



ChessBase 15

Inhalt

	0
Teil I Erste Schritte	11
1 Inhalt	11
2 Einführung	11
3 Anleitungen für ChessBase	12
4 Programmaktivierung	13
FAQ Aktivierung	15
5 Anmeldedialog für Webfunktionen	16
6 Support	19
7 Hilfen im Programm	20
Teil II Allgemeine Bedienung	21
1 Bedienung über Ribbons	21
2 Menü Datei	22
3 Schnellzugriff wichtige Funktionen	22
4 Zusatzfunktionen aufrufen	23
5 Shortcut STRG-F6	24
6 Fensterflächen anordnen	25
7 Rechtsklicks	25
8 Drag and Drop	26
9 Fenster	27
Datenbankfenster	27
Datenbankfenster.....	27
Suchabfragen abspeichern.....	30
Meine Datenbanken.....	32
Datenbanksymbol (Rechtsklick auf).....	34
Erstelldatum einer Datenbank anzeigen.....	35
Vorschauenfenster in der Direktliste.....	37
Doppelklick auf Schnellbrett.....	38
Datenbanktypen.....	39
Datenbankenauswahl nach Neuinstallation übernehmen.....	40
Datenbankformat *.cbone.....	40
Datenbankformat *.cbcloud.....	41
Dateitypen anmelden.....	42
Clipdatenbank.....	42
Partienverlauf.....	44
Neu in ... ausgewählter Datenbank.....	45
Listenfenster	45
Listenfenster.....	45
Listenansicht.....	47
Tooltips	48
Spaltensortierung in Listen.....	48

Top Partie Partienliste.....	49
Partienliste.....	49
Informationsanzeige anpassen.....	51
Partien per Rechtsklick kopieren.....	51
Datenbankstatistiken.....	53
Gute Partien bestimmen.....	59
Rechtsklickmenü Ausgabe in Partienliste.....	60
Rechtsklickmenü Bearbeiten in Partienliste.....	61
Partieüberblick.....	62
Turniertabelle.....	63
Brettfenster	65
Brettfenster.....	65
Automatische Schnellanalyse.....	67
Erweiterte Information im Partiefenster.....	68
Partieformular.....	69
Notationsfenster.....	71
Nutzungstrends bei der Referenzsuche.....	72
Endspielw ahrscheinlichkeiten.....	73
Nachspieltraining.....	75
Radarbrett.....	82
Repertoiretraining.....	83
Plan Explorer.....	86
Anzeige der Eröffnungsbezeichnung.....	90
Flexible Kopfzeile im Notationsfenster.....	90
Farbig markierte Varianten innerhalb der Notation.....	91
Werkzeuggeste Notationsfenster.....	94
Automatische Schnellanalyse.....	96
Eröffnungsreferenz.....	97
Modevarianten anzeigen.....	100
Eröffnungsreferenz auf Datenbank.....	101
Eröffnungsreferenz auf Partieliste.....	101
Übergabe an Eröffnungs App.....	102
Tabellennotation.....	103
Faltung in der Notation.....	104
Buchfenster.....	104
Erweiterte Buchanzeige.....	106
Buchanalysefenster.....	107
Suchergebnisfenster.....	109
Suchergebnis in Referenzdatenbank.....	109
Suchergebnis aus Online-Datenbank.....	110
Neuerung Zeigen/Vergleichen.....	111
Enginefenster.....	112
Neue Engineinformation.....	114
Anzeige aktuelle Hauptvariante.....	116
Pfeile unter dem Brett.....	116
Schieberegler Brettfenster.....	117
Drohungen auf Brett anzeigen.....	117
Züge ausprobieren.....	118
Partienverlauf im Brettfenster.....	120
An Fritz übergeben.....	121
Partien an Web App Fritz übergeben.....	121
10 Einstellungen	123
Reales 3D-Brett	123
Ray Tracing	124

Reales 3D-Brett einstellen	126
Einstellungen Notation	127
Notation/Varianten strukturieren	129
TableBases einstellen	130
Gaviota Endspieldatenbanken	132
Szygy-Tablebases	133
Zusatzinfo Szygy Datenbanken	135
Zwischenablage einstellen	136
Design	137
Diverse Einstellungen	138
Partien nachspielen via Mausrad	139
Gelber Pfeil markiert Zug	139
Eigenschaften Buchanzeige	140
Name des Anwenders	141
Eigenschaften einer Datenbank	142
Favoritenliste	144
Brettdesign	145
Standardengine und Heumas einstellen	147
Grenzen	149
Einstellungen Ordner	150
Format einer Partienliste	150
Spielerlexikon Zugriff	151
Partienabonnements	151
Aktualisierung Referenzdatenbank	154
Sprache einstellen	155
Zeichensätze	156
11 Tastaturbelegung	156
Stellung eingeben	156
Benutzerdefinierte Shortcuts	158
Tastaturbelegung im Datenbankfenster	159
Tastaturbelegung in Partienlisten	160
Tastaturbelegung im Brettfenster	161
Tastaturbelegung im Schlüsselfenster	164
Tastaturbelegung für Kommentarsymbole	164
Teil III Funktionen	166
1 Partien eingeben und kommentieren	166
Züge eingeben	166
Spezieller Eingabemodus für Partien	167
Neuen Zug eingeben	170
Zugeingabe mit Einzelclicks	171
Assisted Analysis	172
Nachträgliche Korrektur bei Parteeingabe	175
Verschmelzen von Partien	176
Strukturierung für Verschmelzen	177
DGT-Brett	177
Kommentieren	178
Kommentieren.....	178
Kommentierungspalette.....	179
Varianten.....	180
Kommentierungssymbole.....	181
Textkommentare.....	183
Sprachw echsel per Klick.....	184

Farbige Felder und Pfeile.....	185
Was bedeutet der runde farbige Kreis in der Notation?.....	187
Kritische Stellungen.....	187
Markierungen aus Notation entfernen.....	188
Medaillen.....	188
Bauernstruktur und Figurenpfad.....	190
Diagramme in Notationen.....	190
Feedback zu Lösung eingeben.....	191
Trainingsaufgaben.....	192
Trainingsaufgaben eingeben.....	192
Trainingsaufgaben in der Cloud.....	194
Trainingsdatenbank.....	196
Lösen von Trainingsaufgaben.....	196
Trainingsfragen mit Diagrammen.....	197
Hinweise und Tipps Trainingsaufgaben.....	198
2 Partien speichern	199
Partien speichern	199
Speichermaske	201
Speichermaske (zweite Seite)	203
Partie ersetzen	205
Spielersuche bei der Partienspeicherung	205
Flexibles Handling von Ratingwerten	206
Zum Repertoire hinzufügen	207
Illegale Stellungen eingeben	207
3 Zugriff per Verzeichnis/Schlüssel	208
Spielerverzeichnis einer Datenbank	208
Spielervorbereitung per Mausclick	210
Turnierverzeichnis einer Datenbank	211
Kommentatorenverzeichnis einer Datenbank	212
Quellenverzeichnis einer Datenbank	213
Mannschaftsverzeichnis einer Datenbank	214
Eröffnungsschlüssel	215
Was sind Schlüssel.....	215
Eröffnungsschlüssel.....	215
Schlüsselaktionen.....	216
Eröffnungsklassifikation.....	217
Komplette Datenbank in Schlüssel einordnen.....	218
Schlüsseltransfer.....	218
Neuen Schlüssel einfügen.....	219
Klassifikationsstellungen zeigen.....	219
Schlüssel auswählen.....	220
Schlüsselmemo setzen/einfügen.....	220
Themenschlüssel	220
Themenschlüssel.....	220
Strategieschlüssel.....	221
Taktikschlüssel.....	221
Endspielschlüssel.....	221
Definierbarer Schlüssel.....	222
Endspielklassifikation im Listenfenster.....	224
4 Zugriff per Suche	225
Suchabfragen per Eingabezeile	225
Referenzdatenbank	227
Repertoiredatenbank	229

Sofortzugriff Repertoiredatenbank	231
Suche in der Online-Datenbank	232
Intelligente Suchzeile für Online-Datenbank	234
Spielersuche Onlinedatenbank	235
Positionssuche Onlinedatenbank	237
Begrenzung der Anzeige in der Onlinedatenbank	238
Aktualisierung der Suchfensters der Onlinedatenbank	239
Suchmaske	239
Suchmaske - Partiedaten	241
Suchmaske - Kommentare	245
Suchmaske - Material	246
Suchmaske - Manöver	251
Suche nach Angriffs – und Verteidigungsmotiven	256
Suchmaske - Medaillen	261
Suchmaske - Stellung	262
Suche nach Opferkombinationen	263
Direktsuche aus Partienliste	264
Suche nach ähnlichen Endspielen	265
Suche nach ähnlichen Mittelspielstrukturen	265
Suche nach ähnlichen Zügen	266
Interaktive Suche nach Strukturen	266
Suche nach Zeitkontrolle	267
Gleiche Spieler	268
Gezielte Suche nach Partien zwischen Spielern mit grosser Elo-Differenz	270
Suchabfragen Partiedaten	272
Suche nach Sonderzeichen	272
Suchabfragen abspeichern	273
Suche im Onlineshop	274
5 Datenbanktechnik	276
Partien kopieren	276
Datenbanken	276
Partien kopieren	277
Importprotokoll	278
Datenbanktypen	279
Datenbankformate	280
Dateinamen und Endungen	281
Datenbankauswahlmaske	283
Datenbanken übersichtlich verwalten	283
Sortierung von Datenbanken	286
Doppelte Partien löschen	286
Datenbankwartung	287
Datenbank Abonnement	287
Integritätstest	292
Datenbankwartungsfunktionen	292
Suchbeschleuniger	294
Datenbank archivieren	295
Umbenennen von Datenbanken	296
Datenbankdateien löschen	296
Netzwerkfähigkeit von ChessBase	297
Schreibweise von Spielernamen	297
Automatische Korrektur von Spielernamen	298
6 Clouddatenbanken	299
Einführung Clouddatenbanken	299
Anmeldung zur ChessBase Cloud	300

Neue Cloud Datenbanken anlegen	301
Partie direkt in Clouddatenbank speichern	303
Speicherplatz für die Clouddatenbanken	304
Clouddatenbanken offline benutzen	306
Datenbankfunktionen mit der Cloud	306
Clouddatenbank lokal löschen	307
Externer Zugriff von Fremdrechnern	307
Clouddatenbanken freigeben	308
Clouddatenbanken im Web veröffentlichen	310
Repertoiredatenbank in Cloud verwalten	311
Clipdatenbank für webbasierte Anwendungen	313
Letzte aktuelle Partie in Cloud Clip speichern	316
7 Ausgabe	316
E-Mails aus ChessBase versenden	316
Export Textdateien	317
EBooks erstellen	318
Einklick-Publikation von Partien im Web	322
Veröffentlichen von Partien im Internet	324
Schachfilme exportieren	325
Repertoiredruck	329
8 Engines	330
Analyse-Engine	330
Analyseaufträge	330
Taktische Analyse	338
Engine laden	341
Engines mehrfach laden.....	343
Installierte Engines	344
Default-Engine	344
Engineparameter	345
Hashtabellen	346
UCI-Engines einbinden	347
Tiefe Stellungsanalyse	351
Cloudanalyse	353
9 Cloud Engines	357
Engine Cloud	357
Listenansicht Engine Cloud	359
Brettfenster mit Cloud Engine	364
Fenster Engineverbindung	365
Cloud Engine privat benutzen	366
Cloud Engine öffentlich anbieten	367
Öffentlich verfügbare Cloud Engines	371
Dukaten	374
Übersicht Auktionssystem	375
Hinweise für Nutzer von Cloud Engines	378
Hinweise für Anbieter von Cloud Engines	380
Chatfenster Engine Cloud	382
Rangliste Anbieter	382
Anwendungsbeispiele	383
Einstelldialog Engine.....	383
Einstelldialog Computer.....	384
Einstelldialog Einnahmen.....	385
Private Nutzer.....	385
Ignorierte Benutzer.....	386

Einstelldialog Anbieter	386
Gebot abgeben.....	387
10 Eröffnungsbuch	391
Eröffnungsbuch	391
Arbeitsbuch	392
Partien in Buch importieren	393
Unterschiedliche Statistikanzeigen	394
Maximale Größe des Positionsbaums	395
11 Let`s Check	396
Grundlagen	396
LiveBuch	398
Let`s Check starten	400
Partieanalyse mit Let`s Check	403
Tiefenangaben im Let`s Check Fenster?	404
Wechsel Fortschrittsbalken	405
Parallelanzeige von Notation und Livebuch	405
Eigene Analysen ausblenden	406
Serverstatistiken	406
Let`s Check anonym nutzen	406
Was kostet die Benutzung?	406
Wird die Leistung meines Rechners beeinträchtigt?	406
Welche Engines können für Let`s Check genutzt werden?	407
Manipulierbare Bewertungen/Kommentare?	407
Kontextmenü Let`s Check	408
Informationen im Chatfenster	410
Kommentare im Livebuch	412
Engine stiften	414
Schnelle Partieanalysen mit Let`s Check	415
Ehrenlisten	416
Speedindex	417
12 Spielerlexikon	417
Spielerlexikon	417
Suche im Spielerlexikon	419
Wertungszahl im Spielerlexikon	421
Personalausweis	421
Listenansicht Spielerlexikon	422
13 Reports und Statistik	424
Statistik	424
Figurenaufenthalte	424
Eröffnungsreport	426
Neuerung aufzeigen	428
Eröffnungen sammeln	428
Spielerdossier	430
14 Fernschach	432
Fernschachverwaltung	432
Fernschachdaten - Zeitkontrolle	433
Fernschachdaten - Adresse	434
Fernschachdaten - Partieinfo	434
Fernschachdaten - E-Mail	435
Fernschachdaten - Urlaub	435
Fernschachzug	435
Schnittstelle zum ICCF Server	437

15	Editor	438
	Texte in der Datenbank	438
	Datenbanktexte suchen	439
	Editor	440
	Kenndaten eines Textes	440
	Texte schreiben und gestalten	441
	Diagramme in Text einbetten	442
	Standardtextformate im Editor	443
	Textverweis auf eine Partie	443
	Textverweis auf eine Suchmaske	444
	Textverweis auf eine Partieliste	444
	Textverweis auf eine Textstelle	444
	Textverweis auf einen Spieler	444
	Textverweis auf ein Turnier	444
	Textverweis auf andere Texte	444
	Textverweis auf Eröffnungs- oder Themenschlüssel	445
	Texteinbettung von Bildern, Videos und Audio	445
16	Installieren	446
	Installiere auf Festplatte	446
	Datenbank automatisch von DVD/CD installieren	446
	Datenbankpfad	447
	PGN-Downloads aus dem Internet	448
17	Chess Media System	448
	Systemvoraussetzungen Chess Media System	448
	Chess Media System	448
Teil IV Fachausdrücke		450
1	Notation einer Schachpartie	450
2	Mega Database	452
3	ECO-Klassifikation	453
4	Elozahlen	453
5	Andere Ratings	454
Teil V Anwendungsbeispiele		454
1	Suche nach Figurenanzahl	454
2	Elozahlen rücksetzen	455
3	Sortierung fixieren	455
4	Sortierung via Drag & Drop	456
5	Partienotation via Drag & Drop kopieren	456
6	Richtig ersetzen	456
7	Datenbanken ausschlachten	456
8	Repertoiredatenbank aufbauen	458
9	Nullzug in Notation einfügen	462
10	Fenstertechnik	463
11	Kürzel in Partielisten	464
12	Parallele Suche in mehreren Datenbanken	465

13	Tipp Suchmaske	465
14	Partien schneller erfassen	466
15	Partien mit Kommentaren suchen	467
16	Partien dauerhaft markieren	468
17	Mögliche Partiefortsetzung anfügen	469
18	Aktuelle Partien/Datenbanken	469
19	Faltung in Notation	471
20	Detailansicht	472
21	Welche Bedeutung hat die Clipdatenbank ?	473
22	Taktiktraining	474
23	Trainingsunterlagen erstellen	474
24	Diagrammliste exportieren	477
25	Druck "Bis zum Zug xxx"	478
26	Trainingsfragen anzeigen	478
27	Kritische Eröffnungsvarianten erkennen	479
28	Notationen editieren	480
29	Zugriff Onlinedatenbank	481
Teil VI Probleme		484
1	Problembehandlung	484
2	64 Bit Version	485
3	3D-Darstellung optimieren	485
4	Keine Figuren im Brettfenster ?	486
5	Zeichensatzprobleme	486
6	Updates	487
Index		488

1 Erste Schritte

1.1 Inhalt

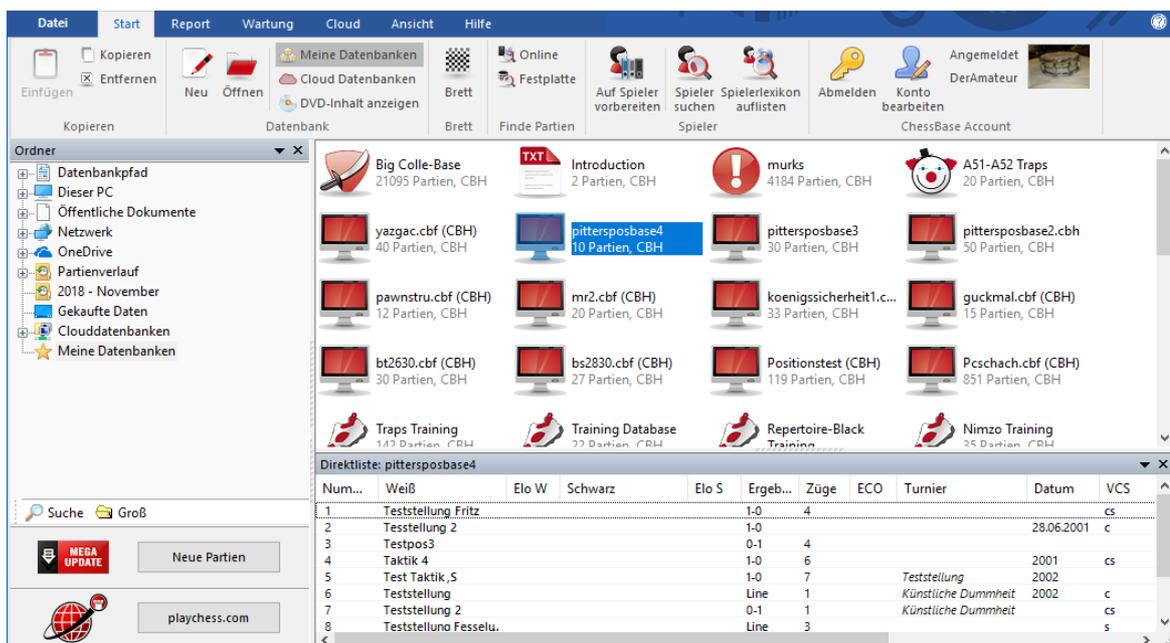


[Einführung](#)
[Problembehandlung](#)
 Wie kann ich

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.



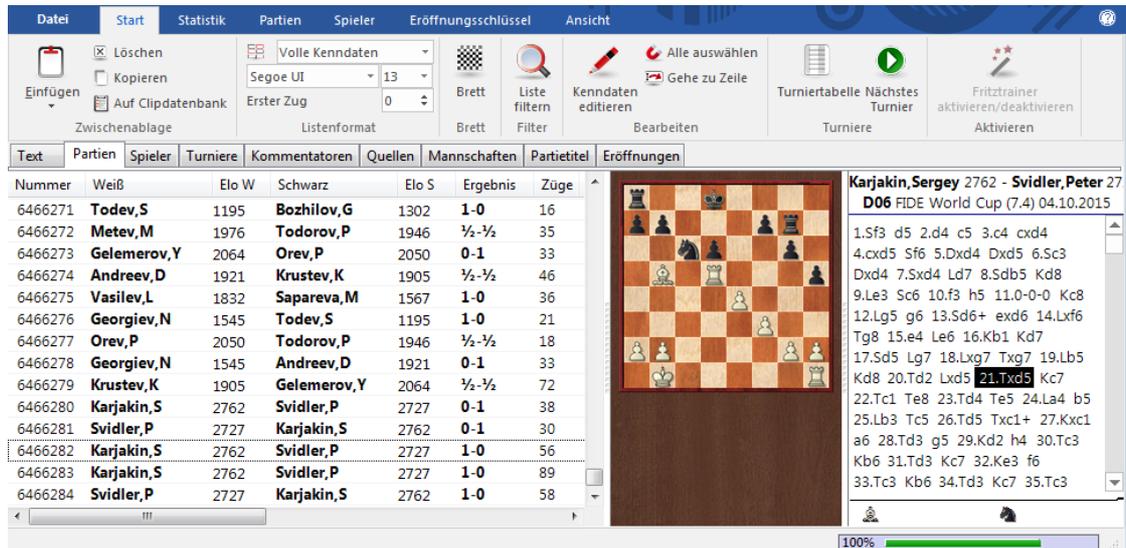
ChessBase kennt drei Fenstertypen:

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.

Informationen dazu finden Sie unter "[Hilfen im Programm](#)".

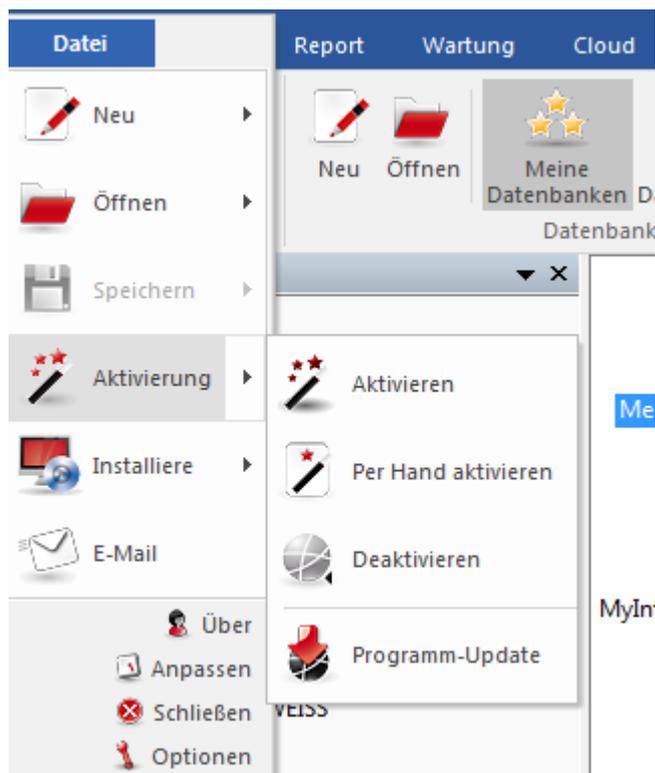
1.4 Programmaktivierung

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

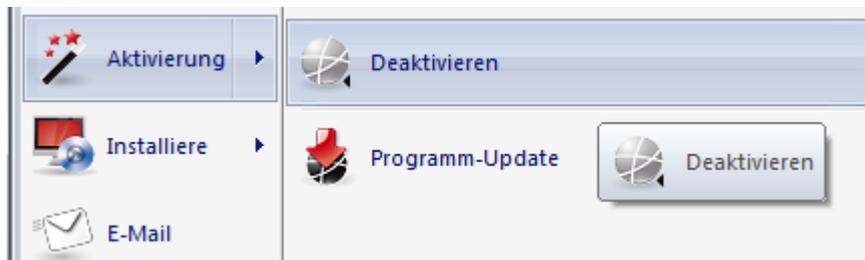
in dem Dialog übernommen.

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.

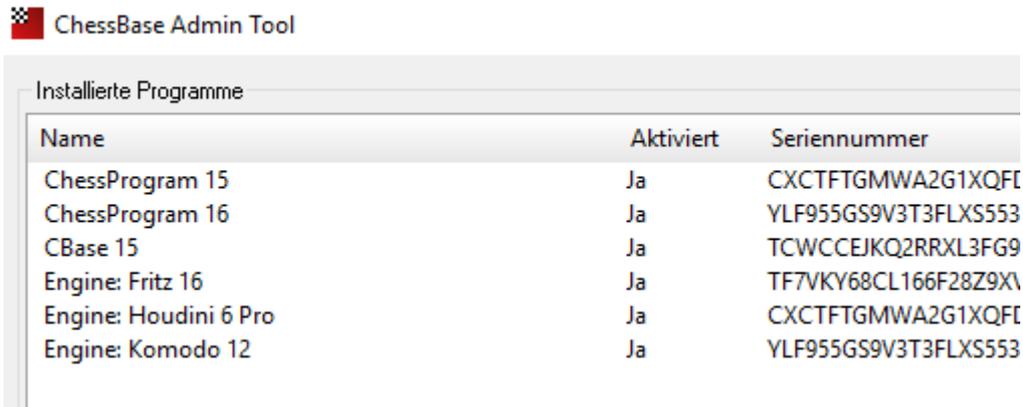
Die Deaktivierung wird über Menü *Datei* - *Aktivierung* - *Deaktivieren* vorgenommen. Damit setzen Sie den Zähler wieder hoch und können danach das Programm wieder registrieren und unter einer geänderten Systemkonfiguration weiter einsetzen.

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.



The screenshot shows the 'ChessBase Admin Tool' window with a tab titled 'Installierte Programme'. Below the tab is a table with three columns: 'Name', 'Aktiviert', and 'Seriennummer'. The table lists several programs, all of which are marked as 'Aktiviert' (Activated).

Name	Aktiviert	Seriennummer
ChessProgram 15	Ja	CXCTFTGMWA2G1XQFF
ChessProgram 16	Ja	YLF955GS9V3T3FLXS553
CBase 15	Ja	TCWCCEJKQ2RRXL3FG9
Engine: Fritz 16	Ja	TF7VKY68CL166F28Z9X\
Engine: Houdini 6 Pro	Ja	CXCTFTGMWA2G1XQFF
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.

1.4.1 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!

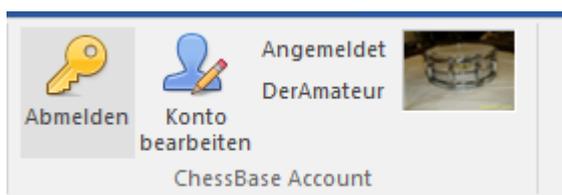
Frage: Ich habe die Deaktivierung mehrfach vergessen und kann jetzt mein Programm nicht mehr aktivieren. Was kann ich machen?

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.

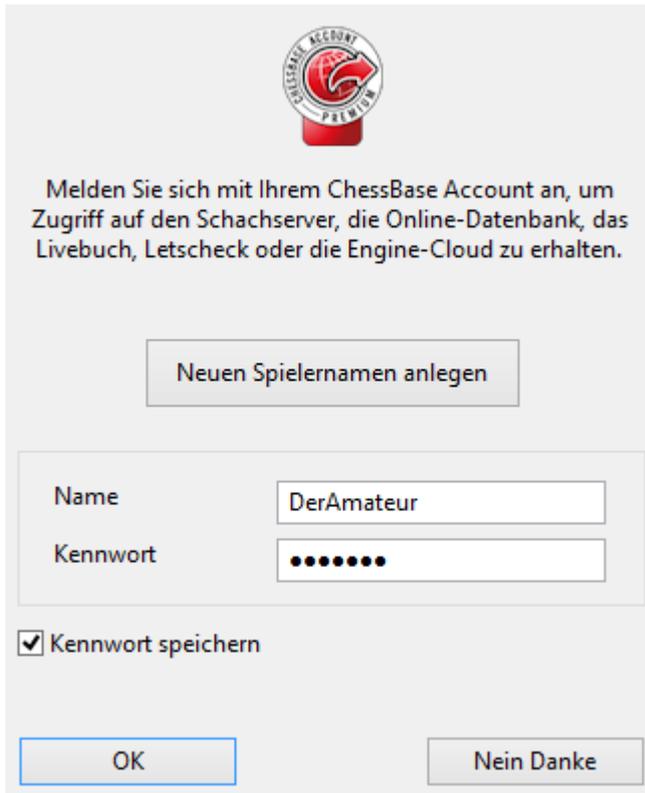
1.5 Anmeldedialog für Webfunktionen

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.



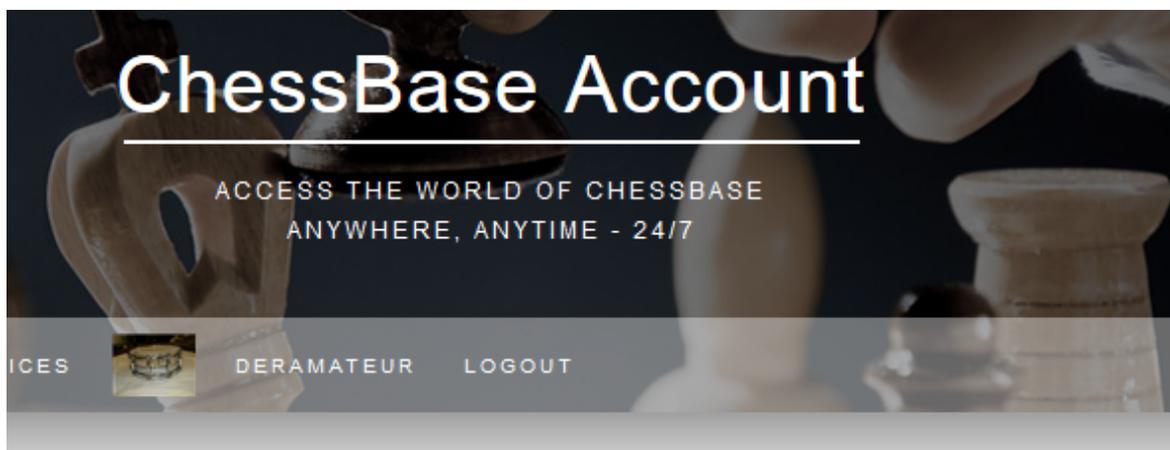
Klick auf „Anmelden/Abmelden“ startet den Einstelldialog.



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, the text reads: "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. A checkbox labeled "Kennwort speichern" is checked. 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:

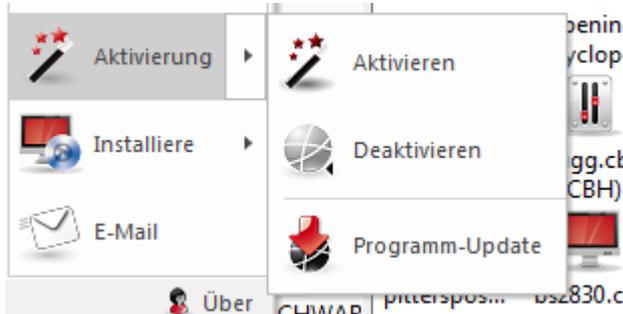
1. Schachserver: Die Anmeldung erfolgt automatisch. Sie können sofort loslegen.
2. Partiencloud: Auch hier erfolgt die Anmeldung automatisch. Es besteht aber weiterhin die Möglichkeit, die Datenbanken offline zu bearbeiten.
3. [Enginecloud](#): Die Anmeldung erfolgt ebenfalls automatisch. Sie können 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.

1.6 Support

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

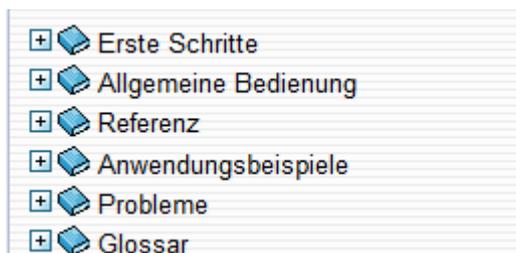
Unter *Menü Datei - Aktivierung - Program Update* können Sie nach verfügbaren Updates suchen.



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.

Support

Name:

E-Mail:

Problembeschreibung:

Betriebssystem:

Software:

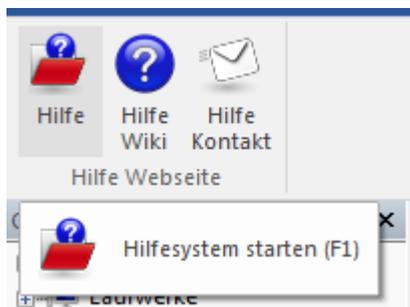
Welche Adresse wird bei der Fehlermeldung angegeben:

Seriennummer:

Sicherheitszeichen:

1.7 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.

Unter "Hilfe Wiki" finden Sie eine Vielzahl von Supportartikeln zu unseren Programmen.

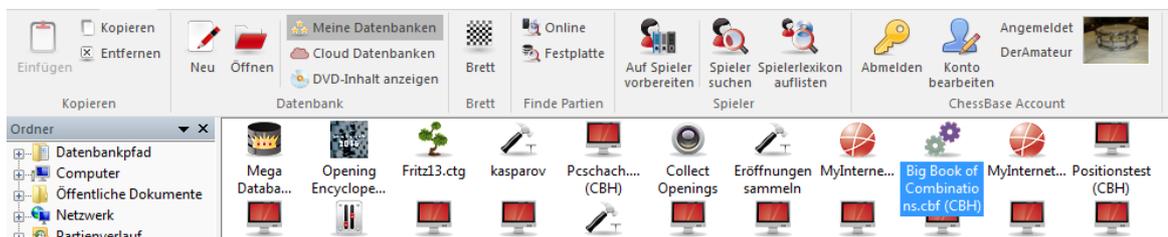
" Hilfe Kontakt " führt Sie direkt zu unserem [Kontaktformular](#) für den Support.

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.



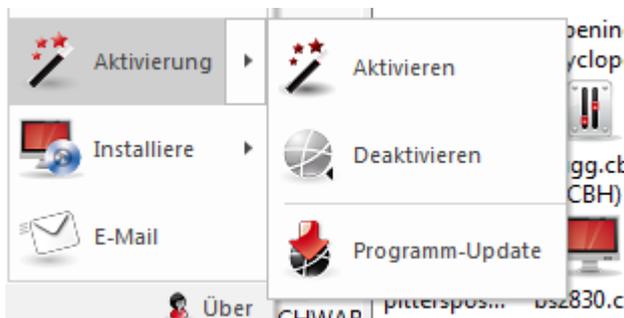
In diesem Fall wird aktiviert man die benötigten Funktionen per Klick auf einen der Einträge.

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.

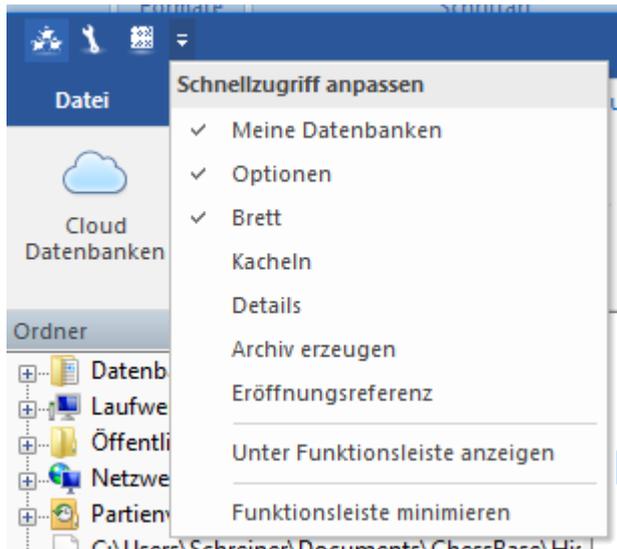
Hinweis: Im Datenbank - oder Brettfenster bietet *Menü Datei* ebenfalls passende Funktionalität, genau wie die Ribbons.



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:



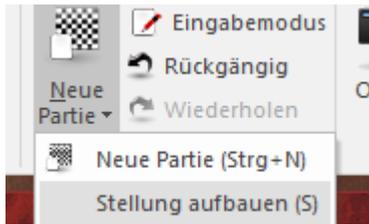
„ Zum Schnellzugriff hinzufügen “ ermöglicht es dem Anwender, sich eine individuelle Arbeitsumgebung mit den häufig genutzten Funktionen einzurichten.

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.

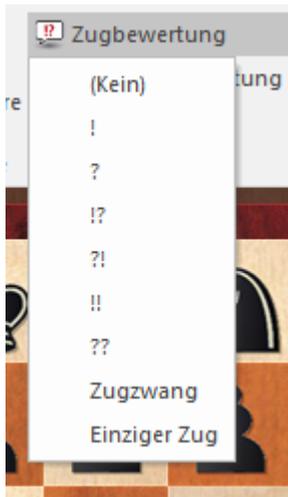
2.4 Zusatzfunktionen aufrufen

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.

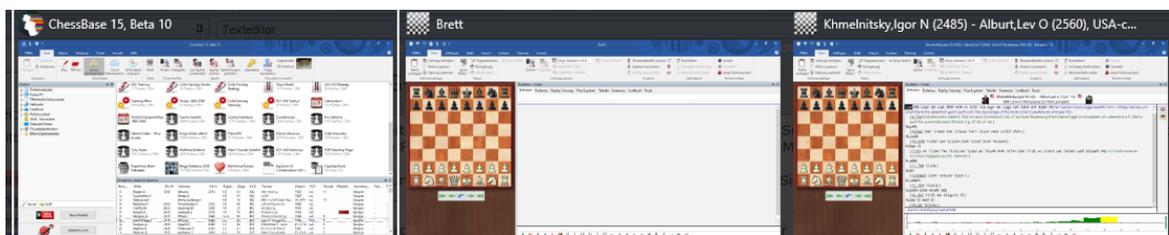


2.5 Shortcut STRG-F6

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.



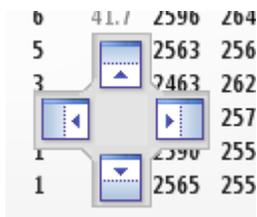
2.6 Fensterflächen anordnen

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.

Brett drehen	Strg+F
Finde Stellung in Mega Database 2018...	Umschalt+F7
Finde Stellung in Alekhine Defence...	
Online...	
Finde Stellung in Repertoire Weiß...	Umschalt+Strg+Alt+F
Ins Weissrepertoire...	Umschalt+Strg+Alt+A
Finde Stellung in Repertoire Schwarz...	Umschalt+Strg+Alt+L
Ins Schwarzrepertoire...	Umschalt+Strg+Alt+D
Eröffnungsreport	
Eröffnungsklassifikation	Strg+Alt+C
Neuerung zeigen/Vergleichen	Umschalt+F6
Neuerung markieren	Umschalt+Strg+R
Brettdesign...	Umschalt+Strg+Alt+O

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 Fenster

2.9.1 Datenbankfenster

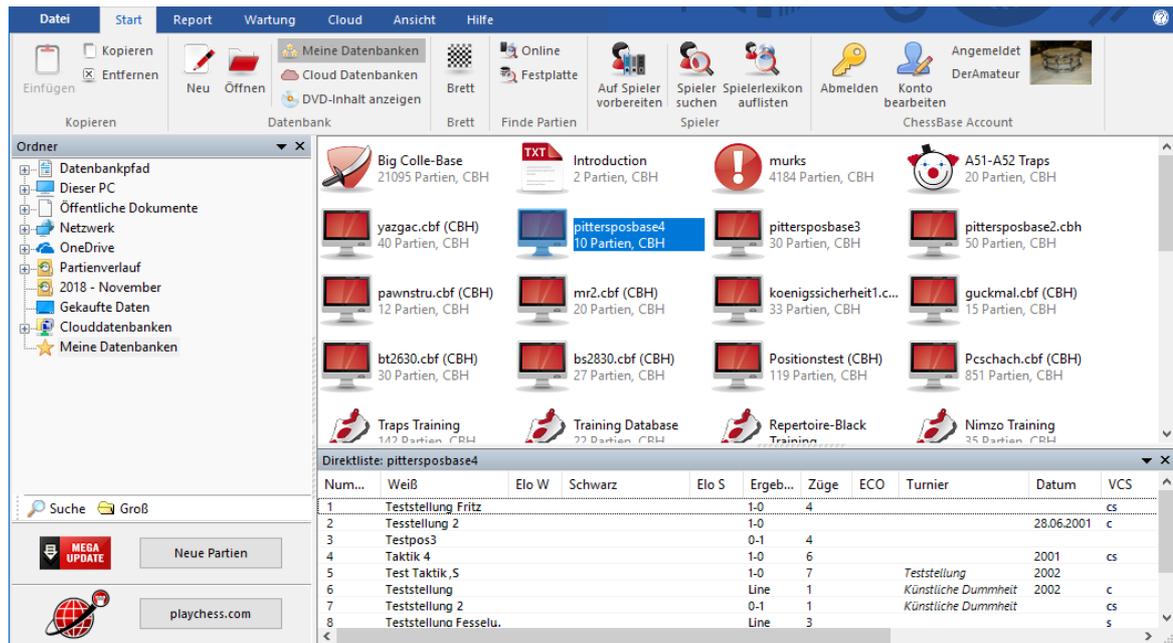
2.9.1.1 Datenbankfenster



Das Symbol des Datenbankfensters.

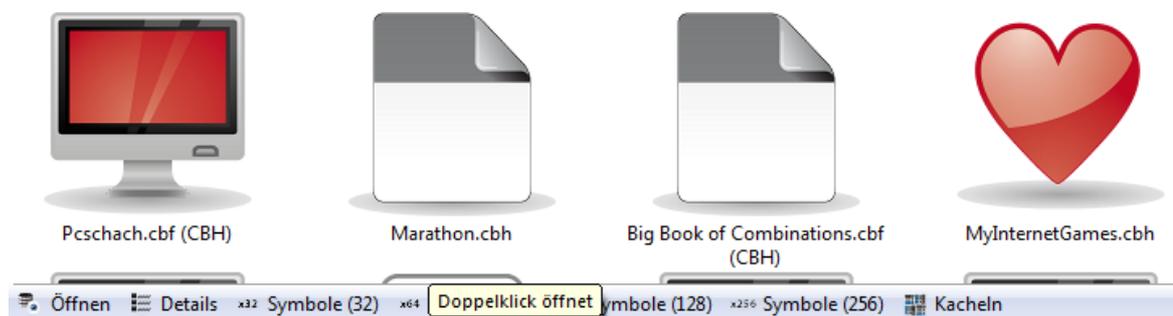
Im *Datenbankfenster* öffnen, durchsuchen, verwalten und pflegen Sie [Datenbanken](#).

Das *Datenbankfenster* ist die Schaltzentrale des Programms.



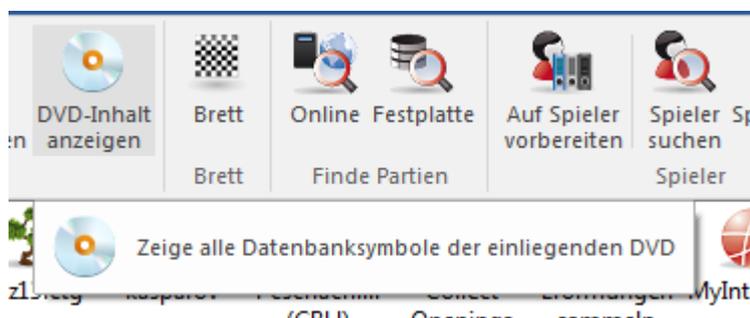
Die Darstellung mit der zweigeteilten Ansicht ist weitgehend dem Windows-Explorer nachempfunden. Im linken Fenster befindet sich die Anzeige des Verzeichnisbaums inklusive der auf dem System installierten Laufwerke. Beim Start finden Sie links die Fensterfläche *Ordner*.

Die Darstellung der Icons ist einstellbar.

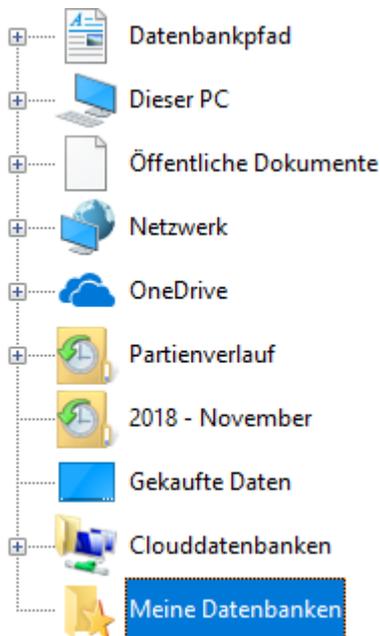


In der Buttonleiste unter Datenbankexplorer kann dies eingestellt werden.

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

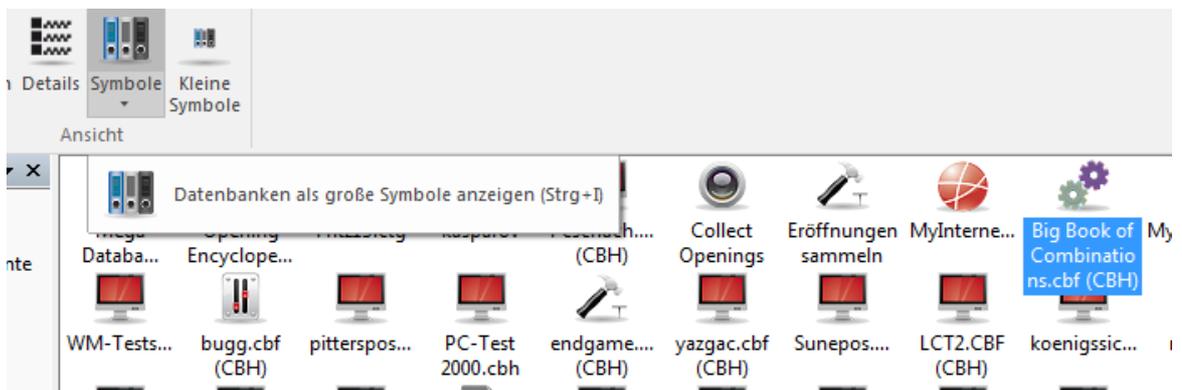


Öffnen Sie durch Klick auf das  -Symbol ein Laufwerk und seine Verzeichnisse, um im Hauptfenster die darin enthaltenen Datenbanken zu sehen:



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.

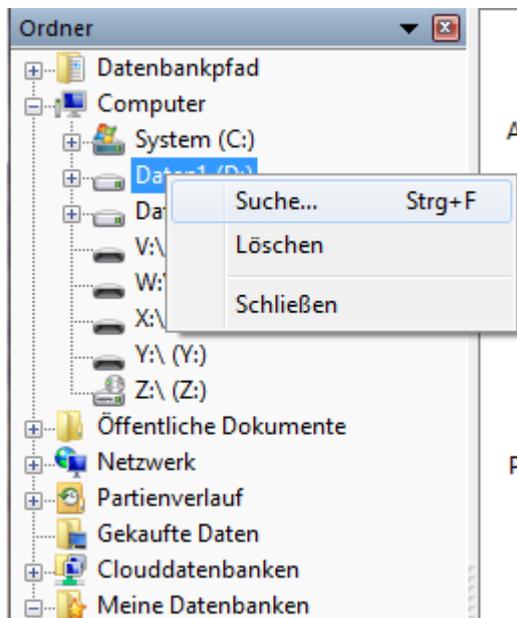
Ein Eintrag der Fensterfläche Verzeichnisse hat besondere Bedeutung: [Meine](#)

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!

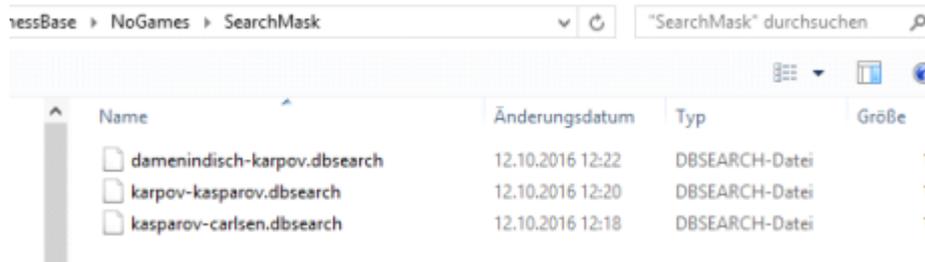
2.9.1.2 Suchabfragen abspeichern

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.

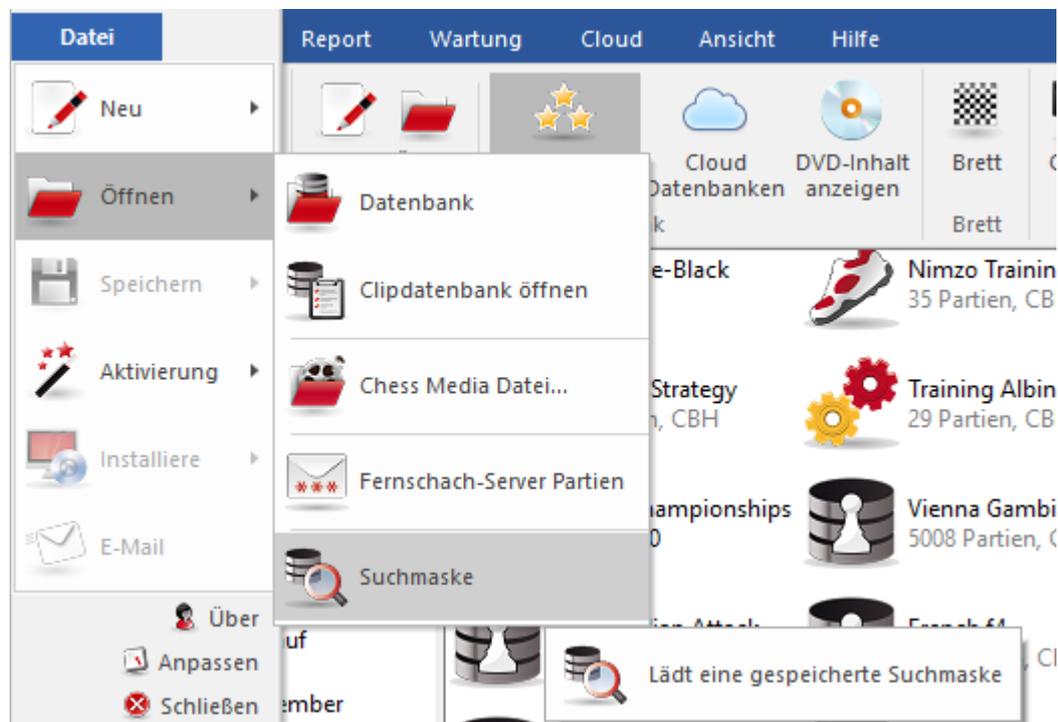
Achten Sie darauf, dass bei der Bezeichnung ein aussagekräftiger Name ausgewählt wird, damit bei vielen Einträgen die Übersicht gewährleistet bleibt.



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.

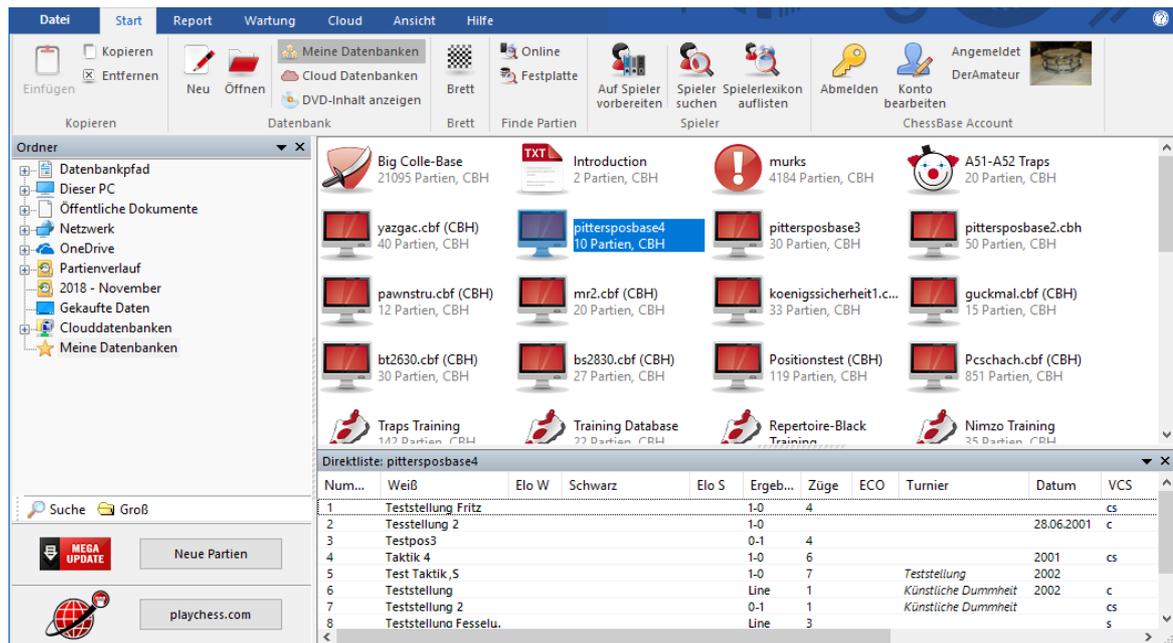
Im Dateimenü steht jetzt unter *Öffnen* auch die Möglichkeit zur Verfügung, vordefinierte Suchmasken direkt zu laden.



2.9.1.3 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:

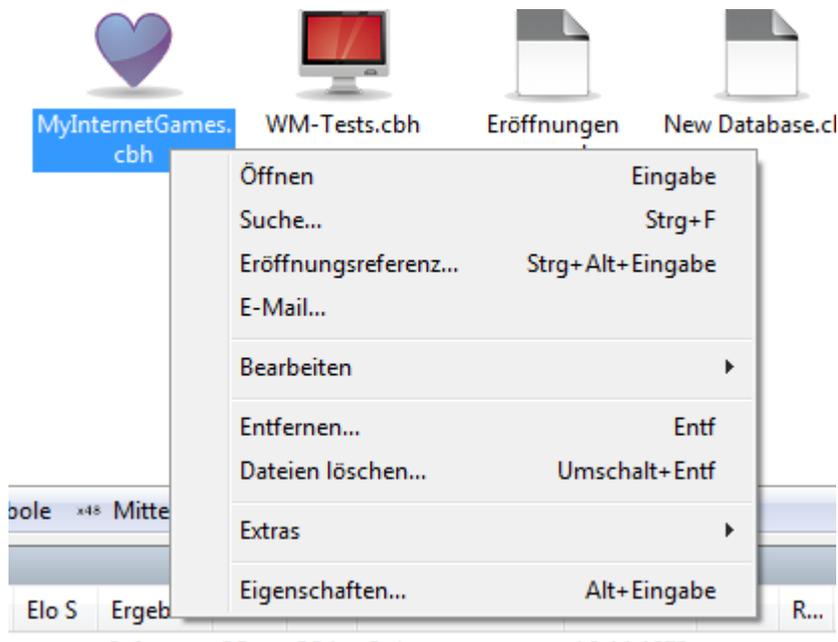
Ribbon Start - entfernen. Damit entfernen Sie ein Datenbanksymbol. Die Datenbankdateien bleiben aber physisch auf der Platte.

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.

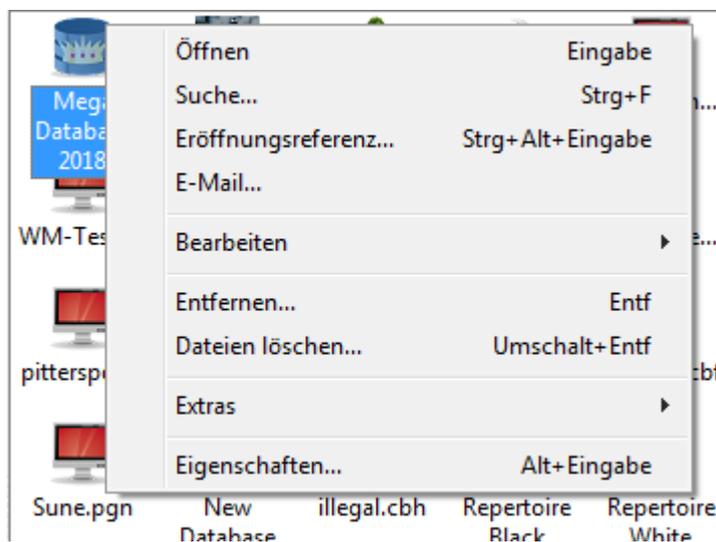
Tipp: Strg-F12 bringt '*Meine Datenbanken*' ins Hauptfenster.

2.9.1.4 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 Mausclick 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

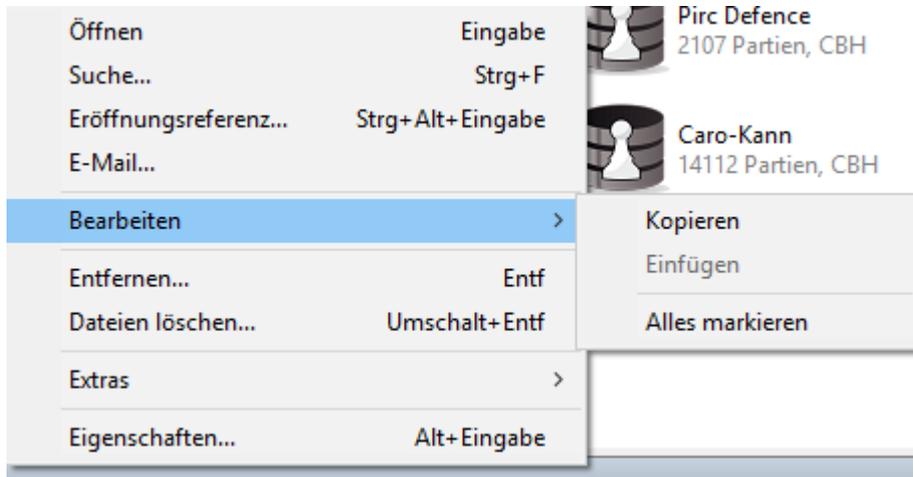
Verschickt die Datenbank als [E-Mail](#)

Bearbeiten - Kopieren

Merkt die Datenbank zum Kopieren vor

Bearbeiten - Einfügen

Hängt zum Kopieren vorgemerkte Parteien 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

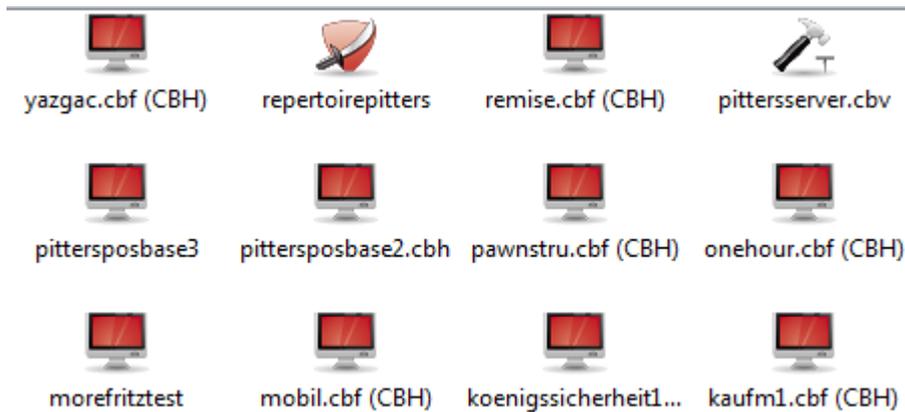
Setzt die [Eigenschaften eines Datenbanksymbols](#)

2.9.1.5 Erstelldatum einer Datenbank anzeigen

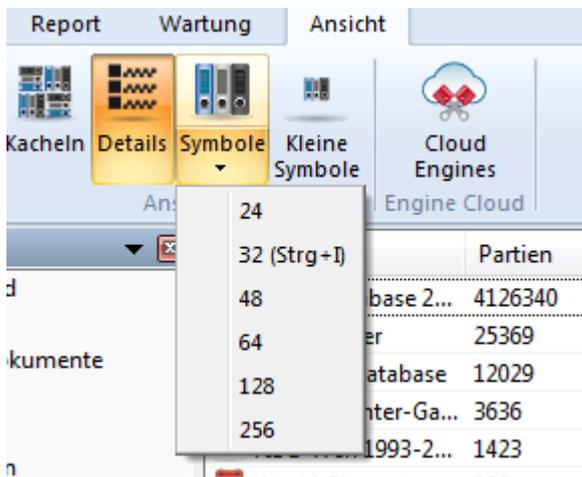
Innerhalb des [Datenbankfensters](#) gibt es mehrere Darstellungsoptionen für die installierten Datenbanken. Am einfachsten ist die Auflistung der Datenbanken mit den großen Symbolen.



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.

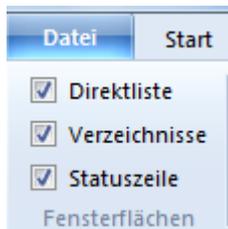
Hinweis: Das Programm blendet Datenbanksymbole aus, wenn die entsprechende Datenbank über einen längeren Zeitraum nicht mehr benutzt wurde. Die Datenbank wird natürlich nicht physisch von der Platte gelöscht. Sie können die Datenbank

jederzeit wieder laden und in das Datenbankfenster aufnehmen.

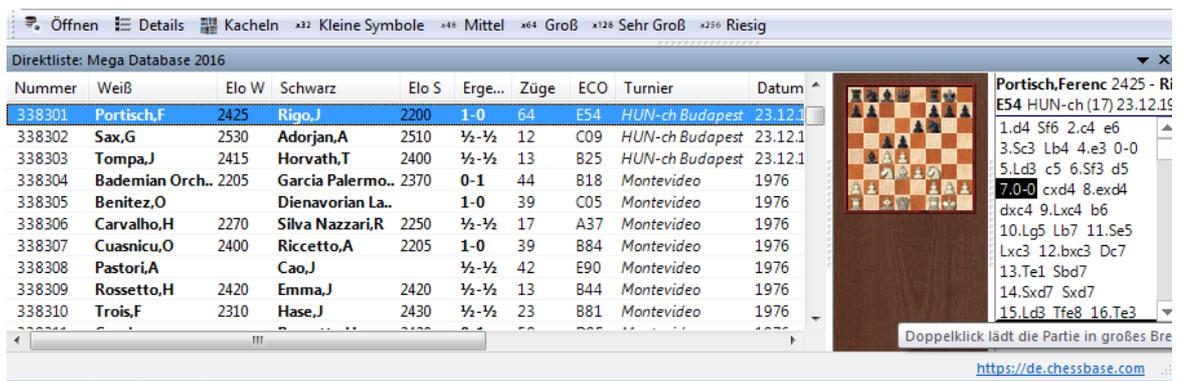
2.9.1.6 Vorschauenfenster in der Direktliste

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.

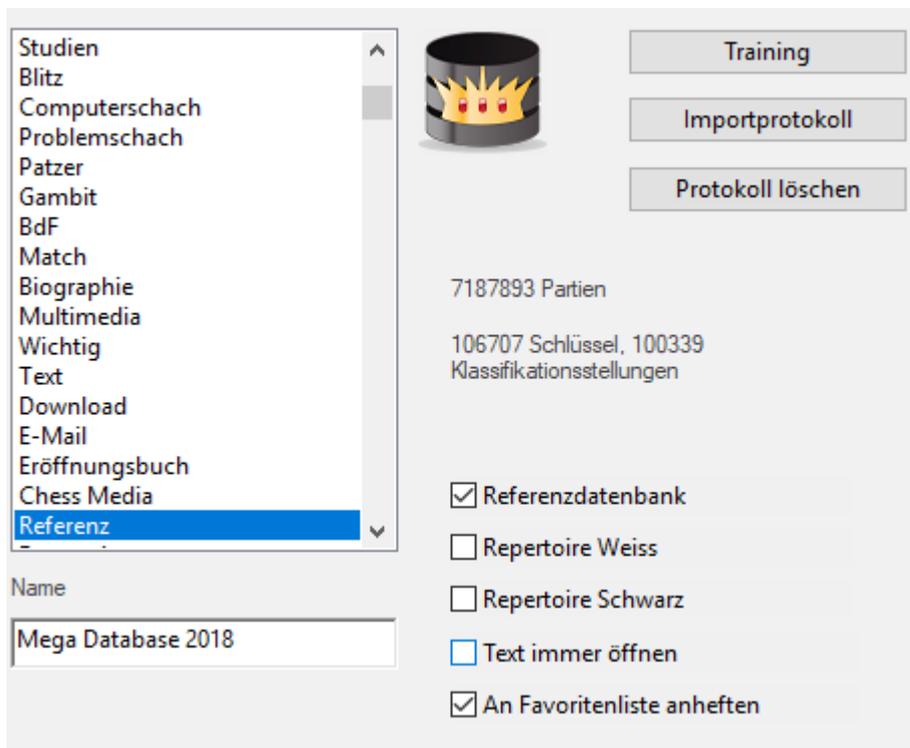
2.9.1.6.1 Doppelklick auf Schnellbrett

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

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

2.9.1.7 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

Problem schach
Patzer
Gam bit
BdF
Match
Biographie
Multimedia
Wichtig
Text
Internet
E-Mail

weitere Einteilungen und alle Nationalitäten (Fahnen).

2.9.1.8 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.

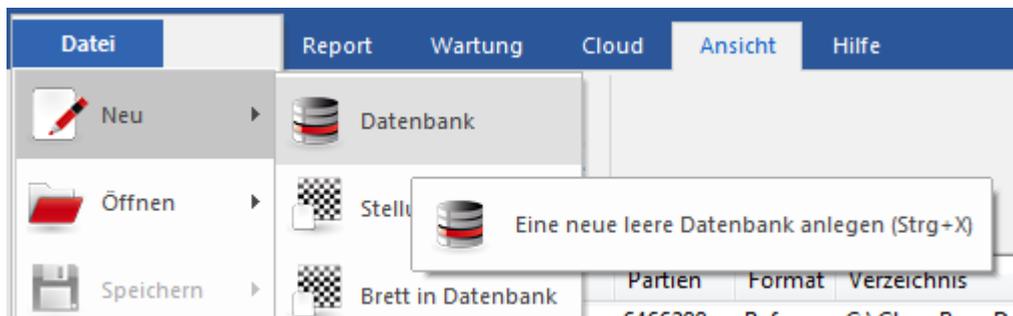
Sollten Sie exakt die gleichen Pfade zu den Datenverzeichnissen auf dem neuen Rechner übernommen haben, ist es nicht notwendig, diese Datenbanken „händisch“ aufzunehmen.

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!

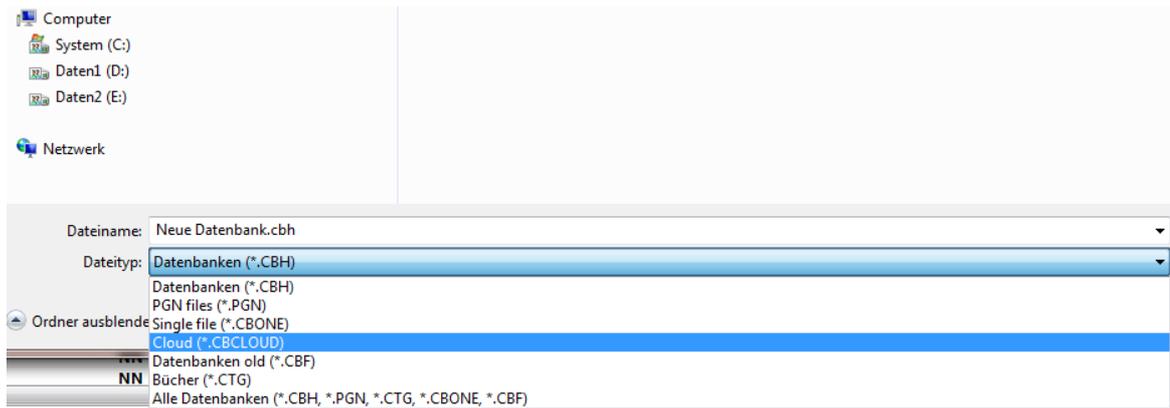
2.9.1.9 Datenbankformat *.cbone

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

Menü Datei - Neu - Datenbank



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

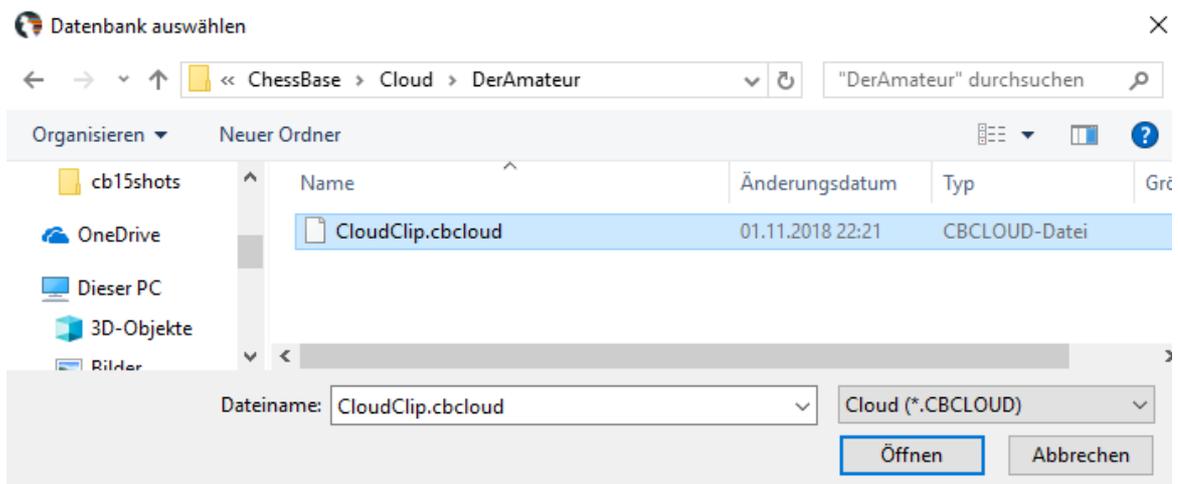


Der Vorzug dieses Datenformates besteht darin, daß die Datenbank im Unterschied zum CBH Format in einer einzigen Datei gespeichert wird. Damit eignet es sich exzellent für Sicherungskopien oder wenn Sie eine Datenbank weitergeben/versenden wollen.

2.9.1.10 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.

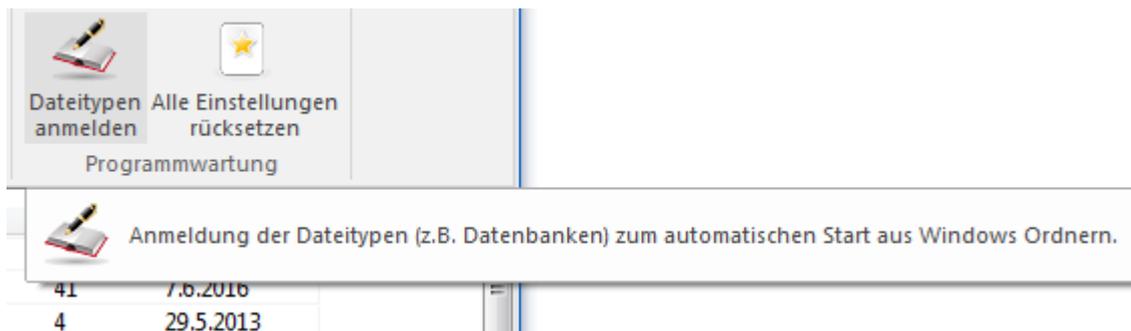
Es hat keine Index-Dateien für Spieler/Turnier, etc. Es kann alle Daten speichern wie im CBH-Format, hat jedoch wegen der fehlenden Index-Dateien weniger Zugriffsfunktionen.

2.9.1.11 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 Dateierendungen. 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

2.9.1.12 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:



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.

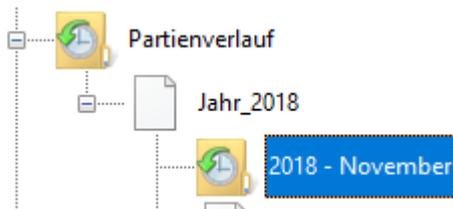
So kopieren Sie Partien von der Clipdatenbank in eine andere Datenbank:

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

2.9.1.13 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.

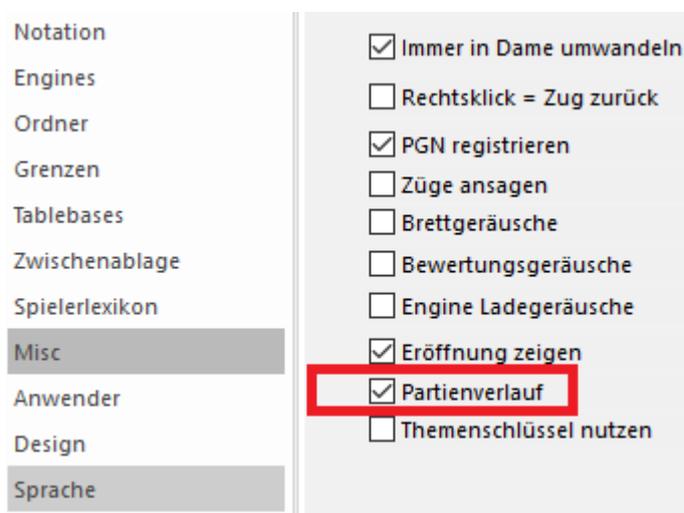


In der rechten Ansicht werden für jeden Tag die Datenbank mit den Partien gelistet, die an diesem Tag geladen und bearbeitet wurden. Darüber können Sie ohne aufwändige Suche auf die zuletzt gesichteten Partien zugreifen. Die Partienliste öffnen Sie per Doppelklick auf ein Symbol.

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

Partienverlauf deaktivieren

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



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.

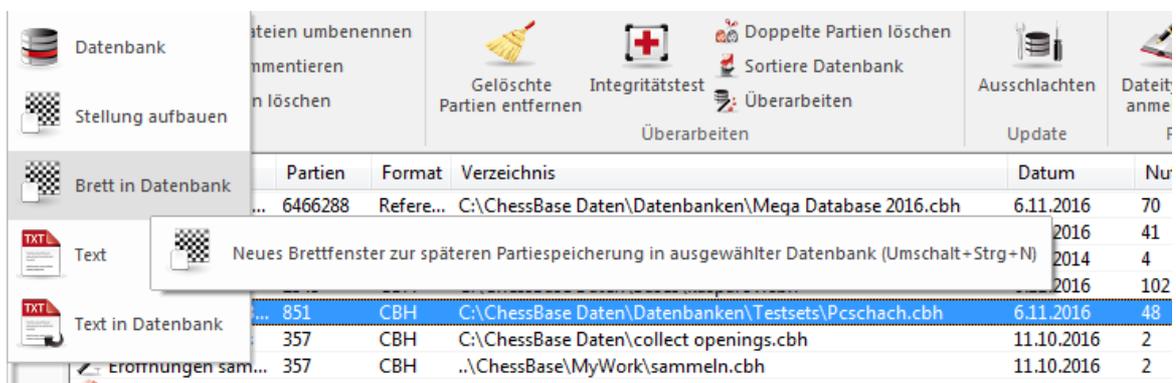
Alle gespeicherten und geladenen Partien werden übersichtlich nach Jahr, Monat und Tag gespeichert. Dieses Protokoll findet man in der linken Fensternsicht unter *Partienverlauf*.

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.

2.9.1.14 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.

2.9.2 Listenfenster

2.9.2.1 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...	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Partietitel	Eröffnungen
50456..	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergeb...	Züge	ECO	Turnier
50456..	Garcia,R	2331	Zhelesny,S	2194	½-½	53	D74	Wch Seniors 21
50456..	Gierse,H	2127	Neumann,H	1974	½-½	32	A11	Wch Seniors 21
50456..	Grinberg,I	2217	Strekalovski,V	2102	1-0	60	A40	Wch Seniors 21
50456..	Haupt,J	1873	Acunzo,D	1802	0-1	29	C00	Wch Seniors 21
50456..	Hjertenes,O	2199	Kock,H	2101	½-½	20	A39	Wch Seniors 21
50456..	Hlinschi,M	1776	Meinhardt,G	1947	1-0	33	C44	Wch Seniors 21
50456..	Hohler,P	2193	Ruckschloss,K	2293	0-1	61	B08	Wch Seniors 21
50456..	Jacobsen,B	2317	Rukavina,J	2423	0-1	44	A11	Wch Seniors 21
50456..	Jansa,V	2499	Tseshkovsky,V	2564	½-½	50	B06	Wch Seniors 21
50456..	Johanssen,T	1975	Spano Cuomo,G	1806	½-½	43	D45	Wch Seniors 21
50456..	Karl,H	2211	Pavlov,M	2362	0-1	52	D31	Wch Seniors 21
50456..	Keze,A	1754	Zilahi,G	1946	0-1	45	D35	Wch Seniors 21
50456..	Klundt,K	2355	Keserovic,M	2194	1-0	52	C9	Wch Seniors 21
50456..	Kunz,K	2273	Finnlaugsson,G	2072	1-0	36	A48	Wch Seniors 21
50456..	Lang,F	2161	Blasco,D	1961	1-0	41	B06	Wch Seniors 21

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

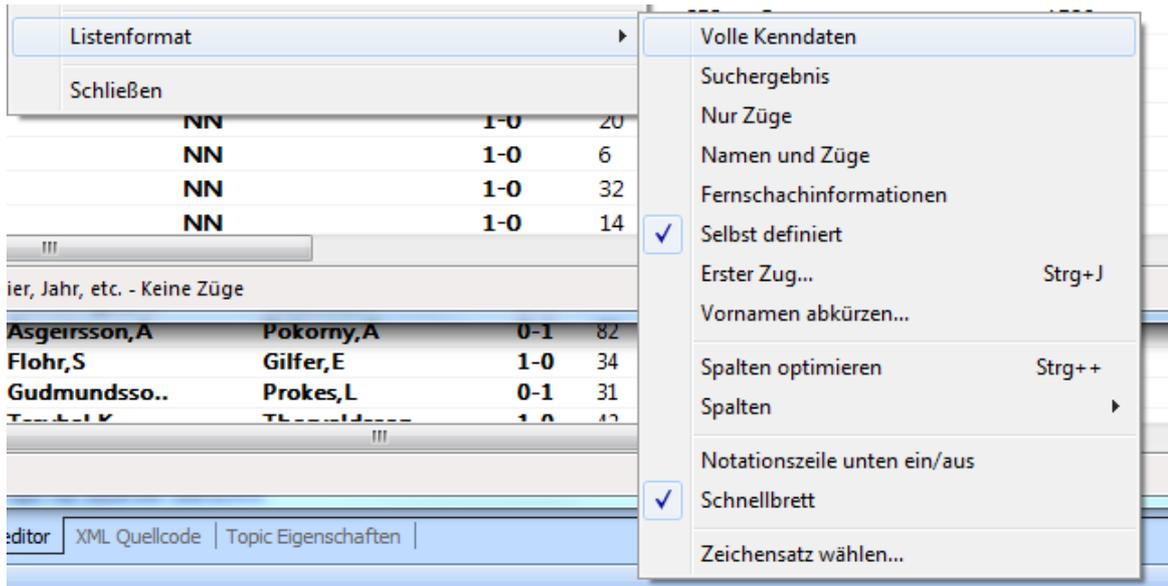
Tip: Wenn Sie mit dem Mauszeiger über einem Ribbon verharren, wird die konkrete Funktion angezeigt.

2.9.2.2 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.

Endmaterial

DTT6B - DTL4B

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

2.9.2.3 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.

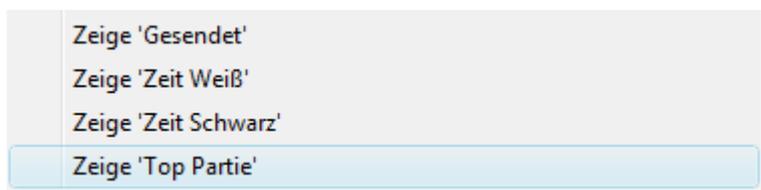
96	1.d4 Sf6 2.Sf3 e6 3.g3 b6 4.Lg2 Lb7 5.c4 Le7 6.Sc3 Se4 7.Ld2 Lf6
96	1.d4 d5 2.c4 e6 3.c3 c6 4.c3 Lb4 5.Lg5 h6 6.Lxf6 Dxf6 7.e3 0-0
96	1.c4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 b6 4.e3 Lb7 5.Ld3 g6 6.Sc3 d5 7.0-0 Lg7 8
96	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 Lb4+ 4.Ld2 De7 5.g3 Sc6 6.Lg2 Lxd2+ 7.S
96	1.c4 Sf6 2.Sc3 c5 3.Sf3 e6 4.g3 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.

2.9.2.4 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.

Tip: 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.

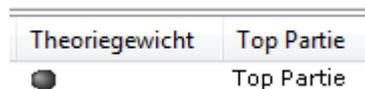


Die Spaltentrennung zwischen in der Titelzeile kann mit der Maus verschoben werden.

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

2.9.2.5 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.

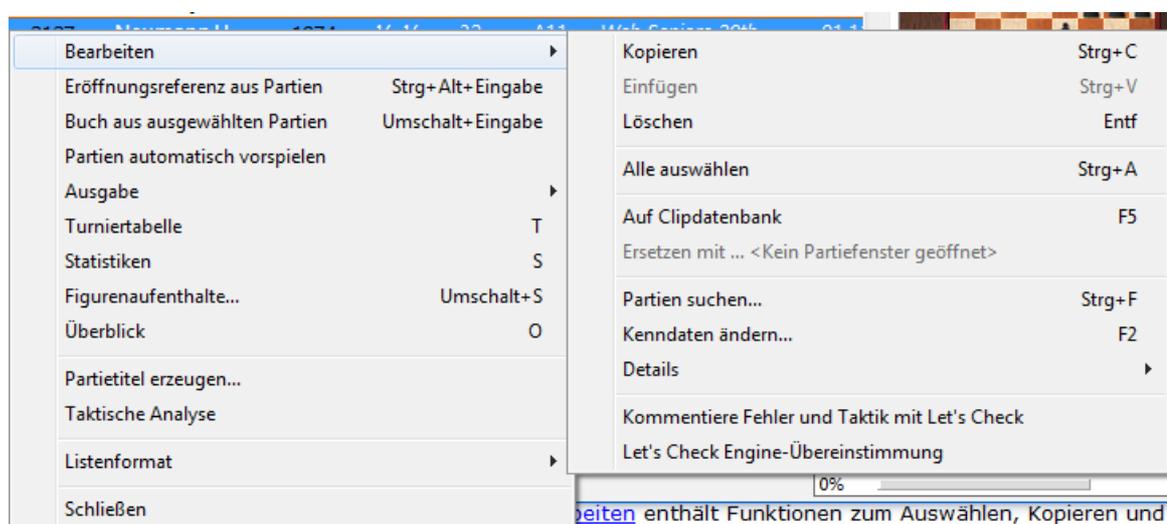
2.9.2.6 Partienliste

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](#).

2.9.2.7 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*".

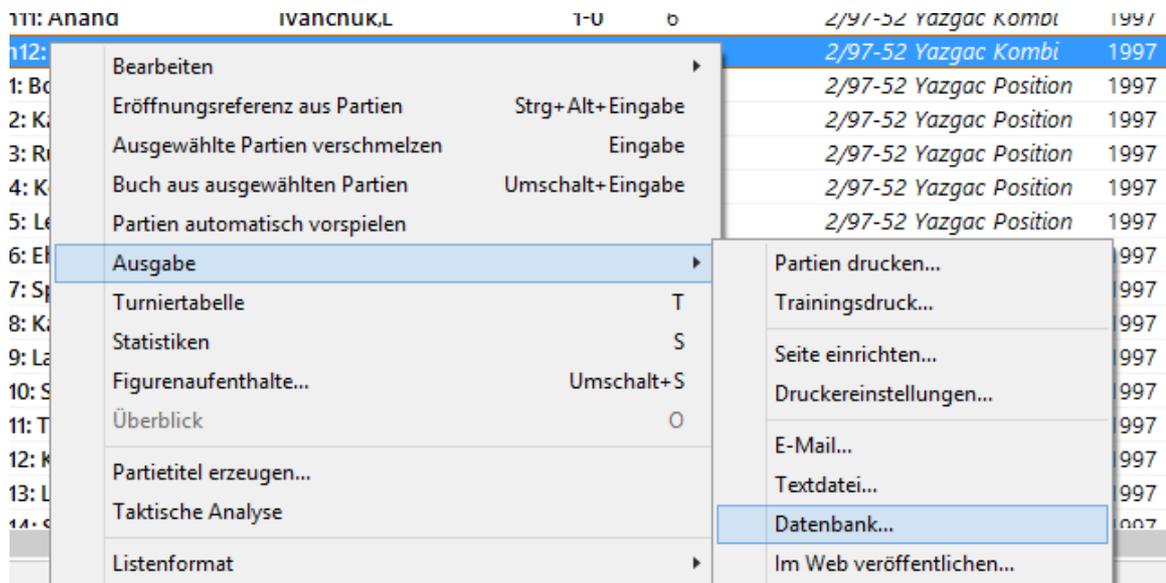
Innerhalb der aktuellen Sitzung bleibt dann die Information auch bei neuen Datenbanken verborgen, sofern die Datenbank neu in der gleichen Sitzung angelegt wird. Wenn Sie den Rechner runter- und wieder neu hochfahren habe, werden wieder alle Spalteneinträge angezeigt. Das ist im Grunde genommen auch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

2.9.2.8 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 Parteeinträge ist möglich mit *STRG+Mausklick* oder *SHIFT+Mausklick*.

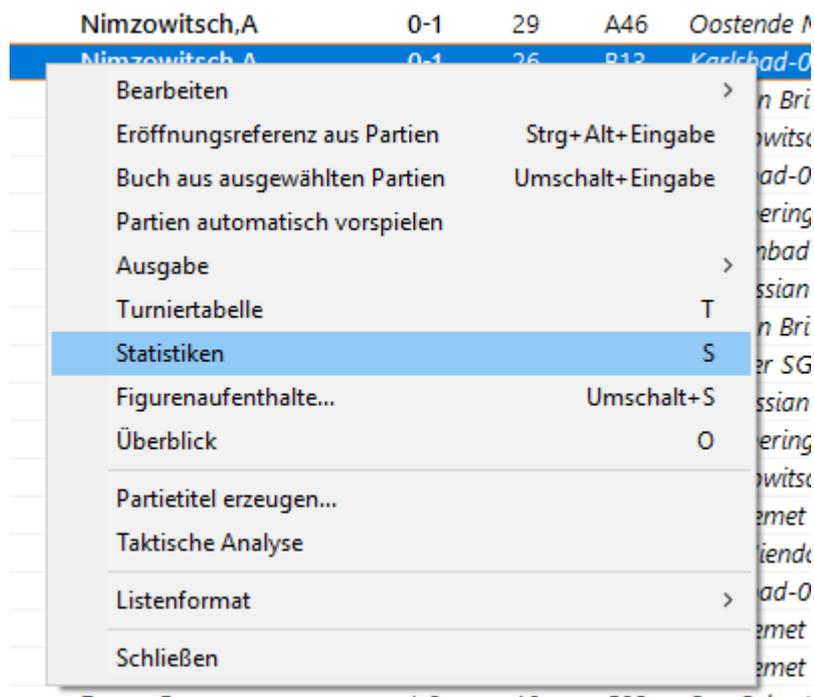


Unter *Ausgabe* *Datenbank* starten Sie den Windows Dateiauswahldialog, hier können Sie jetzt die Zieldatenbank auswählen, in die Sie die neuen Partien kopieren wollen.

Nach der Auswahl der Zieldatenbank wird der Kopiervorgang umgehend ausgeführt.

2.9.2.9 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

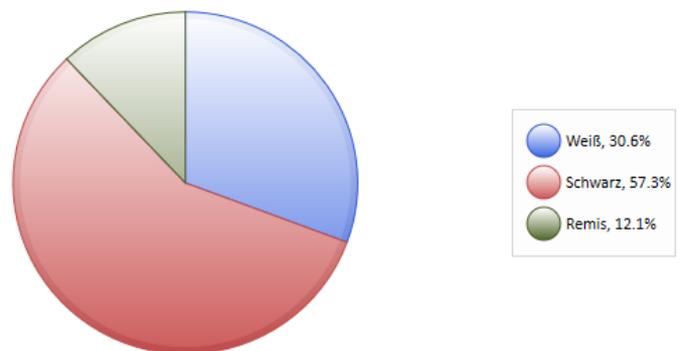
...

Wei

Schwarz

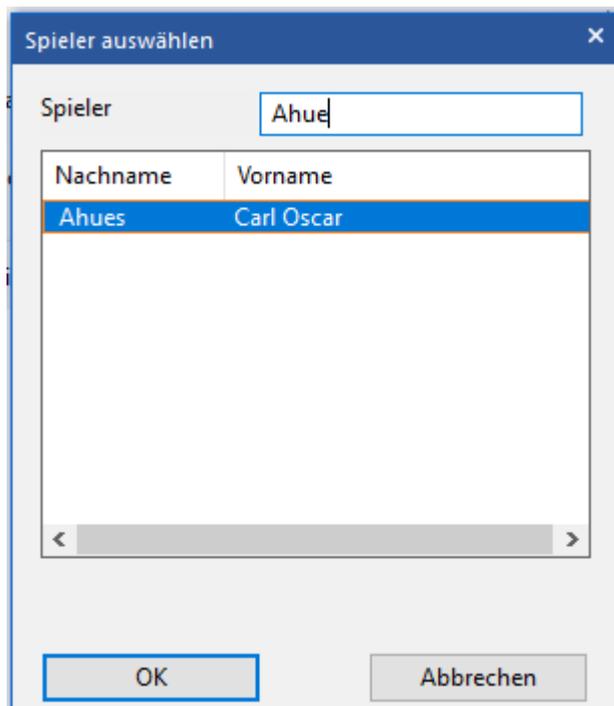
Beide

Ergebnis



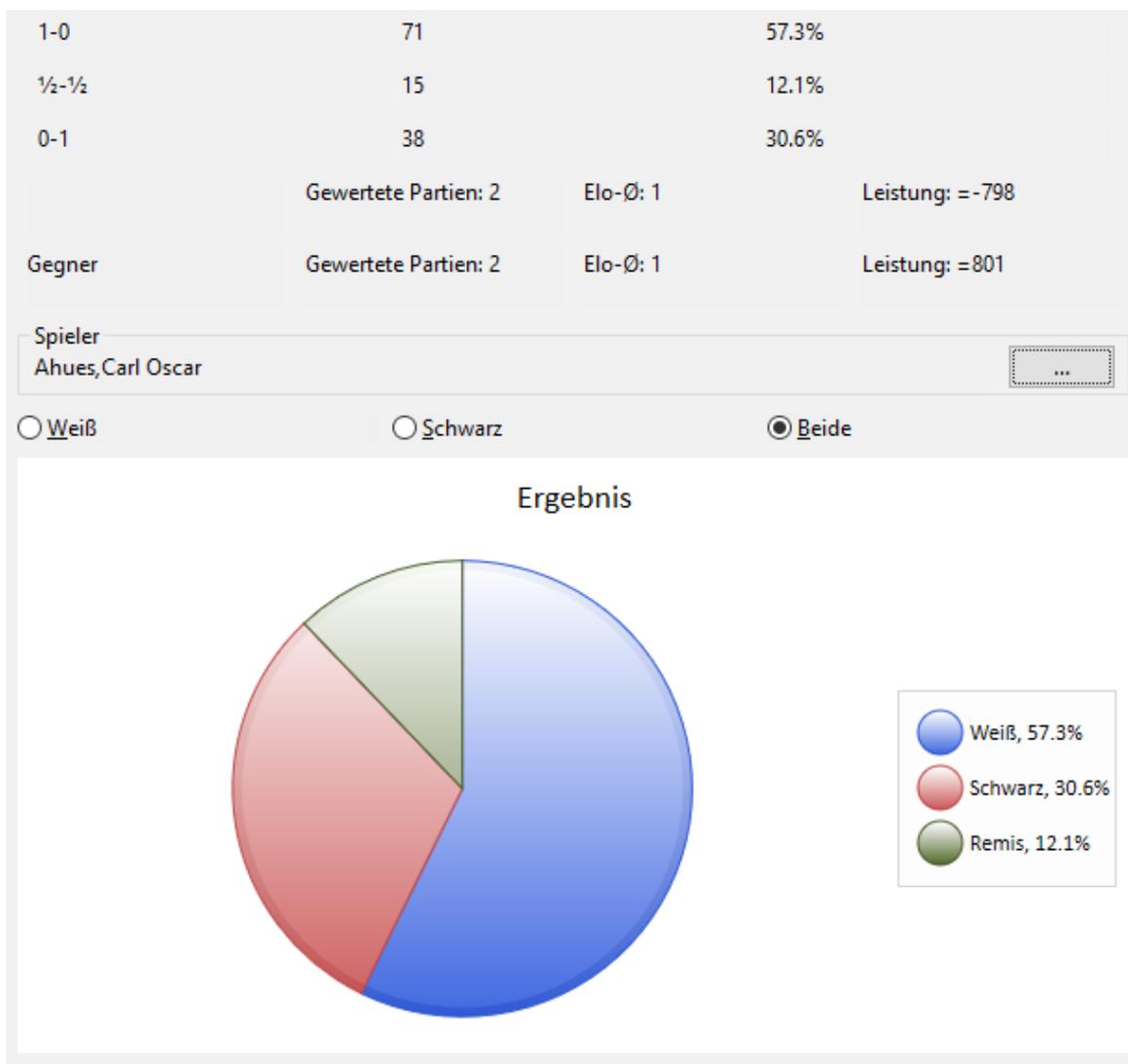
Aus dem Dialog heraus ist es z.B.mglich, direkt nach den Resultaten eines bestimmten Spieler zu suchen.

Klick auf Spieler.

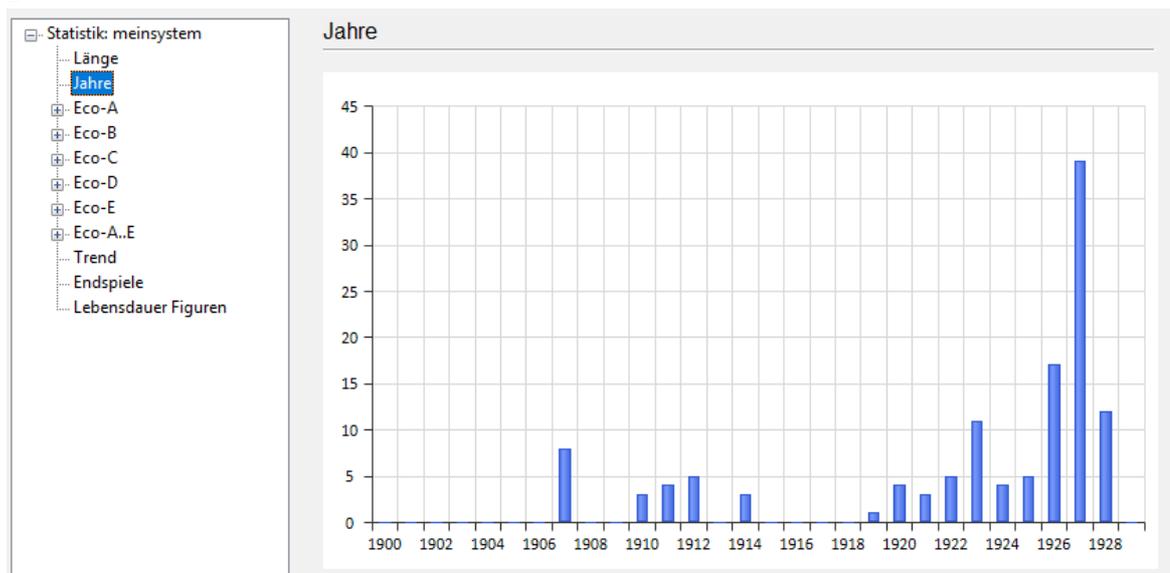


Bereits bei der Eingabe des Spielernamens werden die passenden Spielereinträge aus dem Index und die individuellen Ergebnisse gegen den Spieler aufgelistet.

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



Die Einträge Länge/Jahre/ oder Eco zeigt die Anzahl der Partiedauer, Jahre oder die Übersicht über die Partien nach dem Klassifikationsschema des Schachinformatiors. Die Interpretation der Ergebnisse ist selbsterklärend. 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.

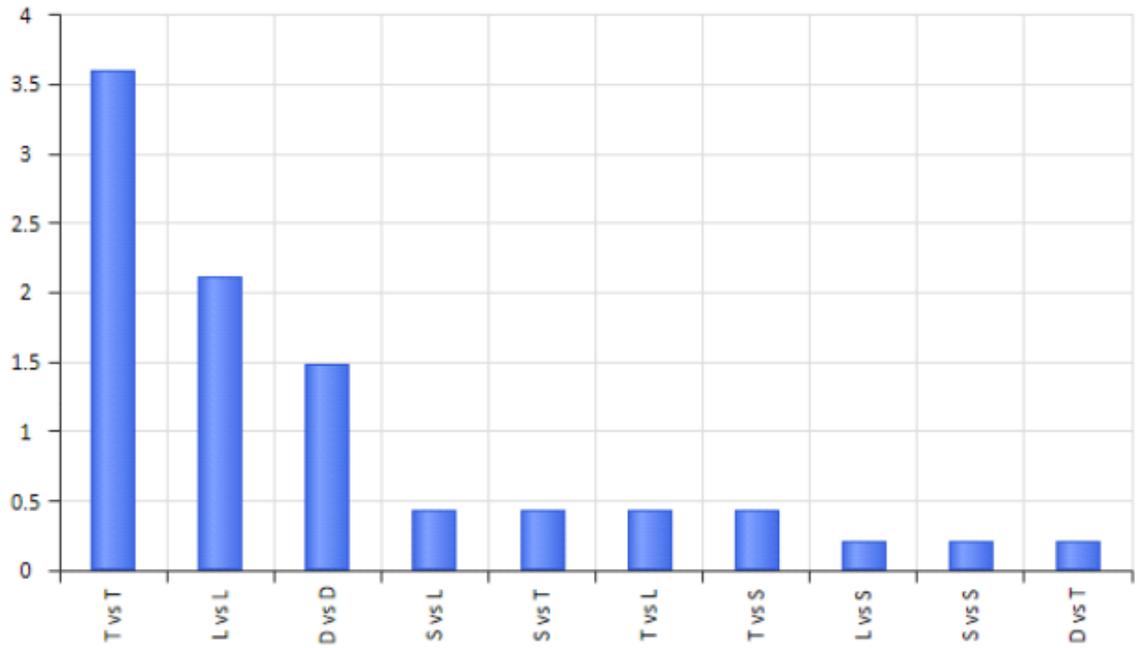
Sie interessieren sich für statistische Informationen für Partien, die mit einer bestimmten Eröffnungsvariante gespielt wurden?

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%.

2.9.2.10 Gute Partien bestimmen

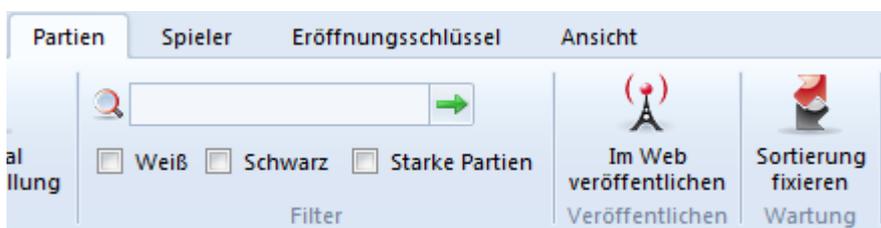
Partienliste - Partien - Top-Partien bestimmen



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*.



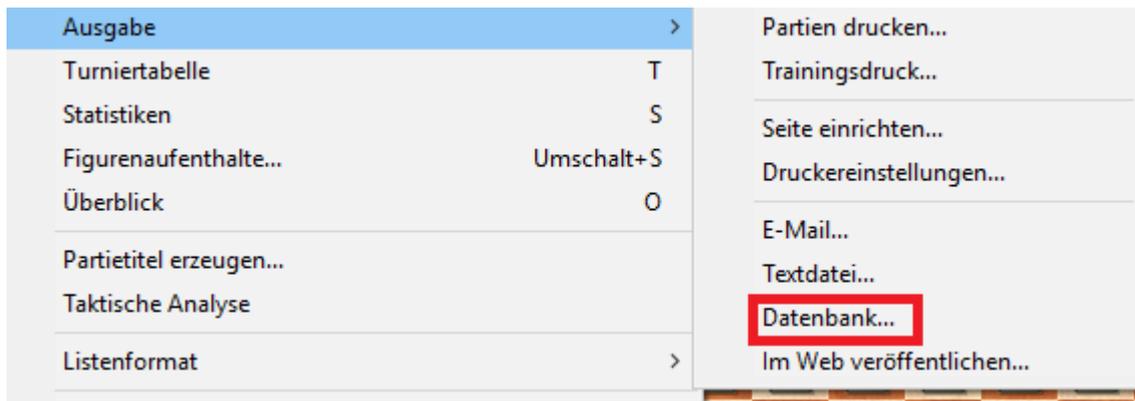
Damit kann man die Anzeige hinsichtlich der Qualität der angezeigten Partien deutlich optimieren. Die Funktion berücksichtigt z.B. nur Partien, bei denen mindestens ein Spieler eine Elozahl von 2350 hat oder mindestens ein Spieler Inhaber eines IM / GM Titels war. Die Funktion berücksichtigt keine Blitz-,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

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

Kurzremisen unter 20 Zügen werden ebenfalls nicht berücksichtigt.

2.9.2.11 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.

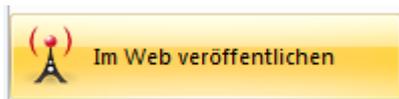
Textdatei

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.

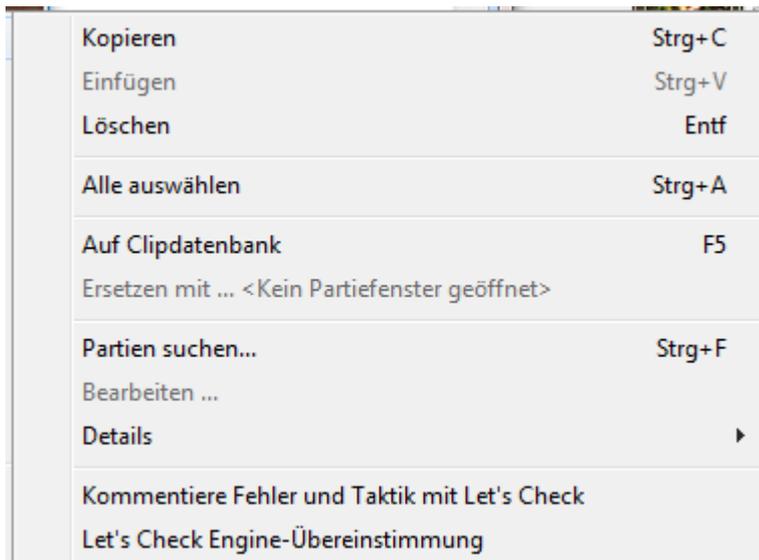
Aufruf im Brettfenster über *Menü Datei - Im Web veröffentlichen*.



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

2.9.2.12 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	

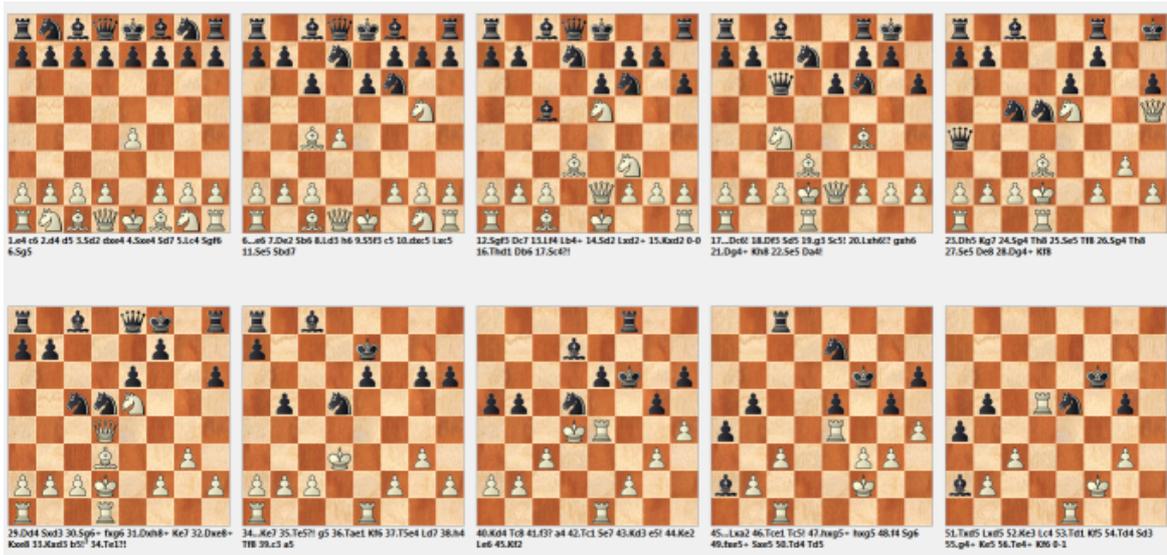
Details

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.

2.9.2.13 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.

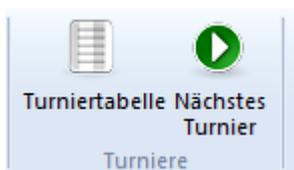
Der Schalter *Brett* verändert die Brettgröße.

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

2.9.2.14 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 Trenchard,Herbert William	½ 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	0 0	½ ½	0 0	0 0	0 ½	½ 0	0 1	0 0	0 0	0 ½	½ 0	0 ½	* *	5,0 / 36	

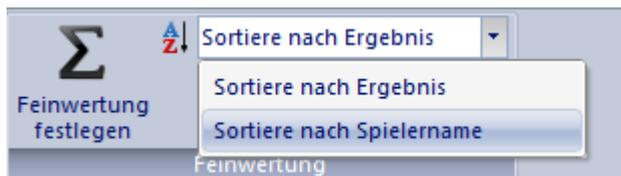
(342 Partien)

Doppelklick auf ein Ergebnis lädt diese Partie in ein Brettfenster.

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

Tabelle sortieren

Turniertabellen sind in ChessBase nach Spieler oder Ergebnis sortierbar:



Die Funktion ist über *Sortiere nach Ergebnis* verfügbar.

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

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



Berlin-ch 1903

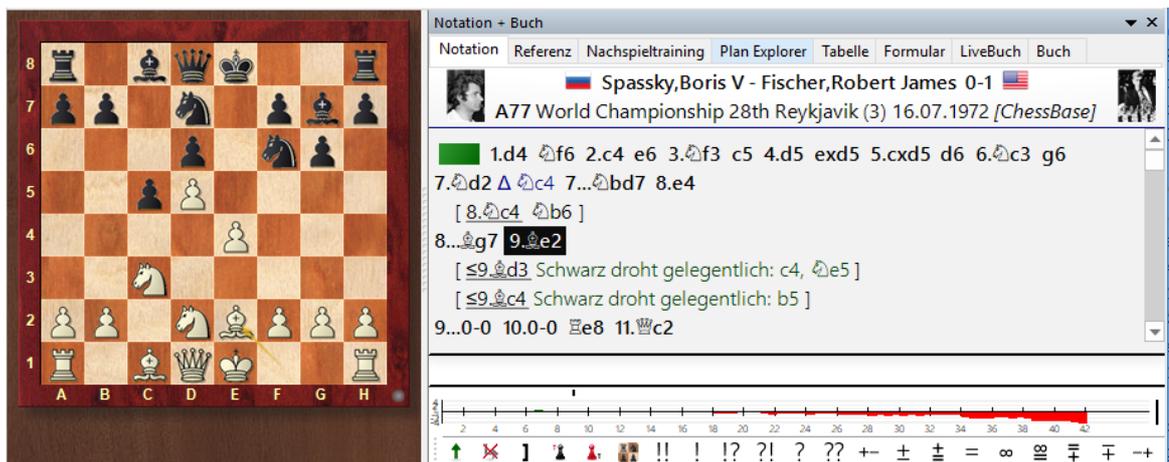
1		Bernstein, Neil	2.0 / 3
2		Spielmann, Rudolf	1.5 / 2
3		Hoffmann	1.0 / 1
4		Blumenfeld, Benjamin Markovich	1.0 / 1
5		Caro, Horatio	1.0 / 1
6		Brueck, Paul	1.0 / 2
7		Heilmann, Ernst	0.5 / 2
8		Cohn, Erich	0.0 / 1
9		Kunze, Otto	0.0 / 1
10		Lange, Max2	0.0 / 1
11		Wagner, Alfred	0.0 / 1

(8 Partien)

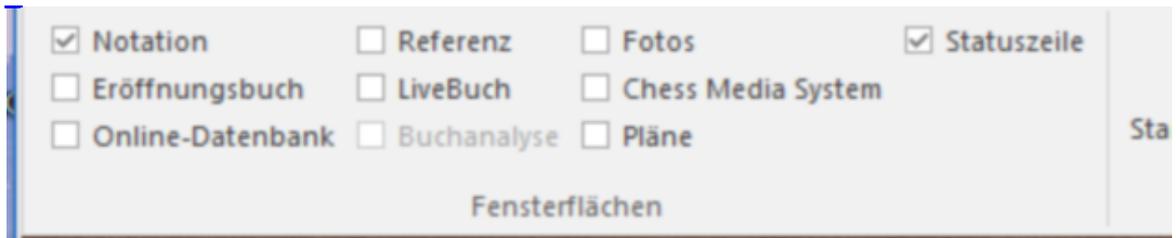
2.9.3 Brettfenster

2.9.3.1 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 [wgschalten](#) (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

LiveBuch

Fenster mit Anzeige des [Livebuchs](#)

Online-Datenbank

Zeigt das [Suchergebnis aus Referenzdatenbank](#).

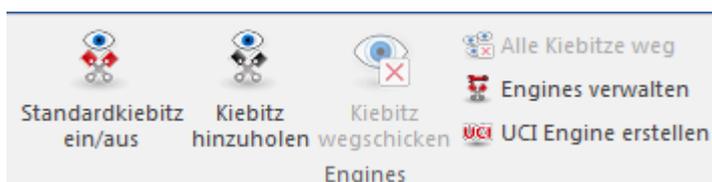
Suchergebnis

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

Statuszeile

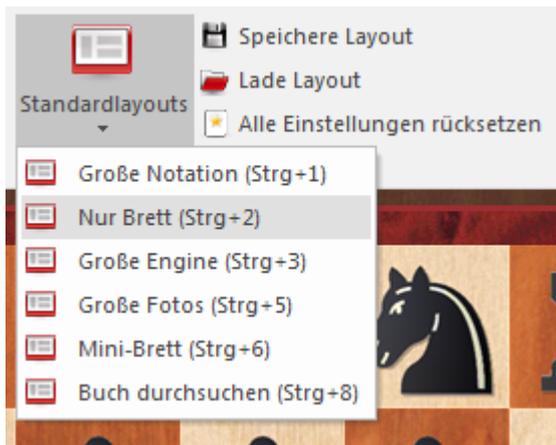
Bietet Informationen zu ausgeführten Operationen am unteren Bildschirmrand

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

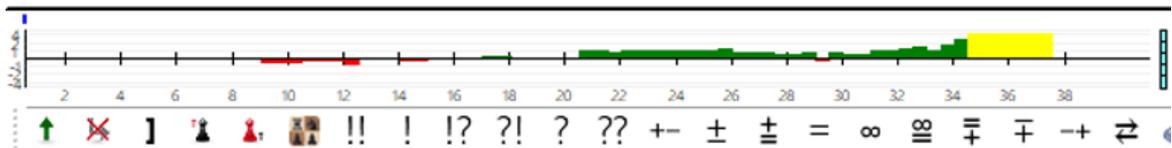
Fensterflächen.



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

2.9.3.2 Automatische Schnellanalyse

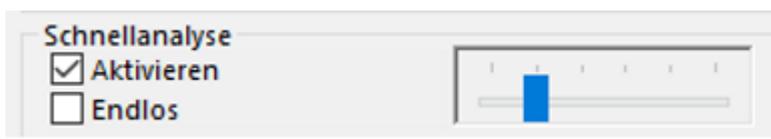
Wenn Sie aus einer Partienliste eine Partie in das [Brettfenster](#) laden, wird für die Partie automatisch ein Bewertungsprofil erzeugt. Fritz Anwender kennen diese wertvolle Orientierungshilfe. Das Programm zeigt anhand der Stellungsbewertung in grafischer Form den Partienverlauf an, der Anwender erkennt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

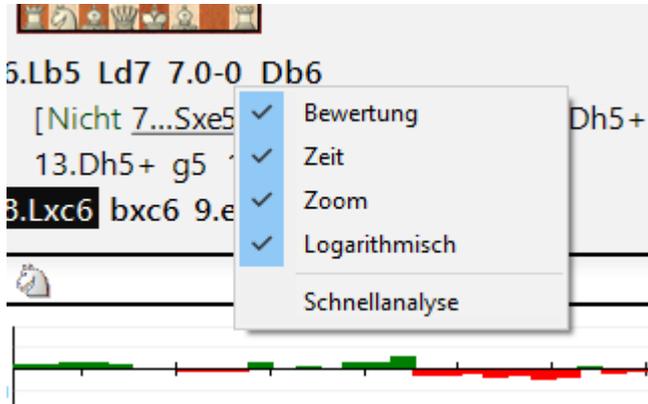
Sollten Sie das Programm auf einem langsamen Rechner einsetzen oder keine Schnellanalyse für das Bewertungsprofil erstellen wollen, können Sie die Funktion im Datenbankfenster unter *Menü Datei Optionen Engines* abschalten.



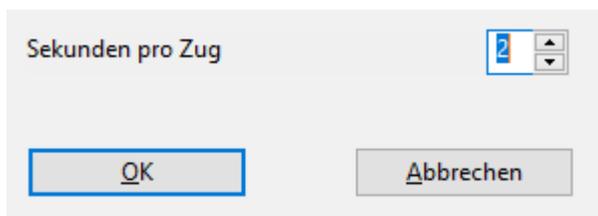
Entfernen Sie das Häkchen hinter dem dem Eintrag *Aktivieren* , um die Schnellanalyse auszuschalten.

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.

2.9.3.3 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



Photo: Andre Schulz
ca. 2014

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.

2.9.3.4 Partieformular

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

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

Notation + Buch									
Notation Referenz Nachspieltraining Plan Explorer Tabelle Formular LiveBuch Buch									
<input type="checkbox"/> Spassky,Boris V					<input checked="" type="checkbox"/> 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.

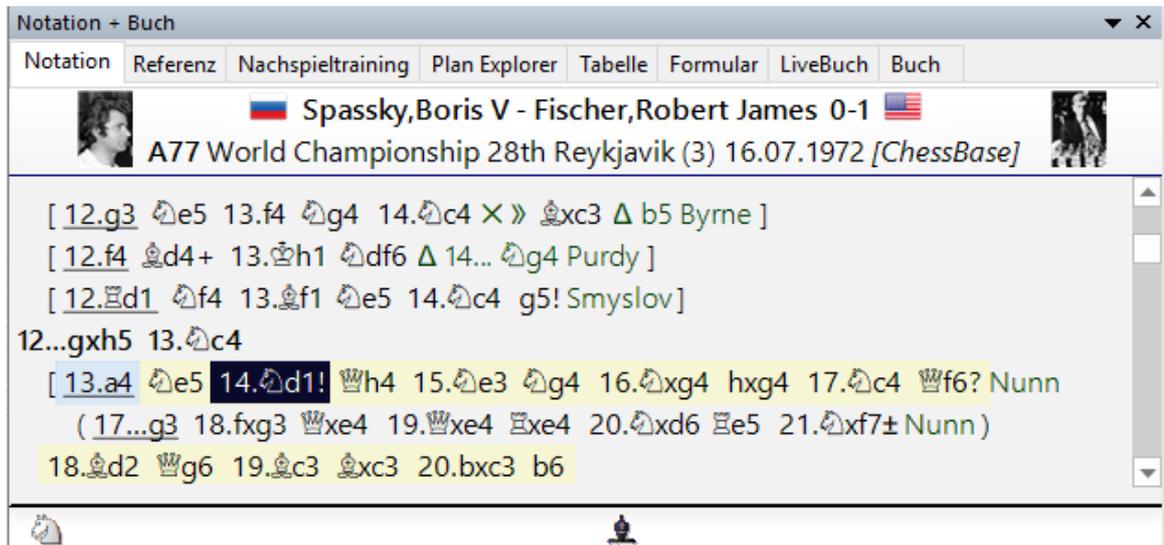
Mit Hilfe der Symbole << und >> unter der Notation wechselt man zwischen den einzelnen "Blättern" des Formulars.

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

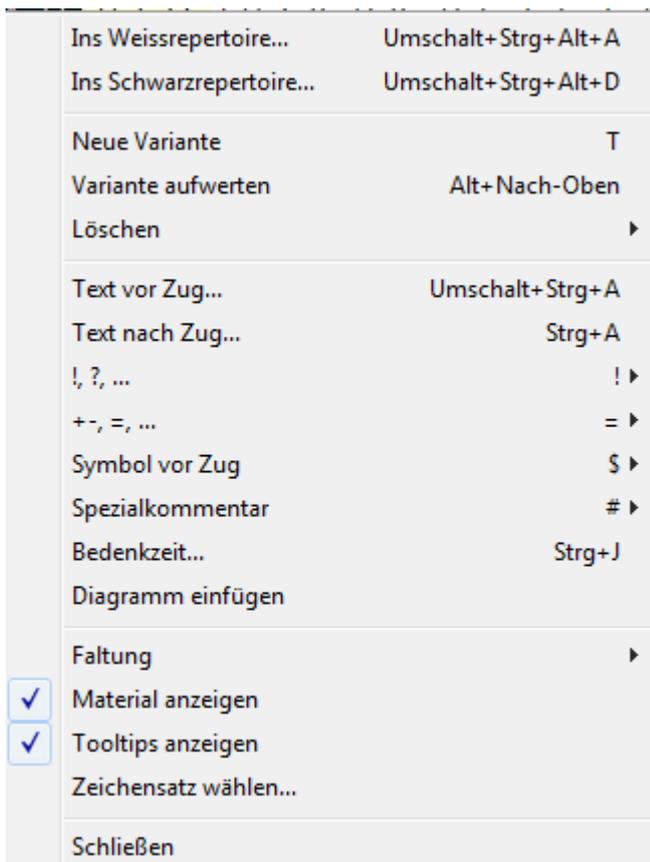


2.9.3.5 Notationsfenster

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

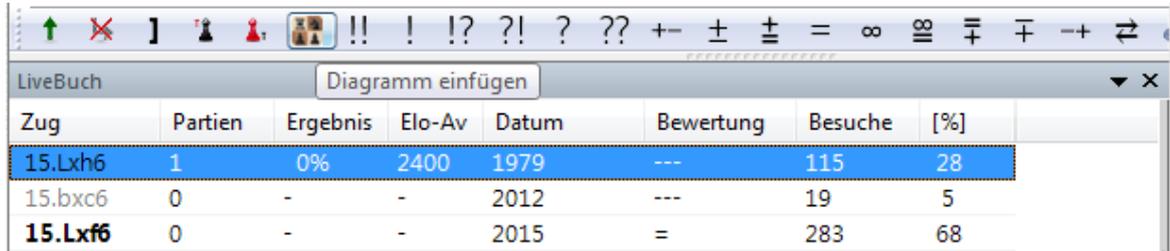


Ein Rechtsklick auf die Notation öffnet ein Menü, über das zu einem Zug Text- oder Symbolkommentare eingegeben und gelöscht werden.



Weiterhin ist über das Rechtsklickmenü das Einfügen von Diagrammen für den Ausdruck oder die Anzeige einer Materialbilanz in der Fußzeile möglich.

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](#).

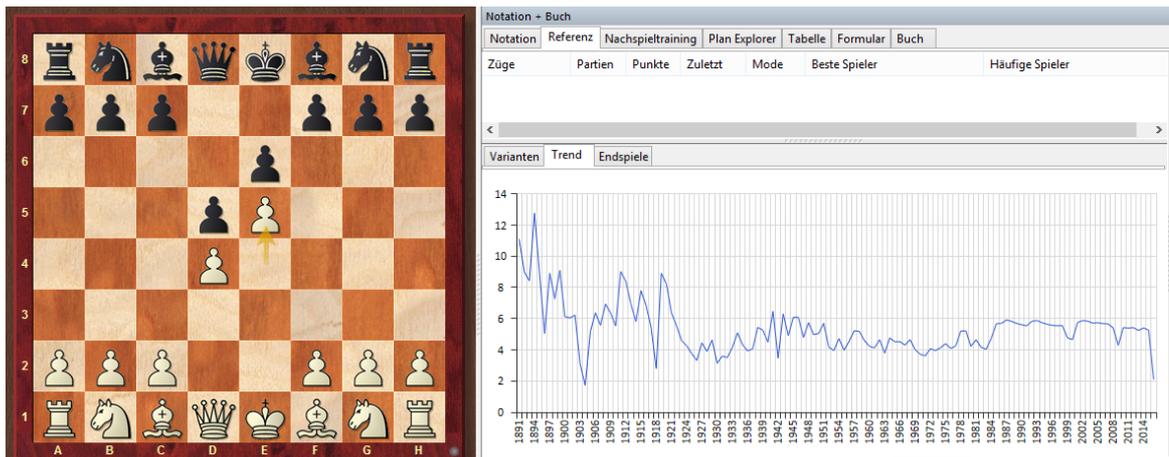
2.9.3.6 Nutzungstrends bei der Referenzsuche

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

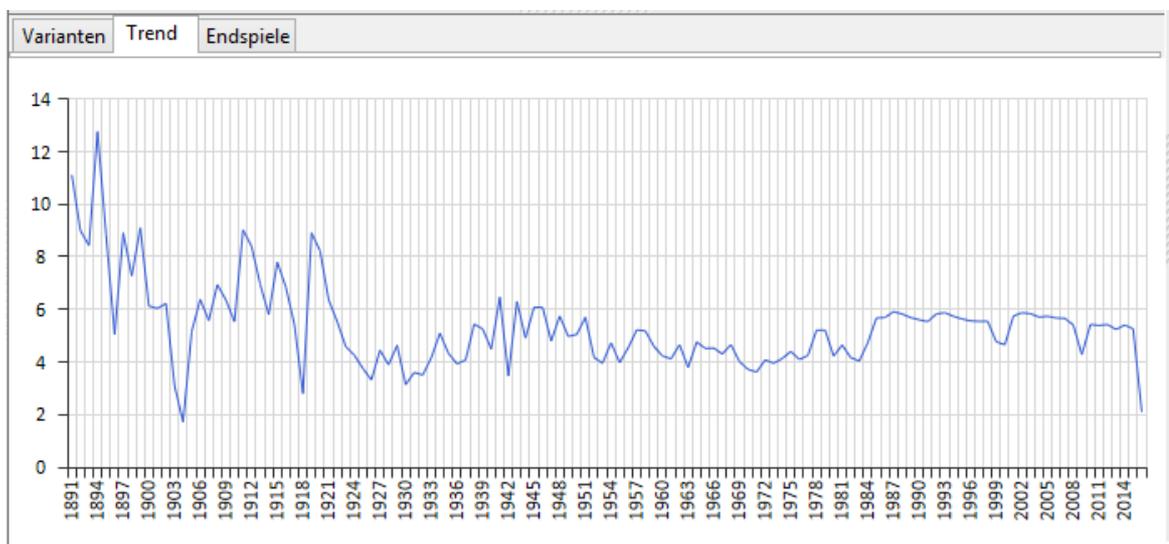
Bei der Untersuchung von Eröffnungsvarianten bietet das Programm beim Zugriff mit den optimierten Suchroutinen informative Anzeigen zur Bewertung der unterschiedlichen Fortsetzungen. Auch bei Suchabfragen in frühen Partiephasen, für die naturgemäß extrem viele Partien gescannt und bewertet werden, liefert 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?

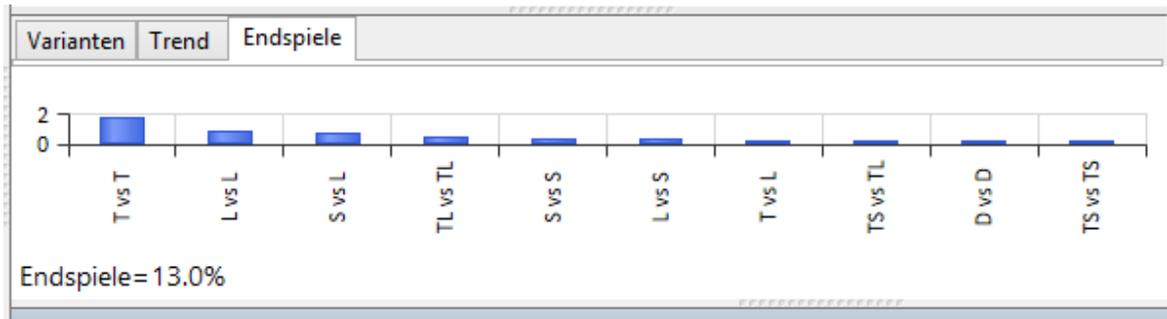


Die untere Achse repräsentiert die Werte für die unterschiedlichen Jahre, die Werte der linken Achse zeigen die Prozentwerte an. Dies bezieht sich auf alle Partien, die das Suchkriterium erfüllt haben.

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

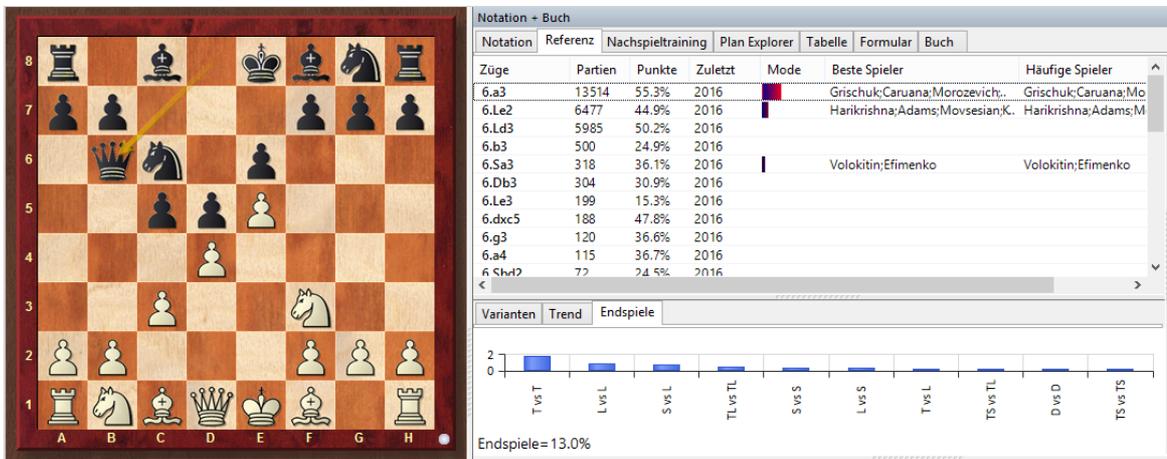
2.9.3.7 Endspielwahrscheinlichkeiten

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.



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.

2.9.3.8 Nachspieltraining

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



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.

Weiss spielen
 Schwarz spielen
 Tipps
 Repertoire

Spielen Sie die Eröffnung mit Hilfe des Radarbrettes.

Du spieltest 9.Ra1-c1. Das ist nicht so stark wegen 9...Be7xh4.
Der beste Enginezug ist 2.6 Bauern besser. Bitte probiere es nochmal.

Weiß hat minimalen Vorteil

Dein Zug:	Ta1-c1	Punkte=0/2, Fehler=1	-2.31
Partiezug:	---		
Enginezug:	---		
Punkte gesamt:	2 Punkte von 4 (=50%).		

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

Weiss spielen
 Schwarz spielen
 Tipps
 Repertoire

Dein Läufer ist angegriffen.

Du spieltest 16.Bb5-e2. Dein Zug ist in Ordnung.
In der Partie geschah 16.0-0 Ra8-a7.

Die Stellung ist ausgeglichen. (Tiefe = 13)

Dein Zug:	Lb5-e2	Punkte=2/2	-0.10
Partiezug:	0-0		Theorie
Enginezug:	---		
Punkte gesamt:	14 Punkte von 18 (=78%). Gut.		

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.



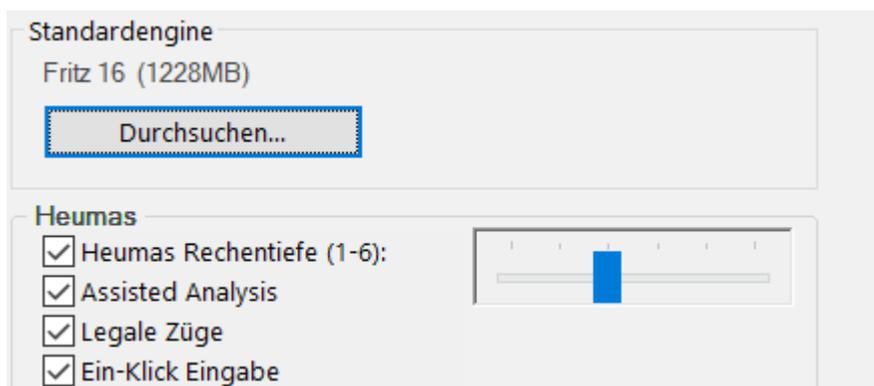
Damit können Sie jederzeit innerhalb kritischer Partiephasen ganz gezielt das Berechnen von Varianten trainieren. Per Klick innerhalb der Notation können Sie an einer anderen Stelle mit der Berechnung alternativer Varianten beginnen und auf diese Weise komplette Variantenbäume mit alternativen Abweichungen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

„
“

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%).		



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.

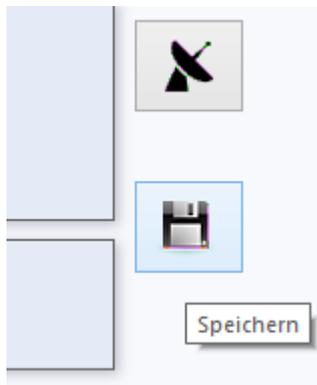
Wird das Ende der Theorie erreicht, wird erst einmal keine Vorausschau auf dem Radarbrett angezeigt.

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?

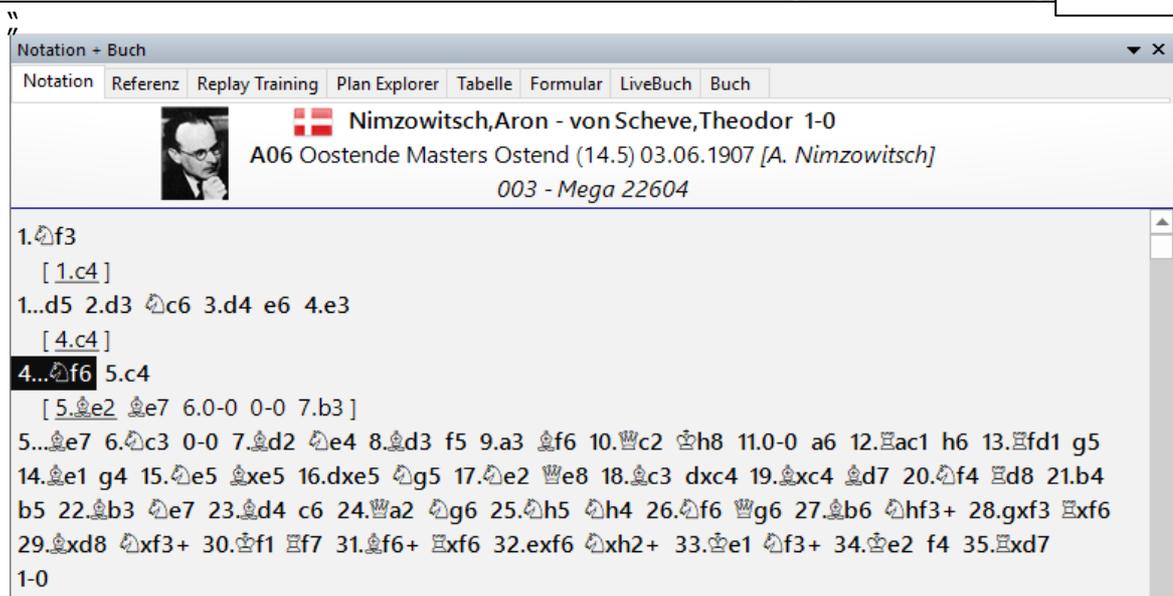
Das Programm löscht alle bestehenden Kommentare der Partie und schreibt dann die eigenen Fehlversuche und Analysen in die Notation, die man sich dort ansehen kann. Es wird nicht in eine Datenbank gespeichert, denn meist will man ja nur mal kurz zurückschauen, was schief gelaufen ist, ohne das für immer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



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 Radar Brett, das bei Bedarf ein- oder ausgeschaltet werden kann. Das Radar Brett 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.

2.9.3.8.1 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.

2.9.3.9 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 their corresponding moves, such as 9...Da5, 11.Sg5, 10.Sxc4, and 11.Dd3. The interface also shows a progress bar and a search bar.

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 following options: Weiss spielen, Schwarz spielen, Tipps, Repertoire, and Speech. Below these options, there is a button labeled "Ziehe Deinen d-Bauern." and a text box stating "Die geladene Partie enthält 183 Züge". At the bottom, there is a green button 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.



The screenshot shows a chess board on the left and a notation window on the right. The notation window is titled "Notation - Buch" and contains the following text:

Notation Referenz Nachspieltraining Plan Explorer Tabelle Formular LiveBuch Buch

Französische Verteidigung - Vorstoßvariante
C02 06.11.2018 [Bangiev]

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

[9...Da5 10.0-0 b5 11.Sg5 Dc7 (11...h6? 12.Sxf7) 12.Df3 Sc6 13.Sxf7 Sxd4 14.Dxa8+ Kxf7 15.a4± Französisch/3.e5 Copenhagen EXT 2000 [Bangiev]]

[9...cxd4 10.Sxc4 Da6 11.Dxd4 Sc6 12.Dg4 h5 13.De4 Td8 14.0-0± Französisch/3.e5 Copenhagen EXT 2000 [Bangiev]]

[9...Sc6 10.0-0 (10.Sxc4 Da6 11.Dd3 (11.Sd6+ Lxd6 12.exd6 cxd4 13.Sxd4 Se5 14.De2 Sd3+ 15.Kd2 Sc5 16.Dxa6 Sxa6 17.Ke2 Sf6 18.Td1 Sd5 19.Le3 Kd7 20.Sb5 Thc8 21.Td2 Französisch/3.e5 Copenhagen EXT 2000 [Bangiev])

Below the notation window is a radar board (Radarbrett) showing a green bar at the 10th position, indicating a score of 10 out of 12 points.

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.



The screenshot shows a dialog box with the following content:

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%).		

Below the table is a small 8x8 checkerboard (Radarbrett) showing a green bar at the 10th position.

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.

2.9.3.10 Plan Explorer

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

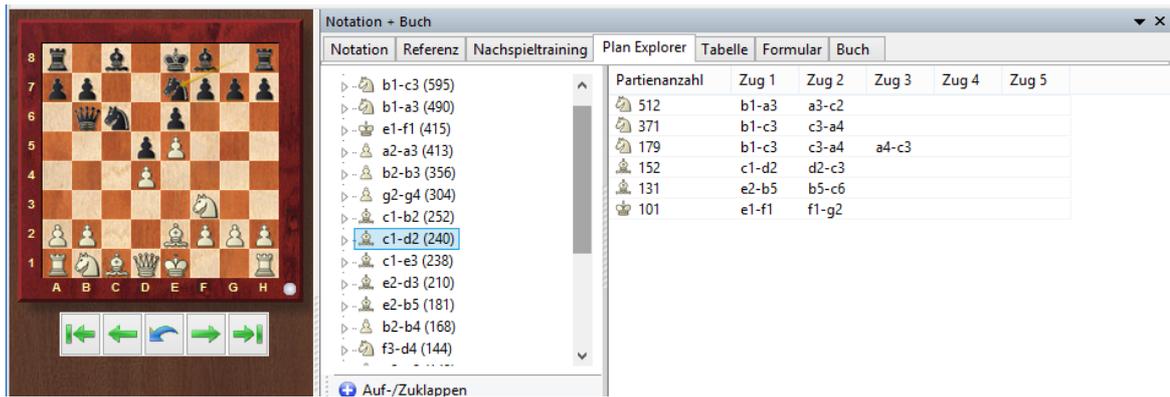
Ein Aspekt bei dem Eröffnungstudium wird aber häufig unterschätzt: um eine Eröffnung gut zu spielen, ist es extrem wichtig, die daraus resultierenden Mittelspielpositionen kennenzulernen und vor allem die positionellen Pläne dieser Mittelspielpositionen zu verstehen.

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.

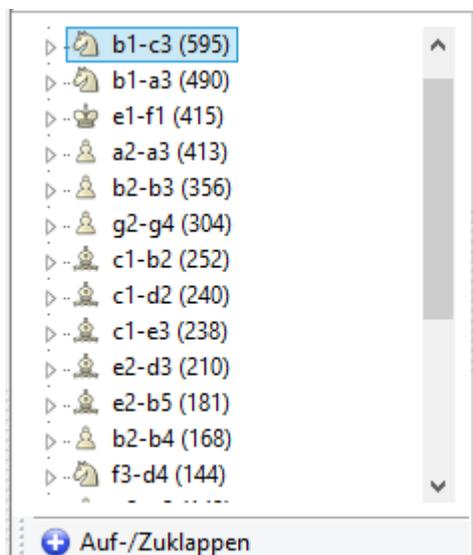
Das folgende Beispiel demonstriert die Funktion anhand der Grundstellung in der französischen Vorstoßvariante, einer von strategischen Konzepten inhaltsreichen Variante.

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



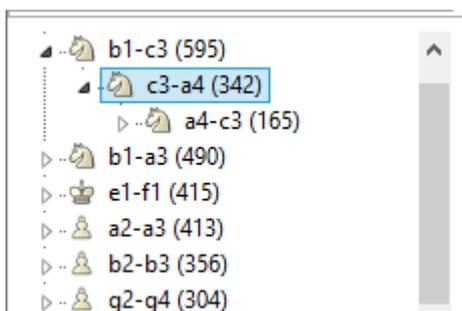
Der Plan Explorer listet neben dem Schachbrett die möglichen Fortsetzungen für Weiß auf, der in der abgebildeten Stellung am Zug ist. Die Reihenfolge der Sortierung wird durch die Anzahl der berücksichtigten Partien bestimmt.

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 15 interface. On the left is a chessboard with the position after 8 moves: 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 Plan Explorer window is open, showing a list of moves with their point values. The move b2-b4 (226) is highlighted. To the right of the list is 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
e1-g1 (651)	117	g1-e2	e2-g3			
g1-e2 (431)	115	g1-f3	f3-e5			
g1-f3 (402)	109	e1-c1	c1-b1			
h2-h3 (313)	78	g1-f3	f3-d2			
g5-e7 (263)						
f2-f3 (235)						
b2-b4 (226)						
a1-b1 (205)						
e1-c1 (167)						
g5-f4 (154)						
a1-d1 (130)						
g5-h4 (127)						
g5-f6 (119)						

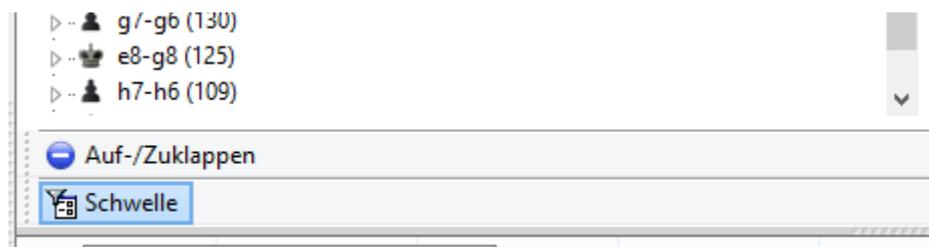
Das strategische Standardverfahren für Weiß besteht in dem Minoritätsangriff via b2b4. In der aktuellen Stellung würde dieser Zug schlichtweg einen Bauern einstellen und wird deshalb weder in der Referenzsuche noch im Livebuch angezeigt.

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.

▶ e1-g1 (651)	Partienanzahl	Zug 1	Zug 2	Zug 3	Zug 4	Zug 5
▶ g1-e2 (431)	♘ 117	g1-e2	e2-g3			
▶ g1-f3 (402)	♘ 115	g1-f3	f3-e5			
▶ h2-h3 (313)	♔ 109	e1-c1	c1-b1			
▶ g5-e7 (263)	♘ 78	g1-f3	f3-d2			
▶ f2-f3 (235)						
▶ b2-b4 (226)						
▶ a1-b1 (205)						

Schwellwert Plan Explorer

Im Plan Explorer können Sie einen Schwellwert für Manöver definieren.



Filter

OK Abbrechen

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

2.9.3.11 Anzeige der Eröffnungsbezeichnung

Nachdem Sie eine komplette Partie in das [Brettfenster](#) geladen haben, wird die Eröffnung namentlich angezeigt.

22.Dxh6 Tf6 23.Dg5 Df8 24.Se8 Tf7 25.Sc7 f4 26.Tf3 Tb8 27.Sxe6 Dd6 28.Lh7+
Kxh7 29.Txd6 Sf8 30.Sxf4 Txf4 31.Txf4 ... 35 (mate)

1-0

Skandinavische Verteidigung



Die Information finden Sie unmittelbar über der Toolbar mit den Funktionen zur Bearbeitung der [Notation](#). In dieser Zeile finden Sie auch die Information über Unterschiede in der Materialkonstellation der aktuellen Partie.

Notation Referenz Nachspieltraining Plan Explorer Tabelle Formular LiveBuch Buch

  Spassky,Boris V 2660 - Fischer,Robert James 2785 0-1  

B04 World Championship 28th Reykjavik (13) 10.08.1972 [Reeh]

De2 oder 0-0. 7...0-0 8.h3 a5 '! 'Purdy' 9.a4 Dieser Bauer wird sehr schwach werden. Besser ist das zurückhaltende 9.c3. 9...dxe5 10.dxe5 ♖a6 11.0-0 ♜c5 12.♙e2 ♚e8 ♚ Siehe Anmerkung zum 9. weißen Zug. 13.♞e4 ♞bxa4 14.♞xa4 ♞xa4 15.♞e1 Weiß könnte den Bauern zwar mit 15. Dc4 zurückgewinnen, hätte aber nach beispielsweise 15...Ld7 16.Dxc7 Lc6 deutlich weniger vom Spiel. 15...♞b6 16.♞d2 a4 'Purdy' 17.♞g5 h6 18.♞h4 ♞f5 Genauer scheint 18...Ld7 mit der Drohung 19...Lb5 nebst 20... Sc4. 19.g4 ♞e6





2.9.3.12 Flexible Kopfzeile im Notationsfenster

Die Darstellung der Kopfzeile wurde in ChessBase 14 flexibler gestaltet.

  Kasparov,Garry 2825 - Svidler,Peter 2690 1-0  

C85 ICC blitz m ICC INT (1) 26.05.1998

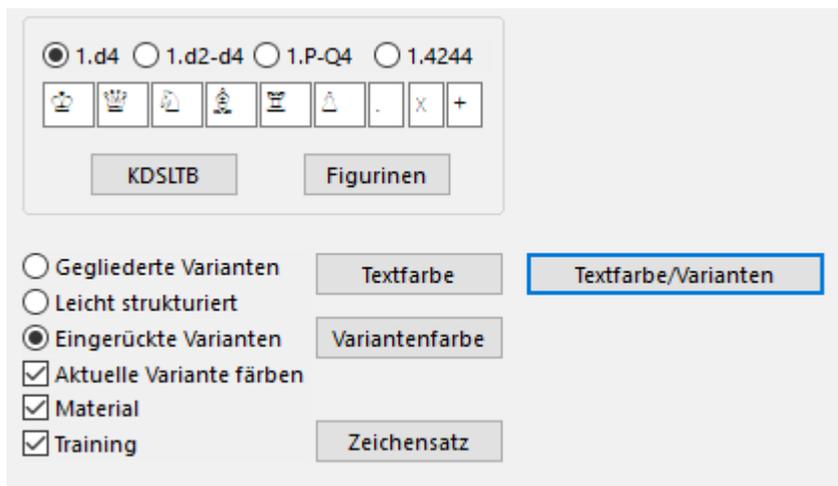
Sie umfasst jetzt drei Zeilen und bietet damit speziell beim Einsatz hochauflösender Monitore die Möglichkeit, Photos aus dem [Spielerlexikon](#) größer darzustellen.

2.9.3.13 Farbig markierte Varianten innerhalb der Notation

Intensiv mit [Varianten](#) kommentierte Partien, wie z.B. Eröffnungsanalysen, sind mit ChessBase 14 deutlich übersichtlicher strukturiert und besser lesbar.

Das Programm ermöglicht eine deutlich bessere Orientierung in tief verschachtelten Variantenbäumen, ermöglicht wird dies durch die Unterstützung mit Farben.

Die Einstellungen für die Ansicht der [Notation](#) nimmt man unter *Menü Datei* *Optionen* *Notation* vor.



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

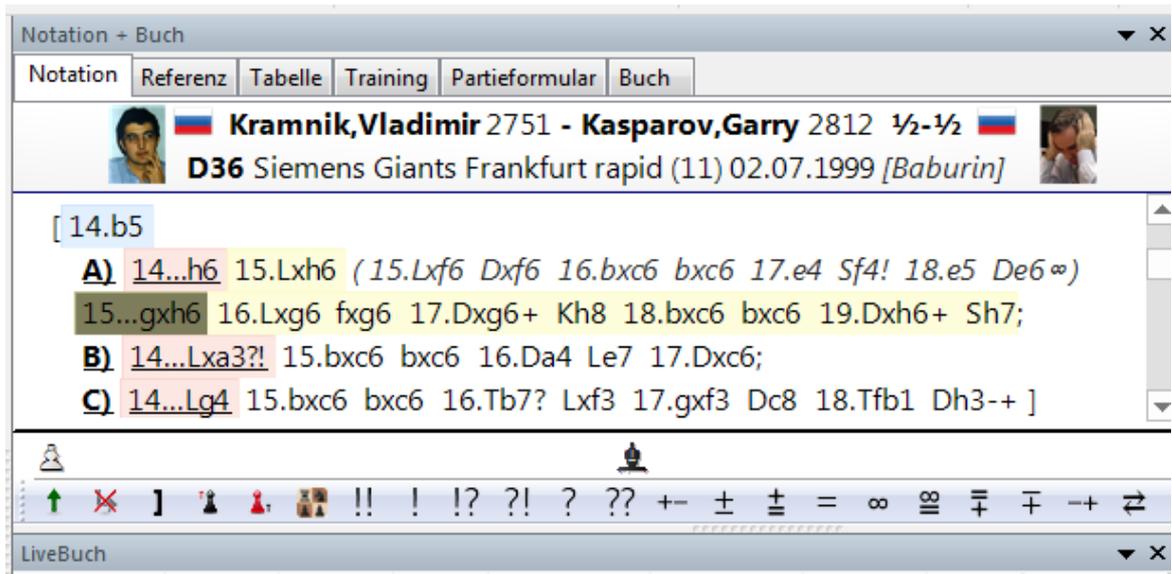
Nachstehend eine Abbildung mit der Einstellung "Gegliederte Varianten" ohne Einfärbung der aktuellen Variante.

Notation	Referenz	Tabelle	Training	Partieformular	Buch
King's Indian Attack - 5.d4 cd4 6.cd4					
A04 Survey 2007 [Ftacnik,L]					
1.Sf3 c5 2.g3 Sc6 3.Lg2 g6 4.c3 Lg7 5.d4 cxd4 6.cxd4 d5					
[6...Db6					
A) 7.d5 Lxb2 (7...Sd4 8.0-0 Sxf3+ 9.exf3 d6 10.Sc3 Ld7 11.Te1 Sf6 12.Db3 Dxb3 13.axb3 a6 14.Lf4 Kf8 15.Te2 Tc8 16.Ld2 Sg8 17.Te4 f5 18.Tb4 Tc7 19.Tc4 Txc4 20.bxc4 Sf6 21.Sa4 Kf7 22.Sb6 Lc8 Kirov,N-Pirisi,G/Dieren op (03)/1990/0.5 (23)) 8.Lxb2 Dxb2 9.Sbd2 Sd4 10.0-0 Sxf3+ 11.exf3 d6 12.Sc4 Df6 (12...Db5 13.Dd4 f6 14.Tfe1 Kf8 15.Te3 Dc5 16.Dxc5 dxc5 17.Ta3 b5 18.Sb6 b4 19.Ta5 Tb8 20.Txa7 Txb6 21.Ta8 Sh6 22.Txc8+ Kg7 23.Txc5 Ta8 Kirov,N-Tatai,S/Rom/1986/0.5 (49)) 13.Te1 h5 14.Da4+ Ld7 15.Da3 Kf8 16.Sb6 Td8 17.Dxa7 Kg7 18.Dxb7 Lf5 19.a4 h4 20.Dc7 Te8 21.Ta3 hxg3 22.hxg3 Dg5 23.g4 Sh6					

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

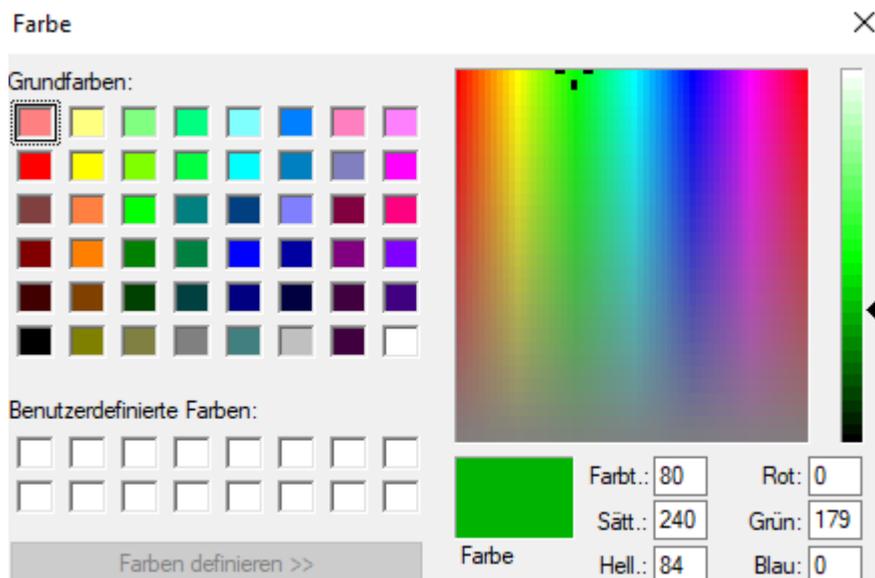
Notation	Referenz	Tabelle	Training	Partieformular	Buch
King's Indian Attack - 5.d4 cd4 6.cd4					
A04 Survey 2007 [Ftacnik,L]					
1.Sf3 c5 2.g3 Sc6 3.Lg2 g6 4.c3 Lg7 5.d4 cxd4 6.cxd4 d5					
[6...Db6 7.e3					
a) 7.d5 Lxb2 (7...Sd4 8.0-0 Sxf3+ 9.exf3 d6 10.Sc3 Ld7 11.Te1 Sf6 12.Db3 Dxb3 13.axb3 a6 14.Lf4 Kf8 15.Te2 Tc8 16.Ld2 Sg8 17.Te4 f5 18.Tb4 Tc7 19.Tc4 Txc4 20.bxc4 Sf6 21.Sa4 Kf7 22.Sb6 Lc8 Kirov,N-Pirisi,G/Dieren op (03)/1990/0.5 (23)) 8.Lxb2 Dxb2 9.Sbd2 Sd4 10.0-0 Sxf3+ 11.exf3 d6 12.Sc4 Df6 (12...Db5 13.Dd4 f6 14.Tfe1 Kf8 15.Te3 Dc5 16.Dxc5 dxc5 17.Ta3 b5 18.Sb6 b4 19.Ta5 Tb8 20.Txa7 Txb6 21.Ta8 Sh6 22.Txc8+ Kg7 23.Txc5 Ta8 Kirov,N-Tatai,S/Rom/1986/0.5 (49)) 13.Te1 h5 14.Da4+ Ld7 15.Da3 Kf8 16.Sb6 Td8 17.Dxa7 Kg7 18.Dxb7 Lf5 19.a4 h4 20.Dc7 Te8 21.Ta3 hxg3 22.hxg3 Dg5 23.g4 Sh6					

Man erkennt also beim Nachspielen innerhalb der Notation alternative Züge auf der gleichen Hierarchieebene, weil diese mit der gleichen Farbe markiert sind.



Wie mit einem Textmarker wird zur aktuellen Variante hervorgehoben, was die Alternativen sind, mit welcher Zugfolge die aktuelle Stellung herbeigeführt wurde und wie die Fortsetzung aussieht.

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

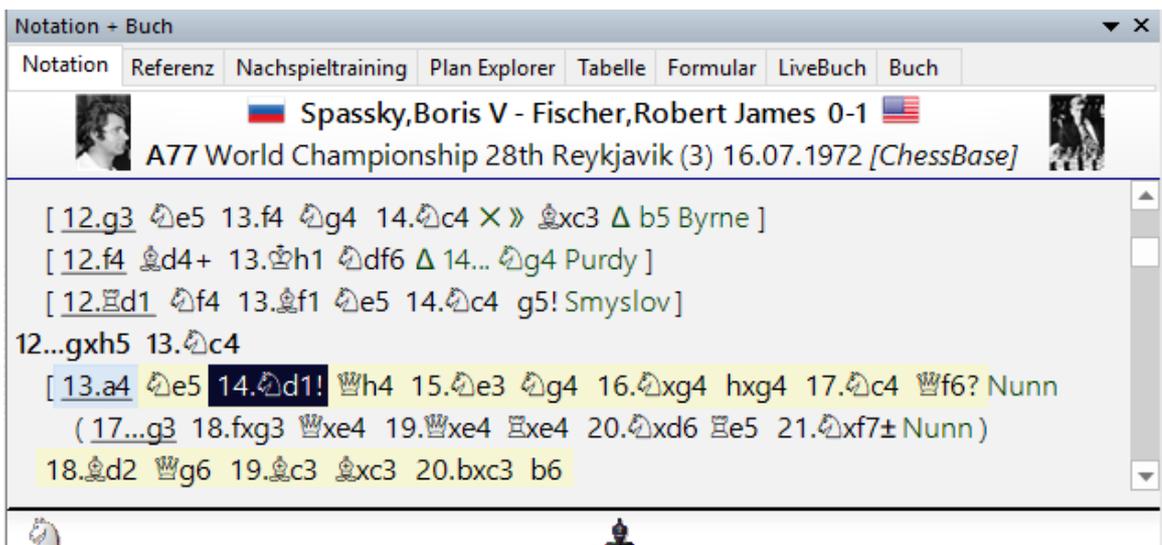
[Umgeht eine hübsche Falle: 43.♙f2 ♗axh3 44.d8♗ ♗xd8 45.♙xd8 e5 , und der Turm ist inmitten des Brettes gefangen.]

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]

2.9.3.14 Werkzeuggestreife Notationsfenster

Im Brettfenster steht eine Werkzeuggestreife zur Verfügung.



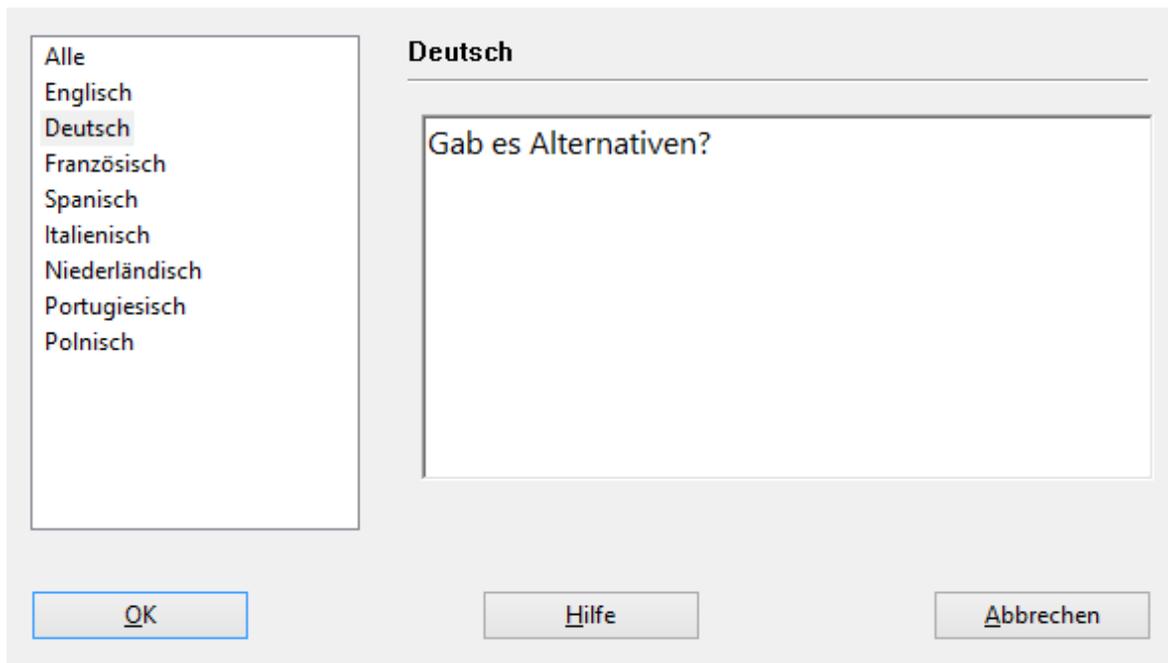
Diese Werkzeuggestreife stellt die wichtigsten Funktionen für die Bearbeitung/ Kommentierung der Notationen zur Verfügung.

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

„
“
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.

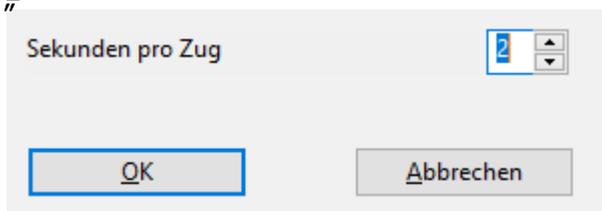
Das Programm prüft, ob ein Text vorhanden ist, dann wird der Eintrag *Alle* überprüft, ob ein Text vorhanden ist. Dann werden alle Sprachen überprüft ob sie einen Text haben. Gibt es keinen Text, wird wieder die eingestellte Kommentarsprache verwendet.



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.

2.9.3.15 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.

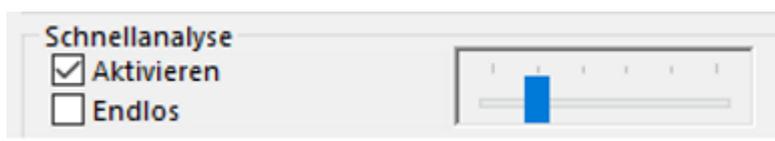


Die Berechnung des Bewertungsprofils läuft auf schnellen Rechnern verzögerungsfrei im Hintergrund ab. Damit steht unmittelbar nach dem Laden einer Partie eine wertvolle Orientierungshilfe zur Sichtung der Partie zur Verfügung.

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.

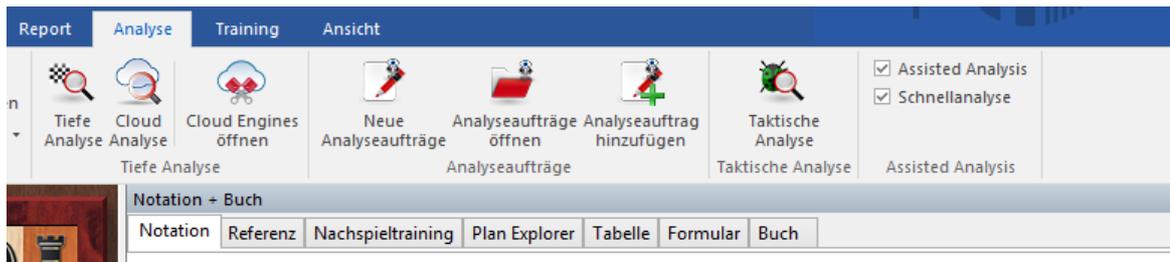
Sollten Sie das Programm auf einem langsamen Rechner einsetzen oder keine Schnellanalyse für das Bewertungsprofil erstellen wollen, können Sie die Funktion im Datenbankfenster unter *Menü Datei Optionen Engines* abschalten.



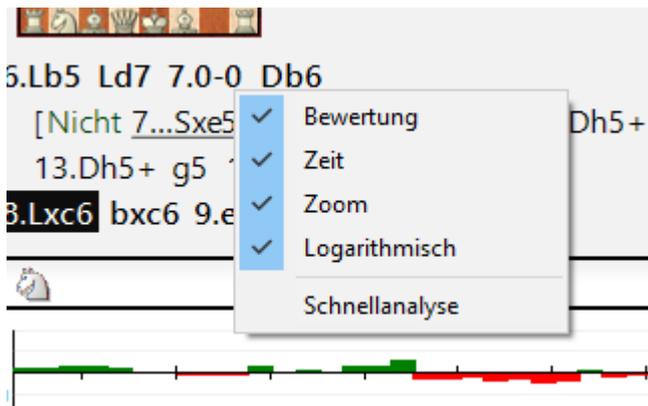
Entfernen Sie das Häkchen hinter dem dem Eintrag *Aktivieren*, um die Schnellanalyse auszuschalten.

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.

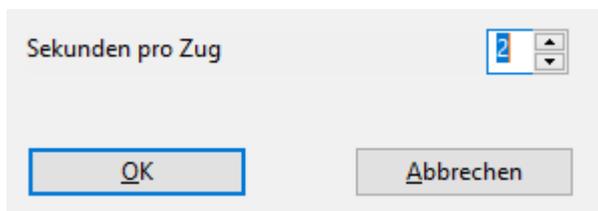
Alternativ können Sie die Funktion im Brettfenster unter *Analyse* deaktivieren.



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.



2.9.3.16 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.

Notation	Referenz	Nachspieltraining	Plan Explorer	Tabelle	Formular	LiveBuch
Züge	Partien	Punkte	Zuletzt	Mode	Beste	
7.g5	705	62.9%	2017		Tim	Weiß
7.0-0	485	54.5%	2017		Bor	Hou
7.a4	386	64.6%	2017		De	Rublevsky
7.♖e2	333	64.3%	2017			Grischuk
7.exd6	125	56.8%	2017			Grischuk
7.♘f4	35	43.5%	2015			Idani
7.e6	19	33.8%	2017			Gharamian
7.h3	5	77.8%	2012			Bologan
7.c3	4	57.1%	2004			Belozero

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

Züge

Listet die in dieser Stellung gespielten Züge auf.

Partien

Anzahl der mit dem angezeigten Zug gespielten Partien

Punkte

Die mit der Partiefortsetzung erzielten Punkte

Zuletzt

Wann wurde die Fortsetzung zuletzt gespielt ?

Mode

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

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

Züge	Partien	Punkte	Zuletzt	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	12	74.6%			

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	2530	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](#)

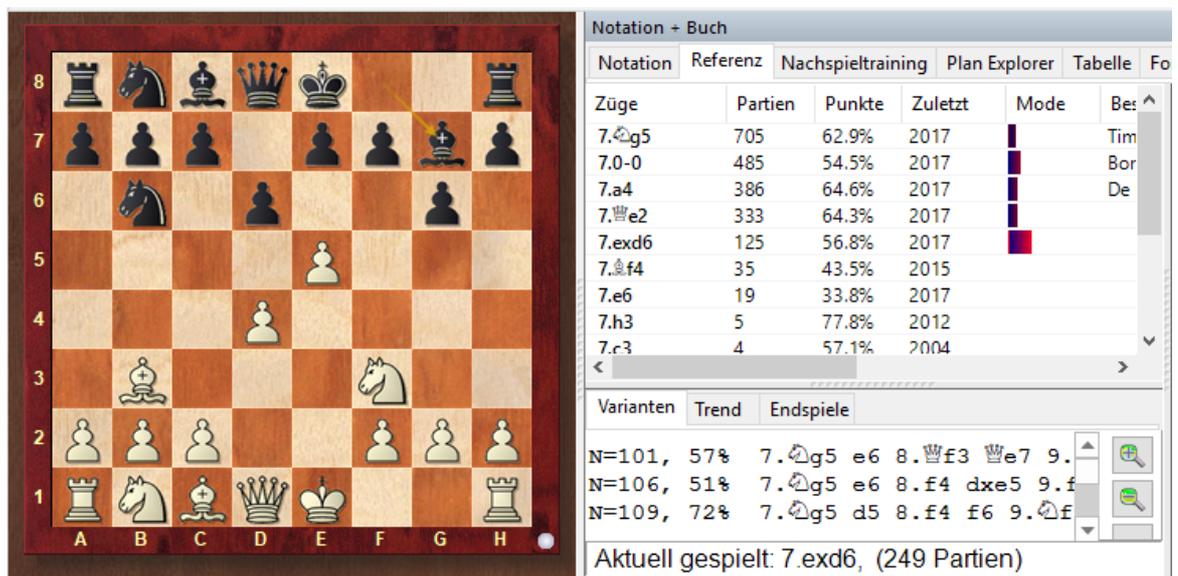
2.9.3.17 Modevarianten anzeigen

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** ”.

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

Die Abbildung zeigt eine Stellung aus der Aljechinverteidigung.



The screenshot shows a chessboard on the left and a 'Notation + Buch' window on the right. The chessboard displays a position from the Aljechin defense. The 'Notation + Buch' window has a table with columns: Züge, Partien, Punkte, Zuletzt, Mode, and Bes. The table lists several moves and their associated statistics. The move 7.exd6 is highlighted in red, indicating it is the current mode variant.

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 is a section for 'Varianten' with columns 'Trend' and 'Endspiele'. It shows three variants with their respective statistics and move sequences. The current mode variant is 7.exd6, with 249 games played.

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.

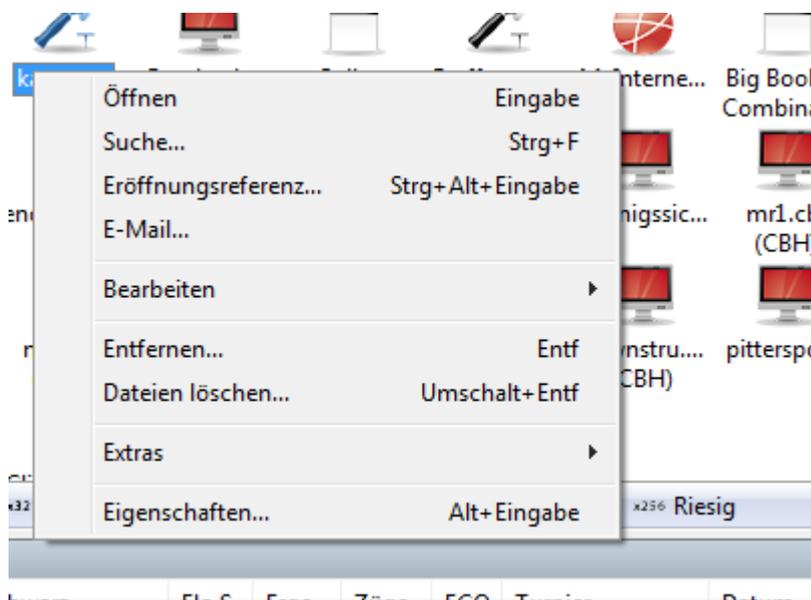
Als Kriterium für die Klassifikation gilt das Datum der Partien und die [Elowertung](#).

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

2.9.3.18 Eröffnungsreferenz auf Datenbank

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

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

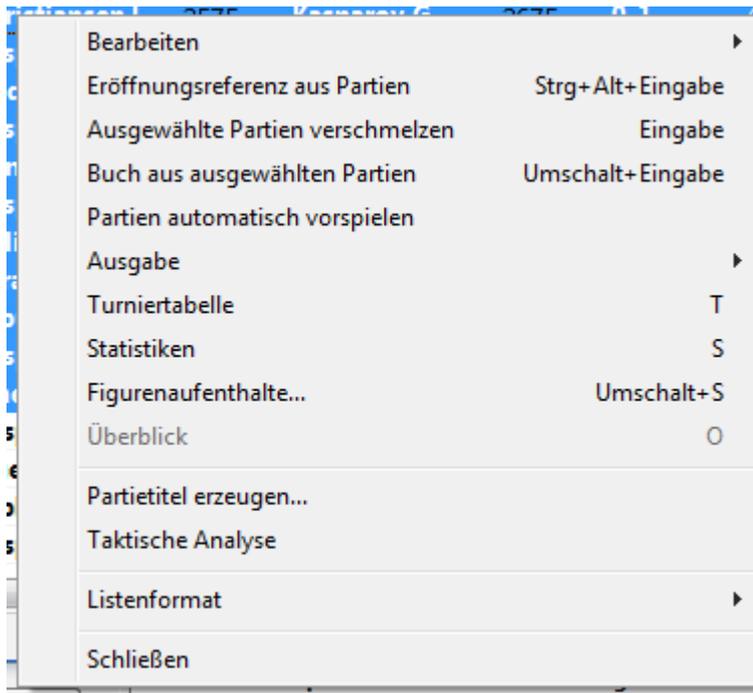


Geben Sie auf dem Schachbrett im [Brettfenster](#) ihre Züge ein. Die Ansicht der Eröffnungsreferenz bietet Ihnen zur aktuellen Brettstellung die entsprechenden Informationen aus der gewählten Datenbank. Die angezeigten [Statistiken](#) basieren auf allen Partien der gewählten Datenbank.

2.9.3.19 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.

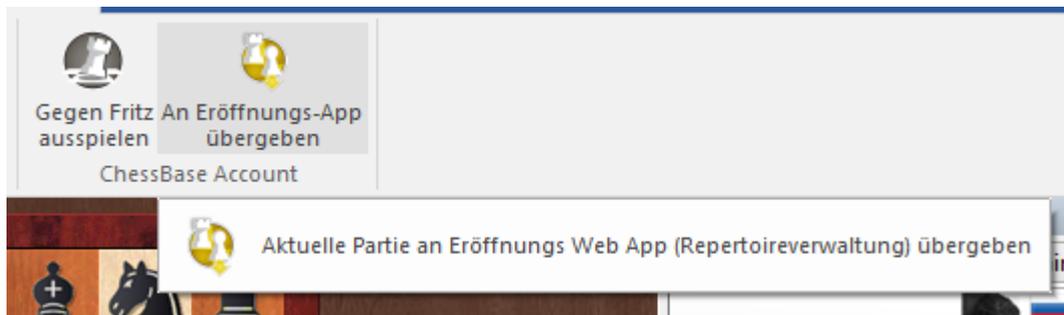


Hinweis: Eröffnungsreferenz aus Partien generiert die bekannte statistische Ansicht auf der Basis der ausgewählten Partien.

2.9.3.20 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 a chess software 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 the menu bar, the 'Notation' window displays the game record for Kasparov, G (1-0) against Privorotsky, O. The notation includes moves like 1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.b3 Sc6 4.Lb2 d6. A context menu is open over the board, listing options such as 'Zug markieren', 'Wichtigen Zug markieren', 'Strong Move', 'Bad Move', 'Brilliant Move', 'Blunder', 'Interesting Move', 'Dubious Move', 'White Is Winning', 'White Is Better', and 'White: Slight Advantage'. On the right, a 'Live Buch (Premium)' table shows statistics for various moves.

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	

2.9.3.21 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 a chess software interface. On the left is a chessboard. On the right, the 'Notation + Buch' window is open, showing a table of moves. The table has columns for 'Notation', 'Referenz', 'Replay', 'Training', 'Plan Explorer', 'Tabelle', 'Formular', and 'LiveBuch'. The 'Tabelle' column contains moves like 1 e4, 2 Nf3, 3 Bb5, 4 Ba4, 5 d4, 6 e5, 7 0-0, 8 Re1, 9 Bxc6, 10 Nxd4, 11 Nc3, 12 Nf5. The 'Fußnote' section shows the continuation of the game: 12.Nf5 Bg5 13.Qg4 Nd4 14.Bxg5 Bxf5 15.Qg3 Qc8 16.Rad1 Nxc2 17.Re2 Qe6 18.Bf6 Bg6 19.Bxg7 Kxg7 20.Rxc2 Rad8 21.Rcd2 Qe7 22.h4 Kh8 23.Qg5 Qxg5 24.hxg5 Rxd2 25.Rxd2 Bf5 26.f4 Kg7 27.Kf2 h5 28.gxh6+ Kxh6 29.Kf3 Rg8 30.Ne4 Bg4+ 31.Ke3 Kg6 32.Nf6.

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.

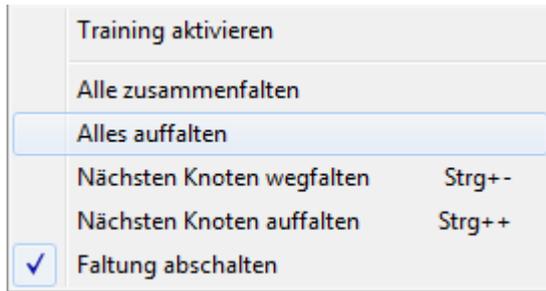
Tipp: Die Zeichensätze der beiden Teile der Tabellennotation können gesondert eingestellt werden.

2.9.3.22 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 Plusssymbole. Klick auf ein Plus faltet den verborgenen Teilast auf.

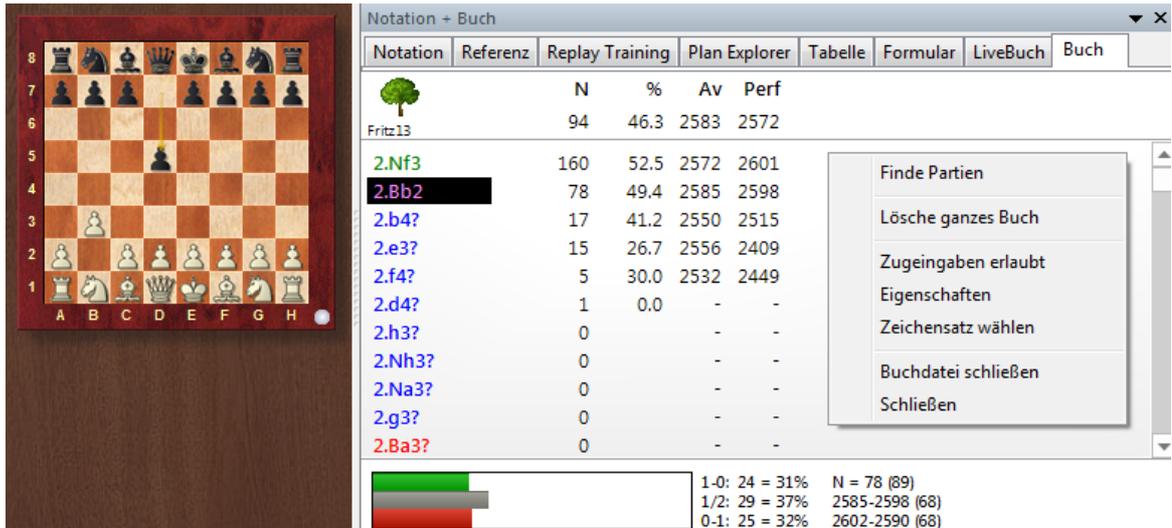
Faltung abschalten: Die Notation zeigt alle Varianten ohne Faltungssymbole.

- 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.

2.9.3.23 Buchfenster

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

Züge (ungespielte Zugumstellungen erscheinen in grau).



Notation	Referenz	Replay Training	Plan Explorer	Tabelle	Formular	LiveBuch	Buch
		N	%	Av	Perf		
Fritz13							
2.Nf3		160	52.5	2572	2601		
2.Bb2		78	49.4	2585	2598		
2.b4?		17	41.2	2550	2515		
2.e3?		15	26.7	2556	2409		
2.f4?		5	30.0	2532	2449		
2.d4?		1	0.0	-	-		
2.h3?		0		-	-		
2.Nh3?		0		-	-		
2.Na3?		0		-	-		
2.g3?		0		-	-		
2.Ba3?		0		-	-		

1-0: 24 = 31% N = 78 (89)
 1/2: 29 = 37% 2585-2598 (68)
 0-1: 25 = 32% 2602-2590 (68)

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.

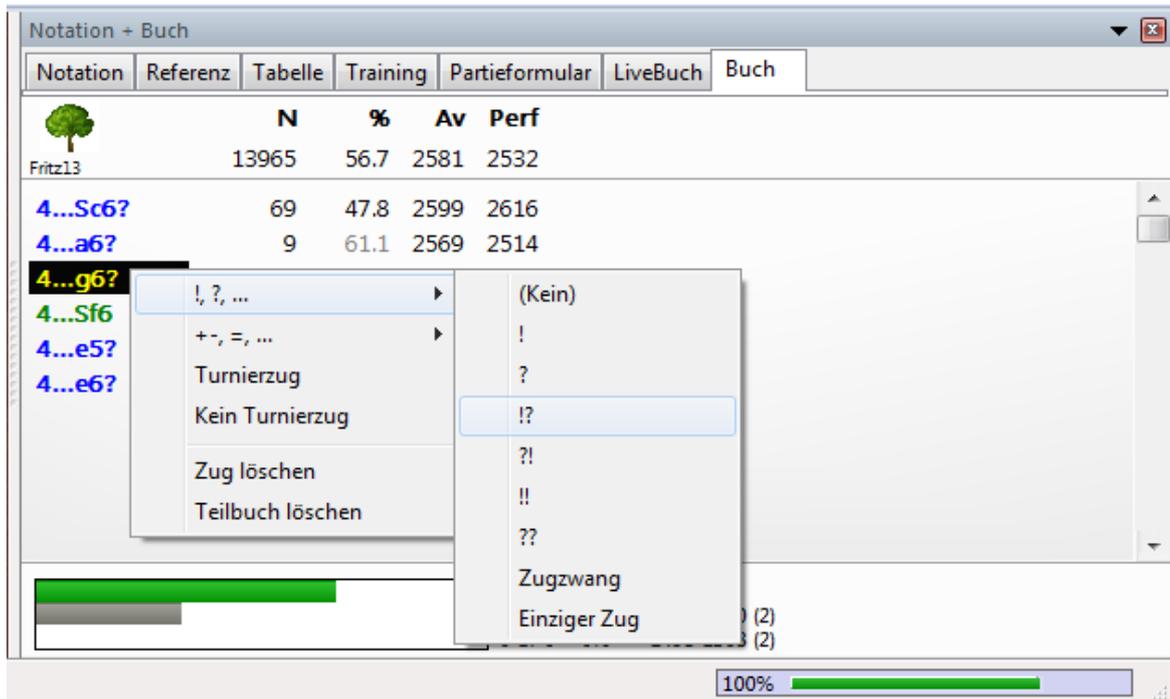
Ergebnis des Zuges (Spalte %) in Prozent aus der Sicht der jeweiligen Farbe. Fällt die Zahl der Partien unter eine bestimmte Schwelle, erscheint das Ergebnis in grau, da seine statistische Aussagekraft dann abgeschwächt ist.

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.

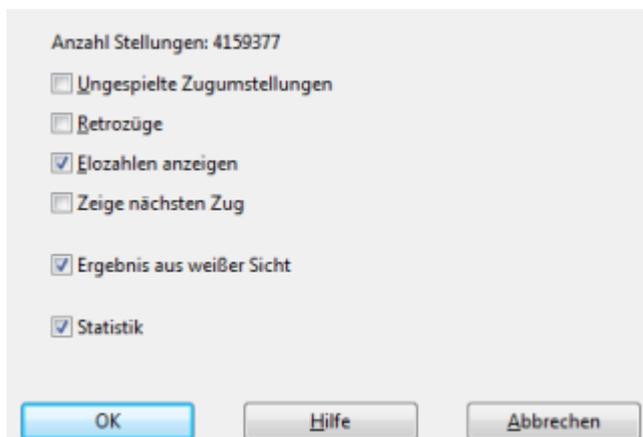
Siehe [Erweiterte Buchanzeige](#)

[Eigenschaften Buchfenster ...](#)

2.9.3.24 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.

	N	%	Av	Perf
Fritz13	14280	56.6	2578	2628
4.Lb5+?	0			
4.Sxd4	13965	56.7%		
4.c3?	1	0.0%		
4.Lc4?				
4...Sd7?	63	52.4%		
4...Sc6?	69	47.8%		
4...e5	9	61.1%		
4...e6?	28	62.5%		
4...Sc6!?	55	40.9%		
4...dx3	1	0.0%		
4...Ld7	0			
4...g6?	3	83.3%		

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

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

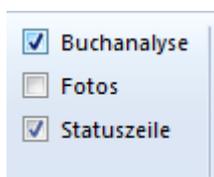
Wird ein Prozentwert mit grauer Schrift angezeigt, sind für diesen Zug nicht genügend Partien für eine aussagekräftige Statistik vorhanden.

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.

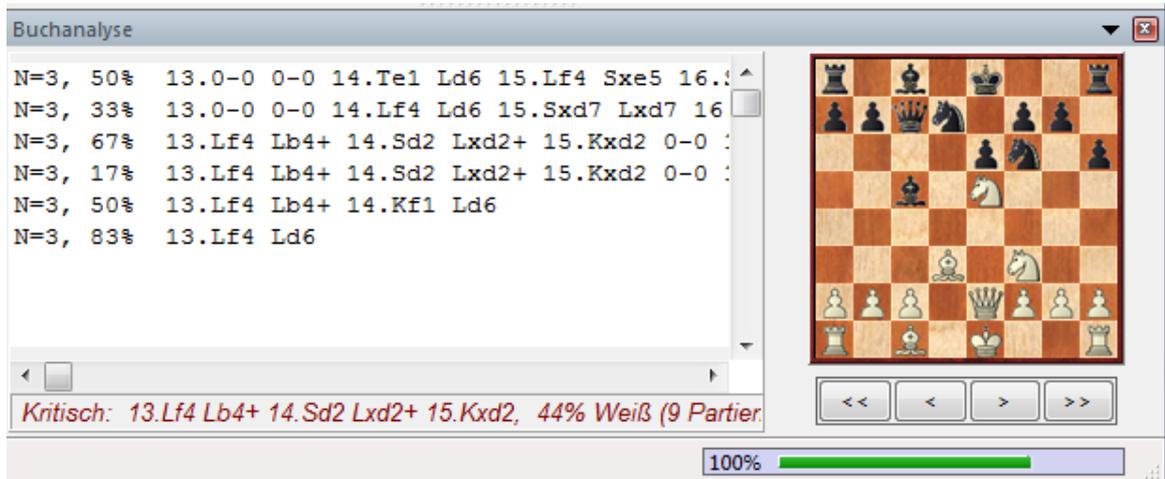
2.9.3.25 Buchanalysefenster

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

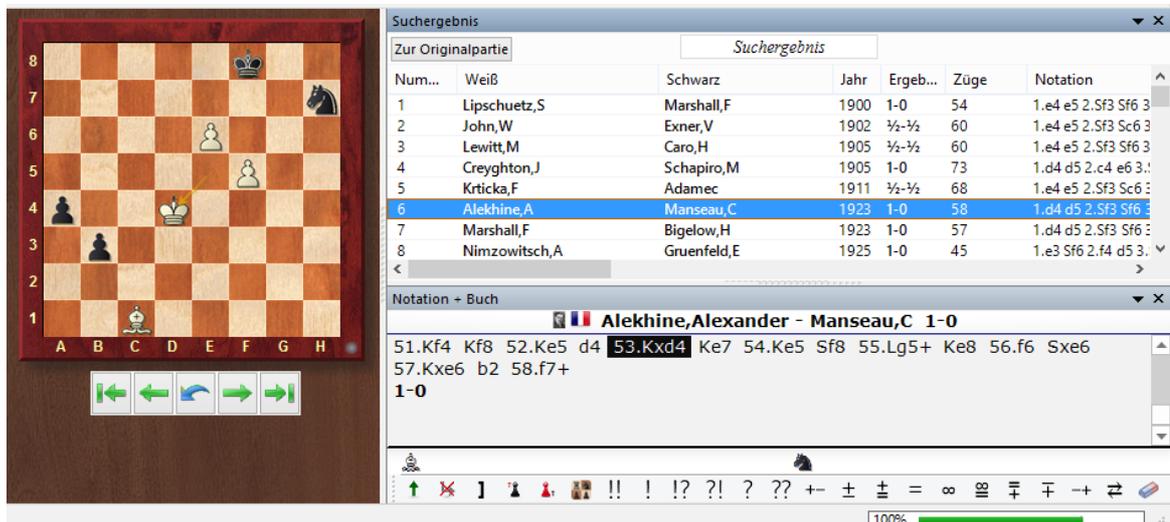
Der Zeichensatz ist gesondert einstellbar. Oft wird man ihn kleiner als in der Hauptnotation einstellen.

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

2.9.3.26 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.



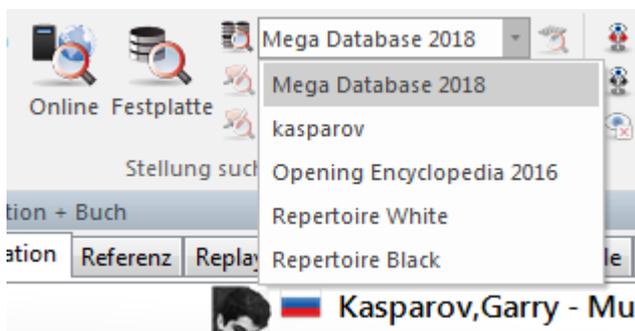
Ein Klick auf eine Partie kopiert sie in die Notation. Über das Rechtsklickmenü in der [Partienliste](#) des Suchergebnisfensters können die Partien weiterverarbeitet werden.

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.

2.9.3.27 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 [Turbospeicher](#) 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](#)).

2.9.3.28 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](#)).

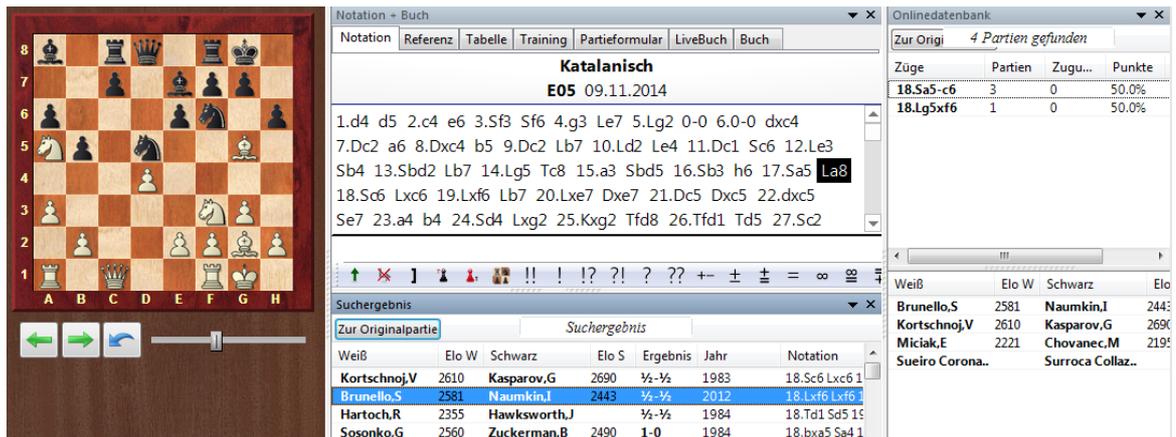
Suchergebnisse aus der Online-Datenbank sind auf 1000 Partien begrenzt.

2.9.3.29 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.



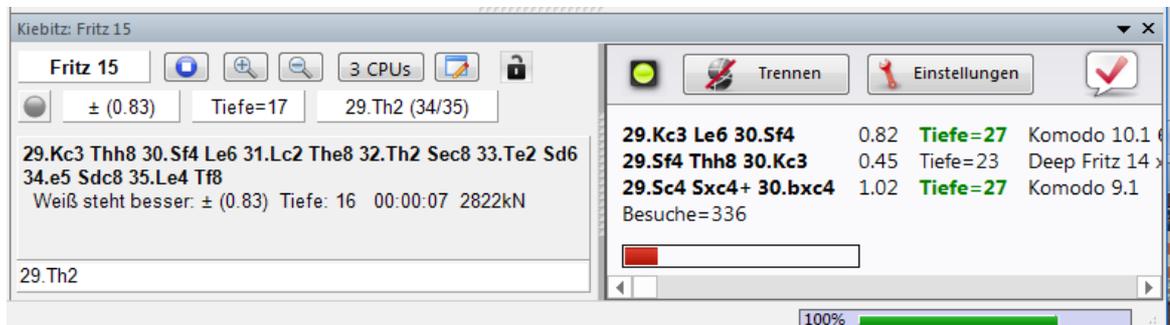
Sie werden dort *nach dem Grad der Übereinstimmung sortiert*, so daß die obersten Partien die größte Ähnlichkeit mit der Ausgangspartie aufweisen.

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.

2.9.3.30 Enginefenster

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



Oberste Zeile von links nach rechts:

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

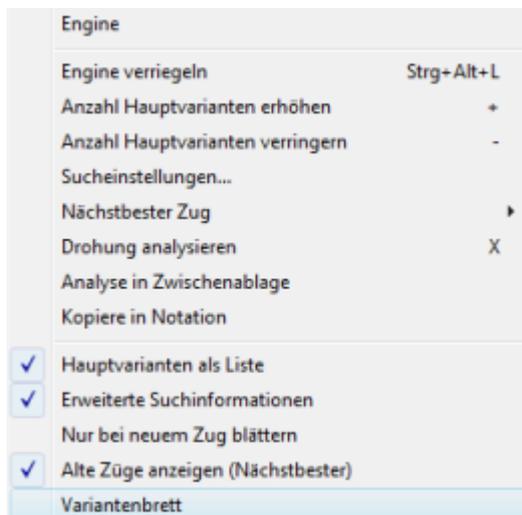
Zweite Zeile von links nach rechts:

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

Hinweis: Die zugeschalteten Engines zeigen an, ob sie eine Variante schon vollständig durchgerechnet haben oder nicht. Ist die Anzeige blass, dann sind noch nicht alle Untervarianten vollständig berechnet, wenn die Anzeige schwarz wird, ist die Engine

mit der Berechnung der Varianten auf dieser Suchtiefe fertig. So können Sie die Engines zur Berechnung von Positionen ökonomischer und genauer nutzen.

Rechtsklickmenü im Variantenfenster (Analysemodus)



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

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



Klick auf den kleinen Button verriegelt ebenfalls die Engine.

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

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

Drohung: Berechnet die Drohung.

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

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

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

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

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

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

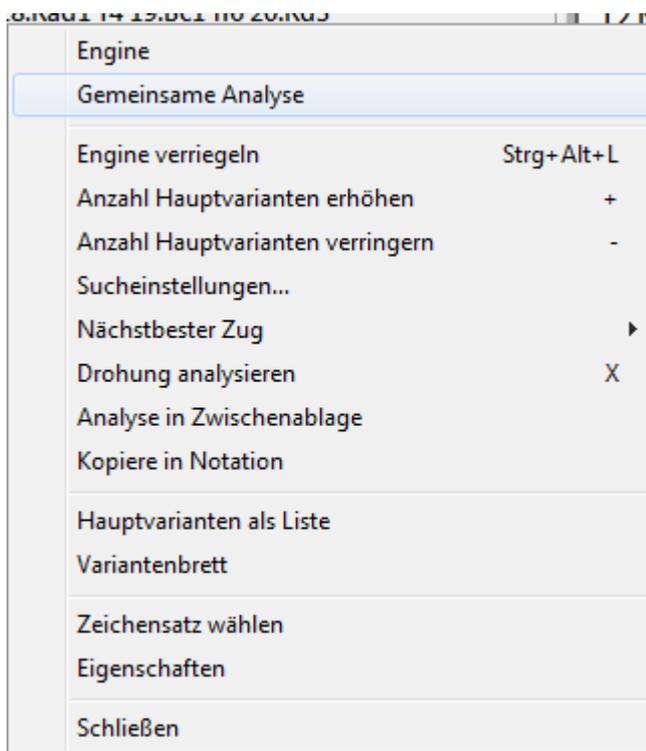
Zeichensatz wählen: Bestimmt den Zeichensatz.

Eigenschaften: Stellt Engine-Parameter ein.

Schließen: Schließt das Fenster.

2.9.3.31 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.

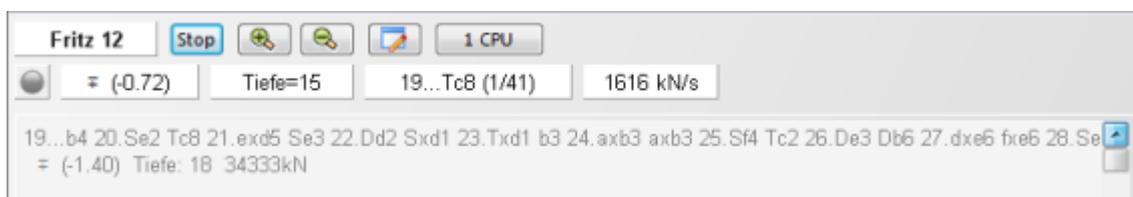
Zeichensatz wählen: Bestimmt den Zeichensatz.

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.

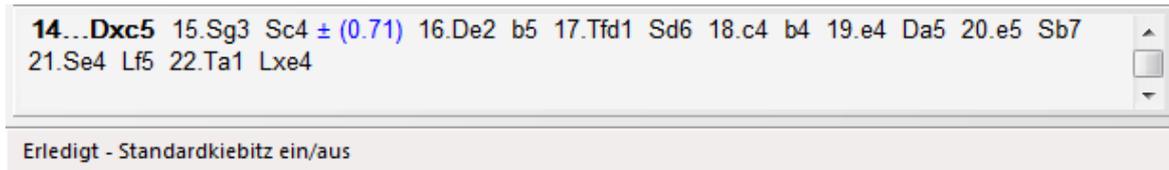
Diese Anzeige funktioniert nur dann, wenn Sie eine Hauptvariante anzeigen. Am Anfang des Enginefensters findet man in grau unterlegter Schrift die bisher als am besten bewertete Varianten. In der Folge werden im Fenster die berechneten Alternativen angezeigt.



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

2.9.3.32 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.

2.9.3.33 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 ...](#)

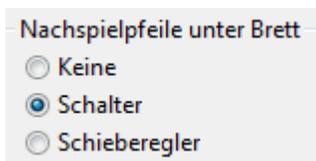
Mit einem Klick auf den Button Übernehmen können Sie vorgenommene Einstellungen direkt überprüfen und fest übernehmen.

2.9.3.34 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](#)"

2.9.3.35 Drohungen auf Brett anzeigen

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

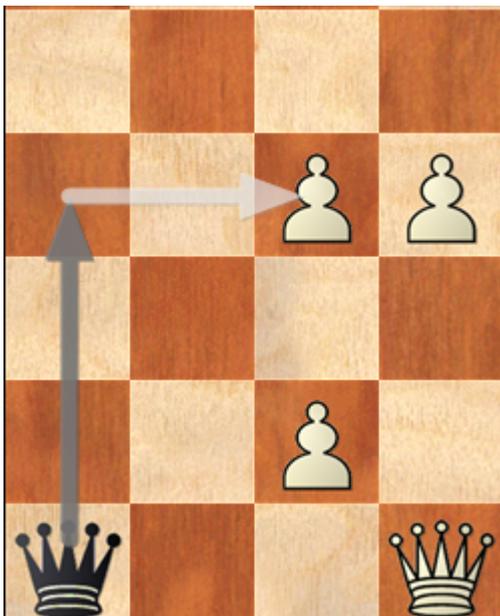
Im Brettfenster gibt es eine eingebettete Schachengine, die Drohungen in der aktuellen Position mit farbigen Markierungen auf dem Schachbrett kennzeichnet.



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](#)

2.9.3.36 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:



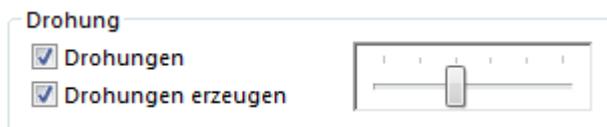
Was passiert, wenn Weiß jetzt mit dem Springer auf e2 den schwarzen Bauern d4 nimmt? Ziehen Sie jetzt den weißen Springer auf das Feld d4 ohne die Figur loszulassen. Auf dem Schachbrett wird jetzt folgende Information mit Pfeilen angezeigt.



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.

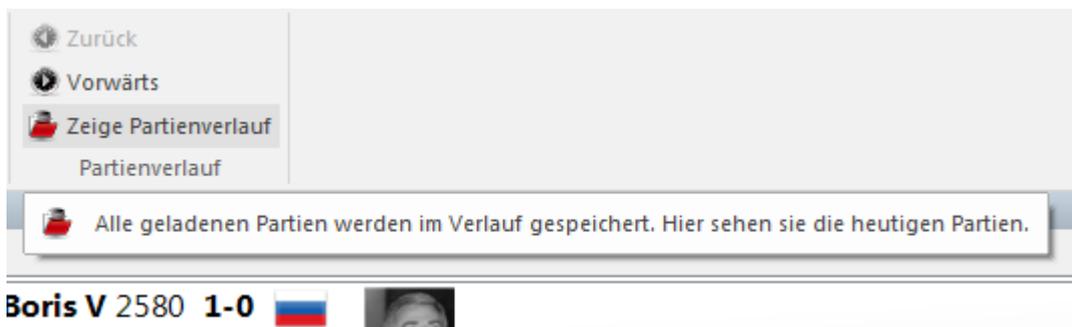


Siehe auch [Assisted Analysis](#)

2.9.3.37 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		



2.9.3.38 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.

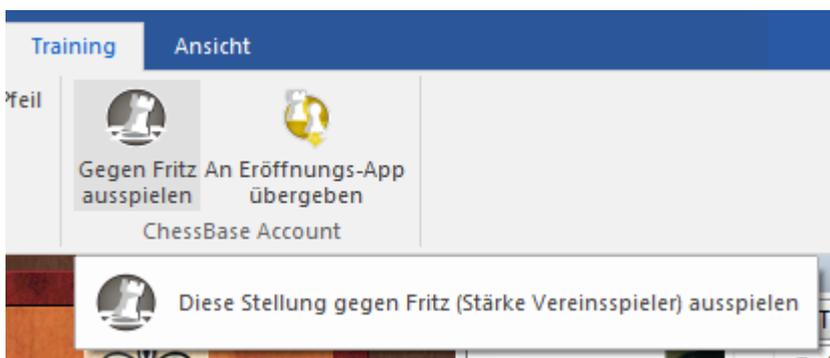
Alternativ können Sie eine Partie an die Webversion von Fritz Online übergeben. Mehr Informationen finden Sie unter [Partien an Web Fritz übergeben](#).

2.9.3.39 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“.

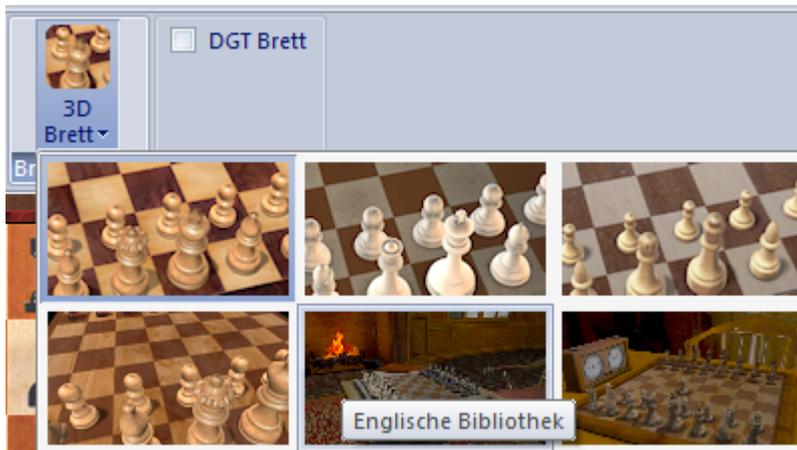
Sie geben beim Rechentraining einfach die Variante via Schachbrett ein, die Stellung der realen Partie bleibt aber unverändert. Innerhalb der Notation bekommt man zusätzlich eine Information, wie das Programm die Stellung bewertet. Per erneutem Klick auf Rechentraining kehren Sie direkt zur Partie zurück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

2.10 Einstellungen

2.10.1 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

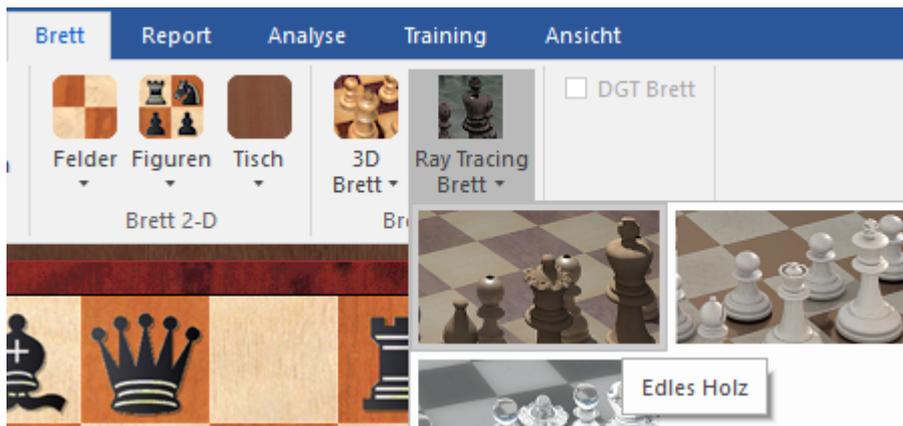
STRG + rechte Maustaste setzt den Blickpunkt

STRG + Mausrad zoomt das 3D-Brett

2.10.2 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.

2.10.3 Reales 3D-Brett einstellen

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

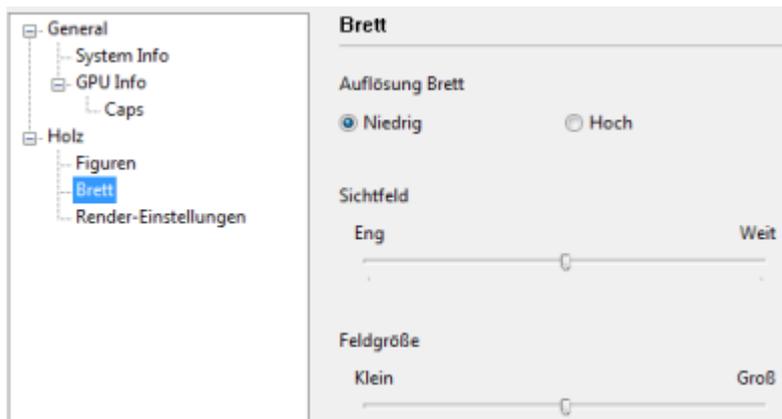
Über diesen Schalter startet man ebenfalls den Dialog Einstellungen 3D Brett, in dem man die Darstellung der 3D - Ansichten benutzerdefiniert anpassen kann. Die Bedienung des zweigeteilten Dialogfensters ist analog zum Windows – Explorer. In der linken Fensteransicht finden Sie strukturiert die Inhalte. 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

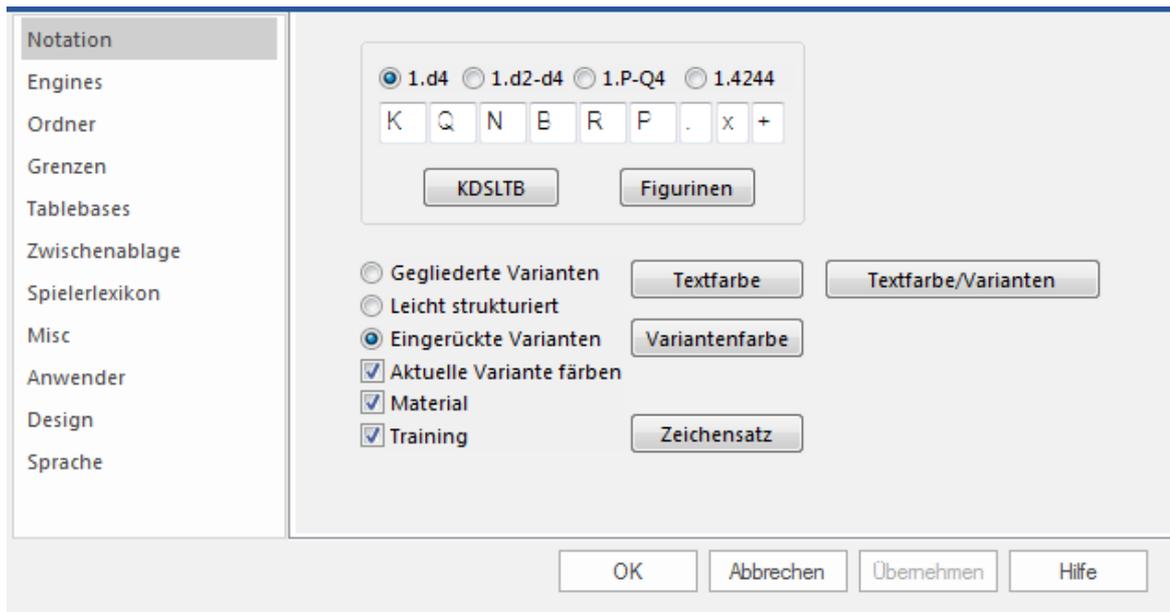
Unter der 3D Ansicht befindet sich der Button *Bildschirm foto*.

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.

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

Weitere Informationen finden Sie [hier](#)

2.10.5 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/ ;

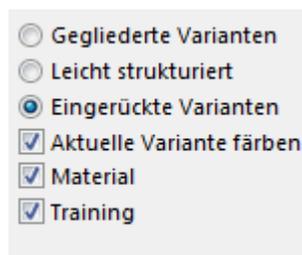
B) 12.Sd6+ Lxd6 13.exd6 g5 14.Sh3 h4 15.fxe4 dxe4 16.Lg2 f5 17.0-0 0-0 18.gxf5 exf5 19.Lxe4! fxe4 20.Lxg5! Txf1+ 21.Dxf1 hxg5 22.Df5 Dd7 23.Dg6+ Dg7 24.De8+ Df8= This perpetual occurred in quite a few games during 1999 and 2000.]

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.



2.10.6 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.

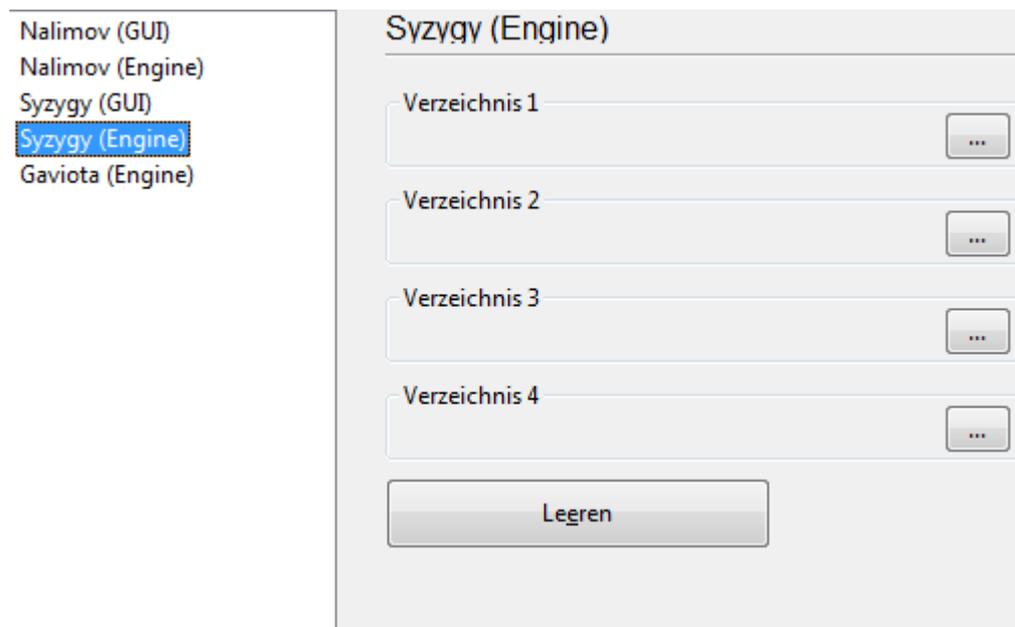
Die Gaviota Endspieldatenbanken können Sie zum Zeitpunkt dieser Dokumentation im Internet unter folgender Downloadadresse herunterladen:

<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.

2.10.7 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.

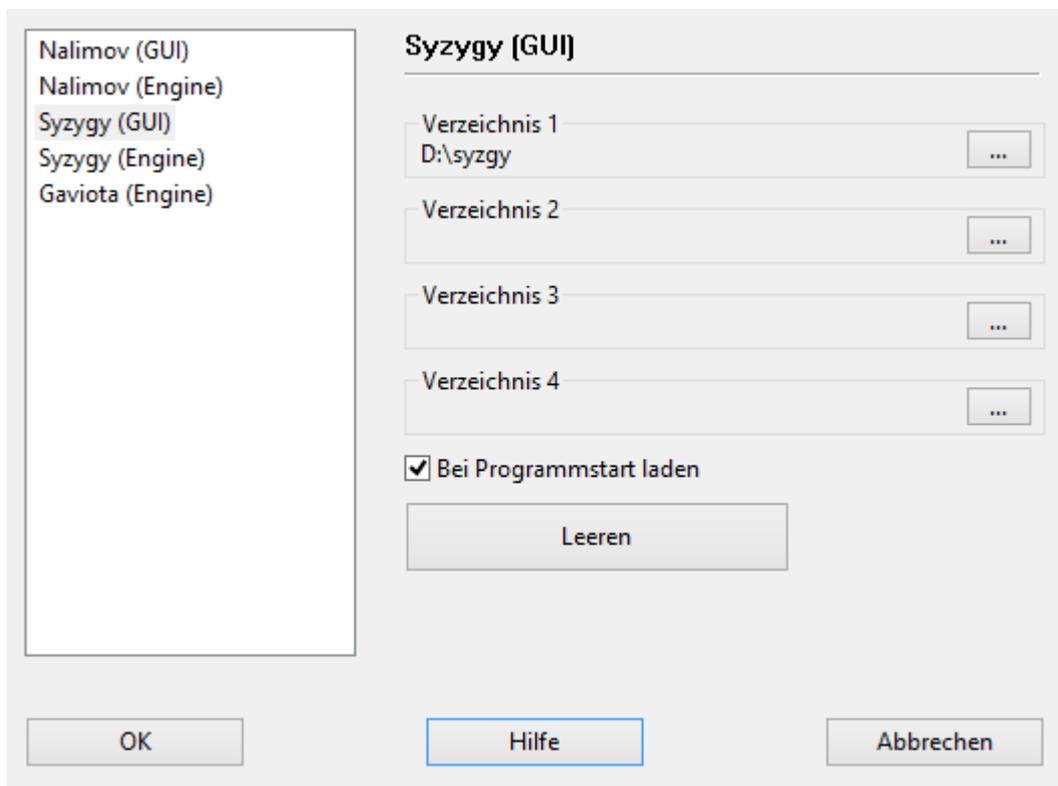
2.10.8 Syzygy-Tablebases

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*.

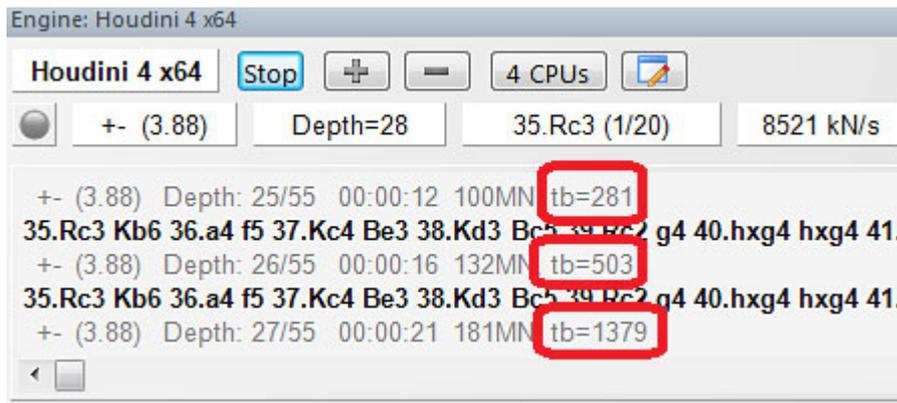


Geben Sie unter *GUI* und *Engine* einfach den Pfad zu den Datenbanken ein. Per Klick auf den Button mit den drei Punkten starten Sie den Windows Dateidialog, aus dem Sie das Zielverzeichnis auswählen können, in dem Sie die SyzygyTableBases gespeichert haben.

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.

2.10.9 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?

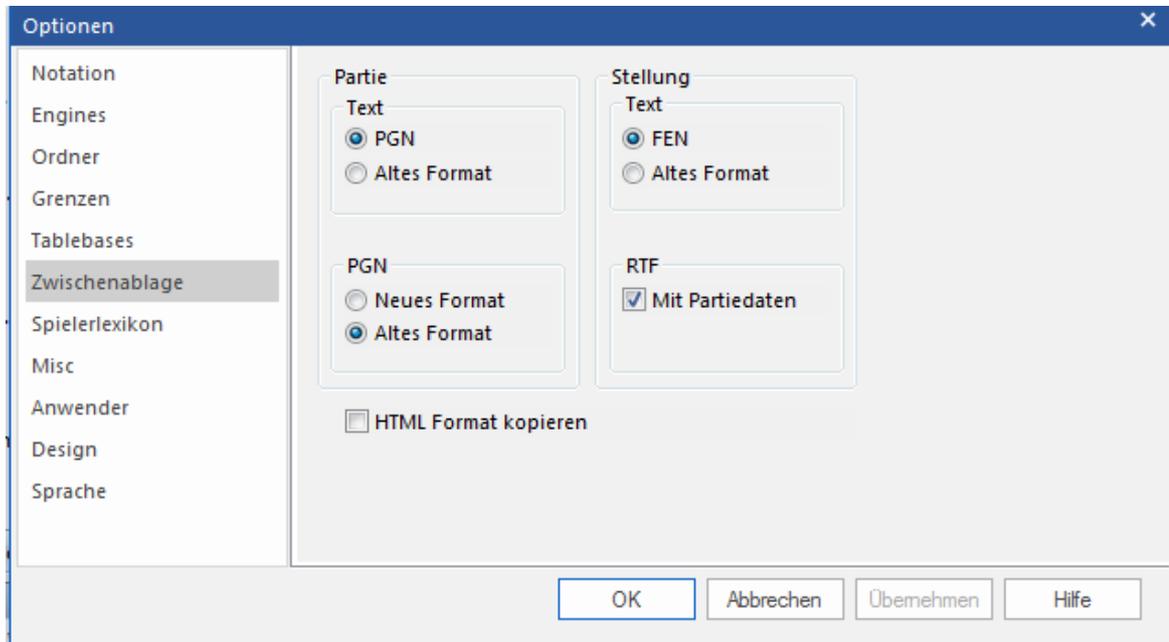


Antwort: Der Wert in den Klammern bietet Ihnen eine Zusatzinformation. Angezeigt wird der Gewinn in Zügen bis zum Übergang in anderes Endspiel.

2.10.10 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.



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.

2.10.11 Design

Menü Datei - Optionen - Design



Hintergrund - Fenster

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

Brettdesign

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

Einstellungen 3D Brett

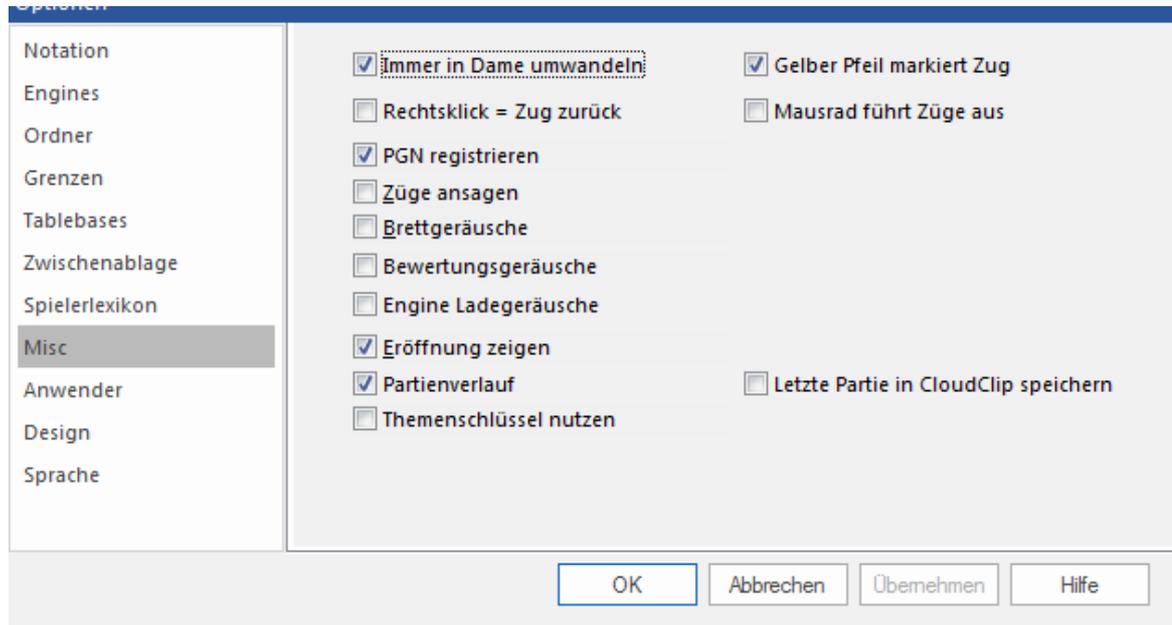
Hier können Sie den Dialog zur [Einstellung der 3D Ansichten](#) starten.

Notation in hoher Qualität

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

2.10.12 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*.

2.10.13 Partien nachspielen via Mausrad

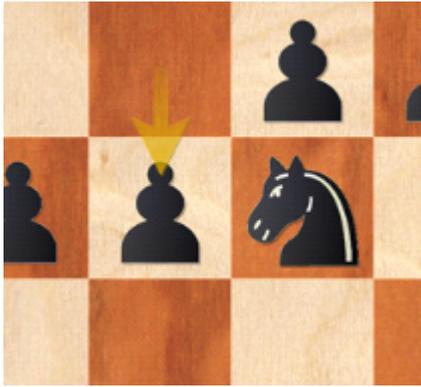
Wenn Sie rasch durch eine Partienotation navigieren möchten, geht das sehr schnell mit dem Mausrad.

Mausrad führt Züge aus

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

2.10.14 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.



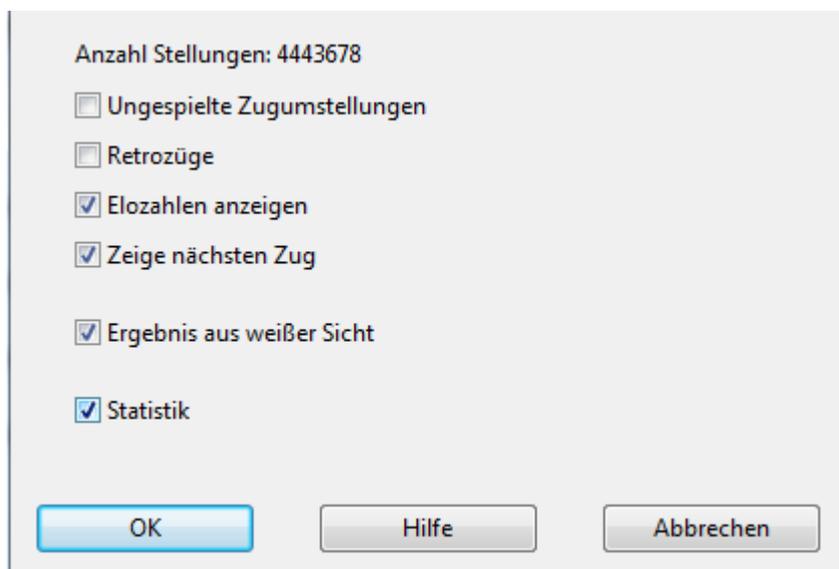
Damit erkennen Sie auf Anhieb den zuletzt gespielten Partiezug, das ist aus unserer Sicht hilfreich.

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



2.10.15 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

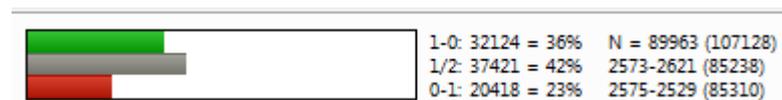
Wechselt zu einer informativen tabellarischen Ansicht. Hier kann man auf Anhieb weitere mögliche Fortsetzungen inkl. Statistik erkennen, die in dem Positionsbaum gespeichert sind.

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.



2.10.16 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 Repertoire Datenbank, usw.

Bin ich im Spielerlexikon?

Startet eine Suchabfrage im [Spielerlexikon](#)

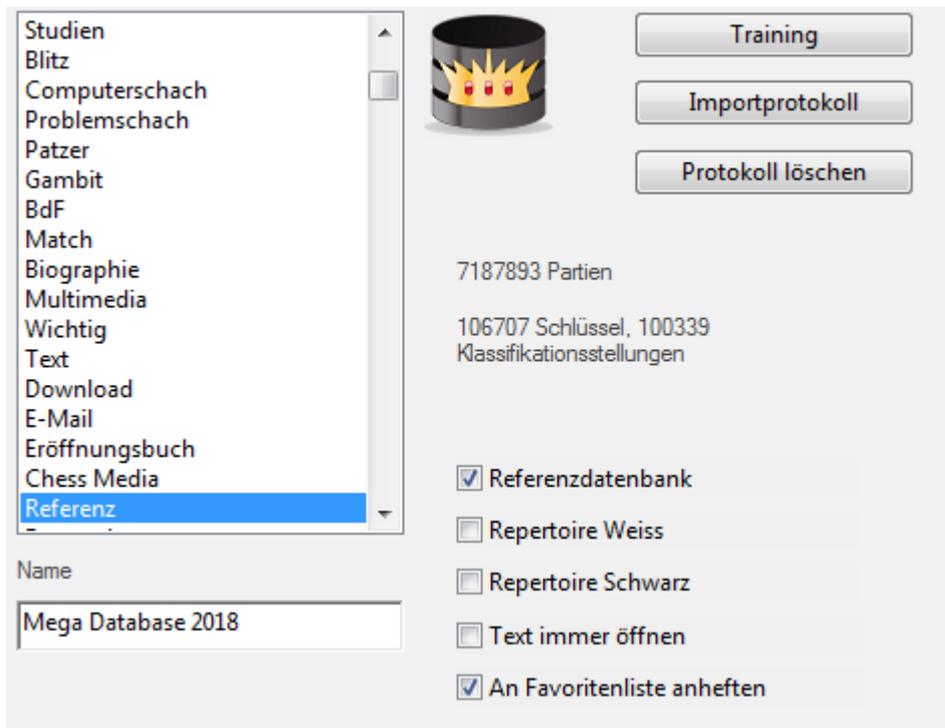
Schalter: Spielerlexikon korrigieren/ergänzen

Wenn Sie sich selbst im [Spielerlexikon](#) vermissen, senden Sie einfach Ihr Foto und Ihre

schachlichen Daten an die Redaktion des Lexikons. Dann sind Sie im nächsten Update mit dabei.

2.10.17 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

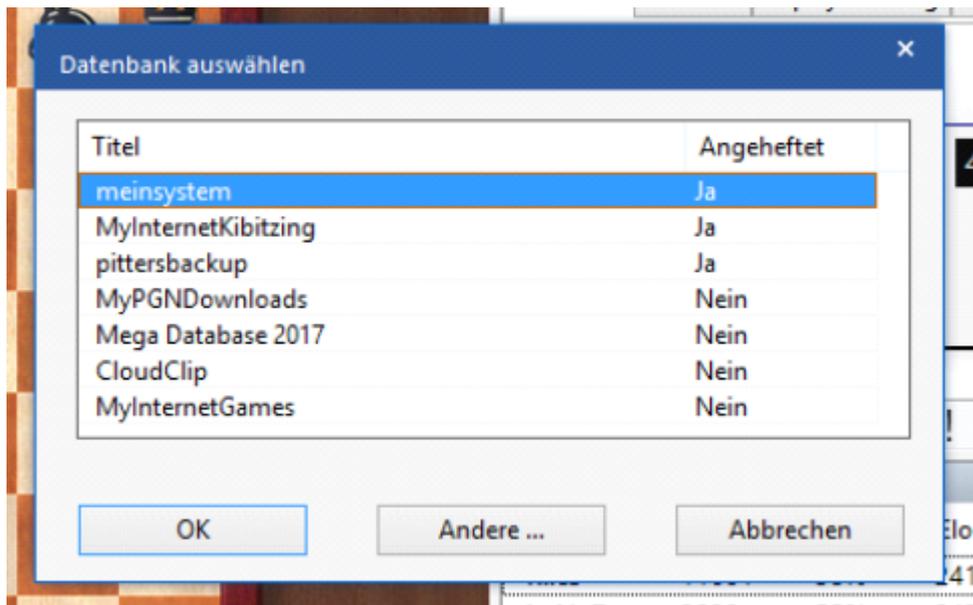
Wenn der erste Eintrag in einer Datenbank ein **Datenbanktext** ist, dann wird er beim ersten Ansprechen der Datenbank auf ihrem Computer automatisch geöffnet - quasi zur Begrüßung - und dann nie wieder. Aktivieren Sie diesen Schalter, wenn der Text bei jedem Ansprechen der Datenbank geöffnet werden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



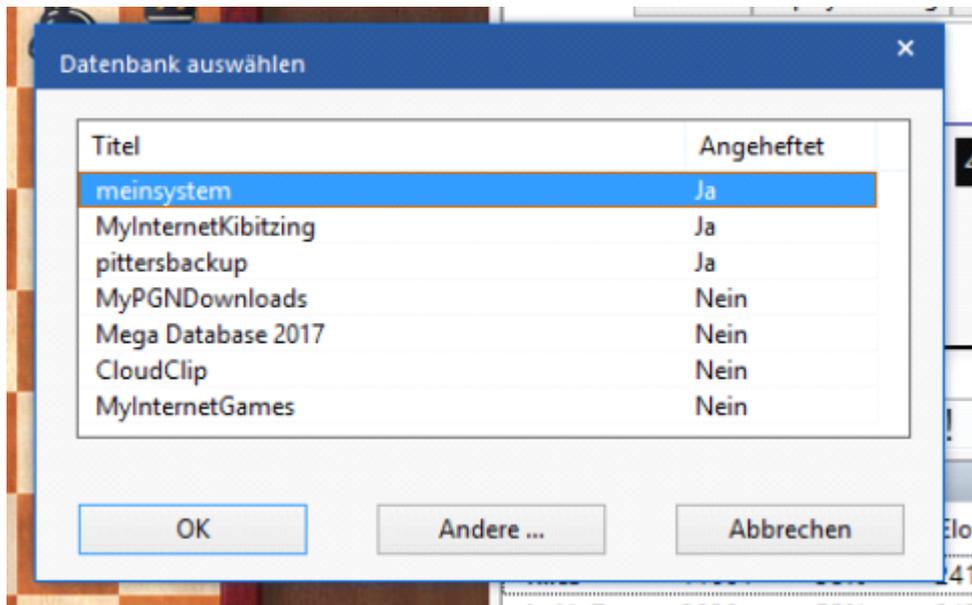
Mit der zuvor beschriebenen Vorgehensweise kann der Anwender eine DB permanent eintragen, damit diese direkt im Dialog zur Speicherung ausgewählt werden kann. Klick auf *Andere ...* startet den Dateiauswahldialog, mit dem Sie jede auf der Festplatte gespeicherte Datenbank zur Speicherung der Partie auswählen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

2.10.18 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

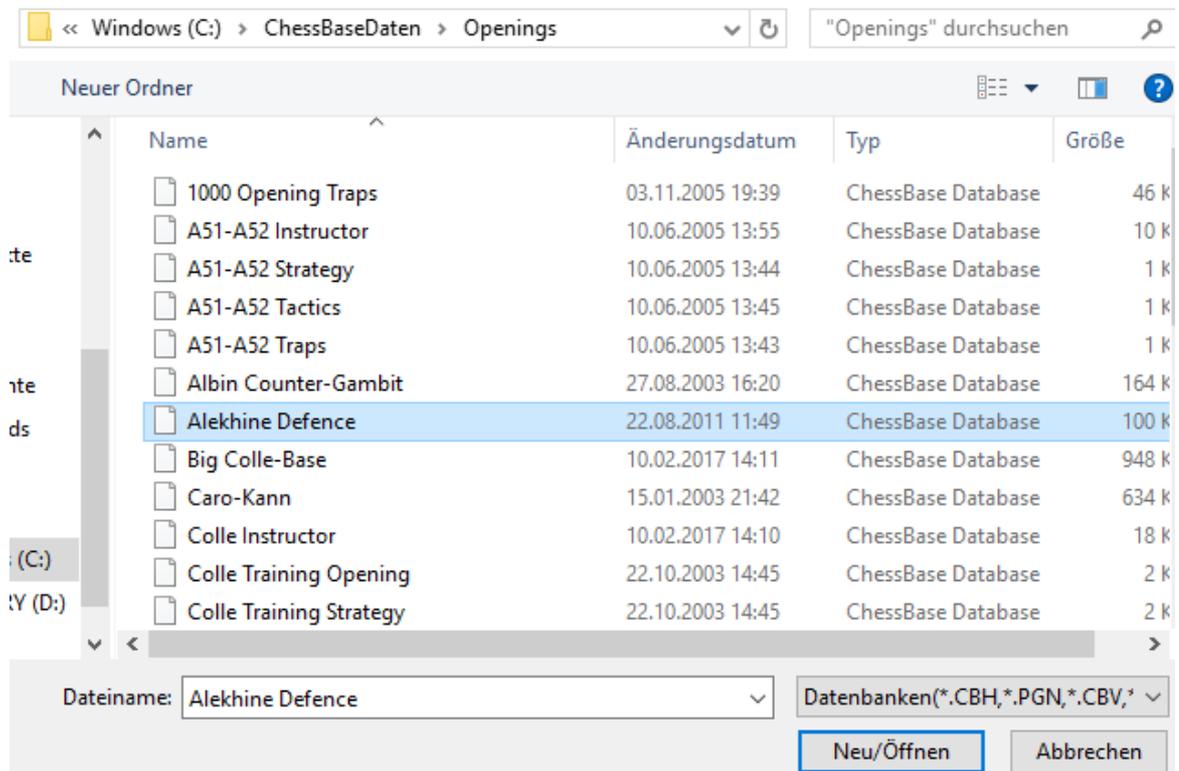
Über den Eintrag können Sie festlegen, welche Datenbank beim Speichern einer Partie zur Speicherung angeboten wird.



Wenn der Anwender eine neue Partie speichert, wird statt des 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.



2.10.19 Brettdesign

Rechtsklick Schachbrett - Brettdesign

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

Farbschema:

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

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

Anwender:

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

Figuren:

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

Proportion:

Regelt die Größe der Figuren relativ zur Feldgröße.

Randbreite:

Das Brett besitzt einen Rand variabler Dicke.

Animation:

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

Schatten:

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

Gerundet:

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

Feste Größen:

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

Hintergrund:

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

Koordinaten:

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

Nachspielpfeile unter Brett:

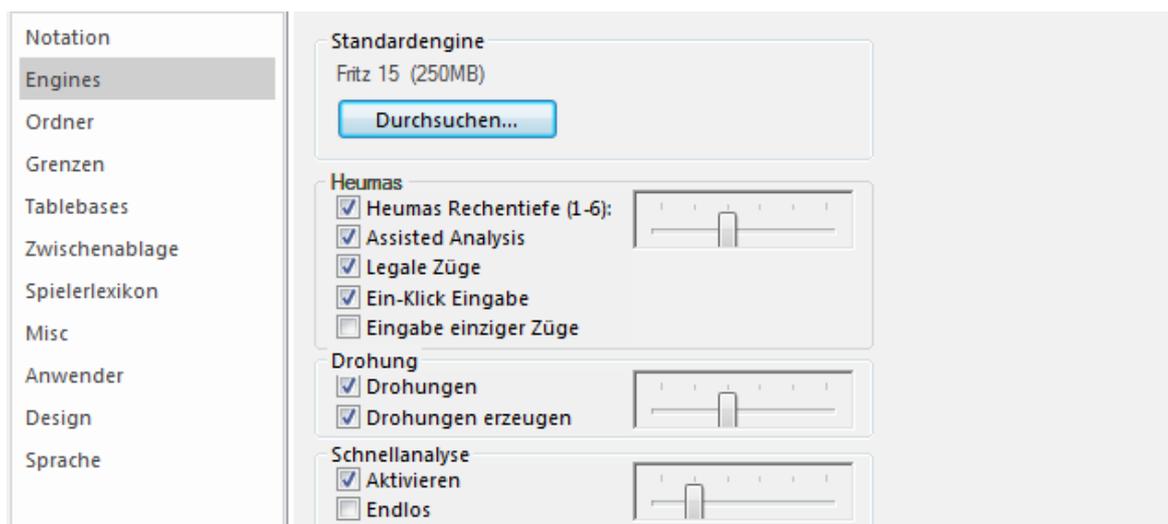
Setzt sieben Pfeile unter das Brett, die von links nach rechts die Bedeutung haben - Zum Anfang springen, Zug zurücknehmen, Zug rückgängig machen, Zug ausführen, Zum Ende springen. Zwei grüne [Pfeile](#) laden die letzten Partien in das Brettfenster.

Schieberegler

Lädt den Schieberegler für die Partienavigation

2.10.20 Standardengine und Heumas einstellen

Unter *Optionen Engines* finden Sie folgenden Einstelldialog vor.

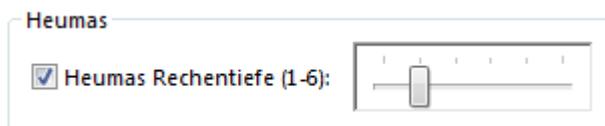


Die Standard-Engine ist die Analyse-Engine, die beim Klick auf den Standard-Engine-Schalter im Brettfenster gestartet wird. Wählen Sie die Standard-Engine hier aus und legen Sie eine Größe für die Hashtabellen fest. Der vorgeschlagene Wert ist meistens völlig ausreichend.

[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.

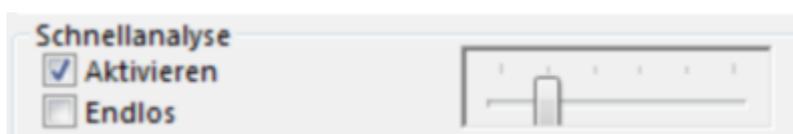
Eingabe einziger Züge Hat eine Figur nur einen einzigen Zug, kann man die Ein-Klick-Eingabe hierdurch sofort aktivieren.



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

Schnellanalyse

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



2.10.21 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.

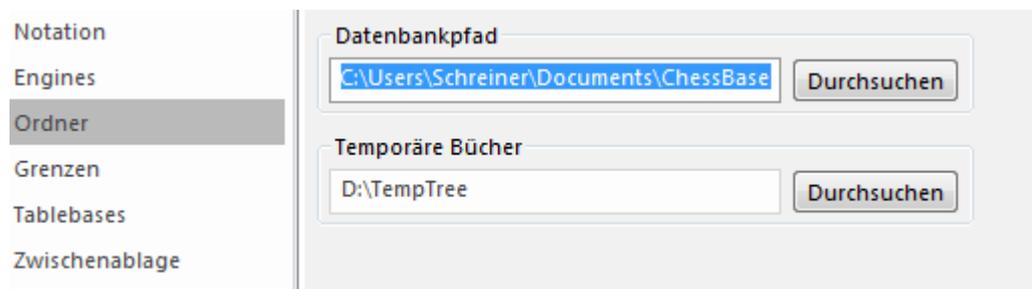
Turbospeicher für Referenzdatenbank

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.

2.10.22 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.

2.10.23 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](#).

2.10.24 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.

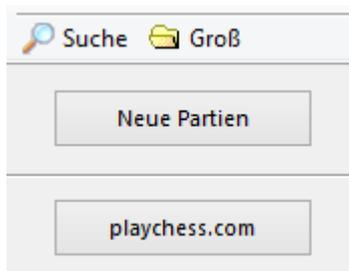
Verzeichnis = Lage des lokalen Spielerlexikons. Pfad kann leer sein, dann wird ein leeres Lexikon angelegt, das sich mit der Zeit vom Server füllt.

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.

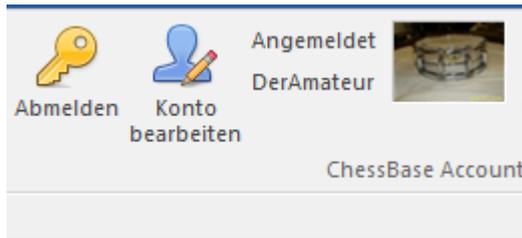
2.10.25 Partienabonnements

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:

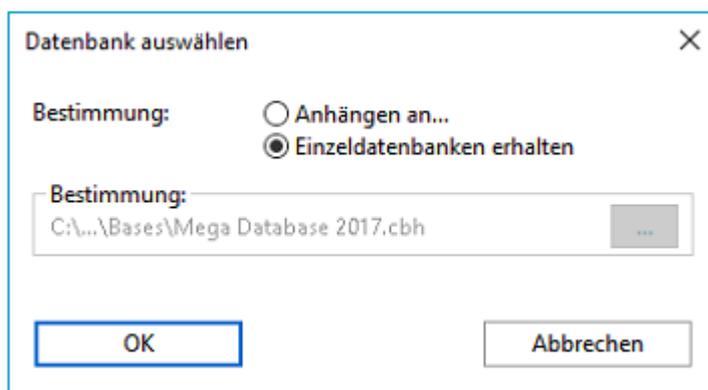
A) Wenn Sie die Lieferungen als Einzeldatenbanken erhalten wollen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

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]"

2.10.26 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.

2.10.27 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.



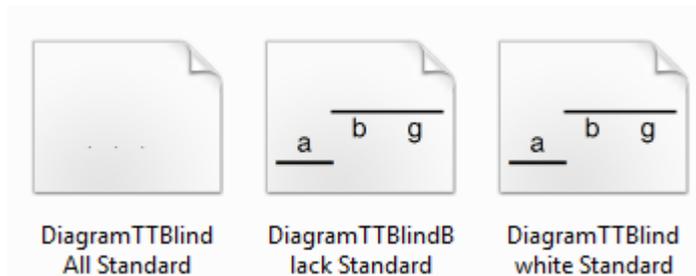
Enthält die Partie *keine* Kommentare in Ihren ausgewählten Sprachen, werden immer alle anderen Sprachen angezeigt, so daß Ihnen nichts entgeht.

"Kyrillisch umsetzen" wandelt in kyrillische Sprachausgabe um.

Siehe auch [Sprachwechsel](#)

2.10.28 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.

2.11 Tastaturbelegung

2.11.1 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

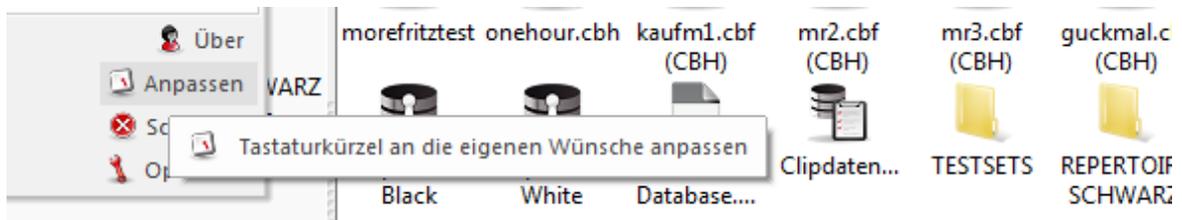
König <-> Dame führt zu einer horizontalen Spiegelung der Stellung

2.11.2 Benutzerdefinierte Shortcuts

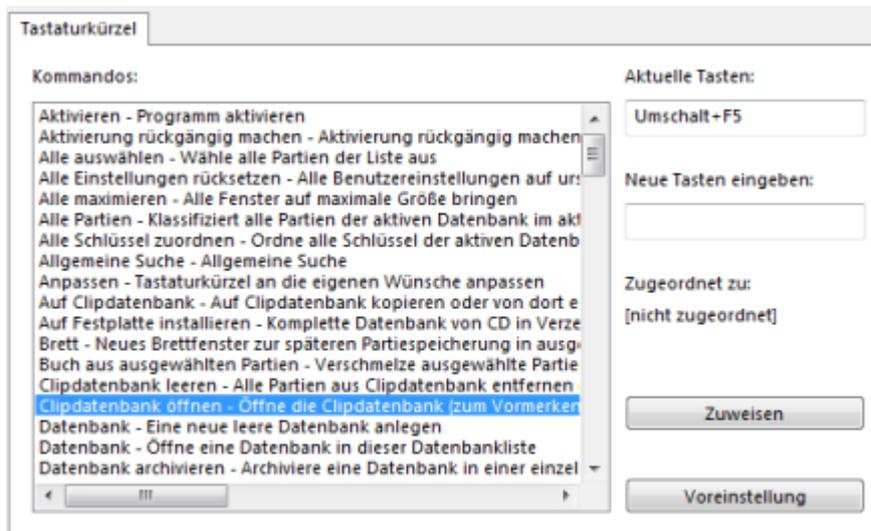
Viele Funktionen lassen sich flüssiger und intuitiver über die Tastatur mit Hilfe von "Tastaturkürzeln" abrufen.

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.

2.11.3 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.

2.11.4 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)

2.11.5 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/wegfalten.
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

2.11.6 Tastaturbelegung im Schlüsselfenster

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

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

2.11.7 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

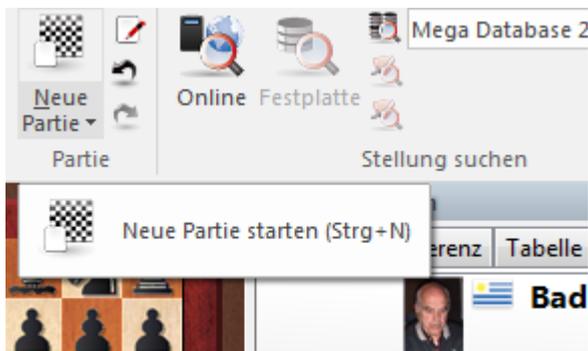
STRG-4	☞	Schwarz steht etwas besser
STRG-5	☜	Schwarz steht besser
STRG-ALT-B	⊂	Besser ist
STRG-ALT-R	½	Remis
STRG-SHIFT-P	♙	Freibauer, Passed pawn.

3 Funktionen

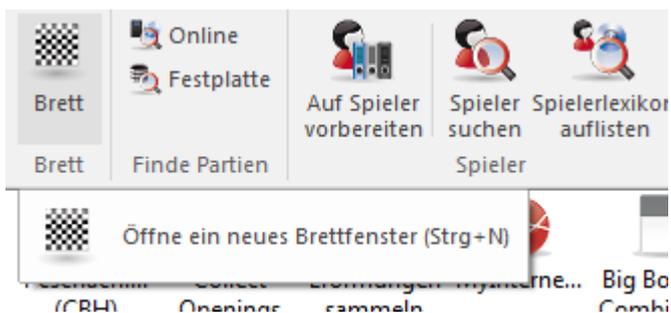
3.1 Partien eingeben und kommentieren

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 Auswahlmü:

- 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.

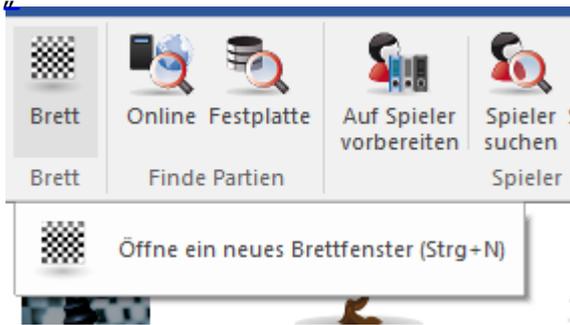
[Nachträgliche Korrekturen bei Parteeingabe](#)

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.

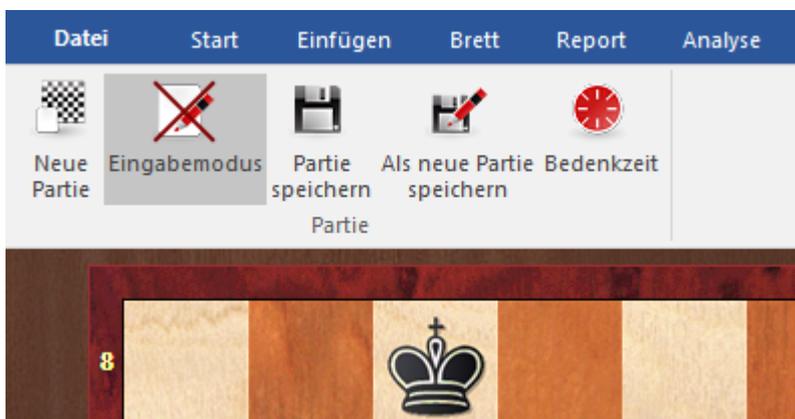
Wichtig: Sie können für die schnelle Parteeingabe ChessBase in einen [speziellen Eingabemodus](#) schalten.



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 a configuration window for chess time controls. 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 center of the grid is a button labeled 'Löschen'.

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

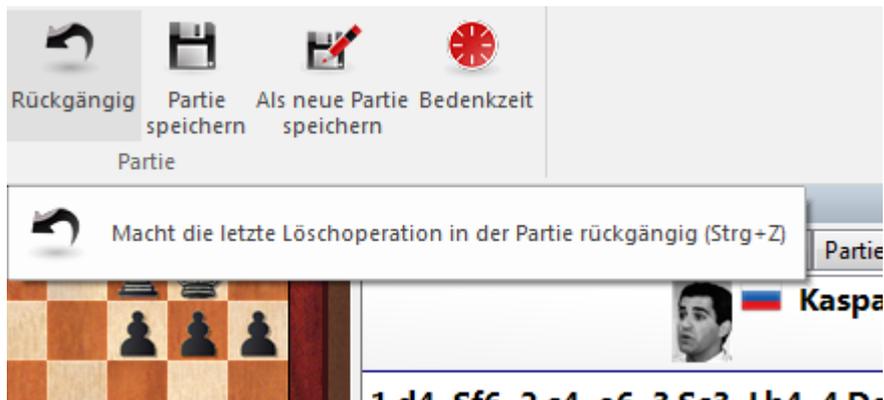
Deshalb ist dieser Eingabemodus ideal für Anwender geeignet, die z.B. fortlaufend Partien des gleichen Turniers [erfassen möchten](#).

3.1.3 Neuen Zug eingeben

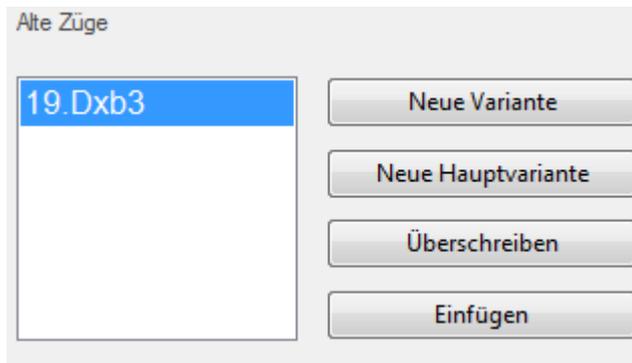
Die Zugeingabe für die Notation wurde jetzt deutlich vereinfacht. Der [Variantendialog](#) wird seltener eingeblendet und bei der Eingabe eines alternativen Zuges in der Notation wird fast immer direkt eine Variante – ohne Variantendialog – angelegt. Lediglich beim letzten Zug kommt der Variantendialog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

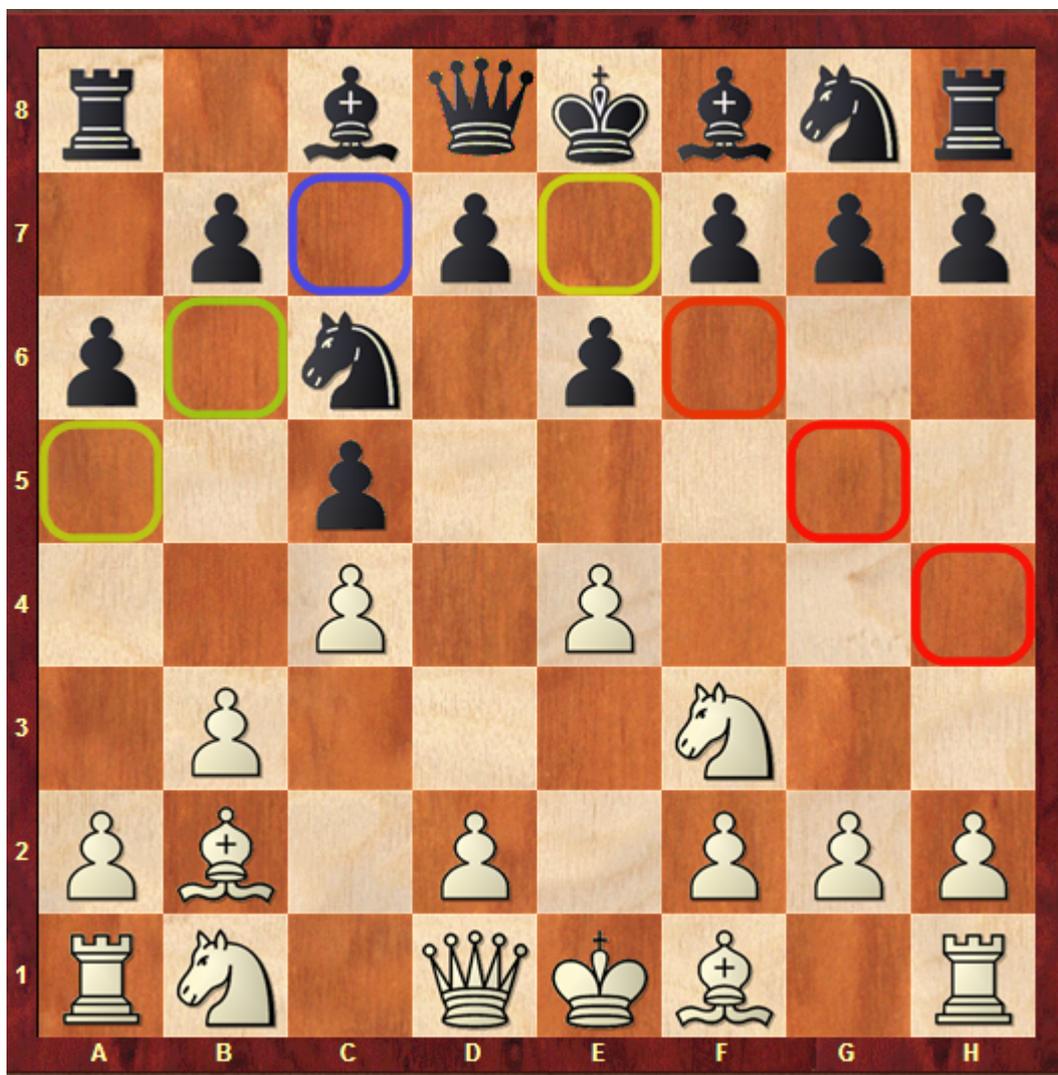
Klick auf Figur

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.

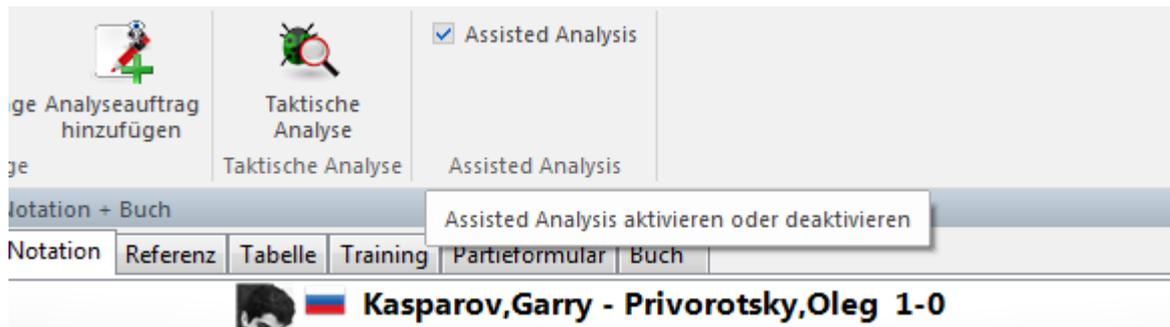
Die Rechentiefe von Heumas kann unter *Menü Datei - Optionen - Engines* eingestellt werden. Dort können Sie Heumas auch ganz deaktivieren.

3.1.5 Assisted Analysis

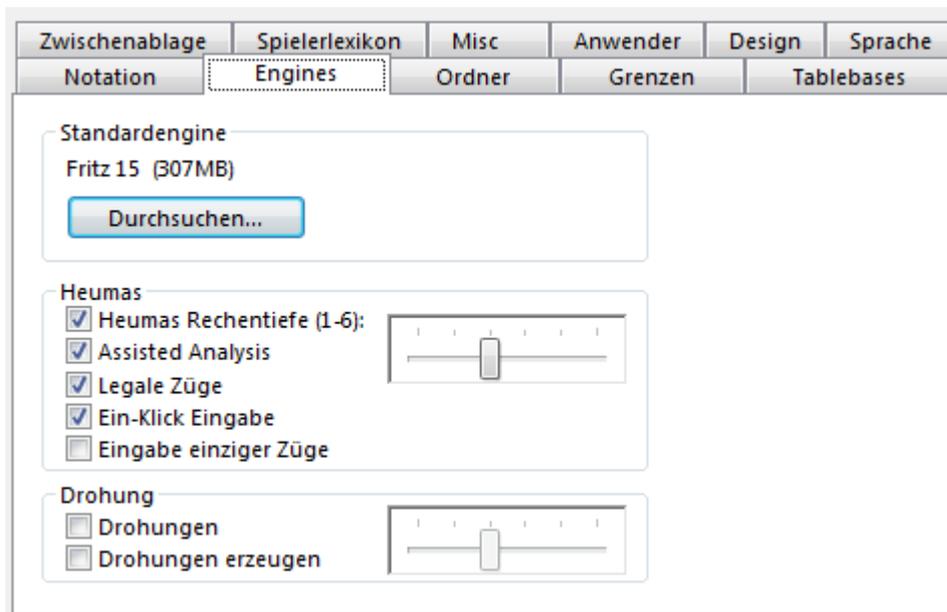
Neu in ChessBase 14 ist Funktion „Assisted Analysis“, die dem Anwender während der Zugeingabe mittels farbiger Markierungen auf dem Schachbrett wertvolle Hinweise zu den taktischen Konsequenzen eines möglichen Zuges gibt.



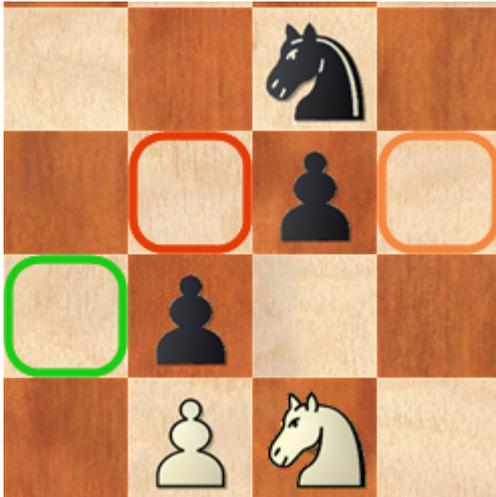
Brettfenster - Menü Analyse Assisted Analysis



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:

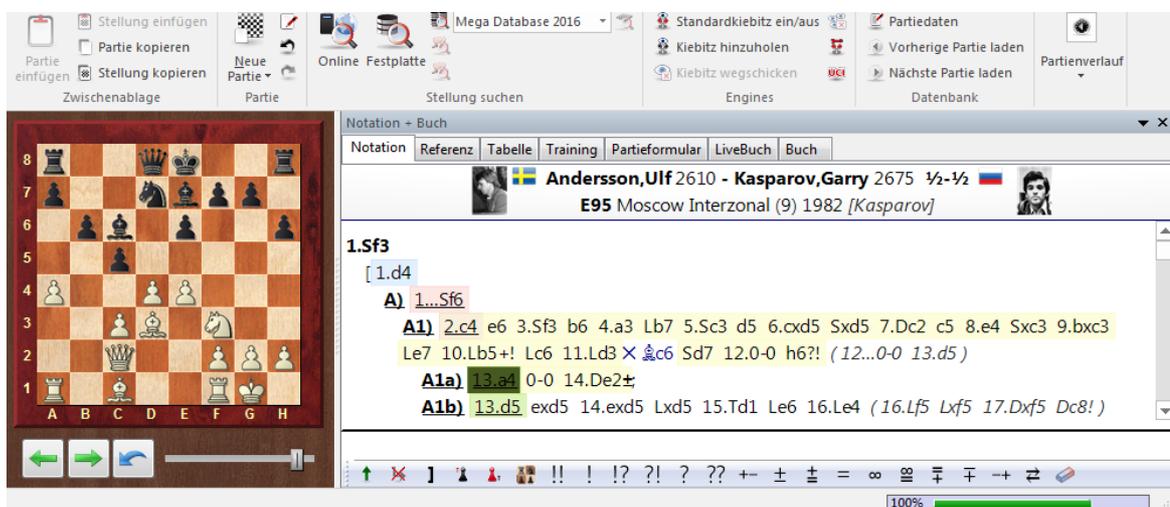
Klick in die Notation vor die fehlenden Züge. Alle fehlenden Züge als Variante eingeben. Die Zahl der Züge muß gerade sein. Auf den erste Zug der neuen Variante klicken. *Variante -In Partie einfügen.*

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.

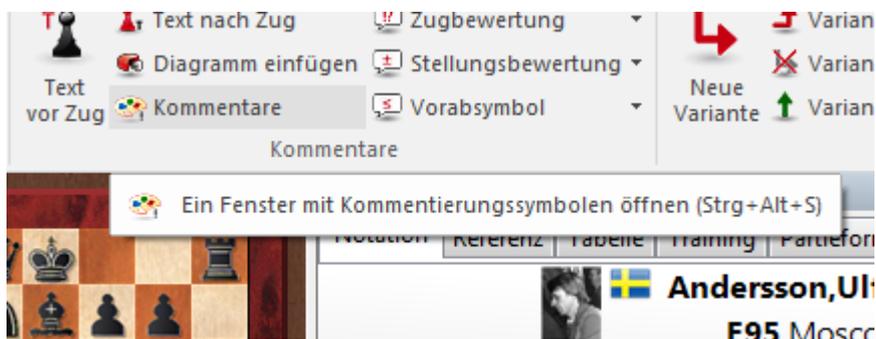
[Medaillen](#)

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
v	Endspiel
	LäuferPaar
♗♘	Ungleiche Läufer, Opposite bishops
♗♗	Gleiche Läufer, Even bishops
∞	Mit Kompensation für das Material
+−	Weiß steht auf Gewinn.
±	Weiß steht besser
±	Weiß steht etwas besser
=	Ausgeglichene Stellung
∞	Unklar
∓	Schwarz steht etwas besser
∓	Schwarz steht besser
−+	Schwarz steht auf Gewinn.

	Besser ist
	Remis
	Freibauer, Passed pawn.

3.1.10.5 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 1f6 ...
```

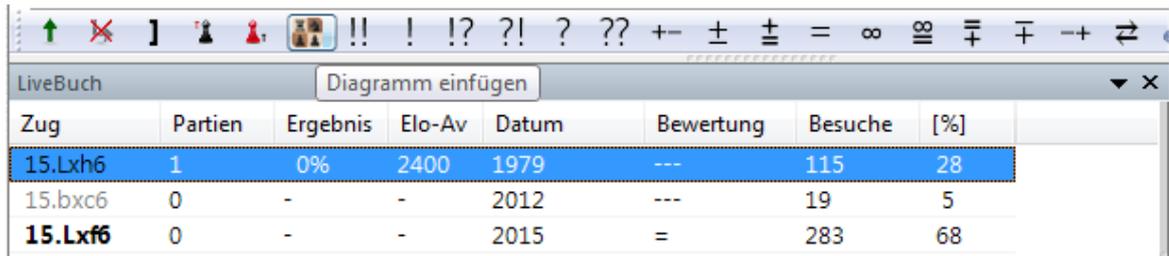
Klicken Sie in der Auswahlleiste unter dem Texteingabefeld auf einen der Sprachschalter, um Kommentar in einer bestimmten Sprache einzugeben. Soll Ihr Kommentar sprachneutral sein, wählen Sie „All“. Dann erscheint der eingegebene Text immer in der Partienotation.

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.

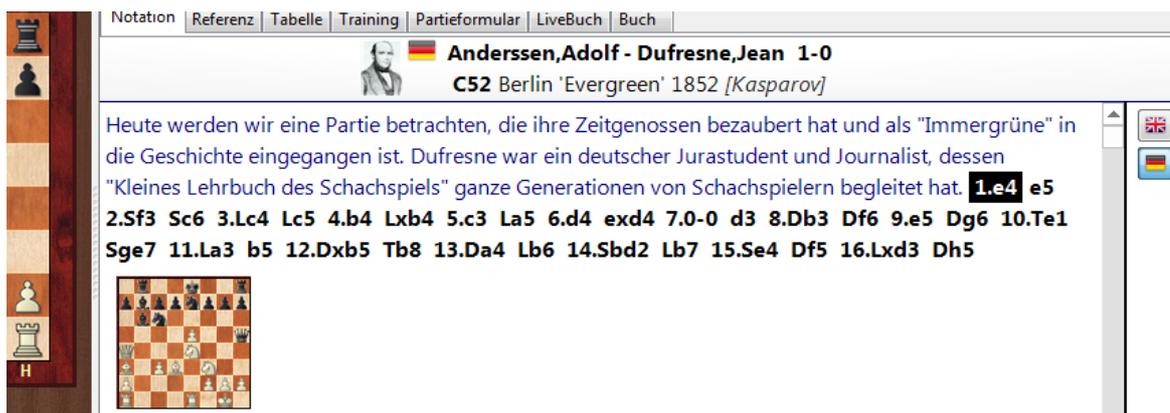
Alle Textkommentare werden in derjenigen Sprache angelegt, die man zuletzt im Einstelldialog für die Textkommentare festgelegt hat. Jetzt prüft das Programm, ob ein Text vorhanden ist, dann wird der Eintrag „Alle“ überprüft, ob ein Text vorhanden ist. Dann werden alle Sprachen überprüft ob sie einen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

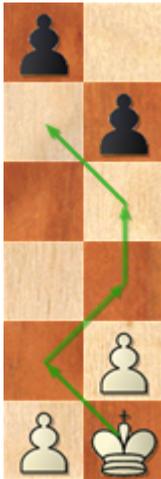
Direkt neben der Notation werden die existierenden Sprachkommentare mittels kleiner Flaggen angezeigt.



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

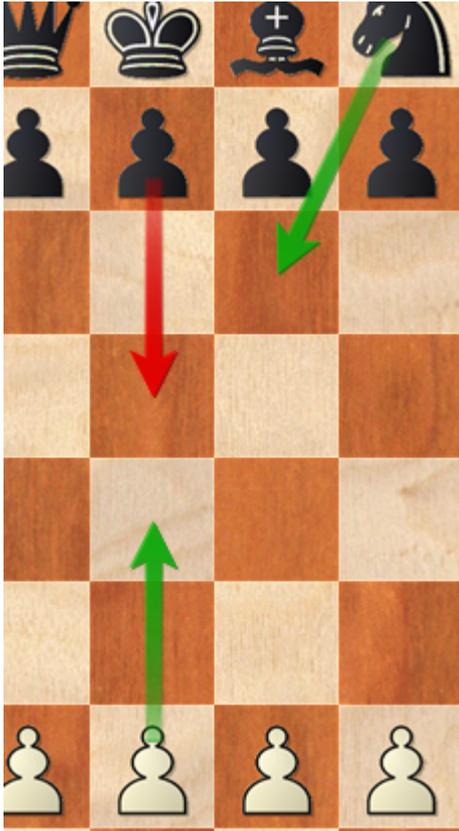
3.1.10.7 Farbige Felder und Pfeile

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:

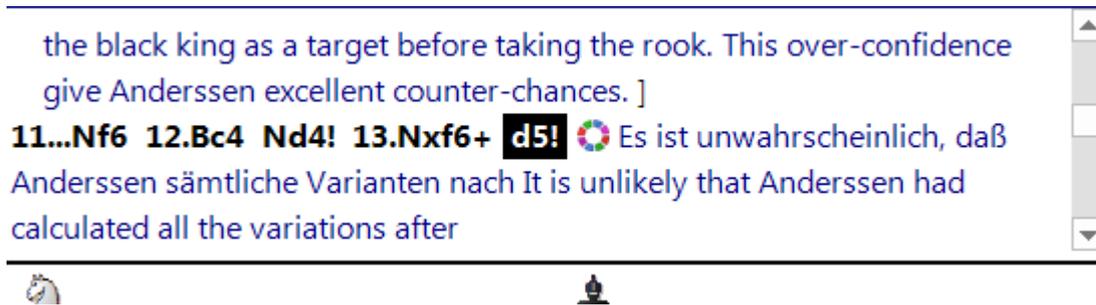
Führen Sie die Markierung oder den Pfeil ein zweites Mal aus.

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?

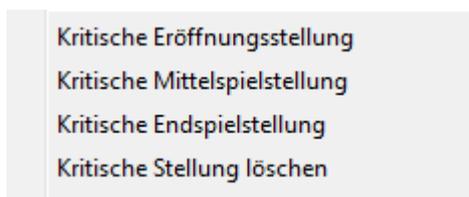


Mit diesem Symbol werden innerhalb der Notation grafische Kommentare angezeigt. Per Klick auf dieses Symbol werden umgehend die entsprechenden grafischen Kommentare auf dem Schachbrett angezeigt.



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.

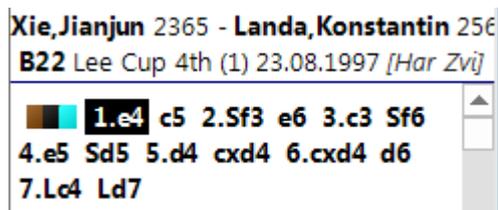
Rechtsklick auf den farblich markierten Zug startet ein Kontextmenü.

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.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Partietitel	Eröffnungen									
Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Züge	ECO	Turnier	Datum	VCS	R...	Medail...	Ther				
1697670	Degraeve,J	2540	Neiman,E	2315	1-0	47	D00	FRA-ch Narbonne	21.08.1997	VCS	6						
1697857	Yakovich,Y	2610	Liang,C	2360	1-0	40	E14	Lee Cup 4th Beijin..	25.08.1997	VCS	3						
1681000	Freisler,P	2365	Movsesian,S	2630	0-1	23	D01	CZE-ch Zlin	1997	VCS	4						
1685757	Hoefker,M	2270	Bischoff,K	2535	0-1	42	E11	Recklinghausen	1997	rCS	6						
1888084	Avrukh,B	2565	Zueger,B	2425	1-0	35	A57	Elista ol (Men) 33.	11.10.1998	VcS	12.4						
1697927	Atalik,S	2590	Alterman,B	2615	0-1	48	E15	Lee Cup 4th Beijin..	31.08.1997	VCS	7						
3100313	Roiz,M	2544	Godena,M	2515	1-0	35	D13	Aosta op 12th	13.02.2004	rCS	7						
1724434	Sahl,B	2430	Hellsten,J	2495	1-0	45	B22	Asker 75th	24.11.1997	VCS	3						
1698320	Browne,W	2530	Ivanov,A	2270	1-0	32	E15	USA-ch G1 Chan..	27.08.1997	rCS	4						
1697435	Sermek,D	2565	Zhu,C	2515	1-0	42	B22	Tan Chin Nam C.	11.08.1997	VCS	2						
1704047	Pedzich,D	2465	Kogan,A	2500	1-0	36	B30	EU-Cup Gr7 Kryn.	15.09.1997	VCS	1						
1678785	Atalik,S	2555	Farago,I	2470	1-0	64	E14	Ljubljana	1997	rCS	4						
1838912	Spangenberg,H	2530	Seminara,J	2320	1-0	22	B07	ARG-ch Buenos A.	19.04.1998	VCS	4						
1840237	Atlas,D	2315	Rogic,D	2445	0-1	40	B22	Dresden zt 1.2	01.05.1998	VCS	4						
1840347	Lutz,C	2595	Huzman,A	2610	1-0	41	B66	Dresden zt 1.2	08.05.1998	rCS	10						
1840331	Mohr,G	2455	Rogic,D	2445	0-1	46	B50	Dresden zt 1.2	07.05.1998	VCS	9						
1705053	Zifroni,D	2500	Kengis,E	2590	1-0	41	B06	EU-Cup Gr2 Eupe..	22.09.1997	VCS	1						

Xie,Jianjun 2365 - Landa,Konstantin 2566
 B22 Lee Cup 4th (1) 23.08.1997 [Har Zvj]
 1.c4 e5 2.Sf3 e6 3.c3 Sf6
 4.e5 Sd5 5.d4 cxd4 6.cxd4 d6
 7.Lc4 Ld7

Es gibt die folgenden Medaillen:

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

So setzt man Medaillen:

Rechtsklick auf Zug - Spezialkommentar - Medaille vergeben.

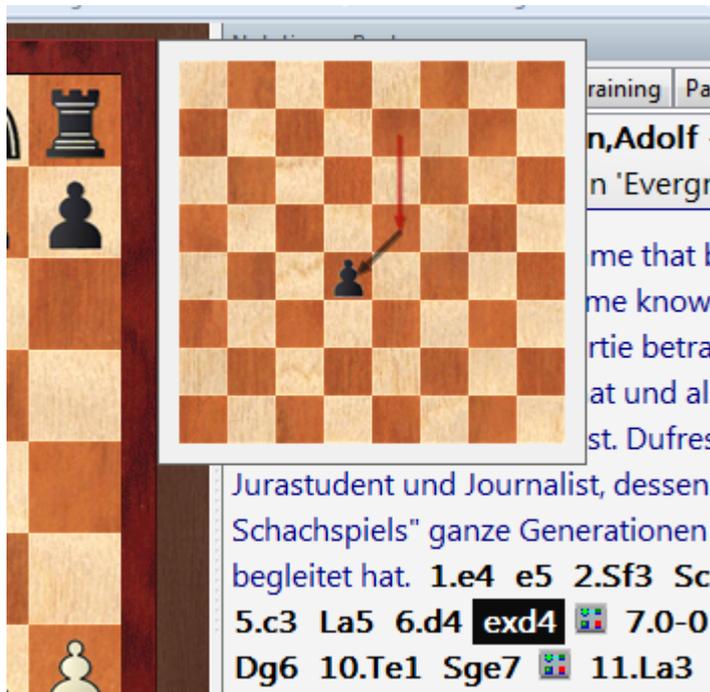
Tastaturkürzel " (Ausrufezeichen)".

So sucht man nach Medaillen:

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

3.1.10.12 Bauernstruktur und Figurenpfad

Rechtsklick Notation - Spezialkommentar - Bauernstruktur/Figurenpfad.

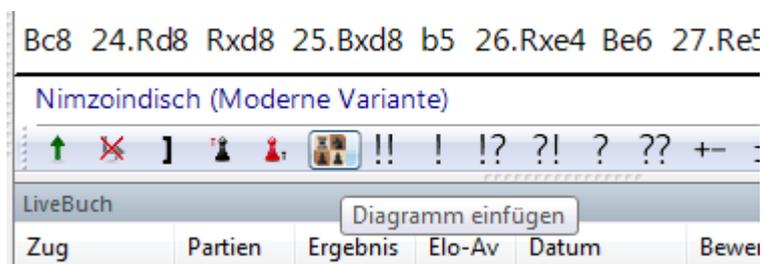


Betont beim Nachspielen die Bauernstruktur oder den Pfad einer Figur in einem gesonderten Diagramm. Dieses Diagramm verschwindet durch Klick oder beliebigen Tastendruck (z.B. Pfeil rechts beim Nachspielen).

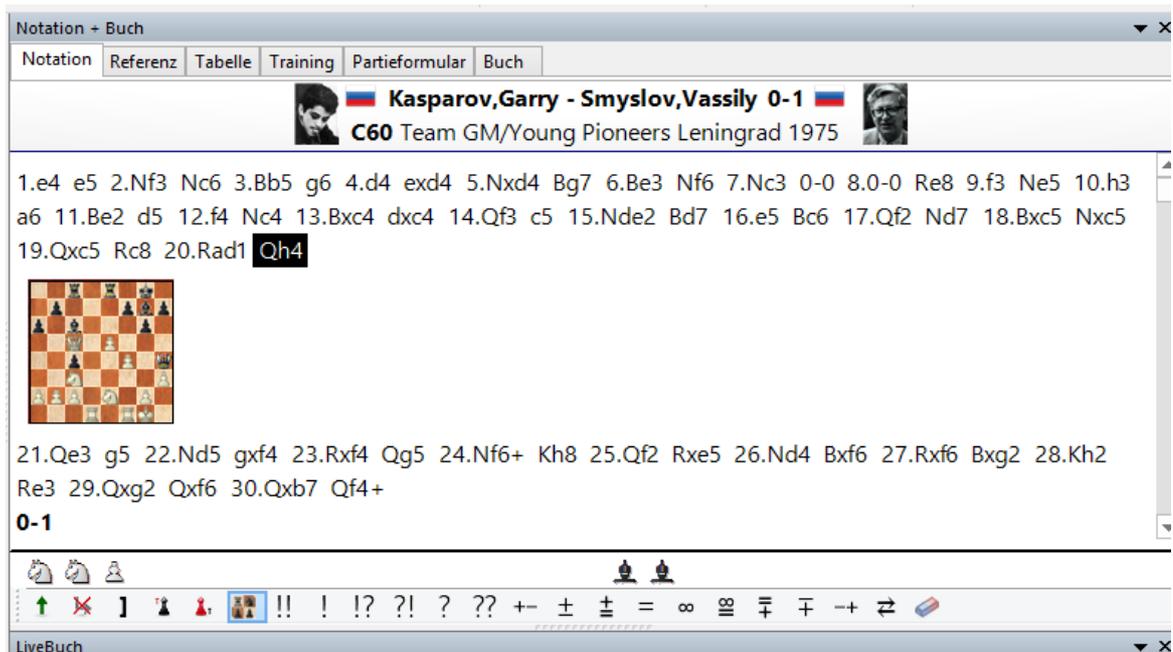
3.1.10.13 Diagramme in Notationen

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!

The screenshot displays a chess replay interface. On the left is a large chessboard with a wooden texture. On the right, a panel shows game details for a match between Paulsen, Louis (White) and Morphy, Paul (Black). The score is 0-1. The event is USA-01.Kongress, New York, 1857. The move list is: [11.c3 Dh4 12.g3 (12.d4 Ld6 13.g3 Dh3 14.f4 Ld7 15.Lf3 Te7 /Rae8->) 12...Dh3 13.Lf3 Th4 14.gxh4 Ld6] 11...Te6. Below the move list is a smaller chessboard and the text "Welchen Zug würdest Du denn hier spielen?" with a "Lösung zeigen" link. At the bottom, there is a table with columns: White, EloW, Black, EloB, Res, ECO, Rnd.

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

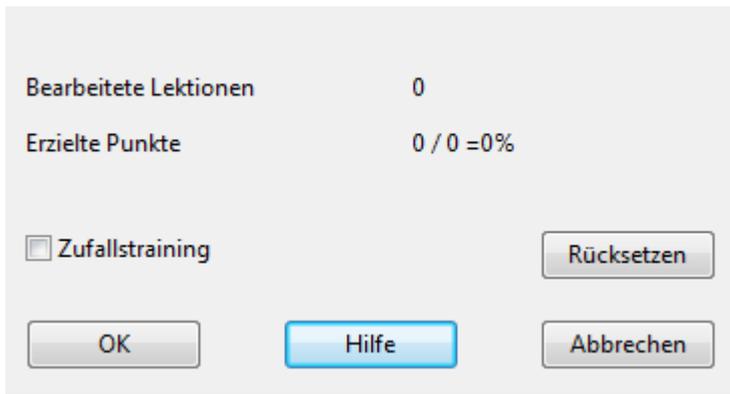
Da es sich um eine Clouddatenbank handelt, reicht es völlig aus, wenn Sie neue Inhalte wie zuvor beschrieben, immer wieder in diese Datenbank importieren. Der Zugriff von Seiten des Schülers erfolgt immer über die gleiche URL.

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.

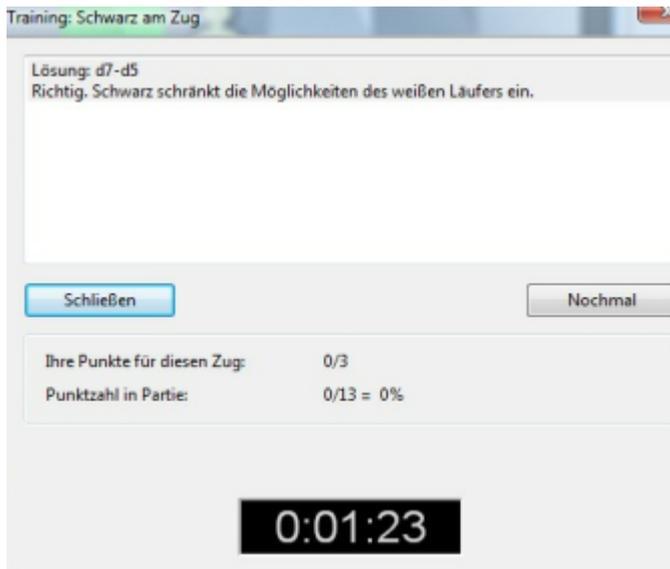
Doppelklick oder Enter auf Symbol einer *Trainingsdatenbank* liefert Trainingsstellungen. Das Programm speichert, welche Partien schon bearbeitet wurden und wiederholt diese erst, wenn alle anderen probiert sind. Dieser Mechanismus ist ideal zur Nutzung von Datenbanken, die z.B. nur Taktikstellungen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



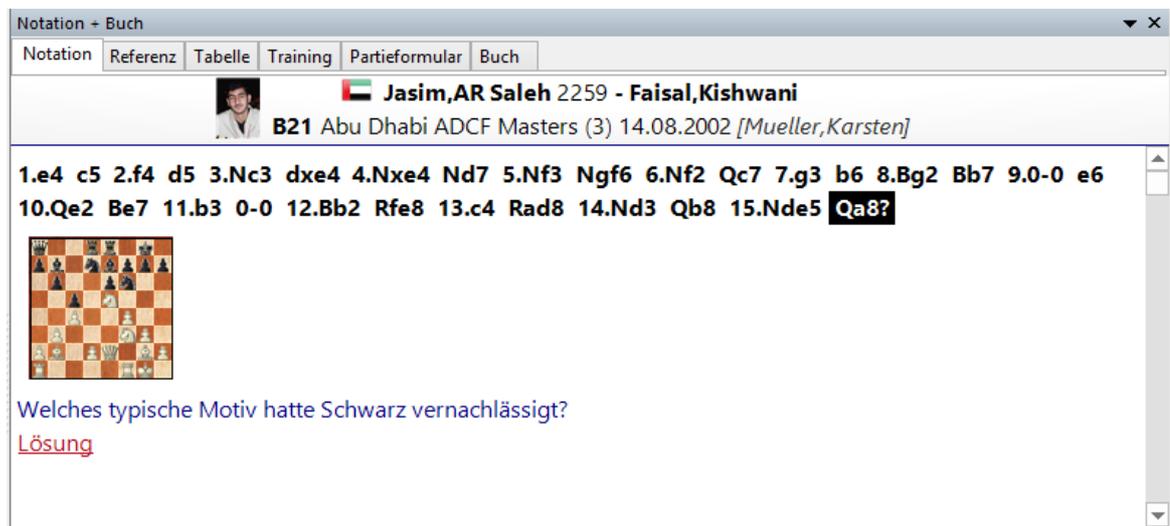
Eine Besonderheit sind [Trainingsdatenbanken](#), die beim Öffnen nicht die Partienliste zeigen, sondern eine zufällig ausgewählte Aufgabe bringen.

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

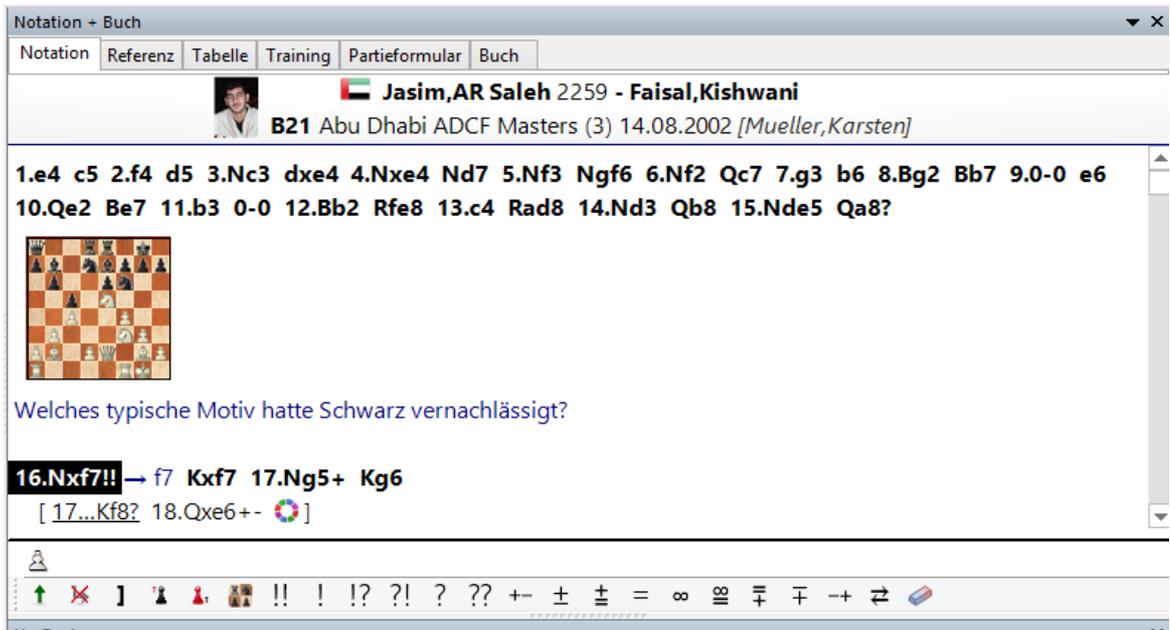
3.1.10.15.5 Trainingsfragen mit Diagrammen

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.



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

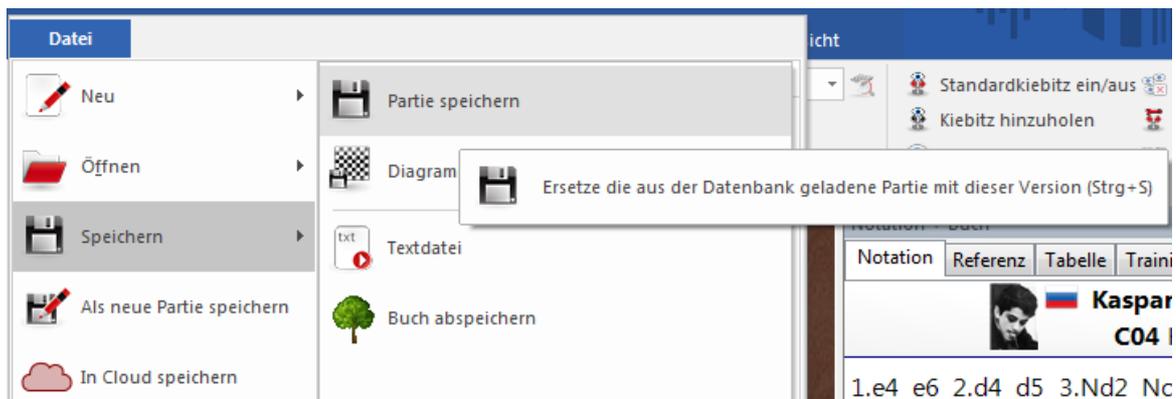
Hinweis für Anwender früherer Versionen: Es gelten nun geänderte Konventionen für das Speichern und Ersetzen von Partien!

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.

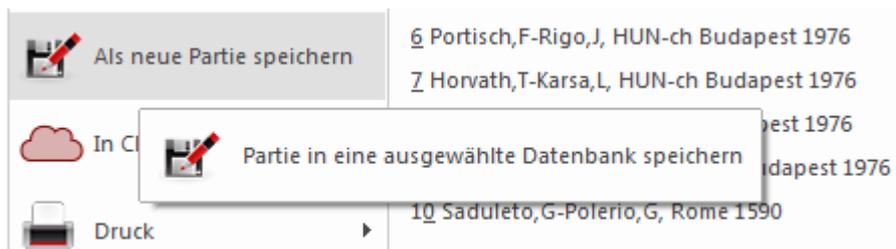
Wenn Sie eine Partie editieren und modifizieren, bewirkt **Menü Datei Speichern** **Partie speichern** (Tastaturkombination **STRG-S**), dass die Partienotation/Listeneintrag ersetzt wird.



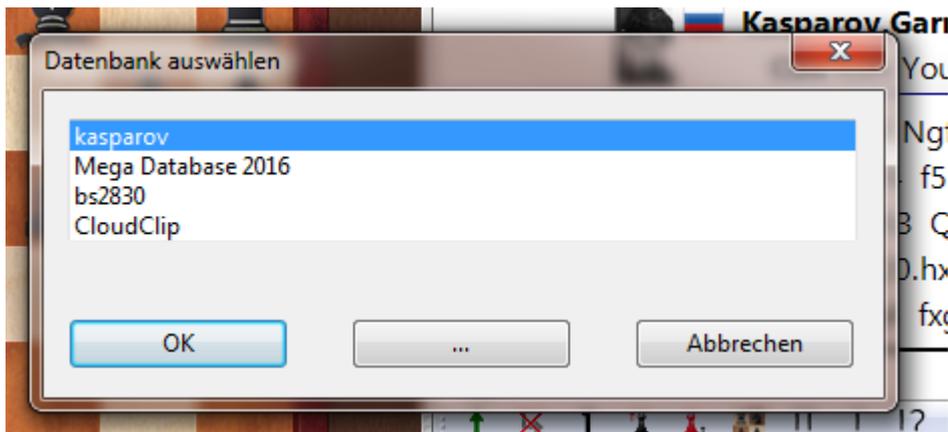
Der bislang bekannte Shortcut *Strg-R* für das Ersetzen einer Partie existiert und funktioniert deshalb nicht mehr.

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

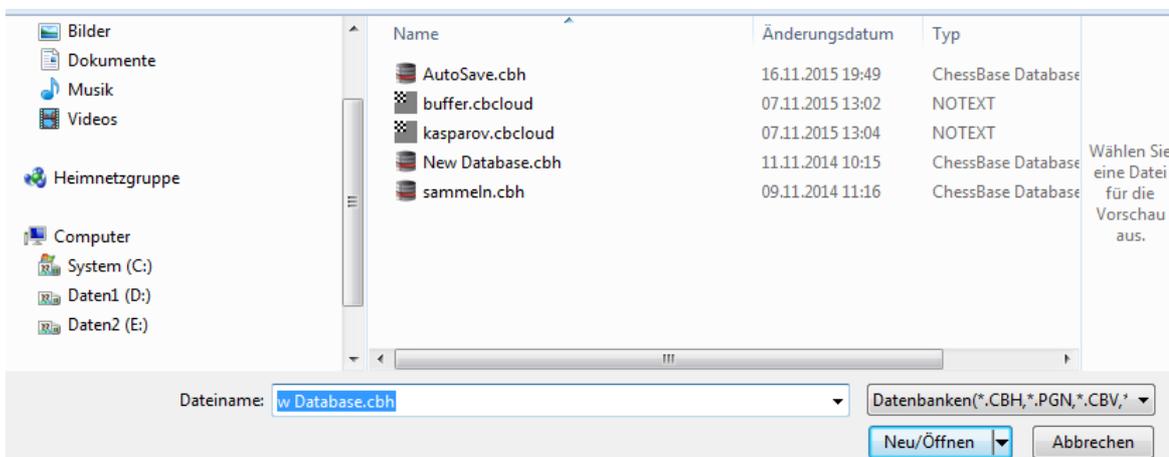
Menü Datei **Als neue Partie speichern**".



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!

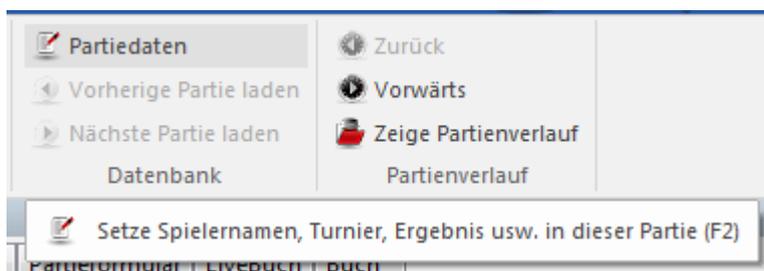
Wenn der Anwender die neue Partie/Position lädt und nur die Kenndaten ändert, kann die Originalpartie ersetzt werden.

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*.

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 Schreiner

Mannschaft Weiß Details ?

Mannschaft Schwarz Details ?

Quelle EXT 2014 Details

OK Abbrechen Hilfe

Kommentator

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

Namen, Turnier, Ergebnis

Kommentator und Mannschaften Wertungszahlen Partietitel

White

Wertung: 2480

International

Elo

Normal

Black

Wertung: 2395

International

Elo

Normal

Typ unterschiedlich

OK Abbrechen Hilfe

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.

Namen, Turnier, Ergebnis

Kommentator und Mannschaften Wertungszahlen Partietitel

White

Wertung: 2480

International

Elo

Normal

Black

Wertung: 2395

International

Elo

Normal

Typ unterschiedlich

OK Abbrechen 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 weiter Quellendaten eingegeben. Die Quelle erscheint im [Quellenverzeichnis](#) der Datenbank.

Zusätzlich können Sie Wertungszahlen und ihre eigene Klassifikation setzen.

Namen, Turnier, Ergebnis

Kommentator und Mannschaften Wertungszahlen Partietitel

Deutsch ?

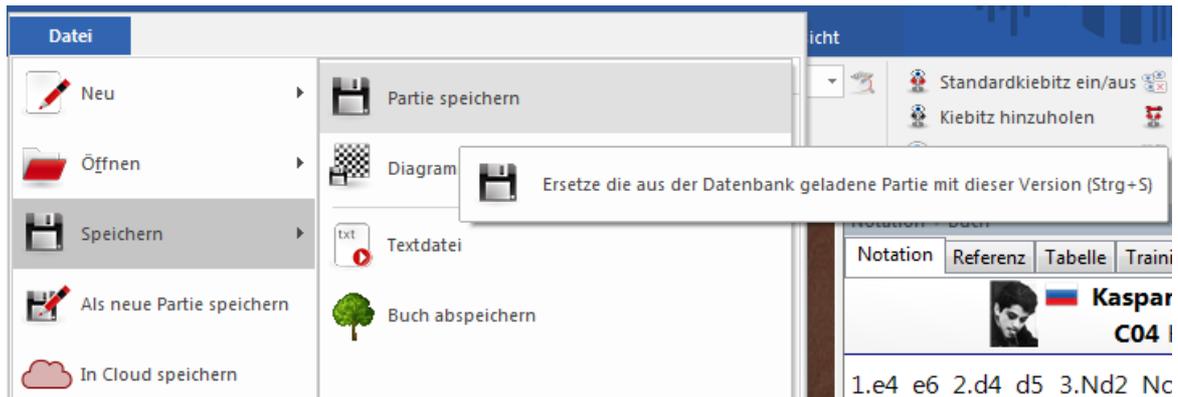
Meine besten Partien!

OK Abbrechen 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.

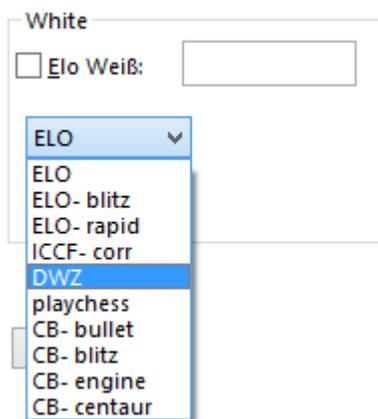
3.2.6 Flexibles Handling von Ratingwerten

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:

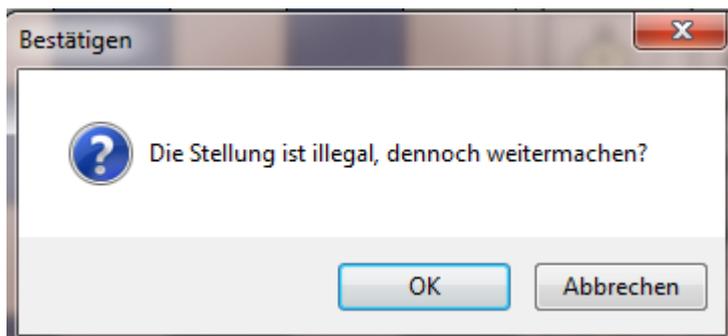
Die aktuelle Partie wird als Variante in die zitierte Partie aus der Repertoiredatenbank [eingefügt](#).

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

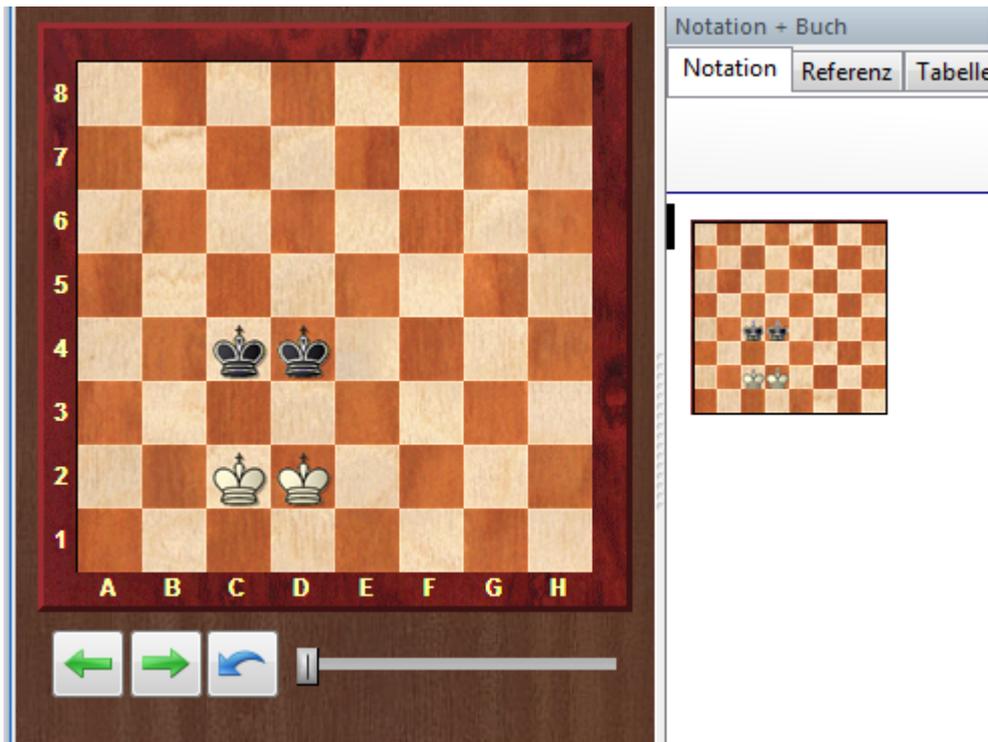
3.2.8 Illegale Stellungen eingeben

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
Karpov	Mitroshin	1	1000		m

Partien	Weiß	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

Turniere	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 a ribbon with the following icons and labels: 'Gegen Weiß vorbereiten', 'Gegen Schwarz vorbereiten', 'Zeige Weißpartien', 'Zeige Schwarzpartien', 'Spieler Statistik', 'Liste filtern', 'Personalausweis', and 'Dossier'. Below the ribbon is a table with columns: Text, Partien, Spieler, Turniere, Kommentatoren, Quellen, Mannschaften, Partietitel, and Eröffnung. The table contains data for Karpov (Alexander and Alexey) and Kalinkin, B.

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		

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-Bank	Madrid	08.10.79	Turnier					

Partien					
Weiß	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.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Partietitel	Eröffnungen
Name	#							
Komarov	10							
Kondratiev,P/P..	3							
Konikowski	178							
Konikowski,J/Pr..	1							
Konstantinopol..	1							
Kopylov,N	1							
Korneev,O	1							
Kortschnoj	262							
Kortschnoj/Fta..	1							
Koscielski	1							
Kosintseva,N	6							
Suche:								

Partien	WeiB	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Turnier
Kortschnoj,V	Suetin,A				1-0	1953	URS-chT final 3rd
Kortschnoj,V	Szabo,S				1-0	1954	Bucharest
Ciocaltea,V	Kortschnoj,V				0-1	1954	Bucharest
Kortschnoj,V	Sliwa,B				1-0	1954	Bucharest
Kortschnoj,V	Stahlberg,G				1-0	1954	Bucharest
Wade,R	Kortschnoj,V				0-1	1954	Bucharest
Kortschnoj,V	Balanel,I				1-0	1954	Bucharest
Filip,M	Kortschnoj,V				0-1	1954	Bucharest
Kortschnoj,V	Voiculescu,P				1-0	1954	Bucharest
Kortschnoj,V	Pachman,L				1-0	1954	Bucharest
Tal,M	Kortschnoj,V				0-1	1958	URS-ch25 Riga
Nezhmetdinov..	Kortschnoj,V				0-1	1959	URS-ch26 Tbilisi
Larsen,B	2565	Kortschnoj,V	2625		0-1	1987	Brussels

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	1971
GER	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Kasparov, G		Palatnik, S	2490	1-0	1971
GER-chT	ChessBase	01.07.1999	01.07.1999	Kasparov, G		Ivanov, I	2415	½-½	1971
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.

Eröffnungsschlüssel	Anzahl
A11 - A12 1.... c6 2.--- Reti-Slav	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 ?

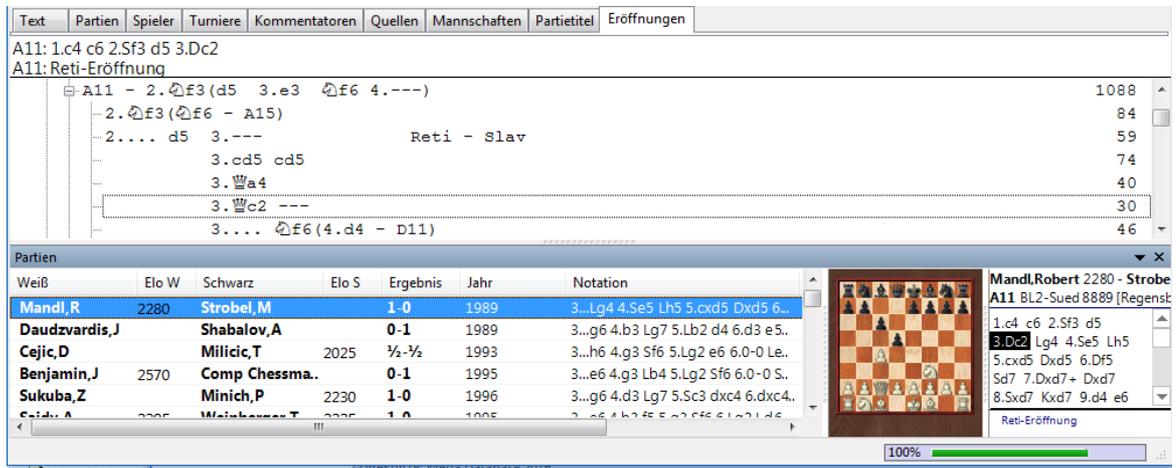
Funktioniert nur mit dem Eröffnungsschlüssel. Beim Themen-Schlüssel bleibt im Kontext-Menü der Menüpunkt "Transfer" ausgegraut (nicht anwählbar). Auch bei den anderen Schlüsseln (außer Eröffnungsschlüssel) klappt der Transfer nicht. Das Transferieren von Themenschlüsseln wird vom Programm nicht unterstützt.

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.



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:

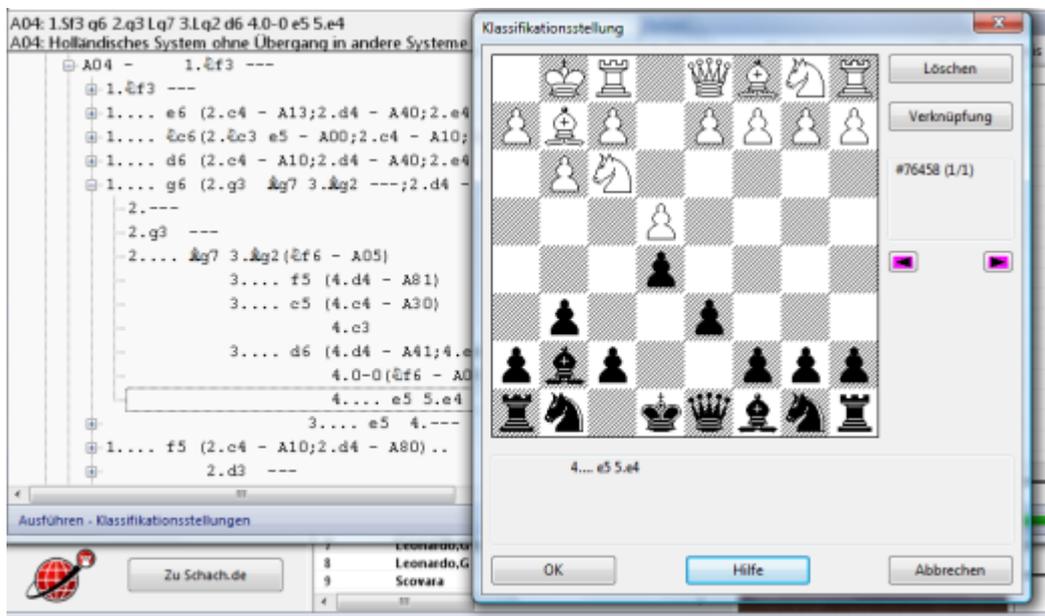
1. Stellung in einem Brettfenster herbeiführen.
2. Im Listenfenster Reiter *Eröffnungen* anklicken. Rechtsklick ins Fenster -> *Neuen Schlüssel einfügen*.
3. Stellung mit OK bestätigen, Schlüsseltitle in der folgenden Eingabezeile eintippen.

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.

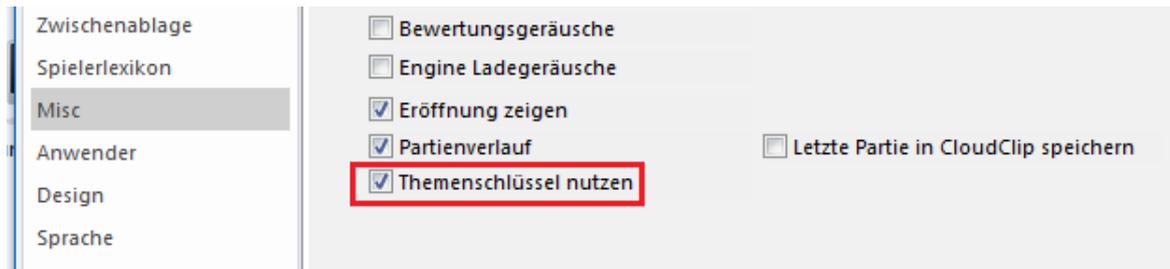
1	Partietitel	Eröffnungen	Themen	Taktik	Strategie	Endspiele
b...	Züge	ECO	Turnier	Datum	VCS	Runde

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.

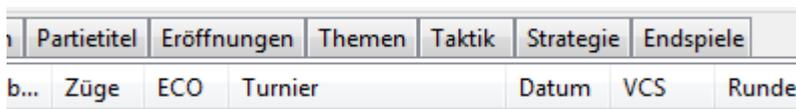
Hinweis: Themenschlüssel ist nur noch **optional verfügbar**.



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

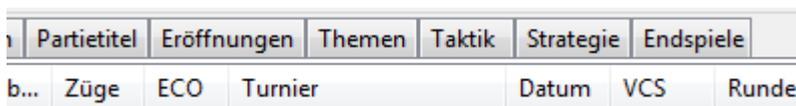
Listenfenster, Reiter Taktik

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



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.

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	Weiß	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 Möglichkeit, Partien frei und benutzerdefiniert zu klassifizieren, ohne dafür den Umweg über den Spielernamen gehen zu müssen. Damit ist eine weitere

„
Möglichkeit für einen schnellen Zugriff auf bestimmte Partien möglich.

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Sondertitel	Eröffnungen
Titel							Anzahl	
Komplexes Positionsspiel mit Isolani!							2	
Matt in 2							1	
Meine Lieblingsvariante. Führt zu scharfem Spiel.							1	

Doppelklick auf einen Texteintrag listet die Partienliste mit den dazugehörigen Partien auf. Beispiele wären eine Einteilung nach *Matt in x* oder Schwierigkeit von Trainingsaufgaben. Der neue Index eignet sich also hervorragend für einfache Klassifikationen, um rasch auf die Partien zugreifen zu können, die sich beispielsweise nur schwer oder gar nicht über die Suchmaske realisieren lassen.

Tip: In dem Dialog finden Sie neben dem PullDown Menü für die Spracheinstellungen ein kleines Fragezeichen. Damit können 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	Atr.
[.]		<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.

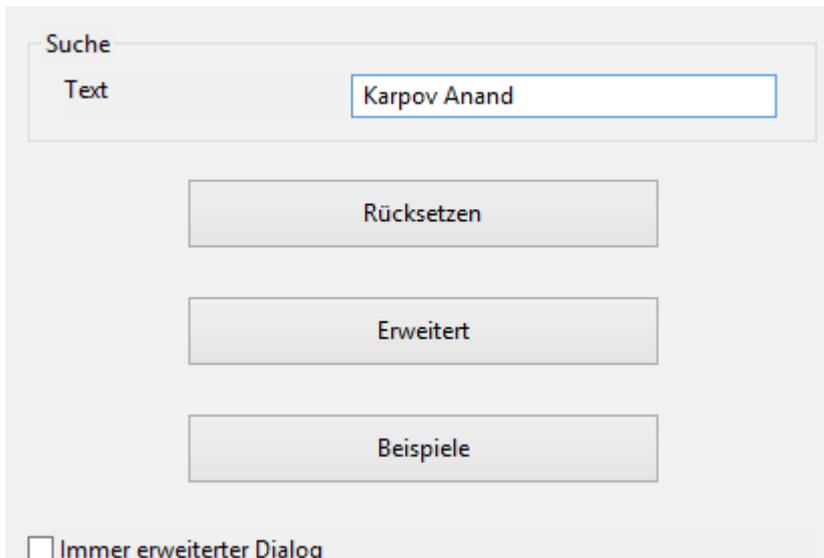
3.4 Zugriff per Suche

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

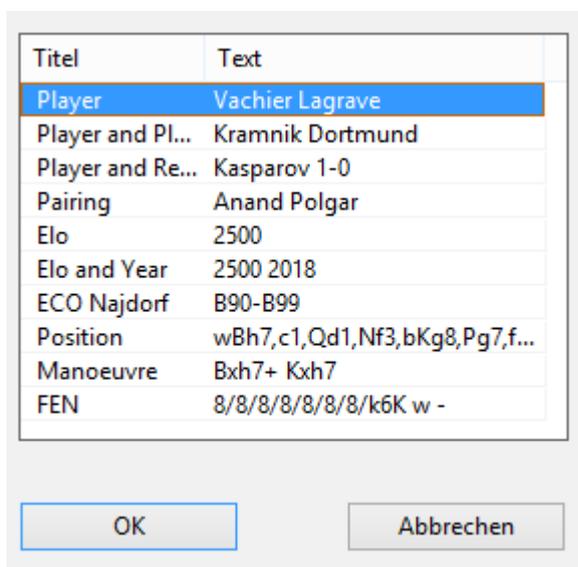
Immer erweiterter Dialog

Das Ergebnis finden Sie – wie immer bei Suchabfragen- anschließend in dem Fenster *Suchergebnis*.



The screenshot shows the ChessBase 15 interface. On the left is a chessboard with a yellow highlight on the square e5. On the right is the 'Suchergebnis' (Search Results) window. The window has a search bar containing 'Suchergebnis'. Below it is a table with columns: Num..., Weiß, Schwarz, Jahr, Ergeb..., Züge, and Notation. The table lists several games, with the first one being Karpov, A. vs Anand, V. in 1993. Below the table is a section for 'Notation - Buch' with tabs for 'Notation', 'Referenz', 'Nachspieltraining', 'Plan Explorer', 'Tabelle', 'Formular', 'LiveBuch', and 'Buch'. The 'Notation' tab is active, showing a detailed game record for 'Karpov, Anatoly 2725 - Anand, Viswanathan 2670 1/2-1/2 D20 Linares 10th (3) 1992'. The notation starts with '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.



The screenshot shows the 'Suchmaske' (Search Mask) dialog box. It has a table with two columns: 'Titel' and 'Text'. The 'Player' field is highlighted in blue and contains the text 'Vachier Lagrave'. Other fields in the table include 'Player and Pl...' with 'Kramnik Dortmund', 'Player and Re...' with 'Kasparov 1-0', 'Pairing' with 'Anand Polgar', 'Elo' with '2500', 'Elo and Year' with '2500 2018', 'ECO Najdorf' with 'B90-B99', 'Position' with 'wBh7,c1,Qd1,Nf3,bKg8,Pg7,f...', 'Manoeuvre' with 'Bxh7+ Kxh7', and 'FEN' with '8/8/8/8/8/8/k6K w -'. Below the table are two buttons: 'OK' and '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.



The screenshot shows a checkbox labeled 'Immer erweiterter Dialog' which is checked. The checkbox is located in the bottom left corner of the dialog box.

Alternativ können Sie die Einstellung auch direkt im Dialog der klassischen Suchmaske vornehmen.

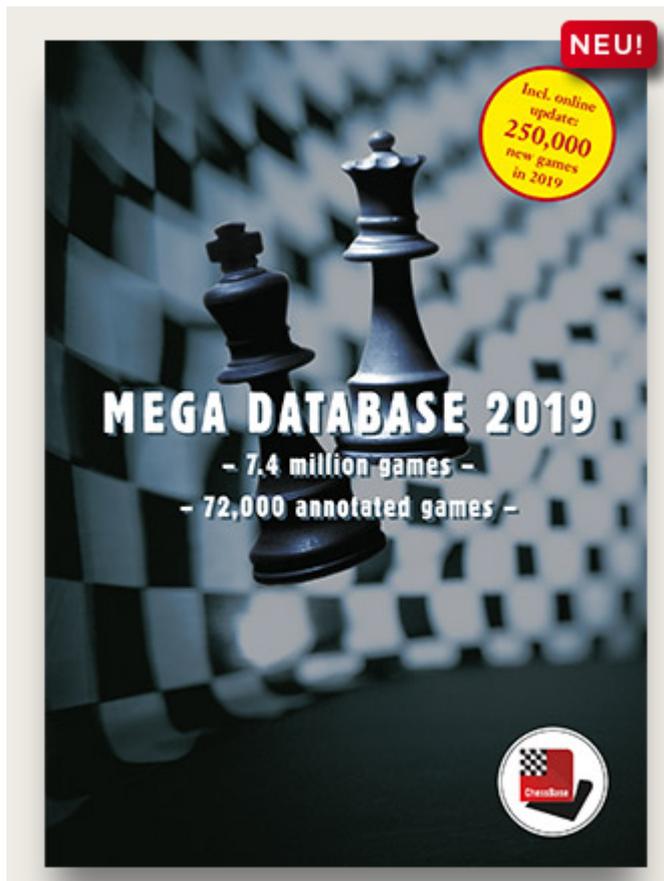


Filter benutzen
 Immer erweiterter Dialog

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).

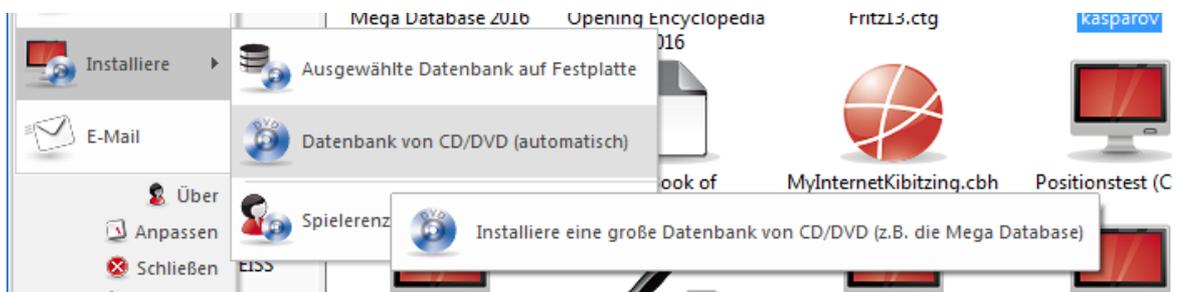


Legen Sie die Referenzdatenbank im [Datenbankfenster](#) wie folgt fest:

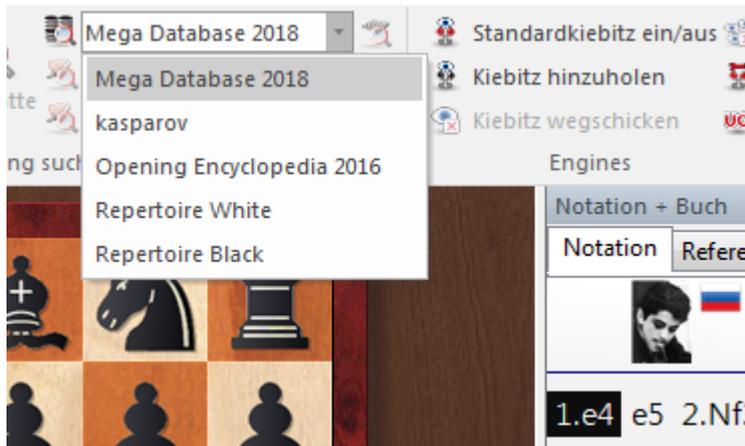
1. Rechtsklick auf Datenbanksymbol.
2. Eigenschaften anklicken.
3. *Referenzdatenbank* aktivieren.

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.

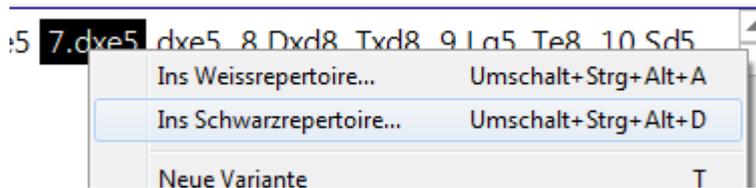


Beim ersten Start der Cloud bietet das Programm an, automatisch für Weiß und Schwarz eine Repertoiredatenbank zu generieren.

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*.

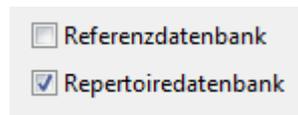
Repertoiredatenbank manuell festlegen

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.

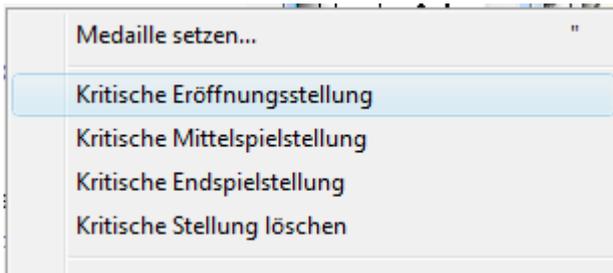


Repertoiredatenbank manuell bearbeiten

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

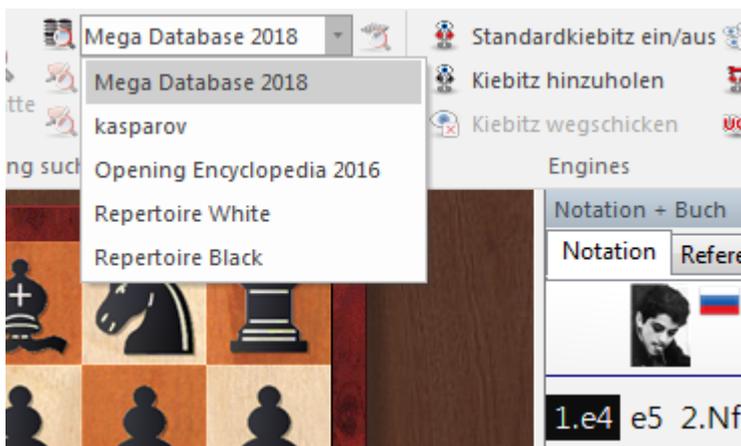
Weitere Anwendungen zur Repertoiredatenbank:

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

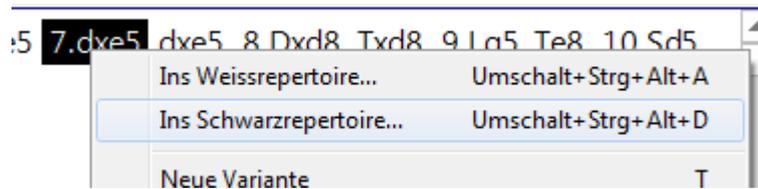
Ein schneller Zugriff auf die [Repertoiredatenbank](#) ist jetzt ebenfalls direkt aus dem [Brettfenster](#) heraus möglich.



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

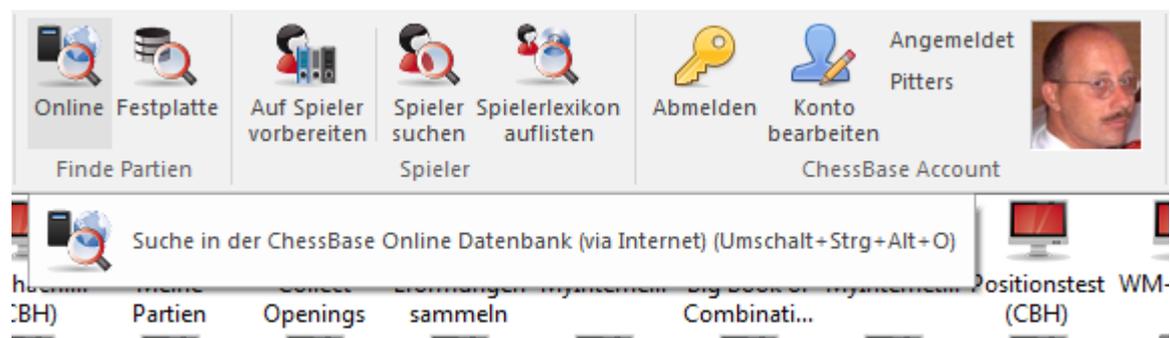
Auf dem Server www.chesslive.de befindet sich die neu konzipierte Online-Datenbank mit weit über 5 Millionen unkommentierten Partien, die regelmässig mit aktuellen und historischen Partien erweitert wird.

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:

Suchergebnis

Zur Originalpartie 129 Partien gefunden

Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	½-½	2000	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.g3 d5
Kramnik,V	2770	Kasparov,G	2849	½-½	2000	1.Sf3 Sf6 2.c4 b6 3.g3 c5
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	½-½	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5
Kramnik,V	2770	Kasparov,G	2849	½-½	2000	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lf
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	½-½	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	½-½	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5
Kramnik,V	2770	Kasparov,G	2849	½-½	2000	1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lf
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	½-½	2000	1.c4 c5 2.Sf3 Sf6 3.d4 ex
Kramnik,V	2770	Kasparov,G	2849	½-½	2000	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	½-½	2000	1.c4 c5 2.Sf3 Sf6 3.g3 d5
Kramnik,V	2770	Kasparov,G	2849	½-½	2000	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.Sf3
Kasparov,G	2849	Kramnik,V	2770	½-½	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	½-½	2000	1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5
Anand,V	2769	Kasparov,G	2851	½-½	2000	1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cx
Kasparov,G	2851	Anand,V	2769	½-½	2000	1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cx
Kasparov,G	2851	Kramnik,V	2758	½-½	2000	1.e4 c5 2.Sf3 Sc6 3.d4 cx

Notation - Buch

Kasparov,Garry 2849 - Kramnik,Vladimir 2770 ½-½

14.Lg5 dxe4 15.dxe4 Dxd1 16.Txd1 b4 17.Lxf6 bxc3 18.bxc3 gxf6 19.Sd7
Ld6 20.Sxf8 Kxf8 21.f3 h5 22.h4 Ke7 23.Kf2 Lb7 24.c4 Le5 25.Td2 Lc8

Stellungssuche - Brettfenster - Klick Ribbon Online

Öffnet eine Fensterfläche für die gefundenen Partien. Klicken Sie auf den Schalter Suchen, um alle Partien aus der Online-Datenbank zur Brettstellung aufzulisten.

Rechtsklick auf das Brettfenster - Klick auf den Ribbon **Online** startet eine Suche nach der Brettposition. Alternativ geht es auch über das Kontextmenü des Brettfensters. - **Online** anklicken

[Spielsuche Onlinedatenbank](#)

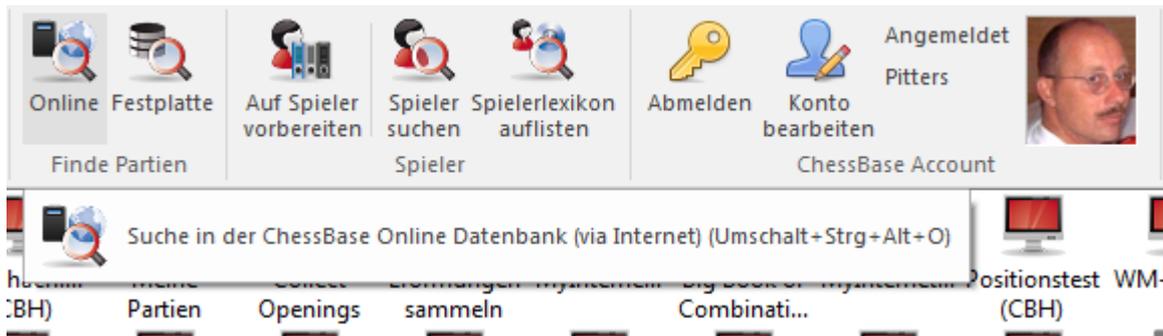
[Positionssuche Onlinedatenbank](#)

Hinweis: Der Server der Online-Datenbank liefert als Überlastungsschutz maximal 1000 Partien zurück. Schränken Sie Ihre Suchkriterien ein, wenn Sie genau 1000 Partien erhalten.

[Problembehandlung](#) (z.B. keine Verbindung).

3.4.6 Intelligente Suchzeile für Online-Datenbank

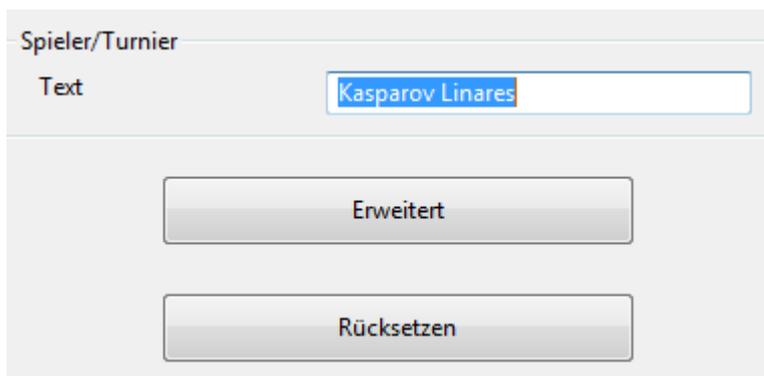
Datenbankfenster - Online



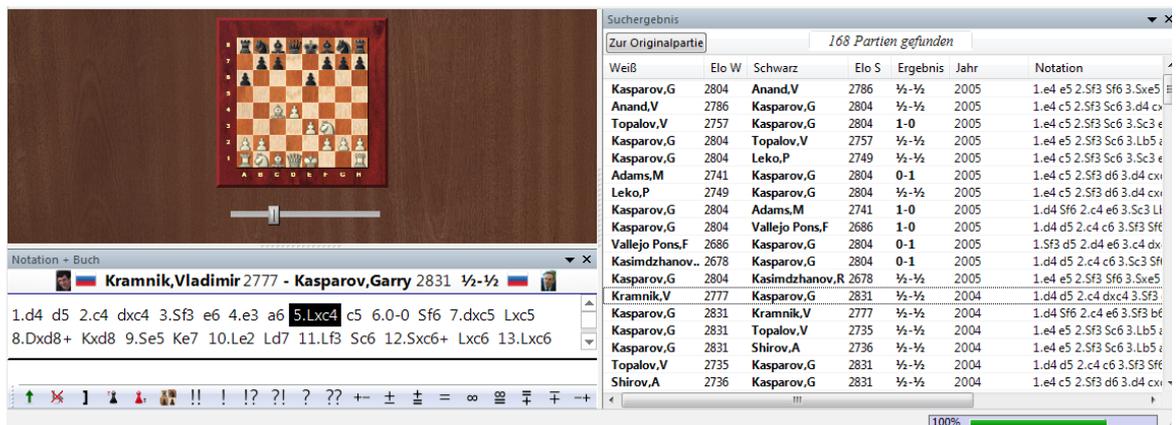
Ähnlich einer Google-Suche interpretiert das Programm automatisch, was mit den einzelnen Suchtexten gemeint ist. Die Vorgehensweise ähnelt der Sucheingabe via [Eingabezeile](#) für lokal gespeicherte Datenbanken.

Beispiel

Eingabe " Kasparov Linares ".



Das Programm filtert automatisch die Partien aus der Onlinedatenbank, auf die dieses Suchkriterium zutrifft.

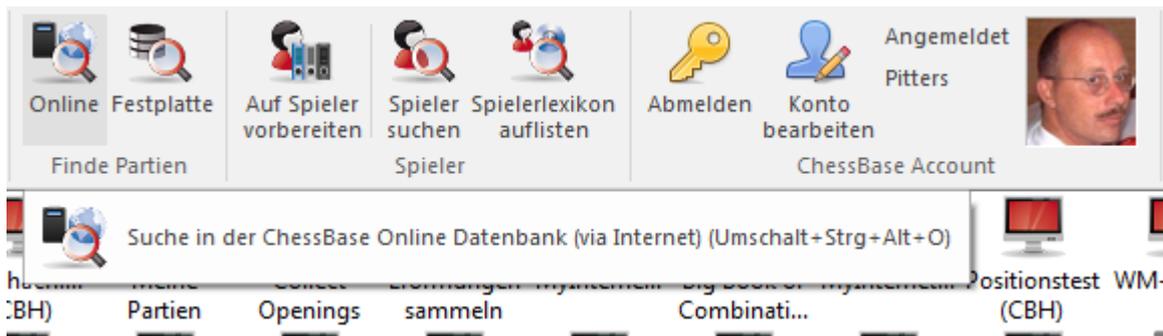


3.4.7 Spielersuche Onlinedatenbank

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.

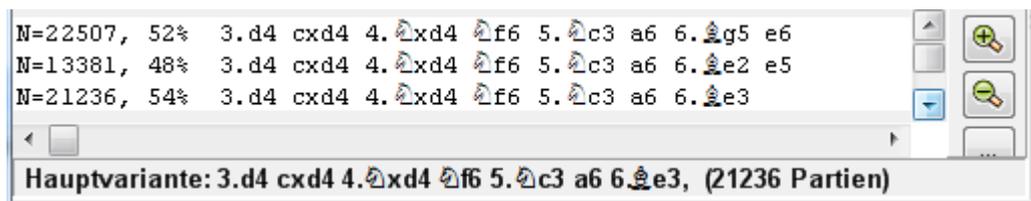
Notation + Buch

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.

The screenshot shows the ChessBase 15 interface. On the left is a chessboard with a dark wood texture. Below it is a control panel with navigation arrows and a search bar. The main window is divided into three sections:

- Onlinedatenbank:** A table showing search results for 202 found games. The table has columns for 'Züge', 'Partien', 'Punkte', 'Zuletzt', 'Weiß', 'Elo W', 'Schwarz', and 'Elo'. The data is as follows:

Züge	Partien	Punkte	Zuletzt	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo
10.0-0	73	51.4%	2014	Grischuk,A	2783	Karjakin,S	275
10.e3-e4	52	44.2%	2011	Grischuk,A	2783	Karjakin,S	275
10.Sc3-a4	38	53.9%	2014	Radjabov,T	2713	Karjakin,S	275
10.h2-h4	23	60.9%	2013	Riazantsev,A	2700	Karjakin,S	275
10.Sc3xd5	10	45.0%	2014	Korobov,A	2702	Wojtaszek,R	275
10.Sc3-e4	5	90.0%	2014	Mamedyarov,S	2760	Carlsen,M	275
10.Sc3-e2	2	50.0%	2008	Mamedyarov,S	2760	Karjakin,S	275
10.Dd1-e2	1	0.0%	1998	Sanikidze,T	2524	Navara,D	270
				Grischuk,A	2720	Anand,V	278
				Najer,E	2652	Ponomarev,R	275
- Notation - Buch:** A list of possible moves for the current position. The moves are: 1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 b6 [3...Lb4+], 4.Sc3 Lb7 5.a3 d5 6.cxd5 Sxd5 7.e3 g6!? 8.Lb5+ [8.Sxd5 Dxd5 (8...exd5) 9.Dc2 Dd8? (9...Sd7 10.Dxc7 Tc8 11.Dg3 Ld6 12.Dg5 e5) 10.e4 Lg7 11.Lg5 Dd7 12.Lc4± Timman-Short/1982/1-0/], 8...c6 9.Ld3 Lg7 10.e4 [10.Sxd5 cxd5= Tarjan-Adorjan/1983/], 10...Sxc3 11.bxc3 c5! [11...0-0 Ftacnik-Adorjan/1983/1-0/], 12.Lg5 [12.Le3 0-0 13.0-0=], 12...Dd6 [12...Dc7], 13.e5 [13.0-0], 13...Dd7 14.dxc5?! [14.0-0 0-0 15.De2 cxd4 16.cxd4 Sc6 17.De3 (17.Le4)], 14...0-0! [14...bxc5? 15.Lb5 Lc6 16.a4±].
- Navigation:** A set of icons for navigating through the interface, including arrows and symbols for search, zoom, and other functions.

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.

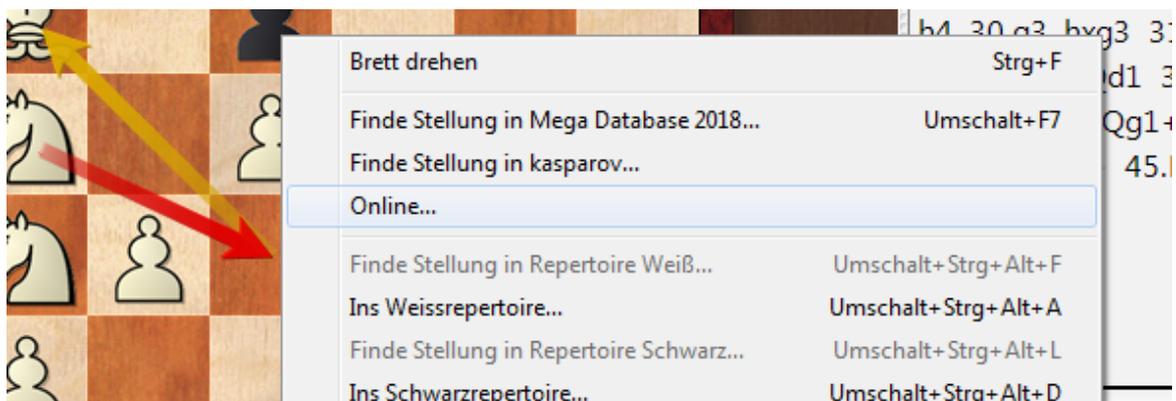
Zur Zeit ist die Begrenzung auf $ECO+12$, ggf. 10 Halbzüge. Die Anzeige kann sich aber in beide Richtungen ändern. In der Regel sind es dann so wenige Partien, dass weitere Anzeigen nicht mehr sinnvoll sind. In diesem Fall schaut der Anwender sich dann die angezeigten Partien an.

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

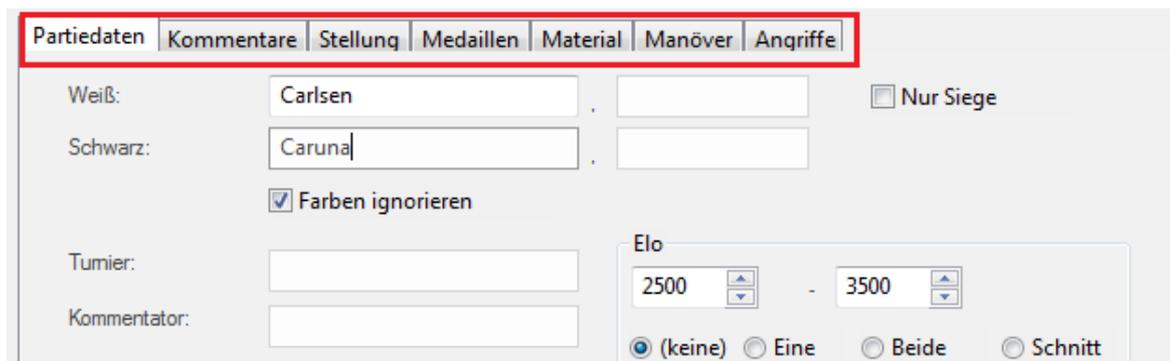
Mit der Suchmaske bestimmen Sie die Bedingungen, nach denen Partien gefiltert und gesucht werden.

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.

The screenshot shows the 'Partiedaten' (Game Data) tab in ChessBase 15. The search criteria are as follows:

- Weiß:** Carlsen
- Schwarz:** Caruna
- Farben ignorieren:**
- Nur Siege:**
- Turnier:** (empty)
- Kommentator:** (empty)
- Jahr:** 2016 - 2018
- ECO:** A00 - E99/99
- Züge:** 0 - 22
- Elo:** 2500 - 3500
- Ergebnis:** (keine) Eine Beide Schnitt
- Differenz:** 0
- Ergebnis (checkboxes):** 1-0 0-1 1/2-1/2 0-0
- Ergebnis (checkboxes):** Matt Patt Schach
- Im Repertoire:** Nein Weiß Schwarz
- Text:** Text Gute Partien
- Nicht:** Nicht
- Rücksetzen:**
- Zeitkontrolle:** Alle Blitz Schnellschach
- Filter benutzen:** Filter benutzen Immer erweiterter Dialog
- Other filters:** Kommentare Stellung Material Manöver Medajllen In Varianten suchen Angriffe
- Buttons:**

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 the 'Suchmaske - Kommentare' dialog box. The 'Kommentare' tab is selected. The 'Text1:' field contains 'Meine'. The 'Ganzes Wort' checkbox is checked. The 'Symbole' field is empty. The 'Gelöscht' checkbox is unchecked. The 'Stellung' checkbox is unchecked. The '960:' field has a spinner set to 0. The 'Farben' checkbox is unchecked. The 'Training' checkbox is unchecked. The 'Multimedia' checkbox is unchecked. The 'Bauernstruktur' checkbox is unchecked. The 'Figurenpfad' checkbox is unchecked. The 'Varianten' checkbox is checked. The 'Beliebiger Text' checkbox is unchecked. The 'Beliebiges Symbol' checkbox is unchecked. The 'Kritische Eröffnungsstellung' checkbox is unchecked. The 'Kritische Mittelspielstellung' checkbox is unchecked. The 'Kritische Endspielstellung' checkbox is unchecked. A 'Rücksetzen' button is located at the bottom right. At the bottom of the dialog, there is a row of checkboxes: 'Partiedaten' (unchecked), 'Kommentare' (checked), 'Stellung' (unchecked), 'Material' (unchecked), 'Manöver' (unchecked), 'Medajllen' (checked), and 'In Varianten suchen' (unchecked).

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.

The interface allows for setting up a chess position with specific material counts. It includes two columns of piece icons (King, Rook, Bishop, Knight, Pawn) with numerical input fields for counts. Below these are checkboxes for 'Doppelt', 'Frei', and 'Verbunden' for both sides. On the right, there are checkboxes for various game settings like 'Farben ignorieren', 'Differenz', 'Total', 'Ungleiche Läufer', 'Gleiche Läufer', 'Guter Läufer', 'Schlechter Läufer', 'Blockiert', 'Nicht blockiert', 'Symmetrisch', 'Asymmetrisch', 'Beide Flügel', and 'Ein Flügel'. At the bottom, there are buttons for 'Beispiele', 'Stellung aufbauen', 'Länge' (set to 2), 'Letzter' (set to 999), 'Rücksetzen', 'Beliebige Figuren', and 'Keine Figuren'.

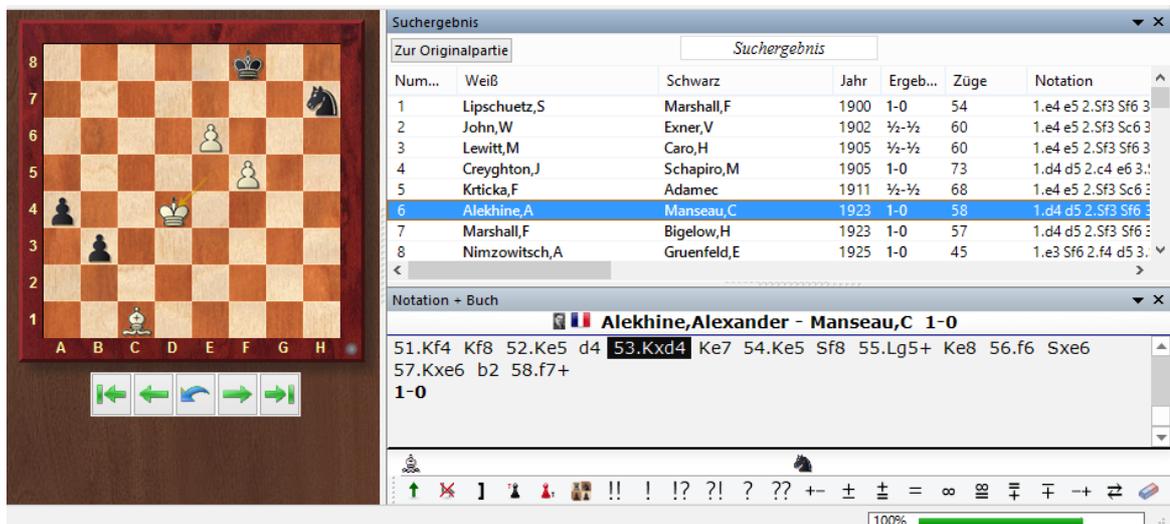
Eine wichtige Funktion hat der Schalter „Stellung aufbauen“. Damit starten Sie die *Stellungseingabe* und geben die gewünschte Materialkonstellation einfach ein.

The interface shows a chessboard with pieces placed on it. To the right is a legend for 'Rochade' (Castling) and 'Wer ist am Zug?' (Who is to move?). Below the board are buttons for 'Weiß<->Schwarz', 'König<->Dame', 'ASCII kopieren', 'FEN kopieren', 'ASCII einfügen', and 'FEN einfügen'. At the bottom, there are input fields for 'Zugzahl:' (set to 1) and 'En passant:'.

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 -

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?

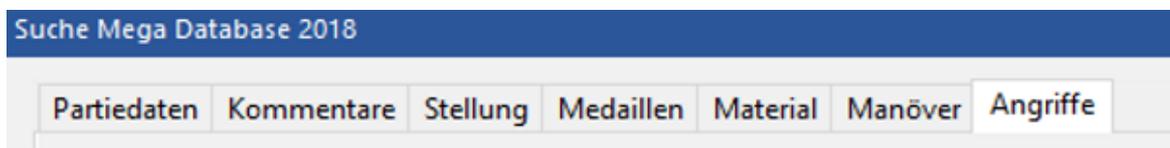
Zugfenster z.B: 5-50, Länge 20

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:

„
“

<p>Angegriffene Figur</p> <p>n ▾</p> <p>Feld</p> <p>c3 ▾</p>	<p>Angegriffen durch</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td colspan="2">Zusätzlich</td><td style="text-align: center;">0</td></tr> </table>		0	▴ ▾		0	▴ ▾		1	▴ ▾		1	▴ ▾		0	▴ ▾		0	▴ ▾		0	▴ ▾	Zusätzlich		0	<p>Gedeckt durch</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">1</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td style="text-align: center;"></td><td style="text-align: center;">0</td><td style="text-align: center;">▴ ▾</td></tr> <tr><td colspan="2">Zusätzlich</td><td style="text-align: center;">0</td></tr> </table>		1	▴ ▾		0	▴ ▾		0	▴ ▾		0	▴ ▾		0	▴ ▾		1	▴ ▾		0	▴ ▾	Zusätzlich		0
	0	▴ ▾																																																
	0	▴ ▾																																																
	1	▴ ▾																																																
	1	▴ ▾																																																
	0	▴ ▾																																																
	0	▴ ▾																																																
	0	▴ ▾																																																
Zusätzlich		0																																																
	1	▴ ▾																																																
	0	▴ ▾																																																
	0	▴ ▾																																																
	0	▴ ▾																																																
	0	▴ ▾																																																
	1	▴ ▾																																																
	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 Farbzusordnung der Figur in der Auswahlbox durch Groß- und Kleinschreibung definiert wird!

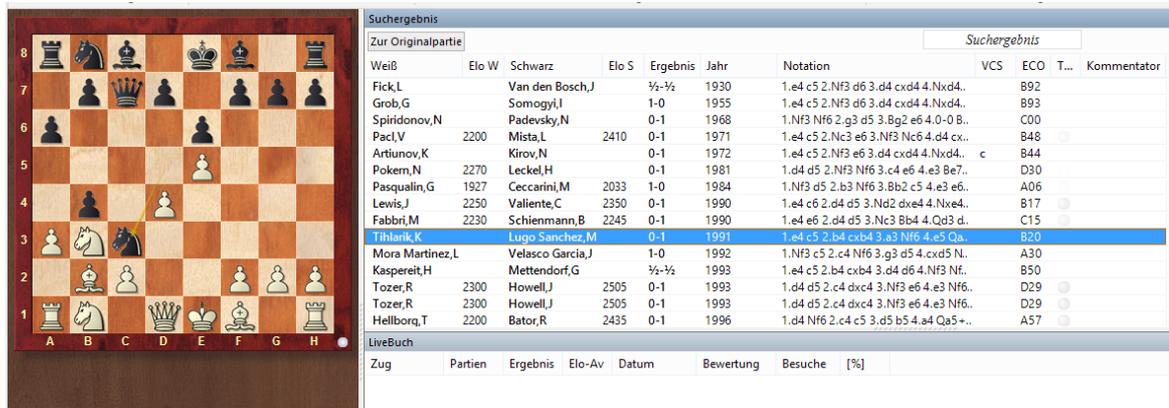
Angegriffene Figur

n ▾

p
b
n
q
r
P
B
N
Q
R

Feld

Schauen wir uns an, wie die Einstellung „n“ (Kleinschreibung) sich mit dem vordefinierten Beispiel auswirkt.

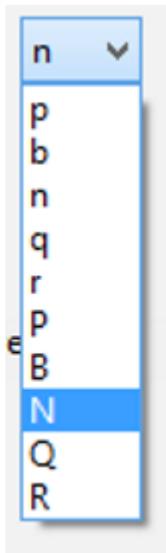


Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation	VCS	ECO	T...	Kommentator
Fick, L.		Van den Bosch, J.		½-½	1930	1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4..		B92		
Grob, G.		Somogyi, I.		1-0	1955	1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.d4 cxd4 4.Nxd4..		B93		
Spiridonov, N.		Padevsky, N.		0-1	1968	1.Nf3 Nf6 2.g3 d5 3.Bg2 e6 4.0-0 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		

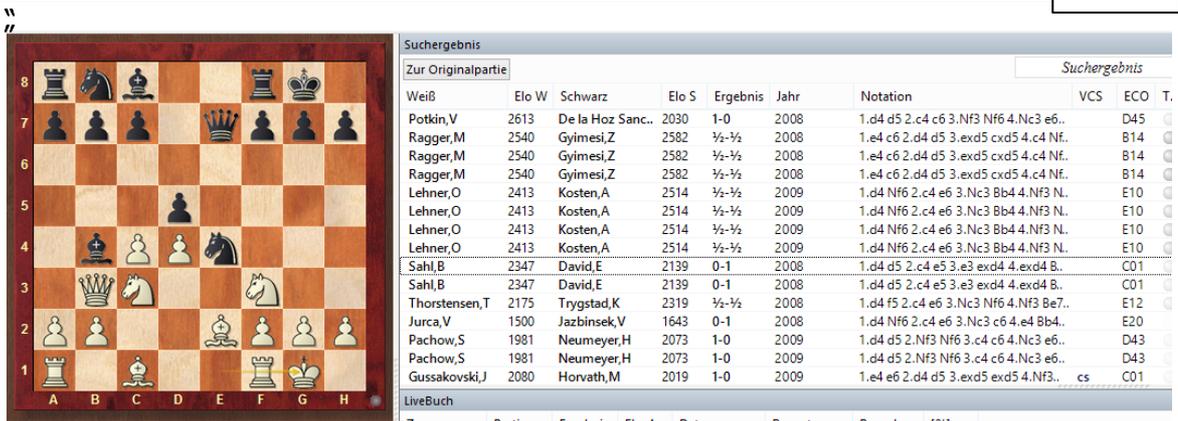
Sämtliche Partien in der Liste erfüllen zwar das vorgegebene Suchkriterium, aber ausschließlich mit einem schwarzen Springer auf c3.

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“ Farbzusatz 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
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
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 (Q).
- Angegriffen durch:** A list of chess pieces (King, Rook, Bishop, Knight, Pawn, King) with numeric input fields. The 'Zusätzlich' field is set to 3.
- Gedeckt durch:** A list of chess pieces (King, Rook, Bishop, Knight, Pawn, King) with numeric input fields. The 'Zusätzlich' field is set to 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
Turnierentscheidend
Modellpartie
Neuerung
Bauernstruktur
Strategie
Taktik
mit Angriff

Opfer
Verteidigung
Material
Figurenspiel
Endspiel
Taktischer Patzer
Strategischer Patzer
Anwender

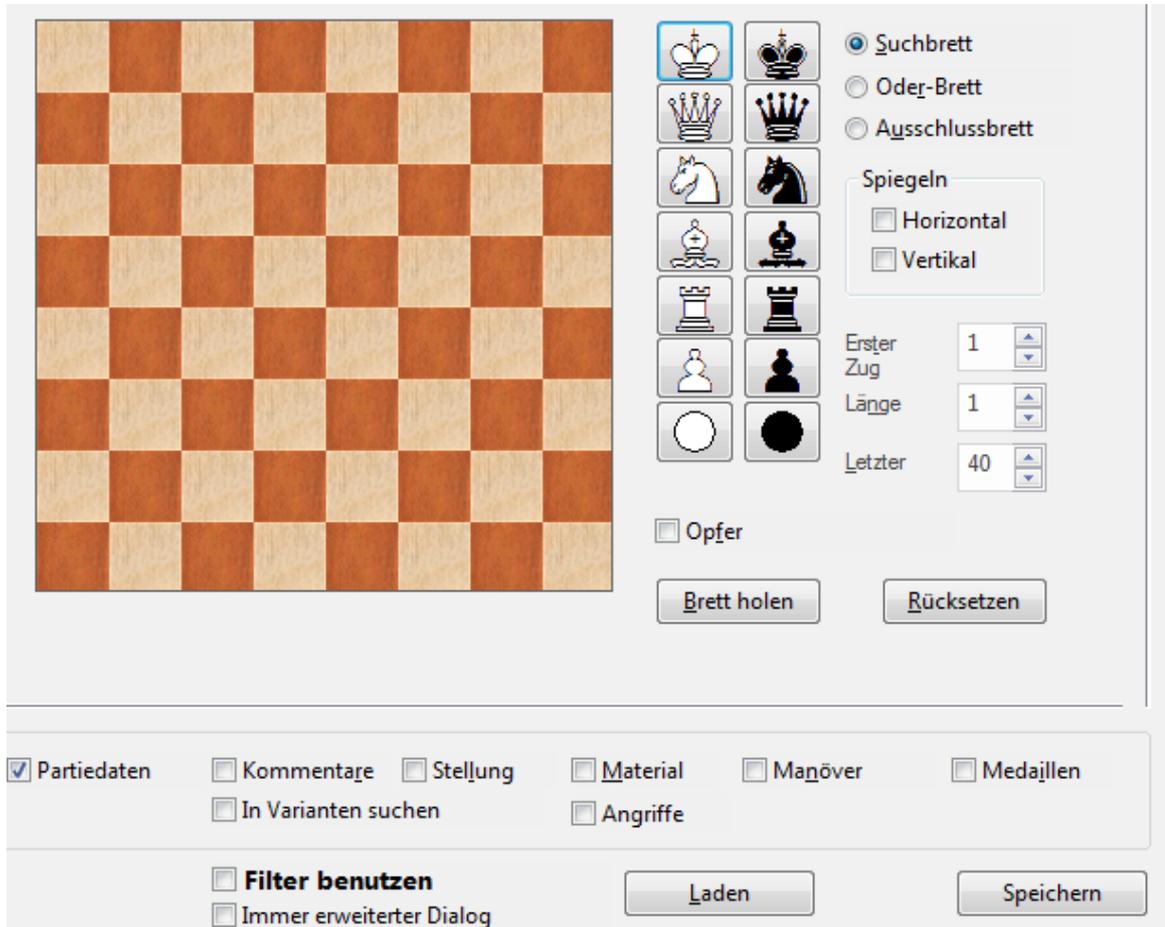
Rücksetzen

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.*

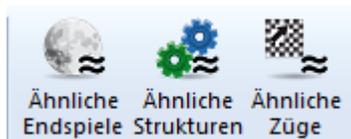


Wenn Sie im [Brettfenster](#) ein interessantes Endspiel vor sich haben, können Sie mit einem Klick alle vergleichbaren Endspiele aus der großen Datenbank anzeigen.

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	Fernschachkenndaten
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

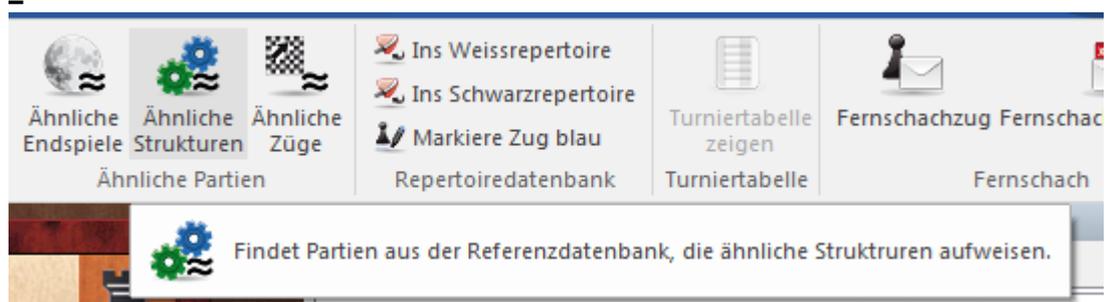
Brettfenster: *Report - Ähnliche Züge.*



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 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.

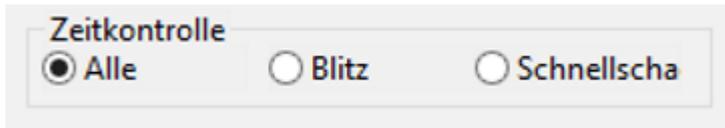


Sie können in der Suchmaske im Unterschied zu früheren Versionen konkret sehen, nach welchen Stellungsmotiven das Programm die [Referenzdatenbank](#) filtert. Zusätzlich haben Sie in dem Dialog die Möglichkeit, Modifikationen am Suchkriterium *Stellung* durchzuführen.

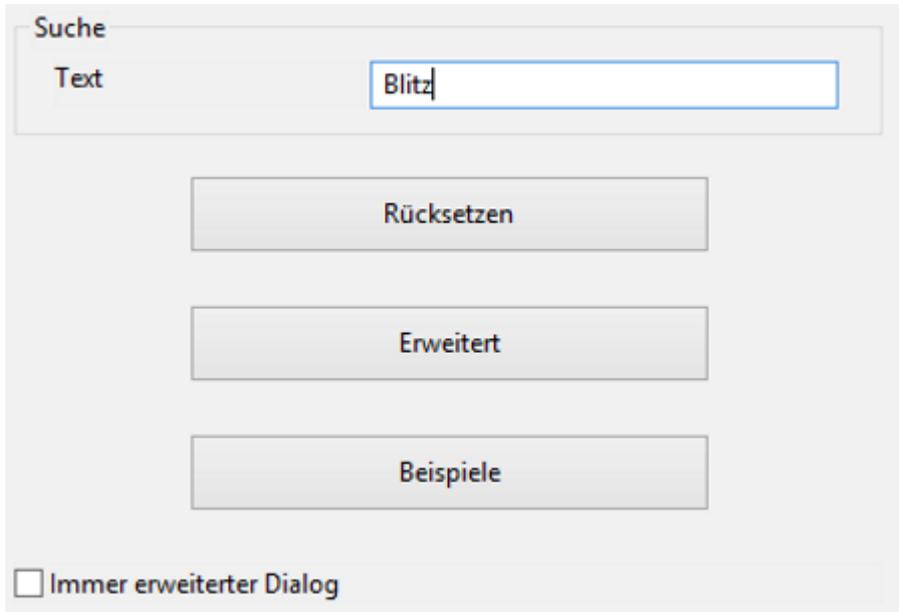
3.4.25 Suche nach Zeitkontrolle

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](#).



3.4.26 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.

Notation + Buch

Notation Referenz Tabelle Training Partieformular LiveBuch Buch

 **Kasparov,Garry** 2690 - **Kortschnoj,Viktor** 2610 **0-1**  
E12 Candidates sf1 London (1) 21.11.1983 [ChessBase]

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sf3 b6
 [3...Lb4+]
4.Sc3 Lb7 5.a3 d5 6.cxd5 Sxd5 7.e3 g6!? 8.Lb5+
 [8.Sxd5 Dxd5 (8...exd5) 9.Dc2 Dd8? (9...Sd7 10.Dxc7 Tc8
 11.Dg3 Ld6 12.Dg5 e5) 10.e4 Lg7 11.Lg5 Dd7 12.Lc4±
 Timman-Short/1982/1-0/]
8...c6 9.Ld3 Lg7 10.e4

↑ ✕] ♖ ♗ !! ! !? ?! ? ?? +- ± ± = ∞ ∞ ±

Suchergebnis

Zur Originalpartie *Suchergebnis*

Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation
Kasparov,G	2690	Kortschnoj,V	2610	0-1	1983	1.d4 Sf6 2.c4 e6
Kasparov,G	2690	Kortschnoj,V	2610	½-½	1983	1.d4 Sf6 2.c4 e6
Kasparov,G	2800	Kortschnoj,V	2630	1-0	1990	1.d4 Sf6 2.c4 e6
Kasparov,G	2740	Kortschnoj,V	2650	½-½	1986	1.d4 Sf6 2.c4 e6
Kasparov,G	2812	Kortschnoj,V	2600	1-0	2006	1.d4 Sf6 2.c4 e6
Kasparov,G	2775	Kortschnoj,V	2655	1-0	1989	1.d4 Sf6 2.c4 e6
Kasparov,G	2690	Kortschnoj,V	2610	½-½	1983	1.d4 Sf6 2.c4 e6
Kasparov,G	2690	Kortschnoj,V	2610	1-0	1983	1.d4 Sf6 2.c4 e6
Kasparov,G	2690	Kortschnoj,V	2610	1-0	1983	1.d4 Sf6 2.c4 e6
Kasparov,G	2690	Kortschnoj,V	2610	1-0	1983	1.d4 Sf6 2.c4 e6
Kasparov,G	2812	Kortschnoj,V	2668	½-½	2006	1.d4 Sf6 2.c4 e6

Die Funktion verwendet tagesaktuelle Partien aus der Onlinedatenbank, der Zugriff auf die Onlinedatenbank via Internet muss also gewährleistet sein.

3.4.27 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:

The screenshot shows the 'Partiedaten' (Game Data) search mask in ChessBase 15. The search criteria are as follows:

- Weiß:** Kasparov
- Schwarz:** (empty)
- Farben ignorieren:**
- Turnier:** (empty)
- Kommentator:** (empty)
- Jahr:** 2016 - 2016
- ECO:** A00 - E99/99
- Züge:** 0 - 22
- Elo:** 2500 - 3500
- Ergebnis:** (keine) Eine Beide Schnitt
- Differenz:** Differenz 600
- Ergebnis (checkboxes):** 1-0 0-1 ½-½ 0-0 Matt Patt Schach

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 a chess software interface. On the left is a chessboard. Below it is a notation window with the following text:

Notation + Buch
 Notation Referenz Tabelle Training Partieformular Buch
Kasparov,Garry 2790 - Moscovich,Fabian 2095 1-0
A80 Cordoba sim 1992
 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 is a search results window titled 'Suchergebnis' with the following table:

Zur Originalpartie	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation
Kasparov,G	2710	Forbes,C	1890	1/2-1/2	1984	1.c4 e6 2.Nf3 b6 3.g3 Bf
Kasparov,G	2790	Cagliero,H	1980	1-0	1992	1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.c3 N
Kasparov,G	2790	Diani,J	2100	1-0	1992	1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 c
Kasparov,G	2790	Garrido Fernan..	1905	1-0	1992	1.e4 c5 2.Nc3 Nc6 3.f4+
Kasparov,G	2790	Gimenez,I	2075	1/2-1/2	1992	1.e4 c5 2.Nf3 d6 3.Bb5+
Kasparov,G	2790	Hutt,A	1960	1-0	1992	1.d4 Nf6 2.Nf3 d5 3.c4
Kasparov,G	2790	Maiques,R	1995	1-0	1992	1.d4 Nf6 2.Nf3 e6 3.Bg5
Kasparov,G	2790	Moscovich,F	2095	1-0	1992	1.d4 f5 2.Bg5 Nf6 3.Bxf
Kasparov,G	2790	Pereiro,J	1970	1-0	1992	1.e4 e6 2.d4 d5 3.Nd2 c
Kasparov,G	2790	Pinus,R	2005	1-0	1992	1.d4 d5 2.c4 e6 3.Nc3 c
Kasparov,G	2790	Sanchez Lopez,J	2050	1-0	1992	1.d4 Nf6 2.c4 e6 3.Nc3
Kasparov,G	2805	Bartosik,O	2030	1-0	1993	1.d4 d6 2.e4 Nf6 3.f3 gf
Kasparov,G	2805	Swol,M	2140	1-0	1993	1.d4 Nf6 2.c4 g6 3.Nc3
Kasparov,G	2815	Fontaine,R	2150	1-0	1994	1.c4 e6 2.Nf3 Nf6 3.Nc5
Kasparov,G	2805	Wapner,J	2175	1-0	1994	1.d4 d5 2.c4 c6 3.Nc3 N
Kasparov,G	2805	McShane,L	2145	1-0	1995	1.c4 g6 2.g3 Bg7 3.Bg2
Kasparov,G	2785	Agistriotis,M	2090	1-0	1996	1.d4 d5 2.c4 e6 3.Nc3 N
Kasparov,G	2785	Pandis,I	2090	1-0	1996	1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb3
Kasparov,G	2785	Papathanasiou,P	2185	1-0	1996	1.d4 Nf6 2.c4 g6 3.Nc3
Kasparov,G	2785	Politis,D	2090	1-0	1996	1.e4 e5 2.Nf3 Nf6 3.d4

Below the search results is a 'LiveBuch' window with the following table:

Zug	Partien	Ergebnis	Elo-Av	Datum	Bewertung	Besuche	[%]
0-1	0	-	-	2012	---	152	100

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 a chess software interface. On the left is a chessboard. Below it is a notation window with the following text:

Notation + Buch
 Notation Referenz Tabelle Training Partieformular LiveBuch Buch
Kasparov,Garry 2785 - Lurie,Michael 2070 0-1
A16 Jerusalem sim 15.10.1996
 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 is a search results window titled 'Suchergebnis' with the following table:

Zur Originalpartie	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Jahr	Notation
Kasparov,G	2785	Lurie,M	2070	0-1	1996	1.c4 Nf6 2.Nc3 d5 3.cxd5 N

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.

3.4.28 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. In 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.

3.4.29 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.

3.4.30 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 screenshot 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)'.

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.

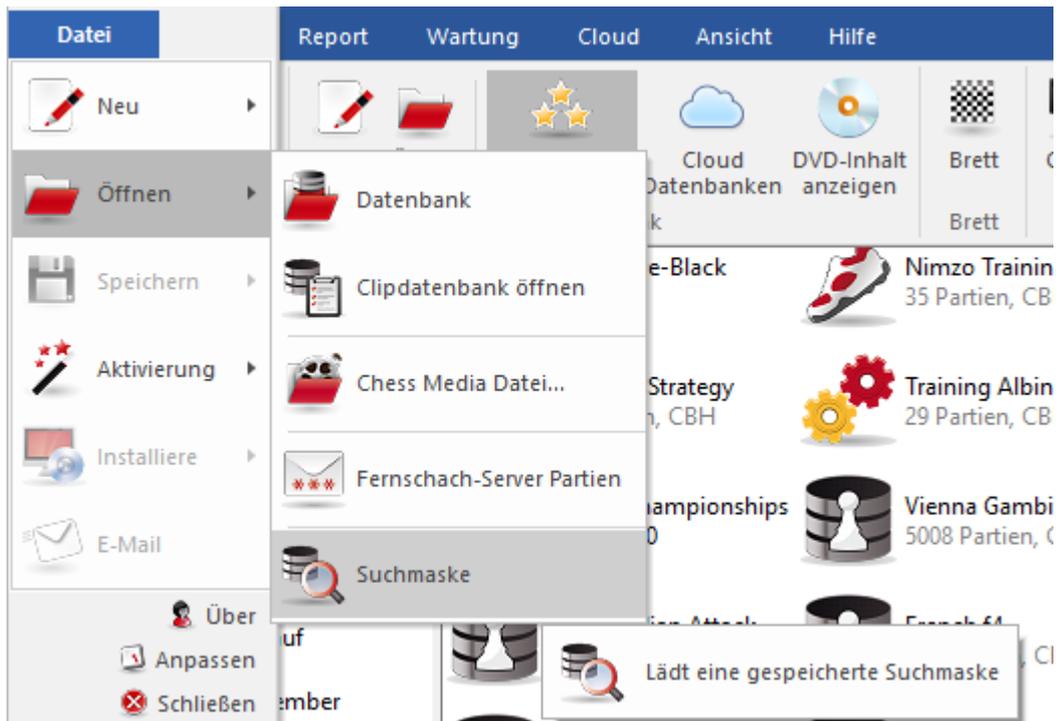
Achten Sie darauf, dass bei der Bezeichnung ein aussagekräftiger Name ausgewählt wird, damit bei vielen Einträgen die Übersicht gewährleistet bleibt.

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.

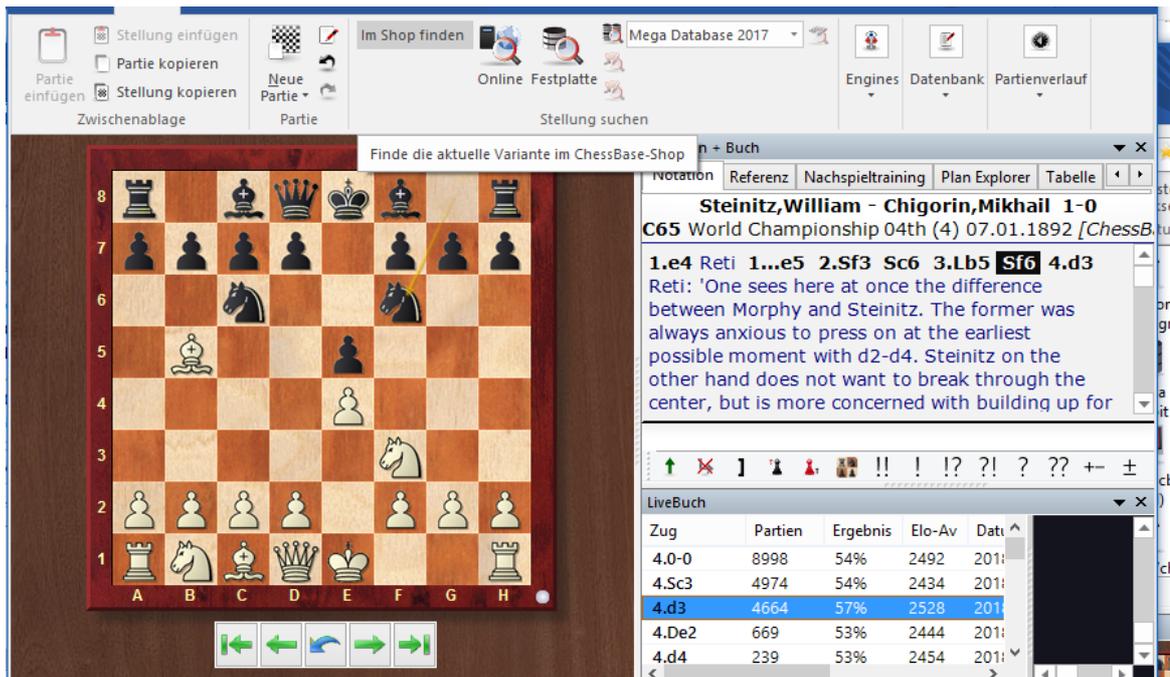
Im *Dateimenü* steht jetzt unter **Öffnen** auch die Möglichkeit zur Verfügung, vordefinierte Suchmasken direkt zu laden.



3.4.31 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

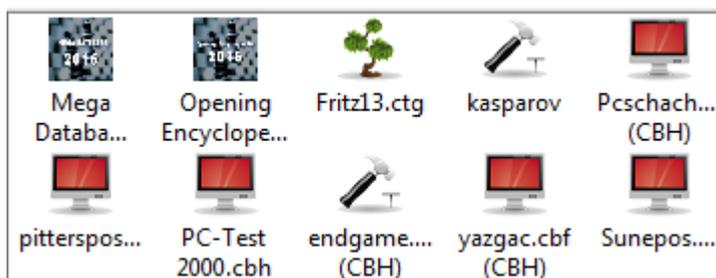
3.5 Datenbanktechnik

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.

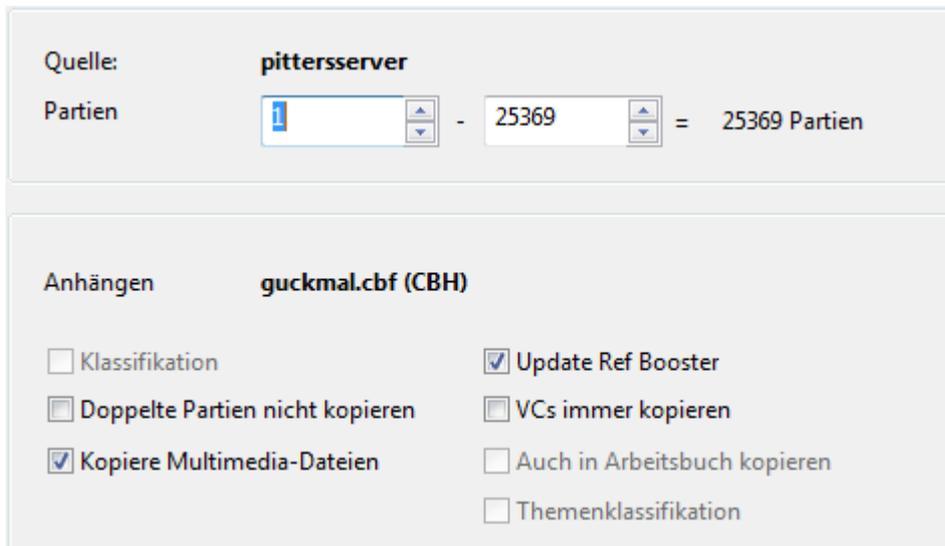
Partiedatenbanken werden als Listen angezeigt. Neu gespeicherte Partien gelangen immer ans Ende einer Datenbankliste. Mit dem [Partienservice](#) bekommt man Partien aus aktuellen Turnieren.

[Dateinamen und Endungen](#)

3.5.1.2 Partien kopieren

Der Dialog *Partien kopieren* erscheint, wenn Sie im [Datenbankfenster](#) per [Drag&Drop](#) ein Datenbanksymbol auf ein anderes ziehen oder Rechtsklick Bearbeiten-Kopieren/Einfügen verwenden.

Der Dialog zeigt die Namen der Quell- und der Zieldatei.



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.

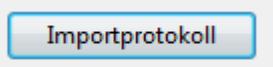
Unter Ausgabe – Datenbank starten Sie den Windows Dateiauswahldialog, hier können Sie jetzt die Zieldatenbank auswählen, in die Sie die neuen Partien kopieren wollen.

Nach der Auswahl der Zieldatenbank wird der Kopiervorgang umgehend ausgeführt.

3.5.1.3 Importprotokoll

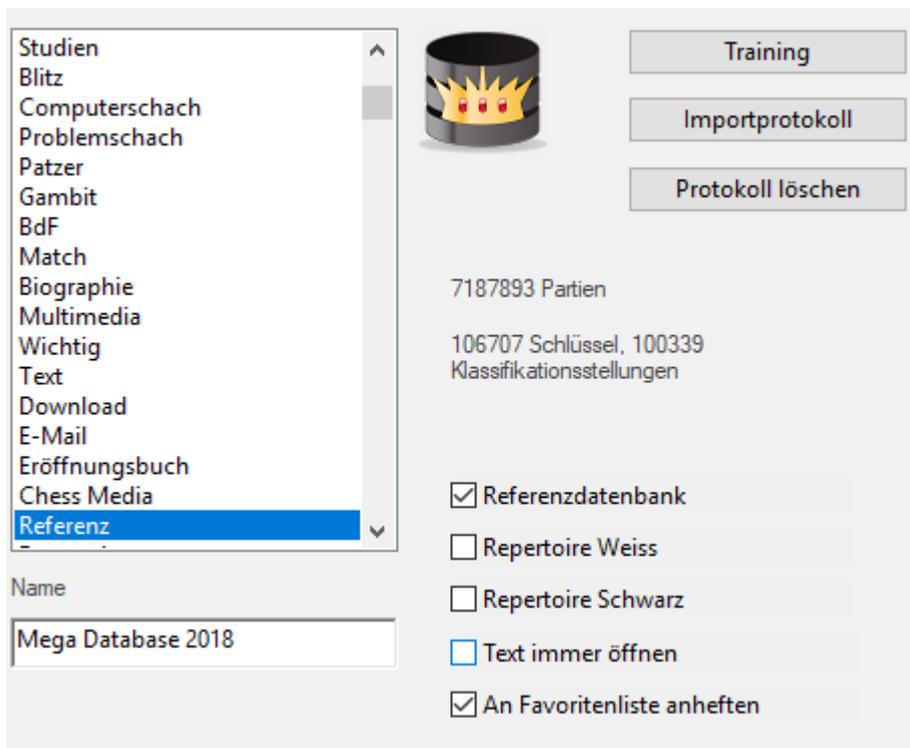
Das Importprotokoll einer Datenbank ist ein Verzeichnis der dort hineinkopierten Datenbanken. Wenn Sie versehentlich eine Datenbank zweimal in eine andere Datenbank kopieren wollen, gibt ChessBase anhand des Importprotokolls eine Warnung aus.

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 light gray 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.

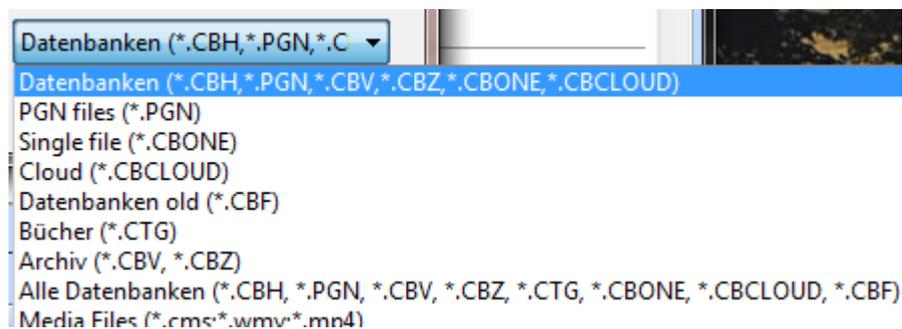
Unbekannt
Arbeitsdatei
Eigene Partien
Clouddatenbank
Große Datenbank
Informator
Eröffnungen
ChessBase Magazin
Klassische Turniere
Aktuelle Turniere
Fernschach
Taktik
Analysen
Training
Endspiele
Studien
Blitz- und Schnellschach
Computerschach

Problem schach
Patzer
Gam bit
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.

Tip: 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 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

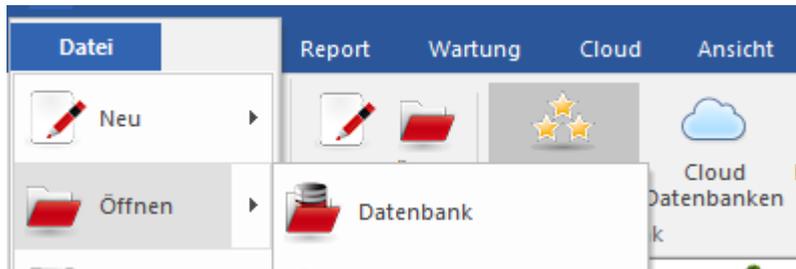
Eine archivierte und verschlüsselte Datenbank.

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

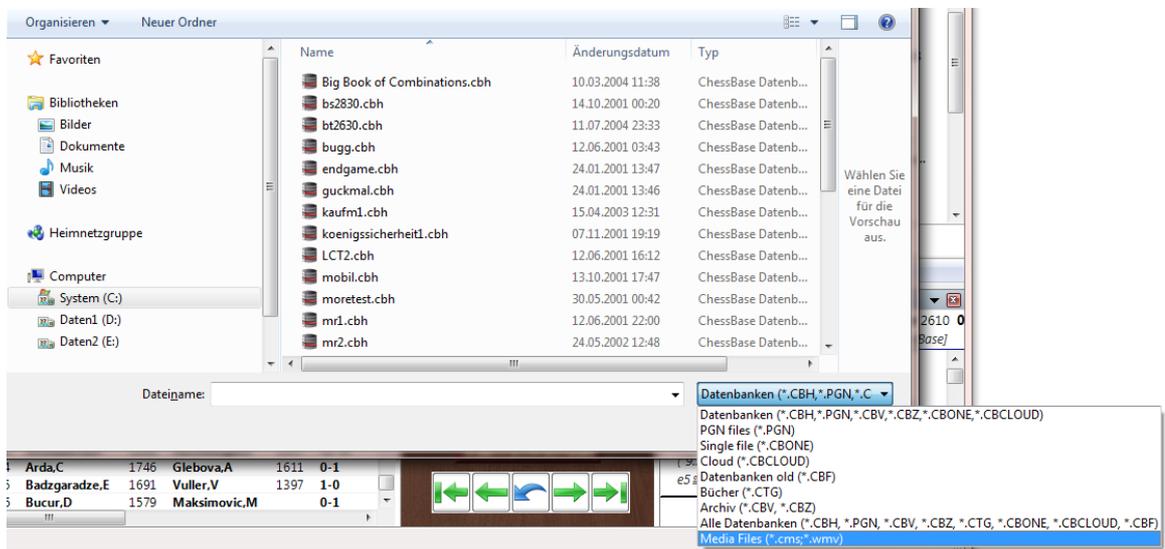
3.5.4 Datenbankauswahlmaske

Mit der Datenbankauswahlmaske öffnen oder erzeugen Sie Datenbanken.



Neben dem Öffnen Dialog vom Menü *Datei* geht es auch über die Ribbonleiste im Datenbankfenster.

Jetzt startet der Auswahldialog für Datenbanken.



Ein Doppelklick auf eine Datenbank öffnet sie direkt. Ein Einzelklick bringt sie ins Feld Dateiname. Klicken Sie schließlich auf den Schalter Öffnen.

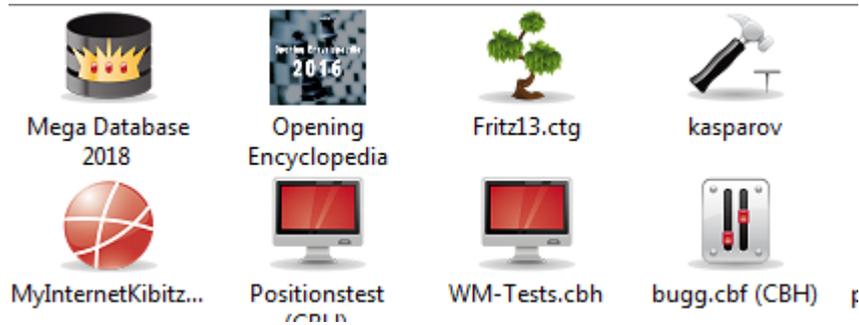
Tipp: Die Größe der Auswahlmaske kann durch Ziehen der unteren rechten gestrichelten Ecke geändert werden.

3.5.5 Datenbanken übersichtlich verwalten

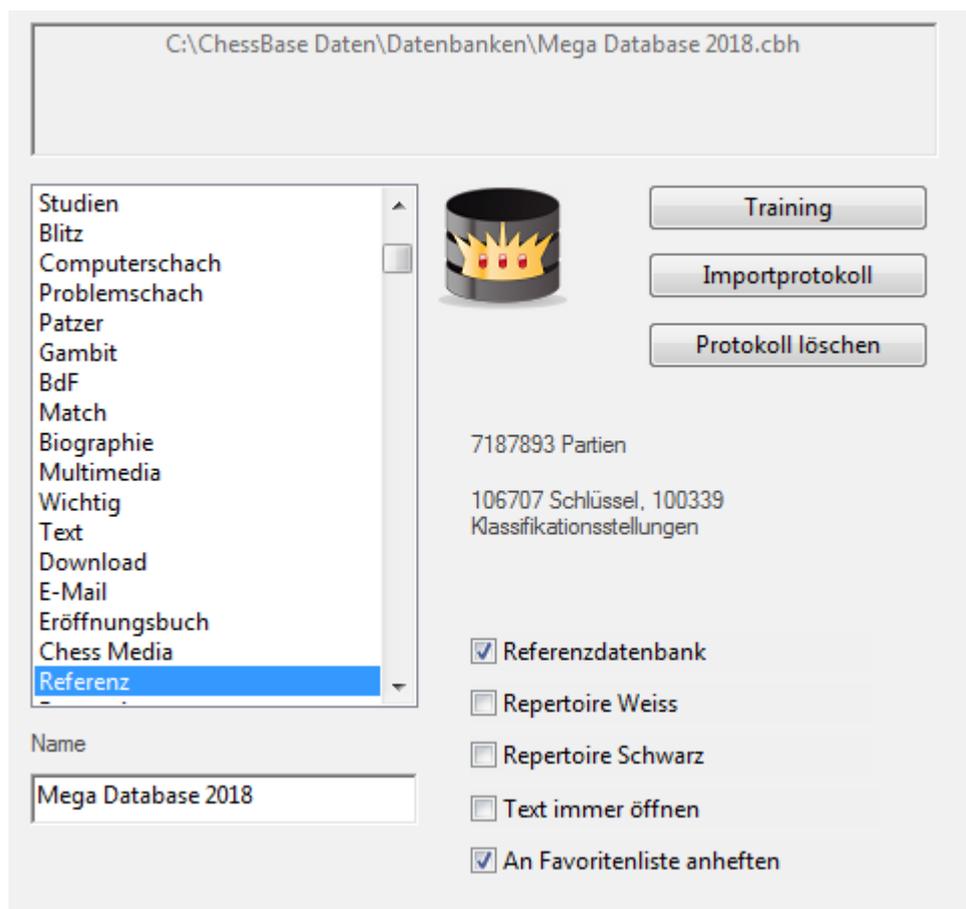
ChessBase unterscheidet sich von unseren Schachprogrammen u.a. durch die erweiterten Verwaltungsfunktionen für Partien und Datenbanken. Innerhalb einer Datenbank werden mit Partien oder Schachpositionen mit Texten und Textkommentaren gespeichert. Generell empfiehlt es sich, mit themenorientierten Datenbanken 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 Mausclick 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.

3.5.6 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 Partiendatenbank. 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.

3.5.7 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.

3.5.8 Datenbankwartung

3.5.8.1 Datenbank Abonnement

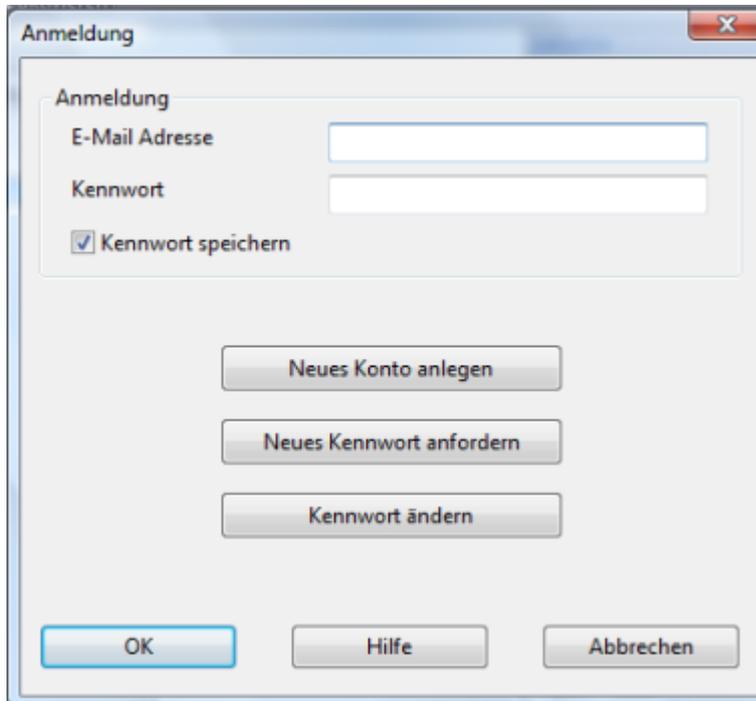
Das Programm ermöglicht eine automatisierte Aktualisierung der im Programm angemeldeten [Referenzdatenbank](#). Im Lieferumfang des Programms ist eine Seriennummer mit der dieser Service freigeschaltet werden kann.

Hinweis: Der Downloadservice ist immer für ein Kalenderjahr gültig.

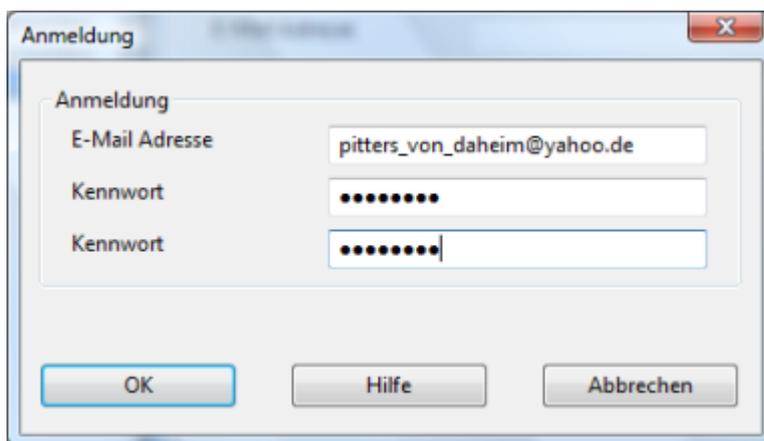
Die Aktualisierung startet man im Datenbankfenster mit dem Button „ *Neue Partien* „.



Das Programm startet den Dialog *Anmeldung*.



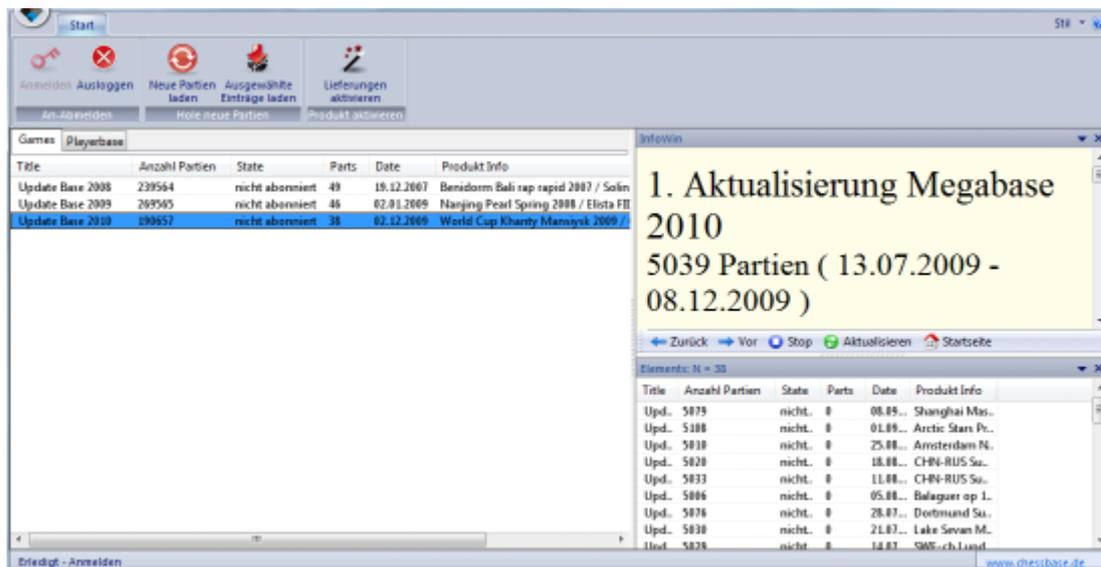
Damit der Service genutzt werden kann, müssen Sie sich zuerst anmelden und den Zugang anlegen. Klick auf *Neues Konto anlegen* und der nächste Dialog wird gestartet.



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

Das Programm bietet jetzt eine übersichtliche Auswahl der zur Verfügung stehenden Downloads an.

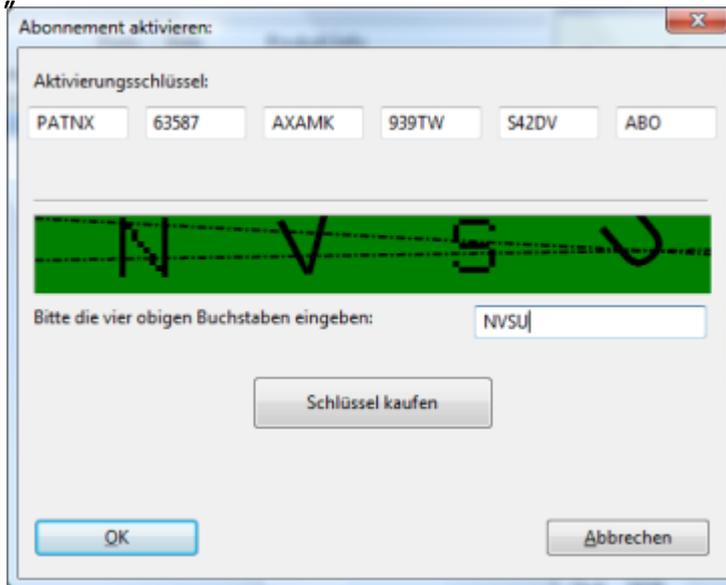


Im Fenster links finden Sie die Downloads, die verfügbar sind. Über die Spalteneinträge *Anzahl der Partien*, *Status*, *Datum* u.s.w. bekommen Sie konkrete Informationen zu den verfügbaren Downloads.

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.



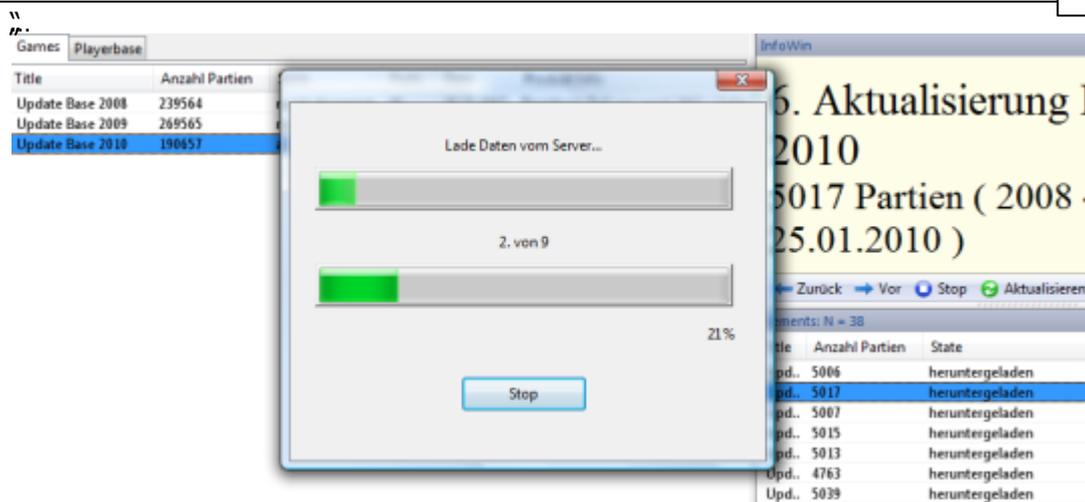
Nach der Eingabe der Seriennummer erkennt man die Zugriffsberechtigung über den Spalteneintrag *Status* .

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 /

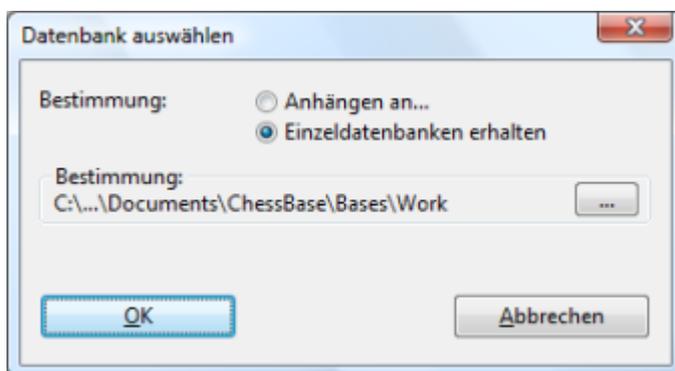
Hier steht jetzt die Zuordnung *abonniert* .

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.

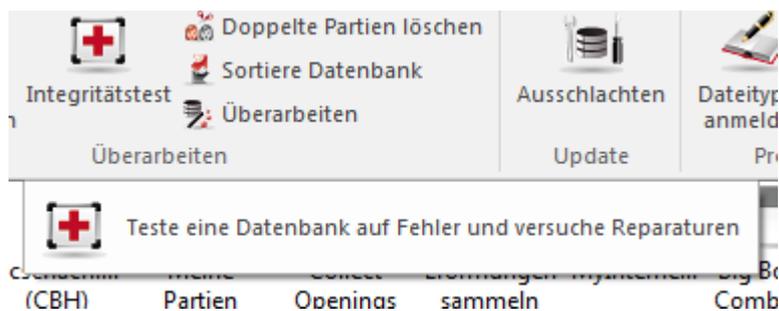
Hinweis: Achten Sie darauf, dass Sie im Programm eine [Referenzdatenbank](#) definiert haben.

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.

3.5.8.2 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.

3.5.8.3 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

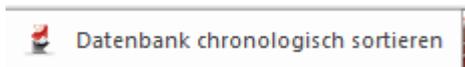


Integritätstest

Führt einen [Integritätstest](#) durch.

Sortiere Datenbank

Sortiert die Datenbank chronologisch nach Jahren und Turnieren. Weitere Sortierfunktionen stehen in der Liste zur Verfügung.

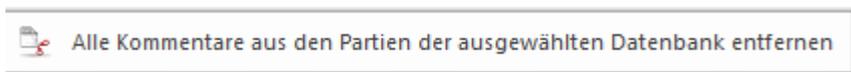


Doppelte Partien markieren

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 Multimedialverzeichnisse umbenannt.



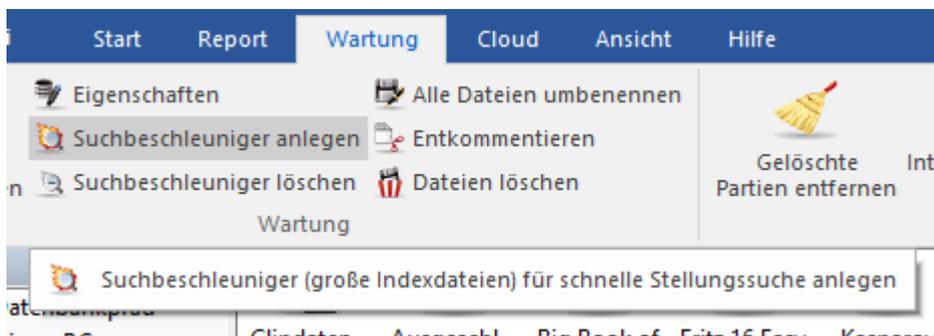
Suchbeschleuniger anlegen/löschen

Vervollständigt oder löscht den Suchbeschleuniger.

3.5.8.4 Suchbeschleuniger

Für das Programm wurde ein neues effizienteres Format für den Suchbeschleuniger entwickelt. Damit wird speziell die Suche nach Positionen innerhalb großer Datenbanken optimiert.

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 Spielersuche per Suchmaske um bis zu Faktor 100. Er besteht aus einer zusätzlichen

Datei, die die Nachsilbe ".CBB" trägt und zu jeder Datenbank erzeugt werden kann. Diese Datei benötigt 52 Bytes pro Partie.

Wenn zu einer Datenbank eine Stellungssuche gestartet wird, fragt das Programm nach, ob es zuerst einen Suchbeschleuniger installieren soll. Dieses Anlegen des search boosters kann jederzeit unterbrochen werden. Ein unvollständig angelegter Suchbeschleuniger ist unproblematisch, die Suche wird dann nur für einen Teil der Datenbank beschleunigt. Der Beschleuniger kann zu einem späteren Zeitpunkt fertiggestellt werden.

Falls Sie neue Partien in Ihre Datenbank kopieren, wird das Programm bei der nächsten Suche anbieten, die CBB-Datei für die neuen Partien zu vervollständigen.

Datenbankfenster - Datenbanksymbol markieren - Wartung - Suchbeschleuniger anlegen/löschen

3.5.8.5 Datenbank archivieren

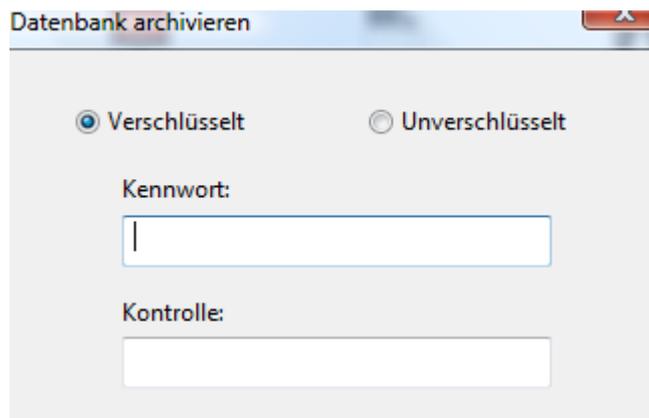
Die ausgewählte Datenbank wird komprimiert in eine einzelne Datei, das Archiv, geschrieben. Die Kompression ist abhängig vom Inhalt der Datenbank und spart zwischen 20% und 50% Platz.



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.



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".

3.5.8.6 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.

3.5.8.7 Datenbankdateien löschen

Aus dem [Datenbankfenster](#) heraus können existierende Datenbanken vollständig gelöscht werden.

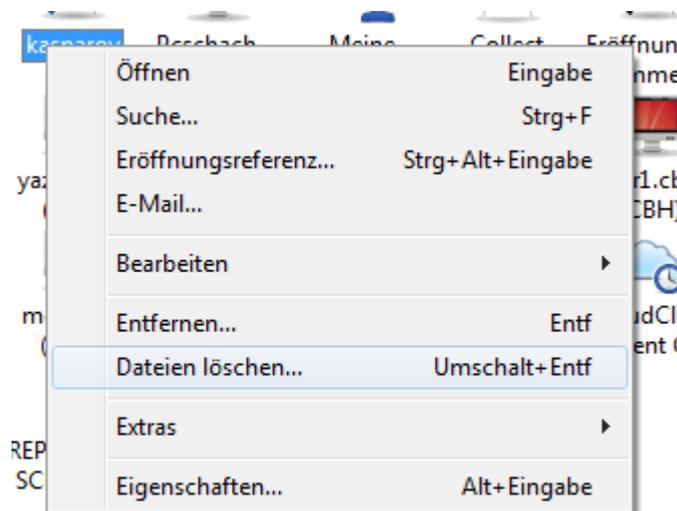
Dazu sind folgende Schritte notwendig.

Markieren Sie die zu löschende Datenbank im Datenbankfenster. Dazu genügt ein Mausklick auf das entsprechende Icon.

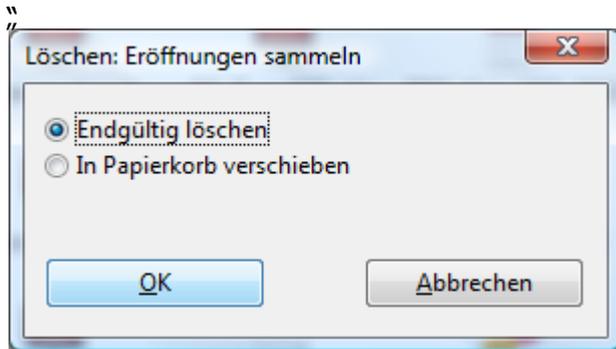
Wählen Sie jetzt unter Wartung den Eintrag *Dateien löschen*.



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.

3.5.9 Netzwerkfähigkeit von ChessBase

ChessBase ist netzwerkfähig: Eine Datenbank im Netz kann von mehreren Programmen gleichzeitig gelesen und durchsucht werden. Will man jedoch in eine Datenbank schreiben, d.h. Partien speichern, ist dies nur möglich, wenn niemand anders die Datenbank nutzt.

Auch Fritz-Versionen haben diese Fähigkeit. Läuft z.B. auf einem Rechner ein Enginematch oder -turnier, so kann man mit ChessBase übers Netz Partien daraus laden oder die [Turniertabelle](#) öffnen.

Wenn Sie unter Windows Netzwerklaufwerke verbinden/trennen (Desktop: Rechtsklick auf Netzwerkumgebung), so werden automatisch die Einträge unter Laufwerke im ChessBase Datenbankfenster aktualisiert.

ChessBase kann schreibgeschützte Datenbanken auf Festplatte lesen. Lediglich beim Speichern oder Ersetzen von Partien erscheint eine Fehlermeldung.

3.5.10 Schreibweise von Spielernamen

Die einheitliche [Schreibweise](#) von Spielernamen ist für die praktische Nutzbarkeit einer Datenbank eminent wichtig. Alle Funktionen, die mit Spielern arbeiten, sind auf die eindeutige Schreibweise angewiesen.

In den großen Datenbanken von ChessBase, der Big Database und der [Mega Database](#), wird peinlich genau recherchiert, um die veröffentlichten Partien den richtigen Spielern zuzuschreiben.

Verbindlich ist die Schreibweise im [Spielerlexikon](#). Deswegen können Sie an allen Stellen, wo ein Spielernamen gespeichert wird, über den Schalter "?" direkt auf das Lexikon zugreifen.

The screenshot shows a form with three tabs: 'Kommentator und Mannschaften', 'Wertungszahlen', and 'Partietitel'. Below the tabs is a section titled 'Namen, Turnier, Ergebnis'. It contains three rows of input fields: 'Weiß' with 'Bareev', 'Schwarz' with 'Kasparov', and 'Turnier' with 'Linares 12th'. To the right of the 'Weiß' and 'Schwarz' fields are buttons with a question mark. Below the 'Turnier' field is a 'Details' button and another question mark button.

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

The screenshot shows a dialog box titled 'Spieler identifizieren[Evgeny,Bareev]'. It contains a table with the following data:

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.

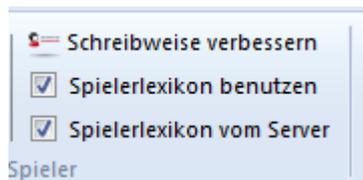
3.5.11 Automatische Korrektur von Spielernamen

Der Wert einer Datenbank hinsichtlich aussagekräftiger Statistiken hängt ganz entscheidend von einer sorgfältigen Editierung der Schreibweisen für die Spielernamen ab. Die Statistiken stehen in engem Zusammenhang mit der Zuverlässigkeit der Daten.

Mit ChessBase können die Schreibweisen der Spielernamen im Spielerindex automatisch verbessert und korrigiert werden.

Starten Sie den [Spielerindex](#) einer beliebigen Datenbank. --> Klick auf den Eintrag „Spieler“ in der Liste.

Die Funktion findet man über den Ribbon – **Schreibweise verbessern**.



Nach dem Durchlauf informiert das Programm in einer Infobox über die vorgenommenen Änderungen.

3.6 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.



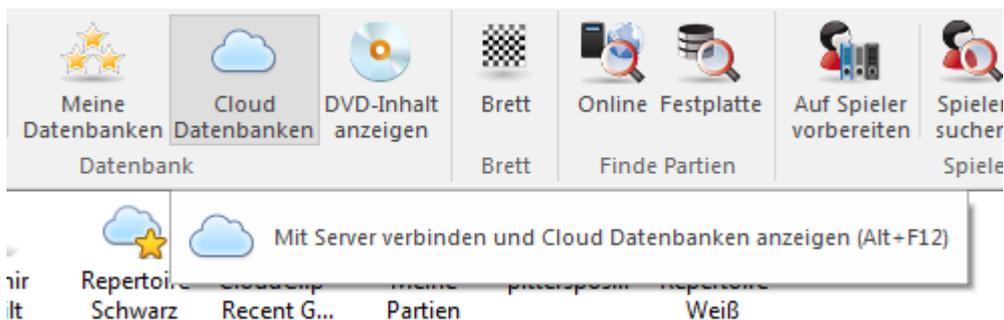
Hier können Sie direkt auf die Clouddatenbanken zugreifen und diese anzeigen.

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*.



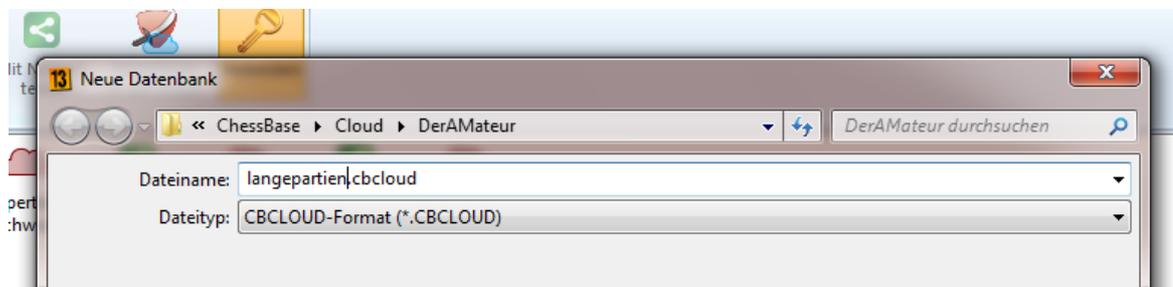
Damit rufen Sie den Dateidialog von Windows auf und können die neue Datenbank mit der Erweiterung ***.cbcloud** anlegen. Die neue Datenbank wird jetzt sowohl lokal auf der Festplatte Ihres Rechners und auf dem Server generiert. Sie können vorab lokal mit der Datenbank arbeiten und die entsprechenden Partien importieren.

Anwendungsbeispiel

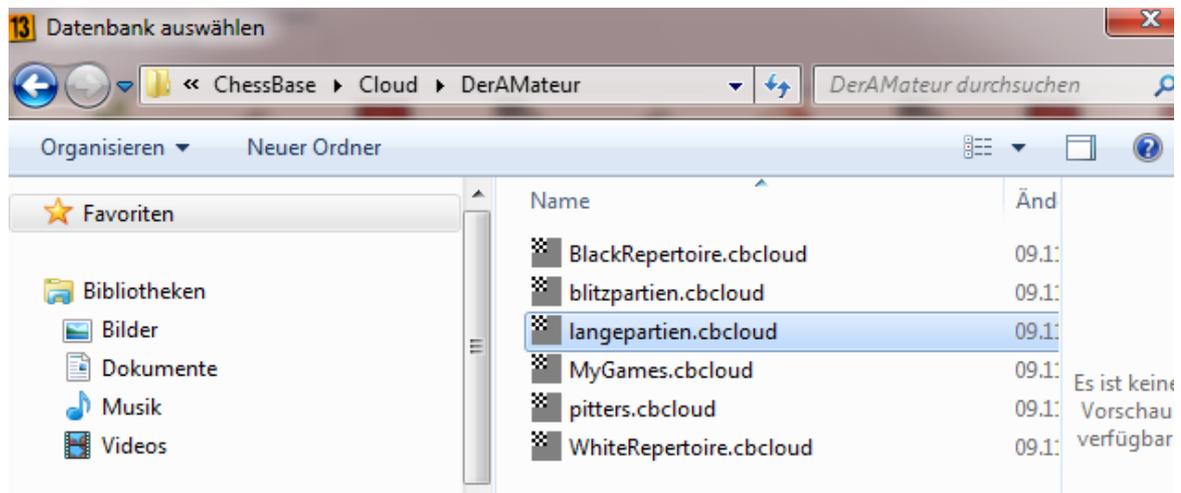
Menü *Cloud* - *Cloud Datenbank anlegen*

Loggen Sie mit Ihrem Account ein.

Im konkreten Beispiel soll jetzt eine Datenbank angelegt werden, die **mindest 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

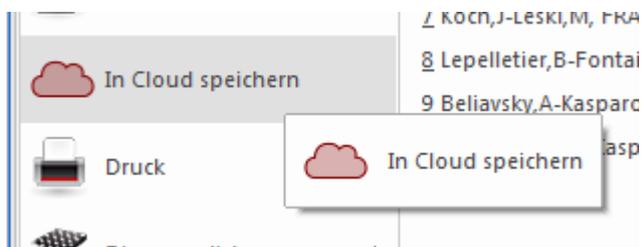
wurden, verbinden Sie sich mit dem Cloudserver.

Öffnen Sie die Cloud Datenbank und fügen Sie die Partien mit **Strg-V** ein.

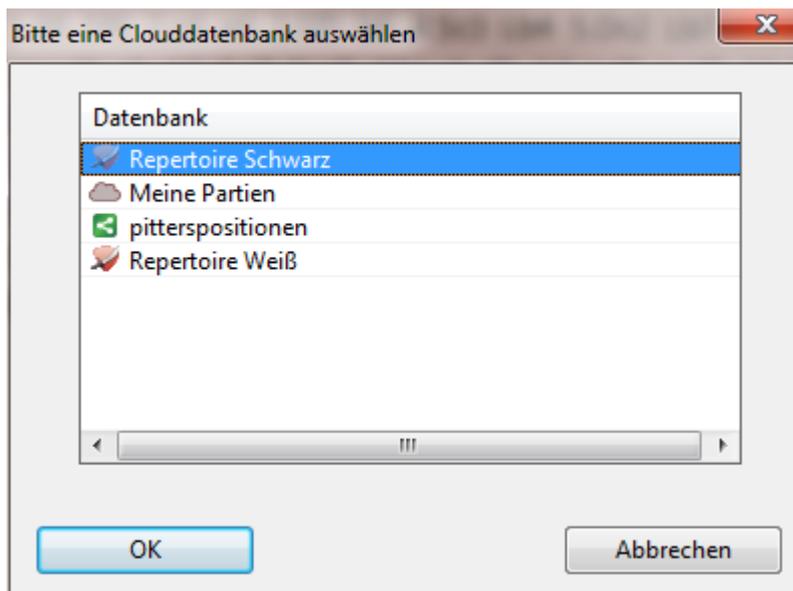
3.6.4 Partie direkt in Clouddatenbank speichern

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.

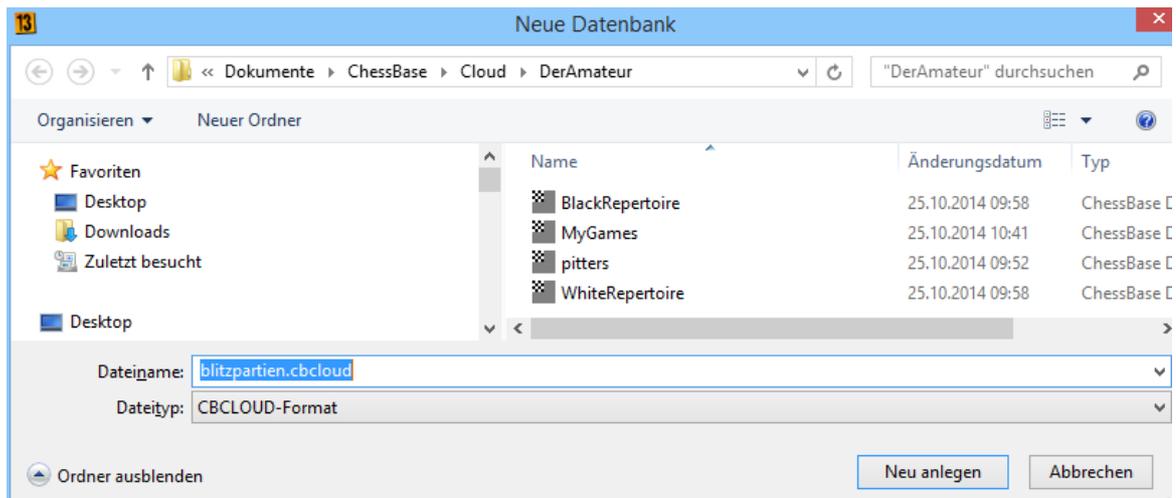
Informationen zu den Seriennummern für Schach.de Konten finden Sie unter <http://shop.chessbase.com/de/categories/42>

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.

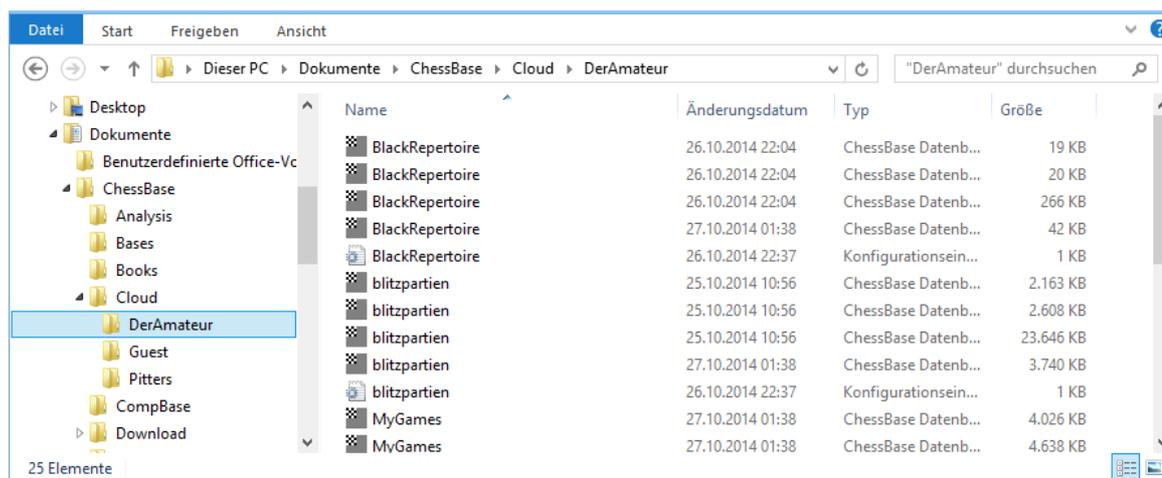
Im Beispiel wurde die neue Datenbank *blitzpartien.cbcloud* angelegt. Das Datenbanksymbol der Datenbank ist im Datenbankfenster aufgenommen und man kann jetzt wie mit jeder anderen Datenbank Partien importieren, z.B. über die Clipdatenbank. In die neue Datenbank wurden im Beispiel in der lokal gespeicherten Kopie der Datenbank 18376 Partien importiert.

5	sergeishipov	Schreiner, P
6	Schreiner P	Solist
..\ChessBase\Cloud\DerAmateur\blitzpartien.cbcloud = 18376 Partien		

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.

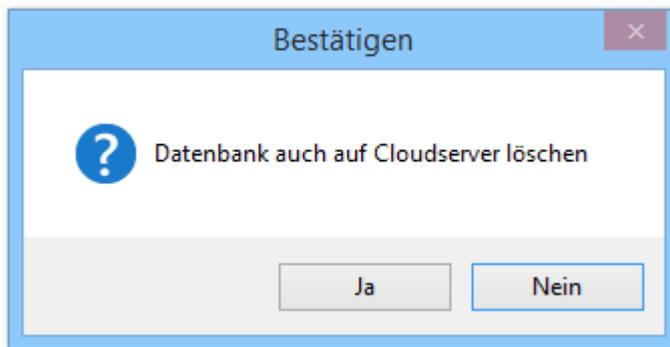
pitters.cbcloud	30.10.2014 20:38	ChessBase Datenb...	7.336 KB
pitters.cbclmov	25.10.2014 00:21	ChessBase Datenb...	46.620 KB
pitters.cbclhdr	26.10.2014 11:44	ChessBase Datenb...	4.989 KB
pitters.cbclatt	26.10.2014 11:44	ChessBase Datenb...	4.334 KB

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.

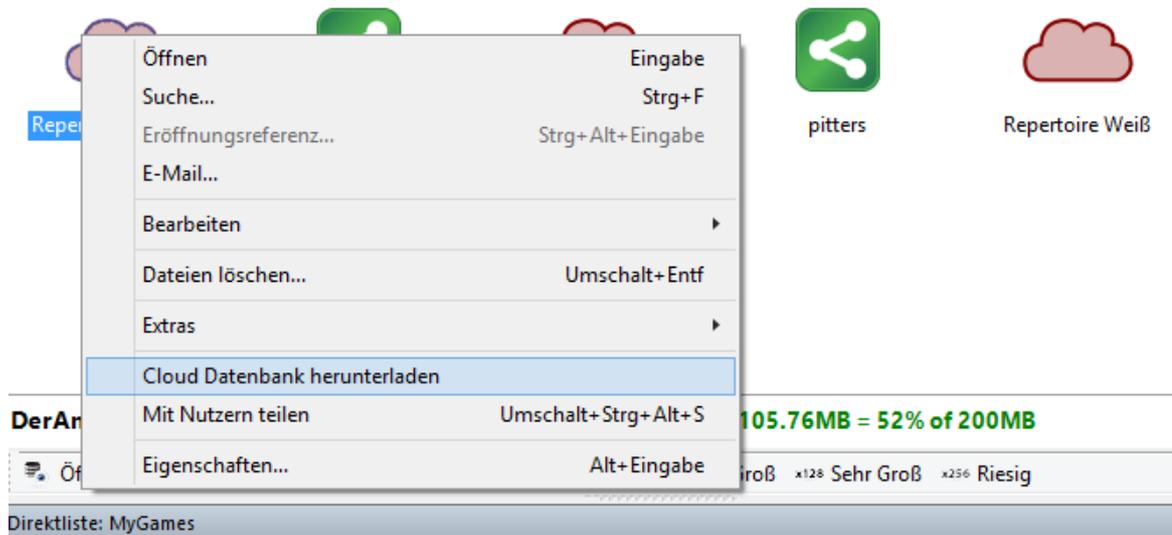
Das lokale Löschen hat den Sinn, daß Sie auf einem fremden Computer Ihre Datenbanken vorübergehend ansehen und dann wieder komplett entfernen können.

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.

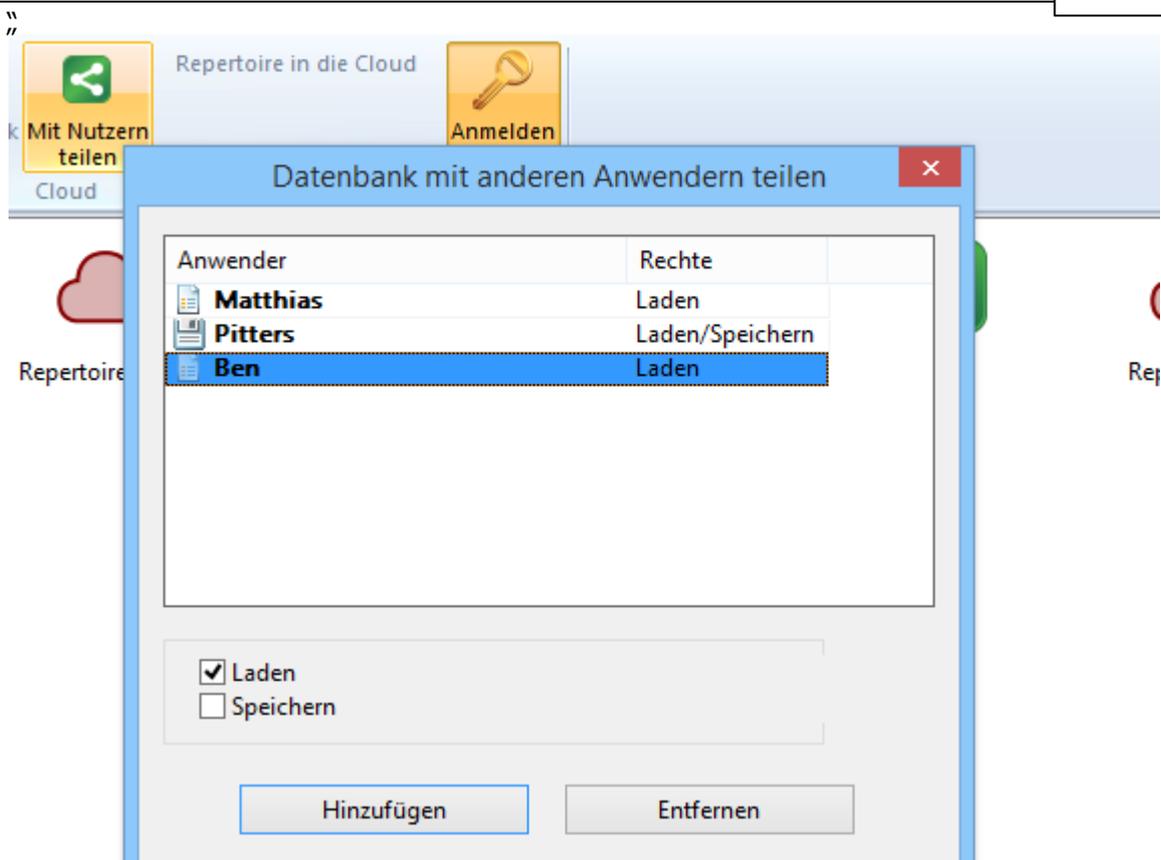
3.6.10 Clouddatenbanken freigeben

Die Clouddatenbanken können für andere Anwender freigegeben werden. Verbinden Sie sich mit dem Cloudserver und markieren Sie die freizugebende Datenbank mit einem Klick.

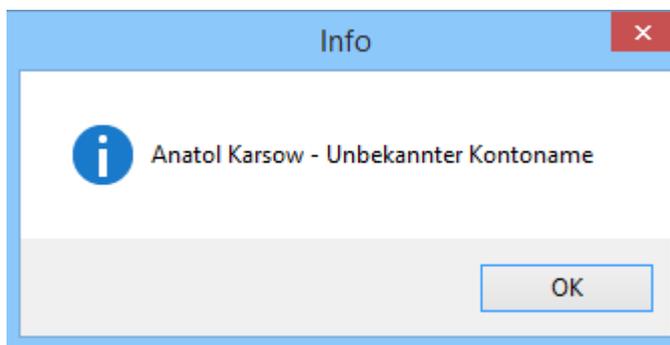


Klick auf *Mit Nutzern teilen* (alternativ *Rechtsklick* -> *Kontextmenü*-> *mit Nutzern teilen*) startet den entsprechenden Dialog, in dem Sie die nutzungsberechtigten Anwender hinzufügen können.

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

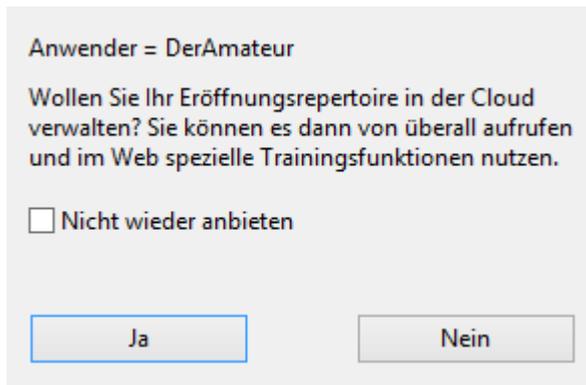
Die [Repertoiredatenbank](#) ist eine Sammlung kommentierter Partien oder Varianten, die Ihr Eröffnungsrepertoire bilden. Die systematische Pflege des eigenen Repertoires ist Grundlage jeder erfolgreichen Vorbereitung.

In ChessBase verwalten Sie Ihr Eröffnungsrepertoire in zwei Datenbanken, eine für Weiß, eine für Schwarz.

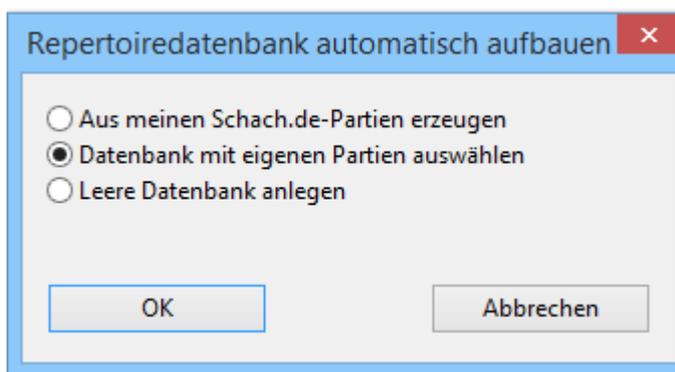


Es empfiehlt sich, das Eröffnungsrepertoire in der Cloud zu verwalten. So kann man es auf jedem Rechner, der ChessBase besitzt mit einfacher Anmeldung einsehen.

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.



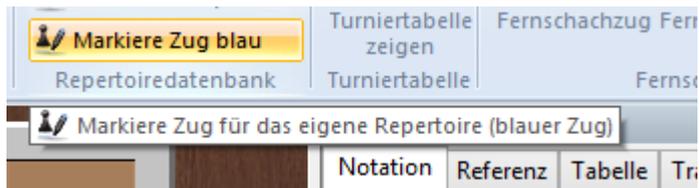
Sie können jederzeit die Repertoire Datenbanken erzeugen, wenn Sie im Datenbankfenster *Report* -> *Repertoire erzeugen* auswählen und auf die Datenbank mit ihren eigenen Partien zugreifen.

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!!!

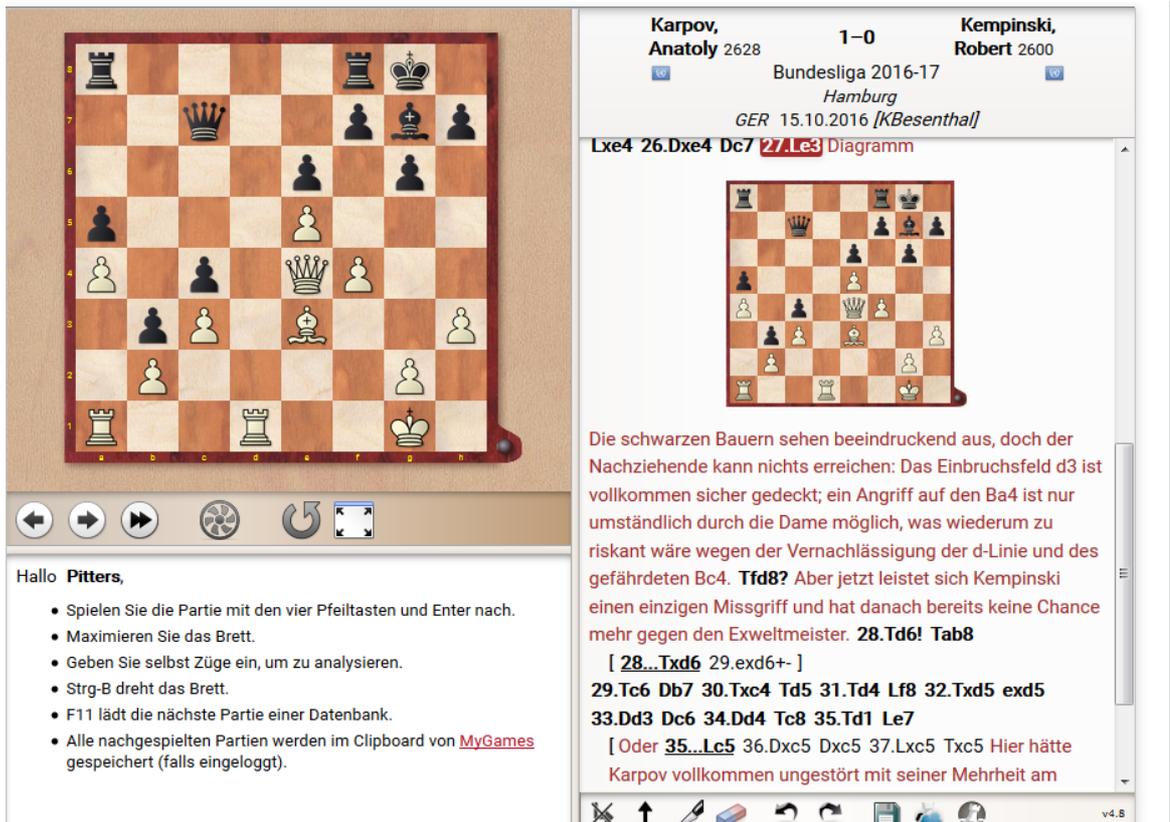
Mittels ALT-TAB können Sie zwischen beiden Anwendungen wechseln, damit sind keine weiteren Downloads notwendig, um die Partien in CB 14 direkt zu nutzen.

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).

v4.8

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

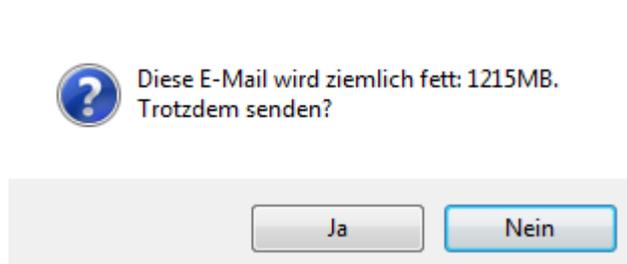
3.7 Ausgabe

3.7.1 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.

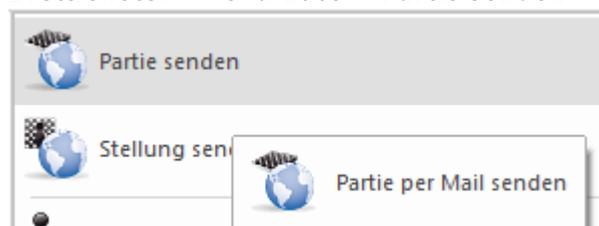
Verschickt ganze Datenbank (Bei Dateilängen > 10MB erscheint eine Warnung).



Rechtsklickmenü in Partienliste - Ausgabe - E-Mail.

Verschickt die ausgewählten Partien.

Brettfenster - Menü Datei - Partie senden



Verschickt die aktuelle Partie.

Brettfenster - Menü Datei - Stellung senden

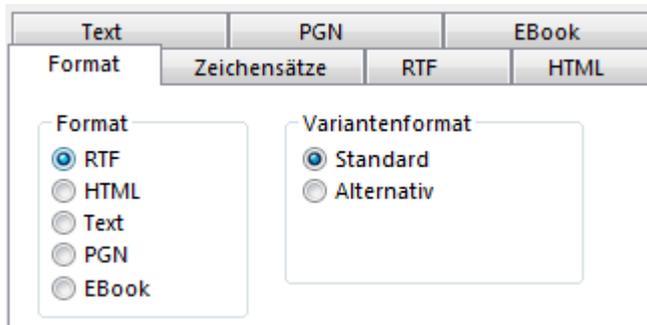
Verschickt die aktuelle Stellung.

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.

3.7.2 Export Textdateien

ChessBase bietet die Möglichkeit, Partien in verschiedenen Formaten als Textdatei auszugeben.

Sie erreichen dies durch Markieren von Partien in der Partienliste - STRG-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste die gewünschten Partien auswählen -, dann ein Rechtsklick im Listenfenster und unter Ausgabe die Funktion *Textdatei*.



ChessBase unterstützt die Dateiformate RTF (Rich Text Format), HTML (HyperText Markup Language), PGN und einfacher Text (Ansi) zur Verfügung. Das PGN-Format dient vor allem als universelles Austauschformat für gängige Schachsoftware.

EBook bietet eine Exportfunktion für EBooks.

Um eine Partie per E-Mail zu verschicken, gibt es einen einfacheren Weg: Kopieren + Einfügen über die Windows-Zwischenablage. PGN ist auch die optimale Wahl, wenn Sie mehrere Partien als Textdatei verschicken möchten.

RTF kann als Grundlage zur Weiterverarbeitung der Partien mit jeder gängigen Textverarbeitung dienen. Der Vorteil gegenüber eines einfachen Textes ist das automatische Setzen von Fett- und Kursivschrift nach schachlichen Kriterien.

Dasselbe gilt grundsätzlich auch für HTML, das von modernen Textverarbeitungen ebenfalls gelesen werden kann. HTML ist grundsätzlich für die Publikation von Partien im Internet gedacht. In RTF werden z.B. Diagramm über entsprechende Schriftarten eingebunden, in HTML werden sie als Bilder (Bitmaps) abgelegt. Wer sich speziell für das HTML-Format und die Onlinepublizierung von Schachpartien interessiert, sollte sich einmal unter Ausgabe mit der Javascript-Schnittstelle von ChessBase beschäftigen.

Siehe auch [Diagrammliste](#)

3.7.3 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.

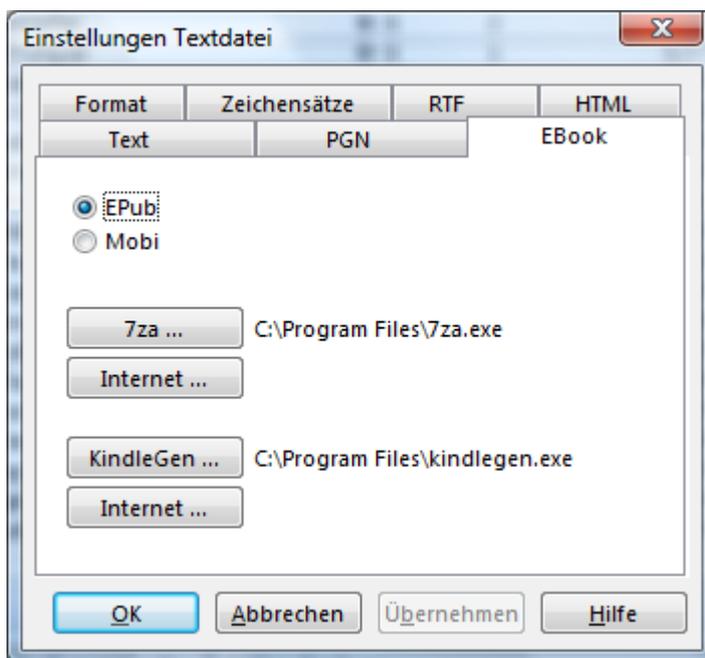
Innerhalb von ChessBase wird der Export für EBooks ausschließlich für Schachpositionen oder Taktikaufgaben unterstützt. Die Ausgabe von kompletten Schachnotationen ist aus unserer Sicht nicht sinnvoll und ist deshalb nicht möglich.

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.

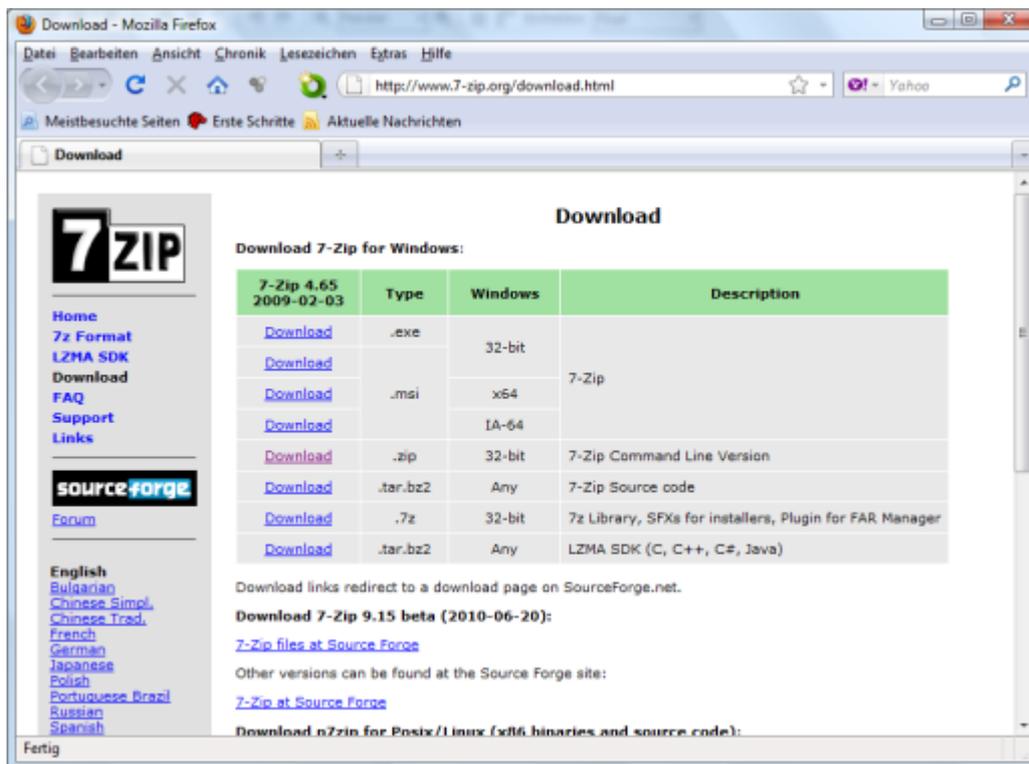
Im ersten Schritt laden wir eine Datenbank mit Schachpositionen. Markieren Sie die Partieneinträge innerhalb der Partienliste, die exportiert werden sollen.

Rechtsklick *Ausgabe* *Textdatei* *Tab Ebook* startet folgenden Dialog.

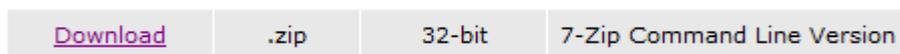


Aktivieren Sie jetzt zuerst einmal den Eintrag **Epub**, den wir für den ersten Versuch nutzen wollen. Damit der Export in dieses offene Format funktioniert, muß zuerst noch eine externe Software installiert werden. Für die EBooks im Epub Format ist das die Kommandozeilenversion von **7z (7za)**.

Mit einem Klick auf Internet ... gelangt man direkt zur Downloadseite dieses externen Programms.

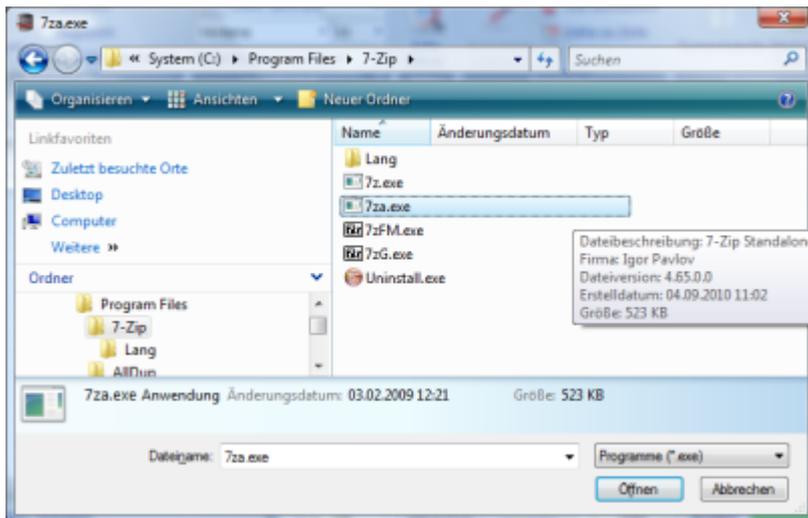


Laden Sie jetzt die Kommandozeilenversion des Programms herunter und installieren Sie die Datei.

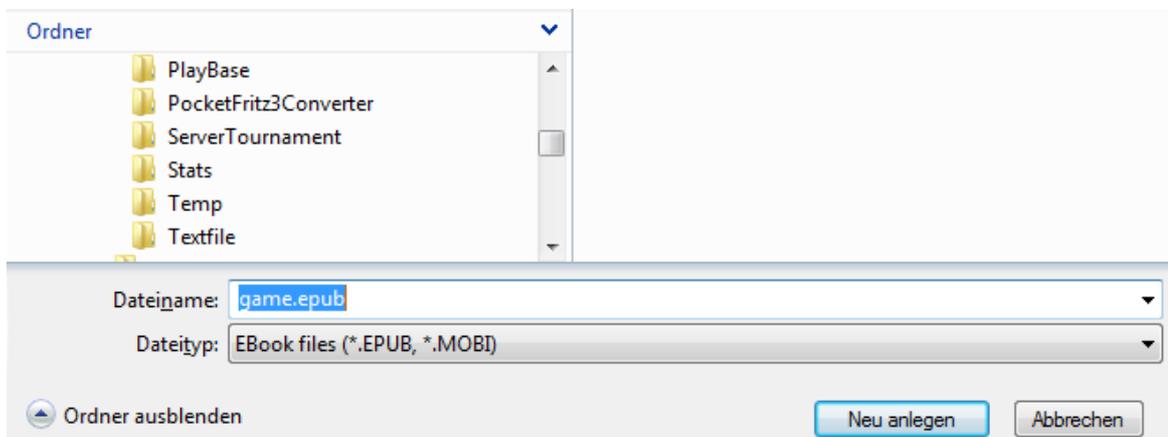


Im nächsten Schritt binden Sie das Programm unter ChessBase ein.

Dazu genügt ein Klick auf den Button „**7za**“. Damit starten Sie den Windows Dateidialog und wählen jetzt den Pfad zu dem Kommandozeileninterpreter.

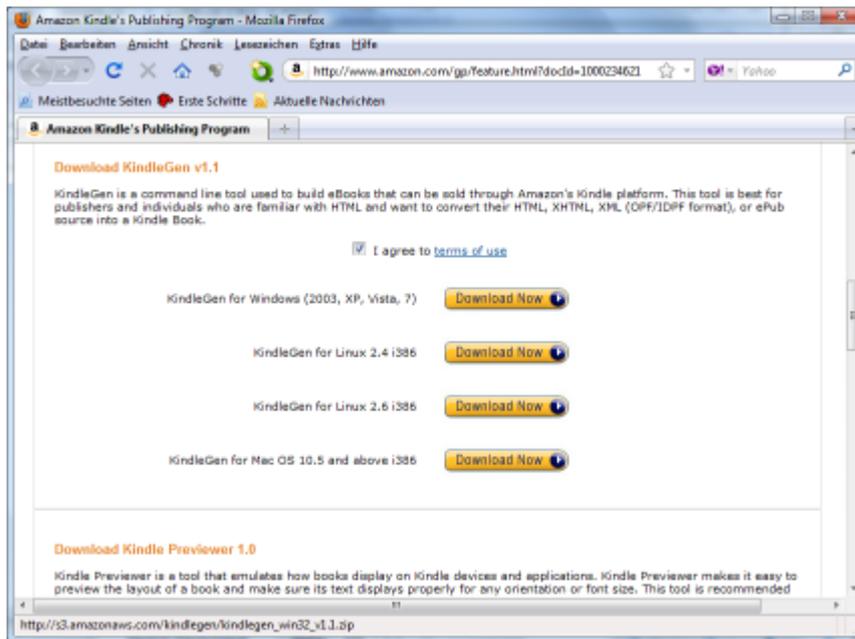


Damit sind die Bedingungen für den Export erfüllt und es kann direkt exportiert werden.

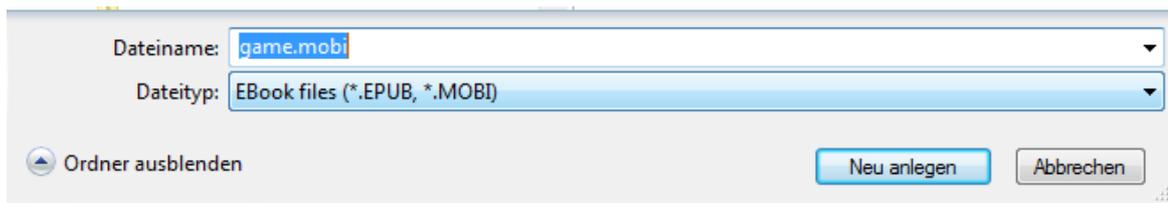


Das **Mobi Format** von Amazon wird ebenfalls unterstützt. Die Vorgehensweise ähnelt dem zuvor beschriebenen Verfahren.

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.

3.7.4 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 software interface. At the top, there are menu tabs: Datei, Start, Statistik, Partien, Spieler, Eröffnungsschlüssel, and Ansicht. Below these are various toolbars for file operations (Einfügen, Löschen, Kopieren, Auf Clipdatenbank), list management (Volle Kenndaten, Segoe UI, Erster Zug), board and filter options (Brett, Liste filtern), editing (Kenndaten editieren, Gehe zu Zeile), and tournament management (Turniertabelle, Nächstes Turnier, Turniere). The main area displays a tournament table with columns for Nummer, Weiß, Elo W, Schwarz, Elo S, Ergebnis, Züge, and ECO. The table lists several games, with the game between Lepar, M. and Do, H. highlighted. To the right, a detailed view of this game is shown, including a chessboard and the PGN notation: 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.

Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Züge	ECO
2673785	Calistri, T	2279	Cossin, S	2230	½-½	63	B79
2673786	Onkoud, A	2288	Brih, S	2220	0-1	72	D91
2673787	Romieux, S	2218	Draoui, N	2265	0-1	38	B98
2673788	Metral, J	2234	Rouzaud, P	2205	½-½	44	B21
2673789	Lepar, M	2198	Do, H	2131	0-1	40	E62
2673790	Mandarin, V	2167	Carrasco, P	2208	½-½	33	C54
2673791	Guez, F	2118	Justum, S	1840	1-0	30	C45
2673792	Labat, A	1840	Larrat, P	2164	0-1	40	A59
2673793	Laurent, B	2284	Roeder, M	2485	½-½	26	E15
2673794	Clery, N	2333	Saiboulatov, D	2288	½-½	59	A12
2673795	Bauduin, E	2270	Wallart, A	2245	½-½	36	B22
2673796	Maitesian, S	2315	Pelle, G	2228	1-0	35	B97
2673797	Bianchi, G	2218	Flament, F	2131	1-0	36	E44
2673798	Therkildsen, T	2124	Lemeaux, D	2167	1-0	41	B07
2673799	Stawiariski, E	2235	Fonseca, L	2085	1-0	28	E61

Das Ergebnis schaut im Browser wie folgt aus.

The screenshot shows a web browser window displaying a chess game page. The browser title is "ChessBase Game - Mozilla Firefox". The address bar shows "www.viewchess.com/cbreader/2012/11/15/Game12153140.html". The page content includes a chessboard and the PGN notation for the game between Romieux, Sebastien and Draoui, Najib. The PGN notation is: 1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗g5 e6 7.f4 ♗b6 8.♘b3 ♘c6 9.♗f3 ♗e7 10.0-0-0 ♗c7 11.g4 h6 12.♗h3 ♗d7 13.♗xf6 ♗xf6 14.g5 ♗e7 15.g6 0-0 16.f5 exf5 17.gxf7+ ♘h8 18.♘d5 ♗d8 19.exf5 ♗g5+ 20.♘b1 ♗xf7 21.♗d3 ♗c8 22.♗hg1 a5 23.♗e4 a4 24.♘d4 ♘xd4 25.♗xd4 ♗f8 26.♗d3 ♗c5 27.♗g4 ♗a5 28.h4 ♗xd5 29.hxg5 ♗xf5 30.♗xd5 ♗xd5 31.♗f4 ♗xd3 32.gxh6 g6 33.♘a1 ♗d5 34.♗xa4 b5 35.♗a7 ♗f7 36.♗e3 ♘h7 37.♗c1 ♗a7 38.a3 b4. The result is 0-1. A link "PGN runterladen" is visible at the bottom.

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.



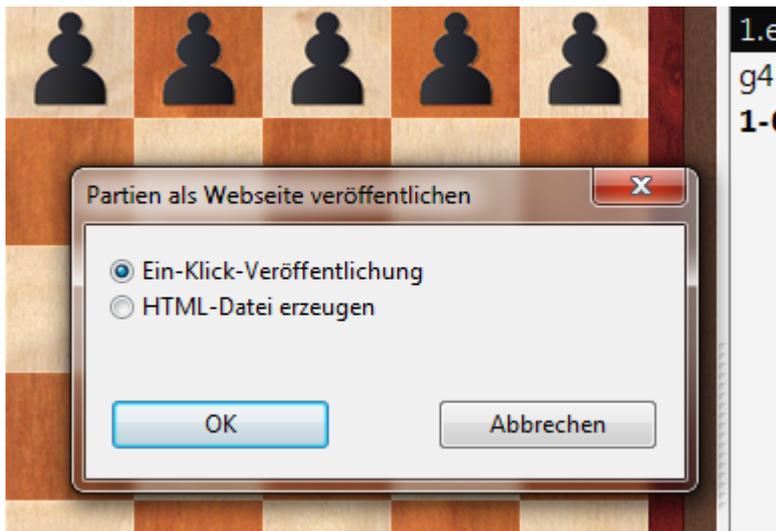
Hinweis: Nach Aufruf der Webseite steht der Link in der Windows-Zwischenablage. Sie können jetzt den Link für Mitteilungen im Netz und die Publikation von Partien einsetzen.

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.

3.7.5 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.

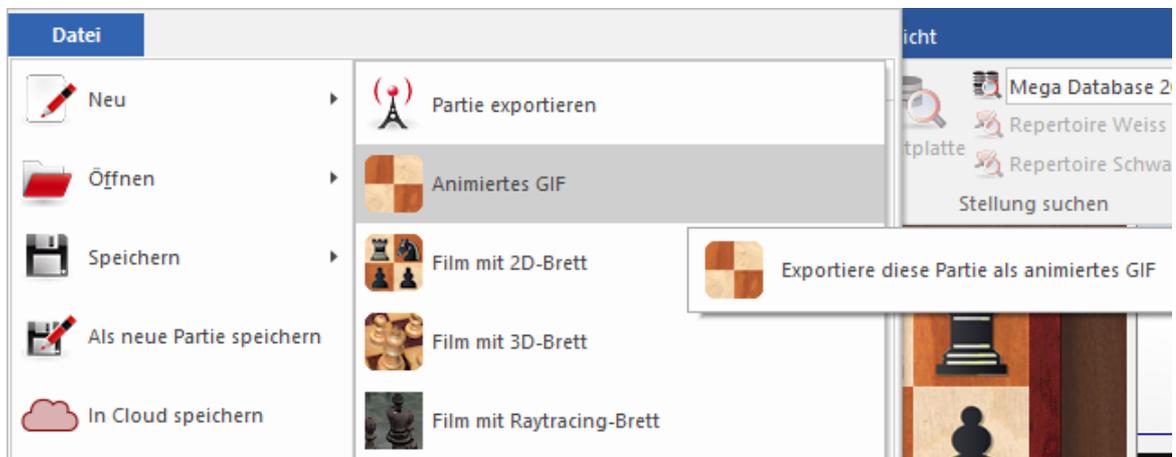


Der entsprechende HTML Code wird einfach von der Windows Zwischenablage übernommen und innerhalb der HTML Seite integriert.

3.7.6 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,

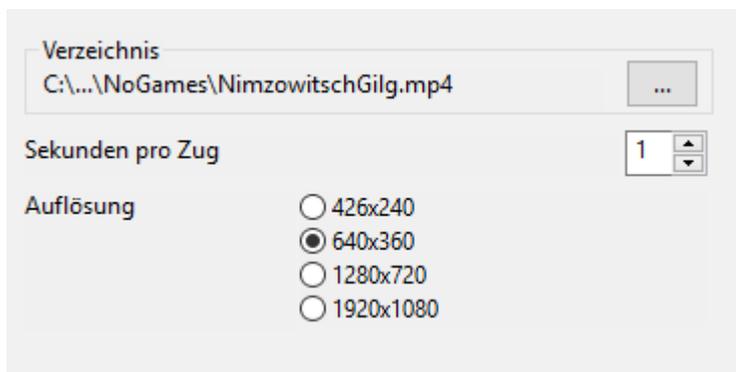
interpretiert werden.

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.

Verzeichnis
C:\...\NoGames\NimzowitschGilg0.mp4

Material
 hireswood
 staunton
 hidefwood
 metalgreen
 glass

Anzahl Threads 4

Sekunden pro Zug 1

Auflösung
 426x240
 640x360
 1280x720
 1920x1080
 3840x2160

Dunkel 50 Hell

Framerate
 15 20 30

Qualität
 Niedrig Durchschl Hoch

Kameraanimation
 Feste Kamera
 Steigende Kamera
 Schwebende Kamera
 Anpassen

Anpassen

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.

3.7.7 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.

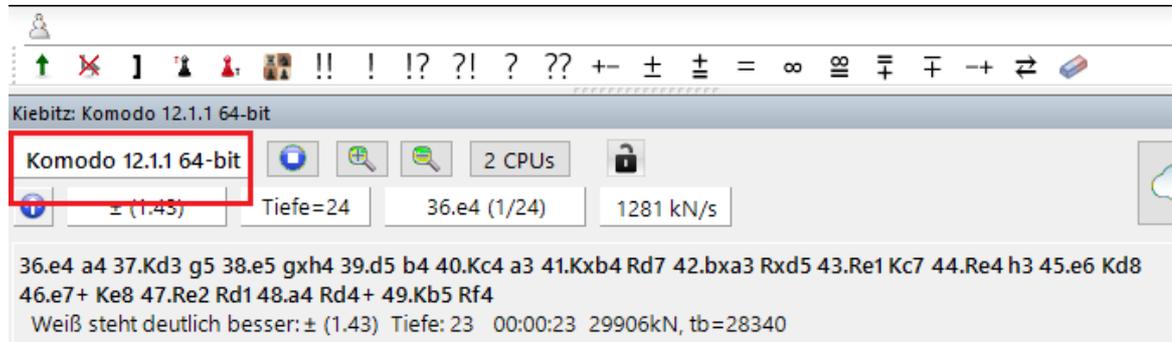
Der [Repertoiredruck](#) ist für Partien mit sehr dichten Eröffnungskommentaren gedacht und erzeugt einen übersichtlichen tabellarischen Ausdruck.

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.

3.8 Engines

3.8.1 Analyse-Engine

Eine Analyse-Engine ist ein mitlaufendes Schachprogramm, das immer an der aktuellen Brettstellung rechnet.

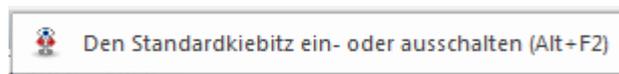


Die Analyse-Engines sind austauschbar. Mit ChessBase werden z.B. automatisch die Engine Fritz installiert.

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](#).

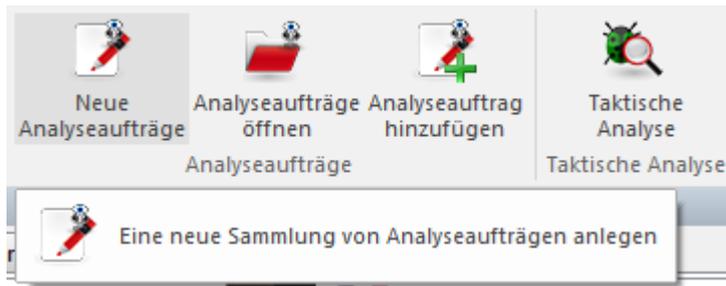
Weitere Vielfalt bieten die [UCI Engines](#), von denen Sie viele kostenlos im Internet bekommen können.

3.8.2 Analyseaufträge

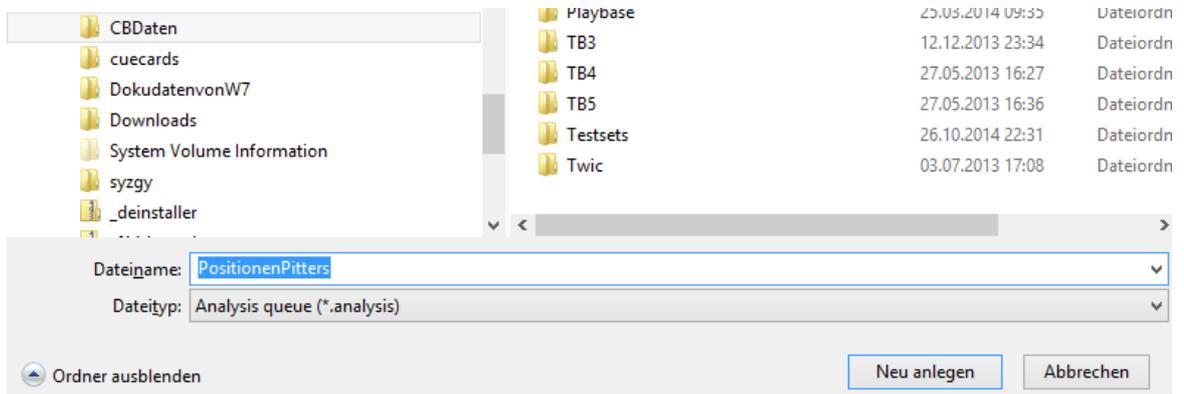
Analyseaufträge sind Sammlungen von Stellungen, die vom Programm selbständig abgearbeitet werden. Die Rechenergebnisse der Schachengines werden in einer Datenbank gleichen Namens gesammelt, damit Sie diese nachträglich in Ruhe ansehen und auswerten können.



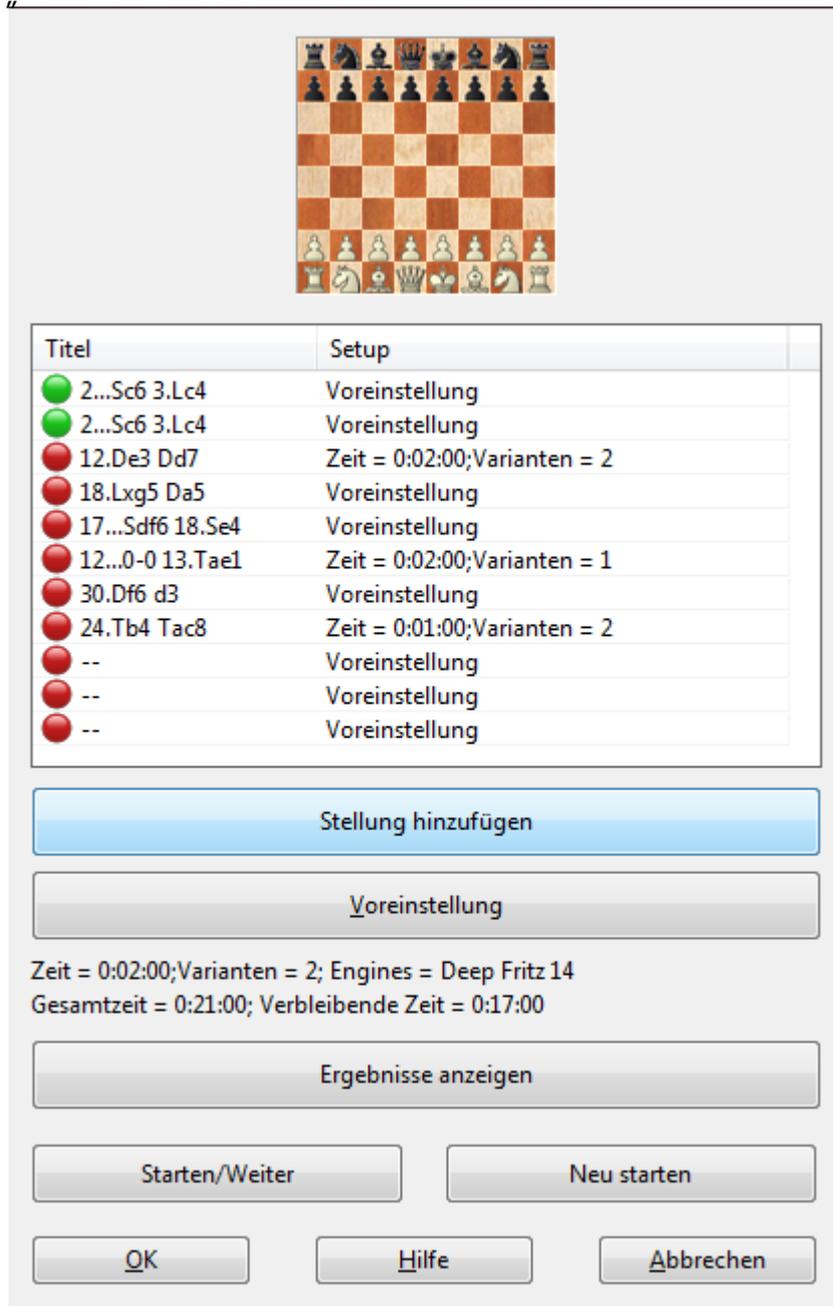
Die Funktionen stehen im *Brettfenster* -> *Analyse* -> zur Verfügung.



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.



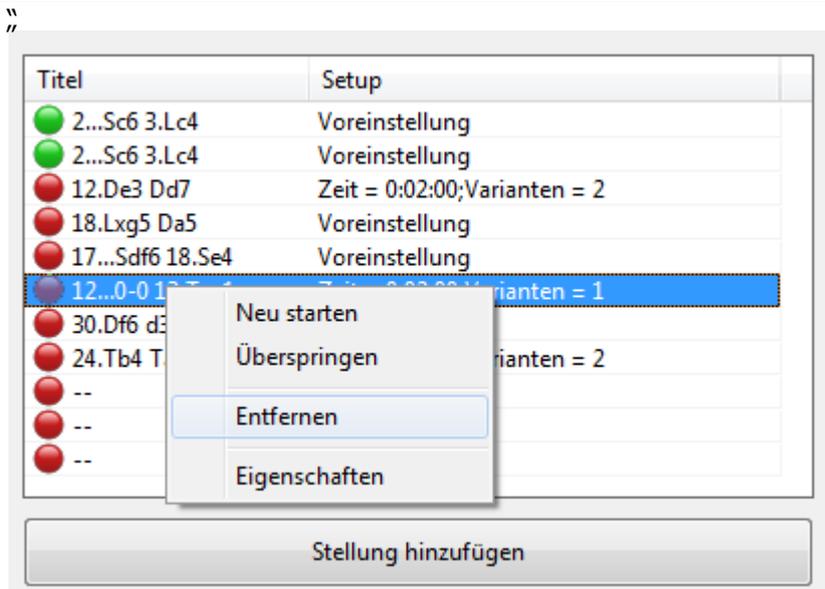
In dem Dialog *Analyseinstellungen* können Sie folgende Einstellungen vornehmen.



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.

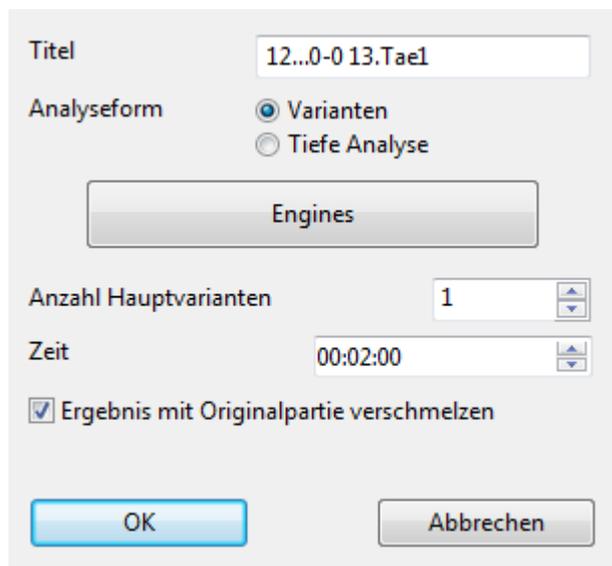
Entfernen Das geht via Rechtsklick auf einen Positionseintrag.



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.

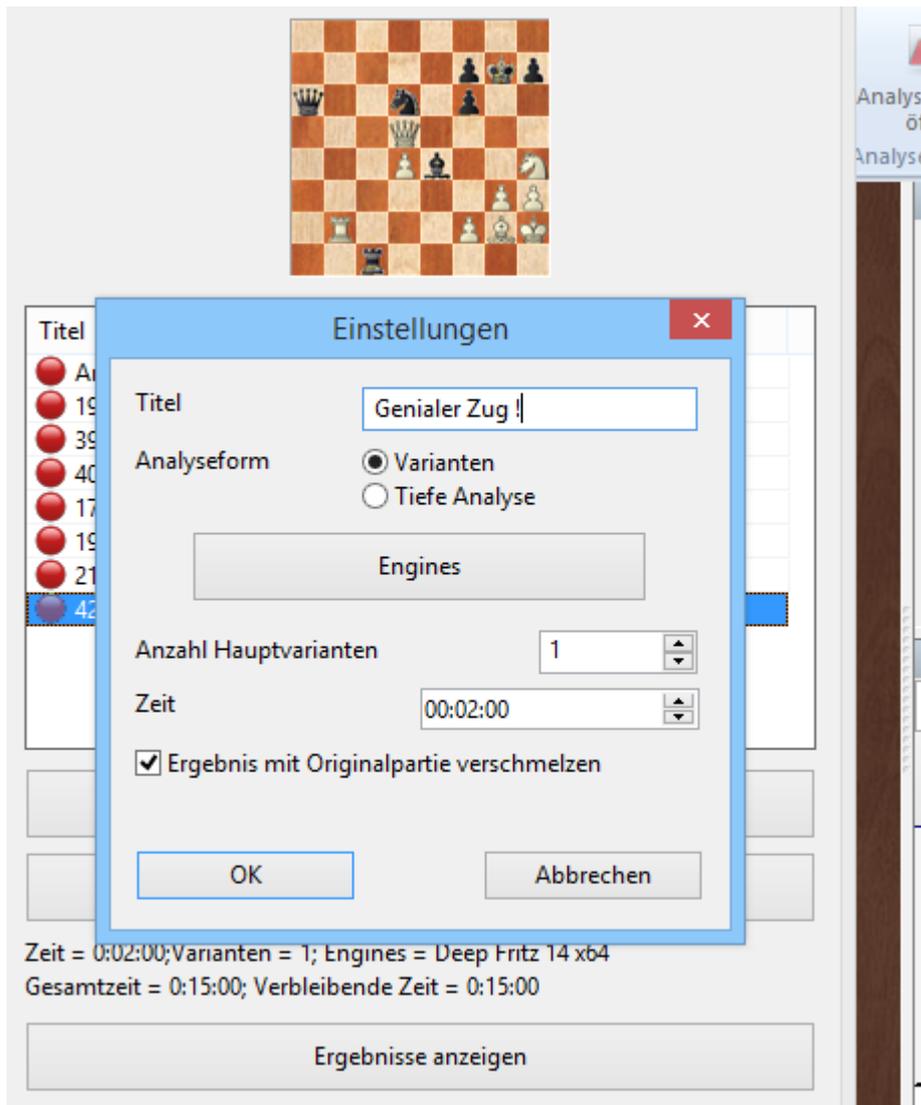
Zusätzlich legen Sie fest, wieviel Zeit für die Analyse aufgewandt werden soll und ob die Ergebnisse mit der Originalnotation verschmolzen werden.

Die vorgenommenen Modifikationen werden in dem Dialog unter *Setup* angezeigt.

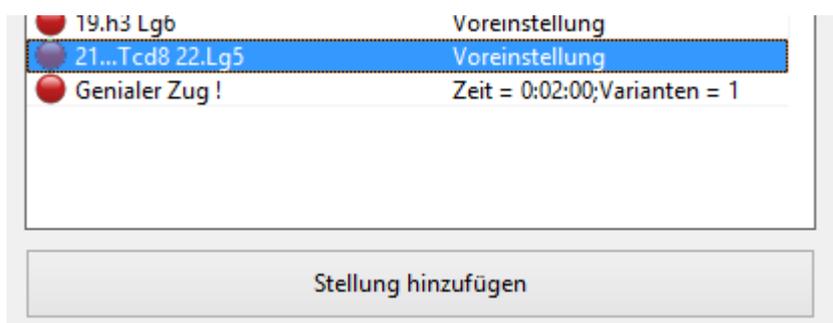
Titel	Setup
● 2...Sc6 3.Lc4	Voreinstellung
● 2...Sc6 3.Lc4	Voreinstellung
● 12.De3 Dd7	Zeit = 0:02:00;Varianten = 2
● 18.Lxg5 Da5	Voreinstellung
● 17...Sdf6 18.Se4	Voreinstellung
● 12...0-0 13.Tae1	Zeit = 0:02:00;Varianten = 1; Engines = D...
● 30.Df6 d3	Voreinstellung
● 24.Tb4 Tac8	Zeit = 0:01:00;Varianten = 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.



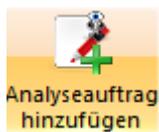
Der neue Titel wird dann dementsprechend im Dialog angezeigt.



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.

Tip: Sie können ChessBase 13 auf einem modernen 64 Bit Rechner mehrfach starten und damit mehrere Analyseaufträge parallel abarbeiten lassen!

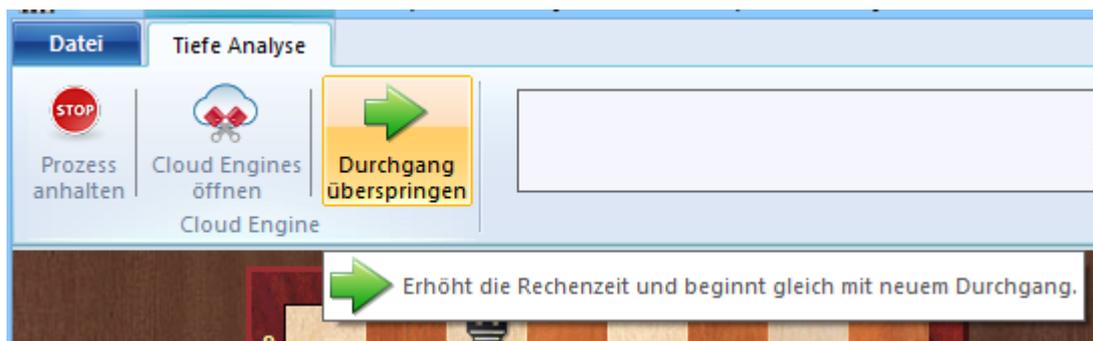
Abgespeicherte Analyseaufträge haben die Dateierweiterung ***.analysis** und können jederzeit geladen, modifiziert oder gelöscht werden.

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

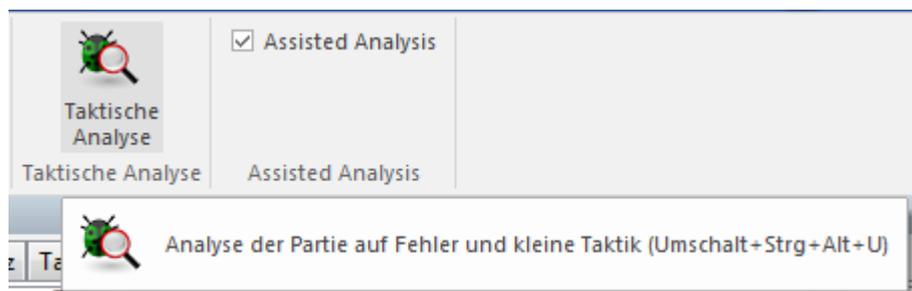
Das Programm zeigt die Resultate der bereits vorgenommenen Analysen in einer separaten Datenbank an. Am einfachsten und schnellsten kann man die Analysen im Schnellbrett anschauen.



3.8.3 Taktische Analyse

Das Programm bietet mit der Funktion „Taktische Analyse“ eine zusätzliche Funktion an, um Partien automatisiert auf Fehler und taktische Ungenauigkeiten zu untersuchen.

Brettfenster Analyse Taktische Analyse

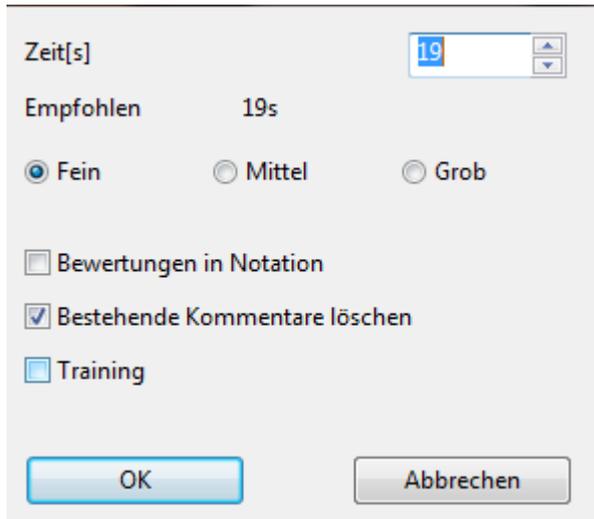


Zusätzlich fügt das Programm Kommentare ein und berücksichtigt die nachstehend aufgeführten Faktoren:

- 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.

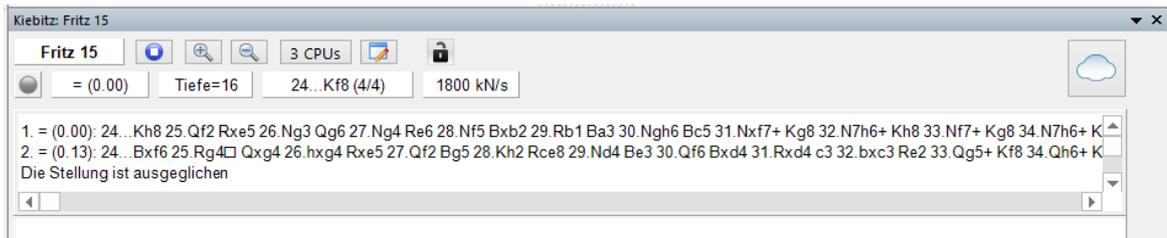
Die Bedenkzeit sollten Sie nicht zu hoch einstellen, damit die Analyse zügig durchgeführt wird. Auf einem modernen schnellen Rechner bekommen Sie für diese Form der Analyse auch mit kurzen Bedenkzeiten plausible zuverlässige Ergebnisse. Mit fünf bis acht Sekunden pro Zug sind Sie hier auf der sicheren Seite.

Hinweis: Achten Sie darauf, daß das Programm in dem Einstelldialog eine Empfehlung für die Zeitvorgabe gibt!

Nachstehend ein Beispiel mit einer Empfehlung für einen langsamen Rechner.



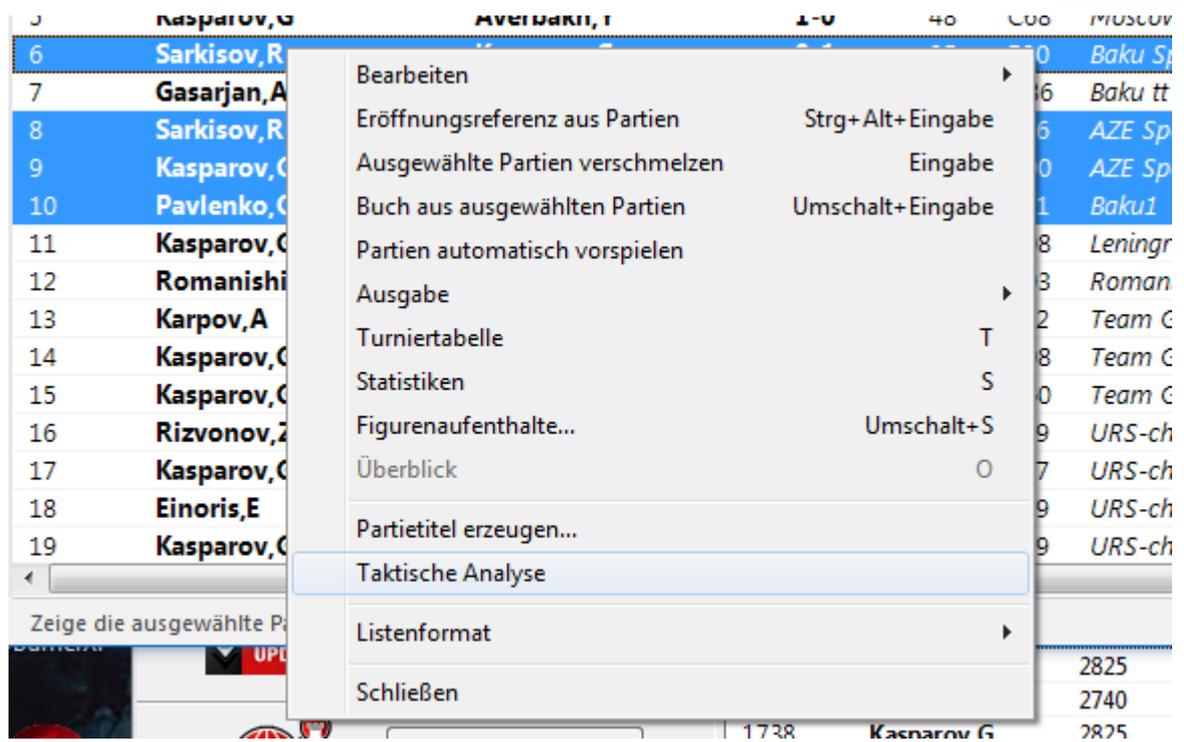
Das Programm startet die Analyse mit der als Standardengine definierten Engine.



Die Partien werden mit Varianten, Text, Diagrammen und Kommentierungssymbolen kommentiert.



Sie können mehrere Partien aus einer Datenbank auf einen Schlag mit der Funktion analysieren. Markieren Sie dazu die gewünschten Partien in der [Partienliste](#) mit **STRG + Mausklick** und öffnen Sie dann per Rechtsklick das Kontextmenü.



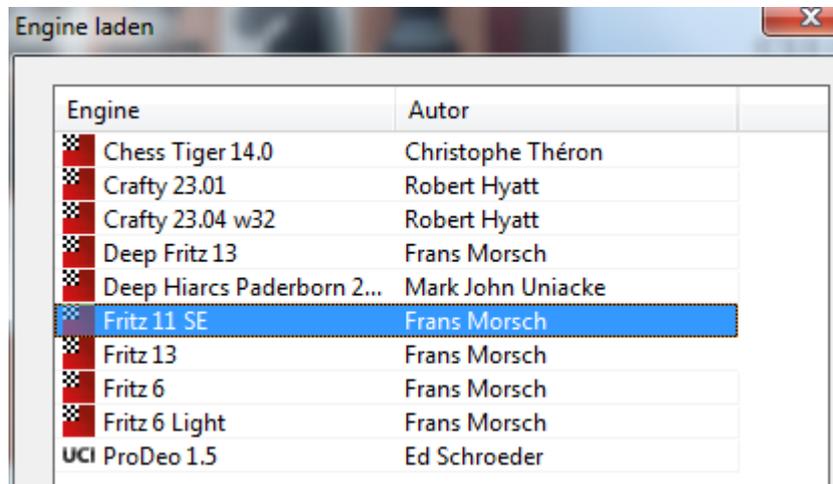
3.8.4 Engine laden

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

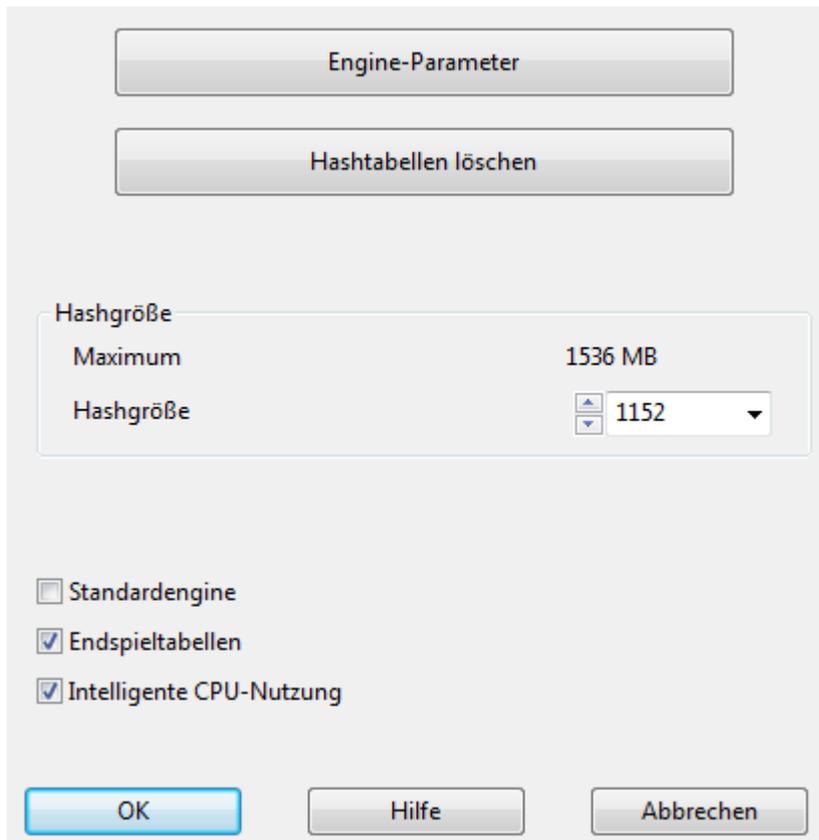
Engine Parameter: Viele Engines lassen sich in ihrem Spielverhalten durch äußere Einstellungen beeinflussen.

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.

3.8.4.1 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.

3.8.5 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**.

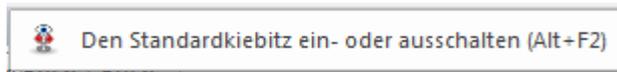
Die älteren Schachengines früherer Programmversionen verbleiben wie bisher in dem Pfad /Programme / ChessBase / Engines. Diese haben die Erweiterung ***.eng**.

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.

3.8.6 Default-Engine

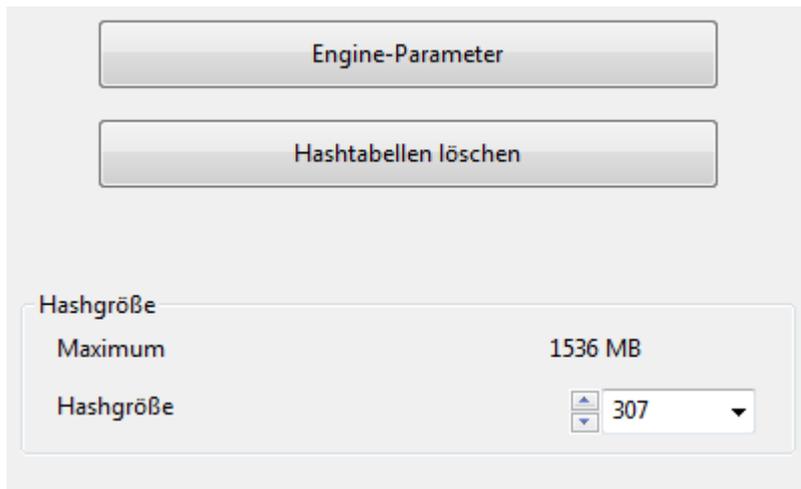
Die *Standard-Engine* ist die [Analyse-Engine](#), die Sie mit einem Klick auf den Standard-Engine-Schalter im Brettfenster starten. (oder Taste *Alt-F2*).



Sie wird unter *Menü Datei - Extras - Optionen - Engines* bestimmt.



Dort stellen Sie auch die [Hashtabellen](#) für die Standard-Engine ein. (Dialog - Erweitert)



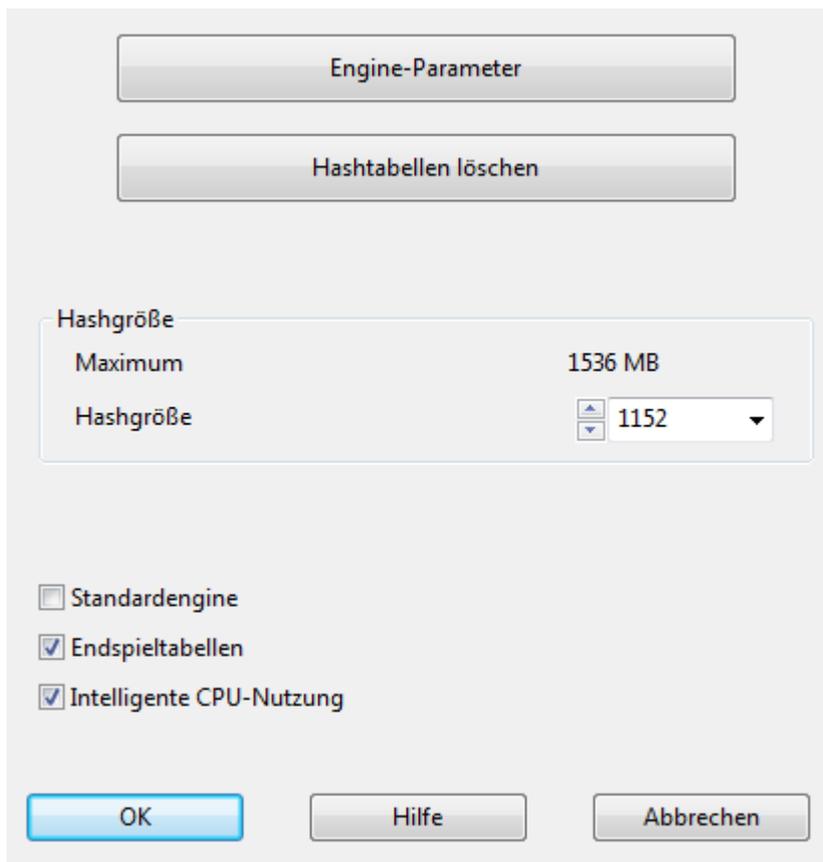
Im Menü *Fenster* des Brettfensters erscheint der Name der Standard-Engine.

Über den [Ladedialog der Schachengines](#) kann man die Standardengine ebenfalls festlegen.

3.8.7 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.

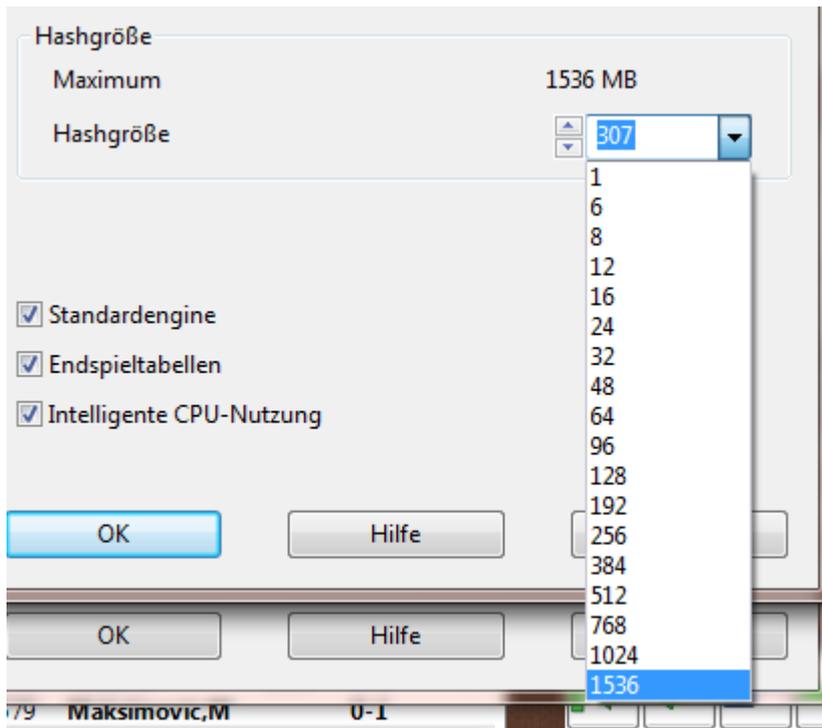
Laden - Ruft den Dateidialog auf, um eine modifizierte Version der Engine zu laden. Die Parameter werden im Verzeichnis EngineParameter gespeichert.

Voreinstellung - Stellt die Standardeinstellungen wieder her.

3.8.8 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.

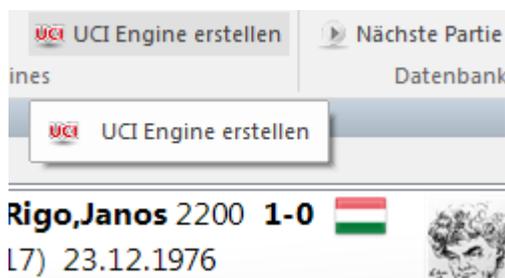


Beim [Hinzufügen von Engines](#) im Brettfenster wird ein Richtwert in Abhängigkeit vom verfügbaren RAM vorgeschlagen. Wenn Sie diesen überschreiten, kann es vorkommen, daß Windows lange "swappen" muß, bis der gewünschte Speicher zur Verfügung steht. Dann läuft die Festplatte und die Engine kann zunächst 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.

3.8.9 UCI-Engines einbinden

Brettfenster - Start - UCI-Engine erstellen



Die grafische Benutzeroberfläche und das eigentliche Schachprogramm (=Schachengine) sind strikt voneinander getrennt sind und kommunizieren über eine vordefinierte Schnittstelle.

UCI steht für **Universal Chess Interface** und ist ein von *Stefan Meyer-Kahlen* entwickeltes Protokoll. Das UCI-Interface orientiert sich eng an dem Winboard-Protokoll. Dies bedeutet, dass bereits existente Winboard-Engines von den Autoren mit relativ geringem Arbeitsaufwand an den Betrieb unter dem Programm angepasst werden können.

Hinweis: UCI Engines sind ebenfalls als Standard Engine unter ChessBase einsetzbar.

UCI-Engine erstellen

Dieser Dialog leistet zweierlei:

- Eine neue UCI-Engine kann über den Dialog unter der Gui eingebunden werden.
- Die Parameter einer bereits eingebundenen Engine können modifiziert und geändert werden. Die modifizierte Engine kann mit einem anderen Namen gespeichert werden.

Hinweis: Bei der Namensgebung gibt es Einschränkungen, die unbedingt zu beachten sind. Der Originalname der Engine muss im Engine-Namen vorkommen.

Wird die Engine mit den Standardparametern eingebunden, muss der Name dem Originalnamen entsprechen. In diesem Fall lässt sich der Engine-Name nicht editieren. Werden die Parameter verändert, muss der Name ergänzt werden, wobei der Originalname der Engine im neuen Namen enthalten sein muss. Auch der Originalname des Engine-Autors kann nicht entfernt werden. Dieser muss jedoch nicht mit den Parametern verändert werden.

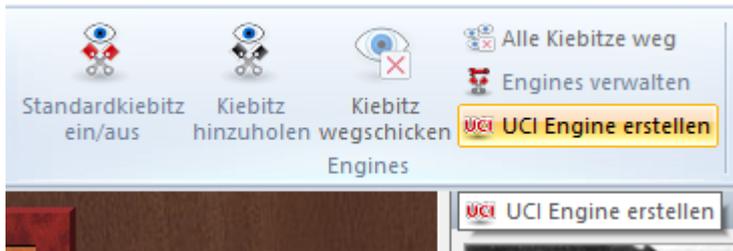
Beispiel: Nehmen wir an, Sie haben die UCI-Version von Shredder unter der Gui eingebunden und einige der Parameter geändert. Diese modifizierte Engine soll im Ladedialog mit einem anderen Namen angezeigt werden. Die Standardvorgabe für die Engine lautet "Shredder". Ein gültiger Name wäre z.B. "Shredder Taktikmonster", weil hier der Originalname der Engine integriert ist.

Nicht gültig wäre z.B. ein Phantasienamen wie "Meine Engine".

Einbindung einer UCI-Engine

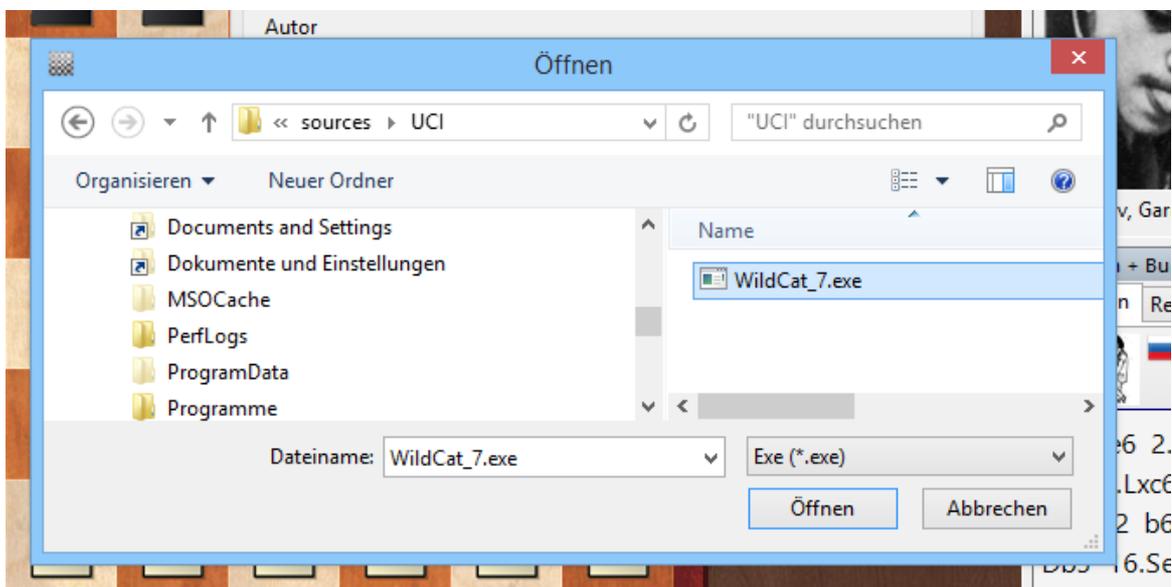
Bevor eine UCI-Engine im Ladedialog angezeigt wird, muß sie zuerst unter der ChessBase eingebunden werden. Die Einbindung erfolgt in mehreren Schritten.

1. Wählen Sie im Menü Engine die Option **UCI Engine erstellen ...**



2. Im nächsten Schritt müssen Sie vorgeben, unter welchem Pfad oder auf welcher Partition die UCI-Engine gespeichert ist. Diese Informationen können Sie komfortabel über den automatisch geblendeten Dialog eingeben.

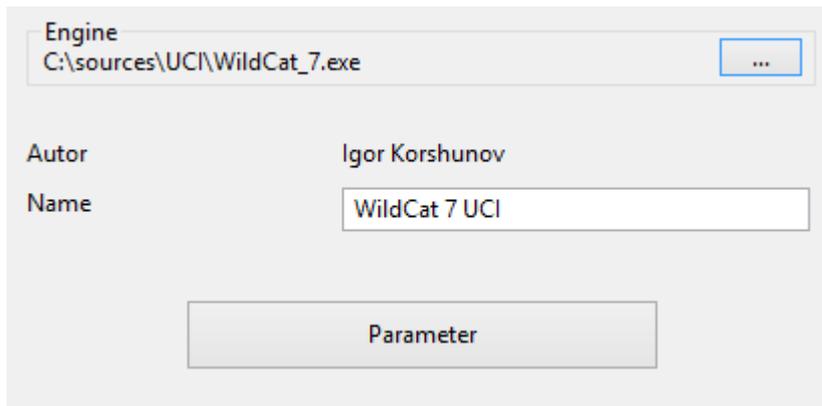
3. Klicken Sie auf den Schalter "Durchsuchen", um den Pfad für die UCI-Engine zu bestimmen. Das Programm muss wissen, wo die Engine auf dem Computer gespeichert ist.



Hinweis: die UCI-Engine kann in einem beliebigen Pfad auf einer beliebigen Partition gespeichert sein !

4. Nach dem Klick auf "Durchsuchen" erscheint der Dateiauswahldialog von Windows. Hier können Sie den Pfad zu der UCI-Engine festlegen.

5. Nachdem dieser Schritt durchgeführt wurde, werden Enginename und Autor der Engine automatisch in den Dialogfeldern ergänzt. Der Schalter "Parameter..." für die spezifischen Einstelloptionen einer Schachengine ist jetzt ebenfalls aktiv.



6. Bestätigen Sie die Vorgaben mit dem Schalter OK.

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!

3.8.10 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.

3.8.11 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

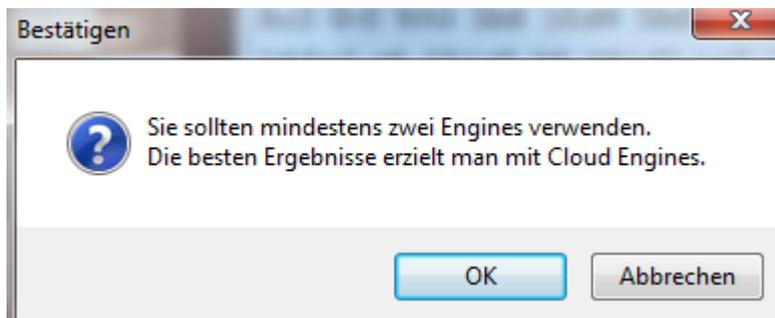
Rollen: Eine Engine steuert immer die Analyse. Eine andere berechnet die ganze Zeit ausschließlich die Kandidatenzüge in der Grundstellung, damit hier optimale Rechartiefe erreicht wird. Dann gibt es eine oder beliebig viele Engines die Gegenzüge auf je einen der Kandidatenzüge suchen. Ihre Suche ändert 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.

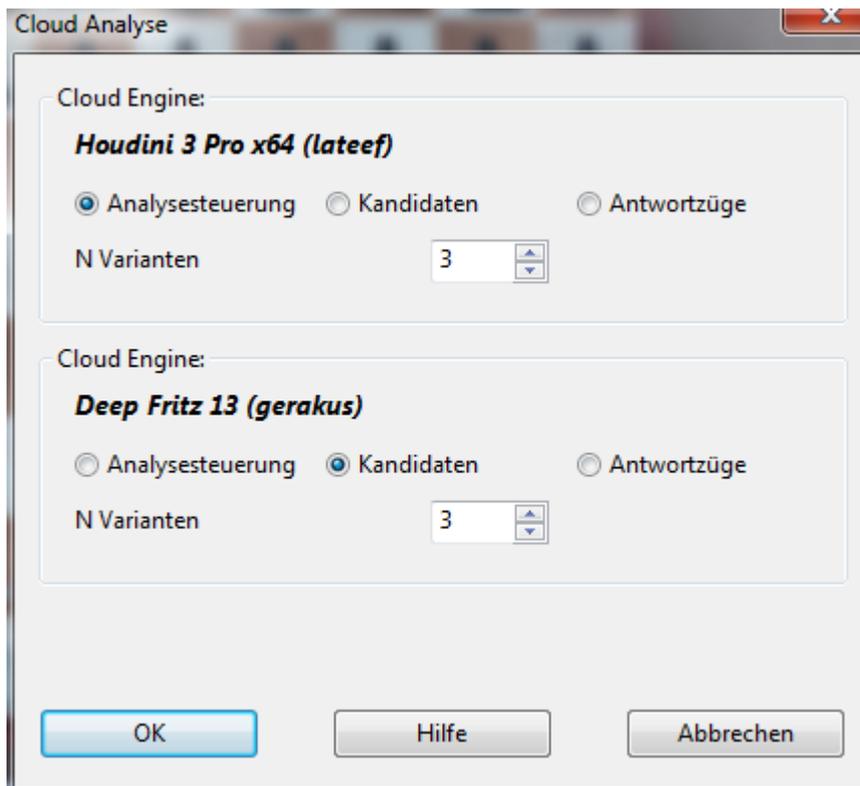
Wird mit Cloudengines auf anderen Rechnern gearbeitet, läuft die Analyse robust weiter, wenn einzelne Engines ausfallen. Das kann passieren, wenn die Internetverbindung gestört ist oder man eine fremde Engine benutzt. Voraussetzung ist, dass mindestens die Steuerengine auf dem lokalen Rechner arbeitet. 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 Clouddanalyse 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 separate engine configuration panels, each titled 'Lokale Engine:'.
1. The first panel is for 'Fritz 13'. It has three radio buttons: 'Analysesteuerung' (selected), 'Kandidaten', and 'Antwortzüge'. Below them is a spin box for 'N Varianten' set to 3.
2. The second panel is for 'Chess Tiger 14.0'. It has three radio buttons: 'Analysesteuerung', 'Kandidaten' (selected), and 'Antwortzüge'. Below them is a spin box for 'N Varianten' set to 3.
3. The third panel is for 'Fritz 6'. It has three radio buttons: 'Analysesteuerung', 'Kandidaten', and 'Antwortzüge' (selected). Below them is a spin box for 'N Varianten' 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.

3.9 Cloud Engines

3.9.1 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.:

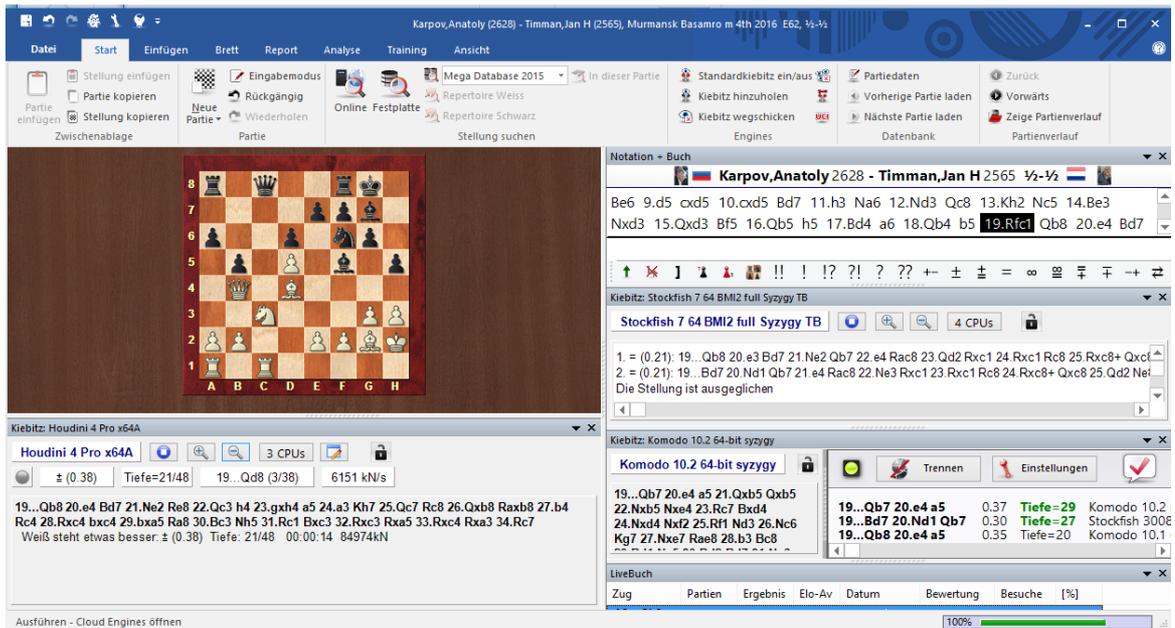
Datenbankfenster - Cloud Engines

Brettfenster - Analyse

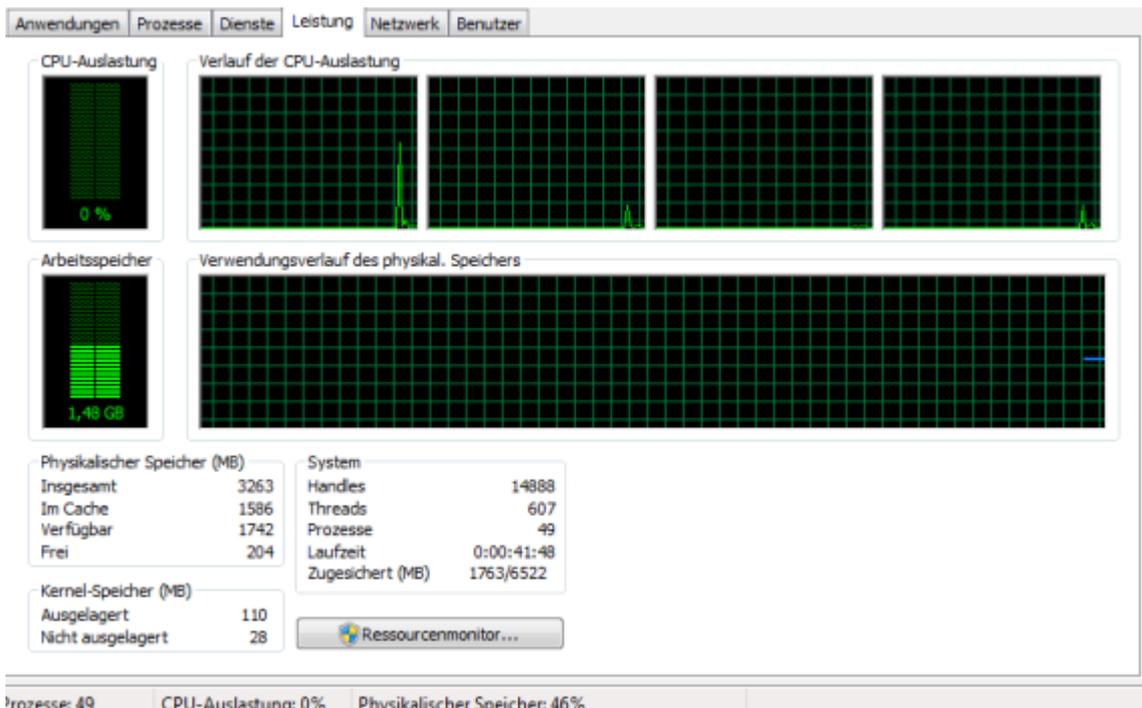


Das System bietet folgende Vorzüge:

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 auf 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.

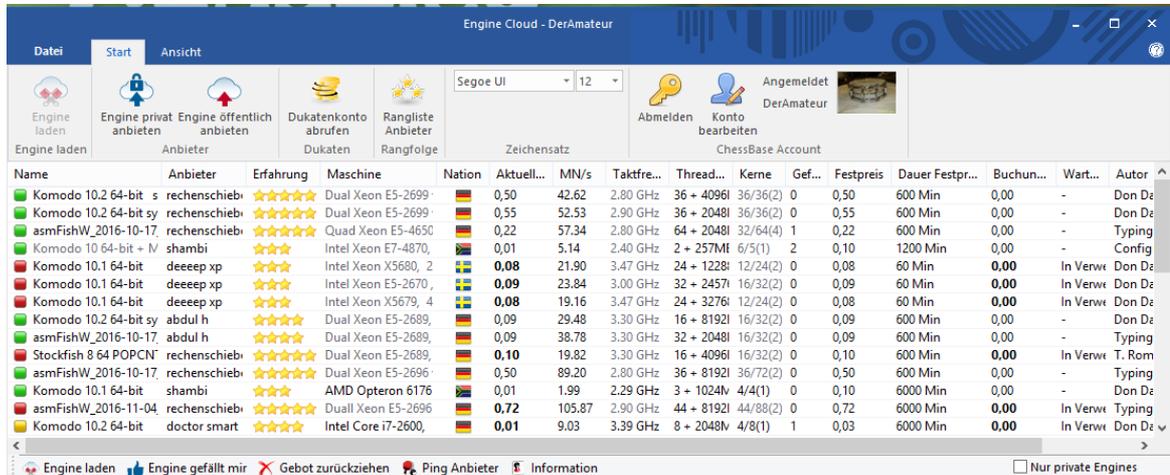
3.9.2 Listenansicht Engine Cloud

Starten Sie den Zugriff auf Engine Cloud über

Datenbankfenster - Cloud Engines

Brettfenster - Analyse

Nachdem Sie sich auf Engine Cloud mit Ihren Zugangsdaten von Schach.de eingeloggt haben, gelangen Sie zu dem Startbildschirm des Servers. Hier können Sie über die Funktionsleiste Engines anbieten und eine Liste mit den angebotenen Cloud Engines einsehen und ggf. Engines auswählen.



Listensicht

Das Hauptfenster mit der Listensicht ist mit Spalteneinträgen strukturiert.

Name	Anbieter	Erfahrung	Maschine	Nation	Aktuell...	MN/s
Houdini 3 Pro x	gasbarof	★★★★	Intel Core i7-3930K	DE	Frei	12.98
Komodo 5 64-b	gasbarof	★★★★	Intel Core i7-3610Q	DE	Frei	1.75
Houdini 3 Pro x	aku2gm	★	AMD FX-4170 Quac	DE	0,04	6.72

Per Rechtsklick auf die Spalteneinträge können Sie die Liste benutzerdefiniert anpassen.

Name Enginebezeichnung die vom Anbieter angeboten wird

Anbieter 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
Deep Fritz 10	deramateur	★	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>		<u>3.00 GHz</u>	<u>1</u>
 <u>Fritz 13</u>	<u>sundiver</u>	☆☆	<u>Intel Core i7 870</u>		<u>2.93 GHz</u>	<u>1</u>
 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 @ 2.66 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
☆	<u>Intel Core2 Quad Q9400</u>		<u>2.68 GHz</u>	<u>4</u>
☆	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		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.

3.9.3 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.

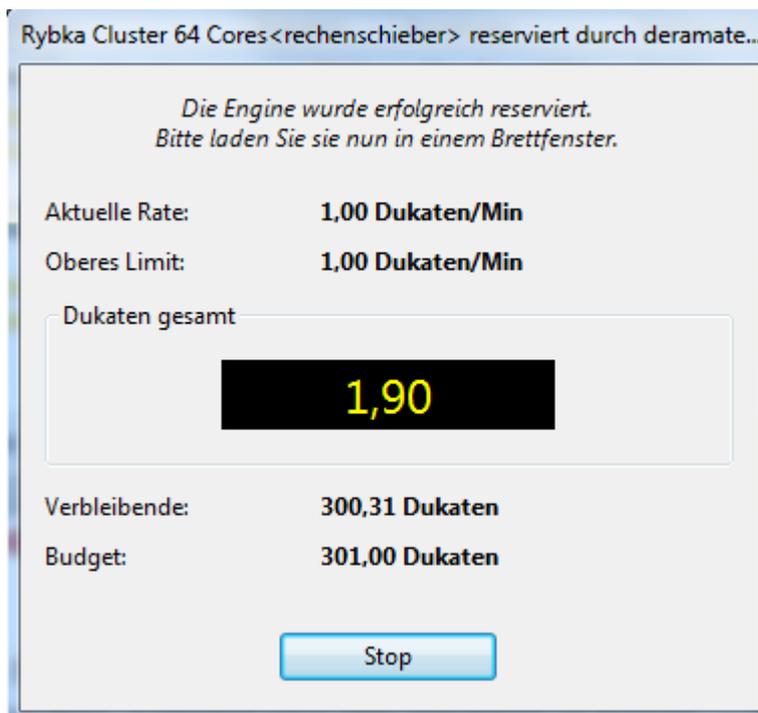
Angebot bearbeiten bietet Ihnen die Möglichkeit, die Konditionen für die angebotene Engine nachträglich zu editieren.



Wenn Sie das Fenster schließen, wird die angebotene Engine entladen und steht anderen Nutzern nicht mehr zur Verfügung.

3.9.4 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.

3.9.5 Cloud Engine privat benutzen

Falls Sie mehrere Computer besitzen, können Sie diese via Engine Cloud verbinden und für eine gemeinsame Analyse einsetzen.

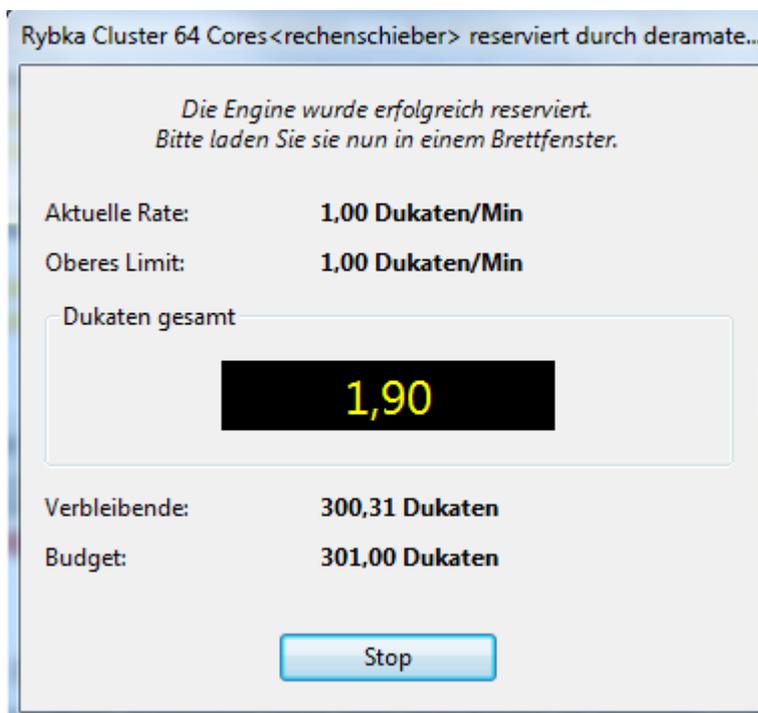
Um dies zu realisieren starten Sie den Computer, auf dem die Engine installiert ist. Im Datenbankfenster auf *Menü Ansicht Cloud Engines öffnen*.

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.

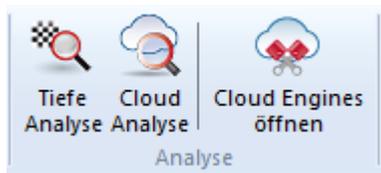
3.9.6 Cloud Engine öffentlich anbieten

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

Cluster Controller

Taktfrequenz [MHz]

Anzahl Gehäuse

Anzahl CPUs

Anzahl Kerne

Anzahl Threads

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 , Dukaten

Minimum pro Minute , Dukaten/Min

Festpreis pro Minute (kein Überbieten) , Dukaten/Min

Max. Zeit für Festpreis [Min]

Die Bedeutung der einzelnen Einträge wird an anderer Stelle in der Hilfe beschrieben.

Private Benutzer/ Ignorierte Benutzer

In diesem Dialog können Sie Benutzer hinzufügen, die Sie an Ihren privaten Analysen teilhaben lassen möchten.

Aktivieren Sie ein Häkchen hinter *Nur private Nutzer sehen diese Engine*, wenn nur diesen Anwender die geladene Engine zur Verfügung stehen soll.

Alternativ ist auch das Sperren bestimmter Nutzer möglich. Dazu müssen Sie in dem Dialog den Eintrag *Liste scharf schalten* aktivieren.

Hinweise für Anbieter von öffentlich verfügbaren Engines

Bei den ersten Versuchen mit Engine Cloud sollten Sie nach Möglichkeit einen möglichst niedrigen Wert für die Buchungsgebühr einstellen. Damit stellen Sie sicher, dass möglichst viele Anwender Ihre Hard- und Softwarekombination ausprobieren und damit experimentieren. Sie werden auf jeden Fall Dukaten für die Bereitstellung der Cloud Engine bekommen, wenn z.B. andere Anwender das Angebot zu einem Festpreis annehmen. Unserer Einschätzung geht es bei den ersten Versuchen vor allem darum, sich einen guten Namen bei den Anwendern zu verschaffen, die bevorzugt Langzeitanalysen mit den Engines durchführen wollen.

Der Server identifiziert die angebotene Engine anhand vom Benutzernamen, dem Enginenamen und dem Hardwareschlüssel. Das System berechnet die Durchschnittsgeschwindigkeit und fasst für andere Anwender die positiven Einträge in der Rubrik „Gefällt“ zusammen.

3.9.7 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.

Einnahmen	
Buchungsgebühr	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/> Dukaten
Minimum pro Minute	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="02"/> Dukaten/Min
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 Enginamen

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 Ducatenbudget informiert.



Mit einem Klick auf den Button „**Stop**“ beenden Sie die Aktivität der geladenen Engine

im Brettfenster und alle Zahlungen werden unverzüglich eingestellt.

3.9.8 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



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.

3.9.9 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.



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.



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.

3.9.10 Hinweise für Nutzer von Cloud Engines

Können Engines ohne Dukateneinsatz genutzt werden?

Das ist möglich. Wenn Sie z.B. private Engines von eigenen Rechnern für die eigene Nutzung laden. Das ist eine der Anwendungsoptionen von Engine Cloud. Zusätzlich können Sie Engines von anderen Nutzern einsetzen, die in der Liste unter Buchungsgebühr als FREI gekennzeichnet sind.

Buchungsgebühr	Wartend
Frei	In Verwendung
Frei	-
0,00	In Verwendung
0,90	-

Kann man ein niedrigeres Angebot als den festgelegten Minutenpreis anbieten? Kann ein Preis verhandelt werden?

Sie können immer ein Angebot abgeben. Der Anbieter wird darüber informiert und setzt eventuell die aktuelle Buchungsgebühr herunter. Falls er dies zulässt, wird die Engine automatisch geladen. Es empfiehlt sich, bereits vorab ein Brettfenster mit der zu analysierenden Position zu laden. Falls die Engine während der Abwesenheit des Anwenders geladen wird, startet die Analyse automatisch mit der vorgegebenen Brettposition.

Kann die Nutzungsdauer für die gewählte Engine begrenzt werden?

Sie können das Dukaten Budget für die Nutzung einer Engine limitieren.



Ihre Limits:

Max. Rate: , Dukaten/Min

Budget (Dukaten):

Sobald das Limit erreicht wurde, wird die Cloud Engine entladen und die aktuelle Variante wird inkl. Bewertung in die Partienotation übernommen.

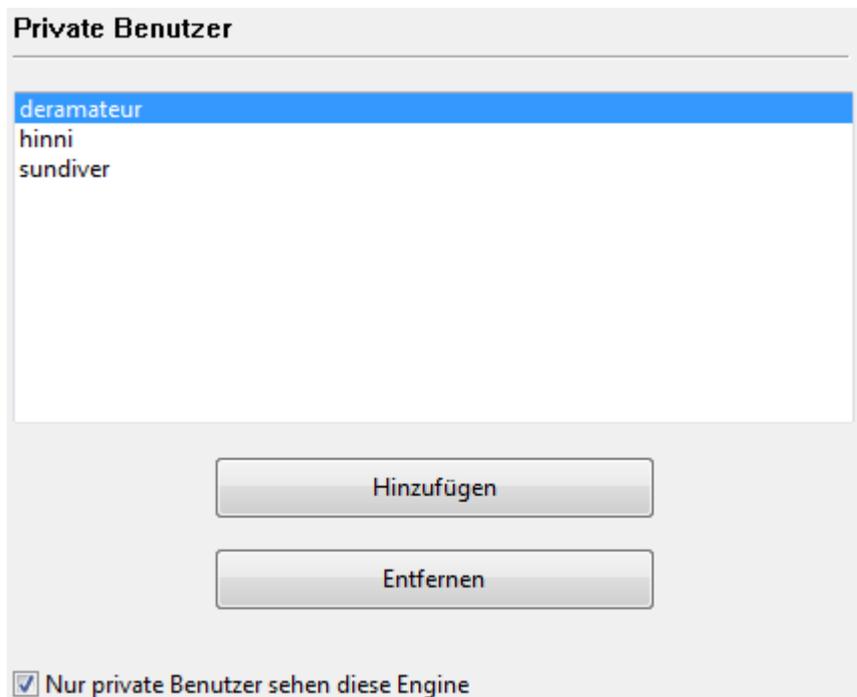
Können Enginematches mit Cloud Engines durchgeführt werden?

Ja. Engine Cloud stellt einen interessanten Autoplayer dar. Sie können sowohl beide Engines für das Match vom Cloud Server laden oder nur eine von Engine Cloud laden und gegen eine lokal gespeicherte Engine austesten. Die Cloud Engines stehen auch für Testsuites, Dauernanalysen auf dem Let`s Check Server oder im Maschinenraum auf Schach.de zur Verfügung. Wenn Sie eine Cloud Engine in diesen Spielmodi einsetzen, sollten Sie einen Festpreis für die Zahlung wählen. Damit stellen Sie sicher, dass Sie nicht überboten werden und die Engine in diesen Modi dauerhaft nutzen können. Falls Ihnen die Engine durch ein höheres Gebot verloren geht, wird die laufende Partie als Verlust gewertet.

3.9.11 Hinweise für Anbieter von Cloud Engines

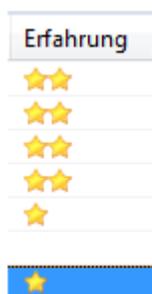
Kann eine Engine nur einer begrenzten Anzahl von Anwendern zugänglich gemacht werden?

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.

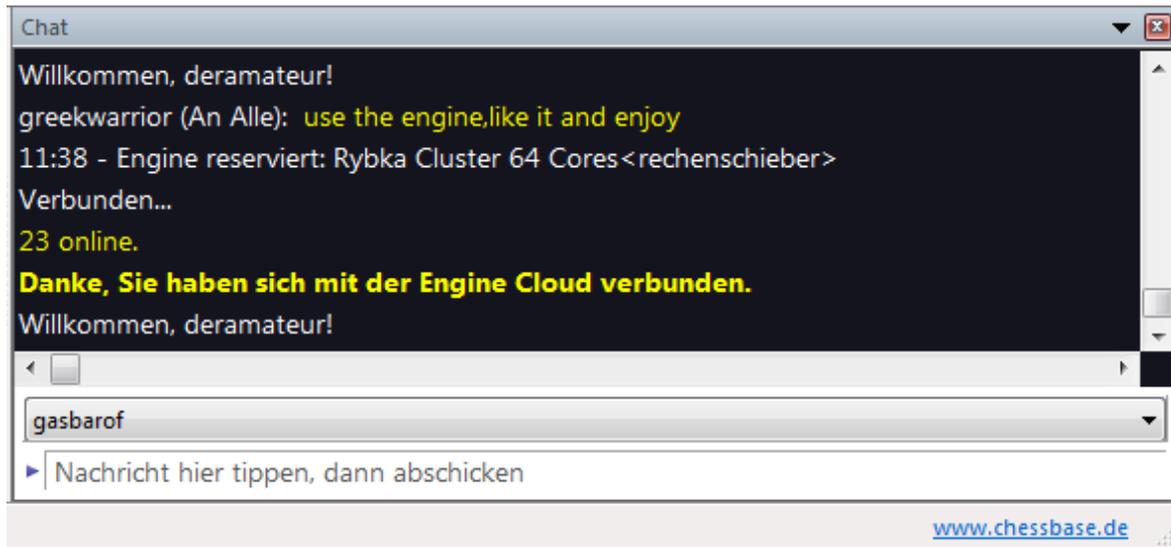
Kann man mehr als eine Engine auf einem Rechner anbieten?

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

3.9.12 Chatfenster Engine Cloud

Über das Chatfenster können Sie mit anderen Nutzern Kontakt aufnehmen.



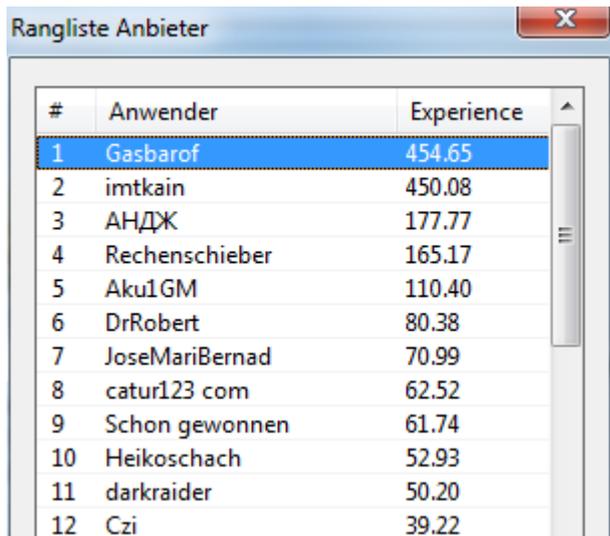
Viele Informationen vom Server werden direkt über das Chatfenster ausgegeben.

3.9.13 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.



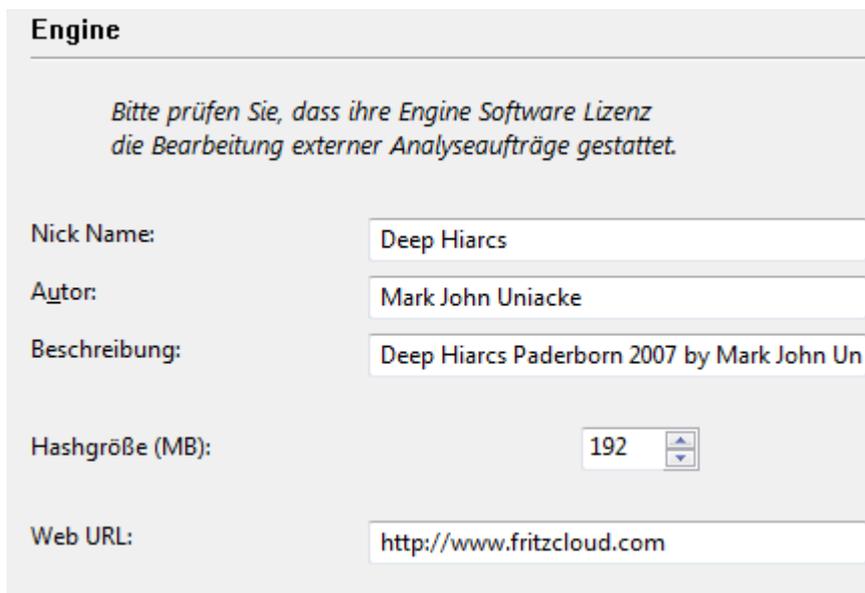
#	Anwender	Experience
1	Gasbarof	454.65
2	imtkain	450.08
3	AHДЖ	177.77
4	Rechenschieber	165.17
5	Aku1GM	110.40
6	DrRobert	80.38
7	JoseMariBernad	70.99
8	catur123 com	62.52
9	Schon gewonnen	61.74
10	Heikoschach	52.93
11	darkraider	50.20
12	Czi	39.22

3.9.14 Anwendungsbeispiele

3.9.14.1 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

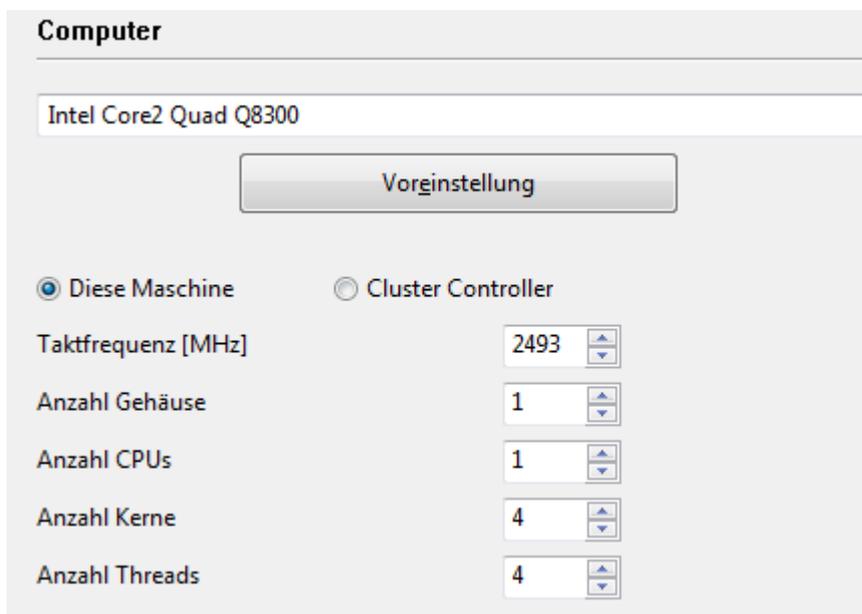
Hashgröße: Tragen Sie hier den Wert für die Größe der Hashtabellen ein

Web URL: Link zu einer Website mit vertiefenden Informationen

3.9.14.2 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.



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 innerhalb des ausgeführten Prozesses fest.

3.9.14.3 Einstelldialog Einnahmen

Die Anschaffung und Bereitstellung der angebotenen Systemkonfiguration kostet Geld, z.B. für die Hardware und den verbrauchten Strom. Über Einnahmen kann der Anbieter die Zahlungskonditionen für die angebotene Cloud Engine für andere Nutzer festlegen.

Einnahmen



Buchungsgebühr , Dukaten

Minimum pro Minute , Dukaten/Min

Festpreis pro Minute (kein Überbieten) , Dukaten/Min

Max. Zeit für Festpreis [Min]

Die Buchungsgebühr wird immer berechnet, wenn eine Engine genutzt wird. Es ist zulässig, den Wert hier auf Null zu setzen.

Unter Minimum pro Minute steht der niedrigste Preis, zu dem ein Anwender die Engine nutzen kann. Damit kann der Nutzer jedoch jederzeit durch andere Anwender überboten werden.

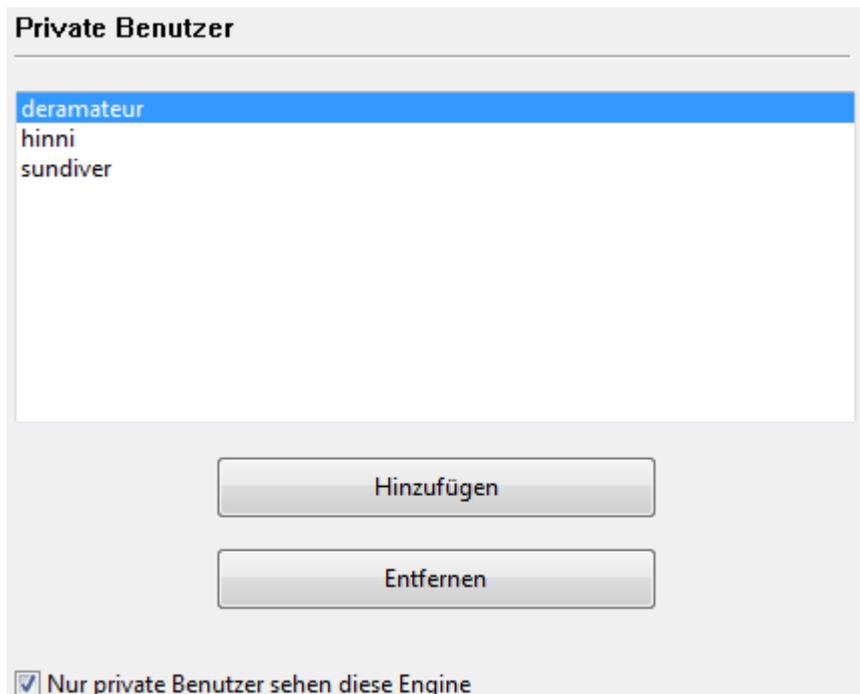
Der Festpreis pro Minute ist eine höhere Gebühr, doch für diesen Preis sind Auktionen ausgeschlossen. Andere Anwender können die genutzte Cloud Engine nicht durch höhere Gebote übernehmen. Anwender zahlen den Festpreis, wenn hohe Nachfrage auf dem Engine Cloud Server besteht.

3.9.14.4 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>	

3.9.14.5 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.

3.9.14.6 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](#)

3.9.14.7 Gebot abgeben

Anhand der kleinen farbigen Symbole vor dem Enginamen können Sie den aktuellen Status der Engine auf Anrieb 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>
```

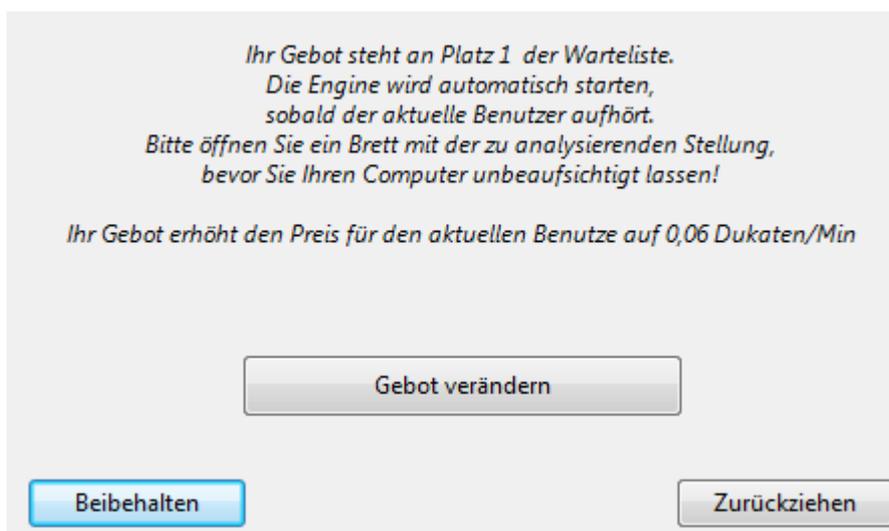
Wird links neben der Engine ein gelbes Symbol angezeigt, wird sie aktuell von einem anderen Anwender genutzt.

 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!

3.10 Eröffnungsbuch

3.10.1 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 ...](#)

3.10.2 Arbeitsbuch

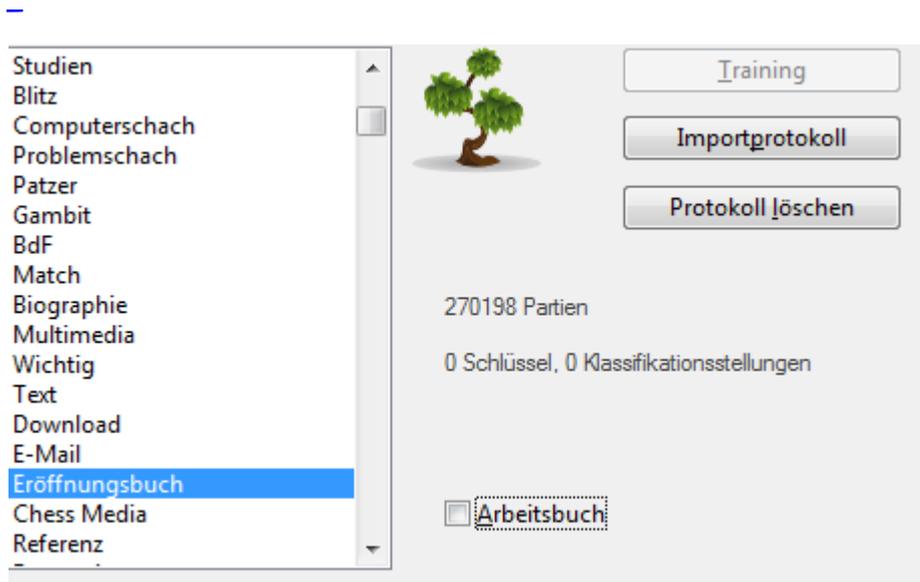
Das Arbeitsbuch ist ein [Eröffnungsbuch](#), das automatisch zusammen mit Ihrer [Referenzdatenbank](#) aktualisiert wird.

So machen Sie ein Eröffnungsbuch zum Arbeitsbuch:

Klicken Sie auf das Symbol des Eröffnungsbuches im Datenbankfenster.

Rechtsklick - Eigenschaften

Klicken Sie *Arbeitsbuch* an.

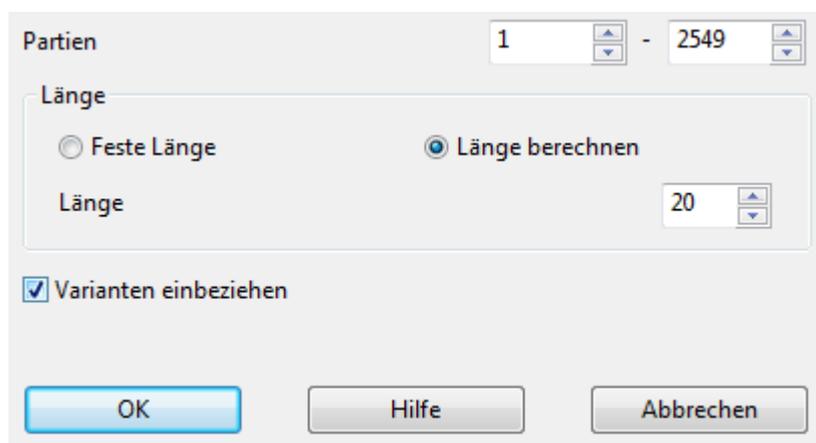


Wenn Sie Partien in Ihre Referenzdatenbank kopieren, erscheint in der Eingabemaske zu [Partien kopieren](#) der Schalter *Auch in Arbeitsbuch kopieren*. Dann werden alle Partien sowohl in die Referenzdatenbank als auch in das Arbeitsbuch kopiert.

3.10.3 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.

3.10.4 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.

3.10.5 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.

3.11 Let`s Check

3.11.1 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](#)

3.11.2 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 Zugeingaben 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

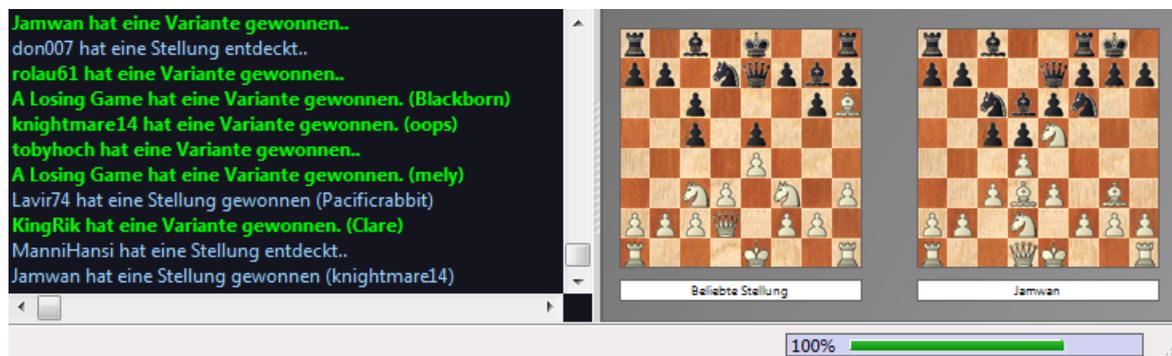
Elo-AV: Durchschnittliche Elo innerhalb der ausgewerteten Partien.

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.

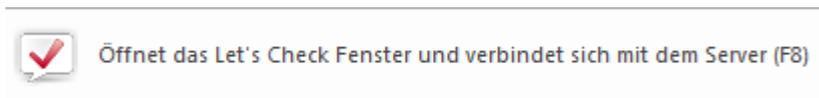
Klicken Sie auf das kleine Brett und wählen Sie im Menü Stellung kopieren. Ihre Partie geht dabei nicht verloren, durch Strg-Z oder den kleinen Linkspfeil in der Kopfleiste des Fensters machen Sie diese Aktion einfach rückgängig.

3.11.3 Let`s Check starten

„
“
Klick auf den blauen Rechtspfeil im [Enginefenster](#) startet Let`s Check

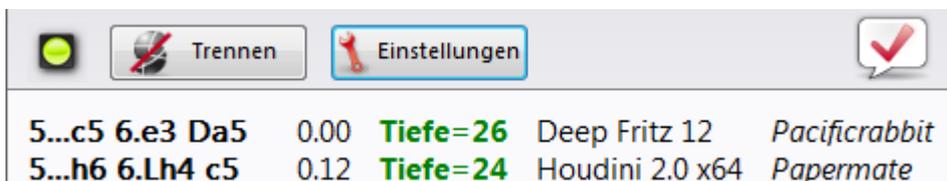


Alternativ starten Sie im Brettfenster *Analyse - Let`s Check*



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.



3.11.4 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.

3.11.5 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.

3.11.6 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.

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.

3.11.7 Parallelanzeige von Notation und Livebuch

Kreuzen Sie im Reiter *Ansicht* unter *Fensterflächen* den Eintrag *LiveBuch* an.

The screenshot shows the 'Ansicht' (View) tab in the software settings. Under the 'Fensterflächen' (Window Areas) section, the 'LiveBuch' checkbox is checked. Other options include 'Notation', 'Eröffnungsbuch', 'Online-Datenbank', 'Referenz', 'LiveBuch', 'Buchanalyse', 'Fotos', 'Chess Media System', and 'Statuszeile'. There are also buttons for 'Speichere Layout', 'Lade Layout', and 'Alle Einstellungen rücksetzen'. A tooltip at the bottom says: 'Zeigt das LiveBuch als eigenständiges Fenster, damit es immer sichtbar bleibt. (Umschalt+Strg+F11)'

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.

3.11.8 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.

3.11.9 Serverstatistiken

Statistische Informationen in Echtzeit können Sie jederzeit unter "[Klick](#)" abrufen.

3.11.10 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.

3.11.11 Was kostet die Benutzung?

Die Benutzung ist im Preis des Programms inbegriffen. Hinweise zur Nutzungsdauer finden Sie in der Produktbeschreibung und auf der Verpackung.

3.11.12 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.

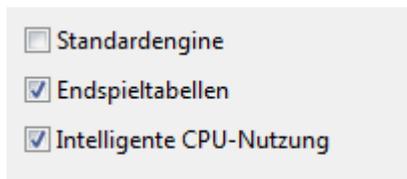
Weiterhin sind „Deep“-Engines stark im Vorteil. Analysieren im Mehrvariantenmodus kostet Zeit. Wer mit einem Schach.de Account angemeldet ist, bekommt zu

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".



3.11.13 Welche Engines können für Let`s Check genutzt werden?

Jede Engine, die unter der Fritz-Oberfläche analysieren kann, ist für Let`s Check einsetzbar.

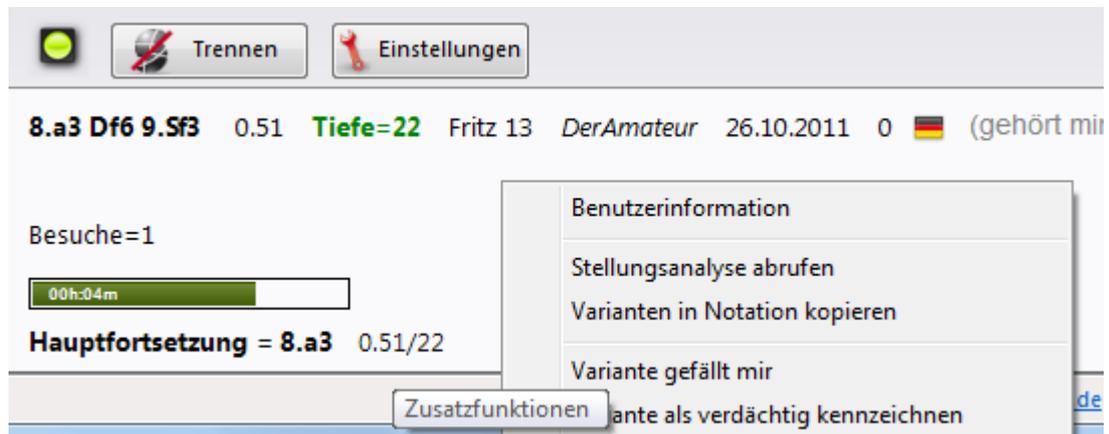
3.11.14 Manipulierbare Bewertungen/Kommentare?

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.

3.11.15 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%.

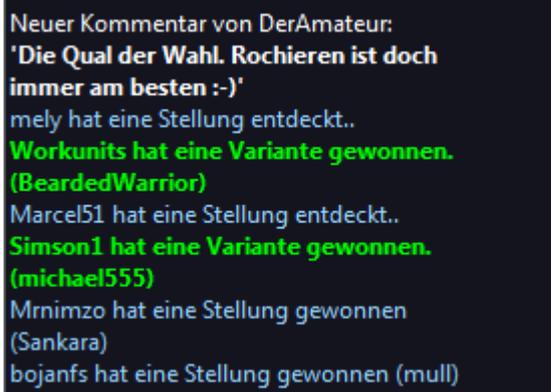
1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.Sf3 b6
 5.Dc2 Lb7 6.a3 Lxc3+ **7.Dxc3** Se4

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.

3.11.16 Informationen im Chatfenster

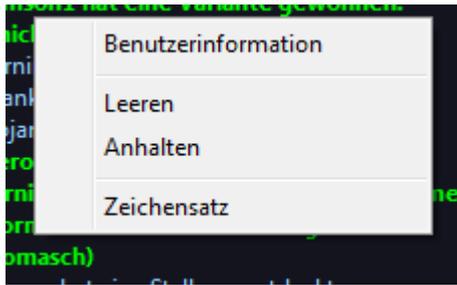
Über das Chatfenster des [Livebuchs](#) bekommt der Anwender Zusatzinformationen vom Server.



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

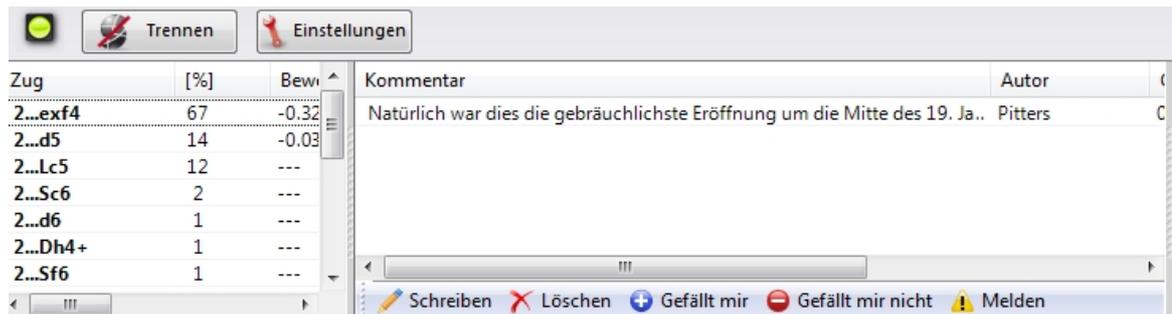
```
marcebi hat eine Stellung entdeckt..
mely hat eine Stellung entdeckt..
Tiefe Analyse von taras0404, Bonus = 0.09p
Mrmimzo hat eine Variante gewonnen.
(ColonelFender)
```

„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.

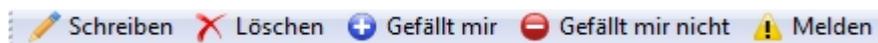
3.11.17 Kommentare im Livebuch

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. dere 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.

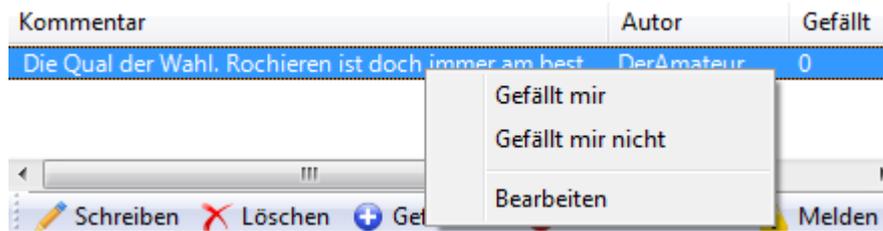


Ein Kommentar kann solange gelöscht/bearbeitet werden, bis jemand anders eine Bewertung dafür abgegeben hat.

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.



3.11.18 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 stiftet, sammelt „Credits“. Ist das Credits-Konto im Plus, werden Stellungen,

die man zur Analyse vorschlägt, mit hoher Priorität behandelt, in der Regel kommen sie dann schnell dran. Auch bei überzogenem Credits-Konto kann man beliebig viele Stellungen vorschlagen, diese müssen sich dann allerdings hinten anstellen und verfallen vielleicht, bevor sie an die Reihe kommen. Diese Information wird in dem Onlinefenster angezeigt.

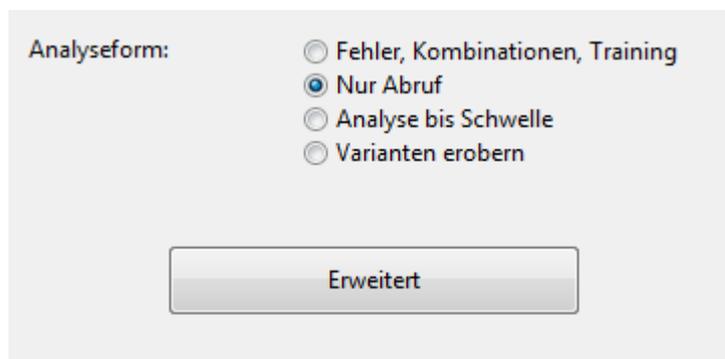
3.11.19 Schnelle Partieanalysen mit Let`s Check

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

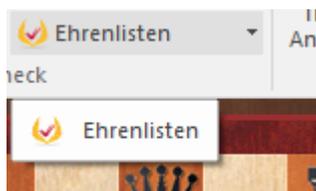
3. „Analyse bis Schwelle“ analysiert solange, bis die Minimaltiefe erreicht ist, die zur Eintragung des eigenen Namens führt. Falls schon eine hinreichend tiefe Variante bekannt ist, braucht nicht gerechnet zu werden.

4. „Varianten erobern“ rechnet solange, bis man mindestens eine Variante erobert hat.

Über Minimal- und Maximalzeit kann man die verwendete Rechenzeit pro Zug eingrenzen

3.11.20 Ehrenlisten

Das Programm zeigt zwei Ranglisten für die Nutzung der Onlineanalysen an.



Gewichtete Rangliste für Let`s Check

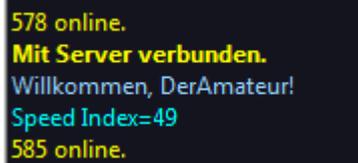
Die Rangliste basiert auf der Häufigkeit von durchgeführten Engineanalysen und der Analysetiefe.

#	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.

3.11.21 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.

3.12 Spielerlexikon

3.12.1 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](#)

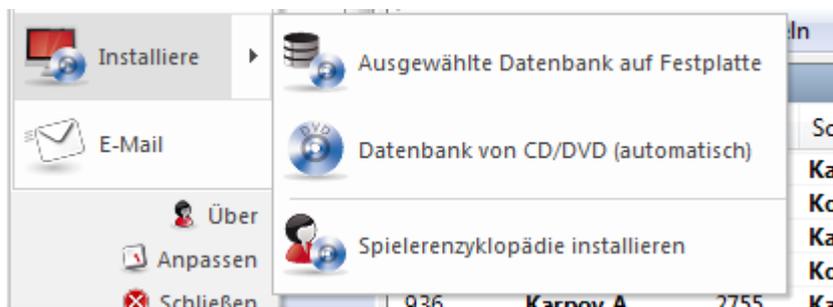
In der Speichermaske steht hinter den Spielernamen ein Schalter "?". Er öffnet eine Liste von Spielern aus dem Lexikon, die zum eingegebenen Namen passen. Tipp: Vier Anfangsbuchstaben eingeben, zweimal die Tab-Taste drücken und mit Leertaste den "?"-Schalter betätigen und richtige Schreibweise auswählen.

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* -> *Spielerencyklopädie installieren*. Zielpfad eingeben.

3.12.2 Suche im Spielerlexikon

Datenbankfenster - Klick Spieler suchen



Suchen Sie nach Spielern oder erstellen Sie Ranglisten nach mannigfaltigen Kriterien.

The screenshot shows the search interface in ChessBase 15. The search criteria are as follows:

- Nachname:** Carls
- Nation:** (empty dropdown)
- Age:** 1 - 200
- Titel:**
- Talent:**
- Lebend:**
- Photo:**
- Frauen:**

The search results are displayed in a table:

P	Name	Nation	Elo	Titel
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.

3.12.3 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.

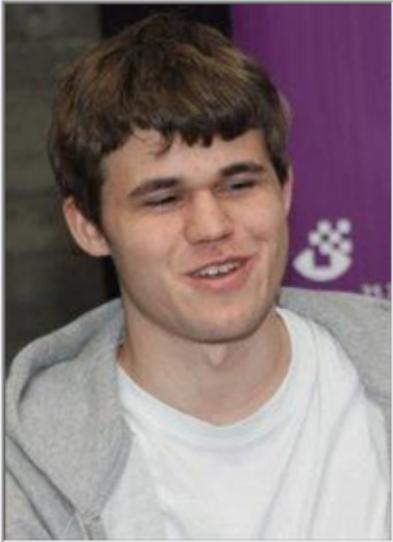
Das ist nur aktiv, wenn man einen Spieler über eine Partiselektion editiert. Der Grund ist ganz einfach: Eine Wertungszahl wird immer zu einer Partie gespeichert. Wenn man einen Spieler global editiert müsste man also alle seine Partien ändern. Das ist nicht gewollt.

3.12.4 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.

3.12.5 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:

The screenshot shows the 'Spieler Suchen' dialog box with the following fields and options:

- Nachname: [Empty text box]
- Vorname: [Empty text box]
- # Partien: [Empty spinners]
- Beide (selected), Mann, Frau (radio buttons)
- Titel: Ignorieren (dropdown), WCH (checkbox)
- Elo: 0 (left spinner), 3000 (right spinner)
- Nation: --- (dropdown), Portraits (checkbox)
- Identität: --- (dropdown)
- Geburtstag: 09.03.1900 (calendar icon), 16.09.2010 (calendar icon)
- Tod: 16.09.2010 (calendar icon)
- Calendar: März 1900, showing dates 1-31, with the 9th selected.
- Buttons: OK, Hilfe, Abbrechen

Nachname : Suchkriterium Spielername

Vorname : Vorname des Spielers

Partien : Die Suche berücksichtigt mit diesem Parameter die Anzahl der Partien, die ein Spieler gespielt haben muss.

Beide- Mann – Frau : Dient zur Unterscheidung des Geschlechtes bei gleichem Namen. Beide listet bei gleichem Spielernamen unabhängig vom Geschlecht.

Titel: Wählen Sie aus dem PullDown Menü den Titel aus, der bei der Suche berücksichtigt werden soll.

Elo: Grenzt den Bereich der Wertungszahlen für die Suche ein.

Land: Für welches Land ist der Spieler aktiv ?

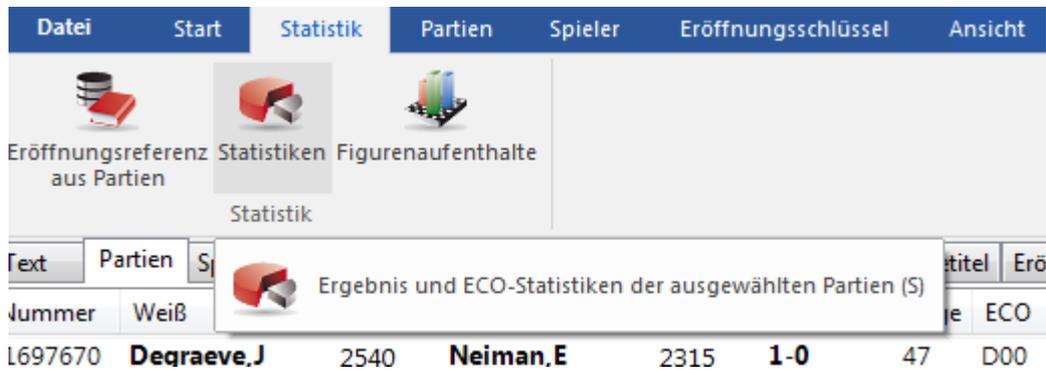
Geburtsland: Berücksichtigt das Geburtsland eines Spielers, das nicht unbedingt deckungsgleich mit dem Land sein muss, für das der Spieler spielberechtigt ist.

Geburts - / Todestag : Benutzt diese Daten um die Suche einzugrenzen. Per Klick auf den kleinen Pfeil kann man ein bestimmtes Datum direkt in dem eingeblendeten Kalender mit der Maus setzen.

3.13 Reports und Statistik

3.13.1 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.

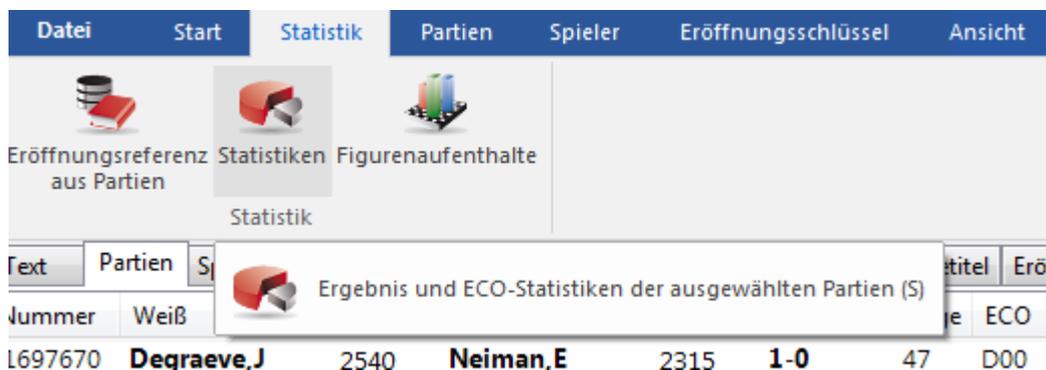
Geben Sie in der Statistikmaske unten einen Spielernamen ein, so startet die Berechnung neu und nimmt nur Partien dieses Spielers. Die Ergebnisstatistik gilt dann aus Sicht des Spielers. "1-0" heißt also vom Spieler gewonnen, auch wenn dies mit Schwarz geschah. Klicken Sie auf Weiß oder Schwarz, um nur Partien des Spielers mit einer Farbe auszuwerten.

Beispiel "Anands Weißperformance im Jahr 2009".

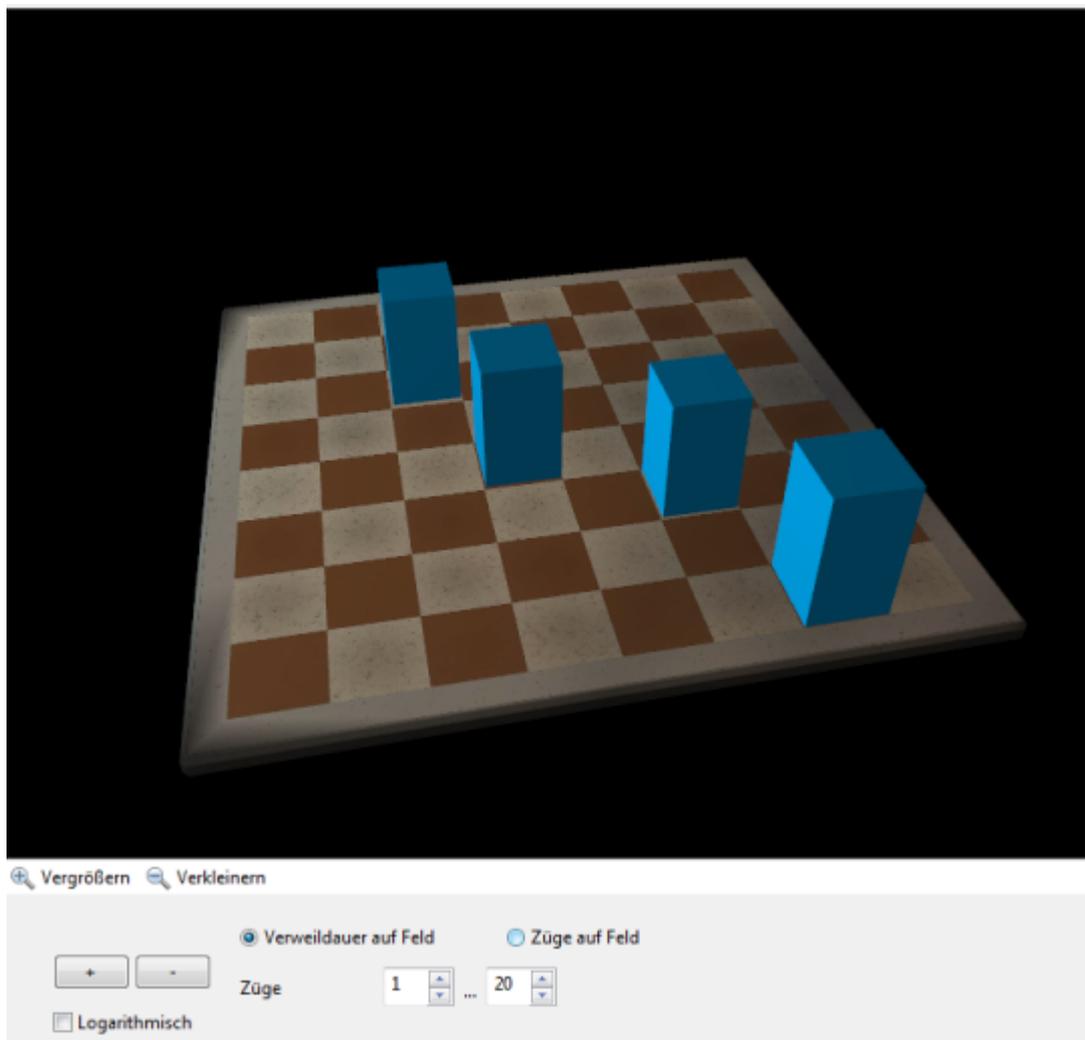
Siehe auch [Datenbankstatistik](#)

3.13.2 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.

3.13.3 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.

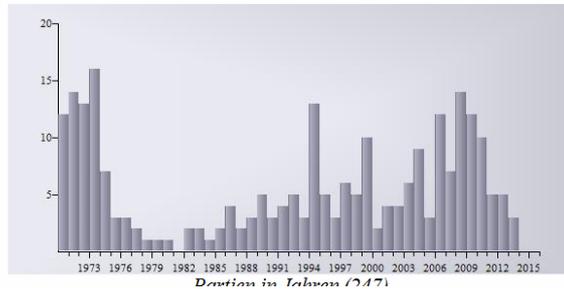
Zusätzlich startet das Programm die ANzeige der Eröffnungsreferenz mit zahlreichen Detailinformationen.

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)

Weißsiege 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 Partien, Erfolgsquote, erreichter Elo-Performance, Elodurchschnitt der Spieler, Anzahl der Spieler mit Elo > 2550, Erfolgsquote in neueren Partien und Popularität in den letzten Jahren.
5. Repertoirevorschläge mit Angabe der kritischen Variante und der Hauptvariante.
6. Die wichtigsten Pläne. ChessBase stellt die typischen Manöver der Partien dar.

Der Eröffnungsreport ist ein [Datenbanktext](#).

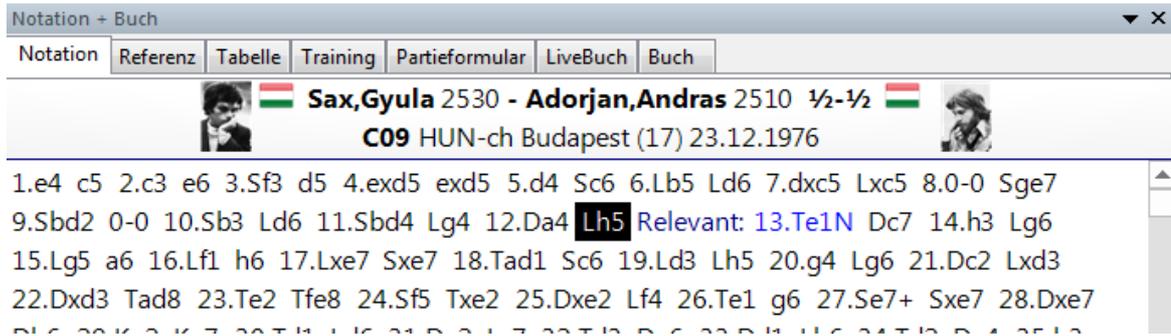
3.13.4 Neuerung aufzeigen

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.

3.13.5 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 a chess database application with a menu bar at the top: Text, Partien, Spieler, Turniere, Kommentatoren, Quellen, Mannschaften, Partietitel, Eröffnungen, Themen, Taktik, Strategie, Endspiele. Below the menu is a table with columns: Nummer, Weiß, Elo W, Schwarz, Elo S. The table lists various chess openings, with 'Larsen-Eröffnung' selected in row 2. To the right of the table is a chessboard with a starting position and navigation arrows. Further right is a detailed view of the 'Larsen-Eröffnung A01' with the following content:

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

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.

This screenshot shows the same interface as above, but with a different set of comparison games in the 'Larsen-Eröffnung A01' view:

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

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

100%

3.13.6 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

(Kein)
 Grob
 Mittel
 Fein

Von Jahr

Länge Vornamen

Maximum Fotos

Erfolge
 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)

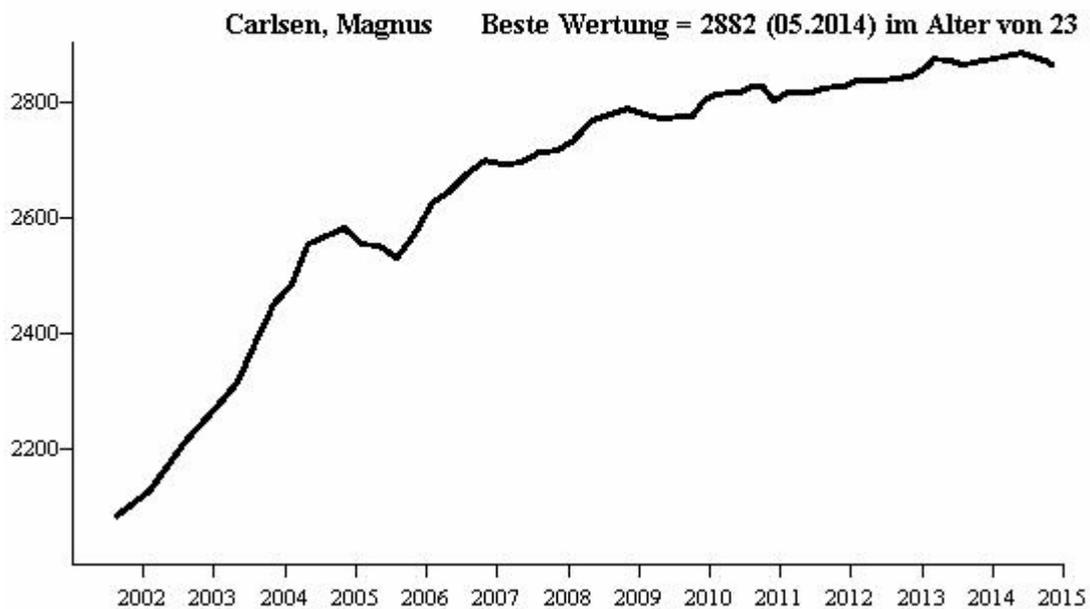

Norwegen

[1686 Partien in 'Mega Database 2014'](#)

1. Fotos



Elo: 2863 (10.2014)



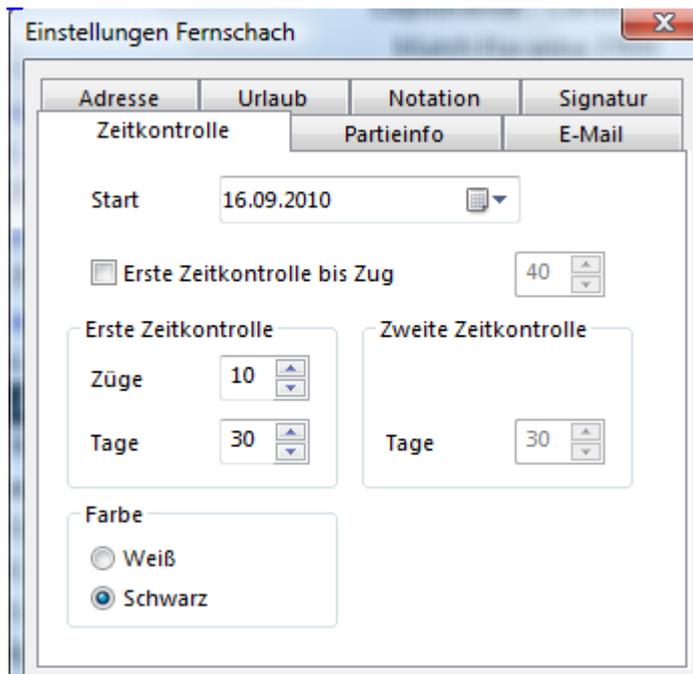
3.14 Fernschach

3.14.1 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.

3.14.2 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.

3.14.3 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.

3.14.4 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

3.14.5 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.

3.14.6 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.

3.14.7 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.

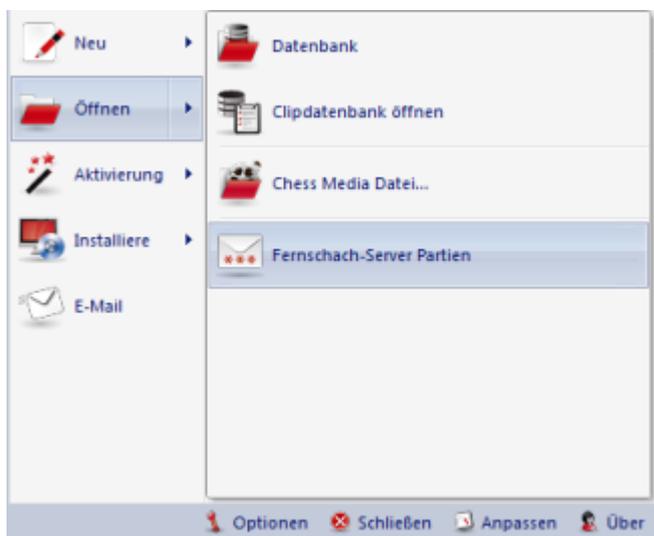
3.14.8 Schnittstelle zum ICCF Server

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.



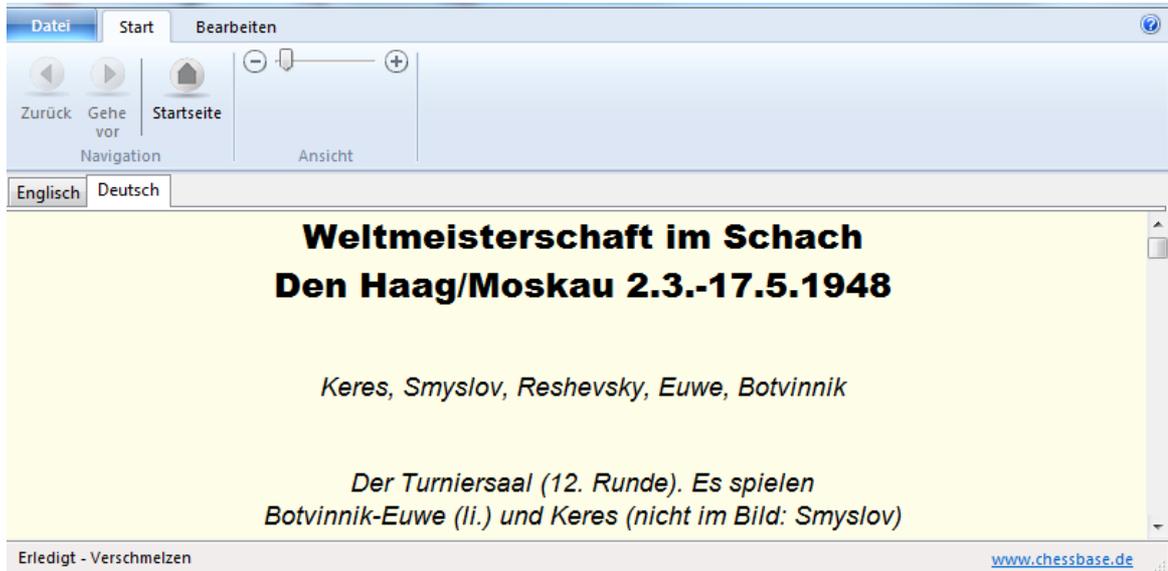
So funktioniert das Spiel auf dem ICCF Fernschachserver mit ChessBase:

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.

3.15 Editor

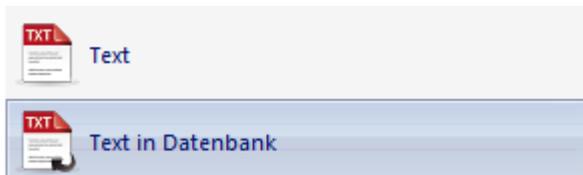
3.15.1 Texte in der Datenbank

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, informierte Bilder, Stellungsdiagramme, Verweise auf Schlüssel, Turniertabellen und Verweise in das Spielerlexikon.

3.15.2 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* .

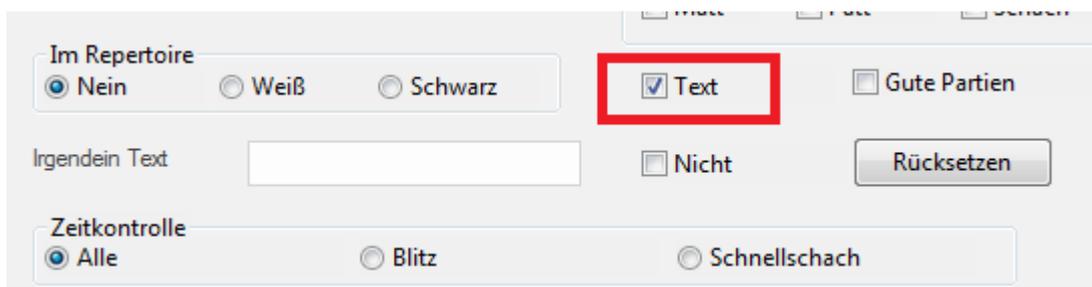
Wird dieser Schalter aktiviert, filtert das Programm im Suchergebnisfenster alle vorhandenen Datenbanktexte auf.

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“.



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.

3.15.3 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](#)

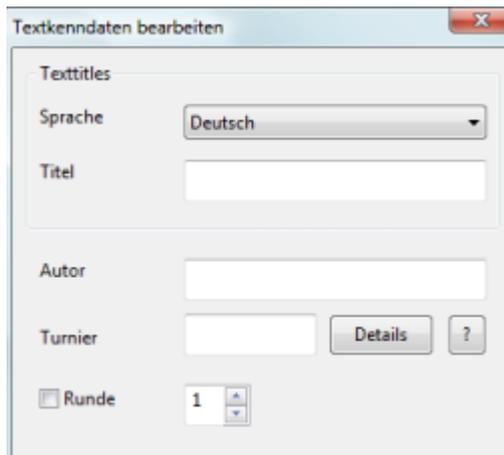
[Einbettung von Bildern, Sprache und Video](#)

3.15.4 Kenndaten eines Textes

Die Kenndaten eines Textes bestimmen sein Erscheinen in der Partieliste und seine Position beim Sortieren von Datenbanken.

Bearbeiten Ribbon Titeldaten





The screenshot shows a dialog box titled "Textkenndaten bearbeiten". It has a standard Windows window title bar with a close button (X). The dialog is divided into several sections:

- Texttitles:** A dropdown menu for "Sprache" is set to "Deutsch". Below it is a text input field for "Titel".
- Autor:** A text input field.
- Turnier:** A text input field, a "Details" button, and a question mark icon.
- Runde:** A checkbox labeled "Runde" and a spinner control set to the value "1".

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").

3.15.5 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.



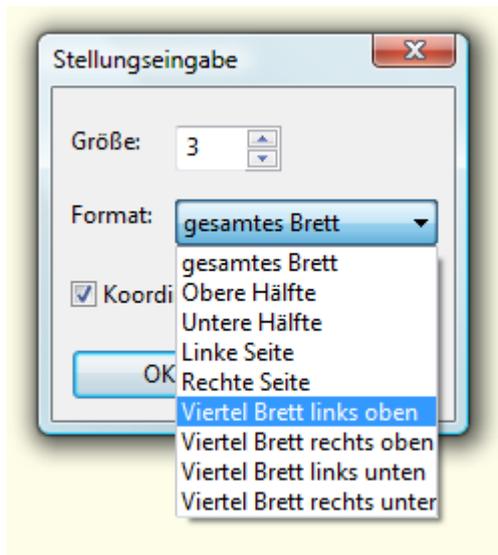
Achtung: Verknüpfungen und Einbettungen springen dann wie in einem Web-Browser schon bei einfachem Klick an, nicht erst bei Doppelklick. Autoren sollten ihre Texte vor dem Speichern schreibschützen.

Markierten Text gestalten Sie über das Menü *Format*, in dem Sie Ausrichtung, Einrückung, Textstil und -farbe, Zeichensatz und [Überschriftenformat](#) festlegen.

3.15.6 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.

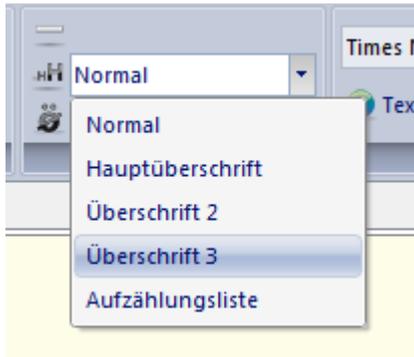
Tipp: Eingebettete Stellung mit Shift-Pfeiltasten markieren und mit Strg-E zentrieren.

3.15.7 Standardtextformate im Editor

Der Editor kennt vier Standardtextformate:

- Hauptüberschrift
- Überschrift 2
- Überschrift 3
- Standardtext

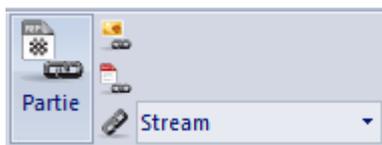
Die Formate können einzeln eingestellt werden. Versuchen Sie, möglichst mit den Standardtextformaten für Überschriften zu arbeiten. Dies hat den Vorteil, daß nachträgliche Änderungen sofort auf den ganzen Text durchschlagen.



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.

3.15.8 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.

3.15.9 Textverweis auf eine Suchmaske

Bearbeiten - Suchmaske.

Definieren Sie hier eine Suchmaske. Der Aufruf dieses Textverweises zeigt das Suchergebnis für die aktuelle Datenbank.

3.15.10 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.

3.15.11 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.

3.15.12 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

3.15.13 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.

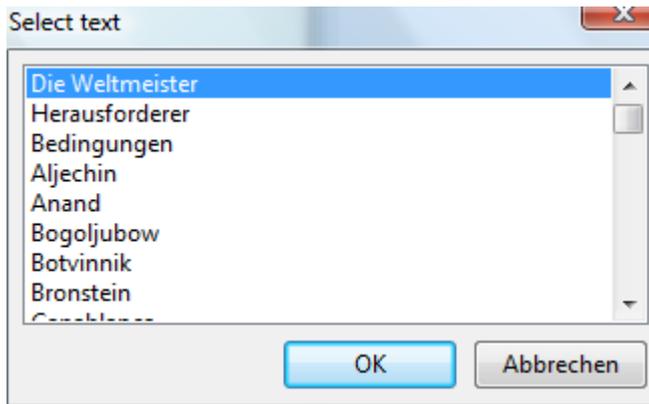
Beim Aufruf des Turnierverweises wird die Turniertabelle angezeigt.

3.15.14 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.



3.15.15 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.



3.15.16 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".

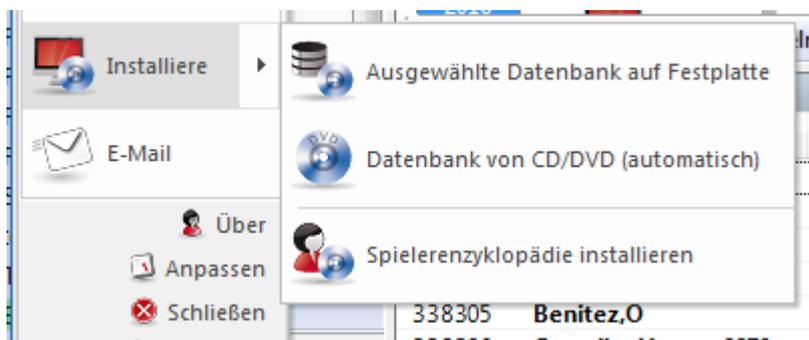
Bei Einbettung von Sprache (WAV-Dateien) erscheint ein kleines Symbol bzw. das Video-Anfangsbild im Text. Führen Sie einen Doppelklick auf diesem Symbol aus, um die Tonaufnahme abzuspielen. Eingebettete Ton-Dateien gelangen in die Multimedia-Unterverzeichnisse "WAV" der Datenbank. Bereits im Text eingebettete 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.

3.16 Installieren

3.16.1 Installiere auf Festplatte

Datenbankfenster: Menü Datei - Installiere - Datenbank von CD/DVD (automatisch).



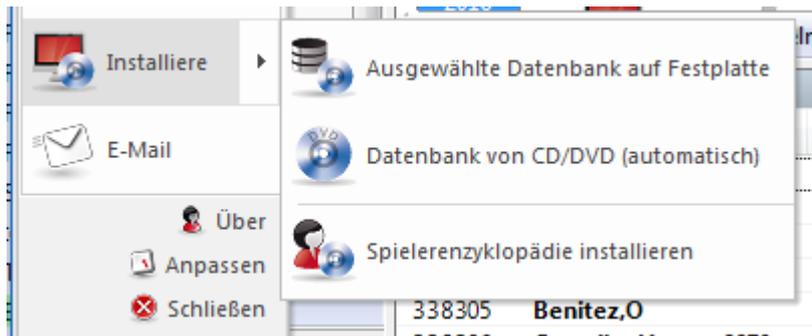
Kopiert eine komplette Datenbank mit allen Zusatzdateien von DVD auf Platte. Die Datenbank kann entweder an eine unter [Meine Datenbanken](#) gefundene Datenbank gleichen Typs angehängt oder eigenständig kopiert werden. Ein ChessBase Magazin werden Sie möglicherweise an Ihre [Referenzdatenbank](#) anhängen 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.

3.16.2 Datenbank automatisch von DVD/CD installieren

Diese Funktion installiert automatisch die größte Datenbank der eingelegten DVD oder DVD auf Festplatte und meldet sie unter [Meine Datenbanken](#) an. So installieren Sie schnell die Mega- oder Big Database auf Ihrem Computer.

Falls die richtige DVD schon im Laufwerk liegt, wird unter *Datenbank* ihr Dateiname angezeigt. Sonst legen Sie die DVD ein und klicken auf *DVD-Pfad auswählen*. Geben Sie dort Ihr DVD/DVD-Laufwerk an.

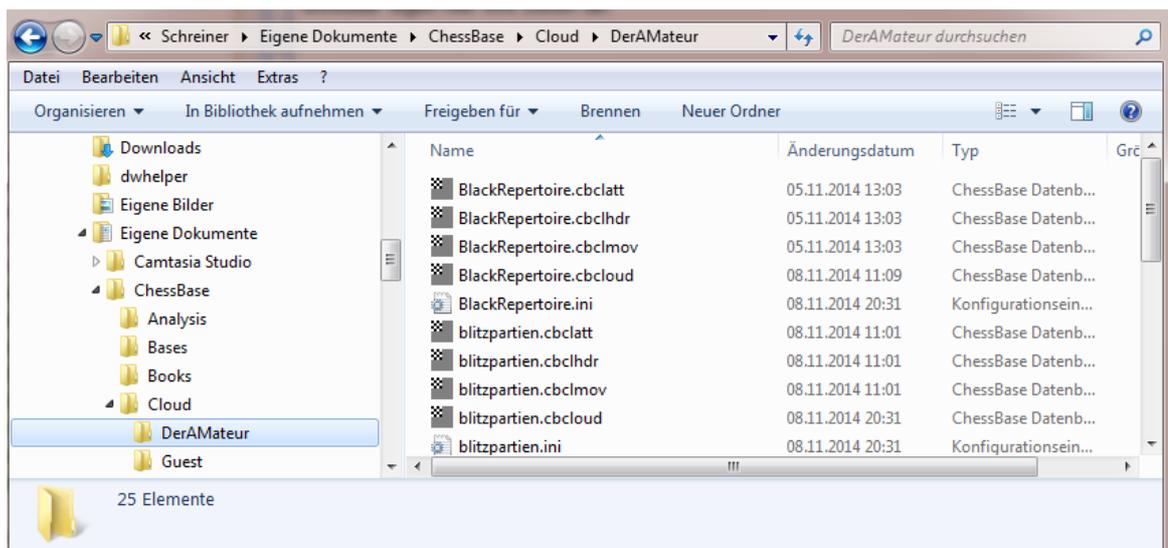


Sobald der richtige Datenbankname angezeigt wird, klicken Sie auf OK.

Datenbankfenster: *Menü Datei - Installiere - Datenbank von CD/DVD (automatisch)*.

3.16.3 Datenbankpfad

Im Datenbankpfad legt ChessBase Unterverzeichnisse für die automatische Installation von Datenbanken an. Hier landen auch Dateien, die Sie per Download aus dem Internet beziehen.



Voreingestellt ist Users/Benutzername/Dokumente/ChessBase.

Diese Voreinstellung entspricht dem Windows-Standard und sie sollten sie nicht ändern, falls nicht sehr zwingende Gründe dafür bestehen. Unter neueren Windows-Versionen wird das Verzeichnis mit den benutzerbezogenen Dokumenten in allen Auswahlmasken vorrangig behandelt. Auch andere Programme wie Fritz und Shredder legen hier ihre Daten ab.

3.16.4 PGN-Downloads aus dem Internet

Datenbanken aus dem Windows "TEMP"-Verzeichnis werden nicht mehr automatisch als Symbole in "*Meine Datenbanken*" aufgenommen. Solche Datenbanken entstehen z.B: beim Öffnen von Mails.

Falls nur eine Partie geladen wird, öffnet sich gleich das Brettfenster

3.17 Chess Media System

3.17.1 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>

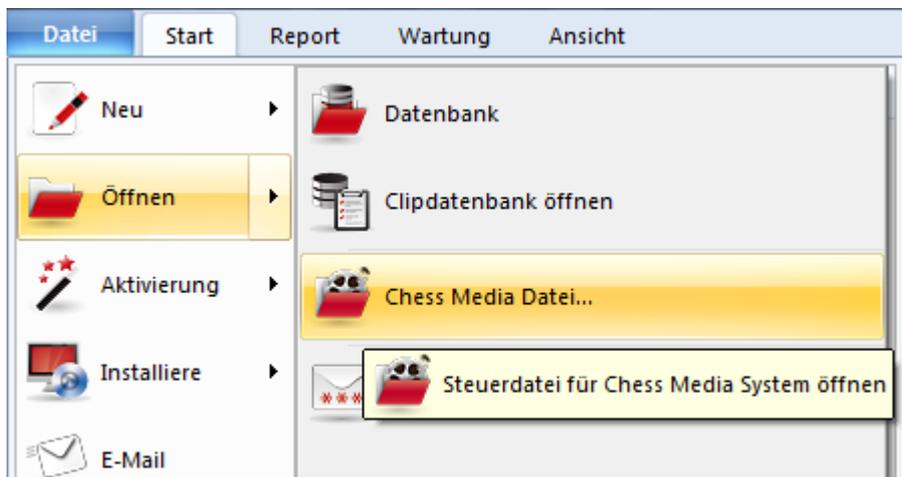
3.17.2 Chess Media System

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*]

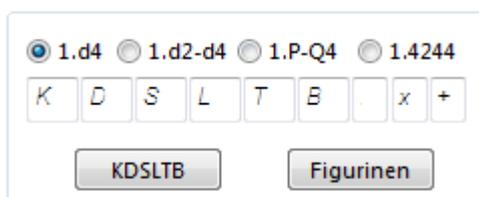
15.b3
 [15.f4?! Stohl Sc4 16.Sxc4 Dxc4 ↑]

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 fvg4 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.

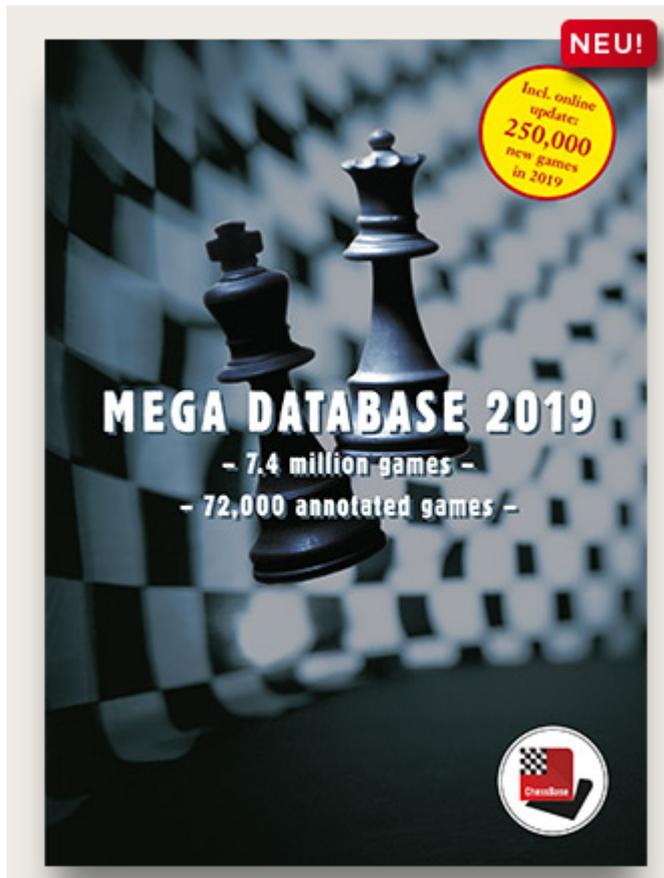
Über *Menü Datei - Optionen - Notation* kann zwischen Kurz- oder Langnotation gewechselt werden.



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, Spielvorbereitung).

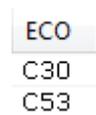
Sorgfältige Ergänzung aller Elozahlen Alle statistischen Auswertungen in der Datenbank brauchen vollständige Elozahlen. Die Erfolgswahrscheinlichkeiten im Eröffnungsbuch, die Statistikfunktion und die Bewertung von Eröffnungsvarianten im [Eröffnungsreport](#) fussen auf den [Elozahlen](#) der Spieler. 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 Schachzeitingen der Welt zum Einsatz. Einzelne Varianten werden durch Abkürzungen wie z.B. "C43" (Russisch mit 3.d4) oder "D89" (Grünfeldindisch Abtausch - Hauptvariante) angezeigt.

ECO-Codes werden in der Partieliste in einem separaten Spalteneintrag angezeigt.



Abgespeicherte Partien erhalten automatisch einen ECO-Code.

Mit der Funktion im Listenfenster: *Partien - ECO Codes nachtragen* tragen Sie nachträglich ECO-Codes in eine Datenbank ein.



4.4 Elozahlen

Die Elozahl gibt die Spielstärke eines Schachspielers an. Vom Weltschachbund FIDE wird halbjährlich eine Elo-Rangliste mit zehntausenden von Schachspielern aller Nationen herausgegeben. Die Elozahlen ergeben sich aus den für die Eloberechnung ausgewerteten Turnieren.

Hobbyspieler	Elo 1000-1400
Vereinsspieler	>= Elo 1400
Bundesligaspieler	>= 2200
Meister	>= 2400
Großmeister	>= 2500

Supergroßmeister	>= 2700
Kasparov	>= 2800

Siehe auch [Elozahlen rücksetzen](#)

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

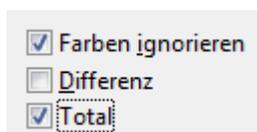
Eine gezielte Suche nach einer bestimmten Figurenanzahl ist mit ChessBase möglich.

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.

Leicht- figuren	0	-	4
Total	1	-	5

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.

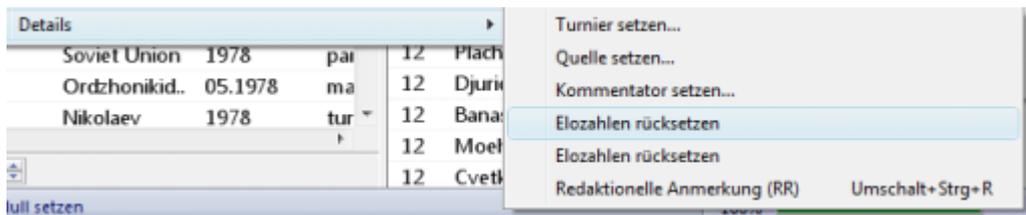
Doppelklick auf den Listeneintrag startet das [Brettfenster](#) inkl. Notation. Das Programm springt innerhalb der Notation direkt zur Stellung, die das Suchkriterium erfüllt.

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 - Mausklick.



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.

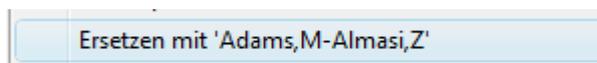
[Drag & Drop ...](#)

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*".

The screenshot shows the 'Erste Partie' (First Game) and 'Entscheidung' (Decision) settings in ChessBase 15. The 'Erste Partie' section includes a dropdown for the first game (set to 1), a 'Zügezahl' (Number of Moves) dropdown (set to 8), and checkboxes for 'Dubletten in ClipDB' (checked), 'Ergebnis ignorieren' (checked), and 'Jahr ignorieren' (unchecked). The 'Entscheidung' section has radio buttons for 'Immer erste Partie löschen' (unchecked), 'Immer zweite Partie löschen' (unchecked), and 'Bessere Partie bewahren' (checked), along with checkboxes for 'Kommentierte Partien löschen' (checked), 'Kommentierte Partien verschmelzen' (unchecked), and 'Kommentierte Partien ersetzen' (unchecked). Below these are four columns of radio buttons for 'Namen' (Names), 'Turniere' (Tournaments), 'Züge' (Moves), and 'Ähnliche Züge' (Similar Moves), each with options for 'Exakt', 'Ähnlich', and 'Ignorieren'.

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.

In ChessBase 13 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*.

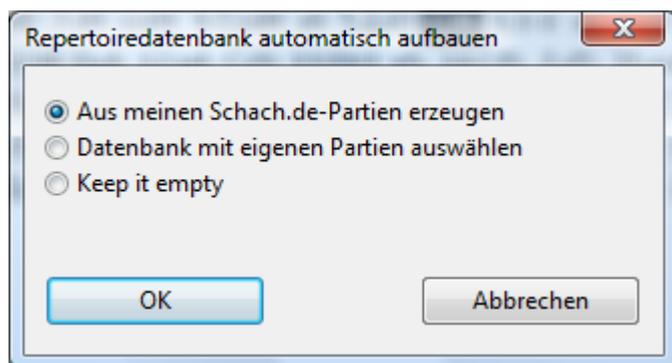
Das Programm bietet jetzt Unterstützung für Anwender, die noch keine [Repertoiredatenbank](#) besitzen.

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 Wettkampfpartien in einer separaten Datenbank gespeichert hat.

Datenbank leer legt einfach eine neue Datenbank ohne Inhalte an. Diese können Sie nach und nach erweitern.

Es gibt Unterschiede zu früheren Programmversionen beim Aufbau der Datenbank. Der Anwender kann eine Partie im Brettfenster direkt aus der Funktionsleiste über einen Ribbon in die Repertoiredatenbank einfügen.

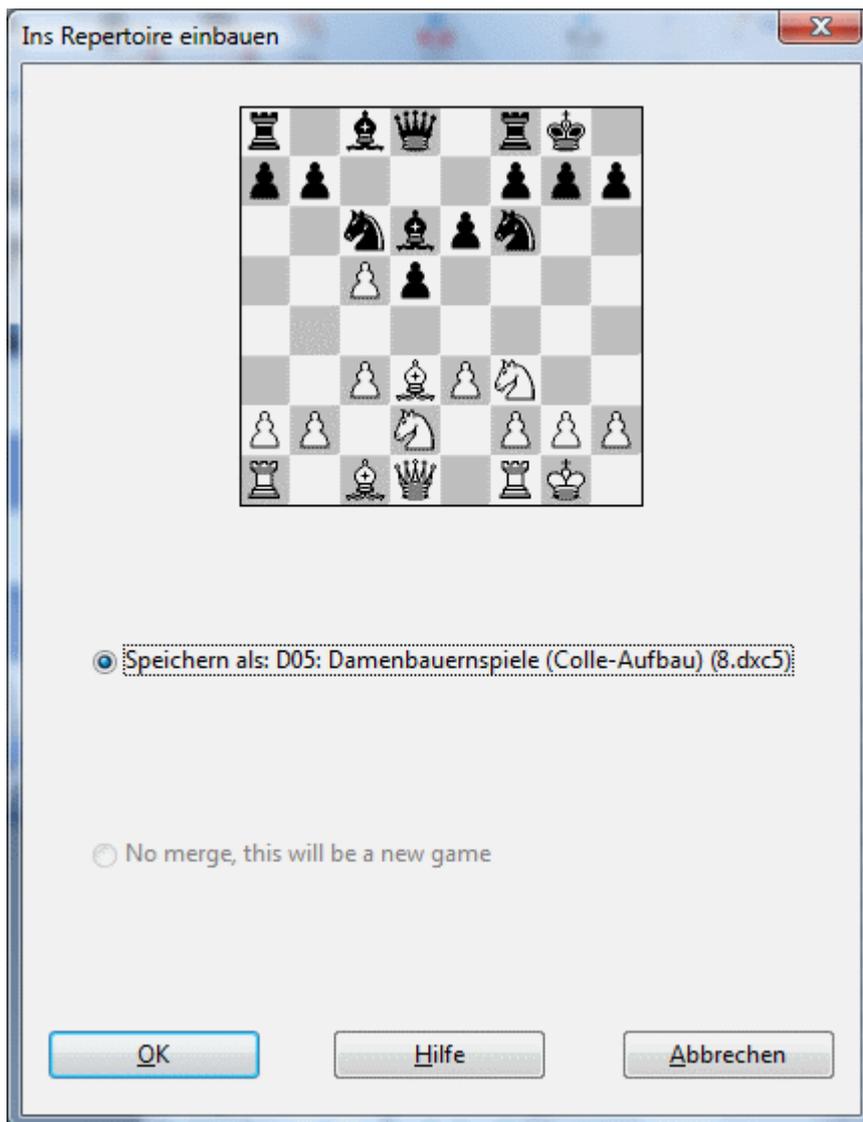


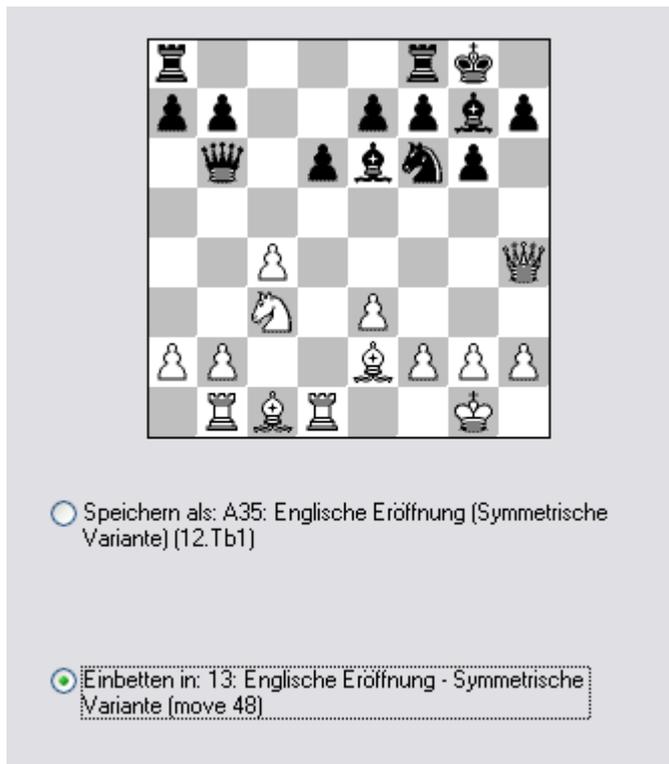
Klick auf die kleine Markierung neben dem Tab *Repertoiredatenbank* öffnet direkt die Repertoiredatenbank. Man hat also direkt aus dem Brettfenster heraus Zugriff auf die Repertoiredatenbank.

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 Repertoiredatenbank ein, wird dabei deutlich die Stellung angezeigt, die für die Repertoirefunktionen als Suchkriterium definiert wurde.





„Blaue Züge“, d.h. Suchstellungen, kann man also direkt aus der Funktionsleiste im Brettfenster heraus setzen.

5.9 Nullzug in Notation einfügen

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

Dies ist mit ChessBase einfach zu realisieren. Drücken Sie bei offenem [Brettfenster](#) die Tastenkombination **Strg-Alt-0**.

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

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 7/8 gibt es eine optisch ansprechendere Darstellung, wenn Sie die Tab-Taste mit der gedrückten Windows Taste (Start) drücken.



5.11 Kürzel in Partielisten

In den [Partielisten](#) finden Sie in den Spalteneinträgen Kürzel wie z.B. "v", "c", u.s.w.

Welche Bedeutung haben diese Zeichen ?

Im internen Datenbankformat "CBH " ist es möglich, Partien ausführlich mit verschiedenen Elementen zu kommentieren.

Das können Zugkommentare, Varianten, Partiezitate, [farbige Pfeile](#) oder [Felder](#) u.s.w. sein.

Falls eine Datenbank [kommentierte](#) Partien enthält, werden diese in den 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

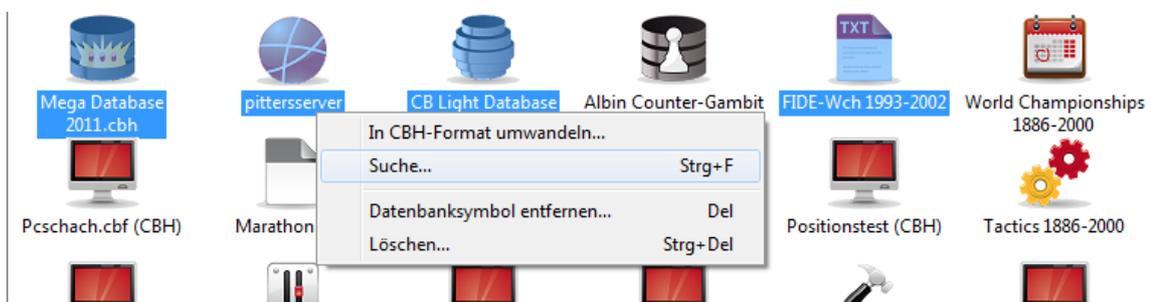
Das [Datenbankfenster](#) von ChessBase orientiert sich eng an der Funktionsweise der Schaltzentrale des Betriebssystems, dem *Windows Explorer*.

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.

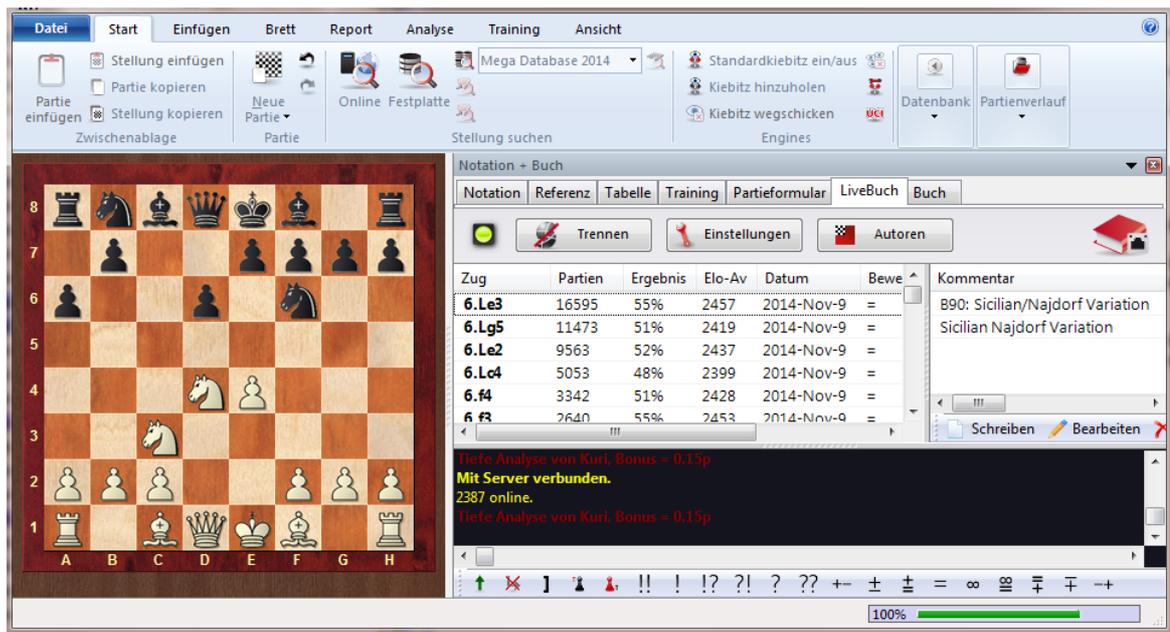
Lösung: statt M muß M* eingegeben werden.

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.

The screenshot shows the 'Suche Mega Database 2014' search dialog. The 'Kommentare' tab is selected. The search criteria are as follows:

- Text1: Schlechter Zug
- Text2: (empty)
- Symbole: (empty)
- Ganzes Wort
- Gelöscht
- Stellung
- 960: 0
- Farben
- Training
- Multimedia
- Bauernstruktur
- Figurenpfad
- Varianten
- Beliebiger Text
- Beliebiges Symbol
- Kritische Eröffnungsstellung
- Kritische Mittelspielstellung
- Kritische Endspielstellung

Buttons: Rücksetzen

Search filters at the bottom:

- Partiedaten
- Kommentare
- Stellung
- Material
- Manöver
- Medaillen
- In Varianten suchen

Main buttons: OK, Hilfe, Rücksetzen, Abbrechen

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*".

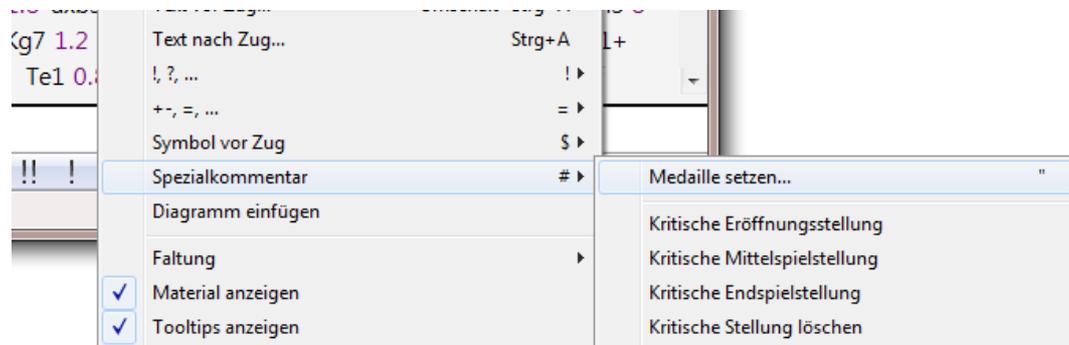
Die Suche listet jetzt alle Partien auf, die von einem Kommentator mit Hilfe des Symbols als unklar eingestuft wurde. Wenn Sie die Partie mit einem Doppelklick laden, müssen Sie nicht mühsam den entsprechenden Kommentar suchen. Im Brettfenster erscheint die Position unmittelbar vor dem Kommentar, innerhalb 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.

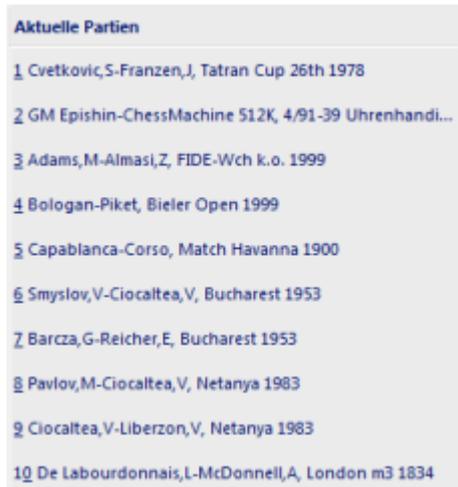
- a) man gibt eine Variante zum letzten Zug ein und wiederholt diesen in der Variante
- b) man fügt am letzten Zug einen Nullzug an (Ctrl-Alt-0) und setzt darauf dann die Analyse als Variante.

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.

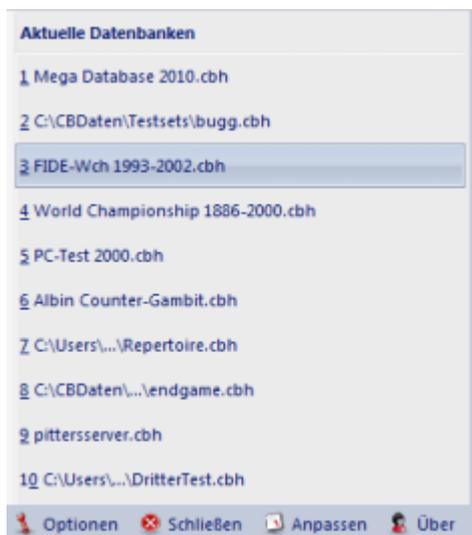
Wenn Sie eine Partie in das Brettfenster geladen haben, starten Sie in dem *Menü Datei* den Eintrag *Aktuelle Partien*.



In der Liste werden die Partien eingeblendet, die Sie zuvor geladen oder nachgespielt haben. **Hinweis:** beachten Sie, dass beim Aufruf der Vorgänger-Partie die aktuelle Notation geschlossen wird.

Siehe auch --> [Pfeile unter dem Brett](#)

Im Datenbankfenster, also der Schaltzentrale von ChessBase, existiert eine korrespondierende Funktion. Dort finden Sie neben dem zuvor beschriebenen Eintrag Aktuelle Partien noch einen ähnlichen Eintrag, der das zuvor besprochene Feature ideal ergänzt *Aktuelle Datenbanken*. Dort finden Sie eine Auflistung der Datenbanken, mit denen Sie zuletzt gearbeitet haben.



Beide Einträge sind konfigurierbar. Wechseln Sie über den *Menü Datei* - Optionen zu dem Reiter [Grenzen](#). Sie können über die beiden Einträge *Aktuelle Partien merken* oder *Aktuelle Datenbanken merken* den Wert für die Darstellung der zuletzt geöffneten Objekte benutzerdefiniert einstellen.

Ergänzt werden diese Funktionen vom [Partienverlauf ...](#)

5.19 Faltung in Notation

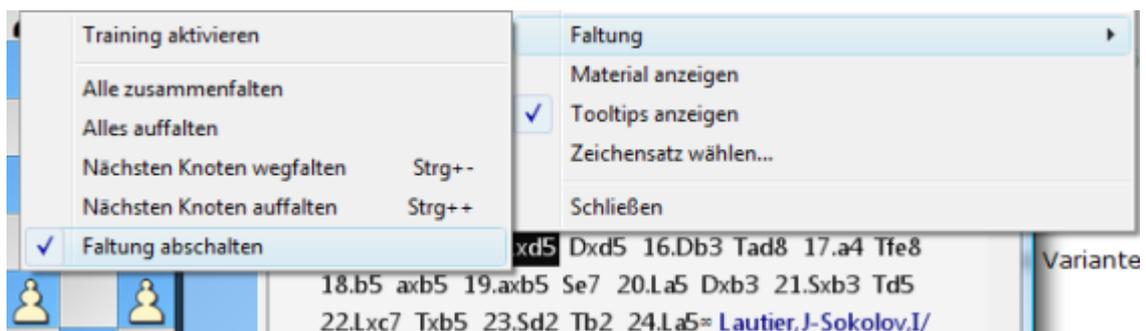
ChessBase bietet die Möglichkeit, mehrere Partien zu einer einzigen Partiennotation zu [verschmelzen](#).

Im Listenfenster wählt man mit gedrückter STRG-Taste und einem Mausklick auf die entsprechenden Einträge die gewünschten Partien aus. Mit einem Rechtsklick ruft man ein Kontextmenü auf und wählt den Eintrag "*Ausgewählte Partien verschmelzen*". Noch schneller geht es mit der Enter-Taste.

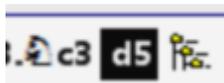
Die ausgewählten Partien werden zu einer Partie verschmolzen, wobei die erste Partie die Hauptnotation darstellt und die restlichen Partien als Varianten eingefügt werden. Je nach Anzahl der Partien entstehen bei dieser Methode große Repertoireebäume mit tief verschachtelten Varianten, die in der Notationsansicht etwas unübersichtlich wirken.

Eine bessere Übersicht erhält man bei umfangreichen Repertoireebäumen, wenn man bestimmte Variantenäste wegfaltet oder ausblendet.

Das kann man realisieren, indem man mit der rechten Maustaste in die Notation klickt und aus dem Kontextmenü die "Faltung" aktiviert.



Das Prinzip kennen Sie sicher vom Windows Explorer, wo Unterverzeichnisse solange nicht angezeigt werden, bis man das Plusymbol 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 weggefalteter Teilast in der Notation befindet, erscheint wie beim Windows

Explorer ein Plusssymbol. Mit einem Klick auf das Plusssymbol 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 Plusssymbol 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 aufgefalted. 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.

Ordner	Titel	Partien	Format	Verzeichnis	Datum	Nutzu...	Erstellt
Datenbankpfad	Mega Database 2014	5792434	Refere...	C:\ChessBase Daten\Datenbanken\Mega Database 2014.cbh	9.11.2014	110	5.1.2014
Computer	Fritz13.ctg	270198	CTG	C:\ChessBase Daten\Books\Fritz13.ctg	7.11.2014	4	29.5.2013
Öffentliche Dokumente	pitters	36038	Cloud	..\ChessBase\Cloud\DerAmateur\pitters.cbcloud	8.11.2014	41	24.10.2014
Netzwerk	Meine Partien	33512	Cloud	..\ChessBase\Cloud\DerAmateur\MyGames.cbcloud	3.11.2014	24	24.10.2014
Partienverlauf	blitzpartien	18376	Cloud	..\ChessBase\Cloud\DerAmateur\blitzpartien.cbcloud	8.11.2014	49	25.10.2014
Gekaufte Daten	kasparov	25	Doppelklick öffnet	..\ChessBase Daten\Bases\kasparov.cbh	9.11.2014	58	5.11.2014
Clouddatenbanken	Pcschach.cbf (CBH)	851	CBH	C:\ChessBase Daten\Datenbanken\Testsets\Pcschach.cbh	9.11.2014	47	29.5.2013
Mit mir geteilt	Collect Openings	357	CBH	C:\ChessBase Daten\collect openings.cbh	8.11.2014	2	8.11.2014
Meine Datenbanken	Eröffnungen sammeln	357	CBH	..\ChessBase\MyWork\sammeln.cbh	9.11.2014	2	9.11.2014
TESTSETS	MyInternetGames.cbh	290	CBH	..\ChessBase\MyInternetGames.cbh	9.11.2014	25	4.4.2010
REPertoire SCHWARZ	DerAmateur	357	Cloud	..\ChessBase\Cloud\DerAmateur\MyGames.cbcloud	3.11.2014	11	24.10.2014
REPertoire WEISS							

DerAmateur: Clouddatenbanken verbunden. Belegter Plattenplatz: 117.13MB = 58% of 200MB

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**

Öffnen Details Kacheln +K2 Kleine Symbole +K4 Mittel +K4 Groß +K2+ Sehr Groß +K2+ Riesig

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

Direktliste: Mega Database 2014

Goltseva,Ekaterina 1787 - Kvachko,Anastasiya 1632 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+

Database 2014.cbh = 5792434 Partien <http://de.chessbase.com>

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](#).



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.

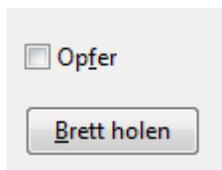
Tipp 2: Mit Hilfe der Clipdatenbank ist das Kopieren von Partien besonders einfach zu bewerkstelligen. Markieren Sie das Symbol der Clipdatenbank und ziehen Sie das Symbol mit gedrückter linker Maus auf die Zieldatenbank. Der Inhalt der Clipdatenbank wird in die Zieldatenbank kopiert.

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 Partiidatenbanken Big- oder Megabase.

Die gezielte Suche nach Opfern stellt auch für Autoren von Schachspalten und Schachtrainern ein sehr praktisches Hilfsmittel bei der Sichtung der Highlights aus aktuellen Turnieren dar.

5.23 Trainingsunterlagen erstellen

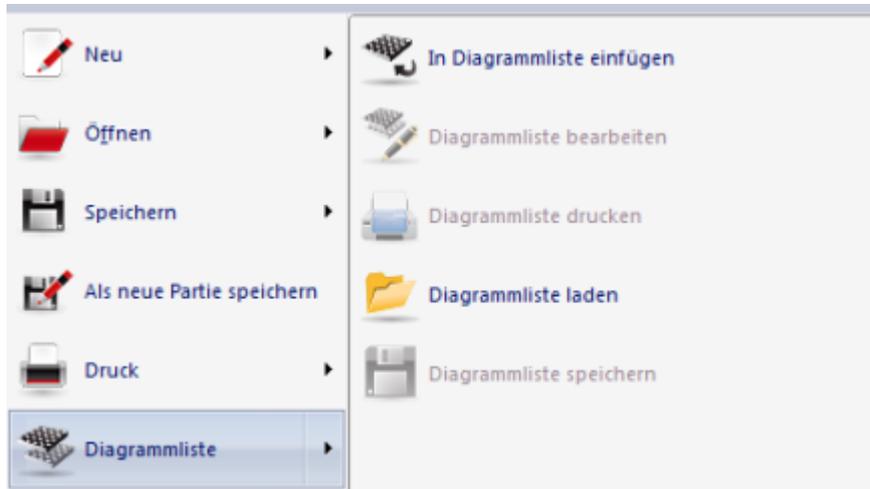
Mit ChessBase können Sie problemlos Trainingsunterlagen auf Papier zusammenstellen.

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).

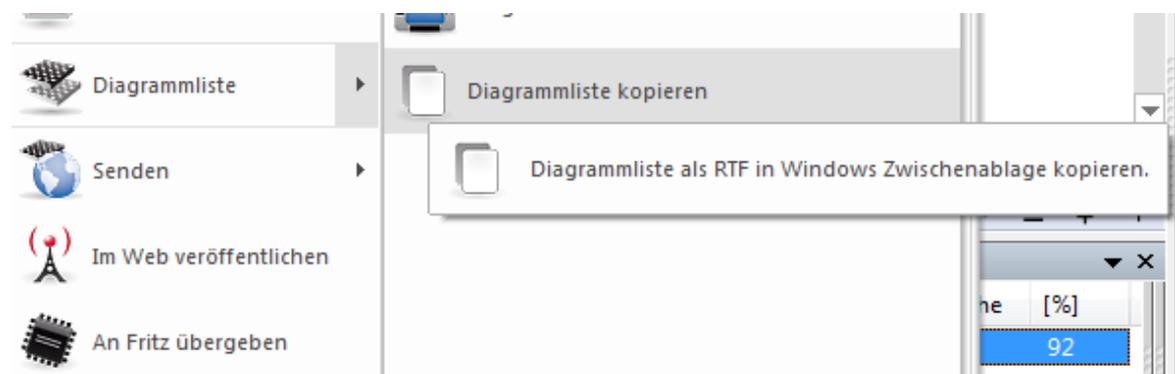
Sie können bedenkenlos mit den einzelnen Parametern experimentieren, ohne die Druckkosten unnötig in die Höhe zu treiben. Dank der Seitenvorschau können Sie beim Experimentieren direkt die Auswirkungen der einzelnen Optionen kontrollieren.

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.

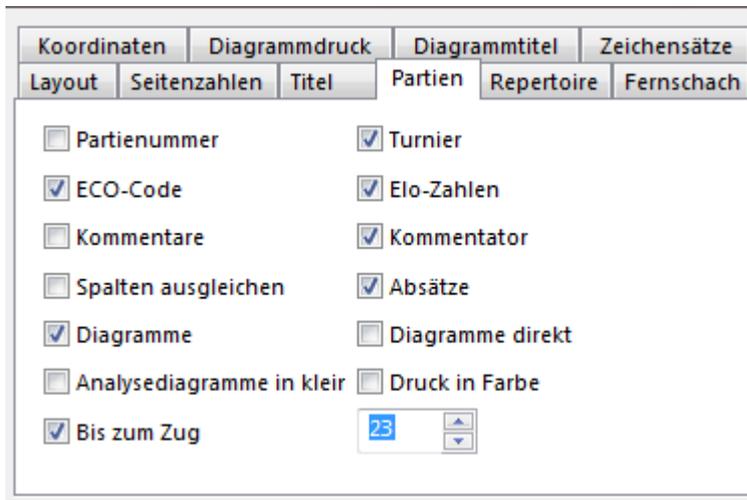
Brettfenster - Menü Datei Diagrammliste Diagrammliste kopieren“.



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.

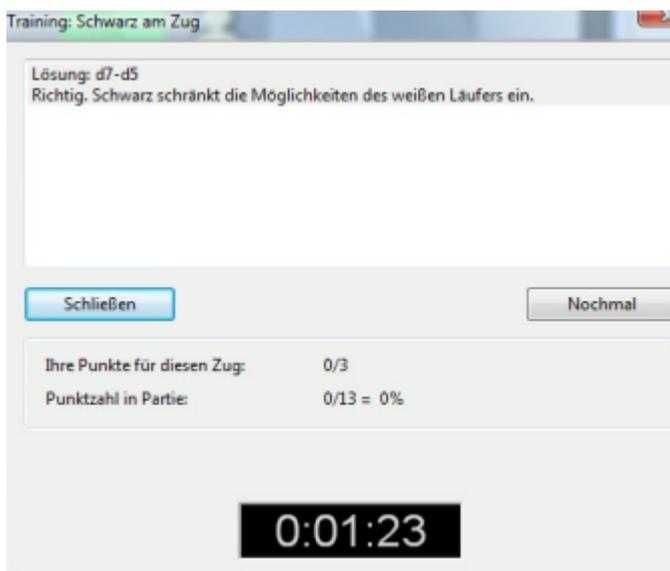


Kann man damit den Ausdruck des Repertoires zu begrenzen?

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* ".

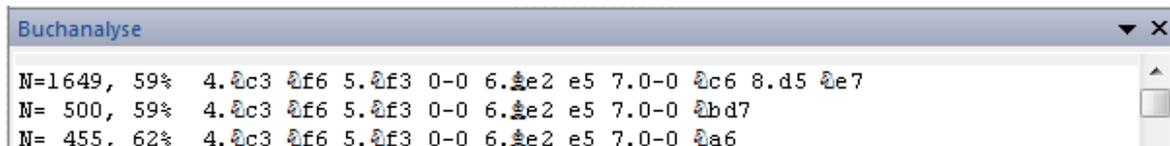


Danach wird die Lösung ausgeblendet und der Dialog mit der Trainingsfrage wird eingeblendet.

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.

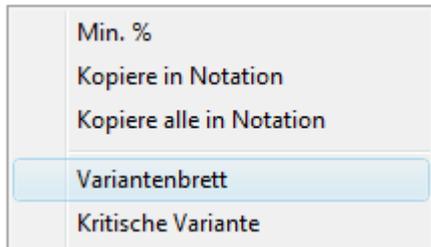
Sinnvoll ergänzt wird diese Funktion von der [automatischen Eröffnungsreferenz](#).

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 Abspiel 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....](#)

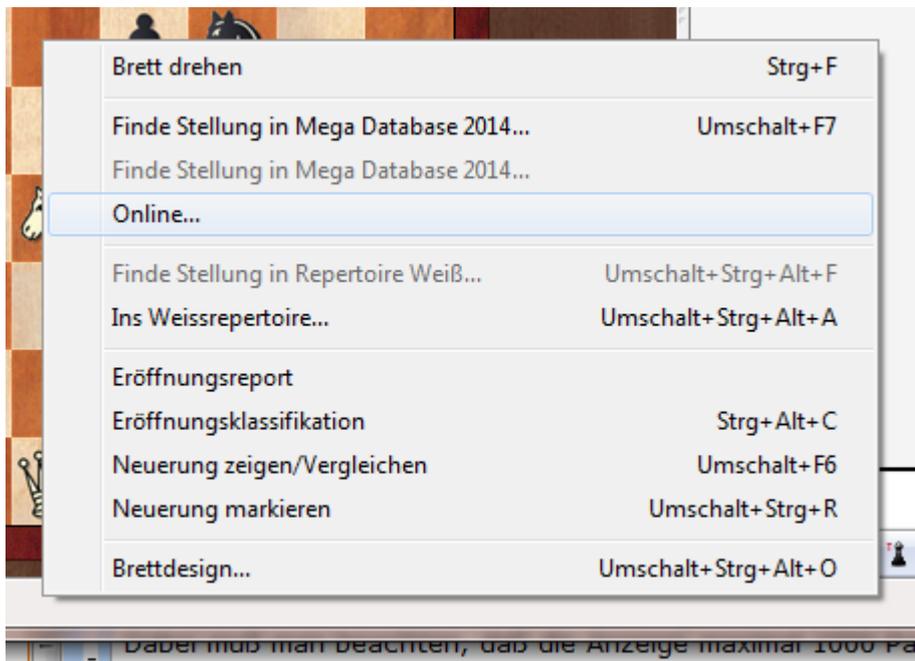
Betrachten wir anhand eines praktischen Beispiels, wie man eine Suche in der Onlinedatenbank durchführt und die gefundenen Partien anschließend in einer Datenbank speichert.

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.

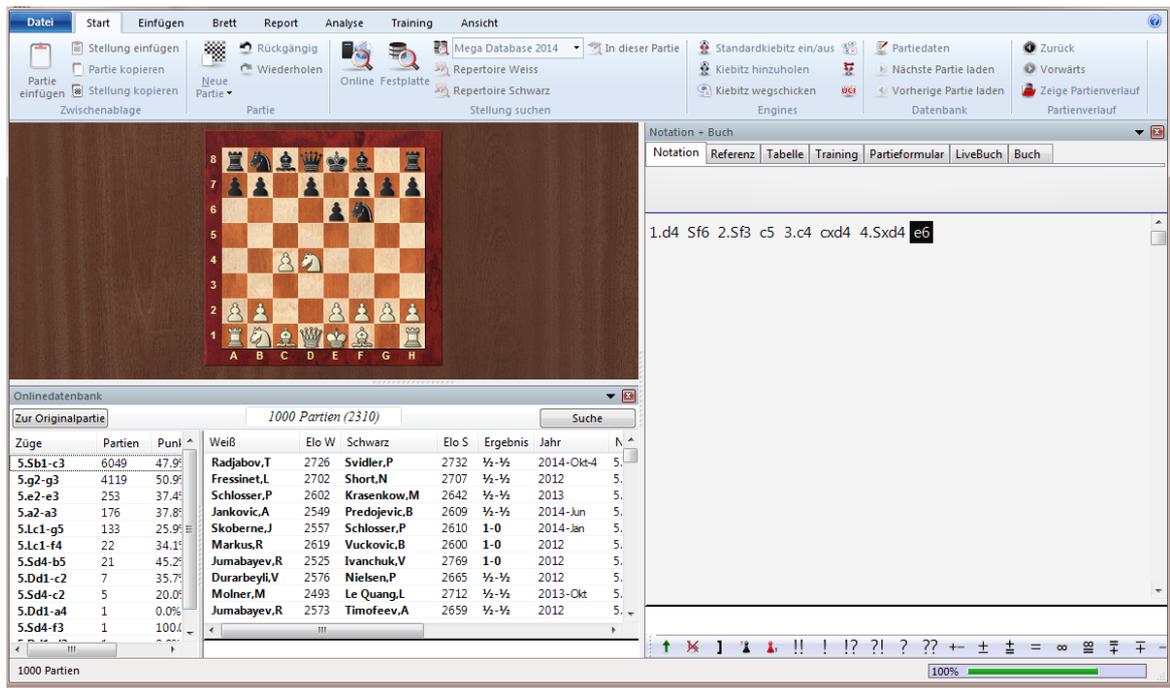
Rechtsklick - Schachbrett - und dann wählen wir den Eintrag **Online**.



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.

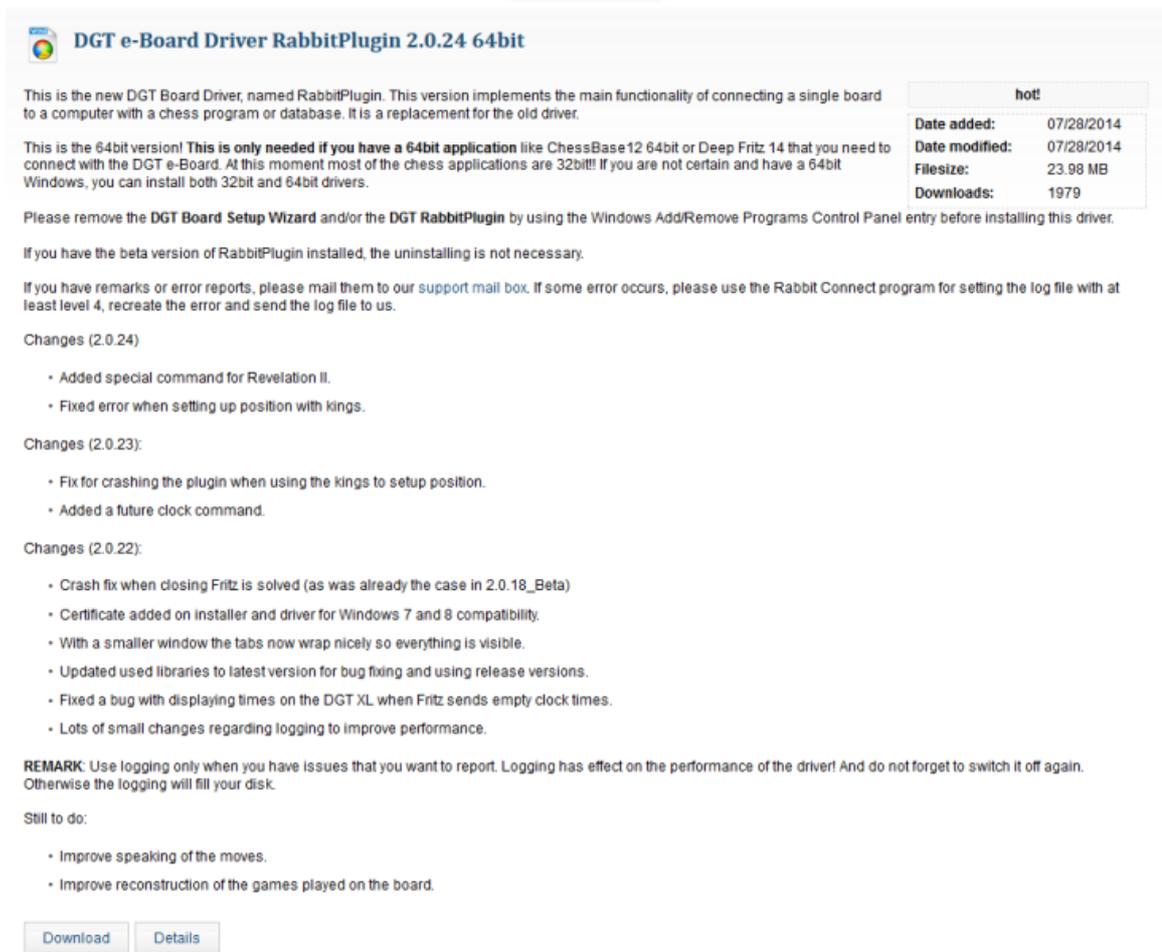
Bei Ausgabe auf einem Drucker werden die weißen Felder zusammengestaucht

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.

Index

- * -

*.cbone 40

- 3 -

3d-Darstellung optimieren 485

- 6 -

64 Bit Version 485

- A -

Admin Tool 13
 Aktivieren 13
 Aktivierung Hinweise 15
 Aktualisierung der Suchfensters der Onlinedatenbank 239
 Aktualisierung Referenzdatenbank 154
 Amazon Kindle 318
 An Fritz übergeben 121
 Analyseaufträge 330
 Andere Ratings 454
 Angriffsmotive 256
 Anmeldedialog für Webfunktionen 16
 Anmeldung Cloud Datenbankserver 300
 Anwendungsmenü 22
 Anzeige der Eröffnungsbezeichnung 90
 Arbeitsbuch 392
 Assisted Analysis 172
 Ausblenden von Datenbanken 35
 ausschachten 456
 Automatische Eröffnungsreferenz 97
 Automatische Schnellanalyse 67

- B -

Bauernstruktur und Figurenpfad 190
 Bedeutung der Clipdatenbank 473

Begrenzung der Anzeige in der Onlinedatenbank 238
 Bewertungsprofil 96
 Brettansicht 3D 123
 Brettdesign 145
 Brettfenster 65
 Brettfenster mit angebotener Cloud Engine 364
 Buchanalysefenster 107

- C -

Chatfenster Engine Cloud 382
 Chess Media System 448
 Chesslive.de 232
 Clipboard 136
 Clipdatenbank 42
 Clipdatenbank für webbasierte Anwendungen 313
 Cloud Engine öffentlich anbieten 367
 Cloud Engine privat benutzen 366
 Clouddatenbank 353
 Clouddatenbank - Andere Nutzer 308
 Clouddatenbank freigeben 308
 Clouddatenbank löschen 307
 Clouddatenbank mit Fremdrechner 307
 Clouddatenbank offline 306

- D -

Dateinamen und Endungen 281
 Dateitypen anmelden 42
 Datenbank Abo 287
 Datenbank archivieren 295
 Datenbank automatisch von CD installieren 446
 Datenbank veröffentlichen 310
 Datenbankauswahlmaske 283
 Datenbanken 276
 Datenbanken übersichtlich verwalten 283
 Datenbankenauswahl nach Neuinstallation übernehmen 40
 Datenbankexplorer 27
 Datenbankfenster 27
 Datenbankformat *.cbcloud 41
 Datenbankfunktionen Clouddatenbank 306
 Datenbanknutzung 35
 Datenbankpfad 447
 Datenbankstatistiken 53

Datenbanksymbol 34, 393
Datenbanktexte suchen 439
Datenbanktypen 39, 279
Datenbankwartungsfunktionen 292
Deaktivieren 13
Default-Engine 344
Design 137
Detailansicht 472
Details 203
DGT Brett Probleme 485
DGT-Brett 177
Diagramme drucken 474
Diagramme in Notationen 190
Diagrammliste exportieren 477
Die ClipDatenbank 42
Die Suchmaske 239
Direktliste 472
Direktsuche Partienliste 264
Direktsuche Spielerindex 264
Doppelklick auf Schnellbrett 38
Doppelte Partien löschen 286
Drag & Drop 26
Drag & Drop - Partienotation kopieren 456
Drohung als Pfeil 117
Drohung auf Brett anzeigen 117
Drohung aufstellen als Pfeil 117
Druck "Bis zum Zug xxx" 478
Dublekken 456
Dukaten 374
Dukaten bestellen 374

- E -

EBooks 318
ECO-Klassifikation 453
Editor 440
Ehrenlisten 416
Eigene Analysen ausblenden 406
Eigenes Eröffnungsrepertoire prüfen 428
Eigenschaften Buchanzeige 140
Eigenschaften einer Datenbank 142
Einführung 11
Einführung Clouddatenbanken 299
Einführung Engine Cloud 357
Eingabemodus für Partien 167
Einklick-Publikation von Partien im Web 322

Einnahmen 385
Einstelldialog Computer Cloud 384
Einstelldialog Engine 383
Einstellungen Notation 127
Einstellungsoptionen Reales 3D-Brett 126
Elozahl rücksetzen 455
Elozahlen 453
Elozahlen für ausgewählte Partien löschen 61
E-Mails aus ChessBase versenden 316
Endspieldatenbanken 130
Endspielklassifikation neu 224
Endspielschlüssel 221
Endspielwahrscheinlichkeiten 73
Engine 112, 341
Engine mehrfach laden 343
Engine stiften 414
Engine/Partie-Korrelation 408
Enginefenster 112
Engineparameter 345
Engines 330
Eröffnungen sammeln 428
Eröffnungsbuch 391
Eröffnungsklassifikation 217
Eröffnungsreferenz 97
Eröffnungsreferenz auf Datenbank 101
Eröffnungsreferenz Partieliste 101
Eröffnungsreport 426
Eröffnungsschlüssel 215
Ersetzen 199
Erweiterte Analyse mit einem Schachprogramm 121
Erweiterte Buchansicht 106
Erweiterte Information im Partiefenster 68
Erweitertes Training 75
Export Textdateien 317
Externer Zugriff auf Clouddatenbanken 307

- F -

Faltung in der Notation 104
Farbig markierte Varianten innerhalb der Notation 91
Farbige Felde und Pfeile 185
Farbiger Text in Varianten 91
Favoritenliste 144
Feedback zu Lösung eingeben 191

Feinwertung Turnier 63
 Fenster 25
 Fenster anordnen 25
 Fenster Engineverbindung 365
 Fernschach Kenndaten 433
 Fernschachdaten - Adresse 434
 Fernschachdaten - E-Mail 435
 Fernschachdaten - Partieinfo 434
 Fernschachdaten - Urlaub 435
 Fernschachverwaltung 432
 Fernschachzu 435
 Figurenaufenthalte 424
 Flexible Kopfzeile im Notationsfenster 90
 Flexibles Handling von Ratingwerten 206
 Format einer Partienliste 150
 Formular 69
 Fortschrittsbalken Let's Check 400
 Frei definierbarer Index 222
 Funktionen auf Schlüsseln 216
 Funktionsleiste Schnellzugriff 22

- G -

Gaviota TableBases 132
 Gebot abgeben 387
 Gebühren 375
 Gelber Pfeil markiert Zug 139
 Gezielte Suche nach Partien zwischen Spielern mit grosser Elo-Differenz 270
 Gleiche Spieler 268
 Grafischer Kommentar 187
 Grenzen 149
 Grundlagen Let's Check 396
 Gut Filter 59
 Gute Partien bestimmen 59

- H -

Hauptfenster des Programms 11
 Hilfen im Programm 20
 Hinweis zum Ersetzen von Partien 456
 Hinweise für Anbieter von Cloud Engines 380
 Hinweise für Nutzer von Cloud Engines 378
 Hinweise und Tipps 198

- I -

Ignorierte Nutzer 386
 Illegale Stellungen eingeben 207
 Importprotokoll 278
 Infobretter im Livebuch 398
 Informationen im Chatfenster 410
 Informationsanzeige anpassen 51
 Inhalt 11
 Installiere auf Festplatte 446
 Integritätstest 292
 Intelligente Suchzeile für Online-Datenbank 234
 Interaktive Suche nach Strukturen 266

- K -

Keine Figuren im Brettfenster ? 486
 Kenndaten eines Textes 440
 Klassifikationsstellungen zeigen 219
 Kommentar Sprache wechseln 184
 Kommentare 245
 Kommentare im Livebuch 412
 Kommentatorenverzeichnis einer Datenbank 212
 Kommentieren 178
 Kommentierungspalette 179
 Kommentierungssymbole 181
 Komplette Datenbank in Schlüssel einordnen 218
 Kontextmenü 25
 Kontextmenü Let's Check 408
 Koordinaten 450
 Korrektur bei Parteeingabe 175
 Kritische Stellungen 187
 Kritische Variante in Buchanalyse 479
 Kürzel in Partielisten 464

- L -

Lange Partie 181
 Let's Check starten 400
 Let's Check Tiefeangabe 404
 Let's Check anonym nutzen 406
 Letzte aktuelle Partie in Cloud Clip speichern 316
 Liste - Sortierung dauerhaft fixieren 455
 Liste Spielerlexikon 422
 Listen einstellen 47

Listenansicht 47
Listenansicht Engine Cloud 359
Listenfenster 45
Livebuch 398

- M -

Mannschaftsverzeichnis einer Datenbank 214
Markierungen aus Notation entfernen 188
Maximale Größe des Positionsbaums 395
Medaillen 188
Mega Database 452
Meine Datenbanken 32
Mieten einer Cloud Engine mit Auktion 375
Mieten einer Cloud Engine zum Festpreis 375
Mobi Format 318
Modevarianten anzeigen 100
Mögliche Partiefortsetzung anfügen 469
Multimediakommentare 178
Multiple Choice 192

- N -

Nachspielpfeile 116
Nachspieltraining 75
Nächstbester Zug 114
Name des Anwenders 141
Netzwerkfähigkeit von ChessBase 297
Neue Clouddatenbank anlegen 301
Neue Partien 287
Neue Partien für die Referenzdatenbank 151
Neuen Schlüssel einfügen 219
Neuen Zug eingeben 170
Neuer Variantendialog 170
Neuerung aufzeigen 428
Neuerung Zeigen/Vergleichen 111
Notation/Varianten strukturieren 129
Notationen - Bearbeitung widerrufen 480
Nullzüge 462
Nutzungstrends bei der Referenzsuche 72

- O -

Öffentlich verfügbare Cloud Engines 371
Opfer 474
Opfer finden 474

Optionen Design 137

- P -

Parallelanzeige von Notation und Livebuch 405
Partie direkt in Clouddatenbank speichern 303
Partieabonnements 151
Partieanalyse mit Let's Check 403
Partieeingabe mit dem DGT-Brett 177
Partieeingabe Züge ausprobieren 118
Partieformular 69
Partien an Web App Fritz übergeben 121
Partien ersetzen 205
Partien in Buch importieren 393
Partien kopieren 277
Partien mit Kommentaren suchen 467
Partien nachspielen via Mausrad 139
Partien per Rechtsklick kopieren 51
Partien speichern 199
Partien veröffentlichen 324
Partienliste 49
Partienservice 287
Partienverlauf
 Partienverlauf löschen 44
Partienverlauf im Brettfenster 120
Partienverlauf löschen 44
Partieüberblick 62
Personalausweis 421
Pfade einstellen 150
Pfeile unter Brett 116
PGN-Downloads aus dem Internet 448
Plan Explorer 86
Private Nutzer 385
Problembehandlung 484

- Q -

Quellenverzeichnis einer Datenbank 213

- R -

Radarbrett 82
Rangliste Anbieter 382
Rating DWZ 206
Ray Tracing 124
Rechnerwechsel 13

Rechtclickmenü Bearbeiten in Partienliste 61
 Rechtsklick 25
 Rechtsklickmenü Ausgabe in Partienliste 60
 Referenz im Notationsfenster 97
 Referenzdatenbank 227
 Relaes 3D-Brett 123
 Repertoirebericht 229
 Repertoiredatenbank 229
 Repertoiredatenbank aufbauen 458
 Repertoiredatenbank in Cloud verwalten 311
 Repertoiredruck 329
 Repertoiretraining 83
 Reset Elo 455
 RTF 317

- S -

Schachfilme exportieren 325
 Schieberegler Brettfenster 117
 Schlüssel 216
 Schlüssel auswählen 220
 Schlüsselmemo einfügen 220
 Schlüsselstellungen Repertoire 458
 Schlüsseltransfer 218
 Schnellanalyse 96
 Schnelle Eingabe von Partien 466
 Schneller Wechsel der Suchdatenbank für die „Referenz“ im Brettfenster 227
 Schneller Zugriff auf die letzten Partien oder Datenbanken 469
 Schnellzugriff 22
 Schreibweise von Spielernamen 297
 Schreibweisen korrigieren 298
 Shop 274
 Shortcut STRG-F6 24
 Sicherungskopie 40, 295
 Sofortzugriff auf die Repertoiredatenbank 231
 Sondertitel 222
 Sortierung dauerhaft fixieren 455
 Sortierung via Drag & Drop 456
 Sortierung von Datenbanken 286
 Spaltensortierung 48
 Speedindex 417
 Speichermaske 201
 Speichermaske (zweite Seite) 203
 Speicherplatz für Clouddatenbanken 304

Spielerdossier 430
 Spielerlexikon 417
 Spielerlexikon online 151, 417
 Spielersuche bei der Partyspeicherung 205
 Spielerverzeichnis einer Datenbank 208
 Sprache einstellen 155
 Standardengine und Heumas einstellen 147
 Statistik 424
 Stellung eingeben 156
 Stellung einreichen 414
 Stellung entdecken/erobern 400
 Stellung spiegeln 156
 Strategieschlüssel 221
 Strukturierung für Verschmelzen 177
 Suchabfragen abspeichern 30, 273
 Suchabfragen Partiedaten 272
 Suchabfragen per Eingabezeile 225
 Suchbeschleuniger Datenbank 294
 Suche im Onlineshop 274
 Suche im Spielerlexikon 419
 Suche in der Online-Datenbank 232
 Suche in Referenzdatenbank 109
 Suche nach ähnlichen Endspielen 265
 Suche nach ähnlichen Mittelspielstrukturen 265
 Suche nach ähnlichen Zügen 266
 Suche nach Figurenzahl 454
 Suche nach Opferkombinationen 263
 Suche nach Sonderzeichen 272
 Suche nach Spielern mit Kleinschreibung 208
 Suche nach Zeitkontrolle 267
 Suchen in Onlinedatenbank 481
 Suchergebnis aus Online-Datenbank 110
 Suchergebnisfenster 109
 Suchmaske 239
 Suchmaske - Kommentare 245, 246, 251, 261, 262
 Suchmaske - Manöver 251, 261
 Suchmaske - Material 246, 251, 261
 Suchmaske - Medaillen 261
 Suchmaske - Partiedaten 241, 245, 246, 251, 261, 262
 Suchmaske Stellungen 246, 251, 261, 262
 Support 19
 Systemvoraussetzung Chess Media 448
 Syzygy-Tablebases 133

- T -

Tabelle sortieren 63
Tabellennotation 103
TableBases 130
TableBases - Pfad einstellen 130
Taktikschlüssel 221
Taktische Analyse 338
Taskleiste Windows 463
Taskmanager 24
Tastaturbelegung im Brettfenster 161
Tastaturbelegung im Datenbankfenster 159
Tastaturbelegung im Schlüsselfenster 164
Tastaturbelegung in Partienlisten 160
Tastaturkürzel für Kommentarsymbole 164
Textdateien 317
Texte in der Datenbank 438
Texte schreiben und gestalten 441
Textfenster positionieren 183
Textkommentare 183
Textverweis auf ein Turnier 444
Textverweis auf eine Partieliste 444
Textverweis auf eine Suchmaske 444
Textverweis auf einen Spieler 444
Textverweis auf Eröffnungs- oder Themenschlüssel 445
Themenschlüssel 220
Theoriegewicht 49
Tiefe Stellungsanalyse 351
Toolbar Notationsfenster 94
Tooltip 48
Top Partie 49
Trainingsaufgaben in der Cloud 194
Trainingsdatenbank 196
Trainingsfragen 192
Trainingsfragen anzeigen 478
Trainingsfragen mit Diagrammen 197
Trainingsunterlagen auf Papier 474
Turniertabelle 63
Turnierverzeichnis einer Datenbank 211
Turnierzug 104

- U -

Übergabe an Eröffnungs App 102

Überschriftenformat 443
Übersicht Fenster 463
Umbenennen von Datenbanken 296
Undo 480
Unterschiedliche Statistikanzeigen Eröffnungsbuch 394
Unterstützung 19

- V -

Varianten 180
Verschiedene Einstellungen 138
Verschmelzen von Partien 176
Verteidigungsmotive 256
Verweis auf andere Texte 444
Verweis auf eine Partie im Text 443
Verweis auf eine Textstelle 444
Volltextsuche im Turnierindex 211
Vorschaufenster Direktliste 37

- W -

Wartung - Dateitypen anmelden 42
Was bedeutet der runde farbige Kreis in der Notation? 187
Was kostet die Benutzung? 406
Was sind Schlüssel 215
Webseiten 324
Wechsel Fortschrittsbalken 405
Wertungsprofil 96
Wertungszahl im Spielerlexikon 421
Windows Media Player 448
Wird die Leistung meines Rechners beeinträchtigt? 406
wmv 448

- Z -

Zeichensätze 156
Zeichensatzprobleme 486
Zieldatenbank 45
Zugang zum Fernschachserver 437
Züge ausprobieren 118
Züge eingeben 166
Zugeingabe mit Einzelclicks 171
Zugriff Onlinedatenbank 481

Zum Repertoire hinzufügen	207
Zusatzfunktionen	23
Zusatzinformation über Spalten	48
Zwischenablage einstellen	136