



ChessBase 13

Inhoud

	0
Part I Inleiding	10
1 Inhoud	10
2 Programma activeren	10
3 Gebruikersconcept met linten	13
4 Wat is er nieuw?	17
5 Scherm lay-out	22
6 Naspelen, invoeren en bewaren	24
7 Partijen zoeken	25
8 Databases beheren	26
9 Afdrukken en publiceren	27
10 Correspondentieschaak	29
11 Het programma configureren	30
12 Ondersteuning	34
Part II Gebruikersinterface	35
1 Vensters	35
Database	35
Database venster.....	35
Database snellijst database venster.....	37
Dubbelklikken op het snelbord.....	40
Help Menu.....	41
Bordvenster	43
Nieuw - stelling/bord/tekst.....	43
Engine venster	44
Standaard engine kiezen.....	46
Uitgebreide engine informatie.....	49
Notatie + Boek.....	52
Notatie Venster Taakbalk.....	54
DGT Bord	55
Bordvenster.....	56
Uitgebreide informatie Bord Venster.....	57
Navigeren met de schuifbalk.....	59
Commentaar palet.....	59
Notatie verbergen.....	61
Zoekresultaten venster.....	62
Partijhistorie in het bordvenster.....	62
Analyse engine toevoegen	63
3D bord	66
Beste Boek Lijn.....	68
Openingsboek.....	69
Extra boek.....	71
3D bord instellingen.....	73

Partij overzicht.....	75
Notatievel	77
Tabel notatie.....	78
Ga naar Fritz	79
Lijstvenster	80
Partijlijsten.....	80
Database tekst.....	82
Partijen	82
Top partijen.....	84
Spelers	84
Vorbereiding.....	87
Toernooien.....	88
Zoeken naar toernooi.....	90
Commentator	90
Bronnen	91
Teams	92
Endspelen.....	92
Strategie	95
Tactiek	97
Algemene thema's.....	99
Endspel Classificatie.....	100
Partij titel.....	101
Dialogvensters	102
Partijen filteren.....	102
Partijen filteren.....	102
Partijgegevens.....	104
Tip	106
Commentaar	107
Bordstelling.....	108
Medailles	110
Materiaal	111
Manoeuvres	113
Instellingen.....	115
Gebruiker.....	115
Notatie	116
Design	118
Engines	119
Limieten	120
Tablebases.....	121
Syzygy Tablebases	121
Gaviota EGTB.....	124
Klembord.....	125
Mappen	126
Selecteer database.....	127
Kopieer partijen naar openingsboek.....	127
Parameters referentie zoekopdracht.....	129
Feedback training stellingen.....	130
Soorten databases.....	130
Spelersnamen bew erken.....	132
Partijgegevens opslaan.....	133
Commentator en teams.....	135
Bord ontw erp.....	137
ID-kaart	138
Boekvenster eigenschappen.....	140

Bron wijzigen	141
Toernooi gegevens	142
Serienummer	143
Openingsboek eigenschappen.....	145
Opties Spelersencyclopedie.....	146
Toernooien	147
Vensters aanpassen	149
2 Sneltoetsen	150
Toetscombinaties aanpassen	150
Toetscombinaties voor commentaar symbolen	151
Toetscombinaties in de partijenlijst	152
Toetscombinaties in het bordvenster	153
Toetscombinaties in het database venster	154
3 Lettertypes	155
4 Drag and drop	155

Part III Referentie 156

1 Partijen invoeren en annoteren	156
Analyse engine	156
Zetten invoeren	157
Zetten proberen	159
Zetten invoeren met de muis	160
Zetten corrigeren	161
Voortgang invoegen	161
Stelling opzetten	162
Partijen annoteren	164
Commentaar palet	166
Tekst commentaar	167
Taalkeuze met de muis	168
Varianten	169
Redactionele annotatie	171
Kritieke stellingen	172
Grafisch commentaar	173
Medailles	173
Pionnenstructuur en stuktraject	175
Partij bewaren	176
Partijen samenvoegen	178
Tip partijen samenvoegen	180
Partij vervangen	181
Illegale stelling invoeren en opslaan	182
Training	183
Dreiging	183
Schaak Media Systeem.....	183
Trainingslessen maken.....	185
Trainingsles oplossen.....	187
Training notatie.....	188
Training database.....	188
2 Partijen zoeken	189
Filter Lijst	189
Zoeken	189
Partijen filteren	189
Online database	190

Slim zoeken in online database	195
Stelling zoeken in online database	195
Partij Historie	199
Offer	200
Stelling in online database	201
Stelling in referentie database	203
Referentie database	205
Vergelijkbare eindspelen	207
Vergelijkbare structuren	208
Vergelijkbare zetten	210
Vergelijkbare openingen spelers	212
Eindstand materiaal	214
Stuk-Veld kans	214
Statistieken	216
3 Spelers zoeken	218
Speler Encyclopedie	218
Online Speler Encyclopedie	220
ID-Kaart	221
Spelers	221
Dossier	224
Zoeken in de Speler Encyclopedie	226
Speler Encyclopedie in tabelvorm	228
Spelling van spelersnamen	230
4 Database Management	231
Database types	231
Mijn ChessBase	233
Database symbolen	234
Aanmaakdatum database	236
Databases direct verwijderen	236
Databases	238
Standaard boek	239
Geavanceerd database beheer	241
Database op het prikbord	242
Selecteer database	243
Partijen kopiëren	243
Maak een goede/slechte partij set aan	245
Toon protocol	246
Partijen verwijderen	247
Installeer database van CD	248
Installeer database op de harde schijf	249
Update referentie database	250
Partijen kopiëren naar openingsboek	254
Databases beheren	255
Database paden	256
Database archiveren	258
Bewerken menu in de partijenlijst	259
Bestandsnamen en extensies	260
Integriteitscontrole	262
Zoekversneller	262
Automatische correctie van spelersnamen	263
Filter - Goede partijen	264
Database formaten	265
*.cbone	266
Bestandsformaten registreren	266

Database indexen	266
Mappen	267
Zoek dubbele partijen	268
PGN formaat	271
PGN downloads	271
Wachtwoord	272
Netwerkmogelijkheden	272
5 Algemeen	272
Elo ratings	272
ECO classificatie	273
ChessBase Magazine	274
Commentaar symbolen	274
Schaaknotatie	275
Mega Database	276
6 Openingen	277
Referentie database definiëren	277
Referentie	277
in mode	279
Openings referentie voor databases	281
Opening referentie voor een aantal partijen	282
Openingsrapport	284
Openings classificatie	286
Cluster Opendingen	287
Openingsboek	289
Classificeer alle sleutels	290
Zoek nieuwtje	291
Novelty commentaar	293
Openingen Sleutels	294
Classificatiesleutels.....	294
Toon Stellingen.....	295
Openingen sleutel.....	297
Sleutel functies.....	298
Nieuw e sleutel invoegen.....	299
Nieuw e sleutel installeren.....	300
Definieer sleutel info / Voeg sleutelinfo toe.....	300
Sleutel overdragen.....	301
Repertoire	301
Repertoire database.....	301
Repertoire database maken.....	302
Zoek Stelling in Repertoire.....	306
Voeg toe aan repertoire.....	306
Repertoire afdrukken.....	308
7 Afdrukken en publiceren	309
Uitvoermenu in de partijenlijst	309
Pagina instellingen	311
Pagina instellingen - Partijen	317
Plaats op internet	318
E-books maken	320
E-mail versturen	323
Diagram List	326
8 Programma Configuratie	328
DirectX	328
DGT Board	328

Taal	329
Limieten	330
Overige instellingen	331
3D bord optimaliseren	332
9 Correspondentieschaak	332
ICCF Correspondence Chess Server	332
Correspondentieschaak beheer	333
Correspondentie Kop	335
Correspondentie zet	337
10 Engines	338
Geïnstalleerde engines	338
Standaard engine	339
Engine laden	340
Een engine meerdere keren laden	343
Hash tabellen	343
Engine parameter	344
UCI Engines	344
Uitgebreide opties engine	347
Uitgebreide engine informatie	348
Diepte Analyse	349
Cloud Analyses	352
Analyse Taken	355
11 Engine - Cloud.com	361
Engine-Cloud.com	361
Lijst	364
Bord met engine	369
Engine verbinding	371
Privé gebruik engine	371
Openbare Cloud Engines	372
Openbare Cloud Engine aanbieden	376
Samenvatting veiligheidsysteem	381
Hints Engine Cloud	383
Gebruik Cloud Engines	383
Providers Cloud Engines	384
Cloud Engines op Playchess.com.....	385
Partijen spelen tegen Cloud Engine	392
Oneindige analyse met Cloud Engine	392
Instellingen voor providers.....	393
Engine	394
Computer.....	395
Revenue.....	396
Privé gebruikers	397
Genegeerde gebruikers	398
Een bod uitbrengen.....	399
Dukaten	400
Rating Lijst.....	401
Let's Check.....	402
Engine w edstrijden.....	403
Testen met Cloud Engines.....	406
12 Let's Check	408
Beschrijving	408
LiveBook	410
Let's Check starten	413

Hoe moet u een partij analyseren met Let's Check?	416
Wat betekenen de groene, blauwe en rode letters bij de diepte?	417
Waarom springt de voortgangsbalk terug bij 100%?	417
Let's Check server statistieken	418
Let's Check context menu	419
Informatie in het chat venster	420
Commentaar in LiveBook	422
LiveBook als openingsboek	424
Netwerk analyse	425
Partij analyse met Let's Check	426
Erelijsten	427
Snelheidsmeter	428
13 Vragen over Let's Check	429
Wordt mijn analyse altijd naar de Let's Check server gestuurd?	429
Kan Let's Check anoniem gebruikt worden?	429
Wat kost het?	430
Welk verschil maakt de kracht van mijn computer?	430
Welke engines zijn toegestaan?	430
Kunnen varianten en beoordelingen gemanipuleerd worden?	430
Kunnen onzin zetten ingevoerd en geanalyseerd worden?	430
Hoe worden de Let's Check erelijsten gemaakt?	430
Wat betekenen de twee diagrammen in LiveBook?	431
Kan tekst commentaar aangepast of verwijderd worden?	431
14 Cloud Databases	431
Cloud Databases	431
Registratie ChessBase Cloud	432
Nieuwe Cloud Database maken	435
Partijen opslaan	436
Opslag voor Cloud Databases	437
Cloud Databases offline gebruiken	439
Database functies met Cloud Databases	439
Een Cloud Database lokaal verwijderen	440
Een Cloud Database op een andere computer benaderen	440
Cloud Databases delen	441
Cloud Databases publiceren op het web	444
Repertoire Databases in de Cloud	445
Cloud Database Iconen	447
15 Database tekst	447
Tekst	447
Tekst info	449
Tekstverwerker	449
Multimedia links	451
Schaak links	452
Tekstopmaak	455
Standaard tekst	456
Part IV Support	456
1 Optimaliseren 3D bord	456
2 Problemen oplossen	457
3 Lettertype problemen	457
4 Support	458

5 Admin Tool	459
6 Updates	459
7 64 bit versie	460
8 DGT Bord 64 bits	461
9 Foutmeldingen	461
Can't open database	461
Database in use, can't delete	461
Replace game with multimedia commentary	461
Not enough RAM memory	461
Read/write error	462
Wrong database format	462

Index

463

1 Inleiding

1.1 Inhoud



[Partijen zoeken](#)

[Partijen invoeren, bewaren en naspelen](#)

[Databases beheren](#)

[Afdrukken, publiceren, e-mail](#)

[Correspondentieschaak](#)

[Het programma configureren](#)

[Support](#)

[Wat is er nieuw?](#)

Schaaknieuws, nieuwe producten: www.ChessBase.com

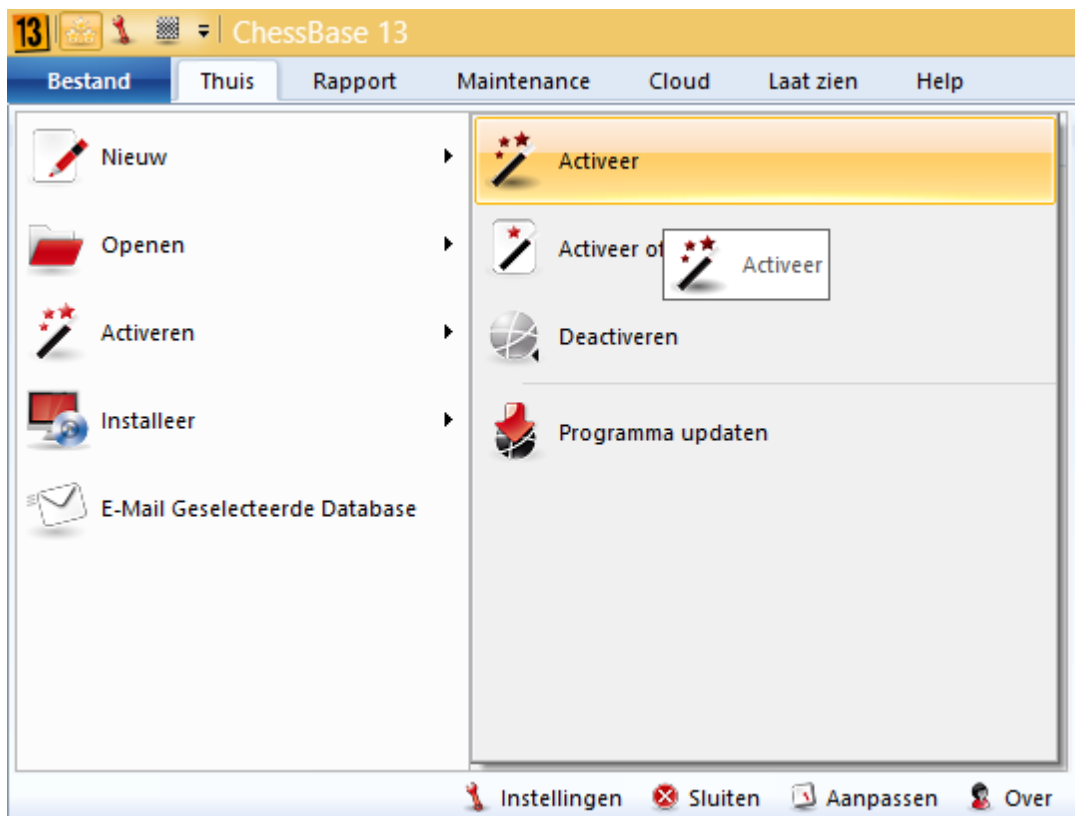
Schaakserver: www.playchess.com

1.2 Programma activeren

Als het programma voor de eerste keer gestart wordt, moet u het serienummer invoeren. Daarna kunt u de online database gebruiken.

Bepaalde onderdelen van het programma werken pas goed als het programma toegang heeft tot een snelle en bijgewerkte online database. Het programma moet hiervoor op het internet geactiveerd worden.

Het programma wordt geregistreerd met *Bestand Activeren Activeer*.



Normaal gesproken verschijnt het serienummer dat u hebt opgegeven bij het installeren van het programma.

Na het activeren van het programma krijgt u een melding over de status van de activering.

Het programma wordt gedeactiveerd met *Bestand Activeren Deactiveren*. Hiermee wordt de teller van het aantal installaties op de server met één verhoogd.

Let op: Met één serienummer kunt u het programma op maximaal twee computers installeren.

Als er nog geen serienummer staat in de tekstvakken, typt u het nummer dat u bij aankoop hebt gekregen. Als u het programma op een nieuwe computer wilt installeren, of u uw computer opnieuw installeert, dan moet u eerst online de huidige installatie deactiveren via *Bestand - Activeren - Deactiveren*.

Informatie over de ChessBase Admin Tool vindt u [hier](#).

Belangrijk: Als u het programma wilt installeren op een nieuwe computer, moet u eerst de vorige online registratie deactiveren. De reden hiervan is de hardware herkenning. Als het programma geregistreerd wordt, wordt er op de server informatie opgeslagen over de configuratie van het systeem van de gebruiker.

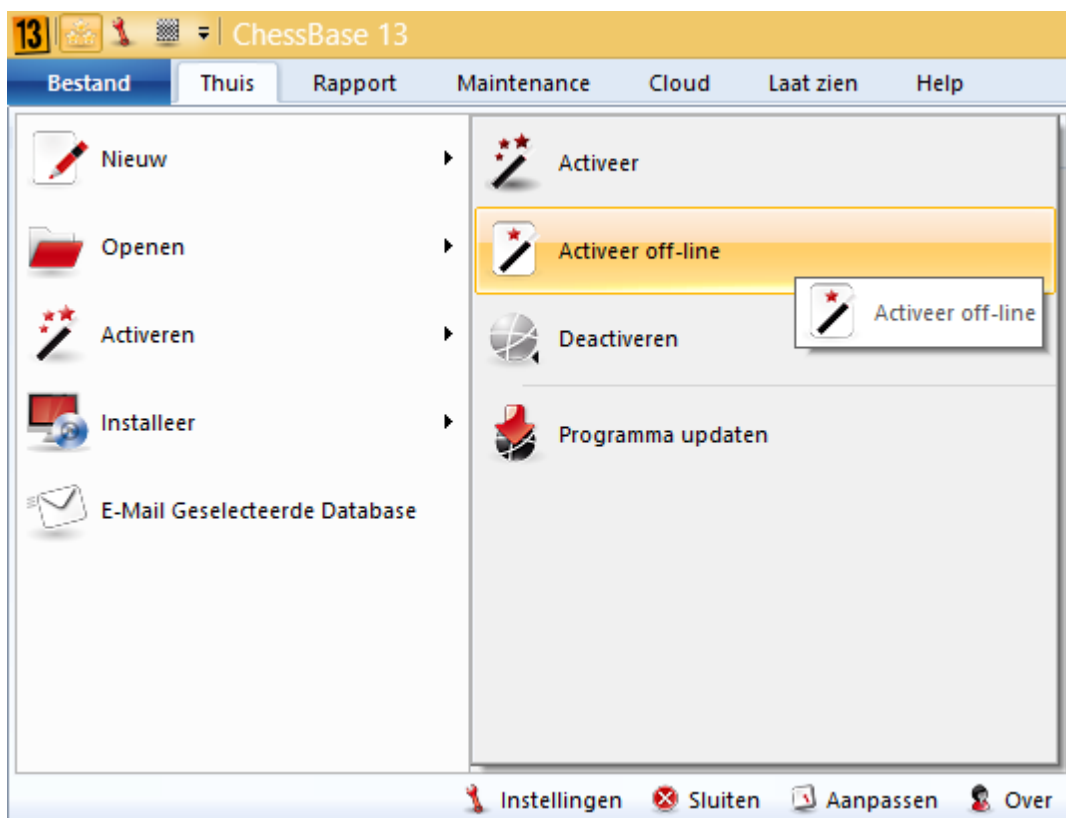
Let op: Als u belangrijke wijzigingen aanbrengt op de configuratie van uw systeem,

moet u ook het programma eerst deactiveren en dan weer activeren.

Handmatige Configuratie

Het is tevens mogelijk het programma te registreren op een computer zonder internet verbinding. Hiervoor hebt u de hardware sleutel nodig van de computer zonder internet.

Start het programma en kies *Bestand - Activeren - Activeer off-line*.



Nadat u het serienummer hebt ingevoerd, toont het programma de hardware sleutel van de computer.

Noteer de sleutel en gebruik een andere computer om naar de volgende internet pagina te gaan:

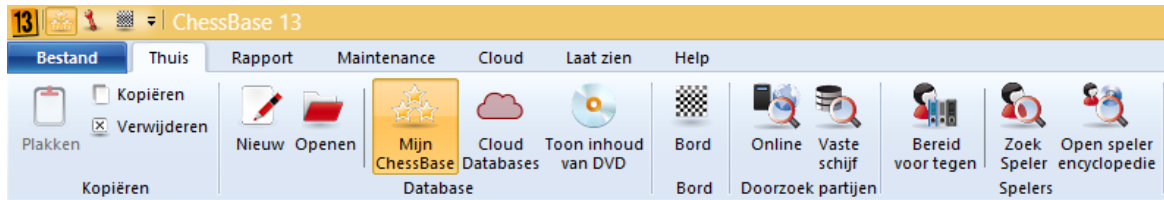
www.fritzserver.eu/activation

Vul de hardware sleutel, het serienummer en de veiligheidscode in. De internet pagina geeft u dan een activeringssleutel die u zorgvuldig moet bewaren. Voer de sleutel en de veiligheidscode in bij het activeringsmenu op de computer zonder internet en klik op OK.

Als u de details juist hebt ingevuld, zal het programma succesvol geactiveerd worden.

1.3 Gebruikersconcept met linten

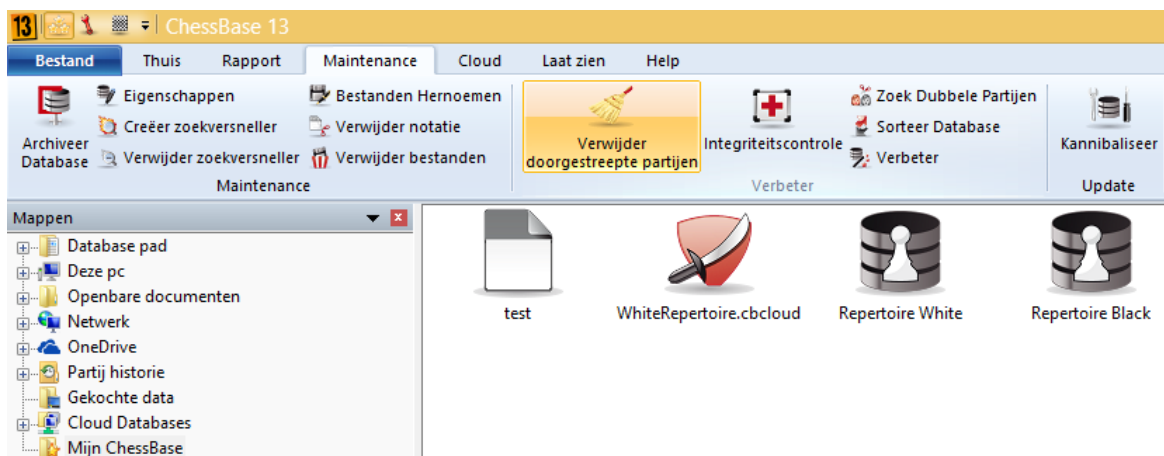
ChessBase gebruikt een totaal nieuw ontwerp dat gebaseerd is op de voorstellen van de *Microsoft Fluent UI*. De zogenaamde linten zijn voor het eerst gebruikt door Microsoft in Office 2007. Het lint is een grafisch concept om menu's en iconen te combineren. Dit concept is heel goed bruikbaar voor ingewikkelde programma's.



Linten worden het gehele programma door gebruikt, bijvoorbeeld in het [database venster](#) en het [bordvenster](#).

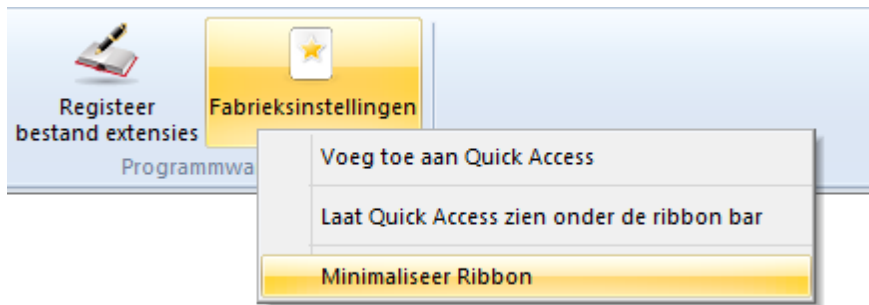
Het grootste voordeel is dat de gebruiker niet meer door een hele boom van menu's en submenu's hoeft om de functie te vinden die hij zoekt. In plaats daarvan worden enkel de iconen getoond van de functies in het programma die op dat moment in het programma beschikbaar zijn.

Aan de bovenkant van het venster vindt u namen die commando's vertegenwoordigen, zoals *Bestand*, *Rapport* of *Maintenance*.



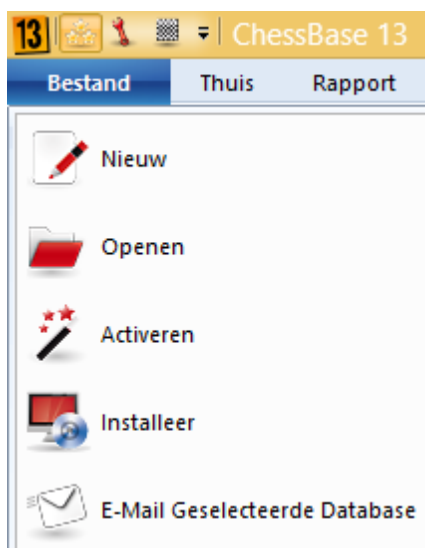
Door te klikken op een van die namen wordt er geen menu geopend, maar een taakbalk die de commando's toont die beschikbaar zijn. Elk *menu* heeft zijn eigen taakbalk, een zogenaamd lint.

Met de standaard instelling neemt het lint meer plaats in op het scherm dan met de klassieke combinatie van menu's en taakbalken. De symbolen worden op een slimme manier binnen het lint geplaatst, gebaseerd op de resolutie van het beeldscherm en de omvang van het venster. Aangezien er meer plaats is voor commando's in de linten worden dialoogvensters minder gebruikt. Het is ook mogelijk het lint te minimaliseren om meer plaats te maken op het scherm. Dit kunt u doen door rechts te klikken op een lint en dan *Minimaliseer Ribbon* te kiezen.



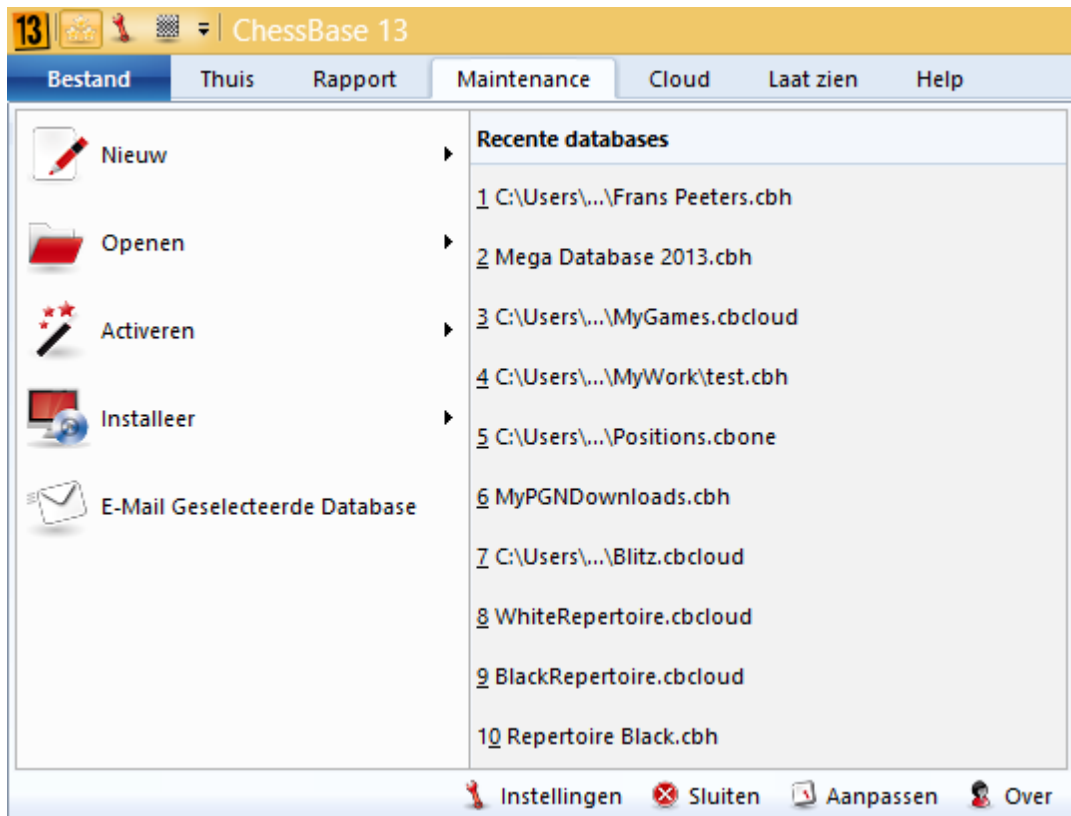
In dit geval wordt het lint verborgen tot het moment waarop op één van de tabbladen wordt geklikt.

Een heel belangrijk element in dit gebruikersconcept is *Bestand*. Dit wordt geactiveerd door te klikken op het symbool helemaal boven aan de linkerkant van het scherm.

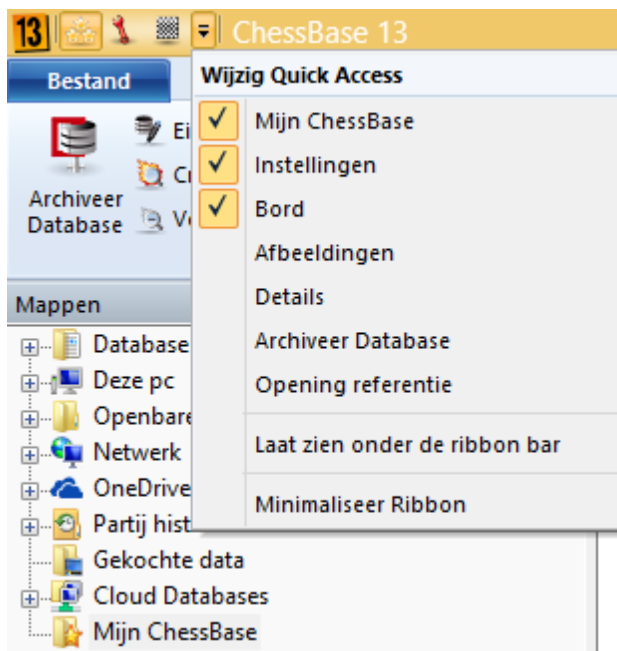


Dit menu wordt gebruikt om de programma instellingen aan te passen en om essentiële functies te starten.

In het *Bestand* ziet u bijvoorbeeld een lijst met de databases die u onlangs hebt geopend.

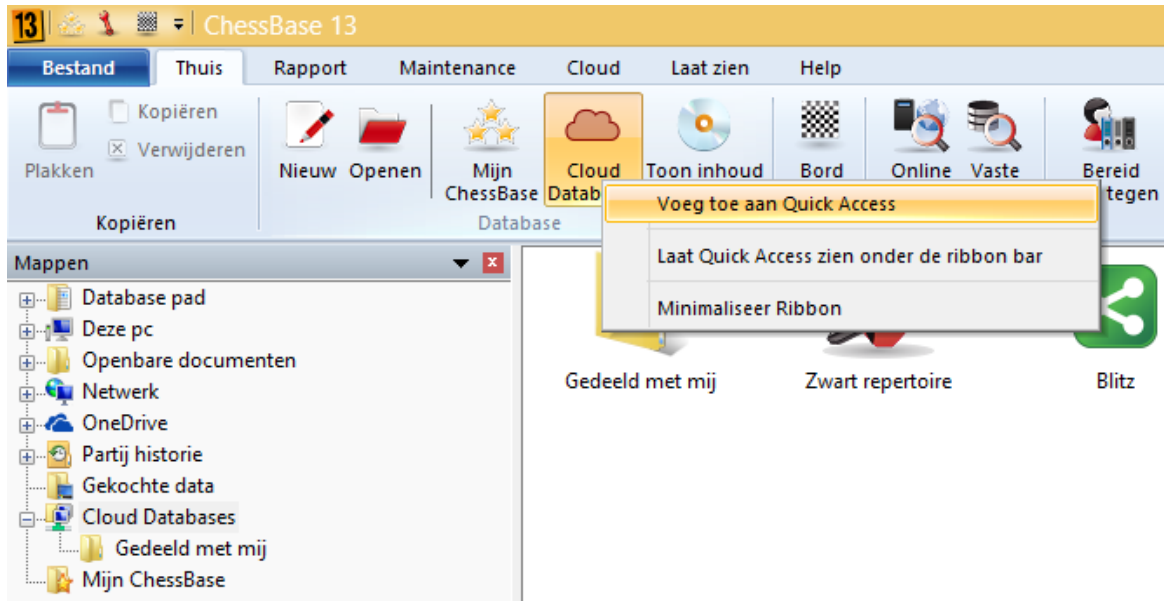


Een ander belangrijk element is de *Quick Access taakbalk* met een lijst iconen die gebruikt kunnen worden om veel gebruikte functies met één muisklik te starten.



De gebruiker kan bepalen of de taakbalk onder het lint getoond wordt of in de titelbalk van het programma.

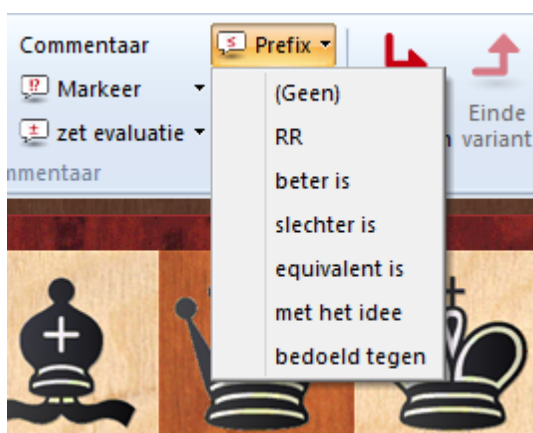
De gebruiker kan ook de *Quick Access taakbalk* aanpassen. Klik rechts op één van de iconen en u krijgt een context menu met de volgende opties:



Met *Voeg toe aan Quick Access* heeft de gebruiker de gelegenheid functies die hij vaak gebruikt toe te voegen aan de taakbalk.

Dit gebruikersconcept heeft veel voordelen als je ChessBase dagelijks gebruikt. Je kunt bijvoorbeeld je favoriete functies zoals het kiezen van een bord of het accepteren van een remise aanbod op de server veel sneller bereiken. Aangezien de symbolen in de linten automatisch gesorteerd worden op de frequentie waarmee ze gebruikt worden, zal dit de snelheid van werken heel erg verhogen.

Als u met het programma werkt, moet u opletten of er een klein pijltje naast het commando staat. Het pijltje betekent dat er meerdere functies beschikbaar zijn voor dit commando.



Dit voorbeeld toont het menu om annotatie symbolen toe te voegen. Als u op het pijltje klikt, ziet u een submenu met de volgende functies.

Door gebruik te maken van de linten is het veel gemakkelijker het programma te gebruiken. Maar het is duidelijk dat u wel moet wennen aan het werken met linten als u al jaren conventionele menu's gewend bent, maar het nieuwe gebruikskoncept is veel transparanter en het werkt veel sneller.

1.4 Wat is er nieuw?

- [Cloud Databases](#). Met ChessBase 13 is het nu mogelijk je data niet enkel op je harde schijf op te slaan maar ook op de ChessBase servers. Daardoor is het mogelijk je data te benaderen op verschillende apparaten zonder dat je die hoeft te kopiëren of een herinstallatie van een database hoeft te doen. Het is zelfs mogelijk je databases toegankelijk te maken voor andere gebruikers als een cloud database.
- [Repertoire Databases in de Cloud](#). In ChessBase kun je je openingsrepertoire in twee databases beheren, een voor wit en een voor zwart. Het wordt aanbevolen deze databases in de cloud op te slaan zodat je er altijd bij kunt op elke computer met ChessBase 13.
- [Analyse Taken](#). Analyse taken betreft een verzameling van stellingen die automatisch worden gemaakt door ChessBase 13. Het resultaat van de evaluaties van schaak engines worden opgeslagen in een database met dezelfde naam, zodat u die later kunt bestuderen.
- [Cloud Databases publiceren op het web](#). Uw standaard browser zal geladen worden met functies om een partij na te spelen en alle partijen kunnen gedownload worden in PGN formaat.
- [Notatie Venster Taakbalk](#). In het bord venster is er nu een taakbalk met de meeste functies om de notatie aan te passen.
- [Zetten invoeren is veel eenvoudiger geworden](#). Het varianten dialoogvenster zal veel minder vaak tevoorschijn komen. Als er een andere zet ingevoerd wordt in de notatie, wordt er een variant ingevoerd zonder dat het dialoogvenster wordt getoond.
- [Een engine meerdere keren laden](#). Veel engines kunnen meer dan één keer geladen worden in hetzelfde venster. Hierdoor hebt u meer mogelijkheden om te analyseren in de "Diepte Analyse" modus.
- [Eindspel Classificatie](#). Er is een nieuw menu "Eindspelen" bij de *Partijen* optie in het database venster. Dit voegt een eindspel classificatie toe aan de partijen in de database.
- [Nieuwe index](#). Als een partij wordt opgeslagen, kunt u een beschrijving toevoegen in de taal van uw voorkeur. Het invoerscherm is uitgebreid om hier rekening mee te houden.
- [Uitgebreide informatie Bord venster](#). Er is nu veel meer informatie beschikbaar op de bovenste regel van een partij in het *Bord* venster. Naast de naam van de speler staan een vlag en een foto van de speler uit het jaar van de partij indien die beschikbaar is.

- [Nieuw database formaat](#). Het CBCloud formaat bestaat enkel uit vier regels. Er zijn geen index bestanden voor de spelers, toernooien, etc. Dezelfde data kan opgeslagen worden als bij het CBH formaat, maar vanwege het ontbreken van de index bestanden zijn er minder functies om de database te benaderen. Sorteren en verwijderen op twee niveaus is mogelijk.
 - [Illegale stelling invoeren en opslaan](#). ChessBase 13 ondersteunt de invoer en het opslaan van illegale zetten. Dit kan handig zijn voor demonstraties of om bepaalde concepten uit te leggen.
 - [Ondersteuning Syzygy Tablebases](#). ChessBase 13 ondersteunt een relatief nieuw eindspel database formaat, de *Syzygy Endgame Tablebases*. Oudere versies ondersteunen de *Nalimov Endgame Tablebases* en die worden ook nog in deze versie ondersteund. Het nieuwe formaat werd ontworpen door de Nederlander Ronald de Man. De meeste nieuwe engines ondersteunen dit formaat al. De *Syzygy Endgame Tablebases* houden rekening met de 50 zetten regel. Als er 50 zetten worden gedaan zonder dat er een stuk geslagen wordt of een pion gezet wordt, dan is de partij remise. Aangezien de data in het RAM geheugen geplaatst kunnen worden, werkt het erg snel en effectief. De *Syzygy Endgame Tablebases* worden momenteel door erg veel moderne engines gebruikt.
-

Belangrijke Functies in ChessBase

- Automatische update van de [spelers encyclopedie](#).
- Gebruik van [cloud engines](#) met de [Engine Cloud server](#). De engines kunnen van jezelf zijn of gehuurd worden van anderen.
- Toegang tot [Live Book](#).
- [Game analyse](#) met [Let's Check](#).
- Nieuwe eenvoudige zoekfuncties [eindspelen](#), [middenspel structuren](#) of [manoeuvres](#).
- Nieuwe analyse mogelijkheden: [Deep Analysis](#) en [Cloud Analysis](#)
- Snel wisselen van database voor [referenties](#) in het bordvenster.
- Intelligente zoekvelden voor de [online database](#).
- Eenvoudig [partijen publiceren](#) op het internet.
- Verbeterde manier om [engines toe te voegen](#) inclusief cloud engines.
- [Snelle preview](#) van partijen op mini-bord.
- Zoeken op [toernooien](#).
- Update van [Chess Media System](#).

- Ondersteuning van [Gaviota eindspel tabellen](#).
- [Automatische updates](#). Updates worden actief aangeboden door het programma.
- 32 en 64 bit versies. Op computers met veel geheugen (> 4GB) kunnen databases worden geladen in het intern geheugen waardoor veel sneller gezocht kan worden.
- Grotere [database symbolen](#) voor hoge resoluties.
- Directe toegang tot [inhoud van DVD](#) met één enkele klik.
- Nadat u op Playchess bent geweest automatisch databases met partijen waar u kiebitzer was.
- Mooiere houten borden. Updates van Teak, Babinga, Pina en Worn.
- ChessBase gebruikt [menu's en linten zoals bij Microsoft Office](#). Alle belangrijke functies snel toegankelijk.
- In het bordvenster wordt de online database gebruikt om [openingsnieuwtjes](#) te laten zien.
- U kunt zetten [proberen](#) op het bord. Als u een stuk verplaatst zonder de muis los te laten, wordt meteen het beste antwoord van de tegenstander getoond met pijlen. Dit werkt ook als er een engine meedraait.
- Onmiddellijke toegang tot de repertoire database van het [bordvenster](#).
- Toegang tot de [laatst geladen partijen](#) direct via het bordvenster. Onmiddellijke toegang tot de huidige database mogelijk via Partij Historie.
- [Aanmaakdatum](#) van database wordt getoond.
- Lay-out van de [openingen referentie](#) en de [online database](#) past zichzelf automatisch aan.
- Van databases die zelden worden gebruikt, verdwijnen de database symbolen automatisch in [Mijn ChessBase](#).
- Databases kunnen naar de prullenbak gestuurd worden of direct [fysiek verwijderd](#) worden.
- In het databasevenster is er een [mini-bord](#) dat met de cursorpijltjes bediend kan worden.
- [Direct zoeken](#) naar partijen of spelers.
- Met één klik partijen [op internet publiceren](#). U hebt geen eigen ruimte op internet nodig.
- [Toppartijen](#) worden meteen getoond.
- [Partijen in de mode](#) worden getoond bij de openingen referentie.

- Eenvoudige menu's voor de [update](#) en het abonnement van de referentie update.
- [E-boeken maken](#) in het formaat epub en mobi (Amazon Kindle).
- [Automatisch aanmaken](#) van een repertoire database. Eenvoudig partijen importeren in een repertoire database.
- [Database clusters](#). Het programma groepeert openingen en genereert varianten.
- Stellingen worden sneller bijgewerkt door gebruik van DirectX.
- Het [openingenrapport](#) is geheel vernieuwd. Het werkt veel sneller en de referentie is geïntegreerd.
- Compact bestandformaat [*cbone](#). Databases worden opgeslagen in één bestand. Ideaal voor back-ups of om databases te versturen.
- De [trainingsvragen](#) in het bordvenster zijn geheel herschreven. U kunt meteen naar de volgende vraag of partij.
- Nieuw design en volledige compatibiliteit met de nieuwste versies van Windows.

Belangrijke functies

- In de lijsten krijgt u extra informatie met tooltips.
- [Inhoudsopgaves](#) voor spelers, toernooien, commentatoren, bronnen en teams.
- Snel zoeken via een commandoregel bij spelers, toernooien, commentatoren, bronnen en teams.
- Het afhandelen van de [openingsleutels](#) is geheel herschreven en heeft nu hetzelfde formaat als Windows verkenner.
- Automatische [openingen referentie](#) in het bordvenster met alle zetten en partijen in de online database met de huidige stelling.
- Verbeterde invoer met [Heumas](#), de HEuristic Move ASsistant.
- [Partij Historie](#) met daarin alle activiteiten van de gebruiker.
- Natuurlijk [3D bord](#) in het bordvenster.
- [Dreigingen](#) worden grafisch getoond op het bord.
- Uitgebreide zoekfuncties, bijvoorbeeld zoeken naar partijen met een bepaald aantal stukken.
- Ondersteuning van het [Chess Media Systeem](#) om video's van trainingen te laten zien met een gesynchroniseerd schaakbord.

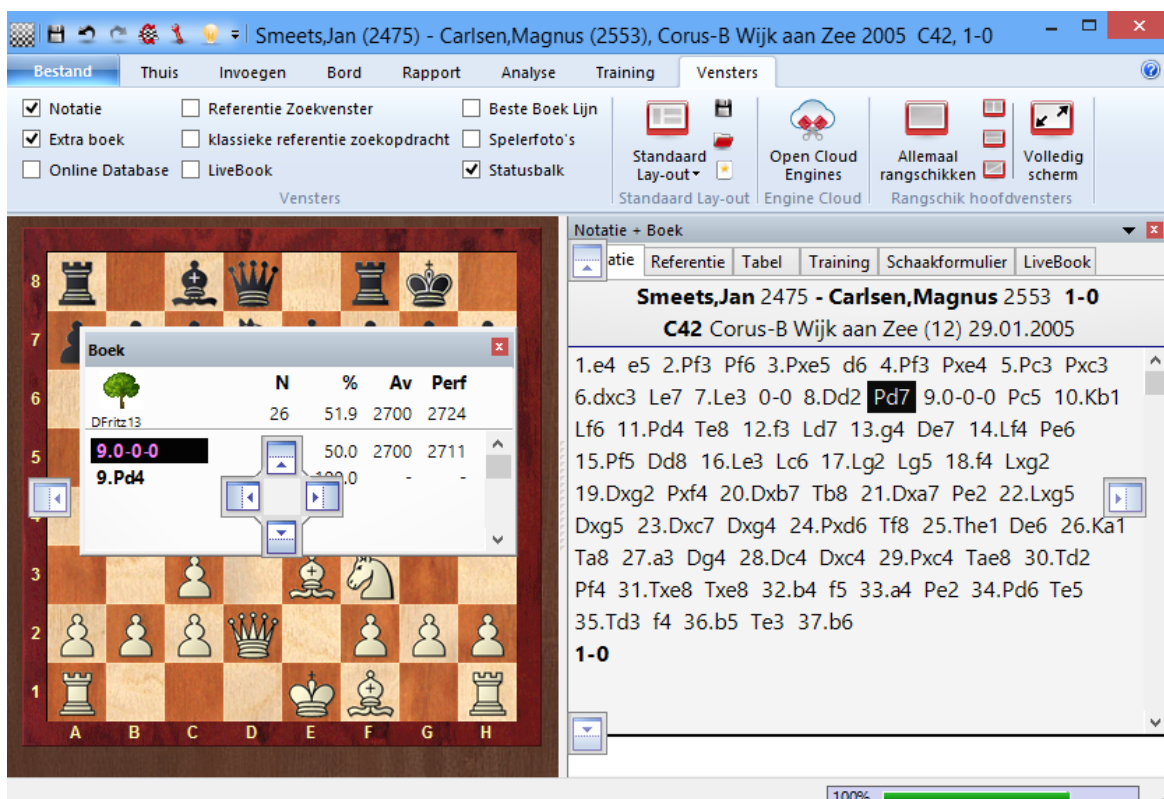
- Verwijderen en vervangen van partijen in [PGN databases](#) nu geïmplementeerd.
- Volledige ondersteuning van [DGT borden](#) om snel partijen in te voeren.
- Nieuwe notaties mogelijk met [notatievellen](#). Printen van notatievellen mogelijk.
- Varianten sorteren en opslaan in het [varianten dialoogvenster](#).
- Geïntegreerde client voor Playchess.
- Spiegelen van stellingen mogelijk.
- Configuratie van het Windows klembord voor het gebruik van PGN bestanden.
-
- Drag and drop mogelijk in alle [lijsten](#).
- Optioneel tonen van materiaalverhoudingen in [alle lijsten](#).
- Game notatie opslaan met drag and drop of knippen en plakken nu mogelijk met elke database.
- Invoervenster voor [tekst commentaar](#) kan aangepast worden. De laatst gebruikte instellingen worden opgeslagen.
- Aankondigingen van zetten en bordgeluiden via de computer speakers wordt ondersteund.
- Aanpassingen van toernooien, bronnen, commentatoren of teams is mogelijk voor een aantal partijen tegelijk.
- Elo ratings kunnen verwijderd worden voor selectie van partijen.
- Sneltoetsen kunt u zelf toekennen aan alle functies.
- Verbeterd beeld met verschillende opties voor [trainingsvragen](#).
- Verbeterd beeld waar een partij getoond in verschillende kleine diagrammen.
- Alle back-ups worden getoond in de database verkenner.
- Tekstinvoer beschikbaar voor [correspondentieschaak](#).
- Informatie over correspondentieschaak wordt getoond in de partijenlijst.
- Toernooi templates bevatten correspondentie opties, zoals de tijd per partij.
- Verbeterd correspondentieschaak beheer voor het printen, mailen, etc.
- Ondersteuning van zeer grote databases (groter dan 4 GB).
- Volledige ondersteuning van het UCI protocol om met UCI schaakengines te werken.

- [Engine parameters](#) configureerbaar voor individuele instellingen.
- Ondersteuning van de Nalimov eindspel databases (tablebases) met verbeterde configuratiemogelijkheden.
- In de multi-line modus display van voortzettingen die veranderd zijn na een bepaalde zoekdiepte.
- Verbeterde grafische presentatie, bijvoorbeeld transparante pijlen op het schaakbord.
- In de partijenlijst en de notatie wordt de font optie Clear Type ondersteund.
- Verbeterde werking van Outlook bij het verzenden van partijen per [e-mail](#).
- Nieuwe ChessBase databases kunnen aangemaakt worden met Windows verkenner.

1.5 Scherm lay-out

Met de nieuwste versie van het programma kunt u het scherm vormen door het intuïtief te dokken. Hiermee kunt u het scherm helemaal naar uw eigen wens maken.

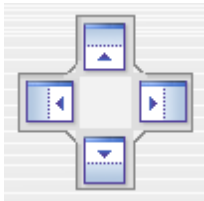
Klik op een tegel van een ruit (venster in een venster) en verplaats het met de muis terwijl u de linker muistoets ingedrukt houdt. In dit voorbeeld hebben we het openingsboek boven op het schaakbord gezet.



Er worden verschillende pijlknoppen in het venster getoond telkens als u het venster

wil verplaatsen en het wil dokken. U kunt deze knoppen gebruiken om een venster exact te plaatsen.

Om een venster te dokken kunt u de muis over een gekleurd gedeelte van een pijl houden terwijl u de linker muisknop ingedrukt houdt. Een gedeelte van het scherm wordt gekleurd als voorbeeld van de nieuwe plaats van het venster. Om een venster te plaatsen sleept u een venster naar een van de vier kanten van het scherm met de pijlen en laat u los op de plaats waar u het venster geplaatst wil hebben.



In ons voorbeeld hebben we de bovenste pijl gekozen, dus het venster met het openingsboek zal direct boven het schaakbord worden geplaatst. We moeten de muis naar het blauwe gedeelte verplaatsen en de muisknop loslaten.



De preview toont in het blauw de exacte plaats waar het venster geplaatst zal worden. Als u de muis los laat, zal het venster hier geplaatst worden.

Let op: Een venster kan ook overal op het scherm losgelaten worden zonder het te dokken.

1.6 Naspelen, invoeren en bewaren

U kunt partijen naspelen in het [bordvenster](#) nadat u ze geladen hebt vanuit een [partijenlijst](#). Partijen kunt u laden door dubbel te klikken op een partij of door op Enter te drukken.

Klik in het [notatie venster](#) om naar een positie te springen. U kunt de pijltjes toetsen gebruik om vooruit en achteruit te gaan. U kunt ook de navigatie knoppen onder het bord gebruiken.



Als de pijlen niet zichtbaar zijn, kunt u rechts klikken onder het bord om ze aan te zetten. Met de pijlen kunt u navigeren in de partij. Met de pijlen uiterst links of rechts gaat u naar het begin of het eind van de huidige variant. Met de enkele pijlen kunt u per zet vooruit en achter uit gaan. Met de herstel knop annuleert u de laatste zet die ingevoerd is.

ChessBase heeft een nieuwe, intuïtieve manier om door partijen te navigeren. De schuifbalk onder het bord kunt u verslepen of u kunt ergens in de schuifbalk klikken om naar een positie te springen. Dit is vooral handig in hele lange becommentarieerde partijen. U kunt de schuifbalk installeren door rechts te klikken op het bord en dan **Bord design... -> Schuifbalk** te kiezen.



U kunt partijen invoeren door [met de muis](#) te klikken of door de coördinaten te typen (e2-e4). U kunt een partij [annoteren](#) met varianten, tekst, schaaksymbolen en veel andere zaken zoals bijvoorbeeld gekleurde pijlen.

Terwijl u een partij naspeelt of invoert, kunt u een [analyse engine](#) starten voor suggesties en evaluaties.

Als u klaar bent met het annoteren van een partij, kunt u die [opslaan](#) in een bestaande of in een nieuwe [database](#).

1.7 Partijen zoeken

Hoe kunt u partijen vinden?

Openingen

[Openingsreferentie](#)

[Openingsleutel](#)

[Openingsrapport](#)

[ECO-Code](#)

Spelers, Toernooien, Bronnen, Commentator, Teams

Dubbelklik een database icoon in het databasevenster. In de partijenlijst, klik op de tabbladen [Spelers](#), [Toernooien](#), [Commentator Bronnen](#), [Teams](#) om de indeling te zien. U kunt ook het filter toepassen in elke [partijenlijst](#) om de lijst te filteren op deze attributen.

Materiaal

Dubbelklik een database icoon in het databasevenster. Klik in de partijenlijst op het tabblad [Eindspelen](#). Als de database geen eindspelsleutel heeft, kunt u op de knop *Installeer grote sleutel* klikken om er een te maken.

U kunt ook het filter toepassen in elke [partijenlijst](#) om op [materiaal](#) te filteren. Merk op dat er een kolom bestaat in de partijenlijst met de naam [Eindstand materiaal](#).

Posities en Patronen

U kunt elke partijenlijst [doorzoeken](#) door gebruik te maken van het [bordstelling tabblad](#) in het filter.

Zie ook:

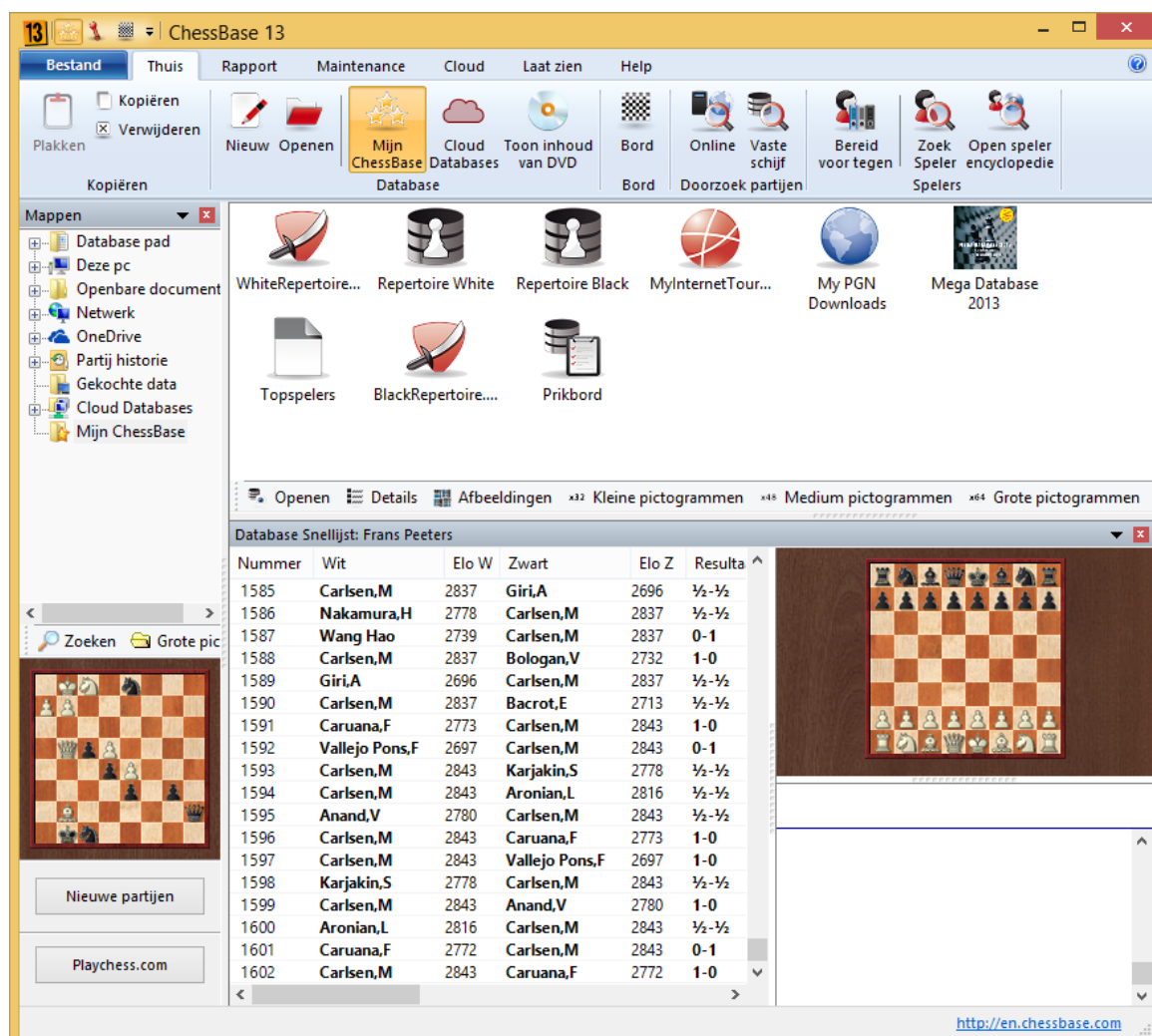
[partijenlijst filteren](#)

[partijenlijst sorteren](#)

[online partijen](#)

1.8 Databases beheren

ChessBase slaat partijen op in [databases](#). In het [database venster](#) kunt u partijen openen, kopiëren, verwijderen, aanpassen, samenvoegen en back-uppen.



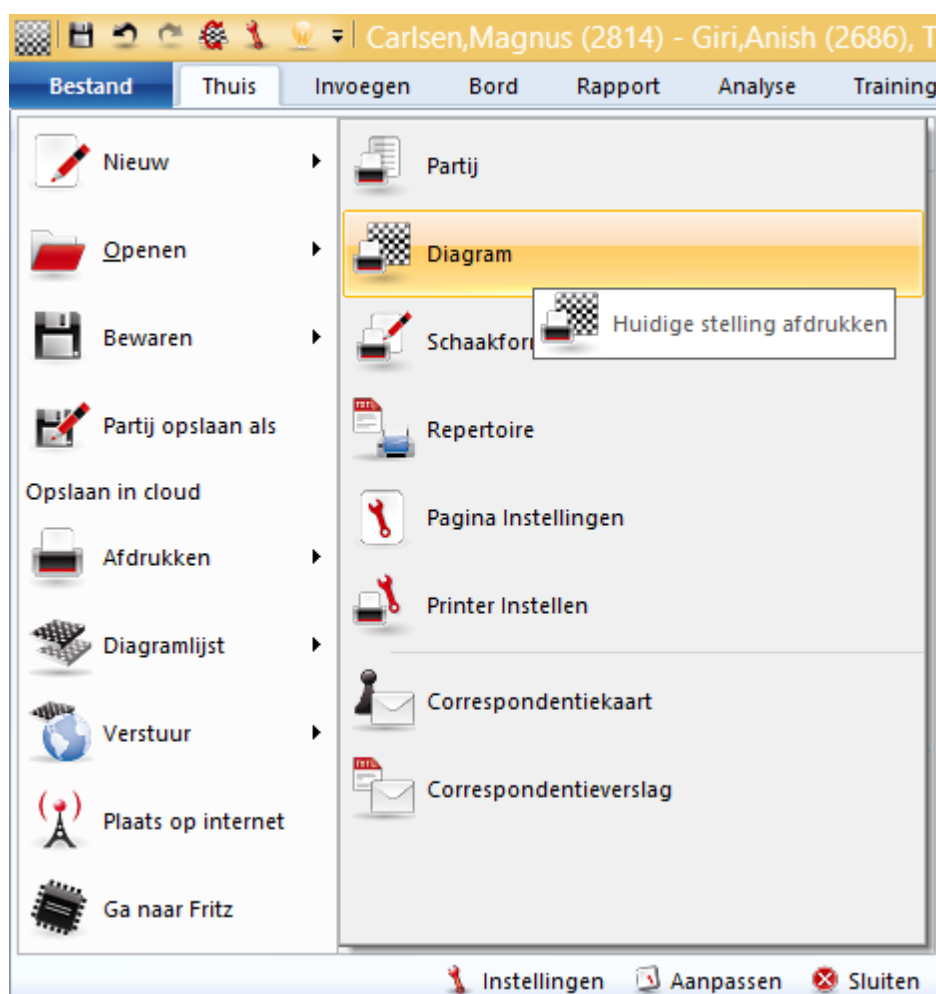
- ▶ Open een database om door een [partijenlijst](#) te bladeren door te dubbel klikken op een symbool in het database venster.
- ▶ Kopieer partijen met [drag and drop](#) of via *Thuis - Kopiëren* en *Thuis - Plakken*.
- ▶ Pas het type en de titel aan van een database door rechts te klikken op een symbool en voor *Eigenschappen* te kiezen.
- ▶ Voor [geavanceerd database management](#) klikt u rechts op een database en kiest u *Extra*.
- ▶ Maak een [back-up](#) van een database naar een enkelvoudig gecomprimeerd bestand door rechts te klikken op een database en dan *Extra - Archiveer Database* te kiezen.

1.9 Afdrukken en publiceren

Met ChessBase kunt u partijen, diagrammen, notatievellen en encyclopedische openingstabellen printen. U kunt tekstbestanden maken in verschillende formaten zoals RTF en HTML om ze te verwerken in een tekstverwerker inclusief diagrammen. Tenslotte kunt u ook partijen publiceren als webpagina's met Javascript.

Diagrammen printen

Om diagrammen te printen moet u eerst een partij laden of een [positie invoeren](#). Om diagrammen te printen klikt u helemaal linksboven op de ChessBase ruit voor het menu en kiest u *Afdrukken -> Diagram*. Om meerdere diagrammen op één pagina af te drukken, gebruikt u in datzelfde menu [Diagramlijst](#). U kunt ook diagrammen invoegen via de notatie door rechts te klikken in de notatie en dan *Diagram invoegen* te kiezen.



Partijen printen

Vanuit een [partijenlijst](#) kunt u in één keer een aantal partijen printen. Gebruik Ctrl-Klik met de muis om een aantal partijen te selecteren. Daarna kunt u rechts klikken op één van de geselecteerde partijen (met blauw gemarkeerd) en kiest u *Uitvoer - Selectie afdrukken*.

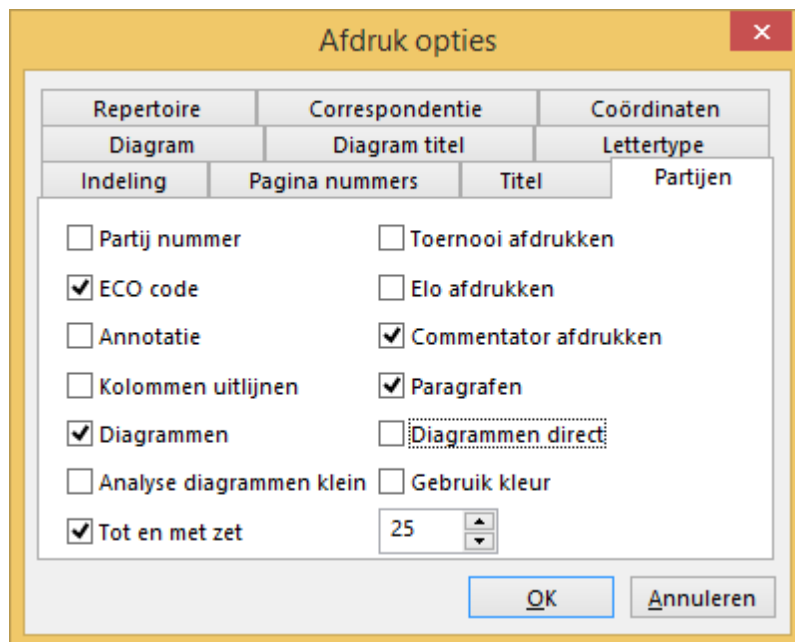
Let op: Om voor de lay-out de volgorde van de partijen aan te passen, kunt u met

drag and drop de partijen in de juiste volgorde plaatsen.

Repertoire printen

Een opening met veel annotaties wordt een repertoire genoemd in ChessBase. Een [repertoire printen](#) is anders dan partijen printen. Repertoires hebben de lay-out van een tabel zoals in de Encyclopedia of Chess Openings (ECO).

Tot en met zet



Deze optie wordt pas actief als "Annotatie" niet is aangevinkt. De waarde wordt gebruikt als er verschillende game annotaties worden geprint en het beperkt het aantal zetten dat geprint wordt. Het houdt in dat varianten dan niet worden geprint.

Tekstbestanden maken

U kunt tekstbestanden maken van een geladen partij of van een selectie van partijen in een partijenlijst. In een partijenlijst selecteert u met Ctrl-Klik de gewenste partijen en kunt u ze op de juiste volgorde zetten met drag and drop. Daarna kunt u rechts klikken en kiest u *Uitvoer - Selectie naar Tekstbestand*. U krijgt dan een dialoogvenster om het gewenste formaat op te geven. Voor een tekstverwerker is *RTF* een goede keuze.

Partijen publiceren op het web

In een partijenlijst kunt u rechts klikken en daarna kiezen voor *Uitvoer - Selectie naar Tekstbestand - Opmaak - HTML* om partijen te [publiceren](#) op het internet. Nog eenvoudiger kan het met *Uitvoer - Plaats op Internet...* De link kunt u delen op Facebook.

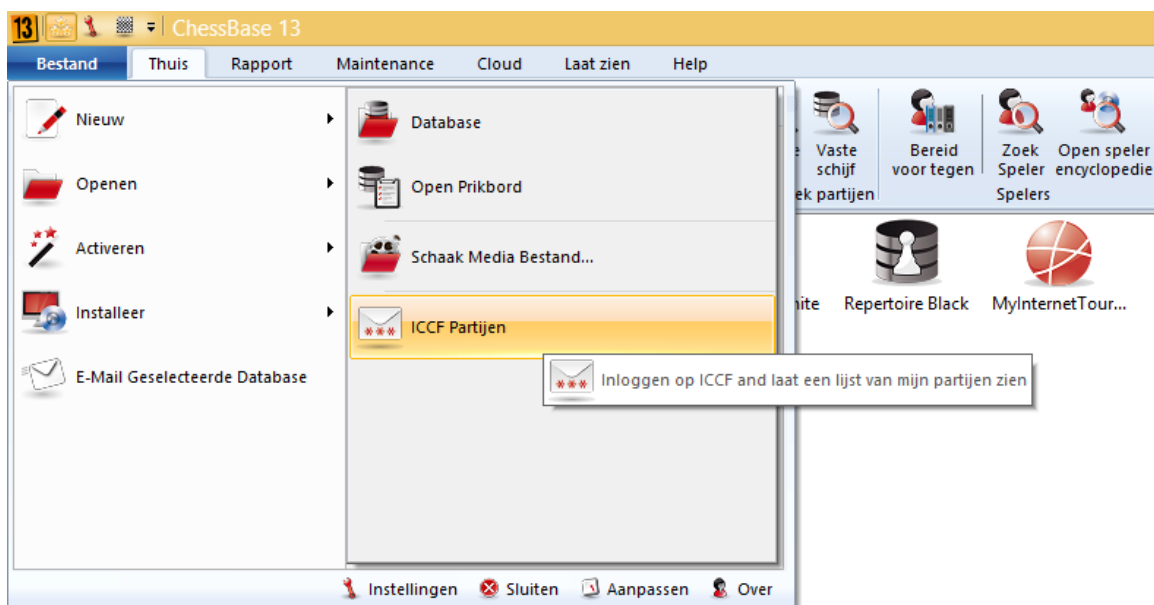
Partijen e-mailen

In een partijenlijst kunt u rechts klikken en kiezen voor *Uitvoer - E-Mail geselecteerde Partijen...* Er wordt dan een [back-up](#) gemaakt in één bestand als bijlage voor een e-mail. Als u bijvoorbeeld Outlook als standaard e-mail programma gebruikt, wordt Outlook automatisch gestart en is de bijlage al toegevoegd.

1.10 Correspondentieschaak

Zie ook de [ICCF Chess Server](#).

ChessBase heeft uitgebreide mogelijkheden voor correspondentieschakers. ChessBase zorgt voor de correspondentiepartijen, houdt de voortgang bij en presenteert de partijen op een zo goed mogelijke manier. U kunt kaarten printen en e-mails versturen naar uw tegenstanders.



Dit zijn de beschikbare functies:

- ▶ Om een correspondentiepartij te starten moet u eerst een [correspondentiekop](#) invoeren voor de partij. Dat gaat via het bordvenster en het tabblad *Rapport* en dan *Correspondentie Kop* (Ctrl-Alt-W).
- ▶ Voor elke zet die u gaat versturen moet u een [correspondentiezet](#) invoeren. Dat gaat in het bordvenster via *Rapport - Correspondentie Zet* (Ctrl-W).
- ▶ Om een correspondentiezet te versturen, klikt u in het bordvenster op *Bestand - Afdrukken - Correspondentiekaart*.
- ▶ Om een verslag van een correspondentiepartij te krijgen, klikt u in het bordvenster op *Menu - Afdrukken - Correspondentieverlag*.
- ▶ Om een correspondentiezet of een correspondentieverlag te e-mailen, klikt u in het bordvenster op *Bestand - Verstuur - Correspondentiezet of Correspondentieverlag*.

Let op: De *Correspondentie Kop* hoeft maar één keer voor de hele partij ingevoerd te worden, maar elke zet van de partij moet via de *Correspondentie Zet* ingevoerd worden. Hierdoor wordt bijgehouden hoe lang beide partijen over de zet doen. Als u een zet hebt uitgevoerd en de *Correspondentiezet* hebt ingevoegd, kunt u de correspondentiekaart printen die u wilt versturen naar uw tegenstander.

Hoe speelt u een correspondentiepartij?

Hieronder volgt in het kort hoe u een correspondentiepartij kunt starten en onderhouden:

- Klik op de knop *Nieuw* of druk op Ctrl-N.
- Druk op Ctrl-Alt-W om de *Correspondentie Kop* in te vullen zoals uitgelegd in de volgende secties.
- Vul de eerste zet in van uw tegenstander, bijvoorbeeld 1.e4.
- Druk op Ctrl-W en vul het commentaar formulier in.
- Bewaar de partij (Ctrl-S) en bedenk uw zet.
- Laad de partij en voer uw zet in, bijvoorbeeld 1 ...e5.
- Druk op Ctrl-W en vul het commentaar formulier in.
- Klik op *Bestand - Afdrukken - Correspondentiekaart* om de kaart af te drukken. Verstuur de kaart per post naar uw tegenstander.
- Of: klik op *Bestand - Verstuur - Correspondentiezet* als u per e-mail speelt.
- Vervang de partij (Ctrl-R) in de database.

Speciale partijenlijst voor correspondentiepartijen

In de partijenlijst van uw correspondentie database vindt u speciale kolommen: *Laatste Zet*, *Zet verstuurd*, *Tijd Wit*, *Tijd Zwart*. Klik rechts in de partijenlijst en kies *Lijst Bewerken - Correspondentie Info* om die kolommen zichtbaar te maken.

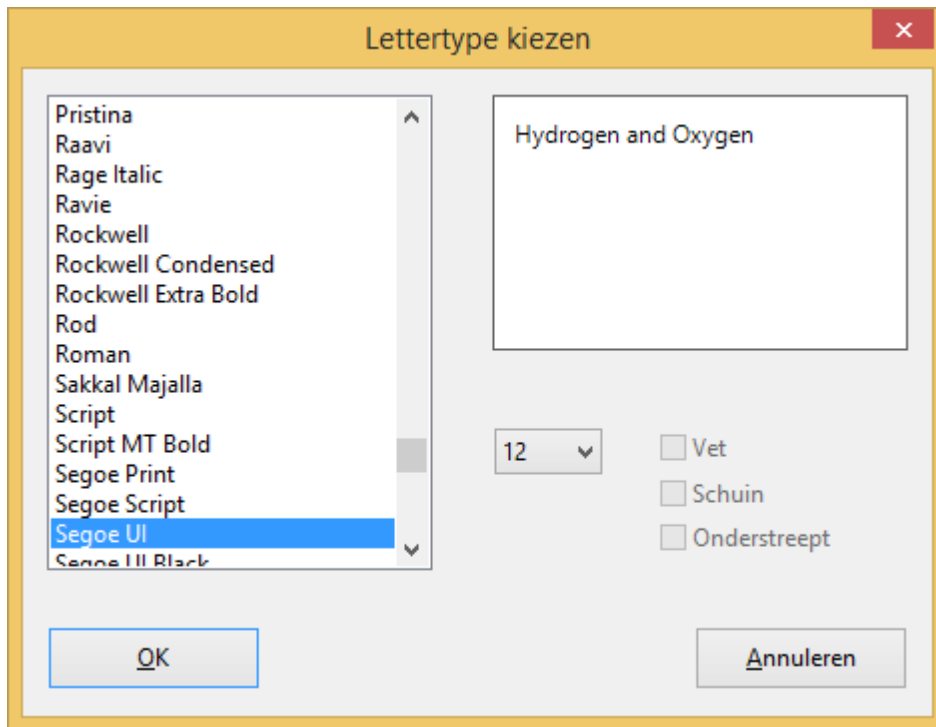
Correspondentie Notatie

ChessBase ondersteunt het invoeren en printen van partijen in het correspondentie formaat. Typ bijvoorbeeld 5254 vanuit de beginstelling. Om naar de correspondentie notatie te schakelen, klikt u op *Menu - Instellingen - Notatie - 1.4244*.

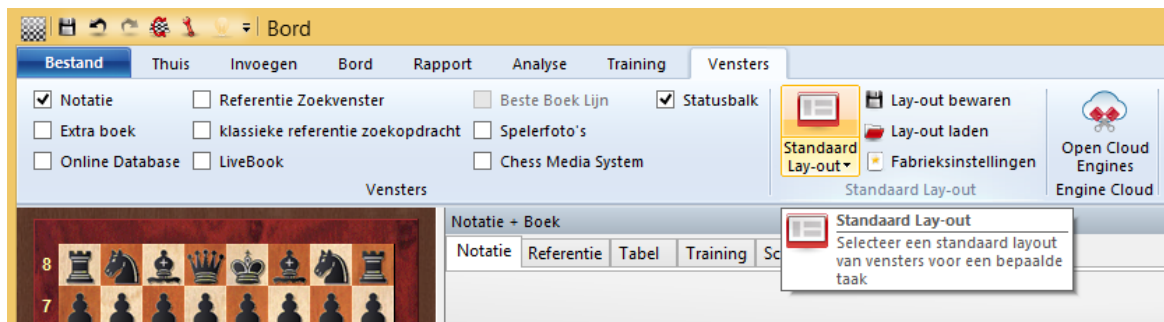
1.11 Het programma configureren

Om comfortabel met ChessBase te kunnen werken is het essentieel dat u twee kleine dingen begrijpt van de lay-out van vensters: [Hoe kun je vensters in grootte aanpassen en verplaatsen?](#)

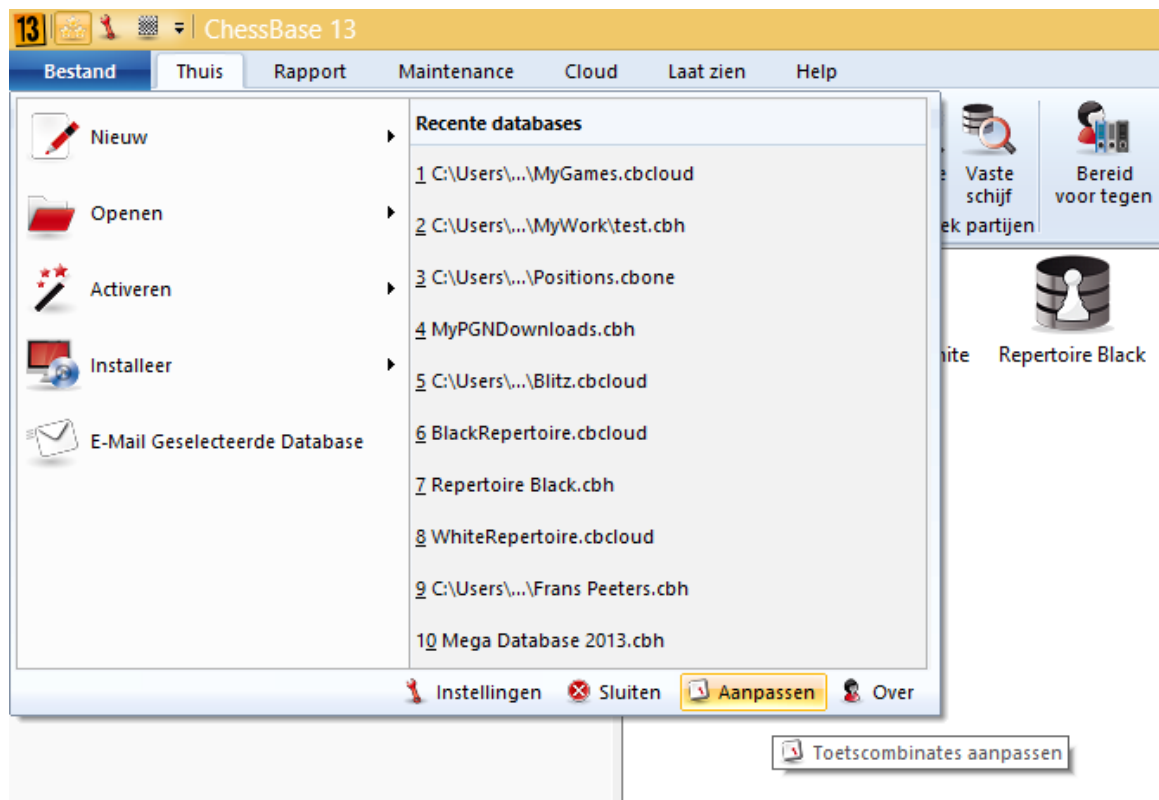
Ook de grootte van het lettertype is essentieel voor individueel comfort. In elk venster waarin tekst getoond wordt (notatievensters, partijenlijsten, enz.), kunt u rechts klikken en een lettertype kiezen via *Lijst opmaak - Kies lettertype...*



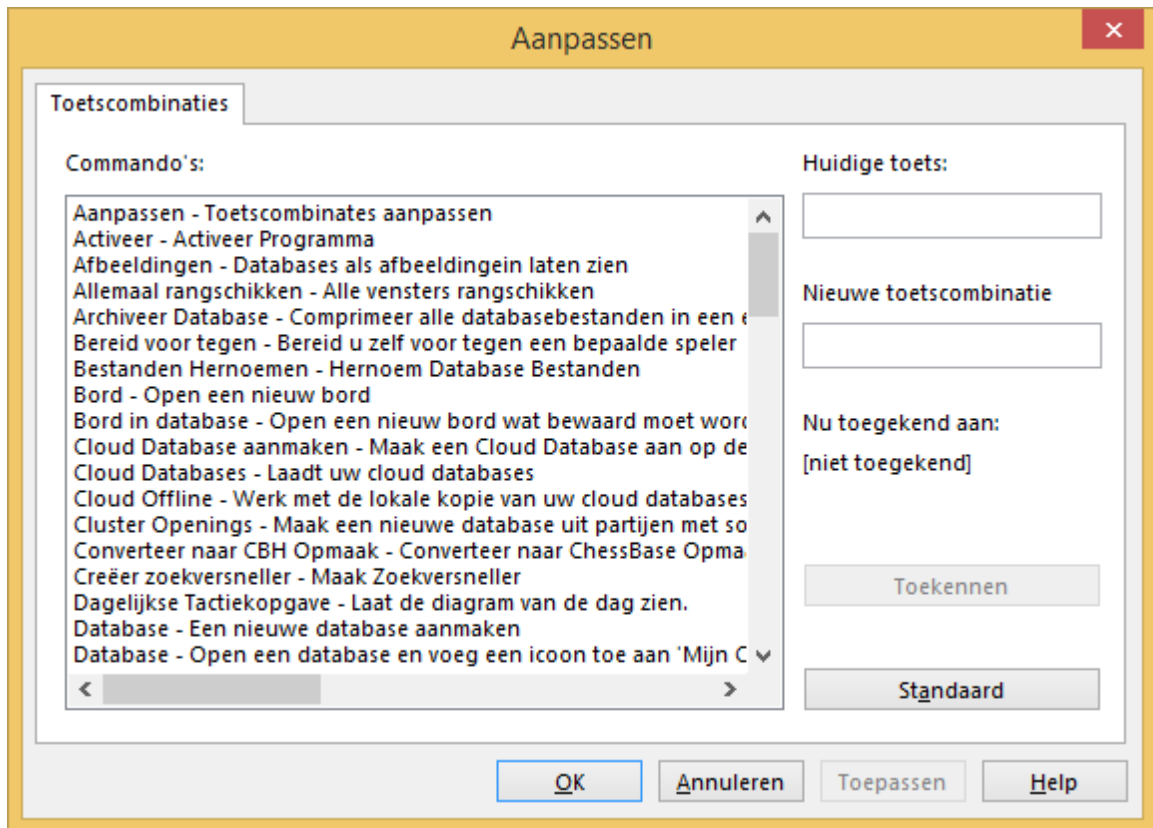
In elk venster kunt u via het menu **Vensters - Standaard Lay-out** kiezen uit een aantal skins voor het programma. De standaard skin is hout.



Voor elke functie kunt u een toetscombinatie toewijzen. Via **Bestand - Aanpassen** vindt u een aantal commando's in het huidige venster.



Dit is meteen een handige lijst van het aantal beschikbare functies.

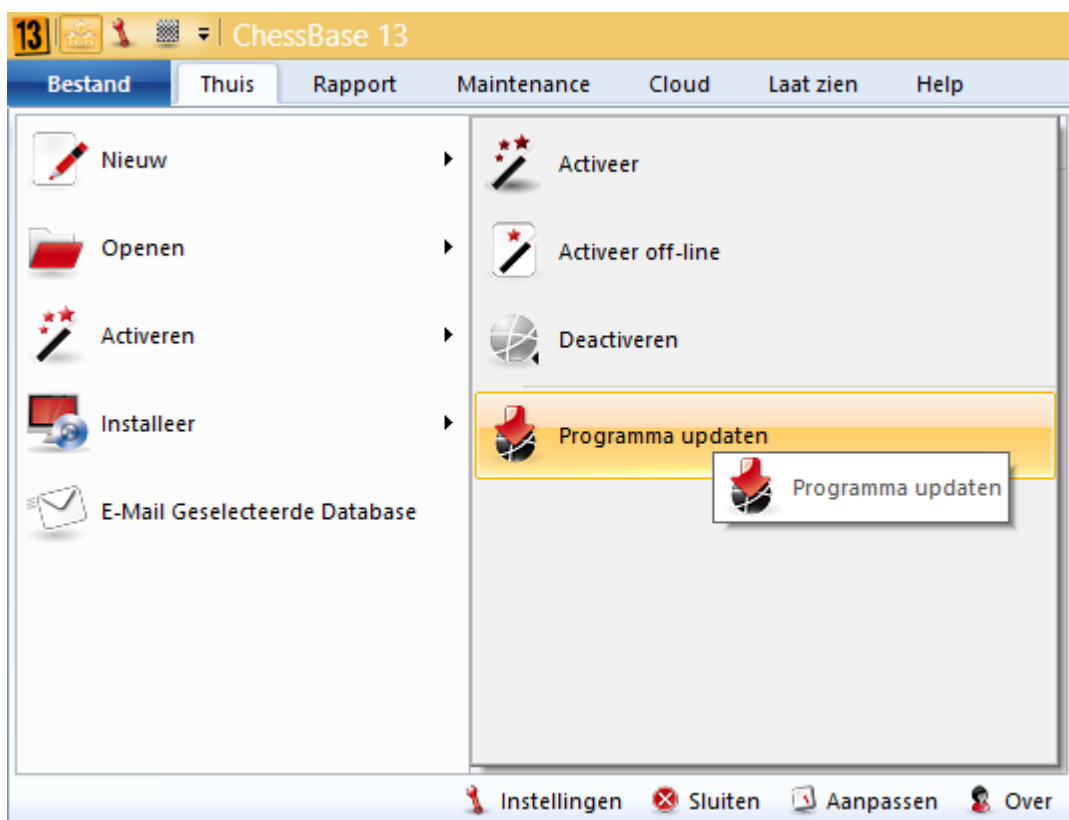


Kies een commando, klik op **Nieuwe toetscombinatie** en voer die in. Vervolgens kiest u **Toekennen** om de toetscombinatie toe te wijzen aan het commando.


Hint: Via Bestand - Aanpassen krijg je een lijst met alle toetscombinaties. Klik op de Kopiëren knop om deze lijst naar het Windows prikbord te kopiëren en plak de lijst daarna in een document van een tekstverwerker voor een handige lijst met toetscombinaties.

1.12 Ondersteuning

Allereerst: controleer of er [updates](#) zijn op de schaakserver via *Bestand - Activeren - Programma updaten*.



Werk regelmatig het programma bij met de updates!

-  Het programma is voorzien van een Help file. Binnen het programma klikt u op het vraagteken rechts bovenaan het scherm om de Help bestanden te openen.

Bezoek de help pagina op www.chessbase.com voor antwoorden op veel gestelde vragen.

Controleer de download pagina van www.chessbase.com voor verdere bronnen.

Schrijf een [e-mail](#) naar de supportafdeling als het probleem nog steeds niet is opgelost.

Controleer op Windows updates.

2 Gebruikersinterface

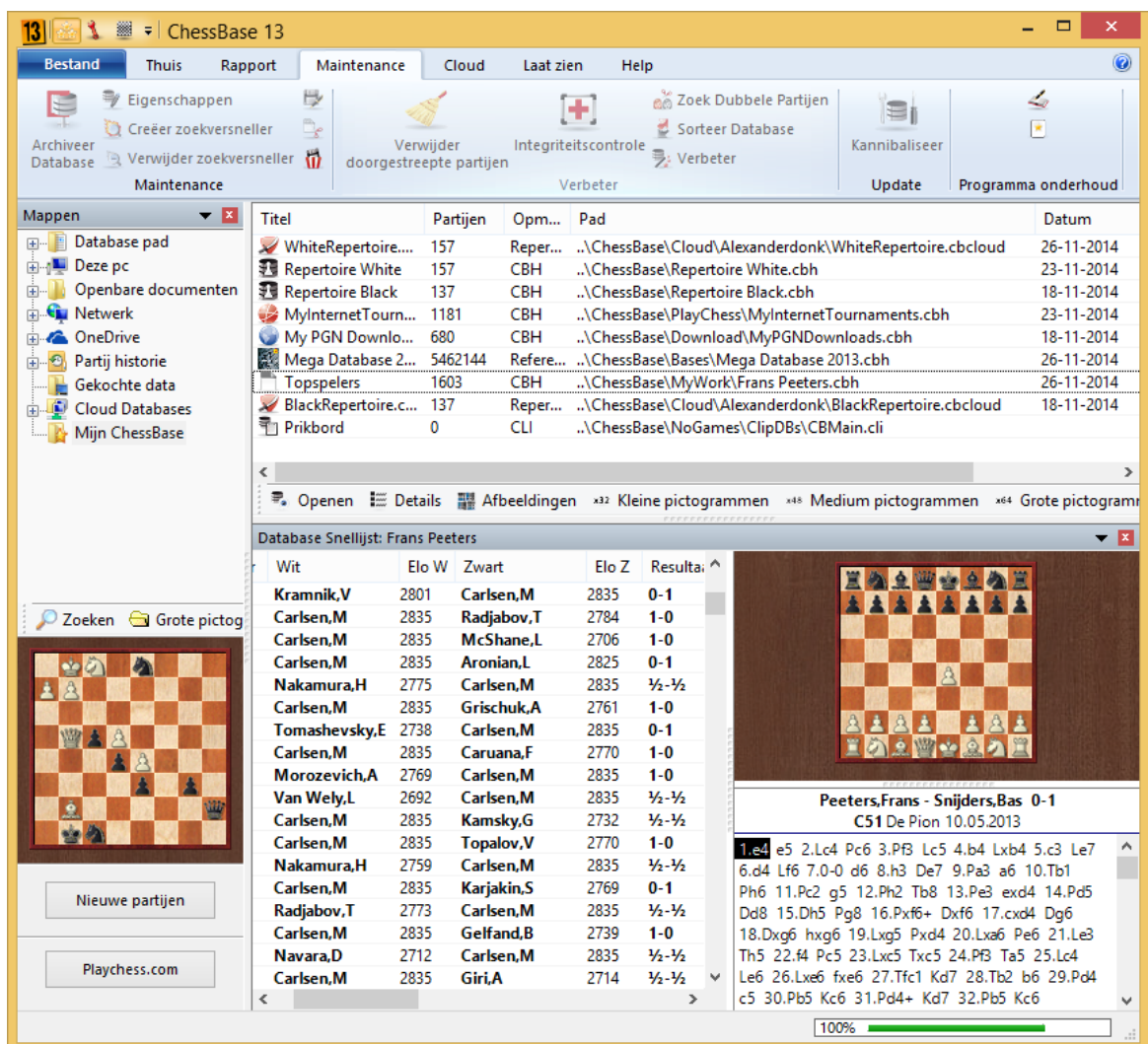
2.1 Vensters

2.1.1 Database

2.1.1.1 Database venster

Het database venster is het controle centrum en het startscherm van ChessBase. Hier kunt u uw databases installeren, benaderen en beheren.

In het database venster vindt u het hoofdvenster van ChessBase dat altijd geopend wordt als u het programma start. Hier kunt u databases openen, bladeren door databases en de databases in het algemeen onderhouden. Aan de linkerkant van het scherm ziet u de mappenstructuur.



U kunt op het plusje klikken om een map verder open te vouwen. Als u op een schijfletter of map klikt, wordt er aan de rechterkant getoond welke databases zich daar bevinden. Als u bij het tabblad *Laat zien* op *Details* klikt (of rechts klikt in het

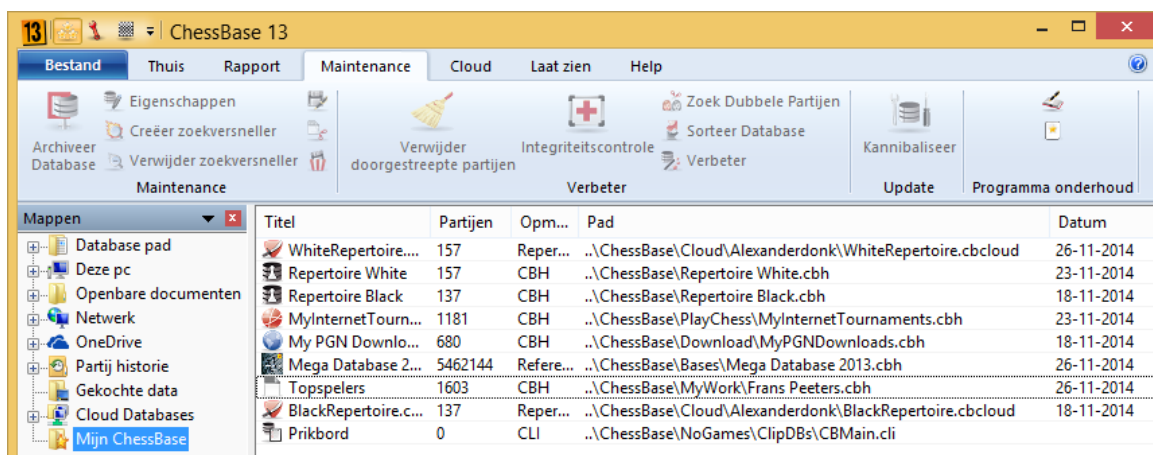
venster) worden de database symbolen vervangen door de volledige bestandsnamen en het pad waar de database zich bevindt.

Het database venster heeft een scherm [Database Snellijst](#). Als u op een database symbool klikt, wordt er een lijst getoond met partijen in de database. U kunt dit uitschakelen via *Laat zien* of met Ctrl-Alt-L.

Dubbelklik op een database symbool om de inhoud te zien te krijgen in een volledig overzicht.

Om uw database venster te vinden, kunt u met Alt-Tab wisselen tussen Windows applicaties die geopend zijn en kiezen voor het ChessBase icoon. Of u kunt klikken op de ChessBase knop op de taakbalk onder op uw scherm.

Mijn ChessBase is een speciale plaats in het mappenvenster met daarin links naar al uw favoriete databases en mappen. Het is uw thuisadres voor alle databases.



In het venster met de mappen vindt u ook altijd een map *Partij historie* met daarin de databases die u onlangs hebt gebruikt.

Met *Laat zien - Iconen* kunt u de formaten van de iconen aanpassen. Dit kan ook met de knoppen onderaan het venster.



Via *Thuis - Toon inhoud van DVD* kunt u met één klik de inhoud van een DVD bekijken.

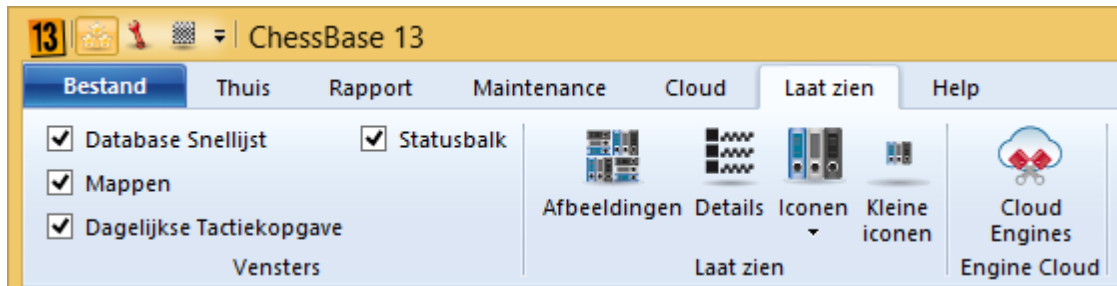


2.1.1.2 Database snellijst database venster

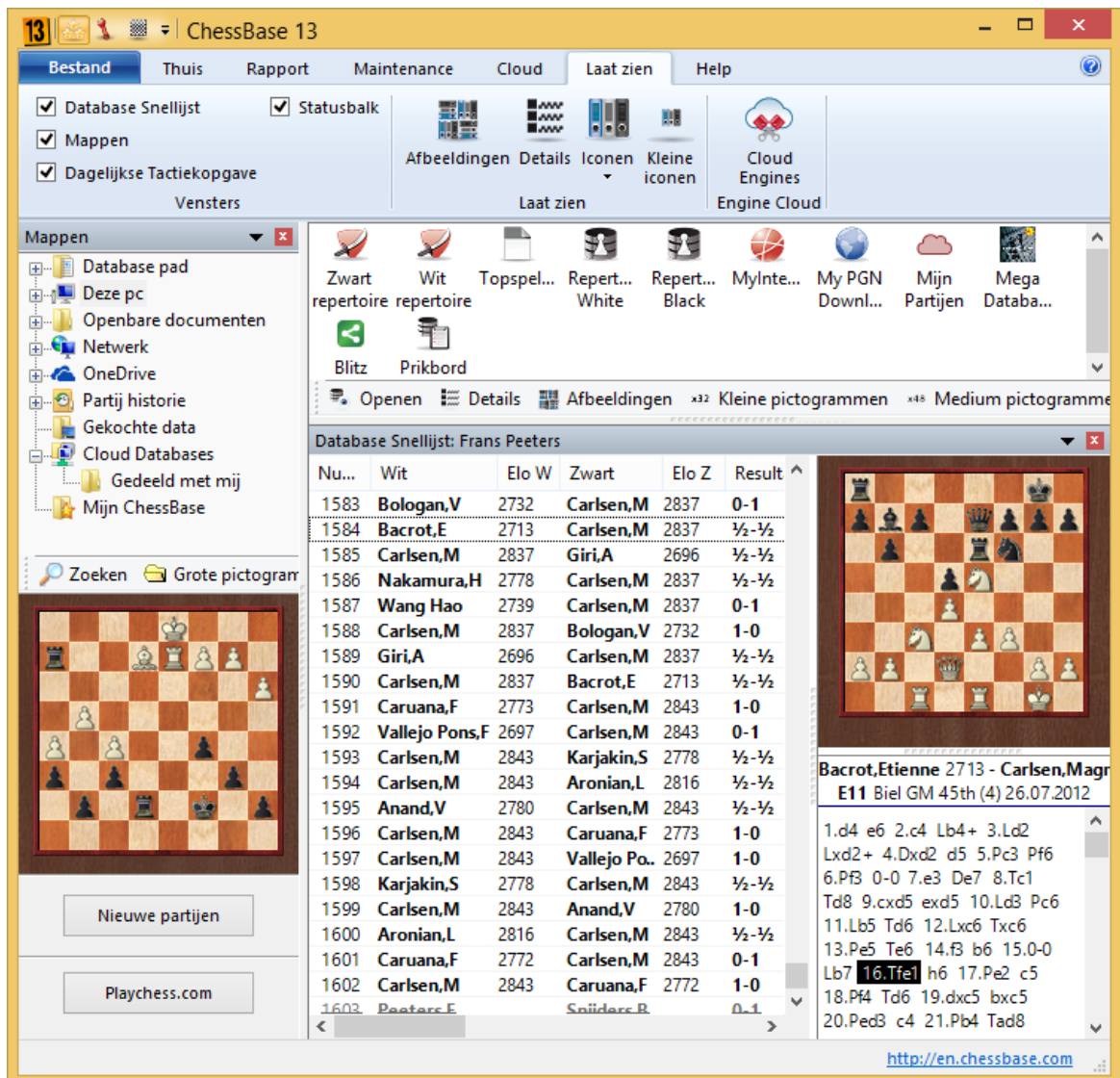
Het [database venster](#) is het zenuwcentrum van ChessBase. Hier worden databases geïnstalleerd, geladen en bekeken.

Een handige optie is de *Database Snellijst*.

Deze snellijst kunt u activeren in het lint bij *Laat zien - Database Snellijst*.



De database snellijst opent een extra venster met een lijst van de partijen van de database die u hebt geselecteerd.



Een miniatuur bord kan ook getoond worden in de database snellijst door rechts te

Klikken in het venster en te kiezen voor *Lijst Opmaak - Quick Bord*. De notatie wordt automatisch geladen als een partij wordt geselecteerd.

Partijen kunnen ook nagespeeld worden in het database venster door de vier pijltjestoetsen te gebruiken onder het bord zonder het bordvenster te openen. Met pijltje omhoog en omlaag bladert u door de lijst, met de pijltjes naar links en rechts kunt u de partij naspelen. Het is ook mogelijk pijlen onder het bord te plaatsen als u graag de partijen naspeelt door met de muis te klikken.



Door rechts te klikken op het miniatuur bord en te kiezen voor *Bord ontwerp* kunt u knoppen of een schuifbalk onder het bord plaatsen.

2.1.1.3 Dubbelklikken op het snelbord

Database Snellijst: Mega Database 2013

Nu...	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resul
365..	Colijn,S	2045	Slingerland,F	2309	0-1
453..	Colijn,S	2187	Hawkins,J	2028	1-0
453..	Colijn,S	2187	Van de Poel,T	2023	1-0
380..	Colijn,S	2049	Van Dongen,D		1-0
429..	Colijn,S	2118	Van Delft,M	2402	0-1
512..	Colijn,S	2207	Sparreboom,W	1948	1-0
429..	Colijn,S	2118	Pel,B	2324	0-1
522..	Colijn,S	2202	Docx,S	2352	1-0
394..	Colijn,S	2075	Maes,W	2328	½-½
394..	Colijn,S	2075	Van Goethem,J	1963	1-0
456..	Colijn,S	2250	Giri,A	2523	0-1
368..	Colijn,S	2035	Cools,E		1-0
537..	Colijn,S	2220	Van Lanen,A	2147	1-0
453..	Colijn,S	2187	Foo,B	2013	0-1
522..	Colijn,S	2202	Ikonnikov,V	2529	½-½
486..	Colijn,S	2174	Docx,S	2370	1-0
394..	Colijn,S	2075	Baekelant,E	1970	1-0
368..	Colijn,S	2035	Basilio,E		1-0
537..	Colijn,S	2220	Popilsky,G	2450	0-1
407..	Colijn,S	2033	Van der Lende,I	2018	0-1
319..	Colijn,S		Overseem M	2159	0-1

Colijn,Stefan 2202 - Docx,Stefan 2352
C41 Leuven op 23rd (6) 13.11.2011

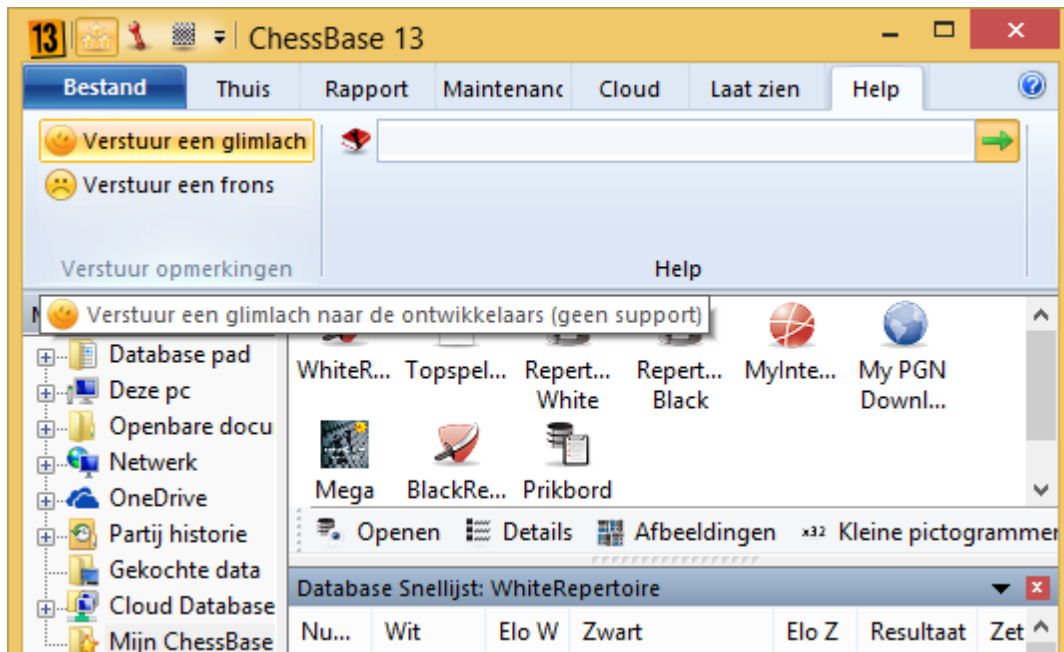
45.Pxa5 Txb5 46.axb5 h5
47.Pc6+ Kd6 48.Pxb4 Kc5
49.Pd3+ Kxb5 50.Kf4 h4
51.Kf3 h3 52.Kg3 Pc5
53.Pxc5 Kxc5 54.b4+ Kxb4
55.Kxh3 Kc5 56.Kg4
1-0

<http://en.chessbase.com>

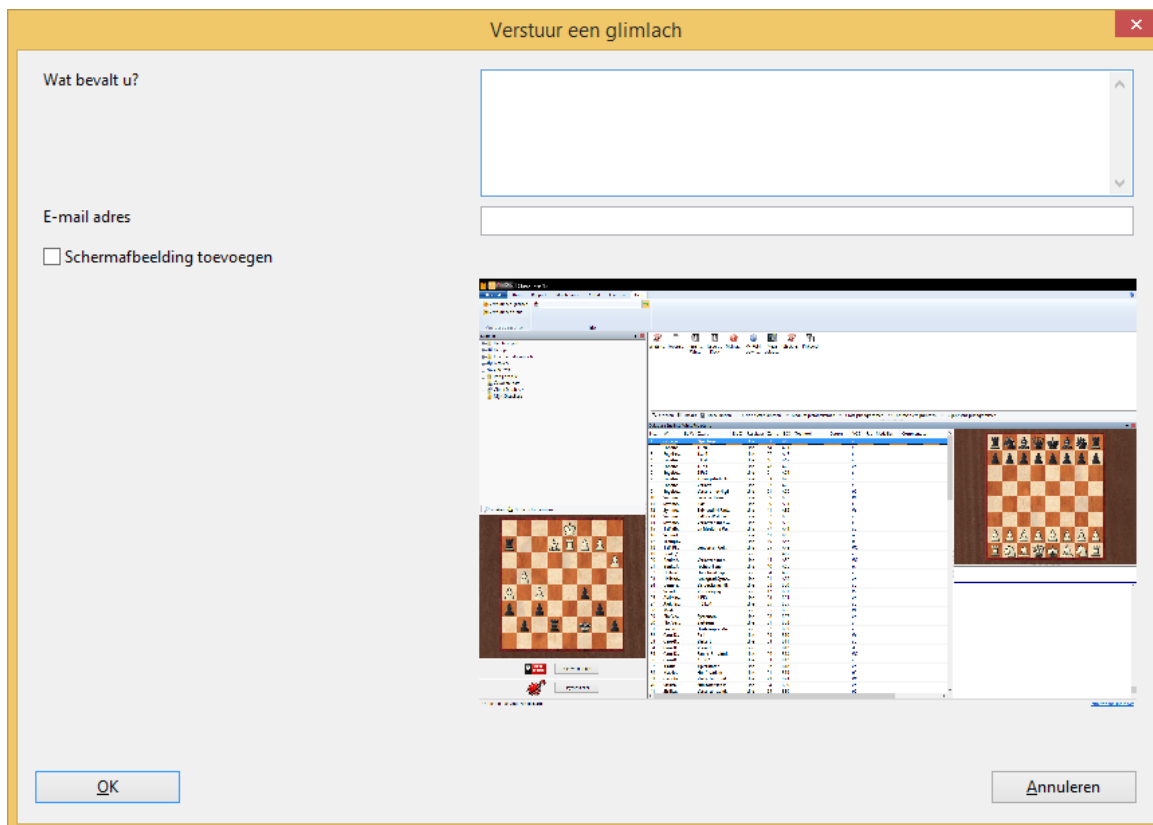
Met een klik op een zet in de notatie verschijnt meteen de stelling op het snelbord. Door te dubbelklikken op het snelbord wordt deze stelling getoond op het normale bord.

2.1.1.4 Help Menu

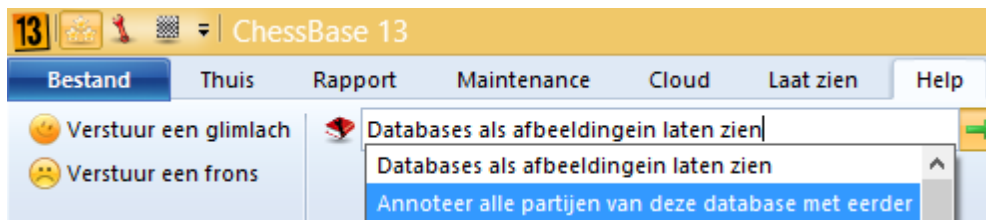
Via de Help knop kunt u informatie krijgen over de werking van het programma. U kunt ook de ontwikkelaars feedback geven met een glimlach of een frons.



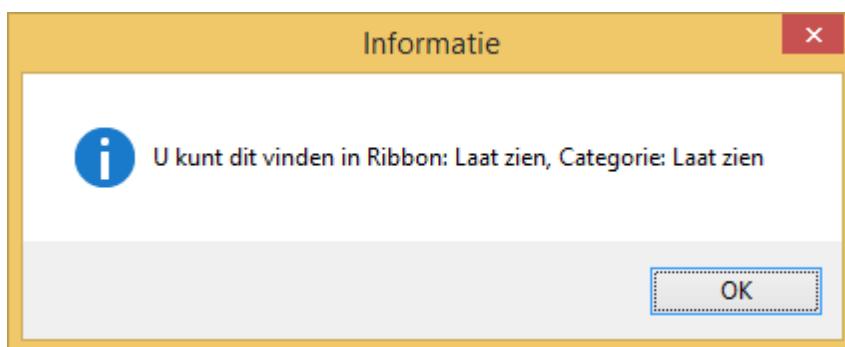
Met "Verstuur een glimlach" of "Verstuur een frons" kunt u een reactie sturen naar de ontwikkelaars.



U kunt meer informatie krijgen als u een vraag stelt in het invoerveld en daarna klikt op het groene pijltje.



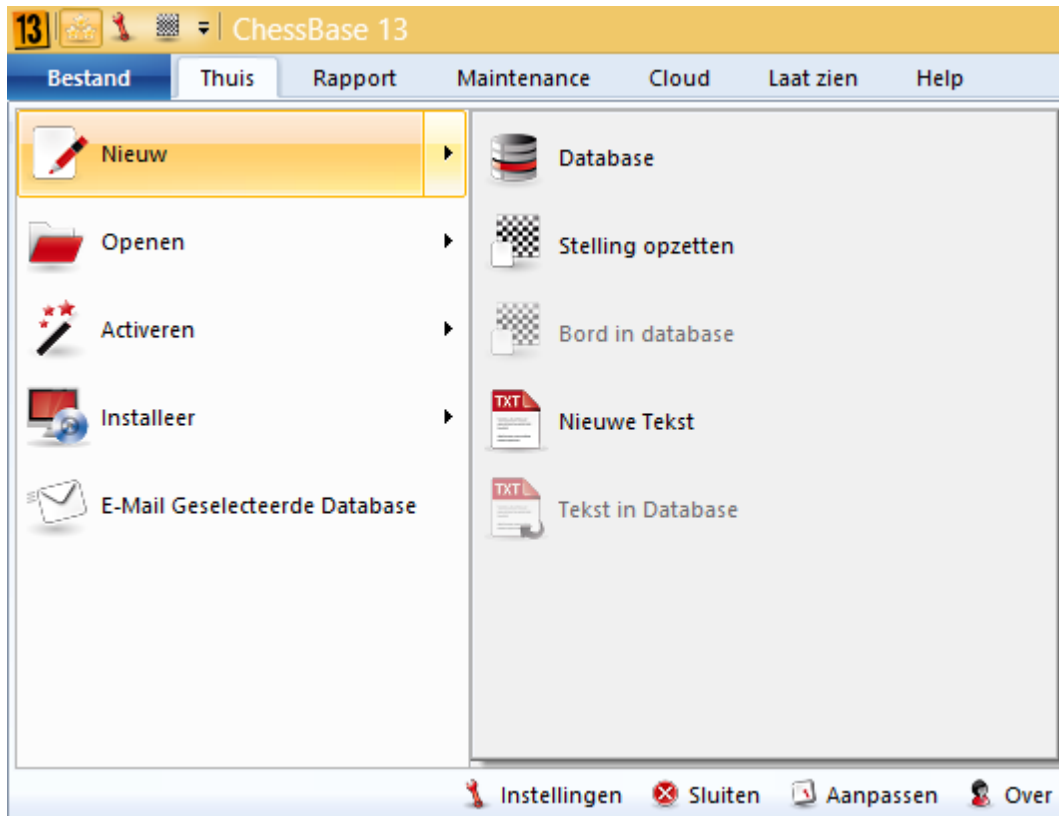
Het programma reageert met relevante informatie, bijvoorbeeld:



2.1.2 Bordvenster

2.1.2.1 Nieuw - stelling/bord/tekst

Bestand - Nieuw - Stelling opzetten / Bord in database / Nieuwe tekst / Tekst in Database

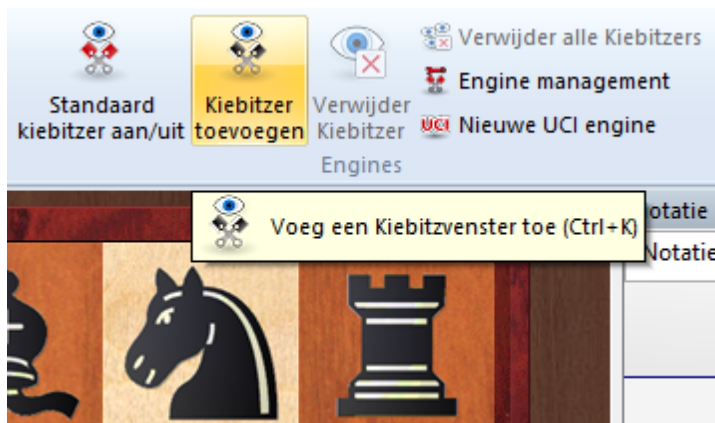


Hiermee krijgt u een nieuw bord, een nieuwe stelling of nieuw tekstvenster dat opgeslagen zal worden in de database die op dat moment is geselecteerd. Met Ctrl-S wordt dat automatisch opgeslagen in die database.

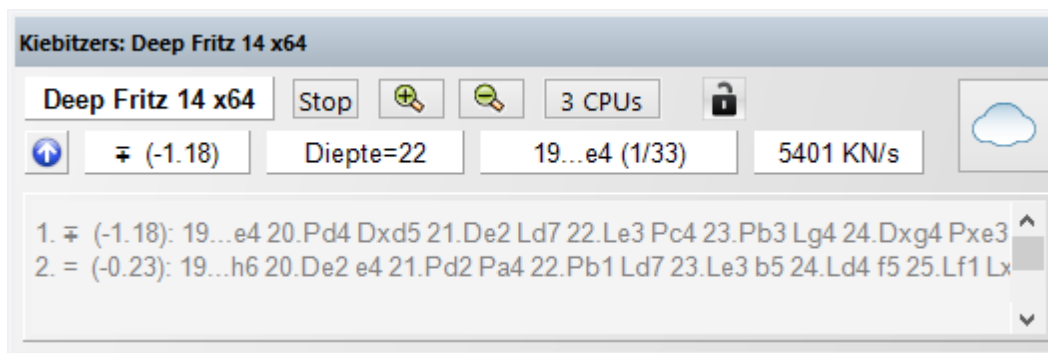
Zie ook: [Partij bewaren](#).

2.1.2.2 Engine venster

Thuis - Standaard kiebitzer aan/uit (Alt-F2) Kiebitzer toevoegen (Ctrl-K)



Het engine venster toont de voortgang en resultaten van de analyse engines.



Dit is wat er getoond wordt in het engine venster:

Bovenste regel van links naar rechts:

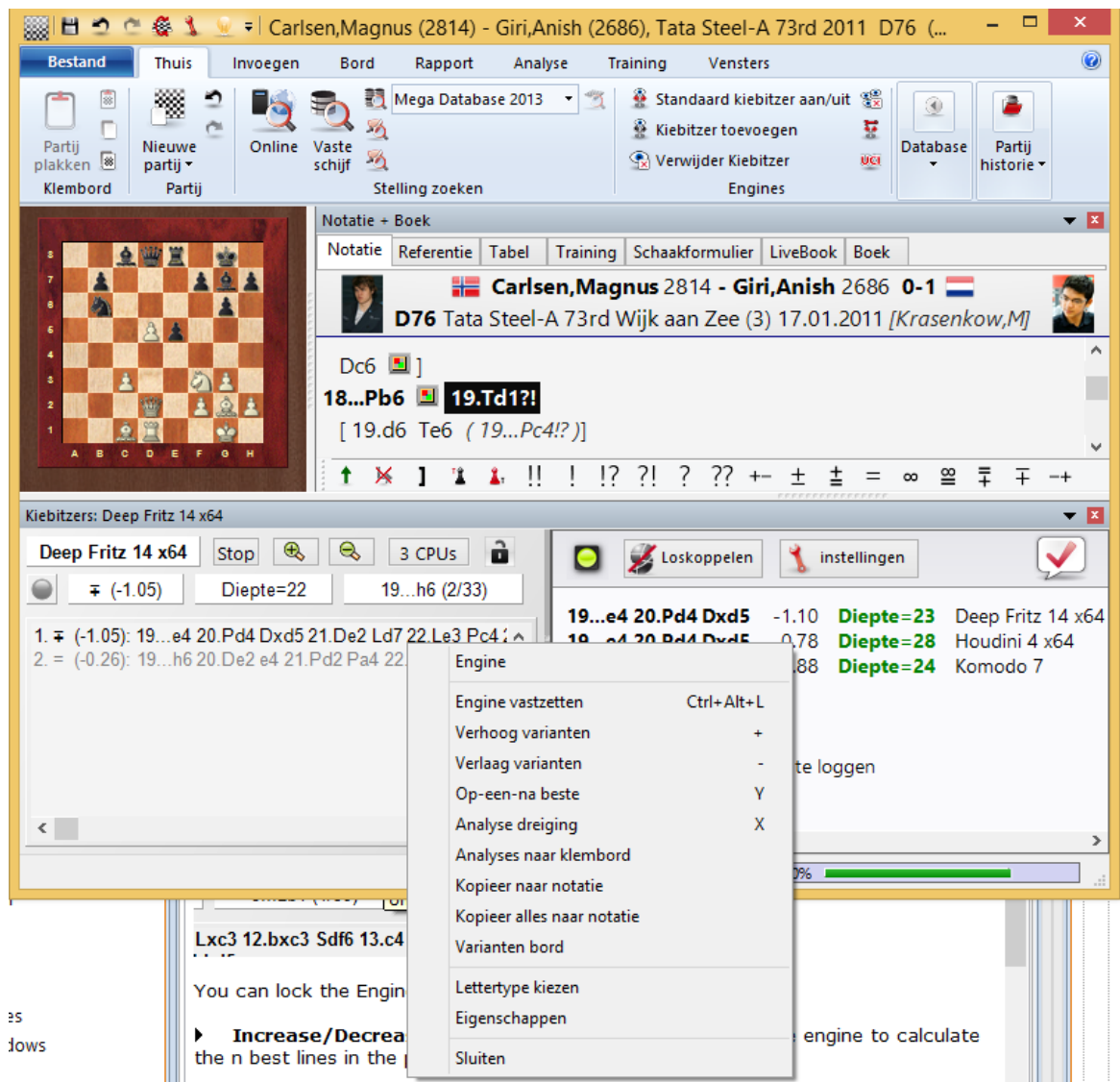
Naam van de engine, engine stoppen, toenemen (+), afnemen (-) van het aantal varianten die op dat moment tegelijkertijd worden berekend, aantal CPU's, aantal hoofdvarianten, zet engine vast op huidige stelling.

Tweede regel van links naar rechts

Evaluatie van de positie uitgedrukt in pionnen (+ is goed voor wit, - goed voor zwart), zoekdiepte, zet die op dat moment onderzocht wordt en het aantal posities per seconde.

Functies in het engine venster

Als u met rechts klik in het varianten venster, krijgt u een lijst met functies voor de analyse engine.



► Engine

Hiermee selecteert u een analyse engine.

► Engine vastzetten

Normaal gesproken volgt de engine de bordnotatie. Maar je kunt de engine vastzetten op een bepaalde positie en dan wordt er genegeerd wat er daarna op het bord gebeurt.

► Verhoog/Verlaag varianten

U kunt de engine de opdracht geven om de beste n regels te berekenen in deze positie.

► Zoek opties...

Geef het aantal hoofdvarianten in.

► Op-een-na-beste

Dit wordt alleen maar ondersteund door bepaalde engines, o.a. Fritz 12. De engine

negeert de beste zet en gebruikt haar volle kracht om de beste andere zet te vinden (de op een na beste zet).

▶ **Analyse dreiging**

Berekent de dreiging in de huidige positie.

▶ **Analyses naar klembord**

Kopieert de hele analyse geschiedenis naar het Windows klembord. Het kan van daaruit geplakt worden in een tekstverwerker.

▶ **Kopieer naar notatie**

Kopieert de beste zet tot op dat moment naar de partijnotatie.

▶ **Kopieer alles naar notatie**

Kopieert alle zetten naar de partijnotatie.

▶ **Varianten bord**

Geeft een bord weer waarop de varianten afgespeeld kunnen worden.

▶ **Lettertype kiezen**

Hiermee kunt u het gewenste lettertype.

▶ **Eigenschappen**

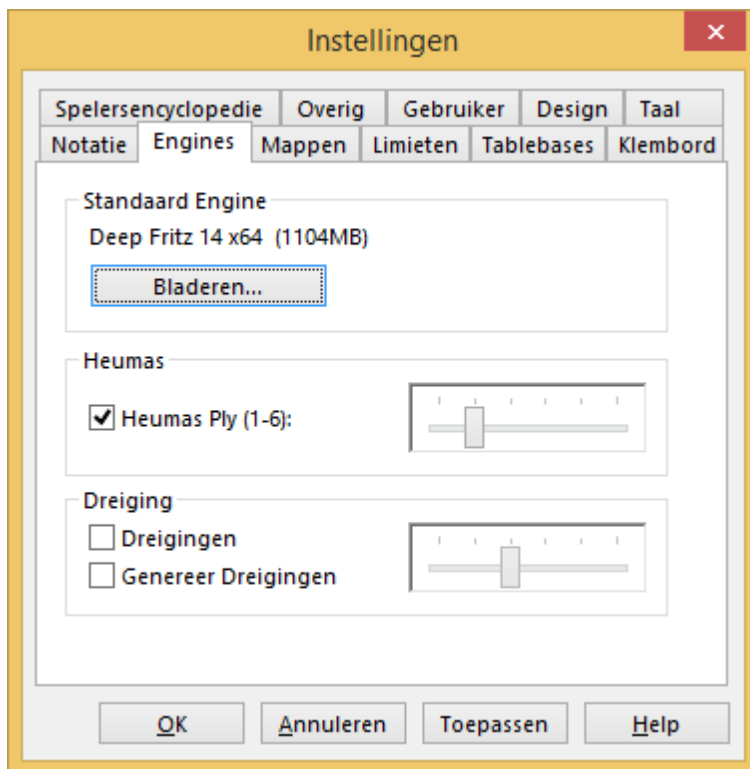
Hiermee kunt u enkele engine parameters vastleggen.

▶ **Sluiten**

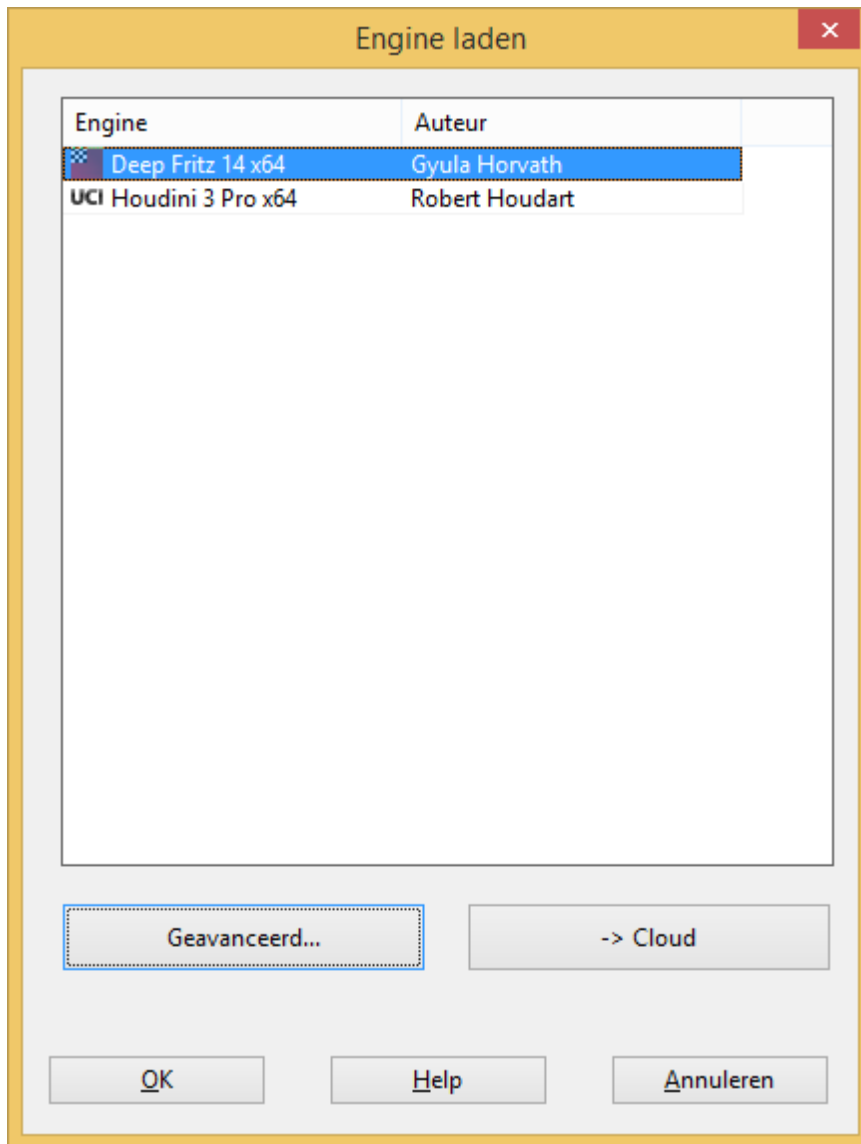
Sluit het venster en sluit de engine af.

2.1.2.3 Standaard engine kiezen

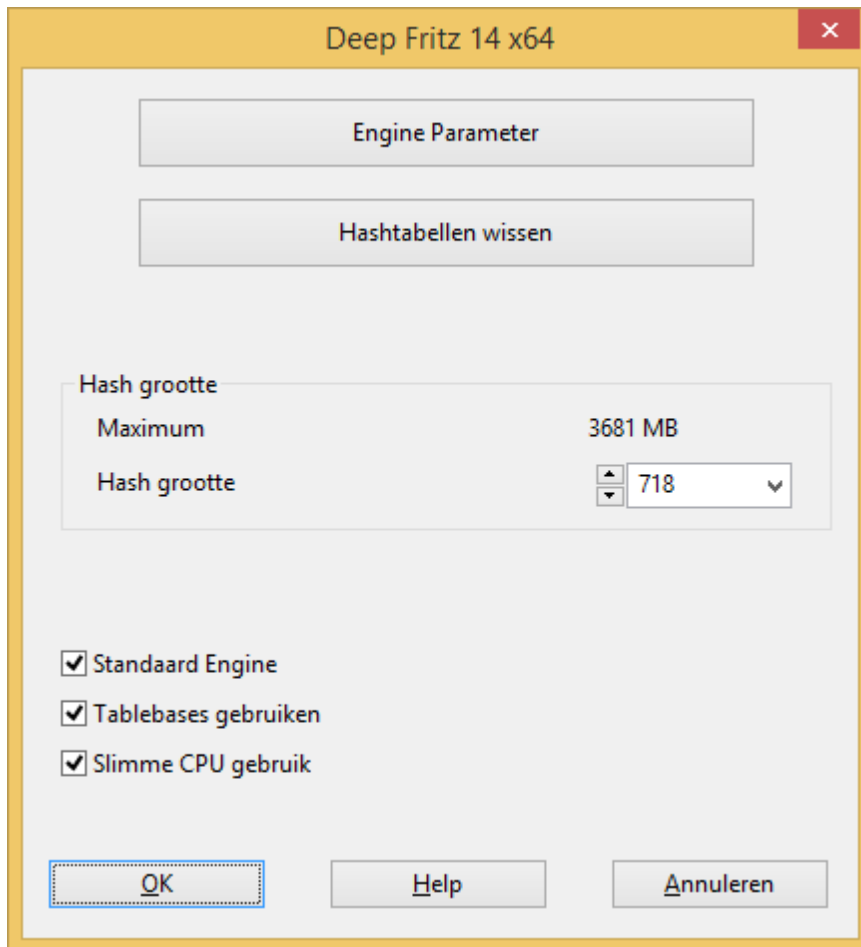
De standaard engine is de engine die gebruikt wordt als analyse engine in het bordvenster met de toets Alt-F2. De standaard engine kan ingesteld worden via *Instellingen - Engine*.



Het kan ook op een andere manier. Open een partij en kies *Thuis - Kiebitzer toevoegen* (Ctrl-k).



Selecteer een van de engines in de lijst en klik op *Geavanceerd...*



Vink **Standaard Engine** aan. Zie ook [Standaard engine](#).

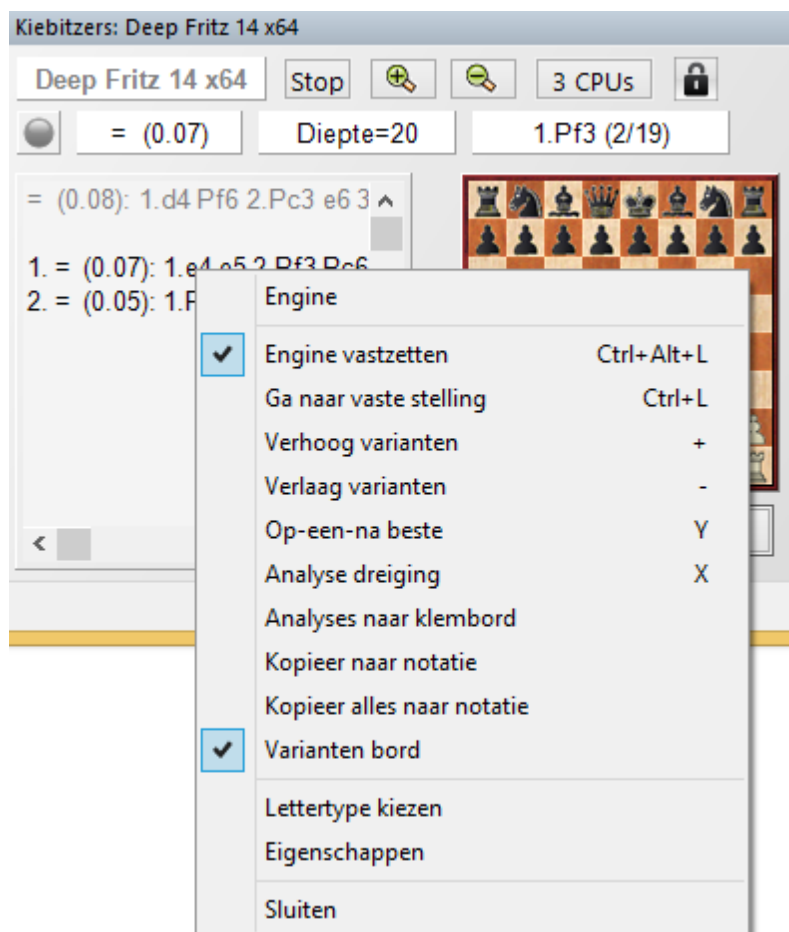
Tip: Als je een engine kiest in de lijst die niet de default engine is, dan zal het vinkje verdwijnen.

Let op: [UCI Engines](#) kunnen ook als standaard engines gebruikt worden in ChessBase.

2.1.2.4 Uitgebreide engine informatie

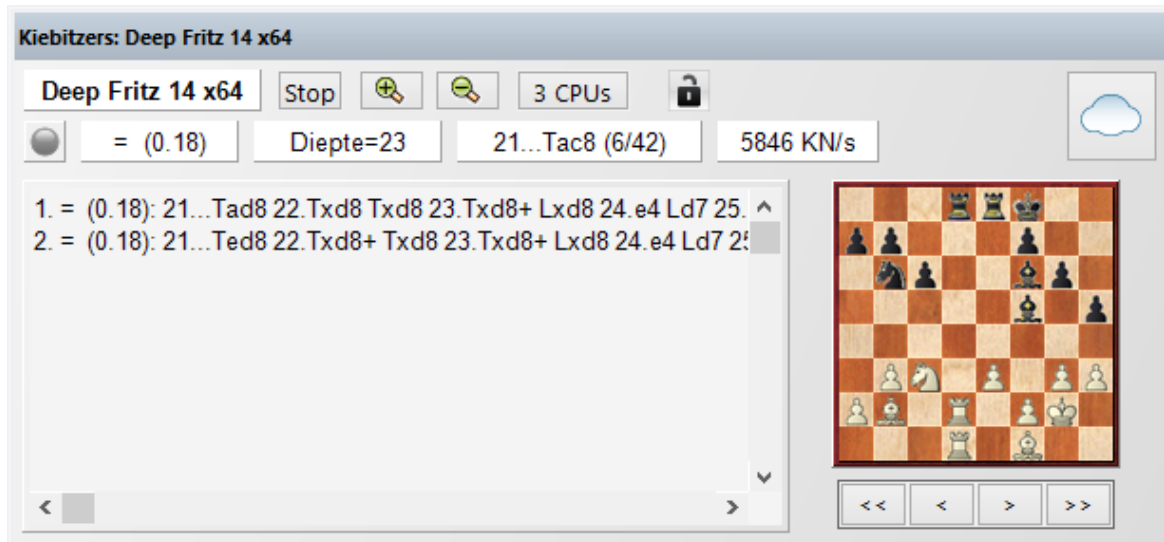
In de ChessBase analyse modus toont de [standaard engine](#) de laatste informatie in het engine venster.

Als u rechts klikt in het engine venster, krijgt u een context menu.



Op-een-na beste berekent de beste zet op één na. Terwijl de engine aan het rekenen is, kan deze informatie sneller benaderd worden door op de letter **Y** te drukken.

Aan het begin van het [engine venster](#) wordt de beste zet getoond in lichtgrijze letters.

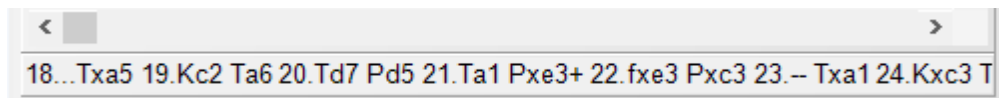


Tip: Deze informatie wordt aan het begin van de lijst getoond. Als u deze informatie niet ziet, kunt u de scrollbar gebruiken om naar het begin van de lijst te gaan.

Hint: De *Op-een-na beste* zet is alleen beschikbaar als de engine één regel analyseert!

Huidige hoofdvariant tonen

Onderaan het engine venster wordt de variant getoond die op dat moment wordt geanalyseerd.



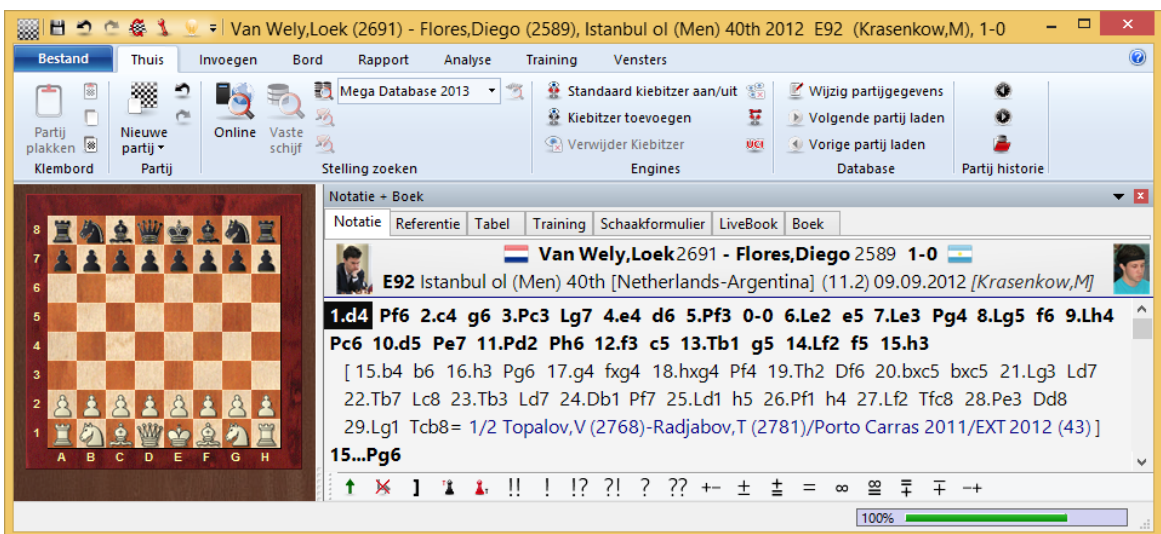
Het grootste voordeel hiervan is dat constant een update volgt van de beste zet op dat moment.

Door herhaaldelijk op de toets **Y** te drukken neemt het aantal afgewezen voortzettingen toe.



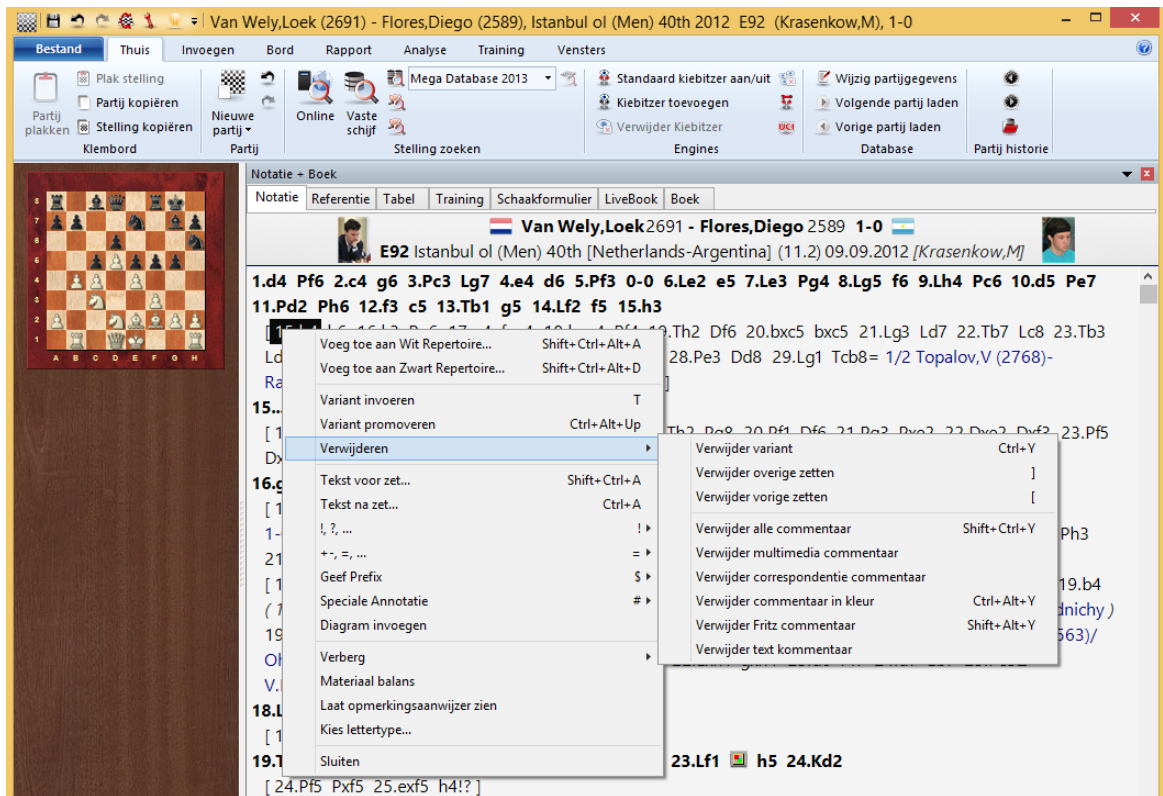
2.1.2.5 Notatie + Boek

Vensters - Notatie + Boek (Ctrl-Alt-N)

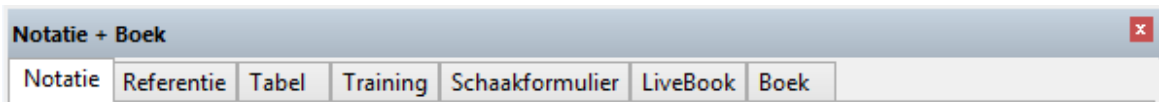


Er is nu veel meer informatie beschikbaar op de bovenste regel van een partij in het *Bord* venster. Naast de naam van de speler staan een vlag en een foto van de speler uit het jaar van de partij indien die beschikbaar is.

Als u rechts klikt in de notatie wordt er een menu geopend met allerlei relevante functies voor de notatie van de partij.



- ▶ U kunt [varianten uitklappen](#) of dichtklappen, nieuwe varianten invoegen of verwijderen. U kunt commentaar toevoegen of posities markeren om te printen. De *Materiaal balans* toont de materiaalverhouding onder aan het scherm.
- ▶ U kunt ook het lettertype en de puntgrootte van de notatie aanpassen.
- ▶ Door op een willekeurig punt in de notatie te klikken wordt er naar de notatie gesprongen. Door te dubbel klikken wordt er een tekstverwerker geopend waar u tekst in kunt voeren.

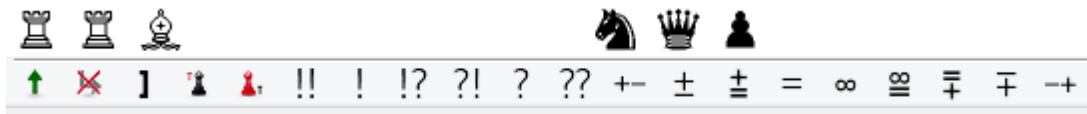


Boven aan het notatievenster vindt u de volgende tabbladen:

[Notatie](#)
[Referentie](#)
[Tabel](#)
[Training](#)
[Schaakformulier](#)
[LiveBook](#)
[Boek](#)

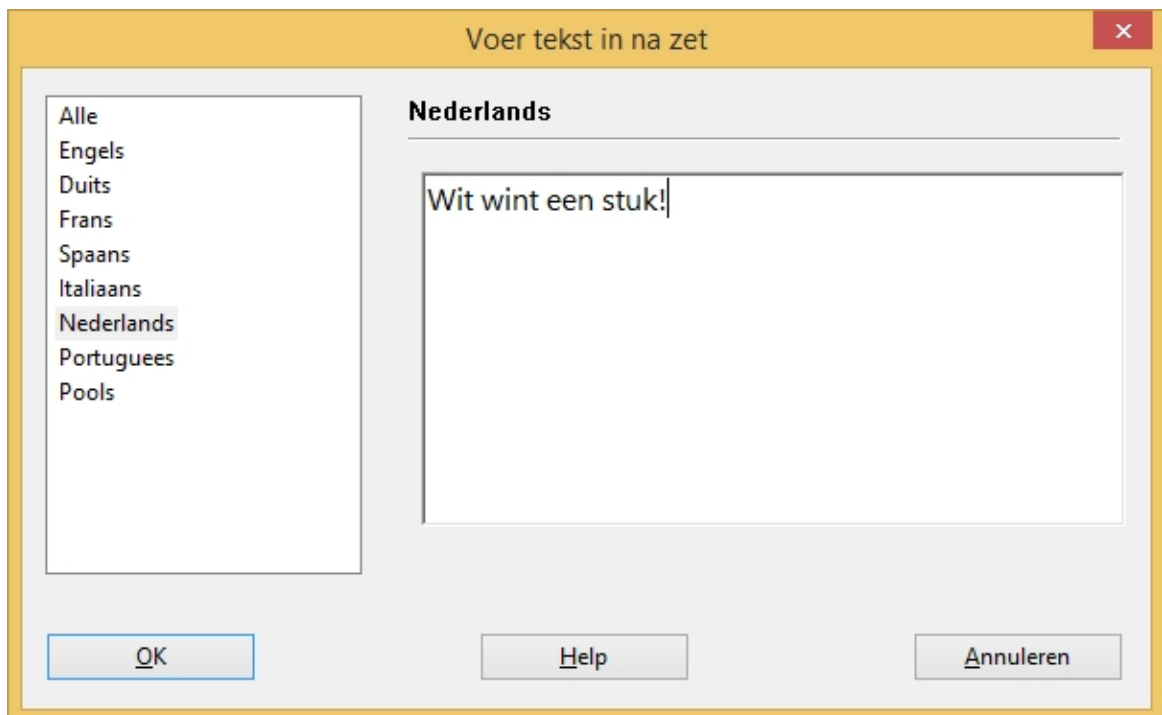
2.1.2.6 Notatie Venster Taakbalk

In het bord venster is er een taakbalk met de belangrijkste functies voor het aanpassen van de notatie.



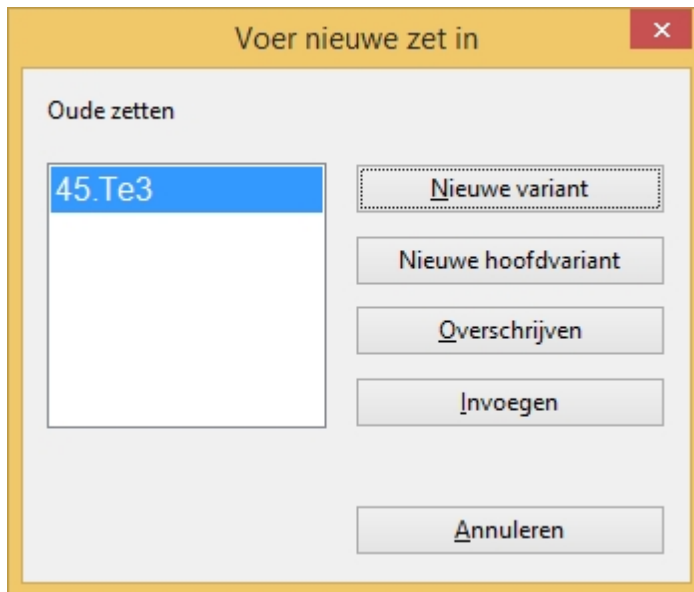
Met deze knoppen kunt u eenvoudig commentaar invoegen en de structuur van de notatie aanpassen.

Het programma controleert of er al annotaties staan in de partij. Eerst wordt de sectie "Alle" gecontroleerd en daarna alle talen afzonderlijk. Als er geen tekst wordt gevonden, dan wordt de standaard taal gehandhaafd.



Zetten invoeren is veel eenvoudiger geworden. De varianten pop-up zal minder vaak in beeld komen. Als een alternatieve zet ingevoerd wordt in de notatie, wordt meestal een variant gemaakt zonder dat een varianten scherm wordt getoond.

Het varianten scherm wordt getoond als na een zet een andere zet wordt ingevoerd, aangezien in dit geval meestal een fout verbeterd moet worden.



Tip: Het menu *Thuis* -> *Ongedaan maken* maakt de laatste wijzigingen ongedaan.



Nog sneller werkt de toetscombinatie **Ctrl-z**.

2.1.2.7 DGT Bord

Bord DGT Bord



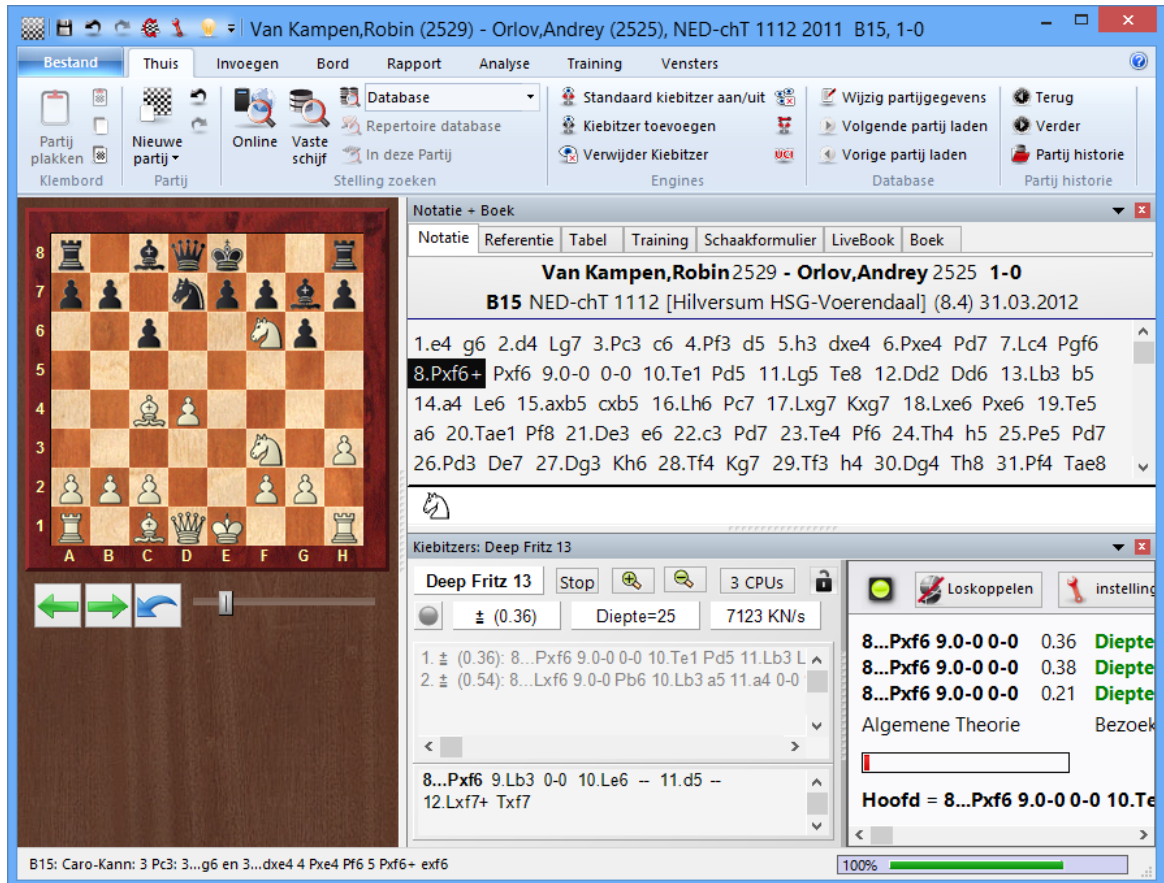
Het DGT bord (www.dgtprojects.com) is een houten bord met sensoren. U kunt zo'n bord aansluiten op ChessBase voor de invoer van de zetten.

De verbinding van het DGT bord en de bediening van de driver wordt beschreven in de DGT handleiding.

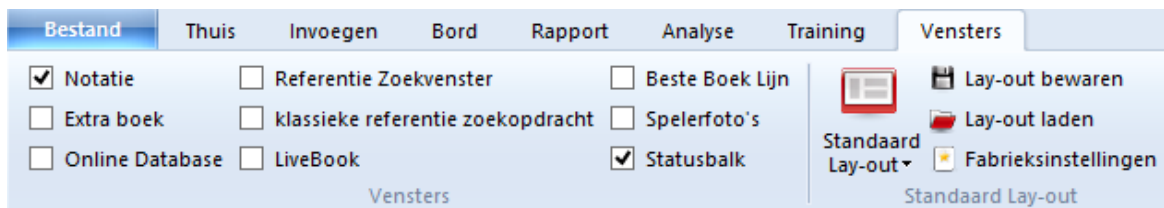
Er zijn verschillende drivers beschikbaar voor 32-bits en 64-bits versies van onze programma's. U kunt de juiste driver downloaden van de support pagina's van de [DGT website](#).

2.1.2.8 Bordvenster

In het bordvenster kunt u partijen invoeren en naspelen, ze analyseren en annoteren. U kunt zoeken naar relevant materiaal en beter leren schaken.



Het bordvenster bestaat uit verschillende vensters die u kunt [verplaatsen](#) en aan en uit kunt zetten in het menu *Vensters*.



► Notatie (Ctrl-Alt-N)

Dit venster heeft zeven tabbladen: [Notatie](#), [Referentie](#), [Tabel](#), [Training](#), [Schaakformulier](#), [LiveBook](#) en [Boek](#).

▶ **Extra boek**

Een extra boek venster stelt u in staat uw eigen zetten te vergelijken met een openingen boek.

▶ **Online Database**

Toont de resultaten van een zoekopdracht in de ChessBase online database (dat wil zeggen via het internet).

▶ **Referentie Zoekvenster**

De beste manier om naar een positie te zoeken is via de openings referentie die als tabblad te vinden is in het notatievenster. Als u het samen met de notatie wil zien, kunt u de openings referentie als extra venster openen.

▶ **Klassieke referentie zoekopdracht (Ctrl-Alt-R)**

Toont de zoekresultaten van de referentie database.

▶ **LiveBook**

Toegang tot [LiveBook](#).

▶ **Beste Boek Lijn**

Met de Beste Boek Lijn worden varianten uit het openingen boek berekend en getoond.

▶ **Spelersfoto's (Ctrl-Alt-P)**

Als ChessBase toegang heeft tot de spelers encyclopedie zal dit venster foto's tonen van de spelers, de vlaggen van hun nationaliteiten, hun volledige namen en de leeftijden. Door op de foto van een speler te klikken krijgt u een uitgebreider profiel.

▶ **Statusbalk**

Onder aan uw scherm krijgt u hiermee een statusbalk. Links onderaan kunt u bijvoorbeeld de naam van de opening zien met de zetten die daar bij horen.

Lay-out bewaren en laden

In het menu **Vensters** kunt u lay-outs laden voor verschillende doeleinden of ze opslaan zodat u ze later kunt gebruiken. Als u één of meerdere Kiebitzers gebruikt, wordt hun configuratie ook opgeslagen en automatisch geladen als de lay-out wordt geladen.

2.1.2.9 Uitgebreide informatie Bord Venster

Er is nu veel meer informatie beschikbaar op de bovenste regel van een partij in het *Bord* venster. Naast de naam van de speler staan een vlag en een foto van de speler uit het jaar van de partij indien die beschikbaar is.

Notatie + Boek

Notatie Referentie Tabel Training Schaakformulier LiveBook Boek

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

C78 World Championship London (11) 26.10.2000

1.e4 e5 2.Pf3 Pc6 3.Lb5 a6 4.La4 Pf6 5.0-0 b5 6.Lb3 Lc5 7.a4 Lb7 8.d3
 0-0 9.Pc3 Pa5 10.axb5 Pxb3 11.cxb3 axb5 12.Txa8 Lxa8 13.Pxe5 d5
 14.Lg5 dxe4 15.dxe4 Dxd1 16.Txd1 b4 17.Lxf6 bxc3 18.bxc3 gxf6 19.Pd7
 Ld6 20.Pxf8 Kxf8 21.f3 h5 22.h4 Ke7 23.Kf2 Lb7 24.c4 Le5 25.Td2 Lc8
 26.Td5 Le6 27.Ta5 c5 28.Ke3 Ld4+ 29.Kd3 f5 30.b4 fxe4+ 31.Kxe4 Lf2
 32.bxc5 Lxh4 33.c6 Kd6 34.Txh5 Lf2 35.g4 Kxc6 36.Th2 Lc5 37.Tc2 f6
 38.Th2 Lxc4 39.Th6 Ld5+ 40.Kf5 Lxf3 41.g5 Kd5

½-½

Als u klikt op deze elementen krijgt u aanvullende informatie.

Kasparov, Garry (2849) - Kramnik, Vladimir (2770), World Championsh...

Bestand Thuis Invoegen Bord Rapport Analyse Training Vensters

Stelling opsturen

Let's Check Engine Analyses Stuur patij op Overig Let's Check

Diepte Analyse Cloud Analyses Open Cloud Engines Diepte Analyse

Nieuwe analyse taken
Open analyse taken
Analyse Job toevoegen
Analyse taak

Spelers

Kasparov, Garry (37)

Kramnik, Vladimir (25)

Notatie + Boek

Notatie Referentie Tabel Training Schaakformulier LiveBook Boek

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

C78 World Championship London (11) 26.10.2000

1.e4 e5 2.Pf3 Pc6 3.Lb5 a6 4.La4 Pf6 5.0-0 b5 6.Lb3 Lc5 7.a4
 Lb7 8.d3 0-0 9.Pc3 Pa5 10.axb5 Pxb3 11.cxb3 axb5 12.Txa8
 Lxa8 **13.Pxe5** d5 14.Lg5 dxe4 15.dxe4 Dxd1 16.Txd1 b4 17.Lxf6

100%

1. Door te klikken op de foto krijgt u een grotere foto van de speler.

2. Door te klikken op de naam van een speler krijgt u een beschrijving van de speler.

3. Door te klikken op de naam van het toernooi krijgt u de resultaten van dat toernooi.

Om de foto's en de vlaggen te tonen moet u wel de spelers database geïnstalleerd hebben of moet u toestemming geven de online spelers database te gebruiken.

2.1.2.10 Navigeren met de schuifbalk

ChessBase heeft een intuïtieve manier om door partijen te navigeren.

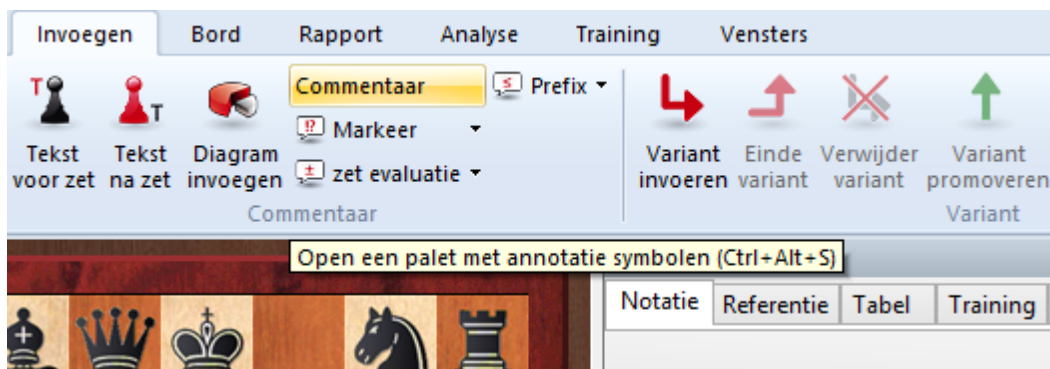
De schuifbalk onder het bord kan verslept of aangeklikt worden, net zoals in de media speler, om snel naar verschillende delen van een partij te gaan. Dit is vooral handig in lange partijen met veel commentaar.



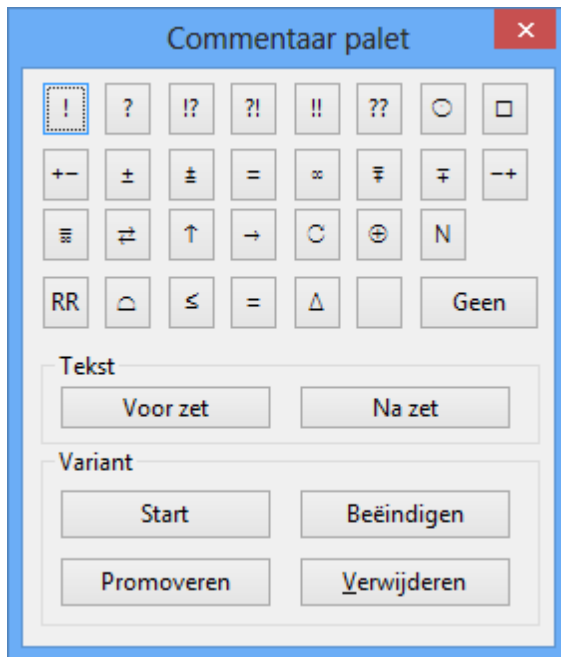
U kunt de schuifbalk installeren door rechts te klikken op het bord en te kiezen voor *Bord design... - Schuifbalk*.

2.1.2.11 Commentaar palet

Invoegen - Commentaar (Ctrl-Alt-S)



Er is een speciaal *Commentaar palet* dat u kan helpen om [schaak commentaar](#) symbolen in te voegen met een enkele muisklik.



- ▶ Op de bovenste regel vindt u evaluaties (goede zet, blunder, enz.) die na een zet komen.
- ▶ De volgende twee regels zijn voornamelijk positie evaluaties (wit staat beter, onduidelijk). Ze verschijnen ook na een zet.
- ▶ De symbolen op de vierde regel (beter is, met het idee, enz.) verschijnen automatisch na de zet.
- ▶ *Geen* verwijdert symbolen die aan een zet toegevoegd zijn.

Als u met de muis over een symbool gaat, wordt de betekenis getoond.

▶ **Tekst voor zet/ na zet**

Gebruik dit om tekst commentaar voor of na een zet te plaatsen.

▶ **Start variant**

Neemt de huidige zet terug en geeft u de gelegenheid een andere variant in te voeren (gelijk aan het indrukken van de "T").

▶ **Promoveren variant**

De huidige variant promoveert één niveau naar boven en de variant wordt daar een subvariant. Met Ctrl-Z kunt u deze actie terugdraaien.

▶ **Verwijderen variant**

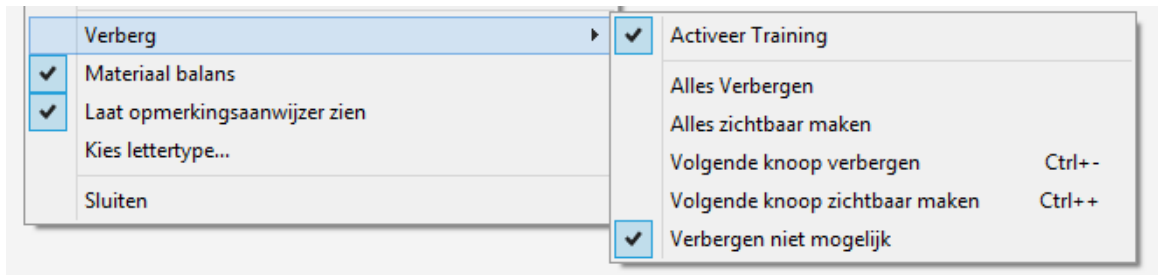
Verwijdert de huidige variant en alle subvarianten van de partij. Met Ctrl-Z kunt u deze actie terugdraaien.

▶ **Beëindigen variant**



Beëindigt de variant en springt naar de gespeelde zetten in de partij, zodat u verder kunt gaan met het invoeren van nieuwe zetten.

2.1.2.12 Notatie verbergen

Complexe analyses en grote repertoire bomen hebben vaak diep geneste varianten. Om de notatie leesbaarder te maken kunt u varianten verbergen. U kunt dit doen door rechts te klikken in de notatie.



In het menu *Verberg* hebt u o.a. de volgende keuzes:

- ▶ **Alles Verbergen:** Er worden geen varianten getoond. Op plaatsen waar een variant is geplaatst ziet u dit symbool:  Klik op dit symbool om de individuele variant te tonen.
- ▶ **Alles zichtbaar maken:** Alle varianten worden getoond. Op plaatsen waar een variant is geplaatst ziet u dit symbool:  Klik op dit symbool om de individuele variant te tonen.
- ▶ **Verbergen niet mogelijk:** Hiermee wordt het verbergen volledig uitgeschakeld. Alle knoppen die te maken hebben met het verbergen van notatie verdwijnen uit de notatie.

Enkele zaken om op te letten:

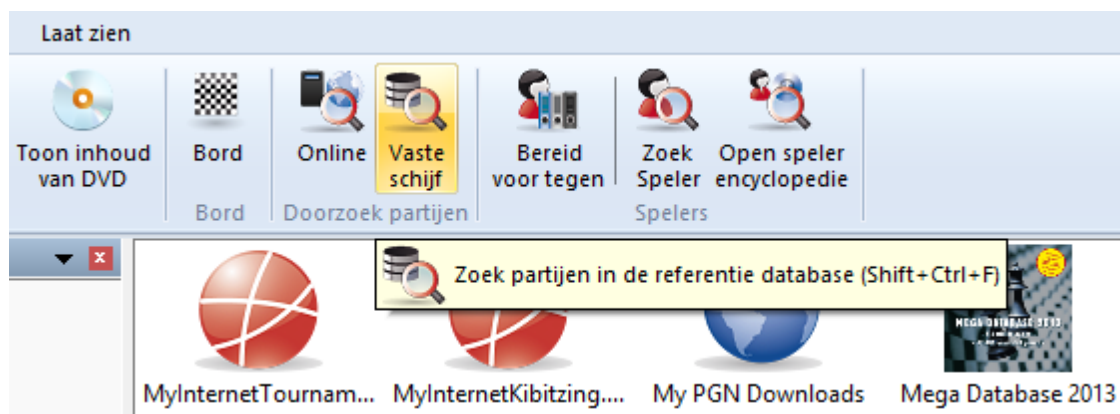
Wanneer u een partij naspeelt met verborgen varianten worden de varianten toch getoond in het varianten venster en worden ze automatisch getoond als u ze invoert.

Door op **Delete** te drukken wordt de huidige variant verwijderd en springt het programma in het varianten menu naar het punt waar de tak in de variant werd gemaakt.

Door te drukken op + en - worden bomen van varianten uit- en ingeklapt (tenzij een [analyse engine](#) loopt).

2.1.2.13 Zoekresultaten venster

Thuis - Vaste schijf



Hiermee kunt u zoeken in de [referentie database](#) of in de database die op dat moment geselecteerd is.

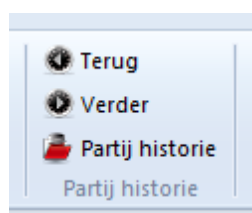
Het [zoekvenster](#) verschijnt en u kunt enkele criteria invullen. De resultaten worden getoond in een resultaten venster in het [bordvenster](#).

- ▶ Klikken op een partij toont de notatie. Het bord springt naar een positie die voldoet aan de zoekresultaten.
- ▶ Door rechts te klikken op de zoekresultaten hebt u verschillende mogelijkheden, net zoals in de [partijenlijst](#).
- ▶ Met de vier pijltjes kunt u bladeren door de zoekresultaten. Met pijltje omhoog en omlaag kunt u een partij selecteren uit de lijst en met de pijltjes links en rechts kunt u door de zetten bladeren. Met PageUp en PageDown kunt u door hele pagina's bladeren.

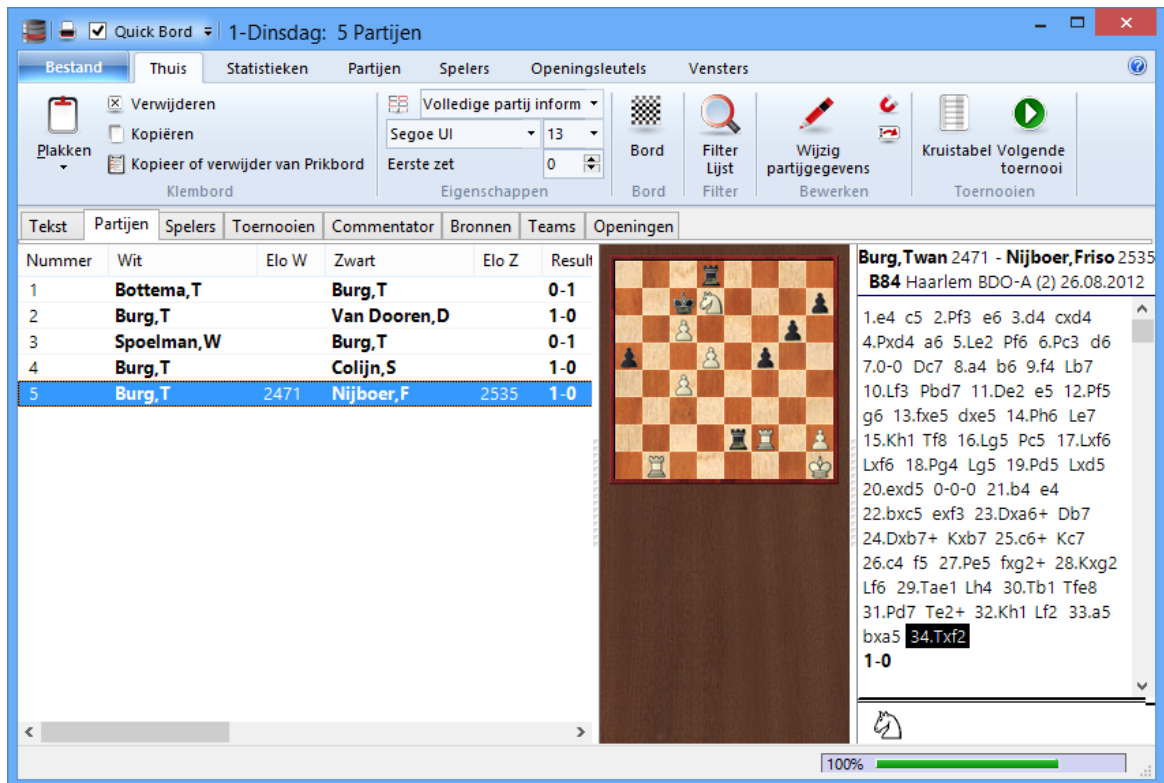
2.1.2.14 Partijhistorie in het bordvenster

Behalve in het database venster is het ook mogelijk om partijen te benaderen die u hebt geladen tijdens de huidige sessie in het bordvenster.

Dit is mogelijk door *Partij historie* in het lint *Thuis* te gebruiken.



Met de twee pijlen *Terug* en *Verder* kunt u door de partijen bladeren die u tijdens de sessie hebt geladen. Ze worden meteen in het venster met de [partijnotatie](#) getoond.

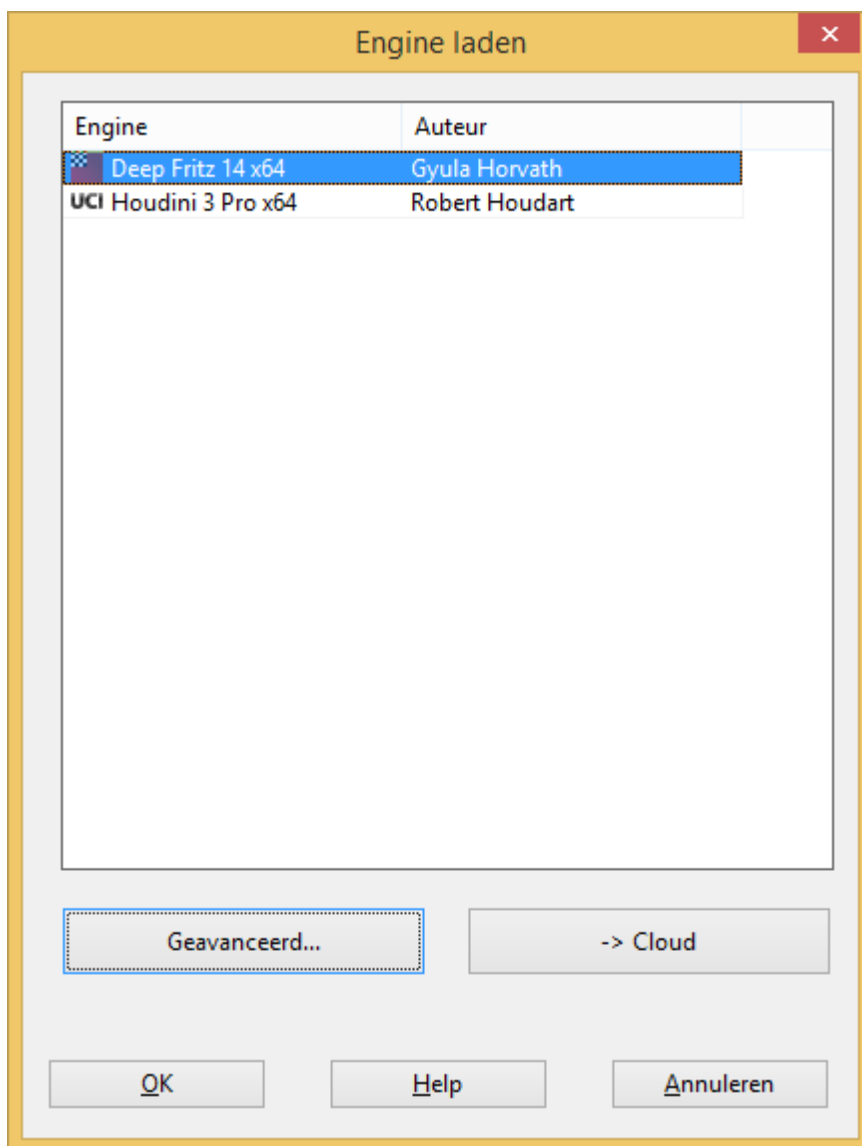


2.1.2.15 Analyse engine toevoegen

Thuis Kiebitzer toevoegen



Een Kiebitzer is een analyse engine die de positie op het bord evalueert. U kunt meer dan één Kiebitzer instellen hoewel de kwaliteit van de berekening minder zal worden als de engines dezelfde processorkracht moeten gebruiken.

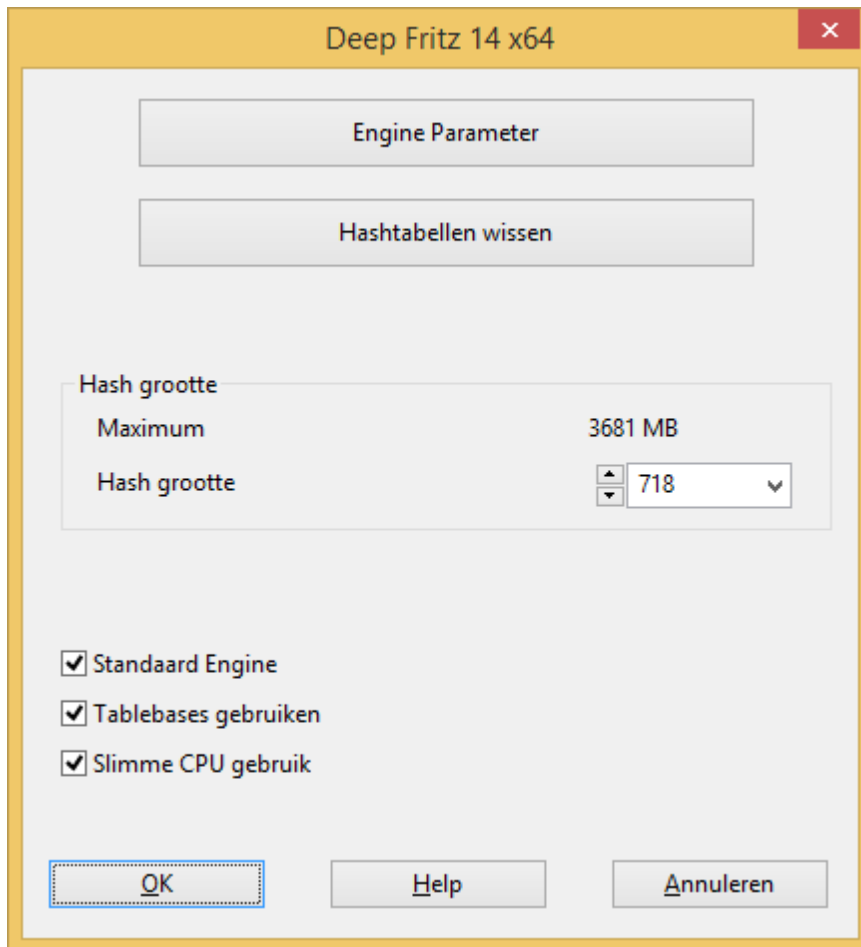


In het dialoogvenster kunt u de engines selecteren (als u geen [schaakprogramma's geïnstalleerd](#) hebt op uw computer, zult u enkel twee engines zien).

Met Cloud kunt u engines in de cloud starten.

[UCI engines](#) kunnen ook gebruikt worden als de standaard engine in ChessBase.

U kunt de [engine parameters](#) en de [Hash grootte](#) instellen bij *Geavanceerd...*



Engine Parameter

Veel engines hebben parameters die de manier van spelen beïnvloeden.

Hashtabellen wissen

Hiermee worden de hashtabellen geïntialiseerd. De resultaten van vorige evaluaties worden gewist. Dit is alleen belangrijk voor experts.

Hash grootte

Hiermee kunt u bepalen hoeveel tijdelijk geheugen er wordt gereserveerd voor het opslaan van de evaluaties.

Standaard Engine

De standaard engine is de engine die gebruikt wordt als de analyse engine in het bordvenster met de toetsen Alt-F2. In het engine dialoogvenster kan de standaard engine geselecteerd worden.

Tablebases gebruiken

Als een eindspel engine geïnstalleerd is, kan het programma de beste zetten uit die engine halen zonder de hoofdengine te gebruiken, zolang er een stelling met maximaal vijf stukken op het bord is.

Slimme CPU gebruik

Een deep engine start op een computer met hyperthreading (i7 4 cores + 4 hyperthreading) met enkel 4 threads/processors. Op een computer zonder hyperthreading (i5, AMD) start hij met n-1 threads/processors. Als deze optie uit staat, wordt de oude versie gebruikt.

Uitzondering: De gebruiker heeft een exact aantal threads/processors expliciet gedefinieerd.

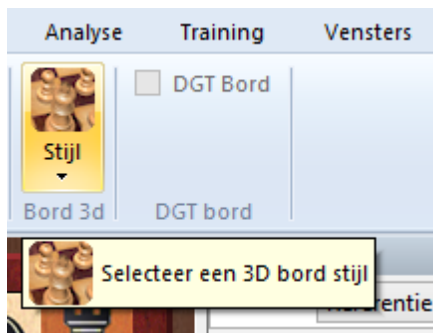
U kunt de configuratie (en de lay-out van het venster) van één of twee (of meer op een snelle computer) Kiebitzers opslaan. Gebruik *Vensters - Lay-out laden* om de lay-out inclusief de Kiebitzers te laden.

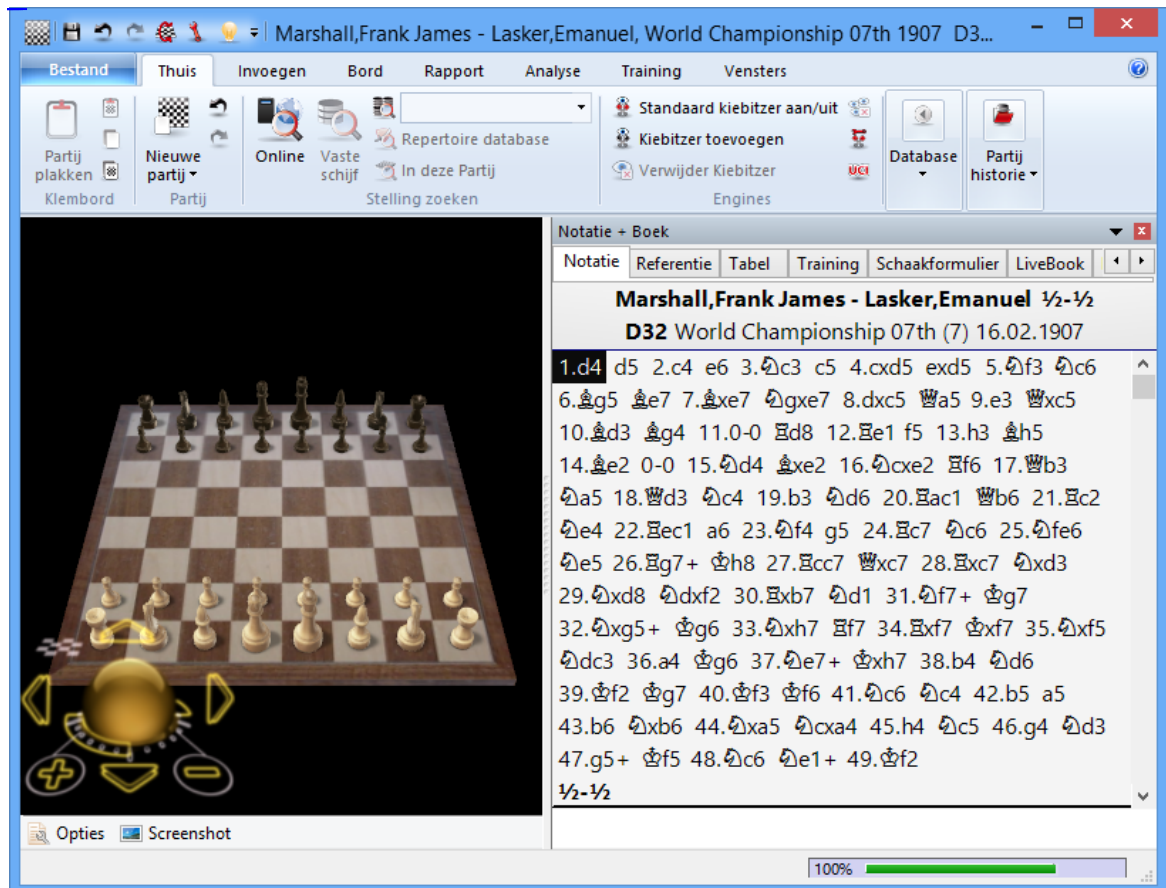
Kies een engine uit de lijst en vink *Standaard Engine* aan. Als u een engine selecteert in de lijst die niet de standaard engine is, dan zal het vinkje verdwijnen.

Nadat u een engine geselecteerd hebt, verschijnt er een nieuw [engine venster](#) waar u de positie op het bord mee kunt analyseren.

2.1.2.16 3D bord

Bord - Bord 3d





Klik op [Opties](#) om het 3D bord te configureren. Verplaats het bord door rechts te klikken op een rand en dan de muis te verplaatsen zonder de muisknop in te drukken. Klik op de muis op de plaats waar u het scherm wil hebben om het scherm te plaatsen.

Toetsenbord navigatie:

- . : Rechts draaien
- , : Links draaien
- 9 : Verplaats naar links
- 0 : Verplaats naar rechts
- v : Verplaats naar boven
- z : Verplaats naar beneden
- i : Haalt bord dichterbij

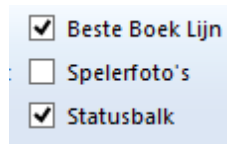
Let op: Met de letter *o* kunt u het bord verder van u af plaatsen. Met *Shift o* krijgt u een overzicht met diagrammen van de partij.

Via *Bestand - Aanpassen* kunt u deze toetscombinaties veranderen.

U hebt [DirectX](#) nodig voor het 3D bord. Een snelle videokaart wordt aanbevolen voor een comfortabele werking van het 3D bord.

2.1.2.17 Beste Boek Lijn

Vensters - Beste Boek Lijn



Het [openingsboek](#) toont alle zetten die gespeeld zijn in elke willekeurige positie, inclusief de statistieken van die zetten. Het is vaak leerzamer volledige varianten te zien. Die worden getoond in het *Beste Boek Lijn* venster. Voor u dit kunt gebruiken, moet u een openingsboek openen of genereren door partijen samen te voegen in een tijdelijk openingsboek (markeer alle partijen die u wil gebruiken van een openingsvariant) en druk op *Shift Enter*.

Het Beste Boek Lijn venster ziet er zo uit:

The screenshot shows the ChessBase 13 interface with the 'Beste Boek Lijn' window open. The window displays a list of chess variants with columns for Notatie, Referentie, Tabel, Training, Schaakformulier, LiveBook, and Boek. The variant '12.g5' is selected. Below the list, a bar chart shows the results for 1-0, 1/2, and 0-1 outcomes.

Notatie	Referentie	Tabel	Training	Schaakformulier	LiveBook	Boek
		N	%	Av	Perf	
	DFritz13	162	56.5	2624	2645	
12.g5		132	55.7	2619	2636	
12.Tg1?		20	62.5	2678	2714	
12.Kb1?		6	75.0	2612	2727	
12.a3?		2	100.0	2577	2913	
12.Pd5?		2	25.0	2583	2459	
12.h4?		1	50.0	2601	2575	
12.Df2?		1	0.0	2540	2444	

1-0: 38 = 29% N = 132 (166)
 1/2: 71 = 54% 2619-2636 (147)
 0-1: 23 = 17% 2596-2580 (147)

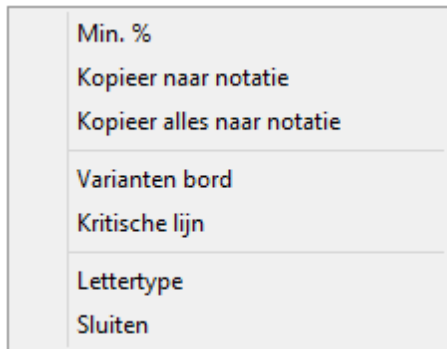
Beste Boek Lijn

N=43, 51% 12.g5 b4 13.Pe2 Pe8 14.f4 a5 15.f5 a4
 N=13, 58% 12.g5 b4 13.Pe2 Pe8 14.f4 a5 15.Kb1 a4
 N=13, 73% 12.g5 b4 13.Pe2 Pe8 14.Pg3 a5 15.Kb1 a4
 N=11, 64% 12.g5 b4 13.Pe2 Pe8 14.h4 a5 15.Kb1
 N=11, 68% 12.g5 Ph5 13.Pd5 Lxd5 14.exd5 f5 15.gxf6

Behalve de variant ziet u ook het aantal partijen (aangegeven door N) en het percentage gewonnen partijen vanuit wit gezien. Door te dubbelklikken op een regel springt het programma naar het eind van die variant en wordt de notatie ingevoegd in

de notatie.

Als u rechts klikt op het *Beste Boek Lijn* venster krijgt u een menu met de volgende mogelijkheden:



▶ **Min %**

Alleen varianten met een minimum van n% worden getoond (er wordt u gevraagd een percentage in te voeren).

▶ **Kopieer naar notatie**

Hiermee kopieert u de variant waarop u met rechts geklikt hebt naar de notatie van de huidige partij.

▶ **Kopieer alles naar notatie**

Hiermee kopieert u alle varianten die getoond worden naar de notatie van de huidige partij.

▶ **Varianten bord**

Opent een klein bord waarmee u door de variant kunt bladeren.

▶ **Kritische lijn**

De kritische lijn is de variant waarin zowel wit als zwart statistisch gezien de beste zetten doen. Het wordt in rood getoond onder het *Beste Boek Lijn* venster.

▶ **Lettertype**

Het lettertype kan verschillend van de partijnotatie worden ingesteld.

▶ **Sluiten**


Sluit het *Beste Boek Lijn* venster.


2.1.2.18 Openingsboek

Vensters - Notatie+Boek - Boek

Vensters - Extra boek

Het boek toont een venster met zetten en statistieken van een boomdiagram van openingen.

Boek				
	N	%	Av	Perf
D Fritz 13	14893	57.0	2606	2560
4...Pf6	13475	56.8	2607	2562
4...d6	1158	58.1	2592	2546
4...b5?	103	69.9	2606	2470
4...Pge7?	84	50.6	2634	2583
4...f5?	31	58.1	2583	2532
4...Le7?	13	61.5	2582	2444
4...Lc5?	12	75.0	2431	2294
4...g6?	11	86.4	2622	2378
4...Lb4?	4	62.5	2546	2517
4...Df6?	1	0.0	2420	2608
4...Pd4?	1	50.0	-	-
4...Ld6?	1	100.0	-	-
4...g5?	0	-	-	-
4...f6?	0	-	-	-

	1-0: 4526 = 34% N = 13475 (14842)
	1/2: 6264 = 46% 2609-2655 (11023)
	0-1: 2685 = 20% 2607-2562 (11013)

Dit is wat er in het boek wordt getoond:

- ▶ **N: aantal partijen.** Bovenaan ziet u het aantal partijen waarin de huidige stelling voorkomt. In de kolom zelf zie je per zet het aantal keer die is uitgevoerd.
- ▶ **%:** Het scoringspercentage van de zet wordt altijd getoond op basis van de kleur. Als het aantal partijen laag is, wordt het percentage grijs weergegeven aangezien er geen statistieke significantie is.
- ▶ **Av:** Het Elo gemiddelde van de spelers die deze zet gebruikt hebben. Als slechts een klein percentage van de spelers een rating had, wordt het aantal grijs weergegeven.
- ▶ **Perf :** De Elo prestatie van de zet is de rating die een speler bereikt zou hebben als hij deze zet in een fictief toernooi in al zijn partijen gespeeld zou hebben.
- ▶ **Statistieken:** Voor de geselecteerde zet kunt u onder aan het scherm het exacte aantal partijen zien dat gewonnen, verloren of remise werd. Met de horizontale staafdiagrammen aan de linkerkant krijgt u meteen een indruk. Helemaal rechts ziet u het totaal aantal partijen waarin de zet is gespeeld plus de gemiddelde rating van de spelers. U moet dan wel de statistieken aan hebben gezet in de *Eigenschappen* van het boek.

U kunt op de verschillende kolommen sorteren door te klikken op de titels van de kolommen.

Als u rechts klikt in een lege ruimte in het boek venster krijgt u een menu waarmee u kunt zoeken in partijen, de gehele boom kunt verwijderen, zetten toevoegen kunt toestaan, een lettertype kunt kiezen, het boek kunt sluiten en het hele venster kunt sluiten. Met de *Eigenschappen* kunt u een aantal zaken aan- en uitzetten zoals niet gespeelde transposities, retrozetten, Elo's, resultaten en statistieken.

U kunt door het boek bladeren met de pijltjestoetsen of door op zetten te klikken.

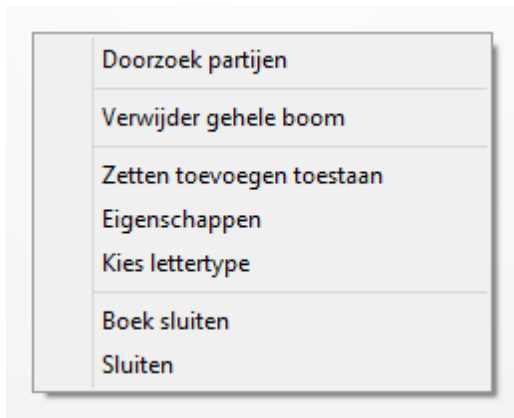
Met rechtsklikken opent u een menu waarmee u kunt annoteren.

Met *Toernooi zet* en *Geen toernooi zet* bepaalt u of Fritz en andere ChessBase programma's de zet als een toernooizet moeten beschouwen of niet.

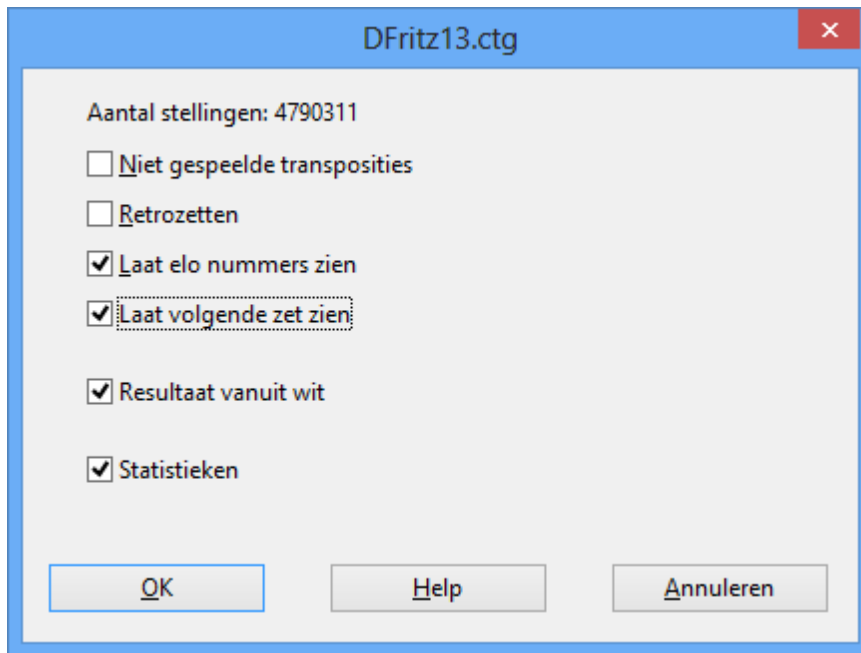
Verboden zetten worden in rood weergegeven.

2.1.2.19 Extra boek

Klik rechts in het openingsboek voor het volgende menu.



Bij de *Eigenschappen* van het boek kunt u *Laat volgende zet zien* aanvinken zodat een informatieve tabel wordt getoond. Daarmee kunt u gemakkelijk voortzettingen en statistieken zien die opgeslagen zitten in het boomdiagram van de stelling.



In elke cel van het diagram wordt een zet getoond, het aantal partijen dat is gespeeld met deze zet en het scoringspercentage van deze zet.

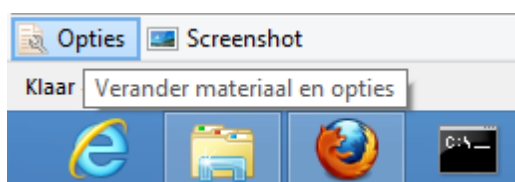
Notatie + Boek													
Notatie	Referentie	Tabel	Training	Schaakformulier	LiveBook	Boek							
DFritz13		N	%	Av	Perf								
		39765	56.5	2579	2533								
2...Pc6	10840 56.8%	3.d4	7368 56.4%	3.Lb5	2206 59.0%	3.Pc3	1329 55.1%	3.c3?	199 55.5%	3.d3?	27 53.7%	3.Le2?	14 46.4%
2...g6?	481 59.5%	3.d4	368 58.8%	3.c4	152 64.8%	3.c3!?	67 61.2%	3.Pc3!?	18 36.1%	3.Lc4!?	8 43.8%	3.Le2	1 100.0..
2...Pf6?	245 60.8%	3.e5	158 62.0%	3.d3?	4 50.0%	3.Pc3	88 60.2%	3.d4	1 50.0%				
2...a6?	198 55.8%	3.c3	85 63.5%	3.Pc3	65 47.7%	3.c4	40 53.8%	3.d4	24 54.2%	3.g3?	4 37.5%	3.d3?	3 50.0%
2...b6?	29 58.6%	3.d4	26 57.7%	3.c4	3 33.3%	3.Pc3	2 100.0..						
2...Dc7?	9 50.0%	3.c3	5 70.0%	3.Pc3	3 33.3%	3.d4	1 0.0%						
2...d5?	1 0.0%	3.exd5	1 0.0%										
2...f5?	0	3.exf5	0										
2...Db6?	0	3.c3	0										
2...Da5?	0	3.Pc3	0										
2...d6	18122 55.9%	3.Lb5+	1657 52.2%	3.c3?	400 51.4%	3.Pc3?	393 56.7%	3.Lc4?	148 48.6%	3.c4	6 33.3%	3.Le2?	4 62.5%
2...h6?	0	3.d4	0	3.c3	0								
2...e6	9890 57.2%	3.Pc3	1125 56.6%	3.d3?	491 59.0%	3.c4	198 57.3%	3.b3?	195 51.8%	3.g3?	91 58.8%	3.De2?	38 50.0%
					1-0: 6485 = 36% N = 18122 (22228)								
					1/2: 7301 = 40% 2579-2625 (17218)								
					0-1: 4336 = 24% 2583-2538 (17231)								

Als het percentage grijs wordt weergegeven betekent dit dat er onvoldoende partijen gespeeld zijn met deze zet voor zinnige statistische informatie.

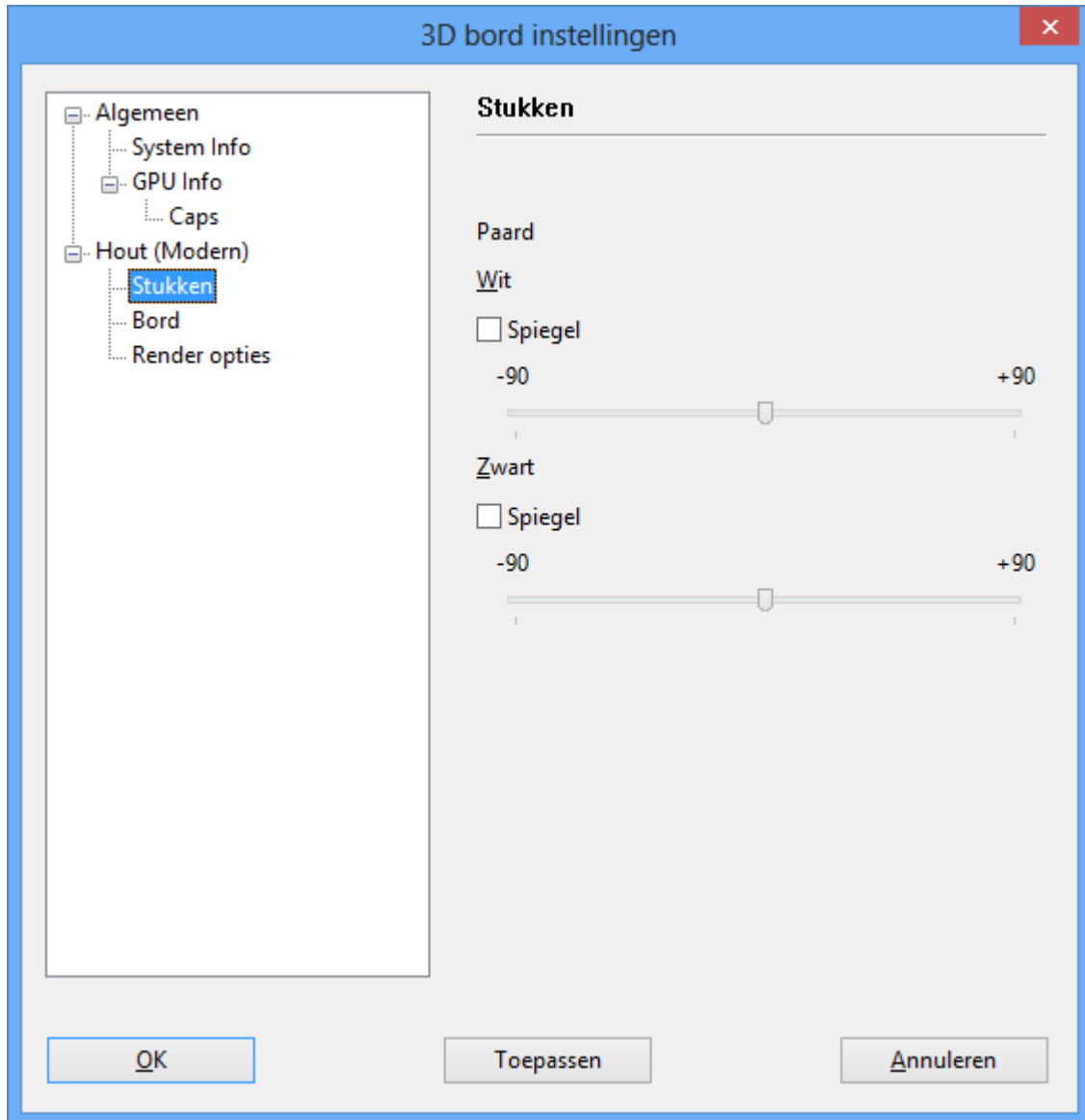
Tip: De opeenvolgende zetten worden naast elkaar getoond. Als u op de volgende zet klikt, worden beide zetten uitgevoerd op het bord. Dit kunt u testen door met de begininstelling te starten. Klik op de zet die volgt op 1.e4, dat is dus 1...c5 in het Fritz 13 openingen boek. Beide zetten zullen meteen uitgevoerd worden op het bord.

2.1.2.20 3D bord instellingen

Om het DirectX 3D bord in te stellen klikt u links onderaan op *Opties* onder het 3d bord.



U komt dan in onderstaand menu.



Stukken

Met *Paard* bepaalt u welke kant de paarden op kijken.

Bord

Als u een redelijk snelle computer en videokaart hebt, kunt u proberen de resolutie van het bord op *Hoog* te zetten zodat u de beste kwaliteit hebt. *Veldgrootte* bepaalt de verhouding van het bord tot de hoogte van de koning. Met een kleine veldgrootte krijgt u een vol bord. Met de *Animatie* schuifbalk bepaalt u de snelheid van geanimeerde zetten. Als u een goede videokaart hebt, kunt u proberen de schuifbalk helemaal naar rechts te zetten.

Render opties

Bepaal hier het schaduw type. *Gerenderde* wordt aanbevolen als compromis tussen snelheid en schoonheid. U kunt experimenteren met verschillende reflecties, maar

waarschijnlijk zullen de standaard instellingen u het best bevallen.

2.1.2.21 Partij overzicht

Door rechts te klikken op een partij in de partijenlijst en *Overzicht* te kiezen, krijgt u een overzicht van de partij in kleine diagrammen. U kunt daarvoor ook op de letter *o* drukken.

Tekst	Partijen	Spelers	Toernooien	Commentator	Bronnen	Teams	Openingen				
Nummer	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Zetten	ECO	Toernooi	Datum		
5446001	Tiviakov,S	2659	Jansa,V	2451	1-0	34	B23	Bundesliga 1213	11.11.2012		
5446891	Tiviakov,S	2656	Hou,Y					the Crown 16th	25.10.2012		
5428110	Tiviakov,S	2674	Azarya,J					DYTM op	22.09.2012		
5428064	Tiviakov,S	2674	Cao,S					DYTM op	20.09.2012		
5428039	Tiviakov,S	2674	Ziatdinov,R					DYTM op	19.09.2012		
5427995	Tiviakov,S	2674	Padmini,R					DYTM op	18.09.2012		
5407216	Tiviakov,S	2674	Aitbayev,A					otvinnik Me..	02.09.2012		
5406775	Tiviakov,S	2674	Usmanov,V					otvinnik Me..	29.08.2012		
5406331	Tiviakov,S	2674	Bezgodova,I					otvinnik Me..	25.08.2012		
5404283	Tiviakov,S	2675	Malakhov,I					rial blitz op	24.08.2012		
5392683	Tiviakov,S	2674	Kasparov,S					op-A	17.08.2012		
5392606	Tiviakov,S	2674	Janse,J					op-A	16.08.2012		
5365139	Tiviakov,S	2675	Malakhov,V						22.07.2012		
5338103	Tiviakov,S	2656	Heimann,A					op 4th	10.06.2012		
5337904	Tiviakov,S	2656	Dervishi,E					op 4th	09.06.2012		
5337752	Tiviakov,S	2656	Bruehl,A			2333	1-0	56	C54	Rheinland Pfalz op 4th	08.06.2012

Het aantal zetten tussen de diagrammen is gelijk. U kunt op elk afzonderlijk bord klikken om naar de stelling van dat diagram te gaan.



1.e4 c5 2.Pf3 d6 3.Lb5+ Ld7 4.Lxd7+ Dxd7 5.c4



5...Pf6 6.Pc3 g6 7.d4 cxd4 8.Pxd4 Lg7 9.h3 Dc7



10.De2! P c6 11.Pc2 0-0 12.0-0 a6 13.Ld2 e6 14.Tac1



24.fxg5 Lxe5 25.Df2 Lf4? 26.Pe4!± Lxc1 27.Txc1 De5
28.Te1



28...Kh8 29.Pbd2 Ted8 30.Pf3± Df4 31.g3 Dc7
32.Db2+ Pq7



33.Pe5 Db6+ 34.Kg2 Tc7 35.c5 Db4 36.Df2 Td5
37.Pd6 Pf5

Met de knop *Bord* helemaal onderaan kunt u verschillende afmetingen van de diagrammen bepalen.

2.1.2.22 Notatievel

Notatie + Boek

Notatie Referentie Tabel Training Schaakformulier LiveBook Boek

Tiviakov,Sergei (2656) Hou,Yifan (2623)

Toernooi *Hoogeveen Unive Crown 16th*

Ronde *4* Datum *25.10.2012* Resultaat *1-0*

ECO *B52: Siciliaans: Moscow Variant met 3...Ld7*

1	<i>e4</i>	<i>c5</i>	21	<i>Df2?! d4!</i>	41	<i>Df6+ Kg8</i>	61	<i>Txa5 Tb8</i>
2	<i>Pf3</i>	<i>d6</i>	22	<i>Lxd4 Pxd4</i>	42	<i>Dxe6+! Kg7</i>	62	<i>h6 Kg8</i>
3	<i>Lb5+</i>	<i>Ld7</i>	23	<i>Dxd4 g5!</i>	43	<i>cxd6 Dxd6</i>	63	<i>Kh5 Kf7</i>
4	<i>Lxd7+</i>	<i>Dxd7</i>	24	<i>fxg5 Lxe5</i>	44	<i>Dxd6 Txd6</i>	64	<i>Tf5+ Ke6</i>
5	<i>c4</i>	<i>Pf6</i>	25	<i>Df2 Lf4?</i>	45	<i>Te7+ Kg8</i>	65	<i>Tf4 Tb3</i>
6	<i>Pc3</i>	<i>g6</i>	26	<i>Pe4!± Lxc1</i>	46	<i>Txb7 Td2+</i>	66	<i>Tf6+ Ke7</i>
7	<i>d4</i>	<i>cxd4</i>	27	<i>Txc1 De5</i>	47	<i>Kf3 Txa2</i>	67	<i>Ta6 Kf7</i>
8	<i>Pxd4</i>	<i>Lg7</i>	28	<i>Te1 Kh8</i>	48	<i>Kg4 Td2</i>	68	<i>Ta7+ Kg8</i>
9	<i>h3</i>	<i>Dc7</i>	29	<i>Pbd2 Ted8</i>	49	<i>h4 a5</i>	69	<i>Ta8+ Kf7</i>
10	<i>De2!?</i>	<i>Pc6</i>	30	<i>Pf3± Df4</i>	50	<i>Kh5 Td6</i>	70	<i>Th8</i>
11	<i>Pc2</i>	<i>0-0</i>	31	<i>g3 Dc7</i>	51	<i>Ta7 Tb6</i>	71	
12	<i>0-0</i>	<i>a6</i>	32	<i>Db2+ Pg7</i>	52	<i>Kg4 Tb4+</i>	72	
13	<i>Ld2</i>	<i>e6</i>	33	<i>Pe5 Db6+</i>	53	<i>Kh3 Tb5</i>	73	
14	<i>Tac1</i>	<i>Tfe8</i>	34	<i>Kg2 Tc7</i>	54	<i>Kh2 Kh8</i>	74	
15	<i>Le3</i>	<i>Pe5</i>	35	<i>c5 Db4</i>	55	<i>Kg2 Kg8</i>	75	
16	<i>Pa3</i>	<i>Tac8</i>	36	<i>Df2 Td5</i>	56	<i>Kh3 Kh8</i>	76	
17	<i>b3</i>	<i>Da5</i>	37	<i>Pd6 Pf5</i>	57	<i>Kg4 Tb4+</i>	77	
18	<i>Pab1</i>	<i>d5!</i>	38	<i>Pexf7+ Txf7</i>	58	<i>Kf5 Txb3</i>	78	
19	<i>f4</i>	<i>Pc6</i>	39	<i>Pxf7+ Kg7</i>	59	<i>h5 Tf3+</i>	79	
20	<i>e5</i>	<i>Ph5</i>	40	<i>Pd6 Pxd6</i>	60	<i>Kg4 Tf8</i>	80	

<< 1 / 1 >>

Klik op *Schaakformulier* in het *Notatie + Boek* venster om het notatievel te zien. Het is in de stijl van een handgeschreven notatieformulier zoals dat gebruikt wordt bij schaakwedstrijden. U kunt dit ook printen met *Bestand - Afdrukken - Schaakformulier*. Het kan ook handig zijn om lege notatievellen af te drukken!

2.1.2.23 Tabel notatie

Als u op *Tabel* klikt in het *Notatie + Boek* venster krijgt u de notatie in tabel formaat.

The screenshot shows the 'Notatie + Boek' window with the 'Tabel' tab selected. The table displays moves for a game (B52) across 22 columns. The first four rows show moves for both sides (1-4). Below the table, a detailed view of move 22 is shown, including the move itself and its context within the game.

	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
1	b3 Da5	Ld2 Pxe4	Pxe4 De5	Db1 f5	Lc3 Dxe4+	Dxe4 fxe4	Pb5 Lxc3+	Pxc3 Pd7	Pxe4 Tc8	Kd2 Pc5	The1 Pxe4+	Txe4 Tf8	
2	De2!? Pc6	Pc2 0-0	0-0 a6	Ld2 e6	Tac1 Tfe8	Le3 Pe5	b3 b5!						
3	De2!? Pc6	Pc2 0-0	0-0 a6	Ld2 e6	Tac1 Tfe8	Le3 Pe5	Pa3 Tac8	b3 Da5	Pab1 b5?!	cxb5 axb5	Dxb5 Dxb5	Pxb5 Pxe4	
4	De2!? Pc6	Pc2 0-0	0-0 a6	Ld2 e6	Tac1 Tfe8	Le3 Pe5	Pa3 Tac8	b3 Da5	Pab1 d5!	cxd5 exd5	exd5 Pxd5	Pxd5 Dxd5	

22.Lxd4 Pxd4 23.Dxd4 g5!
 [23...Pg3!? 24.Tf3 Lf8 25.Kh2 Pf5]
 24.fxg5 Lxe5 25.Df2 Lf4?
 [25...Pg3! 26.Tfd1 (26.Dxf7+ Kh8 27.Tf2 Dc5 28.g6 hxg6 29.Dxg6 De3! 30.Dc2 Tcd8)
 26...Ted8]
 26.Pe4!± Lxc1 27.Txc1
 [27.Dxf7+ Kh8 28.Txc1 Pg7 29.Pbd2±]
 27...De5 28.Te1 Kh8 29.Pbd2 Ted8 30.Pf3± Df4 31.g3 Dc7 32.Db2+ Pg7 33.Pe5 Db6+
 34.Kg2 Tc7 35.c5 Db4 36.Df2 Td5 37.Pd6 Pf5 38.Pexf7+ Txf7 39.Pxf7+ Kg7 40.Pd6 Pxd6
 41.Df6+ Kg8 42.Dxe6+! Kg7

Tabel notatie kan heel nuttig zijn voor partijen met uitgebreide openingsanalyses. U kunt deze notatie ook het best gebruiken als u een aantal partijen [samenvoegt](#) voor een bepaalde variant.

Onder aan de tabel notatie vindt u een voettekst. Als u op een zet klikt in de tabel wordt de rest van de partij met alle varianten hier getoond. Als u de pijltjestoetsen gebruikt om te navigeren zal de cursor naar de voettekst springen als u aan de rechterraand van de tabel komt.

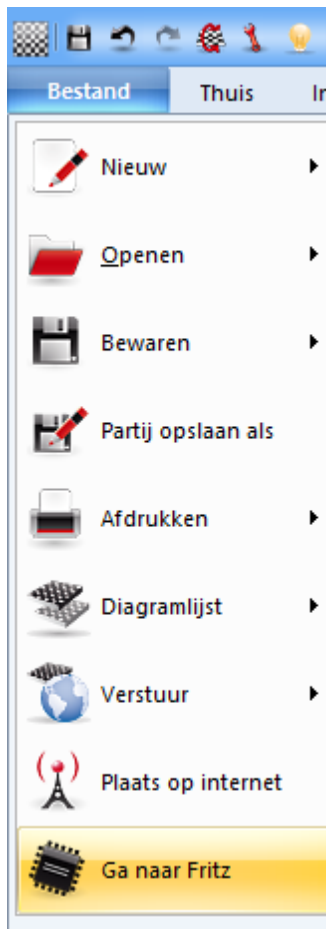
De lettertypes van beide secties kunnen onafhankelijk van elkaar worden aangepast.

Afdrukken

Met de functie [repertoire afdrukken](#) kunt u een afdruk maken die er grotendeels hetzelfde uitziet.

2.1.2.24 Ga naar Fritz

Bestand Ga naar Fritz



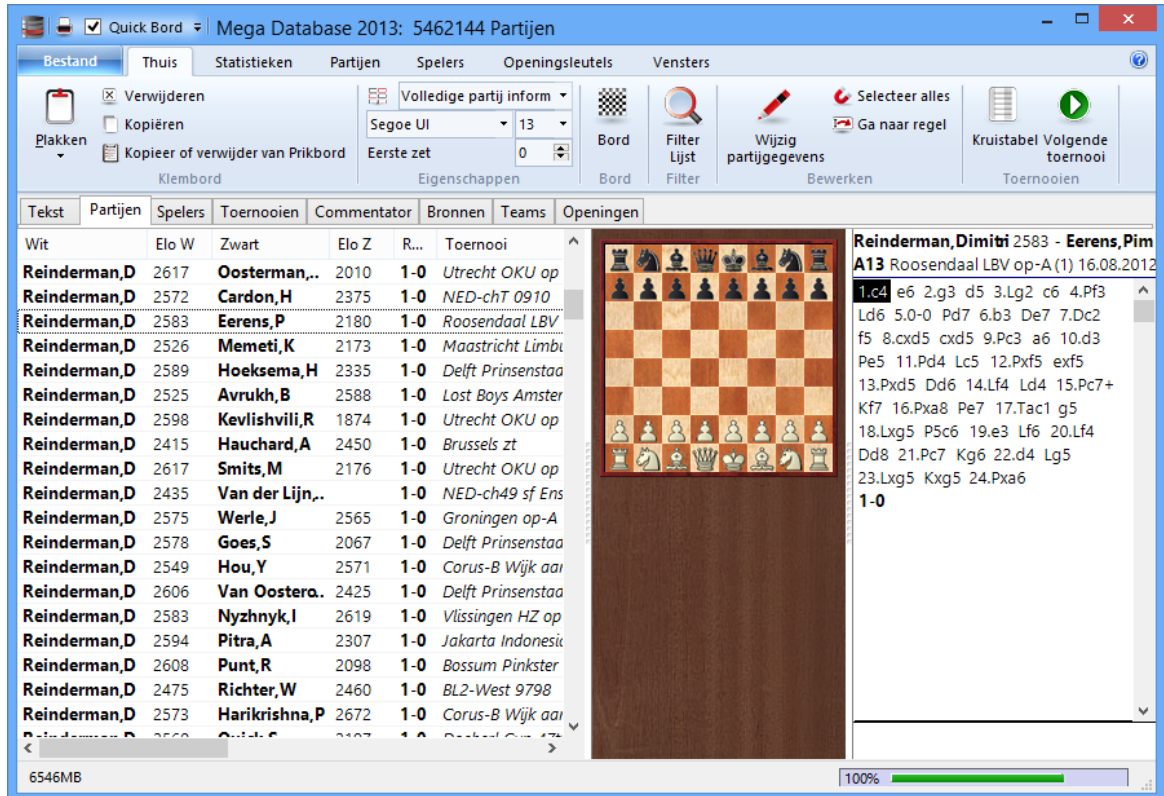
Hiermee start u het programma Fritz en wordt de gehele partij overgezet. Fritz heeft uitgebreide analyse mogelijkheden zoals blundercontrole, correspondentie analyse, enzovoorts. U kunt ook de stelling uitspelen tegen Fritz.

Als u deze functie wilt kunnen gebruiken, dan hebt u een exemplaar nodig van Fritz, Hiarcs, Junior of Shredder. In de genoemde programma's hebt u hetzelfde commando onder *Bestand* - *Ga naar ChessBase*.

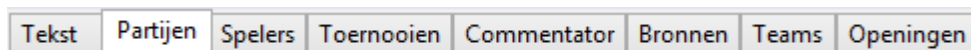
2.1.3 Lijstvenster

2.1.3.1 Partijlijsten

Door te dubbelklikken op een database wordt er een lijst met partijen geopend. U kunt ook één keer klikken en daarna op *Enter* drukken.



De lijst heeft aan de bovenkant een aantal tabbladen waarmee u naar de verschillende indexen kunt gaan.

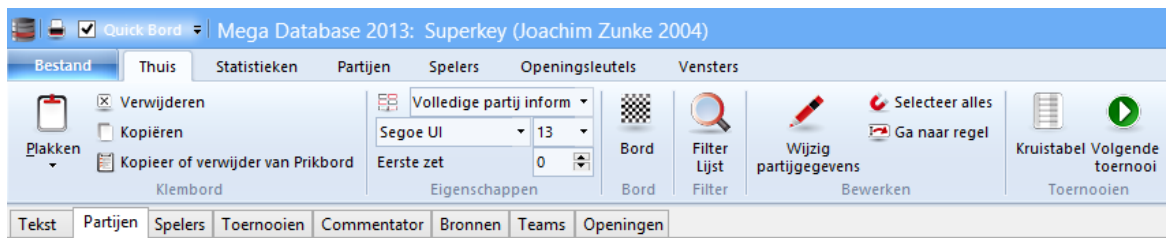


De partijen tab geeft een lijst met alle partijen in de volgorde zoals ze fysiek zijn opgeslagen in de database. U kunt door de lijst heen scrollen, de lijst filteren of sorteren.

De andere indexen worden behandeld in afzonderlijke secties.

[Tekst](#)
[Spelers](#)
[Toernooien](#)
[Commentator](#)
[Bronnen](#)
[Teams](#)
[Openingen](#)

De Linten

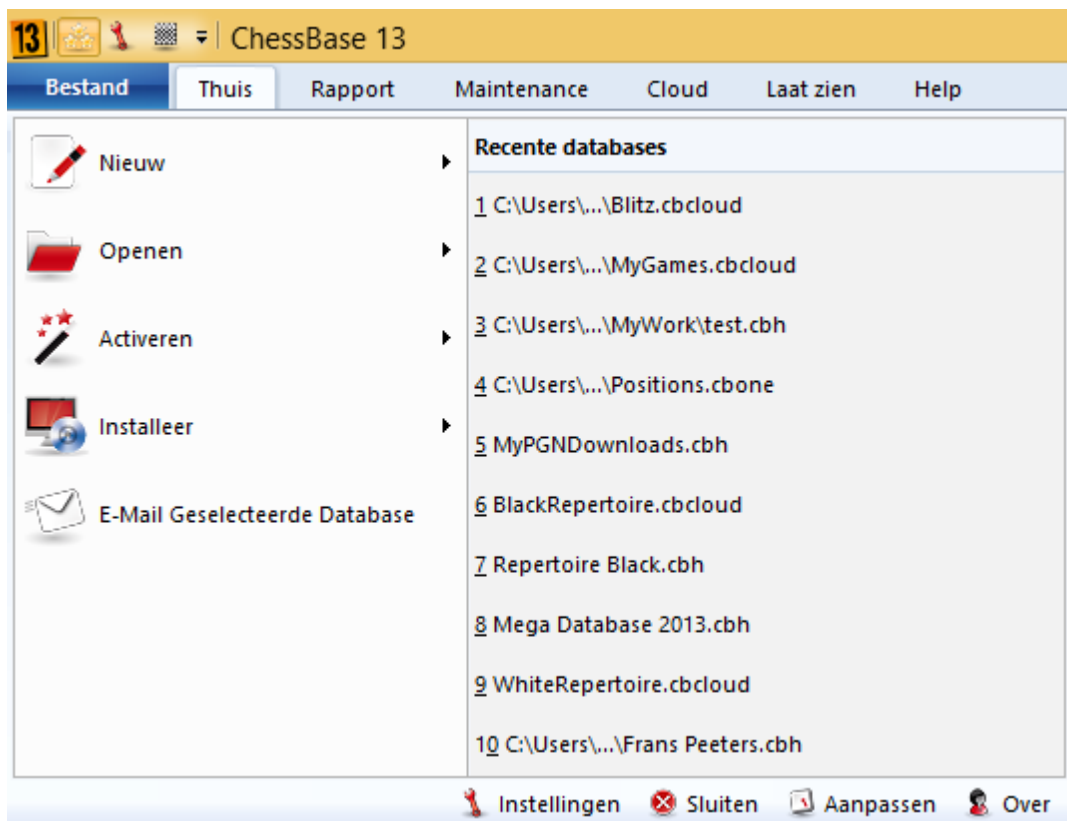


De linten aan de bovenkant van de lijst geven meteen toegang tot veel gebruikte functies. Als u met de muis boven een knop houdt, krijgt u na enkele seconden een beschrijving van de functie van de knop.

Bijvoorbeeld:

- Geselecteerde partijen kopiëren, of markeren om ze daarna te kopiëren.
- Het plakken van partijen die gemarkeerd waren om gekopieerd te worden.
- Partijen filteren, dat wil zeggen een [masker](#) maken waarmee naar bepaalde namen gezocht kan worden.
- De gegevens aanpassen van de geselecteerde partij.
- Een database comprimeren naar één enkel bestand als back-up.
- Een [toernooi tabel](#) maken.
- Statistieken tonen voor geselecteerde partijen.

In het **Bestand** vindt u een selectie van de onlangs geopende databases.

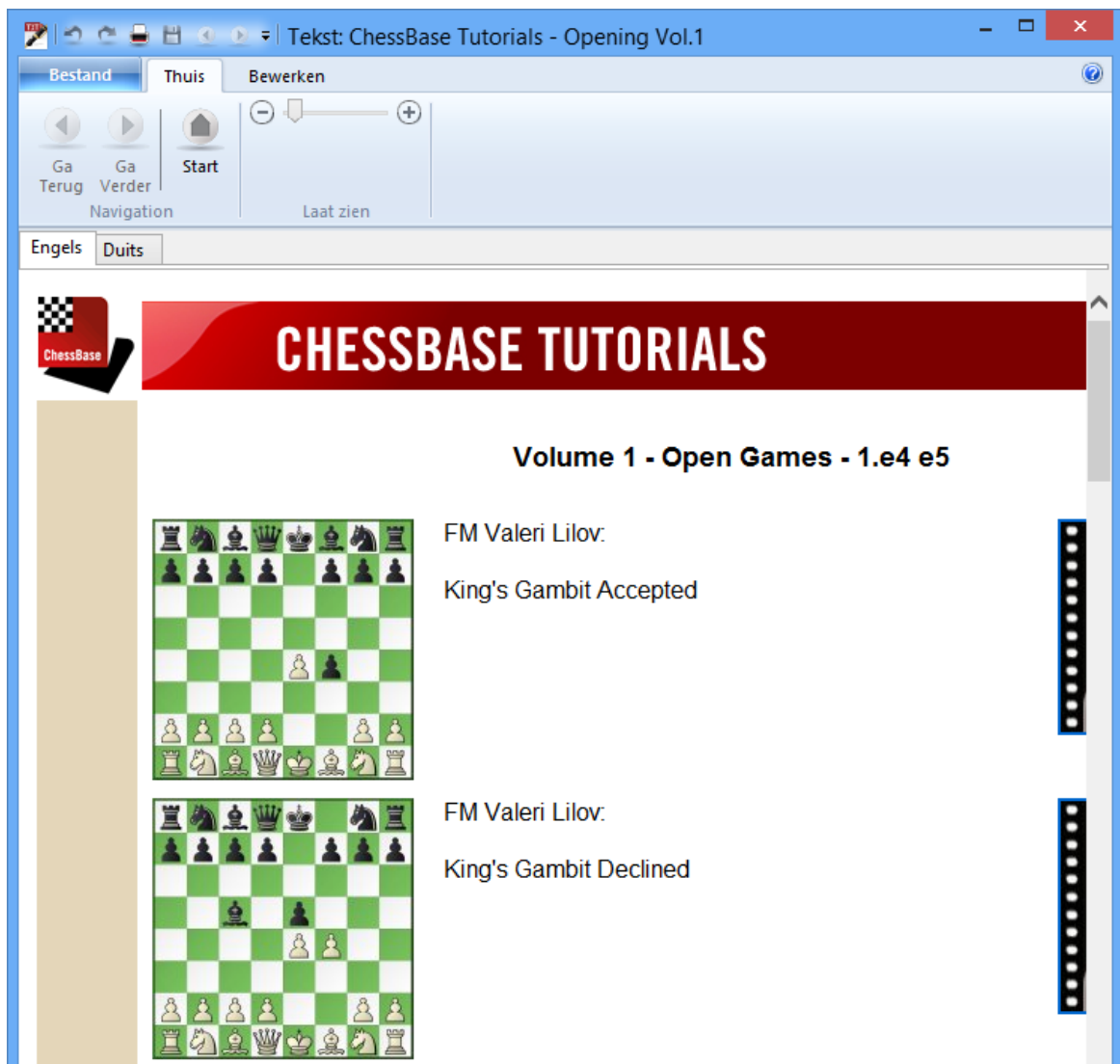


Open de lijst en ga vanaf hier snel naar een van de onlangs geopende databases.

2.1.3.2 Database tekst

Bestand - Nieuw - Nieuwe Tekst (Ctrl-Alt-N)

Als een [database tekst](#) bevat, kunt u die openen door op het tabblad *Tekst* te klikken in de [lijst](#) van de database.

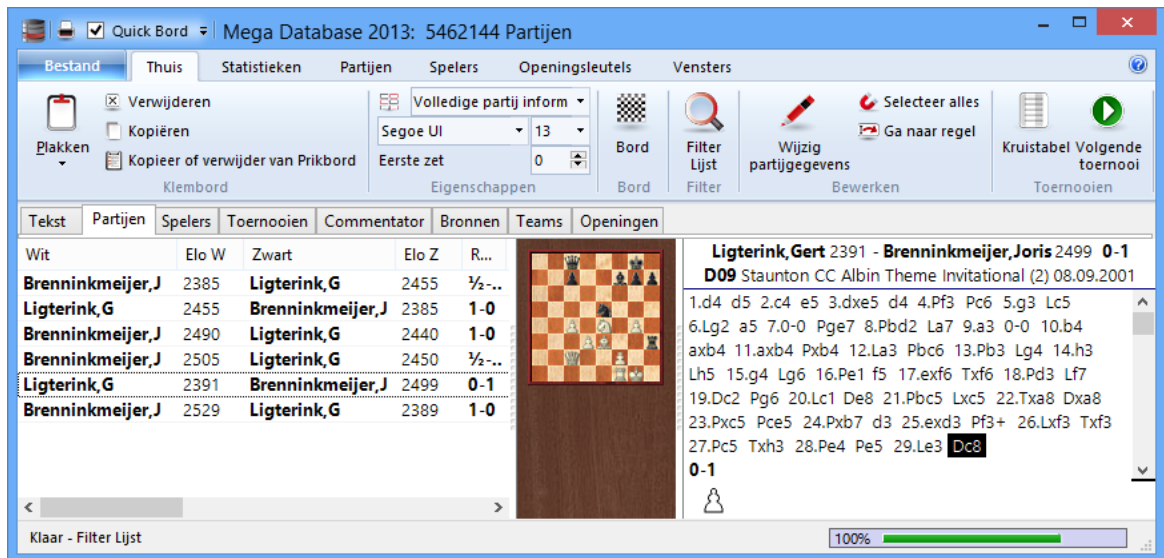


2.1.3.3 Partijen

Lijst - Thuis - Partijen

Uiteraard is de partijenlijst het meest gebruikte venster binnen ChessBase. U kunt de partijenlijst gebruiken door te bladeren door een database, een zoekresultaat, de inhoud van een openingen sleutel, partijen van een speler, enzovoorts. Probeer te

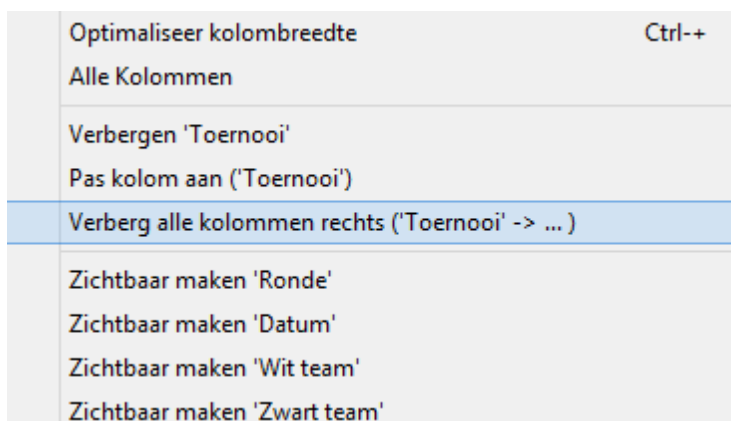
begrijpen hoe u een partijenlijst kunt maken, want daarmee verhoogt u het gebruiksgemak van het programma. Andere lijsten (spelers, toernooien) werken op dezelfde wijze.



Gebruik het verticale streepje tussen de kopjes van de kolommen om de breedte van de kolom aan te passen. Met [drag and drop](#) kunt u een kolom naar een andere plaats slepen. Het programma zal de veranderingen in de configuratie van de partijenlijst opslaan.

Vanzelfsprekend maar belangrijk: U kunt de lijst [sorteren](#) door op de titel van een kolom te klikken.

Als u rechts klikt op een kolomtitel krijgt u een menu met verschillende mogelijkheden.



Het belangrijkste in de partijenlijst is het menu dat u krijgt als u rechts klikt. Hiermee kunt u de standaard lay-out aanpassen en functies toepassen op geselecteerde partijen.

U kunt partijen selecteren met Ctrl-Klik of met Shift-pijltjestoetsen. Met Ctrl-A selecteren u alle elementen van een lijst.

Bovenaan elke partijenlijst, vindt u de linten:



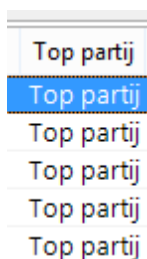
Klik op *Filter Lijst* om de lijst te filteren met een [masker](#). Klik op *Kopiëren* om de lijst voor te bereiden om te kopiëren naar een andere database. Klik op *Wijzig partijgegevens* om de gegevens van een of meerdere partijen aan te passen. Als u meer dan een partij van een speler selecteert, kunt u de naam van de speler aanpassen. Met *Plakken* kopieert u de partijen naar de database in het [klembord](#). Met *Verwijderen* markeert u partijen om verwijderd te worden.

2.1.3.3.1 Top partijen

In de partijen lijst van een database zijn er enkele nieuwe kolommen.

Theoretische gewicht	Spelers (CBF)	Toernooi (CBF)	Jaar
●	Aronian, Levon 2816 - Carlsen, Magnus 2843	<i>Grand Slam Final 5th (10)</i>	2012
●	Caruana, Fabiano 2786 - Topalov, Veselin 2769	<i>Bucharest Kings 6th (4)</i>	2012
●	Carlsen, Magnus 2843 - Aronian, Levon 2816	<i>Grand Slam Final 5th (4)</i>	2012
●	Caruana, Fabiano 2786 - Ivanchuk, Vassily 2763	<i>Bucharest Kings 6th (5)</i>	2012
●	Topalov, Veselin 2769 - Caruana, Fabiano 2786	<i>Bucharest Kings 6th (1)</i>	2012
●	Ivanchuk, Vassily 2763 - Topalov, Veselin 2769	<i>Bucharest Kings playoff 6th (2)</i>	2012
●	Ivanchuk, Vassily 2763 - Topalov, Veselin 2769	<i>Bucharest Kings 6th (6)</i>	2012
●	Topalov, Veselin 2769 - Ivanchuk, Vassily 2763	<i>Bucharest Kings playoff 6th (1)</i>	2012
●	Ivanchuk, Vassily 2763 - Caruana, Fabiano 2786	<i>Bucharest Kings 6th (3)</i>	2012
●	Carlsen, Magnus 2843 - Anand, Viswanathan 2780	<i>Grand Slam Final 5th (9) [Sta.</i>	2012

U kunt sorteren op *Top partijen* waarbij de gemiddelde Elo van de spelers als criterium geldt.



Door te sorteren op *Theoretical Weight* wordt niet alleen gekeken naar de Elo van de spelers, maar ook naar wanneer de partij is gespeeld.

2.1.3.4 Spelers

Lijst - Thuis - Spelers

De spelers worden op alfabet gesorteerd.

The screenshot shows the 'Mega Database 2013: 282777 spelers' application. The 'Spelers' tab is active, displaying a list of players with columns for 'Achternaam', 'Voornaam', and 'Totaal'. The player 'Timman, Jan H' is highlighted with a total score of 3640. Below the player list, a search bar contains the text 'Zoeken:'. To the right, a 'Partijen' (Games) table is displayed, showing columns for 'Wit', 'Elo W', 'Zwart', 'Elo Z', 'Resultaat', 'Jaar', and 'Toernooi'. The table lists several games involving 'Timman, J' against various opponents like 'Van Baarle, J', 'Simon', and 'Schouten, N'. Below the games table, a 'Toernooien' (Tournaments) table is visible, with columns for 'Aa...', 'Titel', 'Plaats', 'Datum', 'Type', 'Land', 'Cat', 'R...', and 'Aantal'. The tournament list includes events like 'SWIFT-Chess..', 'Indonesia', 'FIDE-Wch', and 'World Cup'.

Typ de eerste letters van de naam van een speler in het zoekvenster om een speler te vinden.

Klik rechts op de naam van een speler om onderstaand menu te krijgen:

Timman	Jan H	36	Vorbereiding tegen wit	Ctrl+W
Timman	Ton	10	Vorbereiding tegen zwart	Ctrl+B
Timme	Karin	10	Zoek witte partijen	Shift+Ctrl+Alt+W
Timmel	John D	9	Zoek zwarte partijen	Shift+Ctrl+Alt+B
Timmer	J	3	ID-Kaart	Ctrl+Alt+B
Timmer	Jos	50	Dossier	Ctrl+D
Timmer	Rie	12	Speler statistieken	
Timmer	Robert	17	Verbeter namen van spelers...	
Timmer	T	6	Bewerken...	F2
Timmer	X	1	Kopieer of verwijder van Prikbord	F5
Timmerhuis	Jan	2	Verwijderen	Delete
Timmerman	Gert Jan	28	Kies lettertype...	
Timmerman	Peter	27	Sluiten	Alt+F4
Timmermann	Felix Uwe	58		
Timmermann	Helmut	24		

► **Vorbereiding tegen wit/zwart**

Hiermee kunt u zich voorbereiden op een speler met wit of zwart.

► **Zoek witte/zwarte partijen**

Hiermee krijgt u enkel de witte of zwarte partijen van een speler.

► **ID-Kaart, Dossier**

Hiermee kunt u de [ID kaart](#) of het [Dossier](#) van een speler bekijken.

► **Speler statistieken**

Hiermee worden de [statistieken](#) van een speler in de huidige database getoond (tegenstanders, resultaten, openingen).

► **Verbeter namen van spelers**

Hiermee kunt u de [naam van een speler](#) aanpassen. Als er een aantal vermeldingen is van dezelfde speler met de naam op een verschillende manier gespeld, dan kunt u ze markeren met Ctrl-Klik en de namen overal gelijk maken. Maar wees voorzichtig: als u per ongeluk een verkeerde speler toevoegt, zult u die niet meer kunnen vinden nadat u de naam aangepast heeft.

Het merendeel van deze functies vindt u ook terug in het *Bewerken* menu.

Zie ook [voorbereiden op een speler](#) met een enkele muisklik.

U kunt het partijen of toernooien venster sluiten door rechts te klikken in het venster en *Sluiten* te kiezen. Om ze opnieuw te openen kiest u *Vensters - Vensters*. U kunt de [vensters plaatsen](#) op de gebruikelijke wijze.

2.1.3.5 Voorbereiding

Behalve vanuit het [Dossier](#) kunt u nog op een andere manier uzelf voorbereiden op een bepaalde speler.

Open de [Spelers](#) index in een database en selecteer de speler waarop u zich wilt voorbereiden.

Klik rechts op de naam van een speler en er komt een menu met de mogelijkheid *Vorbereiding tegen wit* en *Vorbereiding tegen zwart*.

Timman	Jan H	36	Vorbereiding tegen wit	Ctrl+W
Timman	Ton	10	Vorbereiding tegen zwart	Ctrl+B
Timme	Karin	10	Zoek witte partijen	Shift+Ctrl+Alt+W
Timmel	John D	9	Zoek zwarte partijen	Shift+Ctrl+Alt+B
Timmer	J	3	ID-Kaart	Ctrl+Alt+B
Timmer	Jos	50	Dossier	Ctrl+D
Timmer	Rie	12	Speler statistieken	
Timmer	Robert	17	Verbeter namen van spelers...	
Timmer	T	6	Bewerken...	F2
Timmerhuis	Jan	2	Kopieer of verwijder van Prikbord	F5
Timmerman	Gert Jan	28	Verwijderen	Delete
Timmerman	Peter	21	Kies lettertype...	
Timmermann	Felix Uwe	58	Sluiten	Alt+F4
Timmermann	Helmut	24		

Dezelfde informatie wordt getoond als in de [Openingen Referentie](#). De inhoud hiervan heeft te maken met het repertoire met wit en zwart van de speler.

2.1.3.6 Toernooien

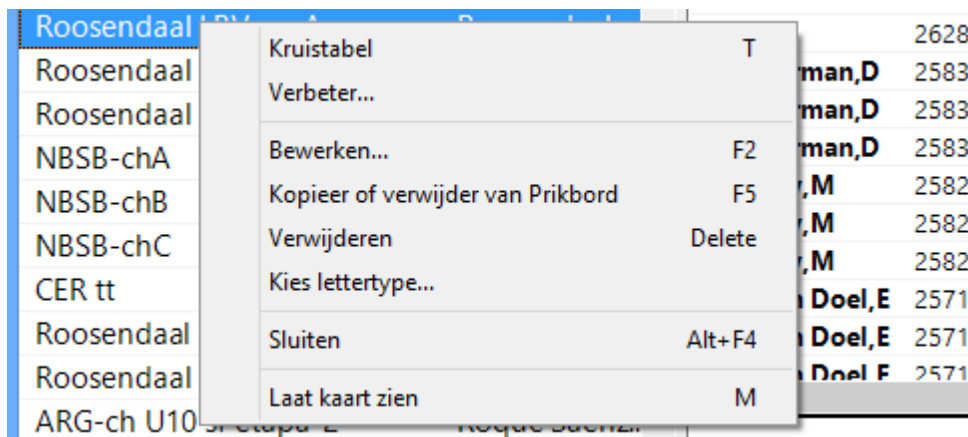
Lijst - Thuis - Toernooien

The screenshot displays the ChessBase 13 interface for managing chess tournaments. The main window title is "Mega Database 2013: 57370 Toernooien". The interface includes a menu bar and a toolbar with icons for file operations, board viewing, and tournament management. The main area is divided into three panes:

- Partijen (Games):** A table showing chess games with columns: Wit (White), Elo W, Zwart (Black), Elo Z, Resultaat, Jaar, and Toernooi. The table lists several games from 2012-Aug, including matches between Tiviakov, S and Winants, L; Tiviakov, S and Kasparov, S; and others.
- Spelers (Players):** A table showing player statistics with columns: Voornaam, Totaal, Elo, Titel, m/v, Land, Geb..., Foto, Ge..., and Gestorven. The table lists players like Sergei (Elo 2463), John (Elo 2330), Erik (Elo 1297), Erwin (Elo 1279), Dimitri (Elo 1216), Manuel (Elo 1196), and Sergey (Elo 1065).
- Tournaments List:** A list of tournaments on the left side, including "SWE-ch", "Roosendaal LBV op-A", "ARG-ch U10 sf etapa-2", and others.

Het toernooien index venster heeft drie subvensters. U kunt het partijen of toernooien venster sluiten door rechts te klikken in het venster en *Sluiten* te kiezen. Om ze opnieuw te openen kiest u *Vensters - Vensters*. U kunt de [vensters plaatsen](#) op de gebruikelijke wijze.

Klik rechts op een toernooi om de volgende informatie te krijgen:



► **Kruistabel**

Hiermee krijgt u een [kruistabel](#) van het geselecteerde toernooi.

► **Verbeter...**

Vult automatisch informatie van het toernooi aan zoals categorie en aantal ronden als ze ontbreken.

► **Bewerken**

Hiermee kunt u de [toernooi gegevens](#) aanpassen. Als er een aantal vermeldingen is van hetzelfde toernooi op verschillende manieren gespeld, dan kunt u ze markeren met Ctrl-Klik om ze aan te passen. Maar wees voorzichtig: als u per ongeluk een toernooi aanpast, zult u dat toernooi niet eenvoudig terugvinden nadat u de naam aangepast heeft.

► **Kopieer of verwijder van Prikbord**

Kopieert de partijen van het geselecteerde toernooi naar het Prikbord.

► **Verwijderen**

Markeert alle partijen van het geselecteerde toernooi als verwijderd.






► **Laat kaart zien**

Toont de locatie van een toernooi op de wereldkaart.

U kunt een toernooi kopiëren naar een andere database met [drag and drop](#).

2.1.3.7 Zoeken naar toernooi

Zoek bij *Toernooien* links onder in het scherm naar een term, bijvoorbeeld "Hoogeveen".

VAM Hoogeveen 3rd	Hoogeveen	15.10.1999	toern..		XV	6
VAM Hoogeveen op	Hoogeveen	15.10.1999	open			9
VAM Hoogeveen 2nd	Hoogeveen	18.10.1998	toern..		XIV	6
VAM Hoogeveen op	Hoogeveen	09.1998	open			9
Hoogeveen VAM op	Wijk aan Zee	10.1997	open			9

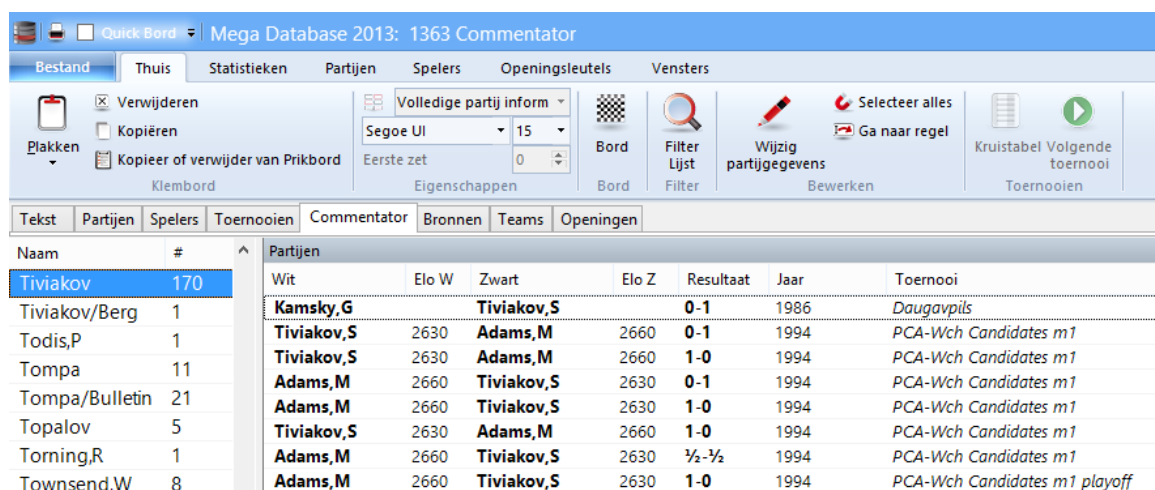
< Zoeken: >

Klaar - Statistieken

Het programma zal meteen automatisch starten met zoeken.

2.1.3.8 Commentator

Lijst - Thuis - Commentator



Mega Database 2013: 1363 Commentator

Bestand Thuis Statistieken Partijen Spelers Openingsleutels Vensters

Verwijderen Kopieren Verwijder van Prikbord Volledige partij inform Segoe UI 15 Bord Filter Lijst Wijzig partijgegevens Selecteer alles Ga naar regel Kruistabel Volgende toernooi

Tekst Partijen Spelers Toernooien Commentator Bronnen Teams Openingen

Naam	#	Partijen
Tiviakov	170	Wit Elo W Zwart Elo Z Resultaat Jaar Toernooi
Tiviakov/Berg	1	Kamsky, G Tiviakov, S 0-1 1986 <i>Daugavpils</i>
Todis,P	1	Tiviakov, S 2630 Adams, M 2660 0-1 1994 <i>PCA-Wch Candidates m1</i>
Tompa	11	Tiviakov, S 2630 Adams, M 2660 1-0 1994 <i>PCA-Wch Candidates m1</i>
Tompa/Bulletin	21	Adams, M 2660 Tiviakov, S 2630 0-1 1994 <i>PCA-Wch Candidates m1</i>
Topalov	5	Adams, M 2660 Tiviakov, S 2630 1-0 1994 <i>PCA-Wch Candidates m1</i>
Torning,R	1	Tiviakov, S 2630 Adams, M 2660 1-0 1994 <i>PCA-Wch Candidates m1</i>
Townsend,W	8	Adams, M 2660 Tiviakov, S 2630 1/2-1/2 1994 <i>PCA-Wch Candidates m1</i>
		Adams, M 2660 Tiviakov, S 2630 1-0 1994 <i>PCA-Wch Candidates m1 playoff</i>

De commentator wordt ingevoerd in het [masker](#) als de partij wordt opgeslagen of vervangen. Als u zelf commentaar toevoegt aan een partij die nog niet geannoteerd was, dan zal ChessBase automatisch [uw naam](#) opslaan als commentator in het masker van de partij.

2.1.3.9 Bronnen

Lijst - Thuis - Bronnen

Titel	Uitgever	Publ. datum	Versie datum
EXT 2013	ChessBase	22.11.2012	22.11.2012
CBM 151	ChessBase	13.11.2012	13.11.2012
CBM 150 Extra	ChessBase	19.10.2012	19.10.2012
CBM 150	ChessBase	14.09.2012	14.09.2012
CBM 149 Extra	ChessBase	24.08.2012	24.08.2012
CBM 149	ChessBase	17.07.2012	17.07.2012
CBM 148 Extra	ChessBase	22.06.2012	22.06.2012

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat
Ju,W	2501	Zhukova,N	2451	1-0
Huang Qian	2465	Krush,I	2470	1-0
Kosintseva,N	2539	Kosintseva,T	2515	0-1
Kosintseva,N	2539	Kosintseva,T	2515	½-½
Kosintseva,T	2515	Kosintseva,N	2539	0-1
Kosintseva,T	2515	Kosintseva,N	2539	0-1
Zhukova,N	2451	Ju,W	2501	½-½

Van elke partij is vastgelegd wat de bron is, dat wil zeggen waar deze origineel gepubliceerd is. De bronnen index sorteert alle bronnen op alfabetische volgorde.

2.1.3.10 Teams

Lijst - Thuis - Teams

The screenshot displays the ChessBase 13 interface. The main window title is 'Mega Database 2013: 19242 Teams'. The 'Teams' tab is active, showing a list of teams on the left and a detailed view of the selected team, 'Voerendaal', on the right. The team view includes a table of players and a table of games.

Voornaam	Totaal	Elo	Titel	m/v	Land	Geb...	Foto	Ge...	Gestorven
Felix	1229	2508	GM	m	DE	UA		19..	
Daniel	1056	2480	IM	m	DE			19..	
Mihail	984	2478	GM	m	RU			19..	
Oscar	550	2382	IM	m	DE			19..	
Ali	546	2407		m	DE			19..	
Benjamin	424	2393		m	DE			19..	
Andrey	406	2540	IM	m	RU			19..	
Ivo	183	2346		m	DE			19..	
Patrick	119	2345		m	DE			19..	
Thomas	296	2401		m	DE			19..	
Christian1	250	2402		m	DE			19..	

Wit	Elo W	Wit team	Zwart	Elo Z	Zwart team	Resultaat
Beukema,S	2278	De Stukkenjager..	Orlov,A	2542	Voerendaal 12.	½-½
Bitalzadeh,A	2404	Voerendaal 12.	Tjiam,D	2386	Utrecht 12 / 13	1-0
Braun,C	2405	Voerendaal 12.	Swinkels,R	2485	Utrecht 12 / 13	0-1
Dambacher,M	2480	Utrecht 12 / 13	Orlov,A	2542	Voerendaal 12.	½-½
Driessens,P	2342	Voerendaal 12.	Haast,M	2278	De Stukkenjager..	1-0
Driessens,P	2342	Voerendaal 12.	Michielsen,J	2379	Utrecht 12 / 13	½-½
Grooten,H	2318	De Stukkenjager..	Tereick,B	2393	Voerendaal 12.	1-0
Hausrath,D	2490	Voerendaal 12.	Konings,F	2283	De Stukkenjager..	1-0
Jens,J	2382	Utrecht 12 / 13	Lemmers,O	2372	Voerendaal 12.	0-1
Klip,H	2376	Utrecht 12 / 13	Wantola,I	2330	Voerendaal 12.	0-1

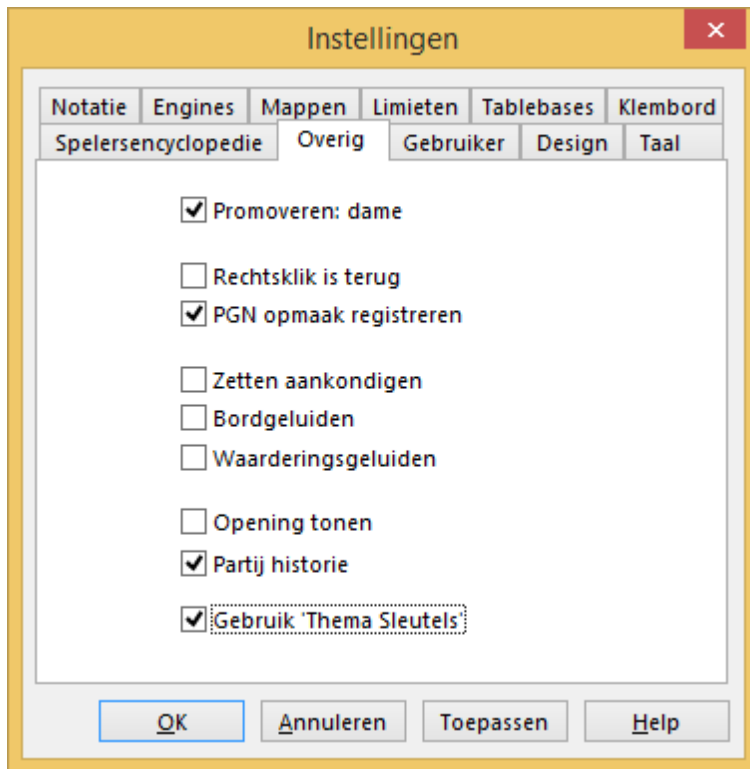
Dit toont een lijst van alle partijen die gespeeld zijn door spelers in een team.

Als een teamkampioenschap ingevoerd wordt, wordt deze informatie vastgelegd in het [masker](#). Als alle teamkampioenschappen goed worden vastgelegd en precies dezelfde toernooinaam hebben, dan kan er een juiste [toernooitabel](#) worden gegenereerd in de [toernooien index](#).

2.1.3.11 Eindspelen

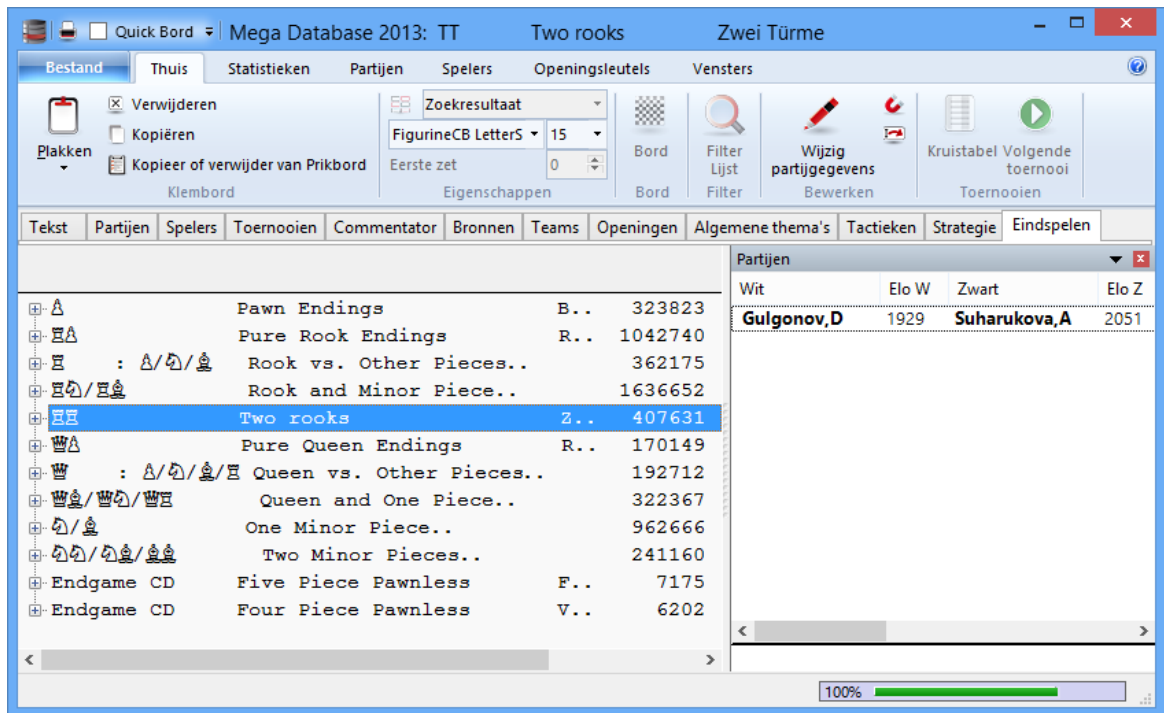
Stel in bij Instellingen - Overig.

Let op: Deze sleutels zijn slechts optioneel beschikbaar. Zoeken naar [vergelijkbare eindspelen](#) of [gelijkwaardige structuren](#) is preciezer en levert meer exacte resultaten op.



De eindspelen sleutel is net zoals elke [thema sleutel](#) waar invoer wordt bepaald door een [masker](#). De inhoud van een eindspelen sleutel wordt normaal gesproken gewijd aan verschillende materiaalverhoudingen en de verschillende tactische en strategische motieven die voorkomen in het eindspel.

*Lijst venster: klik **Eindspel** tab.*

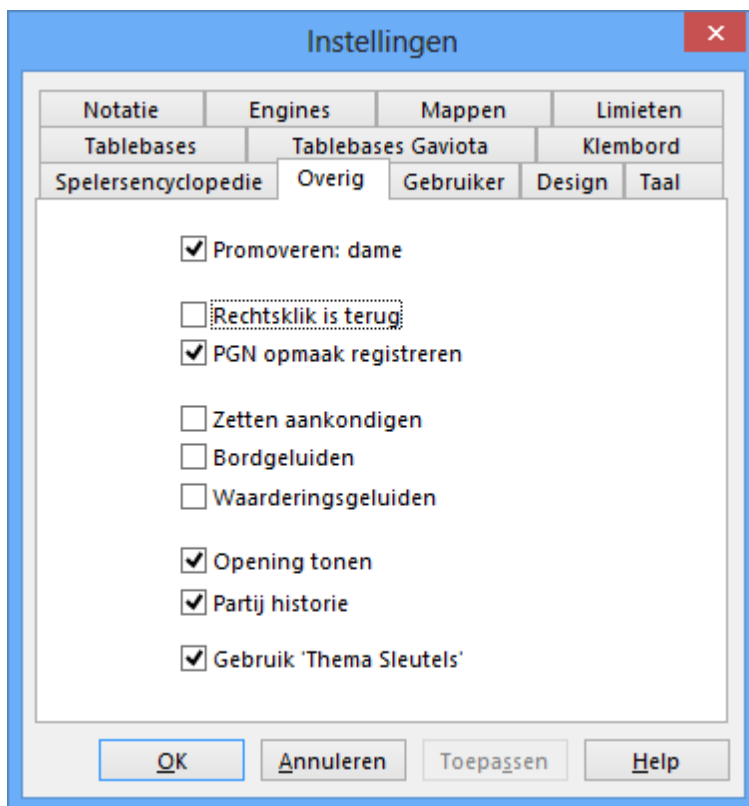


➤ Als u een partij laadt van een eindspel sleutel zal het programma springen naar de overeenkomstige stelling (als dat mogelijk is).

Zie ook [Eindspel Classificatie](#).

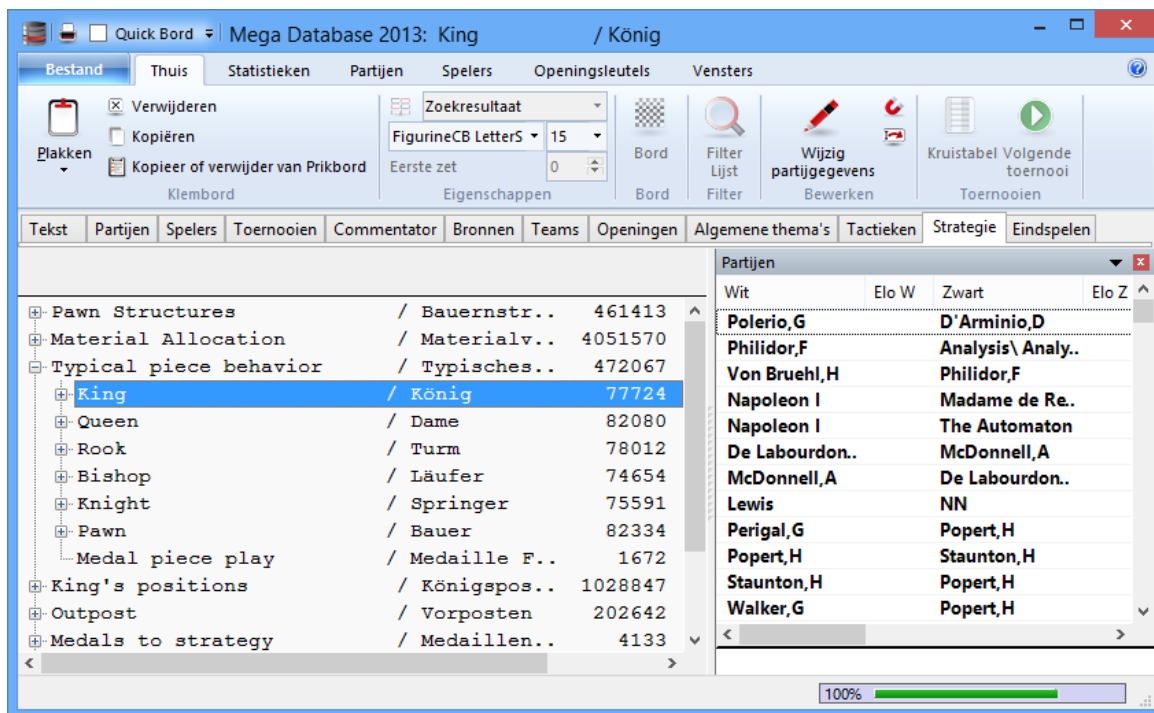
2.1.3.12 Strategie

Om het tabblad *Strategie* te kunnen zien, moet u eerst *Gebruik 'Thema Sleutels'* aanzetten bij *Instellingen*.



Lijst - Thuis - Strategie

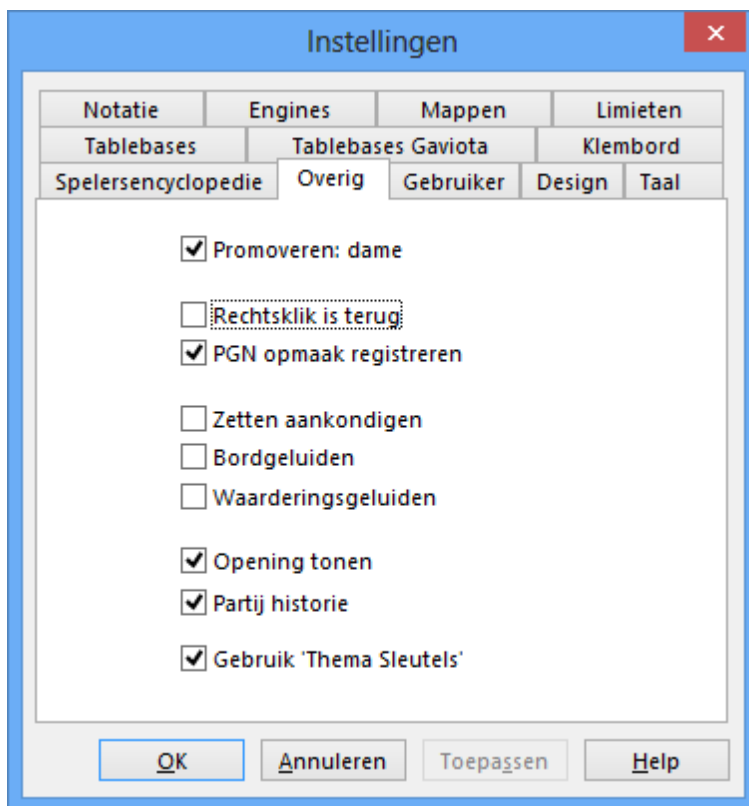
De strategie sleutel is net zoals elke [thema sleutel](#) waar invoer wordt bepaald door een [masker](#). De inhoud van de strategie sleutel betreft meestal pionstructuren en strategische ideeën.



- Als u een partij laadt van een strategie sleutel zal het programma springen naar de overeenkomstige stelling (als dat mogelijk is).

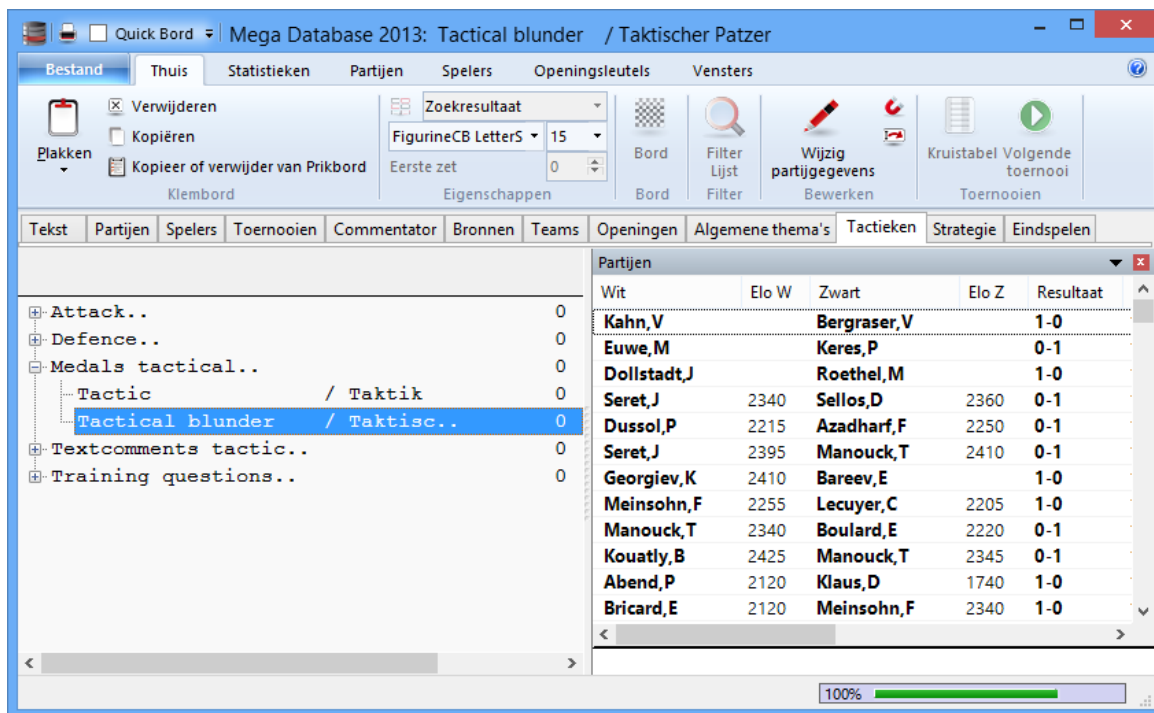
2.1.3.13 Tactiek

Om het tabblad *Tactieken* te kunnen zien, moet u eerst *Gebruik 'Thema Sleutels'* aanzetten bij *Instellingen*.



Lijst - Thuis - Tactieken

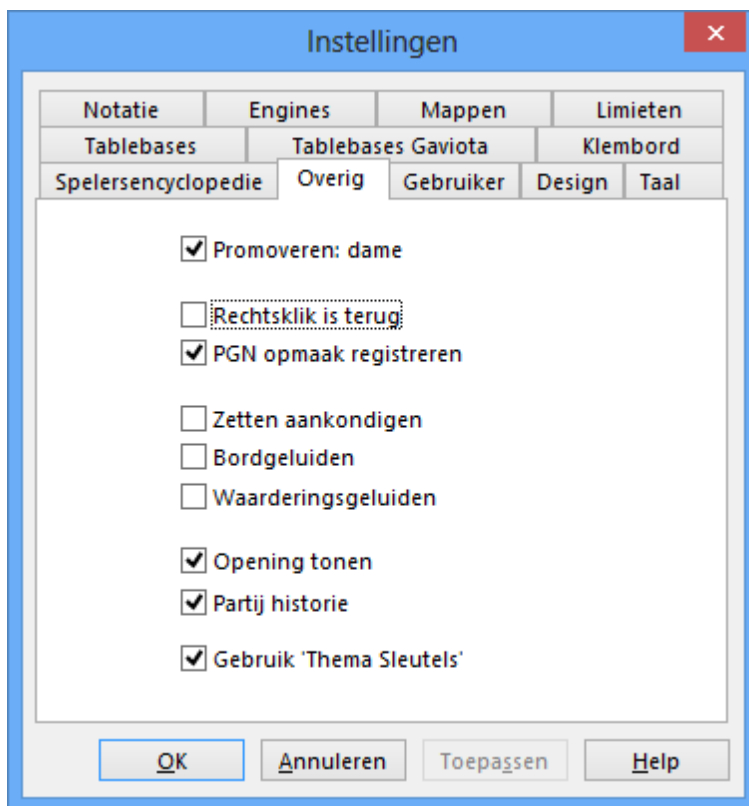
De tactieken sleutel is net zoals elke [thema sleutel](#) waar invoer wordt bepaald door een [masker](#). De inhoud van de tactieken sleutel betreft meestal offers gecombineerd met positionele fragmenten en manoeuvres.



➤ Als u een partij laadt van een tactieken sleutel zal het programma springen naar de overeenkomstige stelling (als dat mogelijk is).

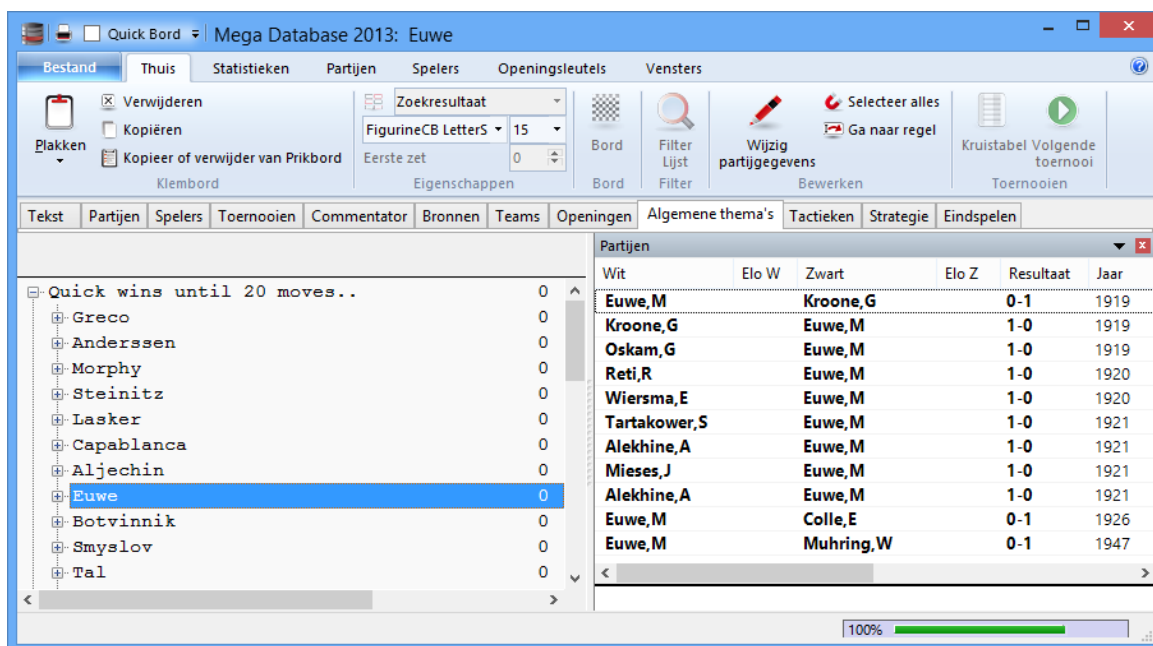
2.1.3.14 Algemene thema's

Om het tabblad *Algemene Thema's* te kunnen zien, moet u eerst *Gebruik 'Thema Sleutels'* aanzetten bij *Instellingen*.



Lijst - Thuis - Algemene thema's

ChessBase heeft twee belangrijke manieren om een database te benaderen. Aan de ene kant hebt u met het filter een flexibele manier om op verschillende criteria te zoeken. Van de andere kant kunt u met de sleutels (openingen, spelers, eindspelen, etc.) op gestructureerde wijze en snel zoeken naar aanvullende informatie.



De themasleutel van ChessBase combineert beide manieren. Een sleutel wordt bepaald door de inhoud van het [filter](#) en deze definitie wordt permanent opgeslagen met de sleutel. Op die manier kan de sleutel gebruikt worden om nieuwe partijen te classificeren of zelfs een hele database.

De [classificatie sleutels](#) voor algemene thema's, strategie, tactieken en eindspelen kunnen bekeken worden door op de betreffende tabbladen te klikken in de [lijst](#) nadat een database is geopend. Als u een database [classificeert](#), wordt elke partij onderzocht om te zien of er voldaan wordt aan bepaalde criteria van de algemene thema's.

- ◆ Als u rechts klikt op een item in een thema sleutel en kiest voor *Bewerken* (F2) krijgt u een filter dat de sleutel bepaalt. U kunt de informatie aanpassen zodat de partijen juist geclassificeerd worden volgens die sleutel.
- ◆ Als u een partij laadt van een algemeen thema sleutel zal het programma springen naar de overeenkomstige stelling (als dat mogelijk is).

Ik wil een thematische classificatie die ik zelf heb gemaakt overzetten naar een andere database.

Dit werkt helaas alleen maar met openingen sleutels. Het overzetten kan niet gekozen worden bij de algemene thema's. Het overzetten werkt alleen maar bij [openingensleutels](#). Het programma ondersteunt het overzetten van thematische sleutels niet.

2.1.3.15 Eindspel Classificatie

Er is een nieuw menu "*Eindspelen*" bij de *Partijen* optie in het database venster. Dit voegt een eindspel classificatie toe aan de partijen in de database.

De eindspel sleutel staat in de map "*Documenten\ChessBase\Key*".

De classificatie wordt niet opgeslagen in de key, maar in de partij zelf. Er is een nieuwe

kolom "Eindspel", waar het langste eindspel in de lijst getoond wordt, bijvoorbeeld TL-TP. Op deze kolom kan ook worden gesorteerd.

De classificatie wordt gebruikt in het openingen overzicht en in het rapport van de speler. Er is een nieuw hoofdstuk "Eindspelen".

De meest voorkomende eindspelen in de lijst worden getoond, met ook de afwijking op het percentage van de partijen in de referentie database.

Behalve dit wordt ook een afwijking in de lengte van de eindspelen in de referentie database getoond.

TL-TP (+8.9) betekent dat het eindspel van TL-TP ongeveer 9% vaker voorkomt dan in de complete database.

Dit geeft een indicatie van factoren zoals welke opening tot welk eindspel kan leiden, of welke favoriete eindspelen een speler heeft.

2.1.3.16 Partij titel

Als een partij wordt opgeslagen, kunt u een beschrijving toevoegen in de taal van uw voorkeur. Het invoerscherm is uitgebreid om hier rekening mee te houden.

Bij "Partij titel" kunt u de taal kiezen waarin u de beschrijving wil toevoegen.

Deze teksten kunnen gebruikt worden om snel bepaalde partijen terug te vinden. De teksten die u hebt toegevoegd worden getoond in de partijen index en speler index.

Deze teksten worden getoond wanneer op de knop "Speciale Titels" geklikt wordt in het menu *Speler - Partijen - Toernooien Index*. Dit geeft u de mogelijkheid partijen te classificeren op welke manier u ook maar wil zonder de partijen te benaderen via de namen van de spelers. Het geeft u een nieuwe mogelijkheid snel partijen van een speciaal type te vinden .

Door te dubbelklikken op een tekst wordt er een lijst met partijen geopend die allemaal dezelfde beschrijving hebben. Typische voorbeelden zijn "Mat in 3" of de moeilijkheidsgraad voor een training. De nieuwe index kan heel goed gebruikt worden voor een eenvoudige classificatie en om partijen te vinden die via een ander filter maar moeilijk te vinden zijn.

Tip: In het dialoogvenster staat een vraagteken naast het pull-down menu voor de keuze van de taal. Dit maakt het makkelijk om consistent te zijn in het beschrijven van de classificaties.

? Door te klikken op het vraagteken wordt het dialoogvenster "Partij titel" geopend.

Kies nu de juiste classificatie tekst en bevestig met *OK*. De partij wordt dan geclassificeerd en u kunt hem eenvoudig terug vinden in de index aangezien de tekst consistent geschreven is.

2.1.4 Dialoogvensters

2.1.4.1 Partijen filteren

2.1.4.1.1 Partijen filteren

Het filter wordt gebruikt om partijen te zoeken die aan bepaalde criteria voldoen. Het is een filter waarmee partijen die aan de voorwaarden voldoen tevoorschijn komen in de lijst, terwijl andere partijen juist niet verschijnen.

Er zijn twee verschillende manieren om te zoeken. Een manier betreft het zoeken in een partijenlijst en de andere is voor een of meerdere databases in het database venster. Beide zoekmethodes kunnen gestart worden met *Ctrl-F*.

Hiermee krijgt u een filter met verschillende tabbladen.

▶ [Partijgegevens](#)

Zoeken naar spelers, toernooien, jaartallen, resultaten, etc.

▶ [Commentaar](#)

Zoeken naar verschillende soorten commentaar in partijen.

▶ [Bordstelling](#)

Zoeken naar positionele fragmenten, thema's en offers.

▶ [Medailles](#)

Zoeken naar medailles.

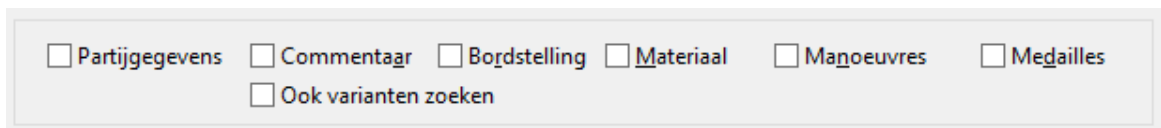
▶ [Materiaal](#)

Zoeken naar materiaalverhoudingen en balans.

▶ [Manoeuvres](#)

Zoeken naar manoeuvres.

Al deze secties zijn verbonden met een logische "en". Dit betekent dat aan alle criteria moet worden voldaan voor de gevonden partijen. Als er definities mogelijk zijn in een sectie, dan wordt er een checkbox getoond onder aan het scherm die aan- of uitgezet kan worden voor een sectie.



Partijgegevens Commentaar Bordstelling Materiaal Manoeuvres Medailles
 Ook varianten zoeken

Ook varianten zoeken

Hiermee wordt niet alleen in de gespeelde zetten gezocht maar ook in eventuele varianten die opgenomen zijn in de partijen.

Herstellen

Alle secties van het filter worden gewist.

Het filter oproepen

[Database venster](#): Klik Lint - Vaste schijf

Database venster: Klik rechts op een database - Zoek

[Lijst venster](#): Filter Lijst

Lijst venster: Klik rechts - Bewerken - Filter partijen

[Bordvenster](#): Klik rechts op bord - Zoek stelling in referentie database.

Bordvenster: Klik rechts op bord - Zoek stelling in geselecteerde database.

2.1.4.1.2 Partijgegevens

Partijen filteren - Partijgegevens

► **Spelers zoeken (wit/zwart)**

- Alle partijen van Carlsen:
Typ bij wit: "carlsen" of "carl", laat *Negeer kleuren* aanstaan.
- Partijen met wit van Carlsen:
Typ "carlsen" of "carl", zet *Negeer kleuren* uit.
- Alle partijen tussen Carlsen en Anand:
Wit = "carlsen", Zwart = "anand", laat *Negeer kleuren* aanstaan.
- Partijen met wit van Carlsen tegen Anand:
Wit = "carlsen", Zwart = "anand", zet *Negeer kleuren* uit.

U kunt jokers gebruiken bij het zoeken, bijvoorbeeld "H*bner" om zowel Hübner als Huebner te vinden, of "?ussup" als u niet zeker weet of het Yussupov, Jussupov of Jussupow is.

► **Toernooi**

Het zoeken naar toernooien en commentatoren werkt hetzelfde als het zoeken naar spelers. Hier is het zoeken ook hoofdlettergevoelig. Als de gegevens van het [toernooi](#) niet in de titel staan maar wel in de plaats, zullen de partijen toch worden opgehaald.

▶ **Elo**

Als u zoekt naar spelers binnen een bepaald Elo bereik (bijvoorbeeld "2600-2875") kunt u ook bepalen of het gemiddelde van beide spelers, de Elo van tenminste één speler of beide ratings tussen een bepaalde bereik moeten vallen.

▶ **Jaar**

U wilt partijen hebben uit een bepaalde periode (bijvoorbeeld 1997-2000).

▶ **ECO**

Hiermee kunt u zoeken naar partijen met een specifieke ECO code - samen met andere criteria, bijvoorbeeld alle D20 partijen gespeeld door Vishy Anand.

▶ **Zetten**

U kunt de minimale en maximale lengte opgeven van de partijen die u wenst op te halen. Dit wordt meestal gecombineerd met andere criteria, bijvoorbeeld alle partijen met wit van een bepaalde tegenstander in minder dan 25 zetten, alle korte overwinningen of remises.

▶ **Elke tekst**

Zoek naar deze tekst in elk willekeurig veld, inclusief de toernooi details, teams, enzovoorts.

▶ **Resultaat**

Klik op een van de checkboxes om te zoeken naar overwinningen, remises, nederlagen, partijen zonder resultaat, partijen met mat, pat of partijen die eindigden met een schaak.

▶ **Mat, Pat, Schaak**

Alle partijen die beëindigd zijn met mat (of waar een geforceerd mat mogelijk was) en alle partijen die eindigden met pat of met schaak.

Schaaktraining: Doe een zoekactie in de laatste uitgave van [ChessBase Magazine](#) of TWIC. In het [zoekresultaten venster](#) wisselt u de [notatie](#) naar training. Gebruik pijltje omlaag om door de partijen te lopen. ChessBase zal altijd springen naar de positie net voor het mat dat je moet proberen te vinden. Op deze manier kunt u door honderden partijen gaan om matstellingen op te lossen.

▶ **Tekst**

Alle [teksten](#) in de database.

▶ **Goede partijen**

In het dialoogvenster van het filter kunt u de parameter "[Goede partijen](#)" gebruiken. Door deze parameter te gebruiken wordt de kwaliteit van de partijen waarin gezocht wordt verbeterd. Deze functie beschouwt bijvoorbeeld alleen maar partijen waarin tenminste één speler een Elo rating had van 2350 of meer, of waarbij tenminste één speler IM of GM was. Met deze optie worden snelschaakpartijen, rapidpartijen en simultaanpartijen uitgesloten. Partijen met minder dan zeven zetten en partijen die remise werden in minder dan 20 zetten komen ook niet in aanmerking.

▶ **Niet**

Zoek alle partijen die niet aan deze criteria voldoen.

▶ **In Repertoire**

Alle partijen die varianten bevatten van uw openingsrepertoire (zoals gedefinieerd in de [repertoire database](#)).

▶ **Herstellen**

Herstellen alles wat u ingevoerd hebt in het filter.

2.1.4.1.3 Tip

Stel dat u een verzameling partijen hebt waar de naam van een speler net anders is geschreven in de database, bijvoorbeeld als "*Mueller*" en "*Müller*". Als u nu gaat zoeken naar de partijen met wit van "*Müller*" door de naam in te voeren bij de achternaam, dan komen er geen partijen te voorschijn waar de naam "*Mueller*" is ingevoerd.

Dit komt door de manier waarop het programma is geïmplementeerd. Het programma gaat er vanuit dat de namen van spelers enkel bestaan uit de letters a tot en met z en er wordt geen rekening gehouden met umlauts of andere diakritische tekens.

Oplossing: Gebruik de wildcard * en zoek naar "*M*ller*".

2.1.4.1.4 Commentaar

Partijen filteren- Commentaar

► **Tekst1, Tekst2**

U kunt twee strings opgeven en ChessBase zal alle partijen tonen met die tekst. Alle varianten en talen worden meegenomen. *Heel woord* zorgt ervoor dat de string als los woord voorkomt, als u bijvoorbeeld dan zoekt naar "drama", dan zal "dramatisch" niet worden gevonden.

Let op: Als u enkel een spatie opgeeft als Tekst1 dan zal ChessBase partijen tonen met heel veel commentaar.

► **Symbolen**

Voer [commentaar symbolen](#) zoals "!!", "??", "+-", enzovoorts in ChessBase zal alle partijen tonen die deze symbolen bevatten. Er zijn speciale [sneltoetsen](#) om deze commentaar symbolen in te voegen.

ChessBase training: U kunt deze functie gebruiken om partijen te vinden met "!!". Zet de [training](#) aan en ga met de cursor door de [partijen](#) die gevonden worden. Elke partij

wordt getoond met de stelling net voor de briljante zet op het bord. Probeer de briljante zet te vinden.

► **Verwijderd**

Zoek naar partijen die [gemarkeerd staan om verwijderd](#) te worden.

► **Bordstelling**

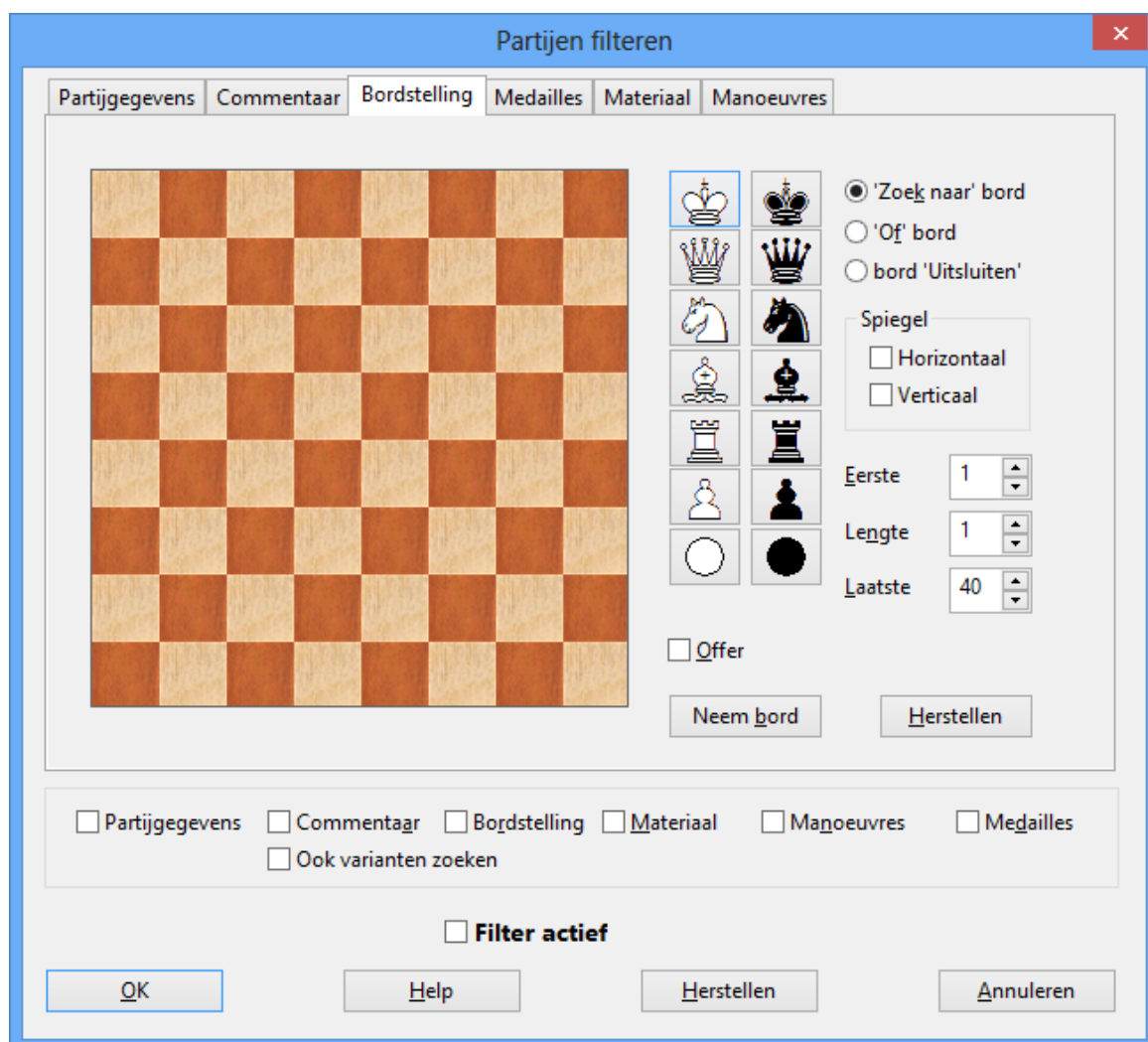
Zoek naar partijen met een bepaalde [stelling](#).

► **Andere criteria**

U kunt met andere criteria zoeken zoals bijvoorbeeld partijen met gekleurde velden en pijlen ("Kleuren"), trainingsstellingen, multimedia elementen, grafisch commentaar voor pionstructuren, stukpaden, kritieke stellingen, partijen met [varianten](#), partijen met bepaalde [tekst](#) in het commentaar en partijen met [commentaar symbolen](#).

2.1.4.1.5 Bordstelling

Partijen filteren - Bordstelling



Hiermee kunt u zoeken naar bordstellingen, inclusief strategische en tactische manoeuvres gebaseerd op pionstructuren en constellaties van stukken.

Er kunnen drie borden gedefinieerd worden:

- Zoek naar bord*: Hier worden de stukken op het bord gezet waar ze moeten staan als er gezocht wordt naar deze stelling.
- 'Of' bord*: Hiermee kunt u bijvoorbeeld bepalen "alle stellingen waarbij stuk x staat op veld a, b of c".
- bord 'Uitsluiten'*: Hiermee kunt u bepalen dat stukken juist niet op bepaalde velden mogen staan.

Kies eerst het stuk dat u op het bord wilt plaatsen. Als u daarna op een veld klikt, zal het stuk daar geplaatst worden. Door rechts te klikken plaatst u hetzelfde stuk maar dan met de andere kleur. De twee joker stukken onderaan kunt u gebruiken voor elk willekeurig stuk of pion.



Bij het bord 'Uitsluiten' kunt u tot vier stukken op één veld plaatsen. Om er een te verwijderen houdt u Ctrl ingedrukt en klikt u het stuk aan. Hetzelfde geldt voor het 'Of' bord.

▶ **Spiegel horizontaal/verticaal**

Hiermee kunt u het bord horizontaal of verticaal spiegelen.

▶ **Eerste, lengte, laatste**

Deze opties bepalen wanneer en hoe lang de positie aanwezig moet zijn in de partij. Als de positie voor de "Eerste" of "Laatste" zet komt die opgegeven wordt, dan wordt dat genegeerd. De "Lengte" geeft het minimum aantal zetten aan in ply (halve zetten) dat de stukken op het bord moeten staan.

▶ **Offer**

Dit geeft aan dat er een [offer](#) plaats moet vinden.

▶ **Neem bord**

Hiermee wordt de stelling geplaatst van de laatste stelling in het *Bord* venster.

Voorbeelden van strategische thema's

A. Toren op open c-lijn

'Zoek naar' bord: witte toren op c1.

bord 'Uitsluiten': witte en zwarte jokers op de velden c2 tot en met c7.

B. Witte geïsoleerde pion op d4

'Zoek naar' bord: witte pion op d4.

bord 'Uitsluiten': witte pionnen op c2 tot en met c7, e2 tot en met e7 en d5 tot en met d7.

C. Witte vrijpion op e5

'Zoek naar' bord: witte pion op e5.

bord 'Uitsluiten': zwarte pion op d6, d7, e6, e7, f6 en f7.

2.1.4.1.6 Medailles

Partijen filteren Medailles

The screenshot shows the 'Partijen filteren' dialog box with the 'Medailles' tab selected. The dialog has a blue title bar and a red close button. The main area contains a list of checkboxes for various medal types. A 'Herstellen' button is located at the bottom right of the main area. Below the main area, there are checkboxes for 'Partijgegevens', 'Commentaar', 'Bordstelling', 'Materiaal', 'Manoeuvres', and 'Medailles', along with an option 'Ook varianten zoeken'. At the bottom, there is a 'Filter actief' checkbox and four buttons: 'OK', 'Help', 'Herstellen', and 'Annuleren'.

Medaille Type	Medaille Type
<input type="checkbox"/> Beste partij	<input type="checkbox"/> Offer
<input type="checkbox"/> Beslissend toernooi	<input type="checkbox"/> Verdedigen
<input type="checkbox"/> Model partij (opening plan)	<input type="checkbox"/> Materiaal
<input type="checkbox"/> Nieuwtje	<input type="checkbox"/> Stukken spel
<input type="checkbox"/> Pion structuur	<input type="checkbox"/> Eindspel
<input type="checkbox"/> Strategie	<input type="checkbox"/> Tactische blunder
<input type="checkbox"/> Tactieken	<input type="checkbox"/> Strategische blunder
<input type="checkbox"/> Aanvallen	<input type="checkbox"/> Gebruiker

Hiermee kunt u zoeken naar medailles. Als u meer dan één soort medaille aanklikt, dan zullen enkel de partijen tevoorschijn komen die alle medailles hebben gewonnen.

2.1.4.1.7 Materiaal

Partijen filteren Materiaal

Hoe kunt u materiaalverhouding instellen

- ▶ Het zoeken naar materiaalverhouding wordt meestal gebruikt om te zoeken in bepaalde eindspelen. U kunt aangeven welk materiaal op het bord moet staan. Voor elk stuk van wit of zwart kunt u aangeven hoeveel er maximaal en minimaal op het bord moet staan.
- ▶ "Elk stuk" en "Geen stukken" worden gebruikt om alle stukken aan- en uit te zetten zonder dat u dit met de hand voor elk stuk moet doen.
- ▶ Als het bereik voor de witte pionnen loopt van 0-8 maakt het niet uit hoeveel witte pionnen er op het bord staan. Als het vastgelegd is op 3-4 dan wordt alleen gezocht naar stellingen met drie of vier pionnen. "1-1" betekent dat er precies één exemplaar op het bord mag staan.
- ▶ "Negeer kleuren" laat u zoeken naar materiaalverhoudingen met omgedraaide

kleuren. Als u ingevoerd hebt "Paard: 1-1" voor wit en "Loper 1-1" voor zwart (en alle andere waardes staan op nul) en "Negeer kleuren" staat aan, dan betekent dit dat het programma gaat zoeken naar eindspelen met een wit paard tegen een zwarte looper, maar ook naar een witte looper tegen een zwart paard.

► U kunt criteria opvoeren zoals "Zwart heeft een pion voor de kwaliteit" of "Dame tegen drie stukken" door de optie "Verschil" te gebruiken. Als u dit aanzet, hebben de waarden voor de zwarte stukken een andere betekenis. Ze geven het verschil in materiaal aan tussen de witte en zwarte stukken.

Voorbeelden

1. Zoek naar een onbalans in materiaalverhouding waarbij zwart twee of drie pionnen minder heeft:

Klik op "Elk stuk" en dan "Verschil".

Geef een verschil op voor de zwarte pionnen: min drie tot min twee.

Haal het vinkje weg bij "Negeer kleuren", anders krijgt u ook de partijen waar wit twee of drie pionnen minder had.

2. Zoek naar posities waarbij een partij een pion voor de kwaliteit heeft:

Vink "Verschil" aan.

Witte torens "1" - "2", verschil: "-1" - "-1"

(een partij heeft één of twee torens, de andere partij eentje minder).

witte lopers: "0" - "2", verschil "-1" - "2"

witte paarden: "0" - "8", verschil "-1" - "2" (deze twee regels zijn niet belangrijk)

witte pionnen: "0" - "8", verschil "1" - "-1"

(de partij met een toren meer heeft een extra pion).

witte paarden en lopers: "0" - "4", verschil "1" - "1"

(de partij met de toren minder heeft een extra licht stuk).

De laatste twee regels zijn cruciaal voor het bepalen van "pion voor een kwaliteit".

Andere criteria

► Dubbelpionnen, vrijpionnen en verbonden pionnen

Bij zowel wit als zwart kunt u bepalen of er dubbelpionnen, vrijpionnen of verbonden pionnen zijn of niet. "Verdubbeld" betekent dat er dubbelpionnen moeten zijn. "! Verdubbeld" betekent dat ze niet aanwezig hoeven zijn, bijvoorbeeld een partij mag enkel gevonden worden als er geen dubbelpionnen zijn (voor die kleur) tijdens die wedstrijd. Hetzelfde geldt voor "!Gepasseerd" en "!Verbonden".

► Tegengestelde/Gelijke lopers

Beide partijen hebben een looper op dezelfde kleur velden of juist niet.

► Goede looper/Slechte looper

Er is minstens één looper op het bord met een meerderheid aan pionnen op dezelfde kleur bij de tegenpartij en een meerderheid van de eigen pionnen op de tegenovergestelde kleur. "Slechte looper" is het tegenovergestelde. Als u op beide klikt zal het programma partijen opleveren waarin de ene partij een goede looper heeft en de andere partij een slechte.

► Geblokkeerd/Niet geblokkeerd

Alle pionnen van één kleur staan geblokkeerd. "Niet geblokkeerd" betekent dat een meerderheid van de pionnen niet geblokkeerd staan. Als beide aangevinkt staan, dan moet tweederde van de pionnen van één kleur geblokkeerd staan.

► **Symmetrisch/Niet symmetrisch**

Wit en zwart hebben hetzelfde aantal pionnen op dezelfde lijn. "Niet symmetrisch" betekent dat er een verschil is op minstens één van de lijnen.

► **Beide vleugels/een vleugel**

Er is minstens één pion op damevleugel (a tot en met d lijnen) en één op de koningsvleugel (e tot en met h). "Een vleugel" betekent dat alle pionnen op één kant staan.

► **Lengte**

De materiaalverhouding moet op het bord staan voor tenminste n zetten.

De definitie van deze criteria lijkt niet zo gemakkelijk, maar het is uitermate flexibel en hiermee kunt u uitgebreid materiaalverhoudingen formuleren.

2.1.4.1.8 Manoeuvres

Partijen filteren *Manoeuvres*

Het zoeken naar manoeuvres levert een aantal zetten op. Dat is anders dan bij het

zoeken naar een stelling waarin een statisch beeld wordt getoond en het is onvoldoende als u wil weten hoe een bepaalde stelling tot stand is gekomen. Het zoeken naar manoeuvres kan gebruikt worden bij tactische motieven.

Stel dat we zoeken naar partijen waarin een witte loper een pion heeft geslagen op f7 ("wB??f7xP") en de koning heeft teruggeslagen ("bK??f7xB"), waarna er een schaak volgde met een paard op g5 ("wN??g5+"). "Controleer zet volgorde" betekent dat de volgorde van de zetten precies zo moet zijn geweest. "Lengte" betekent dat het binnen drie ply moet zijn. "Spiegel horizontaal" betekent dat het ook een zwarte loper mag zijn die op f2 neemt.

Hoe definieert u een manoeuvre

- ▶ **Kleur:** Met W, B and WB selecteert u welke kleur de zet doet.
- ▶ **Stuk:** Kies het juiste stuk uit de lijst die verschijnt. Gebruik het vraagteken als joker.
- ▶ **Velden:** Het start- en eindveld worden gegeven in de lange notatie ("e2-e4"). Gebruik het vraagteken als joker. Zo betekent "?3?3" elke willekeurige zet over de derde rij, "??h7" betekent vanaf elk willekeurig punt naar h7. U moet eerst een vraagteken verwijderen voor u een nummer of karakter plaatst.
- ▶ **Slaan:** Als het vinkje na de velden aan staat, dan moet het een zet zijn waarmee iets geslagen is. U kunt aangeven wat er geslagen moet zijn in het menu daarachter. Opnieuw betekent een vraagteken elk willekeurig stuk en "0" betekent dat de zet alleen telt als er niets geslagen wordt.
- ▶ **Promotie:** U kunt aangeven of de zet een promotiezet moet zijn en ook tot wat er gepromoveerd moet zijn.
- ▶ **Offer:** Vink "Offer" en geef een materiaalwaarde mee (in pionnen uitgedrukt) om manoeuvres te vinden waarin materiaal is geofferd voor een bepaalde periode (dit moet worden aangegeven bij "Lengte"). Het programma controleert of de zet op termijn materiaal won of verloor.
- ▶ **Zetten:** Hiermee bepaalt u het aantal zetten waarbinnen gezocht moet worden met deze manoeuvre. De "Lengte" verwijst naar het maximum aantal ply (halve zetten) waarin de hele manoeuvre moet voorkomen.
- ▶ **Controleer zet volgorde:** Bij een manoeuvre met een aantal zetten wilt u bepalen of de zetten in een vaste volgorde voor moeten komen of niet.
- ▶ **Niet:** Als u dit aanvinkt, zoekt u naar partijen waarin deze manoeuvre niet voorkwam. Bijvoorbeeld: wit promoveert tot paard en zwart neemt niet terug in de volgende vijf zetten.

Voorbeelden

A. Koningsaanval met Dg3/Dg4 en Lh6

wQ??g?

wB??h6

Vul bij Zetten: 5-40 in en bij Lengte 8.

B. Paard manoeuvre f3-e1-c2-e3-d5

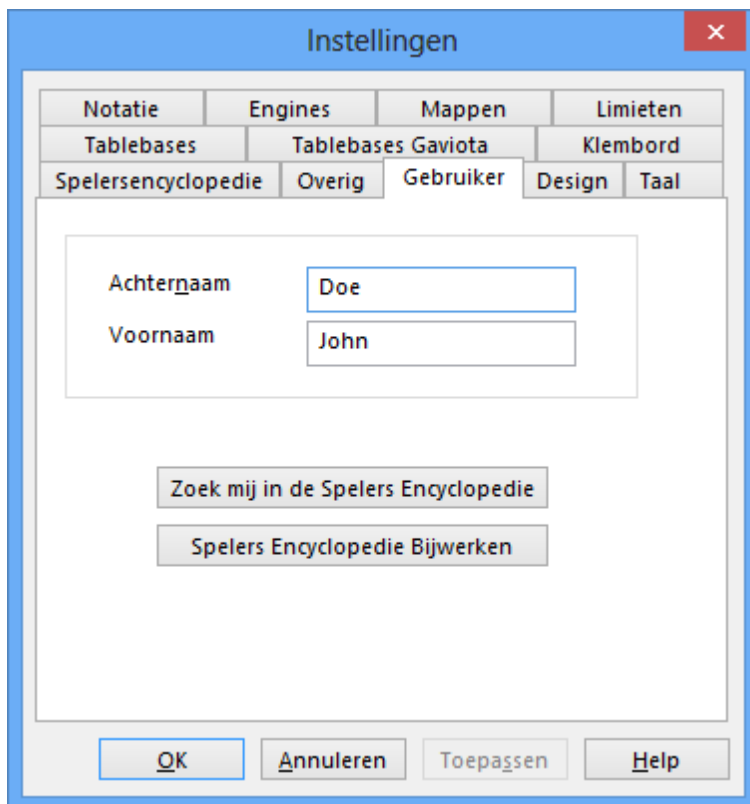
wNf3e1
wNe1c2
wNc2e3
wNe3d5
en misschien ook:
b???d5xN
wP???d5x?
Vul bij Zetten: 5–50 in en bij Lengte 20.

C. Loper offer op f7 gevolgd door schaak met paard op g5
wB???f7xP
bK???f7xB
wN???g5
Vul bij Zetten: 5–40 in en bij Lengte 3.

2.1.4.2 Instellingen

2.1.4.2.1 Gebruiker

Bestand - Instellingen Gebruiker



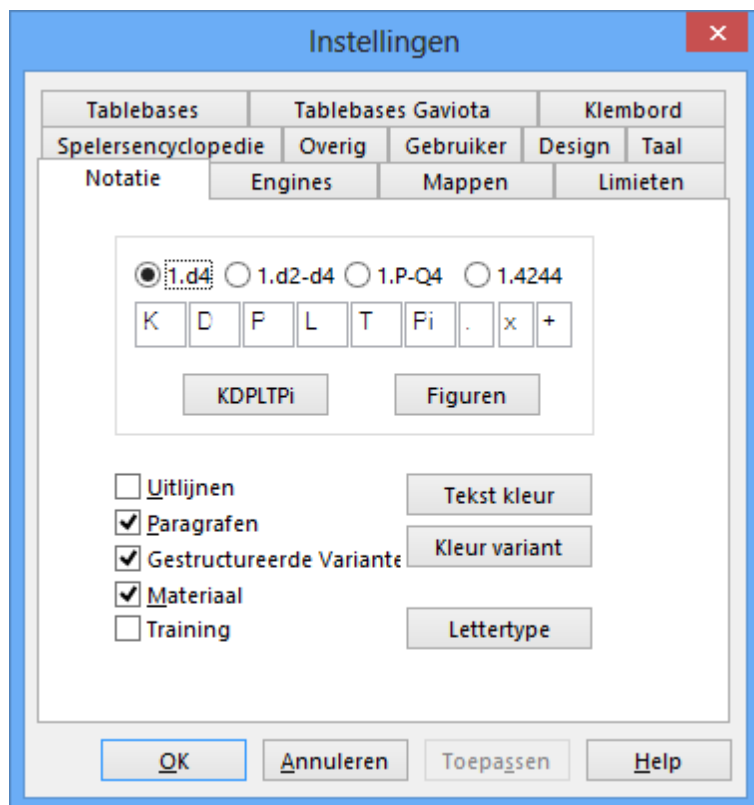
De standaard naam van de ChessBase gebruiker is *John Doe*.

Op bepaalde momenten zal ChessBase uw naam gebruiken - bijvoorbeeld wanneer u partijen van commentaar voorziet of wanneer u partijen per e-mail verstuurt, of wanneer u aan uw repertoire werkt. U kunt hier uw naam invoeren.

U kunt controleren of uw foto in de Spelers Encyclopedie staat. Als die ontbreekt of als de foto te oud of niet goed is, kunt u klikken op "Spelers Encyclopedie Bijwerken" en een foto naar ChessBase sturen via de website. Uw foto zal dan bij de volgende update geplaatst worden.

2.1.4.2.2 Notatie

Bestand - Instellingen Notatie



Hier kunt u de [notatie](#) instellen.

▶ **d4**

Korte algebraïsche notatie.

▶ **d2-d4**

Lange algebraïsche notatie.

▶ **P-Q4**

Anglo-Amerikaanse notatie die nog in oude schaakboeken is terug te vinden.

▶ **KQNRP**

Notatie met letters voor de stukken. U kunt andere letters gebruiken.

▶ **Figurines**

Notatie met figurines.

▶ **. x +**

U kunt er voor kiezen of u het slaan van een stuk en schaak wilt tonen in de notatie, evenals de punt na het nummer van de zet. Als u kiest voor de underscore ("_") in plaats van de punt, dan zal ChessBase een punt invoeren en een spatie na het zetnummer (45. Kg3). Soms heeft dit de voorkeur.

▶ **Uitlijnen**

De notatie wordt volledig uitgelijnd en opgevuld met spaties.

▶ **Paragrafen**

Voor elke nieuwe variant wordt een paragraaf gebruikt. Als u dit uitzet, wordt de notatie en het commentaar als lopende tekst gezien.

▶ **Structured Variations**

Een andere stijl van varianten nummering en inspringing waar u wellicht aan gewend bent geraakt in versie zes van het programma.

▶ **Materiaal**

Wilt u de materiaalverhouding getoond hebben onder de notatie? U kunt dit uit- en aanzetten door rechts te klikken in het notatie venster.

▶ **Training**

Als u de toetspijltjes gebruikt om een partij na te spelen, zult u een korte biep horen als het eind van een variant bereikt wordt en het naspelen zal stoppen. Dit voorkomt dat u plotseling van een complexe variant terug in de partij komt zonder dat u daar erg in heeft. Als dat geen probleem voor u is, kunt u de biep uitzetten en dan zal de cursor gewoon verder gaan met de volgende zet.

▶ **Tekst kleur**

Kies een kleur voor het commentaar.

▶ **Kleur variant**

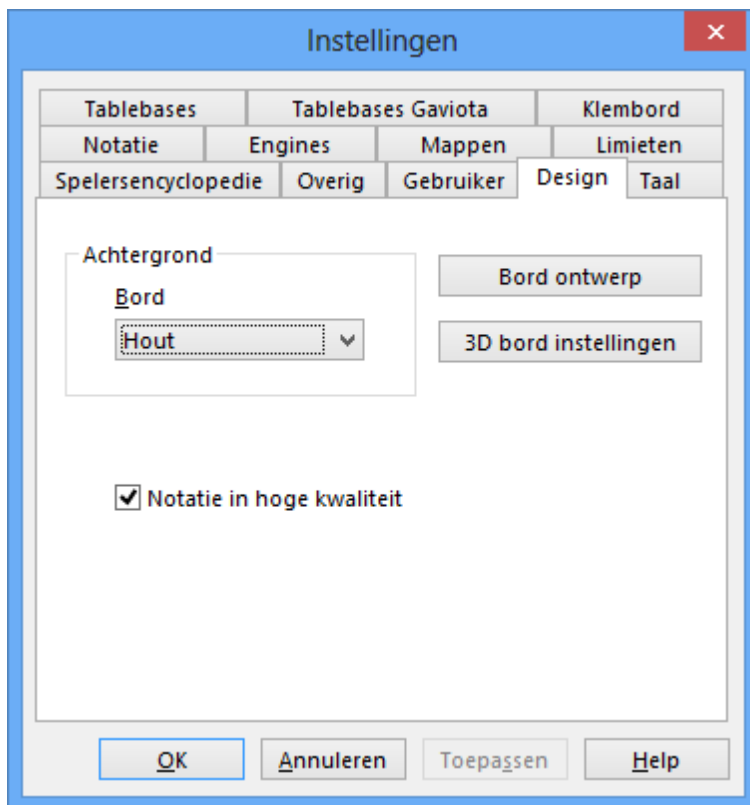
Kies een kleur voor varianten (tweede niveau of dieper).

▶ **Lettertype**

Selecteer een lettertype voor de notatie. De lettertypes voor [tabel](#) en [training](#) notatie kunnen apart worden ingesteld door rechts te klikken in het corresponderende notatie venster.

2.1.4.2.3 Design

Bestand - Instellingen Design



► **Achtergrond**

U kunt de achtergrond bepalen van alle vensters en menubalken. U kunt zuivere kleuren gebruiken of een van de achtergronden van het programma. Met "Gebruiker BMP" kunt u uw eigen achtergrond of foto kiezen. Maak een vierkante afbeelding van 64x64 pixels in een tekenprogramma.

► **Achtergrond – Bord**

Hiermee bepaalt u de achtergrond van het bordvenster.

► **Bord ontwerp**

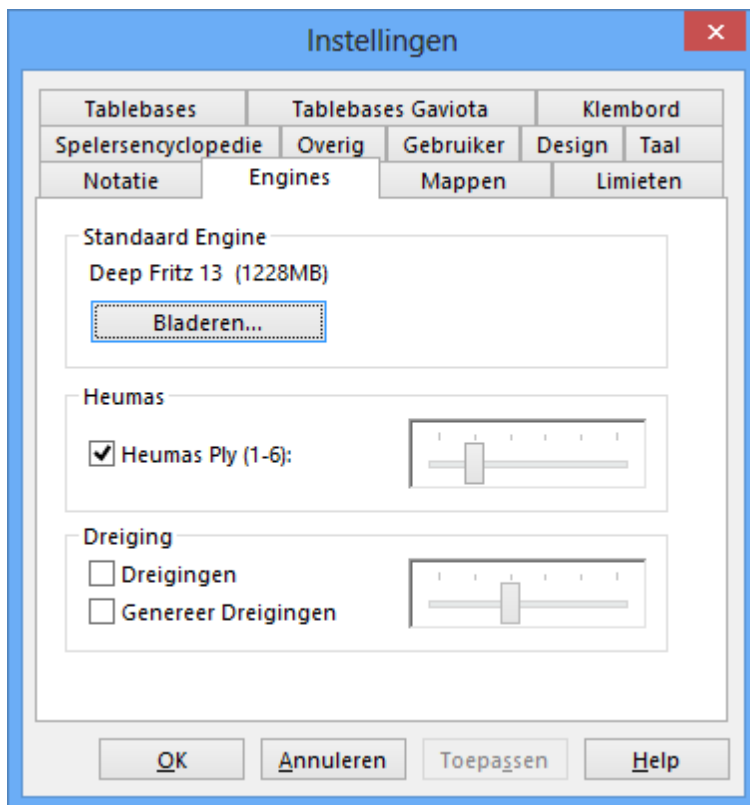
Hiermee wordt het [Bord ontwerp](#) dialoogvenster geopend.

► **3D bord instellingen**

Open de instellingen van het [3D bord](#).

2.1.4.2.4 Engines

Bestand - Instellingen Engines



De standaard engine is de [analyse engine](#) die automatisch start als u klikt op Standaard kiebitzer aan/uit in het lint of wanneer u op Alt-F2 drukt.

Selecteer uw standaard engine en de Hash grootte (ChessBase zal een redelijk voorstel doen).

Zie ook [Standaard Engine ...](#)

Heumas

[Heumas](#) is de invoer assistent en is zelf een kleine, handige engine. U kunt het uitzetten als u dat wilt. "Heumas Ply" bepaalt hoe diep Heumas in de stelling moet kijken. Hoe dieper, hoe slechter de kwaliteit zal worden en hoe meer rekenkracht er van de processor wordt vereist.

Dreigingen

Zet een zoekdiepte vast voor de [Dreigingen](#) in het bordvenster.

2.1.4.2.5 Limieten

Bestand - Instellingen Limieten



▶ **Maximum bordvensters**

Hiermee wordt bepaald hoeveel bordvensters er tegelijkertijd geopend kunnen worden. Als een nieuwe partij geladen wordt, zal ChessBase automatisch de vorige partij vervangen als de limiet overschreden wordt. Hiermee houdt u het overzicht over uw bureaublad.

▶ **Maximum Database Vensters**

Hiermee wordt bepaald hoeveel lijsten er tegelijkertijd geopend kunnen worden. ChessBase zal de laatste vervangen als het maximum bereikt wordt.

▶ **Aantal recente partijen**

Hiermee wordt bepaald hoeveel recente partijen er getoond worden in het *Bestand - Recente partijen*.

▶ **RAM**

Toont hoeveel geheugen er beschikbaar is op uw systeem. Het verwijst naar geïnstalleerd geheugen, niet naar vrij geheugen.

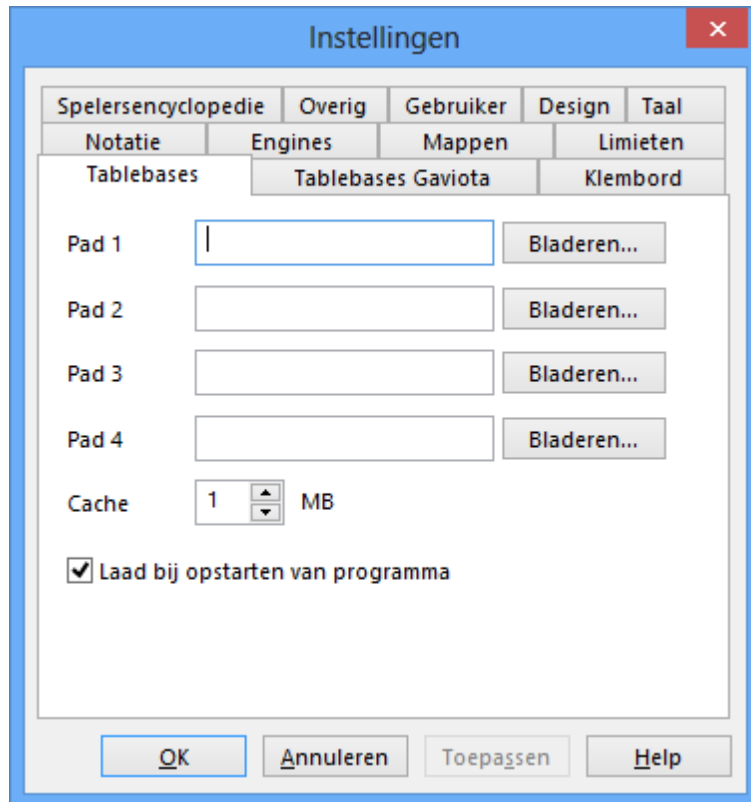
▶ **Cache grootte Referentie DB**

ChessBase reageert op herhaalde zoekopdrachten in de referentie database door het cachen van grote stukken van de database, waardoor allerlei handelingen veel sneller zullen gaan. Als u veel RAM geheugen hebt (512 MB of meer) zal het grootste gedeelte van de referentie database gecached worden. Na de eerste zoekopdracht zult u

merken dat er geen hard disk activiteit meer is en dat de zoekopdracht met meer dan een factor tien sneller wordt uitgevoerd.

2.1.4.2.6 Tablebases

Bestand - Instellingen Tablebases

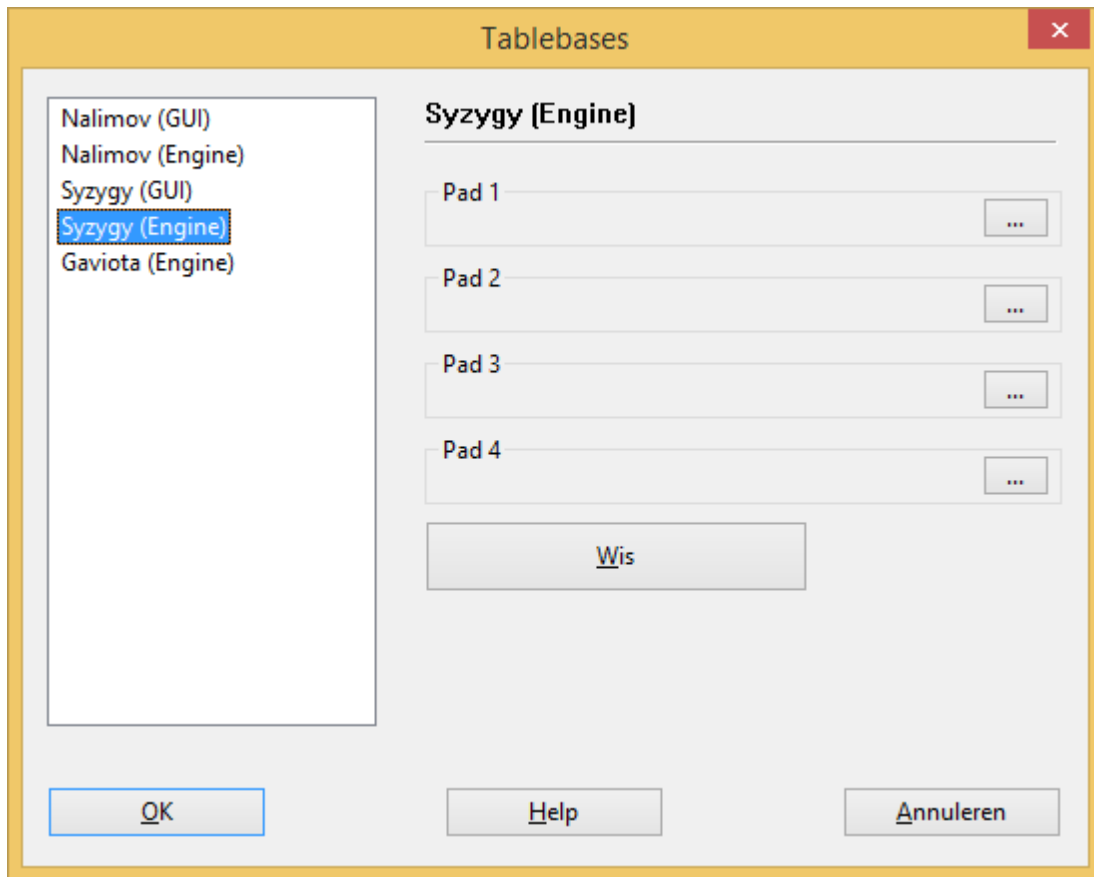


De Eindspel Turbo vol I en vol II programma's bevatten eindspelen met vijf en zes stukken voor perfect spel. U kunt de paden configureren wanneer u deze eindspel turbo databases hebt geïnstalleerd en de grootte van het cache geheugen bepalen.

2.1.4.2.7 Syzygy Tablebases

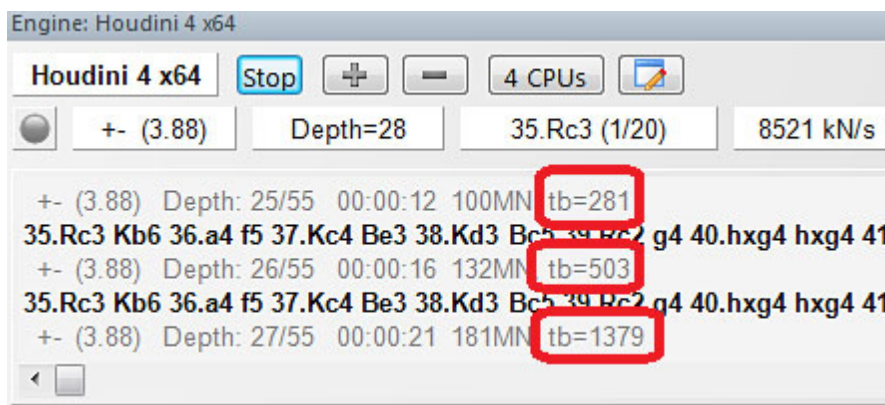
ChessBase 13 ondersteunt een relatief nieuw eindspel database formaat, de *Syzygy Endgame Tablebases*. Oudere versies ondersteunen de *Nalimov Endgame Tablebases* en die worden ook nog in deze versie ondersteund. Het nieuwe formaat werd ontworpen door de Nederlander Ronald de Man. De meeste nieuwe engines ondersteunen dit formaat al.

U kunt de *Syzygy Endgame Tablebases* activeren via *Bestand - Instellingen - Tablebases - Details*.



Vul het pad in van de map waar de *Syzygy Tablebases* staan bij de "GUI" en "Engine" tabs. Als u klikt op de drie puntjes komt u in het standaard Windows dialoogvenster om de map te kiezen. Blader naar de map en klik op *OK* om te bevestigen en het programma zal van nu af aan de informatie in de tablebase gebruiken.

U kunt controleren of de toegang werkt door te kijken naar de output van een engine.



In dit voorbeeld ziet u "tb=xxx" staan, waarmee de Houdini engine aangeeft hoe vaak de eindspel tablebase geraadpleegd wordt. Een groot voordeel van de *Syzygy Endgame Tablebases* is dat ze veel kleiner zijn. De 6-man *Syzygy Tablebases* heeft 150 GB opslag nodig waar de *Nalimov Tablebases* meer dan 1 TB nodig heeft.

De *Syzygy Endgame Tablebases* houden rekening met de 50 zetten regel. Als er 50 zetten worden gedaan zonder dat er een stuk geslagen wordt of een pion gezet wordt, dan is de partij remise. Aangezien de data in het RAM geheugen geplaatst kunnen worden, werkt het erg snel en effectief. De *Syzygy Endgame Tablebases* worden momenteel door erg veel moderne engines gebruikt.

De Komodo engine gebruikt bijvoorbeeld de *Syzygy Endgame Tablebases* tijdens het zoeken, maar gebruikt ook de *Nalimov Tablebases* als er een stelling op het bord komt. Waarschijnlijk worden de *Syzygy Endgame Tablebases* populair bij ontwikkelaars van engines.

De beste manier om aan de complete *Syzygy Endgame Tablebases* te komen is de *Endgame Turbo 4* in onze online winkel te kopen.

Vanwege de afmeting van de tablebases kunt u deze beter niet in de *Documenten* map installeren maar bijvoorbeeld in **C:/Tablebases/**.

Er zijn twee verschillende soorten *Syzygy Tablebases*.

1. **WDL (Win-Draw-Loss)**. In deze bestanden wordt enkel informatie opgeslagen over het resultaat van de stelling. Dit is de enige informatie die gebruikt wordt bij het zoeken. Gebaseerd op deze informatie kan de engine niet bepalen hoeveel zetten er nodig zijn om de partij te winnen. De engine wordt enkel geïnformeerd of de stelling, winst, verlies of remise oplevert.
2. **DTZ (Distance to Zero)**. Deze tablebases worden gebruikt door de GUI om een waarde te genereren die aangeeft hoeveel zetten het zal duren om de partij te winnen. Sommige engines gebruiken deze informatie tijdens het zoeken.

De *Syzygy Endgame Tablebases* ondersteunen bitbases in zowel WDL als DTZ formaat. Het laatste formaat wordt enkel gebruikt als er al een exacte stelling op het bord staat. Maar enkel voor het aantal zetten voor er een ander eindspel bereikt wordt (of soms schaakmat). Een ander eindspel begint zodra er een zet gedaan wordt die de 50 zetten regel opnieuw doet starten. Dus als er een stuk geslagen wordt of een pion verzet wordt, begint er een nieuw eindspel en gaat de teller terug naar 1. Als een pion naar voren gaat, wordt na elke pionzet de teller teruggezet naar 1. Dat betekent dat de teller gereset wordt na elke zet die de stelling onomkeerbaar verandert.

Dit betekent dat de *Syzygy Endgame Tablebases* anders zijn dan de tablebases die tot op heden werden gebruikt. Het houdt in dat de zetten tot aan het mat niet per se worden getoond, maar de zetten tot aan de transitie naar een ander eindspel. Bij het sorteren van de zetten komen pion zetten, slaan en promotie eerst, aangezien dat de zetten zijn waarmee vooruitgang geboekt wordt.

Als u bijvoorbeeld de Komodo 8 engine gebruikt om een eindspel met 5 of 6 stukken te analyseren dat zeker gewonnen moet zijn, geven de *Syzygy Endgame Tablebases* een evaluatie van +250. Er wordt geen "Mat in x zetten" meer getoond.

Zoals bij de *Nalimov tablebases* zijn er 290 bestanden voor de eindspelen met 3/4/5 stukken, maar ze worden anders verspreid. De *Nalimov tablebases* hebben twee bestanden per eindspel: een voor wit aan zet en een voor zwart aan zet. De *Syzygy*

Tablebases hebben maar één bestand nodig, ongeacht wie er aan zet is, maar er zijn twee versies van elke tablebase: een met WDL (*Win-Draw-Loss*) en de andere met het DTZ (*Distance-To-Zero*) resultaat.

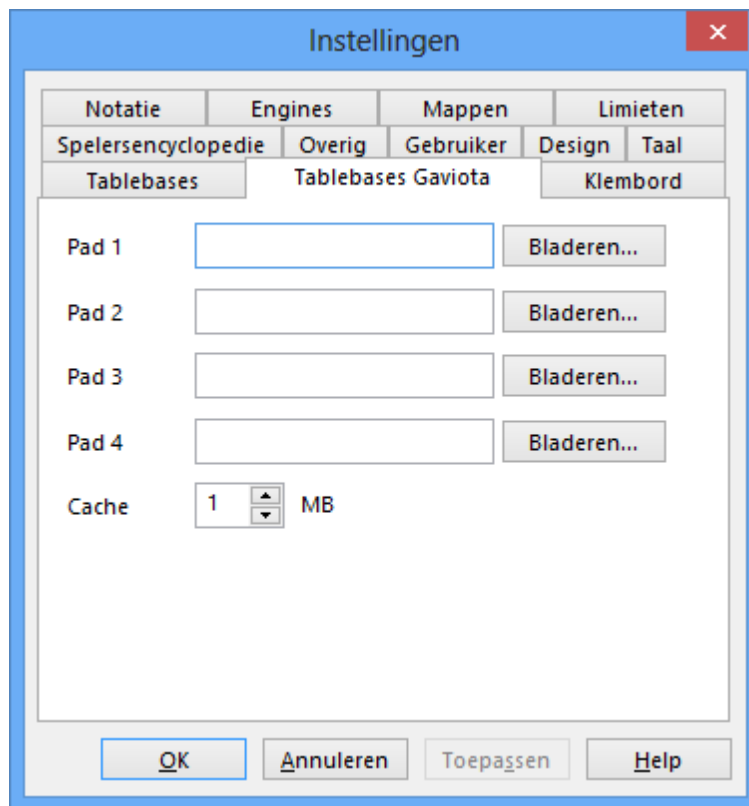
2.1.4.2.8 Gaviota EGTB

In ChessBase kunt u de eindspel tabellen van de Gaviota EGTB van Miguel A. Ballicora en de Nalimov EGTB tabellen van Eugene Nalimov integreren.

Gaviota EGTB

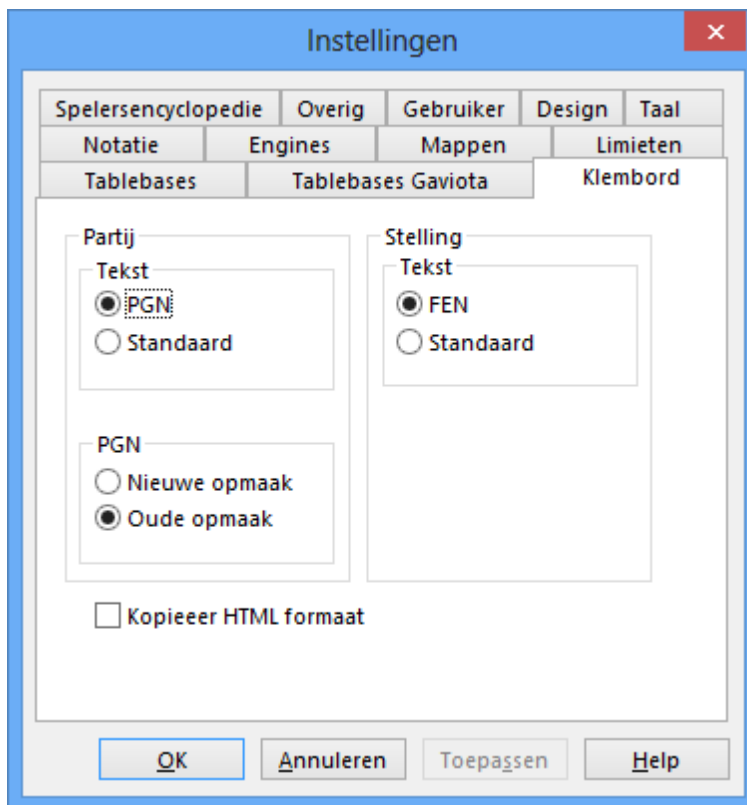
Voor Gaviota EGTB ondersteuning moet u de Gaviota EGTB bestanden downloaden. U kunt ze vinden op <http://www.olympuschess.com/egtb/gaviota>. Download alle 145 bestanden en sla ze op uw harde schijf. U hebt daarvoor 7 GB nodig.

De plaats van de bestanden van de Gaviota EGTB bestanden kunt u hier opgeven.



2.1.4.2.9 Klembord

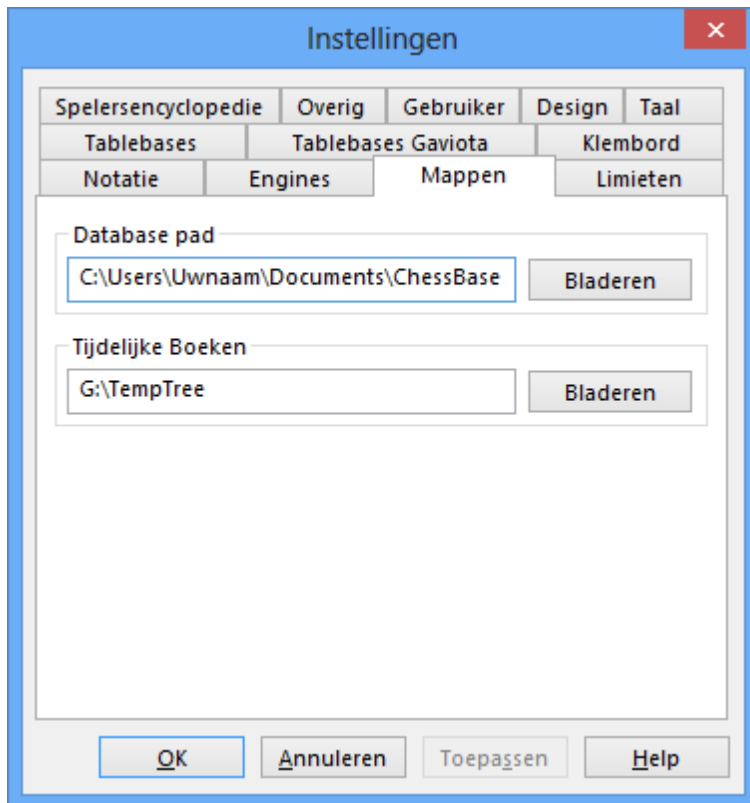
Bestand - Instellingen Klembord



Configureer het tekstformaat en de PGN die u naar het Windows klembord kopieert via het bordvenster: Partij kopiëren.

2.1.4.2.10 Mappen

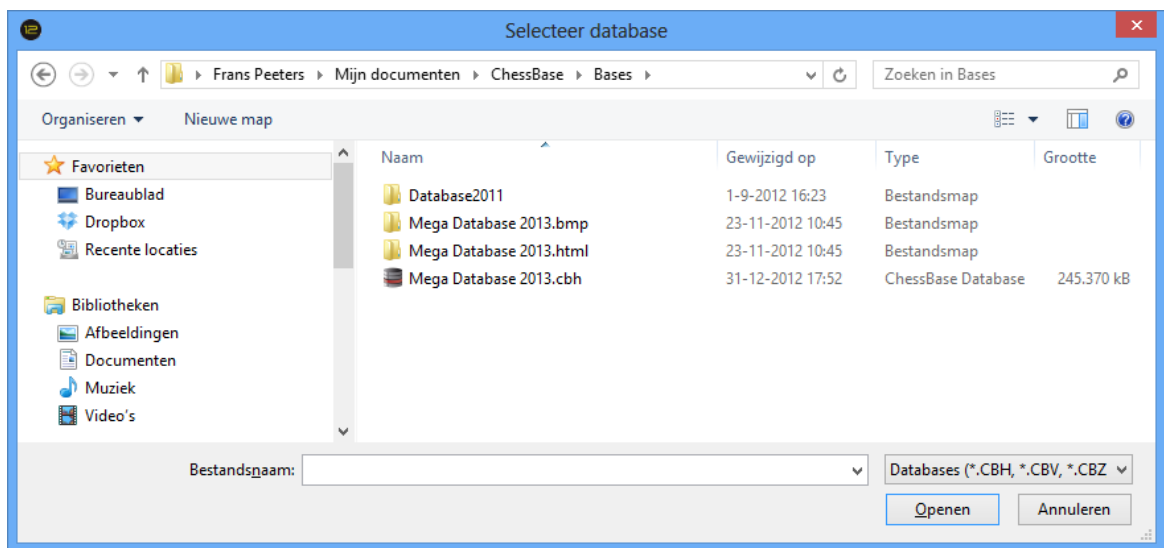
Bestand - Instellingen Mappen



Hier vertelt u ChessBase waar u normaal gesproken uw database bewaart, waar tijdelijke openingsboeken moeten worden opgeslagen en waar de [Spelers Encyclopedie](#) en de eindspel tablebases staan.

2.1.4.3 Selecteer database

Met *Bestand - Openen - Database* opent u een database en met *Bestand - Nieuw - Database* maakt u een nieuwe database.



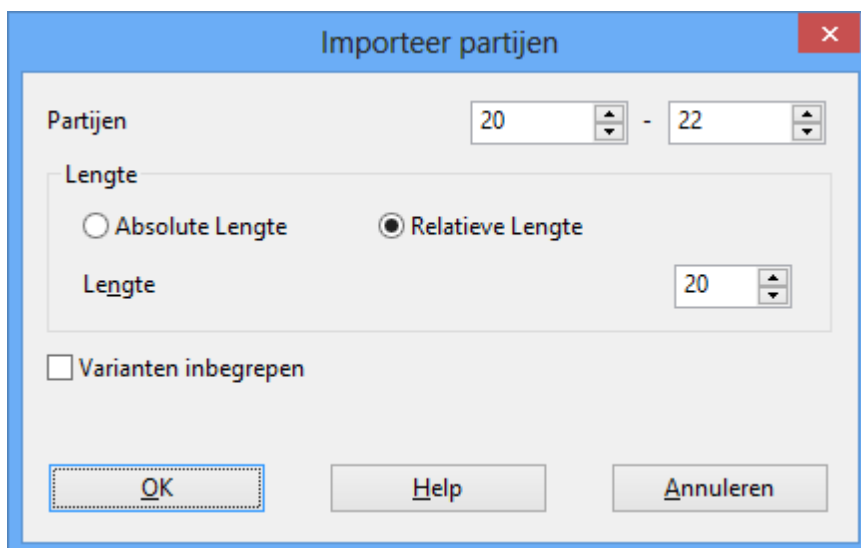
Het venster toont mappen en ChessBase database bestanden. Door dubbel te klikken op een database wordt die meteen geopend.

Nieuwe snelkoppeling Map

Klik rechts in het Database venster en kies *Nieuwe snelkoppeling Map*. Hiermee kunt u een snelkoppeling toevoegen aan het venster Mijn ChessBase.

2.1.4.4 Kopieer partijen naar openingsboek

U kunt partijen kopiëren naar een openingsboek om het uit te breiden. U kunt met drag and drop een database symbool op het openingsboek slepen, of met drag and drop een selectie van partijen op het openingsboek slepen.



Partijen

U kunt het aantal partijen bepalen dat u wil kopiëren.

Lengte

Cruciaal voor de omvang van de boom met openingen is de lengte van de varianten die in de boom staan. Het heeft niet veel zin complete partijen in het openingsboek te zetten en daarom kunt u het best bepalen hoeveel zetten van een partij moeten worden opgenomen. ChessBase biedt u twee mogelijkheden om de lengte van de varianten te beperken:

1. U kunt bepalen dat de absolute lengte van elke variant exact "n" zetten moet zijn.
2. Het is verstandiger de *Relatieve Lengte* te gebruiken. Dit resulteert in lange varianten voor theoretische hoofdvarianten en korte varianten voor zijvarianten, dat wil zeggen snelle afwijkingen.

Het is duidelijk dat u een compactere boom krijgt als u korte varianten gebruikt. Maar dan zult u waarschijnlijk waardevolle informatie verliezen. Als u een hele hoge lengte kiest, zal de boom gigantisch worden en zal er veel overbodige informatie in staan. Een goede praktische tip is een *Relatieve Lengte* te gebruiken met een *Lengte* van 20.

Varianten inbegrepen

U kunt ook *Varianten inbegrepen* gebruiken, dat wil zeggen analyses die eventueel in de partijen staan. Maar deze worden niet meegenomen in de statistische analyse.

2.1.4.5 Parameters referentie zoekopdracht

In de [Opening Referentie](#) kan het aantal gemeenschappelijke varianten worden veranderd met de + en de – knoppen.

The screenshot shows the 'Notatie + Boek' application window. The main window has a menu bar with 'Notatie', 'Referentie', 'Tabel', 'Training', 'Schaakformulier', 'LiveBook', and 'Boek'. Below the menu bar is a table with columns: 'Zetten', 'Parti...', 'Score', 'La...', 'in ...', and 'Beste spelers'. The table lists various chess openings such as '4.d2-d3', '4.Pf3-g5', '4.Pb1-c3', etc. To the right of this table is another table with columns: 'Wit', 'Elo W', 'Zwart', 'Elo Z', 'Resultaat', and 'Jaar'. This table lists players like 'Bauer', 'Bologan', 'Leko', 'Carlsen', 'Laznicka', 'Short', 'Soko', 'Fedorchuk', 'Harikrish..', 'Tiviakov', 'Saric', and 'Fressinet'. Below the opening list is a search results section with a list of moves and their frequencies, such as 'N=1713, 57% 4.d3 Le7 5.0-0 0-0 6.Te1 d6'. At the bottom of the window, there is a status bar showing 'Hoofdvariant: 4.d3 Le7 5.0-0 0-0 6.Te1 d6 7.a4, (861 Partijen)'. On the right side of the window, there is a small chessboard icon and a list of actions: 'Filter', 'Kopiëren', 'Bewerken', and 'naar Prikbord'.

Met een klik op de knop met de drie puntjes naast de lijst (onder de vergrootglazen) wordt een dialoog geopend met *Parameters Referentie zoekopdracht*.

The screenshot shows the 'Parameters Referentie zoekopdracht' dialog box. It has a title bar with a close button (X). The dialog contains two input fields: 'Minimum %' with a value of 3 and 'Lengte variant' with a value of 8. Below these fields are two buttons labeled 'Lettertype 1' and 'Lettertype 2'. At the bottom of the dialog are three buttons: 'OK', 'Help', and 'Annuleren'.

Deze waarden hebben de volgende betekenis:

Hoe kleiner het **Minimum %** wordt gemaakt des te meer varianten worden weergegeven. De knoppen + en – veranderen deze waarde.

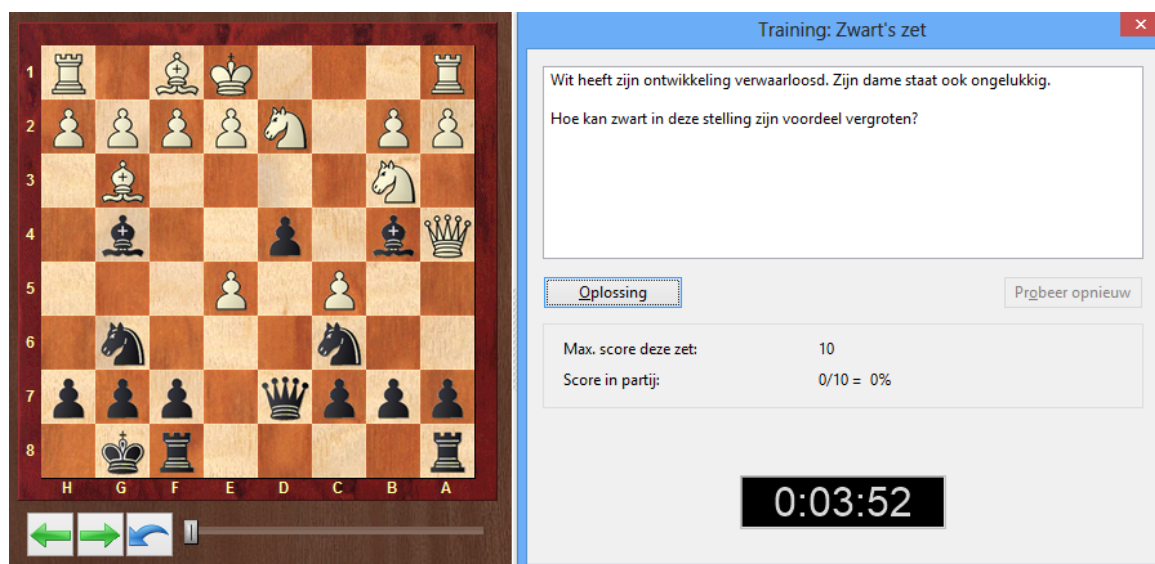
Hoe hoger de waarde voor de **Lengte variant** is des te langer de weergegeven varianten zijn. Hoge waarden voor deze instelling brengen lange berekeningen met zich mee en duren derhalve langer.

Lettertype 1 + Lettertype 2 -> Kies een lettertype voor de weergave van de varianten.

2.1.4.6 Feedback training stellingen

Bord - Training

ChessBase maakt het mogelijk om [trainingsmateriaal](#) te maken waarbij de leraar quizvragen in de partij stopt. Bij deze vragen krijgt u een respons voor elk goed antwoord. Als deze niet gemaakt zijn, zal ChessBase een standaard antwoord geven.

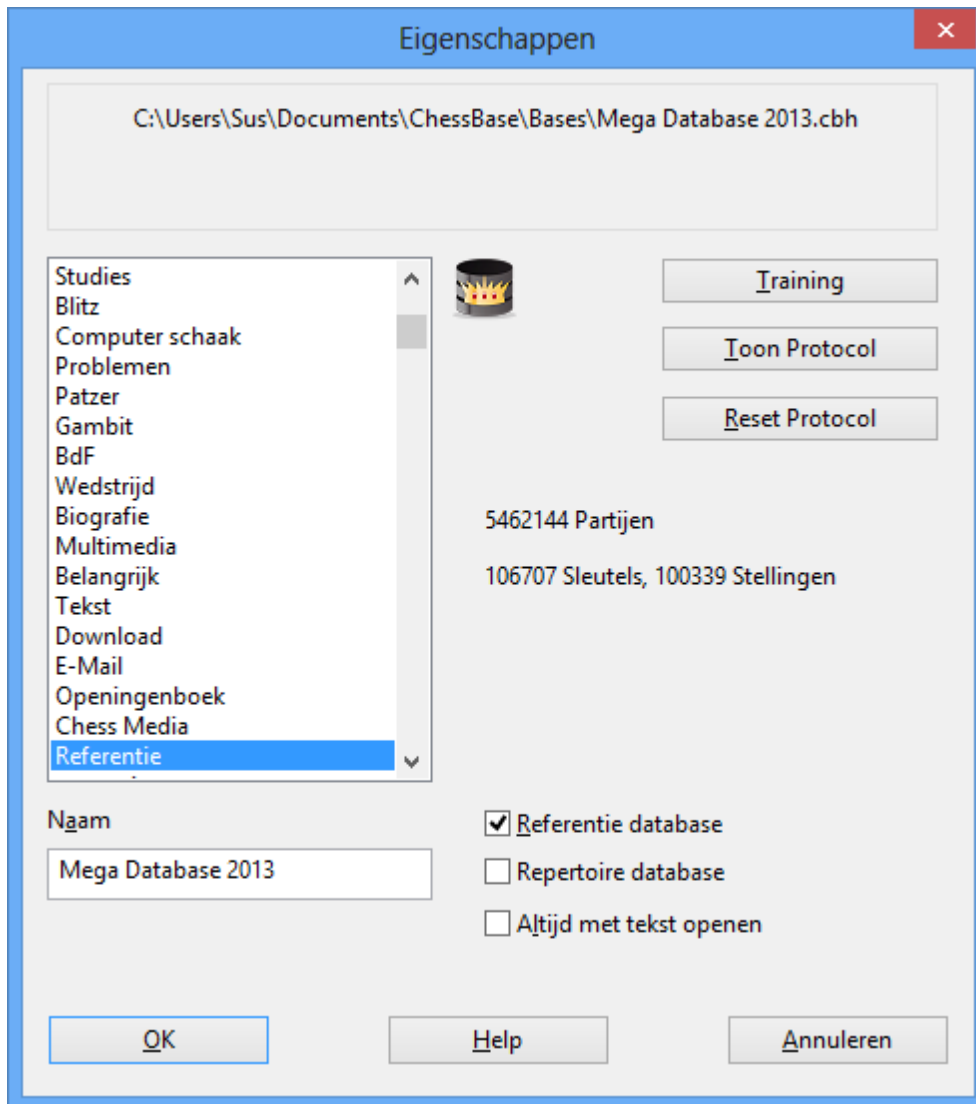


In het helpdialoog kunt u gekleurde velden en pijlen toevoegen op het schaakbord om thema's te demonstreren. U kunt zelfs stukken verwijderen (door deze van het bord af te slepen - klik op het oorspronkelijke veld om het terug te krijgen).

U kunt een respons intypen of op de microfoonknop klikken en uw stem als response opnemen. U kunt ook [gekleurde pijlen en velden](#) maken door de Alt toets ingedrukt te houden en vervolgens te tekenen op het bord.

2.1.4.7 Soorten databases

U kunt het type database instellen door het database icoon te rechtsklikken in het [database venster](#) en vervolgens *Eigenschappen* te kiezen. Het type bepaalt welk icoon genomen wordt.



U kunt ook een aantal andere opties voor de database instellen in het Eigenschappen menu.

▶ **Naam**

De naam onder het database icoon kan verschillen met de bestandsnaam.

▶ **Training**

Maakt er een speciale [trainingsdatabase](#) van waarin u uw lessen kunt bewaren, terwijl ChessBase de score bijhoudt.

▶ **Toon Protocol**

Laat alle databases zien die in deze database gekopieerd zijn. (het "[import protocol](#)").

▶ **Reset Protocol**

Wist het import protocol, bijvoorbeeld voordat de database gepubliceerd wordt.

▶ **Referentie database**

Maakt er een speciale Referentie database van die ChessBase raadpleegt voor alle belangrijke vragen.

► **Repertoire database**

Dit is een database waarbij ChessBase uw [Repertoire](#) verzorgt.

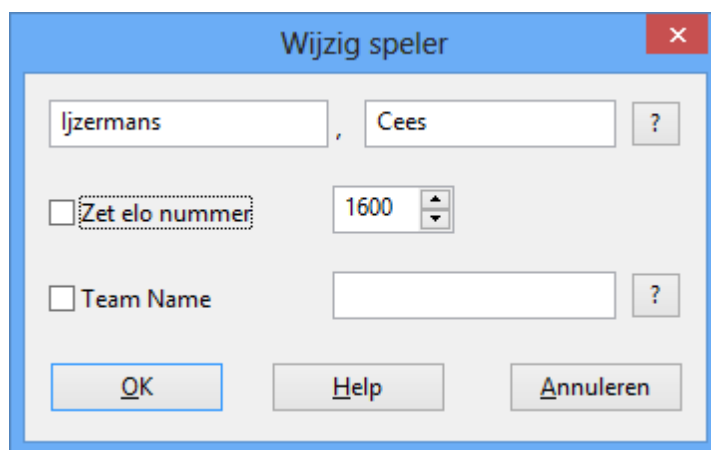
► **Altijd met tekst openen**

Wanneer het eerste item in een database een tekst is, wordt deze automatisch geopend wanneer u de database voor het eerst opent. Daarna kunt u de tekst openen door op het tabblad "Tekst" te klikken in het lijstvenster. U kunt dit vakje aanvinken om het iedere keer te laten openen als u de database start.

Zie ook [database opmaak](#).

2.1.4.8 Spelersnamen bewerken

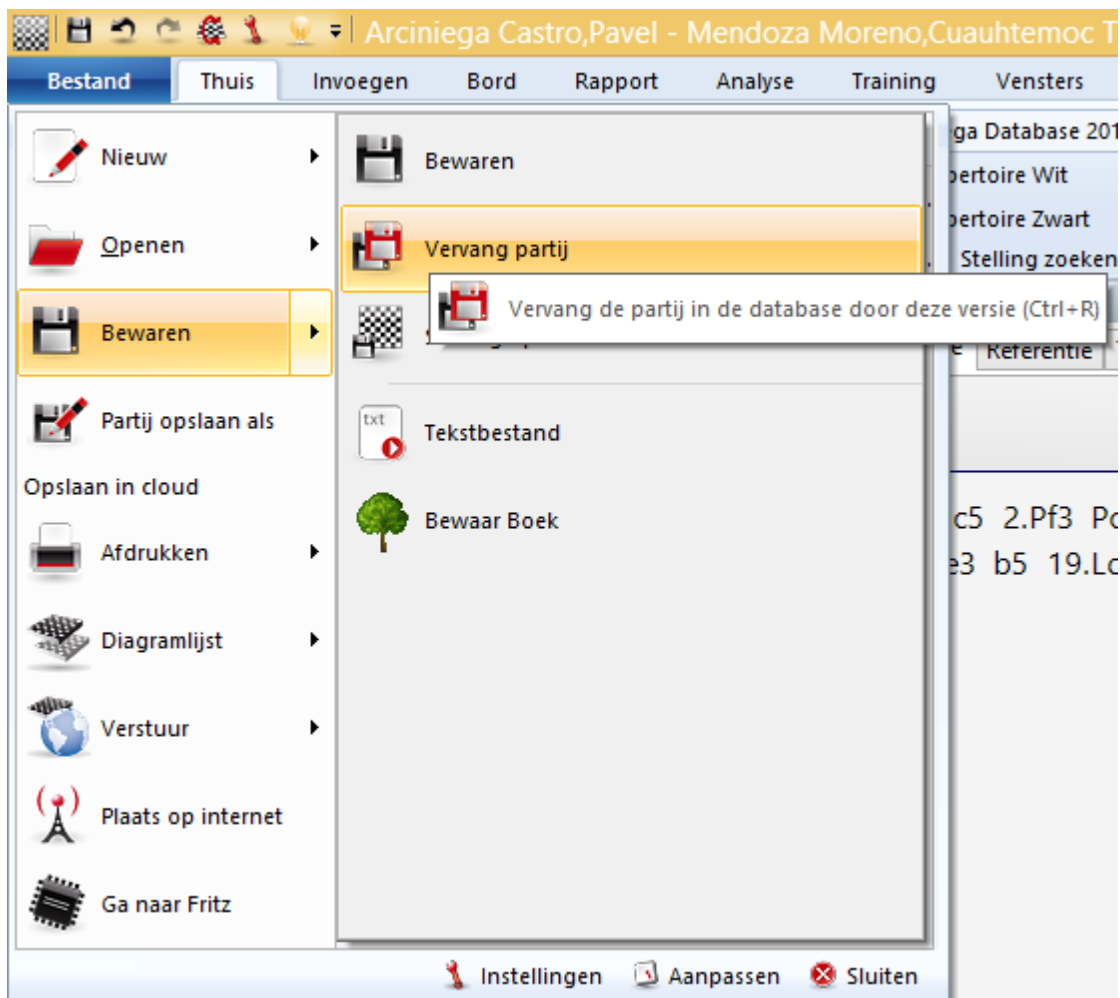
Wanneer u meer dan één partij van één speler selecteert in de partijenlijst (Ctrl-klik), dan kunt u met F2 de spelersnaam in alle partijen bewerken.



Voer de achternaam en voornaam van de speler in. Met de knop met het vraagteken kunt u de [spelers encyclopedie](#) raadplegen om de spelling te controleren. Als u deze functie op meer dan één item toepast dan zal het de juiste spelling op alle items toepassen. U kunt hier ook de Elo rating veranderen.

2.1.4.9 Partijgegevens opslaan

Wanneer u [Bewaren](#) of [Vervang partij](#) gebruikt, zal er een speciaal venster tevoorschijn komen waarin u alle relevante gegevens van de partij kunt voeren.



U kunt ook de partijgegevensdialoog oproepen en de gegevens vooraf invoeren, d.w.z. een lange tijd voordat u de partij werkelijk bewaart. In het bordvenster gebruik menu: Bewerken – Wijzig partijgegevens. U kunt ook de partijgegevens bewerken vanuit de partijenlijst zonder de partij te laden. Rechtsklik de partij en kies Bewerken - Wijzig partijgegevens.(of toets F2)

► Spelersnamen (Wit/Zwart)

Typ de achter- en voornaam in van de witte en zwarte speler. Probeer de gestandaardiseerde spelling te gebruiken. U kunt de [spelers encyclopedie](#) gebruiken die de namen bevat van meer dan 100.000 spelers, praktisch van iedereen met een internationale rating. Typ de naam in of een deel daarvan en klik op de knop met het vraagteken rechts. Een lijst met namen zal verschijnen waaruit u de juiste kunt kiezen.

► Toernooi

In het veld voor het toernooi vult u gewoonlijk de naam en plaats in van het toernooi. Als u het netjes wilt doen, zou u op de knop Details moeten klikken. Een speciaal [toernooi gegevens](#) dialoog verschijnt waarin u een aantal andere belangrijke details kunt invoeren.

► ECO code

De [ECO code](#) wordt automatisch door ChessBase ingevoegd. U kunt het corrigeren wanneer u het niet eens bent met het programma.

► Elo ratings

Voer de ratings in voor wit en zwart als deze beschikbaar zijn.

► Ronde, subronde

Specificeer de ronde en, in geval van een knock-out of Grand Prix systeem, de subronde.

► Datum (jaar, maand, dag)

Hier kunt u het jaar, maand en de dag invoeren waarop de partij is gespeeld. Deze zou niet verward moeten worden met de toernooi datum (zie [toernooi gegevens](#)). Als de exacte datum niet beschikbaar is kunt de velden leeg laten.

► Resultaat

Kies 1-0 (wit won), 1/2-1/2 (remise) of 0-1 (zwart won). Als u niet een complete partij heeft ingevoerd, bijvoorbeeld wanneer de zetten slechts een analyse vormen, dan kunt u een waarderingssymbool gebruiken i.p.v. het resultaat. Door te klikken op de kleine naar beneden gerichte pijl verkrijgt u een menu met waarderingssymbolen waar u uit kunt kiezen.

► Herstellen

Wist alle gegevens.

Klik het tabblad [Commentator en Teams](#) om extra partijgegevens in te voeren.

Als een partij opgeslagen wordt, kan er ook een beschrijving worden toegevoegd, afhankelijk van de taalkeuze. Het dialoogvenster is uitgebreid om hier rekening mee te houden. Bij "*Partij Titel*" kan de taal waarin gewerkt wordt worden gekozen en kan er een beschrijving worden toegevoegd.

De beschrijvingen kunnen gebruikt worden om snel bepaalde partijen te kunnen vinden. De teksten die u hebt gemaakt worden getoond in de partijen index en de spelers index.

2.1.4.10 Commentator en teams

U kunt de tweede pagina van de partijgegevens bereiken door te klikken op het tabblad *Commentator en Teams*.

The screenshot shows a dialog box titled "Partijgegevens" with a close button (X) in the top right corner. It has two tabs: "Spelers en resultaat" and "Commentator en teams", with the latter being selected. The dialog contains the following fields and buttons:

- Commentator:** A text input field.
- Wit team:** A text input field with a "Details" button and a question mark icon to its right.
- Zwart team:** A text input field with a "Details" button and a question mark icon to its right.
- Bron:** A text input field containing the text "EXT 2010" with a "Details" button to its right.

At the bottom of the dialog are three buttons: "OK", "Annuleren", and "Help".

► Commentator

Indien u een partij heeft voorzien van commentaar en/of varianten dan zou u hier uw naam in moeten typen. ChessBase zal u automatisch uw gebruikersnaam invullen die is ingevoerd in het menu: *Bestand Instellingen Gebruiker*.

▶ **Wit/Zwart team**

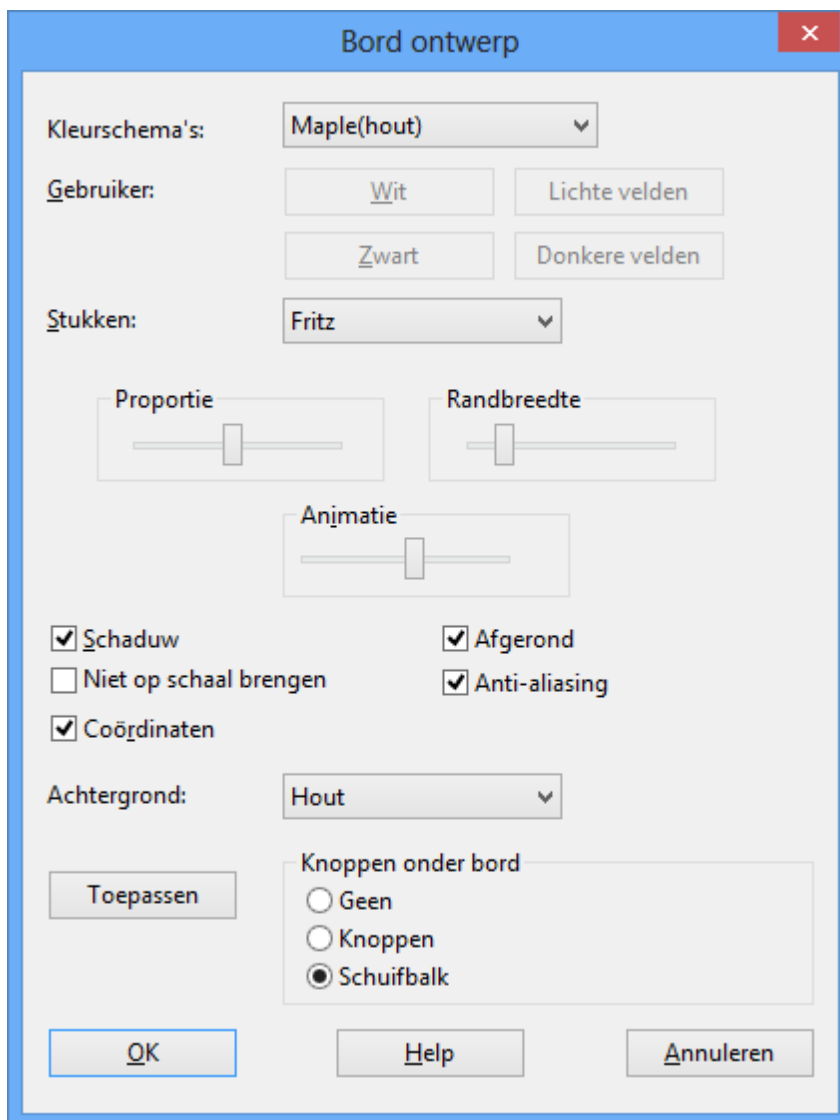
Wanneer een partij deel uitmaakt van een teamkampioenschap, dan kunt u hier de namen van de teams invullen. Ze worden weergegeven in de [teams index](#) van de database.

▶ **Bron**

U kunt een bron invoeren voor de partij. Als u dat op een juiste manier wilt doen, zou u op de knop *Details* moeten klikken voor het [bronbewerkingsdialoog](#). De bron wordt weergegeven in de [bron index](#) van de database.

2.1.4.11 Bord ontwerp

Bestand: Instellingen Design - Bord ontwerp (of klik rechts op het bord en kies *Bord design*)



Het *Bord ontwerp* wordt gebruikt om het uiterlijk van het bord te veranderen. U kunt kiezen uit verschillende materialen (hout, marmer, metaal, etc.), kleurschema's voor de lichte en donkere velden en voor de achtergrond. Er is een vakje voor de coördinaten rond het bord en een voor de naspeelpijlen onder het bord. Ook kunt u kiezen uit een aantal typen schaakstukken.

Hier volgen de details:

► **Kleurschema's** bepaalt de kleur en structuur van de lichte en donkere velden van het schaakbord. Als u uw eigen palet kleuren wilt gebruiken, kies dan voor "zuivere kleuren" en kies de kleuren die u wilt voor de velden en stukken. U kunt ook een zelfgemaakte structuur gebruiken door "gebruiker BMP" te kiezen uit de kleurschema's.

- ▶ **Stukken:** Er zijn verschillende stukken waar u uit kunt kiezen. "USCF" is de stijl die in Amerikaanse schaakpublicaties gebruikt wordt en "Oldstyle" is een nostalgische set uit vroegere tijden.
- ▶ **Proportie** regelt de relatieve grootte van de stukken ten opzichte van het bord.
- ▶ **Randbreedte** bepaalt hoe breed de zijden van het bord moeten zijn.
- ▶ **Animatie** stelt de snelheid in van hoe snel de stukken gezet worden.
- ▶ **Schaduw** geeft de stukken een schaduw zodat het lijkt alsof ze een beetje boven het bord zweven.
- ▶ **Afgerond** zorgt ervoor dat de stukken glad lijken.
- ▶ **Niet op schaal brengen** figuren krijgen een vast formaat. Dit schakelt de achtergrond structuren en andere effecten uit.
- ▶ **Achtergrond** voor het gebied rond het bord. Hier kunt u ook een "Gebruiker BMP" voor uw zelfgemaakte structuur.
- ▶ **Coördinaten** schakelt de bordcoördinaten in of uit 1-8 en a-h.
- ▶ **Knoppen onder bord** zet de cassetterecorder stijl naspeelknoppen eventueel onder het bord.



Functies: Laadt vorige partij uit de [partij historie](#); spring naar het begin van de partij; doe een zet terug; annuleer de zet (doe een zet terug en overschrijf deze met een nieuwe zet); een zet verder; spring naar het einde van de partij; laadt volgende partij uit de partij historie.

2.1.4.12 ID-kaart

In de ID-kaart van een speler kunt u alle beschikbare informatie uit de spelers encyclopedie zien.

Spelers - ID-Kaart

ID-Kaart

Achternaam.	Timman
Voornaam.	Jan H
Geboortedag.	14.12.1951 (61)
Titel.	GM
	2579 (11.2012) Trend: 000
Land.	Nederland

Elo Profiel

Dossier



Photo: Jeroen van den Belt
2008

<--- 1/36 --->

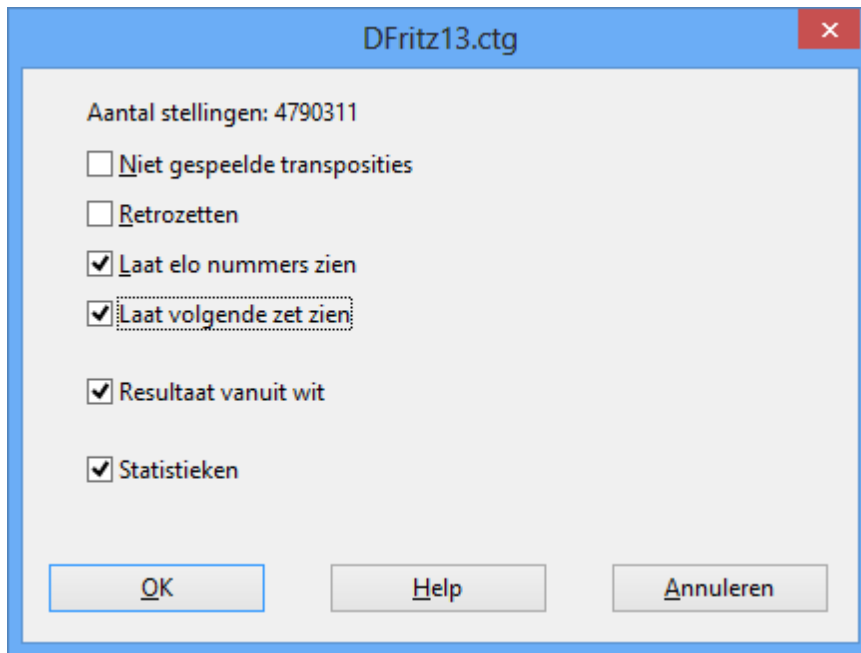
Sluiten

De foto's zijn voorzien van een datum en de naam van de fotograaf. Klik op <--- of ---> om door alle foto's te bladeren.

Wanneer u op *Elo profiel* klikt, kunt u de [Elo ontwikkeling](#) volgen. De functie *Dossier* haalt de informatie uit uw referentie database om een [spelersdossier](#) te maken.

2.1.4.13 Boekvenster eigenschappen

Rechtsklik het [boekvenster](#) en kies *Eigenschappen*



Aantal stellingen is het aantal unieke bordstellingen in het boek. Er wordt geen onderscheid gemaakt tussen wit en zwart. Links-rechts spiegeling wordt ook niet in acht genomen. Probeer het maar uit met de volgende zetten: 1. e3 e5 2. e4

Niet gespeelde transposities geeft zetten weer die niet in de partijen voorkomen, maar die zouden hebben geleid naar bordstellingen die wel in de partijen voorkomen.

Retrozetten geeft zetten weer die voortkomen uit bekende bordstellingen tot de huidige bordstelling.

Laat Elo nummers zien neemt de speelsterkte van de spelers mee in de statistische gegevens van de partijen.

Laat volgende zet zien plaatst alle mogelijke voortzettingen overzichtelijk in een tabel.

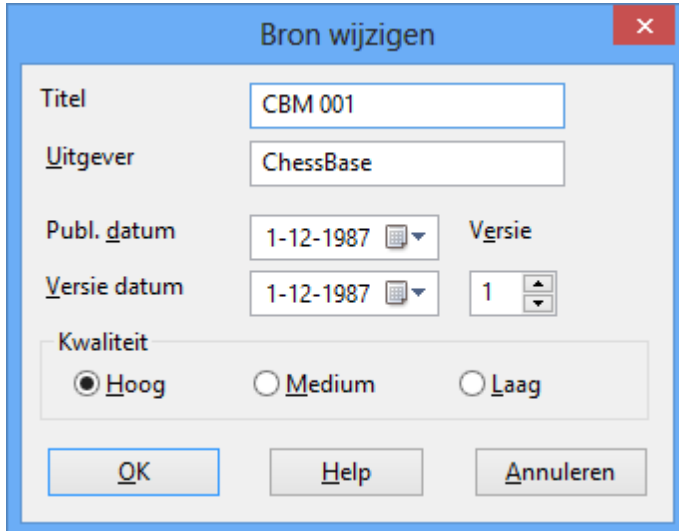
Resultaat vanuit wit betekent dat het resultaat van elke zet altijd wordt gezien vanuit Wit.

Statistieken toont onderaan het boekvenster een staafdiagram met de win/verlies/remise gegevens, met het exacte aantal partijen die werden gebruikt om de Elo te berekenen.

2.1.4.14 Bron wijzigen

De bron van een partij wordt ingevoerd in de [partijgegevens](#). De details worden bewaard in de [bron index](#) van een database.

Klik rechts op het tabblad *Bronnen* en kies *Bewerken* voor onderstaand scherm.



▶ **Titel**

De naam die in de bron index verschijnt.

▶ **Uitgever**

Wie publiceert deze partij?

▶ **Publicatie/Versie datum**

Dit wordt gebruikt voor intern gebruik en voor de uiteindelijke publicatie.

▶ **Kwaliteit**

Geeft een schatting van de kwaliteit van de gegevens (zetten, uitslag, namen, [spelling](#)).

2.1.4.15 Toernooi gegevens

De toernooi gegevens van een partij verschijnen in de [toernooi index](#) van de database.

Voer toernooi gegevens in

Algemeen

Titel

Datum

Jaar

Maand

Dag

Categorie

Rondes

Type

Compleet

3 points for win

Team Toernooi

Bordpunten

Blitz

Rapid

Normaal

Correspondentie

Titel, Plaats

Typ de officiële naam en plaats in van het toernooi. Als het toernooi geen naam heeft (bijv. New York 1924) voer dan de plaats op beide regels in. Slechts één ervan zal verschijnen in de partijenlijst.

Datum

Het jaar, de maand en de dag zijn voor het toernooi, niet voor de individuele partijen

(die wordt gegeven in de partijgegevens). Gewoonlijk is dit de dag van de openingsceremonie of de eerste ronde. Als de exacte datum niet beschikbaar is kunt u de maand en dag leeg laten. ChessBase zal dan alleen het jaar opslaan.

Compleet

Deze zou u moeten aanvinken als u alle partijen van een toernooi heeft. Een compleet toernooi krijgt een groen teken aan de rechterkant in de toernooiijst.

Land

Klik op het kleine pijltje aan de rechterkant voor een lijst van nationale afkortingen en kies het juiste land.

Rondes

Voer het aantal rondes in. In speciale toernooien (zoals knock-outs en Grand Prix) kunt u de subrondes aangeven in de partijgegevens. Hiermee kan het programma de partijen volgens het ronde nummer sorteren. Het kan ook mooie voortgangstabellen in open toernooien genereren als de rondes juist zijn ingevoerd.

Categorie

Geef een categorie nummer aan tussen 1 en 25. Deze wordt weergegeven in de toernooi lijst.

Type

Hier kunt u het type wedstrijd specificeren: Zwitsers, team, knock-out, simultaan, enzovoorts. Deze wordt ook in de toernooi lijst weergegeven.

Bordpunten

Gewoonlijk worden de teams ingedeeld bij een team toernooi volgens het aantal behaalde punten door het team. Maar bij bijvoorbeeld de Schaak Olympiade is het individueel aantal behaalde bordpunten een criterium om iemand bij een team in te delen. Vink dit vakje aan wanneer dit het geval is.

Tijdsduur

Hier geeft u de snelheid van de partij aan. (Blitz, Rapid, Normaal of Correspondentie schaak).

2.1.4.16 Serienummer


Geef alstublieft uw serienummer in als u het programma voor de eerste keer start. Alleen dan komt u in aanmerking voor [updates](#). Het serienummer bevindt zich op de voorkant van de handleiding.

Activeer programma: ✕

Geef a.u.b de produktcode (5 blokken van 5 tekens) in.
Het nummer bevindt zich in de DVD-verpakking of
in download sectie van uw ChessBase-Shop account.

Activeringsleutel:

					CB13
--	--	--	--	--	------



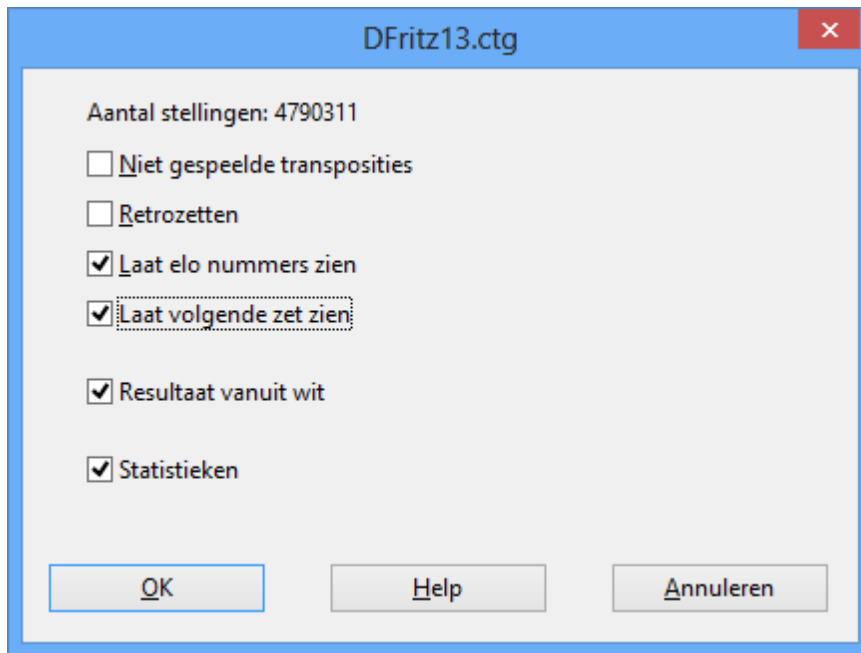
De afgebeelde code:

Nadat het serienummer ingevoerd is, hebt u onbeperkte toegang tot de online database.

Voor sommige functies hebt u snelle toegang tot de online database nodig. Hiervoor moet u het programma activeren via het internet. Het activeren gaat via het *Bestand*.

2.1.4.17 Openingsboek eigenschappen

Hiermee configureert u het [openingsboek](#).



Het formaat van de stelling kan door de gebruiker geconfigureerd worden. Het scherm kan gestart worden door rechts te klikken op een leeg gebied bij *Boek* en daarna voor *Eigenschappen* te kiezen.

Aantal stellingen is het aantal unieke stellingen in het openingsboek. Er wordt geen verschil gemaakt tussen wit en zwart. Gespiegelde stellingen tellen ook niet mee. Probeer het door 1.e3 e5 2.e4 in te voeren.

Niet gespeelde transposities toont zetten die niet in de partij voorkwamen, maar geleid zouden hebben tot bekende stellingen in de partijen.

Retrozetten zijn zetten die voortkomen vanuit bekende stellingen naar de stelling op het bord.

Laat elo nummers zien integreert de sterkte van de spelers in de statistische data van de partijen.

Laat volgende zet zien laat in tabelvorm de volgende zetten zien met de statistieken die daar bij horen voor elke mogelijke voortzetting vanuit deze stelling.

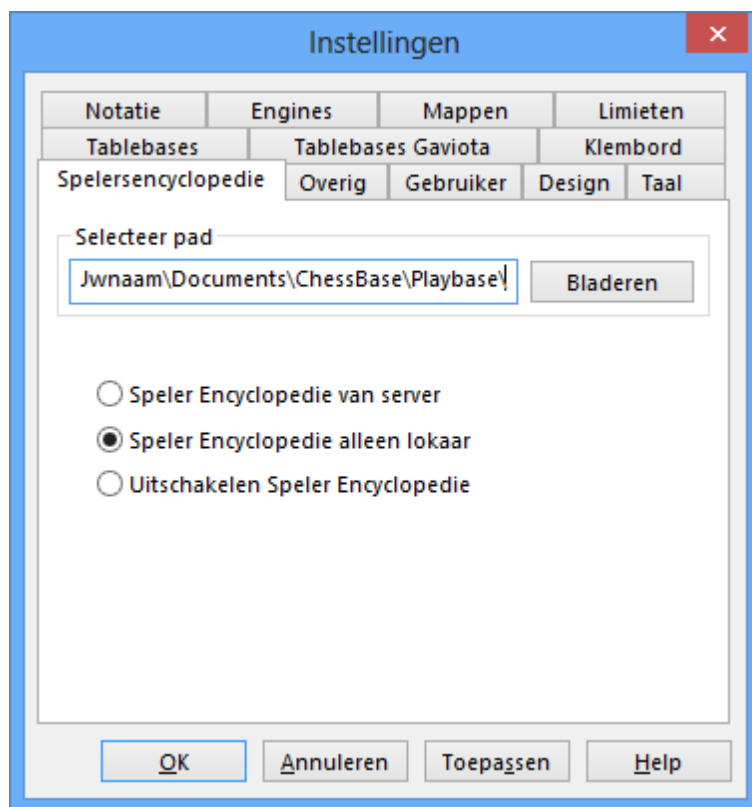
Resultaat vanuit wit betekent dat het resultaat van elke zet bekeken wordt vanuit het perspectief van wit.

Statistieken toont de winst/verlies/remise statistieken als een grafiek, met het exacte aantal partijen van de partijen die geëvalueerd zijn met Elo.

	1-0: 40031 = 36%	N = 111968 (129565)
	1/2: 46158 = 41%	2585-2631 (94417)
	0-1: 25779 = 23%	2586-2541 (94480)

2.1.4.18 Opties Spelersencyclopedie

Bestand - Instellingen - Spelersencyclopedie



U kunt de spelersencyclopedie automatisch laten updaten. ChessBase publiceert regelmatig een update van de spelersencyclopedie met nieuwe spelers en nieuwe Elo ratings. Afhankelijk van uw instellingen zal het programma de spelersencyclopedie op de server raadplegen en uw lokale spelersencyclopedie updaten.

Selecteer pad

Het pad naar de spelersencyclopedie op uw lokale schijf.

Speler Encyclopedie van server

Het programma benadert de data op de server en de lokale spelersencyclopedie wordt regelmatig bijgewerkt.

Speler Encyclopedie alleen lokaal

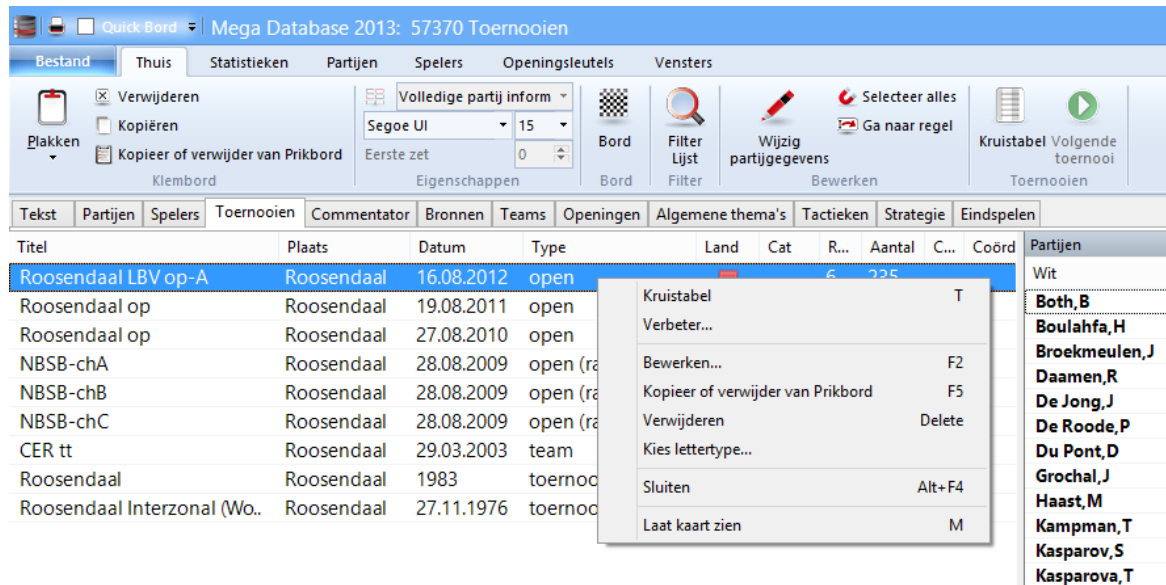
Er wordt enkel gebruik gemaakt van de lokale spelersencyclopedie.

Uitschakelen Speler Encyclopedie

Er wordt geen spelersencyclopedie gebruikt.

2.1.5 Toernooien

Rechtsklik een toernooi en selecteer *Kruistabel* om een volledige tabel te krijgen van het geselecteerde toernooi.













U kunt ook de letter T toetsen, of op het kruistabel icoon in de lint klikken.

ChessBase kent de volgende typen toernooien en is in staat om correcte tabellen te genereren.

- Round Robins (kruistabellen)
- Individuele wedstrijden (wedstrijdtabellen)
- Zwitserse toernooien (voortgangstabellen)
- Team kampioenschappen (lijst van individuele uitslagen)
- Scheveningen systeem (dubbele kruistabel)
- Knock-out systeem (Knock-out boom)
- Simultaanschaak (lijst van individuele uitslagen)
- Incomplete toernooien (eenvoudige ranglijst)

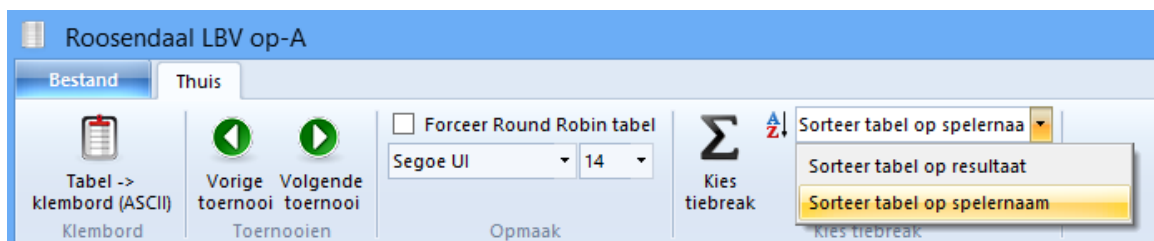
Als de [spelers encyclopedie](#) beschikbaar is, zullen de vlaggen van de spelers worden getoond.

Roosendaal LBV op-A 2012

	Perf.	+/-	1	2	3	4	5	6		
1  Tiviakov,Sergei	2674	2712	+5	+ 1 32	- 1 23	+ 1 6	- ½ 2	+ ½ 3	- 1 11	5.0 / 6
2  Kravtsiv,Martyn	2582	2696	+11	- 1 33	+ 1 15	- 1 27	+ ½ 1	- 1 5	+ ½ 4	5.0 / 6
3  Winants,Luc	2543	2571	+4	- 1 34	+ ½ 20	- 1 22	+ 1 26	- ½ 1	+ ½ 8	4.5 / 6
4  Van den Doel,Erik	2571	2570	+2	+ 1 41	- 1 14	+ ½ 12	- 1 42	+ ½ 11	- ½ 2	4.5 / 6
5  Pruijssers,Roeland	2514	2577	+7	+ 1 48	- 1 36	+ 1 7	- ½ 13	+ 0 2	- 1 23	4.5 / 6
6  Kasparov,Sergey	2490	2513	+4	+ 1 67	- 1 54	- 0 1	+ 1 38	- ½ 20	+ 1 22	4.5 / 6
7  Broekmeulen,Jasper	2410	2465	+8	- 1 53	+ 1 51	- 0 5	+ 1 50	- ½ 29	+ 1 24	4.5 / 6
8  Bosboom,Manuel	2383	2482	+11	- 1 59	+ 0 13	- 1 32	+ 1 72	- 1 25	- ½ 3	4.5 / 6
9  Muhren,Bianca	2307	2407	+10	+ 1 73	- 0 11	+ ½ 48	- 1 17	+ 1 61	- 1 21	4.5 / 6
10  L'Ami,Erwin	2628	2409	-9	- 1	+ 0	- ½	+ 1	- 1	+ 1	4.5 / 6

Met de knoppen bovenaan rechts kunt u:

- ▶ bladeren naar het volgende/vorige toernooi in de database;
- ▶ een Round Robin weergave forceren van een incompleet toernooi ("RR");
- ▶ kopieer de tabel naar het Windows klembord. (ChessBase zal naar de opmaak vragen, met tabs of met spaties);
- ▶ de grootte van het lettertype instellen.








Sorteer Tabel

In ChessBase Toernooi tabellen kunt u sorteren op speler. Deze functie wordt **Sorteer tabel op spelernaam**.

Het is ook mogelijk **Sorteer tabel op resultaat** te gebruiken.

Roosendaal LBV op-A 2012

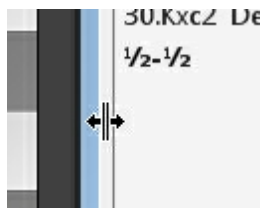
		Perf.	+/-	1	2	3	4	5	6		
1	 Admiraal, Miguuel	2293	2304	+3	- 0 61	+ 1 40	- ½ 60	+ 1 27	- 1 64	+ ½ 41	4.0 / 6
2	 Arp, Frans	2091	2184	+5		+ 1 8	- 0 62	+ 1 60	- 0 45	+ 0 64	2.0 / 5
3	 Boogaard, Sander	2098	2120	-1	- 0 64	+ 0 81		- ½ 28	+ 1 70	- ½ 42	2.0 / 5
4	 Bosboom, Manuel	2383	2482	+11	- 1 10	+ 0 55	- 1 29	+ 1 48	- 1 59	- ½ 82	4.5 / 6
5	 Both, Bert	2145	2069	-8	+ 0 26	- ½ 70	- 0 27	+ ½ 42	- 1 56	+ 0 73	2.0 / 6

2.1.6 Vensters aanpassen

Het volgende is essentieel voor de bruikbaarheid van de ChessBase software: De individuele elementen van de vensters kunnen worden verplaatst en in grootte worden veranderd. Een venster zal "koppelen" wanneer u het op een logische plaats zet. Zo raakt u nooit een venster kwijt en zal het niet (deels) overlapt worden door een ander venster.

De grootte aanpassen

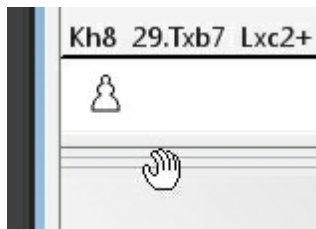
Beweeg de muis over een horizontale of verticale scheidingslijn. De cursor verandert in een speciaal teken (zie afbeelding).



Houd de linkermuisknop ingedrukt en beweeg de muis in de door u gewenste richting. ChessBase zal de andere vensters overeenkomstig aanpassen.

Vensters dokken

Indien u de muis beweegt over de twee parallelle lijnen onder de scheidingslijn zal de cursor veranderen in een handje.



Houd de linkermuisknop ingedrukt en sleep het venster naar een andere plaats op het scherm. Houd de omlinjing van het venster in de gaten – wanneer het op een plaats springt heeft u een geschikte (koppel-) plaats gevonden.

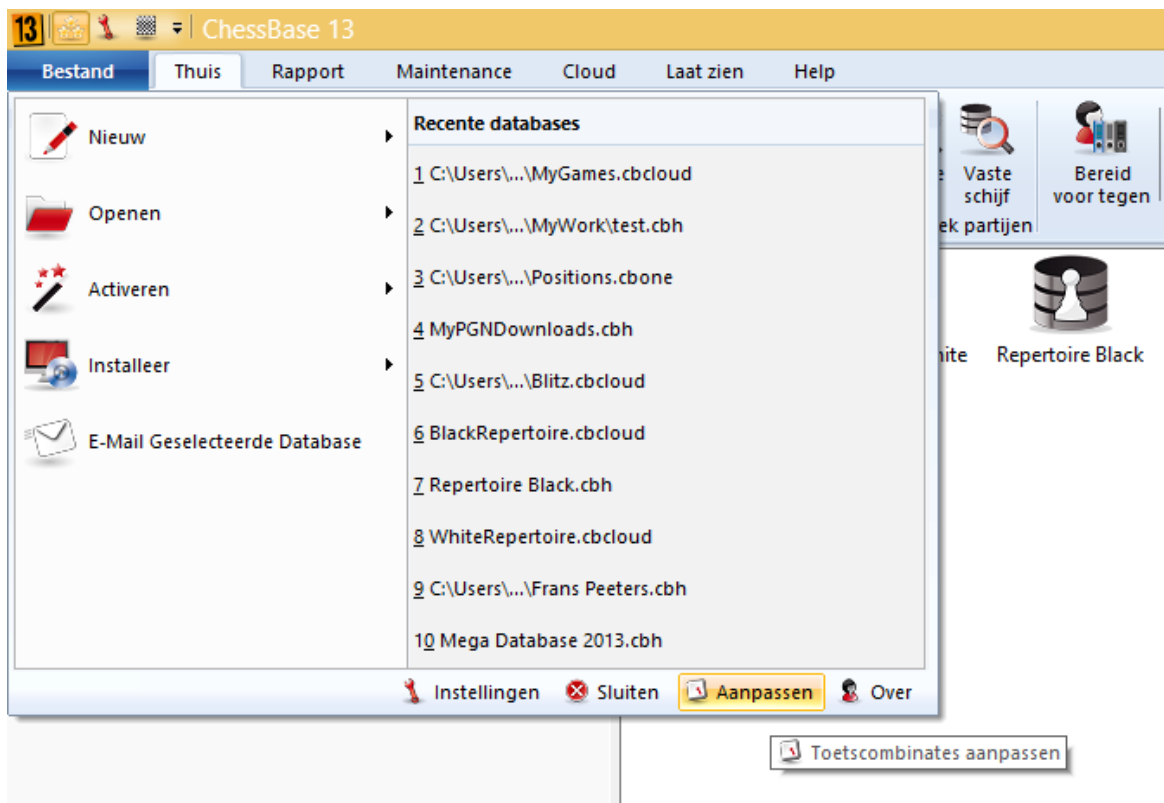
Wanneer u alles naar uw zin heeft ingedeeld, kunt u de lay-out bewaren in menu: *Vensters Lay-out bewaren*

Tenslotte, wanneer u de muisknop loslaat terwijl het venster niet gekoppeld is, zal het over de andere vensters heen liggen, totdat u het sluit door op het kruisje in de rechterbovenhoek van het venster te klikken.

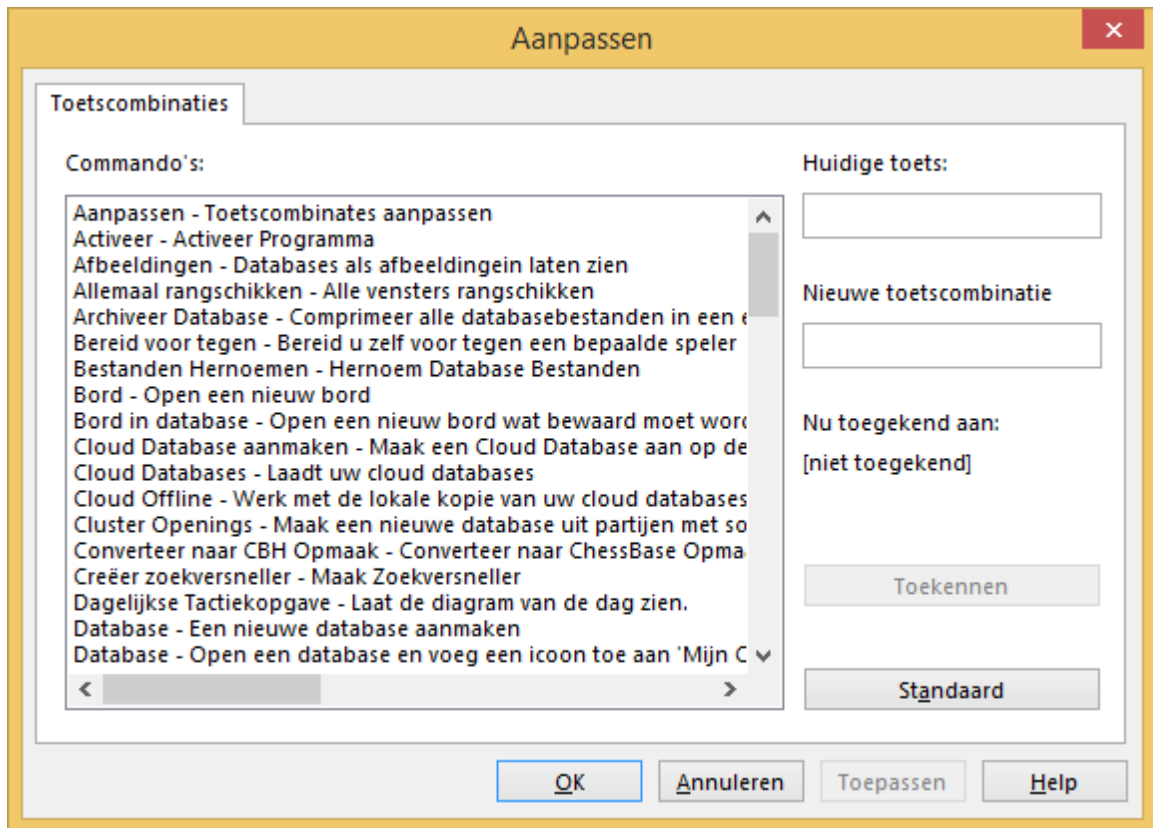
2.2 Sneltoetsen

2.2.1 Toetscombinaties aanpassen

Bestand - Aanpassen



U kunt ChessBase aanpassen door toetscombinaties aan commando's toe te wijzen.



Selecteer de functie in de lijst met commando's. Klik in het veld *Nieuwe toetscombinatie* en voer de toetscombinatie in die u wilt gebruiken voor dit commando. Klik daarna op *Toekennen* om het commando toe te kennen aan deze toetscombinatie.

Dit is ook heel goed bruikbaar als overzicht voor commando's.

Klik op de *Kopiëren* knop om de lijst met toetscombinaties te kopiëren naar het Windows klembord zodat u hem in uw favoriete tekstverwerker kunt plakken om de lijst daarna af te drukken.

2.2.2 Toetscombinaties voor commentaar symbolen

Wanneer u tekst commentaar schrijft, sleutelnamen of partijgegevens, dan kunt u de schaakfiguren en speciale annotatie symbolen voor partijen gebruiken. Er wordt hierbij vanuit gegaan dat de ChessBase [lettertypes](#) goed geïnstalleerd zijn en gekozen zijn voor dat doel.

Hier zijn de symbolen die u kunt gebruiken met de toetscombinaties:

Ctrl-K	♔	Koning
Ctrl-Q	♚	Dame
Ctrl-N	♘	Paard
Ctrl-B	♙	Loper
Ctrl-R	♖	Toren
Ctrl-P	♟	Pion
Ctrl-A	,	Aanval

Ctrl-I	f	Initiatief
Ctrl-Shift-C	„	Tegenspel
Ctrl-Alt-I	...	Met het idee
Ctrl-S	†	Ruimte
Ctrl-Shift-Z	"	Tijdnood
Ctrl-Alt-D	†	Ontwikkeling
Ctrl-L	`	Rij
Shift-Ctrl-D	'	Diagonaal
Ctrl-Alt-Z	‡	Geforceerd
Ctrl-Alt-C	"	Centrum
Ctrl-Shift-W	x	Zwak punt
Ctrl-O	™	Enige zet
Ctrl-W	a	met
Ctrl-Alt-W	o	zonder
Ctrl-Alt-Q	«	Damesvleugel
Ctrl-Alt-K	»	Koningsvleugel
Ctrl-E	v	Eindspel
Ctrl-Alt-P		Loperpaar
Ctrl-Alt-O	®	Lopers van tegengestelde kleur
Ctrl-Alt-E	—	Lopers van dezelfde kleur
Ctrl-M	o	Met compensatie voor materiaal
Ctrl-1	±	Wit staat beter
Ctrl-2	²	Wit staat iets beter
Ctrl-3	÷	Onduidelijk
Ctrl-4	³	Zwart staat iets beter
Ctrl-5	µ	Zwart staat beter
Ctrl-Alt-B	¹	Beter is
Ctrl-Alt-R	½	Remise
Ctrl-Shift-P	♠	Vrijpion

2.2.3 Toetscombinaties in de partijenlijst

Home/End	Spring naar begin/einde van lijst
Shift-Cursor down / Ctrl-klik	Markeer partijen
Shift-Page down	Markeer pagina met partijen
Shift-End	Markeer alle partijen tot einde lijst
Ctrl-A	Markeer alle partijen
Return	Laad/samenvoegen gemarkeerde partij(en)
F10 / Ctrl F10	Laad volgende/vorige partij uit lijst
Ctrl-Cursor links/ rechts	Automatisch scrollen
Page up/down	Scrol pagina omhoog/omlaag
Cursor up/down	Beweeg geselecteerde balk en scrol
Ctrl-G	Ga naar partijnummer
Alt-Q	Volgende lijstopmaak
Ctrl-J	Stel beginzet in
S	Toon statistieken voor gemarkeerde/alle partijen
Shift-S	Geef stuk-veldkans voor gemarkeerde / alle partijen

F5	Kopieer gemarkeerde partijen naar prikbord database
O	Partij overzicht in veel diagrammen
T	Genereer toernooi tabel
Ctrl-F	Roept het filter op
Tab	filter aan/uit schakelen. Als er geen filter is gedefinieerd, volgende partij index (tabblad)
+ (plus key)	Stel gebruikers medaille in voor partij.
Delete	Markeer geselecteerde partijen als verwijderd
Ctrl-C	Bereidt partijen voor om te kopiëren
Ctrl-V	Plak partijen die voorbereid zijn om te kopiëren.

2.2.4 Toetscombinaties in het bordvenster

Ctrl-F	Keer bord om (Flip bord)
Pijltjestoets en *	Speel zetten vooruit en terug. Partij automatisch naspelen.
Ctrl-G	Ga naar zetnummer x.
Ctrl + zet (muis)	Maak van de zet een variant zonder bevestiging
Shift + zet (muis)	Overschrijf de volgende zet zonder bevestiging
T	Doe een zet terug en maak van de volgende zet een variant.
Ctrl-Alt-0	Voeg een lege zet in. (een zijde doet geen zet)
Ctrl-Y	Verwijder variant
Ctrl-Alt-C	Classificeer de partij volgens de opening in de referentie database
Ctrl-Alt-Shift-C	Classificeer de partij volgens de thema's
Shift-F6	Zoek nieuwtje/vergelijk in referentie database
Shift-F7	Toon de Openings Referentie voor de bordstelling
Tab	Volgende notatie (Notatie -> Tabel -> Training -> Schaakformulier ->Boek -> Referentie)
M	Sluit variant
+ / -	Wanneer de analyse engine aan staat: vergroot/verklein het aantal tegelijkertijd berekende varianten
Page up/down	Scroll een pagina omhoog/omlaag in de notatie
Home / End	Ga naar begin/eind van de notatie
]	Verwijder overige zetten
[Verwijder voorgaande zetten
Ctrl-Shift-Y	Verwijder alle varianten en commentaar
Ctrl-A	Voeg tekst in na de zet

Ctrl-Shift-A	Voeg tekst in voor de zet
Shift-1 or "!"	Annoteer met !, ? enz.
Ctrl-Alt-Y	Verwijder alle grafische commentaar
Ctrl-Alt-M	Voeg een trainingsvraag in
Ctrl-Alt-W	Correspondentie kop
Ctrl-W	Correspondentie zet
Ctrl-S	Bewaar partij
Ctrl-R	Vervang partij
F10	Laadt de volgende partij uit de lijst
Ctrl-F10	Laadt de vorige partij uit de lijst
Alt-F2	Start/stop de standaard analyse engine
Space	Voeg de tot dan toe beste gevonden engine zet in de notatie
Ctrl-Space	Voeg de beste varianten in van alle engines in de annotatie
x	Laat dreiging zien.
y	Bereken de op-een-na beste zet. (Alleen bij gebruik van de Fritz engine)
Ctrl-Alt-B	Openen/Sluiten van Fotovenster
Ctrl-Alt-N	Openen/Sluiten van annotatievenster
Esc	Venster sluiten.
Ctrl-Z	Ongedaan maken. (bijvoorbeeld na het verwijderen of herindelen van varianten)

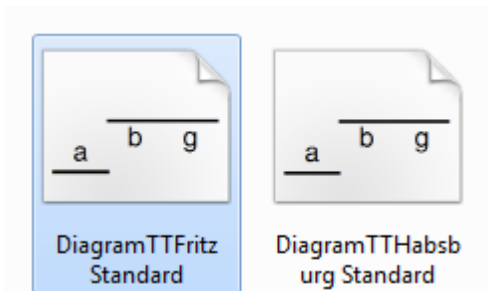
2.2.5 Toetscombinaties in het database venster

Tab	Wisselt tussen de vensters.
F3	Een map omhoog
Ctrl-F12	Ga naar Mijn ChessBase
Enter	Open geselecteerde database / begin training.
Ctrl-F	Zoek naar partijen in de geselecteerde database.
Ctrl-Alt-L	Openen/Sluiten van de database snellijst.
Ctrl-O	Open database en voeg deze toe aan Mijn ChessBase .
Ctrl-X	Maak een nieuwe database in de huidige map.
Ctrl-Z	Archiveer de huidige database. (= back-up maken).
Ctrl-L	Toon de partijenlijst van de geselecteerde database.
Ctrl-P	Toon de spelers index van de geselecteerde database.
Ctrl-T	Toon de toernooi index van de geselecteerde database.
Ctrl-A	Toon de commentator index van de geselecteerde database.
Ctrl-S	Toon de bron index van de geselecteerde database.
Ctrl-K	Toon de openingssleutel van de geselecteerde database.
Ctrl-C	Bereidt de geselecteerde partijen voor om te kopiëren

- Ctrl-V Plak de partijen die voorbereidt zijn om te kopiëren in de geselecteerde database.
- Ctrl-D Geef de databases met details weer.
- Ctrl-I Geef de databases weer als grote iconen.

2.3 Lettertypes

ChessBase installeert automatisch TrueType lettertypes op uw systeem.



Lettertypes voor de annotatie: (inclusief [commentaar symbolen](#)):

FigurineCB AriesSP
FigurineCB LetterSP
FigurineCB TimeSP

Lettertypes voor diagrammen:

DiagramTTFritz
DiagramTTUSCF
DiagramTTOldStyle

2.4 Drag and drop

De drag and drop methode is de actie waarbij men iets aanklikt - een database icoon, een partij of een stuk op een schaakbord - de muisknop ingedrukt houdt en deze op een andere plaats loslaat. In ChessBase kunt u deze snelle methode op veel plaatsen toepassen.

► Kopieer alle partijen van de ene in de andere database

Sleep eenvoudig het database icoon boven de doel database en laat daar de muisknop los.



► Kopieer de partijen vanuit het [prikbord](#) naar een database

In het database venster kunt u het prikbord icoon op een database icoon slepen.

► Kopieer de geselecteerde partijen vanuit een partijenlijst naar een database

Markeer de partijen in de lijst (gebruik Ctrl-klik om individuele partijen te selecteren of Shift-klik voor een blok aaneengesloten partijen). Beweeg de muis boven één van de geselecteerde partijen en houd de muisknop ingedrukt. Sleep de partijen naar een database icoon of naar een andere partijenlijst en laat daar de knop los.

▶ **Geselecteerde partijen [Samenvoegen](#) in de huidige partij notatie**

Markeer de partijen in de lijst en sleep deze naar de partij annotatie van het bordvenster. De partijen zullen als varianten in de huidige partij worden ingevoegd.

▶ **Kopieer een variant van de ene geannoteerde partij in de andere**

Gebruik de functie menu: Venster - Vergelijk annotatie (of F8) om beide partijen zichtbaar te maken op het scherm. Grijp de eerste zet van de variant door deze aan te klikken en te slepen naar het notatie venster van de andere partij. Hier wordt het dan als een variant ingevoegd. Deze functie werkt alleen als er twee partijen in aparte bordvensters geladen zijn.

▶ **Kopieer een speler of toernooi**

Kopieer een speler van de spelers index of een toernooi van de toernooi index naar een andere database.

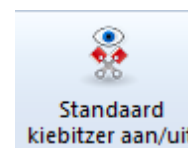
3 Referentie

3.1 Partijen invoeren en annoteren

3.1.1 Analyse engine

Een analyse engine of kiebitzer is een schaak spelend programma dat in de achtergrond draait en altijd de huidige bordstelling analyseert. Wanneer u het programma installeert zal u gewoonlijk Fritz en Crafty krijgen om te analyseren. U kunt meerdere engines toevoegen die beschikbaar zijn als op zichzelf staande schaakprogramma's.

Om een engine te starten moet u een nieuw venster openen in het [bordvenster](#). Dit doet u met menu: *Engine Kiebitzer toevoegen*. (of Ctrl-K). Tenslotte is er een knop voor de engine in de knoppenbalk. (zie icoon rechts)



U kunt een aantal engines toevoegen en deze tegelijkertijd aan het werk zetten op dezelfde stelling. Onthoudt echter dat ze allemaal de processorkracht delen en daardoor niet zo diep kunnen analyseren.



Toetscombinaties:

Ctrl-K = [Kiebitzer toevoegen](#)

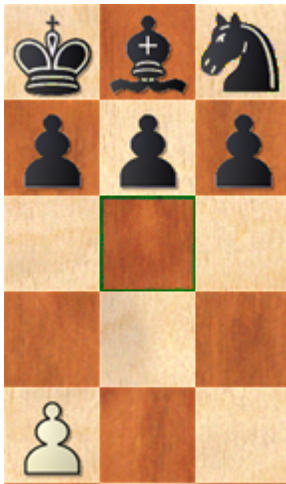
Alt-F2 = start [standaard engine](#).

Een engine op een stelling vastzetten

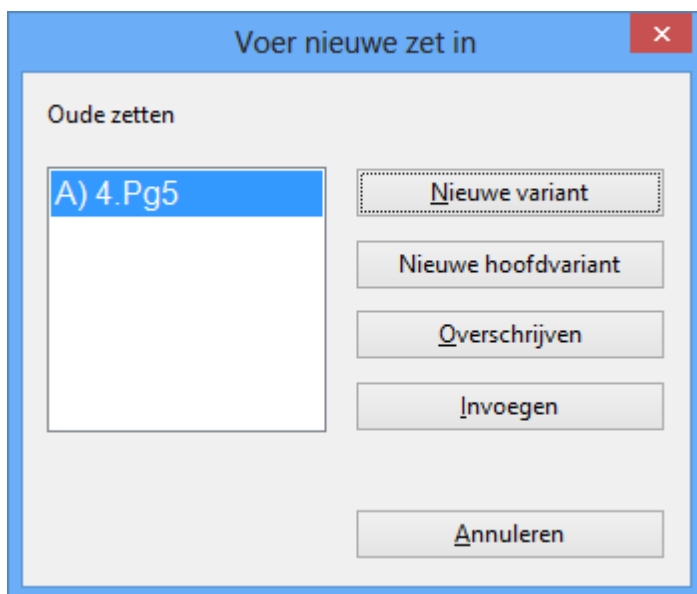
Rechtsklik in het enginevenster en kies *Engine vastzetten*. Dit zal de engine op de huidige stelling vastzetten. Daarna kunt u naar een andere stelling gaan op het bord terwijl de engine doorgaat met het rekenen op de oorspronkelijke stelling. U kunt een tweede engine starten en deze op een andere stelling vastzetten. De enige limiet aan het aantal engines dat parallel werkt is de processorkracht. Als u een multi-processor computer heeft, zal elke engine draaien op 100% snelheid en de volledige kracht van de processor verbruiken. Wanneer u twee of meerdere engines op een enkele processor draait, dan zal ChessBase de processorkracht evenredig verdelen tussen de engines.

3.1.2 Zetten invoeren

Beweeg de muispijl naar het stuk dat u wilt verplaatsen, druk de muisknop in, houd deze ingedrukt en plaats het stuk vervolgens op het doelveld. U zult merken dat wanneer u een stuk aanklikt, ChessBase een doelveld zal voorstellen. Dit wordt gedaan met een "Heuristische Zet Assistent" ([Heumas](#)).



Als het voorstel juist is, dan kunt u de muisknop loslaten, zoniet dan sleept u het stuk naar het doelveld. In beide gevallen kunt u ook de linkermuisknop ingedrukt houden en de rechtermuisknop erbij indrukken om door de mogelijke doelvelden of stukken te rollen. Laat de muisknop los wanneer u de juiste heeft. Om een zet te annuleren, kunt u het stuk buiten het bord slepen of deze op een illegaal veld plaatsen.



Varianten

Wanneer u een zet in het midden van een partij ingeeft die afwijkt van de zet in de notatie zal ChessBase u vragen wat ermee gedaan moet worden.

- ▶ **Nieuwe variant** begint een nieuwe variant die parallel aan de oorspronkelijke zetten zal verschijnen;
- ▶ **Nieuwe hoofdvariant** zal de zet als hoofdvariant invoegen en van de oorspronkelijke partij een (sub)variant maken;
- ▶ Met **Overschrijven** worden de oorspronkelijke zetten vervangen door de nieuwe;
- ▶ **Invoegen** voegt de zet in de partij waarbij het zoveel als mogelijk de zetten die daarna komen zal behouden.

De laatste functie is handig wanneer u een aantal zetten heeft ingevoerd en tot de ontdekking komt dat een zet fout was (verkeerde toren of paard, verkeerd doelveld). In plaats van alle zetten opnieuw te moeten invoeren gebruikt u Invoegen, die zoveel als mogelijk zetten die erop volgen behoudt. Natuurlijk zal ChessBase ervoor zorgen dat alle zetten legaal zijn.

Snelle correctie



De terugname knop onder het bord onderdrukt het bovenstaande dialoog en gaat ervan uit dat de volgende zet de voorgaande moet overschrijven.

Handige toetsencombinaties

- | | |
|-----------|--|
| T | Doet een zet terug en voert een nieuwe variant in zonder bevestiging. |
| Ctrl-zet | Houd de Ctrl toets ingedrukt en voer een zet met de muis in om een variant te beginnen zonder bevestiging. |
| Shift-zet | Houd de Shift toets ingedrukt en voer een zet met de muis in om een zet te overschrijven zonder bevestiging. |

3.1.3 Zetten proberen

Als u partijen naspeelt is het vaak interessant te zien wat er gespeeld zou zijn als u een andere zet had gedaan. Het bordvenster heeft verschillende functies om dit snel te ontdekken.

Laten we de volgende stelling als voorbeeld nemen.



Wat zou er gebeuren als wit de zwarte pion met zijn paard op e2 zou nemen. Verplaats het paard van e2 naar d4 zonder de muisknop los te laten. De volgende informatie met pijlen wordt dan op het bord getoond:

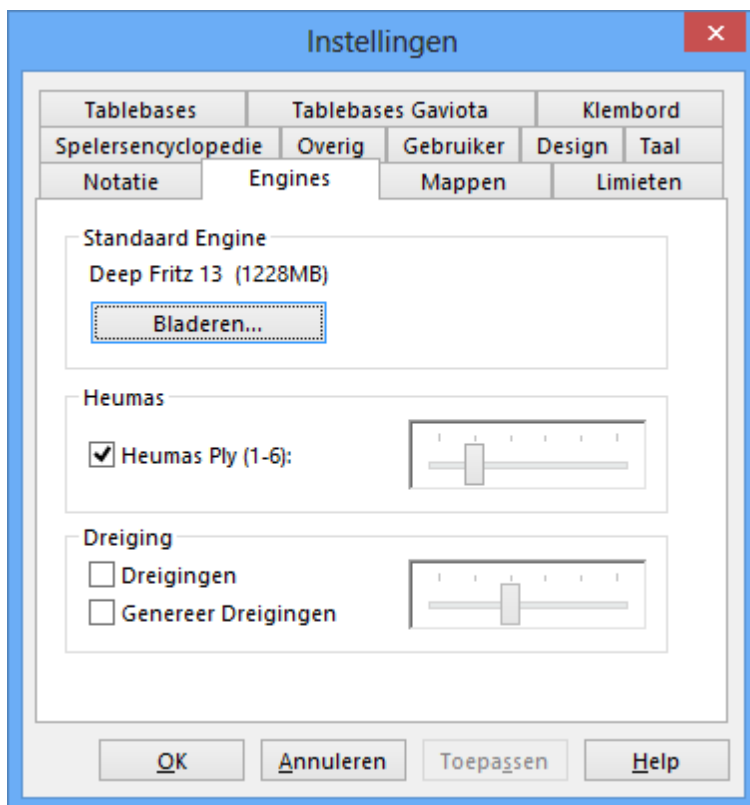


Volgens het programma zijn de meest voor de hand liggende voortzettingen Pa6 of Pb6. Dit wordt op het bord getoond met groene pijlen. Dit zijn niet noodzakelijkerwijs

de beste zetten, omdat er maar een snelle zoekactie gedaan wordt, maar de informatie is nuttig bij het invoeren of naspelen van partijen.

3.1.4 Zetten invoeren met de muis

De heuristische zet assistent *Heumas* is verantwoordelijk voor het geven van plausibele zetten gedurende partij invoer. Het is een ingesloten volwaardig schaakprogramma. Door gebruik te maken van *Heumas* kunt u de meeste zetten met een enkele muisklik invoeren.



► **Klik op een stuk (niet aanbevolen)**

ChessBase zal een aannemelijke zet voorstellen. Als u dit voorstel accepteert, kunt u de muisknop loslaten. Zo niet, dan kunt u door de alternatieve velden rollen met bijvoorbeeld de rechtermuisknop. U kunt ook het stuk natuurlijk ook naar het doelveld

Slepen.

► **Klik op een veld (scoort gewoonlijk het beste)**

U kunt ook op een veld klikken, of op een vijandig stuk en Heumas zal het stuk aanwijzen waarvan het vermoedt dat het naar dat doelveld zou moeten gaan. Als het voorstel juist is, laat dan de muisknop los, zoniet beweeg dan de muis naar het bedoelde stuk terwijl u de muisknop ingedrukt houdt. U kunt ook de rechtermuisknop gebruiken om door de andere stukken te bladeren.

De kwaliteit van Heuma's zetten wordt bepaald door de zoekdiepte en deze kan worden ingesteld in *Bestand - Instellingen - Engine*.

[Verkeerde zetten snel verbeteren](#).

3.1.5 Zetten corrigeren

Eén verkeerde zet

- Neem de zet terug en voer de juiste zet in. Klik op *Overschrijven* in het variantenvenster dat verschijnt.
- Neem de zet terug en houd de Shift toets ingedrukt en voer de juiste zet in.



Doe een zet terug met de terugname knop en voer de juiste zet in.

Een verkeerde zet in het midden van de partij

Klik op de zet voor de verkeerde zet in de notatie en voer de juiste zet in. Klik op *Invoegen* in het dialoog.

Verkeerde variant in het midden van de partij

Voer de juiste zetten in als een [variant](#). Klik *Invoegen Variant Zetten* omwisselen. De zetten van de variant vervangen de zetten in de partij. Vanzelfsprekend moet het vervolg van de partij kunnen aansluiten, anders worden de zetten verwijderd.

Ontbrekende zetten in de partij

Klik op de stelling voor de ontbrekende zetten, voer de zet-paren in (altijd een even aantal zetten) als een [variant](#). Klik *Invoegen Variant Voeg in partij*. ChessBase zal de zetten invoegen en zo veel als mogelijk van de rest van de partij behouden.

3.1.6 Voortgang invoegen

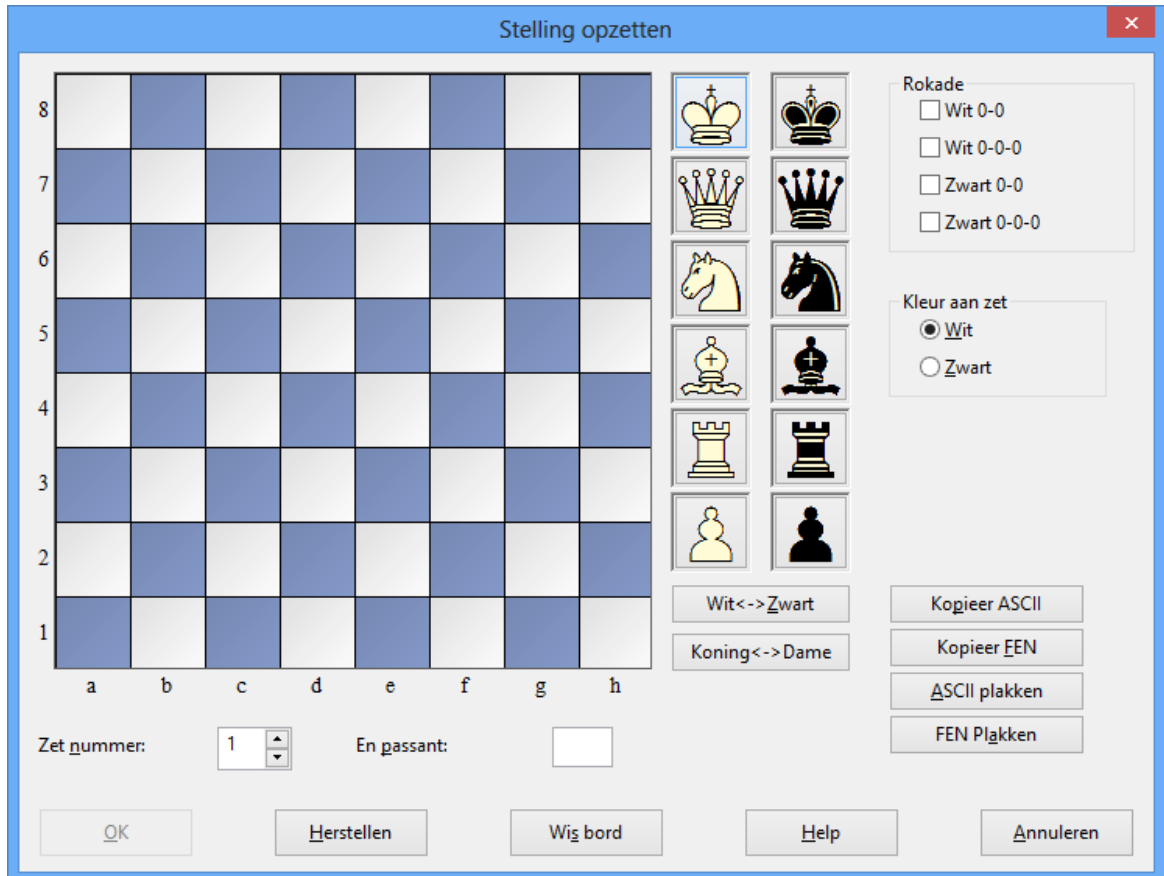
U kunt op twee manieren een mogelijke voortgang invoegen in een opgeslagen partij:

1. U kunt een variant invoegen vanaf de laatste zet en de laatste zet herhalen in de variant.
2. U kunt een nulzet invoegen (*Ctrl-Alt-0*) na de laatste zet en dan de analyse invoegen als een variant.

3.1.7 Stelling opzetten

Bestand Nieuw Stelling opzetten ("S").

U kunt ook *Nieuwe Stelling in [database-naam]* gebruiken in het database venster, als u weet in welke database u het zal gaan bewaren.



- ▶ De stukken worden geselecteerd uit de twee kolommen aan de rechterkant. Klik op een of meer velden om het stuk te plaatsen.
- ▶ Met de linkermuisknop geeft u het stuk in de geselecteerde kleur, met de rechtermuisknop de tegenovergestelde kleur.
- ▶ Klik een tweede keer om een stuk te verwijderen of sleep het van het bord af.
- ▶ U kunt ook een dat u al heeft geplaatst verslepen naar een ander veld.
- ▶ Wanneer u begint met een stelling die op het hoofdbord staat, dan zal die bordstelling worden overgenomen zodra u met "Stelling opzetten" begint (u kunt deze aanpassen). Met de "Herstellen" knop wordt het bord in de beginstelling opgezet, *Wis bord* verwijdert alle stukken.
- ▶ Spiegel de stukken langs de x- en de y-as met *Koning <-> Dame, Wit <-> Zwart*.

Wanneer alle stukken zijn geplaatst, kunt u nog opgeven welke kant aan de beurt is, of een kant nog

kan rokeren en of een en-passant slagzet mogelijk is (geef de kolom aan a-h waarin de slagzet gemaakt kan worden). Als de annotatie niet met zet 1 moet beginnen, kunt u een ander nummer ingeven.

ASCII en FEN kopiëren en invoegen

U zult dikwijls in tekstbestanden stellingen vinden die op de volgende manier zijn omschreven:

wKh3, Qh1, Nf2, Pe5, f6, h6, bKd2, Qf4, Ne3, Bd3, Pd4.

Twee andere diagram opmaken die vaak worden gebruikt in de schaaksoftware wereld zijn FEN (voor "Forsyth-Edwards Notation") en EPD (voor "Extended Position Description"). Beide lijken veel op elkaar en kunnen worden geplakt in ChessBase. Het ziet er als volgt uit:

8/8/5P1P/4P3/3p1q2/3bn2K/3k1N2/7Q w - - 0 1

Op de volgende manier kunt u deze stellingen aan ChessBase overdragen:

Markeer een stellingsomschrijving in een tekstverwerker of Internet programma en druk Ctrl-C om deze te kopiëren naar het Windows klembord. Schakel over naar het ChessBase programma en druk de "S"-toets om het "Stelling opzetten" scherm te krijgen. Klik op de knop *ASCII plakken* of *FEN plakken*. De stelling zal op het bord verschijnen. U kunt dit testen vanuit dit scherm. Kopieer een van de bovenstaande omschrijvingen en plak dit met een van de knoppen. U zou de stelling uit het bovenstaande voorbeeld moeten krijgen.

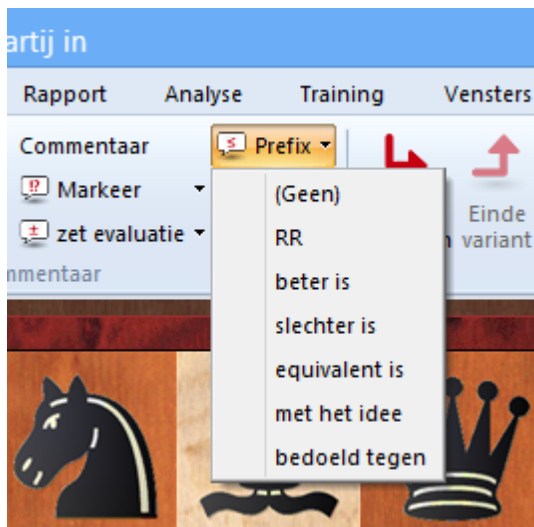
Om een stellingsomschrijving te genereren zet u eerst de stelling op en klikt vervolgens op de knop *Kopieer ASCII* of *Kopieer FEN*. De omschrijving wordt naar het Windows klembord gekopieerd en kan in iedere tekstverwerker worden geplakt met Ctrl-v.

Let op:

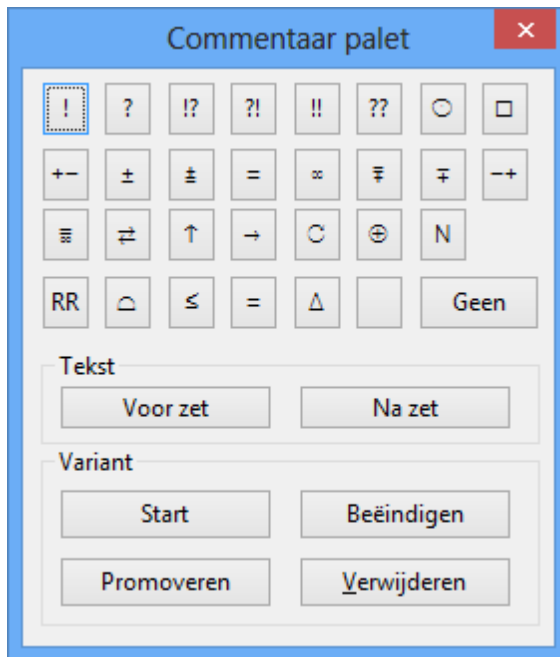
- ▶ ChessBase is vrij flexibel in het interpreteren van ASCII diagrammen. Het negeert bijvoorbeeld de omringende tekst van een stellingsomschrijving tenzij er een woord in staat dat kan worden opgevat als een stuk en een veld. U kunt dit testen door de gehele bovenstaande tekst te selecteren en het vervolgens te plakken in ASCII.
- ▶ Witte en zwarte stukken kunnen wisselen. Nadat het programma een "w" aangetroffen heeft zal ChessBase schakelen naar witte stukken, na "b" naar zwarte (black) stukken. De bovenstaande stelling zal correct worden ingelezen zelfs als de stukken gemengd zijn (wKh3, bKd2, wQh1, bQf4, bBd3, wNf2, bNe3, wPe5, f6, h6, bPd4).
- ▶ De stuknamen moeten in hoofdletters staan, de kleuren in kleine letters. (wK, niet WK or wk).
- ▶ U kunt een stuk op een aantal velden zetten, bijvoorbeeld wPa2, b2, d4, e5, f2, g2, h2. Eigenlijk werkt wPa2b2d4e5f2g2h2 ook prima.
- ▶ Wanneer u *ASCII* of *FEN* plakt wordt het bord eerst leeg gemaakt en vervolgens de stukken erop geplaatst. Dit betekent dat u niet eerst op *Wis bord* hoeft te klikken, maar het betekent ook dat u niet een paar extra stukken kunt plakken aan een bestaande stelling. Deze moeten met de muis worden toegevoegd.

3.1.8 Partijen annoteren

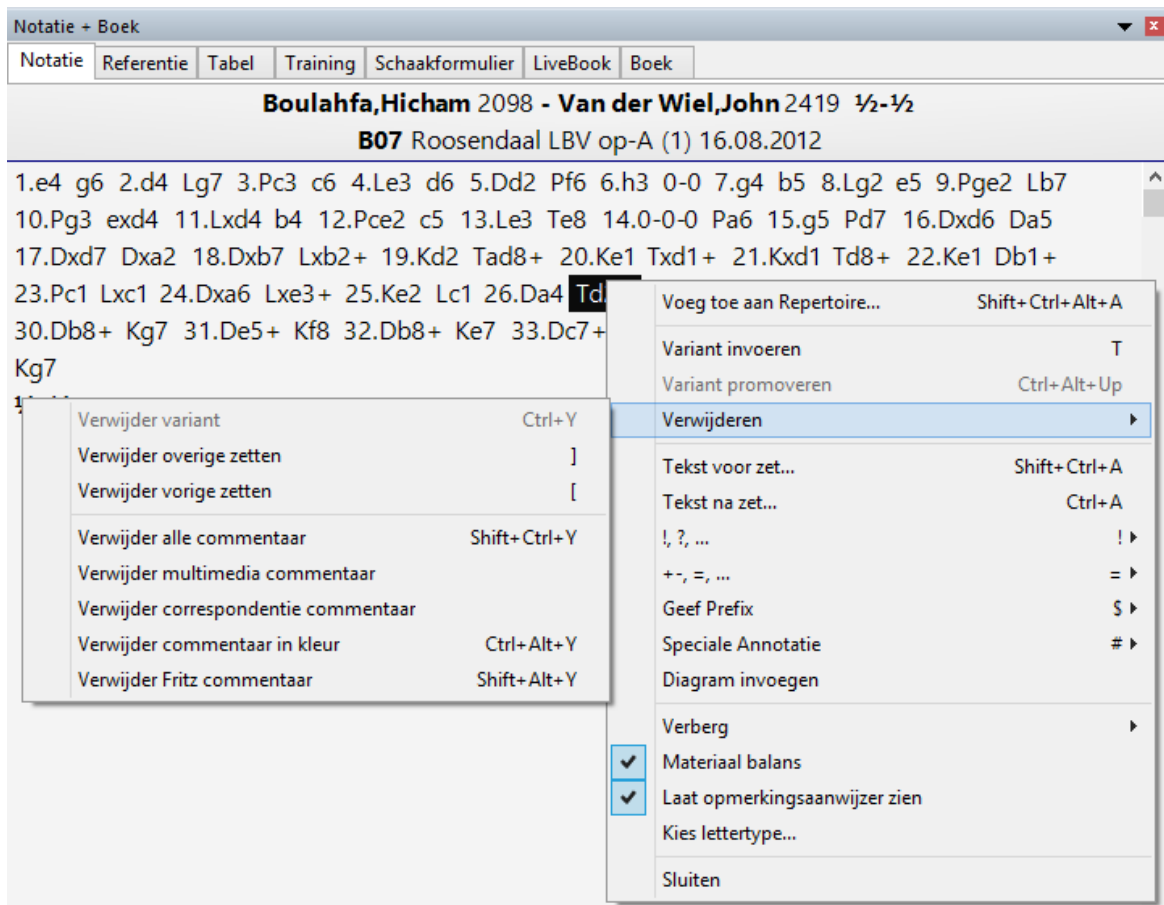
Er zijn veel verschillende vormen van annotatie:



- ▶ *Varianten* – alternatieve voortzettingen die nagespeeld kunnen worden op het bord.
- ▶ *Text commentaar* – ingesloten in de partij (bijvoorbeeld "Dit is de kritische stelling").
- ▶ *Symbool commentaar* – in de vorm van speciale schaaksymbolen die voor of na een zet staan.
- ▶ *Grafisch commentaar* – in de vorm van gekleurde pijlen of velden op het schaakbord.
- ▶ *Trainingscommentaar* – met trainingsvragen, antwoorden, punten, tijden, hulp, enzovoorts.
- ▶ *Correspondentieschaak commentaar* – automatisch beheer van correspondentieschaak partijen.
- ▶ *Kritische stelling* – kritieke openingen, midden- en eindspel stellingen.
- ▶ *Pionnenstructuur en stuktraject* – om de pionnenstructuur of het traject van een stuk te markeren.
- ▶ *medailles* – een speciale bekroning voor de beste partij, toernooi beslisser, model partij, nieuwtje, repertoire, strategie, tactieken, enzovoorts.

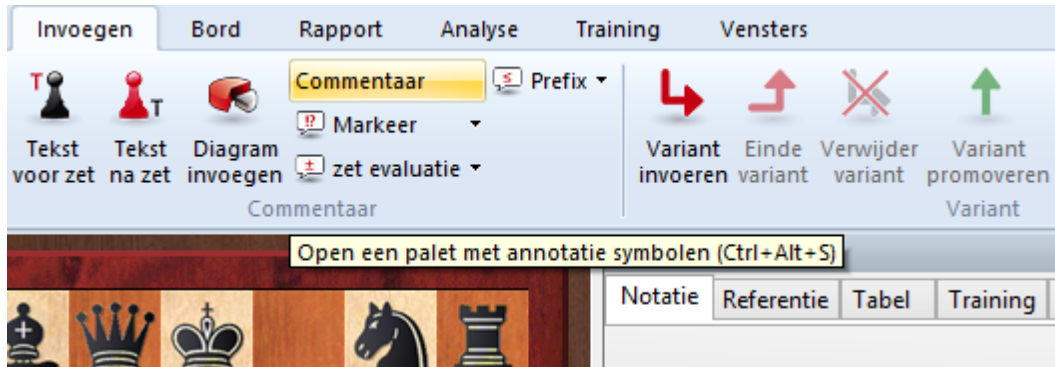


Het [Commentaar palet](#) is een handig hulpmiddel voor het snel invoeren van symboolcommentaar en varianten.



3.1.9 Commentaar palet

Invoegen - Commentaar (Ctrl-Alt-S)



Er is een speciaal *Commentaar palet* dat u kan helpen om [schaak commentaar](#) symbolen in te voegen met een enkele muisklik.



- ▶ Op de bovenste regel vindt u evaluaties (goede zet, blunder, enz.) die na een zet komen.
- ▶ De volgende twee regels zijn voornamelijk positie evaluaties (wit staat beter, onduidelijk). Ze verschijnen ook na een zet.
- ▶ De symbolen op de vierde regel (beter is, met het idee, enz.) verschijnen automatisch na de zet.
- ▶ *Geen* verwijdert symbolen die aan een zet toegevoegd zijn.

Als u met de muis over een symbool gaat, wordt de betekenis getoond.

► **Tekst voor zet/ na zet**

Gebruik dit om tekst commentaar voor of na een zet te plaatsen.

► **Start variant**

Neemt de huidige zet terug en geeft u de gelegenheid een andere variant in te voeren (gelijk aan het indrukken van de "T").

► **Promoveren variant**

De huidige variant promoveert één niveau naar boven en de variant wordt daar een subvariant. Met Ctrl-Z kunt u deze actie terugdraaien.

► **Verwijderen variant**

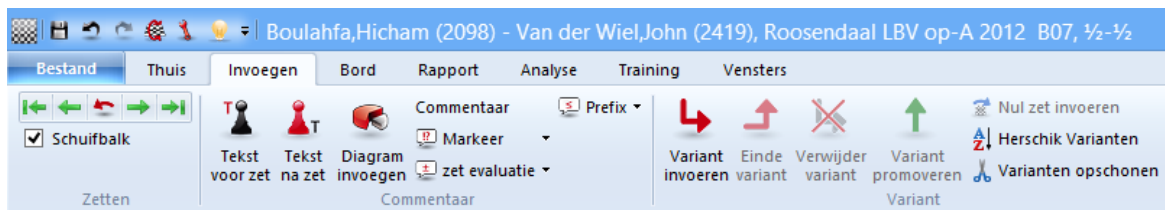
Verwijdert de huidige variant en alle subvarianten van de partij. Met Ctrl-Z kunt u deze actie terugdraaien.

► **Beëindigen variant**

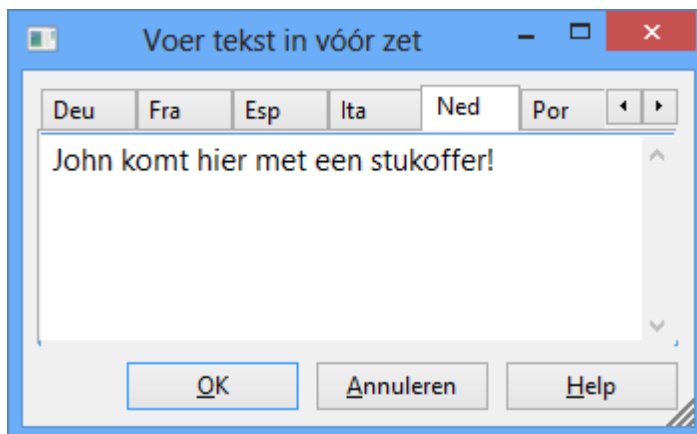
Beëindigt de variant en springt naar de gespeelde zetten in de partij, zodat u verder kunt gaan met het invoeren van nieuwe zetten.

3.1.10 Tekst commentaar

Invoegen Tekst voor/na zet



U kunt ook een zet rechtsklikken, Ctrl-A / Ctrl-Shift-A, of gebruik het [commentaar palet](#).



De meeste Windows bewerkingfuncties zijn beschikbaar bij de tekst annotatie. U kunt bijvoorbeeld de pijltjestoetsen gebruiken en Ctrl-X om te knippen, Ctrl-C voor kopiëren, en Ctrl-V voor plakken. Het is ook mogelijk om een tekst uit een tekstverwerker te kopiëren en deze te plakken in de partij. Enter voegt een nieuwe paragraaf in. U kunt de tekstverwerker verlaten door op OK te klikken of met de toetscombinatie Alt-F4.

Taal

Wanneer tekstcommentaar wordt toegevoegd zou u moeten specificeren in welke taal u heeft geschreven. Dit bepaalt of het commentaar wordt weergegeven in de notatie of niet. (zie [Taal](#)). De taal wordt gekozen met een van de tabbladen bovenin het tekstvenster: "ALL" is voor neutraal commentaar dat altijd verschijnt, "Eng" is Engels, "Deu" Duits, "Fra" Frans, "Esp" Spaans, "Ita" Italiaans, "Ned" Nederlands. Er zijn een paar meer talen aan de rechterkant. Klik op de pijltjes om deze te zien. Druk op de Tab toets om van taal te wisselen.

Schaakcommentaar symbolen

U kunt figuren en schakcommentaar symbolen gebruiken om partijen te annoteren. Dit kan worden gedaan met het [toetsenbord](#) of met het [commentaar palet](#).

Diagrammen

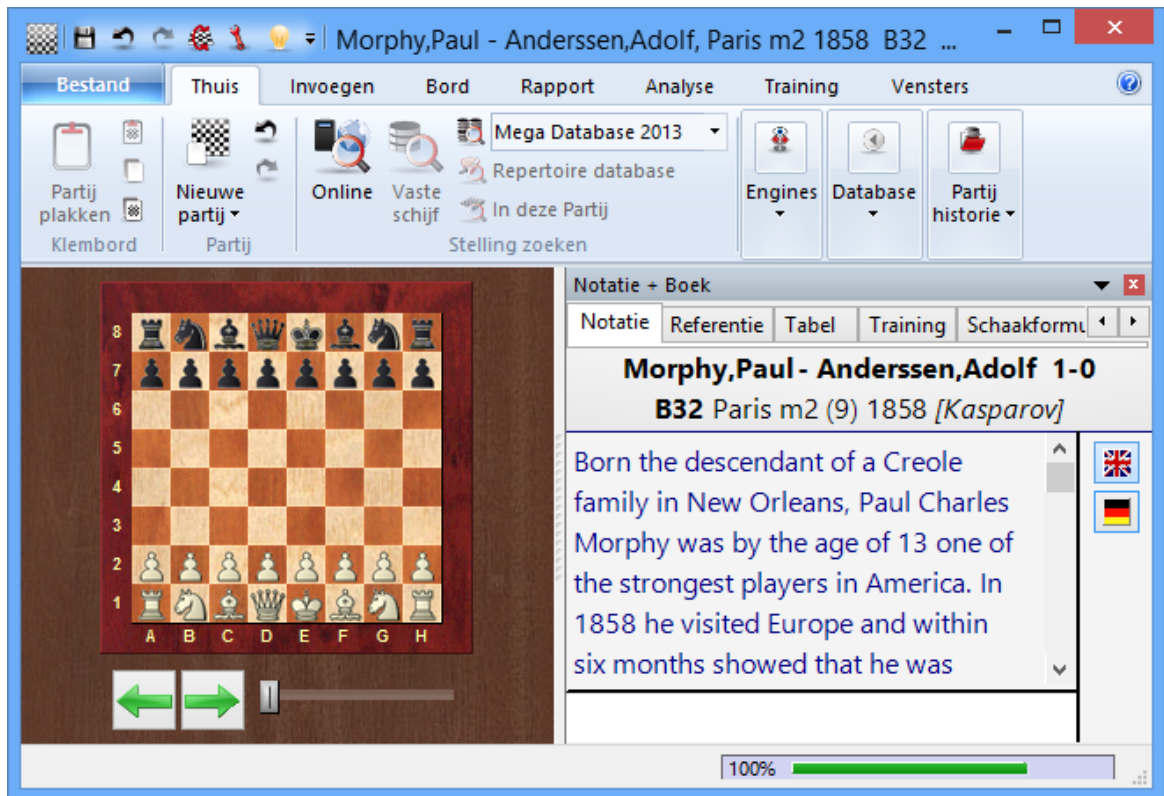
Om een diagram in te voegen rechtsklikt u op een zet en kiest u "Voeg diagram toe" uit het context menu. Het woord "Diagram" is zichtbaar in de notatie en geeft de plaats aan in de partij waarvan de stelling wordt afgedrukt, of bij het genereren van een HTML bestand wordt een diagram met die stelling ingevoegd. U kunt op zoveel plaatsen als u wilt een diagram in de partij invoegen.

3.1.11 Taalkeuze met de muis

ChessBase biedt de mogelijkheid om [commentaar](#) toe te kennen in een bepaalde taal zodat er verscheidene commentaren in verschillende talen tegelijk in een partij kunnen staan.

Het programma biedt een gemakkelijke manier om tussen de talen te wisselen.

Naast de annotatie staan miniatuur vlaggetjes die de taal aanduiden. Door op een vlaggetje te klikken kunt u naar het commentaar in de overeenkomstige taal gaan.



3.1.12 Varianten

Bord - Invoegen Variant



Een variant is een alternatieve voortzetting van de partij. U gaat een zet terug en zet er een ander voor in de plaats. In de partij notatie wordt de variant tussen rechte haken gezet.

Een variant kan worden gestart door eenvoudig een andere zet in te voeren, waarna automatisch het [variantenvenster](#) verschijnt. U kunt ook het [annotatie palet](#) gebruiken of de acties die beschikbaar zijn via *Invoegen - Variant*:

► Variant invoeren

Doet een zet terug en stelt u in staat om een alternatieve voortzetting in te voeren (equivalent aan het indrukken van de "T").

► Einde variant

Beëindigt de variant en springt naar de hoofdvariant, zodat u kunt doorgaan met het invoeren van zetten in de hoofdregel.

▶ Verwijder variant

Verwijdert de huidige variant en al zijn subvarianten uit de partij. Met Ctrl-Z maakt u deze actie ongedaan.

▶ Variant promoveren

De huidige variant wordt gepromoveerd naar een hoger gelegen niveau en de daar gelegen variant wordt de subvariant. Deze actie kunt u ongedaan maken met Ctrl-Z.

▶ Zetten omwisselen

Hiermee kunt u zetten vervangen in de partij annotatie.

▶ Voeg in partij

Hiermee kunt u een aantal zetten in de partij notatie invoegen.

▶ Herschik varianten

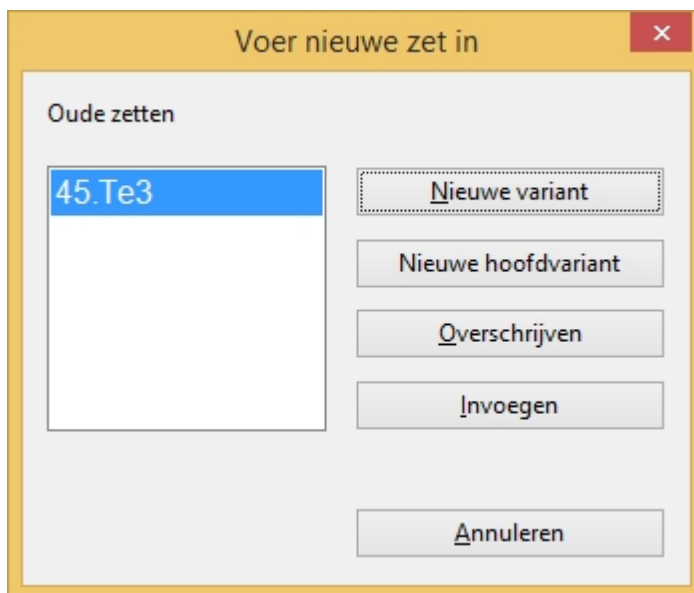
De varianten zullen gereorganiseerd worden op basis van schaak criteria. De meest belangrijke voortzettingen worden de hoofdvarianten, d.w.z. dat alle varianten die een groot aantal subvarianten hebben gepromoveerd zullen worden op alle niveaus tot hoofd varianten.

▶ Varianten opschonen

De varianten die uit dezelfde stelling beginnen worden uit verschillende delen van de partij samengevoegd.

Zetten invoeren is veel eenvoudiger geworden. De varianten pop-up zal minder vaak in beeld komen. Als een alternatieve zet ingevoerd wordt in de notatie, wordt meestal een variant gemaakt zonder dat een varianten scherm wordt getoond.

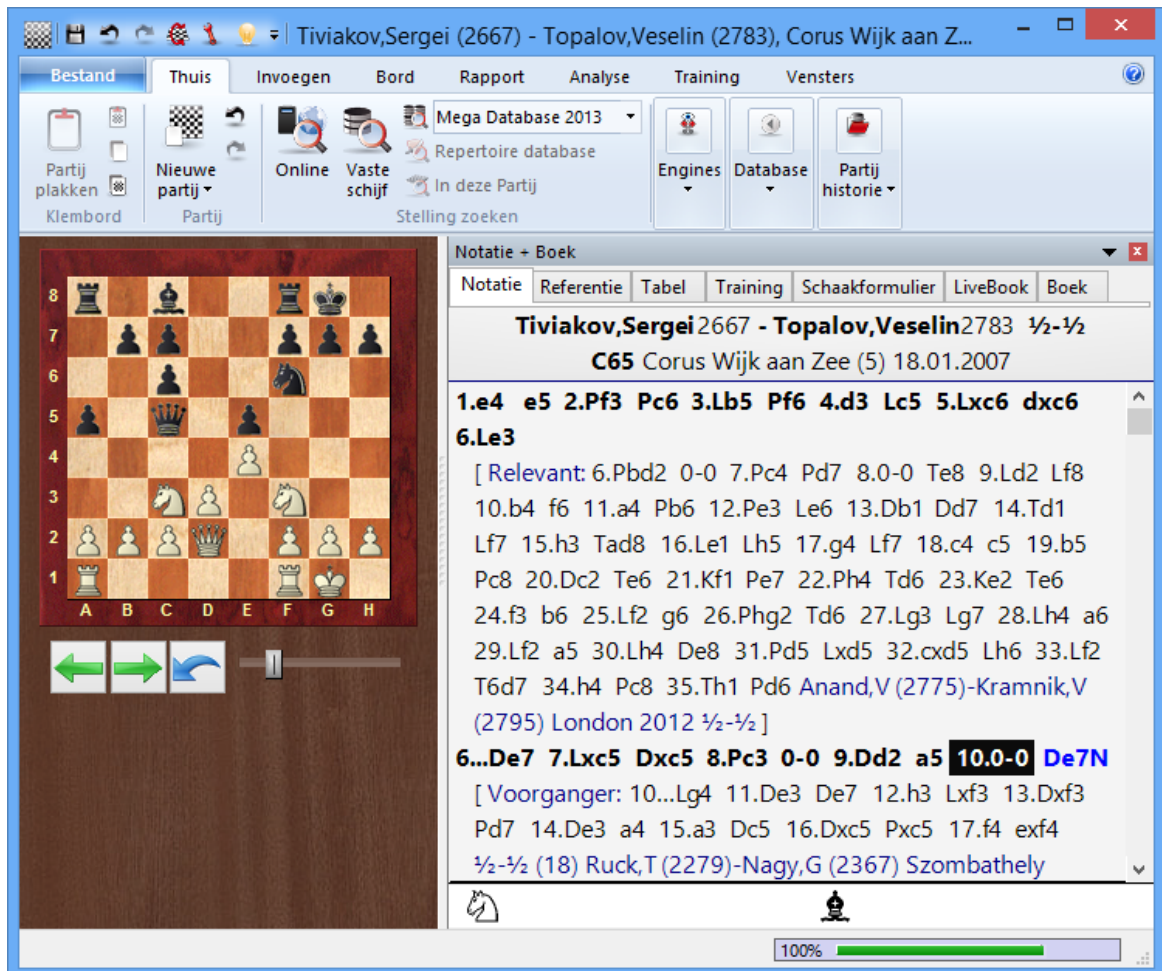
Het varianten scherm wordt getoond als na een zet een andere zet wordt ingevoerd, aangezien in dit geval meestal een fout verbeterd moet worden.



3.1.13 Redactionele annotatie

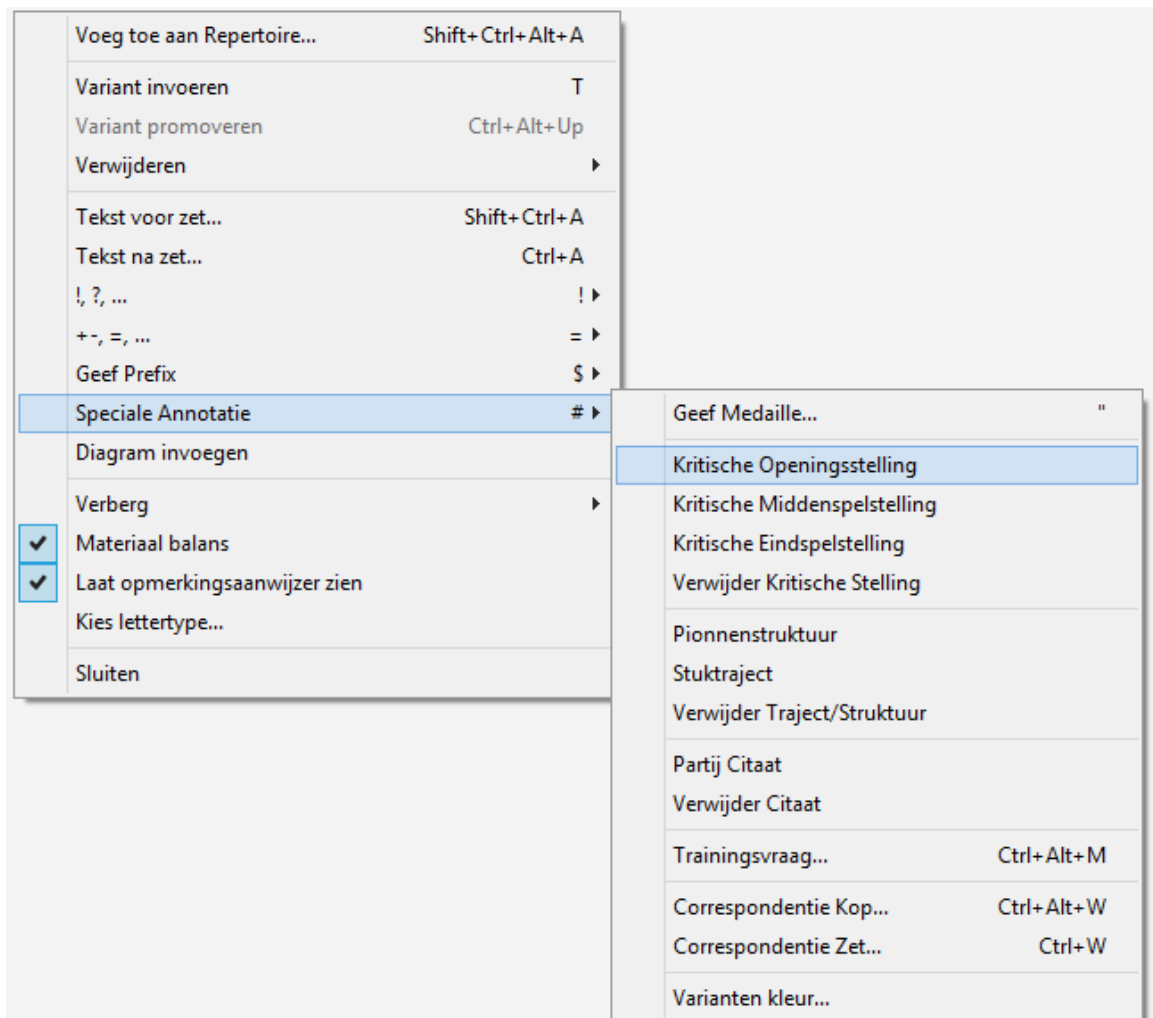
Invoegen Shift-Ctrl-R

Dit zorgt ervoor dat ChessBase de [Online Database](#) raadpleegt en referenties naar partijen invoegt die er het meeste op lijken. Dit wordt gedaan in de stijl van de Chess Informant's "RR" commentaar. Het volgende voorbeeld is het resultaat van een enkele klik op een niet geannoteerde partij.



3.1.14 Kritieke stellingen

Rechtsklikken en *Speciale Annotatie* uit het contextmenu kiezen.



Markeer stellingen volgens het volgende kleurenschema:

- ▶ **Kritieke stelling – opening**
Markeert de huidige zet in **blauw**.
- ▶ **Kritieke stelling – middenspel**
Markeert de huidige zet in **rood**.
- ▶ **Kritieke stelling – eindspel**
Markeert de huidige zet in **groen**.

3.1.15 Grafisch commentaar

ChessBase gebruikt gekleurde pijlen en velden om tactische punten te illustreren en het verduidelijken van strategische thema's en plannen. De grafische elementen worden met een combinatie van het toetsenbord en de muis gemaakt:



Markeer veld groen, teken een groene pijl.	Houd de <i>Alt</i> toets ingedrukt en klik op een veld of teken een lijn van a naar b.
Markeer veld rood, teken een rode pijl.	Houd de <i>Alt</i> en de <i>Shift</i> toets ingedrukt en klik op een veld of teken een lijn van a naar b.
Markeer veld geel, teken een gele pijl.	Houd de <i>Alt</i> en <i>Ctrl</i> toets ingedrukt en klik op een veld of teken een lijn van a naar b.

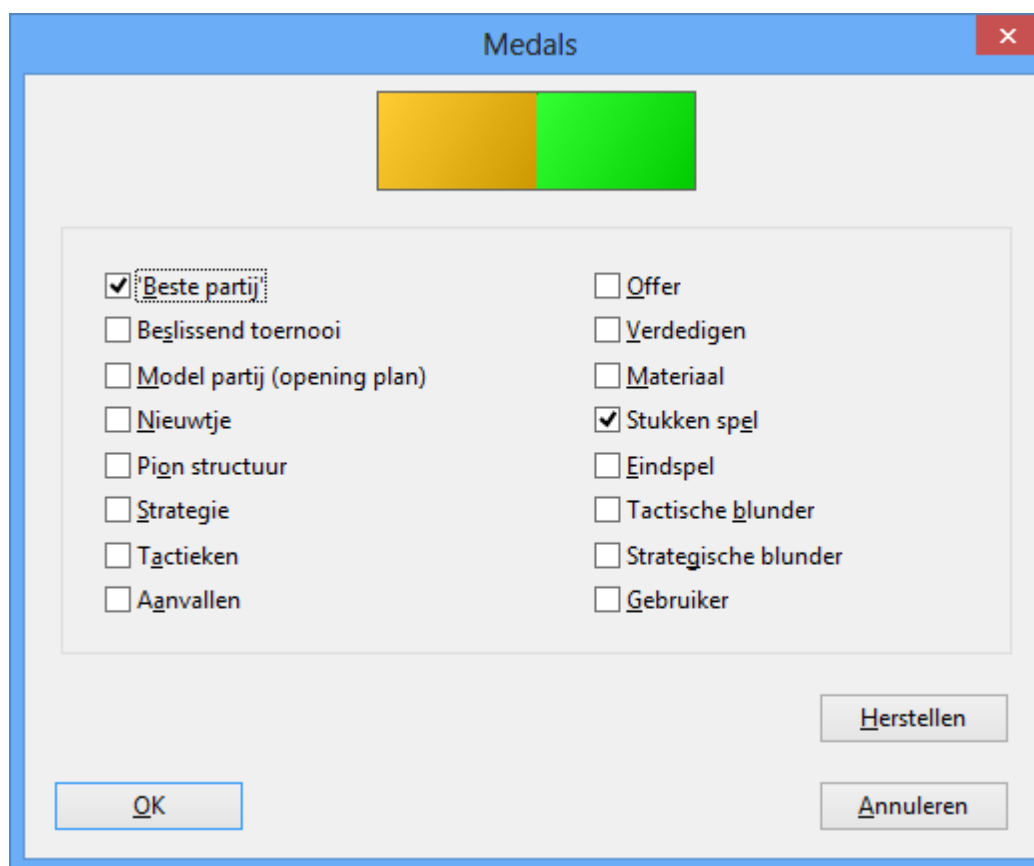
Als u een lijn met dezelfde kleur nogmaals tekent, wist u de lijn. Het grafische commentaar wordt samen met de partij bewaard en verschijnt automatisch bij het naspelen.

3.1.16 Medailles

Medailles worden toegekend aan partijen met een bijzonder aspect, zoals beste partij, toernooi beslisser, model partij, nieuwtje, repertoire, strategie, tactieken, enzovoorts. Ze verschijnen als gekleurde balken in de partijenlijst en de kleur definieert de aard van de partij.

Medailles	Commentator
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Avrukh,B
	Roiz,M
	Har Zvi

De volgende medailles zijn beschikbaar in ChessBase:



Toekennen van medailles

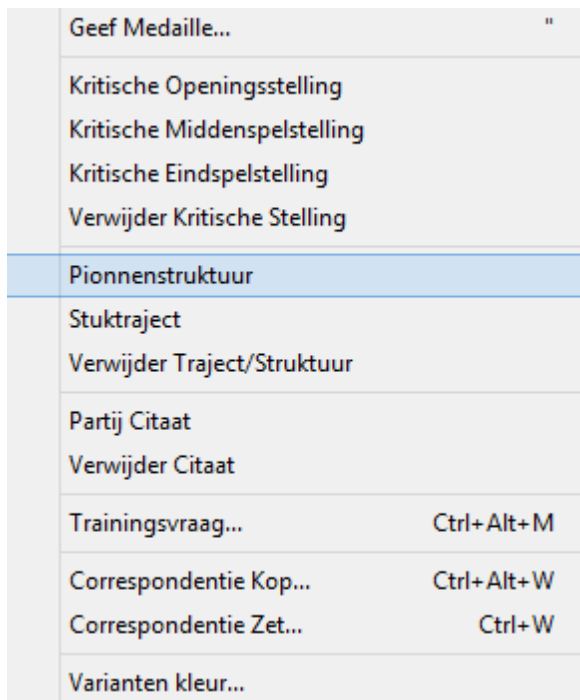
- ▶ Rechtsklik een zet en gebruik *Speciale Annotatie Geef Medaille*.
- ▶ Toetsenbord: Typ aanhalingsteken (").

U kunt naar partijen zoeken op medailles met het [filter](#).

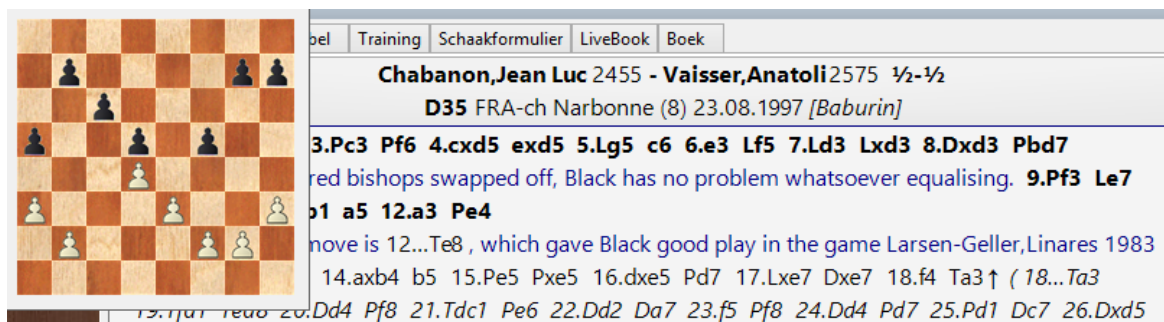
U kunt de gebruikersmedaille direct aan de geselecteerde partijen in de partijenlijst toekennen met de plus toets ("+").

3.1.17 Pionnenstructuur en stuktraject

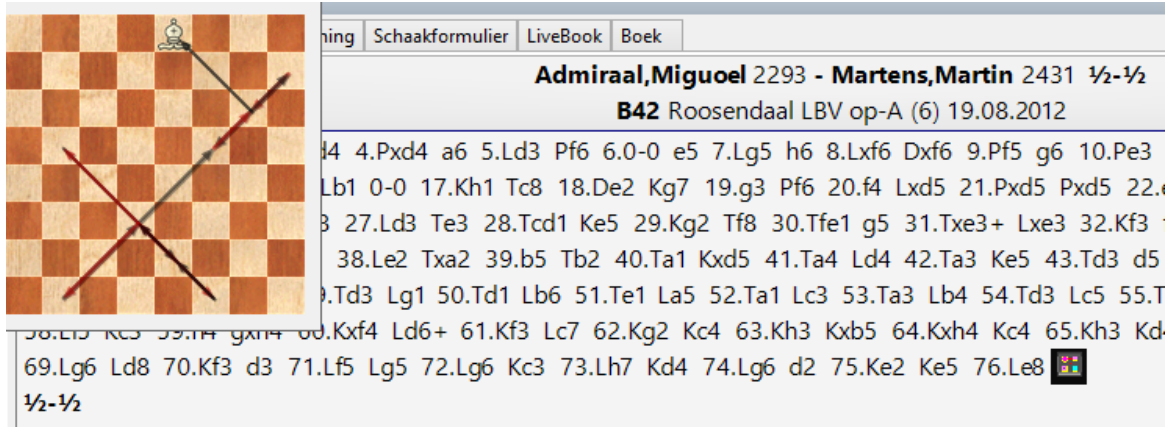
Rechtsklikken op zet - Speciale Annotatie



Toont de pionnenstructuur of het stuktraject tijdens een partij.



U kunt het stuktraject ook weergeven door eenvoudig op de "&" -toets te drukken.



Schaakformulier LiveBook Boek

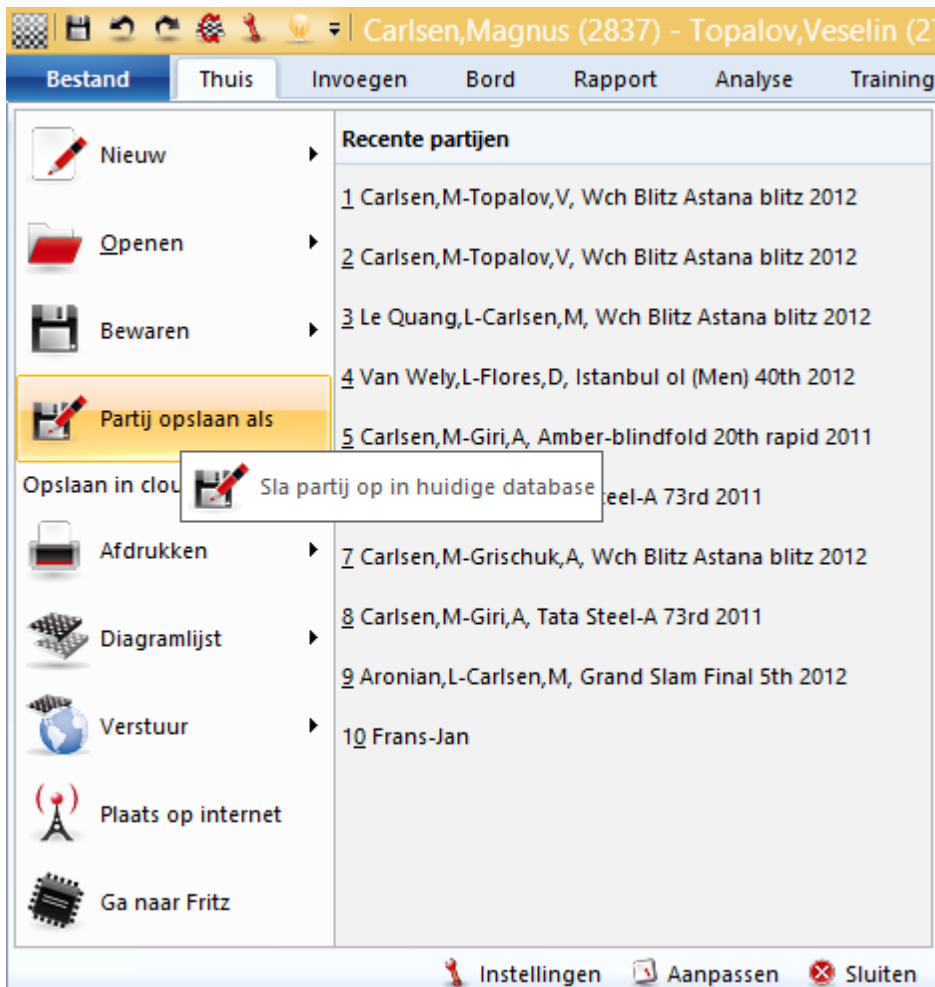
Admiraal, Miguuel 2293 - Martens, Martin 2431 1/2-1/2
B42 Roosendaal LBV op-A (6) 19.08.2012

4 4.Pxd4 a6 5.Ld3 Pf6 6.0-0 e5 7.Lg5 h6 8.Lxf6 Dxf6 9.Pf5 g6 10.Pe3
 Lb1 0-0 17.Kh1 Tc8 18.De2 Kg7 19.g3 Pf6 20.f4 Lxd5 21.Pxd5 Pxd5 22.
 B 27.Ld3 Te3 28.Tcd1 Ke5 29.Kg2 Tf8 30.Tfe1 g5 31.Txe3+ Lxe3 32.Kf3
 38.Le2 Txa2 39.b5 Tb2 40.Ta1 Kxd5 41.Ta4 Ld4 42.Ta3 Ke5 43.Td3 d5
 9.Td3 Lg1 50.Td1 Lb6 51.Te1 La5 52.Ta1 Lc3 53.Ta3 Lb4 54.Td3 Lc5 55.T
 56.Lf3 Kc3 59.f4 gxf4 60.Kxf4 Ld6+ 61.Kf3 Lc7 62.Kg2 Kc4 63.Kh3 Kxb5 64.Kxh4 Kc4 65.Kh3 Kd
 69.Lg6 Ld8 70.Kf3 d3 71.Lf5 Lg5 72.Lg6 Kc3 73.Lh7 Kd4 74.Lg6 d2 75.Ke2 Ke5 76.Le8
 1/2-1/2

Beide diagrammen verdwijnen wanneer u ergens klikt of op een toets drukt (bijvoorbeeld pijltje naar rechts voor de volgende zet).

3.1.18 Partij bewaren

Bord: Bestand Bewaren (Ctrl-S) / Partij opslaan als



Carlsen, Magnus (2837) - Topalov, Veselin (2)

Bestand Thuis Invoegen Bord Rapport Analyse Training

Nieuw

Openen

Bewaren

Partij opslaan als

Opslaan in cloud Sla partij op in huidige database

Afdrukken

Diagramlijst

Verstuur

Plaats op internet

Ga naar Fritz

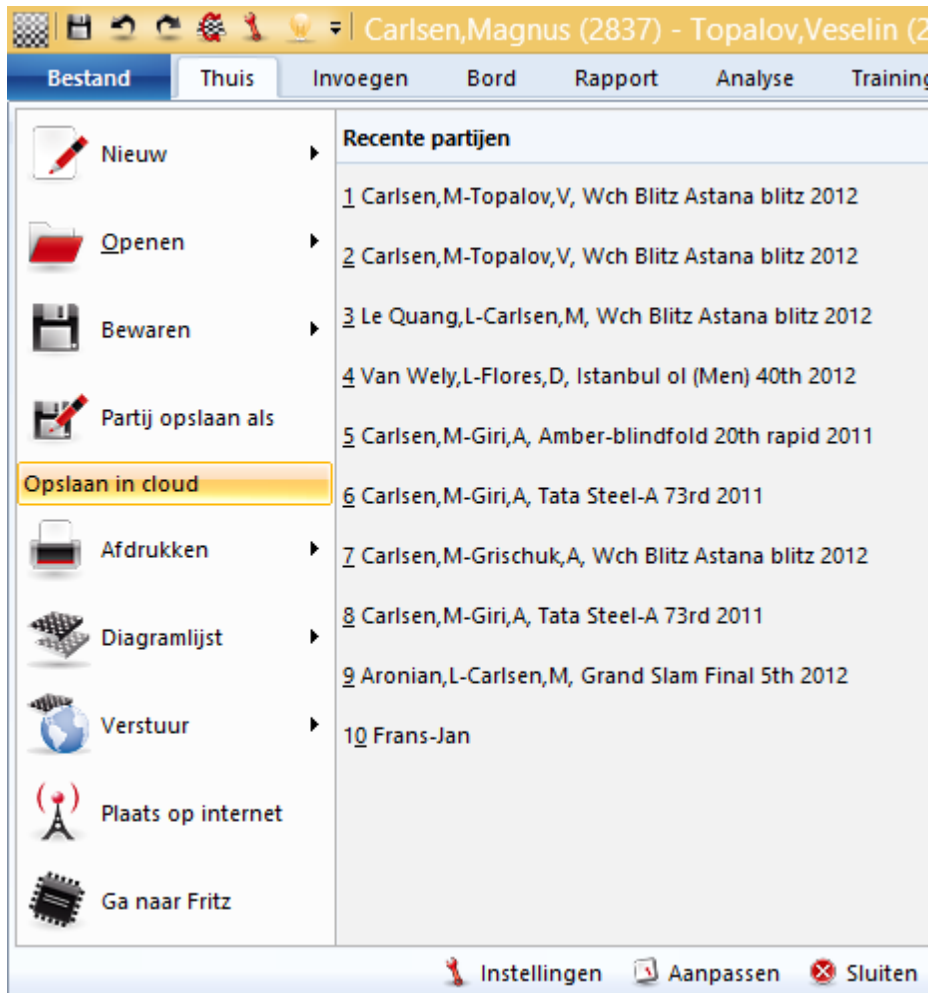
Recente partijen

- 1 Carlsen, M-Topalov, V, Wch Blitz Astana blitz 2012
- 2 Carlsen, M-Topalov, V, Wch Blitz Astana blitz 2012
- 3 Le Quang, L-Carlsen, M, Wch Blitz Astana blitz 2012
- 4 Van Wely, L-Flores, D, Istanbul ol (Men) 40th 2012
- 5 Carlsen, M-Giri, A, Amber-blindfold 20th rapid 2011
- 6 Carlsen, M-Grischuk, A, Wch Blitz Astana blitz 2012
- 7 Carlsen, M-Grischuk, A, Wch Blitz Astana blitz 2012
- 8 Carlsen, M-Giri, A, Tata Steel-A 73rd 2011
- 9 Aronian, L-Carlsen, M, Grand Slam Final 5th 2012
- 10 Frans-Jan

Instellingen Aanpassen Sluiten

Wanneer u een partij invoert, wordt deze oorspronkelijk bewaard in RAM. U kunt de partij permanent opslaan in een database. Een [partijgegevens](#) dialoog verschijnt waarin u alle relevante gegevens van de partij kunt invoeren. De partij (of [database tekst](#)) wordt onderaan de database opgeslagen (laatste partij).

U kunt een partij ook direct opslaan in de Cloud.



Wanneer u het [bordvenster](#) heeft geopend vanuit een [database venster](#) is er al een koppeling gemaakt met de database en daarom kan de partij worden bewaard zonder verdere bevestiging. U kunt hem in een andere database opslaan door gebruik te maken van *Partij opslaan als*. U kunt bladeren naar de database van uw keuze. De bestandskiezer verschijnt ook als u *Bewaren* gebruikt maar de partij niet geopend had vanuit een database.

Als u een partij heeft geladen en gewijzigd dan kunt u deze op de oorspronkelijke plek bewaren door gebruik te maken van [Vervang partij](#).

Bij toernooien kunnen de bordpunten geselecteerd worden.

Voer toernooi gegevens in

Algemeen
Plaats
Tiebreak

Algemeen

Titel

Datum

Jaar

Maand

Dag

Categorie

Rondes

Type

Compleet

3 points for win

Team Toernooi

Bordpunten

Blitz

Rapid

Normaal

Correspondentie

Dit houdt in dat toernooitabellen getoond worden volgens bordpunten in plaats van wedstrijdpunten, zoals bijvoorbeeld het geval is bij toernooien als de Olympiade.

3.1.19 Partijen samenvoegen

Selecteer een aantal partijen door de Ctrl-toets ingedrukt te houden en individuele partijen aan te klikken of door het indrukken van de Shift toets en een aaneengesloten blok van partijen te selecteren met het pijltje naar beneden. Druk op Enter om alle partijen samen te voegen in een enkele variantenboom.

De eerste partij wordt de hoofdvariant, de andere worden gegeven als (sub-)varianten.



U kunt zelfs exacter te werk gaan: Selecteer één of meerder partijen in de lijst en gebruik vervolgens de [drag and drop](#) methode om ze in de annotatie van de huidige partij in te voegen.

Een enkele variant samenvoegen

U kunt de [drag and drop](#) methode gebruiken om individuele varianten te kopiëren van de ene naar de andere partij. Wanneer u twee bordvensters open heeft kunt u een variant oppakken (bij de eerste zet) in de ene annotatie en deze slepen naar de tweede. Het wordt daar als een nieuwe variant ingevoegd. U hoeft zich geen zorgen te maken over de plaats waar u de variant neerzet, ChessBase zal automatisch de juiste plaats vinden.

Identieke partijen samenvoegen

Wanneer een aantal mensen dezelfde partij hebben geannoteerd zou u willen dat deze analyses worden samengevoegd in een enkele geannoteerde partij. Wanneer u dat doet zijn er bepaalde regels waar u zich aan zou moeten houden:

- ▶ Definieer een partij als de moederpartij. De commentator van die partij wordt gezien als de voornaamste commentator en zijn naam zal in de partijenlijst verschijnen.
- ▶ Wanneer u de analyses van een andere commentator samenvoegt (door eenvoudig de gehele partij naar de eerste te slepen) zou u met de hand zijn naam moeten intypen op de eerste plaats waar de analyse afwijkt van de moederpartij. De naam wordt ingevoerd als [tekst commentaar](#). Alle andere commentatoren zouden op dezelfde manier moeten worden genoemd.

De samengevoegde varianten herschikken

U kunt erg grote openingsrepertoires maken door partijen en varianten samen te voegen. Gewoonlijk worden de varianten in de volgorde waarin ze worden tegengekomen ingevoegd. Er is een functie waarmee u de structuur van de varianten aanzienlijk kunt verbeteren. Gebruik *Invoegen Variant Herschik varianten*. De varianten zullen gereorganiseerd worden op basis van schaak criteria. De meest belangrijke voortzettingen worden de hoofdvarianten, d.w.z. dat alle varianten die een groot aantal subvarianten hebben gepromoveerd zullen worden op alle niveaus tot hoofd varianten.

3.1.20 Tip partijen samenvoegen

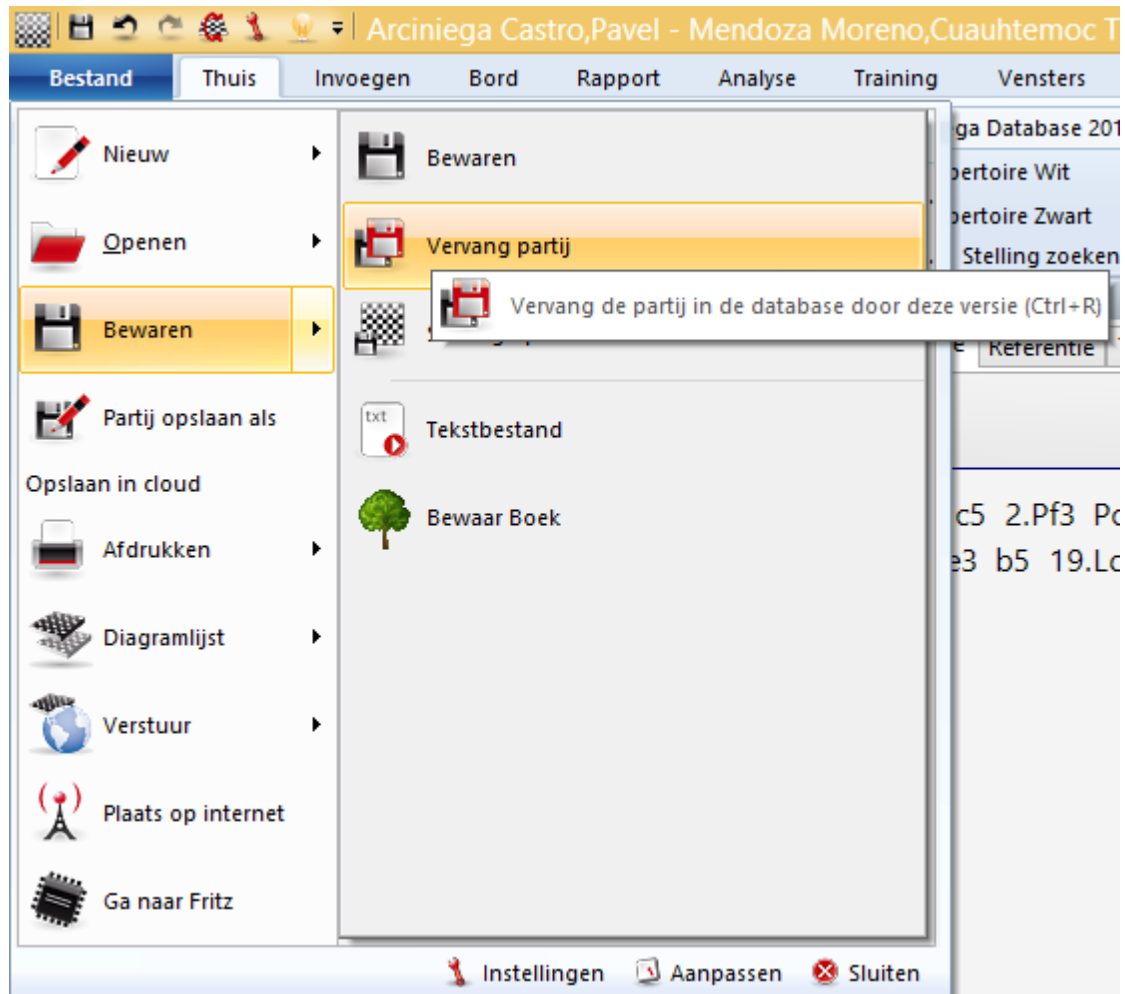
Stel dat een gebruiker graag commentaar en varianten in wil voeren en daarna verschillende partijen wil samenvoegen voor een algemene variantenboom, maar helaas zijn de eerste zetten gespeeld in verschillende volgordes.

Hoe kunt u ongewenste varianten vermijden in de variantenboom als u die partijen gaat samenvoegen?

U moet daarvoor naar het begin van de partij gaan en de gewenste zetvolgorde invoeren als een variant. Daarna kunt u naar de start van een variant gaan, en daarna kunt u "Zetten omwisselen" gebruiken vanuit het menu *Invoegen - Varianten*.

3.1.21 Partij vervangen

Bewaren *Vervang partij (Ctrl-R)*



Vervang partij werkt op exact dezelfde manier als [Bewaren](#) – met een belangrijk verschil. De partij wordt niet aan het einde van de database toegevoegd, maar wordt op de oorspronkelijke plaats terug gezet. U zou dit willen gebruiken wanneer u een partij verandert of annoteert en deze in dezelfde database wilt opslaan zonder dat er een dubbele partij ontstaat.

Een partij van de ene database door een andere vervangen

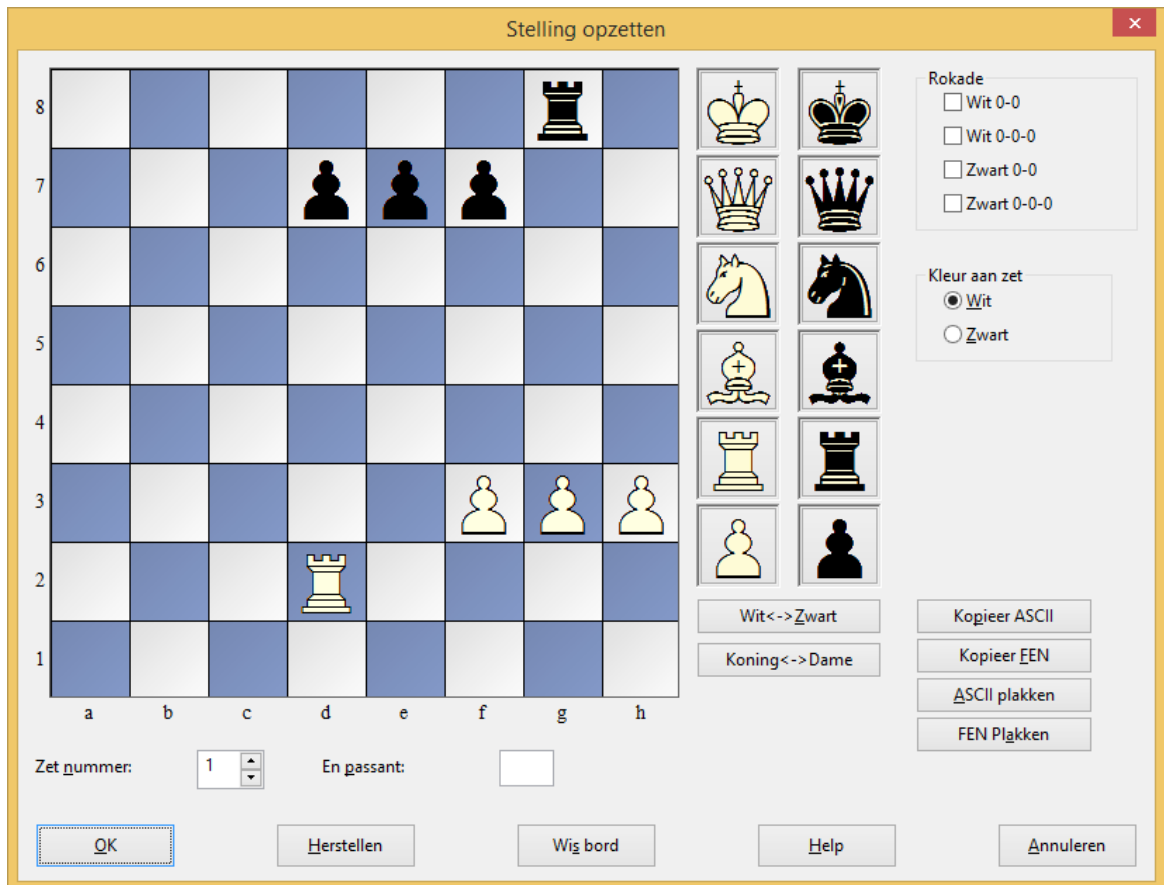
1. Laad eerst de partij die u wilt invoegen in de andere database.
2. Schakel over naar het lijstvenster van de database waarin u de partij wilt invoegen.
3. Rechtsklik de partij die u wilt laten vervangen en kies *Bewerken - Vervang partij*.

ChessBase zal aanbieden om de gemarkeerde partij in de partijenlijst te laten vervangen door de partij die geladen is in het bordvenster.

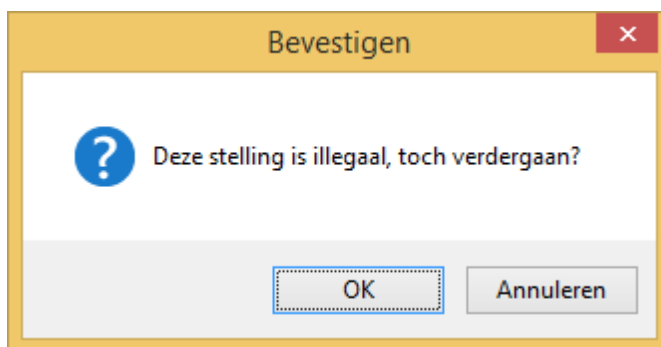
3.1.22 Illegale stelling invoeren en opslaan

Met ChessBase 13 kunt u illegale stellingen invoeren en opslaan. Met eerdere versies van ChessBase was dit niet mogelijk. Dat kan nuttig zijn voor demonstraties of om bepaalde concepten uit te leggen.

Het volgende voorbeeld toont een stelling zonder koningen.



Als u deze stelling wilt opslaan, verschijnt er een dialoogvenster met de melding dat er een illegale stelling is volgens de FIDE regels.

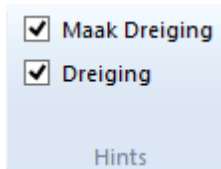


U kunt dan toch verder gaan door op **OK** te klikken en u kunt gewoon zetten invoeren vanuit die stelling. De partij kan ook opgeslagen worden in een database.

3.1.23 Training

3.1.23.1 Dreiging

Training- Dreiging



Dit toont de sterkste dreiging in de stelling als deze bestaat:



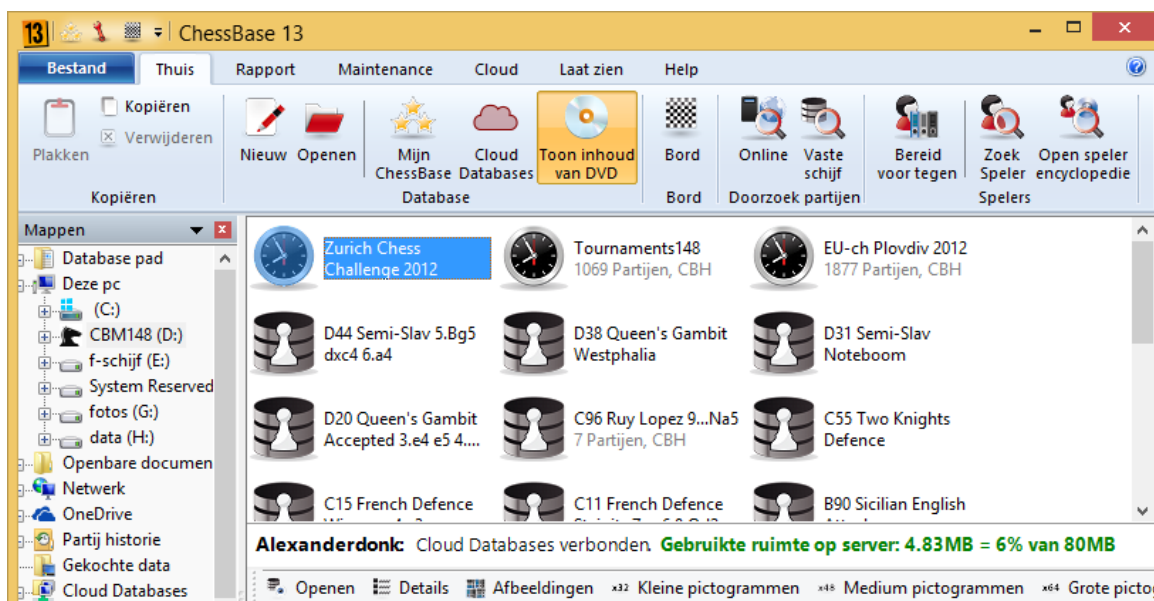
De *Maak dreiging* functie is ook interessant. Het zal een zet voorstellen die de sterkste dreiging veroorzaakt:



Dit is mogelijk niet de sterkste zet in de stelling, maar het is bedoeld als een tactische "brainstorm" die de tactische mogelijkheden aangeeft.

3.1.23.2 Schaak Media Systeem

ChessBase kan video bestanden of *streaming video*, d.w.z. videobeelden die via internet bekeken kunnen worden zonder dat de bestanden op de computer bewaard worden, met ingesloten schaakinformatie (zetten en annotatie) weergeven. Dit wordt het *Schaak Media Systeem* genoemd en levert een uitstekende manier voor schaaktraining op uw computer.

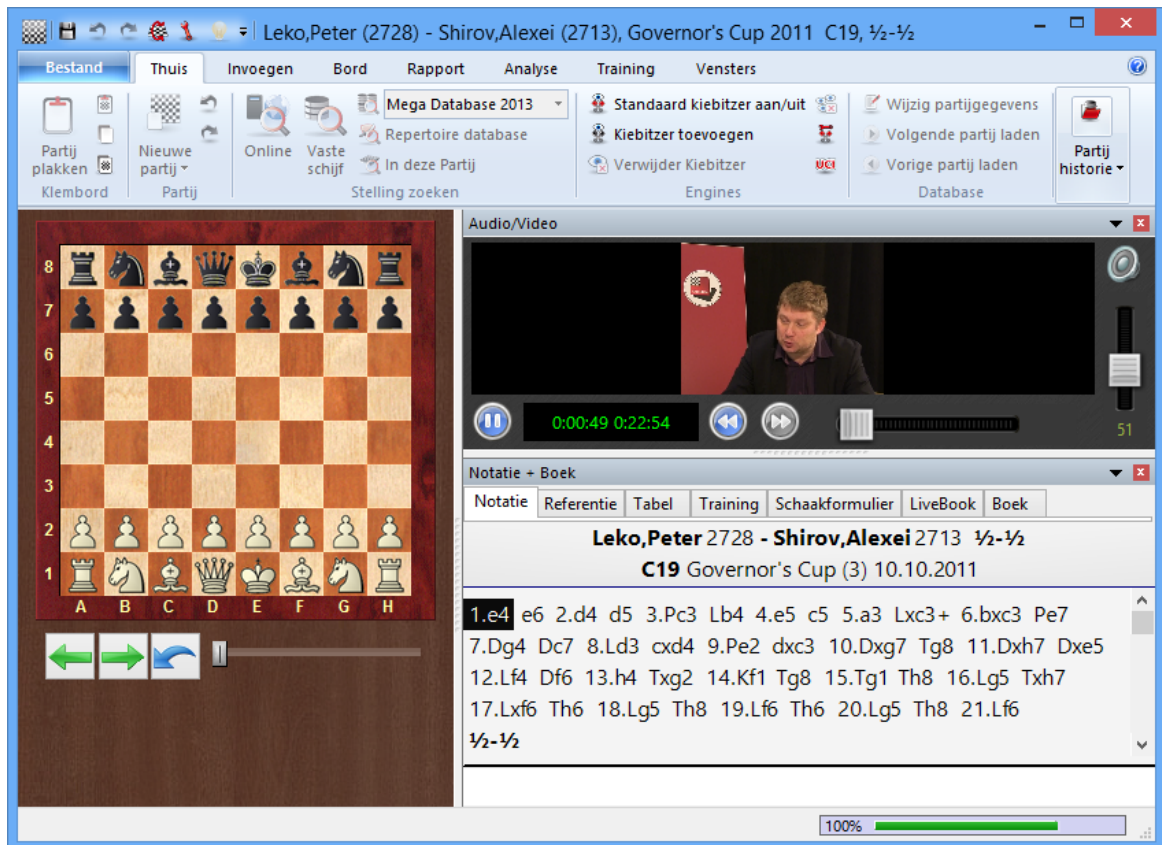


Gewoonlijk opent u een Schaak Media les door het media symbool aan te klikken in een database tekst.

U kunt ook de media bestanden direct openen. Deze bestanden eindigen op ".wmv". Vanuit het database venster kan de video gestart worden door het video icoon te dubbelklikken. In het bordvenster of database venster kunt u *Bestand: Openen - Schaak Media Bestand* doen. Ook kunt u het Chess Media System venster openen vanuit het bordvenster en vervolgens op de *Openen* knop klikken.

Voor het Schaak Media Systeem hebt u Windows Media Player nodig. U kunt dit downloaden van www.microsoft.com.

U kunt de lengte van de video zien en de huidige positie van het filmpje. U ziet ook de knoppen waarmee u de video kunt starten of pauzeren. Met de dubbele pijlen kunt u naar een volgende of vorige partij (hoofdstuk) springen als er meer dan één partij in het filmpje wordt besproken. Met de slider onder het bord kunt u naar posities springen in de partij. De stelling op het grafische bord wordt gesynchroniseerd met het commentaar in het filmpje.



3.1.23.3 Trainingslessen maken

Training - Trainingsvraag

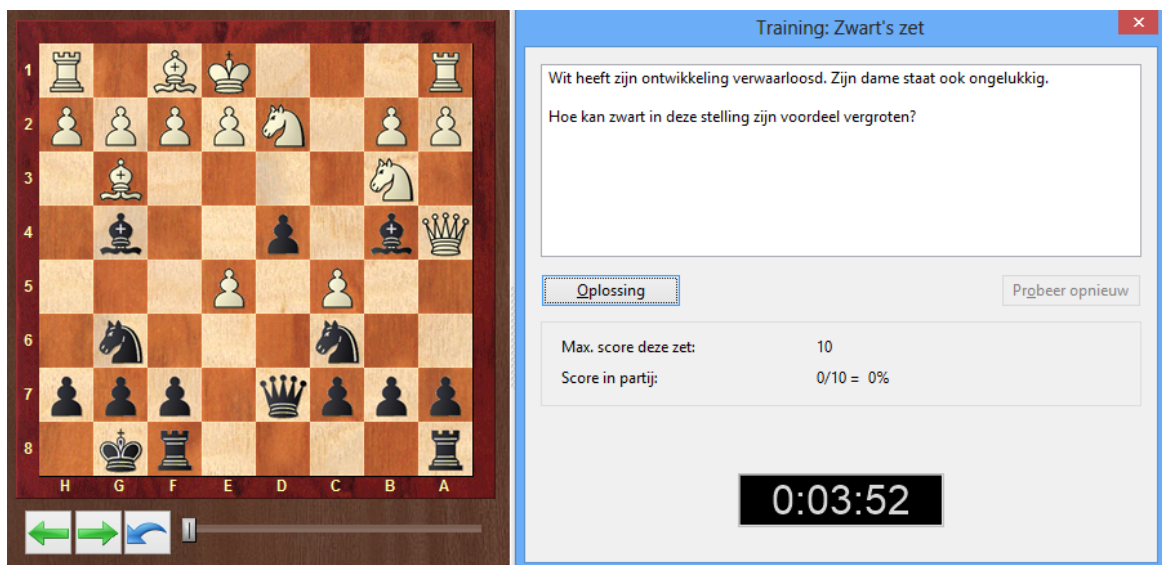
U kunt ook een zet *rechtsklikken - Speciale Annotatie - Trainingsvraag...* gebruiken of Ctrl-Alt-M.

- ▶ In het trainingsvraag venster kunt u de vraag intypen en de mogelijke antwoorden definiëren. Klik op de antwoordzet en definieer deze als de juiste oplossing.
- ▶ In de zettenlijst wordt de voornaamste voortzetting (de oplossing) bovenin gegeven. Alle varianten die op dat punt staan worden ook weergegeven. Maar u kunt ook andere zetten ingeven (Klik op de knop "Nieuw") of deze verwijderen (Klik op de knop "Verwijderen").
- ▶ Wanneer u op de microfoon knop drukt, verschijnt de geluidsopnemer en kunt u uw vraag inspreken. Het geluid wordt afgespeeld wanneer de student bij de trainingsvraag belandt.
- ▶ Voer een score in, het aantal punten die een student krijgt voor het geven van een juiste oplossing. U kunt ook punten toekennen aan andere zetten. In sommige gevallen kunt u punten aftrekken bij een fout antwoord.

- ▶ Specificeer de tijd (in seconden) waarin de oplossing gevonden moet worden.
- ▶ Klik op de knoppen Help1 of Help2 en typ aanvullende informatie of tips die tot de oplossing leiden van het vraagstuk.
- ▶ Met Standaard verkeerd kunt u een antwoord definiëren, al dan niet voorzien van grafisch commentaar, wat altijd gegeven wordt wanneer de student een verkeerde zet doet.
- ▶ In de Help en Respons dialogen kunt u gekleurde velden en pijlen toevoegen op het schaakbord om thema's te verduidelijken. U kunt zelfs stukken van het bord verwijderen (door deze van het bord af te slepen – klik op het oorspronkelijke veld om ze weer terug te krijgen) Zie ook [Respons op trainingsvragen](#)
- ▶ Onthoud bij alles wat hierboven beschreven staat om voor de juiste taal te kiezen, d.w.z. het juiste tabblad. ("En" staat voor Engels). Met de "D<->E" knop kopieert u het commentaar van Duits naar Engels.

3.1.23.4 Trainingsles oplossen

Met behulp van de [trainingsannotatie](#) in een partij wordt lesmateriaal gemaakt voor schaaktraining. Wanneer de partij wordt nagespeeld wordt het vervolg van de notatie verborgen voor de student die probeert de juiste zet te geven in de stelling.



De student krijgt een bepaalde hoeveelheid tijd en elk fout antwoord kost punten (een snel antwoord krijgt bonuspunten). Het totaal aantal behaalde punten wordt in de database opgeslagen en kan worden bekeken in de [eigenschappen van de database](#). De [training database](#) is een speciaal soort database die u direct vragen voorschotelt wanneer u deze opstart. Elke trainingsvraag wordt met een symbool aangegeven dat er ongeveer zo uit ziet: ***. Als een vraag goed is beantwoord, verandert de kleur van dit teken naar groen, anders naar rood. Wanneer op een van de knoppen "Help" staat, kunt u deze aanklikken wanneer u geen idee heeft hoe u het vraagstuk moet aanpakken. Dit kost u echter wel punten! Wanneer de vraag beantwoord is, of u heeft op de knop "Oplossing" geklikt, dan kunt u op de knop "Doorgaan" klikken. Het

programma springt dan automatisch naar de volgende trainingsvraag, tot alle vragen klaar zijn. Soms moet u naar een vraag springen die zich in de volgende partij van de database bevindt. Klik op de F10 toets om dat te doen.

3.1.23.5 Training notatie

Door op het tabblad *Training* te klikken bovenin het annotatie venster krijgt u een speciale weergave van de notatie die gebruikt kan worden voor trainingsdoeleinden.

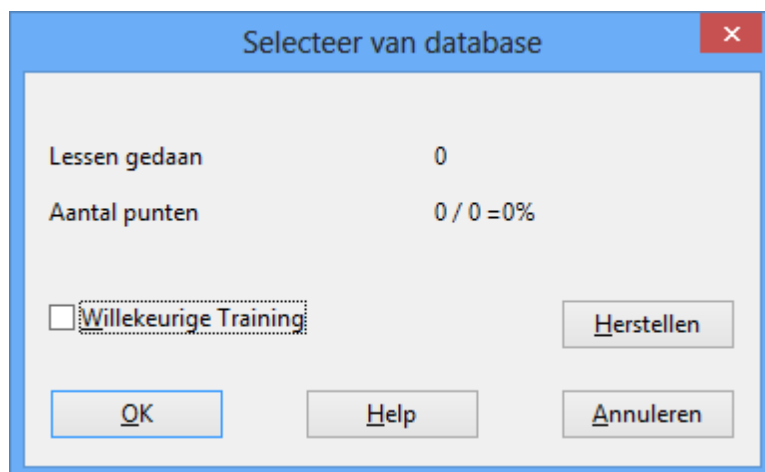
In dit tabblad wordt alleen de laatst gespeelde zet weergegeven. Het is aan u om de volgende zet te raden.

Zie ook: [filter - Commentaar](#) onder het kopje *Symbolen* voor het gebruik hiervan.

3.1.23.6 Training database

Database: Bewerken Eigenschappen Training

Een database die alleen trainingsmateriaal bevat, kan worden gedefinieerd als een training database. Kies *Training* uit de lijst van typen databases in de eigenschappen van de database.

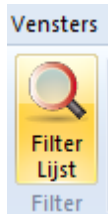


Dit geeft het aantal gevolgde [trainingslessen](#) weer met het aantal behaalde punten. Wanneer u de *Willekeurige training* aanvinkt krijgt u iedere keer dat u de database start de vragen in een andere volgorde. ChessBase zal onthouden welke stellingen er gedaan zijn en zal ze pas herhalen wanneer alle partijen ten minste één keer zijn geladen. Op deze manier kunt u verscheidene weken spenderen om te werken aan een verzameling van tactische- of trainingsstellingen en de lessen vervolgens herhalen met de stellingen in een verschillende volgorde (wat bijdraagt aan een goede geheugentest). Herstellen verwijdert alle informatie voor wat betreft welke lessen er wel of niet gevolgd zijn en de hoeveelheid behaalde punten. U kunt dan opnieuw beginnen met de training.

3.2 Partijen zoeken

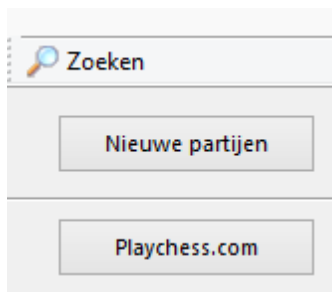
3.2.1 Filter Lijst

Het is mogelijk te zoeken naar spelers in een lijst van een database met partijen met *Filter Lijst* of met *Ctrl-F*.



3.2.2 Zoeken

In elke lijst met partijen (maar ook spelers, toernooien, etc.) kan gezocht worden met *Zoeken* met het gebruik *Ctrl-F*.



3.2.3 Partijen filteren

Om partijen in een lijst te sorteren, klikt u op de kolomtitel. Onderstaande lijst is gesorteerd op de ELO van zwart van hoog naar laag.

Database Snellijst: Mega Database 2013									
Nummer	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Zetten	ECO	Toernooi	Datum
5386724	Colijn,S	2220	Ikonnikov,V	2533	1-0	52	E91	Vlissingen HZ op 16th	07.08.2012
4867868	Colijn,S	2174	Docx,S	2370	1-0	43	B07	Roosendaal op	27.08.2010
5220091	Colijn,S	2202	Docx,S	2352	1-0	56	C41	Leuven op 23rd	13.11.2011
5400217	Colijn,S	2220	De Vos,N	2267	1-0	40	D46	Brasschaat op 12th	26.08.2012

De sortering is virtueel. Als u het venster sluit, is de sortering ongedaan.

Met *Ctrl-F* kunt u op allerlei manieren zoeken. Bijvoorbeeld partijen met minder dan 20 zetten van een bepaalde opening die niet al te oud zijn.

Of zoeken naar partijen van uw volgende tegenstander en die sorteren op ECO.

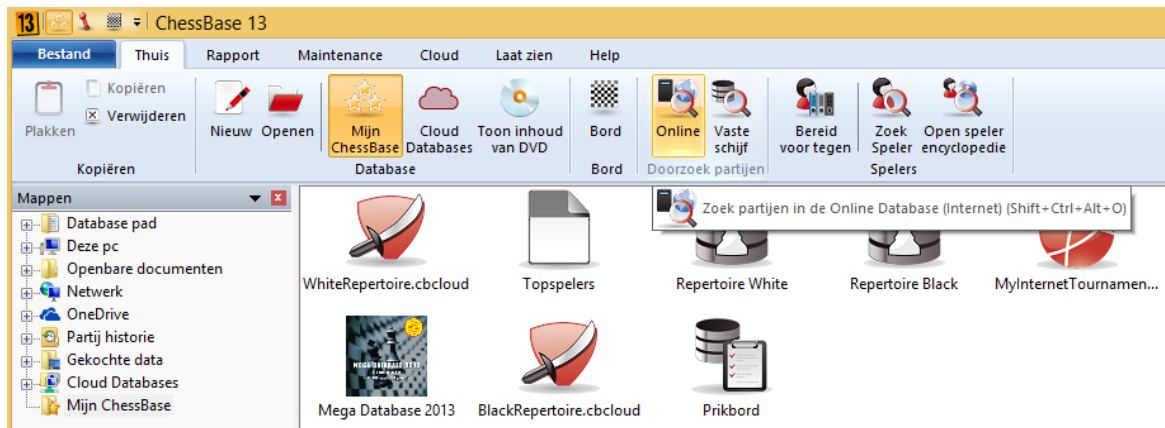
Tip: U kunt de volgorde van de partijen met de hand wijzigen. U kunt met drag and drop partijen naar de nieuwe positie slepen. Dat kan bijvoorbeeld heel handig zijn voor het printen en samenvoegen van partijen.

3.2.4 Online database

Op de server www.chesslive.de staat een nieuwe database van partijen zonder commentaar die elke week up-to-date wordt gehouden met nieuwe en historische partijen. ChessBase kan deze database direct benaderen en dat materiaal gebruiken.

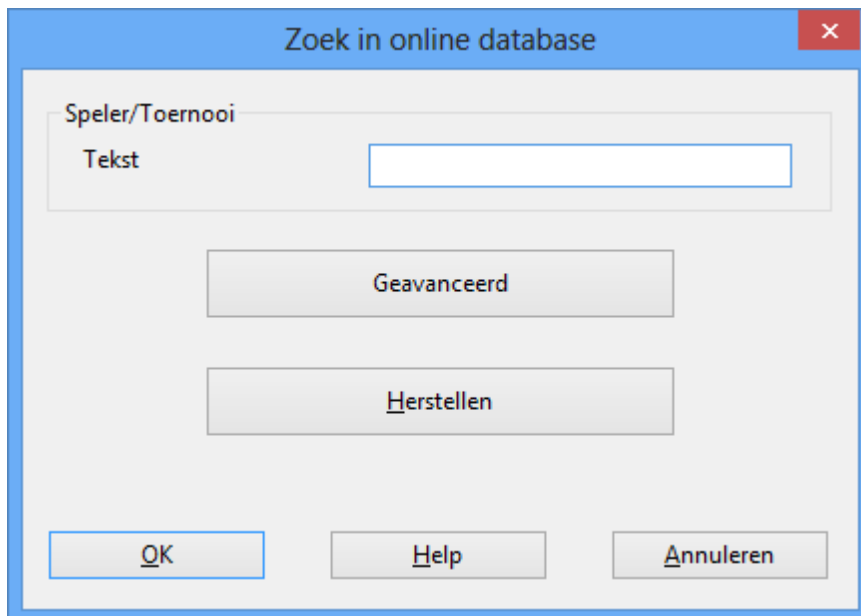
Er zijn verschillende manieren om gebruik te maken van de online database.

1. *Thuis - Online*



2. Thuis - Bord - Online

In tegenstelling tot voorgaande versies van de online database is de toegang nu praktisch zonder vertraging, afhankelijk van de internetverbinding, dankzij ingebouwde versnellers en de snelle server. Hierdoor is het een krachtig stuk gereedschap voor een speler om zich voor te bereiden op een toernooi.



Net zoals Google interpreteert het programma wat de zoekterm betekent.

Voer bijvoorbeeld maar *Kasparov Linares* in bij het zoekvenster.

Het programma interpreteert de invoer op de juiste manier en filtert enkel partijen van de online database die voldoen aan de criteria.

Klik op *Geavanceerd*.

Zoek in online database

Speler

Speler

Elo >= 0

Wit Zwart

Overwinningen Remises Verliespartijen

Tegenstander

Tegenstander

Elo >= 0

Toernooi

Toernooi

Jaar

Jaar 0 - 2013

Herstellen

OK **Help** **Annuleren**

Er zijn verschillende praktische manieren om te zoeken. U kunt bijvoorbeeld zoeken naar de meest recente partij van een speler in de online database. Door rechts te klikken in de partijenlijst ziet u bij het kopje *Openingsreferentie* op selectie een samenvatting van wat deze speler speelt.

Resultaat uit filter									
Herstel Partij		60 partijen gevonden							
Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Jaar	Notatie	VCS	ECO	Theoret...
Carlsen,M	2848	Anand,V	2775	½-½	2012-Dec-10	1.e4 e5 2.Bf3 Dc6 3.1.h5 Bf6 4.d3 1.e...		C48	
Carlsen,M	2848	Aronian,L	2815	1-0	2012-Dec-2				
Carlsen,M	2848	Polgar,J	2705	1-0	2012-Dec-7				
Carlsen,M	2848	Polgar,J	2705	1-0	2012-Nov-26				
Carlsen,M	2848	Polgar,J	2705	0-1	2012-Nov-25				
Carlsen,M	2848	Jones,G	2644	1-0	2012-Dec-4				
Carlsen,M	2848	Bruzon Batista,L	2706	1-0	2012-Nov-24				
Carlsen,M	2843	Aronian,L	2816	½-½	2012-Sep				
Carlsen,M	2843	Anand,V	2780	1-0	2012-Oct-12				
Carlsen,M	2843	Caruana,F	2772	1-0	2012-Oct-13				
Carlsen,M	2843	Caruana,F	2773	1-0	2012-Oct-8				
Carlsen,M	2843	Karjakin,S	2778	½-½	2012-Sep				
Carlsen,M	2843	Vallejo Pons,F	2697	1-0	2012-Oct-9				
Carlsen,M	2837	Nakamura,H	2778	½-½	2012-Jul				
Carlsen,M	2837	Bologan,V	2732	1-0	2012-Jul				
Carlsen,M	2837	Bacrot,E	2713	½-½	2012-Aug				
Carlsen,M	2837	Wang Hao	2739	1-0	2012-Jul				
Carlsen,M	2837	Radjabov,T	2788	1-0	2012-Jul	1.a4 e5 2.e4 Pf6 3.Pc3 Pc6 4.Pf3 Lb...		A00	
Carlsen,M	2837	Radjabov,T	2788	½-½	2012-Jul	1.e4 c5 2.Pf3 Pc6 3.d4 cxd4 4.Pxd4..		B32	

In het referentiescherm vindt u de meest gespeelde varianten. Met de + en de - kunt u het aantal varianten dat getoond wordt aanpassen.

Referentie ✕

Zetten	Partijen	Score	Laatst gespeeld	in mode	Beste spelers
1.e2-e4	40	71.3%	2012		Carlsen
1.d2-d4	8	62.5%	2012		Carlsen
1.c2-c4	6	66.7%	2012		Carlsen
1.Pg1-f3	5	60.0%	2012		Carlsen
1.a2-a4	1	100.0%	2012		Carlsen

N=4, 63% 1.e4 e5 2.Pf3 Pc6 3.Lb5 Pf6 4.d3 Lc5
 N=3, 67% 1.e4 e5 2.Pf3 Pc6 3.Lb5 a6 4.La4 Pf6
 N=3, 67% 1.e4 c5 2.Pf3 d6 3.d4 cxd4 4.Dxd4 a6
 N=3, 67% 1.e4 c5 2.Pf3 e6 3.g3
 N=3, 50% 1.e4 c5 2.Pf3 Pc6
 N=4, 75% 1.e4 e6 2.d4 d5
 N=3, 50% 1.d4 Pf6 2.c4 e6 3.Pc3 Lb4

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Jaar
Carlsen	2848	Aronian	2815	1-0	2012-Dec-2
Carlsen	2848	Anand	2775	½-½	2012-Dec-1..
Carlsen	2848	Polgar	2705	1-0	2012-Dec-7
Carlsen	2843	Aronian	2816	½-½	2012-Sep
Carlsen	2848	Polgar	2705	1-0	2012-Nov-2..
Carlsen	2848	Polgar	2705	0-1	2012-Nov-2..
Carlsen	2848	Bruzon Ba..	2706	1-0	2012-Nov-2..
Carlsen	2843	Anand	2780	1-0	2012-Oct-1..
Carlsen	2843	Caruana	2772	1-0	2012-Oct-1..
Carlsen	2843	Caruana	2773	1-0	2012-Oct-8
Carlsen	2843	Karjakin	2778	½-½	2012-Sep
Carlsen	2848	Jones	2644	1-0	2012-Dec-4
Carlsen	2843	Vallejo Po..	2697	1-0	2012-Oct-9
Carlsen	2837	Nakamura	2778	½-½	2012-Jul
Carlsen	2837	Bologan	2732	1-0	2012-Jul
Carlsen	2837	Bacrot	2713	½-½	2012-Aug
Carlsen	2837	Wang Hao	2739	1-0	2012-Jul
Carlsen	2837	Radjabov	2788	1-0	2012-Jul
Carlsen	2835	Aronian	2825	½-½	2012-Jun

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Jaar
Carlsen	2848	Aronian	2815	1-0	2012-Dec-2
Carlsen	2848	Anand	2775	½-½	2012-Dec-1..
Carlsen	2848	Polgar	2705	1-0	2012-Dec-7
Carlsen	2843	Aronian	2816	½-½	2012-Sep
Carlsen	2848	Polgar	2705	1-0	2012-Nov-2..
Carlsen	2848	Polgar	2705	0-1	2012-Nov-2..
Carlsen	2848	Bruzon Ba..	2706	1-0	2012-Nov-2..
Carlsen	2843	Anand	2780	1-0	2012-Oct-1..
Carlsen	2843	Caruana	2772	1-0	2012-Oct-1..
Carlsen	2843	Caruana	2773	1-0	2012-Oct-8
Carlsen	2843	Karjakin	2778	½-½	2012-Sep
Carlsen	2848	Jones	2644	1-0	2012-Dec-4
Carlsen	2843	Vallejo Po..	2697	1-0	2012-Oct-9
Carlsen	2837	Nakamura	2778	½-½	2012-Jul
Carlsen	2837	Bologan	2732	1-0	2012-Jul
Carlsen	2837	Bacrot	2713	½-½	2012-Aug
Carlsen	2837	Wang Hao	2739	1-0	2012-Jul
Carlsen	2837	Radjabov	2788	1-0	2012-Jul
Carlsen	2835	Aronian	2825	½-½	2012-Jun

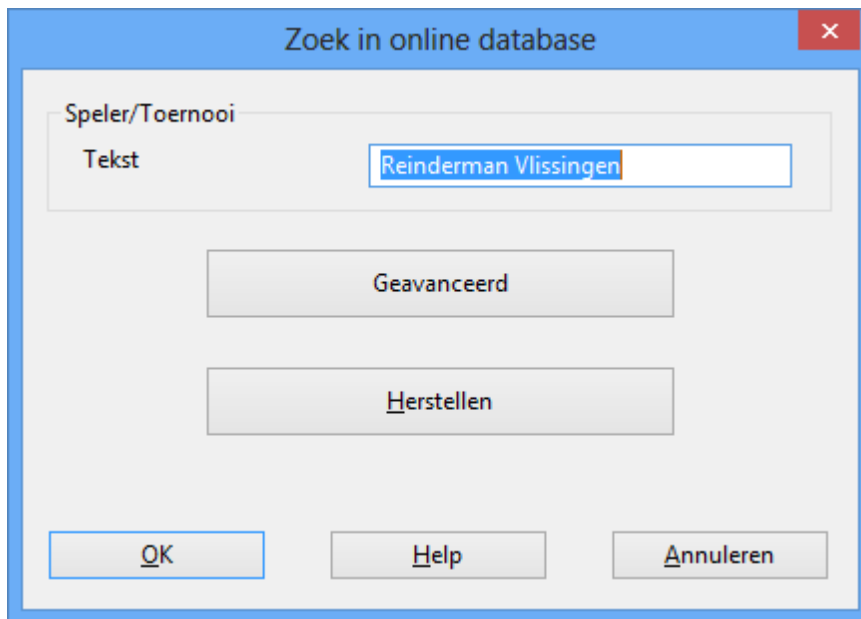
Filter Kopiëren Bewerken naar Prikbord Verwijderen Zoek Goed-Filter

Let op:

Om te voorkomen dat de server van ChessBase Online overbelast wordt, kunt u niet meer dan 1000 partijen tegelijk gebruiken.

3.2.5 Slim zoeken in online database

Thuis - Online



Net zoals Google interpreteert het programma wat de zoekterm betekent.

Voer bijvoorbeeld maar *Reinderman Vlissingen* in bij het zoekvenster.

Het programma interpreteert de invoer op de juiste manier en filtert enkel partijen van de online database die voldoen aan de criteria.

3.2.6 Stelling zoeken in online database

ChessBase geeft u toegang tot een enorme nieuw ontwikkelde online database waarin u snel kunt zoeken zodat u bijna meteen resultaten krijgt. Hiervoor hebt u wel een snelle internetverbinding nodig.

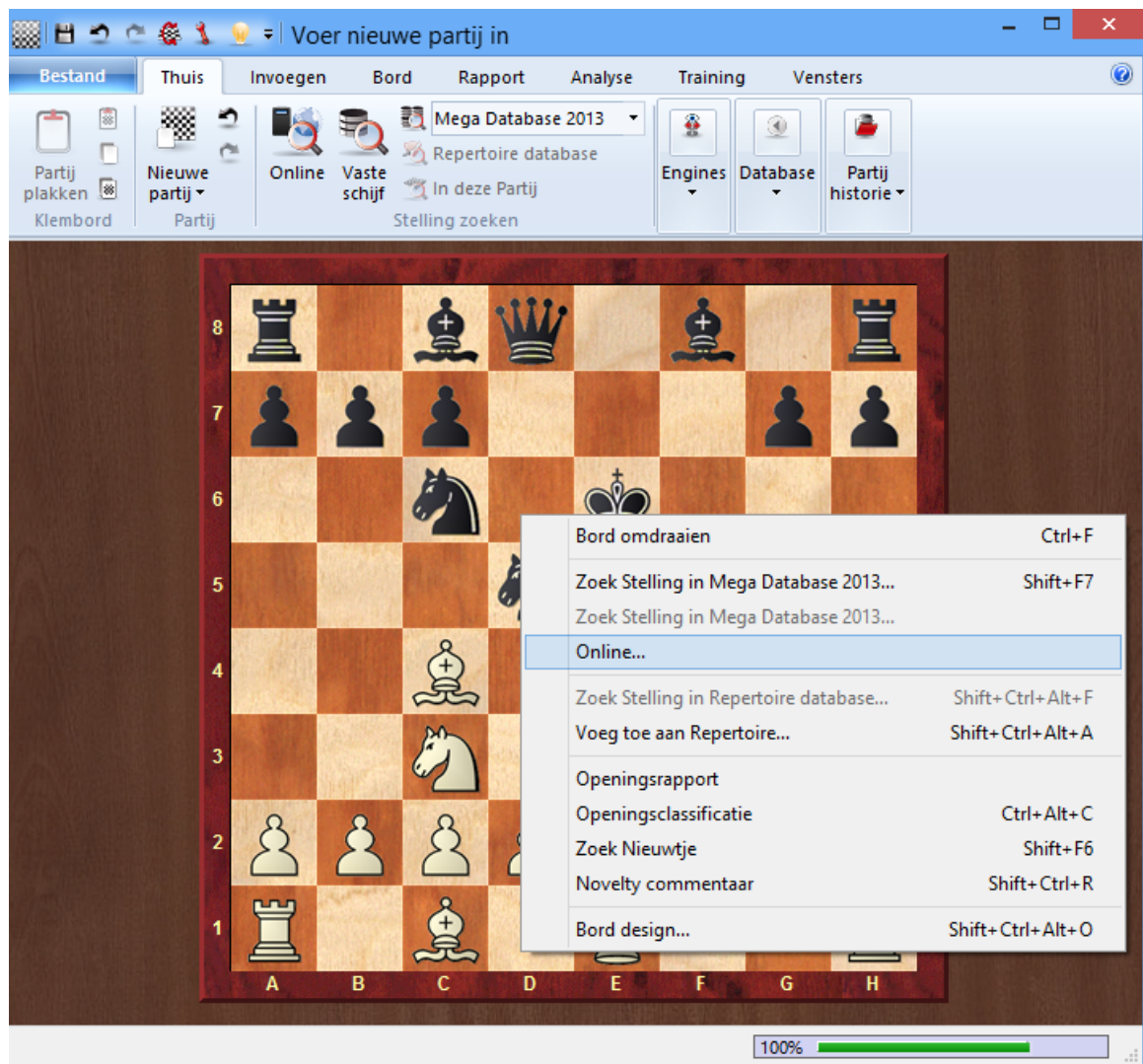
In het *Bord* venster kunt u direct naar een stelling zoeken in de online database door op *Enter* te drukken en daarna op *Zoeken* te drukken.

The screenshot shows the ChessBase 13 interface. The main window displays a chessboard with a game in progress. The 'Online Database' window is open, showing search results for the move 8...Pc6-b4. The table below the search results lists player names, Elo ratings, and results.

Zetten	Partijen	Score	Laatst g...
8...Pc6-b4	389	69.9%	2012
8...Pc6-e7	293	75.6%	2012
8...Pc6-d4	72	86.8%	2012
8...Ke6-e7	12	91.7%	2010
8...Lf8-c5	6	83.3%	2012
8...Lf8-b4	3	100.0%	2006
8...Lf8-d6	2	100.0%	2010
8...Ke6-d7	1	100.0%	1998
8...Ke6-d6	1	100.0%	2007

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resulta...
Krueger,H	2423	Fonseca,P	1918	1-0
Krueger,H	2314	De los Reyes,A	1141	1-0
Krueger,H	2314	Williams,D	1117	1-0
Fomin,A	2294	Tsukanov,S	1889	1-0
Garcia Gonzal..	2270	Morin,S	2347	0-1
Zhukov,V	2270	Sviridov,V		1-0
Sikorsky,R	2249	Bortkun,A	2086	1-0
Brown,D	2240	Troupe,D		1-0
Stastny,P	2239	Wiener,R	1800	1-0
Eyer,K	2219	Bortkun,A	2086	1-0
Nouro,M	2215	Nieminen,P		1-0
Malmstroem,J	2200	Sorroche Lupio..	2271	1-0

Het kan ook door rechts te klikken in de stelling en *Online...* te kiezen.



Als resultaat worden er twee vensters getoond.

Zetten	Partijen	Score	Laatst g...
8...Pc6-b4	389	69.9%	2012
8...Pc6-e7	293	75.6%	2012
8...Pc6-d4	72	86.8%	2012
8...Ke6-e7	12	91.7%	2010
8...Lf8-c5	6	83.3%	2012
8...Lf8-b4	3	100.0%	2006
8...Lf8-d6	2	100.0%	2010
8...Ke6-d7	1	100.0%	1998
8...Ke6-d6	1	100.0%	2007

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resul
Zakharov,I	2157	Musalov,R	2388	0-1
Garcia Gonzal..	2270	Morin,S	2347	0-1
Malmstroem,J	2200	Sorroche Lupio..	2271	1-0
Sikorsky,R	2249	Bortkun,A	2086	1-0
Eyer,K	2219	Bortkun,A	2086	1-0
Vyval,V	2168	Korman,R	1926	1-0
Nemergut,M	1920	Foglar,I	2034	0-1
Canizares Cua..	2141	Graff,J	2107	0-1
Krueger,H	2423	Fonseca,P	1918	1-0
Kaygisiz,O	1899	Chwieseni,E	1794	1-0
Garro,P	2140	Menneveux,J	2027	1-0

1. De referentielijst

De verschillende voortzettingen van de partijen in de database worden getoond. Het programma geeft de volgende informatie:

- ▶ Partijen
- ▶ Score
- ▶ Laatst gespeeld

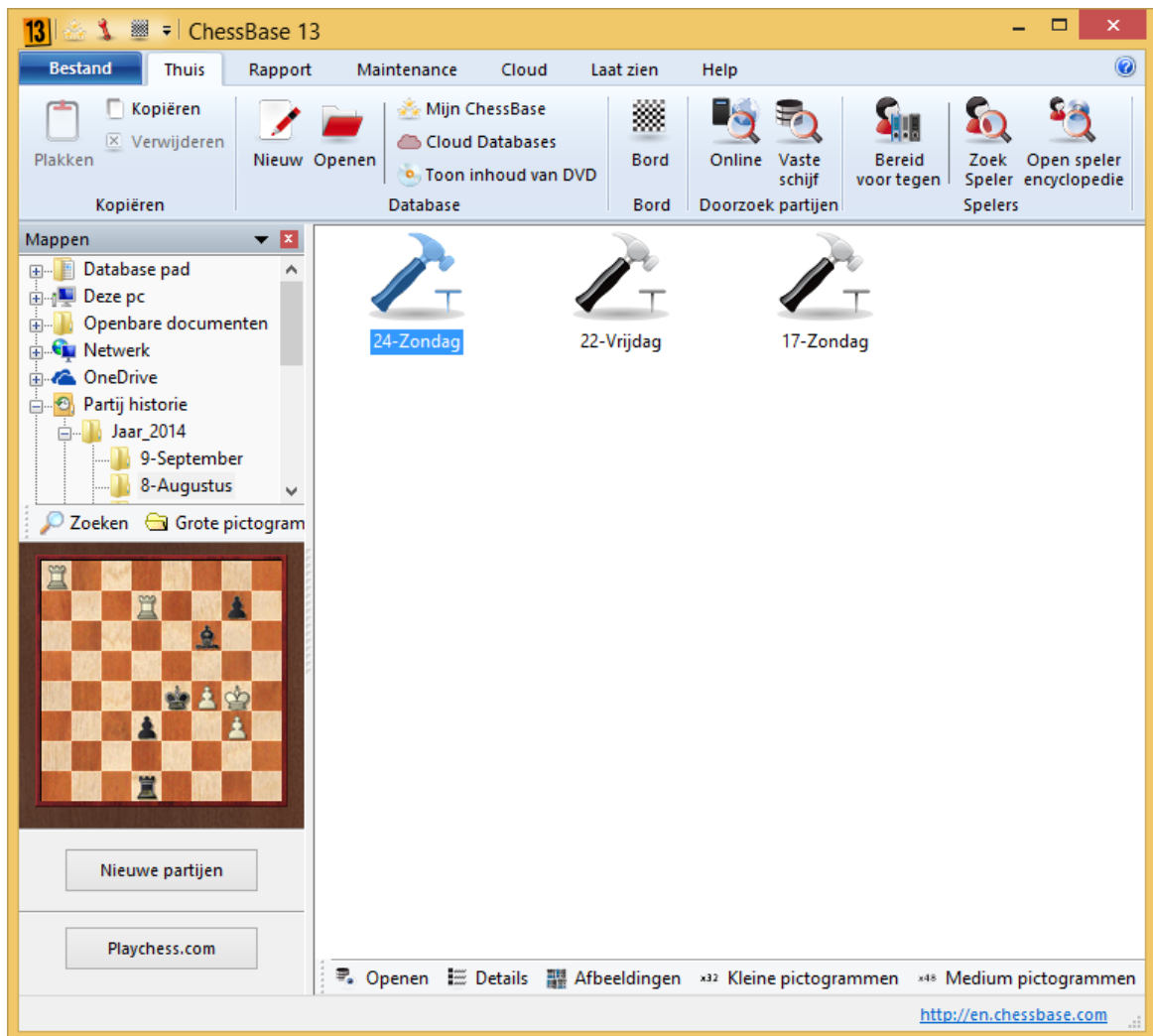
2. Partij lijst

In dit venster wordt een lijst met partijen getoond met de gezochte stelling. U kunt sorteren op de kolommen. U kunt bijvoorbeeld op de kop met de Elo van wit klikken om te sorteren op de Elo van de witspelers.

Tip: Het is ook mogelijk te zoeken in de online database terwijl u aan het kiebitzen bent op Playchess.com.

3.2.7 Partij Historie

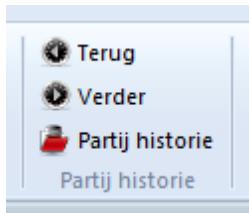
Met de *Partij historie* kunt u elke partij zien die u hebt geladen en geopend. Dit helpt u om te weten waar u de afgelopen dagen ook alweer naar op zoek was. Bovendien wordt op deze manier een back-up gemaakt van uw analyses. Als u aan een grote analyse werkt, zal ChessBase automatisch uw werk elke tien minuten bewaren in de *Partij historie* om te voorkomen dat u schade oploopt door bijvoorbeeld het uitvallen van de stroom.



Het is één database voor elke dag. Klik op *Partij Historie* en klik daarna op het jaar en de dag. U kunt in al deze mappen zoeken met de *Zoeken* knop onderaan het venster.

Om alle databases in een pad te verwijderen, kunt u rechts klikken op een pad en *Verwijderen* kiezen. Hiermee gaan alle bestanden naar de Prullenbak.

Behalve vanuit het database venster kunt u partijen ook bekijken vanuit het venster *Bord*. Dat kan met behulp van de *Partij Historie* vanuit het Lint.



Met behulp van de pijlen *Terug* en *Verder* kunt u door de partijen van de sessie bladeren. Ze worden meteen geladen in de partijnotatie.

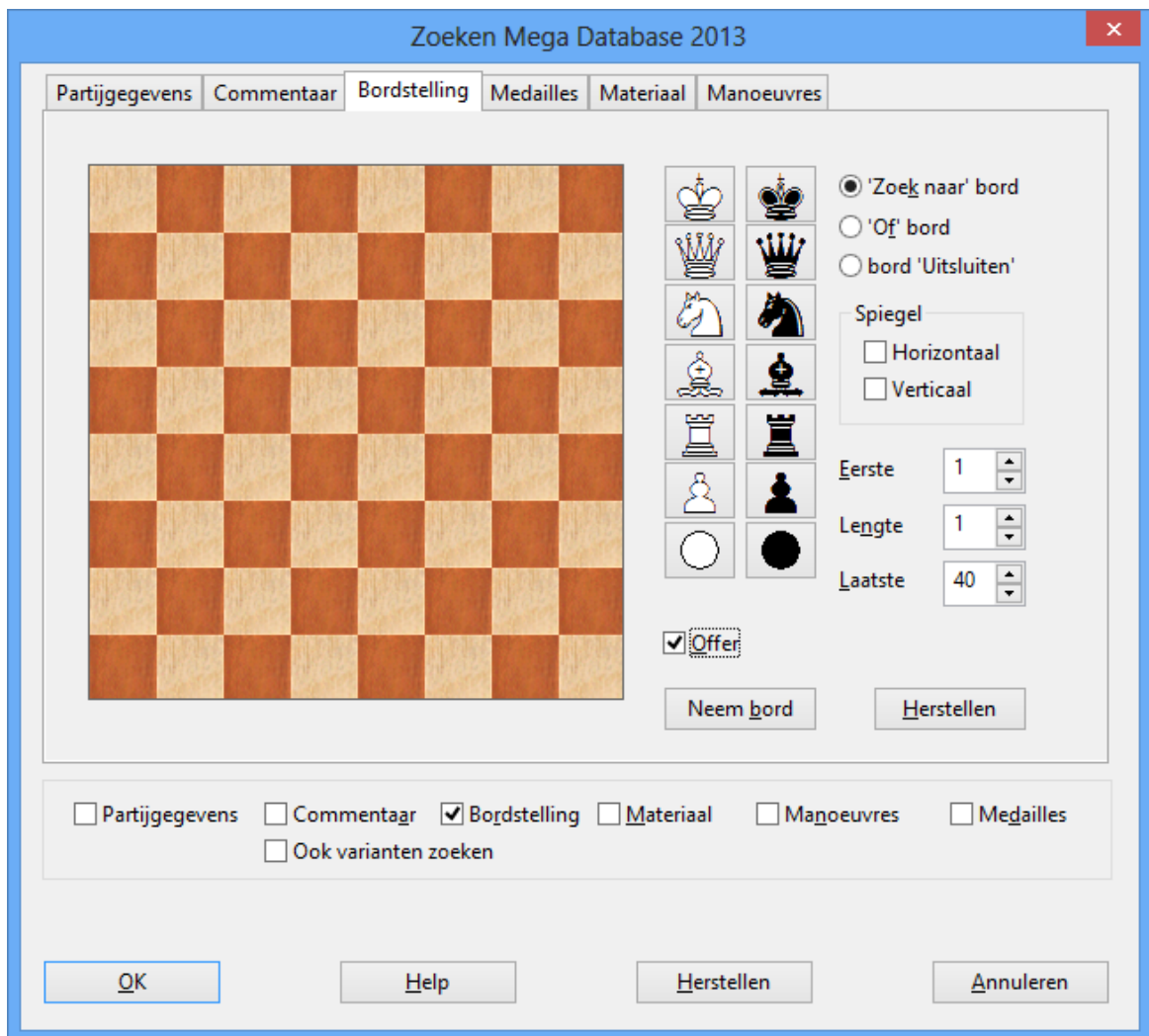
3.2.8 Offer

Zoeken - Bordstelling - Offer

Een offer is een aantal zetten waarin wit of zwart materiaal opgeeft en daardoor voordeel krijgt. Met ChessBase kunt u zoeken naar offers in alle tactische situaties. Het algoritme is geschreven door dr. Christian Donninger, de schrijver van Nimzo.

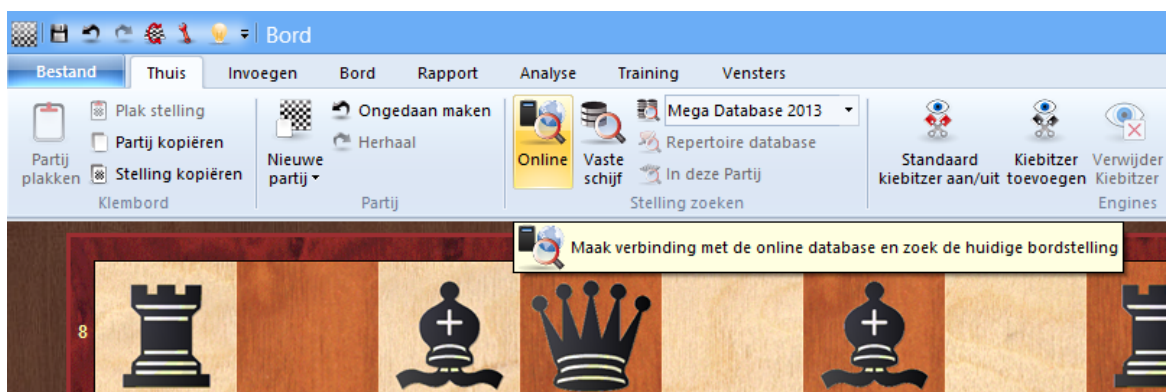
Eenvoudig zoeken naar offer

Met *Ctrl-F* klikt u op het tabblad *Bordstelling* en vinkt u *Offer* aan.



3.2.9 Stelling in online database

Thuis - Online



Via het *Lint* kunt u een stelling zoeken in de online database. Als u daarna rechts

bovenaan op de *Zoeken* knop klikt, gebruikt het programma uw internetverbinding om in te loggen bij [ChessBase](#) en worden alle partijen getoond met de huidige stelling. Dit duurt normaal gesproken slechts enkele seconden.

U kunt ook vanuit een stelling op *Enter* drukken. In beide gevallen krijgt u onderstaand venster.

Online Database					
Herstel Partij		782 partijen gevonden		Zoeken	
Zetten	Partijen	Score	Laatst g...		
8...Pc6-b4	389	69.9%	2012		
8...Pc6-e7	293	75.6%	2012		
8...Pc6-d4	72	86.8%	2012		
8...Ke6-e7	12	91.7%	2010		
8...Lf8-c5	6	83.3%	2012		
8...Lf8-b4	3	100.0%	2006		
8...Lf8-d6	2	100.0%	2010		
8...Ke6-d7	1	100.0%	1998		
8...Ke6-d6	1	100.0%	2007		
8...Dd8-f6	1	100.0%	2012		

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Jaar
Krueger,H	2423	Fonseca,P	1918	1-0	2008
Krueger,H	2314	De los Reyes,A	1141	1-0	2003
Krueger,H	2314	Williams,D	1117	1-0	2003
Fomin,A	2294	Tsukanov,S	1889	1-0	2005
Garcia Gonzal..	2270	Morin,S	2347	0-1	2002
Zhukov,V	2270	Sviridov,V		1-0	2005
Sikorsky,R	2249	Bortkun,A	2086	1-0	2006
Brown,D	2240	Troupe,D		1-0	1993
Stastny,P	2239	Wiener,R	1800	1-0	2008
Eyer,K	2219	Bortkun,A	2086	1-0	2007
Nouro,M	2215	Nieminen,P		1-0	1993
Malmstroem,J	2200	Sorroche Lupio..	2271	1-0	2004
Kranjcevic,M	2191	Tomac,J		1-0	2010

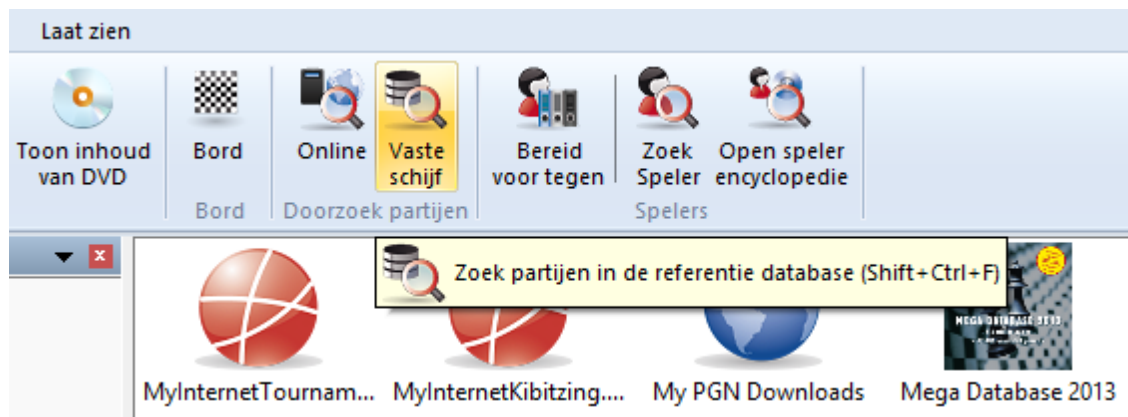
- ▶ U kunt daarna op een partij klikken om de notatie te zien. Klik op *Herstel Partij* om terug te keren naar uw originele stelling.
- ▶ Klik op een kolom om de lijst op deze kolom te sorteren.

Het zoekresultaat vanuit de ChessBase Online database is beperkt tot maximaal 1000 partijen.

3.2.10 Stelling in referentie database

Thuis - Vaste schijf (Shift-R)

Vanuit een stelling klinkt u op het icoon *Vaste Schijf* in het *Lint*.



U krijgt dan een venster zoals in onderstaand voorbeeld.

Voer nieuwe partij in

Bestand Thuis Invoegen Bord Rapport Analyse Training Vensters

Partij plakken Nieuwe partij Online Vaste schijf Mega Database 2013

Repertoire database In deze Partij Stelling zoeken Engines Database Partij historie

Notatie + Boek

Notatie	Referentie	Tabel	Training	Schaakformulier	LiveBook
Zetten	Partijen	Score	Laatst g...	in mode	Beste speler
8...Pc6-e7	265	75.5%			
8...Pc6-b4	250	73.6%			
8...Pc6-d4	60	85.8%			
8...Ke6-e7	11	90.9%			
8...Lf8-c5	6	83.3%			
8...Lf8-b4	4	100.0%			
8...Lf8-d6	2	100.0%			
8...Nd8-f6	2	75.0%			

N= 8, 56% 8...Pce7 9.d4 c6 10.0-0 Pg6 11.Te1 Lb
 N=10, 90% 8...Pce7 9.d4 c6 10.0-0 Pg6 11.dxe5
 N= 9, 100% 8...Pce7 9.d4 c6 10.0-0 b5 11.Lb3
 N= 9, 56% 8...Pce7 9.d4 c6 10.De4 Dd6 11.f4
 N= 7, 71% 8...Pce7 9.d4 c6 10.De4 Pg6 11.f4
 N= 8, 50% 8...Pce7 9.d4 c6 10.De4 Kf7

Geen recente partijen.

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z
Zakharov	2157	Musalov	2388
Nemergut	1920	Foglar	2034
Vyval	2168	Korman	1926
Kaygisiz	1899	Chwieseni	1794
Garro	2140	Menneve..	2027
Naegelein	2114	Ceglar	2142
Wolff	2018	Barbosa	1878
Iksanov	2176	Moiseev	2038
Galvao da..	1800	Tavares	1748
Kazakov	1862	Sergeev	2118
Fomin	2294	Tsukanov	1889
Carnicelli	1751	Renzi	1994
Alfageme..	1922	Lastras He..	1948

Filter Kopiëren Bewerken naar Prikbord Verwijderen

100%

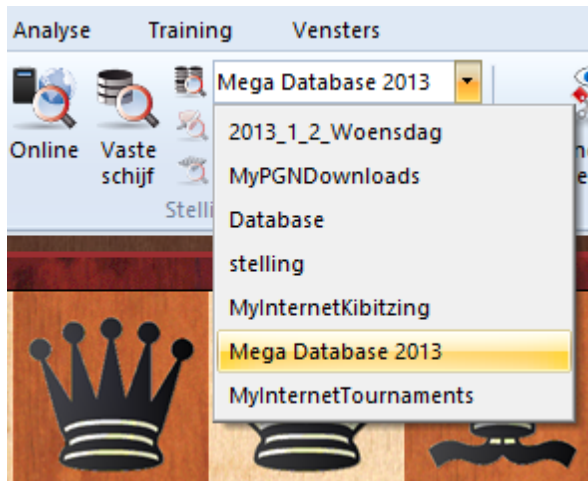
- ▶ U kunt daarna op een partij klikken om de notatie te zien. Klik op *Notatie* om terug te keren naar uw oorspronkelijke partij.
- ▶ Klik op een kolom om de lijst op deze kolom te sorteren.
- ▶ Herhaalde zoekacties zullen sneller tevoorschijn komen vanwege een speciale [turbo cache](#). De snelheid hangt af van de hoeveelheid intern geheugen op uw

computer.

► Met *Alt* ingedrukt kunt u één of meerdere partijen met [drag and drop](#) in uw huidige partij laden. De zetten worden dan samengevoegd in de notatie.

Snel wisselen van database voor de referentie

Het is mogelijk met een enkele klik te wisselen van database voor de referentie.



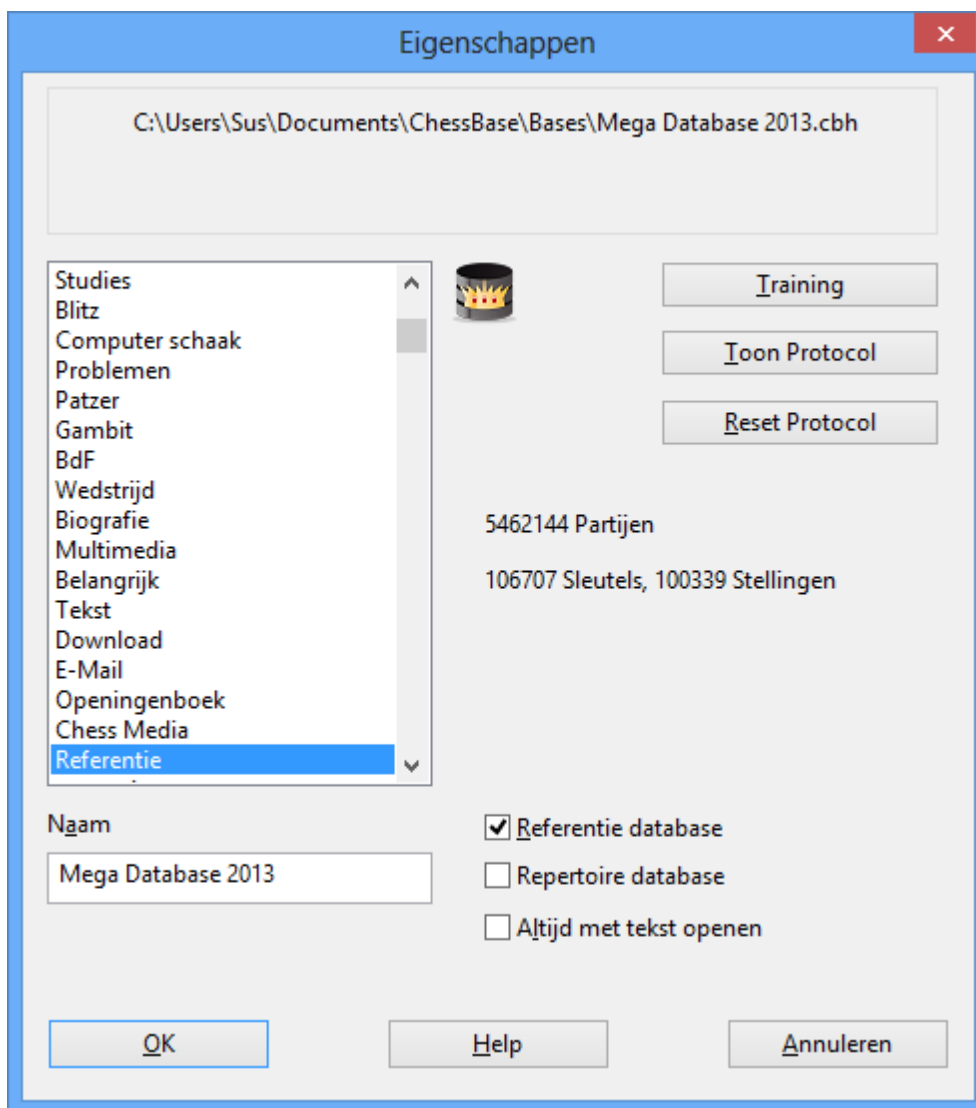
Op deze manier kunt u controleren in welke andere databases een stelling voorkomt.

3.2.11 Referentie database

De **referentie database** is de standaard database die gebruikt wordt voor zoekacties, classificaties, openingen, nieuwtjes, etc. Normaal gesproken is het uw grootste database met het beste commentaar en de beste openingssleutels (bijvoorbeeld de Big of Mega Database).

Op de volgende manier kunt u uw referentie database definiëren in het [database venster](#):

1. Rechtsklik op de database
2. Eigenschappen
3. Plaats een vinkje voor *Referentie database*



U vindt de referentie database altijd terug in *Mijn ChessBase*. Als u in het database venster rechts klikt en *Laat zien - Details* kiest, zult u zien dat er een *Referentie database* is.

Titel	Partijen	Opmaak	Pad
MyInternetTournaments.cbh	248	CBH	..\ChessBase\PlayChess\MyInternetTournaments.cbh
MyInternetKibitzing.cbh	280	CBH	..\ChessBase\PlayChess\MyInternetKibitzing.cbh
My PGN Downloads	49	CBH	..\ChessBase\Download\MyPGNDownloads.cbh
Mega Database 2013	5462144	Referentie database	..\ChessBase\Bases\Mega Database 2013.cbh
Fritz13-Database	2563944	CBH	..\ChessBase\Bases\Database2011\Database.cbh
Prikbord	235	CLI	..\ChessBase\NoGames\ClipDBs\CBMain.cli

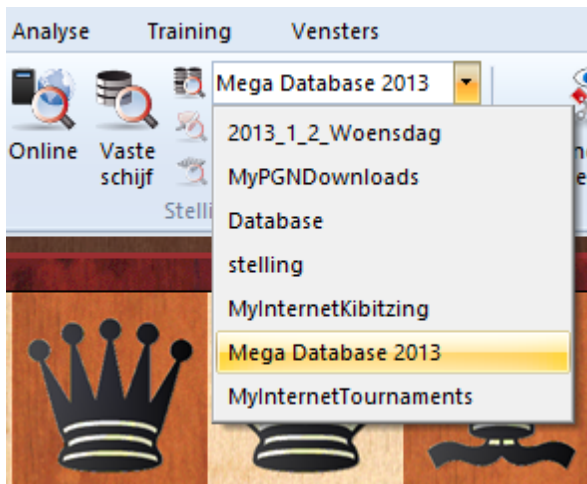
ChessBase installeert automatisch een grote database met meer dan 5 miljoen partijen als referentie database.

Als u een recente database wilt installeren vanaf DVD, leg dan de DVD in de DVD-speler. Als ChessBase gestart is, zal de inhoud van de DVD automatisch getoond

worden. Rechtsklik op het icoon van de grote database en kies *Installeer Database*.

Snel wisselen van database voor de referentie

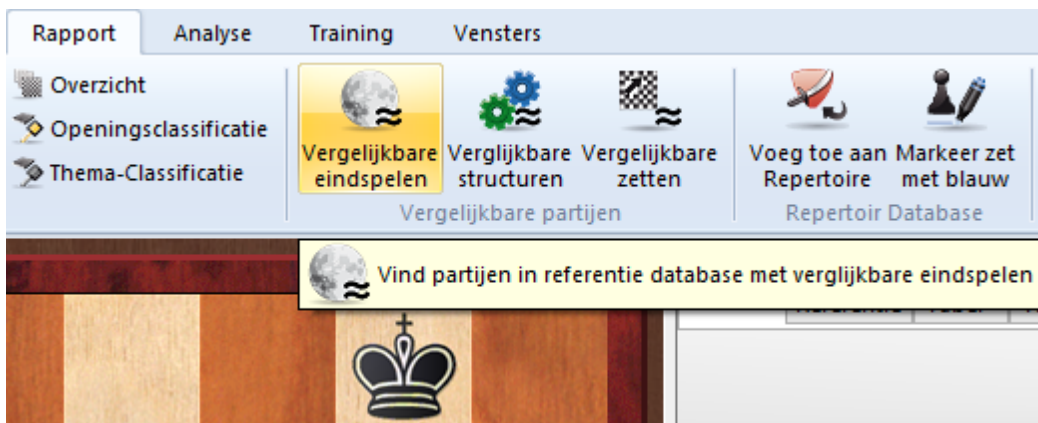
Het is mogelijk met een enkele klik te wisselen van database voor de referentie.



Op deze manier kunt u controleren in welke andere databases een stelling voorkomt.

3.2.12 Vergelijkbare eindspelen

Rapport - Vergelijkbare eindspelen



Als u een interessant eindspel hebt, kunt u dat met één klik vergelijken met vergelijkbare [eindspelen](#) in de database.

Notatie + Boek

Notatie Referentie Tabel Training Schaakformulier LiveBook Boek

Peeters,Bart 1932 - Du Pont,David 2086 1/2-1/2
D32 Roosendaal LBV op-A (6) 19.08.2012

24.Tc3 Te4 25.Pe2 Tfe8 26.Pg3 La4 27.Tdd3 Lc6 28.Td1 T4e6 29.Df5 Dh4 30.Dg4 Dxg4 31.hxg4 d4 32.exd4 Te1+ 33.Txe1 Txe1+ 34.Kh2 Lxd4 35.Tc2 g6 36.Lb2 Lxb2 37.Txb2 Ta1 38.Tb3 Ta2 39.f3 a6 40.Te3 h6 41.Pe2 Lb5 42.Pg3 Lc6 43.Pe2 Td2 44.Pc3 Kg7 45.Kg3 Td4 46.Pe2 Td2 47.Pc3 Tb2 48.Kh3 b6 49.Pd1 Ta2 50.Tc3 Ld7 51.Pe3 h5 52.Pd5 hxg4+ 53.fxg4 b5 54.Pc7 Td2 55.Pxa6 Td4 56.Tg3 Kh6 57.Pc5 Lc8 58.Pb3 Tf4

Resultaat uit filter

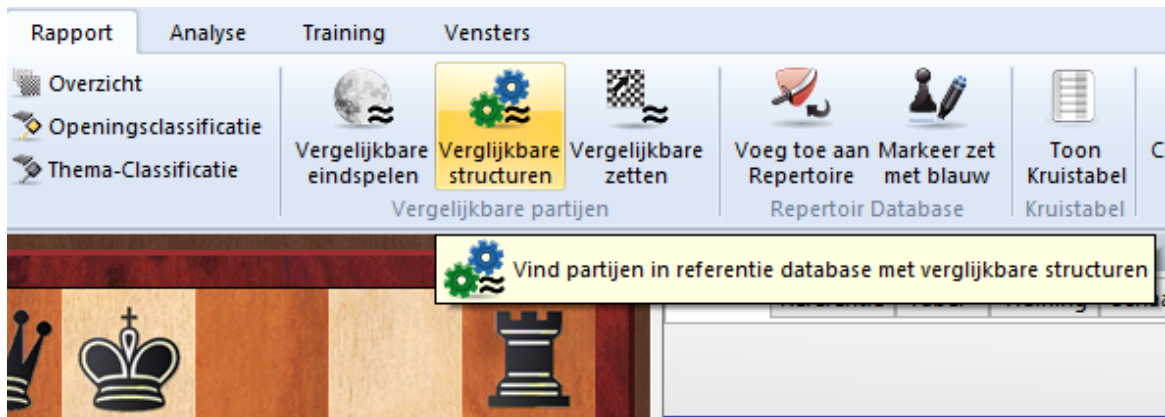
Herstel Partij	Resultaat uit filter					
Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Jaar	No
Peeters,B	1932	Du Pont,D	2086	1/2-1/2	2012-Aug	1.d
Krusemark,G	1611	Hohn,A	1930	0-1	2010	1.e
Puig Pulido,P		Kolvig,B		1/2-1/2	1962	1.e
Pavlovic,D	2345	Maksimovic,B	2380	1/2-1/2	1983	1.d
Manolache,M	2394	Berescu,A	2422	1/2-1/2	2001	1.d
Sterk,K		Canal,E		0-1	1933	1.d

De partijen worden gesorteerd op vergelijkbaarheid. Het programma houdt rekening met pionstructuren (vrijpionnen, geblokkeerde pionnen, verbonden pionnen, ketens, isolani, achtergebleven pionnen) en relevante posities van stukken (torens achter vrijpionnen, afgesneden koning, koning in het vierkant, verkeerde looper, etc.). Het zoeken gaat snel op een 64 bit multiprocessor computer aangezien de zoekactie verspreid kan worden over de processoren.

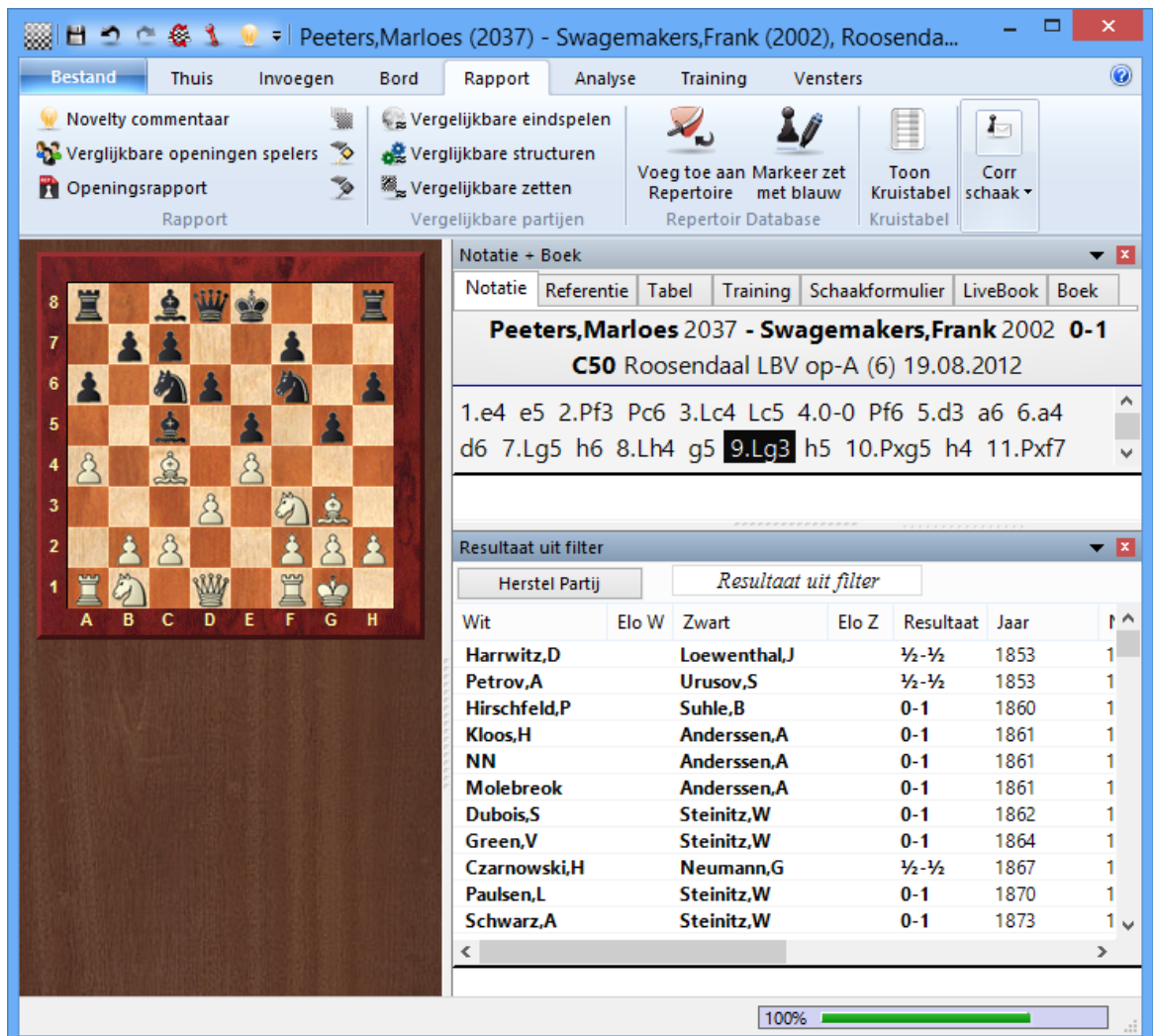
3.2.13 Vergelijkbare structuren

Rapport - Vergelijkbare structuren

Met één klik kunt u zoeken naar partijen met vergelijkbare pionstructuren en ze sorteren ten opzichte van de huidige partij.



Het programma houdt ook rekening met de positie van de stukken (toren op open rij, dame en loper op dezelfde diagonaal, de positie van de koningen). Het zoeken gaat snel op een 64 bit multiprocessor computer aangezien de zoekactie verspreid kan worden over de processoren.



3.2.14 Vergelijkbare zetten

Rapport - Vergelijkbare zetten



Met één enkele klik kan het programma partijen vinden waar vergelijkbare pion zetten werden gedaan.

The screenshot shows a chess software window titled "Smits,Mark (2206) - Rietveld,Leo (2034), Roosendaal LBV op-A 2012 D40, 1...". The interface includes a menu bar (Bestand, Thuis, Invoegen, Bord, Rapport, Analyse, Training, Vensters) and a toolbar with various analysis tools. On the left is a chessboard with pieces in their starting positions. On the right, the "Notatie + Boek" window displays the game record:

Smits,Mark 2206 - Rietveld,Leo 2034 1-0
D40 Roosendaal LBV op-A (4) 18.08.2012

1.d4 d5 2.c4 e6 3.Pc3 c5 4.e3 Pf6 5.Pf3 a6 6.Pe5 Le7
 7.f4 Pbd7 8.Ld3 0-0 9.0-0 g6 10.cxd5 Pxe5 11.dxe5 Pxd5
 12.Le4 Pxc3 13.bxc3 c4 14.Dc2 Dc7 15.a4 Lc5 16.a5 Ta7
 17.Da2 Ld7 18.Kh1 Lb5 19.La3 b6 20.Tfd1 bxa5 21.Lxc5
 Dxc5 22.Td4 a4 23.Lc2 g5 24.Lxa4 Tc7 **25.Lc2** f6 26.exf6
 Txf6 27.Le4 gxf4 28.exf4 Tcf7 29.Dd2 Txf4 30.Lxh7+ Txh7
 31.Dxf4 De7 32.Tad1 Le8 33.Td8 Tf7 34.Dg3+ Tg7 35.Db8

Below the notation is a "Resultaat uit filter" window showing a table of similar games:

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Jaar	Notatie
Zhu,H		Niranjana,A	1246	1-0	2012-Nov-..	1.d4 Pff
Zhu,H		Niranjana,A	1246	1-0	2012-Nov-..	1.d4 Pff
Garcia Palerm..	2481	Godena,M	2526	1-0	2012-Nov-..	1.d4 d5
Petrochenko,M	1716	Turikov,V	2270	0-1	2012-Oct-..	1.b4 e6
Oparin,G	2484	Merry,A	2221	1-0	2012-Oct-..	1.e4 Pci
Richterova,N		Donchenko,A	2411	1-0	2012-Oct-..	1.e4 Pci
Semcesen,D	2466	Hagen,A	2422	½-½	2012-Sep	1.d4 d5
Gagare,S	2287	Karthikeyan,M	2325	½-½	2012-Sep	1.c4 Pff
Herm,M	1548	Mittelstaedt,J	1801	1-0	2012-Sep	1.e4 c6
De Francesco,K	2206	Urban,R	1801	½-½	2012-Aug	1.d4 Pff
Fiala,V	2172	Simantsev,M	2526	0-1	2012-Aug	1.e4 c5

De partijen worden gesorteerd op overeenkomst met de huidige partij.

3.2.15 Vergelijkbare openingen spelers

Rapport - Vergelijkbare openingen spelers



Met deze functie worden partijen geladen van dezelfde spelers, tegen elkaar of tegen anderen die vergelijkbaar zijn. De partijen worden gesorteerd op mate van vergelijking.

Deze functie maakt gebruik van up-to-date informatie van de online database, een internet verbinding is dus noodzakelijk.

Smeets,Jan (2620) - L'Ami,Erwin (2615), NED-ch Amsterdam 2012 B33, 0-1

Bestand Thuis Invoegen Bord Rapport Analyse Training Vensters

Novelty commentaar
Vergelijkbare openingen spelers
Openingsrapport

Vergelijkbare eindspelen
Vergelijkbare structuren
Vergelijkbare zetten
Vergelijkbare partijen

Voeg toe aan Repertoire
Markeer zet met blauw
Repertoire Database

Toon Kruistabel
Kruistabel

Correspondentie Zet
Correspondentie Kop
Corr schaak

Notatie - Boek

Notatie Referentie Tabel Training Schaakformulier LiveBook Boek

Smeets,Jan 2620 - L'Ami,Erwin 2615 0-1
B33 NED-ch Amsterdam (2) 16.07.2012

1.e4 c5 2.Pc3 Pc6 3.Pf3 Pf6 4.d4 cxd4 5.Pxd4 e5 **6.Pdb5** d6 7.a4 a6 8.Pa3 Le6
9.Pc4 Tc8 10.Lg5 h6 11.Lxf6 Dxf6 12.Pb6 Tb8 13.Lc4 Dg5 14.0-0 Le7 15.Dd3 Pb4
16.De2 Ld8 17.Pcd5 Pxd5 18.Pxd5 0-0 19.Ta3 Dg4 20.Dd3 b5 21.axb5 axb5
22.Lxb5 Kh8 23.Ta6 Lxd5 24.Dxd5 Lb6 25.c3 Lc5 26.Dd3 f5 27.exf5 e4 28.Dc4 Dxf5
29.Kh1 Lxf2 30.Lc6 Dh5 31.h3 e3

0-1

Resultaat uit filter

Herstel Partij Resultaat uit filter

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Re...	Jaar	Notatie	ECO
Smeets,J	2620	L'Ami,E	2615	0-1	2012..	1.e4 c5 2.Pc3 Pc6 3.Pf3 Pf6 4.d4 cxd4 5.Pxd4 e5 6.Pdb5 d6 7.a..	B33
Smeets,J	2515	L'Ami,E	2516	½-½	2004	1.e4 c5 2.Pf3 d6 3.d4 cxd4 4.Pxd4 Pf6 5.Pc3 a6 6.Le2 e6 7.0-0..	B84
Smeets,J	2178	L'Ami,E	2301	½-½	2000	1.e4 c5 2.Pf3 d6 3.d4 cxd4 4.Pxd4 Pf6 5.Pc3 e6 6.Le2 a6 7.a4..	B84
Smeets,J	2392	L'Ami,E	2438	½-½	2002	1.e4 c5 2.Pf3 d6 3.d4 cxd4 4.Pxd4 Pf6 5.Pc3 a6 6.Le2 e5 7.Pb3..	B92
Smeets,J	2272	L'Ami,E	2281	1-0	2001	1.e4 c5 2.Pf3 d6 3.d4 cxd4 4.Pxd4 Pf6 5.Pc3 a6 6.Le2 e5 7.Pf5..	B92
Smeets,J	2535	L'Ami,E	2565	½-½	2006	1.e4 e5 2.Pf3 Pc6 3.d4 exd4 4.Pxd4 Lc5 5.Le3 Lb6 6.Pc3 Pge7..	C45
Smeets,J	2477	L'Ami,E	2439	½-½	2003	1.e4 c6 2.d4 d5 3.Pc3 dxe4 4.Pxe4 Lf5 5.Pg3 Lg6 6.Pf3 Pd7 7.h..	B19
Smeets,J	2511	L'Ami,E	2470	½-½	2003	1.e4 e5 2.Pf3 Pc6 3.d4 exd4 4.Pxd4 Lc5 5.Pxc6 Df6 6.Dd2 dxc6..	C45
Smeets,J	2604	L'Ami,E	2610	½-½	2008	1.e4 c6 2.d4 d5 3.Pd2 dxe4 4.Pxe4 Lf5 5.Pg3 Lg6 6.h4 h6 7.Pf..	B19
Smeets,J	2552	L'Ami,E	2617	½-½	2007	1.e4 e5 2.Pf3 Pc6 3.Lb5 Pf6 4.0-0 Pxe4 5.d4 Pd6 6.Lxc6 dxc6..	C67
Smeets,J	2669	Lupul..	2617	½-½	2011	1.e4 c5 2.Pf3 d6 3.d4 cxd4 4.Pxd4 Pf6 5.Pc3 a6 6.Le3 e6 7.f3 b..	B80

B33: Siciliaans: Pelikan en Sveshnikov Varianten

100%

3.2.16 Eindstand materiaal

De [partijlijst](#) heeft een kolom *Eindstand materiaal*. Als deze kolom niet zichtbaar is, kunt u hem zichtbaar maken door rechts te klikken op de kolomnamen.

Spelers (CBF)	Toernooi (CBF)	Jaar	Eindstand materiaal
Zwinkels,Wim 1901 - Nieuwland,Huib 1903	Leiden SB-ch (1)	2008	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zwinkels,Wim 1838 - De Wit,Jerome	Leiden SB-ch (6)	2009	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zwinkels,Wim 1838 - BYE5	Leiden SB-ch (2)	2009	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zwinkels,Wim 1878 - BYE3	Leiden SB-ch (3)	2007	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zwinkels,Wim 1851 - BYE3	Leiden SB-ch (2)	2010	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zwick,Jonas 1924 - Werner,Andreas1 2083	Hassloch MAT-I (.	2009	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zwick,Jonas 1924 - Hornberger,Rainer 2002	Hassloch MAT-I (.	2009	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zwetsloot,GIJM - Van der Vliet,Fredrik	NED-ch28 sf-B	1972	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zweschper,Erich 2138 - Ruehrmund,Daniel 1979	Rhein Main op-A.	2012	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zweschper,Erich 2138 - Mattes,Heinz 2020	Rhein Main op-A.	2012	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zweschper,Erich 2138 - Martin,Reiner 2017	Rhein Main op-A.	2012	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zwanenburg,S - Van Beijnum,CA	NED-chT2526 (5..	1926	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zwaan,Gert Jan 1511 - Van den Bosse,Bart 1727	Leiden SB-ch (7)	2007	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zwaan,Gert Jan 1511 - BYE3	Leiden SB-ch (2)	2007	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zuse,Klaus Peter 2213 - Haas,Stefan 2226	Oberliga Baden O.	2010	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zuse,Klaus Peter 2258 - Fernandez Aguado,Juan Luis..	Oberliga Baden O.	2008	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi
Zuse,Klaus Peter 2258 - Bach,Edwin 2303	Oberliga Baden O.	2008	DTLLPP8Pi - DTLLPP8Pi

Het is mogelijk dat de informatie gegenereerd moet worden voor bestaande databases.

3.2.17 Stuk-Veld kans

Partijlijst - Statistieken - Stuk-Veld kans (rechtsklik - Stuk-Veld kans of toetscombinatie Shift-s)

Voor een verzameling partijen (bijvoorbeeld partijen met dezelfde opening) genereert deze functie statistieken voor de stukken. U kunt het programma laten zien waar de stukken meestal terecht komen. Open bijvoorbeeld een database en kies op het tabblad *Openingen* een opening. Vervolgens kunt u via *Statistieken - Stuk-Veld kans* zichtbaar maken waar de stukken in de meeste gevallen terecht komen.

Opening	Count	Percentage
C50 - 4.d4 ---	1628	
C50 - 3.... ♗e7 4.---	424	Hungarian Defence
C50 - 4.d4 d6 5.---	1139	
C50 - 5.♘c3 ---	930	
C50 - 4.... ed4 (5.♘d4 d6 6.0-0 ♖f6 7.♘c3 ---)	1176	
C50 - 7.... 0-0 8.---	2059	
C50 - 5.c3 ---	1306	
C50 - 3.... ♗c5 4.---	1306	Italian Game
C50 - 4.0-0 ---	2264	
C50 - 4.... d6 5.---	1488	
C51 - 4.b4 ---	681	Evansgambit Declined
C51 - 4.... ♗b4 (5.c3 ---)	1645	Evansgambit Accepted
5.---	5	

Stuk-Veld kans toont met staafdiagrammen waar de stukken waarschijnlijk terecht komen. Het is handig bij het oefenen van openingen, het kan u nieuw inzicht verschaffen in de ideeën achter een opening.

► Symbolen van de stukken

De waarschijnlijkheid is altijd voor één stuk. Er worden verschillen gemaakt tussen de stukken aan de kant van de koning en die aan de kant van de dame. Met de knoppen + en - onder aan het bord kunt u het perspectief en de schaal aanpassen.

► Tijd op veld / Ga naar veld

De hoogte van de staven geven aan hoe vaak een stuk op een bepaald veld komt. U kunt wisselen tussen de tijd die het stuk op het veld heeft gestaan en hoe vaak het verplaatst is (waarbij u negeert hoe lang het daar heeft gestaan).

► Ga naar veld

Hiermee kunt u statistieken tonen voor een bepaalde fase van de partij.

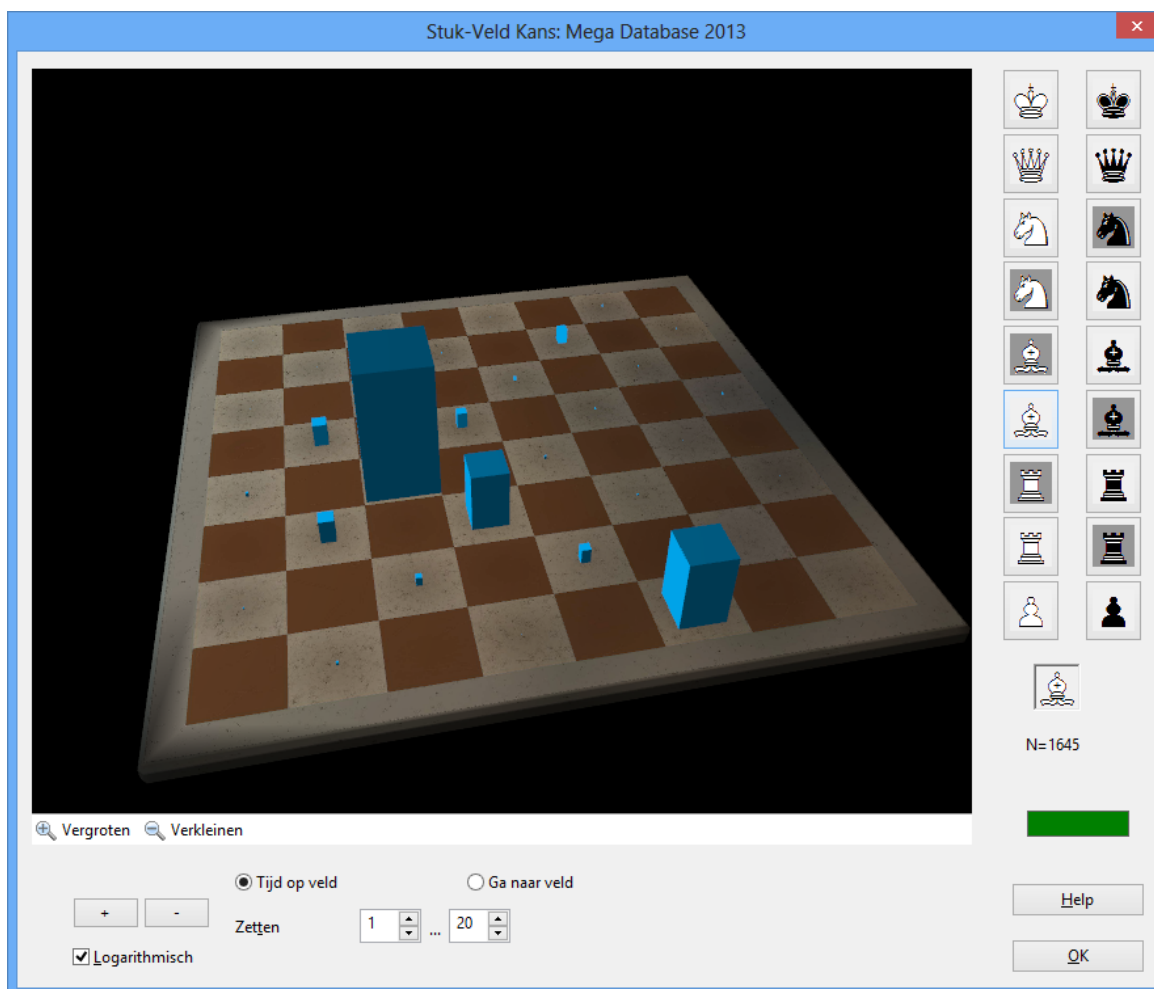
► + / -

Hiermee kunt u de schaal van de grafiek aanpassen.

► Logaritmisch

Met een logaritmisch display is het eenvoudiger grote fluctuaties te tonen.

In onderstaand scherm wordt getoond waar de witveldige looper van wit waarschijnlijk naar toe zal gaan in het Evans gambiet.



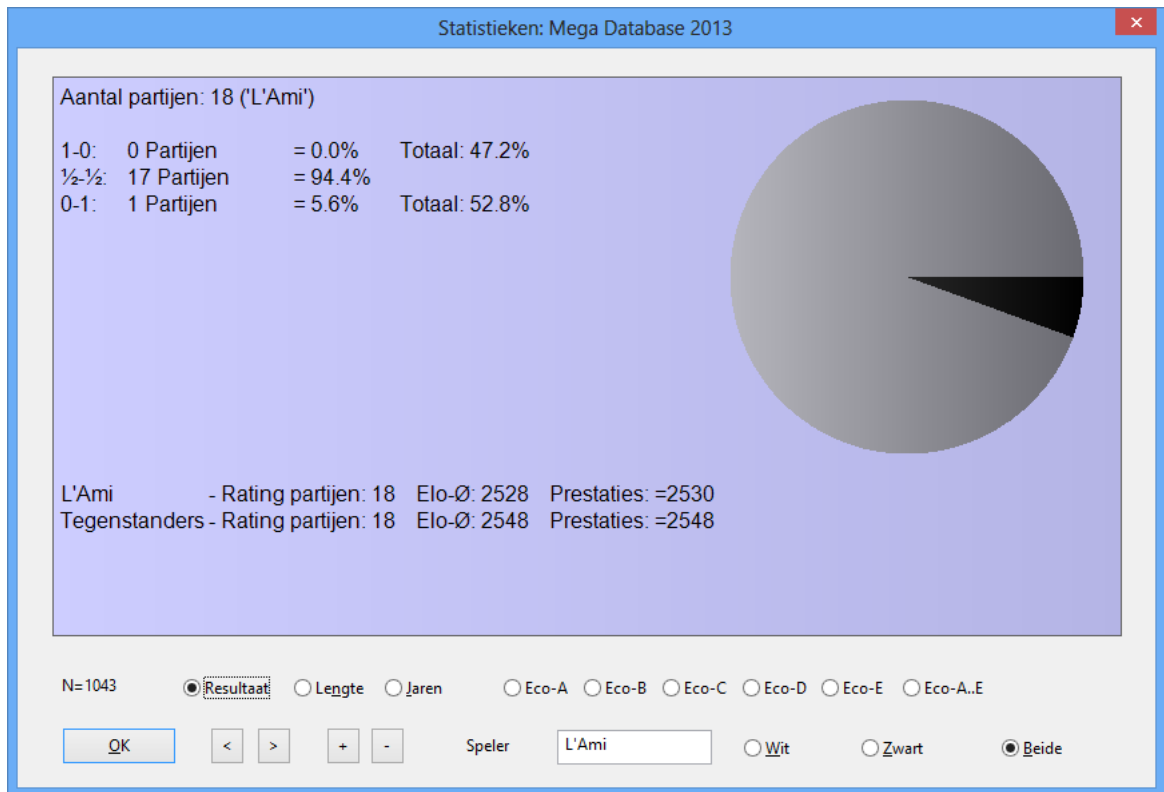
3.2.18 Statistieken

Partijenlijst - Statistieken (s)

Kies een aantal partijen om daar statistiek op los te laten. In onderstaand voorbeeld zijn partijen gekozen van Daniel Stellwagen.

Nummer	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Zetten	ECO	Ronde	Datum
5446008	Stellwagen,D	2622	Farago,I	2488	1-0	33	B46	4	11.11.2012
5445971	Kurnosov,I	2660	Stellwagen,D	2622	1-0	52	C18	3	10.11.2012
5445865	Stellwagen,D	2622	Kraemer,M	2520	½-½	33	C72	2	21.10.2012
5445822	Mons,L	2339	Stellwagen,D	2622	½-½	50	E94	1	20.10.2012
5410351	Stellwagen,D	2630	Nikolov,M	2563	1-0	38	B42	7.4	04.09.2012
5409907	Stellwagen,D	2630	Van Hoolandt,P	2171	1-0	33	D38	5.4	01.09.2012
5409603	Jayasundara,P	2027	Stellwagen,D	2630	0-1	68	B48	4.4	31.08.2012
5409167	Stellwagen,D	2630	Shanava,K	2569	0-1	31	B06	3.4	30.08.2012
5408979	Ostos,J	2345	Stellwagen,D	2630	½-½	50	B12	2.4	29.08.2012
5408639	Stellwagen,D	2630	Lim,Z	2120	½-½	33	B75	1.4	28.08.2012
5164667	Stellwagen,D	2625	Ris,R	2403	0-1	47	C65	9.1	22.04.2012
5201828	Zaragatski,I	2474	Stellwagen,D	2625	½-½	23	A05	15.3	15.04.2012
5201772	Stellwagen,D	2625	Berelowitsch,A	2563	1-0	58	C10	14.3	14.04.2012
5201701	Stellwagen,D	2625	Muse,M	2443	1-0	35	B09	13.4	18.03.2012
5201613	Boensch,U	2530	Stellwagen,D	2625	½-½	43	E73	12.4	17.03.2012
5201580	Stellwagen,D	2625	McShane,L	2671	½-½	52	C67	11.3	26.02.2012
5201492	Ipatov,A	2591	Stellwagen,D	2625	½-½	31	E90	10.3	25.02.2012
5201413	Mainka,R	2488	Stellwagen,D	2625	0-1	43	B12	9.4	05.02.2012
5201389	Stellwagen,D	2625	Rustemov,A	2537	½-½	60	C10	8.4	04.02.2012
5164440	Stellwagen,D	2625	Hoeksema,H	2328	1-0	55	A30	4.4	17.12.2011
5201187	Howell,D	2633	Stellwagen,D	2625	½-½	22	C07	5.2	20.11.2011
5201075	Stellwagen,D	2625	Bacrot,E	2705	½-½	78	D15	4.2	19.11.2011
5218200	Stocek,J	2600	Stellwagen,D	2627	0-1	24	E90	9.4	11.11.2011
5218100	Stellwagen,D	2627	Sargissian,G	2671	½-½	34	A13	8.4	10.11.2011
5218016	Miton,K	2622	Stellwagen,D	2627	½-½	25	E73	6.4	08.11.2011
5217784	Stellwagen,D	2627	Morozevich,A	2762	½-½	50	C92	3.4	05.11.2011
5217704	Stellwagen,D	2627	Brynell,S	2486	1-0	40	C14	2.4	04.11.2011
5217604	Karttunen,M	2434	Stellwagen,D	2627	1-0	96	E91	1.4	03.11.2011
5201053	Saric,I	2643	Stellwagen,D	2625	½-½	58	B11	3.4	16.10.2011
5200981	Stellwagen,D	2625	Gvimesi,Z	2646	½-½	34	D41	2.4	15.10.2011

Kies alle partijen en klik op *Statistieken* om zijn statistieken te bekijken. Als u bijvoorbeeld wilt weten wat zijn resultaten zijn geweest tegen Erin l'Ami, dan vult u die naam in bij *Speler* en dan krijgt u het volgende resultaat.

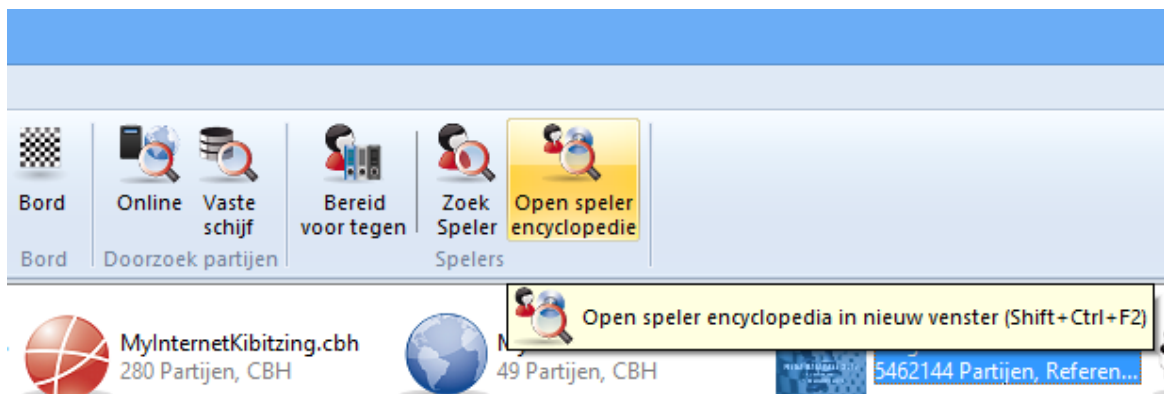


Daniel Stellwagen en Erwin l'Ami hebben 18 keer tegen elkaar gespeeld en 17 keer werd het remise. Eén keer heeft Daniel met zwart gewonnen van Erwin.

3.3 Spelers zoeken

3.3.1 Speler Encyclopedie

De ChessBase DVD heeft een spelersencyclopedie voorzien van meer dan 120.000 internationale toernooispeleers. Hij wordt automatisch geïnstalleerd met het programma.



► [Zoeken in de spelersencyclopedie](#)

U kunt direct bladeren in de encyclopedie door spelers, ranglijsten, enzovoorts.

► **Foto venster in het [bord window](#)**

Gebruik menu *Vensters* *Spelersfoto's* in het bordvenster om de afbeeldingen en vlaggen van de spelers weer te geven van de geladen partij. Wanneer u op een van de afbeeldingen klikt, verschijnt de [ID-kaart](#) van die speler.



► **Het [Spelersdossier](#)**

Bij deze functie gebruikt ChessBase de spelersencyclopedie om afbeeldingen en gegevens van de speler in te voegen.

► **Bijkomende informatie in de [Spelers index](#)**

De spelers index wordt voorzien van vlaggen, Elo nummers, titels die uit de Spelersencyclopedie komen. U kunt dit in- en uitschakelen met *Beeld Gebruik Encyclopedie* wanneer u de spelers index heeft geselecteerd in het lijstvenster.

► **Invoerhulp in de [Partijgegevens](#)**

Wanneer u de namen van spelers invult, kunt u een deel van de naam intikken en dan op het vraagteken naast het invoerveld klikken. Een lijst met namen verschijnt waarin u de juiste kunt kiezen.

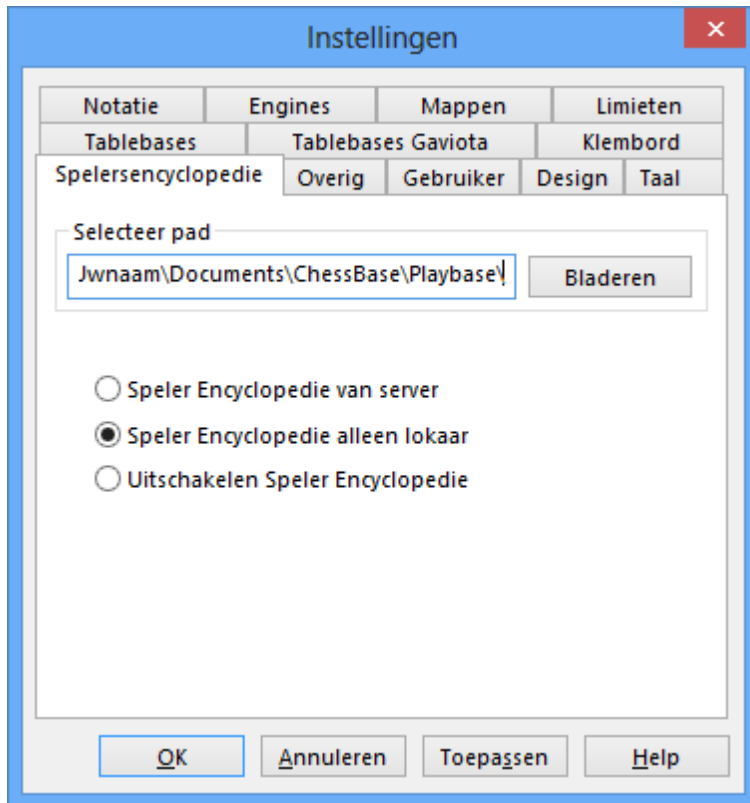
► **Invoerhulp in de [Spelers index](#)**

Wanneer u namen van spelers bewerkt, kunt u het vraagteken gebruiken om de spelersencyclopedie te raadplegen. Zo kunt u geen vergissing met de spelling maken en is daarmee de standaardisering van de spelling gewaarborgd.

3.3.2 Online Speler Encyclopedie

U kunt automatisch de spelersencyclopedie updaten. ChessBase publiceert regelmatig een update van de encyclopedie met nieuwe spelers en nieuwe ratings. Afhankelijk van uw instellingen kan het programma de online encyclopedie benaderen en uw lokale encyclopedie bijwerken.

Dit kunt u instellen via *Bestand - Instellingen - Encyclopedie*.



Selecteer pad

Geef het pad op van uw lokale spelersencyclopedie. Als het pad leeg gelaten wordt, wordt een lege encyclopedie gevuld met de data van de server.

Speler Encyclopedie van server

Het programma gebruikt de data van de server en de lokale encyclopedie wordt regelmatig bijgewerkt.

Speler Encyclopedie alleen lokaal

Dit is voor een computer zonder internet.

Uitschakelen Speler Encyclopedie

Deze optie is voor langzame computers met weinig opslag capaciteit.

Let op: Als u start met een lege Speler Encyclopedie zult u enkel de data zien die van de server zijn ontvangen, dat wil zeggen, de data van de cache. Als u twijfelt, kunt u beter de lokale Speler Encyclopedie gebruiken, want die zal regelmatig worden bijgewerkt met de data van de server.

3.3.3 ID-Kaart

In de ID-kaart van een speler kunt u alle beschikbare informatie uit de spelers encyclopedie zien.

Spelers - ID-Kaart

ID-Kaart

Achternaam. Timman
Voornaam. Jan H
Geboortedag. 14.12.1951 (61)

Titel. GM
2579 (11.2012) Trend: 000

Land. Nederland

Elo Profiel
Dossier

Photo: Jeroen van den Belt
2008
1/36

Sluiten

De foto's zijn voorzien van een datum en de naam van de fotograaf. Klik op <--- of ---> om door alle foto's te bladeren.

Wanneer u op *Elo profiel* klikt, kunt u de [Elo ontwikkeling](#) volgen. De functie *Dossier* haalt de informatie uit uw referentie database om een [spelersdossier](#) te maken.

3.3.4 Spelers

Lijst - Thuis - Spelers

De spelers worden op alfabet gesorteerd.

The screenshot shows the ChessBase 13 interface with the 'Mega Database 2013: 282777 spelers' window open. The 'Spelers' tab is active, displaying a list of players. The player 'Timman, Jan H' is selected, showing a total of 3640 games. The 'Partijen' (Games) sub-window is open, showing a list of games played by Timman, including matches against Van Baarle, Van den Berg, and De Bolster. The 'Toernooien' (Tournaments) sub-window is also open, showing a list of tournaments such as SWIFT-Chess, FIDE-Wch, and World Cup.

Achternaam	Voornaam	Totaal
Timeus	Frank	70
Timeus	Friedrich	9
Timev	Angelo	42
Timevski	Saso	1
Timirev	Sergey	81
Timis	A	4
Timizhev	Kantemir	1
Timko	Gabriel	1
Timko	Gyula	8
Timko	Melinda	199
Timko	Milan	18
Timm	Christian	37
Timm	John C	6
Timm	Thomas	12
Timm	Torsten	8
Timm	Victor Sch..	12
Timman	Jan H	3640
Timman	Ton	102
Timme	Karin	103
Timmel	John D	9
Timmer	J	3
Timmer	Jos	50
Timmer	Rie	128
Timmer	Robert	177

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Jaar	Toernooi
Marcus,J		Timman,J		0-1	1964	NED-ch U20 Rotterd.
Timman,J		Van Baarle,J		1-0	1964	NED-ch U20 Rotterd.
Kerkhoff,L		Timman,J		1-0	1964	NED-ch U20 Rotterd.
Timman,J		Simon		1-0	1964	NED-ch U20 Rotterd.
Timman,J		Schouten,N		1-0	1964	NED-ch U20 Rotterd.
Noorda,S		Timman,J		1-0	1964	NED-ch U20 Rotterd.
Timman,J		Toorman,J		1-0	1964	NED-ch U20 Rotterd.
Timman,J		Van den Berg,A		½-½	1964	NED-ch U20 Rotterd.
Timman,J		Van Dijken,R		1-0	1965	NED-ch U18 The Ha.
Wisse,S		Timman,J		0-1	1965	NED-ch U18 The Ha.
Timman,J		Willemsen,J		½-½	1965	NED-ch U18 The Ha.
Timman,J		De Bolster,M		1-0	1965	NED-ch U18 The Ha.
De Wind,H		Timman,J		0-1	1965	NED-ch U18 The Ha.

Aa...	Titel	Plaats	Datum	Type	Land	Cat	R...	Aantal
22	SWIFT-Chess..	Brussels	04.1987	toern..	Belgium	XV	22	132
21	Indonesia	Indonesia	11.1983	toern..	Indonesia	XI	21	231
21	FIDE-Wch	NED/INA	09.1993	match	Netherlands		21	21
19	Zuerich sim	Zuerich	1988	simul	Switzerland		1	168
18	Montreal	Montreal	04.1979	toern..	Canada	XV	18	90
17	World Cup	Reykjavik	10.1988	toern..	Iceland	XV	17	153
17	Rio de Janeiro..	Rio de Janeir..	23.09.1979	toern..	Brazil	XI	19	153
16	World Cup	Brussels	04.1988	toern..	Belgium	XV	17	136
15	IBM	Amsterdam	1972	toern..	Netherlands	X	15	120
15	IBM	Amsterdam	12.07.1971	toern..	Netherlands	XI	15	120

Typ de eerste letters van de naam van een speler in het zoekvenster om een speler te vinden.

Klik rechts op de naam van een speler om onderstaand menu te krijgen:

Timman	Jan H	36	Vorbereiding tegen wit	Ctrl+W
Timman	Ton	10	Vorbereiding tegen zwart	Ctrl+B
Timme	Karin	10	Zoek witte partijen	Shift+Ctrl+Alt+W
Timmel	John D	9	Zoek zwarte partijen	Shift+Ctrl+Alt+B
Timmer	J	3	ID-Kaart	Ctrl+Alt+B
Timmer	Jos	50	Dossier	Ctrl+D
Timmer	Rie	12	Speler statistieken	
Timmer	Robert	17	Verbeter namen van spelers...	
Timmer	T	6	Bewerken...	F2
Timmer	X	1	Kopieer of verwijder van Prikbord	F5
Timmerhuis	Jan	2	Verwijderen	Delete
Timmerman	Gert Jan	28	Kies lettertype...	
Timmerman	Peter	27	Sluiten	Alt+F4
Timmermann	Felix Uwe	58		
Timmermann	Helmut	24		

► **Vorbereiding tegen wit/zwart**

Hiermee kunt u zich voorbereiden op een speler met wit of zwart.

► **Zoek witte/zwarte partijen**

Hiermee krijgt u enkel de witte of zwarte partijen van een speler.

► **ID-Kaart, Dossier**

Hiermee kunt u de *ID kaart* of het *Dossier* van een speler bekijken.

► **Speler statistieken**

Hiermee worden de [statistieken](#) van een speler in de huidige database getoond (tegenstanders, resultaten, openingen).

► **Verbeter namen van spelers**

Hiermee kunt u de [naam van een speler](#) aanpassen. Als er een aantal vermeldingen is van dezelfde speler met de naam op een verschillende manier gespeld, dan kunt u ze markeren met Ctrl-Klik en de namen overal gelijk maken. Maar wees voorzichtig: als u per ongeluk een verkeerde speler toevoegt, zult u die niet meer kunnen vinden nadat u de naam aangepast heeft.

Het merendeel van deze functies vindt u ook terug in het *Bewerken* menu.

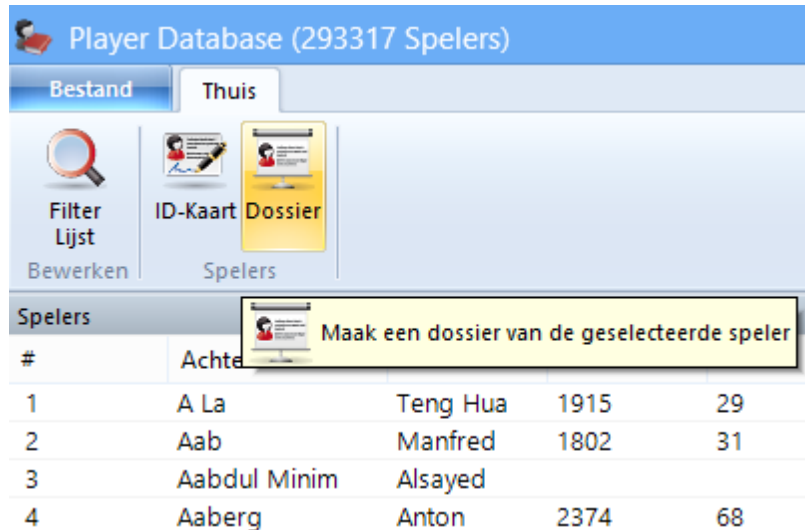
Zie ook [voorbereiden op een speler](#) met een enkele muisklik.

U kunt het partijen of toernooien venster sluiten door rechts te klikken in het venster en *Sluiten* te kiezen. Om ze opnieuw te openen kiest u *Vensters - Vensters*. U kunt de [vensters plaatsen](#) op de gebruikelijke wijze.

3.3.5 Dossier

[Spelersencyclopedie](#) Thuis - Dossier

Eerst roept u vanuit bijvoorbeeld het databasevenster met menu: *Bewerken - Zoek speler* het dialoog op van de spelersencyclopedie, vervolgens drukt u op de knop *Dossier*.



Dit genereert een rapport met de complete persoonsgegevens en het schaakprofiel van een speler. Het rapport bevat biografische gegevens en afbeeldingen, statistieken van de partijen, zijn of haar openingen, carrière, resultaten tegen individuele tegenstanders en een selectie van spectaculaire stellingen voor trainingsdoeleinden. Het genereren van het rapport veronderstelt dat er een referentie database is gedefinieerd en dat ChessBase toegang heeft tot de [spelersencyclopedie](#).

Wanneer u een dossier laat genereren, kunt u een aantal parameters instellen, hoofdzakelijk om te bepalen hoe gedetailleerd het rapport zal zijn.

Dossier

Repertoire

(Geen)

Grof

Medium

Fijn

Vanaf jaar 1800

Lengte voornaam 99

Max. aantal Foto's 1

Carrière

Partijen met mat

OK Help Annuleren

► **Repertoire**

Selecteer het niveau voor de repertoire analyse van grof (slechts een paar varianten die vroeg eindigen) tot fijn (veel varianten die laat eindigen). In het rapport wordt het repertoire voor wit en zwart gegeven met de beste en slechtste varianten gemarkeerd. U kunt op de varianten klikken om de partijen op te halen.

► **Vanaf jaar**

U kunt het onderzoek beperken tot alleen de recent gespeelde partijen door deze waarde in te vullen.

► **Lengte voornaam**

Hiermee stelt u in met hoeveel letters de voornaam van een speler wordt gegeven om deze te kunnen identificeren. Door slechts een paar letters te nemen (of één) verkrijgt u nettere kolommen op schermen met een lage resolutie.

► **Max. aantal foto's**

Beperkt het aantal foto's dat wordt ingevoegd – anders, in geval van een bekende schaker zoals Kasparov of Anand, zullen er vele pagina's met foto's aangemaakt worden.

► **Carrière**

Zoekt naar de beste toernooiresultaten en de meest spectaculaire partijen.

Het rapport kan bewaard worden in de database, net zoals elke [database tekst](#), maar het is niet noodzakelijk om dat te doen. Het laten genereren van een rapport in exact dezelfde vorm duurt een minuutje of twee.

3.3.6 Zoeken in de Speler Encyclopedie

Open speler encyclopedie



U kunt zoeken naar individuele spelers maar u kunt ook lijsten genereren.

Zoek speler

Achternaam:

Voornaam:

Partijen: -

Beide Mannelijk Vrouwelijk

Titel: WCH

Elo: -

Land: Plaatjes

Geboorteland:

Geboortedag: -

Sterfdag: -

Activeer

► **Zoeken naar een individuele speler**

Wanneer u begint met het intikken van de naam van de speler, zal na de eerste vijf letters (of eerder wanneer u op de knop *Zoeken* drukt) een lijst met spelers verschijnen. Alle andere opties worden automatisch uitgeschakeld. Een "p" voor een naam betekent dat er afbeeldingen beschikbaar zijn.

► **Alle spelers van een land opsommen**

Selecteer of type de drie-letter code voor een land.

► **Vrouwelijke spelers onder de 21 jaar met foto's**

Haal het vinkje bij Mannelijk weg, stel de leeftijd op 1-20 in, vink het vakje *Plaatjes* aan.

► **Alle levende FIDE titel houders boven de 70 jaar**

Vinkje bij *Titel*, *Levend* en leeftijd tussen 70 120.

- **Zoek alle spelers die scherp gestegen zijn in de laatste drie lijsten**
Activeer *Klimmer*.

U kunt elk van de zoekcriteria combineren. Klik op de knop *Zoeken* wanneer u klaar bent met het definiëren van wat u wilt hebben.

Met een dubbelklik op een speler uit de lijst of met een enkele klik op de knop *Details* roept u de [ID-Kaart](#) op van de speler.

Wanneer een speler geselecteerd staat, kunt u met een klik op de knop *Dossier* het [Spelersdossier](#) laten genereren.

Als u op de Elo-knop heeft gedrukt voor het Elo profiel van een speler, dan kunt u dit profiel afsluiten door er ergens in te klikken.

3.3.7 Speler Encyclopedie in tabelvorm

De inhoud van de [speler encyclopedie](#) kan in ChessBase ook worden weergegeven als een tabel. De tabel kan worden weergegeven met *Open Speler Encyclopedie* in het [database venster](#).

Dit venster biedt dezelfde mogelijkheden als de vensters voor de [toernooi-](#) en [spelersindex](#).

Wanneer u de eerste letters van de naam van een speler in het veld achter *Zoeken* invult zullen alle overeenkomstige namen worden opgezocht en weergegeven.

De knop *Filter* kan worden gebruikt om verfijnde zoekacties uit te voeren in de spelers encyclopedie.

Voorbeeld: Stel dat u een lijst wilt met alle Nederlandse grootmeesters. Voer dan de volgende gegevens in:

Titel: Kies uit het afdolmenu de titel GM.

Land: Kies Nederland.

Zoek speler

Achternaam

Voornaam

Partijen -

Beide Mannelijk Vrouwelijk

Titel WCH

Elo -

Land Plaatjes

Geboorteland

Geboortedag -

Sterfdag -

Activeer

Het programma filtert vervolgens alle Nederlandse grootmeesters die in de spelersencyclopedie staan. De lijst kan nog aan uw behoeften worden aangepast door op de kolomkoppen te klikken.

Filter gebruiken

Het filter dialoog van de spelersencyclopedie biedt de volgende zoek criteria:

Achternaam: Achternaam van de speler

Voornaam: Voornaam van de speler

Partijen: Het minimale aantal partijen die de speler gespeeld moet hebben om door het filter heen te komen.

Beide / Mannelijk / Vrouwelijk: Maakt onderscheid tussen het vrouwelijk en het mannelijke geslacht en Beide doet dat niet.

Titel: Kies uit het afrolmenu de titel die de spelers moeten hebben.

Elo: Bepert de spelers op hun speelsterkte.

Land: Voor welk land spelen deze spelers?

Geboorteland: Het land waarin de speler is geboren. Dat is niet noodzakelijkerwijs hetzelfde land als waar de speler voor speelt.

Geboortedag/Sterfdag: Verkleint de selectie door een periode te kiezen waarin de spelers geboren en/of gestorven moeten zijn. Door te klikken op de kleine pijl verkrijgt u een kalender waarin u de datum kunt kiezen.

3.3.8 Spelling van spelersnamen

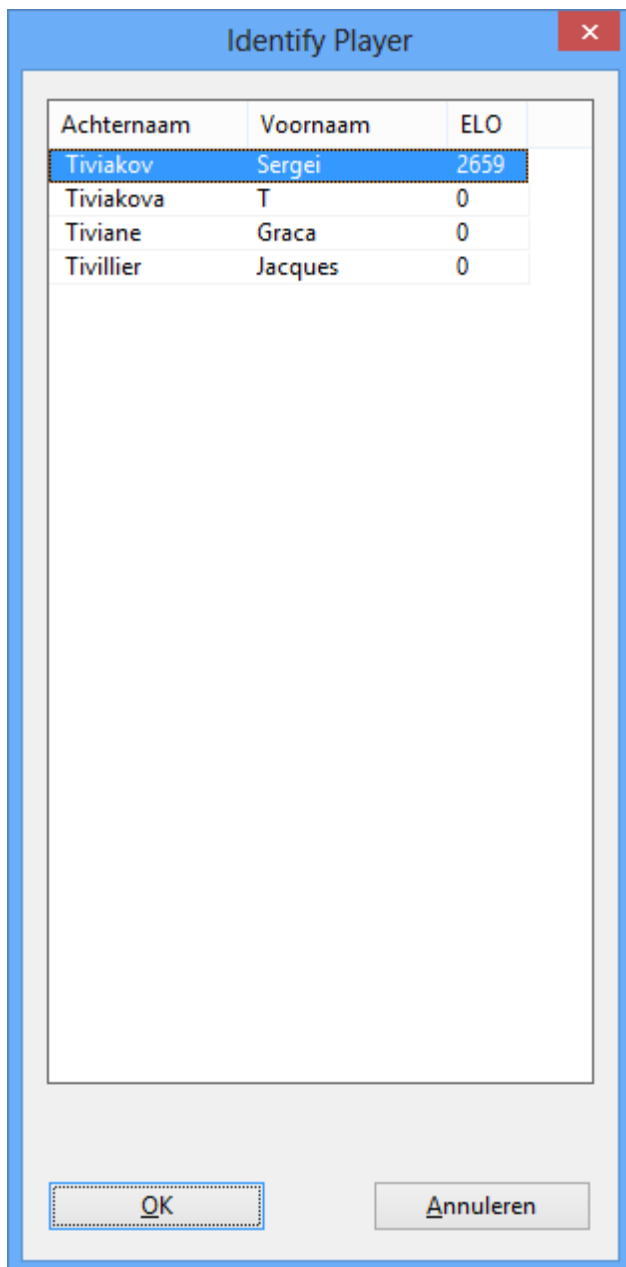
Het is van groot belang voor de praktische bruikbaarheid van een database dat de spelling van de spelersnamen gestandaardiseerd is. Alle functies die naar spelers refereren gaan ervan uit dat de spelling juist is. De grote databases die worden aangeboden door ChessBase – de Big en de [Mega Databases](#) – zijn minutieus nagekeken, alle spelersnamen zijn correct.

De beste manier om namen te standaardiseren is door gebruik te maken van de [spelersencyclopedie](#). Dit is erg makkelijk gemaakt voor het moment waarop u [partijen bewaart](#): typ eenvoudig een paar letters van de naam in en klik vervolgens op het vraagteken aan de rechterkant.

The screenshot shows the 'Bewaren' dialog box in ChessBase 13, specifically the 'Commentator en teams' tab. The dialog is titled 'Bewaren -> C:\...\Sus\Documents\ChessBase\MyWork\stelling...'. It contains several input fields and checkboxes:

- Spelers en resultaat** (selected tab):
 - Wit:** Input field containing 'tivi', followed by a question mark icon.
 - Zwart:** Empty input field, followed by a question mark icon.
 - Toernooi:** Empty input field, followed by a 'Details' button and a question mark icon.
- ECO code:** Checked checkbox, dropdown menu showing 'B00'.
- Elo wit:** Unchecked checkbox, dropdown menu.
- Elo zwart:** Unchecked checkbox, dropdown menu.
- Ronde:** Unchecked checkbox, dropdown menu.
- Subronde:** Unchecked checkbox, dropdown menu.
- Resultaat:** Radio buttons for '1-0', '1/2-1/2', '0-1', and '0-0'. There are also '+' and '-' signs next to the radio buttons.
- Jaar:** Checked checkbox, spinner box showing '2013'.
- Maand:** Checked checkbox, spinner box showing '1'.
- Dag:** Checked checkbox, spinner box showing '3'.
- Buttons:** 'Herstellen', 'OK', 'Annuleren', and 'Help'.

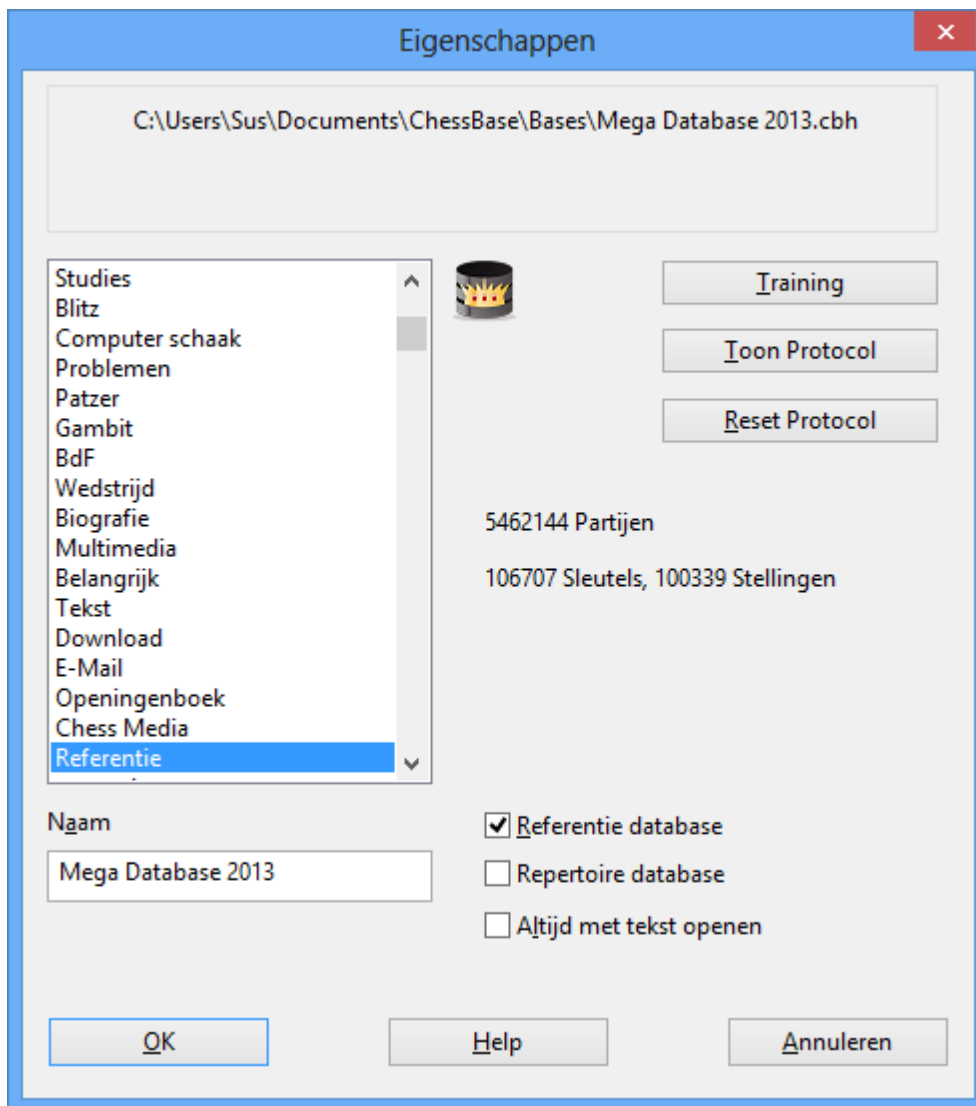
ChessBase zal de speler die u bedoelt uit de encyclopedie halen en de naam wordt automatisch juist gespeld.



3.4 Database Management

3.4.1 Database types

U kunt het type database instellen door het database icoon te rechtsklikken in het [database venster](#) en vervolgens *Eigenschappen* te kiezen. Het type bepaalt welk icoon genomen wordt.



U kunt ook een aantal andere opties voor de database instellen in het Eigenschappen menu.

▶ **Naam**

De naam onder het database icoon kan verschillen met de bestandsnaam.

▶ **Training**

Maakt er een speciale [trainingsdatabase](#) van waarin u uw lessen kunt bewaren, terwijl ChessBase de score bijhoudt.

▶ **Toon Protocol**

Laat alle databases zien die in deze database gekopieerd zijn. (het "[import protocol](#)").

▶ **Reset Protocol**

Wist het import protocol, bijvoorbeeld voordat de database gepubliceerd wordt.

▶ **Referentie database**

Maakt er een speciale Referentie database van die ChessBase raadpleegt voor alle belangrijke vragen.

► **Repertoire database**

Dit is een database waarbij ChessBase uw [Repertoire](#) verzorgt.

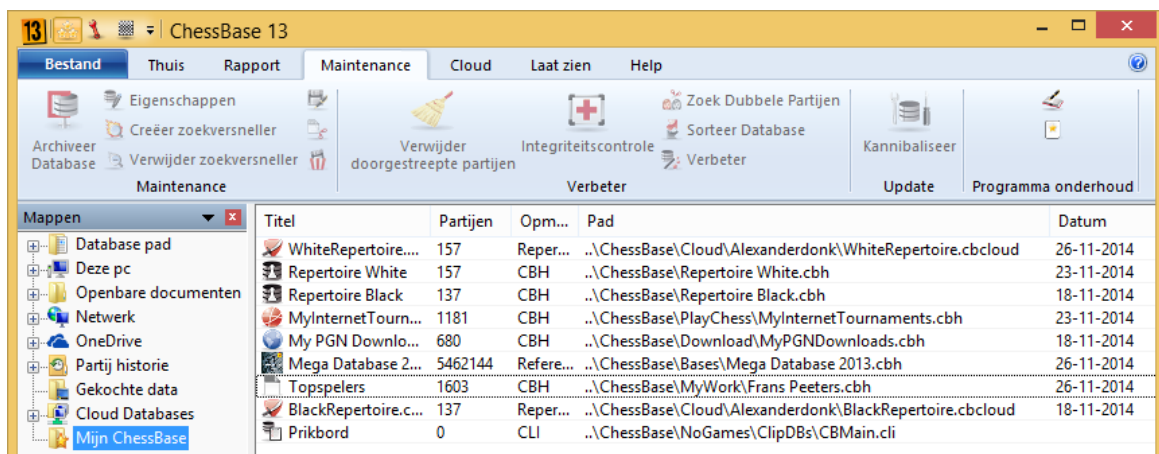
► **Altijd met tekst openen**

Wanneer het eerste item in een database een tekst is, wordt deze automatisch geopend wanneer u de database voor het eerst opent. Daarna kunt u de tekst openen door op het tabblad "Tekst" te klikken in het lijstvenster. U kunt dit vakje aanvinken om het iedere keer te laten openen als u de database start.

Zie ook [database opmaak](#).

3.4.2 **Mijn ChessBase**

In het mappenvenster zult u altijd de map *Mijn ChessBase* aantreffen. Dit is de plaats waar u koppelingen (links) naar uw favoriete databases en mappen verzamelt. Het is uw *thuishonk* database venster.



Ctrl-F12 brengt u altijd naar het *Mijn ChessBase* venster.

Hoe krijgt u een database in het *Mijn ChessBase* venster?

Klik *Bestand* *Open Database* (of toets Ctrl-O, of rechtsklik in het database venster en kies Open database.) Kies een database in de bestandskiezer (het geeft alleen de bestanden weer die ChessBase kan lezen). Alle databases die u op deze manier opent zullen als koppelingen in het "Mijn ChessBase" venster worden weergegeven. U kunt ook elk database icoon slepen vanuit een ander map op de "Mijn ChessBase" map in het mappenvenster. Dit is ook mogelijk vanuit de Windows Verkenner (Windowstoets + E).

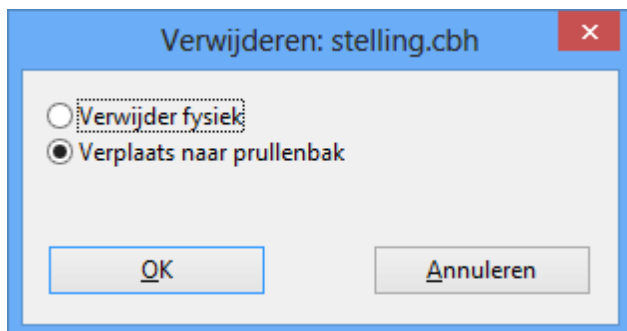
Hoe krijgt u een map in het *Mijn ChessBase* venster?

Klik rechts in het database venster en kies voor *Nieuwe snelkoppeling Map* en kies een map. De map wordt niet gekopieerd maar is een koppeling naar *Mijn ChessBase*.

Hoe verwijdert u een database icoon?

Klik op het database icoon om het te selecteren en druk op de knop *Delete* wanneer

het icoon is geselecteerd. Hiermee verwijdert u de link, maar de database blijft onaangetast. Klik rechts op een database en toets *Delete* of *Shift-Delete* om de database bestanden onherroepelijk te verwijderen.

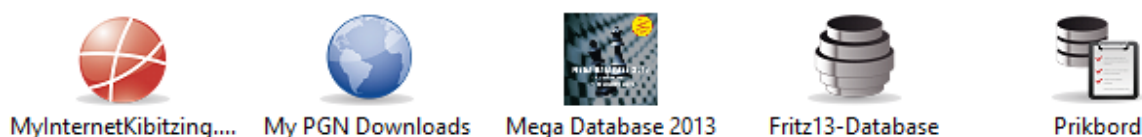


Hoe verwijdert u een map?

Klik op de map om het te selecteren en gebruik *Thuis - Verwijderen*. Dit lukt ook met het contextmenu of door op de toets *Delete* te drukken. Deze actie verwijdert slechts de link naar de map. Het is niet mogelijk om een hele map onherroepelijk te verwijderen vanuit het ChessBase programma.

3.4.3 Database symbolen

De database iconen tonen welk [type database](#) elke partijenverzameling is.



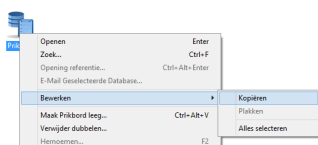
Klik op een icoon om de partijen in de database snellijst te zien. Dubbelklik een icoon om het te openen in het [lijstvenster](#).

Grote database symbolen voor hoge resolutie

Deze kunnen gekozen worden met de knoppen onder de iconen van de databases.



Rechtsklik een icoon voor het contextmenu met functies die betrekking hebben op die database.



Openen (Enter)

Opent het [lijstvenster](#) met de partijen van de database.

Zoek (Ctrl-F)

Het [filter](#) verschijnt waarin uw criteria kunt definiëren om te zoeken naar bepaalde partijen.

E-Mail geselecteerde database

Verstuurt de database per [Email](#).

Verwijder Database icoon (Delete)

Verwijder de link naar de database of map (maar hou de database bestanden in takt)

Permanent verwijderen

Verwijdert de database onherroepelijk.

Hernoemen

Verandert de naam onder het icoon.

Extra

Opent een submenu met [database onderhoudsfuncties](#).

Eigenschappen (Alt-Enter)

Om het type en de naam van de database in te stellen.

Al deze functies kunt u ook vinden in de vensters *Thuis* en *Maintenance*. Er zijn een paar extra menu en toetsenbord functies die werken op databases:

Bewerken – Kopiëren (Ctrl-C)

Bereidt de gemarkeerde database voor op het kopiëren, d.w.z. dat het in het werkgeheugen wordt geplaatst.

Bewerken – Plakken (Ctrl-V)

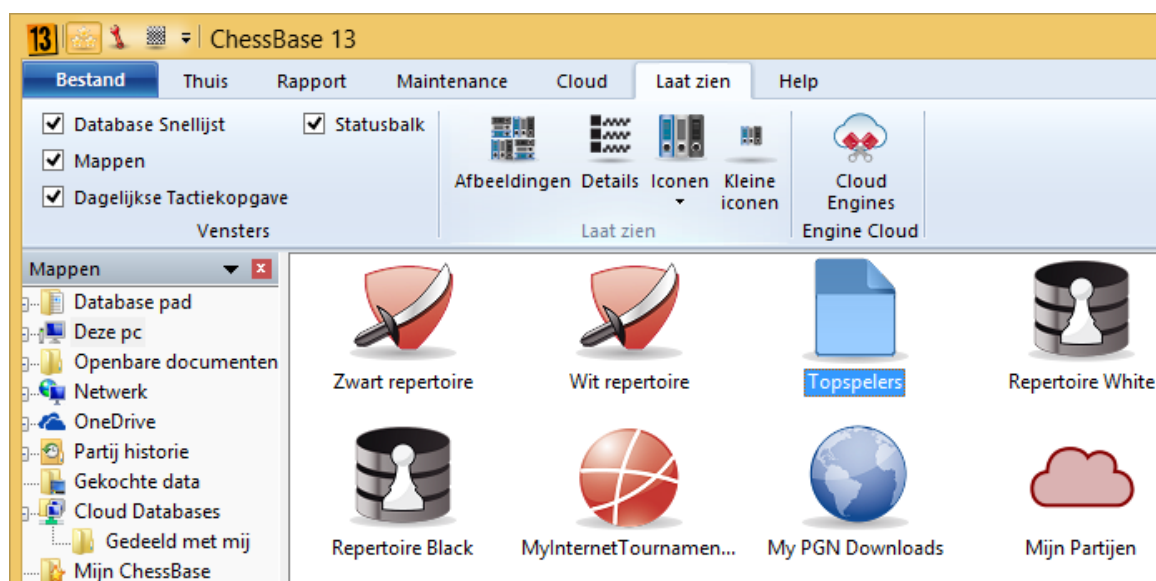
Voegt de partijen vanuit het werkgeheugen in de huidig gemarkeerde database.

Selecteer verscheidene databases

Dit kan gedaan worden door de Ctrl-toets ingedrukt te houden en de individuele databases aan te klikken, of door de Shift-toets ingedrukt te houden en de eerste en laatste van een aaneengesloten blok databases aan te klikken of door een rechthoek te tekenen rond een groep iconen. Hierna kunt u uit het rechtsklik menu een zoekactie starten die betrekking heeft op al deze gemarkeerde databases.(of u drukt op Ctrl-F wanneer er een groep iconen geselecteerd staat).

3.4.4 Aanmaakdatum database

Er zijn verschillende manieren om databases te tonen in het database venster. Ze zien er uit als hieronder als u grote iconen instelt.



U krijgt meer informatie over de databases als u ze bekijkt volgens *Details*.

Titel	Partijen	Opm...	Pad	Datum	Gebruik	Aangemaakt
MyInternetTournaments.cbh	248	CBH	..\ChessBase\PlayChess\MyInternetTournaments.c...	3-1-2013	19	22-9-2012
MyInternetKibitzing.cbh	280	CBH	..\ChessBase\PlayChess\MyInternetKibitzing.cbh	2-1-2013	4	8-9-2012
My PGN Downloads	49	CBH	..\ChessBase\Download\MyPGNDownloads.cbh	3-1-2013	12	17-12-2012
Mega Database 2013	5462144	Refere...	..\ChessBase\Bases\Mega Database 2013.cbh	3-1-2013	228	17-12-2012
Fritz13-Database	2563944	CBH	..\ChessBase\Bases\Database2011\Database.cbh	3-1-2013	69	19-9-2011
Prikbord	0	CLI	..\ChessBase\NoGames\ClipDBs\CBMain.cli			

De kolom **Gebruik** toont hoe vaak u de database hebt geopend. De kolom **Aangemaakt** geeft de datum waarop de database is aangemaakt.

Let op: Het programma verwijdert symbolen uit dit venster als een database een langere periode niet wordt gebruikt. De database is er dan nog wel en het icoon komt terug als u de database weer een keer opent.

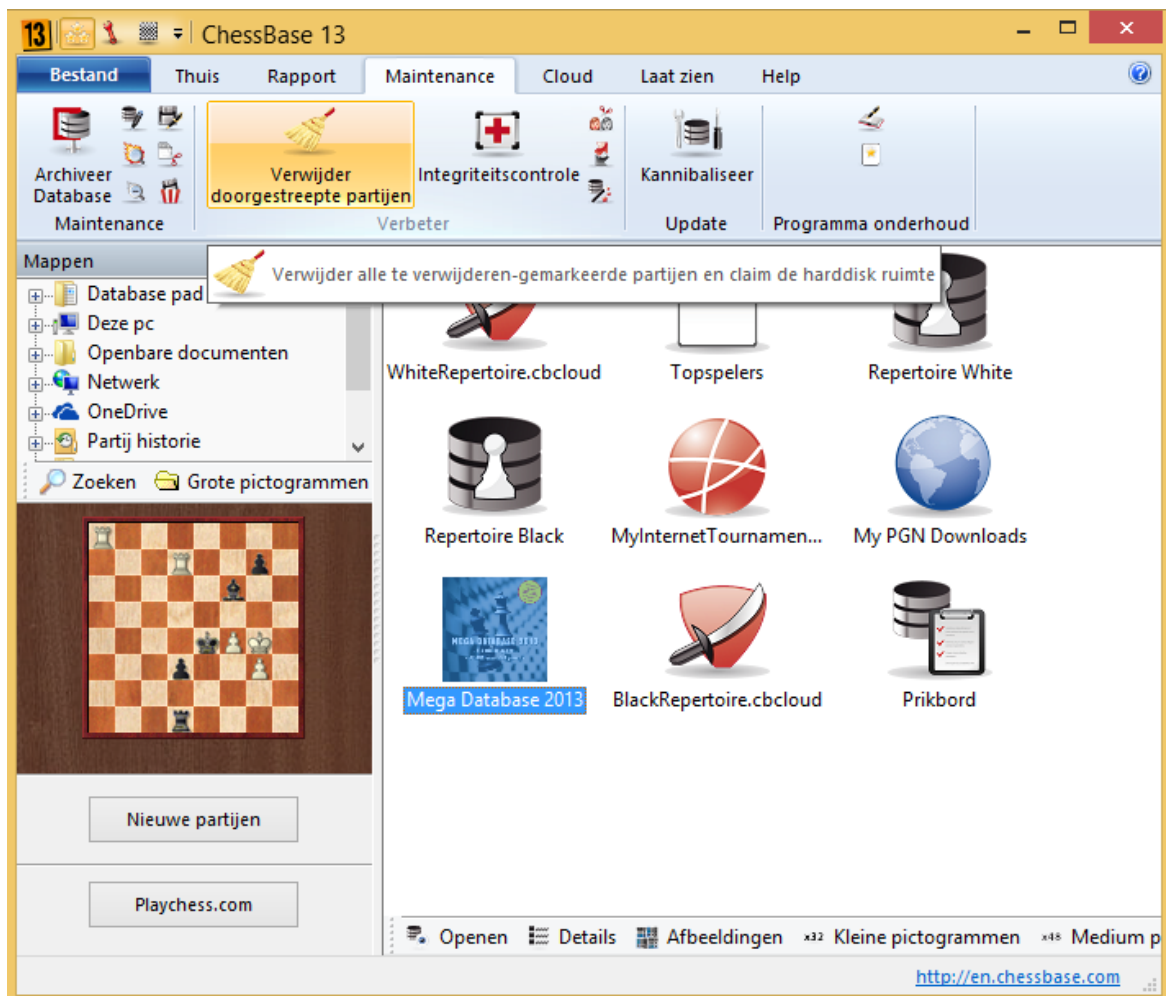
3.4.5 Databases direct verwijderen

Het is mogelijk een database compleet te verwijderen uit het database venster.

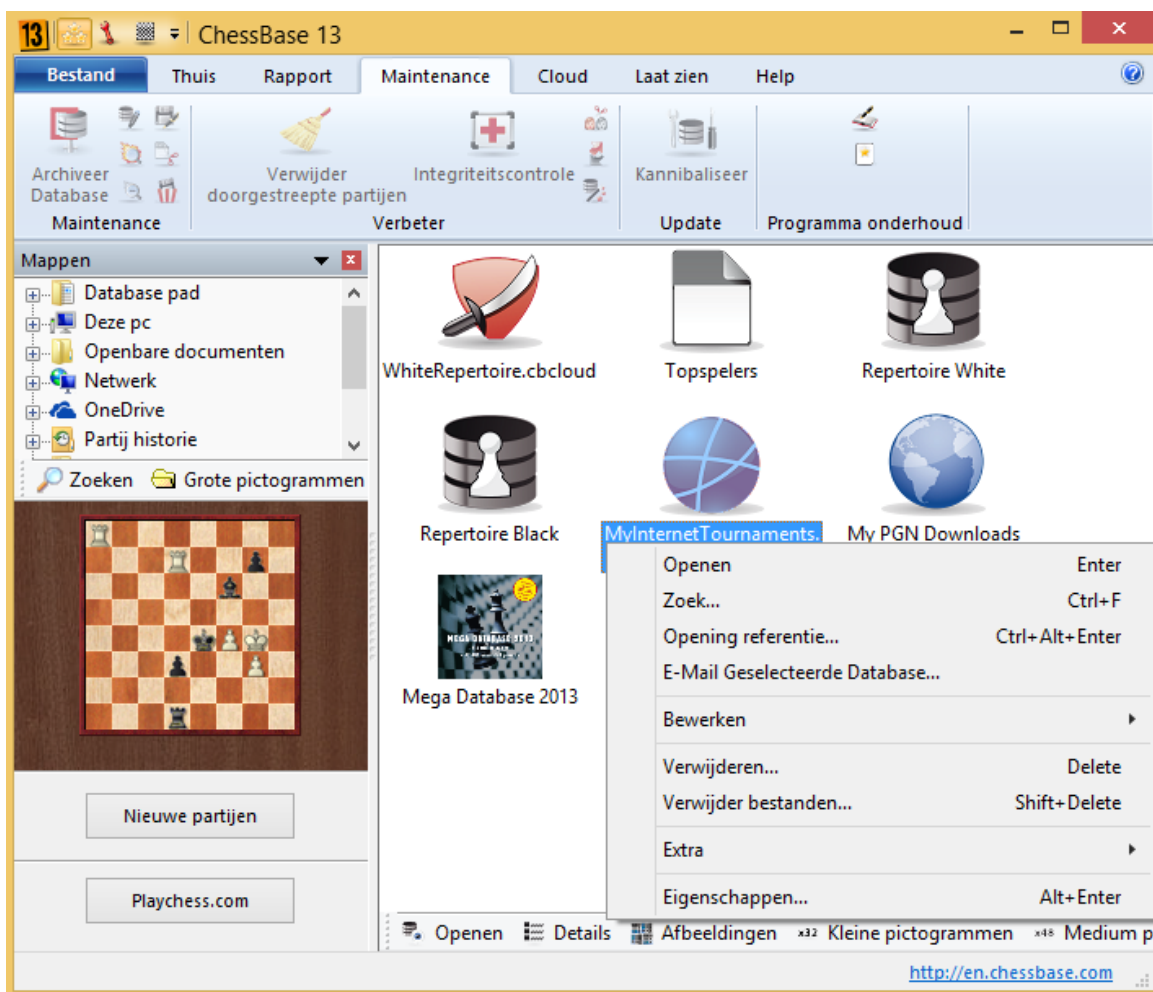
U dient de volgende stappen te nemen:

Selecteer de database in het database venster door op het icoon te klikken.

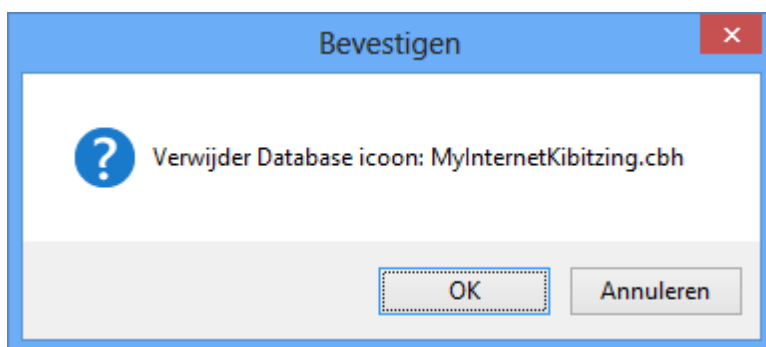
Klik in het lint op *Maintenance - Verwijder bestanden*.



Het is ook mogelijk rechts te klikken op een [database symbol](#) en te kiezen voor *Verwijder bestanden* in het context menu.



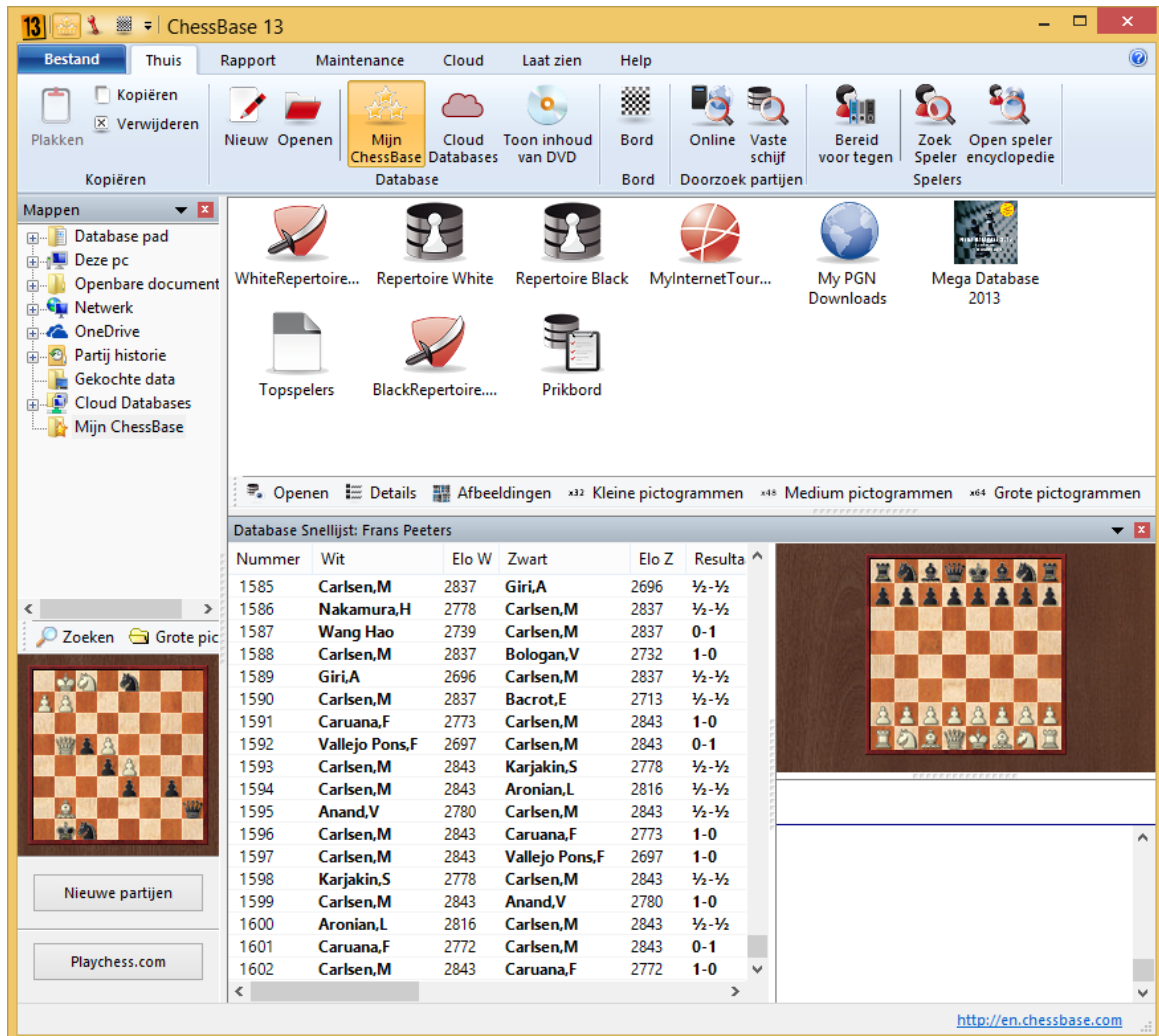
U krijgt dan de vraag:



3.4.6 Databases

Wat is een database? Een database is een verzameling schaakpartijen. Een database is een enkele verzameling – u kunt een aantal aparte databases hebben. Men spreekt dan van een "Kasparov database" of een "Mijn King's Indian" database. Databases bevatten de zetten van de partijen, informatie over de spelers, het toernooi, het

resultaat, enzovoorts. Het kan ook tekst rapporten bevatten. De partijen kunnen analyses en commentaar bevatten, met video's en geluidsfragmenten die worden weergegeven of afgespeeld wanneer u de partijen met ChessBase naspeelt. ChessBase geeft deze weer in het [database venster](#), waar elke database wordt weergegeven als een icoon en met een dubbele klik kan worden geopend. Wanneer u een database opent wordt de inhoud van de database getoond.



Alle partijen die u invoert worden door ChessBase bewaard in Databases. Als u een nieuwe partij opslaat, wordt die aan het einde van de database (onderaan de lijst) toegevoegd. Er zijn twee soorten databases: Gewone partijen en [openingsboeken](#). Deze bevat openingsstellingen, geen partijen. Zie ook [Bestandsnamen en extensies](#)

3.4.7 Standaard boek

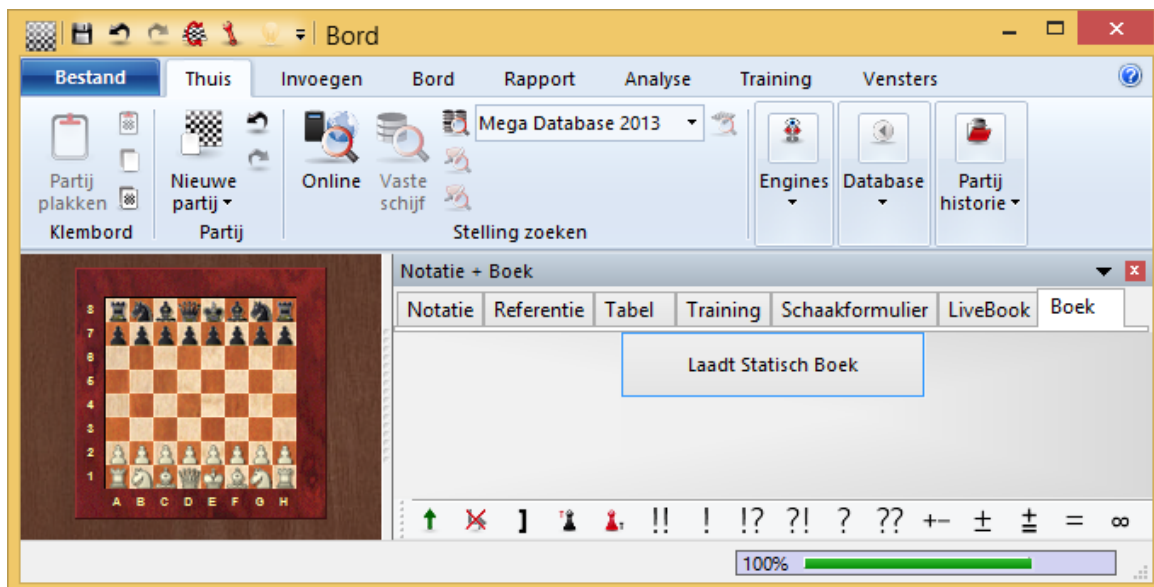
Het standaard boek is een [openingsboek](#) dat automatisch wordt gebruikt via het venster *Notatie+Boek* als u een partij opent.

Opmerking: Er is bij het ChessBase programma geen openingsboek meegeleverd. Bij

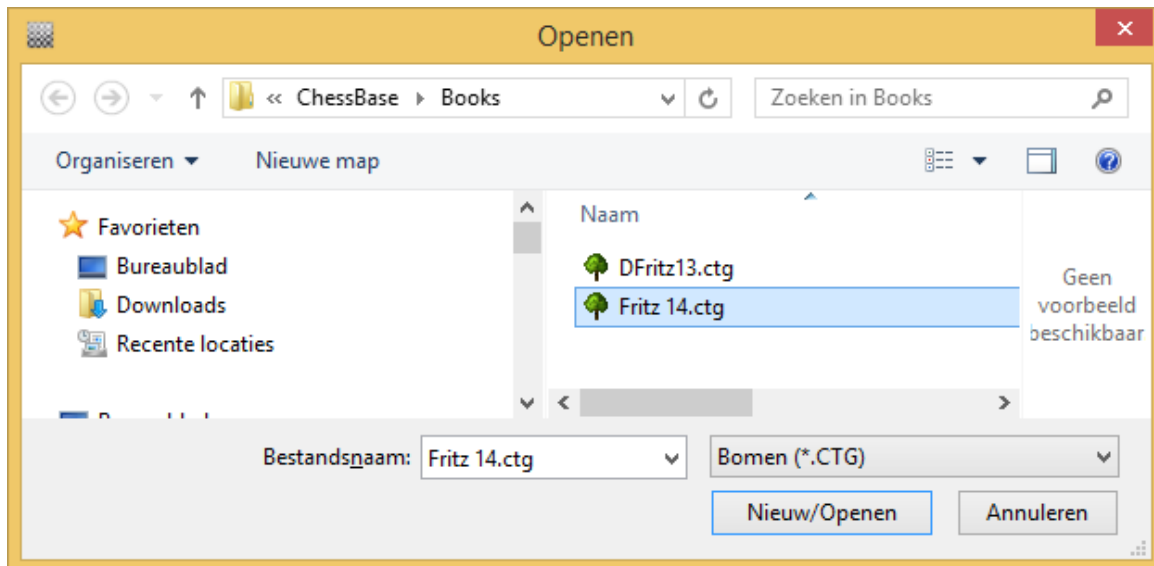
het programma Fritz hoort wel een openingsboek. U kunt ook een openingsboek laten genereren uit de Big Database of Mega Database. Hiertoe sleept u eenvoudig het database icoon op het boek icoon. Zie ook [Kopieer partijen naar boek](#).

Een boek laden van bijvoorbeeld Fritz is erg eenvoudig.

Via *Thuis* en het tabblad *Boek* kunt u een statisch boek laden.

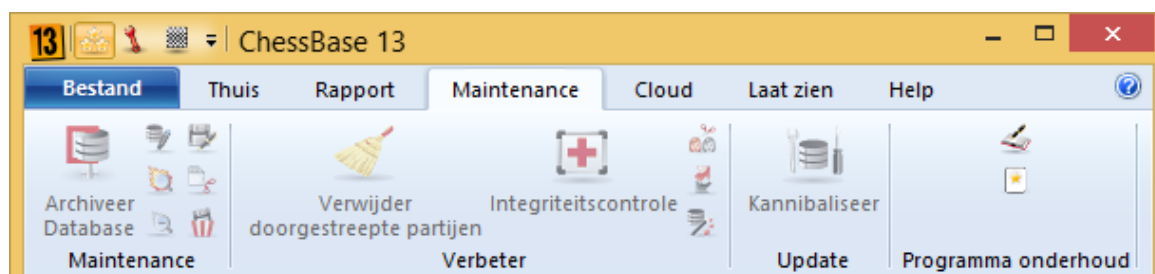


Kies het openingsboek.



3.4.8 Geavanceerd database beheer

Maintenance (of rechtsklik een database icoon).



▶ **Archiveer database (Ctrl-Z)**

Dit maakt een [reservebestand](#) van een database. Alle bestanden van de database worden gecomprimeerd en in een enkel bestand gezet.

▶ **Verwijder doorgestreepte partijen**

Partijen die gemarkeerd zijn als "te verwijderen", zullen met deze functie permanent uit de database verwijderd worden.

▶ **Integriteitscontrole**

Voert een [integriteitstest](#) uit op een database om fouten op te sporen en indien mogelijk deze te herstellen.

▶ **Zoek dubbele partijen**

Identificeert [dubbele partijen](#) en markeert deze om te verwijderen.

▶ **Sorteer database**

Sorteert de partijen volgens het jaar en de naam van het toernooi en legt deze vast. U heeft alleen de keuze om het jaar oplopend of aflopend te laten zijn. Deze functie komt uit het CB8 programma en is erin gehouden omdat gebruikers niet graag zien dat sommige functies verdwenen zijn.

▶ **Verwijder annotatie**

Verwijdert alle commentaar en varianten van een database.

▶ **Kannibaliseer**

Plukt alle partijen uit de geselecteerde database die nog niet in uw referentie database staan. Wanneer u deze functie uitvoert zult u gevraagd worden om een nieuwe database te maken waarin de partijen worden opgeslagen. U kunt deze partijen in de nieuwe database onderzoeken en ze eventueel kopiëren naar uw referentie database wanneer ze interessant genoeg zijn.

▶ **Verbeter**

Vult automatisch de toernooigegevens aan wanneer deze niet compleet zijn, zoals categorie en het aantal rondes.

▶ **Redactionele Annotatie**

Wanneer u deze functie in het bordvenster uitvoert, wordt slechts één partij voorzien van deze annotatie. Met deze functie kunt u dit automatisch laten uitvoeren voor alle partijen in de database. ChessBase zoekt naar partijen in de referentie database die het meeste lijken op de partij die het op dat moment onderzoekt. Wanneer ChessBase

de partijen gevonden heeft, voegt het programma ze als commentaar in de partij in de stijl van de Chess Informant (met RR).

▶ **Bestanden hernoemen**

Verandert de namen van alle bestanden die tot de database behoren, inclusief de multimedia mappen.

▶ **Creëer/verwijder zoekversneller**

De [zoekversneller](#) vergroot de snelheid waarmee partijen met het filter gevonden worden tot een factor 100.

3.4.9 Database op het prikbord

Het prikbord slaat verwijzingen op van partijen naar verschillende databases. Het kan beschouwd worden als een virtuele database die zich net als een gewone database gedraagt met het verschil dat de gegevens niet permanent zijn opgeslagen. Een kenmerkend gebruik van het prikbord is om er partijen in te verzamelen die u tegenkomt terwijl u bladert door, of zoekt in andere databases. Omdat het prikbord alleen verwijzingen naar partijen bevat, zal het markeren van de partijen voor verwijderen of het verwijderen van de annotatie op de oorspronkelijke partijen worden uitgevoerd.



Prikbord

Dit is het icoon voor het prikbord. U kunt dit altijd vinden in het [Mijn ChessBase](#) venster.

Hoe krijgt u partijen in het prikbord?

- ▶ Sleep een database icoon in het [database venster](#) op het prikbord.
- ▶ Markeer één of meerdere partijen in het [lijstvenster](#) met behulp van (Ctrl-klik, Shift-pijltjestoetsen of Ctrl-A voor alle partijen), rechtsklik en gebruik *Bewerken – Kopieer/verwijder van prikbord*. U kunt ook de partijen markeren en op F5 drukken.
- ▶ Markeer één of meerdere partijen in het [lijstvenster](#) en toets Ctrl-C (Kopieer). Ga naar het database venster, selecteer het icoon voor het prikbord en gebruik Ctrl-V om de partijen te plakken. U kunt ook deze commando's uit het *Bewerken* menu of uit het rechtsklik menu kiezen.
- ▶ In de [spelers index](#), de [toernooi index](#), [commentator index](#) of [bron index](#) kunt u een of meerdere regels selecteren en op F5 drukken om de partijen naar het prikbord te kopiëren.

Het prikbord wordt op de harddisk bewaard wanneer u het programma verlaat en is de volgende keer dat u ChessBase opstart weer beschikbaar. Nogmaals, het slaat geen partijen op, alleen verwijzingen naar de partijen.

Hoe verwijdert u partijen van het prikbord?

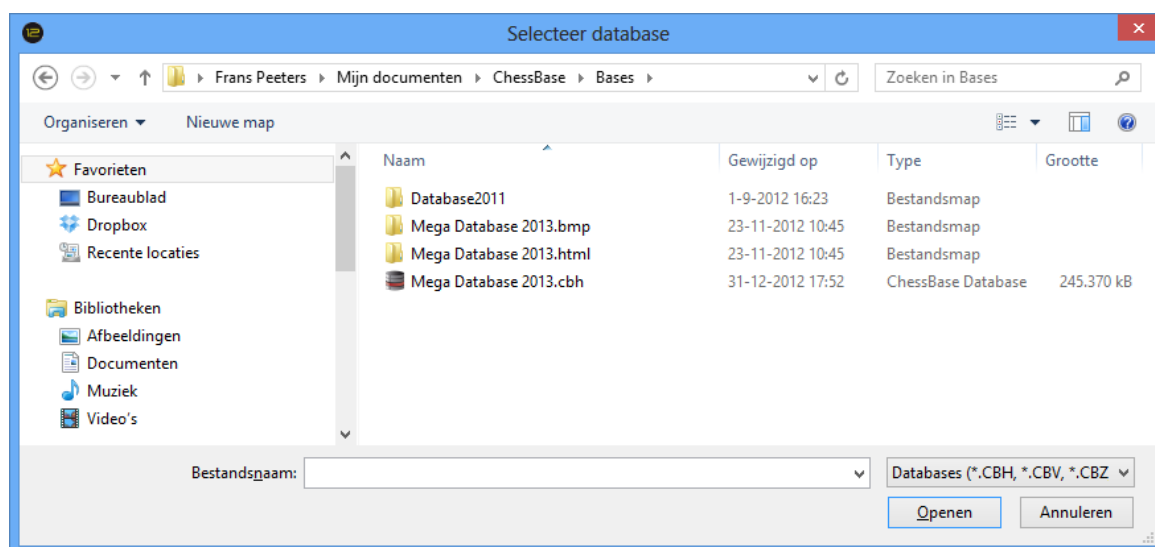
- ▶ Open het prikbord (met een dubbelklik erop), markeer de partijen met Ctrl-klik, Shift-pijltjes toetsen of Ctrl-A voor alle partijen, rechtsklik deze partijen en kies *Bewerken Verwijder Geselecteerde* (of toets F5). U kunt ook *Bewerken Verwijder niet geselecteerde partijen* om alle andere partijen te verwijderen.
- ▶ *Lijst - Bewerken Verwijder Geselecteerde*.
- ▶ Rechtsklik het prikbord icoon en kies *Maak prikbord leeg* (of toets Ctrl-Alt-V). Het verwijderen van partijen uit het prikbord verwijdert ze niet uit de databases.

Hoe kopieert u partijen vanuit het prikbord naar een andere locatie?

- ▶ Markeer de partijen in het prikbord en gebruik de [drag and drop](#) methode om ze te verplaatsen naar een andere lijst of naar een database icoon.
- ▶ Sleep het prikbord icoon op een andere database icoon.
- ▶ Markeer de partijen in het prikbord of klik het prikbord aan en toets vervolgens Ctrl-C. Klik in een lijst of klik op een database icoon en toets Ctrl-V.

3.4.10 Selecteer database

Met *Bestand - Openen - Database* opent u een database en met *Bestand - Nieuw - Database* maakt u een nieuwe database.



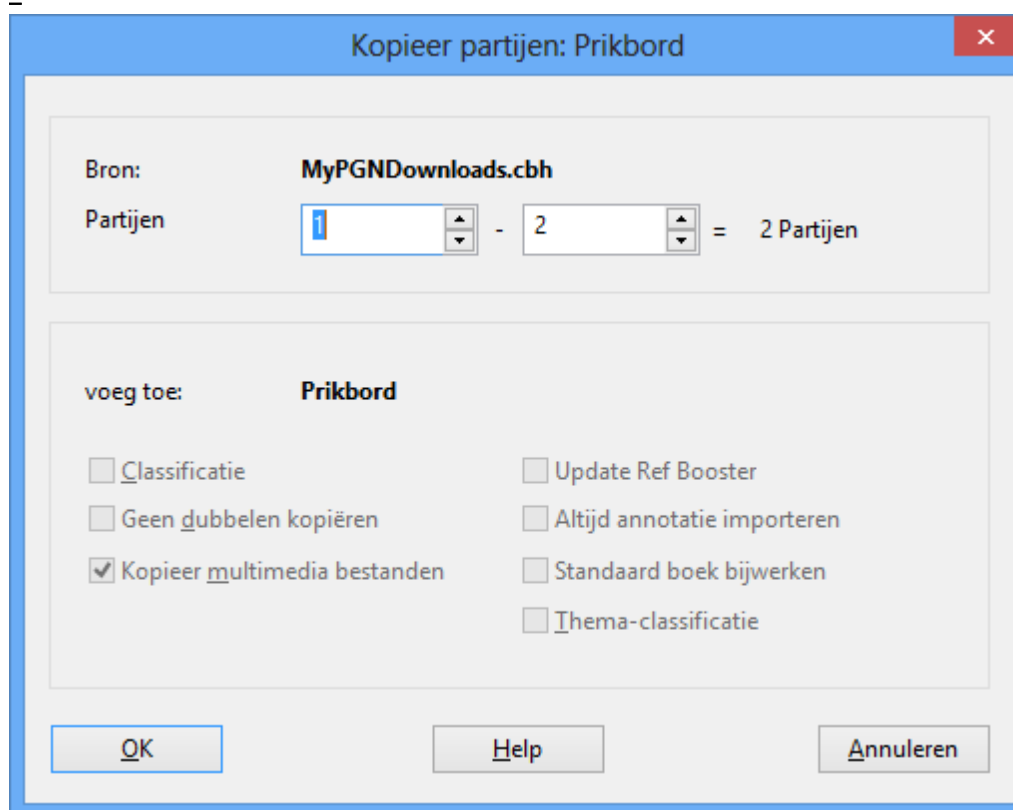
Het venster toont mappen en ChessBase database bestanden. Door dubbel te klikken op een database wordt die meteen geopend.

Nieuwe snelkoppeling Map

Klik rechts in het Database venster en kies *Nieuwe snelkoppeling Map*. Hiermee kunt u een snelkoppeling toevoegen aan het venster Mijn ChessBase.

3.4.11 Partijen kopiëren

De eenvoudigste manier om partijen te kopiëren is door gebruik te maken van de "[drag and drop](#)" methode in het [database venster](#) (d.w.z. een database icoon op een andere slepen). Wanneer u dit doet verschijnt het volgende dialoogvenster:



Dit dialoogvenster verschijnt ook wanneer u partijen vanuit de ene lijst naar een andere sleept of naar een database icoon. U kunt ook het rechtsklik menu gebruiken in de [partijenlijst](#) of het rechtsklik menu van een database icoon. Gebruik *Bewerken Kopiëren* om de partijen te kopiëren en *Bewerken Plakken* om ze te plakken in een andere database.

Het "Partijen kopiëren" dialoog toont u de bron en de doel database. De partijen worden gekopieerd (toegevoegd) aan het einde van de laatste. Als u ze al heeft gekopieerd, of een deel ervan, zal u gewoonlijk worden gewaarschuwd. De volgende opties staan tot uw beschikking:

► **Partijen**

Het programma biedt aan om alle partijen te kopiëren. Natuurlijk kunt u het getal voor de eerste en laatste partij veranderen om slechts een deel te kopiëren.

► **Classificatie**

Als de doel database een openings sleutel heeft geïnstalleerd zal ChessBase aanbieden om de partijen in de sleutel te sorteren wanneer ze gekopieerd worden. U kunt dit deactiveren als u om de een of andere reden de partijen niet geclassificeerd wilt hebben.

► **Thema-classificatie**

Hetzelfde geldt voor de thema sleutel. Als er een aanwezig is in de doel database dan zal ChessBase de partijen classificeren terwijl ze gekopieerd worden.

► **Geen dubbeln kopiëren**

Deze optie wordt gebruikt om te voorkomen dat er dubbele partijen in de doel

database terecht komen. Het is alleen beschikbaar als er in de doel database een openings sleutel is geïnstalleerd. Deze functie vertraagt het kopiëren aanzienlijk, omdat van elke partij moet worden nagegaan of het niet al bestaat in de database. De snelheid hangt af van de kwaliteit van de openings sleutel in de doel database.

▶ **Altijd annotatie importeren**

Wanneer u partijen kopieert en u instrueert ChessBase om geen dubbelen te kopiëren kunt u daarnaast nog specificeren of de geannoteerde partijen gekopieerd moeten worden of niet. Deze functie overtreft de optie "Geen dubbelen kopiëren" dus als er varianten of commentaar in de partij staat dan wordt het wel gekopieerd zelfs wanneer deze partij al aanwezig is in de doel database.

▶ **Kopieer multimedia bestanden**

Deze optie kunt u uitzetten als u wilt voorkomen dat u honderden megabytes aan video, audio en plaatjes overneemt wanneer u de partijen kopieert (bijvoorbeeld partijen van een ChessBase Magazine CD). Als u dit toch wilt, dan laat u dit vakje aangevinkt.

▶ **Standaard boek bijwerken**

Als de doel database uw referentie database is en u heeft een [standaard boek](#) geïnstalleerd, dan is het aan te raden om het boek te laten bijwerken wanneer u de partijen kopieert.

3.4.12 Maak een goede/slechte partij set aan

Met ChessBase is het mogelijk bepaalde waarden mee te geven in het zoekvenster om er voor te zorgen dat enkel goede partijen worden gevonden.

Om dit te bereiken moet u eerst bepaalde data vastleggen in de database.

Laad een database en kies bij *Partijen* een aantal partijen die als goed gemarkeerd kunnen worden.

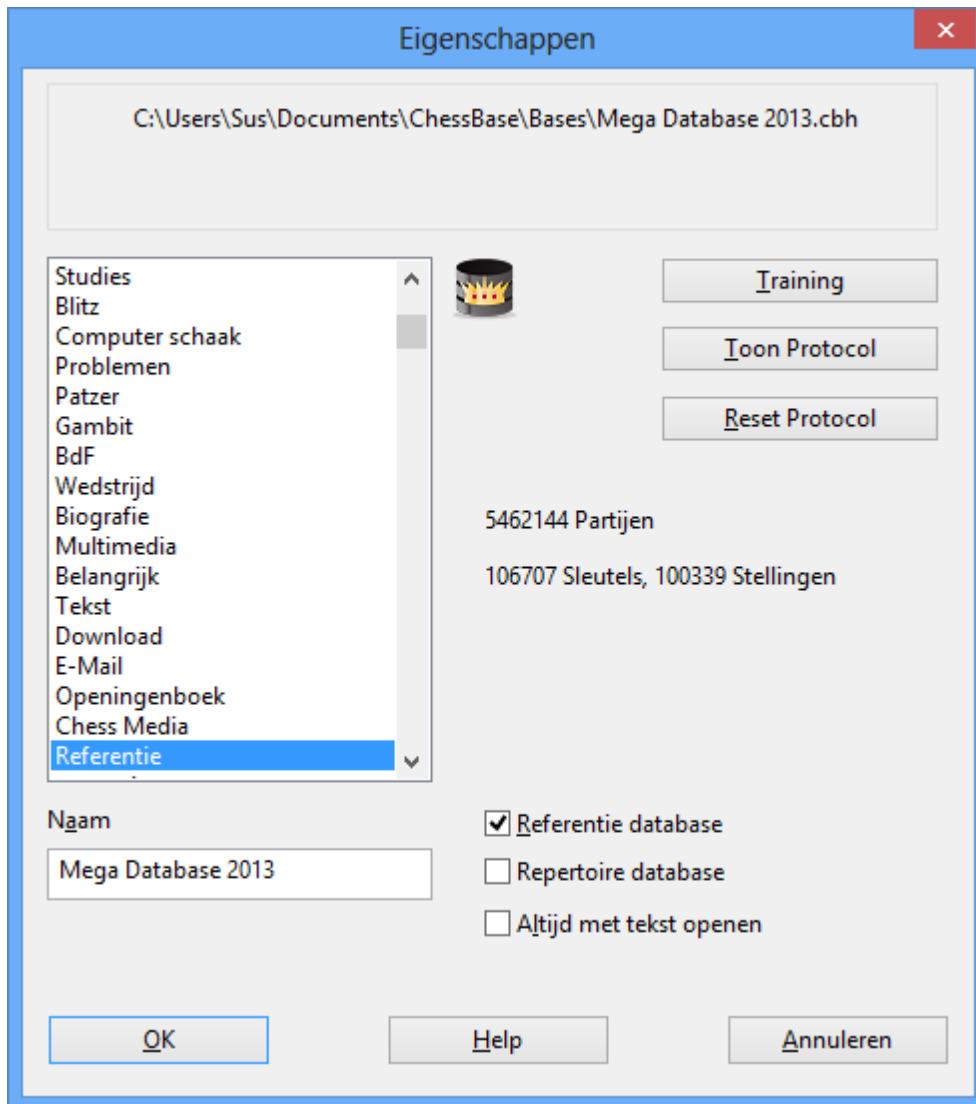
The screenshot shows the ChessBase 2013 interface with the 'Partijen' menu open. The menu options include 'Maak een goede/slechte partij set aan', 'Bepaal ECO Codes', 'Eindstand materiaal', and a 'Filter' section with checkboxes for 'Wit', 'Zwart', and 'Alleen sterke partijen'. Below the menu is a table of chess games.

Nummer	wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Zetten	ECO	Ronde	Datum	Wit team
2715257	Brandauer, D		Timme, K		½-½	71	A07	3	2002	
2715258	Brueggemann, S		Wasnetsky, U	2057	½-½	61	B50	3	2002	
2715259	Cleven, M	2043	Haecker, S	2002	1-0	47	D43	3	2002	
2715260	Cordes, M	2046	Donchenko, I	2068	0-1	59	B22	3	2002	

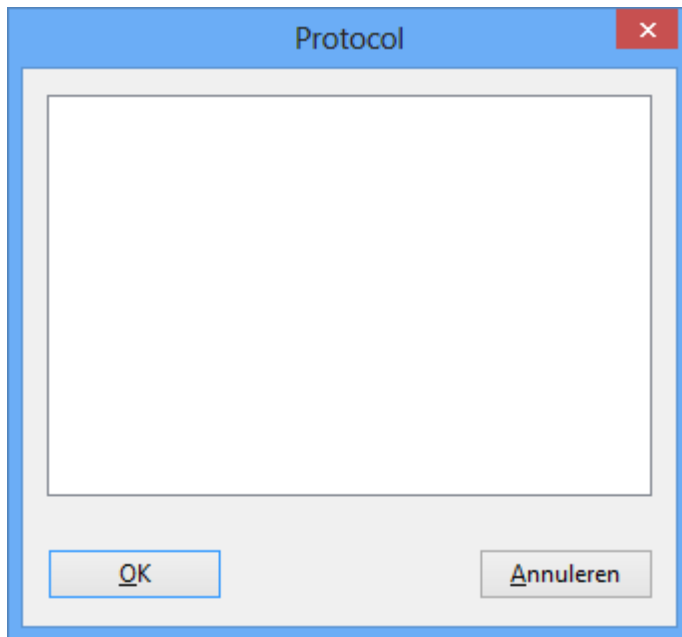
Hiermee wordt de kwaliteit van de zoekopdrachten verbeterd. Met deze optie worden enkel partijen getoond waarbij een van de spelers minstens een Elo heeft van meer dan 2350, of wanneer een van beide spelers een IM of GM titel heeft. De functie sluit snelschaak-, rapid- en simultaanpartijen uit. Partijen die korter zijn dan zeven zetten of binnen 20 zetten remise waren doen ook niet mee.

3.4.13 Toon protocol

Het import protocol van een database houdt bij welke databases er naar de database zijn gekopieerd. ChessBase gebruikt dit om u te waarschuwen wanneer u probeert om dezelfde partijen er nog eens naar toe te kopiëren.



U kunt het import protocol bekijken door op de knop *Toon Protocol* te klikken in de database [eigenschappen](#) (rechtklik een database icoon, kies *Eigenschappen - Toon Protocol*). Met een klik op *Reset protocol* wist u deze gegevens.



De informatie over welke partijen zijn geïmporteerd wordt opgeslagen in het INI bestand van de database.

3.4.14 Partijen verwijderen

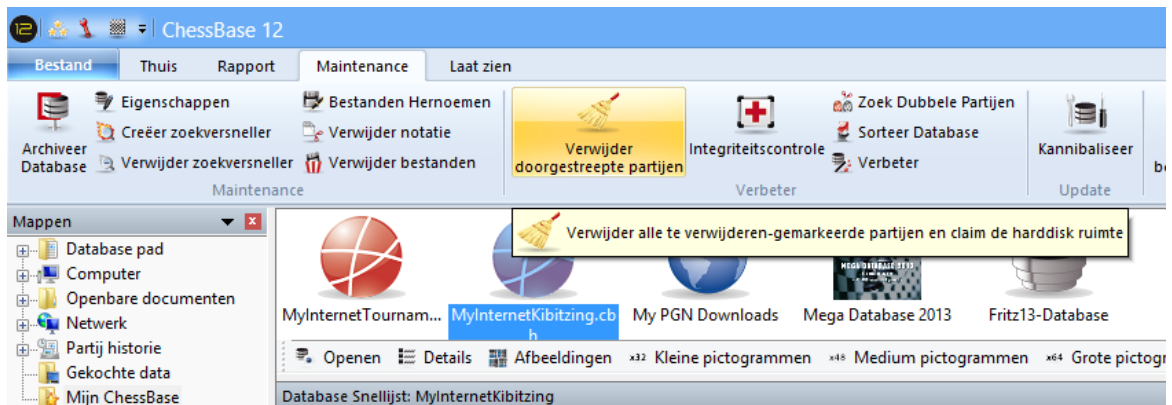
Partijenlijst: Thuis Verwijderen

Of rechtsklik de geselecteerde partij(en), of druk op de *Delete* toets. Er is ook een knop onder de [partijenlijst](#).

Nummer	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Zetten	ECO	Ronde	Datum	Wit team
1	Thomasb98	2089	Stefan Kuipers	2186	1-0	56	C12	9	08.09.2012	
2	Bernardevengr..	2044	Bolwerk	2251	0-1	31	B43	9	08.09.2012	
3	WiserDread	1900	Rikroelofs	1947	0-1	72	A30	9	08.09.2012	
4	Omtezien	2021	Placebos	1877	1-0	32	B07	9	08.09.2012	
5	Medlion	1682	David Knight	1740	0-1	24	D00	9	08.09.2012	
6	Clairbrook	1738	Sasha shikman	1418	1-0	36	B54	9	08.09.2012	
7	Bart van Putten	1769	Wimse	1326	1-0	19	C41	9	08.09.2012	
8	Snorrebaard	1808	TJIDDE	1292	1-0	30	B32	9	08.09.2012	
9	MobyChess	1408	Dr. Salo	1104	0-1	33	C79	9	08.09.2012	

De partijen worden gemarkeerd om te verwijderen. U kunt de functie *Verwijderen* herhalen om de markering weer weg te halen.

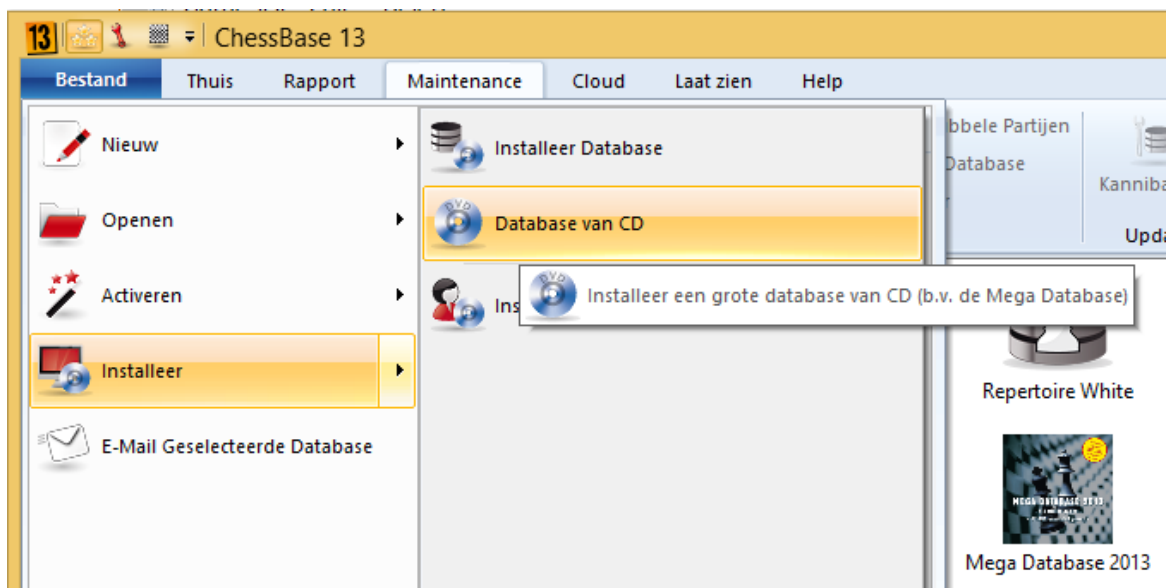
Om de partijen permanent te verwijderen uit een database, klikt u de database aan in het [database venster](#) en gebruikt u *Maintenance - Verwijder doorgestreepte partijen* (zie [database functies](#)). Deze functie kan niet ongedaan gemaakt worden.



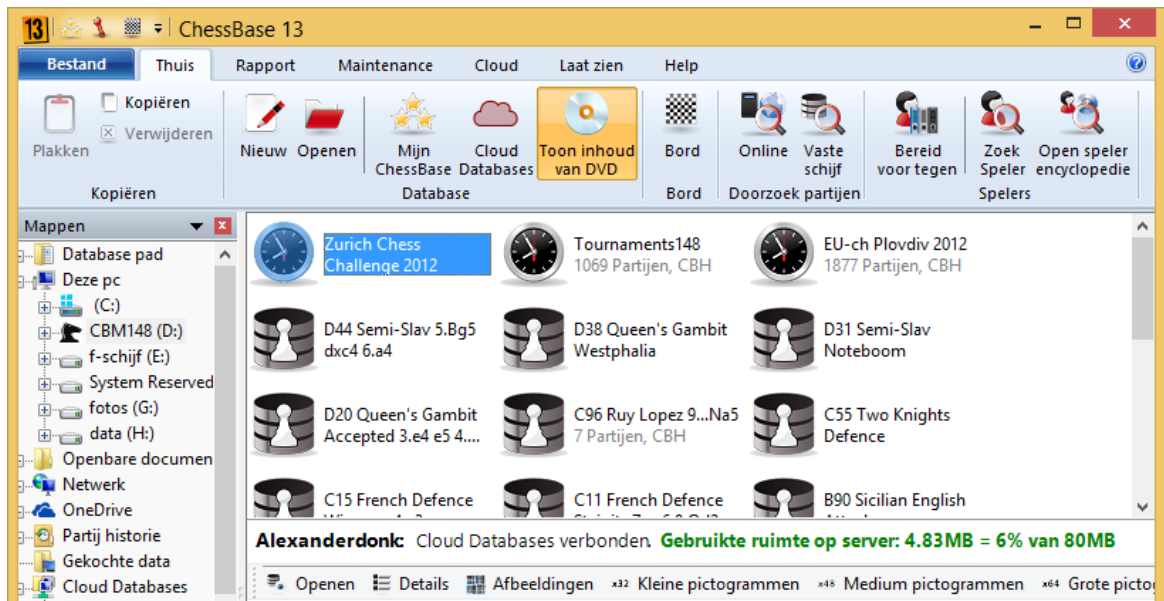
3.4.15 Installeer database van CD

Bestand installeer Database van CD

Deze functie kopieert automatisch een grote database van CD. Het is de beste manier om de Mega of Big databases te installeren op uw harde schijf. U vindt de geïnstalleerde database terug in het [Mijn ChessBase](#) venster.

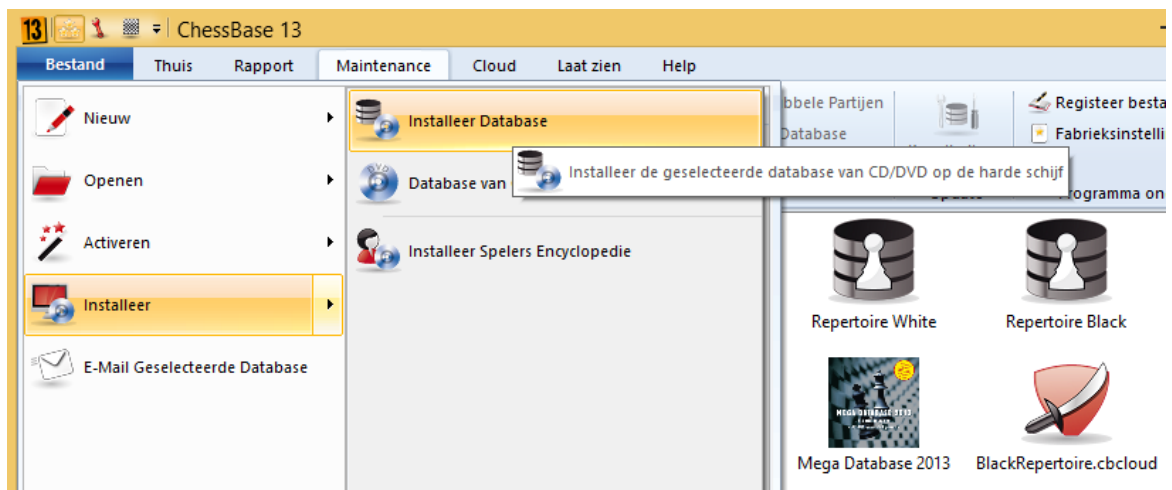


Als u een database CD of DVD in uw speler legt, zal het systeem automatisch aanbieden om deze te installeren. Als de inhoud van de CD of DVD niet automatisch verschijnt, kunt u op de knop *Zoek CD Pad* klikken en het juiste pad aangeven.



3.4.16 Installeer database op de harde schijf

Bestand installeer Installeer Database



Dit kopieert de geselecteerde database met alle daar aan verbonden bestanden op uw harde schijf. De database kan toegevoegd worden aan het zelfde type in [Mijn ChessBase](#), of als een aparte database gekopieerd worden.

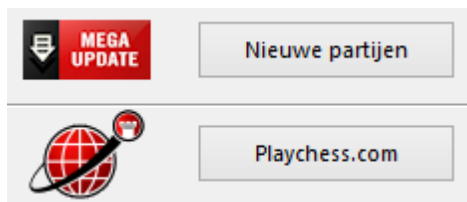
Het is gebruikelijk om bijvoorbeeld de [ChessBase Magazine](#) aan uw referentie database toe te voegen. Het programma zal een geschikte map voorstellen in uw ChessBase [gegevensmap](#) (\Mijn Documenten\ChessBase) op uw harde schijf. Wanneer het eenmaal is geïnstalleerd, zal het database icoon verschijnen in het *Mijn ChessBase* venster.

3.4.17 Update referentie database

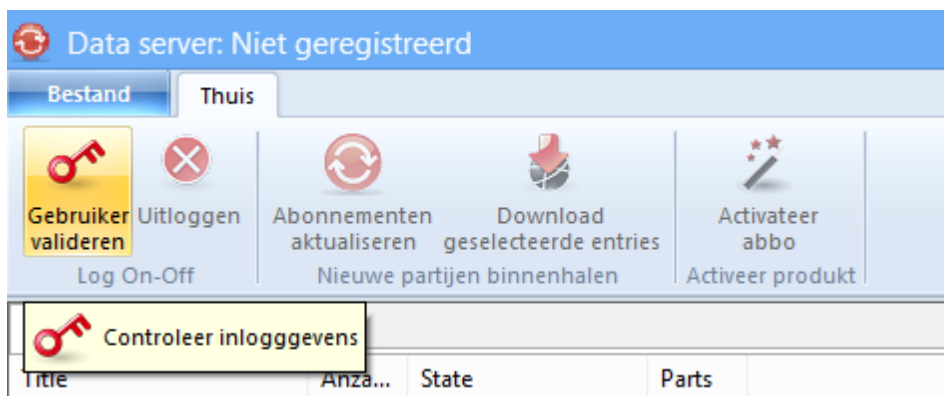
Met het programma is het mogelijk de referentie database automatisch up-to-date te houden. Het programma gebruikt hiervoor een serienummer.

Opmerking: Deze download service is slechts tot een jaar na aankoop beschikbaar.

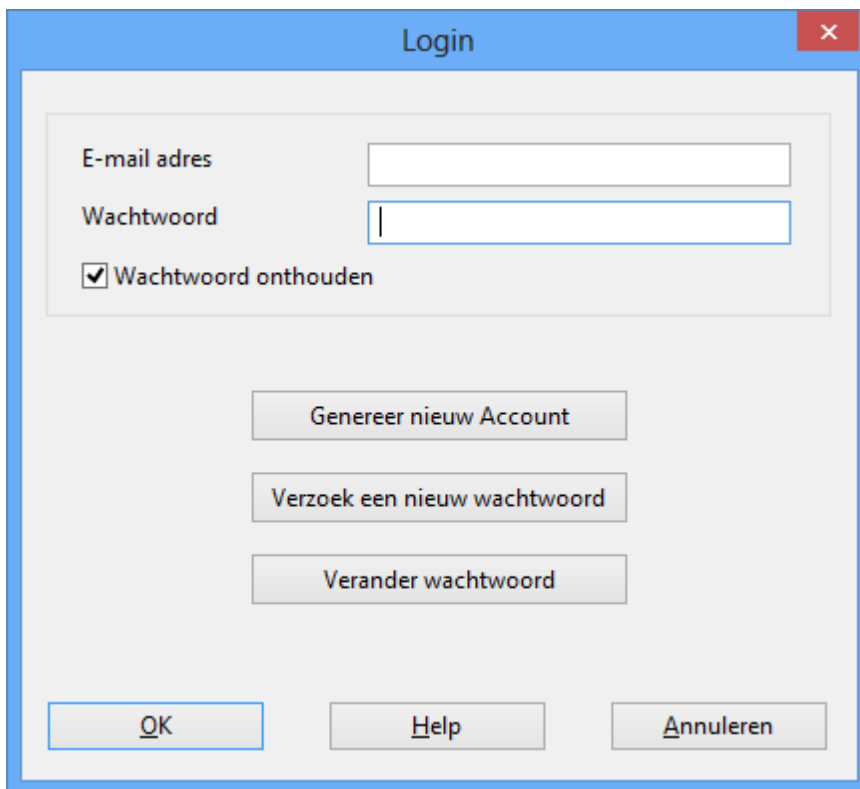
De update wordt gestart in het database venster met de knop *Nieuwe partijen* links onder op het scherm.



Eerst worden de inlog gegevens gecontroleerd.



Er verschijnt een dialoogvenster.



The image shows a 'Login' dialog box with a blue title bar. The title bar contains the text 'Login' and a red close button with a white 'X'. The main area of the dialog is light gray and contains the following elements:

- An input field for 'E-mail adres'.
- An input field for 'Wachtwoord'.
- A checkbox labeled 'Wachtwoord onthouden' which is checked.
- Three buttons stacked vertically in the center: 'Genereer nieuw Account', 'Verzoek een nieuw wachtwoord', and 'Verander wachtwoord'.
- Three buttons at the bottom: 'OK', 'Help', and 'Annuleren'.

Om gebruik te kunnen maken van de update service moet u registreren met de knop *Genereer nieuw Account*.

Om te kunnen registreren hebt u een geldig e-mail adres nodig en wachtwoord. Het programma zal melden of de registratie succesvol is verlopen of niet.

Nadat u geregistreerd hebt, kunt u inloggen met die gegevens (e-mailadres en wachtwoord). Het programma zal dan verschillende sets van downloads aanbieden.

In het venster aan de linkerkant ziet u de mogelijke downloads. U kunt het aantal partijen zien en de informatie over de status van elke download.

Data server: Geregistreerd als franspeeters@kpnmail.nl

Bestand Thuis

Gebruiker uitloggen valideren Log On-Off

Abonnementen actualiseren Nieuwe partijen binnenhalen

Download geselecteerde entries

Activeer abbo Activeer product

Games

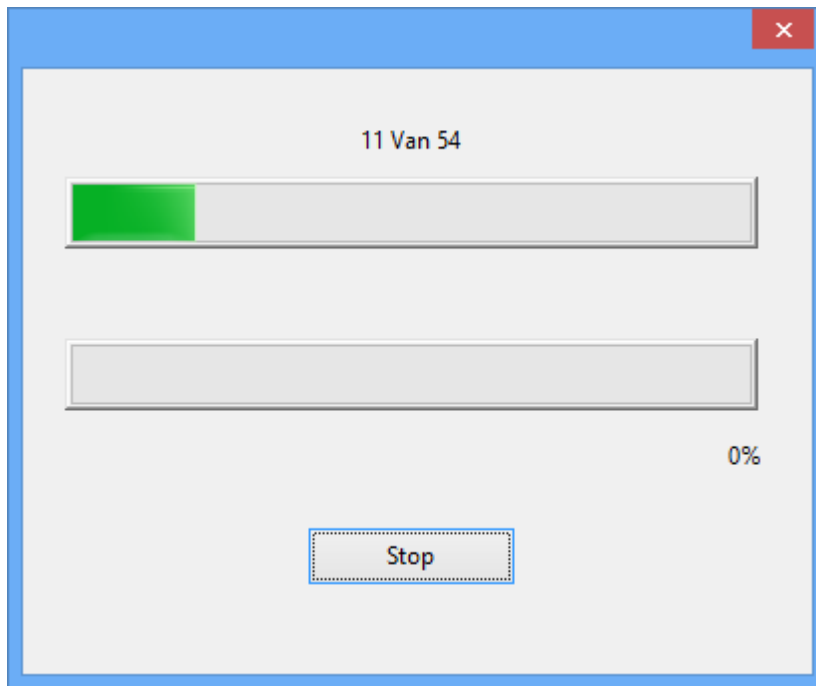
Title	Anza...	State	Parts
Update Base 2013	18097	Niet geabonneert	1
Update Base 2012	271959	Niet geabonneert	52
Update Base 2011	266283	Niet geabonneert	53
Update Base 2010	271667	Geabonneert	54
Update Base 2009	269565	Niet geabonneert	46
Update Base 2008	239564	Niet geabonneert	49

In het venster aan de rechterkant krijgt u gedetailleerde informatie over de geselecteerde downloads.

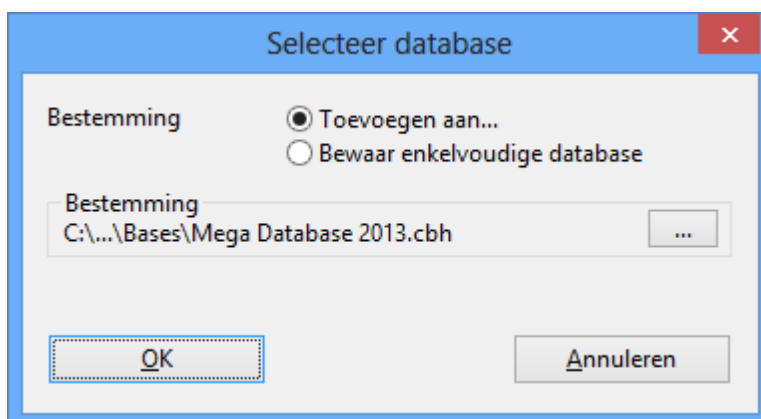
Nadat u een download hebt geselecteerd, moet u een serienummer invoeren zodat de download goedgekeurd kan worden. Klik op *Activeer abbo* om een dialoogvenster te openen waar u het serienummer kunt invoeren.

Nadat het serienummer is ingevoerd, verandert de download status in *Geabonneert*.

Nu kunt u starten met het downloaden door te klikken op *Download geselecteerde entries*.



Nadat de partijen gedownload zijn, kunt u bepalen wat u met de partijen gaat doen.



Toevoegen aan ... is de gebruikelijke methode. De nieuwe partijen worden automatisch toegevoegd aan de referentie database en geclassificeerd. Dit gebeurt automatisch.

Opmerking: Zorg wel dat u al een referentie database hebt gedefinieerd in het programma.

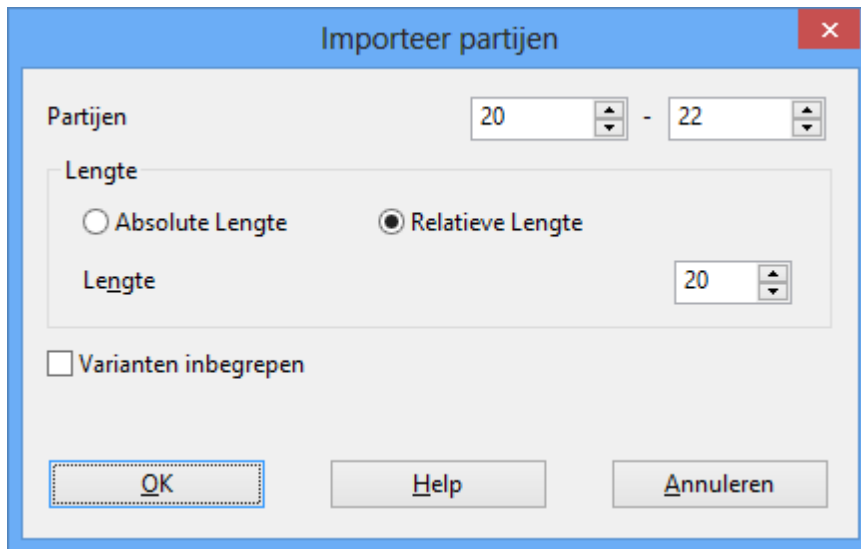
Gebruikers die er de voorkeur aan geven om eerst de partijen te controleren moeten kiezen voor *Bewaar als enkelvoudige database*. De database wordt gekopieerd naar de harde schijf van de gebruiker en er verschijnt een nieuw database symbool in het database venster. U kunt nu de database onderzoeken voor u hem toevoegt aan de referentie database.

Het materiaal dat u downloadt bestaat gewoonlijk uit een aantal partijen van recente toernooien, maar er kunnen ook historische partijen bij zitten. Updates worden

frequent aangeboden, zodra ze zijn gecontroleerd en voorbereid als download. De partijen zullen in de volgende versies van de Megabase en Big Database worden opgenomen.

3.4.18 Partijen kopiëren naar openingsboek

U kunt partijen kopiëren naar een openingsboek om het uit te breiden. U kunt met drag and drop een database symbool op het openingsboek slepen, of met drag and drop een selectie van partijen op het openingsboek slepen.



Partijen

U kunt het aantal partijen bepalen dat u wil kopiëren.

Lengte

Cruciaal voor de omvang van de boom met openingen is de lengte van de varianten die in de boom staan. Het heeft niet veel zin complete partijen in het openingsboek te zetten en daarom kunt u het best bepalen hoeveel zetten van een partij moeten worden opgenomen. ChessBase biedt u twee mogelijkheden om de lengte van de varianten te beperken:

1. U kunt bepalen dat de absolute lengte van elke variant exact "n" zetten moet zijn.
2. Het is verstandiger de *Relatieve Lengte* te gebruiken. Dit resulteert in lange varianten voor theoretische hoofdvarianten en korte varianten voor zijvarianten, dat wil zeggen snelle afwijkingen.

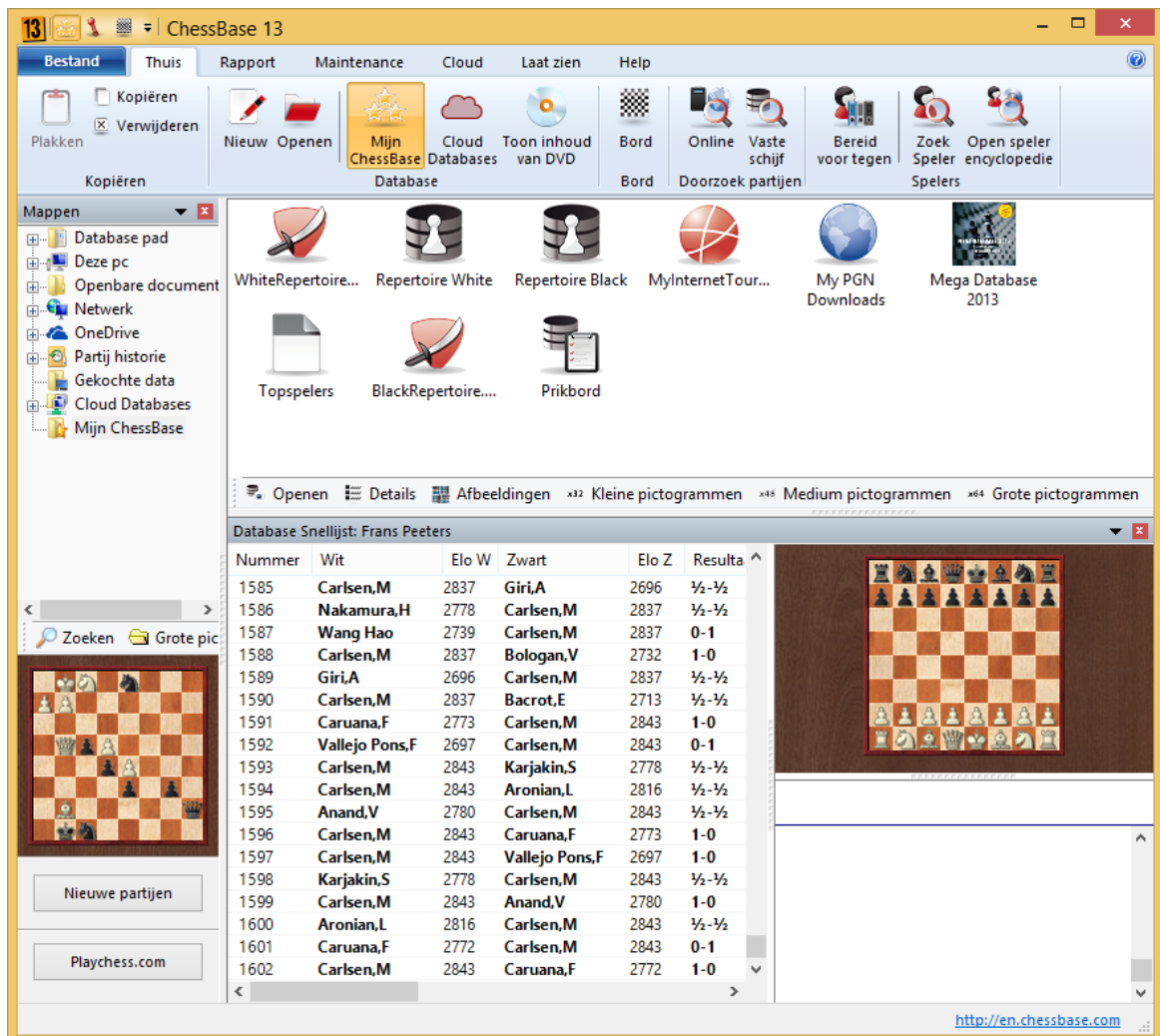
Het is duidelijk dat u een compactere boom krijgt als u korte varianten gebruikt. Maar dan zult u waarschijnlijk waardevolle informatie verliezen. Als u een hele hoge lengte kiest, zal de boom gigantisch worden en zal er veel overbodige informatie in staan. Een goede praktische tip is een *Relatieve Lengte* te gebruiken met een *Lengte* van 20.

Varianten inbegrepen

U kunt ook *Varianten inbegrepen* gebruiken, dat wil zeggen analyses die eventueel in de partijen staan. Maar deze worden niet meegenomen in de statistische analyse.

3.4.19 Databases beheren

ChessBase slaat partijen op in [databases](#). In het [database venster](#) kunt u partijen openen, kopiëren, verwijderen, aanpassen, samenvoegen en back-uppen.



- ▶ Open een database om door een [partijenlijst](#) te bladeren door te dubbel klikken op een symbool in het database venster.
- ▶ Kopieer partijen met [drag and drop](#) of via *Thuis - Kopiëren* en *Thuis - Plakken*.
- ▶ Pas het type en de titel aan van een database door rechts te klikken op een symbool en voor *Eigenschappen* te kiezen.
- ▶ Voor [geavanceerd database management](#) klikt u rechts op een database en kiest u *Extra*.
- ▶ Maak een [back-up](#) van een database naar een enkelvoudig gecomprimeerd bestand door rechts te klikken op een database en dan *Extra - Archiveer Database* te kiezen.

3.4.20 Database paden

Het database pad voor ChessBase is de plaats waar het automatisch nieuwe databases creëert of installeert. De partijen die u op de Playchess server heeft gespeeld worden ook hier bewaard.

De standaard database map is *Mijn Documenten\ChessBase*. Dit is consistent met de Windows standaard en zou niet veranderd moeten worden.

- ▶ *Mijn Documenten\ChessBase\Bases*
De plaats voor uw grote databases zoals Mega Database.
- ▶ *Mijn Documenten\ChessBase\Books*
De map voor uw openingsboeken.
- ▶ *Mijn Documenten\ChessBase\CompBase*
Hier treft u databases aan die door onze schaakprogramma's zijn gegenereerd, bijvoorbeeld door engine wedstrijden.
- ▶ *Mijn Documenten\ChessBase\Internet*
Partijen die van het Internet zijn gehaald worden hierin geplaatst.
- ▶ *Mijn Documenten\ChessBase\Repertoire*
Zoals de naam reeds deed vermoeden: voor repertoire databases.
- ▶ *Mijn Documenten\ChessBase\NoGames*
Alle door ChessBase-gegenereerde bestanden die geen partij databases zijn.

Als u op de schaakserver speelt zal het database pad de volgende databases bevatten:

MyInternetGames

Partijen die u heeft gespeeld.

MyInternetKibitzing

Partijen die u heeft gevolgd.

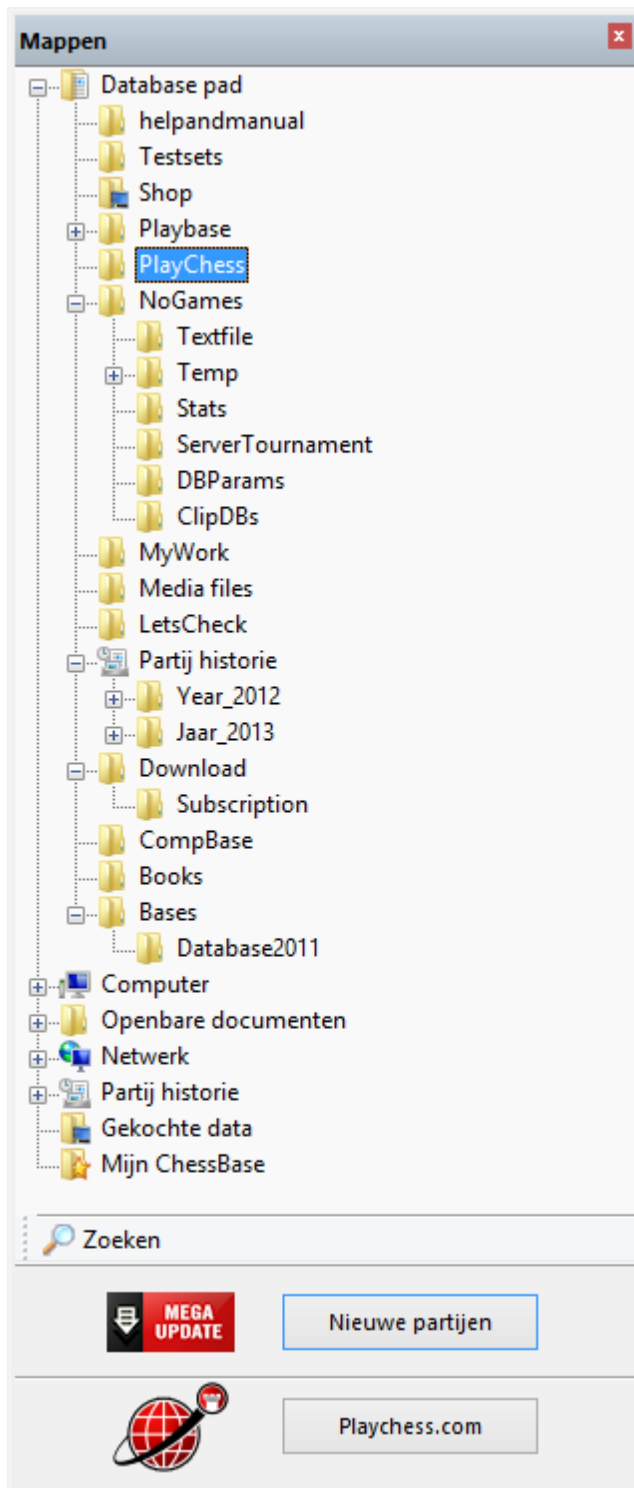
MyInternetTournaments

Partijen van toernooien die u heeft georganiseerd op de server.

MyInternetMachineGames

Partijen die u in de machine kamer heeft gespeeld.

Een dergelijke onderstaande mappenstructuur zal ChessBase zelf aanmaken.



3.4.21 Database archiveren

Maintenance *Archiveer Database*

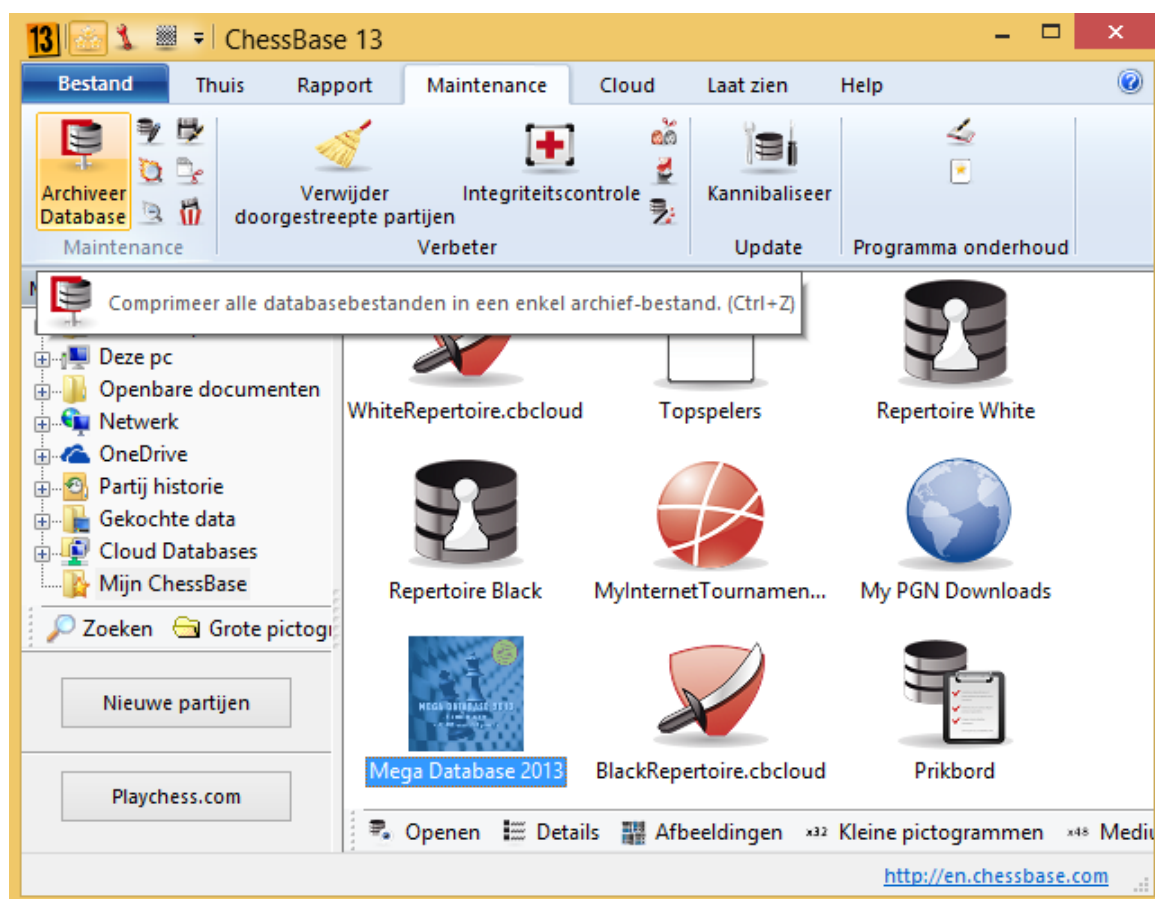
De geselecteerde database wordt gecomprimeerd tot een enkel bestand. De mate van compressie hangt af van de inhoud van de database, maar u zou een ruimtebesparing van ongeveer 30 to 50% moeten kunnen bereiken (meer als er veel commentaar in staat).

Het is de beste manier om back-up te maken van uw databases. Dat geldt vooral voor partijverzamelingen met veel commentaar of veel multi-media bestanden. ChessBase vindt ze allemaal en neemt ze mee in de back-up.

Het archiefbestand heeft de extensie ".cbv". Het [database venster](#) kan deze archiefbestanden tonen. Wanneer u een archiefbestand dubbelklikt zal ChessBase deze automatisch uitpakken en de database openen.

Databases versleutelen

Sterke spelers die hun openingsvoorbereiding meenemen naar een toernooi willen natuurlijk dat dit veilig kan. ChessBase biedt een versleutelfunctie om het werk te beveiligen.



Om een database te versleutelen, selecteert u deze en toetst u Ctrl-Z (of kiest u *Archiveer Database* zoals hierboven beschreven)

- ▶ Klik "Versleuteld" aan in het dialoog.
- ▶ Typ een [wachtwoord](#) in, twee keer om tikfouten te voorkomen. U mag spaties

gebruiken. Het wachtwoord is hoofdletter gevoelig, dus u moet de hoofdletters en kleine letters op exact dezelfde manier intypen zoals u oorspronkelijk heeft gedaan.

► ChessBase slaat de database op in een versleuteld archiefbestand met de [bestands extensie](#) CBZ. Het biedt vervolgens aan om de oorspronkelijke database te verwijderen, hetgeen gewoonlijk van toepassing is.

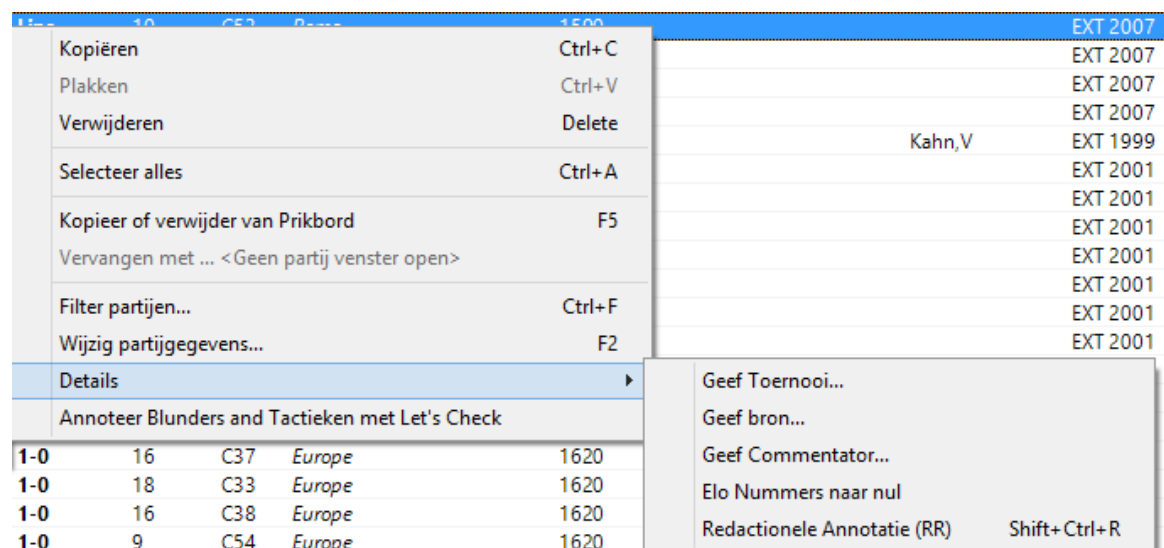
Belangrijke aantekeningen

Nadat u een versleuteld archiefbestand heeft gemaakt worden de oorspronkelijke database bestanden permanent verwijderd. ChessBase zal u hier een bevestiging om vragen omdat de bestanden niet meer kunnen worden hersteld. Het programma zal deze bestanden met willekeurige letters overschrijven voordat ze verwijderd worden om er zeker van te zijn dat ze niet heropgebouwd kunnen worden met slimme programmaatjes. Verzeker u er daarom van dat u uw wachtwoord juist intikt en goed onthoudt! Anders zal uw database onherroepelijk verloren zijn.

ChessBase versleuteld de bestanden met een DES algoritme. Er is geen achterdeurtje dus kunnen we u niet helpen wanneer er iets fout gaat. Wanneer u uw wachtwoord bent vergeten, is uw werk voorgoed verloren gegaan.

3.4.22 Bewerken menu in de partijenlijst

In ChessBase kunt u vrijelijk uw partijen kopiëren van de ene naar de andere plaats. In de [partijenlijst](#) kunt u dit doen vanuit het contextmenu *Bewerken*.



► Kopiëren

Plaatst de geselecteerde partijen in het werkgeheugen van de computer waarna ze kunnen worden geplakt in een andere database lijst. U kunt ook de partijen markeren en Ctrl-C toetsen.

► Plakken

Nadat de partijen in het werkgeheugen zijn gezet, kunt u ze plakken in een andere database of partijenlijst. U kunt ook Ctrl-V toetsen.

► Verwijderen

Markeert de geselecteerde partijen als "te verwijderen" (grijs en doorgestreept). U kunt hetzelfde bereiken met de *Delete* toets. Herhaling maakt de markering ongedaan.

Er is een speciale functie voor het [permanent verwijderen van de partijen](#).

▶ **Selecteer alles**

Selecteert alle partijen uit de huidige lijst (Ctrl-A doet dat ook). Wordt vaak samen gebruikt met "Kopiëren" om alle partijen in de lijst naar het werkgeheugen te plaatsen.

▶ **Kopieer of verwijder van Prikbord**

De geselecteerde partijen worden in het [Prikbord](#) geplaatst. U kunt ook op F5 drukken.

▶ **Vervangen met ...**

Als een partij is geladen in het bordvenster kunt u de geselecteerde partij in de partijenlijst laten vervangen door deze geladen partij.

▶ **Filter partijen**

Roept het [filter](#) op (zoals Ctrl-F doet).

▶ **Bewerken**

Stelt u in staat om de partijgegevens (spelersnamen, toernooien, etc.) van de geselecteerde partij te bewerken. Als er meerdere partijen geselecteerd zijn zal ChessBase onderzoeken of een en dezelfde speler aanwezig is in alle partijen. Indien dit het geval is kunt u de naam en Elo rating van de speler bewerken.

▶ **Details**

Verscheidene speciale bewerkingfuncties bijvoorbeeld voor het instellen van een gemeenschappelijke [bron](#) of toernooi voor de geselecteerde partijen.

3.4.23 Bestandsnamen en extensies

Alle bestanden die tot een individuele database behoren hebben dezelfde naam maar een andere extensie.

NAME.CBH	= Partijgegevens ("H" staat voor "header").
NAME.CBG	= Partij zetten en varianten ("G" staat voor "game").
NAME.CBA	= Annotaties (tekst commentaar).
NAME.CBP	= Spelers index. ("P" staat voor "player")
NAME.CBT	= Toernooi index.
NAME.CBC	= Commentatoren index.
NAME.CBS	= Bron index. ("S" staat voor "source")

Deze bestanden bevatten de minimale partij informatie in een database. Wanneer u een bestand met de extensie *.CBA verwijdert dan zal al het commentaar worden verwijderd uit de partijen – maar niet de zetten en de varianten, die in het *.CBG bestand staan. Wanneer u dit bestand verwijdert kunt u alsnog de database openen en veel functies gebruiken (bijvoorbeeld openingen, spelers, toernooien, en statistieken). U kunt zelfs de individuele partijen laden maar er zijn geen zetten die u kunt naspelen.

NAME.CBE	= Team index.
NAME.CBJ	= Tweede kopbestand (team informatie, eindstand materiaal.)
NAME.CBM	= Multimedia bestanden die in HTML database tekst bestanden staan.

Deze bestanden bevatten toegevoegde informatie voor de partijen. Wanneer ze verloren gaan zal de informatie onherroepelijk verloren zijn maar de partijen blijven

behouden.

NAME.CBB = Zoekversneller.

NAME.CBGI = Een tweede kleinere zoekversneller.

NAME.CIT = Index bestand voor snelle toegang tot spelers/toernooien/teams, wordt automatisch aangemaakt als het verdwenen is.

NAME.CIP = Index bestand voor snelle toegang tot spelers/toernooien/teams, wordt automatisch aangemaakt als het verdwenen is.

De eerste twee bevatten informatie van de partijen in een database. Het vergroot de snelheid van het terugvinden met een factor 100. Deze bestanden worden gegenereerd door het programma en zijn niet kritisch.

NAME.CKO = ChessBase openings sleutel.

NAME.CPO = ChessBase stellingen, openingen.

Deze bestanden bevatten de openings sleutels van een database. Het CKO bestand bevat de namen, sleutels en het regelnummer van de partijen voor elke sleutel. Het CPO bestand bevat de stellingen die ChessBase gebruikt om een partij te classificeren en bepaalt daarmee welke openingsvariant het bevat.

NAME.CKN + .CPN = Algemene thema sleutel, thema definities.

NAME.CK1 + .CP1 = Tactische thema sleutel en definities.

NAME.CK2 + .CP2 = Strategische thema sleutel en definities.

NAME.CK3 + .CP3 = Eindspel thema sleutel en definities.

Deze sleutels gebruiken de definities die met behulp van het filter zijn gemaakt om partijen te classificeren volgens variërende thema's.

NAME.CTB

NAME.CTG

NAME.CTO

Deze drie bestanden samen vormen het [openingsboek](#).

NAME.CBV = Gearchiveerde ChessBase database.

NAME.CBZ = Versleutelde Gearchiveerde ChessBase database.

Dit wordt gebruikt om alle database componenten op te slaan in een enkel gecomprimeerd bestand. U kunt het gebruiken om een reserve bestand van uw werk te maken of om databases te versturen via e-mail. Het .CBZ bestand is beveiligd met een wachtwoord die u invoert wanneer u de database archiveert en die u nodig hebt als u het weer wilt openen.

NAME.INI = Database initialisatie bestand.

De naam en het type database worden in dit tekstbestand opgeslagen. Daarnaast bewaart ChessBase hier de gegevens van de databases die in de database zijn geïmporteerd.

\NAME.BMP = Multimedia submap voor plaatjes.

\NAME.AVI = Multimedia submap voor video's.

\NAME.WAV = Multimedia submap voor geluidsfragmenten.

Wanneer u een multimedia bestand opneemt of kopieert wordt de overeenkomstige map automatisch aangemaakt op de plaats waar de database staat.

NAME.CBF = Oude ChessBase partijen bestand.

NAME.CBI = Oude ChessBase index bestand.

NAME.PGN = Algemeen gebruikte ASCII tekstbestand opmaak.

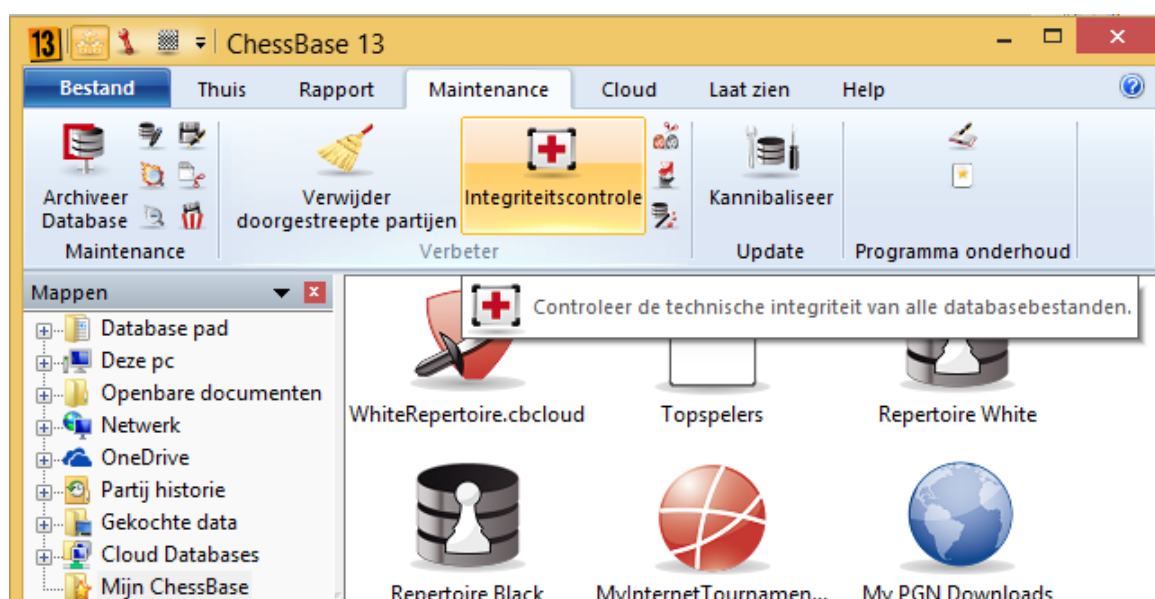
ChessBase 9.0 kan bestanden lezen en schrijven in de oude ChessBase opmaak en de ASCII opmaak, die bekend staat als PGN die veel gebruikt wordt op Internet.
 NAME.PGI = ChessBase (overbodige) index naar een PGN bestand, niet belangrijk.

[.]	<DIR>	05.11.2014 13:03
WhiteRepertoire	ini	40 05.11.2014 20:30
WhiteRepertoire	cbcloud	6.588 05.11.2014 20:30
WhiteRepertoire	cbclmov	0 05.11.2014 13:03
WhiteRepertoire	cbclhdr	0 05.11.2014 13:03
WhiteRepertoire	cbclatt	0 05.11.2014 13:03

Bestanden van de ChessBase Cloud Databases.

3.4.24 Integriteitscontrole

Maintenance Integriteitscontrole



Databases kunnen soms beschadigd raken. De bestanden kunnen worden aangetast door virussen, een beschadigde disk oppervlakte, stroomstoringen of fouten tijdens het schrijven, enz. Ook bestandsfuncties buiten ChessBase kunnen problemen veroorzaken.

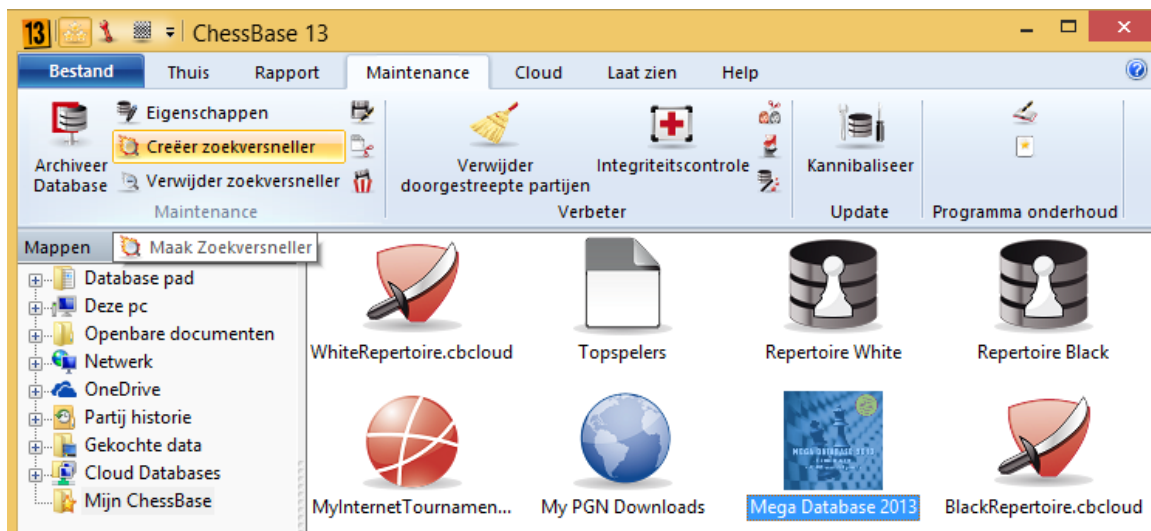
De integriteitscontrole controleert een database op fouten. Het zal ook proberen om de beschadiging te repareren als het deze vindt. Omdat dit een delicate procedure is, zou u zeker een [reservebestand](#) van de database moeten maken voordat u een integriteitscontrole uitvoert.

3.4.25 Zoekversneller

Maintenance - Creëer/Verwijder zoekversneller

De "zoekversneller" is een bestand dat wordt gebruikt om de snelheid waarmee ChessBase stellingen, materiaal en manoeuvres zoekt met een factor 100 te vergroten. De zoekversneller bestaat uit een bestand dat de extensie ".CBB" heeft. Het kan door

het programma gegenereerd worden voor elke database. Het bestand verbruikt 52 bytes per partij. U krijgt dus een hogere zoeksnelheid in ruil voor harde schijf ruimte en u moet beslissen of deze ruil wenselijk is op uw systeem.



Wanneer u zoekt naar een stelling in een database zonder zoekversneller, zal ChessBase u vragen of u er een wilt aanmaken om de zaken te versnellen. U kunt het proces op elk moment onderbreken en zelfs werken met een deels gemaakte zoekversneller. In dat geval zal het eerste deel van de zoekactie heel snel zijn en het tweede deel veel langzamer. U kunt het proces van het aanmaken van de zoekversneller altijd op een later tijdstip voortzetten – het programma zal u er zelfs aan herinneren wanneer u nieuwe partijen naar de database kopieert.

U kunt ook handmatig een zoekversneller aanmaken of verwijderen: Rechtsklik een database icoon en kies *Extra - Creëer zoekversneller*. Als u van de zoekversneller af wilt gebruikt u *Verwijder zoekversneller*.

3.4.26 Automatische correctie van spelersnamen

Database - Spelers - Verbeter namen van spelers

Om bruikbare statistische gegevens uit de database te krijgen is het noodzakelijk dat de namen van de spelers consistent gespeld zijn. Zo zouden Gary Kasparov, Garry Kasparov en G. Kasparov gezien worden als drie verschillende spelers.

ChessBase stelt u in staat om de variaties in de spelling van de spelersnamen automatisch te laten corrigeren in de [spelersindex](#).

Laadt de spelersindex van een database. Klik op het tabblad „Speler” in de lijst.

Deze functie kan worden gevonden in het menu *Spelers - Verbeter namen van spelers*.



Na gebruik van deze functie krijgt u te zien wat het programma heeft aangepast.

3.4.27 Filter - Goede partijen

Database - Partijen - Maak een goede/slechte partij set aan

Open de partijenlijst van een database. U kunt aangeven of u gebruik wilt maken van de optie *Maak een goede/slechte partij set aan* terwijl er gezicht wordt in de database.



Het resultaat van een zoekactie kan hiermee sterk verbeterd worden, vooral wanneer de kwaliteit van de partijen een grote rol speelt. Deze functie schakelt namelijk een extra filter in die de volgende criteria heeft:

- Alleen partijen waarin ten minste één van de spelers een Elo rating heeft van 2350 of meer OF wanneer een van de twee spelers een IM of GM titel heeft.
- Geen partijen met een afwijkende speelduur zoals Blitz, Rapid of Simultaan partijen.
- Geen partijen met minder dan 7 zetten of partijen met minder dan 20 zetten die in remise eindigden.

Open een partijenlijst van een database. Met *Database - Partijen - Maak een goede/slechte partij set aan* wordt de database doorzocht op goede partijen, die vervolgens gemarkeerd worden. Dit is te zien wanneer u de kolom „gefilterd" zichtbaar maakt in de partijenlijst. Het filter gebruikt de gemarkeerde partijen voor daaropvolgende zoekacties.

3.4.28 Database formaten

ChessBase kan databases in verschillende opmaak lezen en schrijven:

▶ **De ChessBase opmaak (extensie CBH)**

Dit is de standaard opmaak, met krachtige indexen en snelle zoekacties in meerdere databases. Het ondersteunt ook een groot aantal annotatie eigenschappen, inclusief grafisch en gesproken commentaar, video's, tekstrapporten en vele andere functies die in deze handleiding zijn genoemd. In de Windows Verkenner verschijnen de CBH databases. Wanneer u een cbh bestand dubbelklikt zal ChessBase automatisch gestart worden en de database openen. U kunt ook elk bestand met het grijze symbool dubbelklikken, wat aangeeft dat het een extra database bestand is.

▶ **De boek opmaak (extensie CTG)**

Dit is de database opmaak voor [openingsboeken](#).

▶ **De PGN opmaak (extensie PGN)**

[Portabel Game Notation](#) is een tekstopmaak dat erg populair is voor e-mail en op het internet. De meeste schaakprogramma's kunnen bestanden in PGN lezen.

Zo maakt u een PGN bestand:

In het [database venster](#) klik *Bestand Nieuw Database*. In de [bestandskiezer](#) kies *PGN* voor het veld *Bestandstype*. Gebruik de [drag and drop](#) methode om de partijen te kopiëren naar de nieuwe database. Ze worden automatisch omgezet naar de PGN opmaak.

▶ **CBF opmaak**

Dit is de bestandsopmaak van eerdere versies van ChessBase. U kunt een CBF database rechtsklikken en *Converteer naar CBH Opmaak* gebruiken om er een CBH bestand van te maken.

▶ **CBONE opmaak**

ChessBase ondersteunt nu een nieuw database formaat met als extensie *.cbone. Dit formaat vindt u terug bij het openen en bewaren van bestanden. Het voordeel van het formaat is dat in tegenstelling tot bij het CBH formaat alles in één bestand wordt opgeslagen. Hiermee is dit formaat heel goed geschikt om te versturen of als back-up. Als u veel kleine bestanden gebruikt, moet u eens overwegen dit formaat te gebruiken.

▶ **CBCloud formaat**

Het CBCloud formaat bestaat enkel uit vier bestanden. Er zijn geen index bestanden voor de spelers, toernooien, etc. Dezelfde data kan opgeslagen worden als bij het CBH formaat, maar vanwege het ontbreken van de index bestanden zijn er minder functies om de database te benaderen. Sorteren en verwijderen op twee niveaus is mogelijk.

Het is mogelijk om partijen uit te wisselen tussen de CBONE, CBH, CBF en PGN databases. U kunt databases in elke opmaak creëren en er partijen naar kopiëren. Zie ook [Bestandsnamen lijst](#).

3.4.28.1 *.cbone

ChessBase ondersteunt nu een nieuw database formaat met als extensie *.cbone. Dit formaat vindt u terug bij het openen en bewaren van bestanden. Het voordeel van het formaat is dat in tegenstelling tot bij het CBH formaat alles in één bestand wordt opgeslagen. Hiermee is dit formaat heel goed geschikt om te versturen of als back-up. Als u veel kleine bestanden gebruikt, moet u eens overwegen dit formaat te gebruiken.

3.4.29 Bestandsformaten registreren

Maintenance *Registreer bestandsextensies*



In Windows worden bestanden van verschillende programma's onderscheiden op basis van de extensie (de letters na de punt). Als u bijvoorbeeld dubbel klikt op een programma met de extensie *.jpg, dan zal er een grafische programma worden geopend.

Dit is ook het geval met de bestandsformaten die door ChessBase worden gebruikt. Databases en boomdiagrammen hebben hun eigen extensies. Als de bestandsformaten niet automatisch geregistreerd zijn tijdens de installatie, dan kan dat altijd op een later moment met deze functie. Het programma zal vragen of u alle bestandsformaten wil associëren met ChessBase.

3.4.30 Database indexen

Partijenlijst: Klik op de tabs bovenaan de lijst

Mega Database 2013: 5462144 Partijen											
Bestand Thuis Statistieken Partijen Spelers Openingsleutels Vensters											
Plakken			Verwijderen			Kopiëren			Kopieer of verwijder van Prikbord		
Klembord			Eigenschappen			Bord			Filter		
Bord			Filter			Wijzig partijgegevens			Bewerken		
Toernooien			Kruistabel			Volgende toernooi					
Tekst	Partijen	Spelers	Toernooien	Commentator	Bronnen	Teams	Openingen	Algemene thema's	Tactieken	Strategie	Eindspelen
Nummer	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Zetten	ECO	Ronde	Datum	Wit team	
5262058	Romanov,E	2628	Dubov,D	2137	½-½	62	A09	7	03.02.2012		
5241090	Roiz,M	2651	Rechlis,G	2467	0-1	20	A04	7.1	03.02.2012		
5255544	Rodríguez Bat.	1615	Asensio Sanchez,D	1819	0-1	40	C45	3	03.02.2012		
5264988	Rodrigues,N	2010	Ramos,A	1257	1-0	27	A11	1	03.02.2012		
5262867	Ristic,N	2427	Galunova,T	2040	1-0	26	C26	7	03.02.2012		

De partijen worden volgens de verschillende indexen of *sleutels* gesorteerd.

[Speler index](#)

[Toernooi index](#)

[Commentator index](#)

[Bron index](#)

[Team index](#)

[Openings index](#)

[Algemene thema's](#)

[Tactieken](#)

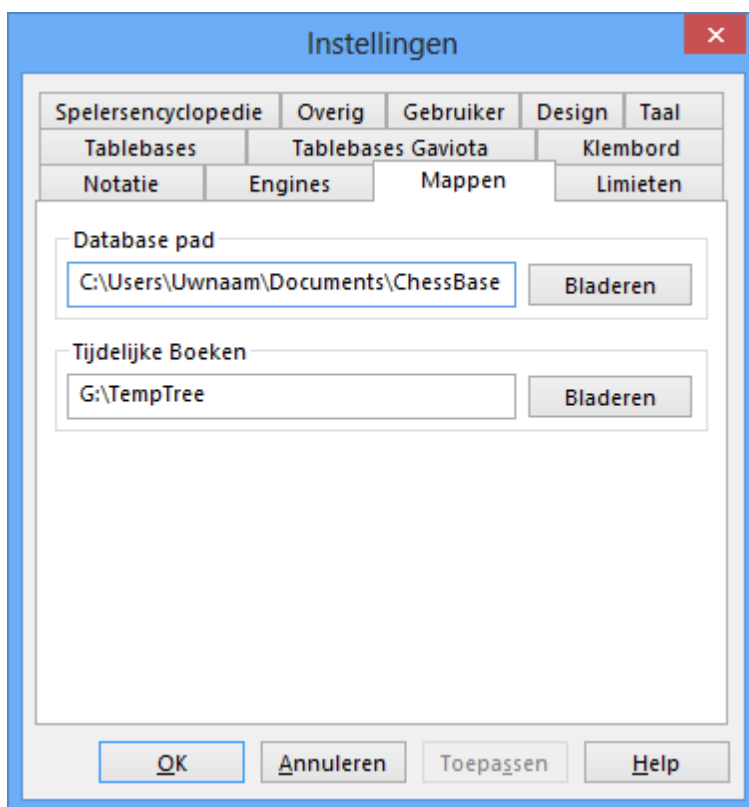
[Strategie](#)

[Eindspel](#)

Als een van deze sleutels niet aanwezig is, zal ChessBase deze voor u aanmaken.

3.4.31 Mappen

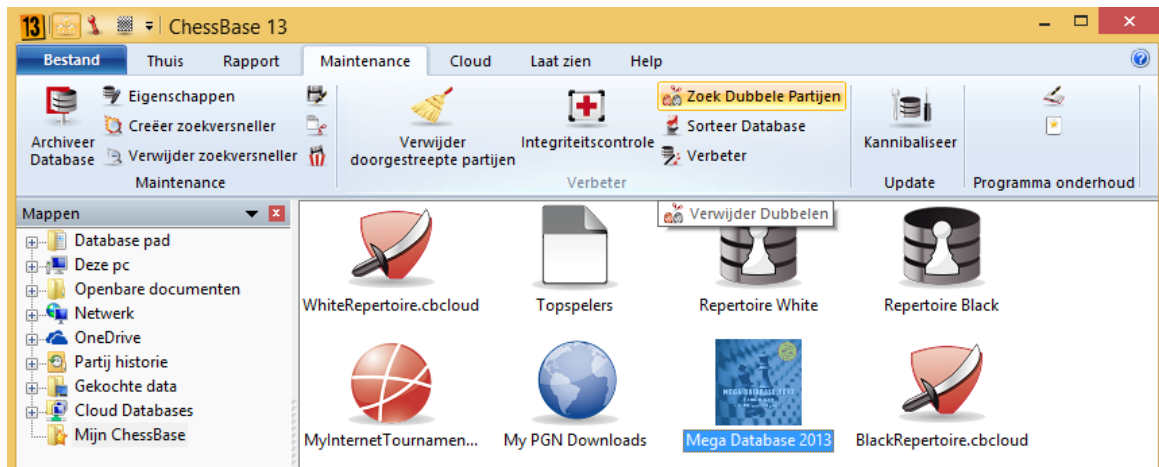
Bestand - Instellingen Mappen



Hier vertelt u ChessBase waar u normaal gesproken uw database bewaart, waar tijdelijke openingsboeken moeten worden opgeslagen en waar de [Spelers Encyclopedie](#) en de eindspel tablebases staan.

3.4.32 Zoek dubbele partijen

Database - Maintenance - Zoek dubbele partijen



Wanneer u een database uit verschillende bronnen samenstelt zult u vaak tegen het probleem aanlopen dat een kopie van één of meerdere partijen aanwezig is. ChessBase heeft een krachtig stukje gereedschap om de dubbele partijen op te sporen en deze te verwijderen. Selecteer een database in het [database venster](#) en klik op Zoek dubbele partijen. U krijgt een dialoog venster waarin u de criteria kunt specificeren die de dubbele partijen definiëren en het programma vertelt wat ermee gedaan mag worden.

Zoek Dubbele Partijen

Eerste partij
1

Aantal zetten
0

Kopie dubbelen Prikbord
 Negeer Resultaat
 Negeer jaar

Beslissing
 Verwijder altijd de eerste partij
 Verwijder altijd de tweede partij
 Behoudt de 'betere' partij
 Verwijder partijen met commentaar
 Voeg partijen met commentaar samen
 Vervang partijen met commentaar

Namen
 Exact
 Gelijksoortig
 Negeer

Toernooien
 Exact
 Gelijksoortig
 Negeer

Zetten
 Exact
 Gelijksoortig
 Negeer

Gelijksoortige zetten
 Langzaam
 Snel
 Sneller

Verwijder doorgestreepte partijen

OK Help Annuleren

► **Eerste partij**

Als u een paar partijen heeft toegevoegd aan een grote database, dan kunt u met het partijnummer van de eerst geïmporteerde partij beginnen. Dit bespaart veel tijd omdat ChessBase niet alle oorspronkelijke partijen met elkaar hoeft te vergelijken.

► **Aantal zetten**

Hele korte partijen controleren verspillen tijd en is gewoonlijk zinloos. U kunt dit voorkomen door een minimum partijlengte op te geven.

► **Kopie dubbelen Prikbord**

Dit kopieert alle geïdentificeerde dubbele partijen naar het [prikbord](#). U kunt hier doorheen bladeren wanneer u zelf de dubbele partijen wilt controleren die ChessBase wil verwijderen.

► **Negeer Resultaat**

Wanneer de kwaliteit van de partijen erg laag is, kan dezelfde partij een verschillend resultaat hebben. U kunt ChessBase deze er toch laten uitpikken. Het programma doet er langer over om de database te verwerken, maar er worden meer dubbele partijen gevonden.

► **Negeer jaar**

Soms kan zelfs het jaar onjuist zijn en dan zou u willen dat ChessBase de dubbelen ook vindt wanneer er een andere datum aan gegeven is. Het vertraagt het proces maar vergroot de kans op het vinden van dubbele partijen.

▶ **Namen exact / gelijksoortig / negeer**

Wanneer u Gelijksoortig kiest, dan zal de spelling die op de naam van de speler lijkt worden geaccepteerd als dezelfde speler. Bijvoorbeeld Müller = Muller, Yussupov = Jussupow, Kortschnoj = Korchnoi, enz. Hoofdletters en kleine letters worden ook genegeerd.

▶ **Toernooien exact / gelijksoortig / negeer**

Gelijksoortige spelling van een toernooi zal worden beschouwd als identiek.

▶ **Zetten exact / gelijksoortig / negeer**

Ook hier moet u bepalen hoe exact de partijen moeten zijn om ze als dubbele te kunnen beschouwen. Als u radicaal wilt zijn en alles in aanmerking wilt laten nemen dat al ruikt als een dubbele, selecteer hier dan Negeer. ChessBase zal dan niet de zetten van de partij controleren maar alleen de [ECO-classificatie](#). Het zal waarschijnlijk een aantal partijen vinden die wel gelijksoortig lijken maar in werkelijkheid helemaal geen dubbelen zijn.

▶ **Verwijder altijd eerste/tweede partij**

Gewoonlijk zal ChessBase de eerste partij verwijderen wanneer het een dubbele vindt, in de veronderstelling dat een tweede partij recenter is en daarmee de betere van de twee. Als u een hele goede database heeft en er partijen naar toe kopieert, kan het zijn dat u liever de tweede partij laat verwijderen. Hierdoor houdt u ook de toernooien in tact. (d.w.z. ze blijven bij elkaar staan in de database).

▶ **Behoudt de betere partij**

Met de betere partij wordt hier de partij bedoeld die meer partijgegevens bevat zoals Elo ratings, bron (uitgever), eerste namen van de spelers etc.

▶ **Verwijder partijen met commentaar**

Partijen die van commentaar voorzien zijn worden speciaal behandeld. Gewoonlijk wil het programma geen partijen met commentaar verwijderen omdat er informatie tijdens het proces verloren kan gaan. Wanneer u klikt op *Verwijder partijen met commentaar* dan zullen deze partijen net als elke andere dubbele worden verwijderd.

▶ **Voeg partijen met commentaar samen**

Als u voor deze optie kiest, wordt de partij met het laagste partijnummer in de database samengevoegd met de andere. De namen van de commentatoren zullen in de partij als tekstcommentaar worden opgenomen. De partij met het laagste partijnummer zal dan worden vervangen door de samengevoegde versie.

▶ **Vervang partijen met commentaar**

Wanneer u een verzameling geannoteerde partijen importeert zal het verwijderen van de oorspronkelijke items met het zoeken naar dubbelen de toernooien ruïneren. Met Vervang partijen met commentaar zal ChessBase de oorspronkelijke partij vervangen met de nieuwe partij met commentaar.

Verwijder dubbelen zal de partijen niet fysiek uit de database verwijderen, het [markeert ze als "te verwijderen"](#). Als u ze wilt verwijderen gebruik dan menu: *Database Maintenance - Verwijder doorgestreepte partijen* (zie [database beheer](#)). Deze

functie is onherroepelijk.

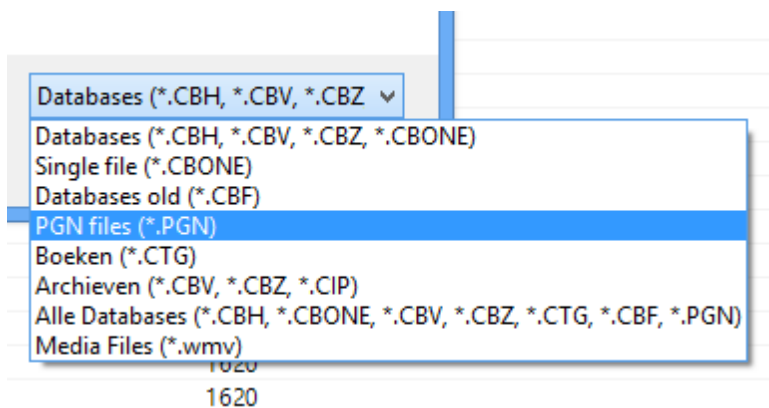
3.4.33 PGN formaat

De PGN of *Portable Game Notation* opmaak is een internationaal erkende standaard voor het beschrijven van partijen in ASCII (gewone letters en cijfers). Het is vooral populair op het internet omdat de partijen worden bewaard als zuivere tekstbestanden en kunnen daarom met een eenvoudige tekstverwerker worden bewerkt (of zelfs ingetypt). Aan de andere kant is het gebruik van geheugen veel minder efficiënt dan de ChessBase opmaak: Er is ongeveer zeven maal meer geheugenruimte nodig om dezelfde partijen in PGN op te slaan.

ChessBase kan PGN bestanden lezen en schrijven. Als een gebruiker hoeft u zich geen zorgen te maken over conversies. U kunt direct een PGN database gebruiken, net zoals elke andere database. De enige voorwaarde is wel dat een PGN bestand de extensie ". PGN" heeft. Het zou kunnen dat u eerst de naam van een tekstbestand moet wijzigen wanneer deze niet de juiste extensie heeft.

Zodra het PGN bestand in het [database venster](#) staat, kunt u de partijenlijst opvragen, elke partij lezen en naspelen in het bordvenster. U kunt zelfs partijen aan de database toevoegen door deze in te voeren of te kopiëren vanuit een andere database. Natuurlijk worden ze bewaard in PGN opmaak en bijgevoegd aan het einde van het bestand. U kunt de individuele partijen kopiëren vanuit het PGN bestand, of in feite de hele PGN database, naar een standaard ChessBase database. Tijdens het proces worden de bestanden automatisch geconverteerd.

Om PGN bestanden te laden moet u er wel voor zorgen dat bij de bestandsnaam de extensie *PGN files* gekozen kan worden.



3.4.34 PGN downloads

Databases die in de Windows TEMP map staan, worden niet meer toegevoegd aan "*Mijn ChessBase*". Dergelijke databases kunnen daar bijvoorbeeld terecht komen na het openen van een e-mail bericht.

Als er maar één partij geladen wordt, verschijnt meteen het *Bord* venster.

3.4.35 Wachtwoord

Wanneer u een database comprimeert naar een [archief bestand](#) heeft u de keuze om dit bestand te beveiligen met een wachtwoord. U moet het wachtwoord twee keer intikken om tikfouten te voorkomen. Het bestand heeft de extensie CBZ.

Belangrijk

Nadat u een versleuteld archiefbestand heeft gemaakt worden de oorspronkelijke database bestanden permanent verwijderd. ChessBase zal u hier een bevestiging om vragen omdat de bestanden niet meer kunnen worden hersteld. Het programma zal deze bestanden met willekeurige letters overschrijven voordat ze verwijderd worden om er zeker van te zijn dat ze niet heropgebouwd kunnen worden met slimme programmaatjes. Verzeker u er daarom van dat u uw wachtwoord juist intikt en goed onthoudt! Anders zal uw database onherroepelijk verloren zijn. ChessBase versleutelt de bestanden met een DES algoritme. Er is geen achterdeurtje dus kunnen we u niet helpen wanneer er iets fout gaat. Wanneer u uw wachtwoord bent vergeten, is uw werk voorgoed verloren gegaan.

3.4.36 Netwerkmogelijkheden

ChessBase biedt bepaalde netwerkmogelijkheden. Een database in een netwerk kan door een groep gebruikers gelijktijdig gelezen worden. Maar het schrijven naar een database is alleen mogelijk wanneer niemand anders er toegang op heeft.

Hetzelfde geldt voor Fritz. Wanneer bijvoorbeeld een engine staat te draaien op een computer, dan kan een andere computer toegang krijgen tot de bestanden over het netwerk en partijen laden of een toernooi tabel genereren.

3.5 Algemeen

3.5.1 Elo ratings

Elo rating, uitgevonden door de Hongaarse statisticus Professor Arpad Elö, drukt de speelsterkte uit van schaakspelers. Sterke clubspelers kunnen een sterkte van 2000 punten bereiken, Internationale Meesters hebben gewoonlijk een rating tussen de 2300 en 2500, Grootmeesters tot 2700, met een heel erg klein aantal spelers die daarboven komen (Garry Kasparov is de enige speler uit de geschiedenis die boven de 2800 punten uitkomt). Twee keer per jaar stelt de schaakfederatie een Elo lijst op met daarop de ratings voor tienduizenden spelers.

Lijst met de rating-categorieën:

Speelsterkte	Categorie speler
1000-1600	Gemiddelde clubspeler
1600-2100	Sterke clubspeler
2100-2300	Internationale liga speler
2300-2450	Internationale Meester (IM)
2450-2650	Grootmeester (GM)
2650-2850	Supergrootmeester, wereldkampioen

3.5.2 ECO classificatie

Partijen - Bepaal ECO Codes

De afkorting ECO staat voor "Encyclopedia of Chess Openings", een standaard referentie voor openingen die is uitgegeven door Chess Informant. Individuele varianten van een opening worden aangegeven met een code zoals "C43" (Petroff met 3.d4) of "D89" (Grünfeld Indian Exchange – hoofdvariant). Het systeem is universeel geaccepteerd en wordt ook door ChessBase gebruikt.

In het [filter](#) kunt u een openingenbereik specificeren (en deze combineren met spelers, lengte, resultaat enz.) Klik op het ECO vakje en voer de ECO codes in bijvoorbeeld:

"C43"	en	"C45"	voor alle partijen van C43 tot C45
"C"	en	"C45"	voor alle partijen van C00 tot C45
"C45"	en	niets	voor alle partijen vanaf C45

Het getal achter de schuine streep in de code ("/99) slaat op de subvarianten.

De ECO code staat in alle partijen die door ChessBase geleverd wordt en ze worden in de [partijenlijst](#) weergegeven. Wanneer een verzameling partijen die u uit een andere bron betrokken heeft geen of onjuiste ECO codes heeft dan kunt u deze laten aanmaken door ChessBase.



Hiermee worden op de juiste manier de ECO Codes toegevoegd aan alle partijen.

1. Volume C gaat van het Frans tot en met alle dubbele koningspion openingen.
2. Volume B bevat alle e4 openingen waarbij zwart met iets anders antwoordt dan 1.e6 of 1.e5.
3. Volume D bevat alle dubbele damepion openingen en alle openingen waarbij 3.Pc7 Lg7 niet volgt op 1.d4 Pf6 2.c4 g6, dus de 1.d4 Pf6 2.c4 openingen met 2...g6, maar niet gevolgd door 3.Pc3 Lg7.
4. Volume bevat de openingen met 2...e6 of 2...g6 3.Pc3 Lg7 die volgen op 1.d4 Pf6 2.c4.
5. Volume A bevat alles wat niet in bovenstaande categorieën valt (opening zoals het Engels en de flankopening).

3.5.3 ChessBase Magazine

Elke twee maanden wordt er een unieke elektronisch schaakmagazine uitgegeven: ChessBase Magazine bevat meer dan 1000 partijen van de beste toernooien uit de hele wereld. De meerderheid hiervan is uitvoerig geannoteerd, vaak door wereldklasse spelers en vaak met eenvoudig te begrijpen tekstcommentaar. Er zijn speciale rubrieken voor openingsonderzoeken, gambieten, tactiek, midden- en eindspelen en blunders. ChessBase Magazine biedt het ultieme trainingsmateriaal voor de ambitieuze speler.

ChessBase Magazine bevat ook multimedia verslagen van huidige toernooien, privé interviews met topspelers en video commentaar over hun partijen.

Als u het ChessBase Magazine wilt uitproberen kunt u deze bestellen bij uw nationale ChessBase distributeur of deze direct bestellen in onze shop op onze website:

www.chessbase.com.



3.5.4 Commentaar symbolen

Wanneer u schaakpartijen annoteert, kunt u gebruik maken van de wel bekende taal onafhankelijke commentaarsymbolen. Deze bestaan uit schaakfiguren (kleine stuksymbolen i.p.v. letters) en waarderingssymbolen. In ChessBase kunt u de symbolen invoeren met een rechtsklik op een zet in het annotatie venster, met behulp van het [commentaar palet](#) of met speciale [toetscombinaties](#).

Lijst met de betekenis van de commentaar symbolen:

!	goede zet	⊙	zetdwang
!!	uitstekende zet	⊞	centrum
!?	interessante zet	✕	zwak punt
?!	twijfelachtige zet	□	enige zet
?	fout	└	met
??	blunder	┘	zonder

♔	koning	◀	damevleugel
♚	dame	▶	koningsvleugel
♘	paard	∨	eindspel
♙	loper		loperpaar
♖	toren	♠	lopers van tegenovergestelde kleur
♜	pion	♜	lopers van dezelfde kleur
→	aanval	♙	met compensatie voor materiaal
↑	initiatief	±	wit staat beter
↔	tegenspel	±	wit staat iets beter
Δ	met het idee	∞	onduidelijk
○	ruimte	♠	zwart staat iets beter
⊕	tijdnood	♜	zwart staat beter
○	ontwikkeling	◁	beter is
↔	rij	½	remise
↗	diagonaal	♙	vrijpion

3.5.5 Schaaknotatie

Een van de belangrijkste factoren in de vooruitgang van schaakkennis was de uitvinding van een efficiënte manier om de zetten te beschrijven. het wordt gedaan met behulp van de stuknamen, acht kolom letters (a – h) en acht rij nummers (1 – 8).



In de lange algebraïsche notatie gebruikt u de stukletter, gevolgd door het begin- en eindveld. Bijvoorbeeld: 1.Ng1-f3.

In de korte algebraïsche notatie gebruikt u alleen het doelveld waar dat mogelijk is. Bijvoorbeeld: 1.Nf3, omdat alleen het paard van g1 naar f3 kan springen. Als er een dubbelzinnigheid optreedt, moet u een extra letter gebruiken, bijvoorbeeld: 5.Pbd2 wanneer twee paarden naar d2 kunnen springen, een van b1 en de andere vanaf f3. Als de paarden op b1 en b3 staan zou u P1d2 moeten schrijven.

Pionnen worden zonder letter gegeven. Voorbeeld: 1.d2-d4 of 1.d4

Slagzetten worden aangegeven met een "x". Voorbeeld: 3.Pf3xd4 of 3.Pxd4.

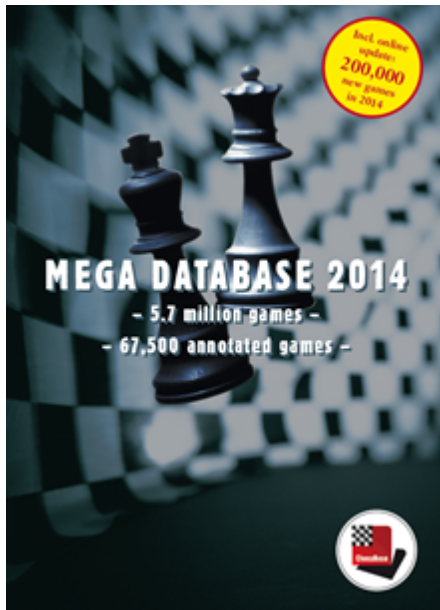
Schaak wordt gemarkeerd met een "+", schaakmat met een "#".

U kunt schakelen tussen de lange en korte notatie met *Bestand - Instellingen - Notatie*

Om coördinaten rond het bord weer te laten geven rechtsklikt u op het bord en selecteert u *Bordontwerp*. Vink in het dialoog de optie *Coördinaten* aan of uit.

3.5.6 Mega Database

Deze exclusief geannoteerde database bevat meer dan 5.7 miljoen partijen van 1560 tot en met 2014 in de hoogste ChessBase kwaliteit. Er zijn 67.500 partijen met commentaar van topspelers, met ChessBase openingsclassificatie met meer dan 100.000 sleutelposities, directe toegang tot de spelers, toernooien, middenspel en eindspel thema's. De grootste geannoteerde database ter wereld.



De meest recente partijen van de database zijn van half november 2013. Mega 2014 heeft ook een compleet nieuwe spelers database (ChessBase 12 of 13 is hiervoor vereist). In de spelers database zitten nu meer dan 293.000 namen waarvan 33.000 er voorzien zijn van een foto.

Een paar wetenswaardigheden van de Mega Database:

► **Minitieus gecorrigeerde partij-scores**

Een groot percentage van de partijen verscheen oorspronkelijk in geannoteerde vorm in ChessBase Magazine. Bij het annoteren van de partijen kwamen veel fouten aan het voetlicht. Ze werden ook doorgelicht door andere experts en zijn door vele andere kwaliteitscontroles gegaan voordat ze in de Mega Database werden opgenomen.

► **Gestandaardiseerde spelling van spelersnamen en toernooinamen**

Zonder [gestandaardiseerde spelling](#) van de spelersnamen zou een aantal database functies minder betrouwbaar worden of onbruikbaar ([spelersdossier](#), voorbereiding voor specifieke tegenstanders). ChessBase investeert veel moeite in het juist identificeren van alle spelers in een toernooi en het standaardiseren van de spelling.

► **Minitieuze controle van Elo ratings**

Alle statistische analyses in een database vertrouwen op complete en nauwkeurige rating informatie. Dit is zeker waar voor de openingsstatistieken, de succesverhouding

en de waardering van de varianten, voorstellen voor repertoires, partijen sorteren en vele andere functies die informatie gebruiken over de relatieve sterkte van de verschillende spelers. Dus ChessBase spant zich enorm in om er zeker van te zijn dat de vermelde [Elo ratings](#) juist zijn voor elke speler in elke partij.

3.6 Openingen

3.6.1 Referentie database definiëren

U probeert een functie uit te voeren wat een referentie database vereist. ChessBase moet weten waar het zijn informatie uit moet betrekken. Gewoonlijk zal het de grootste database voorstellen die het kan vinden in [Mijn ChessBase](#).

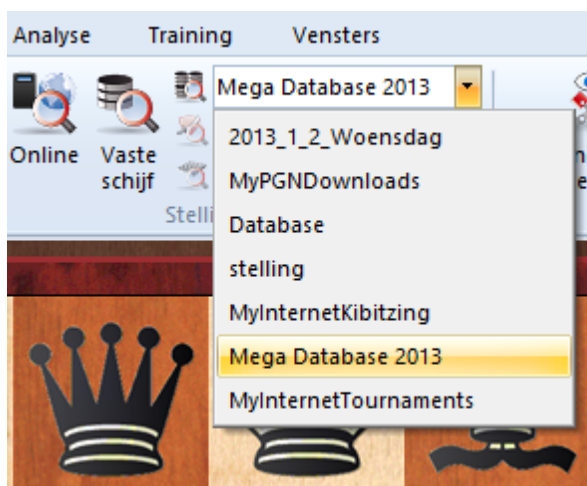


Mega Database 2013

Als dat de juiste is, klik dan eenvoudig op *OK*. Als u een andere database als referentie database wilt maken, klik dan op *Bladeren*.

Snel wisselen van database voor de referentie

Het is mogelijk met een enkele klik te wisselen van database voor de referentie.



Op deze manier kunt u controleren in welke andere databases een stelling voorkomt.

3.6.2 Referentie

Klik op het tabblad *Referentie* in het Notatie+Boek venster om een openingsreferentie te krijgen van de huidige stelling.


De openings referentie is gebaseerd op een snelle zoekactie in de online database op de achtergrond.

Referentie

Zetten	Partijen	Score	Laatst gespeeld	in mode	Beste spelers
1.e2-e4	40	71.3%	2012		Carlsen
1.d2-d4	8	62.5%	2012		Carlsen
1.c2-c4	6	66.7%	2012		Carlsen
1.Pg1-f3	5	60.0%	2012		Carlsen
1.a2-a4	1	100.0%	2012		Carlsen

N=4, 63% 1.e4 e5 2.Pf3 Pc6 3.Lb5 Pf6 4.d3 Lc5
 N=3, 67% 1.e4 e5 2.Pf3 Pc6 3.Lb5 a6 4.La4 Pf6
 N=3, 67% 1.e4 c5 2.Pf3 d6 3.d4 cxd4 4.Dxd4 a6
 N=3, 67% 1.e4 c5 2.Pf3 e6 3.g3
 N=3, 50% 1.e4 c5 2.Pf3 Pc6
 N=4, 75% 1.e4 e6 2.d4 d5
 N=3, 50% 1.d4 Pf6 2.c4 e6 3.Pc3 Lb4

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Jaar
Carlsen	2848	Aronian	2815	1-0	2012-Dec-2
Carlsen	2848	Anand	2775	½-½	2012-Dec-1..
Carlsen	2848	Polgar	2705	1-0	2012-Dec-7
Carlsen	2843	Aronian	2816	½-½	2012-Sep
Carlsen	2848	Polgar	2705	1-0	2012-Nov-2..
Carlsen	2848	Polgar	2705	0-1	2012-Nov-2..
Carlsen	2848	Bruzon Ba..	2706	1-0	2012-Nov-2..
Carlsen	2843	Anand	2780	1-0	2012-Oct-1..
Carlsen	2843	Caruana	2772	1-0	2012-Oct-1..
Carlsen	2843	Caruana	2773	1-0	2012-Oct-8
Carlsen	2843	Karjakin	2778	½-½	2012-Sep
Carlsen	2848	Jones	2644	1-0	2012-Dec-4
Carlsen	2843	Vallejo Po..	2697	1-0	2012-Oct-9
Carlsen	2837	Nakamura	2778	½-½	2012-Jul
Carlsen	2837	Bologan	2732	1-0	2012-Jul
Carlsen	2837	Bacrot	2713	½-½	2012-Aug
Carlsen	2837	Wang Hao	2739	1-0	2012-Jul
Carlsen	2837	Radjabov	2788	1-0	2012-Jul
Carlsen	2835	Aronian	2825	½-½	2012-Jun



Filter Kopiëren Bewerken naar Prikbord Verwijderen Zoek Goed-Filter

De informatie wordt veel sneller getoond dan in eerdere versies.

Er staat handige informatie in de verschillende kolommen.

Zetten

Hier staan alle zetten die in deze stelling gespeeld zijn.

Partijen

Dit is het aantal partijen waarin deze zet in deze stelling is gespeeld.

Score

Dit is het percentage dat er gescoord is met deze zet.

Laatst gespeeld

Wanneer is deze zet voor het laatst gespeeld?

in mode

In deze kolom kunt u zien of de zet ook op topniveau gespeeld wordt.

Tenslotte is er een lijst met de beste spelers die deze zet gespeeld hebben.

Tip: Als u op een van de voortzettingen klikt, wordt de zet uitgevoerd op het bord. Door de pijltjes te gebruiken kunt u door de partij bladeren. Onder de zetten vindt u een samenvatting van de meest gespeelde varianten.

Deze samenvatting geeft u de volgende informatie:

N = Aantal partijen
% = Succespercentage voor wit
De variant zoals gespeeld

Door de +/- knoppen of toetsen te gebruiken kunt u het aantal regels dat getoond wordt aanpassen. Als u dubbel klikt op een regel, dan worden de zetten uitgevoerd tot het moment waarop u in de notatie hebt geklikt.

Hoofdvariant geeft de zetten die statistisch gezien de sterkste waren voor zowel wit als zwart.

De partijenlijst die getoond wordt toont alle partijen die met deze voortzetting zijn gespeeld. Het is mogelijk de kolommen te sorteren en te filteren.

3.6.3 in mode

Als u het Referentie tabblad activeert in het Notatie+Boek venster dan zal het programma op de achtergrond steeds op de achtergrond zoeken naar de stelling op het bord. Het programma gebruikt de partijen om handige informatie te tonen over de variant die gespeeld wordt.

Er is nu ook een kolom *in mode*.

Notatie + Boek


Notatie Referentie Tabel Training Schaakformulier LiveBook Boek

Zetten	Partijen	Score	Laatst gespeeld	in mode	Beste spelers
9...c7-c5	203	56.2%	2012		Alekseev, Salov, Vescovi, Almasi
9...d7-d6	153	65.4%	2012		Karpov, Salov, Alekseev, Granda Zuniga
9...Pe4x...	53	56.6%	2012		Gelfand, Karpov, Ehlvest, Salov
9...d7-d5	46	71.7%	2010		Ponomariov, Kortschnoj, Huebner
9...Pe4xc..	6	83.3%	2003		Timman
9...Pb8-a6	4	50.0%	2000		Ivanchuk
9...a7-a5	2	75.0%	2001		Czebe

N=87, 56% 9...c5 10.d5 exd5 11.cxd5 Pxd2 12.Pxd2 d6 13.Pde4
 N=15, 60% 9...c5 10.d5 exd5 11.cxd5 Pxd2 12.Pxd2 d6 13.Pc4
 N= 6, 42% 9...c5 10.d5 exd5 11.cxd5 Pxd2 12.Dxd2 d6
 N=13, 65% 9...c5 10.d5 exd5 11.cxd5 Pxc3 12.Lxc3 d6
 N= 9, 50% 9...c5 10.Pxe4 Lxe4 11.Lc3 d6
 N= 7, 43% 9...c5 10.Pxe4 Lxe4 11.Lc3 Pc6
 N= 6, 50% 9...c5 10.Pxe4 Lxe4 11.Lc3 cxd4
 N= 6, 58% 9...c5 10.dxc5 bxc5 11.Dc2 Pxd2 12.Pxd2 Lxg2 13.Kxg2
 N= 6, 50% 9...c5 10.Le1
 N= 7, 36% 9...d6 10.d5 Pxd2 11.Dxd2 e5 12.Pe1 Pd7
 N= 6, 42% 9...d6 10.d5 Pxd2 11.Dxd2 e5 12.e4 Pd7
 N= 8, 63% 9...d6 10.d5 Pxd2 11.Dxd2 e5 12.h4

Hoofdvariant: 9...c5 10.d5 exd5 11.cxd5 Pxd2 12.Pxd2 d6, (110 Partijen)

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat
Sjugirov	2635	Alekseev	2673	0-1
Delchev	2622	Feller	2640	½-½
Nyback	2618	Yemelin	2579	1-0
Almasi	2713	Petrik	2529	1-0
Jakovenko	2725	Alekseev	2700	½-½
Cheparin..	2664	Nikolov	2550	1-0
Gelfand	2756	Huebner	2605	1-0
Grischuk	2728	Gelfand	2720	1-0
Sakaev	2626	Granda Zu..	2640	½-½
Pelletier	2589	Nikolov	2560	½-½
Shulman	2624	Milos	2618	½-½
Morovic..	2588	Milos	2596	0-1
Vescovi	2648	Milos	2603	½-½
Leitao	2621	Milos	2603	½-½
Naumkin	2484	Vescovi	2660	0-1
Granda Z..	2647	Milos	2589	½-½
Werle	2563	Huebner	2605	1-0
Ponomari..	2738	Alekseev	2640	1-0



Sjugirov, Sanan 2635 - Alekseev, Evgeny 2673 0-1
 E18 RUS-ch 65th Moscow (5) 07.08.2012

1.d4 Pf6 2.c4 e6 3.Pf3 b6 4.g3 Lb7
 5.Lg2 Le7 6.Pc3 Pe4 7.Ld2 Lf6 8.0-0 0-0
 9.Tc1 c5 10.d5 exd5 11.cxd5 Pxd2
 12.Pxd2 d6 13.Pde4 Le5 14.Dd2 La6
 15.Tfe1 g6 16.g4 De7 17.f4 Lg7 18.g5
 Pd7 19.a4 Tae8 20.e3 Td8 21.h4 Tfe8

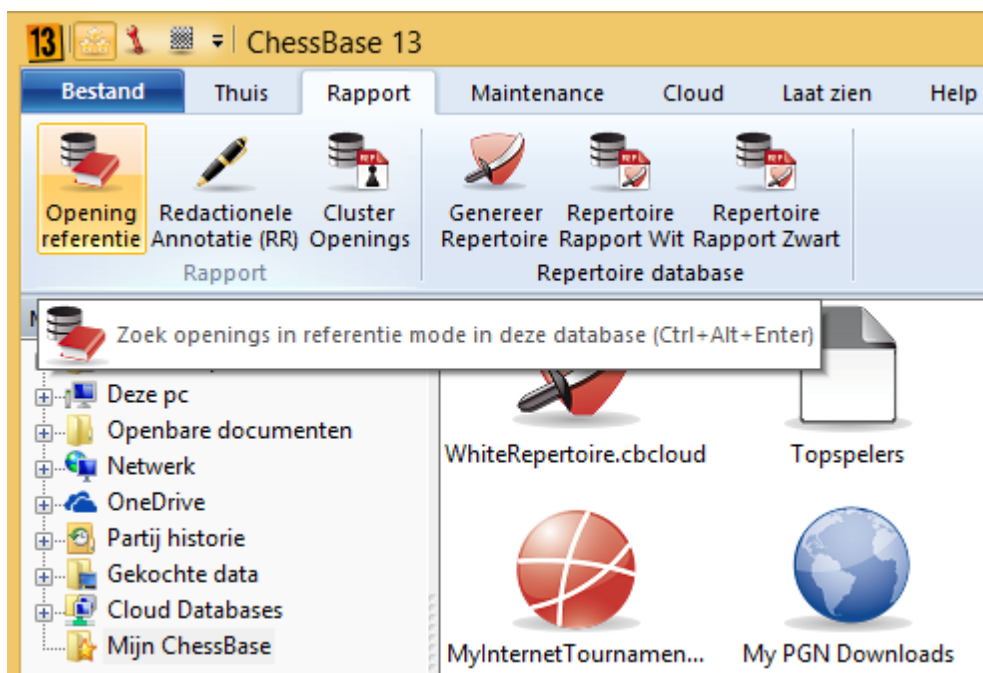
Filter Kopieren Bewerken naar Prikbord Verwijderen Zoeken Goed-Filter

De criteria voor de classificatie *in mode* zijn de datum waarop de partijen gespeeld zijn en de gemiddelde Elo van de spelers.

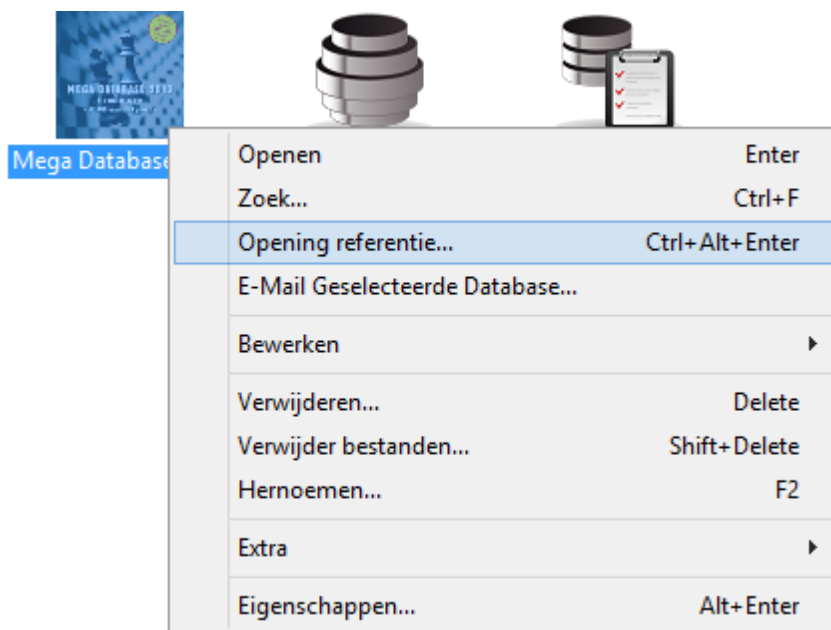
3.6.4 Openings referentie voor databases

[Openings referenties](#) kunnen voor elke database gemaakt worden.

Rapport - Opening referentie



Als u rechts klikt op een database icoon in hete [database venster](#) wordt er een context menu geopend.



Doe uw zetten op het schaakbord. De opening referentie gebruikt de bordstelling om u informatie te geven vanuit de database. De statistische gegevens worden weergegeven op basis van de partijen in de gekozen database.

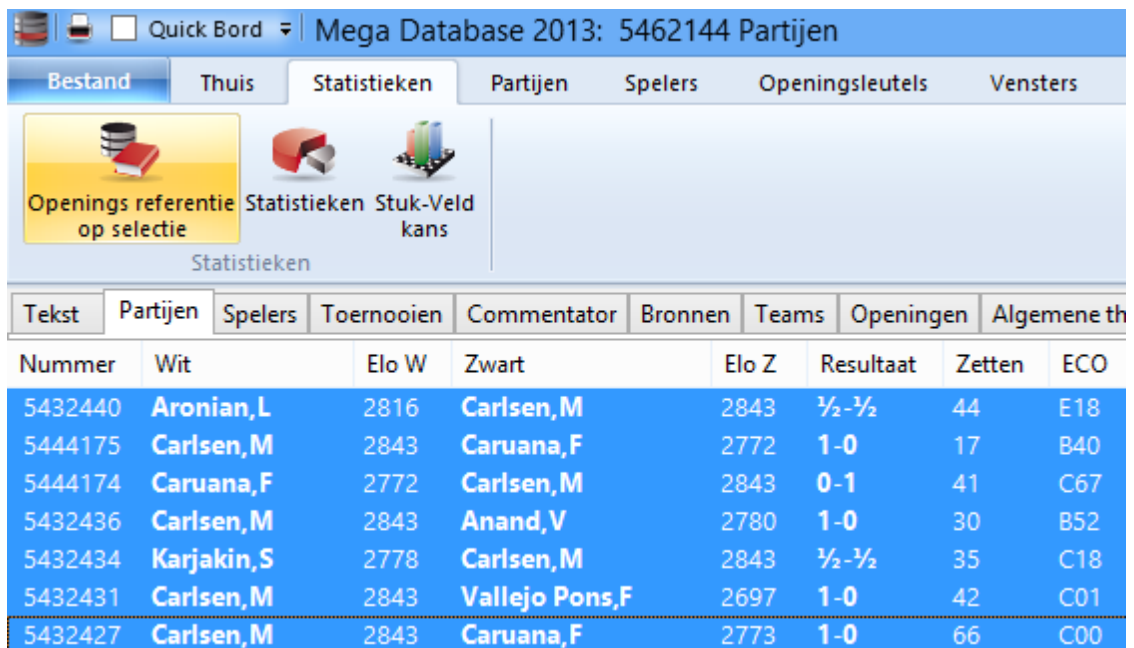
Belangrijk: De statistische gegevens zijn gebaseerd op de partijen uit de gekozen database.

3.6.5 Opening referentie voor een aantal partijen

De [opening referentie](#) kan ook gebruikt worden voor een aantal partijen.

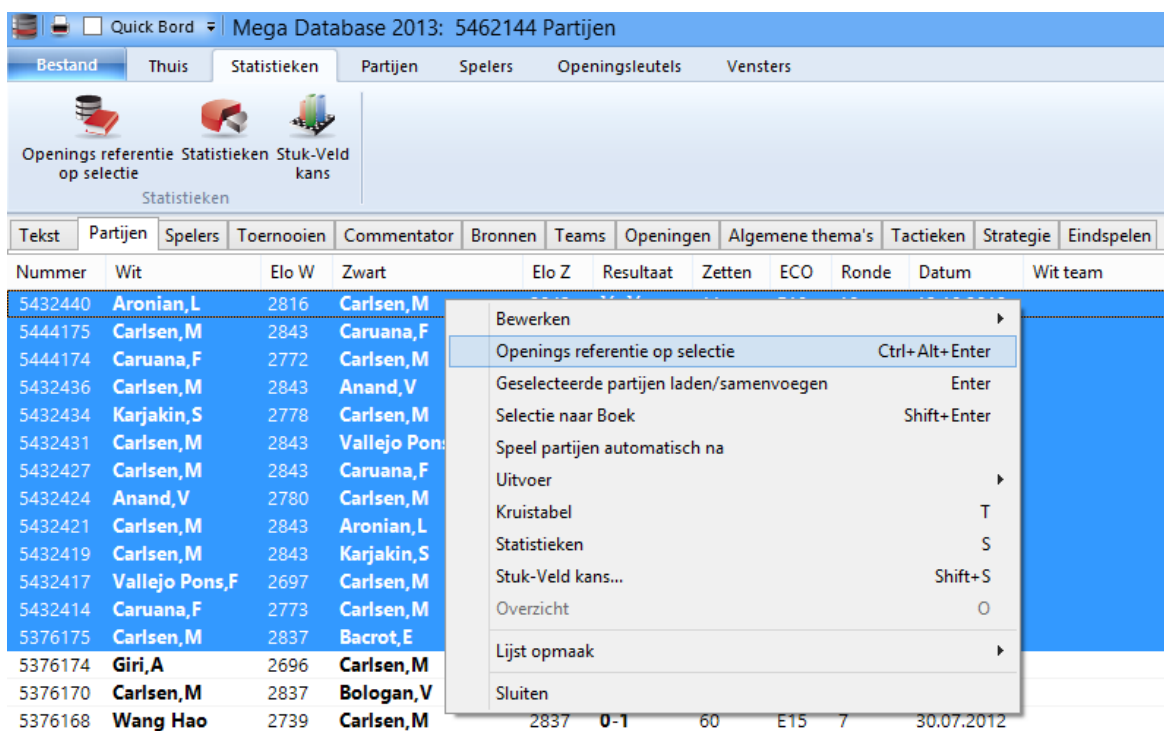
Selecteer eerst de partijen in de partijenlijst die u wilt gebruiken om de openings referentie te maken.

Database Statistieken - Openings referentie op selectie



Nummer	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Zetten	ECO
5432440	Aronian, L	2816	Carlsen, M	2843	½-½	44	E18
5444175	Carlsen, M	2843	Caruana, F	2772	1-0	17	B40
5444174	Caruana, F	2772	Carlsen, M	2843	0-1	41	C67
5432436	Carlsen, M	2843	Anand, V	2780	1-0	30	B52
5432434	Karjakin, S	2778	Carlsen, M	2843	½-½	35	C18
5432431	Carlsen, M	2843	Vallejo Pons, F	2697	1-0	42	C01
5432427	Carlsen, M	2843	Caruana, F	2773	1-0	66	C00

Of klik met rechts op de partij om het context menu te starten.



Nummer	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Zetten	ECO	Ronde	Datum	Wit team
5432440	Aronian, L	2816	Carlsen, M							
5444175	Carlsen, M	2843	Caruana, F							
5444174	Caruana, F	2772	Carlsen, M							
5432436	Carlsen, M	2843	Anand, V							
5432434	Karjakin, S	2778	Carlsen, M							
5432431	Carlsen, M	2843	Vallejo Pons, F							
5432427	Carlsen, M	2843	Caruana, F							
5432424	Anand, V	2780	Carlsen, M							
5432421	Carlsen, M	2843	Aronian, L							
5432419	Carlsen, M	2843	Karjakin, S							
5432417	Vallejo Pons, F	2697	Carlsen, M							
5432414	Caruana, F	2773	Carlsen, M							
5376175	Carlsen, M	2837	Bacrot, E							
5376174	Giri, A	2696	Carlsen, M							
5376170	Carlsen, M	2837	Bologan, V							
5376168	Wang Hao	2739	Carlsen, M	2837	0-1	60	E15	7	30.07.2012	

Opmerking: Openings referentie op een selectie geeft enkel statistieken gebaseerd op de partijen die geselecteerd zijn.

3.6.6 Openingsrapport

Rechts klikken op het bord - Openingsrapport

Rapport - Openingsrapport



Dit is een van de krachtigste instrumenten voor openingsstudie die heden ten dage beschikbaar is – en erg makkelijk in gebruik. Voordat u het uitprobeert, moet u zich ervan vergewissen dat er een referentie database gedefinieerd is, zodat ChessBase weet waar het zijn materiaal vandaan moet halen voor het openingsrapport.

Welnu, laten we veronderstellen dat u bent geïnteresseerd in een bepaalde openingsvariant. Terwijl de kritieke stelling op het bord staat klikt u op *Rapport Openingsrapport*. Zonder vooraf opgeslagen informatie gaat ChessBase een miljoen partijen doorzoeken in uw referentie database en genereert een veelomvattend rapport op wat het tegenkomt.



Tekst: Openingsrapport: C51, 5.c3


Bestand Thuis Bewerken

Ga Ga Start
Terug Verder
Navigation Laat zien

Nederlands

Openingsrapport

1.e4 e5 2.Pf3 Pc6 3.Lc4 Lc5 4.b4 Lxb4 5.c3



C51, 5.c3

4958 Partijen in 'Mega Database 2013'

1. Historie

Oudste partij: [McDonnell,A - Popert,H 1-0](#)

Laatste grootmeester partij: [Najer,E - Melkumyan,H 1/2-1/2](#)

Laatste partij: [Jorquera Cabello,V - Orbezo Rosales,X 0-1](#)

De historische ontwikkeling van de variant

De vroegste en laatste partijen zijn hierin opgenomen. Klik op een van de items bovenaan om de partij te laden. De "fashion index" geeft de verspreiding van de partijen relatief aan de gehele database.

Opmerkelijke spelers

Somt de spelers op die de variant hebben gebruikt met de verhouding van hun succes. U kunt op de partijkoppelingen klikken, of op elk van de spelersnamen voor informatie over de speler.

Statistieken

Laat u zien hoe zwart en wit scoren, het percentage van beslissende partijen, de

gemiddelde lengte, enzovoorts.

Beste zetten

Vertelt u welke zetten het beste scoren. Dit is berekend op basis van het aantal partijen, de succes verhouding, de Elo prestatie, het Elo gemiddelde van de tegenstanders, het aantal spelers met een Elo > 2550, de resultaten in recente partijen en de populariteit van elke zet in de afgelopen jaren. De meest interessante partijen worden weergegeven en u kunt daarop klikken om ze te laden en te bestuderen.

Hoofdvarianten en kritieke lijnen, repertoire en plannen

ChessBase toont u de hoofdvarianten en de kritieke lijn. De laatste toont voor zowel wit als zwart de statistisch meest belovende zetten. Ook hier kunt u op de partijen klikken om ze te laden en na te spelen. ChessBase vertelt u ook wat u zou moeten spelen en toont welke plannen er in betrokken zijn.

Het openingsrapport is een [database tekst](#) in HTML formaat.

ChessBase zal bovendien een [Opening Referentie](#) maken voor de variant die u bestudeert.

3.6.7 Openings classificatie

Openings classificatie in ChessBase heeft betrekking op de openingsvariant in de [openings sleutel](#).

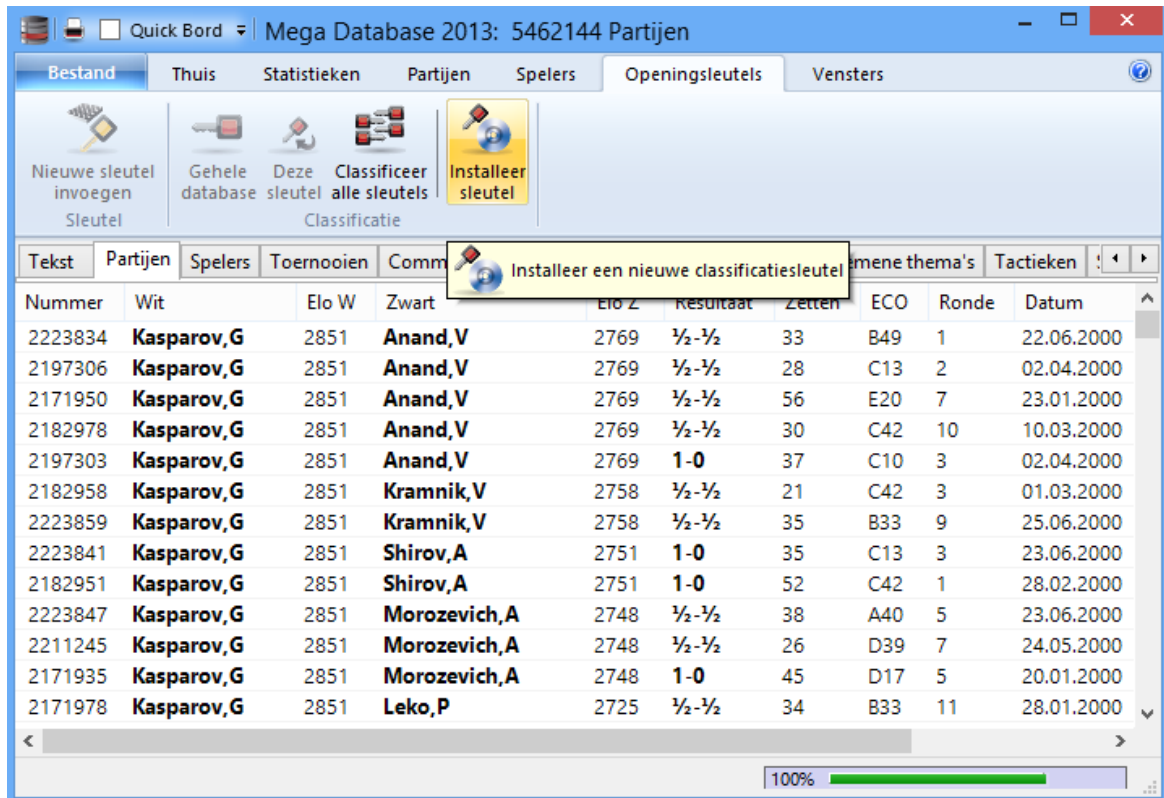
Partijen	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resu...	Jaar
	Al Hageri, B	2072	Calicoca, W		0-1	2012-Sep
	Civin, D		Fiala, J		1-0	2012-Aug
	Juknis, P	2144	Velioniskis, R	1948	1-0	2012-Aug
	Arnold, M	2540	Kretchetov, A	2343	1-0	2012-Aug
	Escanciano Re.	1659	Lopez Heras, A	1926	0-1	2012-Jul
	Kacakovski, D	2122	Blazeka, M	2216	0-1	2012-Jul
	Gevorgyan, M	2040	Blazeka, M	2216	0-1	2012-Jul
	Molner, M	2479	Hess, R	2639	½-½	2012-Jul
	Cejda, C	1330	Du, K	1275	0-1	2012-May
	Tennert, S	2099	Galkin, W	2057	½-½	2012-May
	Luczyk, P	1854	Lys, J	2193	1-0	2012-May
	Nakamura, H	2775	Hess, R	2635	1-0	2012-May

Zo werkt het:

Het programma speelt door elke partij in omgekeerde richting en vergelijkt elke stelling die het tegenkomt met de stellingen die in de classificatiestellingen van de openings sleutel staan. Zodra er een overeenkomst is gevonden weet het onder welke sleutel het de partij moet onderbrengen. De reden voor het in de omgekeerde richting

doorzoeken van de partij is omdat we geïnteresseerd zijn in de diepste stelling, d.w.z. de stelling die de meest gedetailleerde variant identificeert.

Wanneer u een nieuwe sleutel installeert (*Databasevenster Openings sleutels - Installeer sleutel*) worden alle partijen van de database op dezelfde manier in de sleutel geclassificeerd.



De huidige partij classificeren

Klik in het bordvenster op *Rapport Openingsclassificatie* (of toets Ctrl-Alt-C). ChessBase zal de [openings sleutel](#) van de referentie database gebruiken om alle partijen met dezelfde opening terug te vinden.

3.6.8 Cluster Openingen

Database - Rapport - Cluster Openings

De functie *Cluster Openings* is heel handig om openingen te bekijken in het database venster. De functie is altijd van toepassing op de geselecteerde database in het database venster.



Het programma maakt een nieuwe database die begint met dezelfde zetten (openingsvarianten). Het geeft u een goed overzicht van de openingen in de database, net zoals de openingen encyclopedie.

Nummer	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Zetten	ECO	Ronde	Datum	Wit team
1	Onregelmatige		Openingen		Line	26	A00			
2	Engelse Opening:		1...c6		Line	55	A11			
3	Engelse Opening:		1...e6		Line	33	A13			
4	Engelse Opening: 1...e5		2 Pc3		Line	33	A21			
5	Engelse Opening vs		Konings-Indisch m..		Line	12	A25			
6	Ongebruikelijke Antwoorden op		1 d4		Line	64	A40			
7	Moderne Verdediging: Averbakh		Variant		Line	67	A42			
8	1 d4 Pf6 2 Pf3 g6: Torre,		London en Colle S..		Line	30	A48			
9	Dame's Fianchetto Verdediging		1 d4 Pf6 2 c4 b6		Line	57	A50			
10	Benko/Volga Gambiet				Line	55	A57			
11	Moderne Benoni:		6 e4		Line	57	A65			
12	Dame's Fianchetto		Verdediging, Nimz.		Line	25	B00			
13	Scandinavische		Verdediging		Line	54	B01			
14	Alekhine's Verdediging: Chase		Variant en Variant.		Line	32	B02			
15	Moderne Verdediging				Line	56	B06			
16	Pirc Verdediging: Gemengde		Systemen		Line	62	B07			
17	Caro-Kann: Twee Paarden		Variant		Line	51	B11			
18	Caro-Kann: Doorschuif		Variant		Line	54	B12			
19	Caro-Kann: Ruil Variant en		Panov-Botvinnik A..		Line	36	B13			
20	Caro-Kann: 3 Pc3: 3...g6 en		3...dxe4 4 Pxe4 Pf..		Line	19	B15			

De functie is vooral handig als u het toepast op databases waarin ook uw eigen partijen in staan. U krijgt een overzicht van de openingstheorie die relevant is voor uw eigen spel.

3.6.9 Openingsboek



Bordvenster – Notatie+Boek, tabblad Boek opent het [boekvenster](#).

Het openingsboek bevat stellingen en volledige informatie over elke zet die erin wordt gespeeld. ChessBase heeft een snelle toegang tot deze informatie.

► Er zijn twee typen bomen:

Boek databases: Hier kunt u partijen in verzamelen die permanent op uw harde schijf wordt bewaard.

Tijdelijke bomen: Het is mogelijk om snel een boom te genereren van een groep partijen bijvoorbeeld van alle witte partijen van een bepaalde speler. Rechtsklik de groep partijen en kies *Selectie naar boek* (of toets *Shift-Enter*)


► Hoe maakt u een nieuw openingsboek?


Database venster: *Bestand Nieuw Database*. In het veld achter Bestandstype in de [bestandskiezer](#) kiest u voor het database type *Boeken (*.CTG)* uit het afrolmenu.

► Hoe [kopieert u partijen naar een openingsboek](#)

Selecteer de partijen, toets Ctrl-C om ze naar het klembord te kopiëren, klik op het icoon van de boom en toets Ctrl-V om de partijen in de boom te plakken.

U kunt ook de drag and drop methode gebruiken om de partijen of gehele databases naar de boom te kopiëren.

Notatie + Boek						
Notatie	Referentie	Tabel	Training	Schaakformulier	LiveBook	Boek
		N	%	Av	Perf	
D Fritz 13		553	59.7	2615	2540	
5...La5		298	55.9	2619	2554	
5...Lc5!?		192	66.7	-	-	
5...Le7!?		38	60.5	2608	2543	
5...Ld6?		22	47.7	2617	2641	
5...Lf8?		2	100.0	-	-	
5...f5		1	0.0	-	-	

	1-0: 146 = 49% N = 298 (352)
	1/2: 41 = 14% 2594-2660 (40)
	0-1: 111 = 37% 2619-2554 (40)

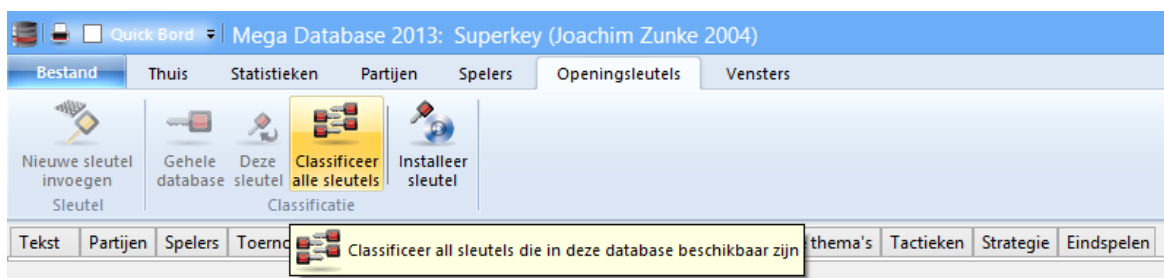
Het ChessBase openingsboek herkent alle transposities, zelfs de transposities die niet gespeeld werden in de partijen waaruit het boek was opgebouwd. Stellingen met verwisselde kleur zijn niet verschillend van elkaar – alles wordt opgebouwd uit het oogpunt van wit. Na de zetten 1. d3 d5 2.d3 wordt bijvoorbeeld de 2. ... c5! gegeven en u krijgt een perfecte Damesgambiet met verwisselde kleuren.

De ChessBase openingsboeken (met de CTG extensie) kunnen direct door schaakprogramma's zoals Fritz, Shredder etc. gelezen worden en ook door andere schaak engines. Met een openingsboek kunnen ze de zetten in de beginfase van de partij onmiddellijk spelen, zonder iets te rekenen. Het is dus erg makkelijk om ChessBase te gebruiken om een openingsboek te maken, bewerken of uit te breiden voor Fritz en vrienden.

3.6.10 Classificeer alle sleutels

Openingen - Openingsssleutels Classificeer alle sleutels

Hiermee classificeert u een volledige database met alle sleutels (openingen, thema, strategie, tactiek, eindspelen).



Als u het proces onderbreekt, zal ChessBase onthouden waar het was gebleven met het classificeren en kunt u later verder gaan met het proces. Het programma zal u aanbieden verder te gaan (met partij nummer x). Als u partij nummer 1 ingeeft zal de

hele database opnieuw geïnstalleerd worden.

Als er nog geen sleutel geïnstalleerd is, verschijnen er vier knoppen, leest u dan verder bij [Installeer nieuwe sleutel](#).

3.6.11 Zoek nieuwtje

Bord - Klik rechts Zoek Nieuwtje (Shift-F6)



ChessBase laat de partijen zien in de referentie database die het meest lijken op de huidige partij.

De partijen verschijnen in een [zoekresultaten venster](#) en worden gesorteerd op volgorde van gelijkheid ten opzichte van de originele partij.

The screenshot shows the ChessBase 13 interface. The main window displays a chess board with the position after move 9. The notation window shows the game record for Haslinger, Stewart (2524) vs Tiviakov, Sergei (2674) from the B01 tournament in Roosendaal, LBV op-A, on 19.08.2012. The game score is 0-1. The notation is: 1.e4 d5 2.exd5 Dxd5 3.Pc3 Dd6 4.d4 Pf6 5.Pf3 c6 6.Pe5 Le6 7.Lf4 Dd8 8.Le2 g6 9.Dd2 Pbd7 10.Pf3 Lg7 11.Lh6 Lxh6 12.Dxh6 Pb6 13.0-0 Dd6 14.h3 0-0-0 15.Tad1 Pbd5 16.Pxd5 Pxd5 17.Lc4 f6 18.Lxd5 cxd5 19.De3 The8 20.Tfe1 Lf7 21.Dh6 Lg8 22.Dd2 Td7 23.Te3 Kb8 24.Tde1 Lf7 25.Da5 g5 26.Ta3 b6 27.Db5 Tc8 28.De2 Lg6 29.c3 h5 30.Pd2 Te8 31.De6 Dc7 32.Pf1 Td6 33.De3.

Below the notation, there is a table of search results:

Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Jaar	Notatie
Haslinger,S	2524	Tiviakov,S	2674	0-1	2012-Aug	9...Pbd7 10.Pf3 L
Tzermadianos..	2370	Papatheodorou..	2140	1-0	1997	9...Lg7 10.h4 h5
Borriss,M	2455	Muse,D	2407	1-0	2006	9...Lg7 10.h5 Pd5
Pranav,S	1887	Das,S	2135	0-1	2008	9...Lg7 10.Pa4 0-
Popovic,P	2481	Hautot,S	2395	1-0	2012-Jul	9...Pbd7 10.Pa4 L
Nguyen Anh D..	2455	Tiviakov,S	2674	½-½	2012-Sep	9...Lg7 10.Dd2 Pt
Karousos Theo..	1613	Mnatsakanian,A	1769	½-½	2012-Nov..	9...Lg7 10.Dd2 Pc
Popovic,P	2483	Muse,D	2407	½-½	2006	9...g6 10.Pxd7 Dx
Nataf,I	2552	Pytel,K	2408	1-0	2001	9...g6 10.Pxd7 Dx
Erdelyi,Z	2349	Boricsev,O	2288	½-½	2006	9...Pxe5 10.Lxe5 l

- ▶ In de oorspronkelijke partij springt het bord naar de stelling waarin het nieuwtje gespeeld werd (d.w.z. waar het afwijkt van bestaande partijen).
- ▶ U kunt klikken op een partij uit de lijst om de zetten te bekijken. Klik op de *Herstel partij* knop om terug te keren naar de oorspronkelijke partij.
- ▶ Rechtsklik in het zoekresultaat venster en gebruik *Bewerken - Selecteer alles*. Sleep vervolgens de partijen naar de oorspronkelijke partij. Ze zullen worden samengevoegd in de annotatie zodat makkelijk te zien is op welke punten de afwijkingen voorkwamen. Vanzelfsprekend gebeurt dit allemaal in het werkgeheugen en blijft de partij in de database onveranderd.
- ▶ U kunt met Ctrl-klik een paar partijen selecteren, vervolgens op de knop *Herstel partij* klikken om de oorspronkelijke partij terug te krijgen en dan de selectie partijen naar de partij annotatie slepen.
- ▶ U kunt de zoekresultaten in het [prikbord](#) bewaren door de partijen te markeren en vervolgens een rechtsklik *Bewerken Kopieer/verwijder* toe te passen. U kunt ook op F5 drukken.
- ▶ De *Zoek Nieuwtje* functie werkt alleen wanneer er een referentie database

aanwezig is en deze gesorteerd is in een [openings sleutel](#). De openings sleutel zou ook van de hoogste kwaliteit moeten zijn.

3.6.12 Novelty commentaar

Bord - Rapport - Novelty commentaar



U kunt op eenvoudige wijze nieuwtjes tonen in openingen in het [bordvenster](#).

In het bordvenster is er een lint *Rapport - Novelty commentaar*. Hiermee wordt gezocht in de online database als er een actieve internet verbinding is.

In tegenstelling tot eerdere versies van ChessBase wordt er niet langer gebruik gemaakt van de referentie database maar van de online database, aangezien die altijd up-to-date is. Hiermee weet u zeker dat de huidige trends juist worden getoond.

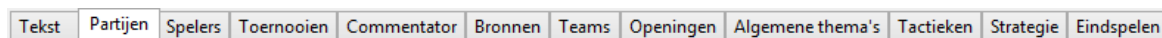


Het programma voegt de relevante partijen in de notatie als varianten. Het nieuwtje wordt in de notatie weergegeven met een hoofdletter **N**.

3.6.13 Openingen Sleutels

3.6.13.1 Classificatiesleutels

In de partijenlijst ziet u de volgende tabbladen:



Dit zijn de classificatiethema's waarin de partijen automatisch worden gesorteerd door het programma.

[Openingsleutels](#) worden gedefinieerd door stellingen. De diepst liggende [classificatiestelling](#) bepaalt in welke sleutel de partij wordt gezet.

[Thema sleutels](#) worden gedefinieerd door het [filter](#). Alle partijen die aan de criteria voldoen worden volgens de sleutel die verbonden is aan de definitie gesorteerd.

Als onderdeel van het ChessBase pakket krijgt u voorgedefinieerde sleutels voor grote

en kleine databases. Indien u technisch georiënteerd bent, kunt u deze aanpassen of uw eigen sleutels en classificatie-systemen ontwikkelen. Dit is vooral lonend op het gebied van thema sleutels.

Meer informatie over classificatiesleutels en hoe u die zelf kunt maken, is te vinden op de volgende links:

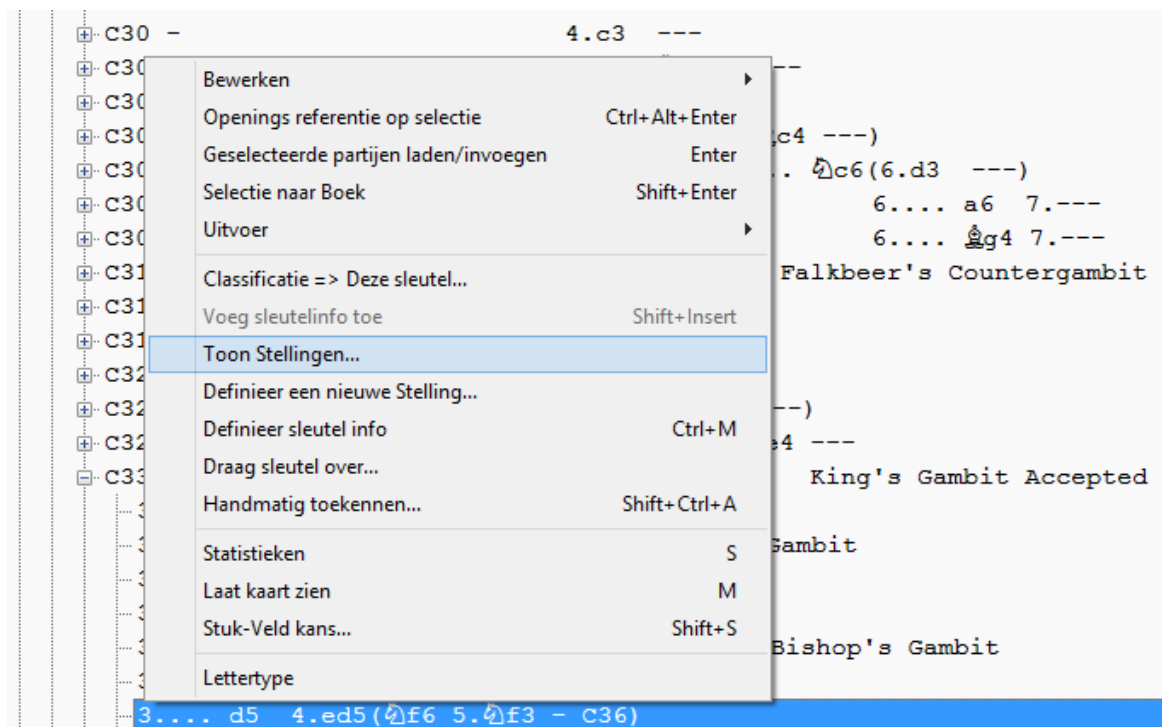
<http://www.chessbase.com/support/workshop.asp?ID=252>

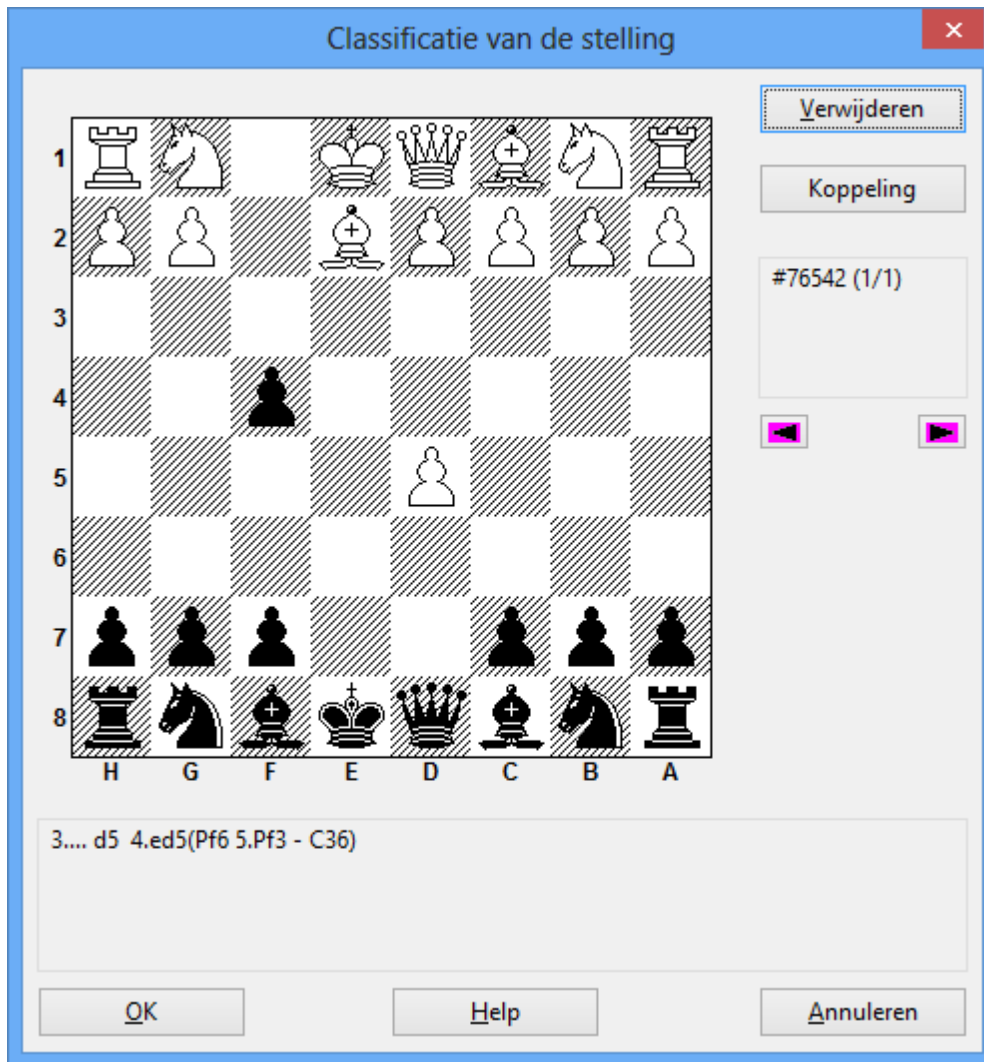
<http://www.chessbase.com/support/workshop.asp?ID=253>

<http://www.chessbase.com/support/workshop.asp?ID=254>

3.6.13.2 Toon Stellingen

Partijenlijst - Openingen - Rechtsklikken op opening - Toon stellingen...





Een sleutel kan meer dan één classificatiestelling hebben die nodig kan zijn om de nauwkeurigheid van de classificering te vergroten. Als u een sleutel rechtsklikt en *Toon Stellingen* kiest, worden de classificeringsstellingen weergegeven. Die zijn alleen te zien wanneer u in de diepst genestelde sleutel staat. Het venster heeft een bord en twee belangrijke knoppen:

► **Verwijderen**

Dit zal de weergegeven stelling uit het classificeringssysteem verwijderen. Sleutels zonder classificeringsstelling zullen nooit partijen bevatten, maar ze kunnen dienen als hoofdsleutels voor dieper genestelde subsleutels.

► **Koppeling**

Wordt gebruikt om de partijen van een sleutel onder te brengen in een andere sleutel. Dit koppelt de stelling van het bord aan de sleutel in het [sleutel info](#) veld. Partijen waarin de sleutel voorkomt zullen in de toekomst worden gesorteerd volgens de andere sleutel.

3.6.13.3 Openingen sleutel

Partijenlijst - Openingen

The screenshot shows the ChessBase 2014 interface. The main window displays a list of chess openings under the 'A84: Hollandse Verdediging: 2 c4 Gemengd' category. The list includes various opening codes and their corresponding number of games. A detailed view of a game is shown on the right, featuring a chessboard and a list of moves.

Opening List:

Code	Variant	Games
B00	B01 B06	1.e4.. 196558
B02	- B05	1..... 66835
B07	- B09	1..... 150555
B10	- B19	1..... 210883
C00	- C19	1..... 384454
C20	- C99	1..... 689333
B20	- B39	1..... 518576
B40	- B49..	160772
B50	- B99..	451009
A40	- A44	1.d4.. 96626
A80	- A99	1..... 122170
A80	-	2.---.. 1811
A80	-	2.g4.. 568
A80	-	2.h3.. 622
A80	--	2.g5.. 4739
A80	-	2.c3.. 5359
A80	-	2.f3.. 7826
A81	-	2.g3.. 11089
A82	- A83	2.e4.. 5835
A84	-	2.c4.. 678
A84	-	2..... 873
3.---		111
3.h3		22
3.a3		30
3.g4		52

Game Details:

Partijen

Wit	Elo...	Zwart	El...	Resu...	Jaar
Owen,J		Mongredien,A		1-0	1862
Robinson,A		Jacobs,H		0-1	1898
Rubinstein,A		Tartakower,S	½-½		1926
Rubinstein,A		Tartakower,S		1-0	1928
Ebralidze,A		Bondarevsky,I	½-½		1937
Ebralidze,A		Konstantinopol..	½-½		1937
Donner,J		Rossolimo,N	½-½		1950
Santesson,K		Horberg,B	½-½		1967
Kjeldsen,T		Fries Nielsen,P		0-1	1973
Schmidt,R		Schulz,A		1-0	1982
Rosenberg,S		Kulbacki,J		0-1	1994
Hurtado Oldri..	2110	Moreno Carner..	2345	0-1	1995

Robinson,Alfred K - Jacobs,He
E14 ENG-USA cable m 1898

1.d4 f5 2.c4 e6 3.e3
Pf6 4.Le2 Le7 5.Pc3 0-0
6.PB b6 7.0-0 Lb7 8.b3
Pe4 9.Lb2 d5 10.Tc1
Pd7 11.Dc2 Tc8 12.cxd5
exd5 13.Ld3 c6 14.Pe2
Ld6 15.Pg3 De7 16.De2
Tce8 17.La6 La8 18.Ld3
Df6 19.Lxe4 fxe4 20.Pd2
Dh4 21.f4 Te6 22.Dh5
Dd8 23.Tf2 Th6 24.De2
Dc8 25.Paf1 Pf6 26.a3

Openings sleutels zijn indexen naar partijen gebaseerd op de openingsvarianten – u heeft direct toegang tot de partijen door de openingszetten of variant. De openings sleutels hebben twee belangrijke eigenschappen: De partijen in een database worden automatisch geclassificeerd door het programma in de juiste openings sleutels en subsleutels.

Een openings sleutel kan worden uitgebreid. Het is daarom makkelijk om een bestaande sleutel aan te passen en daar de meest gedetailleerde varianten van uw repertoire in onder te brengen.

ChessBase databases worden geleverd met voorgesorteerde openings sleutels. Maar

het programma kan ook een [grote of kleine openings sleutel](#) in elke database installeren en de partijen erin sorteren.

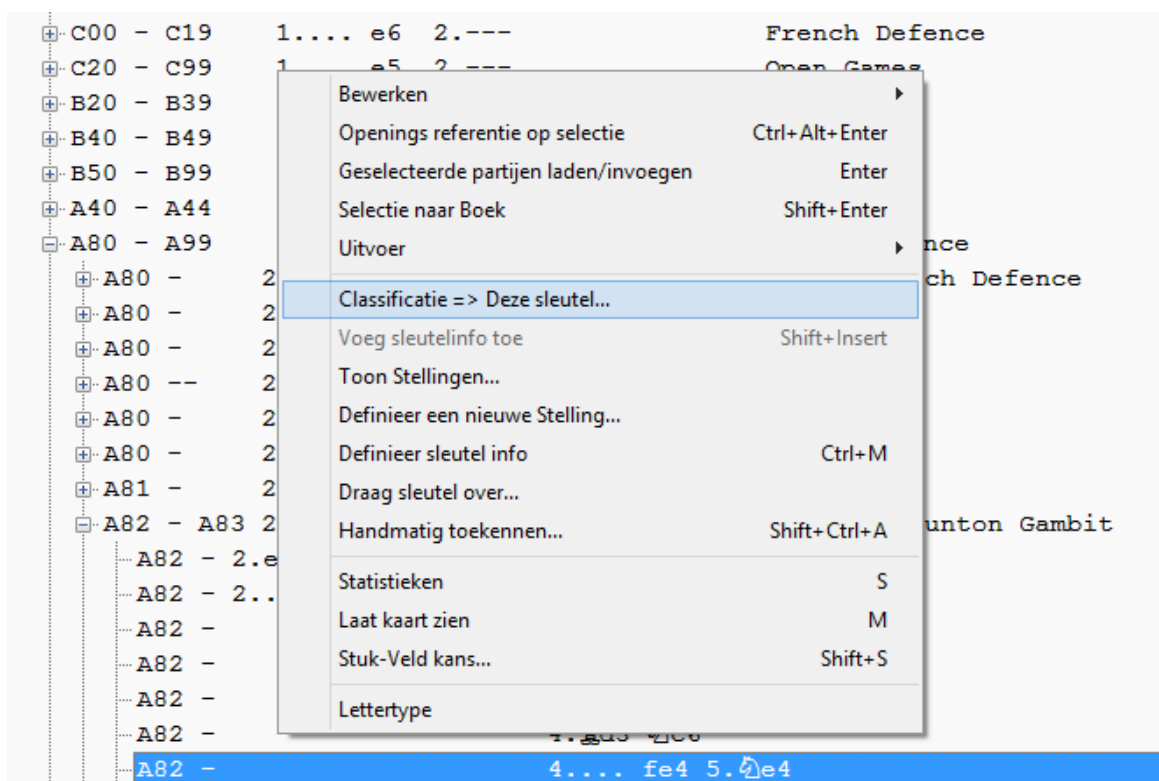
Functies in het openings sleutelvenster

De openings sleutel wordt weergegeven in een speciaal sleutelvenster, die op nagenoeg dezelfde manier werkt als het gewone [partijenlijstvenster](#).

Aan de rechterkant ziet u het aantal partijen. Gebruik de pijltjestoetsen om door de openings hiërarchie te navigeren, zoals u doet in het mappenvenster van de Windows Explore functie. Pijltjestoets rechts opent een subboom, pijltjestoets links sluit het. Wanneer een sleutel partijen bevat zullen ze automatisch worden getoond in de [partijenlijst](#) onder het sleutelvenster. Merk op dat u het partijenvenster kunt [herschikken](#) in verhouding tot het sleutelvenster.

3.6.13.4 Sleutel functies

ChessBase kan partijen classificeren in [sleutels](#). Deze definiëren de openingen, algemene thema's, strategie, tactieken en eindspelen. Gewoonlijk zult u eenvoudig de sleutels gebruiken die met de databases die u koopt zijn meegeleverd. Ervaren gebruikers zullen deze sleutels willen aanpassen of geheel nieuwe willen maken. Voor deze gebruikers staat een aantal functies ter beschikking die het makkelijkst kunnen worden bereikt met een rechtsklik op de sleutel in de index.



► [Nieuwe sleutel invoegen](#)

Voegt een nieuwe sleutel toe aan de gemarkeerde sleutel. Wanneer dit een openings sleutel is, moet het bordvenster zijn geopend en de classificeringsstelling moet op het bord staan.

► **Sleutel bewerken (F2)**

U kunt de naam van de sleutel wijzigen. In [thema sleutels](#) kunt u ook de definitie van het filter wijzigen.

▶ **Classificatie**

Alle partijen van de gemarkeerde sleutel zullen her-geclassificeerd worden. Dit wordt gewoonlijk gebruikt wanneer u een nieuwe subsleutel heeft gemaakt en de partijen er in gesorteerd wilt hebben.

▶ **Verwijderen**

Verwijdert de gemarkeerde sleutel.

▶ [Voeg sleutel info toe](#) (Shift-Insert)

Hiermee kunt u een sleutel verplaatsen. Wanneer u besluit dat u een sleutel naar boven of onderen wilt verplaatsen in uw lijst, rechtsklik dan de sleutel die u wilt verplaatsen. Een pop-up menu verschijnt; kies *Definieer sleutel info*. U heeft hiermee aan ChessBase verteld dat dit de sleutel is die u wilt verplaatsen. Klik eenmaal op de sleutel die op één regel boven de positie ligt waar u de sleutel naar toe wilt verplaatsen. Rechtsklik deze positie en kies *Voeg sleutel info toe* uit het contextmenu. ChessBase zal nu de eerste sleutel naar de nieuwe positie in de lijst verplaatsen.

▶ **Definieer een nieuwe stelling**

Een openings sleutel kan (en gewoonlijk zou) meer dan één classificatiestelling hebben. Met deze functie kunt u een nieuwe stelling aan de sleutel toevoegen. De stelling moet op het bord in het laatst geopende bordvenster staan.

▶ **Draag sleutel over...**

De geselecteerde sleutel en al haar subsleutels worden gekopieerd naar de database die in [database venster](#) geselecteerd staat. Het wordt toegevoegd aan het hoogste niveau van de oorspronkelijke sleutel. Gebruik de [sleutel info](#) om het naar de juiste positie te brengen.

▶ **Handmatig toekennen...**

Kent de partij in het bordvenster handmatig toe aan de gemarkeerde sleutel. Dit is een oude functie die zelden wordt gebruikt omdat de automatische classificatie veel nauwkeuriger is geworden dan in voorgaande jaren.

3.6.13.5 Nieuwe sleutel invoegen

Een nieuwe openings sleutel invoegen

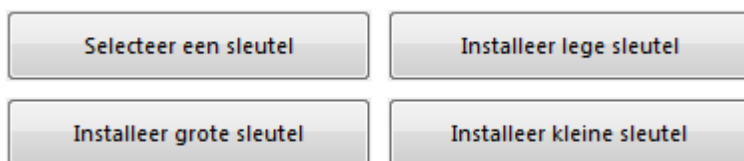
1. Zorg ervoor dat de classificatiestelling op het bord staat in het (laatst geopende) bordvenster.
2. Klik op het tabblad *Openingen* in het lijstvenster en rechtsklik een openings sleutel. Kies *Bewerken Nieuwe sleutel invoegen*. Als er geen sleutel is om te klikken, gebruik dan de Insert toets.
3. De classificatiestelling wordt weergegeven. Klik op *OK* en typ een naam in voor de sleutel.

Een nieuwe openings sleutel invoegen

1. Klik op het tabblad *Algemene thema's, Strategie, Tactieken, of Eindspelen* in het lijstvenster.
2. Rechtsklik en kies *Bewerken - Nieuwe sleutel invoegen*. Als er geen sleutel is om te klikken, gebruik dan de *Insert* toets.
3. Het filter verschijnt. Vul de criteria in voor de thema sleutel.
4. Typ een naam in voor de sleutel in het invoerveld.

3.6.13.6 Nieuwe sleutel installeren

Partijlijst: Klik Openingen, Algemene thema's, Strategie, Tactieken of Eindspelen



Wanneer er geen sleutel geïnstalleerd is, krijgt u bovenstaande knoppen. Klik op *Installeer grote of kleine sleutel*. In het eerste geval zult u een gedetailleerde ECO-stijl sleutel krijgen, in het tweede geval een kleine omschrijvende sleutel. U kunt ook op *Selecteer een sleutel* klikken om te bladeren naar een sleutel die tot een andere database behoort. Deze zal dan worden gekopieerd naar de huidige database en alle partijen zullen er in gesorteerd worden. Tenslotte kunt u ook een lege sleutel installeren en zelf de classificatiestellingen definiëren of criteria opgeven.

Leeg

De nieuwe sleutel bevat geen items, u moet alles zelf definiëren.

Klein

Installeert een kleine sleutel met een algemene classificatie. Voor de opening is dit een omschrijvende sleutel met namen zoals "Pirc defence, Queens Gambit etc"

Groot

Installeert een grote sleutel voor grote partij verzamelingen. Voor de opening is dit een gigantische sleutel gebaseerd op het [ECO classificatiesysteem](#) en bevat ongeveer 55,000 classificatiestellingen.

Bladeren

Om te zoeken naar en het installeren van een sleutel die in een andere database wordt gebruikt. Deze staan in een bestand met de extensie *.ck?*, bijvoorbeeld de openingsleutel voor de Big Database heet *Big 2004.cko*

3.6.13.7 Definieer sleutel info / Voeg sleutelinfo toe

Openingen, Algemene Thema's, Strategie, Tactiek of Eindspelen

Als u besluit om een sleutel een positie omhoog of omlaag te verschuiven, klik dan rechts op de sleutel die u wilt verplaatsen. Er verschijnt een pop-up venster en u kiest *Definieer sleutel info* (of druk op *Ctrl-M*). U geeft hiermee aan dat u deze sleutel

wilt verplaatsen. Klik één keer op de plaats onmiddellijk boven de positie waarnaar u de sleutel wilt verplaatsen. Klik rechts en kies *Voeg sleutelinfo toe* (of druk op Shift-Insert). ChessBase zal dan de sleutel verplaatsen naar de nieuwe plaats. Zo nu en dan zult u merken, vooral wanneer u bijvoorbeeld de sleutel helemaal onderaan een lijst wilt plaatsen, dat ChessBase de sleutel invoegt boven de plaats waar u geklikt hebt. Het kan zijn dat het u even tijd kost om het goed te krijgen maar het is zeker te doen.

U kunt deze functie niet gebruiken om een item van de ene naar de andere database te verplaatsen. Gebruik hiervoor [Bring sleutel over](#). Maar u kunt wel Definieer en Voeg sleutel toe om een subsleutel naar boven of onderen in de lijst te verplaatsen.

3.6.13.8 Sleutel overdragen

Op de volgende manier kunt u een sleutel van de ene naar de andere database overbrengen:

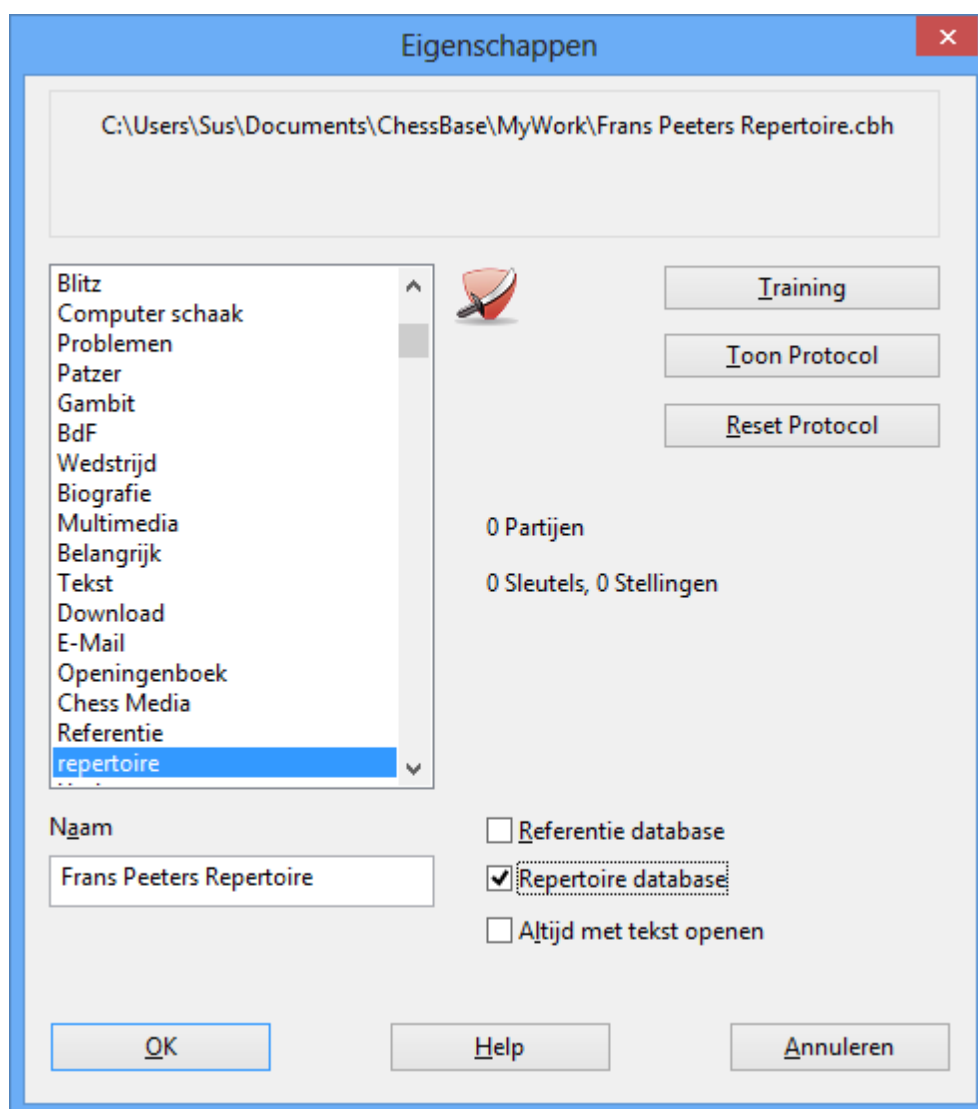
1. Open een database en klik in het [lijstvenster](#) op een tabblad (bijvoorbeeld *Openingen*).
2. Ga naar het database venster (Alt-TAB of door op de actieve applicatie ChessBase onderaan het scherm te klikken), kies een database door er eenmalig op te klikken.
3. Keer terug naar de sleutel en rechtsklik de sleutel die u wilt overbrengen. Kies *Draag sleutel over*.

De sleutel (maar niet de partijen) zal naar de andere database worden gekopieerd en aan het einde van de aanwezige sleutel worden toegevoegd.

3.6.14 Repertoire

3.6.14.1 Repertoire database

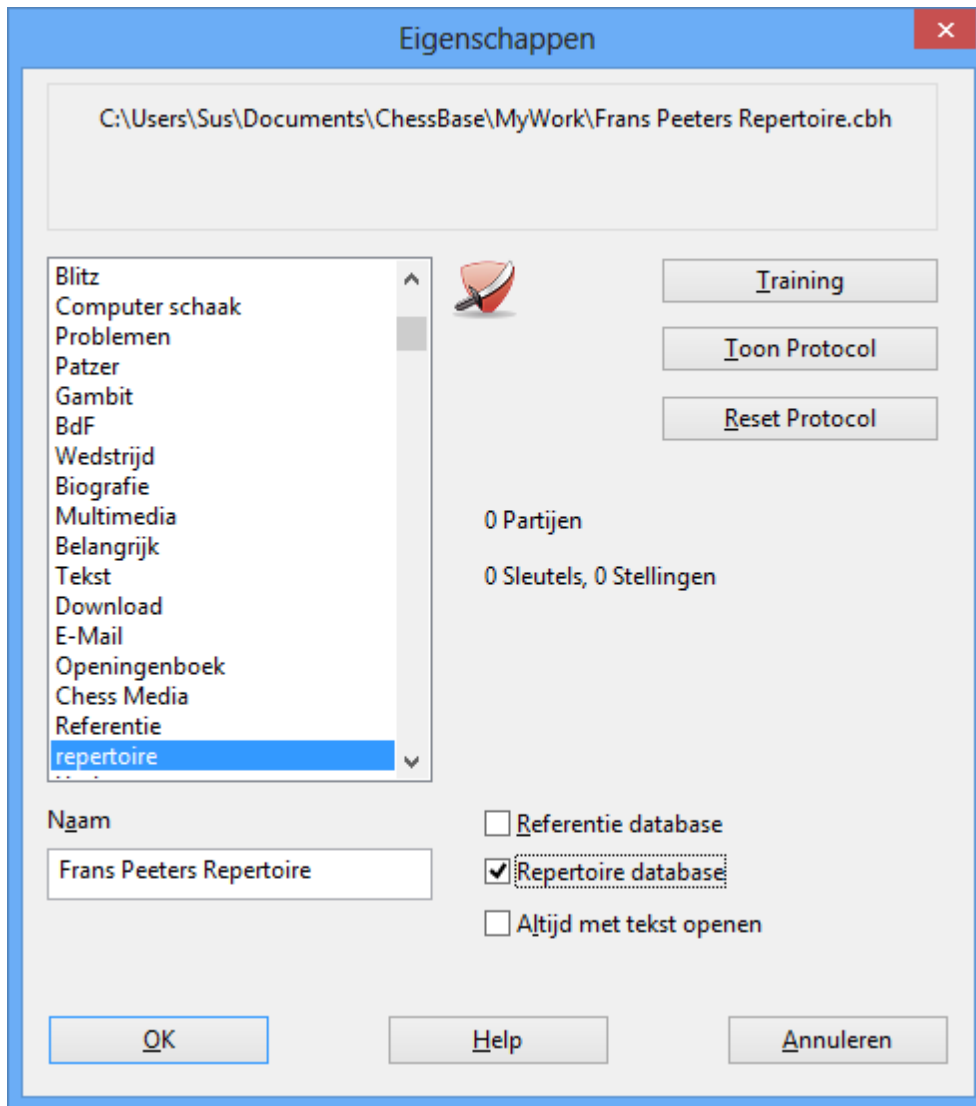
De repertoire database is een verzameling van becommentarieerde partijen waar u in kijkt voor uw repertoire. In de repertoire database bewaart u alle informatie over de openingssystemen die u speelt. Om een repertoire database te maken, klikt u rechts op het symbool van de database en kiest u *Eigenschappen*. Vink *Repertoire database* aan.



3.6.14.1.1 Repertoire database maken

Met ChessBase kunt u heel eenvoudig een [repertoire database](#) maken. Dat is een verzameling van geannoteerde partijen of varianten die gebruikt worden voor een persoonlijk openingen repertoire. Het systematisch bijhouden van uw eigen repertoire is een essentieel onderdeel van uw voorbereiding.

Eerst moet u handmatig een repertoire database maken. Om dat te doen moet u een database hebben met enkel partijen en varianten die onderdeel zijn van uw repertoire. Om een database te definiëren als een repertoire database klikt u rechts op een database en kiest u *Eigenschappen*. Vink *Repertoire database* aan.



Het programma kan ook spelers ondersteunen die nog geen eigen repertoire hebben.

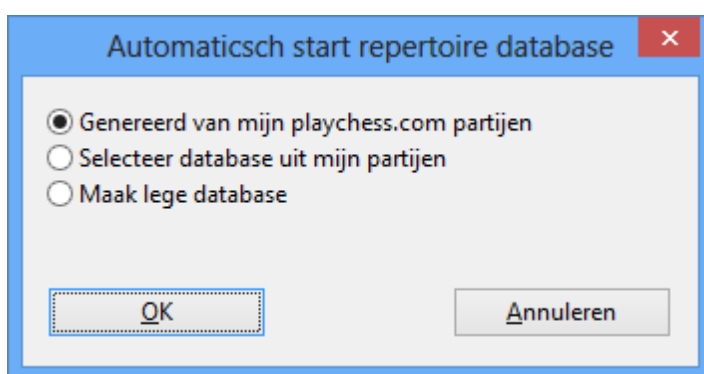
Stel u voor dat u een partij naspeelt die significant is voor uw repertoire.

Klik rechts ergens op het bord en kies [Voeg toe aan Repertoire](#).

U kunt ook het lint gebruiken: *Rapport - Voeg toe aan Repertoire*.



Als er nog geen repertoire database gedefinieerd is, zal het programma u vragen een nieuwe repertoire database te maken.



U kunt kiezen uit de volgende opties:

Gegenereerd van mijn playchess.com partijen: Er worden partijen gebruikt die u op Playchess heeft gespeeld. In het volgende dialoogvenster kunt u de naam van de speler kiezen.

Selecteer database uit mijn partijen: Deze optie kunt u gebruiken als u al partijen in een aparte database hebt opgeslagen.

Maak lege database: De partij wordt in een lege database geplaatst, later kunt u partijen toevoegen.

Dit is anders dan in eerdere versies van het programma. De gebruiker kan nu direct vanaf het bord een partij toevoegen aan de repertoire database.

Als u op het kleine pijltje onderaan naast *Repertoire Database* klikt, wordt de repertoire database geopend.

Met *Markeer zet met blauw* kunt u een bladwijzer toevoegen aan uw repertoire. In eerdere versies van het programma werden alle varianten hier ook toegevoegd, maar dat werkte niet altijd even precies.



Als u op deze manier een partij toevoegt aan de repertoire database, dan wordt de positie getoond die gebruikt wordt als zoek criterium voor de repertoire functies.

3.6.14.1.2 Zoek Stelling in Repertoire

Als u klikt op *Repertoire database* in het lint bij *Stelling zoeken*, dan zoekt het programma naar de huidige stelling in uw repertoire database.

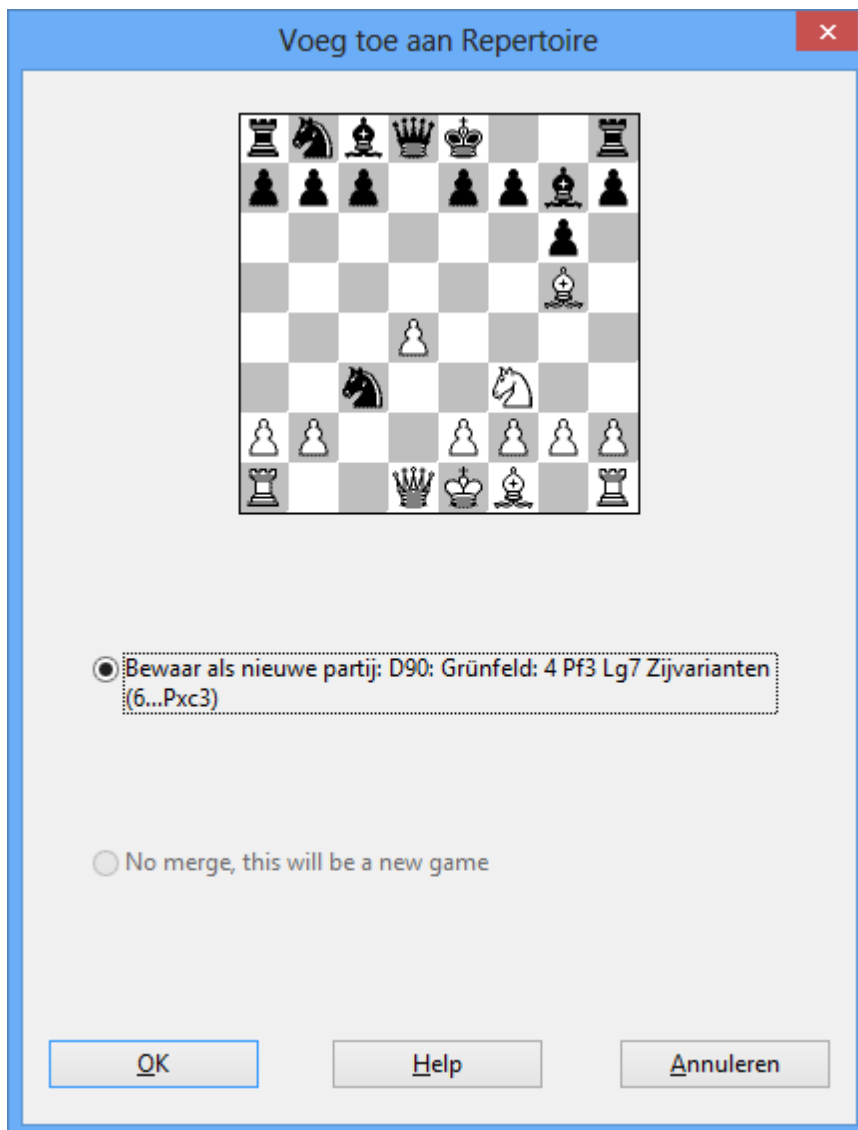


3.6.14.1.3 Voeg toe aan repertoire

Bord: Rechts klikken - Voeg toe aan Repertoire



Hiermee wordt de huidige partij toegevoegd aan uw [repertoire database](#). ChessBase geeft u twee mogelijkheden:

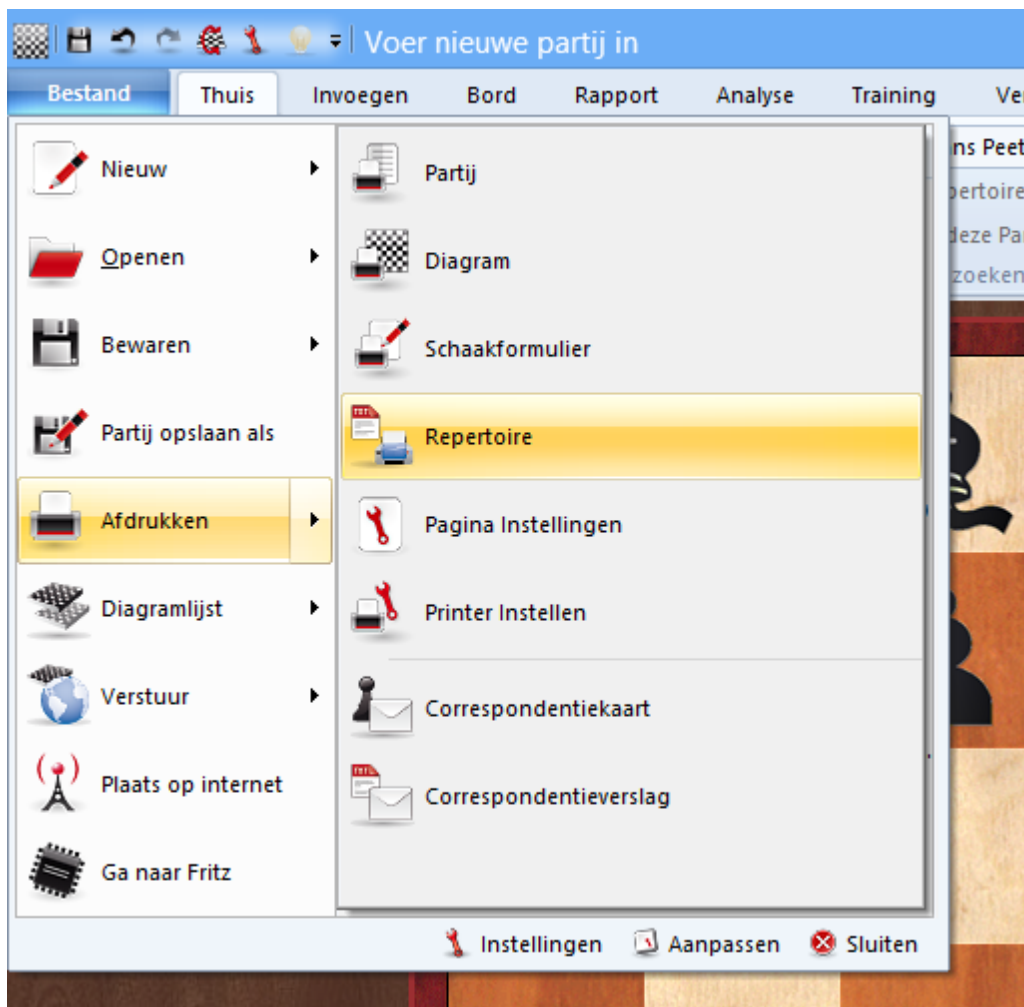


- ▶ De partij wordt bewaard als nieuwe partij in de repertoire database.
- ▶ De huidige partij wordt een variant van een partij in de repertoire database.

Nadat de partij bewaard of ingevoegd is, kunt u de [repertoire database](#) in het [database venster](#) openen en opmerkingen toevoegen indien nodig.

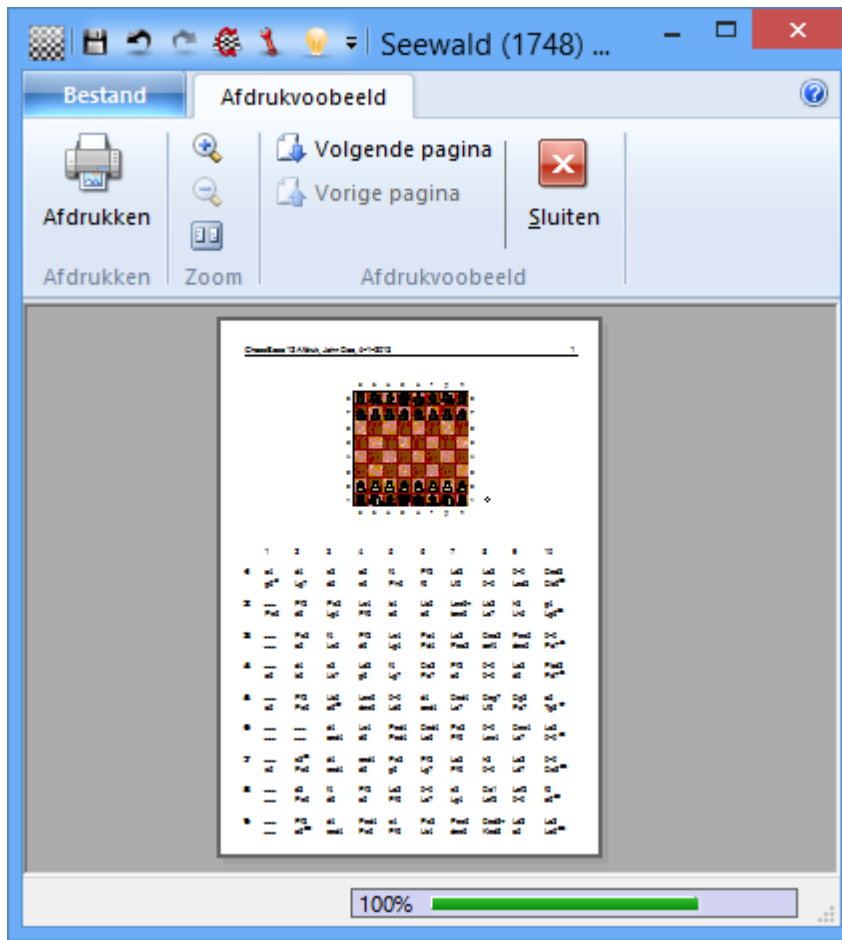
3.6.14.2 Repertoire afdrukken

Bestand Afdrukken Repertoire



Wanneer u een rijk geannoteerde partij heeft of wanneer u een aantal partijen heeft samengevoegd van een variant in een grote variantenboom, dan is het raadzaam om deze af te drukken in de vorm van een ECO-type repertoire tabel.

U kunt het eenvoudig uitproberen. Ga naar de [openings index](#) en zoek naar uw favoriete variant. Markeer alle partijen en druk op de *Enter* toets om ze tijdelijk [samen te voegen](#) in een partijboom. Klik op *Bestand Afdrukken Repertoire*.

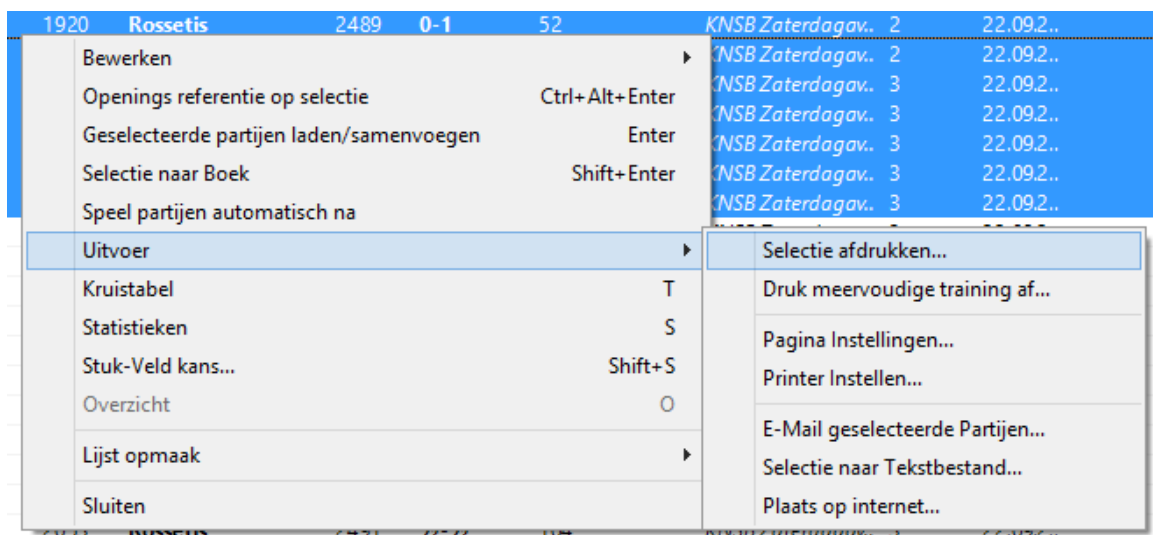


3.7 Afdrukken en publiceren

3.7.1 Uitvoermenu in de partijenlijst

Partijenlijst - Rechtsklik - Uitvoer

Geselecteerde partijen kunnen worden afgedrukt, per e-mail verstuurd worden, of als HTML pagina's gepubliceerd worden, direct vanuit de [partijenlijst](#). Rechtsklik in de partijenlijst om dit te doen. U kunt de partijen selecteren met Ctrl-klik of Shift-pijltjestoetsen, of gebruik Ctrl-A om alles te selecteren.



► **Selectie afdrukken**

Dit geeft een afdrukvoorbeeld weer voor het afdrukken van de geselecteerde partijen. Klik op de knop *Print* om het werkelijk naar de printer te sturen.

► **Druk meervoudige training af**

Gebruik dit om [trainingsmateriaal](#) af te drukken. ChessBase zal twee bladzijden aanmaken, de eerste die alle stellingen van de geselecteerde partijen met trainingscommentaar bevat, de tweede met de oplossingen. U krijgt een afdrukvoorbeeld.

► **Pagina Instellingen**

Opent een dialoog waarin u alle afdrukparameters voor ChessBase kunt instellen.

► **E-Mail geselecteerde partijen**

De geselecteerde partijen worden verstuurd als een [gecomprimeerd archiefbestand](#) (CBV) via e-mail. Uw standaard e-mail programma wordt automatisch gestart met een leeg email-formulier en de database erin opgenomen. U kunt het standaard e-mail programma instellen in *Windows - Configuratie paneel - Internet opties - tabblad Programma's*.

► **Selectie naar Tekstbestand**

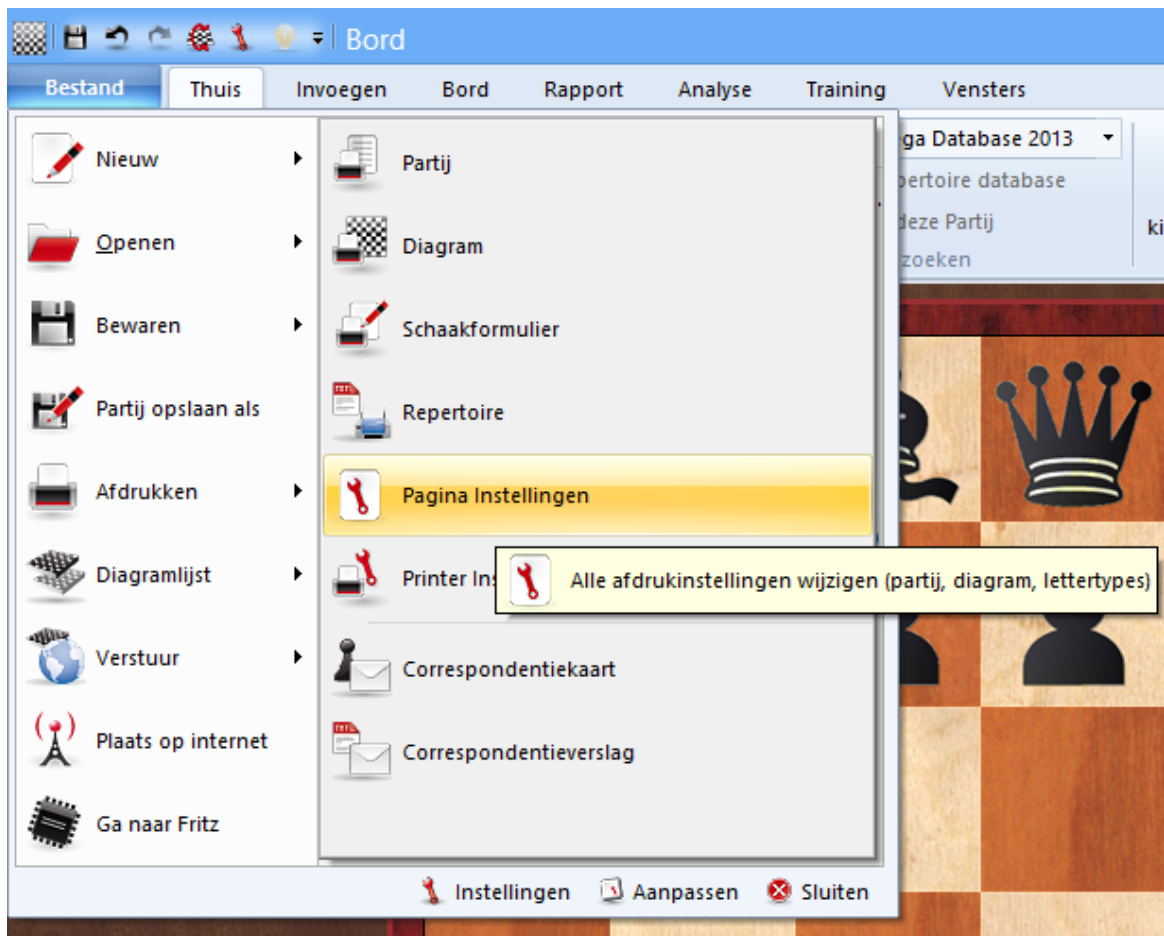
Maakt een tekstbestand van de geselecteerde partijen in verschillende opmaken. (RTF, HTML, tekst, PGN)

► **Plaats op internet**

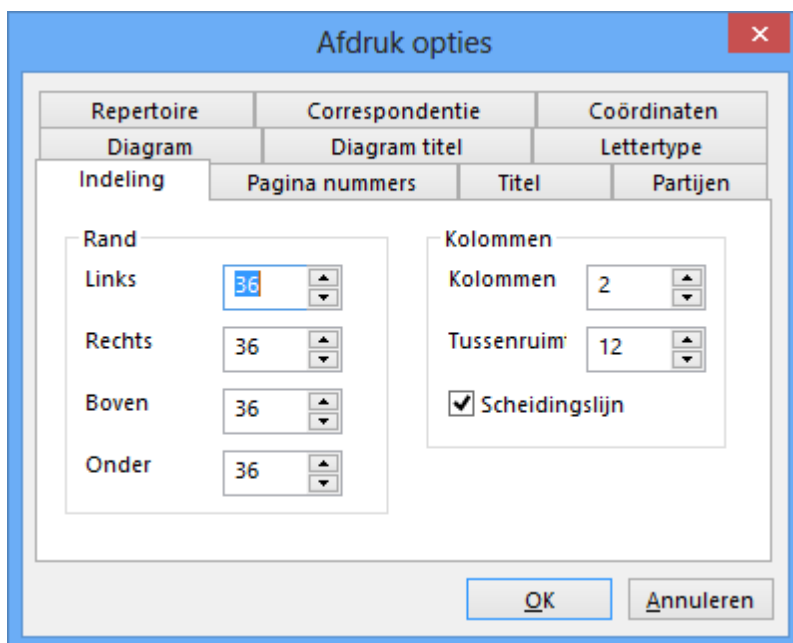
U kunt uw partijen publiceren op internet. De link kan gebruikt worden in social media zoals Facebook.

3.7.2 Pagina instellingen

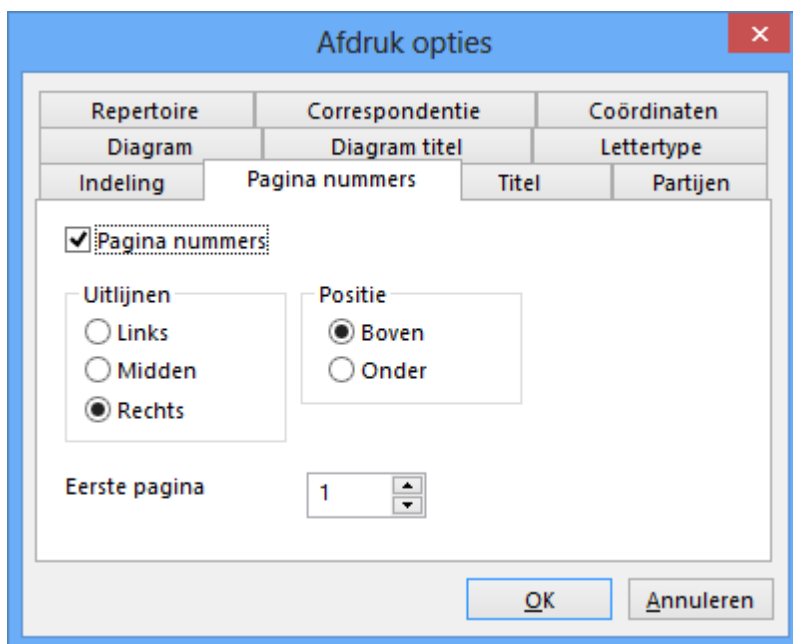
Bord: Bestand - Afdrukken - Pagina Instellingen



De volgende opties zijn beschikbaar:



► **Indeling:** Bepaalt de pagina indeling. De randen worden ingesteld met punten. Elk punt komt overeen met 1/72 Inch, hetgeen ongeveer overeenkomt met 0,35mm. In dit voorbeeld is de rand 12,6mm. De partij kan over meerdere kolommen worden verdeeld en u kunt de ruimte tussen de kolommen instellen. Met de optie *Scheidingslijn* wordt een verticale lijn tussen de kolommen gezet.



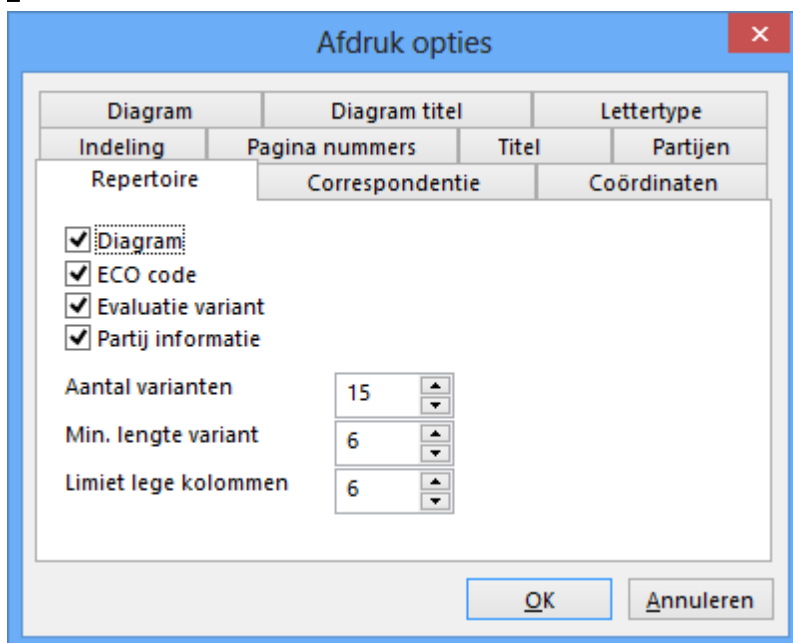
► **Pagina nummers:** U kunt de paginanummers in- en uitschakelen, deze centreren of aan de linker- of rechterkant plaatsen, boven aan de pagina of onderaan. Wanneer de eerste pagina met een ander nummer moet beginnen kunt u dat in het Eerste pagina-veld aangeven.

The screenshot shows the 'Afdruk opties' dialog box with the 'Titel' tab selected. The dialog has a blue title bar and a red close button. The main content area is divided into several sections: 'Repertoire', 'Correspondentie', and 'Coördinaten' at the top; 'Diagram', 'Diagram titel', and 'Lettertype' below; and 'Indeling', 'Pagina nummers', 'Titel', and 'Partijen' at the bottom. The 'Titel' section is active, showing a checked checkbox for 'Kop' and an unchecked checkbox for 'Voet'. Below 'Kop', there are three radio buttons: 'Links' (selected), 'Midden', and 'Rechts'. A text input field contains 'ChessBase 12 Afdruk, @N, @D'. The 'Voet' section also has three radio buttons: 'Links' (selected), 'Midden', and 'Rechts', with a text input field containing the same text. At the bottom right, there are 'OK' and 'Annuleren' buttons.

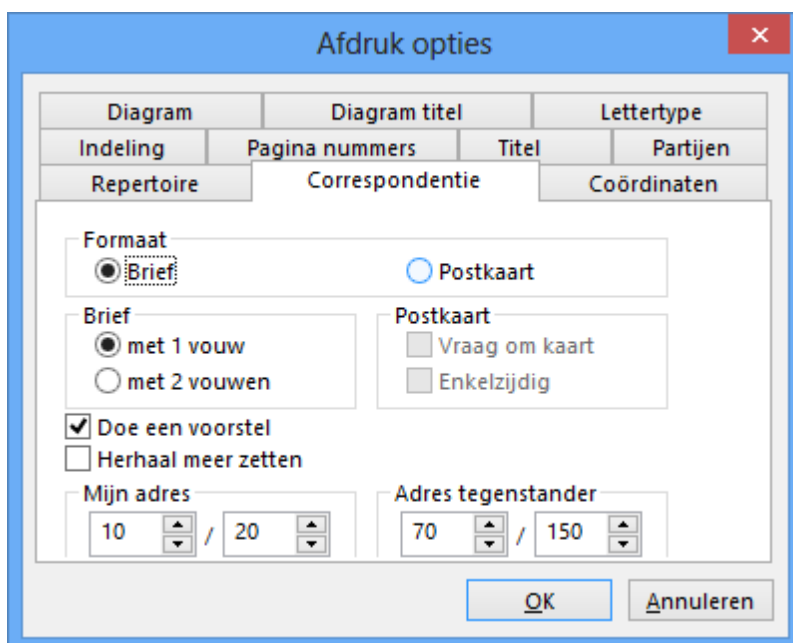
- ▶ **Titel:** U kunt een kop- en/of voettekst invoeren. Er zijn speciale symbolen die u in het tekstveld kunt gebruiken. @N zal de gebruikersnaam afdrukken die staat in *Bestand Instellingen - Gebruiker*. @D voegt de datum van de afdruk in.

The screenshot shows the 'Afdruk opties' dialog box with the 'Partijen' tab selected. The dialog has a blue title bar and a red close button. The main content area is divided into several sections: 'Repertoire', 'Correspondentie', and 'Coördinaten' at the top; 'Diagram', 'Diagram titel', and 'Lettertype' below; and 'Indeling', 'Pagina nummers', 'Titel', and 'Partijen' at the bottom. The 'Partijen' section is active, showing a list of checkboxes: 'Partij nummer' (unchecked), 'ECO code' (checked), 'Annotatie' (checked), 'Kolommen uitlijnen' (unchecked), 'Diagrammen' (checked), 'Analyse diagrammen klein' (unchecked), and 'Tot en met zet' (unchecked). To the right, there are more checkboxes: 'Toernooi afdrukken' (checked), 'Elo afdrukken' (checked), 'Commentator afdrukken' (checked), 'Paragrafen' (checked), 'Diagrammen direct' (unchecked), and 'Gebruik kleur' (unchecked). Below these is a spin box set to '25'. At the bottom right, there are 'OK' and 'Annuleren' buttons.

- ▶ [Partijen](#)

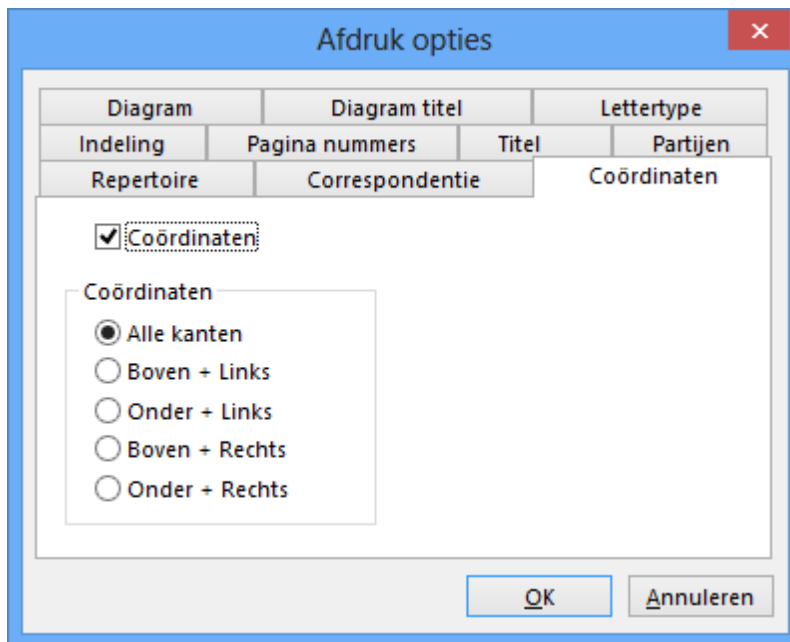


► **Repertoire:** Dit tabblad wordt alleen gebruikt voor de functie *Bestand Afdrukken Repertoire*. *Diagram* voegt het diagram in van de stelling die wordt bereikt voor de eerste varianten. *ECO code* voegt de ECO code in voor de partij annotatie. *Evaluatie variant* voegt een schaakevaluatie symbool in aan het einde van een lijn.

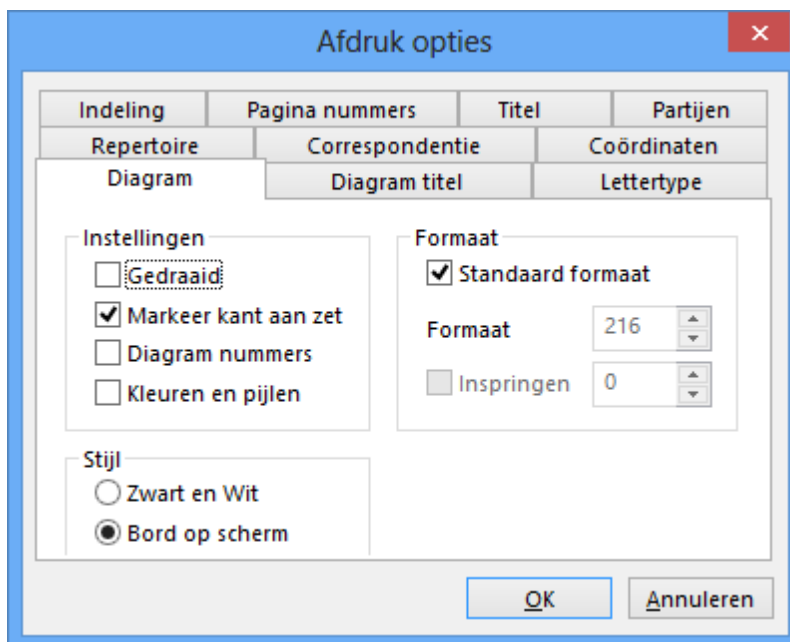


► **Correspondentie:** Er is een keuze tussen een brief of postkaart opmaak. De laatste zou gekozen moeten worden in de printerinstellingen en moet in *landschap* zijn. Brieven kunnen in tweeën of in drieën gevouwen worden om een postbrief te maken. Wanneer u een voorstel doet, vink dan het vakje *Doe een voorstel* aan. met *Herhaal meer zetten* worden ook de eerder gespeelde zetten afgedrukt. De positie van het adres wordt gegeven met x/y coördinaten, waarbij u rekening moet houden met de

randen die in de indeling zijn ingesteld en waarbij elke punt gelijk is aan 1/72 Inch. Voorbeeld: Mijn adres 10 / 20 betekent dat de x coördinaat 36 (Rand) + 10 = 46 punten van de linkerkant van het papier staat. Dit komt overeen met 0,64 inch of 16 mm. Zie ook tabblad *Lettertype* voor de adressen!

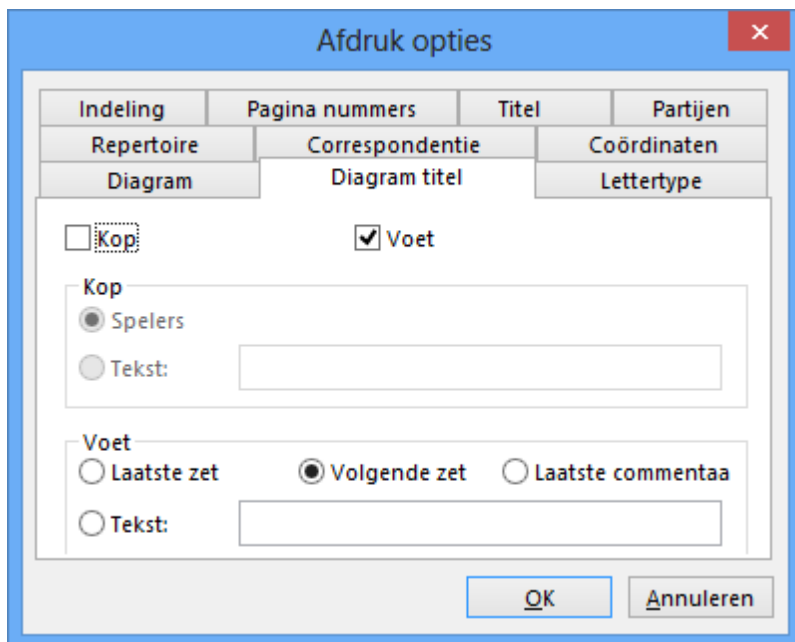


► **Coördinaten:** Voor het instellen van de coördinaten rond een diagram, als dat er is.

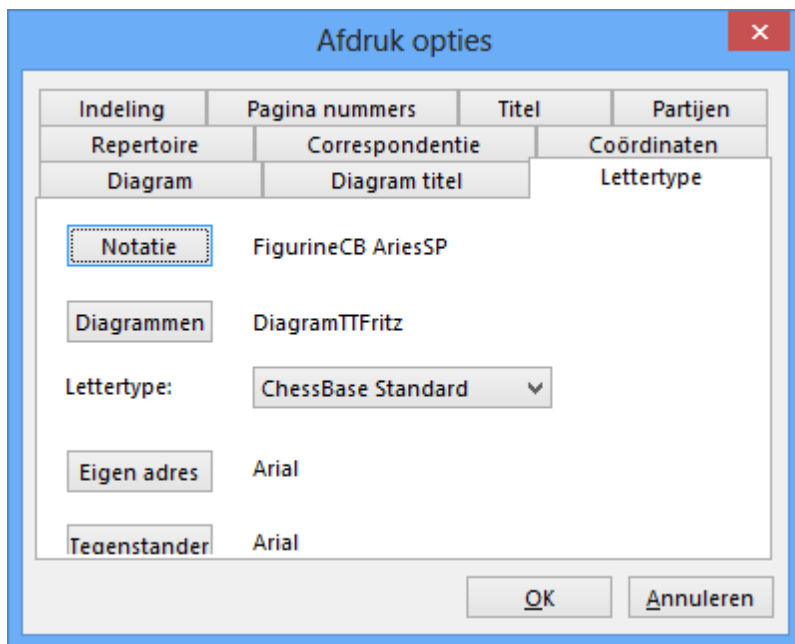


► **Diagram:** Hier kunt u het formaat van het diagram instellen. Hier dient opgemerkt te worden dat het grootste mogelijke formaat wordt bepaald door de grootte van een kolom. Wanneer er twee kolommen zijn, is de maximum grootte ongeveer 180 punten,

hetgeen overeenkomt met $180 \times 0,35 = 63$ mm. Bij het afdrukken van een partij wordt de inspringen afstand niet gebruikt, het diagram wordt gecentreerd, maar het wordt wel gebruikt wanneer de functie *Afdrukken - Diagram* wordt gebruikt. Gedraaid zal het bord omgekeerd weergegeven, *Markeer kant aan zet* voegt een witte of zwarte cirkel toe aan de rechterkant van het bord en *Diagram nummers* voegt het nummer van het diagram toe. Wanneer de *Stijl* op bord op scherm is gezet, is de optie *Kleuren en pijlen* beschikbaar. De gekleurde velden en pijlen kunnen worden gemaakt met [grafisch commentaar](#).



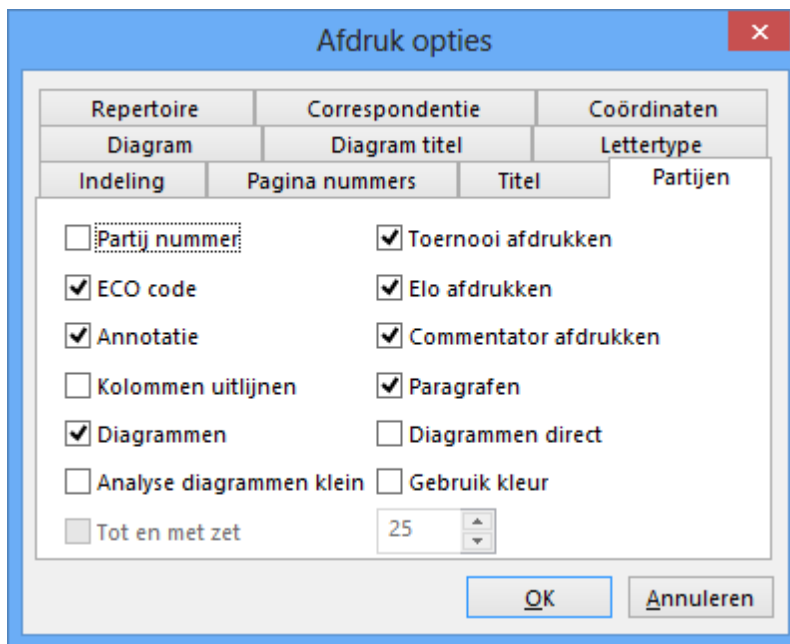
► **Diagram titel:** U kunt tekst kiezen of invoeren die boven of onder het diagram wordt afgedrukt.



► **Lettertype:** Kies het lettertype voor de notatie (kies een Figurine lettertype voor het correct afdrukken van de schaakcommentaar symbolen), het diagram (modern, old of USCF stukken, zolang u maar een Diagram lettertype kiest) en voor het afdrukken van het adres van uzelf en uw tegenstander voor de correspondentiezet. Wanneer u problemen heeft met het afdrukken van diagrammen, en in het speciaal wanneer er fouten optreden met lege witte velden, kies dan voor het *ChessBase - Alternate* lettertype.

3.7.3 Pagina instellingen - Partijen

Bord: Bestand - Afdrukken - Pagina Instellingen - Partijen



► **Partij nummer:** het nummer uit de kolom "nummer" in de partijenlijst wordt afgedrukt als u dit aanvinkt.

► **ECO code:** drukt de ECO code van de partij af.

► **Annotatie:** deze functie werkt alleen wanneer er meerdere partijen uit een lijst worden afgedrukt. Voorbeeld: U wilt een overzicht van een repertoire van iemand afdrukken. U filtert op een *Speler* en drukt alle partijen af tot en met zet 15 om de opening te verkrijgen. U wilt dan niet dat de analyses in de partijen worden afgedrukt, maar alleen de opening. Hier kunt u de annotatie uit zetten.

► **Kolommen uitlijnen:** vult de partij op met spaties zodat er twee rechte kantlijnen ontstaan (zoals in een krant).

► **Diagrammen:** schakelt het afdrukken van de diagrammen in die in de partijen zijn ingevoegd d.m.v. een rechtsklik op een zet en dan *Voeg diagram toe*.

► **Analyse diagrammen klein:** wordt gebruikt voor diagrammen die in de varianten zijn toegevoegd. Met deze optie wordt het diagram kleiner afgedrukt dan een gewoon

diagram om het verschil aan te duiden tussen de partij en de annotaties.

- ▶ **Toernooi afdrukken:** drukt de naam van het toernooi af.
- ▶ **Elo afdrukken:** drukt de Elo ratings van de spelers af.
- ▶ **Commentator afdrukken:** drukt de naam van de commentator van de partij af.
- ▶ **Paragrafen:** forceert het programma om op een nieuwe regel te beginnen bij een variant.
- ▶ **Diagrammen direct:** het diagram wordt op exact dezelfde plaats ingevoegd als waar het in de annotatie staat. Wanneer deze optie uit staat en het diagram past niet meer in de rest van de kolom, dan loopt de partij notatie door en wordt het diagram bovenaan de volgende kolom geplaatst.
- ▶ **Gebruik kleur:** de kleur voor het commentaar wordt in blauw weergegeven voor gebruik met kleurenprinters.

Terug naar [Pagina Instellingen](#)

3.7.4 Plaats op internet

Partijen - Plaats op internet

The screenshot shows the 'Partijen' menu in ChessBase 13. The menu is open, displaying various options for handling chess games. A tooltip is visible over the 'Plaats op internet' button, which reads 'Plaats deze partij op internet'.

Nummer	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat	Zetten	ECO	Ronde	Datum
1	Seewald	1748	Bolwerk	2415	0-1	29		1	22.09.2012
2	Mons	1219	CvdLaarikoek	1863	0-1	25		1	22.09.2012

ChessBase kan partijen exporteren als HTML. Hiermee kunnen partijen worden nagespeeld met een webbrowser en de code kan worden geïntegreerd in een andere website.

Het is ook mogelijk de partijen te publiceren door rechts te klikken en *Uitvoer - Plaats op internet...* te kiezen.

106	Rikroelofs	2006	MostlyHarmless	2123	1-0	42	KNSB Zaterdagav..	7	22.09.2..
28	Rikroelofs						KNSB Zaterdagav..	2	22.09.2..
172	Rikroelofs						KNSB zaterdagav..	2	29.12.2..
220	Rikroelofs						KNSB zaterdagav..	7	29.12.2..
189	Rikroelofs						KNSB zaterdagav..	4	29.12.2..
147	Rikroelofs						KNSB Zaterdagav..	9	22.09.2..
236	Rikroelofs						KNSB zaterdagav..	8	29.12.2..
223	Robnaldo						KNSB zaterdagav..	7	20.12.2..
233	Robnaldo								
161	Robnaldo								
193	Robnaldo								
14	Rossetis								
53	Rossetis								
85	Rossetis								
174	Rossetis								
129	Rossetis								
199	Rossetis								
206	Rossetis								

Het resultaat ziet er als volgt uit.

Firefox

ChessBase Game

www.viewchess.com/cbreader/2013/1/4/Game151027750.html

Meest bezocht Aan de slag

Rossetis-Placebos

**Rossetis 2447 –
Placebos 1914 1–0**
KNSB Zaterdagavond
Toernooi (6) 22.09.2012

1.d4 d6 2.c4 e5 3.d5 g6 4.♘c3 ♗g7 5.e4
c5 6.♗e3 ♘e7 7.f3 a6 8.♗d3 ♖a5 9.♗ge2
♗d7 10.0-0 b5 11.a3 bxc4 12.♗xc4 ♗b5
13.b4 ♖b6 14.bxc5 dxc5 15.♗xb5+ axb5
16.d6 b4 17.dxe7 bxc3 18.♗xc3 ♗c6
19.♗d5 ♖a7 20.♗b1 ♗xe7 21.♗xe7 ♗xe7
22.♗d5 ♗hc8 23.♗b7+ Placebos geeft op

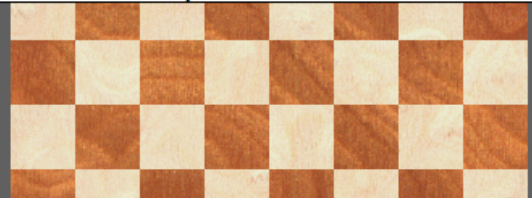
1–0

[Download PGN](#)

ChessBase

Het programma zorgt ervoor dat de partijen eenvoudig kunnen worden nagespeeld. Op elke willekeurige plaats in de notatie kan geklikt worden en de stelling wordt getoond. Met het drop down menu kan een andere partij worden gekozen.



<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> Rossetis-Placebos Rossetis-Birdy5 Rossetis-MostlyHarmless Rossetis-Placebos Rossetis-RYbkaRIP Rossetis-Rikroelofs Rossetis-Robnaldo Rossetis-Schoutenj </div> 	<p style="text-align: center;">Rossetis 2447 – Placebos 1914 1–0</p> <p style="text-align: center;">KNSB Zaterdagavond Toernooi (6) 22.09.2012</p> <hr/> <p>1.d4 d6 2.c4 e5 3.d5 g6 4.♘c3 ♗g7 5.e4 c5 6.♗e3 ♜e7 7.f3 a6 8.♗d3 ♖a5 9.♜ge2 ♗d7 10.0-0 b5 11.a3 bxc4 12.♗xc4 ♗b5 13.b4 ♖b6 14.bxc5 dxc5 15.♗xb5+ axb5 16.d6 b4 17.dxe7 bxc3 18.♜xc3 ♜c6 19.♜d5 ♖a7 20.♗b1 ♜xe7 21.♜xe7 ♗xe7 22.♖d5 ♗hc8 23.♗b7+ Placebos geeft op</p>
---	--

Nadat u de website bezocht hebt, staat de link op het Windows klembord. Deze link kunt u gebruiken om de publicatie van de partijen te verspreiden. De code van de publicatie kan ook geïntegreerd worden in een andere website.

3.7.5 E-books maken

Rechts klikken - Uitvoer - Selectie naar Tekstbestand - EBook

Het is mogelijk E-books te maken met ChessBase. Een E-book is een elektronische versie van een klassiek boek. Er zijn verschillende formaten beschikbaar. Voor sommige formaten hebt u een E-book reader nodig, andere formaten kunnen worden gelezen door een desktop met E-book software.

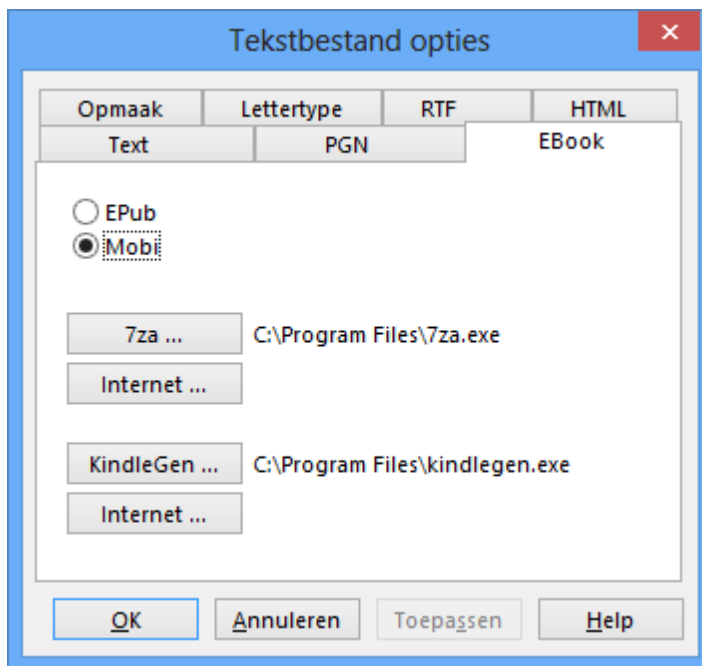
ChessBase exporteert E-books enkel voor posities en tactische puzzels. Op dit moment wordt het nog niet zinnig geacht om complete schaakboeken uit te geven als E-book.

ChessBase exporteert E-books in twee formaten, het open source formaat **Epub** en het **Mobi** formaat dat door Amazon gebruikt wordt.

Het volgende voorbeeld toont hoe u kunt exporteren naar een E-book.

Eerst moet u een database laden met stellingen. Daarna kiest u de stellingen die u wilt exporteren.

Rechts klikken - Uitvoer - Selectie naar Tekstbestand - EBook



Kies de tab *Ebook* en het formaat *Epub* voor de eerste poging. U kunt pas exporteren nadat u de software *7za.exe* hebt geïnstalleerd. Als u op de knop *Internet* klikt, komt u op de website waar u deze software kunt downloaden.

Download

Download 7-Zip for Windows:

7-Zip 9.20 2010-11-18	Type	Windows	Description
Download	.exe	32-bit x86	7-Zip for 32-bit Windows
Download	.msi		
Download	.msi	64-bit x64	7-Zip for 64-bit Windows x64 (Intel 64 or AMD64)
Download	.msi	IA-64	7-Zip for IA-64 Itanium CPU
Download	.exe	ARM	7-Zip for Windows Mobile / Windows CE (ARM)
Download	.zip	32-bit	7-Zip Command Line Version
Download	.tar.bz2	Any	7-Zip Source code
Download	.7z	32-bit	7z Library, SFXs for installers, Plugin for FAR Manager
Download	.tar.bz2	Any	LZMA SDK (C, C++, C#, Java)

Download links redirect to a download page on SourceForge.net.

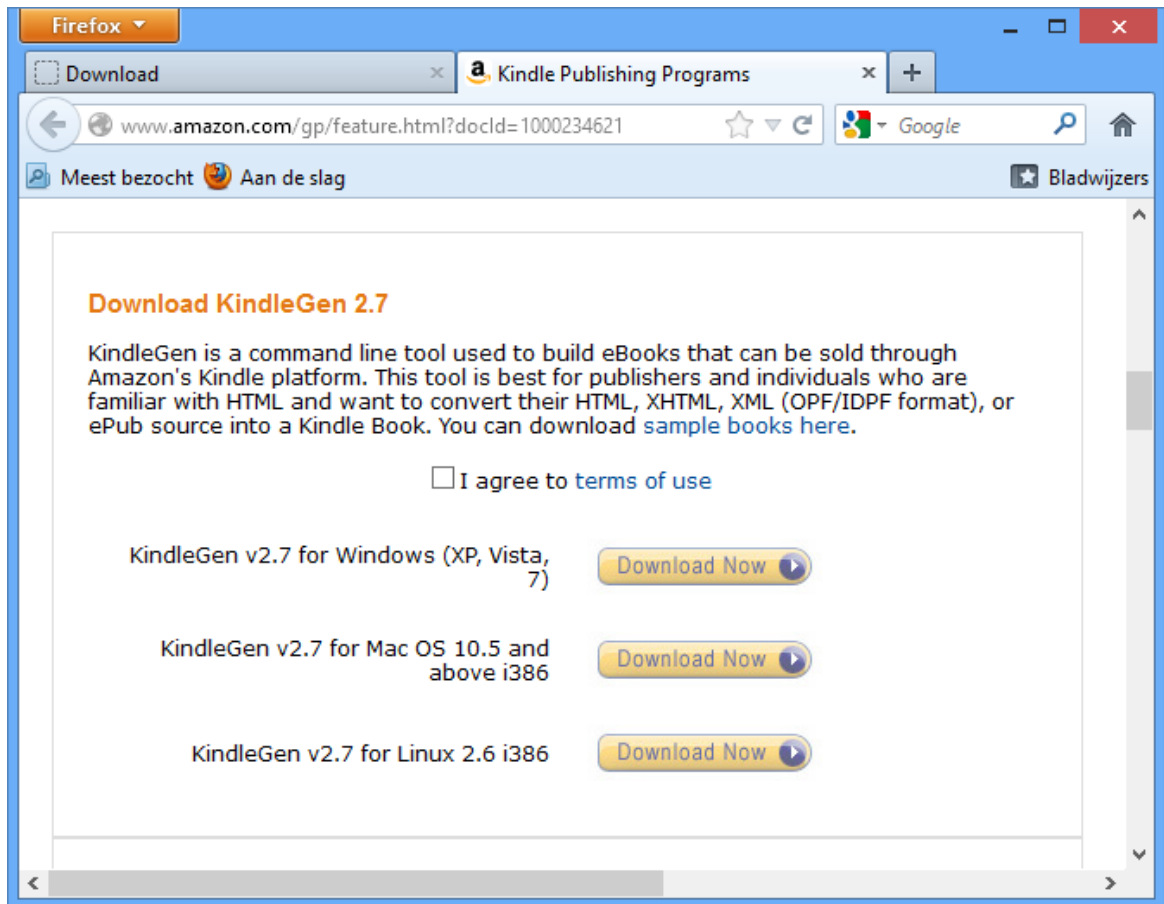
You can download any versions of 7-Zip (including latest beta versions) from SourceForge:

Download de command line versie van het programma en installeer dat.

Start het programma in ChessBase door op de knop 7za te klikken. Er wordt een dialoogvenster geopend waarin u gevraagd wordt het pad te kiezen naar 7za.exe.

Hierna kunt u het E-book exporteren.

Het formaat **Mobi** van Amazon moet precies op dezelfde manier geïnstalleerd worden.



Selecteer het *Mobi* formaat in het dialoogvenster. Klik op de knop *Internet* om naar het download gedeelte van de website van Amazon te gaan.

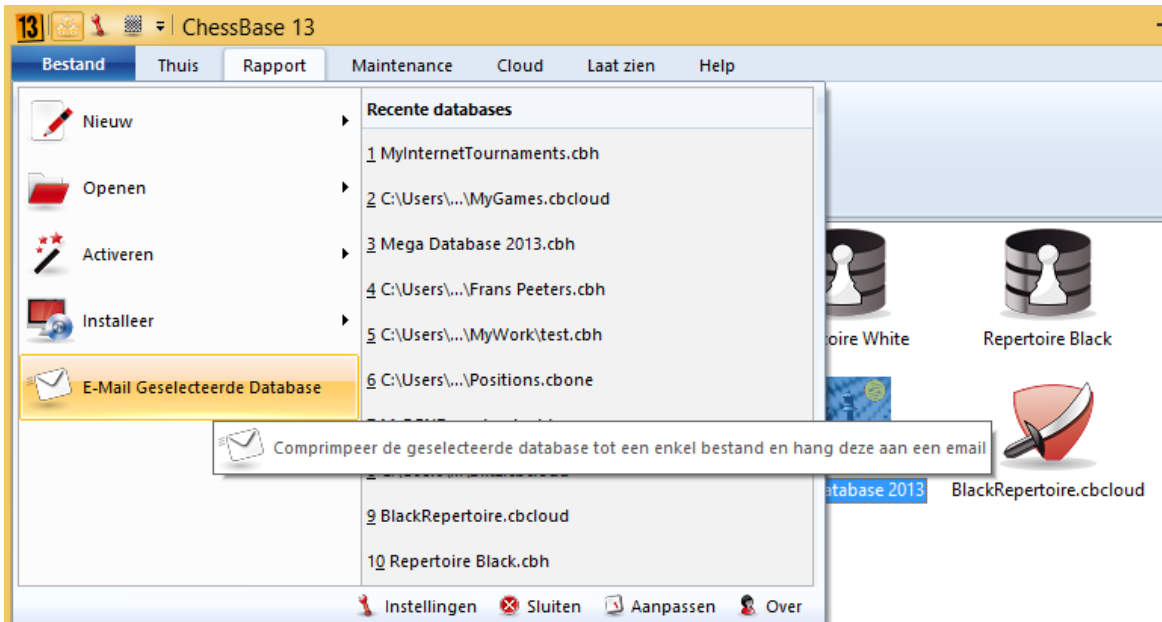
Download het bestand en pak het uit. Zorg dat u weet waar de uitgepakte versie staat, want daar moet naar gebladerd worden.

Als u klikt op de knop *KindleGen* krijgt u een dialoogvenster om het pad te kiezen waar u het programma hebt uitgepakt.

3.7.6 E-mail versturen

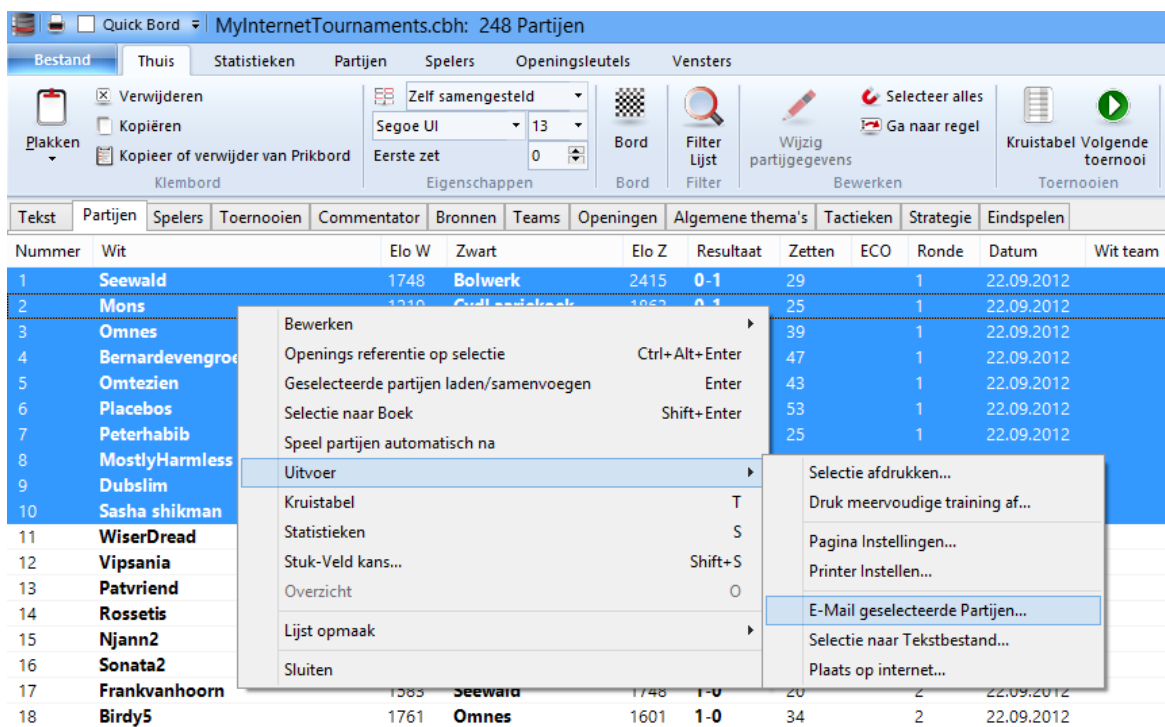
Database: Bestand - E-Mail geselecteerde Partijen

ChessBase kan e-mails versturen met stellingen, partijen of databases. Het is hiervoor noodzakelijk dat er een standaard e-mail programma op uw systeem is geïnstalleerd (zoals bijvoorbeeld Outlook). In dat geval is het versturen vanuit ChessBase heel eenvoudig.

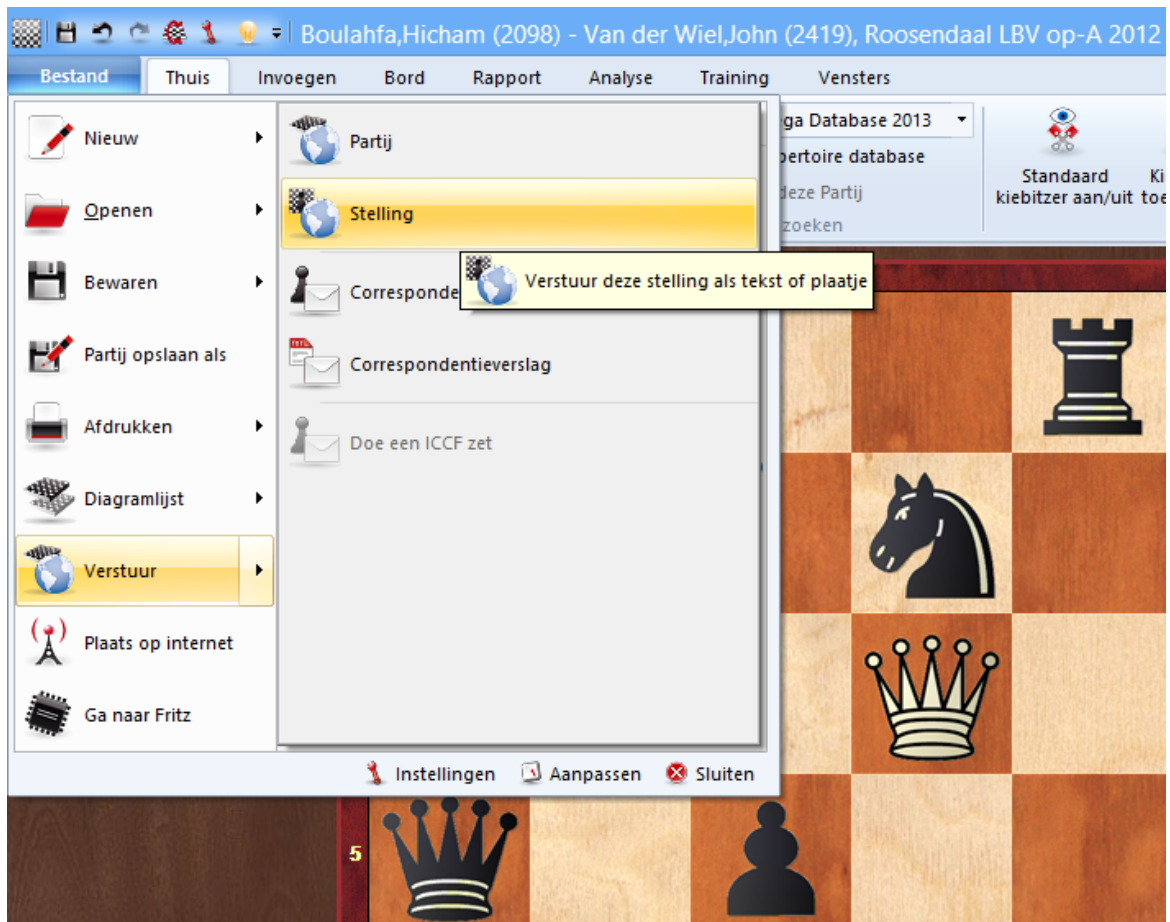


U kunt ook rechts klikken op de database en kiezen voor *E-Mail geselecteerde Database*.

Geselecteerde partijen kunt u versturen door de partijen te selecteren, rechts te klikken en *Uitvoer - E-Mail geselecteerde Partijen...* te kiezen.



U kunt ook een stelling versturen.



Het volgende dialoogvenster zal verschijnen:

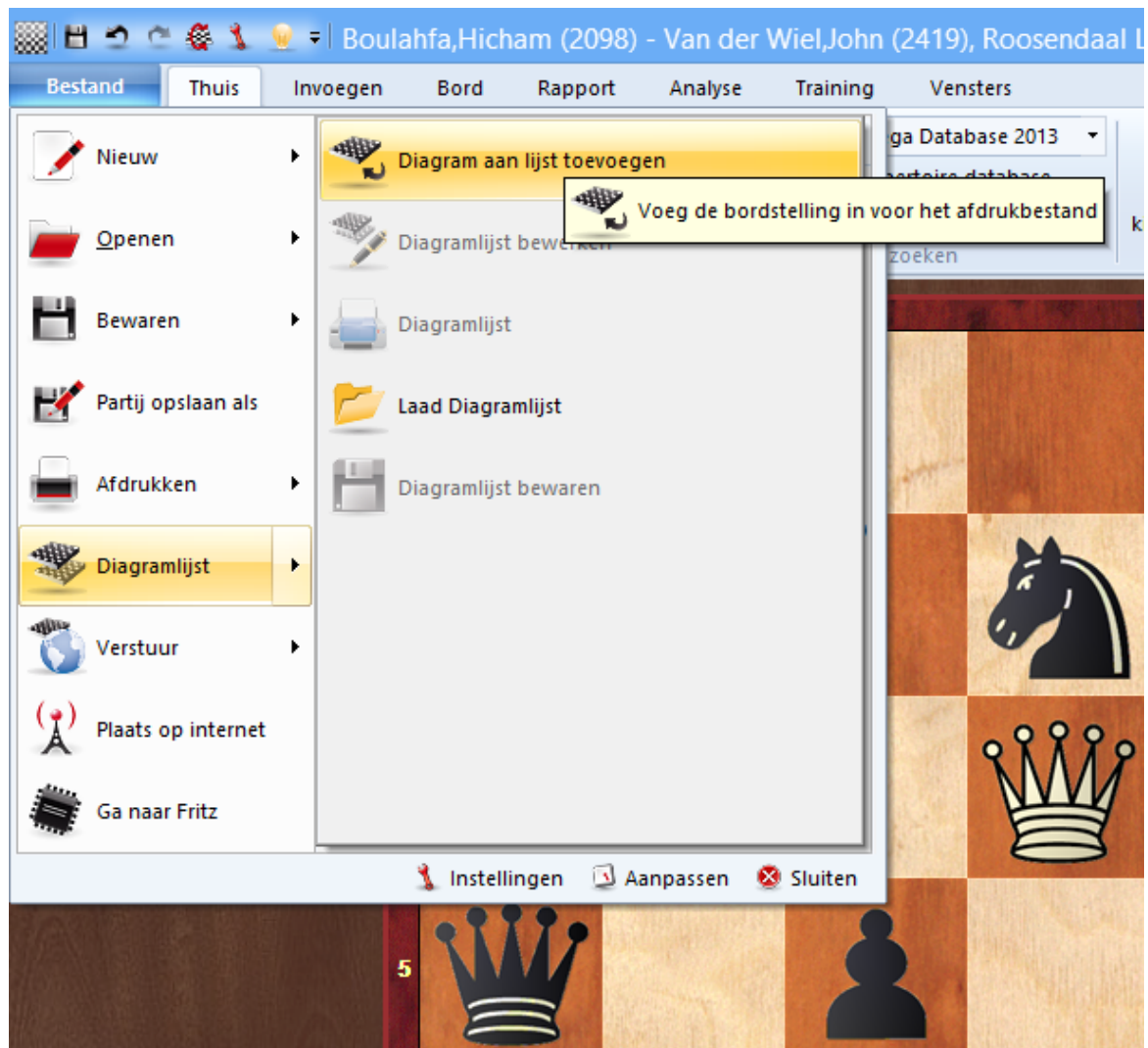


U kunt specificeren in welke opmaak het bericht verzonden moet worden. Als u voor CBV of PGN kiest zal ChessBase deze databases tussendoor aanmaken en deze in het bericht opnemen. Het kan ook de partij in zuivere tekst of RTF opmaak versturen. Als er [diagrammen](#) in de partij staan, kunnen deze eventueel worden toegevoegd.

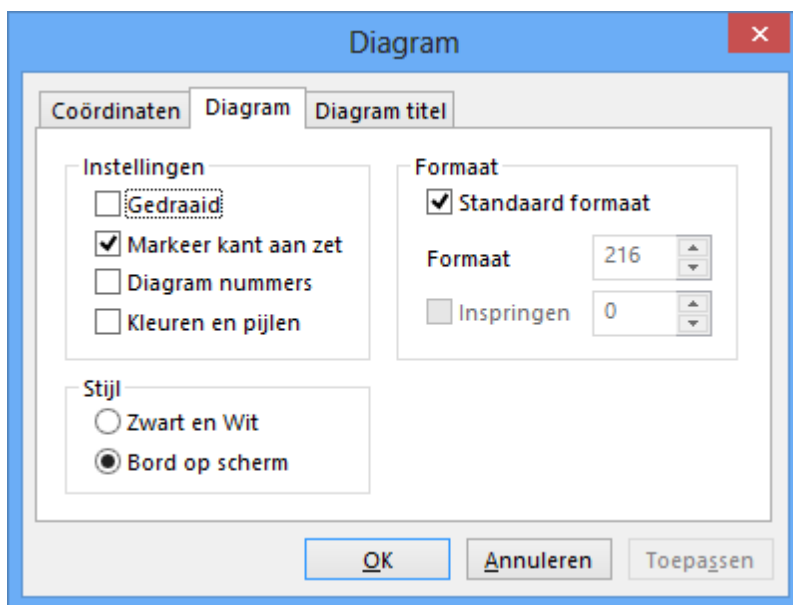
3.7.7 Diagram List

Bestand - Diagramlijst - Diagram aan lijst toevoegen

Om meerdere diagrammen achter elkaar af te drukken, opgemaakt op één of meerdere pagina's, kunt u de diagramlijst gebruiken. Merk op dat het mogelijk is om voor ieder diagram de kop- en voettekst in te geven en diverse andere zaken, zoals de grootte, gedraaid, enzovoorts.

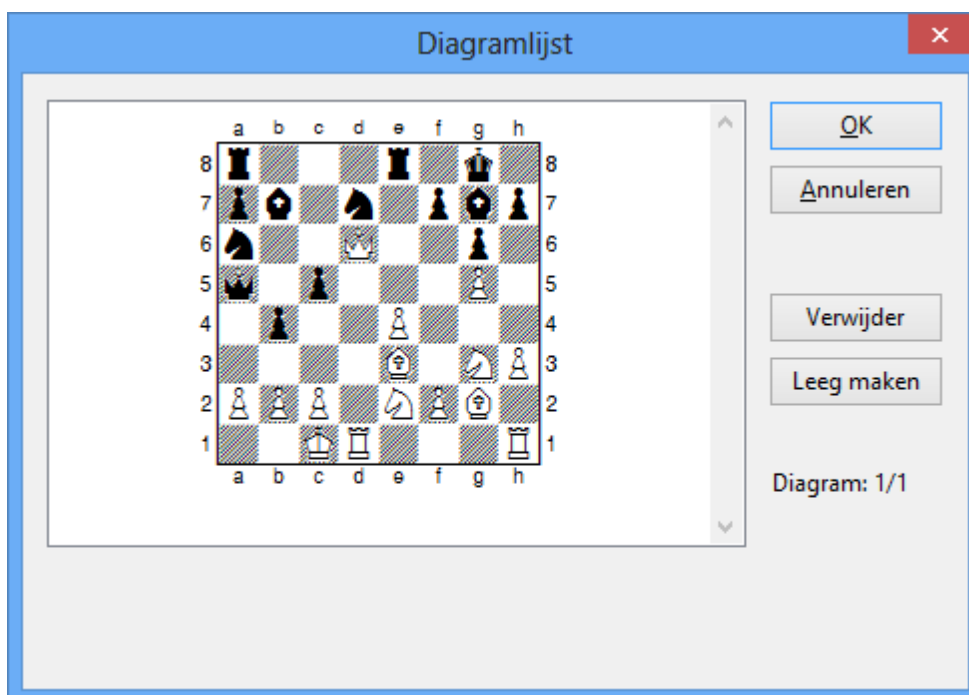


Het volgende scherm verschijnt:



Maak de juiste keuze keuzes en klik op OK.

Daarna kunt u de diagramlijst bewerken of afdrucken.



3.8 Programma Configuratie

3.8.1 DirectX

ChessBase maakt gebruik van de DirectX grafische bibliotheek voor het Windows besturingssysteem. De minimum vereiste versie is DirectX 8.1. U kunt de laatste versie van DirectX downloaden van de Microsoft website (www.microsoft.com). ChessBase zal draaien zonder DirectX zolang als u geen gebruik maakt van het [Fotorealistische 3D bord](#). Voor het 3D bord heeft u ook een grafische kaart nodig die de DirectX functionaliteit ondersteunt.

3.8.2 DGT Board

Bord DGT Bord



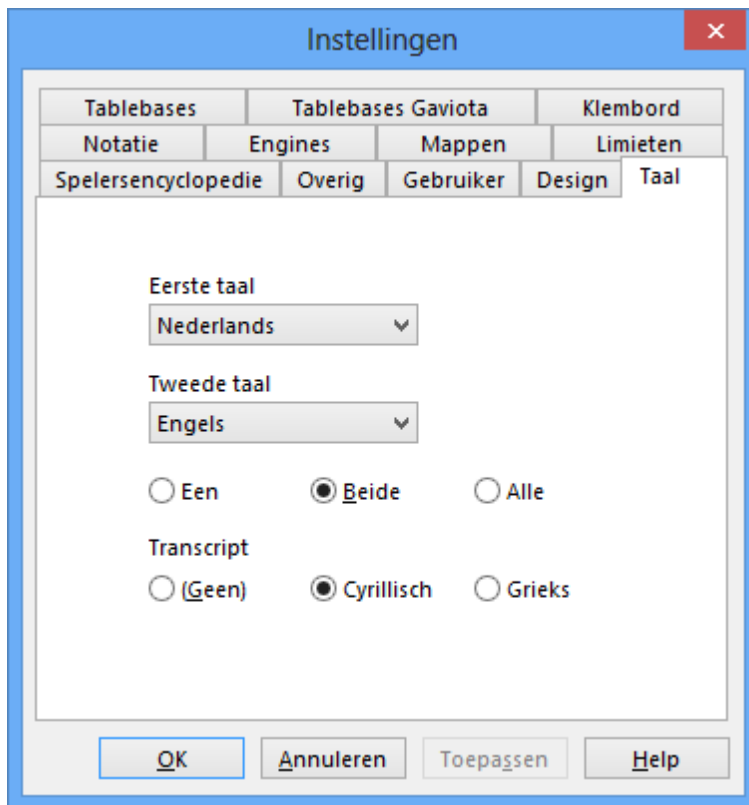
Het DGT bord (www.dgtprojects.com) is een houten bord met sensoren. U kunt zo'n bord aansluiten op ChessBase voor de invoer van de zetten.

De verbinding van het DGT bord en de bediening van de driver wordt beschreven in de DGT handleiding.

Er zijn verschillende drivers beschikbaar voor 32-bits en 64-bits versies van onze programma's. U kunt de juiste driver downloaden van de support pagina's van de [DGT website](#).

3.8.3 Taal

Bestand - Instellingen - Taal



In dit dialoogscherm kunt u kiezen in welke taal u het programma wilt laten draaien, hetgeen ook de eerst gekozen taal is voor het partij commentaar. U kunt een tweede taal voor het commentaar instellen en aangeven of één, beide of alle talen zouden weergegeven moeten worden in geannoteerde partijen. ChessBase ondersteunt [tekst commentaar](#) in verschillende talen.

Als een partij geen commentaar heeft in de talen die u heeft geselecteerd, dan zullen alle talen worden weergegeven zodat u niets mist (als u gekozen heeft voor alle).

3.8.4 Limieten

Bestand - Instellingen Limieten



▶ **Maximum bordvensters**

Hiermee wordt bepaald hoeveel bordvensters er tegelijkertijd geopend kunnen worden. Als een nieuwe partij geladen wordt, zal ChessBase automatisch de vorige partij vervangen als de limiet overschreden wordt. Hiermee houdt u het overzicht over uw bureaublad.

▶ **Maximum Database Vensters**

Hiermee wordt bepaald hoeveel lijsten er tegelijkertijd geopend kunnen worden. ChessBase zal de laatste vervangen als het maximum bereikt wordt.

▶ **Aantal recente partijen**

Hiermee wordt bepaald hoeveel recente partijen er getoond worden in het *Bestand - Recente partijen*.

▶ **RAM**

Toont hoeveel geheugen er beschikbaar is op uw systeem. Het verwijst naar geïnstalleerd geheugen, niet naar vrij geheugen.

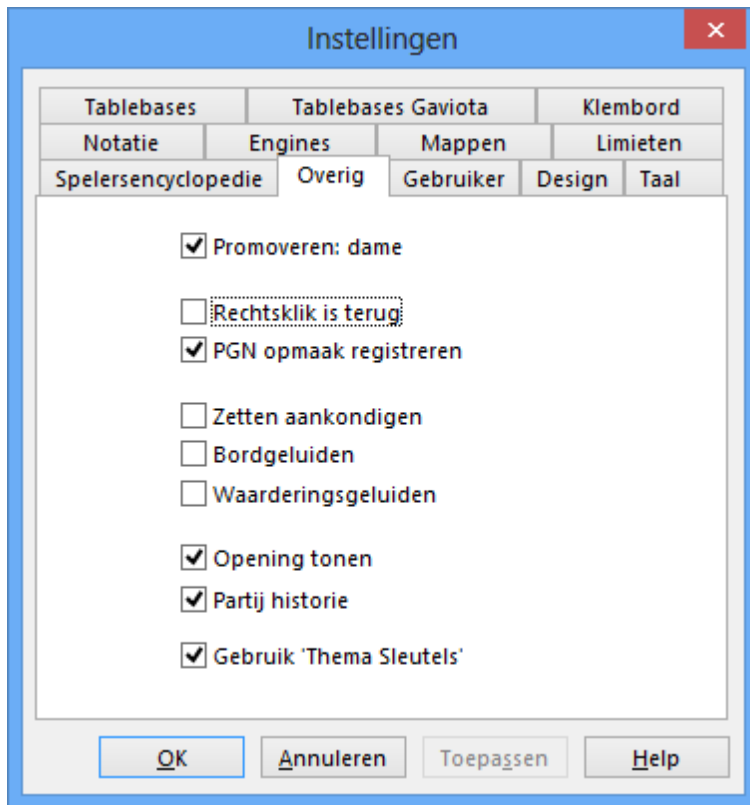
▶ **Cache grootte Referentie DB**

ChessBase reageert op herhaalde zoekopdrachten in de referentie database door het cachen van grote stukken van de database, waardoor allerlei handelingen veel sneller zullen gaan. Als u veel RAM geheugen hebt (512 MB of meer) zal het grootste gedeelte van de referentie database gecached worden. Na de eerste zoekopdracht zult u

merken dat er geen hard disk activiteit meer is en dat de zoekopdracht met meer dan een factor tien sneller wordt uitgevoerd.

3.8.5 Overige instellingen

Bestand - Instellingen - Overig



▶ **Promoveren: dame**

Hiermee kunt u aangeven of er altijd tot dame gepromoveerd moet worden of dat u zelf beslist tot welk stuk er gepromoveerd zal worden.

▶ **Rechtsklik is terug**

Een rechtsklik op het bord geeft gewoonlijk een contextmenu. Maar wanneer u een groot aantal partijen invoert, zou u het willen gebruiken om zetten terug te nemen. Met de *Rechtsklik is terug* kunt u een andere zet invoeren die de oorspronkelijke zet overschrijft zonder bevestiging.

▶ **PGN opmaak registreren**

ChessBase registreert zijn eigen [database opmaak](#) in Windows Verkenner. Hierdoor zal ChessBase geopend worden wanneer u een database bestand dubbelklikt vanuit de verkenner. U kunt dit ook laten gelden voor PGN bestanden als u dat wenst.

▶ **Zetten aankondigen**

De zetten worden uitgesproken wanneer u deze invoert of naspeelt.

▶ **Bordgeluiden**

Bij het opzetten van het bord zult u de stukken horen rammelen.

▶ Waarderingsgeluiden

Een plotselinge stijging/daling in de waardering van de [analyse engine](#) wordt met een geluid aangegeven.

▶ Opening tonen

Toont de naam van de huidige opening in de statusregel. De statusregel bevindt zich onderaan het scherm. Er moeten een paar zetten van de partij doorlopen worden voor de opening zichtbaar is.

▶ Partij historie

Het automatisch opslaan van uw werk in de dagelijkse [partij historie](#) kan hier eventueel worden uitgeschakeld. (Niet aanbevolen)

3.8.6 3D bord optimaliseren

Om het fotorealistische 3D bord te gebruiken moet u beschikken over een snelle grafische kaart die 3D weergave in hardware ondersteunt. Hij moet compatibel zijn met [DirectX](#) 8.1 of beter. Als er problemen optreden, probeer dan om de laatste versie van de grafische driver voor uw grafische kaart te downloaden van internet. Kijk hiervoor op de Microsoft Windows Update pagina of op de website van de hardware fabrikant van uw grafische kaart.

Belangrijk: Gewoonlijk geven alleen de laatste drivers van een grafische kaart een optimale prestatie.

Als u het fotorealistische 3D bord niet gebruikt, heeft u DirectX niet nodig.

3.9 Correspondentieschaak

3.9.1 ICCF Correspondence Chess Server

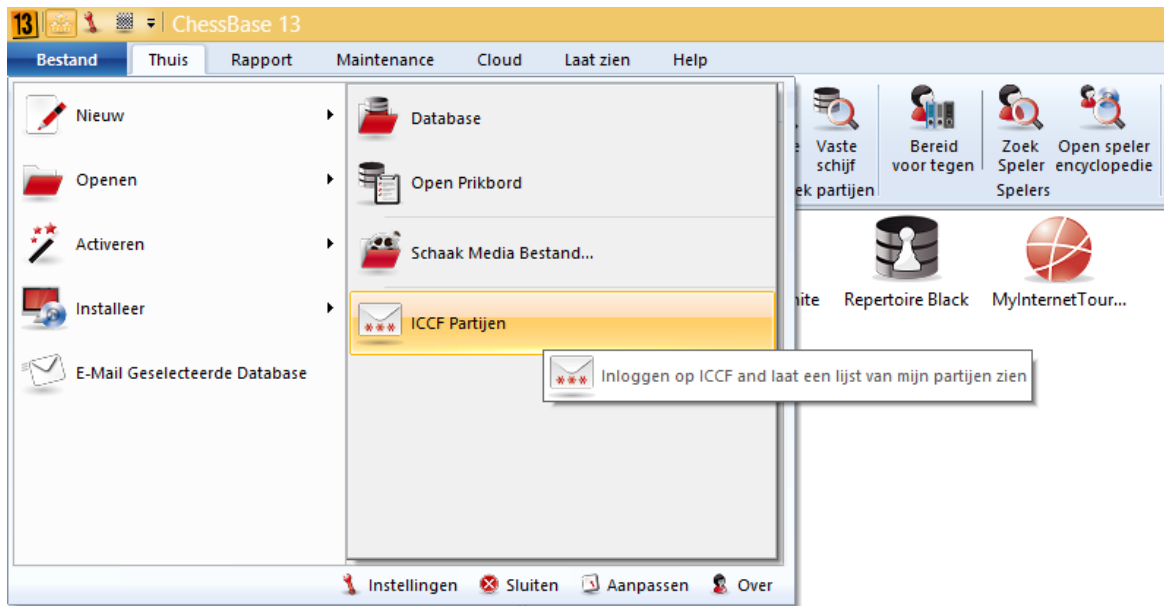
Bestand - Open - ICCF Partijen

Het spelen op een [correspondentie schaak](#) staat partijen toe met een erg lange bedenktijd (verschillende dagen per zet). Gewoonlijk loggen de spelers in op de server als ze een zet willen doen.

ChessBase biedt een interface voor de *ICCF correspondence chess server*. De **International Correspondence Chess Federation (ICCF)** is de grootste schaakorganisatie ter wereld en zij organiseren verschillende internationale correspondentie schaaktoernooien.

Het principe is heel eenvoudig. Nadat er een zet gedaan is, gaat de tijd van de tegenstander lopen. De tegenstander wordt verwittigd dat er een zet is gedaan en het is ook mogelijk een persoonlijke boodschap te sturen.

Op deze manier worden de partijen op de ICCF correspondence chess server met ChessBase gespeeld:

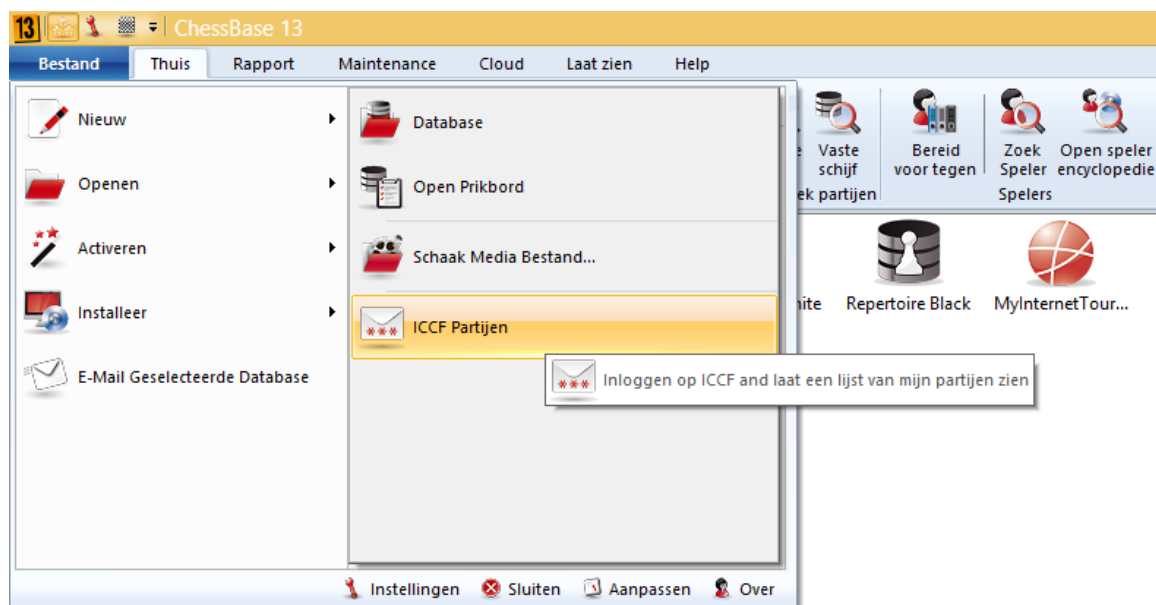


1. *Bestand - Open - ICCF Partijen*. Hiermee opent u de verbinding met de ICCF server.
2. Daarna moet u inloggen met de inlognaam en het wachtwoord dat u van de ICCF hebt gekregen.
3. Als u ingelogd bent, ziet u een lijst met de partijen die u momenteel speelt.
4. Laad de partij en roep de functie aan om een zet te doen.
5. Het programma toont een dialoogvenster om de zet in te voeren. U kunt het tekstveld gebruiken om een persoonlijke boodschap aan uw tegenstander te sturen.
6. Nadat u op OK heeft geklikt, wordt de zet naar de tegenstander gestuurd.

3.9.2 Correspondentieschaak beheer

Zie ook de [ICCF Chess Server](#).

ChessBase heeft uitgebreide mogelijkheden voor correspondentieschakers. ChessBase zorgt voor de correspondentiepartijen, houdt de voortgang bij en presenteert de partijen op een zo goed mogelijke manier. U kunt kaarten printen en e-mails versturen naar uw tegenstanders.



Dit zijn de beschikbare functies:

- ▶ Om een correspondentiepartij te starten moet u eerst een [correspondentiekop](#) invoeren voor de partij. Dat gaat via het bordvenster en het tabblad *Rapport* en dan *Correspondentie Kop* (Ctrl-Alt-W).
- ▶ Voor elke zet die u gaat versturen moet u een [correspondentiezet](#) invoeren. Dat gaat in het bordvenster via *Rapport - Correspondentie Zet* (Ctrl-W).
- ▶ Om een correspondentiezet te versturen, klikt u in het bordvenster op *Bestand - Afdrukken - Correspondentiekkaart*.
- ▶ Om een verslag van een correspondentiepartij te krijgen, klikt u in het bordvenster op *Menu - Afdrukken - Correspondentieverslag*.
- ▶ Om een correspondentiezet of een correspondentieverslag te e-mailen, klikt u in het bordvenster op *Bestand - Verstuur - Correspondentiezet of Correspondentieverslag*.

Let op: De *Correspondentie Kop* hoeft maar één keer voor de hele partij ingevoerd te worden, maar elke zet van de partij moet via de *Correspondentie Zet* ingevoerd worden. Hierdoor wordt bijgehouden hoe lang beide partijen over de zet doen. Als u een zet hebt uitgevoerd en de *Correspondentiezet* hebt ingevoegd, kunt u de correspondentiekaart printen die u wilt versturen naar uw tegenstander.

Hoe speelt u een correspondentiepartij?

Hieronder volgt in het kort hoe u een correspondentiepartij kunt starten en onderhouden:

- Klik op de knop *Nieuw* of druk op Ctrl-N.
- Druk op Ctrl-Alt-W om de *Correspondentie Kop* in te vullen zoals uitgelegd in de volgende secties.
- Vul de eerste zet in van uw tegenstander, bijvoorbeeld 1.e4.
- Druk op Ctrl-W en vul het commentaar formulier in.

- Bewaar de partij (Ctrl-S) en bedenk uw zet.
- Laad de partij en voer uw zet in, bijvoorbeeld 1 ...e5.
- Druk op Ctrl-W en vul het commentaar formulier in.
- Klik op *Bestand - Afdrukken - Correspondentiekaart* om de kaart af te drukken. Verstuur de kaart per post naar uw tegenstander.
- Of: klik op *Bestand - Verstuur - Correspondentiezet* als u per e-mail speelt.
- Vervang de partij (Ctrl-R) in de database.

Speciale partijenlijst voor correspondentiepartijen

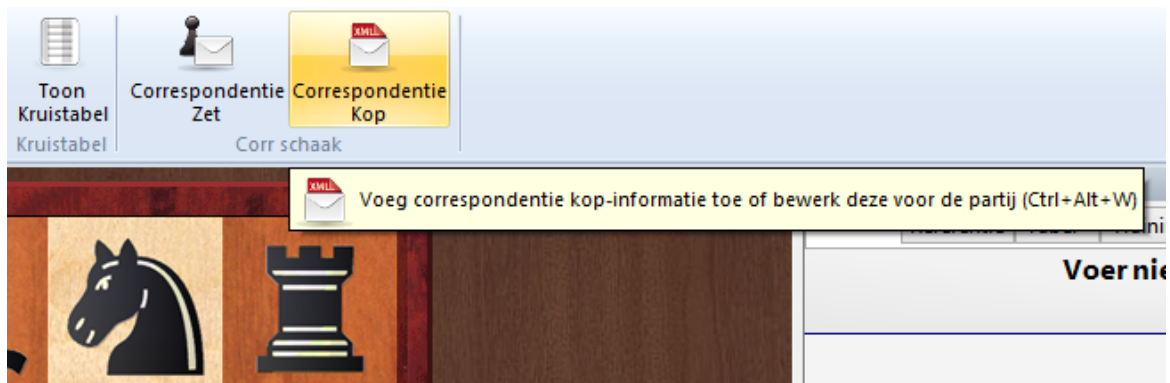
In de partijenlijst van uw correspondentie database vindt u speciale kolommen: *Laatste Zet, Zet verstuurd, Tijd Wit, Tijd Zwart*. Klik rechts in de partijenlijst en kies *Lijst Bewerken- Correspondentie Info* om die kolommen zichtbaar te maken.

Correspondentie Notatie

ChessBase ondersteunt het invoeren en printen van partijen in het correspondentie formaat. Typ bijvoorbeeld 5254 vanuit de beginstelling. Om naar de correspondentie notatie te schakelen, klikt u op *Menu - Instellingen - Notatie - 1.4244*.

3.9.3 Correspondentie Kop

Bord - Rapport - Correspondentie Kop (Ctrl-Alt-W)



► Bedenktijd

Start: de dag waarop het toernooi begint. De datum is belangrijk omdat alle zetten die voor deze datum gespeeld zijn geen tijd mogen verbruiken van de toebedeelde tijdsduur.

► Bedenktijd 1 tot en met zet

Tegenwoordig is het gewoon om de partij te versnellen na een bepaald aantal zetten. Geef hier het aantal op wanneer dat in uw partij het geval is.

► Bedenktijd 1

Geef aan hoeveel zetten er gespeeld moeten worden in hoeveel dagen gedurende de eerste verlenging. 10 zetten in 30 dagen is de meest gebruikte snelheid voor correspondentieschaak.

► Bedenktijd 2

Geef aan hoeveel dagen er zijn voor de tweede periode. De speelsnelheid is hetzelfde als in de eerste verlenging.

▶ Kleur

Geef aan welke kleur u heeft in de partij.

▶ Partij info

dit geeft u de bijgewerkte status van de partij: De verbruikte tijd, de resterende tijd, de gemiddelde posttijd voor elke zijde, het aantal dagen voordat de volgende verlenging begint, enzovoorts.

E-mail**▶ Maximum aantal dagen**

Wanneer correspondentieschaak via e-mail of fax wordt gedaan is het maximum resterend aantal dagen beperkt. Na elke periode zijn alle overgebleven dagen geannuleerd.

▶ Gebruik tijd

Er is een speciale regel die bepaalt dat wanneer een zet binnen 24 uur aankomt, de zet 0 dagen heeft verbruikt. Dit kan tot een probleem leiden. Als een zet is ontvangen op 23:59 uur, dan is de tijd gependend tot 23:28 op de volgende dag nul dagen, tot 23:59 uur een dag en tot 00:00 uur is het twee dagen. Dit is geen programmafout, het is vereist door de regels.

▶ Gebruik stempel

Als u tijd gebruikt en u speelt een e-mail partij kunt u de stempel deactiveren in het dialoog van de correspondentieschaak zet.

▶ ICCF

De ICCF (International Correspondence Chess Federation) vereist een speciale e-mail opmaak. Deze ziet eruit als een tabel. Wanneer u dit activeert wordt deze opmaak gegenereerd.

▶ Diagram aanhangen

Een diagram in JPG opmaak wordt in het e-mail bericht bij het versturen van de zet opgenomen.

▶ Onderwerp

De tekst die u in dit tekstveld invoert, zal door het e-mail programma in de onderwerpregel geplaatst worden. U kunt dit gebruiken om uw e-mails makkelijk te kunnen beheren wanneer u meerdere correspondentie partijen tegelijk speelt.

▶ Adres

Typ uw eigen adres in en het adres van uw tegenstander. Voeg de e-mail adressen in als u via e-mail speelt. Deze informatie zal door uw e-mail programma worden gebruikt wanneer u een zet verstuurt.

▶ Vakantie

Voer de vakantie perioden in voor beide partijen. Deze informatie wordt in overweging genomen bij de berekening van de verlengingen. U kunt vakantieperiodes toevoegen of verwijderen. ChessBase sorteert de ingegeven data, verwijdert overlappende data en voegt deze samen in één vakantieperiode.

▶ Notatie

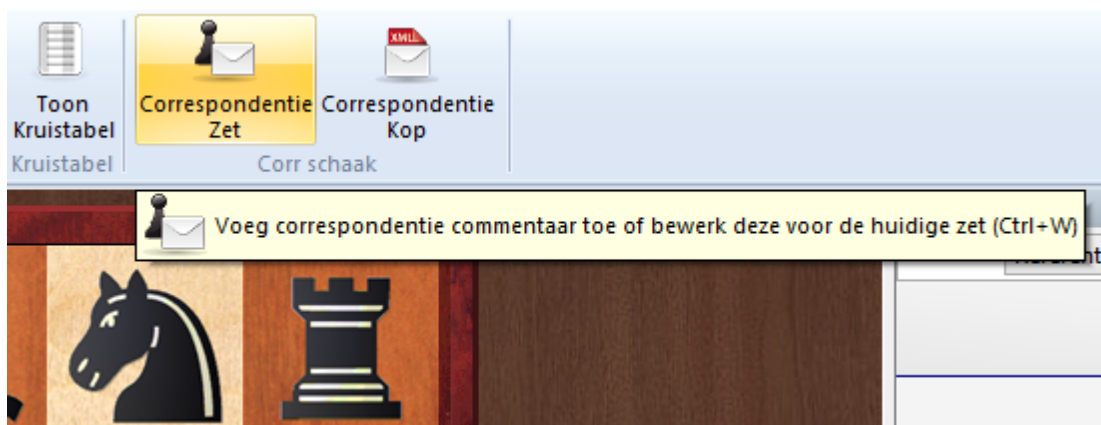
Algebraïsche notatie: Gewoonlijk gebruiken mensen de numerieke correspondentieschaak notatie. Hier kunt u de standaard algebraïsche notatie inschakelen.

► **Handtekening**

Hier kunt u uw eigen tekst invoeren die voor uw woonadres komt te staan, bijvoorbeeld *Met vriendelijke groet*.

3.9.4 Correspondentie zet

Bord - Rapport - Correspondentie Zet (Ctrl-Alt-W)



► **Ontvangen, beantwoord, gestempeld**

Hier kunt u invoeren wanneer u (of uw tegenstander) de postkaart of de e-mail heeft ontvangen, wanneer het antwoord was gemaakt en wanneer de postkaart werd gestempeld. Om de verbruikte tijd te berekenen (om dit op de postkaart af te drukken) zal ChessBase alleen de dagen gebruiken van "Ontvangen" en "Gestempeld". "Beantwoord" is alleen voor uw informatie. De tijden in de rechterkolom zijn alleen geactiveerd wanneer u deze heeft geactiveerd met *Gebruik tijd* in de [Correspondentie Kop](#).

► **Straf / handmatig instellen**

Volgens de correspondentieschaak regels is er een straf die bestaat uit het aftrekken van een paar dagen wanneer u de toebedeelde tijd van een zet overschrijdt zonder dat u vooraf uw tegenstander daarover geïnformeerd heeft. Deze strafdagen kunt u hier ingeven. ChessBase zal deze in de berekening voor de bedenktijden meenemen. U kunt ook de regel ook verwerpen en een waarde handmatig instellen.

► **1ste / 2e herhalingen**

Houdt de zetherhalingen bij.

► **Aanbieden/Accepteren/Weigeren remise, Opgeven**

Als u een van deze hokjes aanvinkt, zal die informatie worden opgeslagen in de partij en worden afgedrukt op de postkaart.

► **Zet is onduidelijk/ongeldig**

Soms kan de zet van de tegenstander dubbelzinnig of onleesbaar zijn. Vink het overeenstemmende vakje om uw tegenstander daar over te informeren.

► **Tijd is overschreden**

Dit vakje wordt automatisch door ChessBase aangevinkt wanneer het ziet dat de tijdslimiet is overschreden.

► **Stel een zet voor / "Als-zetten"**

Om een voorstel te doen voor de voortzetting van uw tegenstander moet u een zet op het bord uitvoeren en dit aanvinken voor die zet. U moet ook uw antwoord daarop invoeren (daar draait het om bij het geven van een voorstel voor een zet). U kunt een hele reeks zetten invoeren, of een aantal alternatieven voorstellen, daarbij altijd de zet van de tegenstander markerend als een voorstel – maar niet die van u zelf, die kunnen zonder commentaar blijven. De data zullen worden genegeerd. Voordat u de kaart afdrukt, moet u naar de stelling gaan waarin u uw echte volgende zet doet. ChessBase zal de kaart afdrukken met uw volgende zet en uw voorstel(len).






3.10 Engines

3.10.1 Geïnstalleerde engines

ChessBase heeft een speciale map voor schaakengines voor programma's zoals Fritz, Hiarcs, Shredder, enzovoorts. Deze map ligt parallel aan de map met de programma's.

De engine van het programma gebruikt de specificaties van de huidige Windows versies, bijvoorbeeld Windows XP / Vista of Windows 7. Dit betekent dat voortaan de engines niet meer bewaard worden in de map /Program Files/ChessBase/Engines, maar in /Program Files/CommonFiles/ChessBase/Engines.

Verder hebben de nieuwe engines voortaan de extensie ***.engine**.

 DeepHiarcsPB2007	-	987.136	24.04.2008 11:22
 DeepHiarcsPB2007	dll	274.432	13.03.2008 13:11
 Deep Fritz 14	engine	812.424	20.06.2014 08:54
 Deep Fritz 13	engine	899.528	22.05.2012 19:36
 Crafty 23-05	engine	511.488	07.11.2013 11:14

Na installatie zult u de Fritz engine en de huidige versie van Crafty terugvinden in de nieuwe map. De schaakengines van eerdere programma's zullen nog steeds in de map /Program Files/ChessBase/Engines te vinden zijn.

Wat houden deze veranderingen in voor de gebruiker? Het antwoord is eenvoudig: helemaal niets. Alle engines kunnen nog steeds gebruikt worden door ChessBase. Dit klopt voor zowel de recente engines als voor de wat oudere engines zoals Fritz 7 en Shredder 7.

[UCI engines](#) kunnen gebruikt worden ongeacht waar ze staan, in welke map of op welke schijf dan ook. De configuratie bestanden met de *.uci extensie worden altijd opgeslagen in de map /Documents and Settings/Username/Application Data/ChessBase/Engines.UCI.

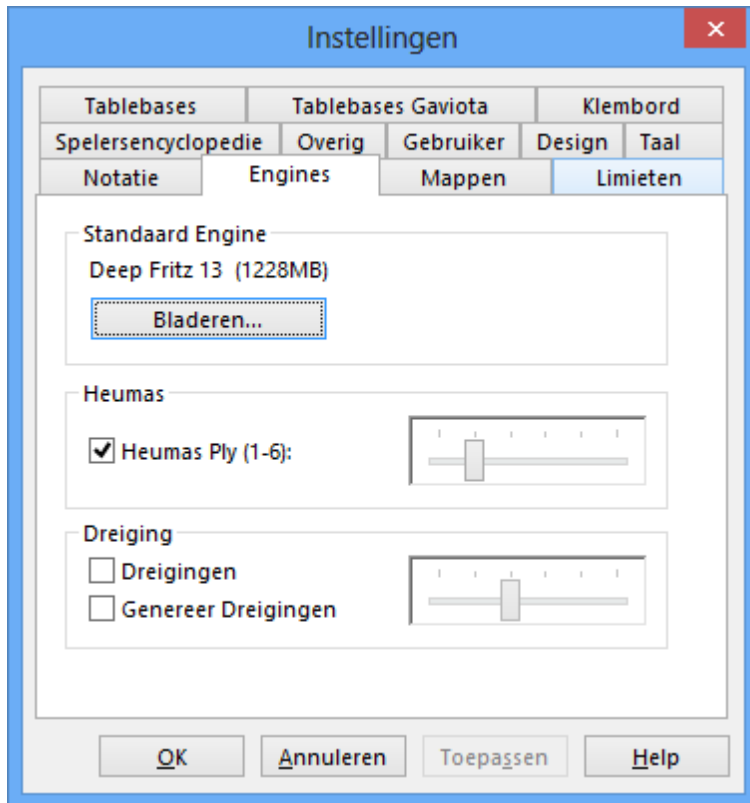
Als u nieuwe ChessBase programma's installeert, worden de engines automatisch in de

engines map geplaatst.

[Cloud Engines](#)

3.10.2 Standaard engine

Bestand - Instellingen - Engines

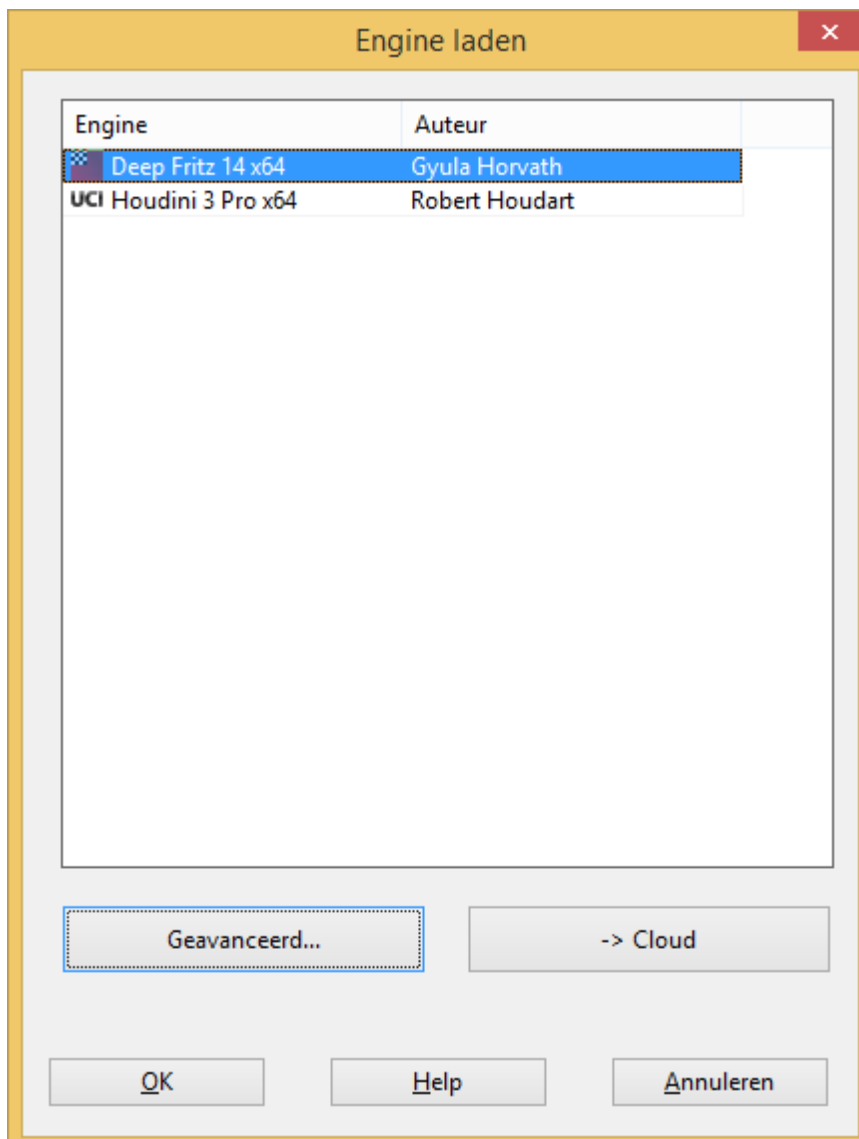


In dit dialoogvenster kunt u een [analyse engine](#) tot uw standaard engine (Kiebitzer) maken. U kunt hierbij ook de [hashtabel grootte](#) voor deze engine instellen.

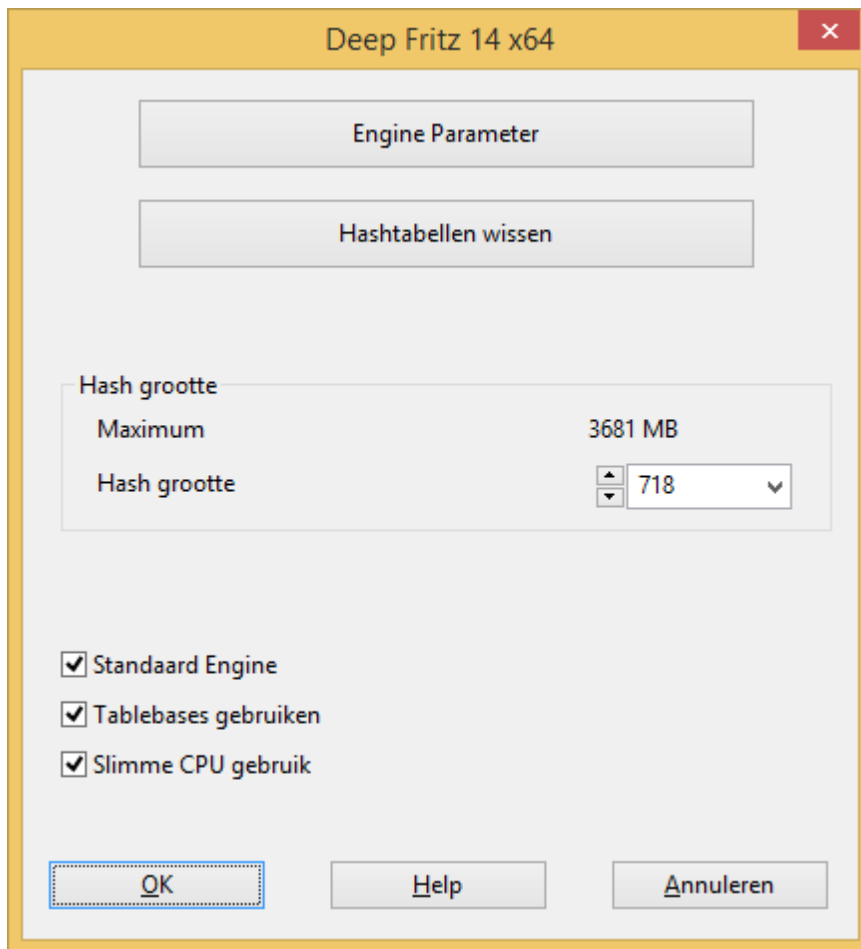
In het [bordvenster](#) kunt u met *Thuis - Standaard kiebitzer aan/uit* de standaard engine aan- en uitzetten. Dat kan ook met Alt F2.

3.10.3 Engine laden

Bord - Kiebitzer toevoegen



Bij *Geavanceerd* komt u in het volgende menu.



Engine Parameter

Veel engines hebben parameters die de manier van spelen beïnvloeden.

Hashtabellen wissen

Hiermee worden de hashtabellen geïnitieerd. De resultaten van vorige evaluaties worden gewist. Dit is alleen belangrijk voor experts.

Hash grootte

Hiermee kunt u bepalen hoeveel tijdelijk geheugen er wordt gereserveerd voor het opslaan van de evaluaties.

Standaard Engine

De standaard engine is de engine die gebruikt wordt als de analyse engine in het bordvenster met de toetsen Alt-F2. In het engine dialoogvenster kan de standaard engine geselecteerd worden.

Tablebases gebruiken

Als een eindspel engine geïnstalleerd is, kan het programma de beste zetten uit die engine halen zonder de hoofdengine te gebruiken, zolang er een stelling met maximaal vijf stukken op het bord is.

Slimme CPU gebruik

Een deep engine start op een computer met hyperthreading (i7 4 cores + 4 hyperthreading) met enkel 4 threads/processors. Op een computer zonder hyperthreading (i5, AMD) start hij met n-1 threads/processors. Als deze optie uit staat, wordt de oude versie gebruikt.

Uitzondering: De gebruiker heeft een exact aantal threads/processors expliciet gedefinieerd.

U kunt de configuratie (en de lay-out van het venster) van één of twee (of meer op een snelle computer) Kiebitzers opslaan. Gebruik *Vensters - Lay-out laden* om de lay-out inclusief de Kiebitzers te laden.

Kies een engine uit de lijst en vink *Standaard Engine* aan. Als u een engine selecteert in de lijst die niet de standaard engine is, dan zal het vinkje verdwijnen.

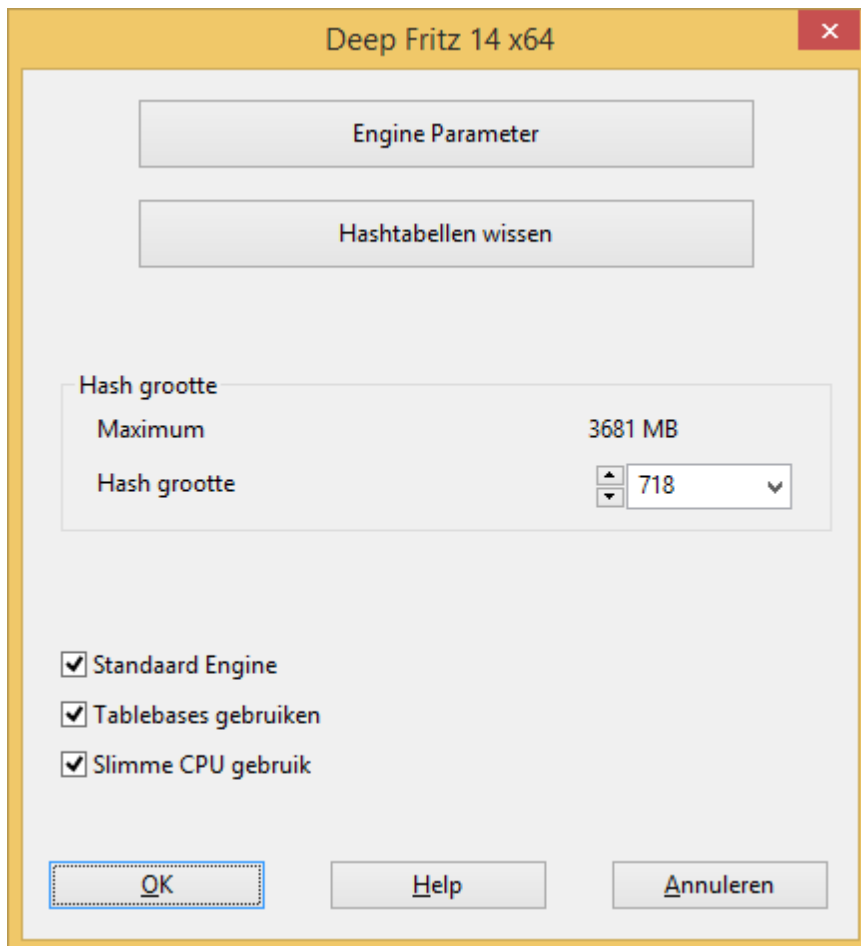
Nadat u een engine geselecteerd hebt, verschijnt er een nieuw [engine venster](#) waar u de positie op het bord mee kunt analyseren.

3.10.4 Een engine meerdere keren laden

Een groot aantal engines kan meerdere keren geladen worden in hetzelfde venster. Hierdoor zijn er meer mogelijkheden in de analyse modus "*Diepte Analyse*". Het is mogelijk een enkele variant te onderzoeken of meerdere varianten tegelijk.

3.10.5 Hash tabellen

Bestand - Instellingen - Engines



[Analyse engines](#) of Kiebitzers gebruiken hash tabellen om stellingen in op te slaan die al zijn onderzocht, voor het geval ze nogmaals tegengekomen worden in de zoekboom. Dit versnelt het zoeken enorm, speciaal in eindspelen.

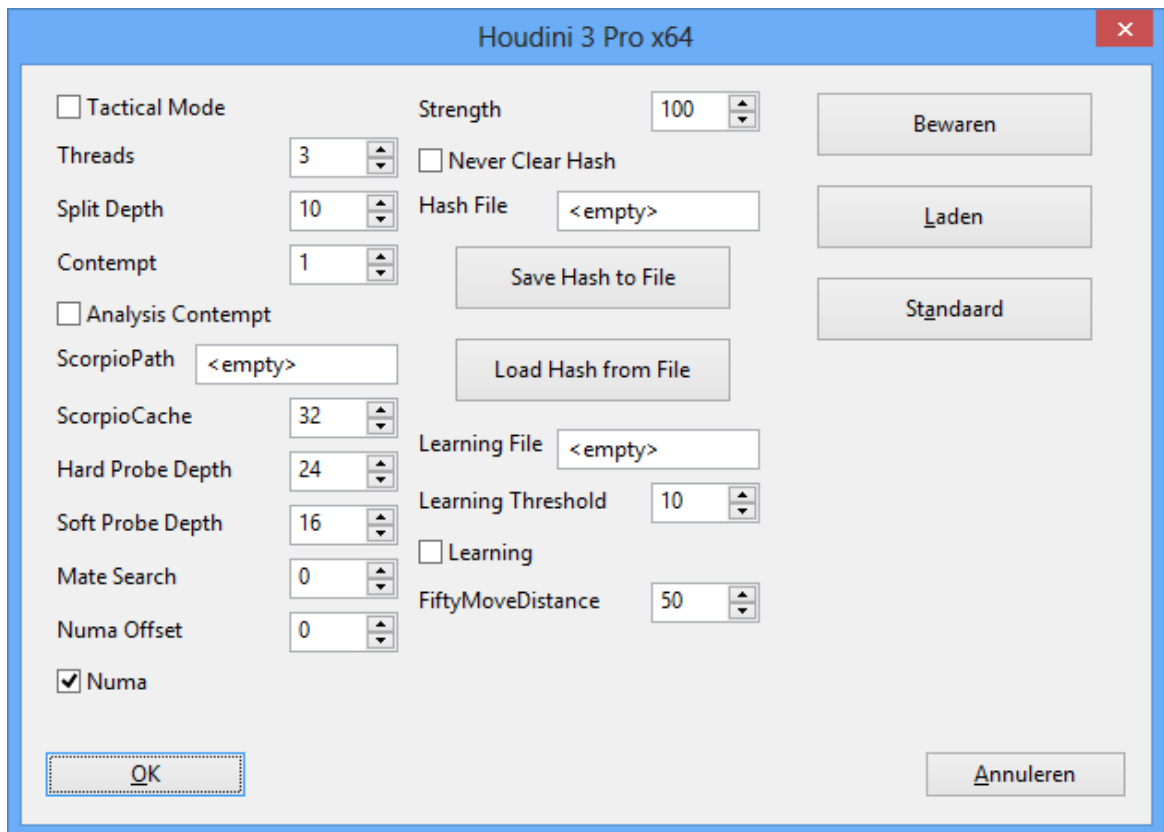
U kunt de grootte van de hash tabellen instellen in het [Voeg Kiebitzer toe](#) dialoog. ChessBase zal u een aannemelijke waarde geven voor de hash tabellen. U zou moeten proberen om het maximum in te stellen omdat het de engine enorm versnelt. Maar als u een te grote hashtabel grootte instelt, dan zal Windows niet uw werkgeheugen maar de harde schijf gebruiken om de hash tabel in op te slaan, hetgeen het programma weer vertraagt tot een slakkengang. Dus als er continu toegang wordt gezocht tot uw harde schijf gedurende een analyse, dan betekent dit dat u de hashtabel grootte te groot heeft gemaakt. Verklein het tot er geen harddisk activiteit meer is gedurende de

analyse.

De programma's van Fritz "leren" met hun hash tabellen. Wanneer u een zeer complexe stelling onderzoekt en een bepaald aantal lijnen diep gaat, dan zullen deze programma's die lijnen onthouden, vooral de winnende en verliezende varianten. Wanneer u teruggaat naar de stelling dan begrijpen ze die plotseling veel beter. Het is op dat moment dat de engines met nieuwe en interessante ideeën komen.

3.10.6 Engine parameter

Bord - Kiebitzer toevoegen - Engine Parameter



Dit is een functie voor experts. Gewoonlijk zullen de standaard waarden prima werken wanneer u werkt met een analyse engine. De parameters van de engine beïnvloeden de analyse stijl van de engines. In bepaalde engines zult u meerdere en verschillende parameters aantreffen om in te stellen.

3.10.7 UCI Engines

Wat is UCI?

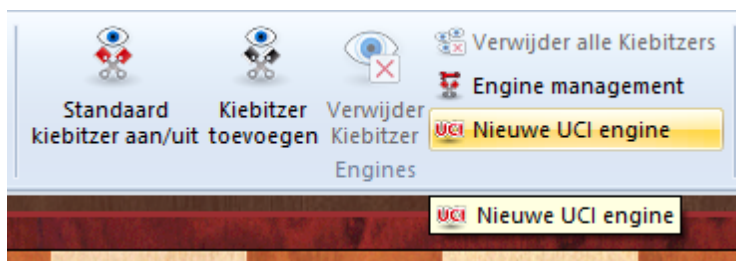
Dit programma werd ontworpen als een multi-engine systeem. Dit betekent dat de grafische gebruikers verbinding en de werkelijke chess engine (de module die de zetten berekent) strikt gescheiden zijn. Ze gebruiken een voorgedefinieerde verbinding om met elkaar te communiceren.

UCI staat voor *Universal Chess Interface*. Het is een nieuwe communicatie standaard gedefinieerd door Stefan Meyer-Kahlen. De UCI interface staat in nauw verband met

het *Winboard* protocol. Dit betekent dat bestaande *Winboard* engines makkelijk aangepast kunnen worden door de auteurs om te werken onder onze interface.

Voor deze programmeurs heeft de nieuwe UCI interface de volgende voordelen:

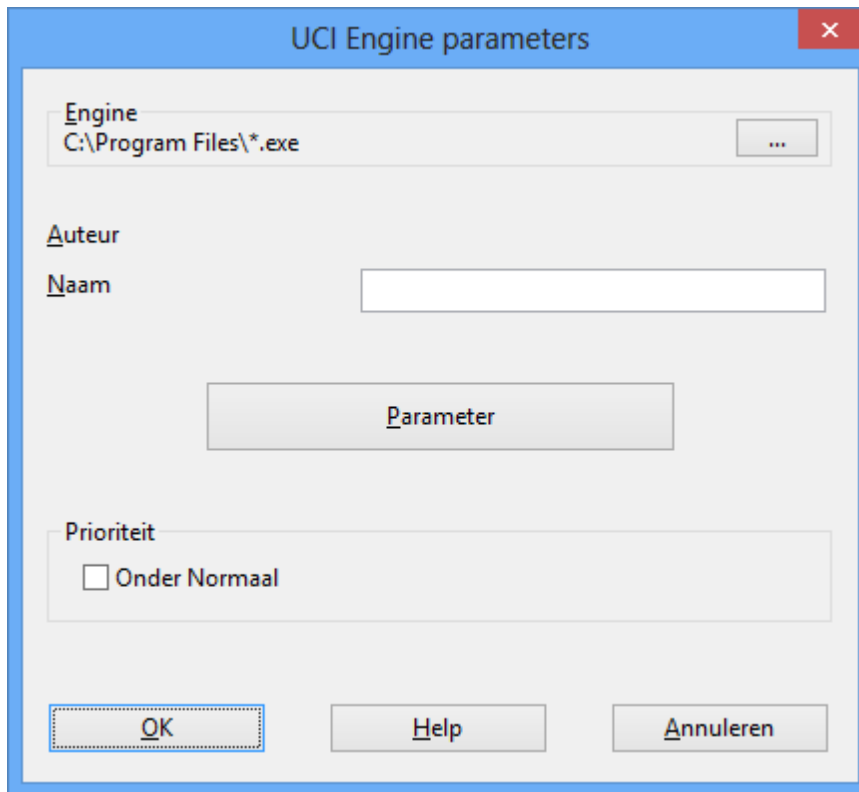
- ▶ De engine kan draaien onder een interface die talrijke geavanceerde testfaciliteiten heeft die hen in staat stelt om de sterkte van de engine te verbeteren.
- ▶ De engine draait op volle prestatie en sterkte zonder dat er extra adapters benodigd zijn.
- ▶ De engine wordt beschikbaar voor een groot aantal gebruikers, die in staat zijn om het te installeren zonder de noodzaak van een gecompliceerde configuratie, zoals wel vaak het geval is met *Winboard*.
- ▶ Het UCI protocol mag worden gebruikt zonder licentiekosten, voor privé en voor commerciële doeleinden.



Belangrijk

Een UCI Engine wordt geïnstalleerd in het bordvenster *Thuis - Nieuwe UCU engine*. Het dialoog heeft twee doelen:

1. Een nieuwe UCI engine kan worden geselecteerd en wordt beschikbaar gemaakt voor ChessBase.
2. De parameters van een engine die reeds geïnstalleerd is, kan worden aangepast. De gemodificeerde engine kan vervolgens worden opgeslagen onder een andere naam.



Ten aanzien van het hernoemen van engines gelden er bepaalde beperkingen. De oorspronkelijke naam moet een deel vormen van de nieuwe naam. Wanneer de engine wordt opgeslagen met de standaard instellingen moet de naam in zijn oorspronkelijke vorm behouden worden, d.w.z. u kunt de naam van de engine niet wijzigen. Van de andere kant, wanneer u de standaard parameters verandert dan moet de naam ook veranderd worden (daarbij de oorspronkelijke naam als een deel behoudend van de nieuwe naam). De naam van de auteur van de engine kan worden gewist. Het is echter niet noodzakelijk om die aan te passen wanneer u de parameters verandert.

Een UCI engine installeren

Voordat een UCI engine wordt weergegeven in het engine dialoog (F3) moet het worden geïnstalleerd. Dit wordt gedaan in een paar eenvoudige stappen:

1. Selecteer de functie Nieuwe UCI engine in het Engine menu.
2. Vervolgens moet u het programma vertellen waar de UCI engine staat. Dit wordt gedaan door op de knop *Bladeren* te klikken en de UCI engine te lokaliseren op uw harde schijf.
3. De naam van de engine en de auteur ervan worden automatisch gegeven. Klik eenvoudig op *OK* om de engine te installeren. De engine zal verschijnen in de engine lijst.

Merk op dat de UCI engine in elke map en op elk deel van uw harde schijf kan worden opgeslagen.

Engines modificeren

Bij veel UCI engines kunt u een aantal zoek- en waarderings parameters instellen die de speelstijl van de engine beïnvloeden. Om de parameters te veranderen gaat u verder zoals hierboven is beschreven. Klik in de *Nieuwe UCI engine* dialoog op de knop *Parameters*.

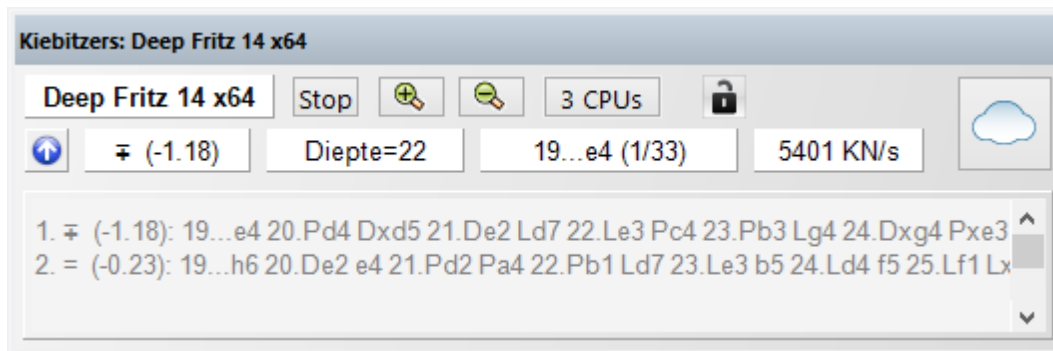
Elke UCI engine zal de parameters die veranderd kunnen worden weergeven. Dit kan per engine verschillen. Als u een van de parameters verandert, worden de invoervelden voor *Name* en *Author* actief en kunnen daarom gewijzigd worden, met de beperkingen die hierboven zijn beschreven.

Nadat er op *OK* is geklikt, is de nieuwe engine geregistreerd en zal die verschijnen in de Fritz engine lijst, tezamen met andere UCI en inheemse Fritz engines.

Merk op: het aanpassen en opslaan van een engine met een andere naam maakt geen nieuwe kopie van de engine op uw harde schijf. Alleen de aangepaste parameters worden opgeslagen onder een nieuwe naam en worden toegepast wanneer de engine wordt gestart.

3.10.8 Uitgebreide opties engine

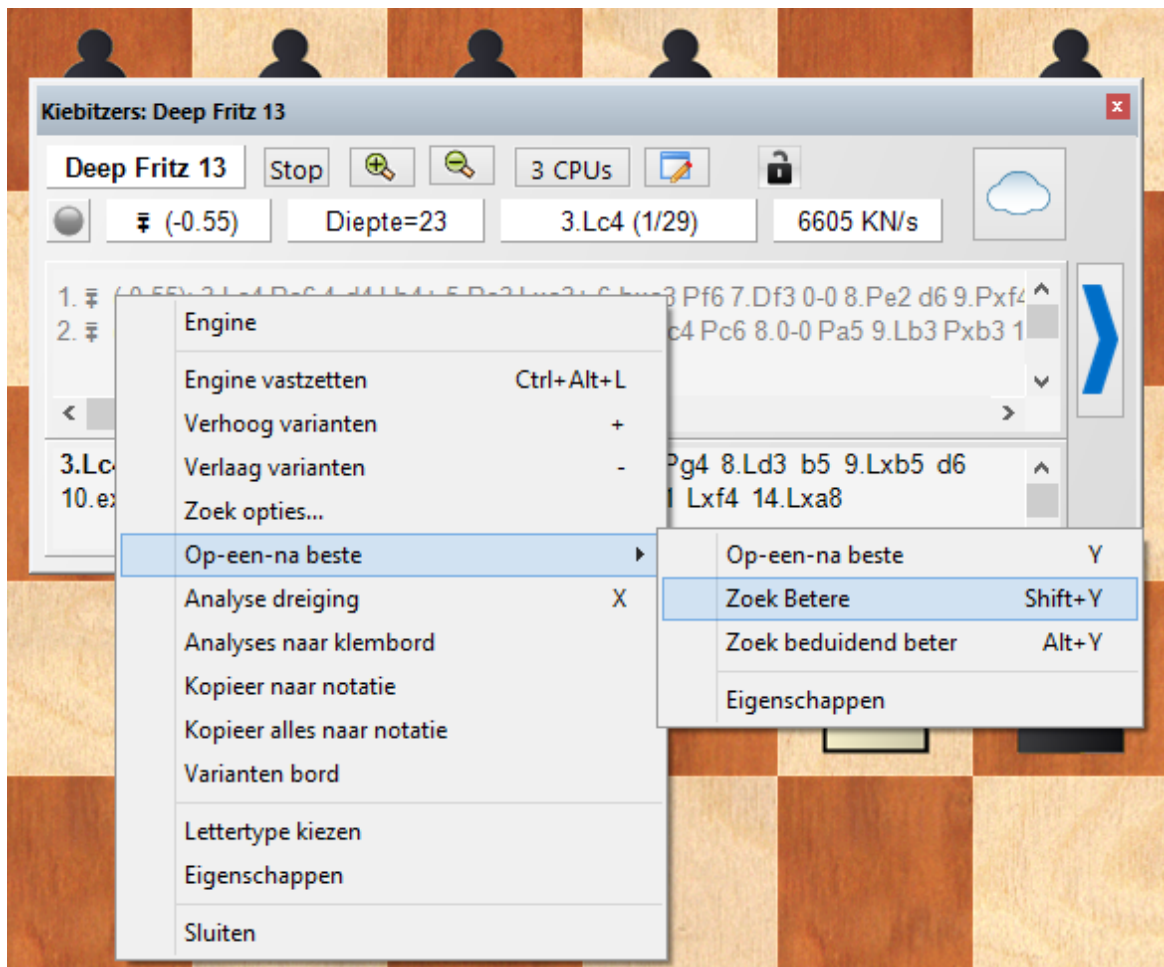
In het engine venster ziet de gebruiker het aantal processoren. Het scherm is alleen interessant voor systemen met meerdere processoren en programma's die gebruik kunnen maken van meer dan één processor.



Als u klikt op de *CPU* knop in het engine venster kunt u het aantal processoren dat gebruikt wordt aanpassen.

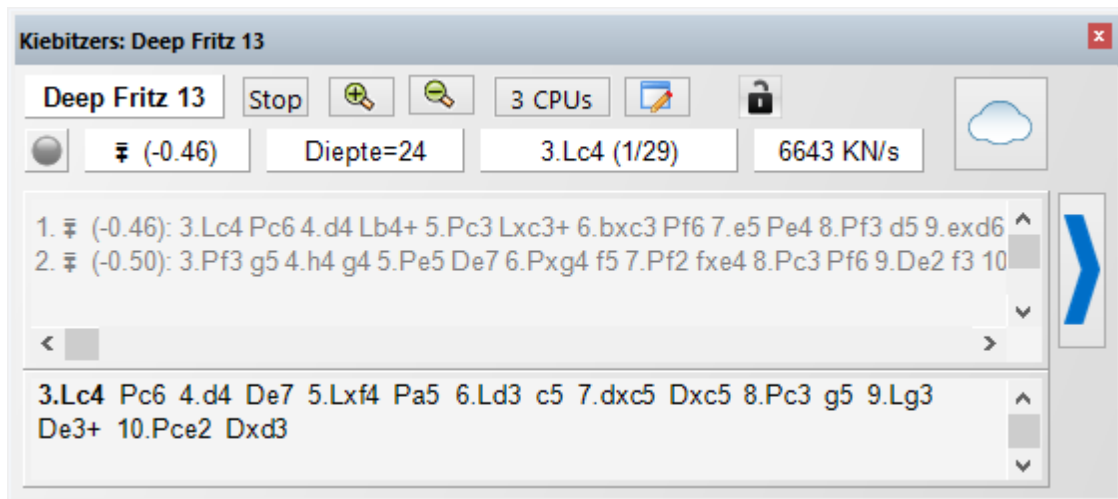
3.10.9 Uitgebreide engine informatie

In de analyse modus toont de standaard engine nieuwe informatie in het engine venster. Als u rechts klikt in het engine venster krijgt u een context menu:



Op-een-na-beste berekent de op één na beste voortgang. Terwijl de computer aan het rekenen is, kan deze informatie sneller gevonden worden door op de Y te drukken.

Aan het begin van het engine venster wordt in lichtgrijze letters de zet getoond die tot op dat moment als de beste wordt beschouwd.



Daarna worden alle mogelijke alternatieven getoond.

Tip: Deze informatie staat aan het begin van de lijst. Als u de juiste informatie niet ziet, kunt u de scroll balk gebruiken om naar het begin van de lijst te gaan.

Hint: De op één na beste zet is alleen beschikbaar terwijl de engine een variant berekent.

Belangrijkste variant

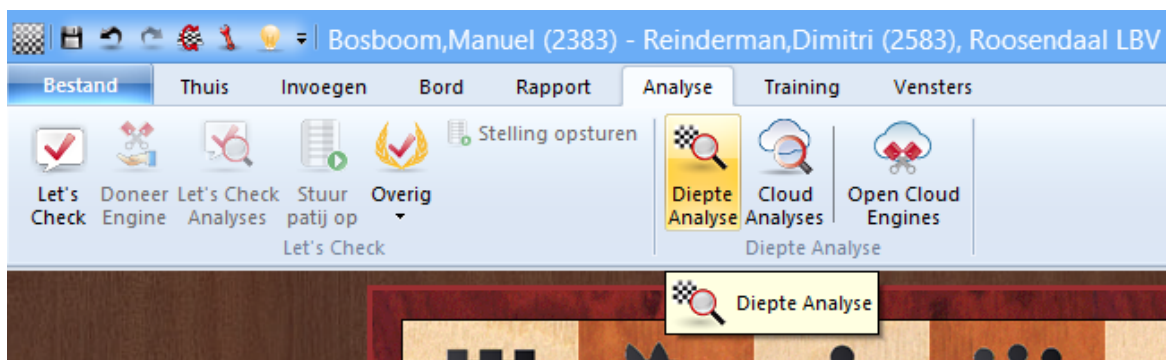
Onder aan het engine venster wordt de regel getoond die op dat moment wordt onderzocht. Het belangrijkste voordeel hiervan is dat die regel constant bijgewerkt wordt, zelfs als de beste voortzetting gedurende een lange periode niet verandert.

3.10.10 Diepte Analyse

De meeste schakers analyseren hun partijen interactief. Ze testen verschillende varianten op het bord en evalueren die met [schaakengines](#).

Dit werkt heel goed als oppervlakkige analyse zodat u gewend geraakt aan de motieven van de stelling, maar soms hebben engines meer tijd nodig om een stelling in detail te analyseren. Hiervoor is het noodzakelijk dat een engine een stelling langdurig onderzoekt.

Bord - Analyse - Diepte Analyse



In de *Diepte Analyse* maakt de engine een boom met de mogelijke zetten.

Notatie + Boek ✖

Notatie
Referentie
Tabel
Training
Schaakformulier
LiveBook
Boek

Bosboom, Manuel 2383 - Reinderman, Dimitri 2583 0-1
A01 Roosendaal LBV op-A (2) 17.08.2012

1.Pf3

[Partij: 1.b3

A) 1...Pc6 2.Pf3=;

B) 1...d5

B1) 2.Pf3= Pc6= -0.01/21;

B2) 2.Lb2 Pf6= -0.12/20 (2...Lg4 3.g3 c6 4.Lg2 Pd7 5.d4 e6 6.f3 Lh5 7.Ph3 Ld6 8.Dd2 Pe7 9.0-0 0-0 10.Pf2 c5 11.c3 Lg6 12.e4 Tc8 13.e5 Lb8 14.Pa3 Da5 15.De2 cxd4 16.cxd4 a6 17.Tfd1 La7 18.Td2 Pb8 19.g4 Pbc6 20.h4 h6 21.h5 Lh7 22.De3 Pxe5 23.Tad1 P5c6 24.Lh3 Dc7 25.Ph1 e5 26.g5 Pxd4 27.Kg2 Pdc6 28.De1 hxg5 29.Dg3 f6 30.Le6+ Kh8 31.Pf2 Tcd8 32.h6 Dd6 33.hxg7+ Kxg7 34.Lh3 Db4 35.Pd3 Lxd3 36.Txd3 Pg6 37.Pc2 Pf4+ 38.Kf1 Dc5 39.Pe3 Th8 40.Lg2 Pxd3 41.Txd3 Db5 42.Ke2 Pb4 Bosboom - Reinderman, Roosendaal LBV op-A 2012);

Kiebitzers: Deep Fritz 13 ✖

Deep Fritz 13
Stop

3 CPUs

● = (-0.10)
Diepte=21/39
2...Lf5 (4/28)

2...Pf6 3.e3 g6 4.d4 Lg7 5.Pf3 0-0 6.Ld3 Pc6 7.Pc3 Lg4 8.0-0 e5 9.dxe5 Pxe5 10.Le2 Lxf3 11.Lxf3 c6 12.La3 Te8 13.Lc5 Dd7 = (-0.10) Diepte: 21/39 00:00:04 23938KN

2...Pf6 3.e3 g6 4.d4 = (-0.10) Lg7 5.Pf3 0-0 6.Ld3 Pc6 7.Pc3 Lg4 8.0-0 e5 9.dxe5 Pxe5 10.Le2 Lxf3 11.Lxf3 c6 12.La3 Te8 13.Lc5 Dd7

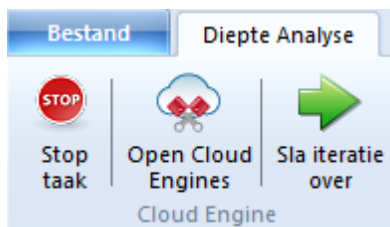
De analyse loopt vanzelf. Hoe langer de analyse loopt, hoe betrouwbaarder de

varianten zijn. Als het programma veel tijd gebruikt, is de zoekdiepte beter, maar niet te complex zodat het resultaat nog steeds eenvoudig te begrijpen valt. Varianten die niet goed blijken te zijn na een langere zoekperiode worden automatisch verwijderd. Dit leidt tot commentaar met analyses van de belangrijkste zetten. Deze functie is wederom een verbetering ten opzichte van de *Diepte Analyse* van Fritz, aangezien er geen tijd gespecificeerd wordt en de variantenboom dynamisch aangepast wordt zolang het zoeken aan staat. Als de functie gestart is, rekent het programma onbeperkt en maakt het een analyse boom met de beste zetten en antwoorden. De boom wordt dynamisch aangepast en zwakke varianten worden verwijderd.

Het programma analyseert de kandidaat zetten en doet de zetten voor verdere analyse, net zoals een schaker dat zelf zou doen. Dit genereert een boom die verandert van iteratie naar iteratie. Elke iteratie belast de processor zwaarder.

Bij de notatie worden varianten in het grijs getoond als ze niet zo goed blijken te zijn volgens de huidige resultaten. Als na een tweede analyse ronde een variant nog steeds niet goed blijkt te zijn, verdwijnt deze van de notatie zodat enkel de beste voortzettingen overblijven.

Tijdens de analyse kunt u op twee manieren het proces beïnvloeden:



Stop taak: Hiermee stopt u de analyse. Het resultaat kan opgeslagen worden als een aparte partij, of het bestaande commentaar kan overschreven worden.

Open Cloud Engines: U kunt cloud engines toevoegen om de kwaliteit te verbeteren. De functie gebruikt engines die parallel gebruikt kunnen worden.

Eén engine doet de kandidaat zetten en maakt een varianten boom. De andere cloud engine berekent de antwoorden op de zetten simultaan en ze worden zonder tijdverlies toegevoegd. Op de statusbalk kunt u zien wat de functie van de engine is.

De kandidaat zetten engine runt in multi-varianten modus, omdat hij heel veel kandidaat zetten moet berekenen.

Gedurende de *Diepte Analyse* kunnen andere engines toegevoegd worden aan de cloud server zonder de analyses te onderbreken. Deze engines passen zich automatisch aan aan de juiste rollen. Als een individuele engine stopt met de analyses gaat de analyse door zolang tenminste één engine meeloopt.

Sla iteratie over: Hiermee slaat u één niveau van de analyses over, waardoor u processor tijd wint en de diepte analyse van de engine toeneemt.

Let op: Varianten die bij het begin van de analyse in de notatie staan worden nooit verwijderd, tenzij ze er staan van een vorige *Cloud Analyse*. Zetten met een vraagteken worden nooit geanalyseerd.

3.10.11 Cloud Analyses

Bord - Analyse - Cloud Analyses



De meeste schakers analyseren hun partijen interactief. Ze testen verschillende varianten op het bord en evalueren die met [schaakengines](#). Helaas is er niet altijd tijd genoeg om de analyse diep genoeg te kunnen doen. De tegenovergestelde manier is de analyse automatisch te laten verlopen, waarbij een engine een stelling langdurig onderzoekt. Dat kan op twee manieren in ChessBase: met [Diepte Analyse](#) en met [Cloud Analyses](#).

Cloud Analyses is een diepe analyse waarbij verschillende engines tegelijkertijd werken, waardoor er een heleboel tijd bespaard wordt en de nauwkeurigheid van de analyse toeneemt. De engines draaien op verschillende computers of op één hele krachtige computer met verschillende engines. Het voordeel van *Cloud Analyses* is dat de analyse gedaan kan worden zonder de eigen hardware en software van de lokale computer.

Bij de *Cloud Analyses* hebben de engines verschillende rollen. Eén engine controleert de analyse. Een andere engine evalueert de kandidaat zetten van de oorspronkelijke stelling om er zeker van te zijn dat de best mogelijke zoekdiepte wordt bereikt. Eén of meerdere engines evalueren de verwachte antwoorden op de hoofd kandidaten. Hun zoeken verandert enkel als de hoofd kandidaten veranderen.

Een praktische manier is om twee of vier engines te gebruiken. Eén controleert de analyse, één evalueert de kandidaat zetten, en één of twee geven de verwachte antwoorden. Het is ook mogelijk verschillende kandidaat engines te gebruiken als er verschillende zetten voorgesteld worden.

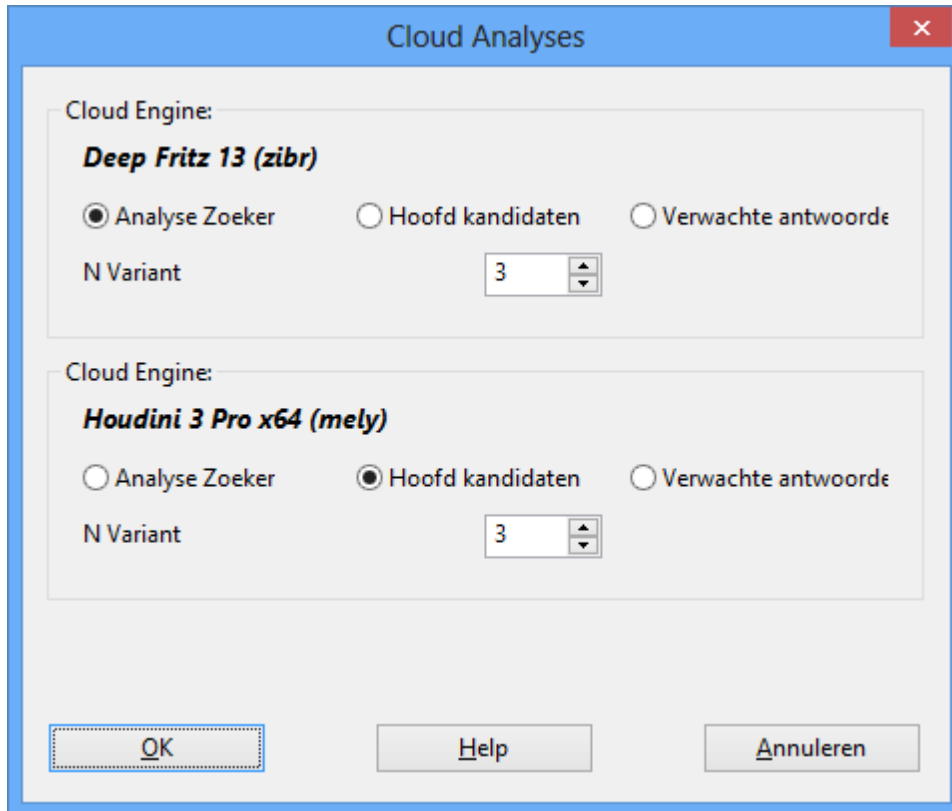
Als de cloud engines op andere computers draaien, blijft de analyse betrouwbaar, zelfs als er bepaalde engines stoppen. Dit kan voorkomen als een internet verbinding verbroken wordt of als iemand een cloud engine overneemt. De controlerende engine moet draaien op de lokale computer. Als additionele cloud engines toegevoegd worden, krijgen ze automatisch een rol toebedeeld.

Met deze functie kunt u stellingen diep analyseren met verschillende engines die tegelijkertijd draaien. Het kan zowel met cloud engines als met lokale engines op uw eigen computer. Echter, als lokale engines gebruikt worden, moet de processor gedeeld worden waardoor het systeem langzamer kan worden. Cloud engines kunt u op uw eigen computer laten draaien, maar ze kunnen ook gehuurd worden.

U zou minstens twee engines moeten gebruiken!



Nadat de engines gestart zijn, kunt u ze vertellen wat ze moeten doen.



Bij de Cloud Analyses werkt er één engine voortdurend aan de hoofd kandidaten van de beginstelling. Een andere engine (de analyse crawler) doet deze zetten en genereert een varianten boom. De controlerende engine accepteert de hoofd kandidaten in elke iteratie zonder tijd te verliezen.

Het is mogelijk om verschillende engines tegelijkertijd antwoorden te laten geven op de hoofd kandidaten. Deze antwoorden worden ook zonder vertraging aangenomen. De engines werken non-stop en ze zullen pas opnieuw starten als de hoofd kandidaten veranderen. Op deze manier kunt u uw eigen cluster bouwen.

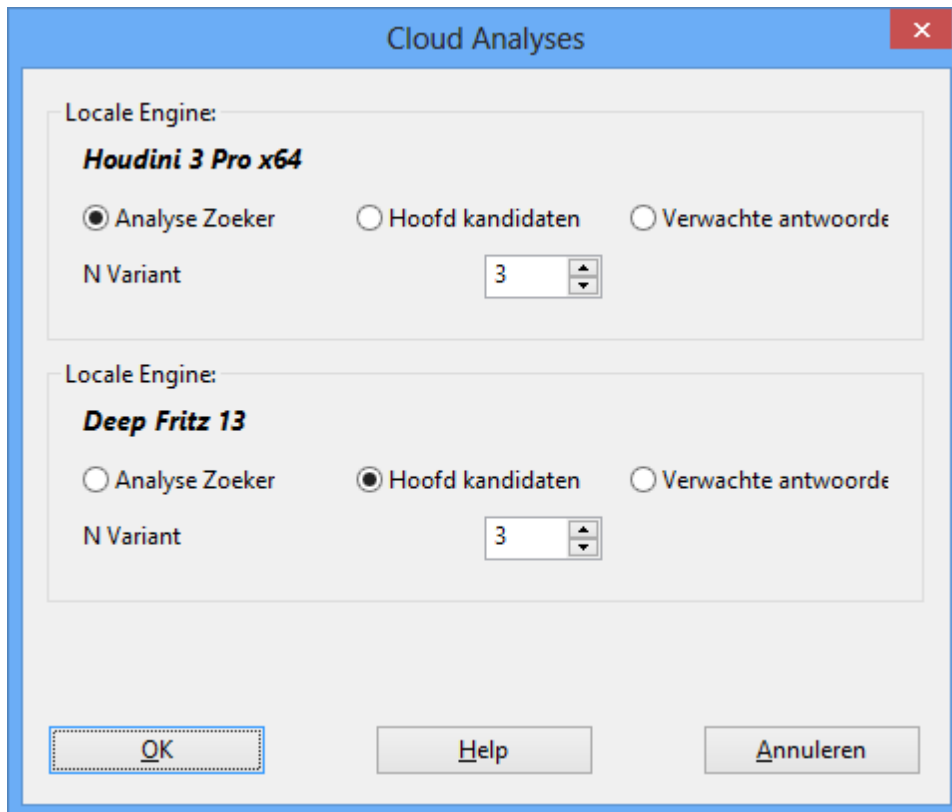
Tijdens de Cloud Analyses kunt u andere engines toevoegen aan de cloud zonder de huidige analyses te onderbreken.

De engines nemen automatisch de juiste rollen over. Als de cloud engines stoppen, zal de analyse nog net zo lang doorgaan als de lokale engine blijft draaien.

Als engines van tevoren worden geladen kan hun rol geconfigureerd worden. Het is handiger met verschillende kandidaat engines te werken zodat de analyse niet identiek is.

Cloud Analyses met lokale engines

U kunt deze analyse gebruiken zonder cloud engines als u een krachtige computer hebt met [verschillende engines](#).



Om dit te gebruiken, start u meerdere engines in het bord venster.

Let op: Varianten die bij het begin in de notatie stonden worden nooit verwijderd en altijd geanalyseerd, tenzij ze het resultaat zijn van eerdere Cloud Analyses. Zetten met een vraagteken worden nooit geanalyseerd.

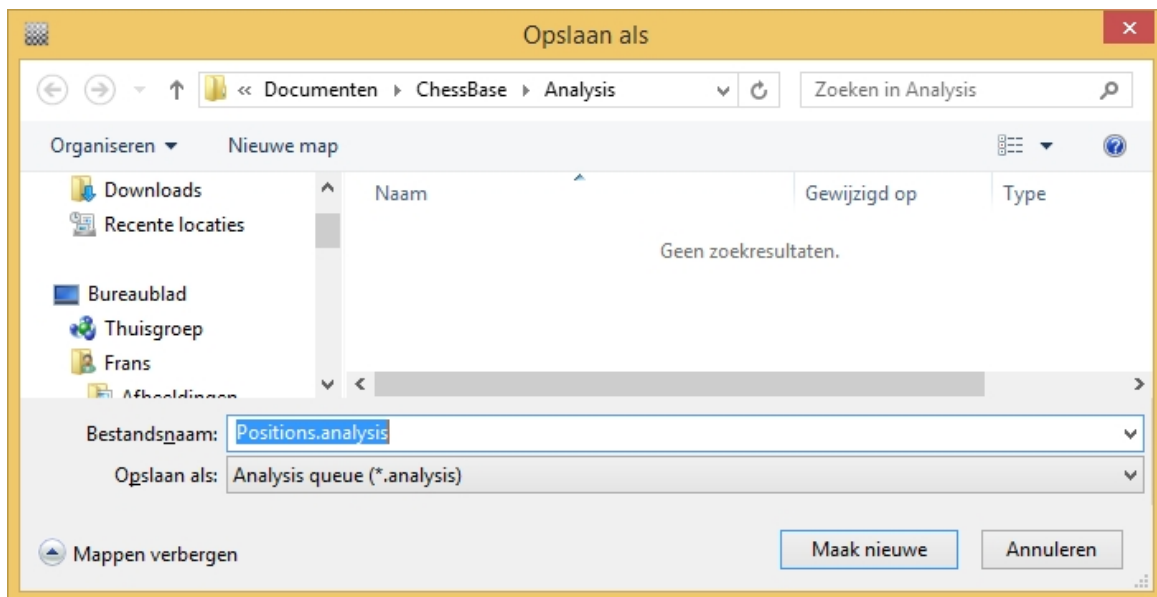
3.10.12 Analyse Taken

Analyse taken betreft een verzameling van stellingen die automatisch worden gemaakt door ChessBase 13. Het resultaat van de evaluaties van schaak engines wordt opgeslagen in een database met dezelfde naam, zodat u die later kunt bestuderen.

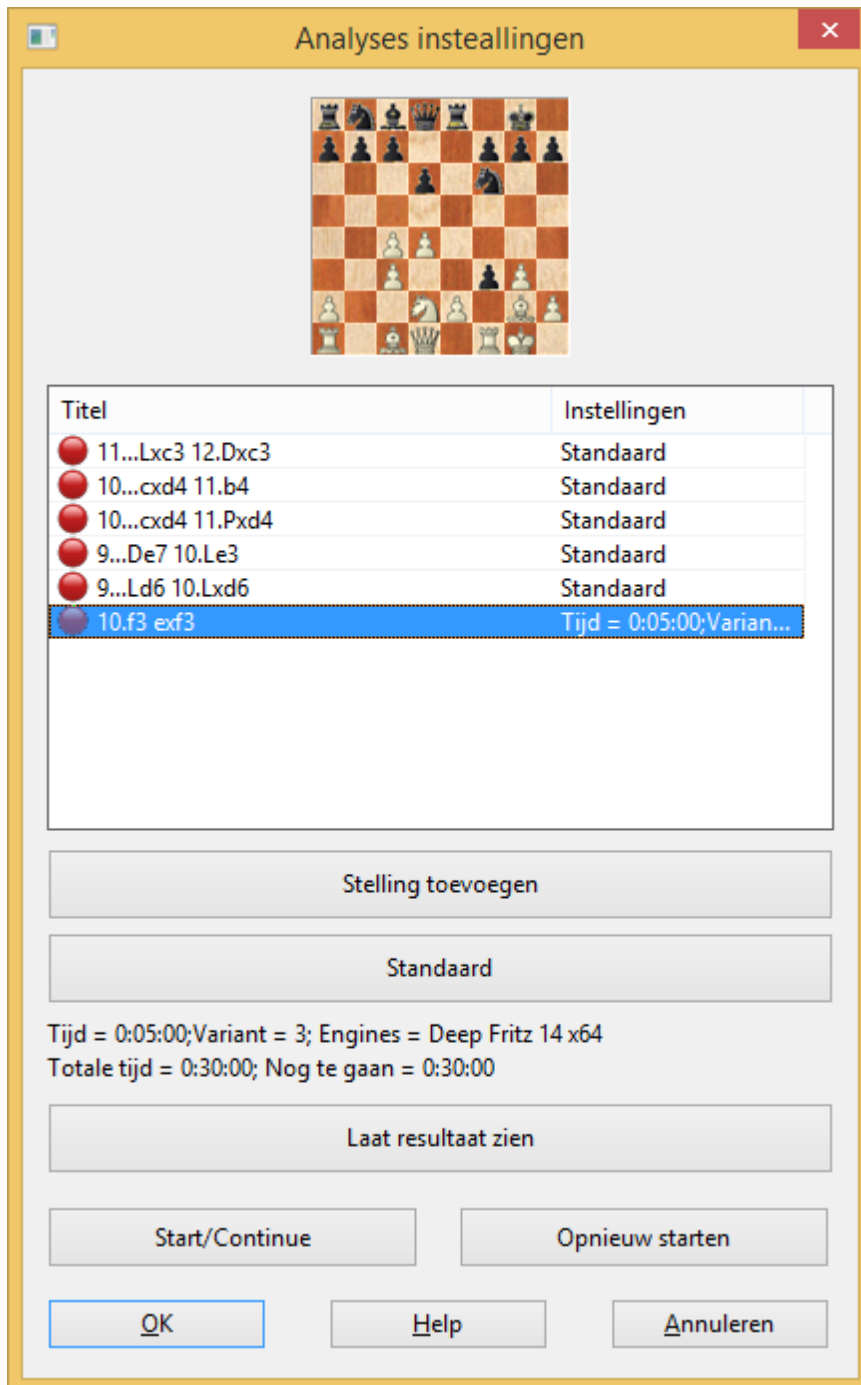
De functie zit bij *Bord Venster* -> *Analyse*.



Als u klikt op "Nieuwe analyse taken" wordt er een bestand gegenereerd dat de stellingen bevat die geanalyseerd moeten worden. In het standaard venster kunt u een map kiezen waar het bestand met de extensie *.analysis opgeslagen zal worden.



U komt dan in het venster "Analyse instellingen".



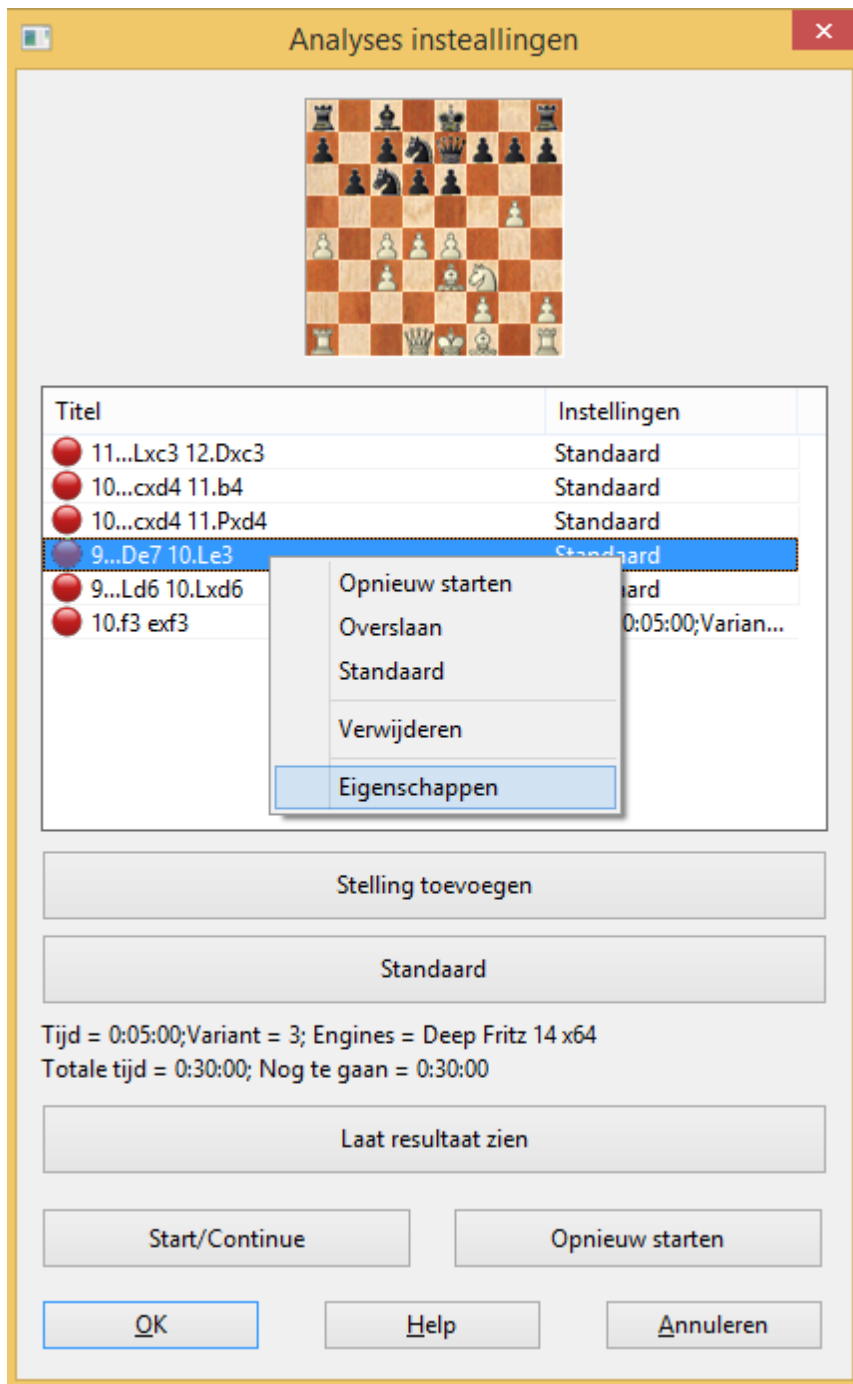
Zolang het venster is geopend kunt u partijen toevoegen via het bordvenster en met de knop "Stelling toevoegen" kunt u stellingen toevoegen aan de analyse positie.

Stelling toevoegen: De huidige stelling van het bord wordt toegevoegd aan de verzameling van stellingen die geanalyseerd moeten worden.

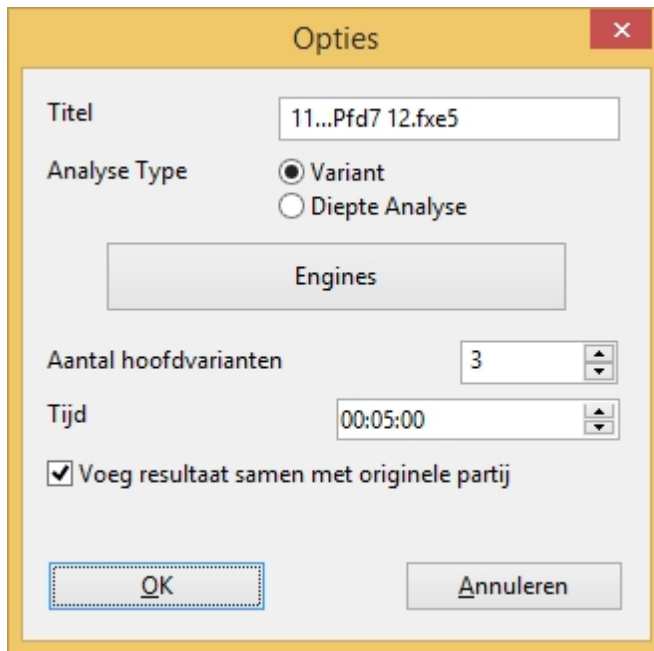
Verwijderen: Klik rechts op de titel van een stelling en kies "Verwijderen". De stelling wordt verwijderd van de verzameling stellingen die onderzocht moet worden.

Eigenschappen: Klik rechts op de titel van een stelling om naar de opties te gaan. Als u niet de standaard waarden wilt gebruiken, dan kunt u hier per stelling de instellingen aanpassen.

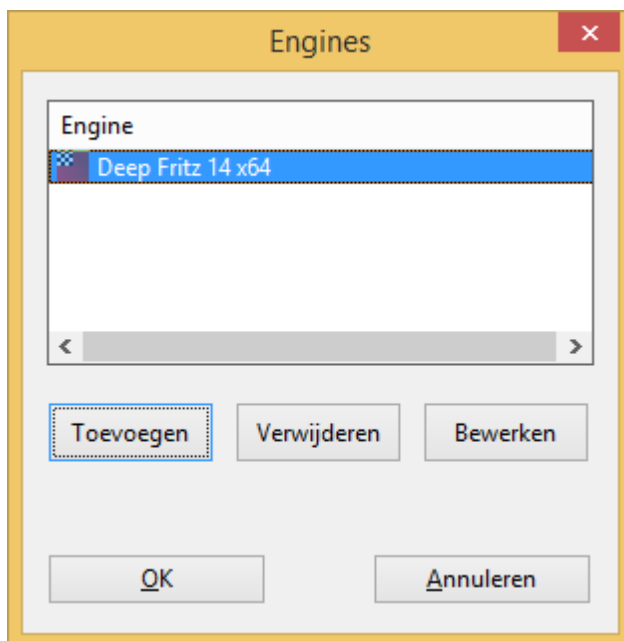
Klik rechts op een van de stellingen en kies *Eigenschappen*.



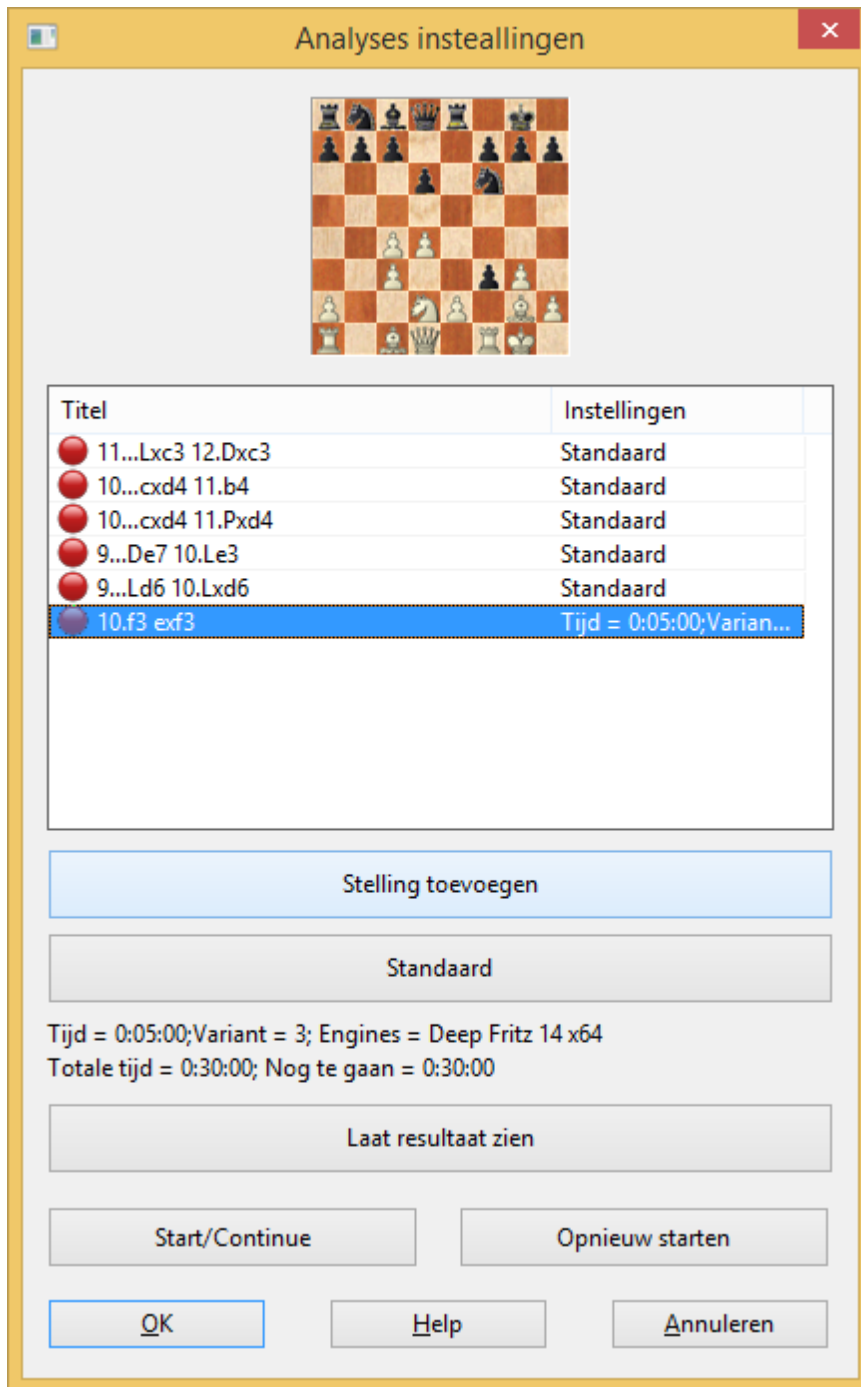
U kunt nu enkele opties instellen.



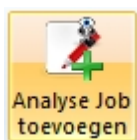
In dit dialoogvenster kunt u het type analyse aanpassen of de engines kiezen u wilt gebruiken.



U kunt ook aangeven hoeveel tijd er mag worden gebruikt voor de analyse. De wijzigingen ziet u in de kolom *Instellingen*.



Voor elke stelling kunt u de tijd en het *Analyse Type* instellen. Elke stelling kan geanalyseerd worden met maximaal zes engines tegelijkertijd.



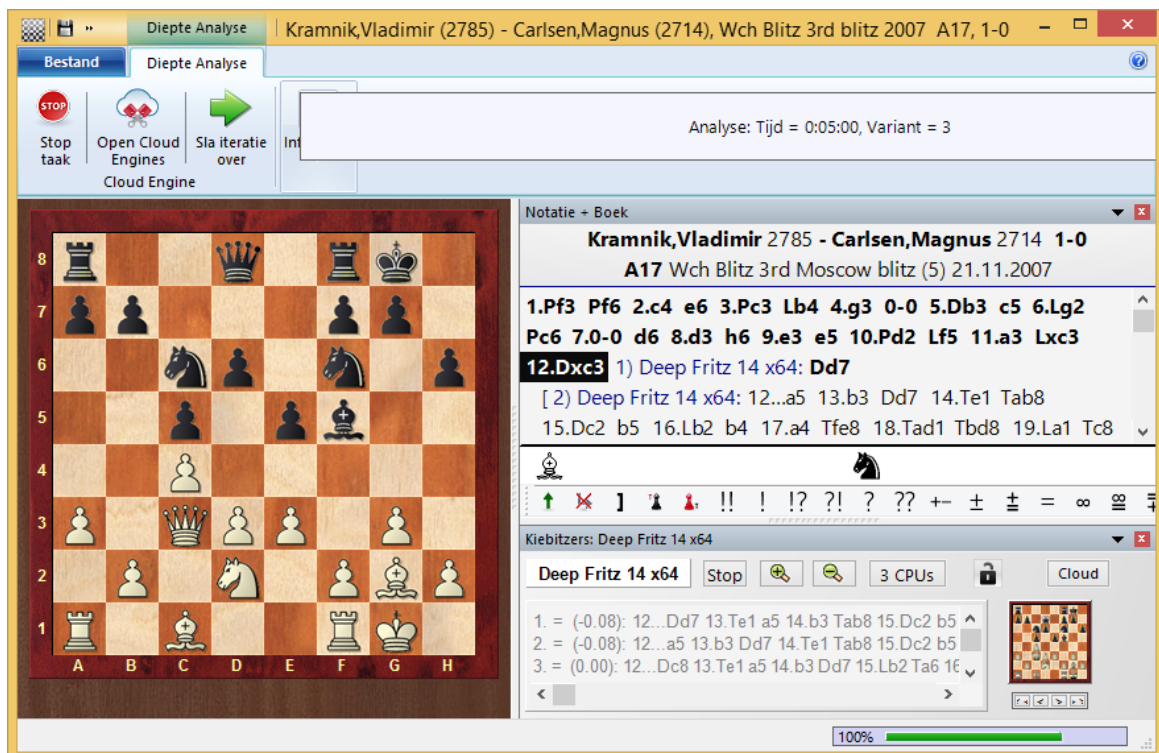
Losse taken kunnen snel zonder een dialoogvenster toegevoegd worden aan de laatste takenlijst. Dat kan alleen maar als er al stellingen staan in de takenlijst

Elke takenlijst heeft standaard instellingen die voor alle stellingen gelden. Als daar verandering in aangebracht worden, zijn ze van toepassing op alle stellingen. U kunt de instellingen per stelling aanpassen. Als u verschillende stellingen met allemaal andere instellingen wilt analyseren, dan kunt u het best een nieuw bestand aanmaken met deze instellingen als standaard instellingen.

Tip: Op een moderne 64 bits computer kunt u ChessBase verschillende keren starten en zodoende verschillende sets met stellingen parallel analyseren.

Sets met analysetaken hebben de extensie ***.analysis** en kunnen geladen, aangepast of verwijderd worden.

Met "Start/Continue" begint de analyse.



3.11 Engine - Cloud.com

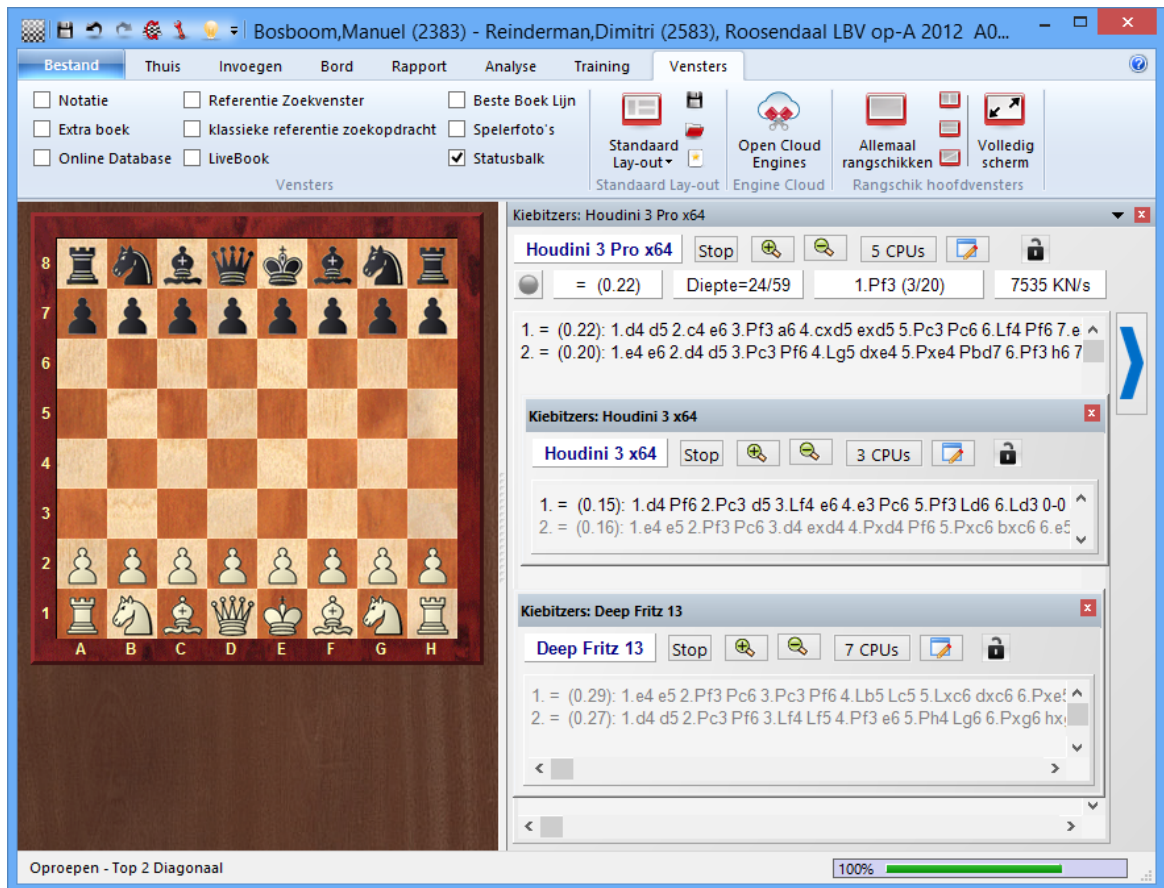
3.11.1 Engine-Cloud.com

De nieuwe server Engine-Cloud.com is een innovatieve manier voor het analyseren met behulp van schaakengines. Het is mogelijk via het internet engines te gebruiken die op andermans computers staan. Het is ook ideaal voor schakers die verschillende computers tot hun beschikking hebben en deze willen combineren voor gedetailleerde analyse. U kunt ook een engine op uw eigen computer ter beschikking stellen aan andere gebruikers op het internet.

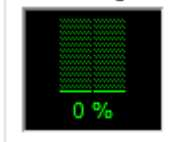
- Verbeter de kwaliteit van uw analyse door verschillende engines op verschillende

computers te gebruiken en combineer de resultaten in één enkel venster. Dat is net zo comfortabel als wanneer u de engines op uw eigen lokale computer zou draaien.

- Als u zelf verschillende computers hebt, kunt u met Engine Cloud met deze computers één analyse doen. U hebt alle bronnen van de beschikbare hardware en software tot uw beschikking.
- Het is mogelijk een computer op afstand te benaderen en de schaakengine op die computer te gebruiken in de Fritz interface alsof die engine op uw eigen computer staat.
- Dit systeem levert toernooispeleers grote voordelen op. Ze kunnen naar toernooien gaan met een betrekkelijk eenvoudige laptop. Tussen de rondes door kunnen ze Engine Cloud gebruiken om stellingen te analyseren met krachtiger computers die ze thuis hebben staan.
- Schaakengines zijn extreme applicaties die hoge eisen stellen aan de kracht van de computer. Dat betekent dat hiervoor veel energie nodig is. Als u veel met een notebook werkt, kunt u de rekenkracht gebruiken van andere computers om de levensduur van de batterij van uw laptop te verlengen en toch het maximum aan rekenkracht voor het analyseren gebruiken. Een ander voordeel is dat de ventilator niet zo intensief gebruikt wordt, zodat de computer minder geluid maakt tijdens het werken.
- Krachtige computers zijn duur. Door gebruik te maken van Engine Cloud betaalt u een klein bedrag om de beste engines te gebruiken op extreem sterke hardware. U kunt zelf bepalen hoe vaak u gebruik wenst te maken van de bronnen. U hoeft dus niet veel geld te investeren in dure hardware om eersteklas analyses te maken.
- Voor complexe analyses kunt u gebruikt maken van verschillende machines tegelijkertijd met de kiebitzers die allemaal op volle kracht werken.



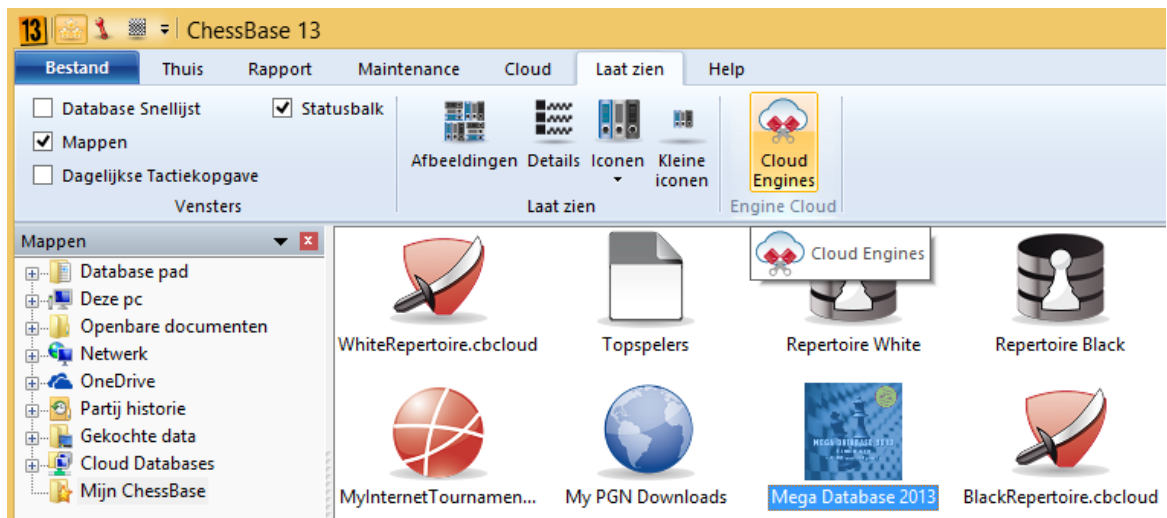
Processorgebruik



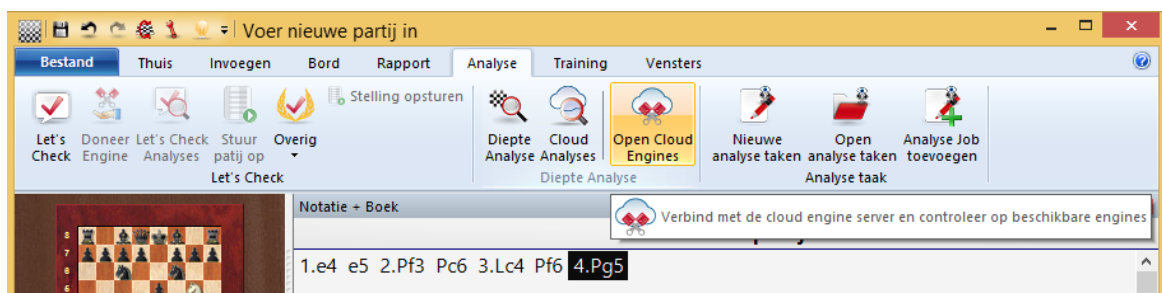
- Als u snelle hardware en de beste engines bezit, kunt u Engine Cloud gebruiken om deze bronnen aan anderen aan te bieden tegen een kleine vergoeding.
- U kunt Cloud Engines op precies dezelfde manier gebruiken als lokale machines, dus bijvoorbeeld voor analyse, engine wedstrijden of voor partijen in de kamer Computers toegestaan op Playchess.com.

3.11.2 Lijst

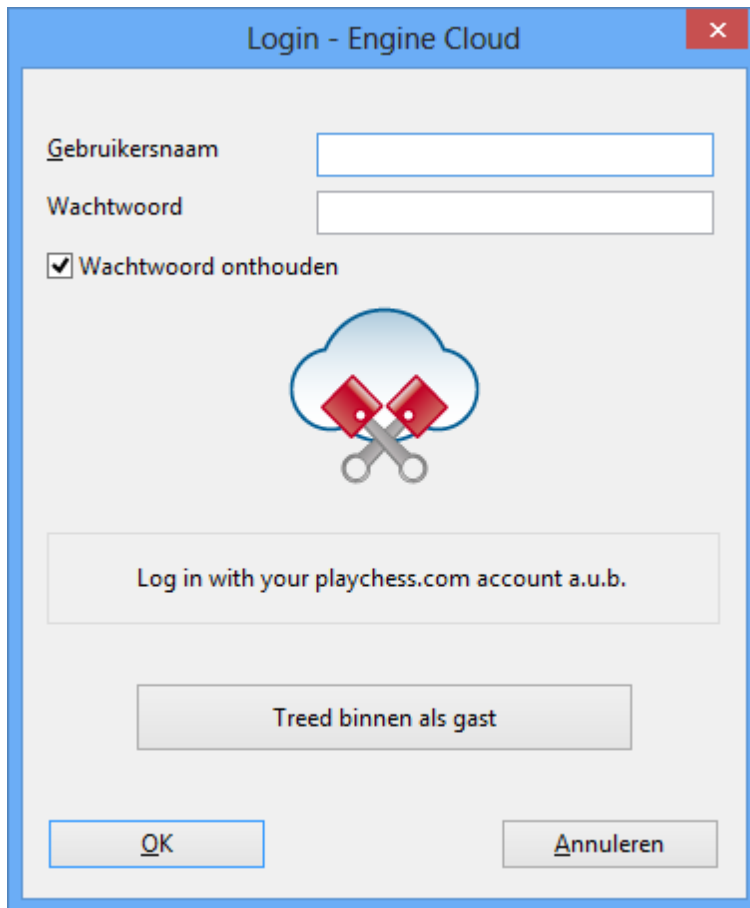
Database venster - Laat zien - Cloud Engines



Bordvenster - Analyse - Open Cloud Engines



Hier kunt u een engine aanbieden en ziet u een lijst van *Cloud Engines* die aangeboden worden door andere mensen.



Inloggen met uw Playchess account.

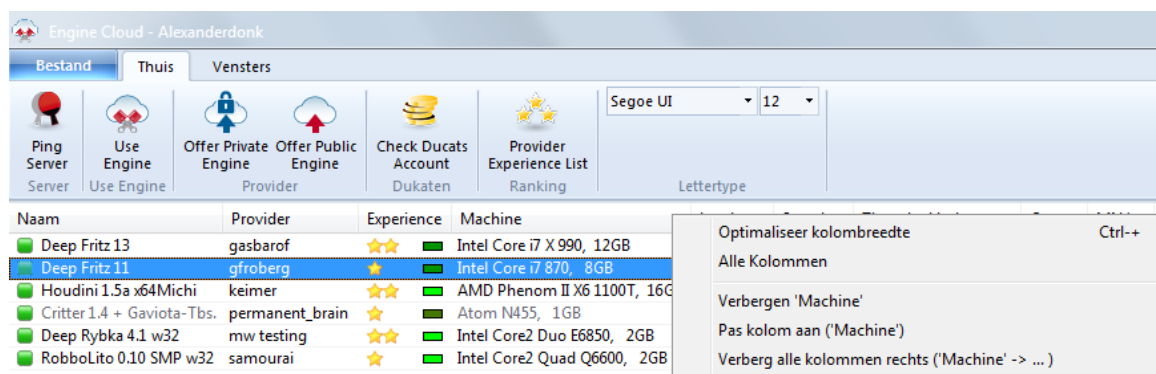
Engine Cloud - Alexanderdonk

Bestand Thuis Vensters

Ping Server Use Engine Offer Private Engine Offer Public Engine Check Ducats Account Dukaten Provider Experience List Ranking Lettertype

Naam	Provider	Experience	Machine	Land	Speed	Threads+Hash	Cores	MN/s	Likes	Current Rate
Deep Fritz 13	gasbarof	☆☆	Intel Core i7 X 990, 12GB		3.47 GHz	6 + 509MB	6/12(1)	14.75	10	0,02
Deep Fritz 11	gfroberg	☆	Intel Core i7 870, 8GB		2.93 GHz	4 + 509MB	4/8(1)	9.50	3	0,10
Houdini 1.5a x64Michi	keimer	☆☆	AMD Phenom II X6 1100T, 16GB		3.31 GHz	5 + 12288MB	6/6(1)	8.31	3	0,02
Critter 1.4 + Gaviota-Tbs.	permanent_brain	☆	Atom N455, 1GB		1.66 GHz	2 + 384MB	1/2(1)	0.00	0	0,01
Deep Rybka 4.1 w32	mw testing	☆☆	Intel Core2 Duo E6850, 2GB		3.00 GHz	2 + 500MB	2/2(1)	0.09	1	0,01
RobboLito 0.10 SMP w32	samourai	☆	Intel Core2 Quad Q6600, 2GB		2.40 GHz	4 + 1024MB	4/4(1)	2.56	0	0,02

De lijst kan gesorteerd worden op kolommen. Door rechts te klikken op de kop van een kolom kunt u de lijst aanpassen aan uw eigen wensen.



De volgende informatie wordt aangeboden in de lijst.

Naam	Provider	Experience	Machine	Land	Speed	Threads+Hash	Cores	MN/s	Likes	Current Rate
Deep Fritz 13	gasbarof	☆☆	Intel Core i7 X 990, 12GB		3.47 GHz	6 + 509MB	6/12(1)	14.75	10	Free
Deep Fritz 11	gfroberg	☆☆	Intel Core i7 870, 8GB		2.93 GHz	4 + 509MB	4/8(1)	9.50	3	0,10
Houdini 1.5a x64Michi	keimer	☆☆	AMD Phenom II X6 1100T, 16GB		3.31 GHz	5 + 12288MB	6/6(1)	8.31	3	0,30
Critter 1.4 + Gaviota-Tbs.	permanent_brain	☆☆	Atom N455, 1GB		1.66 GHz	2 + 384MB	1/2(1)	0.00	0	0,01
Deep Rybka 4.1 w32	mw testing	☆☆	Intel Core2 Duo E6850, 2GB		3.00 GHz	2 + 500MB	2/2(1)	0.09	1	0,01
Stockfish 0412f4a w32	samourai	☆☆	Intel Core2 Quad Q6600, 2GB		2.40 GHz	4 + 1024MB	4/4(1)	2.26	0	0,02

Naam De naam van de engine die wordt aangeboden.

Provider De naam van de Playchess.com gebruiker. U kunt rechts klikken op een kolom en daarna klikken op *Laat informatie van gebruiker zien*.

Experience Hoeveel ervaring heeft een gebruiker gebaseerd op het gebruik van de engine, het aantal verschillende gebruikers, het aantal *Likes* en het aantal dukaten die verdiend zijn.

U kunt ook de kwaliteit van de internet verbinding zien.

Machine De configuratie van de hardware die aangeboden wordt.

Land Het land waar de provider vandaan komt.

Threads + Hash Het aantal processen dat gebruikt wordt door de engine, gevolgd door de afmeting van de hash tabellen.

Cores Het aantal cores en threads dat geleverd wordt door de provider. U ziet bijvoorbeeld dat *gfroberg* 4 cores aanbiedt met 8 threads in 1 processor.

MN/s De prestatie van de Cloud Engine uitgedrukt in meganodes per seconde.

Likes Het aantal positieve beoordelingen van de configuratie van deze gebruiker.

Current Rate De prijs per minuut voor het gebruik van de engine, zoals bepaald door de gebruiker.

Fix Rate	De vaste prijs per minuut, zoals bepaald door de gebruiker.
Max Fix Time	De tijdslimiet voor het gebruik van de engine bij de <i>Fixed Rate</i> . Na deze periode kan de gebruiker afgesloten worden.
Booking Fee	De eenmalige bijdrage, onafhankelijk van de tijd die wordt gebruikt.
Waiting	Het aantal gebruikers in de wachtrij om de engine te mogen gebruiken, in de volgorde van wat ze hebben geboden voor het gebruik van de engine.
Auteur	De naam van de ontwikkelaar van de schaakengine.
Let's Check	De snelheid waarmee de <i>Let's Check</i> server benaderd kan worden. Hoe hoger de index, hoe sneller <i>Let's Check</i> werkt.

Sommige informatie in de lijst wordt getoond in een andere kleur of in een ander lettertype.

Deep Fritz 11	gfroberg	★	Intel Core i7 870		2.93 GHz	4
Houdini 2.0 w32	kjoeller	★	Intel Core2 Quad		2.33 GHz	3
Stockfish 2.2.2 JA SSE42 1C	sxb	★★	Intel Core i5-2430		2.39 GHz	1
Houdini 1.5a x64Michi	keimer	★	AMD Phenom II X		3.31 GHz	5
Deep Junior 12 x64	ben	★★	Intel Core i5-2430		2.39 GHz	2
Deep Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E		3.00 GHz	2

Als u zelf een Cloud engine gebruikt, wordt dat getoond met groen en onderstreept. In dit voorbeeld wordt *Houdini* gebruikt voor analyse.

Als een engine enkel voor privégebruik beschikbaar is, staat hij in de lijst in de kleur blauw.

 Fritz 10	deramateur	★	Intel Core2 Duo E8400
---	-------------------	---	------------------------------

De kleur van een engine verandert in rood als er een aanbod is gedaan voor een engine.

 Deep Junior 12 x64	ben	★★
 Fritz 10	deramateur	★
 Fritz 13	sundiver	★★
 Fritz 13	nag kings	★

Dit gebeurt als er verschillende aanbiedingen zijn voor een engine en er een wachtrij is.

Waiting
 In use
 In use
 -
 -
 In use
 1 Waiting
 In use
 -

Als uw aanbod niet het hoogste is, zal de engine pas geladen worden als de andere gebruikers er geen gebruik meer van maken. Deze manier van gebruik is handig als u niet de hele tijd aan uw computer zit en u de kosten wil beperken.

Als de hardware configuratie van een provider verandert, wordt de tekst in de kolom *Machine* grijs weergegeven.

Naam	Provider	Experience	Machine	Land	Speed	Threads+Hash
Deep Fritz 13	gasbarof	☆☆	Intel Core i7 X 990, 12GB		3.47 GHz	6 + 509MB
Deep Fritz 11	gfroberg	☆	Intel Core i7 870, 8GB		2.93 GHz	4 + 509MB
Houdini 1.5a x64Michi	keimer	☆☆	AMD Phenom II X6 1100T, 16GB		3.31 GHz	5 + 12288MB
Critter 1.4 + Gaviota-Tbs.	permanent_brain	☆	Atom N455, 1GB		1.66 GHz	2 + 384MB
Deep Rybka 4.1 w32	mw testing	☆☆	Intel Core2 Duo E6850, 2GB		3.00 GHz	2 + 500MB
Stockfish 0412f4a w32	samourai	☆	Intel Core2 Quad Q6600, 2GB		2.40 GHz	4 + 1024MB
Deep Fritz 13	cbenscherer		AMD Phenom II X4 810, 8GB		2.60 GHz	2 + 1024MB
Deep Rybka 4.1 SSE42 x64	n1mtzo	☆	AMD Six-Core (TB_6), 7GB		3.62 GHz	4 + 2048MB
Deep Rybka 4.1 x64	piper	☆	Intel Core i7 880, 16GB		3.06 GHz	4 + 509MB

Er zijn verschillende symbolen mogelijk links van de naam van de engine.

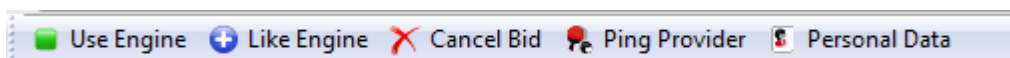
Deep Hiarcs 13.2	ben
Deep Junior 12 x64	ben
Komodo64 SSE Version 4	sxb
Komodo 4 SSE42 x64	tryme
Deep Rybka 4.1 SSE42 x64	tryme
Stockfish 2.2.2 SSE42 x64	tryme
Critter 1.4a SSE42 x64	tryme
Fritz 13	haschme

Alle engines met een groen symbool kunnen meteen gebruikt worden voor analyse door te dubbelklikken op de naam van de engine.

Als een geel symbool wordt gebruikt dan wordt de engine gebruikt door iemand anders, maar u kunt wel gebruik van de engine door een hoger bod uit te brengen.

De naam van de engine wordt rood weergegeven als er een wachtlijst is voor de engine. Een rood symbool naast de naam houdt in dat er een vast bedrag per minuut gevraagd wordt.

Onderaan de lijst vindt u een taakbalk met veelgebruikte symbolen.



- Use Engine** De gekozen engine wordt geladen.
- Like Engine** U kunt aangeven dat u de engine goed vindt.
- Cancel Bid** Hiermee trekt u uw bod in voor de engine.
- Ping Provider** Hiermee meet u de snelheid van de internetverbinding van de provider.
- Personal Data** Dit opent een menu met persoonlijke gegevens.

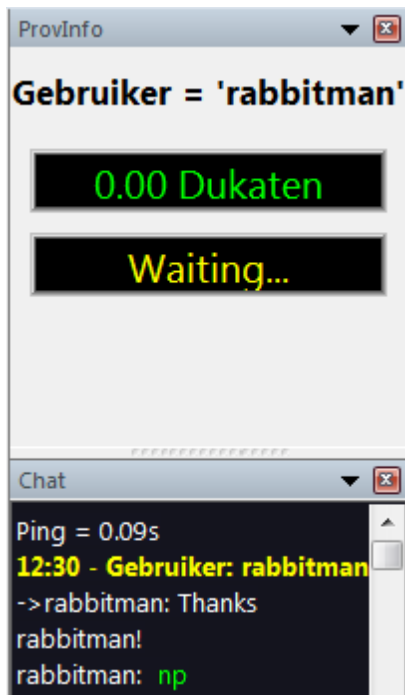
3.11.3 Bord met engine

Als u een engine [publiekelijk openbaar](#) maakt, wordt er een nieuw venster geopend.

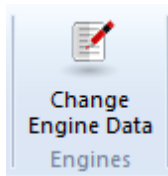


Als iemand gebruik maakt van de engine die u beschikbaar hebt gesteld, dan wordt de positie getoond die de gebruiker analyseert met uw engine. Het venster toont u ook

informatie over de gebruiker, de tijd die hij al gebruikt heeft om te analyseren en het aantal dukaten dat overgeschreven is.



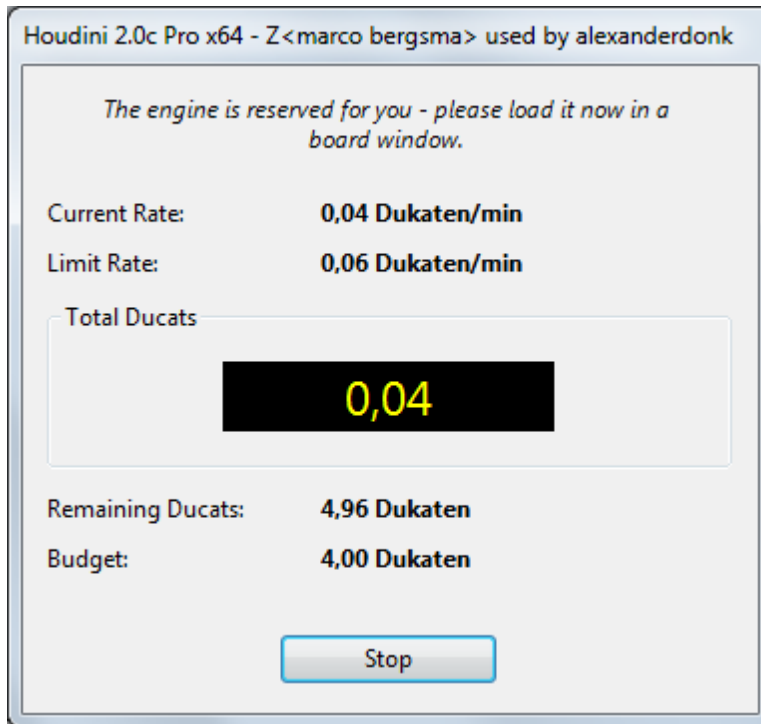
U kunt met de gebruiker chatten in het chat venster.



Met *Change Engine Data* kunt u de [voorwaarden](#) aanpassen voor het gebruik van de engine. Als u het venster sluit, wordt de engine gestopt en is hij niet meer beschikbaar.

3.11.4 Engine verbinding

Nadat u een engine hebt geladen voor uw eigen analyse door te dubbelklikken op de engine komt er een venster over de betaling van de [Cloud Engine](#).



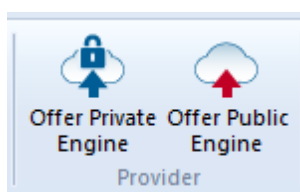
In dit venster kunt u de prijs zien van de engine en hoeveel u tot op dat moment hebt betaald voor de engine. Uw saldo in dukaten wordt ook getoond.

3.11.5 Privé gebruik engine

Als u verschillende computers bezit, kunt u ze verbinden met *Engine Cloud* en ze samen gebruiken om te analyseren.

Eerst moet u het programma starten op de computer waar de engine is geïnstalleerd. Klik in het menu op *Laat zien - Open Cloud Engines*.

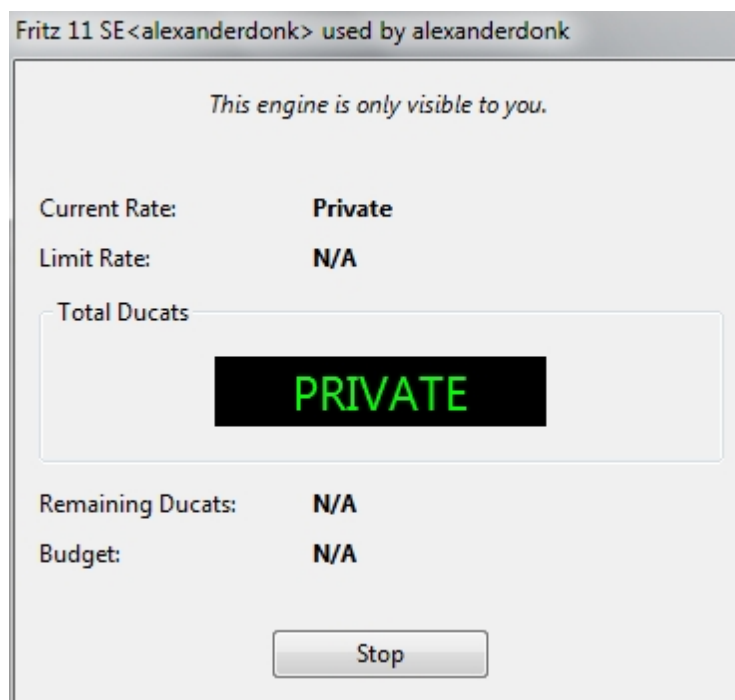
Log in met uw account voor Playchess. In het keuzemenu kiest u de engine die u wilt gebruiken als *Cloud Engine* en selecteer daarna *Offer Private Engine*.



Start nu het programma op de andere computer die u wilt gebruiken voor de analyse en kies *Laat zien - Open Cloud Engines* nog een keer.

Log in met hetzelfde account als op de andere computer. De engine die u beschikbaar hebt gesteld staat in het blauw in de lijst. Als u alleen de privé engines wil zien, vinkt u *Private Only* aan.

Door te dubbelklikken op een engine wordt het [connectie venster](#) geopend en de engine wordt nu getoond in het bord venster en is klaar voor de analyse of om een partij te spelen.




3.11.6 Openbare Cloud Engines

Om de openbare Cloud Engines te kunnen gebruiken, hebt u [dukaten](#) nodig. De dukaat is de geldsoort die gebruikt wordt op de server *Playchess.com*. U kunt ermee betalen voor diensten zoals bijvoorbeeld privé training en de dukaten worden ook gebruikt om het gebruik van de engines te betalen.

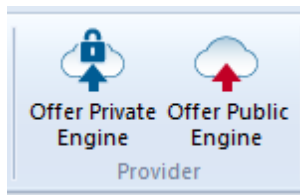
Soms bieden gebruikers hun computer gratis aan. Deze engines zijn gemarkeerd als *Free* in de [kolom Booking Fee](#), maar het is mogelijk dat een andere gebruiker de engine overneemt van u door dukaten aan te bieden voor het gebruik.

Booking Fee	Max Fix Time
Free	60 min
0,02	120 min
0,02	120 min

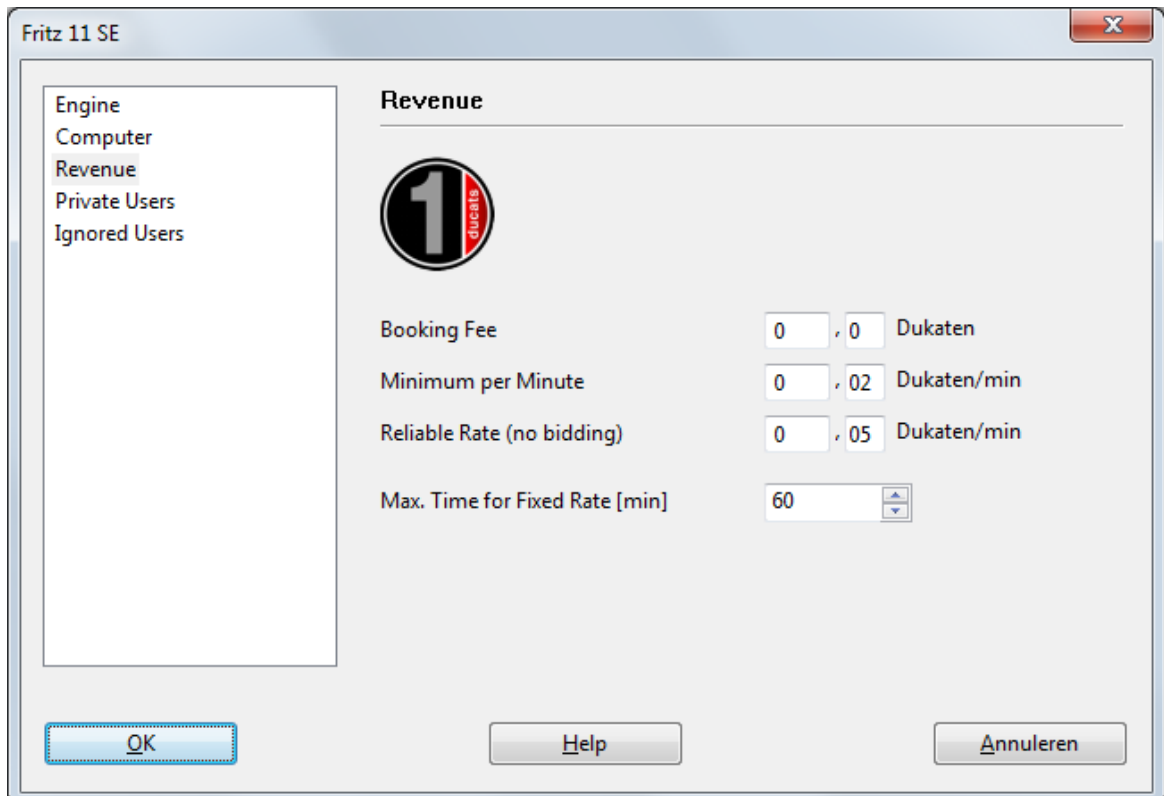
U kunt [dukaten](#) kopen in de online ChessBase winkel op www.chessbase.com.

In de kolom *Naam* worden de beschikbare engines getoond. Als een engine gemarkeerd is met een groene punt  voor de naam kan de engine meteen geladen worden en is

die gereed om er mee te analyseren.



Als u een engine aanbiedt voor openbaar gebruik kunt u de voorwaarden van gebruik vastleggen in het [Revenue menu](#).




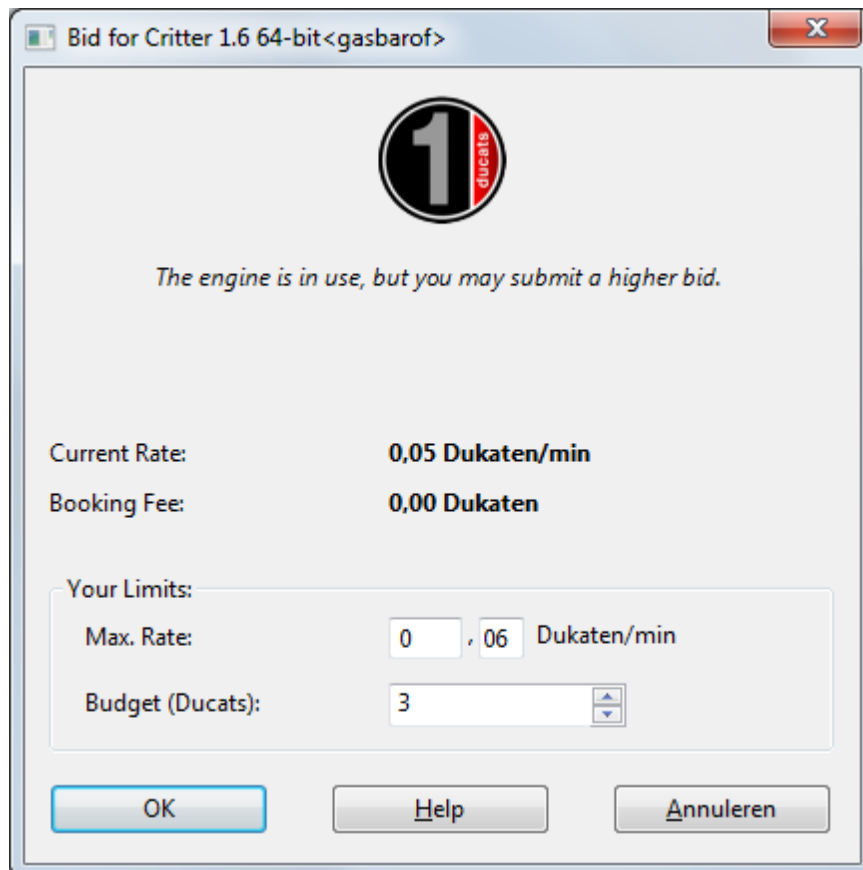
De **Booking Fee** wordt altijd verrekend als een engine wordt gebruikt. Het is mogelijk de waarde op nul te zetten.

Het **Minimum per Minute** moet op een laag tarief gesteld worden, maar andere gebruikers kunnen een hoger bedrag bieden en de controle over de engine op elk moment overnemen. U kunt een boventarief instellen voor het bod, maar enkel het bestaande tarief wordt verrekend als geen andere gebruiker de engine overneemt. Deze instelling is gevoelig als er een lage vraag is.

U kunt er zeker van zijn dat u een engine behoudt door hem te boeken met een **Reliable Rate**. Deze vergoeding is enigszins hoger dan de standaard vergoeding, maar andere gebruikers mogen uw bod niet verhogen en u bent verzekerd van het gebruik van de *Cloud Engine*. Dit wordt aanbevolen als er een grote vraag is op de *Engine Cloud Server*. Gedurende de analyse betaalt de gebruiker nooit meer vooruit dan de prijs voor één minuut. Als u niet tevreden bent over de resultaten van de engine kunt

u stoppen met het gebruik ervan. Op deze manier kunt u zoveel engines proberen als u wilt zonder risico te nemen.

Als er een geel symbool  links van de engine staat, wordt de engine op dat moment gebruikt door een andere gebruiker. Als u de engine graag wil gebruiken, kunt u een hoger bod uitbrengen.



Als een engine gebruikt wordt, wordt er een bedrag toegevoegd aan het bod dat gelijk is aan de huidige prijs per minuut. Dit is ook het geval als het bod niet lukt. Dit is gedaan om de gebruiker te beschermen tegen destructieve biedingen die alleen maar gedaan worden om een engine af te pakken. Als een bod niet succesvol is, wordt de gebruiker in een wachtrij geplaatst. Dit betekent dat de bieder automatisch controle krijgt over de engine als de vorige gebruiker stopt met het gebruik van de engine. Nadat een engine geboekt is, wordt er een nieuw venster geopend met de huidige stelling en start de engine de analyse.

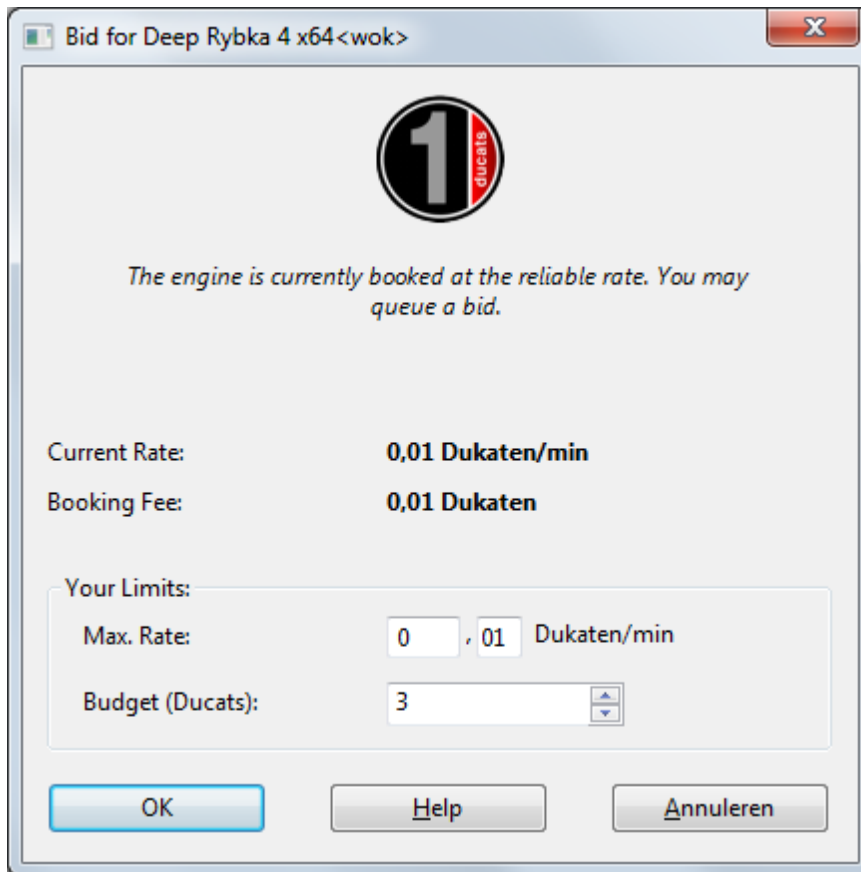
Als er een wachtrij is voor de engine wordt de volledige naam in het rood getoond.

	Deep Junior 12 x64	ben	☆☆
	Fritz 10	deramateur	☆
	Fritz 13	sundiver	☆☆
	Fritz 13	nag kings	☆

Als er een rood symbool  links van de engine staat, is de engine geboekt voor een

vaste prijs, een betrouwbaar bedrag per minuut.

Zoals al eerder gesteld kan een engine afgepakt worden van een andere gebruiker door een hoger bod uit te brengen.



Zodra een engine verandert van gebruiker wordt er een venster geopend met de status van de engine, het bod en het saldo.

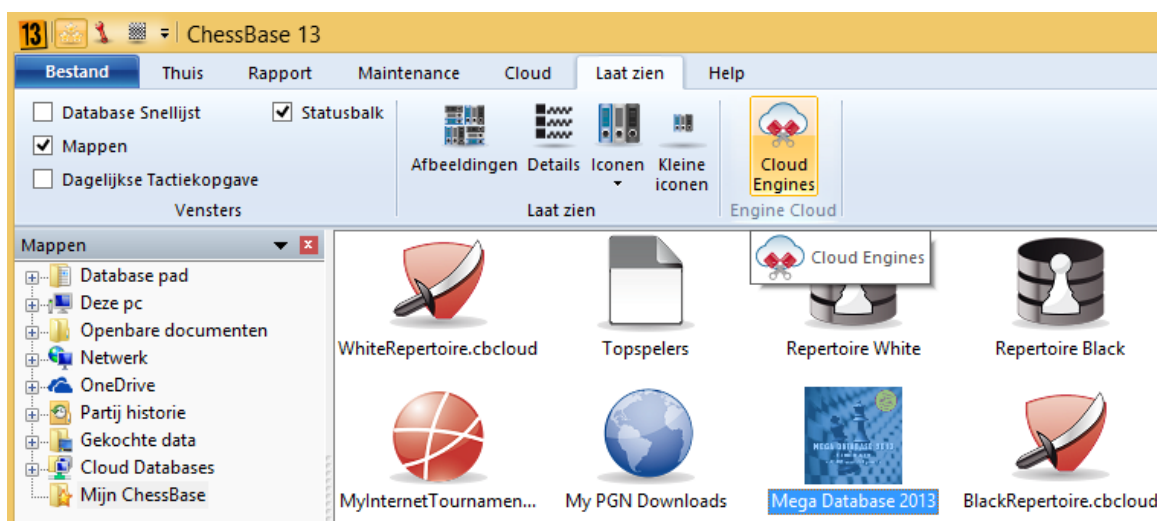
Door op de *Stop* knop te klikken, wordt het gebruik van de engine gestopt en hoeft er niet meer te worden betaald.

3.11.7 Openbare Cloud Engine aanbieden

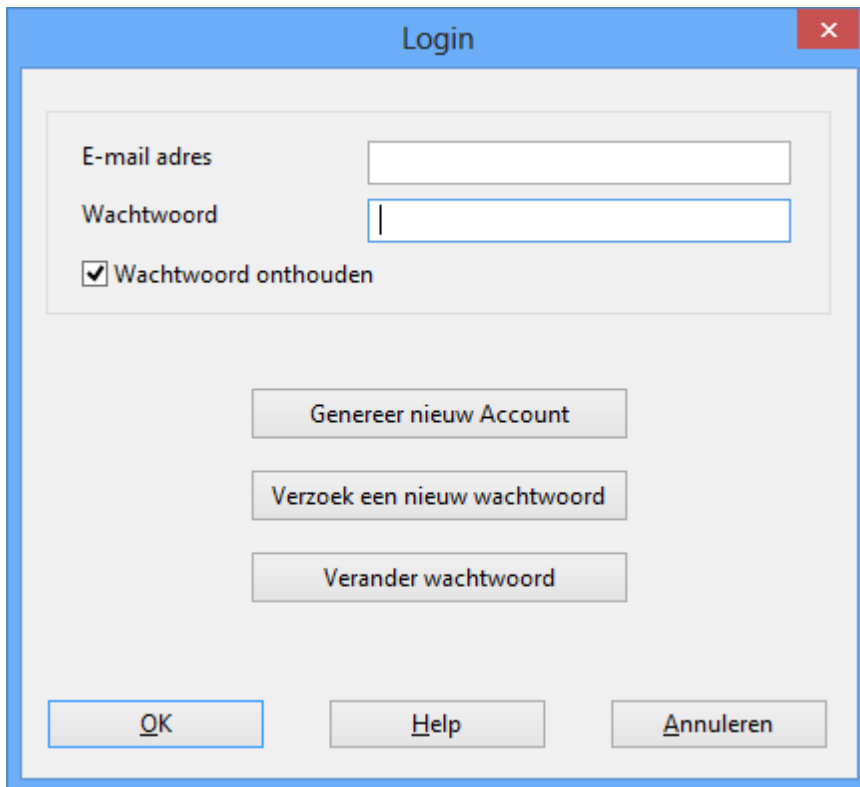
Elke schaak engine met de engine lay-out die geïntroduceerd is met Fritz kan gebruikt worden als *Cloud Engine*. Deze engines kunnen eenvoudig herkend worden aan de extensie*.engine.

UCI engines kunnen ook gebruikt worden als *Cloud Engines*. In het geval van een UCI engine moet u letten op de voorwaarden van de licenties van de maker van de UCI engine. De oudere engines kunnen nog steeds gebruikt worden in de Fritz GUI, maar ze worden niet geaccepteerd als *Cloud Engines*. Alleen de bruikbare engines worden getoond.

Nadat het schaakprogramma gestart is, klikt u in het menu op *Laat zien - Cloud Engines*.

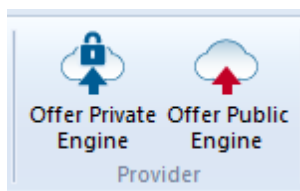


De volgende stap is inloggen met uw bestaand *Playchess.com* account.



Let op: Als *Guest* kunt u wel de activiteiten zien van de *Cloud Engine* server, maar kunt u geen engine laden of deelnemen aan de analyse mogelijkheden.

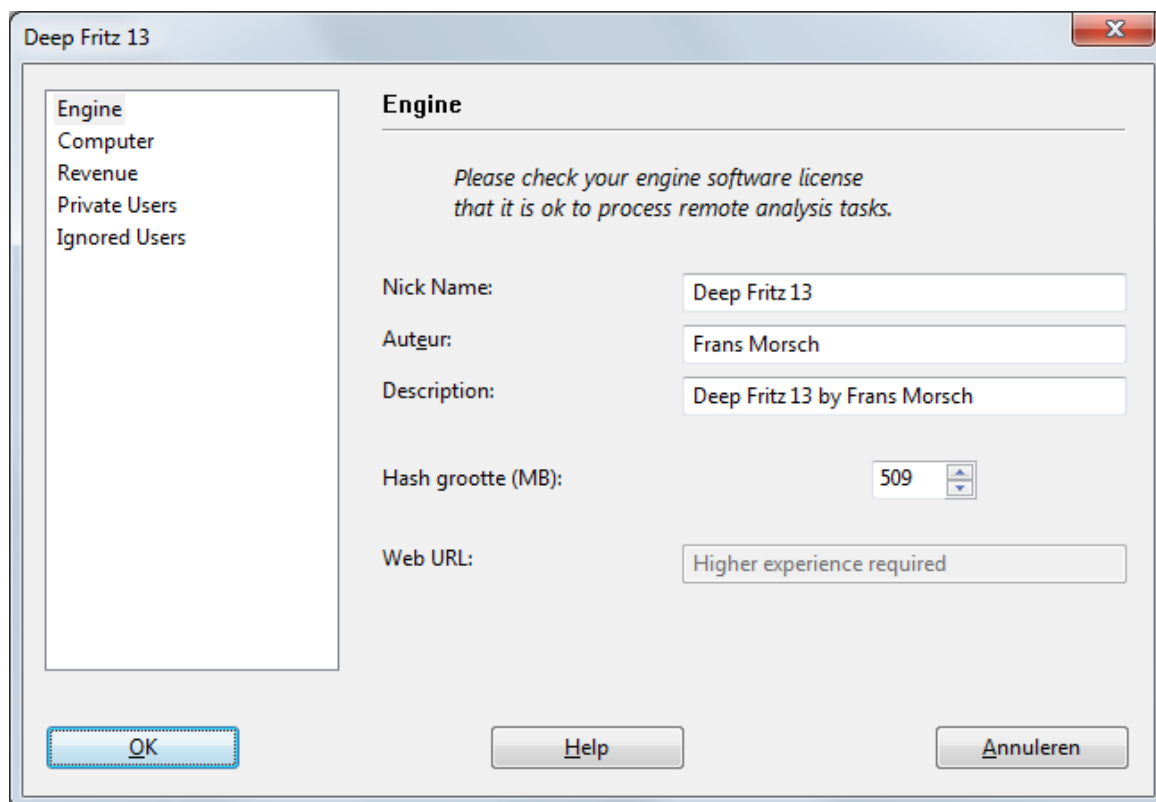
Nadat u verbonden bent met de server klikt u op de knop *Offer Public Engine*.



Kies een engine en bevestig de selectie met *OK*.

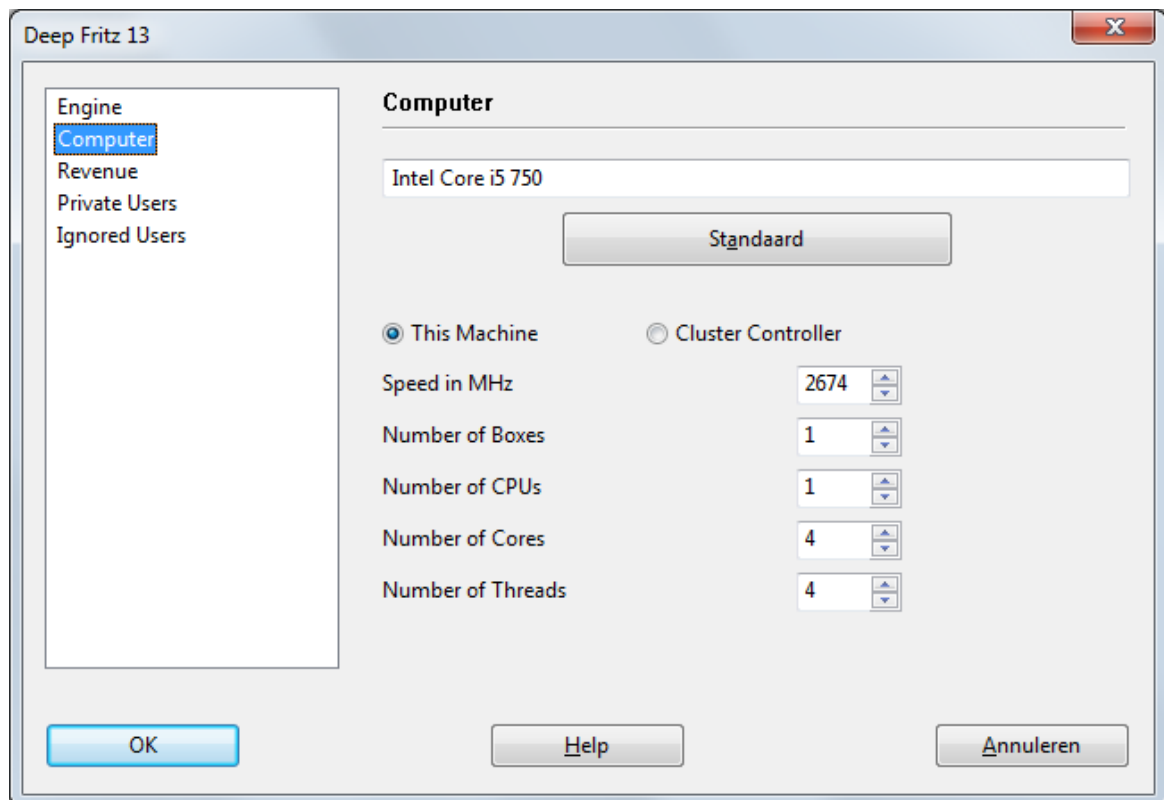
In het configuratiescherm van de *Cloud Engine* die u geselecteerd hebt, hebt u de volgende opties:

Engine



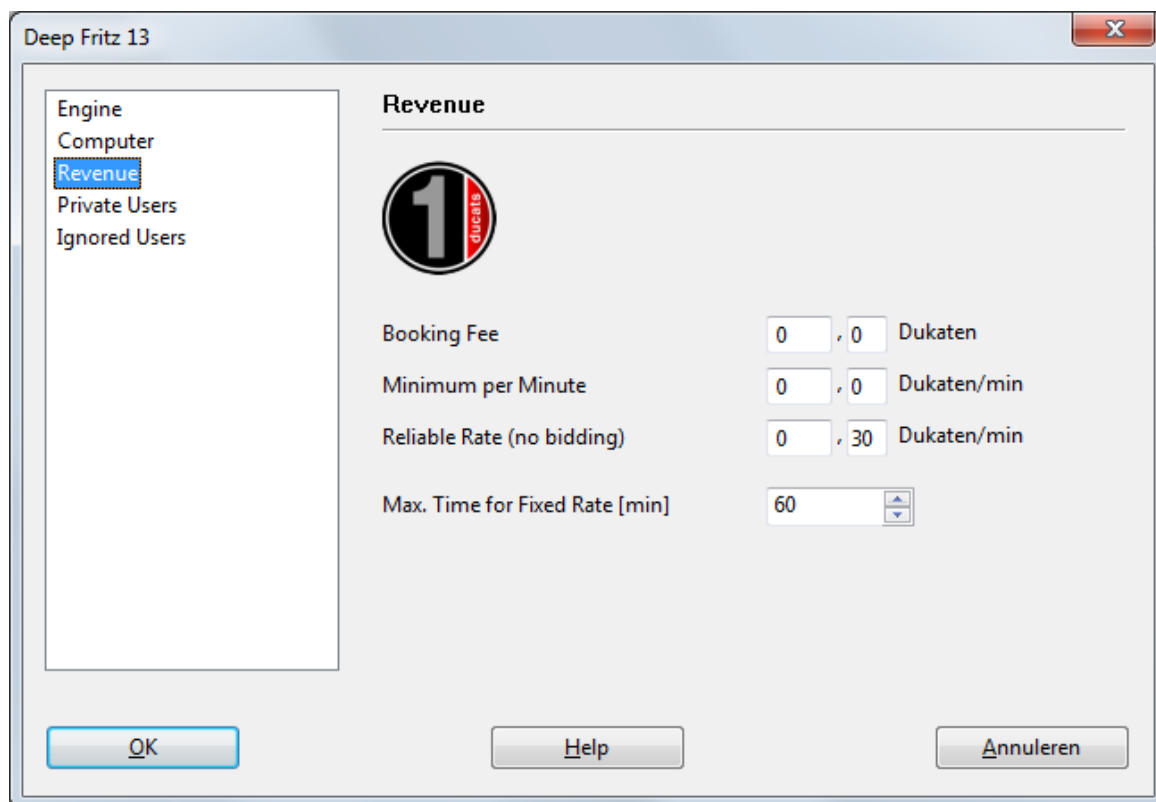
Hier kunt u de informatie kwijt over de gebruikte schaak engine.

Computer



Hier worden de instellingen voor de hardware resources ingesteld. *This Machine* haalt de gegevens op van de Systeem Instellingen. Door *Cluster Controller* te kiezen kunt u uw eigen instellingen maken voor de resources die u beschikbaar wilt stellen, bijvoorbeeld het aantal cores of threads.

Revenue



Hier bepaalt u de prijs voor potentiële gebruikers van de engine. De betekenis van de verschillende parameters wordt beschreven in een ander gedeelte.

Private Users / Ignored Users

Hier voegt u gebruikers toe die u wilt toestaan de engine te gebruiken bij private analyses.

Indien u *Only private users can see this engine* aanvinkt, kunnen alleen de genoemde gebruikers de engine gebruiken die aangeboden wordt.

Only private users can see this engine

Het is ook mogelijk te voorkomen dat bepaalde gebruikers de engine gebruiken. Vink dan *Activate ignore list* aan.

Activate ignore list

Opmerkingen voor de providers van public engines

Als u pas begint met het aanbieden van *Engine Cloud* kunt u het best een laag bedrag vragen. Dan weet u zeker dat zoveel mogelijk gebruikers uw hardware/software combinatie zullen gebruiken. U zult vast en zeker dukaten ontvangen als u een *Cloud Engine* aanbiedt aan gebruikers voor een vaste prijs. Naar onze mening moeten uw eerste pogingen een *Cloud Engine* aan te bieden er voor zorgen dat u een goede reputatie opbouwt onder gebruikers zodat ze grote analyses zullen doen met uw

engines.

De server identificeert de engine per gebruikersnaam, de engine naam en de hardware sleutel. Het systeem berekent de gemiddelde snelheid en noemt de positieve rating van de andere gebruikers in de *Likes* kolom.

3.11.8 Samenvatting veilingssysteem

Het is belangrijk het verschil te begrijpen tussen providers en gebruikers in het *Engine Cloud* systeem.

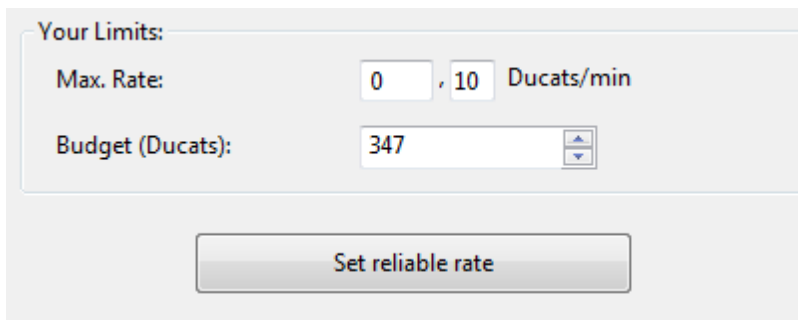
Het is mogelijk zowel provider en gebruiker tegelijkertijd te zijn.

Een Cloud Engine huren voor een vast bedrag

Er moet een boekingsbedrag plus een vast bedrag per minuut betaald worden.

■ Als er een rood symbool voor de regel staat, kan de engine niet afgenomen worden door een hoger bod uit te brengen. Er kan alsnog een bod worden uitgebracht, maar dat wordt niet geaccepteerd tot het moment waarop de gebruiker stopt met die engine of tot het moment waarop de tijd op is. Als het bord venster geopend is, zal de engine meteen starten met het analyseren van de stelling.

Normaal gesproken is er een maximale tijd waarop je de engine tegen een vaste prijs kunt huren.



Your Limits:

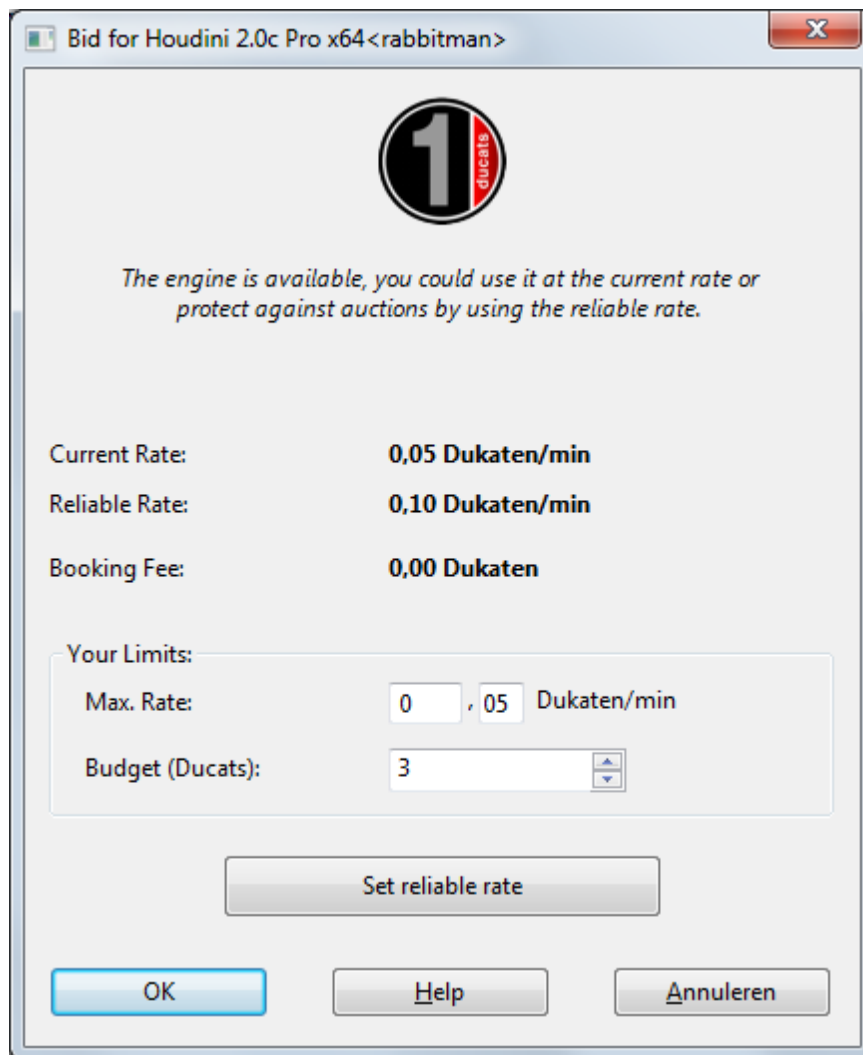
Max. Rate: 0 , 10 Ducats/min

Budget (Ducats): 347

Set reliable rate

Als de tijd voorbij is, is er geen bescherming meer tegen een hoger bod, maar als er geen andere biedingen zijn kun je gewoon verder blijven analyseren.

■ Alle engines met een groen symbool kunnen meteen gebruikt worden voor analyse door te klikken op de naam van de engine.



In het dialoogvenster kun je de instellingen van de provider zien tegen de huidige prijs, de vaste prijs en het boekingsbedrag.

Een Cloud Engine huren via een veiling

■ In dit geval moet je een boekingsbedrag betalen en het huidige bedrag per minuut. Het gele symbool voor de engine geeft aan dat de engine in gebruik is. Als u de engine graag wil gebruiken, kunt u proberen een hoger bod uit te brengen via het menu met *Limits - Max Rate*.

Your Limits:

Max. Rate: , Ducats/min

Budget (Ducats):

Als iemand een hoger bod uitbrengt dan uw bod stijgt de prijs automatisch, net zoals op eBay. Vanaf de volgende minuut moet de gebruiker dan de hogere prijs betalen. Als de andere bieder zijn bod intrekt, bijvoorbeeld door uit te loggen, valt de prijs gelijkmatig terug naar de oude waarde.

Als de gebruiker overboden wordt, krijgt hij een waarschuwing en moet hij reageren. Als hij zijn prijs niet verhoogt, wordt de engine gestopt na 20 seconden. De nieuwe gebruiker betaalt dan de hogere prijs die hij aangeboden heeft. Zelfs als de engine gestopt wordt, kan het een paar minuten duren voor de prijs terugvalt op de oude prijs. Dit houdt in dat de prijzen automatisch hoger zijn als er veilingen zijn voor populaire engines.

Commissie

Op het eind van de huurperiode betaalt de provider een transactie commissie van 2% aan de server.

Als de provider de engine stopt, wordt de helft van de prijs terug betaald sinds de start van het proces van de eerste analyse.

Als je opbiedt tegen een andere gebruiker, moet je voor de server de prijs betalen van één minuut, zelfs als je bod niet succesvol is. Dit is om te voorkomen dat mensen voor de lol gaan bieden.

3.11.9 Hints Engine Cloud

3.11.9.1 Gebruik Cloud Engines

Kunnen engines gebruikt worden zonder dukaten te gebruiken?

Dit is mogelijk als je enkel private engines gebruikt op je eigen computers voor eigen gebruik. Dit is een van de manieren om Engine Cloud te gebruiken. U kunt ook de engines van anderen gebruiken waar in de kolom *Booking Fee* het woordje *Free* staat.

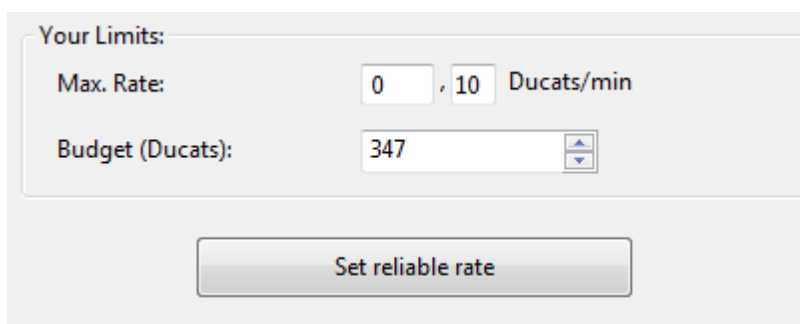
Booking Fee	Max Fix Time
Free	60 min
0,02	120 min
0,02	120 min

Kan ik een lager aanbod doen dan de prijs die per minuut gevraagd wordt? Kan ik onderhandelen over de prijs?

U kunt altijd een bod uitbrengen. De provider wordt op de hoogte gebracht en heeft de mogelijkheid de boekingsbijdrage te verlagen. Als hij dat doet, wordt de engine automatisch geladen. Het is aan te bevelen van tevoren een bordvenster met de stelling gereed te hebben staan. Als een engine wordt geladen terwijl de gebruiker afwezig is, start de engine automatisch de stelling op het bord.

Kan de tijd dat je een engine wil gebruiken beperkt worden?

Dit kan door het budget voor een engine te verlagen.



The screenshot shows a settings window titled "Your Limits:". It contains two input fields: "Max. Rate:" with a value of "0" and a unit of "Ducats/min", and "Budget (Ducats):" with a value of "347". Below these fields is a button labeled "Set reliable rate".

Zodra de limiet is bereikt, zal de *Cloud Engine* stoppen en wordt de huidige analyse inclusief de beoordeling in de notatie verwerkt.

Kun je engine wedstrijden spelen met Cloud Engines?

Ja. *Engine Cloud* heeft een interessant type autoplayer. U kunt beide engines laden vanaf de *Engine Cloud* server, of u kunt één engine laden om tegen een engine te spelen die lokaal op uw eigen computer staat. De *Cloud Engines* kunnen gebruikt worden voor testomgevingen, permanente analyse op de *Let's Check Server* of in de *Machine Room* op *Playchess.com*.

3.11.9.2 Providers Cloud Engines

Kan een engine aangeboden worden aan slechts een kleine groep gebruikers?

Bij de engine instellingen is er een sectie *Private Users*. Hier kunt u een lijst maken van gebruikers die uw engine mogen gebruiken.

Wat betekenen de sterren in de kolom *Experience*?

De sterren geven aan hoe vaak de engine van een provider gebruikt is. Het aantal sterren is gebaseerd op het aantal keren dat de engine gebruik is, het aantal

verschillende gebruikers, het aantal *Likes* en het bedrag in dukaten dat er mee verdiend is.



Welke prijs moet ik vragen voor mijn systeem configuratie?

De prijs wordt bepaald door vraag en aanbod. U moet eigenlijk beginnen met uw *Cloud Engine* gratis aan te bieden. Dan kunt u ervaring opdoen en tot een geschikte prijs komen.

Wat betekent *Max Time for Fixed Rate*?

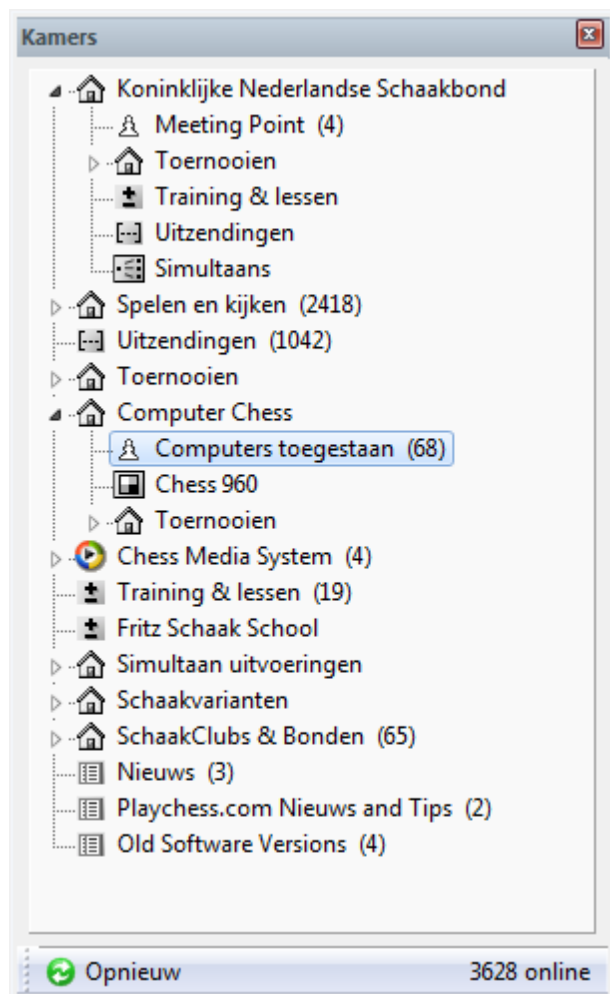
De vaste prijs beschermt de gebruiker van een *Cloud Engine* dat zijn [bod](#) door anderen verhoogd wordt. Nadat de tijd verlopen die ingesteld is door de provider verlopen is, kan er opnieuw geboden worden voor de *Cloud Engine*. De huidige gebruiker kan verder gaan met het gebruik als er geen ander bod is gedaan.

Kan er meer dan één engine aangeboden worden op een computer?

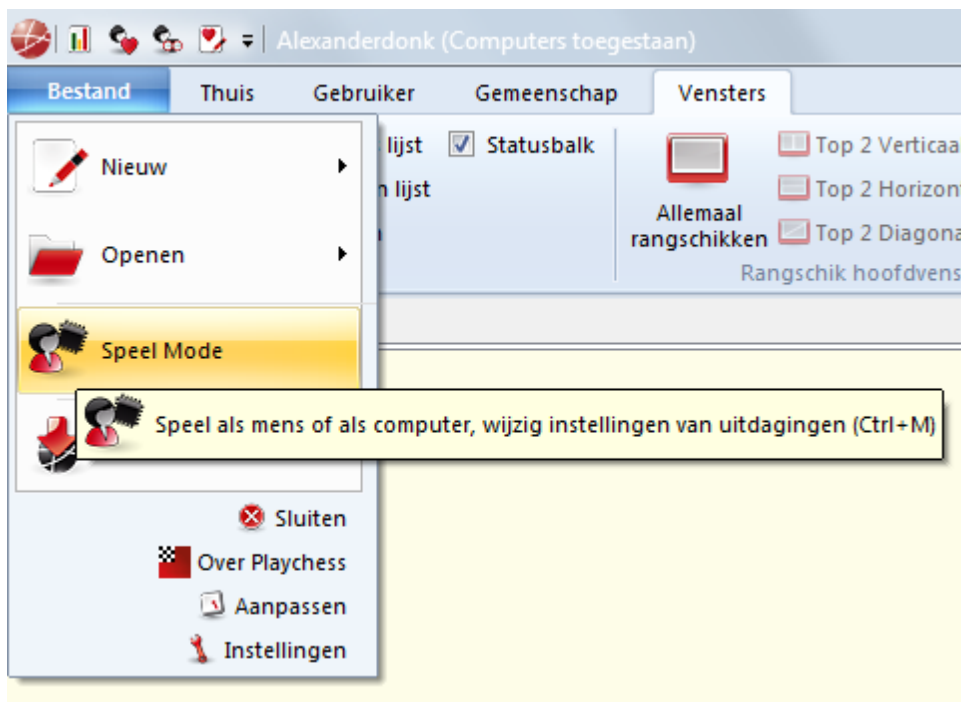
Nee. De identificatie van een engine is een combinatie van de gebruikersnaam, de naam van de engine en de hardware sleutel. Deze combinatie is uniek voor elke engine.

3.11.9.3 Cloud Engines op Playchess.com

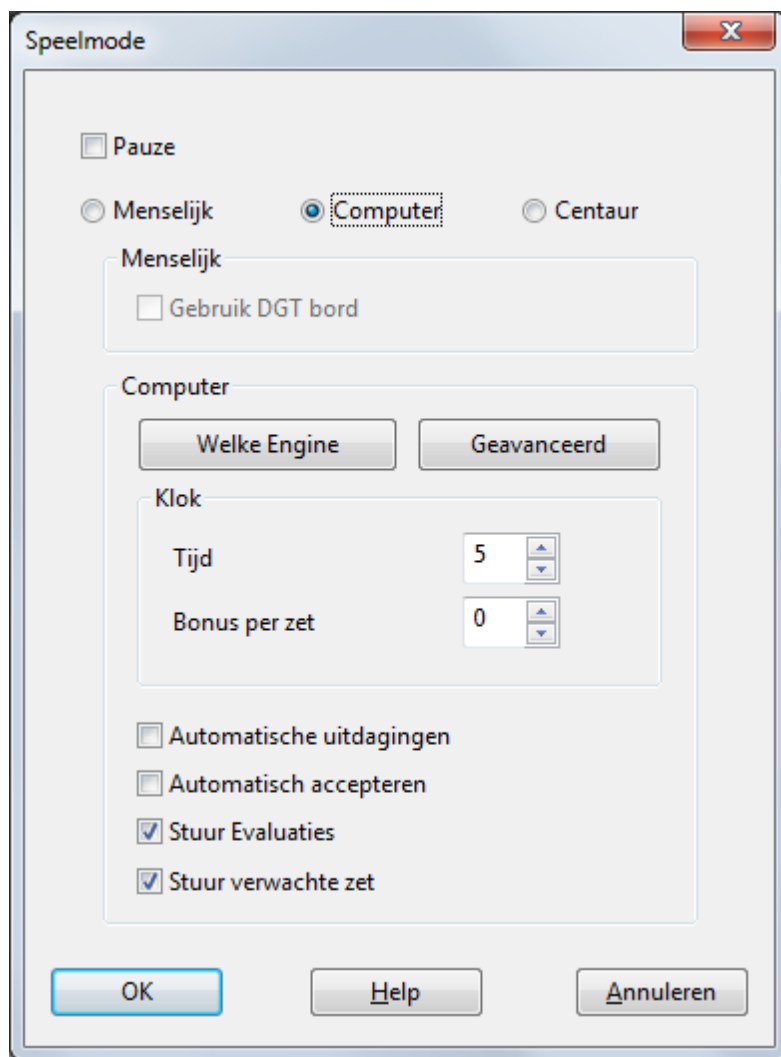
[Cloud Engines](#) kunnen op verschillende manieren gebruikt worden. U kunt ze gebruiken voor uw eigen analyses en voor testdoeleinden. Dat kan voor engine wedstrijden, permanente analyse of in de kamer *Computers toegestaan* op de *Playchess.com* server.



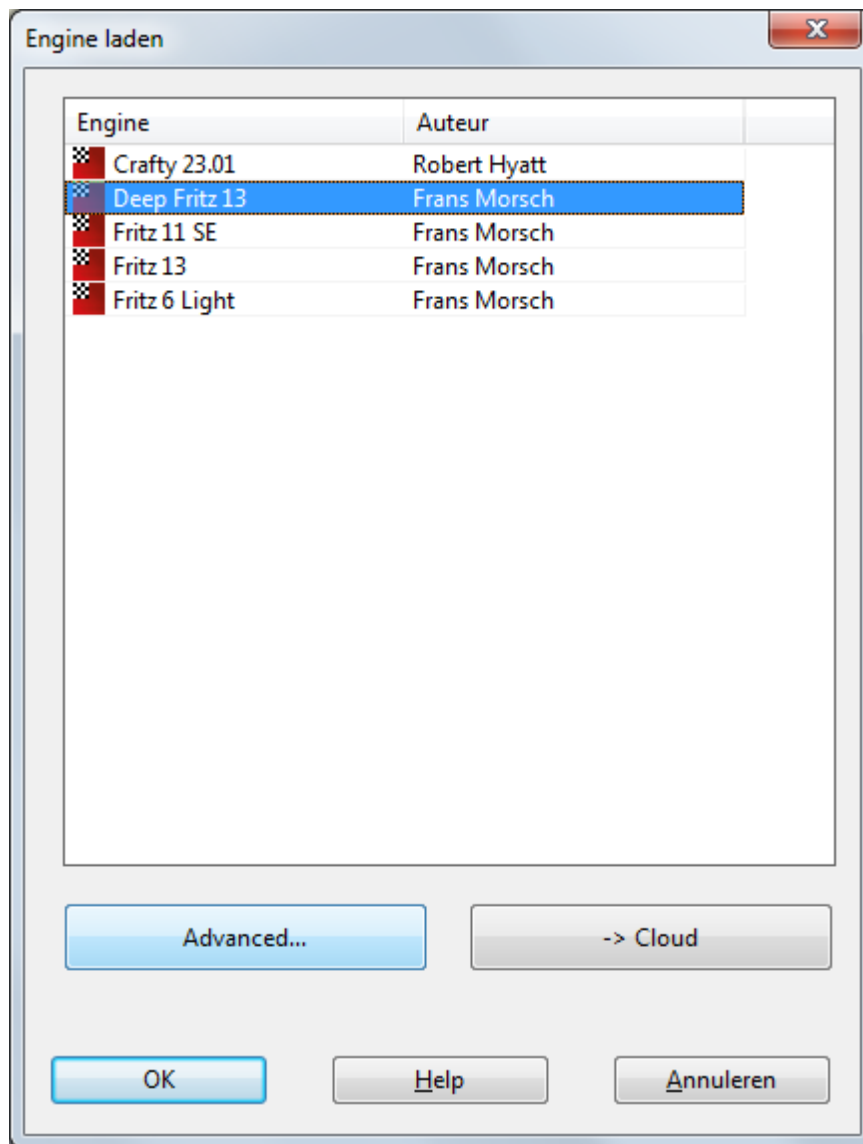
U kunt *Cloud Engines* gebruiken in de kamer *Computers toegestaan* op *Playchess*. Ga naar *Computers toegestaan* en selecteer *Bestand - Speelmode*.



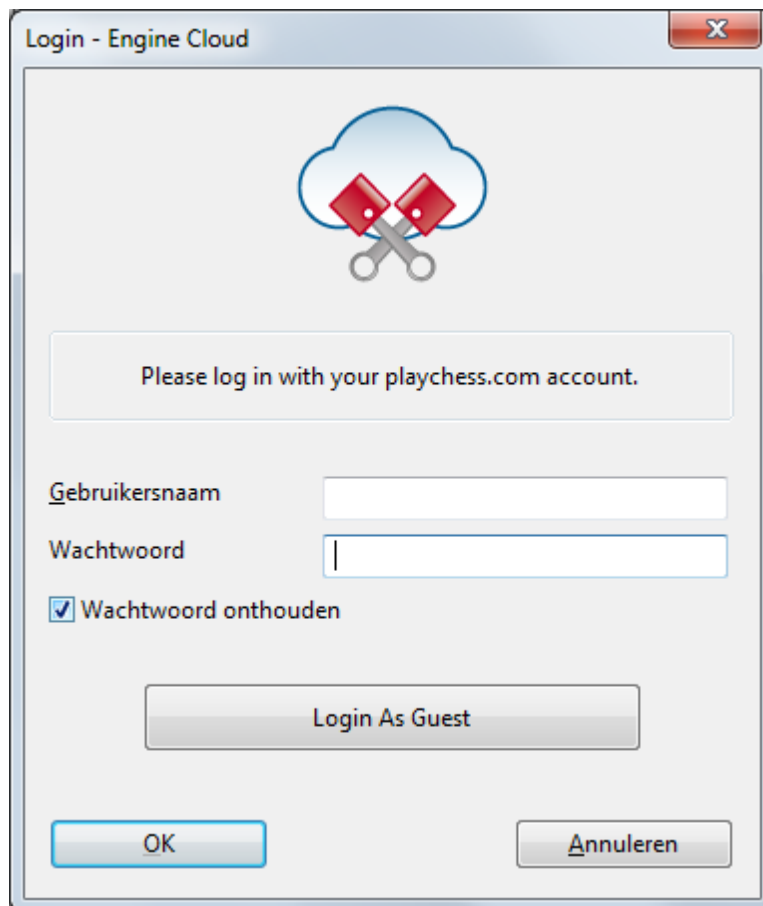
Kies bij *Speelmode* voor *Computer* en klik daarna op *Welke Engine*.



Kies nu voor -> Cloud.



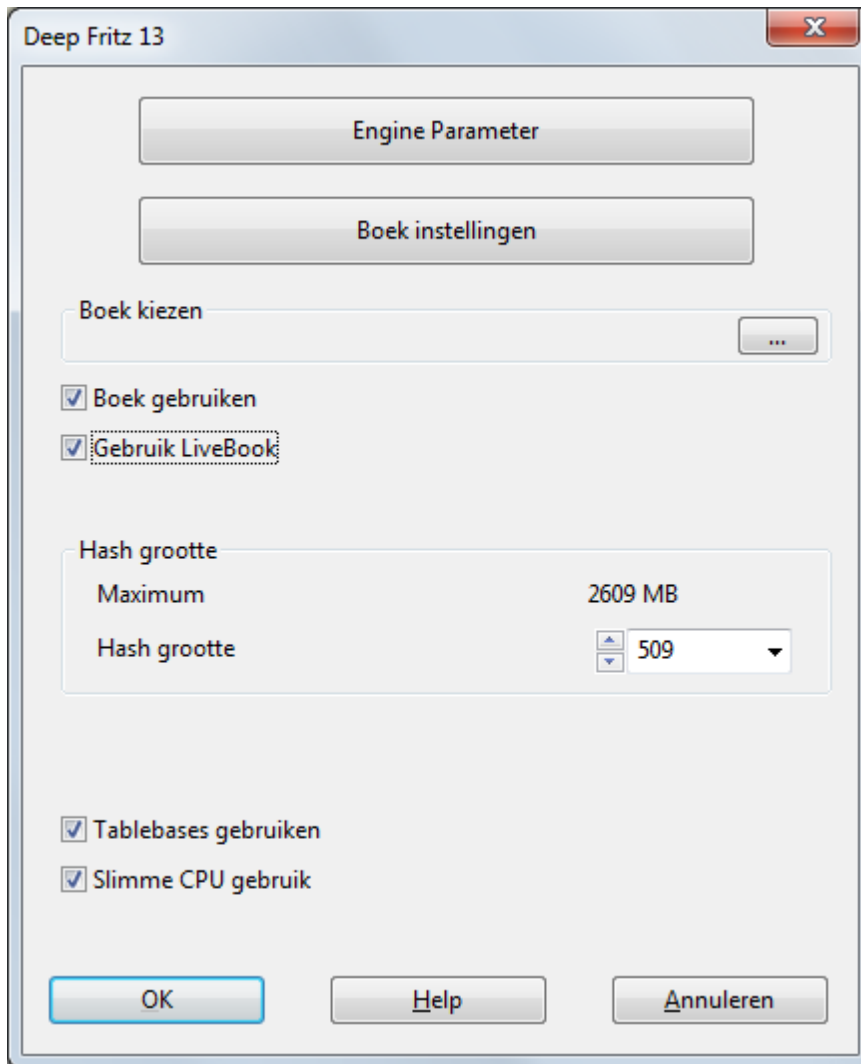
Log in met uw Playchess account.



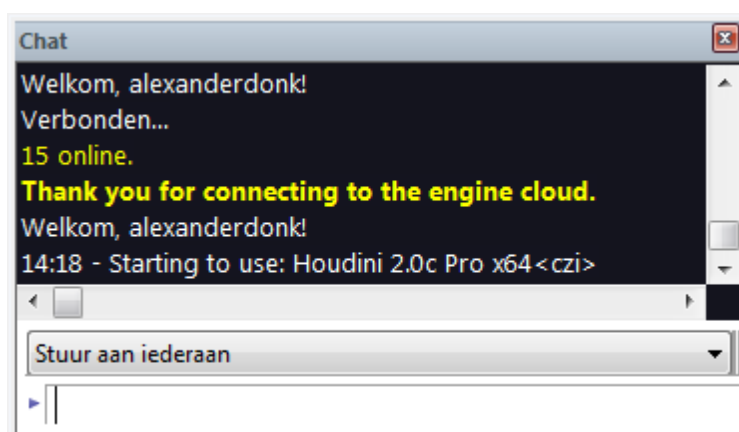
Het hoofdscherm van *Engine Cloud Server* wordt geopend in een nieuw venster. U kunt de engine kiezen die u wilt gebruiken door te dubbelklikken op één van de engine namen in de lijst.

Hierna komt er een venster met de [engine verbinding](#) en de engine kan meteen gebruikt worden net zoals wanneer u een lokale engine gebruikt.

Door op de *Advanced* knop te klikken, kunt u een openingsboek of [Live Book](#) kiezen.



U krijgt een bevestiging in het Chat venster als u een *Cloud Engine* hebt geladen.



3.11.9.4 Partijen spelen tegen Cloud Engine

U kunt tegen elke *Cloud Engine* spelen als u tegen de computer speelt.

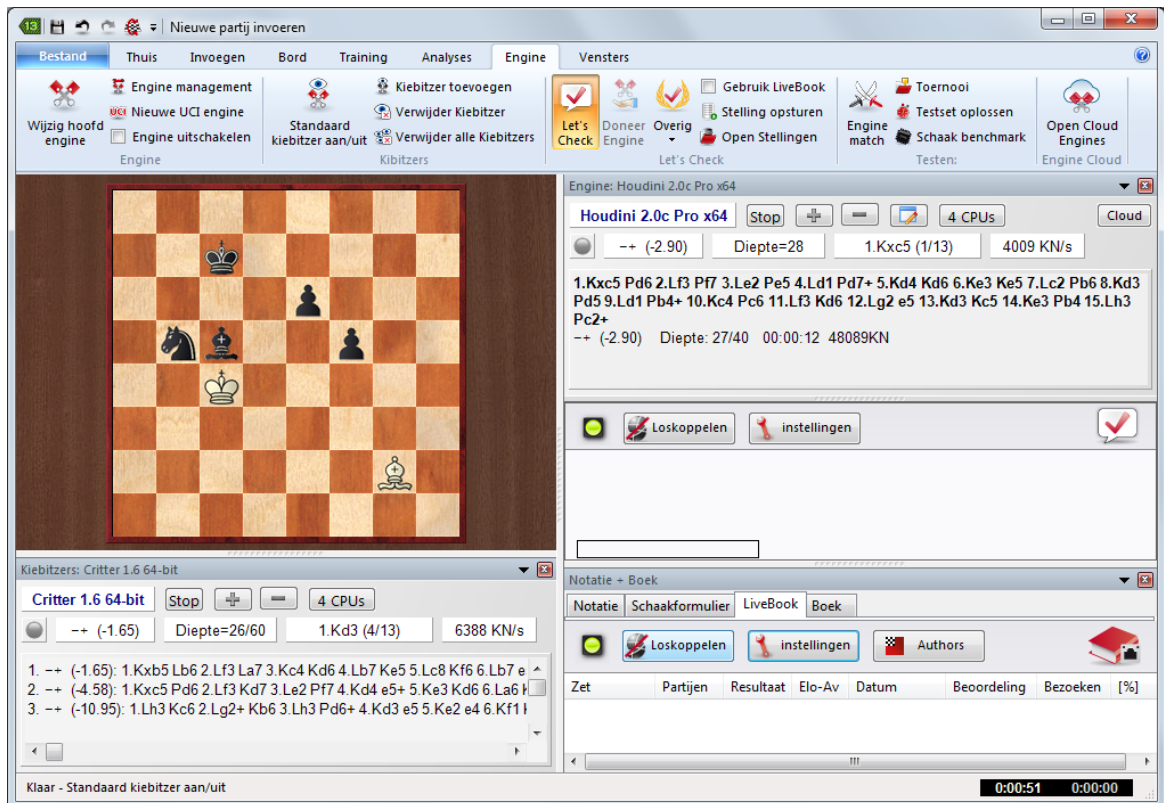
Via het menu *Engine - Open Cloud Engines* komt u in het [hoofdmenu](#) van de *Engine Cloud Server*. Kies één van de *Cloud Engines*. Nadat u een bod uitgebracht hebt en bevestigd hebt dat u de engine wilt gebruiken kunt u een partij spelen tegen de *Cloud Engine*.



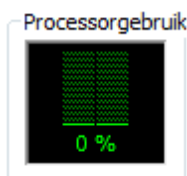
Door middel van *Engine Cloud* kunt u zelfs op een betrekkelijk langzame computer de beste engines met enorme rekenkracht gebruiken.

3.11.9.5 Oneindige analyse met Cloud Engine

Elke partij kan geanalyseerd worden door verschillende *Cloud Engines* tegelijkertijd. Aangezien de *Cloud Engines* op volle snelheid werken, ongeacht de beperkingen van de lokale computer, kunt u heel snel geschikte analyse resultaten bereiken.



In de afbeelding hierboven kunt u zien dat verschillende *Cloud Engines* een analyse maken van een stelling. In *Taakbeheer* kunt u zien dat het processorgebruik erg laag zal zijn.



De *Cloud Engines* kunnen zelfs op zwakke computers zeer precieze resultaten leveren.

Dit soort analyses kan ook gedaan worden terwijl u een uitzending bekijkt op Playchess.

3.11.9.6 Instellingen voor providers

Engine
Computer
Revenue
Private Users
Ignored Users

- [Engine](#)
- [Computer](#)

- [Revenue](#)
- [Private Users](#)
- [Ignored Users](#)

3.11.9.7 Engine

Bij de sectie *Engine* ziet u de standaard instellingen die getoond worden van de engine in het hoofdscherm van *Engine Cloud*.

Deep Fritz 13

Engine
Computer
Revenue
Private Users
Ignored Users

Engine

Please check your engine software license that it is ok to process remote analysis tasks.

Nick Name: Deep Fritz 13

Auteur: Frans Morsch

Description: Deep Fritz 13 by Frans Morsch

Hash grootte (MB): 509

Web URL: Higher experience required

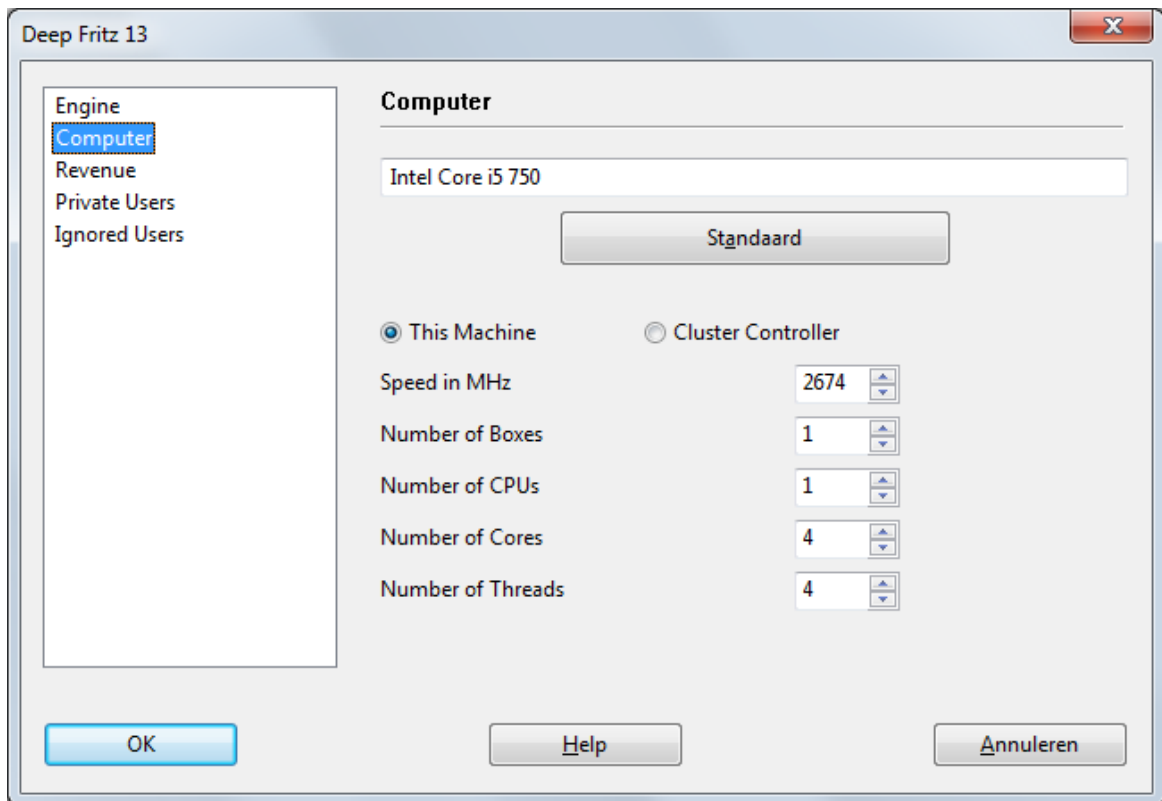
OK Help Annuleren

Let op met welke gebruikerslicentie van de software u *Engine Cloud* wil gebruiken!

- **Nick Name:** Kies een bijnaam die u aan de engine in de lijst wil geven.
- **Auteur:** De naam van de ontwikkelaar van de schaak engine.
- **Description:** The provider kan een korte omschrijving van zijn configuratie tonen.
- **Hash grootte:** De omvang van de hashtabellen in MegaBytes.
- **Web URL:** Het adres van een website met meer informatie.

3.11.9.8 Computer

In de sectie *Computer* kan de provider de systeeminstellingen aanpassen van de machine die hij aanbiedt. Als u geen wijzigingen wilt aanbrengen, klikt u *This Machine* aan en dan worden de systeeminstellingen van Windows genomen.



De optie *Cluster Controller* hebt u nodig als u toegang hebt tot een cluster. Een cluster is een groep van computers in een netwerk die naar de buitenwereld optreedt als één computer. Een cluster werkt erg efficiënt om intensieve analyses te doen met [schaakengines](#).

Als u toegang hebt tot een cluster en dit cluster wilt aanbieden, dan wordt dat als *Cluster* getoond in de kolom *Cores*.

Cores
4/8(1)
4/8(1)
2/4(1)
2/4(1)
6/6(1)
6/6(1)
4/4(1)
6/6(1)
Cluster
4/4(1)

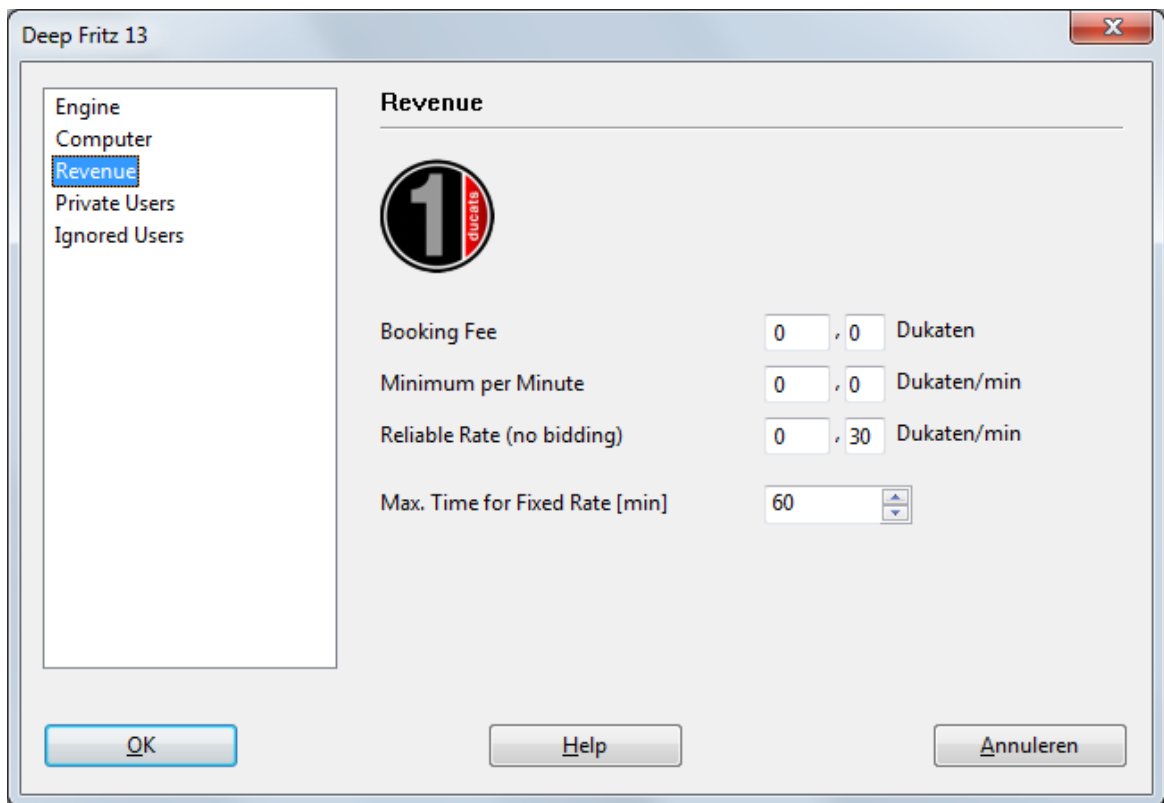
De volgende parameters zijn beschikbaar:

Speed in MHz	De processor snelheid.
Number of Boxes	Deze parameter is alleen relevant voor clusters.
Number of CPUs	Het aantal processoren dat gebruikt wordt.
Number of Cores	Het aantal processor cores.
Number of Threads	Het aantal parallele taken dat toegestaan is in het proces.

3.11.9.9 Revenue

Een schaak engine kost geld, bijvoorbeeld voor de elektriciteit die gebruikt wordt.

De sectie *Revenue* bepaalt hoeveel de gebruikers moeten betalen aan de provider voor het gebruik van zijn engine.



De *Booking Fee* wordt verrekend zodra een engine gebruikt wordt. U kunt deze waarde op nul zetten.

Het *Minimum per Minute* is de laagste prijs waarvoor een gebruiker de engine kan gebruiken. Andere gebruikers kunnen op elk moment meer bieden.

De *Reliable Rate (no bidding)* is een hoger bedrag waarboven geen bod mag worden uitgebracht. Andere gebruikers kunnen de Cloud Engine niet overnemen door meer te bieden. Gebruikers betalen de *Reliable Rate* als er veel vraag is naar engines op die Engine Cloud Server.

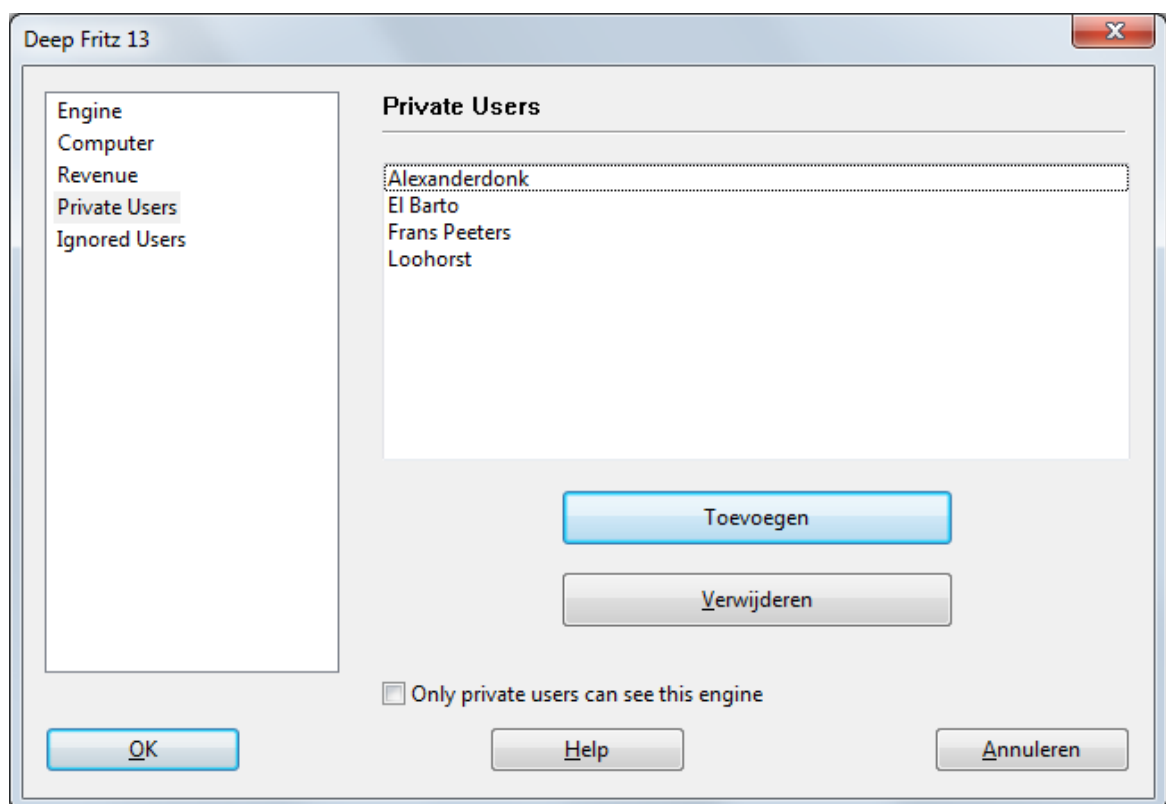
Zie ook:

[Veiling systeem](#)

[Providers van Cloud Engines](#)

3.11.9.10 Privé gebruikers

In deze sectie kunt u gebruikers noemen die gebruik mogen maken van uw [privé analyses](#).



Plaats een vinkje bij *Only Private users can see this engine* als u alleen maar de gebruikers van de lijst de engine wil laten gebruiken.

Only private users can see this engine

Als een engine enkel beschikbaar is voor privé gebruikers, dan staat hij vet gedrukt in de lijst.

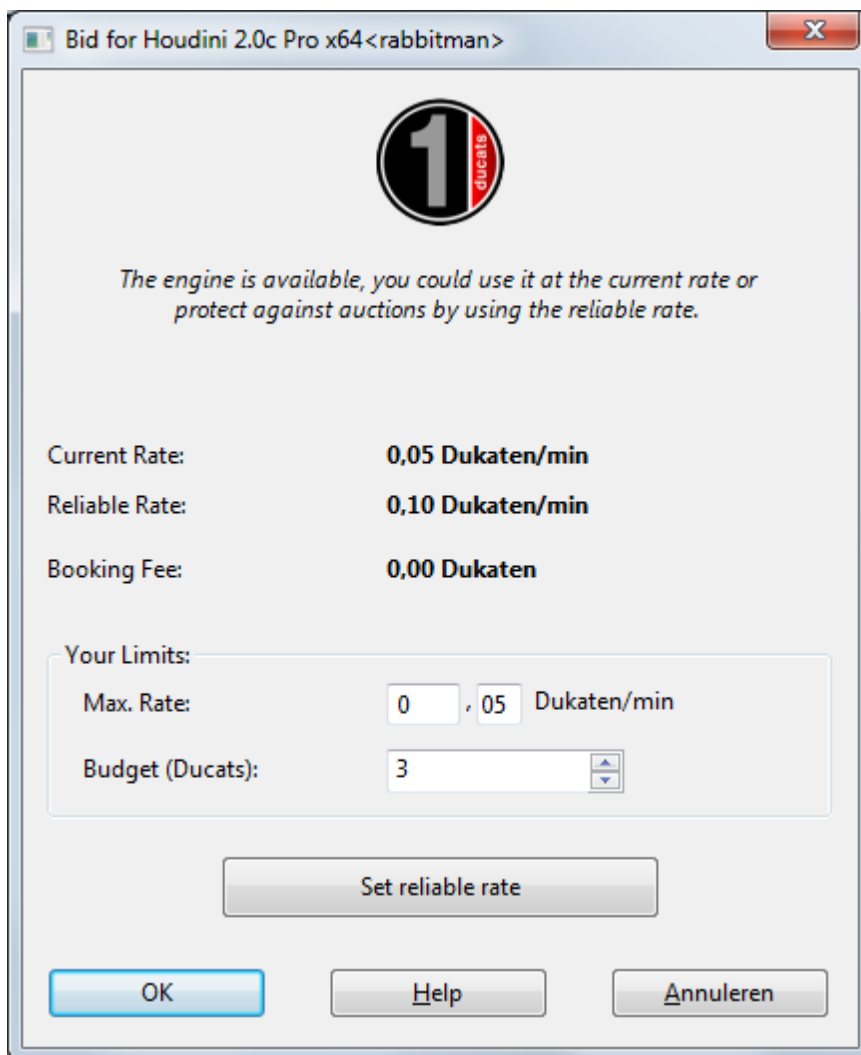
3.11.9.11 Genegeerde gebruikers

Het is mogelijk bepaalde gebruikers te verbieden uw engine te gebruiken. De engine is dan onzichtbaar voor die gebruikers. Nadat u de gebruikers toegevoegd hebt aan de lijst, moet u een vinkje plaatsen bij *Activate ignore list*.



3.11.9.12 Een bod uitbrengen

Nadat u dubbel geklikt hebt op een engine in het [Engine Cloud venster](#) wordt er een dialoogvenster geopend om een bod uit te brengen.



Het dialoogvenster toont de status van de engine. In dit geval wordt er getoond dat de engine beschikbaar is tegen de huidige prijs.

Current Rate Dit toont de prijs die de gebruiker moet betalen om de engine te gebruiken.

Reliable Rate Dit is de vaste prijs die bepaald is door de provider.

Booking Fee Dit is de commissie die eenmalig betaald moet worden.

Bij *Max. Rate* kan de gebruiker overeenkomen een hoger bedrag te betalen voor het gebruik. Als er een ander bod komt, wordt de prijs automatisch verhoogd, net zoals op eBay. De gebruiker moet dan vanaf de volgende minuut de hogere prijs betalen. Als de

andere gebruiker zijn bod intrekt, zakt de prijs gelijkmatig terug naar de oude waarde.

Als het nieuwe bod hoger is, krijgt de gebruiker een waarschuwing en moet hij meteen reageren. Als hij niet reageert wordt de engine gestopt na 20 seconden.

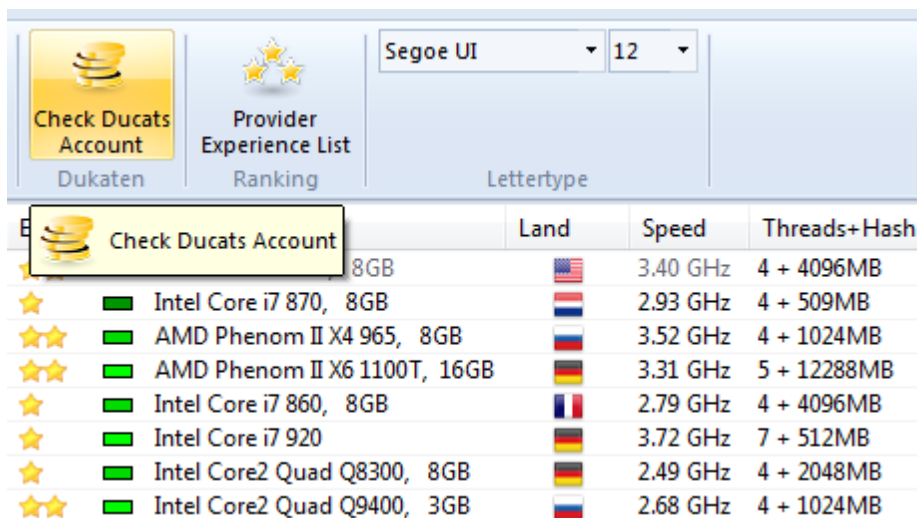
Let op: In het chat venster wordt u op de hoogte gehouden van de resultaten van de biedingen.

















Zie ook:

[Veiling systeem](#)

[Providers van Cloud Engines](#)

3.11.9.13 Dukaten

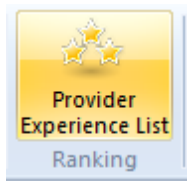


	Land	Speed	Threads+Hash
★  Check Ducats Account			
★ 8GB		3.40 GHz	4 + 4096MB
★  Intel Core i7 870, 8GB		2.93 GHz	4 + 509MB
★★  AMD Phenom II X4 965, 8GB		3.52 GHz	4 + 1024MB
★★  AMD Phenom II X6 1100T, 16GB		3.31 GHz	5 + 12288MB
★  Intel Core i7 860, 8GB		2.79 GHz	4 + 4096MB
★  Intel Core i7 920		3.72 GHz	7 + 512MB
★  Intel Core2 Quad Q8300, 8GB		2.49 GHz	4 + 2048MB
★★  Intel Core2 Quad Q9400, 3GB		2.68 GHz	4 + 1024MB

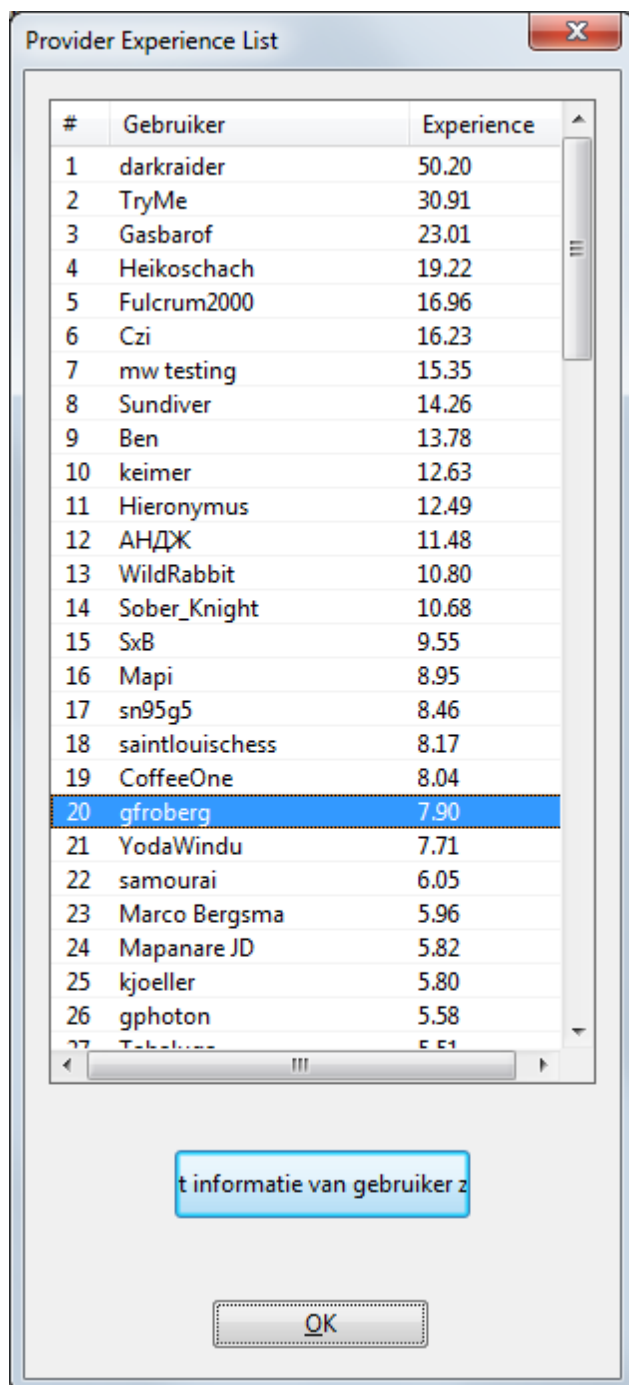
De dukaat is de muntsoort waarmee betaald wordt op de Playchess server. U kunt dukaten kopen in de [ChessBase Shop](#).

Een dukaat is ongeveer 8.6 eurocent waard, 11.6 dukaten is ongeveer gelijk aan één Euro (ongeveer een dollar). De conversie bevat de BTW die volgens de Duitse wet moet worden afgedragen. U kunt tegen deze koers dukaten kopen in de ChessBase winkel.

3.11.9.14 Rating Lijst



In het hoofdscherm van de *Engine Cloud Server* kunt u een ratinglijst openen gebaseerd op gebruikerservaringen. De rating in de lijst is gebaseerd op de tijd dat de engine gebruikt is, het aantal verschillende gebruikers, het aantal *Likes* en het aantal dukaten dat verdiend is.



3.11.9.15 Let's Check

De *Cloud Engines* kunnen gebruikt worden op de [Let's Check server](#) op precies dezelfde manier als een lokale engine.

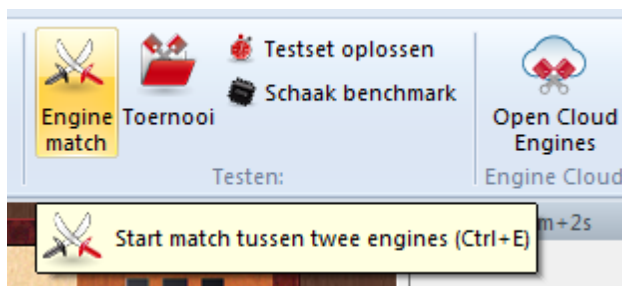


De [snelheidsindex](#) is gebaseerd op de snelheid van de engine van de provider, niet op de snelheid van de computer waarop u Let's Check gebruikt.

3.11.9.16 Engine wedstrijden

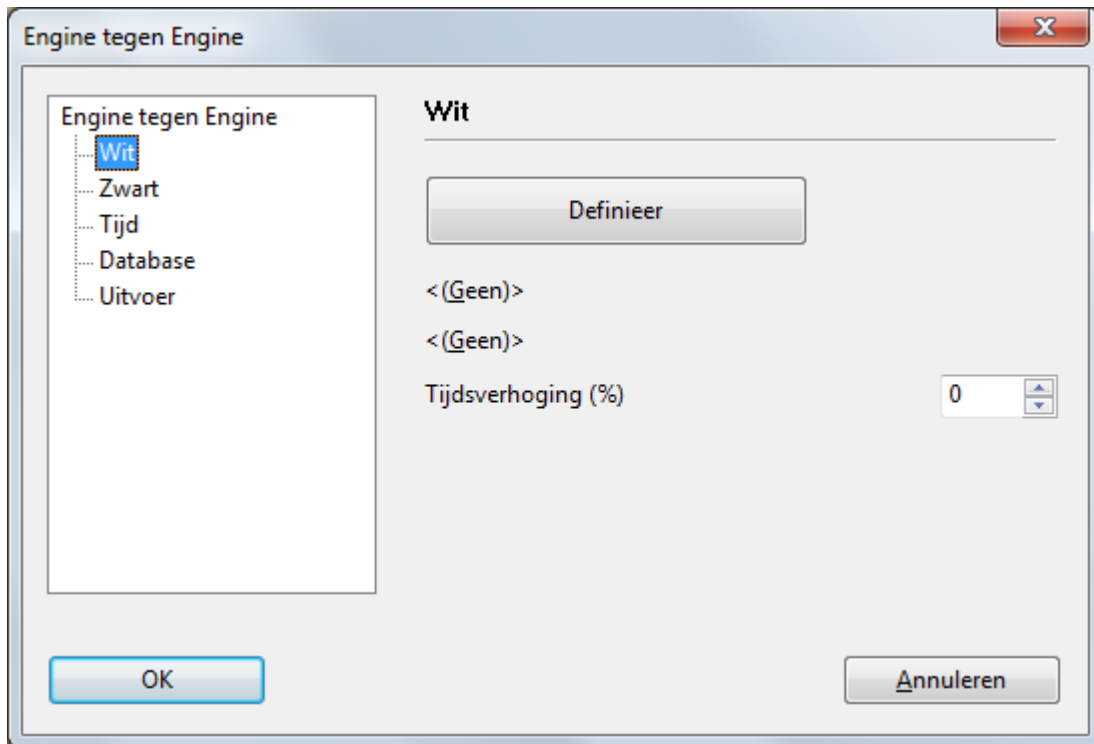
U kunt *Cloud Engines* gebruiken voor engine wedstrijden. Het is ook mogelijk engine wedstrijden te spelen van *Cloud Engines* tegen lokale engines.

Engine Engine match

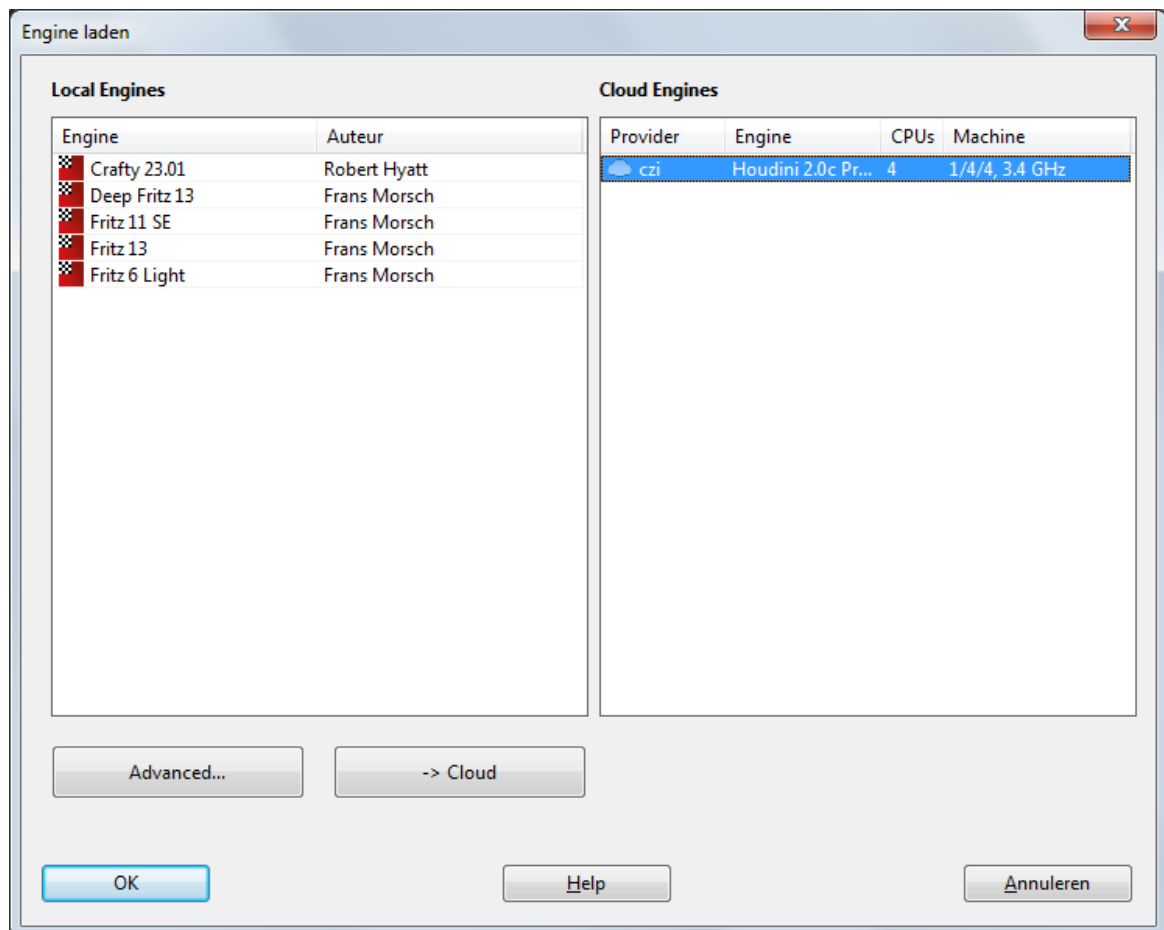


Laad eerst de *Cloud Engine* die u wilt gebruiken vanuit de [lijst](#) op de *Engine Cloud Server*.

Klik daarna bij *Engine - Engine Match* op *Definieer*.



Dan krijgt u een lijst met beschikbare engines, zowel lokale engines als Cloud Engines.

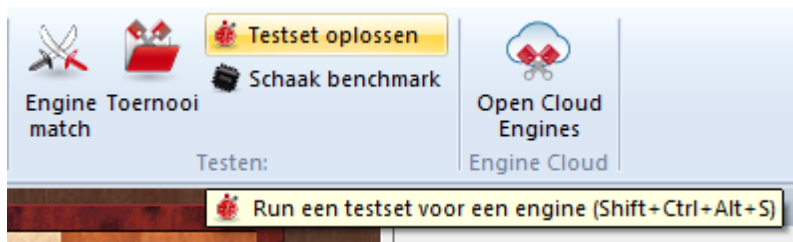


U kunt nu twee engines tegen elkaar laten spelen. In dit geval staat Deep Fritz 13 lokaal en Houdini wordt als *Cloud Engine* ingezet.



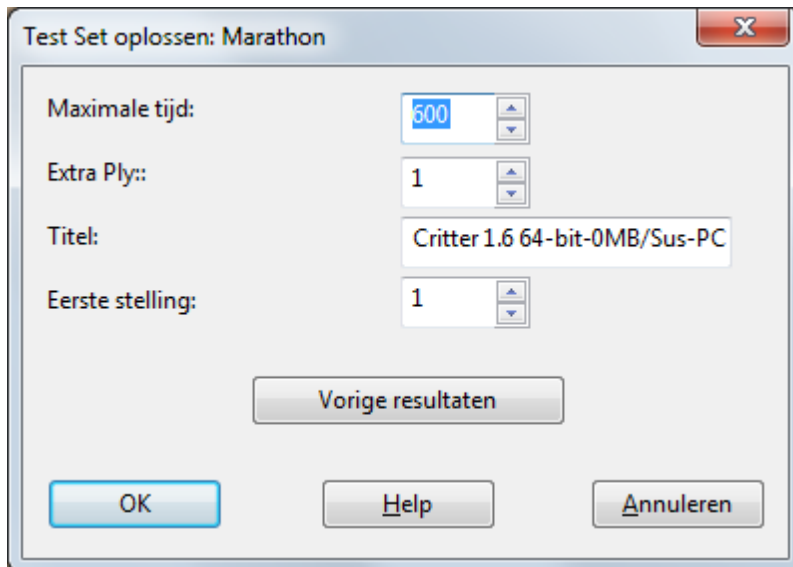
3.11.9.17 Testen met Cloud Engines

Eerst moet u de *Cloud Engine* laden die u wilt gebruiken om te testen. Het [connectie venster](#) toont de status van de engine die u geladen hebt. Daarna kunt u de test starten via het menu met *Engine - Testset oplossen*.



Open een testset.

De *Cloud Engine* zal de analyse uitvoeren.





3.12 Let's Check

3.12.1 Beschrijving

Let's Check

Let's Check is een compleet nieuwe functie bij het analyseren die de schaakwereld de komende jaren op zijn kop zal zetten. Sinds de engines er zijn is het analyseren totaal veranderd. Het is zo duidelijk dat veel aspecten niet vanzelfsprekend zijn. Een langzame engine op een oude laptop spreekt bijvoorbeeld niet altijd de waarheid, en toch gaan mensen er klakkeloos vanuit dat de machine de juiste zet aanbeveelt. Populaire stellingen worden steeds maar weer geanalyseerd door duizenden spelers. Dit betekent dat er een hoop energie verspild wordt.

Fritz biedt hulp. Elke positie die ooit is geanalyseerd door wie dan ook kan vrijwillig opgeslagen worden op een server. De mogelijke varianten zijn dan beschikbaar voor iedereen die deze positie bestudeert. We noemen dit systeem *Let's Check* omdat gedetailleerde informatie direct beschikbaar is zonder tijd te hoeven investeren.

Wie een diepere analyse van een variant vindt overschrijft de vorige. Dit betekent dat de *Let's Check* informatie steeds preciezer wordt. Het systeem is gebaseerd op samenwerking. Niemand hoeft zijn geheime voorbereiding te publiceren. Maar in het geval van huidige en historische partijen is het de moeite waard om uw analyse te delen met anderen, aangezien het geen enkele klik extra kost. Met deze functie kunnen alle gebruikers van het programma een enorme database opbouwen. Welke

stelling je ook aan het analyseren bent, je kunt hem opsturen naar de *Let's Check* server. De beste analyses worden geaccepteerd in de database. Met deze nieuwe database kunnen de gebruikers heel snel toegang krijgen tot de analyse van sterke schaakprogramma's en is het mogelijk je eigen analyse hiermee te vergelijken. De live uitzendingen op Playchess worden gevolgd door honderden computers en de analyses worden toegevoegd aan de [Let's Check database](#). Deze functie zal in de nabije toekomst een onvervangbaar stuk gereedschap worden voor openingsanalyses.



Iedereen die een variant achterlaat op de server kan daar zijn naam aan verbinden. Als de analyse vervangen wordt door een diepere analyse, dan wordt de naam vervangen door de naam van de maker van de diepere analyse. Voor elke stelling zijn er drie varianten geoorloofd. De eerste die de variant voldoende diep analyseert wordt beschouwd als de ontdekker van de variant. Zijn naam wordt voor altijd verbonden aan deze stelling, ook als anderen later diepere varianten toevoegen.

Er is een erelijst met namen van personen die stellingen gewonnen hebben, dat wil zeggen dat ze hun naam verbonden hebben aan een stelling. Hoe vaker de stelling bezocht is en hoe dieper de variant is, hoe belangrijker de ontdekking is. Het is ook mogelijk *Let's Check* anoniem te gebruiken.

Het maakt niet uit of u een beginner, een clubspeler of een grootmeester bent. Met behulp van *Let's Check* kan iedereen bijdragen aan de database. Vooral waardevol is dat de persoon die een stelling voor de eerste keer analyseert zijn naam verbonden krijgt aan deze analyse. Wie kan er de meeste stellingen winnen? Met behulp van diepere analyses kunt u stellingen overnemen van andere spelers en op de erelijst komen van *Let's Check*. Alle engines worden toegestaan, ook multi-processor versies.

Met *Let's Check* heeft elke schaker toegang tot de huidige openingstheorie en kan hij gebruik maken van de evaluaties van de sterkste engines. Fritz toont de complete openingstheorie als een statistische boom. Het *LiveBook* toont niet alleen de complete statistieken gebaseerd op de wekelijks bijgewerkte ChessBase Online Database (met momenteel vijf miljoen partijen), maar ook hoe een bepaalde voortzetting onderzocht is in de *Let's Check* database.

[LiveBook](#)
[Online Openingsboek](#)
[Analyseren](#)
[Partij analyse](#)
[Contribute Engine](#)

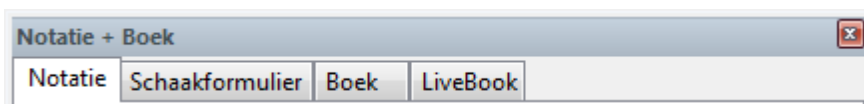
3.12.2 LiveBook

De data van *Let's Check* kan gebruikt worden als een [openingsboek](#). Aangezien alle openingen van de online database hier al in zitten, is *LiveBook* de allergrootste bron van informatie voor de opening. U kunt dit boek gebruiken om te spelen of om dingen in op te zoeken. Het *LiveBook* is *live* omdat het per seconde kan veranderen. Elke stelling die gecontroleerd wordt met *LiveBook*, wordt meteen beschikbaar gesteld samen met een evaluatie.

Als een toppartij uitgezonden wordt en de kijkers *LiveBook* gebruiken, is er meteen na afloop van de partij een volledige analyse met evaluatie beschikbaar.

Iedereen kan zetten toevoegen aan *LiveBook*, ongeacht hoe verstandig ze zijn. Net als een menselijk brein vergeet *LiveBook* onbelangrijke informatie die zelden wordt geraadpleegd.

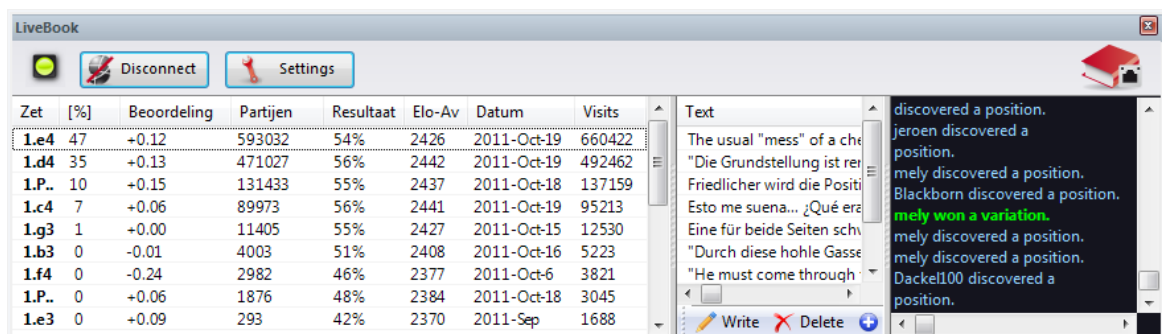
Klik op het tabblad *LiveBook* in het notatievenster.



Als u verbonden bent, wordt elke zet opgeslagen, dus klik op *Disconnect* als u privé wilt analyseren. Data wordt alleen uitgewisseld met *LiveBook* als het verbindingslichtje groen is.



De informatie over de zetten wordt getoond in kolommen.



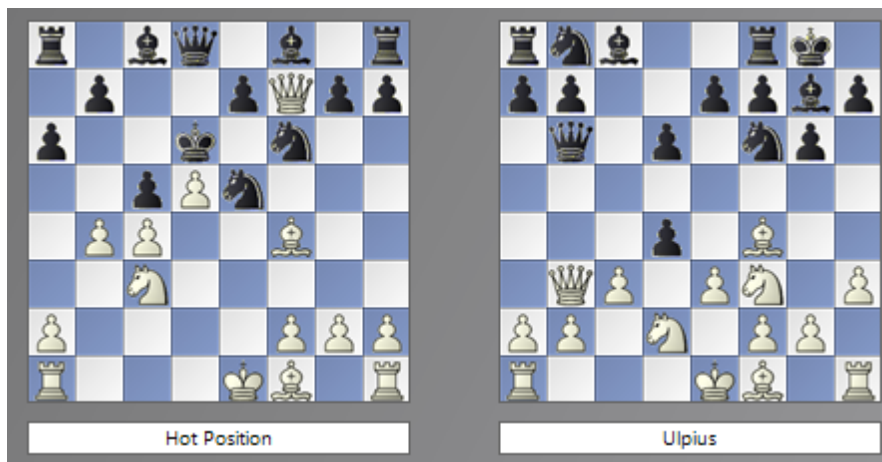
- **Zet:** toont de mogelijk zetten in deze stelling.
- **[%]:** De frequentie waarmee deze zet is gespeeld, gebaseerd op de partijen in *LiveBook*.

- **Beoordeling:** Het gemiddelde van beoordelingen van engines.
- **Partijen:** Het aantal partijen waarin de zet is gespeeld.
- **Resultaat:** Het gemiddelde resultaat van de zet.
- **Elo-AV:** Het gemiddelde van de Elo's van de spelers die de zet gebruikt hebben.
- **Datum:** De laatste analyse toegevoegd aan *LiveBook*.
- **Visits:** Het aantal bezoekers van deze stelling.

Als de engine en *Let's Check* actief zijn, kan er aanvullende informatie gevonden worden in het engine venster.

Informatieborden in LiveBook

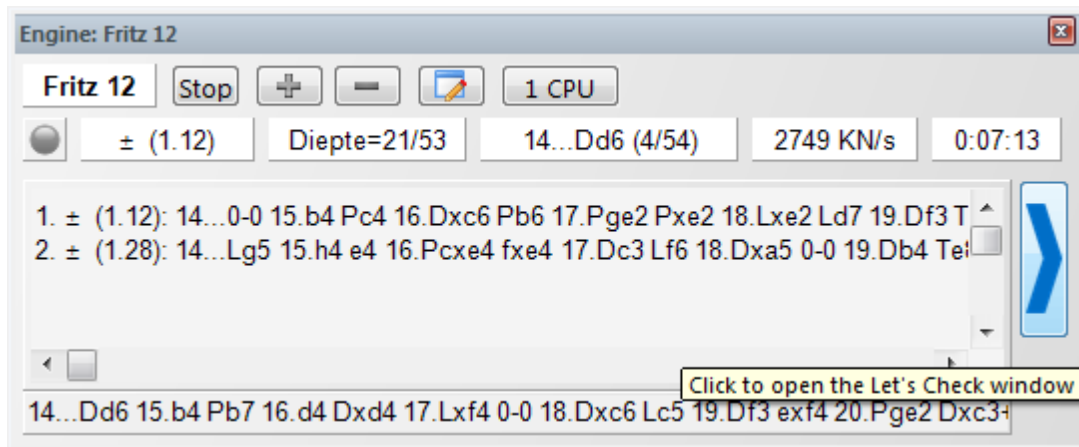
In LiveBook ziet u twee mini borden.



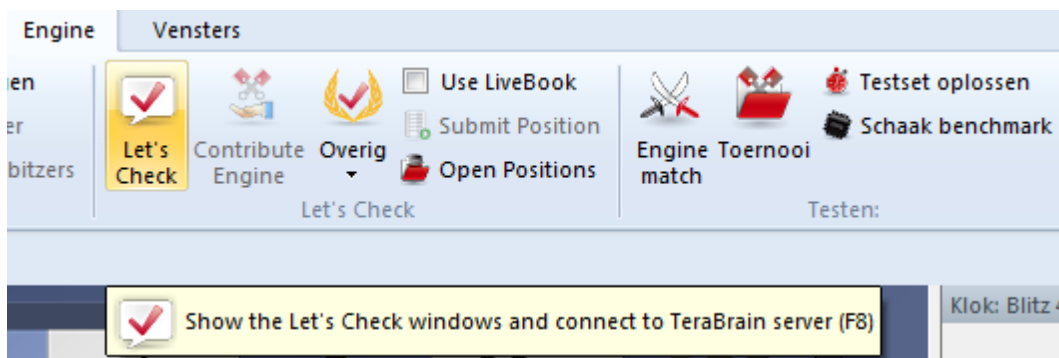
Het linkse mini bord toont de stelling die op dit moment het meest onderzocht wordt. Het rechtse mini bord hoort bij de huidige chat. Als er bijvoorbeeld staat dat iemand deze stelling gewonnen heeft, dan wordt die stelling getoond. Als u op een regel klikt in de chat wordt de bijbehorende stelling getoond. Als u op het bord klikt, wordt deze stelling gekopieerd.

3.12.3 Let's Check starten

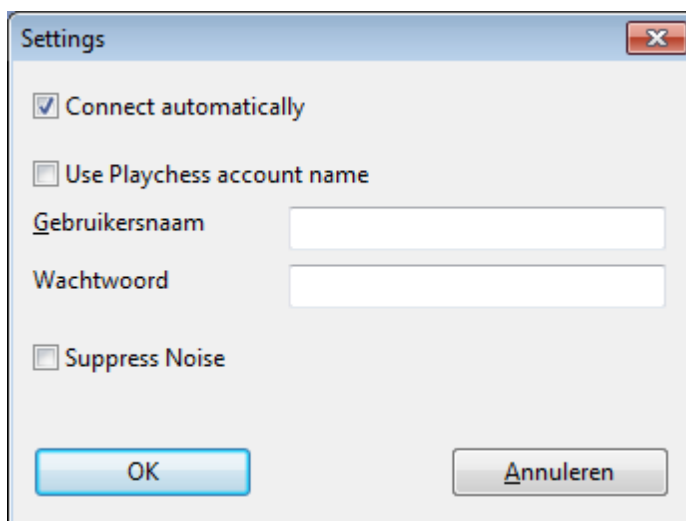
Klik op de grote blauwe pijl rechts van het [engine venster](#) om *Let's Check* te starten.



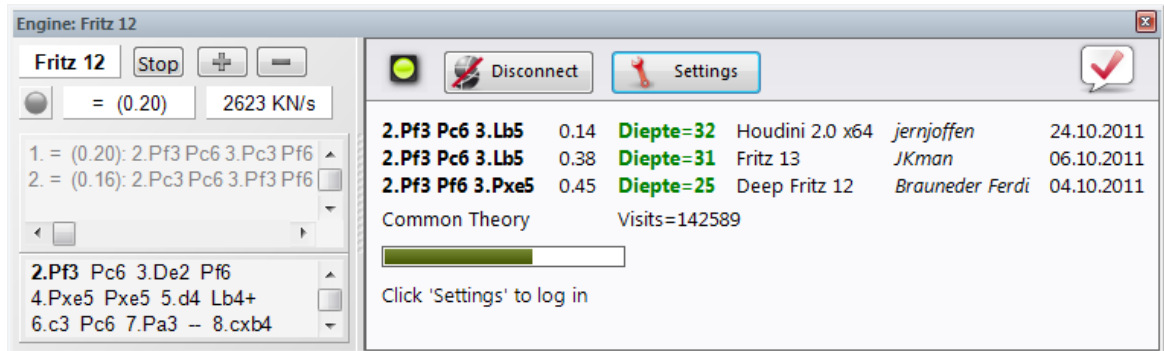
U kunt *Let's Check* ook starten via *Engine - Let's Check*.



Klik op *Settings* om in te loggen op de server en uw naam toe te voegen aan de analyse.



Om privé te werken kunt u op *Disconnect* klikken. Als de verbindingsknop groen is, bent u verbonden met de server.



Iedereen die een variant achterlaat op de server kan daar zijn naam aan verbinden. Als de analyse vervangen wordt door een diepere analyse, dan wordt de naam vervangen door de naam van de maker van de diepere analyse. Voor elke stelling zijn er drie varianten geoorloofd. De eerste die de variant voldoende diep analyseert wordt beschouwd als de ontdekker van de variant. Zijn naam wordt voor altijd verbonden aan deze stelling, ook als anderen later diepere varianten toevoegen.

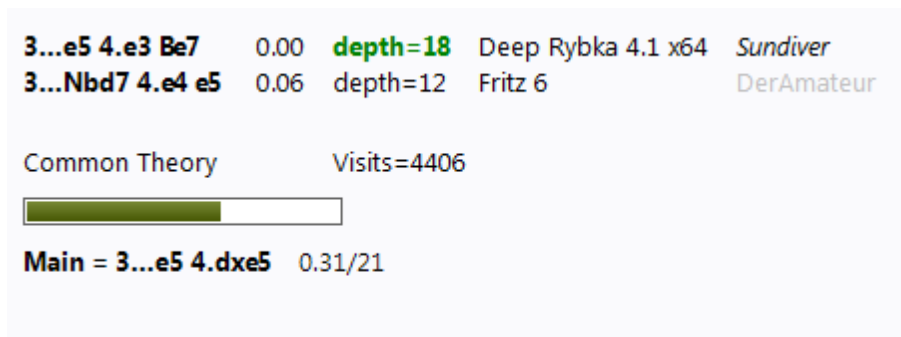
U wint een *variant* als u de tweede of derde variant vervangt in een lijst van drie varianten. U wint een *stelling* als u de eerste variant in de lijst vervangt.

De datum waarop de variant is aangemaakt komt te staan naast de naam van de ontdekker.



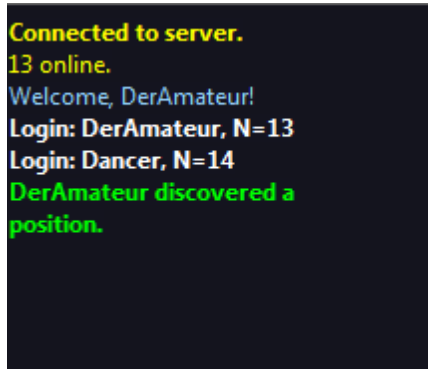
De waarde naast de vlag geeft aan hoe vaak de variant is bevestigd. Hoe hoger dit getal is, hoe betrouwbaarder de informatie is.

Het venster verschijnt ook als het een standaard opening betreft volgens de theorie. Verder worden het aantal bezoeken getoond en de hoofdvariant.



Voortgangsbalk

Diepe analyses zijn zeer waardevol. De voortgangsbalk zal tonen hoe lang het ongeveer gaat duren voor de stelling geanalyseerd is en uw naam toegevoegd kan worden aan het boek. Zodra de analyse aanvaard is, wordt dit getoond in het chatvenster.



Merk op:

Buiten de bekende theorie om kan elke stelling *ontdekt* worden.

Er is een erelijst met namen van personen die stellingen gewonnen hebben, dat wil zeggen dat ze hun naam verbonden hebben aan een stelling. Hoe vaker de stelling bezocht is en hoe dieper de variant is, hoe belangrijker de ontdekking is. Het is ook mogelijk *Let's Check* anoniem te gebruiken.

Een stelling ontdekken

Om een stelling te ontdekken is er meer tijd nodig dan bij een standaard analyse. De groene voortgangsbalk schiet een beetje terug als de volgende stap wordt getoond.

Het systeem heeft drie niveaus:

1. Snelle berekening (zwart)
2. Diepe berekening (groen)
3. Zeer diepe berekening (Ontdekker, alleen de eerste keer)

Diepere berekeningen kunnen de variant overschrijven, maar de naam van de ontdekker van de stelling blijft. Het venster toont ook of de stelling tot de gangbare theorie behoort, het aantal bezoeken, de hoofdvariant en de zoekdiepte.

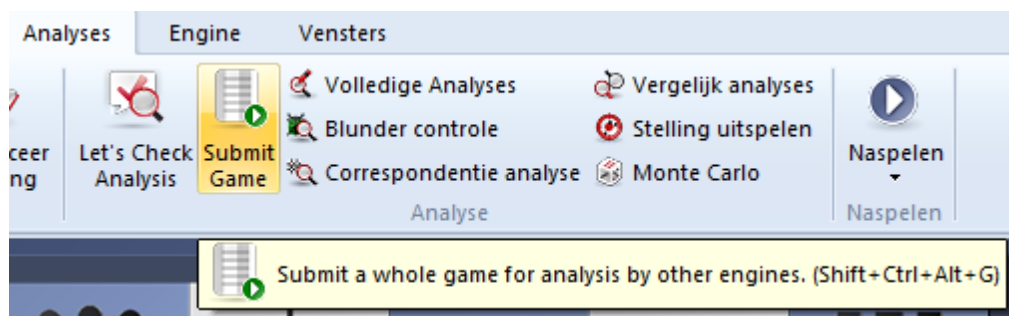


My Line op het eind van de regel heeft te maken met de variant die ontdekt is (drie halve zetten) en die op dat moment getoond wordt aan de linkerkant van het *Let's Check* venster. De ontdekker van de stelling wordt apart opgeslagen en heeft niets te maken met deze informatie.

De beoordeling van de analyse wordt ook getoond.

3.12.4 Hoe moet u een partij analyseren met Let's Check?

Een uitgebreide analyse die normaal meer dan een uur duurt, kan nu in enkele minuten uitgevoerd worden.



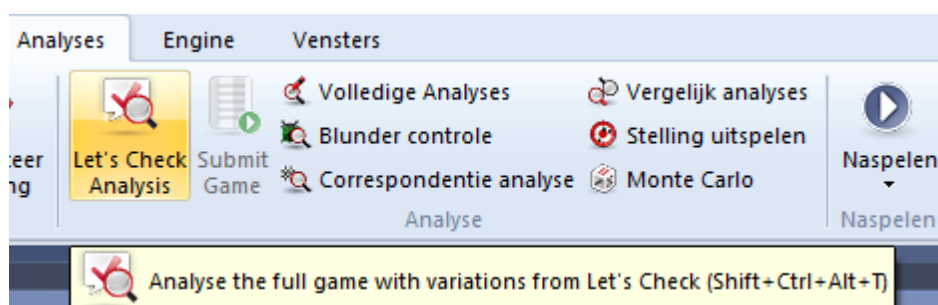
De voorwaarde hiervoor is wel dat u al voldoende analyse punten hebt gewonnen met de bijdrage van uw eigen engine. Het puntensysteem maakt een balans op tussen het leveren en het gebruik van analyse kracht. Voor elke stelling die u analyseert met uw engine krijgt u 1 punt. Als u een complete partij analyseert, krijgt u ongeveer 1,3 punten per stelling. Dit verschil is er in het belang van de server.

Voor wat betreft de analyses is het betrekkelijk onbelangrijk dat de beoordelingen komen van verschillende engines. Aan de ene kant lijken de engines tegenwoordig zo sterk op elkaar dat je graag eens een andere variant zou zien. Van de andere kant heeft het schaaktechnisch gezien geen zin om te vertrouwen op verschillen in 1/100 pion waarden. De analyses van engines zijn subjectief omdat ze hun oordeel vooral baseren op partijen van engine tegen engine. U moet de beoordelingen enkel beschouwen als richtlijnen in stellingen die niet tactisch zijn.

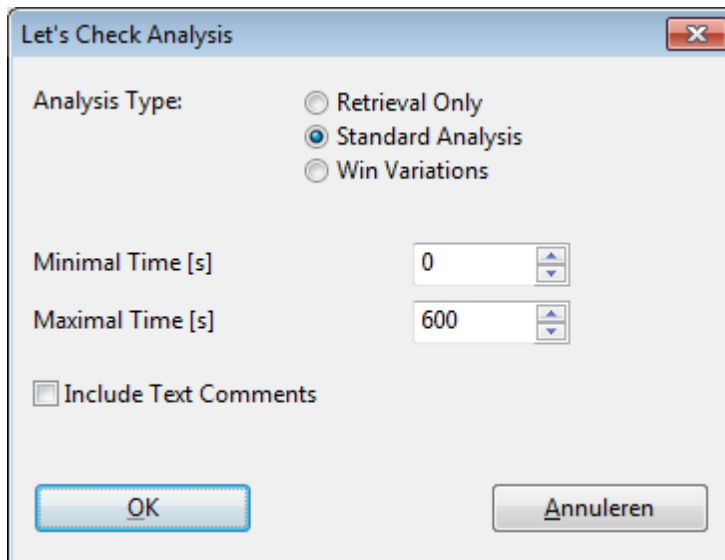
Hoe kan ik in één keer alle resultaten bekijken van een partij die ik aangeleverd heb?

In het chat venster van het *LiveBook* kunt u zien hoeveel stellingen er al geanalyseerd zijn. De eerste resultaten verschijnen al na ongeveer een minuut. Zodra de partij klaar is, kunt u *Let's Check Analysis* kiezen in het *Analyse* menu en *Toevoegen* kiezen.

Alle berekende varianten zullen toegevoegd worden in de notatie.



Er zijn drie soorten analyses:



- 1) **Retrieval Only** neemt gewoon varianten van de server zonder enige berekening.
- 2) **Standard Analysis** analyseert tot de minimale diepte is bereikt om een naam van een persoon in te kunnen vullen. Als een variant met deze diepte al bestaat, dan worden er geen verdere berekeningen gemaakt.
- 3) **Win Variations** rekent door tot er minstens een winnende variant uit komt.

De *minimum* en *maximum* rekentijd per zet beperken de berekeningstijd.

Deze toegang tot varianten is heel praktisch nadat live uitzendingen op de server afgelopen zijn. Die live partijen worden door veel toeschouwers geanalyseerd en na afloop zijn er meteen veel uitgebreide analyses beschikbaar.

3.12.5 Wat betekenen de groene, blauwe en rode letters bij de diepte?

Let's Check heeft drie niveaus van beoordelen. Het groene niveau is het laagste niveau en duurt ongeveer een minuut op een moderne computer met een goede engine. Beoordelingen lager dan dit niveau worden buiten beschouwing gelaten bij het kiezen van een hoofdvariant.

```
0.44 depth=25 Fritz 13
0.46 depth=26 Deep Fritz 13
0.20 depth=21 Deep Rybka 4 x64
```

Het blauwe niveau is de diepte die nodig is om een nieuwe stelling te ontdekken. Bij het rode niveau krijgt u *Diepe analyse* te zien in het [chat venster](#). Op een moderne computer met vier processoren kan dit nog wel een uur duren.

3.12.6 Waarom springt de voortgangsbalk terug bij 100% ?

De [voortgangsbalk](#) toont hoe ver u af bent van uw volgende doel. Dat kan de diepte zijn om een variant te winnen. Zodra dit doel bereikt is, toont de voortgangsbalk de tijd die nodig is om de volgende variant te winnen.

Als er niets overblijft om te winnen, dan zijn de diepte doelen bereikt en komt er een boodschap *Deep Analysis* in beeld bij het [chat venster](#) van het *LiveBook* venster.

3.12.7 Let's Check server statistieken

U kunt op elk moment de realtime [server statistieken](#) bekijken.



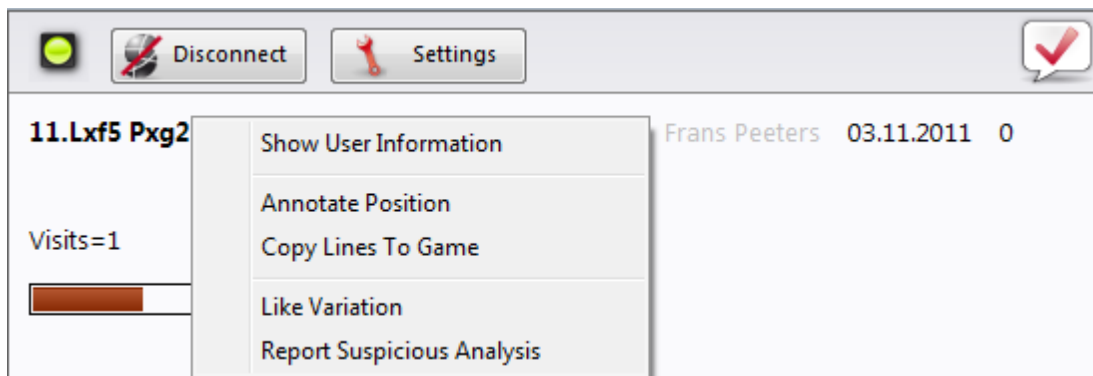
Let's Check Statistics

19.11.2012, 11:38:58

Value	Since midnight	Yesterday (24h)	Total before today
Analysing Users total:	1043	2691	8284
Now Logged in:	577	---	---
Peak:	611	1000	1057
Book Requests:	365180	1337906	11321877
MoveLists:	22431	102720	741486
New Positions:	301375	899885	7895247
Current Growth:	531 pos/min	624 pos/min (av)	---
Analysed Positions:	79493	316815	2390427
Automatic Analysis Jobs:	17785	44855	305301
Deep Variation Wins:	352	1087	10720
Discoveries:	563	718	14754
Comments:	0	2	14

3.12.8 Let's Check context menu

Met rechts klikken in het *Let's Check* venster krijgt u een context menu met verschillende mogelijkheden:



Show User Information

Dit toont informatie over de gebruiker die informatie naar het LiveBook stuurt. Dit kan alleen met een Playchess gebruikersnaam. In het dialoogvenster met de persoonlijke informatie treft u statistieken aan. Hier kunt u uw aantal punten bekijken en het aantal varianten dat u hebt gewonnen. Het aantal punten is afhankelijk van de waarde van de stellingen die geanalyseerd zijn. Het venster toont enkel het totaal aantal punten. Het aantal varianten kan op elk moment veranderen als een andere gebruiker een diepere analyse opslaat voor een variant. Het venster toont ook het aantal *Lines Liked* en het aantal *Comments Liked* dat er toegekend is door andere gebruikers.

Annotate Position

Hiermee worden analyses van andere gebruikers in de notatie geplaatst. Rechtsklik in het *Let's Check* venster en klik dan op *Annotate Position*. Hiermee kopieert u de analyses van de *Let's Check* database tot vier niveaus diep. Er worden alleen maar varianten gebruikt van het niveau groen.

Copy Lines To Game

Hiermee kopieert u alle bestaande varianten (niet alleen maar de geselecteerde varianten) naar de notatie.

Wat betekent "Engine/Game Correlation" bovenaan het Let's Check venster na een Let's Check analyse?

Deze waarde geeft de relatie aan tussen de zetten die in de partij zijn gedaan ten opzichte van de suggesties die gedaan zijn door de engines. Er is geen correlatie tot vals spelen want sterke spelers kunnen hier heel hoog scoren in partijen die tactisch gezien eenvoudig zijn. Er zijn historische partijen bekend waar de correlatie boven de 70% is. Lage waarden tonen aan dat er geen computer gebruikt is. Bij de top 10 grootmeesters is het gebruikelijk dat zij partijen winnen met een correlatie van meer dan 50%. Zelfs als verschillende schaakprogramma's het eens zijn om dezelfde variant te spelen in een stelling, dan nog hoeft dat niet te betekenen dat dit per se de beste zetten zijn. Het huidige record voor de hoogste correlatie (november 2011) is 98% in de partij Feller-Sethuraman, Kampioenschap van Parijs 2010. De precisie is duidelijk aanwezig in de andere partijen van Feller tijdens dit toernooi en met een TPR van 2859 werd hij duidelijk winnaar.

Like Variation / Report Suspicious Analysis

Met deze functies kunt u een rapport sturen naar de server met een beoordeling van de geselecteerde variant. Het wordt ook getoond in het chat venster van het LiveBook.

3.12.9 Informatie in het chat venster

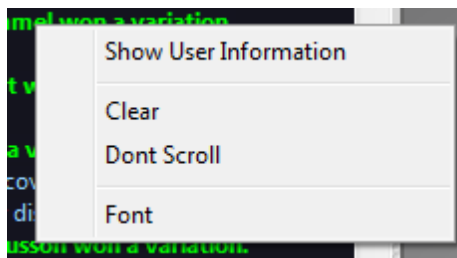
In het LiveBook chat venster kunt u belangrijke informatie van de server lezen.

Nieuwe commentaren worden getoond maar ook namen van gebruikers die een nieuwe stelling of variant hebben gewonnen.



Speed index=49
Gerald Rummel won a variation.
(Palmur)
Pacificrabbit won a variation.
(Mapi)
Ulpius won a variation. (Mapi)
Winston discovered a position..
DerAmateur discovered a position..
BrentMagnusson won a variation.
(michael555)
BrentMagnusson won a position
(Gormonde)

Voor het chat venster is er ook een context menu.



Show User Information

Hiermee krijgt u gedetailleerde informatie over de gebruiker die de engine analyse in het *LiveBook* heeft geplaatst.

Persoonlijke informatie: matzo



Voornaam: Cornelius
Achternaam: Rubsamen
Lid sinds: 17-12-2001
Niveau: 

Persoonlijke notities:
Aloha from Honolulu, Hawaii.

Statistieken:

Punten:	52.62
Variant:	1641
Comments Liked:	0
Lines Liked:	0

www.hawaiiichess.org

OK


Verenigde Staten
Stad in de buurt:
(Geen)

Het aantal punten is afhankelijk van de waarde van de stellingen die geanalyseerd zijn. Het venster toont enkel het totaal aantal punten. Het aantal varianten kan op elk moment veranderen als een andere gebruiker een diepere analyse opslaat voor een variant. Het venster toont ook het aantal *Lines Liked* en het aantal *Comments Liked* dat er toegekend is door andere gebruikers.

Clear

Hiermee wist u het chat venster.

Dont Scroll

Dit bevriest het chat venster op de huidige positie.

Font

U kunt een ander lettertype kiezen voor het tonen van de tekst in het chat venster.

Belangrijke informatie in het chat venster

Warning: N variations = 3

Deze boodschap verschijnt als een gebruiker zijn engine in multi-line modus gebruikt. Dit heeft als resultaat dat een analyse niet erg diep is en dus minder waardevol is voor Let's Check. Het is belangrijk zo diep mogelijk te analyseren.

Informatie over gewonnen varianten

Varianten kunnen ontdekt en gewonnen worden. In het chatvenster wordt aangegeven wanneer een variant gewonnen wordt.

```
BrentMagnusson won a variation.
(michael555)
BrentMagnusson won a position
(Gormonde)
Gerald Rummel discovered a position..
Pacifcrabbit won a variation.
(rennu1)
```

Dit bericht laat zien dat een andere gebruiker een diepere analyse naar de server heeft gestuurd die de vorige variant vervangt.

Informatie Diepte Analyse



"Diepte Analyse" gaat nog een stap verder dan ontdekken. Het betekent dat de gebruiker een extreem diepe analyse heeft gemaakt.

```
wok won a variation. (Mapi)
Deep Analysis BrentMagnusson,
Bonus = 0.09p
Sober_Knight won a variation.
(Lutz)
```

De gebruiker ontvangt bonus punten voor de analyse waarmee hij op een ranglijst komt.

3.12.10 Commentaar in LiveBook

De beoordelingen in *Let's Check* komen alleen maar van schaakprogramma's. Elke positie kan tekst commentaar hebben met een maximale lengte van 139 karakters.

Text	Auteur	Likes	Unlikes	Datum	Weight	Taal
Evans - Gambit. Als 1995 Kasparov tegen Anand 4.b4 zog u..	Supermichi	3	0	19-09-..	<input type="radio"/>	
Evans Gambit - The most popular chess opening of the 19th..	Panthee	0	0	02-10-..	<input type="radio"/>	

Write Delete Like Dislike Report

Andere gebruikers kunnen de commentaren beoordelen met *Like* of *Dislike*. De teksten van commentatoren die vaker gewaardeerd worden komen bovenaan te staan.

Teksten mogen alleen maar te maken hebben met de schaakinhoud van de huidige positie en mogen geen copyrights schenden van andere auteurs. Iedereen die zich hier niet aan houdt, wordt zonder waarschuwing verwijderd.

Gebruik:

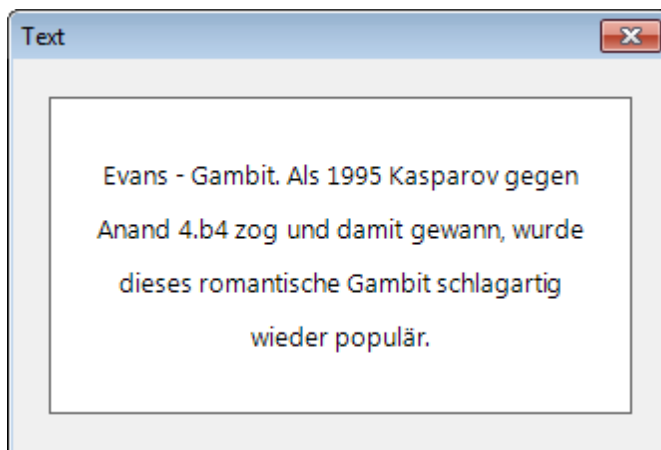
Afhankelijk van de grootte van het scherm van het LiveBook venster is het invoerveld rechts of onderaan. Als u op *Write* klikt, wordt er een dialoogvenster geopend. U moet wel ingelogd zijn met uw Playchess account.



Door op een vlag te klikken kiest u een taal.
Het commentaar kan verwijderd of aangepast worden tot het moment waarop iemand *Like* of *Dislike* gebruikt.

Tip:

Door te klikken op het commentaar wordt er een apart venster geopend zodat u de tekst beter kunt lezen.



U kunt uw eigen commentaar toevoegen aan LiveBook met Write als de stelling nog niet verwerkt is.

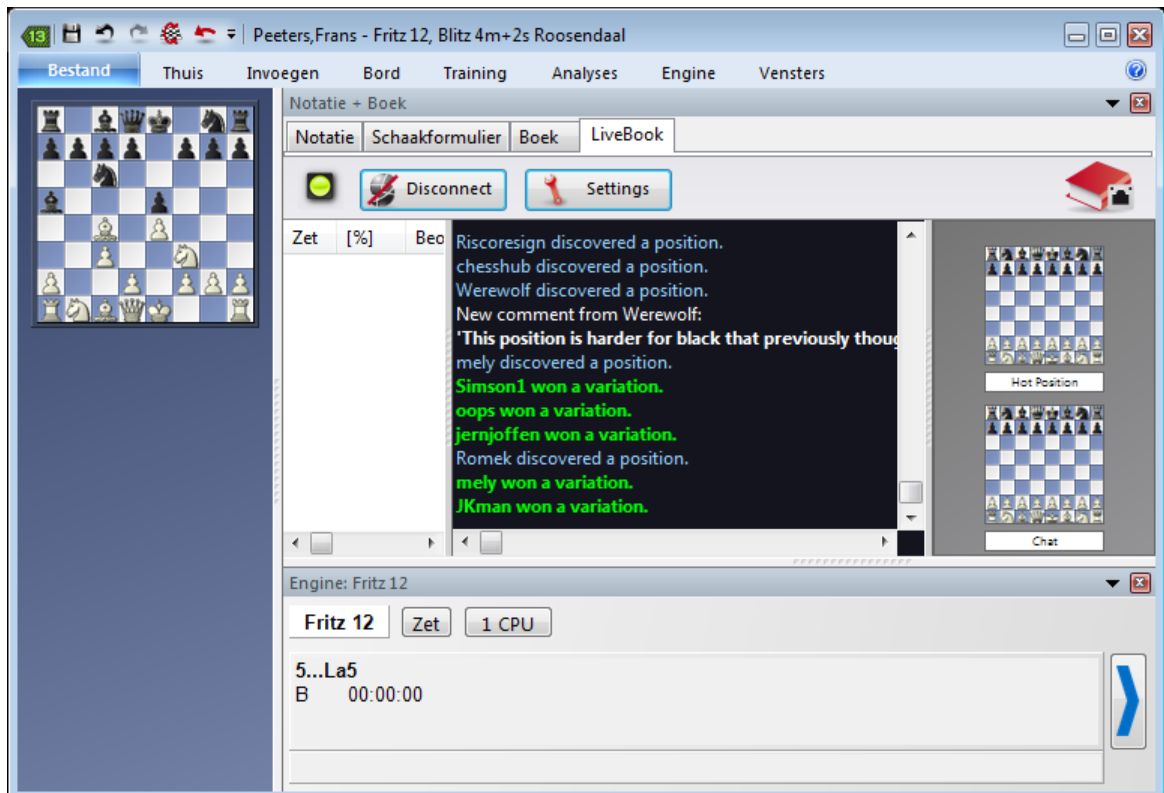
3.12.11 LiveBook als openingsboek

LiveBook is niet alleen maar gemaakt om als bron van informatie te dienen. Het kan ook gebruikt worden als [openingsboek](#) tegen schaakprogramma's.

Start een nieuwe partij met Ctrl+N.

Activeer *Notatie+Boek* en kies *LiveBook*.

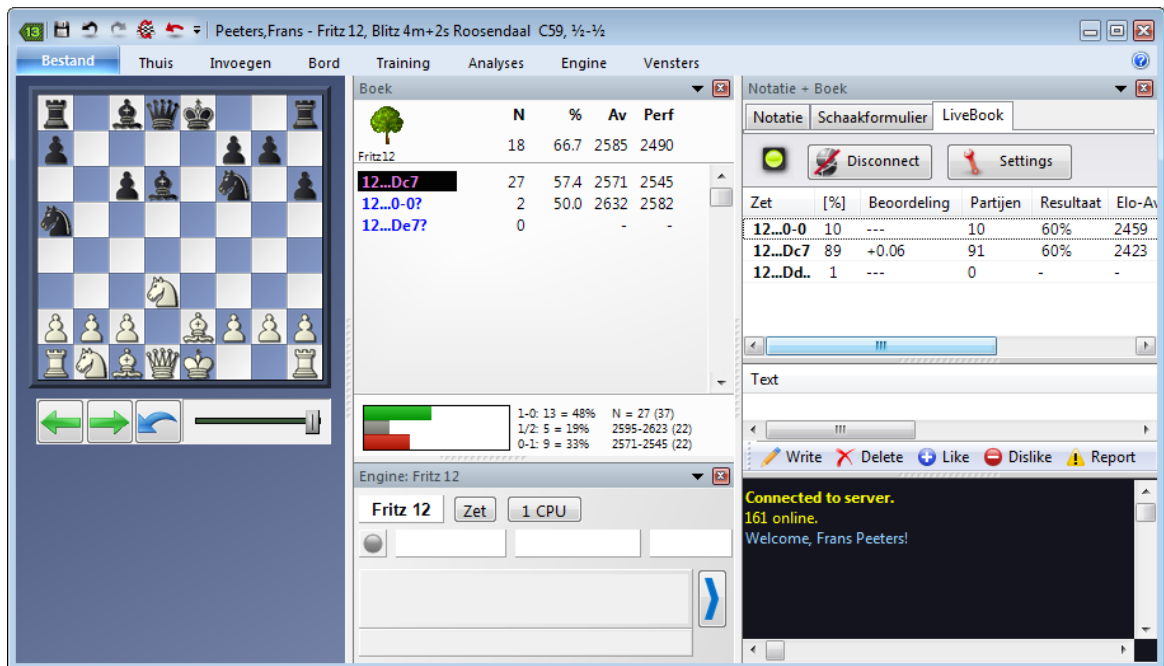
Speel de eerste zet. Het schaakprogramma antwoordt meteen en vanwege de snelheid van de server worden de openingszetten zonder vertraging gespeeld.



Aangezien *LiveBook* gebaseerd is op een enorme online database zal de analyse van het schaakprogramma optimaal werken in de opening.

Tip:

Als u een openingsboek op uw harde schijf hebt staan, dan kunt u dat meteen vergelijken met de huidige statistieken in *LiveBook*. Klik op *Notatie+Boek* en speel volgens de mogelijkheden van het boek op uw harde schijf.



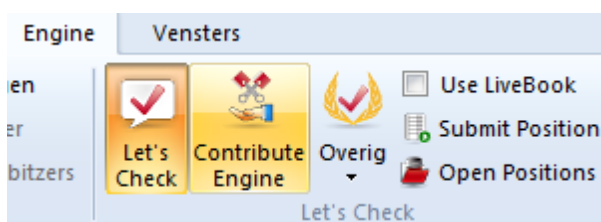
LiveBook is gebaseerd op een enorme online database en de computer analyses van anderen. Dit betekent dat het programma speelt met de optimale openingkennis van de theorie.

Als op uw harde schijf een openingsboek beschikbaar is, kan dit meteen vergeleken worden met de statistieken van *LiveBook*. Klik op *Notatie+Boek* en pas uw openingsboek op de harde schijf eventueel aan.

3.12.12 Netwerk analyse

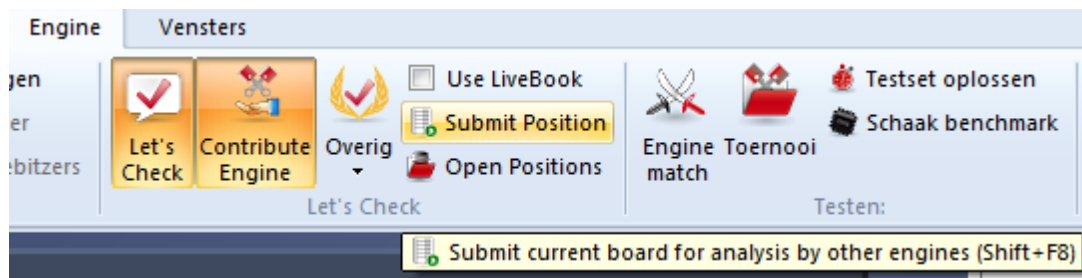
Engine - Contribute Engine

Als u snel hoger wil komen op de erelijst van *Let's Check* dan moet u uw engine ter beschikking stellen aan de gemeenschap. Het systeem denkt als één groot wereldwijd schaakbrein na over posities die op dit moment of in de nabije toekomst interessant zouden kunnen zijn. Als u ingelogd bent bij de *Let's Check* server kunt u posities veroveren of zelfs ontdekken.



Nadat deze functie gestart is, is uw engine beschikbaar gesteld om posities te analyseren gekozen door de server. De server kiest posities gebaseerd op verschillende criteria, zoals bijvoorbeeld het belang van de positie op dat moment. Met *Contribute Engine* helpt u mee aan een online boek voor andere gebruikers.

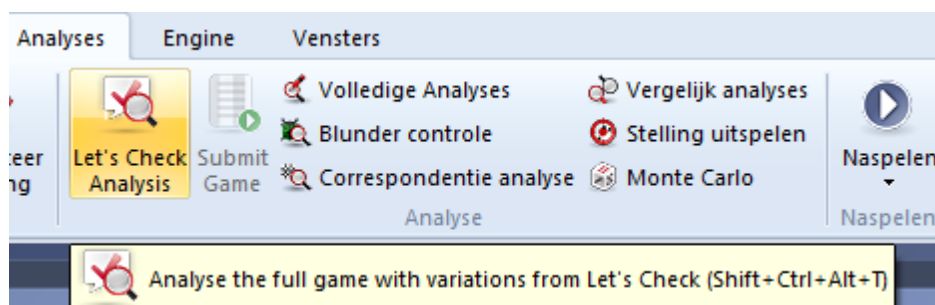
U kunt dit proces op elk moment afbreken. Dat kan door het venster te sluiten, een nieuwe partij te starten of door nogmaals op *Contribute Engine* te klikken.



Het is ook mogelijk posities aan te dragen voor analyses. Deze posities worden aangeboden aan de engines die beschikbaar gesteld zijn door de gebruikers. Iedereen die een engine beschikbaar stelt, krijgt hiervoor bonuspunten. Als uw bonuspunten in de plus staan, worden de posities die u onderzocht wilt hebben eerder behandeld. Zelfs als u in de min staat, kunt u een aantal posities aandragen, maar ze zullen onderaan het lijstje staan en misschien zelfs verlopen zijn eer ze aan de beurt zijn.

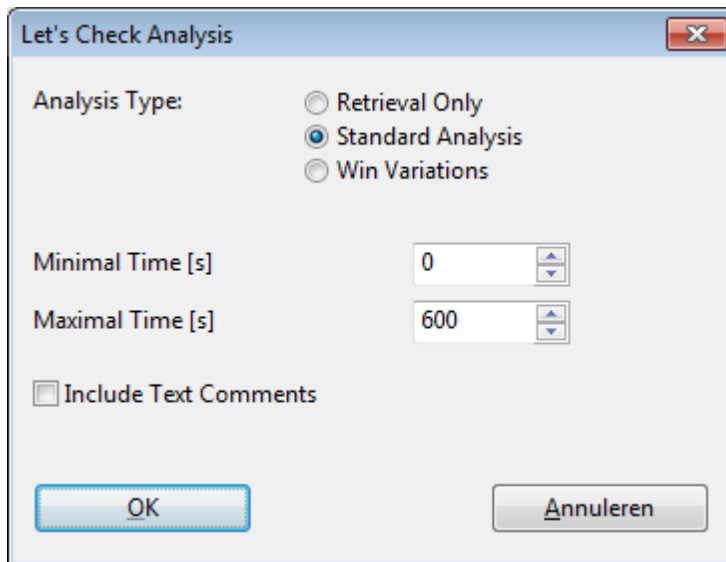
3.12.13 Partij analyse met Let's Check

Analysis - Let's Check Analysis



Met *Let's Check* kunt u heel snel een partij controleren. Als alle stellingen al bekend zijn duurt de volledige analyse maar enkele seconden. Blunders worden gemarkeerd met vraagtekens en de beste zetten met uitroepstekens.

Er zijn drie typen analyses:



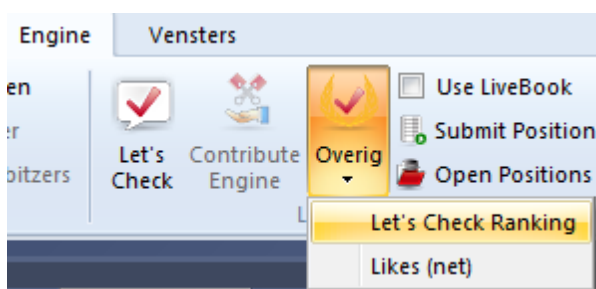
- 1) **Retrieval Only** neemt gewoon varianten van de server zonder enige berekening.
- 2) **Standard Analysis** analyseert tot de minimale diepte is bereikt om een naam van een persoon in te kunnen vullen. Als een variant met deze diepte al bestaat, dan worden er geen verdere berekeningen gemaakt.
- 3) **Win Variations** rekent door tot er minstens een winnende variant uit komt.

Tips:

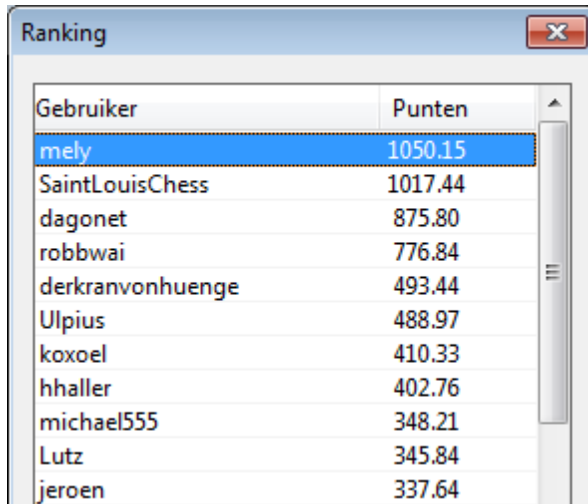
- a) Deze toegang tot varianten is heel praktisch nadat live uitzendingen op de server afgelopen zijn. Die live partijen worden door veel toeschouwers geanalyseerd en na afloop zijn er meteen veel uitgebreide analyses beschikbaar.
- b) Als u beroemde historische partijen analyseert met *Win variations* en een hoge *Minimal Time*, dan is het mogelijk dat u nieuwe stellingen gaat ontdekken.

3.12.14 Erelijsten

Het programma kent twee ranglijsten voor het gebruik van de online analyses.



Let's Check Ranking



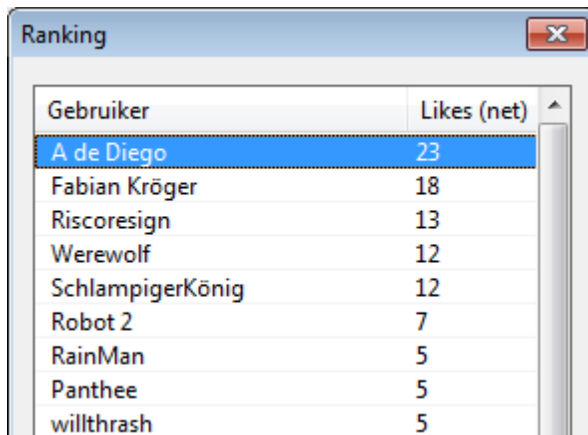
The screenshot shows a window titled 'Ranking' with a table of users and their scores. The user 'mely' is highlighted in blue.

Gebruiker	Punten
mely	1050.15
SaintLouisChess	1017.44
dagonet	875.80
robbwai	776.84
derkranvonhuenge	493.44
Ulpus	488.97
koxoel	410.33
hhaller	402.76
michael555	348.21
Lutz	345.84
jeroen	337.64

De lijst is gebaseerd op de frequentie van de engine analyses en de zoekdiepte.

Likes (net)

Deze lijst toont een ranglijst van de gebruikers met de meeste keer *Like*.



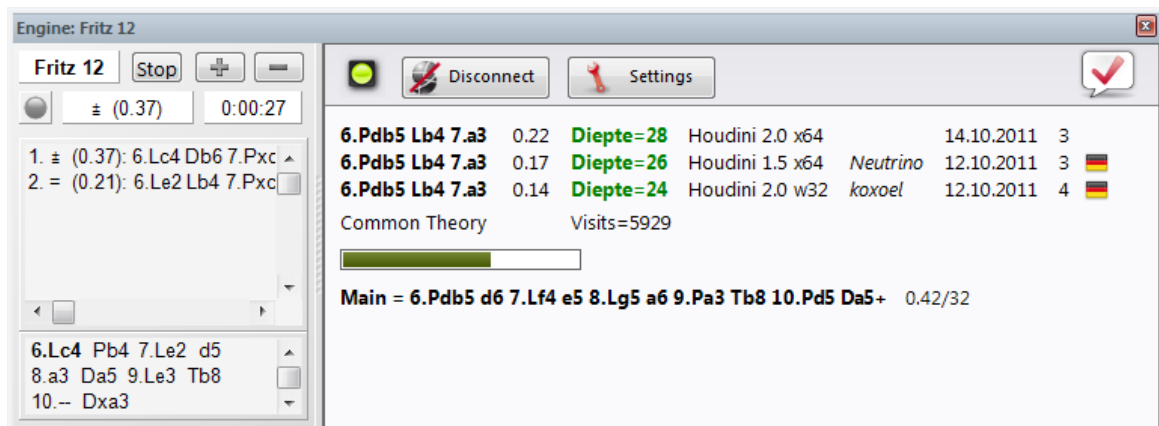
The screenshot shows a window titled 'Ranking' with a table of users and their number of likes. The user 'A de Diego' is highlighted in blue.

Gebruiker	Likes (net)
A de Diego	23
Fabian Kröger	18
Riscoresign	13
Werewolf	12
SchlampigerKönig	12
Robot 2	7
RainMan	5
Panthee	5
willthrash	5

3.12.15 Snelheidsmeter

De snelheidsmeter toont een relatieve waarde. Hij is gebaseerd op de snelheid van een computer van een van onze ontwikkelaars.

De waarde is relevant omdat het een indicatie geeft over hoe lang het zal duren om een variant te berekenen.

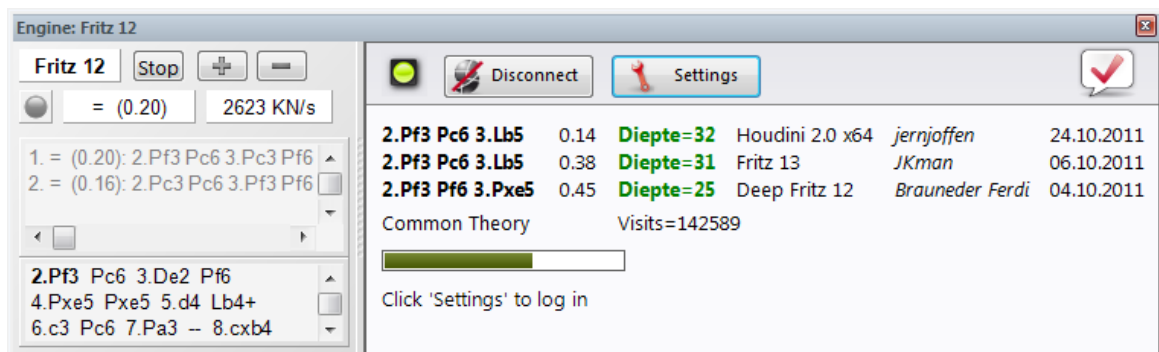


Hoe lager het getal is, hoe langer het zal duren eer de variant groen wordt.

3.13 Vragen over Let's Check

3.13.1 Wordt mijn analyse altijd naar de Let's Check server gestuurd?

Nee. Door een klik op *Disconnect* wordt de verbinding verbroken en wordt er geen data meer verstuurd.



Hiervoor moet het programma geactiveerd zijn met een geldige activerings sleutel.

Als *Let's Check* actief is, wordt de analyse van de engine naar de server gestuurd en worden bestaande analyses ontvangen. Alle onderzoeken van een stelling worden opgeslagen in de databases en tellen als *visits*. Andere data wordt niet verstuurd, en zeker geen complete partijen.

Als informatie wordt verstuurd, dan betekent dit dat de gebruiker zijn zetten ingevoerd heeft met *Let's Check* aan.

3.13.2 Kan Let's Check anoniem gebruikt worden?

Let's Check kan gebruikt worden zonder in te loggen met een Playchess account.

In dat geval zult u geen informatie krijgen over wie welke positie heeft geanalyseerd.

3.13.3 Wat kost het?

Let's Check zit inbegrepen in de prijs van het programma. ChessBase garandeert dat deze functie ondersteund zal worden tot eind 2014.

3.13.4 Welk verschil maakt de kracht van mijn computer?

Fritz oefent regelmatig snelheidstests uit op uw computer. Snelle computers hebben altijd een voordeel. Door uw engine bij te laten dragen aan *Let's Check* kunt u meer posities in dezelfde tijd onderzoeken en kunt u ook bonuspunten winnen.

Deep engines hebben ook een sterk voordeel. Analyseren in de multi-variation modus kost meer tijd. Als u inlogt op Playchess wordt uw [snelheids index](#) getoond in het Chat venster.

3.13.5 Welke engines zijn toegestaan?

Elke [engine](#) die werkt met de user interface kan gebruikt worden voor *Let's Check*.

3.13.6 Kunnen varianten en beoordelingen gemanipuleerd worden?

Aangezien *Let's Check* open staat voor alle engines is het mogelijk dat oude, slechte of gemanipuleerde engines gebruikt worden. Slechte content is altijd mogelijk als die content gedeeld wordt in een online community.

De hardware en de verwerkingstijd van varianten spelen een rol, dus zal het moeilijk zijn een analyse te vervalsen zelfs als een engine gemeld heeft dat de diepst mogelijke analyse gebruikt is.

In het *Let's Check* venster kunt u ook zien hoe vaak een variant gecontroleerd is door andere gebruikers. Het systeem schoont zichzelf op en zodoende zullen de verouderde beoordelingen van verouderde engines vanzelf een keer verdwijnen.

3.13.7 Kunnen onzin zetten ingevoerd en geanalyseerd worden?

Alle legale posities en zetten kunnen aangeboden worden ter analyse. Zetten die maar zelden geraadpleegd worden zullen na een bepaalde tijd vanzelf verdwijnen.

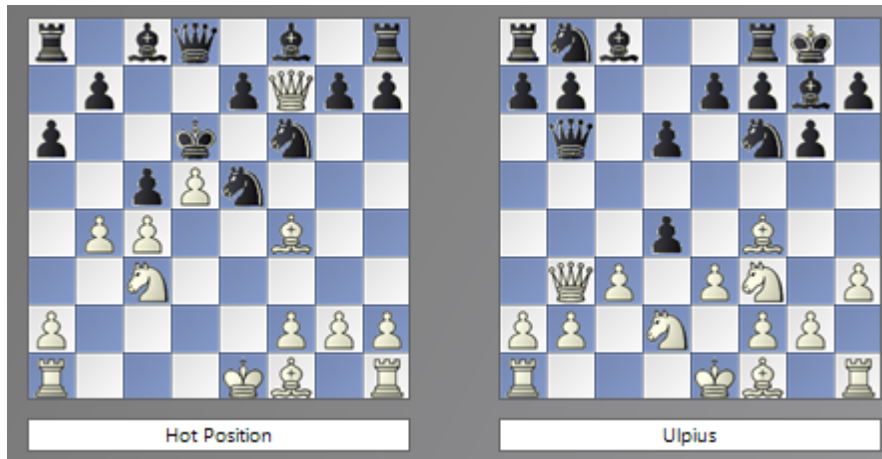
Als u geen onzinnige zetten wilt zien, kunt u de optie *Suppress Noise* aanzetten.

3.13.8 Hoe worden de Let's Check erelijsten gemaakt?

Voor een winnende variant worden punten toegekend. Het aantal punten hangt af van de populariteit van de positie en de tijd die besteed is aan de berekening. De startpositie is het belangrijkste want die wordt het meest bezocht. Als u een variant verliest aan iemand anders, dan verspeelt u enige punten die u hebt gekregen voor het winnen van deze variant. Uw punten kunnen dus zakken als u niet actief bent.

3.13.9 Wat betekenen de twee diagrammen in LiveBook?

Het linkse mini bord toont de positie die op dit moment het meest onderzocht wordt. Het rechtse mini bord hoort bij de huidige chat. Als er bijvoorbeeld staat dat iemand deze positie gewonnen heeft, dan wordt die positie getoond. Als u op een regel klikt in de chat wordt de bijbehorende positie getoond. Als u op het bord klikt, wordt deze positie gekopieerd.



Als de eerste zet van een engine variant leidt naar een positie die tot in diepte is geanalyseerd door een engine, dan wordt dit de belangrijkste variant. Dit wordt herhaald tot er geen posities meer gevonden worden of er 10 halve zetten bereikt zijn.

3.13.10 Kan tekst commentaar aangepast of verwijderd worden?

U kunt uw eigen commentaar aanpassen of verwijderen tot iemand een *Like* of *Dislike* heeft uitgebracht. Commentaar kan aangepast worden door er rechts op te klikken.

Beheerders kunnen spelfouten verbeteren of commentaar verwijderen als het copyright overtreden wordt of als het commentaar niet over de positie gaat. Het copyright wordt overtreden als commentaar zodanig overgenomen wordt vanuit een bron dat het meer is dan geaccepteerd citeren.

3.14 Cloud Databases

Enter topic text here.

3.14.1 Cloud Databases

“**Cloud Computing**” verwijst naar het gebruik van bronnen zoals applicaties, processor capaciteit en data opslag op computersystemen op afstand. De verbinding wordt gemaakt via het internet met een PC, smart phone of tablet. Een typisch voorbeeld van cloud computing is het gebruik van onze *Engine Cloud Server*. Het is mogelijk engines te benaderen die draaien op andere computers en ze te gebruiken voor uw eigen analyse, of u kunt uw eigen engine ter beschikking stellen aan anderen.

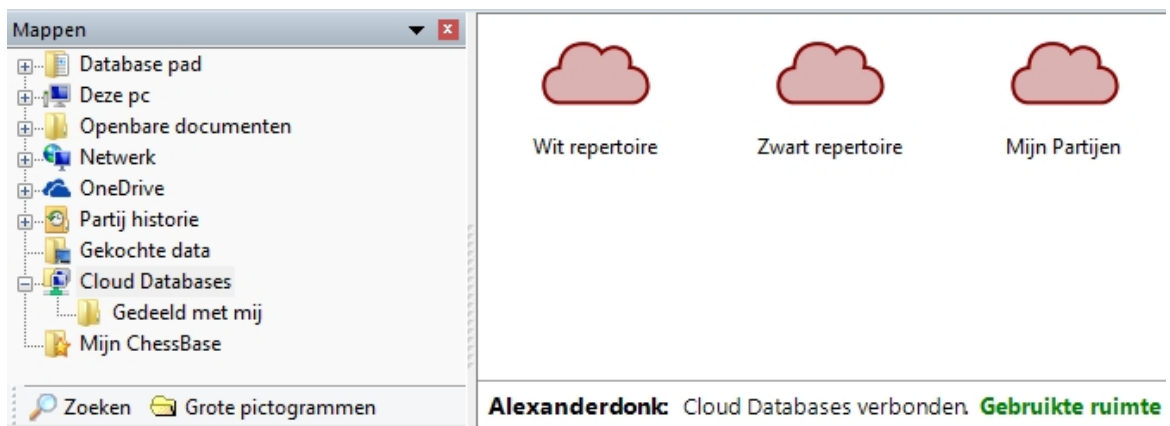
Met ChessBase 13 is het nu mogelijk uw data niet enkel op uw harde schijf op te slaan maar ook op de ChessBase servers. Daardoor is het mogelijk uw data te benaderen op

verschillende apparaten zonder dat u die hoeft te kopiëren of een herinstallatie van een database hoeft te doen. Het is zelfs mogelijk je databases toegankelijk te maken voor andere gebruikers als een cloud database.

Uiteraard kunt u externe cloud opslag gebruiken zoals bijvoorbeeld "OneDrive" van Microsoft om uw databases in CBH formaat op te slaan. Dit is een prima oplossing voor grote CBH databases en het wordt ondersteund door ChessBase 13. Met de ChessBase cloud databases hebt u echter veel meer schak gerelateerde functies, bijvoorbeeld toegang met browsers op alle platforms.

Dit heeft de volgende voordelen:

- U kunt uw openingsrepertoire of uw opgeslagen partijen overal benaderen zonder dat u ChessBase gebruikt.
- U kunt partijen in de cloud plaatsen voor uw vrienden en teamgenoten zodat zij die kunnen benaderen met een browser.
- U kunt met één klik een database publiceren op het internet.
- Dit zijn nieuwe functies waarmee het veel eenvoudiger is om data uit te wisselen.
- Er is een nieuw menuknop *Cloud Databases* links van het database venster.



Hiermee krijgt u toegang tot de cloud databases en kunt u ze bekijken.

3.14.2 Registratie ChessBase Cloud

De registratie is kosteloos voor iedereen met een Playchess.com account. Dit houdt in dat de gebruikersnaam en het wachtwoord hetzelfde zijn als voor je Playchess.com account.

Menu Home - Cloud Databases (Alt + F12)



Als je op "Cloud Databases" klikt, krijg je het inlog scherm.



Login - Cloud Databases



Gebruikersnaam: Alexanderdonk

Wachtwoord: ●●●●●●

Wachtwoord onthouden

Gast Account aanmaken

Voer in uw naam en wachtwoord of maak een nieuw account aan

OK Annuleren

Als u nog geen account op Playchess.com hebt, kunt u als gast inloggen of u kunt onderstaande link gebruiken om een nieuw account aan te maken.

<http://playlogin.chessbase.com/playchesslogin/Create.aspx>

Met de knop "Account aanmaken" wordt er met de webbrowser een pagina geopend.



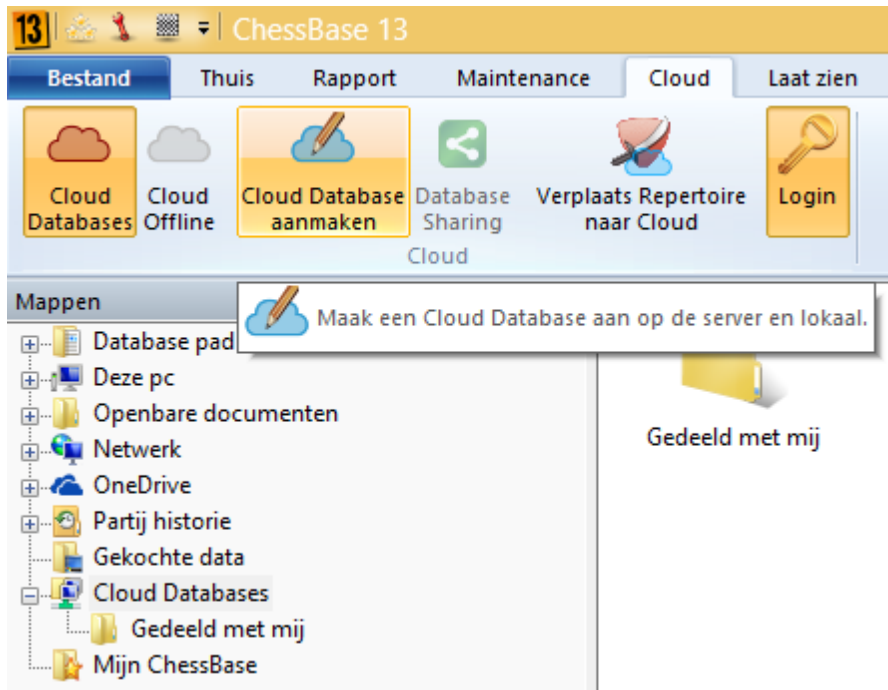
Name:	<input type="text" value="Alexanderdonk"/>
E-Mail:	<input type="text" value="alexanderdonk@outlook.com"/>
Password:	<input type="password" value="●●●●●●"/>
Confirm Password:	<input type="password" value="●●●●●●"/>

U kunt ditzelfde account gebruiken voor onze online aanbiedingen. U kunt spelen op Playchess.com, fritzundfertig.de proberen, commentaar achterlaten op www.chessbase.com, [Let's Check](#) en de [Engine Cloud](#) gebruiken en u hebt toegang tot de webdatabase van database.chessbase.com.

Registratie is gratis.

3.14.3 Nieuwe Cloud Database maken

Afhankelijk van het niveau van je ChessBase lidmaatschap kunt u een groot aantal databases aanmaken, die u later eventueel kunt verwijderen.



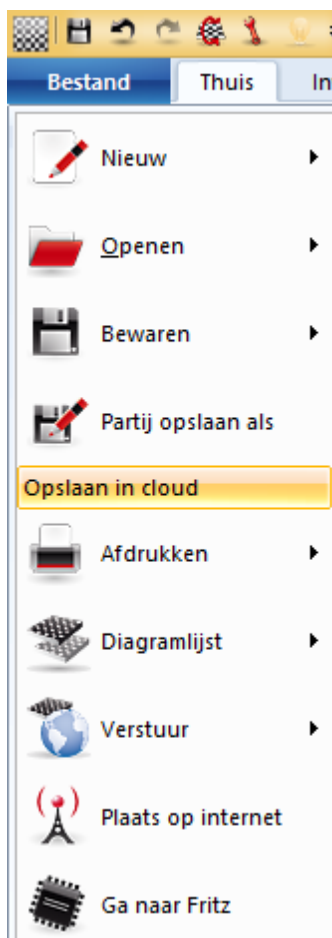
De databases "Mijn Partijen", "Wit repertoire" en "Zwart repertoire" zijn al geïnstalleerd. Als u probeert deze databases leeg te maken, worden alle partijen verwijderd, maar de databases zelf blijven intact.



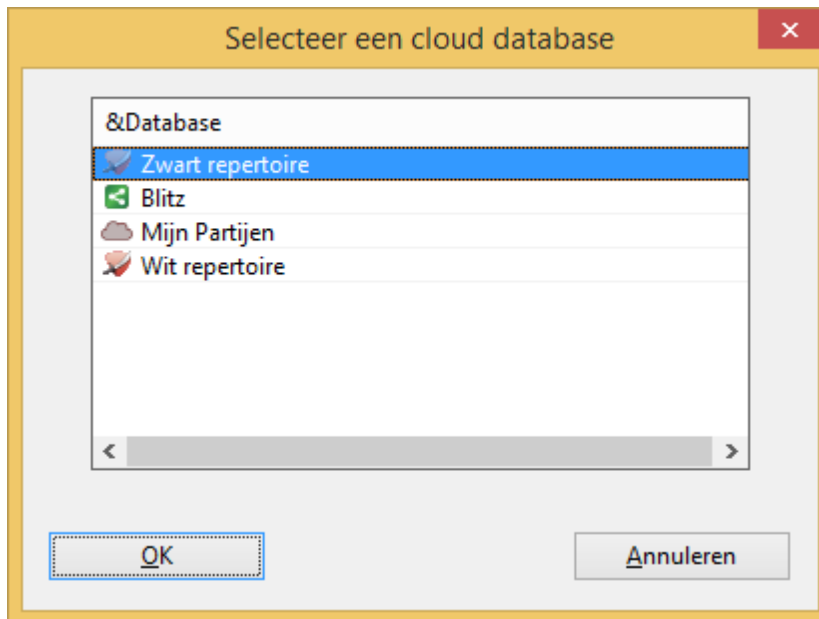
De statusregel onder de database symbolen geeft je informatie over de accountnaam en de hoeveelheid ruimte die in beslag genomen wordt op de server.

3.14.4 Partijen opslaan

Bord Venster - Bestand - Opslaan in cloud



Kies de juiste Cloud Database om de partij op te slaan.



3.14.5 Opslag voor Cloud Databases

De hoeveelheid opslag die u hebt, is afhankelijk van het soort lidmaatschap dat u hebt. Met een gratis ChessBase account zonder registratie kunt u 20 MB opslaan. Dat is voldoende voor ongeveer 10.000 partijen. Met een basis lidmaatschap op Playchess.com hebt u 100 MB opslag en met een premium lidmaatschap hebt u 250 MB. Deze aantallen MB's worden niet gegarandeerd en ze kunnen later aangepast worden.

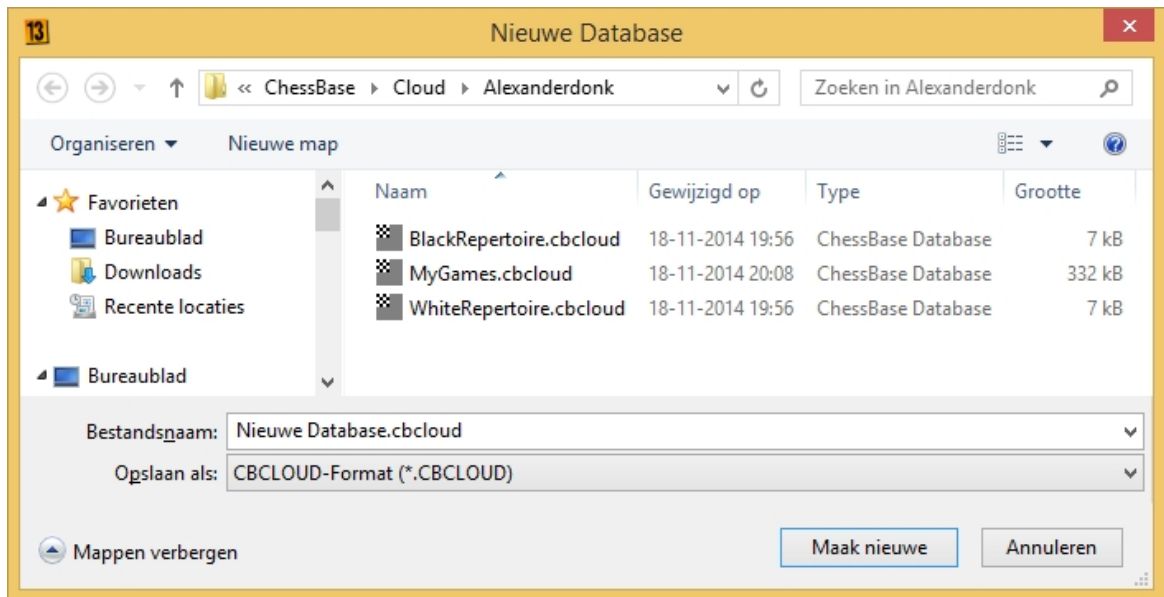
Kijk op <http://shop.chessbase.com/en/categories/42> voor meer informatie!

Als u geen ruimte meer hebt, kunt u databases verwijderen die u niet meer nodig hebt. U kunt ook eerst partijen in een database verwijderen. Ze worden dan doorgestreept. U kunt ze definitief verwijderen met *Maintenance - Verwijder doorgestreepte partijen*.



U kunt een nieuwe cloud database maken door te klikken op "Cloud Database aanmaken".

Er wordt een standaard Windows venster geopend en u kunt de naam opgeven van een nieuwe database die de extensie *.cbcloud* krijgt.



Deze nieuwe database wordt zowel op uw harde schijf als op de server aangemaakt. U kunt meteen lokaal beginnen te werken door te partijen te importeren die u er in wil hebben.

Het database symbool wordt toegevoegd aan het database venster. Partijen kunnen toegevoegd worden net zoals bij andere databases, bijvoorbeeld via het *Prikbord*.

Tekst					
Partijen					
Openingen					
Nummer	Wit	Elo W	Zwart	Elo Z	Resultaat
46	Anatoli Roisman	1741	Aikirotterdam	1717	0-1
60	Boldoo_nl	1607	Aikirotterdam	1735	1-0

Klaar - Selecteer alles: Aantal varianten=1181

De server synchroniseert nu de lokaal opgeslagen database met de remote database door de partijen naar de cloud database te kopiëren. De cloud database kan daarna benaderd worden door andere apparaten of met een webbrowser.

3.14.6 Cloud Databases offline gebruiken

Cloud databases kunnen ook offline gebruikt worden. Aanpassingen worden gesynchroniseerd zodra er een verbinding met de Cloud is.

Naam	Gewijzigd op	Type
BlackRepertoire.cbclatt	18-11-2014 19:06	ChessBase Database
BlackRepertoire.cbclhdr	18-11-2014 19:06	ChessBase Database
BlackRepertoire.cbclmov	18-11-2014 19:06	ChessBase Database
BlackRepertoire.cbcloud	18-11-2014 19:56	ChessBase Database
BlackRepertoire.ini	18-11-2014 20:23	Configuratie-inste...
Blitz.cbclatt	18-11-2014 20:23	ChessBase Database
Blitz.cbclhdr	18-11-2014 20:23	ChessBase Database
Blitz.cbclmov	18-11-2014 20:23	ChessBase Database
Blitz.cbcloud	18-11-2014 20:23	ChessBase Database
Blitz.ini	18-11-2014 20:23	Configuratie-inste...
MyGames.cbclatt	18-11-2014 20:07	ChessBase Database
MyGames.cbclhdr	18-11-2014 20:07	ChessBase Database
MyGames.cbclmov	18-11-2014 19:53	ChessBase Database
MyGames.cbcloud	18-11-2014 20:08	ChessBase Database
MyGames.ini	18-11-2014 20:23	Configuratie-inste...
WhiteRepertoire.cbclatt	18-11-2014 19:06	ChessBase Database
WhiteRepertoire.cbclhdr	18-11-2014 19:06	ChessBase Database
WhiteRepertoire.cbclmov	18-11-2014 19:06	ChessBase Database
WhiteRepertoire.cbcloud	18-11-2014 19:56	ChessBase Database
WhiteRepertoire.ini	18-11-2014 20:23	Configuratie-inste...

De cloud databases worden opgeslagen in de map *Cloud* in *Documenten*.

3.14.7 Database functies met Cloud Databases

Alle databases met de extensie ***.cbcloud** kunnen bekeken en aangepast worden zoals elke andere database. Partijen kunnen opgeslagen worden, verplaatst, gekopieerd en verwijderd worden. Het is ook mogelijk om de partijen te filteren en te sorteren.

Verschillen tussen CBH en CBCloud Formaten

Welke verschillen zijn er tussen deze database formaten?

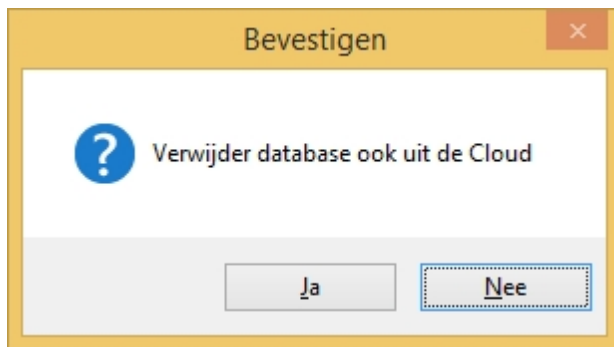
Het **CBCloud formaat** bestaat uit slechts vier bestanden. Er zijn geen index bestanden voor de spelers, toernooien, etc. Het CBCloud formaat kan dezelfde informatie bevatten als het CBH formaat, maar vanwege het ontbreken van de index bestanden hebt u minder mogelijkheden om de data te benaderen.

Het sorteren en verwijderen op twee niveaus is mogelijk.

3.14.8 Een Cloud Database lokaal verwijderen

Wat gebeurt er als u een cloud database verwijdert van de harde schijf op uw computer die u toch op de server wil houden?

Als u een cloud database verwijdert op uw harde schijf, krijg u de vraag of de database ook verwijderd moet worden van de cloud server.



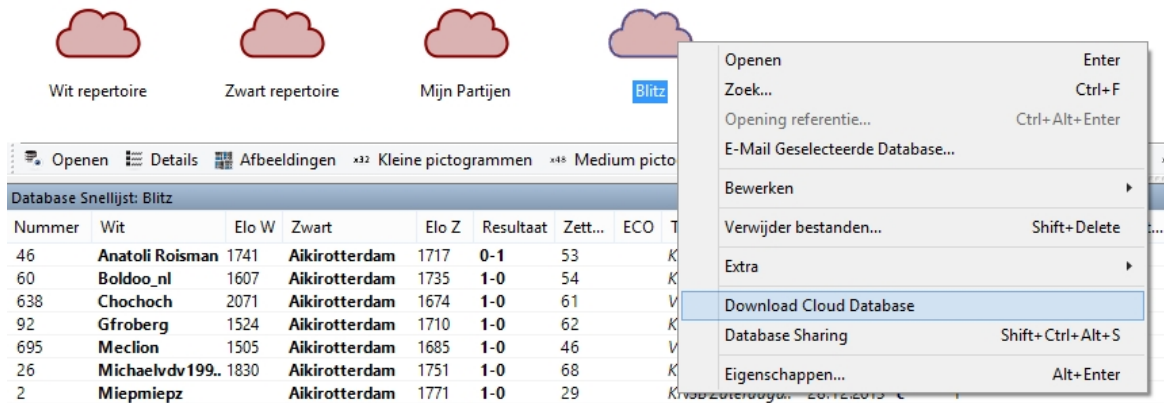
De volgende keer dat u de cloud database opent, wordt het symbool getoond en als u er op klikt, wordt opnieuw een lokale kopie gemaakt. Een cloud database lokaal verwijderen is verstandig als u uw databases op een andere computer bekijkt en u die daarna volledig wil verwijderen.

3.14.9 Een Cloud Database op een andere computer benaderen

Een voordeel van cloud databases is dat je je data kunt benaderen vanaf elke computer die aangesloten is op het internet. Als je je cloud computer opent op een andere computer, worden dan alle partijen gedownload?

Enkel de beschrijvingen van de partijen die zichtbaar zijn in de lijst worden gedownload. Pas als je op een partij klikt, wordt de hele partij gedownload.

Het is ook mogelijk alle partijen van een cloud database te downloaden en daar lokaal mee te werken. Dit doe je door rechts te klikken op een database symbool en te kiezen voor "Download Cloud Database".



Tip: Het is ook mogelijk om tegelijkertijd dezelfde cloud database te openen op twee computers. Alle aanpassingen worden realtime gesynchroniseerd.

3.14.10 Cloud Databases delen

Cloud database kunnen gedeeld worden met andere gebruikers. Maak verbinding met de Cloud Server en selecteer de database die u wil delen door er op te klikken.






Klik op de knop *Database Sharing* om het venster te starten waarmee gebruikers worden toegestaan de database te gebruiken. Je kunt ook rechts klikken op een database en de optie *Database Sharing* kiezen.



Cloud databases die gedeeld kunnen worden kunt u herkennen aan het groene icoon.

Gebruikers die toegang hebben tot deze database

Gebruiker	Rechten
 Matthias	Laden
 Pitters	Laden/Bewaren
 Ben	Laden

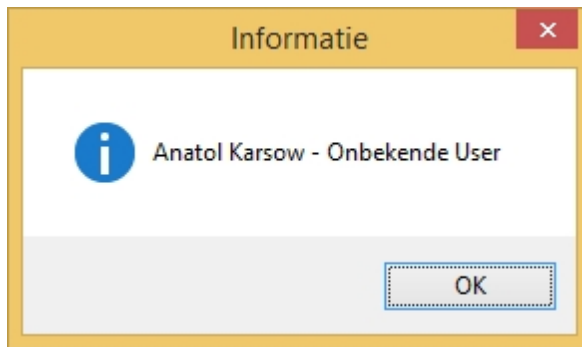
Laden
 Bewaren

Omschrijving:

Maak openbaar in Web

URL:
PGN:

Klik op "Gebruiker toevoegen" en voer de ChessBase accountnaam in van de gebruiker. Er wordt automatisch gecontroleerd of de gebruikersnaam geldig is. Als het account niet bestaat, krijg u de volgende melding:



Aan elke gebruiker kan op drie niveaus rechten worden gegeven.

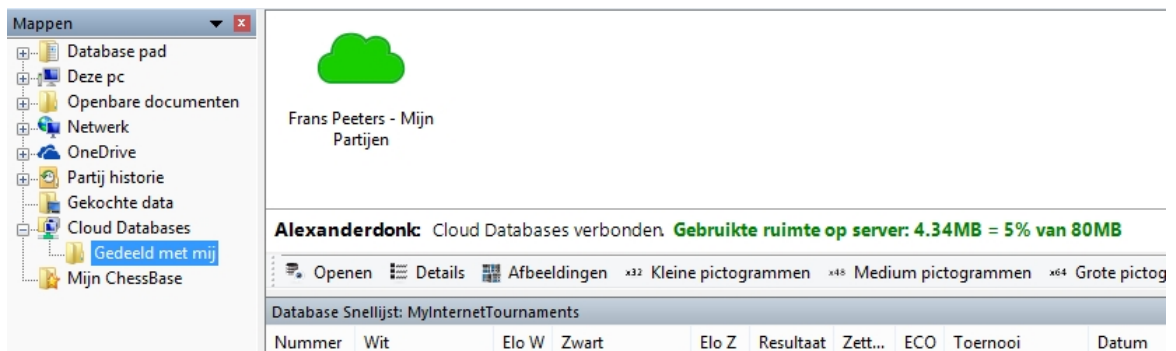
1. **Geen rechten**, dat wil zeggen dat de gebruiker de lijst alleen maar kan zien.
2. **Leesrechten**, dat wil zeggen dat de gebruiker de partijen kan laden.
3. **Schrijfrechten**, dat wil zeggen dat de gebruiker de partijen kan opslaan.

Als u "Bewaren" aanvinkt, heeft de gebruiker schrijfrechten voor de gedeelde database. Als u "Bewaren" niet aanvinkt, kan hij enkel de partijen laden, maar kan hij ze niet aanpassen in de cloud.

De status wordt getoond in de kolom "Rechten" en door kleine symbolen links van de naam.

Gebruiker	Rechten
 Matthias	Laden
 Pitters	Laden/Bewaren
 Ben	Laden

In de mappenstructuur ziet u een map "Gedeeld met mij".



Hier kunt u alle databases zien die andere gebruikers met u delen. U kunt de relatie ten opzichte van de andere gebruiker ook zien.

3.14.11 Cloud Databases publiceren op het web

Klik op het tabblad "Cloud". Kies een Cloud database en klik op "Database Sharing". Kies "Maak openbaar in Web" en plaats een korte omschrijving.

Omschrijving:

Mijn beste partijen.

Maak openbaar in Web

URL: <http://91.250.82.182/MTQxNTI5/replay.html>

PGN: <http://91.250.82.182/MTQxNTI5/games.pgn>

Open Website

Als je klikt op "Open Website" kunt u zien hoe de website er uit zal zien als hij gepubliceerd wordt op het internet.



De standaard browser wordt gestart en de functies om de partij na te spelen worden getoond. Alle partijen zijn downloadbaar als PGN.

Let op: Als je de database aanpast, bijvoorbeeld door er partijen aan toe te voegen, wordt de web versie automatisch aangepast. Je hoeft niet opnieuw de database te delen en er worden geen nieuwe bestanden geüpload.

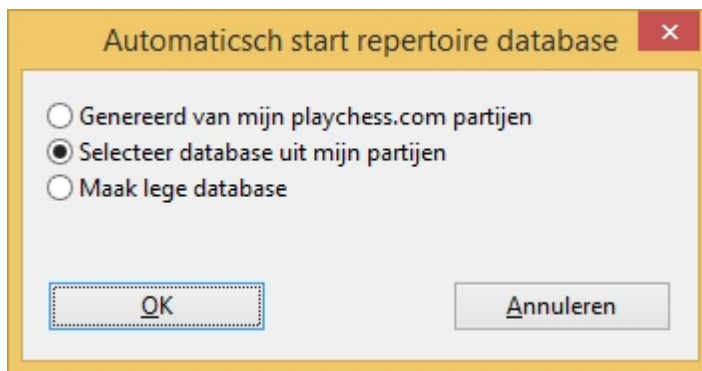
3.14.12 Repertoire Databases in de Cloud

In ChessBase kunt u uw openingsrepertoire in twee databases beheren, een voor wit en een voor zwart. Het wordt aanbevolen deze databases in de cloud op te slaan zodat u er altijd bij kunt op elke computer met ChessBase 13.

De eerste keer dat u het cloud programma benadert, stelt het programma voor databases te genereren voor wit en zwart.



Als u dit voorstel accepteert, kunt u de bron opgeven voor de automatisch gegenereerde databases.



U kunt op elk moment de repertoire databases maken via *Rapport - Genereer Repertoire* in het database venster met de database van uw eigen partijen geopend.

Als u al een repertoire database hebt zonder gescheiden kleuren vanuit ChessBase 12, dan kunt u die database splitsen in een repertoire met wit en met zwart door *Rapport -> Genereer Repertoire*. ChessBase gebruikt de zetten die u met blauw hebt gemarkeerd. Het wordt sterk aanbevolen de repertoire database te splitsen in wit en zwart.

In het *Bord* venster kiest u de functie *Rapport -> Repertoire Database -> Markeer zet met blauw*.



Hiermee markeert u de zetten in uw partijen die toegevoegd moeten worden aan het

repertoire. Hiermee wordt een repertoire verslag opgebouwd voor een nieuwe verzameling partijen of om te zoeken in de repertoire database. Het heeft geen zin om in al uw partijen 1.e4 te markeren in het repertoire verslag aangezien 1.e4 vanzelf leidt tot een variant van Ruy Lopez in uw repertoire database.

U kunt uw openingen op elk moment openen vanaf elk apparaat. Momenteel worden er browser applicaties gemaakt waarmee u uw openingen repertoire kunt oefenen zonder ChessBase te gebruiken.

3.14.13 Cloud Database Iconen

Cloud iconen en hun kenmerken worden niet altijd getoond in het database venster. Verdwijnen ze zomaar?



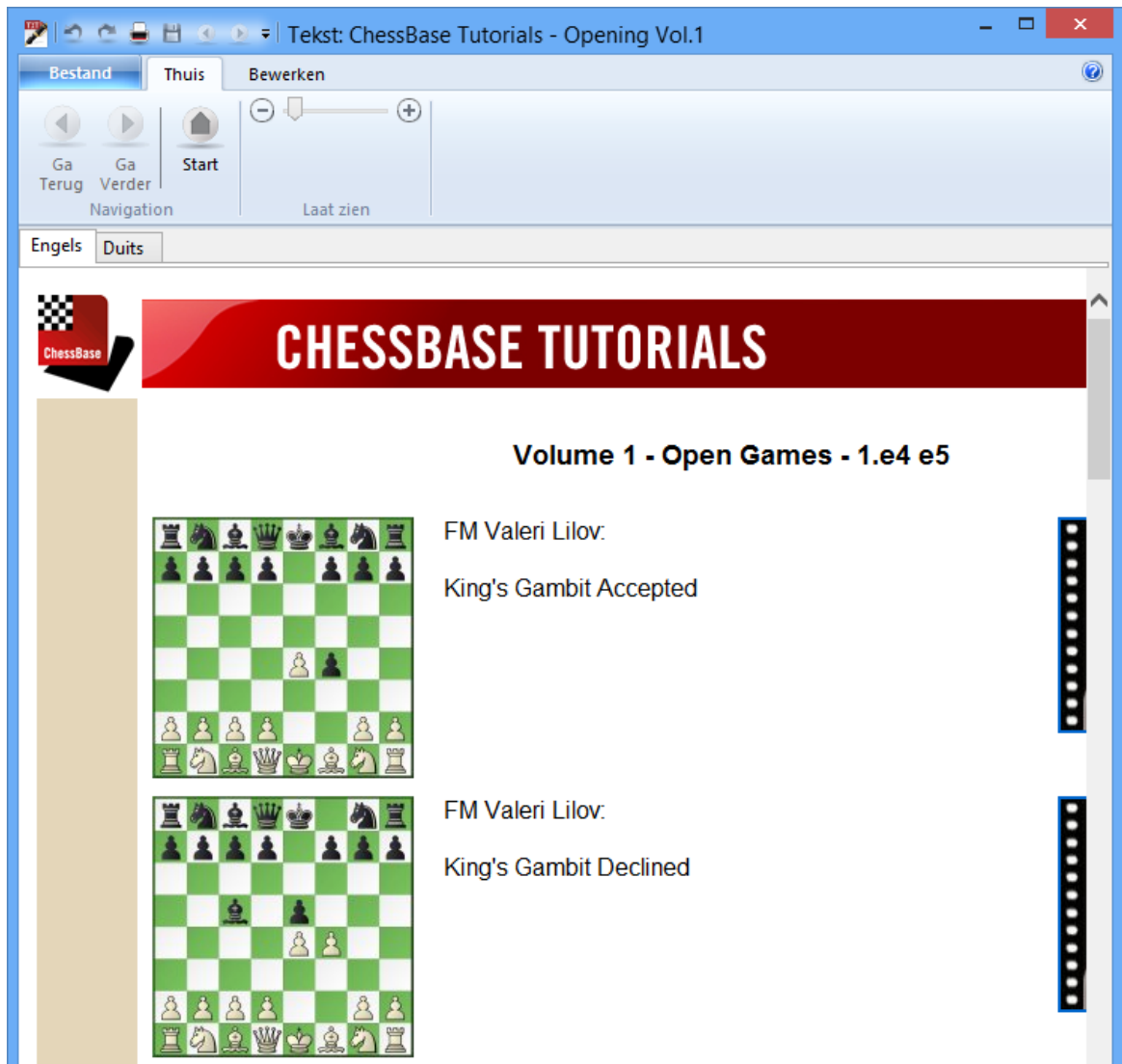
Dit is juist. Ze zijn afhankelijk van de inlog. Zodra u ingelogd bent, worden alle iconen getoond bij "[Mijn Databases](#)". Als u uitlogt, verdwijnen ze weer.

3.15 Database tekst

3.15.1 Tekst

Bestand - Nieuw - Nieuwe Tekst (Ctrl-Alt-N)

Een database tekst is geen partij maar een verslag met eventueel foto's, video's, stellingen en links naar partijen, sleutels, andere teksten, enzovoorts. Het verslag verschijnt in de database lijst als een partij en kan op dezelfde manier geladen worden.



Database teksten kunnen ook links naar videofragmenten bevatten. Als u op zo'n video icoon klikt, wordt de video gestart.

De ChessBase Magazine dvd's bevatten meestal 30 minuten video. De database tekst is gemaakt met een speciale [database tekst editor](#) die ingebouwd is in het programma. Om een nieuwe tekst te maken, gaat u naar *Bestand - Nieuw - Tekst in database* in het database venster of klikt u op Ctrl-Alt-N.

Database teksten sorteren

Wanneer u een database sorteert worden de databases op de volgende manier behandeld:

Database teksten zonder toernooi gegevens of jaar worden bovenaan de database geplaatst.

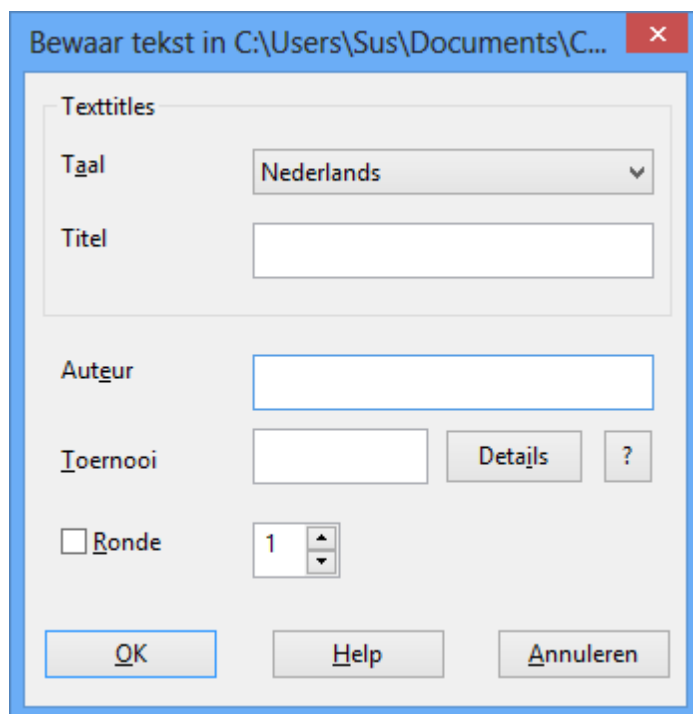
Database teksten met [toernooi gegevens](#) worden voor het toernooi geplaatst, dus verschijnen ze als het eerste item van een toernooi in de [toernooi index](#). Dit wordt gebruikt om een toernooi rapport te genereren.

Database teksten die gegevens bevatten over specifieke ronden van een toernooi

(ronde verslagen) worden bovenaan elke ronde van het toernooi gesorteerd.

3.15.2 Tekst info

Bestand - Nieuw - Nieuwe Tekst (Ctrl-Alt-N) - Geef tekst info (F2)



De gegevens in de tekst info definiëren de manier waarop de tekst in de partijenlijst verschijnt en de plaats van de tekst wanneer u de database sorteert.

► Titel, Auteur en Toernooi

Deze gegevens zullen in de partijenlijst verschijnen. De auteur zal ook automatisch worden overgenomen in de commentator index. De titel kan verschillend zijn voor elke andere taal.

► Ronde

Als u een ronde nummer invoert, zal bij het sorteren van de database de tekst bovenaan die ronde van het toernooi worden geplaatst. (Ronde verslagen)

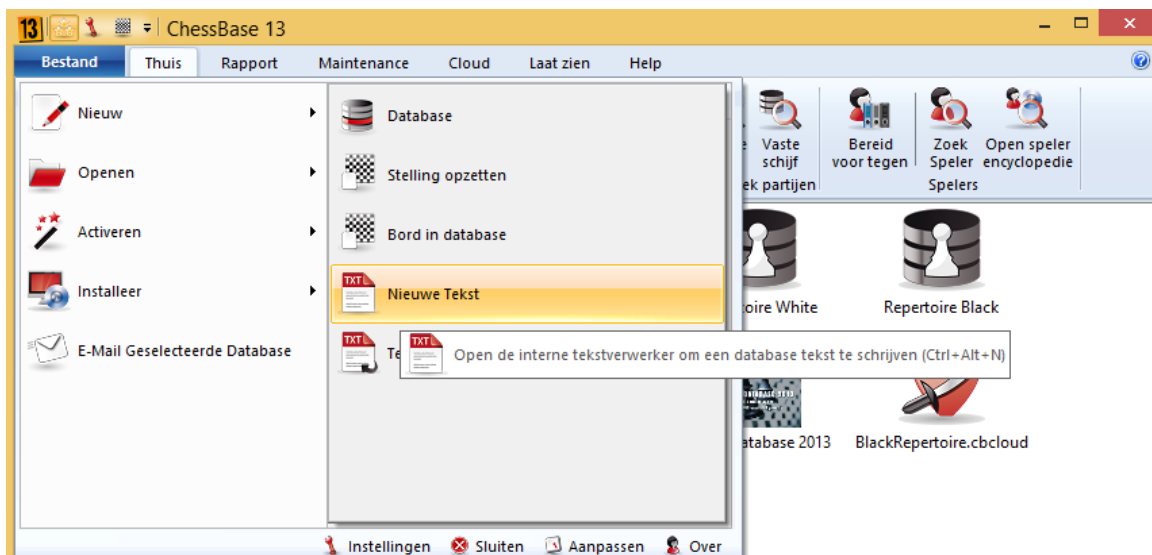
► Details

Dit kunt u gebruiken om extra toernooi informatie in te voeren. Het is exact hetzelfde als het [toernooi gegevens](#) dialoogvenster.

3.15.3 Tekstverwerker

Bestand - Nieuw - Nieuwe Tekst (Ctrl-Alt-N) - Bewerken

Roept de database tekstverwerker op met een lege pagina. U kunt ook een bestaande tekst laden en deze bewerken.



Na het schrijven van de tekst kunt u omschakelen naar een modus waarin een tekst alleen gelezen kan worden, maar niet bewerkt kan worden. In deze modus worden koppelingen en ingesloten multimedia met een enkele klik geactiveerd (zoals in een browser). In de bewerkingsmodus hebben deze koppelingen een dubbele klik nodig. Schakel naar de *Bewerkings modus* door het vinkje te plaatsen en haal het vinkje weg als u in de beveiligde modus wilt kijken. Met Ctrl-W kunt u ook schakelen tussen beide modi.

► Toetsenbord functies

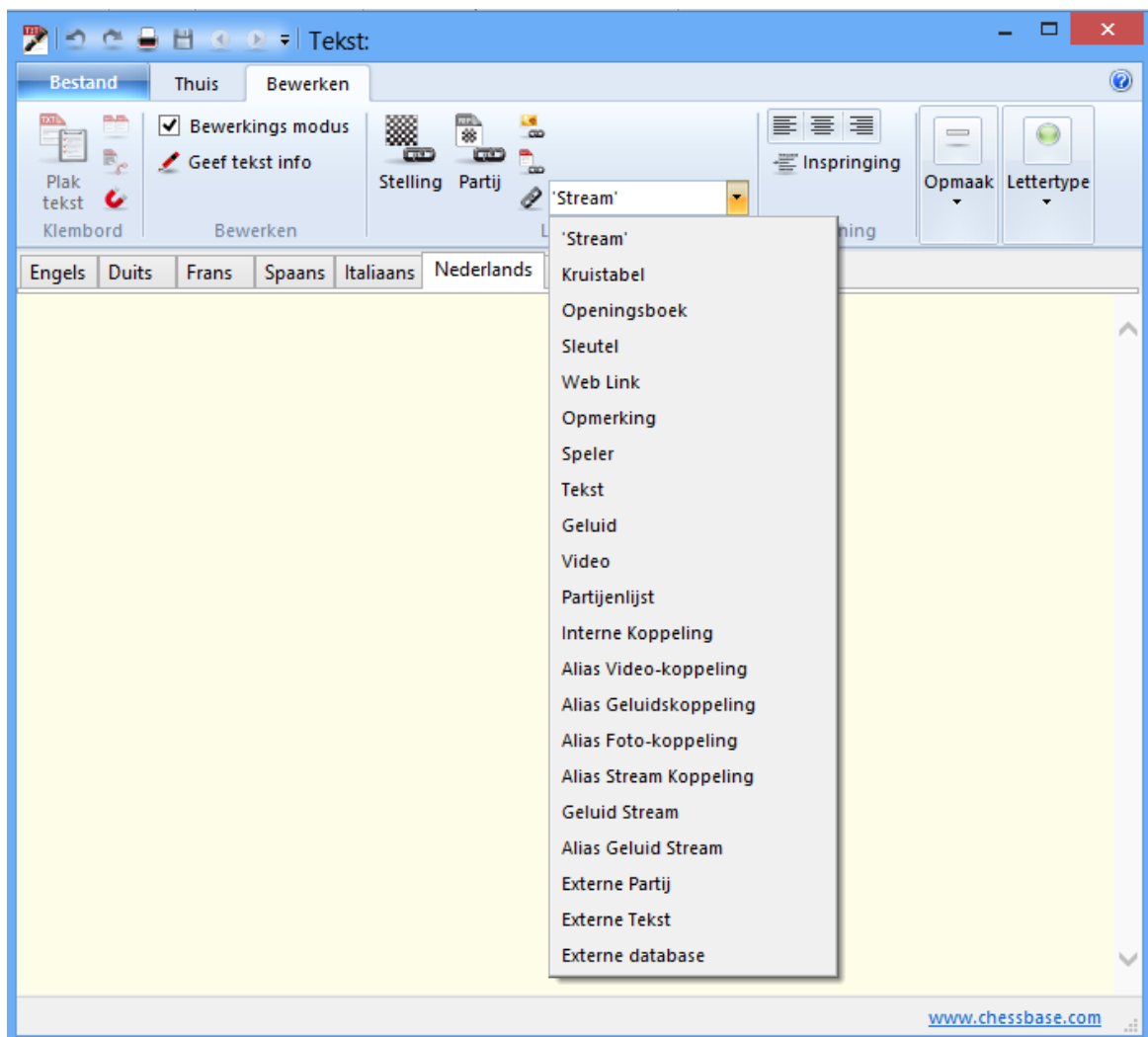
De ChessBase tekstverwerker is conform aan de meest gebruikelijke Windows conventies ten aanzien van typen en bewerken. De toetsenbord functies lijken veel op die van Windows kladblok.

Ctrl + cursor links/rechts	Spring een woord naar links/rechts
Home/End:	Spring naar begin/eind van de regel
Ctrl-Home/End	Spring naar begin/einde van de tekst
Shift + cursor toetsen	Markeer tekst
Shift + Home/End	Markeer tekst tot begin/eind van de regel
Shift-Ctrl + Home/End	Markeer tot begin/einde van de tekst
Ctrl-A	Markeer gehele tekst
Ctrl-B	Gemarkeerde/volgende tekst vet
Ctrl-C	Kopieer gemarkeerde tekst naar het klembord. (Ctrl-X knipt tekst)
Ctrl-E	Centreer tekst
Ctrl-I	Gemarkeerde/volgende tekst cursief
Ctrl-R	Vervang tekst
Ctrl-S	Bewaar tekst
Ctrl-U	Onderstreep gemarkeerde/volgende tekst
Ctrl-V	Voer tekst van klembord in

Ctrl-Z	Laatste bewerking ongedaan maken
Shift-Ctrl-Z	Opnieuw
Ctrl-0	Standaard tekst
Ctrl-1	Kop1
Ctrl-2	Kop2
Ctrl-3	Kop3

3.15.4 Multimedia links

Bestand Nieuw Nieuwe Tekst (Ctrl-Alt-N) - Links



In een [database tekst](#) kunt u afbeeldingen, geluidsbestanden en video's invoegen. De afbeeldingen moeten van het BMP formaat zijn, geluidsbestanden van het formaat WAV en video van het formaat AVI. Ze kunnen alleen in de database tekst worden opgenomen als u ze bewaard heeft. De multimedia bestanden worden gekopieerd naar aparte mappen met de naam van de database en met de extensies *.bmp, *.wav en *.avi.

Geluid- en video aliases

Hiermee kunt u de geluids- of videobestanden meer dan eenmaal in een database tekst gebruiken, bijvoorbeeld in de vertaling naar een andere taal. Door de aliases voor de geluids- of videobestanden te kiezen, krijgt u een lijst van de reeds gebruikte bestanden. Kies het bestand wat u nodig heeft. Het bestand wordt niet een tweede keer gekopieerd maar heeft twee koppelingen vanuit de database tekst.

Koppelingen naar geluidsbestanden worden aangegeven met een geluidsbestand symbool. Wanneer u dit symbool aanklikt, zal het geluidsbestand worden afgespeeld. AVI bestanden worden weergegeven met de afbeelding waarmee de video begint.

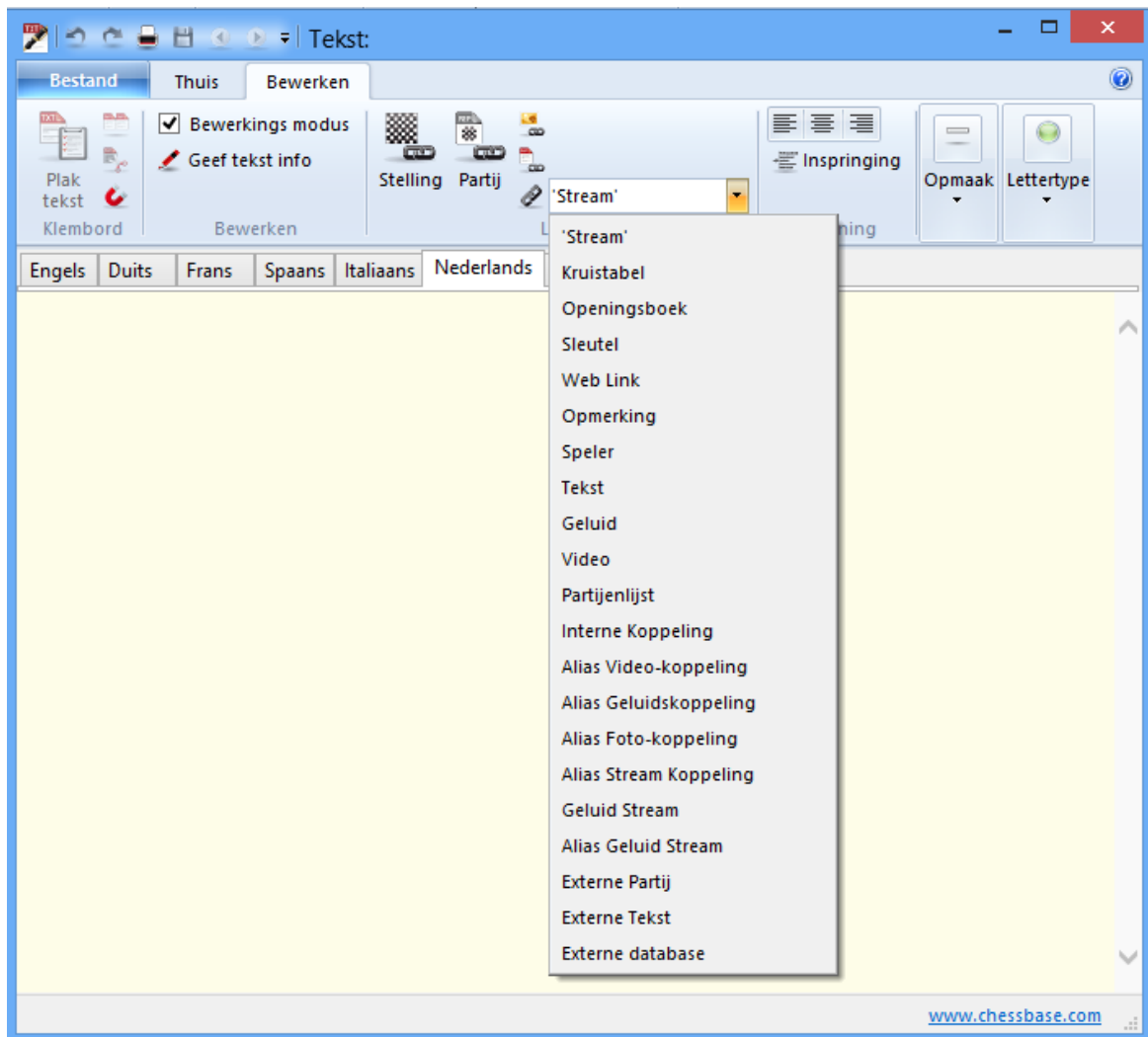
3.15.5 Schaak links

Bestand - Nieuw - Nieuwe Tekst (Ctrl-Alt-N) - Links

Net zoals bij een HTML pagina kan een ChessBase database tekst links bevatten naar andere teksten, plaatjes, video's, enzovoorts. Bovendien is er een aantal speciale links, zoals toernooien, partijen, sleutels, spelers, enzovoorts. Wanneer op een link naar een partij wordt geklikt, zal de partij in een apart bordvenster worden geladen.

De links kunnen worden gevonden in het *Bewerken* menu van het [Database tekstvenster](#). De specifieke schaaklinks kunnen allemaal gevonden worden in het submenu *Links*.

Let op: Er zitten 21 elementen achter *Links*. Scroll naar beneden om ze allemaal te zien.



► **Stelling (Shift-Ctrl-D)**

Voegt een diagram in die u kunt definiëren in het [Stelling opzetten](#) dialoogvenster. Indien u een partij heeft geladen, zal automatisch de stelling op het bord ingevoegd worden. U kunt de grootte van het diagram kiezen, met of zonder coördinaten en aangeven of het een volledig diagram moet zijn of slechts een deel dat u kunt kiezen uit het afrolmenu. Markeer het diagram en toets Ctrl-E als u het wilt centreren.

► **Partij (Shift-Ctrl-G)**

De partij moet geladen worden in een bordvenster. De koppeling is naar de partij en de exacte stelling die op dat moment op het bord staat. Als de partij in dezelfde database staat als de tekst, dan zal de tekst slechts uit een verwijzing naar de partij bestaan. In dit geval kunt u niet de tekst eenvoudig kopiëren naar een andere database. ChessBase zal niet in staat zijn om de geciteerde partij terug te vinden in de nieuwe database en zal daarom niet geladen worden. Als de partij in een andere database staat, zal ChessBase de hele partij in de tekst kopiëren (zonder commentaar). Let wel, alleen de koppeling zal zichtbaar zijn.

► **Kruistabel (Shift-Ctrl-T)**

Klik op een toernooi in de [toernooi index](#) (u kunt ook de eerste partij van een toernooi

in een partijenlijst aanklikken). Keer terug naar de database tekst en voeg de link *Kruistabel* in, die in de tekst zal verschijnen als de naam van het toernooi. Wanneer u op deze koppeling klikt wordt de kruistabel van het toernooi gegenereerd.

▶ **Speler (Shift-Ctrl-E)**

Voer de naam van de speler volledig in, precies zoals het in de [spelersencyclopedie](#) staat. Om er zeker van te zijn dat u de spelling juist heeft, zou u een paar letters van de naam moeten intikken en vervolgens op de ? knop moeten klikken voor een lijst met namen uit de encyclopedie. Kies de naam uit de lijst. Wanneer u op een koppeling van een speler klikt, krijgt u een plaatje (indien aanwezig) en de biografische details worden uit de encyclopedie gehaald.

▶ **Tekst (Shift-Ctrl-X)**

U kunt een sprong maken naar een andere tekst in dezelfde database. Een dialoogvenster geeft alle aanwezige teksten weer waaruit u de tekst kunt kiezen die eraan gekoppeld moet worden.

▶ **Partijenlijst (Shift-Ctrl-L)**

Toont de partijenlijst van de database. U kunt geen link maken naar een andere database.

▶ **Sleutel (Shift-Ctrl-K)**

U kunt een verwijzing naar een [openings-](#) of [thema](#) index maken. De sleutel moet geopend worden, maar om verwarring te vermijden kan slechts één sleutel actief zijn voordat de koppeling gemaakt wordt.

▶ **Openingsboek (Shift-Ctrl-B)**

Voegt een link in naar een openingsboek.

▶ **Externe database (Shift-Ctrl-F)**

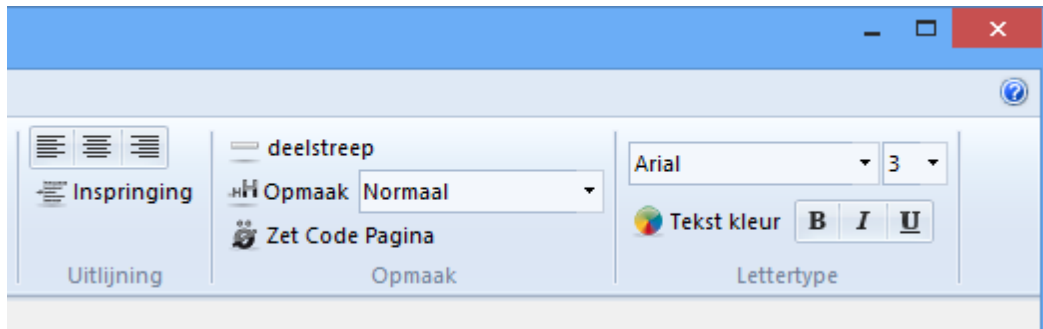
Maakt een koppeling naar de laatst geopende database. Vanzelfsprekend moet u de externe database ook meesturen als u de database tekst naar iemand verstuurd, anders zal de koppeling niet werken.

▶ **Filter (Shift-Ctrl-M)**

Hiermee kunt u een filter instellen en een koppeling naar het voorgedefinieerde filter in de tekst plaatsen. U kunt een naam aan de link geven (bijvoorbeeld *korte winstpartijen*). Wanneer op de koppeling geklikt wordt, wordt de zoekactie op de huidige database uitgevoerd.

3.15.6 Tekstopmaak

Bestand - Nieuw - Nieuwe Tekst (Ctrl-Alt-N) - Bewerken



Taal

De taal van de tekst van een database kunt u instellen met de tabbladen aan de linker bovenkant van het venster. Afhankelijk van de taal die ingesteld is voor het programma, zal de overeenkomstige taal automatisch worden geselecteerd.

▶ **Insprijving**

De tekst springt in met het door u opgegeven aantal punten.

▶ **Deelstreep**

Zet een horizontale lijn neer in de tekst die kan dienen om de rubrieken te scheiden.

▶ **Opmaak**

Er zijn vijf standaard koppen: Kop 1 (Ctrl-1), Kop 2 (Ctrl-2), Kop 3 (Ctrl-3), standaard tekst (Ctrl-0) en Lijst (bullets). U kunt ook met *Definieer kop* (Ctrl-D) het lettertype, de uitlijning en de stijl voor elke opmaak instellen.

▶ **Uitlijning**

Gebruik Links uitlijnen (Ctrl-L), Rechts uitlijnen (Shift-Ctrl-R) of Gecentreerd uitlijnen (Ctrl-E) om de gemarkeerde tekst of de tekst die erop volgt uit te lijnen.

▶ **Stijl**

Gebruik Cursief (Ctrl-I), Vet (Ctrl-B) of Onderstreept (Ctrl-U) voor de gemarkeerde tekst of de tekst die erop volgt.

▶ **Lettertype (Ctrl-F), Lettergrootte**

Hiermee kunt u een lettertype kiezen voor de geselecteerde tekst. Het is raadzaam om alleen de standaard Windows lettertypes te kiezen, anders zal de tekst niet juist verschijnen op andere computers waar het lettertype niet op is geïnstalleerd.

▶ **Tekstkleur (Ctrl-R)**

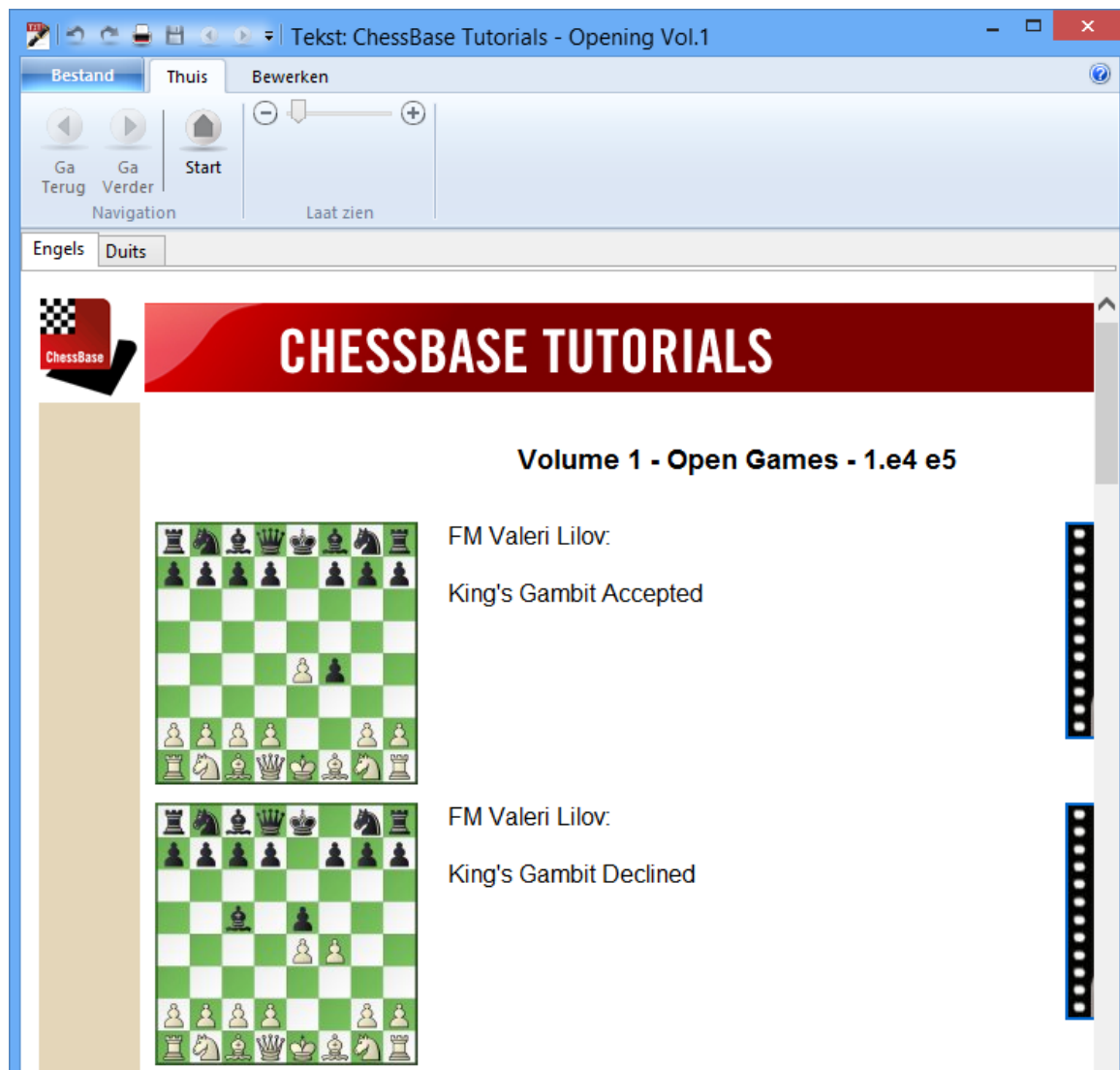
Verandert de kleur van de gemarkeerde tekst. U kunt een kleur kiezen uit het Windows kleurenpalet.

U kunt ook de tekstopmaak en het invoegen van links doen door eerst een tekst te markeren en het vervolgens te rechtsklikken.

3.15.7 Standaard tekst

Bestand - Nieuw - Nieuwe Tekst (Ctrl-Alt-N)

Als een [database tekst](#) bevat, kunt u die openen door op het tabblad *Tekst* te klikken in de [lijst](#) van de database.



4 Support

4.1 Optimaliseren 3D bord

Om het fotorealistische 3D bord te gebruiken moet u beschikken over een snelle grafische kaart die 3D weergave in hardware ondersteunt. Hij moet compatibel zijn met [DirectX](#) 8.1 of beter. Als er problemen optreden, probeer dan om de laatste versie van de grafische driver voor uw grafische kaart te downloaden van internet. Kijk hiervoor op de Microsoft Windows Update pagina of op de website van de hardware fabrikant van uw grafische kaart.

Belangrijk: Gewoonlijk geven alleen de laatste drivers van een grafische kaart een optimale prestatie.

Als u het fotorealistische 3D bord niet gebruikt, heeft u DirectX niet nodig.

4.2 Problemen oplossen

▶ Het zoeken naar een stelling (referentie) vindt niet alle partijen.

Verwijder de [zoekversneller](#) en maak deze opnieuw aan, hij kan defect zijn.

▶ Ik heb geen toegang tot de Online database.

De online database gaat ervan uit dat u een goed werkende netwerkverbinding heeft geïnstalleerd. Wanneer u uw internet browser start zou de verbinding automatisch gemaakt moeten worden.. Als dat niet het geval is, moet u de verbinding handmatig tot stand brengen voordat u toegang heeft tot de online database vanuit ChessBase.

▶ De [e-mail functie](#) van ChessBase werkt niet en er wordt niets verstuurd.

Uw e-mail programma is niet geregistreerd als uw standaard e-mail programma.

Controleer de instellingen van uw e-mail programma. (of gebruik Configuratie - Internet Opties - Tabblad programma's)

▶ Er verschijnen letters in plaats van stukken op het schaakbord.

De [diagram lettertypes](#) zijn niet juist geïnstalleerd. Mogelijk had ChessBase niet de rechten verkregen om de lettertypes te installeren in uw Windows omgeving. Probeer de lettertypes (fonts) handmatig te installeren.

▶ Bij het afdrukken van diagrammen op een HP printer zijn de witte velden te smal. Gebruik het alternatieve lettertype. In het bordvenster *Bestand Afdrukken Pagina instellingen tabblad Lettertype* en kies dan voor het lettertype *ChessBase Alternate*.

▶ Bij het afdrukken van diagrammen op een HP printer verschijnen er letters in plaats van figurines.

Er zijn twee opties bij fonts van de printer instellingen:

1. Print True Type Fonts als Bitmap Fonts
2. Print True Type Fonts als Grafische afbeeldingen

Kies optie 2.

4.3 Lettertype problemen

Probleem

In de partij annotatie en in de afdrukken worden de schaaksymbolen niet juist weergegeven

of

voor het schaakbord zijn de structuren hout en marmer niet beschikbaar. Het bord kan niet in grootte worden aangepast.

Oorzaak

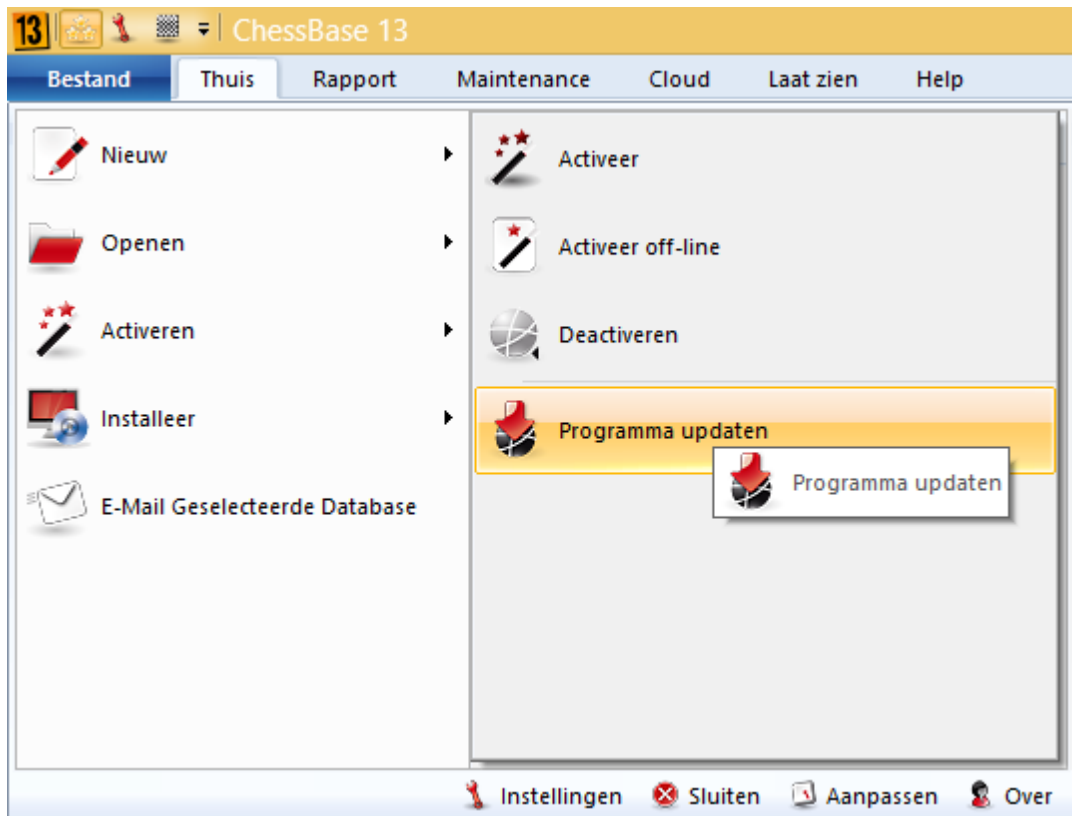
De TrueType lettertypes zijn niet juist geïnstalleerd. Dit komt het meest voor wanneer u niet de vereiste administratie rechten heeft onder Windows.

Oplossing

Installeer de lettertypes met de hand door gebruik te maken van het Windows Configuratie scherm. De fonts staan op de programma CD.

4.4 Support

Allereerst: controleer of er [updates](#) zijn op de schaakserver via *Bestand - Activeren - Programma updaten*.



Werk regelmatig het programma bij met de updates!

-  Het programma is voorzien van een Help file. Binnen het programma klikt u op het vraagteken rechts bovenaan het scherm om de Help bestanden te openen.

Bezoek de help pagina op www.chessbase.com voor antwoorden op veel gestelde vragen.

Controleer de download pagina van www.chessbase.com voor verdere bronnen.

Schrijf een [e-mail](#) naar de supportafdeling als het probleem nog steeds niet is opgelost.

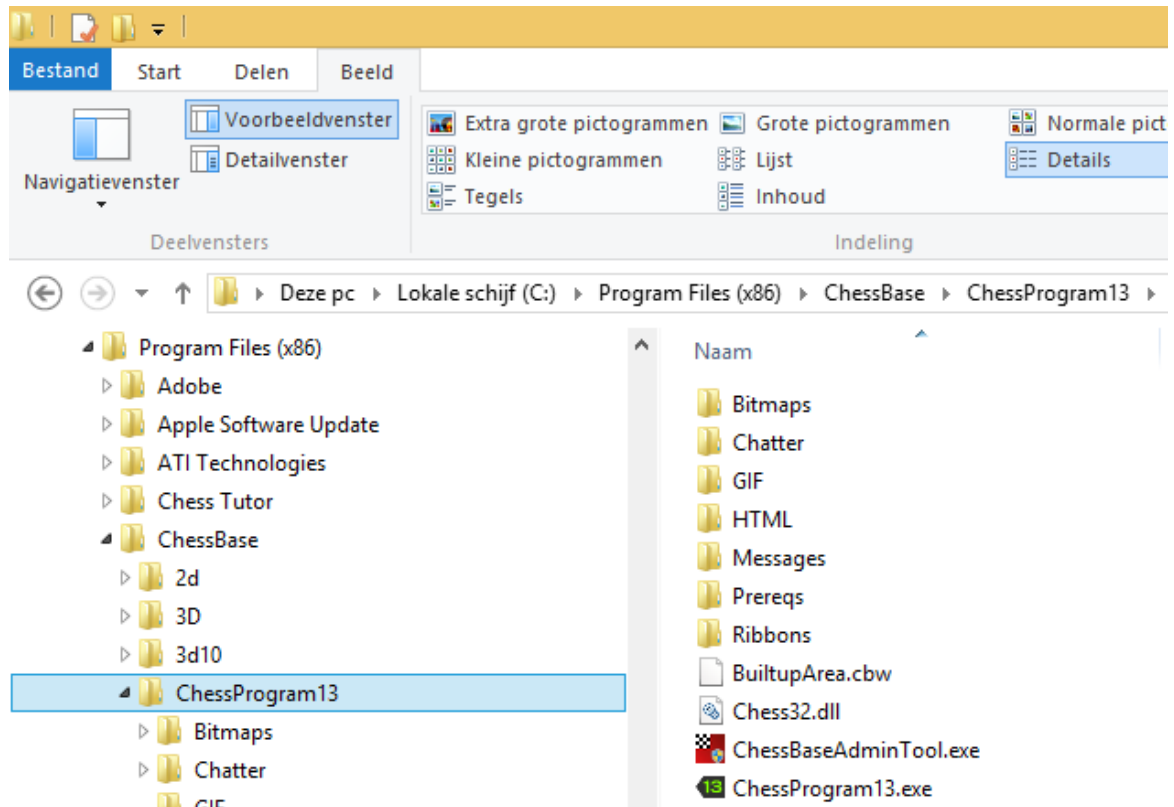
Controleer op Windows updates.

4.5 Admin Tool

In de map *Program Files* staat het programma *ChessBaseAdminTool.exe*.

Deze applicatie wordt meteen gestart na de eerste installatie en hiermee wordt uw programma geactiveerd.

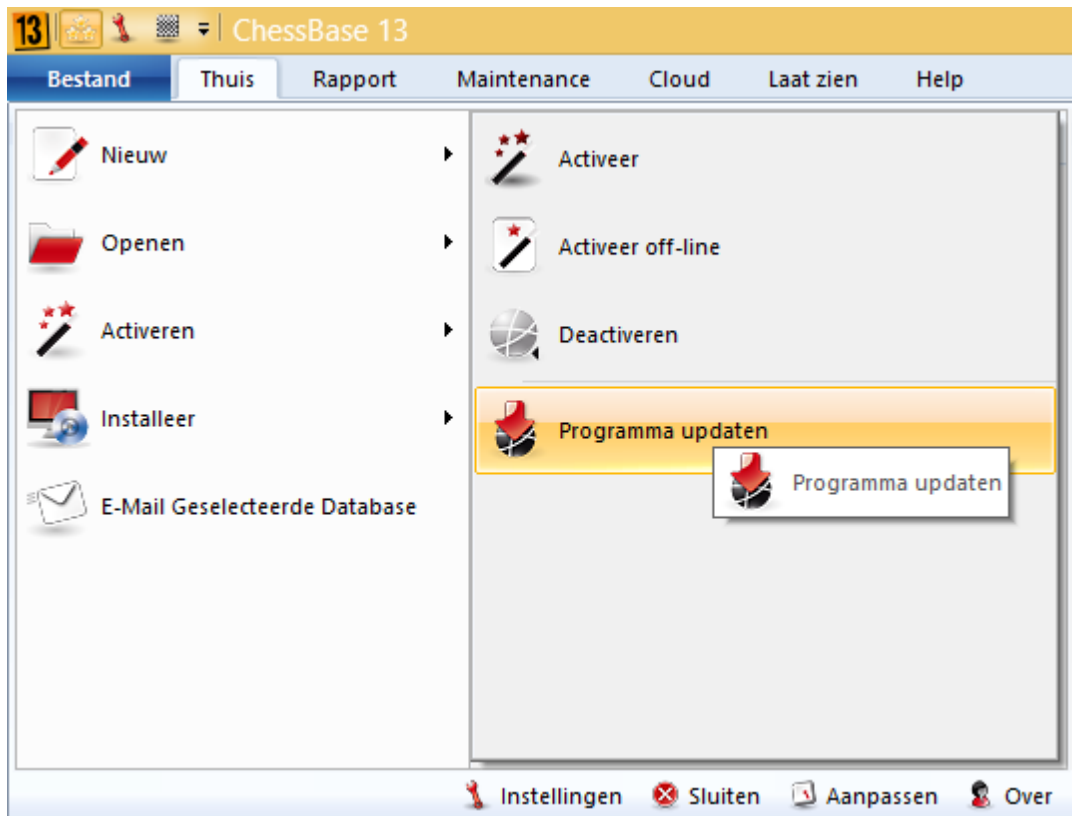
Later kunt u met dit programma ChessBase deactiveren en activeren. Dat kan bijvoorbeeld nodig zijn als u besluit ChessBase van een computer te verwijderen en het op een andere computer te installeren.



4.6 Updates

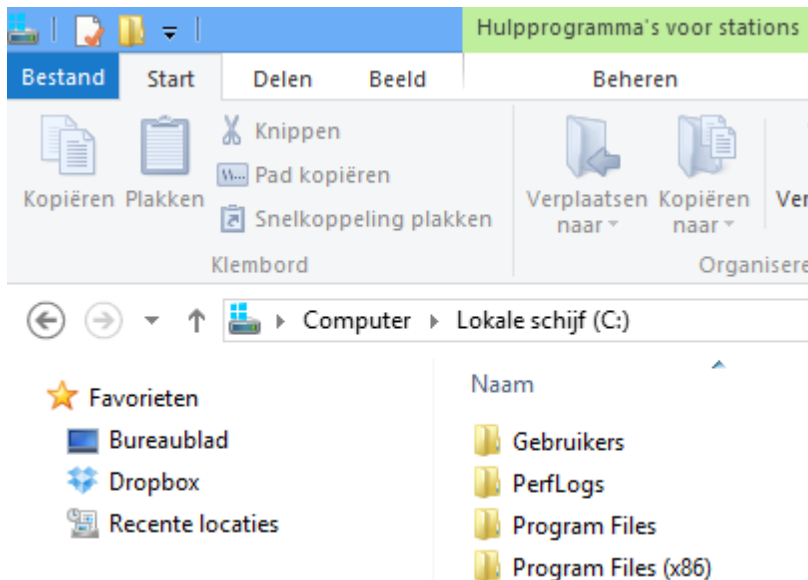
Om het programma te kunnen starten, hebt u het serienummer nodig.

Nadat u het [serienummer](#) hebt ingegeven, hebt u onbeperkte toegang tot de online database en de updates. Doe altijd een update na een installatie.



4.7 64 bit versie

In de 64-bits versie van Windows worden programma's geïnstalleerd in c:\Program Files en niet meer in c:\Program Files (x86).



Het kan zijn dat van een vorige ChessBase aankoop (bijvoorbeeld Fritz) er bestanden staan in c:\Program Files (x86). Bijvoorbeeld 3D board packages en engines.

4.8 DGT Bord 64 bits

ChessBase en Deep Fritz zijn er voor 64 bits computers. De meeste schaakprogramma's zijn 32 bits. Drivers kunt u downloaden vanaf

www.digitalgametechnology.com/site/index.php/dgtsupport/downloads-2

4.9 Foutmeldingen

4.9.1 Can't open database

ChessBase kan de database niet vinden of openen.

Mogelijke oorzaken:

- De database wordt door een ander programma gebruikt in een schrijf-beveiligde modus. (zie [netwerk mogelijkheden](#))
- De database is defect. Voer een [integriteitscontrole](#) uit en probeer de database te herstellen.
- Te veel databases zijn tegelijkertijd geopend (niet aannemelijk).
- De database is extern verwijderd terwijl ChessBase draaide (d.w.z. het icoon wordt nog steeds weergegeven).
- De database werd gekopieerd van een CD op uw harde schijf zonder de schrijfbeveiliging te verwijderen (deze staat aan op alle bestanden van een CD). Verwijder het *Alleen Lezen* (Read Only) attribuut in de eigenschappen van de bestanden of gebruik de functie [Bestand – Installeer – Database van CD](#) in plaats van de bestanden te kopiëren met Explorer.

4.9.2 Database in use, can't delete

U probeert een database te verwijderen, te hernoemen of te reorganiseren terwijl die op dat moment in gebruik is. Sluit alle relevante vensters af. De database zou ook geopend kunnen zijn in een ander programma, bijvoorbeeld in een lokaal netwerk.

4.9.3 Replace game with multimedia commentary

Multimedia commentaar (geluid, afbeeldingen, video) in partijen en [database teksten](#) worden opgeslagen in verschillende mappen en bestanden. Hierdoor zijn bepaalde beperkingen noodzakelijk. Een partij bewaren in dezelfde database zou ook alle multimedia bestanden dupliceren. Om deze reden staat ChessBase alleen de [vervang partij](#) functie toe.

4.9.4 Not enough RAM memory

De functie die u probeert vereist meer RAM geheugen dan er geïnstalleerd is op uw computer. Bijvoorbeeld bij [zoek dubbele partijen](#) komt dit voor omdat een heleboel informatie wordt opgeslagen in het geheugen. Zonder voldoende geheugen kan deze functie pijnlijk langzaam zijn.

4.9.5 Read/write error

ChessBase kan de database openen maar er geen partijen in opslaan.

Mogelijke oorzaken:

- De database is defect – gebruik de [integriteitscontrole](#) om hem te herstellen.
- Uw harde schijf is vol.
- Een ander programma heeft de database geopend zodat er geen schrijfbewerkingen mogelijk zijn (zie [netwerkmogelijkheden](#)).

4.9.6 Wrong database format

De functie die u heeft gekozen is niet mogelijk met dit type database.

Voorbeelden:

1. U kunt geen sleutels of een zoekversneller maken voor een [PGN](#) database.
2. U kunt geen toegang krijgen tot [indexen](#) of [zoek dubbele partijen](#) of [integriteitscontrole](#) op een database in de oudere CBF opmaak.

Oplossing:

Converteer de database naar de standaard ChessBase opmaak (rechtsklik het database icoon).

Index

- 3 -

3D bord 66, 73, 328, 332, 456

- 6 -

64 bits 460

- A -

aanbieden openbare cloud engine 376
aanmaakdatum database 236
abonnement 250
activeren 10
admin tool 459
afdrukken 27, 311, 317
afdrukken partijen 309, 317
algebraïsche notatie 116, 275
algemene thema's 99
amazon 320
analyse 348
analyse engine 63, 119, 156, 338, 343, 344
analyse insturen 429
analyse met let's check 416
analyse taken 355
analyse venster 68
annoteren 274
archiveren 272
ascii 162

- B -

back-up 258
beoordelingen manipuleren 430
beschrijvende notatie 116
bestandsformaten 266
bestandsnamen en extensies 260, 262
beste boek lijn 68
beste zet 49
bewerken 259
blauwe letters 417

bod uitbrengen 399
boekvenster 140
bord met engine 369
bord ontwerp 118, 137
bordstelling 108
bordvenster 56
bronnen 91
bronnen aanpassen 141
bronnen index 91, 141

- C -

can't delete 461
can't open database 461
cbcloud 260
cbf 265
cbh 260, 265
cbm 274
cbone 265, 266
chessbase magazine 274
classificatie 273
classificatie stellingen 295
classificatiesleutels 294
classificeer 290
classificeer database 290
cloud analyses 352
cloud database benaderen 440
cloud database delen 441
cloud database iconen 447
cloud database lokaal verwijderen 440
cloud database offline gebruiken 439
cloud database publiceren 444
cloud databases 431
cloud engine wedstrijden 403
cloud engines 402
cloud engines op playchess 385
cluster openingen 287
commentaar 59, 90, 107, 166
commentaar in livebook 422
commentaar index 90
commentaar palet 59, 166
commentaar symbolen 274
commentator 90, 133, 135
computer 395, 430
configureren 30
contribute engine 425

coördinaten 137
 correspondentie kop 335
 correspondentie notatie 275
 correspondentie zet 337
 correspondentieschaak 29, 332, 333
 ctg 260, 265, 289

- D -

database archiveren 258
 database beheer 241
 database beheren 26, 255
 database filter 127, 243
 database formaten 260, 262, 265, 271
 database functies met cloud database 439
 database in use 461
 database kiezen 127, 243
 database maken 127, 243
 database op prikbord 242
 database paden 256
 database snellijst 37
 database symbolen 234
 database tekst 447
 database tekst editor 449
 database tekst info 449
 database tekst multimedia links 451
 database tekst schaak links 452
 database tekst sorteren 447
 database tekstvenster 82, 456
 database typen 130, 231
 database venster 35
 database versleutelen 258
 database verwijderen 236
 databases 26, 233, 238, 255, 262
 deactiveren 10
 deep analysis 420
 design 118
 dgt 55, 328
 dgt bord 55, 328, 461
 diagram 27, 162, 326
 diagram afdrukken 326
 diagramlijst afdrukken 326
 diagrammen overzicht 75
 diepte analyse 349
 DirectX 66, 73, 328, 332, 456
 don't like 422

drag and drop 155
 dreigingen 183
 driver 332, 456
 dubbele partijen 268
 dukaten 400

- E -

ebook 320
 e-book 320
 ECO 273
 ECO classificatie 273
 eindspel 100
 eindspel classificatie 100
 eindspelen 92, 111
 eindstand materiaal 214
 Elo 218, 226
 Elo profiel 218
 Elo rating 218
 Elo ratings 84, 221, 226, 272
 e-mail 27, 323
 encyclopedie 146
 engine 44, 63, 119, 156, 338, 339, 340, 343, 344
 engine cloud 364
 engine cloudserver 361
 engine informatie 49
 engine laden 340, 343
 engine parameters 344
 engine vastzetten 156
 engine venster 44, 347
 engine verbinding 371
 engine/partij correlatie 419
 engine-cloud.com 361
 epub 320
 erelijst 427, 430
 extra boek 71

- F -

feedback voor training 130
 fen 162
 figurines 116
 filter 62, 102, 104, 107, 108, 111, 113
 filter - goede partijen 264
 filter bewaren 176
 filter lijst 189

filter opslaan 133, 135
filteren 189
font problemen 457
fonts 155
foto's 84, 138, 218, 221, 226
Fritz 79

- G -

ga naar Fritz 79
Gaviota 124
gebruik 236
gebruik cloud engines 383
gebruikers info 420
gebruikersnaam 115
gebruikslicentie van de software 394
geïnstalleerde engines 338
geluid 331
genegeerde gebruikers 398
GM titel 84, 138, 218, 221
goede partijen 277
grafisch commentaar 173
graphics adapter 332, 456
groene letters 417

- H -

hardware instellingen 395
hash tabellen 343, 344
help 41
Heumas 119, 157, 160
honours list 427, 430

- I -

iccf 332
iccf correspondence chess server 332
iconen 447
ID-kaart 138, 218, 221
illegaal 182
illegale stelling 182
importeer protocol 130, 231, 246
in mode 279
index 266
inhoud 10
installeer database op hard disk 249

installeer database van cd 248
installeer nieuwe sleutel 300
instellingen cloud engine 394
instellingen opbrengsten 396
instellingen privé gebruikers 397
instellingen voor providers 393
integriteit 262
integriteitscontrole 262

- J -

john doe 115
joker 106

- K -

kiebitzer 44, 63, 119, 156, 338, 343, 344
klembord 125
knock out 147
kopieer partijen 246
kopieer partijen naar openingsboek 127, 254
kosten let's check 430
kritieke stellingen 172
kruistabel 147

- L -

lay-out 22, 56, 149
lay-out laden en bewaren 56
let's check 402, 408, 413, 429
let's check anoniem gebruiken 429
let's check context menu 419
lettertypes 155, 457
lijst engine cloud 364
lijst venster 266
lijstvenster 80, 88
like 422
likes 427
limieten 120, 330
lint 13
livebook 410, 422
livebook als openingsboek 424

- M -

maak goede partij set 245

maak slechte partij set 245
 manoeuvres 113
 mappen 126, 267
 materiaal 52, 111, 116
 medailles 110, 173
 media speler 183
 mega database 276
 mijn chessbase 233, 271
 mini diagrammen in livebook 431
 mini-bord 40
 miniborden 410
 mobi 320
 multimedia commentaar 164
 multiple choice 185, 187

- N -

navigatie 24
 navigeren 59
 netwerk analyse 425
 netwerkmogelijkheden 272
 nieuw 17
 nieuw bord 43
 nieuwe cloud database 435
 nieuwe partijen 189
 nieuwe sleutel invoegen 299
 nieuwe stelling 43
 nieuwe tekst 43
 nieuwtje 291, 293
 not enough ram memory 461
 notatie 52, 54, 61, 78, 116, 275
 notatie aanpassen 116
 notatie verbergen 61
 notatievel 77
 notatievenster 52, 61
 notatievenster taakbalk 54
 novelty commentaar 293
 nulzet 161

- O -

offer 97, 200
 ondersteuning 34, 458
 oneindige analyse met cloud engine 392
 online database 190, 195
 online speler encyclopedie 220

onzinnige zetten 430
 oopeningsclassificatie 294
 op-een-na-beste 348
 openbare cloud engines 372, 376
 opening referentie 277
 openingen 277, 284
 openingen sleutel 286
 openingen sleutel venster 286
 openings classificatie 286
 openings referentie 281, 282
 openings referentie voor databases 281
 openingsboek 68, 69, 127, 140, 145, 239, 254, 289
 openingsboek aanpassen 69
 openingsclassificatie 295
 openingsrapport 284
 openings sleutel 25, 294, 295, 297, 298, 299, 300, 301
 openings sleutel venster 297, 298
 opsalg cloud database 437
 opslaan in cloud 176
 opties in het openingsboek 140
 overige instellingen 331

- P -

pagina instellingen 311
 parameters referentie zoekopdracht 129
 partij historie 62, 137, 199
 partij titel 101
 partij vervangen 181
 partijanalyse met let's check 426
 partijen 82
 partijen annoteren 164, 167, 169, 171, 172, 173, 175
 partijen bewaren 176
 partijen index 266
 partijen kopiëren 243
 partijen opslaan 133
 partijen opslaan in cloud 436
 partijen overzicht 75
 partijen samenvoegen 178, 180, 308
 partijen spelen tegen cloud engine 392
 partijen verwijderen 247
 partijen zoeken 25
 partijenlijst 259, 309
 partijgegevens 104

patronen 25, 108
pgn 265, 271
pgn formaat 260, 331
pijlen 137
pionnenstructuur 108, 175
plaats op internet 318
prikbord 242
privégebruik engine 371
problemen oplossen 457
processors 347
protocol 246
providers cloud engines 384

- Q -

quick access 13

- R -

ram 120, 330
rating lijst 401
read/write error 462
recente databases 80
redactionele annotatie 171
referentie 277
referentie database 130, 205, 231, 277
referentie database definiëren 277
registratie cloud database 432
repertoire 78, 178, 301, 306
repertoire afdrukken 308
repertoire database 130, 231, 301, 306
repertoire database maken 302
repertoire databases in cloud 445
replace game with multimedia commentary 461
retrozetten 145
revenu 396
ribbon 13
rode letters 417
round robin 147

- S -

samenvoegen 180
schaak media systeem 183
schaaknotatie 275
scherm lay-out 22

schuifbalk 24, 59
serienummer 143
server statistieken 418
sleutel 95, 97, 99, 286, 294, 297, 298, 299, 300, 301
sleutel info 300
sleutel overdragen 301
sleutelfuncties 298
snelheidsmeter 428
sorteren 189
speler encyclopedie 138, 218, 221, 226
speler encyclopedie in tabelvorm 228
spelers 84, 115, 132, 138, 218, 221, 226, 230
spelers dossier 224
spelers index 84, 221, 230
spelersencyclopedie 146, 230
spelersnamen aanpassen 132
spelersnamen verbeteren 263
spelling van spelersnamen 230
standaard engine 46, 119, 339
standaard openingsboek 239
statistieken 214, 216
stelling 108, 162
stelling in online database 201
stelling in referentie database 203
stelling invoeren 162
stelling zoeken in online database 195
strategie 95
strategie sleutel 95
stukken 137
stukpad 175
stuk-veld kans 214
support 34, 458
suppress noise 430
symbolen palet 59, 166
Syzygy 121

- T -

taakbalk 54, 80
taal 168, 329
taalkeuze met de muis 168
tabel notatie 78
tablebases 121, 124, 126, 267
tactiek 183
tactiek en sleutel 97

teams 92, 133, 135
 teams index 92
 tekst commentaar aanpassen 431
 tekst commentaar verwijderen 431
 tekst commentaar 167
 tekststopmaak 455
 temp 271
 testen met cloud engines 406
 theoretisch gewicht 84
 titel 101
 titel norm 147
 toegestane engines 430
 toernooi categorie 147
 toernooi tabel sorteren 147
 toernooi tabellen 147
 toernooien 88, 90
 toernooien index 88
 toernooigegevens 142
 toernooilijst 90
 toetscombinaties 150, 151, 152, 153, 154
 toetscombinaties aanpassen 150
 toetscombinaties bordvenster 153
 toetscombinaties commentaar symbolen 151
 toetscombinaties database venster 154
 toetscombinaties partijenlijsten 152
 toon classificatie stellingen 295
 toon volgende zet 71
 top partijen 84
 training 130, 185, 187, 188
 training database 130, 188, 231
 trainings notatie 188
 trainingslessen maken 185
 trainingslessen oplossen 187
 trainingsvraag 185
 transposities 145
 typen databases 130, 231

- U -

uci engines 344
 uitgebreid bord venster 57
 uitvoermenu in partijenlijst 309
 update 459
 update referentie database 250
 updates 34, 458

- V -

varianten 157, 169
 varianten manipuleren 430
 veilingsysteem 381
 venster dokken 22
 vensters 149
 vensters aanpassen 149
 vensters verplaatsen 149
 vergelijkbare eindspelen 207
 vergelijkbare openingen 212
 vergelijkbare structuren 208
 vergelijkbare zetten 210
 versleuteling 272
 vervangen 181
 verwijder partijen 241
 videokaart 332, 456
 voeg toe aan repertoire 306
 voorbereiding 87
 voortgang invoegen 161
 voortgangsbalk 417

- W -

wachtwoord 272
 wildcard 106
 windows media speler 183
 wrong database format 462

- Z -

zetten 157, 160
 zetten corrigeren 161
 zetten invoeren 157, 160, 161
 zetten invoeren met de muis 160
 zetten proberen 159
 zoek nieuwtje 291
 zoek stelling in repertoire 306
 zoeken 189, 195
 zoeken in de speler encyclopedie 226
 zoeken naar commentaar 107
 zoeken naar manoeuvres 113
 zoeken naar materiaal 111
 zoeken naar medailles 110
 zoeken naar stelling 108

zoekresultaten	62
zoekvenster	102
zoekversneller	262
Zwitsers systeem	147