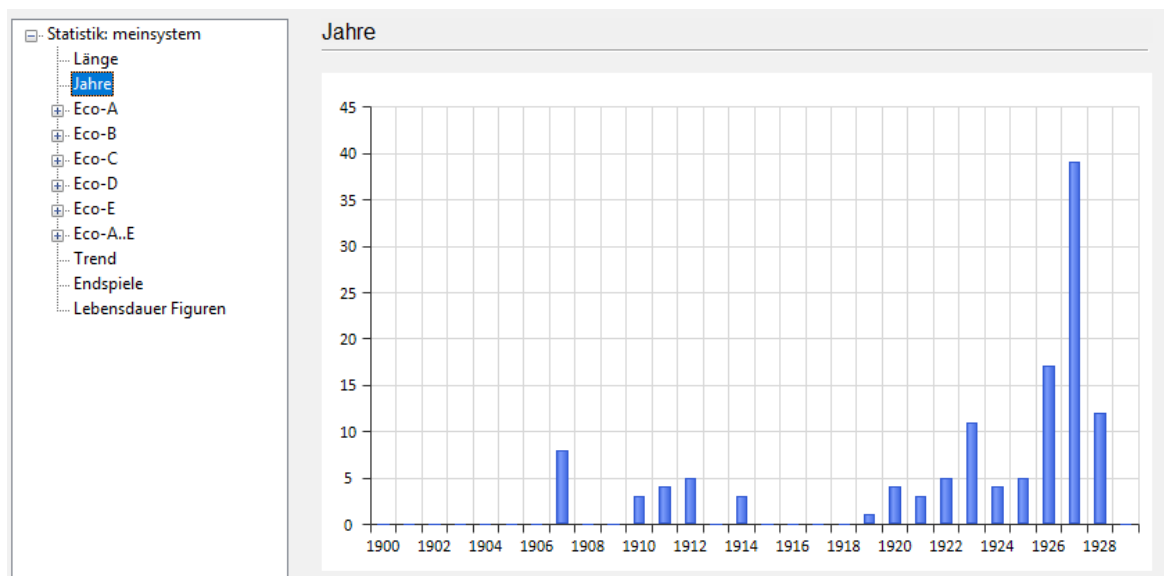


Bereits bei der Eingabe des Spielernamens werden die passenden Spielereinträge aus dem Index und die individuellen Ergebnisse gegen den Spieler aufgelistet.

Mittels „Weiß/Schwarz“ oder „Beide“ wird zwischen den Farbverteilungen unterschieden.



Die Eintrage Lnge/Jahre/ oder Eco zeigt die Anzahl der Partiedauer, Jahre oder die bersicht ber die Partien nach dem Klassifikationsschema des Schachinformatiors. Die Interpretation der Ergebnisse ist selbsterklrend. Ein Beispiel zu der Verteilung der Partien nach Jahren.



Im Chart stellt die untere Achse die Jahre dar, die linke Achse gibt die Übersicht über die Anzahl der gespielten Partien. Anhand der Statistik sieht man auf Anhieb, daß die meisten Partien der Datenbank in den Jahren 1926 und 1927 gespielt wurden.

Innerhalb der Partienliste einer Datenbank kann man direkt Partien nachspielen, ohne diese explizit in ein Brettfenster zu laden. Diese alternative Option ist besonders beim schnellen Sichten von Partien einer Datenbank nützlich.

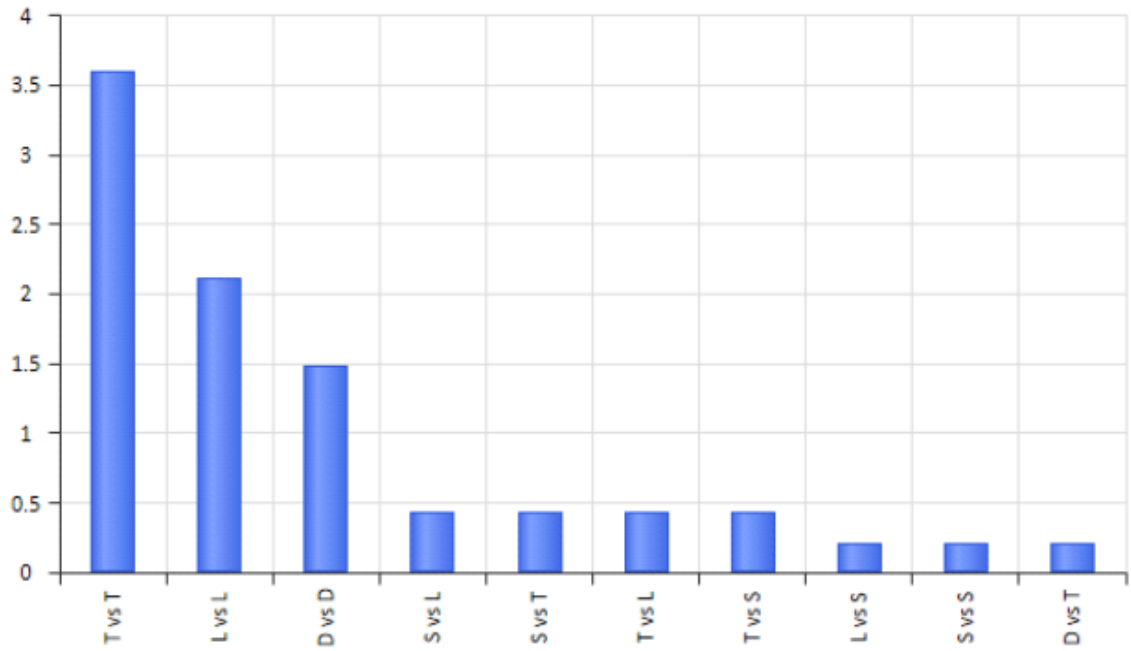
Sie interessieren sich für statistische Informationen für Partien, die mit einer bestimmten Eröffnungsvariante gespielt wurden?

Rechtsklick Statistiken Trend

Die Klassifikationsstellung wird inkl. der Verteilung der Ratings und Partienanzahl eingeblendet.

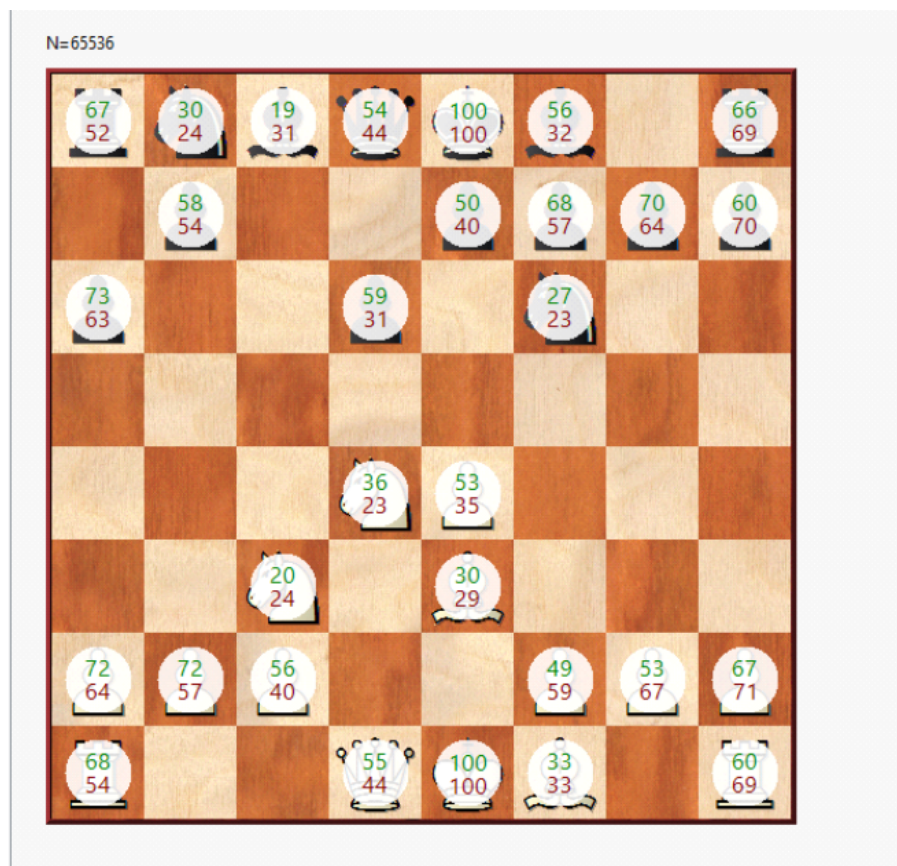
Unter Endspiele sehen Sie die möglichen Endspiele, die in den Partien der Datenbank mit der gewählten Eröffnungsvariante gespielt wurden.

Im Beispiel erkennt der Anwender auf Anhieb, daß aus dem Eröffnungssystem vor allem Turmendspiele und Leichtfigurenendspiele auf das Brett kamen.



Die Lebensdauer der Figuren auf dem Brett wird von der Statistikfunktion angezeigt.

- Länge
- Jahre
- ⊕ Eco-A
- ⊕ Eco-B
- ⊕ Eco-C
- ⊕ Eco-D
- ⊕ Eco-E
- ⊕ Eco-A..E
- Nutzungstrend
- Endspiele
- Lebensdauer Figuren**



Nehmen wir das Beispiel mit dem schwarzen Turm auf a8. Wie sind die angezeigten Werte zu interpretieren?

Der Turm a8 überlebt in 67% der Partien und bleibt bis zum Ende der Partie auf dem Brett. Der Standardwert für die Grundstellung ist hier 52%.

2.10.2.10 Gute Partien bestimmen

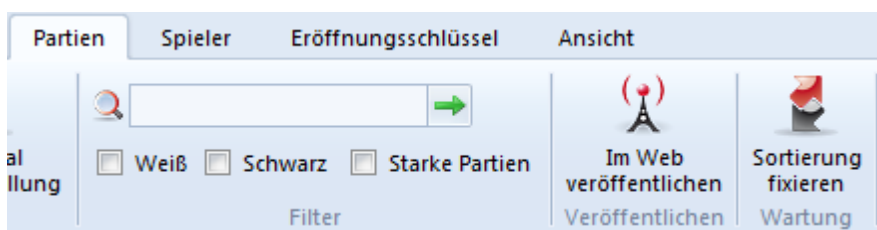
Partienliste - Partien - Top-Partien bestimmen



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*.



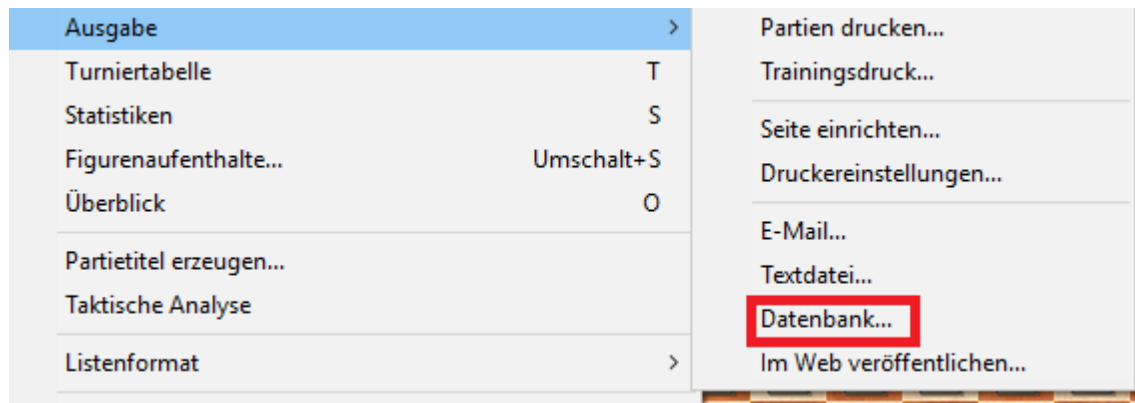
Damit kann man die Anzeige hinsichtlich der Qualität der angezeigten Partien deutlich optimieren. Die Funktion berücksichtigt z.B. nur Partien, bei denen mindestens ein Spieler eine Elozahl von 2350 hat oder mindestens ein Spieler Inhaber eines IM / GM Titels war. Die Funktion berücksichtigt keine Blitz-, Schnellschach-, oder

Simultanpartien und beachtet Partielängen (mindestens 7 Züge müssen in einer Partie gespielt worden sein).

Kurzremisen unter 20 Zügen werden ebenfalls nicht berücksichtigt.

2.10.2.11 Rechtsklickmenü Ausgabe in Partienliste

In einer [Partienliste](#) ausgewählte Partien können gedruckt, per E-Mail versandt, in HTML umgesetzt oder in Textdateien verschiedener Formate gewandelt werden.



Partien drucken

Zeigt die Druckvorschau der ausgewählten Partien. Drucken Sie von dort per Klick auf Drucken.

Trainingsdruck

Falls die ausgewählten Partien Trainingsaufgaben enthalten, können diese mit getrenntem Lösungsblatt zu Papier gebracht werden. Führt zur Druckvorschau, dort auf Drucken klicken.

Seite einrichten

Hier können Sie das Layout der Seiten für den Ausdruck einstellen.

Druckereinstellungen

Öffnet den Dialog, der alle Druckeinstellungen von ChessBase verwaltet.

E-Mail

Die ausgewählten Partien werden in einem Block als E-Mail versandt.

Datenbank

Kopiert die selektierten Partien in eine Datenbank. Der Dateiauswahldialog wird gestartet und Sie können die gewünschte Zieldatenbank festlegen.

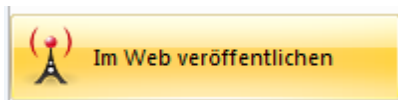
Textdatei

Textdatei der markierten Partien in verschiedenen Formaten.

Im Web veröffentlichen

Dies ermöglicht Einklick-Publikation von einer oder mehreren Partien im Web. Optional mit "Link teilen" auf Facebook.

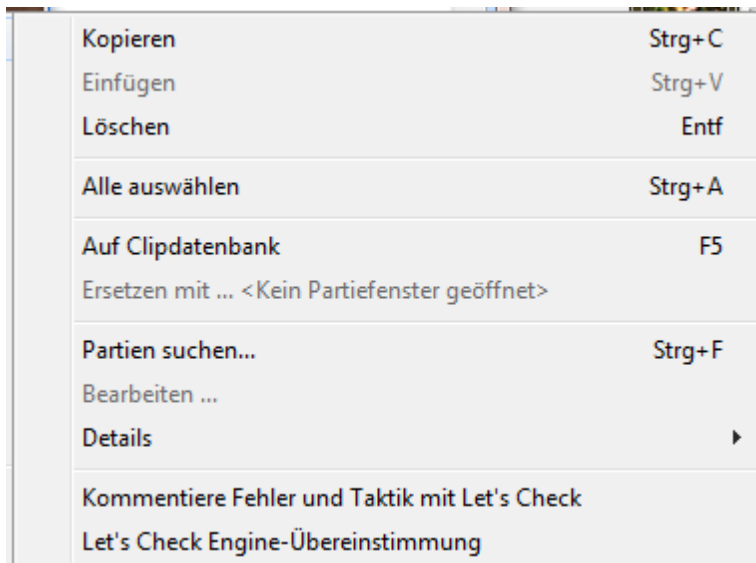
Aufruf im Brettfenster über *Menü Datei - Im Web veröffentlichen*.



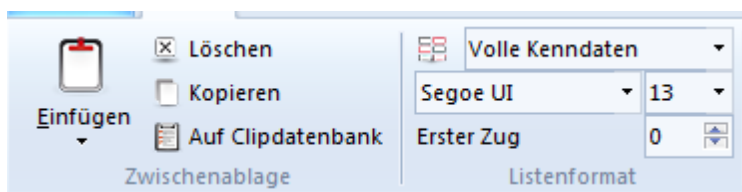
Aufruf in Datenbankliste für mehrere ausgewählte Partien. Menü *Datei - Im Web veröffentlichen*.

2.10.2.12 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="button" value="?"/>
Schwarz	<input type="text" value="Hracek"/>	Zbynek	<input type="button" value="?"/>
Turnier	<input type="text" value="FIDE-Wch k.o."/>	<input type="button" value="Details"/>	<input type="button" 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	

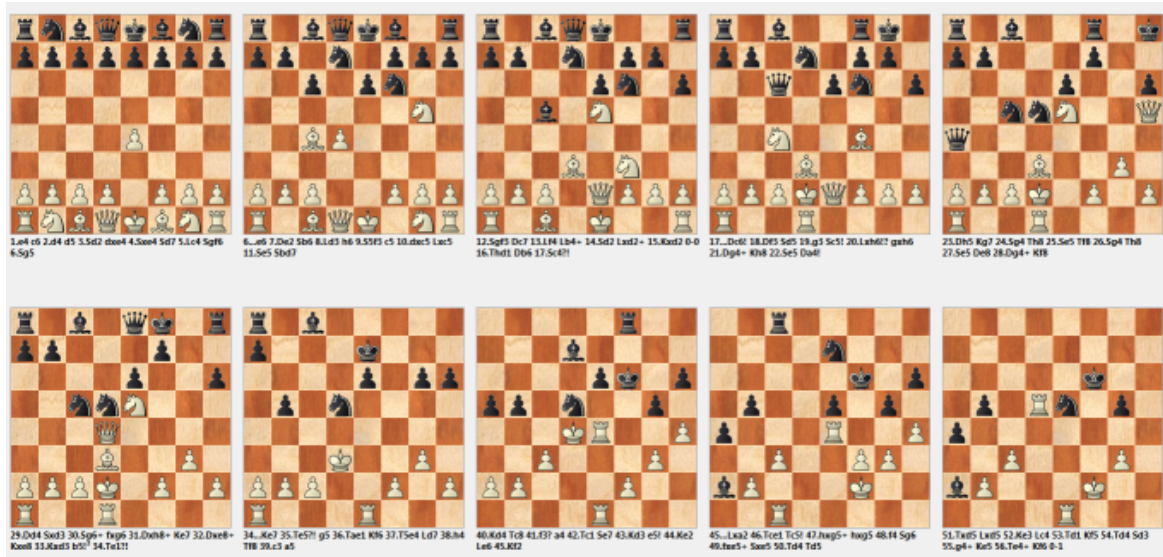
Details

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.

2.10.2.13 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 Partieüberblicks liegt die gleiche Zugzahl.

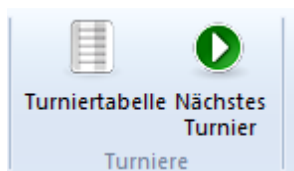
Der Schalter *Brett* verändert die Brettgröße.

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

2.10.2.14 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 1	1 ½	½ 1	1 1	1 1	½ 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	½ 1	1 ½	1 1	½ 0	½ 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 Stepanowicz	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 Walbrodt,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 Trencard,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	

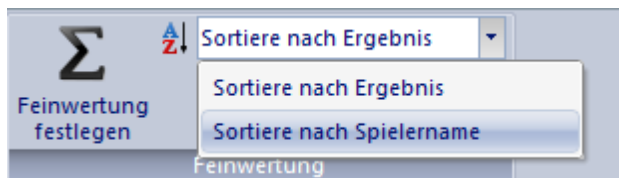
(342 Partien)

Doppelklick auf ein Ergebnis lädt diese Partie in ein Brettfenster.

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

Tabelle sortieren

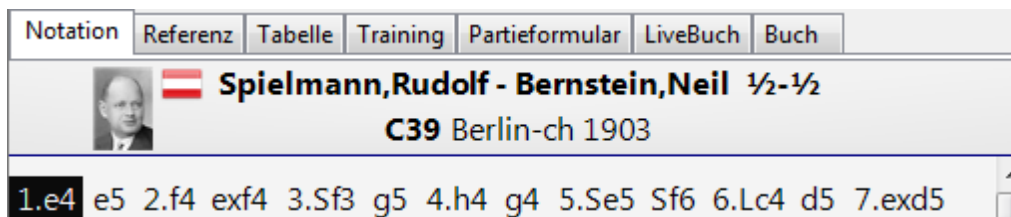
Turniertabellen sind in ChessBase nach Spieler oder Ergebnis sortierbar:



Die Funktion ist über *Sortiere nach Ergebnis* verfügbar.

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

Per Klick auf den Turniereintrag eines Partiekopfes im Notationsfenster kann man ebenfalls die dazugehörige Tabelle starten.



Berlin-ch 1903

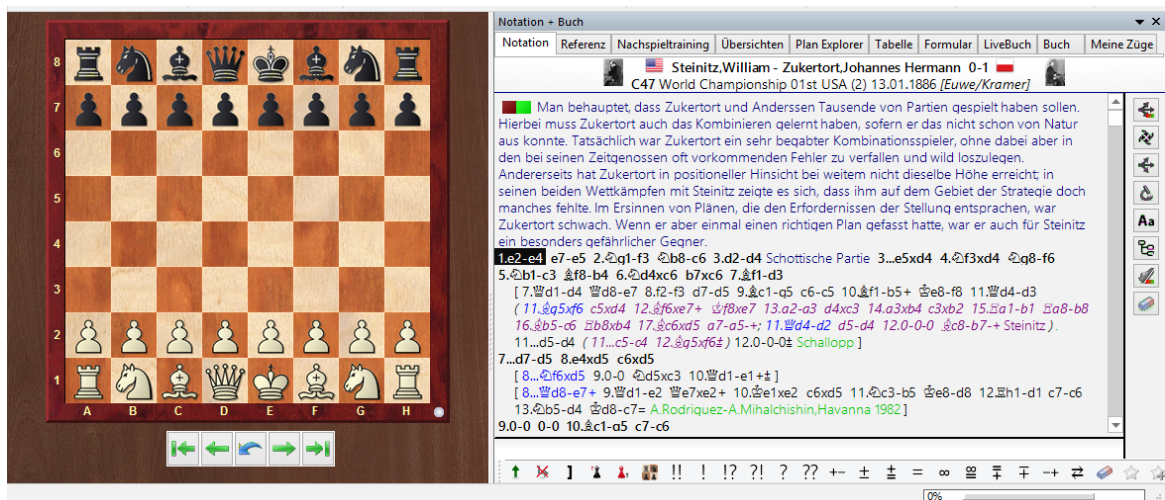
1		Bernstein, Neil	2.0 / 3
2		Spielmann, Rudolf	1.5 / 2
3		Hoffmann	1.0 / 1
4		Blumenfeld, Benjamin Markovich	1.0 / 1
5		Caro, Horatio	1.0 / 1
6		Brueck, Paul	1.0 / 2
7		Heilmann, Ernst	0.5 / 2
8		Cohn, Erich	0.0 / 1
9		Kunze, Otto	0.0 / 1
10		Lange, Max2	0.0 / 1
11		Wagner, Alfred	0.0 / 1

(8 Partien)

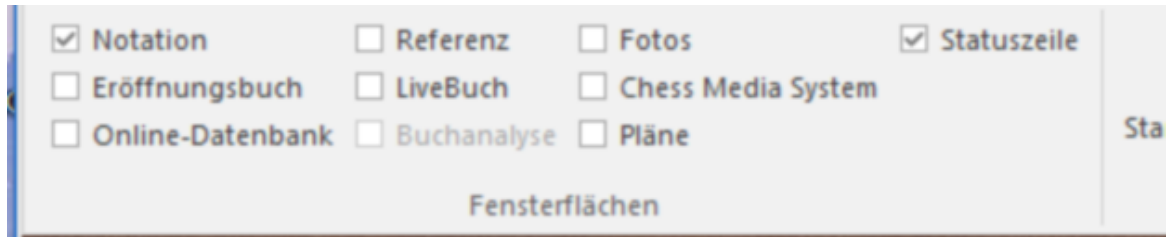
2.10.3 Brettfenster

2.10.3.1 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 [weschalten](#) (unter Ansicht) können:

**Brett**

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

Notation

[Notation](#), [Tabellen](#), [Partieformular](#), [Buch](#), [Referenz](#), [Nachspieltraining](#), [Plan Explorer](#)

Fotos

Zeigt bei installiertem oder aktiviertem [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

Suche nach vergleichbaren Referenzpartien

[Nachspieltraining](#)

Hier finden Sie Funktionen zum Erlernen ausgewählter Zugfolgen.

Eröffnungsübersichten

Zu jeder beliebigen Eröffnungsstellungen lassen sich Eröffnungsübersichten, d.h. Repertoirevorschläge erzeugen.

LiveBuch

Fenster mit Anzeige des [Livebuchs](#)

Online-Datenbank

Zeigt das [Suchergebnis aus Referenzdatenbank](#).

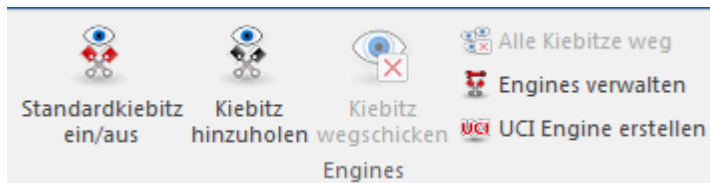
Suchergebnis

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

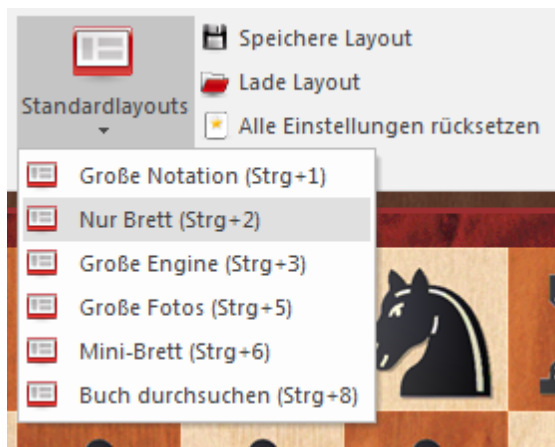
Statuszeile

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.



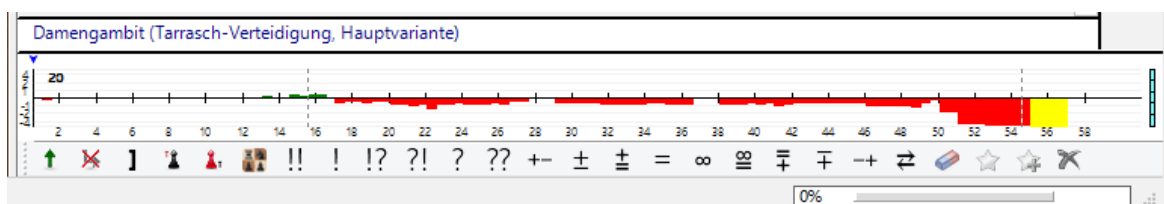
Unter Menü Ansicht - *Layout* finden Sie vorgefertigte Anordnungen der Fensterflächen.



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

2.10.3.2 Automatische Schnellanalyse

Wenn Sie aus einer Partienliste eine Partie in das [Brettfenster](#) laden, wird für die Partie automatisch ein Bewertungsprofil erzeugt. Fritz Anwender kennen diese wertvolle Orientierungshilfe. Das Programm zeigt anhand der Stellungsbewertung in grafischer Form den Partienverlauf an, der Anwender erkennt damit auf Anhieb, an welcher Stelle die „Partie gekippt“ ist.

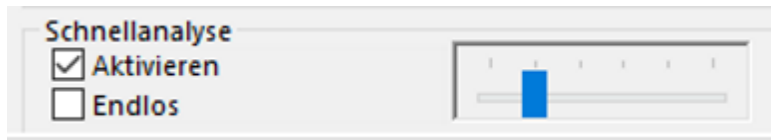


Die Berechnung des Bewertungsprofils läuft auf schnellen Rechnern verzögerungsfrei im Hintergrund ab. Damit steht bereits nach dem Laden einer Partie eine wertvolle Orientierungshilfe zur Sichtung der Partie zur Verfügung.

Natürlich stellt diese Schnellanalyse keinen Ersatz für eine tiefeschürfende Analyse dar, ist aber bei der schnellen Sichtung von Partien, vor allem unkommentierten Partien, extrem hilfreich.

Sollten Sie das Programm auf einem langsamen Rechner einsetzen oder keine

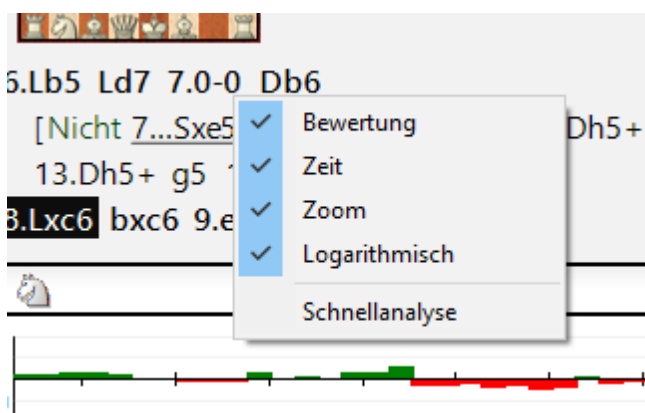
Schnellanalyse für das Bewertungsprofil erstellen wollen, können Sie die Funktion im Datenbankfenster unter *Menü Datei Optionen Engines* abschalten.



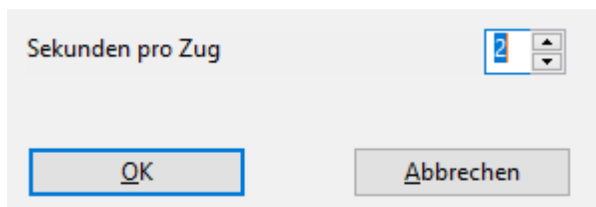
Entfernen Sie das Häkchen hinter dem dem Eintrag *Aktivieren* , um die Schnellanalyse auszuschalten.

Die Einstellung *Endlos* bewirkt eine versteckte *Daueranalyse* der im Hintergrund mitrechnende Schachengine. Das Programm berechnet die Partienotation weiter und aktualisiert die Anzeige des Bewertungsprofils bei einer geänderten Bewertung.

Rechtsklick startet folgenden Dialog.



"Schnellanalyse" startet einen Dialog für die Zeiteinstellung.

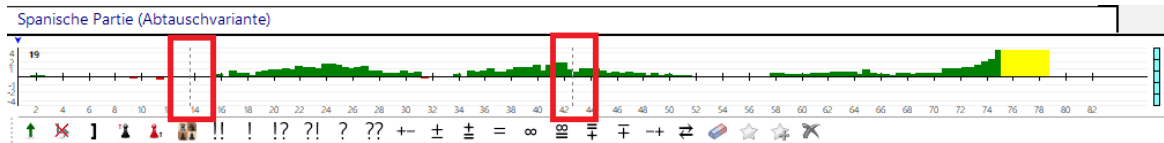


Die Analyse des Bewertungsprofils läuft weiter während Sie die Partie nachspielen. Hier legen Sie die Bedenkzeit pro Zug fest.

2.10.3.3 Übergänge Bewertungsprofil

Wenn Sie aus einer Partienliste eine Partie in das Brettfenster laden, wird für die Partie automatisch ein Bewertungsprofil erzeugt. Fritz Anwender kennen diese wertvolle Orientierungshilfe. Das Programm zeigt anhand der Stellungsbewertung in grafischer Form den Partienverlauf an, der Anwender erkennt damit auf Anhieb, an welcher Stelle die „Partie gekippt“ ist.

In dieser Programversion zeigt das [Bewertungsprofil](#) zeigt Übergänge den Übergang für Eröffnung/Mittelspiel/Endspiel an. Die nachstehende Abbildung zeigt die Markierungen mit einem roten Rahmen.



Kein Bewertungsprofil?

Dieses Problem kann bei dem Einsatz eines Notebooks auftreten. Wird der Rechner nicht am Netz, sondern via Akku mit Strom versorgt, wird ebenfalls kein Profil generiert. Bei der mobilen Nutzung des Programms sind alle Funktionen deaktiviert, die eventuell die Laufzeit verkürzen können.

2.10.3.4 Bewertungsanzeige

Beim Nachspielen und Analysieren einer Partie mit Unterstützung durch eine Schachengine bietet das Programm eine nützliche Orientierungshilfe zur Beurteilung der aktuellen Brettstellung. Damit stellt das Programm neben der Schnellanalyse eine weitere enginebasierte Orientierungshilfe zur Verfügung.

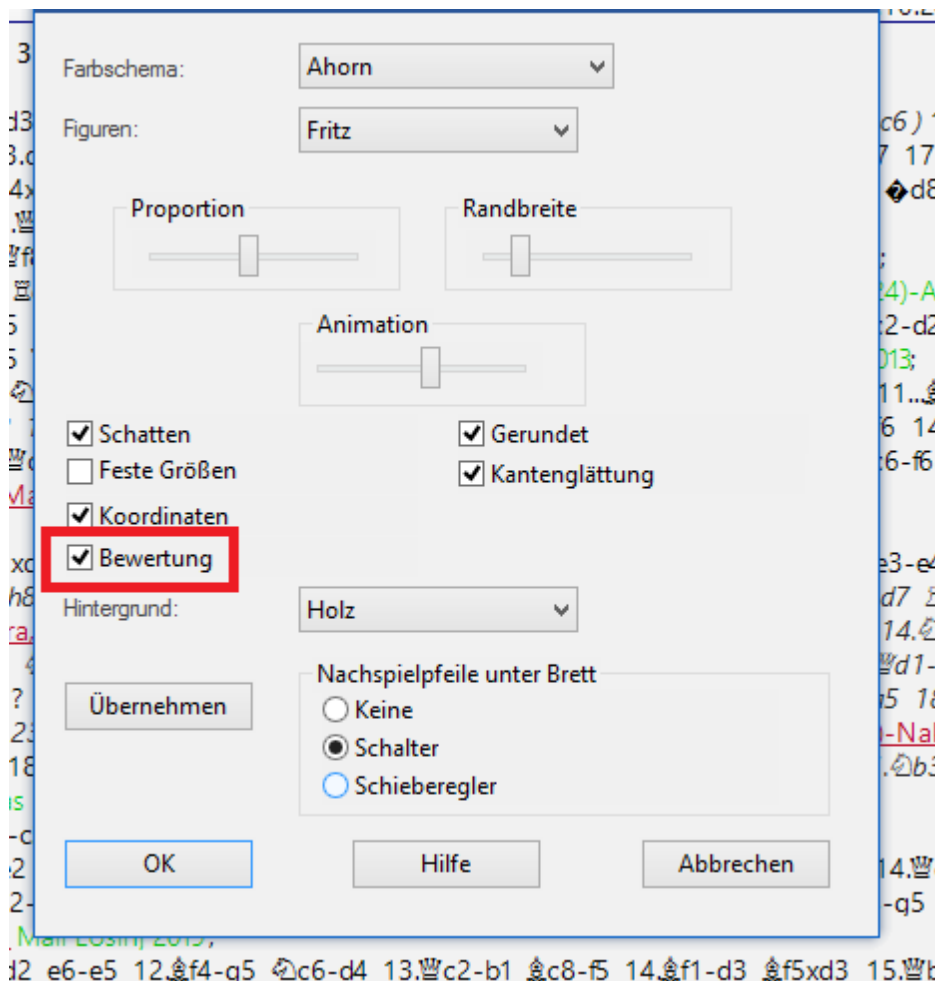
Sie finden die Anzeige mit dem [Schieberegler](#) direkt am grafischen Schachbrett.



Der Anwender kann damit auf Anhieb erkennen, ob eine Seite eine vorteilhafte Stellung hat oder ob die Position ausgeglichen ist.

Die Anzeige des Bewertungsbalkens können Sie wie folgt einschalten. Rechtsklick auf das Schachbrett - "*Brettdesign*" aus dem Kontextmenü auswählen.

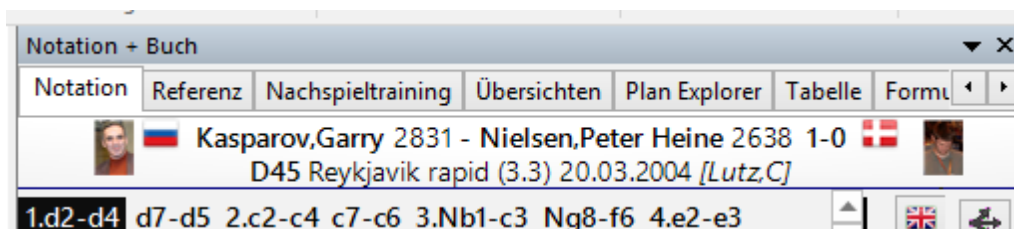
Wenn Sie die Option "*Bewertung*" deaktivieren wird die Bewertungsanzeige am Brettrand ausgeblendet.



2.10.3.5 Erweiterte Information im Partiefenster

In der Kopfzeile zu einer Partie im Brettfenster kann man nun deutlich mehr Informationen abrufen.

Neben den Spielernamen wird- falls vorhanden – die Landesflagge sowie ein Photo aus dem Jahr der Partie angezeigt.



Per Klick auf die einzelnen Elemente werden weitere Informationen angezeigt.

Z.B. ein vergrößertes Bild des Spielers.

"

Doppelklick auf den Namen startet den *Personalausweis*.

Nachname.	Kasparov
Vorname.	Gary
Geburtstag.	1963 (53)
Titel.	WCH, GM
	2812 (11.2016) Trend: 000
Land.	Russland

Eloprofil

Dossier





Photo: André Schulz
ca. 2014

<--- 2/160 --->

Schließen

Beim Doppelklick auf das Turnier die dazugehörigen Tabelle

Für die Bilder und Flaggen ist es notwendig, ein [Lexikon](#) installiert zu haben oder den Zugriff auf das [Onlinelexikon](#) zuzulassen.

2.10.3.6 Partieformular

Im [Notationsfenster](#) finden Sie den Reiter "*Formular*".

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

Notation + Buch									
Notation Referenz Nachspieltraining Plan Explorer Tabelle Formular LiveBuch Buch									
☐ Spassky,Boris V					■ Fischer,Robert James				
Turnier <u>World Championship 28th</u>									
Runde <u>3</u>			Datum <u>16.07.1972</u>			Ergebnis <u>0-1</u>			
ECO <u>A77: Benoni (Hauptsystem)</u>									
1	d4	Sf6	21	Te2	b5!	41	Dd4?	Ld3+!	61
2	c4	e6	22	Tae1	Dg6	42			62
3	Sf3	c5	23	b3	Te7	43			63
4	d5	exd5	24	Dd3	Tb8	44			64

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.

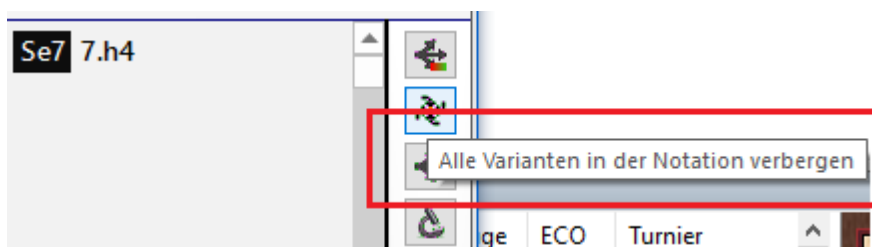
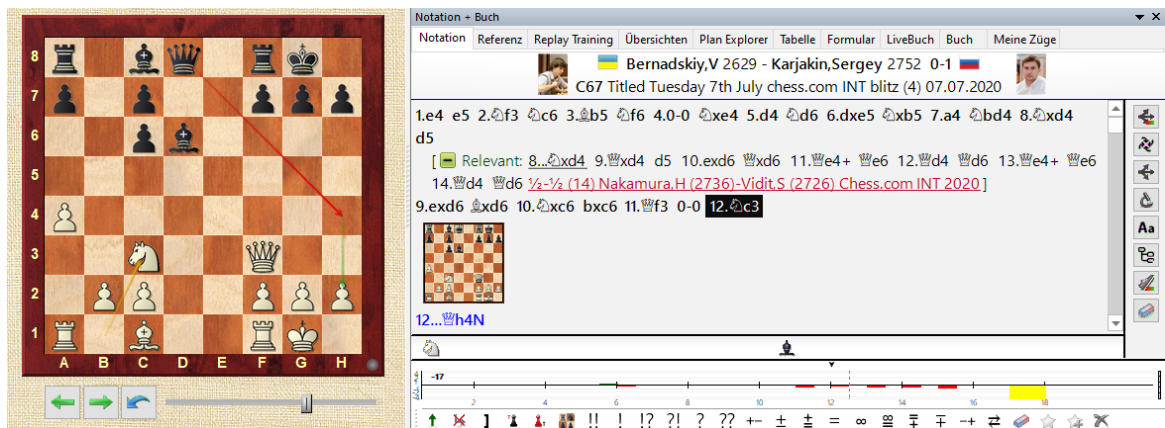


2.10.3.7 Notationsfenster

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

Das Notationsfenster wurde in dieser Version grundlegend überarbeitet. Beispielsweise werden vom Programm direkte Verknüpfungen zu Partien auf unserem Server integriert! Im Notationsfenster gibt es jetzt direkt neben der Notation Schaltflächen zum

Verbergen kompletter Unterverzweigungen.



Mehr Information finden Sie [hier](#)

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.

Im Brettfenster steht eine Werkzeugleiste zur Verfügung. Diese Werkzeugleiste stellt die wichtigsten Funktionen für die [Bearbeitung/Kommentierung der Notationen](#) zur Verfügung. Man hier schnell Kommentare bearbeiten oder die Partiestruktur der Notation verändern.

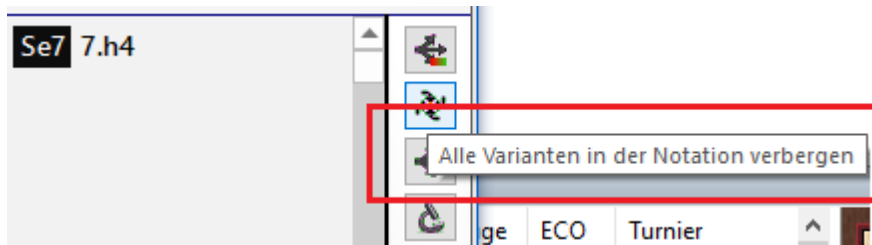
Zug	Partien	Ergebnis	Elo-Av	Datum	Bewertung	Besuche	[%]
15.Lxh6	1	0%	2400	1979	---	115	28
15.bxc6	0	-	-	2012	---	19	5
15.Lxf6	0	-	-	2015	=	283	68

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](#).

2.10.3.8 Faltung und Partiehinweise Notation

Wenn Sie die Eröffnungsübersichten intensiv nutzen, erzeugt das Programm je nach Einstellung sehr umfangreiche, komplex durchstrukturierte Variantenbäume. Auch bei sehr intensiv kommentierten Partienotationen kann es hilfreich sein, bestimmte Informationen ein- oder auszuschalten. Im Notationsfenster gibt es jetzt direkt neben der Notation Schaltflächen zum Verbergen kompletter Unterverzweigungen.



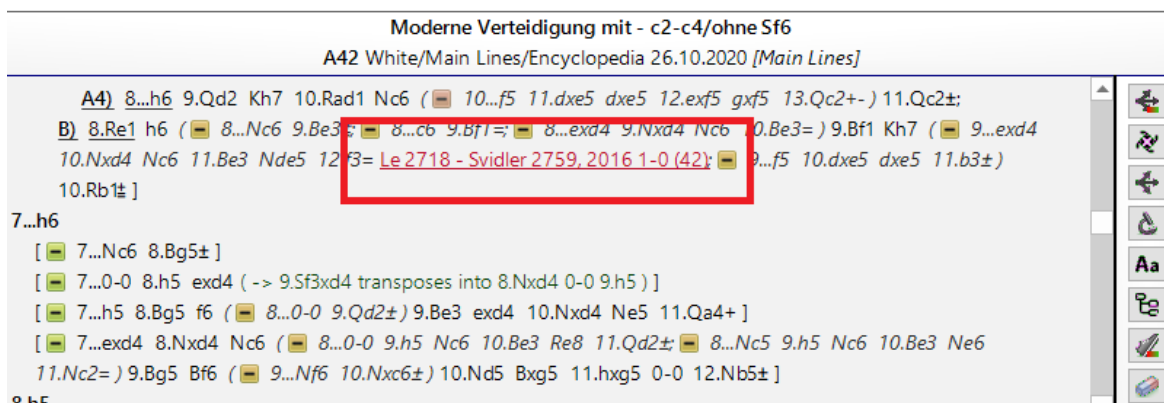
Tipp: Wenn Sie mit der Maus über die einzelnen Schaltflächen fahren, wird die Funktion im Klartext angezeigt.

Folgende Funktionen stehen mit den Schaltern (von oben nach unten) zur Verfügung:

- Faltung ein/ausschalten.
- Alles zusammenfalten
- Alles auffalten
- Aktuelle Variante im Fokus = Alles andere wegfallen.
- Zeichensatz der Notation
- Gliederungstyp ändern
- Trainingsfragen an/aus
- Alle Kommentare löschen

Tipp: Falls Sie den letzten Schalter (Alle Kommentare löschen) aus Versehen betätigt haben, können Sie das mit der Tastenkombination **CTRL-Z** wieder rückgängig machen.

Die vom Programm erzeugten Eröffnungsübersichten enthalten in der Notation Verweise auf aktuelle Top-Partien:



Per Klick auf diesen Partieverweis lädt die Partie aus der **Onlinedatenbank** und Sie können diese im Brettfenster nachspielen. Der Zugriff auf die Onlinedatenbank erfolgt einfach aus Gründen der Aktualität. Unabhängig von der benutzten Referenzdatenbank wird mit dem Zugriff auf die Onlinedatenbank sichergestellt, dass nur aktuelle Partien

„
“
berücksichtigt werden.

Per Klick auf *Zur Originalpartie* im Suchfenster der Onlinedatenbank gelangt man zurück zur Eröffnungsübersicht.

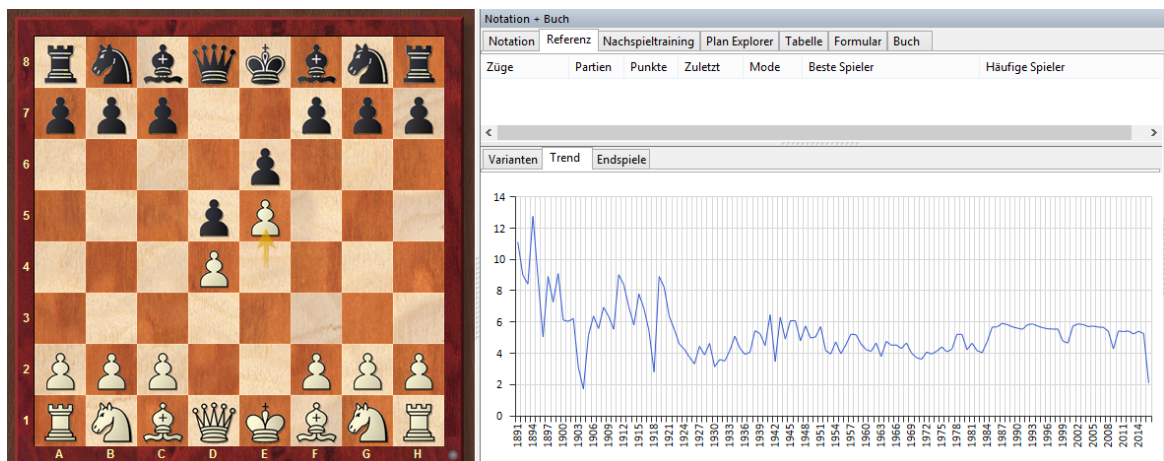
2.10.3.9 Nutzungstrends bei der Referenzsuche

Für die Eröffnungsrecherche ist die [Referenzsuche](#) eines der wichtigsten Werkzeuge innerhalb von ChessBase.

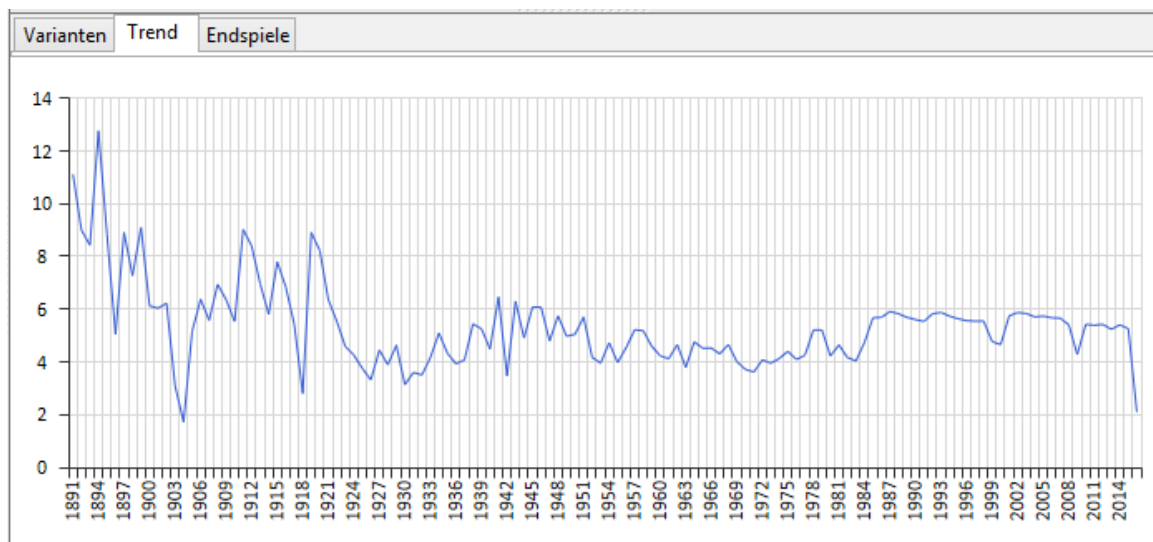
Bei der Untersuchung von Eröffnungsvarianten bietet das Programm beim Zugriff mit den optimierten Suchroutinen informative Anzeigen zur Bewertung der unterschiedlichen Fortsetzungen. Auch bei Suchabfragen in frühen Partiephasen, für die naturgemäß extrem viele Partien gescannt und bewertet werden, liefert die Suchfunktion sehr rasch aussagekräftige Informationsanzeigen. Die Schnelligkeit resultiert aus einem neuen Format der Suchbeschleuniger für unsere Datenbanken.

Das Beispiele zeigt ein Anwendungsbeispiel mit der Anzeige zur französischen Vorstoßvariante.

Interessant ist nun die Anzeige des Nutzungstrends zum ausgewählten Beispiel.



Welche Bedeutung haben nun die Werte der beiden Achsen?



Die untere Achse repräsentiert die Werte für die unterschiedlichen Jahre, die Werte der linken Achse zeigen die Prozentwerte an. Dies bezieht sich auf alle Partien, die das Suchkriterium erfüllt haben.

Der Anwender sieht im angeführten Beispiel sofort, daß die Vorstoßvariante in der Turnierpraxis gegen Ende der 1890er Jahre gerne und häufig angewandt wurde.

2.10.3.10 Variantenkennzeichnung Referenz

Die [Referenzsuche](#) des Programms bietet mit der schnellen Interpretation der Statistiken zu einer beliebigen Stellung eine unverzichtbare Hilfe beim Studium neuer Eröffnungssysteme. Auf Anhieb kann der Anwender sich einen konkreten Eindruck von dem Wert einer bestimmten Fortsetzung verschaffen.

Konkret werden die in der aktuellen Brettstellung die bisher gespielten Züge angezeigt. In den Spalten Partien, Punktverteilung in Prozent, Mode, die Häufigkeit u.s.w. finden Sie eine Einschätzung des Programms, immer aus der Sicht von Weiß. Mit diesem Fenster gewinnen Sie einen ersten Überblick über die bestehenden Möglichkeiten und deren Vertrauenswürdigkeit.

Klicken Sie auf einen der Züge dann wird dieser auf dem Brett ausgeführt (und in die Notation übernommen) und die Statistik wird angepasst.

Wenn Sie Ihre Referenzdatenbank, also die Mega Database, mit den aktuellen Partielieferungen auf dem neuesten Stand halten, kennzeichnet das Programm jetzt neue und vor allem sehr erfolgreiche Varianten mit einem "!" hinter dem Zug.

The screenshot shows the ChessBase interface. On the left is a chessboard with pieces in their starting positions. On the right is a table titled 'Notation + Buch' with columns: 'Züge', 'Partien', 'Punkte', 'Zuletzt', 'Mode', and 'Beste Spieler'. The table lists several moves, with '11...b6!' highlighted in red. Below the table is a section for 'Varianten', 'Trend', and 'Endspiele'.

Züge	Partien	Punkte	Zuletzt	Mode	Beste Spieler
11...d5	51	61.8%	2020		
11...e7	50	49.0%	2020		Firouzja;Riazantsev;Vallejo Pons.
11...a5	24	70.8%	2014		Kacheishvili
11...b6!	6	58.3%	2020		Jobava
11...d6	1	100.0%	1965		
12.Sg3-e4	1	100.0%	2011		
11...a5	1	50.0%	2020		

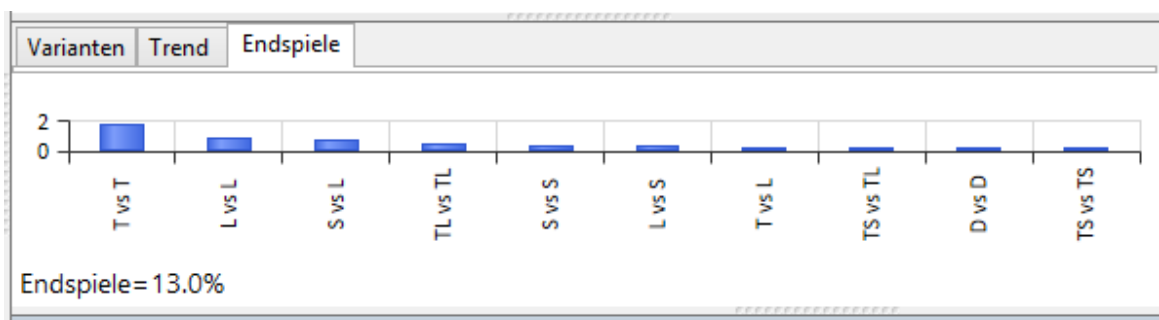
Hinweis: Diese Information ist ausschliesslich mit aktualisierter Mega reproduzierbar! Für die Kennzeichnung wird der Trend der letzten Monate ausgewertet.

Tipp: werden in der Referenzanzeige eindeutig zu wenig Partien angezeigt, obwohl deutlich mehr Partien in der Referenzdatenbank vorhanden sind?

Markieren Sie die Referenzdatenbank im Datenbankfenster. Unter Menü *Wartung* – *Suchbeschleuniger löschen* auswählen. Nach der Löschung legen Sie über *Wartung* *Suchbeschleuniger anlegen* eine neue Datei an.

2.10.3.11 Endspielwahrscheinlichkeiten

In der [Referenzansicht](#) bietet das Programm eine Vorschau auf mögliche Endspielwahrscheinlichkeiten zu einer ausgewählten Eröffnungsvariante an. Diese Information wird per Klick auf den Tab „**Endspiele**“ angezeigt.



Die Grafik zeigt in der unteren Zeile die häufig vorkommenden Endspieltypen, die linke Achse zeigt die prozentuale Wahrscheinlichkeit für die möglichen Endspielkonstellationen.

Der nachstehende Screenshot zeigt die Auswertung des Programms bei der Durchsicht der Hauptvariante der Vorstoßvariante in der französischen Verteidigung nach den Zügen 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Nc6 5. Nf3 Qb6.

Züge	Partien	Punkte	Zuletzt	Mode	Beste Spieler	Häufige Spieler
6.a3	13514	55.3%	2016		Grischuk;Caruana;Morozevich;...	Grischuk;Caruana;Mo...
6.Le2	6477	44.9%	2016		Harikrishna;Adams;Movsesian;K.	Harikrishna;Adams;M...
6.Ld3	5985	50.2%	2016			
6.b3	500	24.9%	2016			
6.Sa3	318	36.1%	2016		Volokitin;Efimenko	Volokitin;Efimenko
6.Db3	304	30.9%	2016			
6.Le3	199	15.3%	2016			
6.dxc5	188	47.8%	2016			
6.g3	120	36.6%	2016			
6.a4	115	36.7%	2016			
6.Shr12	72	24.5%	2016			

Varianten Trend Endspiele

Endspiele=13.0%

Der Anwender sieht hier, daß in den aus der Variante resultierenden Endspielen es besonders häufig zu Turmendspielen oder Läuferendspielen kommt.

Der Wert „Endspiele=xx%“ zeigt an, wie hoch der Prozentsatz an Partien war, in denen es zu dem entsprechenden Endspiel kam.

2.10.3.12 Nachspieltraining

Im Notationsfenster finden Sie den Tab „**Nachspieltraining**“.

Notation + Buch

Notation Referenz **Nachspieltraining** Übersichten Plan Explorer Tabelle Formular LiveBuch Buch Meine Züge

Kasparov,Garry 2831 - Nielsen,Peter Heine 2638
D45 Reykjavik rapid (3.3) 20.03.2004 [Lutz,C]

Weiss spielen Schwarz spielen Tipps Repertoire Sprechen

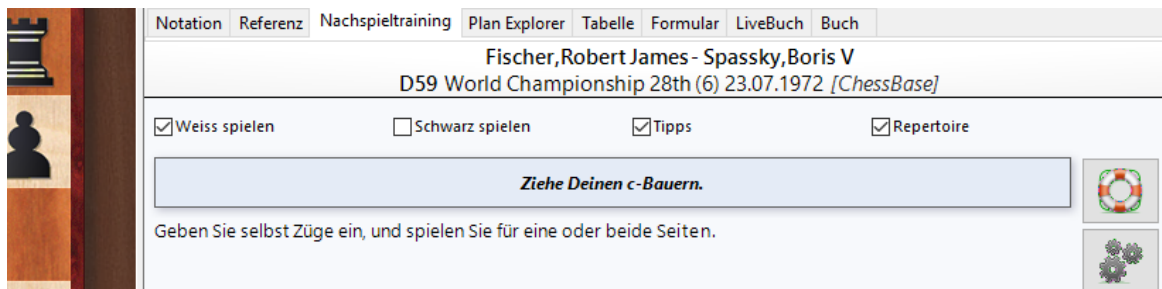
Damit können Sie die übliche Notationsübersicht ausschalten und werden vom Programm dazu animiert, die Partiefortsetzungen selbständig zu ermitteln. Die Intention dieser Funktion besteht darin, daß der Anwender sich nach dem Motto *Learning by doing* intensiver mit der Partie auseinandersetzt und daraus ein besserer Lerneffekt resultiert.

Beim Nachspielen von Partien im Notationsfenster ist die Vorgehensweise in der Regel immer gleich. Der Anwender navigiert innerhalb der Notation und nutzt die zahlreichen Orientierungshilfen des Programms, z.B. das [Livebuch](#), Bewertungsprofil oder eine [Analyseengine](#).

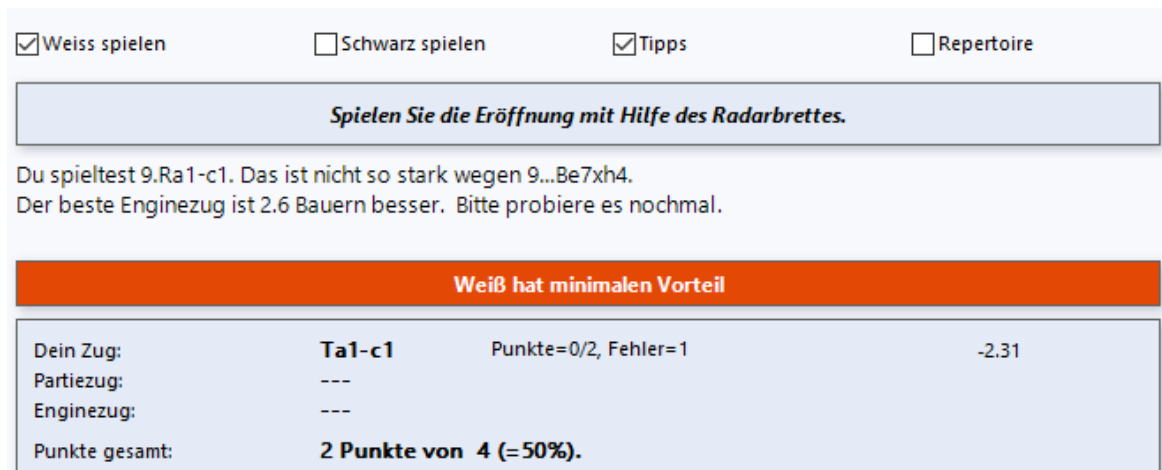
Nachteil: viele Anwender setzen sich häufig nicht intensiv genug mit den Parteeinhalten auseinander und der Trainingseffekt bleibt bei dieser Vorgehensweise gering. Das Programm bietet in dem Trainingsmodus die Möglichkeit, die Partiefortsetzungen selbständig zu ermitteln und unterstützt den Anwender mit

„
“
einfachen Hinweisen zur Partiefortsetzung.

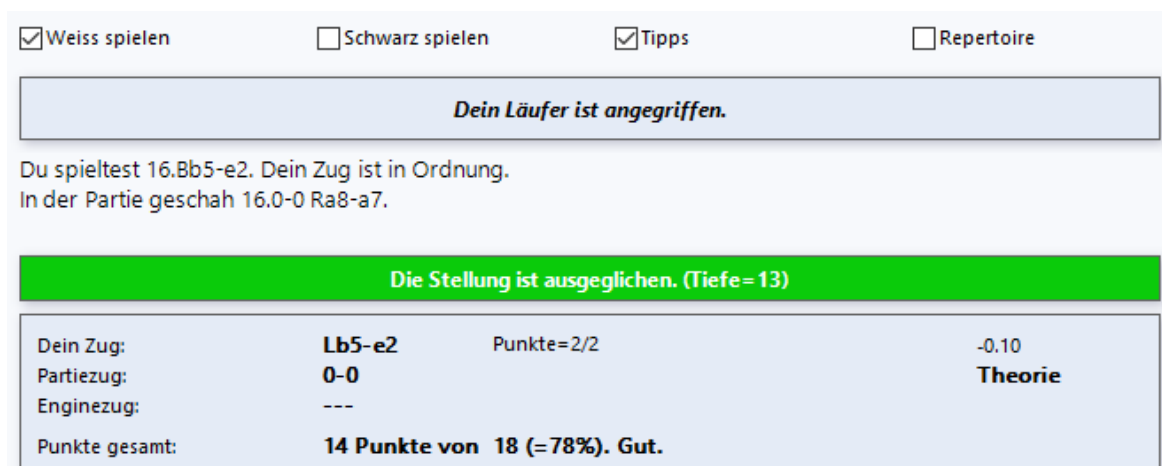
Laden Sie eine Partie in das Brettfenster und klicken Sie in der Notationsansicht auf den Eintrag *Nachspieltraining* .



In dem Fenster stellen Sie jetzt ein, ob Sie die Partiezüge nur für eine Seite oder beide Spieler finden wollen.



Bei der Analyse läuft im Hintergrund eine Schachengine mit, die sowohl die Tipps als auch die Hinweise berechnet und Sie beim Training unterstützt.



Die angezeigten Tipps geben dezente Hinweise auf die bestmögliche Fortsetzung, sind aber nie eindeutig. Falls der Partiezug durch einfache Berechnung ermittelt werden kann, weist das Programm darauf hin und blendet keinen Tipp ein.

Wenn Sie keine konstante Hilfestellung in Form von Hinweisen bekommen möchten, deaktivieren Sie die Einstellung **Tipps**.

Ist die gewählte Fortsetzung spielbar, aber nicht mit dem Partiezug identisch, wird der Partiezug auf dem Schachbrett automatisch ausgeführt und Sie können die Partie direkt fortsetzen.

Spielen Sie die Eröffnung mit Hilfe des Radarbrettes.

Du spieltest 8.Lf1-e2. Dieser Zug ist Theorie.
In der Partie geschah 8.c4xd5 Sf6xd5.

Der Trainingsdialog zeigt konstant eine Auswertung an. Der Dialog zeigt die Bewertung der Züge durch die im Hintergrund mitlaufende Schachengine und die Anzahl der erzielten Punkte.

Bei einem groben Fehler wird die Partie nicht fortgesetzt und das Programm bietet einen neuen Versuch an, den richtigen Zug, bzw. den Partiezug, aufzuspüren.

Du spieltest 12.Tc1xc7. Das ist nicht so stark wegen 12...De7xc7.
Der beste Enginezug ist 4.4 Bauern besser. Bitte probiere es nochmal.

Die Stellung ist ausgeglichen

Dein Zug:	Tc1xc7	Punkte=0/2, Fehler=2	-4.19
Partiezug:	---		
Enginezug:	---		
Punkte gesamt:	6 Punkte von 10 (=60%). Ausreichend.		

Diese „Quizfunktion“ des Programms animiert zur intensiveren Beschäftigung mit den geladenen Partien und wir empfehlen, diese Möglichkeit intensiv zu nutzen!

Je nach Situation finden Sie im Dialog Informationen über abweichende Bewertungen.

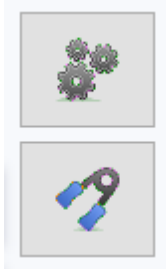
Die Stellung ist ausgeglichen. (Tiefe=15)

Dein Zug:	Kf1-e2	Punkte=5/5	0.00
Partiezug:	Kf1-e2		0.00
Enginezug:	Lb2xf6		0.13/10
Punkte gesamt:	66 Punkte von 70 (=94%). Sehr gut!		

"

Der Partiezug in der Anzeige wird etwas geringer bewertet (0.00) als der von der Engine bevorzugte Zug Lb2xf6 (0.13).

Ein elementarer Bestandteil der praktischen Spielstärke stellt die Fähigkeit dar, Varianten präzise ohne Ansicht des Brettes zu berechnen. Das „Blindspiel“ können Sie per Klick auf den Schalter *Unterstütztes Rechnen* aktivieren.



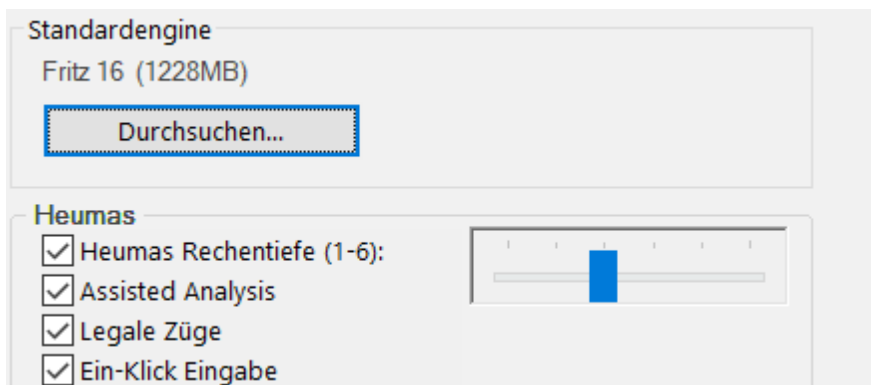
Damit können Sie jederzeit innerhalb kritischer Partiephasen ganz gezielt das Berechnen von Varianten trainieren. Per Klick innerhalb der Notation können Sie an einer anderen Stelle mit der Berechnung alternativer Varianten beginnen und auf diese Weise komplette Variantenbäume mit alternativen Abweichungen erzeugen.

Per gedrückter rechter Maustaste können Sie die berechnete Endstellung direkt auf dem Schachbrett kontrollieren. Besonders empfehlenswert ist die Aktivierung der Funktion, wenn Sie in eine taktische geprägte Partiephase kommen.

Beim Ausprobieren der Funktion wird die Bedeutung für das Training schnell deutlich. Das Programm unterstützt Sie effizient bei der genauen Berechnung von Varianten und zeigt per Rechtsklick zur besseren Orientierung die Endstellung der berechneten Variante an. Die Funktion legt den Fokus ganz auf die Aufgabe, eine Position konkret zu berechnen und die Endposition zu visualisieren.

"*Manuelle Analyse*" ermöglicht die Eingabe von Zügen auf dem Brett. Dabei wird der Trainingsmodus unterbrochen, Sie können den Trainingsmodus mit einem erneuten Klick auf den Button reaktivieren.

Hinweis: sollten im Trainingsmodus keine Tipps angezeigt werden, obwohl die Funktion aktiviert ist, prüfen Sie in den Optionen unter **Engines** ob die *Assisted Analysis* aktiviert ist.



Das Radarbrett

Der Schalter "Radar" bietet dem Anwender eine weitere nützliche Orientierungshilfe im Nachspieltraining.



Der Anwender bekommt auf dem kleinen Brett eine Positionsvorschau, wie sich die Partie weiterentwickelt hat.

“
”

Das Radarbrett bietet immer ausgehend von der aktuellen Brettstellung eine Vorschau auf die Position nach drei weiteren Partiezügen (sechs Halbzüge). Damit steht neben den Tipps eine nützliche Orientierungshilfe für das Aufspüren der Partiezüge zur Verfügung. Sie können anhand der Positionsvorschau nicht eindeutig erkennen, welcher Partiezug konkret ausgespielt in der Partie gespielt wurde und sind auch hier gefordert, den Partiezug selbständig zu ermitteln. Zum besseren Verständnis: das Radarbrett ist also eine nützliche Orientierungshilfe, die auch im Modus *Repertoire* des Nachspieltrainings sinnvoll ist.

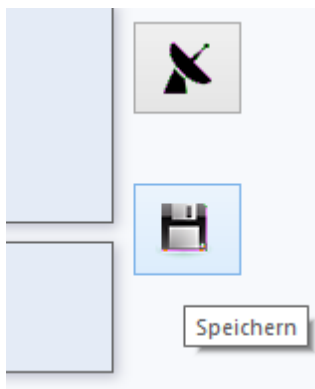
Wird das Ende der Theorie erreicht, wird erst einmal keine Vorausschau auf dem Radarbrett angezeigt.

In diesem Fall kann der Anwender die Vorausschau via Klick auf den Funktionsbutton wieder einschalten.

Wir empfehlen, das Radarbrett nach dem Theorieende nicht zu aktivieren, damit die "Quizfunktion" nicht zu einfach wird.

Speichern Button im Nachspieltraining

Im Nachspieltraining gibt es rechts neben dem Wertungsdialog den Funktionsbutton mit einem Diskensymbol zum Speichern.



Wozu dient der Speicherbutton?

Das Programm löscht alle bestehenden Kommentare der Partie und schreibt dann die eigenen Fehlversuche und Analysen in die Notation, die man sich dort ansehen kann. Es wird nicht in eine Datenbank gespeichert, denn meist will man ja nur mal kurz zurückschauen, was schief gelaufen ist, ohne das für immer zu sichern.


Beispiel Originalnotation.

1.♠f3 d5 2.d3 ♘c6 3.d4 Denn jetzt ist der gegnerische c-Bauer durch den Springer verstellt.
 3...e6
 [Besser ist 3...♠f6]
 4.e3 ♘f6 5.c4 ♗e7 6.♘c3 0-0 7.♗d2
 [Man beachte übrigens, daß das folgende Eindringen auch durch 7.♗d3 kaum erfolgreich abzuwehren
 gewesen wäre, zum Beispiel ♘b4! 8.♗e2 c5]
 7...♗e4 Richtig gespielt.
 8.♗d3 f5 Nicht sehr gut! Mit einem ♘c6 kann man keinen Stonewall spielen.
 [Schwarz hätte sich mit 8...♗xd2 9.♖xd2 ♗b4 10.♗e2 dxc4 11.♗xc4 c5 bescheiden sollen.]
 9.a3 ♗f6 10.♖c2 ♗h8 11.0-0 a6
 [Wohl um gelegentliches 11...-- 12.♗b5 zu verhindern.]
 [Statt dessen war es an der Zeit, alle stonewallartigen Angriffsgedanken, etwa 11...g5? aufzugeben.]
 [Mit dem einfachen 11...♗xd2 12.♖xd2 dxc4 13.♗xc4 e5 14.♗ad1! konnte Schwarz immer noch
 annähernd ausgleichen. e4! 15.♗e1 ♗e8 16.f3 f4!]

Jetzt die Notation nach einigen Analysen via manuelle Analyse im Modus *Nachspieltraining* und Klick auf den Disk Button.

Notation + Buch

Notation Referenz Replay Training Plan Explorer Tabelle Formular LiveBuch Buch

 **Nimzowitsch, Aron - von Scheve, Theodor 1-0**
 A06 Oostende Masters Ostend (14.5) 03.06.1907 [A. Nimzowitsch]
 003 - Mega 22604

1.♠f3
 [1.c4]
 1...d5 2.d3 ♘c6 3.d4 e6 4.e3
 [4.c4]
 4...♠f6 5.c4
 [5.♗e2 ♗e7 6.0-0 0-0 7.b3]
 5...♗e7 6.♘c3 0-0 7.♗d2 ♗e4 8.♗d3 f5 9.a3 ♗f6 10.♖c2 ♗h8 11.0-0 a6 12.♗ac1 h6 13.♗fd1 g5
 14.♗e1 g4 15.♗e5 ♗xe5 16.dxe5 ♗g5 17.♗e2 ♖e8 18.♗c3 dxc4 19.♗xc4 ♗d7 20.♗f4 ♗d8 21.b4
 b5 22.♗b3 ♗e7 23.♗d4 c6 24.♖a2 ♗g6 25.♗h5 ♗h4 26.♗f6 ♖g6 27.♗b6 ♗hf3+ 28.gxf3 ♗xf6
 29.♗xd8 ♗xf3+ 30.♗f1 ♗f7 31.♗f6+ ♗xf6 32.exf6 ♗xh2+ 33.♗e1 ♗f3+ 34.♗e2 f4 35.♗xd7
 1-0

Das Programm hat also die ursprüngliche Kommentierung der Partie gelöscht! Die Löschung bezieht sich aber ausschließlich auf die aktuelle Trainingssitzung, die Originalkommentare werden nicht physisch entfernt!

Zusammenfassung

In dem Quizmodus/Nachspieltraining geht es darum, die richtigen Partiefortsetzungen zu finden. Das Programm unterstützt Sie mit Tipps, es können via Klick auf den entsprechenden Button weitere Tipps abgerufen werden.

Das Programm unterstützt in diesem Modus nur die Hauptfortsetzung, eventuell vorhandene Varianten werden ignoriert!

In der Eröffnungsphase, also bei bekannter Theorie, gibt es nur dann Tipps, wenn der

“
”
Anwender diese konkret über den Funktionsbutton abrufen.

Hilfreich ist hier das Radarbrett, das bei Bedarf ein- oder ausgeschaltet werden kann. Das Radarbrett bietet eine Vorschau auf die Brettstellung nach drei weiteren Zügen, die Vorschau hilft dabei, die richtige Fortsetzung zu finden.

Per Klick auf den Tab *Notation* können Sie jederzeit zur Übersicht kommen und ggf. zu einer anderen Stellung der Partie navigieren.

Die Funktionen *Manuelle Analyse* oder „*Unterstütztes Rechnen*“ unterbrechen das Nachspieltraining, mit einem erneuten Klick wird das Training wieder gestartet.

Der Diskbutton dient zur temporären Übernahme der vorgenommenen Änderungen. Es werden alle bestehenden Kommentare der Partie entfernt und das Programm schreibt dann die eigenen Fehlversuche und Analysen in die Notation, die man sich dort zur Kontrolle ansehen kann. Es wird nicht in eine Datenbank gespeichert, denn meist will man ja nur mal kurz zurückschauen, was schief gelaufen ist, ohne das für immer zu sichern.

2.10.3.12.1 Radarbrett

Im Nachspieltraining gibt es unterhalb des Dialoges mit der Auswertung das "Radarbrett".

Weiss spielen
 Schwarz spielen
 Tipps
 Repertoire

Spielen Sie die Eröffnung mit Hilfe des Radarbrettes.

Du findest den DerAmateur Zug 6...Lb4-a5. Dieser Zug ist Theorie.

Bekannte Theorie

Dein Zug:	Lb4-a5	Punkte=2/2	Theorie
Partiezug:	Lb4-a5		Theorie
Enginezug:	---		
Punkte gesamt:	12 Punkte von 12 (=100%).		



Das Radarbrett bietet immer ausgehend von der aktuellen Brettstellung eine Vorschau auf die Position nach drei weiteren Partiezügen (sechs Halbzüge). Damit steht neben den Tipps eine nützliche Orientierungshilfe für das Aufspüren der Partiezüge zur Verfügung. Sie können anhand der Positionsvorschau nicht eindeutig erkennen, welcher Partiezug konkret ausgespielt in der Partie gespielt wurde und sind auch hier gefordert, den Partiezug selbständig zu ermitteln. Zum besseren Verständnis: das Radarbrett ist also eine nützliche Orientierungshilfe, die auch im Modus „[Repertoire](#)“ des Nachspieltrainings sinnvoll ist.

Wird das Ende der Theorie erreicht, wird erst einmal keine Vorausschau auf dem Radarbrett angezeigt.

In diesem Fall kann der Anwender die Vorausschau via Klick auf den Funktionsbutton wieder einschalten. Wir empfehlen, das Radarbrett nach dem Theorieende nicht zu aktivieren, damit die "Quizfunktion" nicht zu einfach wird.

2.10.3.13 Repertoiretraining

Das [Nachspieltraining](#) kann nicht nur als „Quiz“ für das Nachspielen von Partien genutzt werden, es eignet sich hervorragend für das Sichten und Trainieren der eigenen Eröffnungsvarianten!

Falls Sie – was wir unbedingt empfehlen- eigene Repertoiredatenbanken angelegt haben und damit ihre „Eröffnungskartei“ verwalten, können Sie diese innerhalb des Nachspieltrainings nutzen.

Laden Sie dazu eine Partie aus einer [Repertoiredatenbank](#).

Der Screenshot zeigt einen Variantenkomplex mit der französischen Vorstoßvariante.

The screenshot displays a chessboard on the left and a variant tree on the right. The variant tree is titled "Französische Verteidigung - Vorstoßvariante" and shows a sequence of moves starting with 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 Db6 5.Sf3 Ld7 6.a3 **Lb5** 7.c4 Lxc4 8.Lxc4 dxc4 9.Sbd2 Da6. The tree includes various sub-branches and a progress indicator at the bottom.

Das Beispiel zeigt einen Variantenbaum mit der relativ selten gespielten Fortsetzung 6... Lb5, hier versucht Schwarz das Problem des „schlechten französischen Läufers“ radikal mit schnellem Abtausch zu lösen, vernachlässigt dabei aber die Entwicklung.

Wechseln Sie nun per Klick zum Nachspieltraining und aktivieren Sie das Repertoiretraining mit einem Klick auf *Repertoire* und stellen ein, für welche Seite Sie die Züge nachspielen wollen, als Nachziehender also „Schwarz“.

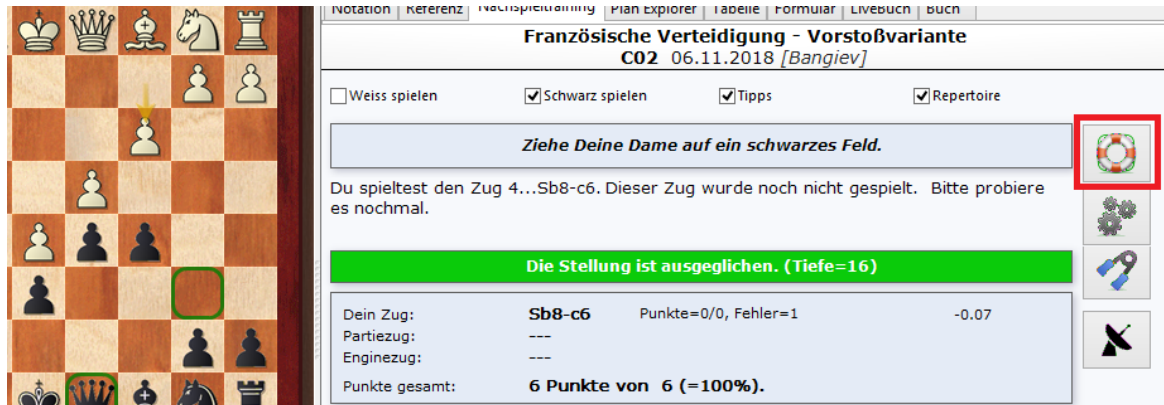
The screenshot shows the software interface with the 'Repertoire' tab selected. The 'Schwarz spielen' checkbox is checked, and the 'Repertoire' checkbox is also checked. The interface includes a search bar with the text 'Ziehe Deinen d-Bauern.' and a green bar labeled 'Bekannte Theorie'.

Im Unterschied zum Nachspieltraining ohne Repertoire berücksichtigt das Programm auch in der Partienotation enthaltene Varianten, wie es bei durchstrukturierten Repertoirepartien meistens der Fall ist.

Für das Verständnis der Funktion ist dieser Unterschied wichtig. Im Nachspieltraining ohne Schalter *Repertoire* werden Varianten in der Notation nicht berücksichtigt, mit „Repertoire“ hingegen schon!

Gibt es in einer bestimmten Stellung mehrere Zugalternativen, berücksichtigt das Programm die Anzahl der gespeicherten Züge und spielt Züge mit tieferen Folgevarianten bevorzugt aus.

Während des Nachspiels steht Ihnen das Programm auch in diesem Modus mit Rat und Tat zur Seite. Es zeigt konsequent *Tipps* an, Sie können jederzeit weitere Tipps per Klick auf den Funktionsbutton neben dem Schachbrett abrufen.



Diese sind relativ einfach, aber nicht zu trivial. Vom Anwender wird die Bereitschaft vorausgesetzt, selbständig den Zug zu ermitteln.

Damit steht Ihnen ein wertvolles Hilfsmittel zur Verfügung, um die Variantenkenntnisse ihres Repertoires aufzufrischen und zu memorieren.

Mit einem Wechsel in die Standardnotation kann der Anwender jederzeit einen Zug/Variante auswählen um eine bestimmte Fortsetzung vertieft zu trainieren. Die Kontrolle/Navigation erfolgt einfach per Klick auf "Notation", hier sieht der Anwender auf Anhieb, wo er sich genau innerhalb des Variantenkomplexes befindet.



Wählen Sie die gewünschte Variante aus und wechseln Sie einfach wieder zurück zum Nachspieltraining.

Sie können jetzt direkt mit dem Memorieren der Variante fortsetzen.

”

Unterhalb des Auswertungsdialogs finden Sie das *Radarbrett*, damit erhalten Sie zur Unterstützung eine Positionsvorschau nach drei weiteren Partiezügen.

Ende der aktuellen Variante im Repertoire

Ende der aktuellen Variante im Repertoire

Weiß hat entscheidenden Vorteil

Dein Zug:	Lb5xc4	Punkte=3/3	-0.34
Partiezug:	Lb5xc4		-0.34
Enginezug:	---		
Punkte gesamt:	10 Punkte von 12 (=83%).		








Der Anwender kann die Vorausschau via Klick auf den Funktionsbutton jederzeit ein- oder ausschalten.

Wir empfehlen, das Radarbrett in der Theoriephase nicht zu aktivieren, damit die "Quizfunktion" nicht zu einfach wird. Der Trainingseffekt mit Hilfe der Vorschau hilft auf jeden Fall effektiv weiter.

Das Punktesystem entlarvt gnadenlos die theoretischen Kenntnisse des Anwenders innerhalb seines eigenen Repertoires.

Weiß hat entscheidenden Vorteil

Dein Zug:	Da5-c7	Punkte=0/3, Fehler=2	2.84
Partiezug:	Da5-c7		2.84
Enginezug:	---		
Punkte gesamt:	8 Punkte von 24 (=33%). Mangelhaft.		

Negative Wertungen sollten Sie dazu motivieren, sich intensiver mit den Varianten des eigenen Repertoires zu befassen. Wenn Sie die Tipps deaktivieren, sind Sie weitgehend auf sich alleine gestellt. Alternativ können Sie hier einfach in den Modus „Manuelle Analyse“ wechseln. In diesem Modus bietet Ihnen lediglich die Assisted Analysis konkrete Hinweise zur bestmöglichen Fortsetzung!

Wenn Sie Änderungen an der Partienotation, z.B. durch die manuelle Analyse vorgenommen haben, wird der Speicherdialog eingeblendet. Hier haben Sie nach

Bestätigung die Möglichkeit, die vorgenommen Änderungen zu speichern, bzw. zu ersetzen.

2.10.3.14 Plan Explorer

Gute Theoriekenntnisse mit dem damit einhergehenden Auswendiglernen der wichtigsten Variantenkomplexe sind für jeden ambitionierten Turnierspieler unverzichtbar.

Ein Aspekt bei dem Eröffnungstudium wird aber häufig unterschätzt: um eine Eröffnung gut zu spielen, ist es extrem wichtig, die daraus resultierenden Mittelspielpositionen kennenzulernen und vor allem die positionellen Pläne dieser Mittelspielpositionen zu verstehen.

Hier hilft der Plan Explorer weiter und listet in einer dem Windows Explorer nachempfunden Ansicht die unterschiedlichen Pläne inkl. der dazu passenden Partien auf.

Die Funktion wird via Klick auf den Tab „Plan Explorer“ im [Notationsfenster](#) gestartet.

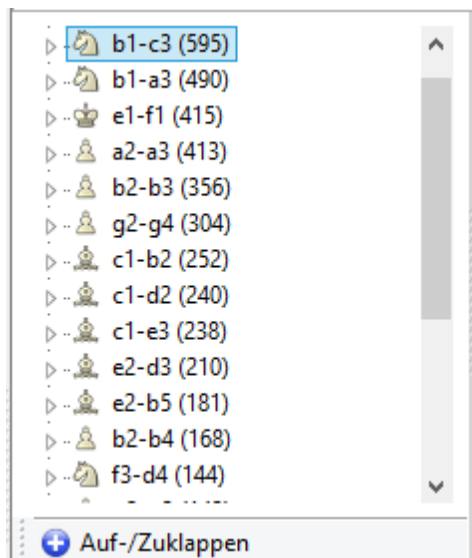
Das folgende Beispiel demonstriert die Funktion anhand der Grundstellung in der französischen Vorstoßvariante, einer von strategischen Konzepten inhaltsreichen Variante.

1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Nc6 5. Nf3 Qb6 6. Be2 cxd4 7. cxd4 Nge7

Partienanzahl	Zug 1	Zug 2	Zug 3	Zug 4	Zug 5
104	b1-a3	a3-c2			
62	b1-c3	c3-a4			
28	b1-c3	c3-a4	a4-c3		
23	c1-d2	d2-c3			
20	e1-f1	f1-g2			
11	b1-a3	a3-c2	c2-b4		
11	a2-a3	a3-b4			

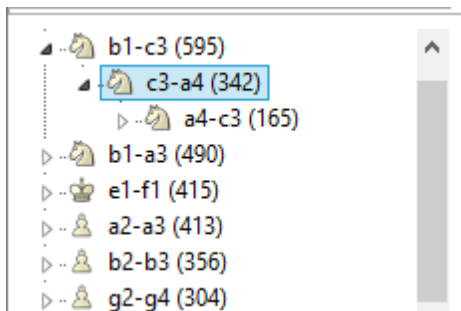
Der Plan Explorer listet neben dem Schachbrett die möglichen Fortsetzungen für Weiß auf, der in der abgebildeten Stellung am Zug ist. Die Reihenfolge der Sortierung wird durch die Anzahl der berücksichtigten Partien bestimmt.

Die Anzahl der Partien wird durch den Zahlenwert innerhalb der Klammer angezeigt.



Wie beim Windows Explorer sieht der Anwender anhand des kleinen Pfeils vor einem Eintrag, daß es hier weitere Inhalte gibt.

Entweder Sie nutzen die Funktion "Auf-/Zuklappen" oder ein Klick auf den hellen Pfeil Sb1-c3 klappt die Unterstruktur auf:



Der Plan Explorer listet nun die plausiblen Fortsetzungen des Springers zu der angezeigten Brettstellung auf.

Die Ansicht des Plan Explorers bietet jetzt weitere Hilfsmittel an.

Unterhalb des Plan Explorers finden Sie eine Partienliste. Hier listet das Programm Partien auf, in denen die Manöversuche die angezeigten Motive gefunden hat. Sie finden hier direkt Anschauungsmaterial zur Vorgehensweise und können sich anschauen, wie andere Spieler die typischen Pläne in ihren Partien angewandt haben.

Neben der Listenanzeige mit den möglichen Fortsetzungen finden Sie weitere nützliche Zusatzinformationen.

	Partienanzahl	Zug 1	Zug 2	Zug 3	Zug 4	Zug 5
b1-c3 (595)	512	b1-a3	a3-c2			
c3-a4 (342)	371	b1-c3	c3-a4			
a4-c3 (165)	179	b1-c3	c3-a4	a4-c3		
b1-a3 (490)	152	c1-d2	d2-c3			
e1-f1 (415)	131	e2-b5	b5-c6			
a2-a3 (413)	101	e1-f1	f1-g2			
b2-b3 (356)						
g2-g4 (304)						
c1-b2 (252)						
c1-d2 (240)						

Der Plan Explorer erstellt für die erfolgversprechendsten Manöver ein Punktesystem. Damit erkennt der Anwender schnell, welche Manöver in der jeweils angezeigten Brettstellung besonders erfolgversprechend sind.

Die Funktion bietet z.B. nützliche Hinweise, auf welchen Feldern man innerhalb eines Systems bestimmte Figuren postieren soll. Wo steht der Turm am besten? Wohin soll ich den Springer am besten ziehen? Diese Fragen kann das Programm auf der Basis der ausgewerteten Partien konkret beantworten.

Nehmen wir beispielsweise die Abtauschvariante im Damengambit, die nach den folgenden Zügen entsteht.

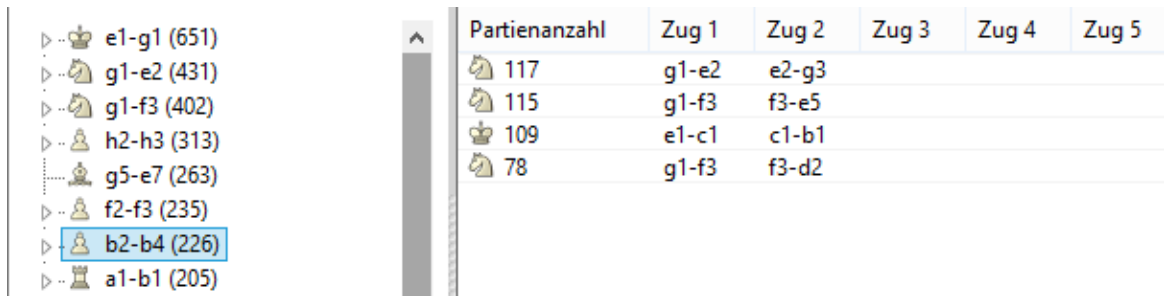
1. d4 d5 2. c4 e6 3. Nc3 Nf6 4. cxd5 exd5 5. Bg5 Be7 6. e3 O-O 7. Qc2 Nbd7 8. Bd3 Re8

The screenshot shows the ChessBase 16 interface. On the left is a chessboard with pieces in their starting positions. On the right is the 'Plan Explorer' window, which displays a list of moves and their corresponding point counts. The move 'b2-b4 (226)' is highlighted in blue. The window also shows a table with columns for 'Partienanzahl', 'Zug 1', 'Zug 2', 'Zug 3', 'Zug 4', and 'Zug 5'.

Partienanzahl	Zug 1	Zug 2	Zug 3	Zug 4	Zug 5
117	g1-e2	e2-g3			
115	g1-f3	f3-e5			
109	e1-c1	c1-b1			
78	g1-f3	f3-d2			

Das strategische Standardverfahren für Weiß besteht in dem Minoritätsangriff via b2b4. In der aktuellen Stellung würde dieser Zug schlichtweg einen Bauern einstellen und wird deshalb weder in der [Referenzsuche](#) noch im [Livebuch](#) angezeigt.

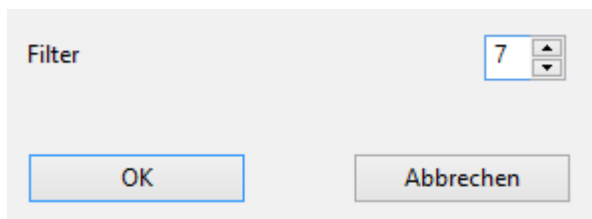
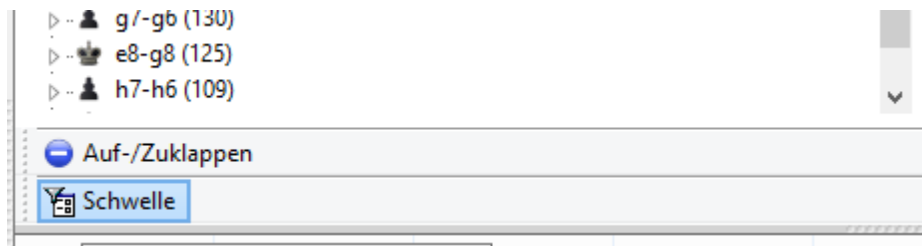
Der Plan Explorer zeigt hier die richtige Vorgehensweise auf, denn man erkennt direkt anhand der hohen Partienzahl für den Bauernzug, dass diese Vorgehensweise in der gegebenen Stellung positionell, bzw. strategisch gerechtfertigt ist.



Partienanzahl	Zug 1	Zug 2	Zug 3	Zug 4	Zug 5
117	g1-e2	e2-g3			
115	g1-f3	f3-e5			
109	e1-c1	c1-b1			
78	g1-f3	f3-d2			

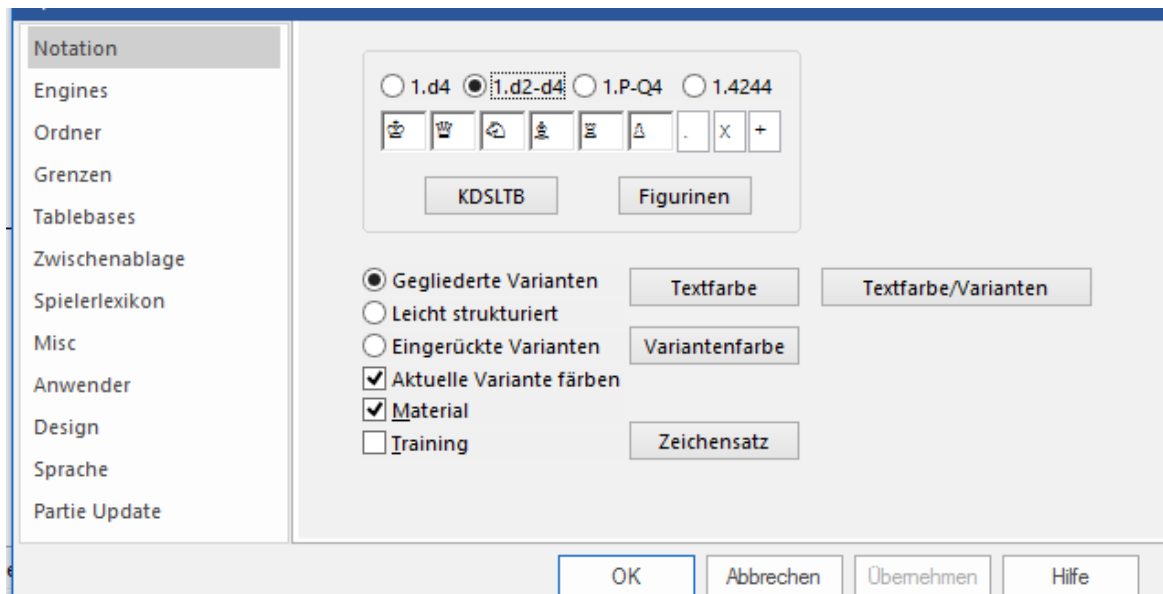
Schwellwert Plan Explorer

Im Plan Explorer können Sie einen Schwellwert für Manöver definieren.



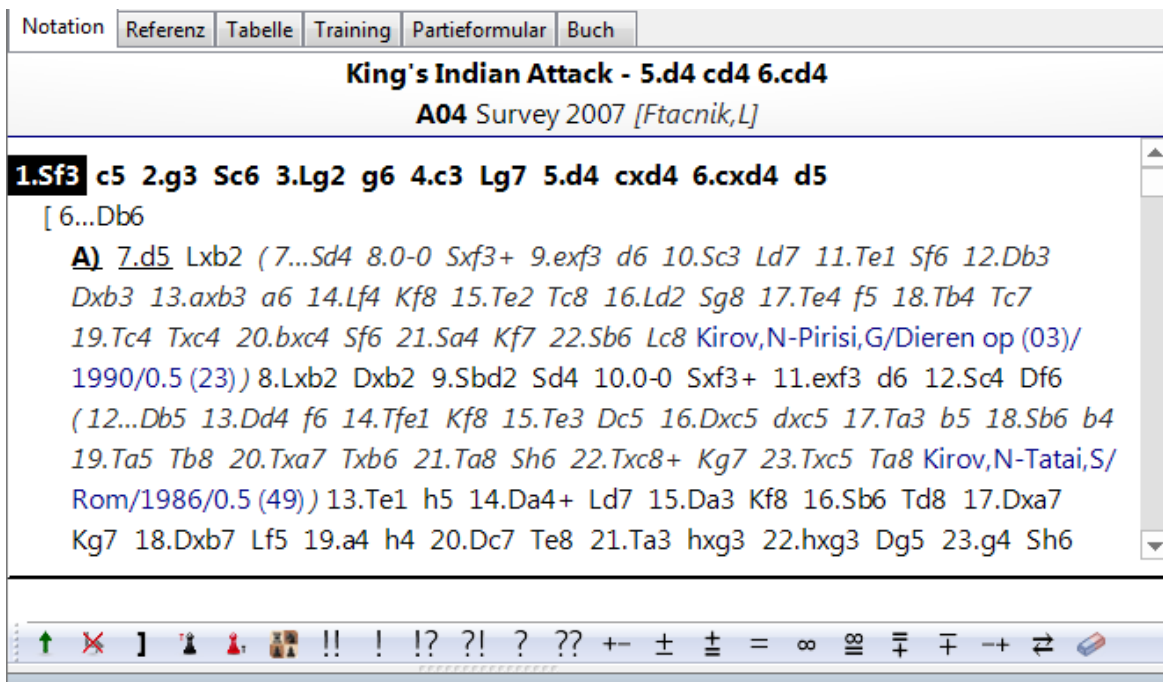
Damit kann der Benutzer einstellen, wann ein Plan im Explorer angezeigt werden soll. Referenzwert ist der am häufigsten gespielte Plan.

Notation vor.

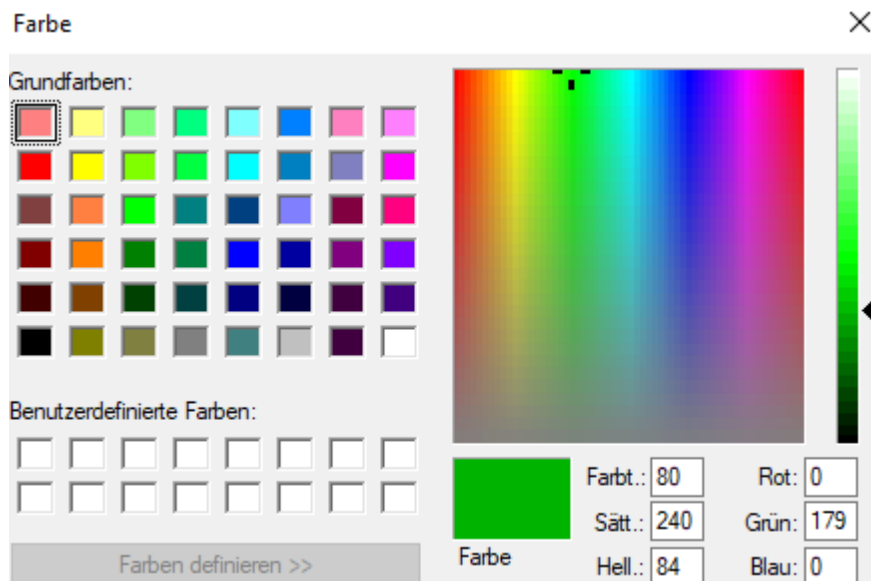


Hier existiert der Eintrag "Aktuelle Variante färben". Den Effekt kann man durch Ausprobieren selbst leicht herausfinden.

Nachstehend eine Abbildung mit der Einstellung "Gegliederte Varianten" ohne Einfärbung der aktuellen Variante.



Nach Auswahl der Option "Aktuelle Variante färben" sieht die Darstellung wie folgt aus:



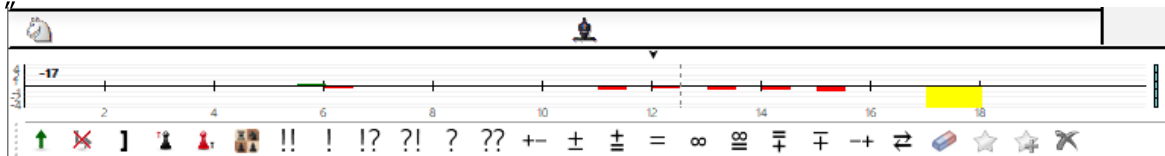
Stellen Sie in der Farbpalette die gewünschte Farbe ein, die für Textkommentare innerhalb von Varianten zum Einsatz kommen soll.

Das Ergebnis können Sie in der Partienotation sofort prüfen.

h4 gerichtet. 38.♙f6 a3 39.♞f4 a2 40.c4 ♀xc4 41.d7 ♀d5 42.♔g3! 'Abgabezug'
Droht 43. Th4.
42...♞a3+ 43.c3
[Umgeht eine hübsche Falle: 43.♔f2 ♞axh3 44.d8♞ ♞xd8 45.♙xd8 e5 , und der
Turm ist inmitten des Brettes gefangen.]
43...♞ha8 Fischer spielt bedingungslos auf Gewinn. Schwarz läßt den Zug 44.Th4 zu,
wonach er, um ewiges Schach zu verhindern, mit e6-e5 seinen Läufer hergeben muß. Bis
zum 54. Zug verläuft das Geschehen nun praktisch forciert.
[43...♞b8 44.♙e5 ♞d8 45.♞h4= Purdy]

2.10.3.18 Werkzeuggeste Notationsfenster

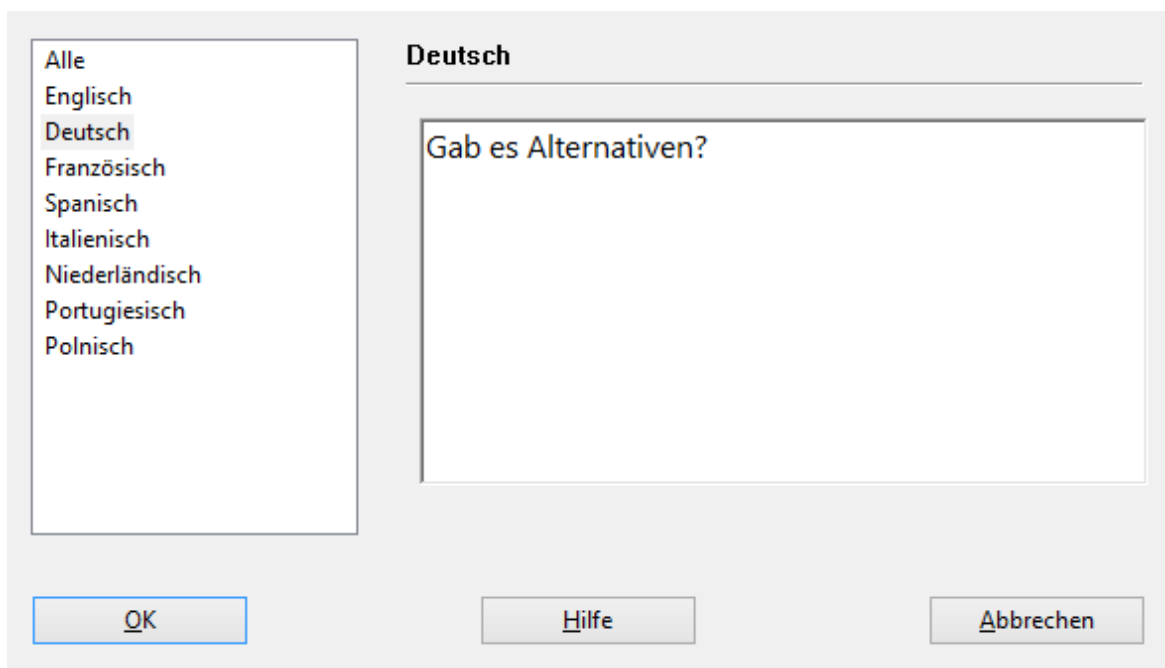
Im Brettfenster steht eine Werkzeuggeste zur Verfügung. Diese Werkzeuggeste stellt die wichtigsten Funktionen für die Bearbeitung/Kommentierung der Notationen zur Verfügung.



Man kann hier rasch Kommentare bearbeiten oder die Partiestruktur der Notation verändern.

Alle Textkommentare werden in derjenigen Sprache angelegt, die man zuletzt im Einstelldialog für die Textkommentare festgelegt hat.

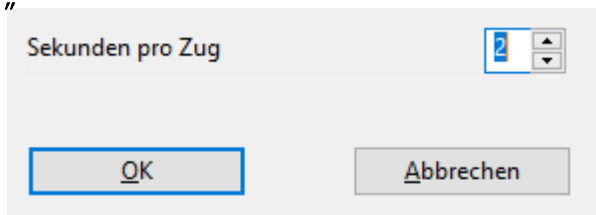
Das Programm prüft, ob ein Text vorhanden ist, dann wird der Eintrag *Alle* überprüft, ob ein Text vorhanden ist. Dann werden alle Sprachen überprüft ob sie einen Text haben. Gibt es keinen Text, wird wieder die eingestellte Kommentarsprache verwendet.



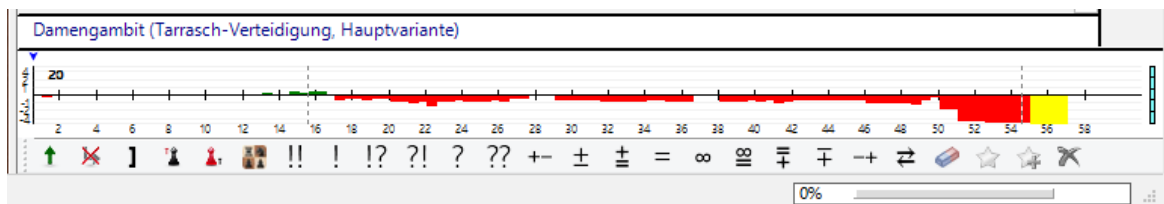
Die Zugeingabe wurde im Vergleich zu früheren Versionen deutlich vereinfacht. Der Variantendialog wird seltener eingeblendet und bei der Eingabe eines alternativen Zuges in der Notation wird fast immer direkt eine Variante – ohne Variantendialog – angelegt.

Lediglich beim letzten Zug kommt der Variantendialog immer, da erfahrungsgemäß an dieser Stelle häufig Fehleingaben korrigiert werden.

2.10.3.19 Automatische Schnellanalyse



Wenn Sie aus einer Partienliste eine Partie in das [Brettfenster](#) laden, wird für die Partie automatisch ein *Bewertungsprofil* erzeugt. Fritz Anwender kennen diese wertvolle Orientierungshilfe. Das Programm zeigt anhand der Stellungsbewertung den Partienverlauf in grafischer Form an, der Anwender erkennt damit auf Anhieb, an welcher Stelle die „Partie gekippt“ ist.

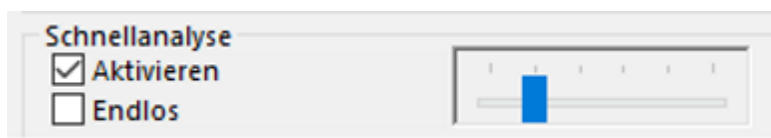


Die Berechnung des Bewertungsprofils läuft auf schnellen Rechnern verzögerungsfrei im Hintergrund ab. Damit steht unmittelbar nach dem Laden einer Partie eine wertvolle Orientierungshilfe zur Sichtung der Partie zur Verfügung.

Bei der Interpretation des Profils ist darauf zu achten, daß die Anzeige immer aus Sicht von Weiß erfolgt.

Natürlich stellt diese Schnellanalyse/grafische Anzeige keinen Ersatz für eine tiefeschürfende [Analyse](#) dar, ist aber bei der schnellen Sichtung von Partien, vor allem unkommentierten Partien, extrem hilfreich.

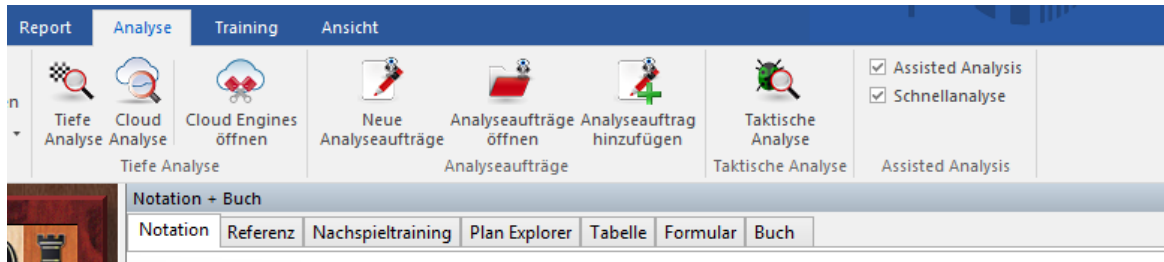
Sollten Sie das Programm auf einem langsamen Rechner einsetzen oder keine Schnellanalyse für das Bewertungsprofil erstellen wollen, können Sie die Funktion im Datenbankfenster unter *Menü Datei Optionen Engines* abschalten.



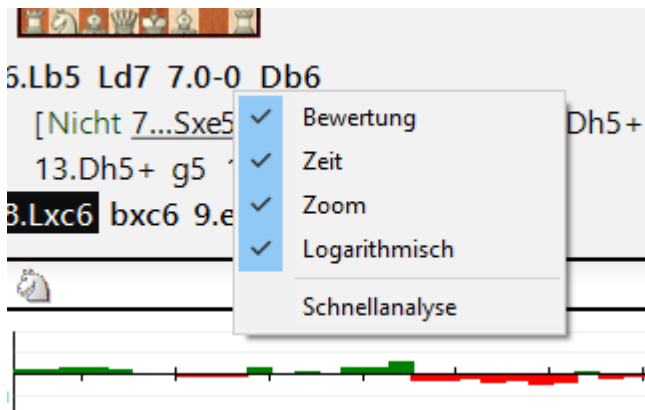
Entfernen Sie das Häkchen hinter dem dem Eintrag *Aktivieren* , um die Schnellanalyse auszuschalten.

Die Einstellung *Endlos* bewirkt eine versteckte „Daueranalyse“ der im Hintergrund mitrechnende Schachengine. Das Programm berechnet die Partienotation weiter und aktualisiert die Anzeige des Bewertungsprofils bei einer geänderten Bewertung.

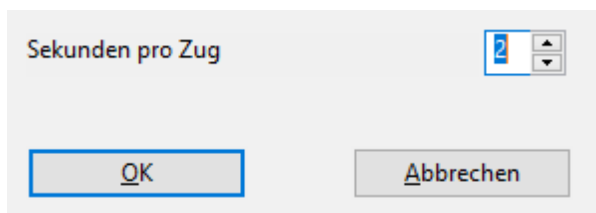
Alternativ können Sie die Funktion im Brettfenster unter *Analyse* deaktivieren.



Per Rechtsklick auf das Bewertungsprofil findet man diverse Optionen zur Anzeige.



"Schnellanalyse" ruft einen Dialog auf, in dem Sie für die Berechnung mehr Zeit vorgeben können.



2.10.3.20 Kein Bewertungsprofil

Wenn Sie in ChessBase eine Partie in das [Brettfenster](#) laden, wird automatisch ein [Bewertungsprofil](#) generiert. Der Anwender sieht in der Grafik auf Anhieb wo die Partie gekippt ist. Per Klick in das *Bewertungsprofil* wird übrigens direkt die entsprechende Brettstellung geladen.

Sie haben die Funktion zur Erzeugung des Profils in den Optionen aktiviert, es wird aber kein Bewertungsprofil erzeugt?

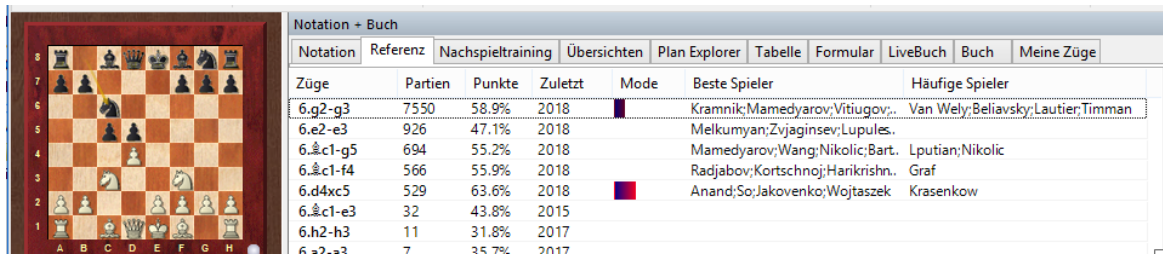
wird der Rechner nicht am Netz, sondern via Akku - typischerweise mit einem Notebook - mit Strom versorgt, wird ebenfalls kein Profil generiert. Bei der mobilen Nutzung des Programms sind alle Funktionen deaktiviert, die eventuell die Laufzeit verkürzen können.

2.10.3.21 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.



Züge	Partien	Punkte	Zuletzt	Mode	Beste Spieler	Häufige Spieler
6.g2-g3	7550	58.9%	2018		Kramnik;Mamedyarov;Vitiugov,.	Van Wely;Beliaevsky;Lautier;Timman
6.e2-e3	926	47.1%	2018		Melkumyan;Zvjaginsev;Lupules.	
6.♘c1-g5	694	55.2%	2018		Mamedyarov;Wang;Nikolic;Bart.	Lputian;Nikolic
6.♘c1-f4	566	55.9%	2018		Radjabov;Kortschnoj;Harikrishn.	Graf
6.d4xc5	529	63.6%	2018		Anand;So;Jakovenko;Wojtaszek	Krasenkow
6.♘c1-e3	32	43.8%	2015			
6.h2-h3	11	31.8%	2017			
6.e2-e3	7	35.7%	2017			

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 beliebteste 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	Beste Spieler	Mode
7.e2-e3	3503	60.0%	2015	Kasparov, Anand, Kramnik, Carl..	
7.Dd1-c2	316	63.6%	2015	Cheparinov, Tomashevsky, Pon..	
7.a2-a3	65	50.0%	2012	Lajthajm	
7.g2-g3	23	34.8%			
7.f2-f4	17	71.6%			

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

Tipp: Besonders komfortabel kann man mit den Cursortasten 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

Varianten

Über die Schalter *Trend* und *Endspiele* finden Sie zusätzliche statistische Informationen zum gewählten System.

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).

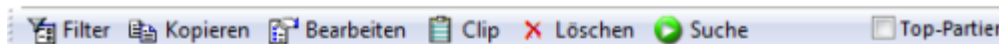
Kritische Variante zeigt Zugfolge bei statistisch stärkstem Spiel beider Seiten.

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.c3
Kovchan	2509	Ivanov	2357	0-1	2007	4...e7 5.c3 f6 6.h3 0-0 7.0-0 a6
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.c3 0-0 7.0-0



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](#)

2.10.3.22 Eröffnungskommentare live/Benachrichtigungen

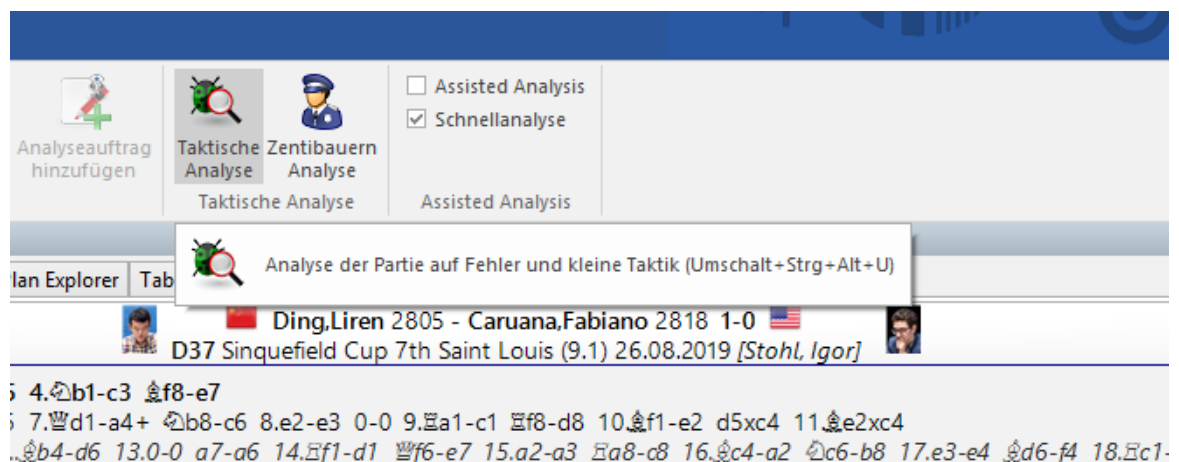
Das Programm unterstützt neue Kommentare zur Eröffnungstheorie. Jede Partie enthält per Definition eine *Neuerung*. Die Frage ist natürlich, ob sie eröffnungstheoretische Bedeutung hat. Daher kommentiert ChessBase nun „wichtige“ Neuerungen.

Oft ist auch der Neuerungszug selbst gar nicht von Belang, weil ein starker Spieler eine Variante wählt, die zufällig noch einer einzelnen schwächeren Partie folgt und irgendwann abweicht. Dann ist es interessant, ab welcher Stelle der starke GM in dieses Nebensystem geht. Spannend sind auch Neubewertungen von Varianten, die neue Trends setzen. Eine jahrelang gespielte Hauptvariante wird in Toppartien plötzlich durch eine bislang seltenere Fortsetzung abgelöst.

All diese Entwicklungen kann ChessBase nun erkennen und kommentieren.

Das wird an folgenden Stellen sichtbar, bzw. von folgenden Programmfunktionen unterstützt:

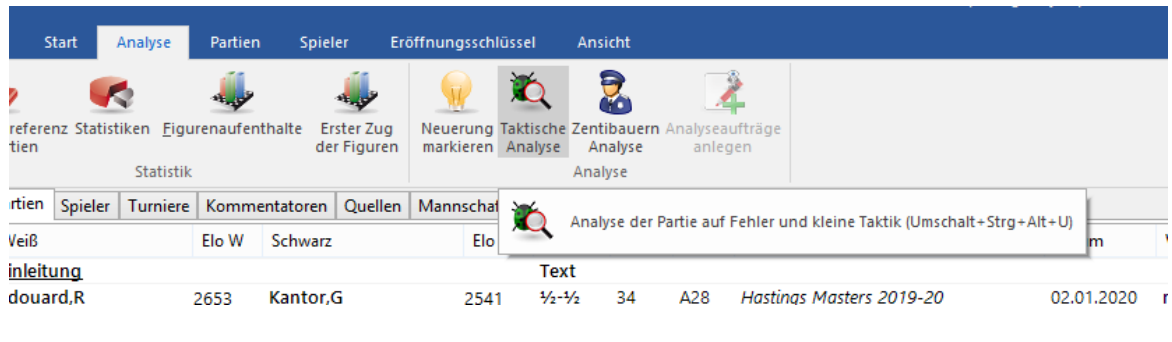
Taktische Analyse



Brettfenster -> Report -> Neuerung markieren

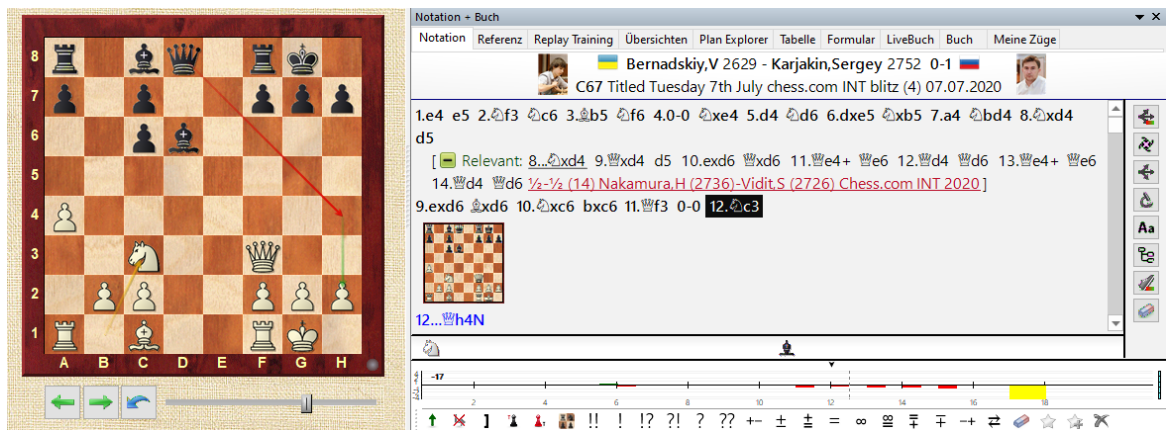


Partienliste -> Analyse -> Neuerung markieren



Beispiel Brettfenster

Sie haben eine Partie geladen und whlen jetzt **Report - Neuerung markieren**. Das Programm reagiert umgehend und fgt in die Notation relevante Vergleichspartien inklusive der Markierung mit der Neuerung ein.



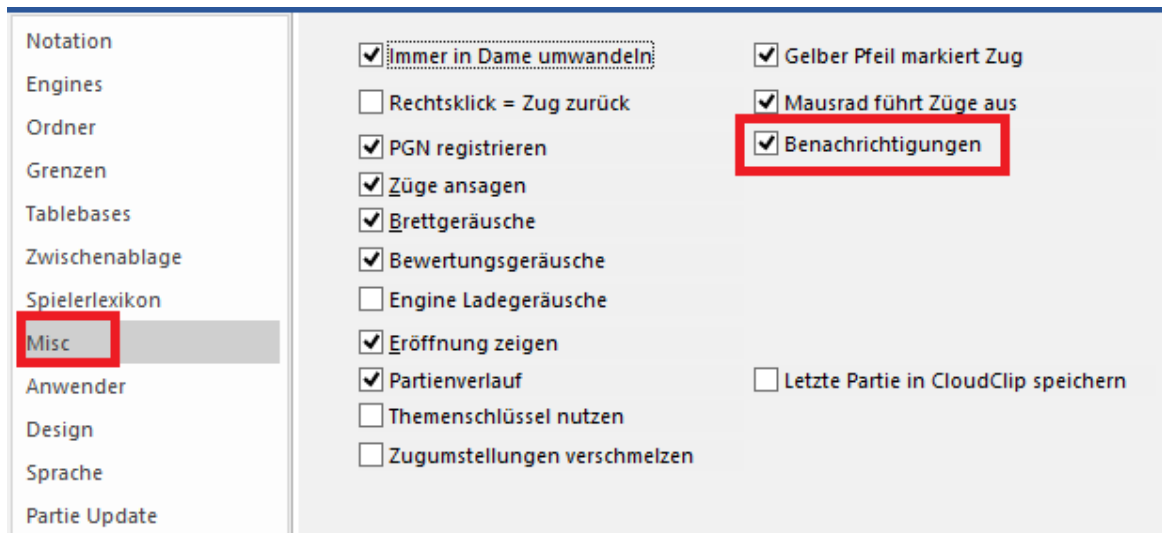
Innerhalb der [Notation](#) finden Sie direkt anklickbare Links zu Vergleichspartien.

Besonders spannend sind solche Kommentare in Echtzeit zu gerade gespielten Partien.

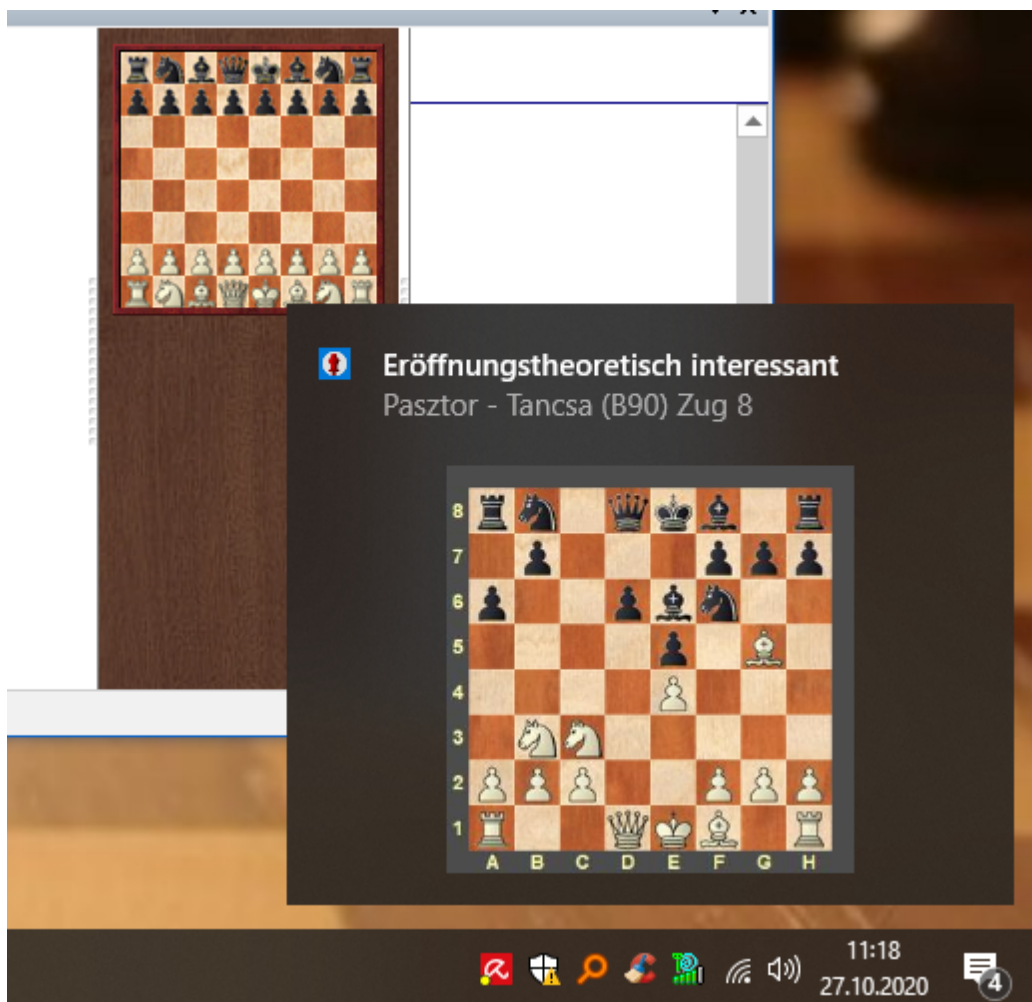
Whrend Sie mit dem Programm arbeiten, schickt das Programm direkte Benachrichtigungen zu Erffnungstrends, wenn diese gerade [live](#) passieren.

So schickt ChessBase jetzt Benachrichtigungen zu Erffnungstrends, wenn sie gerade live passieren. Damit die Benachrichtigungen funktionieren, achten Sie bitte darauf, dass diese Option innerhalb des Programms angeschaltet ist.

Men Datei - Optionen - Misc



Die Benachrichtigungsfunktion steht ausschließlich unter *Windows 10* zur Verfügung.




Diese Benachrichtigungen werden im *Windows 10 Info Center* (Sidebar rechts)


gespeichert.

Hinweis: achten Sie darauf, ob unter *Menü Datei - Optionen - Misc* - der Eintrag „*Benachrichtigungen*“ aktiviert ist.


Wenn das Programm geöffnet ist, können Sie direkt zur Neuerungen springen, wenn Sie im Benachrichtigungsfenster die entsprechenden Einträge doppelt anklicken!


Benachrichtigungen verwalten

 ChessBase 16, Beta 00


Eröffnungstheoretisch interessant 

Pasztor - Tancsa (B90) Zug 8
11:18



Eröffnungstheoretisch interessant 





Ferreira - Muniz (B13) Zug 6
10:45

Eröffnungstheoretisch interessant 

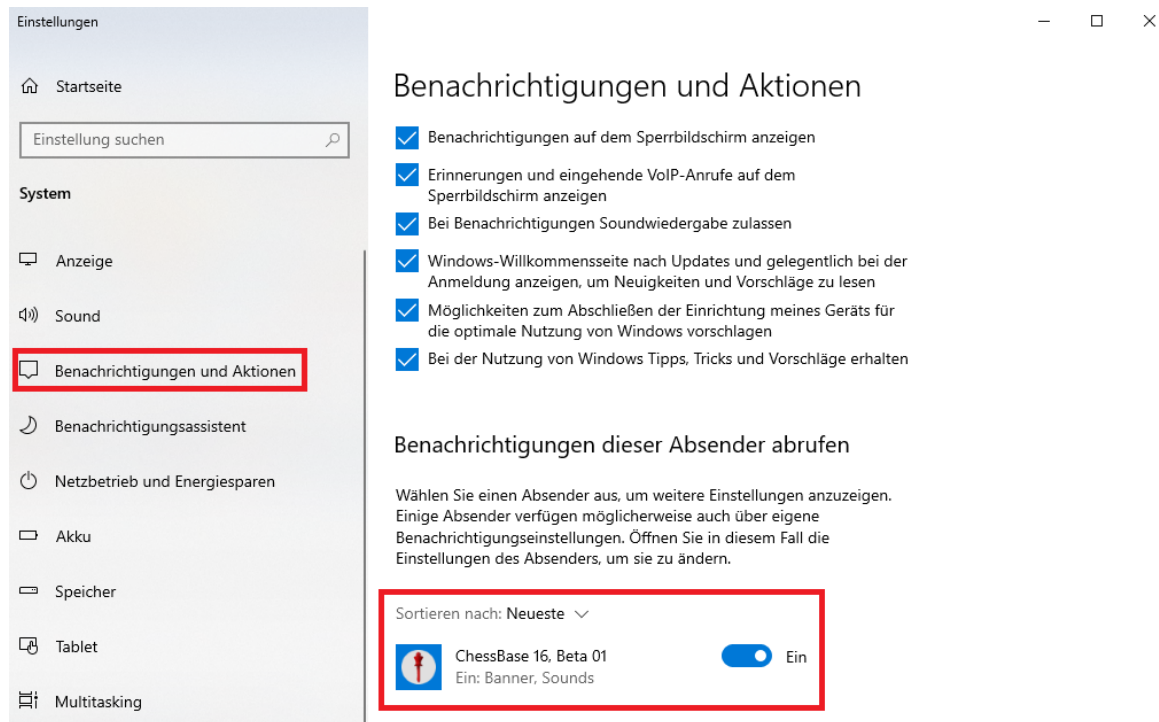
Pantzar - Storme (D87) Zug 12
Montag

[Mehr anzeigen \(1\)](#)

Reduzieren Alle löschen

 Tabletmodus  Netzwerk  Alle Einstellungen  Flugzeugmodus

Die Einstellungen für die Berechtigungen des Programms finden Sie Benachrichtigungen und Aktionen in der Windows *Systemsteuerung*.



Klicken Sie auf eine solche Benachrichtigung, dann öffnet sich eine Liste aller aktuellen Theorieereignisse in *ChessBase*.

2.10.3.23 Neuerungen schürfen - LiveBuch

Viele populäre Eröffnungssystem sind gründlich analysiert und es ist sehr schwierig, bei der Vorbereitung gegen einen theoretisch beschlagenen Gegner theoretische Neuerungen zu finden, mit denen man ihn überraschen kann. Ein Ansatz zum Aufspüren ist die Suche nach selten oder gar nicht gespielten Zügen, die von einer Engine noch eine gute Bewertung bekommen. Dieser Weg wird von vielen Spielern, vor allem von professionellen Schachspielern, eingeschlagen. Man probiert unterschiedliche Fortsetzungen und Ideen in der gewählten Eröffnungsvariante aus und orientiert sich an den Bewertungen der Engine. Die Methode bietet einige Vorteile, kostet aber eben auch viel Zeit.

Das Programm bietet jetzt die Möglichkeit, die Suche nach potentiellen theoretischen Neuerungen automatisiert durchzuführen.

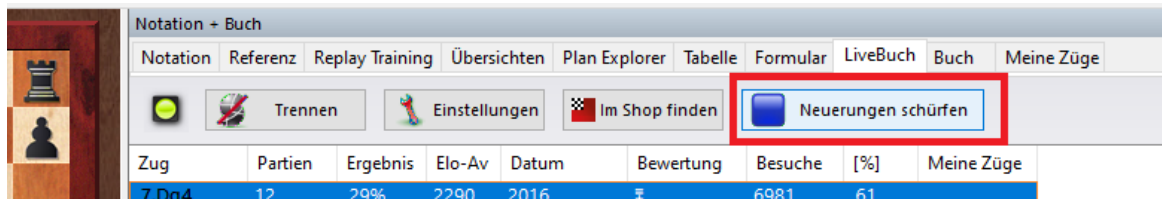
Diese neue - vor Eröffnungsforschung extrem wichtige - Neuerung nennen wir "*Neuerungen schürfen*" (Novelty Mining), weil sie an das Aussieben von Goldnuggets in einem Haufen von Flusssand erinnert.

Vorgehensweise

Laden Sie eine Eröffnungsstellung in das *Brettfenster*, die für ihr Repertoire oder die

w

Vorbereitung auf einen Gegner relevant ist. Klicken Sie im *Notationsfenster* auf den Tab „LiveBuch“. Hier finden Sie den neuen Eintrag *Neuerungen schürfen*“.



Nach dem Klick wird zuerst einmal der Einstelldialog gestartet. Hier können Sie genau spezifizieren, wie die Suche nach einer spielbaren (brauchbaren) Neuerung von der als [Standardengine](#) definierten Engine ausgeführt werden soll.

Suche in nachfolgenden Varianten nach Neuerungen. Eine Neuerungen ist ein vernünftiger Enginezug, der noch nicht oder selten gespielt wurde.

Seite Weiß Schwarz

Tiefe

Rechenzeit [sec]

Bewertungsintervall -

Schon gespielt Nie Max. einmal Nebenvariante Alle Züge untersuchen

Folgende Einstellungen sind möglich:

Seite für die eine brauchbare Neuerungen gefunden werden soll.

- **Tiefe** legt die Schachtelungstiefe der Varianten, die ab der aktuellen Stellung untersucht werden. Die entstehenden Variantenbäume können flacher sein, wenn nicht hinreichend viele Partien dazu gespielt wurden.
- **Rechenzeit** legt das Bewertungsintervall in Hundertstelbauern fest: Wenn ein berechneter Zug einen Wert in diesem Bereich erzielt, gilt er als Treffer. Für Weiß und Schwarz sind die Bereiche unterschiedlich und werden automatisch bei Farbwechsel vorgeschlagen. Je aggressiver/optimistischer sie dieses Intervall ansetzen, desto weniger Treffer gibt es, aber desto schwerer wiegen die Nuggets.
- **Schon gespielt** bezieht sich auf die Zahl möglicher Vorgängerpartien: Bei *Nie* darf

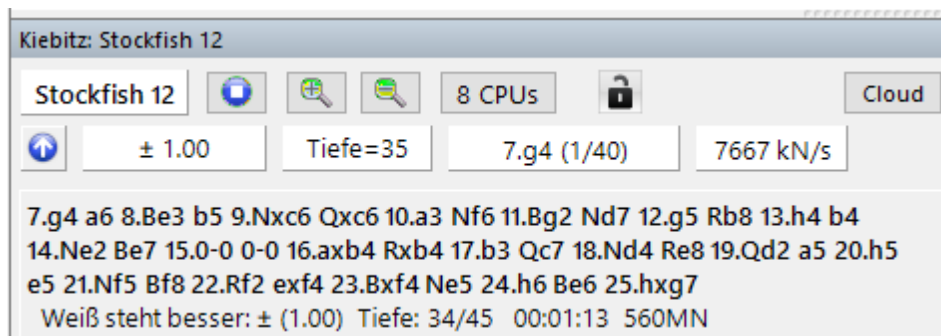
der Zug noch nicht in guten Partien gespielt worden sein. Bei *Max. Einmal* wird eine Vorgängerpartie hingenommen. Nebenvarianten haben weniger als 5 Prozent der Gesamtpartien. Bei "Alle Züge untersuchen" entfällt jede Einschränkung. Alle gespielten Züge werden analysiert. Das ergibt dann eine automatische Engineprüfung der nachfolgenden Varianten.

Hinweis: Die Enginesuche des Schürfens läuft sehr effizient ab. Normalerweise würde man eine Suche mit vielen Multivarianten ansetzen, um breit nach Alternativen zu forschen. Die Multivariantsuche gibt jedoch der Hauptvariante mindestens genau so viel Rechenzeit wie allen anderen Fortsetzungen. Nebenvarianten würden also deutlich flacher gerechnet.

Beim Schürfen werden die häufig gespielten Varianten je nach der Einstellung unter "Schon gespielt" über das UCI-Interface ausgeschlossen. Damit geht die volle Rechenkraft gleich in die Alternativkandidaten.

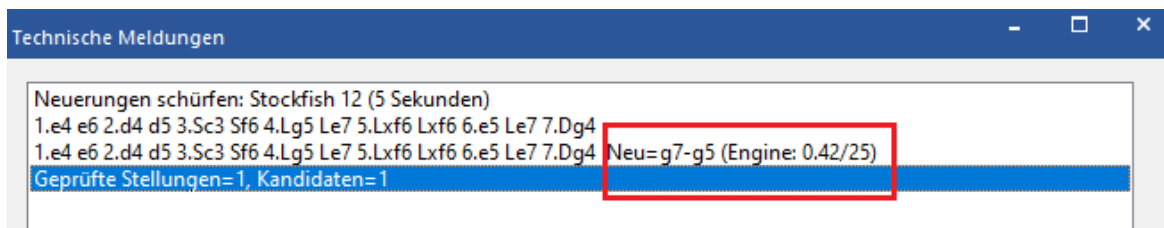
Beispiel: Das Schürfen findet nach den Zügen 1. e4 c5 2. Nf3 e6 3. d4 cxd4 4. Nxd4 Nc6 5. Nc3 Qc7 6. f4 d6 das Nugget 7.g4 Mit einer Bewertung von ≥ 0.4 .

Führt man auf der Stellung nach 6... d6 eine "normale" Suche mit Stockfish durch, wird dieser bislang nie gespielte Zug auch vorgeschlagen.



Während der Suche wird ein Statusfenster geladen -> *Technische Meldungen*.

Hier sehen Sie die Fortschritte und ggf. die Anzeige möglicher alternativer Fortsetzungen, bzw. Kandidatenzüge.



Die Resultate werden in die Notation eingefügt, Sie können diese wahlweise abspeichern.

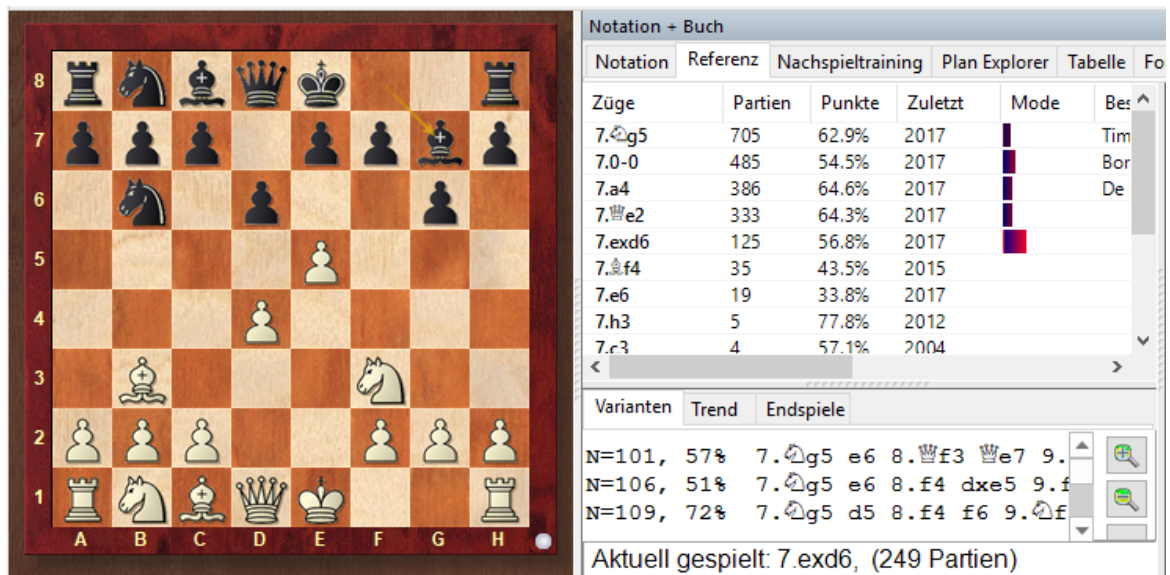
2.10.3.24 Modevarianten anzeigen

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.

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

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

Die Abbildung zeigt eine Stellung aus der Aljechinverteidigung.



The screenshot displays a chess board on the left and a 'Notation + Buch' window on the right. The board shows a position from the Aljechin defense. The 'Notation + Buch' window has tabs for 'Notation', 'Referenz', 'Nachspieltraining', 'Plan Explorer', 'Tabelle', and 'Fo'. The 'Referenz' tab is active, showing a table of variants.

Züge	Partien	Punkte	Zuletzt	Mode	Bes
7. ♖g5	705	62.9%	2017		Tim
7. 0-0	485	54.5%	2017		Bor
7. a4	386	64.6%	2017		De
7. ♖e2	333	64.3%	2017		
7. exd6	125	56.8%	2017		
7. ♗f4	35	43.5%	2015		
7. e6	19	33.8%	2017		
7. h3	5	77.8%	2012		
7. c3	4	57.1%	2004		

Below the table, there are sections for 'Varianten', 'Trend', and 'Endspiele'. The 'Endspiele' section shows:

- N=101, 57% 7. ♖g5 e6 8. ♖f3 ♖e7 9. ...
- N=106, 51% 7. ♖g5 e6 8. f4 dxe5 9. f...
- N=109, 72% 7. ♖g5 d5 8. f4 f6 9. ♖f...

At the bottom, it states: 'Aktuell gespielt: 7. exd6, (249 Partien)'

In der parallel angezeigten Partienliste werden die Partien unter Beteiligung besonders starker Spieler am Anfang der Liste aufgeführt.

Der Zug 7. exd6 kam in 249 Partien vor.

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 [Flowertung](#).

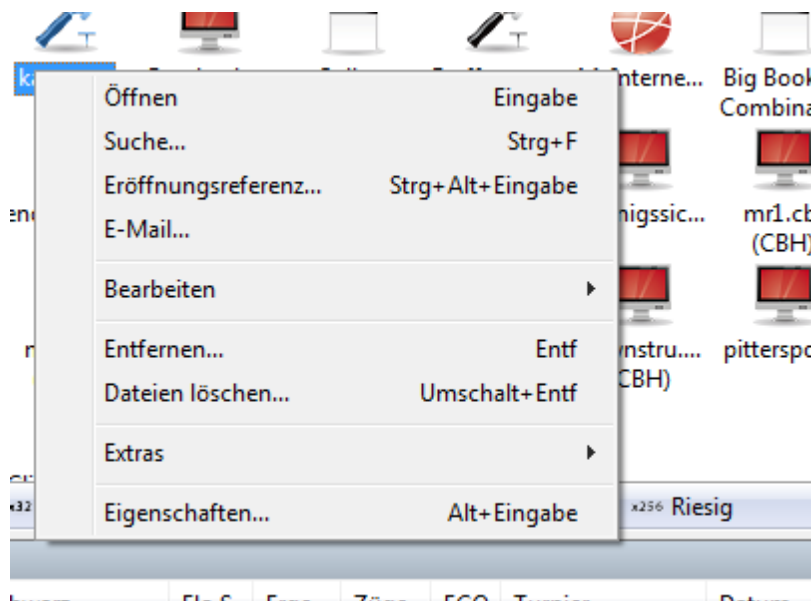
- [Plan Explorer](#)

- [Nutzungstrends](#)
- [Endspielwahrscheinlichkeiten](#)

2.10.3.25 Eröffnungsreferenz auf Datenbank

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

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

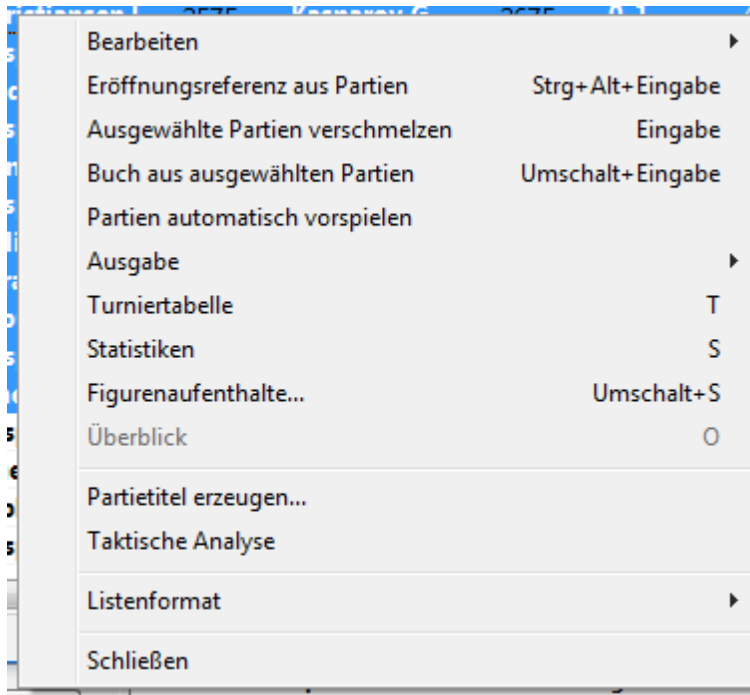


Geben Sie auf dem Schachbrett im [Brettfenster](#) ihre Züge ein. Die Ansicht der Eröffnungsreferenz bietet Ihnen zur aktuellen Brettstellung die entsprechenden Informationen aus der gewählten Datenbank. Die angezeigten [Statistiken](#) basieren auf allen Partien der gewählten Datenbank.

2.10.3.26 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.

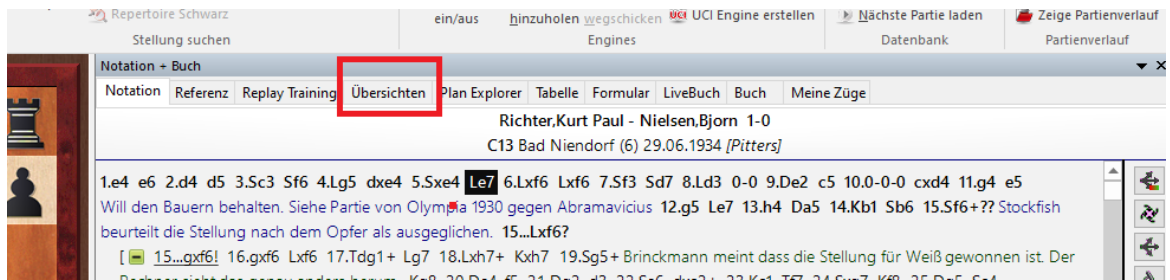
2.10.3.27 Eröffnungsübersichten

Zu jeder beliebigen Eröffnungsstellungen lassen sich *Eröffnungsübersichten*, d.h. Repertoirevorschläge erzeugen.

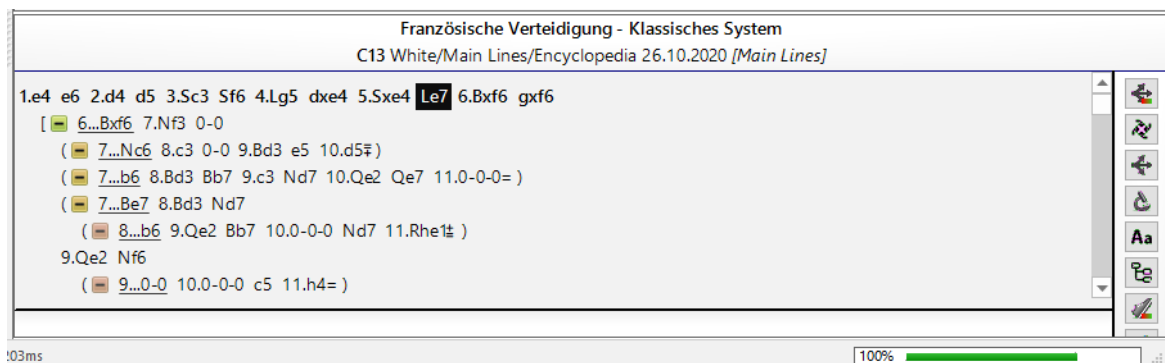
Das bedeutet eine massive Erleichterung der Eröffnungsvorbereitung. In früheren Versionen konnte der Anwender sich via [Referenzanzeige](#) oder über das [Livebuch](#) über die möglichen Fortsetzungen einer Eröffnungsvariante informieren.

Der Nachteil: man musste sich Zug für Zug durch die möglichen Fortsetzungen durcharbeiten. Jetzt bietet das Programm die Möglichkeit, zu jeder Eröffnungsstellung einen durchstrukturierten Variantenbaum zu generieren. Mit dieser Ansicht ist es nun bedeutend komfortabler eine Eröffnungsvariante zu studieren und zu memorieren.

Die Funktion *Übersichten* steht oberhalb vom Notationsfenster zur Verfügung.



Der Tab Übersichten hat seine eigene Partienotation, die unabhängig von der Hauptpartie arbeitet. Damit hat man die Möglichkeit von einer Partie (oder einer eigenen Eröffnungsanalyse) dorthin springen und den vom Programm generierten Variantenbaum zu sehen.

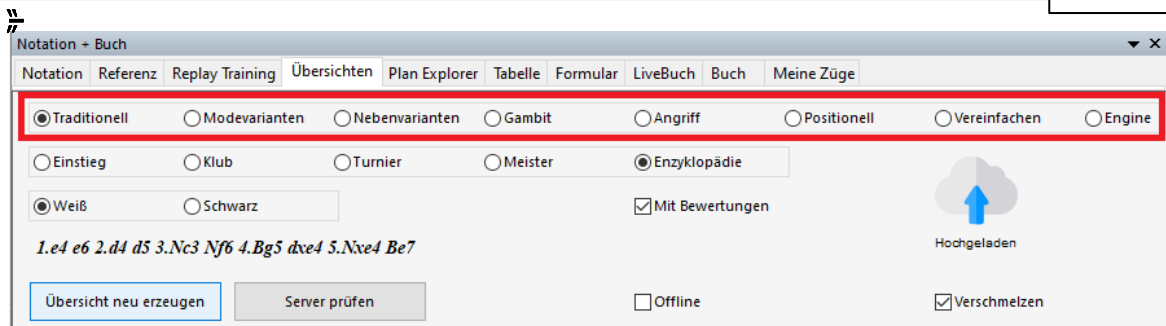


Die Übersichten stammen aus zwei möglichen Quellen:

1. Zu einer beliebigen Stellung werden sie aus der Referenzdatenbank erzeugt.
2. Falls eine Übersicht zur ausgewählten Variante bereits auf dem Server existiert steht die Eröffnungsübersicht sofort zur Verfügung.

Die Übersichten stellen Repertoirevorschläge aus Sicht einer Farbe dar. Für diese Farbe wird vom Programm ein optimaler Zug gewählt und daraufhin führt das Programm alle plausiblen Antworten aus.

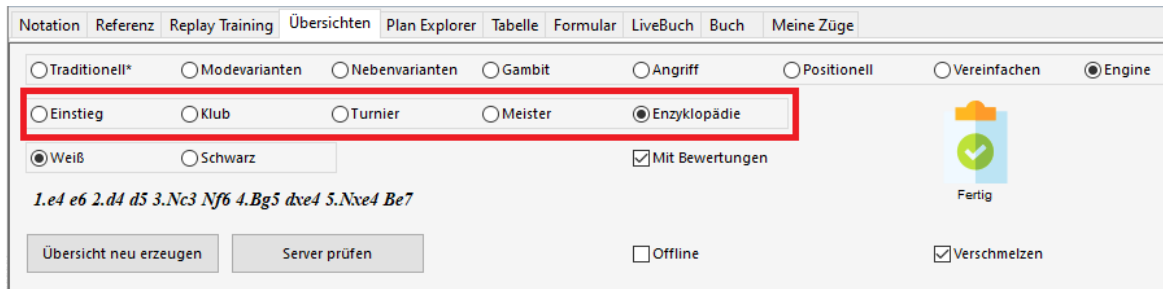
Ein wichtiger Aspekt bei der Auswahl einer Eröffnungsvariante sind natürlich persönliche Präferenzen des Anwenders. Dieser Aspekt wird vom Programm berücksichtigt und es bietet die Möglichkeit, den Stil der Repertoirevorschläge nach einstellbaren Kriterien zu bestimmen.



- Der Stil *Traditionell* filtert/berücksichtigt aus der Referenzdatenbank die auf GM-Level gespielten Hauptvarianten, die in der Regel auch die tiefsten Verzweigungen bieten.
- Für Spieler die sich an der aktuellen Eröffnungspraxis orientieren, dürfte der Stil *Modevarianten* interessanter sein. Hier werden vorallem Züge ausgewählt, die in der modernen Spielpraxis dominieren. Das gibt in diesem Modus häufig erhebliche Abweichungen zu traditionellen Hauptvarianten und damit liefert diese Einstellung die theoretisch fundierteste und interessanteste Übersicht.
- Die Einstellung *Nebenvarianten* bietet sich für den zeitklammen Amateur an, der wenig Zeit für das ausführliche Studium von Hauptvarianten einer Eröffnung hat. So wie man bei einer Google-Suche meist nur auf die obersten Fundstellen klickt, so üben auch bei Eröffnungsvorbereitung die häufig gespielten oben stehenden Züge eine magnetische Wirkung auf viele Spieler aus. Dabei werden gut spielbare Nebensysteme übersehen, in denen man mit wenig Vorbereitungsaufwand zu passablen, gut spielbaren Stellungen gelangen kann.
- Etwas halbseiden ist eine Eröffnungsübersicht im *Gambit* -Stil, die jedes halbwegs spielbare Opfer berücksichtigt. Von den bekannten Gambits der Schachtheorie wird fast jedes in diesen Übersichten sicher reproduziert. Und wenn nicht, dann nur, weil die alternative Hauptvariante auch Opfer enthält.
- Die Einstellung *Angriff* sucht in respektablen aktuellen Partien nach möglichst scharfen Fortsetzungen. Das führt teils zu sehr aggressiven Nebensystemen, z.B. oft mit frühem h2-h4. Wenn man dann schaut: „Wer spielt den sowas?“, lautet die Antwort nicht selten „Magnus Carlsen“.
- Der Stil *Positionell* ist dagegen deutlich solider. Klare Aufbauten, sicherer König, ruhige Fahrwasser, Spiel am Damenflügel, Unterminierung von Bauernketten und Raumvorteil sind hier die wichtigsten Kriterien für den Aufbau der Variantenübersicht.
- Bei *Vereinfachen* wird Abtausch über offene Linien und Symmetrie der Bauernstruktur angestrebt, um möglichst unterkomplexe Stellungen aufs Brett zu bekommen.
- Die Einstellung *Engine* bietet eine konkrete Überprüfung der Fortsetzungen mit der als Standardengine definierten Engine. Ansonsten entspricht die Auswahl dem Modus „Modevarianten“. Die Einstellung für die Definition der Standardengine können Sie via Menü Datei - Optionen - Engine vornehmen.

Die Variantentiefe kann der Anwender über die Schalter **Einstieg** **Klub** **Turnier**

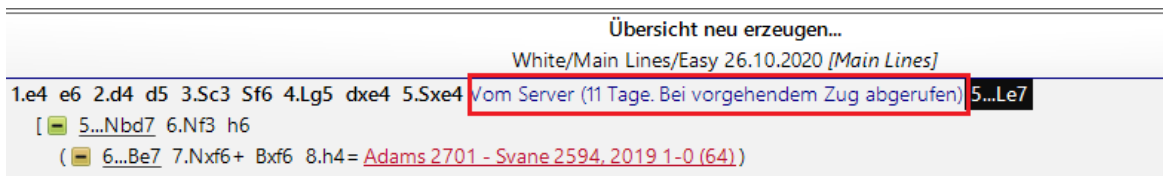
Meister Enzyklopädie einstellen.



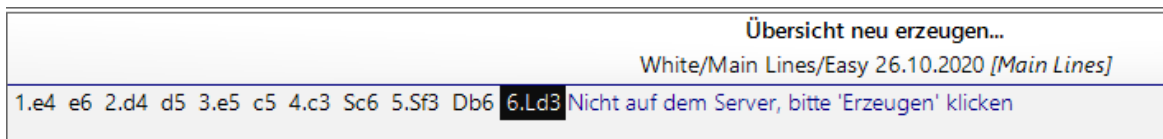
Die Darstellung der einfachen Repertoires mit den Tiefen *Einfach* oder *Klub* bieten eine kompakte Darstellung des Variantenbaums. Diese Einstellungen machen vor allem für „zeitnotgeplagte“ Amateure Sinn: die kurze Zusammenfassung erleichtert das schnelle Memorieren und geben einen direkten Überblick über die Hauptvarianten!

Der Status während der Erzeugung der Übersicht wird im Fenster angezeigt. Z.B. **Fertig, Hochgeladen** u.s.w.

Wenn man auf die Schaltflächen zu *Stil* und *Tiefe* klickt führt das eine Serverabfrage aus und die Übersicht wird geladen, sofern verfügbar. Dies bedeutet, dass eine bereits durchgeführte Analyse direkt geladen wird, wenn Sie bereits ausgeführt und auf dem Server gespeichert wurde. Diese Information wird nach Abfrage innerhalb der Notation angezeigt.



Die Beschreibung bezieht sich auf die Arbeitsituation mit einer aus einer Datenbank geladenen Partie. Bei der manuellen Zugeingabe passiert das nicht, damit die Notation unverändert bleibt. Dann klickt man auf den Schalter „Server prüfen“.



Falls man selbst ein Repertoire erzeugt, das auf dem Server noch nicht existiert, wird es dort gespeichert. Falls es bereits auf dem Server existiert, kann es dort überschrieben werden, falls die eigene Referenzdatenbank aktueller und besser ist.

Beim Abruf vom Server wird die Variante ab der Abfragestellung überschrieben. Man kann jedoch Eröffnungsübersichten auch beliebig verschachteln. Dazu aktiviert man in dem Einstelldialog die Option *Verschmelzen*. Dann wird die Übersicht an der aktuellen Stelle eingefügt, ohne bestehende Züge zu überschreiben.

Falls zu einer Stellung Übersichten auf dem Server bereit stehen, werden Stil, Tiefe und Farbe mit einem „*“ markiert.

Hinweis: Sie können zum Schutz Ihrer Privatsphäre die Verbindung zum [Server unterbrechen](#).

2.10.3.28 Lokale Analysen

Falls Sie während der Arbeit mit den [Übersichten](#) die Verbindung zum Server abschalten wollen, um die eröffnungstheoretische Privatsphäre zu wahren, aktivieren Sie einfach die Option **Offline** und arbeiten in diesem Modus nur mit der lokal installierten Referenzdatenbank.

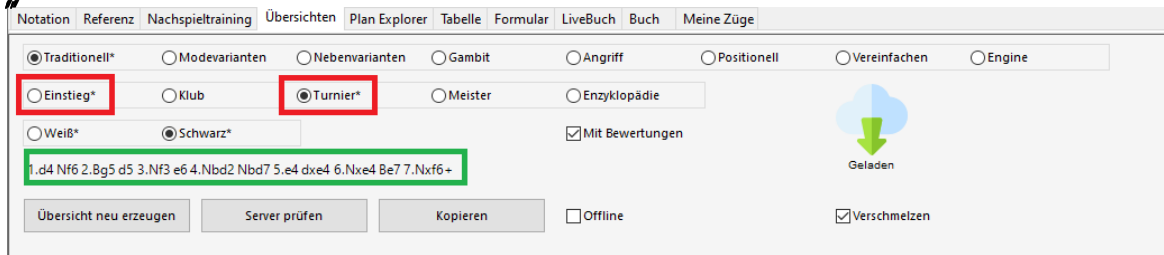
2.10.3.29 Tipps Übersichten

Sollte mit der ausgewählten Variante und der entsprechenden Einstellung (*Einstieg/Klub/Turnier/u.s.w.*) bereits ein Repertoire auf dem Server gespeichert sein, wird dies in dem Dialog mit einem Asterisk (*) angezeigt.

Beispiel:

1. d4 Nf6 2. Bg5 d5 3. Nf3 e6 4. Nbd2 Nbd7 5. e4 dxe4 6. Nxe4 Be7 7. Nxf6+ führt mit Zügeumstellung zu dem Rubinstein System in der französischen Verteidigung.

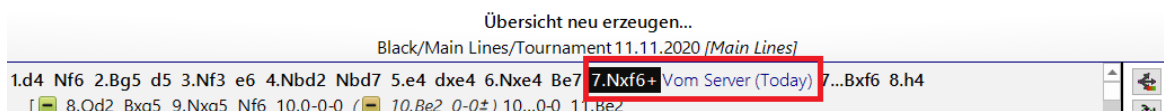
Der Dialog für die Erzeugung der Eröffnungsübersicht sieht wie folgt aus:



Grün markiert sehen Sie in dem Dialog die ausgewählte Variante.

Direkt neben den Optionen *Einstieg* und *Turnier* (rot markiert) kennzeichnet der Asterisk, dass hier bereits ein entsprechendes Repertoire auf dem Server vorhanden ist.

Zusätzlich wird diese Information in der Notation der Übersicht angezeigt.



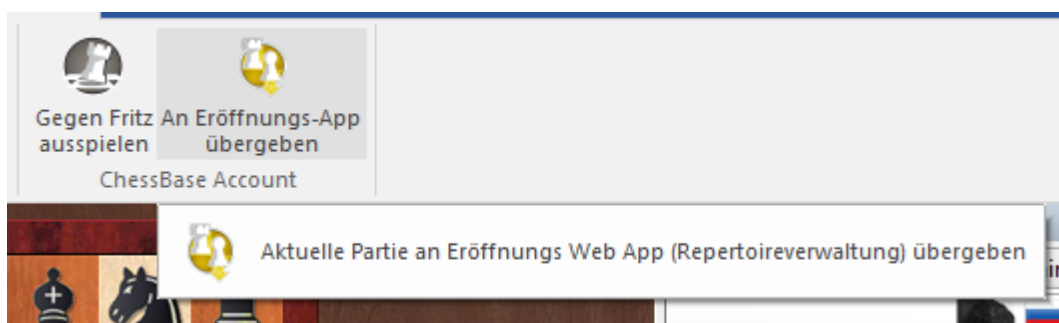
Mit dem Schalter **Kopieren** übernehmen Sie die Eröffnungsübersicht in die Partienotation.

Tipp: falls Sie die Übersicht nicht in die Notation übertragen haben, existiert davon auch eine „Offlineversion“. Im Partienverlauf wird jede erzeugte Eröffnungsübersicht gespeichert und damit steht die Möglichkeit zur Verfügung, die Übersicht nachträglich noch einmal ohne Serverzugriff zu sichten.

2.10.3.30 Übergabe an Eröffnungs App

Im ChessBase Brettfenster können Sie eine interessante Partie, die für das eigene Eröffnungsrepertoire relevant ist, direkt an die Eröffnungs App übergeben.

Menü *Training* An Eröffnungs App übergeben.



Damit wird die komplette Partie direkt an die Eröffnungs App übergeben. Hier können Sie Partie weiterbearbeiten, z.B. einzelne Züge als relevant für Ihr eigenes Repertoire markieren.

The screenshot shows the ChessBase interface. At the top, there is a menu bar with icons for 'Neue Partie', 'Zug zurück', 'Zug vor', 'Brett drehen', 'Bretter', 'Drill Weiss', 'Drill Schwarz', 'Drill Ende', 'Wiederholen', 'Zug markieren', and 'Weiss laden'. Below this is a 'Notation' window showing a list of moves for a game between Kasparov, G. and Privorotsky, O. The moves listed are: 1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.b3 Sc6 4.Lb2 d6 5.g3 Sf6 6.De2 Le7 7.1a2 0-0 8.0-0 1.d7 9.d3 e5 10.c4 Lg4 11.13.Lg2 Sd7 14.Sd2 b4 17.f5 a5 18.a4 bx20.Lxd4 cxd4 21.h4 23.g4 Tfb8 24.g5 Ld8 Dxb3 27.Td2 f6 28.Sf30.Sg4 Sd7 31.Lf3 D33.Sh6+ Kh8 34.Sf7+ Sxh7 36.Tg2 Dxd3 37.Tg8 39.Sxg8 Kxg7 40.Kh8 42.Dg4 De3+ 43.Kg7 45.Tb1 Kg8 46.T... The notation window also shows a 'Zug markieren' menu with options like 'Wichtigen Zug markieren', 'Strong Move', 'Bad Move', 'Brilliant Move', 'Blunder', 'Interesting Move', 'Dubious Move', 'White Is Winning', 'White Is Better', and 'White: Slight Advantage'. To the right of the board is a 'WILLKOMMEN, DERAMATEUR' banner and a 'Live Buch (Premium)' table.

Zug	P...	Ergebnis	El...	%	Besur	Players
3...b6	830	46%	24...	26	19.576	
3...Nc6	533	54%	23...	24	18.069	
3...a6	468	51%	24...	16	12.246	
3...d6	606	55%	24...	16	12.239	
3...d5	128	59%	23...	9	6.861	
3...Nf6	246	54%	24...	7	5.509	
3...Qc7	1	100%	22...	0	228	
3...Be7	2	75%	23...	0	198	
3...Ne7	1	100%	22...	0	77	
3...Qb6	0	--	0	0	2	

2.10.3.31 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.

The screenshot shows the 'Notation + Buch' window in ChessBase. The window has a menu bar with 'Notation', 'Referenz', 'Nachspieltraining', 'Übersichten', 'Plan Explorer', 'Tabelle', 'Formular', 'LiveBuch', 'Buch', and 'Meine'. The 'Tabelle' menu item is highlighted with a red box. Below the menu bar is a table of chess moves. The table has columns for move numbers and the moves themselves. The moves are: 1. c2-c4, b1-c3, d2-d4, c4xd5, g1-f3, g2-g3, f1-g2, 0-0, b2-b3, c1-b2, c3-a4, a1-c1, e7-e6, d7-d5, c7-c5, e6xd5, b8-c6, q8-f6, f8-e7, 0-0, f6-e4, e7-f6, f8-e8, b7-b6.

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.

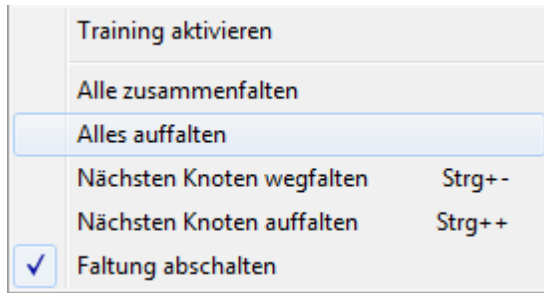
Tipp: Die Zeichensätze der beiden Teile der Tabellennotation können gesondert eingestellt werden.

2.10.3.32 Faltung in der Notation

Große Repertoireebäume 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 Teilast 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 aufgefalted.
- 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.

2.10.3.33 Buchfenster

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

Züge (ungespielte Zugumstellungen erscheinen in grau).

Notation	N	%	Av	Perf
Noomen	335564	54.1	2522	2489
1...e7-e5	119365	51.6	2537	2509
1...c7-c5	111577	55.1	2583	2554
1...c7-c6	86893	54.6	2379	2347
1...e7-e6	12450	56.1	2637	2599
1...d7-d6	1450	65.1	2527	2434
1...b8-c6	1126	61.4	2677	2617
1...d7-d5	1101	87.6	2618	2323
1...g7-g6	570	77.6	2645	2450
1...g8-f6	431	81.7	2578	2364
1...b7-b6	181	91.4	2645	2280

Summary statistics for 1...e7-e5:
 1-0: 18594 = 16% N = 119365 (119369)
 1/2: 86105 = 72% 2520-2549 (119211)
 0-1: 14666 = 12% 2537-2509 (119175)

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.

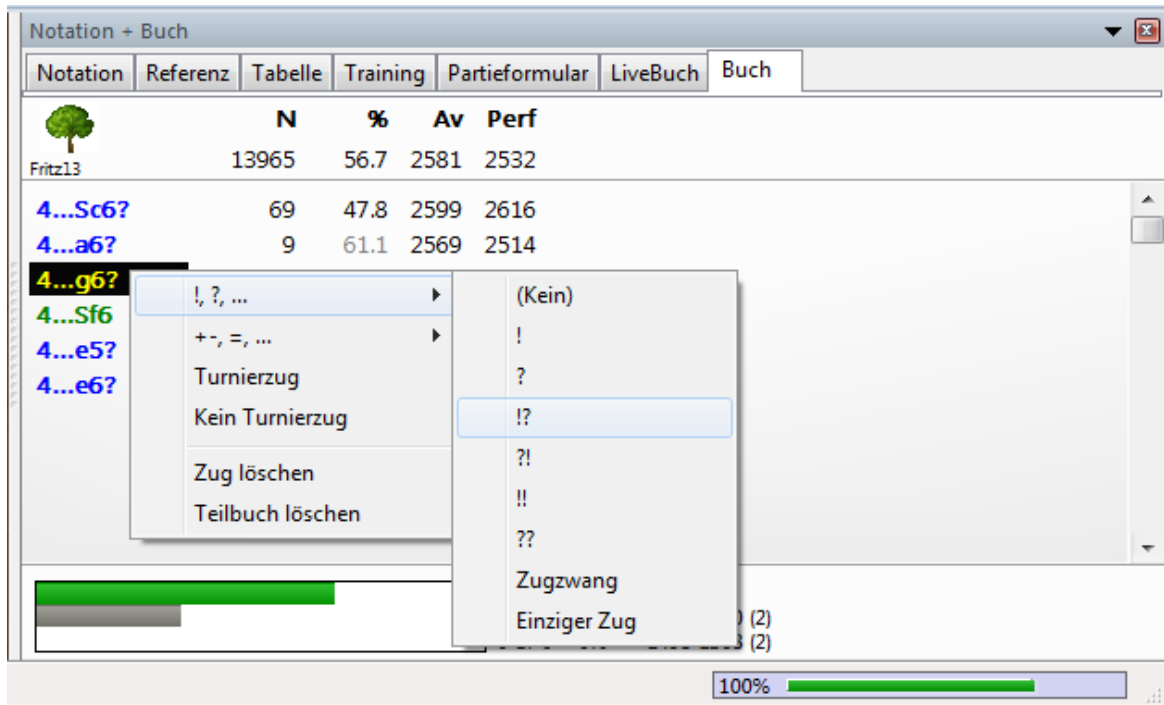
Ergebnis des Zuges (Spalte %) in Prozent aus der Sicht der jeweiligen Farbe. Fällt die Zahl der Partien unter eine bestimmte Schwelle, erscheint das Ergebnis in grau, da seine statistische Aussagekraft dann abgeschwächt ist.

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.

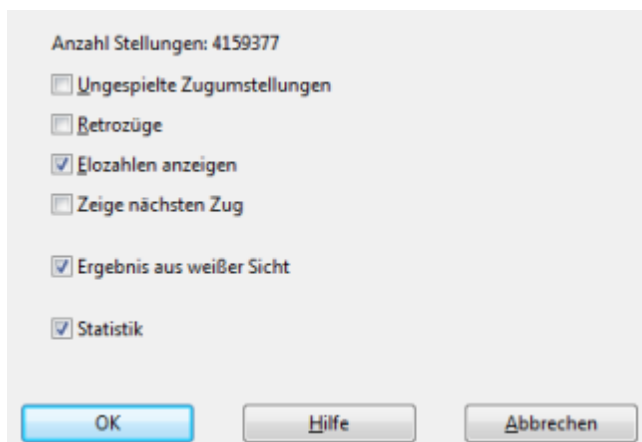
Siehe [Erweiterte Buchanzeige](#)

[Eigenschaften Buchfenster ...](#)




2.10.3.34 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	Referenz	Nachspieltraining	Übersichten	Plan Explorer	Tabelle	Formular	LiveBuch	Buch	Meine
									
		N	%	Av	Perf				
		708694	54.5	2533	2565				
1.e2-e4	1...e7-e5	1...c7-c5	1...c7-c6	1...e7-e6	1...d7-d6				
335564 54.1%	119365 51.6%	111577 55.1%	86893 54.6%	12450 56.1%	1450 65.1%				
1.d2-d4	1...d7-d5	1...g8-f6	1...e7-e6	1...c7-c6	1...f7-f5				
318071 56.3%	153781 55.0%	152631 57.1%	4484 58.5%	2595 58.6%	2105 62.1%				
1.g1-f3	1...d7-d5	1...g8-f6	1...c7-c5	1...c7-c6	1...g7-g6				
24800 53.8%	11964 52.5%	8410 55.0%	3044 54.5%	537 53.3%	205 60.1%				
1.c2-c4	1...e7-e5	1...g8-f6	1...e7-e6	1...c7-c6	1...c7-c5				
17054 52.9%	7607 51.2%	4204 53.7%	2292 54.1%	1190 54.1%	841 56.1%				
1.b2-b3?	1...d7-d5	1...e7-e5	1...c7-c5	1...g8-f6	1...b7-b6				
3585 18.0%	1564 11.7%	1503 25.6%	167 15.6%	112 18.8%	79 15.1%				
1.g2-g3?	1...d7-d5	1...e7-e5	1...g8-f6	1...c7-c5	1...g7-g6				
1766 45.5%	1095 45.2%	439 51.4%	75 47.3%	72 28.5%	33 37.1%				
1.h2-h3?	1...e7-e5	1...d7-d5	1...c7-c5	1...g8-f6	1...e7-e6				
1724 5.5%	739 8.7%	473 3.1%	118 0.0%	103 15.5%	101 0.1%				
1.a2-a3?	1...e7-e5	1...d7-d5	1...g8-f6	1...g7-g6	1...c7-c5				
1577 39.7%	1017 43.0%	246 34.8%	168 33.6%	58 38.8%	56 32.1%				
1.gb1-c3?	1...d7-d5	1...c7-c5	1...g8-f6	1...e7-e5	1...c7-c6				
				1-0: 94693 = 28% N = 335564 (335582) 1/2: 173586 = 52% 2517-2551 (263800) 0-1: 67285 = 20% 2522-2489 (264045)					
100% 									

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

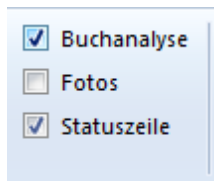
Wird ein Prozentwert mit grauer Schrift angezeigt, sind für diesen Zug nicht genügend Partien für eine aussagekräftige Statistik vorhanden.

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.

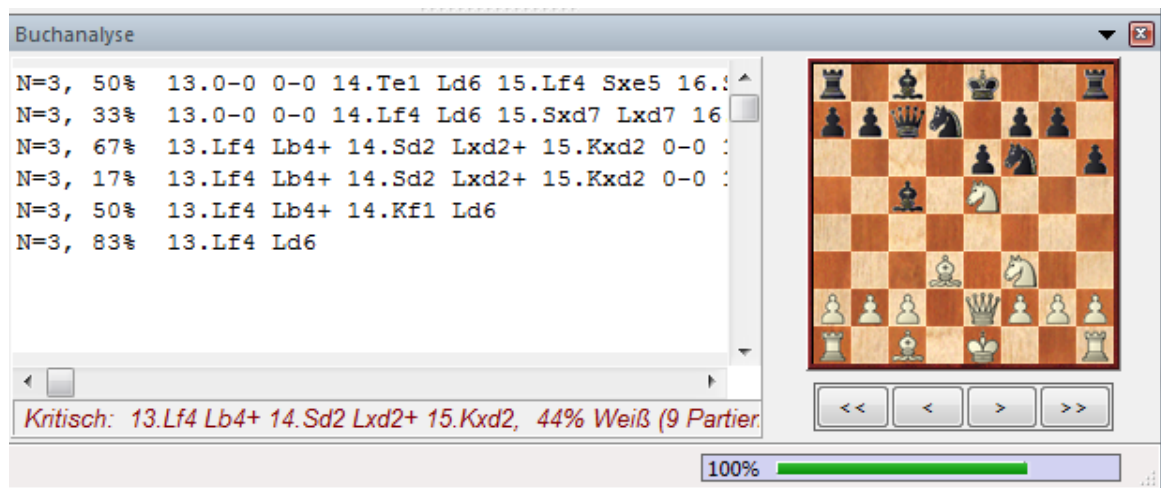
2.10.3.35 Buchanalysefenster

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

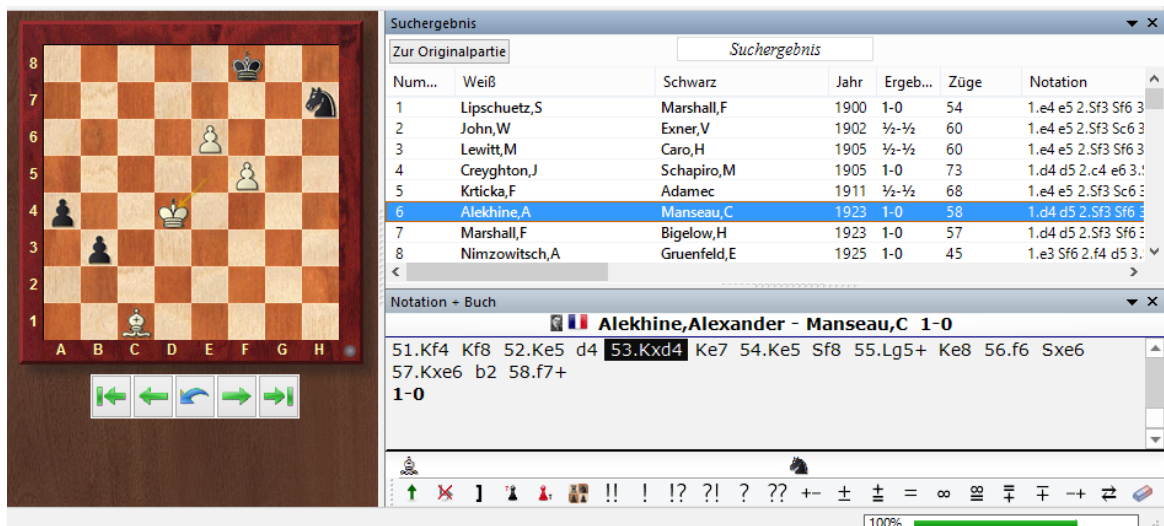
Der Zeichensatz ist gesondert einstellbar. Oft wird man ihn kleiner als in der Hauptnotation einstellen.

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

2.10.3.36 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.



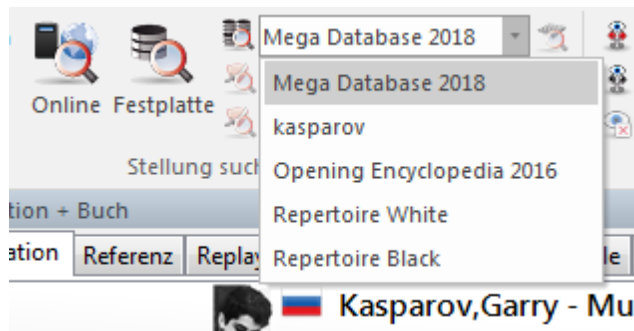
Ein Klick auf eine Partie kopiert sie in die Notation. Über das Rechtsklickmenü in der [Partienliste](#) des Suchergebnisfensters können die Partien weiterverarbeitet werden.

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.

2.10.3.37 Suchergebnis in Referenzdatenbank

Brettfenster, Menü Start - Datenbankauswahl



Klicken Sie auf den Ribbon *Festplatte*, 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.

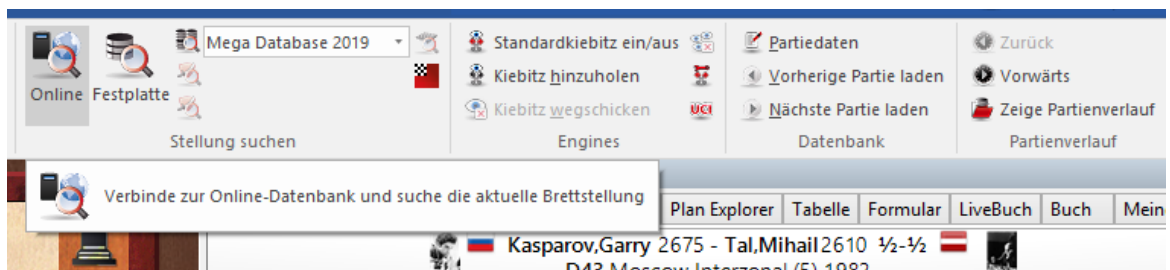
Die entsprechenden Ribbons ermöglichen verfeinerte Abfragen innerhalb der angezeigten Teilmenge im Fenster Suchergebnis.

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](#)).

2.10.3.38 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 Partien zur Brettstellung aufzulisten. Je nach Belastung des Servers, Zahl der gefundenen Partien und Geschwindigkeit Ihrer Internetverbindung sollte die Suche nicht länger als einige Sekunden dauern.



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](#)

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](#)).

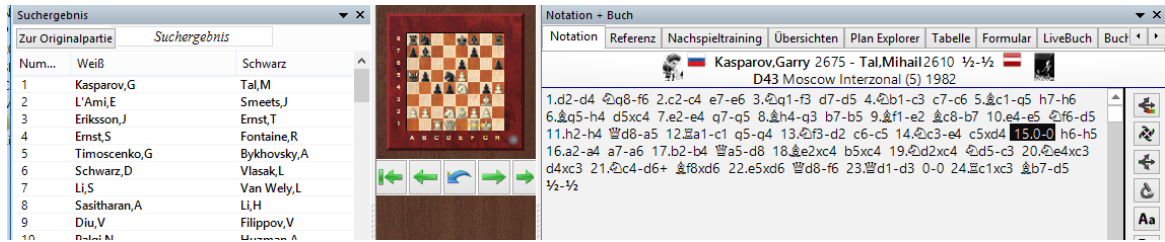
Suchergebnisse aus der Online-Datenbank sind auf 1000 Partien begrenzt.

2.10.3.39 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.



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.

2.10.3.40 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(-)

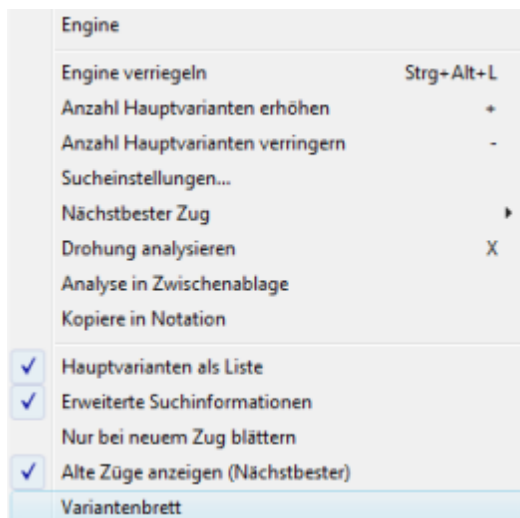
Zweite Zeile von links nach rechts:

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.

Nächstbester 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.

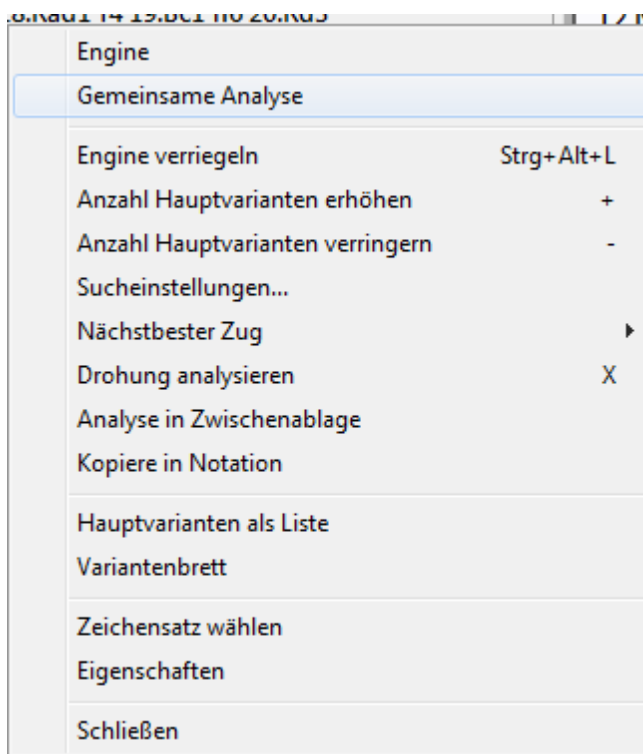
Zeichensatz wählen: Bestimmt den Zeichensatz.

Eigenschaften: Stellt Engine-Parameter ein.

Schließen: Schließt das Fenster.

2.10.3.41 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.

Gemeinsame Analyse: startet eine zweite Instanz der Engine zur Analyse

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.

Nächstbester 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.

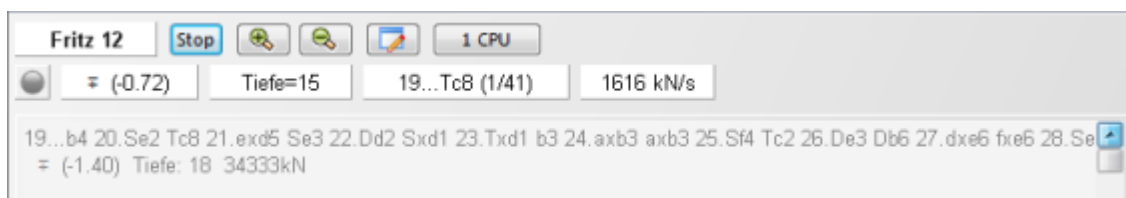
Zeichensatz wählen: Bestimmt den Zeichensatz.

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.

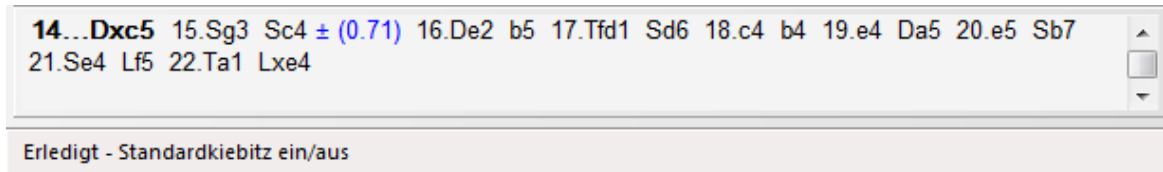
Diese Anzeige funktioniert nur dann, wenn Sie eine Hauptvariante anzeigen. Am Anfang des Enginefensters findet man in grau unterlegter Schrift die bisher als am besten bewertete Varianten. In der Folge werden im Fenster die berechneten Alternativen angezeigt.



Tipp: Diese Informationen steht am Anfang der Listanzeige. 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.

2.10.3.42 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.

2.10.3.43 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:

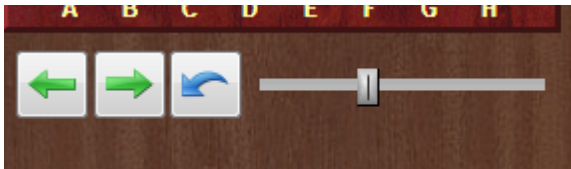
- Zum Anfang der Notation springen
- Zug zurücknehmen
- Zug rückgängig machen (Blauer Pfeil)
- Zug ausführen
- Zum Ende der Notation springen.

Siehe auch [Schieberegler ...](#)

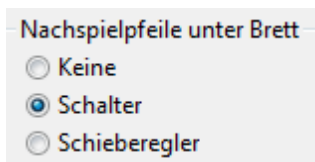
Mit einem Klick auf den Button Übernehmen können Sie vorgenommene Einstellungen direkt überprüfen und fest übernehmen.

2.10.3.44 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.

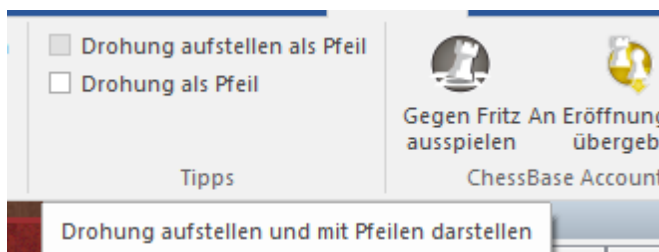
Schieberegler : Über den Schieberegler kann man besonders schnell innerhalb der Partienotation navigieren. Mit dem Schalter lässt sich durch gezielte Klicks oder Verschieben des Griffs eine bestimmte Partiephase schneller anspringen als über die Notation. Das ist gerade bei langen und kommentierten Partien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

Siehe auch "[Mausrad](#)"

2.10.3.45 Drohungen auf Brett anzeigen

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

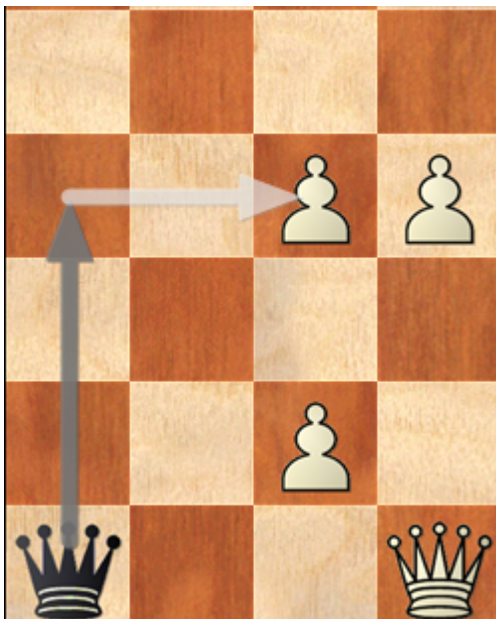
Im Brettfenster gibt es eine eingebettete Schachengine, die Drohungen in der aktuellen Position mit farbigen Markierungen auf dem Schachbrett kennzeichnet.



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](#)

2.10.3.46 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:



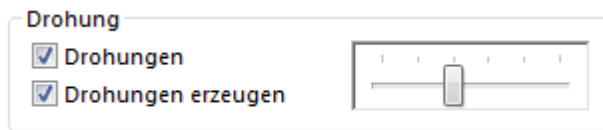
Was passiert, wenn Weiß jetzt mit dem Springer auf e2 den schwarzen Bauern d4 nimmt? Ziehen Sie jetzt den weißen Springer auf das Feld d4 ohne die Figur loszulassen. Auf dem Schachbrett wird jetzt folgende Information mit Pfeilen angezeigt.



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.

Damit Sie diese Funktion nutzen können, schalten Sie unter *Optionen - Engines* die Option "Drohungen erzeugen" an.



Siehe auch [Assisted Analysis](#)

2.10.3.47 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.

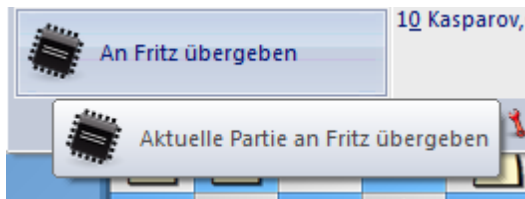
Ein Klick auf die kleine Markierung neben dem *Partienverlauf* startet die Listenansicht mit den in der Arbeitssitzung geladenen Partien.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Partietitel	Eröffnungen			
Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Züge	ECO	Turnier	Datum	VCS	
1	Kasparov, G	2812	Anand, V	2781	½-½	22	E34	Siemens Giants r..	02.07.1999		
2	Kramnik, V	2751	Kasparov, G	2812	½-½	25	D36	Siemens Giants r..	02.07.1999	VCS	
3	Kasparov, G	2675	Garcia Gonzale..	2500	½-½	23	E11	Moscow Interzon..	1982		
4	Andersson, U	2610	Kasparov, G	2675	½-½	28	E95	Moscow Interzon..	1982		
5	Neue Partie ein..				Line	5					
6	Katalanisch				Line	41	E05		09.11.2014		
7	Brunello, S	2581	Naumkin, I	2443	½-½	37	E05	Biella op 3rd	30.09.2012		
8	Kasparov, G	2775	Spassky, B	2580	1-0	52	D35	World Cup Barcel..	03.1989		



2.10.3.48 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*.

Damit diese Option funktioniert, ist es zwingend erforderlich, daß beide Programmversionen (ChessBase und Fritz) parallel im gleichen Verzeichnis **ChessBase** installiert sind.

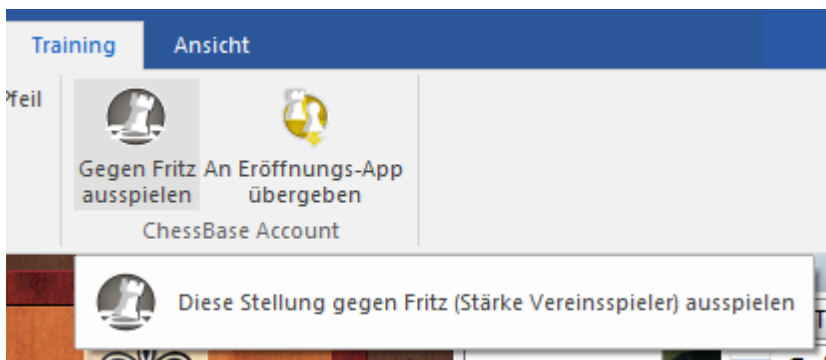
Alternativ können Sie eine Partie an die Webversion von Fritz Online übergeben. Mehr Informationen finden Sie unter [Partien an Web Fritz übergeben](#).

2.10.3.49 Partien an Web App Fritz übergeben

Sie haben mehrere Möglichkeiten, eine geladene Partie gegen ein Schachprogramm praktisch zu erproben. Im Brettfenster können Sie unter *Menü Datei - An Fritz übergeben* die Partie mit [Fritz analysieren](#) oder weiterspielen.

Innerhalb vom Programm ist eine durchgehende Verknüpfung zu unseren Web Apps integriert. Ein Beispiel dafür ist die Möglichkeit, eine geladene Partie an die Onlineversion von Fritz zu übergeben.

Menü Training Gegen Fritz ausspielen



Achten Sie darauf, daß Sie im Datenbankfenster mit Ihrem [ChessBase Accountnamen](#)

[eingeloggt](#) sind! Sollte die Übergabe mit dem Benutzernamen nicht funktionieren, geben Sie vor der Fortsetzung der Partie ihren Nutzernamen und die Stufe *Vereinspieler* ein.

Sie können die Partie jetzt gegen die Onlineversion fortsetzen.



Warum diese Übergabe an die Onlineversion, wenn man doch auf den lokal gespeicherten und sehr spielstarken Fritz zugreifen kann? Sinn macht diese Übergabe an den „Onlinefritz“ vor allem hinsichtlich der Funktion „Rechenttraining“.

Sie geben beim Rechentraining einfach die Variante via Schachbrett ein, die Stellung der realen Partie bleibt aber unverändert. Innerhalb der Notation bekommt man zusätzlich eine Information, wie das Programm die Stellung bewertet. Per erneutem Klick auf Rechentraining kehren Sie direkt zur Partie zurück und können Sie einfach fortsetzen.

Das Programm bietet mit dieser Funktion eine wertvolle Unterstützung für die Schulung der exakten Variantenberechnung, eine der wichtigsten Voraussetzungen für erfolgreiches Turnierschach!

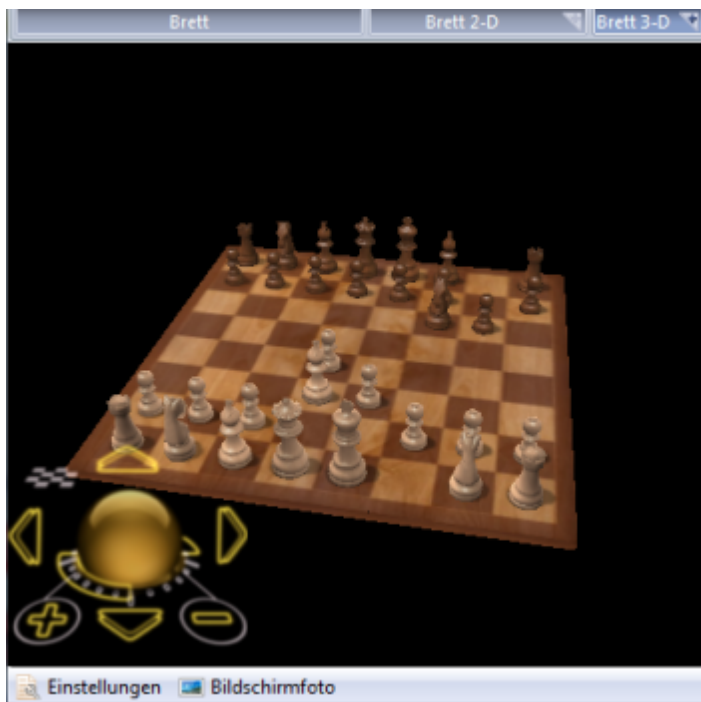
2.11 Einstellungen

2.11.1 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

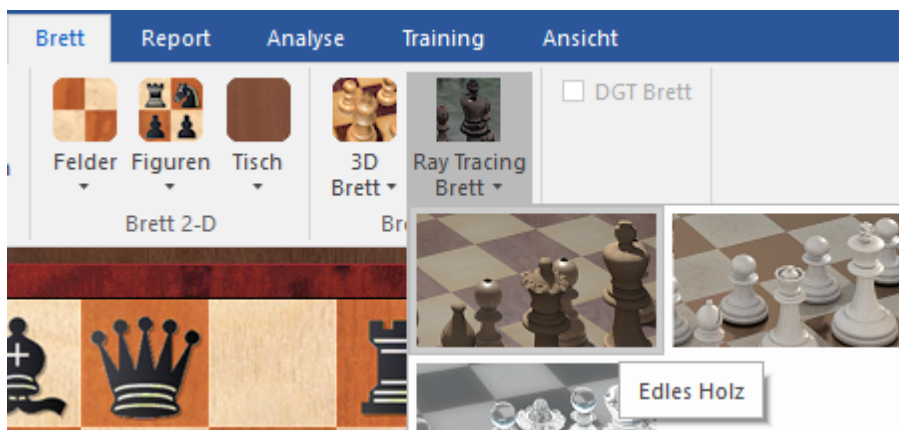
STRG + rechte Maustaste setzt den Blickpunkt

STRG + Mausrad zoomt das 3D-Brett

2.11.2 Ray Tracing

Diese Programmversion bietet Ihnen Zugriff auf neue [3D Ansichten](#) für das grafische Schachbrett.

Menü Brett - Ray Tracing Brett führt zum Auswahldialog der Bretter.



Das *Raytracing* wird vor allem für 3D Computergrafiken und die möglichst realistische Darstellung von 3D Ansichten benutzt. Die Berechnung der Grafikdarstellung ist anspruchsvoll und setzt eine leistungsfähige Rechnerausstattung voraus. Das Resultat dieser Technologie ist sehr ansprechend, mit der perfekt berechneten Schattenbildung und Reflektion sehen diese Ansichten sehr realistisch aus.



Sie können die Grafiken auch zur Darstellung schachbezogener Dokumente etc. einsetzen.

Via *Menü Start* *Stellung kopieren* wird die Grafik in die Windows Zwischenablage kopiert.

Unterhalb des 3D Brettes finden Sie den Schalter *Einstellungen*. Per Klick starten Sie den Einstelldialog.



Hier können Sie die Auflösung, bzw. die Darstellung der Ansicht innerhalb des

Programms justieren. Beachten Sie, daß die Einstellungen *Hoch* oder *Perfekt* viel Rechenzeit erfordern und es je nach Rechnerausstattung einige Zeit dauern kann, bis die gewünschte hohe qualitative Darstellung angezeigt wird.

Den Dialog für die Helligkeit können Sie per Schiebeschalter in dem Dialog einstellen.

2.11.3 Reales 3D-Brett einstellen

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

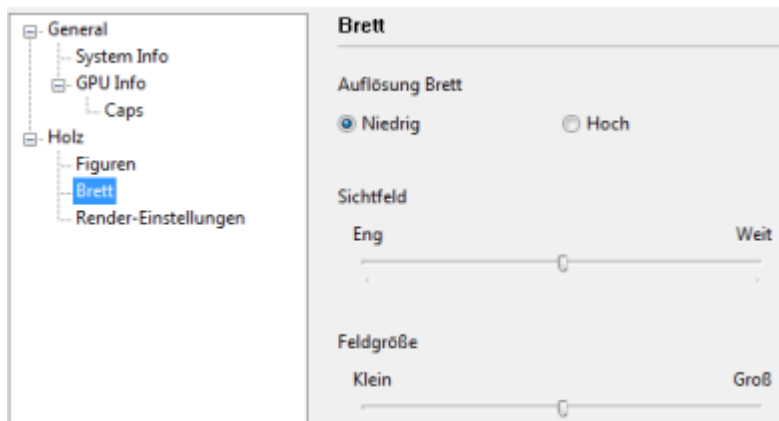
Über diesen Schalter startet man ebenfalls den Dialog Einstellungen 3D Brett, in dem man die Darstellung der 3D - Ansichten benutzerdefiniert anpassen kann. Die Bedienung des zweigeteilten Dialogfensters ist analog zum Windows – Explorer. In der linken Fensteransicht finden Sie strukturiert die Inhalte.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

Klicken Sie auf das Plussymbol, 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 Schieberegler 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

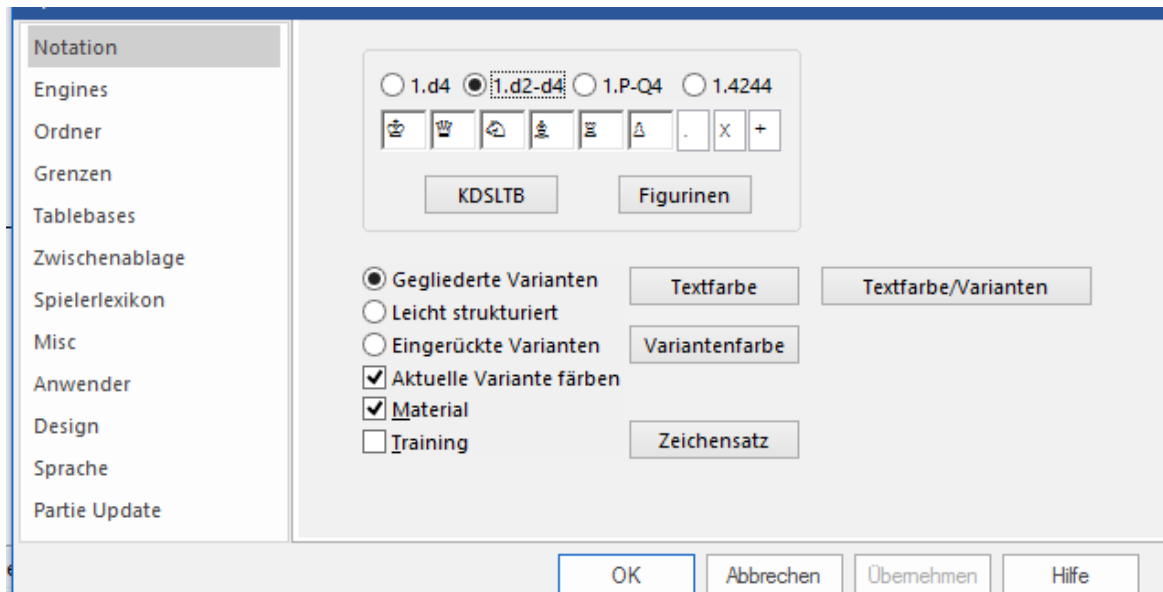
Unter der 3D Ansicht befindet sich der Button *Bildschirm foto*.

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.

2.11.4 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.

Textfarbe/Varianten

Die Funktion des Schalters "Textfarbe/Varianten" läßt sich leicht durch Ausprobieren kennenlernen.

Stellen Sie in der Farbpalette die gewünschte Farbe ein, die für Textkommentare innerhalb von Varianten zum Einsatz kommen soll.

Das Ergebnis können Sie in der Partienotation sofort prüfen.

h4 gerichtet. 38.♙f6 a3 39.♗f4 a2 40.c4 ♖xc4 41.d7 ♙d5 42.♔g3! 'Abgabezug'
Droht 43. Th4.
42...♗a3+ 43.c3
[Umgeht eine hübsche Falle: 43.♔f2 ♗axh3 44.d8♗ ♗xd8 45.♙xd8 e5 , und der
Turm ist inmitten des Brettes gefangen.]
43...♗ha8 Fischer spielt bedingungslos auf Gewinn. Schwarz läßt den Zug 44.Th4 zu,
wonach er, um ewiges Schach zu verhindern, mit e6-e5 seinen Läufer hergeben muß. Bis
zum 54. Zug verläuft das Geschehen nun praktisch forciert.
[43...♗b8 44.♙e5 ♗d8 45.♗h4= Purdy]

Zeichensatz

Zeichensatz für die Hauptnotation.

Weitere Informationen finden Sie [hier](#)

2.11.5 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+ Dxc7 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/ ;

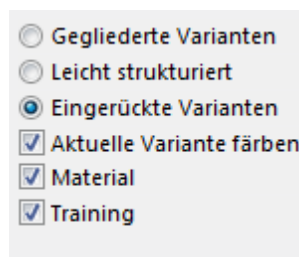
B) 12.Sd6+ Lxd6 13.exd6 g5 14.Sh3 h4 15.fxe4 dxe4 16.Lg2 f5 17.0-0 0-0 18.gxf5 exf5 19.Lxe4! fxe4 20.Lxg5! Txf1+ 21.Dxf1 hxg5 22.Df5 Dd7 23.Dg6+ Dg7 24.De8+ Df8= This perpetual occurred in quite a few games during 1999 and 2000.]

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.



2.11.6 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 alle gängigen Endspieldatenbanken Formate, z.B von Eugene Nalimov, die als TableBases bezeichnet werden.

Die **Syzygy-Tablebases** haben sich zum Zeitpunkt dieser Dokumentation als Standard herauskristallisiert. Wir empfehlen Ihnen den **Endspielturbo 4**, der eine Zusammenstellung der praxisrelevanten Syzygy-Tablebases bietet.

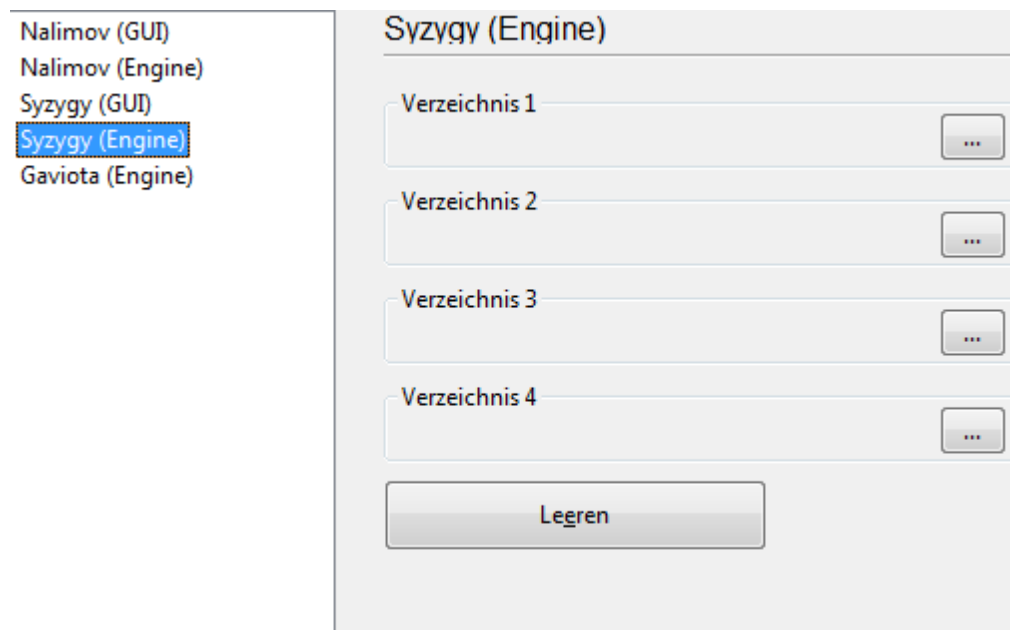
Die Gaviota Endspieldatenbanken können Sie zum Zeitpunkt dieser Dokumentation im Internet unter folgender Downloadadresse herunterladen:

<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 - Details*.

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.

2.11.7 Gaviota Endspieldatenbanken

Das Programm unterstützt neben den Syzygy/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*.

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

Verzeichnis

Verzeichnis

Verzeichnis

Verzeichnis

Cache MB

Bei Programmstart laden

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

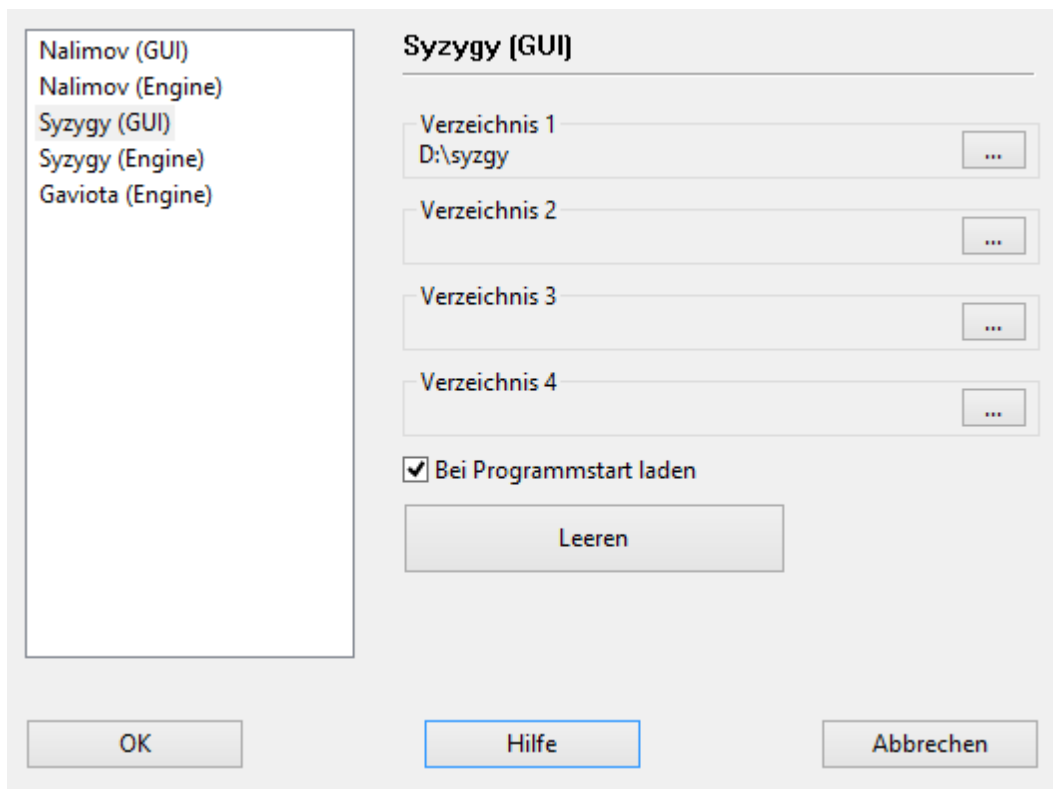
2.11.8 Syzygy-Tablebases

ChessBase unterstützt ein relativ neues Datenformat für Endspieldatenbanken, die *Syzygy Endspieldatenbanken*. Die früheren Programmversionen unterstützten vor allem die Nalimov Endspieldatenbanken, dieses Datenformat wird auch weiter von der Programmoberfläche unterstützt.

Das neue Datenformat wurde von **Ronald de Man** aus Holland entwickelt und die meisten aktuellen Schachengines unterstützen dieses neue Datenformat.

Die Syzygy Endspieldatenbanken binden Sie über den Optionendialog im Programm ein.

Menü *Datei* *Optionen* *TableBases* *Details*.

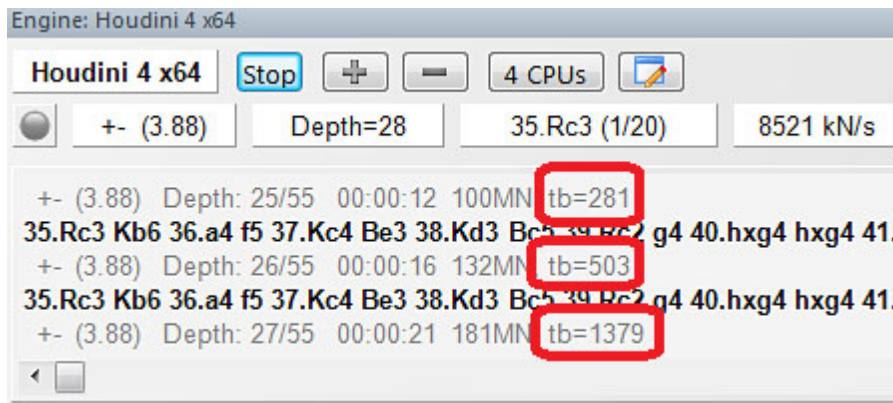


Geben Sie unter *GUI* und *Engine* einfach den Pfad zu den Datenbanken ein. Per Klick auf den Button mit den drei Punkten starten Sie den Windows Dateidialog, aus dem Sie das Zielverzeichnis auswählen können, in dem Sie die SyzygyTableBases gespeichert haben.

Mit OK bestätigen Sie die Vorgabe und das Programm berücksichtigt nun die Informationen aus den Datenbanken.

Ob die Einbindung und der Zugriff funktioniert, können Sie einfach mit einer

mitlaufenden Schachengine testen.



Die in der Beispielgrafik markierten Einträge „tb= xxx) zeigen die Zugriffshäufigkeit der analysierenden Houdini Schachengine auf die Endspieldatenbanken an.

Ein riesiger Vorteil der Syzygy Endspieldatenbanken ist der deutliche geringere Ressourcenverbrauch. Auf der Festplatte benötigen die Datenbanken um die 150 GB Plattenspeicher, während für die Nalimov-Tablebases über ein TB benötigt wird.

Die Syzygy Endspieldatenbanken berücksichtigen bei der Suche die 50 Zug Remisregel. Wenn bei mindestens 50 Zügen beider Seiten keine Figur geschlagen oder ein Bauer gezogen wurde, ist die Partie Remis. Da der Zugriff auf die im RAM geladenen Informationen extrem schnell und effektiv ist, werden die Syzygy Endspieldatenbanken von vielen aktuellen Schachengines ausschließlich genutzt.

Z.B. benutzt die Komodo Schachengine in der Suche ausschließlich die Syzygy-Tablebases, die Programmoberfläche unterstützt aber auch die Nalimov-Tablebases, sobald eine entsprechende Stellung auf dem Brett ist. Es ist davon auszugehen, daß viele Engineentwickler künftig verstärkt die Syzygy Endspieldatenbanken unterstützen.

Der Bezug für die praxisrelevanten Syzygy Endspieldatenbanken geht am einfachsten ohne aufwändige Downloads über den Erwerb des Endspielturbos 4 aus unserem Onlineshop.

Aufgrund der Datenmenge für die Endspieldatenbanken empfiehlt es sich, diese außerhalb des Dokumentenordners in der Hauptebene des Computers zu installieren, z. B. unter *C:/Tablebases/*.

Zum besseren Verständnis der Datenstruktur und der angebotenen Informationen muß man zwischen zwei Formen der Syzygy-Tablebases unterscheiden.

WDL (Win-Draw-Loss). In diesen Dateien wird die Information gespeichert, wie eine Stellung ausgehen wird. Nur diese Informationen werden in der Suche benutzt. Die entsprechende Schachengine kann also auf der Basis der gelieferten Informationen nicht beurteilen, in wie vielen Zügen gewonnen wird. Die Engine bekommt lediglich die Information, wie der Status für die Position (Gewinn, Verlust, Remis) ausschaut.

DTZ (Distance to zero). Diese TableBases werden von der GUI

(=Benutzeroberfläche) benutzt um einen Wert zu generieren. Manchmal verwenden Engines diese Information bereits an der Wurzel des Suchbaums.

Die Syzygy-Bases unterstützen also Bitbases mit der Info win/draw/loss zum Zugriff während der Suche, und Tables mit Mattdistanzen nach der sog. DTZ-Metrik (distance to zeroing move). Auf letztere wird aber nur zugegriffen wenn ein vorhandener X-Steiner bereits auf dem Brett existiert. Dabei wird allerdings nur die Anzahl der Züge bis zum Erreichen eines anderen Endspiels (oder manchmal auch Matt) ausgegeben. Ein anderes Endspiel entsteht nach der 50-Züge-Regel. Nach jedem Bauern- oder Schlagzug beginnt die Zählung und Auswertung von neuem. Wenn ein Bauernzug gewinnt, ist die Bewertung also 1. Wenn ein Bauer einfach durchläuft, ist die Bewertung bei jedem Zug 1. Also immer ein Zug, dann hat sich die Stellung irreversibel verändert.

Die Syzygy Endspieldatenbanken verhalten sich also etwas anders als die bisher bekannten Endspieldatenbanken. Es werden nicht mehr die Züge bis zum Matt angezeigt, sondern die Züge bis zum Übergang in ein anderes Endspiel. Bei der Sortierung kommen Bauern-, Schlag- und Umwandlungszüge nach vorne, da diese immer einen Übergang darstellen und die Stellung voranbringen.

2.11.9 Zusatzinfo Syzygy Datenbanken

Frage: ich habe bei Ihnen den "[Endspiel Turbo 4](#)" bestellt.

Ich weiß nicht was die Zahl in der Klammer in der Anzeige bedeuten soll?



Antwort: Der Wert in den Klammern bietet Ihnen eine Zusatzinformation. Angezeigt wird der Gewinn in Zügen bis zum Übergang in anderes Endspiel.

2.11.10 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.

The screenshot shows the 'Zwischenablage' settings dialog. On the left is a sidebar with a list of options: Notation, Engines, Ordner, Grenzen, Tablebases, **Zwischenablage**, Spielerlexikon, Misc, Anwender, Design, Sprache, and Partie Update. The main area is divided into two columns: 'Partie' and 'Stellung'. Under 'Partie', there is a 'Text' section with radio buttons for 'PGN' (selected) and 'Altes Format'. Below it is a 'PGN' section with radio buttons for 'Neues Format' and 'Altes Format' (selected). At the bottom of the 'Partie' section is a checkbox for 'HTML Format kopieren'. Under 'Stellung', there is a 'Text' section with radio buttons for 'FEN' (selected) and 'Altes Format'. Below it is an 'RTF' section with a checked checkbox for 'Mit Partiedaten'.

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.

Html-Format kopieren - Exportiert in das HTML Format.

2.11.11 Design

Menü Datei - Optionen - Design

The screenshot shows the 'Design' settings dialog. It features a 'Hintergrund' section with a 'Brett' dropdown menu currently set to 'Holz'. To the right of this section is a 'Brettdesign' button. At the bottom of the dialog is a checked checkbox for 'Notation in hoher Qualität'.

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

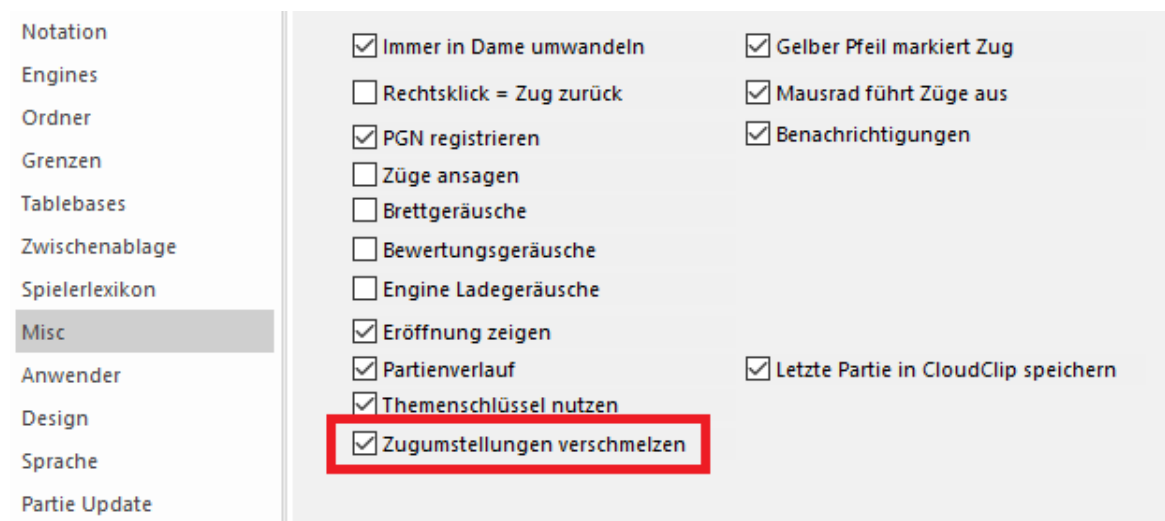
Hier können Sie den Dialog zur [Einstellung der 3D Ansichten](#) starten.

Notation in hoher Qualität

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

2.11.12 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.

Themenschlüssel 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.

Gelber Pfeil markiert Zug

Wenn Sie eine Partie aus einer [Datenbank](#) laden und nachspielen, wird der zuletzt gespielte Zug (wie bei unseren Schachprogrammen) mit einem gelben transparenten Pfeil auf dem Schachbrett angezeigt.

Damit erkennen Sie auf Anhieb den zuletzt gespielten Partiezug, das ist aus unserer Sicht hilfreich. Sollten Sie diese Anzeige ausblenden wollen, deaktivieren Sie die Option unter *Menü Datei Optionen Misc*.

Zugumstellungen verschmelzen

Diese Funktion bezieht sich auf das *Verschmelzen von Partien*. Innerhalb von ChessBase kann der Anwender mehrere Partien in der Partienliste markieren und zu einem Variantenbaum zusammenfügen.

Z.B.

1.e4 d6 2.d4 d5

1.d4 d6 2.e4 d5

Diese Varianten können mit dem Funktion wahlweise zusammengefasst werden oder nicht, es handelt sich dabei um häufig vorkommende [Zugumstellungen](#).

2.11.13 Partien nachspielen via Mausrad

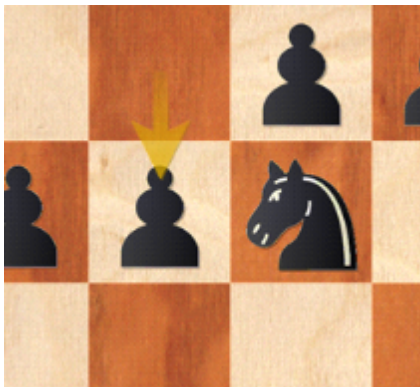
Wenn Sie rasch durch eine Partienotation navigieren möchten, geht das sehr schnell mit dem Mausrad.

Mausrad führt Züge aus

Diese Funktion können Sie unter *Menü Datei Optionen Misc Mausrad führt Züge aus* aktivieren.

2.11.14 Gelber Pfeil markiert Zug

Wenn Sie eine Partie aus einer Datenbank laden und nachspielen, wird der zuletzt gespielte Zug (wie bei unseren Schachprogrammen) mit einem gelben transparenten Pfeil auf dem Schachbrett angezeigt.



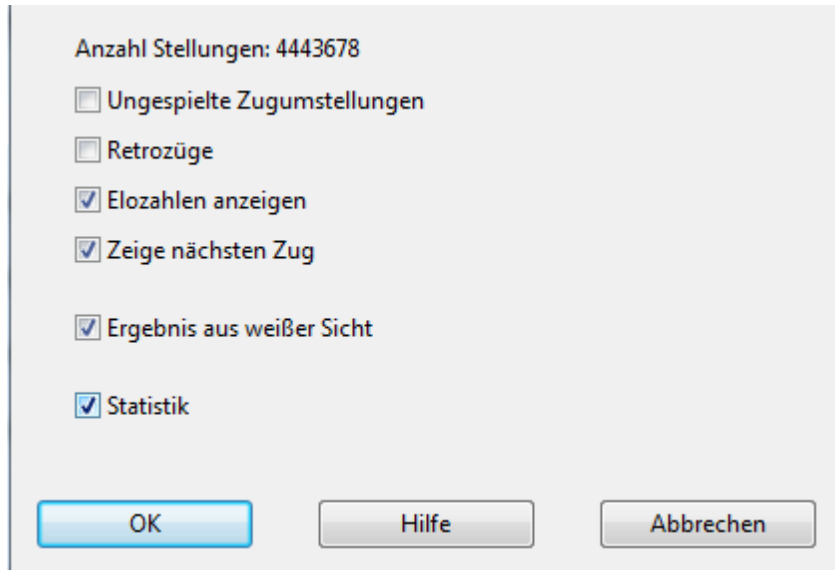
Damit erkennen Sie auf Anhieb den zuletzt gespielten Partiezug, das ist aus unserer Sicht hilfreich.

Sollten Sie diese Anzeige ausblenden wollen, deaktivieren Sie die Option unter *Menü Datei Optionen Misc*.

Gelber Pfeil markiert Zug
 Mausrad führt Züge aus

2.11.15 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

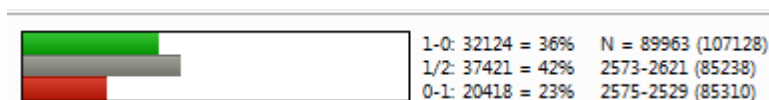
Wechselt zu einer informativen tabellarischen Ansicht. Hier kann man auf Anhieb weitere mögliche Fortsetzungen inkl. Statistik erkennen, die in dem Positionsbaum gespeichert sind.

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.



2.11.16 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?

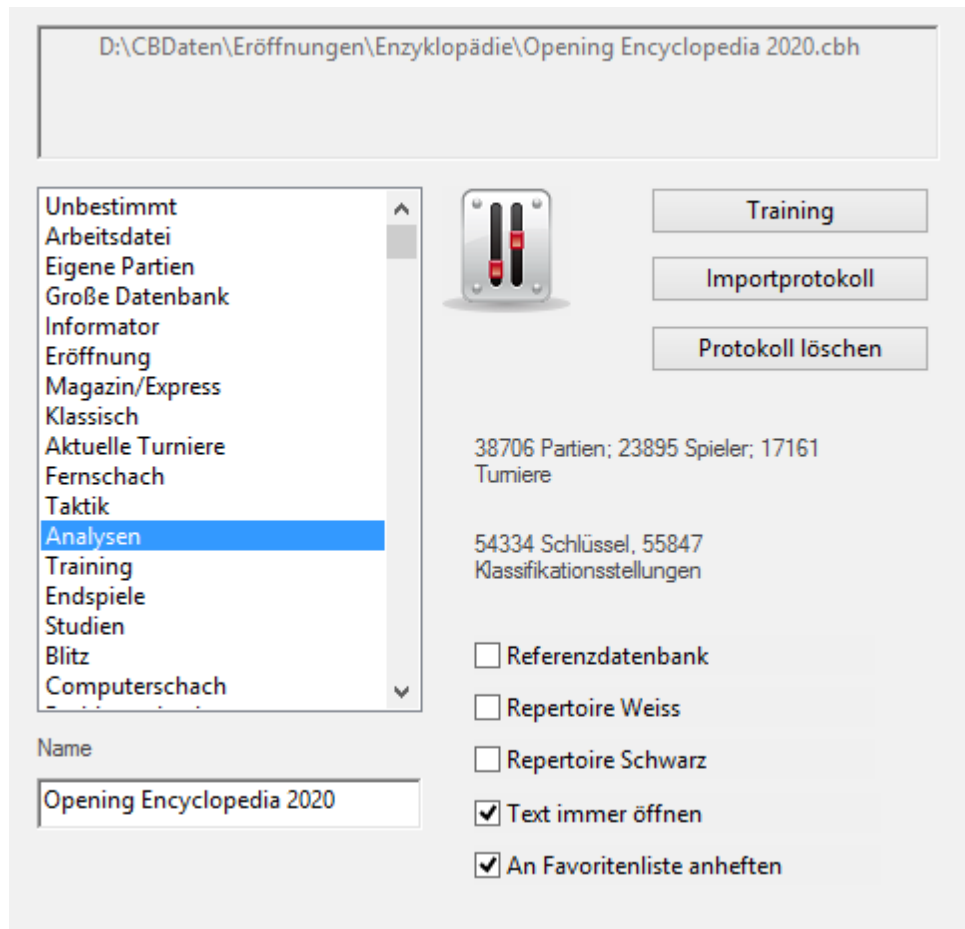
Startet eine Suchabfrage im [Spielerlexikon](#)

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.

2.11.17 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

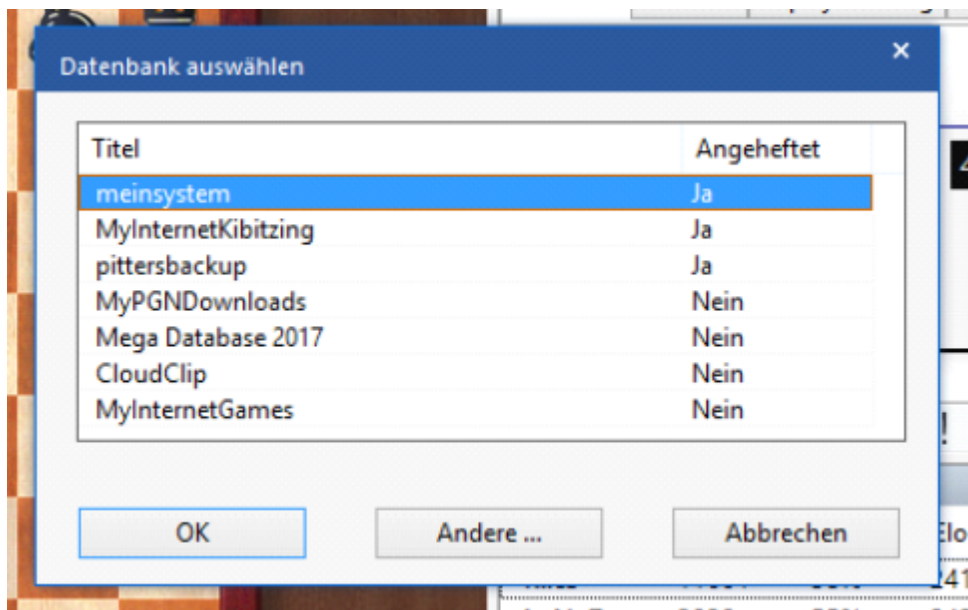
Wenn der erste Eintrag in einer Datenbank ein **Datenbanktext** ist, dann wird er beim ersten Ansprechen der Datenbank auf ihrem Computer automatisch geöffnet - quasi zur Begrüßung - und dann nie wieder. Aktivieren Sie diesen Schalter, wenn der Text bei jedem Ansprechen der Datenbank geöffnet werden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

Favoritenliste

Über den Eintrag können Sie festlegen, welche Datenbank beim Speichern einer Partie zur Speicherung angeboten wird.

<input checked="" type="checkbox"/>	Referenzdatenbank
<input type="checkbox"/>	Repertoire Weiss
<input type="checkbox"/>	Repertoire Schwarz
<input type="checkbox"/>	Text immer öffnen
<input checked="" type="checkbox"/>	An Favoritenliste anheften

Wenn der Anwender eine neue Partie speichert, wird statt des Dateidialogs zuerst die Favoritenliste angezeigt.



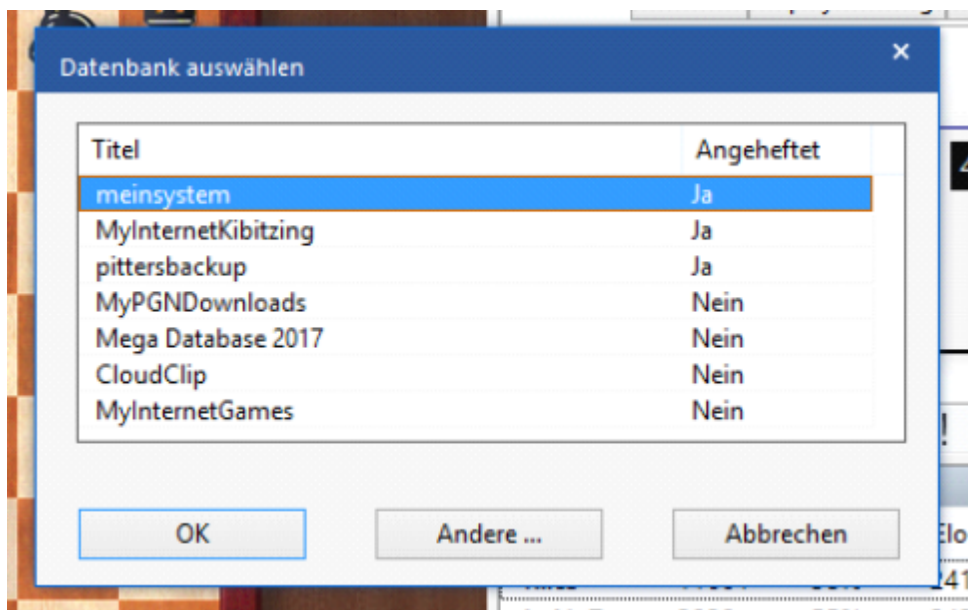
Mit der zuvor beschriebenen Vorgehensweise kann der Anwender eine DB permanent eintragen, damit diese direkt im Dialog zur Speicherung ausgewählt werden kann. Klick auf *Andere ...* startet den Dateiauswahldialog, mit dem Sie jede auf der Festplatte gespeicherte Datenbank zur Speicherung der Partie auswählen können.

2.11.18 Favoritenliste

Per Rechtsklick auf ein [Datenbanksymbol](#) wird der Dialog mit den Einstellungen der [Datenbank](#) angezeigt.

<input checked="" type="checkbox"/>	Referenzdatenbank
<input type="checkbox"/>	Repertoire Weiss
<input type="checkbox"/>	Repertoire Schwarz
<input type="checkbox"/>	Text immer öffnen
<input checked="" type="checkbox"/>	An Favoritenliste anheften

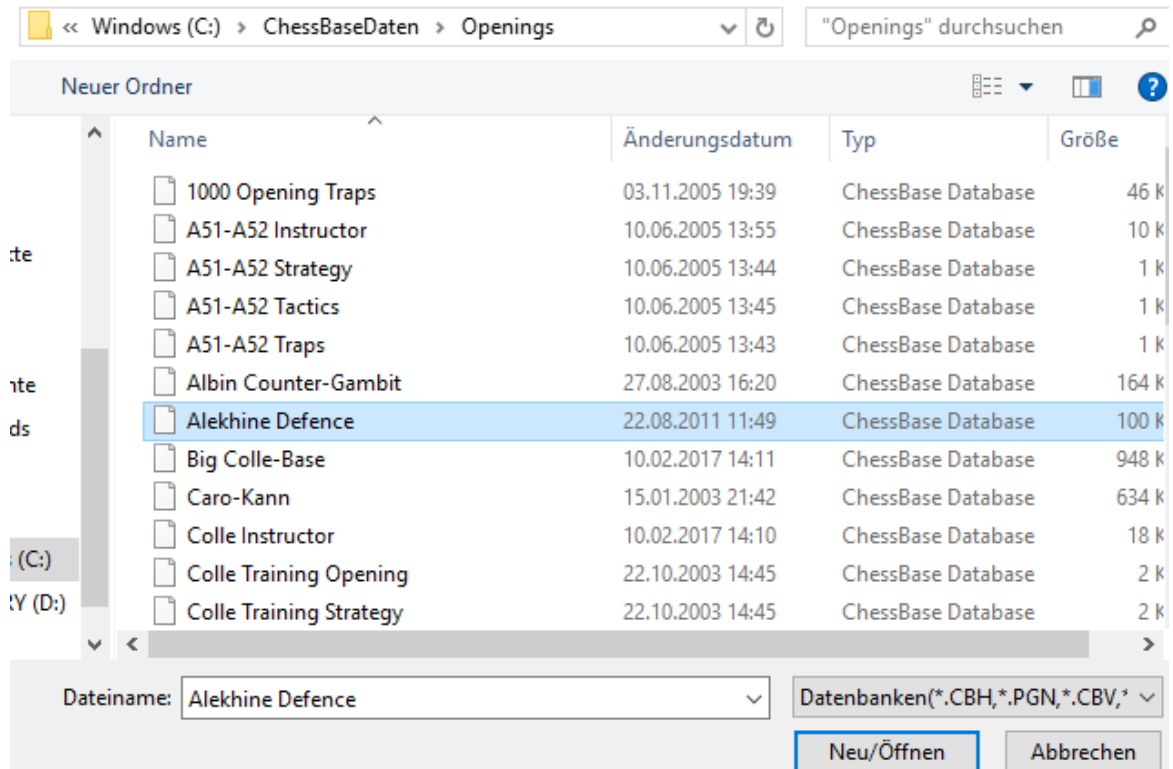
Über den Eintrag können Sie festlegen, welche Datenbank beim Speichern einer Partie zur Speicherung angeboten wird.



Wenn der Anwender eine neue Partie speichert, wird statt des Dateialogs zuerst die Favoritenliste angezeigt.

Mit der zuvor beschriebenen Vorgehensweise kann der Anwender eine DB permanent eintragen, damit diese direkt im Dialog zur Speicherung ausgewählt werden kann.

Klick auf **Andere** ...startet den Dateiauswahldialog, mit dem Sie jede auf der Festplatte gespeicherte Datenbank zur Speicherung der Partie auswählen können.



2.11.19 Brettdesign

Rechtsklick Schachbrett - Brettdesign

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

Farbschema: Ahorn

Anwender: Weiß, Helle Felder, Schwarz, Dunkle Felder

Figuren: Fritz (selected), BlindAll, BlindBlack, Blindwhite, Crystals, Fritz, Habsburg, Oldstyle, Smooth, USCF

Proportion: [Slider]

Schatten Gerundet
 Feste Größen Kantenglättung
 Koordinaten

Hintergrund: Holz

Übernehmen

Nachspielpfeile unter Brett
 Keine
 Schalter

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 Figuresatz 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:

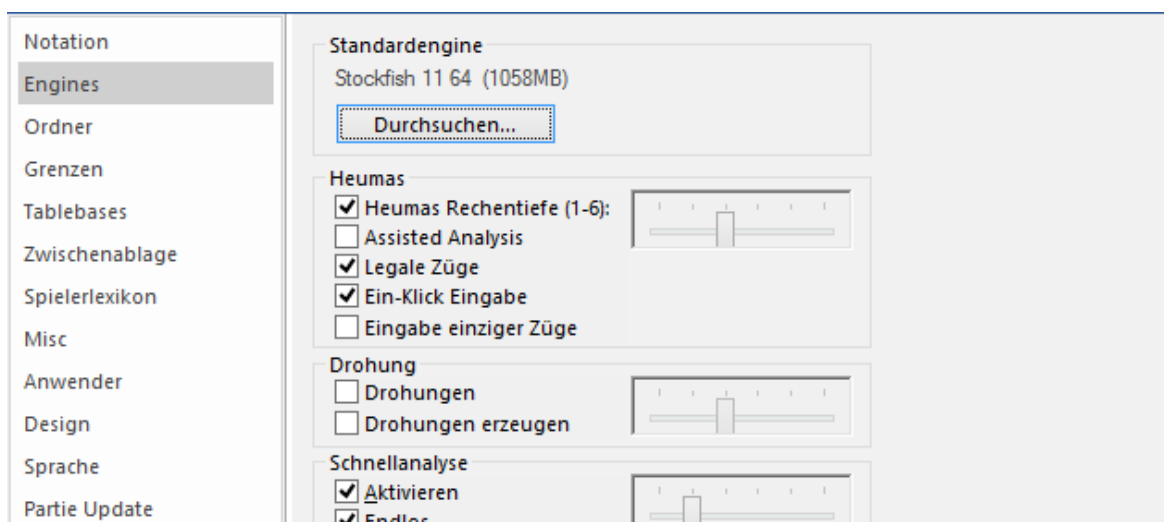
Setzt sieben Pfeile unter das Brett, die von links nach rechts die Bedeutung haben - Zum Anfang springen, Zug zurücknehmen, Zug rückgängig machen, Zug ausführen, Zum Ende springen. Zwei grüne [Pfeile](#) laden die letzten Partien in das Brettfenster.

Schieberegler

Lädt den Schieberegler für die Partienavigation

2.11.20 Standardengine und Heumas einstellen

Unter *Optionen Engines* finden Sie folgenden Einstelldialog vor.



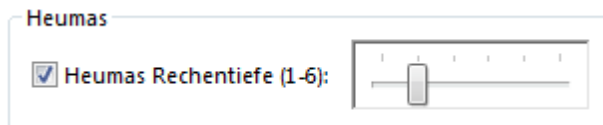
Die Standard-Engine ist die Analyse-Engine, die beim Klick auf den Standard-Engine-

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.

[Heumas](#) ist die Engine, die bei der Zugeingabe mit Einzelklick die Zugvorschläge berechnet. Je tiefer Heumas rechnet, desto länger müssen Sie nach Anklicken einer Figur auf einen Zugvorschlag warten, doch desto höher ist die Qualität der Vorschläge.

Heumas aktiv

Schaltet die Zugvorschläge für Einzelklickeingabe ein.



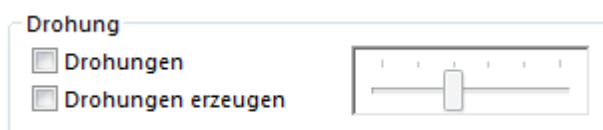
Heumas Rechentiefe legt also die Rechentiefe für die Heumas Funktion fest.

Assisted Analysis: Schaltet diese Analysefunktion ein oder grundsätzlich aus.

Legale Züge führt eine Prüfung auf legale durch.

Ein-Klick-Eingabe: Dies entspricht der in älteren Versionen implementierten Version der Heumasfunktion. Diese funktioniert mit oder ohne Assisted Analysis. Mit der Assisted Analysis wird die Funktion per Rechtsklick bei gedrückter linker Taste aktiviert. Sollte Assisted Analysis deaktiviert sein, können statt dessen die legalen Züge einer Figur angezeigt werden. In diesem Fall haben alle Felder dieselbe graue Markierung.

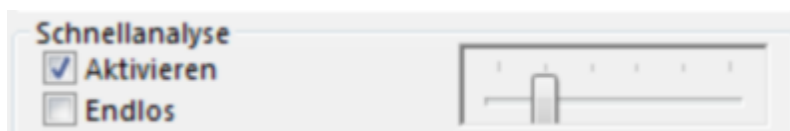
Eingabe einziger Züge Hat eine Figur nur einen einzigen Zug, kann man die Ein-Klick-Eingabe hierdurch sofort aktivieren.



Berechnet die alternativ anzuzeigenden Drohungen bei einem Gegenzug auf dem Brett.

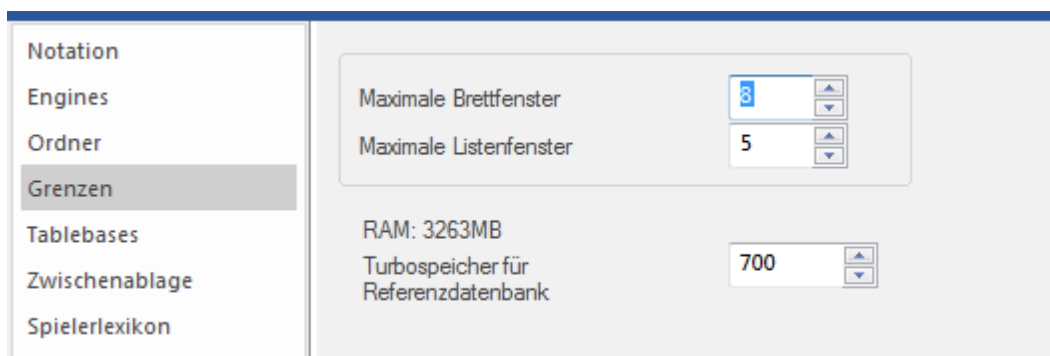
Schnellanalyse

legt die Einstellungen für die Berechnung des [Bewertungsprofils](#) fest



2.11.21 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.

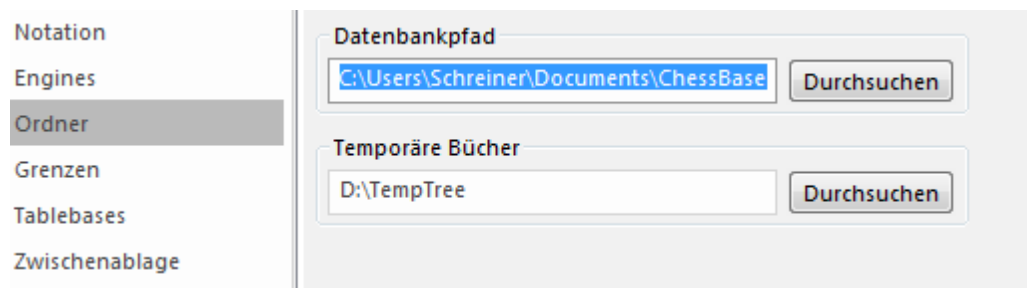
Turbospeicher für Referenzdatenbank

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.

2.11.22 Einstellungen Ordner

Menü Datei - Optionen - Ordner

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

**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.

2.11.23 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](#).

2.11.24 Spielerlexikon Zugriff

- Spielerlexikon vom Server
- Spielerlexikon nur lokal
- Spielerlexikon abschalten

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.

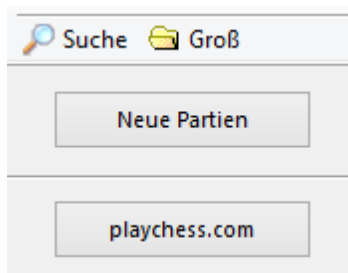
Verzeichnis = Lage des lokalen Spielerlexikons. Pfad kann leer sein, dann wird ein leeres Lexikon angelegt, das sich mit der Zeit vom Server füllt.

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.

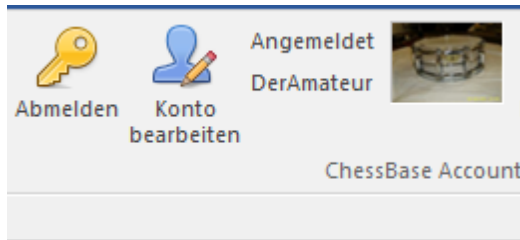
2.11.25 Partienabonnements

Die Anmeldung für Aktualisierung der [Referenzdatenbank](#) erfolgt [automatisch](#).

Den Download starten Sie im [Datenbankfenster](#) per Klick auf den Button „ **Neue Partien** “.



Sollten Sie Ihre wöchentlichen Partielieferungen bereits unter Ihrem *ChessBase Account* registriert haben, besteht kein weiterer Handlungsbedarf.

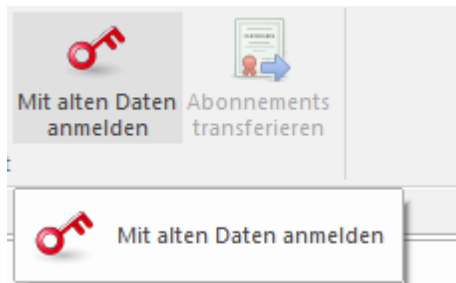


Die [Downloads](#) laufen wie gewohnt ab.

Besitzen Sie für die Partielieferungen stattdessen noch einen alten Zugang, der mit einer Mailadresse und einem Passwort registriert wurde, , so gibt es nun zwei Möglichkeiten:

Um sich mit dem alten Zugang anzumelden, müssen Sie sich zuerst in Ihrem ChessBase Account abmelden.

Sie finden im Panel einen weiteren Button "*Mit alten Daten anmelden*".



Geben Sie in dem Dialog Ihren alten Zugangsdaten ein. Die Anmeldung erfolgt dann wie bisher.

Sie können aber auch Ihre bisherigen Partieabonnements auf Ihren ChessBase Account übertragen. Dafür finden Sie ebenfalls einen Button im Panel. Sie müssen dazu mit Ihrem ChessBase Account, auf den Sie die Abonnements übertragen wollen, angemeldet sein. Im Dialog geben Sie ihre alten Daten ein.



Nach der Bestätigung werden alle Abonnements auf den ChessBase Zugang übertragen.

Wenn Sie Ihr Passwort nicht mehr wissen, so können Sie im Anmeldedialog für Ihren alten Zugang auf Ihre EMail Adresse ein neues anfordern.

Bitte beachten Sie, das Sie sich zuerst vom ChessBase Account Zugang abmelden müssen, um diesen Dialog aufrufen zu können.

Details

Es gibt die beiden nachstehend beschriebenen Möglichkeiten:

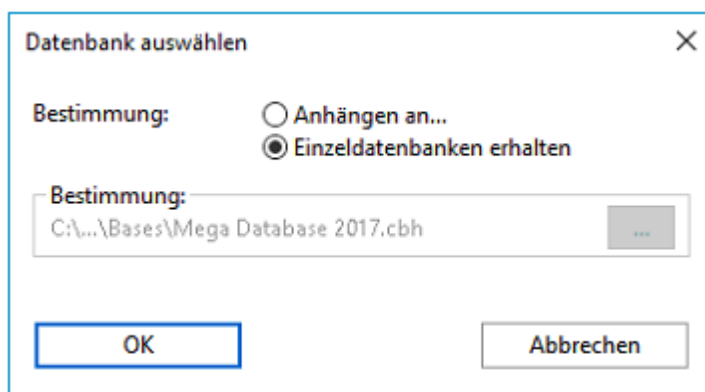
A) Wenn Sie die Lieferungen als Einzeldatenbanken erhalten wollen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

Nach dem Login auf dem Partien-Update-Server markieren Sie die Lieferungen, die Sie herunterladen möchten (Mausklick links bzw Shift-Mausklick oder Strg-Mausklick für Auswahl mehrerer Einträge).

Klicken Sie dann auf die Schaltfläche "Ausgewählte Einträge laden".

Im danach erscheinenden Dialog können Sie dann die Option "Einzeldatenbanken erhalten" auswählen.

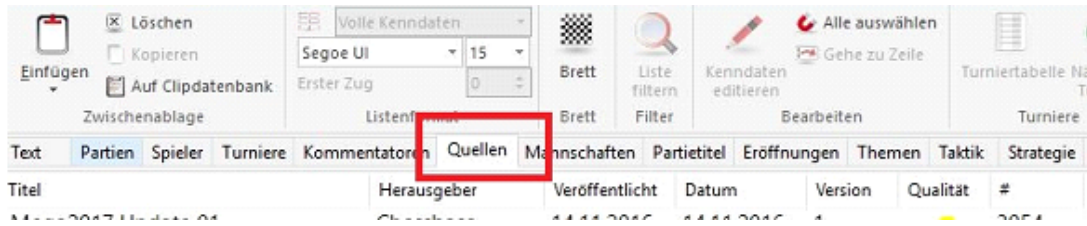
(Hier kann alternativ mit "Anhängen an" auch eine Datenbank ausgewählt werden, z.B. die Mega, oder z.B. eine zuvor selbst erstellte Datenbank Download 2018. Dann werden alle ausgewählten Einträge in die gewählte Datenbank kopiert, bleiben aber nicht als einzelne Datenbanken erhalten).



Nach dem Download finden Sie die Datenbanken dann in dem Ordner "Download - Subscription".

B) Wenn Sie prüfen wollen, ob sich bereits Update-Datenbanken in Ihrer Mega befinden, machen Sie folgendes:

Rufen Sie die Mega auf und sortieren Sie nach dem Tab "Quellen".



Die Mega Updates finden Sie alphabetisch unter dem Eintrag "Mega2018 Update [NN]"

2.11.26 Aktualisierung Referenzdatenbank

Frage: ich habe versehentlich das Bases Verzeichnis mit den heruntergeladenen Partien gelöscht. Anschließend habe ich wieder die Megabase neu installiert. Sie lässt sich nicht updaten (Neue Partien...), weil ich die Updates schon mal heruntergeladen habe, bevor ich die Megabase gelöscht habe (Status "heruntergeladen"). Kann ich den Status irgendwie wieder zurücksetzen, bzw. die Daten noch einmal herunterladen?

Antwort: Die Partien können nicht nur einmal heruntergeladen werden. Man kann einfach die zu ladenden Partien markieren und dann „Ausgewählte Einträge laden“ anklicken.

Der Download von Partien kann in folgenden Schritten durchgeführt werden:

1. Nach der Anmeldung auf dem Update-Server markieren Sie das Partien-Update, das Sie herunterladen wollen (mit der linken Maustaste anklicken bzw. Shift-Linksklick für Mehrfachauswahl).
2. Im nächsten Schritt klicken Sie im oberen Menü auf "Ausgewählte Einträge laden".
- 3) Jetzt sammelt das Programm alle markierten Updates, was je nach Rechengeschwindigkeit eine Weile dauert. Diesen Schritt bitte abwarten und keine anderen Aktionen starten.
- 4) Schließlich erscheint die Dialogbox „Datenbank auswählen“, in der Sie auswählen können, ob die Partien an die Referenzdatenbank angehängt werden sollen (hier Mega2015) oder ob die Partien als Einzeldatenbanken erhalten bleiben sollen. Sie können, wenn gewünscht, in diesem Dialog auch eine andere Datenbank anwählen, indem Sie auf die drei Punkte klicken und dann eine Datenbank im erscheinenden Windows-Auswahldialog angeben.
- 5) Klick auf OK startet dann den Importvorgang.

Wichtig: Das Anhängen der Updates an eine grosse Datenbank wie die Mega Database kann, abhängig von der Rechengeschwindigkeit, bedingt durch die Klassifikation recht lange dauern!

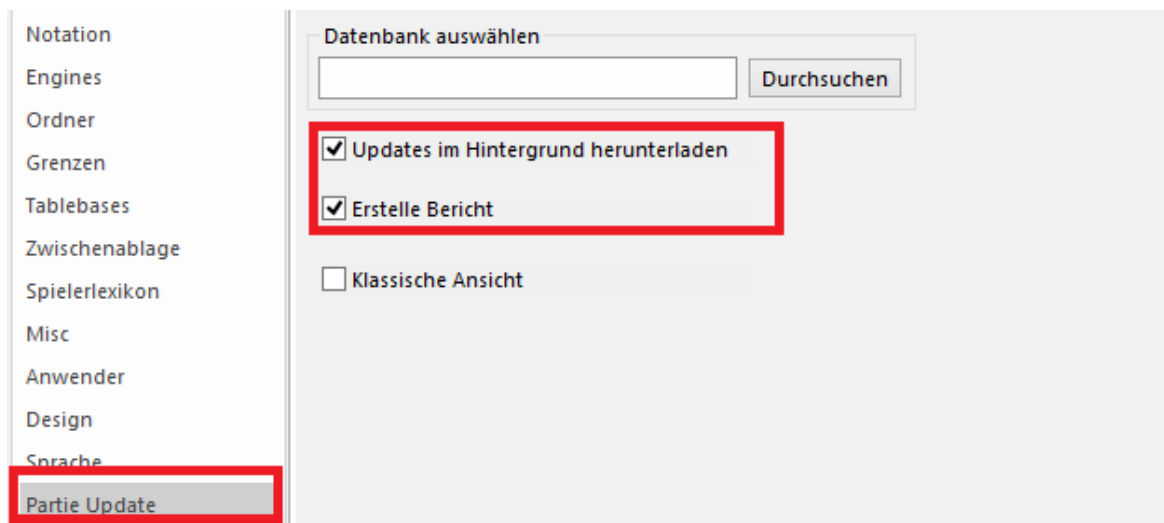
Tipp: es empfiehlt sich beide Vorgänge durchzuführen. Also zunächst die Daten an die Mega anhängen und dann später noch einmal Einzeldatenbanken erhalten. Das hat den Vorteil, dass man alle Update-Datenbanken übersichtlich noch einmal in einem Ordner auf der Festplatte hat.

Diese werden automatisch im Ordner **Download - Subscription** abgelegt.

2.11.27 Vereinfachtes Update der Referenzdatenbank

In den Optionen des Programms können Sie festlegen, wie das Programm beim Download neuer Partien vorgehen soll.

Menü *Datei* *Optionen* *Partien Update*

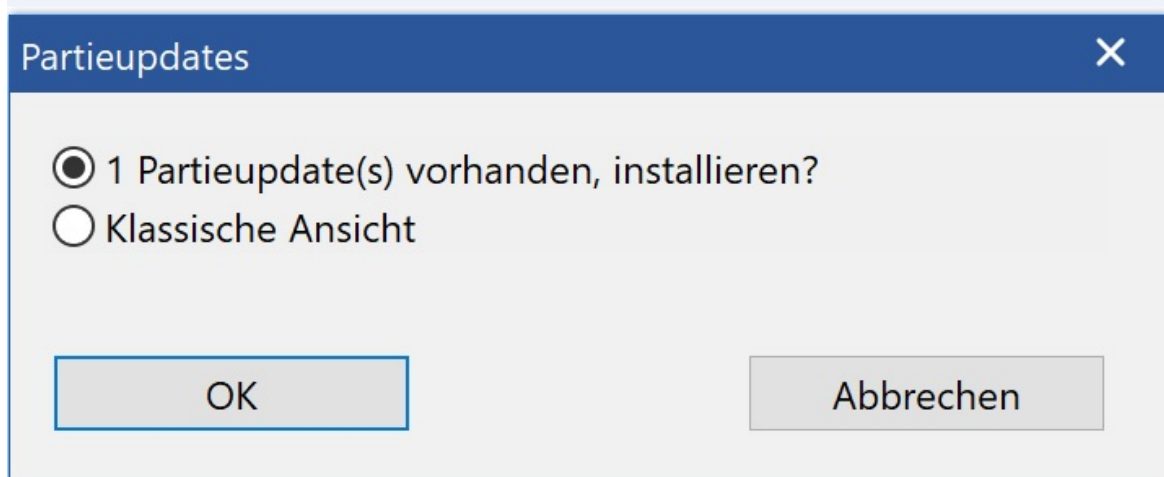


Mit der *klassischen Ansicht* können Sie ihre Updates wie von den Vorgängerversionen gewohnt downloaden. Neu und alternativ können Sie das Programm so einstellen, daß die Partienupdates diskret im Hintergrund laufen, während Sie weiterarbeiten. Das Verfahren ähnelt den immer wieder durchgeführten Windows Updates.

Unter *Datenbank auswählen* tragen Sie die Referenzdatenbank ein. Mittels *Durchsuchen* starten Sie den Dateidialog und navigieren zum Zielverzeichnis der Referenzdatenbank.

Updates werden damit im Hintergrund herunter geladen, aber noch nicht in die [Mega](#) importiert! Den Import der Daten muß/sollte der Anwender selbst vornehmen.

Wurden bereits Updates heruntergeladen, so erhält man bei Aufruf von "Neue Partien" im [Datenbankfenster](#) folgende Meldung:



Liegen keine Updates vor und man geht auf neue Partien, so kommt man direkt zur [klassischen Ansicht](#).

Die klassische Ansicht ist das aus früheren Versionen bekannte Verfahren. Sie können die einzelnen Jahrgänge sehen und die Updates einzeln herunterladen.

Diese Ansicht kann man auch über die Einstellung in den globalen Einstellungen forcieren.

Der Report über die integrierten [Neuerungen](#) wird erzeugt , wenn man ein Update in seine Referenzdatenbank importiert hat.

Sind in dem Update Partien enthalten mit besonderen Neuerungen enthalten, werden diese Partien werden im [Clipboard](#) aufgelistet.

Die wesentlichen Neuerungen sind also: direktes Importieren der Updates in die Mega ohne erst das alte Fenster öffnen zu müssen und Download im Hintergrund und die Anzeige der Partien, die Neuerungen enthalten.

2.11.28 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.



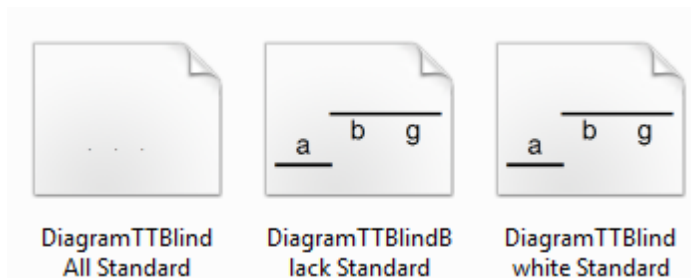
Enthält die Partie *keine* Kommentare in Ihren ausgewählten Sprachen, werden immer alle anderen Sprachen angezeigt, so daß Ihnen nichts entgeht.

"Kyrillisch umsetzen" wandelt in kyrillische Sprachausgabe um.

Siehe auch [Sprachwechsel](#)

2.11.29 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.

2.12 Tastaturbelegung

2.12.1 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.

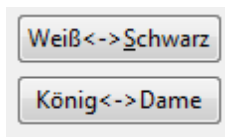
Zurücksetzen: Baut die Grundstellung einer Schachpartie auf.

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:



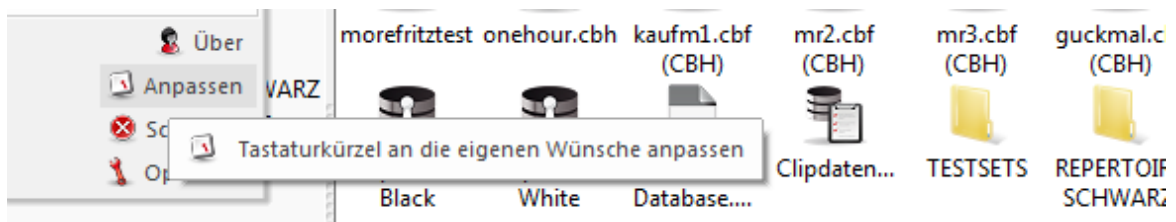
Weiß <-> Schwarz führt eine vertikale Spiegelung der Stellung durch
König <-> Dame führt zu einer horizontalen Spiegelung der Stellung

2.12.2 Benutzerdefinierte Shortcuts

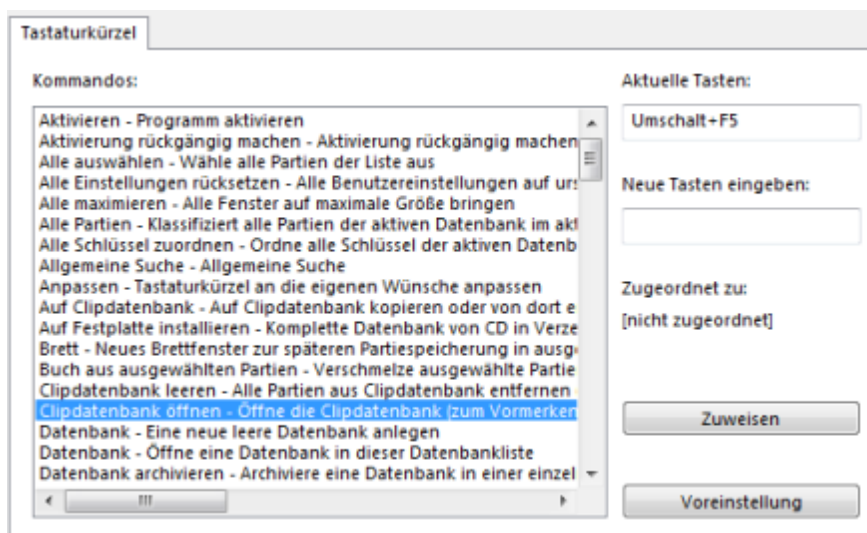
Viele Funktionen lassen sich flüssiger und intuitiver über die Tastatur mit Hilfe von "Tastaturkürzeln" abrufen.

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.

2.12.3 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.

2.12.4 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)

2.12.5 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
------------	--------------------------------------

2.12.6 Tastaturbelegung im Schlüsselfenster

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

Return	Schlüsselinhalt anzeigen
Bachspace / 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-Einfg	Memo-Schlüssel einfügen

2.12.7 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		Einzigiger Zug, Only move
STRG-W		Einschl. , with
STRG-ALT-W		Ausschl., without
STRG-ALT-Q		Damenflügel, Queenside
STRG-ALT-K		Königsflügel
STRG-E		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

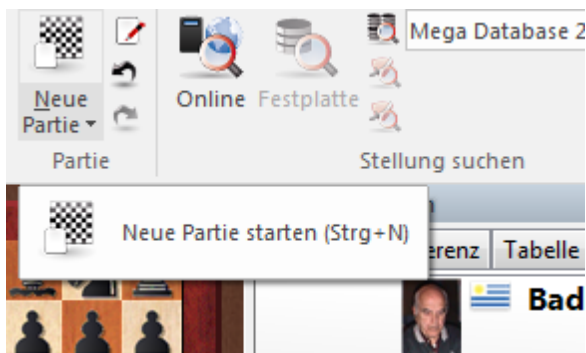
STRG-1	±	Weiß steht besser
STRG-2	±	Weiß steht etwas besser
STRG-3	∞	Unklar
STRG-4	∓	Schwarz steht etwas besser
STRG-5	∓	Schwarz steht besser
STRG-ALT-B	∩	Besser ist
STRG-ALT-R	1/2	Remis
STRG-SHIFT-P	♁	Freibauer, Passed pawn.

3 Funktionen

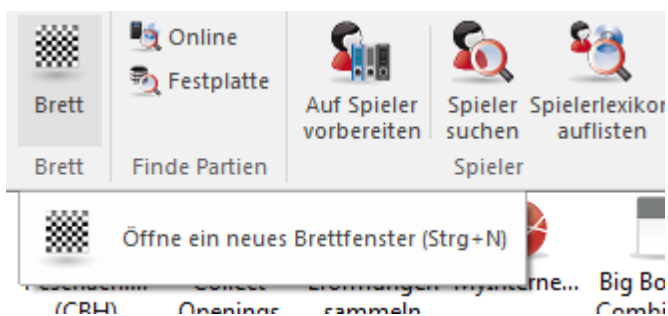
3.1 Partien eingeben und kommentieren

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, wird der neu eingegebene Zug als [Variante](#) eingefügt.

Lediglich bei der Endstellung einer Partie erscheint ein Auswahlménü:

- 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.

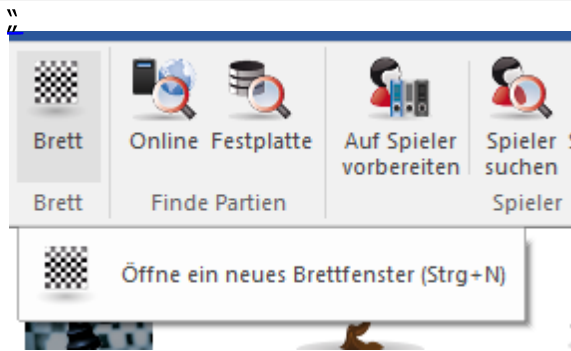
[Nachträgliche Korrekturen bei Parteeingabe](#)

Parteeingabe mit dem [DGT-Brett](#)

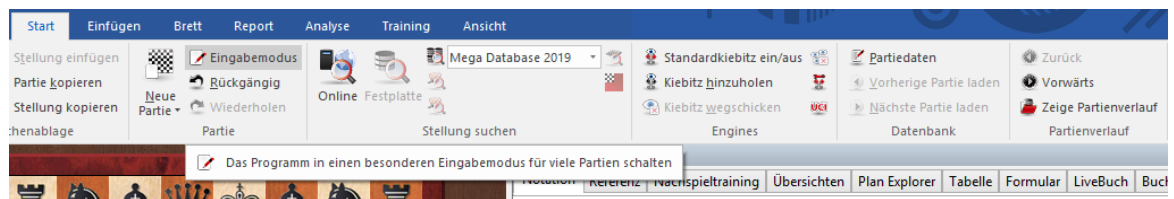
3.1.2 Spezieller Eingabemodus für Partien

Die [Assisted Analysis](#) ist nicht kompatibel mit der EinKlick Eingabe. Wenn die Funktion aktiv ist, wird häufig der wahrscheinlichste Zug nicht ausgeführt. Die Ursache dafür besteht darin, daß die Assisted Analysis dazu führt, daß der Anwender nacheinander mehrere Figuren zur qualitativen Prüfung anklickt. Um diese Konflikte zu vermeiden, wurde ein neuer Eingabemodus implementiert, der ausschließlich für die schnelle Erfassung von Partien gedacht ist.

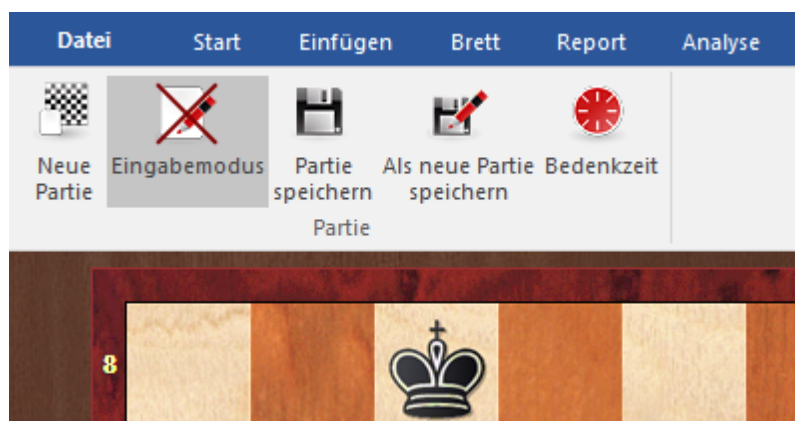
Wichtig: Sie können für die schnelle Parteeingabe ChessBase in einen [speziellen Eingabemodus](#) schalten.



Starten Sie im ersten Schritt ein neues Brettfenster. Entweder per Klick auf den Ribbon *Brett* im Datenbankfenster oder über die Tastenkombination **Strg-N**. Hier finden Sie jetzt den Ribbon „*Eingabemodus*“.



Die Funktion steht auch nach dem Laden einer beliebigen Partie aus einer Datenbank zur Verfügung.



Die Unterschiede zur Standardeingabe sind:

- Die Analysefunktion „*Assisted Analysis*“ ist ausgeschaltet.
- Der Variantendialog wird bei Zugabweichungen im Unterschied zur Standardeingabe konsequent eingeblendet.

Es gibt die Möglichkeit Bedenkzeiten zu erfassen.

The screenshot shows the 'Bedenkzeit' (Time Control) settings in ChessBase 16. At the top, there are two input fields: 'Bedenkzeit' with a value of '01:40:00' and 'Bedenkzeit (Schwarz)' with a value of '01:40:00'. Below these are two radio buttons: 'Bedenkzeit' (unselected) and 'Restzeit' (selected). Underneath the radio buttons is a grid of ten buttons labeled '0 Min', '1 Min', '2 Min', '3 Min', '4 Min', '5 Min', '6 Min', '7 Min', '8 Min', and '9 Min'. At the bottom of the grid is a button labeled 'Löschen' (Delete).

Das Programm behält in diesem Modus nach Möglichkeit die Turnierinformationen nachdem man eine neue Partie gestartet hat.

Deshalb ist dieser Eingabemodus ideal für Anwender geeignet, die z.B. fortlaufend Partien des gleichen Turniers [erfassen möchten](#).

3.1.3 Neuen Zug eingeben

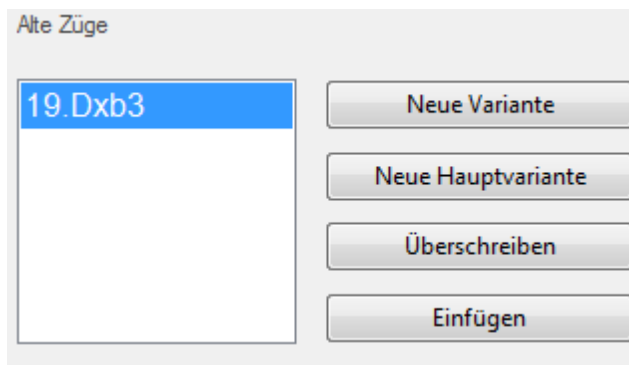
Die Zugeingabe für die Notation wurde jetzt deutlich vereinfacht. Der [Variantendialog](#) wird seltener eingeblendet und bei der Eingabe eines alternativen Zuges in der Notation wird fast immer direkt eine Variante – ohne Variantendialog – angelegt. Lediglich beim letzten Zug kommt der Variantendialog immer, da erfahrungsgemäß an dieser Stelle häufig Fehleingaben korrigiert werden.

[Schneller Eingabemodus](#): Der Variantendialog wird bei Zugabweichungen im Unterschied zur Standardeingabe konsequent eingeblendet!

Tipp: Über Start – Rückgängig können Sie vorgenommene Modifikationen rückgängig machen.



Wenn Sie einen bereits bestehenden Zug überschreiben, erscheint im Variantendialog 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.

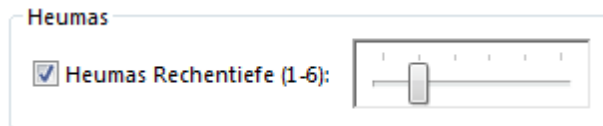
3.1.4 Zugeingabe mit Einzelklicks

Hinweis: Die [Assisted Analysis](#) ist nicht kompatibel mit der Einzelklick Eingabe. Wenn die Funktion aktiv ist, wird häufig der wahrscheinlichste Zug nicht ausgeführt. Die Ursache dafür besteht darin, daß die Assisted Analysis dazu führt, daß der Anwender nacheinander mehrere Figuren zur qualitativen Prüfung anklickt. Um diese Konflikte zu vermeiden, wurde ein neuer Eingabemodus implementiert, der ausschließlich für die schnelle Erfassung von Partien gedacht ist.

Menü Start - Eingabemodus

Alternativ können Sie einfach für die schnelle Zugeingabe das Zielfeld anklicken.

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



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.

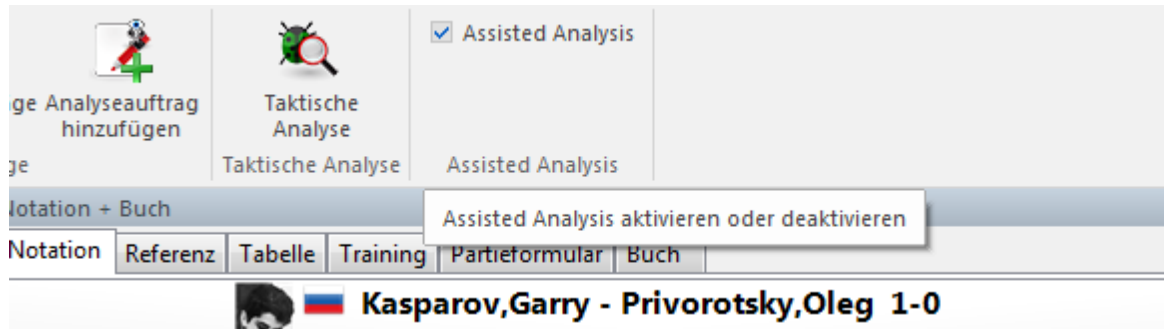
Die Rechentiefe von Heumas kann unter *Menü Datei - Optionen - Engines* eingestellt werden. Dort können Sie Heumas auch ganz deaktivieren.

3.1.5 Assisted Analysis

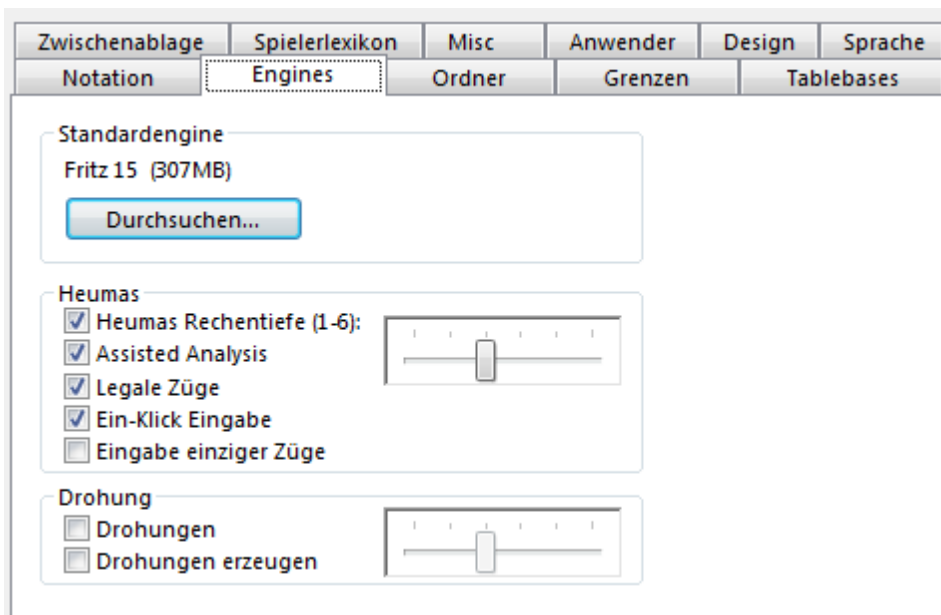
Neu in ChessBase 14 ist Funktion „Assisted Analysis“, die dem Anwender während der Zugeingabe mittels farbiger Markierungen auf dem Schachbrett wertvolle Hinweise zu den taktischen Konsequenzen eines möglichen Zuges gibt.



Brettfenster - Menü Analyse Assisted Analysis



Hinweis: Achten Sie darauf, daß diese Funktion auch im Optionendialog unter [Engines](#) aktiviert ist!



Die Funktion steht während der Eingabe von Partien oder bei der Analyse gespeicherter Partien zur Verfügung, während man beispielsweise eigene Varianten eingibt. Klickt man während der Zueingabe eine Figur an, werden die möglichen Zielfelder der Figur mit unterschiedlichen farbigen Markierungen dargestellt.



Die Idee dieser Analysefunktion basiert darauf, dass die aktuellen Schachengines häufig in taktisch komplexen Stellungen in Millisekunden den besten Zug ermitteln.

Beim Anklicken einer Figur wird für alle Zielfelder eine Zugbewertung erstellt und diese Bewertung wird auf dem Brett farbig angezeigt.

Die Abbildung zeigt die möglichen Zielfelder für den weißen Springer. Grün markierte Zielfelder sind sicher und deuten auf einen guten Zug hin. Gelbe Markierung deuten auf mittelmässige, aber noch spielbare Züge hin, rote markierte Zielfelder deuten auf einen klaren Fehlzug hin.

Blaue Markierungen zeigen Züge aus einem [Eröffnungsbuch](#) an, schwarze Markierungen zeigen Mattzüge an. Neutrale Züge werden mit einer orangen Umrandung angezeigt.

Diese Funktion erweitert die bislang bekannte, klassische Form der Analysengines bei der [Zugeingabe](#). Der Anwender gibt einen Zug ein, während die Schachengine im Hintergrund mitläuft und die Bewertung zur aktuellen Brettstellung anzeigt. Erst dann fällt der Anwender die Entscheidung, ob eine Zugrücknahme erfolgt oder die Variante vertieft wird. Der entscheidende Unterschied zur neuen Assisted Analysis besteht darin, daß die Bewertung des ausgeführten Zuges erst nach dessen Ausführung verfügbar ist.

Die neue Funktion nutzt also die Analysefähigkeiten moderner Engines effizienter aus und zeigt dem Anwender eine Bewertung vor der Ausführung auf dem Brett. So wird schnell klar, ob es einen besseren Zug als den ursprünglich geplanten gibt. Dieses Verfahren ist weniger umständlich, um alternative Fortsetzungen zu entdecken. Ein zusätzlicher positiver Effekt besteht darin, dass der Anwender ständig zum Rechenstraining aufgefordert wird. Wenn man eine Figur anklickt und sieht daß ein vermeintlich plausibles Zielfeld rot umrandet ist, führt dies dazu, daß man nach der Widerlegung des Zuges sucht und schachlich stimuliert wird, während die klassische Enginebewertung eher zu schachlicher Passivität verführt.

Fassen wir die Vorzüge der Funktion Assisted Analysis zusammen:

- Sie erkennen auf Anhieb wie ein Zug qualitativ einzuschätzen ist.

- Während der Zugeingabe können Sie sich vollständig auf das Schachbrett konzentrieren, ohne andauernd auf die Anzeigen im Bewertungsfenster einer mitlaufenden Engine zu achten.
- Die Funktion regt die Variantenberechnung an und fördert/trainiert damit die schachlichen Fähigkeiten des Anwenders.

Hinweis: Die Assisted Analysis ist nicht kompatibel mit der [Ein Klick Eingabe](#). Wenn die Funktion aktiv ist, wird häufig der wahrscheinlichste Zug nicht ausgeführt. Die Ursache dafür besteht darin, daß die Assisted Analysis dazu führt, daß der Anwender nacheinander mehrere Figuren zur qualitativen Prüfung anklickt. Um diese Konflikte zu vermeiden, wurde ein neuer Eingabemodus implementiert, der ausschließlich für die schnelle Erfassung von Partien gedacht ist.

3.1.6 Nachträgliche Korrektur bei Parteeingabe

Falscher Zug:

Klick in die Notation vor den falschen Zug. Richtigen Zug eingeben. Im Auswahlmnü **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 Auswahlmnü 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:

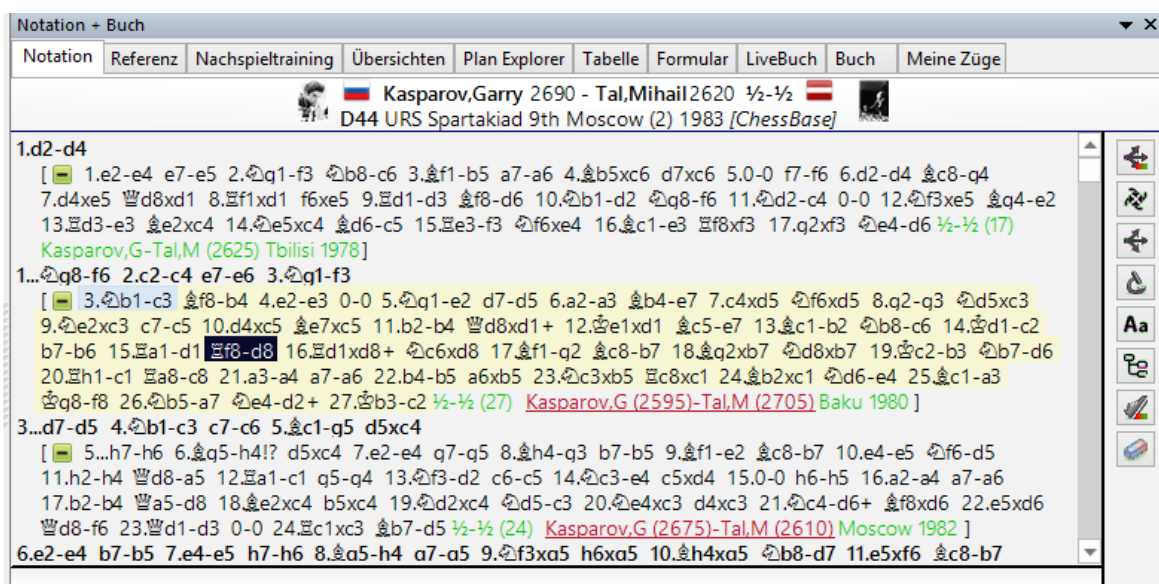
Klick in die Notation vor die fehlenden Züge. Alle fehlenden Züge als Variante eingeben. Die Zahl der Züge muß gerade sein. Auf den erste Zug der neuen Variante klicken.
Variante -In Partie einfügen.

Änderungen rückgängig

Wie in anderen Windows Programmen können Sie mit Strg-Z Änderungen an der Notation rückgängig machen.

3.1.7 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.

3.1.8 Strukturierung für Verschmelzen

Anwendungsbeispiel

Ein Anwender möchte Kommentare und Varianten eingeben und anschließend die Partien verschmelzen, um einen kompletten Variantenbaum zu bekommen. Leider wurden die Anfangszüge häufig umgestellt, um eine einheitliche Darstellung zu ermöglichen. Wie kann man beim Verschmelzen unerwünschte Variantendarstellungen vermeiden?

Man muß auf die Anfangsposition gehen, in diesem Fall die Grundstellung, und von dort aus dann die gewünschte Zugreihenfolge als Variante eingeben. Danach geht man auf den Anfang der Variante und ruft unter dem Menu "Einfügen" => "Varianten" den Punkt "Züge ersetzen" auf.

3.1.9 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.

Es gibt unterschiedliche Treiber für die 32 Bit und die 64 Bit Versionen unserer Programme. Die passenden Treiber können Sie direkt von den [Supportseiten](#) von DGT Herunterladen.

3.1.10 Kommentieren

3.1.10.1 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.

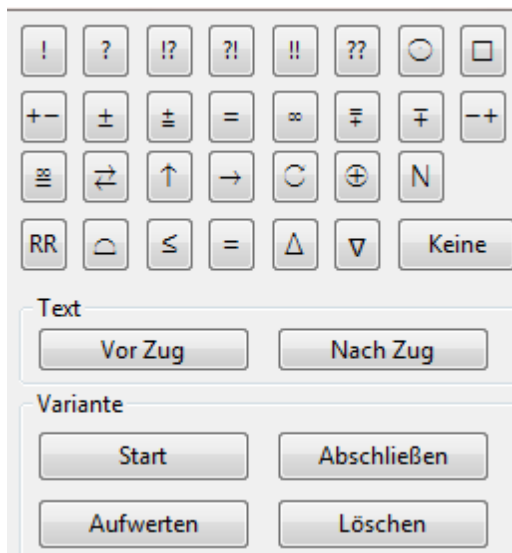
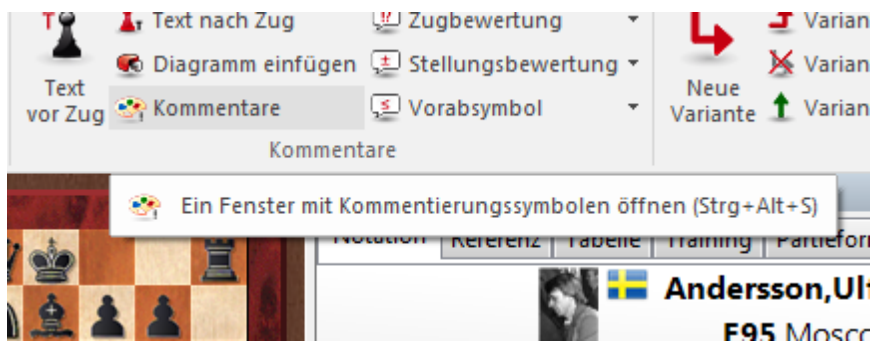
[Medaillen](#)

Einem Zug oder einer Partie eine besondere Auszeichnung verleihen.

3.1.10.2 Kommentierungspalette

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

Siehe auch [...](#)



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

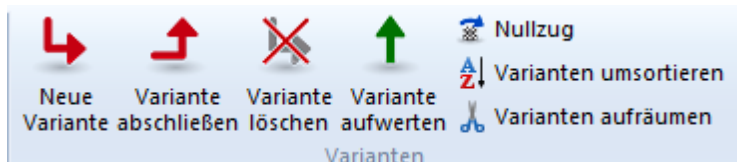
Löscht die ausgewählte Variante und alle Untervarianten. Kann mit Menü *Bearbeiten* -> *Rückgängig* rückgängig gemacht werden.

Variante abschließen

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

3.1.10.3 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 umsordieren/aufräumen

Damit können Sie die eingebetteten Varianten weiter bearbeiten.

3.1.10.4 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

△	Idee
○	Raumvorteil, Space
⊕	Zeitnot
○	Entwicklungsvorteil, Development
↔	Linie
↗	Diagonale
⊙	Zugzwang
⊞	Centrum
×	Schwacher Punkt, Weak point.
□	Einziger Zug, Only move
┌	Einschl. , with
└	Ausschl., without
«	Damenflügel, Queenside
»	Königsflügel
∨	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
$\frac{1}{2}$	Remis
	Freibauer, Passed pawn.

3.1.10.5 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.

```
10.Lb5+! Lc6 11.Ld3 X ♗c6 Sd7 12.0-0 h6?! (12...0-0
A1a) 13.a4 Das sieht ganz gut aus! 0-0 14.De2±;
A1b) 13.d5 exd5 14.exd5 Lxd5 15.Td1 Le6 16.Le4
17.Lf4 0-0 18.Lf7 Lf6 ...
```

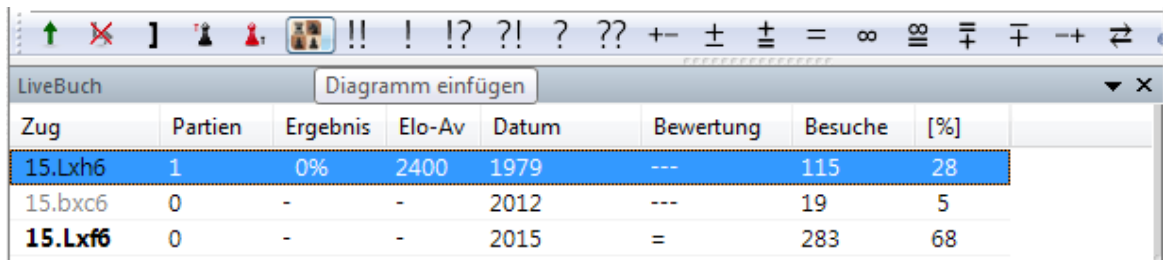
Klicken Sie in der Auswahlleiste unter dem Texteingabefeld auf einen der Sprachschalter, um Kommentar in einer bestimmten Sprache einzugeben. Soll Ihr Kommentar sprachneutral sein, wählen Sie „All“. Dann erscheint der eingegebene Text immer in der Partienotation.

Liegen zu einem Zug sprachgebundene Texte vor, wird der betreffende Auswahlwechsler 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.



Zug	Partien	Ergebnis	Elo-Av	Datum	Bewertung	Besuche	[%]
15.Lxh6	1	0%	2400	1979	---	115	28
15.bxc6	0	-	-	2012	---	19	5
15.Lxf6	0	-	-	2015	=	283	68

Im Brettfenster steht eine Werkzeugleiste zur Verfügung. Diese Werkzeugleiste stellt die wichtigsten Funktionen für die Bearbeitung der Notationen zur Verfügung. Man hier schnell Kommentare bearbeiten oder die Partiestruktur der Notation verändern.

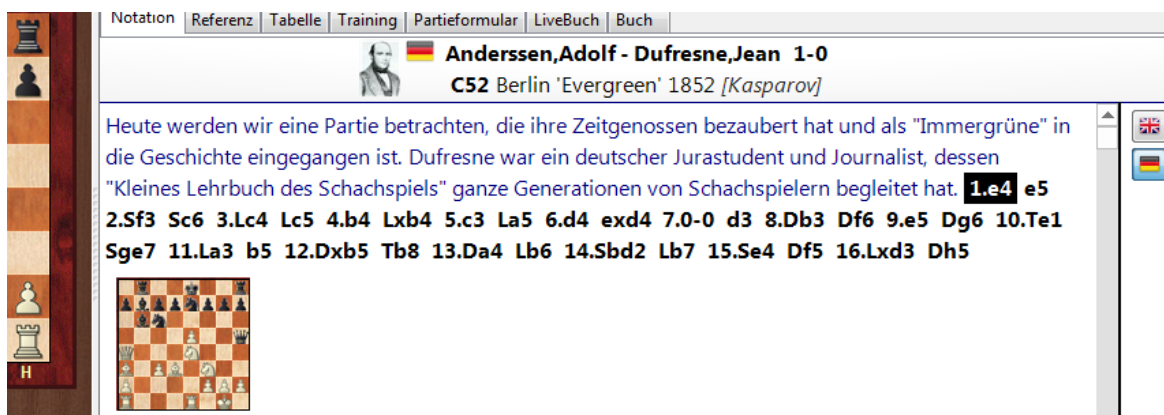
Alle Textkommentare werden in derjenigen Sprache angelegt, die man zuletzt im Einstelldialog für die Textkommentare festgelegt hat. Jetzt prüft das Programm, ob ein Text vorhanden ist, dann wird der Eintrag „Alle“ überprüft, ob ein Text vorhanden ist. Dann werden alle Sprachen überprüft ob sie einen Text haben. Gibt es keinen Text, wird wieder die eingestellte Kommentarsprache verwendet.

Die Zugeingabe wurde jetzt deutlich vereinfacht. Der Variantendialog wird seltener eingeblendet und bei der Eingabe eines alternativen Zuges in der Notation wird fast immer direkt eine Variante – ohne Variantendialog – angelegt. Lediglich beim letzten Zug kommt der Variantendialog immer, da erfahrungsgemäß an dieser Stelle häufig Fehleingaben korrigiert werden.

3.1.10.6 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.



Notation | Referenz | Tabelle | Training | Partieformular | LiveBuch | Buch

Anderssen, Adolf - Dufresne, Jean 1-0
C52 Berlin 'Evergreen' 1852 [Kasparov]

Heute werden wir eine Partie betrachten, die ihre Zeitgenossen bezaubert hat und als "Immergrüne" in die Geschichte eingegangen ist. Dufresne war ein deutscher Jurastudent und Journalist, dessen "Kleines Lehrbuch des Schachspiels" ganze Generationen von Schachspielern begleitet hat. **1.e4 e5**
2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.b4 Lxb4 5.c3 La5 6.d4 exd4 7.0-0 d3 8.Db3 Df6 9.e5 Dg6 10.Te1
Sge7 11.La3 b5 12.Dxb5 Tb8 13.Da4 Lb6 14.Sbd2 Lb7 15.Se4 Df5 16.Lxd3 Dh5

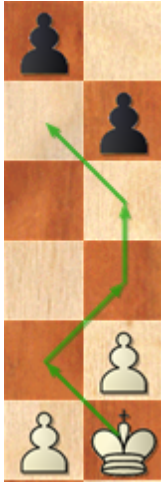
Direkt neben der Notation werden die existierenden Sprachkommentare mittels kleiner Flaggen angezeigt.



Per Klick auf ein Flaggensymbol wechselt man zu einer anderen Sprache.

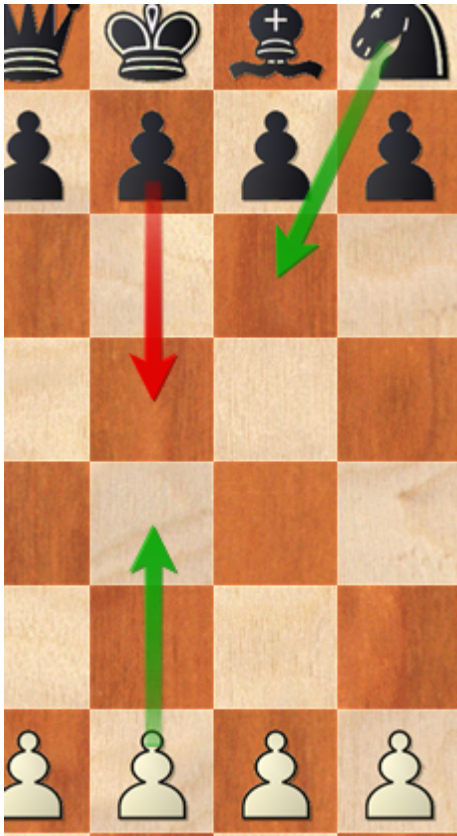
3.1.10.7 Farbige Felder und Pfeile

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:

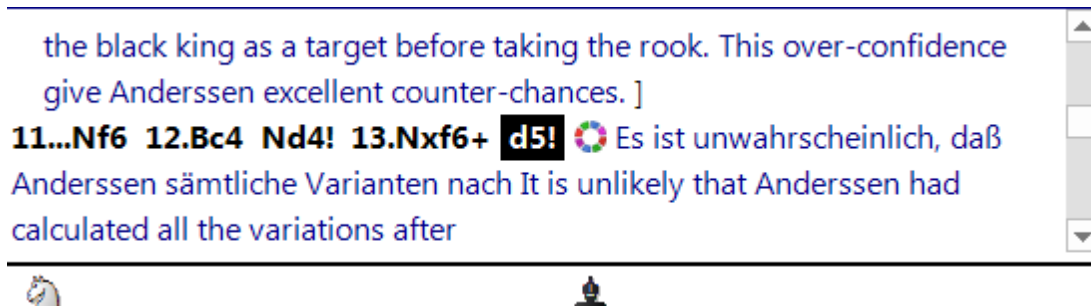
Führen Sie die Markierung oder den Pfeil ein zweites Mal aus.

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

Drücken Sie Strg-Alt-X.

3.1.10.8 Was bedeutet der runde farbige Kreis in der Notation?

In der Notation finden Sie häufig eine farbige Markierung.



Welche Bedeutung hat dieser Kreis?

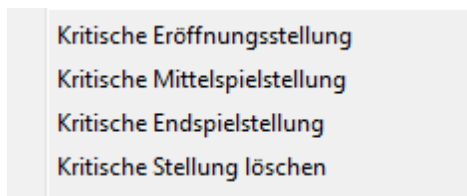


Mit diesem Symbol werden innerhalb der Notation grafische Kommentare angezeigt. Per Klick auf dieses Symbol werden umgehend die entsprechenden grafischen Kommentare auf dem Schachbrett angezeigt.



3.1.10.9 Kritische Stellungen

Notation - Rechtsklickmenü - Spezialkommentar



Kritische Eröffnungsstellung

Markiert den aktuellen Zug **Blau**.

Kritische Mittelspielsstellung

Markiert den aktuellen Zug **Rot**.

Kritische Endspielsstellung

Markiert den aktuellen Zug **Grün**.

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

3.1.10.10 Markierungen aus Notation entfernen

Die farbige Markierung zeigt eine [kritische](#) Mittelspielstellung an. Diese Markierung wurde von dem Bearbeiter der Partienotation manuell gesetzt. Man kann diese Markierung wieder manuell entfernen.

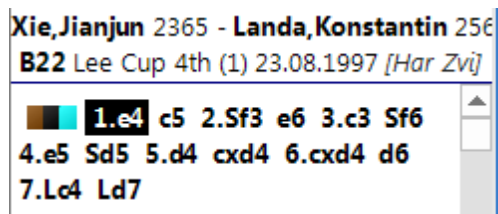
Rechtsklick auf den farblich markierten Zug startet ein Kontextmenü.

Wählen Sie nun Löschen – *Kritische Stellung löschen* aus dem Menü.

Damit wird die farbige Markierung des Zuges gelöscht und die Darstellung erscheint in der gewünschten schwarzen Farbe.

3.1.10.11 Medaillen

Wenn eine Partie sich in besonderer Weise auszeichnet, erhält sie eine Medaille.

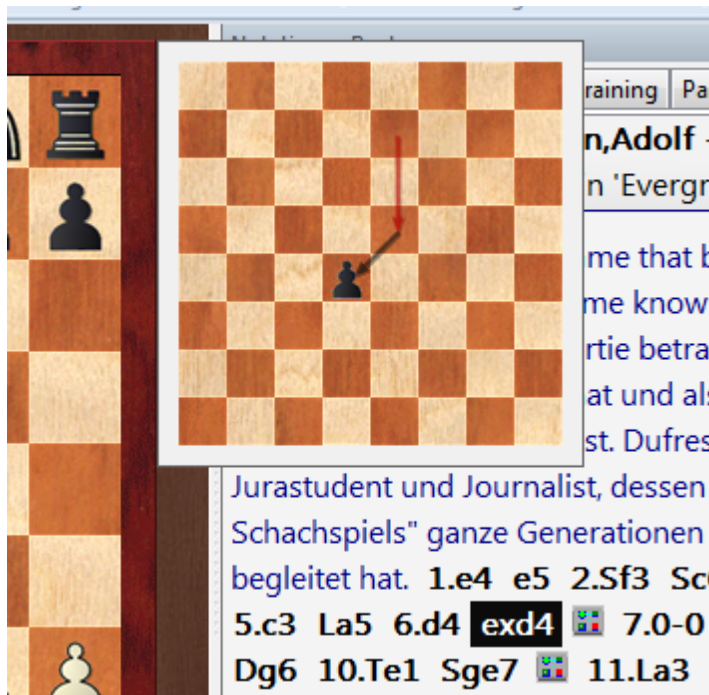


Medaillen erscheinen als Farbmuster in allen Partienlisten, so daß die betreffenden Partien direkt ins Auge fallen.

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

3.1.10.12 Bauernstruktur und Figurenpfad

Rechtsklick Notation - Spezialkommentar - Bauernstruktur/Figurenpfad.

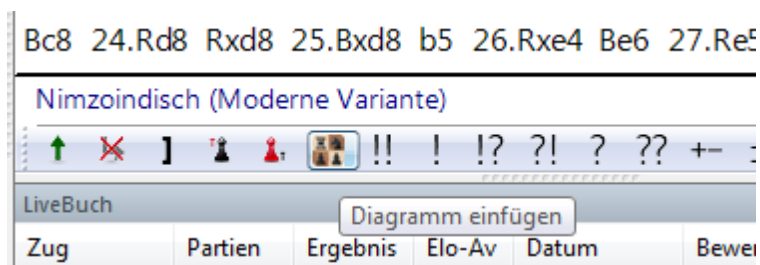


Betont beim Nachspielen die Bauernstruktur oder den Pfad einer Figur in einem gesonderten Diagramm. Dieses Diagramm verschwindet durch Klick oder beliebigen Tastendruck (z.B. Pfeil rechts beim Nachspielen).

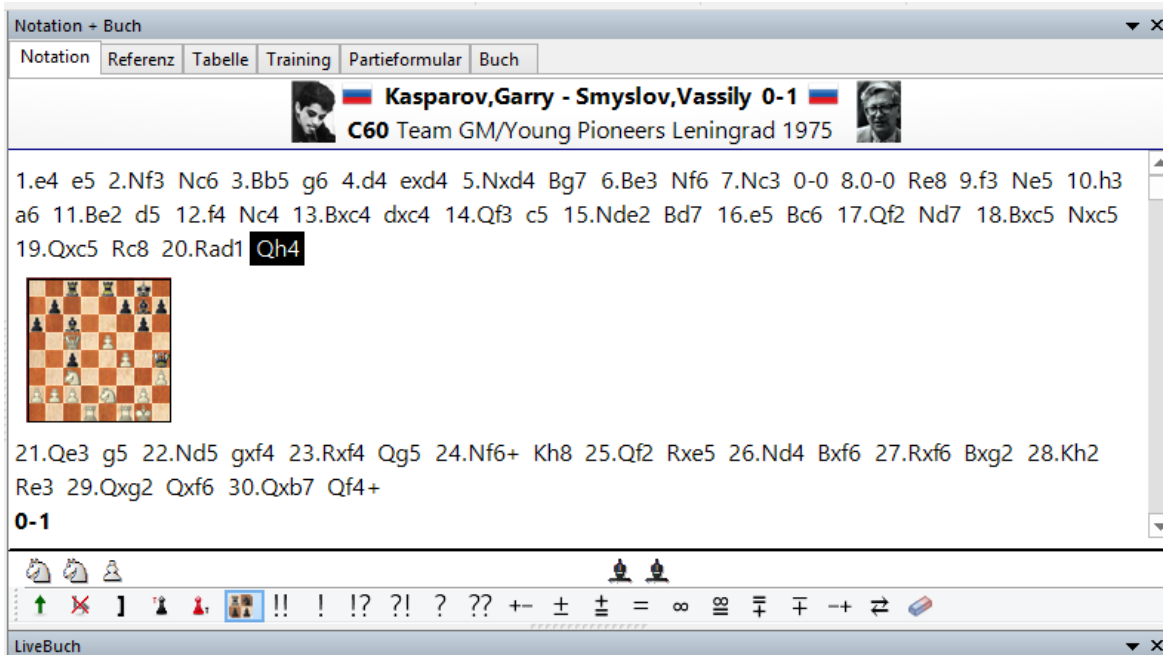
3.1.10.13 Diagramme in Notationen

Diagramme stellen eine wertvolle Ressource zur Kommentierung einer Partie dar. In der Regel wird immer dann ein Diagramm in die Notation eingefügt, wenn eine besonders bemerkenswerte Position auf Anhieb hervorgehoben werden soll.

Sie können per Mausklick an einer beliebigen Stelle der Notation ein Diagramm positionieren. Dies geht über die Kommentierungsleiste unterhalb von der Notation.



Das Ergebnis schaut so aus.



Hinweis: Sie können das zuletzt eingefügte Diagramm mit der Tastenkombination „STRG-Z“ wieder entfernen.

3.1.10.14 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 optimales Audio-Feedback auf. Auf dem

Brett können Sie mit gehaltener Alt-Taste und Mauszügen [farbige Felder und Pfeile](#) setzen.

3.1.10.15 Trainingsaufgaben

3.1.10.15.1 Trainingsaufgaben eingeben

Rechtsklick Notation - Spezialkommentar - Trainingskommentar

Alternativ geht es auch über das *Menü Training* im Brettfenster.



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.

Frage

En De Fr Es It Ne Pt

Wie geht es jetzt weiter?

Standard falsch

Hilfe1

Hilfe2

Sekunden 300

Zug

Zugeingabe
 Multiple Choice

Qb3

Qb3

Neu

Ersetzen

Löschen

Feedback

Punkte 10

OK Entfernen D <-> E Hilfe 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.

3.1.10.15.2 Trainingsaufgaben in der Cloud

Das Programm bietet Trainern die Möglichkeit, ihren Schülern die Partien inkl. der Trainingsfragen direkt via Internet zur Verfügung zu stellen.

Diese benötigen dazu auch keine spezielle Software mehr, ein Internetzugang und ein Browser reichen für den Zugriff aus!

Dazu wird die Datenbank oder die Partie in eine Clouddatenbank kopiert. Rechtsklick auf den **Listeneintrag Bearbeiten -> Kopieren**. Damit ist der Parteeintrag in die Zwischenablage kopiert.

Im nächsten Schritt wechselt man in Chessbase zu den [Clouddatenbanken](#) und legt dort eine neue Datenbank an.

Also Klick auf *Clouddatenbanken* verbindet mit dem Cloudserver und zeigt die verfügbaren Clouddatenbanken an. Hier legt man jetzt via *Menu Cloud Clouddatenbank anlegen* eine neue Datenbank für die Trainingsinhalte an, auf die der

Schüler zugreifen soll.

Vergeben Sie einen aussagekräftigen Namen für die Trainingsdatenbank.

Kopieren Sie die Partie aus der Zwischenablage in die neu angelegte Clouddatenbank ein, am einfachsten mit der Tastenkombination STRG-V.

Im nächsten Schritt starten Sie über Cloud – den Eintrag „Mit Nutzern teilen“ und Sie bekommen den Dialog, über den Sie nur ausgewählten Anwendern Zugriff auf die Datenbank ermöglichen können. Es gibt aber in dem Dialog noch die Option, die Datenbank generell via Internet zur Verfügung zu stellen.

Klick auf „Öffentlich im Web zugänglich“ und dann auf „Webseite öffnen“ bietet jetzt folgende Ansicht.

Der Browser wird gestartet und die Partie inkl. Trainingsaufgabe wird nachspielbar für den Schüler angezeigt!

Die Adresse der Trainingsdatenbank wird in der Eingabezeile des Browsers angezeigt und es reicht damit aus, wenn Sie diese einfach an den Personenkreis weiterleiten, für den die Inhalte der Datenbank angelegt wurden!

Das Ergebnis können Sie sich direkt unter <http://cloudserver.chessbase.com/NDE2MTcx/replay.html> anschauen!

White	EloW	Black	EloB	Res	ECO	Rnd
Paulsen,L	-	Morphy,P	-	0-1	C48	4.6
Alekhine,A	-	Rubinstein,A	-	1-0	D64	1

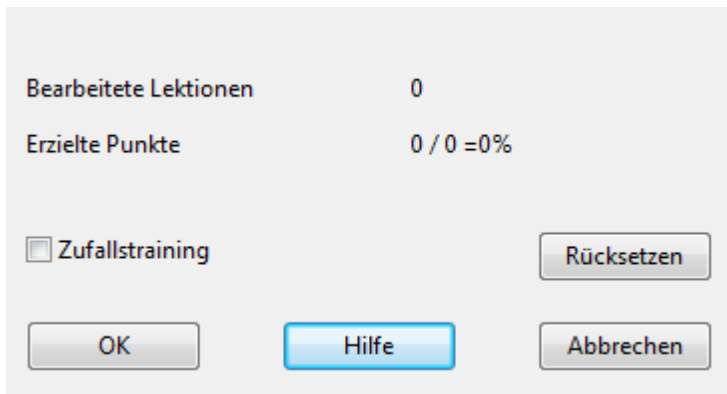
Da es sich um eine Clouddatenbank handelt, reicht es völlig aus, wenn Sie neue Inhalte wie zuvor beschrieben, immer wieder in diese Datenbank importieren. Der Zugriff von Seiten des Schülers erfolgt immer über die gleiche URL.

Dem Schüler bietet der CB Replayer viele attraktive Möglichkeiten, beispielsweise kann er auf dem grafischen Brett analysieren oder eine Schachengine hinzuschalten, um weitere Hinweise zur Stellung abzufragen. Er kann zusätzlich eigene Varianten und Textkommentare einfügen und die Partienotation mit einem Klick auf das Diskettensymbol auf seiner Festplatte im PGN Format abspeichern.

3.1.10.15.3 Trainingsdatenbank

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

Zeigt die Zahl der in dieser Datenbank bearbeiteten Partien mit Trainingsaufgaben und die erzielten Punkte.



Bearbeitete Lektionen	0	
Erzielte Punkte	0 / 0 = 0%	
<input type="checkbox"/> Zufallstraining	Rücksetzen	
OK	Hilfe	Abbrechen

Wenn der Schalter *Zufallstraining* aktiviert ist, gelangen Sie beim Öffnen der Datenbank nicht in die Datenbankliste, sondern es wird eine zufällig ausgewählte Trainingsstellung präsentiert.

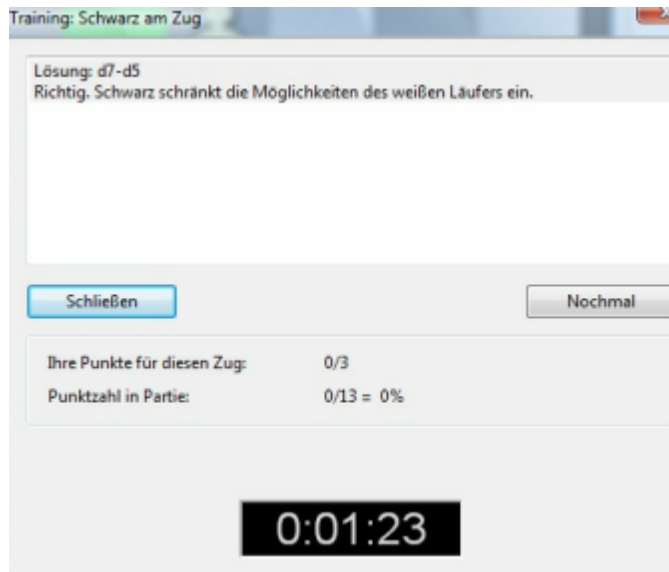
Doppelklick oder Enter auf Symbol einer *Trainingsdatenbank* liefert Trainingsstellungen. Das Programm speichert, welche Partien schon bearbeitet wurden und wiederholt diese erst, wenn alle anderen probiert sind. Dieser Mechanismus ist ideal zur Nutzung von Datenbanken, die z.B. nur Taktikstellungen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

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

3.1.10.15.4 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.



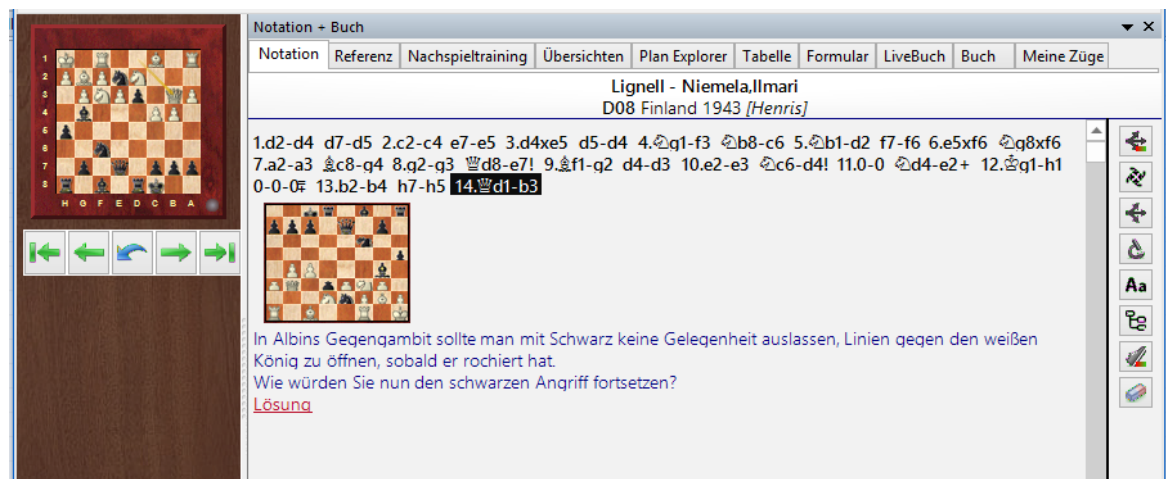
Eine Besonderheit sind [Trainingsdatenbanken](#), die beim Öffnen nicht die Partienliste zeigen, sondern eine zufällig ausgewählte Aufgabe bringen.

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

3.1.10.15.5 Trainingsfragen mit Diagrammen

Mit Hilfe der Diagramme können jetzt vorhandene Trainingsfragen dem Anwender eleganter und übersichtlich präsentiert werden.

Dazu ein Beispiel:



Eine Trainingsfrage enthält nun immer ein Diagramm und anklickbare Links für eine integrierte Hilfestellung oder die Lösung der Aufgabe.

Das Programm fügt in dem Modus *Vollanalyse* an markanten Stellen Trainingsfragen ein,

es fordert den Anwender also auf, an der mit den in der Notation mit Sternen markierten Stelle selbständig den Lösungszug zu ermitteln. Aus diesem Grund ist die nachfolgende Fortsetzung der Notation verborgen, damit der Anwender die Lösung nicht sieht.

Falls Sie direkt ohne Unterbrechung die komplette Notation anschauen wollen, deaktivieren Sie unter dem Menüpunkt "Training - die Option " *Training aktivieren* ". Nach der Deaktivierung wird immer die komplette Notation inkl. aller Anmerkungen der Schachengine angezeigt!

Alternativ können Sie die Trainingsfunktion via dem Schalter am rechten Rand der Notation deaktivieren.

3.1.10.15.6 Hinweise und Tipps Trainingsaufgaben

Sollten die [Trainingsfragen](#) nicht angezeigt werden, prüfen Sie im [Brettfenster](#), ob unter *Training* die Option *Training aktivieren* eingeschaltet ist.



Von früheren Versionen kennen Sie sicher die Option, dass eine Schachuhr den Bedenkzeitverbrauch die Lösung kontrolliert. Wir sind der Meinung, dass ein Training stressfrei ohne Zeitdruck ablaufen sollte. Diese wird meistens willkürlich von den Autoren der Trainingsfragen gesetzt.

In der Regel handelt sich um einfache Fragen, die oftmals automatisch durch die automatische CB Kommentierung erzeugt wurden.

Bei Trainingsdatenbanken von Autoren, die auch das entsprechende Flag "*Trainingsdatenbank*" gesetzt haben, erscheint weiterhin auch der bekannte Trainingsdialog und dort läuft auch die gesetzte Bedenkzeit mit.

3.2 Partien speichern

3.2.1 Partien speichern

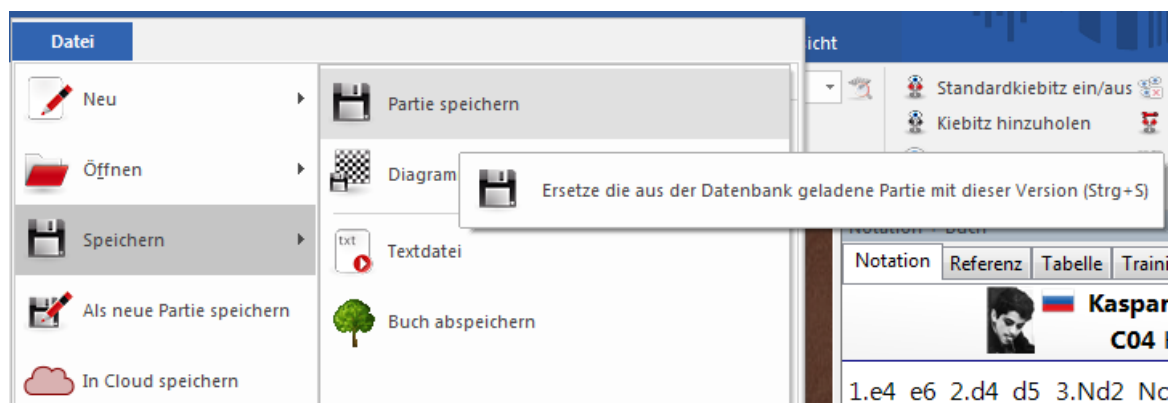
Hinweis für Anwender früherer Versionen: Es gelten nun geänderte Konventionen für das Speichern und Ersetzen von Partien!

In allen früheren Programmversionen (bis einschließlich Version 13) wurde beim Speichern von Partien zwischen *Speichern* und „*Ersetzen*“ unterschieden. Diese Vorgehensweise wurde mit den aktuelleren Versionen geändert!

Beim *Speichern* in früheren Versionen wurde die modifizierte Version der Partie an das Ende der Datenbankliste angefügt. *Ersetzen* änderte die Partienotation ohne die Partie zu duplizieren. Diese Funktionalität entspricht nicht dem Windows Standard und der Vorgehensweise, die Anwender von anderen Windows Programmen her kennen.

Aus diesem Grund wurde jetzt ab der Version 14 ein radikaler Schnitt gemacht und die Routine zum Speichern von Partien geändert.

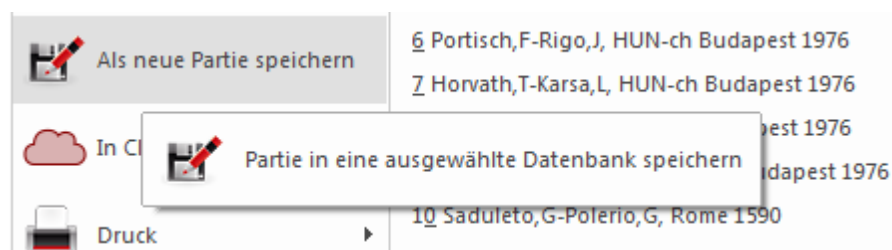
Wenn Sie eine Partie editieren und modifizieren, bewirkt **Menü Datei *Speichern* *Partie speichern*** (Tastaturkombination **STRG-S**), dass die Partienotation/Listeneintrag ersetzt wird.



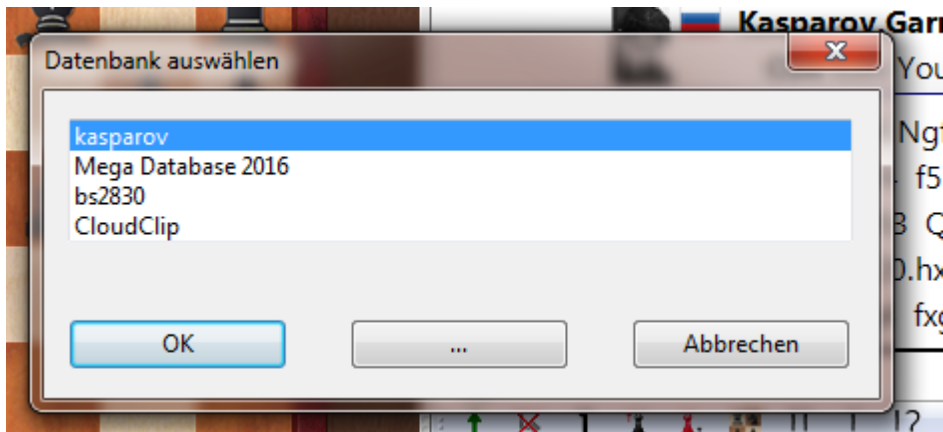
Der bislang bekannte Shortcut *Strg-R* für das Ersetzen einer Partie existiert und funktioniert deshalb nicht mehr.

Um eine Partie an das Ende der Partienliste als neuen Parteeintrag zu speichern, ist folgende Vorgehensweise notwendig.

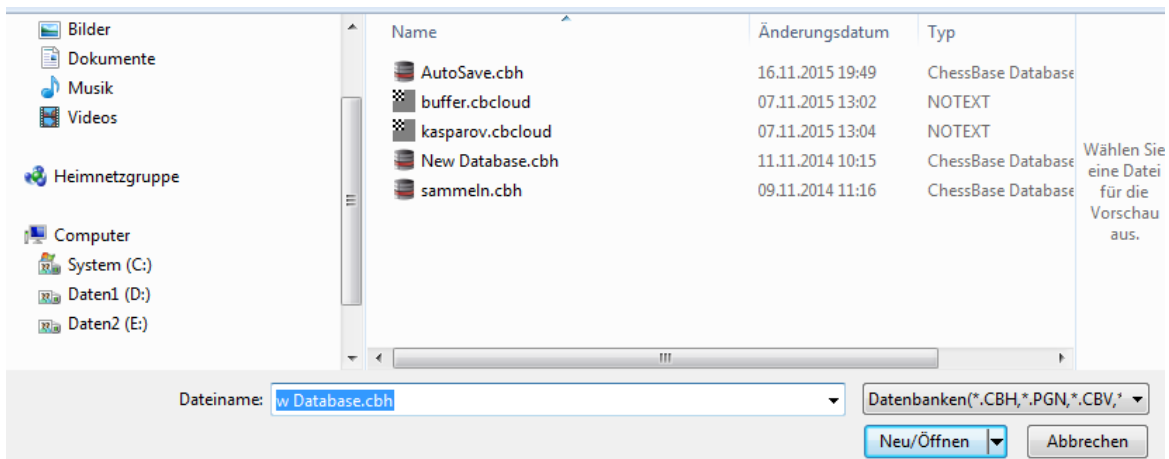
Menü Datei *Als neue Partie speichern*.



Wenn Sie diese Option auswählen, bietet Ihnen das Programm eine Datenbankauswahl in einem übersichtlichen Dialog an. Hier können Sie die Datenbank festlegen, in der die Partie gespeichert werden soll.



Sollte die gewünschte Datenbank nicht dabei sein, starten Sie mit einem Klick auf den Button mit den drei Punkten den Windows Dateiauswahldialog.



Hier können Sie jetzt eine beliebige Datenbank auf Ihrem System zur Speicherung der Partie auswählen.

Im Rahmen der Änderungen an der Speicherroutine wurde übrigens das Datenbankformat für schnelleres Speichern optimiert. Dies ist insbesondere bei den immer umfangreicher werden Datenbanken mit mehreren Millionen Parteeinträgen wichtig. Das *Speichern/Ersetzen* innerhalb einer riesigen Datenbank wie der Mega nimmt nun deutlich weniger Zeit in Anspruch.

Anmerkung zum Speichern

Zum besseren Verständnis der neuen Speicherfunktion noch ein praktisches Beispiel. Ein Anwender lädt beispielsweise eine gespeicherte Position und modifiziert diese mittels der Stellungseingabe. Nun möchte er den existierenden Parteeintrag/Position ersetzen. Dies wird nicht funktionieren, weil nach der Modifikation die Verbindung zur

geladenen Position nicht mehr existiert. Damit wurde also eine neue Partie generiert, die keine Entsprechung innerhalb der Datenbank hat. Man kann in dem Anwendungsbeispiel also nicht ersetzen!

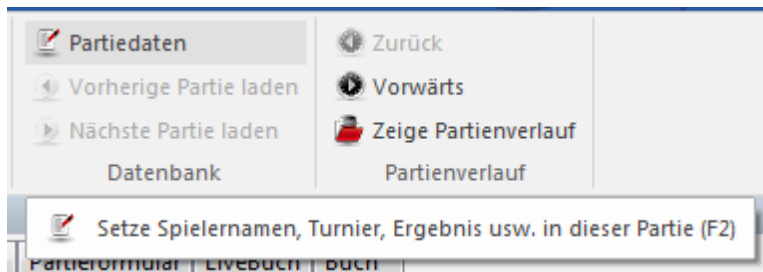
Wenn der Anwender die neue Partie/Position lädt und nur die Kenndaten ändert, kann die Originalpartie ersetzt werden.

Zusammenfassung: ab CB 14 entspricht "Partie speichern" ersetzen und "Als neue Partie speichern" speichert einen neuen Parteeintrag, so wie es Windows Standard ist.

3.2.2 Speichermaske

In der Speichermaske legen Sie die Kenndaten einer Partie fest. Sie erscheint beim [Abspeichern](#) 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*.

Kommentator und Mannschaften Wertungszahlen Partietitel

Namen, Turnier, Ergebnis

Weiß Lepelletier , Benoit ?

Schwarz Fontaine , Robert ?

Turnier FRA-ch Details ?

ECO-Code: B18

Elo Weiß: 2480

Elo Schwarz: 2395

Runde: 7

Unterrunde:

Ergebnis

1-0 +:-

½-½ =:=

0-1 -:+

0-0

Jahr: 1997

Monat: 8

Tag: 22

Rücksetzen

OK Abbrechen Hilfe

Weiß, 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)

Namen, Turnier, Ergebnis

Kommentator und Mannschaften Wertungszahlen Partietitel

Kommentator

Mannschaft Weiß ?

Mannschaft Schwarz ?

Quelle

Kommentator

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

Namen, Turnier, Ergebnis

Kommentator und Mannschaften Wertungszahlen Partietitel

White

Wertung:

▼

▼

▼

Black

Wertung:

▼

▼

▼

Typ unterschiedlich

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.

The screenshot shows a dialog box titled "Namen, Turnier, Ergebnis" with three tabs: "Kommentator und Mannschaften", "Wertungszahlen", and "Partietitel". The "Wertungszahlen" tab is active. It features two columns for "White" and "Black". Each column has a checked checkbox for "Wertung:" followed by a text input field containing the value (2480 for White, 2395 for Black). Below each input field are three dropdown menus labeled "International", "Elo", and "Normal". At the bottom left, there is a checked checkbox labeled "Typ unterschiedlich". At the bottom right, there are three buttons: "OK", "Abbrechen", and "Hilfe".

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.

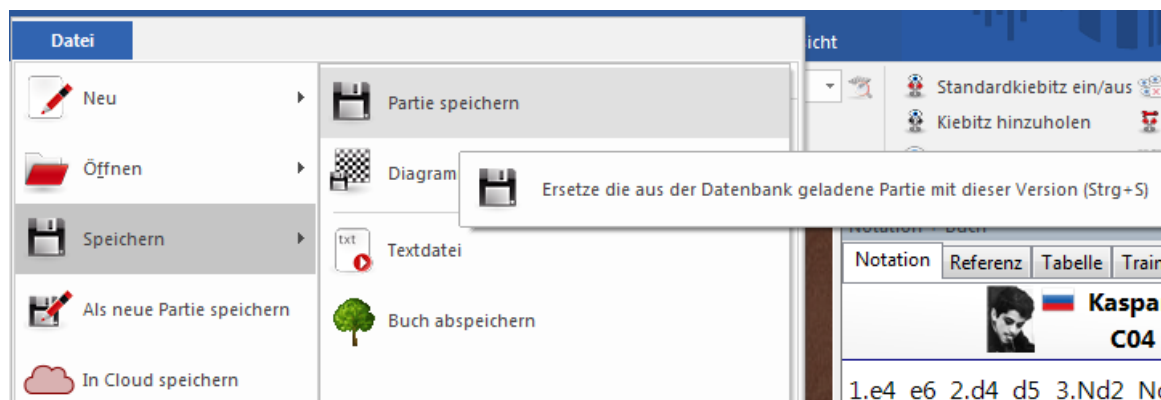
Zusätzlich können Sie Wertungszahlen und ihre eigene Klassifikation setzen.

The screenshot shows the same dialog box "Namen, Turnier, Ergebnis" but with the "Partietitel" tab selected. It features a dropdown menu with "Deutsch" selected and a small square button with a question mark. Below these is a large text area containing the text "Meine besten Partien!". At the bottom right, there are three buttons: "OK", "Abbrechen", and "Hilfe".

3.2.4 Partie ersetzen

In allen früheren Programmversionen (bis einschließlich Version 13) wurde beim Speichern von Partien zwischen „Speichern“ und „Ersetzen“ unterschieden. Diese Vorgehensweise wurde mit den aktuelleren Versionen geändert.

Wenn Sie eine Partie editieren und modifizieren, bewirkt *Menü Datei Speichern* *Partie speichern* (Tastaturkombination STRG-S), dass die Partienotation/Listeneintrag ersetzt wird.



Sieh auch [Partien speichern](#)

3.2.5 Spielsuche bei der Partienspeicherung

Beim Speichern von Partien kann man mit dem Button ? alle Spieler aus dem Spielerlexikon auflisten, die mit den eingegebenen Zeichen beginnen.

Namen, Turnier, Ergebnis

Weiß	Represa Perez	,	Mireya	?
Schwarz	Urh	,	Zala	?

Diese Option ist wichtig für die Vereinheitlichung der Schreibweisen innerhalb einer Datenbank. Nur einheitliche Schreibweisen garantieren präzise Resultate bei der Suche und den möglichen Statistiken.

Die Suche nach den passenden Schreibweisen kann man auf die aktuelle Datenbank oder das aktuelle Turnier begrenzen.

Quelle Spielerlexikon Datenbank Turnier Ich

Länge des Suchprefixes

Der Vorzug dieser Option besteht darin, daß man bei regionalen Turnieren, deren

Teilnehmer oftmals nicht im [Lexikon](#) aufgeführt sind, die Namen nicht immer neu eingeben, bzw. nach der Erfassung des Turnieres nacheditieren muß.

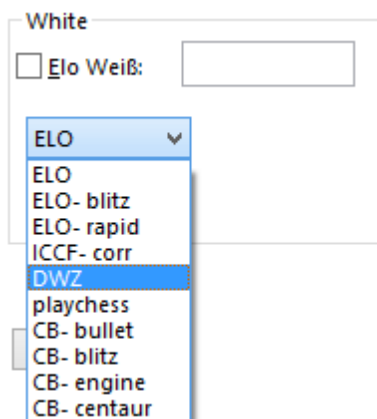
3.2.6 Flexibles Handling von Ratingwerten

Alle früheren Versionen des Programms unterstützten bei der Erfassung von Partiedaten aus schließlich Elozahlen.

ChessBase unterstützt nun beliebige Ratings, dafür wurde der Speicherdialog erweitert. Wichtig ist hier auch die Unterstützung des in Deutschland etablierten **DWZ Systems**.

Unter „Erweiterte Wertung“ im Speicherdialog findet man als Grundeinstellung für die Eingabe einer Wertungszahl den international etablierten Elostandard.

Per Klick auf das PullDown Menü stehen die neu unterstützten Ratings sowohl für Weiß und Schwarz zur Auswahl.



Neben dem eigentlichen Wert wählt man dabei den Ratingtyp aus (z.B. ELO – Blitz, DWZ oder Fernschach). In der Partienliste und im Partieheader im Notationsfenster wird die Wertung entsprechend der Vorgabe dargestellt.

4284	Kasparov,G	2795	Anand,V	2725	½-½
4285	Schneider,H	DWZ 1900	Müller,O	DWZ 1800	½-½

Notation + Buch						
Notation	Referenz	Tabelle	Training	Partieformular	LiveBuch	Buch
Schneider,Heinrich DWZ 1900 - Müller,Otto DWZ 1800 ½-½						
A02 Match New York 29.10.2014						
1.f4	c5	2.Sf3	d6	3.c4	g6	4.Sc3 Sf6 5.Dc2 Lg7
½-½						

Hinweis: Alle Statistiken, die auf dem ELO Standard beruhen, ignorieren

die anderen Werte!

3.2.7 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:

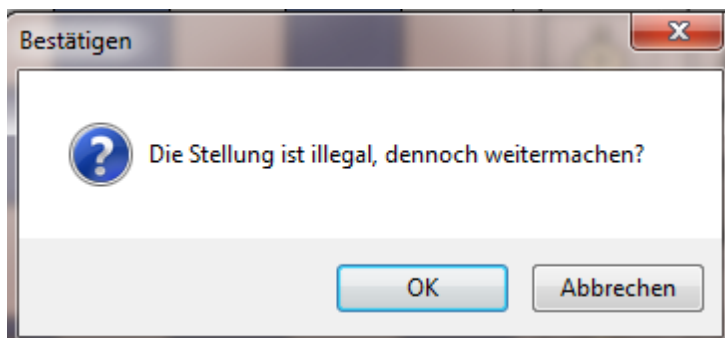
Die aktuelle Partie wird als Variante in die zitierte Partie aus der Repertoiredatenbank [eingefügt](#).

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

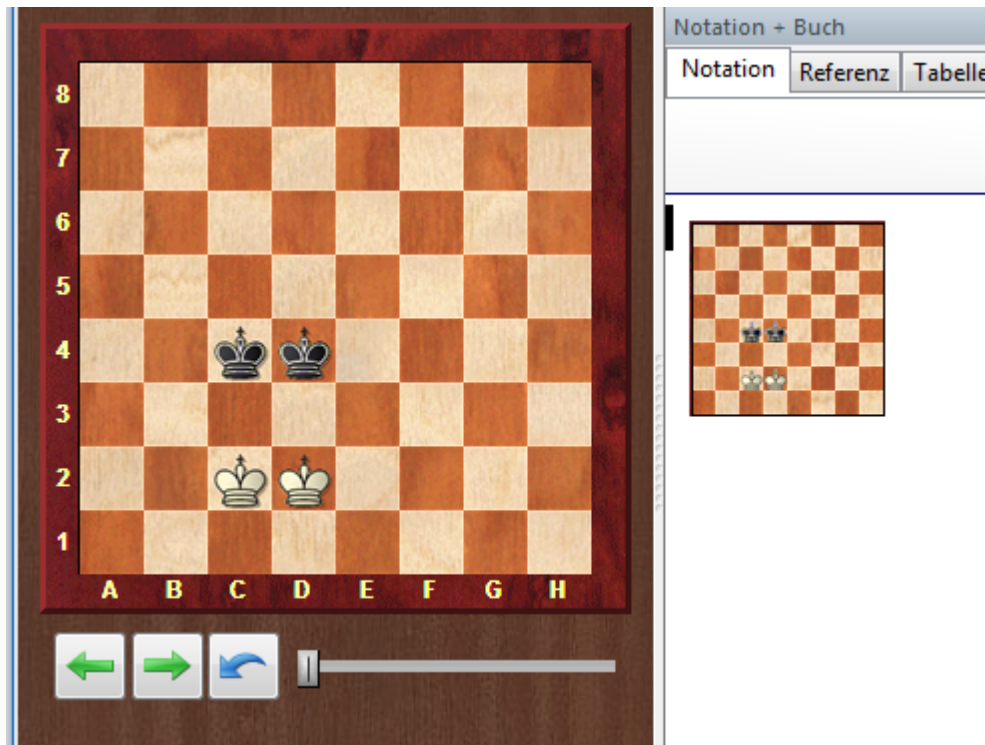
3.2.8 Illegale Stellungen eingeben

ChessBase unterstützt im Gegensatz zu früheren Versionen die Eingabe und das Abspeichern von illegalen Positionen. Dies kann zu Demonstrationszwecken und zur Veranschaulichung sinnvoll sein.

Wenn Sie eine nach den Schachregeln irreguläre Position erfassen möchten, wird in einem Dialog explizit darauf hingewiesen, dass die betreffende Stellung nach den Regeln irregulär ist.



Sie können danach illegale Stellungen eingeben und dazu beispielsweise eine passende Notation. Im nachstehenden Beispiel finden Sie eine Position ohne die Könige für beide Seiten.



Die Notation kann genau wie die Position eingegeben und in einer Datenbank gespeichert werden.

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
Karpov	Alexander	324	2216	IM	m
Karpov	Alexey	7	1885		m
Karpov	Anatoly	3886	2619	WC..	m
Karpov	Anatoly2	1			m
Karpov	Arkadiy	164	2066		m
Karpov	Egor	16	1759		m
Karpov	Georgy V	9	1814		m
Karpov	Igor	61	2210	FM	m
Karpov	Ivan	24	1854		m
Karpov	Mykola	9			m

Wei	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergeb...	Jahr
Kalinkin, B		Karpov, A		½-½	1961
Lazarevic, M		Karpov, A		0-1	1961
Schneider, A		Karpov, A		0-1	1961
Shusharin		Karpov, A		0-1	1961
Karpov, A		Maksimov		1-0	1961

An...	Titel	Ort	Datum	Typ	Nation
48	World Champi..	Moscow	10.09.1984	Wettk..	🇷🇺
42	Wch Blitz 5th	Moscow	16.11.2009	Turnie..	🇷🇺
38	Wch Blitz 3rd	Moscow	21.11.2007	Turnie..	🇷🇺

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.

The screenshot shows the ribbon interface of ChessBase 16. The ribbon is divided into several groups of icons and labels. The 'Partien' group includes icons for 'Gegen Weiß vorbereiten', 'Gegen Schwarz vorbereiten', 'Zeige Weißpartien', and 'Zeige Schwarzpartien'. The 'Spieler' group includes 'Spieler Statistik'. The 'Liste filtern' group includes a magnifying glass icon and the label 'Liste filtern'. The 'Personalausweis Dossier' group includes icons for a person and a document. Below the ribbon is a table with columns for 'Text', 'Partien', 'Spieler', 'Turniere', 'Kommentatoren', 'Quellen', 'Mannschaften', 'Partietitel', and 'Eröffnung'. The 'Spieler' column is expanded to show a list of players with columns for 'Nachname', 'Vorname', 'Total', 'Elo', and 'Titel'. The first two rows are 'Karpov Alexander' (Total: 324, Elo: 2216, Titel: IM) and 'Karpov Alexey' (Total: 7, Elo: 1885, Titel: m). The 'Partien' column is also expanded to show 'Weiß' and 'Elo W', with 'Kalinkin, B' visible in the 'Weiß' column.

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.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Partietitel	Eröffnung
Nachname		Vorname	Total	Elo	Titel	m	Partien	
Karpov		Alexander	324	2216	IM	m	Weiß	Elo W
Karpov		Alexey	7	1885		m	Kalinkin, B	

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.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Partietitel	Eröffnungen
Titel	Ort	Datum	Typ	Nation	K			
Kostic Memor..	Vrsac	07.09.1979	Turnier					
LAT-ch	Riga	1979	Turnier					
Las Palmas	Las Palmas	1979	Turnier					
Lefkos Pyrgos..	Thessaloniki	26.11.1979	Turnier					
Leipzig BKL	Leipzig	03.12.1979	Turnier					
Leipzig BKL+	Leipzig	03.12.1979	Turnier					
Leipzig clock..	Leipzig	24.09.1979	Simul					
Leningrad-ch	Leningrad	04.01.1979	Turnier					
Leningrad-ch..	Leningrad	1979	Wettk..					
Linares	Linares	1979	Turnier					
Madrid-Beate	Madrid	08.10.79	Open					

Partien	Weiße	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr
Polovodin,I	2355	Tseitlin,M	2505	1-0	1979	
Polovodin,I	2355	Tseitlin,M	2505	½-½	1979	
Tseitlin,M	2505	Polovodin,I	2355	½-½	1979	
Tseitlin,M	2505	Polovodin,I	2355	1-0	1979	

Spieler	Nachname	Vorname	Total	Elo	Titel	m/w	Lar
Tseitlin	Mark	D	1309	2276	GM	m	
Polovodin	Igor	A	412	2447	IM	m	

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.

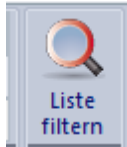
Am unteren Bildrand des Turnierindex steht eine Eingabezeile. Geben Sie die Anfangsbuchstaben eines Turnieres ein.

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.

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.

The screenshot shows the ChessBase 16 interface. On the left, there is a list of players with columns for Name and #. The player 'Kortschnoj' is highlighted with a blue background, showing a count of 262. Below this list is a search bar labeled 'Suche:'. On the right, a larger window displays a list of chess games with columns for Weiß, Elo W, Schwarz, Elo S, Ergebnis, Jahr, and Turnier. The first game listed is Kortschnoj, V vs Suetin, A from 1953, with a result of 1-0. A tooltip 'Doppelklick öffnet' is visible over the 'Kortschnoj' entry in the game list.

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.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Partietitel	Eröffnungen	
Titel	Herausgeber	Veröffentlicht	Datum	Partien					
EXT 2016	ChessBase	08.10.2015	08.10.2015	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr
Fischer	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Kasparov, G		Lutikov, A	2540	1-0	1977
GER	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Kasparov, G		Palatnik, S	2490	1-0	1977
GER-chT	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Kasparov, G		Ivanov, I	2415	½-½	1977
GER-chT2	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Kasparov, G	2630	Fedorowicz, J	2435	1-0	1981
HCL	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Klaric, Z	2465	Kasparov, G	2630	0-1	1981
IZT	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Speelman, J	2535	Kasparov, G	2630	0-1	1981
Juniors	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Sunye Neto, J	2435	Kasparov, G	2630	0-1	1981
Kasparov	ChessBase	01.07.1999	01.01.2000	Kasparov, G	2630	Petrosian, T	2585	0-1	1981
MCD	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Kasparov, G	2630	Najdorf, M	2510	1-0	1981
MCD	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Kasparov, G	2630	Petrosian, T	2585	1-0	1981
MCD	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Kavalek, L	2595	Kasparov, G	2630	0-1	1981
MCD	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Timman, J	2625	Kasparov, G	2630	½-½	1981

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

3.3.6 Mannschaftsverzeichnis einer Datenbank

Listenfenster, Reiter Mannschaften

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Partietitel	Eröffnungen			
Titel	Rang	Saison	Jahr	Nati...	Anzahl	Spieler					
Trier	x	15 / 16	2010	DEU	16	Nachname	Vorname	Total	Elo	Titel	m/w
Trier			2012	DEU	27	Segger	Ruediger	581	2363	IM	m
Trier			2013	DEU	8	Becker	Marc	248	2474	IM	m
Trier	I	x	03 / 04	DEU	72	Wiedenkeller	Michael	651	2374	FM	m
Trier (W)			2011	DEU	47	Partien					
Trier (W)			2012	DEU	28	Weiß	Elo W	Mannschaft	Weiß	Schwarz	Elo S
Trieste			2011	ITA	28	Andreadakis, G	2184	Ludwigshafen I.	Kolbus, D	2315	
Trieste CC			2013	ITA	20	Baerwinkel, T	2246	Mutterstadt I 0.	Koerholz, L	2323	
Triestina			2012	ITA	28	Barpiyeva, G	2169	Trier I 03 / 04	Mueller, R	2039	
Triestina			2015	ITA	24	Bastian, H	2384	Saarbruecken I.	Segger, R	2425	
Triestina			2015	ITA	24	Becker, M	2391	Trier I 03 / 04	Zimmermann, K	2257	

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

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.

Eröffnung	Anzahl
A11 - A12	34675
A11 - 2.---	808
A11 - 2.g3 ---	1561
A11 - 2.♟f3 (d5 3.e3 ♟f6 4.---)	1088
A11 - 4.♟c3 ---	1472
A11 - 4.... e6 (5.d4 - D45)	1537
A11 - 3.g3 (♟g4 4.♟g2 e6 5.---)	1106

[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.

Themen-Schlüssel in eine andere Datenbank transferieren ?

Funktioniert nur mit dem Eröffnungsschlüssel. Beim Themen-Schlüssel bleibt im Kontext-Menü der Menüpunkt "Transfer" ausgegraut (nicht anwählbar). Auch bei den anderen Schlüsseln (außer Eröffnungsschlüssel) klappt der Transfer nicht. Das Transferieren von Themenschlüsseln wird vom Programm nicht unterstützt.

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.

The screenshot shows the ChessBase interface with the 'Eröffnungen' (Openings) tab active. The main window displays a tree view of chess openings, with 'A11: Reti-Eröffnung' selected. The right pane shows a list of games with columns for White player, Elo, Black player, Elo, Result, Year, and Notation. A small chessboard window is visible in the bottom right corner.

Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation
Mandl,R	2280	Strobel,M		1-0	1989	3...Lg4 4.Se5 Lh5 5.cxd5 Dxd5 6...
Daudzvardis,J		Shabalov,A		0-1	1989	3...g6 4.b3 Lg7 5.Lb2 d4 6.d3 e5.
Cejic,D		Milicic,T	2025	½-½	1993	3...h6 4.g3 Sf6 5.Lg2 e6 6.0-0 Le..
Benjamin,J	2570	Comp Chessma..		0-1	1995	3...e6 4.g3 Lb4 5.Lg2 Sf6 6.0-0 S..
Sukuba,Z		Minich,P	2230	1-0	1996	3...g6 4.d3 Lg7 5.Sc3 dxc4 6.dxc4..

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.

- Eröffnung zeigen
- Partienverlauf
- Letzte Partie in CloudClip speichern
- Themenschlüssel nutzen

Hinweis: Achten Sie darauf, dass Sie unter den Optionen den Zugriff auf die [Themenschlüssel](#) aktivieren!

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:

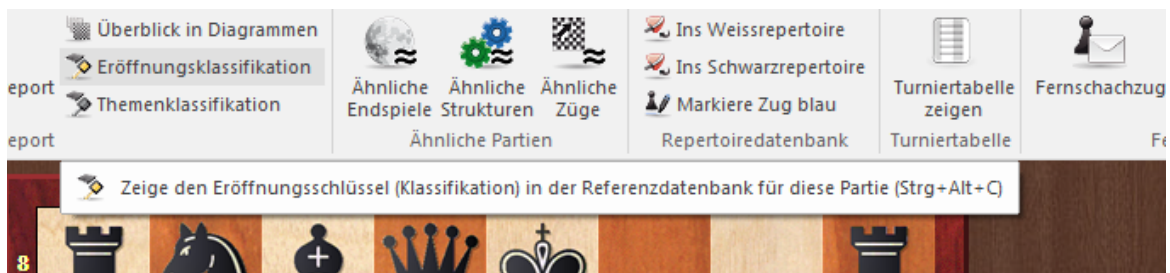
Zu jedem Schlüsselbegriff hat ChessBase eine oder mehrere *Klassifikationsstellungen* gespeichert. Soll nun eine Partie klassifiziert werden, spielt das Programm sie *rückwärts* nach und vergleicht jede Stellung mit allen Klassifikationsstellungen des

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*,

Kopiert einen Schlüssel mit allen Unterschlüsseln in eine andere Datenbank.

1. Datenbanksymbol der Zieldatenbank im Datenbankverzeichnis anklicken.
2. Im Schlüsselfenster Rechtsklick auf den zu transferierenden Schlüssel, dann *Schlüsseltransfer*.

Selbst erstellte Themen-Schlüssel in eine andere Datenbank transferieren. Leider klappt dies nur mit dem Eröffnungsschlüssel. Beim Themen-Schlüssel bleibt im Kontext-Menü der Menüpunkt "Transfer" ausgegraut (nicht anwählbar). Auch bei den anderen Schlüsseln (außer Eröffnungsschlüssel) klappt der Transfer nicht.

Das Transferieren von Themenschlüsseln wird vom Programm nicht unterstützt.

3.3.7.7 Neuen Schlüssel einfügen

Anlegen eines neuen Eröffnungsschlüssels:

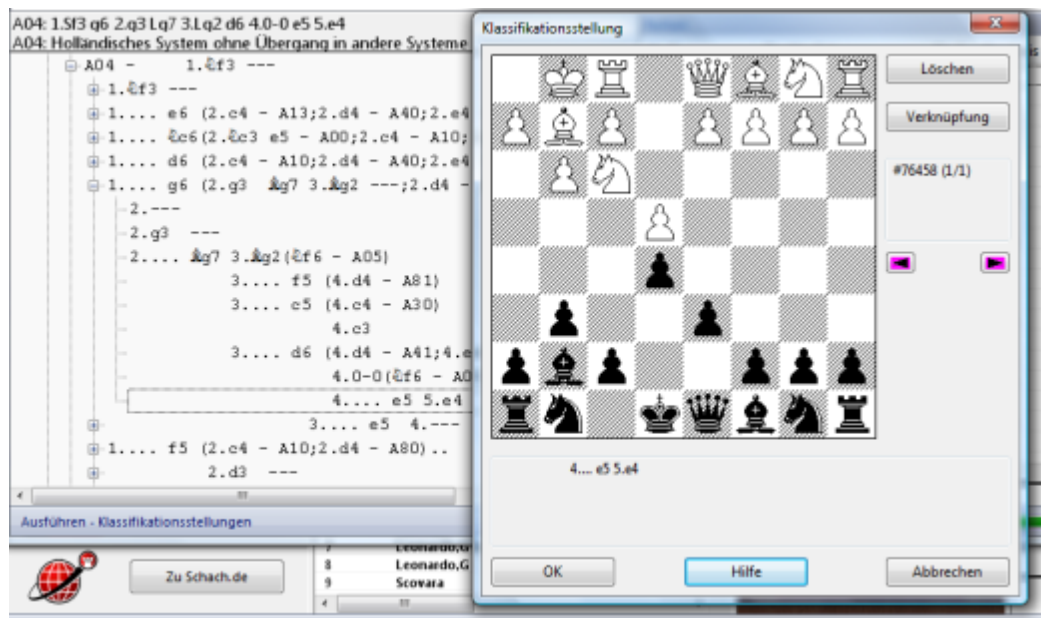
1. Stellung in einem Brettfenster herbeiführen.
2. Im Listenfenster Reiter *Eröffnungen* anklicken. Rechtsklick ins Fenster -> *Neuen Schlüssel einfügen*.
3. Stellung mit OK bestätigen, Schlüsseltitle in der folgenden Eingabezeile eintippen.

Anlegen eines neuen Themenschlüssels:

1. Im Listenfenster gewünschten Reiter für Themen/Strategie/Taktik/Endspiele anklicken. Rechtsklick ins Fenster -> *Neuen Schlüssel einfügen*.
2. Suchmaske für Themenschlüssel setzen.
3. Schlüsseltitle in der folgenden Eingabezeile eintippen.

3.3.7.8 Klassifikationsstellungen zeigen

Ein Eröffnungsschlüsselbegriff besitzt eine oder mehrere Klassifikationsstellungen, die sie hier durchblättern können.



Löschen

Löscht eine Stellung. Wenn ein Eröffnungsschlüssel keine zugeordneten Stellungen mehr besitzt, werden keine Partien in ihn einsortiert. Schlüssel, die zur Aufnahme von weiterführenden Unterschlüsseln dienen, brauchen keine Klassifikationsstellungen.

Verknüpfung

Hängt die Stellung an den Schlüssel um, der sich im [Schlüsselmemo](#) befindet. Partien, in denen diese Stellung vorkommt, werden künftig in den anderen Schlüssel einsortiert.

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.

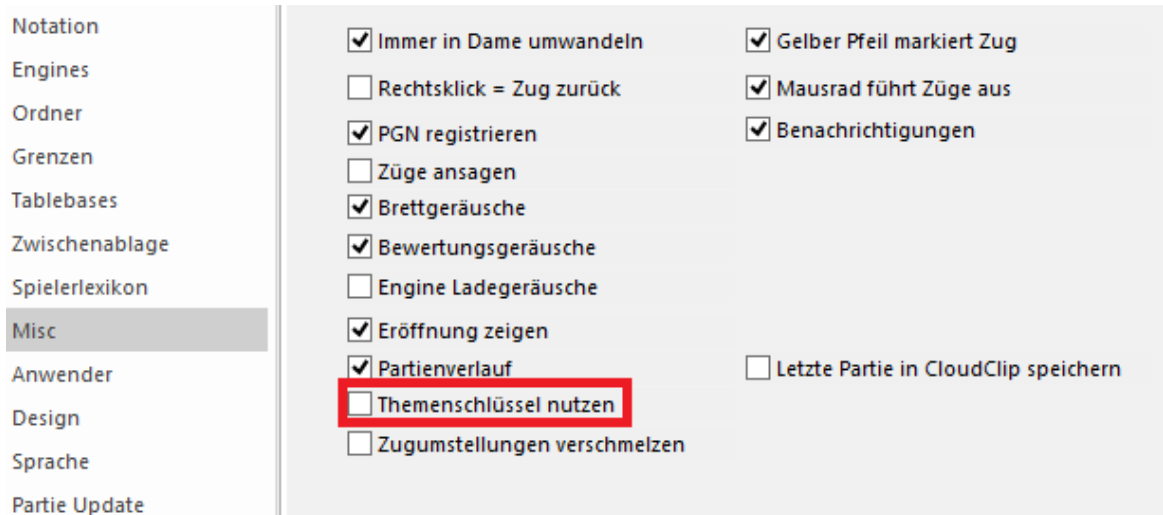
1	Partietitel	Eröffnungen	Themen	Taktik	Strategie	Endspiele
b...	Züge	ECO	Turnier	Datum	VCS	Runde

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.

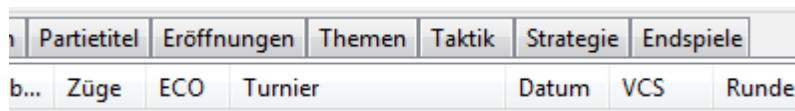
Hinweis: Themenschlüssel ist nur noch **optional verfügbar**.



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

Partietitel	Eröffnungen	Themen	Taktik	Strategie	Endspiele	
b...	Züge	ECO	Turnier	Datum	VCS	Runde

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 [...](#)

3.3.8.5 Definierbarer Schlüssel

Beim Speichern einer Partie kann man dieser einen beliebigen beschreibenden Text sprachabhängig zuweisen. Der Speicherdialog wurde dafür entsprechend erweitert.

Unter *Partietitel* kann man jetzt den beschreibenden Text und die anzuzeigende Sprache eingeben.

The screenshot shows a dialog box with the title "Namen, Turnier, Ergebnis". It has three tabs: "Kommentator und Mannschaften", "Extended Rating", and "Game title". The "Game title" tab is active. Inside the dialog, there is a dropdown menu for language, currently set to "Deutsch", and a small button with a question mark. Below this is a large text input field containing the text "Meine Lieblingsvariante. Führt zu scharfem Spiel.". At the bottom of the dialog are three buttons: "OK", "Abbrechen", and "Hilfe".

Mit Hilfe dieser Texte kann man schnell auf bestimmte Partiemotive zugreifen. Die selbst erstellten Texte können Sie im [Partie](#) – und im [Spielerindex](#) abrufen und damit schnell auf das Partienmaterial zugreifen.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Sondertitel	Eröffnungen
Nummer	Wei	Elo W		Schwarz		Elo S		
4246	Weinstein	CB- bullet 1516		DerAmateur		CB- bullet 1574		

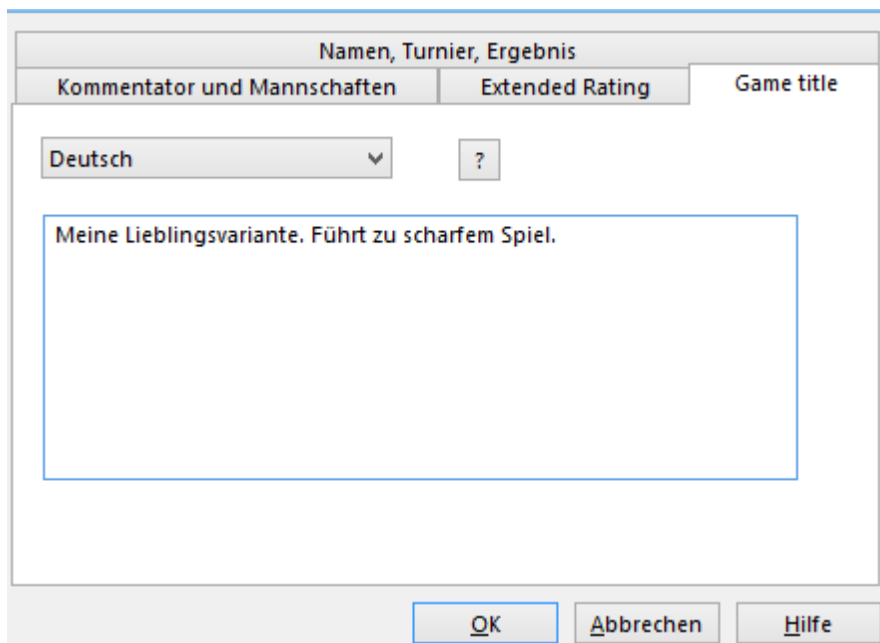
Diese Texte werden dann angezeigt, wenn man im Spieler - Partien - Turnierindex den Schalter *Sondertitel* anklickt. **Sondertitel**

Es besteht somit die Mglichkeit, Partien frei und benutzerdefiniert zu klassifizieren, ohne dafr den Umweg ber den Spielernamen gehen zu mssen. Damit ist eine weitere Mglichkeit fr einen schnellen Zugriff auf bestimmte Partien mglich.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Sondertitel	Eröffnungen
Titel						Anzahl		
Komplexes Positionsspiel mit Isolani!						2		
Matt in 2						1		
Meine Lieblingsvariante. Fhrt zu scharfem Spiel.						1		

Doppelklick auf einen Texteintrag listet die Partienliste mit den dazugehrigen Partien auf. Beispiele wren eine Einteilung nach *Matt in x* oder Schwierigkeit von Trainingsaufgaben. Der neue Index eignet sich also hervorragend fr einfache Klassifikationen, um rasch auf die Partien zugreifen zu knnen, die sich beispielsweise nur schwer oder gar nicht ber die Suchmaske realisieren lassen.

Tipp: In dem Dialog finden Sie neben dem PullDown Men fr die Spracheinstellungen ein kleines Fragezeichen. Damit knnen Sie die Vereinheitlichung der Schreibweisen der eigenen Klassifikationsbeschreibung sicherstellen.



Wählen Sie jetzt einfach den passenden Klassifikationstext aus und bestätigen mit OK. Die Partie wird umgehend klassifiziert und Sie können Sie jederzeit aus dem Index heraus mit einheitlicher Schreibweise übersichtlich verwalten.

3.3.8.6 Endspielklassifikation im Listenfenster

Im Listenfenster unter **Partien** gibt es einen neuen Menüpunkt *Endspiele*.



Damit werden alle Partien der Datenbank an Hand eines festen Endspielschlüssels klassifiziert.

↑ Name	Erw.	Größe	Datum	Attr.
[.]		<DIR>	30.10.2014 11:55	
Final	ck3	19.004.560	13.10.2014 18:50	a-
Final	cp3	18.966	13.10.2014 18:50	a-

Der Eröffnungsschlüssel wird fest unter dem Pfad *Eigene Dokumente\ChessBase\Key* gespeichert.

Die Klassifikation wird dabei nicht im Schlüssel eingetragen sondern *direkt in der Partie*. In der Partienliste gibt es eine neue Spalte *Endspiel*, in der man das jeweils längste Endspiel der Partie sieht z.B. TL-TS. Über die Spaltensortierung kann man – wie in allen Listenfenstern – auf- und absteigend sortieren.

Dieses Klassifikationsschema wird verwendet in der Eröffnungsübersicht und im Spielerreport. Hier gibt es jeweils ein neues Kapitel *Endspiele*.

Dargestellt werden die in der jeweiligen Partiemenge am häufigsten vorkommenden Endspiele sowie die prozentuale Abweichung gegenüber der Partiemenge in der Referenzdatenbank. Außerdem sieht man auch die Abweichung der Länge der jeweiligen Endspiele gegenüber der Referenzdatenbank.

TL-TS (+8,9) bedeutet also, das das Endspiel TL-TS ca 9% häufiger vorkommt als in der Gesamtdatenbank. Es wird damit eine Aussage darüber getroffen, ob eine bestimmte Eröffnungsstellung eine Tendenz zu einem bestimmten Endspiel hat oder ob ein Spieler x bestimmte Endpielvorlieben hat.

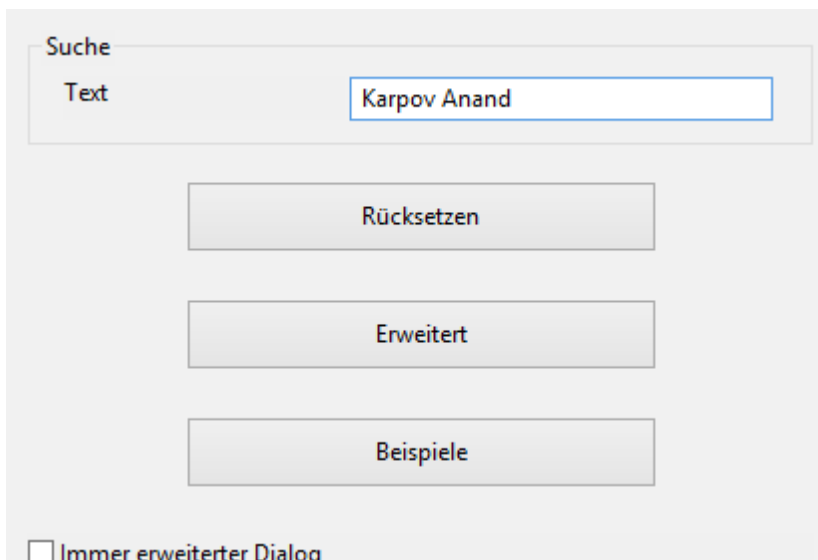
3.4 Zugriff per Suche

3.4.1 Suchabfragen per Eingabezeile

Häufig kommen bei Suchabfragen innerhalb von Datenbanken nur wenige Suchkriterien zum Einsatz.

Für diesen Fall bietet das Programm die Möglichkeit, das gewünschte Suchkriterium (Spielernamen, Turniere, Wertungszahl etc.) direkt durch Eintippen in der *Eingabezeile* vorzunehmen. Dieser Dialog wird bei jeder Suchabfrage per Voreinstellung gestartet und man muß in diesem Fall nicht explizit die [Suchmaske](#) aufrufen. Der Start der [Suchmaske](#) empfiehlt sich bei komplexeren Suchabfragen.

Das Beispiel zeigt die Suche nach allen Partien zwischen GM Karpov und GM Anand.



Suche

Text

Rücksetzen

Erweitert

Beispiele

Immer erweiterter Dialog

Das Ergebnis finden Sie – wie immer bei Suchabfragen- anschließend in dem Fenster *Suchergebnis*.

The screenshot shows the ChessBase search results interface. On the left is a chessboard with a yellow arrow pointing to a white pawn on e5. On the right is the 'Suchergebnis' window. The table below shows search results:

Num...	Weiß	Schwarz	Jahr	Ergeb...	Züge	Notation
19	Karpov,A	Anand,V	1993	½-½	46	1.d4 d5 2.c4 c6 3.Sf3 Sf6 4
20	Anand,V	Karpov,A	1993	0-1	68	1.e4 c6 2.d4 d5 3.Sc3 dxe
21	Anand,V	Karpov,A	1994	½-½	26	1.e4 c6 2.d4 d5 3.Sc3 dxe
22	Anand,V	Karpov,A	1994	0-1	76	1.e4 c6 2.d4 d5 3.Sc3 dxe
23	Karpov,A	Anand,V	1994	0-1	100	1.d4 d5 2.c4 c6 3.Sf3 Sf6 4
24	Karpov,A	Anand,V	1994	½-½	49	1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4
25	Anand,V	Karpov,A	1994	1-0	35	1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.d4 cxd4

Below the table, the 'Notation - Buch' window shows a detailed view of a game between Karpov, Anatoly (2725) and Anand, Viswanathan (2670) from 1992. The notation is: 1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 e5 4.Sf3 Lb4+ 5.Ld2 Lxd2+ 6.Sbxd2 exd4 7.Lxc4 Sc6 8.0-0 Sf6 9.e5 Sd5 10.Sb3 0-0 11.Sbxd4 Sxd4 12.Dxd4 Sb6 13.Lb3 Le6 14.Dc5 Te8 15.Tad1 De7 16.Dc3 Lxb3 17.Dxb3 Tad8 18.h3 h6 19.Tfe1 Txd1 20.Txd1 c6 21.De3 Td8 22.Te1 Dd7 23.b3 Dd3 24.Dc5 Dd5 25.Da3 Sc8 26.Db4 c5 27.Da4 Dd7 28.Df4 De6 29.Tc1 b6 30.b4 Dxa2 31.bxc5 bxc5 32.Txc5 Sb6 33.Tc7 Td7

Der Schalter „*Beispiele*“ listet anschauliche Einsatzmöglichkeiten dafür auf, in welcher Form Suchabfragen mit diesem leistungsfähigen Tool möglich sind.

Titel	Text
Player	Vachier Lagrave
Player and Pl...	Kramnik Dortmund
Player and Re...	Kasparov 1-0
Pairing	Anand Polgar
Elo	2500
Elo and Year	2500 2018
ECO Najdorf	B90-B99
Position	wBh7,c1,Qd1,Nf3,bKg8,Pg7,f...
Manoeuvre	Bxh7+ Kxh7
FEN	8/8/8/8/8/8/k6K w -

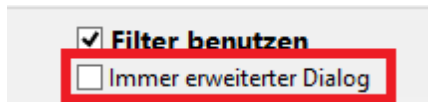
Buttons: OK, Abbrechen

Klick auf den Schalter „*Erweitert*“ startet die *Suchmaske*, über die Sie komplexere Suchabfragen definieren und die Suchergebnisse verfeinern können.

Falls Sie generell für Ihre Suchabfragen die klassische Suchmaske bevorzugen und den Auswahldialog nicht angezeigt bekommen wollen, können Sie dies direkt im Dialog einstellen.

Immer erweiterter Dialog

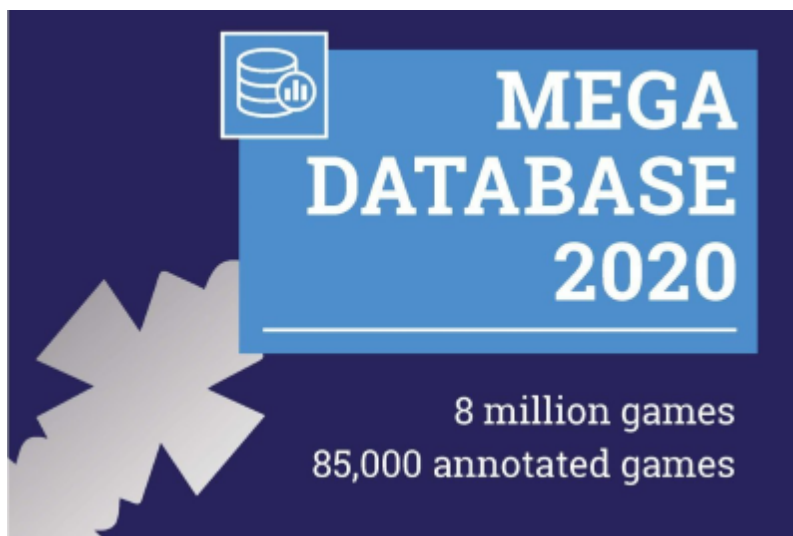
Alternativ können Sie die Einstellung auch direkt im Dialog der klassischen Suchmaske vornehmen.



3.4.2 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).



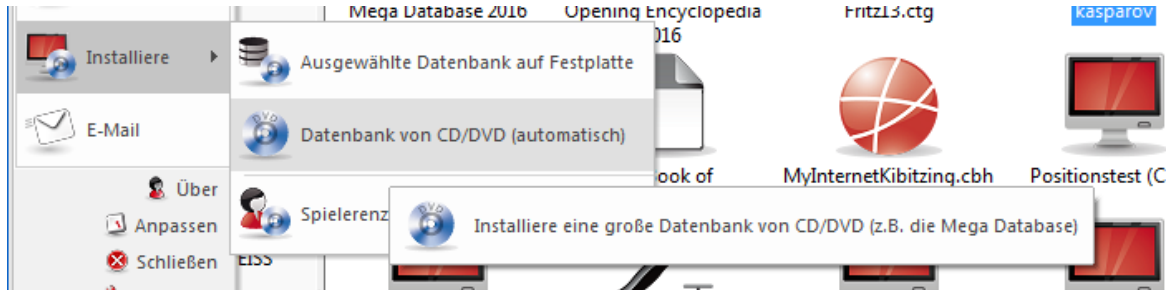
Legen Sie die Referenzdatenbank im [Datenbankfenster](#) wie folgt fest:

1. Rechtsklick auf Datenbanksymbol.
2. Eigenschaften anklicken.
3. *Referenzdatenbank* aktivieren.

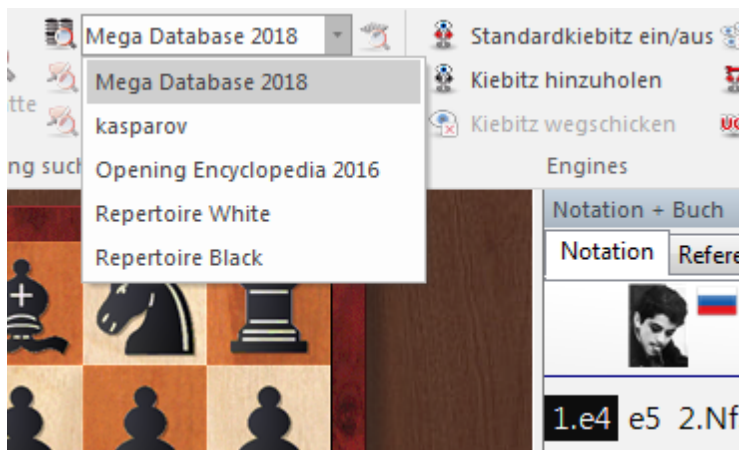
Die Referenzdatenbank ist immer unter '[Meine Datenbanken](#)' eingetragen. Wählen Sie im

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.

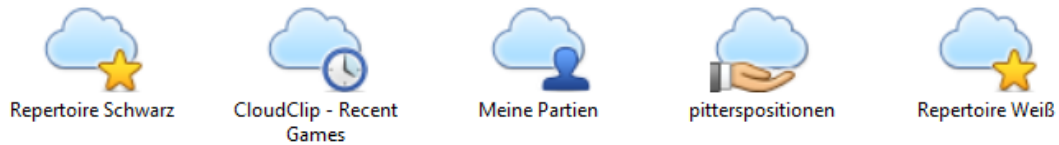
3.4.3 Repertoiredatenbank

Die Repertoiredatenbank ist eine Sammlung kommentierter Partien oder Varianten, die Ihr Eröffnungsrepertoire bilden. Die systematische Pflege des eigenen Repertoires ist Grundlage jeder erfolgreichen Vorbereitung.

In ChessBase verwalten Sie Ihr Eröffnungsrepertoire in zwei Datenbanken, eine für

Weiß, eine für Schwarz.

Es empfiehlt sich, das Eröffnungsrepertoire in der [Cloud](#) zu verwalten. So kann man es auf jedem Rechner, der ChessBase besitzt, mit einfacher Anmeldung einsehen.

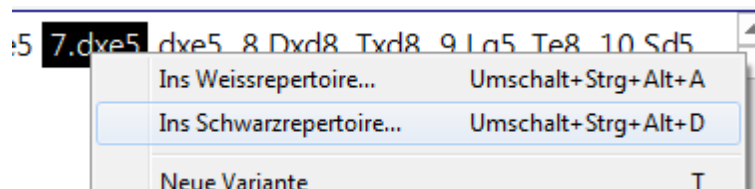


Beim ersten Start der Cloud bietet das Programm an, automatisch für Weiß und Schwarz eine Repertoiredatenbank zu generieren.

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.

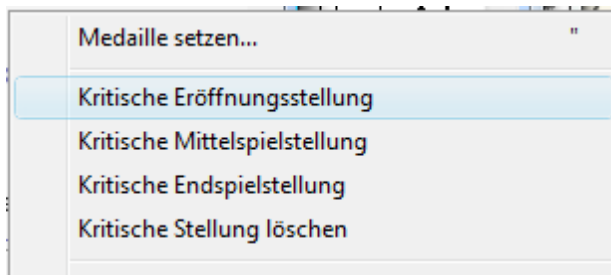
- Referenzdatenbank
- Repertoiredatenbank

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

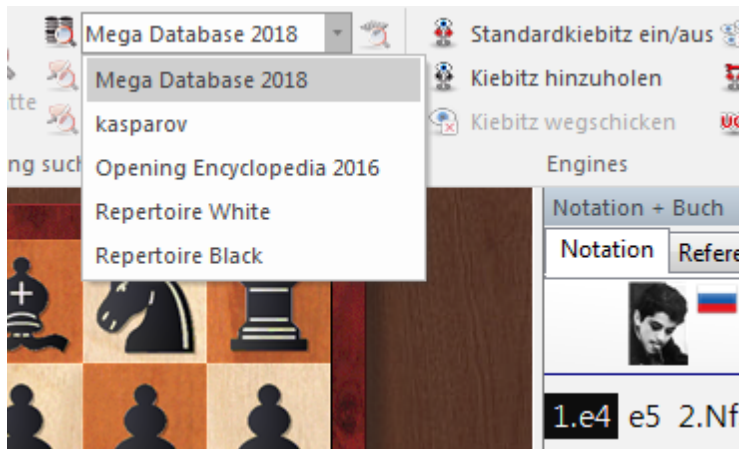
Weitere Anwendungen zur Repertoiredatenbank:

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.

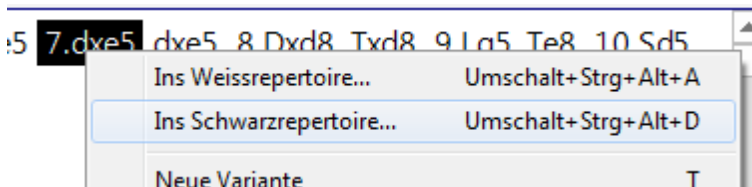
3.4.4 Sofortzugriff Repertoiredatenbank

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.

3.4.5 Suche in der Online-Datenbank

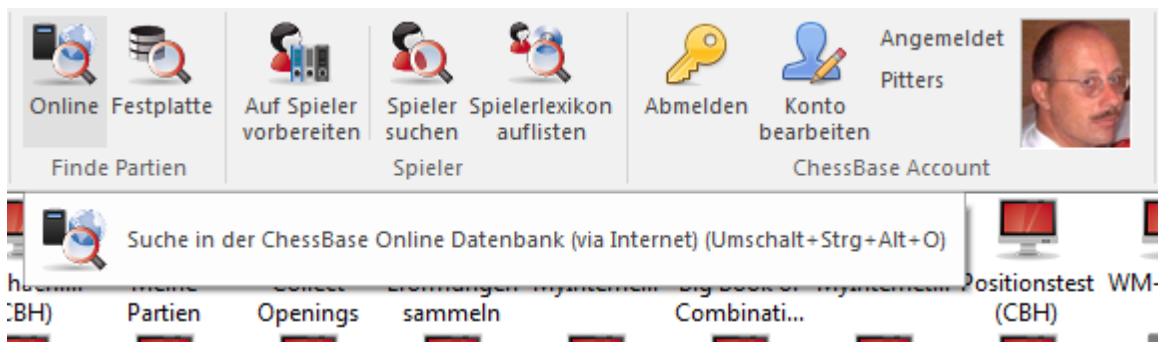
Auf dem Server www.chesslive.de befindet sich die neu konzipierte Online-Datenbank mit weit über 5 Millionen unkommentierten Partien, die regelmässig mit aktuellen und historischen Partien erweitert wird.

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.

Spieler/Turnier

Text

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	1/2-1/2	2000	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.g3 d5
Kramnik,V	2770	Kasparov,G	2849	1/2-1/2	2000	1.Sf3 Sf6 2.c4 b6 3.g3 c5
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	1/2-1/2	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5
Kramnik,V	2770	Kasparov,G	2849	1/2-1/2	2000	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lf
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	1/2-1/2	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5
Kramnik,V	2770	Kasparov,G	2849	1-0	2000	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lf
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	1/2-1/2	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5
Kramnik,V	2770	Kasparov,G	2849	1/2-1/2	2000	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lf
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	1/2-1/2	2000	1.c4 c5 2.Sf3 Sf6 3.d4 cx
Kramnik,V	2770	Kasparov,G	2849	1/2-1/2	2000	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	1/2-1/2	2000	1.c4 c5 2.Sf3 Sf6 3.g3 d5
Kramnik,V	2770	Kasparov,G	2849	1/2-1/2	2000	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	1/2-1/2	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5
Kramnik,V	2770	Kasparov,G	2849	1-0	2000	1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 d
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	1/2-1/2	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5
Anand,V	2769	Kasparov,G	2851	1/2-1/2	2000	1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cx
Kasparov,G	2851	Anand,V	2769	1/2-1/2	2000	1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cx
Kasparov,G	2851	Kramnik,V	2758	1/2-1/2	2000	1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cx

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](#)

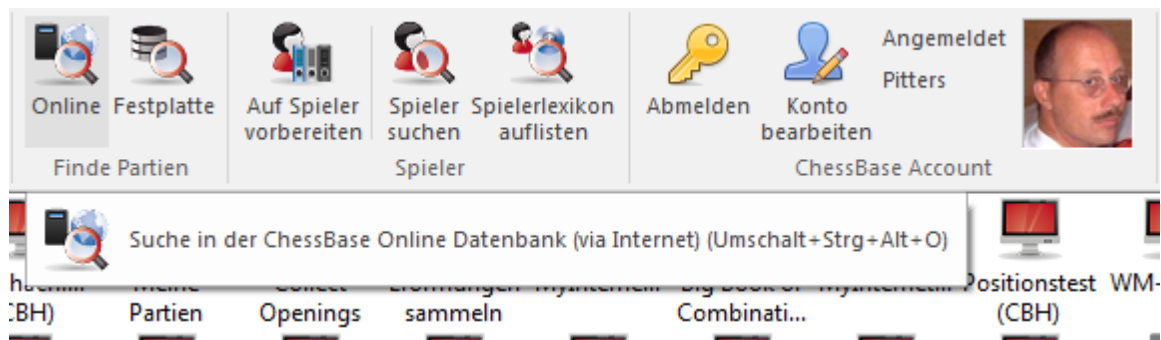
[Positionsuche Onlinedatenbank](#)

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).

3.4.6 Intelligente Suchzeile für Online-Datenbank

Datenbankfenster - Online



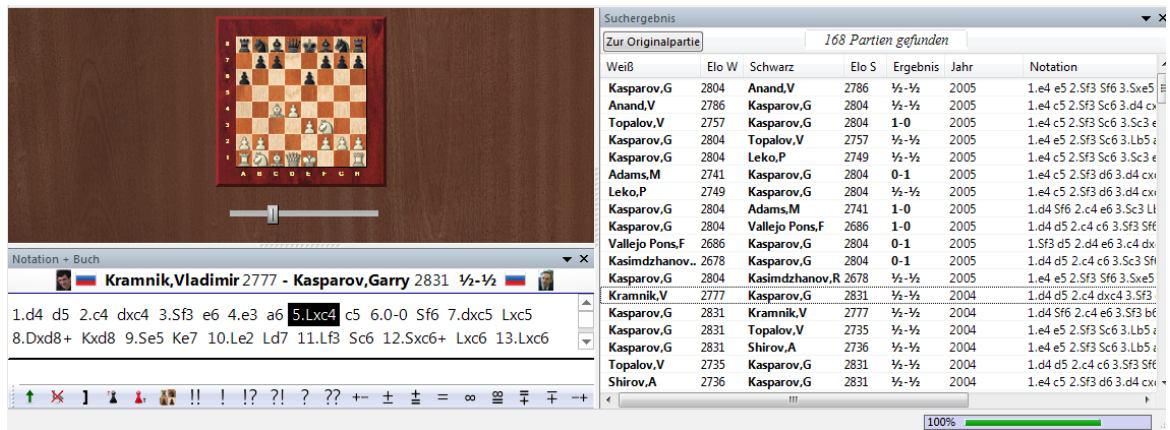
Ähnlich einer Google-Suche interpretiert das Programm automatisch, was mit den einzelnen Suchtexten gemeint ist. Die Vorgehensweise ähnelt der Sucheingabe via [Eingabezeile](#) für lokal gespeicherte Datenbanken.

Beispiel

Eingabe " Kasparov Linares ".

 The screenshot shows a search input field in the ChessBase Online interface. The field is labeled 'Spieler/Turnier' and 'Text'. The text 'Kasparov Linares' is entered into the field. Below the input field, there are two buttons: 'Erweitert' and 'Rücksetzen'.

Das Programm filtert automatisch die Partien aus der Onlinedatenbank, auf die dieses Suchkriterium zutrifft.

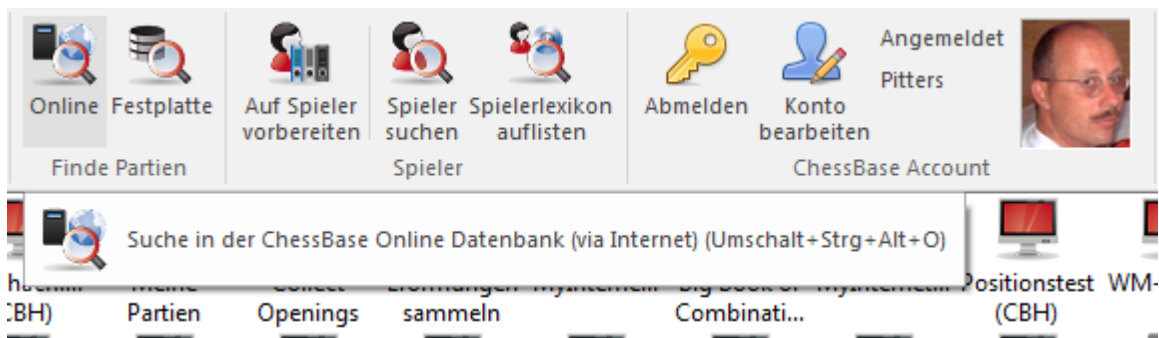


3.4.7 Spielersuche Onlinedatenbank

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.

Spieler

Spieler

Elo >=

Weiß Schwarz

Siege Remisen Niederlagen

Gegner

Gegner

Elo >=

Turnier

Turnier

Jahr

Jahr -

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.

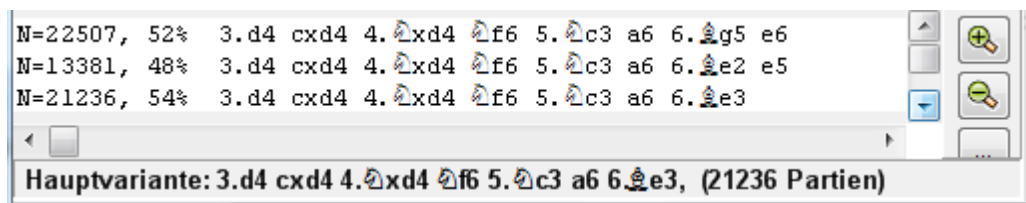
Notation + Buch

Notation Referenz Tabelle Training Partieformular B...

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	
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.



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.

3.4.8 Positionssuche Onlinedatenbank

Brettfenster: Klick Ribbon *Online*

In der Onlinedatenbank kann man aus dem [Brettfenster](#) heraus gezielt nach Partien mit der aktuellen Brettstellung suchen.

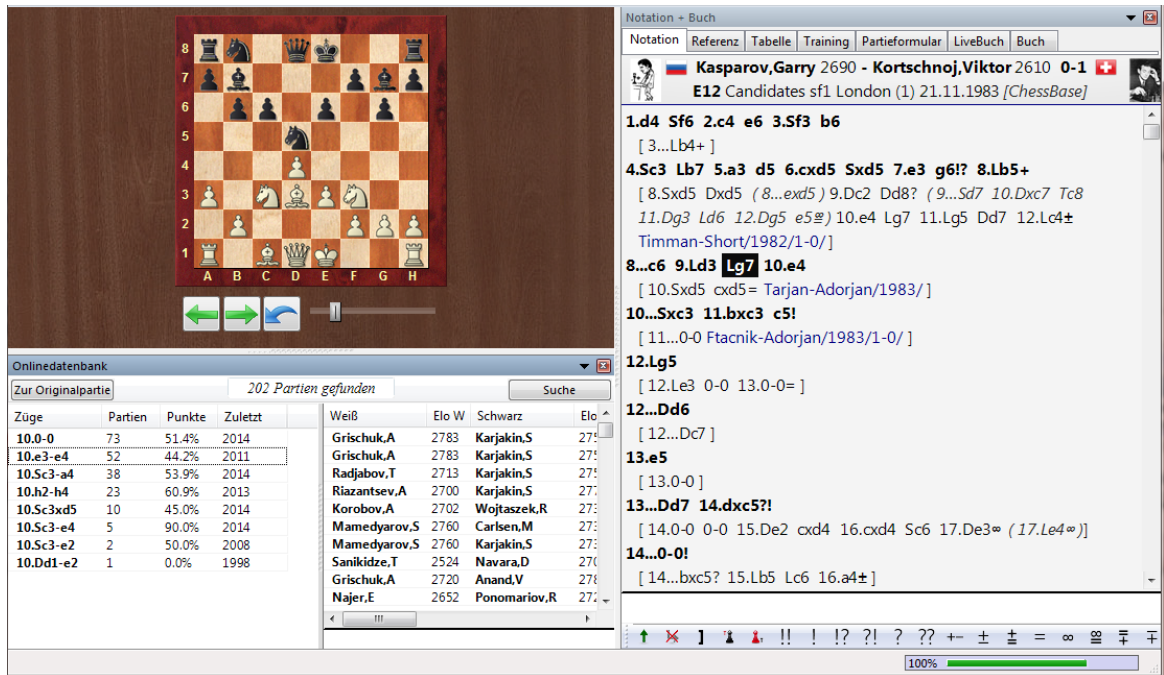
Öffnet eine Fensterfläche für die gefundenen Partien. Klicken Sie auf den Schalter Suchen, um alle Partien aus der Online-Datenbank zur Brettstellung aufzulisten.

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.

3.4.9 Begrenzung der Anzeige in der Onlinedatenbank

Frage: Ich spiele zur Zeit eine Partei mit der Sizilianisch Bauernraubvariante B97. Bei der Abfrage der Onlinedatenbank ist mir aufgefallen, dass die Partien nur bis zum 21. Weißzug angezeigt werden. Nach Abfrage von 21. Ld6 von Weiß zeigt die Datenbank an, dass noch 9 Partien von Schwarz mit 21. Tfe8, 28 Partien mit 21. Sbc6, 9 Partien mit 21. F5 und 76 Partien mit 21. Tfd8 vorhanden sind. Sobald ich eine Variante davon abfragen will kommt der Hinweis "Keine Partie anzuzeigen".

Bei allen anderen Datenbanken kann noch weiter abgerufen werden. Ist die Onlinedatenbank auf den 21. Weißzug beschränkt?

Antwort: Die Vermutung trifft zu. Die Onlinedatenbank ist in der Tiefe begrenzt.

Allerdings ist diese Begrenzung nicht fest fixiert, sondern bezieht sich auf die ECO

Klassifikation der ausgewählten Eröffnungsvariante. In der Praxis bedeutet dies, dass eine Partie mindestens bis zu der Stellung aufgenommen wird, die für die ECO Klassifikation relevant ist. Ab der Klassifikationsstellung kommen dann noch x Halbzüge dazu. Es ergibt sich somit eine Tiefe von ECO + x Halbzügen.

Bei häufig gespielte Theorievarianten ist die ECO Stellung natürlich schon relativ tief verschachtelt, bei selteneren Abspielen wie z.B. 1. b4 wird schon relativ früh in die Partie übergeleitet.

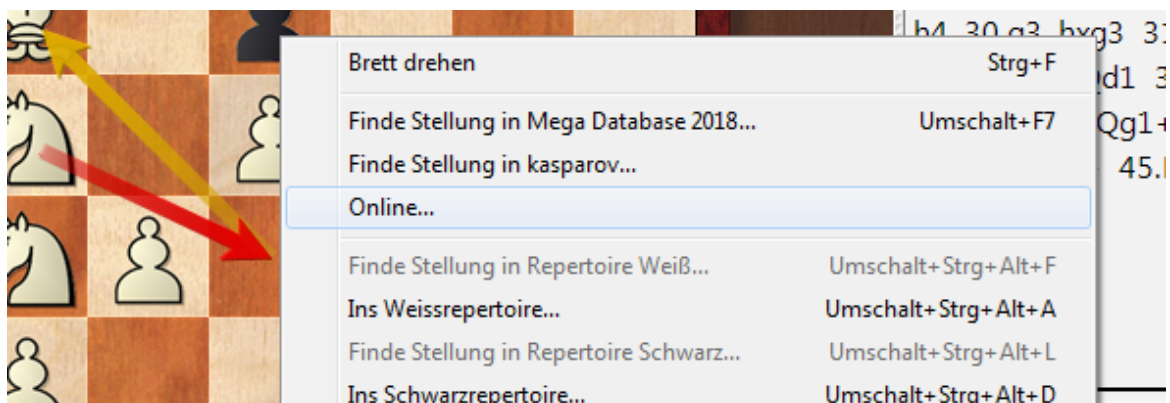
Zur Zeit ist die Begrenzung auf ECO+12, ggf. 10 Halbzüge. Die Anzeige kann sich aber in beide Richtungen ändern. In der Regel sind es dann so wenige Partien, dass weitere Anzeigen nicht mehr sinnvoll sind. In diesem Fall schaut der Anwender sich dann die angezeigten Partien an.

3.4.10 Aktualisierung der Suchfensters der Onlinedatenbank

Beim Nachspielen einer Partie ist es nützlich, den Zugriff auf die Onlinedatenbank einzuschalten.

Rechtsklick Schachbrett - Online

Wenn im Brettfenster das Suchfenster der Onlinedatenbank geöffnet ist, dann wird es bei jeder Aktion und Änderung auf dem Brett umgehend aktualisiert und man bekommt die Partien aufgelistet, die die aktuelle Brettstellung enthalten.



In früheren Versionen musste man dazu explizit auf *Suchen* klicken, dieser Schritt fällt jetzt weg und gestaltet die Suche nach schachlicher Information noch einfacher.

3.4.11 Suchmaske

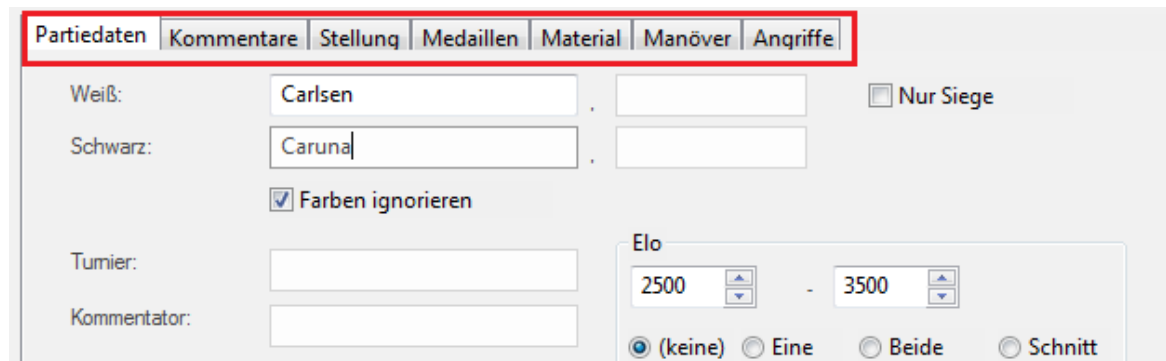
Mit der Suchmaske bestimmen Sie die Bedingungen, nach denen Partien gefiltert und gesucht werden.

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 unterschiedliche 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.

[Angriffe](#)

Suche nach taktischen Motiven

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.

3.4.12 Suchmaske - Partiedaten

Aufruf der [Suchmaske](#), Reiter Partiedaten.

Hinweis: Das Programm bietet die Möglichkeit, vordefinierte Suchabfragen dauerhaft [abzuspeichern](#) und bei Bedarf wieder zu laden. Das erspart vor allem bei häufig genutzten Suchabfragen viel Zeit und beschleunigt die Arbeit mit dem Programm.

Starten Sie entweder die Partienliste der zu durchsuchenden Datenbank oder Rechtsklick auf ein Datenbanksymbol - > Suche. Definieren Sie die Suchkriterien.

Klicken Sie im Suchdialog auf den Schalter „Speichern“. Es wird jetzt der Dateidialog eingeblendet, in dem Sie die Sucheinstellungen abspeichern können. Die Dateierweiterung für die Suchdateien ist *.dbsearch, der Standardpfad zur Speicherung der Suchkriterien befindet sich in dem Unterverzeichnis „SearchMask“ im Benutzerverzeichnis.

Partiedaten | Kommentare | Stellung | Medaillen | Material | Manöver | Angriffe

Weiß: . Nur Siege
 Schwarz: .
 Farben ignorieren

Turnier:
 Kommentator:

Jahr: -
 ECO: -
 Züge: -

Elo -
 (keine) Eine Beide Schnitt
 Differenz

Ergebnis
 1-0 0-1 ½-½ 0-0
 Matt Patt Schach

Text Gute Partien
 Nicht

Im Repertoire
 Nein Weiß Schwarz

Irgendein Text

Zeitkontrolle
 Alle Blitz Schnellschach

Partiedaten Kommentare Stellung Material Manöver Medaillen
 In Varianten suchen Angriffe

Filter benutzen
 Immer erweiterter Dialog

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](#)

Zeitkontrolle

Suche nach Partien mit unterschiedlichen Bedenkzeiten

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.

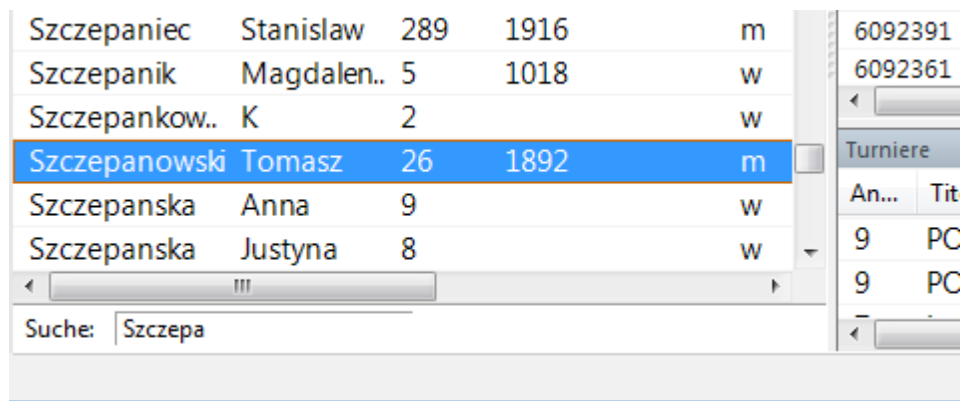
Rücksetzen

Entfernt alle Eingaben unter Partiedaten

Tipp zur Spielersuche

Frage: Wie kann ich in der Referenzdatenbank eine Suche nach einem Spieler durchführen, wenn ich die Schreibweise des Namens nicht genau kenne? Beispielsweise möchte ich nach dem Spieler „Tomasz Szczepanowski“ oder „Thomasz Szczepanowski“ suchen und mir dessen Partien anschauen. Wie kann ich das am einfachsten lösen?

Antwort: Bei Unklarheit mit der Schreibweise eines Spielers kann der in jede Datenbank integrierte [Spielerindex](#) weiterhelfen. Der nachstehende Screenshot zeigt die Ansicht des Spielerindex mit der konkreten Lösung des beschriebenen Problems.



Szczepaniec	Stanislaw	289	1916	m	6092391
Szczepanik	Magdalen..	5	1018	w	6092361
Szczepankow..	K	2		w	
Szczepanowski	Tomasz	26	1892	m	
Szczepanska	Anna	9		w	
Szczepanska	Justyna	8		w	

Suche:

Turniere	
An...	Tit
9	PC
9	PC

Unterhalb des Spielerindex befindet sich eine kleine Eingabezeile. Bereits bei der Eingabe der Anfangsbuchstaben werden die passenden Einträge aufgelistet, im Spielerindex die Spielernamen.

Der Vorzug dieser Methode ist offensichtlich. Man kann bereits bei Ähnlichkeiten schnell den gewünschten Spieler finden und dessen Partien nachspielen!

3.4.13 Suchmaske - Kommentare

Aufruf der [Suchmaske](#), Reiter *Kommentare*.

The screenshot shows a search mask for comments. At the top, there are tabs for 'Partiedaten', 'Kommentare', 'Stellung', 'Medaillen', 'Material', and 'Manöver'. The 'Kommentare' tab is active. The main area contains several input fields and checkboxes:

- Text1:** A text input field containing 'Meine' and a checked checkbox for 'Ganzes Wort'.
- Text2:** An empty text input field.
- Symbole:** An empty text input field and a checkbox for 'Gelöscht'.
- Stellung:** A checkbox and a numeric input field with '960:' and '0'.
- A group of checkboxes for search criteria: 'Farben', 'Training', 'Multimedia', 'Bauernstruktur', 'Figurenpfad', 'Varianten' (checked), 'Beliebiger Text', 'Beliebiges Symbol', 'Kritische Eröffnungsstellung', 'Kritische Mittelspielstellung', and 'Kritische Endspielstellung'.
- A 'Rücksetzen' button.

At the bottom, there is a row of checkboxes for the search scope: 'Partiedaten', 'Kommentare' (checked), 'Stellung', 'Material', 'Manöver', 'Medaillen', and '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.

3.4.14 Suchmaske - Material


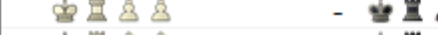



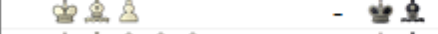
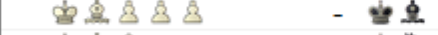
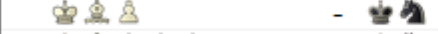
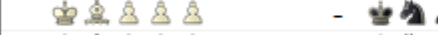


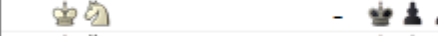






Aufruf der [Suchmaske](#), Reiter Material.

Die Suche nach vordefinierten Materialkonstellationen wurde vereinfacht. In der Suchmaske definieren Sie die Suche nach bestimmten Materialverteilungen über den Tab Material.

Die Materialsuche war und ist ein leistungsfähiges Tool, aber die Definition der Suchparameter war in früheren Versionen nicht ganz trivial. Die aktuelle Version bietet

hier einige Funktionen, die helfen, dieses leistungsfähige Werkzeug einfacher zu bedienen.

Klick auf Beispiele im Dialog bietet eine Vorauswahl mit typischen Materialkonstellationen, die häufig für die Suche eingesetzt werden:

Endgame	Type
	
	Verbunden, Frei
	Nicht verbunden
	Doppelt
	Verbunden
	Gleiche Läufer
	Ungleiche Läufer
	
	Blockiert, Schlechter Läufer
	Blockiert, Guter Läufer
	Beide Flügel, Symmetrisch, Nicht blockiert
	Verbunden
	Ein Flügel
	Beide Flügel
	
	
	
	Verbunden, Frei

OK Abbrechen

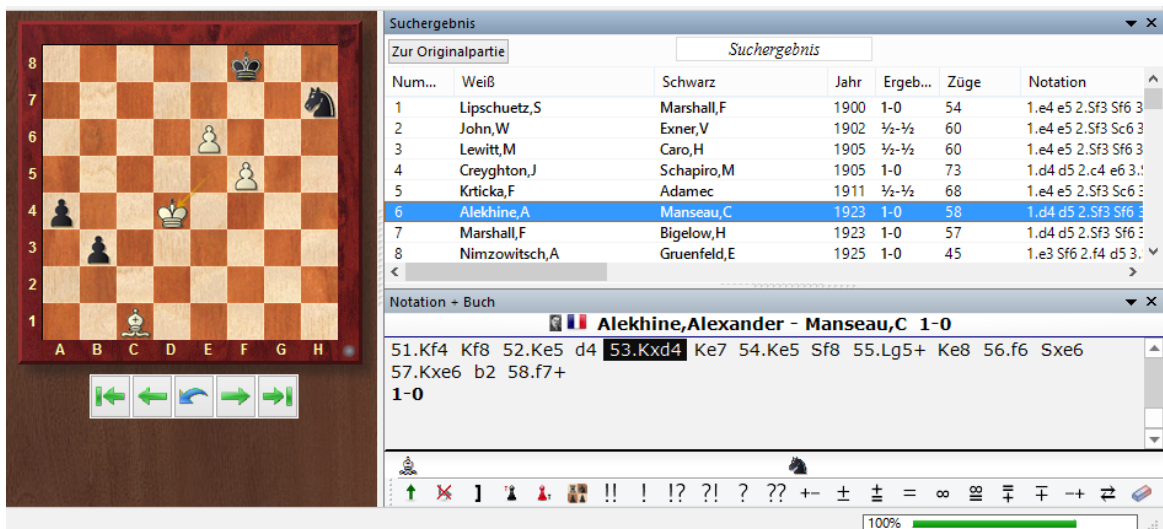
Nehmen wir als Beispiel den ersten Eintrag für die Verteilung K+T +B – K+T. Per Doppelklick auf den Eintrag sehen Sie, wie die erforderlichen Parameter in der Suchmaske übernommen wurden.

Eine wichtige Funktion hat der Schalter „Stellung aufbauen“. Damit starten Sie die *Stellungseingabe* und geben die gewünschte Materialkonstellation einfach ein.

Nach der Eingabe und OK sehen Sie auch hier die Auswirkungen im Suchdialog.



Sie können jederzeit die zusätzlichen Parameter des Suchdialogs benutzen, um die Suche zu verfeinern. Das Ergebnis der Suche wird im Fenster Suchergebnis angezeigt. Klick auf einen Listen/Partieeintrag lädt umgehend die Partie mit der Schlüsselstellung im Brettfenster, die dem Suchkriterium entspricht.



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.

3.4.15 Suchmaske - Manöver

Aufruf der [Suchmaske](#), Reiter *Manöver*.

Taktische Schlagfertigkeit ist ein wichtiger Bestandteil der praktischen Spielstärke. Das Programm bietet ein Fülle von Möglichkeiten aus einer Datenbank Partien herauszufiltern, in denen taktische Motive vorkommen.

Partiedaten | Kommentare | Stellung | Medaillen | Material | **Manöver** | Angriffe

Einfügen/neu
Löschen

wB--h7xP+
bKg8h7xB
wQ--h5+
bKh7g8
wN--g5

Nicht W B WB

K ▾ g8 - h7 B ▾ Umwandlung ▾

Schach Doppelschach
 Matt Patt

Tactics

Fesselung Doppelangriff
 Spiess Überlastung
 Abzugsangriff Verteidiger eliminieren
 Ablenkung Hinlenkung
 Gefangene Figur Zwischenzug
 Grundreihe Räumung
 Umwandlung Zerstörung
 X-Ray Attack
 Opfer

Reihenfolge prüfen
 Spiegeln Horizontal g1=g8

Beispiele

Rücksetzen Züge 10 60 Länge 10

Partiedaten Kommentare Stellung Material Manöver Medaillen
 In Varianten suchen Angriffe

Für das gezielte Training von klar definierten taktischen Motiven gibt es eine nützliche Erweiterung des Tabs *Manöver* in der Suchmaske.

Tactics

<input type="checkbox"/> Fesselung	<input type="checkbox"/> Doppelangriff
<input type="checkbox"/> Spiess	<input type="checkbox"/> Überlastung
<input type="checkbox"/> Abzugsangriff	<input type="checkbox"/> Verteidiger eliminieren
<input type="checkbox"/> Ablenkung	<input type="checkbox"/> Hinlenkung
<input type="checkbox"/> Gefangene Figur	<input type="checkbox"/> Zwischenzug
<input checked="" type="checkbox"/> Grundreihe	<input type="checkbox"/> Räumung
<input type="checkbox"/> Umwandlung	<input type="checkbox"/> Zerstörung
<input type="checkbox"/> X-Ray Attack	
<input type="checkbox"/> Opfer	

0 200 Länge 6

Wählen Sie einfach durch Setzen des Häkchens das gewünschte Motiv (Grundreihe) aus und nach einem Klick auf OK wird die Datenbank umgehend nach dem taktischen Motiv durchsucht.

Das Programm listet die Partien mit dem Ergebnis im Fenster *Suchergebnis* auf. Per Klick auf einen Listeneintrag wird die Partie im Brett angezeigt, das Programm „springt“ direkt zur der Schlüsselstellung der Partie mit dem gesuchten taktischen Motiv, im Beispiel die Suche nach Grundreihen Matts.

Notation - Buch

Notation Referenz Plan Explorer Tabelle Training Partieformular Buch

Von Heydebrand und der Lasa, Tassilo - Seligo 1-0
C57 Casual Games Berlin 20.08.1837

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♘f6 4.♘g5 d5 5.exd5 ♘xd5 6.♗f3 ♗e6 7.♘xe6 fxe6 8.c3 ♗e7 9.0-0 ♗f6 10.♗h5+ g6 11.♗g4 ♗d6 12.d3 0-0-0 13.♘d2 ♗df8 14.♘e4 ♗d7 15.♘c5 ♗d6 16.♘xe6 ♗b8 17.♘xf8 ♗xf8 18.♗e3 ♘a5 19.b4 ♘xc4 20.♗c5 ♗c6 21.♗xf8 ♘d2 22.♗fd1 ♗xc3 23.♗ac1 ♗a3 24.♗d7 ♘b6 25.♗xc7+ ♗a8 26.♗c8+ ♘xc8 27.♗xc8#

1-0

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*).

Diese Funktion bietet vor allem Schachtrainern eine einfache Möglichkeit, passendes Unterrichtsmaterial zusammenzustellen. Alternativ bietet es sich für jeden Anwender an, seine eigenen Partien auf diese elementaren taktischen Motive zu durchforsten.

Die Definition eines Manövers ist nicht immer trivial. Die im Dialog vordefinierten Motive decken eine große Bandbreite ab, der Anwender hat die Möglichkeit, diese nachträglich zu modifizieren.

Per Klick auf **Beispiele** können Sie weitere vordefinierte Suchabfragen laden.

Manoeuvre	Position search
Queen mates on f7	Black king on e8
Bishop sacrifice on h7	---
Laskers double bishop sacrifice	---
Black sacrifices the exchange on c3	White king on b1 or c1
Knight sacrifice on d5	Black king on e8, white rook on e1
Bishop sacrifice on b5	Black king on e8
Rook sacrifice on g7	---
Queen sacrifice on h8	---
Rook double check	---
Queen decoys into fork	---

Nach der Auswahl sehen Sie in dem Dialog wie das ausgewählte Manöver konkret definiert wurde. Dies hilft beim Verständnis für die Definition der Suchkriterien.

Einfügen/neu

Löschen

wNc3d5
bPe6d5xN
wPe4d5xP

Nicht W B WB

N - Umwandlung

Schach Doppelschach

Matt Patt

Tactics

Fesselung Doppelangriff

Spiess Überlastung

Abzugsangriff Verteidiger eliminieren

Ablenkung Hinlenkung

Gefangene Figur Zwischenzug

Grundreihe Räumung

Reihenfolge prüfen

Spiegeln Horizontal g1=g8

Rechts definieren Sie Züge, die Sie mit dem Schalter *Einfügen/Neu* 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?

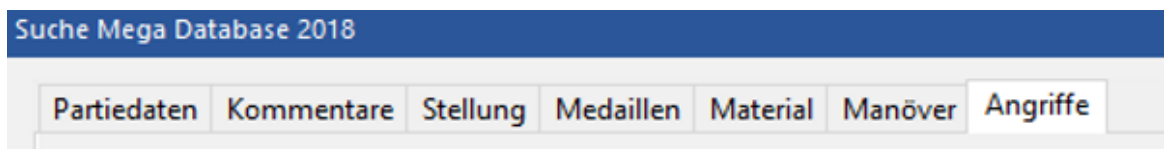
Zugfenster z.B: 5-50, Länge 20

d) Unterverwandlung ohne direktes Geschlagenwerden

wP????=N
 ~b????xN
 Zugfenster wie vor.

3.4.16 Suche nach Angriffs – und Verteidigungsmotiven

„Neben der Suche nach Manövern, Materialkonstellationen kann das Programm in jeder beliebigen Datenbank gezielt nach vordefinierten Verteidigungs – oder Angriffsmotiven suchen.“



In der Suchmaske können Sie die gewünschten Suchkriterien über den Eintrag **Angriffe** definieren.

Anwendungsbeispiel: Sie möchten Partien finden, in denen ein Springer c3 von einem Springer und Läufer angegriffen wird, als Verteidiger stehen dem angegriffenen Springer die Dame und ein Bauer zur Verfügung.

Die Definition der Suchkriterien in dem Dialog nehmen Sie wie folgt vor:

„
“

The screenshot shows a search interface with the following settings:

- Angegriffene Figur:** n
- Feld:** c3
- Angegriffen durch:** King (0), Rook (0), Bishop (1), Knight (1), Pawn (0), King (0), Zusätzlich (0)
- Gedeckt durch:** King (1), Rook (0), Bishop (0), Knight (0), Pawn (1), King (0), Zusätzlich (0)

Keine anderen Angreifer oder Verteidiger

In der Figurenauswahlbox legen Sie den Figurentyp fest, der konkret unter „Beschuß“ steht. Zusätzlich können Sie das Standfeld der Figur festlegen, in unserem Anwendungsbeispiel wäre dies das Feld c3.

Im nächsten Schritt legen Sie die angreifenden und verteidigenden Figurentypen fest und starten die Suchabfrage mit OK. Wie bei allen anderen Suchabfragen präsentiert das Programm alle Partien, die das Suchkriterium erfüllen. Per Klick wird die Partie im Fenster *Suchergebnis* mit der vordefinierten Stellung geladen.

Hinweis: Beachten Sie daß die Farbzurordnung der Figur in der Auswahlbox durch Groß- und Kleinschreibung definiert wird!

The dropdown menu for 'Angegriffene Figur' is open, showing the following options:

- n
- p
- b
- n
- q
- r
- P
- B
- N
- Q
- R

Schauen wir uns an, wie die Einstellung „n“ (Kleinschreibung) sich mit dem vordefinierten Beispiel auswirkt.

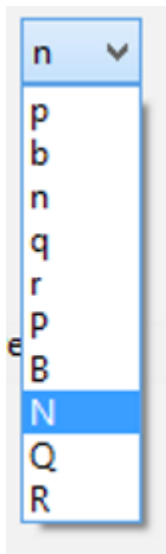
The screenshot shows the ChessBase search results window. On the left is a chessboard with a white knight on c3. On the right is a table of search results. The search criteria are set to 'n'. The table lists games with columns for White player, Elo W, Black player, Elo S, Ergebnis, Jahr, Notation, VCS, ECO, T..., and Kommentator. The game 'Tihlarik, K' vs 'Lugo Sanchez, M' is highlighted in blue.

Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation	VCS	ECO	T...	Kommentator
Fick, L		Van den Bosch, J		½-½	1930	1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4..				B92
Grob, G		Somogyi, I		1-0	1955	1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4..				B93
Spiridonov, N		Padevsky, N		0-1	1968	1.Nf3 Nf6 2.g3 d5 3.Bg2 e6 4.0-0 B..				C00
Pacl, V	2200	Mista, L	2410	0-1	1971	1.e4 c5 2.Nc3 e6 3.Nf3 Nc6 4.d4 cx..				B48
Artunov, K		Kirov, N		0-1	1972	1.e4 c5 2.Nf3 e6 3.d4 cxd4 4.Nxd4..				c B44
Pokern, N	2270	Leckel, H		0-1	1981	1.d4 d5 2.Nf3 Nf6 3.c4 e6 4.e3 Be7..				D30
Pasqualin, G	1927	Ceccarini, M	2033	1-0	1984	1.Nf3 d5 2.b3 Nf6 3.Bb2 c5 4.e3 e6..				A06
Lewis, J	2250	Valiente, C	2350	0-1	1990	1.e4 c6 2.d4 d5 3.Nd2 dxe4 4.Nxe4..				B17
Fabbri, M	2230	Schienenmann, B	2245	0-1	1990	1.e4 e6 2.d4 d5 3.Nc3 Bb4 4.Qd3 d..				C15
Tihlarik, K		Lugo Sanchez, M		0-1	1991	1.e4 c5 2.b4 cxb4 3.a3 Nf6 4.e5 Qa..				B20
Mora Martinez, L		Velasco Garcia, J		1-0	1992	1.Nf3 c5 2.c4 Nf6 3.g3 d5 4.cxd5 N..				A30
Kaspereit, H		Mettendorf, G		½-½	1993	1.e4 c5 2.b4 cxb4 3.d4 d6 4.Nf3 Nf..				B50
Tozer, R	2300	Howell, J	2505	0-1	1993	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Nf3 e6 4.e3 Nf6..				D29
Tozer, R	2300	Howell, J	2505	0-1	1993	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Nf3 e6 4.e3 Nf6..				D29
Hellborg, T	2200	Bator, R	2435	0-1	1996	1.d4 Nf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.a4 Qa5+..				A57

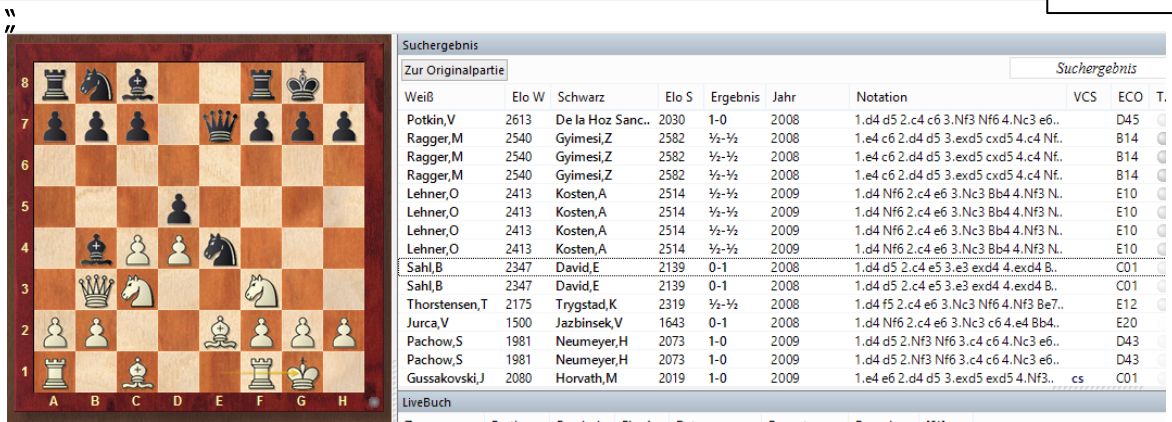
Sämtliche Partien in der Liste erfüllen zwar das vorgegebene Suchkriterium, aber ausschließlich mit einem schwarzen Springer auf c3.

Wer als Anziehender Nimzo Indisch spielt, wird sich für Konstellationen interessieren, in denen der weiße Springer c3 von schwarzem Springer e4/d5 und Läufer b4 angegriffen wird. Wie kann man diese Partien mit der „richtigen“ Farbzusordnung für den Springer finden?

Dazu wählt man in dem Dialog den Großbuchstaben aus.



Das Ergebnis im Suchergebnisfenster liefert jetzt Partien mit einem weißen Springer auf c3.



Suchergebnis							Suchergebnis		
Zur Originalpartie									
Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation	VCS	ECO	T.
Potkin,V	2613	De la Hoz Sanc..	2030	1-0	2008	1.d4 d5 2.c4 c6 3.Nf3 Nf6 4.Nc3 e6..			D45
Ragger,M	2540	Gyimesi,Z	2582	½-½	2008	1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 Nf..			B14
Ragger,M	2540	Gyimesi,Z	2582	½-½	2008	1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4 Nf..			B14
Lehner,O	2413	Kosten,A	2514	½-½	2009	1.d4 Nf6 2.c4 e6 3.Nc3 Bb4 4.Nf3 N..			E10
Lehner,O	2413	Kosten,A	2514	½-½	2009	1.d4 Nf6 2.c4 e6 3.Nc3 Bb4 4.Nf3 N..			E10
Lehner,O	2413	Kosten,A	2514	½-½	2009	1.d4 Nf6 2.c4 e6 3.Nc3 Bb4 4.Nf3 N..			E10
Sahl,B	2347	David,E	2139	0-1	2008	1.d4 d5 2.c4 e5 3.e3 exd4 4.exd4 B..			C01
Sahl,B	2347	David,E	2139	0-1	2008	1.d4 d5 2.c4 e5 3.e3 exd4 4.exd4 B..			C01
Thorstensen,T	2175	Trygstad,K	2319	½-½	2008	1.d4 f5 2.c4 e6 3.Nc3 Nf6 4.Nf3 Be7..			E12
Jurca,V	1500	Jazbinsek,V	1643	0-1	2008	1.d4 Nf6 2.c4 e6 3.Nc3 c6 4.e4 Bb4..			E20
Pachow,S	1981	Neumeyer,H	2073	1-0	2009	1.d4 d5 2.Nf3 Nf6 3.c4 c6 4.Nc3 e6..			D43
Pachow,S	1981	Neumeyer,H	2073	1-0	2009	1.d4 d5 2.Nf3 Nf6 3.c4 c6 4.Nc3 e6..			D43
Gussakovski,J	2080	Horvath,M	2019	1-0	2009	1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 exd5 4.Nf3..	cs		C01

Hinweis: die Suchkriterien des Tabs „Angriffe“ sind mit allen anderen Suchkriterien, z. B. den Partiedaten kombinierbar.

Unter *Zusätzlich* kann man unspezifizierte zusätzliche Angreifer/Verteidiger angeben.

Folgendes Motiv soll gefunden werden: Suche alle Partien in denen die weiße Dame von der schwarzen Dame angegriffen wird. Zusätzlich werden drei un spezifizierte Angreifer unter *Zusätzlich* eingetragen.



The configuration window is divided into three main sections:

- Angegriffene Figur:** A dropdown menu showing a white queen icon (Q).
- Angegriffen durch:** A list of piece icons (queen, rook, bishop, knight, pawn, king) with corresponding numeric input fields. The queen icon has a value of 1. Below this list is a red-bordered box labeled 'Zusätzlich' with a value of 3.
- Gedeckt durch:** A list of piece icons (queen, rook, bishop, knight, pawn, king) with corresponding numeric input fields, all set to 0. Below this list is a 'Zusätzlich' field with a value of 0.

Die Suchfunktion findet die entsprechenden Partien und listet im Fenster *Suchergebnis* die entsprechenden Partien auf. Per Klick auf einen Listeneintrag wird die Partie im grafischen Schachbrett direkt mit der passenden Stellung angezeigt, die dem vordefinierten Suchkriterium entspricht.

Suchergebnis

Num...	Weiß	Schwarz	Jahr	Ergeb...	Züge	Notation
1	Lissowska,A	Sikora Gizynska,B	1988	1/2-1/2	34	1.d4 Nf6 2.c4 e6 3.Nc3 d5 4.B
2	Riggs,R	Oakes,A	1994	1-0	52	1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.
3	Lakos,N	Blazkova,P	1994	0-1	41	1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.f
4	Carmichael,T	De Souza,B	1995	0-1	31	1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.
5	Kumeth,A	Zwack,J	1997	0-1	33	1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.
6	Nat Garbj,M	Alquezar,R	2000	0-1	53	1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.
7	Mainka,R	Seul,G	2000	1/2-1/2	30	1.e4 g6 2.d4 Bg7 3.c3 d6 4.Nf
8	Leda,C	Castro,E	2002	0-1	32	1.Nf3 Nf6 2.c4 g6 3.Nc3 Bg7
9	Lagno,K	Alexandrova,O	2002	1/2-1/2	33	1.e4 c5 2.Nf3 e6 3.d4 cxd4 4.f
10	Hamel,O	Apicella,M	2003	1/2-1/2	44	1.Nf3 Nf6 2.Ng1 Ng8 3.Nf3 N
11	Nguyen Tran Quang,M	Dang,T	2004	1-0	44	1.d4 d5 2.Nf3 e6 3.g3 Nf6 4.B
12	Kogan,A	Stefanova,A	2005	0-1	31	1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Bc5 4.
13	Buttell,D	Fathallah,J	2007	0-1	23	1.d4 f5 2.c4 Nf6 3.Nf3 g6 4.g
14	Karpov,A	Caruana,F	2008	1/2-1/2	29	1.d4 d5 2.c4 c6 3.Nf3 Nf6 4.e
15	Margariti,A	Harmon Vellotti,L	2009	0-1	19	1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.f
16	Rivera,C	Saenz,A	2009	0-1	20	1.e4 e5 2.Nf3 Nf6 3.Nc3 Nc6
17	Galdunts,S	David,V	2010	0-1	27	1.e4 e6 2.Nf3 d5 3.Nc3 dxe4
18	Peichel,R	Marjanovic,S	2010	0-1	49	1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bc4 Be7 4.
19	Mastrovasilis,A	Marechal,A	2011	1-0	36	1.c4 e5 2.g3 Nf6 3.Bg2 h6 4.N

Notation + Buch

Notation Referenz Replay Training Plan Explorer Tabelle Forr

Karpov,Anatoly 2651 - Caruana,Fabiano 2640 1/2-1/2
D12 Cap d'Agde CCAS Trophée KO rapid (1.3) 29.10.2008

Der Eintrag „Keine anderen Angreifer oder Verteidiger“ definiert exakt das Verhältnis von Angreifern/Verteidigern. Wird der Schalter deaktiviert, wird der Wert bei den Figurenwerten als Minimum interpretiert.

3.4.17 Suchmaske - Medaillen

Aufruf der [Suchmaske](#), Reiter Kommentare.

Partiedaten Kommentare Stellung **Medaillen** Material Manöver

Beste Partie Opfer
 Turnierentscheidend Verteidigung
 Modellpartie Material
 Neuerung Figurenspiel
 Bauernstruktur Endspiel
 Strategie Taktischer Patzer
 Taktik Strategischer Patzer
 mit Angriff Anwender

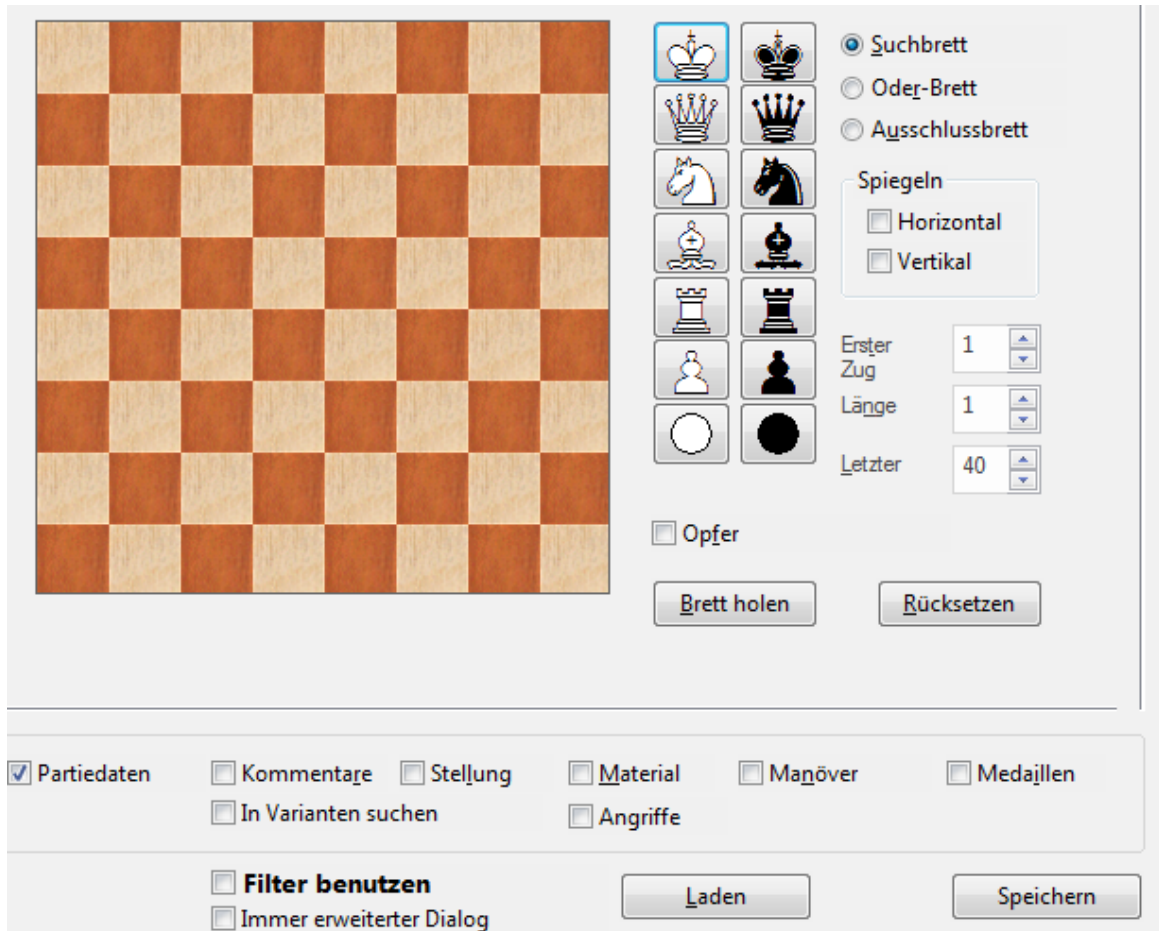
Rücksetzen

Partiedaten Kommentare Stellung Material Manöver Medaillen
 In Varianten suchen

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.

3.4.18 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**

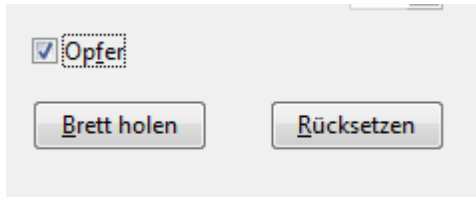
Suchbrett: wBe5

Ausschlußbrett: bBd6,d7,e6,e7,f6,f7

3.4.19 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 Donniger 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

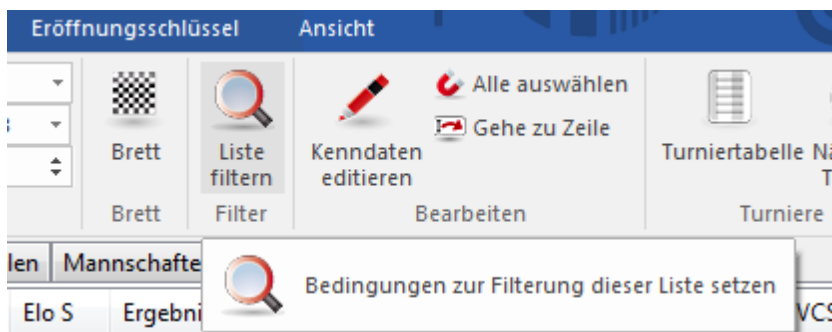
Datenbankfenster, Menü *Bearbeiten, Partien suchen in -> Referenzdatenbank, Spielerverzeichnis*, Bronstein, Rechtsklick, *Weißpartien*. Suchmaske -> *Stellung*, Schalter *Opfer*. *Partiedaten, 1-0*.

Opfer bei offener h-Linie

Im *Suchbrett* unter Suchmaske -> *Stellung*:

3.4.20 Direktsuche aus Partienliste

Innerhalb der [Partienliste](#) kann direkt der Dialog für die Suche nach Spielen gestartet werden.

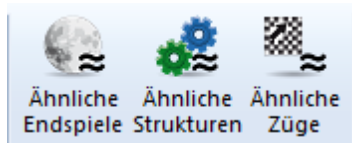


Ein Klick auf den Ribbon „*Liste filtern*“ startet den Dialog zur Eingabe der Suchkriterien innerhalb der geöffneten Datenbank.

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 Spielen gestartet.

3.4.21 Suche nach ähnlichen Endspielen

Brettfenster: *Report - Ähnliche Endspiele.*

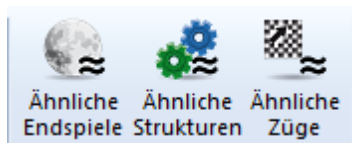


Wenn Sie im [Brettfenster](#) ein interessantes Endspiel vor sich haben, können Sie mit einem Klick alle vergleichbaren Endspiele aus der großen Datenbank anzeigen.

Die Sortierung erfolgt nach 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.

3.4.22 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.

Ähnliche Endspiele	Ähnliche Strukturen	Ähnliche Züge	Ins Weissrepertoire	Turniertabelle zeigen	Fernschachzug	Fernschachdaten
Ähnliche Partien			Markiere Zug blau	Turniertabelle	Fernschach	
			Repertoiredatenbank			

on + Buch

ion Refere Findet Partien aus der Referenzdatenbank, die ähnliche Strukturen aufweisen.

Kasparov, Garry 2775 - **Renet, Olivier** 2480 **1-0**

E37 Evry sim (1) 06.1989

Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.Dc2 d5 5.a3 Lxc3+ 6.Dxc3 Se4 7.Dc2 c5 8.dxc5 Sc6 9.cxd

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.

3.4.23 Suche nach ähnlichen Zügen

Brettfenster: *Report - Ähnliche Züge.*



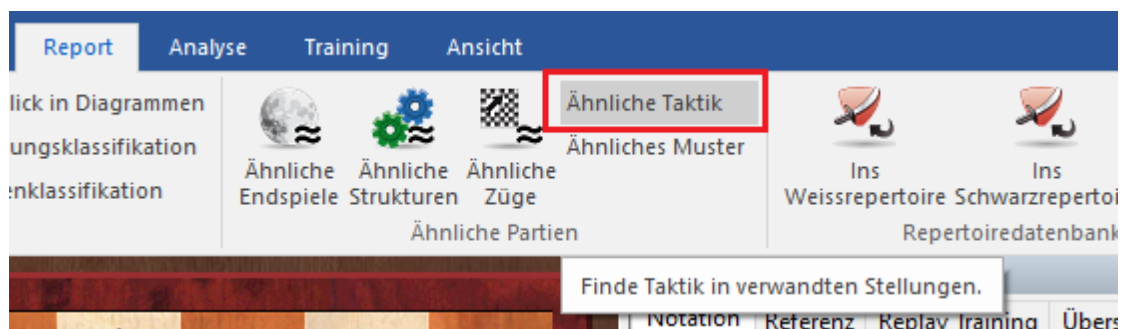
Findet mit einem Klick gleiche Manöver wie in der geladenen Partie im [Brettfenster](#) mit ähnlicher Bauernstruktur.

Das Ergebnis wird nach Übereinstimmung mit der Ausgangsstellung sortiert.

3.4.24 Typische Taktikstellungen einer Eröffnungsvariante

Wichtig für die erfolgreiche Behandlung einer Eröffnung ist ein ausgeprägtes Gefühl für die taktischen Motive in den typischen Strukturen. Sie können gezielt nach taktischen Motiven in ausgewählten Eröffnungssystemen suchen.

Die Funktion startet man im **Brettfenster -> Report -> Ähnliche Taktik**



Die Suchmaske wird gestartet, in den Partiedaten finden Sie bereits den definierten ECO Bereich, unter Stellung finden Sie die Bauernstruktur. In der Regel werden Sie die Suche verfeinern wollen, z.B. die Begrenzung auf einen bestimmten Spieler etc. Das können Sie über die verschiedenen Reiter der Suchmaske machen.

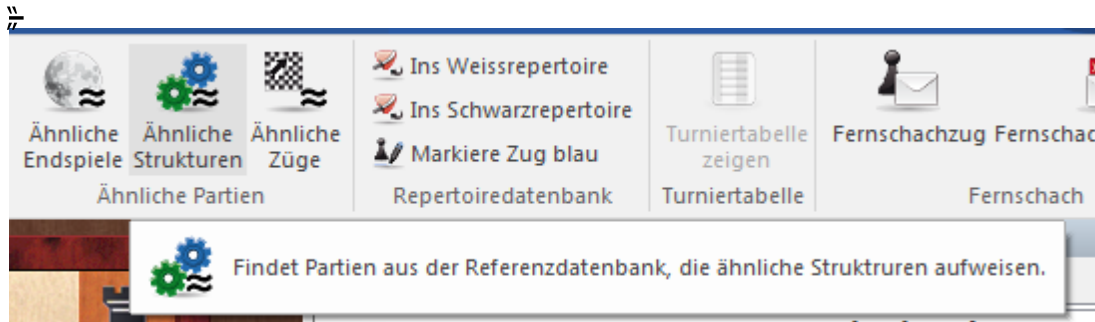
Damit erstellt das Programm im ersten Schritt eine Menge aller Partien, die nahe der aktuellen Bauernstruktur sind und aus dem erweiterten ECO-Bereich passen.

Beachten Sie dass die Bauernstruktur auch über das *Oder-/ und Ausschlussbrett* der [Stellungssuche](#) bestimmt wird!

Man kann die Suche noch geschickt einschränken, in dem man in den *Partiedaten*, z.B. kurze Weißsiele fordert. Dann verpasst man aber alle Kombinationen aus schwarzer Sicht. In diesen Partien wird dann in einem zweiten Schritt bis zu einem vorgegeben Zug nach Taktik gesucht. Nach Abschluss (oder Abbruch) der Suche schreibt man das gefundene Material als Trainingsstellungen in eine Datenbank. Das Programm startet dabei automatisch den Dateidialog, hier können Sie einen Datenbanknamen für die Speicherung der Partien festlegen, die von der Suche gefunden wurde.

Hinweis: Eine Suche nach Taktik ist verhältnismässig langsam, weil die Funktion zwingend eine Enginekontrolle der Lösungen voraussetzt.

3.4.25 Interaktive Suche nach Strukturen



Im Brettfenster kann man unter **Report Ähnliche Strukturen** Partien aus der Referenzdatenbank herausfiltern, die ähnliche Strukturen, z.B. in der Bauernformation, aufweisen.

Bei ChessBase wird jetzt automatisch der entsprechende Eintrag aus der Suchmaske mit dem Eintrag *Stellung* gestartet.

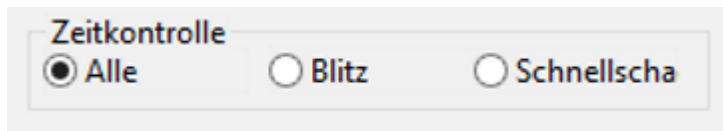


Sie können in der Suchmaske im Unterschied zu früheren Versionen konkret sehen, nach welchen Stellungsmotiven das Programm die [Referenzdatenbank](#) filtert. Zusätzlich haben Sie in dem Dialog die Möglichkeit, Modifikationen am Suchkriterium *Stellung* durchzuführen.

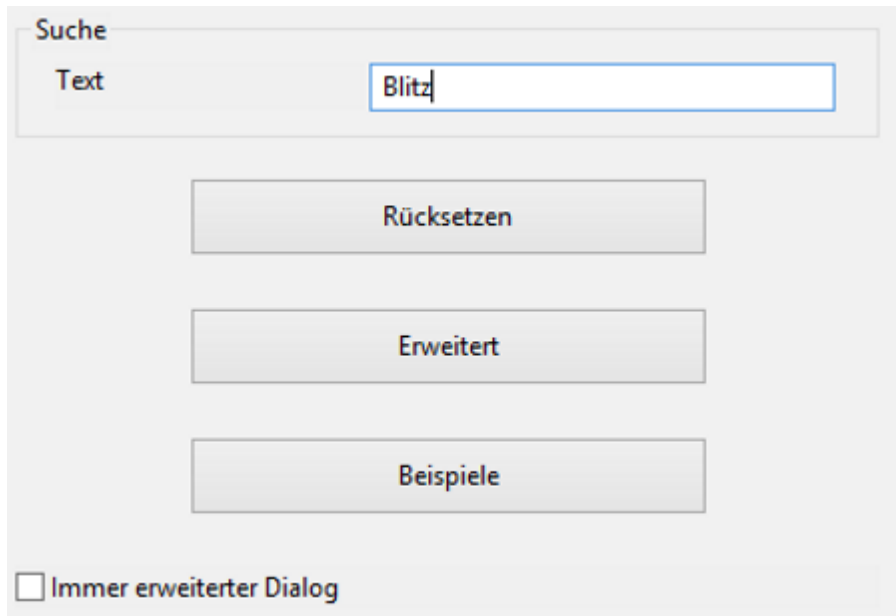
3.4.26 Suche nach Zeitkontrolle

Viele Schachturniere werden in den letzten Jahren mit verkürzten Zeitkontrollen gespielt. Auf dem Schachserver werden Partien mehrheitlich mit knapper Bedenkzeitkontrolle gespielt. Viele Partien offizieller Blitz und Schnellschachturniere werden ebenfalls erfasst und sind in der Mega gespeichert.

Im Suchdialog der [Partiedaten](#) können Sie Partien, die im Schnellschach gespielt wurden, direkt aus der Datenbank herausfiltern.

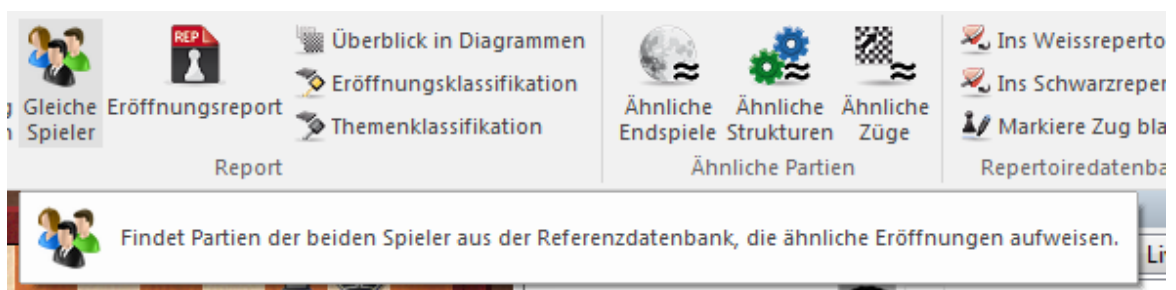


Alternativ funktioniert die Suche nach Blitzpartien über die [Eingabezeile](#).



3.4.27 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.



Die Funktion verwendet tagesaktuelle Partien aus der Onlinedatenbank, der Zugriff auf die Onlinedatenbank via Internet muss also gewährleistet sein.

3.4.28 Gezielte Suche nach Partien zwischen Spielern mit grosser Elodifferenz

Das Programm bietet in der Suchmaske die Möglichkeit, gezielt nach Partien zu recherchieren, die zwischen einem besonders starken Spieler und einem Gegner mit einer drastisch niedrigeren Wertung gespielt wurden.

Diese Recherchen realisiert man mit Hilfe des Schalters **Differenz** in der Suchmaske. Nehmen wir an, Sie interessieren sich für Partien von *Garry Kasparov*, die dieser in seiner aktiven Laufbahn gegen Spieler ausgetragen hat, die eine deutlich niedrigere Elowertung hatten.

Dazu ein Beispiel:

Damit suchen wir alle Partien von Kasparov, die er gegen Spieler mit einer um 600

Elopunkte niedrigeren Wertung gespielt hat. Das Suchfenster der Mega liefert umgehend entsprechende Partien aus der Datenbank.

The screenshot shows the ChessBase Mega interface. On the left, a chessboard displays a game position. Below it, the notation and game details are shown: **Kasparov,Garry 2790 - Moscovich,Fabian 2095 1-0**, A80 Cordoba sim 1992. The notation includes moves like 1.d4 f5 2.Bg5 Nf6 3.Bxf6 exf6 4.e3 d5 5.c4 Bb4+ 6.Nc3 Bxc3+ 7.bxc3 0-0 8.Bd3 dxc4 9.Bxc4+ Kh8 10.Ne2 Nc6 11.Qc2 Ne7 12.0-0 c6 13.a4 g5 14.Nc1 Qc7 15.Nd3 Ng6 16.Rfe1 b6 17.a5 Bd7 18.Qb2 b5 19.Ba2 Rae8 20.Qb4 Re4 21.f3 Rh4 22.g3 Rh3 23.f4 Qb8 24.Re2 Kg7 25.c4 Re8 26.Rae1 Rc8 27.Nf2 Rh5 28.Rc2 Re8 29.Rcc1 Kh6 30.cxb5 gxf4. On the right, the 'Suchergebnis' window shows a list of search results with columns for 'Zur Originalpartie', 'Elo W', 'Schwarz', 'Elo S', 'Ergebnis', 'Jahr', and 'Notation'. The first result is Kasparov,G 2710 vs Forbes,C 1890, 1-0, 1984, with notation 1.c4 e6 2.Nf3 b6 3.g3 Bf8 4.d4 c5 2.Nf3 d6 3.c3 Nc6 4.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 c5 1-0 1992.

Spannend ist im Zusammenhang mit dieser Funktion die Frage, ob Kasparov in seiner aktiven Laufbahn einmal gegen einen deutlichen schwächeren Gegner verloren hat, eventuell sogar als Anziehender?

Also in der Suchmaske „Farben ignorieren“ deaktivieren und als Partieergebnis 0:1 (Sieg für Schwarz) setzen.

The screenshot shows the ChessBase Mega interface. On the left, a chessboard displays a game position. Below it, the notation and game details are shown: **Kasparov,Garry 2785 - Lurie,Michael 2070 0-1**, A16 Jerusalem sim 15.10.1996. The notation includes moves like 1.c4 Nf6 2.Nc3 d5 3.cxd5 Nxd5 4.Nf3 g6 5.e4 Nxc3 6.bxc3 Bg7 7.Ba3 0-0 8.Bc4 c5 9.0-0 Qc7 10.Qe2 Bg4 11.h3 Bxf3 12.Qxf3 Nc6 13.Qe2 Qa5 14.Bb2 Rfd8 15.f4 b5 16.Bd5 c4 17.Kh1 Rac8 18.a4 e6 19.Bxc6 Rxc6 20.axb5 Qxb5 21.Ba3 Rc7 22.e5 Rcd7 23.Bd6 Bf8 24.Rfb1 Qc6 25.Rb2 Bxd6 26.exd6 Rxd6 27.Rxa7 Rd3 28.Kh2 Qc5 29.Rab7 Qf5. On the right, the 'Suchergebnis' window shows a list of search results with columns for 'Zur Originalpartie', 'Elo W', 'Schwarz', 'Elo S', 'Ergebnis', 'Jahr', and 'Notation'. The first result is Kasparov,G 2785 vs Lurie,M 2070, 0-1, 1996, with notation 1.c4 Nf6 2.Nc3 d5 3.cxd5 Nxd5 4.Nf3 g6 5.e4 Nxc3 6.bxc3 Bg7 7.Ba3 0-0 8.Bc4 c5 9.0-0 Qc7 10.Qe2 Bg4 11.h3 Bxf3 12.Qxf3 Nc6 13.Qe2 Qa5 14.Bb2 Rfd8 15.f4 b5 16.Bd5 c4 17.Kh1 Rac8 18.a4 e6 19.Bxc6 Rxc6 20.axb5 Qxb5 21.Ba3 Rc7 22.e5 Rcd7 23.Bd6 Bf8 24.Rfb1 Qc6 25.Rb2 Bxd6 26.exd6 Rxd6 27.Rxa7 Rd3 28.Kh2 Qc5 29.Rab7 Qf5.

Das Ergebnis ist beeindruckend, denn in der Mega wird lediglich eine Partie aus dem Jahr 1996 gefunden, natürlich aus einer Simultanveranstaltung und nicht in einer echten Turnierpartie.

Kasparov hat sich also in seiner Laufbahn nie einen Aussetzer in Turnierpartien gegen

deutlich schwächere Gegner gehabt.

3.4.29 Suchabfragen Partiedaten

„
Frage: Wenn ich z.B. in der Big Database mit **Strg+F** das "Suchfenster" öffne und unter dem Reiter "Partiedaten" beispielsweise alle Partien von Karpov(w) gegen Kasparov(w) suchen möchte, muss ich die exakte Schreibweise der Spieler kennen (ich behaupte mal, die meisten Namen schreibt man nicht fehlerfrei). Das ist sehr umständlich, weil man erst einmal nach der "richtigen" Schreibweise suchen muss. Bei der Speicherung von Partien gibt es ja diese Fragezeichen, welches sehr hilfreich ist. Wäre hier nicht so etwas auch denkbar oder gibt es einen Trick? “

Antwort: Das Programm bietet vielfältige Optionen um eine Suche innerhalb von Datenbanken durchzuführen. Die Suchfunktionen sind also nicht auf die Suchmaske begrenzt. Es besteht keine Möglichkeit, aus der Suchmaske heraus die Informationen aus dem Lexikon aufzurufen. Dafür gibt es aber beispielsweise das Spielerverzeichnis einer Datenbank. Dies hilft enorm, wenn Sie sich die Schreibweisen der Spieler nicht merken können und ermöglicht einen blitzschnellen Zugriff.

Beispiel Suchkriterium *Karpov*.

- Partienliste der Datenbank starten.
- Spielerindex via Klick auf den Reiter Spieler starten.

In der Eingabezeile am unteren Rand *Karpov* eingeben. Schon beim Eintippen werden alle Spielereinträge angezeigt, die zu der Texteingabe passen. Im der rechten Fensteransicht finden Sie nun eine Liste mit allen Partien des Spielers Karpov.

Mit Hilfe der Spaltensortierung, z.B. Jahr, können Sie die angezeigten Ergebnisse weiter eingrenzen. Generell sind wir der Meinung, dass die Schreibweisen relativ einfach zu merken sind. Zudem können Sie auch Platzhalter für die Suche vergeben, wenn Sie hinsichtlich der Schreibweise unsicher sind.

Die Eingabe „***arpo***“ beispielsweise filtert Ihnen aus der Datenbank ebenfalls Partien des Spielers Karpov heraus.

3.4.30 Suche nach Sonderzeichen

Frage: Ich meine mich daran zu erinnern, dass man früher die Megabase nach dem Kommentar "!!" filtern konnte. Ich habe nun danach unter "Annotations" gesucht, aber wurde nicht fündig.....?

Mit der nachstehend beschriebenen Vorgehensweise ist das möglich.

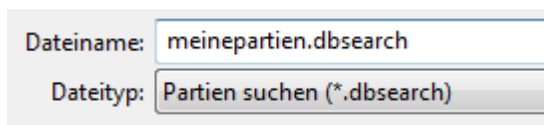
- Rechtsklick auf die Mega - Suche startet den Suchdialog.
- Tab „Kommentare“ anklicken.
- Unter „Symbole“ zwei Ausrufezeichen setzen und mit OK die Suche starten.

3.4.31 Suchabfragen abspeichern

Das Programm bietet die Möglichkeit, vordefinierte Suchabfragen dauerhaft abzuspeichern und bei Bedarf wieder zu laden. Das erspart vor allem bei häufig genutzten Suchabfragen viel Zeit und beschleunigt die Arbeit mit dem Programm.

Starten Sie entweder die Partienliste der zu durchsuchenden Datenbank oder Rechtsklick auf ein *Datenbanksymbol* - > *Suche*. Definieren Sie die Suchkriterien.

Klicken Sie im Suchdialog auf den Schalter *Speichern*.

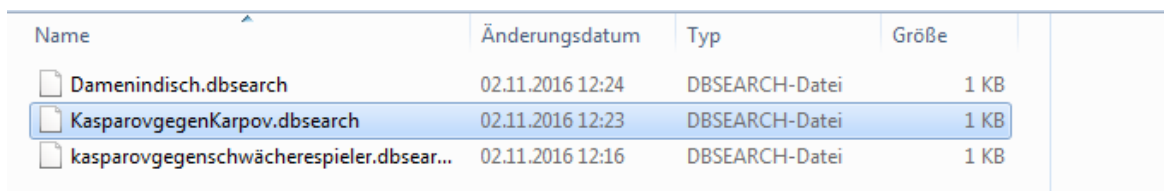


The image shows a dialog box with two input fields. The first field is labeled 'Dateiname:' and contains the text 'meinepartien.dbsearch'. The second field is labeled 'Dateityp:' and contains the text 'Partien suchen (*.dbsearch)'. The fields are set against a light gray background.

Es wird jetzt der Dateidialog eingeblendet, in dem Sie die Sucheinstellungen abspeichern können. Die Dateierweiterung für die Suchdateien ist ***.dbsearch**, der Standardpfad zur Speicherung der Suchkriterien befindet sich in dem Unterverzeichnis „SearchMask“ im Benutzerverzeichnis.

Achten Sie darauf, dass bei der Bezeichnung ein aussagekräftiger Name ausgewählt wird, damit bei vielen Einträgen die Übersicht gewährleistet bleibt.

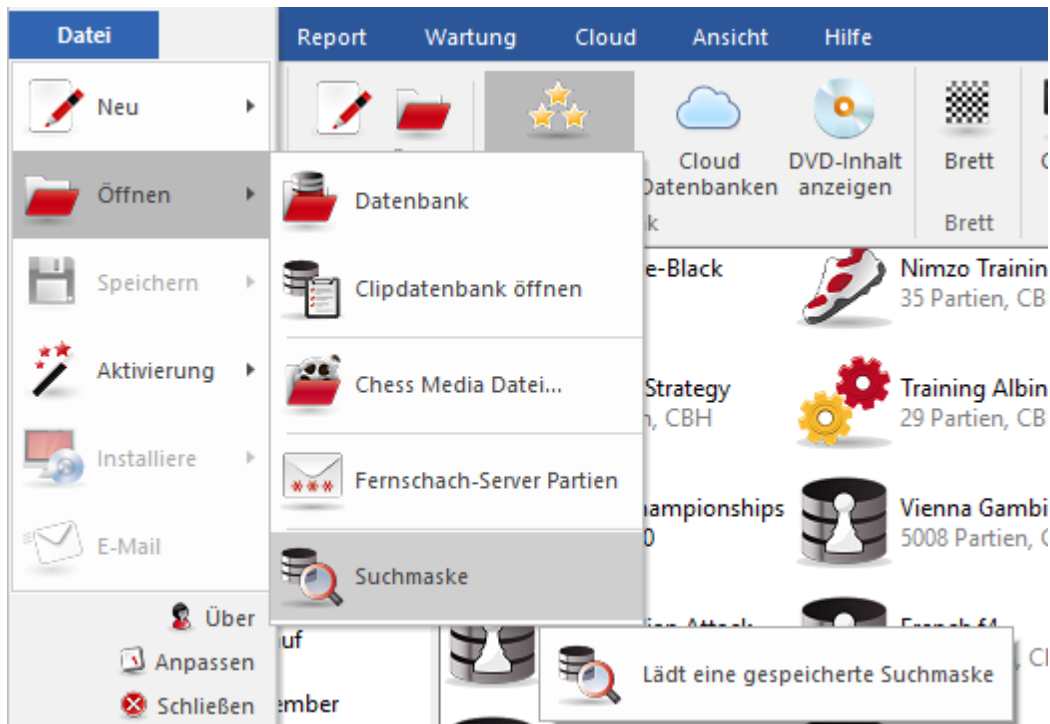
Über den Schalter „Laden“ in der Suchmaske können Sie die vordefinierte Suchabfrage wieder laden und dann für die Suche in der ausgewählten Datenbank anwenden! Dies gilt für alle möglichen Kriterien der Suchmaske.



Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
Damenindisch.dbsearch	02.11.2016 12:24	DBSEARCH-Datei	1 KB
KasparovgegenKarpov.dbsearch	02.11.2016 12:23	DBSEARCH-Datei	1 KB
kasparovgegenschwächerespieler.dbsear...	02.11.2016 12:16	DBSEARCH-Datei	1 KB

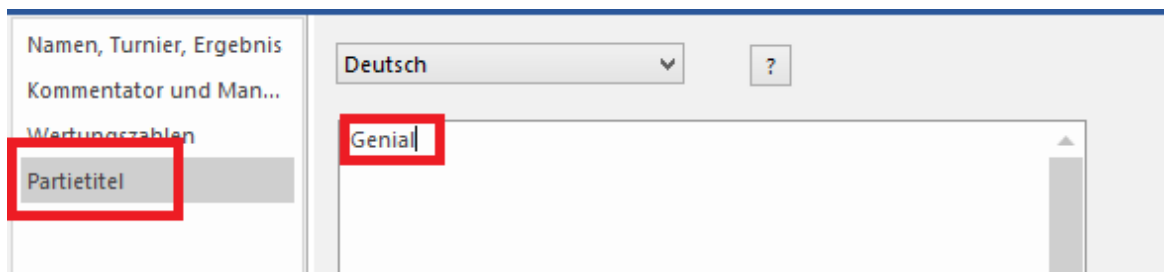
Die Speicheroption dürfte vor allem für Schachfreunde interessant sein, die mit dem Programm häufig nach bestimmten Material – oder Positionskonstellationen suchen. Die Möglichkeit, diese Suchkriterien dauerhaft zu speichern und wieder zu laden, spart kostbare Zeit.

Im *Dateimenü* steht jetzt unter **Öffnen** auch die Möglichkeit zur Verfügung, vordefinierte Suchmasken direkt zu laden.

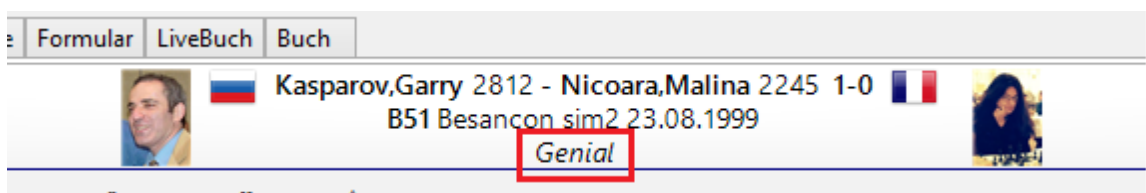


3.4.32 Suche nach Partietiteln

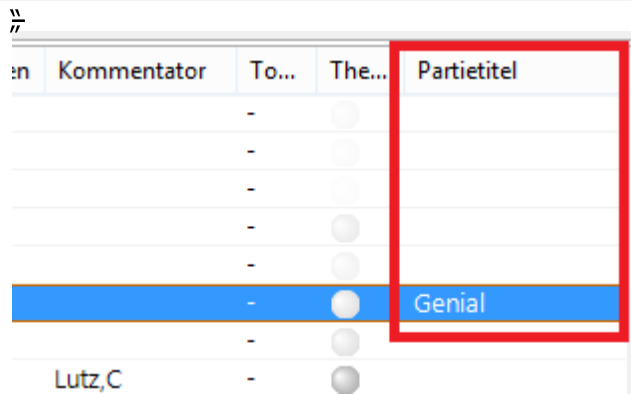
Das Programm unterstützt die Suche nach *Partietiteln*. Partietitel werden in der Partienliste und auch innerhalb der Notation angezeigt. Man kann einen Partietitel beim [Speichern](#) einer Partie setzen.



Ansicht in der Notation:



Ansicht in der Partienliste:

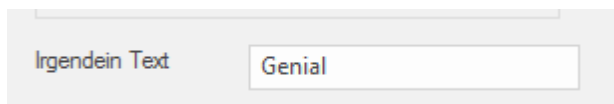


in	Kommentator	To...	The...	Partietitel
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-
-	-	-	-	Genial
-	-	-	-	-
Lutz,C	-	-	-	-

Sie können gezielt Partien aus der [Datenbank](#) filtern, die mit einem bestimmten Partietitel versehen sind.

Starten Sie dazu die *Suchmaske* *Kommentare* *Partiedaten* *Irgendein Text* .

Geben Sie den Partietitel in die Textzeile ein:



Irgendein Text

Danach listet das Programm Partien mit dem entsprechenden Titel auf.

3.4.33 Suche im Onlineshop

Sie spielen im Brettfenster eine Partie nach und möchten gerne wissen, ob es in unserem Onlineshop vertiefende Abhandlungen zu der ausgewählten Eröffnungsvariante gibt? Diese Frage lässt sich leicht beantworten.

In der Menüleiste befindet sich der Eintrag „*Im Shop finden*“.



Per Klick wird direkt der Browser gestartet und eine Suche nach Abhandlungen zu dem ausgewählten Eröffnungssystem gestartet.

Empfehlungen



Gewinnen gegen die Berliner Verteidigung

29,90 €



ChessBase Magazin 152
 Das ChessBase Magazin ist die beste Informationsquelle, für alle, die ihre Turniere auf

19,95 €



ChessBase Tutorials Eröffnungen # 01: Offene Spiele

29,90 €



Notation

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 **Sf6** 4.d3 d6 5.c3 g6 6.Sd2

Zurück Weiter

Tipp: Im Shopfenster kann man die Suche nach geeigneten Abhandlungen verfeinern, wenn man den entsprechenden Zug in der Notation anklickt.



Notation

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 **Sf6** 4.d3 d6 5.c3 g6 6.Sd2

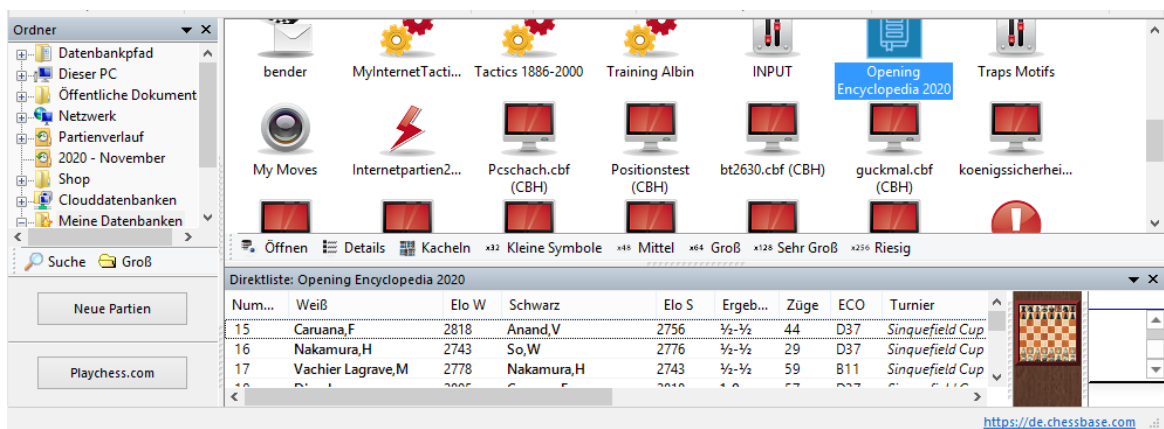
3.5 Datenbanktechnik

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

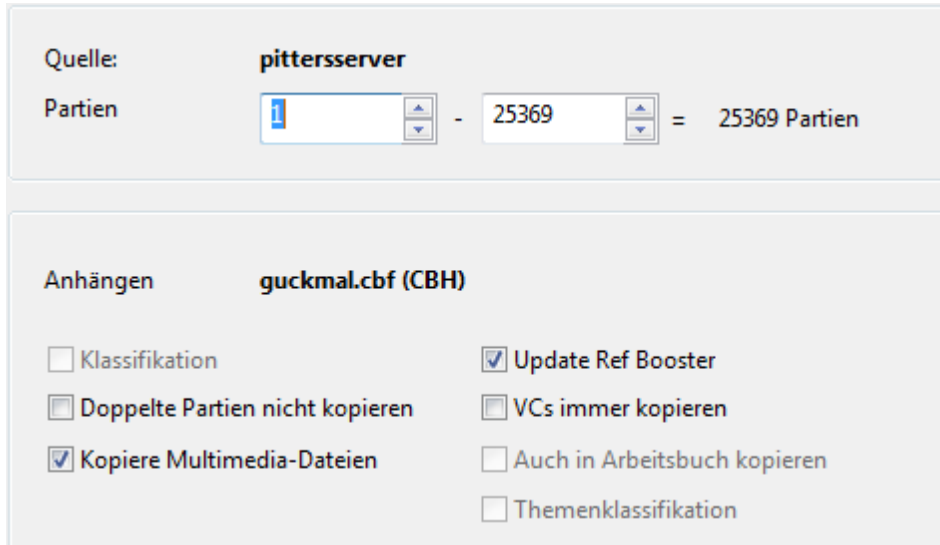
immer ans Ende einer Datenbankliste. Mit dem [Partiensevice](#) bekommt man Partien aus aktuellen Turnieren.

[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.



Quelle: **pittersserver**

Partien - = 25369 Partien

Anhängen **guckmal.cbf (CBH)**

Klassifikation Update Ref Booster

Doppelte Partien nicht kopieren VCs immer kopieren

Kopiere Multimedia-Dateien Auch in Arbeitsbuch kopieren

Themenklassifikation

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 mit aktualisiert werden.

Partien per Rechtsklick kopieren

Das Programm bietet die Möglichkeit, aus der Partienliste heraus ausgewählte (markierte) Partien via [Rechtsklick](#) in eine neue Datenbank zu kopieren.

Dazu gehen Sie wie folgt vor.

Markieren Sie in der Partienliste der Datenbank die Partien, die Sie in eine separate Datenbank kopieren wollen. Die Markierung der Parteeinträge ist möglich mit STRG+Mausklick oder SHIFT+Mausklick.


Unter Ausgabe – Datenbank starten Sie den Windows Dateiauswahldialog, hier können Sie jetzt die Zieldatenbank auswählen, in die Sie die neuen Partien kopieren wollen.

Nach der Auswahl der Zieldatenbank wird der Kopiervorgang umgehend ausgeführt.

3.5.1.3 Importprotokoll

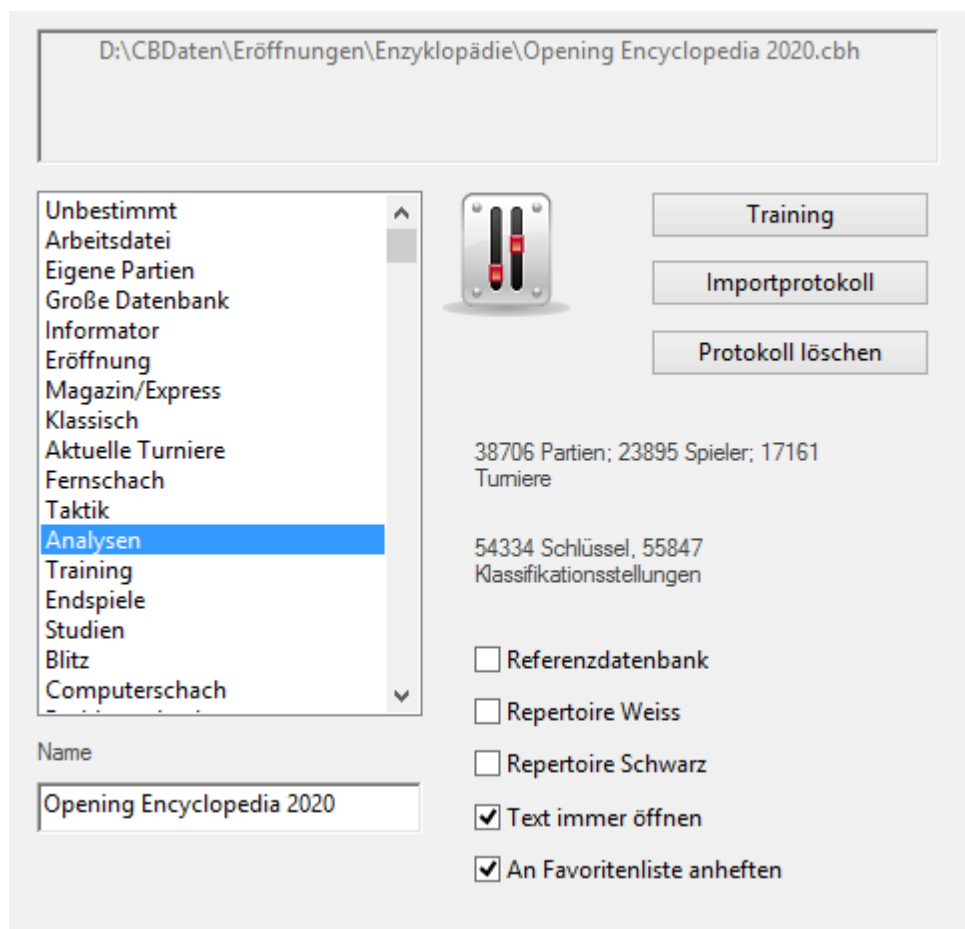
Das Importprotokoll einer Datenbank ist ein Verzeichnis der dort hineinkopierten Datenbanken. Wenn Sie versehentlich eine Datenbank zweimal in eine andere Datenbank kopieren wollen, gibt ChessBase anhand des Importprotokolls eine Warnung aus.

Das Importprotokoll wird in der "INI-Datei" zur Datenbank gespeichert. Sie können es unter [Datenbankeigenschaften](#) (Datenbankfenster: *Rechtsklick - Eigenschaften - Importprotokoll*) einsehen oder leeren.

A rectangular button with a light blue border and a white background, containing the text "Importprotokoll" in a dark blue font.

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.

Datenbanksymbole für Clouddatenbanken

Unter Eigenschaften im Datenbankfenster kann man kein Symbol für eine [Clouddatenbank](#) dauerhaft zuweisen. Die Anzeige der Symbole sind vom Login abhängig. Sobald man eingeloggt ist, stehen alle Cloudsymbole automatisch unter „Meine Datenbanken.“ Beim Ausloggen werden sie dann entfernt.

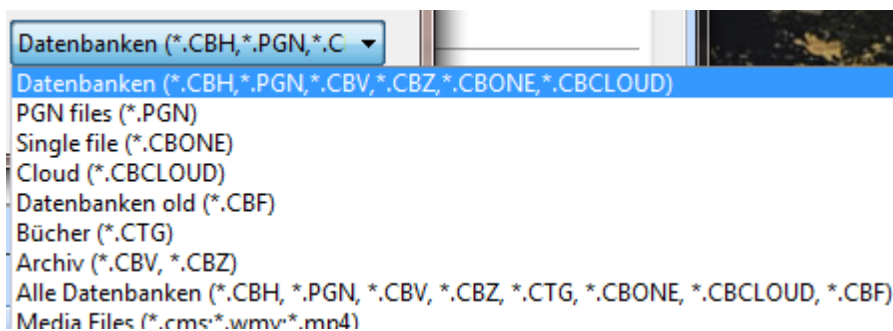
Unbekannt
Arbeitsdatei
Eigene Partien
Clouddatenbank
Große Datenbank
Informator
Eröffnungen
ChessBase Magazin
Klassische Turniere
Aktuelle Turniere
Fernschach

Taktik
Analysen
Training
Endspiele
Studien
Blitz- und Schnellschach
Computerschach
Problemschach
Patzer
Gambit
BdF
Match
Biographie
Multimedia
Wichtig
Text
Internet
E-Mail

weitere Einteilungen 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.

Format CBCLOUD

Datenbanken mit der Erweiterung ***.cbcloud** stellen eine komplette Funktionalität hinsichtlich der Editierung und Bearbeitung zur Verfügung. Man kann wie mit den anderen Datenformaten Partien speichern,ersetzen,kopieren oder löschen (auch Dubletten). Suchabfragen und Sortierung der Partielisten sind ebenfalls vorgesehen.

Das CBCloud-Format besteht aus nur vier Dateien. Es hat keine Index-Dateien für Spieler/Turnier, etc. Es kann alle Daten speichern wie im CBH-Format, hat jedoch wegen der fehlenden Index-Dateien weniger Zugriffsfunktionen.

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 Erkennung von PGN-Downloads

Der Umgang mit [PGN Datenbanken](#) wurde vereinfacht.

Öffnen Sie das ChessBase-Programm.

Gehen Sie auf eine beliebige Webseite (z.B. live.chessbase.com), um eine PGN-Datei herunterzuladen.

Nach erfolgtem Download wird die PGN Datenbank ohne weiteres Zutun des Anwenders in ChessBase direkt geöffnet. Dies funktioniert mit den gängigen Browsern nur dann, wenn die Software bereits geöffnet/gestartet ist.

3.5.4 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

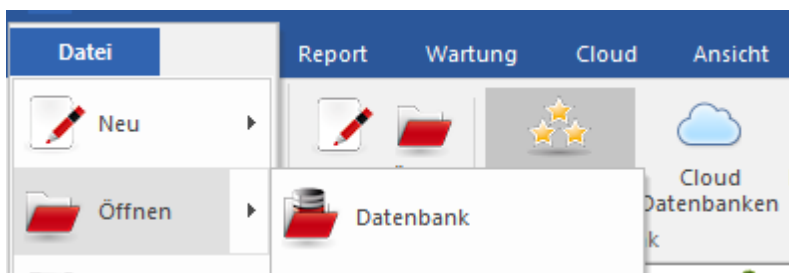
Eine archivierte und verschlüsselte Datenbank.

Name.cbcloud

BlackRepertoire.cbclatt	05.11.2014 13:03	ChessBase Datenb...	0 KB
BlackRepertoire.cbclhdr	05.11.2014 13:03	ChessBase Datenb...	0 KB
BlackRepertoire.cbclmov	05.11.2014 13:03	ChessBase Datenb...	0 KB
BlackRepertoire.cbcloud	08.11.2014 11:09	ChessBase Datenb...	7 KB

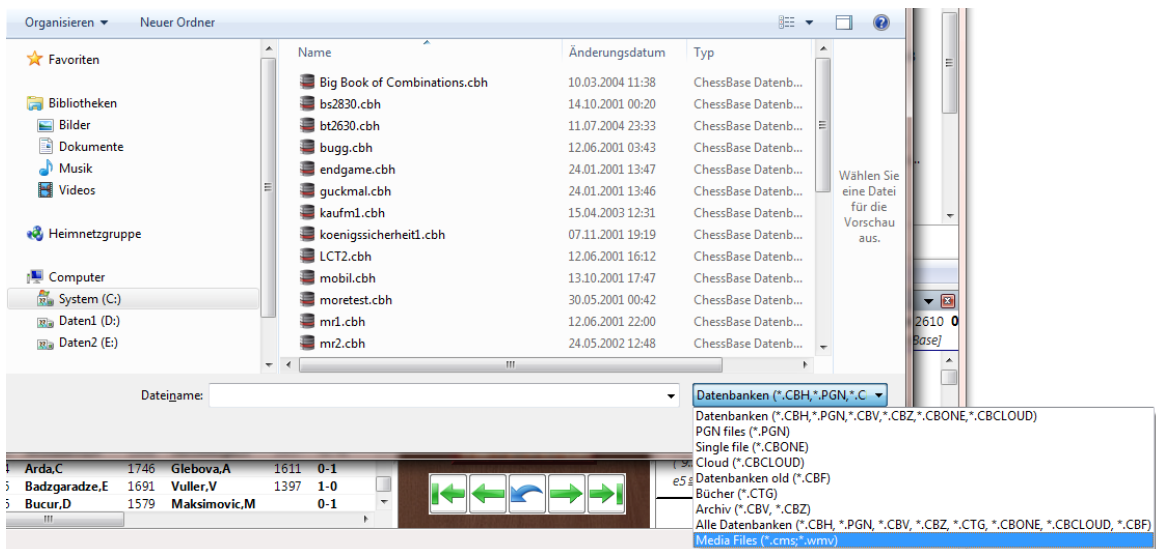
3.5.5 Datenbankauswahlmaske

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.



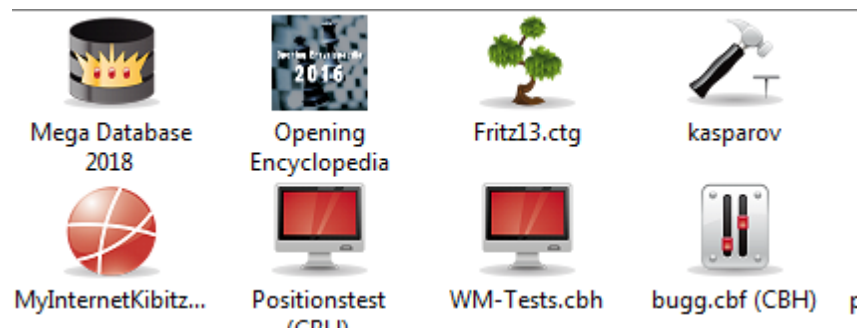
Ein Doppelklick auf eine Datenbank öffnet sie direkt. Ein Einzelklick bringt sie ins Feld Dateiname. Klicken Sie schließlich auf den Schalter Öffnen.

Tipp: Die Größe der Auswahlmaske kann durch Ziehen der unteren rechten gestrichelten Ecke geändert werden.

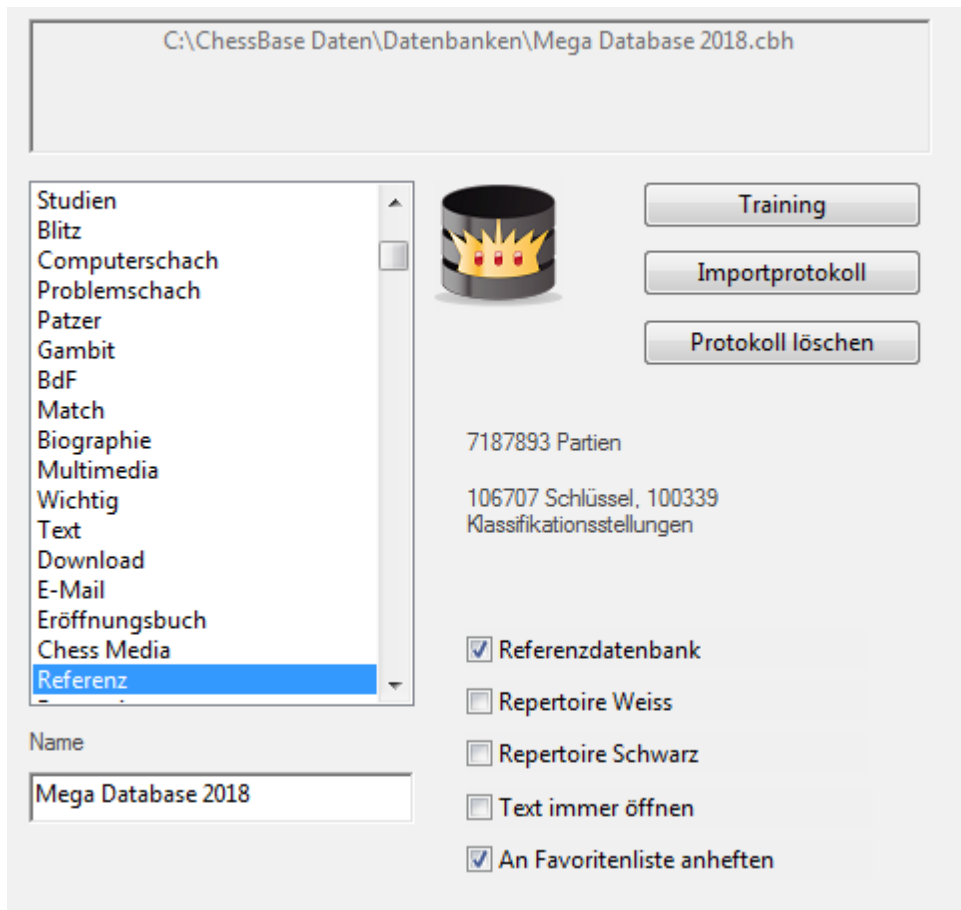
3.5.6 Datenbanken übersichtlich verwalten

ChessBase unterscheidet sich von unseren Schachprogrammen u.a. durch die erweiterten Verwaltungsfunktionen für Partien und Datenbanken. Innerhalb einer Datenbank werden mit Partien oder Schachpositionen mit Texten und Textkommentaren gespeichert. Generell empfiehlt es sich, mit themenorientierten Datenbanken zu arbeiten. Das Datenbankfenster, also der Startbildschirm des Programms, bietet die Möglichkeit, verschiedene Datenbanken übersichtlich zu verwalten und zu ordnen. Datenbanken können historischen Partien, aktuelle Turnieren oder eigene Partien enthalten. Die Sortier- und Ordnungskriterien werden von dem individuellen Anwendungsverhalten bestimmt.

Damit man die Partiensammlungen besser strukturieren und verwalten kann, wird vom Programm zwischen unterschiedlichen Datenbanktypen unterschieden. Typische Kategorien sind z.B. die Referenzdatenbank, Analysen, Taktik, Endspiele, Training u.s. w. Im Datenbankfenster wird der Typ der Datenbank mit einem entsprechenden Icon zur besseren Übersicht angezeigt.



Bei neuen Datenbanken kann man benutzerdefiniert ein Icon für den Datenbanktyp vorgeben. Mit einem Rechtsklick auf einen Datenbankeintrag im Datenbankfenster – **Eigenschaften** – startet man den entsprechenden Dialog für die Auswahl des Datenbanktyps.



Es gibt viele Möglichkeiten, an neue Partien oder Datenbanken heranzukommen. Neue Partien kann man entweder selbst eingeben und speichern oder man importiert neue Partien aus dem Internet oder von CD/DVD, z.B. vom ChessBase Magazin.

Die meisten Anwender setzen eine der sorgfältig editierten Referenzdatenbanken wie die Big – oder Megabase ein. In diesen Datenbanken steckt ein gewaltiger Arbeitsaufwand hinsichtlich der Vereinheitlichung der Schreibweisen von Spielernamen, Turniere u.s.w. Nur eine sorgfältig editierte Partiidatenbank ermöglicht aussagekräftige Statistiken und Auswertungen.

Viele Anwendern importieren neue Partiedaten, z.B. aus dem Internet, in diese sorgfältig bearbeiteten Datenbanken. Davon ist aus mehreren Gründen abzuraten:

- Die Big-/Mega Database garantiert saubere statistische Auswertungen, weil die Partiedaten mit hohem Aufwand vereinheitlicht sind. Beim Import neuer Partiedaten besteht die Gefahr, dass z.B. mehrere Einträge für den gleichen Spieler in die Datenbank kommen und die Statistik nicht mehr alle Einträge berücksichtigt.
- Die Reorganisation einer riesigen Datenbank beim Import neuer Daten ist zeitaufwendig. Klassifikation, Zuordnung und Reorganisation einer riesigen Datenbank mit über 7 Millionen Partieeinträgen benötigt natürlich sehr viel Zeit.
- Verwaltet man seine Partien übersichtlich in kleineren, themenbezogenen

Datenbanken ist das Handling deutlich übersichtlicher und schneller.

Ein häufig vorgebrachtes Argument für das Verwalten sämtlicher Partiedaten in einer einzigen Partiidatenbank besteht darin, dass man in diesem Fall nur einmal eine Suchabfrage definieren und durchführen muss. Bei mehreren Datenbanken besteht das Problem, die Suche mehrfach nacheinander in den unterschiedlichen Datenbanken durchzuführen? Das ist definitiv nicht richtig. Im Unterschied zu den Schachprogrammen kann ChessBase mehrere Datenbanken gleichzeitig nach den vordefinierten Suchparametern durchforsten.

Im Datenbankfenster markiert man mit gedrückter STRG-Taste und per Mausklick die Datenbanken, die das Programm mit den vorgegebenen Suchparametern der Suchmaske durchsuchen soll. Per Rechtsklick auf eines der markierten Datenbanksymbole startet man ein Kontextmenü, in dem die Option „Suche“ zur Verfügung steht.

Wer Tastaturkürzeln bevorzugt, kommt mit dem Shortcut Strg-F ebenfalls rasch zum Ziel. ChessBase beschränkt sich dann bei der Suche nicht auf eine Datenbank, sondern berücksichtigt alle ausgewählten Datenbanken mit dem vordefinierten Suchkriterium.

3.5.7 Sortierung von Datenbanken

Mit ChessBase können Sie die Anzeige der Listen flexibel darstellen.

Am häufigsten werden Sie in der Praxis eine vorübergehende Sortierung der Partienliste vornehmen wollen. Laden Sie mit einem Doppelklick ihre Partiidatenbank. In der Partienliste können Sie jetzt mit einem Klick auf die Spalteneinträge unter vielfältigen Sortieroptionen auswählen und die Sortierung, z.B. nach Weißspieler, durchführen.

Die Fixierung bezieht sich nur auf die Darstellung der Liste; die Inhalte und der Aufbau der Datenbank werden dabei nicht verändert.



Partien in der Reihenfolge der Listensortierung auf Platte schreiben

Wenn Sie die Sortierung dauerhaft fixieren wollen, wählen Sie im Menü Partien die Funktion Sortierung fixieren.

3.5.8 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 = Korchnoi, 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.

3.5.9 Gelöschte Partien finden

„
“
In vielen Datenbanken gibt es Parteeinträge, die mit dem Attribut *Gelöscht* inversiv dargestellt werden. Gibt es eine Möglichkeit, gezielt nach Partien zu suchen, die innerhalb der Datenbank als gelöscht markiert sind?

Mit Hilfe der [Suchmaske](#) kann man alle Partien finden, die innerhalb der Datenbank als gelöscht markiert sind. Die entsprechende Funktion findet man im Abschnitt *Kommentare* der Suchmaske.

The screenshot shows a search mask interface with several tabs: 'Partiedaten', 'Kommentare', 'Stellung', 'Medaillen', 'Material', 'Manöver', and 'Angriffe'. The 'Kommentare' tab is active. Below the tabs, there are input fields for 'Text1:', 'Text2:', and 'Symbole'. To the right of the 'Text1:' field is a checkbox labeled 'Ganzes Wort' which is checked. Below the 'Symbole' field, there is a checkbox labeled 'Gelöscht' which is also checked and highlighted with a red rectangular box. Below this, there are checkboxes for 'Stellung', 'Farben', and 'Varianten'. A numeric field labeled '960:' contains the value '0'.

Im nächsten Schritt markieren Sie alle Partien im Fenster *Suchergebnis* und drücken Sie dann die Taste *Entf* auf der Tastatur. Damit wird die unerwünschte Löschung auf einen Schlag aufgehoben.

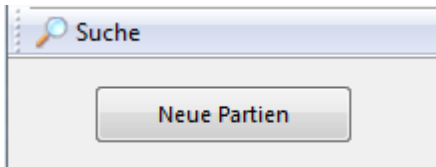
3.5.10 Datenbankwartung

3.5.10.1 Datenbank Abonnement

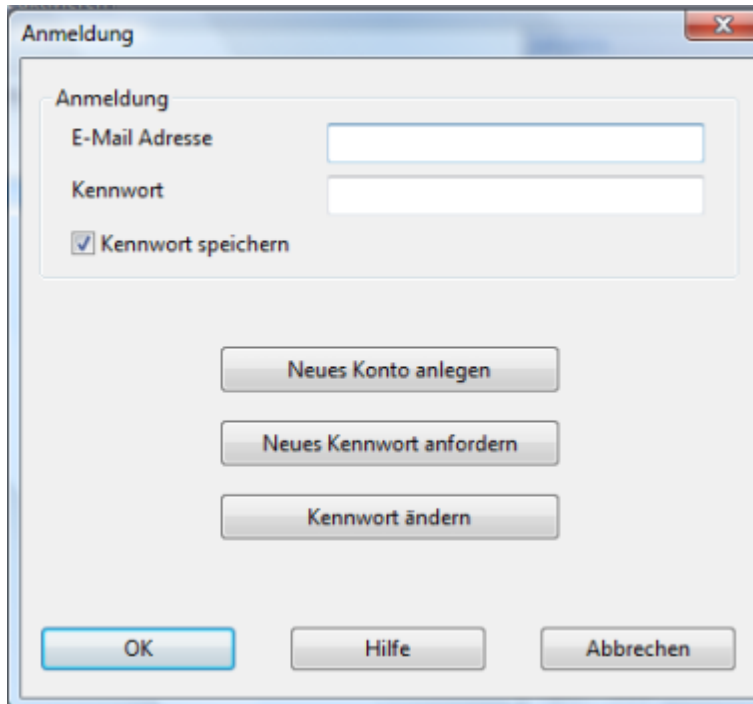
Das Programm ermöglicht eine automatisierte Aktualisierung der im Programm angemeldeten [Referenzdatenbank](#). Im Lieferumfang des Programms ist eine Seriennummer mit der dieser Service freigeschaltet werden kann.

Hinweis: Der Downloadservice ist immer für ein Kalenderjahr gültig.

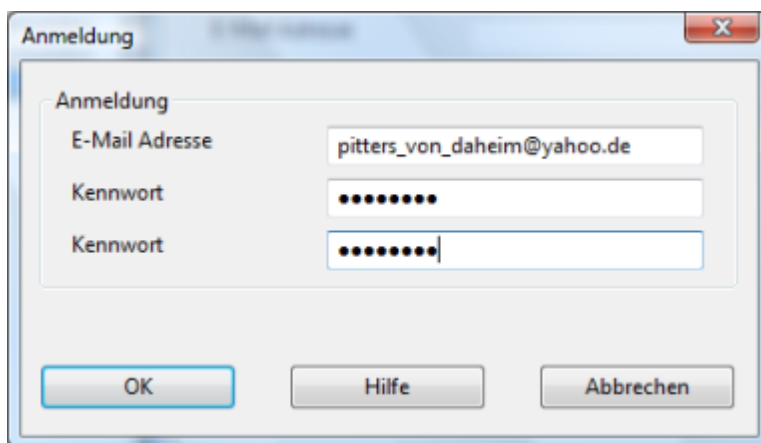
Die Aktualisierung startet man im Datenbankfenster mit dem Button „ *Neue Partien* „.



Das Programm startet den Dialog *Anmeldung*.



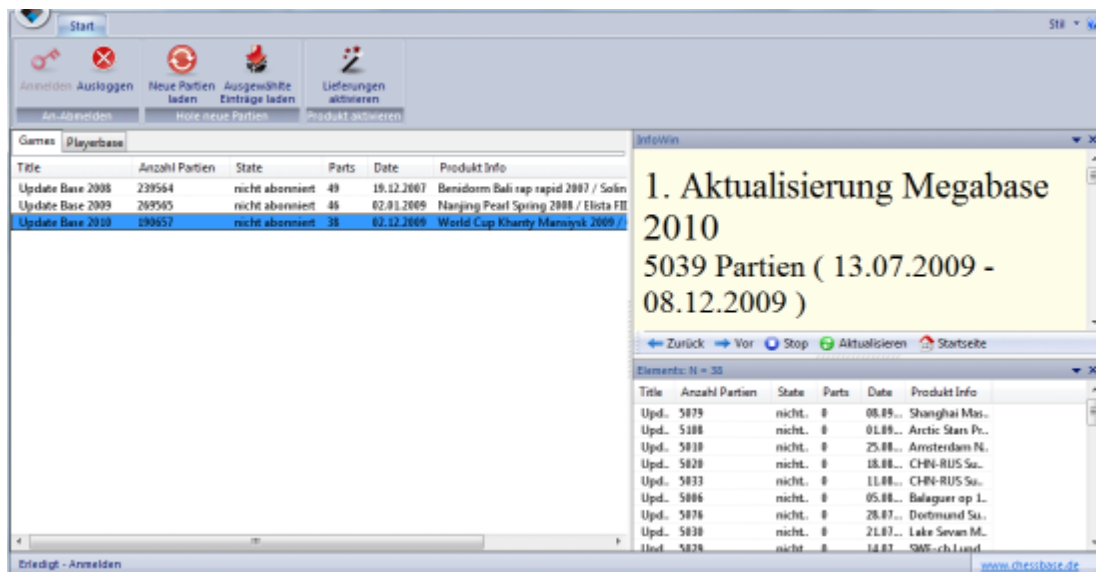
Damit der Service genutzt werden kann, müssen Sie sich zuerst anmelden und den Zugang anlegen. Klick auf *Neues Konto anlegen* und der nächste Dialog wird gestartet.



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.

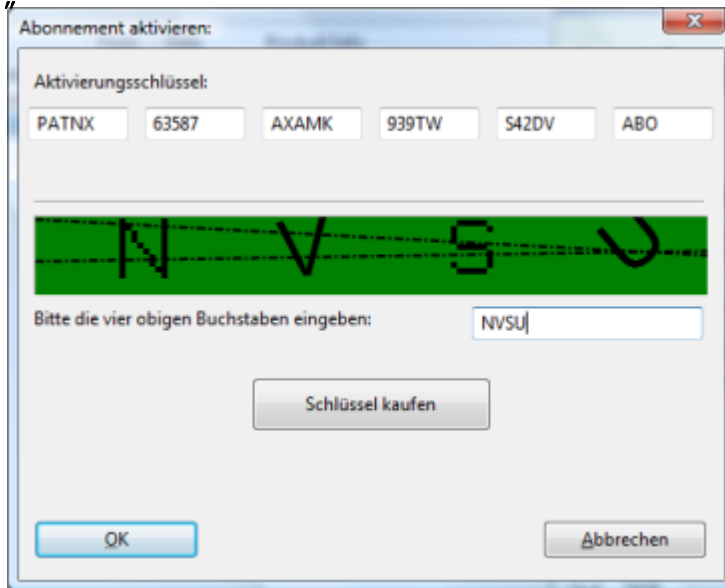


Im Fenster links finden Sie die Downloads, die verfügbar sind. Über die Spalteneinträge *Anzahl der Partien*, *Status*, *Datum* u.s.w. bekommen Sie konkrete Informationen zu den verfügbaren Downloads.

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.



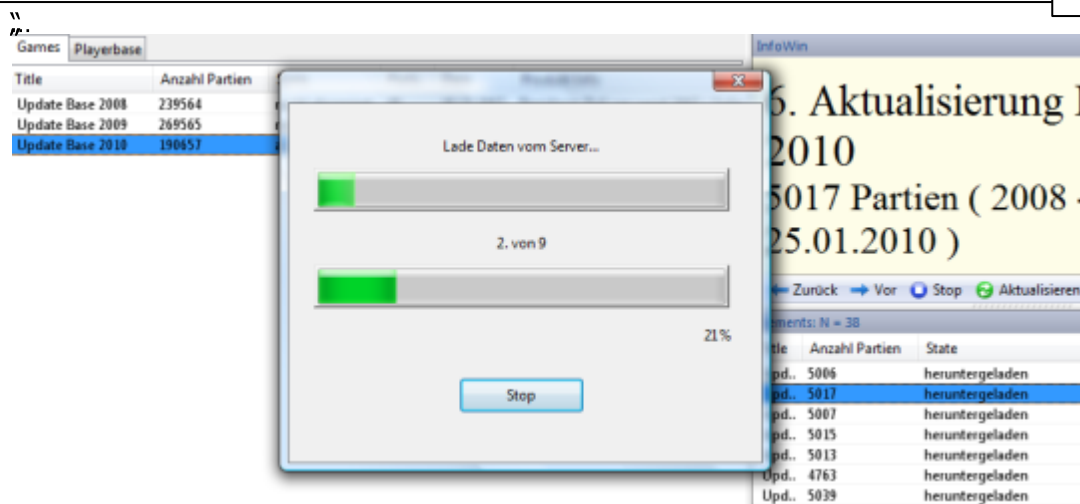
Nach der Eingabe der Seriennummer erkennt man die Zugriffsberechtigung über den Spalteneintrag *Status* .

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 /

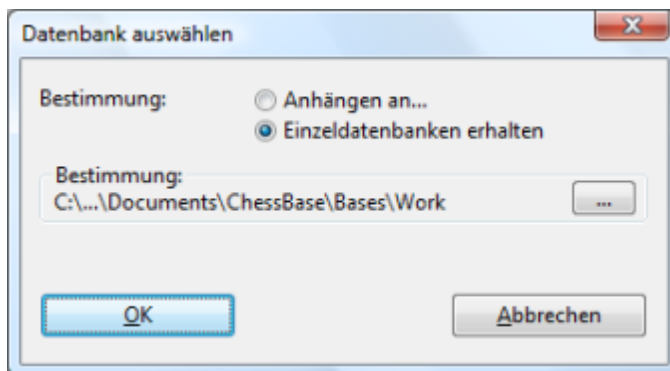
Hier steht jetzt die Zuordnung *abonniert* .

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.

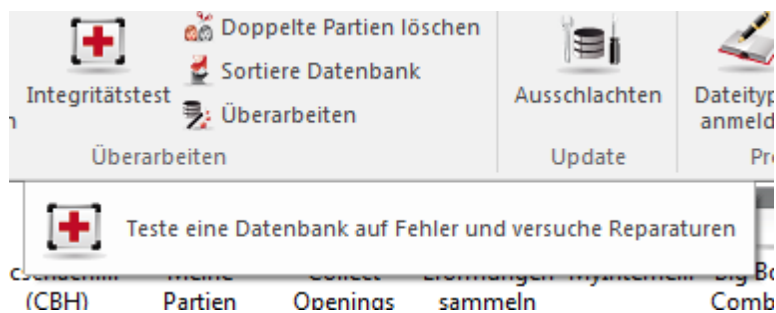
Hinweis: Achten Sie darauf, dass Sie im Programm eine [Referenzdatenbank](#) definiert haben.

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.

3.5.10.2 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.

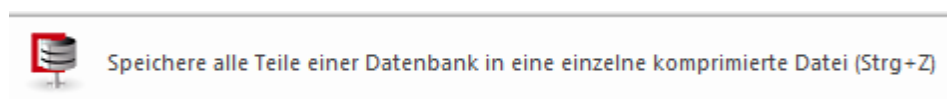
Der Integritätstest prüft eine Datenbank auf Fehler. Er kann (bei möglichem Datenverlust) eine ganze Reihe von Fehlern beheben. Weil hier nach Plausibilitätsverfahren vorgegangen wird, sollten Sie vorher jedoch unbedingt eine Sicherheitskopie anlegen.

3.5.10.3 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

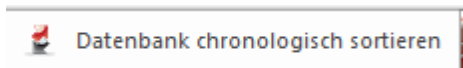


Integritätstest

Führt einen [Integritätstest](#) durch.

Sortiere Datenbank

Sortiert die Datenbank chronologisch nach Jahren und Turnieren. Weitere Sortierfunktionen stehen in der Liste zur Verfügung.

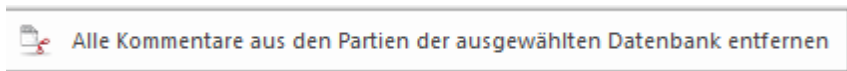


Doppelte Partien markieren

Erkennt [doppelte Partien](#) und markiert sie als gelöscht.

Entkommentieren

Entfernt alle Kommentar aus der Datenbank



Ausschlachten

Schreibt alle Partien der ausgewählten Datenbank, die nicht in der [Referenzdatenbank](#) enthalten sind, in eine neu angelegte dritte Datenbank. Siehe auch [Datenbanken ausschlachten ...](#)

Alle Dateien umbenennen

Auf der Platte werden alle Dateien der Datenbank einschließlich der Multimedieverzeichnisse umbenannt.



Suchbeschleuniger anlegen/löschen

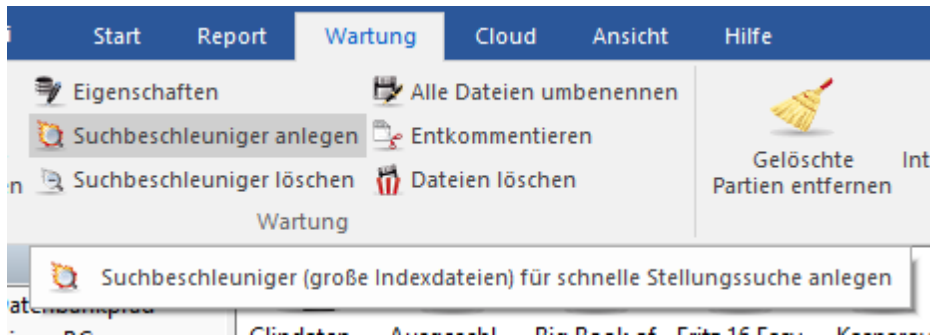
Vervollständigt oder löscht den Suchbeschleuniger.

3.5.10.4 Suchbeschleuniger

Für das Programm wurde gegenüber der Vorgängerversion ein neues effizienteres Format für den Suchbeschleuniger entwickelt. Damit wird speziell die Suche nach Positionen innerhalb großer Datenbanken optimiert.

Der benötigte Speicherbedarf wurde dabei um die Hälfte verkleinert.

Die neuen Suchbeschleuniger können Sie für jede installierte Datenbank über das *Menü Wartung > Suchbeschleuniger anlegen* generieren.



Die Suchbeschleuniger werden in einem separaten Unterverzeichnis des Zielverzeichnis gespeichert, in dem sich die Datenbank befindet.

↑ [..]	<DIR>	
[Books]	<DIR>	
[Eröffnungen]	<DIR>	
[Mega2013]	<DIR>	
[Megabase]	<DIR>	
[pittersbackup.accelerators]	<DIR>	
[pittersbackup.patterns]	<DIR>	
[Playbase]	<DIR>	
[TB3]	<DIR>	
[TB4]	<DIR>	
[TB5]	<DIR>	
[Testsets]	<DIR>	
[Twic]	<DIR>	
[uciengines]	<DIR>	
World Championship 1886-2000	ini	1.347
test	ini	445
blurb	ini	430
pittersbackup	ini	1.789
pittersbackun	chc	404

Der "Suchbeschleuniger" reduziert Suchzeiten bei Stellungs- Material- Manöver- und Spiellersuche 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

3.5.10.5 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.



Speichere alle Teile einer Datenbank in eine einzelne komprimierte Datei (Strg+Z)

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.

Datenbank archivieren

Verschlüsselt Unverschlüsselt

Kennwort:

Kontrolle:

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".

3.5.10.6 Umbenennen von Datenbanken

Markieren Sie das Datenbankicon im [Datenbankfenster](#).

Rechtsklick - > Eigenschaften startet den Dialog mit den [Eigenschaften](#) der Datenbank.

Unter Name können Sie jetzt einen anderen Namen nach eigener Wahl vergeben, dieser wird dann auch dauerhaft im Datenbankfenster übernommen.

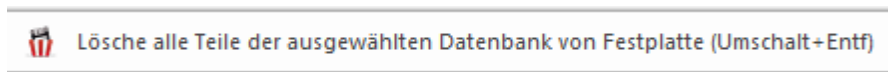
3.5.10.7 Datenbankdateien löschen

Aus dem [Datenbankfenster](#) heraus können existierende Datenbanken vollständig gelöscht werden.

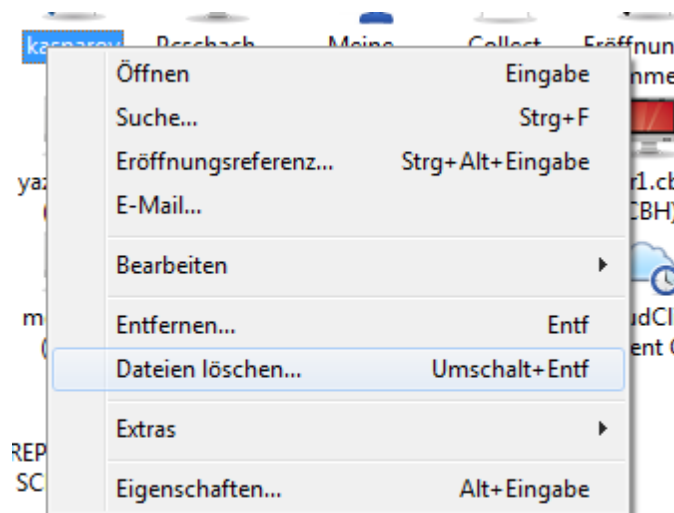
Dazu sind folgende Schritte notwendig.

Markieren Sie die zu löschende Datenbank im Datenbankfenster. Dazu genügt ein Mausklick auf das entsprechende Icon.

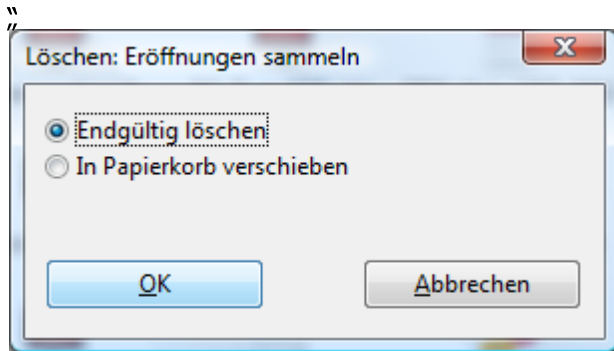
Wählen Sie jetzt unter Wartung den Eintrag *Dateien löschen*.



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.

3.5.11 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.

3.5.12 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.

	Kommentator und Mannschaften	Wertungszahlen	Partietitel
Namen, Turnier, Ergebnis			
<u>W</u> eiß	Bareev	Evgeny	?
<u>S</u> chwarz	Kasparov	Garry	?
<u>T</u> urnier	Linares 12th	Details	?

Beim Speichern von Partien kann man mit dem [Button ?](#) alle Spieler aus dem Spielerlexikon auflisten, die mit den eingegebenen Zeichen beginnen.

Nachname	Vorname	ELO	Jahr
Bareev	Evgeny	2663	1966

Diese Option ist wichtig für die Vereinheitlichung der Schreibweisen innerhalb einer Datenbank. Nur einheitliche Schreibweisen garantieren präzise Resultate bei der Suche und den möglichen Statistiken.

Die Suche nach den passenden Schreibweisen kann man auf die aktuelle Datenbank oder das aktuelle Turnier begrenzen.

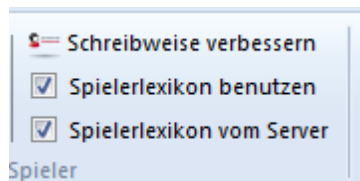
3.5.13 Automatische Korrektur von Spielernamen

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.

3.5.14 Updates für die Mega

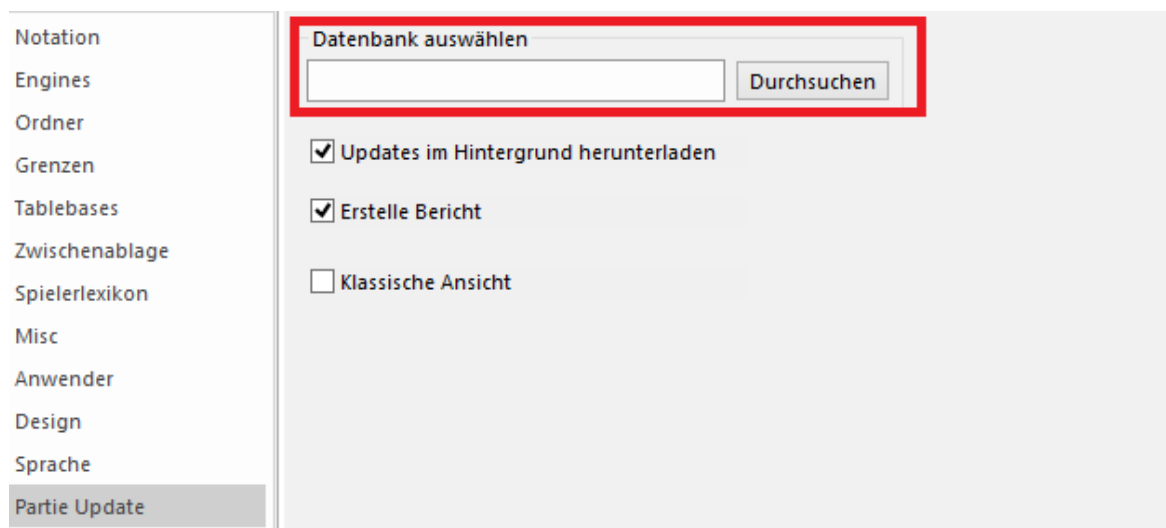
Die Updates der Megadatenbank können Sie jetzt mit einem Klick durchführen. Falls Sie den *Partienservice* gekauft haben, bekommen Sie Woche für Woche aktuelle Partien aus der aktuellen Turnierpraxis. Damit bleibt Ihre Mega, also ihre Referenzdatenbank immer aktuell. Mit ChessBase können Sie das Partien-Update ganz leicht einrichten.

Wenn Sie die Mega Datenbank auf DVD gekauft haben, finden Sie den Aktivierungscode für den Updateservice in der Packung unterhalb der DVD. Wenn Sie die Datenbank als Download in unserem Shop gekauft haben, finden Sie die Seriennummer in Ihrem Shop Account unter „Meine Downloads“ in der Unterkategorie "Datenbanken".

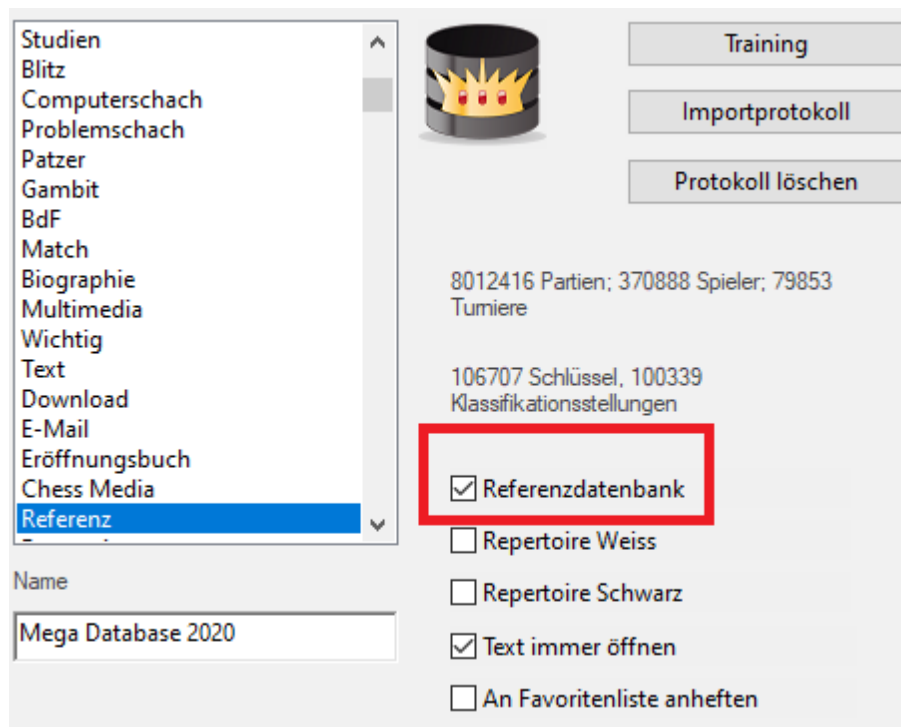
Das Aktualisieren der Megadatenbank wurde deutlich vereinfacht. Es arbeitet nun ähnlich den Updates zum Windows Betriebssystem. Optional werden neu verfügbare Updates bei ruhendem Programm prophylaktisch im Hintergrund geladen, was Zeit spart.

Beim nächsten Klick auf *Neue Partien* unten links im Hauptschirm haben Sie dann die Wahl, alle inzwischen angefallenen Updates mit einem Klick zu installieren. Alternativ können Sie noch in die klassische Ansicht wechseln, um gezielt einzelne Updates anzusehen.

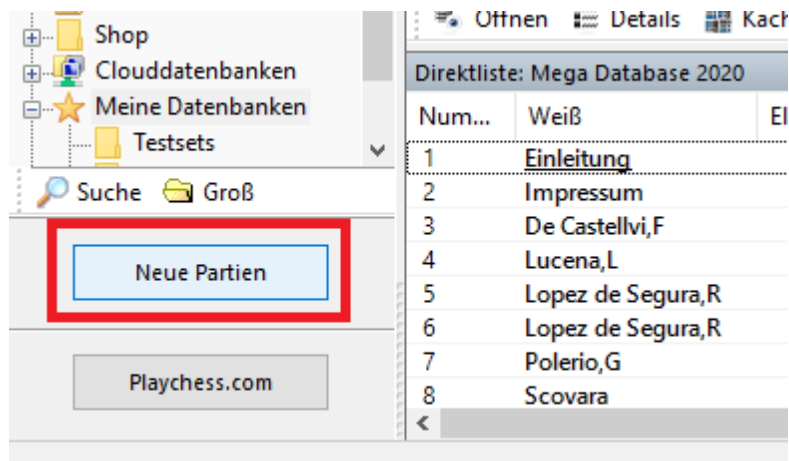
Die Einstellungen dafür, z.B. die Zieldatenbank, nehmen Sie im Datenbankfenster unter Menü *Datei - Optionen - Partie Update* vor:



Öffnen Sie nun Ihr ChessBase Programm. Ist Ihre Mega installiert und bereits als „**Referenzdatenbank**“ eingerichtet? Klicken Sie mit der rechten Maus auf das Icon der **Mega Database**, gehen Sie auf *Eigenschaften* und setzen Sie vor „Referenz-DB“ einen Haken.



Links unten im Hauptfenster finden sie den Button "Neue Partien" für das Mega Update:



Nach dem Klick öffnet sich das Fenster „Data Abo Manager“:

Titel	# Par...	Status	Liefer...
Update Megabase 2020	277943	nicht abonniert	53
Update Megabase 2019	312146	nicht abonniert	62
Update Megabase 2018	319249	nicht abonniert	62
Update Megabase 2017	310441	nicht abonniert	62
Update Megabase 2016	324587	nicht abonniert	65
Update Megabase 2015	285894	nicht abonniert	57
Update Megabase 2014	284814	nicht abonniert	52
Update Megabase 2013	274487	nicht abonniert	52
Update Megabase 2012	271959	nicht abonniert	52
Update Megabase 2011	266283	nicht abonniert	53
Update Megabase 2010	271667	nicht abonniert	54

53. Aktualisierung Megabase 2020
5632 Partien (03.10.2020 - 19.10.2020)
1. Turniere (31)

Das Mega-Abonnement wird direkt mit Ihrem ChessBase Account verknüpft. Durch diese Koppelung können Sie von jedem Ihrer Rechner, also auch während einer Reise vom Notebook aus, auf alle Partien zugreifen, ohne dass sie die Updates auf jedem Gerät einzeln aktivieren müssten.

Klicken Sie oben auf den Schalter "Lieferungen aktivieren".

Es öffnet sich das folgende Dialogfenster:

Bitte geben Sie hier den Aktivierungsschlüssel (5 Blöcke à 5 Zeichen)
Den Schlüssel finden Sie eingedruckt in der DVD-Packung oder
im Downloadbereich ihres ChessBase-Shop-Kontos.

Aktivierungsschlüssel:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	ABO
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	-----

R S T B

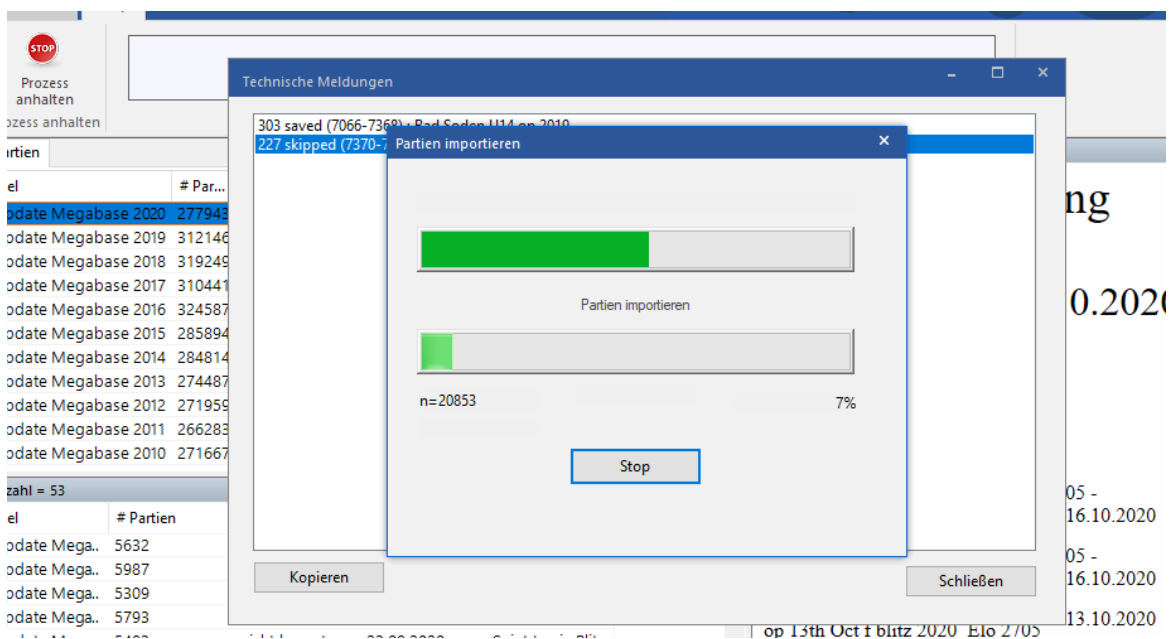
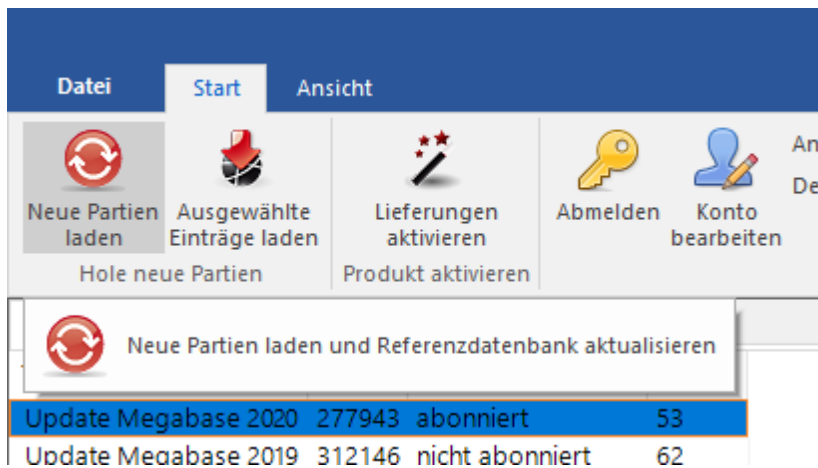
Bitte die vier obigen Buchstaben eingeben:

Schlüssel kaufen

OK Abbrechen

Nach erfolgreicher Aktivierung starten Sie über den Button „Neue Partien laden“ das

Update Ihrer Mega.



Jetzt wird die Mega Datenbank automatisch auf den neuesten Stand gebracht. Dies ist die schnellste und einfachste Art, Ihre Datenbank immer auf dem aktuellen Stand zu halten!

Transferieren von alten Abos

Sollten Sie bereits die Datenbanken Mega 2018/2019/2020 besitzen, dann können Sie diese problemlos in ihren ChessBase Account integrieren. Verwenden Sie dafür einfach die Funktion "Abonnements transferieren".

Im Feld "Alter Name" geben Sie bitte den alten Kontonamen ein, den sie bei früheren ChessBase Versionen als Namen für die Aktualisierungen der Datenbanken verwendet hatten (zur Erinnerung: damals war der Username identisch mit Ihrer E-Mail Adresse). Sobald Sie den Benutzernamen (E-Mail-Adresse) und Ihr Passwort des alten Kontos eingegeben haben, dass Sie für die Partie Updates verwendet hatten, drücken Sie

bitte auf "OK".

Nun werden Ihre alten Datenbanken automatisch Ihrem aktuellen *ChessBase Account* hinzugefügt und sie haben automatisch auch Zugriff auf die vorigen Datenbanken.

Sobald Sie die Updates auf diese Weise mit ihrem ChessBase Account gekoppelt haben, können Sie von jedem Ihrer Rechner, also auch vom Notebook aus auf alle Partien zugreifen, ohne dass sie die Updates auf jedem Gerät einzeln aktivieren müssten.

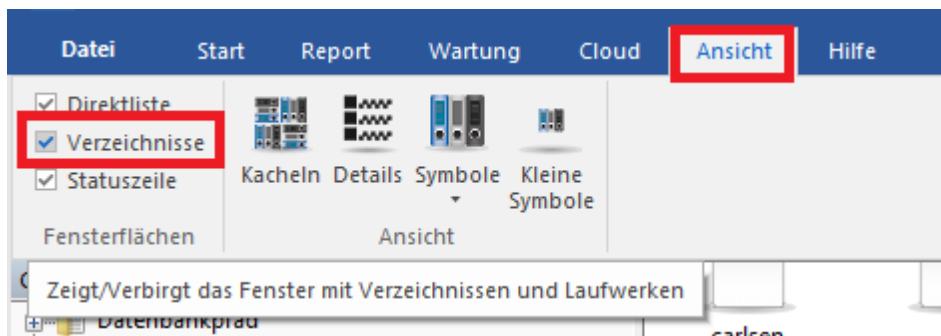
Nun erscheinen alle aktivierten Abonnements in der Liste, von der Mega Datenbank 2009, bis zur Mega 2020.

3.5.15 Kein Partiedownload möglich?

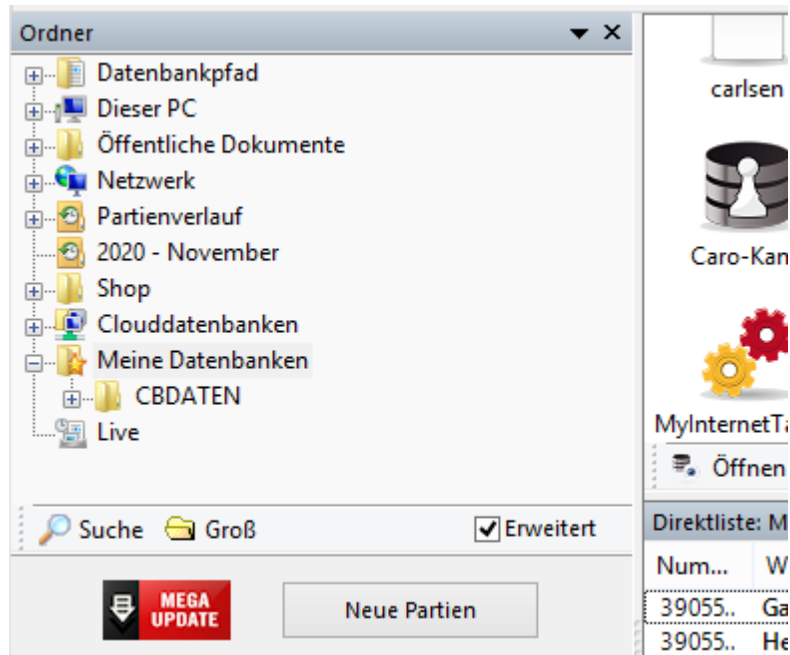
Frage: Der in der Anleitung erwähnte Button *Neue Partien* existiert nicht, ich kann also den Service nicht starten.

Vermutlich wurde die Darstellung der *Verzeichnisansicht* in ChessBase nicht aktiviert.

Unter Menü *Ansicht* *Verzeichnisse* kann der Anwender diese Ansicht aktivieren.



Jetzt wird die Verzeichnisstruktur im Programm angezeigt. Am unteren Rand des Fensters finden Sie den Funktionsbutton „ **Neue Partien** “, der den gewünschten Dialog startet.



3.6 Clouddatenbanken

3.6.1 Einführung Clouddatenbanken

Als *Cloud Computing* bezeichnet man die Bereitstellung von diversen Ressourcen wie Anwendungen, Rechenleistung, Speicherkapazitäten auf räumlich weit entfernten EDV-Systemen. Die Verbindung wird über das Internet mit dem vor Ort befindlichen Endgerät hergestellt. Das kann ein Desktop PC, ein Smartphone oder ein Tablet sein.

Ein typisches Beispiel für Cloud Computing ist die Nutzung unseres [Engine Cloud Servers](#).

Man kann via Internet auf Schachengines zugreifen, die auf anderen Computern laufen und diese für eigene Schachanalysen einsetzen oder über die Engine Cloud die eigene Systemkonfiguration anderen Anwendern zur Verfügung stellen.

Mit ChessBase können Sie Ihre Datenbanken jetzt nicht nur lokal auf der Festplatte Ihres Rechners [speichern](#), sondern zusätzlich direkt auf den ChessBase Servern auslagern. Diese Option bietet den Vorteil, daß Sie auf Ihre Daten direkt von verschiedenen Geräten und beliebigen Orten zugreifen und diese benutzen können. Damit entfällt die Notwendigkeit, existierende Datenbanken zu kopieren oder neu zu installieren.



Darüber hinaus bietet diese Lösung den Vorzug, daß man die Datenbanken anderen Anwendern zur Verfügung stellen kann und diese die Clouddatenbank auch bearbeiten können.

Alternativ kann man natürlich mit externen Cloudspeichern wie „OneDrive“ von Microsoft alle herkömmlichen Datenbanken im CBH Format als Dateien in die Cloud auslagern. Das wird von ChessBase unterstützt und es ist eine gute Lösung für sehr große CBH-Datenbanken.

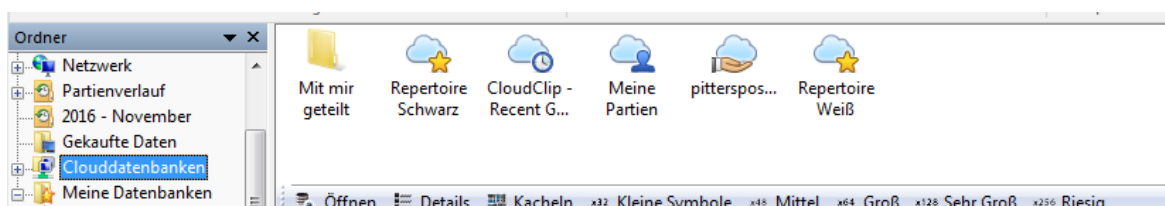
Mit der in ChessBase eingebauten Clouddatenbank erhalten Sie jedoch viel weitergehende schachliche Funktionen: So werden z.B. über einen Webbrowserzugang alle Plattformen unterstützt.

Diese Lösung bietet folgende Vorzüge:

- Sie können von überall auch ohne ChessBase Ihr Eröffnungsrepertoire oder Ihre eigenen Partien abrufen.
- Alternativ bieten Sie ihren Mannschaftskollegen Partien über die Cloud, die dieser zur Vorbereitung über seinen Webbrowser abrufen kann.
- Sie veröffentlichen eine Datenbank mit einem Klick im Web.

Das sind neue Funktionen, die den schachlichen Datenaustausch erheblich erleichtern.

Im [Datenbankfenster](#) ist in der linken Verzeichnisanzeige der Eintrag Clouddatenbanken hinzugekommen.



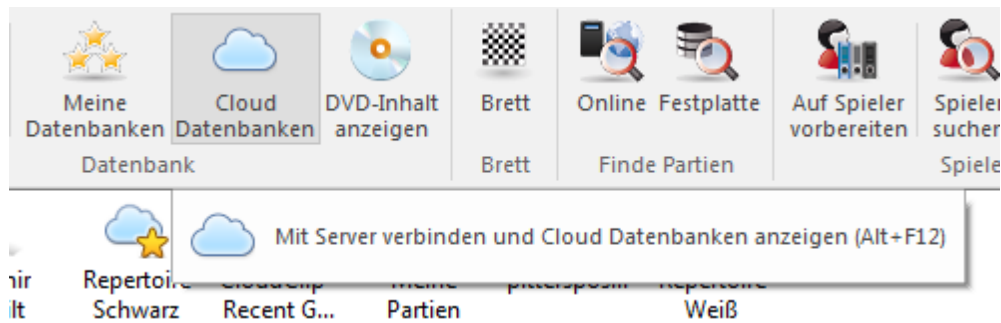
Hier können Sie direkt auf die Clouddatenbanken zugreifen und diese anzeigen.

3.6.2 Anmeldung zur ChessBase Cloud

Die Anmeldung ist kostenlos, die volle Funktionalität der Cloud steht mit einem registrierten und aktivierten Schach.de Konto zur Verfügung.

Benutzen Sie also für den Login die Zugangsdaten ihres aktuellen Schach.de Kontos.

Menü Start Cloud Datenbanken (Alt + F12)



Weiterer Zugriff ist via *Menü Cloud* möglich.



Falls Sie noch kein aktiviertes ChessBase Konto besitzen, können Sie sich entweder einfach über den Schalter „Gast“ anmelden oder Sie rufen unter dem nachstehenden Link die folgende Webseite auf, auf der man sich umgehend registrieren kann.

<http://playlogin.chessbase.com/playchesslogin/Create.aspx>

Diese Zugangsdaten können Sie übrigens auch dazu benutzen, um andere Onlineangebote von uns auszuprobieren und zu testen.

Die Anmeldung ist kostenlos.

3.6.3 Neue Cloud Datenbanken anlegen

„Sie können abhängig von Ihrer ChessBase-Mitgliedschaft eine begrenzte, aber hohe Zahl von Datenbanken anlegen und diese jederzeit wieder löschen.

Die Datenbanken **Meine Partien**, **Repertoire Weiß** und **Repertoire Schwarz** sind immer fest installiert. Wenn Sie diese Datenbanken löschen, werden alle Partien entfernt, doch die Datenbanken selbst bleiben immer erhalten.

Mit einem Gastzugang kann [Datenbanken](#) ansehen, (derzeit historische Partien), jedoch nicht selbst speichern oder neue Datenbanken anlegen.

“
”

In der Informationszeile unterhalb der [Datenbanksymbole](#) finden Sie Informationen zum Kontonamen und dem verbrauchten Speicherplatz auf dem Server.

Eine neue Cloud Datenbank legen Sie wie folgt an. Klick auf den Schalter *Cloud Datenbank anlegen*.



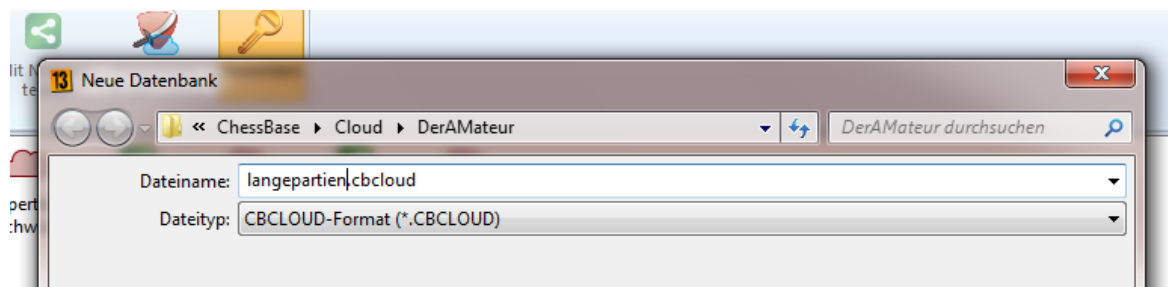
Damit rufen Sie den Dateidialog von Windows auf und können die neue Datenbank mit der Erweiterung ***.cbcloud** anlegen. Die neue Datenbank wird jetzt sowohl lokal auf der Festplatte Ihres Rechners und auf dem Server generiert. Sie können vorab lokal mit der Datenbank arbeiten und die entsprechenden Partien importieren.

Anwendungsbeispiel

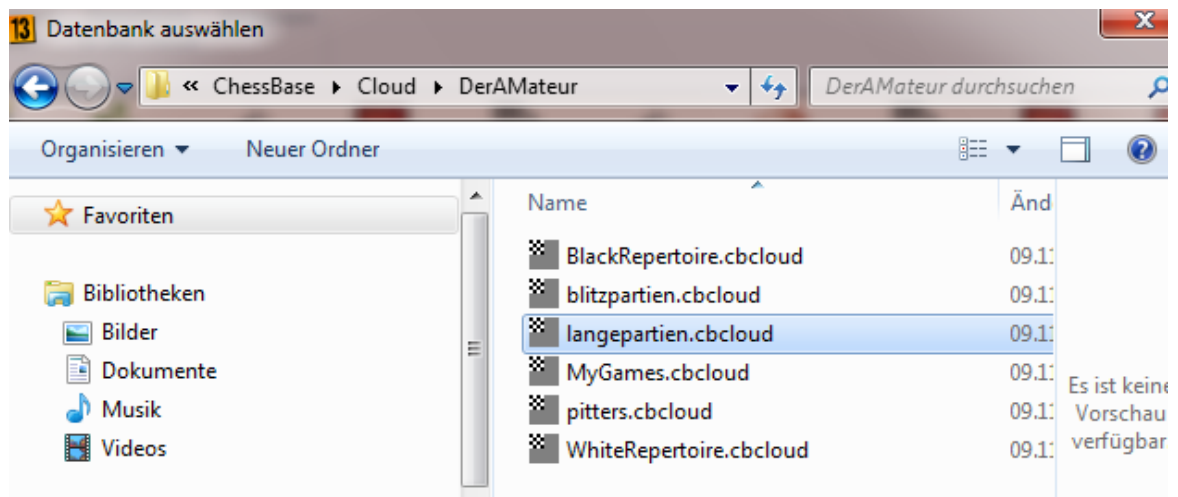
Menü *Cloud* - *Cloud Datenbank anlegen*

Loggen Sie mit Ihrem Account ein.

Im konkreten Beispiel soll jetzt eine Datenbank angelegt werden, die mindestens 80 Züge oder mehr aufweisen.



Die Datenbank wird jetzt sowohl lokal als auch online erzeugt und muß nun mit den entsprechenden Inhalten gefüllt werden. Das kann durchaus offline passieren. Laden Sie nun die neu angelegte Clouddatenbank aus dem Benutzerverzeichnis.



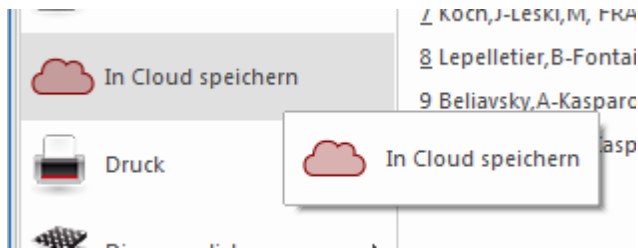
Wir suchen nun entsprechende Partien nach der oben gemachten Vorgabe. Nachdem die Partien in die Zwischenablage kopiert wurde (markieren und STRG-C) importiert wurden, verbinden Sie sich mit dem Cloudserver.

Öffnen Sie die Cloud Datenbank und fügen Sie die Partien mit **Strg-V** ein.

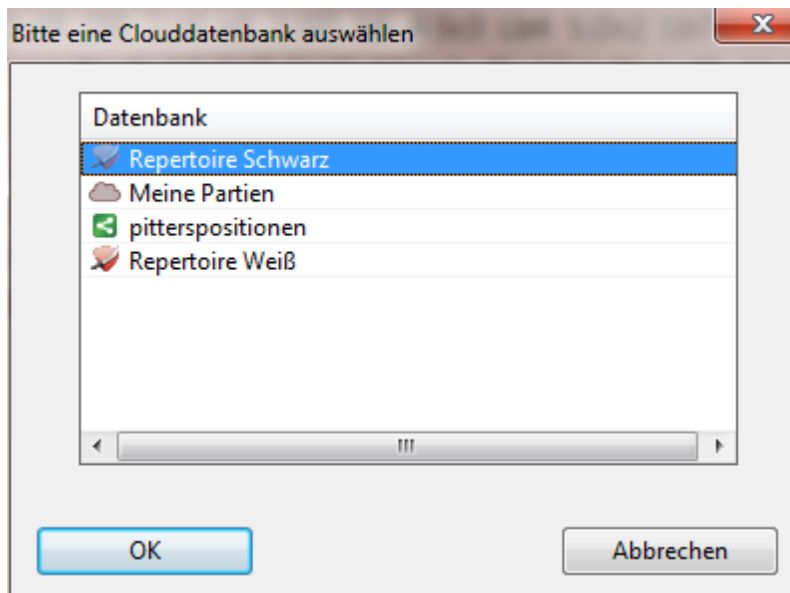
3.6.4 Partie direkt in Clouddatenbank speichern

Geben Sie im [Brettfenster](#) eine neue Partie ein oder laden Sie eine Partie aus einer Datenbank, die Sie in einer Clouddatenbank speichern wollen.

Menü *Datei - In Cloud speichern*



Wählen Sie jetzt die Clouddatenbank zur Speicherung in dem Dialog.



3.6.5 Speicherplatz für die Clouddatenbanken

Der Speicherplatz ist von der Art Ihrer Schach.de Mitgliedschaft abhängig. Ein frei angelegter und unregistrierter ChessBase-Account verfügt über 20 MB. Das sind rund 10.000 Partien.

Eine Basis-Mitgliedschaft von Schach.de bietet 100 MB.

Eine Premium-Mitgliedschaft bietet deutlich mehr Speicher, insgesamt 250MB.

Diese Werte sind nicht verbindlich.

Informationen zu den Seriennummern für Schach.de Konten finden Sie unter <http://shop.chessbase.com/de/categories/42>

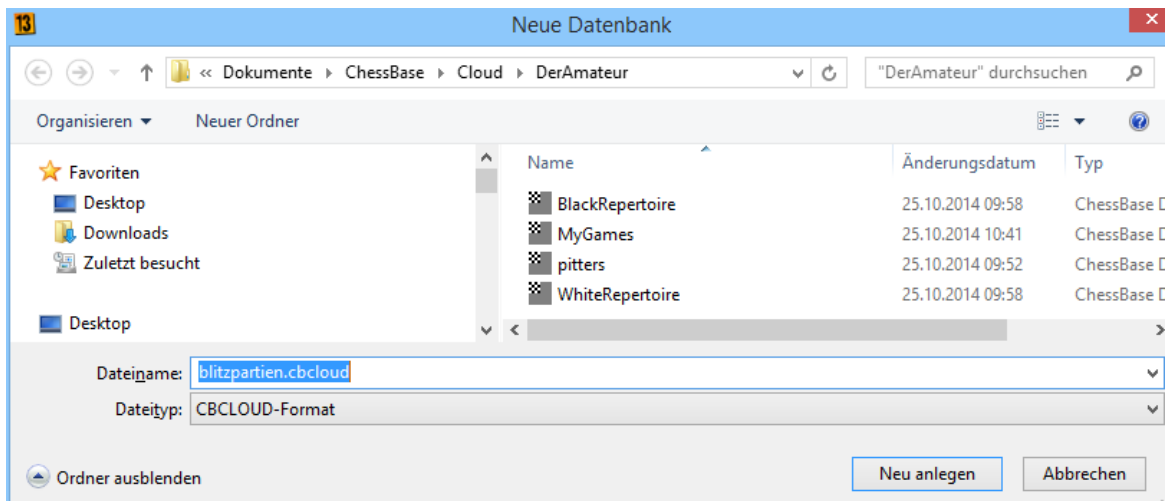
Wenn die Speicherkapazität für Ihren Zugang erschöpft ist, löschen Sie nicht mehr benötigte Datenbanken. Alternativ markieren Sie Partien in Clouddatenbanken als

gelöscht und rufen Sie dann die Funktion „Gelöschte Partien entfernen“ in den Wartungsfunktionen einer Datenbank auf.

Eine neue Cloud Datenbank legen Sie wie folgt an. Klick auf den Schalter *Cloud Datenbank anlegen*.



Damit rufen Sie den Dateidialog von Windows auf und können die neue Datenbank mit der Erweiterung ***.cbcloud** anlegen.



Die neue Datenbank wird jetzt sowohl lokal auf der Festplatte Ihres Rechners und auf dem Server generiert. Sie können vorab lokal mit der Datenbank arbeiten und die entsprechenden Partien importieren.

Im Beispiel wurde die neue Datenbank *blitzpartien.cbcloud* angelegt. Das Datenbanksymbol der Datenbank ist im Datenbankfenster aufgenommen und man kann jetzt wie mit jeder anderen Datenbank Partien importieren, z.B. über die Clipdatenbank. In die neue Datenbank wurden im Beispiel in der lokal gespeicherten Kopie der Datenbank 18376 Partien importiert.

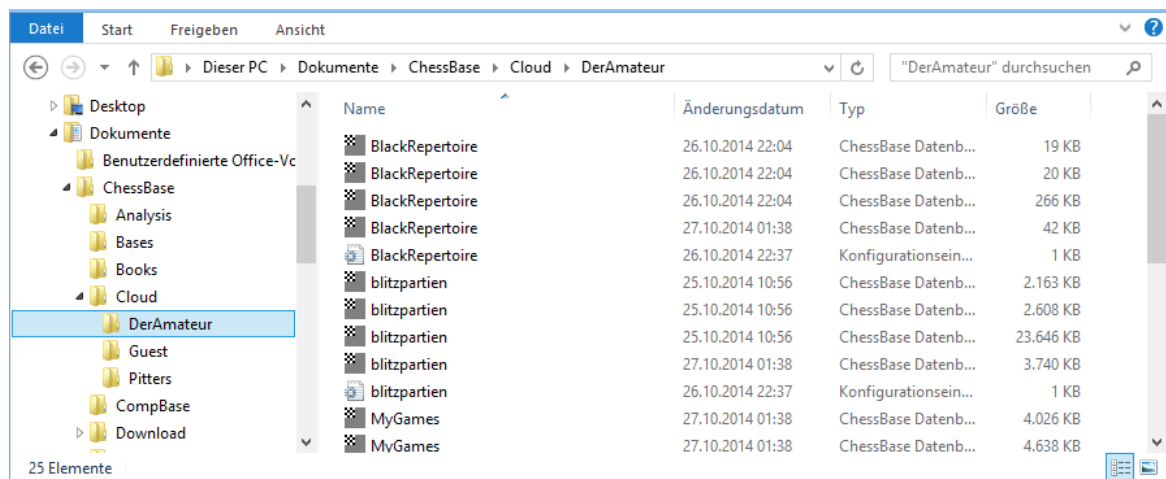
5	sergeishipov	Schreiner, P
6	Schreiner P	Solist
<p>..\ChessBase\Cloud\DerAmateur\blitzpartien.cbcloud = 18376 Partien</p>		

Der Server führt nach einer Anmeldung zum Server mit den Clouddatenbanken nun einen Abgleich mit der lokal gespeicherten Datenbank durch und kopiert die

entsprechenden Daten in die Cloud Datenbank, auf die nun Zugriff via externer Geräte oder via Webbrowser möglich ist. Die Daten werden also umgehend synchronisiert.

3.6.6 Clouddatenbanken offline benutzen

Clouddatenbanken können offline genutzt werden. Alle offline vorgenommenen Änderungen werden bei der nächsten Verbindung mit der Cloud automatisch synchronisiert.







Die Clouddatenbanken werden auf der Festplatte des Computers im Dokumentenverzeichnis des Nutzers in dem Unterverzeichnis **Cloud** gespeichert.

3.6.7 Datenbankfunktionen mit der Cloud

Datenbanken mit der Erweiterung ***.cbcloud** stellen eine komplette Funktionalität hinsichtlich der Editierung und Bearbeitung zur Verfügung. Man kann wie mit den anderen Datenformaten Partien speichern,ersetzen,kopieren oder löschen (auch Dubletten).

Suchabfragen und Sortierung der Partielisten sind ebenfalls vorgesehen.

Das CBCloud-Format besteht aus nur vier Dateien.

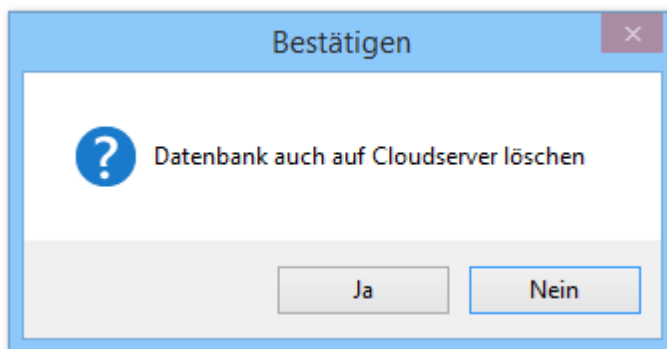
 pitters.cbcloud	30.10.2014 20:38	ChessBase Datenb...	7.336 KB
 pitters.cbclmov	25.10.2014 00:21	ChessBase Datenb...	46.620 KB
 pitters.cbclhdr	26.10.2014 11:44	ChessBase Datenb...	4.989 KB
 pitters.cbclatt	26.10.2014 11:44	ChessBase Datenb...	4.334 KB

Es hat keine Index-Dateien für Spieler/Turnier, etc. Es kann alle Daten speichern wie im CBH-Format, hat jedoch wegen der fehlenden Index-Dateien weniger Zugriffsfunktionen.

3.6.8 Clouddatenbank lokal löschen

Was passiert, wenn eine Clouddatenbank lokal von der Festplatte des Computers gelöscht wird, diese jedoch weiter auf dem Server gespeichert bleibt?

Das Programm fragt vor dem endgültigen lokalen Löschen von der Festplatte nach, ob die Datenbank auch vom Cloudserver gelöscht werden soll.



Beim nächsten Öffnen der Clouddatenbanken wird das Symbol wieder angezeigt und ein Klick darauf legt wieder eine lokale Kopie der Daten auf ihrem Rechner an.

Das lokale Löschen hat den Sinn, daß Sie auf einem fremden Computer Ihre Datenbanken vorübergehend ansehen und dann wieder komplett entfernen können.

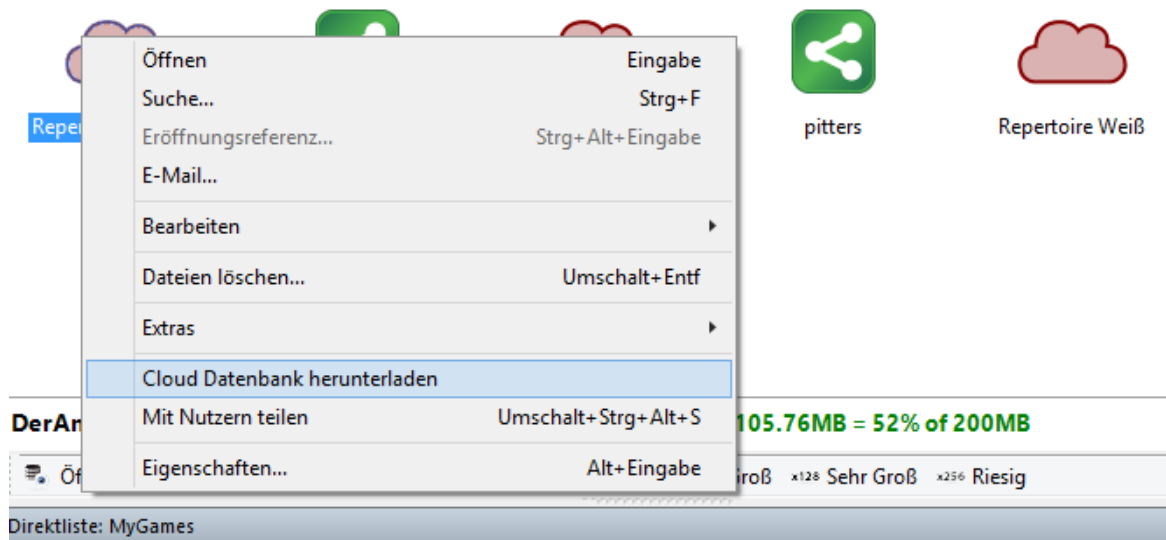
3.6.9 Externer Zugriff von Fremdrechnern

Ein Vorzug der Clouddatenbanken besteht darin, daß man Zugriff auf seine Daten von jedem Rechner mit einem Internetanschluß hat. Wenn man von einem anderen Rechner die eigenen Clouddatenbanken öffnet, werden dann alle Partien komplett heruntergeladen?

Es werden nur die Kopfdaten der gerade in der Liste sichtbaren Partien geladen. Erst wenn man eine Partie anklickt, wird diese umgehend geladen.

Der Download aller Partien einer Clouddatenbank ist natürlich auch möglich, wenn man damit rein offline arbeiten möchte. Da geht mit einem Rechtsklick auf das

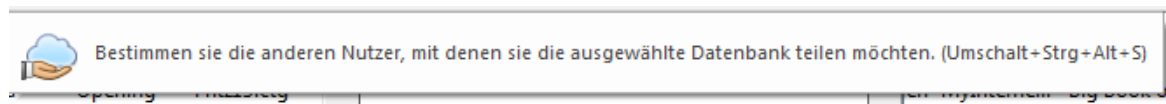
Datenbanksymbol -> Clouddatenbank herunterladen.




Tipp: Der parallel gleichzeitige Zugriff von zwei Rechnern auf eine Clouddatenbank ist ebenfalls möglich. Alle Änderungen werden in Echtzeit synchronisiert.

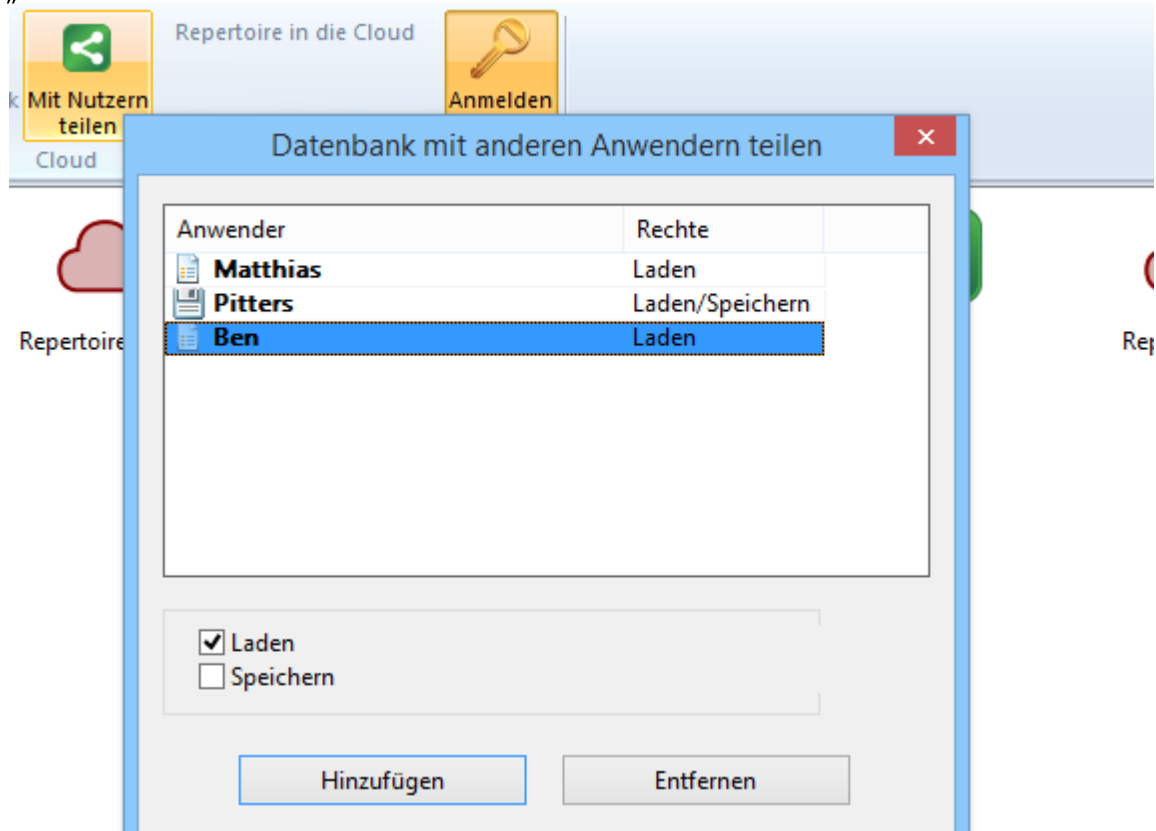
3.6.10 Clouddatenbanken freigeben

Die Clouddatenbanken können für andere Anwender freigegeben werden. Verbinden Sie sich mit dem Cloudserver und markieren Sie die freizugebende Datenbank mit einem Klick.

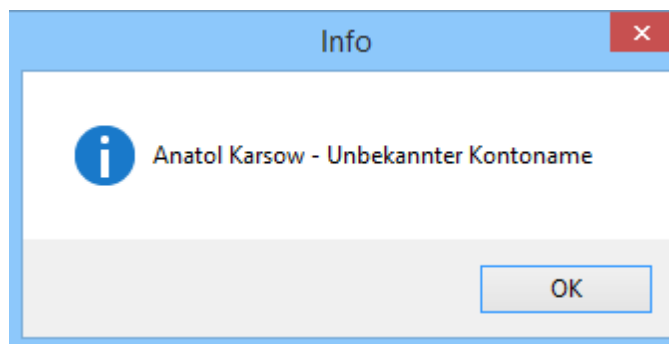


Klick auf *Mit Nutzern teilen* (alternativ *Rechtsklick -> Kontextmenü -> mit Nutzern teilen*) startet den entsprechenden Dialog, in dem Sie die nutzungsberechtigten Anwender hinzufügen können.

Clouddatenbanken die zur externen Nutzung freigegeben wurden erkennen Sie auf Anhieb an dem grünen Icon für die Freigabe. 



Klicken Sie auf *Hinzufügen* und geben Sie den ChessBase (Schach.de)-Spielernamen des Nutzers ein. Dieser wird automatisch auf Gültigkeit geprüft. Existiert der Spielname nicht, kommt ein konkreter Hinweis.






Man kann einem anderen Nutzer der Clouddatenbank drei Stufen von Rechten einräumen:

1. **Keine Rechte** – d.h. nur Aufruf der Datenbankliste.
2. **Leserechte**, d.h. Laden von Partien.
3. **Schreibrechte**, d.h. Speichern von Partien.

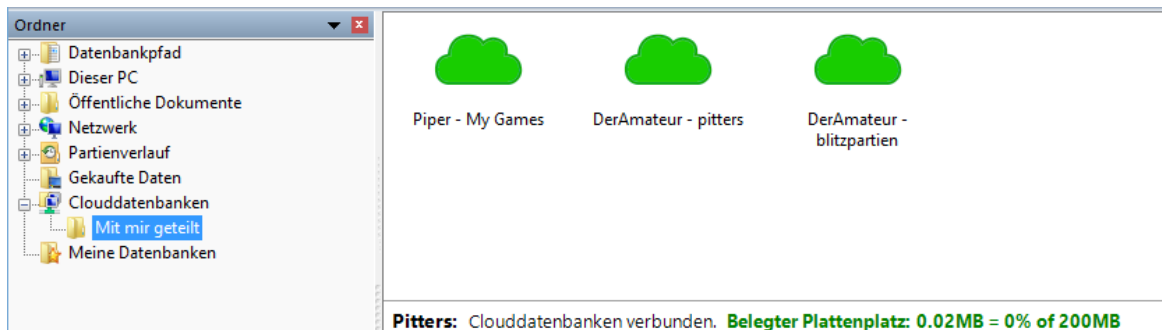
„
Soll der Nutzer keine Rechte für die Datenbank bekommen, entfernt man aus dem Dialog beide Häkchen (Laden/Speichern).

Setzt man ein Häkchen hinter *Speichern*, verfügt der Anwender über Schreibrechte für die freigegebene Datenbank. Ansonsten kann er die Partie lediglich laden, aber in der Cloud nicht editieren oder verändern.

Der Status wird in dem Dialog sowohl über den Spalteneintrag „Rechte“ und mit kleinen Symbolen vor dem Benutzernamen angezeigt.

Anwender	Rechte
 Matthias	Laden
 Pitters	Laden/Speichern
 Ben	Laden

In der Exploreransicht des Datenbankfensters finden Sie den Eintrag *Clouddatenbanken/Mit mir geteilt*



Hier können Sie auf Anhieb anhand der grün eingefärbten Datenbanksymbole die zur gemeinsamen Nutzung freigegebenen Datenbanken und die Relation zu den jeweiligen Anwendern einsehen.

Datenbanksymbole für Clouddatenbanken

Unter Eigenschaften im Datenbankfenster kann man kein [Symbol](#) für eine Clouddatenbank dauerhaft zuweisen. Die Anzeige der Symbole sind vom Login abhängig. Sobald man eingeloggt ist, stehen alle Cloudsymbole automatisch unter „Meine Datenbanken.“ Beim Ausloggen werden sie dann entfernt.

3.6.11 Clouddatenbanken im Web veröffentlichen

„
Klicken Sie auf den Reiter *Cloud*. Dann klicken Sie auf eine Clouddatenbank und rufen Sie *Mit Nutzern teilen* auf. Klicken Sie in dem Dialog unten auf *Öffentlich im Web* und setzen Sie einen kurzen Beschreibungstext.

Description:

Meine schlechtesten Partien

Public Web Database

URL: <http://cloud.chessbase.com/86/download.html>

Test URL

Klick auf *Webseite aufrufen* zeigt Ihnen, wie Ihre Datenbank im Web veröffentlicht wird.

Der Standardbrowser wird inkl. Nachspielfunktion geladen, zusätzlich stehen die Partien als PGN Datei zum Download bereit.

Hinweis: Wenn Sie die Datenbank ändern, also z.B. weitere Partien dort speichern, wird die Web-Fassung der Datenbank automatisch aktualisiert. Sie brauchen die Freigabe nicht erneut aufzurufen, es werden dabei keine Dateien hochgeladen.

3.6.12 Repertoiredatenbank in Cloud verwalten

Die [Repertoiredatenbank](#) ist eine Sammlung kommentierter Partien oder Varianten, die Ihr Eröffnungsrepertoire bilden. Die systematische Pflege des eigenen Repertoires ist Grundlage jeder erfolgreichen Vorbereitung.

In ChessBase verwalten Sie Ihr Eröffnungsrepertoire in zwei Datenbanken, eine für Weiß, eine für Schwarz.



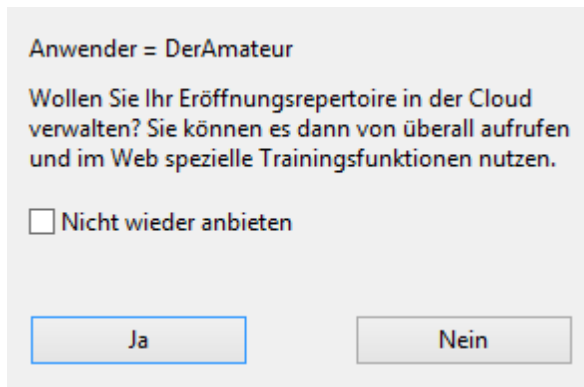
Repertoire Black



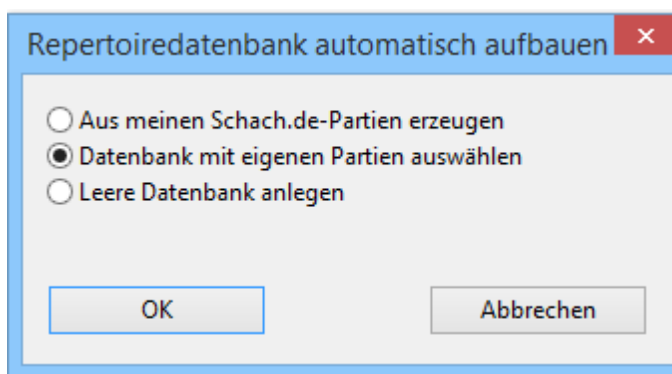
Repertoire White

Es empfiehlt sich, das Eröffnungsrepertoire in der Cloud zu verwalten. So kann man es auf jedem Rechner, der ChessBase besitzt mit einfacher Anmeldung einsehen.

Beim ersten Start der Clouddatenbanken bietet das Programm an, automatisch für Weiß und Schwarz eine Repertoiredatenbank zu generieren.



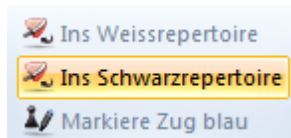
Bestätigen Sie das Angebot und Sie können die Datenquelle/Datenbank für den automatisch generierten Aufbau festlegen.



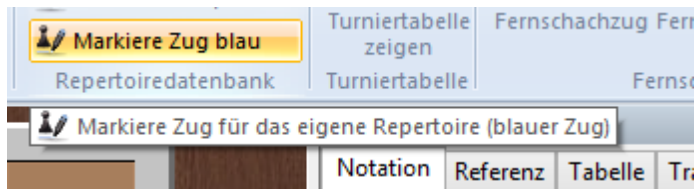
Sie können jederzeit die Repertoire Datenbanken erzeugen, wenn Sie im Datenbankfenster *Report* -> *Repertoire erzeugen* auswählen und auf die Datenbank mit ihren eigenen Partien zugreifen.

Wenn Sie bereits eine einzelne Repertoire Datenbank ohne Farbtrennung aus ChessBase 12 verwalten, bietet das Programm Ihnen Aufruf von *Report* -> *Repertoire erzeugen* an, diese automatisch nach Weiß/Schwarz zu zerlegen. Dabei orientiert sich ChessBase an den Zügen, die Sie blau markiert haben.

Zwecks besserer Übersicht wird dringend empfohlen, das Repertoire nach Weiß/Schwarz zu trennen.



Sie markieren Repertoirezüge blau im [Brettfenster](#) unter *Report* -> *Repertoire Datenbank* -> *Markiere Zug blau*.



Damit legen Sie fest, ab wann die Züge der Partie zu Ihrem Repertoire gehören sollen. Darauf baut der Repertoirebericht für neue Partiensammlungen oder das Suchen in der Repertoiredatenbank auf. Es macht ja keinen Sinn, alle Partien mit 1.e4 im Repertoirebericht zu zitieren, nur weil 1.e4 in Ihrer Repertoiredatenbank z.B. einen Variantenbaum zu Spanisch einleitet.

Sie können über die Cloud von verschiedenen Geräten jederzeit auf Ihre Eröffnungen zugreifen. Weiterhin sind verschiedene Browser-Applikationen in Vorbereitung, mit der sie jederzeit auch außerhalb von ChessBase Ihr Repertoire nutzen, erweitern und gezielt trainieren können.

3.6.13 Clipdatenbank für webbasierte Anwendungen

Es existiert eine fest angelegte, neue Clouddatenbank: die "Cloud Clip".



Diese Datenbank finden Sie unter "[Clouddatenbanken](#)".

Hier werden automatisch alle Partien gespeichert, die Sie mit einigen der Web Apps gespielt oder nachgespielt haben.

In der „Cloud Clip“ finden Sie beispielsweise Partien, die Sie auf unserer Newsseite mit

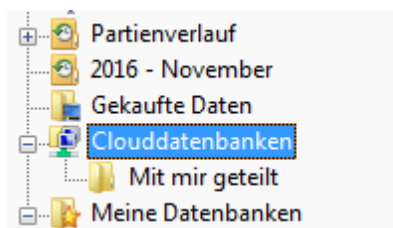
“

dem PGN Replayer nachgespielt haben oder Partien/Stellungen gegen die Webversion von Fritz oder dem Taktiktraining.

Der Aufruf erfolgt in CB 14 via Menü *Cloud*.



Alternativ klicken Sie auf "Clouddatenbanken" in der Verzeichnisansicht im Datenbankfenster.



Wenn Sie beispielsweise *Playchess.com* anklicken, sehen Sie ihre Serverpartien. Klick auf *Taktik* zeigt die bisher bearbeiteten Taktikstellungen an, während der Klick auf „*Website*“ alle Partien anzeigt, die Sie mit dem PGN Replayer auf unserer Newsseite nachgespielt haben.

Damit das funktioniert, ist es zwingend notwendig, sich mit einem gültigen ChessBase Account anzumelden. Dies gilt sowohl für die [Anmeldung unter CB14](#) als auch mit der ausgesuchten Web App.

Sollten keine Inhalte angezeigt werden, müssen zuerst Partien dort gespeichert werden.

Das geht so:

- Auf Nachrichtenseite angemeldet sein und eine Partie im Nachspielbrett anklicken.
- Eine Partie gegen *fritz.chessbase.com* spielen.
- Taktikstellungen auf *tactics.chessbase.com* lösen.

Diese Funktion ist besonders nützlich beim Nachspielen von Partien mit dem PGN Replayer von unserer Newsseite. Per Mausklick steht die Partie direkt in CB 14 zur Weiterbearbeitung zur Verfügung!!!

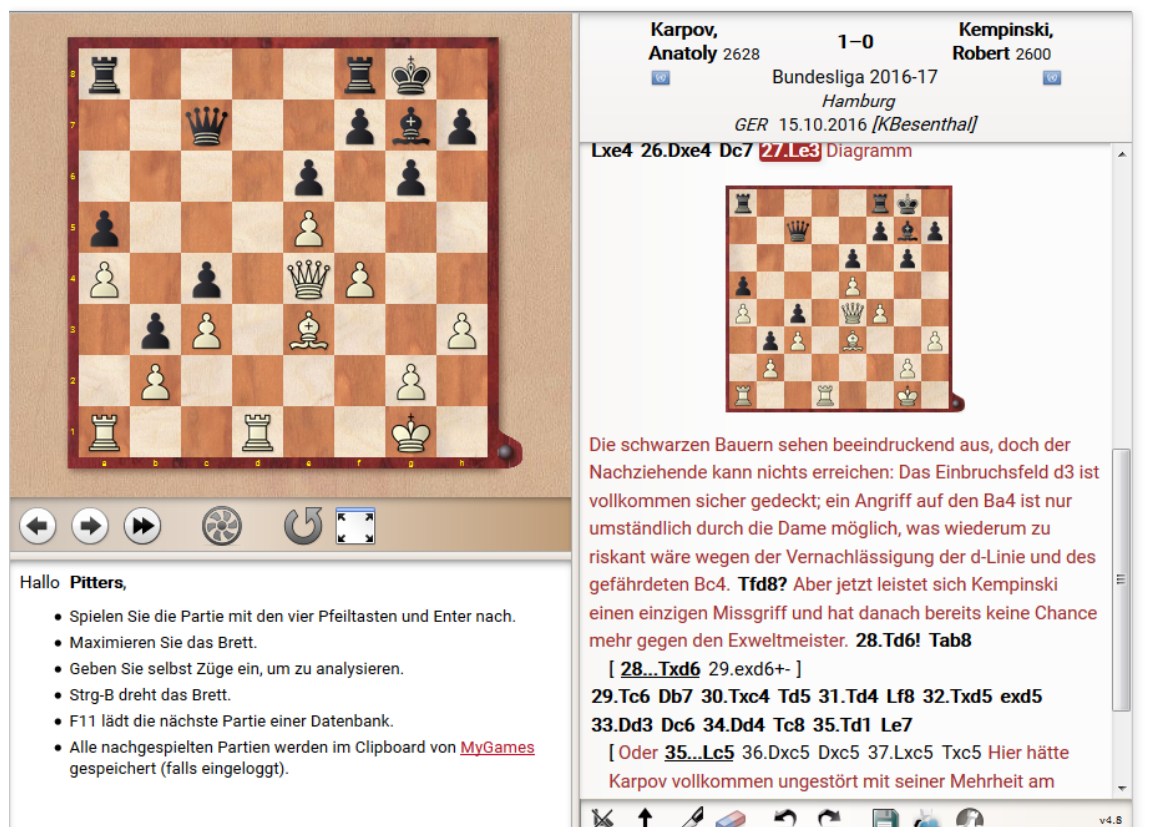
Mittels ALT-TAB können Sie zwischen beiden Anwendungen wechseln, damit sind keine weiteren Downloads notwendig, um die Partien in CB 14 direkt zu nutzen.

Dazu ein praktisches Beispiel.

Loggen Sie unter ChessBase 14, falls noch nicht geschehen, mit ihren Zugangsdaten ein. --> *Menü Start Anmeldung*.

Parallel starten Sie ihren Internetbrowser und loggen Sie mit den Zugangsdaten bei ihrem ChessBase Account ein und starten Sie die Newseite mit dem aktuellen Nachrichten aus der Schachwelt.

Schauen wir uns einen Beitrag über das Bundesligadebüt von Anatoly Karpov und natürlich die Gewinnpartie des Exweltmeisters an, die man im PGN Replayer nachspielen kann.



Karpov, Anatoly 2628 **1-0** **Kempinski, Robert** 2600
 Bundesliga 2016-17
 Hamburg
 GER 15.10.2016 [KBesenthal]

Lxe4 26.Dxe4 Dc7 **27.Lc3** Diagramm

Die schwarzen Bauern sehen beeindruckend aus, doch der Nachziehende kann nichts erreichen: Das Einbruchsfeld d3 ist vollkommen sicher gedeckt; ein Angriff auf den Ba4 ist nur umständlich durch die Dame möglich, was wiederum zu riskant wäre wegen der Vernachlässigung der d-Linie und des gefährdeten Bc4. **Tfd8?** Aber jetzt leistet sich Kempinski einen einzigen Missgriff und hat danach bereits keine Chance mehr gegen den Exweltmeister. **28.Td6! Tab8**
 [**28...Txd6** 29.exd6+-]
29.Tc6 Db7 30.Txc4 Td5 31.Td4 Lf8 32.Txd5 exd5 33.Dd3 Dc6 34.Dd4 Tc8 35.Td1 Le7
 [Oder **35...Lc5** 36.Dxc5 Dxc5 37.Lxc5 Txc5 Hier hätte Karpov vollkommen ungestört mit seiner Mehrheit am

Hallo **Pitters**,

- Spielen Sie die Partie mit den vier Pfeiltasten und Enter nach.
- Maximieren Sie das Brett.
- Geben Sie selbst Züge ein, um zu analysieren.
- Strg-B dreht das Brett.
- F11 lädt die nächste Partie einer Datenbank.
- Alle nachgespielten Partien werden im Clipboard von [MyGames](#) gespeichert (falls eingeloggt).

Jetzt wechselt man via **Alt-Tab** zum parallel geöffneten Datenbankprogramm und klickt auf die Datenbank **Cloud Clip**. Die Partie findet man jetzt in der Datenbankliste der Cloud Clip, kann diese direkt im Cb14 Programm laden und bearbeiten.

Zur Erweiterung der eigenen Partiensammlungen sind mit CB 14 also keine weiteren Downloads oder Konvertierungen via PGN mehr notwendig!

3.6.14 Letzte aktuelle Partie in Cloud Clip speichern

In den Optionen können Sie einstellen, ob die zuletzt geöffnete Partie in der [Cloud Clip Datenbank](#) gespeichert werden soll.

Menü *Datei* *Optionen* *Misc*

Letzte Partie in CloudClip speichern

3.6.15 Livedatenbanken

Sie interessieren für sich Partien, Neuerungen oder taktische Momente aus der aktuellen Turnierpraxis? Falls ja bietet Ihnen die Software eine einfache Möglichkeit direkt an interessante Partiedaten zu kommen.

In der Verzeichnisansicht, die im ChessBase Datenbankenfenster links abgebildet wird, gibt es den neuen Eintrag „**Live**“.



Hier sieht man auf Anhieb alle gerade laufenden Liveturniere, die auf [unserem Server übertragen](#) werden und gelangen so ohne Umweg direkt zu den Partien. Ein Doppelklick auf das entsprechende Datenbanksymbol startet auf Anhieb die entsprechende Listenansicht mit den Partien, die man via Doppelklick wie aus jeder anderen Datenbank laden kann.

Weiterhin finden Sie mit „*Taktik*“ und „*Neuerungen*“ zwei besondere Datenbanken:

„*Neuerungen*“ enthält alle aktuellen theoretischen Trends, die in den Livepartien der letzten Tage entdeckt wurden. „*Taktik*“ liefert einfache Taktikaufgaben aus den laufenden Livepartien, oft schnell nach Partieende.

3.7 Meine Züge

3.7.1 Meine Züge Grundlagen

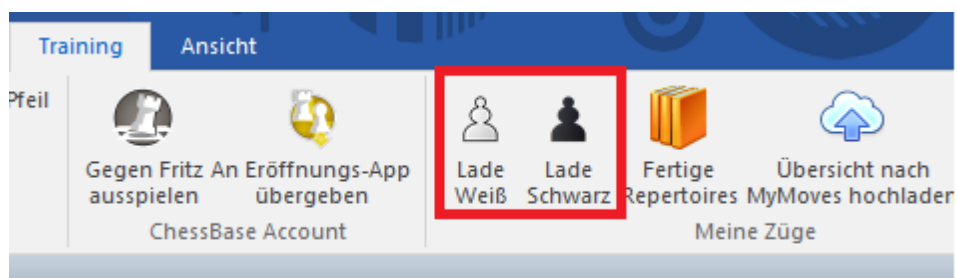
Viele Eröffnungen erfordern eine detaillierte Kenntnis von Variantenkomplexen. Das Programm bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten um Eröffnungen zu sichten und diese nach gründlicher Prüfung in das eigene Repertoire zu integrieren. Von unseren aktuellen Schachprogrammen kennen Sie bereits die Möglichkeit, das eigene Repertoire online zu speichern und via WebApp oder Schachprogramm zu bearbeiten. Diese Möglichkeit steht jetzt in modifizierter Form auch mit dieser Programmversion zur Verfügung.

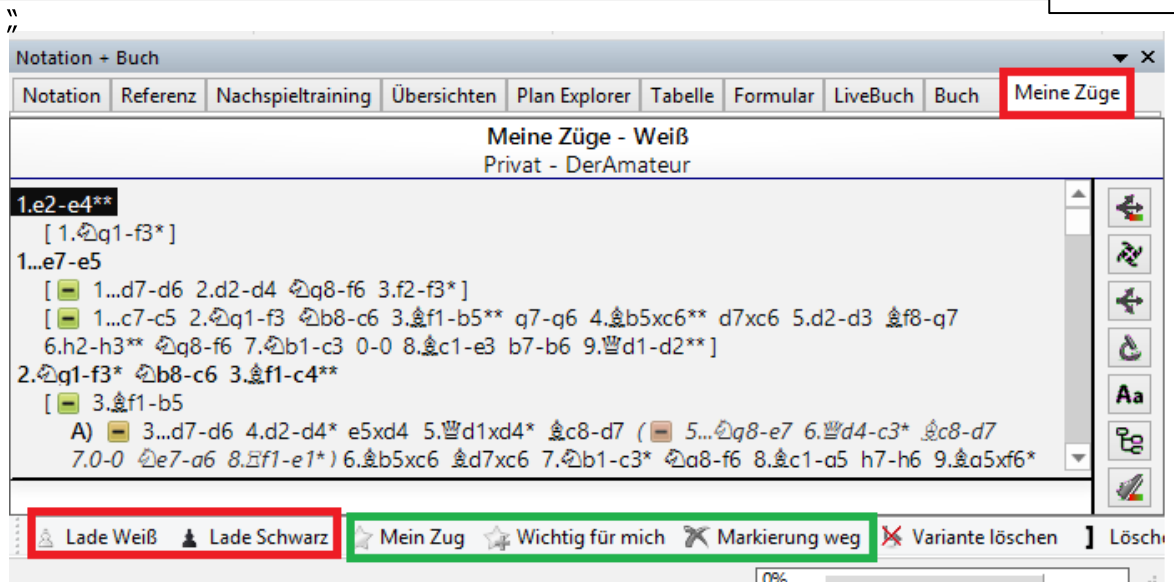
Hinweis: das Programm unterscheidet konsequent zwischen Weiß - und Schwarzrepertoire und die Daten werden online auf unseren Servern gespeichert. Damit ist sichergestellt, daß Sie mit einem ChessBase Account und einem Browser jederzeit auf Ihr Repertoire zugreifen und dieses editieren, bzw. einsehen können. Diese Bearbeitungsmöglichkeit ist auch mit einem Smartphone oder Tablet möglich.

3.7.2 Zugriff

Starten Sie leeres *Brettfenster* -> *Klick Start - Brett*

Am oberen Rand des Notationsfensters finden Sie den Tab *Meine Züge*. Es öffnet sich eine neue Ansicht, am unteren Rand finden Sie alle wichtigen Funktionen, z.B. für das Laden der Repertoires und die Bearbeitungsfunktionen.





Hinweis: Achten Sie darauf dass Sie mit einem gültigen Account angemeldet sind.

Ein Klick auf *Lade Weiß* lädt den Variantenbaum, der das Repertoire für Weiß enthält.

Sie können nun beispielsweise die enthaltenen Varianten mittels der Bearbeitungsleiste editieren, z.B. bestimmte Züge als besonders relevant für Ihr Repertoire kennzeichnen.

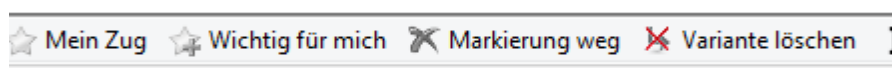
Sollten Sie noch kein Repertoire angelegt haben, finden Sie im nachfolgenden Text eine Beschreibung, wie Sie das Repertoire rasch anlegen, erweitern und editieren können.

3.7.3 Repertoire erweitern

Wenn Sie Partien nachspielen oder analysieren, stehen Ihnen eine unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung, die existierenden Repertoires zu erweitern.

Wenn Sie beispielsweise komplette Varianten integrieren wollen, können Sie das einfach realisieren, wenn Sie im Brettfenster einen Zug als *Mein Zug* markieren.

Die Werkzeuge dafür finden Sie am unteren Rand des Notationsfensters.



Damit wird die komplette Zugfolge bis zu dem markierten Zug in das Repertoire übernommen. Damit ersparen Sie sich die mühselige manuelle Eingabe kompletter Variantenbäume. Die rote Markierung zeigt die drei relevanten Funktionsbuttons. Wenn Sie mit der Maus über einen Button fahren, zeigt der Tooltip die Funktion im Klartext an.

3.7.4 Weitere Bearbeitungsmöglichkeiten

Darüberhinaus gibt es weitere Möglichkeiten, bestimmte Züge oder Varianten als relevant für Ihr Repertoire zu markieren. Diese Optionen finden Sie auch in den anderen Modi des Programms.

- Rechtsklickmenü in der Notation -> „Meine Züge“.
- Rechtsklickmenü im LiveBuch
- Schalterleiste unten im LiveBuch

Die nach und nach entstehenden Repertoireebäume für Weiß und Schwarz werden online gespeichert. Sie können das Repertoire nicht nur aus ChessBase heraus einsehen oder editieren. Die Funktionalität steht von jedem Rechner mit aktivierten ChessBase Account zur Verfügung. Mit diesem Verfahren haben Sie also von jedem mit dem Internet verbundenen Rechner Zugriff auf ihre Eröffnungen.

Die Informationen sind für registrierte Nutzer plattformübergreifend aktiv. Wenn Sie beispielsweise auf unserer Nachrichtenseite Partien nachspielen oder Liveübertragungen verfolgen, finden Sie die relevanten Eröffnungszüge ihres Repertoires [farbig](#) markiert.

Damit können Sie bereits beim Nachspielen auf Anhieb erkennen, inwieweit der gespielte Partiezug für Ihr Repertoire relevant ist!

- Blau = Zug gehört zu Ihrem Weißrepertoire
- Grün = Zug gehört zu Schwarzrepertoire
- Türkis = Zug wird mit beiden Farben gespielt.
- „*“ = Markiert als ‚Mein Zug‘.
- „**“ = Markiert als ‚wichtiger Zug‘

Die Anzeige des Livebuchs in den unterschiedlichen Webanwendungen folgt im Browser dem gleichen Prinzip! Auch hier erkennen Sie mittels der Farbmarkierung die Relevanz für das eigene Repertoire.

3.7.5 Hinweise zur Bearbeitung der Repertoires

„
“
Mit einem Klick auf *Lade Weiß* wird ihr Weißrepertoire in das Notationsfenster geladen. Züge mit „*“ sind als relevant markiert, Züge mit „**“ sind als wichtig markiert.

Die Struktur der [Notation](#) wird automatisch verwaltet. Eine Variante wird Hauptvariante, desto mehr Züge, markierte Züge und wichtige Züge sie enthält. Markierte Züge wiegen schwerer als einfache Züge, wichtige Züge fallen noch stärker ins Gewicht. Es kann also sein, dass sich nach der Markierung eines Zuges die Variantenhierarchie ändert.

„
“

Die Notation unter „[Meine Züge](#)“ ist unabhängig von der gerade geladenen Partie. Mit den Tastenkombinationen Strg-C / Strg-V können Sie eine Partie aus der Hauptnotation unter *Meine Züge* einfügen.

Hinweis: Es wird nichts gespeichert, wenn Sie dann nicht Züge in Varianten markieren. Damit die Züge in das Repertoire übernommen und gespeichert werden, ist es zwingend erforderlich, die entsprechenden relevanten Züge zu markieren!

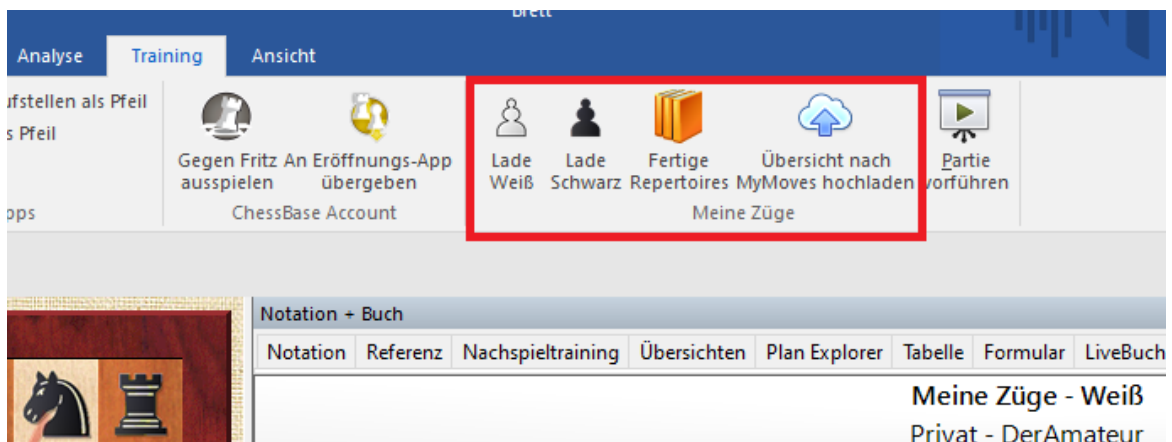
Tipp: Sie können per Menü *Datei* -> *Speichern* jederzeit bei geöffnetem Reiter *Meine Züge* das geladene Repertoire in eine Datenbank sichern.

3.7.6 Repertoires organisieren

„
“
Das Programm bietet Ihnen die Möglichkeit ihr Eröffnungsrepertoire online zu speichern. Damit haben Sie von jedem Rechner mit Internetanbindung und Browser Zugriff auf ihr persönliches Eröffnungsrepertoire. Das Weiß- und Schwarzrepertoire wird getrennt verwaltet, bzw. auf unseren Servern gespeichert.

Im Programm finden Sie an vielen Stellen Funktionen, mit denen Sie Züge als relevant für ihr Repertoire (*Meine Züge*) markieren können.

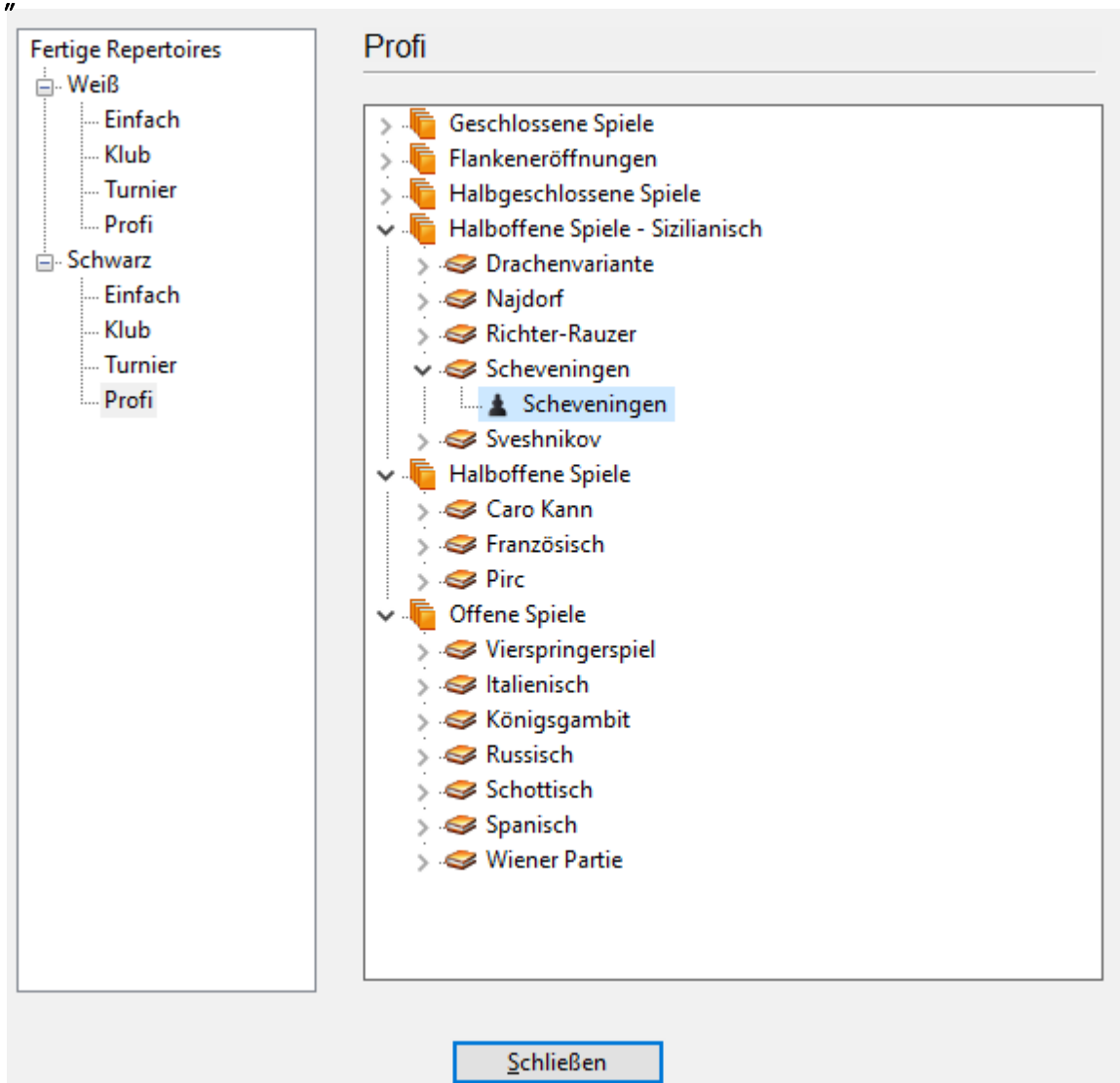
Die „zentrale Anlaufstelle“ für die Verwaltung der unter *Meine Züge* gespeicherten Repertoire finden Sie unter dem Menüpunkt *Training* im [Brettfenster](#).



Die Funktionen „**Lade Weiß**“ und **Lade Schwarz**“ laden das online gespeicherte Repertoire in das *Brettfenster*. Im Lieferumfang des Programms ist der Zugriff auf vorgefertigte aktuelle Repertoires enthalten. Damit steht eine weitere komfortable Möglichkeit für die Erweiterung existierender Repertoires zur Verfügung.

Wir bieten fertige Eröffnungsrepertoires unterteilt nach Weiß und Schwarz an, diese sind unterteilt in vier verschiedene Levels von "einfach" bis hin zu sehr komplexen Variantenbäumen.

Klicken Sie **Menü Training - Fertige Repertoires**:



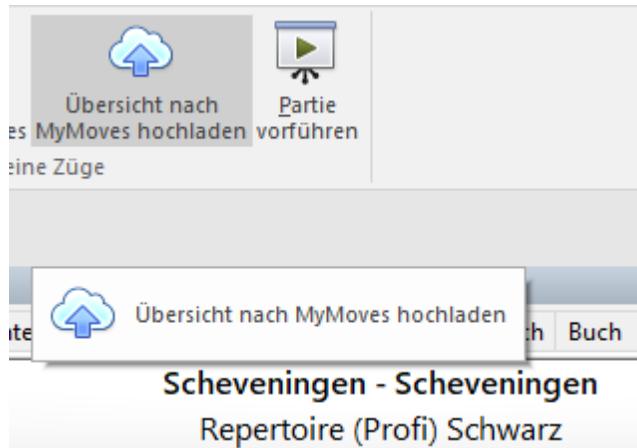
Das Programm bietet Ihnen damit Zugriff auf komplette Eröffnungsübersichten zu den wichtigsten Eröffnungssystemen! Mit wenigen Klicks wird klar, worum es hier geht.

Diese Übersichten eignen sich vorzüglich für das Erlernen neuer Eröffnungen, für den Vereinsspieler reicht in der Regel die Kenntnis der wichtigsten Hauptvarianten aus. Jedes der angebotenen Repertoires lässt sich beschneiden, bzw. die Ansicht auf die eigenen Bedürfnisse anpassen.

Diese Einstellung nehmen Sie über die Schalter im linken Fenster vor. Mit der Einstellung *Einfach* und *Klub* sind die Repertoires übersichtlich gestaltet, diese Einstellungen bieten sich an, wenn man sich einen raschen Überblick über ein Eröffnungssystem verschaffen will. Mit den Einstellungen *Turnier* oder *Profi* wird die Darstellung des Variantenbaums entsprechend detailreicher und komplexer.

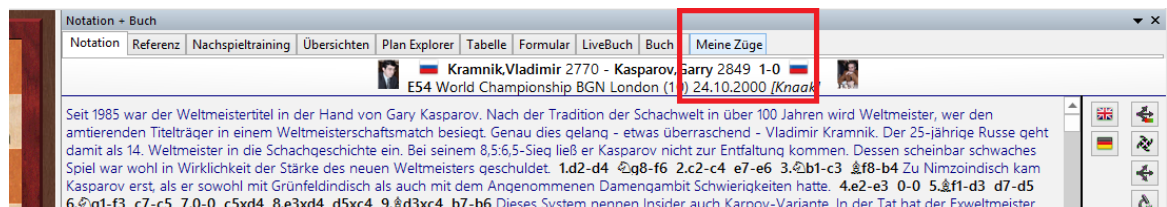
Diese Repertoireübersichten können Sie bearbeiten, erweitern und an Ihre Bedürfnisse anpassen! Mit der Funktion "*Übersicht nach MyMoves hochladen*" integrieren Sie die Übersicht in das eigene Eröffnungsrepertoire auf dem Server.

☰
☱



Sie können die beiden Repertoires unter *Meine Züge* über die Schalter *Lade Weiß* oder *Lade Schwarz* in das Notationsfenster laden.

Falls Sie bereits mit geöffnetem Brettfenster arbeiten, können Sie die Repertoires auch über den Schalter " *Meine Züge* " oberhalb der Notation laden.



Tipp: beachten Sie auch die Hinweise zu den [Eröffnungsübersichten](#)

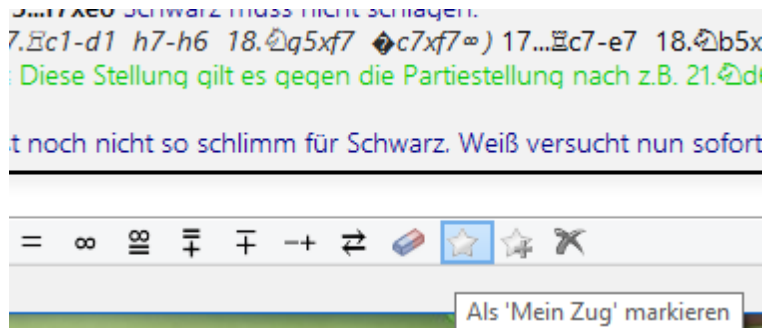
3.7.7 Repertoire bearbeiten/erweitern

Mit einem Klick auf „*Lade Weiß*“ wird ihr Weißrepertoire in das Notationsfenster geladen. Züge mit „*“ sind als relevant markiert, Züge mit „**“ sind als wichtig markiert.

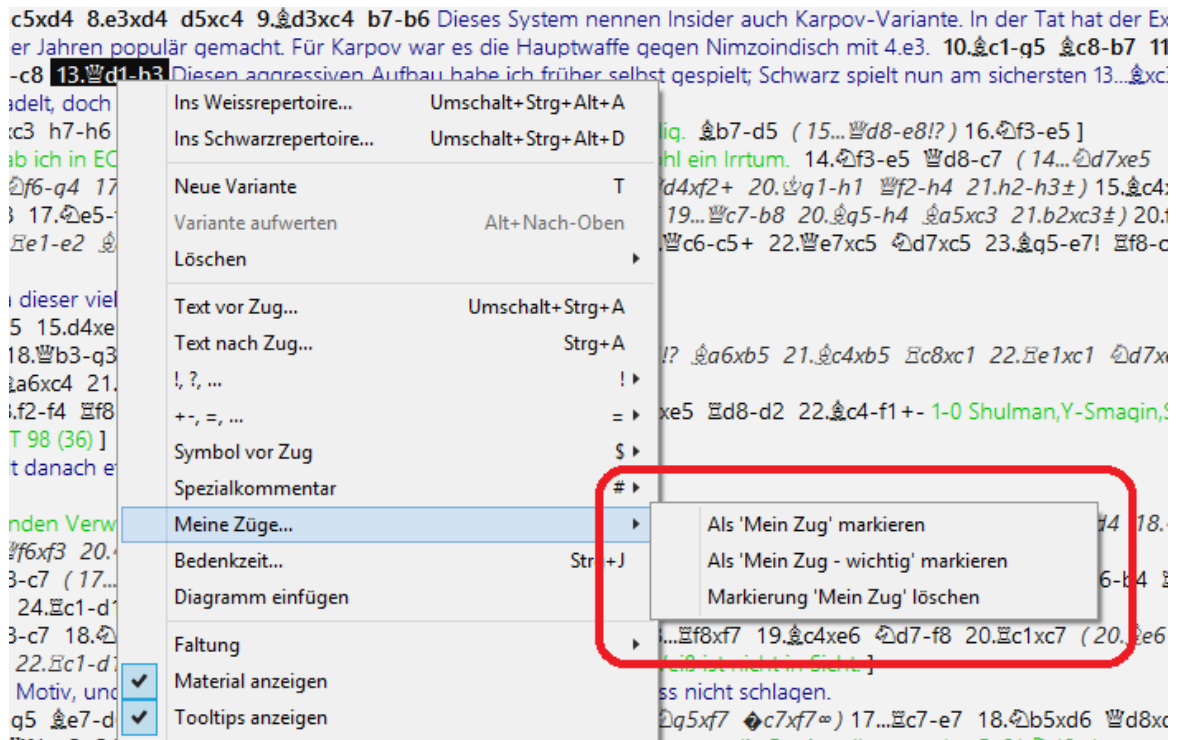
Die Struktur der Notation wird automatisch verwaltet. Eine Variante wird Hauptvariante, desto mehr Züge, markierte Züge und wichtige Züge sie enthält. Markierte Züge wiegen schwerer als einfache Züge, wichtige Züge fallen noch stärker ins Gewicht. Es kann also sein, dass sich nach der Markierung eines Zuges die Variantenhierarchie ändert.

Die Notation unter „*Meine Züge*“ ist unabhängig von der gerade geladenen Partie. Mit den Tastenkombinationen **Strg-C** / **Strg-V** können Sie eine Partie aus der Hauptnotation unter „*Meine Züge*“ einfügen.

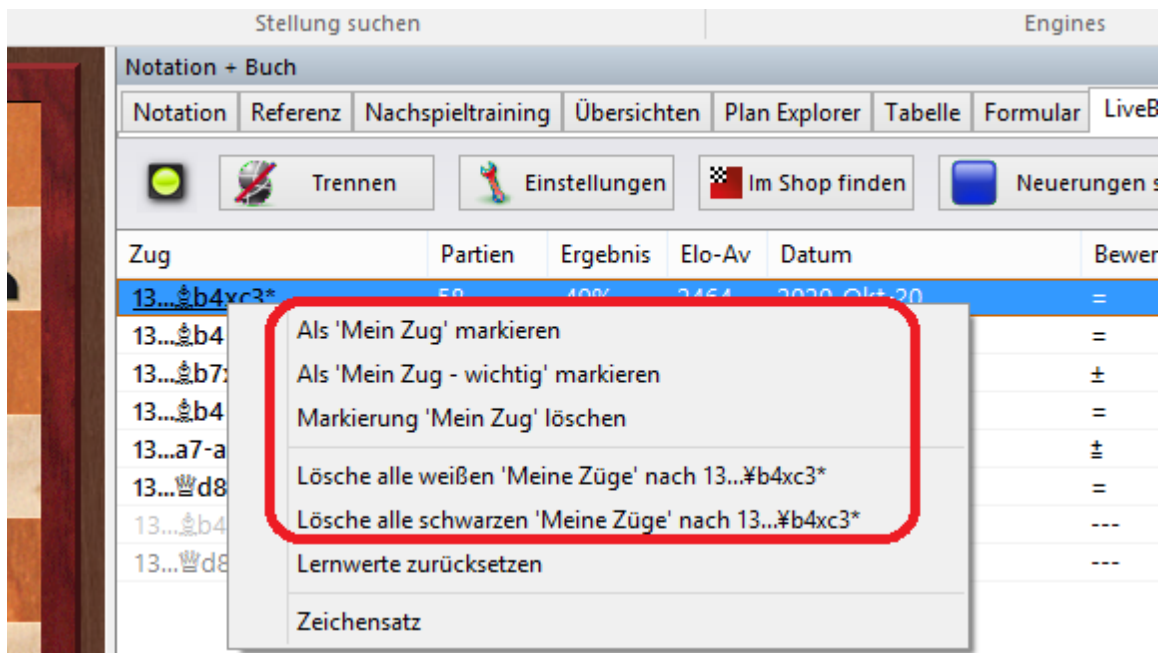
Zusätzliche Bearbeitungsfunktionen finden Sie in der Werkzeugleiste unterhalb der Notation



oder via Rechtsklick im Notationsfenster,



Livebuch



oder via **Menü Training**.

Hinweis: Es wird nichts gespeichert, wenn Sie keine Züge in den Varianten markieren. Damit die Züge in das Repertoire übernommen und gespeichert werden, ist es zwingend erforderlich, die entsprechenden relevanten Züge zu markieren!

Wenn Sie Partien nachspielen oder analysieren, steht Ihnen eine unterschiedliche Möglichkeiten zur Verfügung, die existierenden Repertoires zu erweitern.

Wenn Sie beispielsweise komplette Varianten integrieren wollen, können Sie das einfach realisieren, wenn Sie einen Zug als „Mein Zug“ markieren. Damit wird die komplette Zugfolge bis zu dem markierten Zug in das Repertoire übernommen. Damit ersparen Sie sich die mühselige manuelle Eingabe kompletter Variantenbäume.

Darüberhinaus gibt es weitere Möglichkeiten, bestimmte Züge oder Varianten als relevant für Ihr Repertoire zu markieren. Diese Optionen finden Sie auch in den anderen Modi des Programms.

- Rechtsklickmenü in der *Notation* -> „Meine Züge“.
- Rechtsklickmenü im *LiveBuch*
- Schalterleiste unten im [LiveBuch](#)
- Schalterleiste unter *Notation*
- Schalterleiste unter *Notation* im Reiter „Meine Züge“.

Die nach und nach entstehenden Repertoireebäume für Weiß und Schwarz werden online gespeichert. Sie können das Repertoire nicht nur aus dem Programm heraus einsehen oder editieren. Die Funktionalität steht von jedem Rechner mit aktivierten ChessBase Account zur Verfügung.

Mit diesem Verfahren haben Sie also von jedem mit dem Internet verbundenen Rechner Zugriff auf ihre Eröffnungen. Die Informationen ist für registrierte Nutzer plattformübergreifend aktiv. Wenn Sie beispielsweise auf unserer Nachrichtenseite Partien nachspielen oder Liveübertragungen verfolgen, finden Sie die relevanten Eröffnungszüge ihres Repertoires farbig markiert. Damit können Sie bereits beim Nachspielen auf Anheb erkennen, inwieweit der gespielte Partiezug für Ihr Repertoire relevant ist.

3.7.8 Farbige Markierungen

Mittels unterschiedlicher Farbmarkierungen und Sonderzeichen können Sie direkt zuordnen, ob ein Zug zu Ihrem Weiß - oder Schwarzrepertoire gehört.

The screenshot shows the 'Notation + Buch' window in ChessBase. It contains a table with columns for 'Zug', 'Partien', 'Ergebnis', 'Elo-Av', and 'Datum'. The rows are color-coded: blue for White repertoire, green for Black repertoire, and cyan for both. Some moves have asterisks or double asterisks. The table is as follows:

Zug	Partien	Ergebnis	Elo-Av	Datum
1.e2-e4**	928423	54%	2422	2020-Nc
1.d2-d4	763551	55%	2436	2020-Nc
1.g1-f3*	226043	56%	2440	2020-Nc
1.c2-c4	148493	56%	2442	2020-Nc
1.g2-g3	17168	56%	2426	2020-Nc
1.b2-b3	8922	52%	2416	2020-Nc

Die nachstehend aufgeführten Zuweisungen helfen Ihnen bei der Einordnung eines angezeigten Zuges, z.B. im [Livebuch](#).

- Blau = Zug gehört zu Ihrem Weißrepertoire
- Grün = Zug gehört zu Schwarzrepertoire
- Türkis = Zug wird mit beiden Farben gespielt.
- „*“ = Markiert als ‚Mein Zug‘.
- „**“ = Markiert als ‚wichtiger Zug‘

3.7.9 Sicherungskopien Repertoire

Safte first gilt natürlich auch für die Bearbeitung der Repertoires. Ein unüberlegter Klick kann dazu führen, dass Teile des Repertoires ungewollt gelöscht werden. Nutzen Sie deshalb die Möglichkeit, regelmässi Sicherungskopien anzufertigen!

Wenn der Repertoirebaum geladen ist, können Sie diesen in einer beliebigen Datenbank speichern.

Klick auf auf *Datei -Als Neue Partie speichern* und wählen Sie dann die Datenbank Ihrer Wahl. Das Repertoire wird innerhalb der Datenbank wie jede andere Partienotation gespeichert.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Partietitel	Weltkugel	Eröffnungen	Themen	Taktik	Strategie	Endspiele			
Num...	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergeb...	Züge	ECO	Turnier	Datum	VCS	Runde					
1	Richter,K		Vajda,A		1-0	26	C14	Olympiad-04 Prague	16.07.1931	VCST	8					
2	Richter,K		Stahlberg,G		1-0	41	C14	Match/Nation GER-SWE 15-17 (4Players4R)	11.09.1935	VCST	5					
3	Richter,K		Schlage,W		1-0	37	C14	Swinemuende	26.06.1932	VCST	9					
4	Richter,K		Eliskases,E		1-0	35	C14	Swinemuende Olympia Training	20.06.1936	VCS	8					
5	Richter,K		Vogel,W		1-0	40	C14	Berlin-ch	1950	Cs	1					
6	Richter,K		Abramavicius,L		1-0	23	C13	Olympiad-03 Hamburg	18.07.1930	VCS	8					
7	Richter,K		Nielsen,B		1-0	27	C13	Bad Niendorf	29.06.1934	vCs	6					
8	Richter,K		Rodatz,H		1-0	23	C13	GDSB-ch04 (Großdeutscher SB) (ch-29)	28.07.1937	VCST	10					
9	Richter,K		Brinckmann,A		1-0	20	C13	GDSB-ch03 (Großdeutscher SB) (ch-28)	27.07.1935	VCST	14					
10	Richter,K		Alexandrescu,G		1-0	27	C10	Munich Schach-Olympia (No FIDE event)	24.08.1936	VCST	12					
11	Richter,K		Petrovs,V		1-0	23	C10	Munich Schach-Olympia (No FIDE event)	29.08.1936	VCST	17					
12	Richter,K		Duehrssen,R		1-0	34	C12	Bad Saarow Meister	24.06.1937	VCST	6					
13	Richter,K		Pfeiffer,G		1-0	26	C12	Berlin-ch	1948	vcs	7					
14	Richter,K		Napolitano,M		1-0	43	C13	Europa-Meisterschaft	24.09.1942	VCS	10					
15	Richter,K		Teschner,R		1-0	28	C18	Berlin-ch	1948	vcs	3					
16	Richter,K		Wagner,H		1-0	18	B62	Niederelbischer SB Hamburg-Berlin 5-11	03.1932	vcs	3					
17	Meine Züge		Weiß		Line	10	C56	Privat - DerAmateur	03.11.2020	VS						
18	Meine Züge		Schwarz		Line	10	B14	Privat - DerAmateur	03.11.2020	rCS						

Via Menü Training - Übersicht hochladen können Sie die Sicherungskopie wieder auf den Server hochladen!

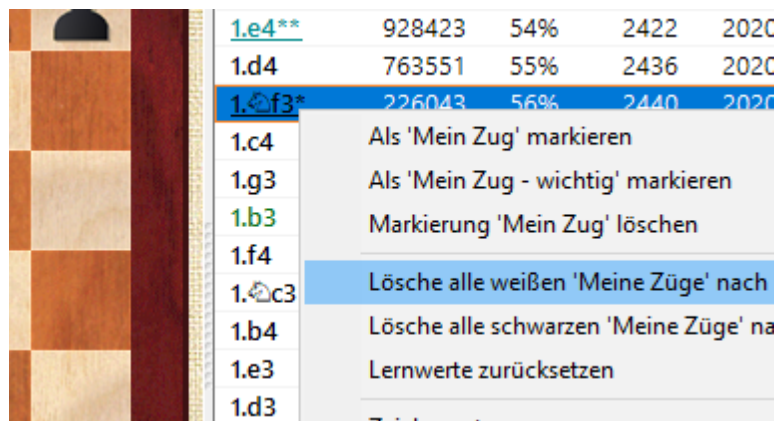
3.7.10 Varianten aus Repertoire löschen

Markieren Sie den Zug zu Beginn der Variante, die gelöscht werden soll. In der Werkzeugleiste unterhalb der Notation klicken Sie auf *Variante löschen* und die markierte Variante, einschließlich eventueller Untervarianten, wird gelöscht.

Viele Anwender werden vor allem beim schnellen Aufbau eines Repertoires Teile der [vordefinierten Repertoires](#) oder Partien integrieren. Im Prinzip ist das eine sehr praktische Funktion, die aber auch ihre Schattenseiten hat. Es könnte beispielsweise sein, dass man zu einem späteren Zeitpunkt bestimmte Varianten nicht mehr im Repertoire haben möchte und den Variantenbaum zwecks besserer Übersichtlichkeit „entschlacken“ will.

Das Programm stellt dafür eine einfache Editierungshilfe zur Verfügung, um bestimmte Teilbäume aus dem jeweiligen Repertoire zu löschen. Laden Sie dazu einfach die Ansicht des [Livebuchs](#), hier finden Sie ihre Repertoirezüge mit farbigen Markierungen gekennzeichnet.

Die Schlüsselfunktionen für das Löschen bestimmter Varianten findet man nach einem Rechtsklick.



1.e4**	928423	54%	2422	2020
1.d4	763551	55%	2436	2020
1.f3*	226043	56%	2440	2020
1.c4				
1.g3				
1.b3				
1.f4				
1.c3				
1.b4				
1.e3				
1.d3				

3.7.11 Repertoire komplett löschen

Falls Sie das Repertoire komplett neu aufbauen wollen, können Sie das einfach realisieren.

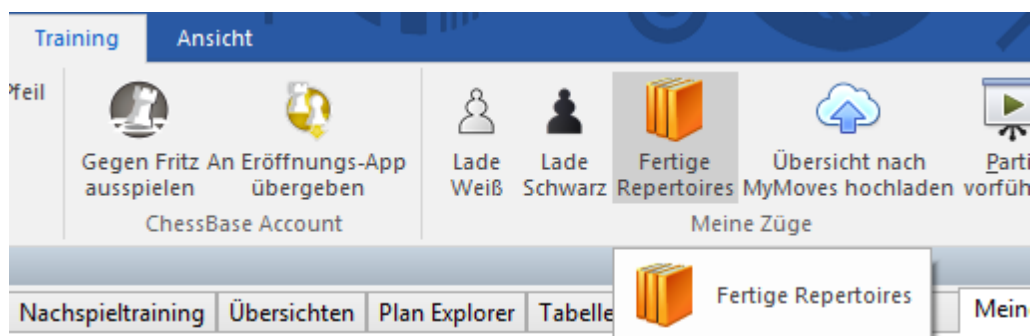
Laden Sie beispielsweise das Weißrepertoire und markieren Sie den ersten Zug.

In der Werkzeugleiste finden Sie den Eintrag „Lösche Rest“. das Eröffnungsrepertoire vorläufig gelöscht. Mit Hilfe des Buttons "In meine Züge hochladen", laden Sie jetzt die leere Notation hoch und Ihr Eröffnungsrepertoire ist endgültig gelöscht. Beachten Sie die Hinweise im Abschnitt [Sicherungskopien](#).

3.7.12 Fertige Repertoires

Der Zugriff auf vorgefertigte aktuelle Repertoires vom Server ist möglich.

Damit steht eine weitere komfortable Möglichkeit für die Erweiterung existierender Repertoires zur Verfügung.

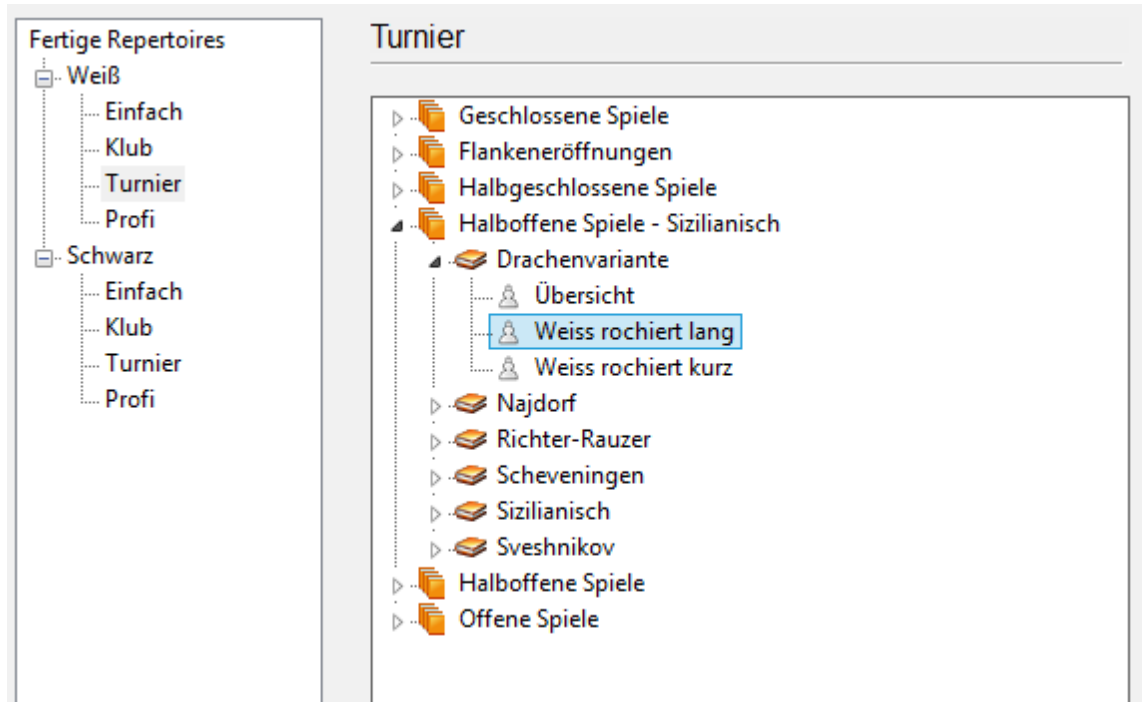


Diese Option steht ebenfalls in der unteren Leiste zur Verfügung, wenn Sie ihr Repertoire geladen haben. Das Programm bietet ihnen damit Zugriff auf komplette Eröffnungsübersichten zu den wichtigsten Eröffnungssystemen, die Sie mit ein paar Klicks in ihr existierendes Repertoire übernehmen können.

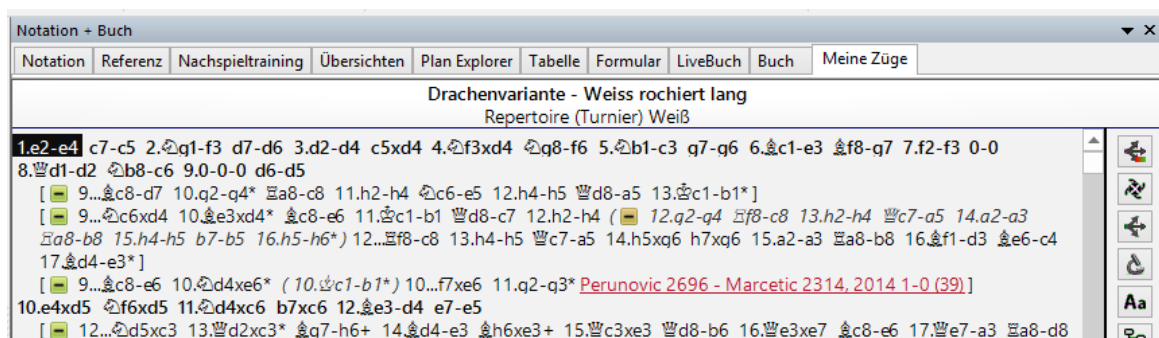
Jedes der angebotenen Repertoires lässt sich beschneiden, bzw. die Ansicht auf die

„
eigenen Bedürfnisse anpassen.

Diese Einstellung nehmen Sie über die Schalter im linken Fenster vor. Mit der Einstellung **Einfach** und **Klub** sind die Repertoires übersichtlich gestaltet, diese Einstellungen bieten sich an, wenn man sich einen raschen Überblick über ein Eröffnungssystem verschaffen will. Mit den Einstellungen **Turnier** oder **Profi** wird die Darstellung des Variantenbaums entsprechend detailreicher und komplexer.



Die Darstellungsform orientiert sich an den Einstufungen, die bei der Erzeugung von Eröffnungsübersichten vorgenommen werden.



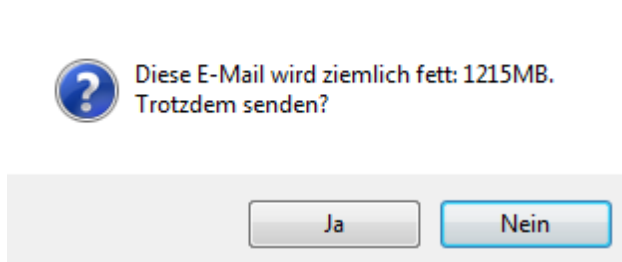
3.8 Ausgabe

3.8.1 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.

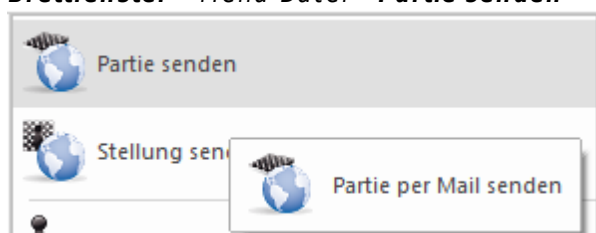
Verschickt ganze Datenbank (Bei Dateilängen > 10MB erscheint eine Warnung).



Rechtsklickmenü in Partienliste - Ausgabe - E-Mail.

Verschickt die ausgewählten Partien.

Brettfenster - Menü Datei - Partie senden



Verschickt die aktuelle Partie.

Brettfenster - Menü Datei - Stellung senden

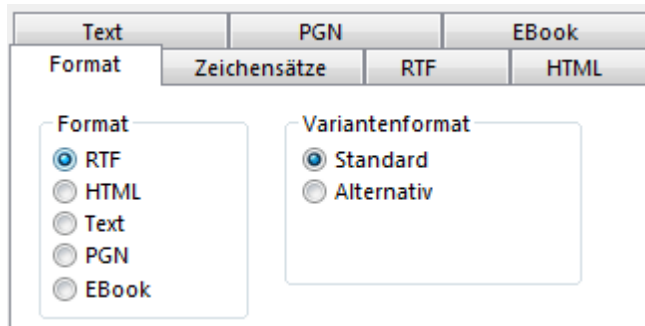
Verschickt die aktuelle Stellung.

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.

3.8.2 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 einem 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.

Siehe auch [Diagrammliste](#)

3.8.3 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.

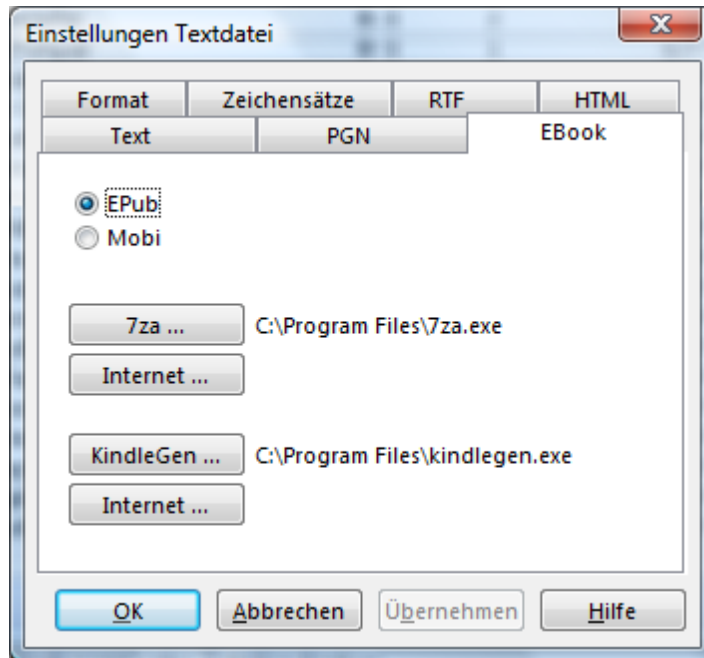
Innerhalb von ChessBase wird der Export für EBooks ausschließlich für Schachpositionen oder Taktikaufgaben unterstützt. Die Ausgabe von kompletten Schachnotationen ist aus unserer Sicht nicht sinnvoll und ist deshalb nicht möglich.

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.

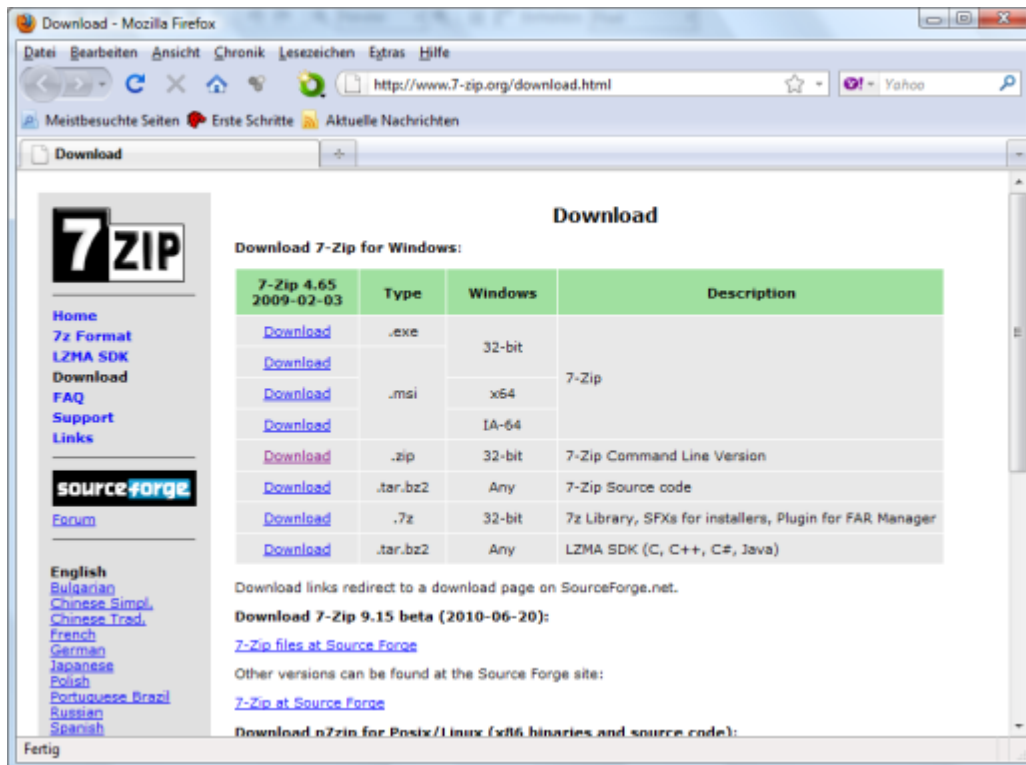
Im ersten Schritt laden wir eine Datenbank mit Schachpositionen. Markieren Sie die Partieneinträge innerhalb der Partienliste, die exportiert werden sollen.

Rechtsklick *Ausgabe* *Textdatei* *Tab EBook* startet folgenden Dialog.

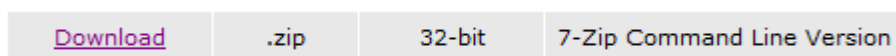


Aktivieren Sie jetzt zuerst einmal den Eintrag **Epub**, den wir für den ersten Versuch nutzen wollen. Damit der Export in dieses offene Format funktioniert, muß zuerst noch eine externe Software installiert werden. Für die EBooks im Epub Format ist das die Kommandozeilenversion von **7z (7za)**.

Mit einem Klick auf Internet ... gelangt man direkt zur Downloadseite dieses externen Programms.

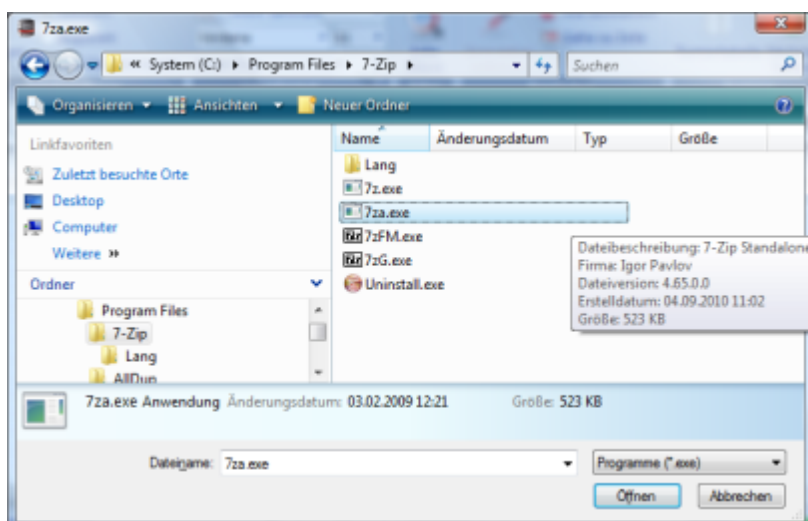


Laden Sie jetzt die Kommandozeilenversion des Programms herunter und installieren Sie die Datei.

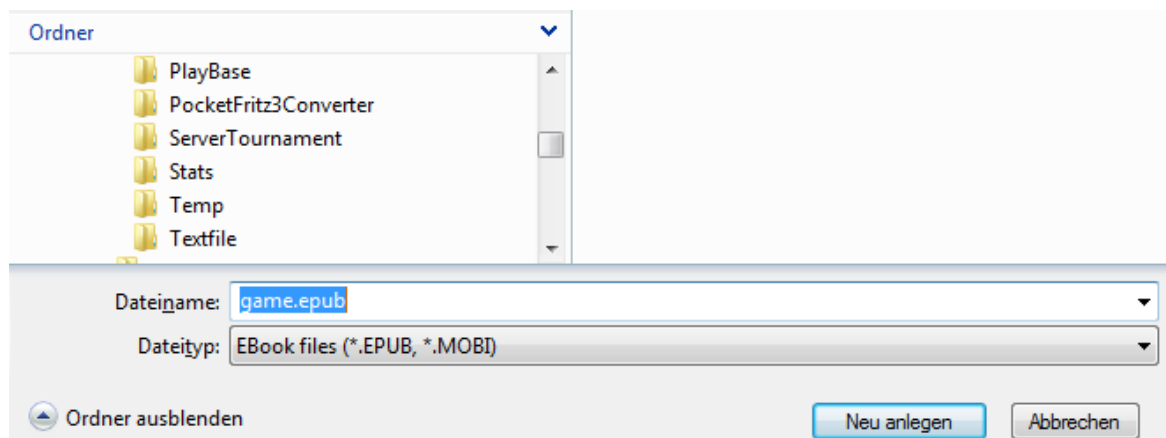


Im nächsten Schritt binden Sie das Programm unter ChessBase ein.

Dazu genügt ein Klick auf den Button „**7za**“. Damit starten Sie den Windows Dateidialog und wählen jetzt den Pfad zu dem Kommandozeileninterpreter.

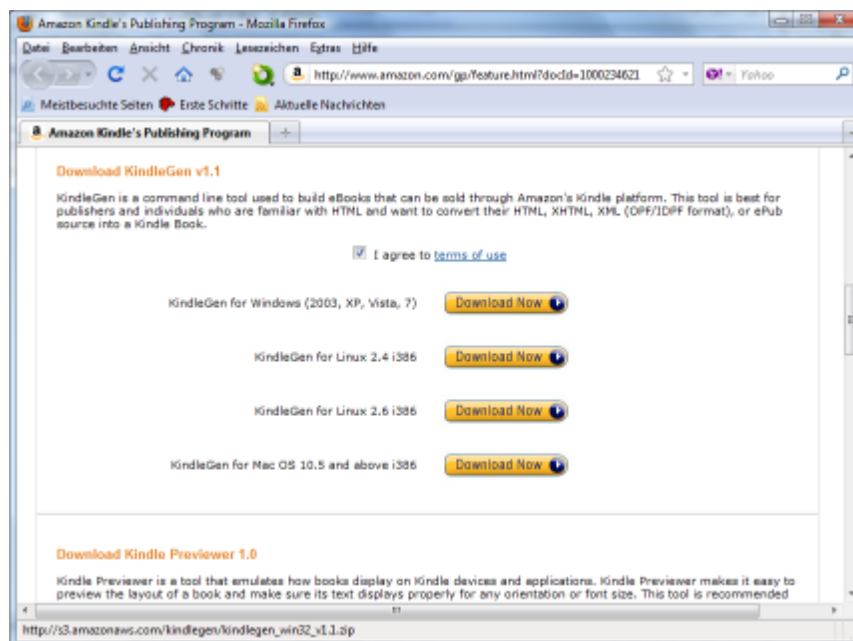


Damit sind die Bedingungen für den Export erfüllt und es kann direkt exportiert werden.

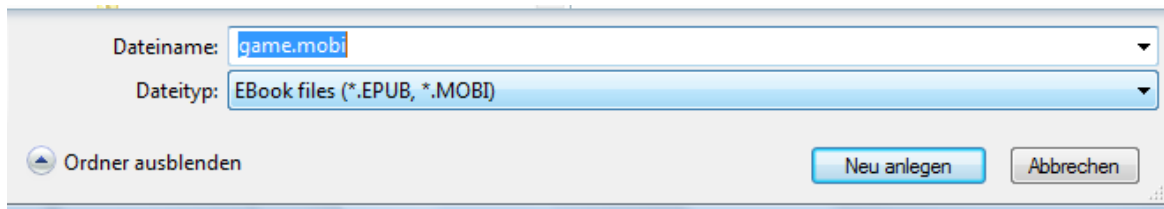


Das **Mobi Format** von Amazon wird ebenfalls unterstützt. Die Vorgehensweise ähnelt dem zuvor beschriebenen Verfahren.

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.

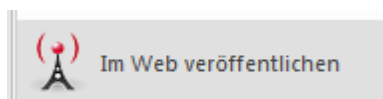


Die erzeugte Mobi Datei kann man weitergeben und z.B. mit dem von Amazon angebotenen kostenlosen *Kindle-Previewer* anschauen.

3.8.4 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.

The screenshot shows the ChessBase 16 software interface. The top menu bar includes 'Datei', 'Start', 'Statistik', 'Partien', 'Spieler', 'Eröffnungsschlüssel', and 'Ansicht'. Below the menu is a toolbar with various icons for file operations, board settings, and search. The main window displays a table of chess games with columns for 'Nummer', 'Weiß', 'Elo W', 'Schwarz', 'Elo S', 'Ergebnis', 'Züge', and 'ECO'. The game 'Lepan, M' vs 'Do, H' is selected and highlighted in blue. To the right of the table is a chessboard and a detailed view of the selected game, showing the players' names, Elo ratings, and the opening moves.

Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Züge	ECO	T
2673785	Calistri, T	2279	Cossin, S	2230	½-½	63	B79	F
2673786	Onkoud, A	2288	Brih, S	2220	0-1	72	D91	F
2673787	Romieux, S	2218	Draoui, N	2265	0-1	38	B98	F
2673788	Metral, J	2234	Rouzaud, P	2205	½-½	44	B21	F
2673789	Lepan, M	2198	Do, H	2131	0-1	40	E62	F
2673790	Mandarin, V	2167	Carrasco, P	2208	½-½	33	C54	F
2673791	Guez, F	2118	Justum, S	1840	1-0	30	C45	F
2673792	Labat, A	1840	Larrat, P	2164	0-1	40	A59	F
2673793	Laurent, B	2284	Roeder, M	2485	½-½	26	E15	F
2673794	Clery, N	2333	Saiboulatov, D	2288	½-½	59	A12	F
2673795	Bauduin, E	2270	Wallart, A	2245	½-½	36	B22	F
2673796	Maitesian, S	2315	Pelle, G	2228	1-0	35	B97	F
2673797	Bianchi, G	2218	Flament, F	2131	1-0	36	E44	F
2673798	Therkildsen, T	2124	Lemeaux, D	2167	1-0	41	B07	F
2673799	Stawiariski, E	2235	Fonseca, L	2085	1-0	28	E61	F

Detailed view of the selected game (Lepan, Marvin 2198 - Do, Huu Thi 2131):

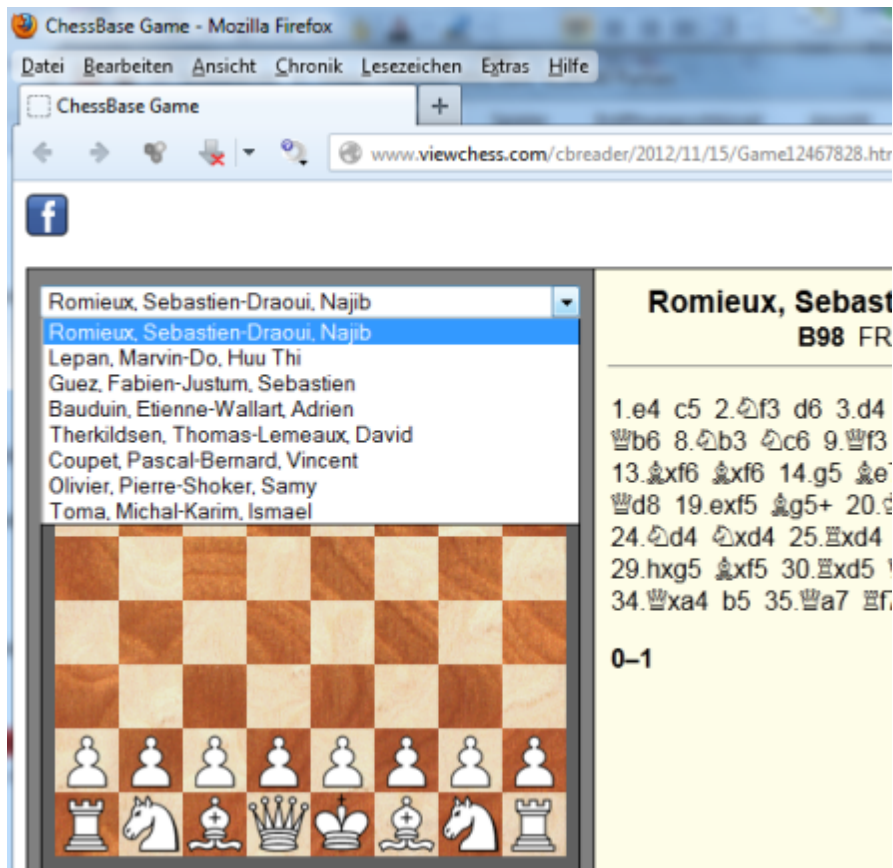
E62 FRA-chT2S 0203 [Creteil-AECE] (1.5) 13.3

1. c4 Sf6 2. Sf3 c6 3. g3 g6 4. Lg2 Lg7
 5. 0-0 0-0 6. d4 d6 7. Sc3 Da5 8. Se1
 Sa6 9. a3 Dh5 10. f3 Le6 11. Dd3 Da5
 12. Sc2 d5 13. c5 Dd8 14. b4 Sd7 15. a4
 Tc8 16. La3 Lf5 17. e4 dxe4 18. fxe4

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.



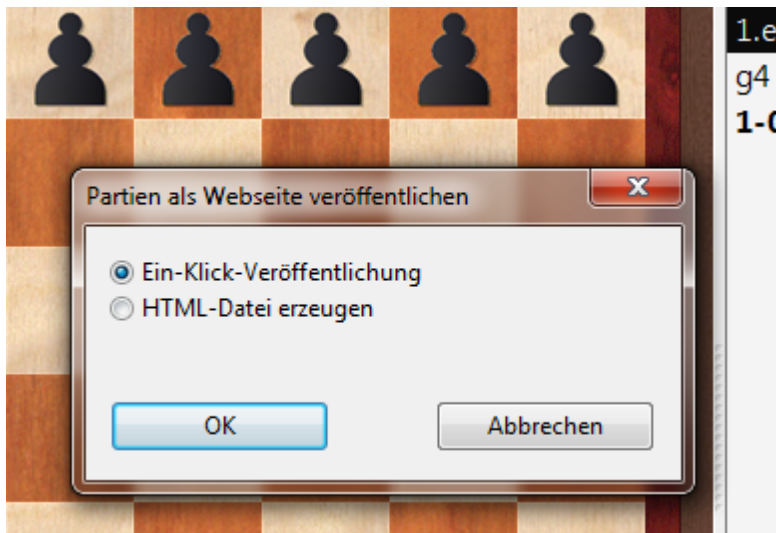
Hinweis: Nach Aufruf der Webseite steht der Link in der Windows-Zwischenablage. Sie können jetzt den Link für Mitteilungen im Netz und die Publikation von Partien einsetzen.

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.

3.8.5 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.

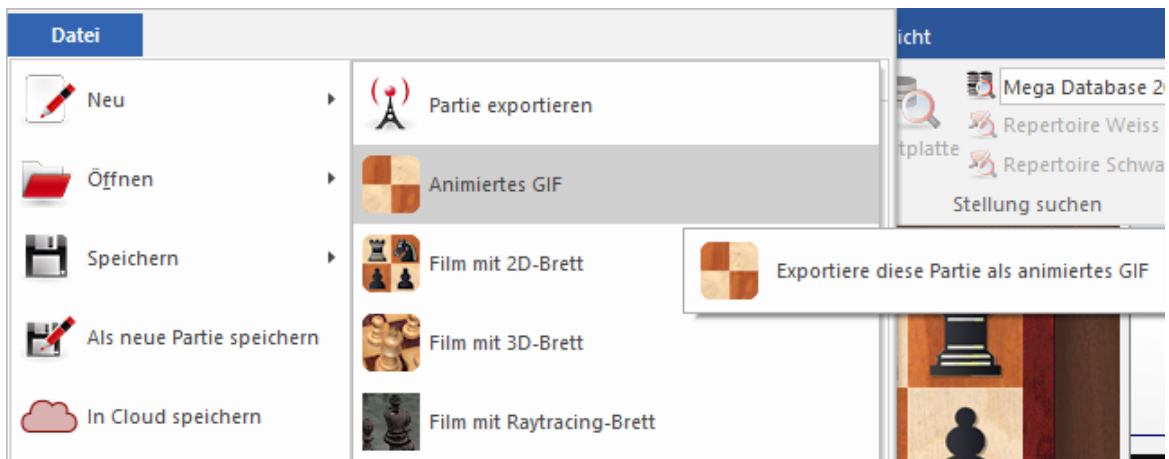


Der entsprechende HTML Code wird einfach von der Windows Zwischenablage übernommen und innerhalb der HTML Seite integriert.

3.8.6 Schachfilme exportieren

Das Programm bietet die Möglichkeit, [Partienotationen](#) in Form eines animierten Films zu generieren. Damit kann man interessante Partien in den unterschiedlichen sozialen Netzwerken präsentieren.

Diese Option steht im Brettfenster unter *Menü Datei* *Partie exportieren* zur Verfügung.



Zur Auswahl stehen unterschiedliche Formate.

Das *Graphics Interchange Format* (abgekürzt GIF) ist ein beliebtes Datenformat für Bilder mit Farbpalette. Damit ist eine weitgehend verlustfreie Kompression der Bilder möglich und deshalb wird es im Internet häufig genutzt.

Darüber hinaus können mehrere Einzelbilder in einer Datei abgespeichert werden, die von geeigneten Betrachtungsprogrammen wie Webbrowsern als Animation, sprich Film,

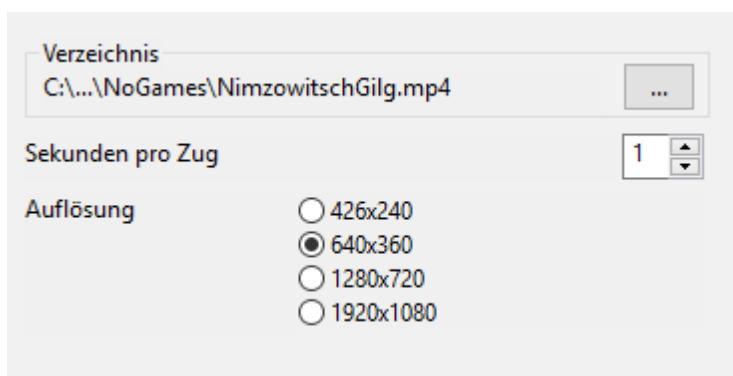
interpretiert werden.

Dabei werden die Einzelbilder zeitverzögert nacheinander von Browsern oder Bildbearbeitungsprogramm abgespielt. Die Übertragung kurzer, filmähnlicher Dateien ist damit möglich und deshalb sind animierte GIFs weit verbreitet.

Das Programm spielt die einzelnen Zugsequenzen der Notationen nach und bietet dem Anwender die Möglichkeit, die animierte GIF Dateien abzuspeichern. Diese Datei können Sie sinnvoll Twitter, What's App, etc. benutzen.

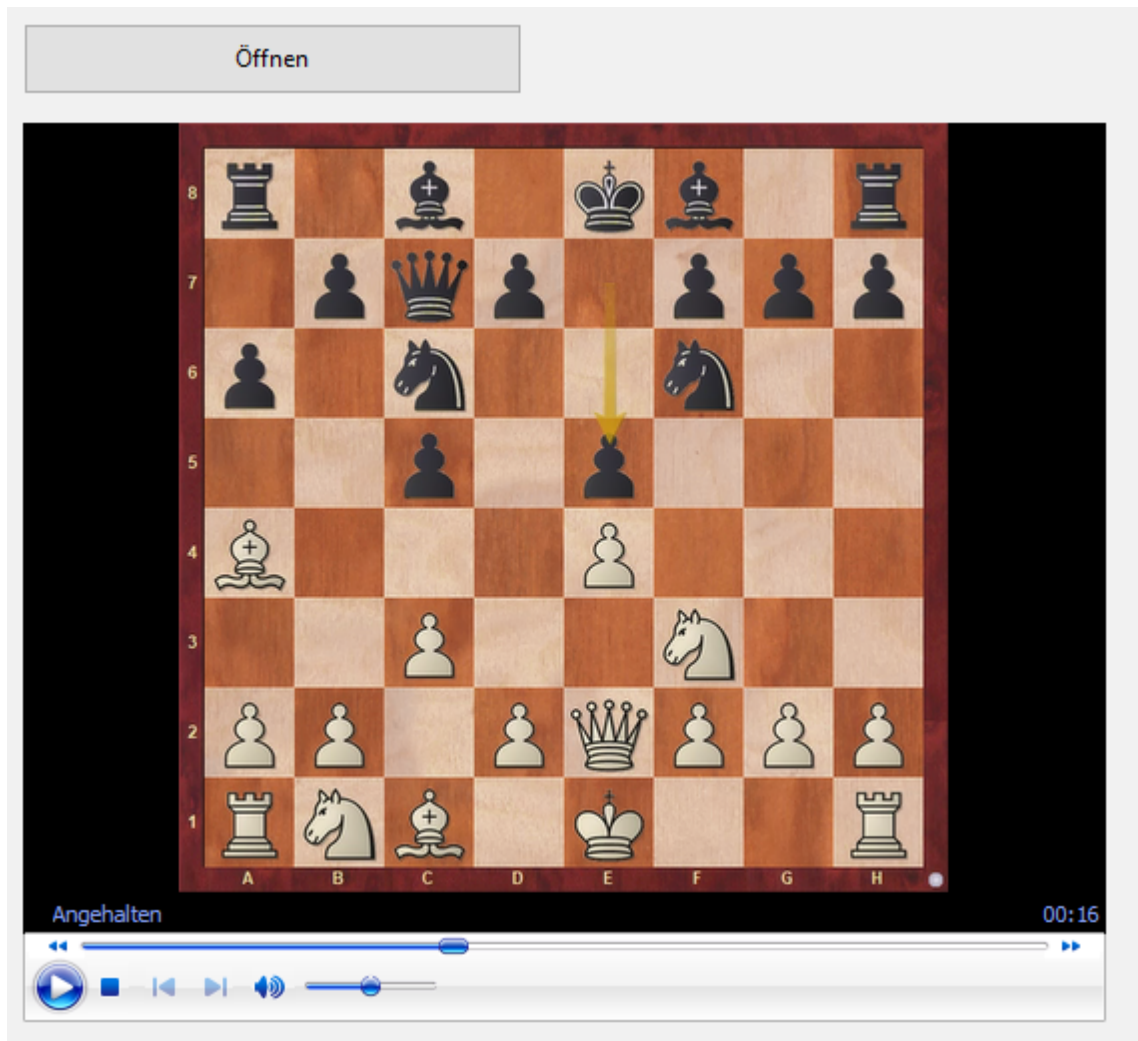
Alternativ können Sie aus dem Programm heraus die Notation als animierten Film, in das MP4 Format exportieren.

In dem eingeblendeten Einstelldialog können Sie den Zielpfad und die Auflösung des Films festlegen, die Partieheader werden per Standard als Name für die zu generierende Datei übernommen.



Zusätzlich können Sie in dem Dialog die Verzögerungsdauer für jeden einzelnen Partiezug pro Zug festlegen.

Das Ergebnis des Exports wird in einem Vorschaufenster angezeigt.



Die Vorgehensweise für für die Erstellung der Filme im 3D Format ist identisch.

The screenshot shows the settings dialog for a 3D file in ChessBase 16. The file path is C:\...\NoGames\NimzowitschGilg0.mp4. The settings are as follows:

- Verzeichnis:** C:\...\NoGames\NimzowitschGilg0.mp4
- Material:** hireswood, staunton, hidefwood, metalgreen, glass
- Anzahl Threads:** 4
- Sekunden pro Zug:** 1
- Auflösung:** 426x240, 640x360, 1280x720, 1920x1080, 3840x2160
- Farbe:** A slider between 'Dunkel' and 'Hell' is set to 50.
- Framerate:** 15, 20, 30
- Qualität:** Niedrig, Durchschl, Hoch
- Kameraanimation:** Feste Kamera, Steigende Kamera, Schwebende Kamera, Anpassen

An 'Anpassen' button is located at the bottom of the dialog.

Hier stehen weitere Funktionen zur Verfügung, um die Kameraperspektive für die Animation einzustellen.

Beachten Sie daß die Dauer für die Generierung der 3D Dateien oder der Raytracing Ansichten je nach Leistungsfähigkeit des Rechners einige Zeit dauern kann.

3.8.7 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.

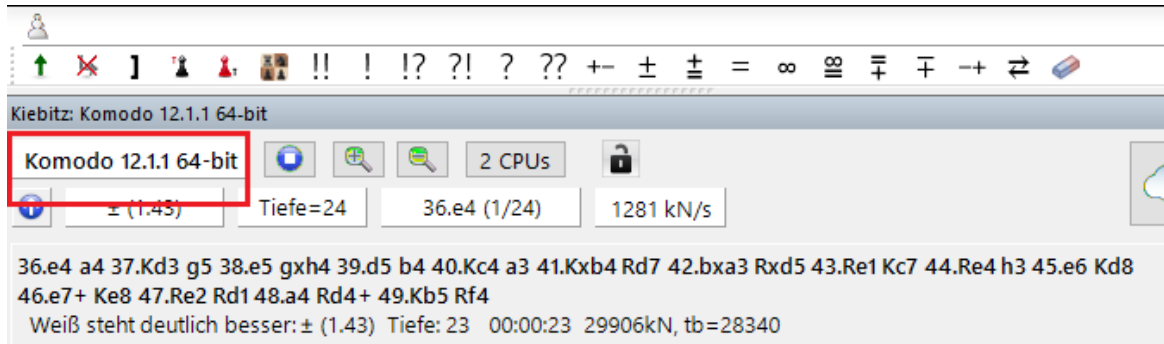
Der [Repertoiredruck](#) ist für Partien mit sehr dichten Eröffnungskommentaren gedacht und erzeugt einen übersichtlichen tabellarischen Ausdruck.

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.

3.9 Engines

3.9.1 Analyse-Engine

Eine Analyse-Engine ist ein mitlaufendes Schachprogramm, das immer an der aktuellen Brettstellung rechnet.

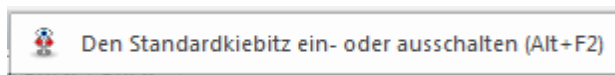


Die Analyse-Engines sind austauschbar. Mit ChessBase werden z.B. automatisch die Engine Fritz installiert.

Rufen Sie im [Brettfenster](#) die Funktion [Kiebitz 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](#).

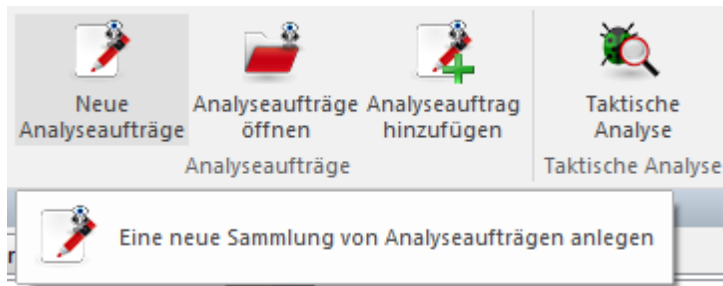
Weitere Vielfalt bieten die [UCI Engines](#), von denen Sie viele kostenlos im Internet bekommen können.

3.9.2 Analyseaufträge

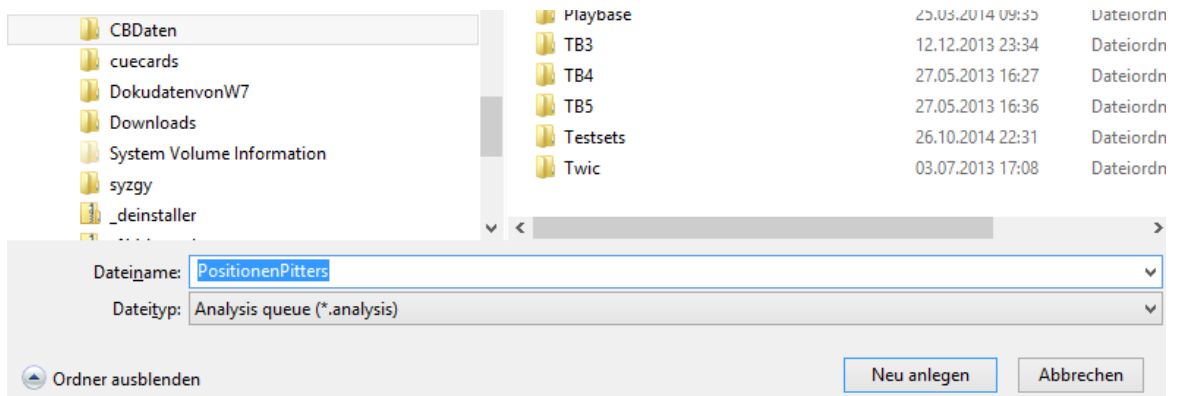
Analyseaufträge sind Sammlungen von Stellungen, die vom Programm selbständig abgearbeitet werden. Die Rechenergebnisse der Schachengines werden in einer Datenbank gleichen Namens gesammelt, damit Sie diese nachträglich in Ruhe ansehen und auswerten können.



Die Funktionen stehen im *Brettfenster* -> *Analyse* -> zur Verfügung.



Klick auf *Neue Analyseaufträge* legt eine Datei an, in der die zu analysierenden Stellungen festgelegt werden. Geben Sie in dem Dateidialog den Pfad an, unter dem die Datei mit der Erweiterung ***.analysis** gespeichert werden soll.



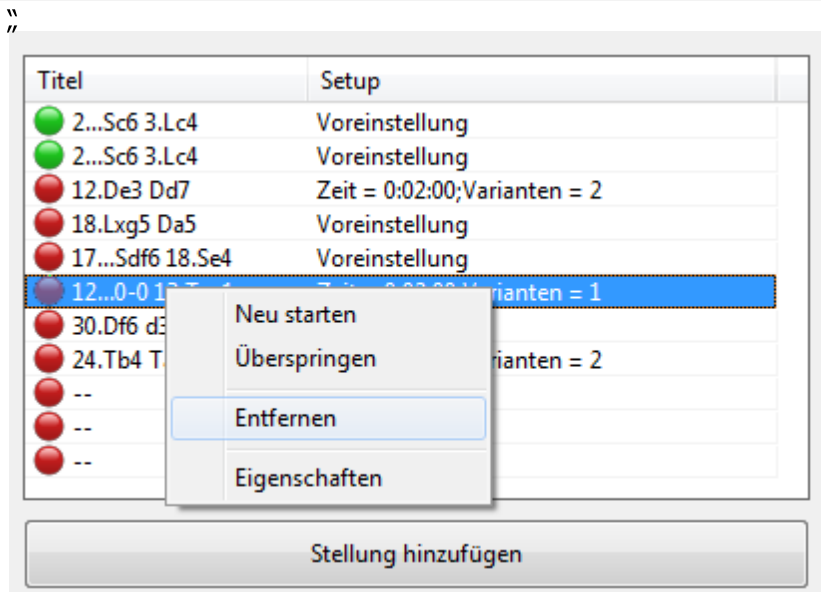
In dem Dialog *Analyseinstellungen* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



Sie können jetzt parallel zu dem geöffneten Dialog Partien in ein Brettfenster laden, sichten und direkt via „Hinzufügen“ zur Positionsanalyse hinzufügen.

Stellung hinzufügen Fügt die aktuelle Brettstellung für die Analyse zu der Sammlung von Positionen hinzu. Der Dialog kann geöffnet bleiben, wenn Sie Analyseaufträge öffnen, und Sie können schnell via *Stellung hinzufügen* die zu analysierenden Stellungen hinzufügen. Der Dialog muß aber nicht geöffnet sein. Aus dem Brettfenster kann man mit "Analyseauftrag hinzufügen" ebenfalls Stellungen zur Analyse aufnehmen.

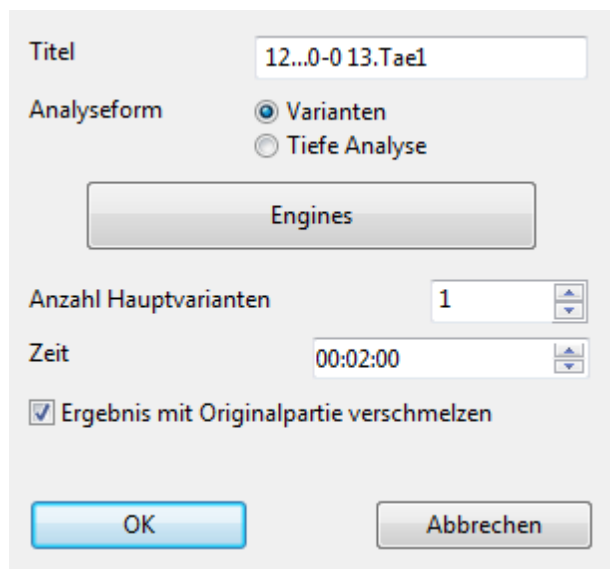
Entfernen Das geht via Rechtsklick auf einen Positionseintrag.



Damit löschen Sie die ausgewählte Position wieder aus dem Analyseauftrag.

Bearbeiten Sie können für jede Stellung im Analyseauftrag individuelle Einstellungen auswählen, wenn Sie nicht auf die Voreinstellungen des Programms zurückgreifen möchten. Diese Einstellungen nimmt man ebenfalls via Rechtsklick auf einen Eintrag vor. Wählen Sie hier *Eigenschaften*.

Markieren Sie eine der Positionen in dem *Dialog* -> *Klick auf Eigenschaften*.



In dem Dialog können Sie den Titel festlegen, die Analyseform oder die gewünschte Schachengine auswählen.

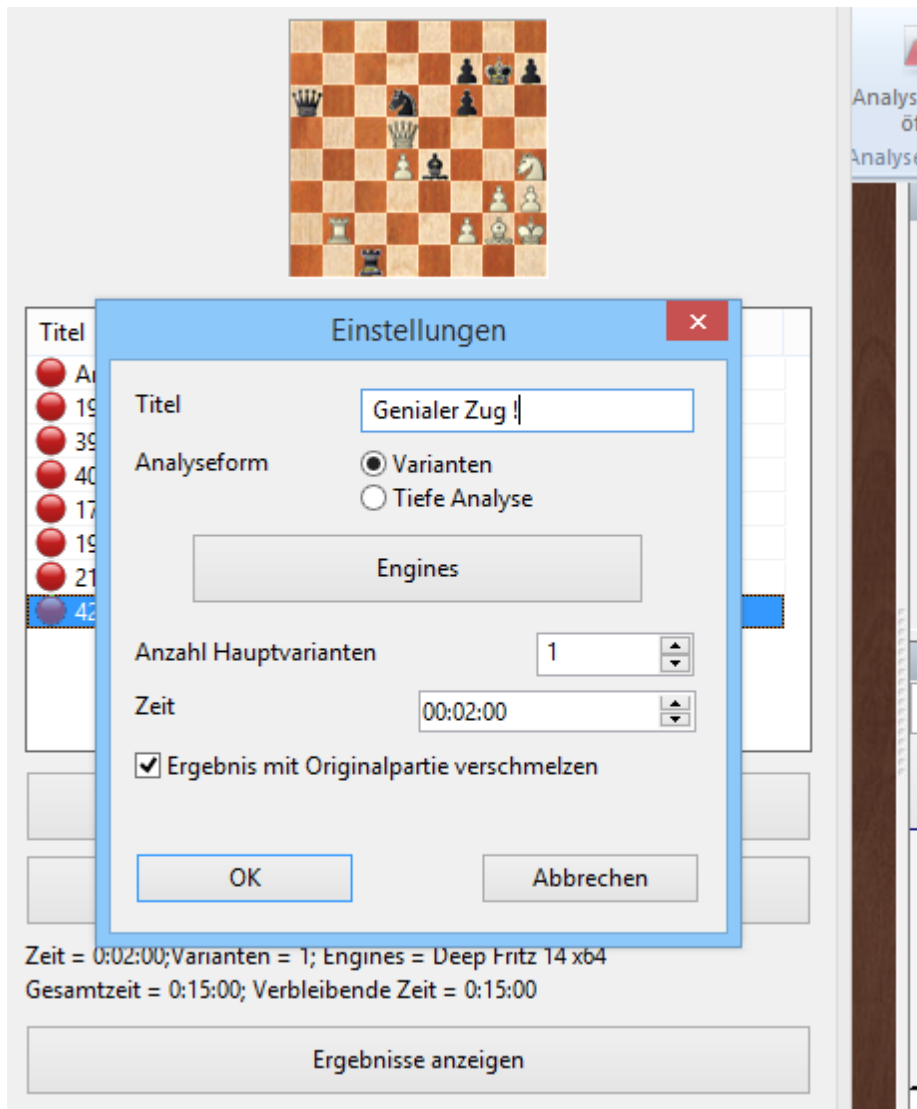
Zusätzlich legen Sie fest, wieviel Zeit für die Analyse aufgewandt werden soll und ob die Ergebnisse mit der Originalnotation verschmolzen werden.

Die vorgenommenen Modifikationen werden in dem Dialog unter *Setup* angezeigt.

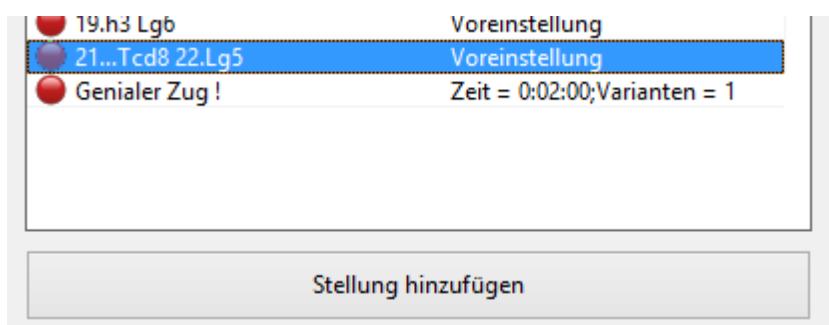
Titel	Setup
● 2...Sc6 3.Lc4	Voreinstellung
● 2...Sc6 3.Lc4	Voreinstellung
● 12.De3 Dd7	Zeit = 0:02:00;Varianten = 2
● 18.Lxg5 Da5	Voreinstellung
● 17...Sdf6 18.Se4	Voreinstellung
● 12...0-0 13.Tae1	Zeit = 0:02:00;Varianten = 1; Engines = D...
● 30.Df6 d3	Voreinstellung
● 24.Tb4 Tac8	Zeit = 0:01:00;Varianten = 2
● --	Voreinstellung
● --	Voreinstellung
● --	Voreinstellung

Für jede Stellung wird die Zeit vorgegeben und die Art der Analyse: einfach eine oder mehrere Varianten rechnen lassen oder eine tiefe Analyse. Jede Stellung kann mit bis zu sechs Engines gleichzeitig bearbeitet werden.

Als **Titel** wird die Partiefortsetzung gewählt. Sie können aber im Kontextmenü durchaus auch einen aussagekräftigen Text dafür eingeben.



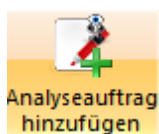
Der neue Titel wird dann dementsprechend im Dialog angezeigt.



Entfernen Das geht per Rechtsklick und damit löschen Sie die ausgewählte Position wieder aus dem Analyseauftrag.



Die mit einem grünen Symbol gekennzeichneten Einträge wurden bereits abgearbeitet, rote Symbole zeigen, daß die Stellung noch nicht analysiert wurde.



Einzelne Aufträge kann man ohne Dialog schnell zu den zuletzt benutzten Aufträgen hinzufügen. Dafür muss man einmal Aufträge angelegt haben.

Jede Datei mit Aufträgen hat Einstellungen, die für alle Stellungen gelten. Änderungen hier betreffen immer alle Stellungen! Diese kann man bei den einzelnen Stellungen modifizieren. Möchte man mehrere Stellungen mit anderen Einstellungen bearbeiten lassen, legt man eine neue Datei mit diesen als Grundeinstellung an.

Tipp: Sie können ChessBase 13 auf einem modernen 64 Bit Rechner mehrfach starten und damit mehrere Analyseaufträge parallel abarbeiten lassen!

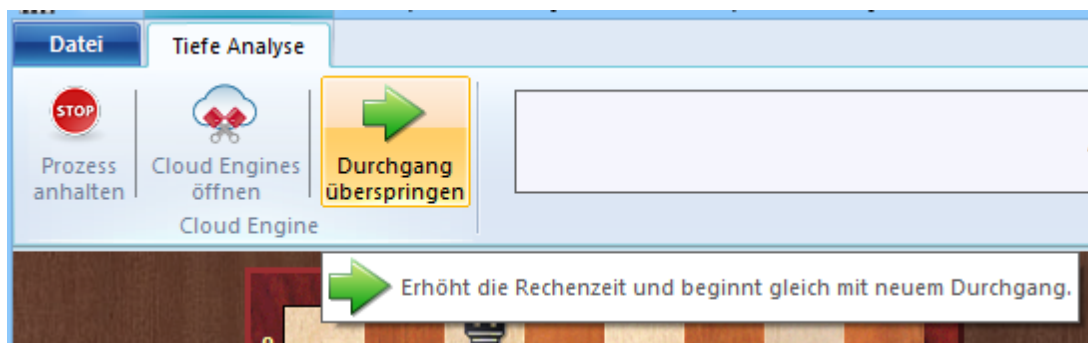
Abgespeicherte Analyseaufträge haben die Dateierweiterung ***.analysis** und können jederzeit geladen, modifiziert oder gelöscht werden.

Starten/Weiter. Damit starten Sie die Analyse oder Sie setzen eine unterbrochene Analyse fort.

Neu starten. Damit wird die Analyse der selektierten Stellungen komplett neu gestartet.



Durchgang überspringen Erhöht die benutzte Rechenzeit und startet gleich einen neuen Durchlauf der Analyse.



Ergebnisse anzeigen

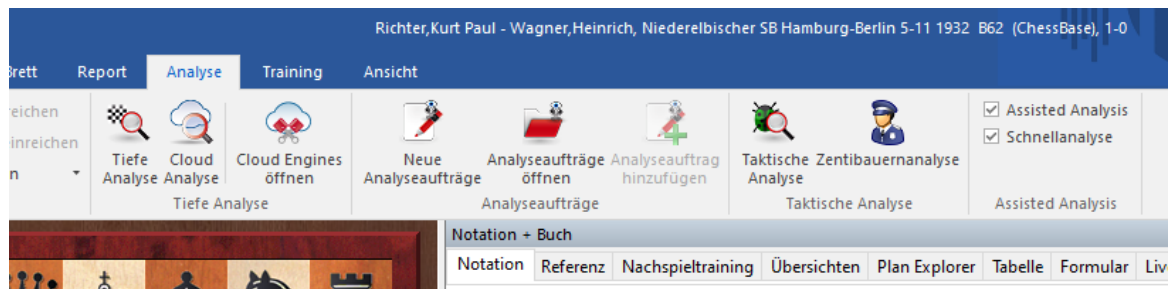
Das Programm zeigt die Resultate der bereits vorgenommenen Analysen in einer separaten Datenbank an. Am einfachsten und schnellsten kann man die Analysen im Schnellbrett anschauen.



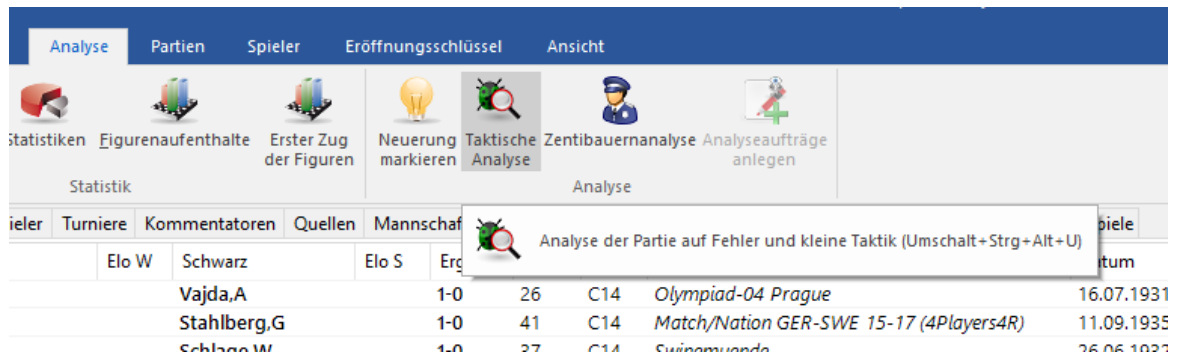
3.9.3 Taktische Analyse

Das Programm bietet mit der Funktion „Taktische Analyse“ eine zusätzliche Funktion an, um Partien automatisiert auf Fehler und taktische Ungenauigkeiten zu untersuchen.

Im Brettfenster finden Sie die Funktionen unter *Start - Analyse - Taktische Analyse*



im Listenfenster einer Datenbank (hier können Sie mehrere Partien mit STRG+Mausklick für die Analyse auswählen) unter *Analyse*.



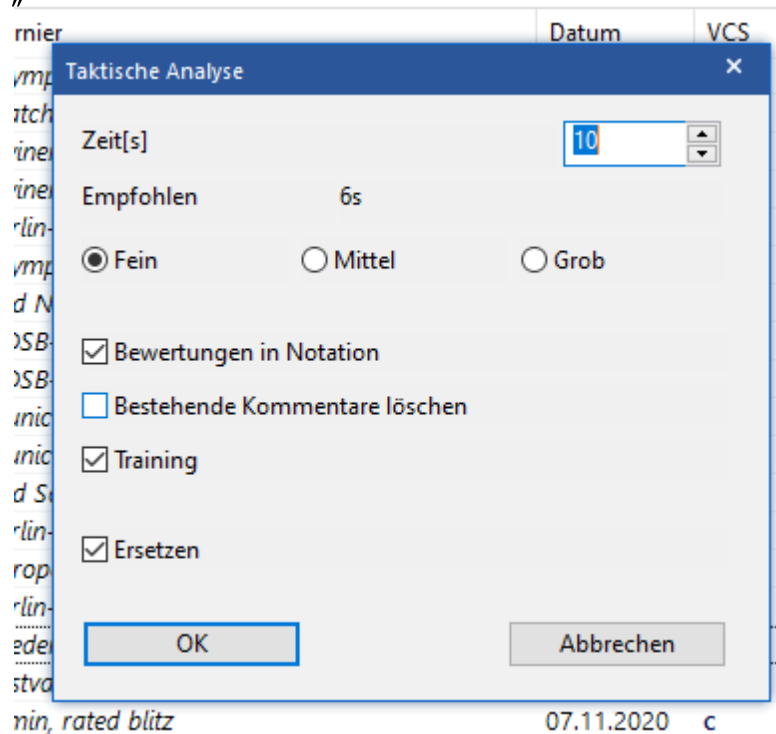
Die von den meisten Anwendern bevorzugte Funktion dürfte die neue taktische Analyse sein.

Diese Analysefunktion eignet sich sehr gut für die schnelle, automatische Analyse eigener, noch unkommentierter Partien. Im Listenfenster kann man mehrere Partien auf einmal analysieren lassen. Man markiert die Partien einfach mit STRG+Mausklick in der Liste und wählt die "Taktische Analyse".

Zusätzlich fügt das Programm Kommentare ein und berücksichtigt die nachstehend aufgeführten Faktoren:

- Eröffnungstheorie
- Taktische Motive wie starke Züge, Kombinationen, Opfer und Doppelangriffe
- Fehler, Übersehen oder andere kritische Wendepunkte innerhalb der Partie
- Schwache Züge die nicht gespielt wurden (warum kann ich die Figur nicht nehmen?), oft mit Übergang zur taktischen Widerlegung
- Drohungen und Angriffsmotive
- Verteidigungsideen, Initiative, Angriff, Manöver, Endspielklassifikation und unlogische Partieresultate

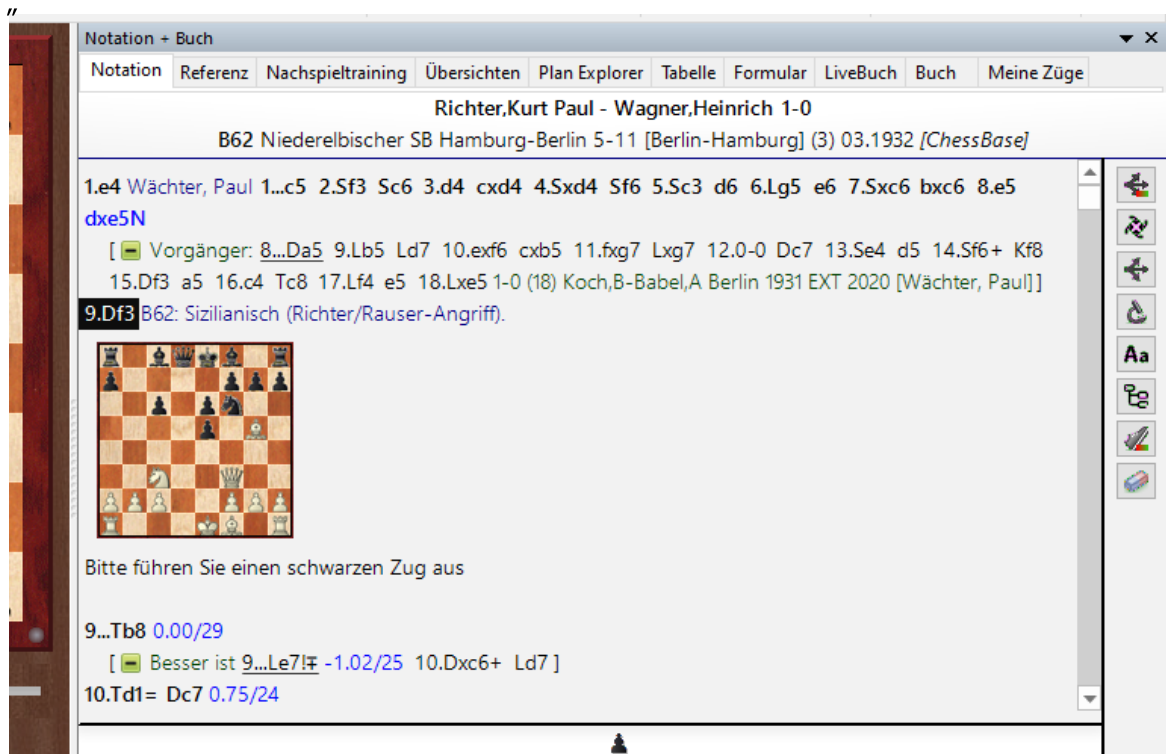
Die Einstellungen nehmen Sie in dem Dialog „Taktische Analyse“ vor.



Die Einträge sind selbsterklärend, der Eintrag *Training* bewirkt, dass das Programm [Trainingsfragen](#) in die Notation einbettet, die beim Nachspielen der Partie eingeblendet werden.

Das Programm schlägt auf der Basis der benutzten Hardware eine Zeitvorgabe vor, mehr Bedenkzeit verlängert die Analyse. Man kann die taktische Analyse einfach im Hintergrund laufen lassen und parallel andere Dinge am Rechner erledigen.

Schauen wir uns einmal das Ergebnis einer Analyse an:



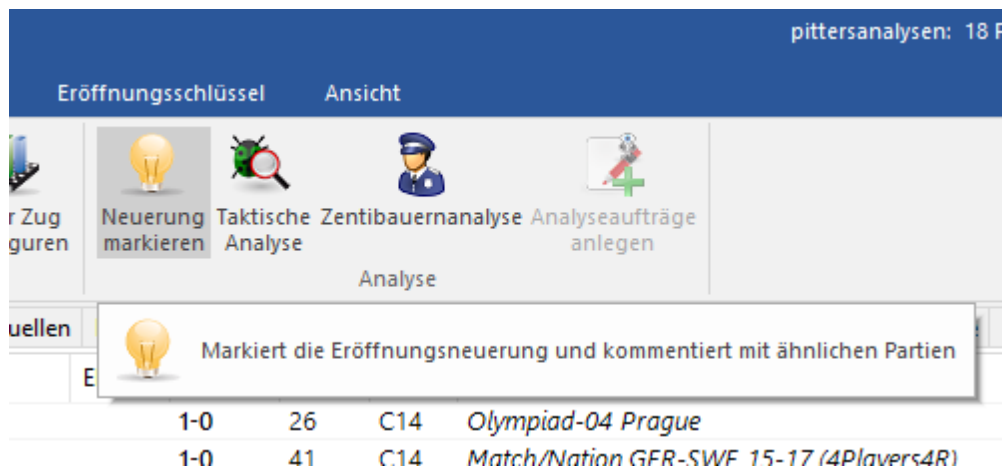
Die Analyse fügt in die Notation folgende Informationen ein:

Die Analyse fügt in die Notation folgende Informationen ein:

- Eröffnungsneuerung auf Basis der installierten Referenzdatenbank
- Trainingsfragen
- Alternativfortsetzungen inkl. Enginewertung
- Grafische Kommentare
- Zusammenfassende Bilanz am Notationsende inkl. [Zentipawnwertung](#)

Hinweis: für die [Analyse](#) wird die in den Optionen eingestellte [Standardengine](#) genutzt.

Falls Sie sich in erster Linie für Eröffnungsneuerungen interessieren, markieren Sie in der Listenansicht die Parteeinträge und wählen Sie *Neuerung markieren*“.



Das Programm überprüft die Partien und trägt ausschliesslich die Neuerungen ein.

3.9.4 Zentibauernverlust-Analyse

Ein leider häufig vorkommendes Problem im Onlineschach ist der Einsatz unerlaubter Hilfsmittel, z.B. parallel mitlaufende Schachengines. Zur Messung von taktischer Genauigkeit und als Indiz möglicher Computerhilfe hat sich die *Zentibauernverlust-Analyse* eingebürgert. Diese nachträgliche Analyseoption für gespielte Partien ist in ChessBase implementiert.

Markieren Sie innerhalb der [Partienliste](#) einer Datenbank die Partien, die mit der *Zentibauern Analyse* geprüft werden sollen.

Partieliste -> Analysetab -> Zentibauern-Analyse.

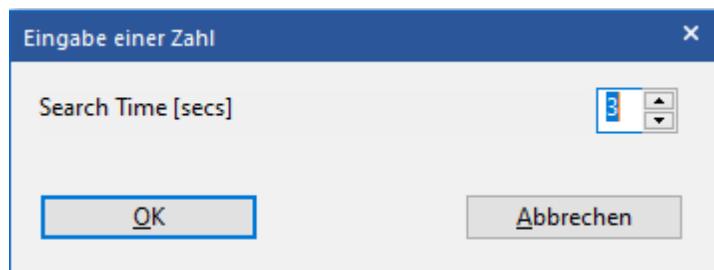


Der Zentibauernverlust wird folgendermassen ermittelt: wenn ein Spieler aus Sicht einer Engine einen Zug macht, der schlechter als der beste Enginezug ist, erleidet er mit diesem Zug einen Zentibauernverlust. Das ist der Abstand des gespielten Zugs zum besten Enginezug gemessen in Zentibauern, weil jede Enginebewertung bekanntlich in Bauerneinheiten dargestellt wird.

Mittelt man diesen Verlust über die gesamte Partie, berechnet also den Durchschnitt, so erhält man ein Mass für die taktische Präzision der Züge. Wird immer der beste Enginezug gespielt, ist der Zentibauernverlust für eine Partie Null.

Auch wenn die Zentibauernverluste für einzelne Partien stark schwanken, so sind sie jedoch bei mehreren Partien ein brauchbares Maß für Spielstärke/Präzision. Blitzpartien haben entsprechend bei Spielern aller Klassen höhere Werte.

Wählen Sie in einer Datenbank die zu prüfenden Partien aus (Strg-A für alle Partien). Dann im Tab *Analyse* der Aufruf *Zentibauernanalyse*. Eine Suchzeit von null (=400ms) bis drei Sekunden ist in Verbindung mit einem aktuellen schnellen Rechner völlig ausreichend.



Nach Abschluss der Analyse wird das Ergebnis in eine Textdatei im Verzeichnis der Datenbank geschrieben.

Starke GMs erreichen in langen Partien ZVBs zwischen 15 und 25. Vereinsspieler leisten zwischen 30 und 60. Allerdings können die Werte stark schwanken. Auch Vereinsspieler bringen durchaus einmal niedrige Werte um die 10 aufs Brett.

Ein niedriger Wert in einer Einzelpartie ist kein Cheatingbeweis. Gerade in ruhigen Remispartien liegen die Werte tendenziell niedriger.

Aussagekräftige Werte ergeben sich nur aus höheren Partienzahlen.

Interpretation der Werte

Die Ergebnisse der *Zentipawnanalyse* werden sowohl in die Notation als auch in eine separate Textdatei geschrieben. Die Textdatei befindet sich in dem Verzeichnis, in dem die Datenbank gespeichert ist.

Beispiel [Notation](#)

CentiPawn Loss w=32/b=53. biggest=102/278

In der Notation steht der durchschnittliche Zentibauernverlust für Weiß und Schwarz (in Hundertstelbauern).

In der Ausgabedatei im Verzeichnis der Datenbank steht das Ergebnis für jede Partie des Spielers einzeln und dahinter der Durchschnitt für alle Partien.

Richter, 4, 59 avg=26 heißt zwei Partien, eine mit 4, eine mit 59. Mittel (Average) ist 26.

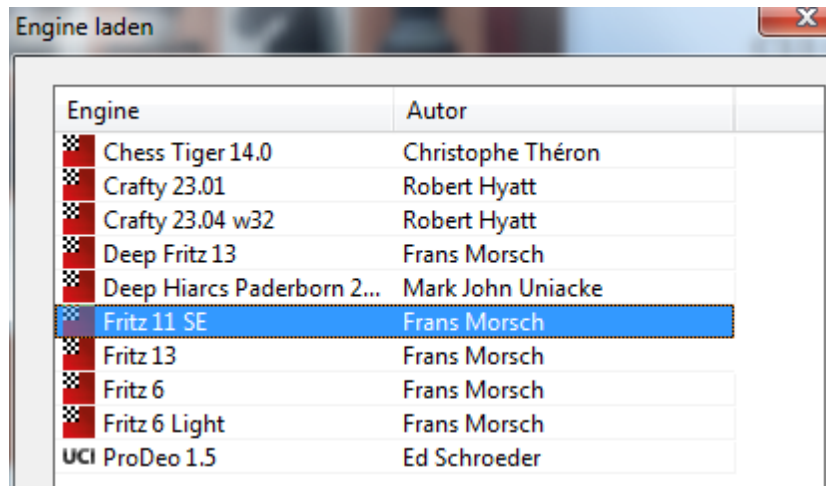
3.9.5 Engine laden

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	Autor
Chess Tiger 14.0	Christophe Théron
Crafty 23.01	Robert Hyatt
Crafty 23.04 w32	Robert Hyatt
Deep Fritz 13	Frans Morsch
Deep Hiarcs Paderborn 2...	Mark John Uniacke
Fritz 11 SE	Frans Morsch
Fritz 13	Frans Morsch
Fritz 6	Frans Morsch
Fritz 6 Light	Frans Morsch
UCI ProDeo 1.5	Ed Schroeder

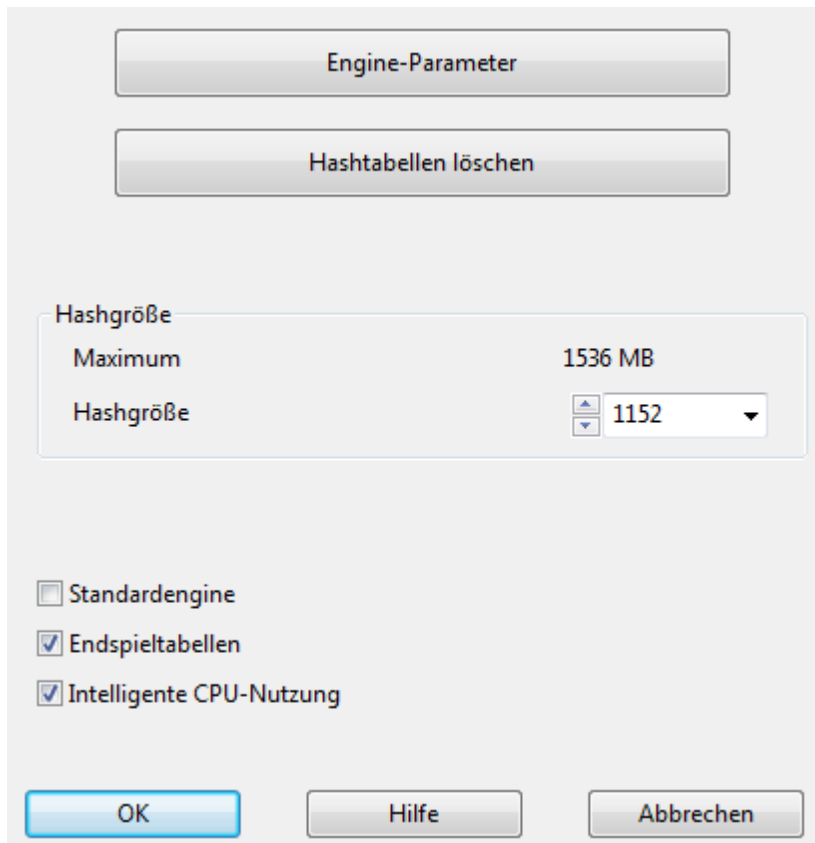
Engine Parameter: Viele Engines lassen sich in ihrem Spielverhalten durch äußere Einstellungen beeinflussen.

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.

3.9.5.1 Engines mehrfach laden

Viele Engines können jetzt mehrfach im selben Fenster geladen werden. Bei der Analysestufe *Tiefe Analyse* erweitert diese Option die Analysemöglichkeiten. Mit dieser Option ist es möglich, eine Engine sowohl mit einer Variante als auch mit mehreren Varianten gleichzeitig laufen zu lassen.

3.9.6 Installierte Engines

ChessBase teilt sich mit anderen Programmen wie Fritz, Shredder, Hiarcs ein gemeinsames Engine-Verzeichnis.

Siehe [Cloud Engines ...](#)

Das Engine Interface des Programms wurde an die Spezifikationen der aktuellen Windows Versionen 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 Dateiendung mit der Bezeichnung ***.engine**.

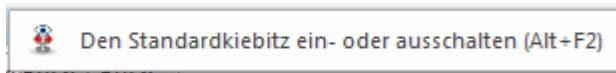
Die älteren Schachengines früherer Programmversionen verbleiben wie bisher in dem Pfad /Programme / ChessBase / Engines. Diese haben die Erweiterung ***.eng**.

Hinweis: Die Engines mit der Erweiterung *.eng sind 32 Bit Engines. Diese werden von der 64 Bit Version des Programms nicht unterstützt!

UCI Engines können nach wie vor von einem beliebigen Verzeichnis auf einer beliebigen Partition aus im Programm eingebunden werden. Die Konfigurationsdateien mit der Dateiendung*.uci werden jetzt immer im Verzeichnispfad / Dokumente und Einstellungen / Benutzername / Anwendungsdaten / ChessBase / Engines.UCI gespeichert.

3.9.7 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. (Dialog - Erweitert)



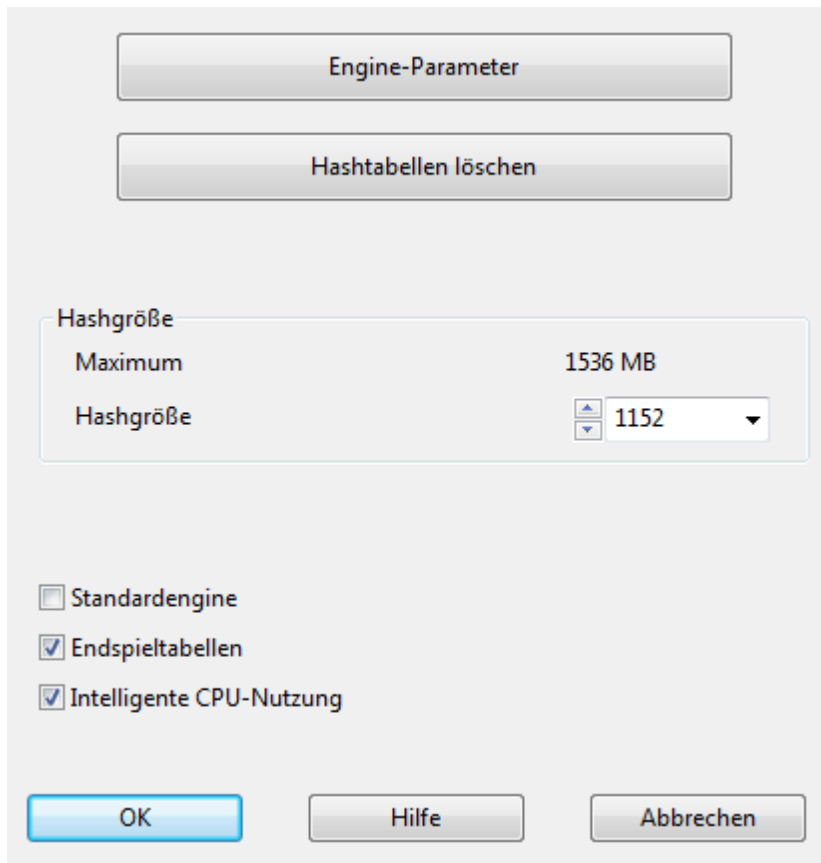
Im Menü *Fenster* des Brettfensters erscheint der Name der Standard-Engine.

Über den [Ladedialog der Schachengines](#) kann man die Standardengine ebenfalls festlegen.

3.9.8 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.

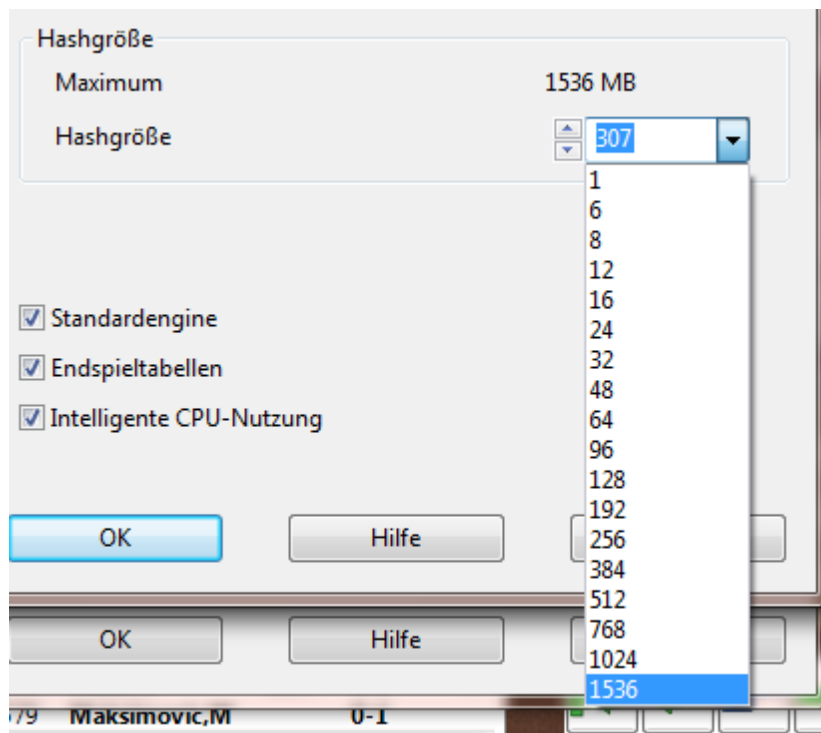
Laden - Ruft den Dateidialog auf, um eine modifizierte Version der Engine zu laden. Die Parameter werden im Verzeichnis EngineParameter gespeichert.

Voreinstellung - Stellt die Standardeinstellungen wieder her.

3.9.9 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.

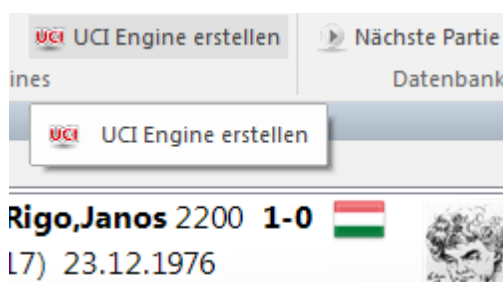


Beim [Hinzufügen von Engines](#) im Brettfenster wird ein Richtwert in Abhängigkeit vom verfügbaren RAM vorgeschlagen. Wenn Sie diesen überschreiten, kann es vorkommen, daß Windows lange "swappen" muß, bis der gewünschte Speicher zur Verfügung steht. Dann läuft die Festplatte und die Engine kann zunächst nur im Schneckentempo rechnen. Falls bei Ihnen während einer Rechnung dauernd die Festplatte aktiv ist, sind möglicherweise die Hashtabellen zu groß eingestellt.

Einige Programme "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.

3.9.10 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.

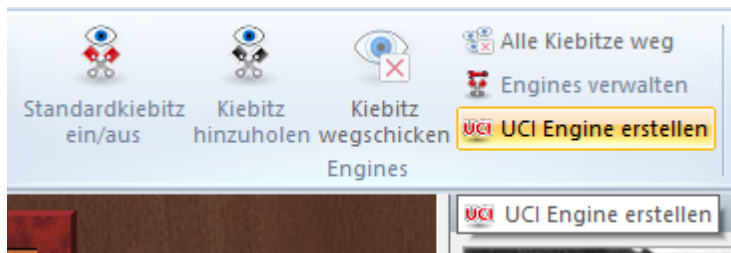
Beispiel: Nehmen wir an, Sie haben die UCI-Version von Shredder unter der Gui eingebunden und einige der Parameter geändert. Diese modifizierte Engine soll im Ladedialog mit einem anderen Namen angezeigt werden. Die Standardvorgabe für die Engine lautet "Shredder". Ein gültiger Name wäre z.B. "Shredder Taktikmonster", weil hier der Originalname der Engine integriert ist.

Nicht gültig wäre z.B. ein Phantasienamen wie "Meine Engine".

Einbindung einer UCI-Engine

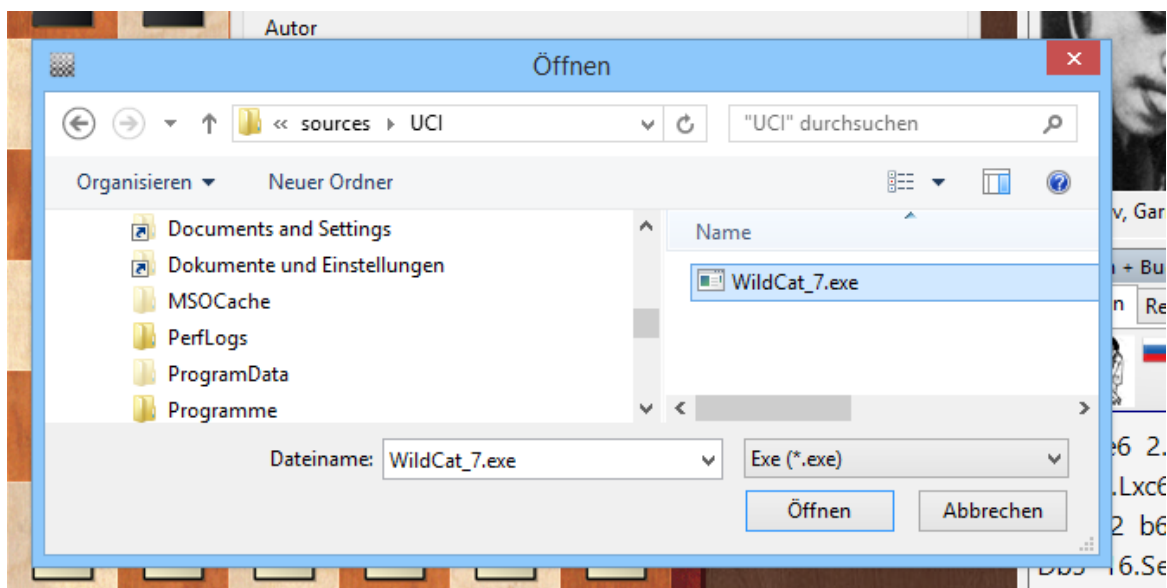
Bevor eine UCI-Engine im Ladedialog angezeigt wird, muß sie zuerst unter der ChessBase eingebunden werden. Die Einbindung erfolgt in mehreren Schritten.

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.

Engine
C:\sources\UCI\WildCat_7.exe

Autor Igor Korshunov

Name WildCat 7 UCI

Parameter

6. Bestätigen Sie die Vorgaben mit dem Schalter OK.

Engine	Autor
Crafty 23.05 x64	Robert Hyatt
Crafty 23.08 x64	Robert Hyatt
Deep Fritz 13	Frans Morsch
Deep Fritz 14 x64	Gyula Horvath
Fritz 11 SE	Frans Morsch
UCI Houdini 3 Pro x64	Robert Houdart
UCI Houdini 3 x64	Robert Houdart
UCI Komodo 8 64-bit	Don Dailey, Larry Kaufman, a...
UCI Stockfish 5 64	Tord Romstad, Marco Costal...
UCI Stockfish DD 64 SSE4.2	Tord Romstad, Marco Costal...
UCI Strelka 5.7 MP	Jury Osipov
UCI WildCat 7 UCI	Igor Korshunov

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!

3.9.11 UCI Engine entfernen

Sie können eine eingebundene UCI Engine so entfernen, daß diese nicht mehr im Ladedialog der Benutzeroberfläche angezeigt wird.

Löschen Sie die Schachengine mit der Dateierweiterung ***.exe** aus dem Verzeichnis, in dem diese gespeichert wurde. Im nächsten Schritt muß noch die entsprechende Konfigurationsdatei entfernt werden. Die Konfigurationsdateien für die UCI Engines habe die Erweiterung ***.uci**.

Der Speicherort lautet normalerweise C:\Programme (x86)
\GemeinsameDateien\ChessBase\Engines.Uci

3.9.12 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.

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.

3.9.13 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.

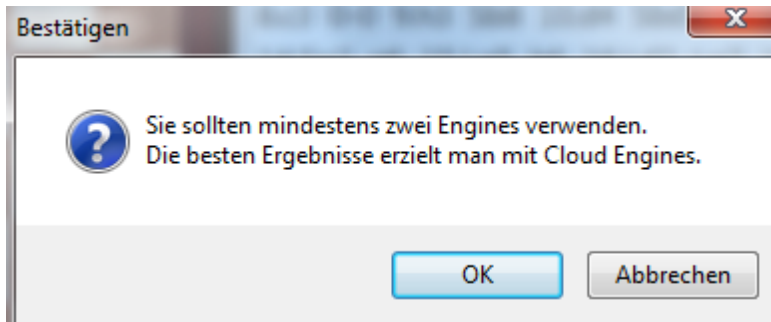
Eine praktische Konfiguration besteht aus zwei bis vier Engines: Eine zur Steuerung, eine für die Kandidaten und optional ein bis zwei für die Antworten auf die stärksten Kandidaten. Man kann auch mehrere Kandidatenengines betreiben, was Sinn macht, wenn sich deren Zugvorschläge unterscheiden.

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

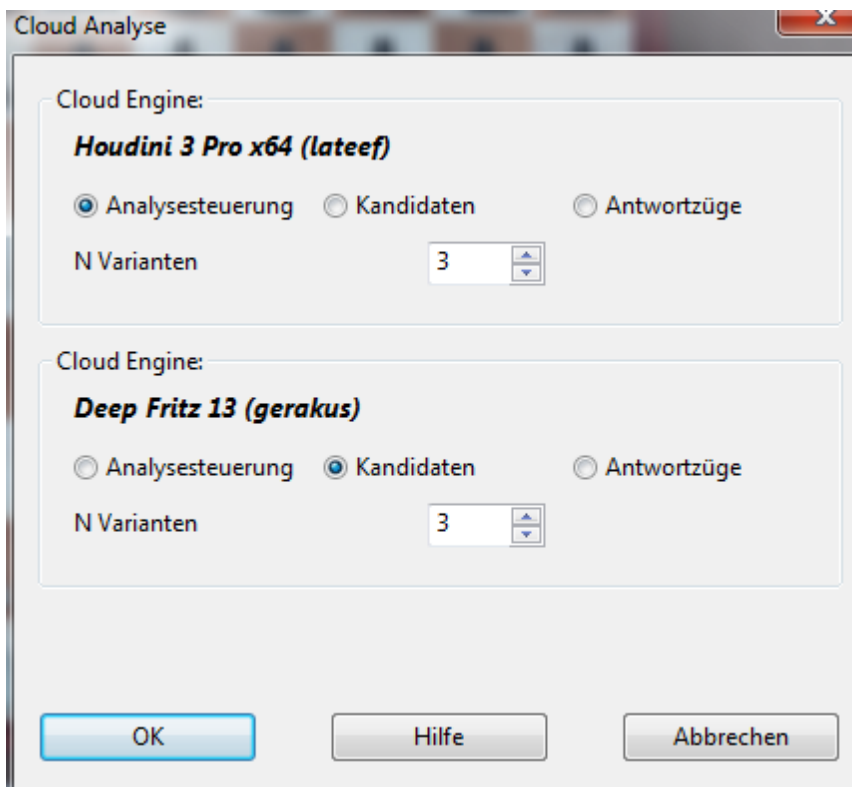
eingebaut werden.

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 Clouდანalyse 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 Clouddanalyse 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 screenshot displays three vertically stacked engine configuration panels in ChessBase 16. Each panel is titled 'Lokale Engine:' and contains the following settings:

- Fritz 13:** 'Analysesteuerung' is selected with a radio button. 'Kandidaten' and 'Antwortzüge' are unselected. 'N Varianten' is set to 3.
- Chess Tiger 14.0:** 'Kandidaten' is selected with a radio button. 'Analysesteuerung' and 'Antwortzüge' are unselected. 'N Varianten' is set to 3.
- Fritz 6:** 'Antwortzüge' is selected with a radio button. 'Analysesteuerung' and 'Kandidaten' are unselected. 'N Varianten' is set to 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.

3.10 Cloud Engines

3.10.1 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

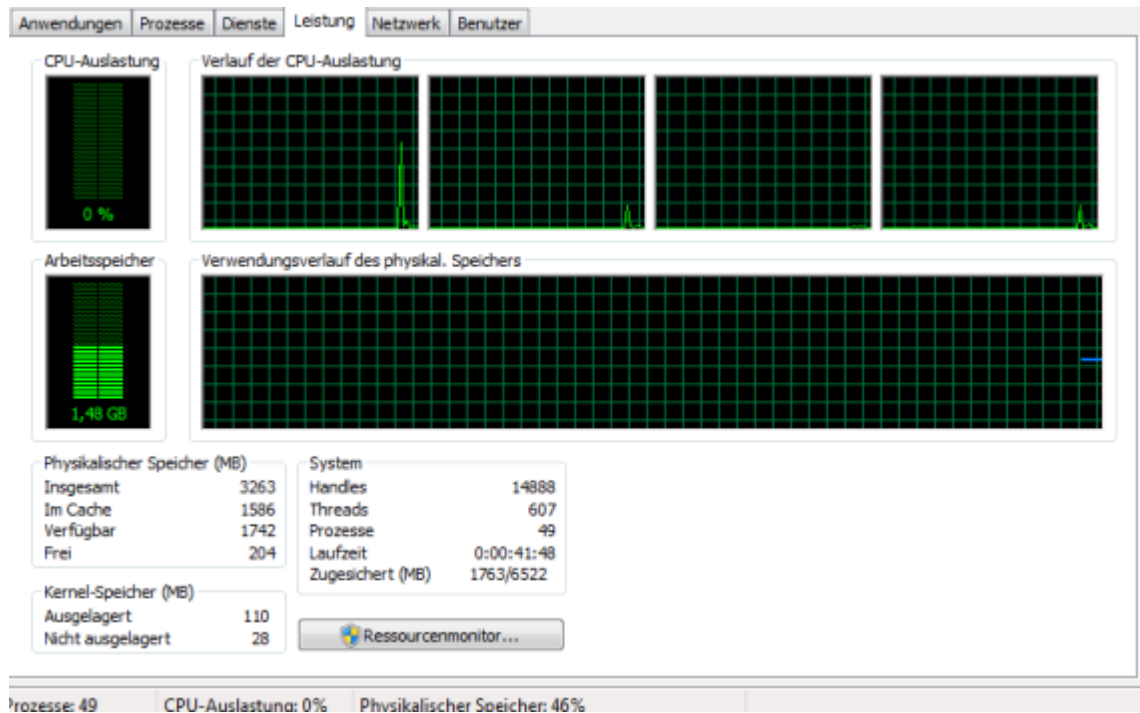


Das System bietet folgende Vorzüge:

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.

3.10.2 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.

Name	Anbieter	Erfahrung	Maschine	Nation	Aktuell...	MN/s	Taktfre...	Thread...	Kerne	Gef...	Festpreis	Dauer Festpr...	Buchun...	Wart...	Autor
Komodo 10.2 64-bit s	rechenschieb	★★★★★	Dual Xeon E5-2699	DE	0,50	42.62	2.80 GHz	36 + 4096l	36/36(2)	0	0,50	600 Min	0,00	-	Don D
Komodo 10.2 64-bit sy	rechenschieb	★★★★★	Dual Xeon E5-2699	DE	0,55	52.53	2.90 GHz	36 + 2048l	36/36(2)	0	0,55	600 Min	0,00	-	Don D
asmFishW_2016-10-17	rechenschieb	★★★★★	Quad Xeon E5-4650	DE	0,22	57.34	2.80 GHz	64 + 2048l	32/64(4)	1	0,22	600 Min	0,00	-	Typing
Komodo 10 64-bit + lv	shambi	★★★★★	Intel Xeon E7-4870,	DE	0,01	5.14	2.40 GHz	2 + 257Ml	6/5(1)	2	0,10	1200 Min	0,00	-	Config
Komodo 10.1 64-bit	deeeep xp	★★★★	Intel Xeon X5680, 2	SE	0,08	21.90	3.47 GHz	24 + 1228l	12/24(2)	0	0,08	60 Min	0,00	In Verwe	Don D
Komodo 10.1 64-bit	deeeep xp	★★★★	Intel Xeon E5-2670,	SE	0,09	23.84	3.00 GHz	32 + 2457l	16/32(2)	0	0,09	60 Min	0,00	In Verwe	Don D
Komodo 10.1 64-bit	deeeep xp	★★★★	Intel Xeon X5679, 4	SE	0,08	19.16	3.47 GHz	24 + 3276l	12/24(2)	0	0,08	60 Min	0,00	In Verwe	Don D
Komodo 10.2 64-bit sy	abdul h	★★★★★	Dual Xeon E5-2689,	DE	0,09	29.48	3.30 GHz	16 + 8192l	16/32(2)	0	0,09	600 Min	0,00	-	Don D
asmFishW_2016-10-17	abdul h	★★★★★	Dual Xeon E5-2689,	DE	0,09	38.78	3.30 GHz	32 + 2048l	16/32(2)	0	0,09	600 Min	0,00	-	Typing
Stockfish 8 64 POPCN	rechenschieb	★★★★★	Dual Xeon E5-2689,	DE	0,10	19.82	3.30 GHz	16 + 4096l	16/32(2)	0	0,10	600 Min	0,00	In Verwe	T. Rom
asmFishW_2016-10-17	rechenschieb	★★★★★	Dual Xeon E5-2696	DE	0,50	89.20	2.80 GHz	36 + 8192l	36/72(2)	0	0,50	600 Min	0,00	-	Typing
Komodo 10.1 64-bit	shambi	★★★★	AMD Opteron 6176	DE	0,01	1.99	2.29 GHz	3 + 1024N	4/4(1)	0	0,10	6000 Min	0,00	-	Don D
asmFishW_2016-11-04	rechenschieb	★★★★★	Dual Xeon E5-2696	DE	0,72	105.87	2.90 GHz	44 + 8192l	44/88(2)	0	0,72	6000 Min	0,00	In Verwe	Typing
Komodo 10.2 64-bit	doctor smart	★★★★★	Intel Core i7-2600,	DE	0,01	9.03	3.39 GHz	8 + 2048N	4/8(1)	1	0,03	6000 Min	0,00	In Verwe	Don D

Listenansicht

Das Hauptfenster mit der Listenansicht ist mit Spalteneinträgen strukturiert.

Name	Anbieter	Erfahrung	Maschine	Nation	Aktuell...	MN/s
Houdini 3 Pro x	gasbarof	☆☆☆	Intel Core i7-3930K		Frei	12.98
Komodo 5 64-b	gasbarof	☆☆☆	Intel Core i7-3610Q		Frei	1.75
Houdini 3 Pro x	aku2gm	☆	AMD FX-4170 Quac		0,04	6.72

Per Rechtsklick auf die Spalteneinträge können Sie die Liste benutzerdefiniert anpassen.

Name Enginebezeichnung die vom Anbieter angeboten wird

Anbieter Benutzername 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
 <u>Fritz 10</u>	<u>deramateur</u>	★	<u>Intel Core2 Duo E8400</u>		3.00 GHz	1
 <u>Fritz 13</u>	<u>sundiver</u>	★★	<u>Intel Core i7 870</u>		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
-	<u>Don Dailey, Lar</u>	<u>60</u>
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 Enginenamen 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

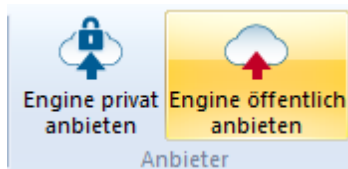
Steht vor dem Enginenamen ein rotes Symbol, wurde die Engine zu einem Festpreis pro Minute gebucht.

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 zurück.	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.

3.10.3 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*.



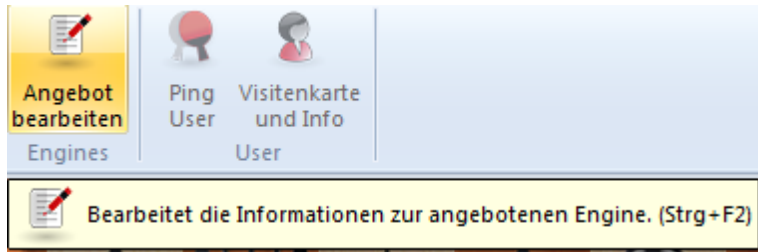
Nachdem Sie eine Engine öffentlich angeboten haben, wird für diese Engine ein separates Brettfenster gestartet.

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.

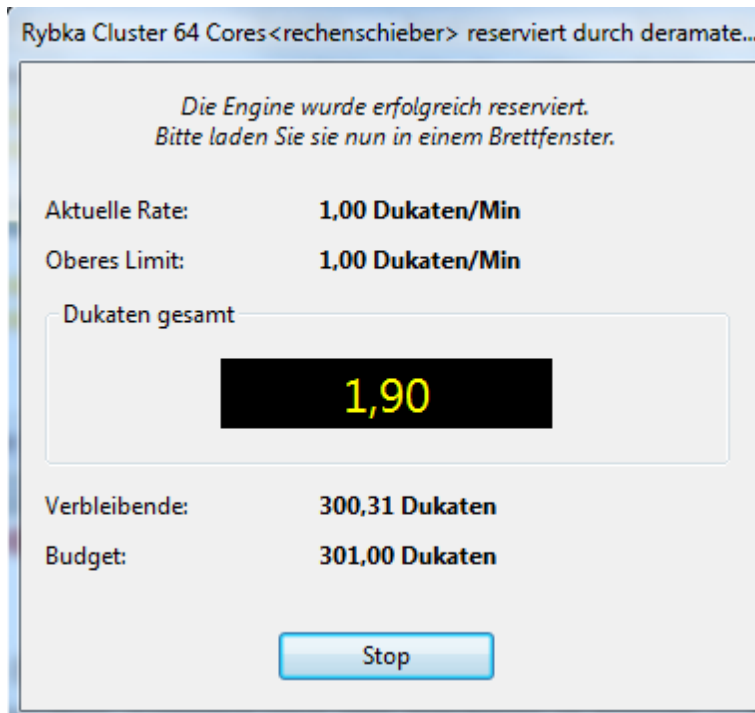
Angebot bearbeiten bietet Ihnen die Möglichkeit, die Konditionen für die angebotene Engine nachträglich zu editieren.



Wenn Sie das Fenster schließen, wird die angebotene Engine entladen und steht anderen Nutzern nicht mehr zur Verfügung.

3.10.4 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.

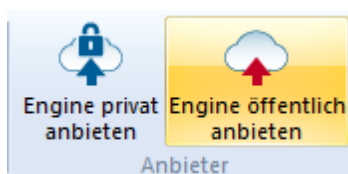
Mit einem Klick auf den Button „**Stop**“ beenden Sie die Aktivität der geladenen Engine im Brettfenster und alle Zahlungen werden unverzüglich eingestellt.

3.10.5 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*.

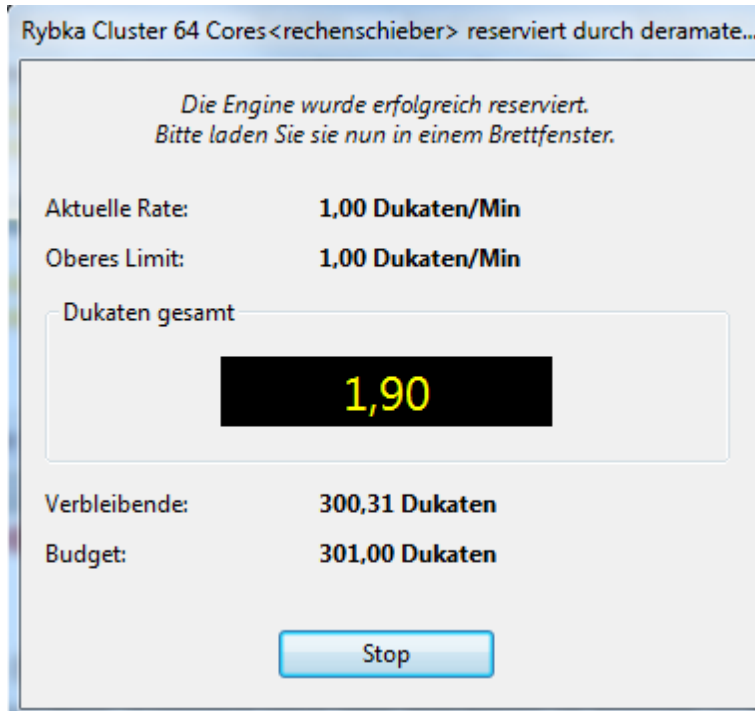
Loggen Sie sich jetzt mit einem existierenden Schach.de Zugangsnamen ein. In dem Einstellfenster für die Engine Cloud Engines wählen Sie die gewünschte Engine aus und jetzt die Option *Engine privat anbieten*.



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.

3.10.6 Cloud Engine öffentlich anbieten

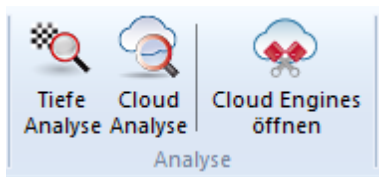
Sie können jede Schachengine, die dem mit Fritz 11 eingeführten erweiterten Enginelayout entspricht, als Cloud Engine anbieten. Diese Engines erkennen Sie an der Erweiterung ***.engine**. Ebenfalls zulässig sind alle UCI Engines.

Hinweis: Beachten Sie insbesondere beim Einsatz von UCI Engines auf die Lizenzbedingungen des Anbieters der UCI Engine!

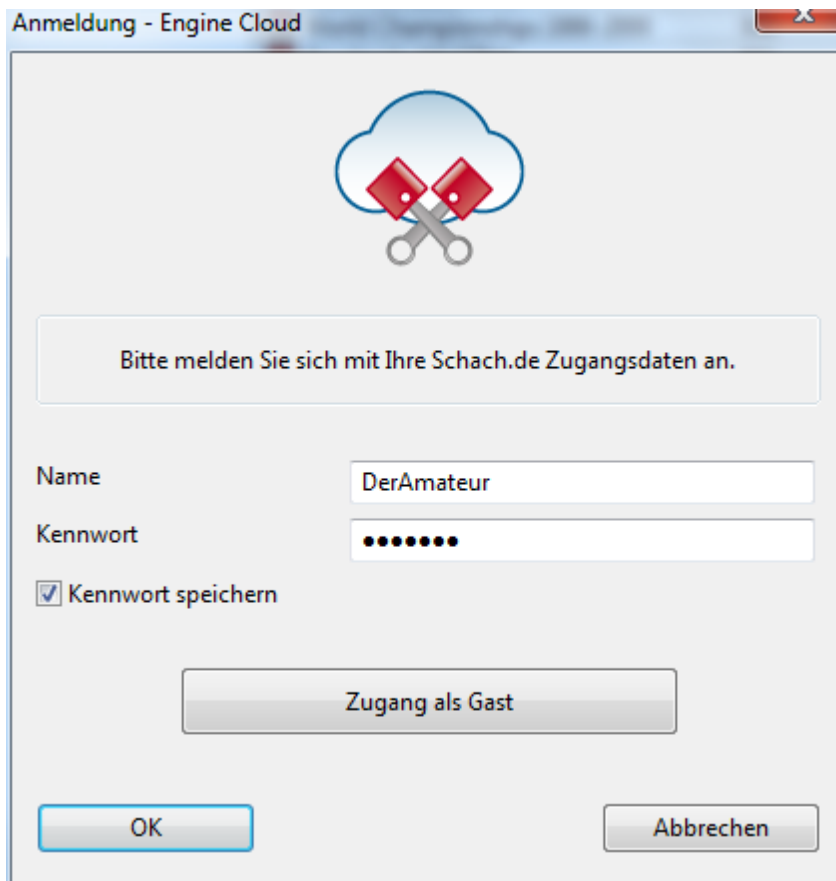
Die älteren Schachengines können Sie zwar unter der GUI weiter benutzen, sie werden aber nicht als Cloud Engine akzeptiert. In der Praxis werden Ihnen nur die angepassten Engines im Ladedialog angeboten.

Nachdem das Programm gestartet wurde, wählen Sie im Datenbankfenster *Ansicht*

„Cloud Engines öffnen.“

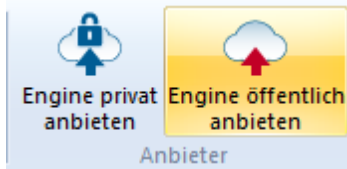


Im nächsten Schritt müssen Sie sich mit Ihren Zugangsdaten von Schach.de einloggen.



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

Vorginstellung

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 Hardware Schlüssel. Das System berechnet die Durchschnittsgeschwindigkeit und fasst für andere Anwender die positiven Einträge in der Rubrik „Gefällt“ zusammen.

3.10.7 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.

Engine	Einnahmen		
Computer			
Einnahmen	Buchungsgebühr	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>	Dukaten
Private Benutzer	Minimum pro Minute	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="02"/>	Dukaten/Min
Ignorierte Benutzer	Festpreis pro Minute (kein Überbieten)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="05"/>	Dukaten/Min
	Max. Zeit für Festpreis [Min]	<input type="text" value="60"/>	<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/>


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.

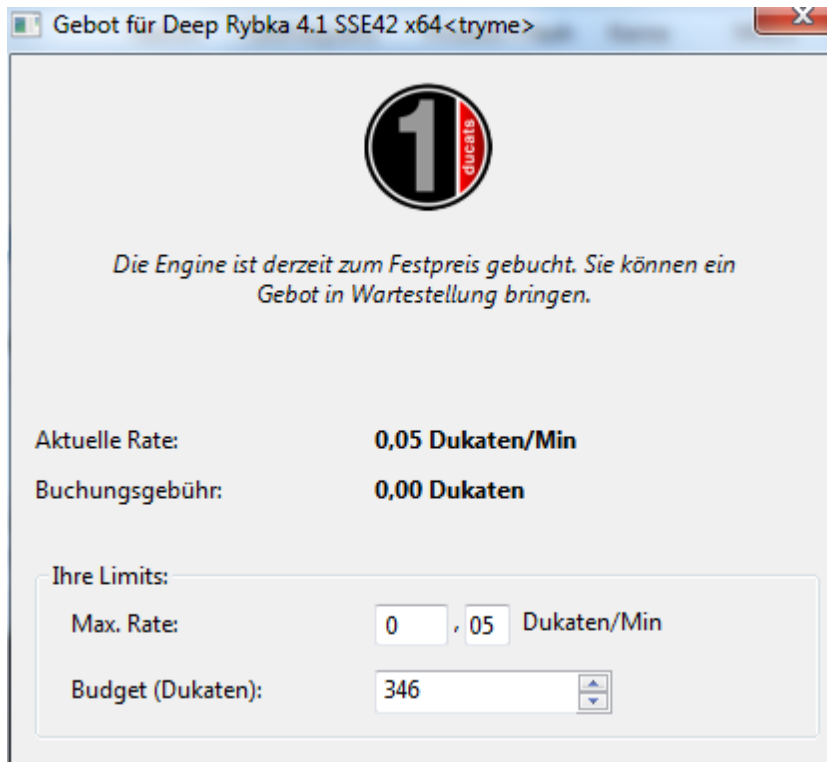
Auf Nummer Sicher geht man mit **Festpreis pro Minute**. Die Gebühr ist hier etwas höher als die zuvor beschriebene Standardrate, aber andere Anwender können hier die selbst genutzte Cloud Engine nicht übernehmen und sie steht dauerhaft zur Verfügung. Diese Vorgehensweise empfiehlt sich bei einer hohen 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

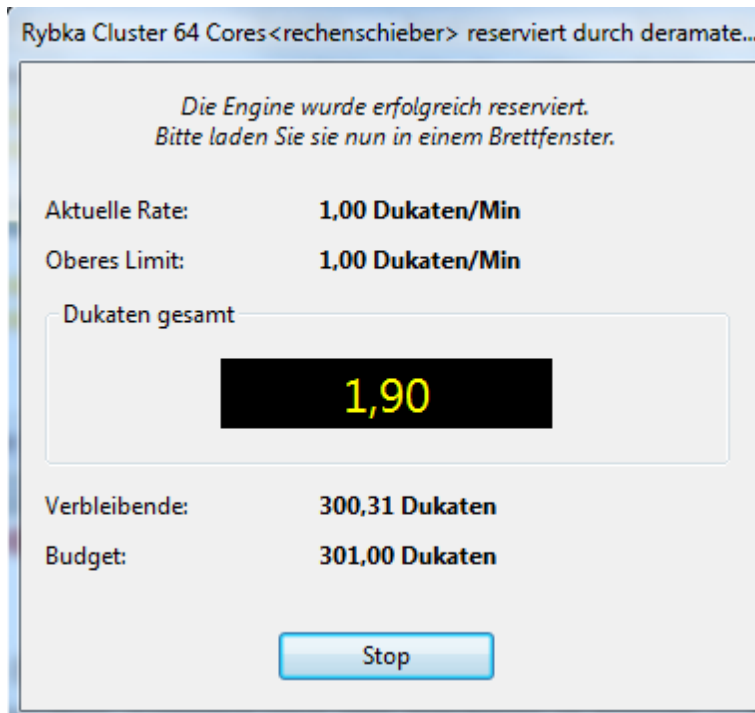
Anhand der kleinen farbigen Symbole vor dem Enginamen können Sie den aktuellen Status der Engine auf Anhieb erkennen.

 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.

3.10.8 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 Infofenster.



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.


3.10.9 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



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: , Dukaten/Min
Budget (Dukaten):

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: , Dukaten/Min
Budget (Dukaten):

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.

3.10.10 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: 0 , 02 Dukaten/Min

Budget (Dukaten): 370

Festpreis eintragen

Sobald das Limit erreicht wurde, wird die Cloud Engine entladen und die aktuelle Variante wird inkl. Bewertung in die Partienotation übernommen.

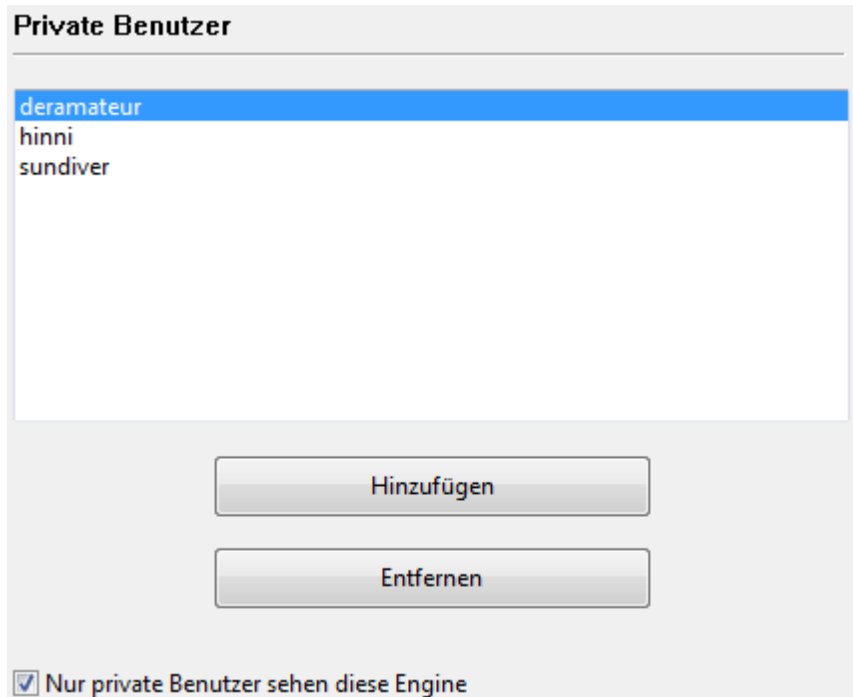
Können Enginematches mit Cloud Engines durchgeführt werden?

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.

3.10.11 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“.



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.

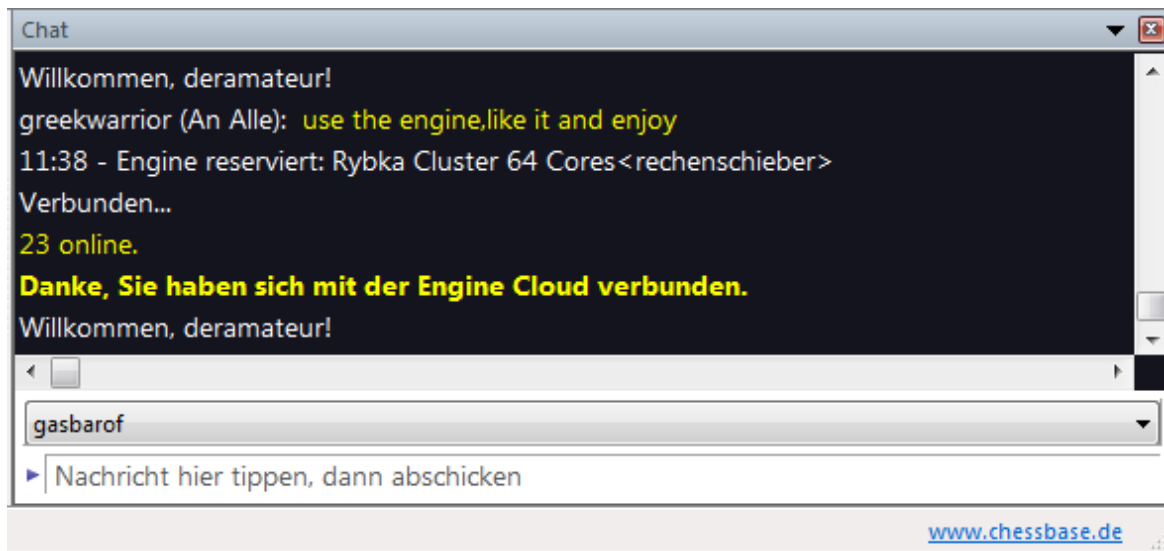
Kann man mehr als eine Engine auf einem Rechner anbieten?

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

3.10.12 Chatfenster Engine Cloud

Über das Chatfenster können Sie mit anderen Nutzern Kontakt aufnehmen.



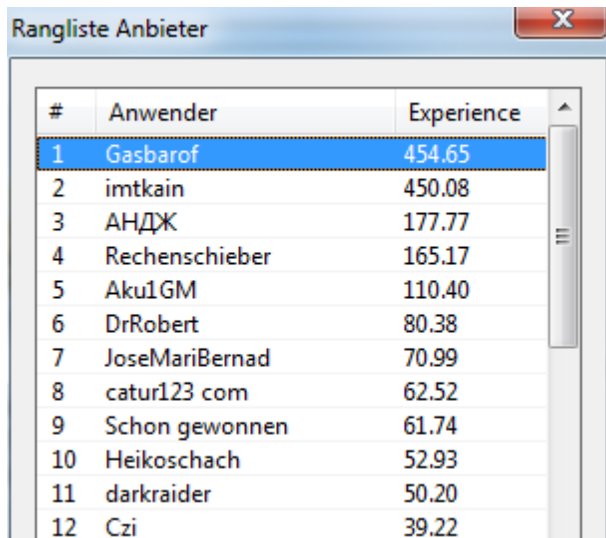
Viele Informationen vom Server werden direkt über das Chatfenster ausgegeben.

3.10.13 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.



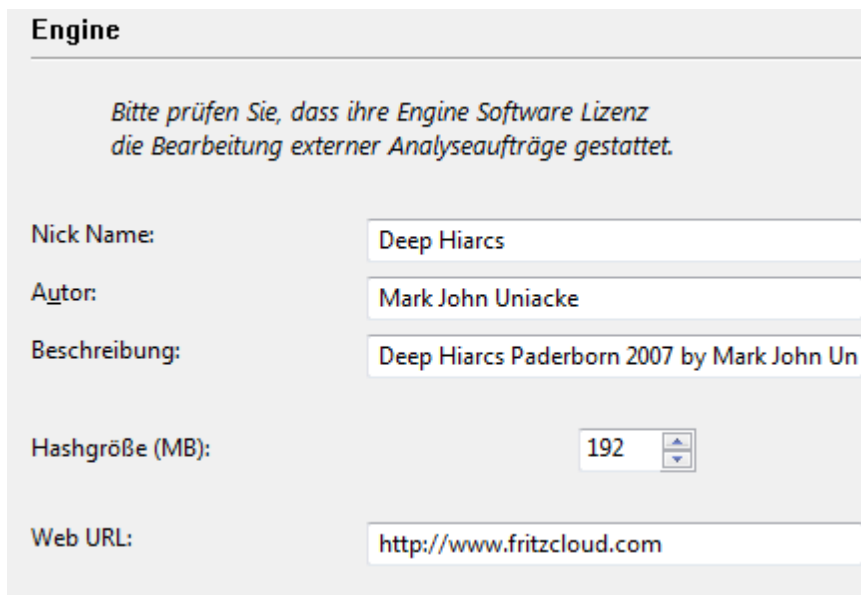
#	Anwender	Experience
1	Gasbarof	454.65
2	imtkain	450.08
3	AHДЖ	177.77
4	Rechenschieber	165.17
5	Aku1GM	110.40
6	DrRobert	80.38
7	JoseMariBernad	70.99
8	catur123 com	62.52
9	Schon gewonnen	61.74
10	Heikoschach	52.93
11	darkraider	50.20
12	Czi	39.22

3.10.14 Anwendungsbeispiele

3.10.14.1 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

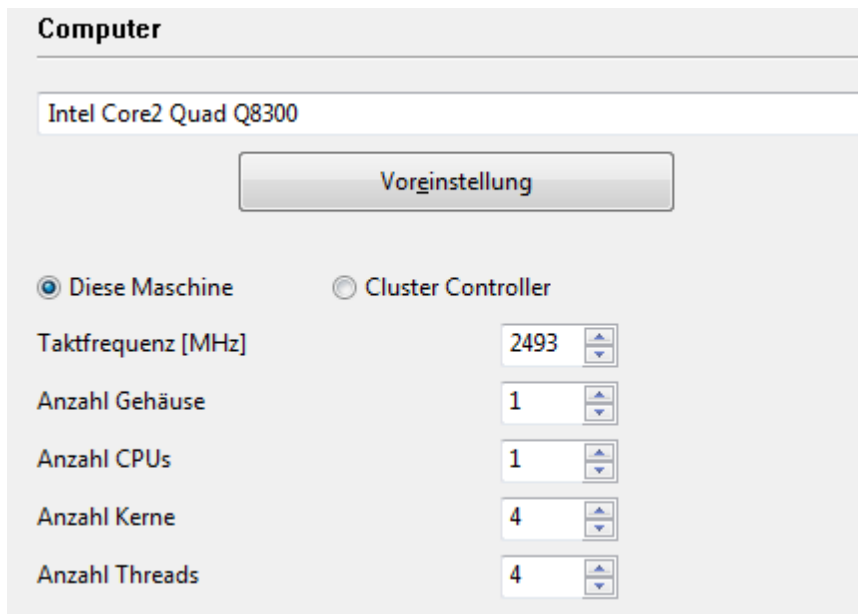
Hashgröße: Tragen Sie hier den Wert für die Größe der Hashtabellen ein

Web URL: Link zu einer Website mit vertiefenden Informationen

3.10.14.2 Einstelldialog Computer

Unter Computer können Anbieter die angebotene Systemkonfiguration anpassen. Falls Sie die keine besonderen Modifikationen vornehmen möchten, setzen Sie ein Häkchen hinter *Diese Maschine - Voreinstellung* .

Damit werden die Eckdaten aus der Systemsteuerung ausgelesen und übernommen.



Computer

Intel Core2 Quad Q8300

Voreinstellung

Diese Maschine Cluster Controller

Taktfrequenz [MHz] 2493

Anzahl Gehäuse 1

Anzahl CPUs 1

Anzahl Kerne 4

Anzahl Threads 4

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.

3.10.14.3 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 , Ducaten

Minimum pro Minute , Ducaten/Min

Festpreis pro Minute (kein Überbieten) , Ducaten/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.

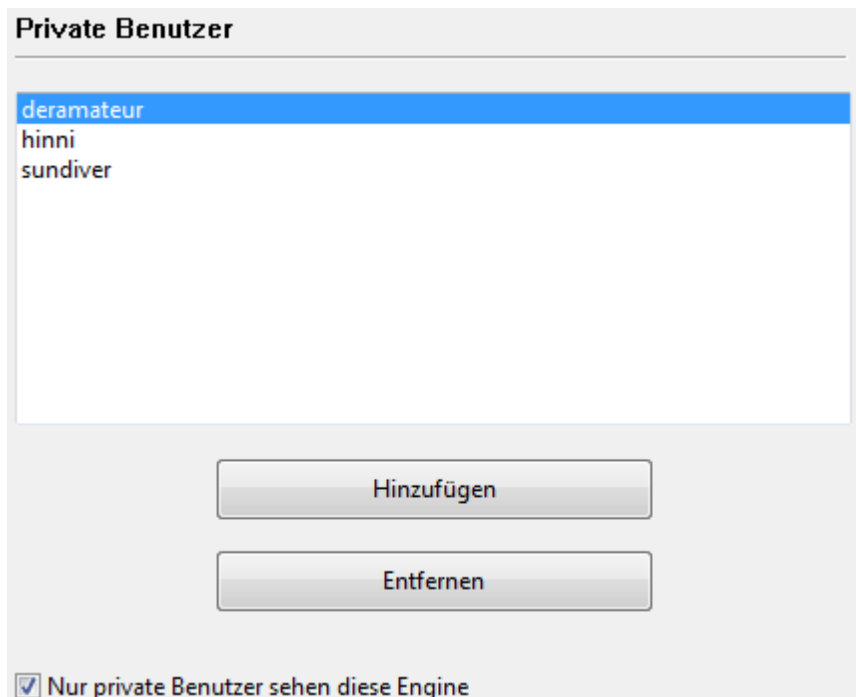
Der Festpreis pro Minute ist eine höhere Gebühr, doch für diesen Preis sind Auktionen ausgeschlossen. Andere Anwender können die genutzte Cloud Engine nicht durch höhere Gebote übernehmen. Anwender zahlen den Festpreis, wenn hohe Nachfrage auf dem Engine Cloud Server besteht.

3.10.14.4 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.

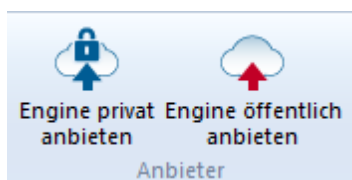
Deep Junior 12 x64	ben	☆☆	Intel Core i5-2430M	
<u>Fritz 10</u>	<u>deramateur</u>	☆	<u>Intel Core2 Duo E8400</u>	

3.10.14.5 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.

3.10.14.6 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](#)

3.10.14.7 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>
```

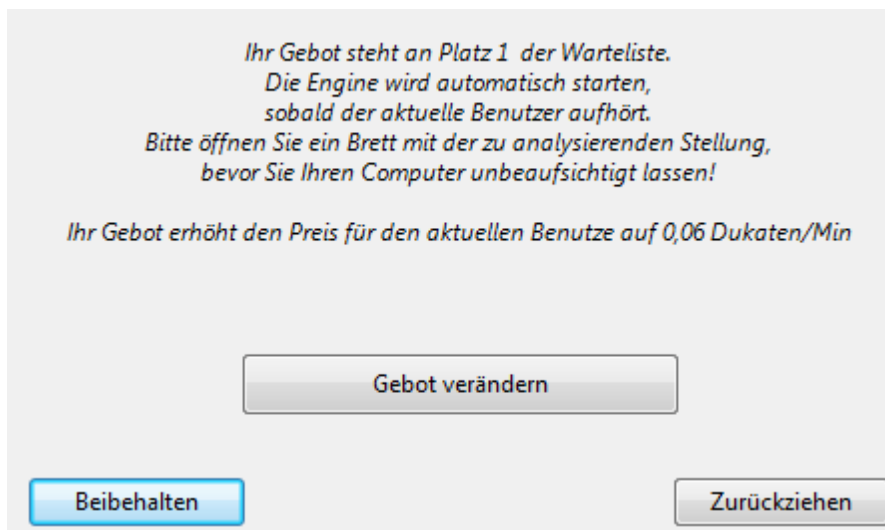
Wird links neben der Engine ein gelbes Symbol angezeigt, wird sie aktuell von einem anderen Anwender genutzt.

 Houdini 3 Pro x

Möchten Sie diese Engine trotzdem für eigene Analysen einsetzen, können Sie versuchen, den aktuellen Nutzer zu überbieten.




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.



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!

3.11 Eröffnungsbuch

3.11.1 Eröffnungsbuch

Brettfenster, Notationsfensterfläche, Reiter [Buch](#).

Das Eröffnungsbuch speichert Stellungen und kann sehr schnell auf diese zugreifen. Zu jeder Stellung sind alle gespielten Züge vermerkt.

1.e4	102838	56.4	2584	2631
1.d4	94152	57.1	2591	2634
1.Sf3	20080	56.2	2589	2633
1.c4	17277	57.5	2595	2635
1.g3?	1249	53.9	2583	2615
1.b3?	333	50.5	2589	2595
1.f4?	322	45.7	2568	2561
1.Sc3?	74	56.8	2605	2641
1.e3?	54	39.8	2563	2530
1.b4?	46	43.5	2552	2556
1.a3?	30	46.7	2615	2616
1.c3?	13	50.0	2577	2577
1.d3?	10	35.0	2617	2511

1-0: 36450 = 35%	N = 102838 (119036)
1/2: 43198 = 42%	2584-2631 (91466)
0-1: 23190 = 23%	2585-2540 (91529)

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 ...](#)

3.11.2 Arbeitsbuch

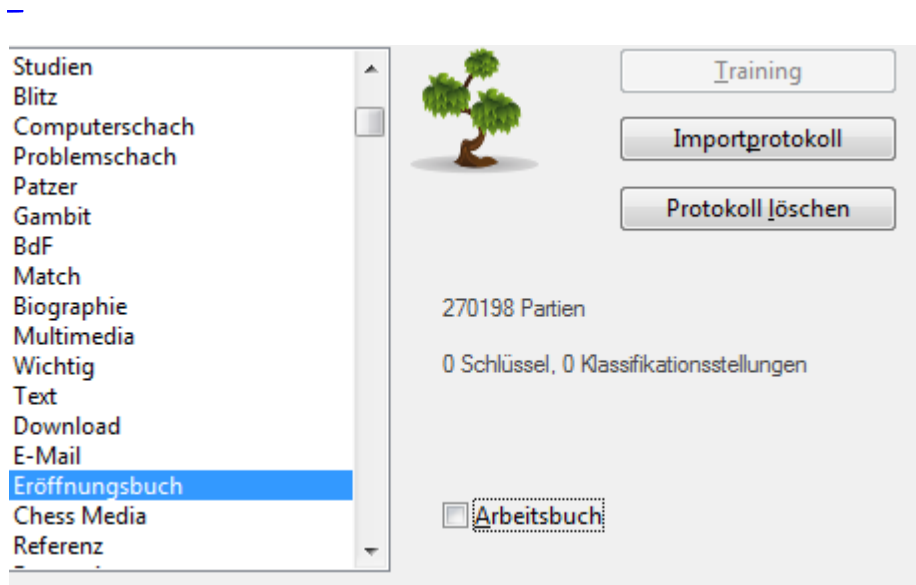
Das Arbeitsbuch ist ein [Eröffnungsbuch](#), das automatisch zusammen mit Ihrer [Referenzdatenbank](#) aktualisiert wird.

So machen Sie ein Eröffnungsbuch zum Arbeitsbuch:

Klicken Sie auf das Symbol des Eröffnungsbuches im Datenbankfenster.

Rechtsklick - Eigenschaften

Klicken Sie *Arbeitsbuch* an.

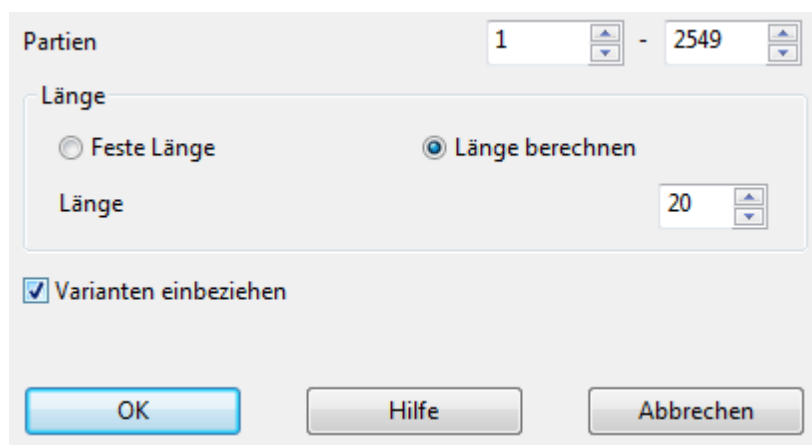


Wenn Sie Partien in Ihre Referenzdatenbank kopieren, erscheint in der Eingabemaske zu [Partien kopieren](#) der Schalter *Auch in Arbeitsbuch kopieren*. Dann werden alle Partien sowohl in die Referenzdatenbank als auch in das Arbeitsbuch kopiert.

3.11.3 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 Eröffnungsbaum 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.

3.11.4 Unterschiedliche Statistikanzeigen

Das Programm hat Zugriff auf ein [Eröffnungsbuch](#), in dem eine Vielzahl von bewährten Eröffnungszügen gespeichert sind. Ein Eröffnungsbuch von ChessBase ist eine Datenbank, die ausschließlich Positionen enthält. Aus diesem Grund bezeichnet man das Format des Eröffnungsbuchs auch als Positionsbaum.

Für das Studium einer Eröffnung bietet ein Positionsbaum folgende Vorzüge:

Zu jeder beliebigen Brettposition erhalten Sie eine Übersicht über alle gespielten Züge inklusive aussagekräftiger Statistiken.

Zugumstellungen werden bei diesem Konzept zuverlässig erkannt.

Manche Anwender sind irritiert, weil das Programm in neueren Versionen unterschiedliche statistische Informationen anzeigt.

Dazu ein Beispiel:



1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. d4 exd4 4. Nxd4 Bb4+ 5. c3 Bc5 6. Be3 Bb6 7. Nf5 *

	N	%
Mega 2300	280	53.8
7.Nf5	118	60.6

	N	%
Mega 2300.ctg	280	53.8
7.Nf5	118	60.6

	N	%
Mega 2300	118	60.6
7...Bxe3	69	59.4
7...g6	47	60.6
7...Qf6	2	100.0

	N	%
Mega 2300.ctg	118	39.4
7...Bxe3	69	40.6
7...g6	47	39.4
7...Qf6	2	0.0

Die Abbildung zeigt die unterschiedliche Bewertung mit ChessBase 9 und dem aktuellen ChessBase 14. Woraus resultierten diese Unterschiede?

CB 14 zeigt alle Ergebnisse und Bewertungen immer aus weißer Sicht. Das ist der entscheidende Unterschied im Vergleich zu früheren Versionen. Die Darstellung aus weißer Sicht ist auch bei der Analyse einer Position mit Schachengines logischer.

3.11.5 Maximale Größe des Positionsbaums

Die ersten Züge einer Partie spielt das Programm aus dem mitgelieferten "[Eröffnungsbuch](#)". Dies ist ein Verzeichnis von rund einer Million Eröffnungsstellungen in dem das Programm Informationen findet, wie häufig bestimmte Eröffnungszüge gespielt wurden und wie aussichtsreich sie sind.

Weiterhin kann das Programm dort seine eigenen Erfahrungen mit Eröffnungsvarianten speichern - es lernt aus Erfolgen und Niederlagen.

Das Eröffnungsbuch wird im Programm auch "Positionsbaum" (für Variantenbaum) genannt. Die zugehörigen Dateien sind ziemlich groß - Das Programm benötigt ca. 70 Bytes pro Stellung.

Gibt es hinsichtlich der Grösse des Positionsbaums abseits von den Hardwareressourcen eine Limitierung? Falls ja: was passiert wenn diese erreicht wird?

Im Moment beträgt das Limit für die **Baumgrösse 16 TB**. Bislang hat es noch kein Anwender geschafft einen Positionsbaum in dieser Grösse zu generieren. Theoretisch passiert beim Erreichen des Limits gar nichts, das ist aber praktisch ungetestet.

3.12 Let`s Check

3.12.1 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.

Zug	Partien	Ergebnis	Elo-Av	Datum	Bewertung	Besuche	[%]
5...a6**	58729	52%	2447	2016-Nov-9	=	2928420	65
5...Sc6	30602	52%	2440	2016-Nov-8	=	603198	13
5...g6	13303	58%	2401	2016-Nov-8	±	576457	13
5...e6	12051	54%	2434	2016-Nov-9	=	294671	7
5...Ld7	851	48%	2459	2016-Nov-3	±	21261	0
5...e5	191	61%	2367	2016-Okt-21	±	32639	1
5...Sbd7	115	56%	2436	2016-Okt-25	±	5291	0
5...h6	21	69%	2426	2016-Okt-17	±	3827	0
5...a5	2	25%	2380	2016-Apr-22	±	2971	0
5...Sa6	2	25%	2424	2016-Jun-7	±	381	0
5...Dc7	2	25%	2505	2016-Nov-6	±	989	0
5...Le6	1	0%	2478	2016-Jun-7	±	260	0
5...Lg4	1	0%	2478	2016-Apr-22	±	990	0
5...b6	1	100%	2184	2016-Apr-22	++	807	0

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](#)

3.12.2 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!

Hinweis: Im Livebuch wird ihr Eröffnungsrepertoire, das Sie mit der Web App bearbeitet haben, mit farbigen Markierungen angezeigt!

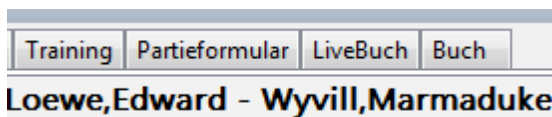
Zug	Partien	Ergebnis	
1.e4	761333	54%	2
1.d4	621056	55%	2
1.Sf3	177485	55%	2

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

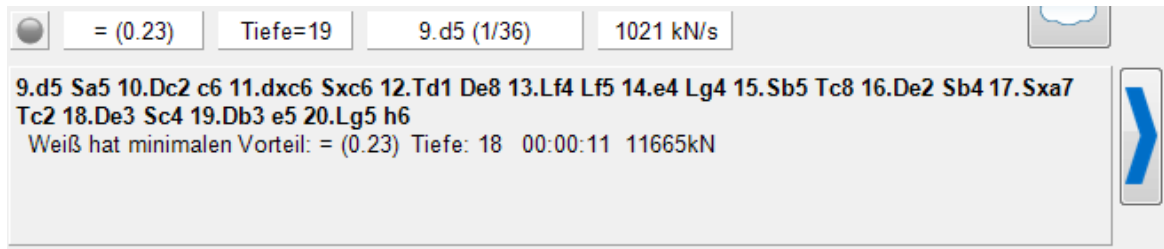


Im Livebuch gibt es zwei Zusatzbretter. Das linke oder obere Minibrett zeigt die Stellung mit aktuell den meisten Zugriffen. Das rechte oder untere Brett erläutert den aktuellen Chat. Wenn da z.B. steht „Pitters hat eine Variante gewonnen“, erscheint die zugehörige Stellung. Man kann auch auf eine Chatzeile klicken, um die zugehörige Stellung dort zu zeigen. Klick aufs Brett erlaubt Kopieren der Stellung.

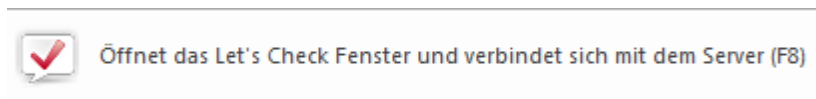
Klicken Sie auf das kleine Brett und wählen Sie im Menü Stellung kopieren. Ihre Partie geht dabei nicht verloren, durch Strg-Z oder den kleinen Linkspfeil in der Kopfleiste des Fensters machen Sie diese Aktion einfach rückgängig.

3.12.3 Let`s Check starten

„
“
Klick auf den blauen Rechtspfeil im [Enginefenster](#) startet Let`s Check

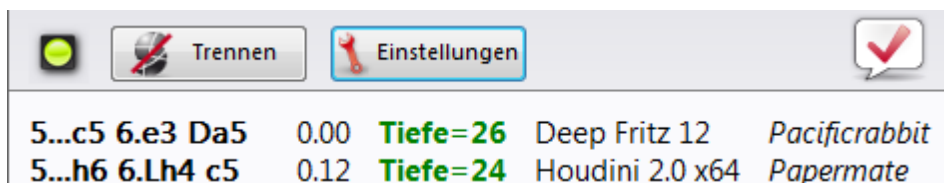


Alternativ starten Sie im Brettfenster *Analyse - Let`s Check*



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 Erstelltdatumdatum 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
Blackborn 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:

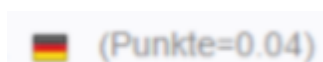
1. schnelle Berechnung (schwarze Anzeige)
2. tiefe Berechnung (grüne Anzeige)
3. sehr tiefe Berechnung (Entdecker, nur der erste)

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.



3.12.4 Partieanalyse mit Let`s Check

Wir empfehlen, zum Ausgangspunkt einer Analyse die Partie „einzureichen“, weil das am schnellsten geht.

Analyse - Partie einreichen

 Reicht eine komplette Partie zur Analyse durch andere Engines ein. (Umschalt+Strg+Alt+G)

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.

Analyseform:

- Fehler, Kombinationen, Training
- Nur Abruf
- Analyse bis Schwelle
- Varianten erobern

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.

3.12.5 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.

3.12.6 Wechsel Fortschrittsbalken

Der Fortschrittsbalken weist auf das jeweils nächste zu erreichende „Tiefenziel“ hin. Das kann z.B. die Eroberung einer Variante sein.

The screenshot shows a software interface with a progress bar at the top. Below it are two buttons: 'Trennen' (with a scissors icon) and 'Einstellungen' (with a wrench icon). Below the buttons is a table of chess variants:

11...Sb4 12.Se5	0.37	Tiefe=23	Stockfish 7		11.08.2016	2
11...Lg4 12.Db3	0.36	Tiefe=25	Stockfish 090416	<i>Pacificrabbit</i>	01.06.2016	0
11...Lg4 12.Tc1 a6	0.35	Tiefe=16	Komodo 8 32-bit	<i>Pitters</i>	09.11.2016	0

Below the table, it says 'Besuche=148' and there is a red progress bar. At the bottom, there is a scroll bar.

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.

3.12.7 Parallelanzeige von Notation und Livebuch

Kreuzen Sie im Reiter *Ansicht* unter *Fensterflächen* den Eintrag *LiveBuch* an.

The screenshot shows the 'Ansicht' (View) menu. Under the 'Fensterflächen' (Window Areas) section, the 'LiveBuch' option is checked. Other options include 'Notation', 'Eröffnungsbuch', 'Online-Datenbank', 'Referenz', 'LiveBuch', 'Buchanalyse', 'Fotos', 'Chess Media System', 'Statuszeile', 'Speichere Layout', 'Lade Layout', 'Alle Einstellungen rücksetzen', 'Standardlayouts', and 'Standardlayout'. A tooltip at the bottom says: 'Zeigt das LiveBuch als eigenständiges Fenster, damit es immer sichtbar bleibt. (Umschalt+Strg+F11)'. On the right side, there are icons for 'Cloud E öffn' and 'Engine'.

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.

3.12.8 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.

3.12.9 Serverstatistiken

Statistische Informationen in Echtzeit können Sie jederzeit unter "[Klick](#)" abrufen.

3.12.10 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.

3.12.11 Was kostet die Benutzung?

Die Benutzung ist im Preis des Programms inbegriffen. Hinweise zur Nutzungsdauer finden Sie in der Produktbeschreibung und auf der Verpackung.

3.12.12 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.

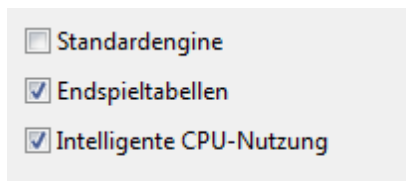
Weiterhin sind „Deep“-Engines stark im Vorteil. Analysieren im Mehrvariantenmodus kostet Zeit. Wer mit einem Schach.de Account angemeldet ist, bekommt zu

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".



3.12.13 Welche Engines können für Let`s Check genutzt werden?

Jede Engine, die unter der Fritz-Oberfläche analysieren kann, ist für Let`s Check einsetzbar.

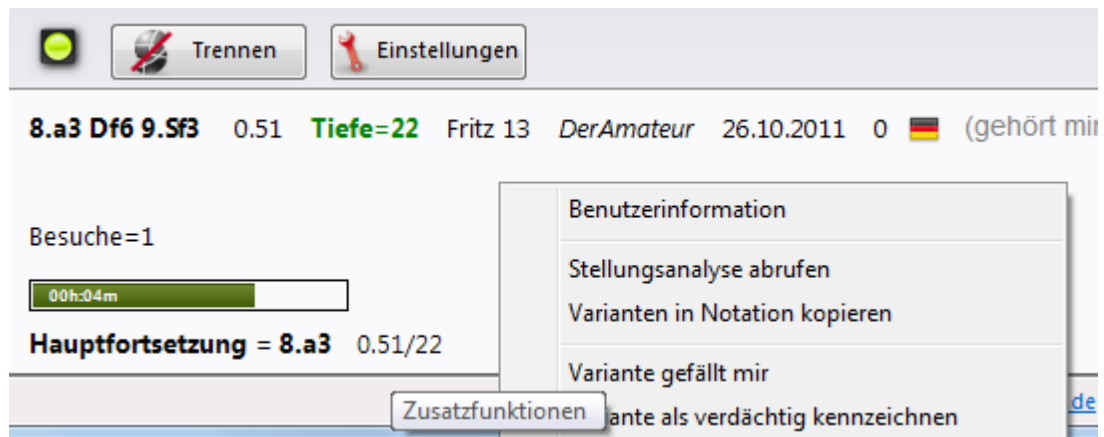
3.12.14 Manipulierbare Bewertungen/Kommentare?

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.

3.12.15 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

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]

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%.

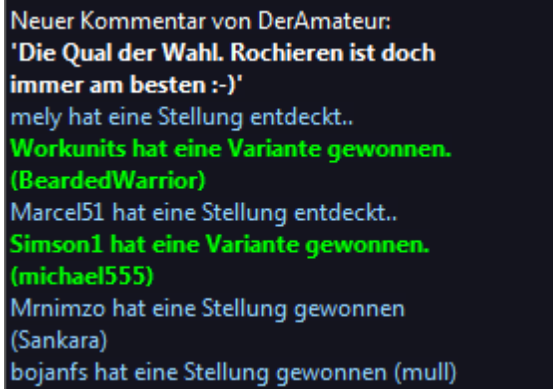
1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.Sf3 b6
5.Dc2 Lb7 6.a3 Lxc3+ **7.Dxc3** Se4

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.

3.12.16 Informationen im Chatfenster

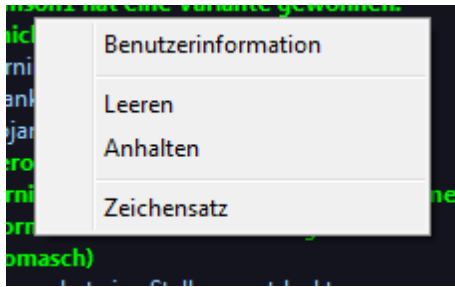
Über das Chatfenster des [Livebuchs](#) bekommt der Anwender Zusatzinformationen vom Server.



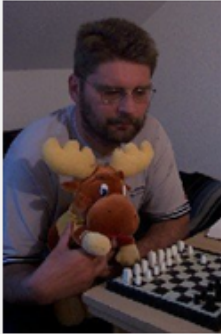


Neuer Kommentar von DerAmateur:
'Die Qual der Wahl. Rochieren ist doch immer am besten :-)'
mely hat eine Stellung entdeckt..
Workunits hat eine Variante gewonnen.
(BeardedWarrior)
Marcel51 hat eine Stellung entdeckt..
Simson1 hat eine Variante gewonnen.
(michael555)
Mrnimzo hat eine Stellung gewonnen
(Sankara)
bojanfs hat eine Stellung gewonnen (mull)

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.

	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
 Deutschland Nächstgelegener Ort: (Kein)		

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

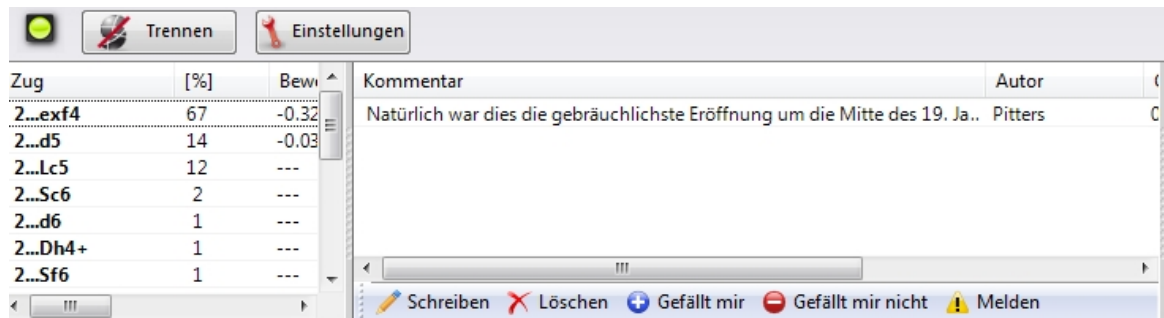
```
marcebi hat eine Stellung entdeckt..
mely hat eine Stellung entdeckt..
Tiefe Analyse von taras0404, Bonus = 0.09p
Mrmimzo hat eine Variante gewonnen.
(ColonelFender)
```

„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.

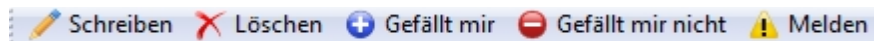
3.12.17 Kommentare im Livebuch

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.



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 schachlichen 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.

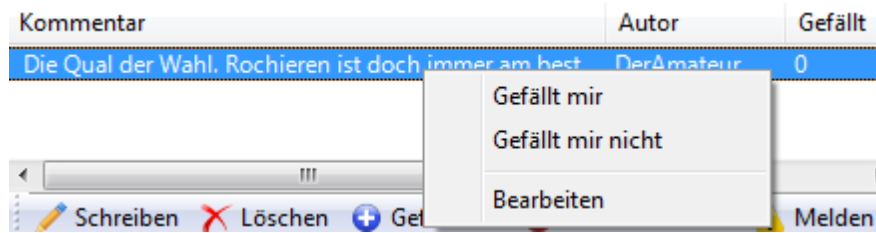


Ein Kommentar kann solange gelöscht/bearbeitet werden, bis jemand anders eine Bewertung dafür abgegeben hat.

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.



3.12.18 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




Erlaubt dem Server, Ihnen Stellungen zur Analyse zu schicken, kann jederzeit unterbrochen werden.

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.

 **Stellung einreichen**

Diese werden dann den verfügbaren „gestifteten“ Engines vorgelegt. Wer selbst Engines stiften, 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.

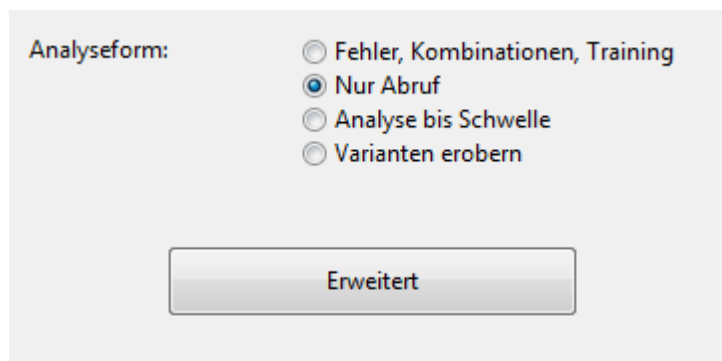
3.12.19 Schnelle Partieanalysen mit Let`s Check

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:



Analyseform:

- Fehler, Kombinationen, Training
- Nur Abruf
- Analyse bis Schwelle
- Varianten erobern

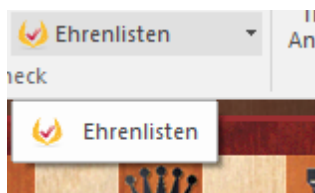
Erweitert

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

3.12.20 Ehrenlisten

Das Programm zeigt zwei Ranglisten für die Nutzung der Onlineanalysen an.



Gewichtete Rangliste für Let`s Check

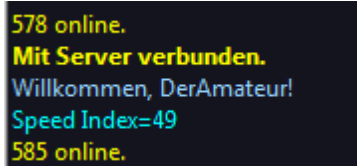
Die Rangliste basiert auf der Häufigkeit von durchgeführten Engineanalysen und der Analysetiefe.

#	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.

3.12.21 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.

3.13 Spielerlexikon

3.13.1 Spielerlexikon

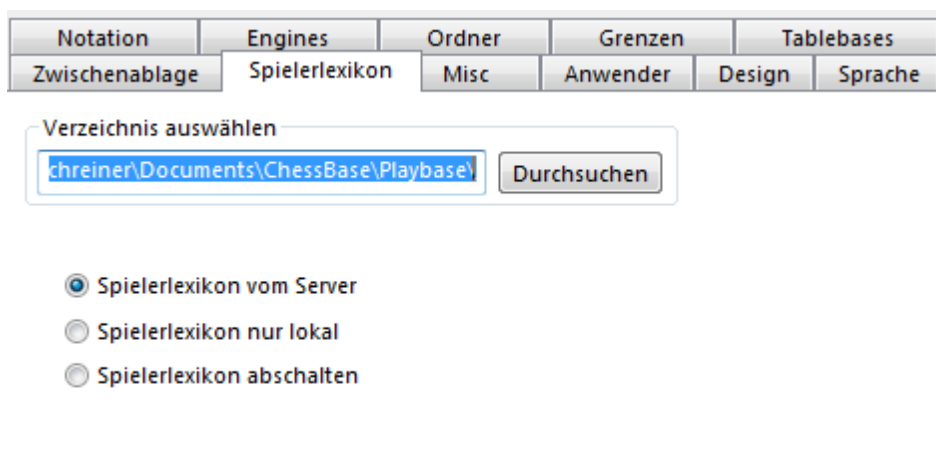
Im Lieferumfang des ChessBase Programms ist ein Spielerlexikon mit Bildern enthalten. Sie können dies entweder von DVD nutzen oder besser noch, auf Platte kopieren, falls Sie dort genügend freien Platz besitzen.

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.

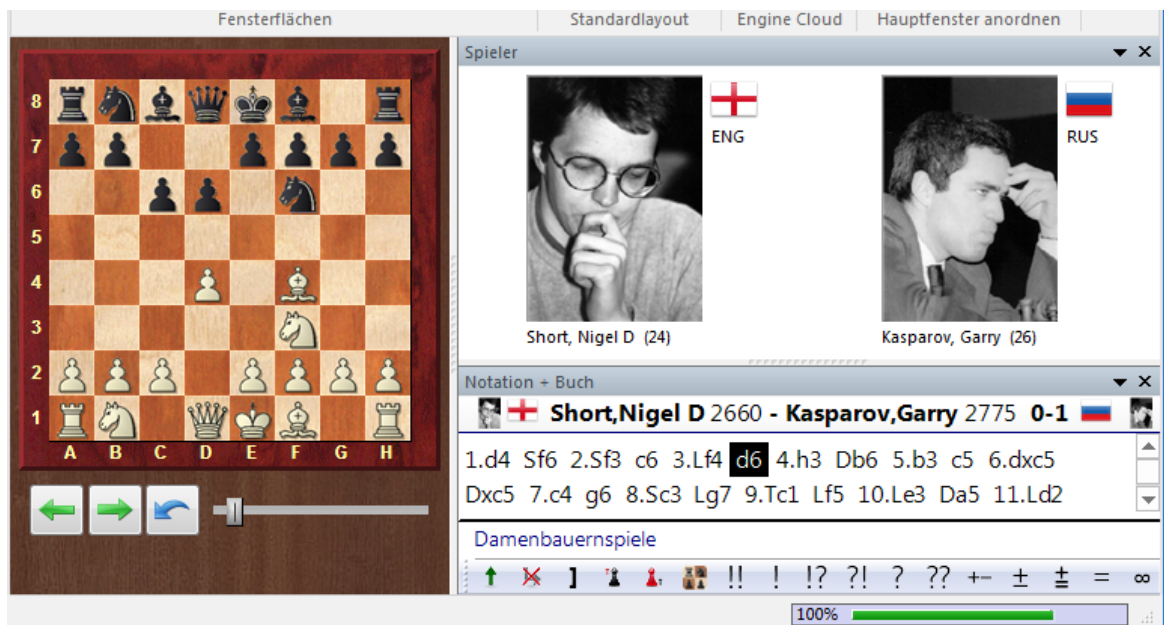
Hinweis: Falls man mit einem leeren Spielerlexikon startet, wird bei Spielerlexikon auflisten im Hauptfenster nur der Anteil der Daten gezeigt, die man bereits vom Server erhalten hat (der „Cache“). Im Zweifelsfall nehmen Sie einfach das installierte Lexikon, es verbessert sich dann automatisch durch Serverdaten.

Suche im Spielerlexikon

Direkte Suche nach einem Spieler, Eloanglisten, 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](#)

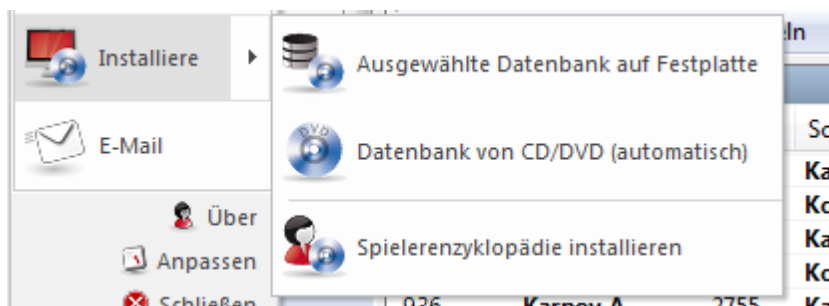
In der Speichermaske steht hinter den Spielernamen ein Schalter namens "?". Er öffnet eine Liste von Spielern aus dem Lexikon, die zum eingegebenen Namen passen. Tipp: Vier Anfangsbuchstaben eingeben, zweimal die Tab-Taste drücken und mit Leertaste den "?"-Schalter betätigen und richtige Schreibweise 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.



Spielerlexikon auf Platte kopieren

Spielerlexikon von der DVD öffnen (s.o.). Im Datenbankfenster: *Menü Datei - Installiere -> Spielerzyklopädie installieren*. Zielpfad eingeben.

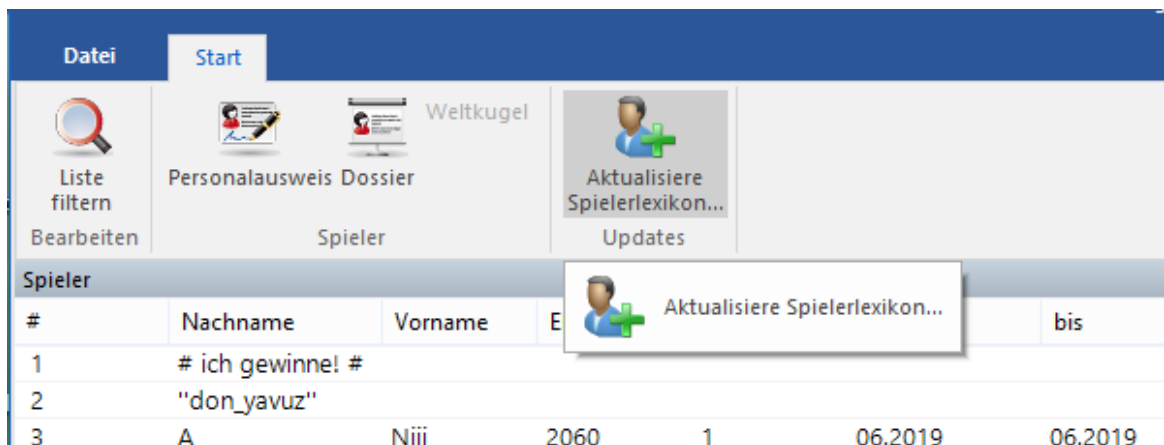
3.13.2 Kein Spielerlexikon?

Es ist kein Spielerlexikon im Download oder auf der DVD ROM integriert.

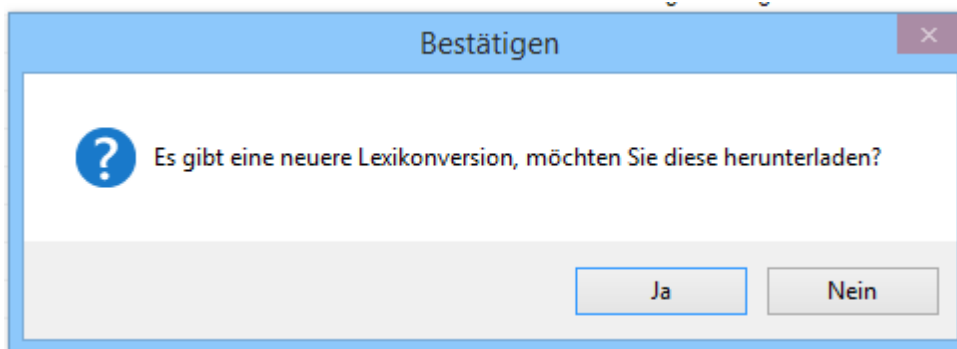
Die meisten Anwender nutzen die Option, direkt [via Server auf die aktuelle Version](#) des Spielerlexikons zuzugreifen. Die Einstellung kann man direkt unter *Optionen Spielerlexikon* vornehmen, aktivieren Sie hier den Direktzugriff auf das Spielerlexikon.

Falls Sie das Partienabo für eine aktuelle Mega mit erworben haben, steht Ihnen die Möglichkeit zur Verfügung, das Spielerlexikon herunterzuladen und *offline* einzusetzen.

Dies geht via Menü "*Start - Spielerlexikon*".



Hier können Sie die Daten herunterladen. Das Programm bietet ggf. den Download auch direkt an.



3.13.3 Suche im Spielerlexikon

Datenbankfenster - Klick Spieler suchen



Suchen Sie nach Spielern oder erstellen Sie Ranglisten nach mannigfaltigen Kriterien.

Nachname

Nation: Age: -

Titel Talent Lebend

Mann
 Frau
 Photo

P 1.	Carlsen, Magnus	NOR	2863	WCH, GM
2.	Carlson, Mats	SWE	2277	FM
3.	Carlson, Curtis	USA	2260	
4.	Carlskov, Thorstein	DEN	2130	
5.	Carlson, Mike	USA	2048	
6.	Carlsen, Henrik	NOR	1984	
7.	Carlsen, Ellen Oen	NOR	1939	
8.	Carlsson, Andreas	SWE	1893	
9.	Carlsen, Tonny	DEN	1839	
10.	Carlson, Martin	USA	1826	
11.	Carlsen, Ingrid Oen	NOR	1598	
12.	Carlsen, Christian Heen	NOR		
13.	Carlsen, Jasper	DEN		
14.	Carlsen, Kjell Arne	NOR		
15.	Carlsen, Morten	DEN		
16.	Carlson, A	USA		
17.	Carlson, Crystal	USA		

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 Elolisten 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.

3.13.4 Wertungszahl im Spielerlexikon

Wenn man im Spielerlexikon mit F2 den Eintrag eines Spielers bearbeiten möchte, ist der Abschnitt für das Setzen einer Wertungszahl nicht aktiv und ermöglicht keine Eingabe.

Das ist nur aktiv, wenn man einen Spieler über eine Partiselektion editiert. Der Grund ist ganz einfach: Eine Wertungszahl wird immer zu einer Partie gespeichert. Wenn man einen Spieler global editiert müsste man also alle seine Partien ändern. Das ist nicht gewollt.

3.13.5 Personalausweis

Im "**Personalausweis**" eines Spielers finden Sie alle Daten, die das Spielerlexikon über ihn enthält.

Sie können beispielsweise den Personalausweis im Spielerindex starten.

Nachname.	Carlsen
Vorname.	Magnus
Geburtstag.	1990 (26)
Titel.	WCH, GM 2863 (10.2014) Trend: 00-
Land.	Norwegen



2012
<--- 1/40 --->

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.

3.13.6 Listenansicht Spielerlexikon

Der Inhalt des [Spielerlexikons](#) wird in ChessBase alternativ in Form einer Liste angezeigt.



Spielerlexikon in eigenem Fenster auflisten (Umschalt+Strg+F2)

Im [Datenbankfenster](#) startet man die Listenansicht über den Ribbon *Spielerlexikon auflisten*.

Die Ansicht bietet die gleichen Möglichkeiten wie z.B. die Darstellung des [Turnier-](#) oder [Spielerindex](#).

Gibt man unter der Eingabezeile (Suche) die Anfangsbuchstaben 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:

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 ?

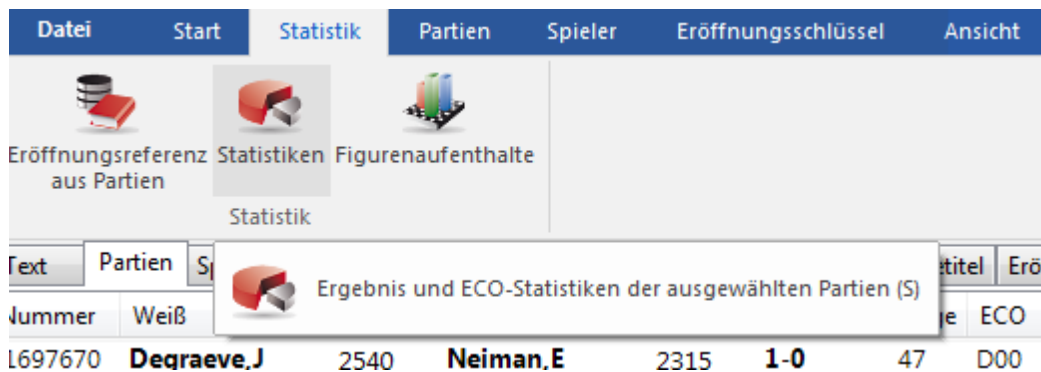
Geburtsland: Berücksichtigt das Geburtsland eines Spielers, das nicht unbedingt deckungsgleich mit dem Land sein muss, für das der Spieler spielberechtigt ist.

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.

3.14 Reports und Statistik

3.14.1 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.

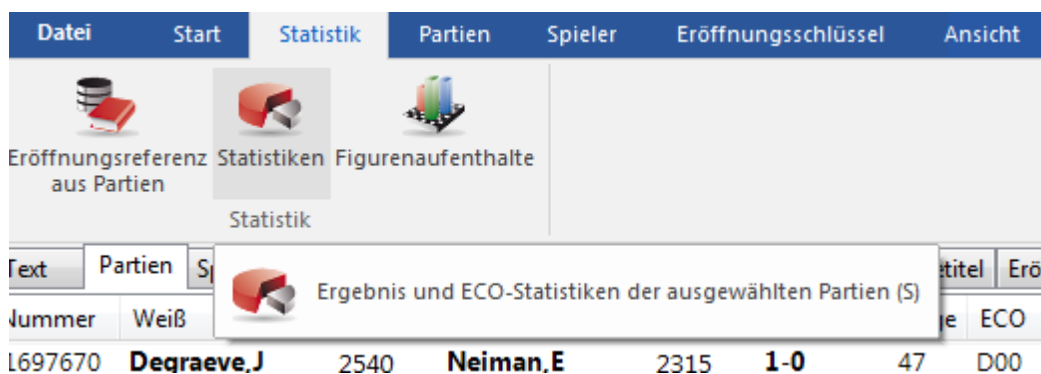
Geben Sie in der Statistikmaske unten einen Spielernamen ein, so startet die Berechnung neu und nimmt nur Partien dieses Spielers. Die Ergebnisstatistik gilt dann aus Sicht des Spielers. "1-0" heißt also vom Spieler gewonnen, auch wenn dies mit Schwarz geschah. Klicken Sie auf Weiß oder Schwarz, um nur Partien des Spielers mit einer Farbe auszuwerten.

Beispiel "Anands Weißperformance im Jahr 2009".

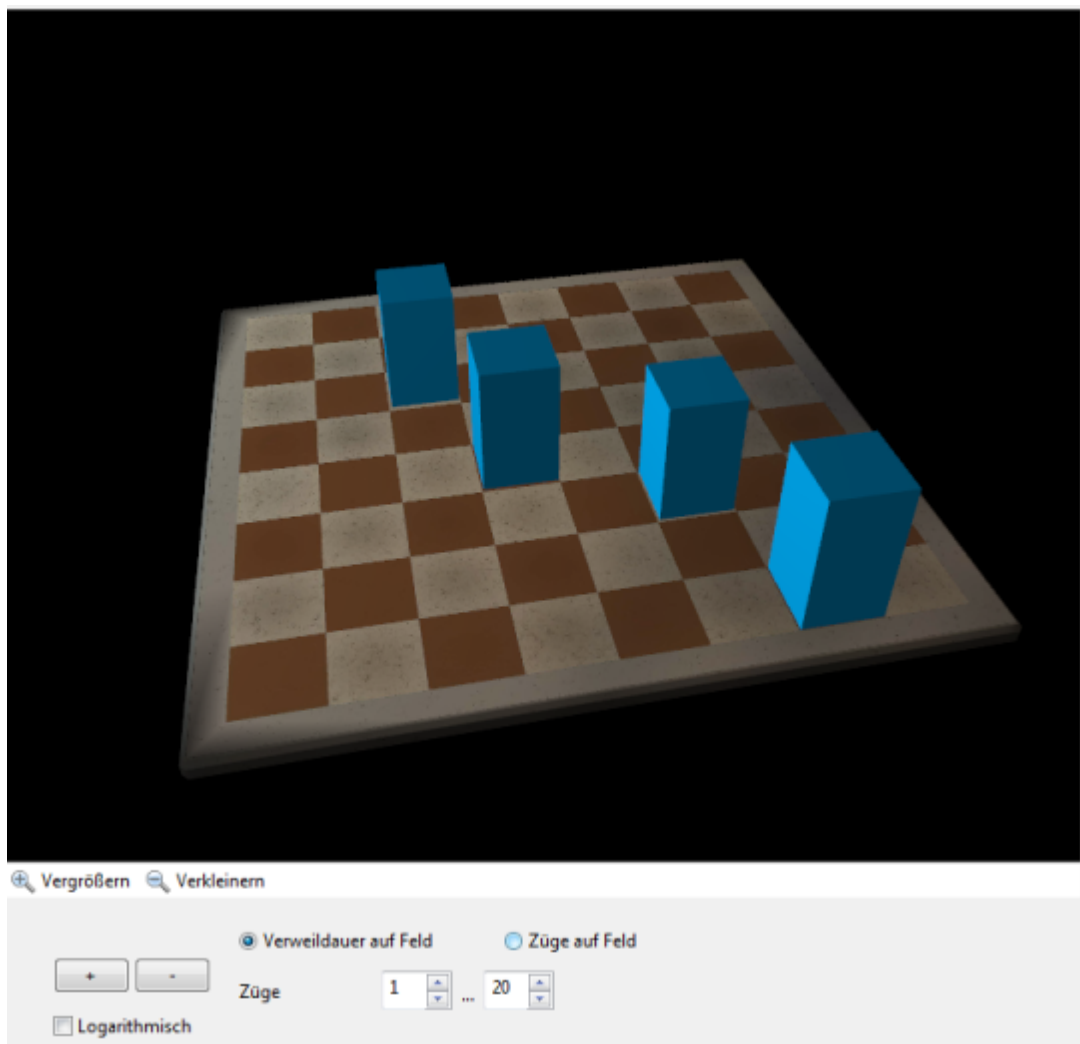
Siehe auch [Datenbankstatistik](#)

3.14.2 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.

3.14.3 Eröffnungsreport

Brettfenster - Report - Eröffnungsreport



Detaillierter Eröffnungsreport als Text zur aktuellen Brettstellung

Der Eröffnungsreport erstellt einen Eröffnungsüberblick für die aktuelle Brettstellung.

Eröffnungsreport

1.d4 Sf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6 5.bxa6 g6 6.Sf3 Lxa6 7.Sc3 d6 8.Sd2



A58, 8.Sd2

[Referenz](#)

Dazu wird die [Referenzdatenbank](#) benutzt.

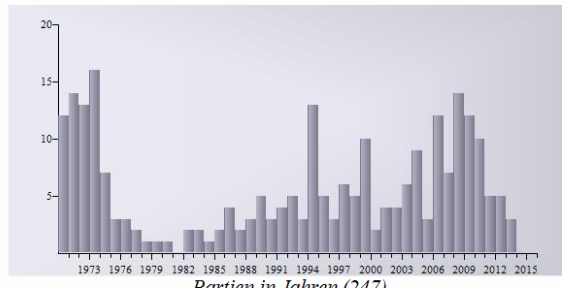
Zusätzlich startet das Programm die ANzeige der Eröffnungsreferenz mit zahlreichen Detailinformationen.

Ein Eröffnungsreport enthält:

1. Die historische Entwicklung der Variante.

1. Historische Entwicklung

Älteste Partie: [Tatai,S - Browne,W ½-½](#)
 Jüngste Großmeisterpartie: [Savchenko,B - Krylov,M 1-0](#)
 Jüngste Partie: [Sturm,T - Steinert,F ½-½](#)



2. Bekannte Spieler, die diese Stellung gespielt haben, und wann.
3. Statistische Angaben wie Erfolgsquote, Remisquote, Partielänge usw.

3. Statistik

Weiß punktet unterdurchschnittlich (49%).

Weiß leistet Elo 2205 gegen einen Schnitt von Elo 2212 (-7).

Schwarz leistet Elo 2238 gegen einen Schnitt von Elo 2231 (+7).

Weissiege: 77 (=31%), Remisen: 89 (=36%), Schwarzsiege: 81 (=33%)

Die Remisquote ist Durchschnitt. (3% Kurzremisen, < 20 Züge)

Weißsieg sind durchschnittlich lang (39).

Schwarzsiege sind durchschnittlich lang (42).

Remispartien sind durchschnittlich lang (39).

4. Wichtige Züge. Deren Bedeutung errechnet sich aus der Anzahl der Parteien, Erfolgsquote, erreichter Elo-Performance, Elodurchschnitt der Spieler, Anzahl der Spieler mit Elo > 2550, Erfolgsquote in neueren Parteien 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 Parteien dar.

Der Eröffnungsreport ist ein [Datenbanktext](#).

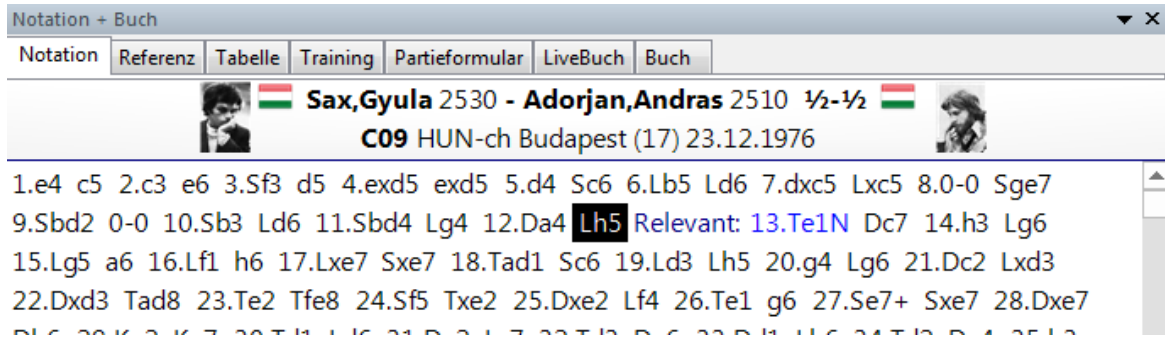
3.14.4 Neuerung aufzeigen

Im [Brettfenster](#) bietet das Programm eine komfortable Option, um Neuerungen innerhalb aktueller Eröffnungssysteme anzuzeigen.



Markiert die Eröffnungsneuerung und kommentiert mit ähnlichen Partien (Umschalt+Strg+R)

Im Brettfenster befindet sich in der Ribbonleiste die Funktion **Report Neuerung 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.

3.14.5 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](#).



Erzeugt eine neue Datenbank, in der Partien gleicher Eröffnung verschmolzen werden

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.

The screenshot shows the ChessBase 16 interface. On the left, a table lists various chess openings. The 'Larsen-Öffnung' (Larsen-Opening) is selected. In the center, a chessboard displays the starting position. On the right, a detailed view of the Larsen-Opening (A01) is shown, including the move list and a tree diagram.

Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S
1	Unregelmäßige		Eröffnungen	
2	Larsen-Öffnung			
3	Holländisches S.		Übergang in andere S.	
4	Barcza-System		Königsfianchetto mit.	
5	Königsindisch im		Anzug	
6	Abarten von Ho..		Damenindisch, König..	
7	Reti-Öffnung		New-Yorker-System	
8	Reti-Öffnung			
9	Reti-Öffnung			
10	Englisch gegen		Königs- Fianchetto	
11	Englische Eröffn..			
12	Englische Eröffn..			
13	Englische Eröffn..			
14	Englische Eröffn..			
15	Englische Eröffn..			
16	Englische Eröffn..			

Larsen-Öffnung A01

1.b3 e5
 [1...c5 2.Lb2 Sc6 3.g3 d6 4.Lg2 Sf6 5.c4 a6 6.Sc3 e5 7.d3 Sd4 8.e3 Lg4 9.Dd2 Sf5 10.Sge2 Lxe2 11.Dxe2 g6 12.Lxb7 Tb8 13.Lc6+ Kasparov,G (2851)-Botti,C New York 2000 1-0 (42)]

2.Lb2 Sc6
 [2...d6 3.g3 g6 4.e4 Lg7 5.Df3 Sf6 6.h3 0-0 7.Sa3 Sc6 8.Lc4 Sd4 9.De3 d5 10.exd5 b5 11.Ld3 Sxd5 12.De4 Lf5 13.Dg2 Lxd3 14.cxd3 Comp Sargon-Kasparov,G (2775) Cambridge 1989 0-1]

3.c4 d6

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 Partienotation werden passende Vergleichspartien als Variante eingefügt.

The screenshot shows the ChessBase 16 interface. On the left, a table lists various chess openings. The 'Larsen-Öffnung' (Larsen-Opening) is selected. In the center, a chessboard displays the starting position. On the right, a detailed view of the Larsen-Opening (A01) is shown, including the move list and a tree diagram.

Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S
1	Unregelmäßige		Eröffnungen	
2	Larsen-Öffnung			
3	Holländisches S.		Übergang in andere S.	
4	Barcza-System		Königsfianchetto mit.	
5	Königsindisch im		Anzug	
6	Abarten von Ho..		Damenindisch, König..	
7	Reti-Öffnung		New-Yorker-System	
8	Reti-Öffnung			
9	Reti-Öffnung			
10	Englisch gegen		Königs- Fianchetto	
11	Englische Eröffn..			
12	Englische Eröffn..			
13	Englische Eröffn..			
14	Englische Eröffn..			
15	Englische Eröffn..			
16	Englische Eröffn..			

Larsen-Öffnung A01

1.b3 e5
 [1...c5 2.Lb2 Sc6 3.g3 d6 4.Lg2 Sf6 5.c4 a6 6.Sc3 e5 7.d3 Sd4 8.e3 Lg4 9.Dd2 Sf5 10.Sge2 Lxe2 11.Dxe2 g6 12.Lxb7 Tb8 13.Lc6+ Kasparov,G (2851)-Botti,C New York 2000 1-0 (42)]

2.Lb2 Sc6
 [2...d6 3.g3 g6 4.e4 Lg7 5.Df3 Sf6 6.h3 0-0 7.Sa3 Sc6 8.Lc4 Sd4 9.De3 d5 10.exd5 b5 11.Ld3 Sxd5 12.De4 Lf5 13.Dg2 Lxd3 14.cxd3 Comp Sargon-Kasparov,G (2775) Cambridge 1989 0-1]

3.c4 d6

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.

**Larsen-Eröffnung
A01**

1.b3 e5
[1...c5 2.Lb2 Sc6 3.g3 d6 4.Lg2 Sf6 5.c4 a6 6.Sc3 e5 7.d3 Sd4 8.e3 Lg4 9.Dd2 Sf5 10.Sge2 Lxe2 11.Dxe2 g6 12.Lxb7 Tb8 13.Lc6+ Kasparov,G (2851)-Botti,C New York 2000 1-0 (42)]

2.Lb2 Sc6
[2...d6 3.g3 g6 4.e4 Lg7 5.Df3 Sf6 6.h3 0-0 7.Sa3 Sc6 8.Lc4 Sd4 9.De3 d5 10.exd5 b5 11.Ld3 Sxd5 12.De4 Lf5 13.Dg2 Lxd3 14.cxd3 Comp Sargon-Kasparov,G (2775) Cambridge 1989 0-1]

3.c4 d6
[3...Lc5 4.e3 d6 5.a3 Lf5 6.Sc3 Le6 7.Sf3

3.14.6 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.

Repertoire <input type="radio"/> (Kein) <input type="radio"/> Grob <input checked="" type="radio"/> Mittel <input type="radio"/> Fein	Von Jahr 1800 Länge Vornamen 99 Maximum Fotos 1 <input checked="" type="checkbox"/> Erfolge <input type="checkbox"/> Partien mit Matt
--	--

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.

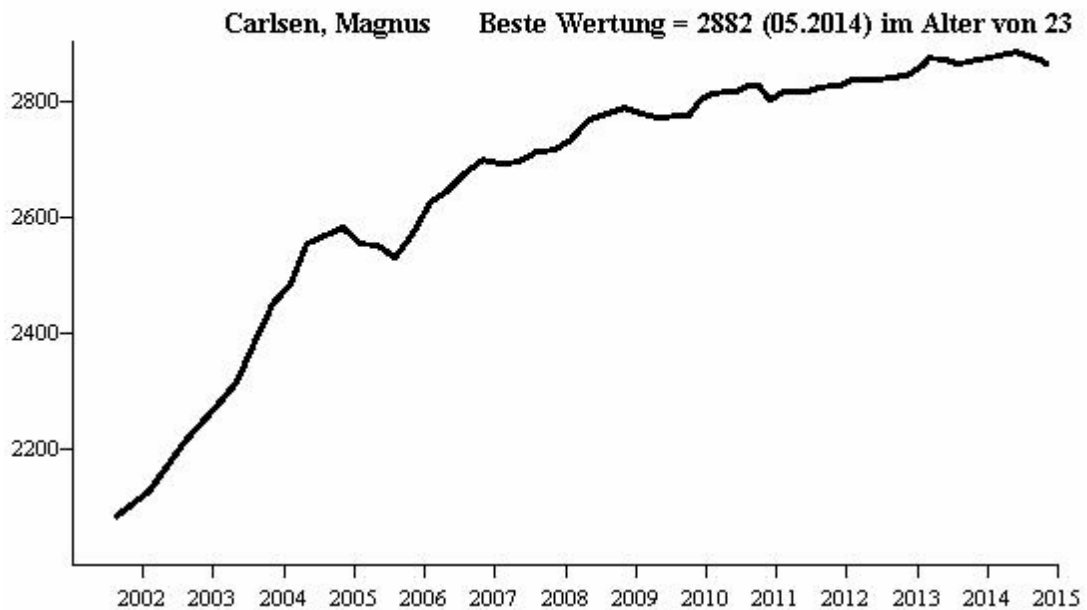
Deutsch

Magnus Carlsen
 WCH, GM
 *30.11.1990 (23 Jahre)

 Norwegen
1686 Partien in 'Mega Database 2014'

1. Fotos



Elo: 2863 (10.2014)



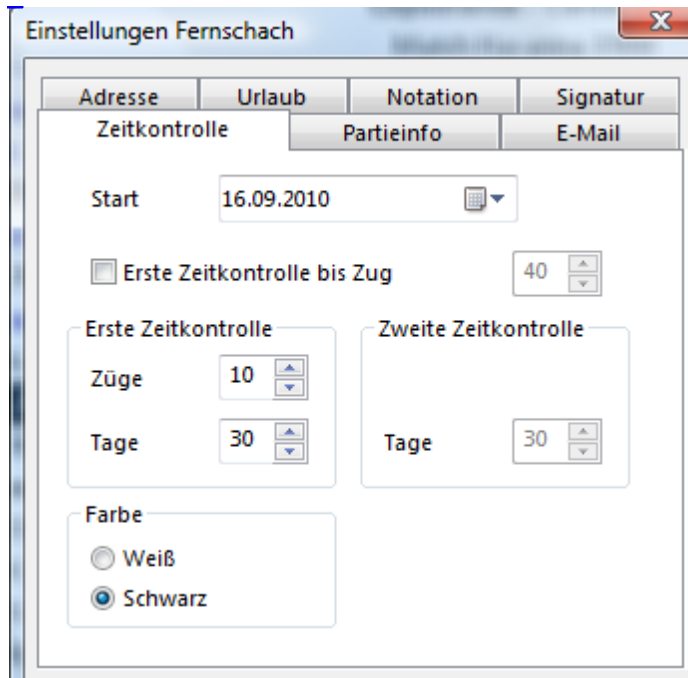
3.15 Fernschach

3.15.1 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* kennenden Daten:



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.

3.15.2 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.

3.15.3 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.

3.15.4 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

3.15.5 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.

3.15.6 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.

3.15.7 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.

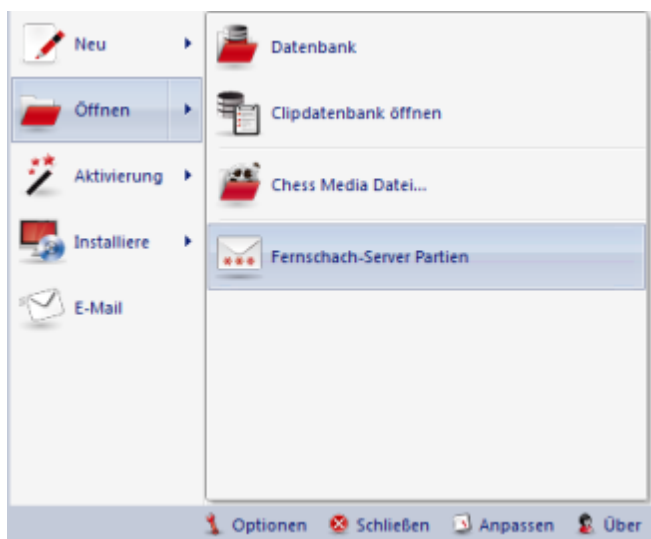
3.15.8 Schnittstelle zum ICCF Server

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.



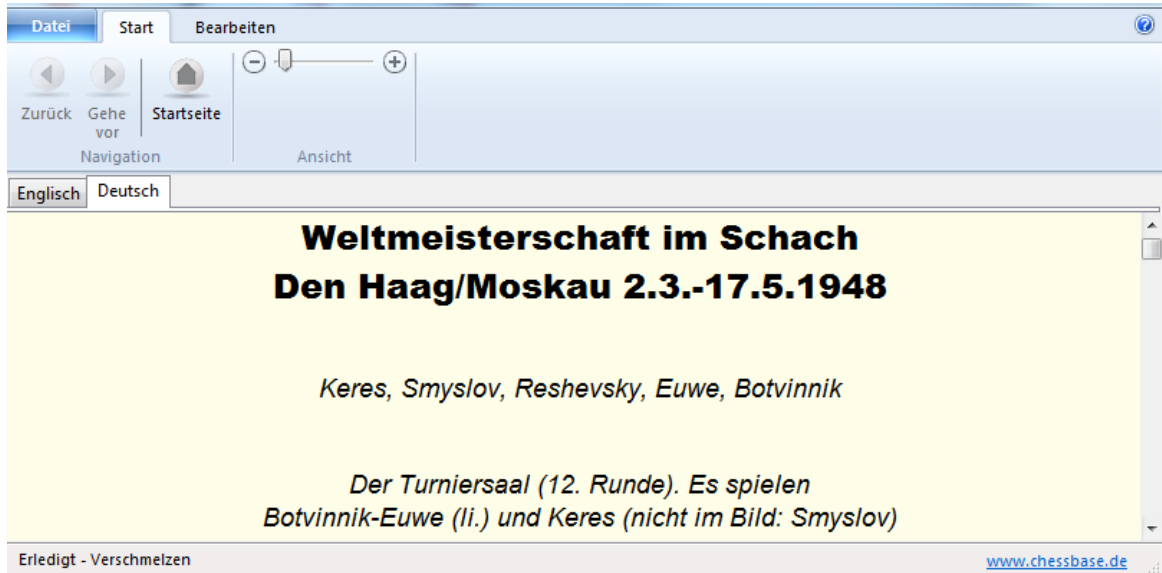
So funktioniert das Spiel auf dem ICCF Fernschachserver mit ChessBase:

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.

3.16 Editor

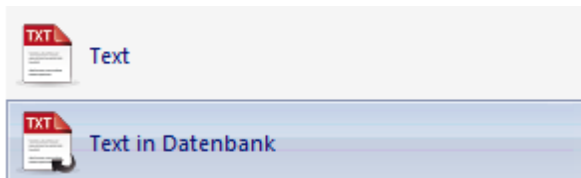
3.16.1 Texte in der Datenbank

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, Stellungendiagramme, Verweise auf Schlüssel, Turniertabellen und Verweise in das Spielerlexikon.

3.16.2 Datenbanktexte suchen

„
“
Datenbanken können neben Partien und Stellungen auch ausführliche Texte enthalten. Die Datenbanktexte werden mit dem integrierten Texteditor erstellt und enthalten wichtige Informationen. Man kann in einer oder mehreren Datenbanken gezielt nach Datenbanktexten suchen. Nehmen wir an, Sie möchten mit ChessBase mehrere Datenbanken nach Datenbanktexten durchsuchen. Markieren Sie dazu die zu durchsuchenden Datenbanken mit gedrückter STRG-Taste und einem Mausklick. Rechtsklick startet das Kontextmenü, aus dem wir mit „Suche“ die Suchmaske aufrufen.

In der *Suchmaske* gibt es unter dem Reiter „[Partiedaten](#)“ den Schalter *Text* .

Wird dieser Schalter aktiviert, filtert das Programm im Suchergebnisfenster alle vorhandenen Datenbanktexte auf.

Beispiel

Die Datenbanktexte befinden sich in der Regel am Anfang der [Partienliste](#), können aber auch mitten oder am Ende der Liste gespeichert sein. Der kann in einer oder mehreren Datenbanken gezielt nach Datenbanktexten suchen.

Nehmen wir an, Sie möchten mit ChessBase mehrere Datenbanken nach Datenbanktexten durchsuchen. Markieren Sie dazu die zu durchsuchenden Datenbanken mit gedrückter *STRG-Taste* und einem Mausklick.

Rechtsklick startet das Kontextmenü, aus dem wir mit *Suche* die [Suchmaske](#) aufrufen. In der Suchmaske gibt es unter dem Reiter „Partiedaten“ den Schalter „Text“.

The image shows a search filter interface. The 'Text' checkbox is checked and highlighted with a red rectangle. Other visible options include 'Im Repertoire' with radio buttons for 'Nein', 'Weiß', and 'Schwarz'; 'Gute Partien' with an unchecked checkbox; 'Irgendein Text' with an empty text input field; 'Nicht' with an unchecked checkbox; 'Rücksetzen' button; and 'Zeitkontrolle' with radio buttons for 'Alle', 'Blitz', and 'Schnellschach'.

Wird dieser Schalter aktiviert, filtert das Programm im Suchergebnisfenster alle vorhandenen Datenbanktexte auf.

Tipp: Falls Sie häufiger eine Suchabfrage nach Datenbanktexten durchführen, können Sie mit ChessBase die Kriterien für die Suche abspeichern und bei Bedarf wieder laden! Diese Funktionen stehen in der Suchmaske der neuen Programmversion über „Laden“

und „ Speichern “ zur Verfügung.

3.16.3 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](#)

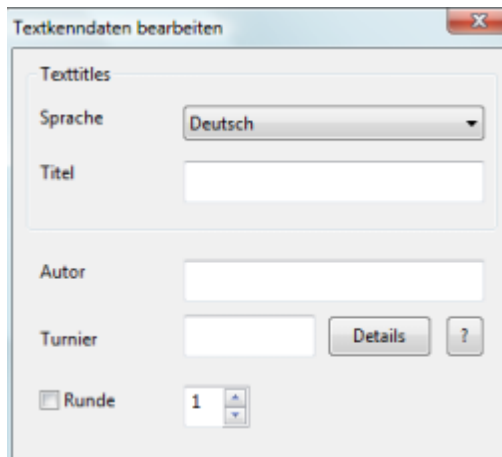
[Einbettung von Bildern, Sprache und Video](#)

3.16.4 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").

3.16.5 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.



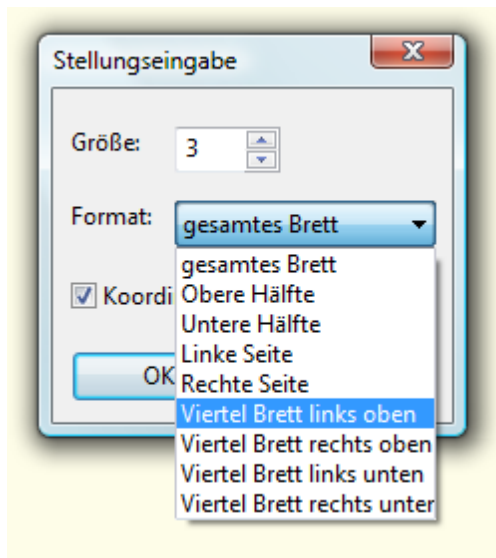
Achtung: Verknüpfungen und Einbettungen springen dann wie in einem Web-Browser schon bei einfachem Klick an, nicht erst bei Doppelklick. Autoren sollten ihre Texte vor dem Speichern schreibschützen.

Markierten Text gestalten Sie über das Menü *Format*, in dem Sie Ausrichtung, Einrückung, Textstil und -farbe, Zeichensatz und [Überschriftenformat](#) festlegen.

3.16.6 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.

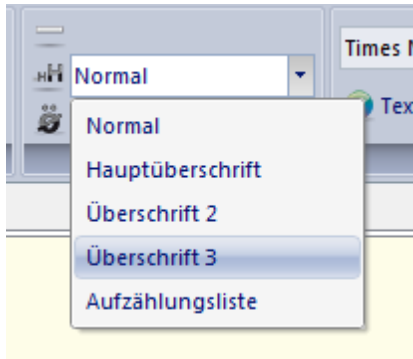
Tipp: Eingebettete Stellung mit Shift-Pfeiltasten markieren und mit Strg-E zentrieren.

3.16.7 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.

3.16.8 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.

3.16.9 Textverweis auf eine Suchmaske

Bearbeiten - Suchmaske.

Definieren Sie hier eine Suchmaske. Der Aufruf dieses Textverweises zeigt das Suchergebnis für die aktuelle Datenbank.

3.16.10 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.

3.16.11 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.

3.16.12 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

3.16.13 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.

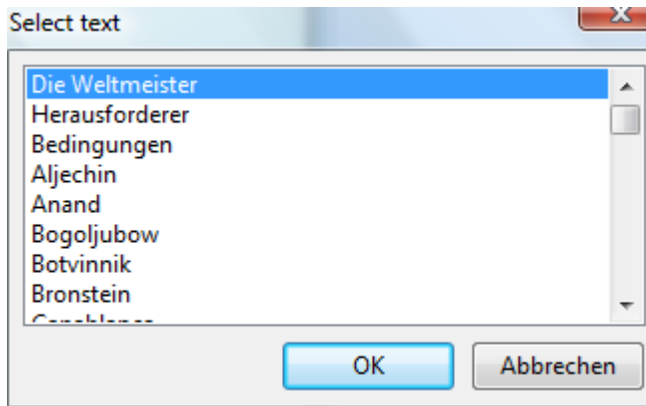
Beim Aufruf des Turnierverweises wird die Turniertabelle angezeigt.

3.16.14 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.

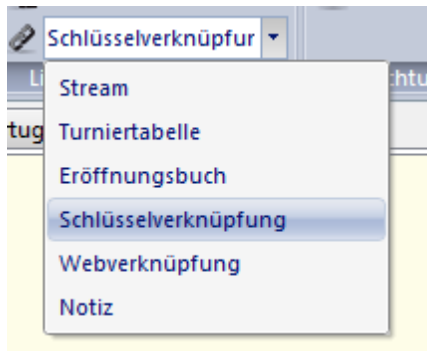
Bearbeiten - Schalter Text

ChessBase durchsucht die Datenbank nach allen Texten und bietet diese in einer Liste an.



3.16.15 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.



3.16.16 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".

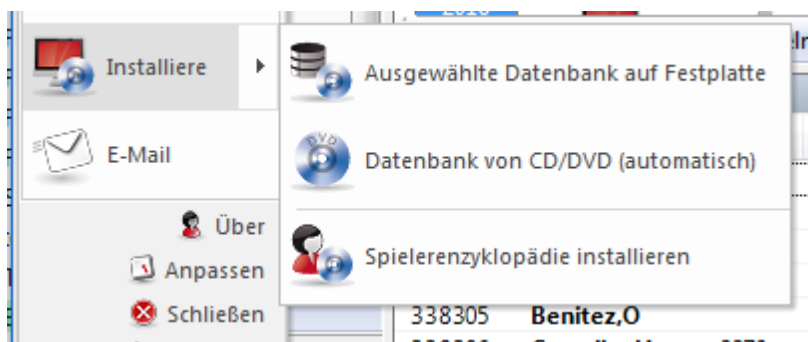
Bei Einbettung von Sprache (WAV-Dateien) erscheint ein kleines Symbol bzw. das Video-Anfangsbild im Text. Führen Sie einen Doppelklick auf diesem Symbol aus, um die Tonaufnahme abzuspielen. Eingebettete Ton-Dateien gelangen in die Multimedia-Unterverzeichnisse "WAV" der Datenbank. Bereits im Text eingebettete 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.

3.17 Installieren

3.17.1 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.

3.17.2 Direkter Zugriff Shop

Die Installation von Produkten die Sie als Downloadversion gekauft haben, finden Sie unter *Meine Downloads* in unserem Onlineshop. Unter ChessBase ist die Installation direkt aus dem Programm heraus möglich.

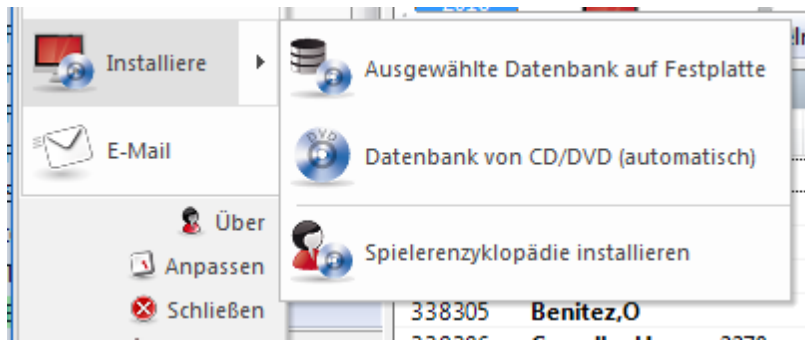
Eine genaue Beschreibung finden Sie [hier](#)

3.17.3 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.

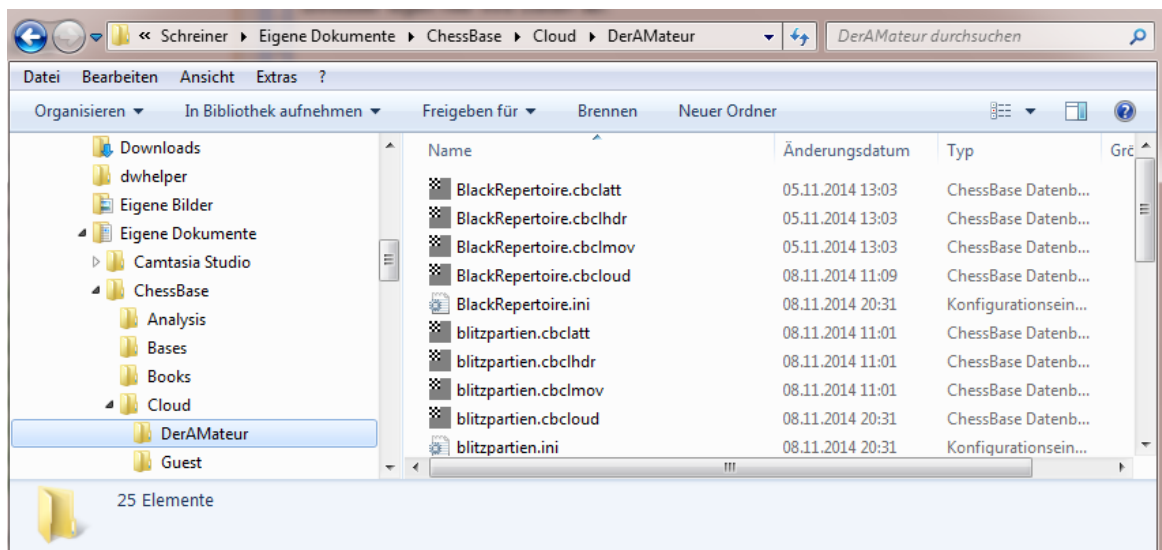


Sobald der richtige Datenbankname angezeigt wird, klicken Sie auf OK.

Datenbankfenster: *Menü Datei - Installiere - Datenbank von CD/DVD (automatisch)*.

3.17.4 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.

3.17.5 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

3.18 Chess Media System

3.18.1 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>

3.18.2 Chess Media System

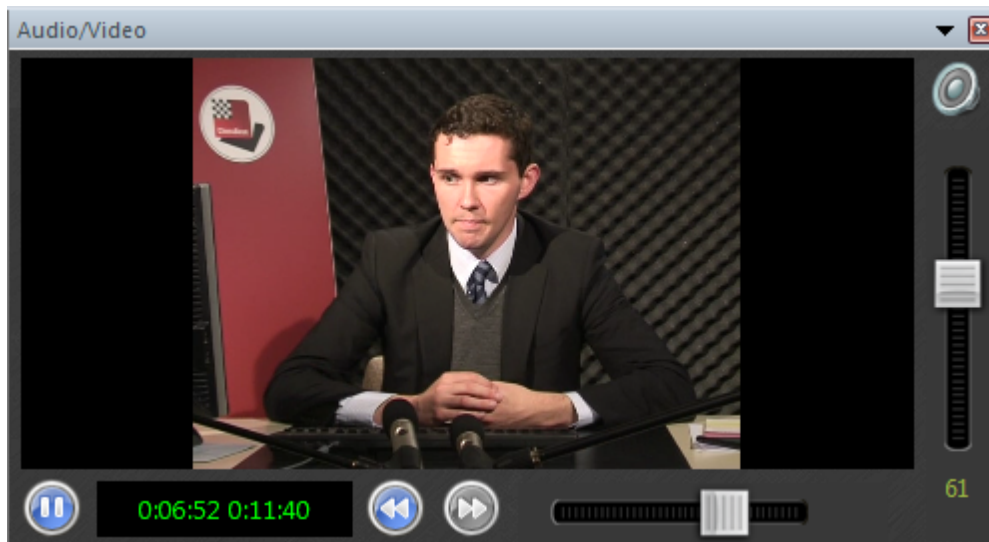
ChessBase unterstützt ein visuelles, videobasiertes Präsentationsmodul, das Chess Media System.

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".



Bareev, Evgeny 2685 - **Kasparov, Garry** 2805 **0-1**



A58 Linares 12th (1) 1994 [Ftacnik,L]

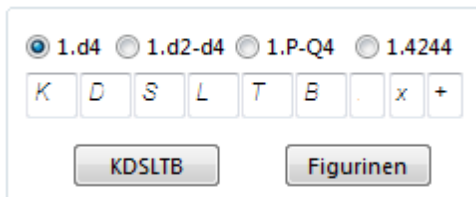
15.b3
 [15.f4?! Stohl Sc4 16.Sxc4 Dxc4 ↑]

15...Sfd7 16.f4N
 [16.a4∞ Stohl Δ ♗b5]

[Vorgänger (3): 16.a4 c4 17.b4 Sd3 18.b5 Dc8 19.a5 f5 20.exf5 gxf5
 21.Ta4 S7e5 22.f4 Sg4 23.h3 Ld4 24.hxg4 fxc4 25.Se2 Lxe3+
 26.Lxe3 1-0 (26) Zubov,A (2567)-Kaim,P (2242) Krakow 2009]

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.

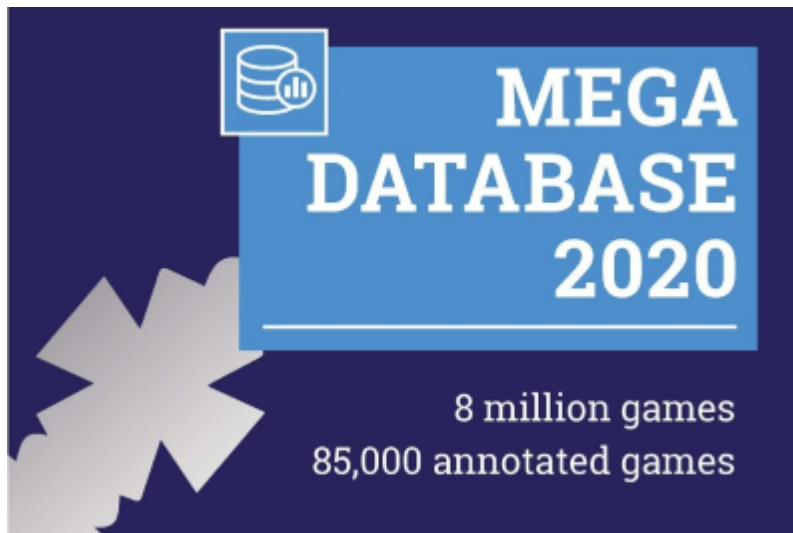
Über *Menü Datei - Optionen - Notation* kann zwischen Kurz- oder Langnotation gewechselt werden.



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.

ECO

C30

C53

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](#)

4.5 Andere Ratings

Alle früheren Versionen unterstützten bei der Erfassung von Partiedaten ausschließlich Elozahlen. ChessBase 13 unterstützt nun [beliebige Ratings](#), dafür wurde der Speicherdialog erweitert. Wichtig ist hier auch die Unterstützung des in Deutschland etablierten DWZ Systems.

Unter „*Erweiterte Wertung*“ im Speicherdialog findet man als Grundeinstellung für die Eingabe einer Wertungszahl den international etablierten Elostandard.

Per Klick auf das PullDown Menü stehen die neu unterstützten Ratings sowohl für Weiß und Schwarz zur Auswahl.

5 Anwendungsbeispiele

5.1 Suche nach Figurenanzahl

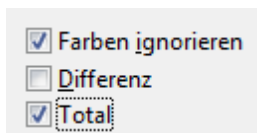
Eine gezielte Suche nach einer bestimmten Figurenanzahl ist mit ChessBase möglich.

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.

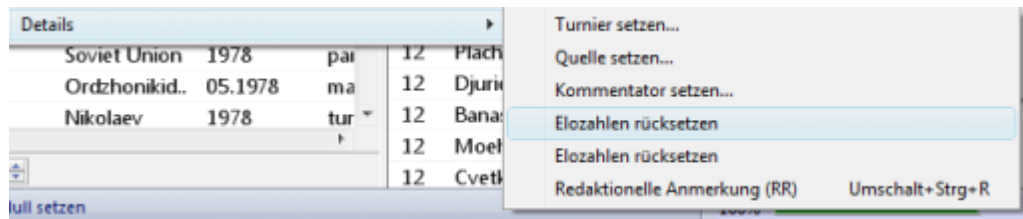
Doppelklick auf den Listeneintrag startet das [Brettfenster](#) inkl. Notation. Das Programm springt innerhalb der Notation direkt zur Stellung, die das Suchkriterium erfüllt.

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.

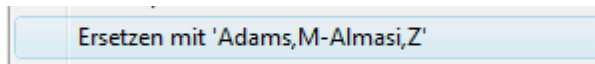
[Drag & Drop ...](#)

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.

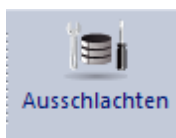
Wir gehen zunächst einmal davon aus, dass Sie Ihre sorgfältig editierten Partienbestände in einer Referenzdatenbank verwalten.

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".

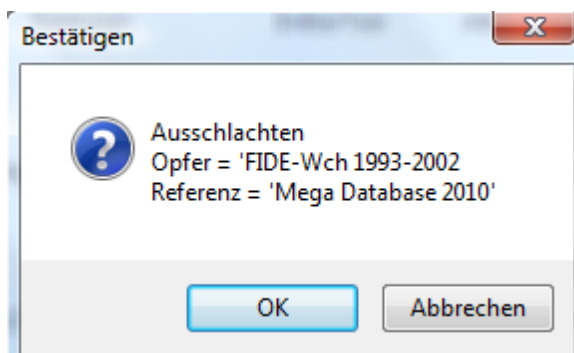
Die meisten Anwender nutzen als Referenzdatenbank die Big- oder [MegaBase](#).

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:

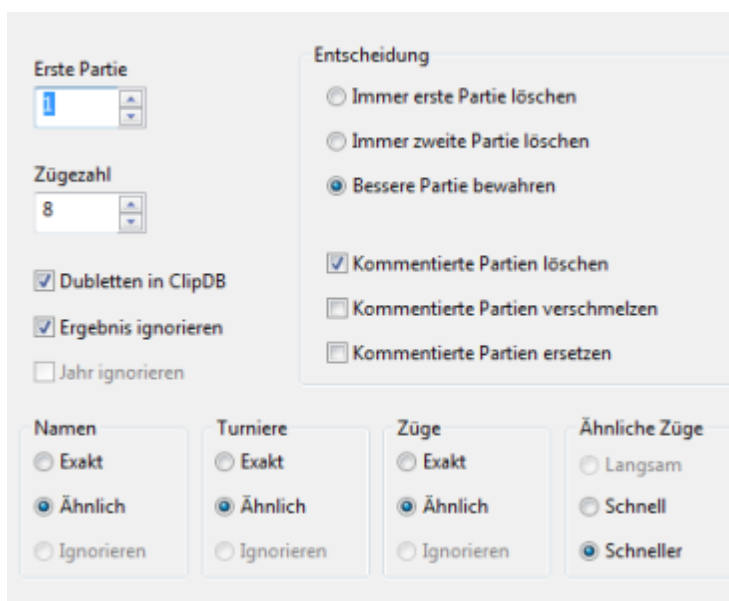
Datenbank markieren - Ausschachten



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.

Beachten Sie die Funktionen zu "*Meine Züge*"

☰
In ChessBase verwalten Sie Ihr Eröffnungsrepertoire in zwei Datenbanken, eine für Weiß, eine für Schwarz.



Es empfiehlt sich, das Eröffnungsrepertoire in der [Cloud](#) zu verwalten. So kann man es auf jedem Rechner, der ChessBase 13 besitzt, mit einfacher Anmeldung einsehen.

Beim ersten Start der Cloud bietet das Programm an, automatisch für Weiß und Schwarz eine Repertoiredatenbank zu generieren.

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*.

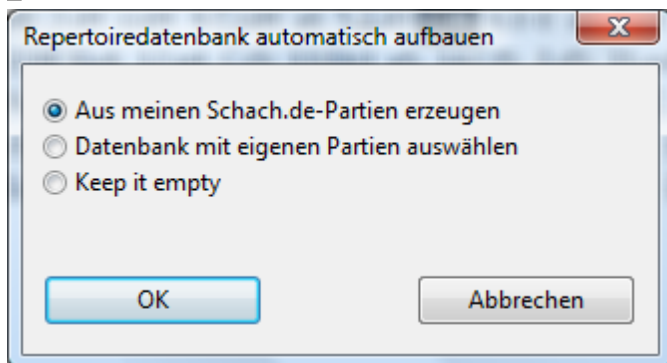
Das Programm bietet jetzt Unterstützung für Anwender, die noch keine Repertoiredatenbank besitzen.

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 Wettkampfpартien 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 Repertoiredatenbank einfügen.

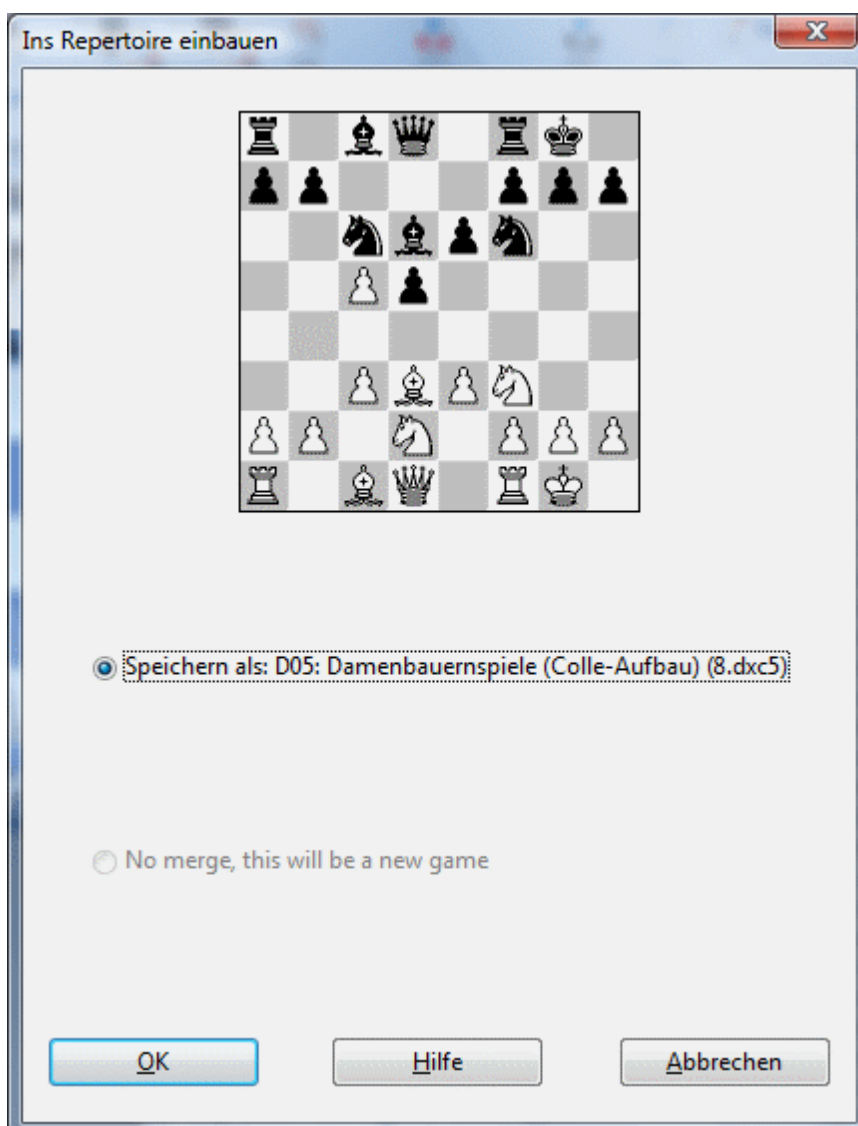



Klick auf die kleine Markierung neben dem Tab *Repertoiredatenbank* öffnet direkt die Repertoiredatenbank. Man hat also direkt aus dem Brettfenster heraus Zugriff auf die Repertoiredatenbank.

Markiere Zug blau setzt das Suchkriterium (Suchstellung) für den Repertoirereport. 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.





Speichern als: A35: Englische Eröffnung (Symmetrische Variante) (12.Tb1)

Einbetten in: 13: Englische Eröffnung - Symmetrische Variante (move 48)

„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.

Das Programm unterstützt auch die Eingabe von [illegalen Positionen](#) inkl. speicherbarer Notation!

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 ?

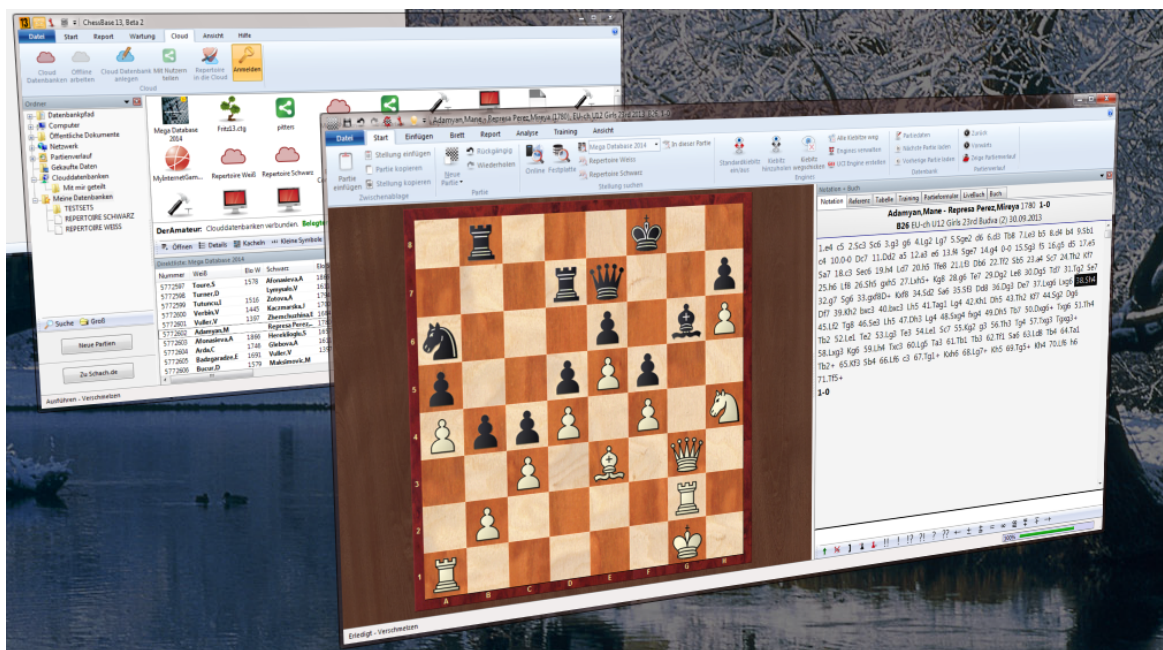
Windows stellt hier ein nützliches Tool zur Verfügung, die *Taskleiste*, die sich fast immer am unteren Rand des Bildschirms befindet. Alle geöffneten Fenster werden in der Taskleiste durch eine kleine Abbildung, ein sogenanntes Icon, repräsentiert.



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 gibt es eine optisch ansprechende 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 Partielisten 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

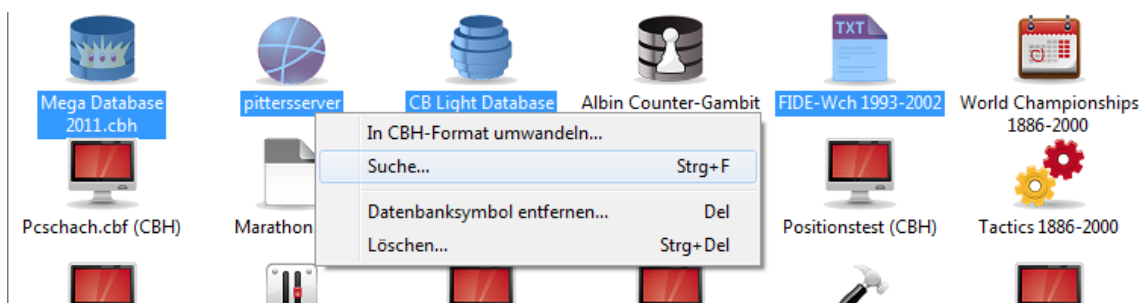
Das [Datenbankfenster](#) von ChessBase orientiert sich eng an der Funktionsweise der Schaltzentrale des Betriebssystems, dem *Windows Explorer*.

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 *Laufwerksymbol* - *Suche* führt eine Suchabfrage in allen auf dem Laufwerk gespeicherten Datenbanken durch.

5.13 Tipp Suchmaske

Ein Anwender hat eine Sammlung seiner Partien, wobei manchmal der Nachname als Mueller und manchmal als Müller erfasst wurde.

Wenn er nun über die [Suchmaske](#) nach seinen Weißpartien sucht, z.B. durch Eingabe von M beim Nachnamen und M beim Vornamen sowie Farbe ignorieren deaktiviert, so werden nur die Partien gefunden, bei denen er als Mueller erfasst wurde oder bei denen der Schwarzspieler auch mit M beginnt.

Dies liegt an der Implementation, die davon ausgeht, das Spielernamen nur aus Buchstaben von A-Z bestehen.

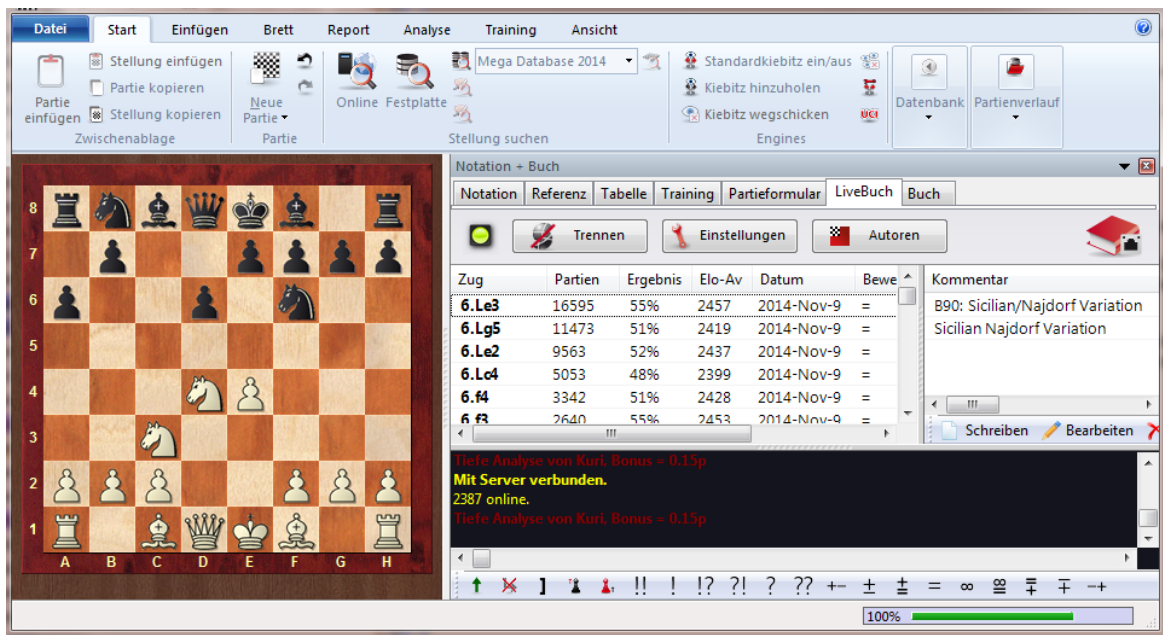
Lösung: statt M muß M* eingegeben werden.

5.14 Partien schneller erfassen

ChessBase bietet einige nützliche Funktionen, um die Eingabe von Partien zu beschleunigen.

Bei der Eingabe der Anfangszüge einer Partie können viele Mausklicks eingespart werden, wenn man die Eröffnungszüge mit Hilfe eines [Eröffnungsbuchs](#) eingibt.

Starten Sie ein neues [Brettfenster](#) und klicken Sie auf den Reiter [Buch](#). Alternativ geht es auch sehr gut mit dem [Livebuch](#).



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.

5.15 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.

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*".

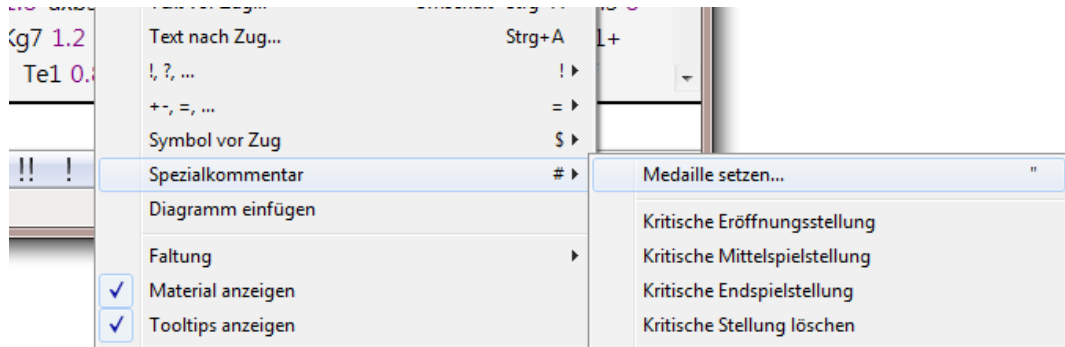
Die Suche listet jetzt alle Partien auf, die von einem Kommentator mit Hilfe des Symbols als unklar eingestuft wurde. Wenn Sie die Partie mit einem Doppelklick laden, müssen Sie nicht mühsam den entsprechenden Kommentar suchen. Im Brettfenster erscheint die Position unmittelbar vor dem Kommentar, innerhalb der Notation wird der Cursor einen Zug vor der kritischen Position gesetzt.

5.16 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

Die Alternative besteht darin, die Partien mit dem [benutzerdefinierten Index](#) zu klassifizieren.

5.17 Mögliche Partiefortsetzung anfügen

Wie kann man eine mögliche Partiefortsetzung zu einer gespeicherten Partie einfügen?

Man hat zwei Möglichkeiten.

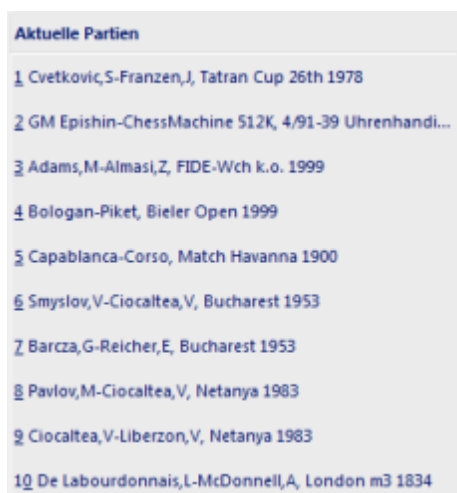
- a) man gibt eine Variante zum letzten Zug ein und wiederholt diesen in der Variante
- b) man fügt am letzten Zug einen Nullzug an (Ctrl-Alt-0) und setzt darauf dann die Analyse als Variante.

5.18 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 eingblendet, 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 ...](#)

5.19 Faltung in Notation

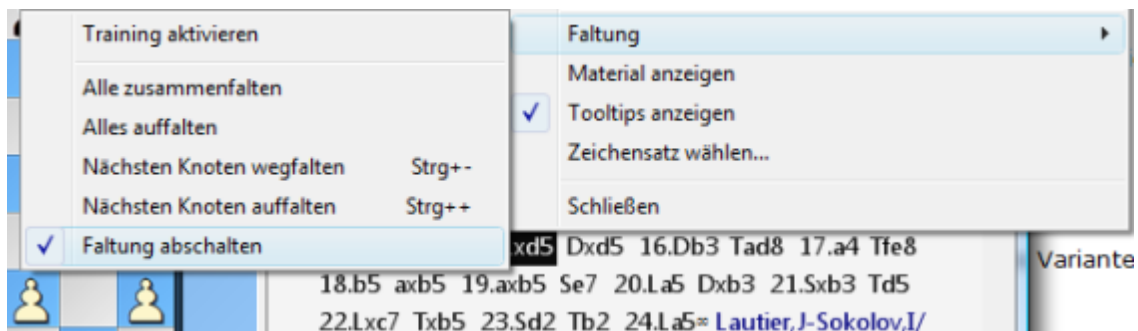
ChessBase bietet die Möglichkeit, mehrere Partien zu einer einzigen Partienotation zu [verschmelzen](#).

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.

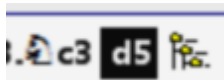
Die ausgewählten Partien werden zu einer Partie verschmolzen, wobei die erste Partie die Hauptnotation darstellt und die restlichen Partien als Varianten eingefügt werden. Je nach Anzahl der Partien entstehen bei dieser Methode große Repertoireebäume mit tief verschachtelten Varianten, die in der Notationsansicht 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.

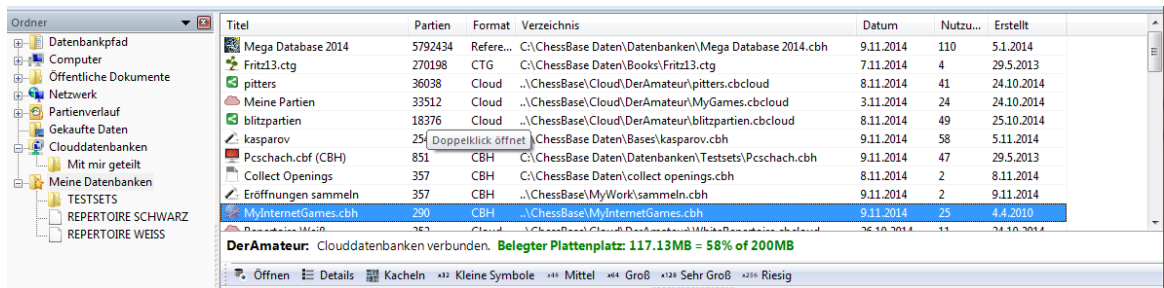
Bei der Navigation innerhalb der gefalteten Notation werden Varianten, die man über das Variantenmenü aufruft, automatisch aufgefaltet. Sehr nützlich ist in diesem Modus auch die Taste ENTF. Damit faltet man den letzten Variantenkomplex aus und erreicht direkt den letzten Verzweigungspunkt. Das Variantenmenü wird eingeblendet und man kann die gewünschte Variante auswählen.

5.20 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.



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.

Titel	Partien	Format	Verzeichnis	Datum	Nutzu...	Erstellt
Mega Database 2014	5792434	Refere...	C:\ChessBase Daten\Datenbanken\Mega Database 2014.cbh	9.11.2014	111	5.1.2014
Fritz13.ctg	270198	CTG	C:\ChessBase Daten\Books\Fritz13.ctg	7.11.2014	4	29.5.2013
pitters	36038	Cloud	..\ChessBase\Cloud\DerAmateur\pitters.cbcloud	8.11.2014	41	24.10.2014
Meine Partien	33512	Cloud	..\ChessBase\Cloud\DerAmateur\MyGames.cbcloud	3.11.2014	24	24.10.2014
blitzpartien	18376	Cloud	..\ChessBase\Cloud\DerAmateur\blitzpartien.cbcloud	8.11.2014	49	25.10.2014
kasparov	2546	CBH	C:\ChessBase Daten\Bases\kasparov.cbh	9.11.2014	58	5.11.2014

DerAmateur: Clouddatenbanken verbunden. **Belegter Plattenplatz: 117.13MB = 58% of 200MB**

Direktliste: Mega Database 2014

Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis
5772602	Adamyam,M		Represa Perez...	1780	1-0
5772603	Afonasieva,A	1866	Hereklioglu,S	1657	½-½
5772604	Arda,C	1746	Glebova,A	1611	0-1
5772605	Badzgaradze,E	1691	Vuller,V	1397	1-0
5772606	Bucur,D	1579	Maksimovic,M		0-1
5772607	Cohen,M		Toure,S	1578	1-0
5772608	Erece,E	1656	Badelka,O	1895	0-1
5772609	Ferkova,D	1585	Andjelic,N		1-0
5772610	Fredholm,L	1664	Sanikidze,S		1-0
5772611	Goltseva,E	1787	Kvachko,A	1632	1-0
5772612	Greibrokk,M	1427	Lengyel,A	1733	0-1
5772613	Guzik,N	1477	Koridze,L	1691	½-½
5772614	Heydarova,A	1613	Balajayeva,K	1754	0-1
5772615	Hrysogelou,A	1384	Kopцова,L	1599	1-0
5772616	Juretic,L	1446	Beshukova,A	1745	0-1

Goltseva, Ekaterina 1787 - Kvachko, Anastasiya 1787
D85 EU-ch U12 Girls 23rd Budva (2) 30.09.2013

1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 d5 4.cxd5 Sxd5
5.e4 Sxc3 6.bxc3 Lg7 7.Da4+ Sd7 8.Da3
0-0 9.Lg5 Sf6 10.e5 Sd5 11.c4 h6 12.Ld2
Sb6 13.Lc3 Lf5 14.Sf3 Lg4 15.Sd2 Lf5
16.Le2 Dd7 17.0-0 Tfd8 18.f4 Sa4 19.Sf3
Lg4 20.Tad1 Sxc3 21.Dxc3 Dc8 22.h3 Ld7
23.De3 e6 24.g4 b6 25.Sh4 La4 26.Td2
c5 27.d5 exd5 28.cxd5 c4 29.Tc1 Lf8
30.d6 Lb5 31.a4 La6 32.Lf3 Tb8 33.Ld5
Dd7 34.Sxg6 Kg7 35.Sxf8 Txf8 36.Dd4
Kg8 37.f5 Dxa4 38.g5 Db5 39.Dg4 Dc5+
40.Kh2 Kh7 41.g6+ Kg7 42.f6+ Kh8
43.q7+

Selbstredend verhält sich das System weitgehend flexibel: sowohl der Verzeichnisbaum und die Direktliste können beliebig positioniert oder ausgeschaltet werden.

5.21 Welche Bedeutung hat die Clipdatenbank ?

Wenn Sie [Meine Datenbanken](#) anklicken, finden Sie in der Liste den Eintrag [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 !

Tipp 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.

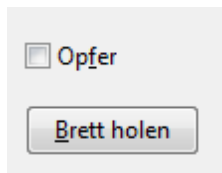
Tipp 2: Mit Hilfe der Clipdatenbank ist das Kopieren von Partien besonders einfach zu bewerkstelligen. Markieren Sie das Symbol der Clipdatenbank und ziehen Sie das Symbol mit gedrückter linker Maus auf die Zieldatenbank. Der Inhalt der Clipdatenbank wird in die Zieldatenbank kopiert.

5.22 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 Partidatenbanken 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.

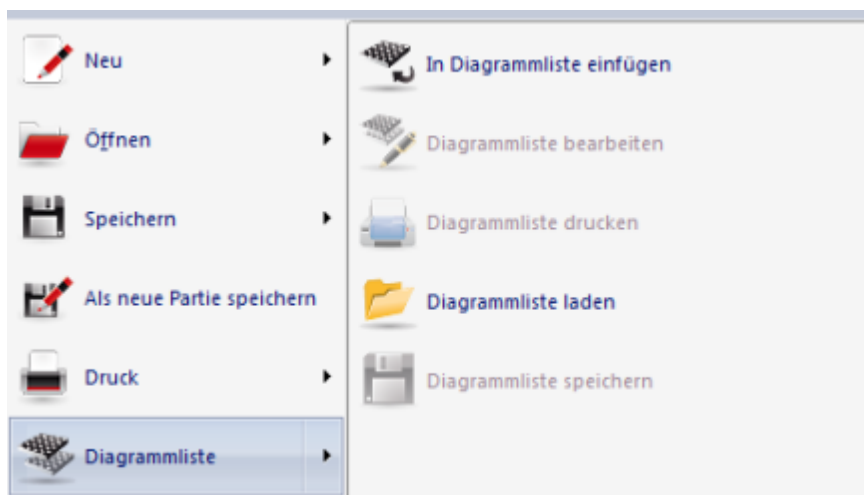
5.23 Trainingsunterlagen erstellen

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 "Diagrammdruck" 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 Bildschirmbrett** 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).

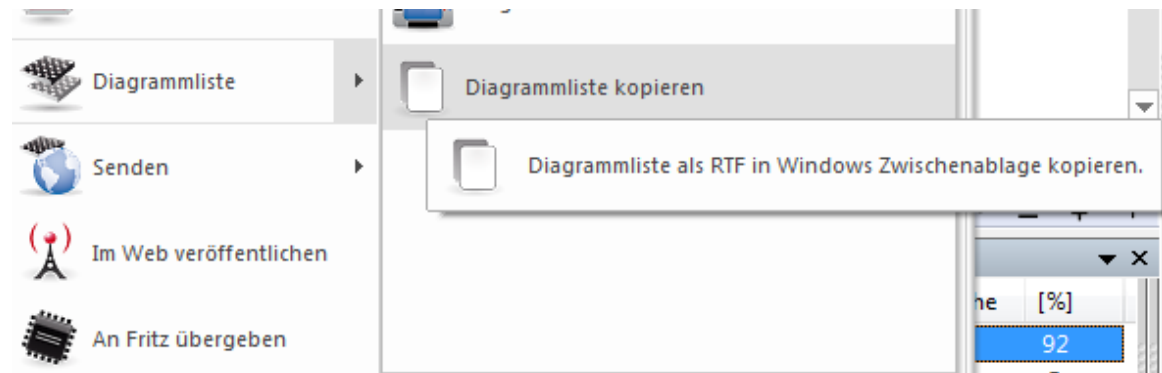
Sie können bedenkenlos mit den einzelnen Parametern experimentieren, ohne die Druckkosten unnötig in die Höhe zu treiben. Dank der Seitenvorschau können Sie beim Experimentieren direkt die Auswirkungen der einzelnen Optionen kontrollieren.

5.24 Diagrammliste exportieren

Eine Diagrammliste kann über die Windows Zwischenablage direkt in eine Textverarbeitung, z.B. Microsoft Word übernommen werden.

Das Programm benutzt als Schnittstelle das universelle RTF Format, das von jeder gängigen Textverarbeitung verstanden wird.

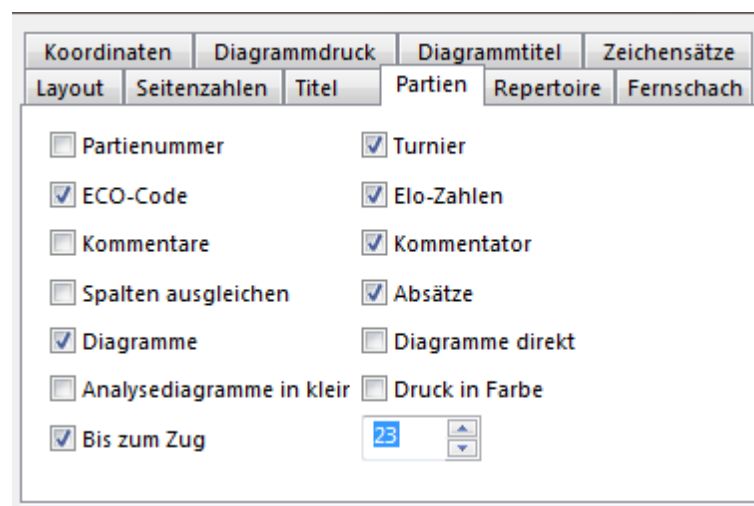
Brettfenster - Menü Datei Diagrammliste Diagrammliste kopieren".



Damit können Sie rasch Trainingsunterlagen zusammenstellen und diese nachträglich mit der Textverarbeitung editieren.

5.25 Druck "Bis zum Zug xxx"

Diese Option unter den Druckeinstellungen ist neu.

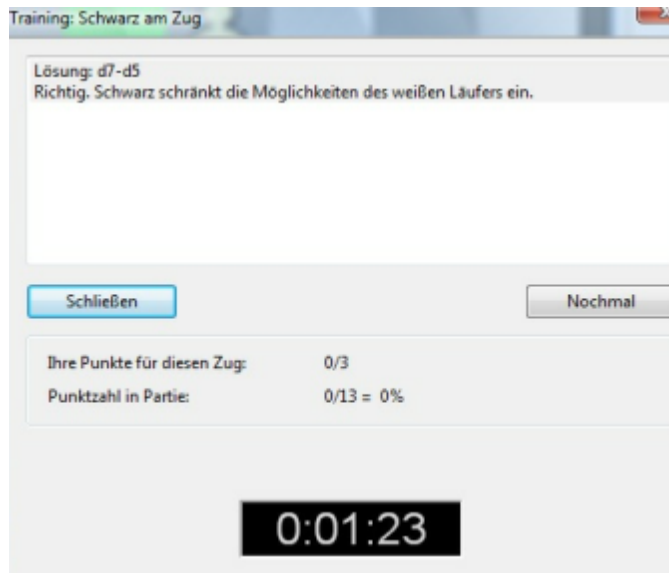


Kann man damit den Ausdruck des Repertoires zu begrenzen?

Die Option wird aktiv, wenn die Checkbox "Kommentare" deaktiviert wird. Der Wert dort wird beim Ausdruck mehrerer Partienotationen verwendet und beschränkt die ausgegebene Zügezahl. Varianten werden dann nicht ausgegeben.

5.26 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.

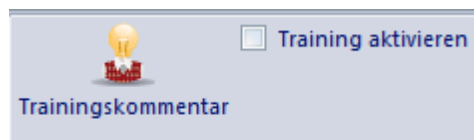


"Learning by doing" ist eine bewährte Methode zur Festigung von bereits erlerntem Wissen und die Trainingsfragen helfen dem Anwender dabei.

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* ".

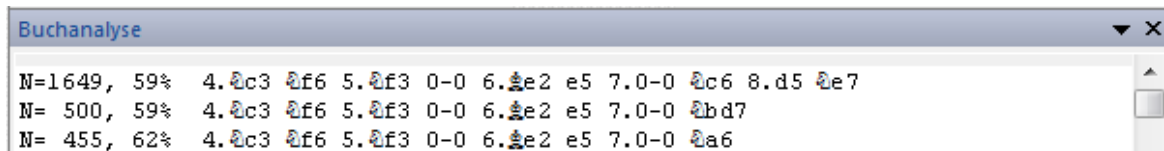


Danach wird die Lösung ausgeblendet und der Dialog mit der Trainingsfrage wird eingeblendet.

5.27 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.

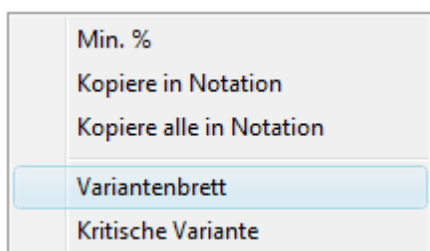
Sinnvoll ergänzt wird diese Funktion von der [automatischen Eröffnungsreferenz](#).

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 Abspiele wird immer in roter Farbe am unteren Rand des Buchanalysefensters angezeigt.

Kritisch: 6. Le3 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.



5.28 Notationen editieren

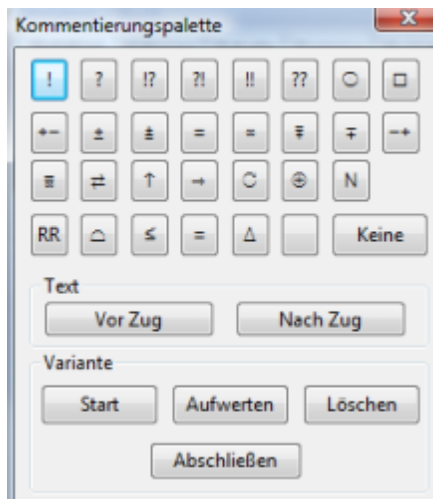
Wer häufig eigene Partien mit ChessBase erfasst, wird in der Regel [Varianten](#) oder [Kommentarsymbole](#) in die Notation einfügen wollen. Das Programm offeriert unter dem Menü Ansicht die Funktion "[Kommentierungspalette](#)". Mit Hilfe dieser Dialogbox können Sie alle wichtigen Kommentierungssymbole mit einem simplen Mausklick in die Notation einfügen.

Alternativ bietet das Programm eine Werkzeugleiste unterhalb der Notation, mit der man die Notationen editieren kann. Informationen dazu finden Sie im Topic über das [Notationsfenster](#).

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.

5.29 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...](#)

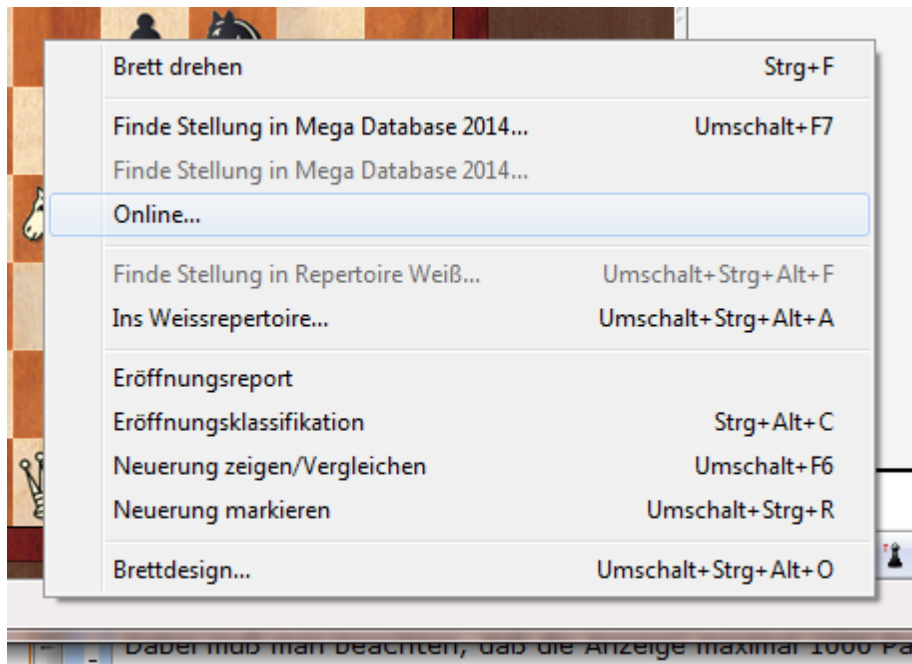
Betrachten wir anhand eines praktischen Beispiels, wie man eine Suche in der Onlinedatenbank durchführt und die gefundenen Partien anschließend in einer Datenbank speichert.

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.

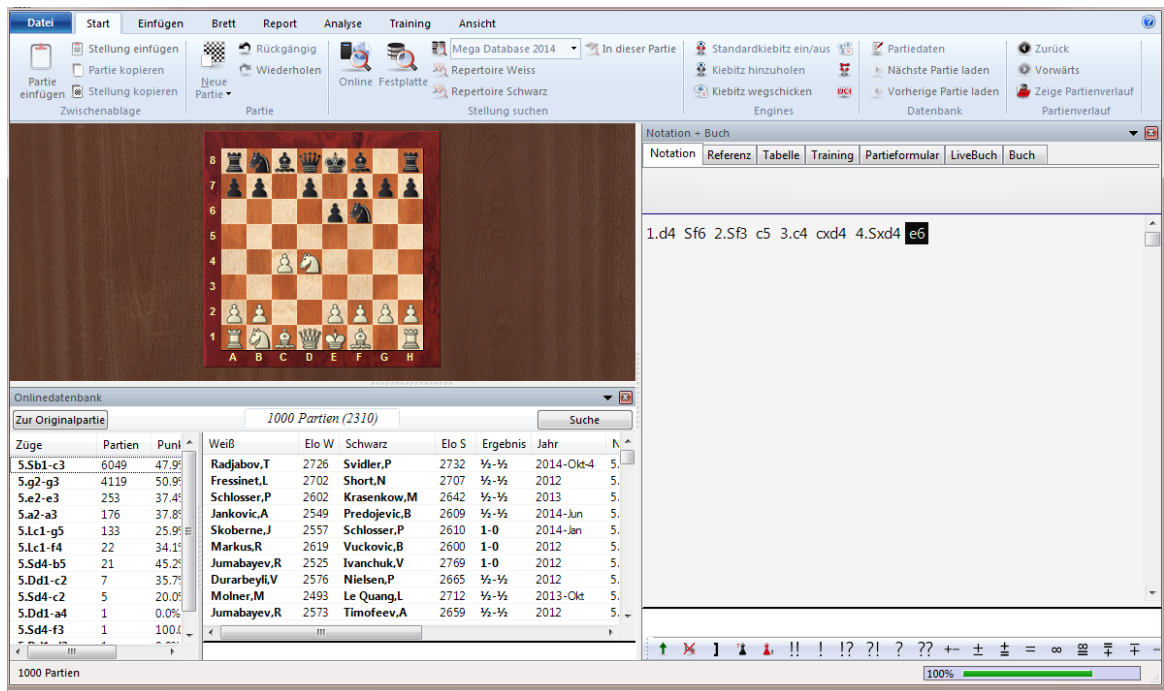
Rechtsklick - Schachbrett - und dann wählen wir den Eintrag **Online**.



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 Parteeinträge.

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.

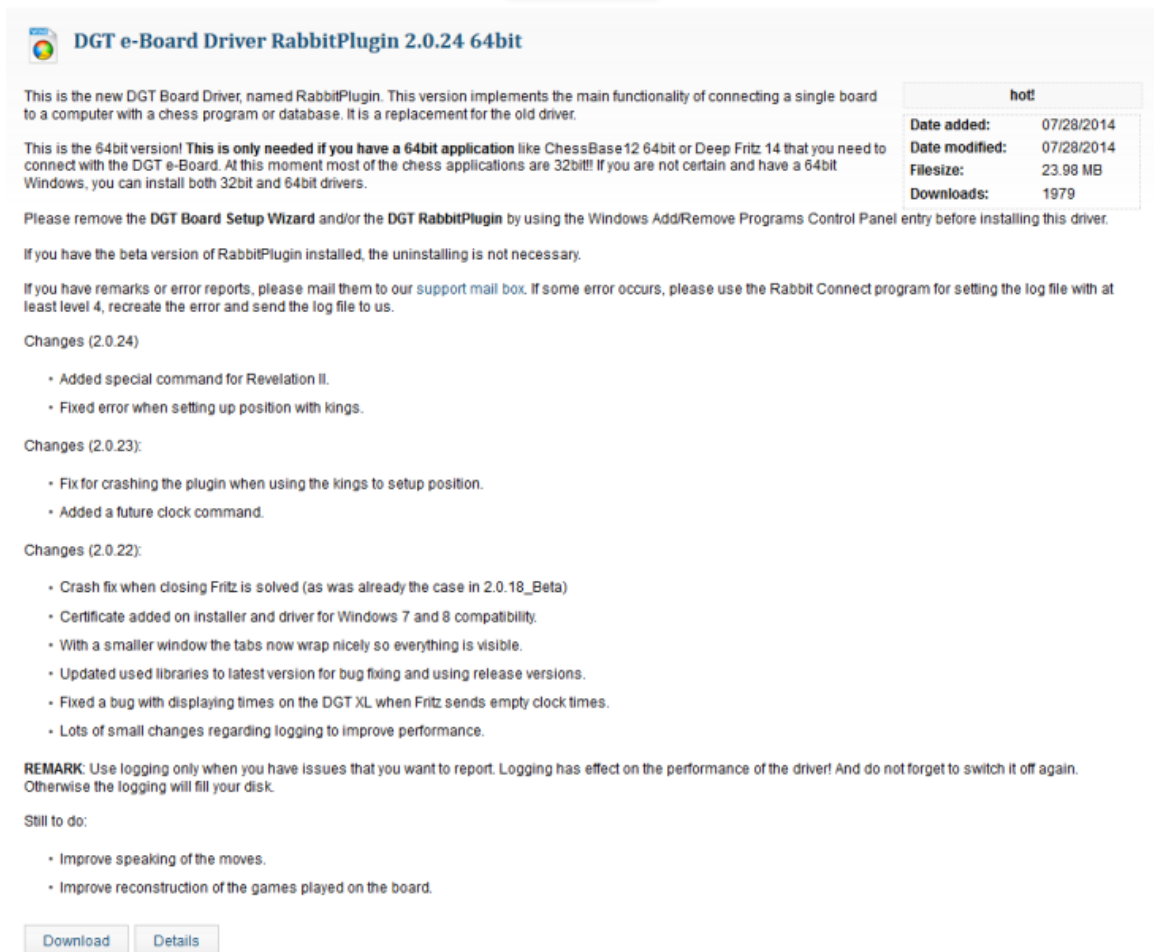
Bei Ausgabe auf einem Drucker werden die weißen Felder zusammengestaucht

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.“

Beim Einsatz des DGT Brettes müssen Sie darauf achten, daß Sie den passenden 64 Bit Treiber von den Supportseiten des Herstellers herunterladen und installieren.



DGT e-Board Driver RabbitPlugin 2.0.24 64bit

This is the new DGT Board Driver, named RabbitPlugin. This version implements the main functionality of connecting a single board to a computer with a chess program or database. It is a replacement for the old driver.

hot!	
Date added:	07/28/2014
Date modified:	07/28/2014
Filesize:	23.98 MB
Downloads:	1979

This is the 64bit version! **This is only needed if you have a 64bit application** like ChessBase12 64bit or Deep Fritz 14 that you need to connect with the DGT e-Board. At this moment most of the chess applications are 32bit!! If you are not certain and have a 64bit Windows, you can install both 32bit and 64bit drivers.

Please remove the **DGT Board Setup Wizard** and/or the **DGT RabbitPlugin** by using the Windows Add/Remove Programs Control Panel entry before installing this driver.

If you have the beta version of RabbitPlugin installed, the uninstalling is not necessary.

If you have remarks or error reports, please mail them to our [support mail box](#). If some error occurs, please use the Rabbit Connect program for setting the log file with at least level 4, recreate the error and send the log file to us.

Changes (2.0.24)

- Added special command for Revelation II.
- Fixed error when setting up position with kings.

Changes (2.0.23):

- Fix for crashing the plugin when using the kings to setup position.
- Added a future clock command.

Changes (2.0.22):

- Crash fix when closing Fritz is solved (as was already the case in 2.0.18_Beta)
- Certificate added on installer and driver for Windows 7 and 8 compatibility.
- With a smaller window the tabs now wrap nicely so everything is visible.
- Updated used libraries to latest version for bug fixing and using release versions.
- Fixed a bug with displaying times on the DGT XL when Fritz sends empty clock times.
- Lots of small changes regarding logging to improve performance.

REMARK: Use logging only when you have issues that you want to report. Logging has effect on the performance of the driver! And do not forget to switch it off again. Otherwise the logging will fill your disk.

Still to do:

- Improve speaking of the moves.
- Improve reconstruction of the games played on the board.

[Download](#) [Details](#)

Der parallele Einsatz des 64 und des 32 Bit Treibers ist möglich und macht dann Sinn, wenn Sie sowohl 64 Bit und 32 Bit Versionen unserer Programme einsetzen.

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.

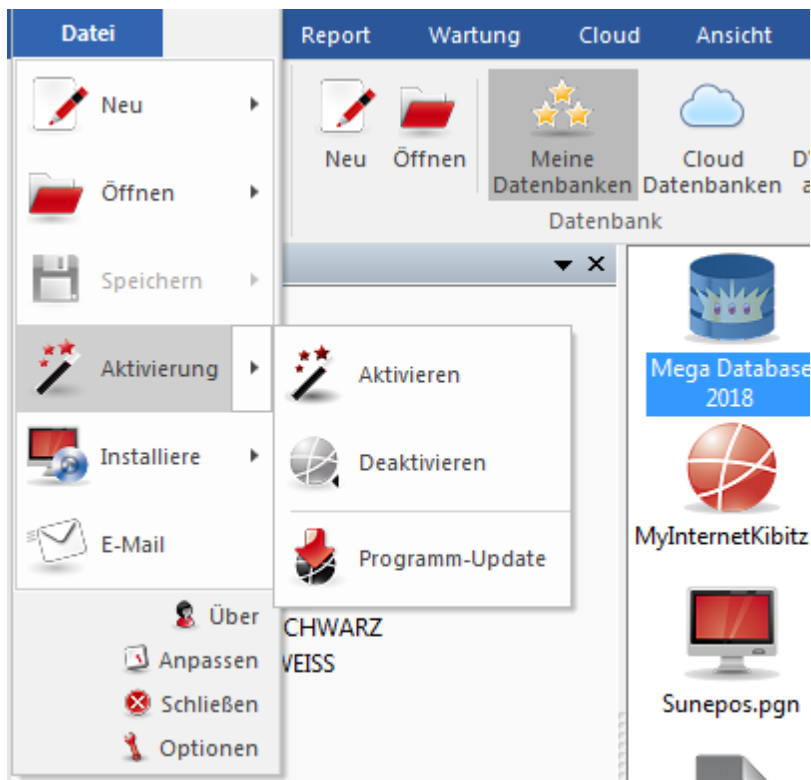
Lösung:

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.

6.7 Fehlermeldung Update

Fehlermeldung: „cannot write C:\users\xxxx\AppData\Local\chessbase\Updates\CBx15x64exe “

Download Error: The code segment cannot be greater than or equal to 64K.
errcode=C8

Lösung: Löschen Sie die Datei „CBx15x64.exe “ in dem Verzeichnis C:\users\xxxxx\AppData\Local\chessbase\Updates\.

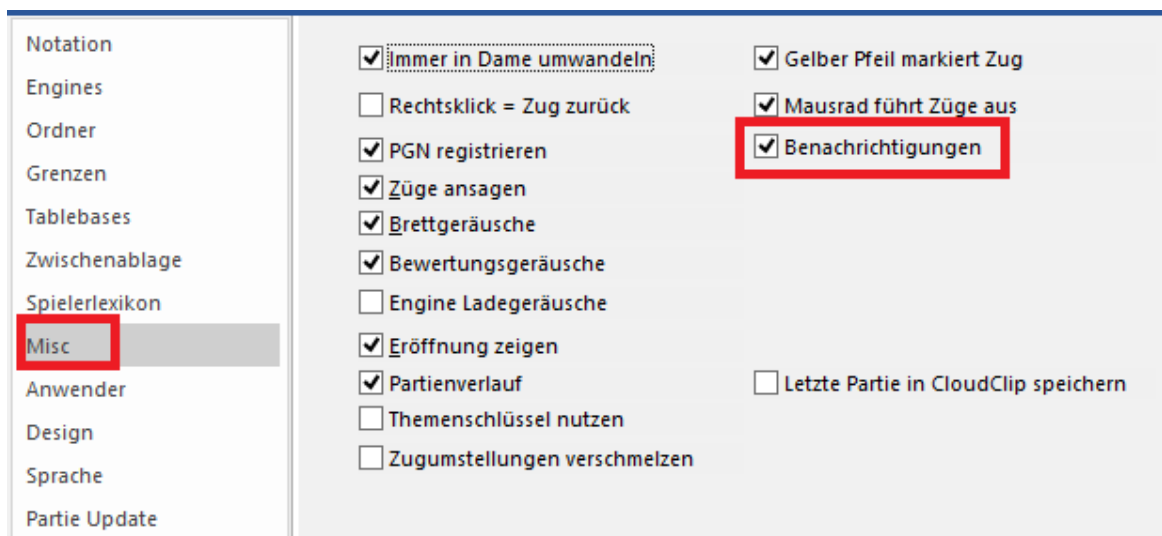
Im nächsten Schritt booten Sie den Rechner neu und führen das Update erneut via Menü **Datei Aktivieren** aus.

6.8 Benachrichtigungen

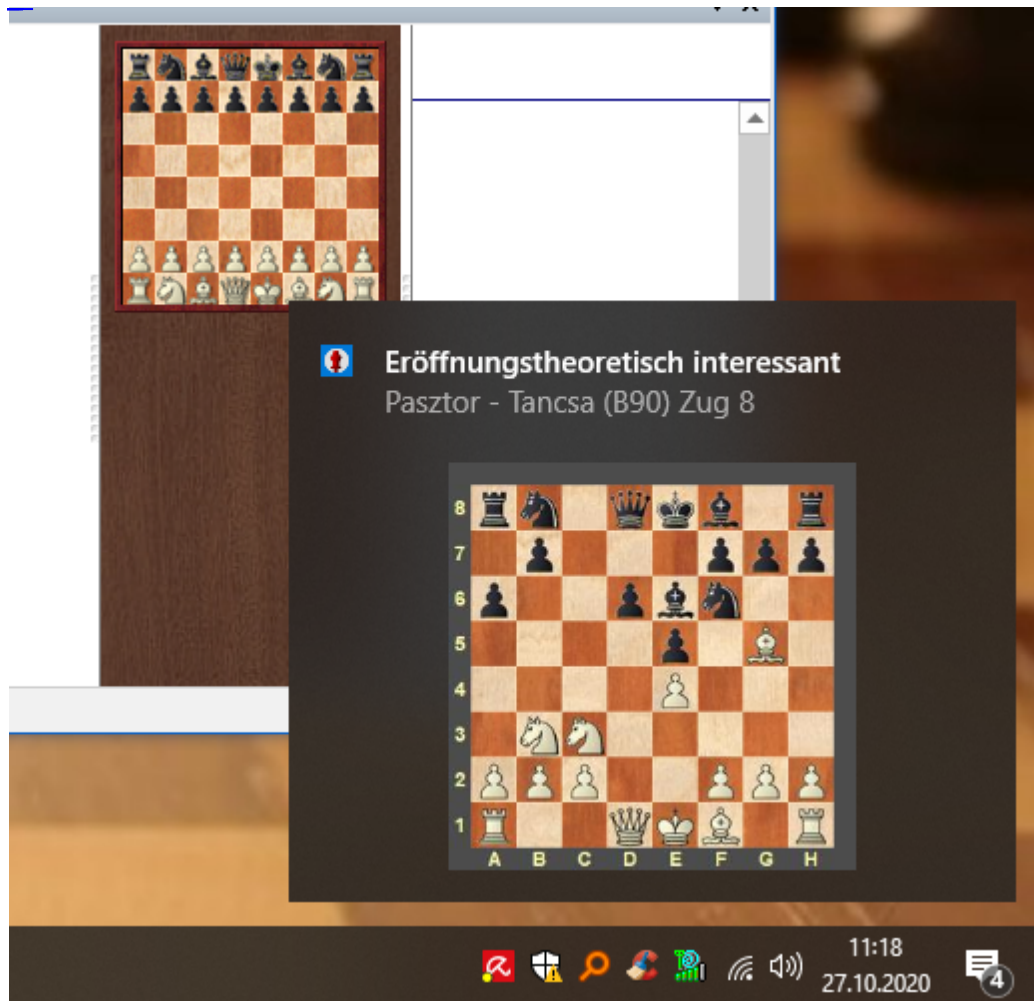
Während Sie mit dem Programm arbeiten, schickt das Programm direkte Benachrichtigungen zu Eröffnungstrends, wenn diese gerade live passieren.

So schickt ChessBase jetzt Benachrichtigungen zu Eröffnungstrends, wenn sie gerade live passieren. Damit die Benachrichtigungen funktionieren, achten Sie bitte darauf, dass diese Option innerhalb des Programms angeschaltet ist.

Menü **Datei - Optionen - Misc**



Die Benachrichtigungsfunktion steht ausschließlich unter *Windows 10* zur Verfügung.



Diese Benachrichtigungen werden im

Windows 10 Info Center (Sidebar rechts) gespeichert.

Hinweis: achten Sie darauf, ob unter *Menü Datei - Optionen - Misc* - der Eintrag „*Benachrichtigungen*“ aktiviert ist.

Wenn das Programm geöffnet ist, können Sie direkt zur Neuerungen springen, wenn Sie im Benachrichtigungsfenster die entsprechenden Einträge doppelt anklicken!

Die Einstellungen für die Berechtigungen des Programms finden Sie *Benachrichtigungen und Aktionen* in der Windows [Systemsteuerung](#).

Klicken Sie auf eine solche Benachrichtigung, dann öffnet sich eine Liste aller aktuellen Theorieereignisse in ChessBase.

Index

- * -

*.cbone 45

- 3 -

3d-Darstellung optimieren 533

- 6 -

64 Bit Version 533

- A -

Admin Tool 14
 Aktivieren 14
 Aktivierung Hinweise 17
 Aktualisierung der Suchfensters der Onlinedatenbank 263
 Aktualisierung Referenzdatenbank 178
 Amazon Kindle 361
 An Fritz übergeben 145
 Analyseaufträge 374
 Andere Ratings 502
 Angriffsmotive 280
 Anmeldedialog für Webfunktionen 18
 Anmeldung Cloud Datenbankserver 331
 Anwendungsmenü 24
 Anzeige der Eröffnungsbezeichnung 102
 Arbeitsbuch 440
 Assisted Analysis 197
 Ausblenden von Datenbanken 40
 ausschachten 505
 Automatische Eröffnungsreferenz 109
 Automatische Schnellanalyse 75

- B -

Bauernstruktur und Figurenpfad 215
 Bedeutung der Clipdatenbank 521

Begrenzung der Anzeige in der Onlinedatenbank 262

Benachrichtigungen 536

Bewertungsanzeige 77

Bewertungsprofil 107

Brettansicht 3D 147

Brettdesign 169

Brettfenster 73

Brettfenster mit angebotener Cloud Engine 411

Buchanalysefenster 132

- C -

Chatfenster Engine Cloud 430

Chess Media System 497

ChessBase Account 21

Chesslive.de 256

Clipboard 160

Clipdatenbank 49

Clipdatenbank für webbasierte Anwendungen 344

Cloud Engine öffentlich anbieten 414

Cloud Engine privat benutzen 413

Cloudanalyse 401

Clouddatenbank - Andere Nutzer 339

Clouddatenbank freigeben 339

Clouddatenbank löschen 338

Clouddatenbank mit Fremdrechner 338

Clouddatenbank offline 337

- D -

Dateinamen und Endungen 307

Dateitypen anmelden 48

Datenbank Abo 313

Datenbank archivieren 321

Datenbank automatisch von CD installieren 495

Datenbank veröffentlichen 341

Datenbankauswahlmaske 308

Datenbanken 301

Datenbanken übersichtlich verwalten 309

Datenbankenauswahl nach Neuinstallation übernehmen 45

Datenbankexplorer 32

Datenbankfenster 32

Datenbankformat *.cbcloud 46

Datenbankfunktionen Clouddatenbank 337

- Datenbanknutzung 40
Datenbankpfad 496
Datenbankstatistiken 61
Datenbanksymbol 38, 441
Datenbanktexte suchen 488
Datenbanktypen 44, 304
Datenbankwartungsfunktionen 318
Deaktivieren 14
Default-Engine 391
Design 160
Detailansicht 519
Details 228
DGT Brett Probleme 533
DGT-Brett 202
Diagramme drucken 522
Diagramme in Notationen 215
Diagrammliste exportieren 525
Die ClipDatenbank 49
Die Suchmaske 263
Direktinstallation aus dem Shop 29
Direktliste 519
Direktsuche Partienliste 288
Direktsuche Spielerindex 288
Doppelklick auf Schnelldatenbank 43
Doppelte Partien löschen 311
Drag & Drop 28
Drag & Drop - Partienotation kopieren 504
Drohung als Pfeil 141
Drohung auf Brett anzeigen 141
Drohung aufstellen als Pfeil 141
Druck "Bis zum Zug xxx" 525
Dubleiten 505
Dukaten 421
Dukaten bestellen 421
- E -**
- EBooks 361
ECO-Klassifikation 501
Editor 489
Ehrenlisten 464
Eigene Analysen ausblenden 454
Eigenes Eröffnungsrepertoire prüfen 477
Eigenschaften Buchanzeige 164
Eigenschaften einer Datenbank 166
Einführung 12
Einführung Clouddatenbanken 330
Einführung Engine Cloud 404
Eingabemodus für Partien 192
Einklick-Publikation von Partien im Web 365
Einnahmen 433
Einstelldialog Computer Cloud 432
Einstelldialog Engine 431
Einstellungen Notation 151
Einstellungsoptionen Reales 3D-Brett 150
Elozahl rücksetzen 503
Elozahlen 502
Elozahlen für ausgewählte Partien löschen 69
E-Mails aus ChessBase versenden 360
Endspieldatenbanken 154
Endspielklassifikation neu 249
Endspielschlüssel 247
Endspielwahrscheinlichkeiten 85
Engine 136, 388
Engine mehrfach laden 390
Engine stiften 462
Engine/Partie-Korrelation 456
Enginefenster 136
Engineparameter 392
Engines 374
Erkennung von PGN-Downloads 306
Eröffnungen sammeln 477
Eröffnungsbuch 439
Eröffnungsklassifikation 242
Eröffnungskommentare live/Benachrichtigungen 111
Eröffnungsreferenz 109
Eröffnungsreferenz auf Datenbank 120
Eröffnungsreferenz Partieliste 121
Eröffnungsreport 475
Eröffnungsschlüssel 240
Eröffnungsübersicht 121
Ersetzen 224
Erweiterte Analyse mit einem Schachprogramm 145
Erweiterte Buchansicht 130
Erweiterte Information im Partiefenster 78
Erweitertes Training 86
Export Textdateien 360
Externer Zugriff auf Clouddatenbanken 338

- F -

Faltung in der Notation 128
 Farbige markierte Varianten innerhalb der Notation 102
 Farbige Felde und Pfeile 210
 Farbige Markierungen 356
 Farbiger Text in Varianten 102
 Favoritenliste 168
 Feedback zu Lösung eingeben 216
 Fehlermeldung Update 535
 Feinwertung Turnier 71
 Fenster 26
 Fenster anordnen 26
 Fenster Engineverbindung 412
 Fernschach Kenndaten 482
 Fernschachdaten - Adresse 483
 Fernschachdaten - E-Mail 484
 Fernschachdaten - Partieinfo 483
 Fernschachdaten - Urlaub 484
 Fernschachverwaltung 481
 Fernschachzu 484
 Fertige Repertoires 358
 Figurenaufenthalte 473
 Flexible Kopfzeile im Notationsfenster 102
 Flexibles Handling von Ratingwerten 231
 Format einer Partienliste 174
 Formular 79
 Fortschrittsbalken Let's Check 448
 Frei definierbarer Index 247
 Funktionen auf Schlüsseln 241
 Funktionsleiste Schnellzugriff 24

- G -

Gaviota TableBases 156
 Gebot abgeben 435
 Gebühren 423
 Gelber Pfeil markiert Zug 163
 Gelöschte Partien finden 313
 Gezielte Suche nach Partien zwischen Spielern mit grosser Elo-Differenz 294
 Gleiche Spieler 293
 Grafischer Kommentar 212
 Grenzen 173

Grundlagen Let's Check 444
 Gut Filter 67
 Gute Partien bestimmen 67

- H -

Hauptfenster des Programms 12
 Hilfen im Programm 22
 Hinweis zum Ersetzen von Partien 505
 Hinweise für Anbieter von Cloud Engines 428
 Hinweise für Nutzer von Cloud Engines 426
 Hinweise und Tipps 223
 Hinweise zum PGN Format 47
 Hinweise zur Bearbeitung der Repertoires 350

- I -

Ignorierte Nutzer 434
 Illegale Stellungen eingeben 232
 Importprotokoll 303
 Infobretter im Livebuch 446
 Informationen im Chatfenster 458
 Informationsanzeige anpassen 60
 Inhalt 12
 Installiere auf Festplatte 495
 Integritätstest 318
 Intelligente Suchzeile für Online-Datenbank 258
 Interaktive Suche nach Strukturen 291

- K -

Kein Bewertungsprofil 108
 Kein Partiedownload möglich 329
 Kein Spielerlexikon 467
 Keine Figuren im Brettfenster ? 534
 Kenndaten eines Textes 489
 Klassifikationsstellungen zeigen 244
 Kommentar Sprache wechseln 209
 Kommentare 269
 Kommentare im Livebuch 460
 Kommentatorenverzeichnis einer Datenbank 237
 Kommentieren 203
 Kommentierungspalettensymbole 204
 Kommentierungssymbole 206
 Komplette Datenbank in Schlüssel einordnen 243
 Kontextmenü 27

Kontextmenü Let`s Check 456
Koordinaten 499
Korrektur bei Parteeingabe 200
Kritische Stellungen 212
Kritische Variante in Buchanalyse 527
Kürzel in Partielisten 512

- L -

Lange Partie 206
Let`s Check starten 448
Let`s Check Tiefeangabe 452
Let`s Check anonym nutzen 454
Letzte aktuelle Partie in Cloud Clip speichern 347
Liste - Sortierung dauerhaft fixieren 504
Liste Spielerlexikon 471
Listen einstellen 55
Listenansicht 55
Listenansicht Engine Cloud 407
Listenfenster 53
Livebuch 446
Livedatenbanken 347

- M -

Mannschaftsverzeichnis einer Datenbank 239
Markierungen aus Notation entfernen 213
Maximale Größe des Positionsbaums 443
Medaillen 213
Mega Database 500
Meine Datenbanken 37
Meine Züge Basics 348
Mieten einer Cloud Engine mit Auktion 423
Mieten einer Cloud Engine zum Festpreis 423
Mobi Format 361
Modevarianten anzeigen 119
Mögliche Partiefortsetzung anfügen 517
Multimediakommentare 203
Multiple Choice 217

- N -

Nachspielpfeile 140
Nachspieltraining 86
Nächstbester Zug 138
Name des Anwenders 165

Netzwerkfähigkeit von ChessBase 323
Neue Clouddatenbank anlegen 332
Neue Partien 313
Neue Partien für die Referenzdatenbank 175
Neuen Schlüssel einfügen 244
Neuen Zug eingeben 195
Neuer Variantendialog 195
Neuerung aufzeigen 477
Neuerung Zeigen/Vergleichen 135
Neuerungen 14
Neuerungen schürfen 116
Notation/Varianten strukturieren 153
Notationen - Bearbeitung widerrufen 528
Nullzüge 510
Nutzungstrends bei der Referenzsuche 83

- O -

Öffentlich verfügbare Cloud Engines 418
Opfer 521
Opfer finden 521
Optionen Design 160
Ordner im Datenbankfenster 52

- P -

Parallelanzeige von Notation und Livebuch 453
Partie direkt in Clouddatenbank speichern 334
Partieabonnements 175
Partieanalyse mit Let`s Check 451
Parteeingabe mit dem DGT-Brett 202
Parteeingabe Züge ausprobieren 142
Partieformular 79
Partien an Web App Fritz übergeben 145
Partien ersetzen 230
Partien in Buch importieren 441
Partien kopieren 302
Partien mit Kommentaren suchen 515
Partien nachspielen via Mausrad 163
Partien per Rechtsklick kopieren 60
Partien speichern 224
Partien veröffentlichen 368
Partienliste 58
Partienservice 313
Partienverlauf
Partienverlauf löschen 50

Partienverlauf im Brettfenster 144
 Partienverlauf löschen 50
 Partieüberblick 70
 Personalausweis 470
 Pfade einstellen 174
 Pfeile unter Brett 140
 PGN-Downloads aus dem Internet 497
 Plan Explorer 98
 Private Nutzer 433
 Problembehandlung 532

- Q -

Quellenverzeichnis einer Datenbank 238

- R -

Radarbrett 94
 Rangliste Anbieter 430
 Rating DWZ 231
 Ray Tracing 148
 Rechnerwechsel 14
 Rechtsklickmenü Bearbeiten in Partienliste 69
 Rechtsklick 27
 Rechtsklickmenü Ausgabe in Partienliste 68
 Referenz im Notationsfenster 109
 Referenzdatenbank 252
 Relaes 3D-Brett 147
 Repertoire bearbeiten/erweitern 353
 Repertoire erweitern 349
 Repertoire komplett löschen 358
 Repertoirebericht 253
 Repertoiredatenbank 253
 Repertoiredatenbank aufbauen 506
 Repertoiredatenbank in Cloud verwalten 342
 Repertoiredruck 373
 Repertoires organisieren 351
 Repertoiretraining 95
 Reset Elo 503
 RTF 360

- S -

Schachfilme exportieren 369
 Schieberegler Brettfenster 141
 Schlüssel 241

Schlüssel auswählen 245
 Schlüsselmemo einfügen 245
 Schlüsselstellungen Repertoire 506
 Schlüsseltransfer 243
 Schnellanalyse 107
 Schnelle Eingabe von Partien 514
 Schneller Wechsel der Suchdatenbank für die „Referenz“ im Brettfenster 252
 Schneller Zugriff auf die letzten Partien oder Datenbanken 517
 Schnellzugriff 24
 Schreibweise von Spielernamen 323
 Schreibweisen korrigieren 324
 Shop 299
 Shortcut STRG-F6 26
 Sicherungskopie 45, 321
 Sicherungskopien Repertoire 357
 Sofortzugriff auf die Repertoiredatenbank 256
 Sondertitel 247
 Sortierung dauerhaft fixieren 504
 Sortierung via Drag & Drop 504
 Sortierung von Datenbanken 311
 Spaltensortierung 57
 Speedindex 465
 Speichermaske 226
 Speichermaske (zweite Seite) 228
 Speicherplatz für Clouddatenbanken 335
 Spielerdossier 479
 Spielerlexikon 465
 Spielerlexikon online 175, 465
 Spielersuche bei der Partienspeicherung 230
 Spielerverzeichnis einer Datenbank 233
 Sprache einstellen 180
 Standardengine und Heumas einstellen 171
 Statistik 473
 Stellung eingeben 182
 Stellung einreichen 462
 Stellung entdecken/erobern 448
 Stellung spiegeln 182
 Strategieschlüssel 246
 Strukturierung für Verschmelzen 202
 Suchabfragen abspeichern 35, 297
 Suchabfragen Partiedaten 296
 Suchabfragen per Eingabezeile 250
 Suchbeschleuniger Datenbank 320
 Suche im Onlineshop 299

- Suche im Spielerlexikon 468
Suche in der Online-Datenbank 256
Suche in Referenzdatenbank 134
Suche nach ähnlichen Endspielen 289
Suche nach ähnlichen Mittelspielstrukturen 289
Suche nach ähnlichen Zügen 290
Suche nach Figurenzahl 503
Suche nach Opferkombinationen 287
Suche nach Partietiteln 298
Suche nach Sonderzeichen 296
Suche nach Spielern mit Kleinschreibung 233
Suche nach Zeitkontrolle 292
Suchen in Onlinedatenbank 529
Suchergebnis aus Online-Datenbank 135
Suchergebnisfenster 133
Suchmaske 263
Suchmaske - Kommentare 269, 270, 275, 285, 286
Suchmaske - Manöver 275, 285
Suchmaske - Material 270, 275, 285
Suchmaske - Medaillen 285
Suchmaske - Partiedaten 265, 269, 270, 275, 285, 286
Suchmaske Stellungen 270, 275, 285, 286
Support 21
Systemvoraussetzung Chess Media 497
Syzygy-Tablebases 157

- T -

- Tabelle sortieren 71
Tabellennotation 127
TableBases 154
TableBases - Pfad einstellen 154
Taktikschlüssel 246
Taktische Analyse 382
Taskleiste Windows 511
Taskmanager 26
Tastaturbelegung im Brettfenster 186
Tastaturbelegung im Datenbankfenster 184
Tastaturbelegung im Schlüsselfenster 189
Tastaturbelegung in Partienlisten 185
Tastaturkürzel für Kommentarsymbole 189
Textdateien 360
Texte in der Datenbank 487
Texte schreiben und gestalten 490
Textfenster positionieren 208

- Textkommentare 208
Textverweis auf ein Turnier 493
Textverweis auf eine Partieliste 493
Textverweis auf eine Suchmaske 493
Textverweis auf einen Spieler 493
Textverweis auf Eröffnungs- oder Themenschlüssel 494
Themenschlüssel 245
Theoriegewicht 58
Tiefe Stellungsanalyse 398
Tipps Übersichten 125
Toolbar Notationsfenster 105
Tooltipp 56
Top Partie 58
Trainingsaufgaben in der Cloud 219
Trainingsdatenbank 221
Trainingsfragen 217
Trainingsfragen anzeigen 526
Trainingsfragen mit Diagrammen 222
Trainingsunterlagen auf Papier 522
Turniertabelle 71
Turnierverzeichnis einer Datenbank 236
Turnierzug 128
Typische Taktikstellungen einer Eröffnungsvariante 290

- U -

- Übergabe an Eröffnungs App 126
Übergänge Bewertungsprofil 76
Überschriftenformat 492
Übersicht Fenster 511
UCI Engine entfernen 398
Umbenennen von Datenbanken 322
Undo 528
Unterschiedliche Statistikanzeigen Eröffnungsbuch 442
Unterstützung 21
Updates für die Mega 325

- V -

- Varianten 205
Varianten aus Repertoire löschen 357
Variantenkennzeichnung Referenz 84
Vereinfachtes Update der Referenzdatenbank 179

Verschiedene Einstellungen 161
Verschmelzen von Partien 201
Verteidigungsmotive 280
Verweis auf andere Texte 493
Verweis auf eine Partie im Text 492
Verweis auf eine Textstelle 493
Volltextsuche im Turnierindex 236
Vorschaufenster Direktliste 42

- W -

Wartung - Dateitypen anmelden 48
Was bedeutet der runde farbige Kreis in der Notation?
212
Was kostet die Benutzung? 454
Was sind Schlüssel 240
Webseiten 368
Wechsel Fortschrittsbalken 453
Weitere Bearbeitungsmöglichkeiten 350
Wertungsprofil 107
Wertungszahl im Spielerlexikon 470
Windows Media Player 497
Wird die Leistung meines Rechners beeinträchtigt?
454
wmv 497

- Z -

Zeichensätze 181
Zeichensatzprobleme 534
Zentibauernverlust-Analyse 386
Zieldatenbank 52
Zugang zum Fernschachserver 486
Züge ausprobieren 142
Züge eingeben 191
Zugeingabe mit Einzelclicks 196
Zugriff 348
Zugriff Onlinedatenbank 529
Zum Repertoire hinzufügen 232
Zusatzfunktionen 25
Zusatzinformation über Spalten 57
Zwischenablage einstellen 160