
FRITZ 16
ABMELDEN
DerAmateur
VERLASSEN
FRITZ
EINFACHE PARTIE
EINGEBEN & ANALYSIEREN
KLASSISCHE MENüS
DATENBANK
PLAYCHESS
PLAYCHESS.COM
LIVEPARTIEN VERFOLGEN
BULLET SPIELEN
BLITZ 3 MIN
BLITZ 5 MIN
BESTE BLITZPARTIE
CHESSBASE WEB APPS
VIDEO-PORTAL
TAKTIK
ERÖFFNUNGEN
CLOUD
LIVE DATABASE
SCHACHNACHRICHTEN
SHOP

Fritz 16

Inhalt

0

Teil I Erste Schritte 11

1 Einleitung ... 11
2 Programm Aktivierung ... 13
3 Startbildschirm ... 16
4 Anmelden ... 17
5 Eine Partie spielen ... 22
6 Hilfestellungen während der Partie ... 24
7 Die Spielstufen ... 25
8 Wert der Figuren ... 26
9 Stellung eingeben ... 27

Teil II Allgemeine Bedienung 29

1 Bedienungskonzept mit Ribbons ... 29
2 Fenster anordnen ... 32
3 Bedienelemente Fensterflächen ... 35
4 Standard Layouts ... 35
5 Fensterfarben und Gestaltung ... 37
6 Layouts erstellen ... 39
7 Fenster abdocken ... 40
8 Brettfarben und Figuren verändern ... 41
9 Navigation Brettfenster ... 44
10 Layouts laden und speichern ... 45
11 Visitenkarte - Anmeldung ... 46
12 Einstellungen ... 48
- Einstellungen Uhr und Notation ... 48
- Einstellungen Partie ... 49
- Einstellungen Multimedia ... 52
- Einstellungen Version ... 53
- Einstellungen Zwischenablage ... 54
- Einstellungen Training ... 55
- Einstellungen Engine ... 56
- Sprüche finden und testen ... 57
- Sprüche (Talk-Dateien) auf Festplatte kopieren ... 57
- Das magische Auge ... 58
- Sprache einstellen ... 60

13 Fensterflächen ... 61
- Fensterflächen ... 61
- Notationsfenster ... 62
- Notation mit farbiger Markierung ... 64

© 2017 ChessBase

Notationen korrigieren ... 64
Kommentierungselemente ... 66
Werkzeugleiste in der Notation ... 69
Materialbilanz ... 70
Partieformular drucken ... 71
Buchfenster ... 71
Schachuhr ... 72
Enginefenster ... 73
Kiebitze ... 75
Bewertungsprofil ... 76
Spruchfenster ... 78
Variantenbrett ... 79
Das Analysebrett ... 79
Kontrollbrett 2D ... 82

14 Zugeingabe ... 82

Notation einer Schachpartie ... 82
Zugeingabe 2D Brett ... 83
Zugeingabe mit Einzelklicks ... 84
Züge per Tastatur eingeben ... 85
Stellung eingeben ... 85

15 Tastatur ... 87

Hotkeys anpassen ... 87
Tastaturkürzel ... 88
Züge per Tastatur eingeben ... 89
Tastaturfunktionen ... 90
Kommentare - Tastatur ... 90

16 Mausbedienung ... 92

Maustaste rechts ... 92
Mausrad ... 93
Mausrad funktioniert nicht? ... 94

17 Reale 3D Ansichten ... 95

Reales 3D-Brett ... 95
Navigation Reales 3D Brett ... 96
Vollbildmodus 3D ... 97
Einstelldialog 3D Brett ... 97
Das magische Auge ... 100
Allgemeine 3D Einstellungen ... 102
3D Brett auswählen ... 104
3D Brett konfigurieren ... 105
Render Einstellungen ... 106
3D Physik ... 107
3D Figurensätze ... 107
Rechenzeit anpassen ... 107
Bildschirmfoto ... 108
3D Support ... 108
3D Druck ... 110
Partien vorführen - 3D ... 110

Teil III Referenz 110

1 Hilfestellungen während der Partie ... 110

Hilfestellungen während der Partie ... 110
Coach ... 112

© 2017 ChessBase

Hinweis zum Fritz Coach ... 113
Wink ... 113
Zugvorschlag ... 114
Alle Züge erklären ... 114
Drohung zeigen ... 115
Zugindikator ... 116
Dynamischer Tipp ... 117
Eröffnungszuordnung ... 120
Assisted Analysis ... 121
Schachbrett Engine Bewertung ... 127
Messungen während der laufenden Partie ... 129
Rookie ... 131
Stellungserklärer ... 131
Kiebitze ... 132
Buchlernen ... 133
2 Spielstufen ... 134
Die Spielstufen ... 134
Spielmodus Einfache Partie ... 135
Blitzpartien ... 138
Thema-Blitz ... 139
Lange Partien ... 140
Räuberschach ... 141
Schach 960 ... 142
Spielstufe "Freund" ... 144
Freundpartie spielen ... 148
Wertungspartien ... 149
Bedenkzeit im Freundmodus ... 152
Spielstärke optimieren ... 153
3 Training ... 153
Eröffnungstraining ... 153
Endspieltraining ... 155
Trainingsdatenbank erweitern ... 156
Angriff - Verteidigungstraining ... 157
Matttraining ... 161
Trainingsergebnisse löschen ... 162
Rechentraining ... 163
Unterstütztes Rechentraining ... 165
Blindspiel ... 168
4 Eröffnungsbuch ... 169
Das Eröffnungsbuch ... 169
Onlinebuch ... 170
Buchfenster ... 171
Einstellungen Buchansicht ... 172
Erweiterte Buchanzeige ... 173
Buchoptionen ... 174
Turnierzug ... 176
Partien importieren ... 176
Manuell erweitern ... 177
ECO Codes ... 178
Altes Buch importieren ... 178
Analyse in Eröffnungsbuch importieren ... 179
Aus Datenbank lernen ... 180
Maximale Größe des Positionsbaums ... 181

© 2017 ChessBase

Partie aus Buch löschen ... 181
5 Datenbank ... 181
Partien aus Datenbank nachspielen ... 184
Partienliste ... 185
Themenklassifikation ... 186
Datenbankbrowser ... 187
Partien vorführen ... 188
Partie speichern ... 188
Details Speichern von Partien ... 190
Datenbankfenster ... 193
Autosave-Datenbank ... 194
Partien filtern ... 195
Partien nach Namen, etc. suchen ... 196
Stellungsfragmente suchen ... 198
Partien nach Kommentaren suchen ... 200
Partien nach Medaillen suchen ... 202
Partien nach Zeitkontrolle suchen ... 203
Suchbeschleuniger ... 203
Suche nach Stellungen ... 204
Datenbank archivieren ... 205
Datenbank auf Festplatte kopieren ... 205
Texte in der Datenbank ... 206
Datenbankformate ... 207
Kürzel in der Partienliste ... 208
Elozahlen nachträglich berechnen ... 209
ChessBase Magazin ... 210
Was kann ChessBase ... 211
Verzeichnisse einer Datenbank ... 213
Datenbanktext ... 213
Listenfenster Partien ... 214
Spielerindex ... 215
Turnierindex ... 216
Index Kommentatoren ... 218
Quellindex ... 219
Index Mannschaften ... 220
Partietitel ... 221
Eröffnungen ... 221
Spaltensortierung ... 224
Schlüssel ... 224
6 Analysieren ... 225
Eingeben & Analysieren ... 225
Stellungsbewertung des Schachprogramms ... 230
Unterschiedliche Anzeigen im Enginefenster ... 231
Vollanalyse - Taktische Analyse ... 232
Stellungsanalyse ... 237
Fehlersuche ... 240
Kommentierungssymbole in der Fritz Fehlersuche ... 241
Analysevergleich ... 242
Stellung ausspielen ... 244
Kiebitze ... 245
Parallelanalyse ... 245
Monte Carlo Analyse ... 247
Erweiterte Engineinformation ... 249
Lösen von Schachproblemen - Mattsuche ... 250

© 2017 ChessBase

Mattsuche mit Fritz ... **251**
Das Analysebrett ... **252**
Let`s Check ... **254**
Beschreibung ... 254
LiveBuch ... 256
Let`s Check starten ... 258
Wie soll man eine Partie mit Let`s Check analysieren? ... 261
Was bedeuten die grünen, blauen und roten Tiefenangaben im Let`s Check Fenster? ... 262
Warum springt der Fortschrittsbalken im Let's Check-Fenster nach dem Erreichen von 100% oft wieder zurück? ... 263
Parallelanzeige von Notation und Livebuch ... 263
Werden meine Analysen jetzt immer an Let`s Check übertragen? ... 264
Serverstatistiken Let`s Check ... 264
Kann man Let's Check anonym nutzen? ... 264
Was kostet die Benutzung? ... 264
Wird die Leistung meines Rechners beeinträchtigt? ... 264
Welche Engines können für Let`s Check genutzt werden? ... 265
Manipulierbare Bewertungen/Kommentare? ... 265
Kontextmenü Let`s Check ... 265
Informationen im Chatfenster ... 267
Kommentare im Livebuch ... 269
Livebuch als Eröffnungsbuch einsetzen ... 272
Repertoire im Livebuch ... 273
Engine stiften ... 274
Partieanalyse mit Let`s Check ... 275
Ehrenlisten ... 276
Engine Cloud ... **277**
Server Engine-Cloud.com ... 277
Listenansicht Engine Cloud ... 279
Brettfenster mit angebotener Cloud Engine ... 284
Fenster Engineverbindung ... 284
Cloud Engine privat benutzen ... 285
Cloud Engine öffentlich anbieten ... 286
Öffentlich verfügbare Cloud Engines ... 289
Dukaten ... 293
Übersicht Auktionssystem ... 295
Hinweise für Nutzer von Cloud Engines ... 298
Hinweise für Anbieter von Cloud Engines ... 299
Chatfenster Engine Cloud ... 301
Rangliste Anbieter ... 302
Anwendungsbeispiele ... 303
Partien spielen ... 303
Cloud Engines + Let`s Check ... 303
Enginematches mit Cloud Engines ... 304
Cloud Engines bereitstellen ... 304
Testsuites lösen ... 307
Daueranalyse ... 307
Cloud Engines auf Schach.de ... 308
Dialoge ... 0
Einstelldialog Engine ... 310
Einstelldialog Computer ... 311
Einstelldialog Einnahmen ... 312
Private Nutzer ... 313
Ignorierte Benutzer ... 314

© 2017 ChessBase

Einstelldialog Anbieter ... 314
Gebot abgeben ... 314
7 Kommentieren ... 318
Textkommentare ... 318
Kommentierungssymbole ... 319
Kommentierungspalette ... 321
Zugeingabe/Variantendialog ... 322
Werkzeugleiste ... 323
Sprachkommentare via Mikrofon ... 323
Medaillen ... 324
Nullzug ... 325
Graphische Kommentare ... 326
Diagrammdruck ... 326
Partie veröffentlichen ... 327
8 Computerschach ... 327
Die Engines ... 327
Enginepriorität einstellen ... 328
Engines verwalten ... 329
Engine laden ... 329
Engine einstellen ... 331
Bewertung einstellen ... 335
Ladedialog erweitert ... 335
Enginezweikämpfe ... 336
Analysevergleich ... 340
Turniere für Engines ... 341
Das Nunn-Match ... 344
UCI Engine erstellen ... 344
UCI Engine Priorität einstellen ... 348
Teststellungen bearbeiten ... 349
Engine-Engine-Datenbank ... 351
Rundennummern bearbeiten ... 352
Auf Gegnerzeit rechnen ... 352
Erwarteter Zug ... 353
Matt Engine ... 353
Engine abschalten ... 355
Endspieldatenbanken ... 355
Endspieldatenbanken auf Festplatte kopieren ... 357
Endspielturbo ... 359
Syzygy-Tablebases ... 360
Zusatzinfo Syzygy Datenbanken ... 362
Der Sinn von Hashtabellen ... 363
Schach Benchmark ... 363
9 Chess Media System ... 364
Systemvoraussetzungen ... 364
Chess Media System ... 364
Chess Media Training ... 366
10 ChessBase Web Apps ... 367
Übersicht Web Apps ... 367
Informationen zum ChessBase Account ... 369
Registrierung und Aktivierung ... 369
FAQ zum ChessBase Account ... 371
11 Elo-Ranglisten ... 372

© 2017 ChessBase

Elozahlen und Ranglisten ... 372
Die Elo Startliste ... 372
Eloliste ansehen ... 374
12 Externe Hardware ... 375
DGT Brett ... 375
XL-Schachuhr ... 375
13 Schachregeln (FIDE) ... 376
Regeln - Vorwort ... 376
Regeln - Wesen des Schachspiels ... 377
Regeln - Algebraische Notation ... 377
Regeln - Anfangsstellung ... 379
Regeln - Ausführung der Züge ... 380
Regeln - Beendete Partie ... 381
Regeln - Blitzfinish ... 382
Regeln - Blitzschach ... 383
Regeln - Die FIDE ... 383
Regeln - Ergebnisse ... 383
Regeln - Gangart der Figuren ... 383
Regeln - Hängepartien ... 385
Regeln - Notation der Partie ... 387
Regeln - Partieende ohne Schiedsrichter ... 387
Regeln - Regelwidrige Stellungen ... 388
Regeln - Remis ... 388
Regeln - Schachuhr ... 389
Regeln - Schiedsrichter ... 391
Regeln - Schnellschach ... 392
Regeln - Sehbehinderte Spieler ... 392
Regeln - Verhalten der Spieler ... 394

Teil IV Anwendungsbeispiele 395

1 Analyse in Notation ... 395
2 Animationsgeschwindigkeit ... 396
3 Tipps zur Analyse ... 396
4 Buchlernen ... 397
5 Bibliothek editieren ... 398
6 Buch kopieren ... 400
7 Datenbank löschen ... 401
8 Datenbank komprimieren ... 401
9 Datenbank anhängen ... 402
10 Ein Klick-Eingabe ... 403
11 Eingabe Tastatur ... 404
12 Eigene Eröffnungsbücher ... 405
13 EPD Import/Export ... 408
14 EPD anwenden ... 409
15 Info zum CBH-Format ... 410
16 Infos Positionsbaum ... 412
17 Illegale Stellungen eingeben und drucken ... 414

© 2017 ChessBase

18 Layouts erstellen ... 415
19 Optionale Darstellung der Bedenkzeit ... 416
20 Partien kopieren ... 418
21 Partien eingeben ... 419
22 Partien löschen ... 419
23 Turniertabellen ... 421
24 Textdateien generieren ... 422
25 Verknüpfung Buch und Datenbank ... 423
26 Wie speichere ich eine Partie ? ... 424
27 Partien via E-Mail verschicken ... 425
28 Partien mit Kommentaren suchen ... 426
29 Vollanalyse - Eröffnungsreferenz ... 428

Teil V Probleme 429

1 Anzeigeprobleme Enginefenster ... 429
2 Engine Interface ... 429
3 Anzeige TableBases ... 430
4 Eröffnungsnamen ... 430
5 Positionen ausspielen ... 430
6 Sprachdateien von Platte ... 431
7 3D-Darstellung optimieren ... 432
8 Breitbildschirme Probleme ... 432
9 Updates ... 432
10 Zeichensatzprobleme ... 433
11 Zuganzeige abschalten ... 433
12 Hardwareprobleme ... 434
13 Problem mit Listendarstellung ... 435
14 Admin Tool ... 435
15 ChessBase Software mit einem MAC nutzen ... 436
16 Videos werden nicht abgespielt ... 437
17 DGT Brett Positionen eingeben ... 438

Teil VI Glossar 438

1 Alpha-Beta ... 438
2 Analysemodus ... 439
3 Analysestufe ... 439
4 Algorithmus ... 440
5 Bauerneinheiten ... 440
6 Baum ... 440
7 Bewertungsfunktion ... 441

© 2017 ChessBase

8 Buch ... 442
9 Datenbank ... 442
10 Das Datenbankfenster ... 443
11 Datenformate ... 443
12 DLL ... 444
13 ECO-Klassifikation ... 445
14 Endspieldatenbank ... 445
15 Engine ... 446
16 Engine-System ... 446
17 EPD-Format ... 447
18 HashTabellen ... 448
19 Hashtabellen löschen ... 448
20 Horizonteffekt ... 449
21 Index ... 449
22 Knoten ... 449
23 Lernfähigkeit ... 450
24 Permanent Brain ... 451
25 PGN-Format ... 451
26 Positionsbaum ... 451
27 PowerBook ... 453
28 Ranglisten ... 453
29 Schlüssel ... 454
30 Suchtiefe ... 454
31 TableBases ... 455
32 Thompson-Datenbanken ... 456

Index **457**

© 2017 ChessBase

1 Erste Schritte

1.1 Einleitung



Partie spielen
Spielstufen
Hilfestellungen während der Partie
Fenster anordnen
Partie aus Datenbank nachspielen
Partie analysieren lassen
Let`s Check
Engine Cloud
Freundschaftspartien
Wertungspartien
Web Apps

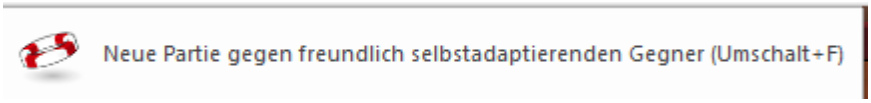
Weitere Informationen zu ***Fritz 16*** und allen Zusatzprodukten finden Sie im Internet unter www.chessbase.de

Klick auf ***Fritz*** (oder Leertaste) öffnet das Schachprogramm mit den klassischen Menüs.



Klicken Sie auf "*Freund-Modus*", um direkt eine Partie zu spielen.

© 2017 ChessBase



Mit Klick auf "***Playchess.com***" (oder Enter-Taste) spielen Sie online Schach oder Kiebitzen bei Meisterturnieren.



Klick auf "***Datenbank***" öffnet die mitgelieferte Partiendatenbank. Dort können Sie Partien suchen und per Doppelklick laden.



© 2017 ChessBase

Die farbigen Schalter rechts führen zu den ChessBase Web Apps.

Klicken Sie auf Playchess.com, um einen ChessBase Account anzulegen. Wenn Sie diesen mit der Seriennummer freischalten, die Sie mit diesem Programm erhalten haben, ist er für alle Web-Apps gültig.

Die ChessBase Web Apps laufen auch auf Ihrem Smartphone. Nutzen Sie Ihren Account, um unterwegs Taktik zu trainieren, oder Ihre Eröffnungen auswendig zu lernen.

1.2 Programm Aktivierung

Beim ersten Programmstart ist die Eingabe der mitgelieferten Seriennummer erforderlich.

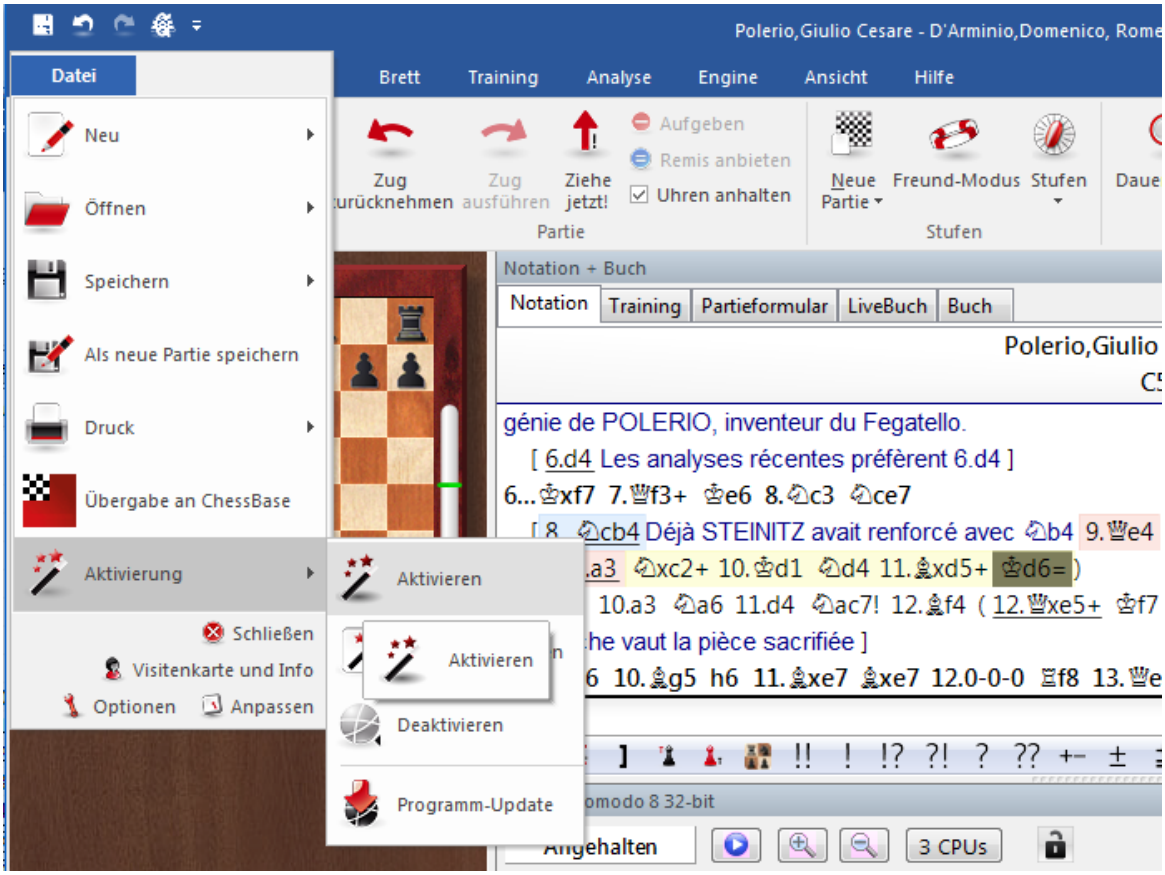
Die Seriennummer finden Sie unterhalb der DVD Halterung auf der Innenseite der DVD ROM.

Falls Sie die Downloadversion des Programms gekauft haben, finden Sie die Seriennummer in Ihrem Shopkonto zusammen mit den Installationsdateien.

Nach der Freischaltung mit der Seriennummer registrieren Sie das Programm bitte via Internet.

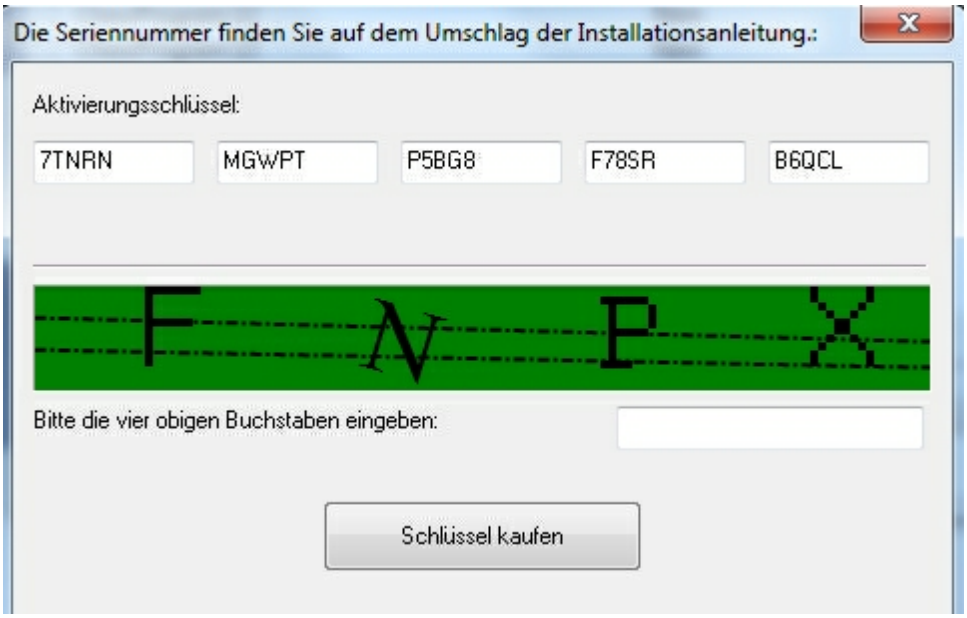
Unter dem ***Menü Datei*** finden Sie den Eintrag *Aktivierung* .

© 2017 ChessBase



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.

Nach der Aktivierung der Funktion kommt folgender Dialog:



© 2017 ChessBase

–

Falls die eingegebene Seriennummer nicht bereits in den Eingabefeldern übernommen wurde, geben Sie noch einmal die Nummer ein. Mit einer Seriennummer kann der Anwender maximal drei Installationen auf unterschiedlichen Rechnern freischalten. Wenn Sie z.B. das Programm auf einem neuen Rechner installieren wollen oder Ihr System neu aufsetzen, sollten Sie zuvor immer 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.

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

Informationen zum ChessBase Admin Tool ....

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.

Per Hand aktivieren

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

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

Das Programm zeigt nach Eingabe des Aktivierungsschlüssels die Hardwareerkennung Ihres PCs

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

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

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

Ihr Programm wurde erfolgreich aktiviert.

© 2017 ChessBase

Mit der Seriennummer können Sie einen Basis Zugang (Classic Mitgliedschaft auf Schach.de) auf dem Schachserver Schach.de für ein halbes Jahr freischalten.

Auf Schach.de können Sie die Seriennummer unter *Mein Konto - Seriennummer eingeben* für die Verlängerung des Zugangs eingeben.

1.3 Startbildschirm

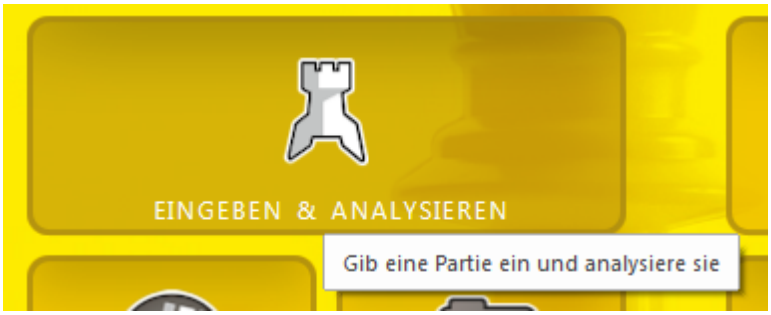
Über den Startbildschirm des Programms können Sie alle unterschiedlichen Anwendungssituationen, die das Programm bietet, direkt mit einem Mausklick aufrufen. Das komplexe Programm unterscheidet strikt **zwischen Spiel – und Analysefunktionen**.

Damit werden im Programm die entsprechenden Funktionen in der Menüleiste angepasst und ermöglichen dem Anwender ein konzentrierteres Arbeiten.

Der Eintrag „ ***Einfache Partie*** " ermöglicht es Ihnen, eine in der Spielstärke angepasste Partie gegen Fritz zu spielen.



Über „ ***Eingeben & Analysieren*** " erreichen Sie direkt die Analysemodi des Programms.

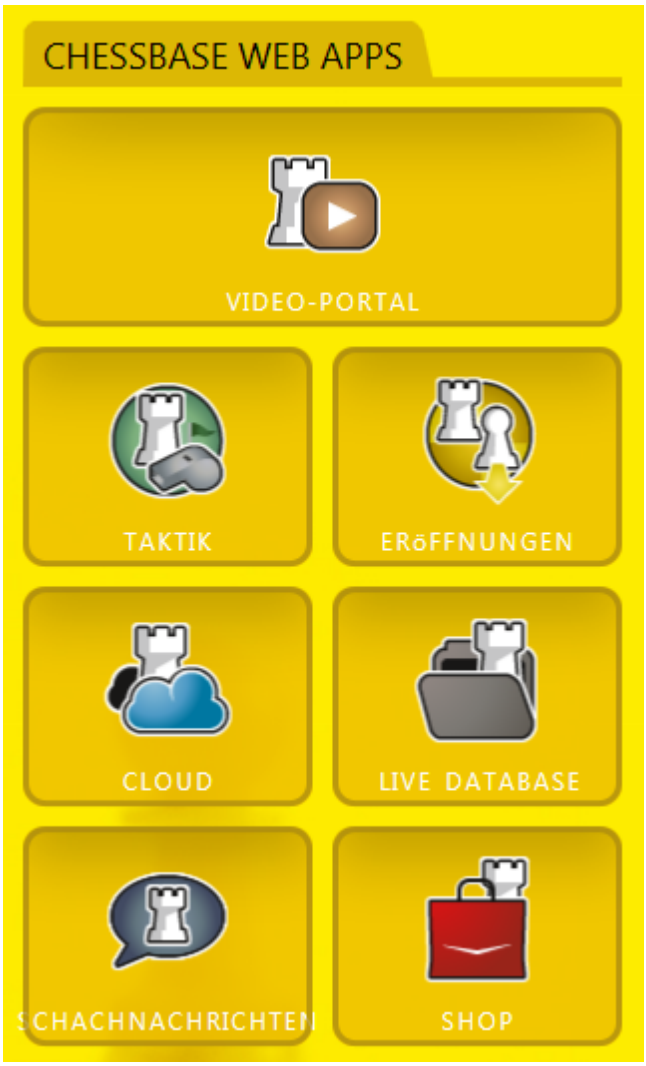


Generell hilft Ihnen die übersichtliche Strukturierung des Startbildschirms direkt die gewünschte Anwendungssituation, z.B. den Schachserver, zu erreichen.

© 2017 ChessBase

Klassische Menüs bietet Ihnen die gewohnte Ansicht der Vorgängerversionen.

Der Zugriff auf die Web Apps ist ebenfalls direkt vom Startbildschirm aus möglich.



Bitte achten Sie darauf, dass Sie sich für die Nutzung der Onlinefunktion permanent anmelden.

1.4 Anmelden

Viele der webbasierten Funktionen des Programms setzen einen registrierten ChessBase Account voraus.

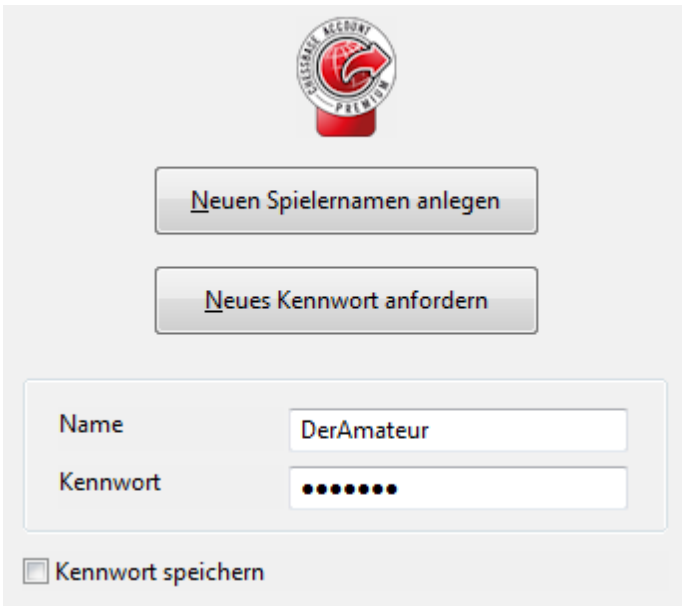
Mit der Seriennummer des Programms können Sie einen ChessBase Account registieren oder die Nutzungsdauer eines existierenden Accounts verlängern.

© 2017 ChessBase

„
Damit der Anwender nicht andauernd seine Anmeldedaten eingeben muß, bietet das Programm die Möglichkeit, sich dauerhaft für die Nutzung der webbasierten Dienste mit dem Programm anzumelden. Ein typisches Beispiel wäre die Nutzung des Schachservers.



Damit starten Sie den folgenden Anmeldedialog.



Neuen Spielernamen anlegen ermöglicht es Neuanwendern einen neuen Spielernamen anzulegen.

Falls Sie bereits einen Account besitzen, geben Sie einfach Ihre Zugangsdaten ein.

Der Status zu dem ChessBase Account wird ebenfalls im oberen Bereich des Bildschirms angezeigt.



Per Klick auf ihren Spielernamen können Sie direkt die Einstellungen ihres Accounts bearbeiten.

„***Kennwort speichern***“ erleichtert den Zugang nach einem Neustart des Programms, denn Sie müssen nicht jedes Mal die Zugangsdaten neu eingeben.

© 2017 ChessBase

"

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.

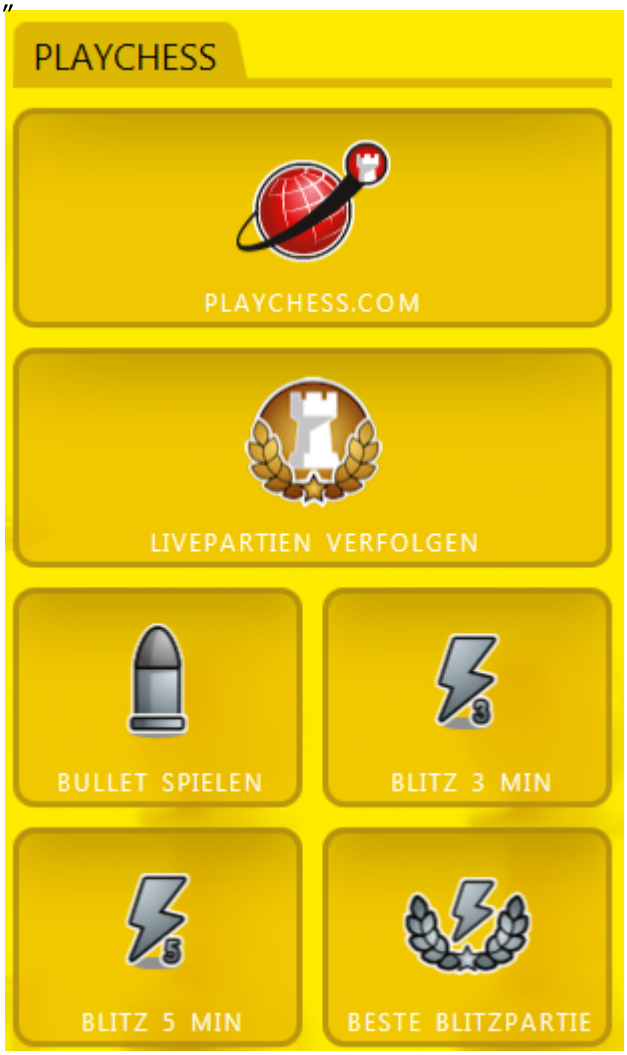
Sie können nach der Anmeldung einfach ausprobieren, ob die Anmeldung funktioniert hat. Klick auf *„Playchess.com* " startet den Zugang mit Ihrem Nutzernamen zum Schachserver.

Dieses Prinzip wiederholt sich in den Fenstern, die eine Anmeldung für einen Server erfordern.

Im Startbildschirm sind dies im einzelnen:

1. Schachserver: Die Anmeldung erfolgt automatisch. Sie können sofort loslegen. Hier unterscheidet der Startbildschirm nach besonders beliebten Anwendungssituationen und Spielmodi.

© 2017 ChessBase



Livepartien verfolgen ermöglicht beispielsweise den direkten Zugriff mit den wichtigsten aktuell übertragenen Großmeisterpartien!

2. Zugriff auf die verfügbaren WebApps. Auch hier erfolgt die Anmeldung per Klick auf die gewünschte App automatisch.

© 2017 ChessBase



Informationen zum ChessBase Account

Für die Nutzung unserer Web Apps wird zwingend ein ChessBase Acount vorausgesetzt. Jeder Anwender, der diesen Service nutzen möchte, muß also einen ChessBase Account anlegen. Mit dem Programm bekommen Sie einen Premiumzugang. Im Vergleich zu unseren PC Programmen bieten die Web Apps den großen Vorteil, daß diese Anwendungen systemübergreifend genutzt werden können, egal ob Sie einen Recher mit Linux, dem MAC oder ein mobiles Gerät (Smartphones, Tablets) benutzen. Ein funktionierender Internetzugang und ein Browser genügen, damit Sie die unterschiedlichen Programme nutzen können. Damit können Sie jederzeit von unterwegs effektives Schachtraining betreiben. Schach gegen andere Menschen oder gegen ein Schachprogramm spielen, Schach live verfolgen, eigene Schachdaten und Eröffnungen speichern, bearbeiten, analysieren u.s.w. Alle diese Funktionen können Sie jederzeit und unterwegs mit einem ChessBase Account realisieren!

© 2017 ChessBase

1.5 Eine Partie spielen

Sie starten das Programm nach der Installation via Doppelklick auf das Programmsymbol auf dem Desktop.

Zuerst wird der Startbildschirm eingeblendet.



Unter dem Abschnitt ***Fritz*** starten Sie das Schachprogramm, den Analysemodus oder wahlweise die klassiche Ansicht.

Playchess verbindet Sie direkt mit unserem Schachserver. Der Dialog bietet Ihnen die Möglichkeit, direkt auf bestimmte Funktionen des Servers zuzugreifen. Beispielsweise können Sie vom Startbildschirm direkt zu den Liveübertragungen wechseln.

Datenbank öffnet das Datenbankmodul von Fritz mit dem Auswahldialog für Datenbanken.

ChessBase Web Apps Über die diversen Schalter am rechten Rand des Startbildschirms können Sie direkt auf unsere webbasierten Apps zugreifen, die mit jedem gängigen Browser nutzbar sind. Nutzen Sie die Möglichkeit zum kostenlosen Taktiktraining, Speicherung eigener Partien auf dem Cloudserver oder den direkten Browserzugriff auf die große Onlinedatenbank!

© 2017 ChessBase

Sobald das Programm installiert und gestartet ist, kann es losgehen.

Sie können Züge folgendermaßen eingeben:

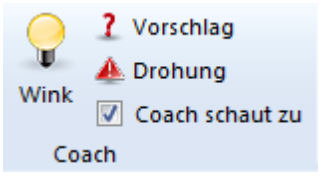
Klicken Sie mit der Maus auf die Figur, die ziehen soll und halten Sie die Maustaste gedrückt. Bei gedrückter Maustaste ziehen Sie die Figur auf das Zielfeld und lassen dort los. Das Programm wird automatisch nach wenigen Sekunden antworten.

Unter *Datei - Optionen* Einstellungen - Partie können Sie mittels vordefinierter Parameter einstellen, wie Sie die Züge in dem Programm eingeben wollen.

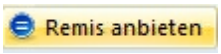
Wenn Sie einen Zug zurücknehmen wollen, klicken Sie auf " Zug zurücknehmen" unter Brett oder nehmen den Zug via Klick auf den Button unterhalb des Schachbrettes zurück.



Weil das Programm inzwischen auch die stärksten Großmeister der Welt schlagen kann, bekommen Sie zahlreiche Hilfestellungen während der Partie.



In einer ausgeglichenen Stellungen bieten Sie Remis: *Start - Remis anbieten*.



Meist gibt es darauf eine respektlose Antwort. Erscheint die Lage hoffnungslos, geben Sie auf: *Start - Aufgeben*.

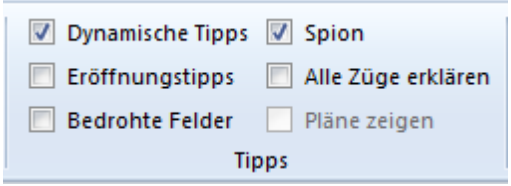
Wenn Sie Freundschaftspartien spielen, stellt sich das Programm auf Ihre Spielstärke ein, spielt jedoch weiterhin vernünftig.

Hinweis: Alle Ihre Partien gegen eine Schachengine werden automatisch in der Autosave-Datenbank gespeichert.

© 2017 ChessBase

1.6 Hilfestellungen während der Partie

Während einer Partie können Sie folgende Hilfestellungen bekommen.



Wink	Ein indirekter Hinweis
Vorschlag	Ein direkter Zugvorschlag
Drohung	Zeigt, was droht.
Alle Züge erklären	Öffnet eine kommentierte Liste aller möglichen Züge.
Coach schaut zu	Der Schachcoach überwacht die Züge und gibt Hinweise zur Partie
Dynamische Tipps	Grafische Anzeige der Kräftekonstellationen auf dem Brett
Kiebitz laden	Öffnet ein Fenster mit einer anderen Engine, die für den Menschen mitrechnet.
Erwarteter Zug	Zeigt, welchen Zug das Programm gerade erwartet.
Stellungserklärer	Gibt Texterklärungen zur aktuellen Stellung.
Let`s Check	Zugriff auf Computeranalysen
Assisted Analysis	Grafische Anzeige der Zugqualität auf dem Brett
Mausrad	Zugvorschlag via Mausrad

© 2017 ChessBase

1.7 Die Spielstufen

Angepasste Spielstufen

Im Startbildschirm von Fritz 16 können Sie alle spielstärkereduzierten Spielstufen unter „ *Einfache Partie* “ starten.

Spielstufen mit voller Spielstärke:

Blitzpartie
Lange Partie
Wertungspartien

Spielstufen mit verminderter Spielstärke:

Freundschaftspartie

Spezielle Spielstufen

Räuberschach
Schach 960

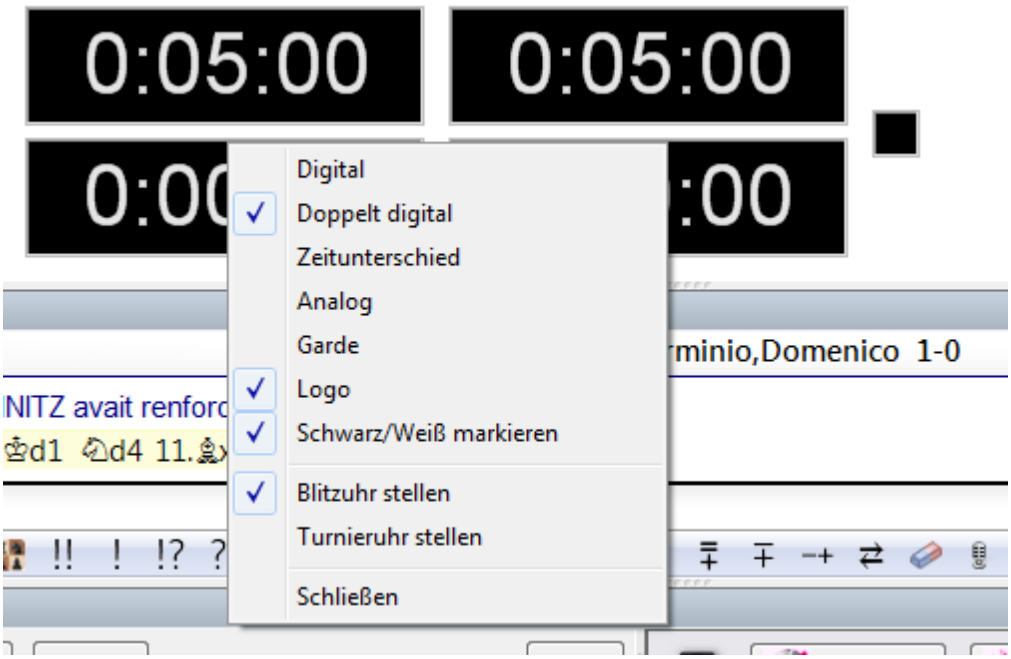
Außerdem kann das Programm mit fester Rechentiefe oder fester Bedenkzeit pro Zug spielen: Klick auf *Start - Stufen - Feste Tiefe/Zeit*.



Wenn Sie eine der beiden Spielstufen mit voller Spielstärke eingeschaltet haben, kann die Funktion Spielstärke optimieren aufgerufen werden, um das Programm optimal zu konfigurieren.

Blitz- und Turnierstufen können direkt über das Kontextmenü der Schachuhr aufgerufen werden.

© 2017 ChessBase



1.8 Wert der Figuren

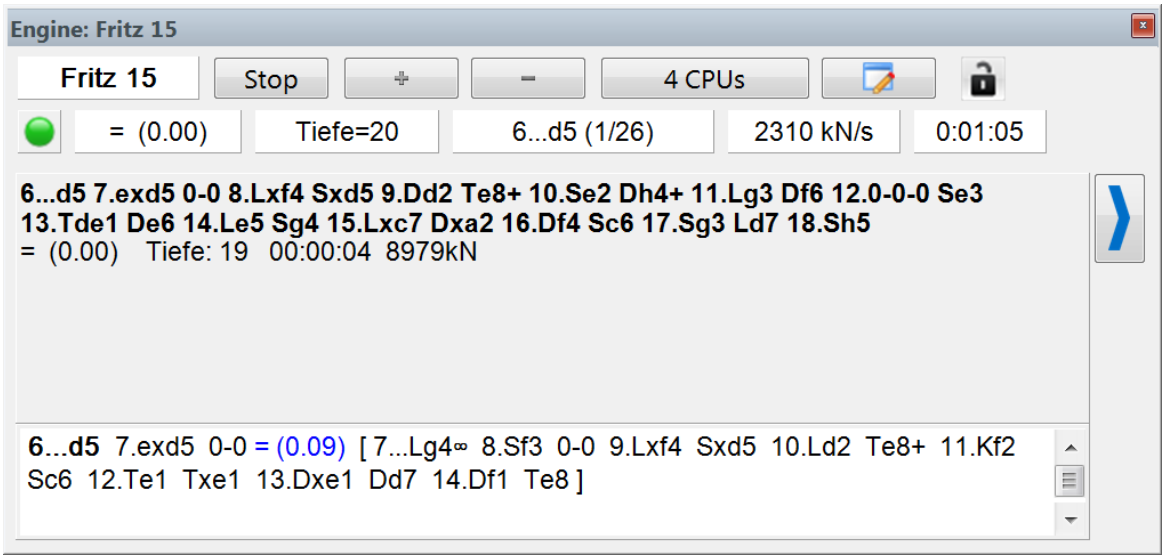
Der Wert der Figuren ist elementar für das Schach. Zwischen starken Spielern kann ein materielles Ungleichgewicht von nur einem Bauern schon die Partie entscheiden. Der Wert der Figuren wird in Vielfachen des Wertes eines Bauern angegeben, den Bauerneinheiten:

Figur	**Wert in Bauerneinheiten**
Bauer	Eins
Springer	Drei
Läufer	Drei
Turm	Fünf
Dame	Neun

In einem Schachprogramm werden die Stellungsbewertungen in Bauerneinheiten angegeben. Wenn das Programm eine Stellung mit +0.2 bewertet, meint es, Weiß steht um das materielle Äquivalent von 0.2 Bauern besser (was nicht viel ist).

Im folgenden Beispiel zeigt die Engine eine ausgeglichene Stellung an. Das Programm bewertet die Position mittels 0.00 als absolut ausgeglichen.

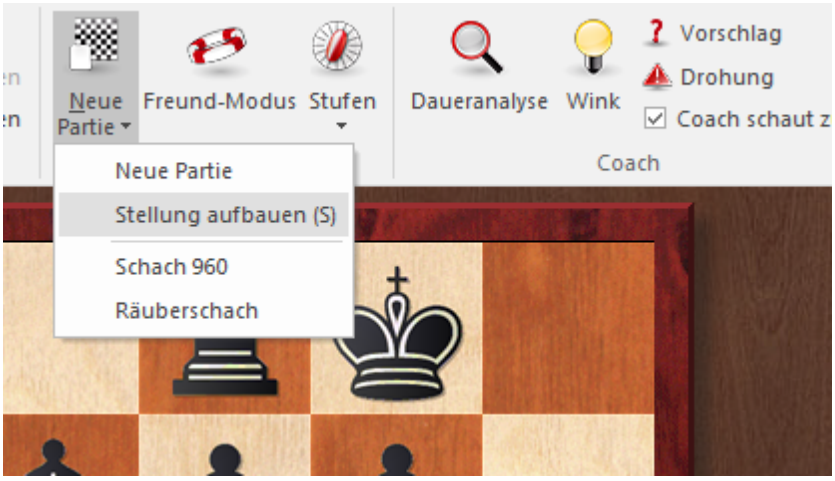
© 2017 ChessBase



1.9 Stellung eingeben

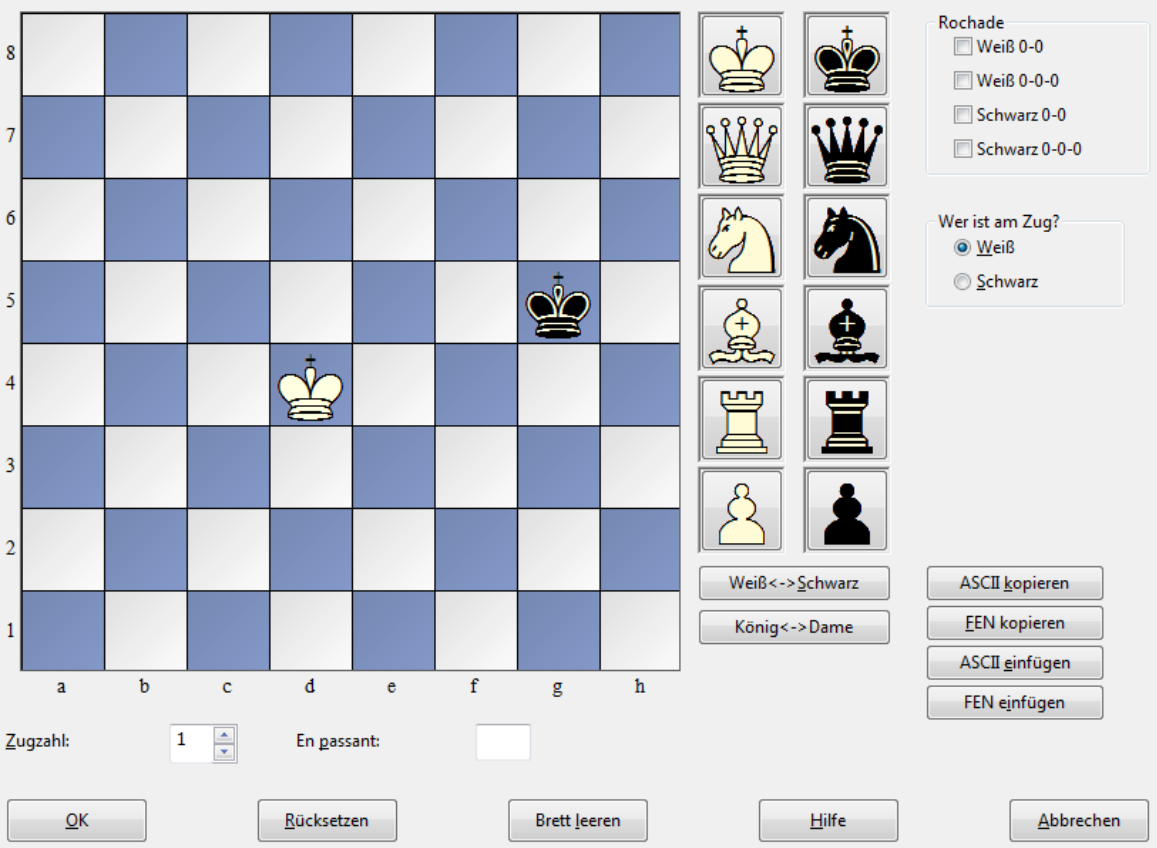
Wie gibt man Taktikstellungen, Endspiele oder Schachprobleme ein?

Über die Taste **S** starten Sie den Dialog zur Stellungseingabe.



Alternativ *Einfügen - Stellung aufbauen.*

© 2017 ChessBase



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 grundsätzlich 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.

Tipp: Figuren können per Klick und niedergehaltener Maustaste auf dem Brett verschoben werden. Ein einzelner Klick auf eine Figur mit derselben Zielfigur löscht diese.

In dem Dialog für die Stellungseingabe finden Sie unterhalb der Figurenleiste zwei

© 2017 ChessBase

Schalter :



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

2 Allgemeine Bedienung

2.1 Bedienungskonzept mit 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.

Je nach Modus werden unterschiedliche Ribbons angezeigt. Sie stellen fest, dass die Auswahl der Ribbons dem Anwendungsgebiet angepasst ist.



Damit sind die Zeiten vorbei, in denen man sich durch mehrstufige Menüs und Untermenüs hangeln musste. 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", „Einfügen" oder „Brett".

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.

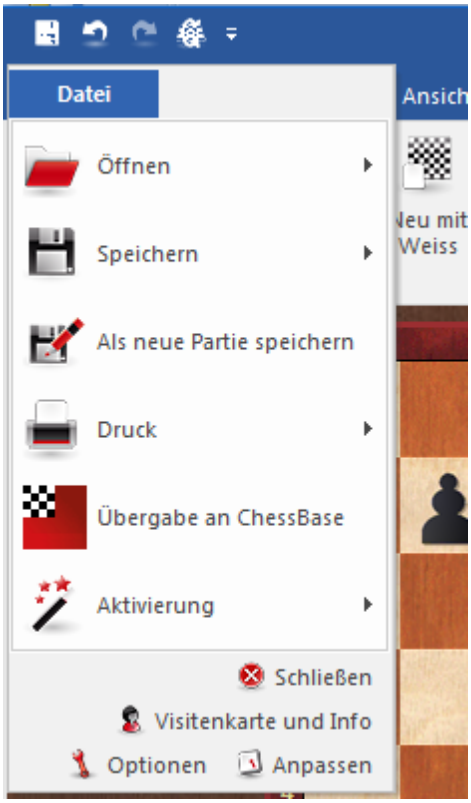
© 2017 ChessBase

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.

Eine sehr wichtige Funktion innerhalb dieses Bedienerkonzeptes nimmt das ***Menü Datei*** ein.



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

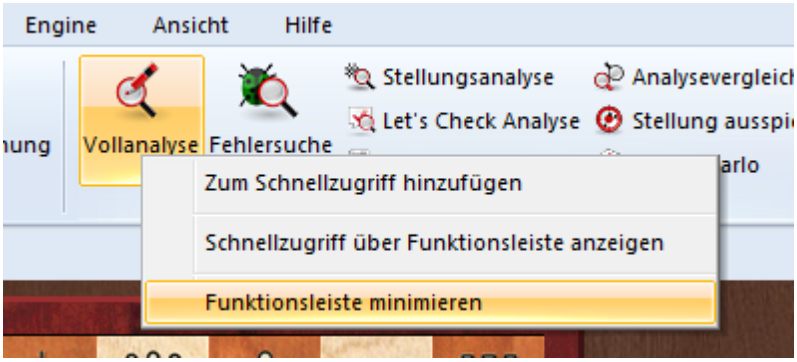
Eine weitere wichtige Komponente ist die Symbolleiste, über die man besonders häufig genutzte Funktionen direkt mit einem einzigen Mausklick aufrufen kann.

© 2017 ChessBase



Der Anwender kann festlegen, ob die Symbolleiste unter den Ribbons oder in der Titelleiste des Programms angezeigt wird. Mit einem Rechtsklick kann diese Option angezeigt werden.

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 dem Programm 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.

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.

© 2017 ChessBase



Das Beispiel zeigt den Eintrag mit den Spielstufen. Per Klick auf den kleinen Pfeil öffnet sich das dazugehörige Untermenü mit weiteren Zusatzfunktionen.

Mit Hilfe der Ribbons wird die Bedienung des Programms erheblich vereinfacht. Es ist unbestritten, dass die neue Benutzerführung eine gewisse Einarbeitung voraussetzt, wenn man die bisher bekannten Menüstrukturen gewohnt war. Die Benutzerführung mit Ribbons ist dafür bedeutend übersichtlicher und viele Funktionen sind einfach schneller zugänglich.

2.2 Fenster anordnen

Die Fensterflächen des Programms können in der Größe geändert und verschoben werden. Das Programm arbeitet mit automatisch aneinander andockenden Fenstern, um Ihnen das Einjustieren überlappender Fenster zu ersparen.

Größe verändern

Bewegen Sie den Mauspfeil auf die Trennleisten zwischen zwei Fensterflächen - der Pfeil wird zum Trennsymbol.



Klicken Sie auf die Trennleiste und verschieben Sie diese bei gehaltener Maustaste.

Fenster neu andocken

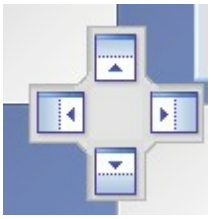
Das Programm bietet jetzt eine neue Verwaltung der Fenster für intuitiveres „Andocken". Dazu klicken Sie auf die Griffleiste und verschieben Sie mit gedrückter Maustaste das Fenster auf dem Bildschirm. In unserem Beispiel möchten wir das Fenster mit der Schachuhr direkt über dem Schachbrett positionieren.

© 2017 ChessBase



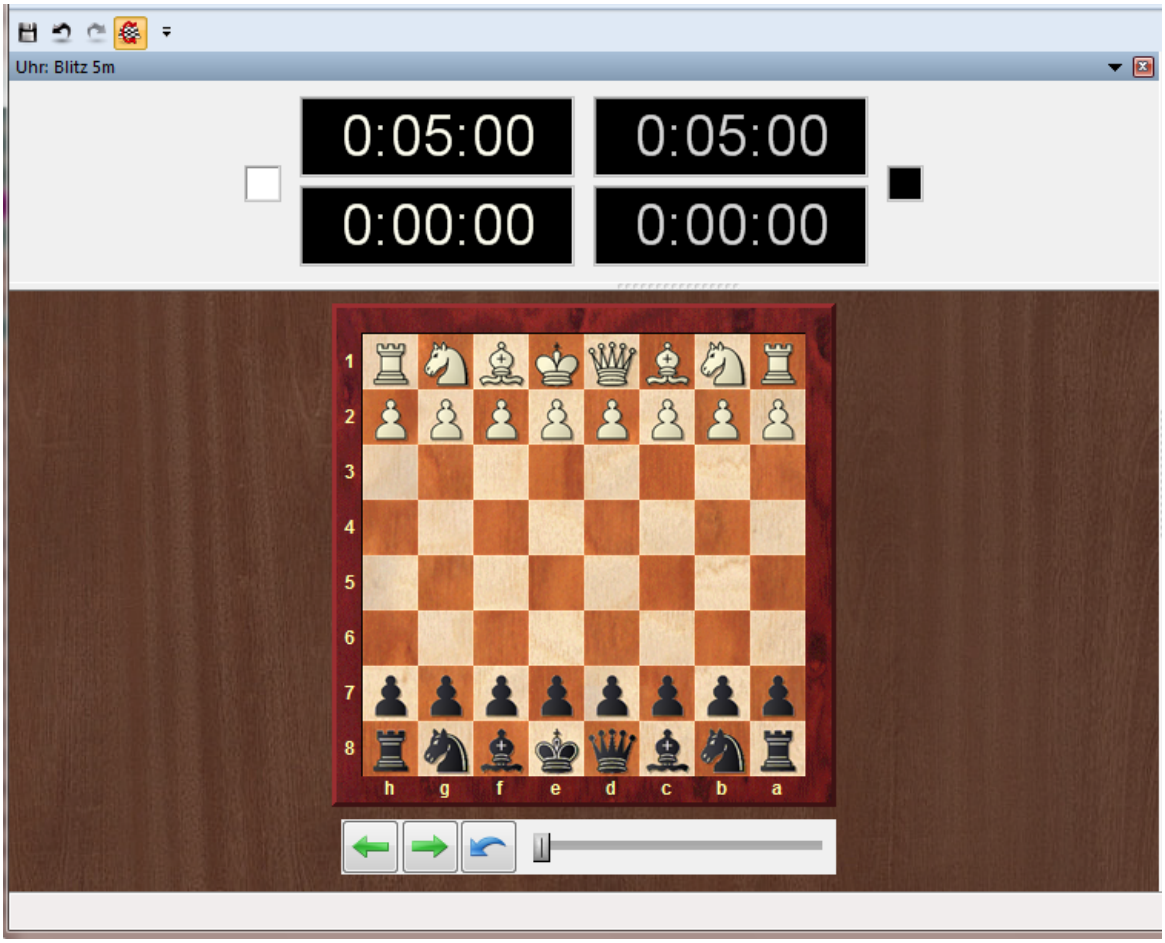
Auf dem Bildschirm des Programms finden Sie jetzt mehrere Pfeilschalter. Die Positionierungsschalter werden jedes Mal angezeigt, wenn Sie ein Fenster auf dem Bildschirm neu plazieren und andocken wollen. Mit Hilfe dieser Schalter kann man jetzt viel genauer die Positionierung des zu plazierenden Fensters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

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



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

© 2017 ChessBase



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

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

Das Programm kennt vorgefertigte Standard Layouts für typische Aufgabengebiete.

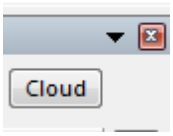
Fenster abdocken

Sie können bestimmte Fenster auch frei auf dem Bildschirm plazieren. Fenster abdocken ...

© 2017 ChessBase

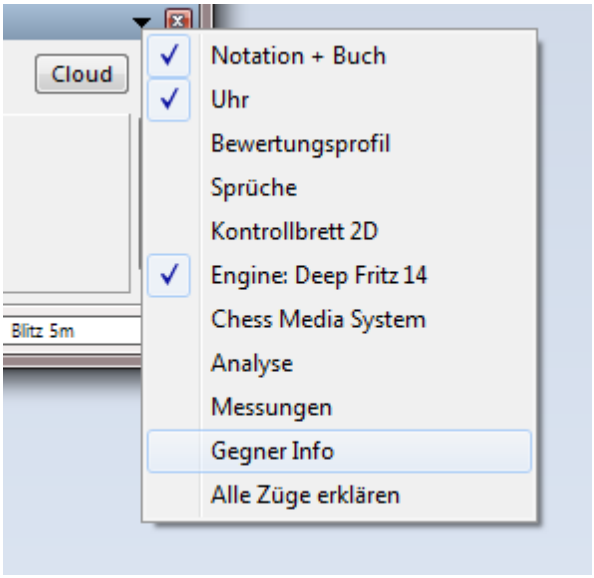
2.3 Bedienelemente Fensterflächen

Das Programm bietet zusätzliche Bedienelemente für wichtige Fensterflächen.



Klick auf das Kreuzsymbol schliesst das Fenster.

Mit einem Klick auf das Pfeilsymbol öffnet man ein kleines Menü.



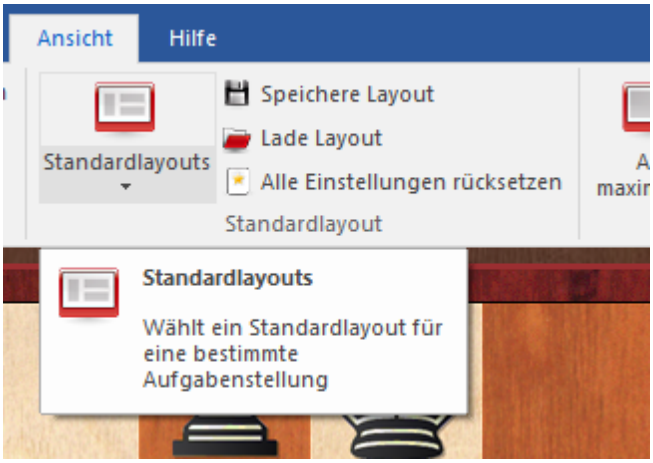
Hier kann man die angezeigten Fenster schnell ein – oder ausblenden.

2.4 Standard Layouts

Klassische Menüs

Unter *Ansicht - Standard Layouts* finden Sie acht vorgefertigte Fensteranordnungen für bestimmte Standardanwendungen:

© 2017 ChessBase



Standard	Werkseinstellung für Farben und Fenster.
Großes Brett	Das Programmfenster wird maximiert und die Brettgröße optimiert.
Große Notation	Das Programmfenster wird maximiert und eine große Notation zum Nachspielen von Partien gewählt.
Große Engine	Das Enginefenster nimmt die volle Breite des maximierten Programmfensters ein.
Große Analyse	Lädt eine Einstellung mit großem Analysebrett zum Eingeben und Analysieren von Varianten.
Nur Brett	Alle Fenster verschwinden. Wirkt besonders gut im Vollbildmodus.
Brett und Uhr	Blendet nur die Fensterflächen für Schachbrett und Schachuhr ein. Ideal für ernsthafte Partien.
Buch durchsuchen	Großes Brett und großes Buchfenster zum Eröffnungsstudium.
Alle Fenster	Mit Spruchfenster und Bewertungsprofil. Ergibt ein Fritz5-ähnliches Layout.
Mini Brett	Das Programmfenster mit Brett alleine wird klein in die rechte obere Schirmecke platziert.

Tipp: Prägen Sie sich die Tastaturkürzel STRG-1, ..., STRG-9 für die Standardlayouts ein.

© 2017 ChessBase

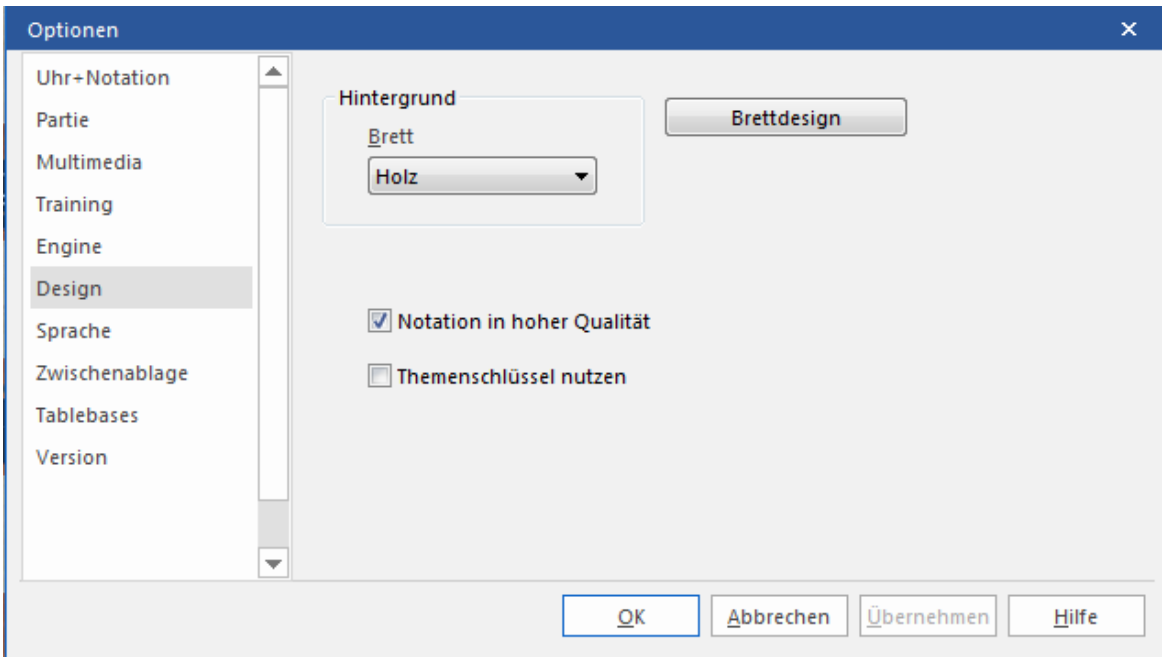
2.5 Fensterfarben und Gestaltung

Unter dem ***Menü Datei*** rufen Sie den Einstelldialog für die benutzerdefinierte Anpassung der grafischen Oberfläche auf.



Wählen Sie jetzt mit einem Klick auf den Eintrag Optionen den Einstelldialog auf.

Optionen - Einstellungen - Design



Hintergrund - Brett

Legt den Hintergrund im Brettfenster fest.

© 2017 ChessBase

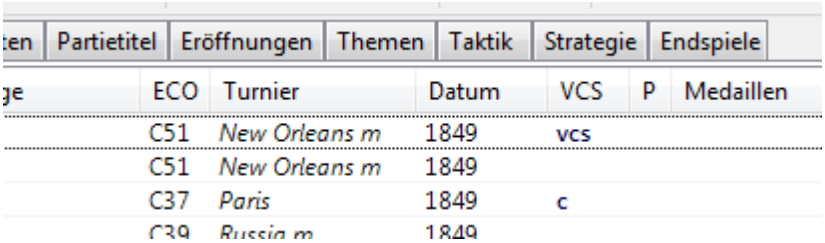
Windows Standardfarben
Erzwingt für Textausgaben die in der Windows Systemsteuerung eingestellten Fensterhintergründe und Zeichenfarben. Dies erlaubt sehbehinderten Anwendern die Einstellung kontrastreicherer Farbwahlen. Die Einstellung wird erst bei einem Neustart des Programms voll wirksam.

Brettdesign
Führt zur Einstellung der Brettfarben.und Hintergründe des 2D-Brettes.

Einstellungen 3D Brett
Lädt den Einstelldialog für das 3D Brett

Notation in hoher Qualität sorgt für eine besonders scharfe Darstellung auf dem Bildschirm. Bei Problemen mit der Darstellung von Notation oder Listenfenstern sollten Sie diese Option deaktivieren.

Themenschlüssel nutzen
Die Schlüssel *Themen*, *Strategie*, *Taktik* und *Endspiele* im Listenfenster einer Datenbank sind sogenannte Themenschlüssel.



Jedem Eintrag im Themenschlüssel ist eine Suchmaske zugeordnet. Bei der Klassifikation einer Datenbank wird für jede Partie geprüft, ob sie die Bedingungen der Suchmaske erfüllt. Falls ja, gelangt sie in den zugeordneten Schlüsselbegriff.

Eine Partie wird nur dann in einen Unterschlüssel eingeordnet, wenn Sie in alle Suchmasken der Oberschlüssel paßt. Wenn Sie im Themenschlüssel einen Schlüsselbegriff anklicken und Kontextmenü Bearbeiten -Bearbeiten aufrufen, so erscheint die zugeordnete Suchmaske.

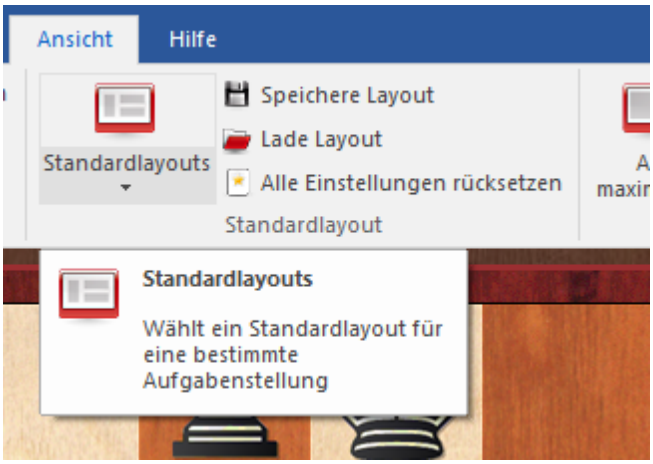
Hinweis: Themenschlüssel ist nur noch optional verfügbar. Die Suche nach ähnlichen Endspielen oder ähnlichen Strukturen ist präziser und liefert deutlich exaktere Resultate.

© 2017 ChessBase

2.6 Layouts erstellen

Das Programm bietet zahlreiche Optionen, die Benutzeroberfläche nach eigenem Gusto zu gestalten. Sie können sich ihre Arbeitsumgebung mit unterschiedlichen Brettgrafiken und Figurensätzen "einrichten". Unser neuen Programme orientiert sich strikt an den Vorgaben von Microsoft für die Konzeption von Benutzerschnittstellen. Die Technik kennen Sie bereits vom Windows-Explorer oder Outlook. Wenn Sie ein Fenster in der Größe verändern, passen sich die restlichen Fenster automatisch im Bildschirm an.

Der entscheidende Vorteil: überlappende Fenster und ein unaufgeräumter Bildschirm gehören damit endgültig der Vergangenheit an und Sie können sich voll und ganz auf ihre schachliche Arbeit konzentrieren.



Hinweis: Fenster wie Notation, Engine, Chat, Uhr, etc. können frei abgedockt werden. Hinweise finden Sie hier .....

Fenstertechnik 1

Im Menü Fenster können Sie auswählen, welches Fenster mit der entsprechenden Information angezeigt werden soll. In dem Programm gibt es z.B. für die Anzeige der Recheninformationen, die Notation, das Schachbrett, das Eröffnungsbuch u.s.w. jeweils ein eigenes Fenster. Die Fenster lassen sich auf dem Bildschirm verschieben und in der Größe ändern.

Zwischen den einzelnen Fensterflächen finden Sie die Trennleisten.



Wenn Sie den Mauscursor auf eine Trennleiste führen, ändert sich der Mauszeiger und das Trennsymbol erscheint. Klicken Sie jetzt auf die Trennleiste und verschieben Sie mit gedrückter Maustaste. Die Vorzüge der automatischen Skalierung und der daraus

© 2017 ChessBase

resultierenden opimalen proportionalen Aufteilung des Bildschirms leuchten auf Anhieb ein.

Tipp: Sie können die Darstellung der Trennleiste benutzerdefiniert unter *Menü - Optionen - Design* einstellen. Stellen Sie unter Trennleistendicke den gewünschten Wert ein.

Fenstertechnik 2

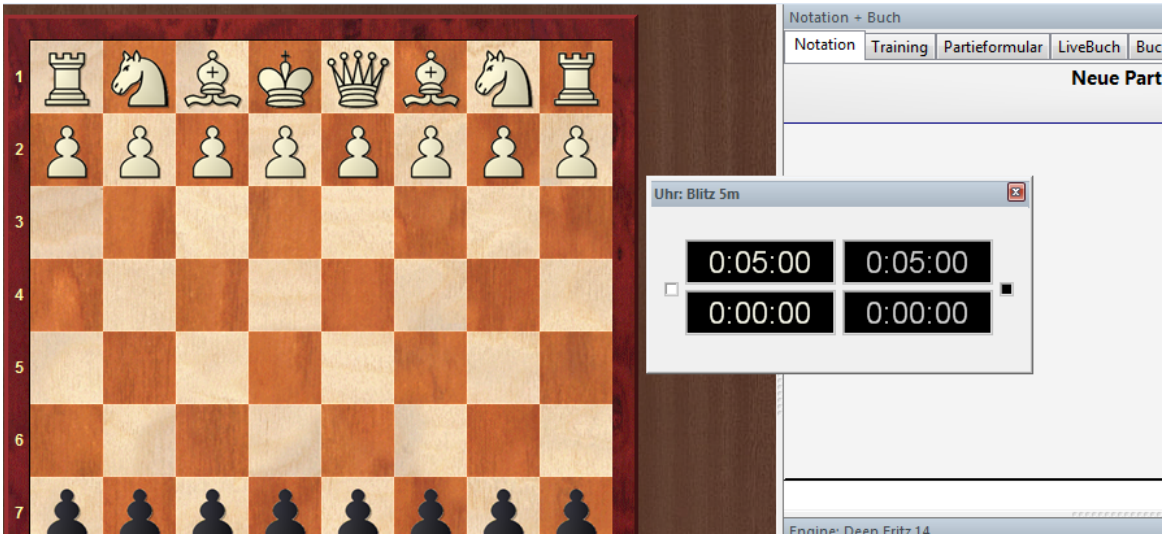
Eine weitere, von vielen Anwendern selten genutzte Option: Sie können die Fenster verschieben und beliebig auf dem Bildschirm positionieren. Um ein Fenster zu verschieben, plazieren Sie den Mauszeiger auf die Trennleiste am oberen Rand eines Fensters. Hinweise zum Verschieben von Fenstern finden Sie hier ....

Mit etwas Übung können Sie den Bildschirm leicht an eigene Vorgaben anpassen.

2.7 Fenster abdocken

Fenster wie *Notation*, *Engine*, *Chat*, *Uhr*, etc. können frei abgedockt werden.

Das Fenster kann am Verschiebebalken gepackt und beliebig auf dem Bildschirm plaziert werden.



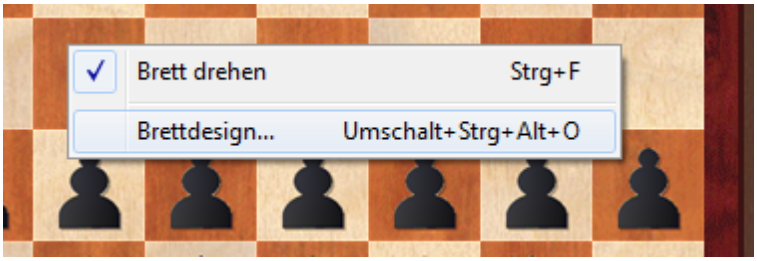
Per Doppelklick auf den Verschiebebalken oder Schliessen des Fensters wird das Fenster wieder an die vorige Position angedockt.

Wenn Sie z.B. beim Blitzen die Schachuhr direkt rechts neben dem Schachbrett plazieren wollen, verschieben Sie das Fenster direkt neben das Schachbrett.

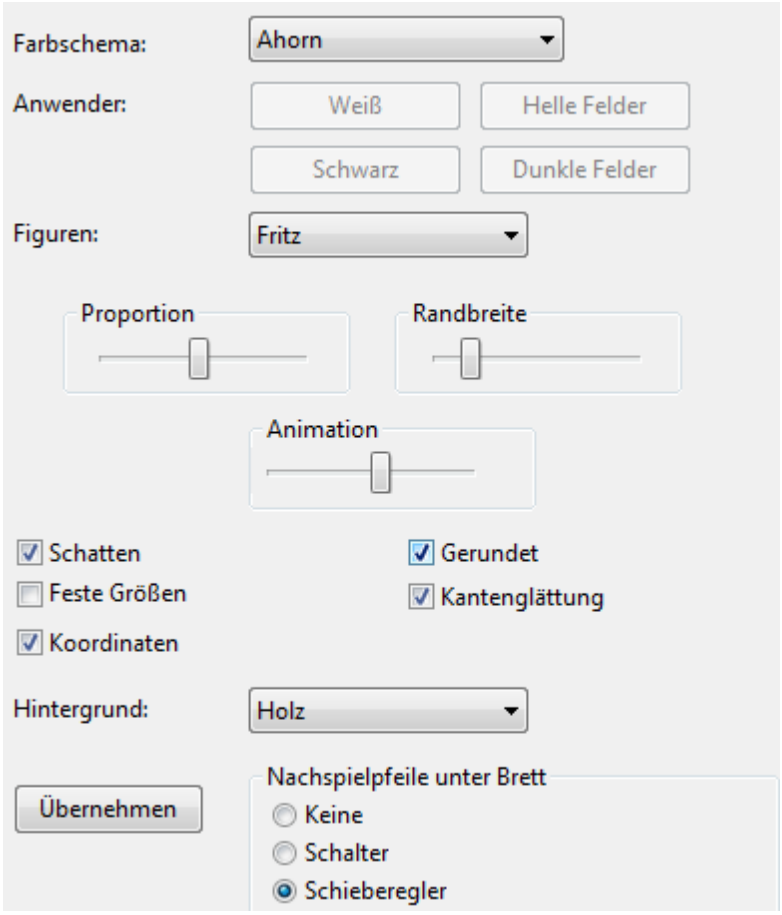
© 2017 ChessBase

2.8 Brettfarben und Figuren verändern

Den Dialog Brettdesign starten Sie am schnellsten mit einem Rechtsklick auf das graphische Schachbrett.



Wählen Sie im Kontextmenü die Option Brettdesign um Farben, Figuren, Randdicke und Hintergrund des 2D-Brettes einzustellen.



Folgende Optionen stehen in dem Dialog zur Verfügung:

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.

© 2017 ChessBase

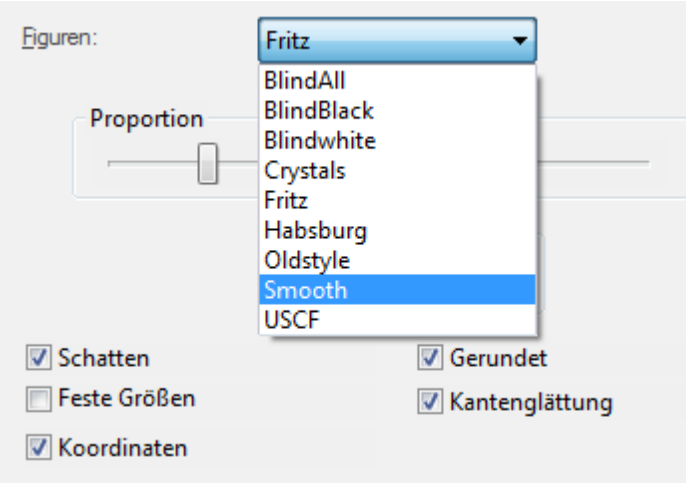
Weiterhin können Sie auch das Material der Brettfelder und des Randes selbst bestimmen: Wählen Sie unter Farbschema den letzten Eintrag User BMP, und geben Sie im nachfolgenden Dialog drei Bilddateien im BMP-Format an.

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. Habsburg entspricht dem Diagrammtyp, der hierzulande häufig in Büchern und Zeitschriften verwandt wird. Crystals wird die Liebhaber einfacher, klarer Formen ansprechen.

Die Darstellung der Figuren auf dem Schachbrett wird mit Hilfe von *True Type Fonts* realisiert.

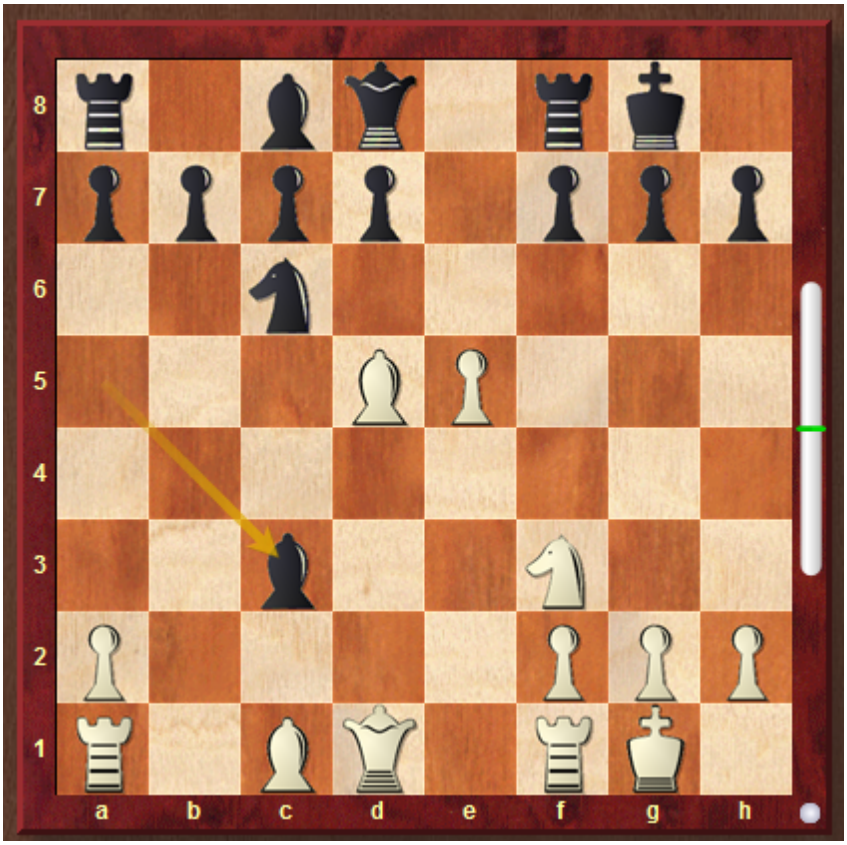
Sie können jederzeit den Figurensatz wechseln. Rechtsklick auf das Schachbrett öffnet den Dialog *Brettdesign* .

Im Dialog finden Sie den Abschnitt Figuren.



Sie können jetzt unter verschiedenen Figurensätzen auswählen. Ganz neu ist der Figurensatz ***Smooth***.

© 2017 ChessBase



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 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 den Figurensatz früherer Programm-Versionen ein, der feste Feldgrößen erzwingt. Dabei stehen Hintergrundmuster und optische Effekte nicht zur Verfügung.

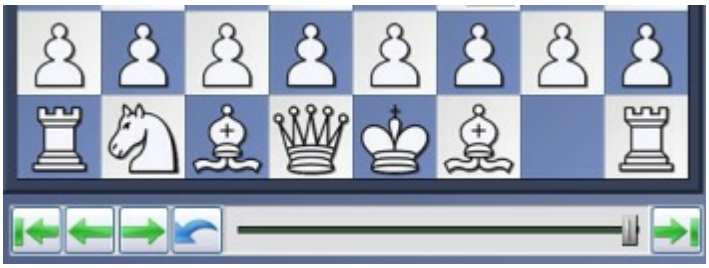
Hintergrund: Wählt das Material des Bretthintergrundes aus. Auch hier stehen die von Ihnen festzulegenden Einheitsfarben oder User Bitmaps zur Verfügung.

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

Nachspielpfeile unter Brett: Setzt fünf 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.

© 2017 ChessBase

Schieberegler: ist eine intuitive neue Navigationsmöglichkeit für Partien.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.



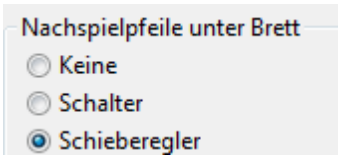
Den Schieberegler erhalten Sie per Rechtsklick auf dem Brett unter *Brettdesign - Schieberegler* oder per Rechtsklickmenü unter dem Brett.

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

2.9 Navigation Brettfenster

Das Programm verfügt über intuitive Navigationsmöglichkeiten für geladene Partien im Brettfenster. Damit kann man schnell und komfortabel durch langzügige Notationen navigieren.und eine bestimmte Partiephase schneller anspringen.

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 verharrt, wird die Bedeutung angezeigt.

Schieberegler : Über den Schieberegler kann man besonders schnell innerhalb der Partienotation navigieren.

© 2017 ChessBase

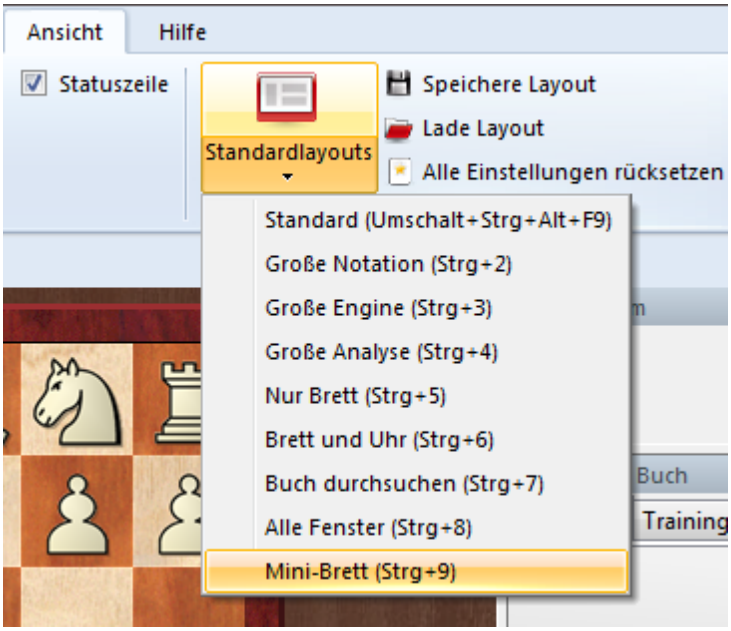


Mit dem Schalter lässt sich durch gezielte Klicks oder Verschieben des Griffs eine bestimmte Partiephase schneller anspringen als über die Notation. Das ist gerade bei langen und kommentierten Partien nützlich.

2.10 Layouts laden und speichern

Ein Layout enthält alle Information über die Anordnung der Fenster und die gewählten Hintergrundmuster und Farben von Brett und Fenstern.

Sie finden eine Reihe von vordefinierten Layouts für unterschiedliche Anwendungszwecke. Nehmen wir z.B. die Voreinstellung Buch durchsuchen. Wie Sie sehen, eignet sich dieses Layout ideal für das Eröffnungstraining. Nur die für diesen Anwendungszweck relevanten Informationen – Schachbrett und Statistikanzeige - sind auf dem Bildschirm eingeblendet.



Die Layouts in den Modi Engine-Match, Wertungspartien, Analyse, oder Shootout werden fest gespeichert.

Das Programm bietet Ihnen die Möglichkeit, selbst definierten Layouts abzuspeichern und bei Bedarf wieder zu laden.

Mit dem Hotkey ***Strg+Shift-S*** können Sie den Dialog zum Speichern der Layouts

© 2017 ChessBase

starten.Nutzen Sie die Möglichkeit, eigene Layouts für unterschiedliche Anwendungsgebiete zu speichern

Hinweis: Die Layouts haben unter dem Programm immer die Dateieindung ***.CBLAY**.

Tipps: Die Standardlayouts decken fast alle praxisrelevanten Anwendungsgebiete ab. Häufig kommt man schneller zum Ziel, wenn man ein Standardlayout modifiziert und erneut – am besten mit einer neuen Bezeichnung – abspeichert.

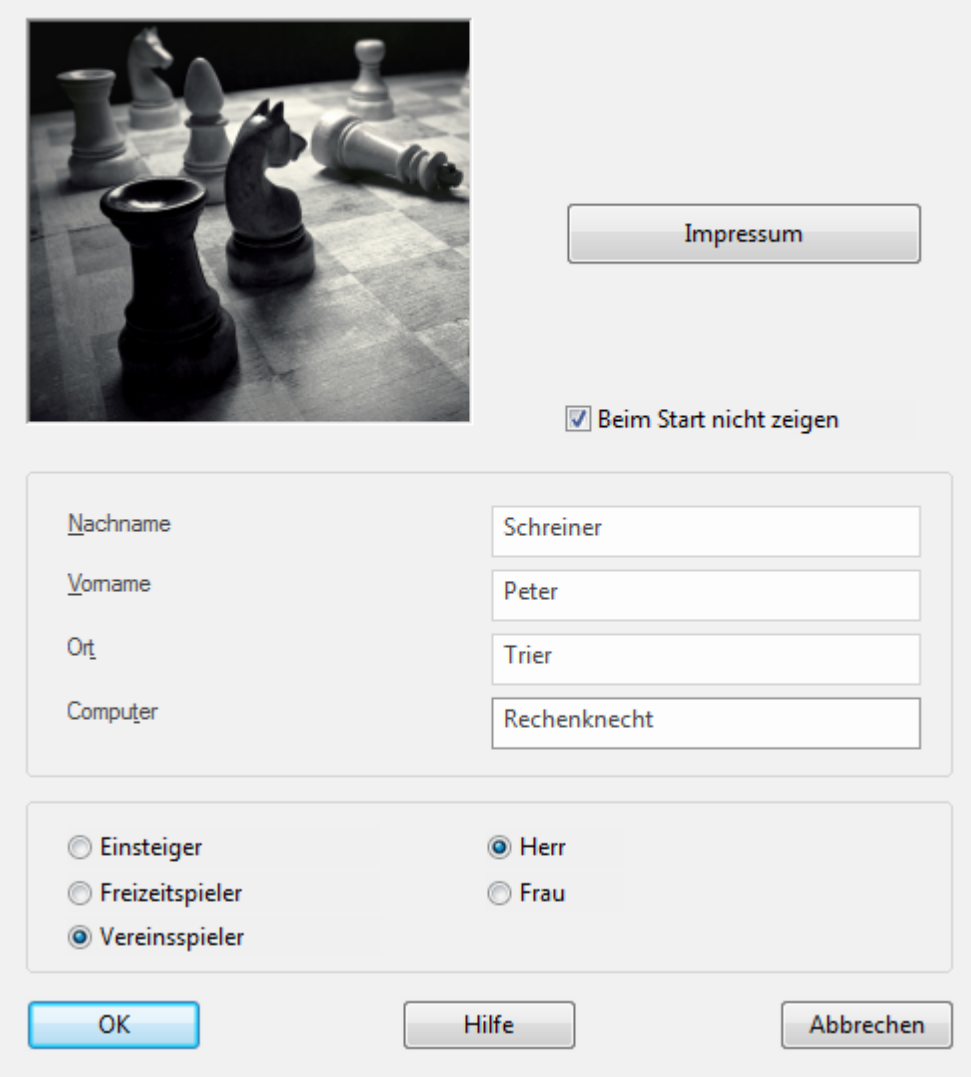
- Rechtsklick auf das Schachbrett ruft die Dialogbox Brettdesign auf. Hier können Sie zwischen verschiedenen Figurensätzen und Schachbrettern auswählen.
- Wie wäre es zur Abwechslung einmal mit einer 3D-Darstellung des Schachbretts ? Unter Ansicht -> Brett 3D schalten Sie zur dreidimensionalen Darstellung des Schachbretts um.
- In der Dialogbox Brettdesign können Sie die Proportionen der Schachfiguren zum Schachbrett ändern.
- Wenn Sie noch Anfänger sind, werden Sie sich mit der Zugnotation schwer tun. Schalten Sie in der Dialogbox Brettdesign unter Koordinaten die Anzeige der Ziffern und Buchstaben ein. Ein Zug wird von Schachprogrammen immer mit der Schnittstelle der Zugkoordinaten angezeigt.

2.11 Visitenkarte - Anmeldung

Beim Programmstart bittet das Programm um Angabe von Namen, Vornamen und Wohnort.

Alternativ können Sie diese Information aus dem *Menü Datei* unter *Visitenkarte und Info* abrufen.

© 2017 ChessBase



Auch Ihr Computertyp wird abgefragt. Diese Daten werden z.B. automatisch beim Speichern von Partien eingesetzt.

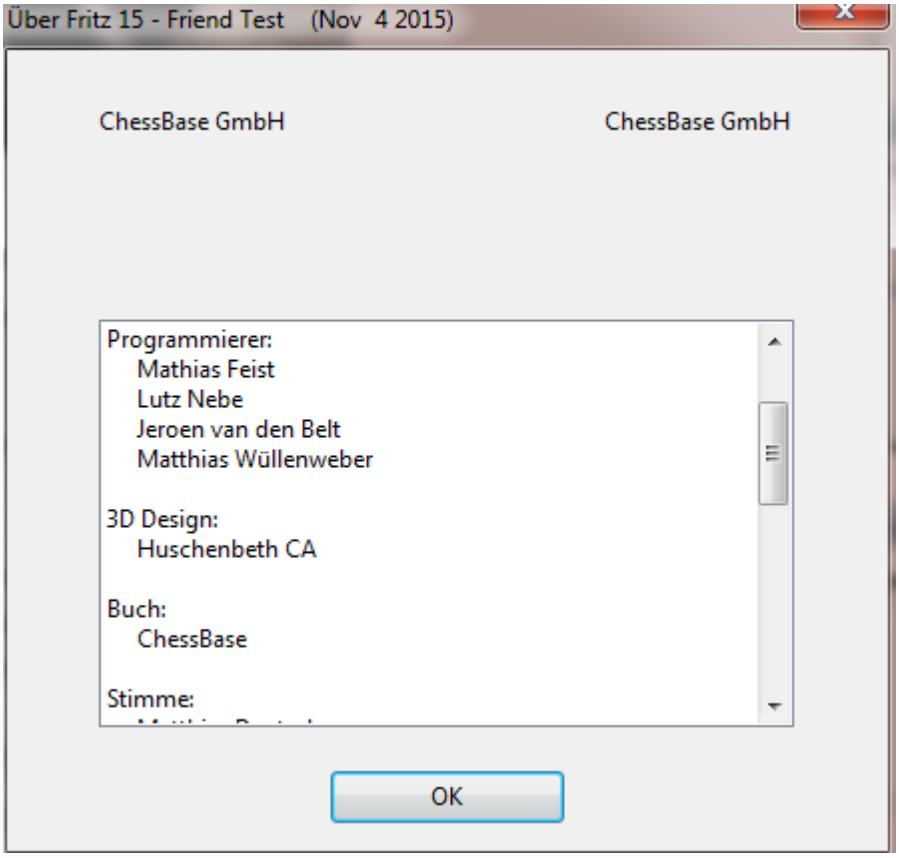
Freizeitspieler: Führt z.B. zur Einstellung der Spielstufe Freund, ausführlicher Notation von Partien, Koordinaten ums Brett.

Vereinsspieler: Stellt das Programm auf die Bedürfnisse stärkerer Spieler ein.

Hinweis: Sie können die Einträge in der Vistenkarte jederzeit nachträglich ändern.
Menü Datei- Vistenkarte und Info

Ein Klick auf den Schalter ***Impressum*** bietet weitere Detailinformation zum Programm.

© 2017 ChessBase



Hier finden Sie auch das Releasedatum des Programms.

2.12 Einstellungen

2.12.1 Einstellungen Uhr und Notation

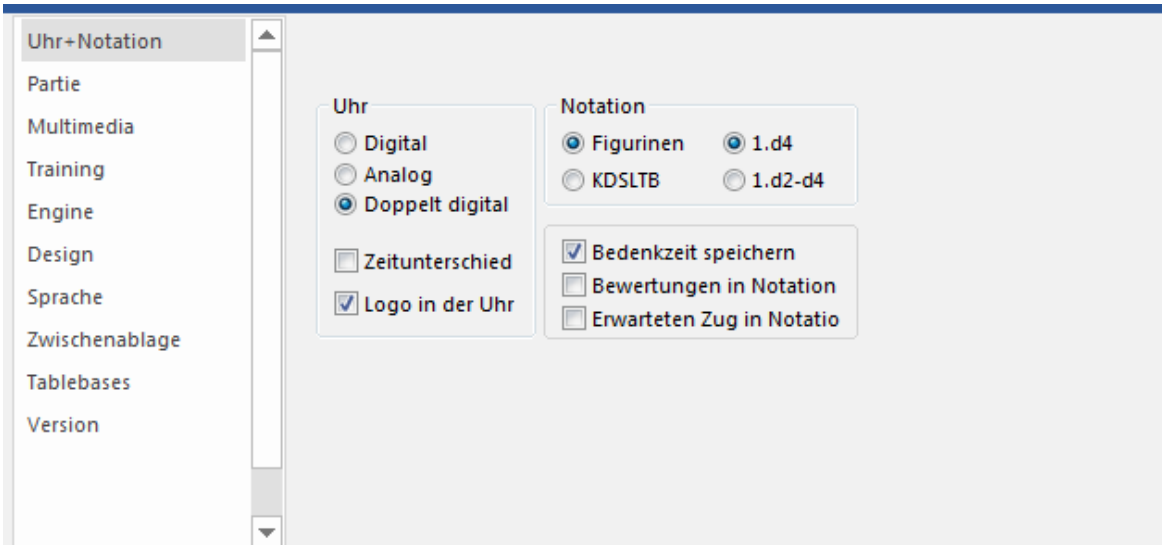
Menü Datei - Optionen - Uhr und Notation

Digital/Analog/Doppelt Digital
Typ der Schachuhr.

Logo in der Uhr
Rechts im Uhrenfenster kann das Logo der aktiven Schachengine angezeigt werden.

Bedenkzeiten im Kontext-Menü der Uhr einstellbar.
Rechtsklick in die Uhr. Turnier- und Blitz-Bedenkzeit sind direkt von der Uhr aus erreichbar.

© 2017 ChessBase



Figurinen / KDSLTB Legt fest, ob die Abkürzungen der Figuren in der eingestellten Sprache ("KDSLTB") oder in international verständlichen Symbolen, den "Figurinen", dargestellt werden.

1.d4 / 1.d2-d4
Wählt Kurz- oder Langnotation aus. Die Langnotation gibt immer Start- und Zielfeld eines Zuges an. Sie ist für Einsteiger verständlicher, benötigt jedoch mehr Platz. In der Kurznotation wird das Startfeld weggelassen, wenn es eindeutig ist. Siehe Notation einer Schachpartie.

Bedenkzeit speichern
Die verbrauchte Bedenkzeit wird als Sekundenangabe hinter jedem Zug der Notation eingefügt.

Bewertungen in Notation
Hinter jedem Zug in der Notation wird die Bewertung des Schachprogramms und die erreichte Rechentiefe eingefügt. Die Angabe hat die Form x/y, wobei x die Bewertung in Bauerneinheiten und y die Rechentiefe ist.

Erwarteten Zug in Notation
In der Notation speichert das Programm den Zug ab, den es anstatt dem Partiezug erwartet hat. Sie können so auf Anhieb die unterschiedlichen Bewertung erkennen.

Das Partieformular .....

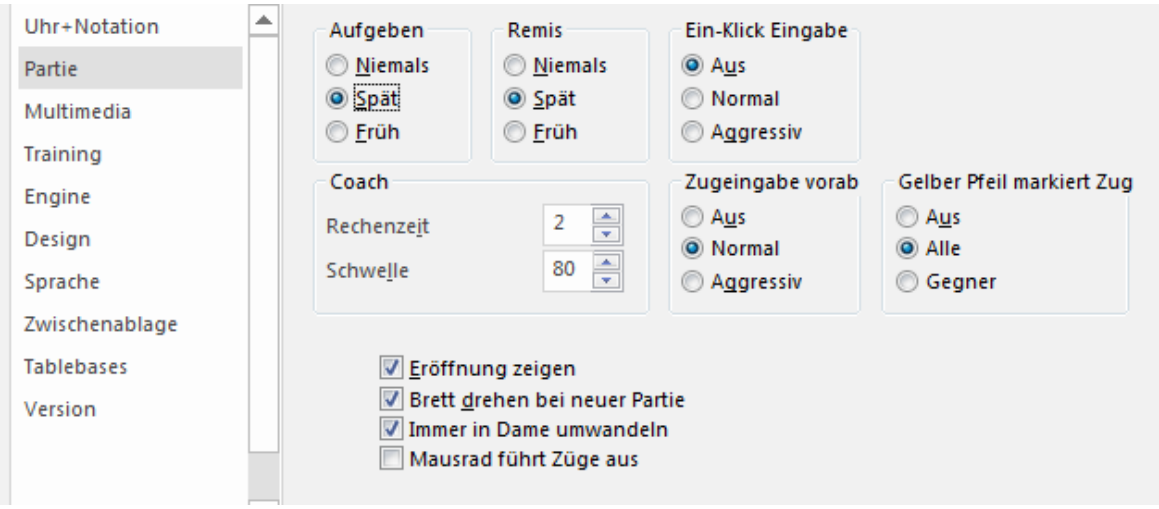
2.12.2 Einstellungen Partie

Menü Datei - Optionen - Partie

Aufgeben: Späte Aufgabe bedeutet, daß das Programm viermal hintereinander eine Bewertung von schlechter als 6,5 Bauerneinheiten für sich sehen muß, bevor es das Handtuch wirft.

© 2017 ChessBase

Bei einer frühen Aufgabe reicht dreimal hintereinander eine Bewertung von schlechter als 4,8 Bauerneinheiten. Das Programm gibt nicht auf, wenn es sieht, daß es forciert mattgesetzt wird.



Einzelklickeingabe: Blitzpartie gegen das Programm, Gewinnstellung im Endspiel, aber die Zeit läuft weg. Da hilft die Einzelklick-Eingabe.

Einzelklickeingabe Normal: Falls Sie auf ein Feld klicken und nur eine Figur dorthin ziehen kann, gilt dieser Zug als eingegeben. Falls mehrere Figuren das Zielfeld anpeilen, passiert erst etwas, wenn Sie mit einem zweiten Klick eine dieser Figuren auswählen. Falls Sie das Feld g1 oder g8 anklicken und die kurze Rochade legal ist, wird sie ausgeführt.

Einzelklickeingabe Aggressiv: Wie vor, jedoch hat bei Mehrdeutigkeiten die Figur, die die letzten beiden Züge gemacht hat, Vorrang. Damit kann man lange Schachserien im Endspiel zügig "einklicken". Außerdem: Falls eine angeklickte Figur mehrere Züge machen kann, jedoch einer davon die zuletzt gezogene gegnerische Figur schlägt, wird dieser Zug ausgeführt (Wiedernehmen bei Abtausch).

Tipp: Während das Programm einen Zug berechnet, kann die zu ziehende Figur bereits hochgenommen und einfach auf das Zielfeld "fallengelassen" werden. Bei offensichtlichen Zügen spart dies in Blitzpartien kostbare Bedenkzeit.

Coach

Rechenzeit: Wenn Sie im Menü Hilfe einen Wink oder einen Zugvorschlag verlangen, muß der Coach kurz rechnen. Die Rechenzeit wird hier eingestellt. Je länger gerechnet wird, desto besser der Zugvorschlag.

Schwelle: Wenn Sie in einer Partie (ausgenommen Wertungs- und Freundschaftspartien) einen Fehler begehen, meldet sich der Coach, der Hilfestellung leistet und Rücknahme des Zuges anbietet. Hier stellen Sie ein, wie grob der Fehler in Bauerneinheiten sein muß, um den Coach zur Einmischung zu bringen.

Eröffnung zeigen

© 2017 ChessBase

Zeigt die ECO-Klassifikation und den Namen der aktuellen Variante in der Statuszeile an.

Brett drehen bei neuer Partie

Das Programm will auch mal mit Weiß spielen. Wenn die Option aktiviert ist, wartet das Programm ab, mit welcher Farbe Sie die Partie beginnen. Beispiel 1: die Grundstellung ist auf dem Brett und Sie starten mit der Leertaste einen Zug für Weiß. Das Programm schließt daraus, dass er mit Weiß spielen soll und dreht automatisch das Brett. Falls Sie einen Zug für Weiß ausführen, spielt das Programm mit Schwarz und das Brett wird konsequent nicht gedreht.
Beispiel 2: Sie starten eine neue Partie und die schwarzen Figuren befinden sich "umgedreht" auf dem Brett. Sie möchten mit Weiß von der Grundreihe aus spielen. Wenn Sie einen Zug für Weiß eingeben, wird das Brett automatisch gedreht.

Tipp: *STRG*-F dreht immer das Brett.

Gelber Pfeil markiert Programm -Zug

Nach jedem Zug des Computers wird der Zug auf dem Schachbrett mit einem gelben Pfeil markiert.

Immer in Dame umwandeln

Erreicht ein Bauer die letzte Reihe, wird automatisch immer in eine Dame umgewandelt.

Mausrad führt Züge aus

Mit der Aktivierung können Sie die Züge einer geladenen Partie mittels Mausrad nachspielen!

Zugeingabe vorab

Diese Funktion steht im klassischen Spielteil gegen Schachengines und auf dem Schachserver zur Verfügung.

Während der Gegner am Zug ist, kann man schon den geplanten Gegenzug eingeben. Dies macht insbesondere bei offensichtlichen Gegenzügen Sinn und spart bei Blitz- oder Bulletpartien wertvolle Sekunden. Der Gegenzug wird mit einem grünen Pfeil auf dem Schachbrett angezeigt. Es kann sinnvoll sein, im Endspiel mehrere Züge hintereinander einzugeben, z.B. im Endspiel einen Bauerndurchmarsch mit e3-e4-e5-e6-e7-e8. Die Züge werden in diesem Fall automatisch abgearbeitet, sobald der Gegner gezogen hat. Dabei wird immer in eine Dame umgewandelt.

Tipp: Ein Rechtsklick in das grafische Schachbrett löscht eine bereits angelegte Zugliste!

Es gibt drei Einstellungen:

1. Aus = Damit ist die Vorabeingabe deaktiviert.

2. Normal = In dieser Einstellung wird immer der erste Zug aus der Liste ausgeführt. Ist der nicht legal, wird die Liste gelöscht und man muss selber einen Gegenzug eingeben.

3. Agressiv = In der Einstellung Agressiv wird ebenfalls versucht, den ersten Zug aus

© 2017 ChessBase

der Liste auszuführen. Ist der nicht legal, wird allerdings nur dieser Zug gelöscht und der nächste Zug aus der Liste ausgespielt.

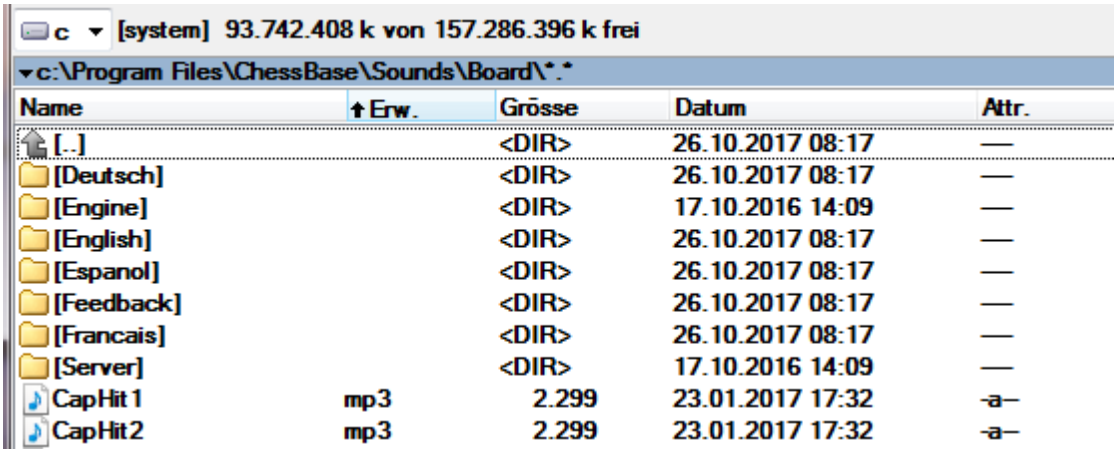
2.12.3 Einstellungen Multimedia

Menü Datei - Optionen - Multimedia



Neu im Pogramm sind zahlreiche alternative Brettgeräusche. Wenn Sie unter den *Optionen MultiMedia* die Brettgeräusche aktiviert haben, spielt das Programm während der Partie unterschiedliche Sounds für Zug- und Schlaggeräusche ab.

Die Sounddateien finden Sie in dem Unterverzeichnis *\Programme\ChessBase\Sounds*.



Sprechen
Das Programm spricht mit der Stimme des bekannten Kabarettisten Matthias Deutschmann. Voraussetzung ist, daß die Programm -DVD im Laufwerk liegt und das Sprechen hier eingeschaltet wurde.

Züge ansagen

© 2017 ChessBase

Wenn eingeschaltet, sagt das Programm jeden seiner Züge an. Das ist z.B. nützlich beim Spielen mit dem extern anschließbaren DGT-Brett.

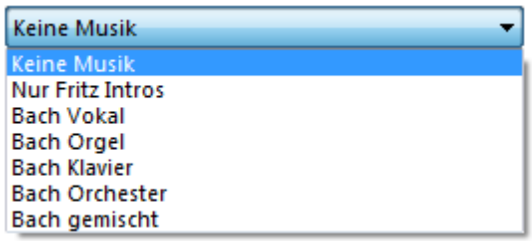
Brettgeräusche
Das Schlagen und Ziehen der Figuren wird von realistischen Geräuschen begleitet.

3D Sound
Wenn Sie über eine spezielles Soundsystem und die entsprechende Ausstattung mit mehreren angeschlossenen Boxen verfügen, unterstützt das Programm die Ausgabe von 3D Sounds.Sie aktivieren diese Option unter Extras – Optionen – Multimedia, wenn Sie mit der Maus ein Häkchen hinter den Eintrag „3D Sound" setzen.

TALK.CHT suchen
Falls sie die TALK-Dateien auf Festplatte kopiert haben, legen Sie hier fest, wo das Programm die Dateien suchen soll.

Sprüche geschrieben
Auf Wunsch gibt das Programm freche Kommentare in der Statuszeile aus. Diese sind nicht mit den noch frecheren echten Sprachausgaben identisch. Wenn die Statuszeile bei niedriger Bildschirmauflösung zu kurz sein sollte, können Sie auch ein eigenes Fenster für diese Sprüche öffnen: Menü Fenster - Fensterflächen - Sprüche.

Musik
Das Programm kennt zwei Arten von Musik: Die "Intros" sind kurze Sequenzen, die zur Begrüßung beim Programmstart und nach einer gewonnen Wertungspartie gespielt werden.



Weiterhin ist dauernde Hintergrundmusik möglich. Das Programm verwendet als Hintergrundmusik ausschließlich Kompositionen verschiedener Genres von Johann Sebastian Bach .

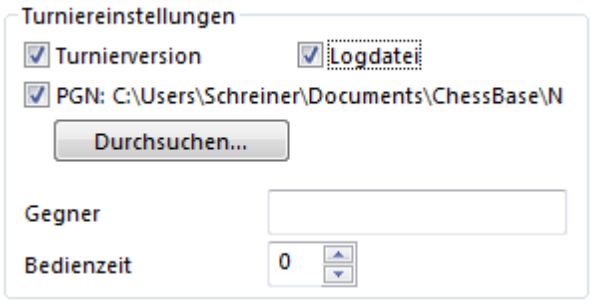
2.12.4 Einstellungen Version

Menü Datei - Optionen - Version

Je nach Schachengine werden manchmal unterschiedliche Funktionen der GUI genutzt.

Sie können unter dem *Menü Datei - Optionen - GUI-Version* die entsprechende Auswahl treffen.

© 2017 ChessBase



Sollten Sie z.B. Kommodo oder eine andere Engine unter dem Interface einsetzen, wählen Sie unter GUI-Version den entsprechenden Eintrag aus.

"*Turnierversion*" bewirkt folgende Funktion:

Nach einem Zug des Programms wird der Bretthintergrund rot. Im Turnierspiel gegen Menschen sollte man nicht mit Soundeinstellungen spielen, weil das eine unzulässige Störung des Gegners darstellt.

Diese Option ist nur für den Turniereinsatz gedacht und in der Regel für den Normalanwender bedeutungslos

Logdatei Es wird ein Protokoll der Partie inkl. Rechenergebnisse des Programms angelegt.

PGN

Bei der Aktivierung dieser Funktion wird von der laufenden Partie ein Protokoll im PGN-Format inkl. der Bewertung des Programms erzeugt. Mit "Duchsuchen" kann man einen benutzerdefinierten Pfad für die PGN-Datei anlegen.

Gegner übernimmt den Namen des Gegners

Bedienzeit Hier kann eine Bonuszeit eingestellt werden, um zu grosse Abweichungen zwischen der Computeruhr und der realen Schachuhr zu vermeiden.

2.12.5 Einstellungen Zwischenablage

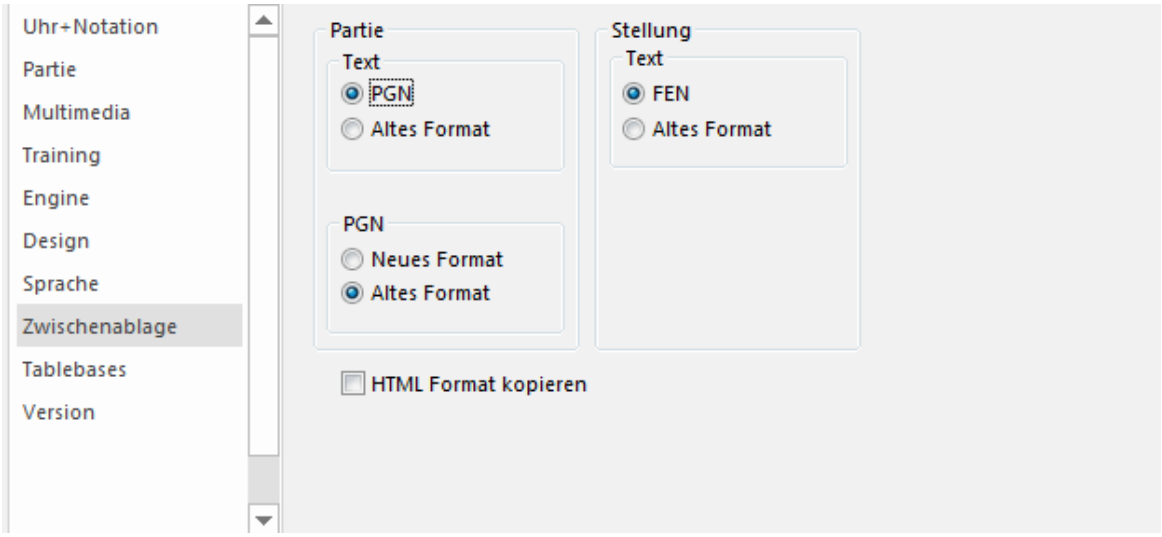
Menü Datei - Optionen - Zwischenablage

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

- **Partie/Text** - Kopiert die Notation wahlweise im PGN-Format oder im Standardformat in die Zwischenablage.
- **Position/Text** - Kopiert die aktuelle Brettposition wahlweise im FEN-Format oder im alten Format.

© 2017 ChessBase

- **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.



In dem Dialog steht die Option *HTML Format Kopieren* zur Verfügung. Damit kopieren Sie die Partienotation im HTML-Format in die Zwischenablage. Sie können dieses Format mit einem dafür geeigneten Programm, z.B. mit einem HTML-Editor, weiterverarbeiten.

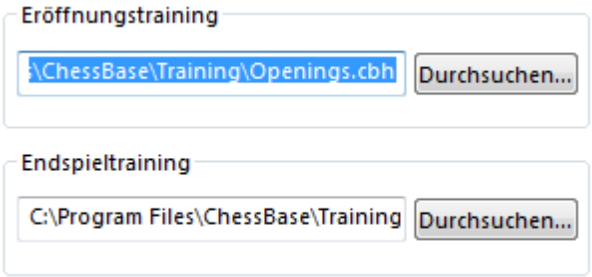
Über den Standarddialog *Bearbeiten - Einfügen*, der in fast jeder Windows-Anwendung verfügbar ist,wird zusätzlich das HTML-Format angeboten.

2.12.6 Einstellungen Training

Menü Datei - Optionen - Training

Sie können eigene Datenbanken für das Eröffnungs- und Endspieltraining anlegen.

Die Datenbanken können in einem beliebigen Verzeichnis gespeichert sein.



© 2017 ChessBase

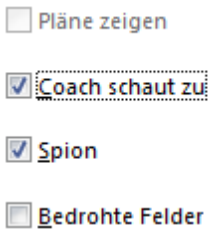
Klick auf "Durchsuchen" startet den Dateidialog von Windows.

Wählen Sie Verzeichnis und Datenbank aus, die für das Training genutzt werden soll.

2.12.7 Einstellungen Engine

Menü Datei - Optionen Engine

Während der Analyse von Partien bietet die aktuelle Engine zahlreiche Detailinformationen im Enginefenster in dem die Bewertung, Rechentiefe, aktuelle Variante u.s.w angezeigt wird.



Das Variantenbrett bietet eine Anzeige der aktuellen Hauptvariante, die man im Variantenbrett direkt nachspielen kann.

Falls eine Schachengine die Option *„Pläne zeigen* unterstützt werden nicht nur nicht nur taktische Motive, sondern mögliche Pläne für beiden Partien während der Daueranalyse (ALT – F2) mit graphischen Markierungen auf dem Schachbrett angezeigt.

Mögliche Zielfelder werden dann grün markiert, wenn ein Feld eine besonders wichtige Rolle bei den berechneten Motiven spielt. Im aktuellen Beispiel kommt dem Feld f5 eine eklatante Bedeutung zu und damit wird der Zug f7-f5 als Hauptplan des Nachziehenden angezeigt.

Es empfiehlt sich, dem Programm in kritischen Stellungen etwas mehr Bedenkzeit zu geben. Je mehr Rechenzeit, um so aussagekräftigere Resultate bietet die Funktion.

Hinweis: Die Engineanimation der berechneten Pläne funktioniert ausschliesslich mit der Fritz Engine und wird zur Zeit von anderen Engines nicht unterstützt.

Unterhalb des Enginefensters wird immer die gerade berechnete Variante angezeigt.

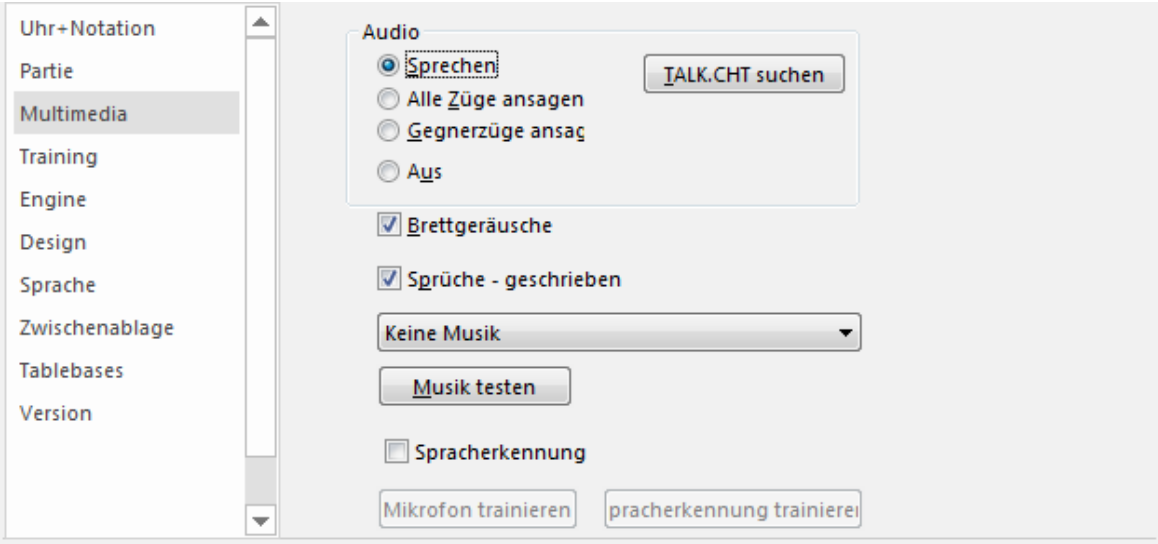


Im Beispiel berechnet die Engine die Antwort 20... Tcd8 auf 20. Sd3. Hauptvariante ist aber gerade 20. ...Lh6. Der Vorteil dieser Anzeige ist, dass sie auch dann aktualisiert wird, wenn bei längerer Rechnung die Hauptvariante unverändert bleibt.

© 2017 ChessBase

2.12.8 Sprüche finden und testen

Falls das Programm mit der Stimme des Kabarettisten Matthias Deutschmann reden soll, muß entweder die Programm-DVD im Laufwerk liegen oder Sie müssen die Sprachdateien auf die Festplatte kopieren. Wenn Sie auf die (zuweilen völlig respektlosen) Sprüche verzichten wollen, kreuzen Sie *Aus* an. Dann wird auch nicht weiter nach der DVD gefragt.



Die Sprache kann jederzeit im ***Menü Datei*** unter *Optionen - Multimedia* wieder aktiviert werden.

Sprach-Dateien auf Festplatte kopieren.

2.12.9 Sprüche (Talk-Dateien) auf Festplatte kopieren

Die Sprachdateien des Kabarettisten Matthias Deutschmann, werden in der Regel von der DVD betrieben. Wer genügend Plattenplatz hat und das Einlegen der DVD sparen möchte, kann sie folgendermaßen auf Platte bringen:

- Legen Sie irgendwo auf Festplatte ein Verzeichnis "**TALK**" an.
- Kopieren Sie von der Produkt-DVD das komplette Verzeichnis **ECO** und das komplette Verzeichnis **TALK** dort hinein.
- Kopieren Sie auch die beiden Dateien **TALK.CHT** und **ECOSND.CHT** in Ihr neues Verzeichnis.
- Entfernen Sie den Schreibschutz von diesen beiden Dateien, indem Sie sie im Explorer

© 2017 ChessBase

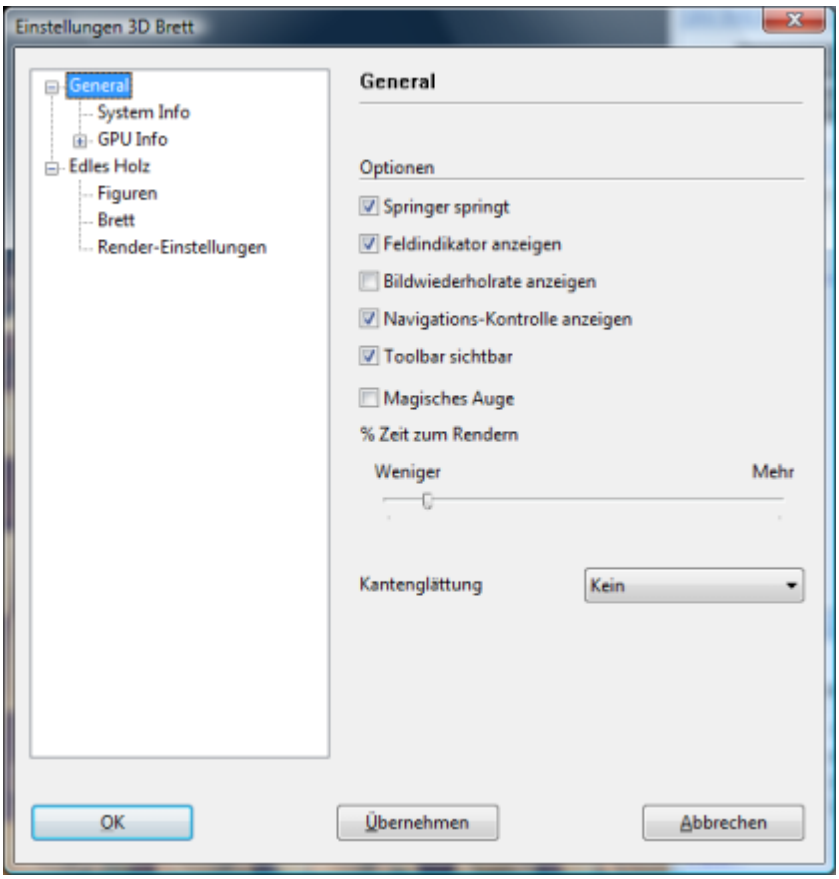
beide auswählen und per rechter Maustaste den Dialog "Eigenschaften" aufrufen (Von CD/DVD kopierte Dateien sind immer schreibgeschützt).

- Rufen Sie im *Menü Datei - Optionen - Multimedia* auf und klicken Sie auf "TALK.CHT suchen". Damit teilen Sie dem Programm mit, wo er jetzt seine TALK-Dateien zu finden hat.

Eine ausführliche Anleitung finden Sie hier.

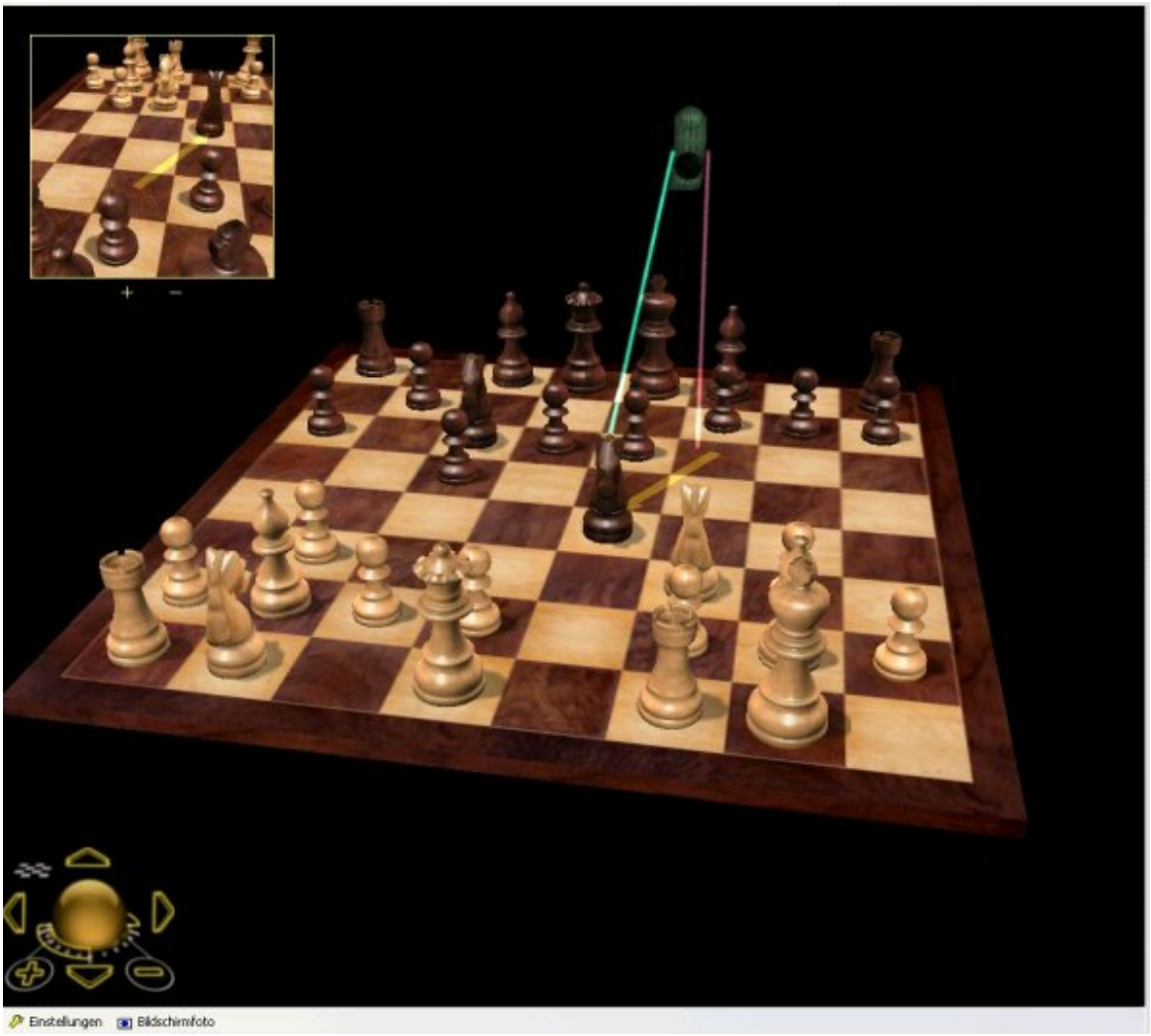
2.12.10 Das magische Auge

Für jedes 3D Brett des Programms gibt es jetzt das „Magische Auge". Dieses Funktion kann unter dem Einstelldialog für die 3D Ansichten optional aktiviert oder abgeschaltet werden. Den entsprechenden Schalter findet man unter den allgemeinen Einstellungen unter „ General ".



Das Auge demonstriert und visualisiert die Rechenvorgänge des Programms. Die Anzeige wird mit zwei Laserstrahlen auf dem Brett realisiert und zeigt plastisch die Berechnungen Schachengine an.

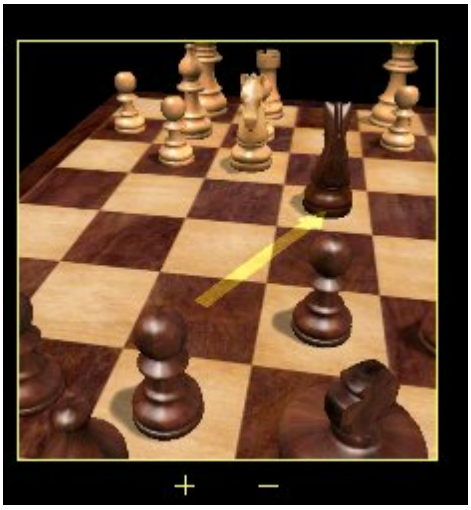
© 2017 ChessBase



Außerdem sieht man das Brett oben links eingeblendet aus der Sicht des Auges, d.h. aus der Sicht der Engine. Die Farbe der Laserstrahlen des magischen Auges folgen dabei immer der Stellungsbewertung. Mit der blauen Farbe wird eine neutrale ausgeglichene Bewertung angezeigt. Rot steht immer für eine positive Stellungsbewertung, eine grüner Laserstrahl steht für eine negative Bewertung des Programms. Die Laserstrahlen zeigen auf dem Schachbrett visuell die ersten drei Halbzüge der von der Engine momentan berechneten Hauptvariante an.

Am oberen linken Bildrand sieht man einen Brettausschnitt aus der Sicht des magischen Auges.

© 2017 ChessBase



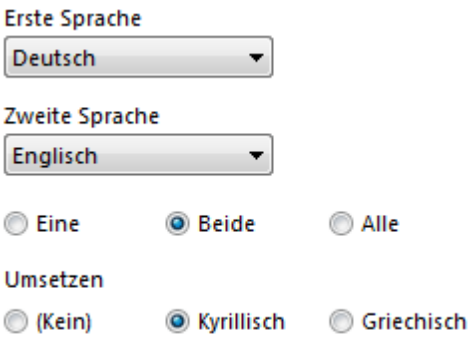
Man sieht das Brett oben links eingeblende aus der Sicht des Auges, d.h. aus der Sicht der Engine. Die Farbe des Auges folgt wie zuvor bereits beschrieben dabei immer der Stellungsbewertung.

Klickt man auf den Bildausschnitt, wird die Darstellung in mehreren Schritten vergrössert.

Über den Plus/Minus – Schalter kann man den Bildausschnitt zoomen.

2.12.11 Sprache einstellen

Menü Datei - Optionen - Sprache



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

© 2017 ChessBase

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.

"Umsetzen" Wandelt den benutzten Zeichensatz in eine lesbare Form um.

2.13 Fensterflächen

2.13.1 Fensterflächen

Menü Ansicht



Im Programm existieren folgenden Fensterflächen:

Enginefenster	Zeigt Namen und Suchinformation der Hauptengine mit Varianten und eventuellem Variantenbrett
Notation	Die Notation der Partie mit Kommentaren
Bewertungsprofil	Graphische Darstellung der Stellungsbewertungen
Uhr	Schachuhr mit optionalem Logo.
Sprüche	Für geschriebene Sprüche und Meldungen.
Alle Züge erklären	Kommentierte Liste aller Züge.
Eröffnungsbuch	Zeigt die Inhalte des Eröffnungsbuchs inkl. Statistiken an.
Analysebrett	Schaltet das Analysebrett ein, auf dem sie Varianten ausprobieren können.
Kontrollbrett 2D	Schaltet ein kleines Zusatzbrett zur Stellungskontrolle ein.

© 2017 ChessBase

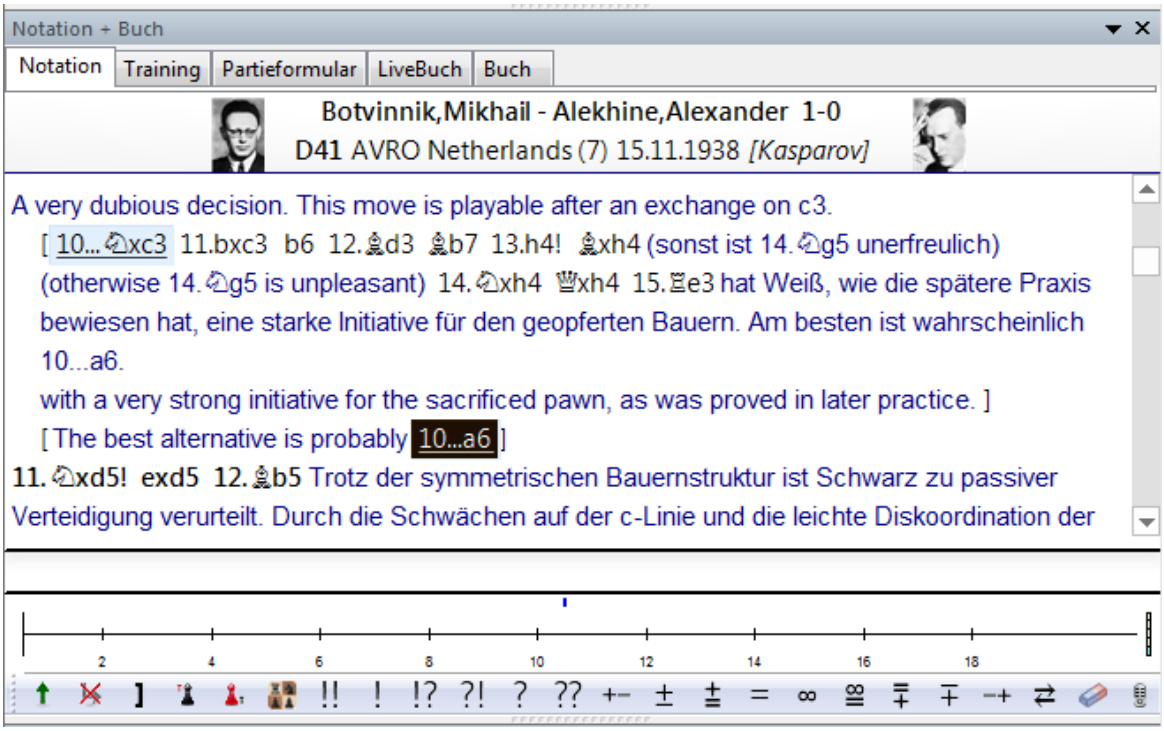
Livebuch	Zugriff auf die Onlinedatenbank mit Computeranalysen

Die Fensterflächen können über ***Ansicht*** weggeschaltet werden.

Das Brett ist immer vorhanden, es wird nie überlagert.

2.13.2 Notationsfenster

Im Notationsfenster wird die Partienotation mit eingebetteten Kommentaren angezeigt. Ein Rechtsklick auf die Notation öffnet ein Menü, über das zu einem Zug Text- oder Symbolkommentare eingegeben und gelöscht werden. Weiterhin ist über das Rechtsklickmenü das Einfügen von Diagrammen für den Ausdruck oder die Anzeige einer Materialbilanz in der Fußzeile möglich.



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

Das Programm hat bei aktiver Internetanbindung Zugriff auf das Spielerlexikon, das auf unseren Servern bereit steht. Falls vorhanden, wird ein Bild des Spielers oberhalb der Notation angezeigt.

Farbige Notation ....

Notation korrigieren ....

© 2017 ChessBase

Kommentieren ....

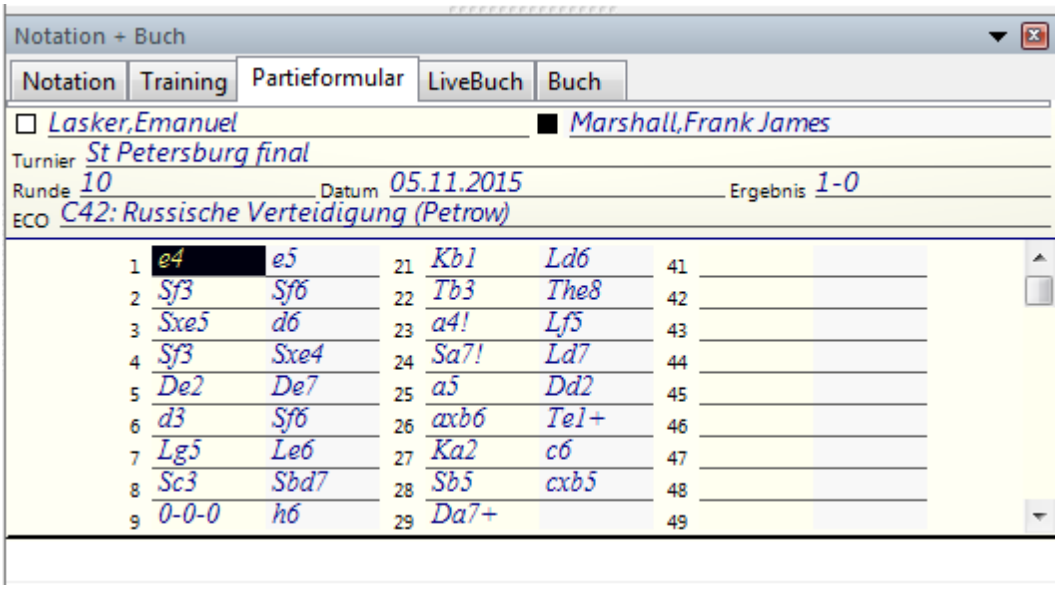
Werkzeuge Notation ....

Materialanzeige .....

Bewertungsprofil .....

Notation im Stil eines Partieformulars

Im Notationsfenster finden Sie den Reiter "Partieformular". Damit schalten Sie auf eine klassische Ansicht eines normalen Partieformulars um.



Angezeigt werden die Züge und die Bedenkzeiten, aber keine Bewertungen, Textkommentare oder Varianten. Beim Nachspielen der 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. Sie können das Partieformular ausdrucken.

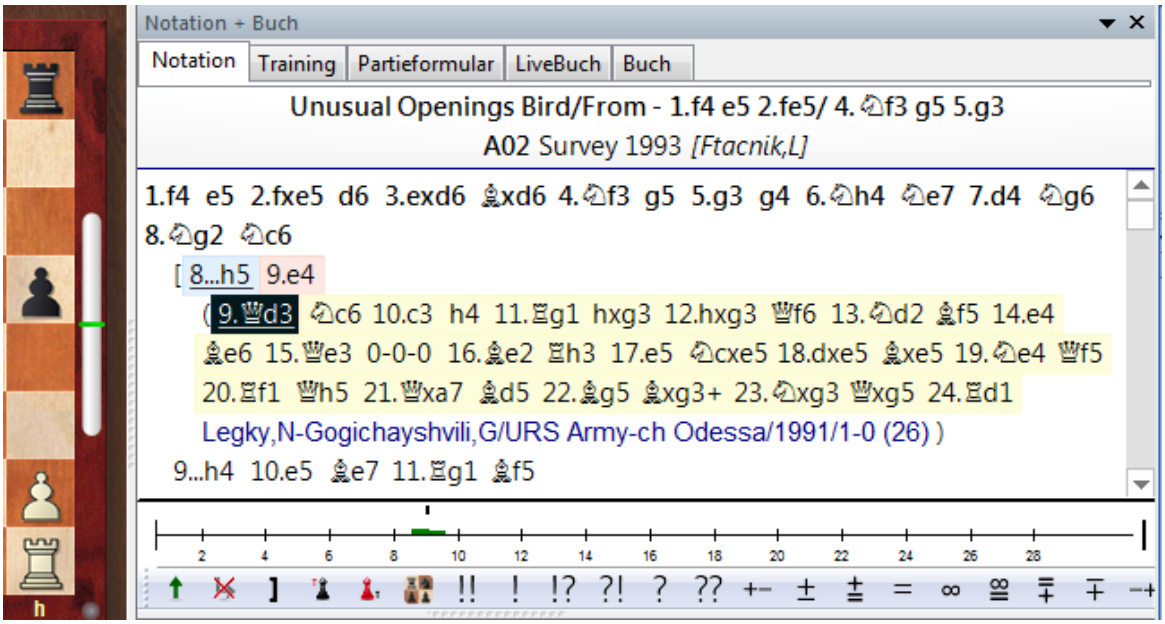
Rechtsklick in das Notationsfenster schaltet den Stellungserklärer ein.

© 2017 ChessBase

2.13.3 Notation mit farbiger Markierung

Intensiv mit Varianten kommentierte Partien, wie z.B. Eröffnungsanalysen, sind mit der neuen Programmversion deutlich übersichtlicher strukturiert und besser lesbar.

Ermöglicht wird die deutlich bessere Orientierung in tief verschachtelten Variantenbäumen durch die Unterlegung der Varianten mit unterschiedlichen Farben.



Den Effekt kann man durch Ausprobieren selbst leicht herausfinden. 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 werden die Alternativen zur aktuellen Variante hervorgehoben. Der Anwender erkennt auf Anhieb, mit welcher Zugfolge die aktuelle Stellung herbeigeführt wurde und wie die Fortsetzung ausschaut.

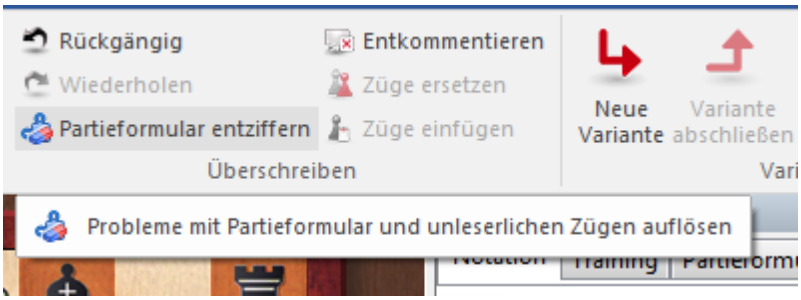
2.13.4 Notationen korrigieren

Das Programm eignet sich sehr gut, um Partienotationen manuell zu erfassen und die Partien abzuspeichern. Dies ist eine häufig genutzte Anwendung für die Speicherung eigener Partien oder für Turnierveranstalter, die Partien eines Turniers in einer Datenbank dokumentieren wollen.

Ein typisches Problem beim Erfassen der Partien vom „Blatt": plötzlich ist ein Zug illegal, weil ein zuvor eingegebener Zug nicht richtig eingegeben wurde, z.B. weil die Notation nicht richtig lesbar war.

Fritz16 bietet nun ein Werkzeug, um diese Fehleingaben zu korrigieren. Die entsprechende Funktion steht beispielsweise im Eingabemodus unter „ ***Partieformular entziffern*** " zur Verfügung.

© 2017 ChessBase



Sie können in diesem Dialog jeden Zug editieren, das Programm führt eine Legalitätsprüfung für die Folgezüge durch. Der Anwender kann direkt auf dem angezeigten Schachbrett Züge eingeben oder entfernen.



Sie erkennen auf einen Blick, wenn eine Korrektur eines falsch eingegebenen Zugs die restliche Notation wieder repariert. Daraus resultierende illegale Züge werden mit **roter Farbmarkierung** angezeigt. Für jede Stellung werden in der Dropliste alle legalen Züge angezeigt, die Sortierung innerhalb der Liste erfolgt nach der taktischen Plausibilität.

© 2017 ChessBase



Zusätzlich besteht für den Anwender die Möglichkeit, komplette Zugpaare einzufügen.

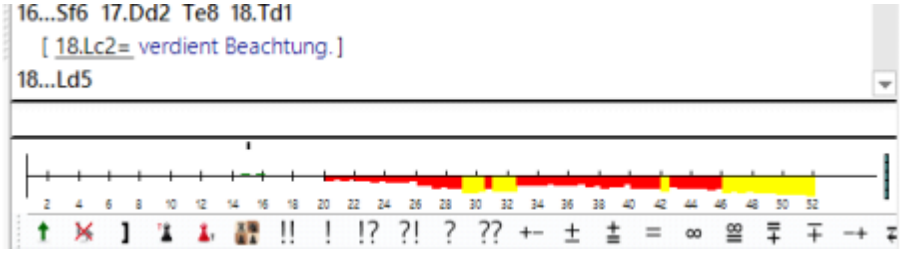
2.13.5 Kommentierungselemente

Neben klassischen Kommentierungsformen wie Varianten und Text bietet das Programm die nachstehend beschriebenen Kommentierungselemente.

Bewertungsprofil

Eine weitere nützliche Orientierungshilfe während des Nachspielens bietet das in die Partie integrierte, von der Analyse generierte *Bewertungsprofil*. Das Bewertungsprofil zeigt grafisch die Stellungsbewertungen der Schachengine im Partieverlauf an. Anhand des Bewertungsprofils unter der Notation kann man beim Nachspielen auf Anhieb erkennen, wo die Partie „gekippt" ist.

© 2017 ChessBase



Klickt man eine Stelle im Bewertungsprofil an, wird direkt die entsprechende Position im Brettfenster geladen und angezeigt. Mit nur wenigen Klicks kann man also während des Nachspielens direkt zu den spielentscheidenden Zügen und der kritischen Partiephase navigieren.

Grafische Kommentare

In der Notation finden Sie häufig eine farbige Markierung.



Lxh6! ist eine echte Drohung. 15...♘c6? 5.84/14
[15...♗xe5± 1.57/16 ist zäher. 16.♖xe5 ♕xe5]



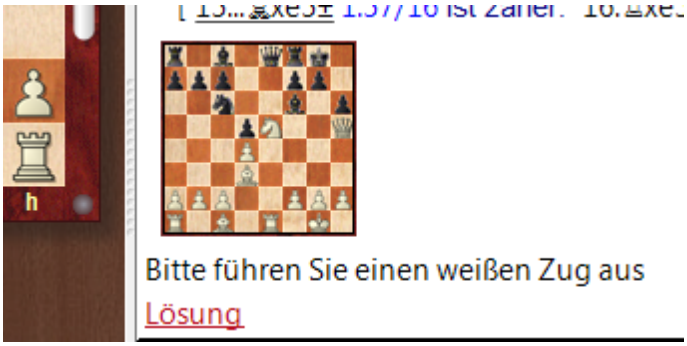
Welche Bedeutung hat dieser Kreis? Mit diesem Symbol werden innerhalb der Notation grafische Kommentare angezeigt, die von der taktische Analyse eingefügt wurden. Damit gibt das Programme Hinweise auf mögliche Manöver oder Kräftewirkungen auf dem Brett.

© 2017 ChessBase



Per Klick auf dieses Symbol werden umgehend die entsprechenden grafischen Kommentare auf dem Schachbrett angezeigt.

Diagramme – Trainingsfragen
Das Programm fügt an kritischen Partiemomenten Diagramme in die Notation ein.

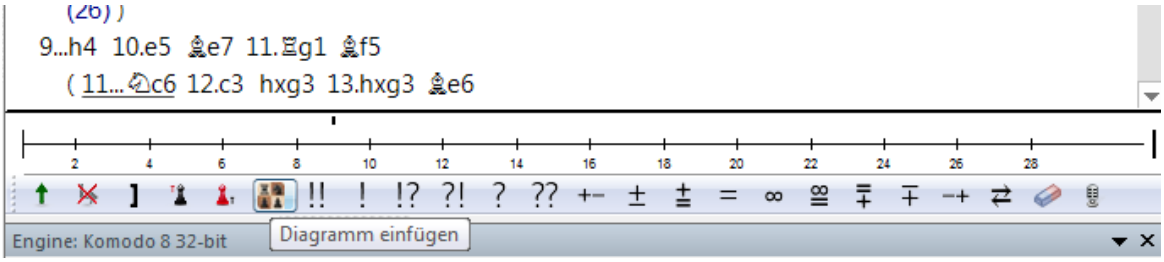


Damit werden Sie angeregt, während des Nachspielens der Partie selbständig die beste Fortsetzung zu finden. Sollten Sie nicht weiterkommen, hilft ein Klick auf „ ***Lösung*** “ weiter.

© 2017 ChessBase

2.13.6 Werkzeugleiste in der Notation

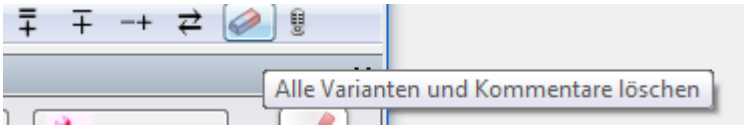
Das Programm bietet im Notationsfenster die Werkzeugleiste zur Verfügung, die erstmals mit ChessBase 14 eingeführt wurde.



Diese Werkzeugleiste am unteren Rand der Notation stellt die wichtigsten Funktionen für die Bearbeitung/Kommentierung der Partien zur Verfügung.

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

Mittels *Mouseover* (Verharren des Mauszeigers über dem Symbol) wird die Bedeutung der einzelnen Buttons im Klartext angezeigt!



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.

Variantendialog

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.

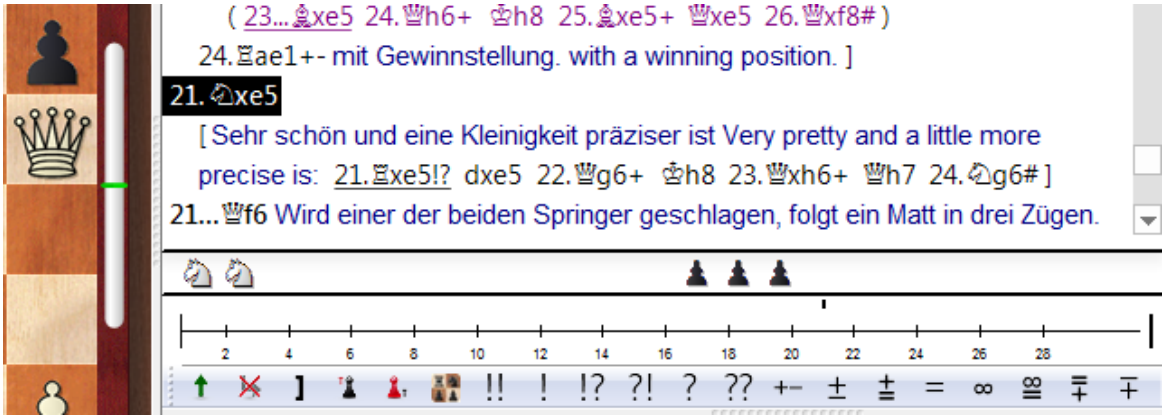
Lediglich beim letzten Zug kommt der Variantendialog immer, da erfahrungsgemäß an dieser Stelle häufig Fehleingaben korrigiert werden.

© 2017 ChessBase

2.13.7 Materialbilanz

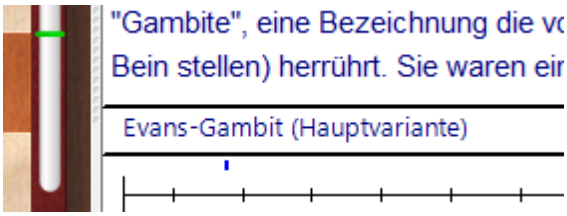
Unter dem Notationsfenster findet man bekannte Anzeige der *Materialbilanz*.

In der Leiste mit den kleinen Figurensymbolen sieht man sofort, wie es um die materielle Verteilung beider Seiten bestellt ist.



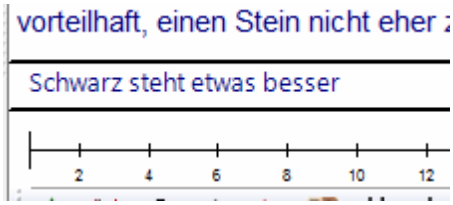
Hinweis: Wichtig für das Verständnis dieser Anzeige: In der Leiste werden nicht die geschlagenen Figuren, sondern nur die Unterschiede der Materialverteilung angezeigt.

Klickt man auf die ersten Züge der Partienotation, wird im gleichen Fensterabschnitt die Eröffnungsbezeichnung im Klartext angezeigt.



Zusätzlich kann man über dieses Fenster umgehend eine Stellungsbewertung abrufen, ohne dass eine Engine im Hintergrund sichtbar mitläuft.

Klicken Sie für die Anzeige einfach auf dem Schachbrett eine Figur der Seite an, die unmittelbar am Zug ist.

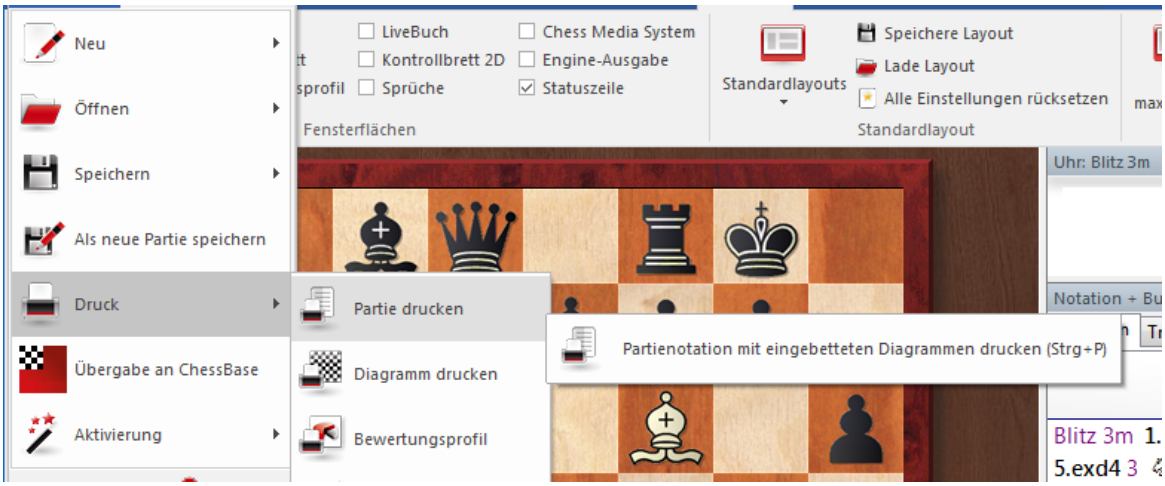


Umgehend wird die Bewertung durch das Programm in Textform angezeigt, z.B. „Schwarz steht deutlich besser" u.s.w.

© 2017 ChessBase

2.13.8 Partieformular drucken

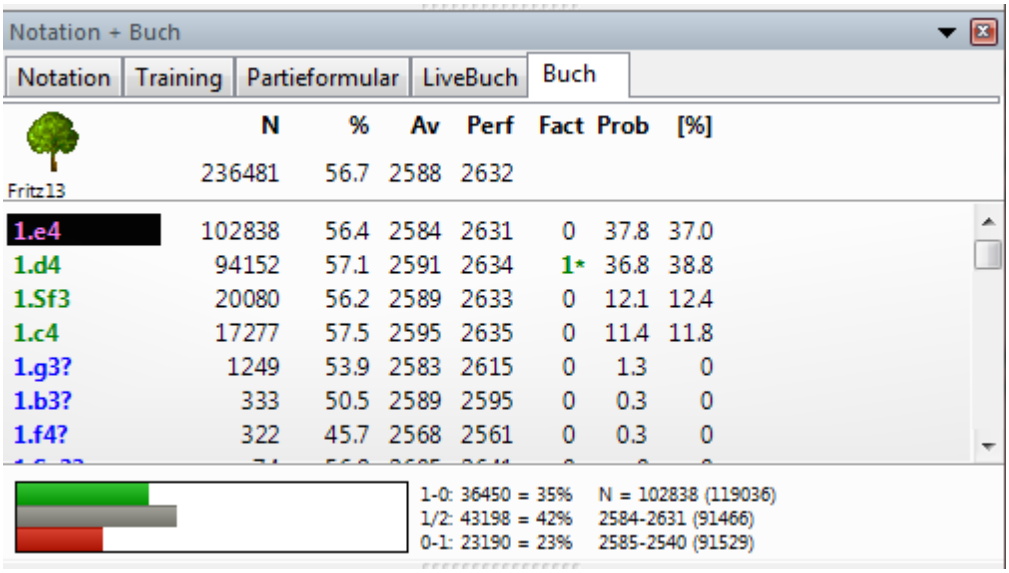
Menü Datei - Druck - Partie drucken druckt die Partienotation in Formularform aus.



Im Notationsfenster haben Sie die Möglichkeit, über den Reiter Partieformular eine Notationsansicht mit einem Partieformular einzustellen, die Sie sicher von Mannschaftskämpfen und Schachturnieren kennen.

2.13.9 Buchfenster

Die Spalten des Buchfensters haben von links nach rechts folgende Bedeutung: Züge (ungespielte Zugumstellungen erscheinen in grau).



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.

© 2017 ChessBase

Ergebnis des Zuges (Titelzeile: der Stellung) 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.

Zuggewichtung (Spalte Fact). Dieser Wert geht von -125 bis +125. Er beeinflußt die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Zug ausgespielt wird. Das Programm ändert diese Werte nach seinen "Erfahrungen" mit Eröffnungsvarianten. Man sagt: "Das Eröffnungsbuch lernt". Weiterhin sind diese Werte, im Programm "Wichtungen" genannt, vom Anwender einstellbar. Per Tastatur mit SVY und AVY. Per Maus durch Anklicken der Felder "<" und ">" rechts neben den Werten. Positive Wichtungen erhöhen die Ausspielwahrscheinlichkeit. Ein Zug mit Wichtung +125 wird immer gespielt, ein Zug mit Wichtung -125 nie.

Ausspielwahrscheinlichkeiten (Spalte Prob). Zwei Werte: Links die rein statistische Ausspielwahrscheinlichkeit aufgrund der Häufigkeit des Zuges und der mit ihm erspielten Resulate. Nach ihr wird ein Zug gewählt, wenn die Wichtungen noch nicht durch Lernen oder Arbeiten am Buch verändert wurden. Rechts der endgültige Wert unter Berücksichtigung der Wichtungen. Unter Lerneinstellungen wird geregelt, wie stark die Wichtungen in die endgültige Ausspielwahrscheinlichkeit eingehen.

Im Baumfenster bewegt man sich 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 verbietet die Auswahl dieses Zuges, wenn das Eröffnungsbuch im Turniermodus (dies ist der Normalfall) verwendet wird. Derart gesperrte Züge erscheinen rot.

Siehe Livebuch ...

Hat das Programm eine Wichtung aufgrund einer von ihm gespielten Partie geändert, erscheint dahinter ein Sternchen ("*"). Die Wichtungen können auch von Hand per gesetzt werden. Entweder direkt über die Tastatur mit Strg-Auf, Strg-Ab in Fünferschritten. Alt-Auf/Ab setzt einen Wert von +125 oder -125. Ein Zug mit der Wichtung +125 wird immer gespielt. Ausnahme: Der Zug ist als "*Kein Turnierzug*" gekennzeichnet (Rechter Mausklick). Ein Zug mit der Wichtung -125 wird nie gespielt. Wenn das Buchfenster zu schmal ist, weil Ihre Bildschirmauflösung nicht ausreicht, fällt die Spalte Prob weg.

2.13.10 Schachuhr

Die Schachuhr zeigt die verbrauchte Bedenkzeit für beide Gegner.
Die linke Uhr gehört Weiß, die rechte Schwarz.

Das Programm kennt zwei Typen von Schachuhren, Digital und Analog, zwischen denen per Rechtsklick im Uhrenfenster ausgewählt wird. Im Fenster der Schachuhr kann auch

© 2017 ChessBase

das Logo der gerade laufenden Engine gezeigt werden (Rechtsklick aufs Fenster).



Die grüne Leuchte zeigt an, wer gerade am Zug ist.

Informativ ist die Darstellung der Schachuhr mit doppelter digitaler Anzeige. Rechtsklick Schachuhr -> Doppelt Digital.



Die obere Uhr zeigt die Gesamtzeit, die untere den Zeitverbrauch pro Zug an.
Die linke Uhr ist für Weiß, die rechte für Schwarz.

Hinweis: Bei weniger als 10 Sekunden Restbedenkzeit bis zur nächsten Zeitkontrolle schaltet die Uhr automatisch auf 1/10 Sekunde Anzeige um. Nach der Zeitkontrolle schaltet die Uhr automatisch wieder zur gewohnten Anzeige zurück.

Optionale Darstellung der Bedenkzeit ...

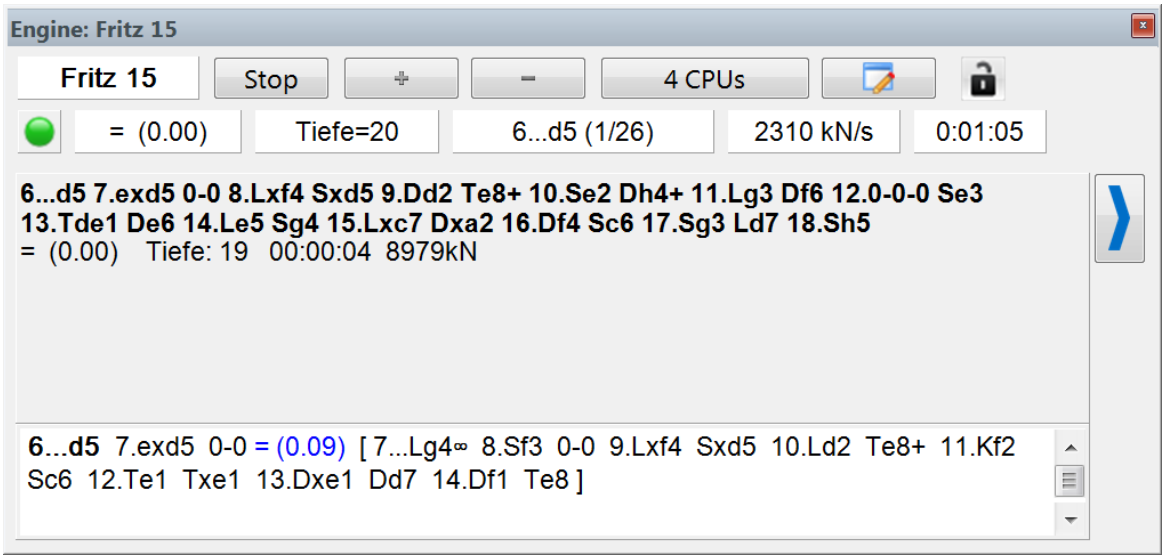
Tipp: Die Bedenkzeiten sind im Kontext-Menü (Rechtsklick) der Uhr einstellbar. Turnier- und Blitz-Bedenkzeit sind direkt von der Uhr aus erreichbar.

2.13.11 Enginefenster

Das Enginefenster informiert über die Rechnung der Schachengine.

Tipp: Ein Klick auf eine Hauptvariante im Enginefenster führt den Zug direkt auf dem Schachbrett aus. Funktioniert genau wie bei einem Klick auf einen Zug im Eröffnungsbuch.

© 2017 ChessBase



Oberste Zeile von links nach rechts:

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

Zweite Zeile von links nach rechts:
Faillow/Failhigh-Anzeige - Stellungsbewertung - Rechentiefe - Verbrauchte Zeit - Zahl der berechneten Stellungen pro Sekunde (in Tausend).

Im Enginefenster findet der Anwender eine Zusatzinformation über die Anzahl der benutzten Prozessoren. Diese Informationen ist vor allem auf Systemen mit mehreren Prozessoren und mit Programmen, die mehr als einen Prozessor nutzen können, relevant.

Mit einem Klick auf den CPU Schalter im Enginefenster kann man die Anzahl der nutzenden Prozessoren einstellen.

Rechtsklickmenü im Variantenfenster (Analysemodus)

Engine: Wählt die Engine aus.

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.

Anzahl Hauptvarianten erhöhen: 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 eine Alternative zu berechnen.

Drohung: Berechnet die Drohung.

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

© 2017 ChessBase

Kopiere in Notation: Fügt die vom Programm berechnete Variante in die Notation ein.

Hauptvariante als Liste: Immer wenn eine neue Hauptvariante kommt, wird weitergeblättert.

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

Nur bei neuem Zug scrollen: 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: Zeigt die enginespezifischen, modifizierbaren Parameter des "Schachmotors" an**.**

Schließen: Schließt das Fenster.

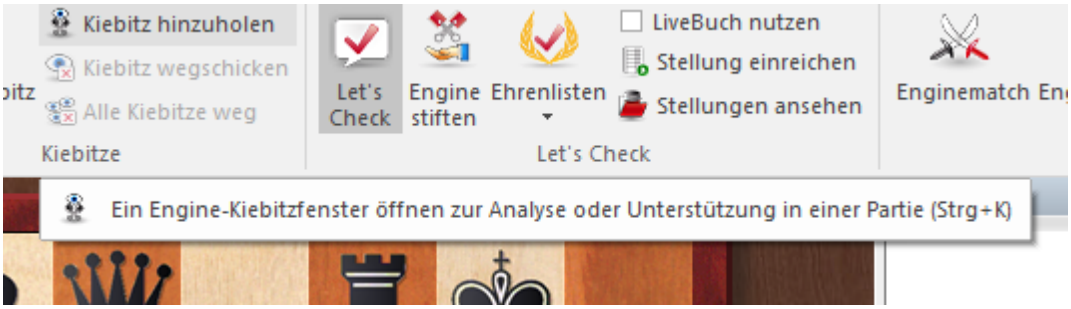
Nützliche Rechtsklicks

- Rechtsklick Enginename -> Startet den Ladedialog für Schachengines.
- Rechtsklick Knotenzähler -> Schaltet während des Rechenvorgangs zwischen Anzeige der bewerteten Stellungen pro Sekunde oder der Gesamtzahl aller bewerteten Positionen um.

2.13.12 Kiebitze

Kiebitze sind zusätzliche Engines in eigenen Fenstern, die an der aktuellen Brettstellung mitrechnen.

Neue Kiebitze werden über *Engine - Kiebitz hinzuholen* aktiviert.



Der Kiebitz stoppt, wenn die Hauptengine rechnet, um ihr keine Prozessorkraft zu nehmen und rechnet mit, wenn der menschliche Gegner am Zug ist. So kann man versuchen durch intelligente Auswahl der Zugvorschläge eines Kiebitz' das Programm zu schlagen.

© 2017 ChessBase

Im Analysemodus laufen alle Kiebitze immer normal mit.

Insgesamt sind bis zu sechs Kiebitzfenster möglich. Die verschiedenen Engines teilen sich jedoch die verfügbare Prozessorleistung, so daß das System mit vielen Kiebitzen naturgemäß eher träge reagiert.

Kiebitze können nicht mit dem Fenster Alle Züge erklären kombiniert werden.

Ein Kiebitz wird durch das Rechtsklickmenü in seinem Variantenfenster oder über *Menü Engine - Kiebitz wegschicken* geschlossen.

Sind mehrere Kiebitze aktiv, können Sie im *Menü Engine - Alle Kiebitze weg* in einem "Aufwasch"geschlossen werden.

Mehr Information.

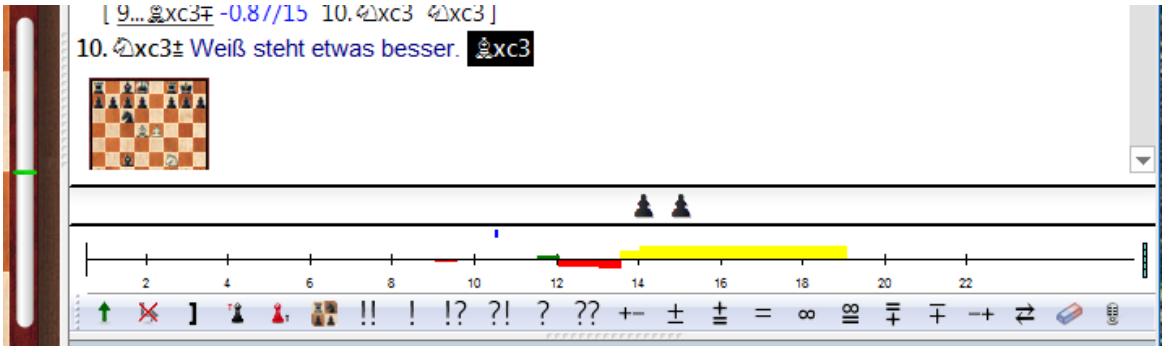
2.13.13 Bewertungsprofil

Ansicht - Bewertungsprofil

Eine weitere nützliche Orientierungshilfe während des Nachspielens bietet das in die Partie integrierte, von der taktischen Analyse generierte Bewertungsprofil.

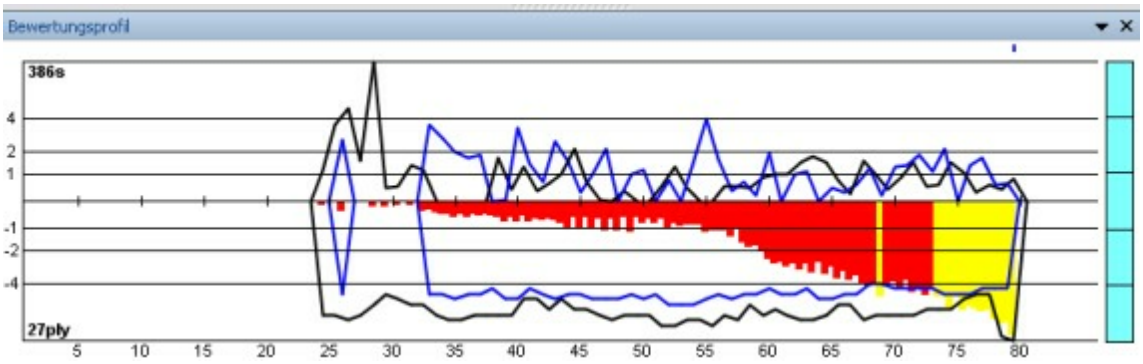
Das Bewertungsprofil zeigt grafisch die Stellungsbewertungen der Schachengine im Partieverlauf an. Anhand des Bewertungsprofils unter der Notation kann man beim Nachspielen auf Anhieb erkennen, wo die Partie „gekippt" ist.

Das Bewertungsprofil wird u.a. von der taktischen Analyse generiert und zusammen mit der Partie gespeichert.



Wenn Sie die Partie zu einem späteren Zeitpunkt wieder laden, steht das Profil zur Verfügung und wird unterhalb der Notation angezeigt. Das Bewertungsprofil wird auch bei Partien angezeigt, die Sie unter live.chessbase.com heruntergeladen haben.

© 2017 ChessBase



Das Bewertungsprofil zeigt graphisch die Stellungsbewertungen des Schachprogramms im Partieverlauf und den Bedenkzeitverbrauch.

Auf der **x-Achse** werden die Züge der Partie abgetragen, auf der **y-Achse** die Bewertung (in Zentibauern), bzw. den Zeitverbrauch.

Blaue Kurve: Zeitverbrauch von Weiß.

Schwarze Kurve: Zeitverbrauch von Schwarz.

Grüne Bewertung: Gegner steht besser.

Rote Bewertung: Programm steht besser.

Gelbe Bewertung: Bewertung außerhalb des Maßstabs (z.B. Mattansage).

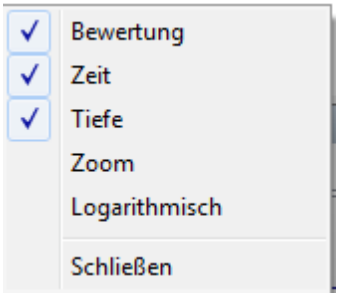
Bewertung nach unten gerichtet: Schwarz steht besser.

Bewertung nach oben gerichtet: Weiß steht besser.

Balken (Türkis): Zeigt mit einer Balkengrafik die Bewertung in Zentibauernvisuell an.

Blaue Kurve (Unten) : Rechentiefe des Programms

Per Rechtsklick auf das Bewertungsprofil findet man diverse Ansichtsoptionen.



Beobachtet man einmal eine Partie im Engine-Raum, die eine Seite langsam gewonnen hat: die Anzeige ist nicht-linear, d.h. kleine Werte bleiben besser sichtbar, auch wenn große Werte vorhanden sind. Idee: der Unterschied zwischen +5,0 und +7,0 ist irrelevant, der zwischen +0,2 und +0,4 schon.

© 2017 ChessBase

2.13.14 Spruchfenster

Das Programm kommentiert laufende Partien mit geschriebenen Sprüchen. Diese erscheinen in der Statuszeile und werden über ***Menü Datei - Optionen - Multimedia*** eingeschaltet. Wenn die Statuszeile zu klein ist, kann man ein Spruchfenster hinzuschalten: *Ansicht - Sprüche*.

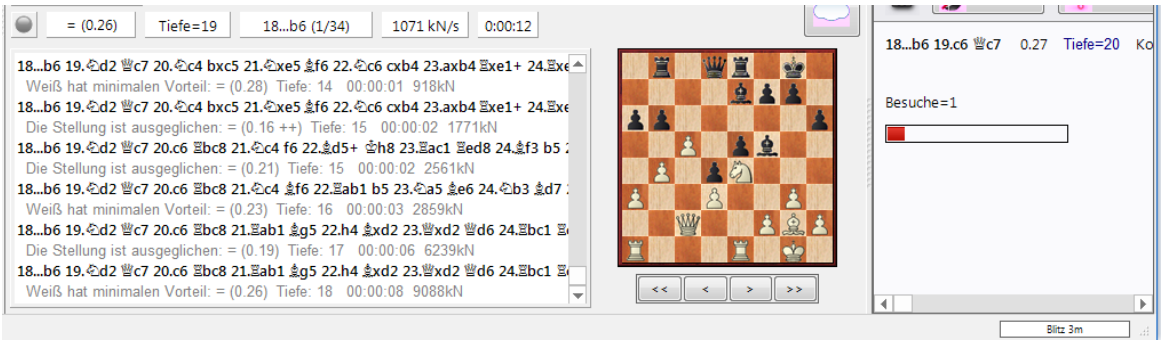


Die geschriebenen Sprüche sind nicht mit der Sprache von Matthias Deutschmann identisch sondern stammen von der ChessBase-Redaktion.

© 2017 ChessBase

2.13.15 Variantenbrett

Mit einem Rechtsklick in das Enginefenster können Sie im Kontextmenü das Variantenbrett hinzuschalten.



Auf dem kleinen Extrabrett im Enginefenster wird die gerade berechnete Hauptvariante visuell angezeigt. Das ist eine wertvolle Hilfe, um den Rechenvorgang der Engine besser nachzuvollziehen.

Mit den vier Pfeilbuttons unter dem Schachbrett können Sie innerhalb der Anzeige navigieren.

2.13.16 Das Analysebrett

Eine wertvolle Hilfe bei der Analyse laufender Partien ist das Analysebrett, das Sie unter *Ansicht* *Analysebrett* oder mit dem Hotkey ***Strg+Alt+A*** hinzuschalten können.

Sie können dieses Brett zur Analyse einsetzen.

Am einfachsten erschließt sich die Bedeutung des Features, wenn man sich das Analysebrett als eine Art Taschenschach vorstellt. Nehmen wir an, Sie besuchen ein gut besetztes GM-Turnier und versuchen, dem Geschehen auf den Brettern zu folgen. Was tun Sie in Ermanglung mangelnder Rechenfähigkeiten ? Richtig, Sie nehmen ein Taschenschach zu Hilfe, um kritische Varianten auf dem Taschenschach nachzuvollziehen. Das ist natürlich auch am PC problemlos möglich, aber ab und wann möchten Sie die Möglichkeit haben, die Endposition einer Variante mit der realen Position auf dem Hauptbrett direkt ohne Vor- und Rückspielen in der Notation zu vergleichen. Mit Hilfe des Analysebrettes ist das möglich.

© 2017 ChessBase



Nachdem Sie das Analysebrett zugeschaltet haben, stellen Sie fest, daß es in der Grundeinstellung etwas kleiner als das reguläre Schachbrett dargestellt wird und sich einige Funktionsbuttons am unteren Rand des Analysebrettes befinden.



Entscheidend für ein besseres Verständnis des Features ist jetzt die Tatsache, daß Sie auf dem Analysebrett Züge ausführen können, ohne das davon die Stellung auf dem Hauptbrett berührt wird. Es ist sehr wichtig, dieses Prinzip zu verstehen. Wenn Sie in unserem Beispiel auf dem Taschenschach eine Variante analysieren, wird davon das Geschehen auf dem Hauptbrett, also der imaginären GM-Partie, ja auch nicht berührt. Bei einer tieferen Variante oder mehrfachem Ausprobieren würde es mit der "klassischen Methode" häufig vorkommen, dass man Probleme mit der Rekonstruktion der Ausgangstellung hat. Mit dem digitalen Analysebrett von gestaltet sich diese Form der Analyse bedeutend einfacher, der direkte Vergleich zwischen Ausgangs- und Variantenstellung ist auf einen Blick möglich. Wie auf einem Taschenschach kann man die Züge auf dem Analysebrett eingeben. Probieren Sie dies einmal aus, nachdem Sie eine beliebige Partie in das Brettfenster geladen haben. Aktivieren Sie das Analysefenster mit Strg+Alt+A. Wenn Sie jetzt auf dem "Taschenschach" einen Alternativzug ausprobieren, erscheint der Dialog Neuen Zug eingeben.

An dieser Stelle muß geklärt werden, welche Bedeutung die fünf Optionen in dem Dialog haben.

© 2017 ChessBase

- **Neue Variante** Diese Option werden Sie in der Regel besonders häufig wahrnehmen. Dies startet auf dem Analysebrett eine neue Variante mit dem zuvor eingebenen Zug.

- **Neue Hauptvariante** Der auf dem Analysebrett ausgeführte Zug wird als Hauptvariante übernommen, während die aktuelle Notation in den Rang einer Variante abgestuft wird.
- **Überschreiben** Damit wird der aktuelle Zug überschrieben und alle Nachfolger gelöscht.

- **Einfügen** Diese Opton funktioniert im Prinzip genau wie "Überschreiben" wie dem Unterschied, dass legale Nachfolgezüge nicht gelöscht, bzw. abgeschnitten werden.

- **Abbrechen** Damit wird die Eingabe eines Zuges rückgängig gemacht,.

Sie können nun beliebig viele Varianten und Analysen auf dem Analysebrett eingeben. Wenn Sie das Analysebrett schließen, stellen Sie fest, daß die Varianten nicht in die Notation der Hauptpartie übernommen wurden. Sobald Sie das Analysebrett wieder öffnen, sind die Varianten wieder da. Dies gilt, solange Sie keine neue Partie im Brettfenster geladen haben. Gelegentlich werden Sie den Wunsch haben, eine oder mehrere Varianten in die Hauptnotation zu übernehmen. Das ist natürlich möglich. Schauen wir uns einmal die Funktionsbuttons unterhalb des Analysebrettes an.

- **Start** Mit Hilfe des Buttons Start wird das Analysebrett aktiviert und die aktuelle Brettstellung auf das "Taschenschach" übertragen.

- **Stopp** Damit löschen Sie den Inhalt des Analysebrettes und kehren zum Hauptbrett mit der ursprünglichen Partienotation zurück. Alle bisher im Analysebrett eingegebenen Züge werden nicht mehr in der Notation angezeigt. Wenn Sie wieder auf Start klicken, wird die Analysenotation wieder eingeblendet. Dabei gilt es darauf zu achten, das nach dem Laden einer neuen Partie und der späteren Rückkehr zu der Originalpartie die Variantenzüge verloren sind, auch wenn Sie erneut auf Start klicken.

- ? Synchron **Mit dieser Funktion synchronisieren Sie automatisch die Position auf dem Haupt- und dem Analysebrett. Falls Sie z.**B. eine langzügige Variante eingegeben und schnell zur Hauptnotation zurück wollen, genügt ein Klick auf diesen Button. Die aktuelle Position vom Hauptbrett wird zum Taschenschach kopiert und der Zug der Hauptvariante wird in der Notation inversiv angezeigt.

- **Kopieren** Falls Sie eine kommentierte Partie geladen haben, können Sie mit diesem Befehl die komplette Hauptnotation inkl. der Analysen in die Notation des Analysefensters übertragen, bevor Sie einen Zug auf dem Analysebrett eingegeben haben. Sie merken das daran, dass das normale Notationsfenster mit dem des Analysefensters ersetzt wird. Alle Varianten und Kommentare der Hauptpartie werden dabei übernommen.

- **! Ziehen** Damit aktivieren Sie den Rechenvorgang der zuletzt aktiven Schachengine. Im Enginefenster befindet sich am oberen Rand der kleine Button Zieh. Wenn Sie den Button anklicken, wird der von der Engine favorisierte Zug ausgeführt.

- **X Schließen** Diese Funktion ist leicht verständlich. Das Analysebrett, sprich unser Taschenschach, wird einfach wieder eingepackt.

© 2017 ChessBase

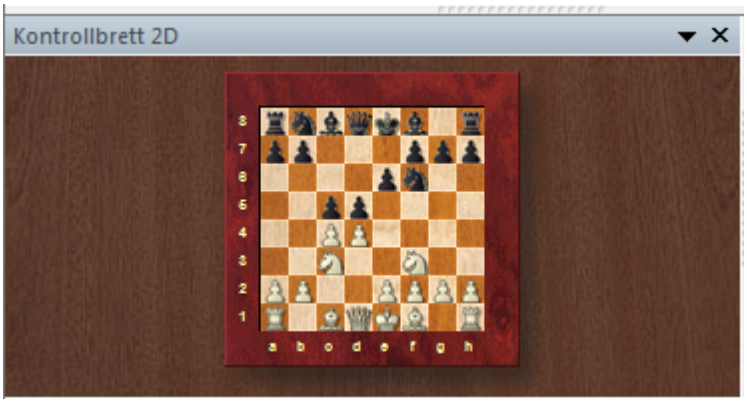
Achten Sie darauf, daß Sie neue Analysen oder Varianten explizit in der Datenbank speichern oder ersetzen müssen, bevor Sie eine neue Partie laden. Andernfalls gehen die bis dahin nur temporär vorhandenen Analysen verloren.

Tipp: Auf dem F-Schachserver leistet das Analysebrett ebenfalls gute Dienste. Sie können das Analysebrett beim Zuschauen als Taschenschach benutzen, wenn Sie Partien zwischen sehr starken Spielern mitverfolgen.

2.13.17 Kontrollbrett 2D

Ansicht - Kontollbrett 2D

Sie haben die Möglichkeit, ein kleines 2D Brett zur Stellungskontrolle ein – oder auszuschalten.



Die Aktivierung des Kontrollbrettes ist speziell bei den 3D-Ansichten hilfreich, wenn man zusätzlich zur besseren Übersicht noch eine 2D Ansicht der aktuellen Brettstellung haben möchte.

2.14 Zugeingabe

2.14.1 Notation einer Schachpartie

Es ist international üblich, eine Schachpartie durch Angabe der Koordinaten von Zügen zu notieren.

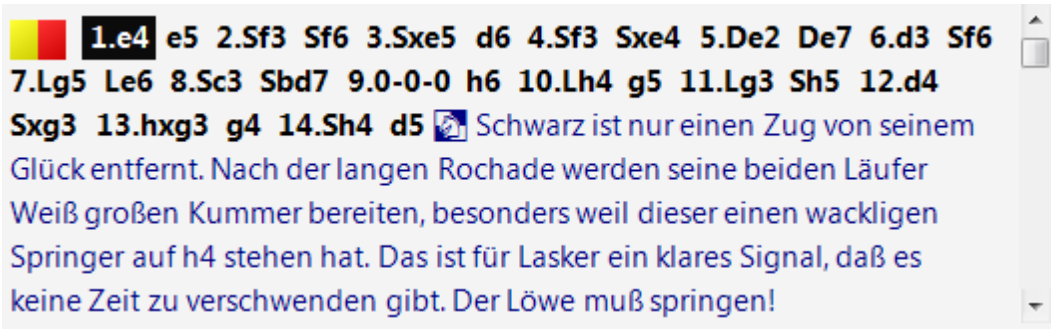
In der Langnotation wird zuerst die Figur genannt, dann Start- und Zielfeld. Die Züge werden paarweise gezählt.
"1.Sg1-f3 Sg8-f6" bedeutet: Weiß zieht im ersten Zug einen Springer von g1 nach f3. Schwarz antwortet mit einem Springerzug von g8 nach f6.

Schlagzüge werden durch ein "x" gekennzeichnet: "3.Sf3xd4".

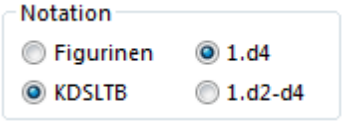
In der Kurznotation entfällt das Startfeld, sofern das ohne Mehrdeutigkeit möglich ist. Bei Mehrdeutigkeiten (Zwei Springer oder zwei Türme können auf das selbe Feld

© 2017 ChessBase

ziehen) wird das Startfeld verkürzt angeben: "Sbd2" bedeutet, daß der Springer auf der b-Linie nach d2 zieht.



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



Alternativ können Sie "figurine" Notation einstellen. In der Notation werden die Buchstabenkürzel mit einem aussagekräftigen Figurensymbol ersetzt. Bei Bauernzügen entfällt das Figurensymbol, z.B. "2.d2-d4".

2.14.2 Zugeingabe 2D Brett

Bei der Eingabe von Zügen auf dem 2D Brett gibt es eine kleine Markierung vom Ausgangsfeld und den aktuellen Zielfeldern.

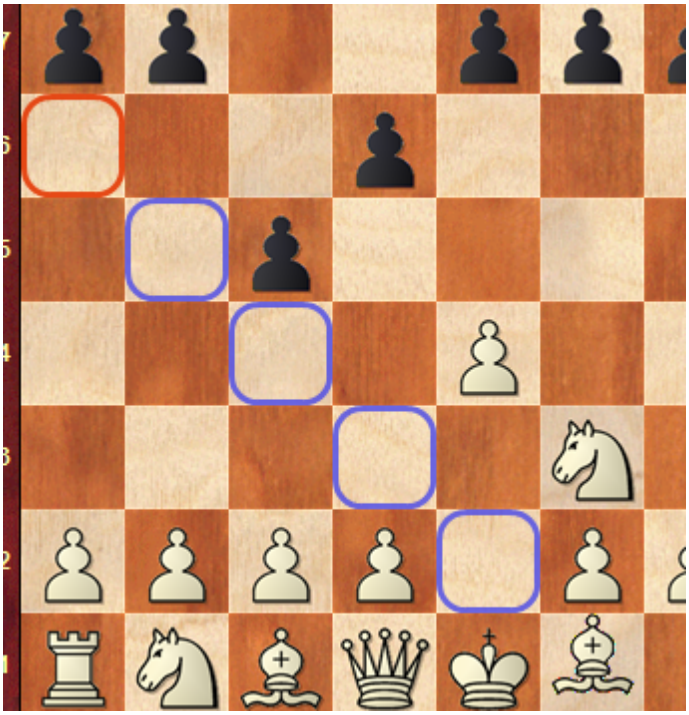


Ausgangsfeld wird mit einem kleinen Kreis markiert. Die möglichen Zielfelder werden ebenfalls farbig markiert.

Beim Ausprobieren erkennen Sie schnell die Logik hinter dem System.

© 2017 ChessBase

Der nachstehende Screenshot zeigt ein Beispiel aus einer Blitzpartie gegen das Programm.

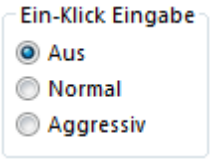


Sichere gute Zielfelder sind blau unterlegt, kritische Felder sind rot markiert.

2.14.3 Zugeingabe mit Einzelklicks

Blitzpartie gegen Fritz , Gewinnstellung im Endspiel, aber die Zeit läuft weg.

Da hilft die Einzelklick-Eingabe:



- Falls Sie auf ein Feld klicken und nur eine Figur dorthin ziehen kann, gilt dieser Zug als eingegeben. Falls mehrere Figuren das Zielfeld anpeilen, passiert erst etwas, wenn Sie mit einem zweiten Klick eine dieser Figuren auswählen. Es sei denn, eine der Kandidatenfiguren hätte die letzten beiden Züge gezogen. Dann führt sie auch diesen Zug aus (z.B. Dauerschachserien im Endspiel).

- Falls Sie auf eine Figur klicken und diese Figur nur einen legalen Zug hat, gilt der Zug als eingegeben. Falls die angeklickte Figur mehrere Züge machen kann, jedoch einer davon die zuletzt gezogene gegnerische Figur schlägt, wird dieser Zug ausgeführt (Wiedernehmen bei Abtausch). Anderenfalls muß ein zweiter Klick auf das gewünschte Zielfeld folgen.

© 2017 ChessBase

- Falls Sie das Feld g1 oder g8 anklicken und die kurze Rochade legal ist, wird sie ausgeführt.

Mehr Information !

2.14.4 Züge per Tastatur eingeben

Viele Anwender bevorzugen die Eingabe der Partienotation über die Tastatur.



Dabei ist zu beachten, dass die Eingabetechnik gegenüber den Vorgänger-Versionen umgestellt wurde. Zur Eingabe der Notation gibt man jetzt einfach nur die Zugkoordinaten ein.

Tipp: Die Eingabe via Tastatur ist naturgemäss fehleranfällig. Bei Tippfehlern kann man mit der Taste " ENTF" die Fehleingabe rückgängig machen.

2.14.5 Stellung eingeben

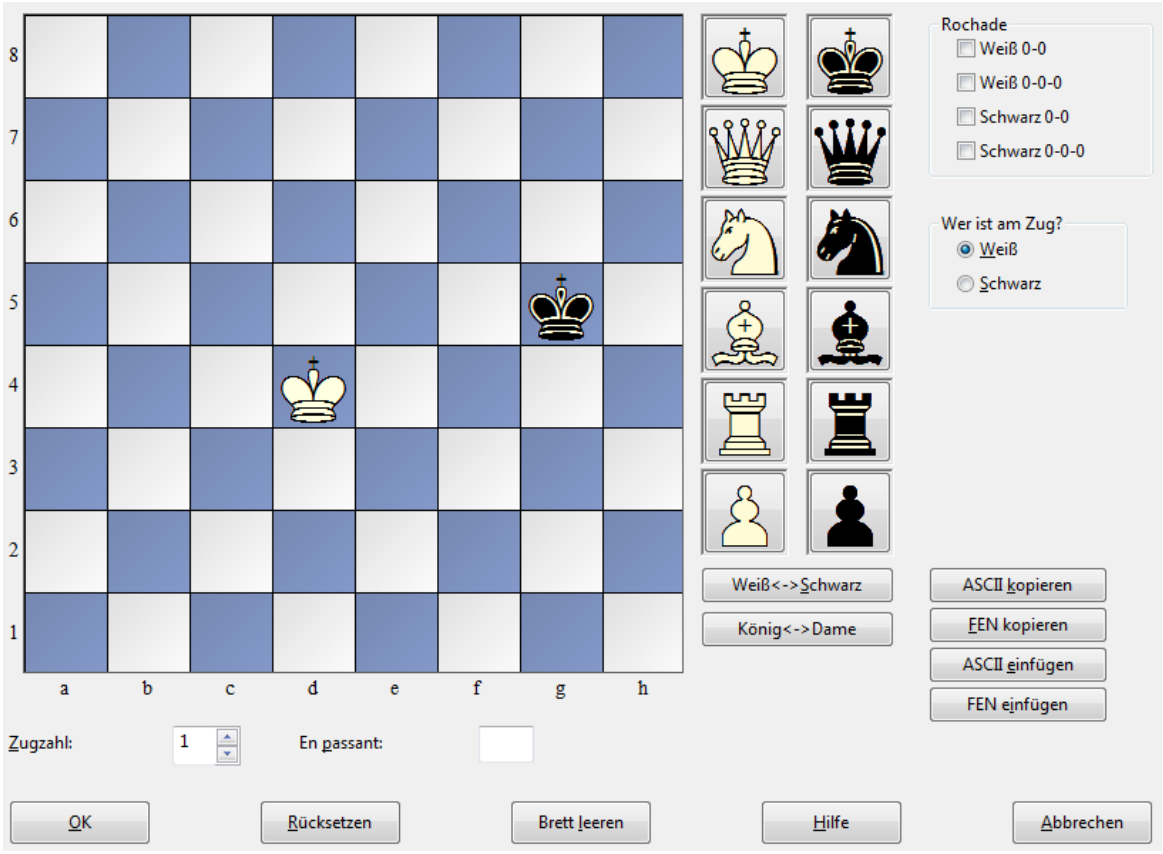
Wie gibt man Taktikstellungen, Endspiele oder Schachprobleme ein?

Über die Taste **S** starten Sie den Dialog zur Stellungseingabe.

© 2017 ChessBase



Alternativ *Einfügen - Stellung aufbauen.*



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 grundsätzlich noch rochiert werden darf. Möglicherweise haben König oder Turm bereits gezogen, so daß die Rochaderechte verwirkt sind.

© 2017 ChessBase

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.

Tipp: Figuren können per Klick und niedergehaltener Maustaste auf dem Brett verschoben werden. Ein einzelner Klick auf eine Figur mit derselben Zielfigur löscht diese.

In dem Dialog für die Stellungseingabe finden Sie unterhalb der Figurenleiste zwei Schalter :



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

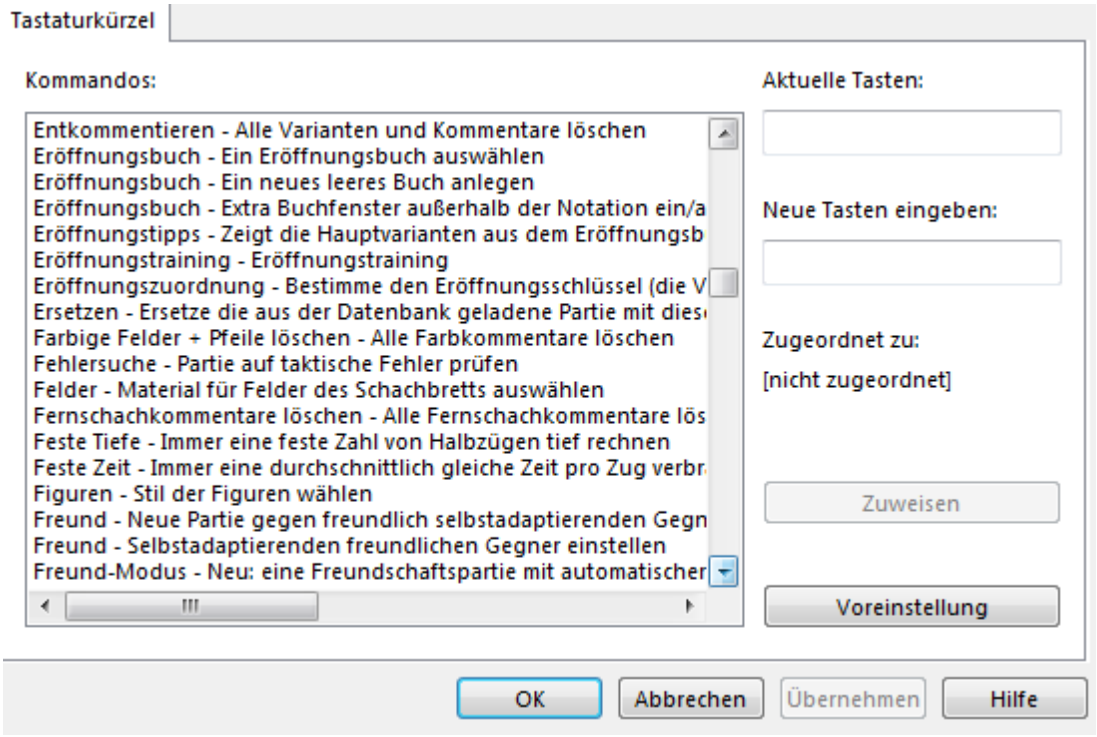
2.15 Tastatur

2.15.1 Hotkeys anpassen



Unter *Menü Datei- Anpassen* besteht die Möglichkeit, bestehende Tastaturkürzel zu modifizieren oder neue Zuweisungen zu vergeben.

© 2017 ChessBase



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 Taste 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.

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

2.15.2 Tastaturkürzel

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.

© 2017 ChessBase



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

Hinweis: In dem Programm können Sie im *Menü Datei - Anpassen* benutzerdefinierte Tastaturkombinationen, sogenannte "Hotkeys", definieren oder modifizieren.

2.15.3 Züge per Tastatur eingeben

Viele Anwender bevorzugen die Eingabe der Partienotation über die Tastatur.



Dabei ist zu beachten, dass die Eingabetechnik gegenüber den Vorgänger-Versionen umgestellt wurde. Zur Eingabe der Notation gibt man jetzt einfach nur die Zugkoordinaten ein.

Tipp: Die Eingabe via Tastatur ist naturgemäss fehleranfällig. Bei Tippfehlern kann man mit der Taste " ENTF" die Fehleingabe rückgängig machen.

© 2017 ChessBase

2.15.4 Tastaturfunktionen

Einige Programmfunktionen sind nur über Tastatur erreichbar:



Brettfenster quadratisieren	**F9**
Farbige Felder/Pfeile auf Brett löschen	**Strg-ALT-Y**
Ausrufezeichen setzen (Guter Zug)	**!**
Partie und Stellung auf Zwischenablage bringen	**Strg-C**
Hashtabellen löschen	**Strg-Shift-Alt-H**
Engineparameter ändern	**Strg-Shift-P**
Alle Partiekommentare löschen	**Umschalt-STRG-Y**
Laufende Engine stoppen	**Esc**
Zwischen Buch und Notation wechseln	**Tab**
Gehe zu Stellung nach Zug N	**Strg-G**

Hinweis: Sie können die aktuelle Belegung der Tastenkombinationen einsehen oder nachträglich ändern.

2.15.5 Kommentare - Tastatur

Bei Eingabe von Kommentaren und Partiekenndaten können Sie spezielle Tastaturkombinationen verwenden, um Figuren und Kommentierungssymbole einzugeben.

© 2017 ChessBase



Sollte dies nicht funktionieren, sind die TrueType Schriftarten ”Figurine...” nicht korrekt installiert worden.

Strg-K	König
Strg-Q	Dame
Strg-N	Springer
Strg-B	Läufer
Strg-R	Turm
Strg-P	Bauer
Strg-A	Angriff
Strg-I	Initiative
Strg-Sh-C	Gegenspiel
Strg-Alt-I	Idee
Strg-S	Raum
Strg-Z	Zeitnot
Strg-Alt-D	Entwicklung
Strg-L	Linie
Sh-Strg-D	Diagonale
Strg-Alt-Z	Zugzwang
Strg-Alt-C	Zentrum
Strg-Sh-W	Schwacher Punkt
Strg-O	Einziger Zug
Strg-W	mit
Strg-Alt-W	ohne
Strg-Alt-Q	Damenflügel
Strg-Alt-K	Königsflügel
Strg-E	Endspiel
Strg-Alt-P	Läuferpaar
Strg-Alt-O	Ungleichfarbige Läufer
Strg-Alt-E	Gleichfarbige Läufer
Strg-M	Mit Kompensation für das Material
Strg-1	Weiß hat klaren Vorteil
Strg-2	Weiß hat leichten Vorteil
Strg-3	Unklar
Strg-4	Schwarz hat leichten Vorteil

© 2017 ChessBase

Strg-5	Schwarz hat klaren Vorteil
Strg-Alt-B	Besser ist
Strg-Alt-R	Remis
Strg-Sh-P	Freibauer

2.16 Mausbedienung

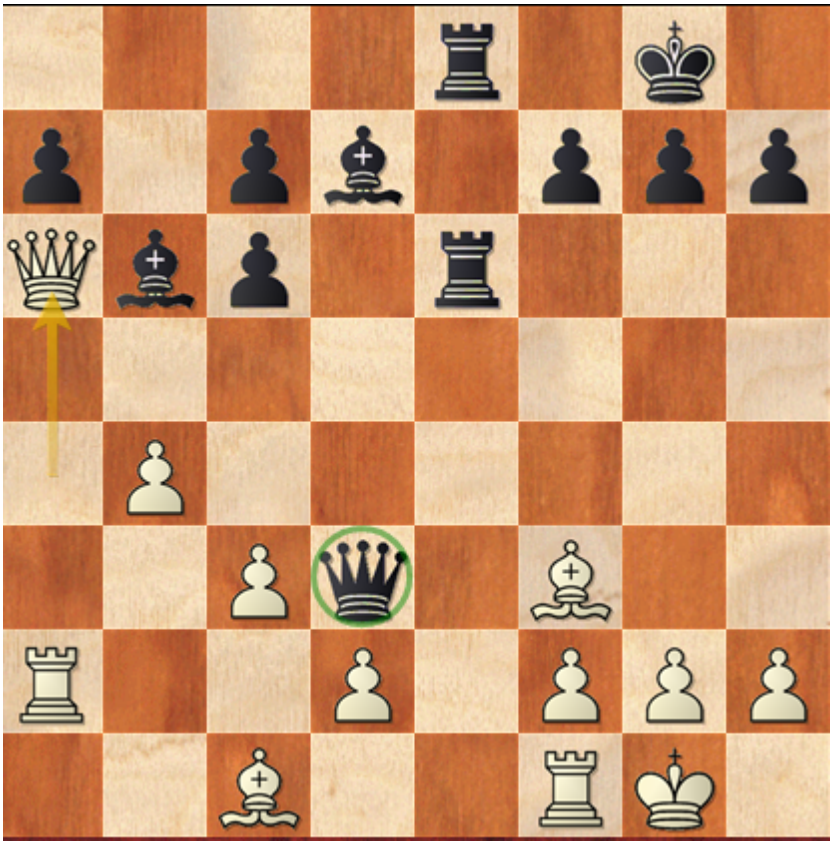
2.16.1 Maustaste rechts

Die Nutzung der rechten Maustaste wurde in Fritz16 konsequent integriert.

Sie können die rechte Maustaste nicht nur für Kontextmenüs aufrufen, z.B. Rechtsklick Schachbrett – Brettdesign.

In der Assisted Analysis hat die rechte Maustaste ebenfalls wichtige Funktionen.

Laden Sie eine Partie und betätigen Sie zum Test in einer Mittelspielstellung das Mausrad. Dieses Beispiel stammt aus der berühmten Partie ***Paulsen Morphy 1857***. Morphy opferte die Dame mit 17 ...Dxf3.



Dreht man in dieser Stellung am rechten Mausrad, markiert die *Assisted Analysis* die Figur mit einem dezenten grünen Kreis, mit der man am besten in der Stellung ziehen sollte.

© 2017 ChessBase

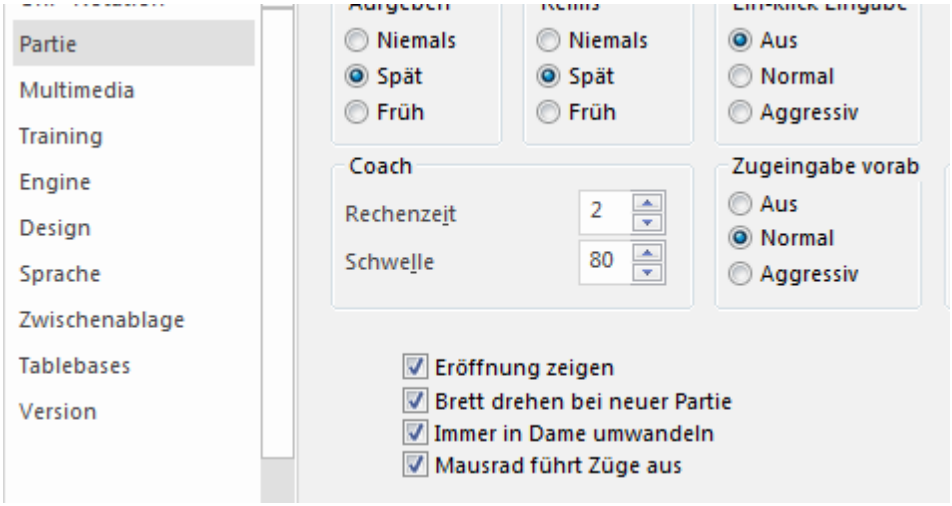
Damit kann man mit dem Mausrad beim Nachspielen dezente Hinweise auf bestmögliche Fortsetzungen abrufen.

2.16.2 Mausrad

Nachspielen von Partien

Das Mausrad kann zum schnellen Nachspielen einer geladenen Partie genutzt werden. Damit dies funktioniert, muß diese Option in den Optionen eingeschaltet werden.

Menü Datei Optionen Partie.



Die Einstellung „ *Mausrad führt Züge aus* “ führt zum Ziel.

Wink - Zugvorschlag

Dreht man in einer Stellung am rechten Mausrad, markiert die Assisted Analysis die Figur mit einem dezenten grünen Kreis, mit der man am besten in der Stellung ziehen sollte.



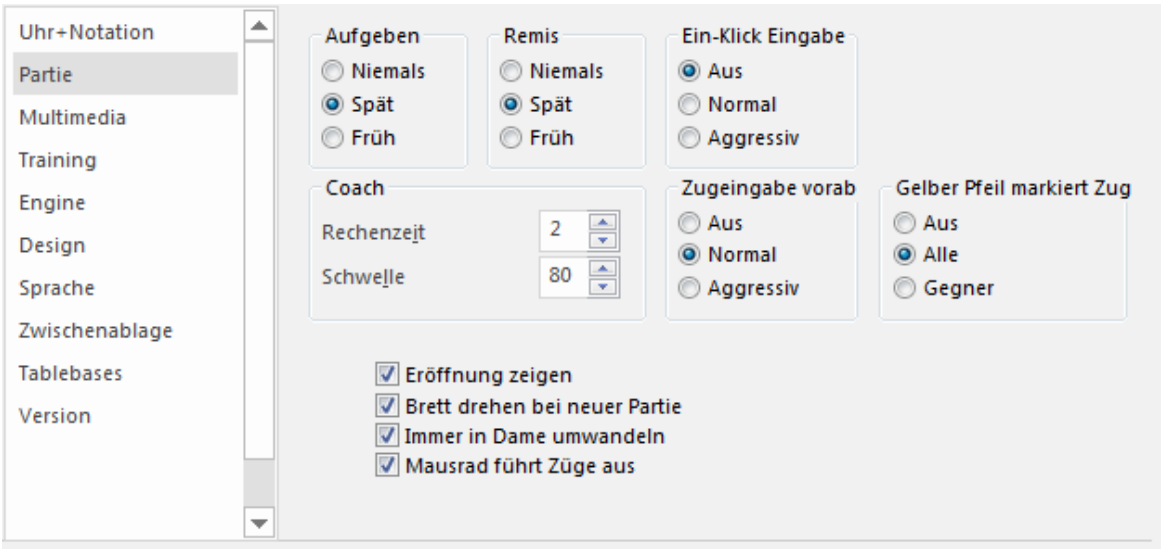
© 2017 ChessBase

2.16.3 Mausrad funktioniert nicht?

Die Rollfunktion mit der rechten Maustaste zum Nachspielen von Partien funktioniert? Liegt das an der Maus oder muß ein Update des Programms durchgeführt werden ?

Die Radfunktionalität der Maus wird vom Programm unterstützt. Sie müssen die Funktionalität allerdings freischalten.

Das geht unter Menü ***Datei - Optionen - Partie***.



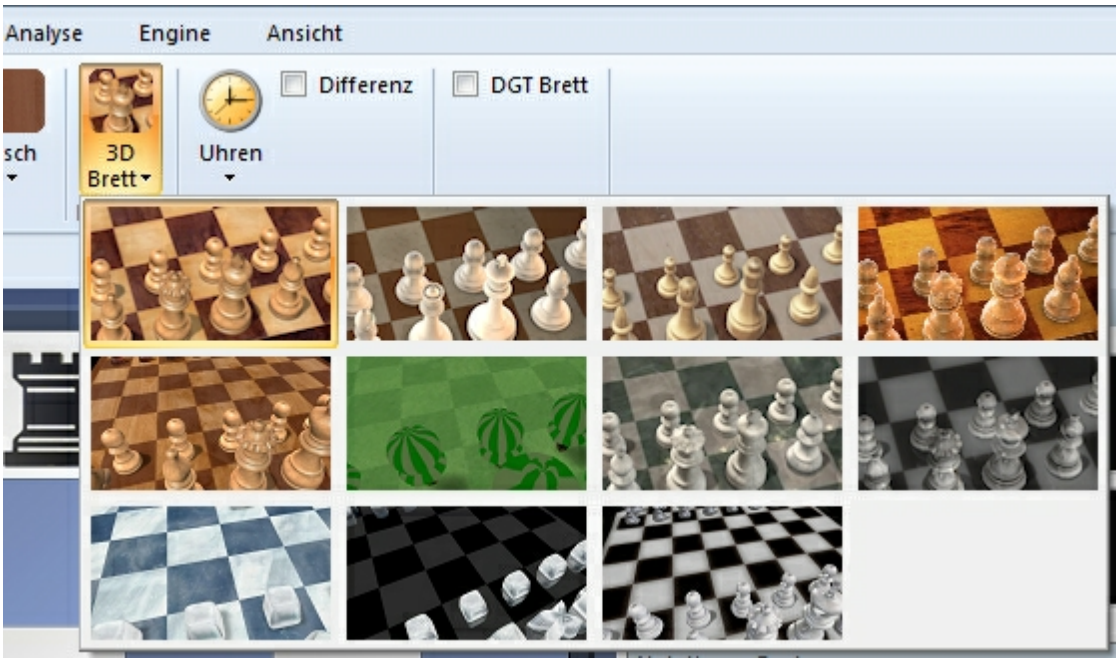
Hier finden Sie den Eintrag " ***Mausrad führt Züge aus*** ". Damit funktioniert dann auch die Nachspielfunktion via rechter Maustaste.

© 2017 ChessBase

2.17 Reale 3D Ansichten

2.17.1 Reales 3D-Brett

Brett - 3D Brett



Unter *Brett - 3D Brett* schaltet man auf eine photorealistische Darstellung des 3D Brettes um. Diese Darstellung sieht in den hohen Auflösungen sehr naturgetreu aus, stellt aber hohe Anforderungen Ihre Grafikkarte.



© 2017 ChessBase

Wenn Sie diese Darstellung häufig einsetzen wollen, empfiehlt es sich, eine schnelle Grafikkarte der aktuellen Generation mit speziellen 3D-Funktionen einzusetzen.

2.17.2 Navigation Reales 3D Brett

Für die Navigation in den 3D-Ansichten steht eine intuitiv zu bedienende Navigationsleiste im Fenster zur Verfügung.



Über die Buttons + und – wird die Größe der Brettdarstellung geändert. Mit Hilfe der vier Pfeiltasten ändert man die Perspektive, bzw. die Positionierung der 3D Ansicht in dem Fenster.

Drehung der 3D Ansicht ist über die Kugel möglich. Die Funktionsweise ähnelt einem Trackball. Halten Sie die Kugel mit gedrückter linker Maustaste fest. Bei jeder Bewegung wird die Drehung der 3D Ansicht entsprechend angepasst.

Klick auf das kleine Brettsymbol zwischen der Links – und Obentaste richtet die Brettdarstellung aus. Die 3D-Ansicht wird exakt in der Mitte des Fensters positioniert und an die Fenstergrösse angeglichen.

Navigation über Tastatur

Steuerung der 3D Ansicht ist auch über die Tastatur möglich. Mit den Tasten Punkt (rechts) und Komma (links) wird das Brett gedreht.

Weitere Navigationstasten sind:

i : Blickpunkt näher
o : Blickpunkt weiter weg
z: Blickpunkt niedriger
v: Blickpunkt höher
9: Blickpunkt links
0: Blickpunkt nach rechts

STRG + rechte Maustaste setzt den Blickpunkt
SRTRG + Mausrad zoomt das 3D-Brett

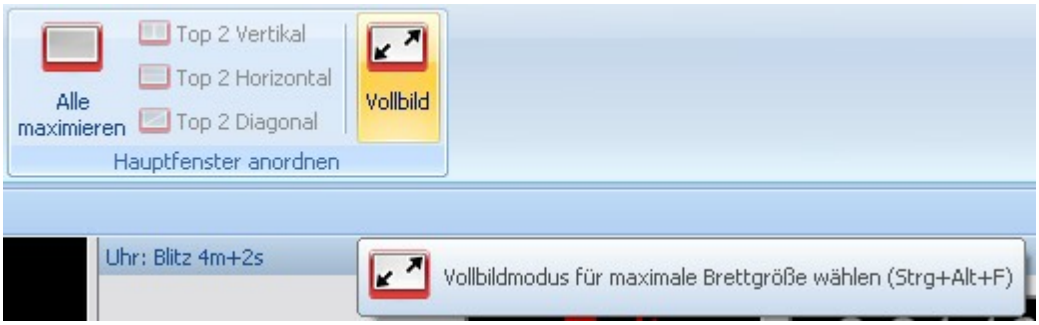
Tipp: Drücken Sie vor der Drehung des 3D Brettes die Taste F6. In diesem Fall können Sie mit der Taste F7 die ursprüngliche Positionierung des Brettes wieder herstellen.

© 2017 ChessBase

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.

2.17.3 Vollbildmodus 3D

Unter *Ansicht* *Vollbild* schaltet man auf eine attraktive Ansicht in der nur das 3D-Brett auf dem Bildschirm angezeigt wird.



Diese Ansicht wirkt sehr realistisch und man kommt gar nicht erst in Versuchung, sich mit einem Blick in das Enginefenster einen Tipp vom Programm geben zu lassen.

Mit der ESC – Taste schaltet man wieder auf die Ansicht inkl. Menüs und Programmfenster um.

2.17.4 Einstelldialog 3D Brett

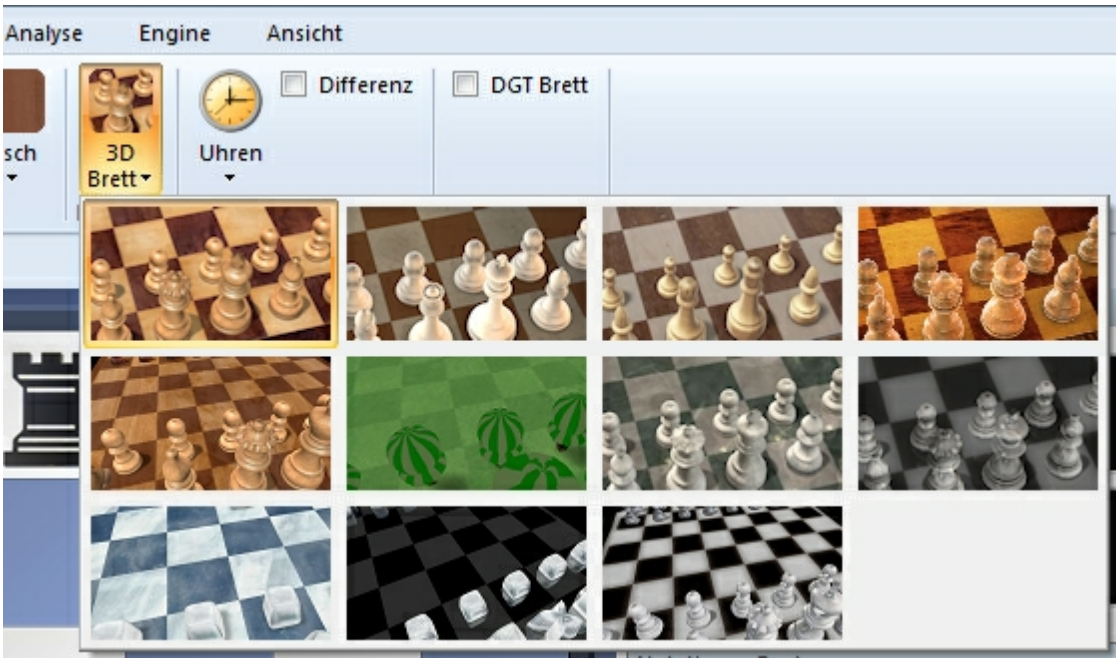
Der Ladevorgang für die beliebten 3D Ansichten ist jetzt deutlich schneller als bei den Vorgängerversionen.

Sollten Sie einen 3D Drucker besitzen, können Sie die Figuren drucken.

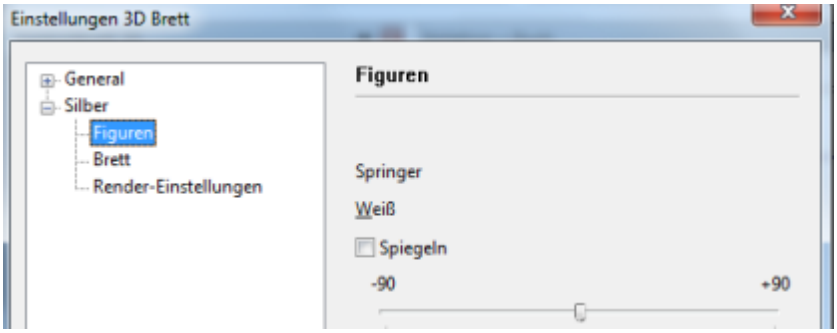
© 2017 ChessBase



Klick auf den kleinen Pfeil im Button 3D Brett startet den Einstelldialog.Unterhalb der 3D Ansichten gibt es den Button ***Einstellungen***. Über diesen Schalter startet man ebenfalls den Dialog Einstellungen 3D Brett, in dem man die Darstellung der 3D - Ansichten benutzerdefiniert anpassen kann.



© 2017 ChessBase



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.

Unter Klassische Bretter finden Sie diverse 3D-Darstellungen mit verschiedenen Materialien, z.B. Holz, Marmor, etc. Symbolbretter bietet eine Auswahl mit symbolhafter Figurendarstellungen im 3D Design. Unter Andere Bretter werden 3D-Ansichten mit speziellen Motiven angeboten, z.B. die Darstellung eines Raums mit ägyptischen Motiven. Die animierten Schachpartner wie den Schachtürken oder die Roboterfigur Mia finden Sie unter Charakter Bretter.

Allgemeine 3D Einstellungen
3D Brett auswählen
3D Brett konfigurieren
Render Einstellungen
3D Physik
3D Figurensätze
Bildschirmfoto
3D Support
Das magische Auge

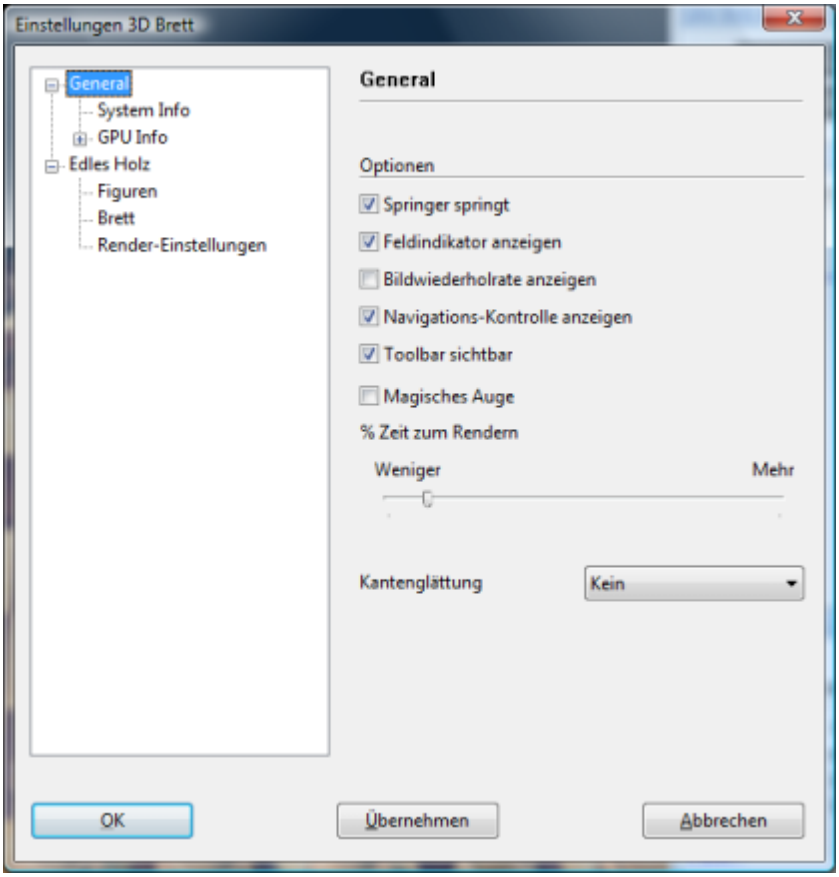
Beachten Sie, dass die unterschiedlichen Einstelloptionen teilweise sehr hohe Anforderungen an die Grafikausstattung des Computers stellen.

Im Abschnitt ***General*** können Sie allgemeine, für alle 3D-Ansichten gültige Einstellungen festlegen. Zusätzlich werden spezifische Systeminformationen angezeigt, die Sie im Problemfall an unseren technischen Support weitergeleiten können.

© 2017 ChessBase

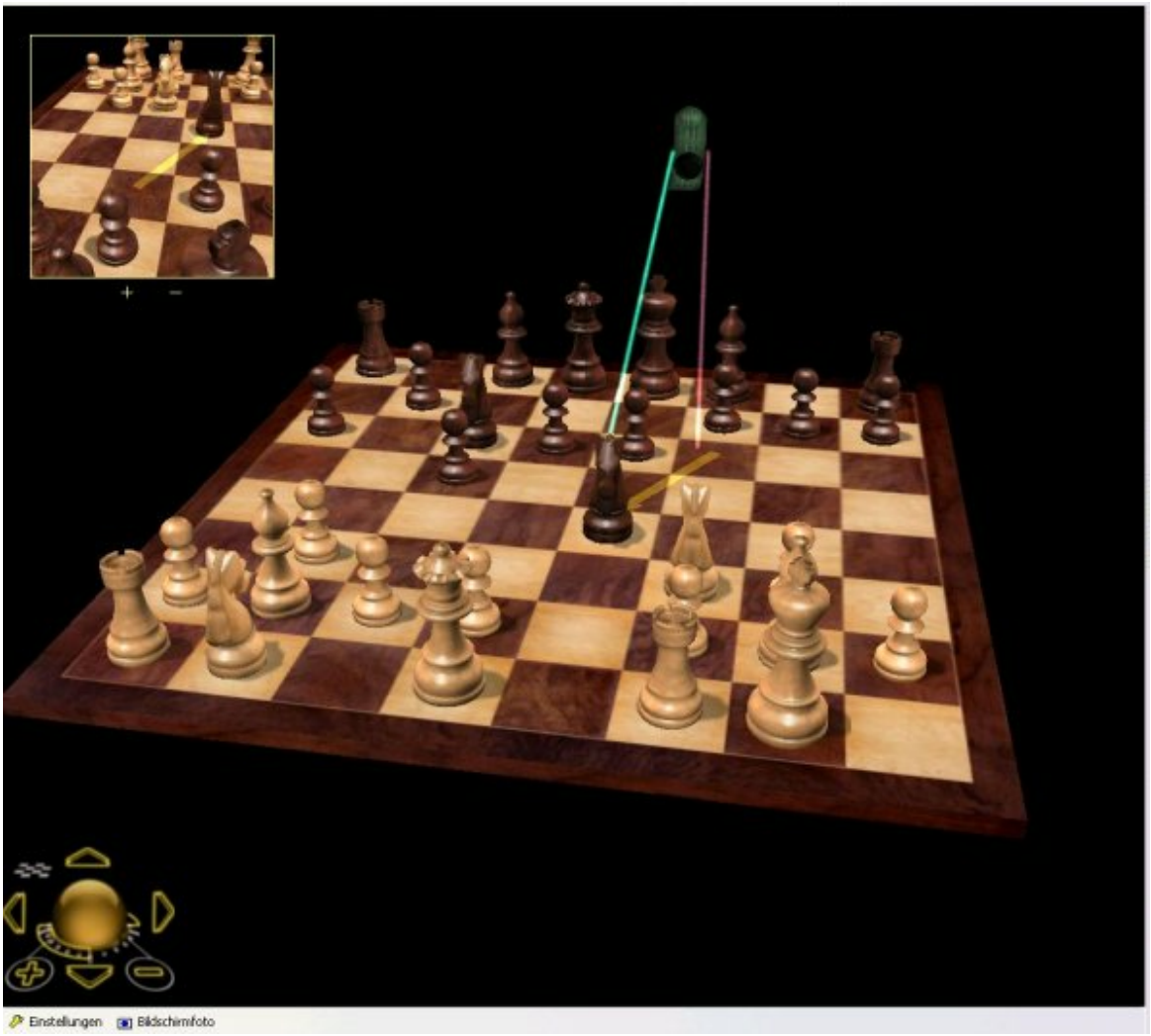
2.17.5 Das magische Auge

Für jedes 3D Brett des Programms gibt es jetzt das „Magische Auge". Dieses Funktion kann unter dem Einstelldialog für die 3D Ansichten optional aktiviert oder abgeschaltet werden. Den entsprechenden Schalter findet man unter den allgemeinen Einstellungen unter „ General ".



Das Auge demonstriert und visualisiert die Rechenvorgänge des Programms. Die Anzeige wird mit zwei Laserstrahlen auf dem Brett realisiert und zeigt plastisch die Berechnungen Schachengine an.

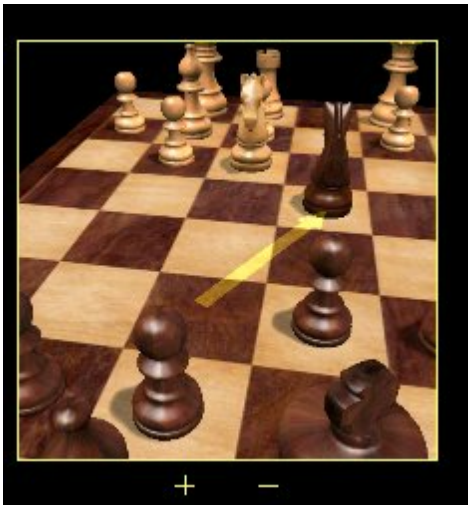
© 2017 ChessBase



Außerdem sieht man das Brett oben links eingeblendet aus der Sicht des Auges, d.h. aus der Sicht der Engine. Die Farbe der Laserstrahlen des magischen Auges folgen dabei immer der Stellungsbewertung. Mit der blauen Farbe wird eine neutrale ausgeglichene Bewertung angezeigt. Rot steht immer für eine positive Stellungsbewertung, eine grüner Laserstrahl steht für eine negative Bewertung des Programms. Die Laserstrahlen zeigen auf dem Schachbrett visuell die ersten drei Halbzüge der von der Engine momentan berechneten Hauptvariante an.

Am oberen linken Bildrand sieht man einen Brettausschnitt aus der Sicht des magischen Auges.

© 2017 ChessBase



Man sieht das Brett oben links eingeblende aus der Sicht des Auges, d.h. aus der Sicht der Engine. Die Farbe des Auges folgt wie zuvor bereits beschrieben dabei immer der Stellungsbewertung.

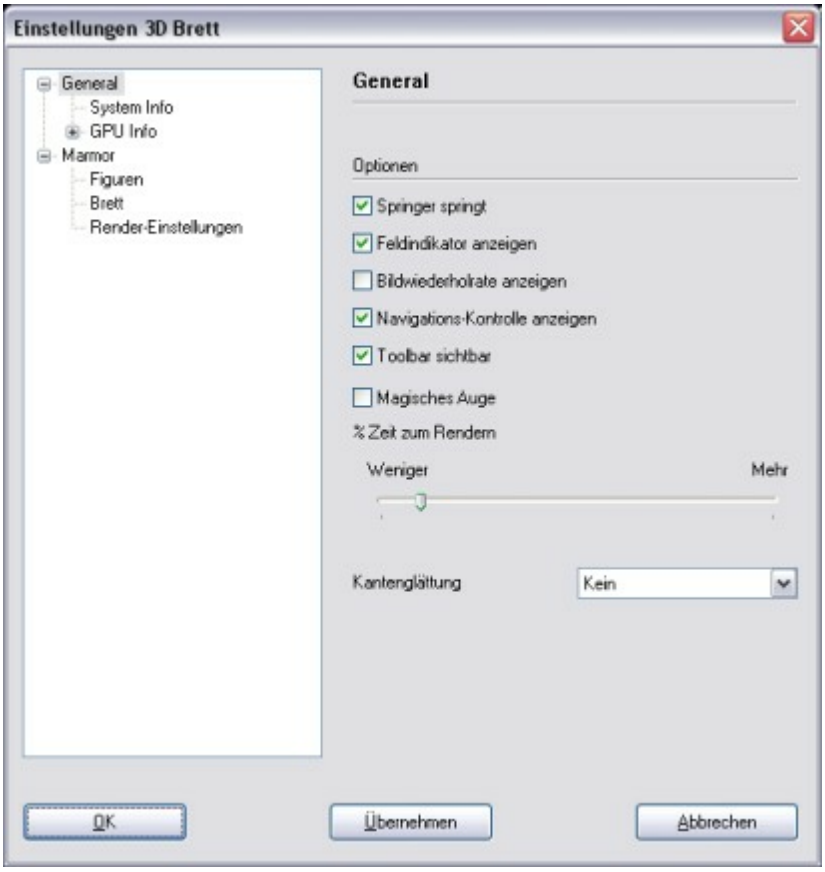
Klickt man auf den Bildausschnitt, wird die Darstellung in mehreren Schritten vergrössert.

Über den Plus/Minus – Schalter kann man den Bildausschnitt zoomen.

2.17.6 Allgemeine 3D Einstellungen

Klicken Sie auf den Eintrag General, um den für alle 3D Ansichten gültigen Einstelldialog zu starten. Folgende Einstellungen können Sie durch Setzen eines Häkchen mit der Maus vornehmen:

© 2017 ChessBase



Springer springt beinflusst die anmierte Zugbewegung der Springer, wenn man selbst einen Zug mit dem Springer ausführt.

Koordinaten zeigen Schaltet die Feldkoordinatenbeschriftung am Brett an oder aus.

Feldindikator anzeigen Wenn Sie mit dem Mauszeiger über eine Figur fahren, wird diese mit einem blauen Kreis auf dem Feld markiert. Diese Option ermöglicht einen rascheren Überblick, mit welcher Figur unmittelbar gezogen werden kann. Sie können diese Option in dem Dialog abschalten.

Bildwiederholrate anzeigen Blendet am linken, oberen Bildrand technische Informationen (Bildwiederholrate, verfügbarer Speicher) zur Darstellung des 3D Brettes an.

Navigations - Kontrolle anzeigen schaltet die Navigationsleiste an oder aus. Dies ist sinnvoll, wenn Sie die 3D-Ansicht über die Tastatur steuern wollen.

Toolbar sichtbar Blendet die Buttons Einstellungen und Bildschirmfoto an oder aus.

% Zeit zum Rendern Die 3D Darstellung fordert von der CPU Ressourcen an. Über den Schiebeschalter legt man fest, in welchem Umfang die CPU für das Rendern der Darstellung in Anspruch genommen wird.

Hinweis: Wenn die 3D Engine auf einen hohen Wert eingestellt wird, stehen diese Ressourcen der Schachengine nicht zur Verfügung. Dies führt zu einer Abschwächung

© 2017 ChessBase

der Schachengine. Wenn die Schachengine in der 3D Ansicht hohe Spielstärke erbringen soll, stellen Sie einen geringen Wert für das Rendering ein. Falls Sie ein Multiprozessorsystem einsetzen, wird die Auslastung der 3D Engine auf eine CPU verteilt. Die Ressourcen der übrigen CPU`s stehen der Engine uneingeschränkt zur Verfügung.

Mehrfachabtastung Beeinflusst die Darstellung der 3D Ansicht und bestimmt die Häufigkeit, mit der eine Kantenglättung von dem Programm durchgeführt wird. Eine höhere Kantenglättung bietet eine deutlich bessere Darstellungsqualität.

2.17.7 3D Brett auswählen

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



Doppelklick auf eines der Vorschaubretter. Nach der Initialisierung der Grafikdaten wird die Ansicht in das Fenster geladen.

Wenn Sie den Schachtürken laden wollen, klicken Sie auf das Plussymbol unter Charakter Bretter, um die verfügbaren Darstellungen sichtbar zu machen. Markieren Sie den Eintrag Türke und bestätigen Sie mit OK.

© 2017 ChessBase



Dieses Bedienerprinzip ist für alle verfügbaren 3D Ansichten gültig.

2.17.8 3D Brett konfigurieren

Je nach 3D Darstellung sind unterschiedliche Einstelloptionen möglich.

Folgende Einstelloptionen sind für die meisten 3D Ansichten verfügbar:

Brett

© 2017 ChessBase



- Auflösung Brett Beeinflusst die Auflösung und damit die Qualität der Brettdarstellung.

- Sichtfeld Bestimmt die perspektivische Darstellung des Sichtfeldes. Über den Schiebeschalter und den Button Übernehmen können Sie die Auswirkungen testen.

- Feldgröße Legt die Größe der Schachfelder auf dem Brett fest.

- Animation Bestimmt die Zuggeschwindigkeit der Figuren.

2.17.9 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.

© 2017 ChessBase



2.17.10 3D Physik

Aktivieren Aktiviert die in dem Dialog angebotenen Einstelloptionen

König fällt bei Verlust Bei einem Partieverlust wird der König auf das Brett gelegt

Auf weißen/schwarzen König einwirkende Kräfte Bestimmt die Einwirkung auf die Königsfigur. Mit der Taste F8 können Sie die Auswirkungen in der 3D Ansicht kontrollieren.

Federkraft Bestimmt die Bewegung der Zuganimation. Bei extremer Einstellung fallen die Figuren sehr leicht um.

Statische / Dynamische Reibung Simuliert unterschiedliche Materialglättung des Brettes mit entsprechender Wirkung auf die Zuganimation

2.17.11 3D Figurensätze

Einstelloptionen für den Figurensatz stehen nicht in allen 3D Ansichten zur Verfügung.

Sie können hier je nach 3D Ansicht die Auflösung und die Farbwahl für den Figurensatz ändern.

2.17.12 Rechenzeit anpassen

Die animierten 3D Ansichten erfordern sehr viele Ressourcen vom Rechner. Für den flüssigen Ablauf dieser Darstellungen ist eine leistungsfähige Grafikausstattung erforderlich. Die 3D Darstellung fordert von der CPU Ressourcen an. Man kann die Perfomance der grafischen Darstellung im Programm im Dialog *Einstellungen - General*

© 2017 ChessBase

beeinflussen.

Über den Schiebeschalter legt man fest, in welchem Umfang die CPU für das Rendern der Darstellung in Anspruch genommen wird. Wenn die 3D Engine auf einen hohen Wert eingestellt wird, stehen diese Ressourcen der Schachengine nicht zur Verfügung. Dies führt zu einer Abschwächung der Schachengine. Wenn die Schachengine in der 3D Ansicht hohe Spielstärke erbringen soll, stellen Sie einen geringen Wert für das Rendering ein. Beispiel: Wenn Sie den Schalter auf Weniger einstellen, wird verstärkt Rechenzeit für Darstellung der Animation angefordert. Umgekehrt stellt Mehr mehr Ressourcen für die CPU bereit.

Wenn man in dem Dialog die Anzeige der Bildwiederholfrequenz zuschaltet, sieht man auf Anhieb am linken oberen Bildrand, wie häufig die grafische Darstellung wiederholt wird.

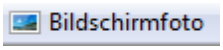
Falls Sie ein Multiprozessorsystem einsetzen, wird die Auslastung der 3D Engine auf eine CPU verteilt. Die Ressourcen der übrigen CPU`s stehen der Engine uneingeschränkt zur Verfügung.

Je nach grafischer Ausstattung kann es dauern, bis der Schachtürke von Programm initialisiert und geladen wird. Man kann den Ladevorgang beschleunigen, wenn vor dem Beenden des Programms eine einfachere 3D-Ansicht wählt. Diese Einstellung wird gespeichert. Wenn man beim nächsten Start den Schachtürken explizit lädt, ist der Ladevorgang schneller.

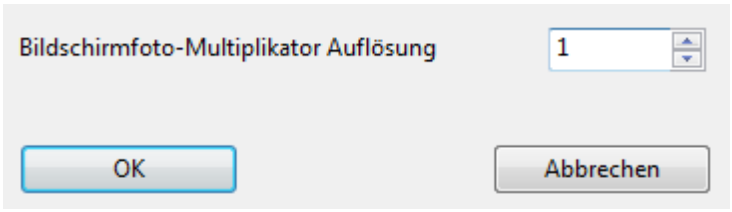
2.17.13 Bildschirmfoto

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

Sie können über diese Funktion eine Abbildung der aktuellen 3D Ansicht anfertigen.



Die Höhe der Bildauflösung für den Screenshot legen Sie mit der Eingabe einer Zahl in dem nach der Aktivierung eingeblendeten Dialog fest.



2.17.14 3D Support

Die naturgetreue Darstellung des 3D-Brettes stellt je nach Einstellung sehr hohe Anforderungen an Ihre Grafikkarte. Nach Möglichkeit sollten Sie eine aktuelle Karte mit 3D-Funktionen einsetzen.

Bei Problemen prüfen Sie, ob Sie einen aktuellen Treiber für Ihre Grafikkarte einsetzen und eventuell vorhandene 3D-Funktionen Ihrer Grafikkarte aktiviert sind.

© 2017 ChessBase

Rechtsklick auf den Windows-Desktop – Eigenschaften – Einstellungen ruft die Einstellungen der Grafikkarte auf.

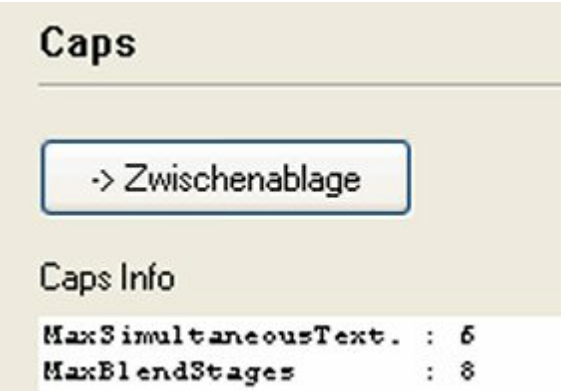
Bei Problemen mit der 3D Darstellung können und sollten Sie wichtige Systeminformationen an den Support weiterleiten. Das Programm unterstützt Sie bei der Zusammenstellung dieser Informationen.

Dazu gehen Sie wie folgt vor

Klicken Sie auf den Button Einstellungen unterhalb der 3D-Ansicht und wählen Sie General – System Info.



Wenn Sie System Info, GPU Info und Caps in linken Fenster markieren, wird die entsprechende technische Information im rechten Fensterbereich angezeigt



Über den Schalter Zwischenablage kopieren Sie die Textinformationen in die Windows – Zwischenablage

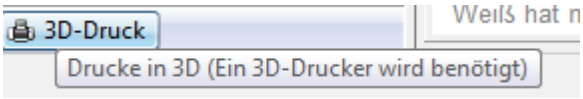
Sie können die Informationen in jede Anwendung, z.B. Ihr Mailprogramm, mit der Tastenkombination STRG-V einfügen

Senden Sie Ihre Mail mit den Informationen an info@chessbase.com

© 2017 ChessBase

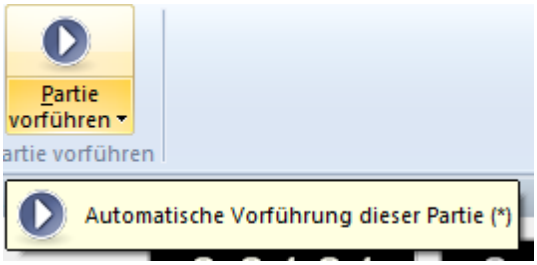
2.17.15 3D Druck

Falls Sie einen 3D Drucker besitzen, können Sie entsprechende 3D Ausdrucke vornehmen.



2.17.16 Partien vorführen - 3D

Das automatische Vorführen von mehreren Partien aus einer Datenbank funktoniert auch mit allen 3D Ansichten, u.a. auch mit dem Schachtürken und dem Schachroboter Mia.



Bei Verwendung der 3D Darstellung bietet der Vorführdialog eine Erweiterung:

Automatische Kamera Während der automatischen Vorführung von Partien wird die perspektivische Darstellung des Brettes, bzw. der Blickwinkel des Betrachters, lfd. geändert.

Geschwindigkeit Kamera Legt die Geschwindigkeit der Änderung des Blickwinkels zu Schachbrett fest.

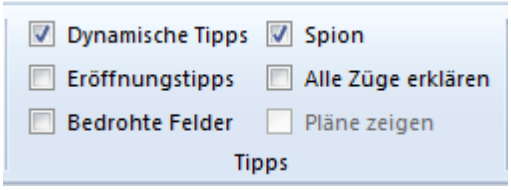
Fritzmusik (Kompositionsengine) Spielt während der Vorführung eine von der Kompositiionsengine erzeugte musikalische Untermalung ab.

3 Referenz

3.1 Hilfestellungen während der Partie

3.1.1 Hilfestellungen während der Partie

Während einer Partie können Sie folgende Hilfestellungen bekommen.



© 2017 ChessBase

Wink	Ein indirekter Hinweis
Vorschlag	Ein direkter Zugvorschlag
Drohung	Zeigt, was droht.
Alle Züge erklären	Öffnet eine kommentierte Liste aller möglichen Züge.
Coach schaut zu	Der Schachcoach überwacht die Züge und gibt Hinweise zur Partie
Dynamische Tipps	Grafische Anzeige der Kräftekonstellationen auf dem Brett
Kiebitz laden	Öffnet ein Fenster mit einer anderen Engine, die für den Menschen mitrechnet.
Erwarteter Zug	Zeigt, welchen Zug das Programm gerade erwartet.
Stellungserklärer	Gibt Texterklärungen zur aktuellen Stellung.
Let`s Check	Zugriff auf Computeranalysen
Assisted Analysis	Grafische Anzeige der Zugqualität auf dem Brett
Mausrad	Zugvorschlag via Mausrad

© 2017 ChessBase

3.1.2 Coach

Der Coach gibt Ihnen während einer laufenden Partie dreierlei Formen von Hilfe:



1. Sie können jederzeit um einen Wink bitten. Dies ist meist kein Zugvorschlag, sondern ein indirekter Hinweise. Die Rechenzeit für einen Wink wird unter den Partieeinstellungen gesetzt.

2. Der Coach gibt auf Wunsch konkrete Zugvorschläge

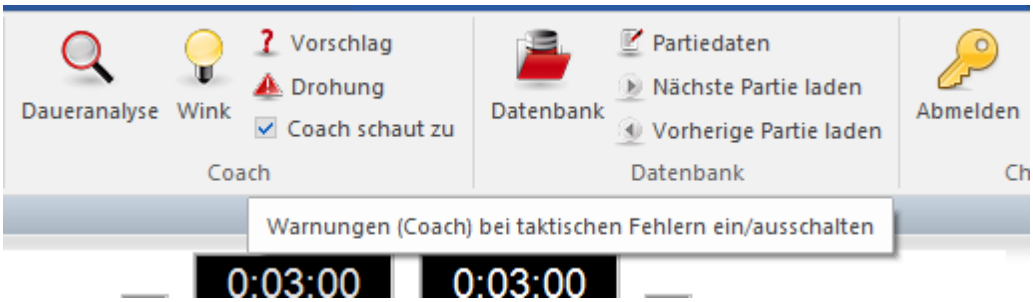
3. Wenn Sie einen schlechten Zug machen, der z.B. sofort eine Figur verliert, meldet sich der Coach und bietet an, diesen Zug zurückzunehmen.

Hinweis zur Coach Funktion ...

© 2017 ChessBase

3.1.3 Hinweis zum Fritz Coach

Fritz ist nicht nur ein sehr starkes Schachprogramm. Das Programm bietet viele Funktionen, die Ihnen dabei helfen, Ihr Spiel zu verbessern.

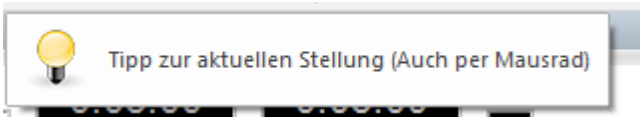


Im Grunde genommen funktioniert es genau wie in Partien mit einem Schachfreund, der deutlich besser als Sie selber spielt. In den Partien wird er immer wieder auf Fehler und mögliche Verbesserungen hinweisen. Genau diese Rolle kann der Coach im Programm übernehmen.

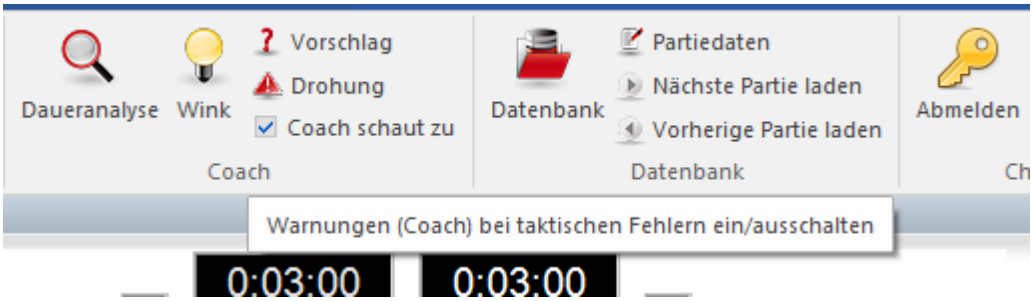
Woran liegt es nun, wenn der Coach keine Hinweise gibt, obwohl er über das Hilfemenü aktiviert wurde ? Der Coach steht nur dann zur Verfügung, wenn keine der diversen Spielstufen mit Einschränkungen der Spielstärke aktiviert wurde. Im Wertungspartien gibt das Programm ebenfalls keine Hinweise zu einer laufenden Partie.

3.1.4 Wink

Der im Programm eingebaute Coach dient dazu, Ihnen Tips zur aktuellen Stellung zu geben.



Sie können nach angegriffenen Figuren fragen, ihre Angreifer anzeigen lassen und sehen, welche Ihrer Steine ungedeckt sind, bzw. gefährdet durch mögliche Angriffe sind. Das leistet die Funktion *Wink*.



Sie können den Coach nach dem Plan fragen, und wenn Sie gar keine Idee haben, was man tun könnte, auf Vorschlag klicken, um einen einzelnen Zugvorschlag zu erhalten.

Die Qualität der Winke hängt von der verwendeten Rechentiefe ab. Diese kann unter

© 2017 ChessBase

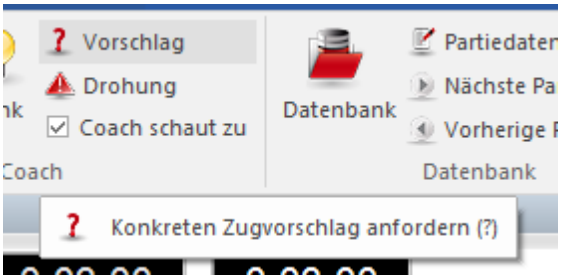
Menü Datei - Optionen - Partie festgelegt werden.

Dreht man in einer beliebigen Stellung am rechten Mausrad, markiert die Assisted Analysis die Figur mit einem dezenten grünen Kreis, mit der man am besten in der Stellung ziehen sollte.

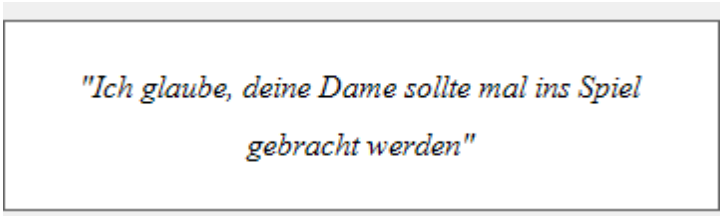
Damit kann man mit dem Mausrad beim Nachspielen dezente Hinweise auf bestmögliche Fortsetzungen abrufen.

3.1.5 Zugvorschlag

Start - Vorschlag



Nach kurzer Rechnung gibt das Programm auf dem Brett durch einen grünen Pfeil einen konkreten Zugvorschlag.



Die Güte des Vorschlags hängt von der dafür aufgewendeten Rechenzeit ab, die unter *Menü Datei - Optionen - Partie* eingestellt wird.

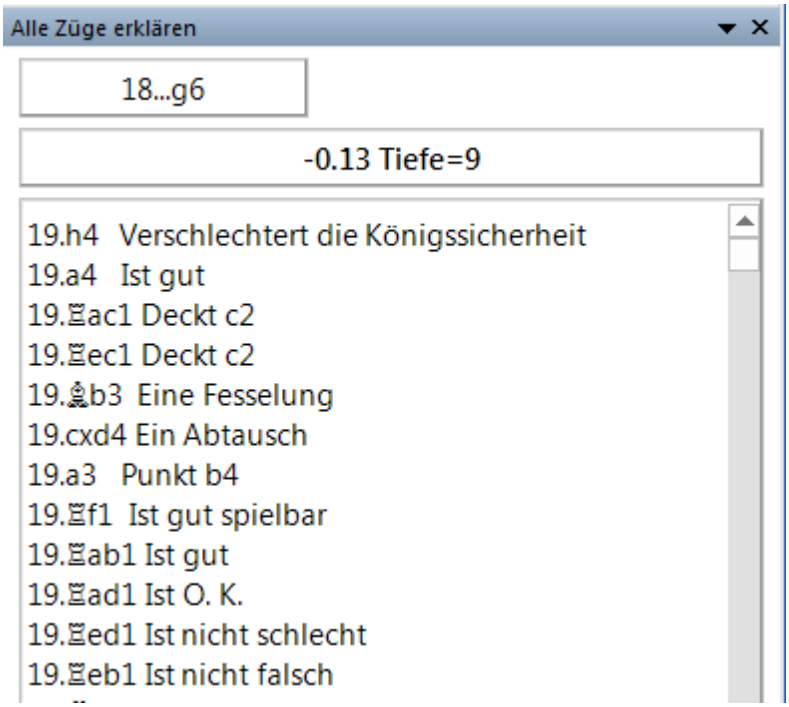
3.1.6 Alle Züge erklären

Diese Funktion finden Sie unter *Training - Alle Züge erklären*. Das Programm öffnet ein Fenster, das alle legalen Züge der aktuellen Stellung enthält. Zu jedem Zug steht ein kleiner Kommentar. Die Kommentare sind überwiegend taktischer Natur - gibt es Drohungen, soll man Material wiedernehmen, etc., doch erteilt das Programm auch einfache strategische Ratschläge.

Die Züge werden nach Stärke sortiert.

© 2017 ChessBase

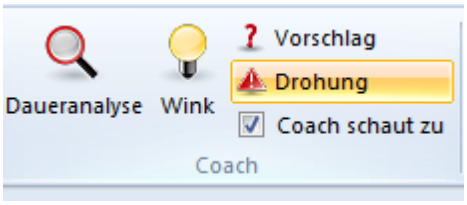
Der beste Zug führt die Liste an, der Zug, der den meisten Schaden anrichtet, bildet das Schlußlicht.



Ein Einfachklick auf einen Zug markiert ihn auf dem Brett, ein Doppelklick führt ihn aus.

3.1.7 Drohung zeigen

Start - Drohung.



Nach kurzer Rechnung gibt das Programm mit einem roten Pfeil die Drohung oder den Plan der Seite, die nicht am Zug ist, auf dem Brett aus.

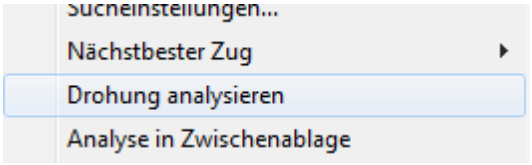
© 2017 ChessBase



Mit einem Rechtsklick in das Analysefenster der Engine wählen Sie aus dem Popup-Menü die Option *Drohung* aus. Alternativ geht es auch mit den Tastenkürzeln Shift-T oder einfach mit "x".

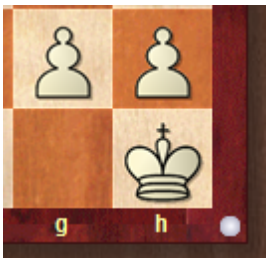
Der Aufruf der in brauner Farbe angezeigten Drohvariante stellt eine erhebliche Hilfe zum besseren Verständnis der Partie dar. Häufig übersieht man, warum ein Meisterspieler einen bestimmten Zug gespielt hat. Wenn Sie mit vermeintlich unverständlichen Zügen eines starken Spielers konfrontiert werden, ist es ratsam, noch einmal zurückzugehen und die Position mit der Funktion Drohung zu überprüfen.

Ein Kiebitz kann so eingestellt werden, daß er immer die Drohung in der aktuellen Stellung berechnet: Rechtsklickmenü im Variantenfenster des Kiebitz' - *Drohung analysieren*.



3.1.8 Zugindikator

Das Programm bietet am rechten unteren Rand des Schachbrettes eine dezente kleine Markierung. Damit wird angezeigt, welche Seite gerade am Zug ist.



Weiß am Zug wird mit heller Farbe angezeigt. Schwarz am Zug wird mit einer matteren

© 2017 ChessBase

Darstellung gekennzeichnet.



3.1.9 Dynamischer Tipp

Bei der Zugeingabe können die Kräftewirkungen auf dem Schachbrett transparent mit Pfeilen angezeigt werden. Diese Funktionalität aktiviert man unter *Training - Dynamische Tipps*.

Angriffsmotive und Deckungsmöglichkeiten werden für jedes Feld angezeigt, wenn man mit der Maus darüber fährt. Der „Mouseover" hilft dabei, die Kräftewirkungen auf dem Schachbrett besser zu verstehen.

Die Information wird mit zwei Farben dargestellt.

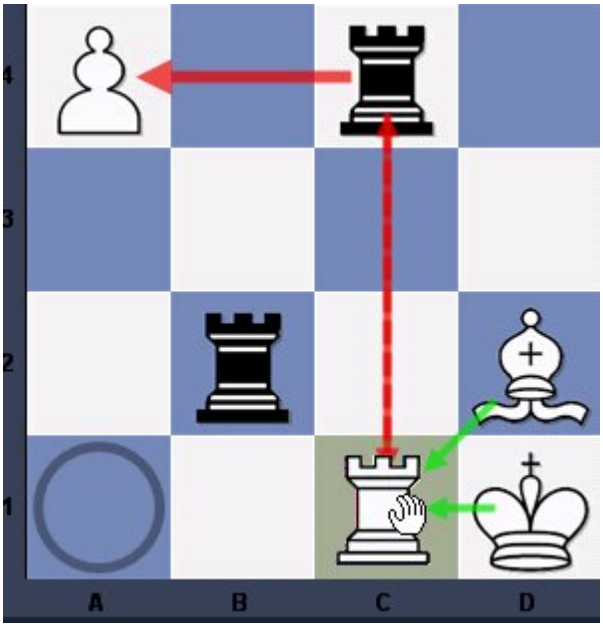
- Grüne Pfeile zeigen Verteidigungsmöglichkeiten an
- mit den roten Pfeilen werden Angriffsmöglichkeiten angezeigt.

Es gibt zwei Arten von Linien:

- durchgezogene Linien zeigen direkte Angriffe und Verteidigungen an.
- Gestrichelte Linien stellen eine potentielle Angriffsmöglichkeit dar, der auszuführende Zug stellt diese Drohung also erst unmittelbar nach dem Zug auf.

Wird eine rote Linie breiter dargestellt, wird auf diesem Zielfeld Material gewonnen. Der Zug stellt also Material ein.

© 2017 ChessBase

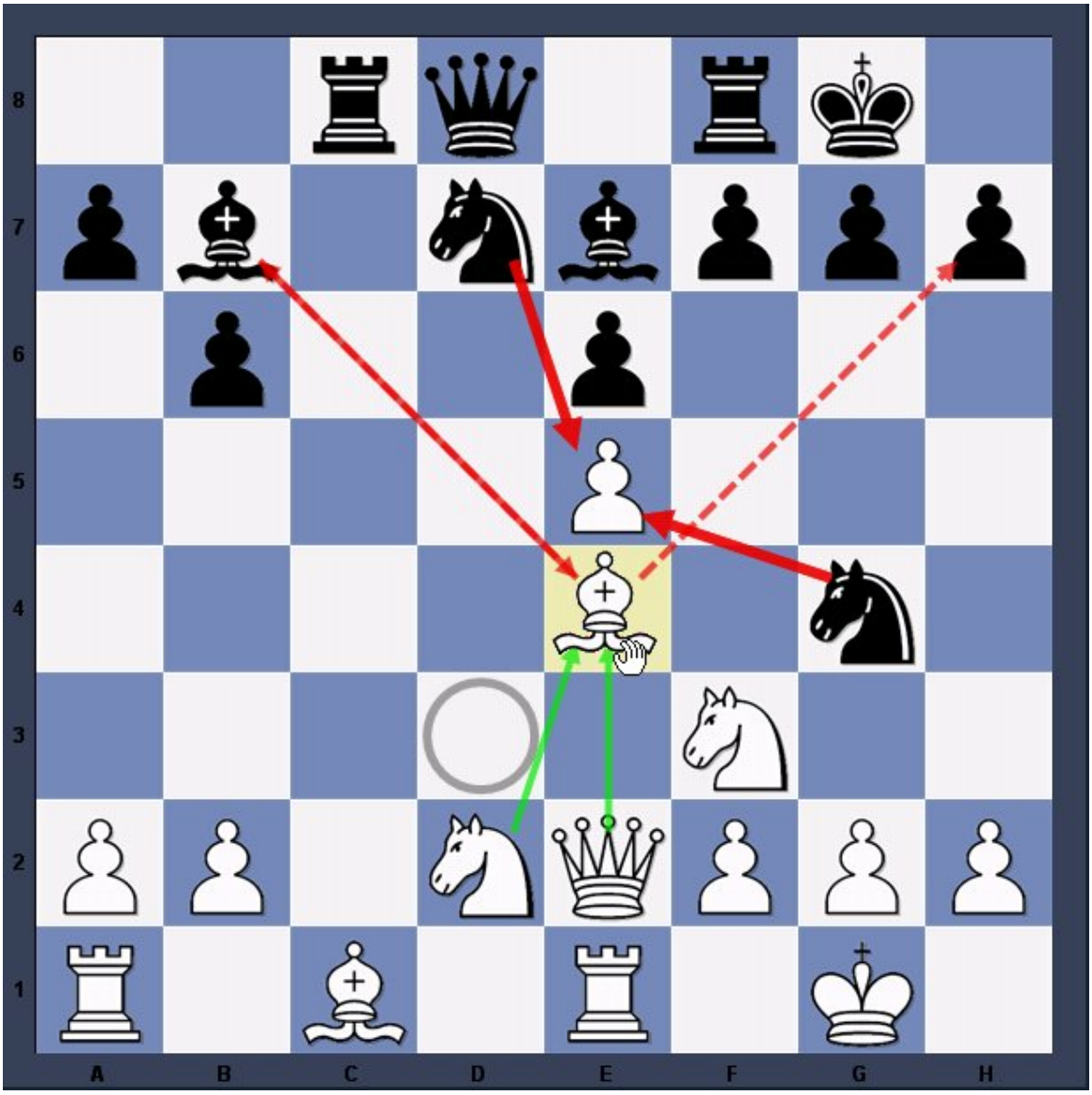


In dem Beispiel zieht Weiß mit dem Turm von a1 (Ausgangsfeld mit Kreis markiert) und verharrt mit dem Mauszeiger (Turm) auf dem Feld c1. Die grünen Pfeile vom Ld2 und dem König d1 zeigen eine ausreichende Deckungsmöglichkeit für das Feld c1 an.

Der gestrichelte rote Pfeil vom schwarzen Turm c4 zum potentiellen weißen Tc1 zeigt an, dass dieser im nächsten Zug geschlagen werden könnte. Der dicke Pfeil vom schwarzen Tc4 zum weißen Ba4 zeigt an, dass dieser Bauer geschlagen werden kann, also Material einstellt.

Hier noch ein Beispiel mit „vollem Brett", in denen folgende Informationen dargestellt sind:

© 2017 ChessBase



Weiß zieht den weißfeldrigen Läufer mit gedrückter Maustaste vom Ausgangsfeld d3 (runder Kreis markiert das Ausgangsfeld) auf das mögliche Zielfeld e4 (farbig markiert).

Der weiße Springer d2 und die Dame e2 überdecken das potentielle Zielfeld e4 und zeigen dies mit dem grünen Pfeil an.

Der gestrichelte rote Pfeil auf der Diagonale e4-b7 zeigt eine potentielle Schlagmöglichkeit im nächsten Zug an. Sowohl der Le4 als auch der Lb7 könnten geschlagen werden. Hier haben beide Seiten eine Schlagmöglichkeit.

Vom Le4 aus zielt eine gestrichelte rote Linie zum schwarzen Bauern h7. Im nächsten Zug könnte also auch der Bh7 geschlagen werden.

Von den beiden schwarzen Springern d7 und g4 zielt ein dicker roter Pfeil zum Bauern e5 hin. Dies bedeutet, dass nach Ausführung (Setzen) des weißen Läufers auf e4 der Bauer e5 von einem der beiden schwarzen Springer geschlagen werden kann.

© 2017 ChessBase

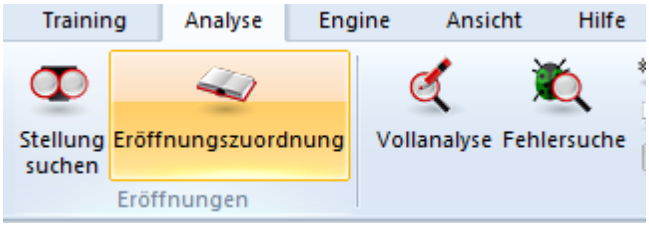
Die dynamischen Tipps bieten also bereits während der Zugeingabe eine nützliche Orientierungshilfe, welche Konsequenzen ein möglicher Zug auf dem Schachbrett hat.

3.1.10 Eröffnungszuordnung

Das Programm bietet eine präzise Zuordnung von Eröffnungen. Dieses Feature ermöglicht es dem Anwender, jederzeit zu bestimmen, zu welchem Eröffnungssystem eine bestimmte Brettstellung gehört.

Hinweis: Diese Funktion ist natürlich nur in der Anfangsphase der Partie sinnvoll. In fortgeschrittenen Mittel- und Endspielphasen ist keine Klassifikation mehr möglich.

Die Funktion steht unter *Analyse* *Eröffnungszuordnung* zur Verfügung.



Starten Sie diese Funktion in der Anfangsphase der Partie. Das nachstehende Beispiel zeigt das Ergebnis.

© 2017 ChessBase



2...Sf6

B07: Pirc-Ufimzew-Verteidigung

Das Programm prüft die aktuelle Brettstellung und vergleicht sie mit den vorhandenen Klassifikationsstellungen. Im Beispiel war eine konkrete Zuordnung zum Eröffnungssystem möglich und die Eröffnung wird in der Infobox auch mit vollem Namen gekennzeichnet.

3.1.11 Assisted Analysis

"
Die erstmals in ChessBase 14 neu implementierte Funktion *Assisted Analysis* , bietet dem Anwender während der Zugeingabe oder beim Nachspielen von Partien mittels farbiger Markierungen auf dem Schachbrett wertvolle Hinweise zu den taktischen Konsequenzen eines möglichen Zuges.

Dieses wertvolle Trainingsfeature steht jetzt auch in Fritz zur Verfügung.

© 2017 ChessBase



Die Grundidee dieses Features basiert auf der Tatsache, dass moderne Schachengines auf leistungsfähiger Hardware binnen Sekundenbruchteilen den besten Zug ermitteln. Im Unterschied zur klassischen Engineanalyse (Daueranalyse), bei der die Bewertung des Zuges im Enginefenster angezeigt wird, bekommt der Benutzer zwar Hinweise zur Qualität einer bestimmten Fortsetzung, muß aber letztendlich die Ursache für die Bewertung selbst erforschen. Diese Vorgehensweise ist bedeutend anregender für das Entwickeln eigener taktischer Fähigkeiten, dieser Umstand macht diese Funktion so wertvoll für das Schachtraining.

Die *Assisted Analysis* ist im Analysemodus, im Spielmodus *Einfache Partie* und in fast allen Modi aktiviert.

Schauen wir uns zum besseren Verständnis der Funktionsweise einmal die *Assisted Analysis* anhand einiger praktischer Partienbeispiele an.

Lasker – Bauer - Amsterdam 1889



Nach sehr passivem schwarzen Spiel in der Eröffnung stehen die weißen Figuren zum Angriff bereit. Lasker beginnt nun die entscheidende Attacke. Wie könnte der Angriff fortgesetzt werden. Ein Klick auf den weissen Läufer d3 bietet eine farbig unterlegte Anzeige der möglichen Zuggfelder der ausgewählten Figur.

© 2017 ChessBase



Die farbigen Markierungen entsprechen den Bewertungen durch die im Hintergrund mitrechnende Schachengine. Hier fällt die Interpretation leicht. Die meisten Zugfelder des Ld3 werden mit roter Farbe markiert, die rote Farbe entspricht einem sehr schlechten Zug. In diesem Beispiel geht konkret ohne Kompensation Material verloren. Grün markierte Zielfelder sind hingegen erfolgversprechend und deuten auf einen guten Zug hin.

Die Assisted Analysis plädiert hier für das Läuferopfer auf h7, exakt die von Lasker gewählte Partiefortsetzung.

Welche Farbmarkierungen und Anwenderhinweise bietet die Funktion konkret?

Grün – ein sehr guter Zug.
Gelbgrün – spielbar aber nicht der beste Zug.
Gelb – dieser Zug ist taktisch spielbar, aber bei weitem nicht der beste Zug.
Orange – taktisch noch gerade spielbar, aber kein besonders guter Zug.
Rot – sehr schlechter Zug!

Ein weiteres Beispiel:

Bogoljubov – Aljechin - Hastings 1922



Die weiße Stellung sieht schrecklich aus: Er hat einen Bauern weniger und die Figuren haben kaum Luft zum atmen. Nach dem Klick auf den schwarzen Sb4 zeigt die *Assisted*

© 2017 ChessBase

Analysis die Bewertung der möglichen Zielfelder nach dem zuvor beschriebenen Schema an.



Der Partiezug von Aljechin zum Feld d3 wird vom Programm mit grüner Markierung als die beste Fortsetzung favorisiert.

Was passiert wenn ..... ?

In vielen Positionen möchten Sie wissen, was denn konkret passiert, wenn man eine Figur auf ein Feld zieht, das von der Analysefunktion als kritisch (rot) markiert wird. Auch hier hilft die Assisted Analysis mit einer pfiffigen Unterstützung des Anwenders weiter. Man kann sich nämlich den Gegenzug direkt anzeigen lassen!

Im Beispiel wird das Feld d5 als kritisch markiert. Das leuchtet ein, denn die Figur kann sofort geschlagen werden. So klar ist das aber in vielen taktisch geprägten Stellungen nicht immer. Schauen wir uns an, wie man den Gegenzug mit der Analysefunktion anzeigen kann.

Führen Sie im Beispiel die Figur zum rot markierten Zielfeld d5 und drücken Sie nun die rechte Maustaste, ohne die Figur loszulassen.

© 2017 ChessBase



Das Programm zeigt also jetzt den unmittelbar besten Gegenzug direkt an!

Schauen wir als letztes Beispiel die nachstehende Stellung an:

Karjakin – Carlsen New York 2016

Diese Stellung stammt aus dem Tiebreak zwischen GM Carlsen (Weiß) und GM Karjakin (Schwarz) und entschied letztendlich den WM Kampf.

Sie illustriert die Leistungsfähigkeit der *Assisted Analysis* sehr gut.



Klick auf die weiße Dame zeigt hier die Zielfelder der weißen Dame mit Farbnuancen an. In der Stellung zeigt die Assisted Analysis nur einen Zug mit tiefgrüner Farbe an, während die restlichen Zielfelder in einem starken Rotbraun angezeigt werden. Die tiefgrüne matte Markierung zeigt ein forciertes Matt an, die rotbraune Färbung der restlichen Zugfelder zeigt, dass bei einem dieser Züge Weiß mattgesetzt wird. Auch hier können wir uns mit der zuvor beschriebenen Anzeige des Gegenzuges mit der rechten Maustaste umgehend davon überzeugen.

© 2017 ChessBase



Die Assisted Analysis bietet Ihnen also folgende Vorteile:

- 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.

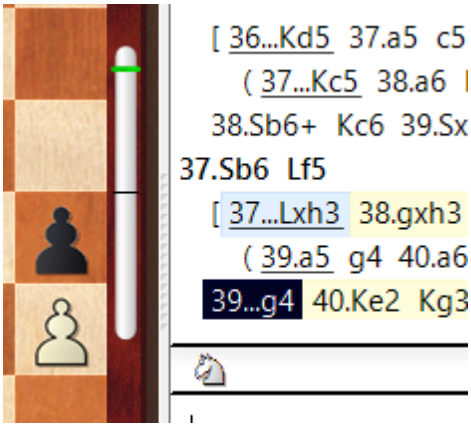
Hinweis: Die *Assisted Analysis* ist nicht kompatibel mit der Ein Klick Eingabe. Wenn die Funktion aktiv ist, wird häufig der wahrscheinlichste Zug nicht ausgeführt. Die Ursache dafür besteht darin, daß die *Assisted Analysis* dazu führt, daß der Anwender nacheinander mehrere Figuren zur qualitativen Prüfung anklickt.

© 2017 ChessBase

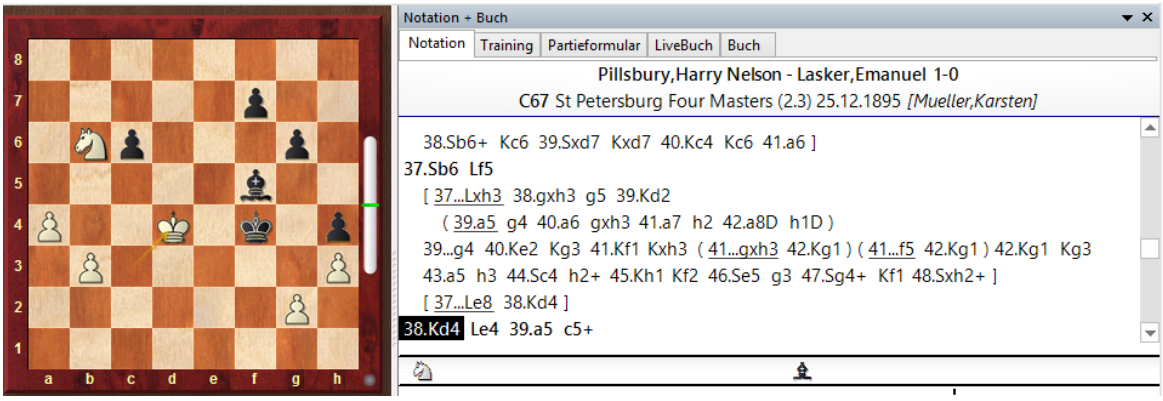
3.1.12 Schachbrett Engine Bewertung

Beim Nachspielen und Analysieren einer Partie bietet das Schachprogramm eine nützliche Orientierungshilfe zur Beurteilung der aktuellen Brettstellung.

Sie finden die Anzeige direkt am grafischen Schachbrett.



Der Anwender kann auf Anhieb erkennen, ob eine Seite eine vorteilhafte Stellung hat oder ob die Position ausgeglichen ist. Zur Illustration schauen wir das Feature des Schachprogramms mit einem praktischen Beispiel in der Daueranalyse an.

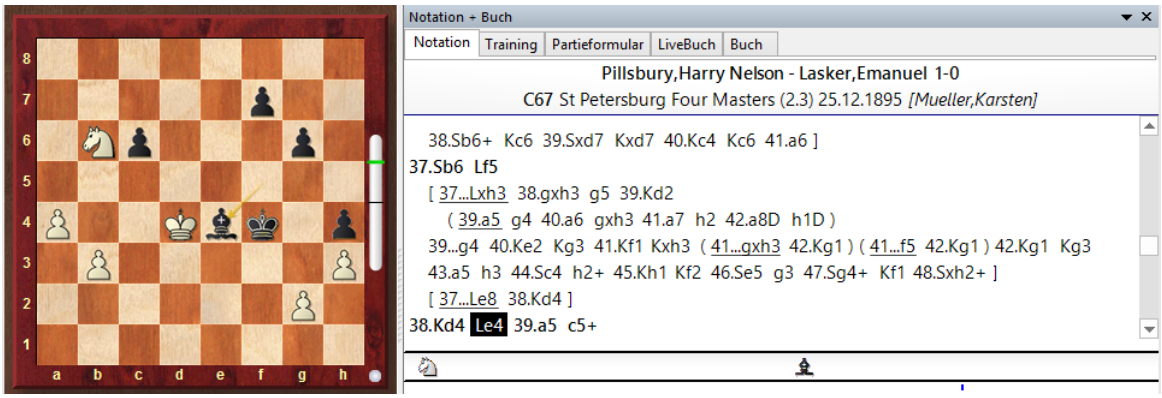


Die Stellung wird vom Schachprogramm ausgeglichen bewertet und diese Bewertung kann der Nutzer direkt anhand des kleinen Schalters (grüne Markierung) am rechten Brettrand erkennen. Befindet sich der grüne Marker in der Mitte bedeutet dies

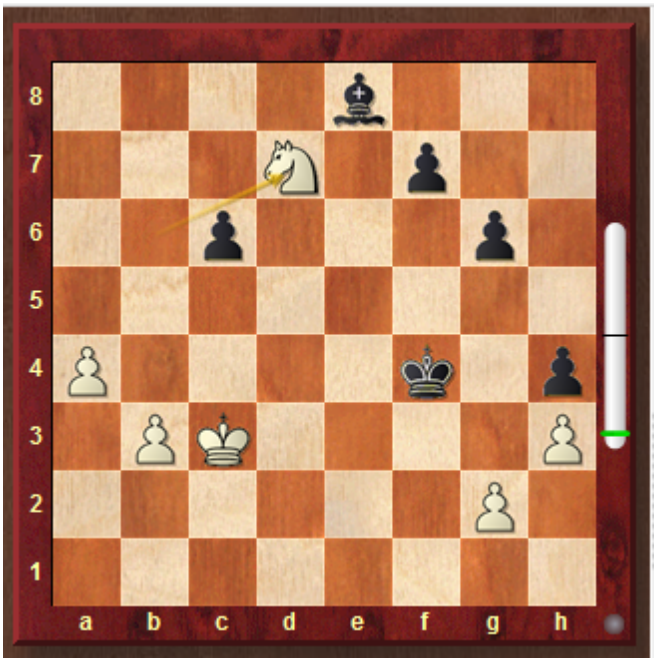
© 2017 ChessBase

Ausgleich.

Nach dem nächsten Partiezug von Schwarz ändert sich die Bewertung durch die Schachengine drastisch und dies kann der Anwender auf Anhieb an der veränderten Position des grünen Markers erkennen.



Befindet sich die grüne Markierung in Richtung oberer Brettrand, wird ein Vorteil für Weiß angezeigt. Umgekehrt zeigt die Position eine vorteilhafte Bewertung für den Nachziehenden an.

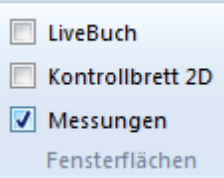


Diese Informationsanzeige steht wird auch vom dem Zugangsclient für den Schachserver unterstützt!

© 2017 ChessBase

3.1.13 Messungen während der laufenden Partie

Unter *Ansicht Messungen* startet man ein Fenster mit jeweils einer Skala für die Partieschärfe und das Matt-O-Meter. Welche Bedeutung hat die Anzeige mit den beiden Meßuhren ?



Dieses Beispiel stammt aus einer frühen Partiephase.



Unter „ *Schärfe* " gibt das Programm auf der Skala einen Hinweis, wie verwickelt und „scharf" die Stellung ist. Je höher der angezeigte Wert, um so komplexer sind die taktischen und positionellen Aspekte der aktuellen Brettstellung.

Unter „ *Matt O Meter* " wird die Wahrscheinlichkeit eines drohenden Matts angezeigt. In der ersten Abbildung kann man erkennen, dass keine konkrete Mattdrohung existiert.

Das nachstehende Beispiel stammt aus einer fortgeschrittenen Partiephase.

© 2017 ChessBase



Hier erkennt man, dass die Stellung sehr scharf ist, also sehr komplexe taktische und strategische Probleme enthält. Auch am Matt-O-Meter erkennt man, dass die potentielle Gefahr eines Matts gesteigen ist.

Das letzte Beispiel zeigt eine Anzeige des Matt-O-Meters bei einem konkreten Matt in drei Zügen.



Das Fenster *Messungen* bietet vor allem Einsteigern eine nützliche Orientierungshilfe während der laufenden Partie. Anhand der Skalen kann ein Einsteiger oder Zuschauer auf Anhieb den momentanen Status der laufenden Partie erkennen.

© 2017 ChessBase

3.1.14 Rookie

Im Spielmodus „*Einfache Partie*“ finden Sie im Fenster „ ***Easy Game Info*** “ die animierte Darstellung von Rookie, dem freundlichen Turm.



Ähnlich wie bei den meisten menschlichen Spielern kann man bereits an der Mimik erkennen, wie es um die Partie steht oder ob eine konkrete taktische Wendung vorhanden ist.

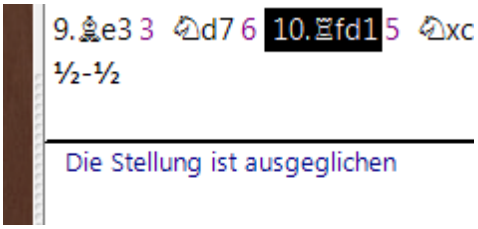


Im Unterschied zu manchen menschlichen Spielern greift Rookie nicht zu schauspielerischen Tricks und zeigt offen und ehrlich, wie es die Stellung bewertet!

3.1.15 Stellungserklärer

Rechtsklick Notationsfenster Stellungserklärer anzeigen

Diese Funktion basiert auf einer eigenen Schachengine und steht sowohl im Schachprogramm als auch auf ***Schach.de*** zur Verfügung. Im Gegensatz zu anderen Engines wird kein numerischen Wert zur Stellungsbewertung ausgegeben, sondern in sprachlicher Form auf bestimmte Merkmale der Stellung hingewiesen.



Die Funktion ist in erster Linie für Neulinge gedacht, um auf kritischen Partiemomente hinzuweisen. Fortgeschrittene Spieler werden die Funktion beim Betrachten von Partienübertragungen auf dem Schachserver im neuen Multibrett nützlich finden. Sie ist

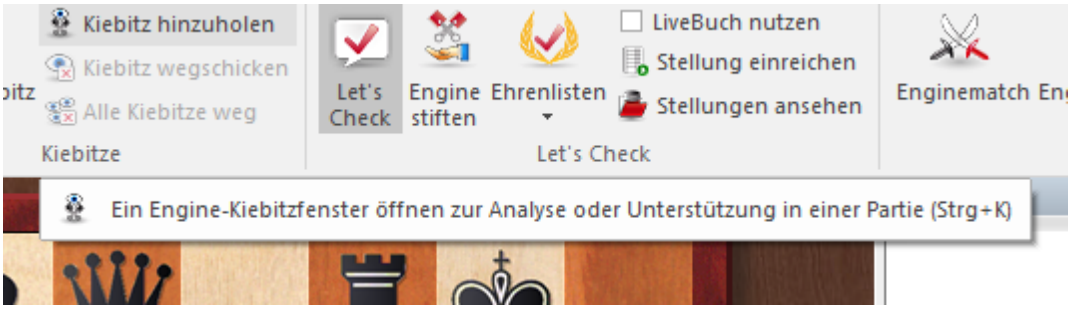
© 2017 ChessBase

deshalb interessant, weil sie beim Anklicken eines Brettes direkt in Sprachform auf das kritische Partiemoment aufmerksam macht.

3.1.16 Kiebitze

Kiebitze sind zusätzliche Engines in eigenen Fenstern, die an der aktuellen Brettstellung mitrechnen.

Neue Kiebitze werden über *Engine - Kiebitz hinzuholen* aktiviert.



Der Kiebitz stoppt, wenn die Hauptengine rechnet, um ihr keine Prozessorkraft zu nehmen und rechnet mit, wenn der menschliche Gegner am Zug ist. So kann man versuchen durch intelligente Auswahl der Zugvorschläge eines Kiebitz' das Programm zu schlagen.

Im Analysemodus laufen alle Kiebitze immer normal mit.

Insgesamt sind bis zu sechs Kiebitzfenster möglich. Die verschiedenen Engines teilen sich jedoch die verfügbare Prozessorleistung, so daß das System mit vielen Kiebitzen naturgemäß eher träge reagiert.

Kiebitze können nicht mit dem Fenster Alle Züge erklären kombiniert werden.

Ein Kiebitz wird durch das Rechtsklickmenü in seinem Variantenfenster oder über *Menü Engine - Kiebitz wegschicken* geschlossen.

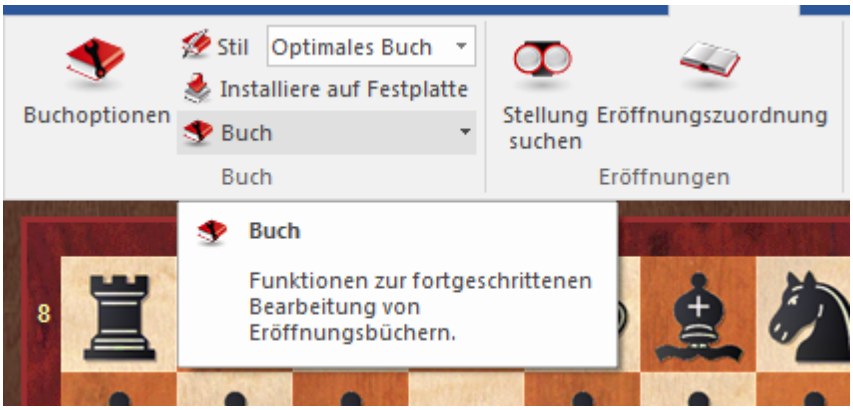
Sind mehrere Kiebitze aktiv, können Sie im *Menü Engine - Alle Kiebitze weg* in einem "Aufwasch"geschlossen werden.

Mehr Information.

© 2017 ChessBase

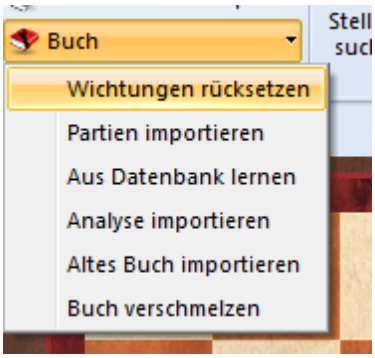
3.1.17 Buchlernen

Analyse - Buch



Im Lieferumfang des Programms befinden sich Eröffnungsbücher, die optimal auf die Spielweise der Schachprogramme abgestimmt sind.

Wenn Sie den Eindruck haben sollten, daß das Programm seltsame, wenig erfolgversprechende Varianten ausspielt, dann ist die Lernfunktion für das Buch dafür verantwortlich. "Lernen" bedeutet, dass die Engine selbständig die Gewichtung in seinem Eröffnungsbuch aufgrund seiner Erfahrungen in eigenen Partien verändert. Die Lernfunktion macht daher nur dann Sinn, wenn das Schachprogramm mit den optimalen Einstellungen spielt. Wenn Sie z.B. Wertungspartien mit einer geringen Elovorgabe spielen, hat das negative Auswirkungen auf die Präferenzen des Eröffnungsbuches.



Wenn Sie die folgenden Regel beherzigen, können Sie sicherstellen, dass Ihr Eröffnungsbuch nicht von den unterschiedlichen Schacprogrammen "verschlimmbessert" wird:

Schalten Sie in dem Einstelldialog für das Eröffnungsbuch die Option Lernstärke auf einen niedrigen Wert, wenn Sie gegen die Schachprogramme im Freund-Sparringsmodus oder Wertungspartien spielen. In Kombination mit diesen "gedrosselten" Spielstufen macht die Lernfunktion keinen Sinn.

Die Lernfunktion für den Bereich Eröffnung ist sehr programmspezifisch. Was für die Engine X gut ist, muß für Engine Y noch lange nicht gut sein. Wenn Sie häufig mit unterschiedlichen Engines spielen, sollten Sie jeder Engine ein eigenes Buch zur

© 2017 ChessBase

Verfügung stellen

Tipp: Wenn das Eröffnungslernen ausgeschaltet ist, ist das Ausspielverhalten in der Eröffnung bedeutend abwechslungsreicher. Besonders bei abgeschwächten Spielstufen macht diese Einstellung Sinn, weil das Programm dann auch wenige gute Fortsetzungen ausspielt.

3.2 Spielstufen

3.2.1 Die Spielstufen

Angepasste Spielstufen

Im Startbildschirm von Fritz 16 können Sie alle spielstärkereduzierten Spielstufen unter „ *Einfache Partie* “ starten.

Spielstufen mit voller Spielstärke:

Blitzpartie
Lange Partie
Wertungspartien

Spielstufen mit verminderter Spielstärke:

Freundschaftspartie

Spezielle Spielstufen

Räuberschach
Schach 960

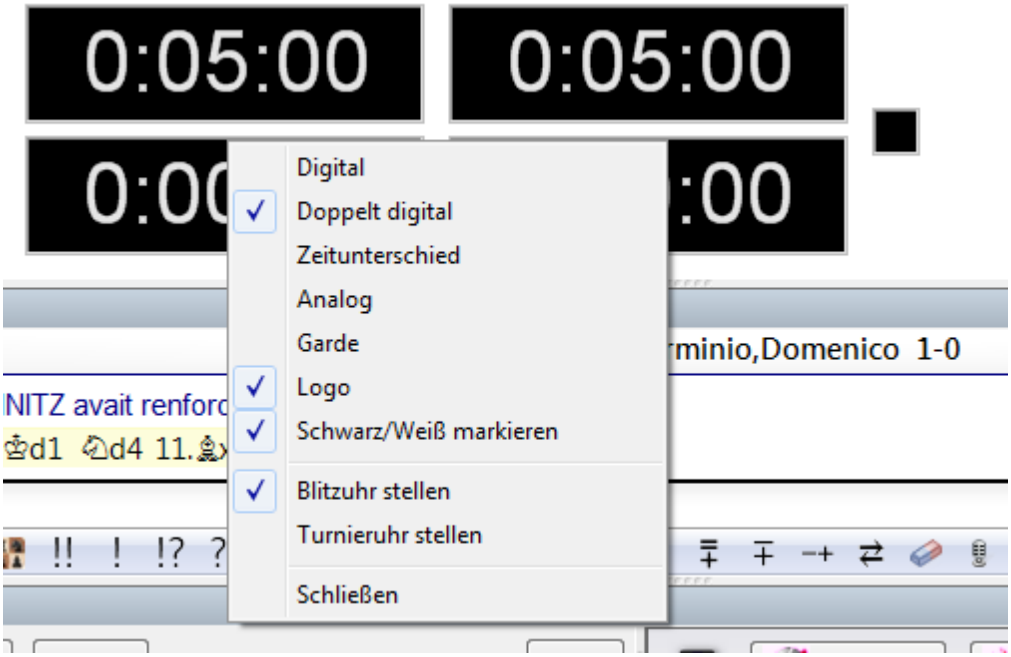
Außerdem kann das Programm mit fester Rechentiefe oder fester Bedenkzeit pro Zug spielen: Klick auf *Start - Stufen - Feste Tiefe/Zeit*.



Wenn Sie eine der beiden Spielstufen mit voller Spielstärke eingeschaltet haben, kann die Funktion Spielstärke optimieren aufgerufen werden, um das Programm optimal zu konfigurieren.

Blitz- und Turnierstufen können direkt über das Kontextmenü der Schachuhr aufgerufen werden.

© 2017 ChessBase



3.2.2 Spielmodus Einfache Partie

In den Anfangszeiten des Computerschachs war es für den menschlichen Spieler eine spannende Erfahrung gegen einen Computer zu spielen. Die Programme waren taktisch sehr stark, aber für erfahrene Vereinspieler bezwingbar. Das hat sich beim Spiel gegen moderne Schachengines nachhaltig geändert, weil die modernen Engines selbst für Spitzenspieler kaum noch zu besiegen sind.

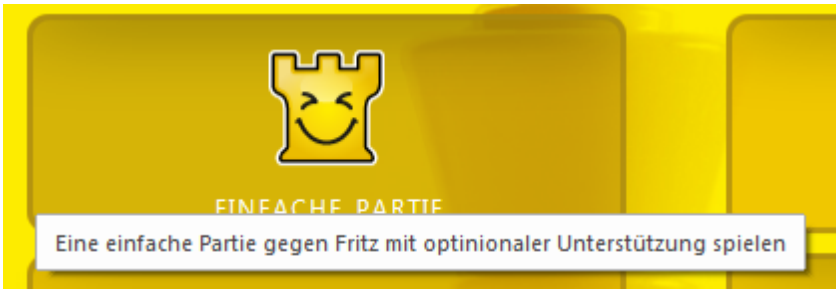
In früheren Programmversionen gab es unterschiedliche Handicap-, Freund- und

Sparringstufen um dem Anwender einen menschlichen besiegbaren Spielpartner zu ersetzen.

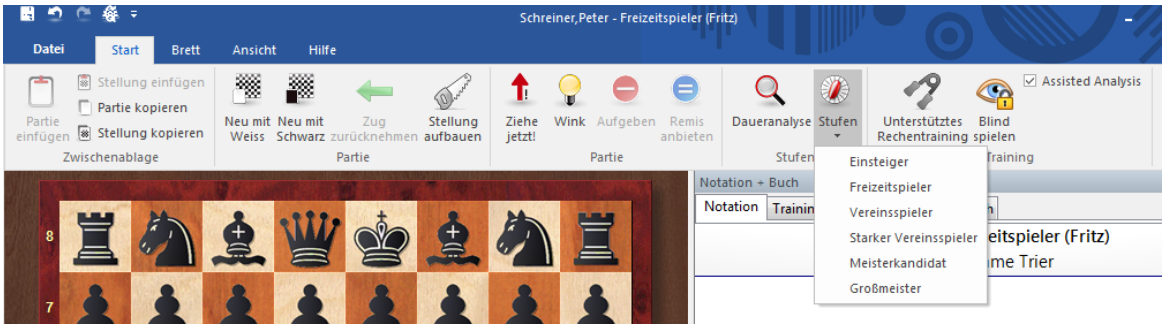
Im Startbildschirm von Fritz 16 können Sie alle spielstärkereduzierten Spielstufen unter „

Einfache Partie “ starten.

© 2017 ChessBase



Damit starten Sie den angepassten Bildschirm für diesen Spielmodus. Erfahrene Anwender erkennen auf Anhieb, dass die Oberfläche vor allem Funktionen anbietet, die im Zusammenhang mit diesem Spielmodus stehen.



Im ersten Schritt sollte das Level definiert werden, mit dem man die Partien gegen das Programm spielen möchte. Dies kann unter unter **Stufen** machen.

Für die meisten Anwender dürfte die Einstellung „ ***Vereinsspieler*** " geeignet sein. In ersten Partien finden Sie im Spiel gegen das Programm schnell heraus, welche Einstellung die richtige ist. Nachdem die passende Spielstufe ausgewählt ist, können Sie per Klick auf „ *Neu mit Weiß* oder „ *Neu mit Schwarz* " direkt mit einer Partie loslegen.

Sie können jetzt ganz ohne Zeitdruck (ohne Zeitbegrenzung) in Ruhe ihre Züge eingeben, Das Programm passt sich im Rahmen der gewählten Spielstufe an und streut gelegentlich schwächere Züge ein. Mit dem Lämpchen unterhalb des Schachbrettes wird angezeigt, dass konkret etwas in der Stellung "geht".

© 2017 ChessBase



Im Fenster „ *Easy Game Info* “ finden Sie die konstant aktualisierte Bewertung der Stellung und der Wertungszahl.

Sie finden im Fenster „ Easy Game Info “ die animierte Darstellung von ***Rookie***, dem freundlichen Turm. Ähnlich wie bei den meisten menschlichen Spielern kann man bereits an der Mimik erkennen, wie es um die Partie steht oder ob eine konkrete taktische Wendung vorhanden ist. Im Unterschied zu manchen menschlichen Spielern greift Rookie nicht zu schauspielerischen Tricks und zeigt offen und ehrlich, wie es die Stellung bewertet!

Während der Partie bietet das Programm dem menschlichen Gegner zahlreiche kleine Hilfestellungen an. Die Funktionen „Wink“, Zugrücknahme, etc. sind schon sehr nützlich.
Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, die Partie ohne Ansicht der Figuren fortzusetzen. Dazu klickt man einfach auf den Ribbon „ *Blind spielen* “. Ganz neu in Fritz 16 ist die Trainingsunterstützung mittels „ ***Assisted Analysis*** “ und dem Rechentraining.

Der Spielmodus „ Einfache Partie “ bietet aus unserer Sicht den Vorzug, daß das Programm beispielsweise bei Auswahl der Stufe „ *Vereinsspieler* “ in der Regel starke und natürliche Züge ausspielt, aber immer wieder gelegentlich taktisch schwächere Züge einstreut. Wenn Sie in dem Spielmodus scharfe taktisch geprägte Stellungstypen anstreben, wird das Programm ihnen häufiger Gelegenheit bieten, diese zu ihrem Vorteil auszunutzen. Sobald eine taktische Möglichkeit für den menschlichen Spieler vorhanden ist, weist das Programm den Anwender mit einer Ansage und einer Anzeige in dem Informationsfenster darauf hin.

Während der laufenden Partie besteht jederzeit die Möglichkeit, die Spielstufe zu wechseln. Nach einigen Partiezügen passt das Programm die geschätzte Wertung im Informationsfenster an.

Hilfestellungen

Das Programm bietet darüber hinaus noch kleinere Hilfestellungen während der Partie.

© 2017 ChessBase

Via „ Wink " gibt es kurze Hinweise zur besten Fortsetzung.

Es gibt aber noch eine viel elegantere Methode. Man kann einfach via Ziehen am Mausrad sich die Figur anzeigen lassen, die den besten Zug in der aktuellen Stellung ausführen kann. Die entsprechende Figur wird dann auf dem Schachbrett mit einem grünen Rahmen angezeigt.



In Kombination mit der Assisted Analysis bekommt man hier ebenfalls eine leichte Hilfestellung, die aber eigenständiges Nachdenken des Anwenders voraussetzt.

Bei den leichteren Stufen, z.B. Freizeitspieler, werden die häufiger eingestreuten Chancen mit einem blinkenden Symbol unterhalb vom Schachbrett angezeigt und geben einen klaren Hinweis darauf, dass in der Stellung ein vorteilhafter Zug möglich ist.

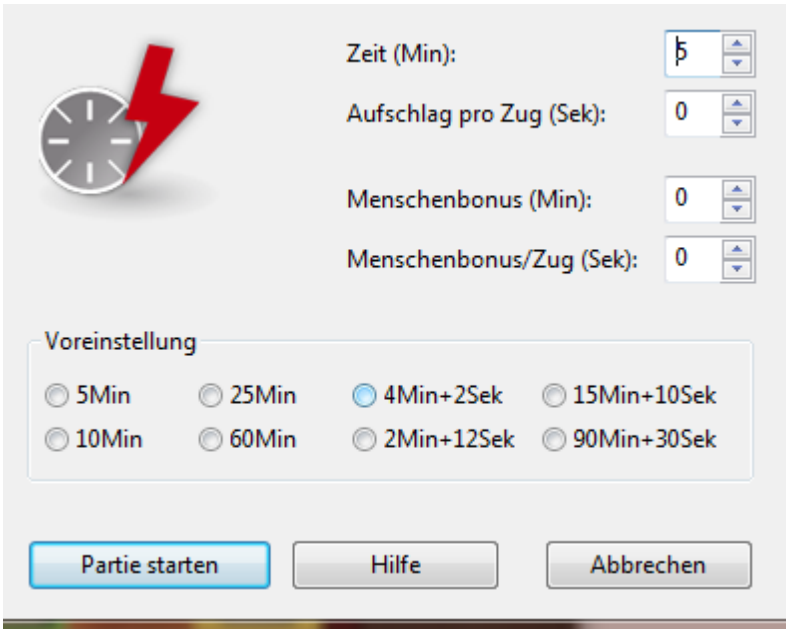
3.2.3 Blitzpartien



Beim *Blitzschach* wird die ganze Partie in einer festgelegten Zeit gespielt, egal wieviele Züge sie dauert. Sie geben eine Gesamtzeit in Minuten ein.

Sie können zusätzlich einen Bonus pro Zug in Sekunden einstellen. Bei jedem Zug wird dieser Bonus zu der verbleibenden Zeit addiert. So verliert man in langen Endspielen nicht so schnell auf Zeit.

© 2017 ChessBase



Das Programm spielt gegen Menschen mit Zeitvorgabe. Stellen Sie einen Menschenbonus ein, um sich selbst mehr Zeit zu geben.

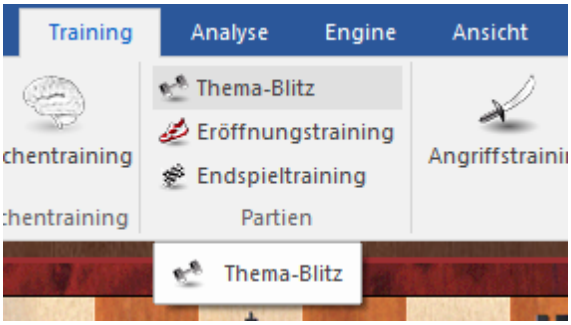
Blitzschach ist heute die populärste Form von Schach in Schachclubs.

Tipp: Die Bedenkzeiten sind im Kontextmenü der Uhr (Rechtsklick auf die Uhr) einstellbar. Sie können Turnier- und Blitzbedenkzeiten direkt über das Kontextmenü der Schachuhr einstellen.

3.2.4 Thema-Blitz

Training - Thema-Blitz

In diesem Modus wird die jeweils aktuelle Variante vom Hauptbrett übernommen.Es spielt dabei keine Rolle, aus welcher Partiephase (Eröffnung, Mittel- oder Endspiel) die Stellung übernommen wurde.



Dieser Modus ermöglicht themenbezogene Blitzpartien. Man kann beliebige Stellungen immer wieder spielen, sei es Eröffnung, Mittelspiel oder Endspiel.

© 2017 ChessBase

Das Prinzip ähnelt dem Eröffnungstraining.

Züge lernen Bei jeder neuen Partie -- Strg-N - wird die normale Grundstellung geladen. Wenn Sie einen Zug eingeben, der von dem vordefinierten System abweicht, wird analog zum Eröffnugstraining der Coach eingeblendet. Wenn Sie die Option deaktivieren, wird bei jeder neuen Partie die vordefinierte Grundstellung geladen. Sie beginnen dann die Blitzpartien direkt von der vordefinierten Grundstellung aus dem Dialog Ausgangsstellung.

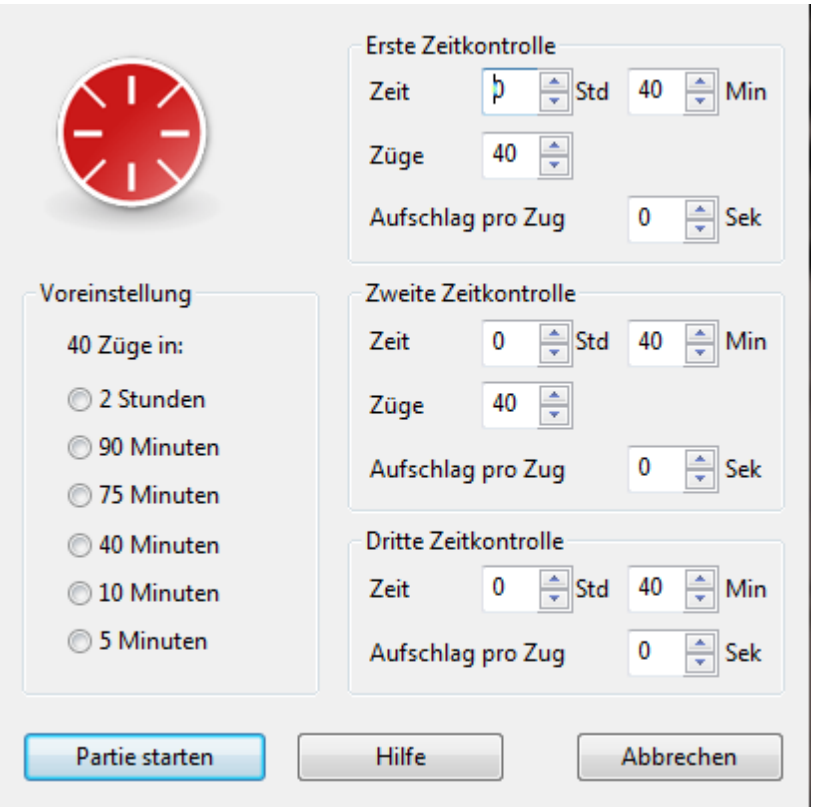
Seiten wechseln Bei jeder neuen Partie - Strg-N - werden die Seiten gewechselt.

3.2.5 Lange Partien

Im Turnierschach muß eine bestimmte Anzahl von Zügen in einer vorgegebenen Zeit ausgeführt werden. Wenn ein Spieler es nicht schafft, die erforderliche Anzahl von Zügen in dieser Zeit zu spielen, verliert er die Partie.

Beispiel: In einer typischen "langen Partie" ist die erste Zeitkontrolle nach 40 Zügen. Für diese dürfen nicht mehr als zwei Stunden Bedenkzeit verbraucht werden. Die nächste Zeitkontrolle folgt nach 60 Zügen, die in höchstens einer Stunde (pro Spieler) absolviert werden müssen.

Das Programm bietet Ihnen die Möglichkeit, drei Zeitkontrollen für eine Turnierpartie zu definieren. Geben Sie die Zugzahl der Zeitkontrolle und die entsprechende Zeit ein.



© 2017 ChessBase

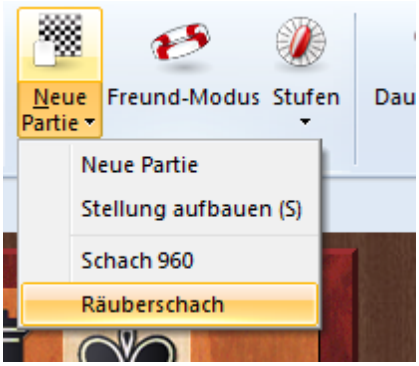
Wenn der Rest der Partie geblitzt werden soll (z.B. alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit) wird die Zeit hierfür im dritten Abschnitt eingestellt.

Falls sie für den Rest der Partie die Zeit "0" einstellen, wird die zweite Zeitkontrolle beliebig oft wiederholt.

> **Hinweis:** Beachten Sie, dass die Auswahl der Bedenkzeit für die unterschiedlichen Auswertungen im Freundmodus relavant sind.

3.2.6 Räuberschach

Start - Neue Partie - Räuberschach



Beim *Räuberschach* gelten die gleichen Regeln für die Zugmöglichkeiten wie beim klassischen Schach. Der entscheidende Unterschied besteht darin, dass der König keine herausragende Stellung einnimmt.

Ein Schachgebot muss nicht beachtet zu werden, wird der König geschlagen, so geht die Partie weiter. Bei jedem Zug muss eine gegnerische Figur geschlagen werden, falls ein Schlagzug möglich ist.

Gibt es mehrere Schlagmöglichkeiten, kann der Spieler selbst entscheiden, welche Figur er schlagen möchte. Wird eine Schlagmöglichkeit übersehen, so hat der Gegner zu reklamieren und der Zug muss zurückgenommen werden.

Sieger der Partie ist, wer alle seine Steine zuerst verloren hat. Stehen noch Figuren auf dem Schachbrett und der Führer dieser Figuren kann nicht mehr regelkonform ziehen, hat er das Spiel gewonnen.

Zusammenfassung:
Bei jedem Zug muss - soweit möglich - ein Stein des Gegners geschlagen werden. Sieger ist, wer als erster alle Figuren verloren hat oder Patt gesetzt wird.

Es besteht Schlagpflicht, bei mehreren Schlagmöglichkeiten kann eine ausgewählt werden. Wird eine Schlagmöglichkeit übersehen, muss der Zug zurückgenommen und der Schlagzug ausgeführt werden.

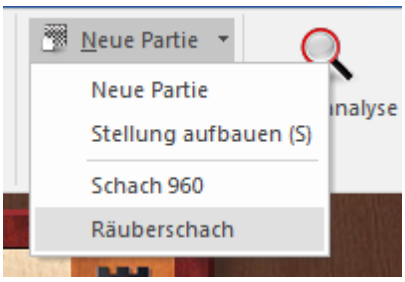
Schach oder Matt gibt es nicht beim Räuberschach. Wird der König geschlagen, geht die Partie weiter.

© 2017 ChessBase

Ein Bauer kann sich bei Erreichen der letzten Reihe in einen König umwandeln.

3.2.7 Schach 960

Start Neue Partie Schach 960

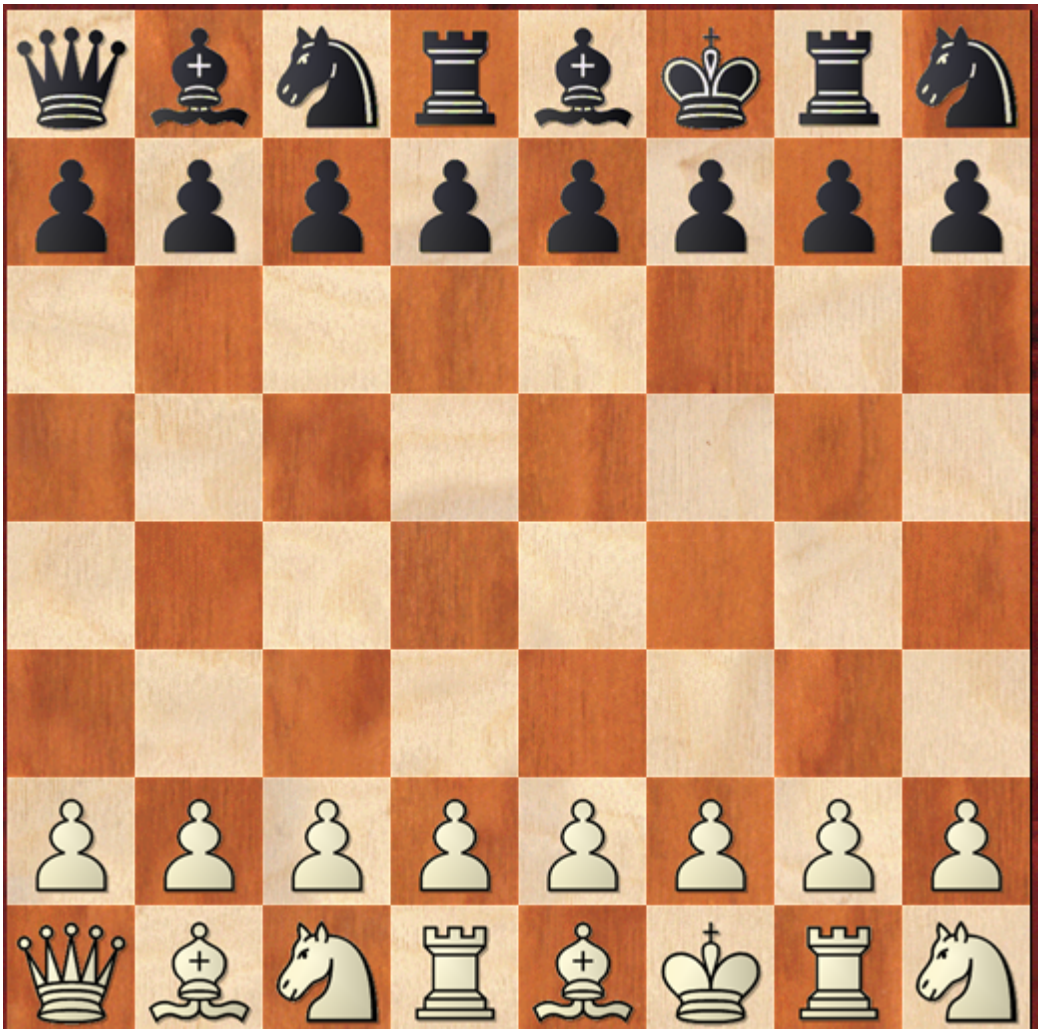


Schach 960 / Fischer – Random Chess
Diese Schachvariante wurde von dem ehemaligen Schachweltmeister Bobby Fischer erfunden. Die Grundidee besteht darin, mit zufällig ausgelosten Grundpositionen in der Startstellung frühzeitig das Abspulen langzügiger, ausanalysierter Theorievarianten zu vermeiden.

Die Zugmöglichkeiten der Figuren sind mit denen des klassichen Schachs identisch. Lediglich bei der Rochade gibt es einige Unterschiede zu beachten.

Die Positionierung der Bauern ist ebenfalls mit dem klassichen Schach identisch. Diese werden auf der zweiten und der siebsten Reihe aufgebaut. Der entscheidende Unterschied liegt in der Positionierung der Offiziere. Die Positionierung wird ausgelost, die schwarzen Offiziere werden gespiegelt auf den gleichen Feldern aufgestellt. Dies führt bereits in der Grundstellung zu originellen Konstellationen, wo die erlernten Eröffnungskenntnisse nicht weiterhelfen.

© 2017 ChessBase



Bei der Auslosung gilt, dass ein Turm links vom König steht und der andere Turm sich auf der rechten Seite des Königs befindet. Beim Schach 960 gibt es insgesamt 960 mögliche Anordnungen, daher rührt die Bezeichnung Schach 960. Im Unterschied zum Shufflechess sind bei Schach 960 auch Rochaden möglich. Da bei dieser Schachvariante die Grundstellung variiert, gelten spezielle Regeln für die Rochade.

Rochaden bei Schach 960

Die Rochademöglichkeiten hängen von der Positionierung des Königs und des Turms in der Grundstellung ab. Insgesamt gibt es vier verschiedene Möglichkeitern, eine Rochade auszuführen:

- "Zweizügige Rochade": Einen Zug mit dem König, einen Zug mit dem Turm.
- "Platzwechsel-Rochade": König und Turm wechseln die Plätze.
- "König-Rochade": nur der König zieht.
- "Turm-Rochade": nur der Turm zieht.

Wichtig: Beim Schach 960 rochieren König und Turm gemeinsam, egal welche der oben genannten Rochade-Regeln angewandt wird.

Im klassischen Schach wird die Richtung der Rochade mit den Termini „ lange Rochade"

© 2017 ChessBase

(Rochade zum Damenflügel) oder „kurzer Rochade" (Rochade zum Königsflügel" gekennzeichnet. Anders bei Schach 960. Die "a"-Rochade (entspricht 0-0-0) und die "h"-Rochade (entspricht 0-0).

Egal, wo König und Türme zum Partiebeginn stehen: Wenn sich eine Partei zur Rochade entschließt, finden die beiden Figuren ihren vertrauten Platz: Bei der so genannten "a-Rochade" der Turm auf d1 (d8) und der König auf c1 (c8), bei der "h-Rochade" der Turm auf f1 (f8) und der König auf g1 (g8).

Ansonsten sind aber die üblichen Rochade-Regeln zu beachten:

- Wenn König oder Turm bereits gezogen haben, ist die Rochade nicht mehr gestattet.
- Die Rochade des Königs über ein bedrohtes Feld ist illegal.
- Der König darf nicht im Schach stehen, wenn rochiert wird. Der König darf auch nicht in ein Schach rochieren.
- Es dürfen keine Figuren geschlagen werden, während die Rochade ausgeführt wird.
- Es dürfen keine Figuren zwischen König und Turm stehen, wenn rochiert werden soll.

Hinweis: Beim Schach 960 kann es vorkommen, dass nach der "a"-Rochade (0-0-0) auf den Feldern a1, b1 und e1 eine Figur steht, oder nach der "h"-Rochade Figuren auf e1 und h1 zu finden sind. Dies ist im klassischen Schach nicht möglich.

Alle andere Spielregeln entsprechen den klassischen Schachregeln.

3.2.8 Spielstufe "Freund"

Menü Start - Freund-Modus oder **Menü *Training-Freund***



Das Programm bietet einen völlig neu überarbeiteten Modus für Freundschaftspartien.

Schachprogramme spielen heutzutage für fast alle Schachspieler zu stark. Sie können mit dem Freundschaftspartienmodus die Spielstärke so anpassen, dass Sie gegen das Programm noch eine echte Chance haben, ohne daß das Programm zu grobe Fehler macht. Das Programm versucht während der Partie, ausgehend von der eingestellten

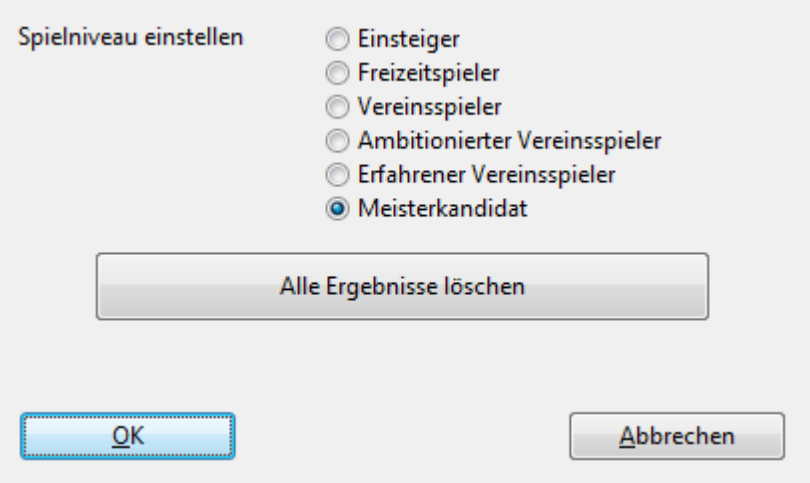
© 2017 ChessBase

Spielstärke und dem Partienverlauf, sich dem Spielniveau des Gegners anzupassen.

Eine Freundschaftspartie kann jederzeit direkt vom Startmenü über den Ribbon *Freund-Modus* gestartet werden. Damit starten Sie direkt ohne Umweg über das Menü Training eine Freundschaftspartie gegen den Computer.

Alternativ können Sie den Freundschafts-Modus auch via *Menü Training* starten.

Die Spielstärke legt man beim Start des Freundschafts Modus fest. Die Einstellung wird dann für künftige Partien übernommen.



"*Alle Ergebnisse löschen*" setzt die bisher vorgenommenen Wertungen zurück!

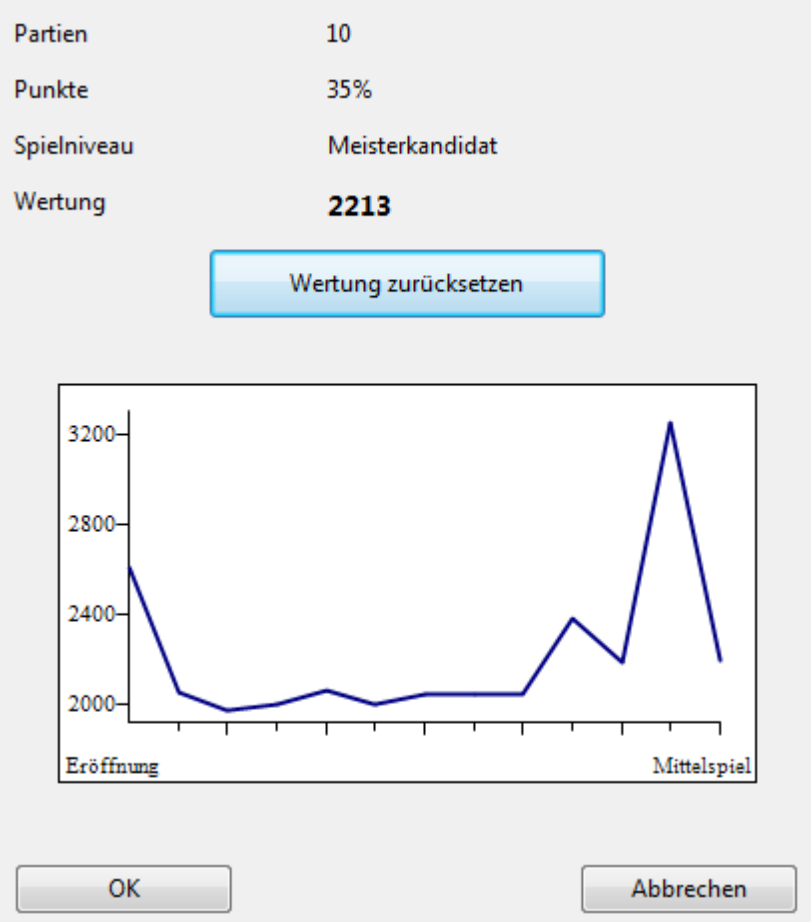
Unter ***Spielniveau einstellen***" können Sie festlegen, in welchem Spielstärkebereich das Programm agieren soll. Je nach gewählter Einstellung spielt das Programm nicht immer schlecht. Falls Sie ihm taktische Möglichkeiten wie einfache Materialgewinne oder Matts einräumen, wird es diese Gelegenheit nutzen. So lernen Sie anhand der von Ihnen begangenen Fehler. Verlieren Sie nicht die Geduld, wenn die ersten Partien alle verlorengehen. Das Programm wird sich im Laufe der Zeit entsprechend anpassen.

Das Programm wird versuchen, etwa so stark wie Sie zu spielen. Dazu merkt es sich die Ergebnisse aller gegen Freundschaftspartien und paßt die eigene Stärke entsprechend an. Das Programm versucht zudem, sich während der Partien auf das ausgewählte Spielniveau einzustellen.

Der Start einer neuen Freundschaftspartie führt zu einem Farbwechsel, so daß Sie jede zweite Partie Schwarz bekommen.

Haben Sie bereits mehrere Partien gegen das Programm im Freundmodus gespielt, wird bei jedem Neustart ein Diagramm eingeblendet.

© 2017 ChessBase

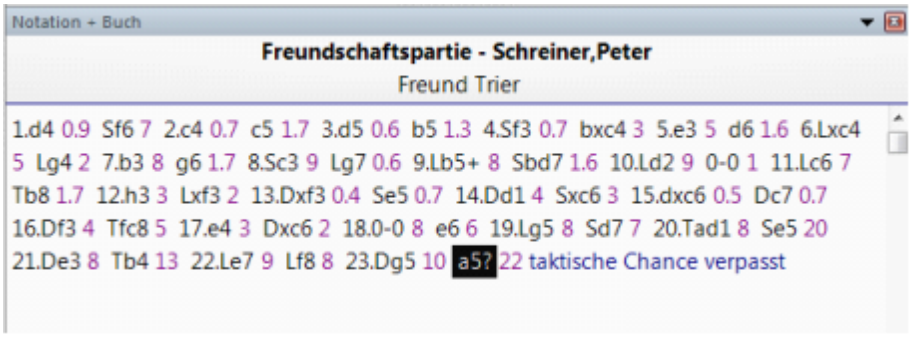


Sie sehen die Anzahl der gespielten Partien, die erreichte Punktzahl, das ausgewählte Spielniveau und die erreichte Wertung. “Wertung zurücksetzen” löscht die bisher erzielten Resultate und startet eine neue Auswertung der Partien.

Das eingeblendete Diagramm bietet Übersicht über die Wertung/erzielte Leistung innerhalb der verschiedenen Partiephasen. Das kann bis zum Endspiel gehen und der Anwender bekommt einen Überblick über die Behandlung der Partiephasen. Ein niedriger Wert innerhalb des Eröffnungsbereiches deutet also darauf hin, dass hier noch mehr Trainingsarbeit investiert werden sollte.

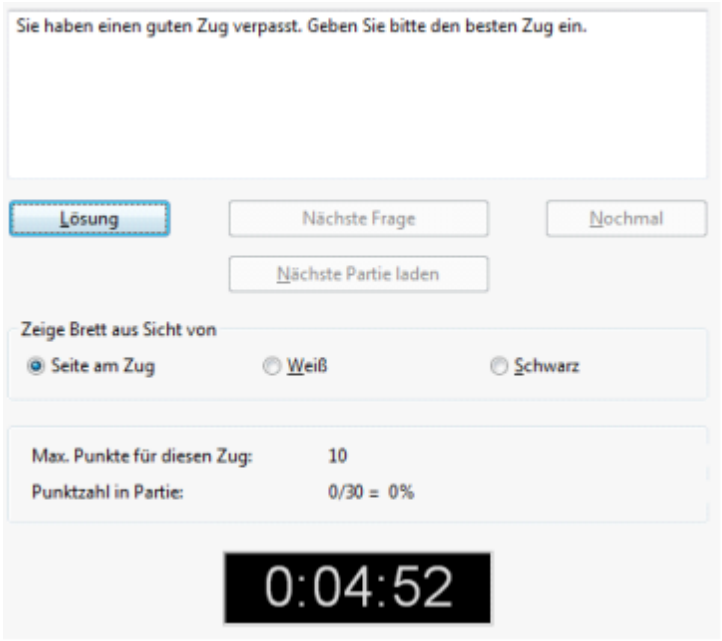
Bei den Freundschaftspartien bietet das Programm dem Anwender nützliche Hilfestellungen. Der Coach ist zwar nicht aktiv, aber wenn Sie beispielsweise eine taktische Gelegenheit übersehen, wird diese versäumte Chance in der Partienotation gekennzeichnet und als Trainingsfrage gekennzeichnet.

© 2017 ChessBase



Hinweis: Alle Partien des Freundmodus werden innerhalb der Datenbank Autosave im Benutzerverzeichnis gespeichert!

Wenn Sie also die Partie nachträglich aus der Datenbank *Autosave* laden, wird direkt eine Trainingsfrage mit der Position eingeblendet, in der eine taktische Möglichkeit vom Anwender übersehen wurde.



Alternativ können Sie die Partien mit der Analysestufe des Programms untersuchen und prüfen, welche taktisch erfolgversprechende Gelegenheit übersehen wurde.

© 2017 ChessBase

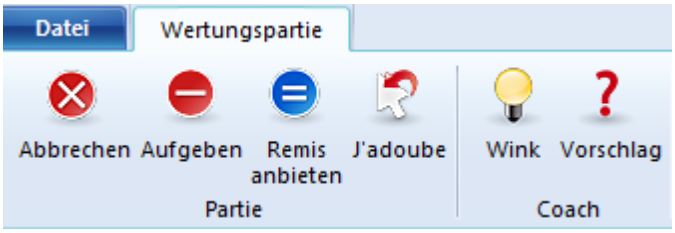
3.2.9 Freundpartie spielen



Die Schachuhren messen die verbrauchte Bedenkzeit, haben jedoch sonst keine Bedeutung. Sie können so lange überlegen, wie Sie wollen.

Geben Sie Ihre Züge auf dem grafischen Schachbrett ein.

Während der Partie stehen Ihnen folgende Funktionen zur Verfügung, die Sie über die Funktionsleiste abrufen können.



Abbrechen - Bricht die laufende Partie ab.

Aufgeben - Partieaufgabe

Remis anbieten Sie können dem Programm ein Remis anbieten.

© 2017 ChessBase

J`adoube - Rücknahme des zuletzt gespielten Zuges

Wink - Das Programm berechnet einen konkreten Zugvorschlag und zeigt auf Wunsch auch Drohungen und Pläne an.

Vorschlag - Grafische Pfeilanzeige für einen Zugvorschlag.

Unterhalb des Schachbrettes befindet sich eine "kleine Leuchte/Lämpchen". Wird diese in grüner Farbe angezeigt, verläuft die Partie in ruhigem Fahrwasser.



Beginnt diese jedoch zu blinken, ist das ein Hinweis darauf, dass in der Stellung taktisch etwas "für den Spieler geht".

Das ist im Unterschied zu ernsthaften Wertungspartien, in denen ja keinerlei Hilfestellung erlaubt ist, ein nützlicher Hinweis. Sollte der gespielte Zug nicht dem Vorschlag des Programms entsprechen, trägt das Programm – wie zuvor beschrieben – dies in die Notation ein und lädt die kritische Stellung beim Nachspielen als Trainingsfrage.

3.2.10 Wertungspartien

Wertungspartien sind die spannendste und ehrlichste Form, gegen ein Schachprogramm anzutreten. Hier spielen Sie unter echten Turnierbedingungen gegen das Programm. Ihre Ergebnisse werden gespeichert, daraus ergibt sich die Berechnung einer Elozahl.

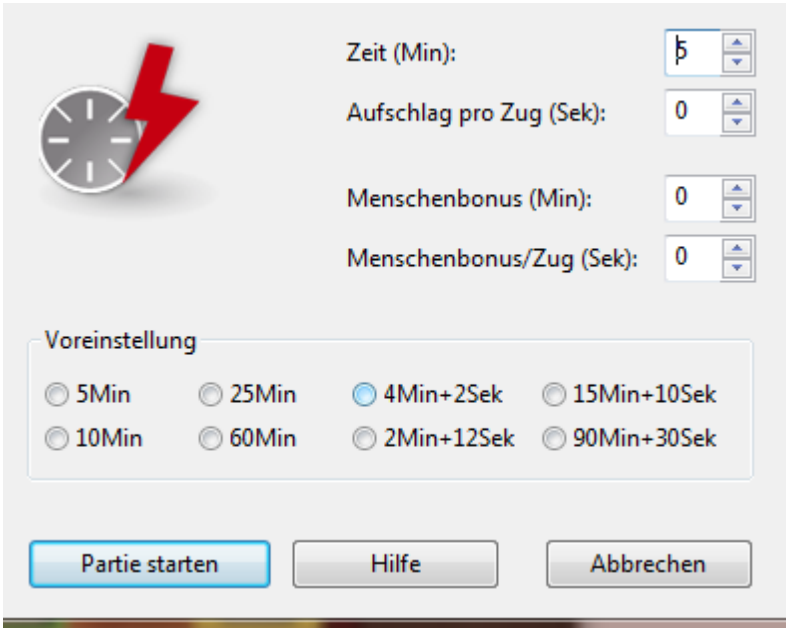
Der Wertungsmodus wird über Menü *Training* *Wertungspartie* gestartet.

© 2017 ChessBase



Im ersten Schritt müssen Sie Bedenkzeit einstellen, also entweder *Bullet*, *Blitz* oder *Lange Partien*.

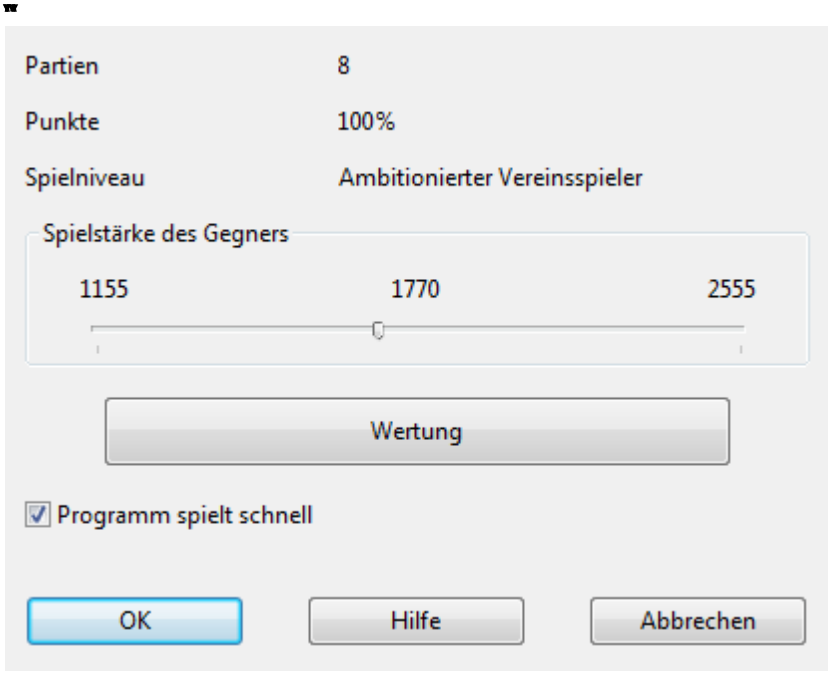
Hinweis: Das Programm nimmt übrigens im Wertungsmodus unterschiedliche Auswertungen Partien in den Diszipline Bullet, Blitz und Lang vor!



Alle nachfolgenden Partien der Sitzung werden mit der gewählten Bedenkzeit gespielt. Sollen andere Zeitkontrollen genutzt werden, starten Sie unter Start – Stufen eine neue Einstellung.

Der Startdialog für den Wertungsmodus sieht wie folgt aus.

© 2017 ChessBase



Stellen Sie über den Schiebeschalter die gewünschte Spielstärke des Programms für die Wertungspartien ein. Sollten bereits Partien im Wertungsmodus gespielt worden sein, finden Sie statistische Informationen über den Dialog *Wertung* vor.

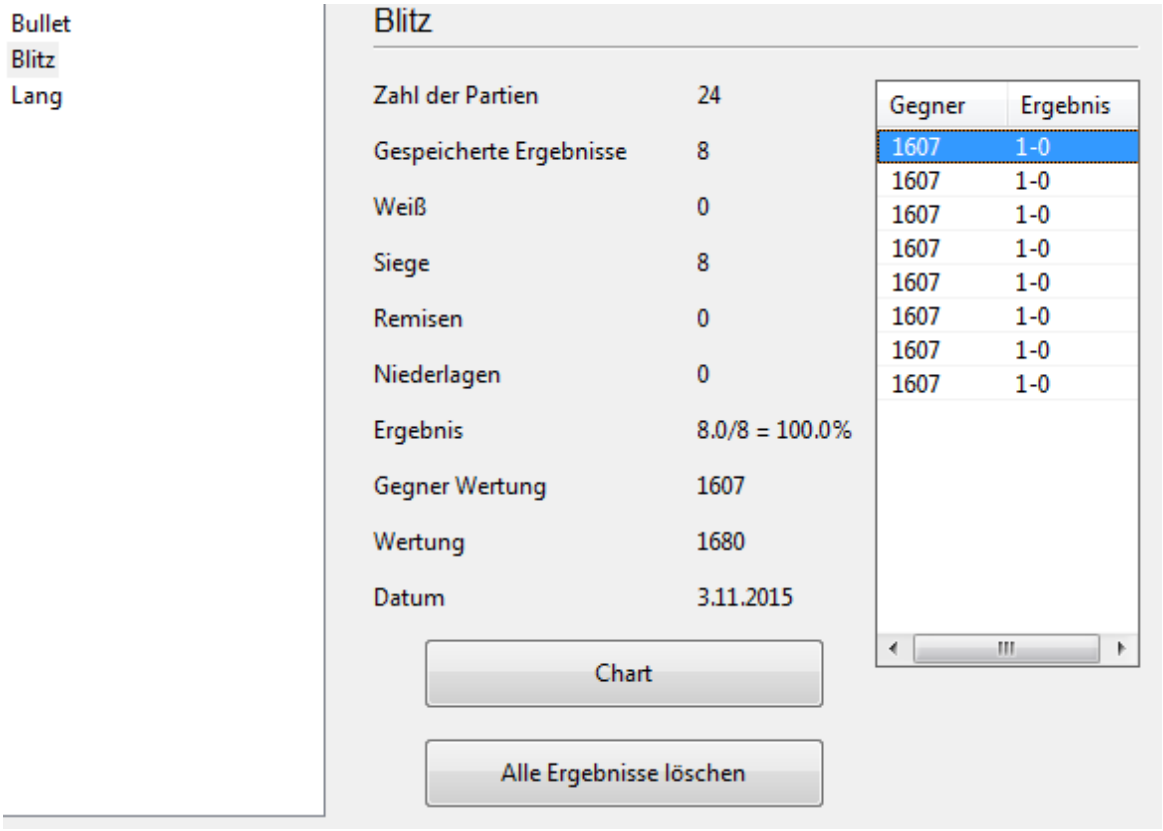
"Programm spielt schnell". Bei dieser Einstellung spielt das Programm umgehend oder sehr schnell seine Züge aus. Das kann für den menschlichen Spieler insbesondere beim Bullet/Blitz demoralisierend sein. Eine Deaktivierung bewirkt ein "menschlicheres" Spielverhalten des Programms.

Der Wertungsmodus zeichnet sich dadurch aus, dass hier keine Zugrücknahmen erlaubt sind, Zugvorschläge und Tipps gibt es ebenfalls nicht. Der Ablauf ist also identisch mit strengen Turnierbedingungen in der Praxis. Dementsprechend sind die Möglichkeiten hier für den Anwender begrenzter als z.B. im toleranteren Freundschaftsmodus.

Sie können die Partie aufgeben, Remis anbieten oder wenn der Rechner noch nicht gezogen hat, den letzten Zug zurücknehmen.

Je nach gewählter Spielstufe nimmt das Programm Auswertungen für Bullet-, Blitz- oder Partien mit langer Bedenkzeit vor. Diese ruft man im Startdialog über den Schalter ***Wertung*** auf.

© 2017 ChessBase



In dem Dialog werden die Ergebnisse für die unterschiedlichen Spieldisziplinen angezeigt.

Chart startet eine Übersichtsgrafik über den Wertungsverlauf.

3.2.11 Bedenkzeit im Freundmodus

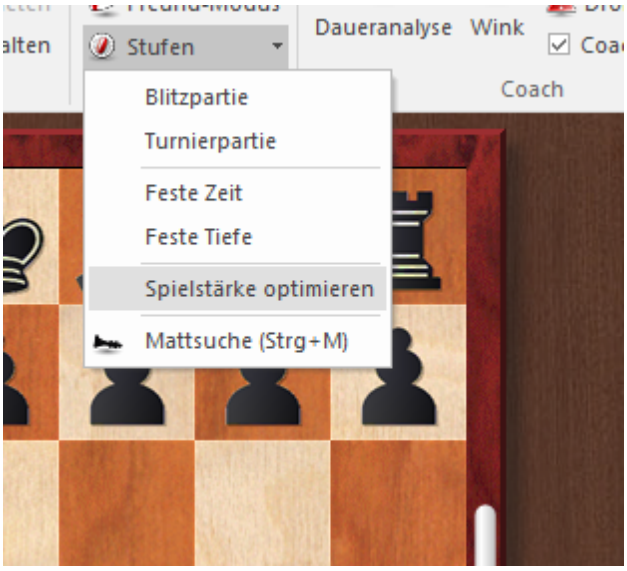
Kann man in Fritz oder Komodo mit automatisch angepasster Spielstärke spielen und dabei die Bedenkzeit einstellen (Blitz, Bullet, Turnier-Modus, ...)?

Die Idee im Freundmodus besteht darin, dass sich das Programm in der Bedenkzeit an das Benutzerverhalten anpasst. Aus diesem Grund steht diese Auswahl dem Anwender im Freundmodus nicht zur Verfügung. Im Wertungsmodus hingegen ist es möglich, die zuvor eingestellte Bedenkzeit zu übernehmen.

© 2017 ChessBase

3.2.12 Spielstärke optimieren

Start - Stufen - Spielstärke optimieren.



Diese Funktion ist nur aufrufbar, wenn Blitzschach oder eine Lange Partie mit Zeitkontrollen gespielt wird. Sie konfiguriert das Programm für optimale Spielstärke, was im Einzelnen bedeutet:

Multimediafunktionen werden abgeschaltet.

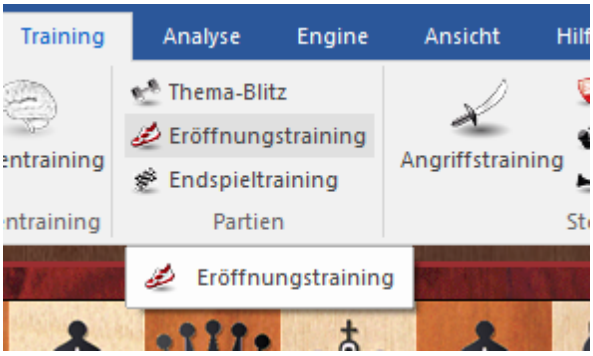
Die Hashtabellengröße wird optimiert.

Die Einstellungen des Eröffnungsbuches werden spielstärkeoptimiert.

3.3 Training

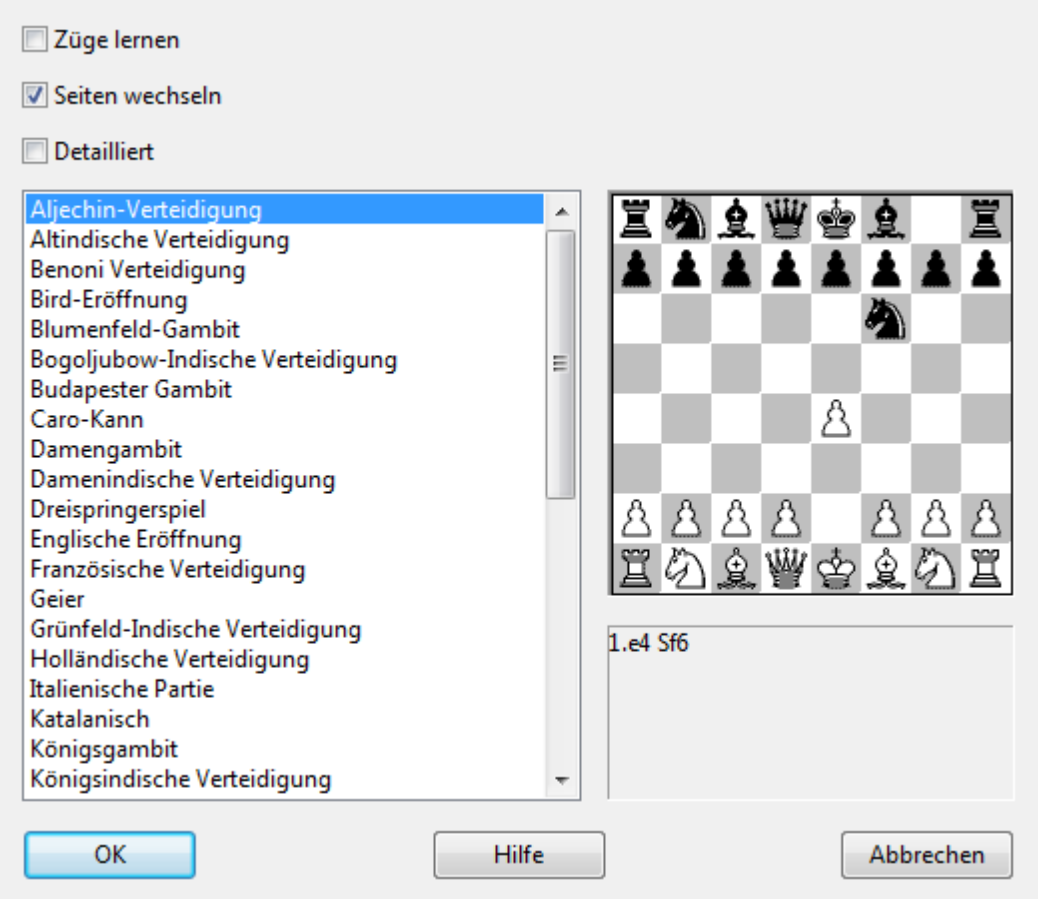
3.3.1 Eröffnungstraining

Training - Eröffnungstraining



© 2017 ChessBase

Mit Hilfe des Programms können bestimmte Eröffnungsvarianten gezielt erlernt und trainiert werden. In dem Dialog "*Eröffnungstraining*" wird eine Liste mit gängigen Eröffnungssystemen angeboten.



In dem Vorschaubrett wird die Endstellung der ausgewählten Eröffnungsvariante angezeigt. Darunter steht die Notation der ausgewählten Variante.

Wenn eine Variante ausgewählt wurde, geht es darum, den richtigen Zug auf dem Schachbrett einzugeben. Entspricht ein Zug nicht der theoretischen Hauptfortsetzung, blendet der Coach einen Hinweis ein.

Sie haben folgende Möglichkeiten:

Zug zeigen Zeigt die theoretische Hauptfortsetzung in der ausgewählten Eröffnungsvariante an.
Ignorieren Führt den gewählten Zug aus. Damit wird die Hauptvariante verlassen.
Zug zurücknehmen Nimmt den gespielten Zug wieder zurück. Geben Sie den richtigen Zug ein.

Es besteht die Möglichkeit, die Variante mit Weiß und als Nachziehender zu üben. Gewechselt wird, indem man die Option "Seiten wechseln" wählt. Wenn Sie jetzt mit STRG-N eine neue Partie starten, wird die Ansicht des Schachbretts gedreht.

Die Option "Detailliert" schaltet eine breitere Auswahl von Eröffnungssystemen ein.

© 2017 ChessBase

Wenn man die Option "Züge lernen" deaktiviert, wird die Grundstellung des jeweiligen Eröffnungssystems geladen.

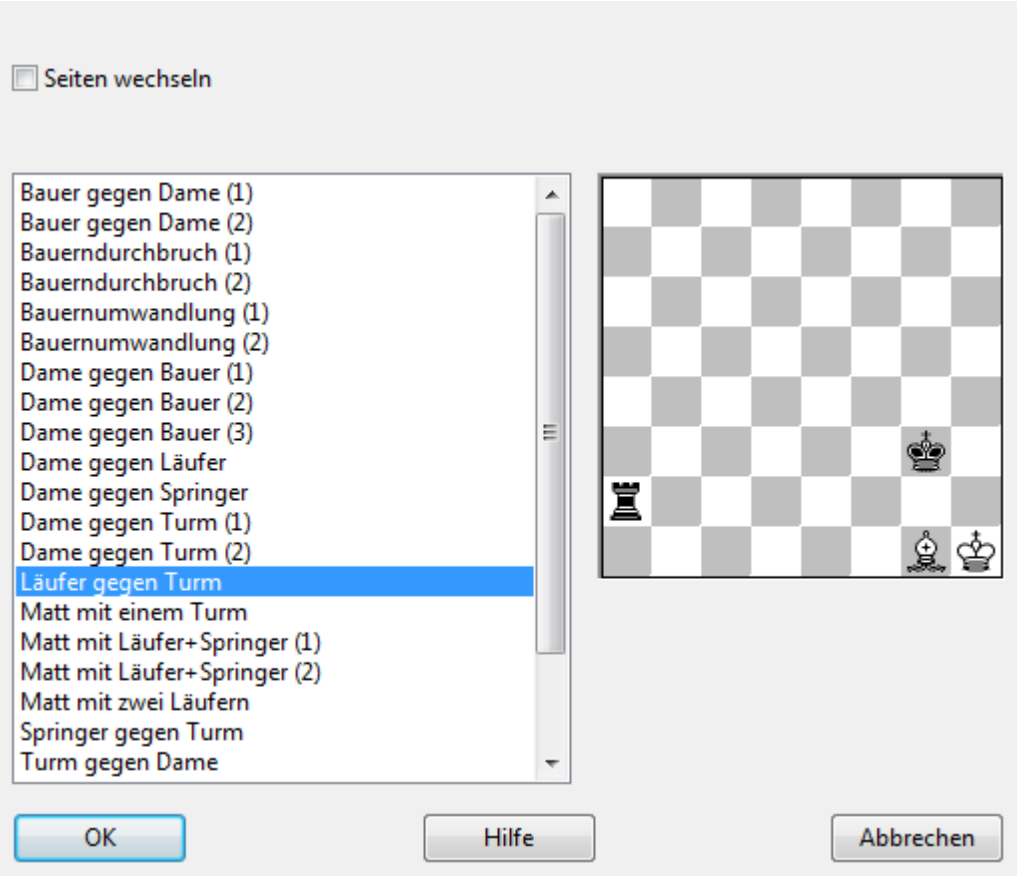
Tipp: Unter Extras - Anpassen können Sie der Funktion einen Shortcut zuweisen. Mit Hilfe eines Shortcuts können Sie das Feature schneller an- oder abschalten.

Sie können die Trainingsdatenbank erweitern ....

3.3.2 Endspieltraining

Training - Endspieltraining

Startet den Dialog Endspieltraining.



In der Liste stehen elementare Endspiele zur Auswahl.

Ein Klick auf einen Listeneintrag zeigt die Endstellung als Diagramm im Vorschaufenster.

© 2017 ChessBase

OK lädt die Stellung im Programm. Sie können jetzt mit der geladenen Stellung gegen das Programm weiterspielen

Seiten wechseln: Aktivieren sie diese Option, wenn Sie die schwarzen Steine übernehmen wollen.

Hinweis: Sie können die Liste mit den Endspielstellungen erweitern.Die Stellungen sind in der Datenbank Endgames im Verzeichnis Training gespeichert.

3.3.3 Trainingsdatenbank erweitern

Sie können die Trainingsdatenbanken erweitern oder eine eigene Eröffnungs-/ Endspieldatenbank zu Trainingszwecken anlegen.

Bedingung: Die Endspielstellungen sind in der Datenbank Endgames im Verzeichnis Training gespeichert. Sie können einen benutzerdefinierten Pfad anlegen.

Anwendungsbeispiel: Sie möchten die Züge 1.e4 h6 2.d4 g5 in die Liste integrieren.

- Starten Sie eine neue Partie, wählen Engine abschalten und geben die Züge auf dem Schachbrett ein. Navigieren Sie zum Anfang der Notation und wählen STRG-UMSCH-A,um einen Kommentar vor den ersten Zug zu setzen. Das kann, muß aber nicht die Eröffnungsbezeichnung sein.

- Wählen Sie Partie speichern oder Strg-S und wählen Sie die Zieldatenbank "Openings.cbh" im Verzeichnis Training aus.

- Im Speichern - Dialog wählen Sie "Rücksetzen". In der Eingabezeile "Weiß" können Sie die Anzeige definieren, wie der Eintrag später in der Liste erscheint. Nehmen wir an, Sie tragen ein "Harakiri-System". Bestätigen Sie mit OK.

Beim nächsten Start des Eröffnungstrainings wird der neue Eintrag in der Liste angezeigt.

Varianten einfügen

Im Eröffungs/Endspieltraining kann man Varianten einfügen, die vom Programm nach dem Zufälligkeitsprinzip ausgespielt werden.
Im Trainingsmodus werden Züge als richtig erkannt, wenn irgend eine der eingegebenen Varianten gespielt wird.

Mit den Kommentierungszeichen !!, !, ??, ?, ?! kann man die Ausspielwahrscheinlichkeiten beeinflussen.

!! verdreifacht die Ausspielwahrscheinlichkeit

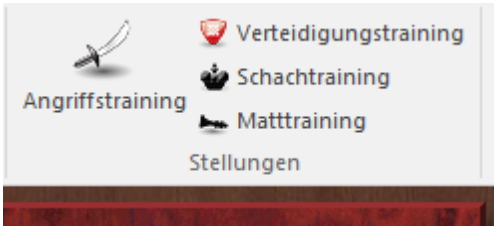
! verdoppelt die Ausspielwahrscheinlichkeit

??, ?, ?! werden nie gespielt, alle anderen Züge mit einfacher Wahrscheinlichkeit.

© 2017 ChessBase

3.3.4 Angriff - Verteidigungstraining

Training Angriffstraining/Schachtraining/Verteidigungstraining



Hohe Spielstärke im Schach resultiert auch aus der Fähigkeit, die Kräftekonstellationen von Figuren auf dem Schachbrett rasch zu erkennen. Das Programm bietet die Möglichkeit, diese wichtige Fähigkeit gezielt zu trainieren.

Drei unterschiedliche Trainingsoptionen stehen unter dem Menü Training zur Verfügung:

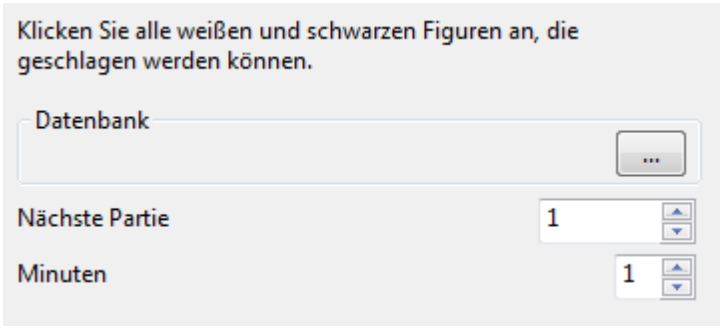
- Angriffstraining Hier muss man alle Figuren mit einem Klick markieren, die geschlagen werden können.

- Schachtraining Hier muss man alle Figuren mit einem Klick markieren, die durch einen Zug ein Schach geben können.

- Verteidigungstraining Hier muss der Anwender alle Figuren mit einem Mausklick markieren, die ungedeckt sind.

Hinweis: Die nachstehend beschriebene Vorgehensweise ist für alle drei genannten Trainingsmodi ist gültig.

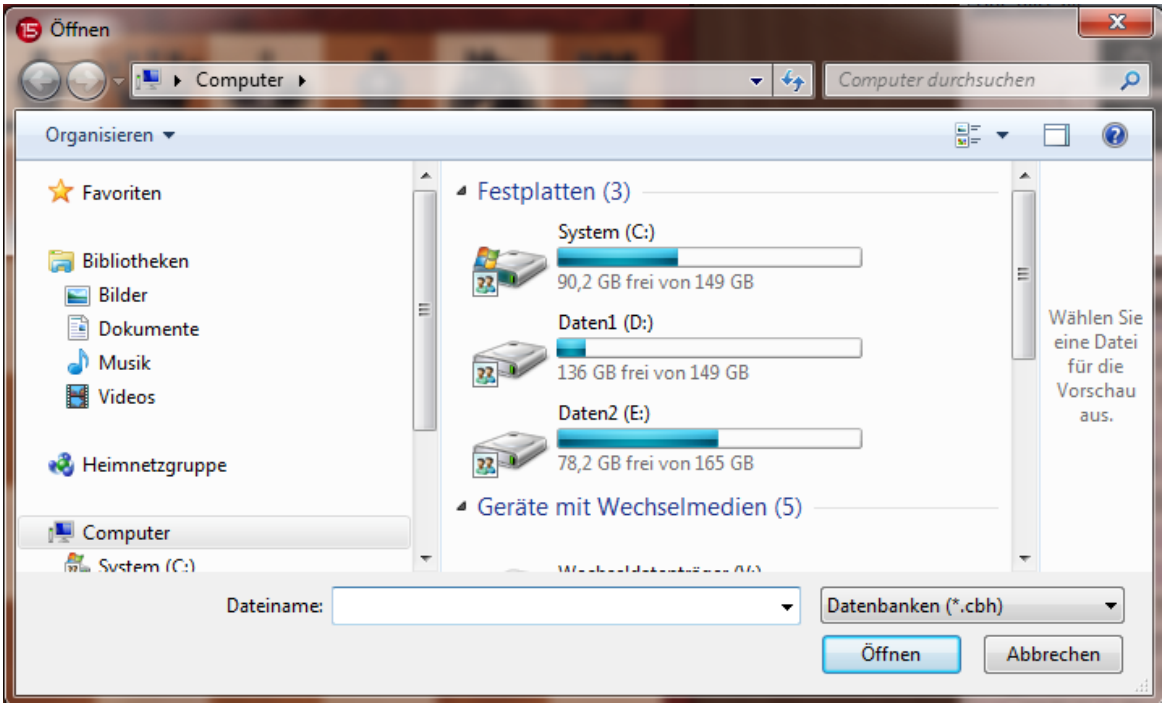
Beispiel: Aktivieren Sie unter Training den Eintrag *Angriffstraining*. Es erscheint der nachstehend abgebildete Dialog:



Im Einleitungstext wird die Aufgabe definiert. Im Taktiktraining muss man z.B. alle Figuren mit einem Mausklick markieren, die geschlagen werden können.

Unter Datenbank wählt man die Datenbank aus, aus der das Programm die passenden Beispiele herausfiltern soll. Klick auf den Button mit den drei Punkten startet den Dateiauswahldialog von Windows. Wählen Sie jetzt die gewünschte Datenbank aus.

© 2017 ChessBase



Hinweis: Alle drei Trainingsmodi funktionieren nur in Kombination mit Partiendatenbanken. Positionsdatenbanken, die nur Stellungsfragemente (Positionen) enthalten, werden nicht unterstützt ! Bei der Auswahl der Partie lädt das Programm immer diejenige Partiestellung, die für den gewählten Trainingsmodus besonders gut geeignet ist.

Unter *Nächste Partie* legt man die Partienummer fest, ab der die in der Datenbank gespeicherte Partie geladen wird. Dies ist insbesondere bei grossen Datenbanken mit vielen Partien nützlich. Diese Einstellung wird gespeichert.

Minuten definiert die maximale Zeit für die Umsetzung der Lösung. Wenn z.B. der Wert 1 eingestellt wurde, wird nach einer Minute die Lösung für die ausgewählte Aufgabe angezeigt. Wurde die Aufgabe korrekt und vollständig gelöst, lädt das Programm umgehend die nächste Partie mit einer neuen Aufgabenstellung.

Mit einem Klick auf OK wird diejenige Partiestellung geladen, die für die Aufgabenstellung am besten geeignet ist.

© 2017 ChessBase



Die vom Anwender vorgenommenen Eingaben werden mit grüner Farbe auf dem Schachbrett gekennzeichnet. Nach dem Ablauf der eingestellten Lösungszeit wird der Dialog mit dem Ergebnis des Taktiktrainings und die Lösung angezeigt.

© 2017 ChessBase



Das Programm markiert alle in der vorgegebenen Aufgabenstellung korrekte Lösungen mit gelber Farbe. Da die vom Anwender vorgenommenen Eingaben in grüner Farbe dargestellt sind, erkennt man auf Anhieb, welche Möglichkeiten nicht markiert, bzw. übersehen wurden.

Fehlerhafte Eingaben werden vom Programm mit roter Farbe gekennzeichnet. Hier sieht man auf Anhieb, wo man eine fehlerhafte Eingabe getätigt hat.

Ergebnis Taktiktraining

Das Programm zeigt die Resultate für alle drei Trainingsmodi in einem Dialog an.

Das oben gezeigte Ergebnis ist wie folgt zu interpretieren:

- Bei der letzten Einheit wurden 17 Figuren pro Minute richtig markiert.
- Durchschnittlich wurden 14 Figuren pro Minute bewältigt.
- Das beste Ergebnis war bisher 17 Figuren pro Minute.

Hinweis: Sollten in einer Aufgabenstellung Fehleingaben vorkommen, vergibt das Programm dafür keine Punkte. Damit soll vermieden werden, dass der Anwender durch Zufallseingaben (Motto: Einfach mal klicken, vielleicht ist es ja richtig) höhere Wertungen erzielt. Zusätzlich wird die Konzentration auf die jeweilige Aufgabenstellung

© 2017 ChessBase

geschärft.

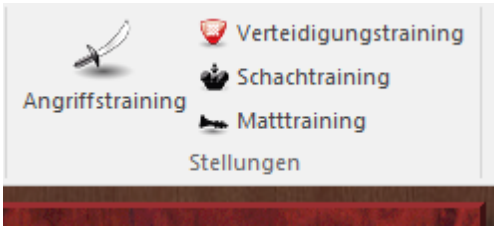
Wenn Sie auf das Punktesystem keinen Wert legen, können Sie nach vorgenommener Eingabe durch einen Klick auf den Button „Stopp" am oberen Bildschrimrand über dem Schachbrett sofort die Lösung einsehen.

Zusammenfassung:

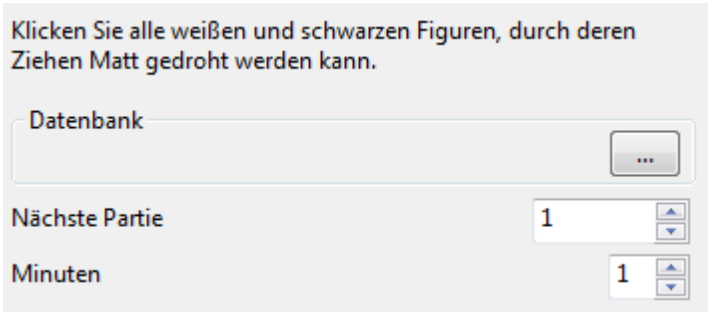
- Grün markiert die Eingabe des Anwenders
- Gelb zeigt die richtigen Lösungen an
- Rot zeigt eventuelle Fehleingaben

3.3.5 Matttraining

Menü Training - Matttraining



In diesem Trainingsmodus geht es darum, alle Figuren auszuzwählen, durch deren Ziehen ein Matt droht. Die Stellungen werden vom Programm aus einer Datenbank ausgewählt, die vom Anwender bestimmt werden kann.



Klick auf den Schalter "*Datenbank*" startet den Windows Dateidialog. Wählen Sie eine Datenbank von der Festplatte aus, aus der das Programm die entsprechenden Stellung herausfiltert.

Hinweis: Sie sollten hier eine große Datenbank auswählen, damit sichergestellt ist, daß darin auch konkrete Mattpositionen enthalten sind.

© 2017 ChessBase

Das Matttraining funktioniert nur in Kombination mit Partiendatenbanken! Positionsdatenbanken, die nur Stellungsfragemente (Positionen) enthalten, werden nicht unterstützt ! Bei der Auswahl der Partie lädt das Programm immer diejenige Partiestellung, die für den gewählten Trainingsmodus besonders gut geeignet ist.

Unter *Nächste Partie* legt man die Partienummer fest, ab der die in der Datenbank gespeicherte Partie geladen wird. Dies ist insbesondere bei grossen Datenbanken mit vielen Partien nützlich. Diese Einstellung wird gespeichert.

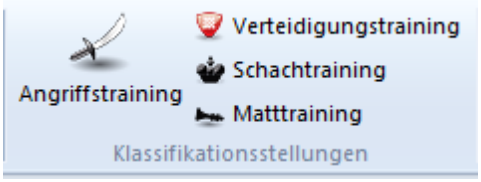
Minuten definiert die maximale Zeit für die Umsetzung der Lösung. Wenn z.B. der Wert 1 eingestellt wurde, wird nach einer Minute die Lösung für die ausgewählte Aufgabe angezeigt. Wurde die Aufgabe korrekt und vollständig gelöst, lädt das Programm umgehend die nächste Partie mit einer neuen Aufgabenstellung.

Mit einem Klick auf OK wird diejenige Partiestellung geladen, die für die Aufgabenstellung am besten geeignet ist.

3.3.6 Trainingsergebnisse löschen

Das Programm bietet Trainingsoptionen für Anfänger und Einsteiger.

Unter *Training - Angriffstraining/Schachtraining/Verteidigungstraining* kann man gezielt die Fähigkeit zum Erkennen bestimmter Kräftekonstellationen auf dem Schachbrett trainieren.



Die erzielten Resultate werden vom Programm gespeichert und nach jedem Durchlauf angezeigt.

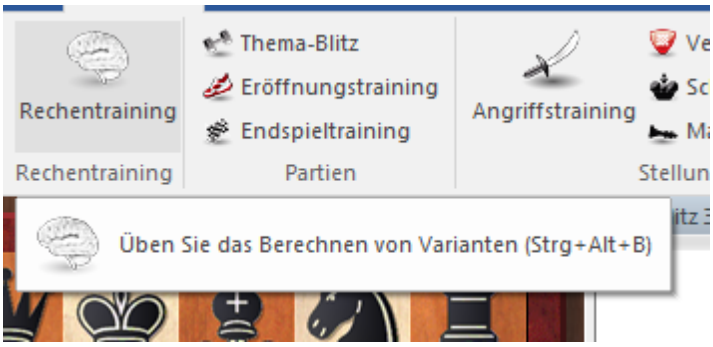
Kann man die Wertung der bisherigen Ergebnisse anullieren und wieder in den Grundzustand ?.

Das ist möglich. Unter *Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Anwendungsdaten\ChessBase\Chessprogram16* finden Sie eine Reihe von Konfigurationsdateien. Durch Löschen der Datei "Highscore.cbini" werden die bisher erzielten Resultate wieder gelöscht.

© 2017 ChessBase

3.3.7 Rechentraining

Training - Rechentraining



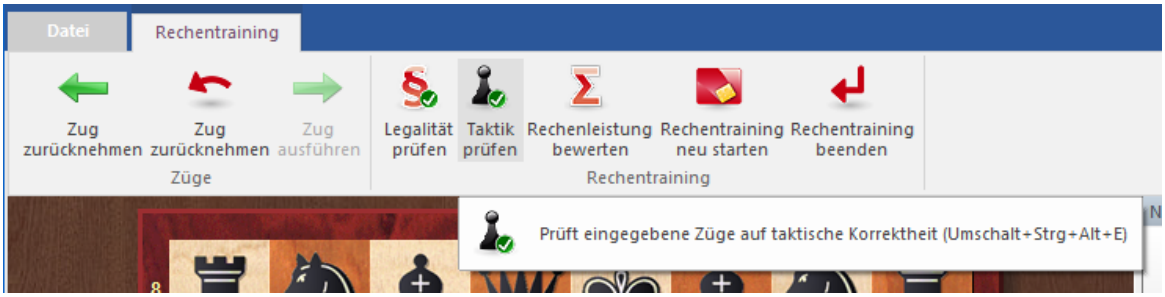
Eine sichere Variantenberechnung ist die Grundlage jeder Schachpartie. Gerade in unteren und mittleren Spielklassen werden fast alle Partien durch Mängel in der Berechnung entschieden. Daher bringt regelmäßiges Rechentraining mit Kommodo einen deutlichen Spielstärkezuwachs.

Das Rechentraining funktioniert mit jeder beliebigen Stellung.

Rufen Sie dazu *Training - Rechentraining* auf. Es erscheint ein Fenster, in dem Sie Züge auf dem Brett eingeben können, ohne dass sich die Figuren bewegen. **Wichtig**: In diesem Modus wird nicht überprüft, ob die Zugeingaben legal sind !!!

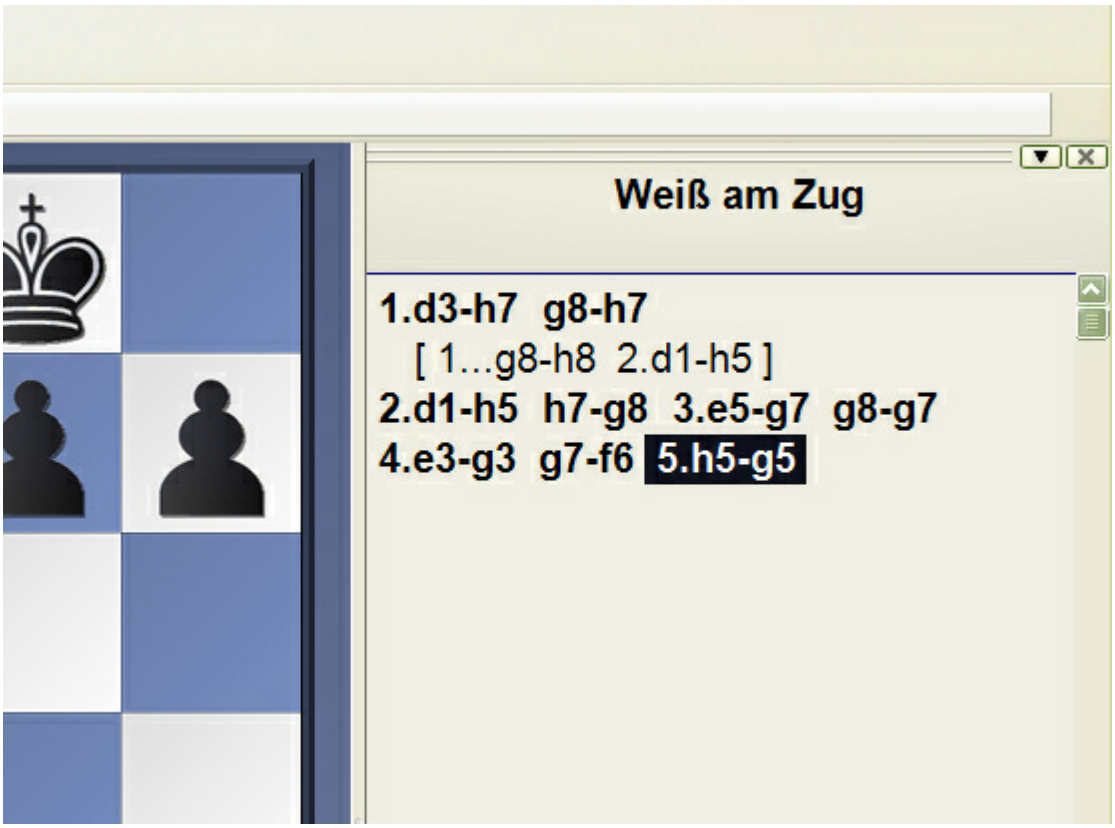
Das Berechnen ist allerdings viel bequemer als in einer normalen Partie, da der Anwender sowohl die Ausgangsstellung und die Berechnung in der Notation sehen kann. Sie können in der Notation klicken und mit den Pfeiltasten Züge ausführen, um an bestimmten Stellen Varianten einzufügen. Die Brettstellung bleibt in diesem Modus jedoch immer unverändert.

Im Rechentraining stehen Ihnen fünf Funktionen über fünf Buttonschalter zur Verfügung:



- Legalitätstest – Prüft die Notation auf illegale Züge.
- Taktische Korrektheit – Prüft mit Engine auf taktische Korrektheit. Dauert länger.
- Bewertung Ihrer Rechenleistung – Prüft mit Engine die Qualität der Rechnung und vergibt dafür einen Punktebonus.
- Neu starten – löscht alle bisherigen Varianten.
- Rechentraining beenden und möglicherweise als Varianten in Partie einfügen.

© 2017 ChessBase



Rechentraining vor Bewertung – sichtbar ist nur die Langnotation ohne Figuren



© 2017 ChessBase

Rechentraining nach Bewertung: 30 Punkte wurden erzielt

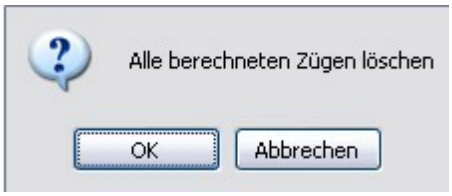
Anhand der Einträge des Programms sehen Sie die Bewertung der selbst berechneten Züge inkl. der dazu vergebenen Punkte. Damit bekommt man ein wertvolles Werkzeug, um die Kunst der Variantenberechnung gezielt zu trainieren.

Tipp: Auch auf dem Server können Sie das Rechentraining durchführen: Klinken Sie sich aus einer laufenden Übertragung aus und rufen Sie Menü Rechentraining auf. Das macht besonders bei Liveübertragungen Sinn, wenn die Spieler lange an einem Zug überlegen.

Der Anwender hat die Möglichkeit, bereits erzielte Ergebnisse aus dem Programm heraus zu löschen und das Training neu zu starten.



Das Programm fragt dezidiert nach, ob die Ergebnisse gelöscht werden sollen.



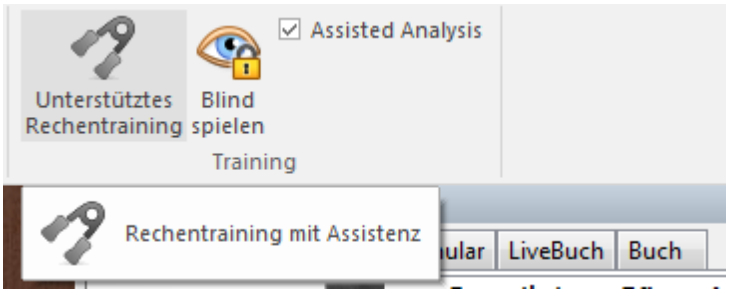
3.3.8 Unterstütztes Rechentraining

Neben dem klassischen Rechentraining unter " Klassische Menüs "unterstützt das Programm im Modus " Einfache Partie" ein alternative Form des Trainings, das unterstützte Rechentraining.

Die Funktion „ *Unterstütztes Rechentraining* " stellt eine wertvolle Trainingsunterstützung für ambitionierte Turnierspieler dar. Ein elementarer Bestandteil der praktischen Spielstärke stellt die Fähigkeit dar, Varianten präzise ohne Ansicht des Brettes zu berechnen.

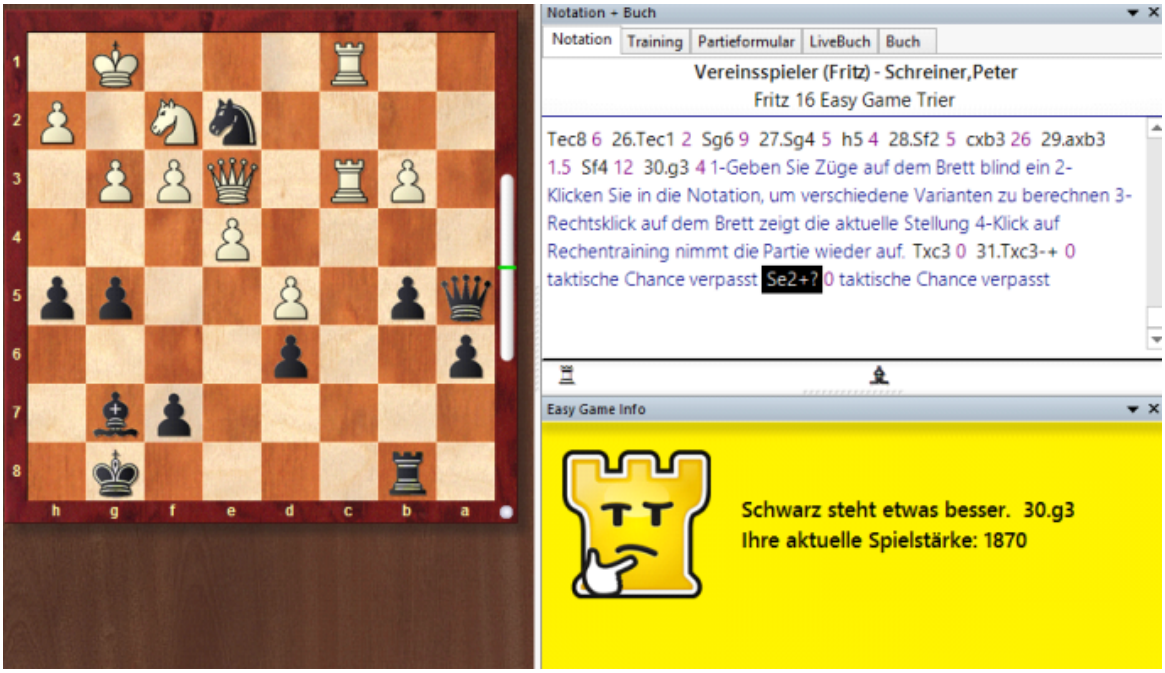
Die Trainingsfunktion starten Sie im Spielmodus "*Einfache Partie*" unter **Start – Unterstütztes Rechentraining**.

© 2017 ChessBase



Starten Sie jetzt einfach einmal eine Testpartie unter ***Einfache Partie*** und spielen Sie einige Züge.

Nach Aktivierung des Rechentrainings können Sie jetzt weitere Züge auf dem Schachbrett eingeben, die aktuelle Brettstellung bleibt aber erhalten. Der Anwender sieht also die Folgezüge der berechneten Varianten zwar in der Notation, aber nicht auf dem grafischen Schachbrett.



Damit können Sie jederzeit innerhalb kritischer Partiephasen ganz gezielt das Berechnen von Varianten gezielt 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.

Besonders empfehlenswert ist die Aktivierung der Funktion, wenn das Programm Sie auf eine taktische Möglichkeit hinweist. („Hier geht was …).

Per Rechtsklick auf das Schachbrett können Sie die berechnete Endstellung direkt kontrollieren.

Der zuvor abgebildete Screenshot zeigt die Funktionsweise. Per gedrückter rechter

© 2017 ChessBase

Maustaste auf das Schachbrett wird die bisher verborgene Endstellung der soeben berechneten Variante angezeigt.

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.

Dieser Trainingsmodus legt den Fokus ganz auf die Aufgabe, eine Position konkret zu berechnen und die Endposition zu visualisieren.

Hilfestellungen

Das Programm bietet darüber hinaus noch kleinere Hilfestellungen während der Partie. Via „ *Wink* " gibt es kurze Hinweise zur besten Fortsetzung.

Es gibt aber noch eine viel elegantere Methode. Man kann einfach via Ziehen am Mausrad sich die Figur anzeigen lassen, die den besten Zug in der aktuellen Stellung ausführen kann.

Die entsprechende Figur wird dann auf dem Schachbrett mit einem grünen Rahmen angezeigt.



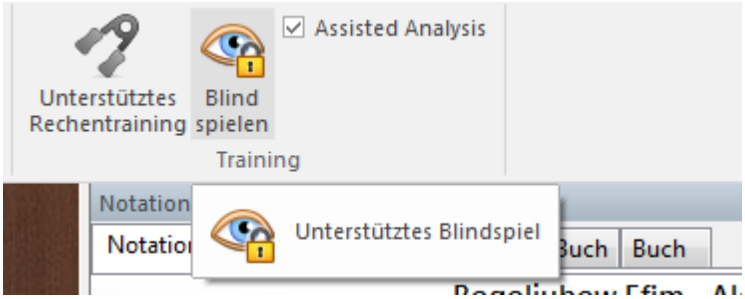
In Kombination mit der *Assisted Analysis* bekommt man hier ebenfalls eine leichte Hilfestellung, die aber eigenständiges Nachdenken des Anwenders voraussetzt.

© 2017 ChessBase

3.3.9 Blindspiel

„
Eine weitere Möglichkeit zur Verbesserung der Visualizierung und der Variantenberechnung ist das *Blindspiel*.

Im Modus ***Einfache Partie*** können Sie diese Trainingsfunktion unter Menü „***Start – Blind spielen***“ starten.



Sie geben die Züge ohne Ansicht der Figuren auf dem grafischen Schachbrett ein. Je weiter das Partiestadium fortschreitet, um so schwieriger wird es, die Stellung und die daraus resultierenden Varianten genau einzuschätzen.

Ein einfaches Beispiel veranschaulicht die Funktionalität.

Entfernen Sie per Klick auf *Blind spielen* die Darstellung aller Figuren vom Brett und geben Sie die ersten Eröffnungszüge ein. Die Züge werden im Notationsfenster angezeigt, aber nicht auf dem Schachbrett.



© 2017 ChessBase

Im Unterschied zu einer echten Blindschachpartie können Sie sich zur Orientierung jederzeit per Rechtsklick auf das Schachbrett die aktuelle Brettposition anzeigen lassen.

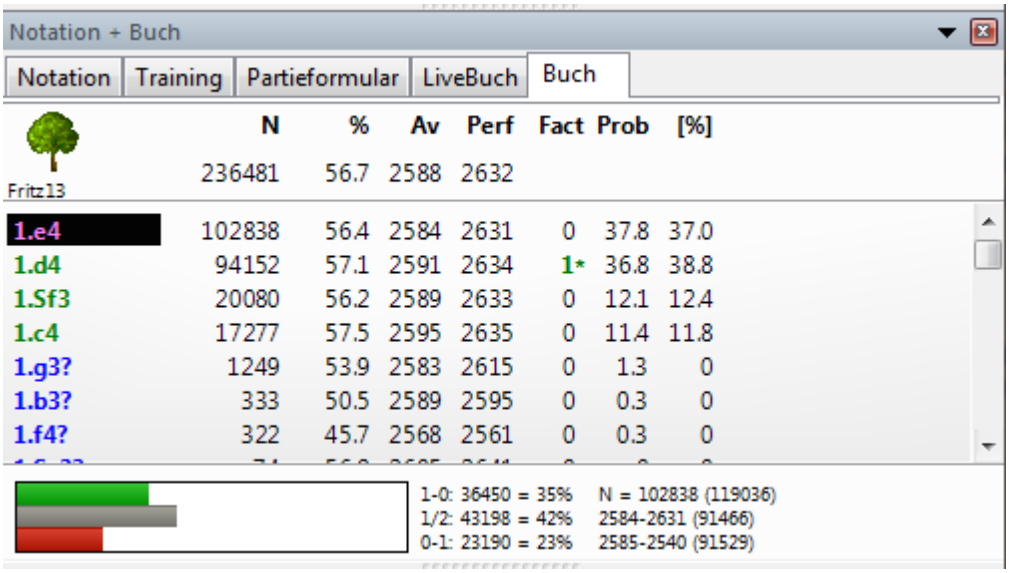
Erneuter Klick auf *Blind spielen* schaltet wieder die dauerhafte Ansicht der Figuren ein und beendet den Modus für Blindschach.

3.4 Eröffnungsbuch

3.4.1 Das Eröffnungsbuch

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 kurz "Baum" (für Variantenbaum) genannt. Die zugehörigen Dateien sind ziemlich groß - Das Programm benötigt ca. 70 Bytes pro Stellung. Sie haben die Wahl, das Eröffnungsbuch von DVD zu betreiben oder mit der Funktion Buch auf Platte kopieren auf Ihre Festplatte zu bringen. Nur wenn sich das Buch auf der Festplatte befindet, kann das Programm es verändern, d.h. lernen.



Die Größe des Buchs ist nur durch den verfügbaren Plattenplatz begrenzt. Der Zugriff bleibt auch bei riesigen Stellungsmengen immer sehr schnell. Bestehende Bücher werden durch das Importieren von Partiensammlungen aus aktuellen Turnieren eröffnungstheoretisch immer auf dem neuesten Stand gehalten. Das Eröffnungsbuch ist nicht nur für das Programm , sondern auch für das eigene Eröffnungstraining nutzbar ist. Deshalb ist jeder Zug mit Symbolen wie „!" oder „+=" kommentierbar. Schließlich erkennt das Buch alle Zugumstellungen - auch solche, die in den zugrundeliegenden Partien gar nicht gespielt wurden, doch zwei Stellungen im Baum verknüpfen würden.

© 2017 ChessBase

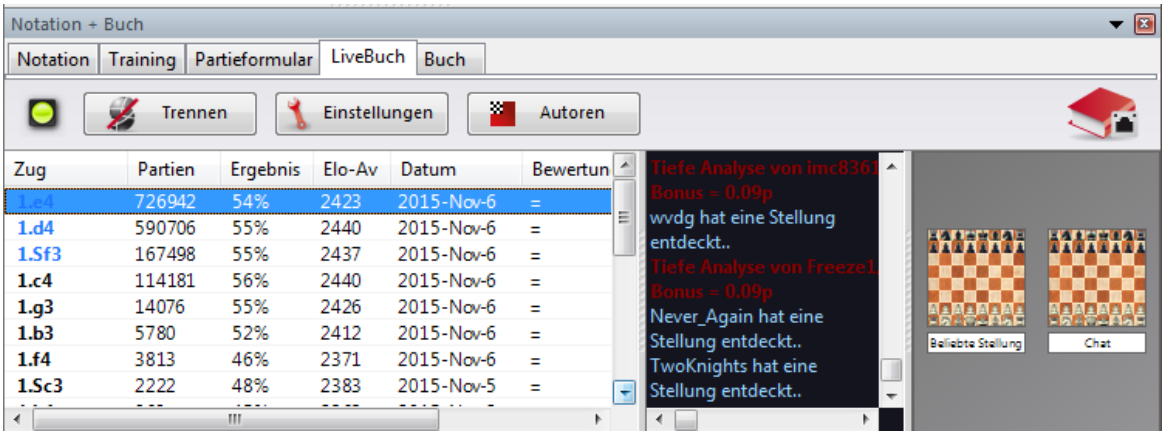
Dabei sind Stellungen mit vertauschten Farben nicht unterschieden. Alles ist grundsätzlich aus weißer Sicht behandelt. Nach 1.d3 d5 2.d4 folgt z.B. 2...c5! und das Programm spielt unbeirrt Damengambit aus weißer Sicht.

Siehe auch Livebuch ..

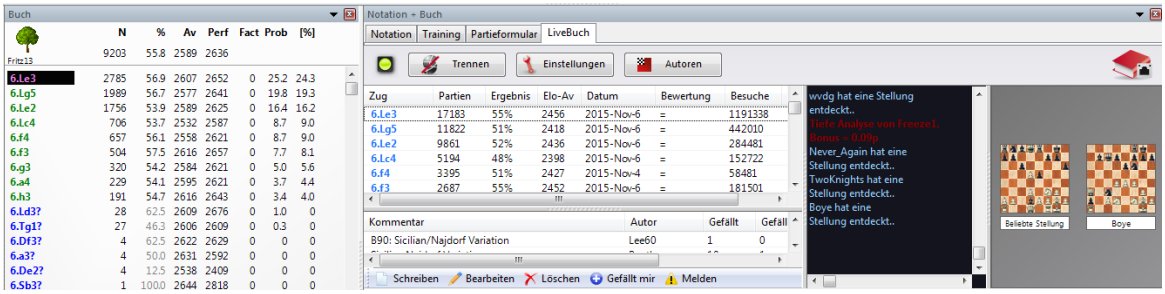
Hinweis: Wenn sie Windows 7 oder höher einsetzen, wird dringend empfohlen, alle Datenbanken und Bücher unter dem dafür vorgegebenen Standardpfad 'Eigene Dateien\ChessBase' zu installieren, da Windows sonst versucht, nach jedem Programmende die großen Datenbanken per Systemwiederherstellung zu sichern.

3.4.2 Onlinebuch

Das Livebuch basiert auf der riesigen Onlinedatenbank und den Computeranalysen anderer Nutzer. Damit spielt das Programm mit den optimalen theoretischen Voraussetzungen in der Eröffnungsphase.



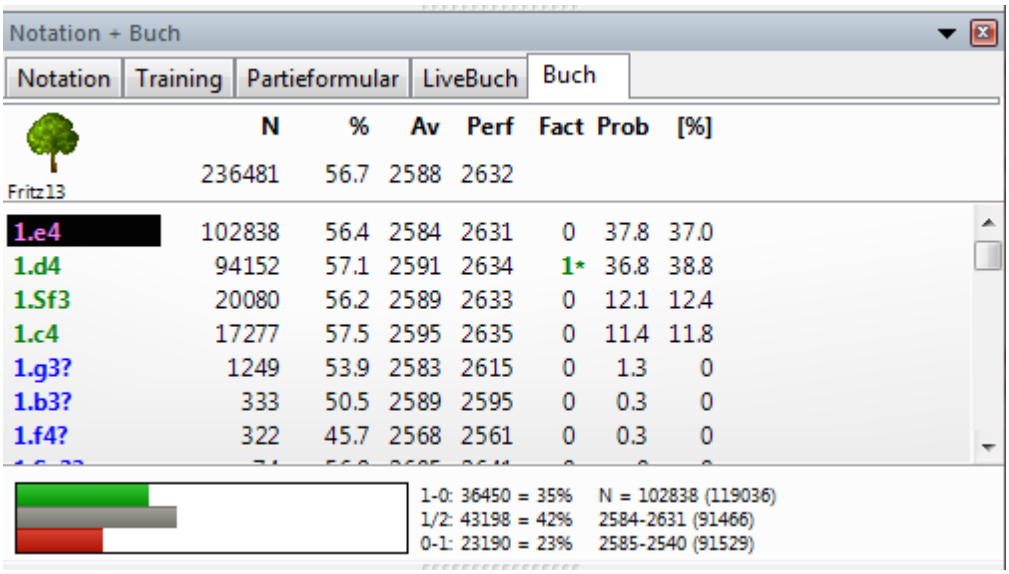
Ist parallel ein Eröffnungsbuch von der Festplatte geladen, kann dieses Buch direkt mit den Statistiken des aktuellen Livebuches verglichen werden. Klicken Sie dazu einfach auf den Reiter *Buch* und passen Sie die Ausspielwahrscheinlichkeiten des Buches auf der Festplatte an.



© 2017 ChessBase

3.4.3 Buchfenster

Die Spalten des Buchfensters haben von links nach rechts folgende Bedeutung: Züge (ungespielte Zugumstellungen erscheinen in grau).



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 (Titelzeile: der Stellung) 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.

Zuggewichtung (Spalte Fact). Dieser Wert geht von -125 bis +125. Er beeinflußt die Wahrscheinlichkeit, mit der ein Zug ausgespielt wird. Das Programm ändert diese Werte nach seinen "Erfahrungen" mit Eröffnungsvarianten. Man sagt: "Das Eröffnungsbuch lernt". Weiterhin sind diese Werte, im Programm "Wichtungen" genannt, vom Anwender einstellbar. Per Tastatur mit SVY und AVY. Per Maus durch Anklicken der Felder "<" und ">" rechts neben den Werten. Positive Wichtungen erhöhen die Ausspielwahrscheinlichkeit. Ein Zug mit Wichtung +125 wird immer gespielt, ein Zug mit Wichtung -125 nie.

Ausspielwahrscheinlichkeiten (Spalte Prob). Zwei Werte: Links die rein statistische Ausspielwahrscheinlichkeit aufgrund der Häufigkeit des Zuges und der mit ihm erspielten Resulate. Nach ihr wird ein Zug gewählt, wenn die Wichtungen noch nicht durch Lernen oder Arbeiten am Buch verändert wurden. Rechts der endgültige Wert unter Berücksichtigung der Wichtungen. Unter Lerneinstellungen wird geregelt, wie stark die Wichtungen in die endgültige Ausspielwahrscheinlichkeit eingehen.

© 2017 ChessBase

Im Baumfenster bewegt man sich 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 verbietet die Auswahl dieses Zuges, wenn das Eröffnungsbuch im Turniermodus (dies ist der Normalfall) verwendet wird. Derart gesperrte Züge erscheinen rot.

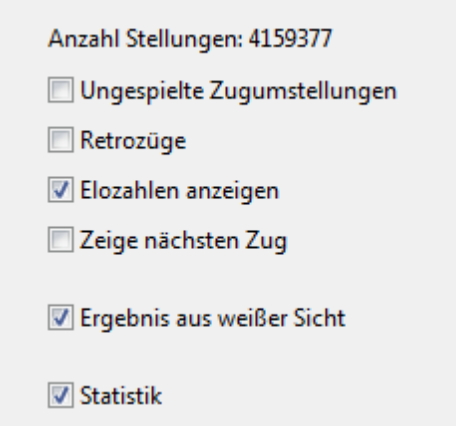
Siehe Livebuch ...

Hat das Programm eine Wichtung aufgrund einer von ihm gespielten Partie geändert, erscheint dahinter ein Sternchen ("*"). Die Wichtungen können auch von Hand per gesetzt werden. Entweder direkt über die Tastatur mit Strg-Auf, Strg-Ab in Fünferschritten. Alt-Auf/Ab setzt einen Wert von +125 oder -125. Ein Zug mit der Wichtung +125 wird immer gespielt. Ausnahme: Der Zug ist als "*Kein Turnierzug*" gekennzeichnet (Rechter Mausklick). Ein Zug mit der Wichtung -125 wird nie gespielt. Wenn das Buchfenster zu schmal ist, weil Ihre Bildschirmauflösung nicht ausreicht, fällt die Spalte Prob weg.

3.4.4 Einstellungen Buchansicht

Per Rechtsklick ins Buchfenster öffnet sich ein Menü, in dem Sie unter Eigenschaften Einstellmöglichkeiten zur Buchanzeige finden.

Sie können im Baumfenster ungespielte Zugumstellungen und Retrozüge anzeigen lassen. Dies zieht sehr viel mehr Dateizugriffe nach sich und verlangsamt das Wandern durch den Baum.



Ungespielte Zugumstellungen sind Züge, die in den zugrundeliegenden Partien zwar nicht aufs Brett kamen, jedoch zwei Stellungen im Baum miteinander verbinden würden. Das Programm selbst verwendet diese Informationen aus Geschwindigkeitsgründen (Blitz mit PowerBook-DVD) nicht für sein Repertoire, in Ihrem Eröffnungstraining wird sie Ihnen vielleicht jedoch wertvolle Dienste leisten, weil Sie versteckte Zugumstellungsmöglichkeiten aufspürt.

Retrozüge sind die Züge, die von anderen Stellungen im Baum zur Brettstellung führen. Ein Klick auf einen Retrozug führt zu dieser zurückliegenden Stellung.

© 2017 ChessBase

Elo-Zahlen: Falls Ihr Baumfenster zu schmal ist, um alle Information anzuzeigen, können Sie die Elo-Zahlen ausblenden.Np bedeutet die Zahl der Stellungen im Variantenbaum.

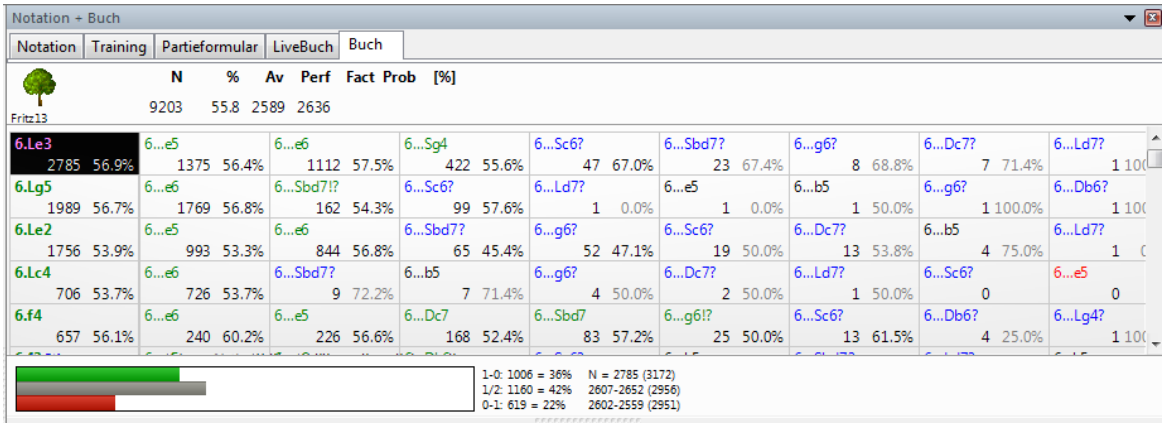
Zeige nächsten Zug schaltet zur erweiterten Buchansicht mit noch mehr Information um.

Ergebnis aus weißer Sicht Interpretiert die Statistik immer aus dem Blickwinkel des Anziehenden

Statistik schaltet eine informative statisische Anzeige mit transparenter Anzeige der Ergebnisse zur aktuellen Brettstellung an.

3.4.5 Erweiterte Buchanzeige

In der Ansicht des Positionsbaums kann man mit der Option „ Zeige nächsten Zug" zu einer informativen tabellarischen Ansicht wechseln. Auch hier erkennt man auf Anhieb weitere mögliche Fortsetzungen inkl. Statistik, die in dem Positionsbaum gespeichert sind.



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

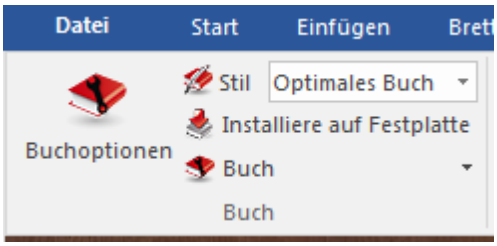
Wird ein Prozentwert mit grauer Schrift angezeigt, sind für diesen Zug nicht genügend Partien für eine aussagekräftige Statistik vorhanden.

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 Buch ist das 1...c5. Nach dem Klick auf die Fortsetzung 1 ...c5 werden beide Züge direkt ausgeführt.

© 2017 ChessBase

3.4.6 Buchoptionen

Analyse - Stil



Optimal: Dieser Schalter setzt die Buchoptionen auf optimale Spielstärke. Das Programm wird lernen und gewonnene Varianten solange wiederholen, bis Sie ein Remis schaffen.

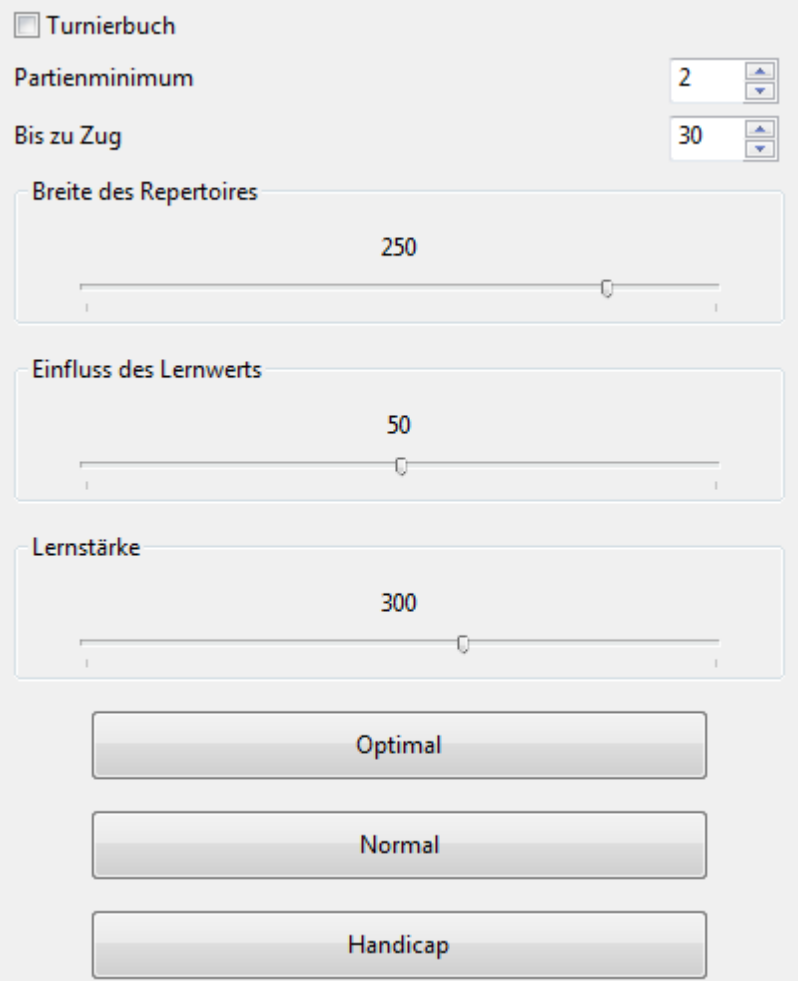
Normal: Liefert ein breiteres Repertoire. Das Lernen hat weniger Einfluß. Objektiv mag das Programm (insbesondere im reinen Computerschach) schwächer spielen, doch wird seine Eröffnungswahl wesentlich abwechslungsreicher.

Handicap: Ein breites Repertoire mit hohem Partienminimum, was dazu führt, das das Programm schon früh nicht mehr weiter weiß.

Analyse - Buchoptionen

Klick auf den Ribbon Buchoptionen startet folgenden Dialog.

© 2017 ChessBase



Turnierbuch ist normalerweise eingeschaltet. Sie können für Spiel unter Turnierbedingungen einzelne Züge (per Rechtsklick im Buchfenster) im Repertoire verbieten (rot) oder bevorzugen (grün), auch wenn Sie eine hohe Wichtung tragen.

Partienminimum: Eine Variante darf nur gespielt werden, wenn sie in mindestens N Partien vorkam. Im Buchfenster wird unter "N" angezeigt, wie oft ein Zug in Meisterpartien aufs Brett kam.

Breite des Repertoires bestimmt, wie die Häufigkeit ("N") einer Variante in die Ausspielwahrscheinlichkeit eingeht. Steht der Schieber am rechten Anschlag, werden alle Systeme nahezu gleich behandelt. Am linken Anschlag spielt die Software nur die populärsten Hauptvarianten.

Einfluß des Lernwerts bestimmt, wie die verstellbaren Gewichte der Spalte "Fritz " im Buchfenster die Ausspielwahrscheinlichkeit eines Zuges beeinflussen. Am linken Anschlag ignoriert das Programm die Wichtungen und spielt Züge allein nach der Statistik (Häufigkeit und prozentualer Erfolg). Diese Wahrscheinlichkeit steht in der Spalte unter "Prob" (für Probability).

Lernstärke regelt, wie stark das Ergebnis einer einzelnen Partie auf die Wichtungen durchschlägt.

© 2017 ChessBase

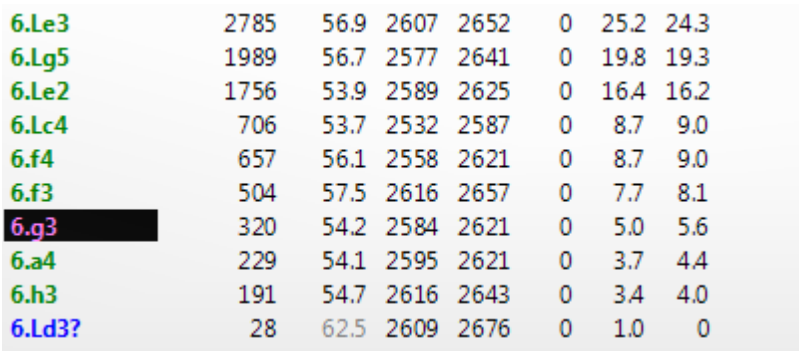
Optimal: Dieser Schalter setzt die Buchoptionen auf optimale Spielstärke. Das Programm wird lernen und gewonnene Varianten solange wiederholen, bis Sie ein Remis schaffen.

Normal: Liefert ein breiteres Repertoire. Das Lernen hat weniger Einfluß. Objektiv mag das Programm (insbesondere im reinen Computerschach) schwächer spielen, doch wird seine Eröffnungswahl wesentlich abwechslungsreicher.

Handicap: Ein breites Repertoire mit hohem Partienminimum, was dazu führt, das das Programm schon früh nicht mehr weiter weiß.

3.4.7 Turnierzug

Ein Turnierzug erscheint im Buchfenster grün:



6.Le3	2785	56.9	2607	2652	0	25.2	24.3
6.Lg5	1989	56.7	2577	2641	0	19.8	19.3
6.Le2	1756	53.9	2589	2625	0	16.4	16.2
6.Lc4	706	53.7	2532	2587	0	8.7	9.0
6.f4	657	56.1	2558	2621	0	8.7	9.0
6.f3	504	57.5	2616	2657	0	7.7	8.1
6.g3	320	54.2	2584	2621	0	5.0	5.6
6.a4	229	54.1	2595	2621	0	3.7	4.4
6.h3	191	54.7	2616	2643	0	3.4	4.0
6.Ld3?	28	62.5	2609	2676	0	1.0	0

Turnierzüge werden bevorzugt ausgespielt, sofern die Lerngewichte des Buches noch unverändert sind. Per Rechtsklick auf einen Zug ändern Sie den Turnierstatus. Ein Zug der mit "Kein Turnierzug" markiert ist, erscheint rot und wird unter Turnierbedingungen nie gespielt.

"Turnier" wird unter Buchoptionen gesetzt.

3.4.8 Partien importieren

Der schnellste Weg zum eigenen Eröffnungsbuch für das Programm ist die Anlage eines leeren Buches (STRG-Shift-Alt-F11) und das Importieren von Partien aus einer Datenbank.

Im Dialog *Partien importieren* geben Sie oben den Partienbereich an.

© 2017 ChessBase



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. *Feste 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*: 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 einbeziehen: Übernimmt die Varianten kommentierter Partien ins Eröffnungsbuch.

3.4.9 Manuell erweitern

Fritz und die anderen Schachprogramme wie Komodo, Houdini u.s.w. bieten zahlreiche automatisierte Funktionen, um das Eröffnungsbuch mit ausgewählten Partien zu erweitern. Das Programm wertet die Informationen und eingebetteten Statistiken aus und passt das Auspielverhalten des Programms an.

Wenig bekannt ist die Option, das Eröffnungsbuch mit eigenen Zugeingaben direkt zu erweitern und zu modifizieren. Mit einem Rechtsklick in die Baumansicht startet ein kleines Kontextmenü, in dem man über den Eintrag „*Zugeingaben erlaubt*" das Buch mit selbst eingegebenen Zügen erweitern kann.

Wichtig: Nachdem die Zugeingaben vorgenommen wurden, sollte man die Option unbedingt wieder deaktivieren, um unerwünschte Erweiterungen des Buches zu verhindern.

© 2017 ChessBase

3.4.10 ECO Codes

ECO steht für "Encyclopaedia of Chess Openings". Dieses Referenzsystem wurde vom jugoslawischen Schachinformator-Verlag eingeführt und kommt in nahezu allen Schachzeitungen der Welt zum Einsatz. Einzelne Varianten werden durch Abkürzungen wie z.B. ”C43” (Russisch mit 3.d4) oder ”D89” (Grünfeldindisch Abtausch - Hauptvariante) angezeigt.

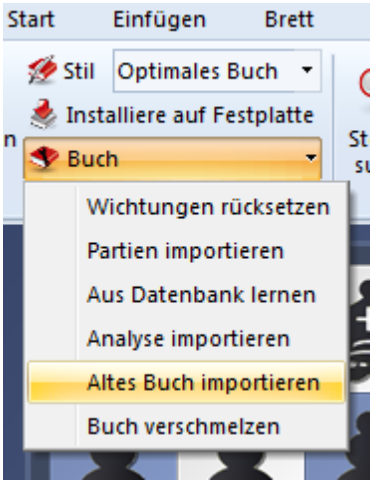


Wenn Sie im Programm einen Eröffnungsindex "fein" anlegen, beruht dieser auf den ECO-Codes.

Beim Speichern einer Partie wird diese automatisch mit dem richtigen Code versehen.

3.4.11 Altes Buch importieren

Importiert die Züge eines Buches im alten Format in das aktuelle Eröffnungsbuch.

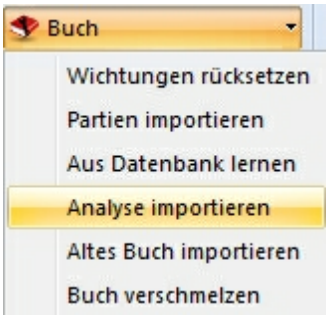


Es werden die älteren historischen Datenformate von Fritz4, Genius, Rebel und Chess Master erkannt. Falls ein Zug schon im aktuellen Buch vorhanden ist, wird er dort als Turnierzug markiert.

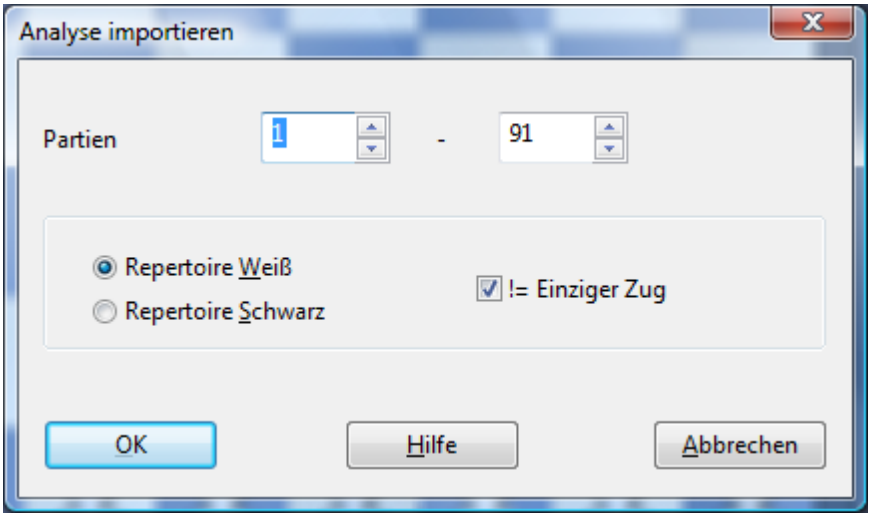
© 2017 ChessBase

3.4.12 Analyse in Eröffnungsbuch importieren

Das Eröffnungsbuch kann durch Analysen in Form kommentierter Partien erweitert werden.



Menü *Analyse - Buch - Analyse importieren* - bringt einen Dialog, in dem aus eine Menge von Partien aus der aktuellen Datenbank das Buch erweitert und die in den Partievarianten enthaltenen Züge als Turnierzüge (grün) gesetzt werden.



Repertoire Weiß: Jeder weiße Zug wird als Turnierzug gesetzt. Schwarze Züge bleiben unberücksichtigt.

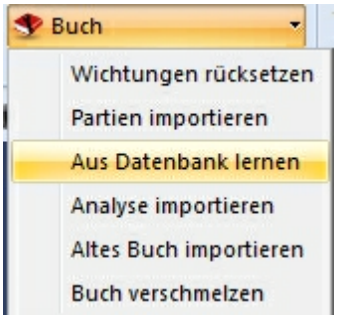
Repertoire Schwarz: Jeder schwarze Zug wird als Turnierzug gesetzt. Weiße Züge bleiben unberücksichtigt.
Züge die mit Fragezeichen kommentiert sind, werden im Turniermodus abgeschaltet, d. h. sie erscheinen rot im Buchfenster.

! = Einziger Zug: Dieser Schalter bestimmt, daß Züge, die mit Ausrufezeichen kommentiert sind, einzige Züge werden sollen. D.h., sie erscheinen im Buchfenster grün und alle Alternativen werden rot, dürfen also unter Turnierbedingungen nicht gespielt werden.

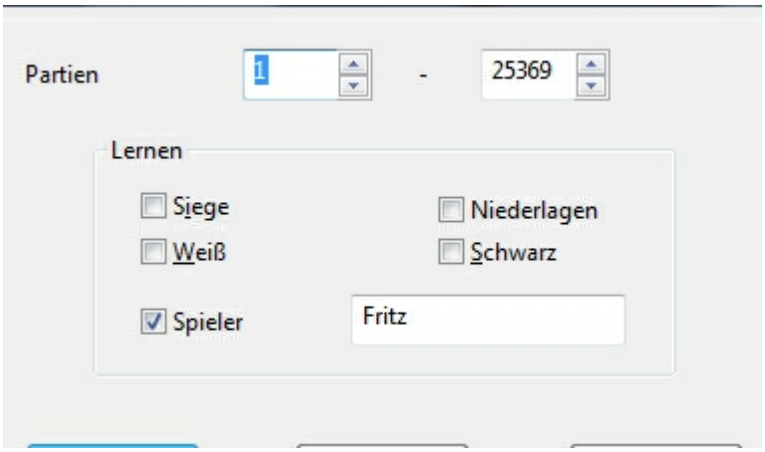
© 2017 ChessBase

3.4.13 Aus Datenbank lernen

Das Programm verändert normalerweise die Zuggewichte im Eröffnungsbuch nach den Erfahrungen seiner eigenen Partien. Diese Zuggewichte bestimmen die Wahrscheinlichkeit mit denen ein Zug aufs Brett kommt. Die automatische Anpassung dieser Gewichte nach dem Erfolg mit einer Variante heißt "Lernen".



Falls viele Schachprogramme auf vielen Computern rund um die Welt lernen - wie können Sie ihre Erfahrungen austauschen? Dies geschieht über den Austausch von Partiensammlungen. Mit dieser Funktion werden die Wichtungen im Eröffnungsbuch so angepaßt als hätte das Programm die Partie selbst gespielt.



Siege: Die Wichtungen der Eröffnungszüge des Siegers werden vergrößert.
Niederlagen: Die Wichtungen der Eröffnungszüge des Verlierers werden verkleinert.
Weiß: Die Wichtungen der weißen Züge werden bei einem Weißsieg vergrößert und bei einem Schwarzsieg verkleinert
Schwarz: Die Wichtungen der schwarzen Züge werden bei einem Schwarzsieg vergrößert und bei einem Weißsieg verkleinert.
Spieler: Die Wichtungen werden aus der Sicht eines Spielers (z.B. "Fritz") verändert.

Diese fünf Schalter sind beliebig kombinierbar.

© 2017 ChessBase

3.4.14 Maximale Größe des Positionsbaums

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.

3.4.15 Partie aus Buch löschen

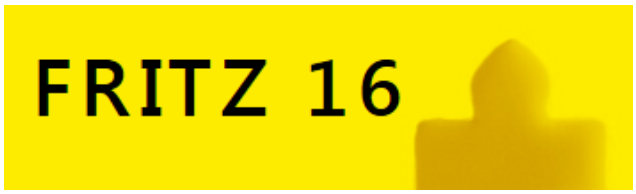
Wie lösche ich einzelne Partien aus einem Eröffnungsbuch?

Ein Eröffnungsbuch wird aus importierten Partien generiert. Bei vielen Zügen wird einfach in dem Baumformat die Information gespeichert, in wie vielen Partien dieser Zug vorkam.

Beispiel 1.e4. Zu diesem Zug wird im Baum die Information über die Anzahl der Partien und die statistische Gewinnwahrscheinlichkeit auf der Basis der importierten Partien gespeichert. Aus diesem Grund ist es nicht möglich, aus dem Positionsbaum einzelne Partien zu löschen.

Sie können einzelne Züge aus dem Positionsbaum löschen, aber keine bestimmten Partien.

3.5 Datenbank



Partie spielen
Spielstufen
Hilfestellungen während der Partie
Fenster anordnen
Partie aus Datenbank nachspielen
Partie analysieren lassen
Let`s Check
Engine Cloud
Freundschaftspartien
Wertungspartien
Web Apps

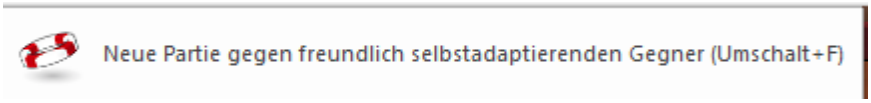
Weitere Informationen zu ***Fritz 16*** und allen Zusatzprodukten finden Sie im Internet unter www.chessbase.de

Klick auf ***Fritz*** (oder Leertaste) öffnet das Schachprogramm mit den klassischen Menüs.

© 2017 ChessBase



Klicken Sie auf "*Freund-Modus*", um direkt eine Partie zu spielen.



Mit Klick auf "***Playchess.com***" (oder Enter-Taste) spielen Sie online Schach oder Kiebitzen bei Meisterturnieren.

© 2017 ChessBase



Klick auf "***Datenbank***" öffnet die mitgelieferte Partiendatenbank. Dort können Sie Partien suchen und per Doppelklick laden.



Die farbigen Schalter rechts führen zu den ChessBase Web Apps.

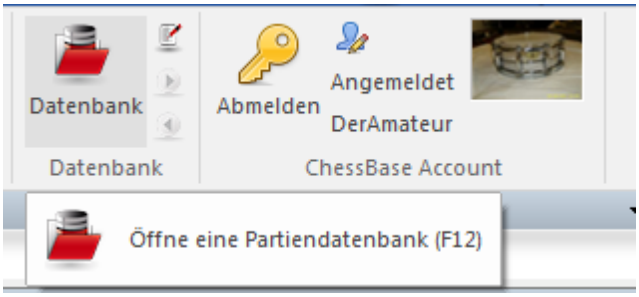
Klicken Sie auf Playchess.com, um einen ChessBase Account anzulegen. Wenn Sie diesen mit der Seriennummer freischalten, die Sie mit diesem Programm erhalten haben, ist er für alle Web-Apps gültig.

© 2017 ChessBase

Die ChessBase Web Apps laufen auch auf Ihrem Smartphone. Nutzen Sie Ihren Account, um unterwegs Taktik zu trainieren, oder Ihre Eröffnungen auswendig zu lernen.

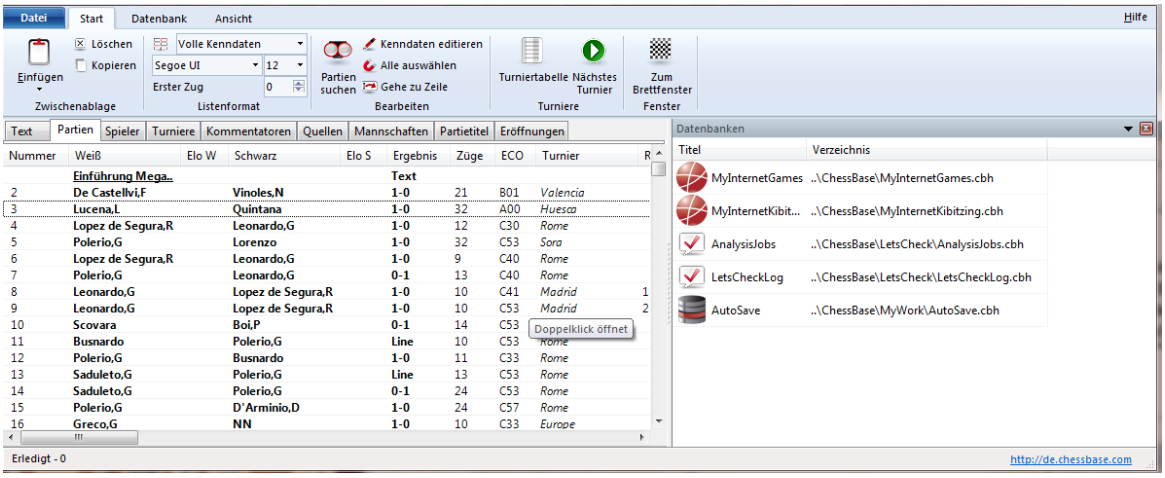
3.5.1 Partien aus Datenbank nachspielen

Öffnen Sie das Datenbankfenster: *Start -Datenbank*.



Wählen Sie die große Datenbank aus. Diese ist nach der Installation voreingestellt, falls Sie die DVD im Laufwerk liegen haben. Wenn nicht, legen Sie die DVD ein und öffnen Sie über *Menü Datei - Öffnen - Datenbank öffnen* die Datenbank im Verzeichnis DATABASE auf Ihrer Produkt -DVD.

Es erscheint die Partienliste. Per Doppelklick können Sie nun eine Partie laden, was zum Brettfenster zurückführt. Mit den Pfeiltasten links - rechts spielen Sie nun die Partie nach. Klick in die Notation springt zu einem beliebigen Zug.



Wenn Sie bestimmte Partien in der Datenbank suchen, rufen Sie Partien suchen auf.

Hinweis: Es wird dringend empfohlen, alle Datenbanken und Bücher unter dem dafür vorgegebenen Standardpfad *'Eigene Dateien\ChessBase'* zu installieren, da Windows sonst versucht, nach jedem Programmende die großen Datenbanken per Systemwiederherstellung zu sichern.

Datenbankbrowser ...

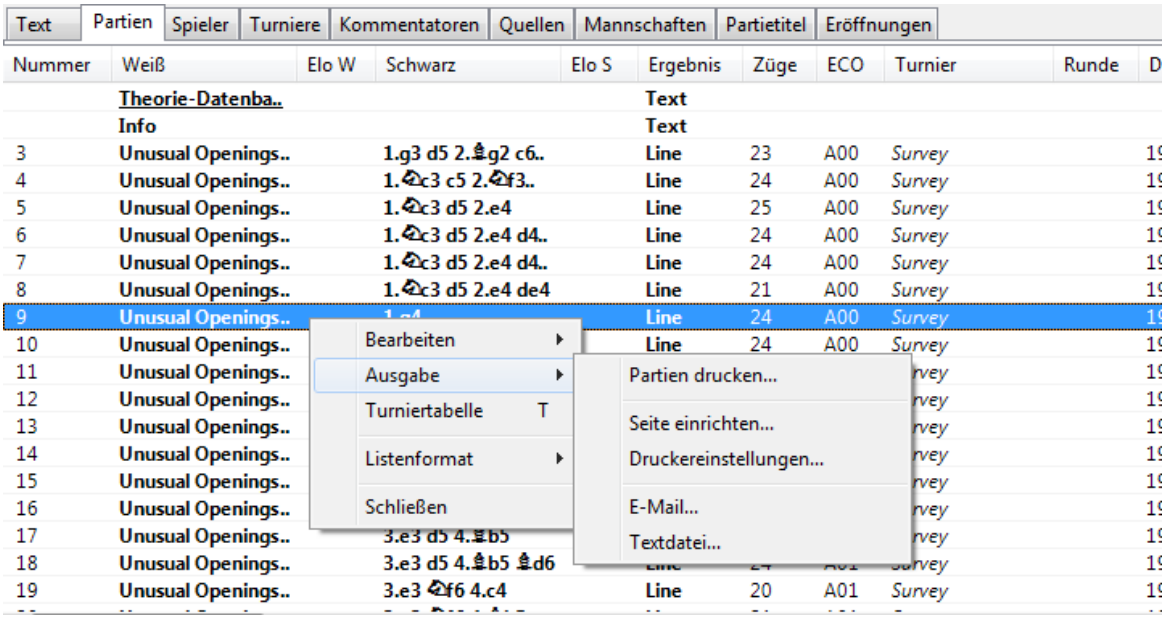
© 2017 ChessBase

3.5.2 Partienliste

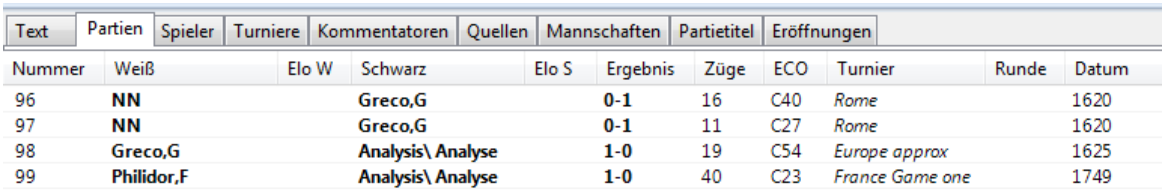
Das Listenfenster besitzt unterschiedliche Reiter für die Inhaltsverzeichnisse der Datenbank.

Siehe auch Themenklassifikation .....

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.



Via dieser Indizes haben Sie schnellen Zugriff auf Informationen aus einer Datenbank. Via "*Spieler*" starten SIe z.B. den Index mit den erfassten Spielern einer Datenbank.



- 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

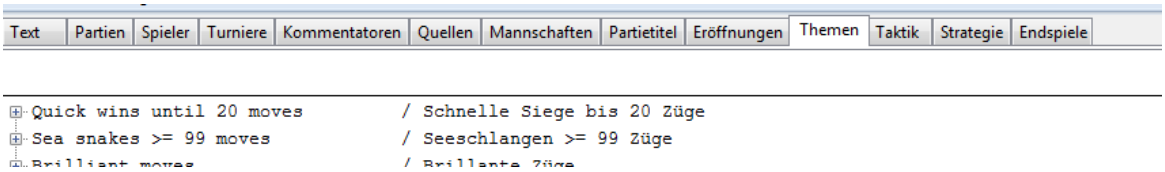
© 2017 ChessBase

- Quellen Quellenverzeichnis
- Mannschaften ZUgriff auf den Index mit Mannschaftsergebnissen
- Partietitel Mit Hilfe eigener Texte kann man schnell auf bestimmte Partiemotive zugreifen.
- Eröffnungen Eröffnungsschlüssel

3.5.3 Themenklassifikation

Die Schlüssel *Themen*, *Strategie*, *Taktik* und *Endspiele* im Listenfenster sind sogenannte Themenschlüssel.

Diese werden in der Partienliste optional angezeigt.

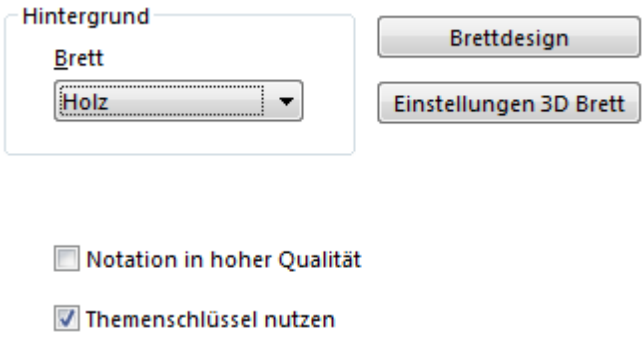


- **Themen**: Allgemeine Eigenschaften von Partien wie z.B. bestimmte Kommentierungen, enthaltene Trainingsfragen, etc.
- **Taktik:** Taktische Motive wie Opfereinschläge am Königsflügel.
- **Strategie:** Strategische Motive wie Bauernstrukturen.
- **Endspiel:** Eine umfassende, systematische Endspielklassifikation aller enthaltenen Partien.

Über die Klassifikation haben Sie Zugriff auf Partien aus der geladenen Datenbank, die entsprechende Partien enthalten.

Sie können die Tabs unter Menü *Optionen- Design* ein - oder ausschalten.

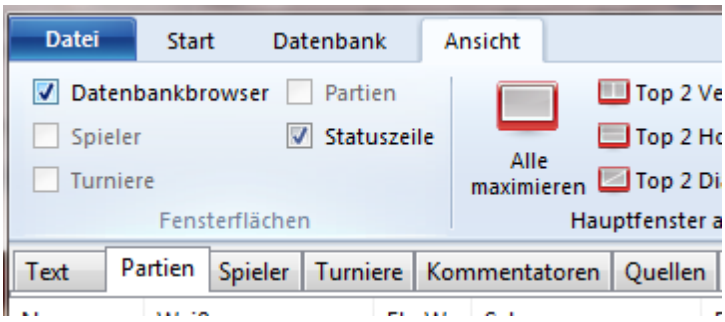
© 2017 ChessBase

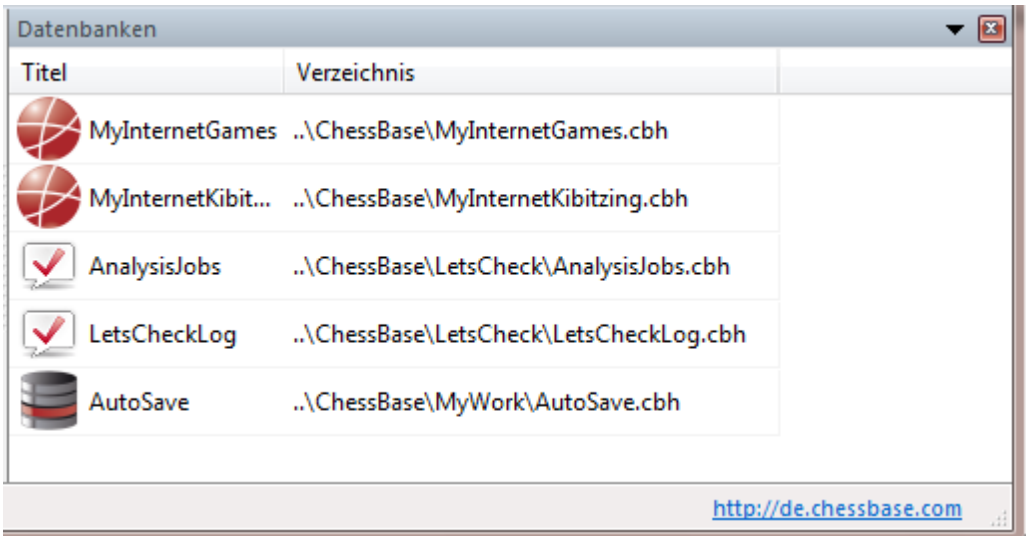


3.5.4 Datenbankbrowser

Im Datenbankfenster ist ein Vorschaufenster für Datenbanken integriert. Hier werden Datenbanken angezeigt, die von uns käuflich (z.B. als Download) erworben wurden.

Den Datenbank aktiviert man unter *Ansicht - Datenbank Browser*.





Per Rechtsklick können Sie die Darstellung des Vorschaufensters anpassen. Besonders informativ ist die Ansicht "*Details*", die z.B. auch konkrete Information zum Speicherort

© 2017 ChessBase

auf der Festplatte bietet.

Ein Klick auf ein Datenbanksymbol zeigt im linken Fenster die Partienliste des Programms. Hier können Sie per Doppelklick die gewünschte Partie in das Brettfenster laden.

Hinweis: Der Browser berücksichtigt nur Datenbanken, die unter dem Standardpfad/ Benutzerverzeichnis zur Speicherung von Datenbanken gespeichert wurden.

Dies soll vor allem Einsteigern das Handling mit Datenbanken erleichtern.

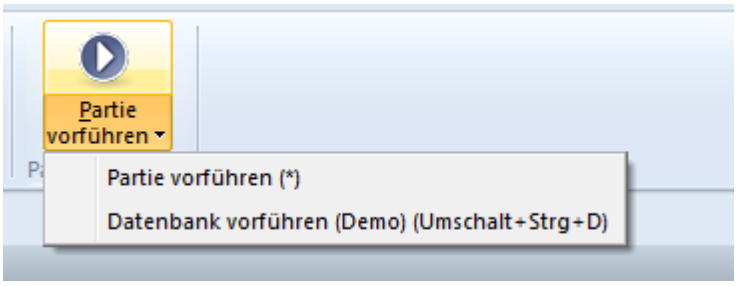
Tipp: Falls Sie Ihre eigenen Datenbanken ebenfalls über den Datenbankbrowser nutzen wollen, kopieren Sie die Datenbanken in das Standardverzeichnis. In der Abbildung sehen Sie, dass die Datenbanken in das Unterverzeichnis Eigene Dokumente/ ChessBase/Shop kopiert wurden.

Jetzt ist der direkte Zugriff via Datenbankbrowser möglich.

3.5.5 Partien vorführen

Das Programm bietet die Möglichkeit, eine oder mehrere ausgewählte Partien automatisch auf dem Bildschirm vorzuführen.

Laden Sie dazu eine Partie aus einer beliebigen Datenbank in das Brettfenster.



Starten Sie die automatische Vorführung im Brettfenster. In dem Dialog "Partie vorführen" kann man die Abspielgeschwindigkeit über den Schiebeschalter einstellen, die Vorführung anhalten oder stoppen.

Alternativ können Sie mehrere Partien aus einer beliebigen Datenbank automatisch vorführen.

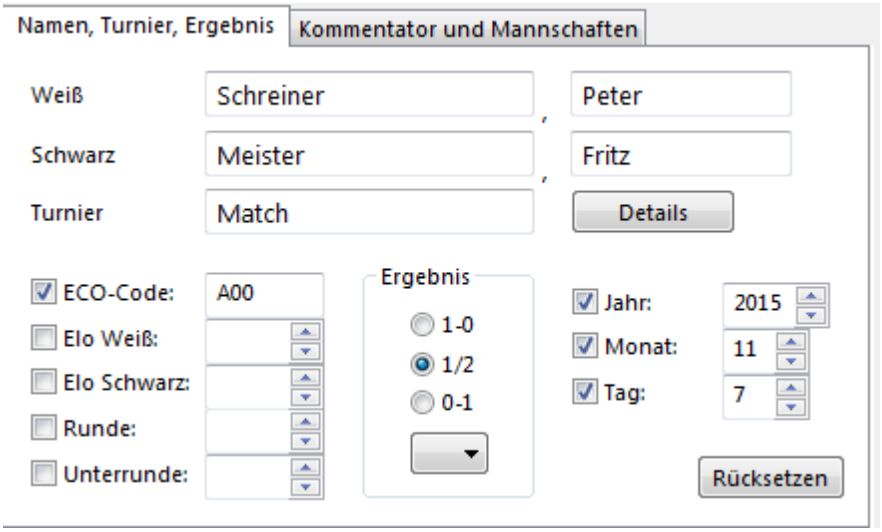
3.5.6 Partie speichern

Eine gespeicherte Partie wird immer an das Ende einer Datenbank angehängt. In der Partienliste des Datenbankfensters erscheint sie am Schluß. Im Datenbankfenster finden Sie komplexe Funktionen zum Bearbeiten von Datenbanken.

© 2017 ChessBase

Hinweis: Innerhalb des Programms wurde die Vorgehensweise zum Speichern und Ersetzen von existierenden Partienotationen geändert und an die existierenden Windows Standards angepasst!

Nach Aufruf von ***Menü Datei - Speichern - Partie speichern*** folgt ein Dialog zur Eingabe der Partiekenndaten:



Weiß, Schwarz: Vor- und Nachnamen der Weiß- und Schwarzspieler.

Turnier: Titel der Veranstaltung, in der die Partie gespielt wurde.

Kommentator: Ein eventueller Kommentator.

ECO-Code: Das Eröffnungskürzel nach dem ECO-System.

ELO Weiß, Schwarz: Die (optionalen) Elozahlen der Spieler zum Zeitpunkt der Partie.

Runde: Die Runde des Turniers in der die Partie gespielt wurde.

Unterrunde: Bei mehrrundigen Turnieren die Unterrunde. Kann auch für Brettrang bei Mannschaftskämpfen verwendet werden.

Ergebnis: 1-0 = Weiß gewinnt, 1/2 - 1/2 = Remis, 0-1 = Schwarz gewinnt. Wenn es sich um ein Partiefragment handelt, kann ein Bewertungssymbol eingegeben werden.

Jahr, Monat, Tag: Das optionale Datum. Falls nicht bekannt, können Monat und/oder Tag weggelassen werden.

Kommentator und Mannschaften: Kommentator der Partie, Mannschaft Weiß, Mannschaft Schwarz, Quelle. Sie können in diesem Dialog weitere Details zu der Veranstaltung, z.B. einem Mannschaftskampf, festlegen. Die Information wird in der Datenbank gespeichert.

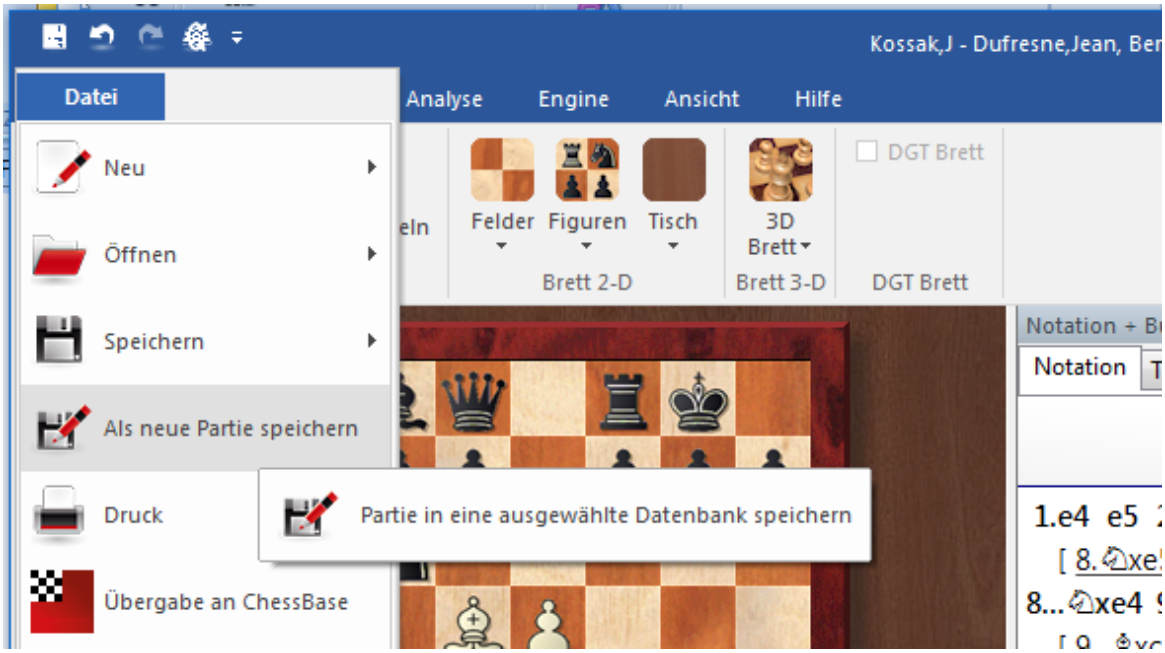
© 2017 ChessBase

3.5.7 Details Speichern von Partien

Innerhalb des Programms wurde die Vorgehensweise zum Speichern und Ersetzen von existierenden Partienotationen geändert und an die existierenden Windows Standards angepasst.

In den früheren Programmversionen gab es den Eintrag „***Partie ersetzen***". Damit wurde eine bereits vorhandene und im Brettfenster geänderte Partienotation (z.B. durch das Einfügen von Varianten oder Kommentaren) innerhalb der Datenbank mit der geänderten Fassung überschrieben. Der Eintrag „ *Partie speichern* " führte dazu, dass die betreffende Partie immer an das Ende der Datenbank angefügt wurde.

Bei allen aktuellen Windows Programmen, z.B. Textverarbeitungen oder Grafikanwendungen, ist es Standard, dass man die geänderte Fassung an der gleichen Stelle abspeichert. Die erweiterte Notation wird also nicht mehr ersetzt, sondern gespeichert. Wenn man die geänderte Partienotation ganz neu speichern will, macht man das via „*Als neue Partie speichern* ".

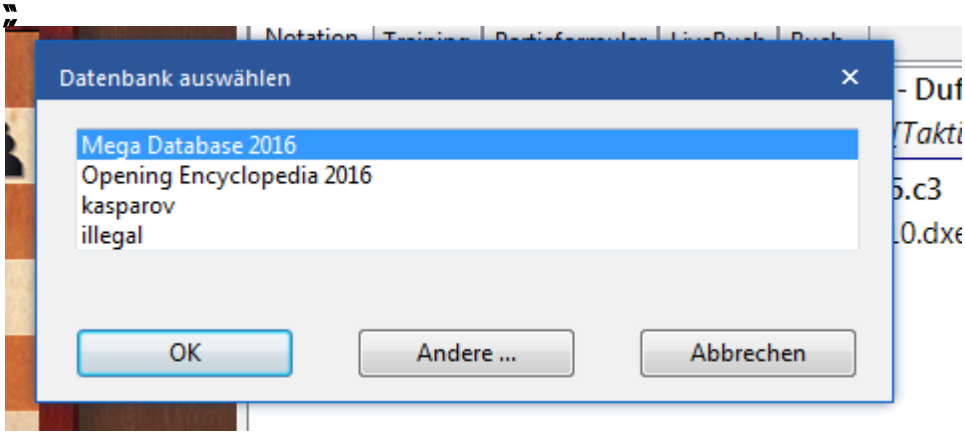


Genau diese Vorgehensweise wird jetzt auch bei unseren Schachprogrammen benutzt.

Wählt man im Dateimenü die Funktion „*Als Neue Partie speichern*", kann man die Partienotation in einer beliebig auswählbaren Datenbank speichern.

An dieser Stelle bietet das Programm eine weitere Verbesserung gegenüber den früheren Programmversionen. Es wird ein Dateidialog mit den zuletzt genutzten Datenbanken angezeigt, in dem man direkt eine Datenbank zur Speicherung auswählen kann.

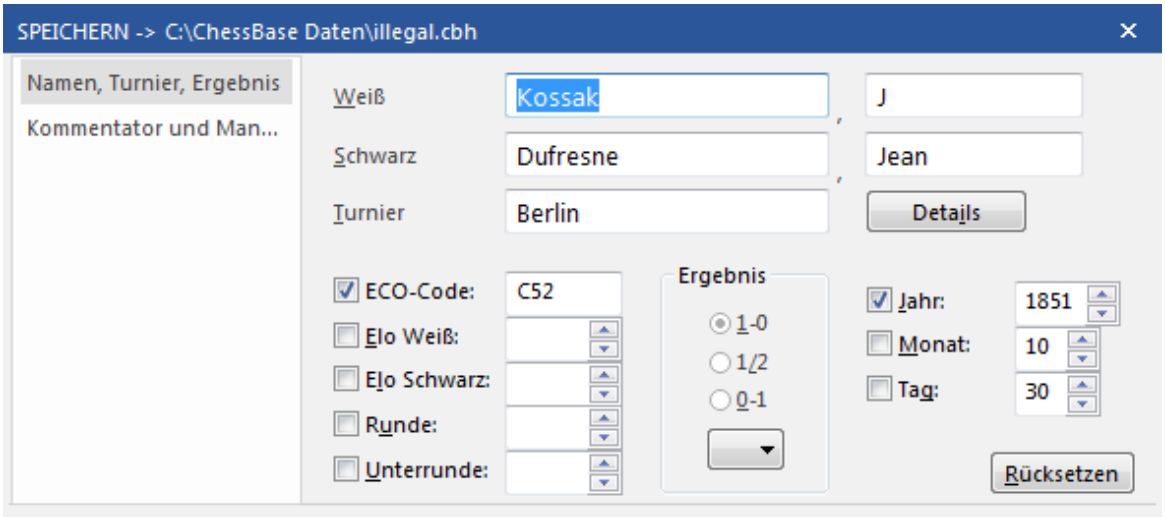
© 2017 ChessBase



Sollte die gewünschte Datenbank nicht aufgelistet sein, führt ein Klick auf den Eintrag „ ***Andere*** " zum Ziel.

Damit wird der Dateiauswahldialog von Windows gestartet und Sie können darüber zu dem Verzeichnis und der Datenbank navigieren, in der abgespeichert werden soll.

Geben Sie nun in dem Dialog Partiedaten die Daten zur Partie ein.



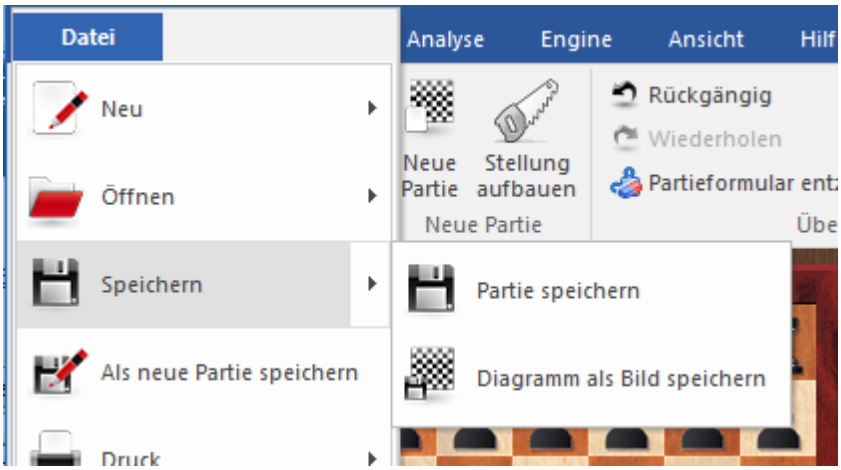
Hinweis: In der Titelzeile des Dialogs wird die *Zieldatenbank* namentlich angezeigt!

Wenn Sie also eine existierende Partienotation mit einer neuen Kommentierung erweitern (z.B. einem Diagramm) und diese an der gleichen Stelle innerhalb der Datenbank speichern wollen, wählen Sie den Eintrag ***Speichern*** .

Die zweite Anwendungssituation sieht so aus, daß der Anwender eine bereits gespeicherte Partie mit neuen Kommentaren und Varianten ergänzt und mit dieser neuen Version überschreiben/ersetzen will. Schneller als über das Dateimenü geht das übrigens mit der Tastenkombination STRG-S. Diese Vorgehensweise entspricht dem Ersetzen in früheren Programmversionen. Sowohl im Mouseover als auch in der Titelzeile des eingeblendeten Speicherdialog wird auf die Funktion *Ersetzen* und die entsprechende Zieldatenbank hingewiesen.

© 2017 ChessBase

Wählen Sie im Dateimenü *Speichern* *Partie speichern*.



Zusammenfassung

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 Partieeintrag zu speichern, ist folgende Vorgehensweise notwendig. -> ***Menü Datei*** ***Als neue Partie speichern***".

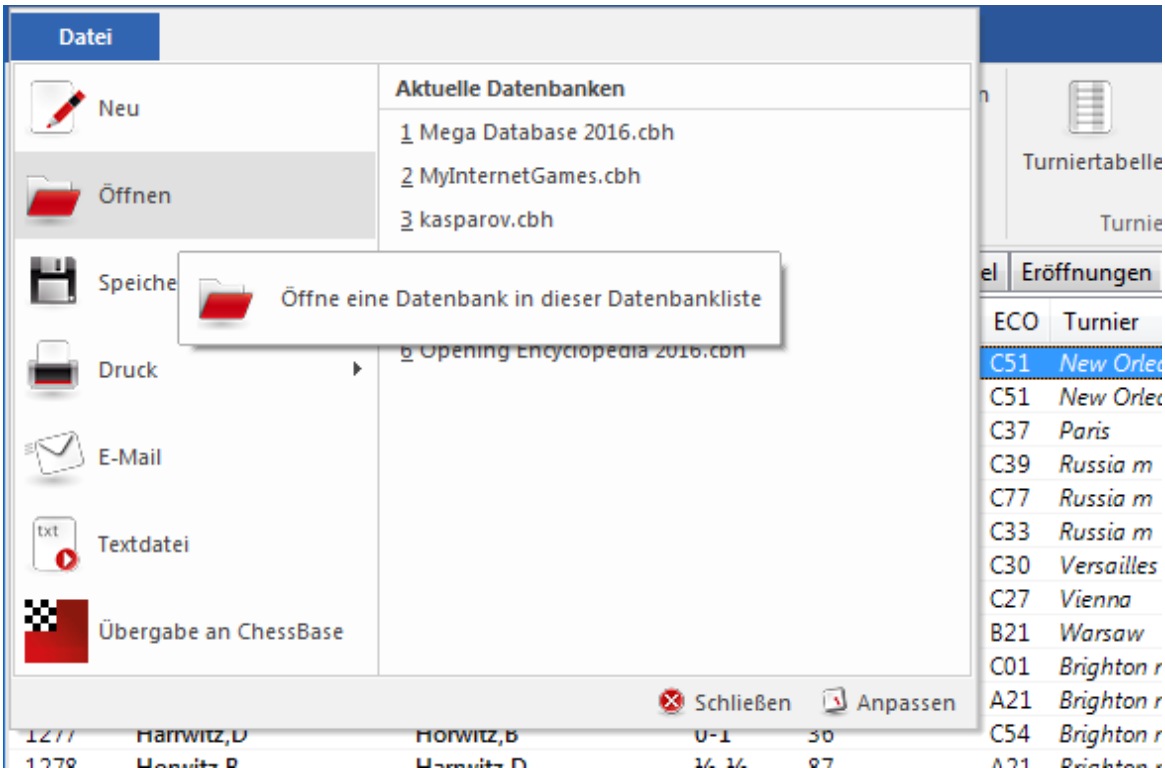
Anmerkung

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 Partieeintrag/Position ersetzen. Dies wird nicht funktionieren, weil nach der Modifikation die Verbindung zur geladenen Positon 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.

© 2017 ChessBase

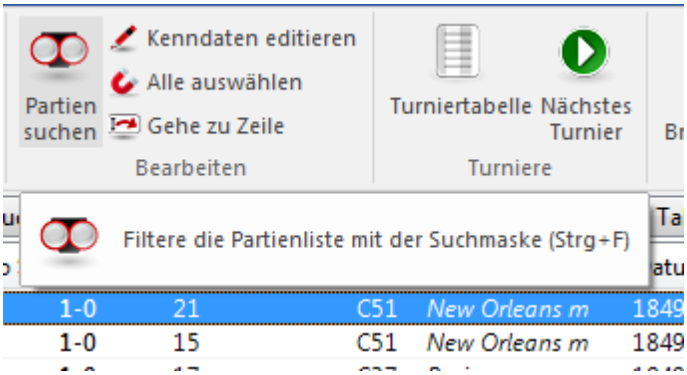
3.5.8 Datenbankfenster

Für das Datenbankfenster existiert ein eigenes Hauptfenster. Es wird über Menü *Start - Datenbank* gestartet



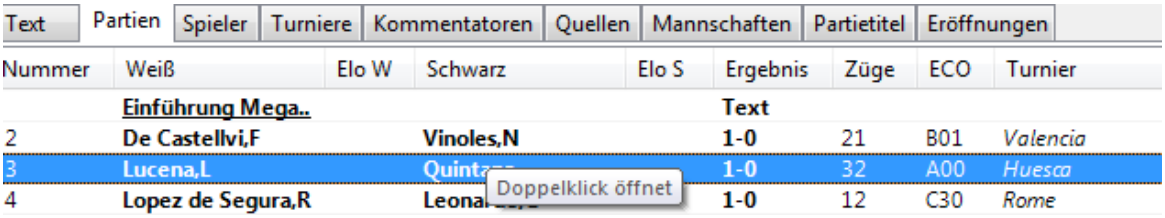
Im Datenbankfenster finden Sie alle Funktionen, die mit Abruf, Erweiterung und Pflege von Datenbanken zu tun haben.

Verwenden Sie *Menü Datei - Öffnen - Datenbank*, um eine Datenbank zu öffnen. Nach dem Öffnen erscheint die Partienliste. Hier können mit Menü *Start - Partien suchen - Partien filtern* Partien nach vielfältigen Suchkritieren ausgefiltert werden.



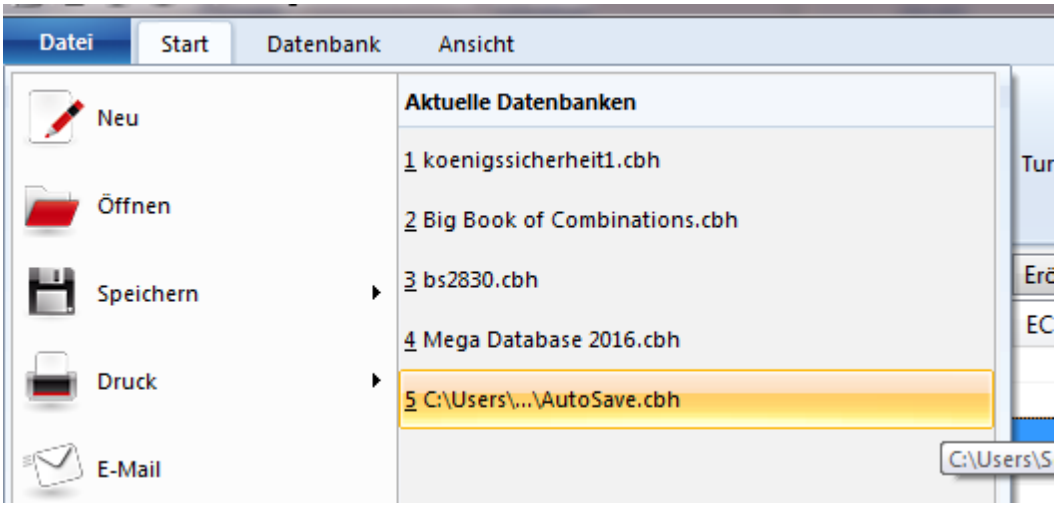
Zu einer Datenbank werden bis zu neun optionale Indexdateien verwaltet.

© 2017 ChessBase



- *Text:* Zeigt Datenbanktexte an, falls vorhanden
- *Partien*: Zeigt die Partienliste der geöffneten Datenbank an.
- *Spieler*: Zugriff auf den Spielerindex
- Turniere: Zugriff auf den Turnierindex
- Kommentatoren - Kommentatorenverzeichnis
- Quellen - Quellenverzeichnis
- Mannschaften - Zugriff auf gespeicherte Mannschaftskämpfe
- Partietitel - Mit Hilfe eigener Texte kann man schnell auf bestimmte Partiemotive zugreifen.
- Eröffnungen - Partienzugriff via Eröffnungsschlüssel

Tipp: Im *Menü Datei* finden Sie die zuletzt benutzten Datenbanken in einer Liste. Sie können über dieses Menü schnell auf die zuletzt bearbeiteten Datenbanken zugreifen.



3.5.9 Autosave-Datenbank

Das Programm speichert alle gegen eine Engine gespielten Partien automatisch in der Autosave-Datenbank. Diese finden Sie voreingestellt im Benutzerverzeichnis unter C:\Eigene Dateien\ChessBase\Autosave, wenn Sie nicht bei der Installation ein anderes Zielverzeichnis für Datenbanken angegeben haben.

Die Autosave-Datenbank ist immer in der Auswahlliste für Datenbanken im Datenbankfenster enthalten.

Hinweis: Partien, die Sie auf dem Schachserver gegen menschliche Kontrahenten gespielt haben, finden Sie in der Datenbank *MyInternetGames*, die parallel zur Datenbank *Autosave* gespeichert wird.

© 2017 ChessBase

Alle Partien, die online auf dem Schachserver gespielt wurden, befinden sich in der Datenbank "*MyInternetGames*", die sich wie die Datenbank "Autosave" im Verzeichnispfad "C:/Eigene Dateien/ChessBase" befindet.

Bisher wurden sowohl Partien gegen Engines und Onlinepartien gemeinsam in der Datenbank "Autosave" automatisch gespeichert. Der Vorzug der neuen Lösung besteht darin, dass jetzt eine strikte Trennung zwischen Partien gegen Engines und Onlinepartien vorgenommen wird. Sie finden so auf Anhieb den entsprechenden Partietyp.

Sie sollten also folgende Regel beachten:

Wenn Sie den Ordner "*Autosave*" öffnen, finden Sie dort ausschliesslich Partien vor, die gegen Schachprogramme gespielt wurden.
In der Datenbank "*MyInternetGames*" finden Sie ausschliesslich Partien vor, die auf dem Schachserver gespielt wurden.

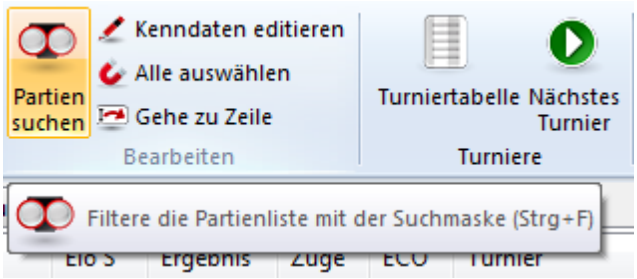
Tipp: Wenn sie auf dem Schachserver eingeloggt sind, können Sie direkt auf die Datenbank zugreifen, die Ihre Serverpartien enthält.

Unter *Mein Konto Eigene Partien* oder mit dem Hotkey STRG-L haben Sie direkt Zugriff auf die Partien, die Sie auf dem Server gespielt haben.

3.5.10 Partien filtern

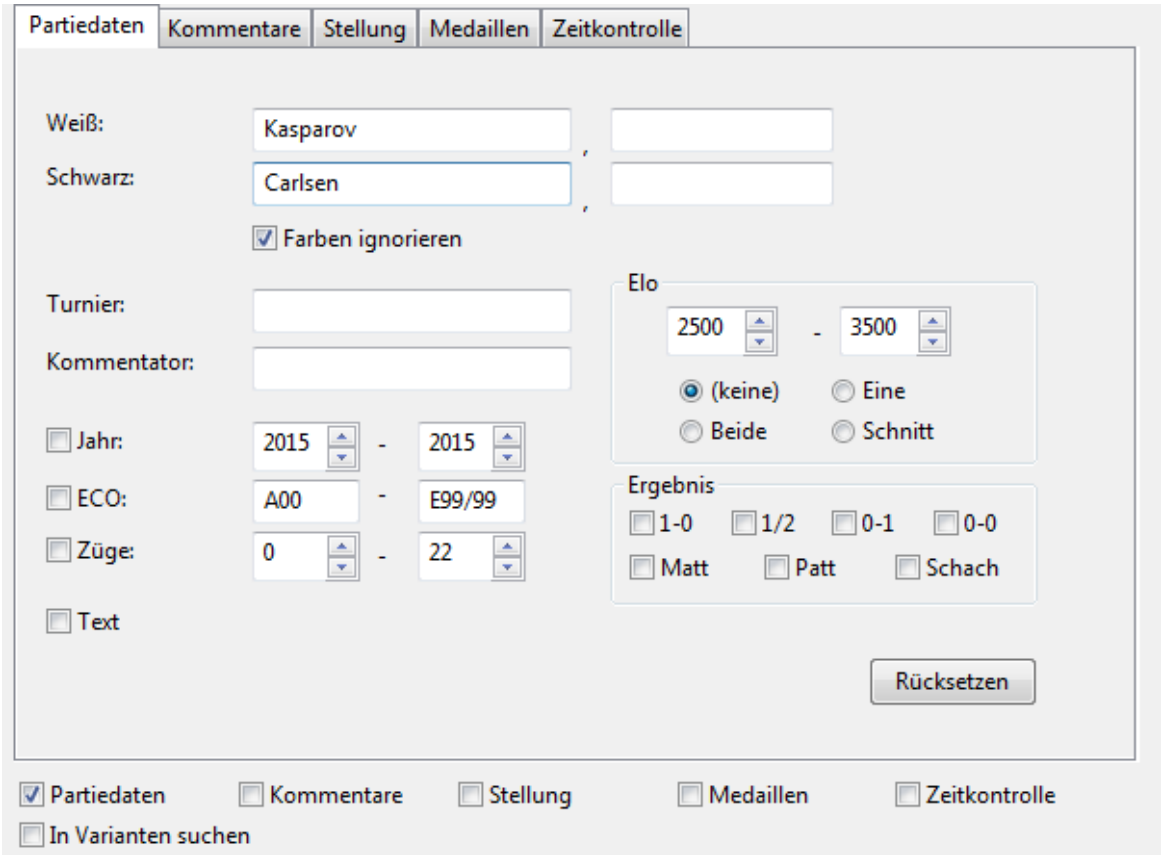
In jeder Partienliste kann ein Filter angewendet werden. Er sucht nach Partien in der Datenbank.

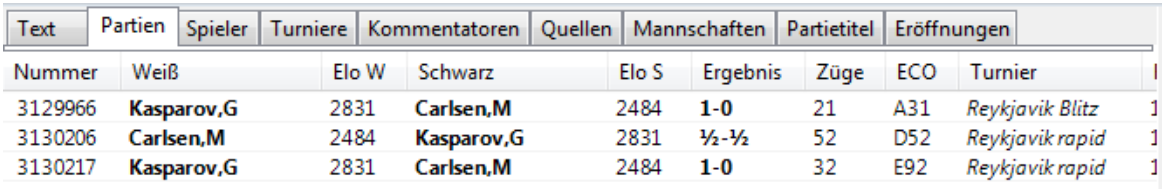
Ein Klick auf ***Partien suchen*** startet den Dialog im Datenbankfenster.



Es erscheint der folgende Dialog.

© 2017 ChessBase





Suche nach Namen, Turnier, Jahr, und anderen Partiekenndaten
Suche nach Partiekommentaren
Suche nach Stellungen und Stellungsfragmenten
Suche nach Medaillen
Suche nach Zeitkontrolle

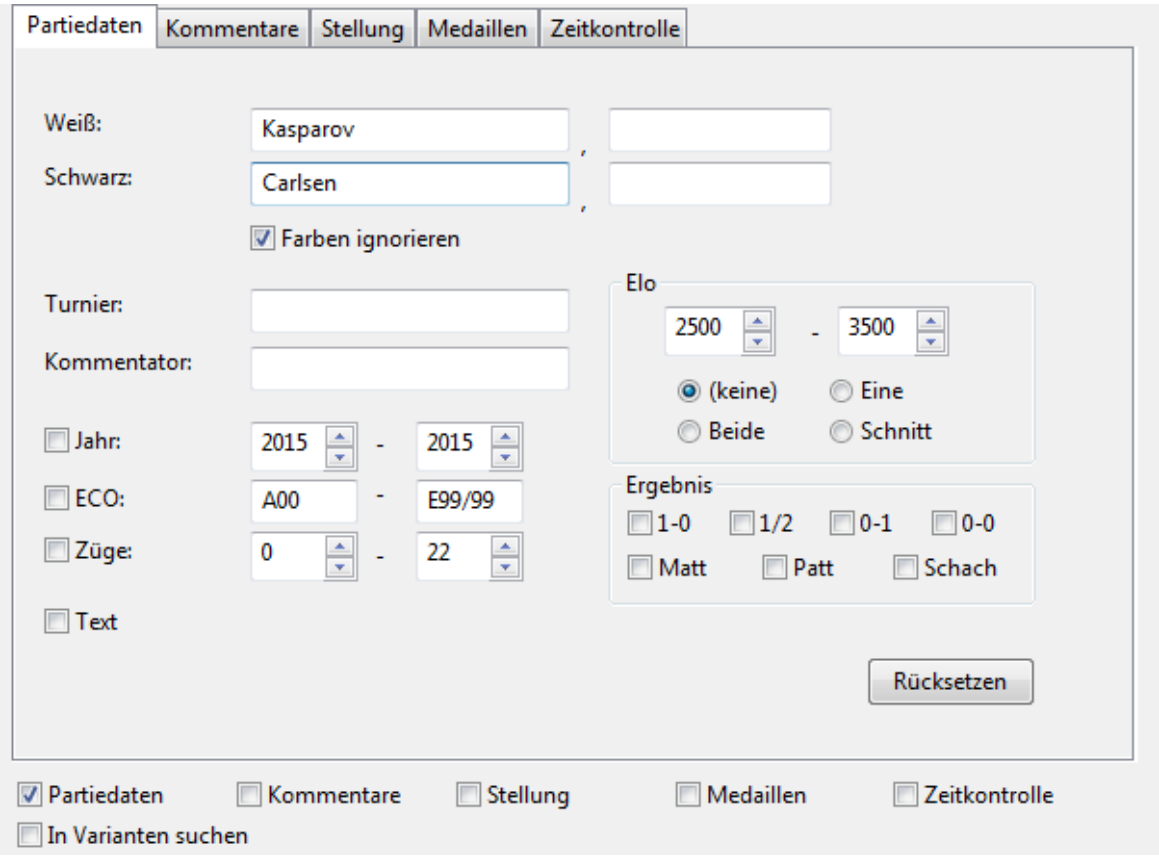
Die "*Suchmaske*" für die Filterbedingungen erreicht man auch per Tastatur: STRG-F.

3.5.11 Partien nach Namen, etc. suchen

Wenn Sie nach den Partien eines Spielers suchen, geben Sie dessen Namen, beginnend mit einem Großbuchstaben („Morozevich“) unter Weiß an. Wollen Sie nur Weiß- oder nur Schwarzpartien dieses Spielers sehen, schalten Sie Farben ignorieren aus und tragen den Suchnamen in das Weiß- oder Schwarz-Feld ein.

Partien zweier Spieler gegeneinander finden Sie durch Eintragen der Namen in das Weiß- und das Schwarz-Feld. Auch hier bestimmen Sie über Farben ignorieren, ob die Farbauswahl bei der Suche berücksichtigt wird.

© 2017 ChessBase



Turnier, Kommentator: Zur Suche nach Turnieren oder Kommentatoren geben Sie den Suchtext im betreffenden Feld ein.

Jahr: Wollen Sie Partien eines bestimmten Zeitraumes suchen, setzen Sie den Schalter "Jahr" und geben die betreffende Frist ein.

ECO: Sie können Partien nach ECO-Bereichen eingrenzen, z.B. "C43" – "C45".

Elo: Bei der Suche nach Partien von Spielern bestimmter Elo-Stärke unterscheiden Sie über das Untermenü, ob entweder der Elodurchschnitt der Gegner oder eine Zahl oder beide Zahlen im vorgegebenen Limit liegen sollen.

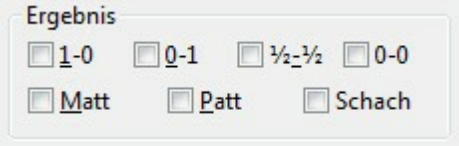
Züge: Sie können auch die Länge der Partien einschränken (z.B. alle Weißpartien von Spieler x, die 1 bis 25 Züge lang waren).

Text: Sucht Texte in der Datenbank

Elo:Filtert Partien bestimmter Elo-Spielstärke. **keine** = Filter nicht anwenden. Eine = Eine Elozahl muß im Intervall liegen. Beide = Die Elozahlen beider Spieler müssen im Intervall liegen. Schnitt = Das arithmetische Mittel der beiden Gegner muß im Intervall liegen.

Ergebnis:Findet Partien mit bestimmten Ergebnissen. Weiterhin Partien, die mit Matt, Patt oder Schach enden.

© 2017 ChessBase



Über den Schalter 0-0 kann man Partien aus der Datenbank herausfiltern, die kein Ergebnis haben.

Groß- und Kleinschreibung in der Datenbanksuche

Problem: Wenn Sie mit der Suchmaske des Programms gezielt nach bestimmten Spielern suchen, filtert das Programm nur diejenigen Einträge aus der Datenbank heraus, in denen der Gegnername mit einem Großbuchstaben beginnt. Wenn Sie Partien auf dem Schachserver spielen oder Partiedaten aus dem Internet bekommen, sind dort viele Spielernamen kleingeschrieben. Gibt es eine Möglichkeit, Spielereinträge mit einem Kleinbuchstaben aus der Datenbank herauszufiltern ?

Die Suchfunktion des Programms oder ChessBase berücksichtigt nur groß geschriebene Namen. Wenn Sie z.B. nach "*peter*" suchen, wandelt das Programm das Suchkriterium "*Peter*" um. Diese Vereinheitlichung der Schreibweisen bietet zahlreiche Vorzüge bei der Suche nach Namen.
Da sich aber z.B. in der Datenbank Autosave viele Partien mit kleingeschriebenen Einträgen befinden, muß es eine Möglichkeit geben, diese gezielt aufzuspüren.

Lösung: Setzen Sie bei der Suche ein ***** vor den Namen. Bei dem zuvor beschriebenen Beispiel muß man also in die Suchmaske einfach ***peter** eingeben.
Mit Hilfe dieses Tricks findet man zuverlässig Spielereinträge mit kleingeschriebenen Buchstaben.

3.5.12 Stellungsfragmente suchen

Mit der Suche nach Stellungsfragmenten finden Sie strategische Motive, die auf Bauernstrukturen und Figurenkonstellationen beruhen.

Suchkriterium Stellung

© 2017 ChessBase



Die Stellungsmotive umfaßt drei Bretter:

1. Das **Suchbrett**: Hier werden die Bauern und Figuren auf die Felder gesetzt, auf denen Sie in den gesuchten Stellungen stehen müssen.

2. Das **Ausschlußbrett**: Hiermit wird festgesetzt, welche Bauern und Figuren in den gesuchten Stellungen nicht auf bestimmten Feldern stehen dürfen.

3. Das **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.

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 zunächst gelöscht.

Das Symbol  bedeutet einen "Joker". Es bezeichnet eine beliebige Figur oder Bauern.

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.

© 2017 ChessBase

Die Felder "Erster", "Länge" und "Letzter" bestimmen, wann und wie lange das gesuchte Stellungsmotiv in einer Partie auf dem Brett stehen soll, sie legen also das "Zugfenster" fest.

Mit den Werten "Erster" und "Letzter" setzt man die Zugzahlen, zwischen denen das Motiv auftreten soll. Falls die betreffende Figurenkonstellation z.B. später als "Letzter Zug" erscheint, wird die Partie in der Suche ignoriert. So begrenzt man z.B. das Auftreten von strategischen Motiven auf das Mittelspiel.
Der Wert "Länge" bedeutet die minimale Zahl von aufeinanderfolgenden Halbzügen, die ein Motiv auf dem Brett stehen soll.
Der Schalter „Brett kopieren" überträgt die Stellung aus dem zuletzt aktivierten Brettfenster in Such- und Ausschlußbrett, so daß direkt nach der Brettstellung gesucht werden kann.

Beispiele für die Definition von strategischen Motiven:

a) Turm in offener c-Linie
Suchbrett: wTc1.
Auschlußbrett: weiße und schwarze Joker auf den Feldern c2-c7

b) Weißer Isolani auf d4
Suchbrett: wBd4
Ausschlußbrett: wBc2-c7,e2-e7,d5-d7

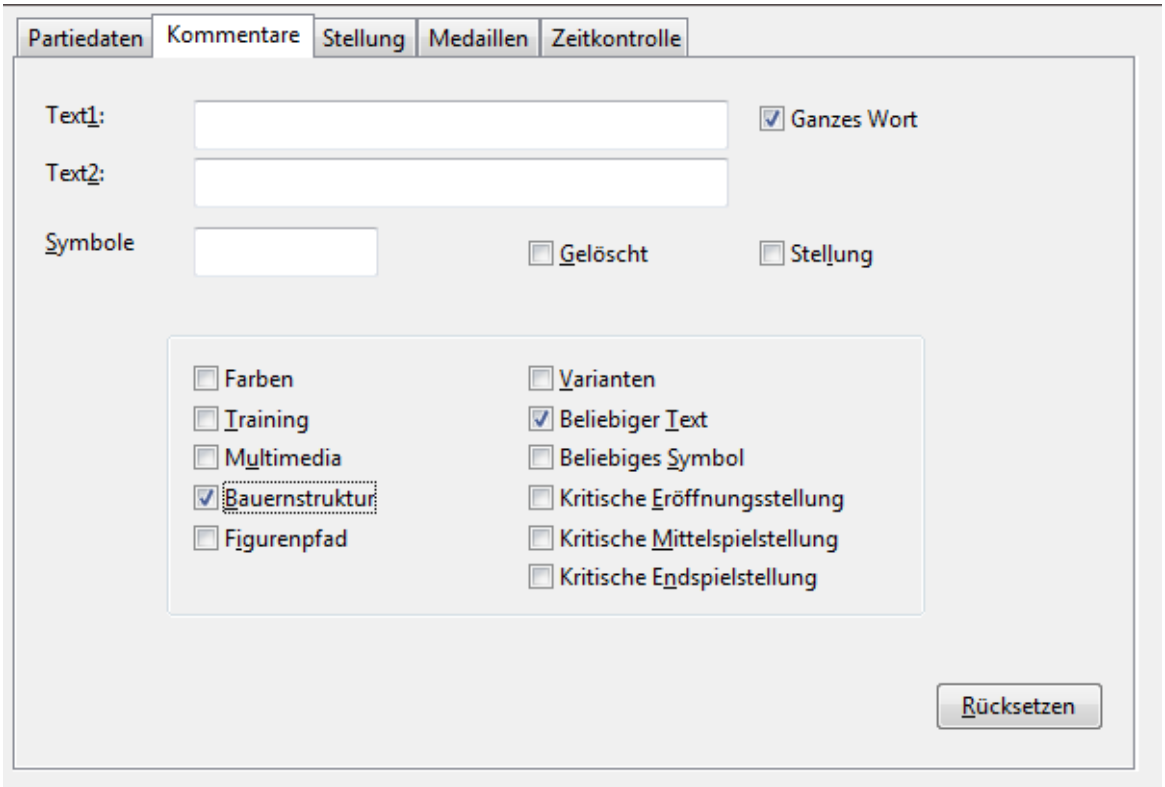
c) Weißer Freibauer auf e5
Suchbrett: wBe5
Ausschlußbrett: bBd6,d7,e6,e7,f6,f7

Stellungsfragmente können gespiegelt werden. Bei vertikaler Spiegelung werden nicht nur Läuferopfer auf h7, sondern auch auf h2 gefunden. Bei horizontaler Spiegelung entspricht der Zug Dh6 dem Zug Da6.

3.5.13 Partien nach Kommentaren suchen

Die Partien der ChessBase Magazin CD sind reichhaltig kommentiert. Viele der Kommentartypen können Sie auch mit dem Programm erzeugen, z.B. Text- oder Symbolkommentare.

© 2017 ChessBase



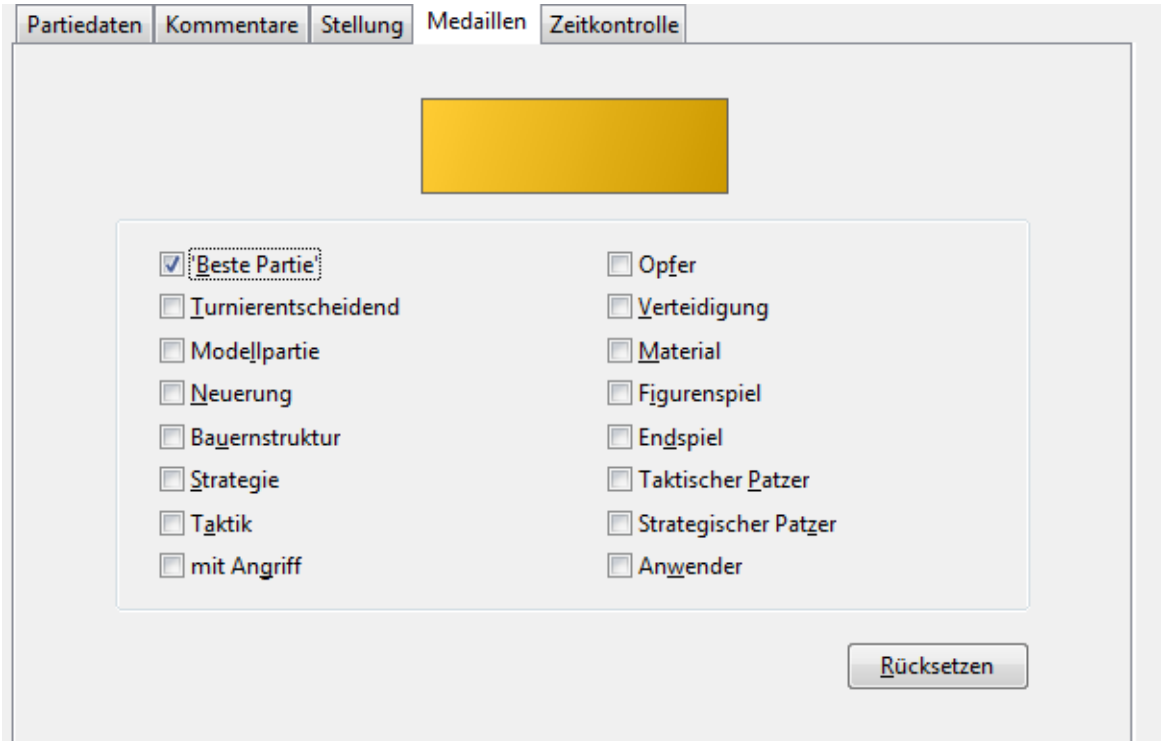
- **Text1, Text2**: Es kann nach bis zu zwei verschiedenen Textstücken gesucht werden.
- **Ganzes Wort**: Das gesuchte Textstück darf nur als einzelnes Wort auftreten, nicht als Silbe.
- **Symb**ole: Suche nach Kommentierungssymbolen. Beispiel "!" von Fritz Vollanalyse bei Kombinationen erzeugt.
- **Gelöscht**: Suche nach als gelöscht markierten Partien.
- **Stellung**: Suche nach Partien, die nicht in der Grundstellung beginnen.
- **Farben**: Suche nach Pfeilen und farbigen Feldern
- **Training**: Trainingsfragen in der Partie (z.B. von Fritz Vollanalyse erzeugt).
- **Multimedia**: Eingebettete Videos, Bilder oder Tondateien (auf ChessBase Magazin).
- **Bauernstruktur**: Verdeutlichung einer Bauernstruktur.
- **Figurenpfad**: Verdeutlichung einer außergewöhnlichen Figurenbewegung.
- **Varianten:** Partien mit Varianten.
- **Beliebiger Text**: Partien mit einem beliebigen, noch so kurzen, Textkommentar.

© 2017 ChessBase

- **Beliebige Symbole**: Partien mit beliebigen Symbolkommentaren.
- **Kritische Eröffnungsstellung**: Wichtige Stellung für die Eröffnungstheorie.
- **Kritische Mittelspielstellung**: Wendepunkt im Mittelspiel. Auch vom Programm in Enginezweikämpfen verwendet.
- **Kritische Endspielstellung**: Wendepunkt im Endspiel.

3.5.14 Partien nach Medaillen suchen

Medaillen zeichnen besondere Partien aus. Im Dialog zur Medaillensuche klicken Sie alle Medaillen an, die gefunden werden sollen. Die zu suchenden Medaillen sind dabei mit einem logischen "UND" verknüpft.



Ausgefilterte Partien müssen alle angeklickten Medaillen besitzen.



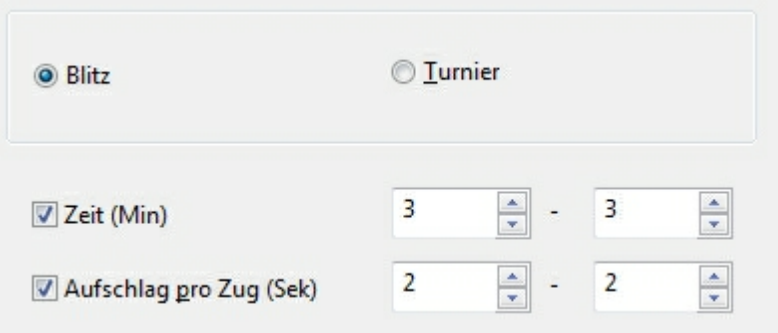
© 2017 ChessBase

3.5.15 Partien nach Zeitkontrolle suchen

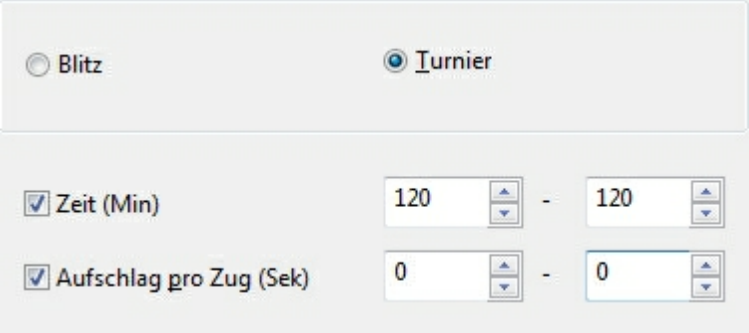
Innerhalb einer Datenbank kann gezielt nach Partien mit einer bestimmten Bedenkzeitkontrolle gesucht werden. Das Suchkriterium ***Zeitkontrolle*** kann mit den anderen Suchkriterien wie Partiedaten, Stellung u.s.w. kombiniert werden. Diese Suchhoption ist vor allem nützlich für Datenbanken mit Partien, die auf dem Server *Schach.de* gespielt wurden. Hier wird für jede Partie eine Information über das benutzte Zeitlevel übernommen und eingetragen.

Anwendungsbeispiele:
Sie möchten aus der Datenbank alle Partien herausfiltern, die mit der Einstellungen 3 Minuten pro Partie plus 2 Sekunden Aufschlag pro Zug gespielt wurden ?

Dazu nehmen Sie unter dem Tabulator Zeitkontrolle folgende Eingaben vor:



Das Programm filtert jetzt alle gespielten Partien mit dieser Zeitkontrolle aus. Man kann damit auch blitzschnell alle Bulletpartien oder Partien mit längerer Bedenkzeit aus der Datenbank herausfiltern.



Das nächste Beispiel filtert aus der Datenbank alle Partien heraus, in denen die Bedenkzeit für die komplette Partie auf zwei Stunden begrenzt war. In der MegaBase findet die Suche mit dieser Einstellung 107 Partien.

3.5.16 Suchbeschleuniger

Der Suchbeschleuniger ist eine zusätzliche Datei zu einer Partiendatenbank. Sie benötigt einigen Platz (ca. 50 Bytes pro Partie) beschleunigt dafür jedoch erheblich die Suche nach Stellungen und Stellungsfragmenten. Das Programm fragt bei neuen oder veränderten Datenbanken, ob er einen Suchbeschleuniger anlegen oder vervollständigen soll.

© 2017 ChessBase

Die Suchbeschleunigerdateien enden auf **.CBB** und **.CBO**. Sie können jederzeit per Hand gelöscht werden.

3.5.17 Suche nach Stellungen

Wechsel zum Datenbankfenster *Partien suchen - Stellung - Brett holen*.Übernimmt die aktuelle Brettstellung als Suchkriterium.



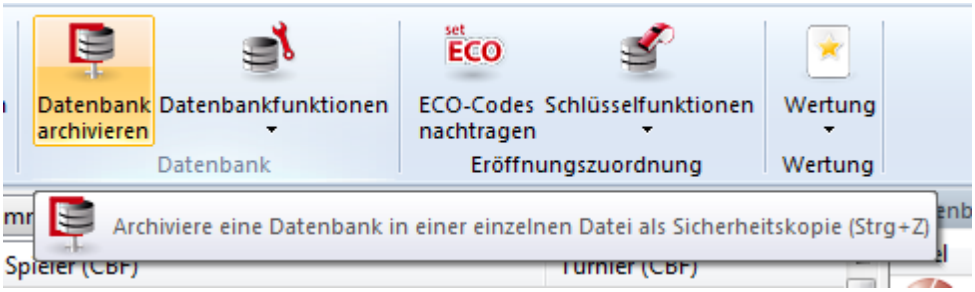
Klick auf OK führt die Suche durch und öffnet eine Liste aller Partien, die die aktuelle Brettstellung enthalten.

Die Stellungssuche auf der Datenbank kann durch Anlage eines Suchbeschleunigers beschleunigt werden. Die mitgelieferte Datenbank ist standardmäßig mit einem Suchbeschleuniger versehen.

© 2017 ChessBase

3.5.18 Datenbank archivieren

Datenbank archivieren (Klick auf Datenbank archivieren) komprimiert alle Komponenten einer Datenbank in eine einzelne Datei.



Das hat verschiedene Anwendungen:

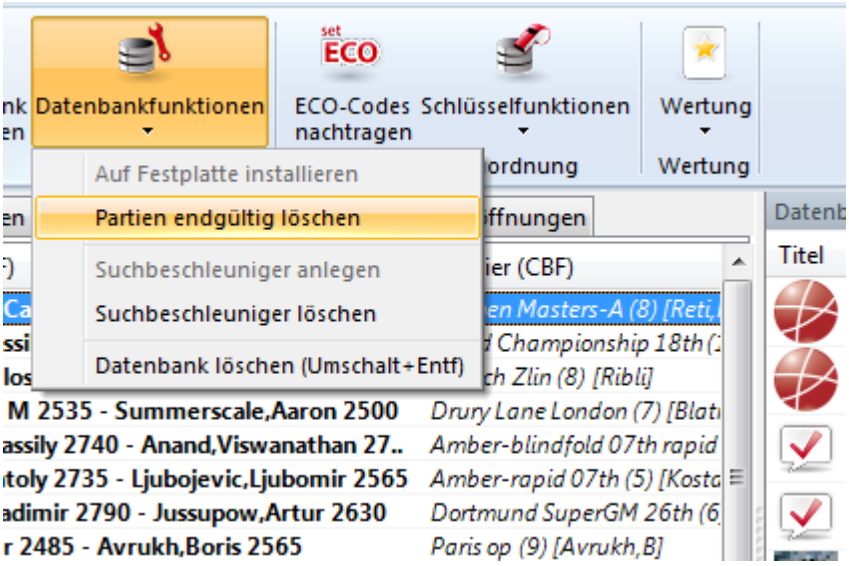
- Platzsparende Sicherheitskopie einer Datenbank..
- Partienversand per E-Mail.
- Veröffentlichen von Partien im Internet - eine Datei.

Die einzelne Archivdatei besitzt die Endung *.**CBV**.

3.5.19 Datenbank auf Festplatte kopieren

Im Lieferumfang des Programms ist eine Partiendatenbank mit vielen Meisterpartien enthalten, die sich im Verzeichnis DATABASE auf der DVD befindet. Wer an diese Datenbank neue Partien anhängen oder einfach den Zugriff beschleunigen will, kann sie auch auf die Festplatte kopieren.

Rufen Sie im Datenbankfenster *Datenbankfunktionen - Auf Festplatte installieren* auf.

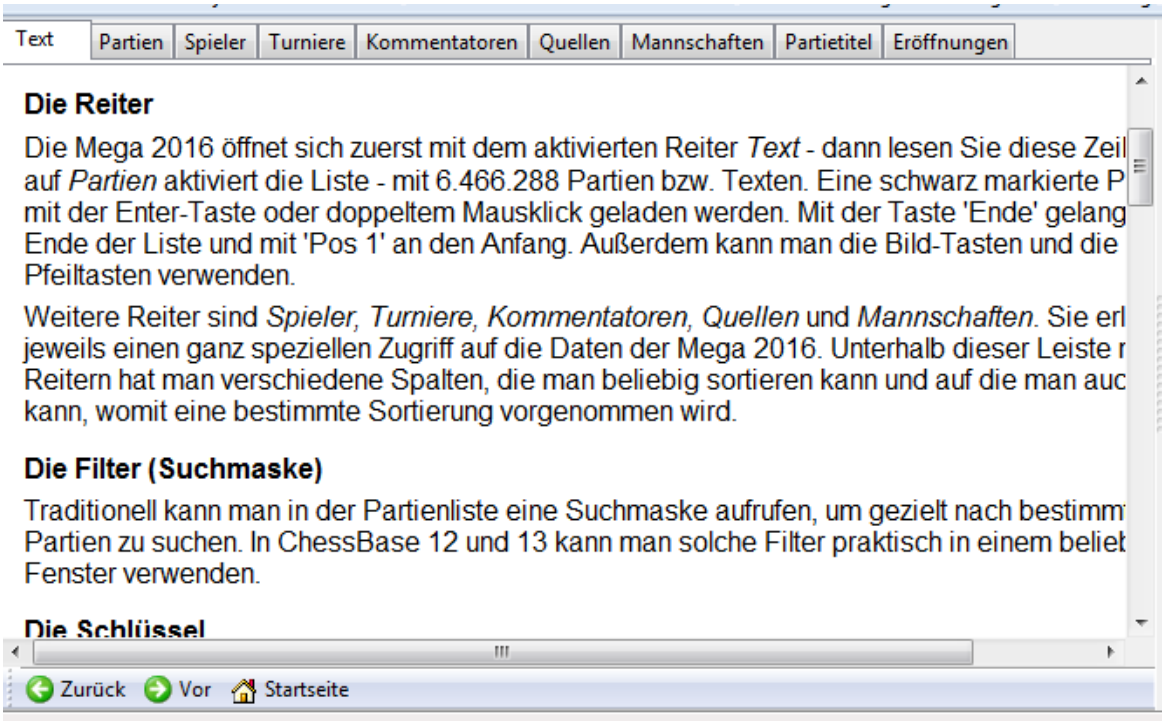


Die Funktion fragt nach einem Zielverzeichnis kopiert dann alle Komponenten der Datenbank auf Platte und öffnet schließlich die neue Version.

© 2017 ChessBase

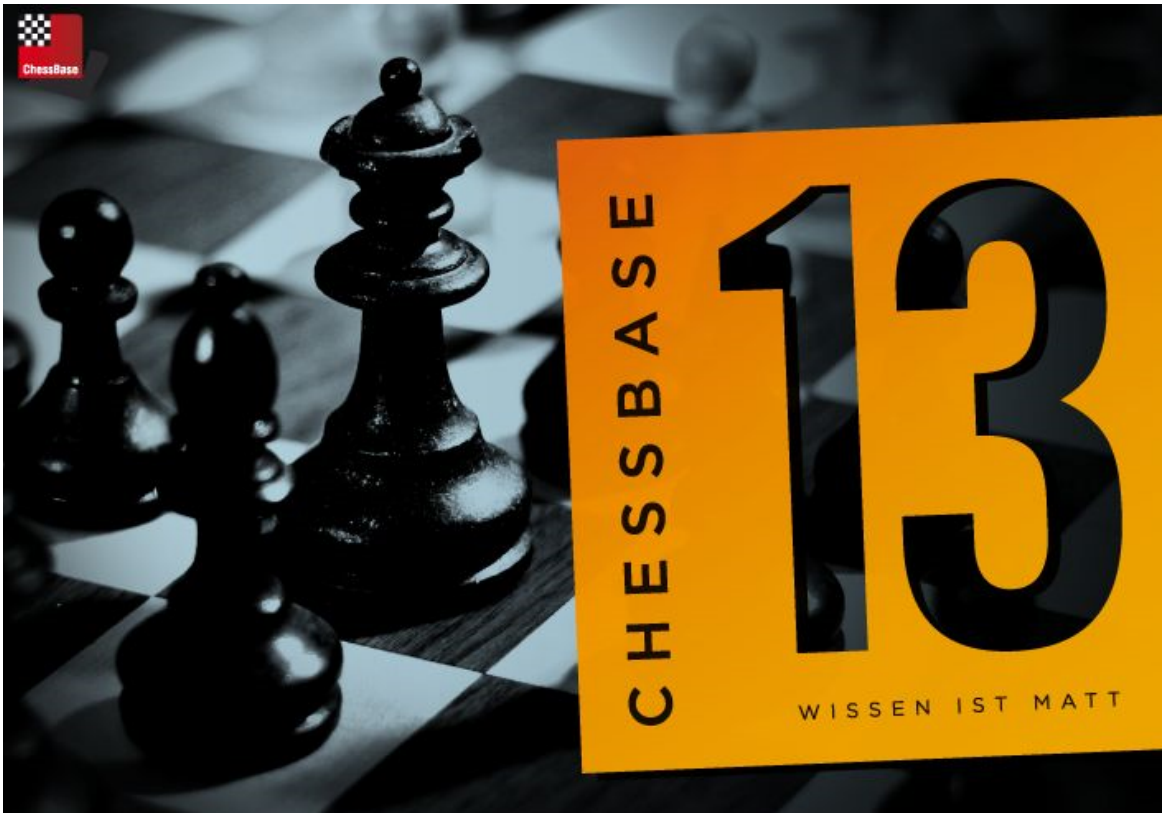
3.5.20 Texte in der Datenbank

In den Datenbanken des ChessBase Magazins sind Texte gespeichert, die Schachdiagramme, Bilder und eingebettete Partien enthalten können. Das Programm kann diese Texte lesen. Sie erscheinen in der Partienliste durch "Text" gekennzeichnet. Führen Sie einen Doppelklick auf die Zeile in der Partienliste aus, um den Text zu lesen.



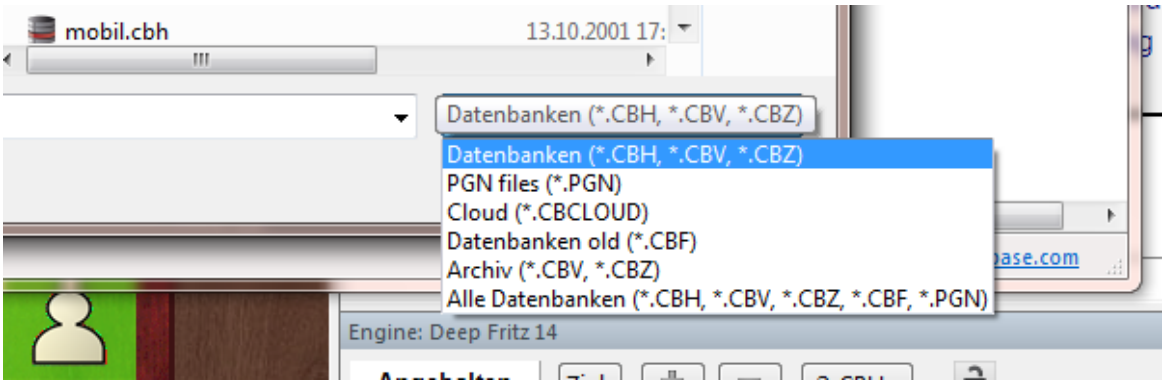
Hinweis: das Erstellen von Datenbanktexten ist ausschliesslich mit dem Datenbankprogramm *ChessBase* möglich.

© 2017 ChessBase



3.5.21 Datenbankformate

Das Programm unterstützt verschiedene Datenbankformate. Das Hauptformat, das sogenannte "**CBH-Format**" zeichnet sich durch schnelle Suchzugriffe und vielfältige Kommentierungsmöglichkeiten, einschließlich Texten und Multimediafunktionen aus.



CBF-Dateien stellen das alte ChessBase-Datenformat dar. PGN ist ein international gebräuchliches Textformat für Schachpartien, das sich im Internet zum Standard entwickelt hat und nützlich zur Kommunikation mit anderen Schachprogrammen ist.

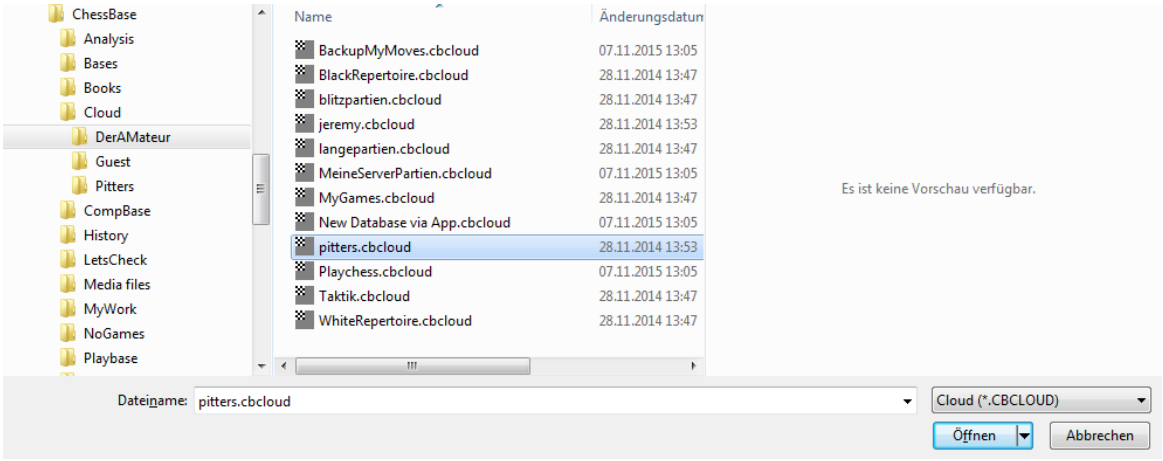
Datenbankformat mit der Dateiendung ***.cbone**. Der Vorzug dieses Datenformates

© 2017 ChessBase

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.

Neu in ChessBase 13 ist das Datenformat mit der Erweiterung ***.cbcloud**. Datenbanken mit der Erweiterung ***.cbcloud** stellen eine komplette Funktionalität hinsichtlich der Editierung und Bearbeitung zur Verfügung und es wird nun auch vom neuen Fritz unterstützt. Man kann wie mit den anderen Datenformaten Partien speichern,ersetzen, kopieren oder löschen (auch Dubletten). Suchabfragen und Sortierung der Partielisten sind ebenfalls vorgesehen.

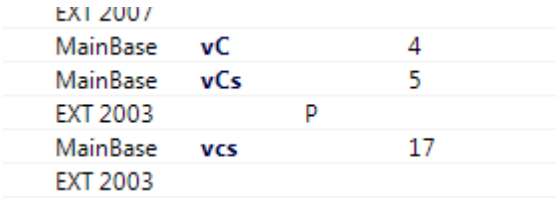
Das CBCloud-Format besteht aus nur vier Dateien. Es hat keine Index-Dateien für Spieler/Turnier, etc. Es kann alle Daten speichern wie im CBH-Format, hat jedoch wegen der fehlenden Index-Dateien weniger Zugriffsfunktionen.



PGN kann mit einem Texteditor bearbeitet werden, benötigt jedoch mindestens den siebenfachen Speicherplatz wie die CBH oder CBF-Dateien. Das Programm kann diese drei Formate lesen, schreiben und untereinander konvertieren.

3.5.22 Kürzel in der Partienliste

In den Partienlisten des Datenbankfensters finden Sie hinter vielen Partieeinträgen 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.

© 2017 ChessBase

Falls eine Datenbank kommentierte Partien enthält, werden diese in den Partienlisten mit entsprechenden Kürzeln gekennzeichnet. Dies hat nicht nur den Vorteil, daß man auf Anhieb weiß, mit welchen 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.

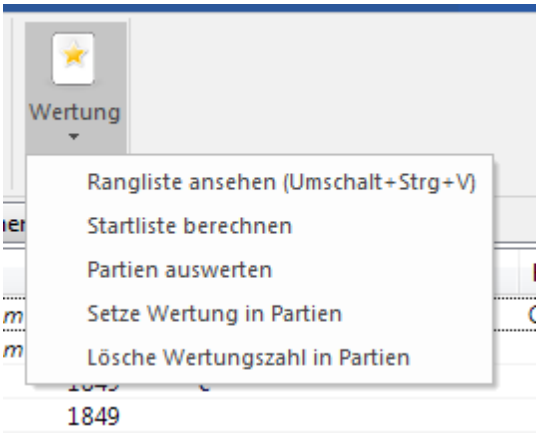
- V = Partien, die Varianten enthalten, je nach Kommentierungsumfang ein "v" oder "V".
- R = "r" oder "R" steht für Repertoire. Dabei handelt es sich umbesondrs variantenreiche Partien, z.B. Repertoirevorschläge von unterschiedlichen Autoren in den Eröffnungsdatenbanken.
- C Partien, die Textkommentare 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.

3.5.23 Elozahlen nachträglich berechnen

Das Programm bietet die Möglichkeit, Wertungszahlen nachträglich zu berechnen. Das Elosystem wurde 1970 eingeführt. Da könnte es interessant sein, nachträglich eine Wertung für Spieler zu berechnen, deren Spielerkarriere vor der Einführung des Elosystems stattgefunden hat.

Die Funktion findet man im Datenbankfenster unter Menü *Datenbank Wertung*.

© 2017 ChessBase



Wenn die Startrangliste berechnet werden soll, wird nach einer Datei gefragt (Default. elo). Diese Datei muss neu angelegt werden. Dazu klickt man auf den Button „Neu anlegen" im Dateiauswahlfenster. Alle anderen Funktionen greifen auf den Wert dieser Datei zu.

Zur Berechnung sind die folgende Schritte notwendig.

1. gewünschte Partien selektieren

2. Startrangliste berechnen

3. In dem Dialog „ Eloliste " können Sie ggf. ein Feintuning vornehmen.

4. Nachdem diese Einstellungen vom Anwender vorgenommen wurden, können Sie die Eloliste abspeichern.

5. Im nächsten Schritt können Sie nun über "Setze Wertung in Partien" die berechneten Werte übernehmen.

3.5.24 ChessBase Magazin

Alle zwei Monate erscheint die DVD des ChessBase Magazins. Sie enthält mindestens 1000 Partien aktueller vollständiger Großmeisterturniere, von denen die Mehrzahl ausführlich und verständlich (mit Text) kommentiert ist. Die Kommentatoren zählen zu den stärksten Großmeistern und bekanntesten Trainern der Welt. Die Partien des ChessBase Magazins sind das ideale Futter für das Eröffnungsbuch des Programms. Einfach alle zwei Monate die Funktion *Buch Partien importieren* und das Eröffnungswissen bleibt immer auf dem neuesten theoretischen Stand.

© 2017 ChessBase



Jedes ChessBase Magazin enthält spannende Multimedia-Berichte von aktuellen Turnieren, private Interviews mit Spielern und Videokommentare von Partien. Schauen Sie Spitzenspielern in der Analyse über die Schulter. Oder lassen Sie sich von Anand seine Partie erklären.

Mit dem Programm können Sie das ChessBase Magazin einschließlich Multimedia vollständig nutzen.

Das ChessBase Magazin ist auch als Downloadversion erhältlich.

3.5.25 Was kann ChessBase

Das Programm hat viele Funktionen der großen Schachdatenbanksoftware ChessBase geerbt. Für die Verwaltung der eigenen Partien sind die Schachdatenbankfunktionen im Programm mehr als ausreichend. Wer jedoch ernsthaft mit einer Schachdatenbank trainieren will oder einen komfortablen Umgang mit sehr großen Datenbanken sucht, ist auf das **ChessBase-Programm** angewiesen.

© 2017 ChessBase



Welche Vorzüge bietet ChessBase gegenüber Fritz ?

- Direkter Zugriff auf die riesige Onlinedatenbank und zahlreiche onlinebasierte Funktionen

- Parallele Bearbeitung von mehreren Datenbanken und Partien, bequemes Kopieren beliebig großer Partienmengen per Drag & Drop – Navigation zwischen Datenbanken im „Datenbankfenster".

- Eine Fülle von leistungsfähigen Suchfunktionen, z.B: Suche nach Materialverteilungen und Manövern. Drastische Beschleunigung des Datenbankzugriffs durch Anlegen von Suchbeschleunigern, die da Programm zwar passiv nutzt, aber selbst nicht generieren kann.

- Zugriff per Spielerindex und Turnierindex. Im Spielerindex Verknüpfung mit bebildertem, mitgeliefertem Spielerlexikon (8000 Photos).

- Eingeben und Speichern von Texten in eigenem WYSIWYG-Editor mit eingebetteten Diagrammen, Partieverweisen, Bildern, Multimedia u.v.. in eine Datenbank.

- Erzeugung von Eröffnungsreports zu einer Stellung: Vollständige automatische Beschreibung einer Eröffnungsstellung mit Auflistung der wichtigen historischen Partien, Zugempfehlung, Darstellung typischer Pläne, u.w.

© 2017 ChessBase

- Erzeugung eines Spielerdossiers: Photo, Karriere, Eröffnungsrepertoire, große Kombinationen, eigene Kommentare und Mattaufgaben.
- Automatisches Entfernen doppelter Partien.
- Sortieren von Datenbanken.
- Aufbereitung von Partienmengen auf dem „Klemmbrett"
- Fernschachverwaltung mit Druck von Fernschachpostkarten oder Briefen.
- Eine Fülle von Druckfunktionen, z.B. Repertoiredruck – Ausdruck von Variantenbäumen im Stil der Schachenzyklopädie.
- Schnelle Erstellung von Bulletins durch Übergabe von Notation und Diagrammen in der Windows-Zwischenablage. Erzeugung von formatierten RTF-Dateien mit Diagrammen.
- Verwaltung von Themenschlüsseln: Zugriff auf die Datenbank über strategische und taktische Motive. Themenschlüssel werden mitgeliefert und können selbst verändert werden.
- Zugriff per Endspielindex.
- Kopieren von Variantenästen zwischen Partien per Drag & Drop.
- Eingabe von gesprochenen Multimediakommentaren.
- Eingabe von Trainingskommentaren.
- Umfangreiche statistische Auswertungen. z.B. Spielerstatistik: Erfolgreichste Turniere, Eröffnungsprofil, Angstgegner, etc.
- Integritätstest für defekte Datenbanken.
- Leichtes globales Verändern von Partiedaten: Schnelle Vereinheitlichung von Spielernamen und Turnierbezeichnungen.
- Eine im Funktionsumfang eingeschränkte Version von ChessBase befindet sich auf jeder aktuellen DVD des ChessBase Magazins.

3.5.26 Verzeichnisse einer Datenbank

3.5.26.1 Datenbanktext

ChessBase speichert in einer Datenbank Partien und/oder Texte. Die Texte werden mit dem integrierten Editor von ChessBase 13 geschrieben.

Das Schachprogramm kann diese Texte anzeigen, aber keine neuen Text anlegen!

© 2017 ChessBase



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

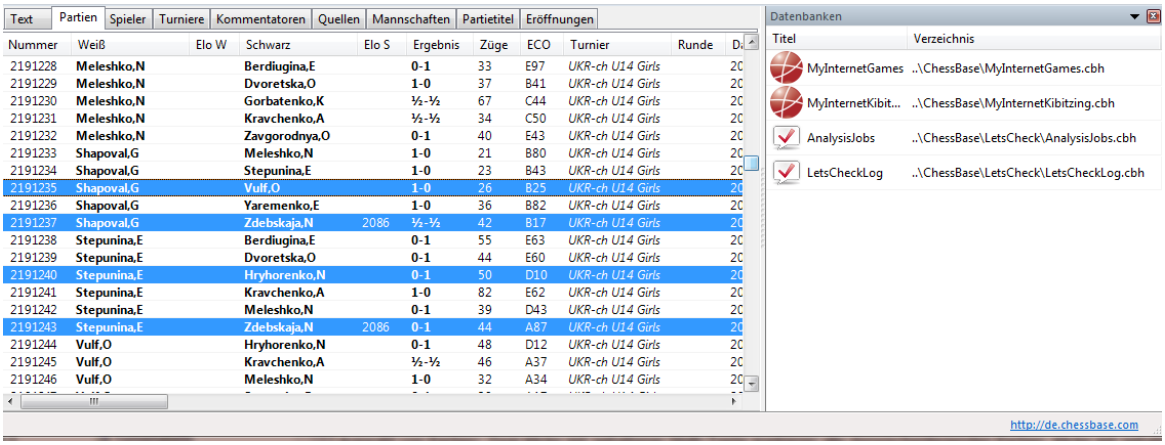
3.5.26.2 Listenfenster Partien

Auswahl von Partien

Wenn Sie Partien löschen oder kopieren möchten, müssen Sie diese zuvor markieren.

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

© 2017 ChessBase

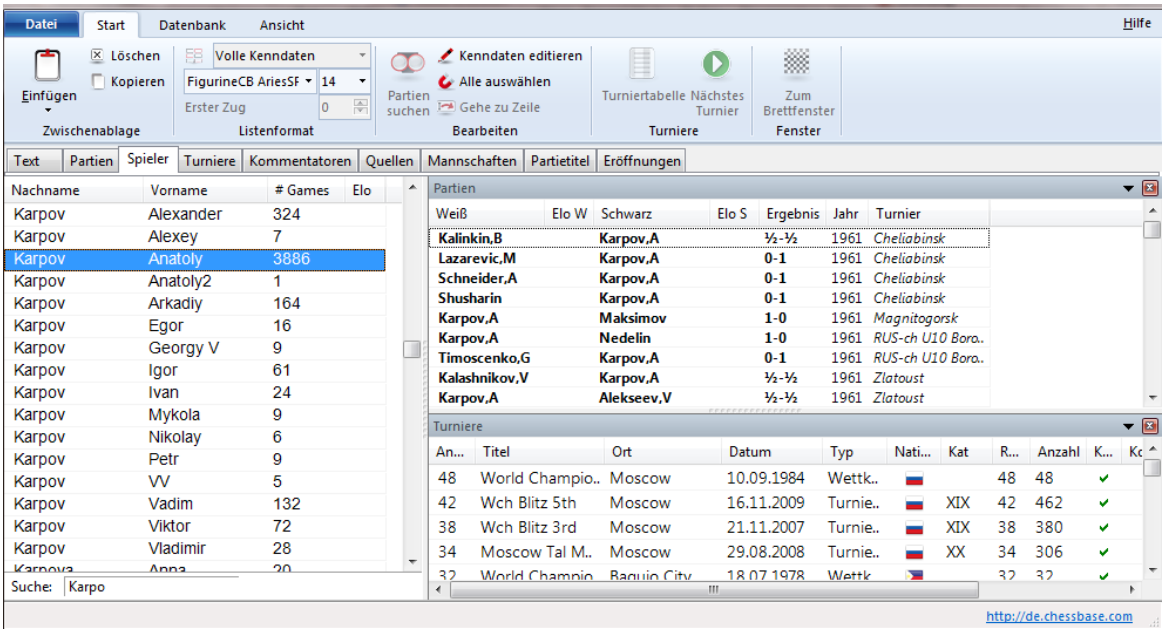


3.5.26.3 Spielerindex

In der Partienliste startet ein Klick auf den Reiter ***Spieler*** den *Spielerindex*.

Damit haben Sie schnellen Zugriff auf die innerhalb einer Datenbank erfassten Spieler.

Der Spielerindex ist in drei unterschiedliche Fenster unterteilt.



Die Informationen innerhalb der Listen in den drei Fenstern sind übersichtlich in Spalten unterteilt. Sie können in allen drei Fenstern die gewünschte Information durch Ein - oder Ausblenden eines Spalteneintrages individuell einstellen.

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.

© 2017 ChessBase

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.



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

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

3.5.26.4 Turnierindex

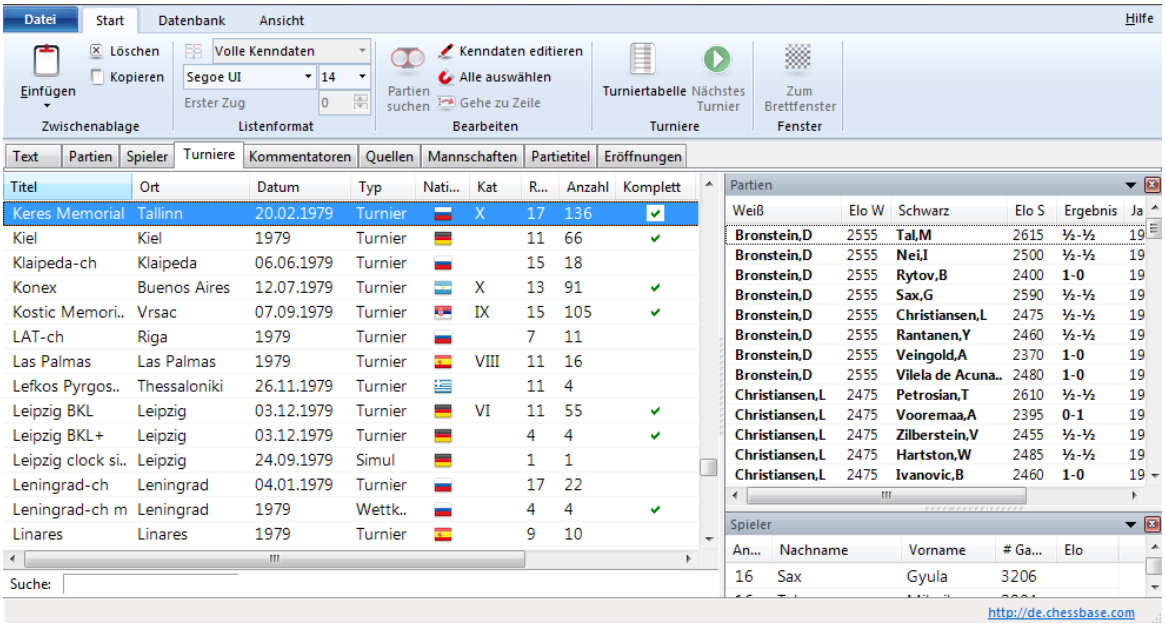
Partieliste - Turniere

Der *Turnierindex* ist wie der Spielerindex in drei unterschiedliche Fenster unterteilt.

Die Informationen innerhalb der Listen in den drei Fenstern sind übersichtlich in Spalten unterteilt. Sie können in allen drei Fenstern die gewünschte Information durch Ein - oder Ausblenden eines Spalteneintrages individuell einstellen.

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.

© 2017 ChessBase



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

Das Suchfenster unten in Turnierliste unterstützt Volltextsuchen. 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 *Partien suchen* beispielsweise eine Suche nach Spielern. Beachten Sie, daß sich die Suche immer auf die angezeigte Teilmenge der jeweils angezeigten Einträge bezieht.

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

© 2017 ChessBase

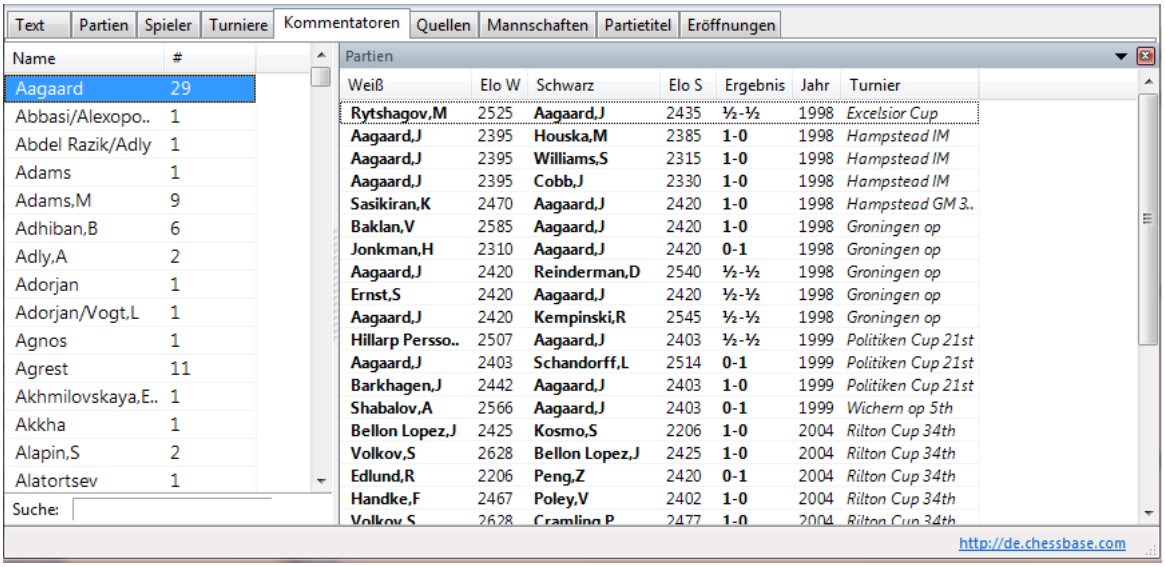
3.5.26.5 Index Kommentatoren

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.

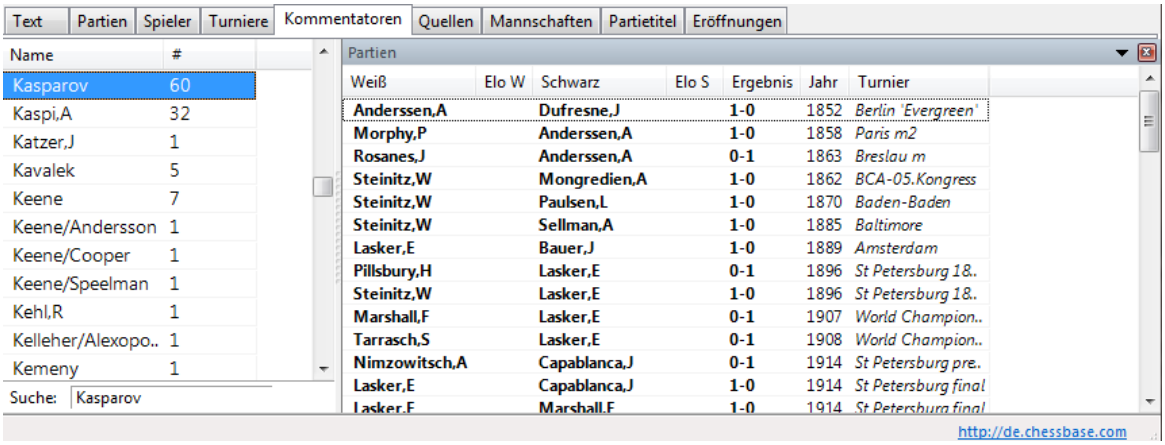
Die Ansicht des Kommentatorenindex ist zweigeteilt.



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.



© 2017 ChessBase

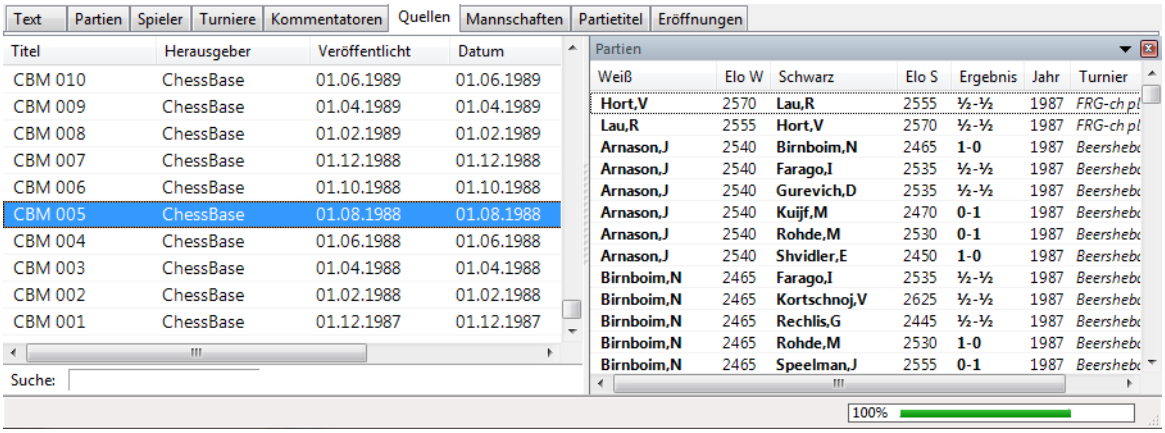
Die Eingabe listet u.a. auch den Kommentator Kasparov auf. In der Datenbank (Mega Database 2016) sind 60 von Kasparov kommentierte Partien enthalten.Die von Kasparov kommentierten Partien werden im rechten Fenster angezeigt und können per Doppelklick geladen werden.



3.5.26.6 Quellindex

Listenfenster, Reiter Quellen

Jede Partie kann einen Quellenvermerk tragen, der ihre Herkunft angibt. Das Quellenverzeichnis listet alle Quellenvermerke auf und der Anwender weiß dann auf Anhieb, woher diese Partie stammt, bzw. von wem diese veröffentlicht wurde.



© 2017 ChessBase

Die Weiterbearbeitung via Spaltensortierung entspricht der Funktionalität im Spieler - oder Turnierindex.

3.5.26.7 Index Mannschaften

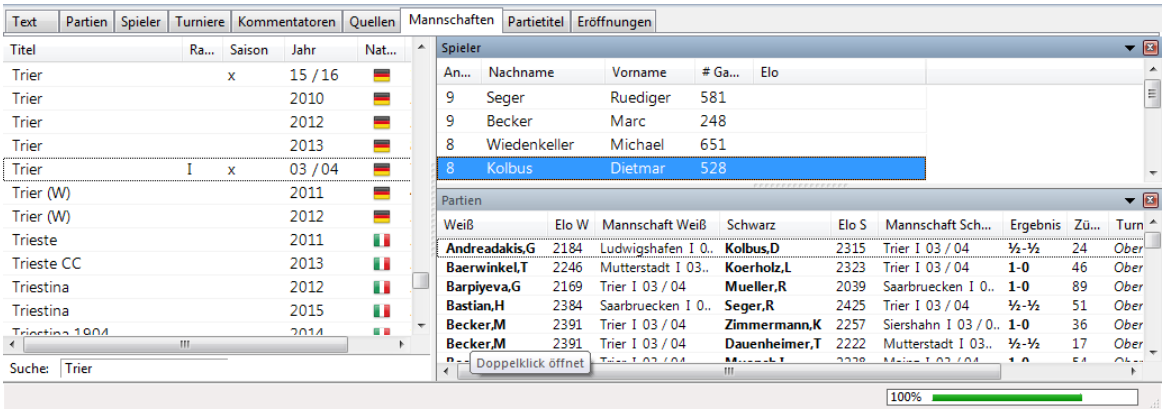
Listenfenster, Reiter Mannschaften

Hier finden Sie das 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 die entsprechenden Suchfunktionen in der Spielerliste aufrufen, um das Ergebnis verfeinern.

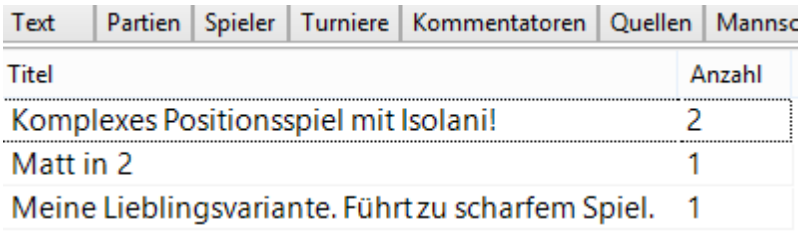
Über Die Eingabezeile am unteren Rand können Sie gezielt nach Turnieren suchen. Die Suche startet bereits während der Eingabe!

© 2017 ChessBase

3.5.26.8 Partietitel

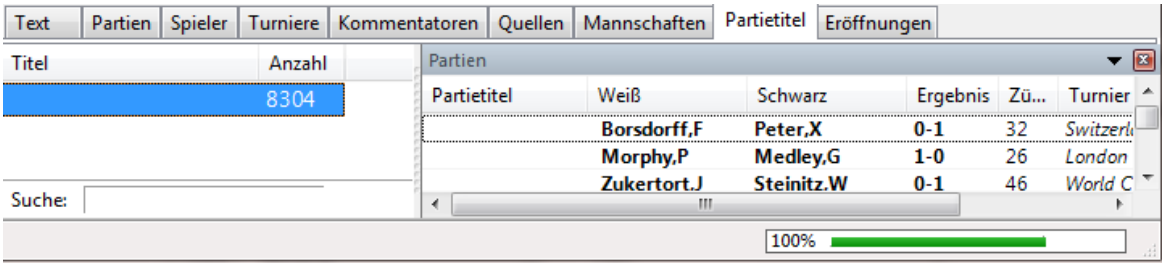
„
Dies ist im ChessBase Programm eine relativ neue Funktion. Fritz kann diese Klassifikation einlesen.

Mit Hilfe dieser Texte kann man schnell auf bestimmte Partiemotive zugreifen.



Beim Speichern einer Partie kann man dieser in ChessBase 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.

Fritz unterstützt diese Klassifikation nicht aktiv!



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.

Diese Eingabe/Klassifikation lässt sich mit ChessBase 13 oder höher realisieren!

3.5.26.9 Eröffnungen

Im Listenfenster stehen die Reiter *Eröffnungen, Turniere* für sogenannte Schlüssel und Klassifikationen. Das sind hierarchische Klassifikationssysteme, in die Partien automatisch einsortiert werden.

© 2017 ChessBase

Das Programm kann jede Eröffnungsklassifikation einlesen, die mit einer Datenbank ausgeliefert wird.

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 klassifziert. Im Lieferumfang von ChessBase sind fertige Schlüssel verschiedenen Umfangs für große und kleine Datenbanken enthalten.

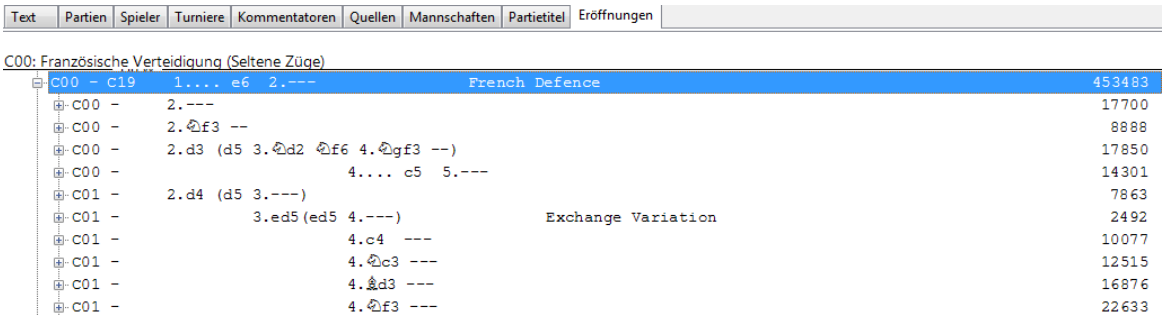
Unter Eröffnungsklassifikation wird also die Zuordnung einer Partie zu einem bestimmten Schlüsselbegriff im Eröffnungsschlüssel verstanden.

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 werden automatisch alle Partien nach diesem Verfahren in die einzelnen Schlüsselbegriffe eingeordnet.

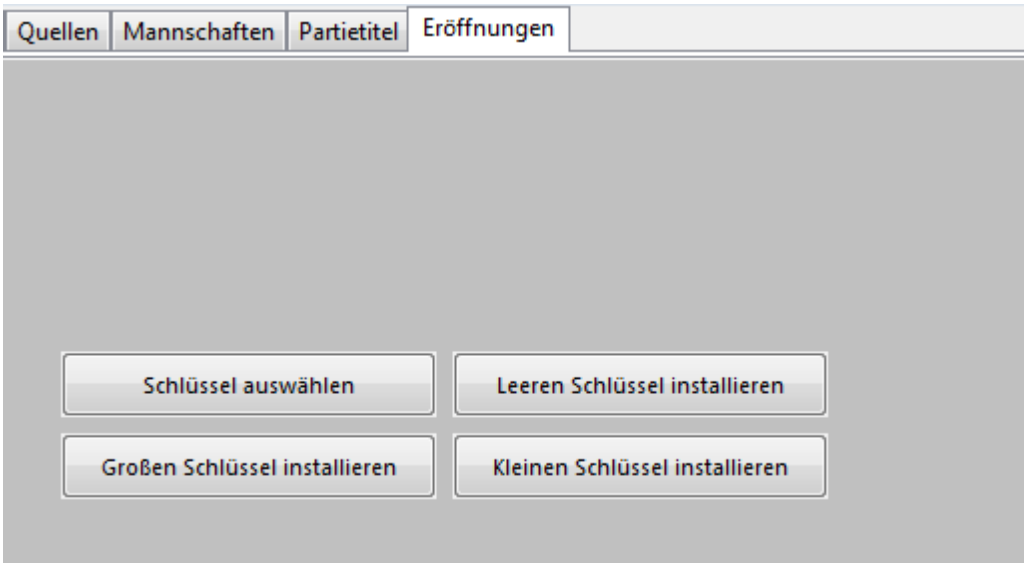
Das Zuordnungsverhalten eines Eröffnungsschlüssel wird also durch Hinzufügen und Löschen von Klassifikationsstellungen beeinflußt.



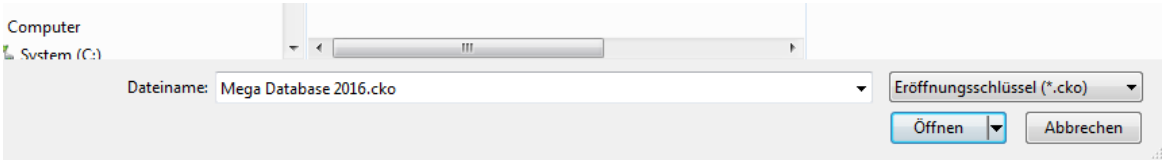
Rechts wird die Anzahl der Partien angezeigt, die zu dem Schlüssel passen.

Falls Sie eine Datenbank ohne Eröffnungschlüssel bekommen und die Eröffnungsklassifikation starten, kommt folgender Dialog:

© 2017 ChessBase



Schlüssel auswählen (Empfohlen)
Sie wählen selbst einen bestehenden Schlüssel von einer anderen Datenbank aus.



EIne fertige Schlüsselklassifikation hat immer die Dateiendung *.CKO. Im Beispiel wird der grosse Eröffnungsschlüssel der Mega 2016 für eine Klassifikation einer Datenbank genutzt.

Leeren Schlüssel installieren
Der neue Schlüssel soll leer sein.

Kleinen Schlüssel installieren
Wählt einen kleinen Schlüssel für kleine Datenbanken.

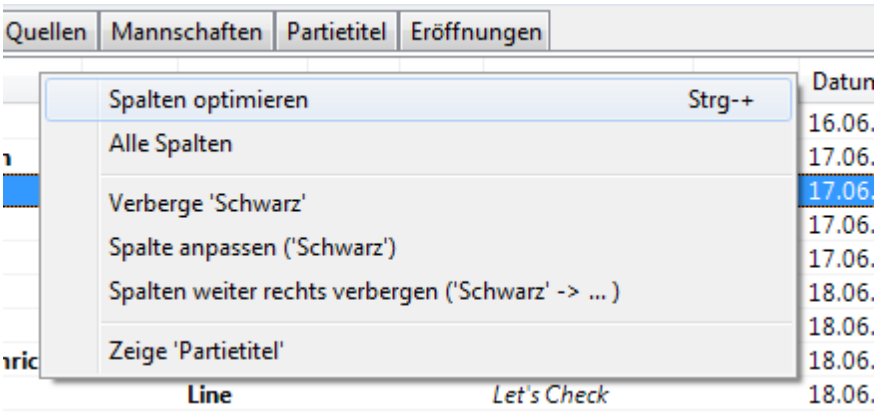
Großen Schlüssel installieren
Installiert einen großen Schlüssel. Beim Eröffnungsschlüssel beruht er auf dem ECO-Code und umfaßt rund 55000 Klassifikationsstellungen.

© 2017 ChessBase

3.5.26.10 Spaltensortierung

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

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



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

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. Damit werden einzelne Einträge leserlicher.

3.5.26.11 Schlüssel

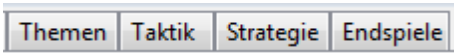
Im CBH-Datenbankformat erzeugt ChessBase automatisch Indizes für Spieler, Turniere, Kommentatoren und Quellen.

Unter einem Schlüssel versteht man eine Klassifikations-Datei, die einen schnellen Zugriff auf Partien nach einem bestimmten Kriterium ermöglicht, z.B. Eröffnungen.

© 2017 ChessBase

Datenbanken von ChessBase sind neben dem Eröffnungschlüssel mit fein strukturierten Themenschlüsseln klassifiziert, die schnellen Zugriff auf Partien mit bestimmten Mittel- oder Endspielmotiven ermöglichen.

Folgende Schlüsselklassifikation sind enthalten:



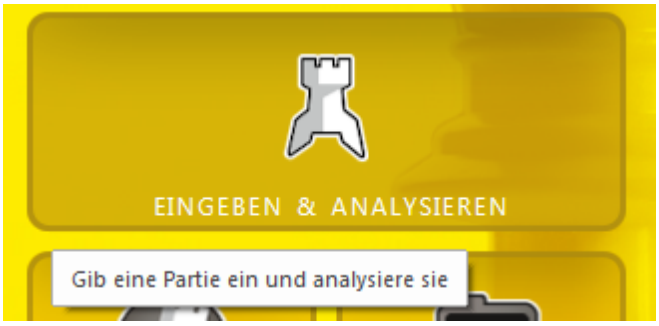
- **Themen**: Allgemeine Eigenschaften von Partien wie z.B. bestimmte Kommentierungen, enthaltene Trainingsfragen, etc.
- **Taktik**: Taktische Motive wie Opfereinschläge am Königsflügel.
- **Strategie**: Strategische Motive wie Bauernstrukturen.
- **Endspiel**: Eine umfassende, systematische Endspielklassifikation aller enthaltenen Partien.

3.6 Analysieren

3.6.1 Eingeben & Analysieren

Eine der wichtigsten Anwendungssituationen ist die Eingabe und die Analyse von Partien.

Es dürfte keinen aktiven Turnierspieler geben, der das Programm nicht für die Analyse der eigenen Partien einsetzt. Alle für die Analyse relevanten Funktionen rufen Sie im Startbildschirm unter ***Eingeben & Analysieren*** ab.



Genau wie im Modus Einfache Partie finden Sie im Analysemodus eine auf diese Anwendungssituation optimierte Oberfläche vor.

© 2017 ChessBase

Alle für das Eingeben von Partien und die Partieanalyse relevanten Funktionen sind vorhanden, aber keine Spielfunktionen!

Assisted Analysis

In dem Analysemodus wird die mit ChessBase 14 neu eingeführte Assisted Analysis unterstützt.Was bedeutet ***Assisted Analysis***? Am einfachsten erschliesst sich das Feature durch Ausprobieren.

Die nachstehende Stellung stammt aus der Partie **Kasparov – Petrosjan Moskau 1981**.



Kasparov zog 36. Ta1 und die schwarze Stellung sieht gefährdet aus. Führt man den Mauszeiger auf das Schachbrett und dreht am Mausrad, wird die schwarze Dame grün umrandet.



Damit bietet die Funktion schon einmal einen Hinweis darauf, welche Figur zu ziehen ist.

Ein Mausklick auf die schwarze Dame bietet jetzt folgende Darstellung:

© 2017 ChessBase



Das Programm zeigt dem Anwender eine farbig unterlegte Anzeige der möglichen Zugfelder der ausgewählten Figur. Die farbigen Markierungen entsprechen den Bewertungen durch die im Hintergrund mitrechnende Schachengine.

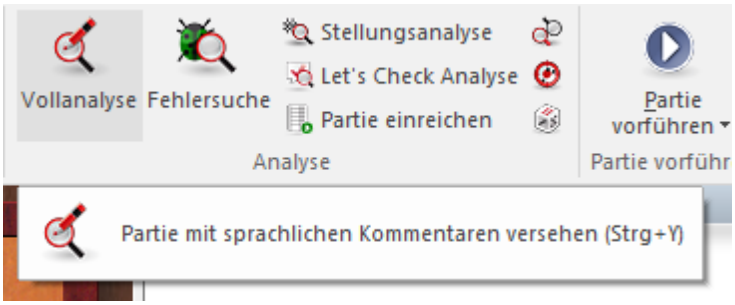
Im Beispiel fällt die Interpretation leicht. Ein sicheres und das beste Zielfeld ist e7 (grün markiert), unsichere Felder werden mit einer roten Markierung angezeigt. Petrosjan spielte übrigens den vorgeschlagenen Zug und gewann letztendlich die Partie!

Weitere Informationen zur Assisted Analysis finden Sie hier .....

Taktische Analyse

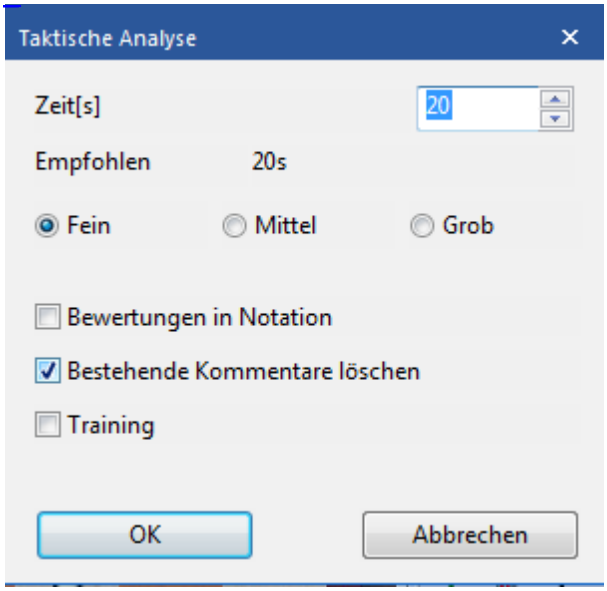
Die taktische Analyse wurde mit ChessBase 14 eingeführt und ersetzt die in früheren Versionen des Programms implementierte Version der Vollanalyse.

Die Funktion steht unter *Analyse* *Vollanalyse* zur Verfügung.



Damit starten Sie bei geladener Partie den Dialog ***Taktische Analyse***.

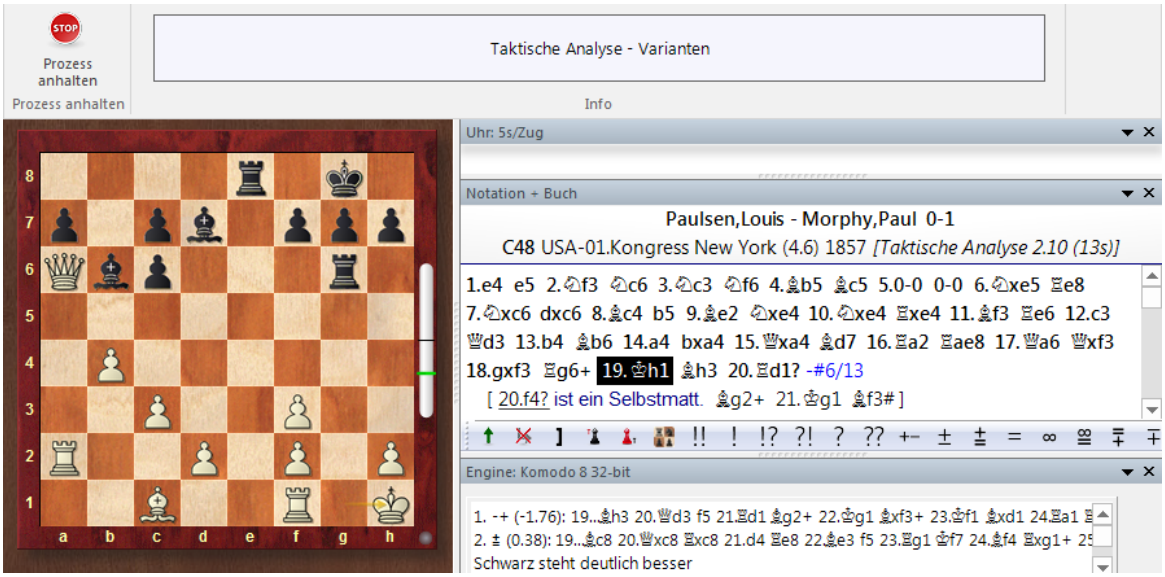
© 2017 ChessBase



Die *Taktische Analyse* analysiert in einem Durchgang einzelne oder mehrere Partien.

Der Unterschied zur Daueranalyse ist signifikant. Betrachtet man im Modus *Daueranalyse* Partien mit einer Engine, bekommt man immer nur die besten Züge angezeigt. Damit geht eine unvollkommene Sichtweise auf die Stellung einher, weil der Anwender keine direkte konkrete Einschätzung der Alternativen bekommt. Erst die Eingabe eigener Alternativen liefert in diesem Modus eine konkrete Bewertung.

Die taktische Analyse bietet den Vorteil, daß das Programm nicht nur schlechte Züge markiert.



Der Anwender bekommt vom Programm vielfältige Informationen zur Eröffnung, kritischen Stellungen, Alternativen und Drohungen! Mittels grafischer Kommentare fügt das Programm Hinweise auf Manöver, Drohungen und mögliche Pläne ein.

© 2017 ChessBase

Abgerundet wird die Analyse durch das Einfügen von Diagrammen und sprachlichen Kommentaren. Der Anwender wird durch das Einfügen von Trainingsfragen dazu angeregt, sich mit den Analysen ganz konkret auseinanderzusetzen und das Training zu intensivieren. Die Beschreibung zeigt, dass die taktische Analyse dem Anwender ein extrem vielseitiges Tool für die Analyse eigener Partien anbietet.

Laden Sie zum Kennenlernen/Ausprobieren der Funktion eine Partie ohne Kommentare in das Brettfenster und starten Sie *Analyse* *Vollanalyse*.

Aktivieren Sie den Schalter *Training* in dem Einstelldialog. 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!

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

Das Beispiel zeigt das Ergebnis. Die zuvor unkommentierte Partie enthält nach der taktischen Analyse ein komplette Analyse inkl. eingebetteter Trainingsfragen.



Die in Fritz16 implementierte taktische Analyse bietet noch zwei weitere Neuerungen. Sie zeigt – wie zuvor beschrieben – auch Varianten an, die etwas besser als der gespielte Partiezug sind.

Eine weitere nützliche Orientierungshilfe während des Nachspielens bietet das in die Partie integrierte Bewertungsprofil. Das Bewertungsprofil zeigt grafisch die Stellungsbewertungen des im Hintergrund mitlaufenden Schachprogramms im Partieverlauf an. Anhand des Bewertungsprofils unter der Notation kann man beim Nachspielen auf Anhieb erkennen, wo die Partie „gekippt" ist.

Mehr Information zur taktischen Analyse ……..

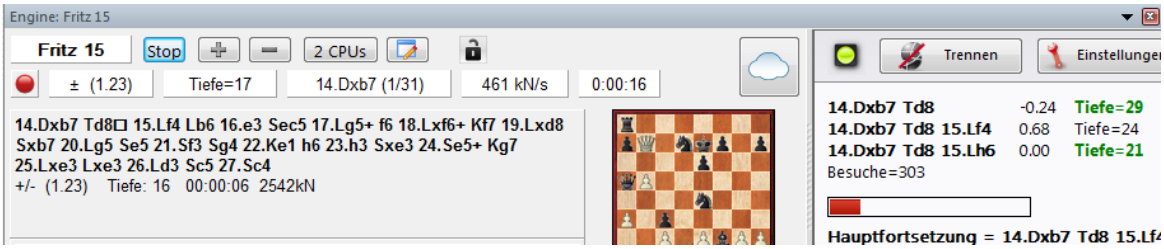
© 2017 ChessBase

3.6.2 Stellungsbewertung des Schachprogramms

Eine Schachengine bewertet die Stellung numerisch.



In der Abbildung mit der Fritz 12 Schachengine lautet die Bewertung **+/= (6.83)**. Das bedeutet, daß das Schachprogramm die Stellung mit 6.83 Bauerneinheiten zugunsten von Weiß bewertet. Alle Bewertungen werden immer aus weißer Sicht gemessen. Positive Bewertung = Vorteil für Weiß, Negative Bewertung = Vorteil für Schwarz.



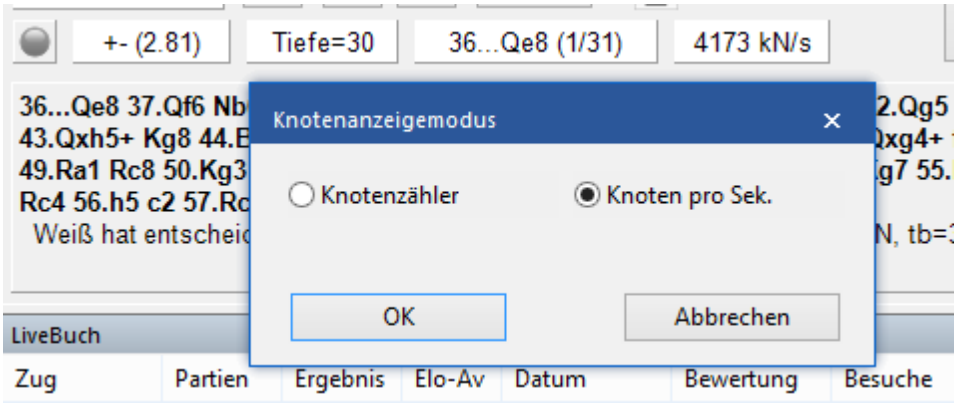
Diese Regeln gelten für alle unter dem Programm laufenden Schachengines.

© 2017 ChessBase

3.6.3 Unterschiedliche Anzeigen im Enginefenster

Startet man unter ChessBase oder Fritz für die Analyse eine Schachengine, zeigt die jeweils aktive Engine auch die Anzahl der berechneten Knoten an.

Mit einem Mausklick kann man dabei zwischen der bisher gewohnten absoluten Zählung mit allen bisher bewerteten Knoten pro Sekunde oder den berechneten Wert pro Sekunde umschalten.



Sie werden beim Vergleich der unterschiedlichen Engines feststellen, dass die Performance der einzelnen Engines hinsichtlich der bewerteten Knoten sehr unterschiedlich ist. Die Anzeige sollte in erster Linie als eine nützliche Zusatzinformation angesehen werden. Keineswegs sagt diese Information - genauso wenig wie die angezeigten Rechentiefen - etwas über die praktische Spielstärke einer Engine aus!

Sehr nützlich ist der „Rolliermodus" im Enginefenster, mit dem man die Anzeige der Recheninformationen beeinflussen kann. Die Einstellungen kann man per Rechtsklick in das Analysefenster vornehmen.

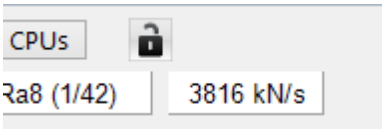
"*Hauptvarianten als Liste*" überlässt Ihnen die Wahl, ob nur die aktuell beste Variante oder alle Hauptvarianten untereinander ausgegeben werden sollen.

"Erweiterte Suchinformationen" schaltet zusätzlich eine Information über Bewertung, Rechentiefe, verbrauchte Bedenkzeit und Knotenzahl ein.

"*Nur bei neuem Zug blättern*" bewirkt, dass nur dann ein neuer Zug in der Liste aufgeführt wird, wenn sich die Bewertung des bis dahin besten Zuges ändern sollte. In diesem Modus kann man glasklar nachvollziehen, welche Züge die Engine während des Suchvorgangs "angedacht" hat.

Im Analysemodus kann man per Rechtsklick in das Enginefenster die „Engine verriegeln". Während die Engine an der vorgegebenen Position weiterrechnet, kann man weiter auf dem Schachbrett Züge nachspielen oder kommentieren. Mit einem Rechtsklick springt man direkt wieder zur verriegelten Position zurück. Im Analysemodus steht die Möglichkeit zur Verfügung, mit einem Klick auf den Enginenamen im Infofenster direkt das Auswahlfenster für die Schachengines zu starten. Das Verriegeln funktioniert auch via Mausklick auf das kleine Schloßsymbol oberhalb des Knotenzählers.

© 2017 ChessBase



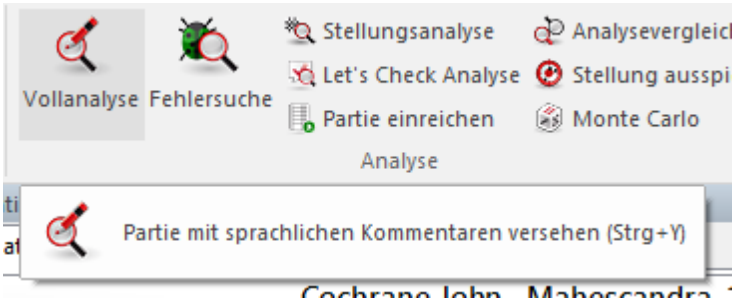
Nach Auswahl einer alternativen Engine rechnet diese umgehend an der aktuellen Stellung weiter. Mit dieser Methode kann man blitzschnell zwischen den verschiedenen Engines umschalten. Eine sehr nützliche Option im Analysemodus kann ebenfalls via Rechtsklick im Enginefenster gestartet werden. Mittels "Nächstbester Zug" startet man die Berechnung der aktuellen Engine neu und klammert den bisher untersuchten Zug bei der Analyse aus.

3.6.4 Vollanalyse - Taktische Analyse

Menu Analyse - Vollanalyse

Das Programm bietet mit der Funktion *Taktische Analyse* eine komplexe, aber einfach zu bedienende Funktion an, um Partien automatisiert auf Fehler und taktische Ungenauigkeiten zu untersuchen.

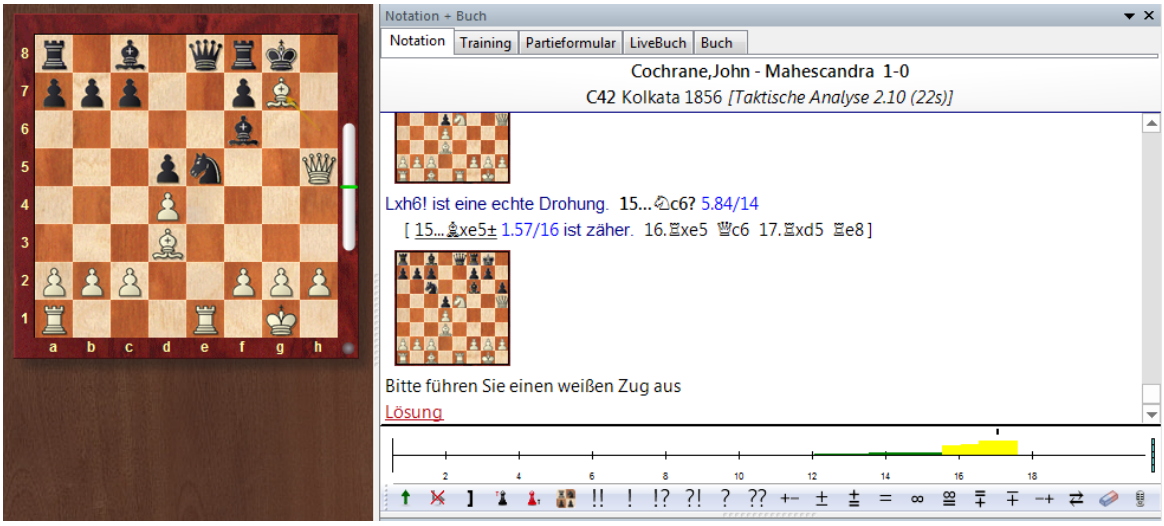
Die Funktion steht sowohl in dem Modus Eingeben und Analysieren und unter Klassische Menüs im Startbildschirm zur Verfügung.



Das Programm fügt Kommentare und Varianten in eine Partienotation ein und berücksichtigt die nachstehend aufgeführten Faktoren:

© 2017 ChessBase

–



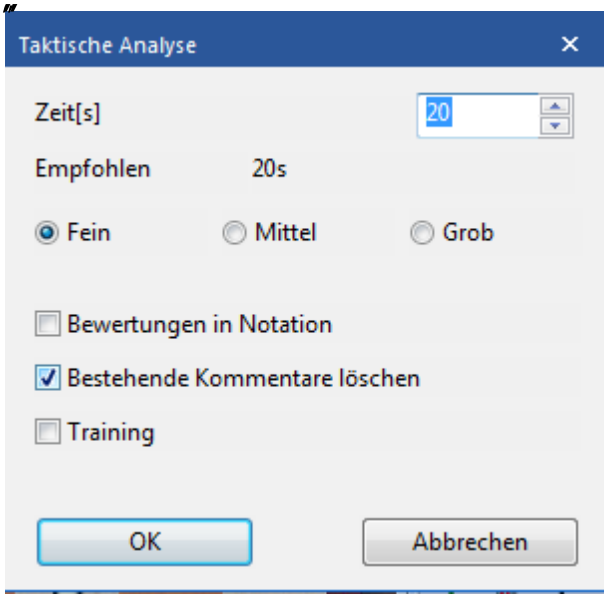
- Eröffnungstheorie
- Taktische Motive wie starke Züge, Kombinationen, Opfer und Doppelangriffe
- Fehler, Übersehen oder andere kritische Wendepunkte innerhalb der Partie
- Schwache Züge die nicht gespielt wurden (warum kann ich die Figur nicht nehmen?), oft mit Übergang zur taktischen Widerlegung.
- Drohungen und Angriffsmotive
- Verteidigungsideen, Initiative, Angriff, Manöver,Endspielklassifikation und unlogische Partieresultate

Die Taktische Analyse analysiert in einem Durchgang einzelne oder mehrere Partien. Der Unterschied zur Daueranalyse ist signifikant. Betrachtet man im Modus Daueranalyse Partien mit einer Engine, bekommt man immer nur die besten Züge angezeigt. Damit geht eine unvollkommene Sichtweise auf die Stellung einher, weil der Anwender keine direkte konkrete Einschätzung der Alternativen bekommt. Erst die Eingabe eigener Alternativen liefert in diesem Modus eine konkrete Bewertung.

Die taktische Analyse bietet den Vorteil, daß das Programm nicht nur schlechte Züge markiert. Der Anwender bekommt vom Programm vielfältige Informationen zur Eröffnung, kritischen Stellungen, Alternativen und Drohungen! Mittels grafischer Kommentare fügt das Programm Hinweise auf Manöver, Drohungen und mögliche Pläne ein.

Laden Sie zum Kennenlernen/Ausprobieren der Funktion eine Partie ohne Kommentare in das Brettfenster und starten Sie *Analyse* *Vollanalyse*.

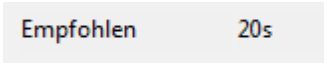
© 2017 ChessBase



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! Diesen können Sie dann übernehmen.

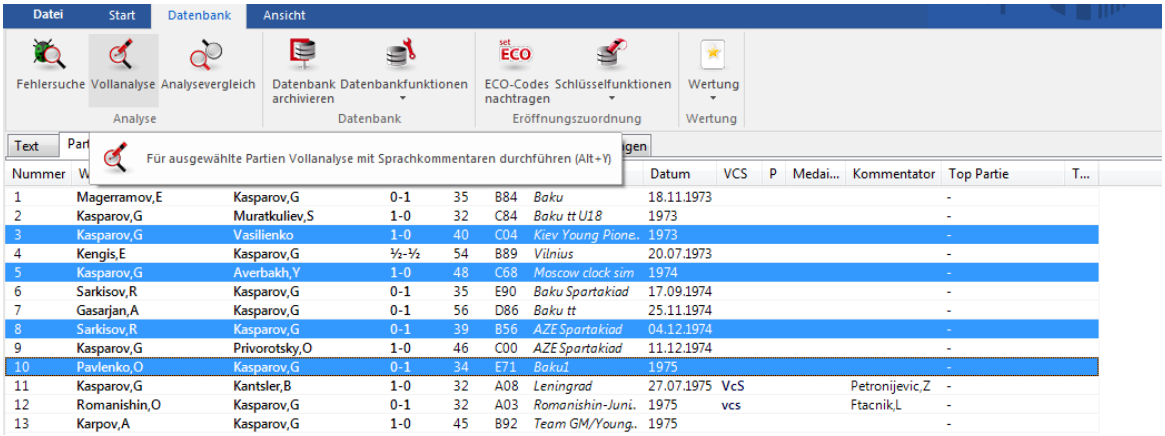


Das Programm startet die Analyse mit der als Standardengine definierten Engine. Die Partien werden mit Varianten, Text, Diagrammen und Kommentierungssymbolen kommentiert.

Mehrere Partien analysieren

Sie können mehrere Partien aus einer Datenbank auf einen Schlag mit der Funktion analysieren. Markieren Sie im Datenbankfenster die gewünschten Partien in der Partienliste mit STRG + Mausklick. In der Menüleiste des Datenbankfensters klicken Sie dann auf *Vollanalyse* ".

© 2017 ChessBase

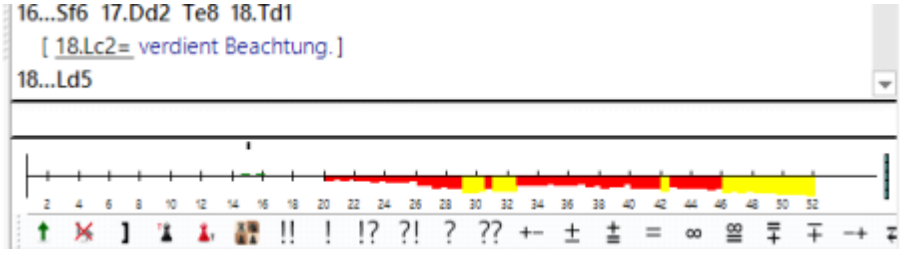


Kommentierungselemente

Neben den Varianten und Textkommentaren bietet das Programm weitere Zusatzinformationen nach der taktischen Analyse.

Bewertungsprofil

Eine weitere nützliche Orientierungshilfe während des Nachspielens bietet das in die Partie integrierte, von der Analyse generierte *Bewertungsprofil*. Das Bewertungsprofil zeigt grafisch die Stellungsbewertungen der Schachengine im Partieverlauf an. Anhand des Bewertungsprofils unter der Notation kann man beim Nachspielen auf Anhieb erkennen, wo die Partie „gekippt" ist.



Klickt man eine Stelle im Bewertungsprofil an, wird direkt die entsprechende Position im Brettfenster geladen und angezeigt. Mit nur wenigen Klicks kann man also während des Nachspielens direkt zu den spielentscheidenden Zügen und der kritischen Partiephase navigieren.

Grafische Kommentare

In der Notation finden Sie häufig eine farbige Markierung.

© 2017 ChessBase



Lxh6! ist eine echte Drohung. 15...♘c6? 5.84/14
[15...♗xe5± 1.57/16 ist zäher. 16.♖xe5 ♕xe5]



Welche Bedeutung hat dieser Kreis? Mit diesem Symbol werden innerhalb der Notation grafische Kommentare angezeigt, die von der taktische Analyse eingefügt wurden. Damit gibt das Programme Hinweise auf mögliche Manöver oder Kräftewirkungen auf dem Brett.

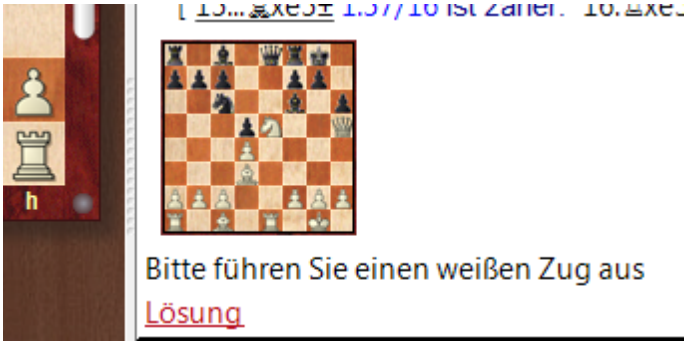


Per Klick auf dieses Symbol werden umgehend die entsprechenden grafischen Kommentare auf dem Schachbrett angezeigt.

Diagramme – Trainingsfragen

Das Programm fügt an kritischen Partiemomenten Diagramme in die Notation ein.

© 2017 ChessBase



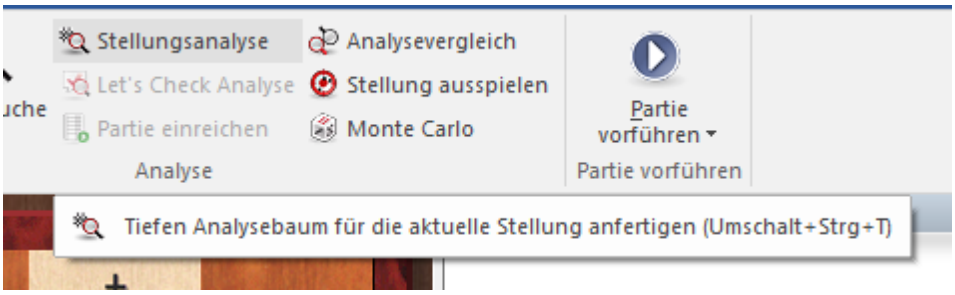
Damit werden Sie angeregt, während des Nachspielens der Partie selbständig die beste Fortsetzung zu finden. Sollten Sie nicht weiterkommen, hilft ein Klick auf „ Lösung " weiter.

Analyse mit Let`s Check ...

3.6.5 Stellungsanalyse

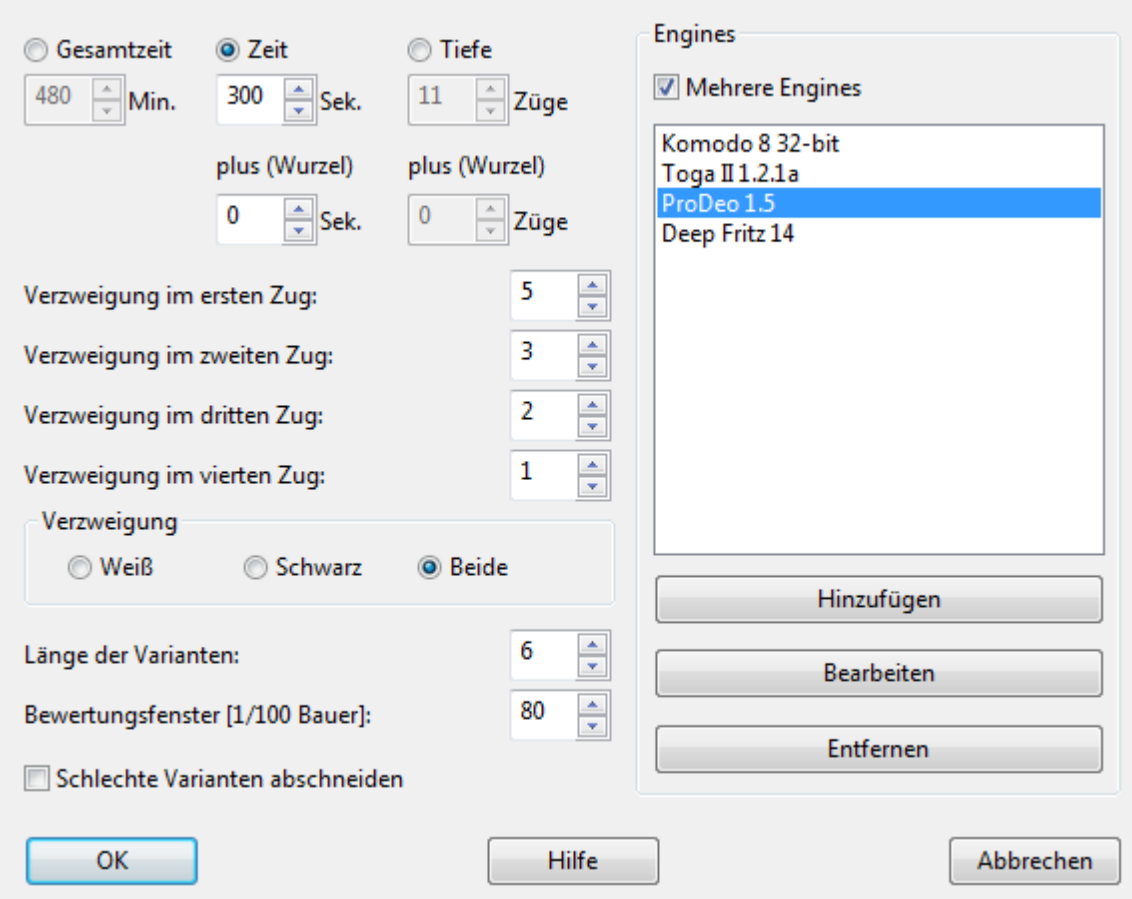
Analyse - Stellungsanalyse

Die Stellungsanalyse dient der tiefen Untersuchung einer einzelnen Stellung. Sie entscheiden, wie tief und breit der entstehende Variantenbaum wird und welche Züge erzwungen untersucht oder von der Analyse ausgeschlossen werden sollen.



Zur Steuerung der Rechnung geben Sie entweder eine Gesamtzeit für die Analyse, eine mittlere Zeit pro Zug oder eine feste Tiefe an.

© 2017 ChessBase



In der Regel ist eine Zeit in Sekunden flexibler weil das Programm im Endspiel tiefer rechnet als im Mittelspiel. Die feste Rechentiefe nutzt dagegen die vorhandene Bedenkzeit etwas effizienter und erlaubt die Nutzung der Stellungsanalyse im Hintergrund, wenn gleichzeitig mit anderen Programmen gearbeitet wird. Wenn das Programm durch die parallel laufende Software gebremst wird, rechnet er einfach länger. Bei der Stellungsanalyse kann eine Gesamtzeit angegeben werden. Im Unterschied zu der Einstellung mit einer festen Zeit pro Zug kann man besser steuern, wie lange die Analyse konkret dauern soll.

Die Analyse mit mehreren Engines erlaubt eine breitere Auswahl von verschiedenen Zügen. Die Engines werden in der Reihenfolge der Nennung benutzt. Gibt es z.B. nur noch eine Variante, kommt immer die erste Engine zum Einsatz. Gibt es 4 Varianten und 4 Engines, wird der bester Zug jeder der Engines zur Weiteranalyse verwendet.

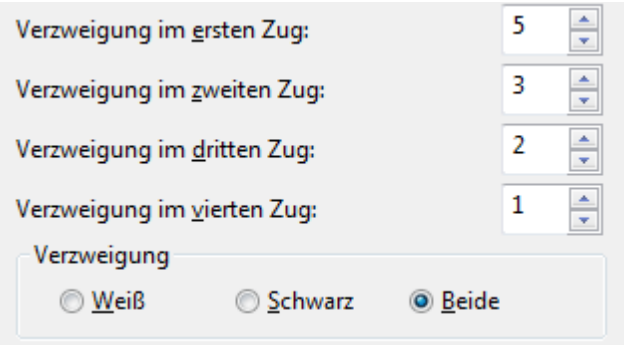
Verzweigung im ersten, zweiten, dritten und vierten Zug legt fest, wieviele Alternativfortsetzungen untersucht werden. Je höher diese Werte, desto breiter der entstehende Baum. Falls jedoch ein Zug um den Wert Bewertungsfenster schlechter ist als der beste Zug, wird er nicht weiter untersucht. Dass vermeidet Analysen von taktisch banal schlechten Varianten. Bereits zur Stellung eingegebene Züge bzw. Varianten werden immer untersucht. Wenn Sie also die Stellungsanalyse mitten in einer geladenen Partie aufsetzen, untersucht das Programm in jedem Fall die Partiefortsetzung denn er ist verpflichtet, alle schon vorhandenen Züge zu beachten. Soll dem Programm völlig freie Hand gelassen werden, muß die eingegebene Partie mit der Analysestellung enden und darf keine Züge enthalten.

© 2017 ChessBase

Falls ein vorhandener Zug mit einem Fragezeichen ("?") kommentiert ist, wird er ignoriert. Damit schließt man Züge aus.
Länge regelt die Länge der entstehenden Varianten
Wenn die Engine die Ausgangsstellung länger analysieren soll als die nachfolgenden Züge, geben Sie einen Zuschlag in Sekunden unter plus (Wurzel) ein.

Falls Ihre Analyse nicht durch die Bedenkzeit, sondern durch die Suchtiefe gesteuert wird, geben Sie hier einen Aufschlag ein. Eine zusätzliche Suchtiefe kann für die Berechnung in der Ausgangsstellung die vierfache Zeit fordern.
Nach Abschluß der Analyse erfolgt eine automatische Anordnung der erzeugten Varianten wobei die stärkste Fortsetzung immer Hauptvariante wird.

Wenn nur zu weißen oder nur zu schwarzen Zügen Alternativen angegeben werden, wird die Analyse übersichtlicher. Beispiel: Sie wollen zeigen, daß eine Fortsetzung von Weiß in allen Varianten gewinnt. Dann sind Sie nicht an weißen Alternativen interessiert und stellen Verzweigung = Schwarz ein. Wenn Sie dagegen alle weißen Möglichkeiten in einer Stellung erkunden, jedoch aus Gründen der Übersichtlichkeit jeweils nur den besten Gegenzug sehen wollen, stellen Sie Verzweigung = Weiß ein.



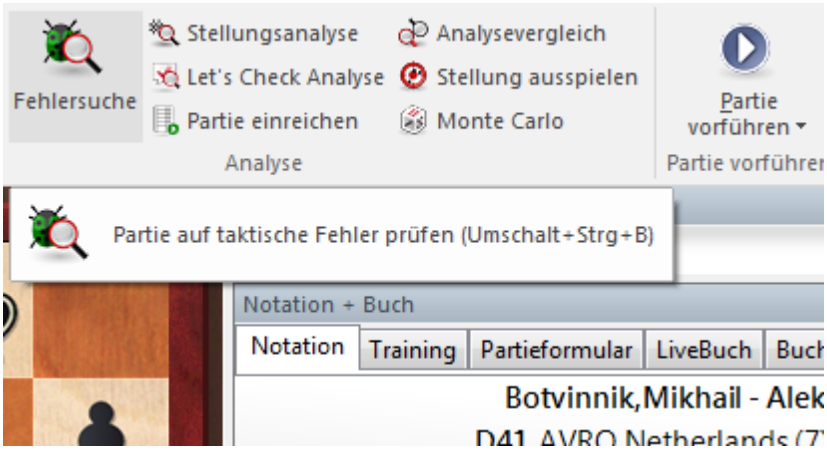
Im Bewertungsfenster legt man den Schwellwert in Bauerneinheiten fest.

Schlechte Varianten abschneiden bewirkt, dass schlechte Fortsetzungen nach dem Alpha/Beta-Prinzip nicht weiter untersucht und ignoriert werden.

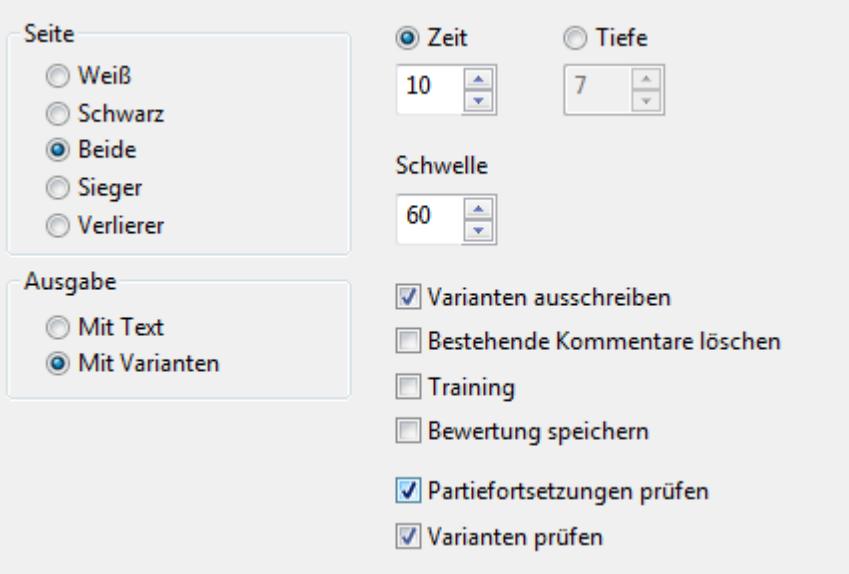
© 2017 ChessBase

3.6.6 Fehlersuche

Analyse - Fehlersuche



Die Fehlersuche findet taktische Fehler in Partien und/oder bereits vorhandenen Kommentaren.



Die Genauigkeit der Analyse wird entweder durch eine Zeit pro Zug oder eine fixe Rechentiefe bestimmt. In der Regel ist eine Zeit in Sekunden flexibler weil das Programm im Endspiel tiefer rechnet als im Mittelspiel. Die feste Rechentiefe nutzt dagegen die vorhandene Bedenkzeit effizienter und erlaubt die Nutzung der Fehlersuche im Hintergrund, wenn gleichzeitig mit anderen Programmen gearbeitet wird. Wenn das Programm durch parallel laufende Software gebremst wird, rechnet er dann einfach länger.

Der Wert von Schwelle gilt in Zentibauern (1/100 Bauern). Das Programm kritisiert einen Zug, falls seine Bewertung um diesen Wert schlechter scheint als der beste Zug in der Stellung.
Falls der Wert Schwelle auf Null gesetzt wird, kommentiert das Programm jeden

© 2017 ChessBase

einzelnen Zug, auch wenn er nichts daran auszusetzen hat.

Training fügt Trainingsfragen in die Notation ein!

Die Fehlersuche wird zur Kontrolle menschlicher Kommentare eingesetzt. Falls mehrere Partien einer Datenbank analysiert werden sollen, wählen Sie diese per STRG-Klick oder Umschalten-Pfeil-Ab aus. Wählen Sie Menü *Analyse - Fehlersuche*. Falls das Programm einen Fehler in einer Partie findet, wird sie durch die Medaille Taktischer Patzer gekennzeichnet, so daß sie schnell in der Partienliste gesucht werden kann.

Bestehende Kommentare löschen entfernt bereits existierende Kommentare und Varianten aus der Notation.

Bewertung speichern speichert optional für jeden untersuchten Zug die Stellungsbewertung. Auf diese Weise können nachträglich Bewertungsprofile für Partien erstellt werden. Sie erkennen nachträglich im Bewertungsprofil sofort, wo die Partie "gekippt" ist.

Nach der Analyse von Partien aus der Datenbank müssen Sie eine Entscheidung darüber treffen, was Sie mit der Partie inkl. der Analysen machen wollen. Wählen Sie im Brettfenster *Datei - Partie speichern*, um die Partie zu speichern und als neuen Eintrag an das Ende der Liste anzuhängen. Falls Sie die Option Ersetzen wählen, wird der bereits existierende Eintrag (Notation) überschrieben.

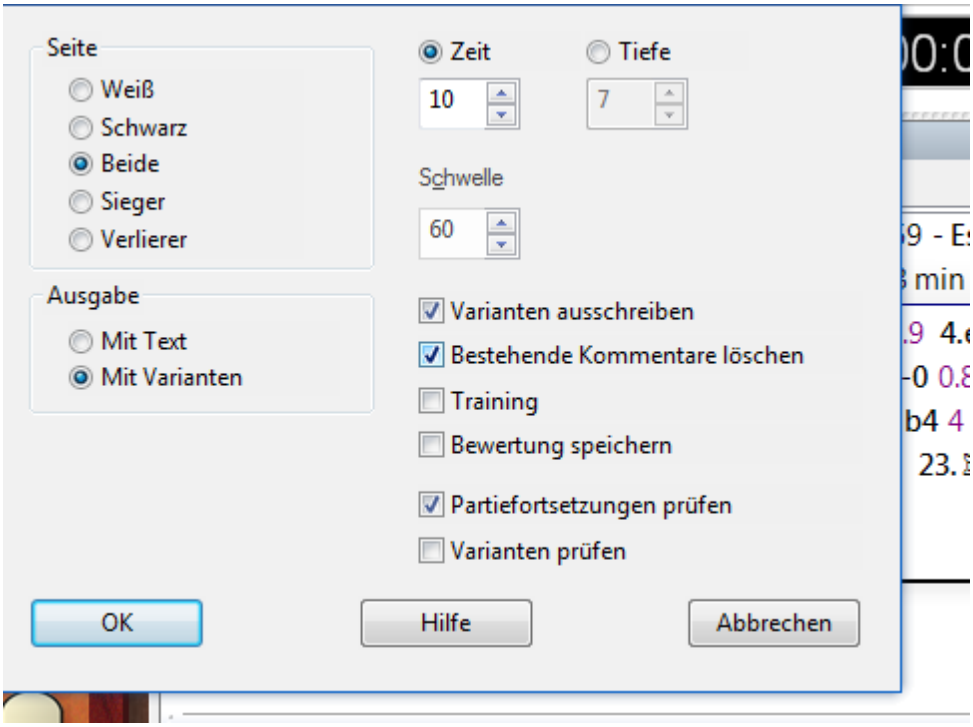
Der Name der Engine und die Bewertung der Partiefortsetzung werden als Textkommentar vor den ersten Zug einer Engine -Analyse eingetragen. Falls Sie nur die Partiefortsetzung prüfen, macht es Sinn, mehrere Engines hintereinander auf die selbe Partienmenge anzusetzen. Die verschiedenen Kommentare können anhand der Namen der Engines unterschieden werden.

3.6.7 Kommentierungssymbole in der Fritz Fehlersuche

Bei der Fehlersuche von Fritz werden die Kommenierungssymbole **??/?/!!/!** auch dann nicht gesetzt,wenn man eine völlig unkommentierte Partie, ohne zuvor eine Vollanalyse gemacht zu haben, durchlaufen lässt. Ich möchte diese Kommentierungssymbole aber sehen, damit ich direkt die kritischen Phasen der analysierten Partie erkennen kann. Das war vor einigen Updates anders - da hatte ich von den Partien nur eine Fehlersuche gemacht und die ?/?? bzw. !/!! wurden damals direkt gesetzt.

In dem Einstelldialog für die Fehlersuche des Programms gibt es die Option „*Bestehende Kommentare löschen* ".

© 2017 ChessBase



Wird dieser Parameter ausgewählt fügt das Programm bei der Fehlersuche die Kommentierungssymbole innerhalb der Notation ein!

3.6.8 Analysevergleich

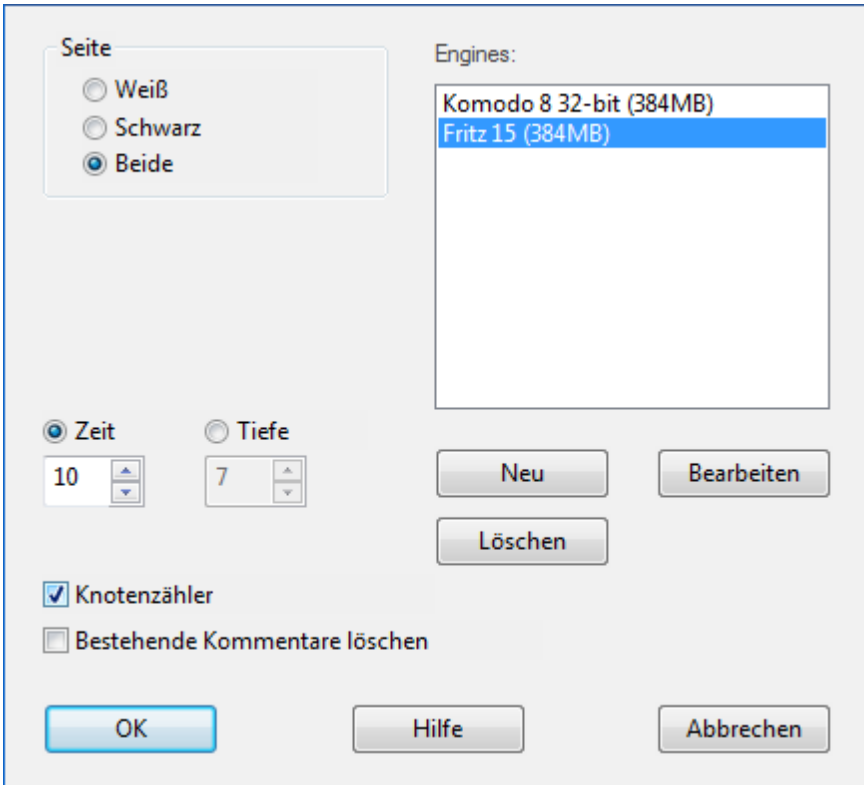
Analyse - Analysevergleich

Der automatische Analysevergleich zwischen verschiedenen Engines hat zwei Anwendungen: Erstens stellt er eine leistungsfähige Methode für Engineuntersuchungen dar. Zweitens ist er schachlich sehr interessant, weil er automatisch die verschiedenen Bewertungen und Zugvorschläge verschiedener Engines zusammenfaßt. Welche Engine ahmt den Stil eines berühmten Großmeisters am besten nach?



Es ist spannend, zwei Versionen einer Engine zu vergleichen: So kann man z.B. versuchen, die Unterschiede zwischen Komodo und Fritz dingfest zu machen. Der direkte Versionsvergleich wird besser mit einer festen Rechentiefe als mit einer festen Zeit durchgeführt.

© 2017 ChessBase



Für Experten aufschlußreich ist die Messung der auf eine Stelle genauen Knotenzahl, die zum Abschluß einer festen Tiefe benötigt wird: Starke Abweichungen deuten auf Änderungen der Suche, d.h. z.B. auf Einführung neuer Extensions hin.

Legen Sie für jede Engine eine Variantenfarbe fest, um die einzelnen Analysen farblich unterscheiden zu können.

Neu: Definiert eine neue Engine, die am Vergleich teilnehmen soll.
Bearbeiten: Ändert eine bestehende Engine (z.B. Hashtabellengröße oder Variantenfarbe).

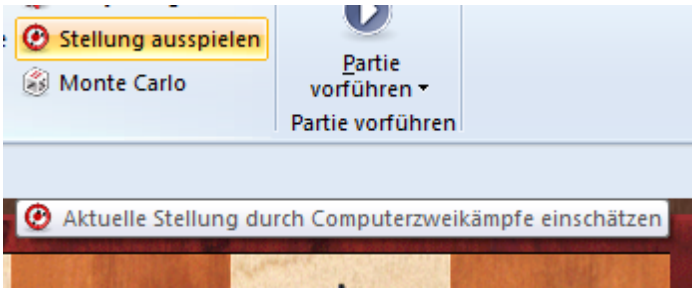
Der Analysevergleich kann auf mehreren Partien einer Datenbank aufgerufen werden. In diesem Fall entscheiden Sie, ob bearbeitete Partien an die Datenbank angehängt oder die ursprüngliche Version ersetzt wird.

Tipp: Sie können eine Engine mehrfach in der Liste aufführen und per Engine einstellen unter Bearbeiten die Analyseergebnisse verschiedener Engineeinstellungen vergleichen.

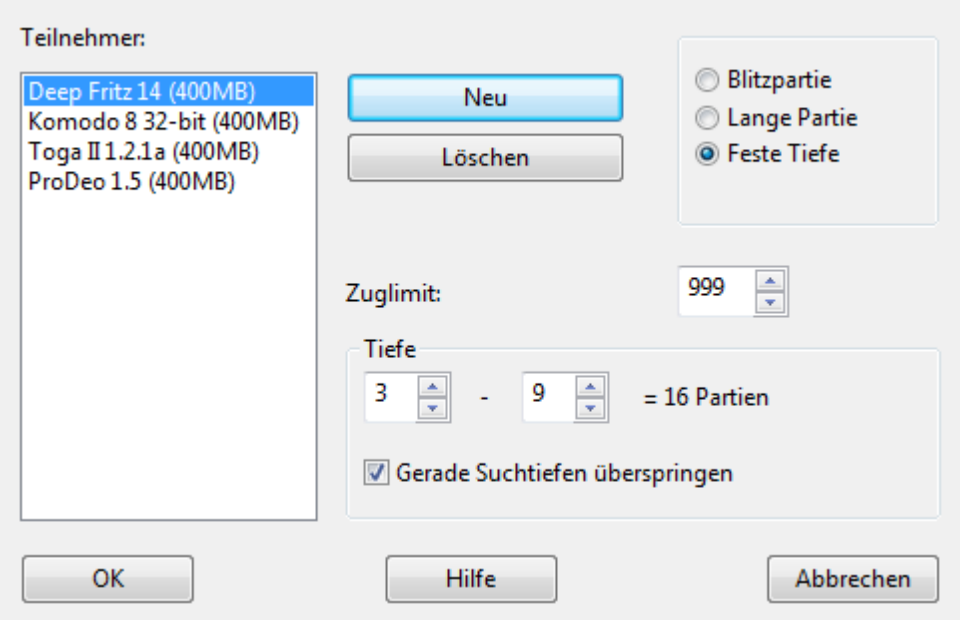
© 2017 ChessBase

3.6.9 Stellung ausspielen

Analyse - Stellung ausspielen



Das Ausspielen einer Stellung ist ein statistisches Mittel, eine Stellungsbewertung zu erhalten. Eine oder mehrere Engines spielen Partien gegen sich selbst von der unteruchten Stellung aus. Aus dem arithmetischen Mittel aller Ergebnisse ergibt sich eine Stellungsbewertung. Diese Methode wird im Fernschach gerne angewandt.



Neu: Fügt eine Engine hinzu, die die Stellung ausspielen soll. Es sind beliebig viele Engines mit verschiedenen Parametereinstellungen möglich.

Löschen:Entfernt eine Engine aus der Liste.

Zuglimit: Begrenzt die Partielänge (in Halbzügen). Ist das Zuglimit erreicht, wird die Partie abgebrochen und mit Bewertungssymbol gespeichert. Die Stellungsbewertung der Engine in der Schlußstellung geht in das arithmetische Mittel ein, das am Ende ausgegeben wird.

Tiefe: Das Ausspielen erfolgt mit fester Suchtiefe. Für jede Tiefe im eingestellten Wertebereich wird eine Partie gespielt. Je höher die Suchtiefe, umso länger dauert die Partie und umso realistischer ist das Endergebnis.

© 2017 ChessBase

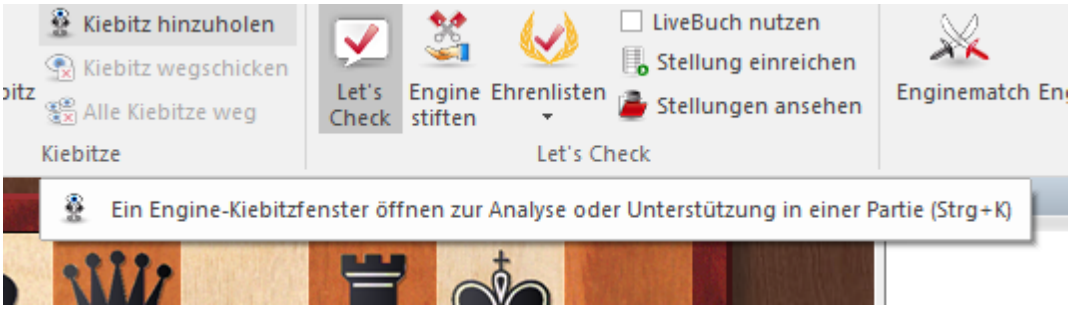
Gerade Suchtiefen überspringen: Es ist eine Eigenheit der meisten Schachprogramme, daß sie mit ungeraden Suchtiefen bessere Ergebnisse erzielen. Deswegen können gerade suchtiefen im Wertebereich übersprungen werden.

Die ausgespielten Partien werden in der Engine-gegen-Engine-Datenbank gespeichert.

3.6.10 Kiebitze

Kiebitze sind zusätzliche Engines in eigenen Fenstern, die an der aktuellen Brettstellung mitrechnen.

Neue Kiebitze werden über *Engine - Kiebitz hinzuholen* aktiviert.



Der Kiebitz stoppt, wenn die Hauptengine rechnet, um ihr keine Prozessorkraft zu nehmen und rechnet mit, wenn der menschliche Gegner am Zug ist. So kann man versuchen durch intelligente Auswahl der Zugvorschläge eines Kiebitz' das Programm zu schlagen.

Im Analysemodus laufen alle Kiebitze immer normal mit.

Insgesamt sind bis zu sechs Kiebitzfenster möglich. Die verschiedenen Engines teilen sich jedoch die verfügbare Prozessorleistung, so daß das System mit vielen Kiebitzen naturgemäß eher träge reagiert.

Kiebitze können nicht mit dem Fenster Alle Züge erklären kombiniert werden.

Ein Kiebitz wird durch das Rechtsklickmenü in seinem Variantenfenster oder über *Menü Engine - Kiebitz wegschicken* geschlossen.

Sind mehrere Kiebitze aktiv, können Sie im *Menü Engine - Alle Kiebitze weg* in einem "Aufwasch"geschlossen werden.

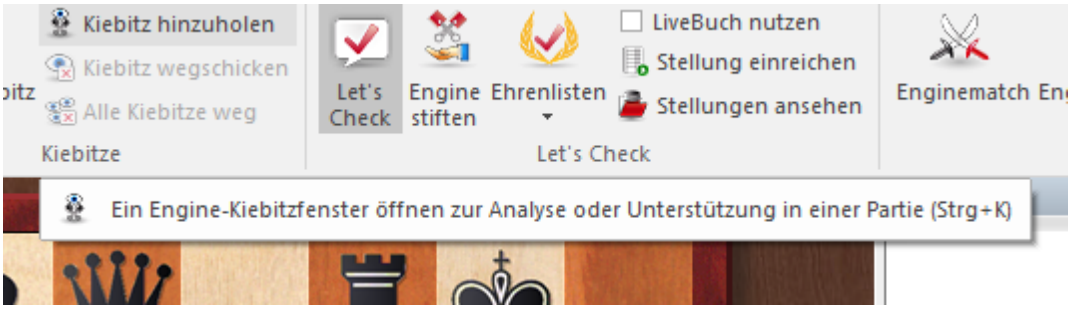
Mehr Information.

3.6.11 Parallelanalyse

Im Programm gibt es die Option, mehrere Engines parallel zur Analyse von Stellungen einzusetzen. Dies bedeutet in der Praxis, daß Sie beim Nachspielen einer Partie oder dem Überprüfen einer Stellung die Bewertung von unterschiedlichen Programmen gleichzeitig einsehen können. Dies funktioniert auch auf Rechnern mit einem einzigen

© 2017 ChessBase

Prozessor ganz ausgezeichnet.



Der Kiebitz

Wer kennt ihn nicht ? Den lästigen "Kiebitz", der sich im Schachklub immer ungefragt in die laufende Partie einmischt. Auch im Programm gibt es offensichtlich einen Kiebitz, wie Sie bei einem kritischen Blick auf die Menüeinträge unter Fenster - Kiebitze feststellen können. Im Unterschied zum menschlichen Pendant verhalten sich die "Programm -Kiebitze" bedeutend konstruktiver, denn Sie geben ihren Senf in Form einer Stellungsbewertung nicht ungefragt, sondern nur auf ausdrücklichen Wunsch des Programm -Besitzers dazu.

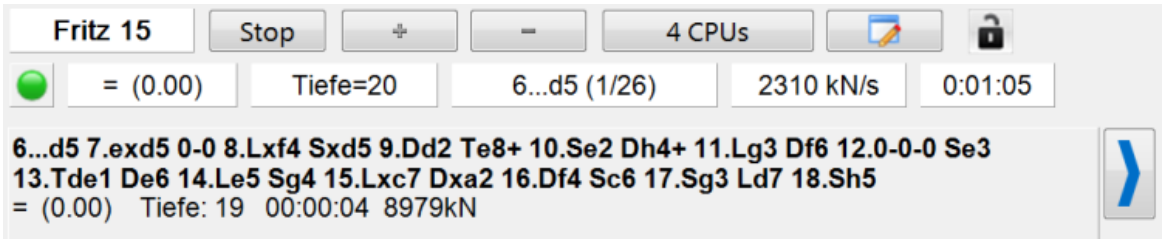
Vorab merken wir uns: die Parallelanalyse realisieren wir unter dem Programm mit der Funktion ***"Engine - Kiebitz hinzuholen***". In der Dialogbox Engine laden können wir jetzt festlegen, welche der verfügbaren Engines an der aktuellen Position mitrechnen sollen.

Tipp: Je grösser die Anzahl der aktiven Kiebitze ist, um so höher ist die Wahrscheinlichkeit, daß Ihr System etwas träge reagiert. Diese Funktion kostet einiges an Rechenleistung. Die Programm -Oberfläche teilt den aktiven Engines nach Möglichkeit die gleichen Ressourcen zu.

Beachten Sie, daß maximal sechs Engines aktiv sein können.

Der Kiebitz im Einsatz

Der Kiebitz, also eine Schachengine, wird in ein eigenes Fenster geladen und zeigt dort die Bewertungen zur aktuellen Stellung an. Prinzipiell muss man beim Einsatz dieser Funktion zwischen dem normalen Spielmodus und dem Analysemodus unterscheiden. Im Spielmodus rechnet ein Kiebitz nur dann mit, während sein menschlicher Gegner am Zug ist. Mit einem Blick auf die vorgeschlagene Variante des Kiebitz erhalten Sie eine wertvolle Hilfestellung bei der Wahl ihres Zuges. Diese Funktion ist in erster Linie als Hilfestellung während einer laufenden Partie gedacht. Als seriöser Schachspieler nehmen Sie natürlich während der Partie keine Ratschläge von dritter Seite an und können das Feature auch abschalten, z.B. durch einen Rechtsklick in das jeweilige Variantenfenster.



© 2017 ChessBase

Besonders interessant ist die Kiebitz-Funktion im normalen Analysemodus, z.B. beim Nachspielen von Partien oder bei der intensiven Prüfung ihrer Fernschachstellungen. Dort laufen die Engines ständig mit und zeigen ihre Bewertungen im jeweiligen Analysefenster an. Dabei wird man schnell feststellen, dass nur in den seltensten Fällen Einigkeit zwischen den einzelnen Programmen bei der Beurteilung einer Stellung herrscht. Dies hängt vor allem mit der unterschiedlichen Programmstruktur der jeweiligen Engines zusammen. Gerade aus diesem Grund betrachten wir die Kiebitz-Funktion für eine sehr nützliche Orientierungshilfe, die allerdings in Anbetracht der extremen Belastung der Systemressourcen maßvoll angewandt werden sollte.

Verriegeln

 Hinweisen möchten wir noch auf eine kleine, aber extrem nützliche Feinheit. Klicken Sie einmal mit der rechten Maustaste auf das Variantenfenster einer Engine. Im Kontextmenü finden Sie den Eintrag "Verriegeln", der bei der Analyse besonders nützliche Dienste leisten kann. Alternativ geht das mit einem Klick auf das Verriegeln Symbol im Engine fenster.

Nehmen wir einmal an, Sie möchten eine bestimmte Position innerhalb einer Partie besonders tiefschürfend analysieren. Mit der Funktion "Verriegeln" weisen Sie eine Engine an, die Position dauerhaft zu analysieren. Während die Engine ihre Analysearbeit verrichtet, können Sie weiter die Notation nachspielen und mit Hilfe der anderen Kiebitze weiteranalysieren. Mit der Funktion "Zur Riegelstellung" (Rechtsklick auf das Analysefenster) springen Sie direkt zur verriegelten Stellung zurück !

Tipp: Mit Hilfe der Funktion *Verriegeln* können Sie trotz Daueranalyse durch eine Engine weiterarbeiten und Ihr System wird nicht für die ausschliessliche Analyse einer einzigen Stellung blockiert.

3.6.12 Monte Carlo Analyse

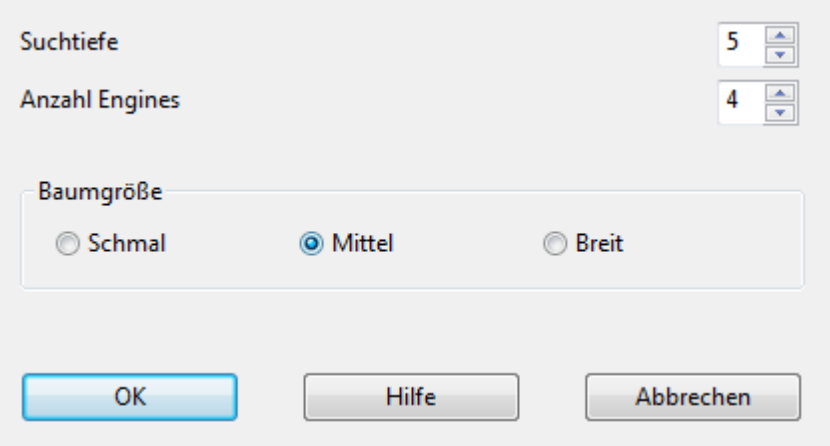
Analyse - Monte Carlo



Fritz spielt in diesem Analysemodus eine große Zahl von Partien, um eine statistische Bewertung der aktuellen Brettstellung zu leisten. Diese Partien spielen systematisch alle sinnvollen Züge in Form eines Baumes durch, so dass eine breite Zahl von möglichen Partieverläufen entsteht.

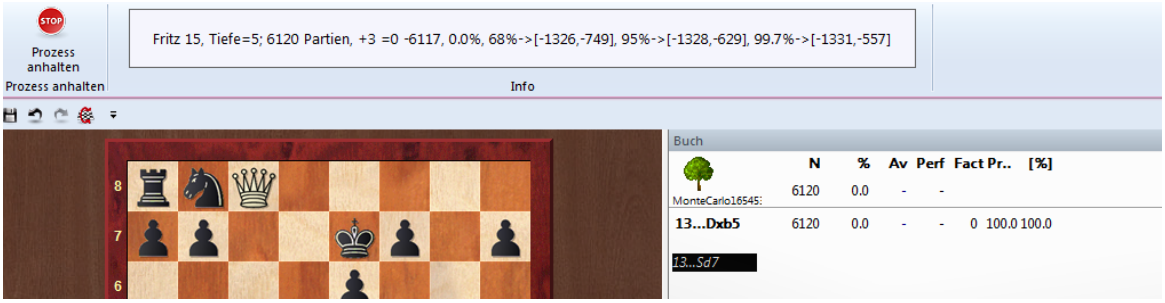
Die Stärke der Monte-Carlo-Analyse ist, dass sie eine sehr genaue Gewinnwahrscheinlichkeit, d.h. eine Stellungsbewertung liefert.
Der wichtigste Parameter der Funktion ist die Suchtiefe.

© 2017 ChessBase



Alle Partien werden mit fester Suchtiefe gespielt.

Die Ergebnisse, die durch die Monte Carlo Analyse erzeugt werden, sind also nicht so wie die übliche positionellen Bewertungen von Schach-Engines. In unserem obigen Beispiel sagt uns das Programm, dass Weiß einen statistischen Erwartungswert von 65.3% hat, wenn Schwarz 16...Da5 spielt und einen Erwartungswert von 60.6%, wenn er 16...h6 spielt (die Bewertungen erfolgen immer aus Sicht des Weißen). Da die Partien immer bis zur Entscheidung ausgespielt werden, werden die langfristigen Chancen genauer bewertet als bei einer traditionellen Suche.



Die Qualität der statistischen Bewertung, die eine Monte Carlo Analyse hervorbringt, wird durch eine größere Zahl von Partien verbessert, aber nicht so sehr durch eine höhere Suchtiefe. Die Suchtiefe kann in der oben gezeigten Dialog-Box eingestellt werden. Jedes zusätzliche Ply an Suchtiefe halbiert die Zahl der Partien, die die Engine innerhalb eines bestimmten Zeitraums spielen kann. Wenn Sie der Engine nur ein paar Minuten geben, dann ist eine Fünf-Ply Suche okay; wenn Sie der Engine erlauben, die ganze Nacht zu analysieren, dann sollten Sie sich für eine tiefere Suche entscheiden.

Die Monte Carlo Suche wird immer im Single-Engine Modus durchgeführt. Und zwar deshalb, weil bei geringer Suchtiefe eine Parallelsuche nicht effektiv ist: Zwei Single-Engines sind fast doppelt so schnell wie eine Dual-Engine. Deshalb ist es besser, eine Reihe von Engines zu starten (je nachdem, wie viele Cores Ihr Prozessor hat), die dann gleichzeitig an verschiedenen Varianten arbeiten.

Der wichtigste Parameter der Funktion ist die Suchtiefe. Alle Partien werden mit fester Suchtiefe gespielt. Je höher die Suchtiefe, desto genauer das Ergebnis und desto höher der Rechenaufwand. Weiterhin stellt man die Verzweigungsdichte der untersuchten Züge ein. Ein schmaler Baum ist schneller durchgerechnet, kann aber

© 2017 ChessBase

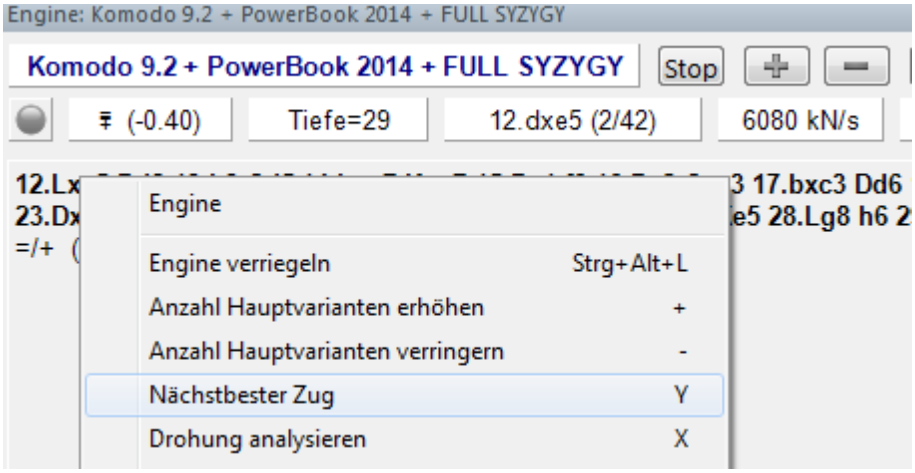
ungenauere Statistik bedeuten.

3.6.13 Erweiterte Engineinformation

Im Analysemodus bietet die Standardengine neue Informationen im Enginefenster. Mit einem Rechtsklick in das Enginefenster wird das entsprechende Kontextmenü geöffnet.

Die Funktion *Nächstbester Zug* berechnet die Alternativen zur Hauptfortsetzung. Während die Engine rechnet, kann man diese Information direkt mit der Taste Y abrufen, diese Methode ist etwas schneller als der Aufruf über das Kontextmenü.

Am Anfang des Enginefensters findet man in grau unterlegter Schrift die bisher als am besten bewerteten alternativen Varianten.



In der Folge werden im Fenster nach jedem weiteren Aufruf der Taste Y die berechneten Alternativen angezeigt.

Suche "*besseren Zug*" veranlasst die Engine, nach einer besseren Zugalternative zu suchen.

Tipp: Diese Informationen steht am Anfang der Listenanzeige. Wird die Information nicht angezeigt, scrollen Sie mit Hilfe des Schiebeschalters zum Anfang der Liste. Solange die Engine rechnet, wird die Liste immer wieder aktualisiert und das Fenster scollt weiter. Sollte Sie dies stören, stoppen Sie die Engine mit einem Klick auf den Schalter Stop im Enginefenster. Jetzt können Sie die berechneten Alternativen ungestört einsehen.

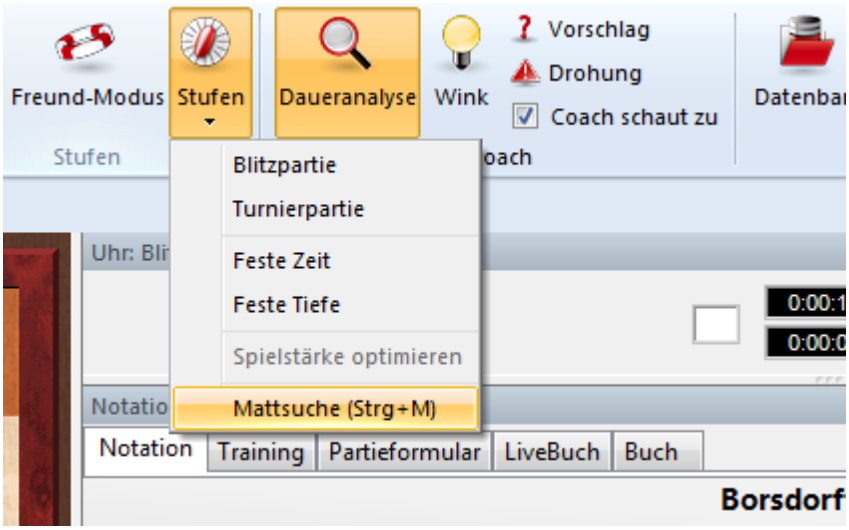
Eine weitere sehr nützliche Information bietet die Anzeige der aktuell berechneten Hauptvariante. Diese wird mm unteren Rand des Enginefensters angezeigt. Der Vorteil dieser Anzeige ist, dass sie aktualisiert wird, wenn bei längerer Berechnung die Hauptvariante unverändert bleibt.

Dieses Feature wird nicht von allen Engines unterstützt!

© 2017 ChessBase

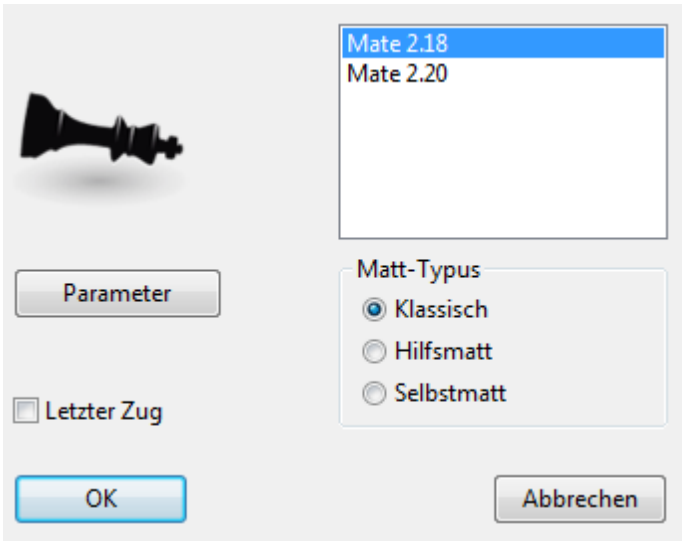
3.6.14 Lösen von Schachproblemen - Mattsuche

Start - Stufen - Mattsuche



Im Lieferumfang des Programms ist eine Engine inbegriffen, die auf das Lösen von Mattproblemen spezialisisert ist. Die normalen Engines erkennen natürlich auch Matts und das in der Regel meist viel schneller, doch geben sie bei begrenzter Rechenzeit oft nur einen Gewinnzug an, ohne zu prüfen, ob es nicht schon ein forciertes Matt gibt.

Um ein Schachproblem zu lösen, geben Sie erst die Stellung ein. Dann rufen Sie per Menü *Start - Stufen - Mattsuche* ... die Mattsuche auf.



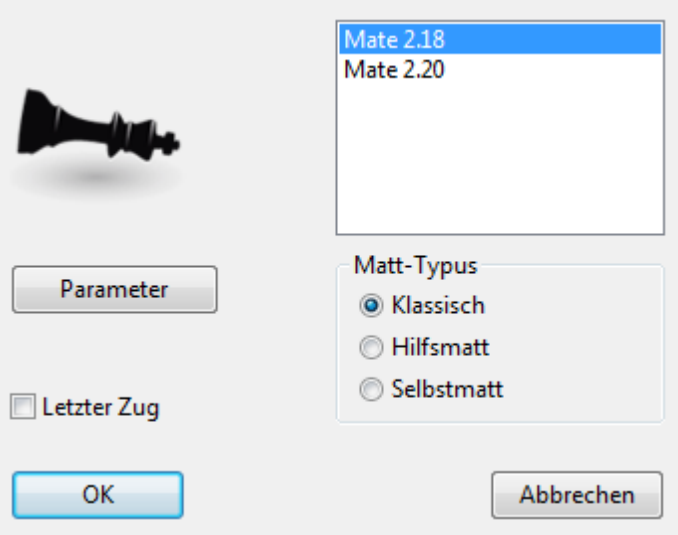
Wählen Sie die Engine "*Mate* " aus und klicken Sie auf OK. Nun startet eine möglicherweise längere Rechnung.
Das Besondere am Lösen von Mattproblemen mit dem Programm ist, daß ein kommentierter Variantenbaum entsteht, in dem Drohungen und mögliche Nebenlösungen aufgeführt sind.

© 2017 ChessBase

Letzter Zug: Schachproblemisten übergehen in der Lösung den letzten (mattsetzenden) Zug, weil er offensichtlich ist. Kreuzen Sie Letzter Zug an, um diesen in die Notation der Lösung einfügen zu lassen.

3.6.15 Mattsuche mit Fritz

Im Lieferumfang des Programms ist eine spezielle Engine enthalten, die ausschliesslich auf das Lösen von Mattproblemen spezialisiert ist. Die Mattsuche aktiviert man unter *Start -Stufen - Mattsuche*.



Wozu benötigt man diese spezielle Matt-Engine, da doch bereits viele spielstarke Engines unter der Benutzerschnittstelle laufen ? Die in erster Linie auf das praktische Spiel optimierten Engines glänzen natürlich häufig mit langzügigen Mattankündigungen, geben aber bei begrenzter Rechenzeit oft nur einen Gewinnzug an, ohne konkret zu prüfen, ob nicht doch ein forciertes Matt möglich ist. Das ist unter praktischen Gesichtspunkten auch völlig ausreichend. Sobald ein Gewinnzug forciert zum Gewinn führt, sucht die Engine nicht weiter nach einer forcierten Lösung.

Auch eine Funktion wie "Stellung ausspielen" benutzt normale Spielstufen für das Partieschach und ist für das Problemschach nicht empfehlenswert.

Die Mattsuche des Programms löst Schachprobleme nach den Kriterien des Problemschachs und versucht daher, die komplette Lösung zu liefern, nicht nur den Schlüsselzug. Diese Form der Analyse kann daher ziemlich lange dauern, weil die Engine weniger Abschneidungen im Suchbaum durchführt und alle Möglichkeiten konkret durchrechnet.

Berücksichtigen sollte man beim Einsatz der Funktion, dass die Engine nur dann ein Matt anzeigt, wenn auch eins vorhanden ist. Viele Mattprobleme wurden zu einer Zeit komponiert, als es noch keine Möglichkeit gab, die Aufgaben inkl. der Lösungen mit dem Rechner nachzuprüfen. Ist wegen einem Fehler z.B. gar kein Matt möglich, wird vom Programm auch keine Lösung angezeigt

© 2017 ChessBase

3.6.16 Das Analysebrett

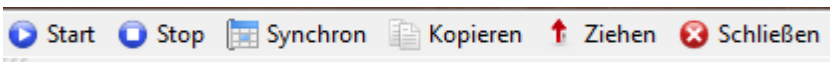
Eine wertvolle Hilfe bei der Analyse laufender Partien ist das Analysebrett, das Sie unter *Ansicht* *Analysebrett* oder mit dem Hotkey ***Strg+Alt+A*** hinzuschalten können.

Sie können dieses Brett zur Analyse einsetzen.

Am einfachsten erschließt sich die Bedeutung des Features, wenn man sich das Analysebrett als eine Art Taschenschach vorstellt. Nehmen wir an, Sie besuchen ein gut besetztes GM-Turnier und versuchen, dem Geschehen auf den Brettern zu folgen. Was tun Sie in Ermanglung mangelnder Rechenfähigkeiten ? Richtig, Sie nehmen ein Taschenschach zu Hilfe, um kritische Varianten auf dem Taschenschach nachzuvollziehen. Das ist natürlich auch am PC problemlos möglich, aber ab und wann möchten Sie die Möglichkeit haben, die Endposition einer Variante mit der realen Position auf dem Hauptbrett direkt ohne Vor- und Rückspielen in der Notation zu vergleichen. Mit Hilfe des Analysebrettes ist das möglich.



Nachdem Sie das Analysebrett zugeschaltet haben, stellen Sie fest, daß es in der Grundeinstellung etwas kleiner als das reguläre Schachbrett dargestellt wird und sich einige Funktionsbuttons am unteren Rand des Analysebrettes befinden.



© 2017 ChessBase

Entscheidend für ein besseres Verständnis des Features ist jetzt die Tatsache, daß Sie auf dem Analysebrett Züge ausführen können, ohne das davon die Stellung auf dem Hauptbrett berührt wird. Es ist sehr wichtig, dieses Prinzip zu verstehen. Wenn Sie in unserem Beispiel auf dem Taschenschach eine Variante analysieren, wird davon das Geschehen auf dem Hauptbrett, also der imaginären GM-Partie, ja auch nicht berührt. Bei einer tieferen Variante oder mehrfachem Ausprobieren würde es mit der "klassischen Methode" häufig vorkommen, dass man Probleme mit der Rekonstruktion der Ausgangstellung hat. Mit dem digitalen Analysebrett von gestaltet sich diese Form der Analyse bedeutend einfacher, der direkte Vergleich zwischen Ausgangs- und Variantenstellung ist auf einen Blick möglich. Wie auf einem Taschenschach kann man die Züge auf dem Analysebrett eingeben. Probieren Sie dies einmal aus, nachdem Sie eine beliebige Partie in das Brettfenster geladen haben. Aktivieren Sie das Analysefenster mit Strg+Alt+A. Wenn Sie jetzt auf dem "Taschenschach" einen Alternativzug ausprobieren, erscheint der Dialog Neuen Zug eingeben.

An dieser Stelle muß geklärt werden, welche Bedeutung die fünf Optionen in dem Dialog haben.

- **Neue Variante** Diese Option werden Sie in der Regel besonders häufig wahrnehmen. Dies startet auf dem Analysebrett eine neue Variante mit dem zuvor eingebenen Zug.

- **Neue Hauptvariante** Der auf dem Analysebrett ausgeführte Zug wird als Hauptvariante übernommen, während die aktuelle Notation in den Rang einer Variante abgestuft wird.
- **Überschreiben** Damit wird der aktuelle Zug überschrieben und alle Nachfolger gelöscht.

- **Einfügen** Diese Opton funktioniert im Prinzip genau wie "Überschreiben" wie dem Unterschied, dass legale Nachfolgezüge nicht gelöscht, bzw. abgeschnitten werden.

- **Abbrechen** Damit wird die Eingabe eines Zuges rückgängig gemacht,.

Sie können nun beliebig viele Varianten und Analysen auf dem Analysebrett eingeben. Wenn Sie das Analysebrett schließen, stellen Sie fest, daß die Varianten nicht in die Notation der Hauptpartie übernommen wurden. Sobald Sie das Analysebrett wieder öffnen, sind die Varianten wieder da. Dies gilt, solange Sie keine neue Partie im Brettfenster geladen haben. Gelegentlich werden Sie den Wunsch haben, eine oder mehrere Varianten in die Hauptnotation zu übernehmen. Das ist natürlich möglich. Schauen wir uns einmal die Funktionsbuttons unterhalb des Analysebrettes an.

- **Start** Mit Hilfe des Buttons Start wird das Analysebrett aktiviert und die aktuelle Brettstellung auf das "Taschenschach" übertragen.

- **Stopp** Damit löschen Sie den Inhalt des Analysebrettes und kehren zum Hauptbrett mit der ursprünglichen Partienotation zurück. Alle bisher im Analysebrett eingegebenen Züge werden nicht mehr in der Notation angezeigt. Wenn Sie wieder auf Start klicken, wird die Analysenotation wieder eingeblendet. Dabei gilt es darauf zu achten, das nach dem Laden einer neuen Partie und der späteren Rückkehr zu der Originalpartie die Variantenzüge verloren sind, auch wenn Sie erneut auf Start klicken.

- ? Synchron **Mit dieser Funktion synchronisieren Sie automatisch die Position auf dem Haupt- und dem Analysebrett. Falls Sie z.**B. eine langzügige Variante

© 2017 ChessBase

eingegeben und schnell zur Hauptnotation zurück wollen, genügt ein Klick auf diesen Button. Die aktuelle Position vom Hauptbrett wird zum Taschenschach kopiert und der Zug der Hauptvariante wird in der Notation inversiv angezeigt.

- **Kopieren** Falls Sie eine kommentierte Partie geladen haben, können Sie mit diesem Befehl die komplette Hauptnotation inkl. der Analysen in die Notation des Analysefensters übertragen, bevor Sie einen Zug auf dem Analysebrett eingegeben haben. Sie merken das daran, dass das normale Notationsfenster mit dem des Analysefensters ersetzt wird. Alle Varianten und Kommentare der Hauptpartie werden dabei übernommen.

- **! Ziehen** Damit aktivieren Sie den Rechenvorgang der zuletzt aktiven Schachengine. Im Enginefenster befindet sich am oberen Rand der kleine Button Zieh. Wenn Sie den Button anklicken, wird der von der Engine favorisierte Zug ausgeführt.

- **X Schließen** Diese Funktion ist leicht verständlich. Das Analysebrett, sprich unser Taschenschach, wird einfach wieder eingepackt.

Achten Sie darauf, daß Sie neue Analysen oder Varianten explizit in der Datenbank speichern oder ersetzen müssen, bevor Sie eine neue Partie laden. Andernfalls gehen die bis dahin nur temporär vorhandenen Analysen verloren.

Tipp: Auf dem F-Schachserver leistet das Analysebrett ebenfalls gute Dienste. Sie können das Analysebrett beim Zuschauen als Taschenschach benutzen, wenn Sie Partien zwischen sehr starken Spielern mitverfolgen.

3.6.17 Let`s Check

3.6.17.1 Beschreibung

„Let's check" ist eine völlig neue Analysefunktion, mit der das Programm die Schachwelt auf Jahre in Bewegung halten und revolutionieren wird. 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.

Das Programm 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.

© 2017 ChessBase

So wird die in Let's Check verfügbare Information im Laufe der Zeit umfassender und präziser. Das System ist auf Kooperation angelegt. Niemand wird dort geheime Eröffnungsvorbereitungen veröffentlichen. Aber für herausragende aktuelle und historische Partien macht es Sinn, die eigenen Enginevarianten mit anderen zu teilen, zumal es keinen Klick zusätzliche Arbeit kostet.



Dem Anwender bietet diese neue Wissensdatenbank schnellen Zugriff auf die Analysen und Bewertungen von starken Schachprogrammen, man kann ggf. auch die Analysen anderer Programme direkt vergleichen. Bei den *Live-Übertragungen auf Schach.de* werden bald mehrere hundert Rechner parallel die aktuellen Weltklassepartien verfolgen und die „Let's check"-Datenbank mit tiefreichenden Analysen füttern. Für ernsthafte Eröffnungsanalysen wird „Let's check" in Zukunft damit zu einem genialen wie unverzichtbaren Werkzeug.

Erobern Sie Stellungen. Egal ob Anfänger, Vereinsspieler oder Großmeister: Dank „Let's check" hat jeder Schachspieler am Aufbau der Wissensdatenbank seinen Anteil. Besonders reizvoll: Wer eine noch nicht entdeckte Stellung analysiert, erobert sich die Stellung und verknüpft seine Analyse für die Schachwelt mit seinem eigenen Namen. Wer hat am meisten Stellungen erobert? Mit Hilfe noch tieferer Analysen gewinnen Sie weitere Stellungen von anderen Spielern und tragen sich in die Ehrenliste von „Let's check" ein. (Als Analyseprogramme sind alle Schach-Engines zugelassen, egal ob Single- oder Multiprozessorversion.)

Mit Let`s Check steht jedem Schachspieler die aktuellste Eröffnungstheorie inkl. Bewertungen durch starke Schachengines zur Verfügung. Das Programm liefert Ihnen die gesamte Eröffnungstheorie als Baumstatistik gleich mit. Das „LiveBook" zeigt für jede Stellung nicht nur die komplette Statistik auf der Grundlage der wöchentlich aktualisierten ChessBase Online-Datenbank (zur Zeit über 5 Mio. Partien) sondern auch wie oft eine bestimmte Fortsetzung in der „Let's check"-Datenbank schon aufgerufen wurde.

LiveBuch

© 2017 ChessBase

Onlinebuch

Analysieren

Partieanalyse

Engine stiften

3.6.17.2 LiveBuch

Die Daten von Let's Check lassen sich wie ein Eröffnungsbuch nutzen. Weil alle Eröffnungsstellungen der Onlinedatenbank darin enthalten sind, ist das LiveBuch schon jetzt die umfassendste und aktuellste Quelle für gespielte Eröffnungszüge. Man kann dagegen spielen oder einfach Varianten nachschlagen. Das LiveBuch ist live, weil es sich von Sekunde zu Sekunde ändert. Jede Stellung die per Let`s Check analysiert wurde, steht sofort mit Bewertung im LiveBuch!

Wenn also z.B. auf dem Schachserver eine aktuelle Top-Partie gespielt wird und einige Zuschauer dabei auf *Let s Check* zugreifen, dann ist sie nach Partieschluss komplett mit relativ tiefen Enginebewertungen im LiveBuch verfügbar.

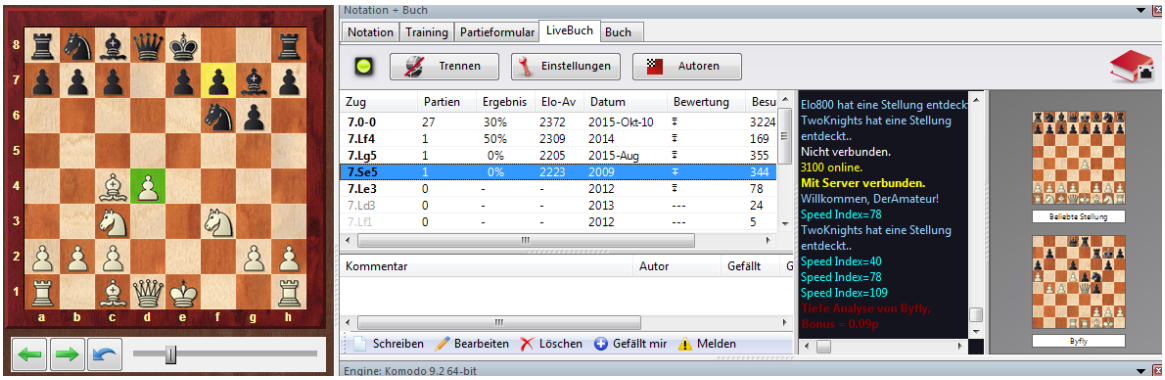
Jeder kann zu jeder Zeit Züge ins LiveBuch eingeben, egal wie sinnvoll oder sinnlos diese sind. Wie ein menschliches Gehirn vergisst das LiveBuch jedoch unwichtige, d.h. selten aufgefrischte Information nach einiger Zeit wieder.

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: zeigt die möglichen Züge der Stellung

© 2017 ChessBase

[%] : 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

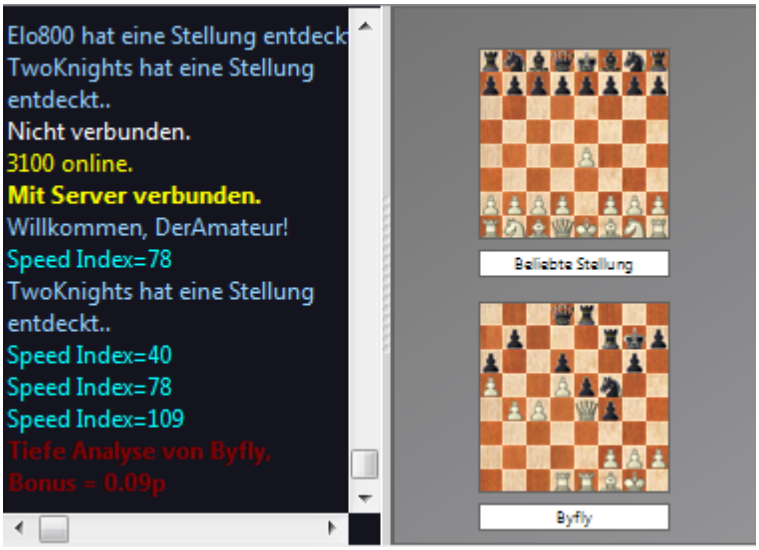
Elo-AV: Durchschnittliche Elo innerhalb der ausgewerteten Partien.

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



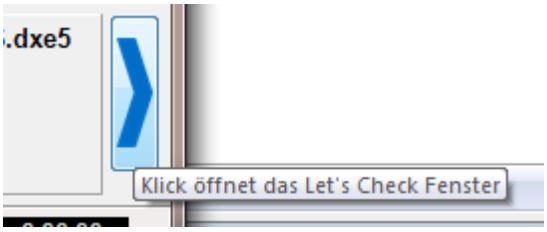
Im Livebuch gibt es zwei Zusatzbretter. Das linke oder obere Minibrett zeigt die Stellung mit aktuell den meisten Zugriffen. Das rechte oder untere Brett erläutert den aktuellen Chat. Wenn da z.B. steht „Pitters hat eine Variante gewonnen", erscheint die zugehörige Stellung. Man kann auch auf eine Chatzeile 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.

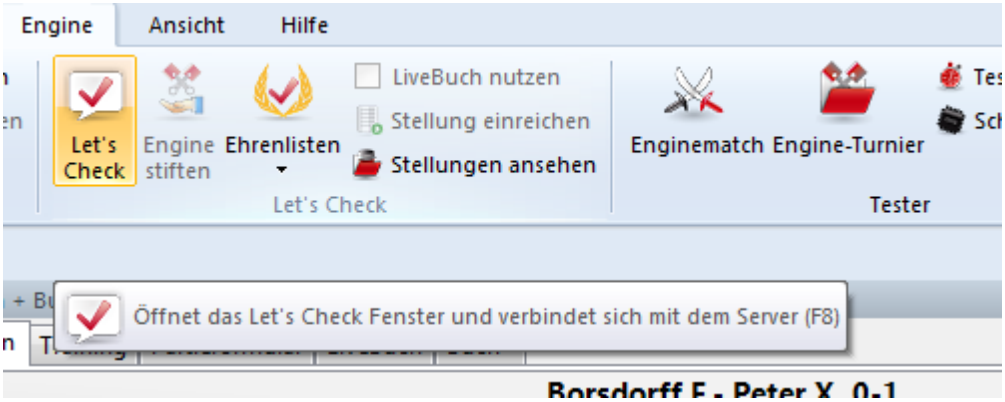
© 2017 ChessBase

3.6.17.3 Let`s Check starten

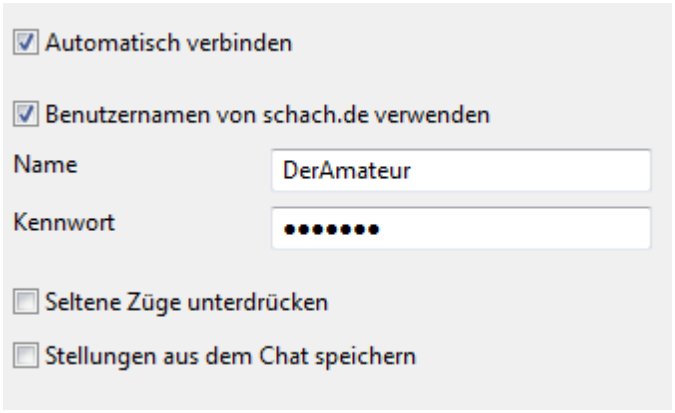
Klick auf den blauen Rechtspfeil im Enginefenster startet *Let`s Check*



Alternativ starten Sie die Analyse unter *Engine - 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.

© 2017 ChessBase



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 Erstelldatumdatum der Variante angezeigt.



Der Wert vor der Nationalitätenflagge zeigt an, wie oft die Variante bestätigt wurde. Je höher der Wert, umso vertrauenswürdiger ist die angezeigte Information.

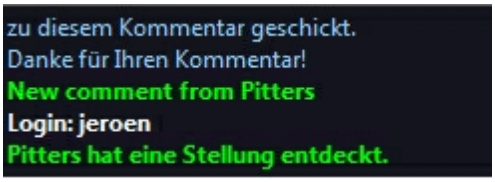
Zusätzlich zeigt das Fenster an, ob es sich noch um bekannte Eröffnungstheorie (=Hauptfortsetzung) handelt, die Anzahl der Zugriffe, die Hauptvariante und die Tiefe.

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.



Sobald die Analyse namentlich übernommen wurde, wird dies zusätzlich im Chatfenster angezeigt.

© 2017 ChessBase



Hinweis: Bis auf die bereits bekannte Eröffnungstheorie können alle Stellungen des Schachs „entdeckt" werden.

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)

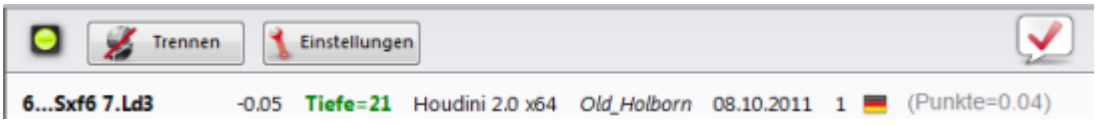
3. sehr tiefe Berechnung (Entdecker, nur der erste)

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.

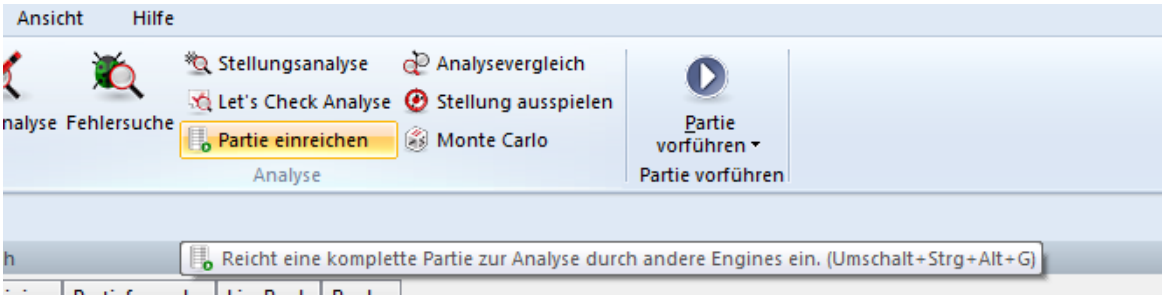
Die individuell erreichte Punktezahl für eine Analyse wird ebenfalls angezeigt.



© 2017 ChessBase

3.6.17.4 Wie soll man eine Partie mit Let`s Check analysieren?

"
Wir empfehlen, zum Ausgangspunkt einer Analyse die Partie „einzureichen", weil das am schnellsten geht.



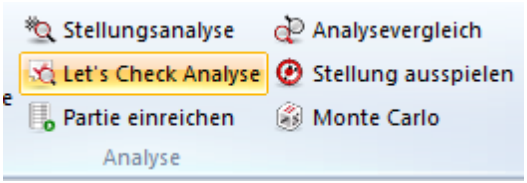
Eine tiefere Untersuchung, die im Einzelbetrieb über eine Stunde dauern kann, wird dabei in Minuten erledigt.

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.

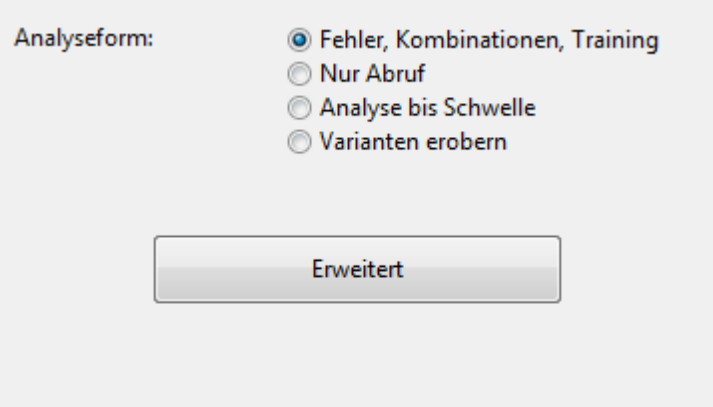
Für die Analyse ist es relativ uninteressant, dass Varianten und Bewertungen dabei von verschiedenen Engines stammen. Einmal sind sich die heutigen Spitzenprogramme in vielem so ähnlich, dass man sich fast nach einer abweichenden Variante sehnt. Weiterhin ist übertriebenes Vertrauen in 1/100-Bauern-Bewertungen 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.



© 2017 ChessBase

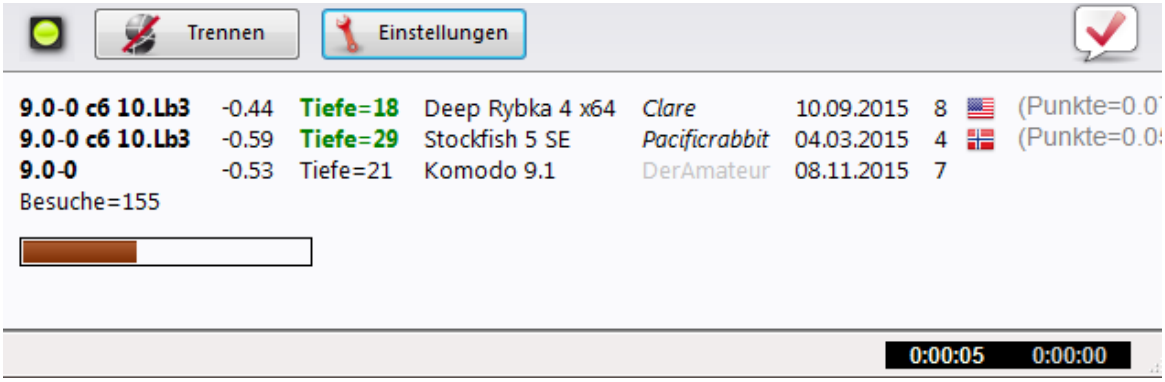


Dieser Abruf von Varianten ist auch nach beendeten Livepartien praktisch. Partien mit vielen Zuschauern liegen schon jetzt sofort nach Partieschluss tief analysiert vor.

Alternativ können Sie als Kriterium Fehler, Kombinationen oder Training definieren.

Erweitert

Hier können Sie individuell ihre Präferenzen für die Analyse setzen.

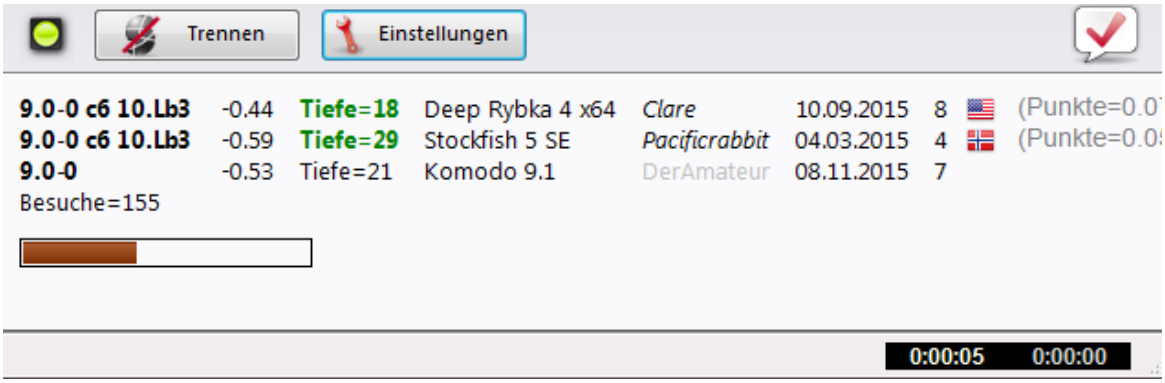


Zeiteinstellungen für die Analyse, Informationen für die Notation und der Benutzername können wählweise vom Let`s Check Server übernommen werden.

3.6.17.5 Was bedeuten die grünen, blauen und roten 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.

© 2017 ChessBase



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.

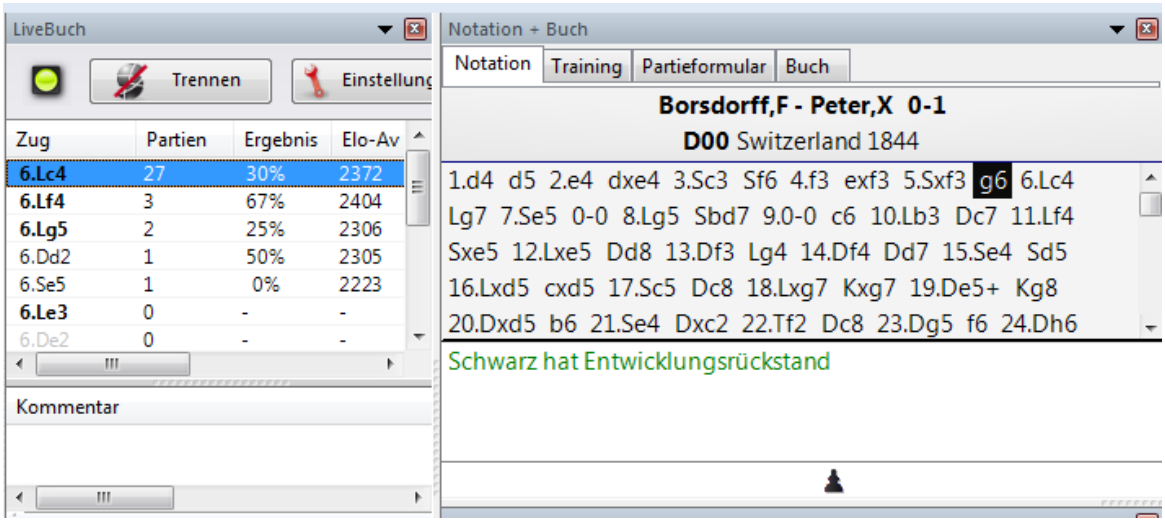
3.6.17.6 Warum springt der Fortschrittsbalken im Let's Check-Fenster nach dem Erreichen von 100% oft wieder zurück?

Der Fortschrittsbalken weist auf das jeweils nächste zu erreichende „Tiefenziel" hin. Das kann z.B. die Eroberung einer Variante sein. Sobald das gelungen ist, signalisiert der Fortschrittsbalken die Zeit bis zur Eroberung der nächsthöheren Variante.

Wenn es nichts zu erobern gibt, dann sind die Tiefenziele die Entdeckung einer Stellung und die Meldung „Tiefe Analyse" im Chat des LiveBuch-Fensters.

3.6.17.7 Parallelanzeige von Notation und Livebuch

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



Auf Bildschirmen mit hoher Auflösung ist das empfehlenswert. Falls Sie überwiegend mit Let`s Check und LiveBuch arbeiten, empfehlen wir weiterhin, aus Platzgründen die Schachuhr zu schließen. In der Statuszeile unten finden Sie dann eine kleine Miniuhr, die z.B. beim Zuschauen bei Livepartien völlig ausreichend ist.

© 2017 ChessBase

3.6.17.8 Werden meine Analysen jetzt immer an Let`s Check übertragen?

Nein, 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.

3.6.17.9 Serverstatistiken Let`s Check

Statistische Informationen in Echtzeit können Sie jederzeit unter Statistische Informationen in Echtzeit können Sie jederzeit unter abrufen.

In der Browseransicht finden Sie Zusatzinformationen über die Rangliste und interessante Positionen!

3.6.17.10 Kann man 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.

3.6.17.11 Was kostet die Benutzung?

Die Benutzung ist im Preis des Programms inbegriffen.

Eine Unterstützung wird bis mindestens Ende 2016 garantiert.

3.6.17.12 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.

Im LiveBuch werden die Folgestellungen inklusive Bewertung angezeigt. Let`s Check

© 2017 ChessBase

"
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-Ladedialog - Erweitert - *Intelligente CPU-Nutzung* .

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

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

Auch UCI Engines können eingesetzt werden!

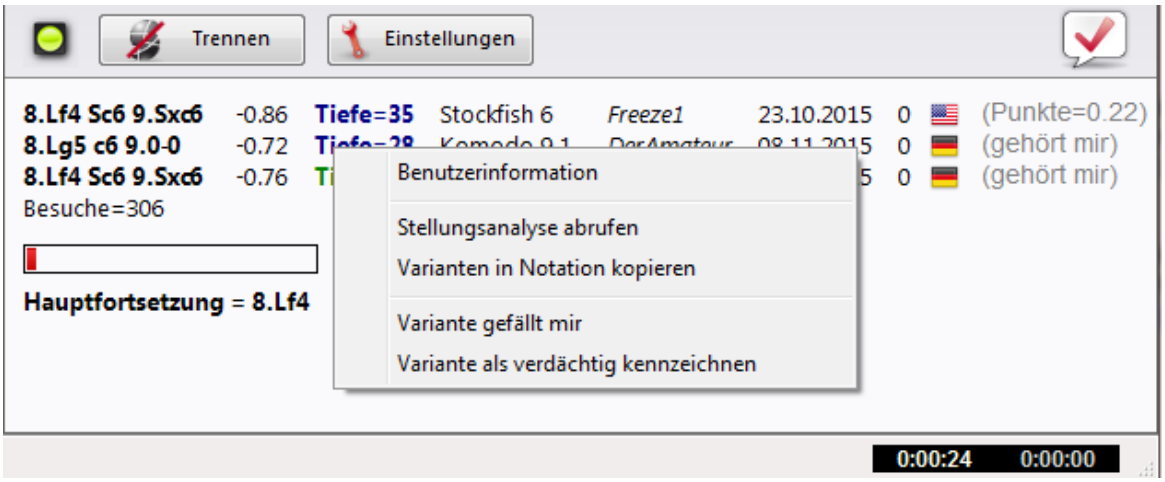
3.6.17.14 Manipulierbare Bewertungen/Kommentare?

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.

3.6.17.15 Kontextmenü Let`s Check

Per Rechtsklick in das Let`s Check Fenster startet man ein Kontextmenü mit weiteren Funktionen.



© 2017 ChessBase

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.



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 ereichte 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.

Nach dem Klick auf die Funktion wird der Wert in die Notation übernommen.

Varianten in Notation kopieren: Damit werden alle existierenden (nicht nur die ausgewählte Variante) Varianten in die Notation übernommen.



Was bedeutet der Eintrag *Engine/Partie-Korrelation* der nach der Let`s Check-Analyse oben in der Notation steht?

© 2017 ChessBase

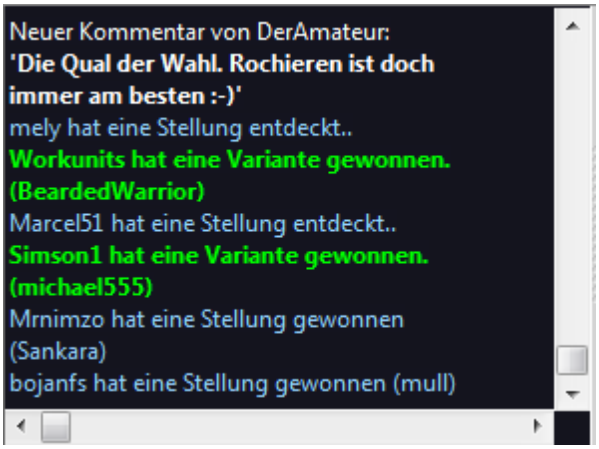


Dieser Wert ist ein Maß der Übereinstimmung zwischen Partiezügen und Enginezügen. Hohe Korrelation ist kein Hinweis auf Computerbetrug, starke Spieler können durch genaues Spiel in taktisch einfachen Partien hohe Werte erreichen. Es gibt historische Partien, in denen man Korrelationen von über 70% findet. 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%. Auch wenn die Schachprogramme in ihren Varianten zu einer Stellung übereinstimmen, muss das nicht heißen, dass sie den objektiv besten Zug vorschlagen. Der aktuelle Rekord (Stand 13.10.2011) für eine Engine/Partie-Korrelation ist 98% in der Partie Feller-Sethuraman, Pariser Meisterschaft von 2010. Diese beachtliche Präzisionsleistung ist auch in anderen Partien Fellers dieses Turniers per Let's Check sichtbar und führte bei einer Eloperformance von 2859 zum klaren Titelgewinn.

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.

3.6.17.16 Informationen im Chatfenster

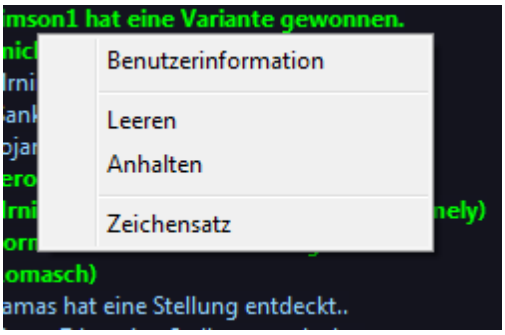
Über das Chatfenster des Livebuchs bekommt der Anwender wichtige Informationen vom Server.



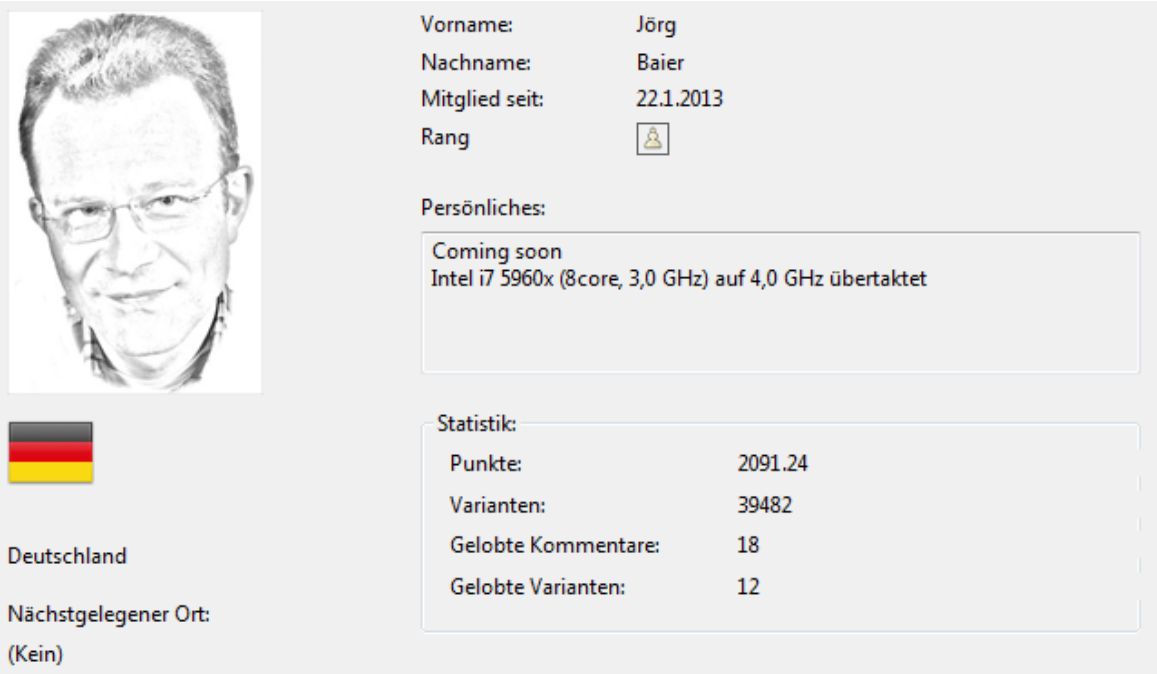
Hier werden beispielsweise neue Kommentare und eine Liste mit den Anwendern angezeigt, die entweder eine Variante entdeckt oder gewonnen haben.

© 2017 ChessBase

Auch für das Chatfenster existiert ein Kontextmenü.



Benutzerinformation: Damit rufen Sie Detailinformationen zu dem Anwender auf, dessen Engineanalysen im Livebuch eingetragen wurden.



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 ereichte 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.

© 2017 ChessBase

Wichtige Informationen im Chatfenster

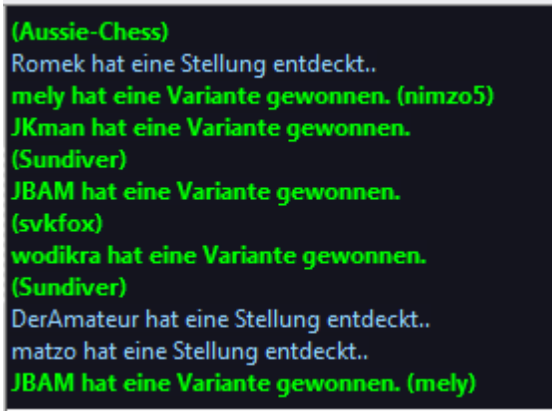
Meldung: Warning N variations = 3

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

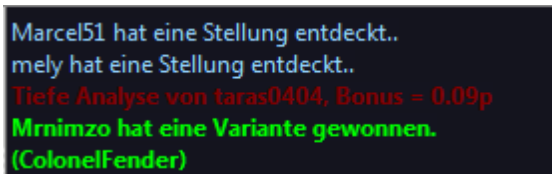
Varianten können sowohl entdeckt als auch erobert (gewonnen) werden. Im Chatfenster findet man häufig den Hinweis, dass eine Variante gewonnen wurde. Welche Bedeutung hat nun die Angabe des Spielernamens in der Klammer?

In der nachstehenden Abbildung sehen wir beispielsweise dass der Anwender JKman eine Variante gewonnen hat, dahinter in der Klammer den Zusatz (Sundiver).



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

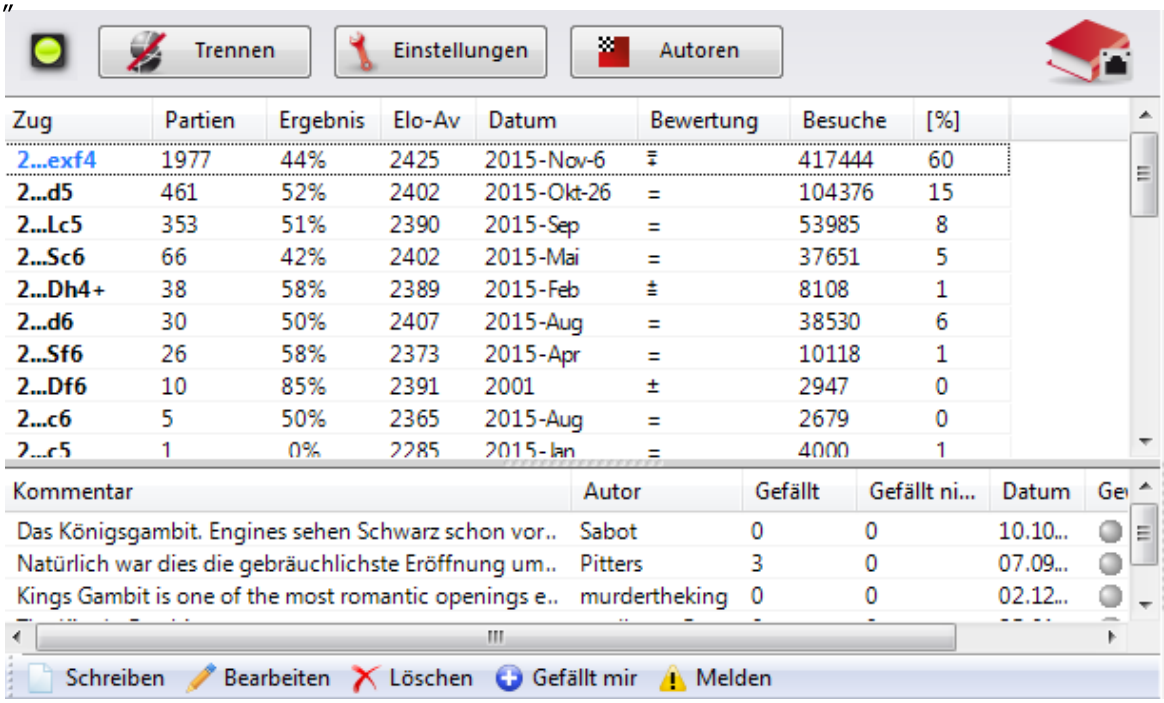


"Tiefe Analyse" geht einen Schritt über das Entdecken hinaus und zeigt eine besonders tiefe Analyse eines Anwenders an. Der Anwender bekommt den angegebenen Bonus für die Rangliste.

3.6.17.17 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.

© 2017 ChessBase



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.

© 2017 ChessBase

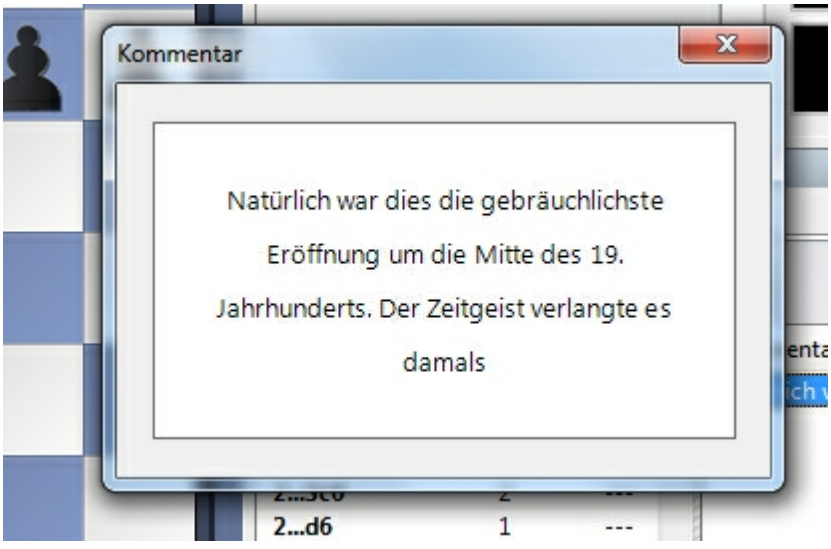


Ein Kommentar kann solange gelöscht/bearbeitet werden, bis jemand anders eine Bewertung dafür abgegeben hat.

Tipp: Klick auf einen Kommentar blendet diesen zwecks besserer Lesbarkeit in einem Übersichtsfenster ein.



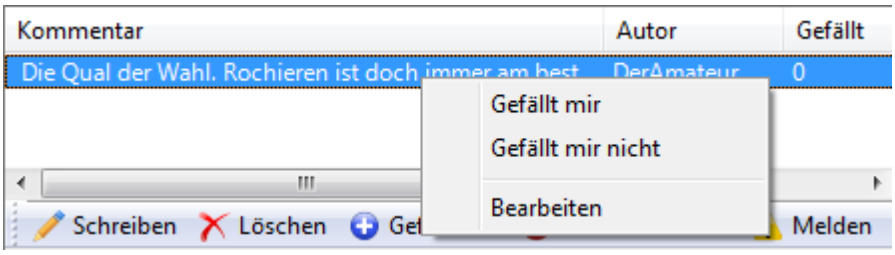
Klicken Sie den Kommentar doppelt an.



Der Kommentar wird jetzt gut lesbar im Kommentarfenster dargestellt.

© 2017 ChessBase

Kommentar editieren
Man kann einen eigenen Kommentar im LiveBuch, der noch nicht bewertet wurde, mit dem Kontextmenü "*Bearbeiten*" ändern.



3.6.17.18 Livebuch als Eröffnungsbuch einsetzen

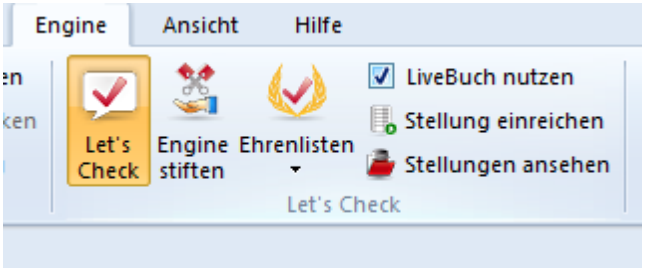
Das LiveBuch ist nicht ausschließlich als Nachschlagewerk konzipiert. Es kann auch in Partien gegen das Schachprogramm als Eröffnungsbuch genutzt werden. Damit spielen Sie immer mit aktueller Eröffnungstheorie!

Welchen Nutzen bringt mir das LiveBuch?

1. Das LiveBuch ist aktueller und tiefer als alle herkömmlichen Eröffnungsbücher von Schachprogrammen. Es wird wöchentlich durch neue Großmeisterpartien ergänzt. Wenn auch nur ein Anwender bei einer wichtigen Partie zuschaut und sich dabei mit dem LiveBuch verbunden hat, dann finden sich die Züge der Partie sofort dort vor.

2. In Verbindung mit Let`s Check zeigt das LiveBuch zu vielen Stellungen bereits jetzt tiefe Computeranalysen.

Kreuzen Sie dazu im Reiter *Engine* die Option *LiveBuch nutzen* an.



Spielen Sie jetzt den ersten Zug. Das Schachprogramm antwortet automatisch und dank des schnellen Servers werden die Eröffnungszüge verzögerungsfrei ausgespielt.

© 2017 ChessBase

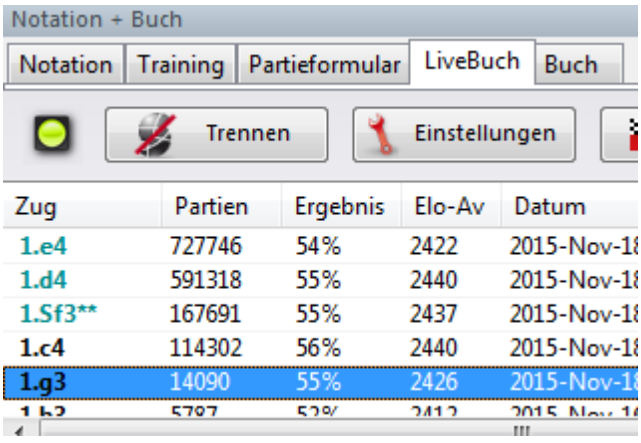


Da das Livebuch auf der riesigen Onlinedatenbank und den Computeranalysen anderer Nutzer basiert, agiert das Programm mit den optimalen theoretischen Voraussetzungen in der Eröffnungsphase.

Tipp: Ist parallel ein Eröffnungsbuch von der Festplatte geladen, kann dieses Buch direkt mit den Statistiken des aktuellen Livebuches verglichen werden. Klicken Sie dazu einfach auf *Ansicht Buch* und passen Sie die Ausspielwahrscheinlichkeiten des Buches auf der Festplatte an.

3.6.17.19 Repertoire im Livebuch

Wenn Sie mit der App für das Eröffnungstraining ihr persönliches Eröffnungsrepertoire verwalten, werden die Markierungen für die relevanten Züge in die Anzeige des Livebuchs übernommen!



Anhand der farbig markierten Züge erkennen Sie auf Anhieb, welche Züge Sie innerhalb ihres Repertoires übernommen haben.

© 2017 ChessBase

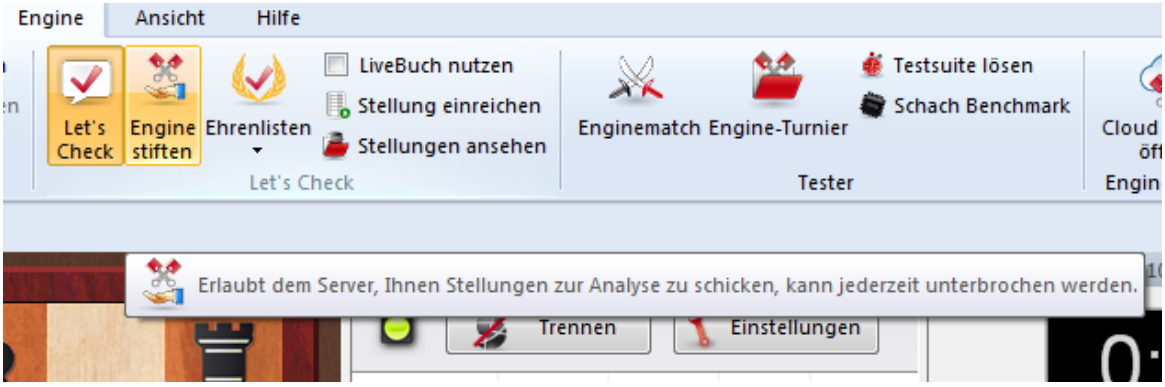
Zug	Partien	Ergebnis	Elo-A
6...e5*	6079	51%	2446
6...e6	4454	52%	2453
6...g6	311	50%	2473
6...Sbd7	278	45%	2491

Dies funktioniert nur dann, wenn Sie sich mit einem gültigen Benutzernamen eingeloggt haben.

3.6.17.20 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.

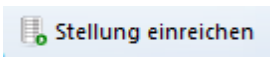
Reiter Engine - Engine Stiften.



Nach dem Start dieser Funktion wird die vom Anwender "gestiftete" Engine für die Analyse von Positionen genutzt, die vom Server ausgewählt werden. Der Server wählt diese Positionen nach unterschiedlichen Kriterien aus, z.B. Aktualität. Mit Hilfe von " Engine stiften" unterstützen Sie den Ausbau und analytischen Gehalt des Onlinebuches für andere Nutzer.

Es ist jederzeit möglich, die Funktion abzubrechen. Entweder durch Schließen des Anzeigefensters, durch Starten einer neuen Partie oder durch erneuten Klick auf den Button *Engine stiften* .

Umgekehrt kann man auch Stellungen zur Analyse vorschlagen.



Diese werden dann den verfügbaren „gestifteten" Engines vorgelegt. Wer selbst Engines stiftet, sammelt „Credits". Ist das Credits-Konto im Plus, werden Stellungen,

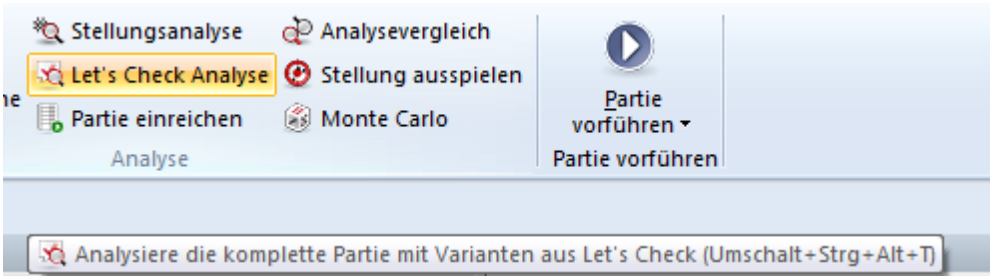
© 2017 ChessBase

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.

Stellungen ansehen startet die Datenbank in der alle eingereichten Partien gespeichert wurden.

3.6.17.21 Partieanalyse mit Let`s Check

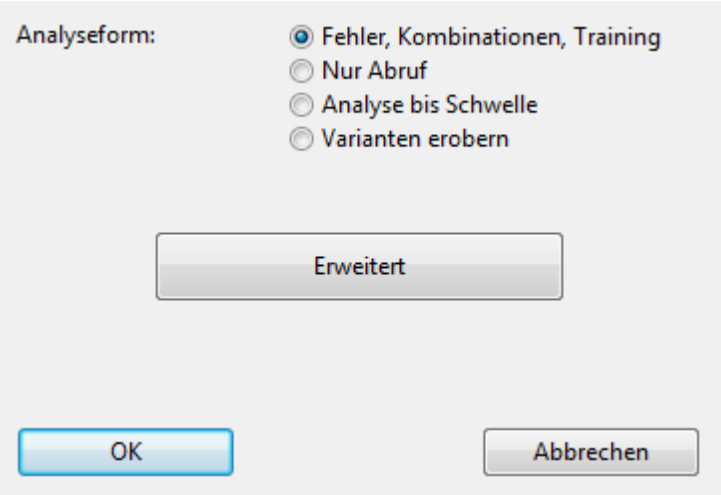
Analyse - Let`s Check Analyse



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 mehrere *Modi für die Vollanalyse*:



Fehler, Kombinationen,Training fügt die Ergebnisse entsprechend der Vorgabe in die Notation ein.

„Nur Abruf" holt nur die bekannten Varianten vom Server und rechnet nicht selbst

„Analyse bis Schwelle" analysiert solange, bis die Minimaltiefe erreicht ist, die zur Eintragung des eigenen Namens führt. Falls schon eine hinreichend tiefe Variante

© 2017 ChessBase

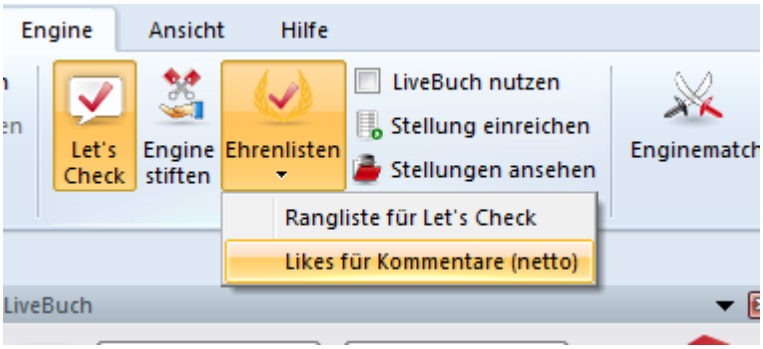
bekannt ist, braucht nicht gerechnet zu werden.

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

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

3.6.17.22 Ehrenlisten

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



Gewichtete Rangliste für Let`s Check

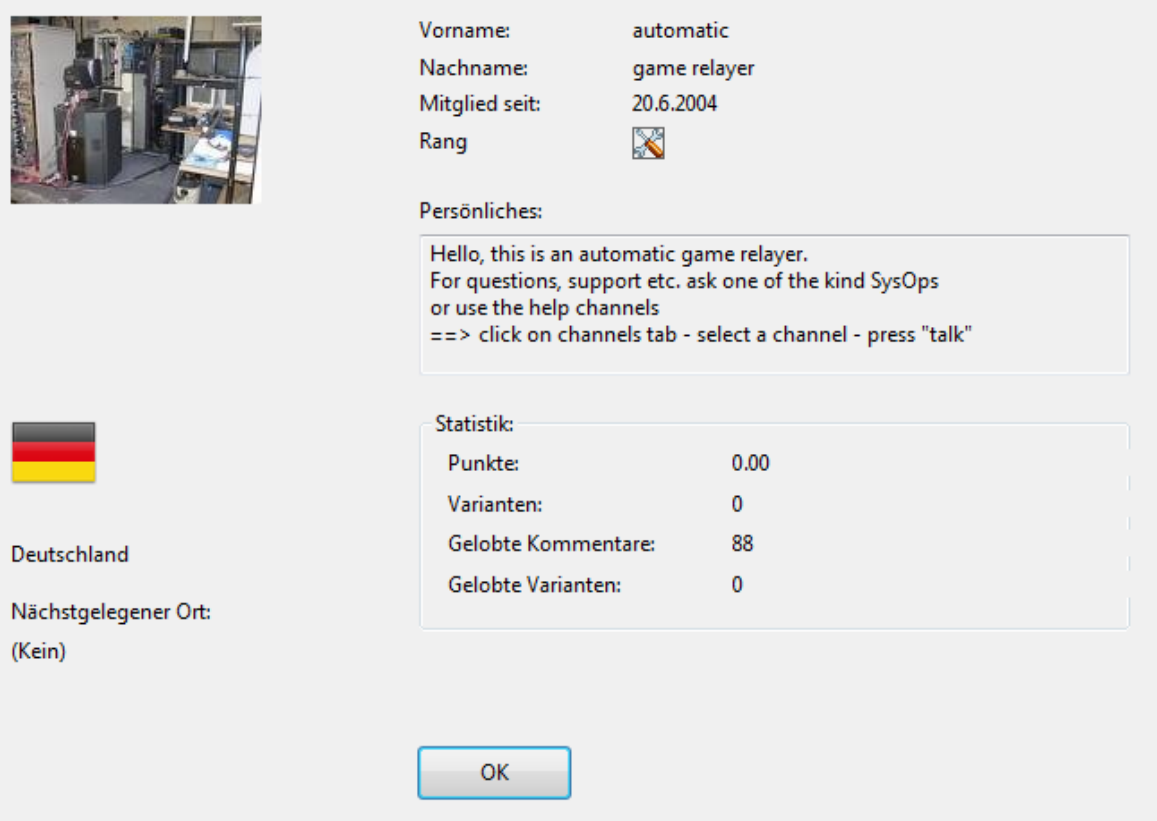
#	Anwender	Punkte
1	Clare	261988.60
2	Pacificrabbit	217982.77
3	Blackborn	126455.94
4	Kaos_00	63682.71
5	jernjoffen	47425.96
6	Freeze1	38931.43
7	TwoKnights	33763.90
8	DoctorMove	33571.60
9	Tennistoody	33016.57
10	Tequila	27161.51
11	Gerald Rummel	25805.83
12	bking_US	21593.64
13	Software_012	20467.03
14	steffan	20097.75

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

Likes für Kommentare zeigt eine Auflistung der bewerteten Kommentare eines Anwenders.

Unterhalb des Infofensters können Sie Informationen zum Anwender abrufen.

© 2017 ChessBase



3.6.18 Engine Cloud

3.6.18.1 Server Engine-Cloud.com

Über den neuen Server ***Engine-Cloud.com*** steht eine innovative 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.

Hinweis: Zugriff auf die Engine Cloud ist auch mit jedem Webbrowser möglich!

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.

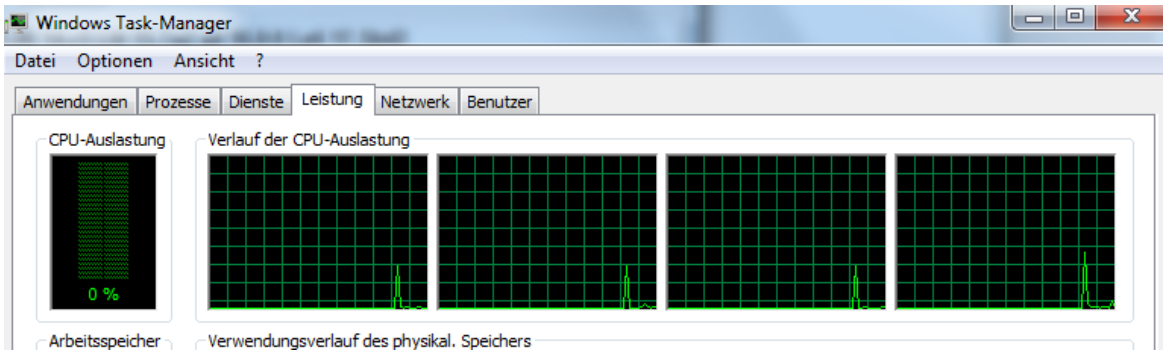
Das System bietet folgende Vorzüge:

- Erhöhen Sie die Qualität Ihrer Analysen, indem Sie unterschiedliche Schachengines von verschiedenen Computern mit voller Rechenpower in einem einzigen Brettfenster laufen lassen.

© 2017 ChessBase



In der Abbildung sehen Sie eine typische Anwendungssituation. Im Brettfenster laufen vier unterschiedliche Cloud Engines mit voller Analysepower. Ein Blick auf den Windows Taskmanager bietet folgende Information.



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 Programm 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.

© 2017 ChessBase

- 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 teuere 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.

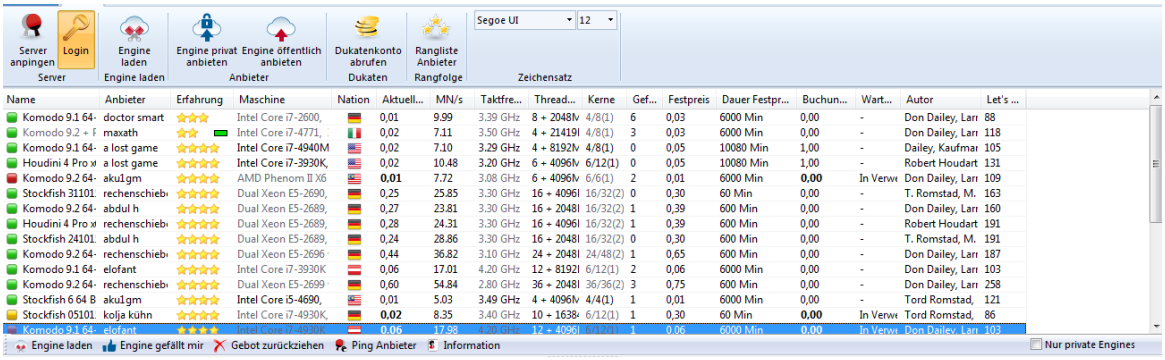
3.6.18.2 Listenansicht Engine Cloud

Starten Sie den Zugriff auf *Engine Cloud* über *Menü Engine - Cloud Engines öffnen*



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.

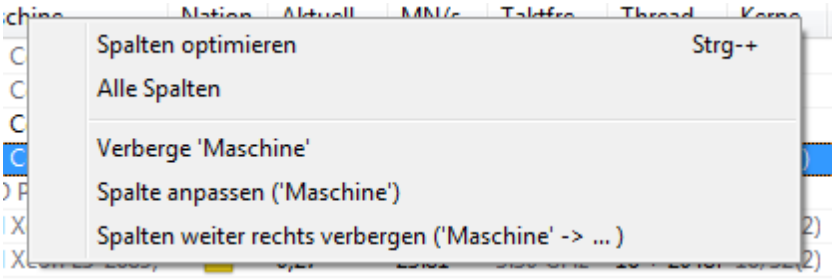
© 2017 ChessBase

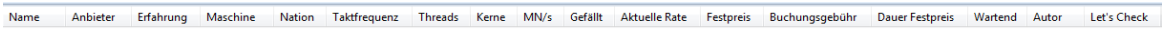


Listenansicht

Das Hauptfenster mit der Listenansicht ist mit Spalteneinträgen strukturiert.

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





Folgende Informationen stehen in den Spalteneinträgen der Listenansicht zur Verfügung.

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.

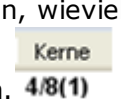
© 2017 ChessBase

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 Clound 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.

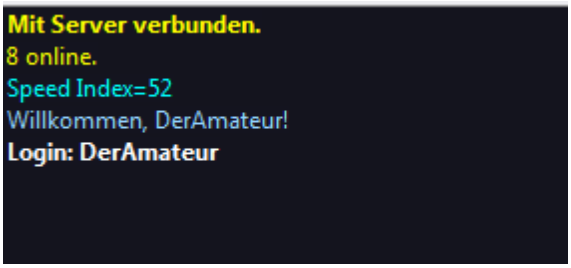
Dauer Festpreis Zeigt das durch den Anbieter gesetzte Zeitlimit für die Nutzung unter Festpreis an. Nach Ablauf dieser Frist kann man wieder überboten werden.

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

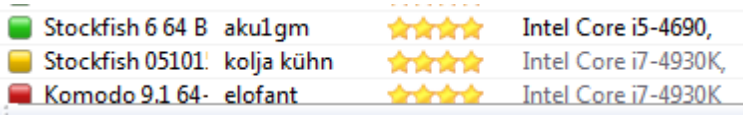
**Let`s Check** Hier sehen Sie den Speedindex für den Zugriff auf dem Let`s Check Server. Je höher der Index, desto schneller erfolgen die „grünen" Einträge in Let's Check.



© 2017 ChessBase

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 *Kommodo* zur Analyse eingesetzt wird.

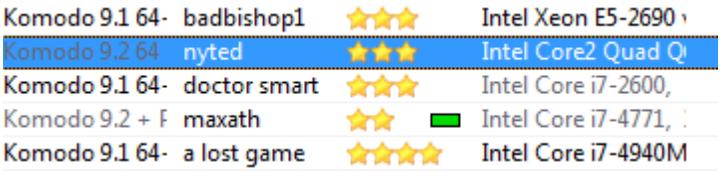
Steht eine Engine ausschliesslich für private Nutzung zur Verfügung, wird sie innerhalb der Liste mit blauer Schrift und unterstrichen dargestellt.

Die Schriftfarbe in der Liste ändert sich in rot, wenn auf eine bereits genutzte Engine geboten wird.

Dies passiert dann, wenn für eine Engine mehrere Angebote vorliegen und eine Warteschleife existiert.

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.



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.

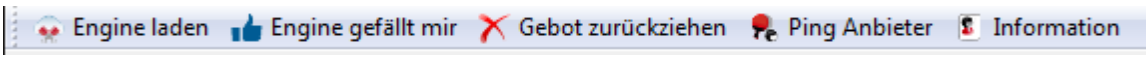
Wird links neben der Engine ein gelbes Symbol angezeigt, wird sie aktuell von einem anderen Anwender genutzt. Möchten Sie diese Engine trotzdem für eigene Analysen einsetzen, können Sie versuchen, den aktuellen Nutzer zu überbieten.

Eine Engine die für die Warteschleife angemeldet ist, wird mit roter Schrift in der

© 2017 ChessBase

Liste gekennzeichnet. 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.



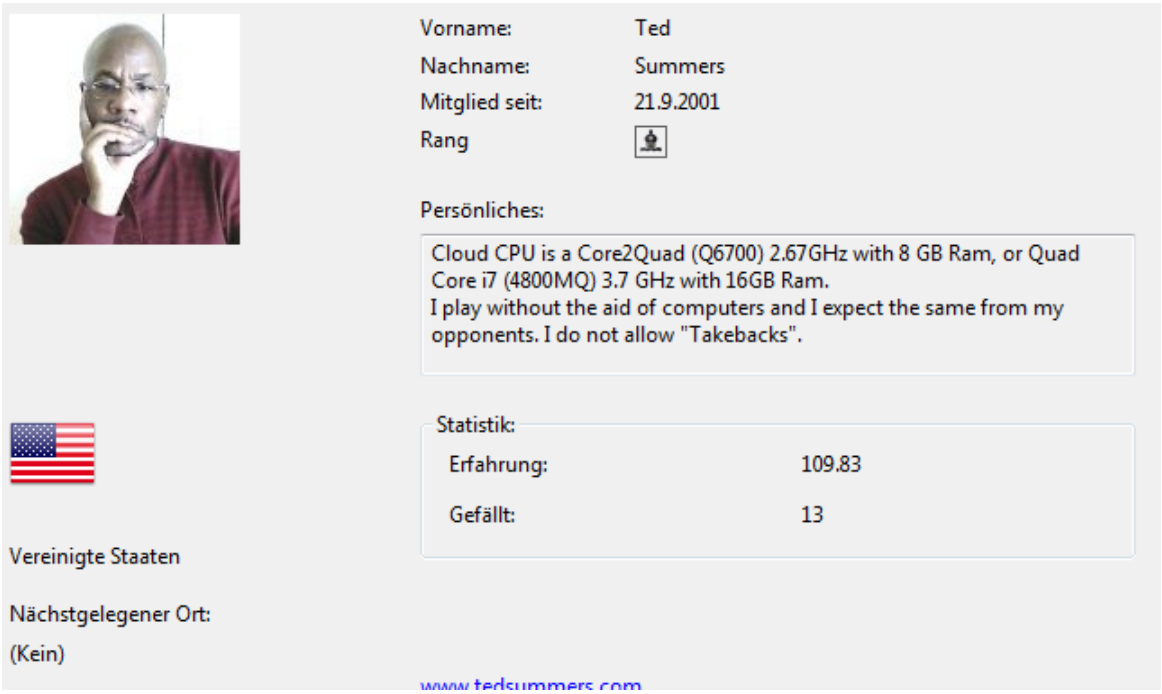
Engine laden — Lädt die in der Liste markierte Cloud Engine.

Engine gefällt mir — Damit können Sie zeigen, dass Ihnen die Engine gefallen hat.

Gebot zurückziehen — Damit nehmen Sie ein Gebot aus der Warteschlange zurück.

Ping Anbieter — Misst die Geschwindigkeit der Internetverbindung des Cloud Anbieters.

Information — Ruft den Dialog *Persönliche Informationen* des Anbieters auf.



© 2017 ChessBase

3.6.18.3 Brettfenster mit angebotener 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*.

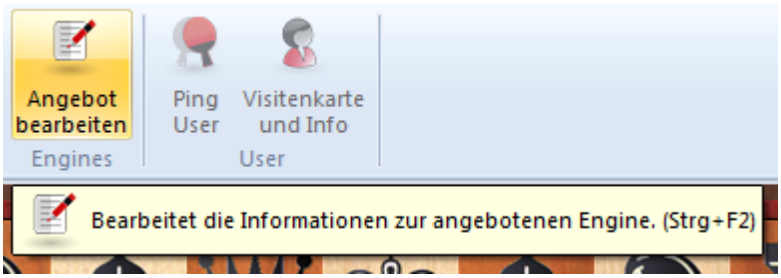


Engine öffentlich anbieten ...

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.

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

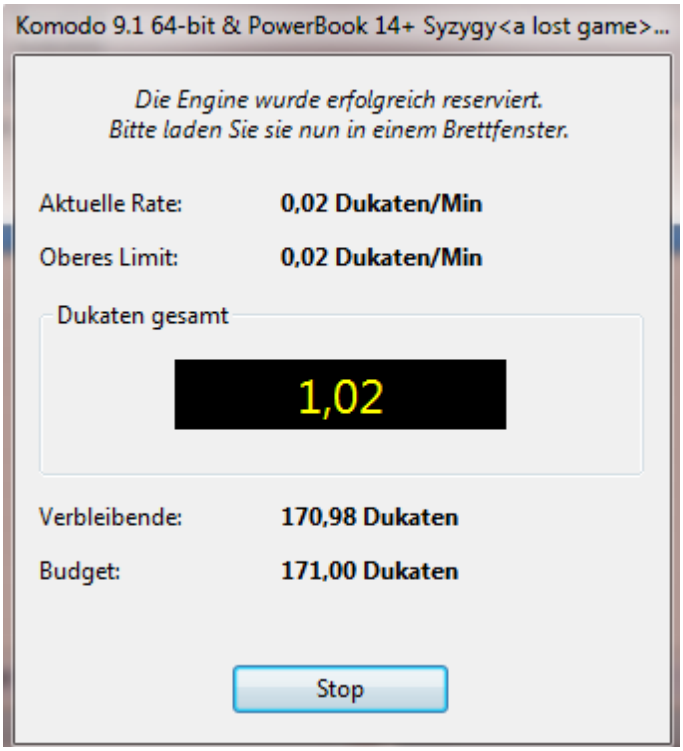


Wenn Sie das Fenster schließen, wird die angebotene Engine entladen und steht anderen Nutzern nicht mehr zur Verfügung.

3.6.18.4 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.

© 2017 ChessBase



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.

3.6.18.5 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 Startdialog klicken auf den Eintrag **„**Kommodo**"** und dann auf *Menü Engine 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* .

© 2017 ChessBase

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.

3.6.18.6 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 Programmoberfläche weiter benutzen, sie werden aber nicht als Cloud Engine akzeptiert. In der Praxis werden Ihnen nur die angepassten Engines im Ladedialog angeboten.

Nachdem das Schachprogramm gestartet wurde, wählen Sie *Engine 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.

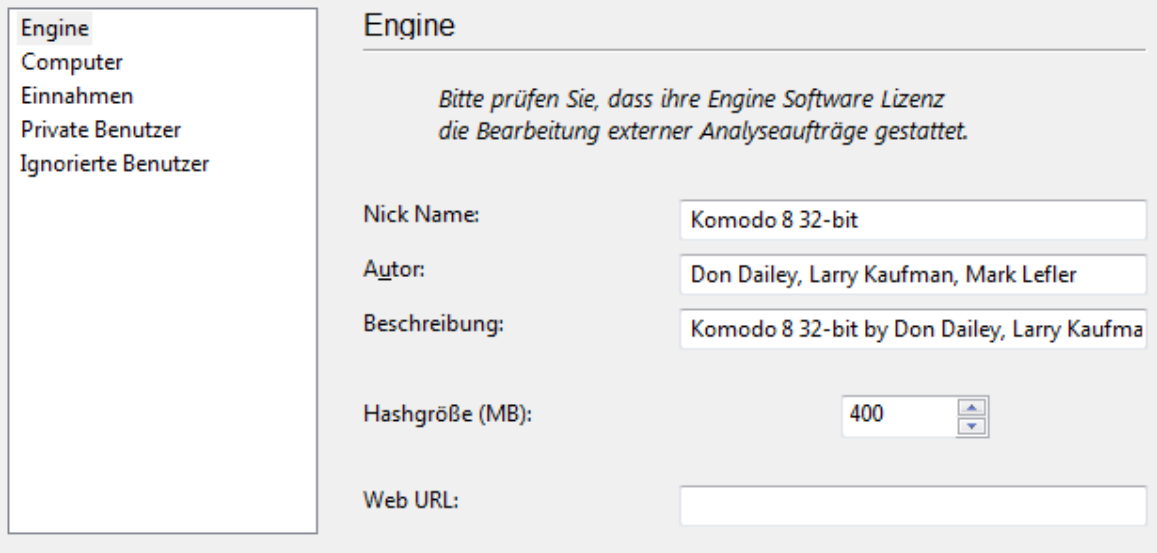
Wählen Sie jetzt aus dem Dialog ***Engine laden*** die gewünschte Engine aus und bestätigen Sie die Auswahl mit OK.

In dem Konfigurationsdialog für die angebotene Cloud Engine existieren folgende Optionen:

© 2017 ChessBase

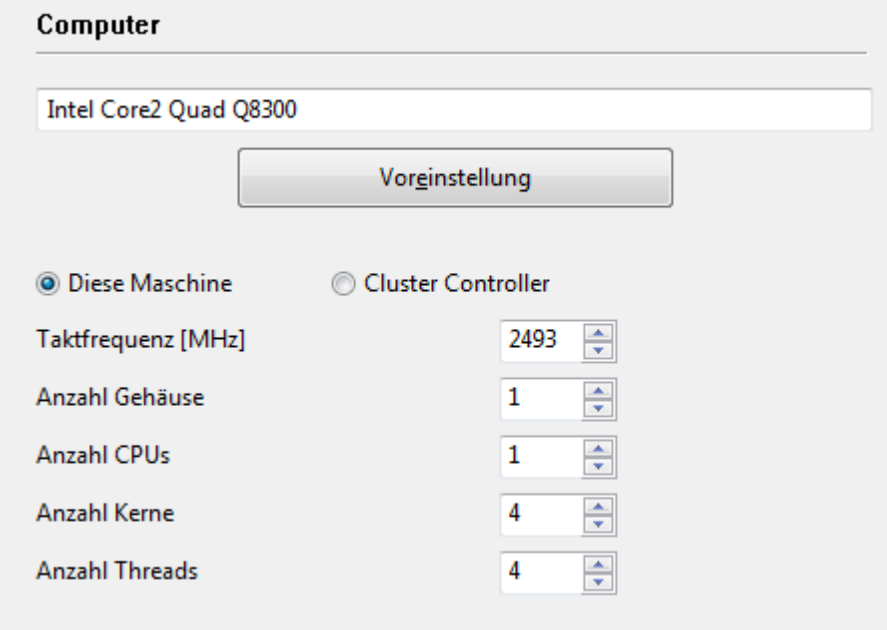
Engine

Unter dem Abschnitt *Engine* legen Sie die Grundeinstellungen für die Anzeige der Engine innerhalb des Hauptfensters fest.



Computer

Hier legen Sie die Einstellungen für die Hardwareressourcen fest. *Diese Maschine* übernimmt die Informationen/Einstellungen aus der Systemsteuerung.



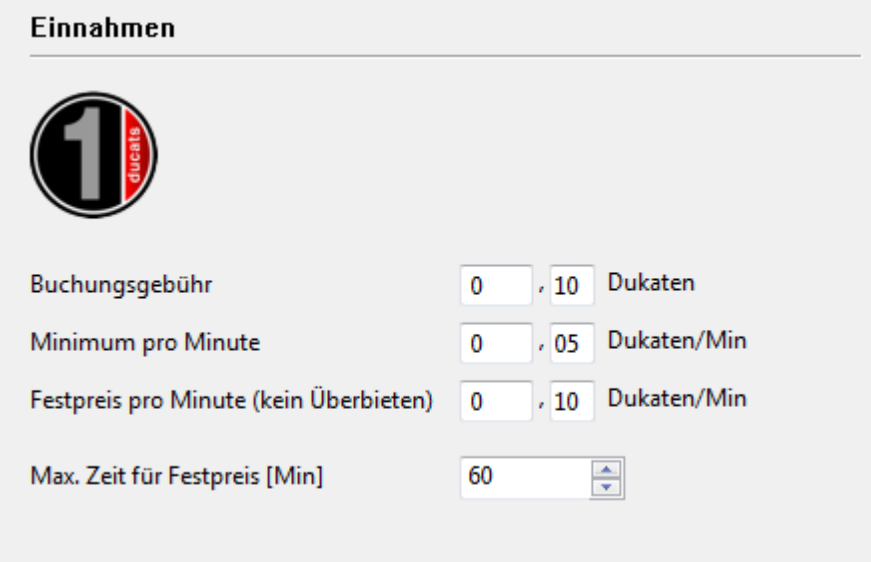
Über *Cluster Controller* können Sie bei Einsatz eines Clusters benutzerdefinierte Einstellungen an den Ressourcen vornehmen, die Sie zur Verfügung stellen wollen, z.B. die Anzahl der genutzten Kerne oder Threads.

© 2017 ChessBase

"

Einnahmen

Hier legen Sie die Zahlungsbedingungen für potentielle User der Engine fest.



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

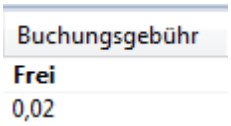
Bei den ersten Versuchen mit Engine Cloud sollten Sie nach Möglichkeit einen möglichst niedrigen Wert für die Buchungsgebühr einstellen. Damit stellen Sie sicher, dass möglichst viele Anwender Ihre Hard- und Softwarekombination ausprobieren und damit experimentieren. Sie werden auf jeden Fall Dukaten 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.

© 2017 ChessBase

3.6.18.7 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,



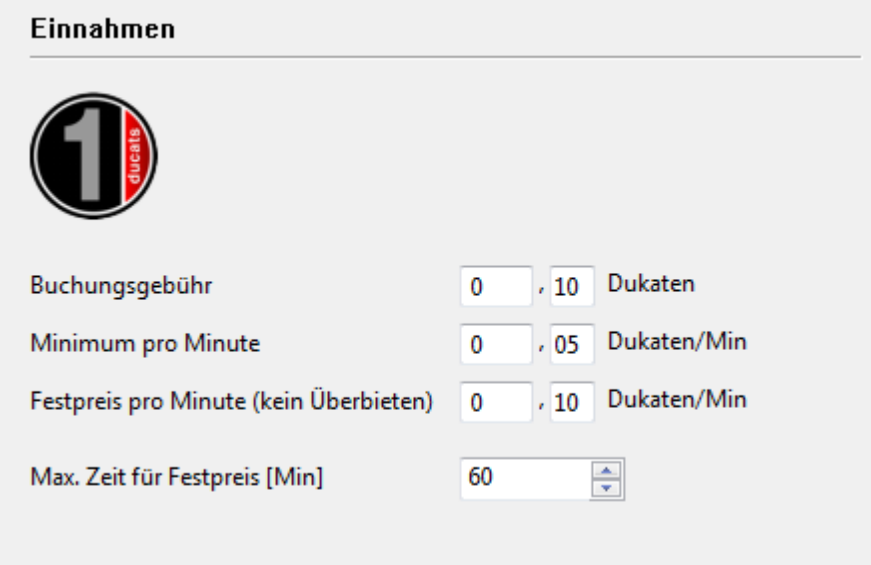
aber es besteht immer die Möglichkeit, dass ein anderer Anwender diese Engine durch ein Dukatengebot diese Engine übernimmt. Dukaten können Sie jederzeit im ChessBase *Onlineshop* unter www.chessbase.de bestellen.

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.

© 2017 ChessBase



Wenn Sie eine Engine öffentlich anbieten, können Sie in dem Einstelldialog unter Einnahmen die Konditionen für die potentiellen Nutzer festlegen.



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

© 2017 ChessBase

Unter ***Minimum pro Minute*** sollte man einen moderaten Wert eintragen, aber andere Anwender können jederzeit die Cloud Engine durch die Abgabe eines höheren Gebotes übernehmen und die Engine steht dann nicht für die eigene Analyse zur Verfügung. Sie können eine obere Grenze für das Angebot festlegen, es wird aber nur die existierende Rate abgebucht, wenn kein anderer Nutzer die Cloud Engine übernimmt. Diese Einstellung empfiehlt sich, wenn eine relativ niedrige Nachfrage vorherrscht.

Auf Nummer Sicher geht man mit ***Festpreis pro Minute***. Die Gebühr ist hier etwas höher als die zuvor beschriebene Standardrate, aber andere Anwender können hier die selbst genutzte Cloud Engine nicht übernehmen und sie steht dauerhaft zur Verfügung. Diese Vorgehensweise empfiehlt sich bei einer hohen Nachfrage auf dem Engine Cloud Server. Während der Analyse zahlen der Nutzer vorab nie mehr als den Preis für eine Minute. Als Benutzer können Sie jederzeit die laufende Engine stoppen, wenn Sie mit den Resultaten der Engine nicht zufrieden sind. Auf diese Weise können Sie viele Engines risikolos ausprobieren.

Farbige Symbole vor dem Enginenamen

Anhand der kleinen farbigen Symbole vor dem Enginenamen können Sie den aktuellen Status der Engine auf Anhieb erkennen.



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. 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.

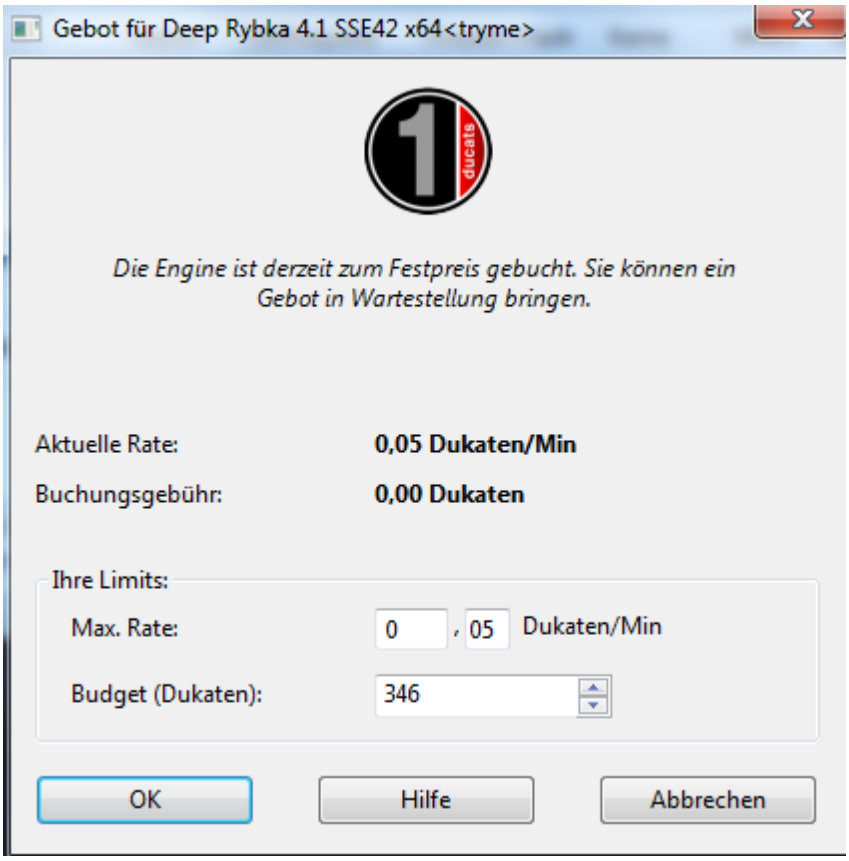
Eine Engine die für die Warteschleife angemeldet ist, wird mit roter Schrift in der Liste gekennzeichnet.



Steht vor dem Enginenamen 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.

© 2017 ChessBase



Nachdem eine Engine übernommen wurde, startet das Fenster für die Engineverbindung , das den Anwender über den Status der geladenen Engine, das Angebot und das Dukatenbudget informiert.

© 2017 ChessBase



Mit einem Klick auf den Button **„Stop"** beenden Sie die Aktivität der geladenen Engine im Brettfenster und alle Zahlungen werden unverzüglich eingestellt.

3.6.18.8 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: Juni 2012).

Das eigene Konto (Kontostand) füllt man durch Bestellung im ChessBase Shop auf.

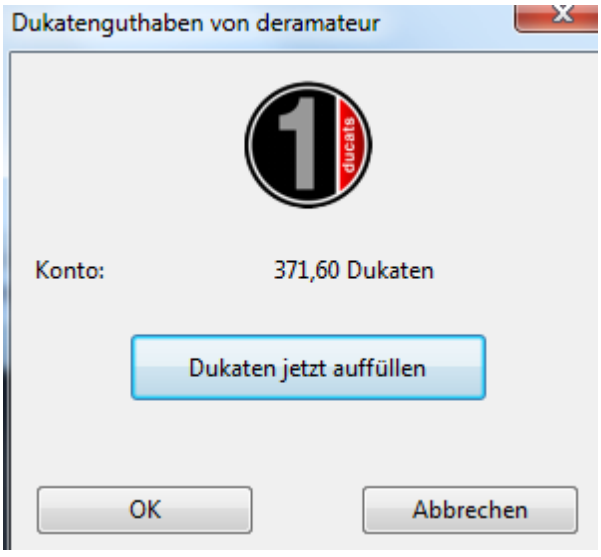
© 2017 ChessBase



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.

© 2017 ChessBase

In den Dialogen für Angebote oder Einnahmen finden Sie immer Informationen über anfallende Kosten und das aktuelle Guthaben.

3.6.18.9 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.

Ein rotes Symbol  erscheint vor dem Enginenamen 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.



Dauer Festpreis
60 Min
120 Min
120 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.

© 2017 ChessBase

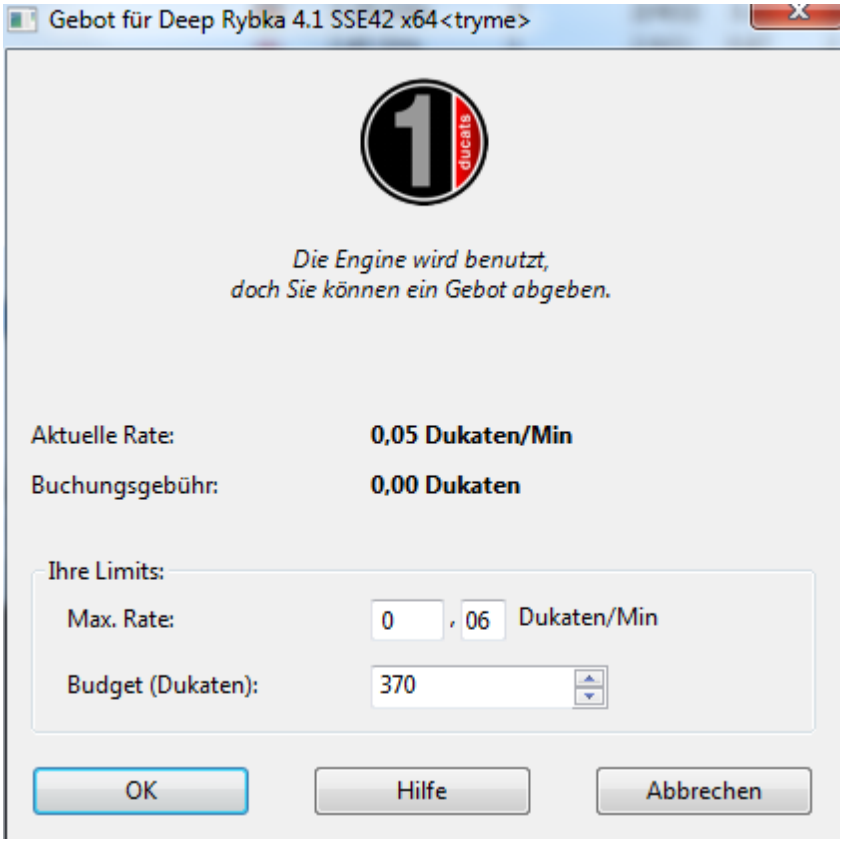


Sie erkennen in dem Dialog die Vorgaben des Anbieters für die aktuelle Rate, den Festpreis und die Buchungsgebühr.

Mieten einer Cloud Engine mit Auktion

Links neben der Engine wird ein gelbes Symbol angezeigt, sie wird aktuell von einem anderen Anwender genutzt. In diesem Fall muss die Buchungsgebühr und die aktuelle Minutenrate bezahlt werden.

© 2017 ChessBase



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.

© 2017 ChessBase

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.

3.6.18.10 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	Dauer Festpreis
Frei	60 Min
0,02	120 Min

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

© 2017 ChessBase

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 begenzt werden?

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



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?

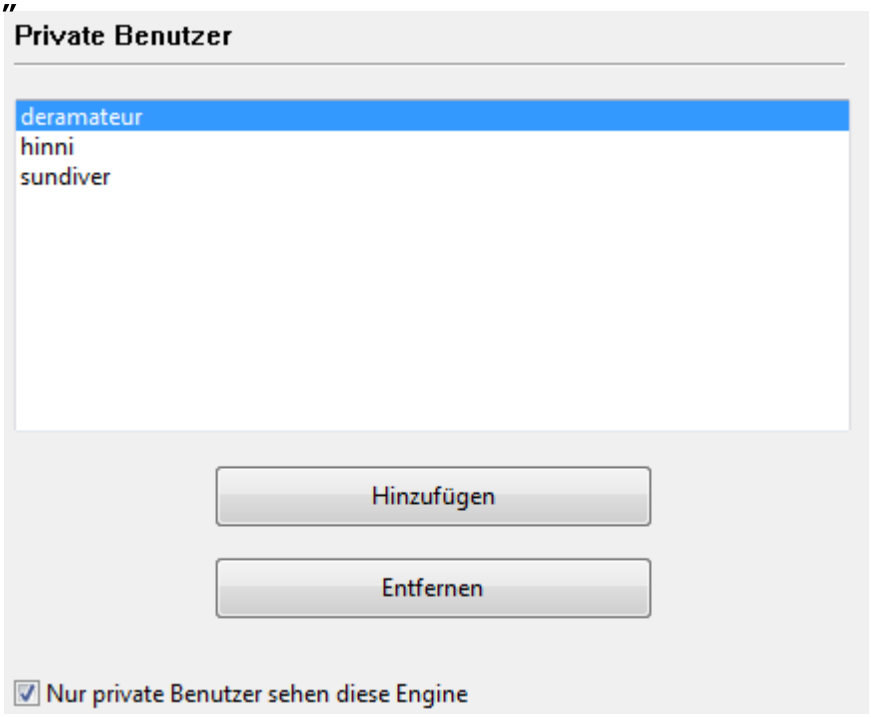
Ja. *Engine Cloud* stellt einen interessanten Autoplayer dar. Sie können sowohl beide Engines für das Match vom Cloud Server laden oder nur eine von Engine Cloud laden und gegen eine lokal gespeicherte Engine austesten. Die Cloud Engines stehen auch für Testsuites, Dauernanalysen auf dem Let`s Check 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.

3.6.18.11 Hinweise für Anbieter von Cloud Engines

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

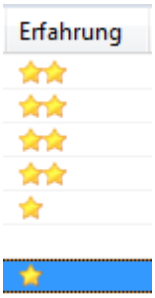
Im Einstelldialog für die angebotene Engine existiert der ***Private Nutzer*** .

© 2017 ChessBase



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.

© 2017 ChessBase

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 wird 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 Nutzername, 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.

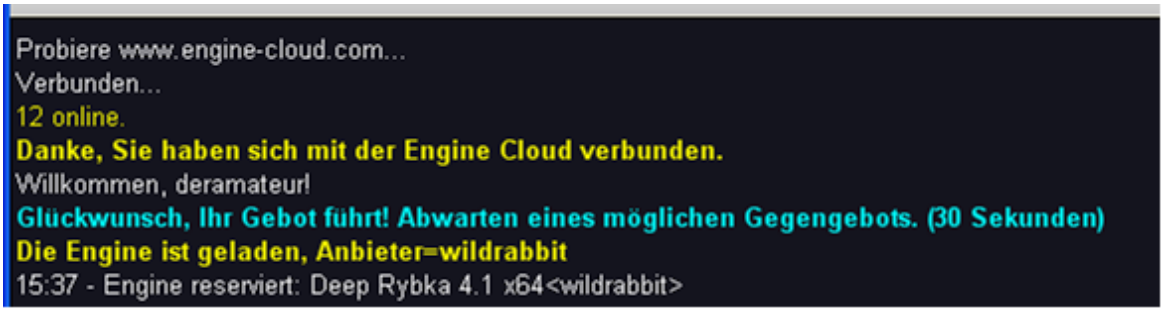
Erfahrung	Maschine	Nation	Taktfr...	Threads
★★	Intel Xeon E31260L		2.40 GHz	1
★★	Intel(R) Xeon(R) CPU E5520 @ 2..		2.26 GHz	8
★	Intel Core i7 870		2.93 GHz	4
★★	Intel Core i5-2430M		2.39 GHz	2
★	AMD Phenom II X6 1100T		3.70 GHz	6
★	AMD Phenom II X6 1100T		3.20 GHz	6
★	Intel Core2 Quad Q9400		2.68 GHz	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

3.6.18.12 Chatfenster Engine Cloud

Über das Chatfenster können Sie mit anderen Nutzern Kontakt aufnehmen.

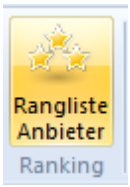
Viele Informationen vom Server werden direkt über das Chatfenster ausgegeben.

© 2017 ChessBase

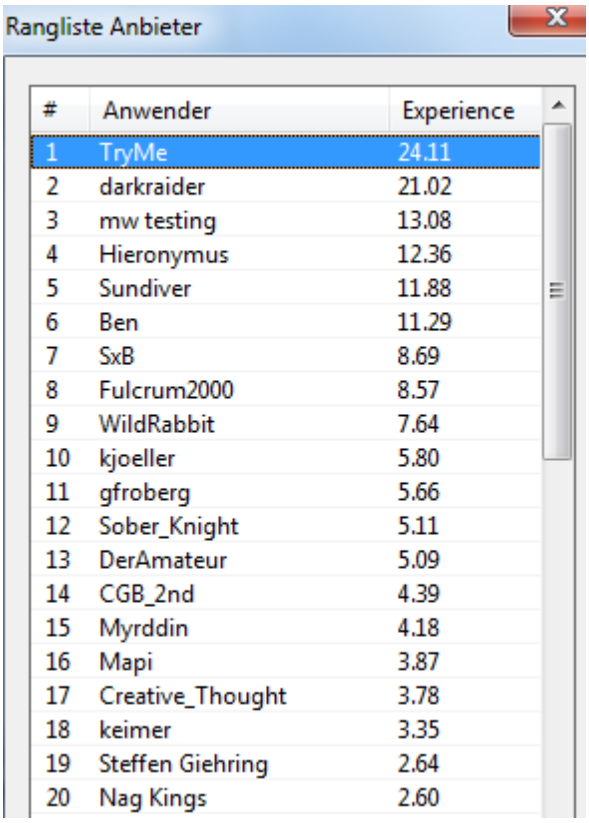


3.6.18.13 Rangliste Anbieter

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	TryMe	24.11
2	darkraider	21.02
3	mw testing	13.08
4	Hieronymus	12.36
5	Sundiver	11.88
6	Ben	11.29
7	SxB	8.69
8	Fulcrum2000	8.57
9	WildRabbit	7.64
10	kjoeller	5.80
11	gfroberg	5.66
12	Sober_Knight	5.11
13	DerAmateur	5.09
14	CGB_2nd	4.39
15	Myrddin	4.18
16	Mapi	3.87
17	Creative_Thought	3.78
18	keimer	3.35
19	Steffen Giehring	2.64
20	Nag Kings	2.60

© 2017 ChessBase

3.6.18.14 Anwendungsbeispiele

3.6.18.14.1 Partien spielen

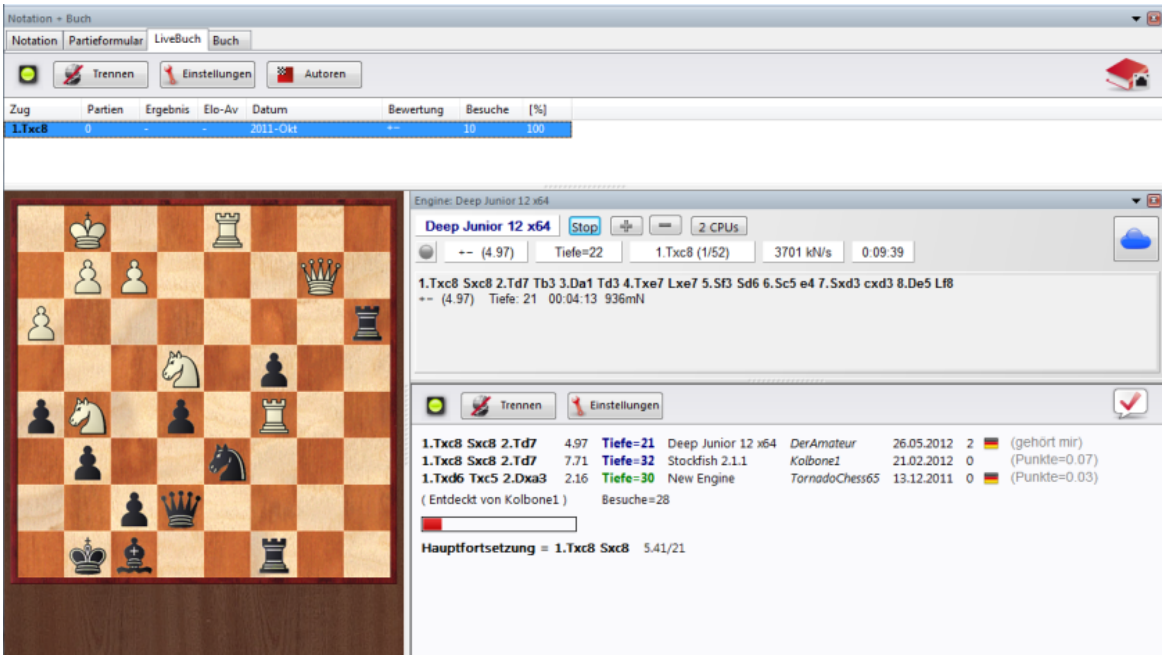
Sie können jede Cloud Engine für eigene Partien gegen den Computer einsetzen.

Menü Engine *Cloud Engines öffnen* startet den Hauptbildschrim des Engine Cloud Servers. Wählen Sie eine der Cloud Engines aus und laden Sie diese. Nachdem Sie Ihr Gebot festgelegt haben und die Nutzung der Engine im Fenster für die Engineverbindung bestätigt wurde, können Sie direkt gegen die Cloud Engine spielen.

Via *Engine Cloud* stehen Ihnen also auch auf einem leistungsschwachen Rechner Topengines mit maximaler Rechenpower zur Verfügung.

3.6.18.14.2 Cloud Engines + Let`s Check

Die Cloud Engines können genau wie jede lokal gespeicherte Engine auf dem Let`s Check Server eingesetzt werden. Für die Bestimmung der Rechenzeiten gilt die Geschwindigkeit der Maschine des Engine-Anbieters, nicht die Geschwindigkeit der Maschine auf der sie Let's Check nutzen.



© 2017 ChessBase

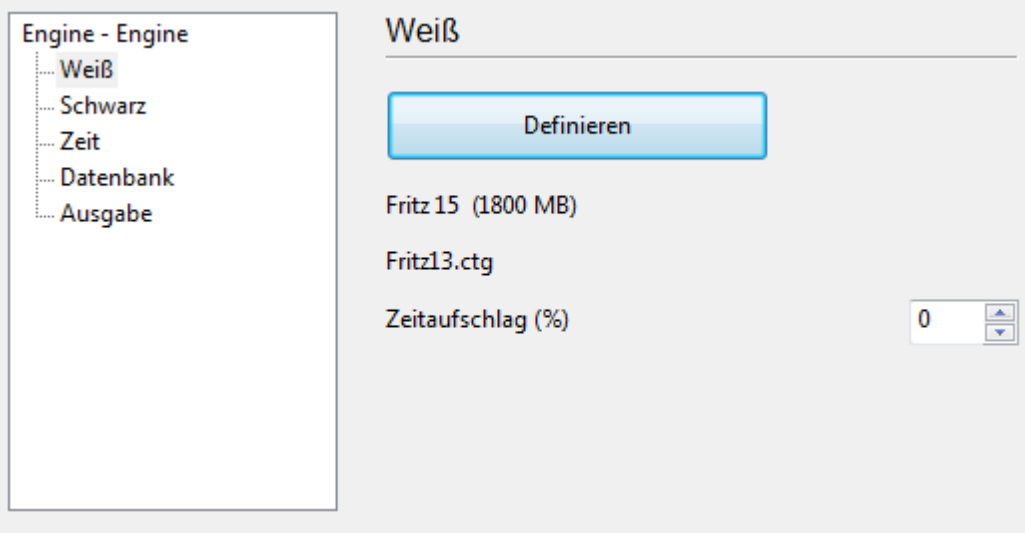
3.6.18.14.3 Enginematches mit Cloud Engines

Sie können die Cloud Engines für Enginematches einsetzen. Es ist übrigens auch möglich, mit einer Cloud Engine gegen eine lokal gespeicherten Engine Matches zu spielen.

Menü Engine Enginematch Weiß + Schwarz.

Laden Sie zuerst im Hauptfenster des Engine Cloud Servers die gewünschten Cloud Engines.

Über den Schalter *Definieren* kommen Sie zum Dialog *Engine laden*.



Hier stehen die lokal gespeicherten Engines zur Verfügung, über den Schalter Definieren ***Cloud*** wählen Sie die gewünschte Cloud Engine aus.

Zum Verständnis ist wichtig: Die Cloud Engines werden nur dann angezeigt, wenn Sie zuvor aus der Liste geladen wurden und das Fenster Engineverbindung den aktiven Status auch anzeigt!

3.6.18.14.4 Cloud Engines bereitstellen

Mit den aktuellen Schachprogrammen haben Sie über die Engine Cloud die Möglichkeit, auf die lokal auf dem Rechner gespeicherte Schachengine zuzugreifen oder diese Konfiguration anderen ausgewählten Anwendern zur Verfügung zu stellen.

Die private Zugriff auf die Engine ist für die anderen Nutzer kostenlos, im folgenden Artikel zeigen wir Ihnen, wie diese Anwendung mit Hilfe der Engine Cloud realisiert werden kann.

Voraussetzungen

Vor dem Start müssen folgende Bedingungen müssen erfüllt sein, damit sie diese

© 2017 ChessBase

Anwendung realisieren können.

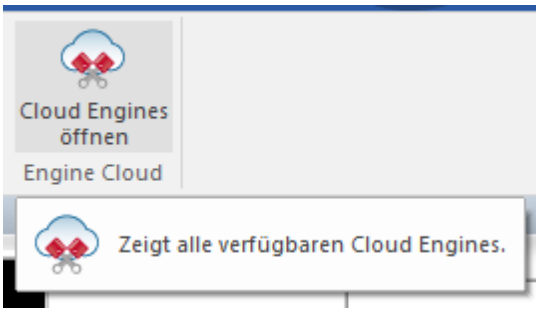
Es müssen zwei Rechner mit einem der aktuellen Schachprogramme vorhanden sein, z.B. Fritz 16, Komodo 11. Houdini etc.

Sie benötigen einen aktivierten Serverzugang besitzen, da die Verbindung zwischen den Rechnern via dem Schachserver hergestellt wird.

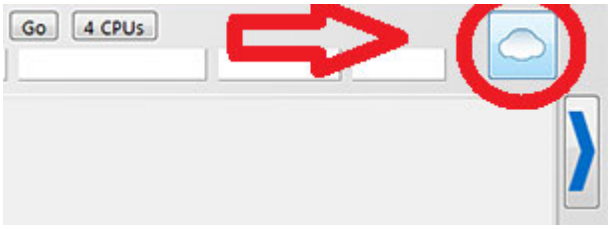
Eine aktive Internetverbindung ist natürlich für die Verbindung zwingend notwendig.

Konfiguration des Rechners auf den Sie zugreifen wollen

Starten Sie das Schachprogramm und wählen Sie im Startbildschirm den Aufruf des Schachprogramms, z.B. „ ***Fritz*** “ oder „ ***Komodo*** “.



Alternativ können Sie die gleiche Funktion per Klick auf den entsprechenden Button im Enginefenster starten.

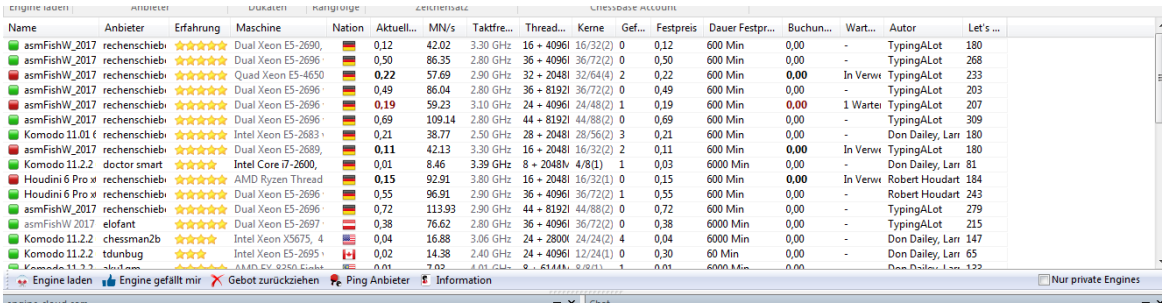


Wichtig: Achten Sie darauf, dass die Engine die Sie bereit stellen wollen, nicht im Programm geöffnet und aktiv ist.

Melden Sie sich jetzt im Anmeldedialog mit Ihren Zugangsdaten an.

Nach der Anmeldung wird Ihnen die Liste mit den verfügbaren Cloudengines anderer Anwender angezeigt, die man für Dukaten mieten und für eigene Analysen benutzen kann.

© 2017 ChessBase

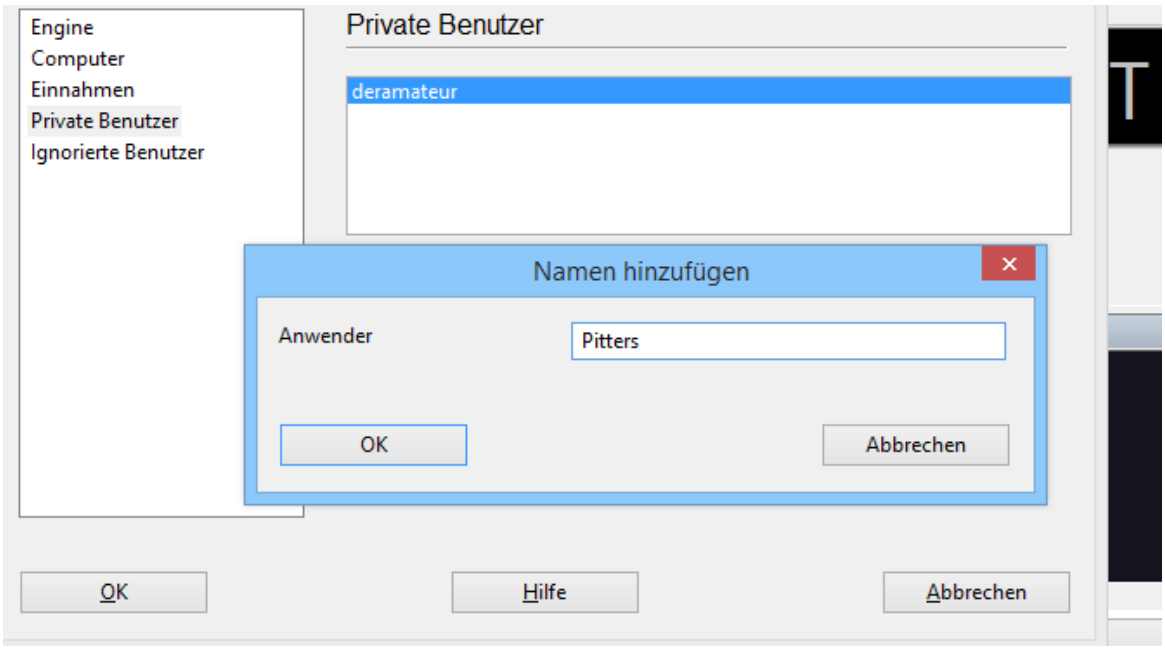


Nutzungsgenehmigung für private Anwender setzen

Unter ***Engine privat*** anbieten startet man jetzt den Dialog, in dem man die Nutzung der Engine definieren kann.
Wählen Sie jetzt im Ladedialog die Engine aus, die Sie anderen Nutzern zur Verfügung stellen oder selbst von einem anderen Rechner aus benutzen möchten.

Nachdem die Engine geladen wurde, wird das Brettfenster inkl. dem Enginefenster angezeigt. Über den Eintrag „ Angebot bearbeiten " können Sie die Einstellungen festlegen, die für die Nutzung der Engine und der Systemkonfiguration gelten sollen.

Der für unsere Anwendung entscheidende Parameter befindet sich unter „ Private Benutzer". Via „ Hinzufügen" können Sie nun festlegen, wer auf diese bereitgestellte Konfiguration zugreifen darf.



Nachdem die Berechtigung gesetzt sind, können Sie selbst und die ausgewählten Anwender jederzeit über die Engine Cloud von einem anderen Rechner aus auf die Engine zugreifen.

Cloud Engine von externem Rechner nutzen

Die angebotene Engine wird nun in der Liste aufgeführt. Nur sie selbst und die

© 2017 ChessBase

vorgemerkten Benutzer können die Engine benutzen, alle anderen Anwender nicht!Sie können also die stärkere Software/Hardwarekombination von jedem externen Rechner aus einsetzen. Der Name der Engine wird im Unterschied zur normalen Anzeige hier in dunkelblauer Farbe angezeigt.

3.6.18.14.5 Testsuites lösen

Laden Sie zuerst die Cloud Engine, die Sie für die Testsuite einsetzen möchten. Das Verbindungsfenster informiert Sie über der Status der geladenen Engine.

Dann können Sie die Testsuite starten – *Engine* *Testsuite lösen* – und die Cloud Engine führt die Analyse durch.

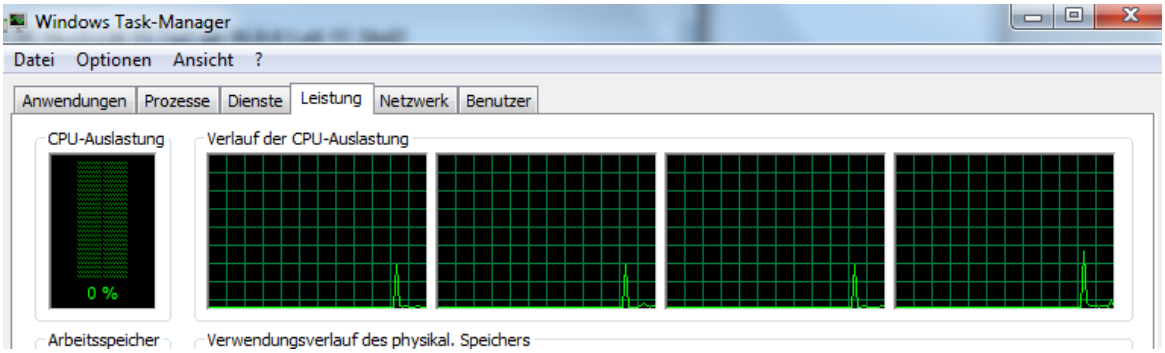


3.6.18.14.6 Daueranalyse

Jede geladene Partie kann mit mehreren Cloud Engines parallel analysiert werden. Da die Cloud Engines unabhängig von dem lokal genutzten Rechner mit voller Rechenpower laufen, kann man mit diesem Verfahren rasch zu plausiblen Analysresultaten kommen.

In der Abbildung sehen Sie eine typische Anwendungssituation. Im Brettfenster laufen vier unterschiedliche Cloud Engines mit voller Analysepower. Ein Blick auf den Windows Taskmanager bietet folgende Information.

© 2017 ChessBase



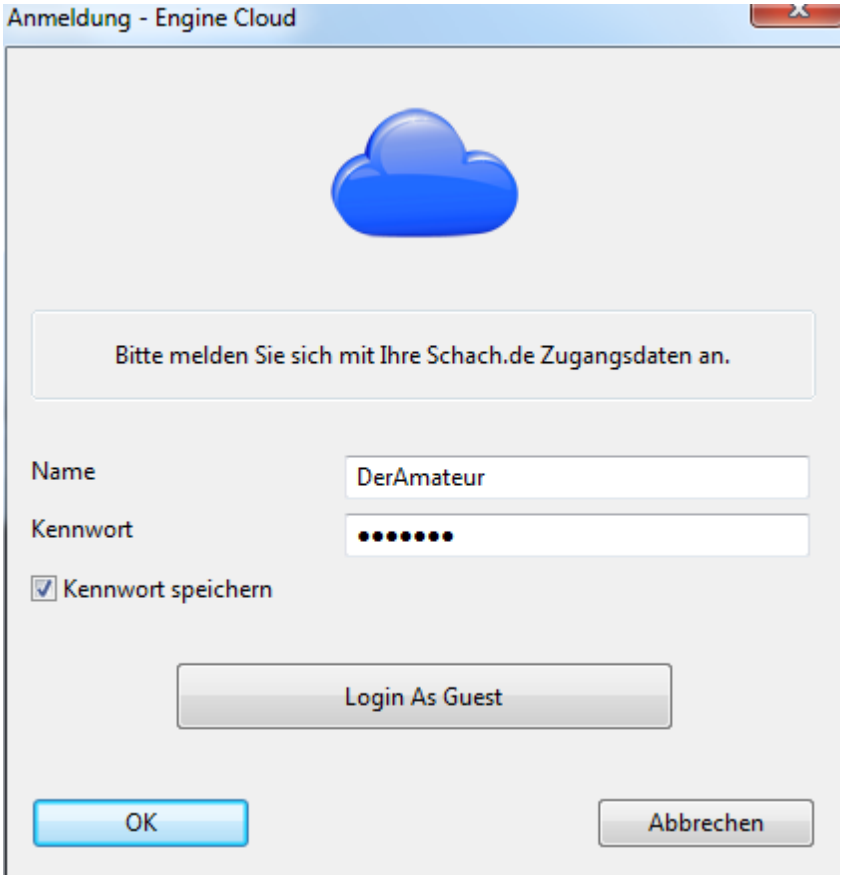
Die Abbildung zeigt die paralle Analyse einer Stellung mit drei unterschiedlichen Clound Engines, die mit voller Performance im Brettfenster laufen. Der Ausschnitt vom Taskmanager zeigt, dass die CPU Last nur bei 0% liegt. Die Cloud Engines bieten also auch auf einem leistungsschwachen Rechner präzise Ergebnisse.

3.6.18.14.7 Cloud Engines auf Schach.de

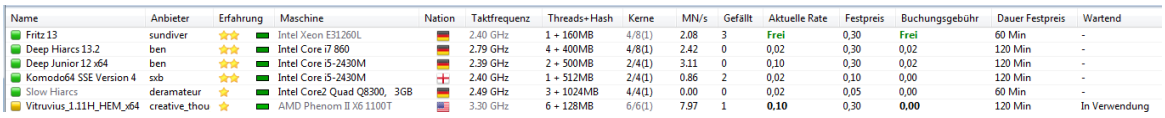
Sie können die verfügbaren Cloud Engines im ***Maschinenraum*** auf Schach.de einsetzen. Wechseln Sie in den *Maschinenraum* und legen Sie die Einstellungen unter *Datei Spielmodus Computer* fest.

Klicken Sie auf den Button ***Engines***, um den Dialog Engine laden zu aktivieren. In dem Dialog existiert der Eintrag ***Cloud***. Im nächsten Schritt wird die Anmeldung zum Engine Cloud Server abgefragt.

© 2017 ChessBase

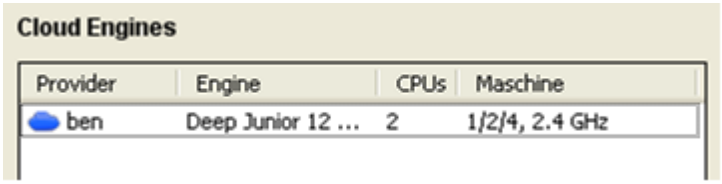


Jetzt wird in einem separaten Fenster das Hauptfenster des Engine Cloud Servers geladen.



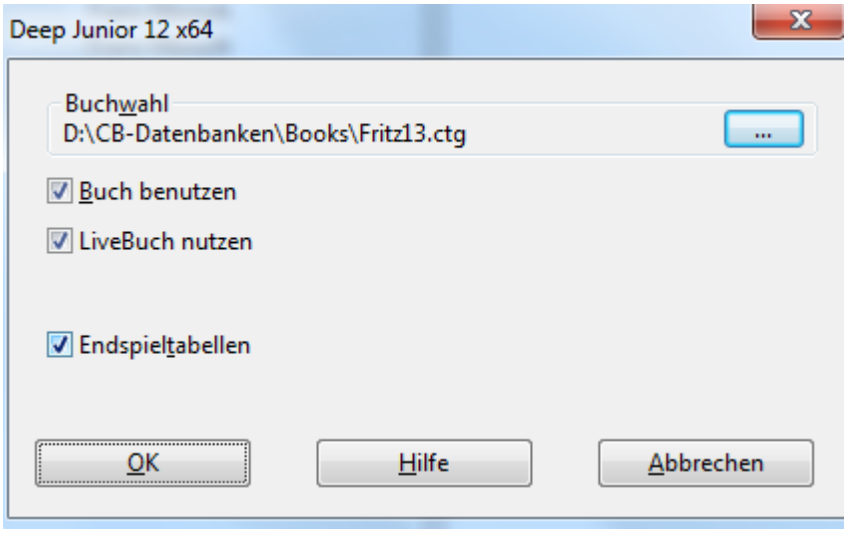
Wählen Sie per Doppelklick aus der Liste die Engine aus, die Sie im Maschinenraum für Matches nutzen wollen.

Nachdem dies gemacht wurde, wird zusätzlich das Fenster für die Engineverbindung angezeigt und die Engine kann nun im Maschinenraum genau wie die lokalen Engines eingesetzt werden.



Über ***Advanced*** legen Sie den Pfad zum Eröffnungsbuch fest und die Nutzung des Livebuches fest.

© 2017 ChessBase

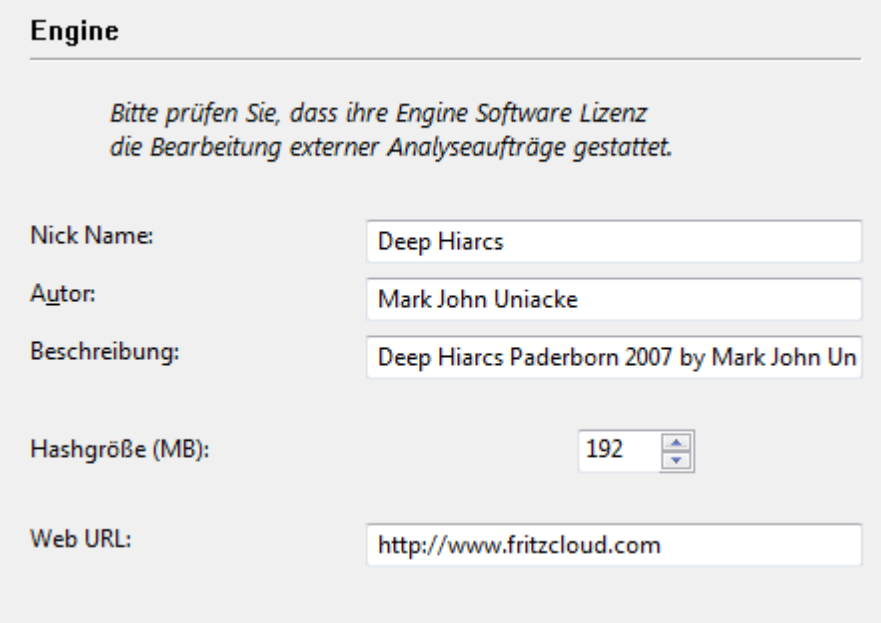


Im Chatfenster finden Sie eine Bestätigung, nachdem die Cloud Engine geladen wurde.



3.6.18.16 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*

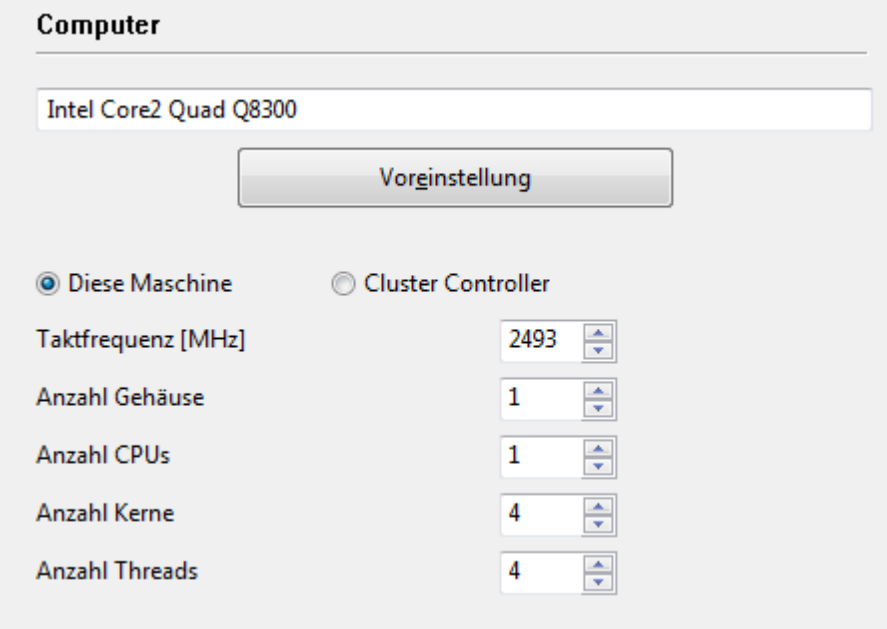
© 2017 ChessBase

benutzten Software, die Sie auf Engine Cloud einsetzen wollen!

- **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

3.6.18.17 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.

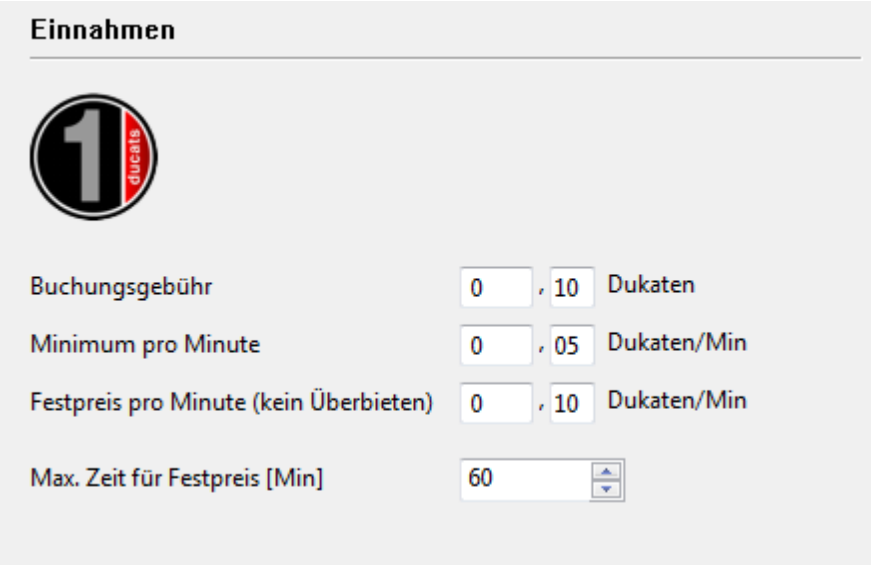
© 2017 ChessBase

Folgende Parameter stehen für die Konfiguration zur Verfügung.

- **Taktfrequenz** Angabe über die Prozessortaktung
- **Anzahl Gehäuse** Diese Angabe ist relevant für vorhandene Clusterkonfigurationen
- **Anzahl CPUs** Anzahl der genutzten Prozessoren
- **Anzahl Kerne** Anzahl der benutzten Prozessorkerne
- **Anzahl Threads** Legt die Anzahl der Ausführungsreihenfolge innerhab des ausgeführten Prozesses fest.

3.6.18.18 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.



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

© 2017 ChessBase

höhere Gebote übernehmen. Anwender zahlen den Festpreis, wenn hohe Nachfrage auf dem Engine Cloud Server besteht.

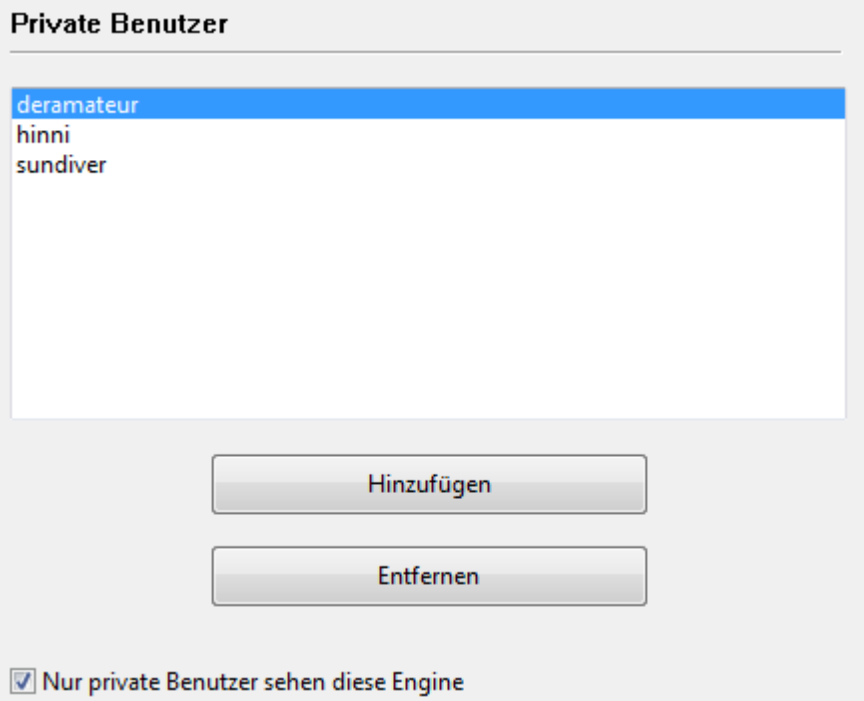
-> Dukaten

->Auktionen

-> Listenansicht

3.6.18.19 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.

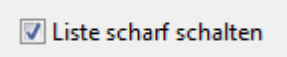
Steht eine Engine ausschliesslich für private Nutzung zur Verfügung, wird sie innerhalb der Liste mit blauer Schrift und unterstrichen dargestellt.



© 2017 ChessBase

3.6.18.20 Ignorierte Benutzer

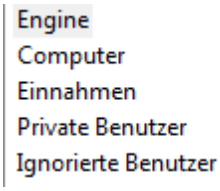
Man kann bestimmte Nutzer für die eigene Engine sperren. Sie wird dann in der Liste für diese Benutzer nicht sichtbar. Nachdem die zu ignorierenden Anwender in die Liste eingetragen wurden, müssen Sie in dem Dialog den Eintrag *Liste scharf schalten* aktivieren.



3.6.18.21 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 ....

3.6.18.22 Gebot abgeben

Anhand der kleinen farbigen Symbole vor dem Enginenamen können Sie den aktuellen Status der Engine auf Anhieb erkennen.



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.

© 2017 ChessBase



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.

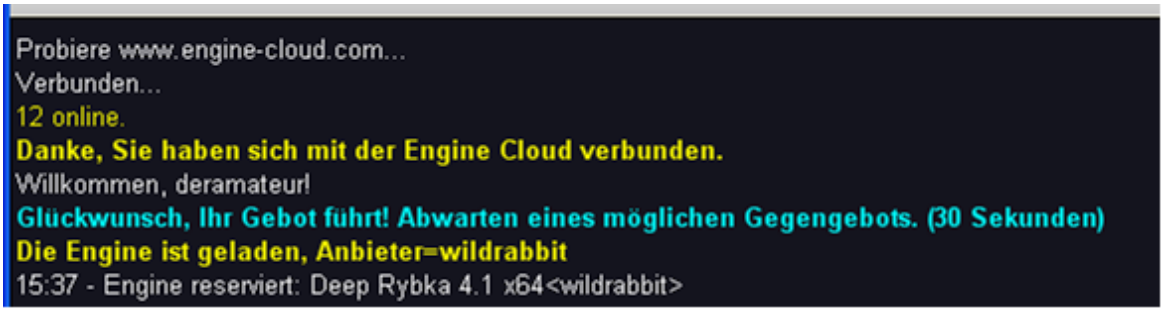
Buchungsgebühr Zeigt die Buchungsgebühr an

Ihre Limits Max. Rate Der User kann hier eine höhere Rate für die Nutzung einstellen. 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.

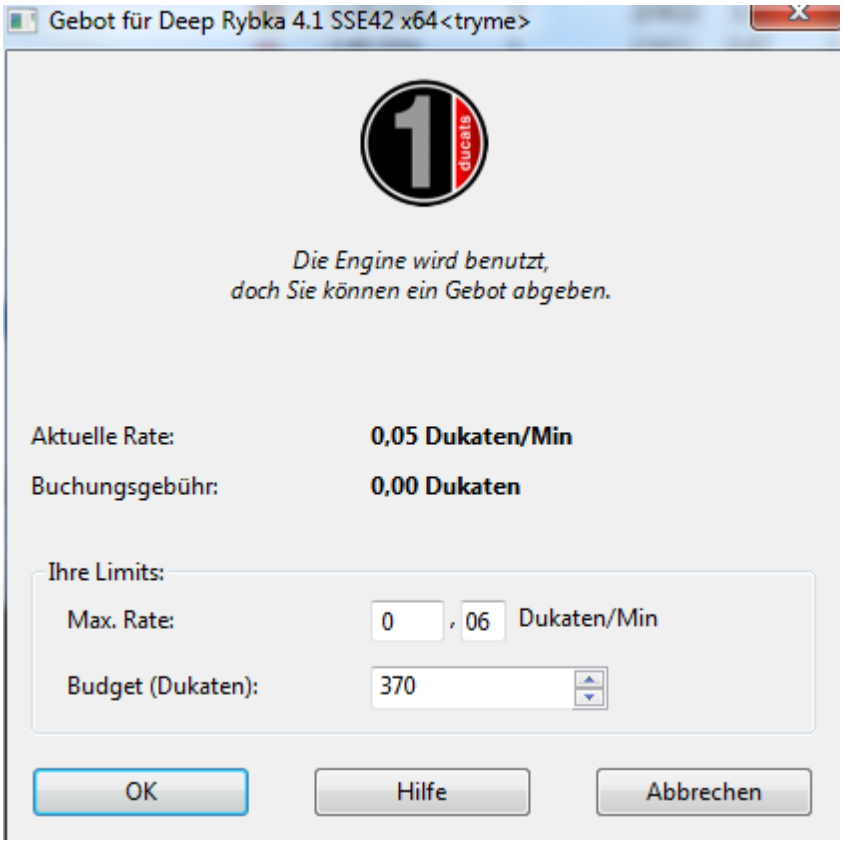
Falls dieses Limit überschritten wird, erhält aktueller Benutzer einen Warnhinweis und muss reagieren. Wenn er nicht mitgeht, wird die Engine nach 20 Sekunden automatisch entladen.

> **Hinweis:** *Im Chatfenster werden Sie vom Engine Cloud Server über die Ergebnisse Ihrer Angebote informiert.*

© 2017 ChessBase

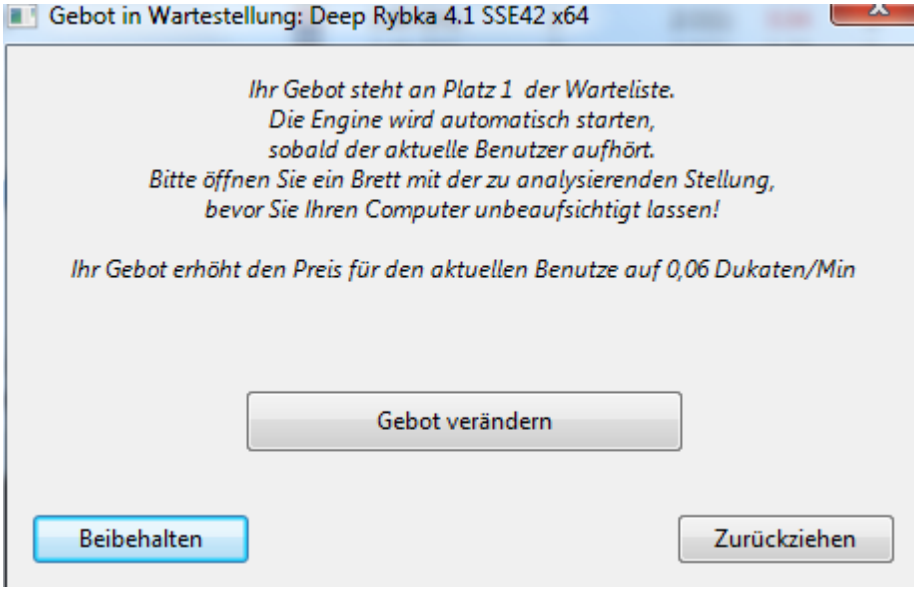


Wird links neben der Engine ein gelbes Symbol angezeigt, wird sie aktuell von einem anderen Anwender genutzt. Möchten Sie diese Engine trotzdem für eigene Analysen einsetzen, können Sie versuchen, den aktuellen Nutzer zu überbieten.



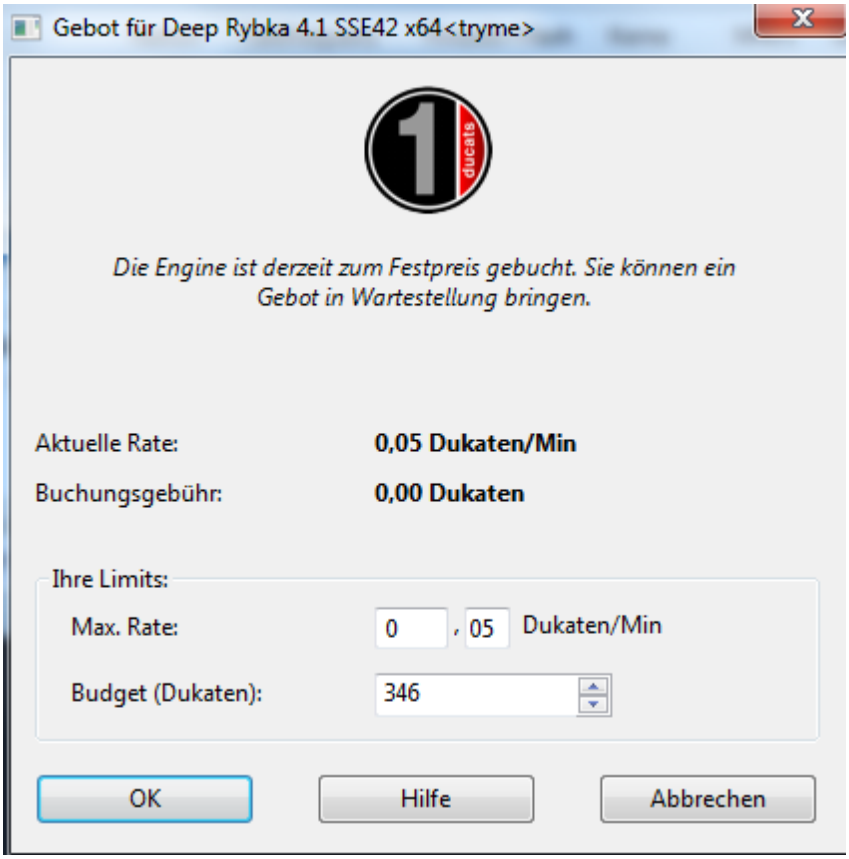
Falls eine Engine in Nutzung ist, wird auf jedes Angebot eine Gebühr aufaddiert, die der gegenwärtig eingestellten Minutengebühr entspricht. Das gilt auch dann, wenn das Angebot nicht erfolgreich ist. Damit wird ein Nutzer einer Engine vor destruktiven Angeboten anderer Anwender geschützt, die dem Nutzer 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.

© 2017 ChessBase



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.



© 2017 ChessBase

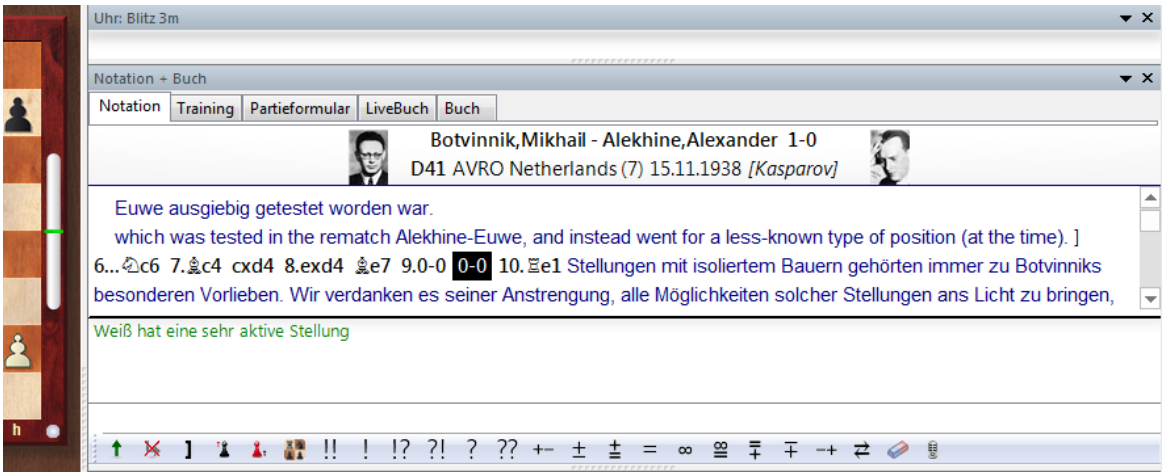
Andere Benutzer können allerdings Gebote abgeben. Falls der Erstbenutzer entlädt, wird Engine automatisch geladen. Falls das Brettfenster offen ist, startet dort automatisch Analyse der Brettstellung!

-> Auktionsystem ...
-> Öffentlich verfügbare Cloud Engines ...

3.7 Kommentieren

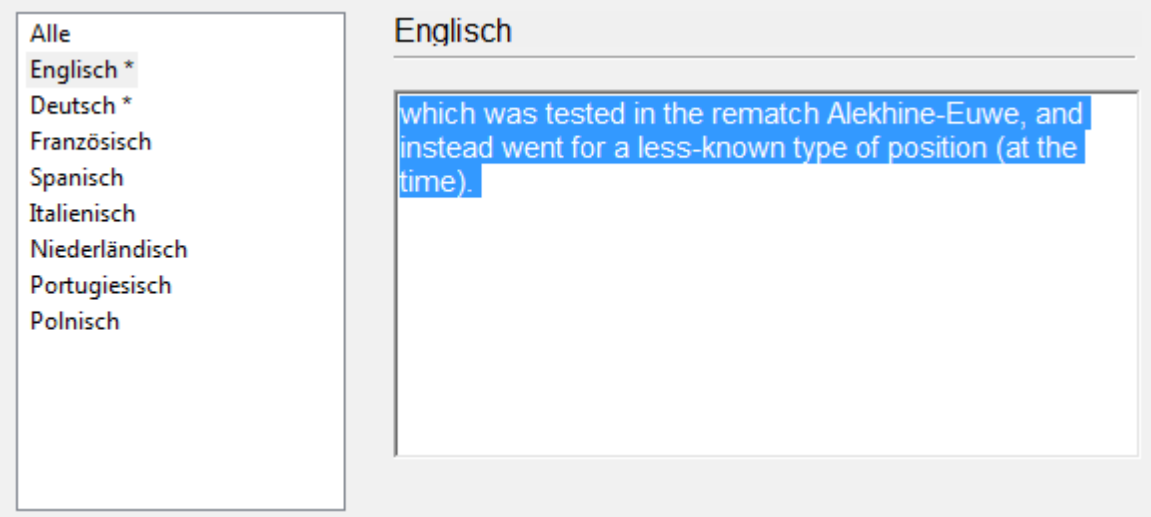
3.7.1 Textkommentare

Bei der Eingabe von Kommentaren kann man über die Tastaturkürzel Figuren- und Kommentierungssymbole eingeben. Mit STRG-A ruft man das Textfenster auf. 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.

© 2017 ChessBase



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 "*Alle*". Dann erscheint der eingegebene Text immer in der Partienotation.

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



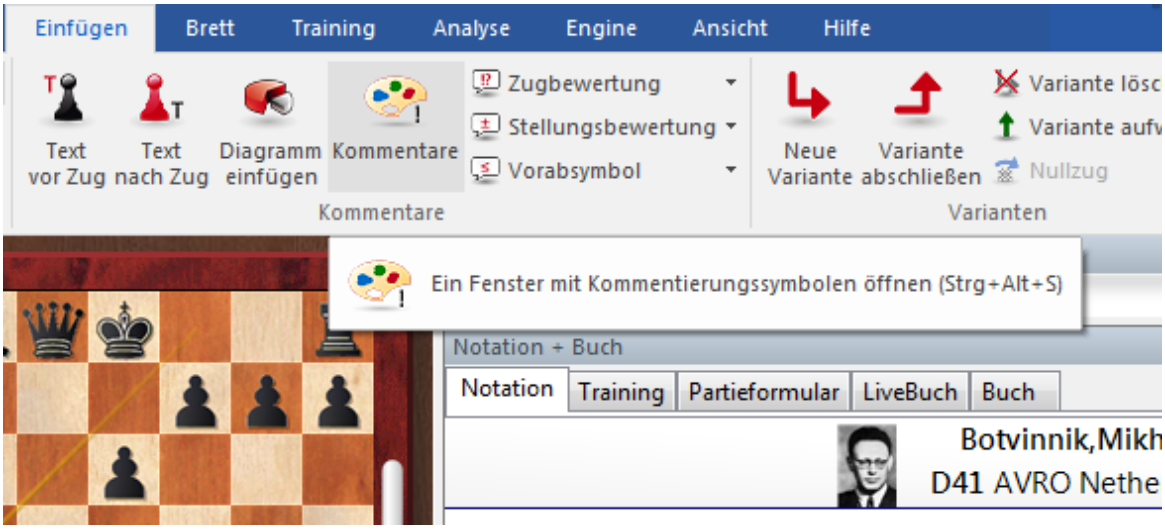
ChessBase erzeugt dann ein Diagramm nach dem Zug, zu dem der Kommentar gehört.

3.7.2 Kommentierungssymbole

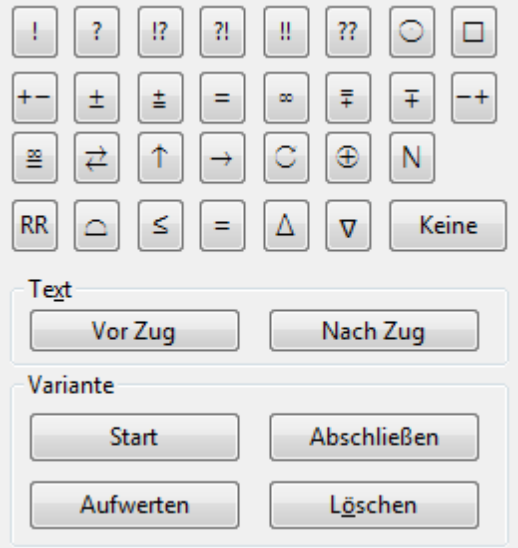
In der professionellen Notation von Schachpartien ist es üblich, Züge mit einer Symbolsprache zu kommentieren, um sie international verständlich zu machen.

Kick auf *Einfügen - Kommentare*

© 2017 ChessBase



STRG-ALT-S startet die Kommentierungspalette.



Das Programm enthält spezielle Zeichensätze mit allen gängigen Kommentierungssymbolen.

Symbol	Bedeutung
!	Guter Zug
!!	Sehr guter Zug
?	Schlechter Zug
??	Grober Fehler
!?	Interessanter Zug
?!	Zweifelhafter Zug
=	Die Stellung ist ausgeglichen

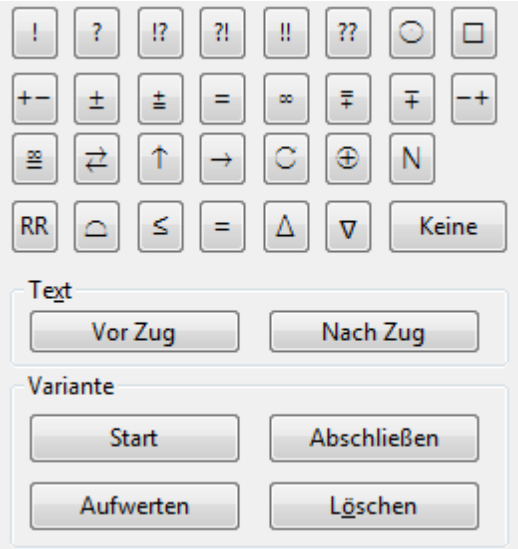
© 2017 ChessBase

⩲	Weiß steht etwas besser
±	Weiß steht besser
+-	Weiß steht auf Gewinn
⩱	Schwarz steht etwas besser
µ	Schwar steht besser
-+	Schwarz steht auf Gewinn
ƒ	Mit Angriff
,	Mit Initiative
„	Mit Gegenspiel

3.7.3 Kommentierungspalette

Brettfenster, STRG-ALT-S

Die Kommentierungspalette enthält alle Kommentierungssymbole für Züge, die hier mit einem einzelnen Mausklick gesetzt werden können.



Bedeutung
Die Symbole der ersten Zeile sind Zugbewertungen. Sie stehen diekt hinter der Zugnotation.
Die Symbole der zweiten und dritten Zeile sind überwiegend Stellungsbewertungen. Sie stehen in der Notation nach der Zugbewertung. Die Symbole der vierten Reihe gelangen vor den Zug.

Hinweis zum Variantendialog

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

Text vor Zug / Text nach Zug

© 2017 ChessBase

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.

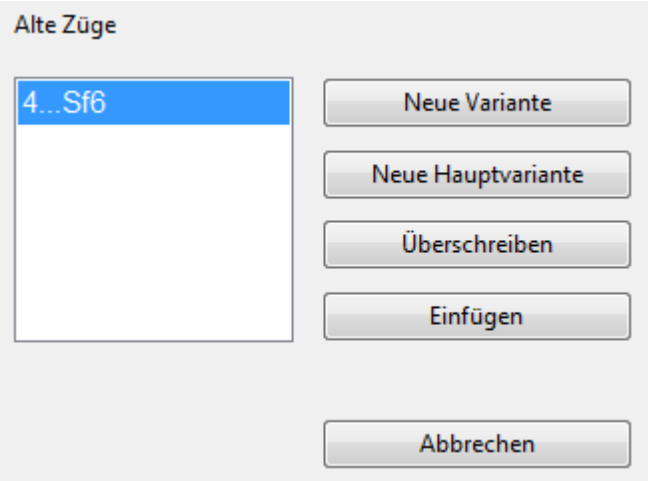
Variante löschen
Löscht die ausgewählte Variante und alle Untervarianten. Kann mit Menü Bearbeiten -> Rückgängig rückgängig gemacht werden.

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

3.7.4 Zugeingabe/Variantendialog

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.

Tipp: Über *Start* *Rückgängig* können Sie vorgenommene Modifiaktionen rückgängig machen.



Den Variantendialog startet man indem man die **STRG Taste** während der Zugeingabe gedrückt hält.

Neue Variante
Der eingegebene Zug wird zum ersten Zug einer Variante.

© 2017 ChessBase

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.

3.7.5 Werkzeugleiste

"
Das Programm bietet im Notationsfenster die Werkzeugleiste zur Verfügung, die erstmals mit ChessBase 14 eingeführt wurde.

Diese Werkzeugleiste am unteren Rand der Notation stellt die wichtigsten Funktionen für die Bearbeitung/Kommentierung der Partien zur Verfügung.
Man kann hier rasch Kommentare bearbeiten oder die Partiestruktur der Notation verändern.

Mittels Mouseover (Verharren des Mauszeigers über dem Symbol) wird die Bedeutung der einzelnen Buttons im Klartext angezeigt!

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.

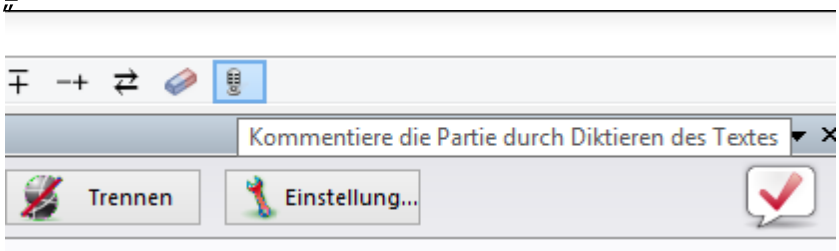
Beachten Sie die Hinweise unter Kommentierungselemente ....

3.7.6 Sprachkommentare via Mikrofon

Sie können Sprachkommentare mit einem Mikrofon eingeben.

Klicken Sie dazu auf das Symbol mit dem Mikrofon in der Werkzeugleiste der Notation.

© 2017 ChessBase



Erkannter Text wird automatisch innerhalb der Notation eingefügt!

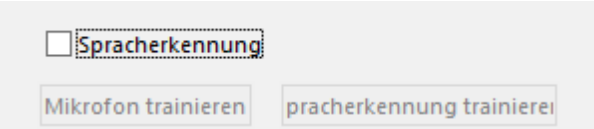
In dem Fenster „Sprache zu Text" können Sie unter Optionen die vorhandene Hardware konfigurieren.



Mittels ***Start*** können Sie die Aufnahmen starten. Aktivieren Sie die Eintrag ***Auto*** , wird nach jeder Pause eine Textinterpretation vorgenommen.

Die Sprachunterstützung ist von der Sprachversion ihres Windows und den installierten Sprachpaketen abhängig.

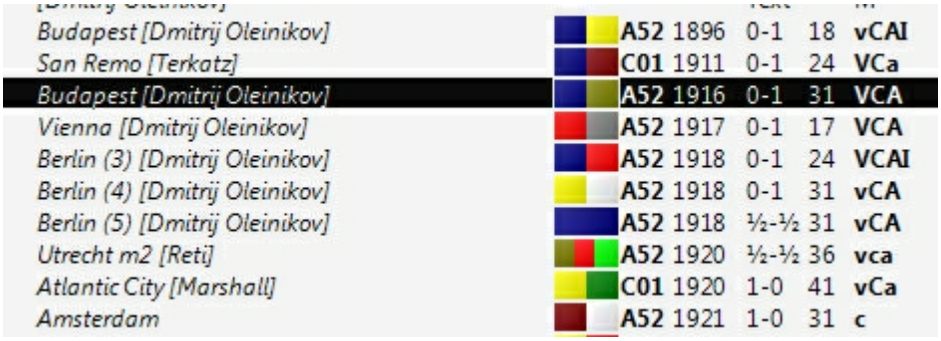
Die Einstellungen nehmen Sie unter *Optionen - Multimedia Spracherkennung* " vor.



3.7.7 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.

© 2017 ChessBase



Man kann Partien mit bestimmten Medaillen ausfiltern.

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.

Medaillen werden im *ChessBase Datenbankprogramm* gesetzt. Das Programm verwendet Medaillen um bei der Analyse einer Datenbank bestimmte Partien zu kennzeichnen. Bei der Fehlersuche auf der Datenbank erhalten grobe Fehler die Medaille "*Taktischer Patzer*".

3.7.8 Nullzug

Zur Demonstration einer Idee kann es nützlich sein, mehrere Züge ohne Gegenzüge für eine bestimmte Seite in die Notation einzufügen. Dies ist mit dem Programm über *Einfügen - Nullzug* zu realisieren oder **Strg-Alt-0**.

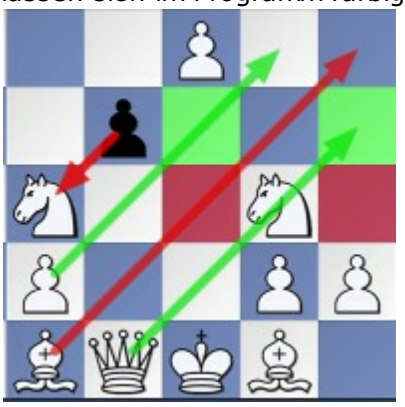
Wenn Sie mit **ALT-F2** den Analysemodus einschalten, können Sie für eine Partei mehrere Züge hintereinander ohne Antwortzüge eingeben.



© 2017 ChessBase

3.7.9 Graphische Kommentare

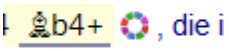
Zur Erläuterung von strategischen Themen, Plänen, aber auch von taktischen Motiven, lassen sich im Programm farbige Pfeile und Felder verwenden.



Die Eingabe erfolgt durch eine Kombination von Maus und Tastatur:

Feld grün markieren, grünen Pfeil von a nach b zeichnen	Alt-Taste festhalten und Feld anklicken bzw. Maus mit gedrückter Maustaste von Feld a nach Feld b ziehen
Feld rot markieren, roten Pfeil von a nach b zeichnen	Alt+ShiftTaste festhalten, Feld anklicken bzw. Maus mit gedrückter Maustaste von a nach b ziehen
Feld gelb markieren, gelben Pfeil von a nach b zeichnen	Alt+Strg-Taste festhalten, Feld anklicken bzw. Maus mit gedrückter Maustaste von a nach b ziehen

Grafische Kommentare werden innerhalb der Notation mit einem kleinen runden Kreis gekennzeichnet.



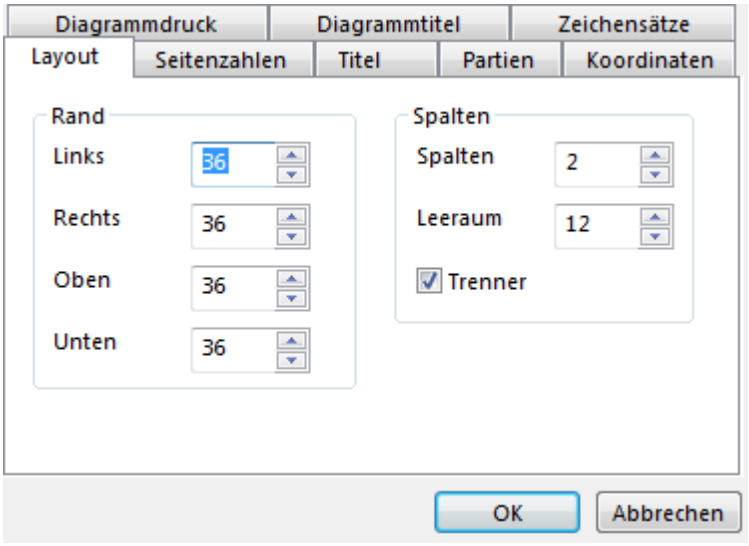
3.7.10 Diagrammdruck

Das Datenformat von ChessBase unterstützt neben den klassischen Kommentierungsformen wie Varianten oder Text auch farbige Markierungen auf dem Schachbrett. Man kann mit Hilfe von markierten Pfeilen oder Feldern bestimmte Ideen und Pläne zum besseren Verständnis direkt auf dem Schachbrett hervorheben.

Wenn man einen Farbdrucker besitzt, kann man neben der üblichen Diagrammdarstellung in Schwarz/Weiß auch die Bildschirmansicht für den Ausdruck einstellen.

Die entsprechende Einstellung nimmt man unter *Menü Datei - Druck* vor. In dem Dialog "*Seite einrichten*" gibt es den Tabulator "*Diagrammdruck*".

© 2017 ChessBase



In dem Abschnitt "*Stil*" wählt man für den Ausdruck die Option " *Wie Bildschirmbrett*". Beim Diagrammausdruck wird jetzt die Darstellung vom Bildschirm übernommen.

3.7.11 Partie veröffentlichen

Menü Datei - Druck - Partie im Web publizieren



Das Programm kann ausgewählte Partien in eine HTML-Seite mit eingebettetem Javaskript exportieren, mit der sie mit jedem modernen Internetbrowser nachspielbar sind. Diese Skripts können in Webseiten eingebunden werden.

3.8 Computerschach

3.8.1 Die Engines

Der schachspielende Teil des Programms ist von der graphischen Oberfläche abgekoppelt und heißt *Engine*.

Er kann ausgetauscht werden (Menü Engine).

© 2017 ChessBase



Damit verändert sich Spielstärke und Spielstil des gesamten Programms. Weiterhin können die Engines automatisch Zweikämpfe austragen oder ganze Turniere durchführen.

Wir veröffentlichen regelmäßig starke neue Engines, damit Sie in Pkto. Analyse und Computerschach immer auf dem technisch neuesten Stand bleiben.

Nutzen Sie die Möglichkeit Cloud Engines zu benutzen, auch viele UCI Engines bieten eine hohe Spielstärke!

Eine komplette Übersicht über die verfügbaren Schachengines finden Sie auf unseren Webseiten unter www.chessbase.de. Auf unseren Seiten sind etliche Engines zum kostenlosen Download verfügbar.

Aktuell und besonders emfehlenswert sind neben Kommodo zur Zeit (November 2015)

Fritz 16
Superstarke 32 Bit und 64 Bit Version des Programms *Fritz*

Komodo
Superstarkes Schachprogramm mit einem von Initiative geprägten Spielstil

Houdini
Sehr spielstarkes Schachprogramm mit ausgeprägtem positionellen Wissen

3.8.2 Enginepriorität einstellen

Wenn Sie Ihren Rechner neben der laufenden Analyse noch für andere Aufgaben einsetzen möchten, können Sie die Arbeitsgeschwindigkeit optimieren.

Setzen Sie für die Engine eine niedrige Priorität. Das kann man bei UCI Engines über den Dialog "*UCI Engine erstellen*" machen und dort eine niedrigere Priorität einstellen.

Alternativ können Sie in dem Einstelldialog für die Threads einen geringeren Wert als

© 2017 ChessBase

die real verfügbaren Cores einstellen. Z.B. könnten Sie bei einem Quad Core den Wert 3 einstellen. Damit stellen Sie sicher, dass ein Core für die anderen parallel laufenden Anwendungen zur Verfügung steht.

3.8.3 Engines verwalten

Eine der konzeptionellen Stärken des Programms ist die strikten Trennung von grafischer Oberfläche und dem eigentlichen Schachprogramm, der Engine. Es existiert eine große Anzahl von Engines unterschiedlicher Autoren, die einen unterschiedlichen Spielcharakter aufweisen.

Falls Sie eine grosse Anzahl von Engines besitzen, wird eine entsprechend lange Liste angezeigt. Sie können die Engines unter dem Programm übersichtlich verwalten.



Über ***Engine - Engines verwalten*** starten Sie das korrespondierende Dialogfenster.

- **Aktive Engines** kennzeichnet die Schachprogramme, die unmittelbar für den Ladedialog einer Engine (F3) zur Verfügung stehen.
- **Inaktive Engines** kennzeichnet die Programme, die vorübergehend für eine Nutzung ausgeschlossen wurden.

Über die Buttons **>>** oder **<<** können Sie für jede Engine festlegen, ob sie im Ladedialog angezeigt oder vorübergehend deaktiviert werden soll.

3.8.4 Engine laden

Die "*Engine*" ist der Schachmotor des Programms und kann komplett ausgetauscht werden. Dazu rufen Sie das Menü Engine auf und wählen im Dialog aus der Liste der verfügbaren Engines aus.

Beachten Sie dass Sie bei Verbindung mit dem Server Engine Cloud auch Cloudengines laden können.

© 2017 ChessBase



Die weiteren Optionen unter ***Erweitert*** sind.



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

© 2017 ChessBase

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/Porzessen. 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.

3.8.5 Engine einstellen

Viele der bei dem Programm mitgelieferten Engines können eingestellt werden. Die Engineeinstellungen verändern das Spiel- und Analyseverhalten. Jede Engine meldet selbst ans Programm, welche Einstellmöglichkeiten sie besitzt und wie die einzelnen Parameter heißen. Häufig sind aus diesem Grund die Parameterbezeichnungen nur in Englisch.

Hinweis: Die Voreinstellungen der Engine wurden von uns sorgfältig getestet. Es ist möglich, daß in einzelnen Stellungen andere Werte bessere Resultate erzielen. Die Engine soll eine möglichst gute Performance in allen Stellungen und Positionstypen leisten. Dies ist nur mit den Voreinstellungen möglich.

Engineparameter einer Schach -Engine

Sie können die Parameter der Schach-Engine modifizieren. 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.

Die Engineeinstellungen verändern das Spiel- und Analyseverhalten. Jede Engine meldet selbst ans Programm, welche Einstellmöglichkeiten sie besitzt und wie die einzelnen Parameter heißen. Häufig sind aus diesem Grund die Parameterbezeichnungen nur in Englisch.

Hinweis: Die Voreinstellungen der Engine wurden von uns sorgfältig getestet. Es ist möglich, daß in einzelnen Stellungen andere Werte bessere Resultate erzielen. Die Engine soll eine möglichst gute Performance in allen Stellungen und Positionstypen leisten. Dies ist nur mit den Voreinstellungen möglich.

Engineparameter der Fritz -Engine

© 2017 ChessBase

Sie können die Parameter der Schach-Engine modifizieren. Wenn Sie mit F3 den Ladedialog für die Engines aufrufen, können Sie über den Schalter Engine-Parameter einen Dialog aufrufen, in dem die enginespezifischen Parameter modifiziert werden können. Nachstehend finden Sie eine Beschreibung der Optionen.

Hashtabellen

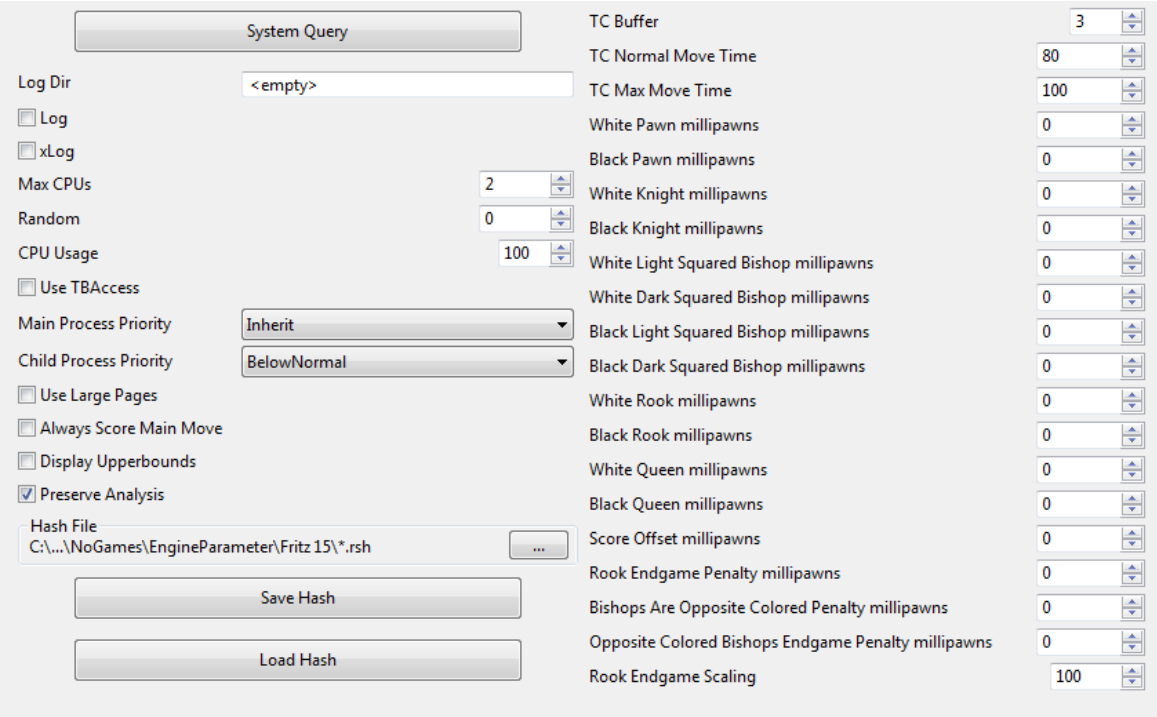
Grösse der HashTabelle in MB, die von der Engine genutzt wird.

Die Defaultgrösse beträgt 128MB, mindestens 4 MB.

Maximal 1024 (32-bit) oder 4096 (64-bit Standard) oder 262144 (64-bit Pro). Der Wert ist abgerundet (4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768, 65536, 131072, 262144 MB).

Bei Langzeitanalysen oder Partien mit längeren Bedenkzeiten sollten Sie grösstmögliche HashTabellen einstellen. Beispiel: Auf einem Rechner mit 4 GB Gesamtspeicher sollten Sie 2048 MB Hash einstellen.

Bei kürzeren Bedenkzeiten, z.B. Blitzpartien mit 3 – 5 Minuten Bedenkzeit, sollten Sie besser eine kleine HashTabelle einstellen. 256 oder 512 MB sind hier völlig ausreichende Werte, für Bedenkzeiten mit 15 Minuten Bedenkzeit reichen 1024 oder 2048 MB Hash völlig aus.



Zur Zeit ist die Beschreibung der Parameter nur in englsicher Sprache verfügbar!

There is a button entitled "Engine Parameters" which opens a dialog with some options:

© 2017 ChessBase

Log - Write stuff (like, communication with the GUI) to a file.

xLog - Write stuff to a HTML file (seems to only work for Opera Browser...)

Max CPU - The number of cores that Rybka will use, if this number is higher than your cores, Rybka will use them all.

CPU usage - In case you want to use less than one core, set it in this parameter.

Main Process Priority / Child Process Priority: Changes the engine priority without needing to visit the Task Manager.

Inherit should be to start the main process at the same priority of the GUI.

NalimovUsage - Same as in Rybka 3 (affects how much she is slowed by tablebases, default should be best).

Use Large Pages - After you set "lock pages in memory" in the OS, expect some 15% speed up if you give her 1GB Hash (or more, less hash should also give benefits but not as dramatic - only lasts until you unload the engine, then you'll probably have to reboot the computer for this to take effect again).

Always Score Main Move - With this OFF Rybka would move into looking for alternative moves in fail lows, with ON she will first give the move a score. Recommended to set it ON for analysis, OFF for games.

Display Upperbounds - With this OFF Rybka would not tell the user when a fail move happened, so if you were away from the computer you wouldn't have a way to know. Recommended to set it ON for interactive analysis, OFF for games.

Preserve analysis - Same as R3 (Engine keeps old contents on the hash for much longer, slows her down the more positions analyzed. I chose to keep it OFF).

Clear Hash - Allows the Engine to get a fresh look at the position.

Hash File / Save Hash / Load Hash - Used for when you are going to unload the engine or reboot, so Rybka keeps the hash contents on reload.

MultiPV_cp - Same as R3 (Controls how worse than best the moves have to be to appear on MultiPV, e.g. a value of 0 only would show moves that are exactly as good as the best move).

TCBuffer - How many seconds Rybka thinks she has subtracted from the clock. Useful for bullet (1 '0) and blitz games (3 '0) so Rybka avoids losing on time (by time stolen by the GUI or the opposing engine, like clones), and also may give a general better time management when set at 3 (setting does nothing on incremental or repeating time controls.)

TCNormal Move Time - The rate at which Rybka should play the game. Lower values will make the engine play faster, and vice versa.

TC Max Move Time - The amount of time Rybka is willing to spend in critical positions (higher values will make her think longer on such cases).

© 2017 ChessBase

These last 3 settings are extremely sensitive to hardware, time control and even, opponent, so to see Rybka 4 shine on games, you'll probably need to experiment a lot to find the optimal settings, but the gains can be significant.

[Pieces cp] - The offset of the pieces in centipawns. Please note that the behavior is different on analysis than of games. On analysis "White" and "Black" are taken literally, so that when you analyze from the other side you get the same evaluation. On games White means "Me" and black means "The opponent", so by setting the values you are really setting how Rybka should evaluate her pieces and the opponent's, regardless of what side she's playing on.

Rook Endgame Scaling: If you see Rybka playing too much into dead drawn endgames with a rook and an extra pawn, try lowering this value. Useful for analysis of such positions, as well.

xLog - Write stuff to a HTML file (seems to only work for Opera Browser...)

Main Process Priority / Child Process Priority: Changes the engine priority without needing to visit the Task Manager.

Inherit should be to start the main process at the same priority of the GUI.

NalimovUsage - affects how much she is slowed by tablebases, default should be best.

Use Large Pages - After you set "lock pages in memory" in the OS, expect some 15% speed up if you give her 1GB Hash (or more, less hash should also give benefits but not as dramatic - only lasts until you unload the engine, then you'll probably have to reboot the computer for this to take effect again).

Always Score Main Move - With this OFF Rybka would move into looking for alternative moves in fail lows, with ON she will first give the move a score. Recommended to set it ON for analysis, OFF for games.

Display Upperbounds - With this OFF Rybka would not tell the user when a fail move happened, so if you were away from the computer you wouldn't have a way to know. Recommended to set it ON for interactive analysis, OFF for games.

Hinweis: Beachten Sie dass die Engine mit den Grundeinstellungen des Autoren ausgeleifert wird. Diese werden empfohlen!

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.

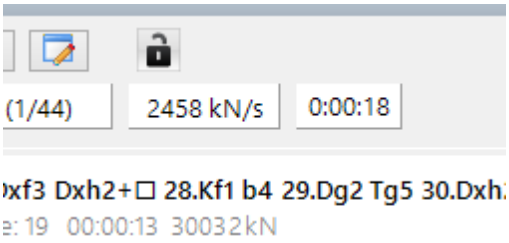
Voreinstellung - Stellt die Standardeinstellungen wieder her.

© 2017 ChessBase

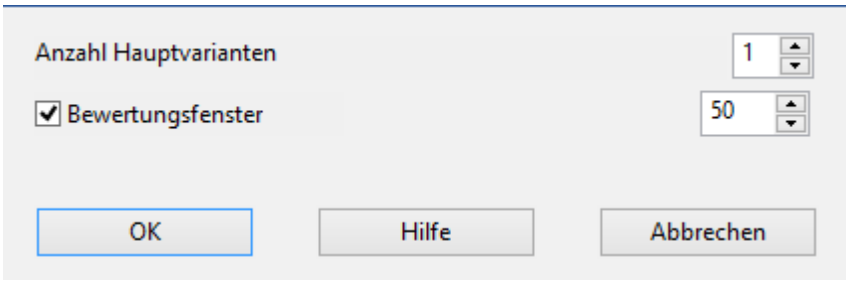
Tipp: Im Enginezweikämpfen oder Engineturnieren können Sie Ihre Modifikationen gegen andere Engines testen.

3.8.6 Bewertung einstellen

Per Klick auf das Minisymbol im Enginefenster können Sie die Darstellung der Informationsanzeigen anpassen.



Damit rufen Sie den Einstelldialog für die Informationsanzeige auf.



Hier können Sie beispielsweise die Anzahl der dargestellten Hauptvarianten einstellen.

3.8.7 Ladedialog erweitert

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.

© 2017 ChessBase



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/Porzessen. 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.

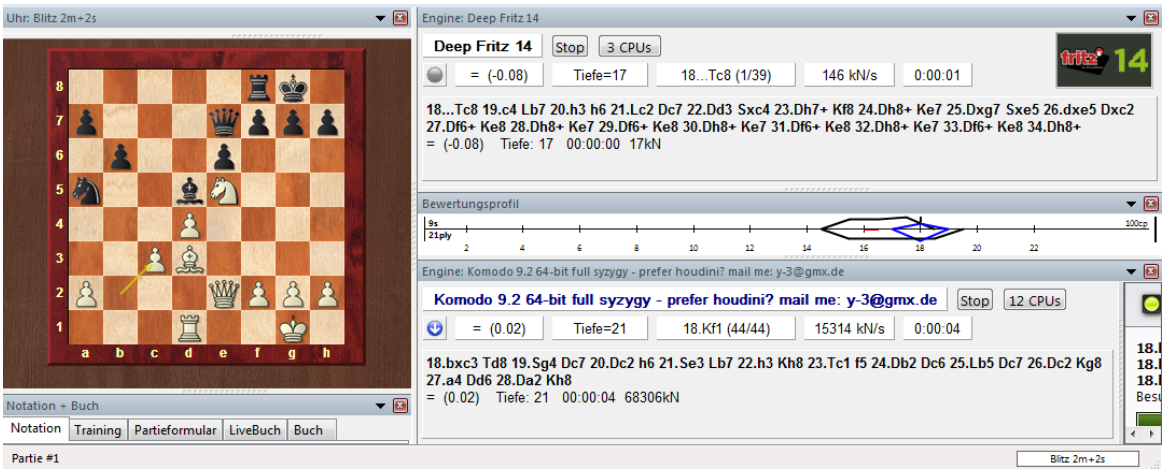
Ausnahme: Der Benutzer hat explizit die Anzahl der Threads/Prozesse definiert. Z.B. durch Anlegen einer UCI-Engine.

3.8.8 Enginezweikämpfe

Spielstärkemessung im Computerschach beruht in erster Linie auf Zweikämpfen. Das Programm richtet solche Matches vollautomatisch aus. Ein Enginezweikampf wird über *Engine - Enginezweikampf* organisiert.

© 2017 ChessBase

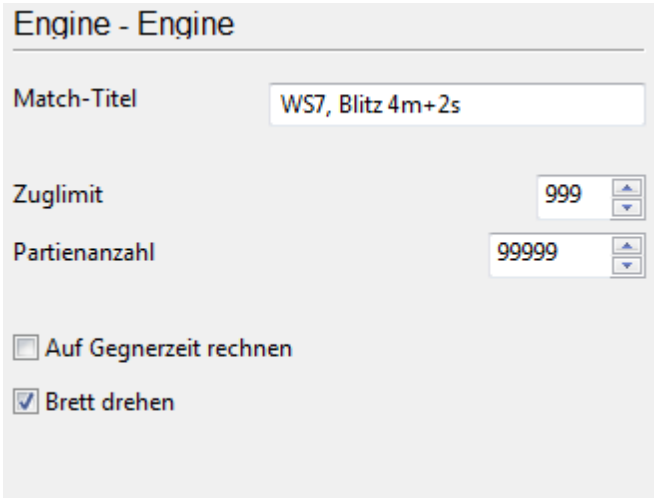
Hinweis: Sie können nicht nur lokal gespeicherte Engines, sondern auch Cloudengines in Enginesmatches einsetzen!



Der Screenshot zeigt ein Enginematch zwischen dem lokal gespeicherte Deep Fritz und einer Cloudversion von Komodo!

Das Programm merkt sich die zuletzt gewählte Matchkonfiguration, die sie folgendermaßen festlegen:

Matchtitel: Erscheint in den Partiekenndaten der gespeicherten Partien unter Turnier.



Zuglimit: Begrenzt die Länge der Partien gemessen in Halbzügen ab Verlassen des Buches und schätzt die Schlußstellung ab. In der Datenbankliste erscheint kein Ergebnis, sondern ein Bewertungssymbol. Ein sinnvoller Wert ist 200. Tip: Ein Zuglimit von "1" ergibt Partien, bei denen nur ein Zug nach Verlassen des Eröffnungsbuches gerechnet wird. So kann man Eröffnungsbücher testen.

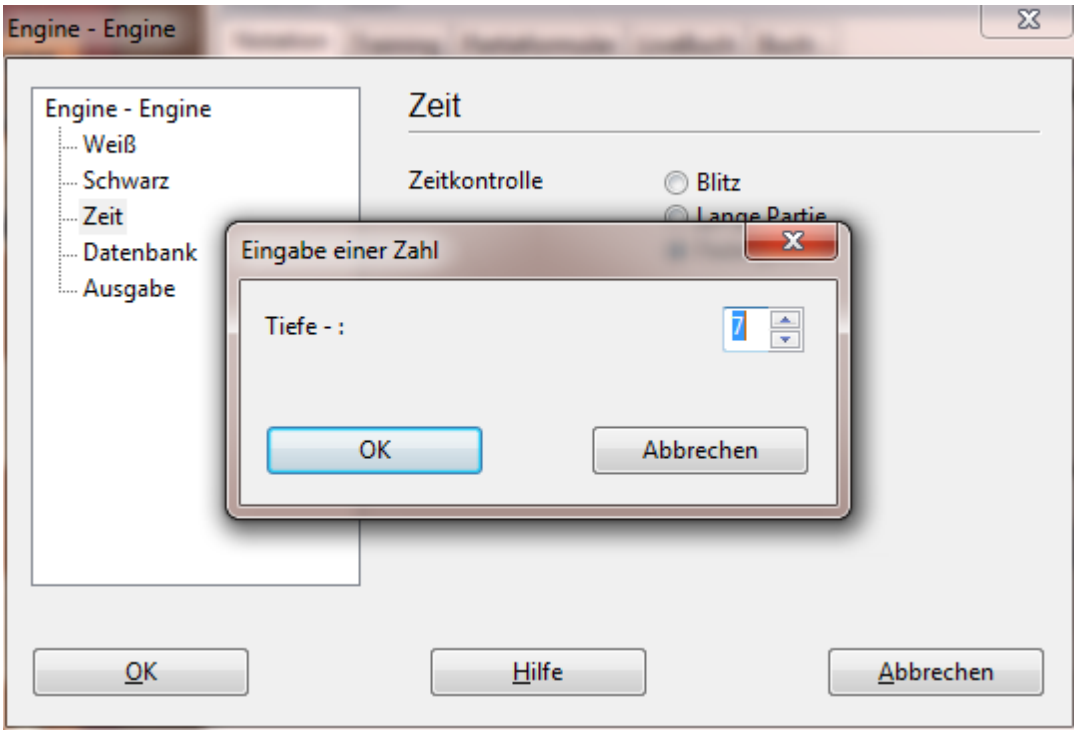
Weiß/Schwarz. Wählen Sie die gewünschte Engine aus und stellen Sie unter *Erweitert* die gewünschten Einstellungen ein.

Zeit: In dem Dialog legen Sie die Zeitkontrollen für die laufende Partie fest. *Blitz/Lange*

© 2017 ChessBase

Partie startet eine vordefinierte Spielstufe.

Via "*Definieren*" starten SIe den Dialog, in dem Sie beliebig ihre Zeitvorgaben einstellen können. "*Feste Tiefe*" begrenzt bis zu einer vorgebenen Rechentiefe in Halbzügen, danach muß die agierende Engine ziehen.



Enginezweikämpfe können also entweder als Blitz- oder als lange Partien gespielt werden. Interessant ist die Vorgabe einer festen Tiefe, die für jede Engine unterschiedlich eingestellt werden kann.



Datenbank: Ein Enginematch kann ohne Eröffnungsbücher von vorgegebenen

© 2017 ChessBase

Teststellungen aus gespielt werden. Die Teststellungen befinden sich als Partiefragmente in einer Datenbank. Jede Stellung wird zweimal mit Farbwechsel gespielt. Im Lieferumfang ist eine Eröffnungsdatenbank mit zehn Stellungen von Dr. John Nunn enthalten, die das sogenannte Nunn-Match ergibt.

Mit dem Schalter "*Benutzen*" geben Sie dem Programm vor, daß die Datenbank genutzt wird.

Erste Partie: Bei Verwendung einer Eröffnungsdatenbank kann die erste daraus zu wählende Stellung vorgegeben werden.
Auf Gegnerzeit rechnen: Eine Engine darf auch prophylaktisch rechnen, während der Gegner am Zug ist. Dabeit belegt sie allerdings 50% der Prozessorleistung.

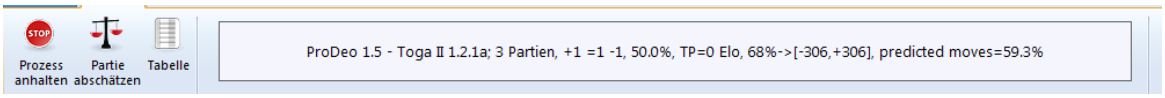
Farben wechseln: Nach jeder Partie erfolgt Farbwechsel. Falls ausgeschaltet, spielt eine Engine immer mit Weiß, die andere immer mit Schwarz.

Brett drehen: Engine Zweikämpfe können ohne Drehen des Brettes gespielt werden. Bei Engine Zweikämpfen dreht das Programm bei jeder neuen Partie die Brettansicht, jeweils mit Weiß oder Schwarz am unteren Brettrand. Mit der Option „Brett drehen" kann man dies benutzerdefiniert einstellen.

Falls beide Engines mit dem selben Eröffnungsbuch antreten, wird jede Variante in der nächsten Partie mit vertauschten Farben wiederholt, um faire Chancenverteilung zu schaffen.

Hinweis: In Enginematches wird am oberen Bildrand eine Statusleiste mit einer Fortschrittsinformation eingeblendet.

Sie können die Anzeige mit einem Klick auf den Trennstrich vergrößern.



Angezeigte Information:

1. Die beiden Schachprogramme

2. Ergebnis mit Angabe von Siegen, Niederlagen und Unentschieden

3. Performancewert in Prozent

4. Turnierperformance in Elo

5. In der eckigen Klammer steht die Standardabweichung. Im angegebenen Beispiel ist es zu 68% Prozent sicher, daß die Performance höchstens um diese Werte nach unten oder oben abweicht. Das sind die Werte, die auch in der Elo-Liste der SSDF unter + und - stehen, dort allerdings nur die Werte für 95% Sicherheit.

6. Prozentsatz der erwarteten und ausgespielten Züge.

Tipp: Sie können eine Engine modifizieren ,die Änderungen dauerhaft speichern und im Rahmen von Matches testen..

© 2017 ChessBase

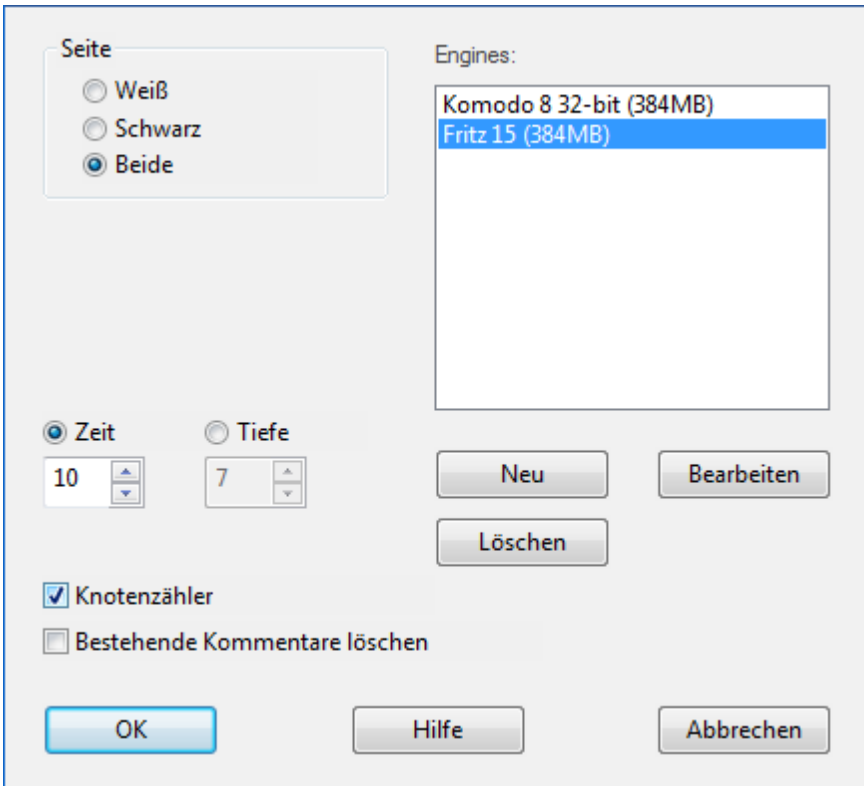
3.8.9 Analysevergleich

Analyse - Analysevergleich

Der automatische Analysevergleich zwischen verschiedenen Engines hat zwei Anwendungen: Erstens stellt er eine leistungsfähige Methode für Engineuntersuchungen dar. Zweitens ist er schachlich sehr interessant, weil er automatisch die verschiedenen Bewertungen und Zugvorschläge verschiedener Engines zusammenfaßt. Welche Engine ahmt den Stil eines berühmten Großmeisters am besten nach?



Es ist spannend, zwei Versionen einer Engine zu vergleichen: So kann man z.B. versuchen, die Unterschiede zwischen Komodo und Fritz dingfest zu machen. Der direkte Versionsvergleich wird besser mit einer festen Rechentiefe als mit einer festen Zeit durchgeführt.



Für Experten aufschlußreich ist die Messung der auf eine Stelle genauen Knotenzahl,

© 2017 ChessBase

die zum Abschluß einer festen Tiefe benötigt wird: Starke Abweichungen deuten auf Änderungen der Suche, d.h. z.B. auf Einführung neuer Extensions hin.

Legen Sie für jede Engine eine Variantenfarbe fest, um die einzelnen Analysen farblich unterscheiden zu können.

Neu: Definiert eine neue Engine, die am Vergleich teilnehmen soll.
Bearbeiten: Ändert eine bestehende Engine (z.B. Hashtabellengröße oder Variantenfarbe).

Der Analysevergleich kann auf mehreren Partien einer Datenbank aufgerufen werden. In diesem Fall entscheiden Sie, ob bearbeitete Partien an die Datenbank angehängt oder die ursprüngliche Version ersetzt wird.

Tipp: Sie können eine Engine mehrfach in der Liste aufführen und per Engine einstellen unter Bearbeiten die Analyseergebnisse verschiedener Engineeinstellungen vergleichen.

3.8.10 Turniere für Engines

Reine Zweikämpfe zwischen Engines haben einen Nachteil: Programm A mag gut gegen Programm B abschneiden, hat jedoch Probleme gegen Programm C, das wiederum bequem mit B fertig wird. Dies wäre bei menschlichen Spielern eher unwahrscheinlich. Um Spielstärke realistisch messen zu können, muß man ein Programm gegen eine breite Palette von Gegnern antreten lassen. Der bequemste Weg dazu sind Rundenturniere.

Das Programm erledigt das vollautomatisch. Sie laden Engines mit Eröffnungsbüchern zu einem Turnier ein, geben eine Zeitkontrolle vor und überlassen die Sache dann sich selbst. Falls Sie Ihren Rechner zwischendurch brauchen, unterbrechen Sie das Turnier und nehmen es später wieder auf.

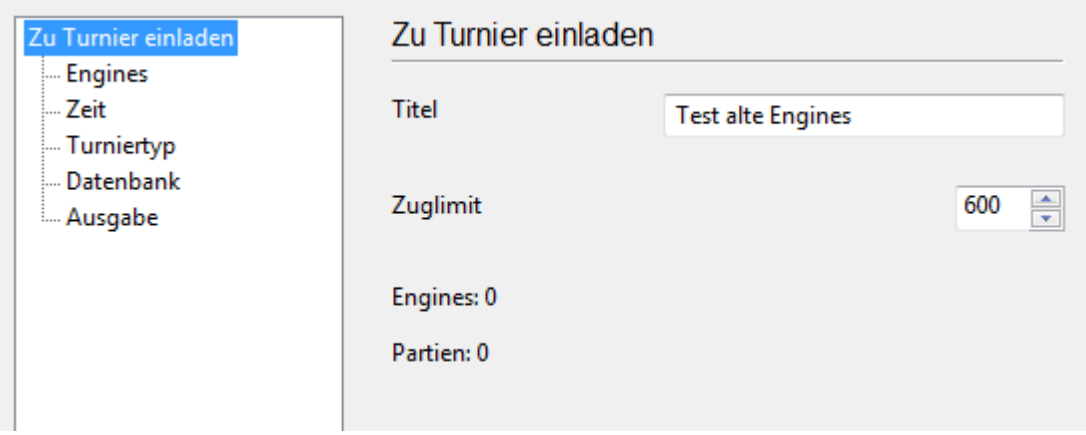


Über Menü *Engine Engine-Turnier* laden Sie zu einem Engineturnier ein.

Dazu müssen Sie den Namen einer (auf .TRN endenden) Datei angeben, in der die Teilnehmerdaten festgehalten werden.

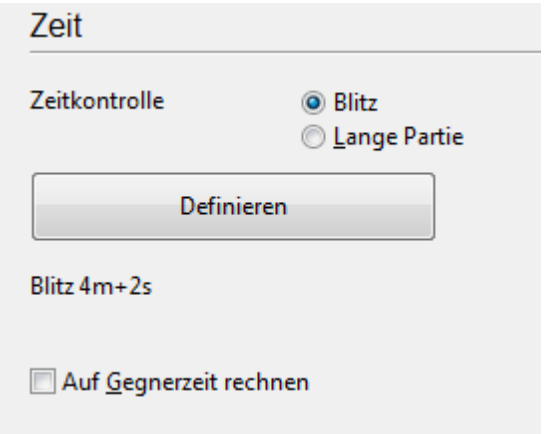
Titel: Der hier eingegebene Text erscheint bei gespeicherten Partien unter der Rubrik "*Turnier*".

© 2017 ChessBase



- *Hinzufügen*: legt eine Teilnehmerengine und ihr Eröffnungsbuch fest.
- *Bearbeiten*: Erlaubt nachträgliche Änderung z.B. des Eröffnungsbuches.
- *Entfernen*: Entfernt den in der Liste ausgewählten Teilnehmer.
- *Alle ein Buch*: Alle Engines sollen mit dem selben, hier festgelegten Eröffnungsbuch spielen.
- *Alle eine Hashgröße*: Alle Engines sollen fair dieselbe Hashtabellengröße erhalten.

Zeiteinstellungen

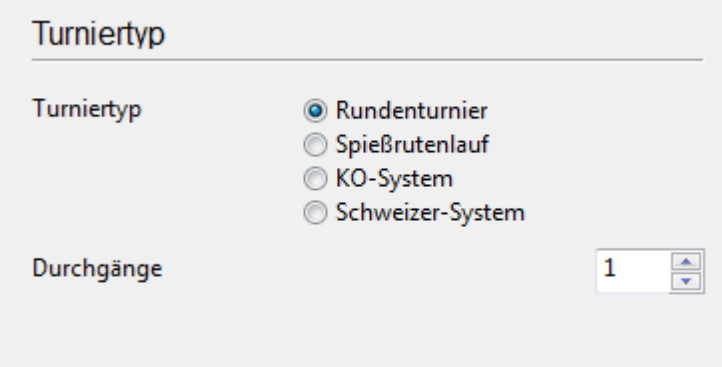


- *Blitzpartie*: Das Turnier wird im Blitzschach ausgetragen.
- *Lange Partie*: Das Turnier wird mit langen Partien bei klassischen Zeitkontrollen ausgetragen.
- *Definieren*: Legt exakte Spielkonditionen fest
- *Auf Gegnerzeit rechnen*: Die Engines dürfen rechnen, während der Gegner am Zug ist, was 50% der Prozessorleistung beansprucht.

© 2017 ChessBase

w

Turniertyp



- *Rundenturnier*: Jeder spielt gegen jeden soviele Partien, wie unter Durchgänge festgelegt.
- *Spießrutenlauf*: Die erste Engine der Liste spielt gegen jede weitere soviele Partien, wie unter Durchgänge festgelegt. Besonders geeignet zum Test einzelner Engines.
- KO-*System*: Je zwei Engines spielen gegeneinander. Der Sieger kommt eine Runde weiter.
- *Schweizer System*: Es spielen N Runden jeweils die Engines gegeneinander, die aus den vorherigen Runden etwa gleiche Punktzahl besitzen, d.h. nach einigen Runden spielen starke und schwache Teilnehmer unter sich. N ist die Zahl der Durchgänge.

Unter *Datenbank* legen Sie fest, welche Datenbank für die Auswahl der Eröffnungen genutzt wird. "Farben wechseln" wechselt die Farben bei jeder Partie.

Ausgabe legt die Datenbank fest, in der die Partien des Engineturniers gespeichert werden.

Während eines laufenden Engineturnieres haben Sie folgende Optionen.



- Prozess anhalten - Hält den laufenden Prozess an.
- Partie abschätzen - Sie können der laufenden Partie ein Ergebnis zuweisen.
- Tabelle - Zeigt die vorläufige Tabelle des Turniers an.

© 2017 ChessBase

		1	2	3	4		TB
1	**Komodo 8 32-bit**	*		1		1.0 / 1	0.00
2	**Deep Fritz 14**		*		1	1.0 / 1	0.00
3	**ProDeo 1.5**	0		*		0.0 / 1	0.00
4	**Toga II 1.2.1a**		0		*	0.0 / 1	0.00

(6 Partien)

3.8.11 Das Nunn-Match

Spielstärkevergleich durch Matches nach vorgegebenen Ausgangsstellungen ohne Eröffnungsbücher ist aus folgenden Gründen sinnvoll:

Im Zeitalter der lernfähigen Eröffnungsbücher wird der Einfluß des Buches auf den Partieausgang so gesteigert, daß zur Erlangung aussagekräftiger Resultate zur Spielstärkemessung große (dublettenfreie) Partiemengen erforderlich werden. Es mag interessant sein, das Eröffnungsbuch zu testen, doch sind die Bücher bei modernen Programmen völlig austauschbar und gerade bei Kommodo so leicht massiv änderbar, daß ihre Bedeutung für die Bewertung der Engine in den Hintergrund tritt. Das soll nicht den hohen Wert eines sorgfältig getunten Buches im Spiel gegen andere Programme schmälern – nur wen interessiert das im eigenen praktischen Umgang mit dem Programm?

Die Vorgabe einer definierten Partienmenge verhindert das Unterschlagen von unerwünschten Testergebnissen. Beliebte Praxis in herstellerabhängigen "Rezensionen" ist das Zitat von einigen wenigen genehmen Partien gegen Konkurrenzprogramme.

Wenn die genaue Hardwarekonfiguration angegeben wird und in der Partie zu jedem Zug Bedenkzeit und Bewertung gespeichert ist, ergibt sich mit dem Nunn-Match eine Testmethodik für Schachprogramme, die erstmals vollständig überprüfbar ist und damit bewußte oder unbewußte Manipulationen ausschließt. Partien zwischen Schachprogramme sind „Experimente". Experimente machen nur Sinn, wenn Sie belegbare Ergebnisse ergeben. Belegbarkeit fordert so genaue Angabe der Parameter, daß jedermann die Ergebnisse reproduzieren kann.

Sie können jederzeit auch eine eigene Datenbank mit Vorgabestellung im CBH Format nutzen und diese einsetzen.

3.8.12 UCI Engine erstellen

Was bedeutet UCI ?

Die grafische Programmoberfläche wurde als Multi-Engine-System konzipiert. Dies bedeutet, dass die grafische Oberfläche und das eigentliche Schachprogramm (=Schachengine) strikt voneinander getrennt sind und über eine vordefinierte Schnittstelle miteinander kommunizieren.

© 2017 ChessBase

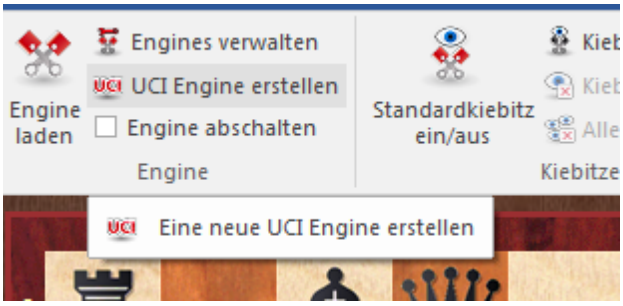
UCI steht für *Universal Chess Interface* und ist ein von *Stefan Meyer-Kahlen* entwickeltes Protokoll. Das *UCI-Interface* orientiert sich eng an dem Winboard-Protokoll. Dies bedeutet, dass bereits existente Winboard-Engines von den Autoren mit relativ geringem Arbeitsaufwand an den Betrieb unter dem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

Für interessierte Programmierer hat diese Lösung folgende Vorzüge:

- Die eigene Engine kann komfortabel unter der GUI getestet werden.
- Die Engine läuft ohne weitere Zusatzadapter mit voller Performance.
- Die Akzeptanz der Engine nimmt beim Anwender zu, da eine aufwendige Konfiguration und Einbindung unter der Programm-GUI im Unterschied zu Winboard-Engines entfällt.
- Das UCI-Protokoll darf ohne Lizenzgebühr für das eigene Programm - auch für kommerzielle Zwecke - genutzt werden.

Das Prinzip

Eine UCI-Engine wird über den Menüpunkt *Engines - UCI Engine erstellen* unter der Programmoberfläche eingebunden.



Dieser eingeblendete 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

© 2017 ChessBase

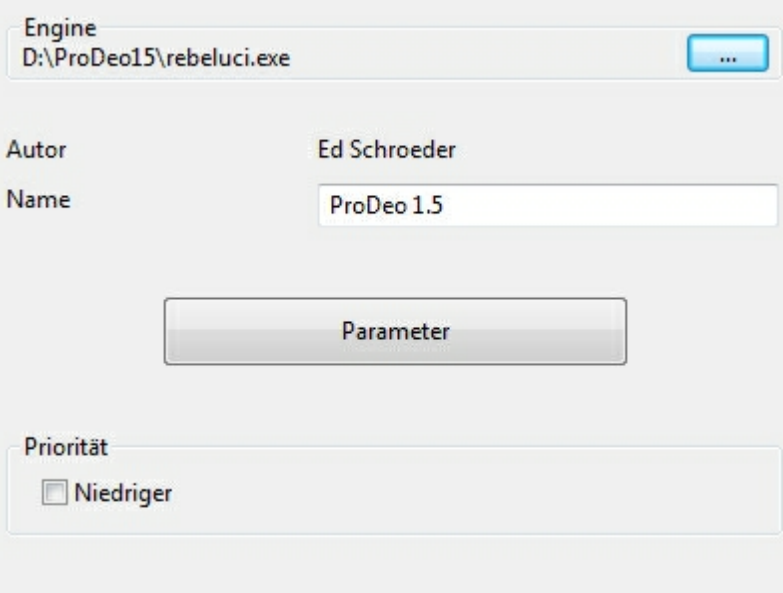
hier der Originalname der Engine integriert ist. Nicht gültig wäre z.B. ein Phantasiename wie "Meine Engine".

Einbindung einer UCI-Engine

Bevor eine UCI-Engine im Ladedialog (F3) angezeigt wird, muß sie zuerst unter der Programm -Gui eingebunden werden. Die Einbindung erfolgt in mehreren Schritten.

1. Wählen Sie 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 nachstehenden, 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.

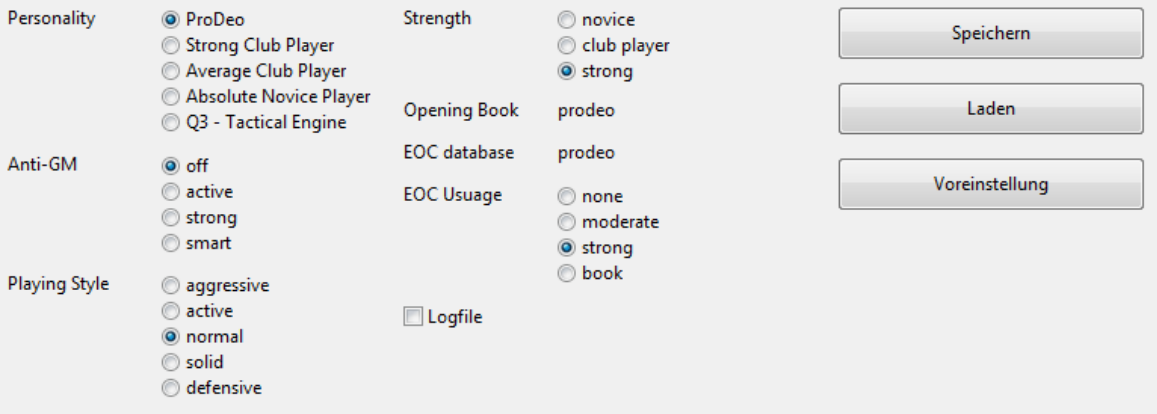
Priorität: Die UCI-Engine läuft als separater Task neben der Benutzerschnittstelle. Eine niedrigere Priorität kann in manchen Fällen für eine bessere Laufstabilität der externen UCI-Engines beitragen. Mehr Informationen zu dem Parameter Priorität ....

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 Winboard-Engine festlegen.

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.

© 2017 ChessBase



Bestätigen Sie die Vorgaben mit dem Schalter OK. Die UCI Engine steht jetzt mit den Standardeinstellungen unter dem Programm zur Verfügung. Sie können die Engine jederzeit mit F3 unter der Oberfläche zur Analyse oder zum Partiespiel 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 (=Gui) angemeldet.

Hinweis: Beachten Sie, dass bei Namensgebung immer der Originalname enthalten sein muss !

Laden einer UCI Engine

Nachdem Sie die Vorbereitungen wie zuvor beschrieben vorgenommen haben, können Sie eine UCI-Engine unter der Programm-Oberfläche laden und dagegen spielen.

Drücken Sie im Hauptbildschirm des Programms die Taste F3 oder wählen Sie *Engine - Engine laden*.



Wählen Sie die Engine in der Liste aus und klicken Sie auf OK. Sie können jetzt mit der UCI Engine spielen oder analysieren.

Logo`s einbinden

© 2017 ChessBase

Sie können für jede UCI-Engine ein eigenes Logo einbinden. Bei Enginematches wird z. B. das Logo jeder Engine angezeigt.

Voraussetzung dafür ist:

- Das Logo muss im BMP-Format gespeichert sein.
- Die Pixelgrösse darf 100 x 50 nicht übersteigen.
- Die Grafik muss mit der Bezeichnung der Engine übereinstimmen.

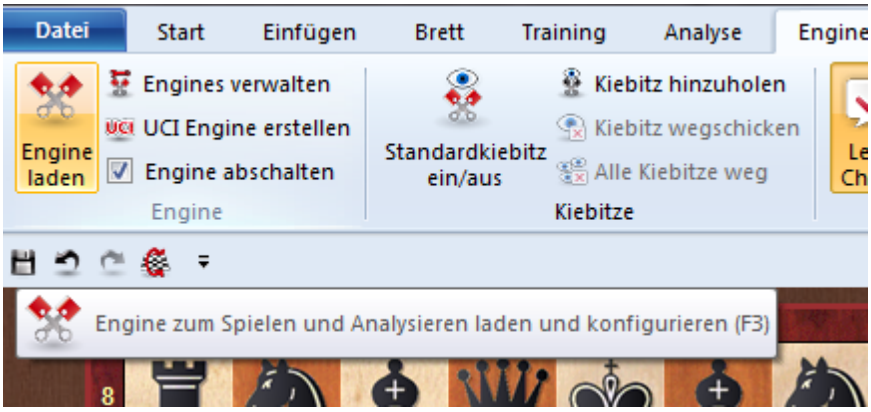
Hinweis: Bei UCI-Engines können Zeichenketten-Parameter im Parameter-Dialog der Engine bearbeitet werden.

Weitere Hinweise zum Betrieb von UCI-Engines finden Sie hier .....

3.8.13 UCI Engine Priorität einstellen

Das Programm wurde als Multi-Engine-System konzipiert und erlaubt die Einbindung diverser Schachengines. Die grafische Oberfläche und das eigentliche Schachprogramm sind strikt voneinander getrennt sind und kommunizieren über eine vordefinierte Schnittstelle miteinander.

Im Internet stehen eine Vielzahl von Schachengines zum Download bereit, die via UCI Protokoll mit der Benutzerschnittstelle kommunizieren. UCI steht für Universal Chess Interface und wurde von Stefan Meyer-Kahlen entwickelt. Das Programm unterstützt Engines, die mit dem UCI-Protokoll arbeiten und man kann diese unter der Oberfläche einbinden. Unter dem Menüpunkt *Engine UCI Engine erstellen* startet man den Dialog zur Einbindung der UCI – Engine.



Die Einbindung wird über einen Dialog vorgenommen. Erklärungen dazu finden Sie unter UCI Engine erstellen ....

Im aktuellen Programm ist nun ein neuer Parameter in dem Dialog hinzugekommen. Was bedeutet *Priorität Niedriger* ?

Hier geht es um die Verteilung der Rechenzeit. Die Kommunikation zwischen der Programmoberfläche und der Schachengine läuft über ein separates Programm, das Engine Interface. Das Interface läuft mit niedriger Priorität, um der parallel laufende Schachengine ein Maximum an Ressourcen zu ermöglichen. Manche UCI Engines haben

© 2017 ChessBase

mit der Voreinstellung Probleme, wenn das Interface mangels Ressourcen die Bewertungen und andere Informationen nicht direkt übernehmen konnte. Mit der Einstellung „ niedrige Priorität" kann man z.B. Anzeigeprobleme von UCI Engines beheben.

Die eigentliche UCI Engine erhält auch bei einer niedrigen Priorität die entsprechende Rechenzeit und bringt volle Leistung. Die Einstellung wirkt sich also nicht negativ auf die Performance einer UCI Engine aus ! Das kann man leicht feststellen, indem man mit den beiden Einstellungen an/aus eine vorgegebene Stellung analysiert. Auf die Geschwindigkeit hat die Einstellung praktisch keine Auswirkung, es geht um eine flüssigere Bedienung.

Warum steht die Einstellung der Priorität nur bei UCI Engines zur Verfügung und nicht auch bei Fritz, Kommodo & Co ? Die nativen hauseigenen Engines werden unter dem Programm als DLL unter der Benutzeroberfläche eingebunden, sind also im Unterschied zu den UCI Engines keine externen Prozesse. Hier gibt es keine Notwendigkeit, die Kommunikation über ein externes Protokoll abzuwickeln und deshalb muss auch keine Priorität festgelegt werden.

3.8.14 Teststellungen bearbeiten

Das Lösen von Teststellungen ist eine praktische Methode zur Bewertung einer Engine. Unter dem Programm können ganze Datenbanken mit Teststellungen automatisch bearbeitet werden. Die ermittelten Lösungszeiten erscheinen als Kommentar mit dem Engine-Namen vor dem ersten Zug der Stellung. Im Lieferumfang ist ein ausführlicher und schwerer Taktiktest mit über 200 Stellungen enthalten („Marathontest"). Er befindet sich im Verzeichnis Eigene Dateien\ChessBase\Tests.

Anleitung: Bearbeiten einer Datenbank von Teststellungen ("Testsuite lösen").

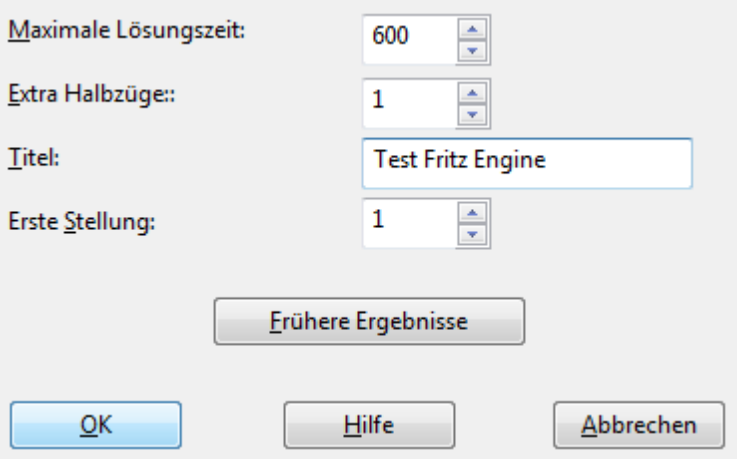
1. Im Brettfenster rufen Sie Menü *Engine - Testsuite lösen* auf.



Es erscheint der Auswahldialog für Datenbanken. Wählen Sie die Datenbank mit den gespeicherten Teststellungen aus.

© 2017 ChessBase

2. Die Datenbank darf nur Stellungen, keine Partien enthalten. Bei jeder Stellung soll der Lösungszug der erste Zug der Hauptvariante sein. Hat die Stellung zwei gültige Lösungen, ist die Alternative als Variante zu speichern.



Maximale Lösungszeit: Zeit, die pro Aufgabe maximal zur Verfügung steht.

Extra Halbzüge: Wenn die Engine auf die Lösung trifft, wird die Berechnung nicht sofort abgebrochen, es könnte ja ein Zufallsergebnis sein. Man sollte mindestens die aktuelle Suchtiefe vollständig zu Ende rechnen lassen. Dies entspricht einem Wert Extra Ply = 1. Wer besonders vorsichtig ist, kann auch die nächste Suchtiefe anfügen, was jedoch mit erheblich gesteigerter Bearbeitungszeit zu bezahlen ist.

Titel: Legt den Namen für das Ergebnis der Testsuite fest.

Erste Stellung: Hier kann man festlegen, mit welcher Stellung begonnen werden soll.

Frühere Ergebnisse: Erzeugt eine Rangliste der Engines, die diesen Test bisher absolviert haben. In dieser Rangliste können die Ergebnisse einzelner Engines gelöscht oder alle Daten per Clip an eine Tabellenverarbeitung übergeben werden.

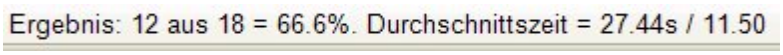
Als Endergebnis wird angeben:

- Die Zahl der innerhalb der zugestandenden Zeit gelösten Stellungen.
- Die durchschnittliche Lösezeit der geschafften Stellungen.
- Die durchschnittliche Zeit für alle Stellungen einschließlich der ungelösten.

Der letzte Wert ist zwar von der vorgegebenen Maximalzeit abhängig, stellt jedoch den aussagekräftigsten Vergleich dar.
Die nicht gelösten Stellungen werden in der Datenbank durch Medaillen gekennzeichnet, damit man schnell danach suchen kann. Im aktuellen Durchlauf nicht geschaffte Stellungen erhalten die Medaille Taktischer Patzer, die in der Datenbankliste schwarz erscheint. Stellungen, die bisher von keiner Engine geschafft wurden, erhalten die Anwender-Medaille. Benutzen Sie die Funktion Partien suchen und rufen Sie in der Suchmaske Medaillen auf, um alle nicht geschafften Stellungen aufzulisten. Wechseln Sie zum Brettfenster und tippen Sie wiederholtes F10-(Nächste Partie laden), um eine Stellung nach der anderen abzurufen.

© 2017 ChessBase

Tipp: Direkt unter der Titelzeile des Fensters befindet sich eine Statuszeile, in der Sie statistische Informationen zum Analysevorgang vorfinden:



Die Abbildung zeigt folgende Information:

- 12 von insgesamt 18 Positionen wurden abgearbeitet (entspricht im aktuellen Beispiel 66 %).
- Unter Durchschnittszeit finden Sie eine Information über den durchschnittlichen Zeitverbrauch pro Zug. Wert 1 bezieht sich auf die gelöste, Wert 2 auf alle Stellungen.

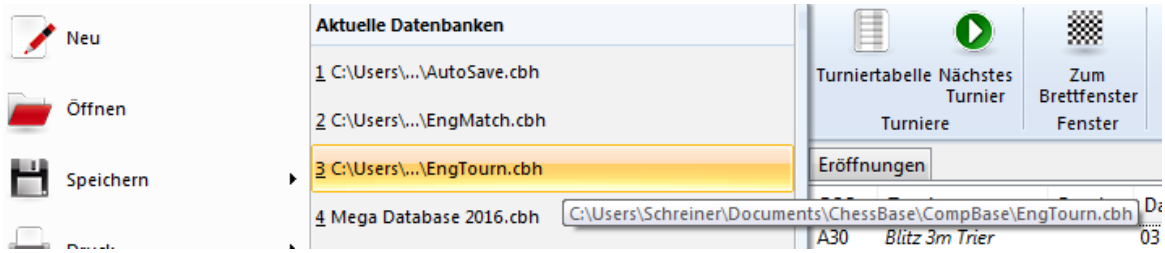
Tipp: Die Lösungszeiten werden in 1/100 Sekunden angezeigt. Stellungstest mit Zügen die nicht gespielt werden sollen, können realisiert werden. Solche Züge werden mit einem Fragezeichen ? markiert.

Z.B. gilt bei 1.Se5? (1.Sg5?) die Stellung als gelöst, sobald ein anderer Zug als Se5 oder Sg5 angezeigt wird.

3.8.15 Engine-Engine-Datenbank

In der "Engine-Engine-Datenbank" werden alle Partien aus Enginezweikämpfen abgespeichert. Diese finden Sie voreingestellt unter C:\Eigene Dateien\ChessBase\CompBase, wenn Sie nicht bei der Installation ein anderes Zielverzeichnis für Datenbanken angegeben haben.

Die Engine-Engine-Datenbank ist immer in der Auswahlliste für Datenbanken im Datenbankfenster enthalten.



Das Programm speichert alle gegen in Engineturnieren gespielten Partien automatisch in der Turnier-Datenbank. Diese finden Sie voreingestellt unter c:\Eigene Dateien\ChessBase\CompBase\EngTourn, wenn Sie nicht bei der Installation ein anderes Zielverzeichnis für Datenbanken angegeben haben.

Die Turnier-Datenbank ist immer in der Auswahlliste für Datenbanken im Datenbankfenster enthalten

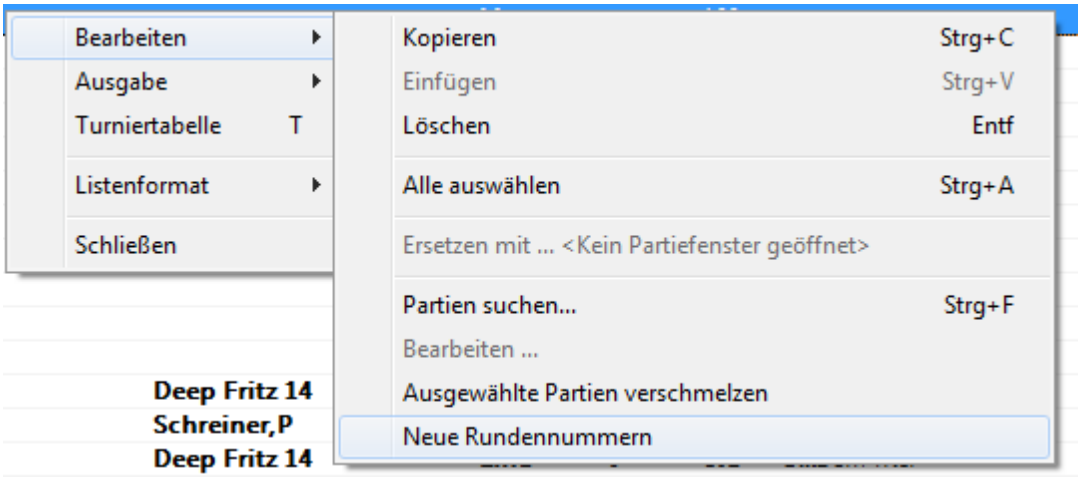
© 2017 ChessBase

3.8.16 Rundennummern bearbeiten

Eine beliebte Anwendung zur Ermittlung der Spielstärke sind Enginematches.

Viele Anwender testen ihre Engines unter der Programmoberfläche auf mehreren PC`s, um möglichst rasch eine grosse Anzahl von Partien für die statistische Auswertung zu bekommen. Nehmen wir an, es wurden Enginematches zwischen zwei Engines auf vier unterschiedlichen Rechnern gespielt und die gesammelten Partien in eine einzige Datenbank kopiert. Wer nun grossen Wert auf eine einheitliche Darstellung in der Datenbankliste legt, dem wird die unterschiedliche Zuordnung der Rundennummern nicht gefallen. Im Idealfall sollten die Einträge der Partienliste kontinuierlich durchnummeriert sein.

Mit dem Programm kann man diese Aufgabe automatisiert durchführen, ohne dass jeder einzelne Partieeintrag von Hand editiert werden muss. Im Datenbankfenster öffnet man dazu die entsprechende Datenbank mit den gesammelten Partien, markiert die zu sortierenden Einträge (Strg - A) und findet nach einem Rechtsklick die gewünschte Funktion " Neue Rundenummern" im Kontextmenü.



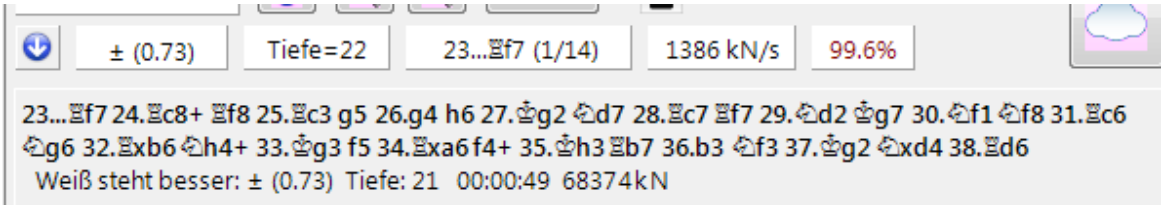
Das Programm führt nun automatisch die entsprechende Nummerierung und Zuordnung der Rundennummern durch.

3.8.17 Auf Gegnerzeit rechnen

Ein Schachprogramm rechnet auch, wenn es nicht am Zug ist. Aus seiner letzten Berechnung versucht es, einen gegnerischen Zug vorherzusagen und darauf schon eine Antwort vorzubereiten. Falls der Zug tatsächlich geschieht, kann das Programm seinen Gegenzug vielleicht sogar á tempo spielen. Oft werden hierfür die englischen Fachbegriffe Permanent Brain oder Pondering verwendet.

Das Programm zeigt den erwarteten Zug im Enginefenster an.

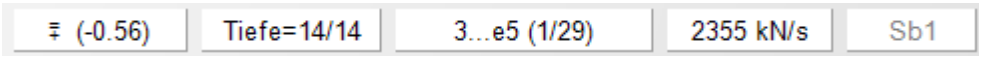
© 2017 ChessBase



Wenn in Engineturnieren oder -zweikämpfen auf Gegnerzeit gerechnet wird, müssen sich die Engines die allerdings die Leistung der in Ihrem Computer verfügbaren Prozessoren teilen.

3.8.18 Erwarteter Zug

Wenn die Engine nicht am Zug ist, bereitet sie eine Antwort auf den erwarteten Zug vor. Dieser Zug ist ein guter Tip für den menschlichen Gegner. Der Nachteil ist, daß die Engine sofort antworten kann, weil sie ja den Zug richtig prognostiziert hat.

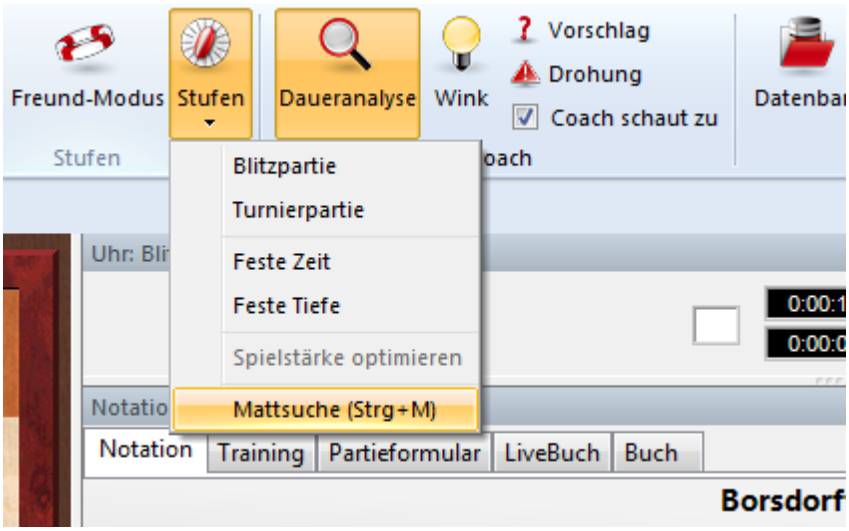


Der erwartete Zug wird im Enginefenster angezeigt.

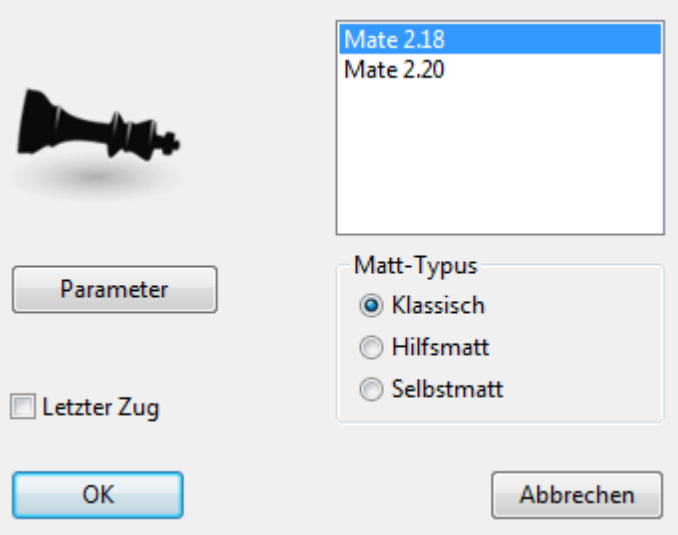
3.8.19 Matt Engine

Für die Lösung in forcierten Mattstellungen, z.B. Schachprobleme, ist in dem Programm eine spezialisierte Matt Engine enthalten.

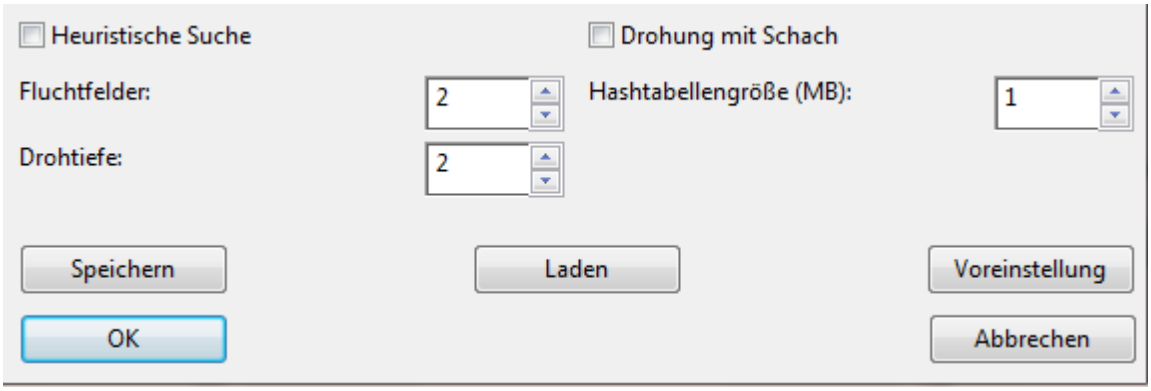
Nachdem Sie die entsprechende Position geladen haben, aktivieren Sie die Mattsuche mit *STRG-M* oder über *Start - Stufen - Mattsuche*.



© 2017 ChessBase



Die Matt-Engine können Sie konfigurieren, indem Sie den Schalter Parameter anklicken.



Folgende Parameter können Sie beeinflußen:

Die Option *Heuristische Suche* aktiviert die folgenden Parameter:

Fluchtfelder: Es werden nur Züge untersucht, die dem verteidigenden König höchstens diese Anzahl Felder lassen. Vorgabe ist 2.

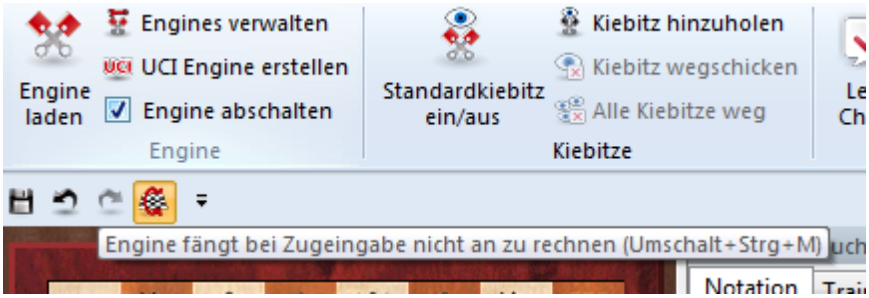
Drohtiefe: Es werden nur Züge untersucht, die Matt drohen und zwar in höchstens dieser Anzahl von Zügen. Vorgabe ist 2.
Drohung mit Schach: Siehe Drohtiefe. Zusätzlich muss die Mattdrohung mit Schachzügen ausgeführt werden.

Es ist zu beachten, dass diese Parameter nur beim klassischen Matt zur Verfügung stehen. Im Selbstmatt stehen noch die Fluchtfelder zur Verfügung. Im Hilfsmatt wirken die Optionen nicht.

© 2017 ChessBase

3.8.20 Engine abschalten

Engine - Engine abschalten



Schaltet die Schachengine aus.

Dieser Modus dient dazu, wenn man Partien eingeben und keine Anzeigen einer mitrechnenden Schachengine einsehen will.

Die Engine wird tatsächlich angehalten und läuft nicht im Hintergrund mit.

3.8.21 Endspieldatenbanken

Endspieldatenbanken enthalten für bestimmte Endspieltypen mit wenigen Steinen (vier/ fünf / sechs) jede mögliche Stellung und ihre Bewertung, d.h. die Information ob die Stellung remis oder in einer bestimmten Zugzahl gewonnen ist.

Wenn ein solcher Stellungstyp aufs Brett kommt, braucht das Schachprogramm nicht mehr zu rechnen sondern ermittelt den besten Zug durch einen Zugriff auf die Datenbank.

Das Programm unterstützt unterschiedliche Endspieldatenbankenformate, z.B. das Nalimov-Format, die auch "Tablebases" genannt werden.

Der Zugriff auf die Endspieldatenbanken erzeugt erhebliche Spielstärkesteigerung im Endspiel. Wenn das Programm in der Berechnung auf eine Stellung mit fünf Steinen stößt, kann es die Suche abbrechen und das Ergebnis aus der Datenbank abrufen. Der Zugriff ist damit offenbar zeitkritisch. Deswegen empfiehlt es sich, die Endspieldatenbanken auf Festplatte zu kopieren.

Das Programm unterstützt neben den *Nalimov Datenbanken* weitere Datenformate.

Syzygy-Bases von Ronald de Man

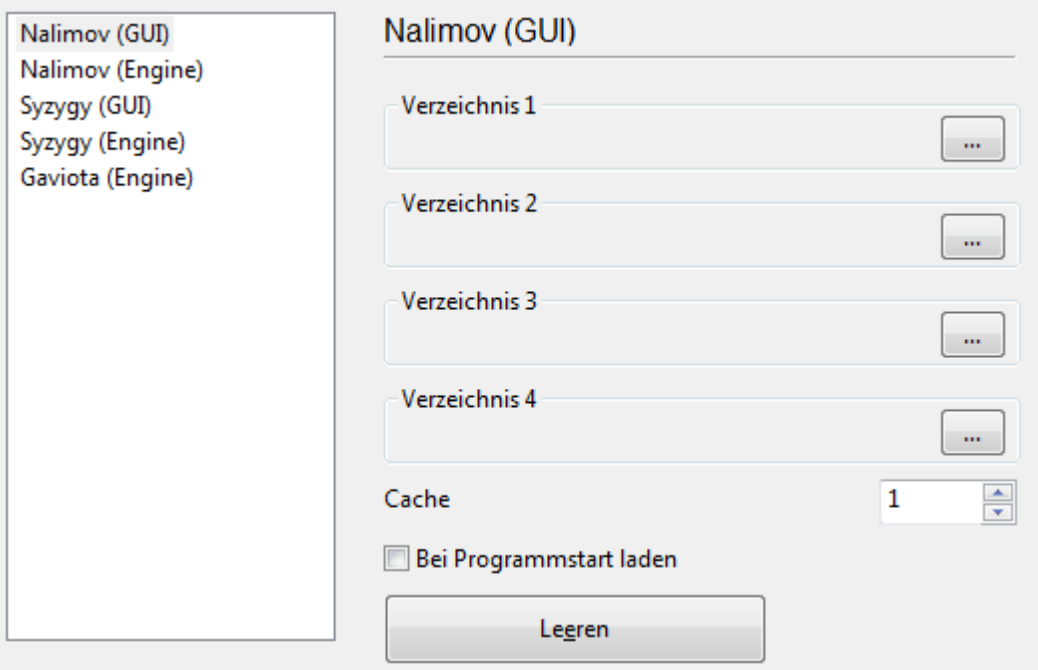
Die Endspieldatenbanken von Ronald de Man sind relativ neu und zeichnen sich durch eine extrem hohe Kompressionsrate aus. Der Einsatz dieser Endspieldatenbanken wird vom Autoren der Engine zum Einsatz empfohlen. Diese Endspieldatenbanken müssen separat installiert werden.

Gaviota EGTB

Die Gaviota Endspieldatenbanken können Sie zum Zeitpunkt dieser Dokumentation im Internet unter folgender Downloadadresse herunterladen: http://www.olympuschess.com/egtb/gaviota

© 2017 ChessBase

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



In dem Dialog können Sie den Pfad zu diesen Endspieltabellen und das gewünschte Datenformat per Mausklick setzen.

© 2017 ChessBase

3.8.22 Endspieldatenbanken auf Festplatte kopieren

Von Festplatte arbeitet der Zugriff auf die Endspieldatenbanken wesentlich schneller. Sie sollten daher die Endspieldatenbanken (=TableBases) auf Ihre Festplatte kopieren.

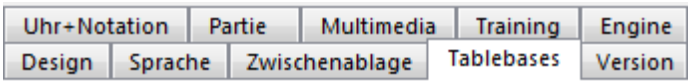


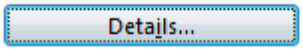
Unter dem Reiter *TableBases Engine* legen Sie fest, welche Tabellen von der Engine in den Speicher geladen werden.

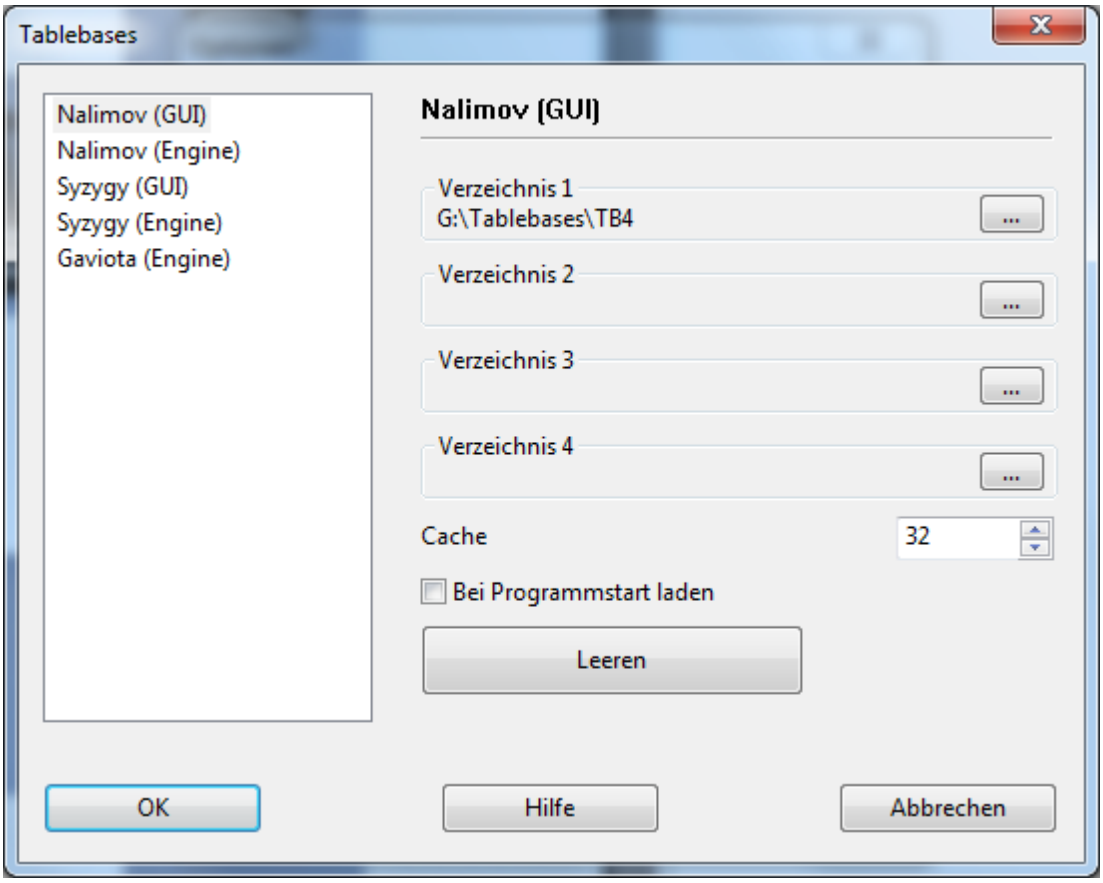
Die Endspieldatenbanken benötigen einiges an Festplattenkapazität. Sie haben die Möglichkeit, die TableBases auf verschiedene Partitionen der Festplatte zu verteilen. Nachdem Sie die Endspieldatenbanken auf die Platte kopiert haben, muß das Programm "wissen", unter welchem Pfad die Endspieldatenbanken gespeichert sind.

Unter *Menü Datei - Optionen - TableBases - Details* rufen Sie den entsprechenden Dialog für die Pfadangaben auf:

© 2017 ChessBase







Sie können den gewünschten Endpsieldatentyp und den Pfad zu den jeweiligen Verzeichnissen, in denen die TableBases gespeichert sind, mit der Maus auswählen.

© 2017 ChessBase

Klicken Sie auf den Button mit den drei Punkten und wählen die entsprechenden Verzeichnisse aus.

Sie können maximal 3 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.

3.8.23 Endspielturbo

Alle aktuellen Spitzenprogramme greifen während der Suche auf die TableBases zu. Die TableBases enthalten für bestimmte Endspieltypen mit wenigen Steinen (vier / fünf / oder Sechssteiner) jede mögliche Stellung und ihre Bewertung, d.h. die Information ob die Stellung remis oder in einer bestimmten Zugzahl gewonnen ist.



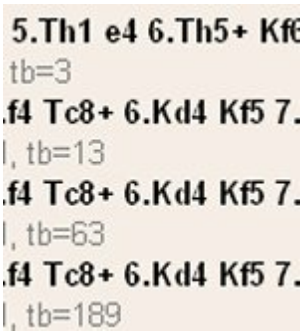
Wenn ein solcher Stellungstyp aufs Brett kommt, braucht das Schachprogramm nicht mehr zu rechnen, sondern ermittelt den besten Zug durch einen Zugriff auf die Datenbank. Der Zugriff erfolgt auch während der Suche des Programms, wenn eine entsprechende Stellung im Suchbaum erscheint.

Der ***Endspielturbo 4*** beinhaltet neben allen praxisrelevanten 3-4 und 5-Steinern noch etliche 6-Steiner. Dank des neuen Formates (Syzygy) ist der neue Turbo schlanker, schneller und zugleich deutlich umfangreicher: Die 4 DVDs enthalten die bietet Ihnen die perfekte Bewertung für alle Endspielstellungen mit 3, 4 und 5 Steinen, sowie von 27 der wichtigsten 6-Steiner. Mit den Programmen ChessBase 12/13, Deep Fritz 14, Komodo Chess 8 und Houdini 4 können Sie sofort prüfen, ob eine entsprechende Endspielstellung gewonnen, verloren oder Remis ist. Darüber hinaus nutzen Komodo Chess 8 und Houdini 4 schon bei der Analyse komplexerer Endspiele das Wissen des Endspielturbos und erreichen dadurch schneller verlässliche Ergebnissen und verbessern ihre Spielstärke.

Die Schachengines zeigen zahlreichen Informationen über den Rechenvorgang und die

© 2017 ChessBase

Bewertung einer Stellung im Enginefenster an. Beim Zugriff finden Sie dort eine Angabe " tb=xxx ".



Sie erhalten damit eine konkrete Information über die Anzahl der Positionen, auf die während der Suche in den Endspieldatenbanken (=TableBases) zugegriffen wurde. Diese Zugriffe kann man mit der oben dargestellten Anzeige ablesen.

3.8.24 Syzygy-Tablebases

Fritz 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 und die Schnittstelle wurde in dieser Version von Grund auf neu programmiert.

Das 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.

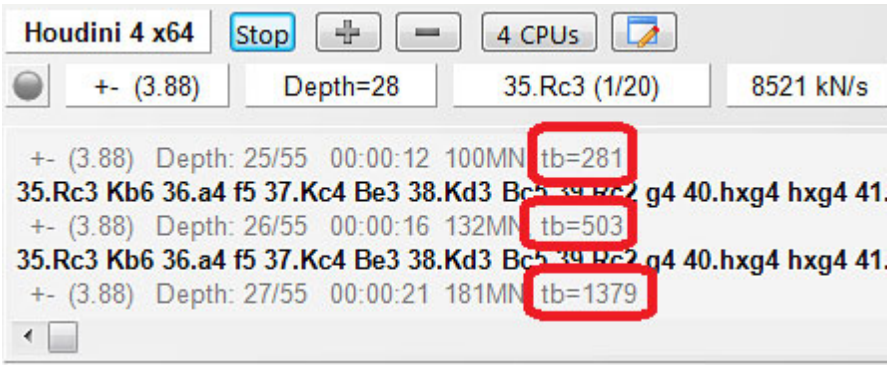
Menü Datei Optionen TableBases Details.

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.

© 2017 ChessBase



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

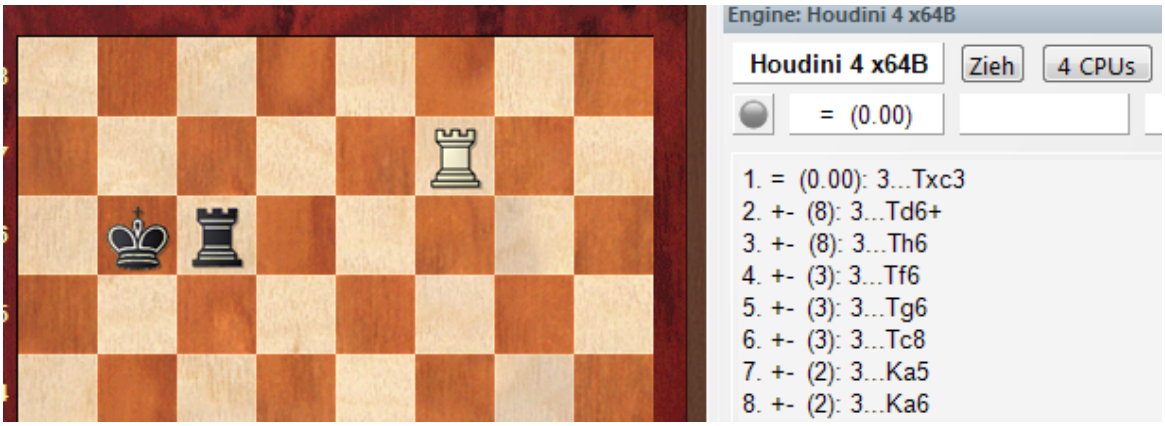
© 2017 ChessBase

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.

3.8.25 Zusatzinfo Syzygy Datenbanken

Ich habe bei Ihnen den "***Endspiel Turbo 4***" bestellt. Ich weiß nicht was die Zahl in der Klammer in der Anzeige bedeuten soll?



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

© 2017 ChessBase

3.8.26 Der Sinn von Hashtabellen

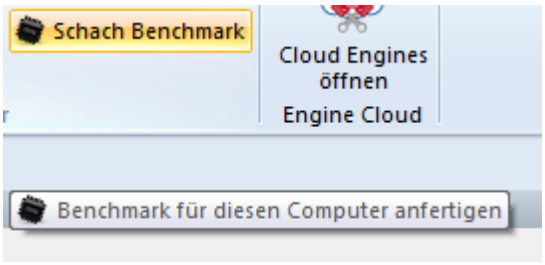
Die Spielstärke des Programms hängt wesentlich von der Größe der sogenannten Hashtabellen ab. Das sind Tabellen im Hauptspeicher, in denen einmal berechnete Stellungen zwischengespeichert werden. Bevor das Programm zu einer Stellung einen Variantenbaum berechnet, prüft es in den Hashtabellen, ob diese Stellung bekannt ist und kann dort möglicherweise sofort eine bereits früher gerechnete Stellungsbewertung abrufen, was erhebliche Zeit spart.

Für die meisten Programme gilt, daß sie mit größeren Hashtabellen an Spielstärke gewinnen. Bei einer modernen Engine sollte man daher immer so große Hashtabellen wie möglich einstellen. Im Dialog Engine laden 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.

Viele Programme (z.B. Deep Fritz) mögen es, wenn die Hashtabellengröße eine Zweierpotenz ist, d.h. 64 MB sind z.B. sehr viel wertvoller als 63MB.

3.8.27 Schach Benchmark

Engine – Schach Benchmark



Die Funktion bietet die Möglichkeit, die Performance des benutzten Computers zu messen. Klick auf den Button ***Start*** in dem Dialog startet den Schach Benchmark und bietet folgende Informationen:

Anzahl der logischen Prozessoren. Zeigt die Anzahl der Prozessoren an. Wenn Ihr Rechner über einen Prozessor mit Hyperthreading verfügt (z.B. einen aktuellen Pentium IV), wird die Anzahl der logischen Prozessoren mit 2 angegeben. Hinweise zu Hyperthreading finden Sie am Ende dieser Hilfeseite.

Tipp: Falls Sie ein System mit mehreren Prozessoren, z.B. einen Dualrechner, einsetzen, können Sie die unterschiedliche Performance beim Einsatz eines oder mehrerer Prozessoren ermitteln.

Unterhalb der Statuszeile finden Sie das Ergebnis des Benchmarks. Der Wert wird immer in Relation zu einem Pentium III mit 1 GHz gesetzt. Auf einem Pentium III wird der Referenzwert mit 480 000 bewerteten Positionen pro Sekunde angegeben.

Beispiel: Auf einem Pentium IV mit Hyperthreading wird für die relative

© 2017 ChessBase

Geschwindigkeit ein Wert von 2.23 ermittelt. Dies bedeutet, dass dieses System um genau diesen Faktor schneller ist als der als Referenz gesetzte Wert von einem Pentium III mit 1 GHz.

Der Schach Benchmark gibt in der letzten Infozeile die Anzahl der bewerteten Positionen pro Sekunde an. Auf einem Pentium IV mit 2,8 GHz wurde der Wert 1071 ermittelt.

Tipp: Der Benchmark basiert auf dem Programm „Fritz Chess Benchmark.exe". Das Programm finden Sie im Programmverzeichnis. Es kann auch extern ausgeführt werden. Falls Sie sich einen neuen, leistungsfähigen Computer anschaffen wollen, können Sie mit Hilfe dieses Tools die „Engine – Tauglichkeit" des anvisierten Systems vor dem Kauf ausprobieren.

Was bedeutet Hyperthreading ?

Hyperthreading wurde vom Chiphersteller Intel entwickelt. Die Technologie soll es möglich machen, mehrere anspruchsvolle Programme gleichzeitig auszuführen. Dabei wird ein zweiter Prozessor simuliert. Erreicht wird dies durch einen zusätzlichen Registersatz, so wie einem eigenen Interrupt Controller, zusätzlich auch einige interne Verwaltungsstrukturen. Man sollte aber bedenken, daß der Pentium 4 nur die zweite CPU simuliert!

Das bedeutet nicht, dass real zwei Prozessoren vorhanden sind. Der Pentium 4 gaukelt dem Windows sozusagen eine zweite CPU vor, was aber nichts schlechtes bedeuten soll.

Zusammenfassung: Hyper-Threading simuliert also eine 2 CPU. Das Prinzip: In einem einzigen Prozessor werden 2 unabhängige Prozessoren simuliert.

Aus diesem Grund zeigt der Schachbenchmark 2 logische Prozessoren an, obwohl real nur eine einzige CPU vorhanden ist.

3.9 Chess Media System

3.9.1 Systemvoraussetzungen

Für das neue Chess Media System ist eine aktuelle Version des Windows Media Players erforderlich.

Die aktuellsten Versionen für Ihre Windows-Version finden Sie auf den Supportseiten von Microsoft unter http://www.microsoft.com

3.9.2 Chess Media System

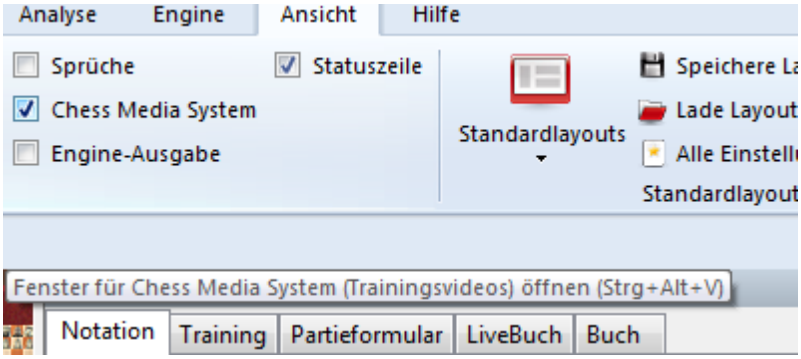
Das Programm bietet ein innovatives Schach-Präsentationsmodul.

Hinweis: Damit das "*Chess Media System*" funktioniert, muß zwingend der Windows Media Player installiert sein.

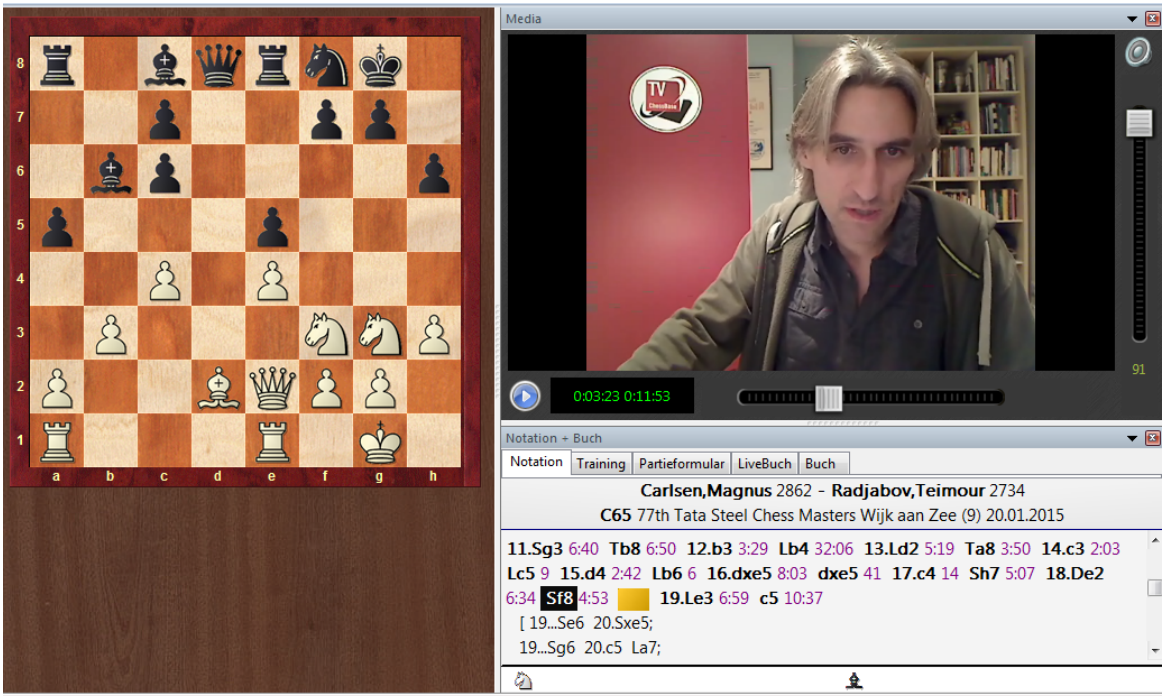
Mit Hilfe des Chess Media Systems ist es möglich, innerhalb des Programms Videos abzuspielen, in denen Schachlektionen eingebettet sind. Das Geschehen auf dem grafischen Schachbrett läuft synchron zu dem abgespielten Video ab.

© 2017 ChessBase

Damit kann man aus dem Programm heraus Schachunterricht und Schachtraining realitätsnah präsentieren.



Das Chess Media System wird über *Ansicht - Chess Media System* gestartet.



Am unteren und rechten Rand des Fensters "*Chess Media System*" befindet sich eine kleine Buttonleiste, über die man das System steuern kann.



Mit dem kleinen Pfeil starten/stoppen Sie das Video. Es wird die momentane Abspieldauer und die Gesamtlänge des Videos angezeigt.

Über den Schiebeschalter neben der Buttonleiste kann man zu einer beliebigen Stelle der Vorführung springen. Das Geschehen auf dem grafischen Schachbrett wird

© 2017 ChessBase

automatisch mit dem Vortrag synchronisiert.

Rechts neben dem Video können Sie über den Schiebeschalter die Lautstärke einstellen.

3.9.3 Chess Media Training

Wir bieten spezielle Trainings-DVD`s unter dem Label "**fritztrainer**" an. Alle DVD`s aus dieser Reihe basieren auf dem neuen Chess Media System. Nachdem man im Programm unter *Datei - Öffnen - Chess Media Datei* den Pfad zu den auf der DVD gespeicherten Mediadateien ausgewählt hat, wird ein separates Fenster mit dem Video geöffnet.



Beim Ablauf stellt man fest, daß das angezeigte und mit grafischen Symbolen kommentierte Geschehen auf dem Schachbrett absolut synchron zum Videovortrag abläuft.

Der Umgang mit diesen DVD`s ist auf den ersten Blick im Vergleich zu den älteren Trainings-CD`s etwas ungewohnt. Das bezieht sich nicht nur auf den Inhalt , wo man vergeblich nach den bekannten Datenbanken im CBH-Format sucht. Es sind "nur" Chess Media Dateien vorhanden und während des Vortrages kann der Anwender keine Züge auf dem Brett ausführen, z.B. um Varianten einzufügen

Wie kann man besonders interessante Partien oder Stellungsfragmente dauerhaft speichern, um sie ggf. zu einem späteren Zeitpunkt mit Kommentaren zu versehen oder zu analysieren ?

Die Lösung ist einfach. Eine Lektion kann jederzeit mit einem Klick auf die Taste "Pause" angehalten und fortgesetzt werden. Befindet sich eine interessante Stellung inkl. Notation auf dem Schachbrett, kommt man über den Menüpunkt *Partie speichern* zum Ziel. Man legt einfach eine neue Datenbank mit einem passenden Namen an und

© 2017 ChessBase

die Partien, Positionen werden inkl. Notation und grafischen Kommentaren in dieser Datenbank gespeichert.

In der neuen Datenbank kann der Anwender dann beliebig kommentieren, Anmerkungen einfügen oder die Stellungen mit Schachprogrammen analysieren.

Beachten Sie, dass Sie auch via Browser auf viele unserer Videos zugreifen können!

3.10 ChessBase Web Apps

3.10.1 Übersicht Web Apps

Wir bieten mehrere Anwendungen an, die direkt über einen Internetbrowser abrufbar sind. Es gibt mehrere Möglichkeiten die Seite aufzurufen. Am einfachsten Sie klicken auf dem Startbildschirm von *Fritz* auf die gewünschte App. Über die diversen Schalter am rechten Rand des Startbildschirms können Sie direkt auf unsere webbasierten Apps zugreifen, die mit jedem gängigen Browser nutzbar sind.

Die komplette Dokumenation der Apps ist in einem separaten Dokument verfügbar. Sie können die Dokumentation auf unserer Webseite herunterladen.

© 2017 ChessBase



Nutzen Sie die Möglichkeit zum kostenlosen Taktiktraining oder Eröffnungstraining, Speicherung eigener Partien auf dem Cloudserver oder den direkten Browserzugriff auf die große Onlinedatenbank!

Voraussetzung für die Nutzung der meisten Funktionen ist ein registriertes ChessBase Konto, das Sie direkt auf der Anmelderseite oder via Fritz auf dem Schachserver anlegen können.

Dieses Konto hat dann Gültigkeit für alle ChessBase Web Tools.

Beachten Sie daß wir noch andere Web Apps bereit stellen, die nicht direkt über den Startdialog des Programms aufzurufen sind. Die alternativen Apps finden SIe hier ebenfalls beschrieben.

© 2017 ChessBase

3.10.2 Informationen zum ChessBase Account

Für die Nutzung unserer Web Apps wird zwingend ein ***ChessBase Acount*** vorausgesetzt. Jeder Anwender, der diesen Service nutzen möchte, muß also einen ChessBase Account anlegen. Es besteht die Möglichkeit, den Zugang kostenlos für drei Monate auszuprobieren und zu testen.

Ja nach Programmpaket bekommen Sie einen **Premiumzugang** mit unterschiedlichen Laufzeiten.

Wir bieten zwei unterschiedliche Zugangsoptionen an. Es gibt den *Starterzugang* und den *Premiumzugang*. Premiumanwendern steht die volle Funktionalität der Web Apps zur Verfügung, beim Starterzugang gibt es kleinere Einschränkungen hinsichtlich der Funktionalität und der zu nutzenden Ressourcen. Eine genaue Auflistung der Unterschiede finden Sie unter dem Link

https://account.chessbase.com/de/matrix

Wir bieten also dem Anwender persönliche Accounts mit unterschiedlichen Profilen von Leistung und Gegenleistung an.

Das Konzept

Im Vergleich zu unseren PC Programmen bieten die Web Apps den großen Vorteil, daß diese Anwendungen systemübergreifend genutzt werden können, egal ob Sie einen Recher mit Linux, dem MAC oder ein mobiles Gerät (Smartphones, Tablets) benutzen. Ein funktionierender Internetzugang und ein Browser genügen, damit Sie die unterschiedlichen Programme nutzen können. Damit können Sie jederzeit von unterwegs effektives Schachtraining betreiben. Schach gegen andere Menschen oder gegen ein Schachprogramm spielen, Schach live verfolgen, eigene Schachdaten und Eröffnungen speichern, bearbeiten, analysieren u.s.w. Alle diese Funktionen können Sie jederzeit und unterwegs mit einem ChessBase Account realisieren!

3.10.3 Registrierung und Aktivierung

Nachstehend beschreiben wir Schritt für Schritt die notwendigen Schritte für die Registrierung und Aktivierung eines ChessBase Accounts.

Hinweis: falls Sie mit der Windows Zugangssoftware und der Fritz 15/CB 14 Seriennummer einen Zugang zu unserem Schachserver Schach.de angelegt haben, wird der existierende Spielername erkannt und Sie können sich mit den bereits vorhandenen Zugangsdaten für die Nutzung der Web Apps anmelden.

Schauen wir nun einmal auf das Design unserer Website mit den aktuellen Nachrichten aus der Schachwelt. Im rechten Fensterbereich finden Sie eine Auflistung der Web Apps, darüber können Sie schnell auf die Programme zugreifen oder sich registrieren.

Sie werden jetzt umgehend auf die Hauptseite weitergeleitet. Hier haben Sie die Möglichkeit, sich direkt anzumelden oder ein neues Konto anzulegen.

© 2017 ChessBase

Anmelden

Die Anmeldung mit einem existierenden Konto ist einfach.

Am oberen Rand geben Sie einfach Ihren Benutzernamen und das Passwort ein. Danach klicken Sie auf *Anmelden* oder drücken alternativ die Enter Taste. Nach der Anmeldung können Sie via Web-Apps direkt die gewünschte Anwendung auswählen, mit der Sie trainieren möchten.

Neues Konto anlegen und registrieren

Mit einem Klick auf *Registrieren* starten Sie den Dialog um ein neues Konto anzulegen.

Hier geben Sie jetzt den gewünschten Benutzernamen, eine gültige Mailadresse und das gewünschte Passwort ein.

Wir empfehlen, daß Sie vor dem Auswählen eines Benutzernamens darüber nachdenken, welchen Namen Sie einsetzen. Es steht Ihnen grundsätzlich frei, welchen Namen Sie auswählen. Nutzen Sie den eigenen persönlichen Namen nur dann, wenn Sie ganz sicher sind, daß Sie dies wirklich wollen. Häufig werden wir gebeten, eine nachträgliche Änderung durchzuführen.

Geben Sie ihre Daten in dem Dialog ein. Nach erfolgter Registrierung (Schalter Registrieren) wird an die angegebene Mailadresse eine Mail zur Verifizierung und mit weiteren Informationen geschickt. Nach der Registrierung haben Sie drei Monate Zeit, die Funktionalität der angebotenen Apps auszuprobieren und zu testen.

Benutzerdaten

Nach der Anmeldung mit dem ChessBase Account finden Sie Informationen zum Status des Accounts. Das gilt sowohl für die Anwenderdaten oder die Laufzeit/Status des Accounts.

Sie haben die Möglichkeit, die Benutzerdaten zu ändern oder zu ergänzen. Klicken Sie dazu auf Benutzerdaten ändern.

Wurde eine der Anwendungen gestartet, können Sie auch direkt von der App heraus auf ihre Daten zugreifen oder sich anmelden. Dies geht via ***Anmelden***.

In dem Dialog finden Sie die entsprechenden Funktionen.

ChessBase Account dauerhaft nutzen

Nach Ablauf der Testphase können Sie den ChessBase Account dauerhaft nutzen. Sie haben die Wahl zwischen dem Starter Jahresabonnement oder dem Premium

© 2017 ChessBase

Jahresabonnement. Die Unterschiede wurden bereits in der Einführung dieses Dokuments beschrieben.

Eine Auflistung der Unterschiede zu jeder App finden Sie unter

https://account.chessbase.com/de/matrix

Nach getroffener Entscheidung/Auswahl wird in dem Folgedialog nach ihren Adressdaten und Mail gefragt. Danach können Sie Zahlungsdetails eingeben.

Damit wird ihr ChessBase Account für den angegebenen Zeitraum aktiviert. Das System speichert die Details zu ihrem Account, Sie können daher in der Regel mit einem Klick die gewünschte Anwendung starten.

3.10.4 FAQ zum ChessBase Account

Sollten Sie Fragen zum ChessBase Account haben, zögern Sie bitte nicht und wenden Sie sich an info@chessbase.com

Wo gebe ich die Seriennummer ein?

Unter Benutzerdaten finden Sie den Abschnitt *Mein ChessBase Account*.

Hier finden Sie grundlegende Informationen zu ihrem Account, z.B. die Laufzeit und den Eintrag Mitgliedschaft per Seriennummer verlängern. Geben Sie in dem Dialog die Seriennummer ein.

Update von Starter nach Premium

Sie haben vor kurzem das Starter Abo erworben und würde jetzt gern auf Premium updaten. Ist das möglich und falls ja: wie?

Die Umwandlung von Starter nach Premium können Sie selbst durchführen.

Loggen Sie sich mit Ihrem Account ein und klicken Sie auf Ihren Benutzernamen. Rufen Sie hier Ihre "*Benutzerdaten*" auf. Klicken Sie auf "*Starter in Premium-Account wandeln* ". Der Server bietet Ihnen nun die Umwandlung Ihrer Restlaufzeit "Starter" in die neue Restlaufzeit "Premium" an.

Im Normalfall wird Ihnen der Server die Umwandlung zum Kurs von 3:2 vorschlagen - für 3 Monate Starter erhalten Sie 2 Monate Premium. (Sollten Sie noch eine mehrjährige Starter-Mitgliedschaft besitzen, wird maximal eine Umwandlung in 3 Jahre Premium angeboten.)

© 2017 ChessBase

3.11 Elo-Ranglisten

3.11.1 Elozahlen und Ranglisten

Elozahlen drücken die Spielstärke von Schachspielern aus und ermöglichen Ranglisten. Sie sind nach dem ungarischen Mathematiker Prof. Arpad Elo benannt.

Spielniveau	Elobereich
1000-1600	Durchschnittliche Vereinsspieler
1600-2100	Gute Vereinsspieler
2100-2300	Bundesliganiveau
2300-2450	Internationale Meister
2450-2600	Großmeister
2600-2840	Supergroßmeister, Weltmeister

Bei seinem Sieg im Frankfurt Masters 1999 erreichte eine Vorläufer-Version des Programms eine Eloleistung von 2825 auf einem Siemens Primergy 870 NT Server.

Das Programm enthält eine komplette Eloverwaltung zur Auswertung von Enginepartien aus Zweikämpfen und Turnieren. Meister- und Großmeisternormen werden automatisch erkannt und entsprechende Titel vergeben. Die Eloverwaltung kann natürlich für Datenbanken mit menschlichen Partien eingesetzt werden.

Wenn man eine Eloliste besitzt, wertet man mit deren Hilfe ein neues Turnier aus und ändert dann die Zahlen der Teilnehmer entsprechend ihrer Leistung im Turnier.

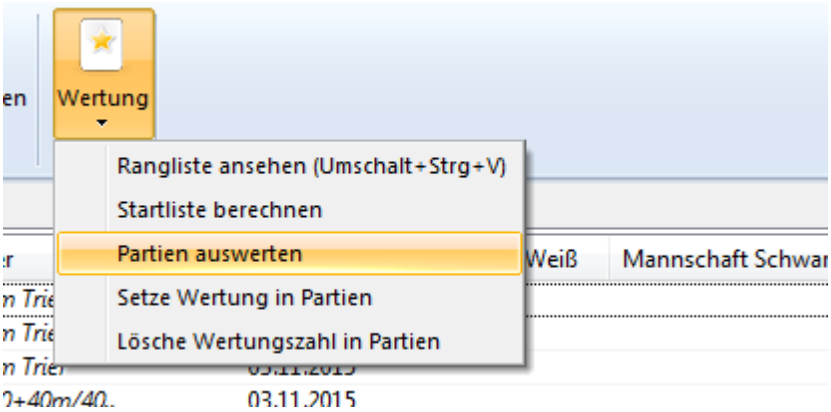
Die Frage ist jedoch: Wie kommt man an eine Eloliste?

3.11.2 Die Elo Startliste

Der Unixerfinder und Computerschachpionier Ken Thompson hat einen Algorithmus zur Erzeugung einer Eloliste aus einer beliebigen Datenbank vorgeschlagen: Man behandelt die Datenbank als ein einziges riesiges Turnier. Vor der Rechnung wird jeder Spieler auf die gleiche Elozahl gesetzt, z.B. auf 2400. Mit diesen Zahlen ergibt sich dann für jeden Spieler eine Turnierleistung („Performance") für dieses Monsterturnier. Diese neue Turnierleistungszahl wird nun für jeden Spieler wieder als Startwert eingesetzt und damit eine erneute Leistungszahl errechnet. Nach einigen Runden konvergieren diese Zahlen auf stabile Werte.

Datenbankfenster - Datenbank - Wertung

© 2017 ChessBase



Die absoluten Elozahlen, die man so erhält, hängen von den Startwerten ab und werden durch den Algorithmus nicht bestimmt. Man muß die Startliste daher eichen. Bei einer Liste menschlicher Großmeister bietet sich ein stabiler Spieler wie Dr. John Nunn an, der immer im Bereich 2600 liegt. Man eicht nun die eigene Liste durch Addieren eines festen Wertes so ein, daß John Nunn auch dort auf 2600 kommt.

Eloauswertung von Datenbanken fordert einheitliche Schreibweisen der Spielernamen. Außerdem eignen sich Datenbanken mit ausgewählten Partien wie der Schachinformator schlecht für die Eloauswertung, da die Spieler dort nur ihre Glanzpartien einsenden.

Um selbst eine Elostartliste zu erzeugen, wählen Sie die auszuwertenden Partien im Datenbankfenster aus (Strg-A) und rufen Sie per Rechtsklick Elo Startliste berechnen auf. Das Programm erfragt einen Dateinamen für die neue Liste. Nach der Berechnung, die bei großen Datenbanken sehr lange dauern kann, muß die Liste geeicht werden. Der Algorithmus nimmt an, daß die durchschnittliche Stärke der Spieler bei Elo 2400 liegt. Wenn das nicht der Fall ist, werden Sie entsprechend nach oben oder unten korrigieren müssen.

Hinweis: Falls nicht genügend Partien pro Spieler vorhanden sind, scheitert die Erzeugung der Startliste.

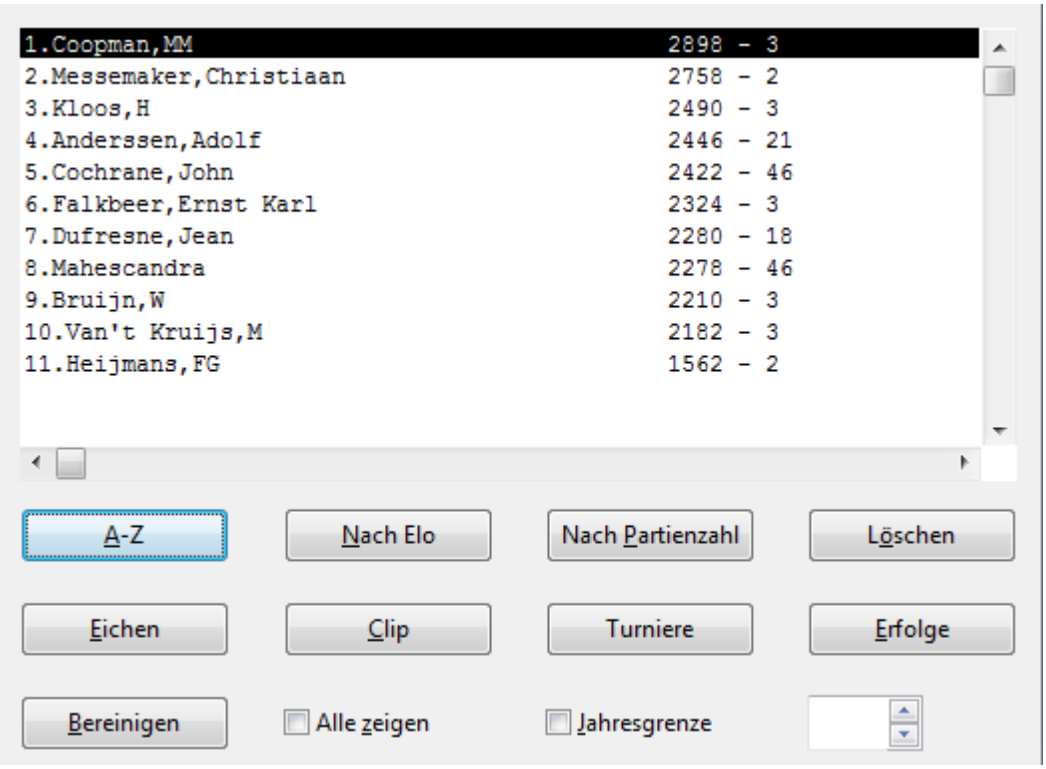
Unmittelbar nach Erzeugung der Startliste wird neben den Elowerten die Zahl der ausgewerteten Ergebnisse angezeigt. Sobald die Liste geeicht oder Turniere berechnet werden, wird dies durch die Zahl der in neuen Turnieren gespielten Partien ersetzt (anfangs null). Die Startliste ist nur eine Rechenhilfe, die das erstmalige Auswerten von Turnieren ermöglichen soll.

Um einen Zweikampf oder ein Turnier auszuwerten, wählen Sie die Partien in der Datenbankliste aus. Per Rechtsklick rufen Sie Eloauswertung auf. Auswertung von Einzelpartien ist zulässig, doch eine GM oder IM Norm fordert mindestens sechs Partien. Wenn ein Spieler oder eine Engine drei Normen erzielt, wird der betreffende Titel in der Liste vermerkt.

© 2017 ChessBase

3.11.3 Eloliste ansehen

Schalter im Dialog Eloliste:



- **A-Z**: Alphabetische Sortierung der Spieler.
- **Nach Elo**: Sortierung nach Elozahl (Rangliste).
- **Nach Partienzahl**: Sortierung nach Zahl der aus Turnieren ausgewerteten Partien.
- **Löschen**: Löscht die ausgewählten Spieler. Es können mehrere Spieler (mit STRG-Klick) ausgewählt werden.
- **Eichen**: Verschiebt alle Elozahlen um einen festen Wert. Eine Elostartliste muß in der Regel geeicht werden.
- **Clip**: Übernimmt die Liste im Exzel-Format auf die Windows-Zwischenablage.
- **Turniere**: Öffnet eine Liste aller ausgewerteten Turniere.
- **Karriere**: Zeigt alle ausgewerteten Turniere eines Spielers.
- **Bereinigen**: Entfernt alle Spieler, die seit mehr als sechs Jahren inaktiv waren.
- **Alle zeigen**: Blendet provisorische und veraltete Wertungen aus.
- **Jahresgrenze**: Wertet nur Turniere bis zu einem bestimmten Jahr aus, so daß im Nachhinein ältere Eloranglisten rekonstruiert werden können.

© 2017 ChessBase

3.12 Externe Hardware

3.12.1 DGT Brett

DGT-Brett: Erlaubt das Spielen gegen das Programm auf einem richtigen hölzernen Schachbrett.



Brett - DGT Brett

Da das Programm wahlweise die von ihm gespielten Züge laut ansagen kann (*Optionen - Multimedia - Einstellungen Züge ansagen*), ist mit Hilfe des Sensorbrettes eine Partie gegen das Programm ohne Ansicht des Monitors möglich. Damit werden Sie weitgehend unabhängig vom PC-Bildschirm.



3.12.2 XL-Schachuhr

In Kombination mit dem Programm kann man das elektronische Schachbrett DGT nutzen. Der Hersteller bietet seit einiger Zeit für das tuniergrosse Schachbrett eine neue elektronische Schachuhr an.

Die XL - Schachuhr bietet für Programmanwender ein interessantes Feature: Neben der Darstellung der verbrauchten Bedenkzeiten zeigt die Uhr auch den gerade ausgespielten Zug an. Da das DGT-Brett keine Leuchtdioden hat und man in der Regel auf die Zugansage via Soundkarte angewiesen ist, ermöglicht diese Option der XL-Uhr den Betrieb ohne Soundausgabe.

© 2017 ChessBase



Beim Betrieb mit dem Programm kann es manchmal zu Problemen mit der Kommunikation kommen. Über die Funktion Extras - DGT Brett wird ein kleines Programm gestartet, dass die Verbindung anzeigt. Die Verbindung zum Brett wird vom Programm gefunden, die Ansteuerung der neuen XL-Schachuhr funktioniert aber nicht ?

DGT bietet ein Testprogramm mit der Bezeichnung "DGTEBDLL_Test.exe" an. Wenn man die DGTEBDLL_Test.exe vor dem Start des Programms aufruft, wird die Uhr gefunden. Wird das Programm zuerst gestartet, dann wird die Uhr nicht gefunden ?

Lösung: Im Verzeichnis DEVICES befindet sich die entsprechende DLL mit der Bezeichnung DGTEBDLL.dll. Überschreiben Sie diese Datei mit der gleichnamigen Datei, die von DGT ausgeliefert wird. Danach funktioniert die Zuganzeige in der XL-Schachuhr.

3.13 Schachregeln (FIDE)

3.13.1 Regeln - Vorwort

Die Schachregeln können weder alle Situationen erfassen, die sich im Laufe einer Partie ergeben können, noch können sie alle administrativen Fragen regeln. In Fällen, die nicht durch einen Artikel der Schachregeln geklärt sind, sollte es möglich sein, durch das Studium analoger Situationen, die von den Schachregeln erfaßt werden, zu einer korrekten Entscheidung zu gelangen.
Die Schachregeln setzen voraus, daß Schiedsrichter das notwendige Sachverständnis, ein gesundes Urteilsvermögen und absolute Objektivität besitzen. Eine allzu detaillierte Regelung könnte dem Schiedsrichter seine Entscheidungsfreiheit nehmen und könnte ihn somit daran hindern, eine sportliche, logische und den speziellen Gegebenheiten angemessene Lösung zu finden.
Die FIDE appelliert an alle Schachspieler und Föderationen, sich dieser Auffassung anzuschließen.

Eine angeschlossene Föderation hat das Recht, detailliertere Schachregeln einzuführen, vorausgesetzt, daß diese:

· keiner Weise mit den offiziellen Schachregeln der FIDE in Konflikt treten,
· im Gebiet der betreffenden Föderation Anwendung finden,
· weder für Wettkämpfe, Meisterschaften oder Qualifikationsturniere der FIDE noch für Titel- oder Wertungsturniere der FIDE gelten.

© 2017 ChessBase

3.13.2 Regeln - Wesen des Schachspiels

1.1
Das Schachspiel wird zwischen zwei Gegnern gespielt,die abwechselnd Figuren auf einem quadratischen Spielbrett, "Schachbrett" genannt, ziehen. Der Spieler mit den weißen Figuren beginnt die Partie. Ein Spieler "ist am Zug", sobald der Zug seines Gegners beendet worden ist.

1.2
Das Ziel eines jeden Spielers ist es, den gegnerischen König so "anzugreifen", daß der Gegner keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, der ein "Schlagen" des Königs im folgenden Zug vermeiden würde. Der Spieler, der dies erreicht, hat den Gegner "mattgesetzt" und das Spiel gewonnen. Der Gegner, der mattgesetzt worden ist, hat das Spiel verloren.

1.3
Ist eine Stellung erreicht, in der keinem der beiden Spieler das Mattsetzen mehr möglich ist, ist das Spiel "remis" (unentschieden).

3.13.3 Regeln - Algebraische Notation

1.
Jede Figur mit Ausnahme der Bauern wird mit dem großgeschriebenen Anfangsbuchstaben ihres Namens angegeben.

2.
Jeder Spieler hat das Recht, den Anfangsbuchstaben des Figurennamens, der in seiner Landessprache üblich ist, zu verwenden.

Beispiele:
K = König, D = Dame, T = Turm, L = Läufer, S = Springer.

Für gedruckte Veröffentlichungen wird der Gebrauch von Symbolen anstelle der Figurennamen empfohlen.
3.
Bauern werden nicht mit ihrem Anfangsbuchstaben angegeben, sondern sind durch das Fehlen eines solchen zu erkennen.
Beispiele: e4, d4, a5.
4.
Die acht Linien (für Weiß von links nach rechts, für Schwarz von rechts nach links) werden mit den klein geschriebenen Buchstaben a, b, c, d, e, f, g und h angegeben.
5.
Die acht Reihen (für Weiß von unten nach oben, für Schwarz von oben nach unten) werden numeriert mit 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 und 8. Infolgedessen stehen in der Anfangsstellung die weißen Figuren auf der ersten und zweiten Reihe, die schwarzen auf der achten und siebenten Reihe.

6.
Jedes Feld wird angegeben mit
a) dem Buchstaben der Linie und
b) der Zahl der Reihe.

7.

© 2017 ChessBase

Jeder Zug einer Figur wird angegeben mit
a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens und
b) dem Ankunftsfeld.

Zwischen a) und b) steht kein Bindestrich.
Beispiele: Le5, Sf3, Td1.
Bei Bauern wird nur das Ankunftsfeld angegeben.
Beispiele: e5, d4, a5.

8.
Wenn eine Figur schlägt, wird ein "x" zwischen a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens und b) dem Ankunftsfeld eingefügt.
Beispiele: Lxe5, Sxf3, Txd1.

Wenn ein Bauer schlägt, muß nicht nur das Ankunftsfeld, sondern auch die Herkunftslinie, gefolgt von einem "x", angegeben werden.
Beispiele:dxe5, gxf3, axb5.

Im Falle eines Schlagens en Passant wird als Ankunftsfeld das Feld genommen, auf welchem der schlagende Bauer am Ende steht,und "e.p." wird der Aufzeichnung angefügt.
9.
Falls zwei gleichartige Figuren auf dasselbe Feld ziehen können, wird die Figur, die gezogen wird, wie folgt angegeben:

1.
Falls beide Figuren auf der selben Reihe stehen, mit
a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens,
b) der Herkunftslinie und dem Ankunftsfeld.

2.
Falls beide Figuren auf der selben Linie stehen, mit
a) dem Anfangsbuchstaben ihres Namens,
b) der Herkunftsreihe und dem Ankunftsfeld.

3.
Falls die beiden Figuren auf verschiedenen Reihen
und verschiedenen Linien stehen, wird Methode (1) bevorzugt.

Beim Schlagen muß ein "x" zwischen b) und c) eingefügt werden.

Beispiele:

1.
auf g1 und e1 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder Sgf3 oder Sef3, je nachdem.

2.
auf g5 und g1 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3: entweder S5f3 oder S1f3, je nachdem.

3.
auf h2 und d4 stehen gleichfarbige Springer, und einer von ihnen zieht nach f3:

© 2017 ChessBase

entweder Shf3 oder Sdf3, je nachdem.

Falls in den vorangegangenen Beispielen der Springer auf f3 schlägt, wird ein "x" eingefügt:

1) entweder Sgxf3 oder Sexf3,
2) entweder S5xf3 oder S1xf3,
3) entweder Shxf3 oder Sdxf3, je nachdem.

10.
Wenn zwei Bauern auf demselben Feld schlagen können, wird die Aufzeichnung des Zuges des schlagenden Bauern nicht verändert. Siehe Artikel E.8.
11.
Im Falle einer Bauernumwandlung wird der ausgeführte Bauernzug angegeben, unmittelbar gefolgt vom Anfangsbuchstaben der neuen Figur.
Beispiele: d8D, f8S, b1L, g1T.
12.
Wichtige Abkürzungen:

0-0
Rochade mit Th1 oder Th8 (kleine oder kurze Rochade)
0-0-0
Rochade mit Ta1 oder Ta8 (große oder lange Rochade)
x
schlägt
+
Schachgebot
++
Schachmatt
e.p.
(schlägt) en passant
(=)
Remisangebot

Musterpartie:
1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.Ld2 0-0 5.e4 d5 6.exd5 exd5 7.cxd5 Lxc3
8.Lxc3 Sxd5 9.Sf3 b6 10.Db3 Sxc3 11.bxc3 c5 12.Le2 cxd4
13.Sxd4 Te8 14.0-0 Sd7 15.a4 Sc5 16.Db4 Lb7 17.a5 (=)... usw.

3.13.4 Regeln - Anfangsstellung

2.1
Das Schachbrett besteht aus einem 8 x 8 Gitter von 64 gleich großen Quadraten, die abwechselnd hell und dunkel sind (die "weißen" und die "schwarzen Felder"). Das Schachbrett wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, daß auf der Seite vor einem Spieler das rechte Eckfeld weiß ist.

2.2
Zu Beginn der Partie hat der eine Spieler 16 helle ("weiße"), der andere 16 dunkle ("schwarze") Figuren. Diese Figuren sind die folgenden:

ein weißer König

© 2017 ChessBase

eine weiße Dame
zwei weiße Türme
zwei weiße Läufer
zwei weiße Springer
acht weiße Bauern
ein schwarzer König
eine schwarze Dame
zwei schwarze Türme
zwei schwarze Läufer
zwei schwarze Springer
acht schwarze Bauern

2.3
Die Anfangsstellung der Figuren auf dem Schachbrett ist die folgende:



:

2.4
Die acht senkrechten Spalten von Feldern heißen "Linien", die acht waagerechten Zeilen von Feldern heißen "Reihen". Eine geradlinige Folge von Feldern gleicher Farbe, die sich jeweils an den Ecken berühren, heißt "Diagonale".

3.13.5 Regeln - Ausführung der Züge

4.1
Jeder Zug muß mit einer Hand allein ausgeführt werden.

4.2
Vorausgesetzt, daß er seine Absicht im voraus bekannt gibt (z.B. durch die

© 2017 ChessBase

Ankündigung "j'adoube"), darf der Spieler, der am Zug ist, eine oder mehrere Figuren auf ihren Feldern
zurechtrücken.

4.3
Berührt der Spieler, der am Zug ist, den Fall von Artikel 4.2 ausgenommen, absichtlich auf dem Brett

a) eine oder mehrere Figuren derselben Farbe, muß er die zuerst berührte Figur ziehen oder schlagen, die gezogen oder geschlagen werden kann, oder
b) je eine Figur beider Farben, muß er die gegnerische Figur mit seiner Figur schlagen oder, falls dies regelwidrig ist, die erste berührte Figur, die gezogen oder geschlagen werden kann, ziehen oder schlagen. Fehlen Beweismittel, so gilt, daß die eigene Figur vor der gegnerischen berührt worden ist.

4.4
a) Wenn ein Spieler absichtlich einen Turm und danach seinen König berührt, darf er mit diesem Turm in diesem Zug nicht rochieren, und der Fall wird durch Artikel 4.3 geregelt.
b) Wenn ein Spieler, in der Absicht zu rochieren, seinen König oder König und Turm zugleich berührt, die Rochade aber auf dieser Seite regelwidrig ist, muß der Spieler entweder auf der anderen Seite rochieren, vorausgesetzt, daß die Rochade auf jener Seite zulässig ist, oder seinen König ziehen. Falls der König keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.

4.5
Falls keine der berührten Figuren gezogen oder geschlagen werden kann, darf der Spieler einen beliebigen regelgemäßen Zug ausführen.

4.6
Wenn der Gegner gegen Artikel 4.3 oder 4.4 verstößt, kann der Spieler dies nicht mehr beanstanden, nachdem er selbst absichtlich eine Figur berührt hat.

4.7
Wenn in einem regelgemäßen Zug oder als Teil eines regelgemäßen Zuges eine Figur auf einem Feld losgelassen worden ist, kann sie nicht mehr auf ein anderes Feld gezogen werden.
Der Zug gilt als auf dem Brett ausgeführt, wenn alle anwendbaren Anforderungen von Artikel 3 erfüllt worden sind.

3.13.6 Regeln - Beendete Partie

5.1
a) Die Partie ist von dem Spieler gewonnen, der den gegnerischen König mit einem regelgemäßen Zug matt gesetzt hat. Damit ist die Partie sofort beendet.
b) Die Partie ist durch den Spieler gewonnen, dessen Gegner erklärt, daß er aufgibt. Damit ist die Partie sofort beendet.

5.2
Die Partie ist "remis" (unentschieden), wenn der am Zug befindliche Spieler keinen regelgemäßen Zug zur Verfügung hat und sein König nicht im Schach steht. Man sagt dann, "der Spieler wurde patt gesetzt". Damit ist die Partie sofort beendet.

© 2017 ChessBase

5.3
Die Partie ist remis durch eine von den beiden Spielern während der Partie getroffene Übereinkunft. Damit ist die Partie sofort beendet.

5.4
Die Partie darf remis gegeben werden, falls die identische Stellung zum dritten Mal auf dem Brett entstanden ist (siehe Artikel 9.2).

5.5
Die Partie darf remis gegeben werden, falls die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge von jedem Spieler gemacht worden sind, ohne daß irgendein Bauer gezogen oder irgendeine Figur geschlagen worden wäre (siehe Artikel 9.3).

3.13.7 Regeln - Blitzfinish

10.1
Die "Schnellschachphase" ist die letzte Phase in einer Partie, in welcher alle verbleibenden Züge in einer begrenzten Zeit gemacht werden müssen.

10.2
Wenn der Spieler weniger als zwei Minuten Restbedenkzeit hat, darf er, bevor sein Fallblättchen gefallen ist, remis beantragen. Er hält die Uhren an und ruft den Schiedsrichter herbei.

a) Falls der Schiedsrichter zur Überzeugung kommt, der Gegner unternehme keine Anstrengungen, die Partie mit normalen Mitteln zu gewinnen, oder die Partie sei mit normalen Mitteln überhaupt nicht zu gewinnen, erklärt er die Partie für remis. Andernfalls schiebt er seine Entscheidung hinaus.

b) Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausschiebt, darf der Gegner mit zwei zusätzlichen Minuten Bedenkzeit entschädigt werden, und die Partie wird im Beisein des Schiedsrichters fortgesetzt.

c) Falls der Schiedsrichter seine Entscheidung hinausgeschoben hat, darf er die Partie auch später noch für remis erklären, selbst nachdem ein Fallblättchen gefallen ist.

10.3
Regelwidrige Züge führen nicht notwendigerweise zum Verlust. Nach Anwendung von Artikel 7.4 bestraft der Schiedsrichter

· einen ersten regelwidrigen Zug eines Spielers, indem er seinem Gegner zwei zusätzliche Minuten gibt,
· einen zweiten regelwidrigen Zug desselben Spielers, indem er seinem Gegner abermals zwei zusätzliche Minuten gibt, und
· einen dritten regelwidrigen Zug desselben Spielers, indem er die Partie für ihn als verloren erklärt.

10.4
Wenn beide Fallblättchen gefallen sind und es nicht nachweisbar ist, welches das erste war, ist die Partie remis.

© 2017 ChessBase

3.13.8 Regeln - Blitzschach

1.
Eine Blitzpartie ist eine Partie, in welcher alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von weniger als 15 Minuten gemacht werden müssen.
2.
Es gelten die Schnellschachregeln gemäß Anhang B, ausgenommen dort, wo sie durch die folgenden Regeln außer Kraft gesetzt werden.
3.
Ein regelwidriger Zug ist beendet, sobald die Uhr des Gegners in Gang gesetzt worden ist. Daraufhin, vor Ausführung seines eigenen Zuges, ist der Gegner berechtigt, den Gewinn zu beanspruchen. Hat der Gegner seinen eigenen Zug erst einmal ausgeführt, kann ein regelwidriger Zug nicht mehr berichtigt werden.
4.
Um zu gewinnen, muß ein Spieler das Potential zum Mattsetzen haben. Dies wird definiert als hinreichendes Material, um mit regelgemäßen Zügen, gegebenenfalls mit Hilfe des Gegners, schließlich eine Stellung erreichen zu können, in welcher der Gegner am Zuge ist und nicht verhindern kann, daß er im nächsten Zug matt gesetzt werden kann. Somit sind König und zwei Springer gegen König unzureichend, aber Turm gegen Springer ist ausreichend.
5.
Artikel 10.2 ist nicht in Kraft.

3.13.9 Regeln - Die FIDE

14.1
Angeschlossene Föderationen können die FIDE um offizielle Entscheidungen über Fragen zu den Schachregeln ersuchen.

FIDE = Federation Internationale D'Echecs.

3.13.10 Regeln - Ergebnisse

Der Sieger einer Partie erzielt einen Punkt (1), der Verlierer keinen Punkt (0), und bei einem Remis erhalten beide Spieler einen halben Punkt (1/2).

3.13.11 Regeln - Gangart der Figuren

3.1
Keine Figur kann auf ein Feld ziehen, das bereits von einer Figur der gleichen Farbe besetzt ist. Wenn eine Figur auf ein Feld zieht, das von einer gegnerischen Figur besetzt ist, wird letztere geschlagen und als Teil desselben Zuges vom Schachbrett entfernt. Eine Figur greift ein Feld an, wenn diese Figur auf jenem Feld gemäß den Artikeln 3.2 bis 3.5 schlagen könnte.

3.2
a) Die Dame zieht auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Liniei, der Reihe oder einer der Diagonalen, auf welcher sie steht.
b) Der Turm zieht auf ein beliebiges anderes Feld entlang der Linie oder der Reihe, auf welcher er steht.
c) Der Läufer zieht auf ein beliebiges anderes Feld entlang einer der Diagonalen, auf denen er steht.

© 2017 ChessBase

Beim Ausführen dieser Züge dürfen Dame, Turm oder Läufer nicht über andere Figuren hinweg ziehen.

3.3
Der Springer zieht auf eines der Felder, die seinem Standfeld am nächsten, aber nicht auf gleicher Linie, Reihe oder Diagonalen mit diesem liegen. Er zieht nicht direkt über dazwischen liegende Felder.

3.4
a) Der Bauer zieht vorwärts auf das unbesetzte Feld direkt vor ihm auf derselben Linie, oder
er rückt in seinem ersten Zug um zwei Felder entlang derselben Linie vor, sofern beide Felder unbesetzt sind, oder er zieht auf ein von einer gegnerischen Figur besetztes Feld diagonal vor ihm auf einer benachbarten Linie, indem er jene Figur schlägt
d) Ein Bauer, der ein Feld angreift, das von einem gegnerischen Bauern überschritten worden ist, der von seinem Ursprungsfeld aus in einem Zug um zwei Felder vorgerückt ist, darf diesen gegnerischen Bauern so schlagen, als ob letzterer nur um ein Feld vorgerückt wäre. Dieses Schlagen darf nur in dem Zug geschehen, der auf ein solches Vorrücken folgt, und wird "Schlagen en passant"genannt.
e) Sobald ein Bauer diejenige Reihe erreicht hat, die am weitesten von seinem Ursprungsfeld entfernt ist, muß er als Teil desselben Zuges gegen eine Dame, einen Turm, einen Läufer oder einen Springer derselben Farbe ausgetauscht werden. Die Auswahl des Spielers ist nicht auf bereits geschlagene Figuren beschränkt. Dieser Austausch eines Bauern für eine andere Figur wird "Umwandlung" genannt, und die Wirkung der neuen Figur tritt sofort ein.

3.5
a) Der König hat zwei verschiedene Gangarten:

I) er zieht auf ein beliebiges angrenzendes Feld, das nicht von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, oder
II) er "rochiert". Die "Rochade" ist ein Zug des Königs und eines der gleichfarbigen Türme auf der gleichen Reihe. Sie gilt als ein einziger Zug und wird folgendermaßen ausgeführt:Der König wird von seinem Ursprungsfeld um zwei Felder in Richtung des Turmes hin versetzt, dann wird dieser Turm über den König hinweg auf das Feld gesetzt, das der König soeben überquert hat.

1) Die Rochade ist regelwidrig:
wenn der König bereits gezogen hat, oder
mit einem Turm, der bereits gezogen hat.
2) Die Rochade ist momentan verhindert:
a) wenn das Standfeld des Königs oder das Feld, das er überqueren muß, oder sein Zielfeld von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird,
b) wenn sich zwischen dem König und dem Turm, mit dem rochiert
werden soll, irgendeine Figur befindet.

b) Ein König "steht im Schach", wenn er von einer oder mehreren gegnerischen Figuren angegriffen wird, sogar wenn diese selbst nicht ziehen können. Das Ansagen eines Schachgebotes ist nicht obligatorisch. Ein Spieler darf keinen Zug machen, der seinen König ins Schach führt oder im Schach stehen läßt.

© 2017 ChessBase

3.13.12 Regeln - Hängepartien

1.
a) Ist nach Ablauf der vorgeschriebenen Spielzeit eine Partie noch nicht beendet, fordert der Schiedsrichter den Spieler, der am Zuge ist, dazu auf, seinen Zug "abzugeben". Der Spieler muß seinen Zug in unzweideutiger Schreibweise auf sein Partieformular schreiben, dieses und das seines Gegners in einen Umschlag legen und den Umschlag verschließen. Erst danach darf er seine Uhr anhalten, ohne dabei aber die Uhr seines Gegners in Gang zu setzen. Solange er die Uhren noch nicht angehalten hat, behält der Spieler das Recht, seinen Abgabezug zu ändern. Ein Spieler, der nach der Aufforderung durch den Schiedsrichter, seinen Zug abzugeben, auf dem Schachbrett einen Zug ausführt, muß diesen Zug als seinen Abgabezug auf sein Partieformular schreiben.

b) Wenn ein Spieler, der am Zuge ist, vor Ende der vorgesehenen Spielzeit die Partie abbricht, gilt das spielplangemäße Ende der Spielzeit als Zeitpunkt der Zugabgabe.
2.
Folgende Angaben gehören auf den Umschlag:

a) Die Namen der Spieler,
b) die Stellung unmittelbar vor dem abgegebenen Zug,
c) die von jedem Spieler verbrauchte Zeit,
d) der Name des Spielers, der den Zug abgegeben hat,
e) die Nummer des abgegebenen Zuges,
f) ein Remisangebot, falls es noch vor Partieabbruch gemacht worden ist.
g) Datum, Zeit und Ort der Wiederaufnahme der Partie.

3.
Der Schiedsrichter überprüft die Richtigkeit der Angaben auf dem Umschlag und ist für dessen sichere Aufbewahrung verantwortlich.

4.
Wenn ein Spieler remis anbietet, nachdem sein Gegner seinen Zug abgegeben hat, bleibt das Angebot gültig, bis der Gegner es gemäß Artikel 9.1 angenommen oder abgelehnt hat.
5.
Vor Wiederaufnahme der Partie wird die Stellung unmittelbar vor dem Abgabezug auf dem Schachbrett aufgebaut und die Uhren werden auf die Zeiten gestellt, die jeder Spieler bis zum Partieabbruch verbraucht hatte.
6.
Falls vor der Wiederaufnahme der Partie ein Remis vereinbart wird oder einer der Spieler dem Schiedsrichter mitteilt, daß er aufgebe, ist die Partie beendet.
7.
Der Umschlag wird erst geöffnet, wenn der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muß, anwesend ist.
8.
Mit Ausnahme der Fälle, die durch die Artikel 6.9 und 9.6 erfaßt werden, ist die Partie für einen Spieler verloren, dessen Aufzeichnung seines Abgabezuges
a) mehrdeutig ist, oder
b) auf eine Art falsch ist, welche die wahre Bedeutung unmöglich erkennen läßt, oder
c) regelwidrig ist.

© 2017 ChessBase

9.
Zum vereinbarten Zeitpunkt der Wiederaufnahme wird wie folgt verfahren:

a) Falls der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muß, anwesend ist, wird der Umschlag geöffnet, der Abgabezug auf dem Brett ausgeführt und die Uhr in Gang gesetzt.
b) Falls der Spieler, der auf den Abgabezug antworten muß, nicht anwesend ist, wird seine Uhr in Gang gesetzt. Bei seinem Eintreffen darf er seine Uhr anhalten und den Schiedsrichter rufen. Dann wird der Umschlag geöffnet und der Abgabezug auf dem Brett ausgeführt. Danach wird seine Uhr wieder inGang gesetzt.

c) Falls der Spieler, der den Zug abgegeben hatte, nicht anwesend ist, hat sein Gegner das Recht, seinen Antwortzug, statt ihn auf normale Weise auszuführen, auf seinem Partieformular aufzuzeichnen, dieses in einem neuen Umschlag zu verschließen, seine Uhr anzuhalten und die seines Gegners in Gang zu setzen. In diesem Fall wird der Umschlag dem Schiedsrichter zur sicheren Aufbewahrung ausgehändigt und erst beim Eintreffen des Gegners geöffnet.

10.
Ein Spieler verliert die Partie, wenn er mehr als eine Stunde nach dem plangemäßen Beginn der Spielzeit am Brett erscheint. Ist jedoch der abwesende Spieler derjenige, der den Zug abgab, wird die Partie anders entschieden, falls:

a) der abwesende Spieler die Partie dadurch gewonnen hat, daß der Abgabezug matt setzt, oder
b) der abwesende Spieler dadurch ein Remis verursacht hat, daß der Abgabezug patt setzt oder eine der Stellungen, die in Artikel 9.6 beschrieben sind, herbeiführt, oder
c) der am Schachbrett anwesende Spieler die Partie gemäß Artikel 6.9 verloren hat.

11.
a) Wenn der Umschlag mit dem Abgabezug abhanden gekommen ist, wird die Partie aus der Stellung und mit den Uhrzeiten, wie sie bei Partieabbruch aufgezeichnet worden waren, fortgesetzt. Kann die von jedem Spieler verbrauchte Bedenkzeit nicht mit Sicherheit festgelegt werden, werden die Uhren vom Schiedsrichter eingestellt. Der Spieler führt den "Abgabezug" aus.
b) Wenn es unmöglich ist, die Stellung mit Sicherheit festzulegen, ist die Partie ungültig,
und es muß eine neue Partie gespielt werden.

12.
Wenn bei der Wiederaufnahme der Partie einer der Spieler vor Ausführung seines ersten Zuges darauf hinweist, daß die verbrauchte Zeit auf einer der Uhren falsch eingestellt worden sei, muß der Fehler berichtigt werden. Wird der Fehler nicht festgestellt, geht die Partie ohne Berichtigung weiter, es sei denn der Schiedsrichter erachtet die Folgen für zu schwerwiegend.

13.
Maßgebend für Anfang und Ende jeder Wiederaufnahmespielzeit ist die Uhr des Schiedsrichters. Die Uhrzeiten für den Anfang und das Ende der Spielzeit werden im voraus bekannt gegeben.

© 2017 ChessBase

3.13.13 Regeln - Notation der Partie

8.1
Im Laufe der Partie ist jeder Spieler verpflichtet, seine eigenen Züge und die seines Gegners aufzuzeichnen, Zug für Zug, so klar und lesbar wie möglich, in algebraischer Notation (siehe Anhang E) auf dem für das Turnier vorgeschriebenen Partieformular. Ein Spieler darf, wenn er es wünscht, auf den Zug seines Gegners antworten, bevor er ihn aufzeichnet. Er muß seinen eigenen vorangegangenen Zug aufzeichnen, bevor er einen neuen macht. Ein Remisangebot muß sofort von beiden Spielern auf dem Partieformular aufgezeichnet werden (siehe Anhang E.12). Wenn körperliche oder religiöse Gründe einem Spieler nicht gestatten, die Partie aufzuzeichnen, wird ihm zu Beginn der Partie eine vom Schiedsrichter bestimmte Zeitspanne von seiner Bedenkzeit abgezogen.
8.2
Das Partieformular soll zu jeder Zeit vom Schiedsrichter gesehen werden können.
8.3
Die Partieformulare sind Eigentum des Turnierveranstalters

8.4
Wenn ein Spieler weniger als 5 Minuten Restbedenkzeit hat, ist er nicht verpflichtet, die Anforderungen von Artikel 8.1 zu erfüllen. Dies gilt nicht, wenn er für jeden Zug mindestens 30 Sekunden zu seiner Bedenkzeit hinzugefügt bekommt. Nachdem eines der beiden Fallblättchen gefallen ist, muß der Spieler seine Aufzeichnungen sofort vollständig nachtragen.

8.5
a) Wenn gemäß Artikel 8.4 kein Spieler mehr mitschreiben muß, soll, wenn möglich, der Schiedsrichter oder ein Assistent anwesend sein und mitschreiben. In diesem Fall hält der Schiedsrichter, unmittelbar nachdem eines der Fallblättchen gefallen ist, die Uhren an. Daraufhin tragen beide Spieler ihre Aufzeichnungen unter Benutzung der Aufzeichnungen des Schiedsrichters oder des Gegners nach.
b) Wenn nur einer der Spieler gemäß Artikel 8.4 nicht verpflichtet ist mitzuschreiben, muß er seine Aufzeichnungen vollständig nachtragen, sobald sein Fallblättchen gefallen ist. Unter der Voraussetzung, daß der Spieler am Zug ist, darf er die Aufzeichnungen seines Gegners benutzen. Erst nachdem er sein Partieformular vervollständigt und das seines Gegners zurückgegeben hat, kann er die Partie fortsetzen.
c) Wenn keine vollständige Aufzeichnung vorliegt, müssen die Spieler die Partie auf einem zweiten Schachbrett unter Aufsicht des Schiedsrichters oder eines Assistenten rekonstruieren. Als erstes, bevor die Rekonstruktion beginnt, zeichnet der Schiedsrichter die aktuelle Partiestellung auf.

8.6
Wenn die Partieformulare nicht auf den aktuellen Stand gebracht werden können und somit nicht zeigen können, ob ein Spieler die Bedenkzeit vor Ausführung der verlangten Zahl von Zügen überschritten hat, gilt der nächste Zug als der erste für die folgende Zeitperiode, es sei denn, es sind nachweisbar mehr Züge gespielt worden.

3.13.14 Regeln - Partieende ohne Schiedsrichter

1.
Wenn Partien gemäß Artikel 10 gespielt werden, kann ein Spieler zu einem Zeitpunkt, bei dem ihm weniger als zwei Minuten Bedenkzeit verbleiben, aber sein Fallblättchen noch nicht gefallen ist, remis beantragen. Dies beendet die Partie.Er hat die

© 2017 ChessBase

Möglichkeit, seinen Antrag darauf zu begründen, daß

a) sein Gegner mit normalen Mitteln nicht gewinnen könne, oder
b) sein Gegner keine Versuche unternommen habe, mit normalen Mitteln zu gewinnen.

Im Fall a) muß der Spieler die Endstellung aufschreiben und sein Gegner muß sie bestätigen.
Im Fall b) muß der Spieler die Endstellung aufschreiben und ein vor dem Ende der Partie komplett ausgefülltes Partieformular abgeben. Der Gegner bestätigt sowohl die Partieaufzeichnung als auch die Stellung. Der Antrag wird einem unabhängigem Schiedsrichter übergeben, dessen Entscheidung endgültig ist.

3.13.15 Regeln - Regelwidrige Stellungen

7.1
a) Wenn während einer Partie festgestellt wird, daß die Anfangsstellung der Figuren f alsch war, wird die Partie annulliert und eine neue gespielt.
b) Wenn während einer Partie festgestellt wird, daß der einzige Fehler darin besteht, daß das Brett nicht gemäß Artikel 2.1 ausgelegt worden war, wird die Partie fortgesetzt, aber die erreichte Stellung darf auf ein korrekt liegendes Brett übertragen werden.

7.2
Wenn eine Partie mit vertauschten Farben begonnen worden ist, wird sie fortgesetzt, es sei denn, der Schiedsrichter entscheidet anders.

7.3
Wenn ein Spieler eine oder mehrere Figuren verschiebt, muß er die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbauen. Falls nötig, hat der Gegner das Recht, die Uhr des Spielers wieder in Gang zu setzen, ohne einen eigenen Zug gemacht zu haben, um damit sicherzustellen, daß der Spieler die korrekte Stellung auf Kosten seiner eigenen Zeit wieder aufbaut.

7.4
Wenn während der Partie festgestellt wird, daß ein regelwidriger Zug gemacht worden ist oder daß Figuren von ihren Feldern verschoben worden sind, wird die Stellung vor dem Regelverstoß wieder aufgebaut. Wenn die Stellung unmittelbar vor dem Regelverstoß nicht ermittelt werden kann, wird die Partie von der letzten bekannten Stellung vor dem Regelverstoß aus weiter gespielt. Die Uhren werden gemäß Artikel 6.13 gestellt, und im Falle eines regelwidrigen Zuges wird Artikel 4.3 angewandt auf den Zug, der den regelwidrigen ersetzt. Daraufhin wird die Partie fortgesetzt.

3.13.16 Regeln - Remis

9.1
Ein Spieler kann remis anbieten, nachdem er einen Zug auf dem Brett ausgeführt hat. Er muß dies tun, bevor er seine Uhr betätigt. Ein Remisangebot zu einer beliebigen anderen Zeit ist zwar gültig, verstößt aber gegen Artikel 12.5. An das Angebot können keine Bedingungen geknüpft werden. In beiden Fällen kann das Remisangebot nicht zurückgezogen werden und bleibt gültig, bis es der Gegner angenommen hat, mündlich abgelehnt hat, durch Ausführung eines Zuges abgelehnt hat, oder die Partie auf andere Weise beendet worden ist. Das Remisangebot muß von jedem Spieler mit dem

© 2017 ChessBase

Symbol "(=)" auf dem Partieformular notiert werden.

9.2
Die Partie ist remis auf Verlangen des Spielers, der zu dem Zeitpunkt am Zuge ist, in dem dieselbe Stellung zum dritten (nicht notwendigerweise aufeinanderfolgenden) Mal

a) unmittelbar entstehen wird, falls er als erstes seinen Zug auf sein Partieformular schreibt und dem Schiedsrichter seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, oder

b) soeben entstanden ist.

Stellungen unter a) und b) gelten als gleich, wenn der gleiche Spieler am Zuge ist, Figuren der gleichen Art und Farbe die gleichen Felder besetzen und die Zugmöglichkeiten aller Figuren beider Spieler gleich sind.
Stellungen sind nicht gleich, wenn sich das Recht, en passant zu schlagen, oder das Recht, zu rochieren momentan oder endgültig geändert hat.

9.3
Die Partie ist remis auf Verlangen des Spielers, der am Zuge ist,

a) falls die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers geschehen sind, ohne daß ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden wäre, oder
b) falls der Spieler einen Zug auf sein Partieformular schreibt und seine Absicht erklärt, diesen Zug ausführen zu wollen, mit dem Ergebnis, daß dann die letzten 50 aufeinanderfolgenden Züge eines jeden Spielers gemacht worden sind, ohne daß ein Bauer gezogen oder eine Figur geschlagen worden wäre.

9.4
Wenn ein Spieler einen Zug macht, ohne gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht zu haben, verliert er für diesen Zug das Recht dazu.

9.5
Wenn ein Spieler gemäß Artikel 9.2 oder 9.3 remis beansprucht, muß er sofort beide Uhren anhalten. Er ist nicht berechtigt, seinen Antrag zurückzuziehen.
a) Erweist sich der Anspruch als berechtigt, ist die Partie sofort remis.
b) Erweist sich der Anspruch als nicht berechtigt, zieht der Schiedsrichter dem Antragsteller die Hälfte der ihm verbleibenden Bedenkzeit, aber nicht mehr als drei Minuten, ab und fügt drei Minuten zur Bedenkzeit des Gegners hinzu. Dann wird die Partie fortgesetzt und der angekündigte Zug muß ausgeführt werden.

9.6
Die Partie ist remis, sobald eine Stellung entstanden ist, aus welcher Matt durch keine erdenkliche Folge von regelgemäßen Zügen, selbst bei ungeschicktestem Spiel, erreichbar ist. Damit ist die Partie sofort beendet.

3.13.17 Regeln - Schachuhr

6.1
Eine "Schachuhr" ist eine Uhr mit zwei Zeitanzeigen, die so miteinander verbunden sind, daß zu gleicher Zeit nur eine von ihnen laufen kann."Uhr" bedeutet in den Schachregeln jeweils eine der beiden Zeitanzeigen. Das Fallen des "Fallblättchens" bedeutet, daß die einem Spieler zugewiesene Zeit aufgebraucht worden ist.

© 2017 ChessBase

6.2
Wenn eine Schachuhr benutzt wird, muß jeder Spieler eine bestimmte Zahl von Zügen oder alle Züge in einer bestimmten Zeitperiode ausführen, und / oder es darf ihm nach jedem Zug eine zusätzliche Bedenkzeit zugeteilt werden. All dies muß im voraus im Detail angegeben werden. Die Zeit, die ein Spieler in der einen Zeitperiode gespart hat, wird ihm für die nächste Periode zu seiner verfügbaren Zeit hinzugerechnet, außer im Aufschub-Modus.

6.3
Jede Zeitanzeige hat ein "Fallblättchen". Unmittelbar nach dem Fallen eines Fallblättchens müssen die Erfordernisse von Artikel 6.2 überprüft werden.

6.4
Der Schiedsrichter entscheidet, wo die Schachuhr zu stehen kommt.

6.5
Zu dem für den Partiebeginn festgesetzten Zeitpunkt wird die Uhr des Spielers mit den weißen Figuren in Gang gesetzt.

6.6
Ein Spieler verliert die Partie, wenn er mehr als eine Stunde nach dem plangemäßen Beginn der Spielzeit am Brett eintrifft (es sei denn, das Turnierreglement sehe etwas anderes vor oder der Schiedsrichter entscheide anders).

6.7
a) Während der Partie hält jeder Spieler, nachdem er seinen Zug auf dem Brett ausgführt hat, seine eigene Uhr an und setzt die seines Gegners in Gang. Einem Spieler muß es immer ermöglicht werden, seine Uhr anzuhalten. Sein Zug gilt als nicht vollständig abgeschlossen, solange er dies nicht getan hat, es sei denn, der ausgeführte Zug habe die Partie beendet (siehe Artikel 5.1, 5.2 und 5.3). Die Zeit zwischen der Ausführung des Zuges auf dem Brett und dem Drücken der Uhr ist Teil der Bedenkzeit des betreffenden Spielers.
b) Ein Spieler muß seine Uhr mit der gleichen Hand anhalten, mit der er seinen Zug gemacht hat. Es ist verboten, den Finger auf oder über dem Knopf zu halten.
c) Die Spieler müssen die Schachuhr angemessen behandeln. Es ist verboten, auf sie draufzuhauen, sie hochzuheben oder umzuwerfen. Unangemessenes Umgehen mit der Uhr wird gemäß Artikel 13.4 bestraft.

6.8
Das Fallblättchen eines Spielers gilt als gefallen, wenn der Schiedsrichter dies festgestellt oder einer der Spieler zu Recht darauf hingewiesen hat.

6.9
Außer in den Fällen, die durch die Artikel 5.1, 5.2 und 5.3 erfaßt sind, gilt, daß ein Spieler seine Partie verloren hat, wenn er die vorgeschriebene Anzahl von Zügen in der zugewiesenen Zeit nicht vollständig ausgeführt hat. Die Partie ist jedoch remis, wenn eine Stellung erreicht worden ist, aus der heraus es dem Gegner nicht möglich ist, den Spieler durch irgendeine Folge von regelgemäßen Zügen (d.h. selbst bei ungeschicktestem Gegenspiel) matt zu setzen.

6.10
Jede Anzeige auf den Uhren ist bindend, sofern kein offensichtlicher Mangel vorliegt. Eine Schachuhr mit einem offensichtlichen Mangel muß ersetzt werden. Der

© 2017 ChessBase

Schiedsrichter bestimmt nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Ersatzuhr zu stellen ist.

6.11
Wenn beide Fallblättchen gefallen sind, aber nicht nachweisbar ist, welches zuerst, wird die Partie fortgesetzt.

6.12
a) Wenn die Partie unterbrochen werden muß, wird die Uhr vom Schiedsrichter angehalten.
b) Ein Spieler darf beide Uhren anhalten, um den Schiedsrichter zu Hilfe zu rufen.
c) Der Schiedsrichter entscheidet, wann die Uhr wieder in Gang gesetzt wird.
6.13
Wenn die Figuren infolge eines Regelverstoßes oder aus anderen Gründen in eine vorangegangene Stellung zurückversetzt werden müssen, bestimmt der Schiedsrichter nach bestem Ermessen, auf welche Zeiten die Uhren zu stellen sind.
6.14
Projektionsleinwände, Bildschirme oder Demonstrationsbretter, welche die aktuelle Stellung auf dem Brett, die Züge und die Anzahl der gespielten Züge zeigen, sowie Uhren, die auch die Zügezahl anzeigen, sind im Turniersaal erlaubt. Jedoch darf kein Spieler einen Antrag mit einer solchen Anzeige begründen.

3.13.18 Regeln - Schiedsrichter

13.1
Der Schiedsrichter achtet auf striktes Einhalten der Schachregeln.
13.2
Der Schiedsrichter handelt im besten Interesse des Wettkampfes. Er soll dafür sorgen, daß durchgehend gute Spielbedingungen herrschen und daß die Spieler nicht gestört werden. Er beaufsichtigt den Ablauf des Wettkampfes.
13.3
Der Schiedsrichter beobachtet die Partien, besonders in der Zeitnotphase, setzt von ihm getroffene Entscheidungen durch und verhängt zum angebrachten Zeitpunkt Strafen über Spieler.
13.4
Dem Schiedsrichter stehen u.a. folgende Bestrafungsmöglichkeiten zur Verfügung:
a) eine Verwarnung,
b) das Verlängern der Restbedenkzeit des Gegners,
c) das Verkürzen der Restbedenkzeit des zu bestrafenden Spielers,
d) der Verlust der Partie,
e) der Ausschluß vom Turnier.
13.5
Bei Störungen aus der Umgebung darf der Schiedsrichter einem der Spieler oder auch beiden zusätzliche Bedenkzeit gewähren.
13.6
Der Schiedsrichter darf nicht dadurch in eine Partie eingreifen, daß er die Zahl der gespielten Züge bekannt gibt, außer in Anwendung von Artikel 8.5 im Zeitpunkt, da mindestens einer der Spieler seine gesamte Bedenkzeit verbraucht hat. Der Schiedsrichter unterläßt es, einem Spieler mitzuteilen, daß sein Gegner gezogen hat oder daß er vergessen hat, seine Uhr zu drücken.
13.7
Zuschauer und Spieler anderer Partien dürfen nicht über eine Partie reden oder sich auf

© 2017 ChessBase

andere Weise einmischen. Falls nötig, darf der Schiedsrichter die fehlbaren Personen aus dem Spielbereich weisen.

3.13.19 Regeln - Schnellschach

1.
Eine Schnellschachpartie ist eine Partie, in welcher alle Züge innerhalb einer festgesetzten Zeit von zwischen 15 und 60 Minuten gemacht werden müssen.
2.
Es gelten die FIDE-Schachregeln, ausgenommen dort, wo sie durch die folgenden Regeln außerkraftgesetzt werden.

3.
Die Spieler müssen die Züge nicht aufzeichnen.

4.
Sobald jeder Spieler zumindest drei Züge gemacht hat, kann eine falsche Stellung von Figuren, Brett oder Uhrzeiger nicht mehr beanstandet werden.
5.
Der Schiedsrichter fällt eine Entscheidung gemäß der Artikel 4 oder 10 nur auf Ersuchen durch einen oder beide Spieler.

6.
Das Fallblättchen gilt als gefallen, sobald einer der Spieler mit Recht darauf hingewiesen hat.
Der Schiedsrichter unterläßt es, das Fallen eines Blättchens anzuzeigen.

7.
Um einen Gewinn durch Zeitüberschreitung zu beantragen, muß der Antragsteller beide Uhren anhalten und den Schiedsrichter benachrichtigen. Dem Antrag wird nur stattgegeben,
wenn nach Anhalten der Uhren das Fallblättchen des Antragstellers
noch oben und das seines Gegners gefallen ist.
8.
Falls beide Fallblättchen gefallen sind, ist die Partie remis.

3.13.20 Regeln - Sehbehinderte Spieler

Die Veranstalter haben das Recht, die folgenden Regeln den örtlichen Umständen anzupassen. In Wettkämpfen zwischen sehenden und sehbehinderten Spielern kann jeder der beiden Spieler die Benutzung von zwei Schachspielen verlangen. Der sehende Spieler benutzt ein normales Spiel, der sehbehinderte Spieler ein speziell gefertigtes. Das speziell gefertigte soll den folgenden Bestimmungen entsprechen:

a) Mindestgröße 20 x 20 Zentimeter
b) die schwarzen Felder sind erhaben
c) eine Sicherungsöffnung in jedem Feld
d) jede Figur hat einen Stift, der in die Sicherungsöffnungen paßt
e)Figuren im Stauntonformat, die schwarzen Figuren sind besonders gekennzeichnet

Die folgenden Regeln sollen gelten:

© 2017 ChessBase

1.
Die Züge müssen deutlich angesagt werden, vom Gegner wiederholt und von ihm auf einem Brett ausgeführt werden. Um die Ansage so deutlich wie möglich zu machen, wird der Gebrauch folgender Namen statt der Buchstaben vorgeschlagen. Die algebraische Notation wird benutzt.
A-Anna B-Bella C-Cesar D-David
E-Eva F-Felix G-Gustav H-Hector

Die Reihen von Weiß nach Schwarz werden mit den deutschen Nummern bezeichnet:
1-eins 2-zwei 3-drei 4-vier
5-fünf 6-sechs 7-sieben 8-acht

Die Rochade wird mit "Lange Rochade" und "Kurze Rochade" angesagt.

Die Figuren tragen folgende Namen:
König, Dame, Turm, Läufer, Springer, Bauer.

Wenn ein Bauer umgewandelt wird, muß der Spieler ansagen, welche Figur er wählt.

2.
Auf dem Brett des sehbehinderten Spielers zählt eine Figur als "berührt", wenn sie aus derSicherungsöffnung genommen wurde.

3.
Ein Zug gilt als ausgeführt wenn:

a) bei einem Schlagen, die geschlagene Figurvom Brett des am Zuge befindlichen Spielers genommen wurde,
b) eine Figur in eine neue Sicherungsöffnung gesteckt wurde,
c) der Zug angesagt wurde.

Nur dann darf die Uhr des Gegners in Gang gesetzt werden.

Für die Punkte 2 und 3 gelten für den sehenden Spieler die normalen Schachregeln.

4.
Eine Spezialuhr für den sehbehinderten Spieler sollte verfügbar sein. Sie sollte die folgenden Einrichtungen haben:

a) Ein Zifferblatt mit verstärkten Zeigern, alle fünf Minutenteilungen mit einem erhabenen Punkt bezeichnet und alle fünfzehn Minutenteilungen mit zwei Punkten.
b) Ein Fallblättchen, das leicht ertastet werden kann. Es ist darauf zu achten, daß das Fallblättchen so angeordnet ist, daß der Spieler den Minutenzeiger
während der letzten fünf Minuten der Stunde ertasten kann.

5.
Der sehbehinderte Spieler muß die Partie in Braille oder Langschrift notieren oder ein Bandgerät benutzen.
6.
Ein Versprechen bei der Ansage der Züge muß sofort berichtigt werden, und zwar bevor die Uhr des Gegners in Gang gesetzt wird.
7.
Falls während des Spiels auf den beiden Brettern unterschiedliche Stellungen

© 2017 ChessBase

festgestellt werden, müssen sie unter Mithilfe des Schiedsrichters und unter Benützung der Aufzeichnungen beider Spieler berichtigt werden. Wenn beide Aufzeichnungen übereinstimmen, muß der Spieler, der den richtigen Zug
aufgeschrieben, aber den falschen ausgeführt hat, seine Brettstellung entsprechend den Aufzeichnungen berichtigen.
8.
Wenn unterschiedliche Stellungen festgestellt werden und die Mitschriften nicht übereinstimmen, werden die Züge bis zu dem Zug zurückgenommen, wo beide Mitschriften übereinstimmen. Der Schiedsrichter berichtigt die Stellung der Uhren entsprechend.
9.
Der sehbehinderte Spieler darf sich von einem Helfer unterstützten lassen, der folgende Pflichten hat:

a) die jeweiligen Züge auf dem Brett des Gegners auszuführen,
b) die Züge beider Spieler anzusagen,
c) die Mitschrift für den sehbehinderten Spieler durchzuführen und die Uhr seines Gegners in Gang zu setzten (unter Beachtung von 3.c),
d) den sehbehinderten Spieler nur auf dessen Verlangen über die Zügezahl und den Zeitverbrauch beider Spielerzu informieren,
e) den Sieg bei Zeitüberschreitung zu reklamieren und den Schiedsrichter über das Berühren von Figuren durch den sehenden Spieler zu informieren,
f) die Formalien bei einem Spielabbruch vorzunehmen.

10.
Wenn der sehbehinderte Spieler keinen Helfer nutzt, kann der sehende Spieler einen Helfer benutzen, der die Aufgaben unter Punkt 9.a und b übernimmt.

3.13.21 Regeln - Verhalten der Spieler

Von den Spielern werden beste Umgangsformen erwartet.
12.2
Während des Spielverlaufs ist es den Spielern verboten, sich irgendwelche Notizen, Informationsquellen oder Ratschläge zunutze zu machen oder auf einem anderen Schachbrett zu analysieren.
Das Partieformular dient ausschließlich zur Aufzeichnung der Züge, der Zeitangaben auf den Uhren, der Remisangebote und der mit einem Antrag in Zusammenhang stehenden Dinge.
12.3
Während des Spielverlaufs ist im Spielbereich keinerlei Analysieren gestattet, weder durch Spieler noch durch Zuschauer. Spieler, die ihre Partie beendet haben, gelten als Zuschauer.
12.4
Es ist den Spielern nicht gestattet, das Turnierareal ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen. Das Turnierareal ist begrenzt auf die Turniersäle, Toiletten, Verpflegungsbereiche und Nebenräume für Raucher sowie auf weitere vom Schiedsrichter bezeichnete Bereiche. Dem Spieler, der am Zug ist, ist es nicht gestattet, den Spielbereich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters zu verlassen.
12.5
Es ist verboten, den Gegner auf irgendwelche Art abzulenken oder zu belästigen; dazu gehört auch das dauernde Anbieten von remis.

© 2017 ChessBase

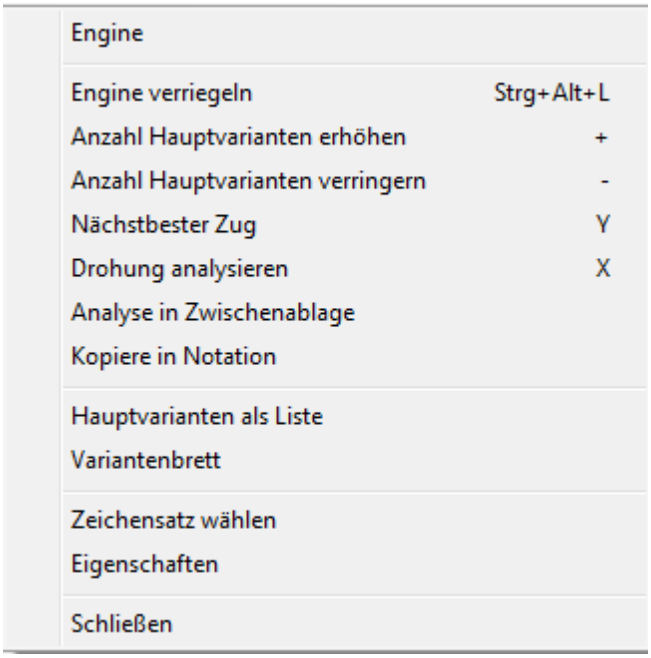
12.6
Ein Verstoß gegen irgendeinen Teil der Artikel 12.2 bis 12.5 wird gemäß Artikel 13.4 bestraft.
12.7
Die Partie ist verloren für einen Spieler, der sich beharrlich weigert, die Schachregeln zu befolgen. Der Schiedsrichter entscheidet über das Ergebnis des Gegners.
12.8
Wenn sich beide Spieler gemäß Artikel 12.7 schuldig machen, wird für beide das Spiel für verloren erklärt.

4 Anwendungsbeispiele

4.1 Analyse in Notation

Sie können komfortabel die Bewertungen einer Schachengine in die Notation übernehmen.

- Laden Sie eine Partie aus der Datenbank in das Brettfenster.
- Schalten Sie das Programm mit STRG-ALT-F2 in den Analysemodus. Die Schachengine zeigt zu der jeweils aktuellen Brettstellung seine Bewertung im Enginefenster an.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Enginefenster
- Wählen Sie aus dem Kontextmenü *Kopiere in Notation*.



Die Hauptvariante wird inklusive Stellungsbewertung in die Notation eingefügt. Zusätzlich wird angegeben, von welcher Schachengine diese Angaben stammen. Sie können diese Information mit in die Partie dauerhaft übernehmen, in dem Sie die Partie in der Datenbank speichen oder ersetzen.

© 2017 ChessBase

4.2 Animationsgeschwindigkeit

Die Grundeinstellung der Animationsgeschwindigkeit bei den Brettfiguren ist beim Nachspielen von Partien in Kommodo und ChessBase auf Geschwindigkeit ausgelegt. Die Figruen bewegen sich also recht schnell auf dem Brett, damit man bei Bedarf rasch durch die Partienotation scrollen kann.

Manche Anwender wünschen eine deutlich verzögerte Animationsgeschwindigkeit, um damit die Partien besser verfolgen zu können. Ein Rechtsklick auf das Brettfenster startet den Einstelldialog für das grafische Schachbrett.

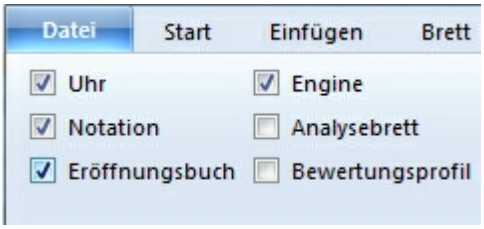


Wenn man den Schiebeschalter unter dem Eintrag "*Animation*" nach rechts verschiebt, wird die Animationsgeschwindigkeit der Figuren deutlich verringert. Diese Einstelloption steht sowohl unter Kommodo als auch in ChessBase zur Verfügung.

4.3 Tipps zur Analyse

Mit dem Positonsbaum erkennt man auf Anhieb, welche Fortsetzungen in der Eröffnung besonders vielversprechend sind.

Wenn man neben dem Notationsfenster unter *Ansicht - Eröffnungsbuch* (F11) die Anzeige des Postionsbaums permanent einschaltet, ist diese Information direkt verfügbar.



Es stellt sich daher die Frage, wie man die Analysefunktionen Fehlersuche oder Vollanalyse so einstellen kann, daß das Programm nicht die im Eröffnungsbuch gespeicherten Züge bis zum ersten Zug analysiert ? Die Lösung ist einfach. Nur wenn kein Buch geladen ist, analysiert das Programm einschließlich der Eröffnungszüge bis zum ersten Zug. Will man das verhindern, lädt man vor dem Start der Analysefunktionen das Eröffnungsbuch.

Im Einstelldialog für die ***Vollanalyse*** befindet sich der Eintrag Rechenzeit. Was genau

© 2017 ChessBase

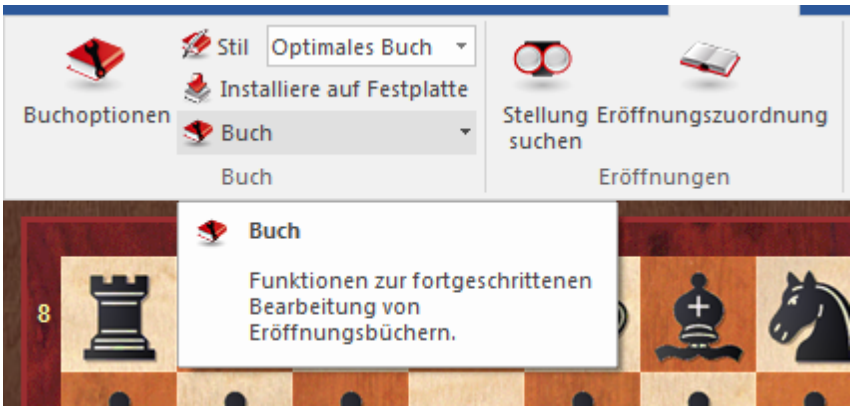
bedeutet es, wenn man hier z.B. den Wert 60 einträgt ? Nimmt sich das Programm genau 60 Sekunden Analyszeit pro Zug oder handelt es sich um einen Durchschnittswert ? Man stellt schnell fest, daß dieser Wert vom Programm flexibel gehandhabt wird und die Engine nicht stur nach 60 Sekunden die Analyse eines Zuges abbricht und zum nächsten Zug wechselt. Es wird auf jeden Fall die Analyse des Halbzuges komplett beendet. Wenn das Programm zusätzlich noch Varianten generiert, kann die reale Rechenzeit sogar noch länger andauern. Man sollte den angegebenen Wert daher als ungefähren Richtwert ansehen. Für den eventuell auftretenden Mehrverbrauch an Zeit entschädigt das Programm in der Vollanalyse mit einer qualitativ besseren Analyse.

Das Bewertungsprofil - *Ansicht- Bewertungsprofil* - zeigt in einer graphischen Darstellung die Stellungsbewertungen des Schachprogramms im Partieverlauf und den Bedenkzeitverbrauch an. Man erkennt im Bewertungsprofil auf Anhieb, wo die Partie "gekippt" ist. Die Anzeige basiert auf den gespeicherten Stellungsbewertungen. Wenn eine Partie gegen das Schachprogramm gespielt und die Bewertung gespeichert wurde, kann das Profil die entsprechende Information liefern. Wenn hingegen eine Partie aus einer Datenbank geladen wird und keine entsprechende Bewertung vorhanden ist, fehlt dem Bewertungsprofil die entsprechende Datengrundlage und die gewünschte Information kann nicht angezeigt werden. In dem Einstelldialog für den Analysemodus Fehlersuche kann man nachträglich ein Bewertungsprofil erzeugen.

Aktiviert man die Option "*Bewertung speichern*", wird für jeden untersuchten Zug die Bewertung gespeichert. Auf der Basis dieser Bewertungen kann man nachträglich Bewertungsprofile für jede beliebige Partie erstellen.

4.4 Buchlernen

Analyse - Buch

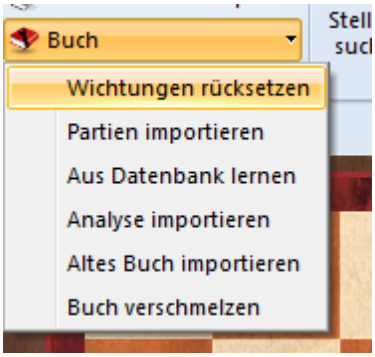


Im Lieferumfang des Programms befinden sich Eröffnungsbücher, die optimal auf die Spielweise der Schachprogramme abgestimmt sind.

Wenn Sie den Eindruck haben sollten, daß das Programm seltsame, wenig erfolgversprechende Varianten ausspielt, dann ist die Lernfunktion für das Buch dafür verantwortlich. "Lernen" bedeutet, dass die Engine selbständig die Gewichtung in seinem Eröffnungsbuch aufgrund seiner Erfahrungen in eigenen Partien verändert. Die Lernfunktion macht daher nur dann Sinn, wenn das Schachprogramm mit den optimalen Einstellungen spielt. Wenn Sie z.B. Wertungspartien mit einer geringen Elovorgabe

© 2017 ChessBase

spielen, hat das negative Auswirkungen auf die Präferenzen des Eröffnungsbuches.



Wenn Sie die folgenden Regel beherzigen, können Sie sicherstellen, dass Ihr Eröffnungsbuch nicht von den unterschiedlichen Schacprogrammen "verschlimmbessert" wird:

Schalten Sie in dem Einstelldialog für das Eröffnungsbuch die Option Lernstärke auf einen niedrigen Wert, wenn Sie gegen die Schachprogramme im Freund-Sparringsmodus oder Wertungspartien spielen. In Kombination mit diesen "gedrosselten" Spielstufen macht die Lernfunktion keinen Sinn.

Die Lernfunktion für den Bereich Eröffnung ist sehr programmspezifisch. Was für die Engine X gut ist, muß für Engine Y noch lange nicht gut sein. Wenn Sie häufig mit unterschiedlichen Engines spielen, sollten Sie jeder Engine ein eigenes Buch zur Verfügung stellen

Tipp: Wenn das Eröffnungslernen ausgeschaltet ist, ist das Ausspielverhalten in der Eröffnung bedeutend abwechslungsreicher. Besonders bei abgeschwächten Spielstufen macht diese Einstellung Sinn, weil das Programm dann auch wenige gute Fortsetzungen ausspielt.

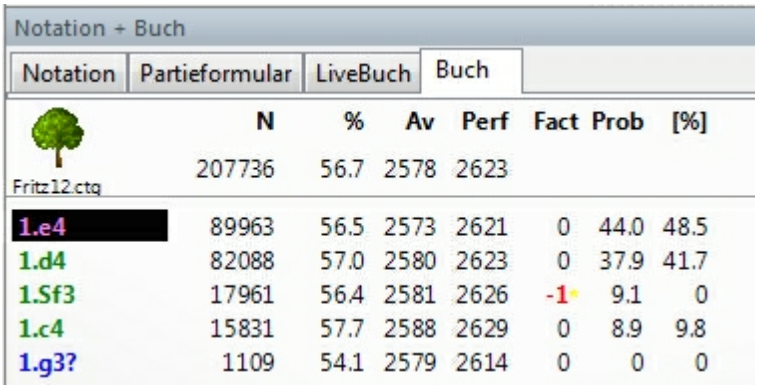
4.5 Bibliothek editieren

Ein weiteres Plus des Positionsbaums: Unsere Schachprogramme können den Baum als Eröffnungsbibliothek nutzen. Ihnen steht in Pkto. Eröffnungswissen jederzeit ein "allwissender" Theoretiker zur Verfügung, gegen den Sie neu erworbene Eröffnungskenntnisse direkt in der Praxis ausprobieren können.

Zusätzlich steht mit Let`s Check ein Zugriff auf eine grosse Onlinedatenbank zur Verfügung, die im Programm als Eröffnungsbuch eingesetzt werden kann.

Unsere Schachprogramme demonstrieren beim Zugriff, bzw. der Zugauswahl, auf den Positionsbaum eine gewisse Eigenintelligenz. In erster Linie wird natürlich die Erfolgsquote eines Zuges bei den Ausspielpräferenzen berücksichtigt. Neben den bereits besprochenen Listeneinträgen findet man noch unter dem Eintrag Fritz Zusatzinformationen, die die Nutzung des Baums durch das Programm anzeigen. Konkret steht dort die Wichtung der einzelnen Züge durch das Schachprogramm.

© 2017 ChessBase



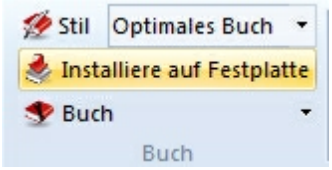
Bedeutung der Spalte Fritz: In dieser Spalte steht der Wert für die Zuggewichtung.Der Wert erstreckt sich von +125 bis –125 und beeinflusst die Wahrscheinlichkeit, mit der ein bestimmter Zug vom Schachprogramm ausgespielt wird. Das Schachprogramm ist sogar in der Lage, diese Werte eigenständig zu ändern. Sie als Anwender können ebenfalls die Ausspielwahrscheinlichkeit ändern Rechtsklick auf einen Zug Wichtung ändern. Ein Zug mit einer hohen Wichtung wird häufiger ausgespielt, als ein Zug mit einem niedrigen Wert. Bei einem Wert von +125 wird der Zug immer gespielt, bei dem Wert -125 nie.

Bedeutung der Spalte Prob: In dieser Spalte werden gleich zwei Werte dargestellt. Der linke Wert repräsentiert die Ausspielwahrscheinlichkeit aufgrund der Häufigkeit eines bestimmten Zuges und der Resultate, die mit dem Zug erzielt wurden.Unter diesen Kriterien wird ein Zug ausgespielt, wenn noch keine Wichtungen und Bewertungen zu dem Zug vorliegen !
Der zweite Wert steht für die endgültige Bewertung eines Zuges, falls eine Einstufung durch das Programm oder den Anwender vorgenommen wurde.

Tipp: Kommodo & Co sind lernfähig und in der Lage, die Einträge in der Bibliothek selbständig zu modifizieren. Alle vorgenommenen Modifikationen werden mit einem kleinen Stern markiert, der sich unmittelbar neben der Wertung befindet.

Die Lernfähigkeit kommt natürlich nur dann zum tragen, wenn sich der Positionsbaum auf der Festplatte befindet. Auf dem schreibgeschützten Datenträger DVD-Rom kann das Programm natürlich keine Änderungen durchführen!

Problem: Wie kann ich das Buch auf die Festplatte kopieren ? Sie können den Positionsbaum mit der Funktion Buch auf Platte kopieren auf Ihre Festplatte übertragen. Die Funktion befindet sich unter *Analyse - Installiere auf Festplatte*.



© 2017 ChessBase

4.6 Buch kopieren

In der Standardeinstellung nach der Installation sucht das Programm sein Eröffnungsbuch auf der DVD-ROM. Da das Eröffnungsbuch recht umfangreich ist, ist diese Vorgabe sinnvoll. Wenn Sie eine großzügig dimensionierte Festplatte besitzen, können Sie die Dateien auf die Festplatte kopieren.

Vorteile: der Zugriff ist schneller, man muss nicht dauernd die DVD in das Laufwerk einlegen und das Programm kann das Eröffnungsbuch auf dem nicht schreibgeschützten Medium Festplatte modifizieren. Grundsätzlich erkennen Sie ein Eröffnungsdateien an den Dateiendungen. Bei dem Programm liegt die Bibliothek im Hauptverzeichnis der DVD.

Zu einem Buch gehören zwingend Dateien mit den Endungen *.**CTG**, *.**CTO** und *.**CTB** Von der Programm DVD müssen wir also folgende Dateien auf die Platte kopieren:

XXX.CTG XXX.CTB XXX.CTO

Tipp: Sie sollten sich merken, dass ein Eröffnungsbuch immer aus mindestens drei Dateien mit den Endungen CTG, CTB, und CTO besteht.

Dem Programm ist es gleich, von wo aus er auf sein Buch zugreifen kann. Dies bedeutet, dass Sie das Buch auf eine beliebige Partition in einem frei wählbaren Verzeichnis installieren können. Nehmen wir an, Sie haben das Programm im Standardpfad unter C:\Programme\ChessBase\Chessprogram12 installiert. Auf der Partition C haben Sie nicht mehr viel Platz und deshalb soll das Buch auf die Partition D. Kein Problem: In diesem Fall kopieren Sie die drei Dateien eben nach D.

Tipp: Merken Sie sich bitte genau, wohin Sie die drei Dateien kopiert haben. Das ist wichtig, weil wir das Programm noch darüber "informieren" müssen, wo das Buch gespeichert ist.

Jetzt müssen wir die Dateien mit dem Windows-Explorer kopieren. Dazu müssen Sie die Dateien mit der Bezeichnung "General" markieren, mit der Tastenkombination STRG-C in die Zwischenablage kopieren, das gewünschte Zielverzeichnis mit der Maus öffnen und dort die Dateien mit der Tastenkombination STRG-V einfügen.

Die Dateien stammen von einer DVD-ROM und sind daher mit dem Attribut schreibgeschützt versehen. Dies müssen wir ändern. Auch wenn sich das technisch kompliziert anhört, keine Sorge, der Windows-Explorer hilft uns in diesem Fall ebenfalls weiter. Markieren Sie die zuvor kopierten Dateien und wählen im Explorer unter dem Menüeintrag DATEI / EIGENSCHAFTEN. Entfernen Sie in der Dialogbox das Häkchen vor dem Eintrag Schreibgeschützt.

Jetzt stehen wir kurz vor dem Ziel. Im letzten Schritt müssen wir dem Programm noch "mitteilen", wo er sein neues Eröffnungsbuch findet. Dazu gehen Sie wie folgt vor: Drücken Sie die Tastenkombination STRG-F11 oder im Menü *Menü Datei - Öffnen* den Eintrag Eröffnungsbuch.

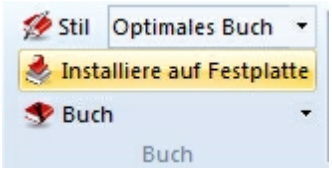
Im Dateiauswahldialog müssen Sie jetzt noch das Verzeichnis öffnen, indem Sie das Buch gespeichert haben. Klicken Sie jetzt den Eintrag General an und es ist vollbracht. Das Programm benutzt jetzt das Eröffnungsbuch von der Festplatte !

© 2017 ChessBase

w

Alternative

Alternativ können Sie den Kopiervorgang für ein Eröffnungsbuch auch von dem Programm durchführen lassen. Dazu sind folgende Schritte notwendig: Stellen Sie sicher, dass das Eröffnungsbuch von der DVD aktiv ist. Dies können Sie einfach feststellen, indem Sie im Brettfenster auf den Reiter Eröffnungsbuch klicken. Es muss auf jeden Fall der Inhalt des Buchs in Form des Positionsbaums angezeigt werden.



Im Menü *Analyse* ist jetzt die Funktion *Installiere auf Festplatte* aktiv. In der Dateiauswahlbox "Speichern unter" können Sie jetzt das Verzeichnis auswählen, in dem das Buch gespeichert werden soll.

4.7 Datenbank löschen

Im Datenbankfenster können Sie Datenbanken löschen.



- Öffnen Sie im *Menü Datei* des Datenbankfensters die Datenbank, die Sie löschen wollen.
- Datenbank - Datenbankfunktionen - Datenbank löschen oder SHIFT - Entf entfernt die Datenbank von der Festplatte.
- Bestätigen Sie diese Entscheidung mit OK.

4.8 Datenbank komprimieren

Nehmen wir an, Sie wollen Ihre Datenbank mit der Bezeichnung Meine Partien auf eine Diskette kopieren und auf Ihren Notebook transferieren.

Im Datenbankfenster des Programms öffnen Sie zuerst die zu komprimierende Datenbank.

© 2017 ChessBase



Wenn Sie die Partienliste der zu komprimierenden Datenbank vor sich haben, wählen Sie aus dem Menü *Datenbank - Datenbankfunktionen - Datenbank archivieren*.

Alternativ und schneller geht es mit **STRG-Z**. Vergeben Sie einen aussagekräftigen Dateinamen.

Die komprimierten Datenbanken wird jetzt übersichtlich in einer einzigen Datei mit der Endung ***.CBV** gespeichert. Die Lösung ist deal dazu geeignet, wenn Sie eine Datenbank über das Internet versenden oder ihre Datenbanken übersichtlich und platzsparend speichern wollen.

CBV-Datenbanken öffnen Wählen Sie im Datenbankfenster des Programms aus dem *Menü Datei* die Funktion "Datenbank öffnen" und geben den Zielpfad zur komprimierten CBV-Datenbank an. Stellen Sie unter Dateityp "Archive ein.

4.9 Datenbank anhängen

Nehmen wir an, Sie haben zwei Datenbanken, deren Inhalte Sie in einer kompletten Datenbank verwalten möchten. Wenn Sie die Partien einer Datenbank zu einer anderen Datenbank kopieren möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- Wechseln Sie zum Datenbankfenster und öffnen Sie Datenbank 1, in die Sie die Partien von Datenbank 2 kopieren möchten.
- Wählen Sie unter dem Menüpunkt Start - Einfügen den Eintrag Partien anhängen.

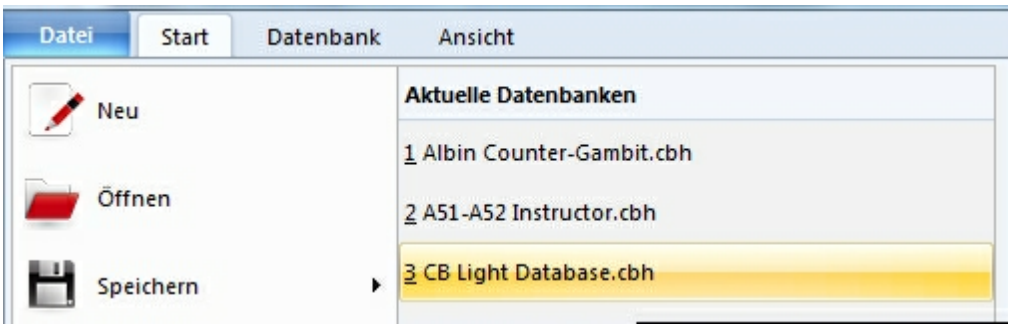


- Das Programm muß jetzt wissen, welche Datenbank angehängt werden soll. Wählen Sie im Dateidialog die zu kopierende Datenbank aus.
- Bestätigen Sie mit OK. Die Partien werden jetzt an die Liste von Datenbank 1

© 2017 ChessBase

angefügt.

Tipp: Im *Menü Datei* finden SIe den Eintrag Aktuelle Datenbanken. In der Liste finden sie die zuletzt geöffneten Datenbanken vor.



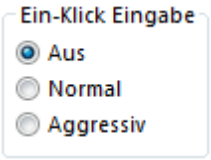
Mit dieser Funktion können Sie schnell zwischen den zuletzt bearbeiteten Datenbanken wechseln, ohne jedes Mal den Dateiauswahldialog zu öffnen.

4.10 Ein Klick-Eingabe

Nehmen wir an, Sie spielen gerade einen Blitzpartie gegen das Programm und haben endlich einmal eine Gewinnstellung erreicht.

Problem: die Schachuhr tickt unerbittlich weiter und kostbare Bedenkzeit geht mit der Eingabe der Spielzüge verloren. Das Programm bietet die Option, die Zugeingabe mit der Maus anzupassen. Die dazu erforderlichen Einstellungen können Sie im *Menü Datei Optionen* vornehmen.

Nachdem Sie in der Dialogbox den Reiter Partie gewählt haben, finden Sie dort einen Abschnitt mit der Bezeichnung Ein-Klick Eingabe vor.



Hier können Sie die Zugeingabe des Programms beeinflussen und sich als "Blitzzocker" das ohnehin sehr schwere Leben als Computergegner etwas erleichtern.

Am besten, Sie probieren einfach einmal aus, wie die Ein-Klick Eingabe funktioniert. Damit wir die Vorzüge des Systems besser kennenlernen, schalten wir die Ein-Klick Eingabe einmal ein, indem wir neben dem Schalter NORMAL ein Häkchen mit der Maus setzen.

Jetzt passiert bei der Zugeingabe mit der Maus folgendes:

- Wenn Sie das Zielfeld einer Figur anklicken und nur eine Figur auf das Feld ziehen kann, wird der Zug umgehend ausgeführt. Das Prinzip läßt sich am einfachsten mit Learning by doing verstehen. Starten Sie einfach eine neue Partie. Wenn Sie den nach Ansicht von Bobby Fischer stärksten Eröffnungszug 1.e2-e4 eingeben wollen,

© 2017 ChessBase

müssen Sie nur das Feld e4 einmal anklicken. Der Zug wird dann umgehend ausgeführt. Im Unterschied zu der normalen Zugeingabe durch Ziehen der Figur vom Ausgangs- zum Zielfeld spart man mit diesem Verfahren sehr viel kostbare Bedenkzeit.

- Im fortgeschrittenen Partiestadium wird es immer wieder zu der Situation kommen, dass mehrere Figuren auf das geplante Zielfeld ziehen können. In diesem Fall zieht diejenige Figur auf das Zielfeld, die zuletzt einen Zug ausgeführt hat. Diese Option ist vor allem bei Dauerschachs in Zeitnot sinnvoll, funktioniert aber auch sehr gut bei Figurenmanövern. Diese Funktionen stehen nur bei der Einstellung Agressiv zur Verfügung.

- Falls es keine eindeutige Zuordnung gibt, welche Figur auf das angeklickte Zielfeld ziehen soll, müssen Sie die zu ziehende Figur mit einem zweiten Mausklick aktivieren.

Bisher haben wir uns mit der Zugeingabe durch einen Klick auf das Zielfeld beschäftigt. Es geht aber auch anders herum, indem man zuerst die Figur anklickt, die einen Zug ausführen soll. Mit dieser Methode kann man ebenfalls sehr viel Bedenkzeit bei der Eingabe von Zügen einsparen:

- Wenn eine Figur angeklickt wird, der nur ein einziger legaler Zug zur Verfügung steht, wird der Zug umgehend ausgeführt.
- Klickt man die Felder e1, bzw. g8 an, wird –falls möglich-- die kurze Rochade für Weiß oder den Nachziehenden ausgeführt.
- Wird eine Figur angeklickt, die eine zuletzt gezogene Figur des Gegners schlagen kann, wird der Schlagzug ausgeführt. Dies ist z.B. beim Wiedernehmen in Abtauschserien sinnvoll. Diese Option steht nur dann zur Verfügung, wenn die Einstellung Agressiv eingestellt wurde.

Am einfachsten lernen Sie die Ein-Klick Eingabe durch Ausprobieren verstehen und schätzen. Das System leistet übrigens auch ausgezeichnete Dienste als Eingabehilfe, wenn Sie ihre eigenen Partien mit dem Programm erfassen und in einer eigenen Datenbank abspeichern wollen.

4.11 Eingabe Tastatur

Wie bei allen Windows-Programmen ist die Maus für viele Anwender bei der Arbeit mit dem Programm oder ChessBase ein fast unverzichtbares Zubehör. Erfahrene Anwender haben ihre ersten Jahre am PC ohne "Luxus" wie Mausbedienung verbracht und eine erstaunliche Geschwindigkeit bei Eingaben über die Tastatur entwickelt. Aus diesem Grund können Sie viele Funktionen über vordefinierte Tastenkombinationen, sogenannte "Hotkeys", aufrufen. Wenn Sie z.B. im Programm die Tastenkombination **STRG-N** drücken, wird automatische eine neue Partie mit der zuletzt eingestellten Spielstufe gestartet.

© 2017 ChessBase



Fans der Tastaturbedienung können ihre Züge auch über die Tastatur eingeben.

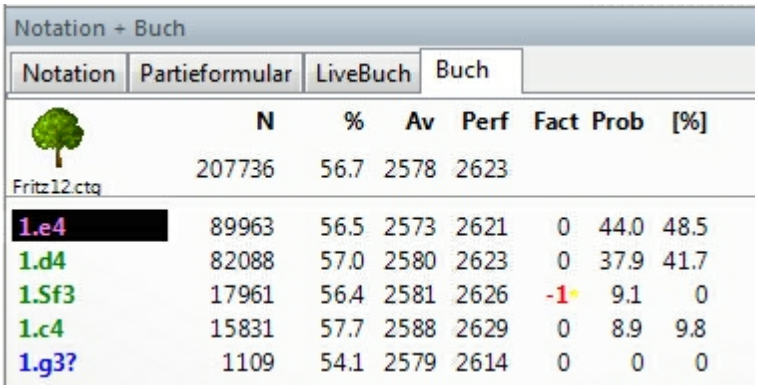
Siehe Hotkeys anpassen .....

Zur Eingabe der Notation gibt man jetzt einfach nur die Zugkoordinaten ein.

Tipp: Die Eingabe via Tastatur ist naturgemäss fehleranfällig. Bei Tippfehlern kann man mit der Taste " **ENTF**" die Fehleingabe rückgängig machen.

4.12 Eigene Eröffnungsbücher

Das Programm eignet sich ausgezeichnet zum Training von Schacheröffnungen. Das Programm spielt seine Züge in der Anfangsphase direkt ohne Berechnung aus. Grund: Das Programm hat Zugriff auf eine Eröffnungsdatei, in der eine Vielzahl von bewährten Eröffnungszügen gespeichert sind. Die Eröffnungsdatei eines Schachprogramms bezeichnet man als Eröffnungsbuch oder Bibliothek.



Die Eröffnungsdatei des Programms ist eine Datenbank, die ausschließlich Positionen enthält. Aus diesem Grund bezeichnet man das Format des Eröffnungsbuchs auch als Positionsbaum. Für das Eröffnungstraining 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.

© 2017 ChessBase

Im Lieferumfang des Programms ist bereits ein großer Positionsbaum enthalten. In der Praxis wird es jedoch häufig vorkommen, daß Sie eigene, themenbezogene Eröffnungsbücher für Ihr Training anlegen wollen. Dies können Sie mit dem Programm einfach realisieren.

Grundlagen

Nehmen wir einmal an, Sie möchten, daß der Computer genau die Eröffnungen spielt, die Garry Kasparov in seiner eigenen Praxis anwendet. Eröffnungssysteme, die vom besten Schachspieler aller Zeiten angewandt werden, müssen ja Vorzüge haben, die Sie einmal gegen Ihren elektronischen "Großmeister" ausprobieren wollen.

Wir müssen einige Vorbereitungen treffen und benötigen:

1.Ein neues Eröffnungsbuch

2.Eine Datenbank mit den Partien von Garry Kasparov, die als Grundlage für unser Eröffnungsbuch dient.

Tipp: Die Vorgehensweise zum Anlegen eines neuen Buches ist immer gleich. Sie benötigen ein Eröffnungsbuch und Partien (eine Datenbank), die Sie in Ihr Eröffnungsbuch importieren können.

Neues Buch anlegen

Die schnellste Methode zur Erzeugung eines neuen Positionsbaums besteht in der Tastenkombination STRG-Shift-Alt-F11. In der Dateiauswahlbox können Sie einen Namen für Ihr neues Buch eingeben, z.B. Kasparov.Ctg.

Tipp: Sie sollten sich merken, daß Sie Bücher immer an der Dateiendung **CTG** erkennen

Datenbank anlegen

Jetzt benötigen wir noch eine Datenbank mit Kasparov-Partien, die wir in unser neues Buch importieren wollen. Wie kommen wir an diese Partien ? Eine ideale Grundlage dafür sind die von uns ausgelieferten Partiensammlungen Big DataBase/MegaBase. Legen wir nun eine neue Datenbank an, die wir anschließend mit Kasparov-Partien füllen wollen. Dazu sind folgende Schritte notwendig:

- Legen Sie eine neue Datenbank an. Dazu drücken Sie die Taste F12, um in das Datenbankfenster zu gelangen. Klicken Sie jetzt auf das Icon in der Funktionsleiste oder wählen Sie die Tastenkombination STRG – X. In unserem Beispiel vergeben wir den Namen Kasparov.cbh für unsere neue Datenbank.

- Jetzt müssen wir die Partien von Kasparov aus der MegaBase oder einer anderen Quelldatenbank in unsere neue Datenbank kopieren. Öffnen Sie die Quelldatenbank, die Partien von Kasparov enthält und drücken Sie die Tastenkombination STRG – F. Geben die jetzt in der Suchmaske des Programms als Suchbegriff Kasparov ein.

- Das Programm durchforstet jetzt die Quelldatenbank und listet alle Partien von Kasparov aus dem Zeitraum von 1976 – 2000 auf. Diese Partien, die uns als Datengrundlage für unser neues Buch dienen, müssen wir in der neu angelegten Datenbank speichern.

- Markieren Sie in der Liste mit dem Suchergebnis den ersten Eintrag und drücken die

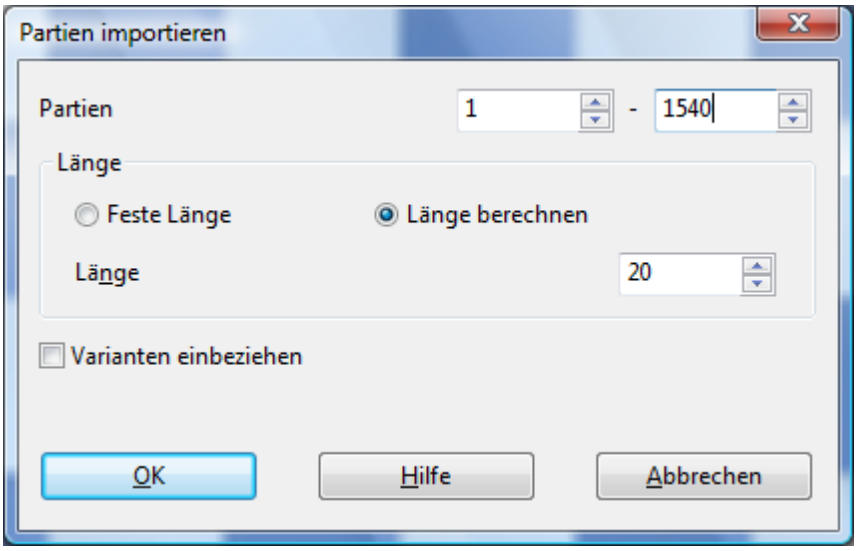
© 2017 ChessBase

Tastenkombination SHIFT – ENDE. Wie Sie sehen, sind auf einmal alle Listeneinträge dunkel markiert. Drücken Sie jetzt die Tastenkombination STRG-C um die Partien in die Zwischenablage zu kopieren.

- Wechseln Sie zu der neu angelegten Datenbank mit den Kasparov-Partien.Betätigen Sie STRG-V um die Partien in die neue Datenbank einzufügen. Das Programm fragt nach der Zieldatenbank, in unserem Beispiel also die neu angelegte Datenbank Kasparov.cbh. Bestätigen Sie mit OK und schon haben wir eine Partiendatenbank mit immerhin 1843 Partien, die uns als Grundlage für unser neues Eröffnungsbuch dient.

Partien in das Buch übernehmen

Jetzt kommen wir zum letzten Schritt: wir übernehmen die Partien von Kasparov in unser zuvor angelegtes Eröffnungsbuch. Im Hauptbildschirm des Programms finden wir unter dem Menüpunkt BEARBEITEN / ERÖFFNUNGSBUCH den Eintrag "Partien importieren". Natürlich geben wir unsere neue Datenbank Kasparov.Ctg als Quelle in der Dateiauswahlbox an und bestätigen mit Öffnen. Jetzt konfrontiert uns das Programm mit der Dialogbox Partien importieren, die wie folgt aussieht:



Das Programm "denkt" mit und will von uns wissen, ob jede Partie stur bis zu einem bestimmten Zug oder auf der Basis von ECO (=Enzyklopädie der Schacheröffnungen) übernommen werden soll. Wir entscheiden uns für die zweite Option und bestätigen mit OK.

Geschafft ! Wie Sie jetzt im Buchfenster neben dem Schachbrett erkennen können, ist das Buch mit Inhalten gefüllt und das Programm wird sich ab jetzt am Eröffnungsrepertoire von Garry Kasparov orientieren.

Sie können das Eröffnungsverhalten des Programms über den Dialog Buchoptionen [****]steuern. Drücken Sie im Hauptbildschirm die Taste F4 um die gewünschten Präferenzen einzustellen.

Die Beschäftigung mit den Möglichkeiten des Positionsbaum lohnt sich auf jeden Fall. Ein besseres Werkzeug für das professionelle Eröffnungstraining gibt es nicht, denn die Anwendungsmöglichkeiten dieses Features sind schier unerschöpflich. Erstellen Sie z.B. mit Hilfe der ECO-Klassifikation oder mit dem Eröffnungsschlüssel einen Positionsbaum,

© 2017 ChessBase

der ausschließlich Ihre Lieblingseröffnungen enthält oder bereiten Sie sich auf ihre zukünftigen Gegner vor, in dem Sie das Programm mit dessen Partien füttern.

4.13 EPD Import/Export

Im Internet werden vor allem Datenformate eingesetzt, die auf reinem Ascii-Text basieren. Zur Speicherung von Schachpositionen kommt häufig das EPD-Format zum Einsatz. Problemstellung: Wie können Sie aus dem Programm heraus eine EPD-Datei exportieren oder importieren ?

EPD-String erzeugen

Um einen EPD-String der aktuellen Position zu erzeugen, geht man wie folgt vor:

- Wechseln Sie in die Stellungseingabe des Programms , z.B. durch Drücken der Taste "S".
- Dort finden Sie u.a. den Schalter "FEN kopieren". Damit kopieren Sie den EPD-String für die aktuelle Brettstellung in die Zwischenablage.
- Verlassen Sie die Stellungseingabe, OHNE den Schalter OK anzuklicken.
- Die Position befindet sich jetzt im FEN, bzw. EPD-Format in der Zwischenablage und kann in andere Anwendung, z.B. in Ihr E-Mail-Programm übernommen werden.

EPD-String einfügen

Ein EPD-String kann natürlich auch im Programm eingefügt werden. Nehmen wir an, Sie erhalten in einer E-Mail einen Texteintrag, der wie folgt aussieht:

2rq1rk1/3bbppp/p3pn2/1p1pN3/2nP1B2/P1NBP2Q/1P3PPP/2R2RK1 w - - 0 1

Dabei handelt es sich um einen EPD-String, den das Programm problemlos versteht und in eine "richtige" Schachstellung umwandelt. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

- Markieren Sie den oben abgebildeten EPD-String in Ihrem Browser und wählen z.B. im Internet Explorer aus dem Menü Bearbeiten den Eintrag Kopieren. Damit befindet sich der EPD-String in der Zwischenablage.
- Drücken Sie Programm die Taste "S", um zur Stellungseingabe des Programms zu gelangen.
- Ein Klick auf den Schalter "Fen einfügen" gefolgt von OK genügt, um den kryptischen Text in eine verständliche Position umzuwandeln.

Die Position sieht im Programm wie folgt aus:

© 2017 ChessBase



Diese Stellung stammt aus der Partie **Frydman – Vidmar, 1934**.
Weiß gewann nach 1.Sxd5! exd5 [1...g6 In der Partie folgte 1...g6 2.Sxe7+ Dxe7 3. Lxc4 Txc4 4.Txc4 bxc4 5.Lg5 aufgegeben] 2.Sxd7 Dxd7 3.Lxh7+ Kh8 4.Lf5+ 1-0

4.14 EPD anwenden

EPD-String erzeugen

Um einen EPD-String der aktuellen Position zu erzeugen, geht man wie folgt vor:

- Wechseln Sie in die Stellungseingabe des Programms , z.B. durch Drücken der Taste "S".
- Dort finden Sie u.a. den Schalter "FEN kopieren". Damit kopieren Sie den EPD-String für die aktuelle Brettstellung in die Zwischenablage.



- Verlassen Sie die Stellungseingabe, OHNE den Schalter OK anzuklicken.

Die Position befindet sich jetzt im FEN, bzw. EPD-Format in der Zwischenablage und kann in eine andere Anwendung, z.B. in Ihr E-Mail-Programm übernommen werden.

Es existiert noch eine weitere Möglichkeit, aus dem Programm heraus einen EPD-String in die Zwischenablage zu übernehmen. Klicken Sie einmal, während das Programm rechnet, mit der rechten Maustaste in das Analysefenster .Im Kontextmenü des Analysefensters finden wir den Eintrag "Auf Zwischenablage kopieren". Wenn Sie jetzt z.B. zu Ihrem E-Mail-Programm wechseln und die Funktion "Einfügen" auswählen, sieht das Ergebnis z.B. wie folgt aus:

Flohr – Thomas

© 2017 ChessBase

3r1rk1/pq3pp1/1p1bpn1p/8/2PN3Q/1P6/PB3PPP/3RR1K1 w - - 0 1Analysis by Fritz :
1.Dxf6-- gxf6
-+ (-2.94) Tiefe: 1/3 00:00:00
-+ (-5.09) Tiefe: 1/3 00:00:00
(Schreiner, Trier 01.04.2001)

Das Programm kopiert nicht nur die aktuelle Position in Form eines EPD-Strings in die Zwischenablage, sondern fügt gleichzeitig wichtige Zusatzinformationen hinzu ! Neben reinen Analyseergebnissen wie verbrauchter Bedenkzeit, Rechentiefe, Hauptvariante weiß der Empfänger sofort, aus welcher Partie die Stellung stammt (Flohr – Thomas) und wer die Stellung eingefügt hat.
Diese Funktion ist ideal dazu geeignet, um bei Diskussionen mit Schachfreunden oder in Schachforen die Bewertungen des Programms zu integrieren.

Siehe auch: EPD-String in Programm übernehmen.

EPD in CBH-Datenbank übernehmen

Im Datenbankfenster des Programms steht die Möglichkeit zur Verfügung, Stellung im EPD-Format in eine CBH-Datenbank einzufügen. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

- Wechseln in das Datenbankfenster des Programms .
- Legen Sie mit STRG-X oder im Menü NEU - Datenbank eine neue Datenbank an.
- Starten Sie im Menü Bearbeiten die Funktion EPD anhängen ....
- Es erscheint ein Dateidialog. Wählen Sie die EPD-Datei mit den zu importierenden Stellungen aus und bestätigen Sie mit OK.

Die Stellungen der EPD-Datei werden in das CBH-Format konvertiert.

4.15 Info zum CBH-Format

Die Vorzüge des CBH-Formates sind signifikant: neben Varianten und Text können Sie diverse Multi-Media-Komponenten darin abspeichern. Farbige Markierungen auf dem Schachbrett, eingebettete Grafiken, Ton, Videos, eingebettete Trainingsfragen in der Notation oder der Support für unterschiedliche Sprachen erweitern die Funktionalität der Schachprogramme und von ChessBase in erheblichem Ausmaß.



© 2017 ChessBase

Ein weiterer Vorzug des neuen Datenformates: Sie können ausführliche Namensbezeichnungen für eine Datenbank vergeben, z.B. "Meine besten Partien".

Im Unterschied zum CBF-Format setzt sich eine Datenbank im neuen CBH-Format aus mehreren Dateien zusammen. Wenn Sie eine Datenbank auf eine Diskette kopieren oder z.B. via Internet versenden wollen, reicht es daher nicht aus, einfach nur die Datei mit der Endung *.CBH zu kopieren. Zum besseren Verständnis betrachten wir uns einmal die einzelnen Dateien, aus denen sich eine Datenbank im CBH-Format zusammensetzt.

Datenstruktur

Im Unterschied zum alten CBF-Format besteht eine Datenbank im CBH-Format aus mehr als 10 unterschiedlichen Dateien. Zum besseren Verständnis der Struktur einer Datenbank betrachten wir uns einmal die Bedeutung der wichtigsten Dateien einer Datenbank:

- CBH= enthält die Kenndaten einer Partie, z.B. Spieler, Turnier, u.s.w.
- CBG= Züge und Varianten
- CBA= Kommentare Wenn die Datei mit der Endung *.cba gelöscht wird, werden alle Kommentare aus den Partien der Datenbank entfernt.
- CBP= Spielerindex
- CBT= Turnierindex
- CBC= Index Kommentatoren
- CBS= Quellindex
- CBB= Suchbeschleuniger
- CBD= Dublettenhashdatei
- CKO/CPO= In diesen beiden Dateien ist der Eröffnungsschlüssel der Datenbank gespeichert.
- CKN/CPN= Themenschlüssel generell
- CK1/CP1= Themenschlüssel Taktik
- CK2/CP2= Themenschlüssel Strategie
- CK3/CP3= Themenschlüssel Endspiel

Sie werden sich vielleicht fragen, ob es wirklich notwendig ist, die Bedeutung jeder einzelnen Datei zu kennen ? Nein, denn wir haben natürlich daran gedacht, das Handling mit einer Datenbank für den Anwender so einfach wie möglich zu gestalten. Sie können Datenbanken kompakt und übersichtlich in einer einzigen Datei einpacken !

© 2017 ChessBase

4.16 Infos Positionsbaum

Das Programm bietet mit dem Positionsbaum ein mächtiges Werkzeug für das Eröffnungstraining. Sie können einen Positionsbaum nicht nur als Eröffnungsbuch benutzen, sondern aufgrund der transparenten Darstellung der Informationen auch vorzüglich für das eigene Eröffnungstraining einsetzen.

Das Prinzip

In einem Positionsbaum sind alle Züge miteinander verknüpft. Die Stärke des Konzeptes liegt darin, dass der Positionsbaum dem Anwender zu jeder Stellung eine konkrete Bewertung der möglichen Fortsetzungen anzeigt. Mit Hilfe des Positionsbaums ist es daher besonders einfach, sich einen Überblick von der Qualität bestimmter Eröffnungstrends und Fortsetzungen zu verschaffen. Ein entscheidendes Kriterium für den praktischen Wert des Positionsbaums ist vor allem die Qualität der Partien, aus denen er generiert wurde. Es dürfte einleuchten, dass bei der Interpretation der Statistiken zu einzelnen Fortsetzungen Skepsis angebracht ist, wenn z.B. Partien aus den letzten D-Jugend-Meisterschaften mit in den Positionsbaum eingeflossen sind.

Das PowerBook

Auf der DVD-Rom Powerbook finden Sie einen Positionsbaum, der auf der Basis von über 1 Millionen Partien basiert . Dieser Positionsbaum basiert auf besonders sorgfältig ausgewählten, qualitativ hochwertigen Partien und repräsentiert den aktuellen Stand der Eröffnungstheorie. Die als Grundlage für den Baum benutzte Partiendatenbank ist übrigens im Lieferumfang enthalten. Sie können sich anhand der Datenbank selbst davon überzeugen, dass nur hochwertige Partien von starken Spielern als Basis für den neuen Positionsbaum benutzt wurden.

Tipp: Das PowerBook benötigt aufgrund der zahlreichen, eingebetteten Informationen um die 1 GB MB Festplattenspeicher. Das ist natürlich nicht gerade wenig , aus diesem Grund gibt es die option, mit dem Baum direkt von der DVD aus zu arbeiten. Im Idealfall sollten Sie den Baum auf die Festplatte kopieren und von dort aus betreiben. Zum einen ist der Zugriff auf den Baum bedeutend schneller und die Lernfunktion von Deep Fritz & Co kann das Buch, bzw. die Ausspielpräferenzen neu setzen.

Information pur !

Natürlich können Sie den Positionsbaum nicht nur zu statistischen Untersuchungen über den Wert bestimmter Eröffnungssysteme einsetzen, sondern den Baum direkt als Eröffnungsbibliothek unter de Programm einsetzen. Wir wollen uns einmal anhand des Powerbooks 2002 anschauen, wie die Informationen und Hinweise des Positionsbaum unter dem Programm zu interpretieren sind.

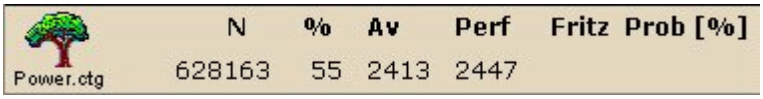
Tipp: Im Unterschied zu den Vorgänger-Versionen ist es nicht notwendig, in einen speziellen Ansichtsmodus zu wechseln, um die statistischen Anzeigen einzusehen. Sie können mit der TAB-Taste zwischen Notation und Baumansicht hin- und herschalten.

Nun wollen wir die Anzeige des Powerbooks einmal genauer unter die Lupe nehmen. Schalten Sie über Kontextmenü den Eintrag Eigenschaften. Sie können jetzt einige Vorgaben einstellen, wie die Informationen auf dem Bildschirm dargestellt wird. Aktivieren Sie unbedingt den Schalter Statistik, um die kleine instruktive Balkengrafik unter dem Positionsbaum einzuschalten.Die kleine, instruktive Balkengrafik unter der Zugliste rundet den Informationsgehalt ideal ab. Auf einen Blick können Sie sich visuell einen Eindruck davon verschaffen, wie es um die Erfolgsaussichten eines bestimmten

© 2017 ChessBase

Zuges oder einer Variante bestellt ist.

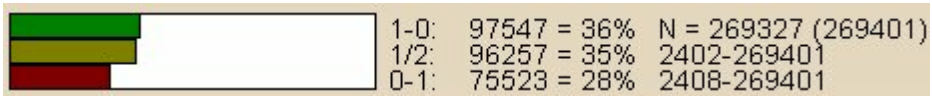
In der Grundstellung aus sieht die Darstellung wie folgt aus:



- N= Die Grundstellung kommt im Positionsbaum 628 163 mal vor. Logisch: der Baum wurde auf der Basis von 628 163 Partien generiert.
- %= Weiß erzielte von der Grundstellung aus insgesamt 55 %. Dieser Wert untermauert die These vom leichten Anzugsvorteil von Weiß in der Grundstellung.
- AV= Die durchschnittliche Elo beträgt 2413 Elopunkte
- Perf= Weiß erzielte eine durchschnittliche Performance von 2447 Elopunkten
- Die Einträge Fritz und Prob beziehen sich auf auf das Ausspielverhalten, wenn der Baum als Eröffnungsbibliothek unter dem Programm eingesetzt wird. Sie werden feststellen dass sich die Anzeige jedes Mal ändert (anpasst) und aktualisiert, wenn Sie eine bestimmte Fortsetzung auswählen.

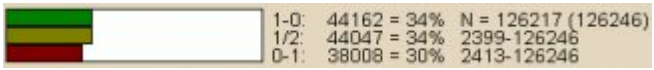
Tipp: Die Navigation im Baumfenster führt man am besten mit den Pfeiltasten durch. Pfeil auf/ab wechselt zwischen den Zügen. Pfeil rechts (oder Mausklick) führt einen Zug aus, Pfeil links nimmt den Zug zurück.

Frage: Warum werden manche Einträge im Positionsbaum mit grauer Schrift dargestellt ? Falls ein Eintrag aufgrund bestimmter Faktoren statistisch wenig aussagekräftig sein könnte, wird mit grauer Schrift konkret darauf hingewiesen. Beispiel:Fällt die Anzahl der Partien im Abschnitt Ergebnis relativ gering aus, könnte dies eine endgültige Beurteilung negativ beeinflussen. ?



Der obere und der untere Balken repräsentieren Gewinn- bzw. Verlustpartien; der mittlere Balken steht für Remispartien. Ist der mittlere Balken im Verhältnis zu den übrigen Balken sehr lang, signalisiert das auf den ersten Blick eine hohe Remisquote. Diese Funktion ist auch sehr gut dazu geeignet, bestimmte Fragen oder Einschätzungen zu einer bestimmten Variante zu überprüfen. Betrachten wir dies einmal anhand eines konkreten Beispiels.

Viele Schachfreunde davon aus, daß die Sizilianische Verteidigung eine besonders kämpferische Eröffnung mit geringer Tendenz zum Remis darstellt. Ein Blick auf den Positionsbaum belehrt uns, dass auf der Basis der in den Positionsbaum importierten Partien diese Einschätzung nicht unbedingt richtig ist.



Immerhin 34% der Partien endeten mit einer friedlichen Punkteteilung! Ansonsten sieht man sofort, daß Weiß in dieser Eröffnung minimal bessere Erfolgsaussichten als der Nachziehende hat und diese Eröffnung beiden Seiten sehr günstige Perspektiven bietet.

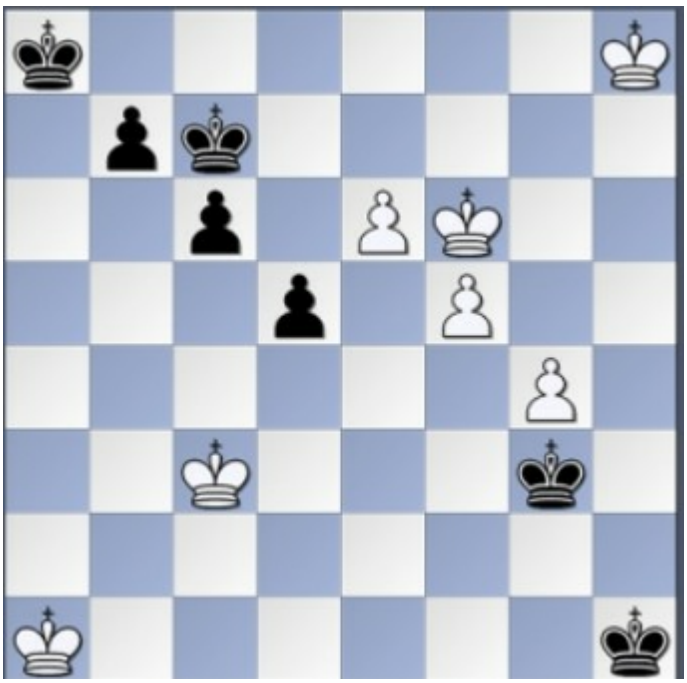
© 2017 ChessBase

4.17 Illegale Stellungen eingeben und drucken

Kommodo und *ChessBase* tolerieren keine illegalen Positionen oder Zugeingaben. Damit ist gewährleistet, dass beim Eingeben von Partien keine von den Regeln abweichenden Zugfolgen oder illegale Positionen in einer Datenbank enthalten sind.

Manchmal kann es für Demonstrationszwecke sinnvoll sein, einmal illegale Stellungen zu erfassen und diese auszudrucken. Das kann man mit dem Programm realisieren.

Im nachstehenden Beispiel sehen Sie eine illegale Position mit mehreren Königen für beide Seiten.



Der Modus " ***Räuberschach***" umgeht die Einschränkung und man kann damit auch Schachpositionen eingeben, die den Standardregeln nicht entsprechen.

Unter *Start - Neue Partie - Räuberschach* startet man den Modus.



Im nächsten Schritt wählt man zur Eingabe der Stellung die Stellungseingabe.

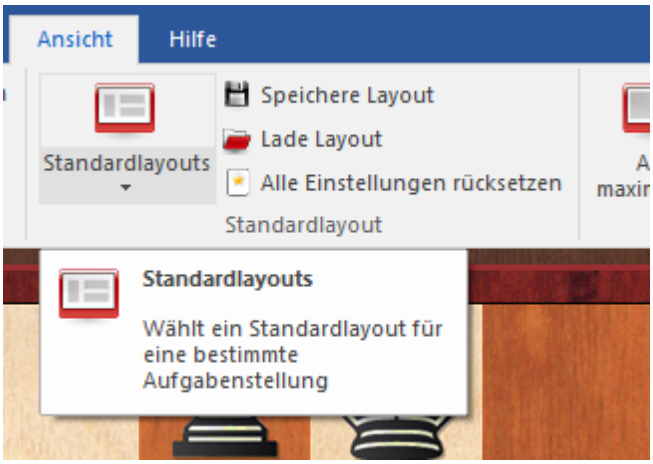
© 2017 ChessBase

Geben Sie jetzt die gewünschte Stellung ein. Damit kann man illegale Stellungen aufbauen und diese ausdrucken.

4.18 Layouts erstellen

Das Programm bietet zahlreiche Optionen, die Benutzeroberfläche nach eigenem Gusto zu gestalten. Sie können sich ihre Arbeitsumgebung mit unterschiedlichen Brettgrafiken und Figurensätzen "einrichten". Unser neuen Programme orientiert sich strikt an den Vorgaben von Microsoft für die Konzeption von Benutzerschnittstellen. Die Technik kennen Sie bereits vom Windows-Explorer oder Outlook. Wenn Sie ein Fenster in der Größe verändern, passen sich die restlichen Fenster automatisch im Bildschirm an.

Der entscheidende Vorteil: überlappende Fenster und ein unaufgeräumter Bildschirm gehören damit endgültig der Vergangenheit an und Sie können sich voll und ganz auf ihre schachliche Arbeit konzentrieren.



Hinweis: Fenster wie Notation, Engine, Chat, Uhr, etc. können frei abgedockt werden. Hinweise finden Sie hier .....

Fenstertechnik 1

Im Menü Fenster können Sie auswählen, welches Fenster mit der entsprechenden Information angezeigt werden soll. In dem Programm gibt es z.B. für die Anzeige der Recheninformationen, die Notation, das Schachbrett, das Eröffnungsbuch u.s.w. jeweils ein eigenes Fenster. Die Fenster lassen sich auf dem Bildschirm verschieben und in der Größe ändern.

Zwischen den einzelnen Fensterflächen finden Sie die Trennleisten.



© 2017 ChessBase

Wenn Sie den Mauscursor auf eine Trennleiste führen, ändert sich der Mauszeiger und das Trennsymbol erscheint. Klicken Sie jetzt auf die Trennleiste und verschieben Sie mit gedrückter Maustaste. Die Vorzüge der automatischen Skalierung und der daraus resultierenden opimalen proportionalen Aufteilung des Bildschirms leuchten auf Anhieb ein.

Tipp: Sie können die Darstellung der Trennleiste benutzerdefiniert unter *Menü - Optionen - Design* einstellen. Stellen Sie unter Trennleistendicke den gewünschten Wert ein.

Fenstertechnik 2

Eine weitere, von vielen Anwendern selten genutzte Option: Sie können die Fenster verschieben und beliebig auf dem Bildschirm positionieren. Um ein Fenster zu verschieben, plazieren Sie den Mauszeiger auf die Trennleiste am oberen Rand eines Fensters. Hinweise zum Verschieben von Fenstern finden Sie hier ....

Mit etwas Übung können Sie den Bildschirm leicht an eigene Vorgaben anpassen.

4.19 Optionale Darstellung der Bedenkzeit

Die Schachuhr des Programms zeigt die verbrauchte Bedenkzeit beider Seiten an. Die linke Uhr stellt die Bedenkzeit für Weiß dar, die rechte zeigt den Zeitverbrauch für Schwarz an.



Das Programm kennt zwei Typen von Schachuhren, Digital und Analog, zwischen denen per Rechtsklick im Uhrenfenster ausgewählt wird. Im Fenster der Schachuhr kann auch das Logo der gerade laufenden Engine gezeigt werden (Rechtsklick aufs Fenster). Besonders informativ ist die Darstellung der Schachuhr mit doppelter digitaler Anzeige. Die Anzeige stellt man am einfachsten mit einem Rechtsklick auf die Schachuhr ein. Der Eintrag "Doppelt Digital" schaltet dann auf diese Information um. Die obere Uhr zeigt jeweils die Gesamtzeit, die untere den Zeitverbrauch pro Zug an.

Optional kann der konkrete Bedenkzeitunterschied beider Spielparteien im Spiel mit Kommodo oder auf Schach.de in der Schachuhr dargestellt werden. Insbesondere bei Blitz oder Bulletpartien auf Schach.de ist diese informative Darstellung der Bedenkzeitunterschiede extrem nützlich.

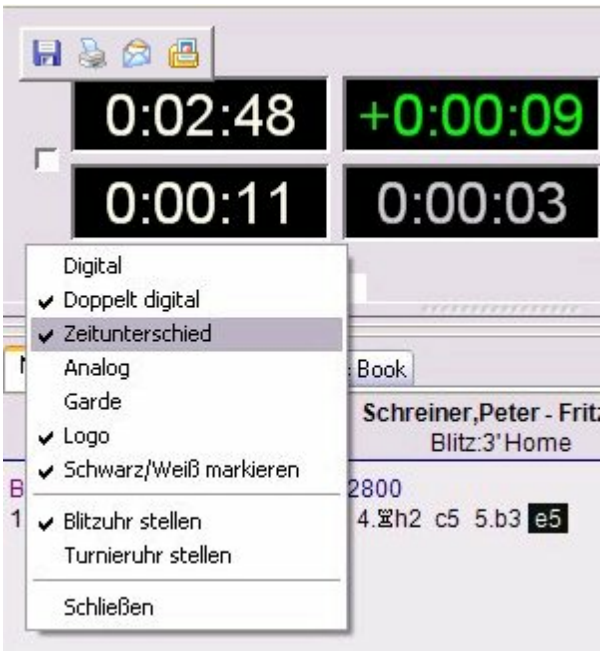
© 2017 ChessBase



Der im Beispiel mit grüner Schrift dargestellte Wert zeigt einen positiven Wert an. In der Abbildung hat Weiß ein konkretes Bedenkzeitplus von 20 Sekunden gegenüber seinem Gegner. Mit roter Farbe wird ein eintsprechend negativer Wert dargestellt.



Diese Darstellung kann man entweder mit einem Rechtsklick auf die Schachuhr direkt über das Kontextmenü der Schachuhr



oder alternativ über den Optionendialog unter *Optionen - Uhr und Notation einstellen*.

© 2017 ChessBase



4.20 Partien kopieren

In der Praxis kann es vorkommen, daß Sie nur bestimmte Partien aus einer Datenbank zu einer anderen Datenbank kopieren möchten. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

- Wechseln Sie zum Datenbankfenster und öffnen Sie die Datenbank.
- Selektieren Sie in der Liste die Partien, die Sie kopieren wollen. Wenn Sie einzelne Listeneinträge markieren wollen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt und klicken die zu kopierenden Partien an.
- Wenn Sie einen zusammenhängenden Block von Partien (z.B. alle Partien eines bestimmten Turnieres) kopieren wollen, markieren Sie den ersten Eintrag in der Partienliste. Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und markieren den letzten Eintrag in der Liste.



Wählen Sie *Start - Kopieren* oder schneller STRG-C. Damit werden die Einträge in die Zwischenablage kopiert.

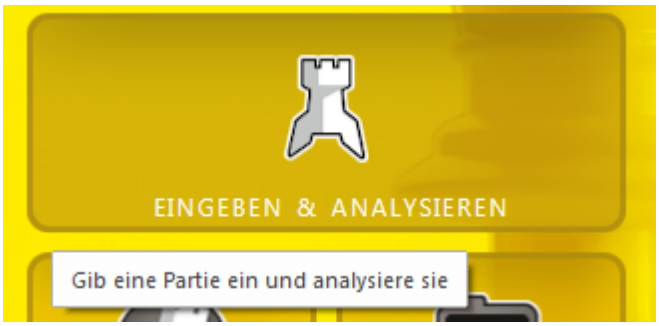
- Öffnen Sie nun die Zieldatenbank für die zu kopierenden Partien und wählen Start - Einfügen. Bestätigen Sie mit OK und die ausgewählten Partien werden in die Datenbank kopiert.

© 2017 ChessBase

4.21 Partien eingeben

Problem: Sie möchten mit Hilfe des Programms Partien erfassen und abspeichern, z.B. ihre eigenen Partien aus der letzten Vereinsmeisterschaft.

Starten Sie Fritz mit "***Eingeben und Analysieren***"



Damit schalten Sie das Programm in den Analysemodus. In diesem Modus rechnet das Programm zwar eifrig an der aktuellen Brettposition im Hintergrund mit, spielt aber keine Züge aus. Sie können jetzt die Zugnotation eingeben und gleichzeitig im Analysefenster erkennen, wie die Engine die aktuelle Stellung bewertet.

Tipp: Wenn keine Engine während der Partieeingabe mitrechnen soll, wählen Sie aus dem Menü Engine die Funktion Engine abschalten.

Hinweis: Beachten Sie die Möglichkeit, dass zur Editierung von Notationen!

4.22 Partien löschen

Sie möchten aus einer Datenbank bestimmte Partien löschen. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

- Wechseln Sie zum Datenbankfenster und öffnen die Datenbank.

In der Partienliste markieren Sie die zu löschenden Partien. **STRG-Klick** markiert einzelne Partien. Blockweise können Sie Einträge in der Liste markieren, ind dem Sie den Cursor zuerst den ersten Eintrag setzen und dann mit gedrückter SHIFT - Taste den letzten Eintrag anklicken. *Rechtsklick - Bearbeiten - Alles markieren* markiert alle Einträge in der Partienliste.Sie erkennen markierte Einträge daran, daß sie alle dunkel unterlegt sind.

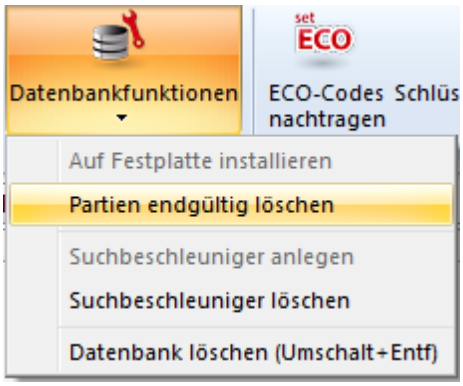


- *Start - Löschen* oder *Rechtsklick - Bearbeiten - Löschen* markiert die Partien in der

© 2017 ChessBase

Datenbank. Sie werden sich jetzt fragen, warum die Einträge inversiv dargestellt sind und immer noch vorhanden sind. Dafür gibt es einen guten grund. Sie haben jetzt die Möglichkeit, eine Löschaktion rückgängig zu machen. Wenn Sie inversiert dargestellte Einträge noch einmal markieren und die Taste Entf drücken, wird die Markierung als gelöschte Partie wieder aufgehoben.

- Wenn Sie jetzt die Partien endgültig löschen wollen, wählen Sie *Datenbank - Datenbankfunktionen - Partien endgültig löschen*.

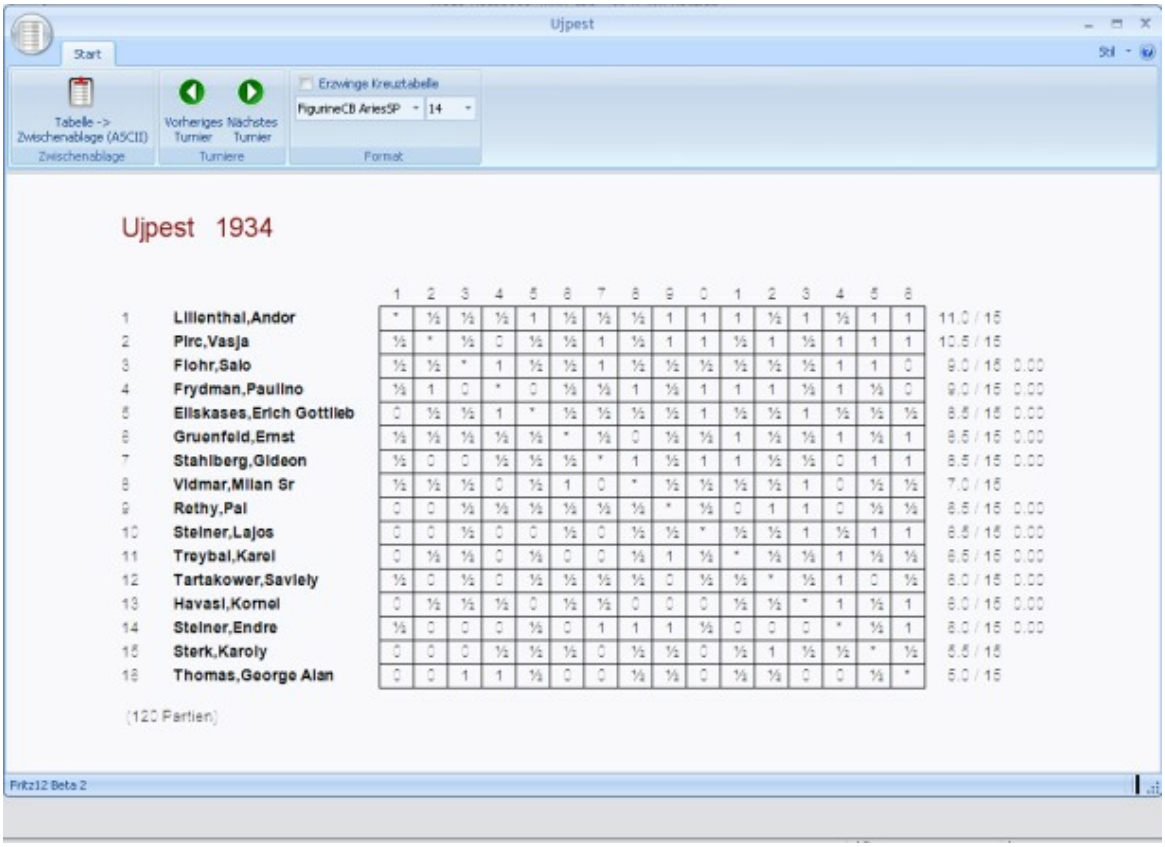


Die Partien werden erst jetzt vollständig aus der Datenbank entfernt.

© 2017 ChessBase

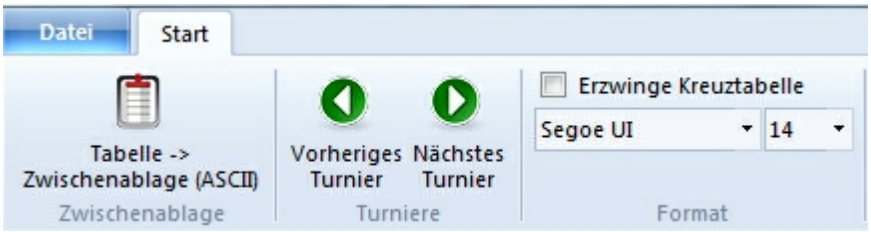
4.23 Turniertabellen

In der mitgelieferten Partiendatenbank sind viele Turniere komplette gespeichert. Im Datenbankfenster können Sie sich Turniertabellen anzeigen lassen.



- Setzen Sie den Cursor auf eine Eintrag in der Partienliste.
- Drücken Sie die Taste "T" oder Extras - Turniertabelle.
- Die Turniertabelle mit den indiduellen Resultaten der Spieler wird angezeigt.

Es stehen folgende Optionen zur Verfügung:



- **Nächstes Turnier**: zeigt die Tabelle des nächsten Turniers an.
- **Vorheriges Turnier** : zeigt die Tabelle des vorigen Turniers an.
- **Erzwinge Kreuztabelle**: erzwingt eine übersichtliche Kreuztabelle

© 2017 ChessBase

- **Tabelle Zwischenablage**: kopiert die Tabelle in die Zwischenablage. Sie können die Tabelle z.B. in Ihre Textverarbeitung übernehmen.

- **Format**: formatiert die Tabelle, bzw. können Sie die Fontgröße ändern.

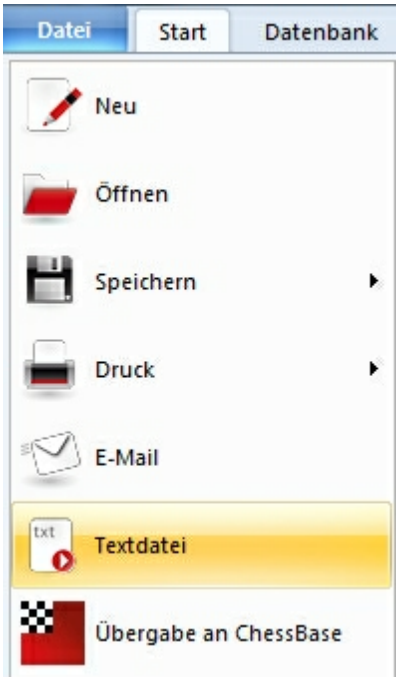
Tipp: Mausklick in ein Feld der Tabelle lädt die entsprechende Partie in das Brettfenster.

4.24 Textdateien generieren

Das Programm bietet neben den Druckfunktionen die Möglichkeit, Textdateien von Partienotationen zu generieren. Dabei werden alle wichtigen Dateiformate, wie z.B. RTF oder HTML unterstützt. Wenn Sie eine Textdatei mit einer oder mehreren Partien anlegen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

- Wechseln Sie zum Datenbankfenster. Wählen Sie in der Liste mit STRG - Klick die Partien aus, deren Notation in die Textdatei übernommen werden sollen.

- Aktivieren Sie jetzt *Menü Datei - Textdatei erzeugen*.



Unter *Einstellungen - Textdatei* wählen Sie das gewünschte Format, z.B. HTML, RTF, PGN oder reiner Text aus.

Je nach Textformat stehen unterschiedliche Optionen zur verfügung.

© 2017 ChessBase



Unter HTML können Sie z.B. festlegen, ob eingebettete Diagramme als einzelne JPG-Grafik oder in mehrere kleine GIF-Grafiken aufgesplittet werden sollen. Falls Sie die Option mit den GIF-Grafiken ausgewählt haben, wird im Ausgabeverzeichnis ein Unterordner GIF erzeugt. Bestätigen Sie mit OK.

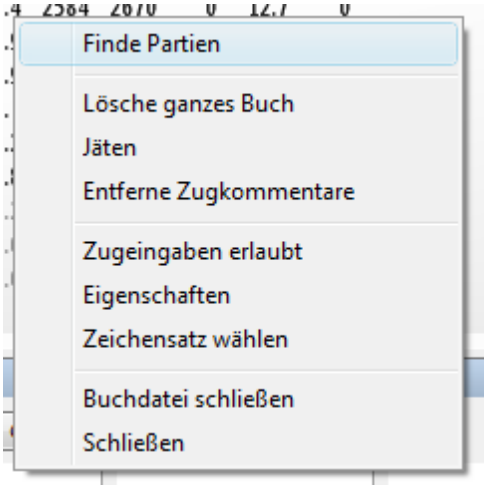
Hinweis: Das RTF-Format kann von jeder Textverarbeitung wie z.B. Microsoft WinWord, Word Perfect u.s.w. gelesen werden. Sie können die vom Program erzeugten RTF- oder HTML-Dokumente mit entsprechender Software wie HTML-Editoren oder einer Textverarbeitung weiterbearbeiten.

4.25 Verknüpfung Buch und Datenbank

Es gibt es weiteres Feature, das für das Eröffnungstraining ungemein hilfreich ist: eine direkte Verknüpfung zwischen dem Positionsbaum und der jeweils aktiven Partiendatenbank ! Diese Option steigert den Trainingseffekt enorm.

Beispiel: Sie blättern in dem Positionsbaum und möchten ab einem gewissen Punkt einfach einmal wissen, wie die Variante in einer praktischen Partie fortgesetzt wurde. Klicken Sie dazu einfach mit der rechten Maustaste in das Fenster mit dem Positionsbaum und wählen jetzt den Eintrag Finde Partien. Stellen Sie sicher, dass die mitgelieferte Datenbank oder die Big/MegaBase geöffnet ist. Das Programm filtert Ihnen aus der Partiensammlung exakt die Partien heraus, in denen die zuletzt im Positionsbaum betrachtete Stellung vorgekommen ist.

© 2017 ChessBase



Sie können dank der Verknüpfung zur Datenbank die typischen Pläne und Strategien von Meisterspielern nachvollziehen.

4.26 Wie speichere ich eine Partie ?

Um eine Partie mit dem Programm zu speichern, gehen Sie wie folgt vor:

- Legen Sie eine neue Datenbank an. Wechsel Sie zum Datenbankfenster und wählen *Menü Datei - Neu - Datenbank*.



Alternativ kommen Sie mit STRG-X schneller zum Ziel. Tragen Sie in der Dialogbox einen Namen für die Datenbank ein.

- Schließen Sie das Datenbankfenster oder wechseln Sie zum Brettfenster und spielen eine Partie.
- Zum Speichern der Partie wählen Sie unter *Menü Datei - Partie speichern* oder STRG-S.

© 2017 ChessBase



- Das Programm will nun wissen, in welcher Datenbank die Partie gespeichert werden soll. Wählen Sie im Dateidialog die zuvor neu angelegte Datenbank aus.

- Geben Sie jetzt die Kenndaten wie z.B. Spielernamen, Turnier, Elozahl u.s.w. zu der laufenden Partie ein und bestätigen die Eingaben mit OK.

Die Partie ist jetzt in der neu angelegten Datenbank gespeichert. Sie können Sie jederzeit mit einem Doppelklick laden.

Tipp: Klicken Sie im Brettfenster mit der rechten Maustaste in die Buttonbar. Aktivieren Sie im Kontextmenü den Eintrag *Aktuelle Partien*. Sie finden in der Liste die zuletzt geöffneten Partien vor und können sie jederzeit wieder laden.

4.27 Partien via E-Mail verschicken

Es gibt mehrere Möglichkeiten, mit Hilfe des Programms Partienotationen für den Versand via E-Mail aufzubereiten. Eine elegante, weitgehend automatisierte Methode steht dann zur Verfügung, wenn die Partien bereits in einer Partiendatenbank gespeichert sind.

Dazu sind die folgenden Schritte notwendig:

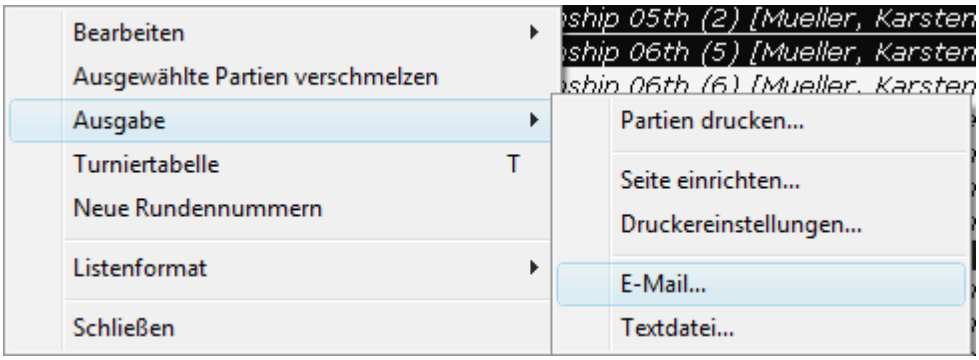
Wechseln Sie zur Listenansicht im Datenbankfenster und markieren Sie den oder die Partieeinträge, die Sie via E-Mail verschicken wollen.



Nachdem die Auswahl mit gedrückter STRG-Taste und Mausklick vorgenommen wurde,

© 2017 ChessBase

aktivieren Sie mit einem Rechtsklick das Kontextmenü *Ausgabe - E-Mail*.



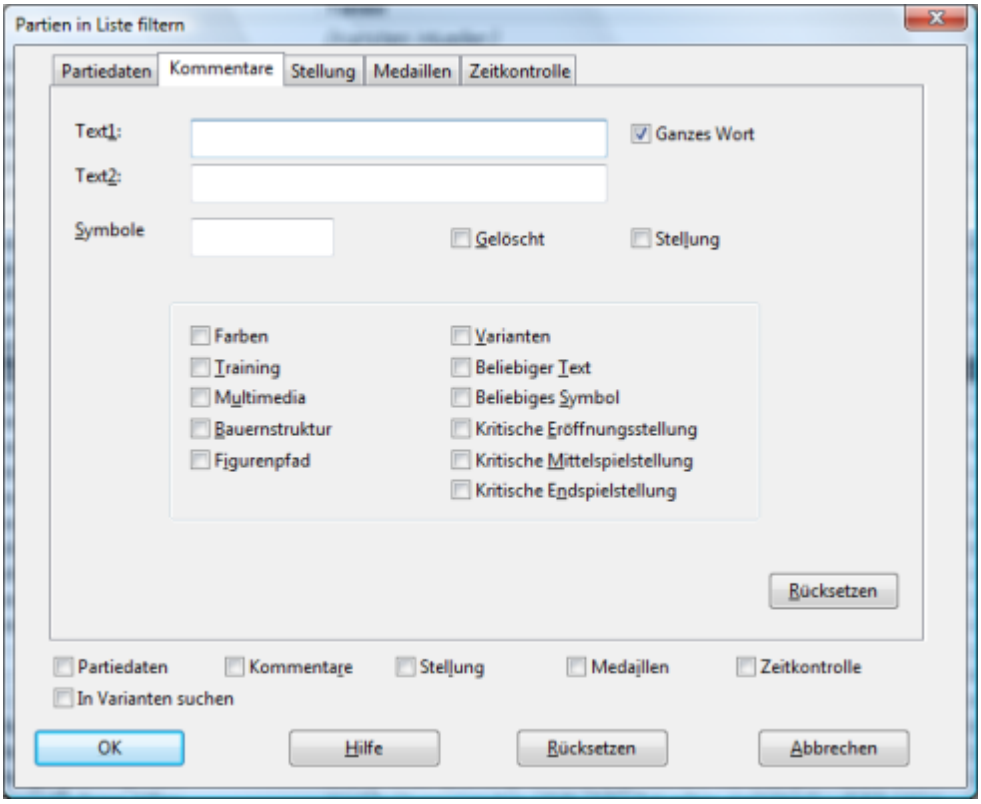
Damit wird automatisch das als Standardmailer erkannte Mailprogramm aufgerufen. Das Programm nimmt dem Anwender dabei alle erforderlichen Arbeitsschritte ab. Die markierten Partien werden in eine komprimierte Datenbank mit der Dateiendung *.CBV gepackt und direkt als Anhang an die Mail angefügt

Sie müssen im Mailprogramm lediglich noch eintragen, welcher Empfänger die Partien erhalten soll.
Der Empfänger der E-Mail kann die gepackte Datenbank umgehend mit dem Programm oder ChessBase im Datenbankfenster öffnen. Am schnellsten geht das im Datenbankfenster über *Öffnen - Datenbank*. Dabei ist darauf zu achten, dass in dem Dialog "Datenbank auswählen" der Dateityp *.CBV für das komprimierte Datenbankformat ausgewählt wird.

4.28 Partien mit Kommentaren suchen

Partiendatenbanken wie z.B. die MegaBase enthalten viele kommentierte Partien. Mit Hilfe der Suchfunktion des Programms 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.

© 2017 ChessBase



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 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".

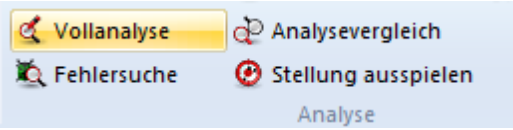
© 2017 ChessBase



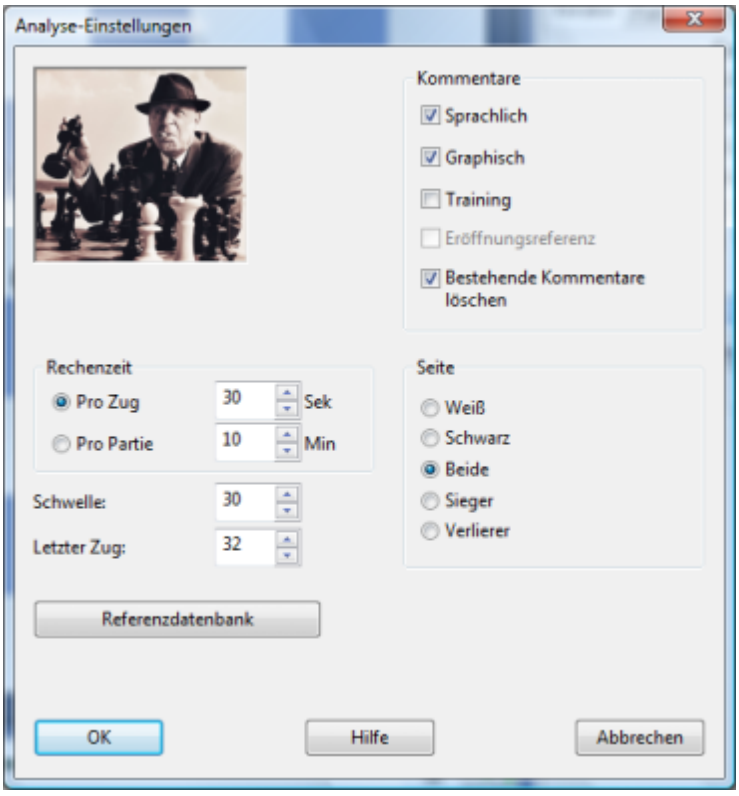
Die Suchfunktion listet jetzt alle Partien auf, die von einem Kommentator mit Hilfe des Symbols als unklar eingestuft wurde. Wenn Sie die Partie mit einem Doppelklick laden, müssen Sie nicht mühsam den entsprechenden Kommentar suchen. Im Brettfenster erscheint die Position unmittelbar vor dem Kommentar,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

4.29 Vollanalyse - Eröffnungsreferenz

Bei der automatisierten Vollanalyse von Partien (***Menü Analyse - Vollanalyse***) gibt es die Option, neben Varianten und Textkommentaren Hinweise zu dem gespielten Eröffnungssystem zu integrieren.



Dazu gibt es den Schalter "Eröffnungsreferenz". Kommodo kann mit Hilfe einer Referenzdatenbank die Eröffnung der Partie klassifizieren. Das Programm integriert aktuelle Vergleichspartien und kennzeichnet die Stelle, an der die untersuchte Partie von der Eröffnungstheorie abweicht.



© 2017 ChessBase

Woran liegt es, wenn der Eintrag grau unterlegt und die Funktion nicht aktiviert werden kann ?

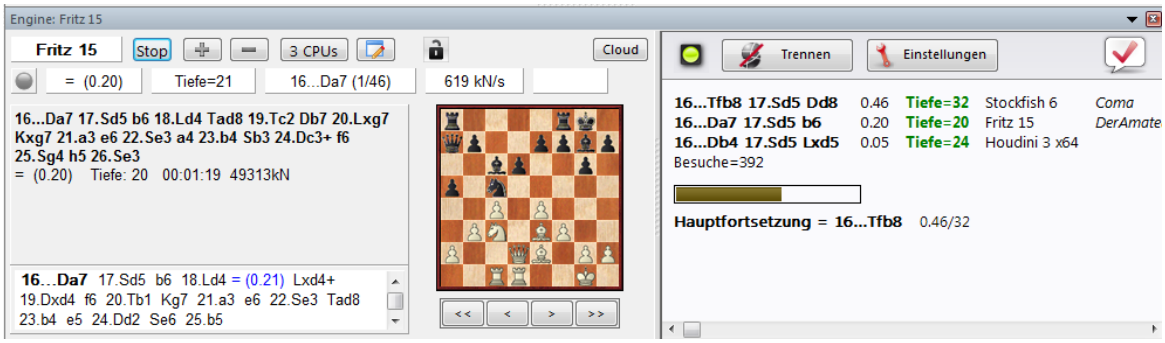


Die Option ist erst dann aktiv, wenn eine Referenzdatenbank ausgewählt wurde. Klicken Sie auf den Schalter "*Referenzdatenbank*" und wählen Sie in dem Dateidialog eine Datenbank aus. Im Lieferumfang des Programms ist eine große Partiedatenbank enthalten, die Sie als Referenzdatenbank einsetzen können.

5 Probleme

5.1 Anzeigeprobleme Enginefenster

In seltenen Fällen kann es unter Windows vorkommen, dass im Enginefenster die Anzeige für Rechentiefe, Stellungsbewertung u.s.w. verschwommen oder unscharf dargestellt wird.



Nicht alle Grafiktreiber können die Aktualisierung dieser Anzeigen korrekt darstellen. Aktualisieren Sie den Grafiktreiber.

Menü Datei - Optionen - Design. Deaktivieren Sie hier die Einstellung " *Notation in hoher Qualität*". Eventuell hilft diese Einstellung bei Darstellungsproblemen.

5.2 Engine Interface

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.

In dem letztgenannten Pfad finden Sie nach der Programminstallation die neue Engine und eine aktuelle Crafty Version. Die älteren Schachengines früherer Programmversionen verbleiben wie bisher in dem Pfad /Programme / ChessBase /

© 2017 ChessBase

Engines.

UCI Engines

UCI Engines können nach wie vor von einem beliebigen Verzeichnis auf einer beliebigen Partition aus im Programm eingebunden werden.

Die Konfigurationdateien mit der Dateiendung***.uci** werden immer im Verzeichnispfad / Dokumente und Einstellungen / Benutzername / Anwendungsdaten / ChessBase / Engines.UCI gespeichert.

5.3 Anzeige TableBases

Problem: Obwohl das Programm Zugriff auf die Informationen der Endspieldatenbanken (TableBases) hat, zeigt das Programm in elementaren Endspielen ganz offensichtlich fehlerhafte Analysen, z.B. Phantommatts, an.

Lösung: achten Sie darauf, daß Sie beim Einsatz keine Spielstufe auswählen, mit der das Programm nur mit *gedrosselter Spielstärke* zu Werke geht.

Bei Spielstufen wie z.B. Freund versucht das Programm wider "besseren Wissen" dem Gegner Chancen einzuräumen und spielt daher absichtlich nicht die optimalsten Züge aus.

5.4 Eröffnungsnamen

Obwohl das Kästchen *„Eröffnung zeigen"* unter Menü ***Datei Optionen - Partie*** aktiviert ist findet sich keine Angabe am unteren Bildschirmrand, wie ich es von früheren Versionen gewohnt bin. Wie kann ich diese informative Anzeige aktivieren?

Lösung: Sehr wahrscheinlich wurde unter dem Menü *Ansicht* der Eintrag *Statuszeile* nicht aktiviert.

Hinweis: Die Eröffnungsbezeichnung wird auch im Stellungserklärer angezeigt.

5.5 Positionen ausspielen

Kann man mit Fritz, Komodo oder Houdini von einer vorgebenen Position aus spielen? Wenn ich das versuche, muss ich den Gegenzug der Schachengine immer manuell forcieren. Wie erreiche ich, dass die Engine selbständig den Gegenzug ausspielt?

Sie können von jeder Position aus gegen das Programm spielen. Dies kann sowohl eine direkt über die Stellungseingabe gesetzte Stellung sein, es funktioniert aber auch mit gespeicherten Positionen, die Sie aus einer Datenbank laden.

Laden Sie eine Partie oder geben Sie eine Stellung ein.

Per Rechtsklick auf die Schachuhr aktivieren Sie die gewünschte Spielstufe.

© 2017 ChessBase

Wenn Sie die Spielstufe definiert haben, ist der Spielmodus aktiviert und das Programm spielt seine Gegenzüge – im Gegensatz zum Analysemodus – selbständig aus.

5.6 Sprachdateien von Platte

Das Programm ist nicht nur ein spielstarkes, sondern auch ein sehr geschwätziges Schachprogramm.

Hinweis: diese Daten sind nicht im Lieferumfang von Kommodo enthalten. Fall Sie eines unserer anderen Schachprogramme besitzen, können Sie die Sprachdateien benutzen, die mit diesen Versionen ausgelifert werden.

Die Sprachdateien mit den von dem Kabarettisten Matthias Deutschmann gesprochenen Kommentaren sind recht umfangreich. Um wertvollen Festplattenspeicher einzusparen, werden die Sprachkommentare in der Standardeinstellung direkt von der Programm – DVD abgerufen.
Wenn Sie eine großzügig dimensionierte Festplatte besitzen, können Sie die Sprachdateien auf die Festplatte kopieren. Diese Lösung hat vor allem den Vorzug, dass Sie nicht jedes Mal die Programm – DVD in das Laufwerk einlegen müssen.

Die Installation der Sprachdateien realisieren Sie mit folgenden Schritten:

Legen Sie auf der Festplatte ein neues Verzeichnis für die Sprachdateien an.

In unserem Beispiel wählen wir den Pfad C:\Kommentar.

- Kopieren Sie jetzt von der Produkt -DVD die beiden Ordner \ECO und \TALK in den neu angelegten Ordner.
- Kopieren Sie nun die beiden Dateien **TALK.CHT** und **ECOSND.CHT** in das neu angelegte Verzeichnis.
- Entfernen Sie den Schreibschutz von den beiden zuvor kopierten Dateien. Am einfachsten können Sie das realisieren, indem Sie beide Dateien mit dem Windows-Explorer markieren und per rechter Maustaste die Option Eigenschaften aktivieren.
- Nun wissen wir, dass sich die Sprachdateien in dem Ordner C:\Kommentar befinden, aber das Programm weiss es noch nicht. Starten Sie im Menü EXTRAS / OPTIONEN den Abschnitt MULTI-MEDIA und klicken auf den Schalter TALK.CHT suchen. Es erscheint eine Dalogmaske mit dem Eintrag Durchsuchen talk.cht. Wenn Sie diesen Schalter betätigen, erscheint die Dateiauswahlbox von Windows, wo Sie mit einem Mausklick das Ziel für die Sprachdateien angeben können.

Tipp: eine wichtige Funktion bei der Ansteuerung der Kommentare nehmen die beiden Dateien TALK.CHT und ECOSND.CHT ein. Beide Dateien müssen sich in der Verzeichnisstruktur eine Ebene über den eigentlichen Sprachdateien befinden. Dies ist die Hauptursache dafür, wenn die Sprachausgabe beim Betrieb von der Festplatte aus nicht funktioniert.

Entfernen Sie unbedingt - wie in der Anleitung beschrieben - den Schreibschutz der beiden Steuerungsdateien.

© 2017 ChessBase

5.7 3D-Darstellung optimieren

Die naturgetreue Darstellung des 3D-Brettes stellt hohe Anforderungen an Ihre Grafikkarte. Nach Möglichkeit sollten Sie eine schnelle 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 . Die passende Version ist im Lieferumfang des Programm enthalten.

Siehe auch Rechenzeit anpassen ....

5.8 Breitbildschirme Probleme

Breitbildschirme kommen vor allem bei Notebooks verstärkt zum Einsatz. Was ist zu tun, wenn die Darstellung von Kommodo oder ChessBase verzerrt dargestellt wird ?

Dazu ist anzumerken, dass sich die Schachprogramme und das Datenbankprogramm jeder Bildschirmauflösung anpassen.

Wenn man nicht die natürliche Auflösung des Monitors, z.B. 1280*1024, d.h. 5/4 oder 1024*768, d.h. 4/3 einstellt, kann das zu einer verzerrten Darstellung führen. Bei den aktuellen Monitoren ist es wichtig, immer die natürliche Auflösung des Monitors zu benutzen, dann wird die Brettgrafik auch quadratisch dargestellt. Als positiver Nebeneffekt wird die Darstellung damit auch schärfer und klarer.

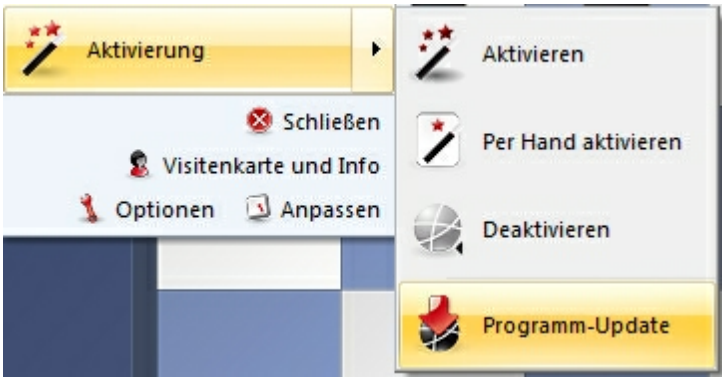
Wenn man unbedingt eine niedrigere Auflösung benutzen möchte, muss man zumindest eine Auflösung wählen, die in allen Richtungen gleich skaliert. Also statt 1280*1024 z. B. 1024*820 oder 960*768, damit das Seitenverhältnis 5/4 beibehalten bleibt.

5.9 Updates

Sie können Ihre Programminstallation einfach auf dem neuesten Stand halten.

Unter *Menü Datei* gibt es unter *Aktivierung* die Funktion ***Programm - Update***. Mit Hilfe dieser Option wird Programm online aktualisiert und auf den aktuellen technischen Stand gebracht.

© 2017 ChessBase



Hinweis: Updates werden nur nach der Aktivierung des Programms angeboten.

5.10 Zeichensatzprobleme

Problem: In der Notation und beim Ausdruck erscheinen die Schachsymbole nicht richtig.

oder

Für das Brett stehen die Holz, bzw. Marmormuster nicht zur Verfügung. Das Brett kann nicht skaliert werden.

Ursache: Die Zeichensätze (TrueType Fonts) sind nicht richtig installiert. Dies kann z. B. passieren, wenn Sie unter Windows bei der Installation keine Administratorrechte hatten.

Lösung: Deinstallieren Sie das Programm über die Systemsteuerung und booten Sie nach der Installation den Computer neu.

5.11 Zuganzeige abschalten

Problem: Das Programm zeigt alle Züge auf dem Schachbrett mit gelben Pfeilen an.

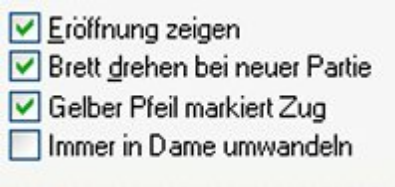


Sie möchten die Anzeige ausschalten, finden aber die entsprechende Option nicht.

Lösung
- Wählen Sie im *Menü Datei* den Eintrag Optionen. In der Dialogbox finden Sie mehrere Einträge, u.a. den Abschnitt Partie.

© 2017 ChessBase

- In der Dialogbox existiert der Schalter "Gelber Pfeil markiert Fritz-Zug". Falls die Programm ihre Züge mit einem gelben Pfeil anzeigen, ist die Option mit einem Häkchen aktiviert.



- Entfernen Sie das Häkchen mit einem Mausklick und bestätigen mit OK.
- Jetzt ist die Zuganzeige mit dem gelben Pfeil deaktiviert

5.12 Hardwareprobleme

Schachprogramme sind extrem rechenintensive Anwendungen und stellen hohe Anforderungen an Prozessor und Arbeitsspeicher. Die Folge sind erhöhter Energiebedarf und entsprechend höhere Temperaturen dieser Systemkomponenten. Wenn Ihr Schachprogramm nach einiger Rechenzeit, z.B. in der Daueranalyse des Schachprogramms, abstürzt oder einfach nicht mehr rechnet, liegt dies häufig daran, dass die Kühlung des Systems nicht mehr einwandfrei funktioniert und die Spezifikationen überschritten wurden. Von diesem Problem sind vor allem Rechner mit einem AMD-Prozessor betroffen.

Die bei Rechnern ohnehin schwierige Kühlung der Prozessoren wird zusätzlich durch einen verschärften Wettbewerb der Hersteller um die höchsten Taktraten verschärft. Häufig laufen die Prozessoren am oberen Limit. Bei ungünstigen Rahmenbedingungen, wie z.B. erhöhten Aussentemperaturen im Sommer, können die Komponenten dann endgültig überhitzen.

Folge: Der Rechner stürzt entweder ab oder kann im ungünstigsten Fall sogar beschädigt werden.
Beonders vorsichtig sollten Besitzer eines Rechners mit einem Athlon-Prozessor von AMD sein. Diese Chips besitzen keine Schutzschaltung, die den Rechner automatisch bei drohender Überhitzung herunterfährt. In Pkto. Wärmeentwicklung und Stabilität bieten die Pentium-Prozessoren von Intel Vorzüge. Generell sollte aber auch hier darauf geachtet werden, dass Prozessor und Grafikkarten mit der vorgesehenen Taktfrequenz betrieben werden.

Sollten Kommodo & Co auf Ihrem Rechner regelmässig im Spielbetrieb "Aussetzer" haben oder gar abstürzen, liegt dies häufig an einer mangelnden Kühlung der angesprochenen Systemkomponenten. Betroffen sind nach unseren Erfahrungen aus dem Support vor allem Rechner mit AMD-Prozessoren und hochgetaktete Notebooks mit unzureichender Lüftung.

Als betroffener Anwender können Sie folgende Lösungsansätze versuchen:

Achten Sie auf eine ausreichende Kühlung des Systems. Optimal sind Rechner, die mit einer Wasserkühlung ausgestattet sind. Damit kann der Rechner auch bei sehr warmer Aussenumgebung volle Höchstleistung bringen, ohne dass die zulässige Temperatur überschritten wird. Der Umbau ist nicht unkritisch und sollte nur von Spezialisten vorgenommen werden.

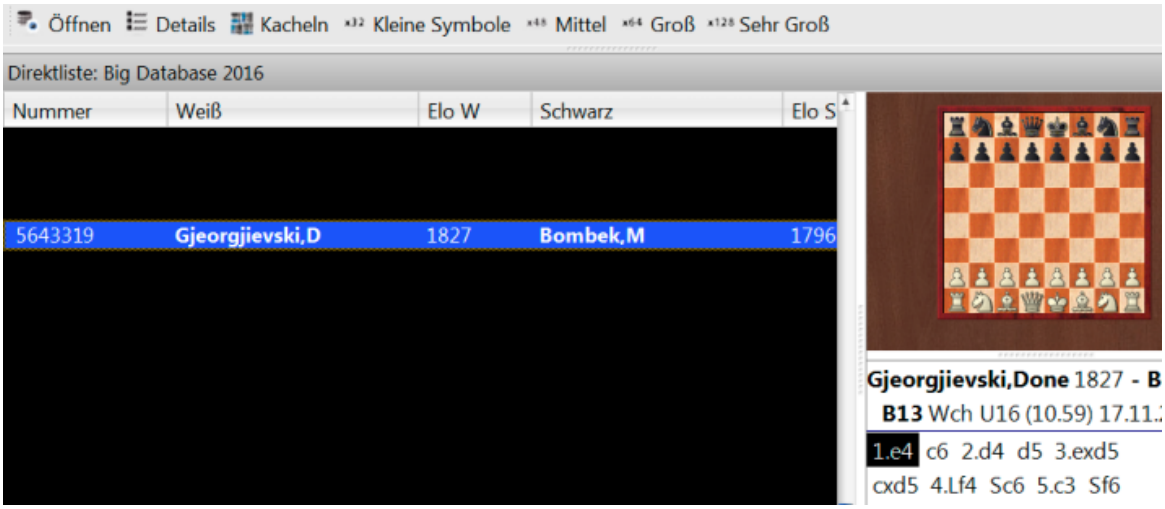
© 2017 ChessBase

Zu Testzwecken kann man den Prozessor im BIOS heruntertakten und nach Absprache mit dem Händler die Core-Spannung heruntersetzen. Mit dieser Methode kann man in der Regel eventuelle Temperaturprobleme, die vom Prozessor verursacht werden, eingrenzen bezw. lokalisieren.

Unter Umständen können Abstürze auch von defekten Speichermodulen herrühren. Hier kann man eventuelle Probleme eingrenzen, indem man die Hälfte des Speichers ausbaut und die unterschiedlichen Module einzeln auszuprobiert.

5.13 Problem mit Listendarstellung

Was können Sie tun wenn die Partielisten in unseren Programmen nicht leserlich angezeigt werden?



Das Beispiel zeigt eine unleserliche Darstellung. Dieses Problem tritt häufig dann auf, wenn der Anwender die "visuellen Designs" unter Windows ausgewählt hat. Speziell Windows 10 kommt mit verbesserten visuellen Effekten beim Starten und Schliessen von Fenstern. Sollte das Anzeigeproblem auf ihrem Rechner auftreten, deaktivieren Sie diese Option.

PC Einstellungen öffnen -> Erleichterte Bedienung öffnen -> Weitere Optionen

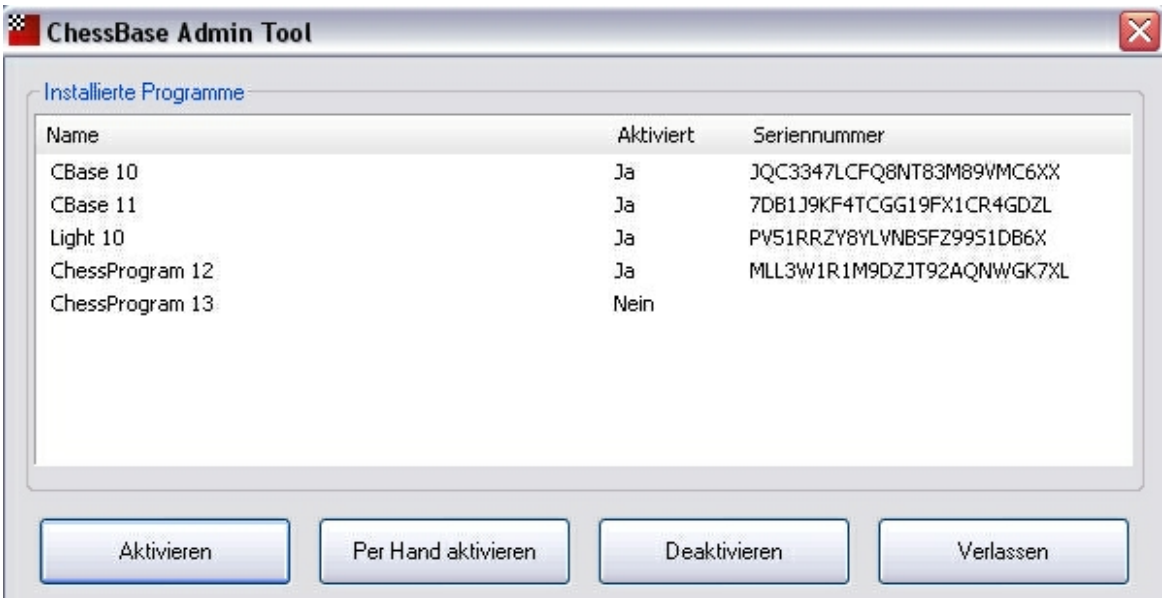
Jetzt können Sie ganz einfach die Animationen in Windows wiedergeben auf AUS stellen.

5.14 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.

© 2017 ChessBase



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

Aktivieren startet den Dialog für die Aktivierung eines Programms.

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

Deaktivieren deaktiviert die ausgewählte Programmversion.

Siehe Programm Aktivierung

5.15 ChessBase Software mit einem MAC nutzen

Wir haben keine für den MAC angepasste Programmversion. Sie können die Software nur auf Umwegen mit Ihrem MAC Rechner benutzen. Die komplette Portierung der Software wäre sehr aufwendig und deshalb ist nicht davon auszugehen, dass in naher Zukunft MAC Versionen veröffentlicht werden.

Es gibt aber zwei Alternativen für Mac-Freunde, die es erlauben, Windows und Mac auf ein und demselben System zu benutzen.

1. "***Boot Camp***", wird von Apple kostenlos angeboten. Es ermöglicht die Installation eines normalen Windows (das allerdings muss gekauft werden)auf den neuen Intel-Macs. Das ergibt einen Rechner mit zwei Betriebssystemen. Startet man Windows, hat man einen normalen Windows-Rechner. Mehr Infos hierzu finden Sie unter dem Stichwort "BootCamp" im Internet.

2. Eine weitere Alternative ist "***Parallels Desktop***". Mit Hilfe dieser Software lässt sich auf Ihrem Rechner von einem Mac-Programm zu einem Windows-Programm wechseln, ohne dass ein Neustart des Rechner nötig ist.

© 2017 ChessBase

Wir haben zwar selbst keine entsprechenden Tests vorgenommen, aber es spricht nichts dagegen, dass alle ChessBase-Programme funktionieren wenn Windows läuft.

Die Nutzung unserer Web Apps ist unabhängig vom benutzten Betriebssystem. Hier wird lediglich ein aktueller Browser mit Internetzugang benötigt.

5.16 Videos werden nicht abgespielt

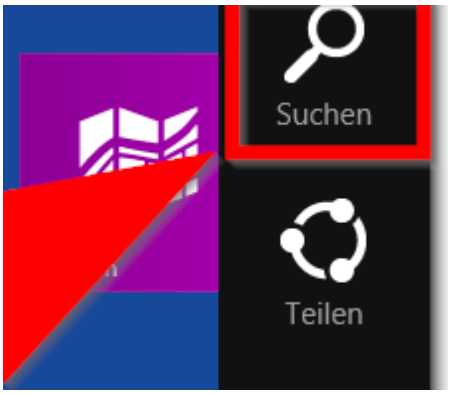
Beim Abspielen von Chess Media Inhalten wird das Videofenster angezeigt, das entsprechende Video ist aber nicht abspielbar?

Dieses Problem kann daraus resultieren, weil Funktionen des Windows Media Players abgeschaltet wurden. Die Abspielfunktion unseres Chess Media Formates setzt auf dem Windows Media Player auf. Dies bedeutet, es werden Komponenten des Mediaplayers zum Abspielen der Videos benötigt.

Der Anwender kann den Windows Media Player nicht deinstallieren, weil er Teil des Windows Betriebssystem ist. Es gibt jedoch Gründe, andere Programme zu nutzen, um Musik zu hören. Die Komponenten des Players sind aber vorhanden.

Man kann den Windows Media Player aktivieren/deaktivieren:

Öffnen Sie rechts die Charm Bar (Charm-Leiste) und klicken Sie auf Suchen (Lupe-Zeichen)



Durchsuchen Sie die Einstellungen nach dem Begriff Features und klicken Sie auf das Suchergebnis "Windows-Features aktivieren oder deaktivieren".

Öffnen Sie dort die Kategorie "Medienfeatures" und setzen Sie das Häkchen bei Windows Media Player. OK bestätigt die Eingabe.

© 2017 ChessBase

5.17 DGT Brett Positionen eingeben

Kann man mit dem DGT Brett von einer eingegebenen Stellung/Position mit dem Brett weiterspielen?

Dies geht, wenn man bei der Positionseingabe die Könige auf dem elektronischen Schachbrett zuletzt aufstellt.

Wichtig: Für die Farbzuteilung muß der König mit der Seite am Zug zuletzt augfgebaut werden!

Sie können von einer eingegebenen Position aus weiterspielen, wenn Sie bei der Positionseingabe die Könige auf dem elektronischen Schachbrett zuletzt aufstellen. Für die Farbzuteilung muß der König mit der Seite am Zug zuletzt aufgebaut werden!

Sollten Probleme damit auftreten, gehen Sie bitte wie folgt vor.

- Stellung ist ohne Könige aufgebauen.
- Das DGT-Brett über USB-Kabel angeschliessen.
- Bei Chessbase das Häkchen bei Brett>>>>DGT-Brett" setzen.
- Das "DGT-Rabbit-Plugin" wird gestartet.
- Die aufgebaute Stellung erscheint im Rabbit-Plugin und in Chessbase.
- Die Könige werden nacheinander aufgestellt und erscheinen in Chessbase

Sollte dann das Spielen/Analysieren nicht möglich sein, liegt die Ursache wahrscheinlich an einer Einstellung des Rabbit Plugin.
Im "Rabbit-Plugin" muß ein Häkchen unter "Extras">>>"Use Start/Stop setup" gesetzt werden. Diese Einstellung wird manchmal entfernt. Setzen Sie das Häkchen und der Treiber funktioniert.

Die aufgebaute Stellung erscheint dann im Rabbit-Plugin, in Chessbase die Grundstellung.

Die Könige werden nacheinander aufgestellt und in Chessbase erscheint die aufgebaute Stellung. Jetzt ist die Stellung spielbar.

6 Glossar

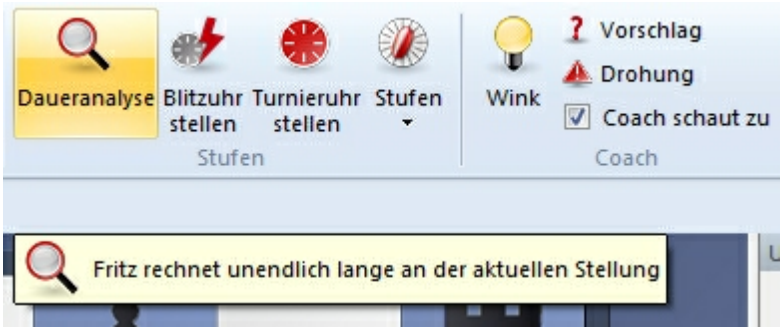
6.1 Alpha-Beta

Damit beschreibt man ein Verfahren, das zu einer drastischen Steigerung der Rechentiefe führt. Bei der Vorausberechnung eines Zuges werden grössere Teile des Suchbaums "abgeschnitten". Bestimmte Zugfolgen werden also einfach ignoriert, ohne dass das Ergebnis im Idealfall davon berührt wird. Das Prinzip dieser Technik beruht darauf, dass ein Zug nicht vollständig überprüft werden muss, wenn bereits ein besserer Zug bekannt ist.

Wenn das Programm erkennt, dass der momentan analysierte Zug schlechter als die bisher am günstigsten bewertete Alternative ist, muss er nicht weiter überprüft werden. Der Alpha-Beta-Algorithmus hat zu einer bedeutenden Steigerung der Spielstärke von Schachprogrammen beigetragen.

© 2017 ChessBase

6.2 Analysemodus

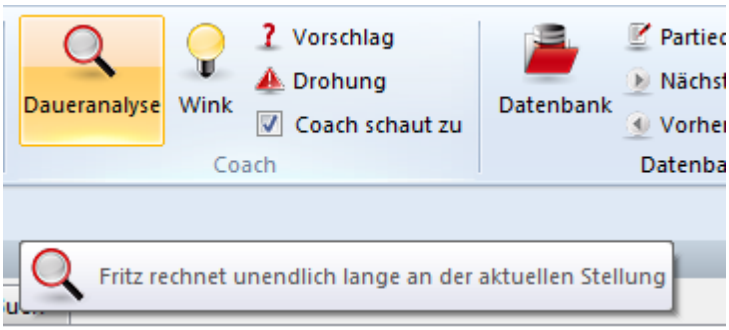


In diesem Modus bewertet das Schachprogramm die aktuelle Brettposition, ohne einen Zug auszuspielen. Diese Option ist besonders beim Eingeben oder Nachspielen von Partien sehr nützlich.

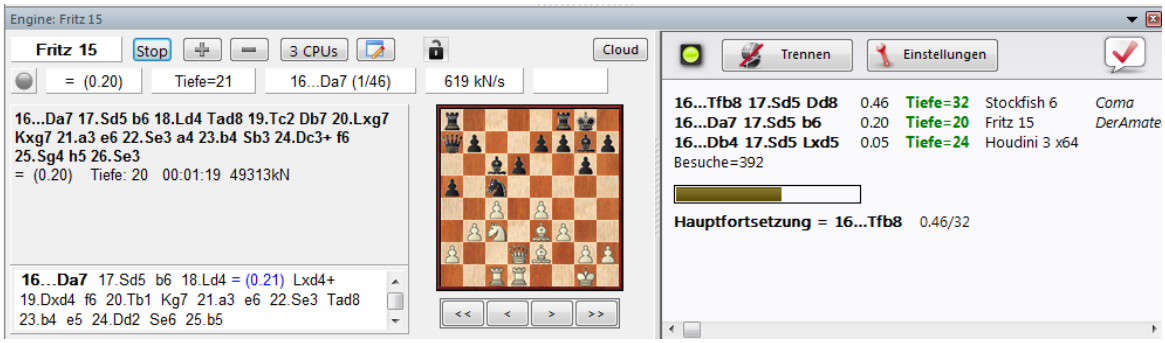
6.3 Analysestufe

Jedes gute Schachprogramm bietet eine Analysestufe. Das Programm berechnet und bewertet so lange eine bestimmte Stellung, bis der Anwender den Rechenvorgang unterbricht.

Hinweis: Das Programm startet immer im Analysemodus. Wählen Sie zuerst eine Spielstufe unter "*Stufen*" aus, dann können Sie gegen das Schachprogramm spielen.



Unter der Oberfläche starten Sie die Analysestufe mit **ALT-F2**.



© 2017 ChessBase

Mit **ALT-F2** unterbrechen Sie den Rechenvorgang.

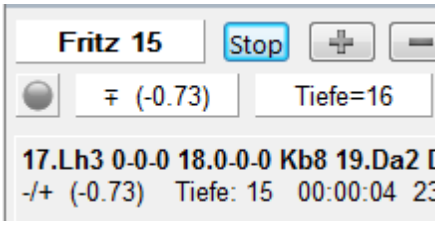
6.4 Algorithmus

Ein *Algorithmus* ist per Definition eine exakte Anweisung zur Lösung eines bestimmten Problems in einer endlichen Anzahl von Schritten.

Dieser Begriff wird in der Programmierung häufig angewandt.

6.5 Bauerneinheiten

Eine Bauerneinheit dient einem Schachprogramm als Masseinheit zur Einschätzung und Bewertung einer Stellung.



Es existiert eine Faustregel, wonach der Tauschwert von Figuren in Bauerneinheiten festlegt wird:

- Dame = 9 Bauerneinheiten
- Turm = 5 Bauerneinheiten
- Läufer = 3 Bauerneinheiten
- Springer = 3 Bauerneinheiten
- Bauer = 1 Bauerneinheit

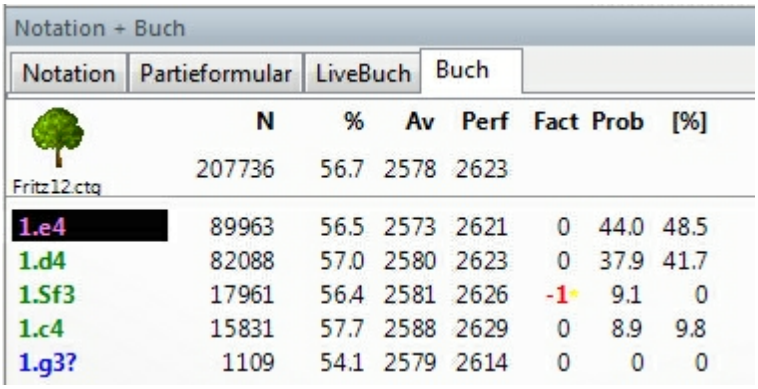
Dieses System dient nur als grobe Grundorientierung. Positionelle Kriterien fliessen ebenfalls in die Bewertung eines Schachprogramms mit ein und werden je nach Situation in Form von Bruchteilen einer Bauerneinheit oder deutlich höher angegeben.

Siehe Enginefenster ....

6.6 Baum

Unter einem Baum versteht man im Computerschach die Darstellung von Eröffnungsvarianten, wobei zu jeder Stellung alle weiterführenden Züge inkl. zahlreicher Statistiken angegeben werden.

© 2017 ChessBase

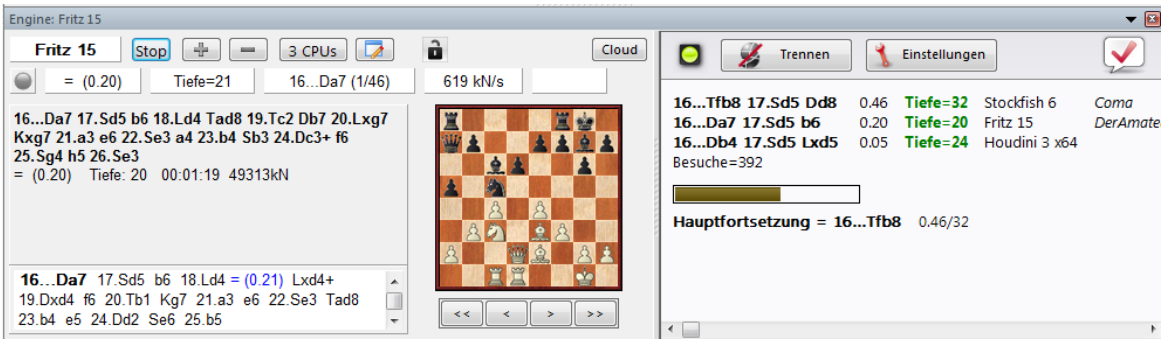


Der Vorzug dieser transparenten Darstellung liegt darin, dass man auf Anhieb sich eine Vorstellung von den Erfolgsaussichten bestimmter Züge machen kann.

Das Programm bietet zusätzlich via Internet Zugriff auf eine grosse Eröffnungsdatenbank.

6.7 Bewertungsfunktion

Die Bewertungsfunktion stellt einen der wichtigsten Bausteine eines Schachprogramms dar. Anhand der Bewertungsfunktion werden die aus der Suche resultierenden Endstellungen einer Überprüfung unterzogen. Das wichtigste Kriterium ist fast immer die Materialkonstellation auf dem Brett.

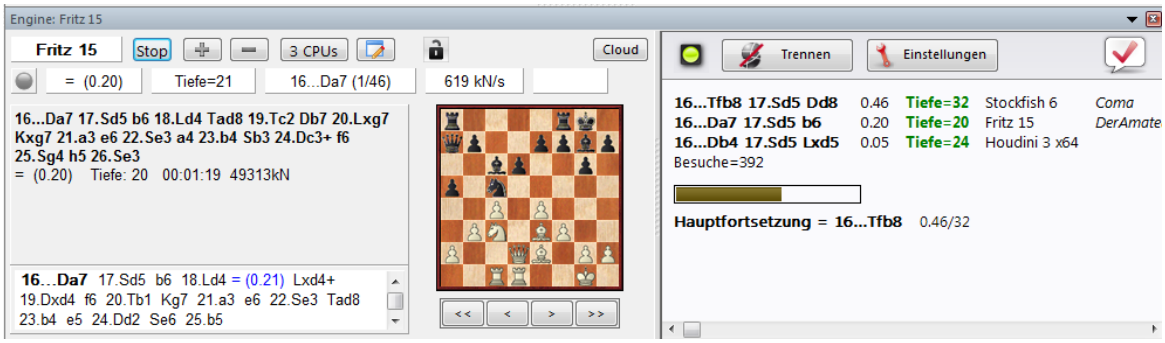


Weitere positionelle Kriterien wie z.B. offene Linien, Mobilität, Bauernstruktur, Zentralisierung, u.s.w. fließen ebenfalls in die Bewertung mit ein.

© 2017 ChessBase

6.8 Buch

Eröffnungsbücher für Schachprogramme werden häufig lapidar als "Buch" bezeichnet.



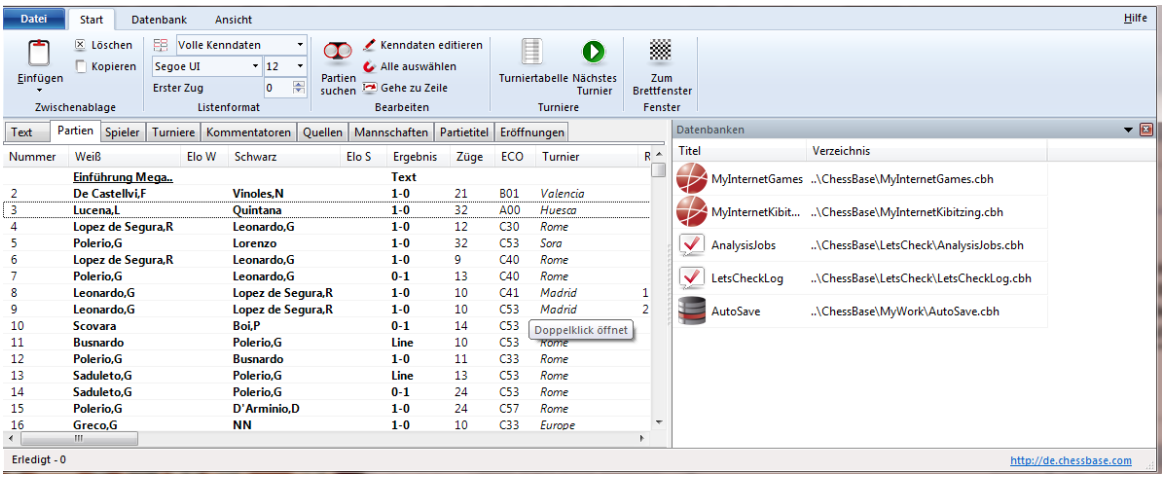
Diese Bezeichnung kennzeichnet also eine Datei, aus der das Schachprogramm seine Eröffnungsinformationen bezieht und diese während der Partie anwendet. Schachprogramme wie Fritz, Kommodo oder Rybka berücksichtigen die eingebetteten statistischen Informationen und sind darüber hinaus lernfähig.

Aktuelle Theorie und leistungstarke Analysen bietet das Livebuch, das die Analysen aus Let`s Check enthält und als Eröffnungsbuch eingesetzt werden kann!

6.9 Datenbank

Eine der wichtigsten PC-Anwendungen ist für den aktiven Schachspieler eine Schachdatenbank.

Mit einer Schachdatenbank ist es möglich, Partien und Positionen inkl. Varianten, Text und Grafiken in Sammlungen zu speichern und zu verwalten. Aktuelle Partiesammlungen wie z.B. die MegaBase beinhalten über 4 Millionen Schachpartien aus den historischen Anfängen des Schachs bis zur jüngsten Turnierpraxis.



Mit Hilfe einer Schachdatenbank ist eine gezielte Auswertung dieser riesigen Datenbestände, z.B. bei der Vorbereitung auf bestimmte Gegner, problemlos möglich. Dank der ausgeklügelten Suchfunktionen ist die Zusammenstellung von

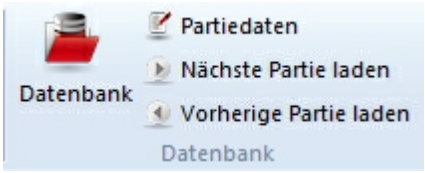
© 2017 ChessBase

Trainingsunterlagen für Eröffnung, Mittelspiel oder Endspiel überhaupt kein Problem. Ein führende Position hat ChessBase, das von fast allen Spitzenspielern genutzt wird.

6.10 Das Datenbankfenster

Im Programm wird zwischen der *Brettansicht* und dem *Datenbankfenster* unterschieden.

Im Datenbankfenster, das Sie aus dem Brettfenster heraus mit einem Klick auf das nachstehend abgebildete Icon aufrufen, können Sie z.B. Partien speichern, Datenbanken kopieren, u.s.w.



6.11 Datenformate

Ein sinnvolles Arbeiten mit mehreren Schachprogrammen und einer Schachdatenbank ist nur dann möglich, wenn die Möglichkeit besteht, mehrere Schachnotationen oder Positionen kompakt in einer einzigen Datei abzuspeichern. Ein gravierendes Problem in den Anfängen des Computerschachs bestand darin, dass jedes Schachprogramm mit einem hauseigenen Datenformat daherkam, das zu anderen Programmen so gut wie nie kompatibel war. Es fehlte einfach ein Standard zur Speicherung von Partien und Positionen. Mittlerweile hat sich die Situation grundlegend geändert und es haben sich einige Standards etabliert, mit denen man seine Daten effizient verwalten und mit anderen Programmen oder Anwendern austauschen kann.

Informationen zum Chess Media Format .....

Mit den folgenden Datenformaten werden Sie als Anwender von Schachsoftware besonders häufig konfrontiert:

- **CBH-Format** Eine Weiterentwicklung des zuvor besprochenen CBF-Formates stellt das mit der Markteinführung von ChessBase 6.0 eingeführte CBH-Format dar. Im Zeitalter von Multi-Media zeigten sich die Grenzen des CBF-Formates auf, da es keine Einbindung von Grafiken, Videos, Ton u.s.w. ermöglichte. Gegenüber dem CBF-Format weist das CBH-Format signifikante Vorzüge auf: neben Varianten und Text können diverse Multi-Media-Komponenten eingefügt und gespeichert werden. Farbige Markierungen auf dem Schachbrett, Grafiken, Ton, Videos, Trainingsfragen in der Notation oder der Support für unterschiedliche Sprachen erweitern die Funktionalität von ChessBase und der hauseigenen Schachprogramme in erheblichem Ausmass.

- **PGN-Format** Das PGN-Format hat sich als Standard zur Speicherung von

© 2017 ChessBase

Schachpartien insbesondere im Internet durchgesetzt. Der Grund: im Unterschied zu spezialisierten, komplexen Dateiformaten basiert PGN auf reinem Ascii-Text. Da die Daten im reinen Textformat gespeichert werden, kann man die Notationen mit jeder beliebigen Textverarbeitung weiterverarbeiten. Innerhalb des PGN-Formates werden neben den Notationen auch Informationen wie die Spielernamen, Jahr, Ergebnis, Eröffnungscode, Kommentare und Varianten eingefügt. In einer PGN-Datei können mehrere Partien, aber auch reine Schachpositionen gespeichert sein. Nachteil: bei grossen Partiensammlungen benötigt das PGN-Format deutlich mehr Festplattenspeicher als die spezialisierten Dateiformate.

- **EPD-Format** Ebenfalls auf reinem Ascii-Text basiert das EPD-Format, das ausschliesslich zur Speicherung von Schachpositionen benutzt wird. Eine EPD-Datei kann mehrere Positionen enthalten. Genau wie das PGN-Format ist EPD ein besonders beliebtes Format im Internet. Grund: die Struktur der internen Datenformate von kommerzieller Schachsoftware sind in der Regel nicht dokumentiert oder frei verfügbar. Aus diesem Grund wurden Datenformate entwickelt, die auf einem reinem Ascii-Text basieren und deren Dokumentaton für jedermann zugänglich ist.

- **CBF-Format** Das CBF-Format stammt von ChessBase 3/4 und wird mittlerweile von etlichen kommerziellen Schachprogrammen genutzt. In CBF-Dateien können neben der reinen Partienotation auch Varianten nebst Untervarianten und Textkommentare enthalten sein. Beim Nachspielen einer Partie werden die Texte und Varianten in der Notation angezeigt. In einer CBF-Datei können sowohl Partien oder nur Stellungsfragmente, also Positionen, gespeichert sein. Neben der reinen Notation wird zu jeder Partie noch eine Vielzahl weiterer wichtiger Informationen gespeichert. Neben den Partiezügen können Sie die Spielernamen, Jahr, Resultat, Eröffnungscode, Kommentare und Varianten in einer CBF-Datenbank speichern. Ein grosser Vorzug des CBF-Formates besteht darin, daß die Daten sehr komprimiert gespeichert sind und deutlich weniger Plattenkapazität beansprucht wird. Ein weiteres Plus: eine CBF-Datenbank besteht immer nur aus zwei Dateien. Damit ist das Handling mit CBF-Datenbanken sehr transparent und für den Anwender übersichtlich.

6.12 DLL

Viele Dateien unter Windows haben die Endung ***.DLL**.

Generell sind mit dieser Dateiendung Systembibliotheken gekennzeichnet, auf die bestimmte Programme immer wieder zugreifen. Je nach Windows-Version sind die gleichnamigen Dateien “sanft” modifiziert, was manchmal zu Problemen führen kann.

Geben Sie bei Problemen mit einer Software immer die Versionsnummer und das Erstellungsdatum an.

© 2017 ChessBase

6.13 ECO-Klassifikation

Die ***ECO-Schlüssel*** repräsentieren ein System zur Klassifizierung von Schacheröffnungen. Der Name leitet sich von der Enzyklopädie der Schacheröffnungen (engl. Encyclopedia of Chess Openings) ab. Das ECO-System ist ein international anerkannter Standard zur Eröffnungsklassifikation.



Jeder Schlüssel besteht aus einem Buchstaben **A bis E** und einer zweistelligen Zahl von 00 bis 99. Insgesamt gibt es also 500 Schlüssel von A00 bis E99.

Die ECO-Schlüssel sind eine wichtige Hilfe, um Partien mit bestimmten Eröffnungen aus einer Partiendatenbank herauszufiltern. Sie haben gegenüber sprachlichen Eröffnungsbezeichnungen ausserdem den Vorteil, daß sie wesentlich präziser definiert und international verständlich sind. Das Programm zeigt den ECO-Schlüssel einer Partie in der Statuszeile am unteren Rand des Bildschirms an und kann die Kennung mit der Partie speichern.

6.14 Endspieldatenbank

Endspieldatenbanken enthalten vollständig ausanalysierte Endspiele. Beim Zugriff auf die Datenbanken muss ein Schachprogramm die besten Züge nicht berechnen, sondern kann die Informationen direkt aus einer Datenbank abrufen. Zur Zeit sind in den Endspieldatenbanken Drei-, Vier - und Fünf- Sechsteiner mit sämtlichen theoretisch möglichen Stellungen erfasst, bzw. gespeichert.

Ein Schachprogramm mit einer Schnittstelle zu den Endspieldatenbanken behandelt ein Endspiel perfekt, wenn die entsprechende Stellung in der Datenbank inkl. aller Fortsetzungen gespeichert ist.

Im Computerschach gibt es zwei zur Zeit verschiedene Typen von Endspieldatenbanken:

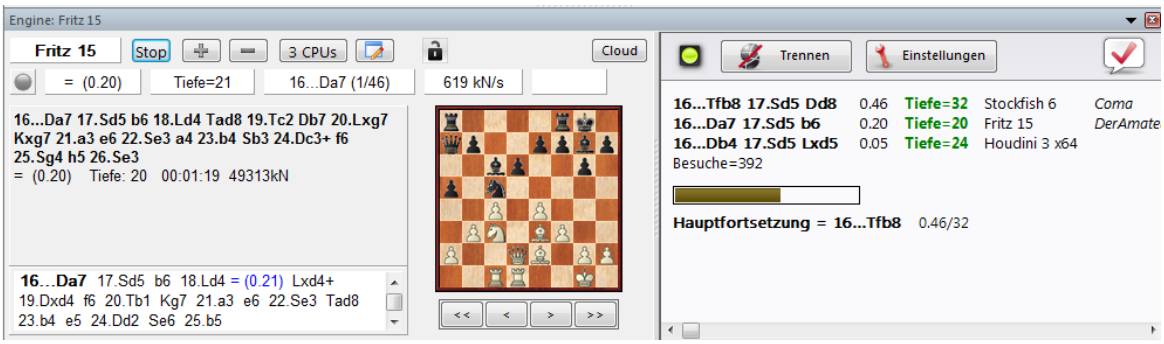
- Thompson-Datenbanken von Ken Thompson
- TableBases von Eugene Nalimov
- Syzygy-Bases
- Gaviota Bases

-

© 2017 ChessBase

6.15 Engine

Der englische Begriff "Engine" steht für den Teil eines Engine-Systems, der für die Berechnung der Züge zuständig ist, also das eigentliche Schachprogramm oder den Schachmotor.

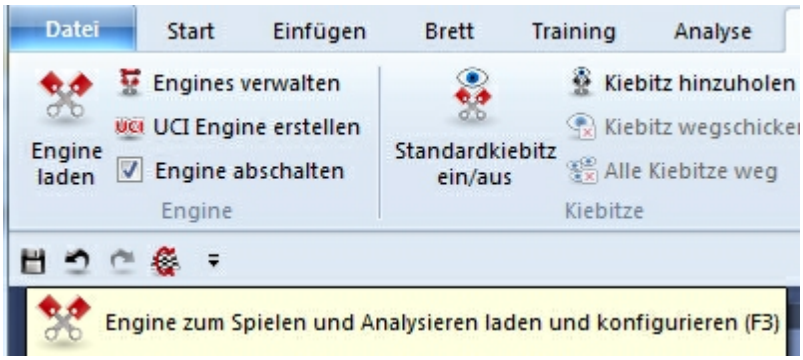


Unter einem Engine-System wie Kommodo kann man die Engine wechseln, parallel betreiben oder gegeneinander spielen lassen.

6.16 Engine-System

Nicht jeder gute Schachprogrammierer ist ein Experte in der Entwicklung von Benutzeroberflächen oder Datenbankanwendungen.

Aus dieser Überlegung heraus wurde das Programm als Engine-System konzeptioniert. Dies bedeutet, dass eine strikte Trennung von Benutzeroberfläche und Schachprogramm vorgenommen wurde. Beide Programmteile sind voneinander unabhängige Anwendungen, die von Windows getrennte Rechenzeit und Ressourcen zugeteilt bekommen. Die Kommunikation zwischen Benutzeroberfläche und Schachprogramm, z.B. beim Eingeben der Züge auf dem grafischen Schachbrett, beim Ändern der Spielstufe u.s.w. erfolgt über eine vordefinierte Schnittstelle.



Diese Lösung bietet zahlreiche Vorteile:

- Ein Autor des Schachprogramms kann sich ausschließlich auf die Entwicklung seiner Programmalgorithmen konzentrieren und muss nicht das Rad (Oberfläche, Datenbankfunktionen, u.s.w.) zum wiederholten Male neu erfinden.

- Für den Anwender bietet die Lösung den Vorzug, dass er das neue Schachprogramm

© 2017 ChessBase

unter einer vertrauten, ausgereiften Arbeitsumgebung ohne langwierige Einarbeitung nutzen und sich vollkommen auf Schach konzentrieren kann.

6.17 EPD-Format

Anwender unserer Schachprogramme und der Schachdatenbank ChessBase können sich darauf verlassen, dass Sie mit ihrem Programm jedes gängige Datenformat nutzen können. In der Regel werden Sie für die Speicherung von Partien und Schachnotationen mit unserem CBH-Format auskommen. Wenn Sie sich häufig im Internet tummeln und schachbezogene Sites aufrufen, werden Sie mit Datenformaten konfrontiert, die auf reinem Ascii-Text basieren und mit deren Hilfe man sowohl Schachpartien (komplette Partienotationen) als auch Schachstellungen (Schachpositionen) darstellen und abspeichern kann. Ein Standard zur Speicherung von Schachnotationen ist das PGN-Format.

Wir wollen uns an dieser Stelle einmal etwas intensiver mit dem EPD-Format beschäftigen, das im Netz häufig zur Beschreibung einer Schachposition eingesetzt und natürlich auch von Kommodo /ChessBase verstanden wird.

Aufbau des EPD-Formats

1. Jede Stellungsdefinition innerhalb einer EPD-Datei steht in einer eigenen Zeile.

1k1r3r/pb1q4/1p1p2pp/n1p1p3/2P1pPBP/PPP1B1P1/2Q1N3/2KR3R b - - 0 19

2. Das Schachbrett wird von links oben nach rechts unten dargestellt.

3. Die Reihen des Brettes werden immer durch einen Schrägstrich getrennt.

4. Grundsätzlich werden die englischen Figurenbezeichnungen (KQRBNP) benutzt.

5. Die weißen Figuren werden durch große Buchstaben, die schwarzen Steine durch kleine Buchstaben auf dem Brett repräsentiert.

6. Leere Felder, bzw. die Anzahl der leeren Felder wird innerhalb von EPD mit einer Zahl gekennzeichnet.

7. Nachdem die Brettposition definiert wurde, kommt ein Leerzeichen und dann noch die Kennung für das Zugrecht der jeweiligen Stellung. "W" steht für Weiß am Zug, "B" für Schwarz. Jetzt müssen noch die Rochaderechte definiert werden.

8. "K" steht für die kurze weiße Rochade, "Q" für die lange weiße Rochade während für die Festlegung der schwarzen Rochaderechte mit den gleichen Buchstaben erfolgt, nur werden diese zur Unterscheidung kleingeschrieben.

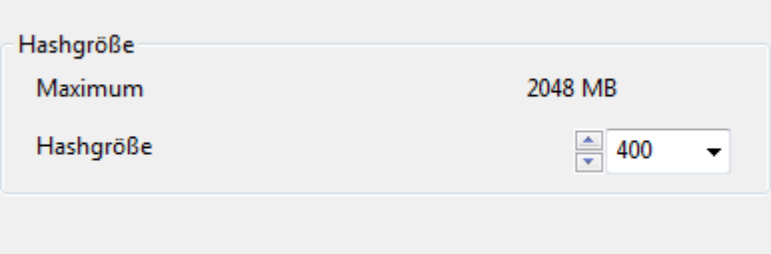
So weit ist alles noch recht gut verständlich. Es muss jetzt bei EPD noch eine eventuelle EnPassant-Möglichkeit berücksichtig und definiert werden. Dazu folgt nach einem weiteren Leerzeichen die Eingabe der potentiell möglichen EnPassant-Züge. Innerhalb des EPD-Formates gibt es eine eingeschränkte Möglichkeit, Kommentare einzufügen. Häufig steht am Ende eines Strings das Kürzel “bm”. Dies steht z.B. für den besten Zug.

Hinweis: in einer EPD-Datei können mehrere Positionen gespeichert sein.

© 2017 ChessBase

6.18 HashTabellen

Jedes moderne Schachprogramm verwendet im Arbeitsspeicher sogenannte HashTabellen, um die Ausführungsgeschwindigkeit des Programms zu steigern. In den Tabellen werden bereits bewertete Positionen gespeichert. Im Verlauf der weiteren Berechnungen prüft das Schachprogramm, ob die Stellung in den Tabellen bereits mit der Bewertung gespeichert wurde. Ist dies der Fall, muß die Stellung nicht erneut berechnet und bewertet werden. Diese Technik spart viel Zeit und das Programm kann deutlich tiefer rechnen.



Beim Einsatz von HashTables sollten einige prinzipielle Regeln beachtet werden:

- Sehr grosse HashTabellen bewirken in der Regel erst bei langen Bedenkzeiten einen deutlich positiven Effekt. In Partien mit kurzen Bedenkzeiten (z.B. Blitzschach) sind auch auf sehr schnellen Rechnern kleinere HashTabellen völlig ausreichend. Achten Sie auch auf die Vorgaben und Empfehlungen der Hersteller.

- Wenn Sie den Maximalwert für die HashTabellen einstellen, kann es passieren, dass alle anderen Aktionen, -z.B. das Eingeben von Zügen- erheblich ausgebremst und verlangsamt werden. Sie sollten deshalb die Hash Tables immer etwas unterhalb des Maximalwerts einstellen. Der Maximalwert ist nur dann sinnvoll, wenn Sie das Programm sehr lange (z.B. über Nacht) an einer Stellung rechnen lassen wollen. Nehmen Sie in diesem Fall zuerst alle gewünschten Einstellungen vor und stellen Sie dann die maximale Grösse der HashTables ein.

6.19 Hashtabellen löschen

Im Fenster Engine laden reagiert der Schalter "*Hashtabellen löschen*" nicht. Ich habe leider keine Ahnung, wie ich prüfen könnte, ob nach Betätigen des Schalters mehr RAM zur Verfügung steht. Ich erinnere mich, daß der Schalter in früheren Versionen funktioniert hat. Wie kann ich meinen Speicher leeren ohne den Rechmer AUS und wieder EIN schalten zu müssen?

Über diese Funktion wird kein Speicher freigegeben. Der Inhalt der HashTabellen wird gelöscht. Das geschieht vor der nächsten Suche. Ein Feedback gibt es vom Programm dafür nicht. Natürlich macht das - wenn überhaupt- auch nur bei schon geladenen

© 2017 ChessBase

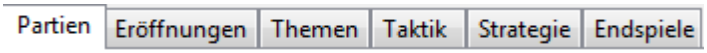
Engines Sinn. Die Funktion ist nur aus historischen Gründen vorhanden. Es war eine Funktion um reproduzierbare Suchergebnisse zu erzielen. Bei den aktuellen Engines, die mit mehreren CPUs arbeiten, ist es relativ unwahrscheinlich, daß konstant die gleichen Ergebnisse angezeigt werden.

6.20 Horizonteffekt

Eine typische Eigenschaft von Schachprogrammen, eine nicht vermeidbare, ungünstige Spielsituation durch die Schaltung von Zwischenzügen so weit hinauszuschieben, das sie jenseits der aktuellen Suchtiefe liegt. Damit wird die negative Konsequenz vom Programm nicht mehr erkannt, es findet quasi ein ”Verdrängungsmechanismus” statt.

6.21 Index

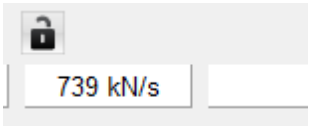
Andere Bezeichnung für Schlüssel. Im CBH-Datenbankformat erzeugt ChessBase automatisch Indizes für Spieler, Turniere, Kommentatoren und Quellen.



Mit Hilfe eines Index kann der Anwender im Datenbankfenster schneller auf bestimmte Informationen der Datenbank zugreifen.

6.22 Knoten

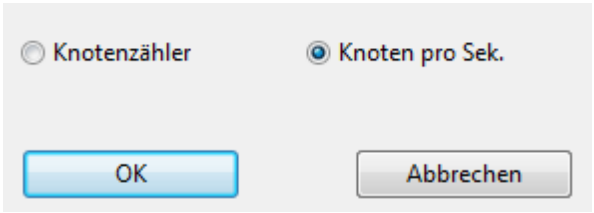
Viele Schachprogramme stellen im Analysefenster die Information ”Knoten pro Sekunde” dar. Diese Masseinheit wird allgemein als Information interpretiert, wieviele Stellungen ein Schachprogramm pro Sekunde bewertet.



Schnelle Programme bewerten auf aktueller Tophardware über 1 Millionen Stellungen pro Sekunde !

Die Anzeige kann in Fritz individuell eingestellt werden.

Rechtsklick auf den Knotenzähler.



Sie können sich jetzt die Gesamtzahl aller bewerteten Stellungen oder pro Sekunde anzeigen lassen.

© 2017 ChessBase

6.23 Lernfähigkeit

Einer der markantesten Unterschiede zwischen menschlichen und elektronischen Schachspielern besteht darin, daß der Mensch aus seinen Fehlern lernt. Nehmen wir an, ein Anfänger verliert eine Figur durch ein Motiv, das ihm zuvor noch nicht bekannt war, z.B. eine simple Bauerngabel. Im Idealfall wird er nach Kenntnis des Motivs nicht mehr auf diese Finte hereinfallen und aufgrund der Erfahrung den Figurenverlust vermeiden.

Anders sah es lange Zeit bei den Schachprogrammen aus, die beharrlich ein und denselben Fehler immer wieder konsequent wiederholten. Dies konnte man sehr schön bei reinen Computermatches verfolgen, wo bestimmte Verlustpartien in identischer Form problemlos reproduzierbar waren. Auch für den Anwender war es nach den ersten Triumphen wenig befriedigend, wenn er sein Programm immer wieder mit dem gleichen Trick oder der gleichen Zugfolge besiegen konnte. Also lag es nahe, im Schachprogramm einen Algorithmus zu implementieren, der dieses wenig intelligente Verhalten abstellt und das Programm zu einem schwieriger auszurechnenden Gegner prädestiniert.

Ein erster Ansatz wurde auf kommerzieller Ebene von den Amerikanern *Kathe + Dan Spracklen* bei den Elite-Avantgarde - Schachcomputern der Firma Fidelity realisiert. Bei den Rechnern dieser Baureihe wurde ein bestimmter Zug nicht mehr ausgespielt, wenn im unmittelbar darauffolgenden Zug die Bewertung drastisch absackte. Alternativ wurde einfach der zweitbeste Zug ausgespielt. Es ist klar, dass dieses Verfahren in erster Linie nur taktisch effizient war, weil für den Rechner schwierig zu erkennende, positionelle Aspekte, die langfristig zur der schlechten Stellung führten, überhaupt nicht berücksichtigt wurden.

Das Programm verfügt über ausgefeilte Lernfunktionen. Die Lernfunktion hat folgende Ziele:

- Wiederholung von Gewinnpartien bzw. Vermeidung der Wiederholung von Verlustpartien
- Verbesserte Leistungsfähigkeit in Partien und Analysen
- Wiedererkennung von Kombinationen
- Eigenständige Verbesserung und Modifikation des Eröffnungsbuchs

Die meisten aktuellen Schachprogramme realisieren diese Anforderungen über die HashTabellen. Die kritischen Stellungen werden inkl. der Bewertung in einer Lerndatei permanent abgespeichert. Beim Start einer Partie wird das Lernfile in den Arbeitsspeicher geladen und beständig überprüft, ob ein Eintrag für die aktuelle Position vorliegt. In der Praxis bedeutet dies, dass jedes Mal, wenn sich während der Berechnung eine deutliche Veränderung der Bewertung ergeben hat, die entsprechende Position inkl. Bewertung permanent gespeichert wird. Falls eine einmal gelernte Stellung erneut berechnet werden muss, dann kann das Programm auf die gespeicherten Informationen zurückgreifen und einen eventuell besseren Zug ausspielen. Diese Technik stellt einen gewissen Fortschritt dar, ist aber bei weitem nicht optimal. Nach wie vor greift das Verfahren erst dann, wenn die Bewertung drastisch abgefallen ist. Die vorausgehenden positionellen Strukturen, die zu der kritischen Position führten, werden mit dieser Methode nicht berücksichtigt. Eine weitere Schwachstelle bei diesem Verfahren liegt darin, dass es nur identische Stellungen berücksichtigt, die in der Lerndatei gespeichert sind. Ein echter Durchbruch hinsichtlich künstlicher Intelligenz würde darin bestehen, wenn die Lernfunktion auch in Situationen greifen würde, wo ein

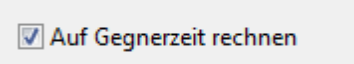
© 2017 ChessBase

ähnliches Motiv auftritt. Für einen Menschen ist das kein Problem, denn er kann die früher gemachte Erfahrung auch auf Situationen übertragen, die nicht 100% mit der Erfahrungssituation identisch ist.

Das Programm nimmt selbständig Modifikationen am Eröffnungsbuch vor. Ungünstige Abspiele werden einfach in der Ausspielpräferenz heruntergesetzt oder deaktiviert, während Eröffnungsvarianten mit deutlich positiven Resultaten vom Schachprogramm mit einer höheren Präferenz versehen werden. Dieses Verfahren hat den grossen Vorteil, dass sich das Ausspielverhalten des Programms in der Eröffnungsphase langfristig selbständig optimiert. Dadurch ist das Programm in der Lage, schlechte Eröffnungsvarianten auszusortieren, bzw. vorteilhafte Varianten anzustreben, nachdem sie einmal gespielt wurden.

6.24 Permanent Brain

Als *Permanent Brain* bezeichnet man die Fähigkeit eines Schachprogramms, während der Bedenkzeit des Gegners weiterzurechnen. Alle wichtigen Schachprogramme nutzen diese Technik. Das Schachprogramm setzt seine Berechnungen während der Bedenkzeit des Gegners im Hintergund fort. Falls der Gegner den erwarteten Zug ausspielt, greift das Programm auf die ermittelten Ergebnisse zurück und wird umgehend oder zumindest sehr schnell seinen Antwortzug ausspielen. Dies spart bei einer hohen Trefferquote sehr viel Bedenkzeit und führt zu einer deutlichen Steigerung der praktischen Spielstärke.



Falls Sie gerne Stellungstests oder Lösungsvergleiche mit ihren Schachprogrammen absolvieren, sollten Sie das Permanent Brain abschalten. Ansonsten könnte es passieren, dass das Schachprogramm auf bereits berechnete Werte in den HashTabellen zugreift. Dies erschwert konkrete Vergleiche von ermittelten Lösungszeiten ganz erheblich.

6.25 PGN-Format

Das PGN-Format ist ein Standardformat zum Speichern von Schachpartien.

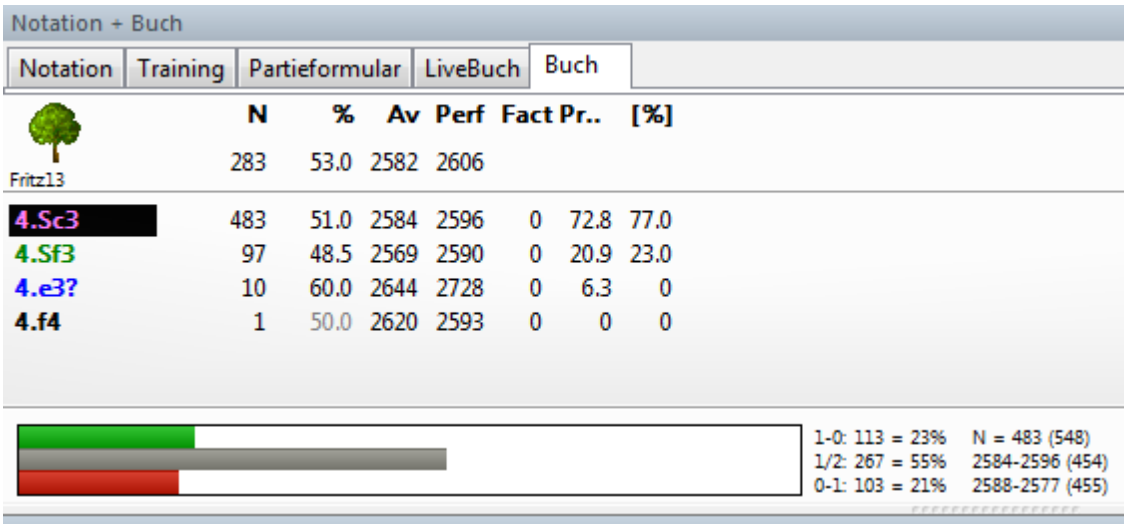
Es wird von vielen Schachprogrammen unterstützt und ist deshalb für den Datenaustausch wichtig. Es besteht z.B. die Möglichkeit, Partien im PGN-Format über die Zwischenablage einzufügen.

PGN ist ein textbasiertes Format. Nicht alle Kommentierungsoptionen werden in diesem Format unterstützt !

6.26 Positionsbaum

Alle Schachprogramme rechnen in der Anfangsphase einer Partie nicht selbst, sondern rufen ihre Züge aus einer vorgespeicherten Datei, der sogenannten Eröffnungsbibliothek ab. Mit Hilfe des Eröffnungsbuches spielt das Schachprogramm im Idealfall Züge aus, die sich in der Turnierpraxis bewährt haben. Die Vorzüge sind klar: der Computer spart erheblich Bedenkzeit ein, weil er die Züge nicht berechnen muß und vermeidet gleichzeitig grobe strategische Fehler in der Eröffnung.

© 2017 ChessBase



In unseren Schachprogrammen liegt die Bibliothek in Form eines Positionsbaums vor, bei dem alle gespeicherten Züge miteinander verknüpft sind. Die Besonderheit des Positionsbaums besteht vor allem darin, dass zu jedem Zug eine Vielzahl wichtiger Informationen gespeichert ist. Mit Hilfe dieses Konzeptes ist es z.B. überhaupt kein Problem herauszufinden, wie häufig ein bestimmter Zug gespielt wurde, welche Erfolgsquote damit für den An- oder Nachziehenden zu erwarten ist oder in welchem Zeitraum eine bestimmte Fortsetzung besonders häufig angewandt wurde. Im Grunde genommen fungiert ein gut gepflegter Positionsbaum nicht nur als Bibliothek, sondern gleichzeitig als Datenbank zur Einschätzung und Bewertung von allen möglichen Fragen, die im Zusammenhang mit der Eröffnungstheorie auftreten können. Die Vorzüge des Konzeptes sind signifikant:

- Der Anwender kann sich schnell und gezielt auf eine bestimmte Eröffnungsvariante vorbereiten und alle bisher in dieser Variante gespielten Züge auf ihre Tauglichkeit untersuchen. Ausserdem erkennt er auf ”einen Blick”, wo die bisher bekannte Theorie zu Ende ist und muss dazu nicht erst diverse Schachbücher oder elektronische Partiedatenbanken durchstöbern. Da der Positionsbaum von dem Schachprogramm gleichzeitig als Eröffnungsbuch benutzt wird, besteht die Möglichkeit, die neu gewonnenen Kenntnisse direkt gegen den Computer auszuprobieren und zu trainieren.

- Die Schachprogramme nutzen die informationen aus dem Positionsbaum kreativ. Wenn es zum Beispiel in einer gegebenen Stellung zwei Züge zur Auswahl gibt, von denen der eine dreimal gespielt worden ist und mit dem die Partie auch dreimal verloren wurde, der andere jedoch nach 100 Partien eine Quote von 60% hat, wird das Programm diese Information entsprechend interpretieren und den erfolgversprechenderen Zug ausspielen. Ein weiterer Vorzug des Konzeptes besteht darin, dass der Anwender das Ausspielverhalten in der Eröffnung besser beeinflussen und kontrollieren kann. Durch eine Vielzahl von Einstellmöglichkeiten kann man fast stufenlos bestimmen, ob das Programm nur die besten Züge spielen soll oder aber abwechslungsreicher auch einmal potenziell schlechtere Züge wählen soll. Weiterhin kann man die Präferenzen auf die Hauptvarianten oder die Nebenvarianten beschränken.

- Ein weiterer Vorzug des Positionsbaumkonzeptes besteht darin, dass man den Baum

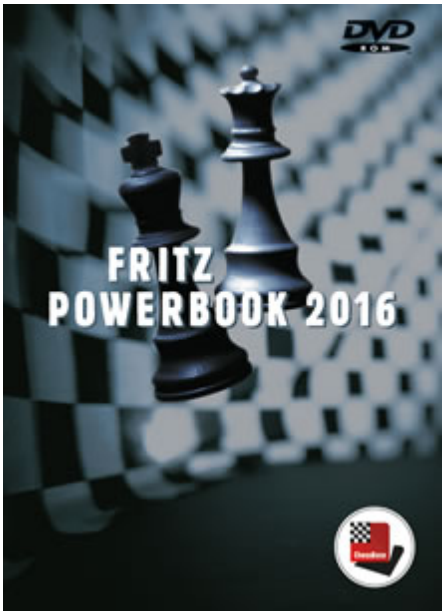
© 2017 ChessBase

leicht durch den Import aktueller Partien ergänzen und aktualisieren kann. Dadurch ist gewährleistet, dass die Bibliothek in eröffnungstheoretischer Hinsicht immer auf dem aktuellsten Stand bleibt.

Siehe auch Livebuch ....

6.27 PowerBook

Damit bezeichnet man einen riesigen Positionsbaum, der von Fritz, Kommodo & Co. als Eröffnungsbuch genutzt werden kann.



Die Datengrundlage für das PowerBook wurde von Experten besonders sorgfältig ausgewählt und ermöglicht dem Anwender eine präzise Auswertung der Erfolgsaussichten bestimmter Eröffnungssysteme.

6.28 Ranglisten

Analog zu den Ranglisten für menschliche Schachspieler gibt es auch Wertungslisten für Schachprogramme und Schachcomputer. Die international am meisten beachtete Rangliste, die auch regelmässig in der Fachpresse abgedruckt wird, ist die SSDF-Liste aus Schweden.

Eine ähnliche gute Reputation geniesst die von Eric Hallsworth regelmässig publizierte Wertungsliste der Zeitschrift *Selective Search*.

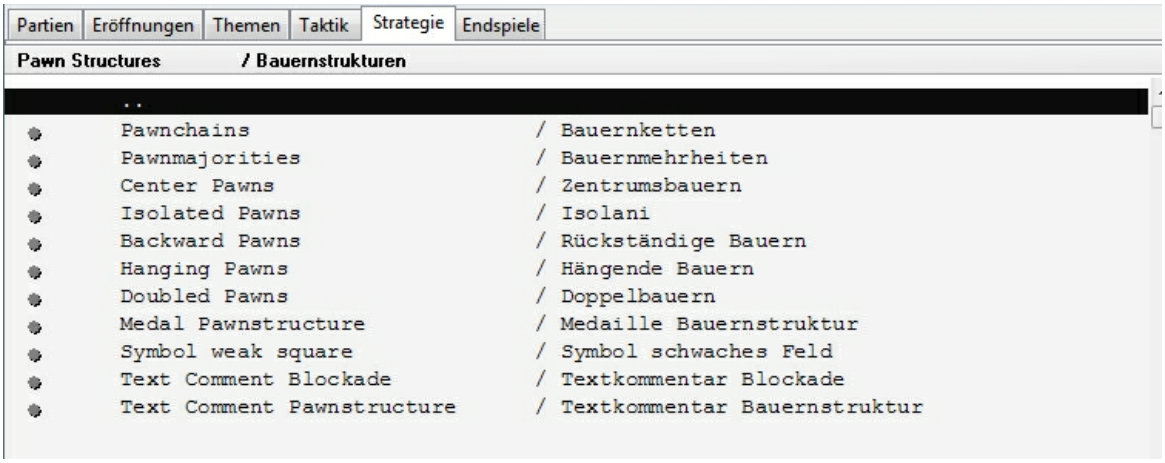
Bei der Interpretation der Elozahlen sollte man immer berücksichtigen, dass die Werte auf reinen Computerpartien basieren.

© 2017 ChessBase

6.29 Schlüssel

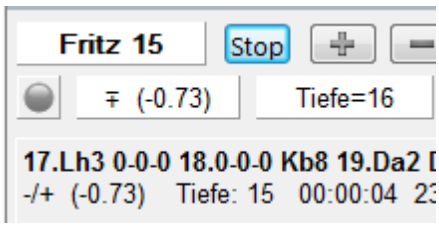
Darunter versteht man eine Klassifikations-Datei, die einen schnellen Zugriff auf Partien nach einem bestimmten Kriterium ermöglicht, z.B. Eröffnungen.

Datenbanken von ChessBase sind neben dem Eröffnungschlüssel mit fein strukturierten Themenschlüsseln klassifiziert, die schnellen Zugriff auf Partien mit bestimmten Mittel- oder Endspielmotiven ermöglichen.



6.30 Suchtiefe

Jedes Schachprogramm rechnet eine bestimmte Anzahl an Zügen im voraus. Wurden alle plausiblen Zugmöglichkeiten analysiert, fängt das Programm erneut mit der Berechnung an, rechnet dann jedoch einen Halbzug tiefer. Jedes Schachprogramm unterschiedet bei der Suche zwischen sinnvollen und sinnlosen Zügen. Die nach Ansicht des Programms sinnvollen Züge werden tiefer analysiert, dies bezeichnet man auch als selektive Suche.

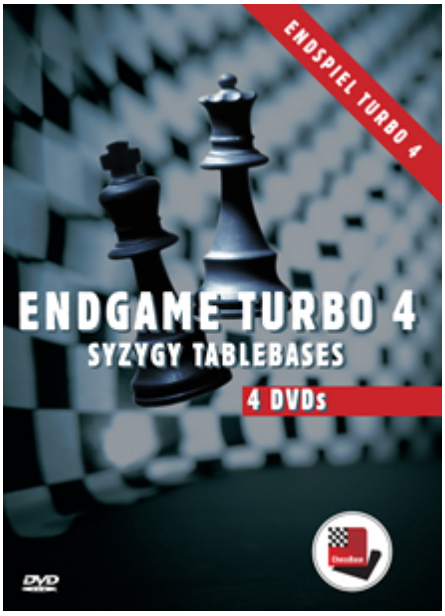


Das Überprüfen der restlichen Züge wird als vollständige Suche bezeichnet. Fast alle Schachprogramme zeigen sowohl die selektive als auch die vollständige Suche im Analysefenster an. Dabei sollte man wissen, was in der Computerschachterminologie ein ”Halbzug” bedeutet, Ein Halbzug ist jeweils ein Zug von Weiß oder Schwarz. Ein Zug besteht also immer aus zwei Halbzügen.

© 2017 ChessBase

6.31 TableBases

Perfekte Endspielanalysen und einen gewaltigen Performancegewinn für Ihre Engines im Endspielbereich. Das bietet der neue Endspiel Turbo 4. Dank des neuen Formates (Syzygy) ist der neue Turbo schlanker, schneller und zugleich deutlich umfangreicher: Die 4 DVDs enthalten die bietet Ihnen die perfekte Bewertung für alle Endspielstellungen mit 3, 4 und 5 Steinen, sowie von 27 der wichtigsten 6-Steiner. Mit den Programmen ChessBase 12/13, Deep Fritz 14, Komodo Chess 8 und Houdini 4 können Sie sofort prüfen, ob eine entsprechende Endspielstellung gewonnen, verloren oder Remis ist. Darüber hinaus nutzen Komodo Chess 8 und Houdini 4 schon bei der Analyse komplexerer Endspiele das Wissen des Endspielturbos und erreichen dadurch schneller verlässliche Ergebnissen und verbessern ihre Spielstärke.



Falls die Stellung konkret gewonnen oder verloren ist, wird zusätzlich noch die maximale Anzahl von Zügen bis zum Matt angegeben. Ein Schachprogramm mit einer Schnittstelle zu den TableBases kann also eine absolute präzise Angabe über die meisten Drei-Vier- + Fünfsteiner machen und wird im Unterschied zu den Thompson-Datenbanken die Werte aus der Endspieldatenbank bereits in der Suche berücksichtigen. Im Unterschied zu den Thompson-Datenbanken sollten die TableBases auf der Festplatte installiert sein, damit das Schachprogramm einen schnellen Zugriff auf die Informationen während der Suche hat. Prinzipiell kann man die Datenbanken auch von DVD-Rom nutzen, dies geht aber wegen dem deutlich langsameren Zugriff von DVD mit erheblichen Performanceverlusten einher und bremst das Schachprogramm drastisch aus. Alle zur Zeit verfügbaren TableBases benötigen ca 7 GB Festplattenkapazität.

Unter dem Programm können Sie den Pfad zu den TableBases über einen Dialog einstellen.

Endspieldatenbanken

Das Programm unterstützt unterschiedliche Datenformate für Endspieldatenbanken.

- TableBases von Eugene Nalimov

© 2017 ChessBase

- Gaviota EGTB von Miguel A. Ballicora
- Syzygy-Bases von Ronald de Man

Informationen zu diesen Datenformaten finden Sie im Topic über die Einstelloptionen der Schachengine.

6.32 Thompson-Datenbanken

Die Endspieldatenbanken von Ken Thompson wurden erstmals 1991 veröffentlicht. Durch ein spezielles Komprimierungsverfahren passen die wichtigsten Endspiele auf 4 CD-Roms. Diesen Endspieldatenbanken verdankt die Endspieltheorie wichtige neue Erkenntnisse. So konnte bewiesen werden, daß das Endspiel 2 Läufer gegen Springer grundsätzlich gewonnen ist oder dass in einigen Endspielen wie 2 Läufer gegen Springer oder 2 Springer gegen Bauer mehr als 50 Züge bis zum Gewinn benötigt werden. Der Zugriff auf die Thompson-Datenbanken verläuft statisch. Dies bedeutet, dass die in den Thompson-Datenbanken gespeicherten Informationen nur dann im Suchprozess des Schachprogramm genutzt werden, wenn sich die entsprechende Position auf dem Brett befindet.

Aufgrund der konzeptionellen Vorzüge unterstützten aktuelle Programme vor allem die Nalimov TableBases.

© 2017 ChessBase

Index

- 3 -

3D Ansicht 95
3D Brett auswählen 104
3D Brett konfigurieren 105
3D Figurensätze 107
3D Physik 107
3D Support 108
3D-Darstellung optimieren 432

- A -

Aktivierungsstatus 435
Aktuelle Datenbanken 402
Algorithmus 440
Allgemeine 3D Einstellungen 102
Alpha-Beta 438
Altes Buch importieren 178
Analyse einstellen 232
Analyse in Notation 395
Analysemodus 419, 439
Analysen nicht auf Server übertragen 264
Analysestufe 439
Angebot bearbeiten 284
Angriff - Verteidigungstraining 157
Animationsgeschwindigkeit 396
Anmelden 17
Anonym analysieren 264
Ansicht Notation 62
Anzahl von angebotenen Cloud Engines 299
Anzeige Repertoire im Livebuch 273
Anzeige TableBases 430
Anzeigeprobleme Enginefenster 429
Assisted Analysis 121
Auswahl von Partien 214
Autoplayer via Engine Cloud 285
Autosave-Datenbank 194

- B -

Bauerneinheiten 26, 440
Baum 440
Bedenkzeit im Freundmodus 152
Bedienlemente Fensterflächen 35
Bedienungselemente Engine Cloud 279
Bedienungskonzept mit Ribbons 29
Benchmark 363
Benutzerdefinierte Layouts 39, 415
Beschreibung Let`s Check 254
Bewertung einstellen 335
Bewertungsfunktion 441
Bewertungsprofil 76
Bewertungsprofil nachträglich einfügen 240
Bibliothek editieren 398
Bildschirmfoto 108
Blindspiel 168
Breitbildschirme Probleme 432
Brettdesign 37, 41
Brettfenster mit angebotener Engine 284
Brettsounds 52
Buch 442
Buch auf Festplatte 398, 400
Buch kopieren 400
Buchlernen 133, 397
Buchoptionen 174

- C -

Chat Fenster Engine Cloud 301
Chatfenster Let`s Chec 267
Chess Media System 364
Chess Media Training 366
ChessBase 14 211
ChessBase Account 17
ChessBaseAdminTool.exe 435
Clipboard Export 54
Cloud Engine öffentlich anbieten 286
Cloud Engine privat benutzen 285
Cloud Engines + Let`s Check 303
Cloud Engines auf Schach.de 308
Cloud Engines bereitstellen 304
Cloud Engines ohne Dukateneinsatz 298
Contempt 331
Credits 274
Credits-Konto 274

© 2017 ChessBase

- D -

Das Analysebrett 79, 252
Das Datenbankfenster 443
Das EPD-Format 447
Das magische Auge 58, 100
Dateistruktur CBH-Format 410
Datenbank 442
Datenbank anhängen 402
Datenbank archivieren 205
Datenbank komprimieren 401
Datenbank löschen 401
Datenbankbrowser 187
Datenbankfenster 193
Datenformate 443
Daueranalyse mit Cloud Engines 307
DGT Brett 375
Diagrammdruck 326
Dialog Gebot abgeben 314
Direct X 432
Direct X 11 97
DLL 444
Drohung zeigen 115
Dukaten 293
Dukaten bestellen 293
Dynamischer Tipp 117

- E -

ECO-Klassifikation 445
Ehrenliste 276
Ehrenlisten Kommentare 276
Eigene Eröffnungsbücher 405
Eigenschaften Buch 172
Ein Klick-Eingabe 403
Einfache Partie 135
Einführung Engine Cloud 277
Eingabe Tastatur 404
Eingeben & Analysieren 225
Einnahmen festlegen 289
Einstelldialog 3D Brett 97
Einstelldialog Cloud Engine 310
Einstelldialog Computer 311
Einstelldialog Einnahmen 312
Einstelldialog Ignorierte Benutzer 314
Einstelldialog Private Nutzer 313
Einstellungen 48, 49, 52, 172
Einstellungen Engine 56
Einstellungen Let`s Check 258
Einstellungen Training 55
Einstellungen Version 53
Einstellungen Zwischenablage 54
Eloliste 372, 374
Elozahlen nachträglich berechnen 209
E-Mail 425
Endspieldatenbank 445
Endspieldatenbanken 355, 357
Endspieltraining 155
Endspielturbo 359
Engine 73, 327, 329, 336, 446
Engine abschalten 355
Engine Cloud Listenansicht 279
Engine Interface 429
Engine Korrelation 265
Engine stiften 274
Engine-Engine-Datenbank 351
Enginefenster 73
Engine-Match 336
Enginematch - Rundennummern anpassen 352
Enginematches mit Cloud Engines 298, 304
Engineparameter speichern 331
Enginepriorität einstellen 328
Engines verwalten 329
Engine-System 446
Engineturnier 341
Engineverzeichnis 429
Enginewahl Let`s Check 265
EPD anwenden 409
EPD exportieren 408, 409
EPD konvertieren 409
Eröffnungen erlernen 153
Eröffnungsbezeichnung 70
Eröffnungsbuch 169, 180
Eröffnungsnamen 430
Eröffnungsschlüssel 221
Eröffnungstraining 153
Eröffnungstraining- eigene Varianten 153
Eröffnungszuordnung 120
Erwarteter Zug 353
Erweiterte Buchanzeige 173
Erweiterte Engineinformation 249

© 2017 ChessBase

erzielte Punkte 258

- F -

FAQ zum ChessBase Account 371
Farbige Markierungen innerhalb der Liste 279
Farbige Symbole 279
Farbige Symbole vor dem Enginenamen 289
Fehlersuche 240
Fenster 32, 37, 61
Fenster abdocken 40
Fenster anordnen 32
Fenster Engineverbindung 284
Fensterfarben und Gestaltung 37
Fensterflächen 61
FIDE-Regeln Vorwort 376
Flexibles Layout 40
Formular 62
Fortschrittsanzeige Let`s Check 263
Freundpartie spielen 148
Freundschaftspartien 144

- G -

Gaviota EGTB 355
Gebot abgeben 289
Gebühren 295
Gehört mir 258
Graphische Kommentare 326
Guthaben 293

- H -

Handicap Enginematches 336
Hardwareprobleme 434
Hashtabellen 363, 448
Hashtabellen löschen 448
Hilfestellungen 24, 110
Hinweis zum Fritz Coach 113
Hinweise für Anbieter von Cloud Engines 299
Hinweise für Nutzer von Cloud Engines 298
Horizonteffekt 449
Hotekey 88
Hotkeys anpassen 87
Houdini Engine modifizieren und speichern 331
HTML 327
HTML - Ausgabe 422
HTML in Zwischenablage 54

- I -

Illegale Stellungen eingeben und drucken 414
Index 449
Info zum CBH-Format 410
Information über gewonnene Variantenk 267
Informationen zum ChessBase Account 369
Infos Positionsbaum 412
Intelligente CPU Nutzung 335

- J -

Javaskript 327

- K -

Kiebitze 75, 132, 245
Knoten 449
Kommentar editieren 269
Kommentare - Tastatur 90
Kommentare im Livebuch 269
Kommentatorenverzeichnis 218
Kommentieren 90
Kommentierungselemente 66
Kommentierungspalette 321
Kommentierungssymbole 319
Kommentierungssymbole in der Fritz Fehlersuche 241
Kontextmenü Let`s Check 265
Kontrollbrett 2D 82
Kosten / Nutzung Let`s Check 264
Kürzel in der Partienliste 208

- L -

Lange Partie 140, 319
Layouts erstellen 39, 415
Layouts laden und speichern 45
Lernfähigkeit 450
Let`s Check Analyse 275
Let`s Check anonym nutzen 264
Let`s Check starten 258
Livebuch 256

© 2017 ChessBase

LiveBuch als Eröffnungsbuch 272
Logo für eine Schachengine 344

- M -

MAC nutzen 436
Magisches Auge 58, 100
Manipulation von Bewertungen 265
Mannschaften Verzeichnis 220
Manuell erweitern 177
Materialbilanz 70
Matt Engine 353
Mattsuche mit Fritz 251
Matttraining 161
Mausrad 93
Mausrad funktioniert nicht? 94
Maustaste rechts 92
Maximale Größe des Positionsbaums 181
Medaillen 324
Messungen während der laufenden Partie 129
Mieten einer Cloud Engine mit Auktion 295
Mieten einer Cloud Engine zum Festpreis 295
Mikrofon 323
Minibretter Livebuch 256
Monte Carlo Analyse 247

- N -

Navigation 3D Brett Tastatur 96
Navigation Brettfenster 44
Navigation Reales 3D Brett 96
Never Clear Hash 331
Notation in hoher Qualität 37, 429
Notation korrigieren 64
Notation mit farbiger Markierung 64
Nullzug 325
NUMA 331
Nutzungsdauer für die gewählte Engine begenzen 298

- O -

Optionale Darstellung der Bedenkzeit 416

- P -

Parallelanalyse 245
Parallelanzeige von Notation und Livebuch 263
Partie 22, 140, 149, 188, 195, 196
Partie aus Buch löschen 181
Partie aus Datenbank nachspielen 184
Partie einreichen 261
Partie ersetzen 190
Partie gegen Cloud Engine spielen 303
Partie publizieren 327
Partieanalyse mit Let`s Check 261
Partieeingabe ohne Engine 355
Partieformular 62
Partieformular drucken 71
Partien einfügen 418
Partien eingeben 419
Partien in Eröffnungsbuch importieren 176
Partien kopieren 418
Partien löschen 419
Partien mit Kommentaren suchen 426
Partien nach Kommentaren suchen 200
Partien nach Medaillen suchen 202
Partien nach Namen suchen 196
Partien nach Zeitkontrolle suchen 203
Partien via E-Mail verschicken 425
Partien vorführen 188
Partien vorführen - 3D 110
Partietitel 221
Permanent Brain 451
Persistent Hash 331
Pfeil abschalten 433
PGN-Format 451
physikalisch 419
Position Learning 331
Positionen ausspielen 430
Positionsbaum 451
PowerBook 453
Preis verhandeln 298
Problem mit Listendarstellung 435
Probleme 3D-Brett 432
Probleme mit der Aktivierung 435
Programm Aktivierung 13
Programm aktualisieren 432

© 2017 ChessBase

- Q -

Quellindex 219

- R -

Rangliste Anbieter 302
Rangliste Let`s Check 276
Ranglisten 453
Räuberschach 141
Reales 3D-Brett 95
Rechenressourcen 102
Rechentraining 163
Rechenzeit anpassen 107
Rechnerleistung während Let`s Check 264
Regel - Notation der Partie 387
Regeln - Algebraische Notation 377
Regeln - Blitzfinish 382
Regeln - Blitzschach 383
Regeln - Die FIDE 383
Regeln - Ergebnisse 383
Regeln - Hängepartien 385
Regeln - Partieende ohne Schiedsrichter 387
Regeln - Regelwidrige Stellungen 388
Regeln - Remis 388
Regeln - Schachuhr 389
Regeln - Schiedsrichter 391
Regeln - Schnellschach 392
Regeln - Sehbehinderte Spieler 392
Regeln - Verhalten der Spieler 394
Registrierung und Aktivierung 369
Render Einstellungen 106
Rendering 102
Restbedenkzeit 72
Ribbons 29
Rookie 131, 135
RTF-Export 422
Rundennummern bearbeiten 352

- S -

Schach 960 142
Schach Benchmark 363
Schachbrett Engine Bewertung 127
Schachprobleme - Mattsuche 250
Schachuhr 72
Schachvariante Räuberschach 141
Schachvariante Schach 960 142
Schiebeschalter Brettfenster 44
Schlechte Varianten 237
Schlüssel 454
Schlüssel installieren 221
Scorpio BitBases 355
Serverstatistik Let`s Check 264
Shuffle Schach 25, 134
Spalteneintrag „Erfahrung“ 299
Spalteneinträge 224
Speichern 424
Speichern von Partien 190
Spielerverzeichnis 215
Spielstärke angepasst 135
Spielstärke optimieren 153
Spielstufen 25, 134
Split Depth 331
Sprachdateien von Platte 431
Sprache einstellen 60
Spracheingabe 323
Spracherkennung 323
Sprüche finden 57
Spruchfenster 78
Standardlayouts 35
Start
  Einleitung 11, 181
Status geladene Schachengine 284
Stellung ausspielen 244
Stellung eingeben 27, 85
Stellung entdecken 258
Stellung spiegeln 27, 85
Stellungen suchen 204
  Stellungsfragmente suchen 198
Stellungsanalyse 237
Stellungsanalyse abrufen 265
Stellungsbewerter 70
Stellungsbewertung 230
Stellungserklärer 131
Strength 331
Suchbeschleuniger 203
Suche- Gross-und Kleinschreibung 196
Suchtiefe 454
Systemvoraussetzungen 364
Syzygy-Bases 331

© 2017 ChessBase

Syzygy-Tablebases 360

- T -

TableBases 455
Tactical Mode 331
Taktische Analyse 232
Tastaturfunktionen 90
Tastaturkürzel 87, 88
Teststellungen bearbeiten 349
Teststellung-nicht gespielter Zug ! 349
Testsuite 307
Textdateien generieren 422
Texte in der Datenbank 206
Textkommentare 318
Thema-Blitz 139
Themenklassifikation 186
Thompson-Datenbanken 456
Tiefenangaben Ro/blau/grün 262
Tipps zur Analyse 396
Training Chess Media 366
Trainingsdatenbank erweitern 156
Trainingsergebnisse löschen 162
Turnier für Engines 341
Turniertabellen 421
Turnierversion 53
Turnierverzeichnis 216
Turnierzug 71, 171, 176

- U -

Übersicht Einstelldialog 314
Übersicht Hotkeys 87
UCI Engine erstellen 344
UCI Engine laden 344
UCI Engine modifizieren 344
UCI Engine Priorität einstellen 348
Unterschied Anbieter und Nutzer von Engine Cloud 295
Unterschiedliche Anzeigen im Enginefenster 231
Unterschiedliche Bedenkzeit Enginematch 336
Unterstütztes Rechentraining 165
Updates 432

- V -

Variante als verdächtig kennzeichnen 265
Varianten in Trainingsdatenbanken 156
Variantenbrett 79
Variantendialog 69, 322
Verknüpfung Buch und Datenbank 423
Videos werden nicht abgespielt 437
Visitenkarte - Anmeldung 46
Vollanalyse 232
Vollanalyse - Eröffnungsreferenz 428
Vollbildmodus 3D 97

- W -

Warning N variations 267
Werkzeugleiste 323
Werkzeugleiste in der Notation 69
Wert der Figuren 26
Wertungspartien 149
Wichtung 398
Wie speichere ich eine Partie ? 424
Windows Vista 429
Wink 113

- X -

XL-Schachuhr 375

- Z -

Zahlung stoppen 289
Zahlungen für Cloud Engines beenden 284
Zeichenkettenparameter für UCI-Engines 344
Zeichensatzprobleme 433
Zeitkontrolle Suche 203
Zeitkontrollen 140
Zuganzeige abschalten 433
Züge erklären 114
Züge per Tastatur eingeben 85, 89
Zugeingabe 322
Zugeingabe 2D Brett 83
Zugeingabe Maus 403
Zugeingabe mit Einzelklicks 84
Zugindikator 116

© 2017 ChessBase

Zugvorschlag 114
Zusammenfassung des Auktionssystems 295
Zusatzinfo Syzygy Datenbanken 362

© 2017 ChessBase