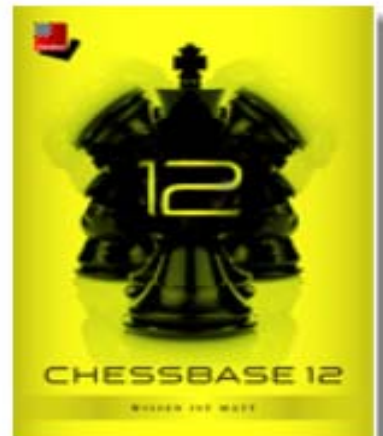




Schachtraining mit ChessBase 12 und Deep Fritz 14



Kassel. 29. März 2014

**Seminar 1: Buch und Chessbase 12, wie arbeite ich mit
beiden?**

Seminar 2: Trainings DVD's effizient eingesetzt

Verfasser:

Martin Fischer

Copyright:

ChessBase Schachprogramme Schachdatenbank Verlagsgesellschaft mbH
Osterbekstraße 90a, 22083 Hamburg

Anstelle eines Vorworts

Dies ist ein Skript zu zwei Seminaren, gehalten am 29. März 2014 in Kassel anlässlich des dortigen RAMADA-CUPS. Thema der beiden Seminare war es, Möglichkeiten aufzuzeigen wie das Training mit Schachbüchern durch die Unterstützung mittels Chessbase 12 und einer Engine effizienter gestaltet werden kann und man im Training sinnvoll mit einer ChessBase Trainings – DVD arbeitet.

Dies alles wird erläutert anhand von Beispielen. Ausgewählt habe ich zum Einen ein Schachbuch, welches sich anhand verschiedener Beispiele (Partiefragmente) durch das Mittelspiel arbeitet, zum Anderen eine Partiensammlung. In beiden Fällen werde ich Arbeitsmethoden aufzeigen, mit denen man die Möglichkeiten, die das Buch gibt, nutzt und das so erworbene Wissen sogleich vertieft, denn **die Mutter allen Lernens ist die Wiederholung**.

Eines gleich vorweg an dieser Stelle. ChessBase 12, eine Schachengine und auch eine Datenbank, das sind alles – nur - Werkzeuge, die Ihnen helfen können, besser Schach zu spielen und mehr vom Schach zu haben. Allerdings liefern wir keine Elopunkte. Diese müssen Sie sich noch immer selber erarbeiten – sorry.

- Es ist leichter mit ChessBase 12 zu trainieren, da Sie Zeit gewinnen, sich auf das Schach zu konzentrieren.
- Es ist effizienter mit einer Engine, da Sie hier einen Ratgeber zur Seite haben, der über eine beachtliche Spielstärke (2900+) verfügt.
- Es ist zeitsparender mit Datenbanken zu arbeiten, da Sie das Material nicht mehr selbst suchen und zusammenstellen müssen. Mehr Zeit für das Schach.

Wer sich an dieser Stellung durch das Wort „Arbeit“ abgeschreckt fühlt. Es besteht selbstverständlich keinerlei Zwang, auf diese Weise vorzugehen. Nehmen Sie es als Anregung und specken Sie die Methoden entsprechend Ihren eigenen Möglichkeiten und Zielen ab, wenn Sie das für sinnvoll halten. Hauptsache, Sie haben Spaß am Schach und wenn ChessBase 12 und eine Engine den Spaßfaktor erhöhen, auch gut. Wir von ChessBase haben dann unser Ziel erreicht, wenn Sie mit unserer Hilfe mehr Spaß am Schach haben.

Und wir wollen Ihnen Ihre Arbeit am Schach, wenn Sie denn arbeiten wollen, und rund um das Schach erleichtern.

Aber eines sollten Sie auch immer im Auge behalten. Training – und das gilt nicht nur für Schachtraining – ist immer nur dann belohnend, wenn man sich etwas mehr abverlangt als es einem leicht fällt zu leisten. Insoweit, versuchen Sie einmal, Training so gestalten, dass Sie hinterher genauso fertig sind wie nach einer Schachpartie. Ihre Elozahl sagt danke. Und Ihre Mannschaftskameraden werden einstimmen.

Und ChessBase 12 sorgt dafür, dass die Energie direkt in Ihr Schach fließt und nicht in Zettelkästen.

Ihr

Martin Fischer

Inhaltsverzeichnis

Teil 1	Vorbemerkungen	5
1	Kampf dem Autopilot	5
2	Technische Voraussetzungen	5
3	Was ist eine Referenzdatenbank	6
4	Ordnung auf dem Rechner	7
A	Welche Ordner brauche ich?	7
B	Welche Datenbanken sollte ich anlegen?	8
C	Wie lege ich eine Datei an?	9
D	Schachbrett oder Bildschirm?	9
E	Schachtraining in der Gruppe	10
Teil 2	Training von Mittelspielmustern	12
1	Beispiel: John Nunn, Mittelspielverständnis	12
2	Stellung eingeben	12
3	Partie in Referenzdatenbank suchen	13
4	Speichern und Zwischenspeichern	13
5	Beispiele materielles Ungleichgewicht	14
A	Partie nachspielen	14
B	Textkommentare und Varianten eingeben	15
C	Abgleich mit dem Autor	16
D	Selbstkorrektur	16
6	Vertiefung	17
A	Report –Ähnliche Strukturen	17
B	Suchmaske	18
C	Treffer sortieren	20
D	Stellung und Manöver	21
E	Nutzung der Schlüssel	24
F	Suche Kommentierung	24
Teil 3	Polgar, From GM >To Top Ten	26
1	Einleitung	26
2	Vorbereitung	27
3	Partei nachspielen	28
4	Arbeit mit einer Engine	29
Teil 4	Mittelspieltraining mit Chessbase DVD	31
1	Der Popcorn-Effekt	31
2	Exkurs Taktiktraining, Trainingsdatenbank	32
3	Breutigam, Kombinieren lernen	35
4	King, Powerplay 01 – Mattmuster	36
5	King, Powerplay 20 – Praxiskurs Angreifen	38

Teil 1

Vorbemerkungen

Bevor es zu den eigentlichen Beispielen und dem Schach übergeht habe ich ein paar Vorbemerkungen, damit die technischen Voraussetzungen gegeben sind, um sich nachher wirklich auf das Schach konzentrieren zu können. Des Weiteren geht es um die Einrichtung von Datenbanken auf dem Computer, welche Datenbanken man einrichten sollte, ob man ausschließlich am Bildschirm arbeitet usw.

1.

Kampf dem Autopilot – Selber denken ist Trumpf

Ziel von Schachtraining muss es immer sein, dass das Schach, die Analyse von Varianten, das Erkennen von Mustern, das Verstehen von Beispielen, in Ihrem Kopf stattfindet. Alles, was ich im Folgenden vorstelle, soll dazu dienen, Ihnen Material zum Nachdenken an die Hand zu geben und interaktiv zu arbeiten. Das Schach soll nicht nur an Ihrem Kopf klopfen, es soll dort hinein.

Daher gilt: Hände weg von der Maus und Engine immer nur anmachen, wenn man wirklich keine Ahnung hat oder etwas überprüfen will.

„Vermeiden Sie den Autopiloten – Denken Sie immer zuerst selbst“.

2.

Technische Voraussetzungen

ChessBase 12 läuft auf allen gängigen Microsoft-Betriebssystemen von XP und jünger. Solange Sie einen handelsüblichen Computer haben werden auch die Anforderungen, die an Graphik und Ton gestellt werden, erfüllt werden.

ChessBase 12 sollte installiert sein, damit die hier geschilderten Methoden ohne Abstriche nachvollzogen werden können. Viele der Methoden sind auch mit älteren ChessBase-Versionen, aber eben nicht alle.

Eine **Schachengine** sollte installiert und in ChessBase 12 integriert sein. Welche Engine man selber benutzt, das ist, solange es sich nicht um ein verhältnismäßig altes Programm handelt, im Wesentlichen eine Geschmacksfrage. Alle Schachengines, die in ChessBase 12 eingepflegt werden können und nicht zu alt sind, haben eine Spielstärke, die für den Schachamateur vollkommen ausreichend sind. Ich selber nutze, auch für den Vortrag, Deep Fritz 14.

Auf dem Rechner sollte eine ausreichend große **Referenz-Datenbank**, entscheidend sind hier sowohl „Quantität“ als auch „Qualität“ der Partien, eingerichtet sein. Denn nur bei ausreichender „Quantität“ und „Qualität“ finden Sie ausreichend Beispiele, die das Gelernte vertiefen helfen.

Ich selber nutze hierfür die Megabase 2014 von ChessBase. Diese ist qualitativ wohl die beste Datenbank, die zur Verfügung steht, da mit großem Aufwand darauf geachtet wird, dass die Partien saubere Kenndaten haben, d.h. die Namen der beteiligten Spieler immer gleich geschrieben werden, dass die Partien sorgfältig erfasst werden usw. Darüber hinaus ist ein nicht unerheblicher Anteil der Partien auch noch ausführlich kommentiert, was natürlich zu Trainingszwecken durchaus vorteilhaft ist.

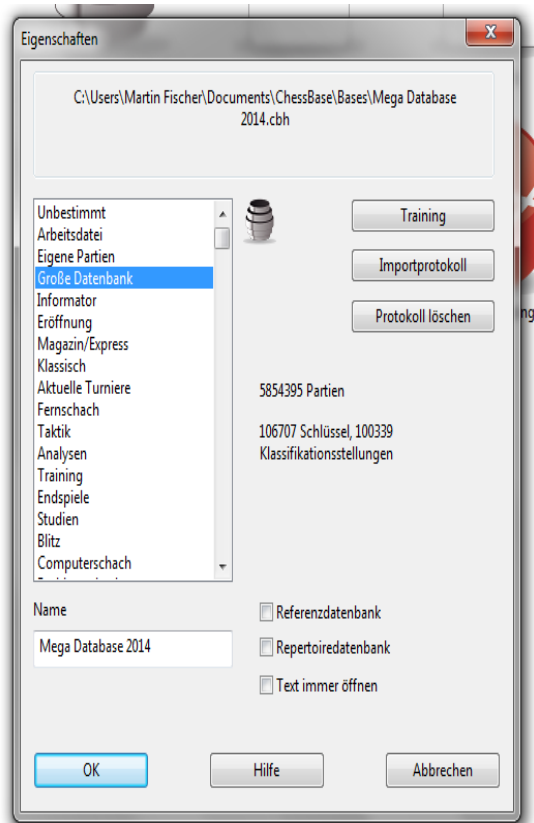
3.

Was ist eine Referenzdatenbank?



Üblicherweise haben Sie auf Ihrem Rechner eine größere Anzahl von Datenbanken. Diesen können Sie mit ChessBase 12 verschiedene, individuelle Eigenschaften zuweisen. Eine Referenzdatenbank ist eine Datenbank, auf welche das Programm bei standardisierten Suchvorgaben zugreift.

Markieren Sie die Datenbank, der Sie eine entsprechende Eigenschaft zuweisen wollen, und drücken Sie die rechte Maustaste.



Es erscheint das nebenstehende Bild. Klicken Sie hier auf die Option „Referenzdatenbank“ und die entsprechende Datenbank erhält neben den Funktionen (programmintern – nicht sichtbar) auch eine Krone, um sie nach außen hin als Referenzdatenbank sichtbar zu machen.

Auf die gleiche Art und Weise verfahren Sie, wenn Sie eine Datenbank als „Trainingsdatenbank“ kenntlich machen wollen. Das entsprechende Symbol sind die Laufschuhe.

4. Ordnung auf dem Rechner

a. Welche Ordner brauche ich auf der Festplatte?

Bevor man mit dem eigentlichen Training beginnt, ist es sinnvoll, sich ein paar Gedanken darüber zu machen, wie man Trainingsarbeit speichern will und wie die Struktur dieser Speicherung aussehen soll, wenn damit man alles schnell wieder findet. Es ist hierbei wirklich effizienter, sich diese Gedanken vorher zu machen, als bei laufender Arbeit schnell einmal im Vorübergehen eine Datenbank anzulegen, diese dann irgendwo auf dem Rechner zu speichern und sich Monate später zu wundern, dass man sie nicht wieder findet.

Ich empfehle hierzu einen extra Ordner Schach bzw. Schachtraining anzulegen, und zwar, soweit der eigene Rechner dies hergibt, nicht auf der Festplatte C:, sondern auf einer anderen Festplatte. Grund hierfür ist, dass die Festplatte C: in aller Regel bei Microsoft die Festplatte ist, auf der die System-Dateien untergebracht sind und alle Programme installiert werden, sodass diese Festplatte sehr sensibel ist.

Für Dateien, auf die man häufiger manuell zugreift, die kopiert, ggf. verschoben oder auch gelöscht werden, sollte man daher die Festplatte C: vermeiden. Häufige manuelle Zugriffe auf diese Festplatte erhöhen das Risiko von Fehlern. Das Speichern auf einer anderen Festplatte hat zusätzlich den Vorteil, dass eine Sicherungskopie durch schlichtes kopieren auf eine externe Festplatte erstellt werden kann.

b.

Welche Datenbanken soll ich nun anlegen?

aa.

Als Erstes empfehle ich die Anlage einer Datenbank zu Arbeitszwecken mit dem Titel „Work“. Dies ist eine Datei, in die ich Partien hinein kopiere, mit denen ich arbeiten will, d.h., an denen ich Veränderungen, entweder in der Bezeichnung der Partien oder durch eigene Kommentierung, vornehmen möchte.

Es ist ein guter Grundsatz der Arbeit am PC, dass man, wenn man Veränderung an irgendwelchen Dateien vornimmt, sich zunächst eine Arbeitskopie erstellt. Die Datei „Work“ folgt diesem Prinzip.

Bereits mit ChessBase vertraute User fragen sich in dieser Stelle vielleicht, weshalb man dafür nicht die bereits mit dem Programm installierte Datei "Clip-Datenbank" verwendet. Die Begründung hierzu lautet, dass die "Clip-Datenbank" dazu ist, Material zu sammeln, nicht aber dieses Material innerhalb der „Clip-Datenbank“ zu bearbeiten. Dies führt auch dazu, dass, wenn man in der „Clip-Datenbank“ bearbeitete Partien speichert, dass die Originalversion in der Original-Datenbank überschrieben wird. Dies kann bei großen Datenbanken, also insbesondere der Megadatenbank, zu sehr langen Speicher-Zeiten führen, da die verwendeten Schlüssel angepasst werden müssen.

Hinweis: Wenn man eine Arbeitssitzung beendet, dann sollte „Work“ leer sein – wie ein Schreibtisch.

bb.

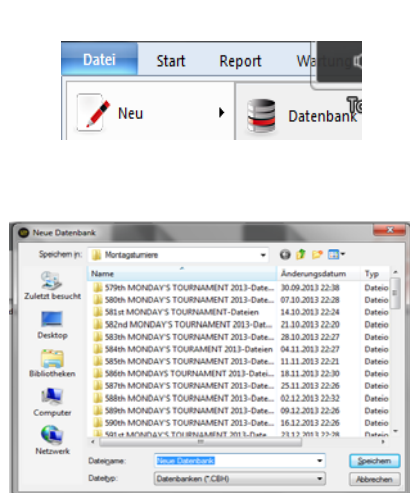
Für jedes Buch eine Datenbank?

Geht es um die Arbeit mit einem Schachbuch, dann empfiehlt es sich nach meiner Ansicht eine Datenbank mit dem Titel des Schachbuches anzulegen. Arbeitet man häufig mit Schach Büchern, so mag man auch noch ein Verzeichnis "Schachbücher" anlegen, unter welches man dann die Datenbanken sammelt. Die entsprechenden Dateien sollten als Trainingsdateien markiert werden. Denn es geht hier ja nicht darum, das Buch abzuschreiben, sondern die Ergebnisse, die man zu diesem Buch erzielt hat, in der Datenbank zusammen zu fassen und zu speichern.

Das erste Beispielsbuch ist John Nunn, Verständnis des Mittelspiels im Schach. Neben der Datei „Work“ findet sich daher auch noch eine Datei „Nunn – Mittelspiel“.

c.

Wie lege ich eine Datei an?



Eine neue Datenbank kann man entweder über die „Pull-Down“ Menues – siehe nebenstehendes Bild – oder die Tastenkombinationen „Strg + X“ anlegen.

In beiden Fällen erscheint das nebenstehende Bild, den Usern von Microsoft bekannt. Nun steuert man mit der Maus das richtige Verzeichnis an und gibt dann den Namen der Datenbank ein. Danach sollte man die Datenbank, falls gewünscht, als Trainingsdatenbank oder wie auch immer, kennzeichnen.

d.

Schachbrett oder Bildschirm

Bevor es mit dem eigentlichen Schach Training losgeht, sollte man sich dann noch Gedanken darüber machen, ob man ausschließlich am Bildschirm oder überwiegend am Schachbrett arbeiten will.

Die Vorteile der Arbeit am Bildschirm sind offensichtlich. Es geht schlicht schneller. Außerdem kostete der Wechsel zwischen

Bildschirm und Brett, das Abgleichen der jeweiligen Stellung zwischen Bildschirm und Brett, Konzentration und Energie.

Dessen ungeachtet empfehle ich, zumindest beim Training von Mittelspiel oder Endspiel, den Hauptteil der Arbeit, nämlich das nachdenken über die Stellung, an einem herkömmlichen Schachbrett zu verrichten. Die Argumente, die dafür sprechen, ergeben sich vor allen Dingen aus der Bekämpfung des „Autopiloten“.

Es gibt keine "Klick - Klick – Klick“ - Verführung. Am Brett muss ein Zug ausgeführt werden und es ist sicherlich nicht verkehrt, wenn man sich angewöhnt, in jeder Stellung ein paar Sekunden vielleicht zumindest 15 bis 20 Sekunden, darauf zu verwenden, kurz darüber nachzudenken, welchen Zug man in dieser Stellung selber machen würde.

Ich kann an dieser Stelle noch nur noch einmal wiederholen, dass Schachtraining nur dann effizient ist, wenn die eigentliche Arbeit, nämlich das Nachdenken über schachliche Probleme, in Ihren Kopf stattfindet. Und auch die Lösung, nämlich das Auffinden des richtigen Zuges oder das Auffinden der richtigen Idee, müssen in Ihrem Kopf aktiv stattfinden. Dies ist sehr viel besser zu erreichen, wenn Sie vorzugsweise am Schachbrett arbeiten.

e.

Schachtraining in der Gruppe

Schachtraining ist in der Regel effizienter, wenn Sie nicht alleine arbeiten. Allerdings ist Schachtraining in größeren Gruppen, schon aus organisatorischen Gründen, meistens auf Dauer nicht sehr sinnvoll. Ich empfehle, dass Sie sich mit einem oder mehreren Trainingspartnern, annähernd Ihre eigene Spielstärke, zusammen tun und dann für einen Abend oder einen Nachmittag zu einer Trainingssession verabreden. Ideal ist eine Größe der Gruppe von drei oder vier Schachspielern/innen.

Entweder einer von Ihnen bereitet etwas vor oder es wird sich darauf geeinigt, welches Thema bearbeitet werden soll. Einer der Beteiligten sollte den Schriftführer machen, d.h. die analytischen Ergebnisse, die erzielt werden, in der hier geschilderten Art und Weise auf dem Rechner festhalten. Die anderen, auch dies ist dann einen Vorteil der Gruppenarbeit, sollten sich allein auf das Brett und das Schach

konzentrieren. Am Ende oder etwas später sollten dann die Arbeitsergebnisse in Form von Dateien, per E-Mail oder über Datenträger, ausgetauscht werden, sodass alle stets auf dem Laufenden sind.

Teil 2: Das Training von Mittelspielmustern

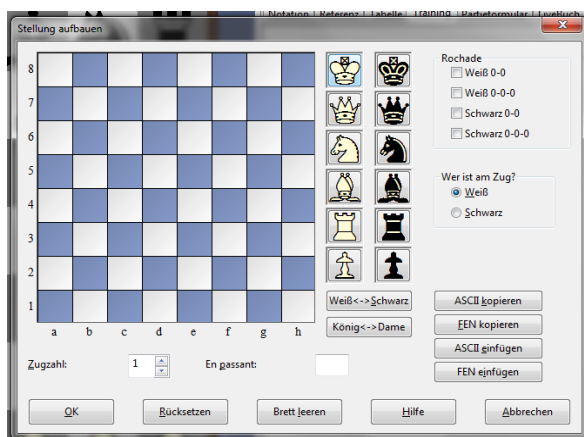
Konkret geht es darum, sich an Hand eines Schachbuches mit bestimmten Mittelspielmustern vertraut zu machen. Sodann werden mit Hilfe der Suchmaske vergleichbare Stellungen aus der Megadatenbank herausgesucht und das Gelernte an diesen Beispielen „angewandt“ und vertieft.

1. Beispielsbuch: John Nunn – Das Verständnis des Mittelspiels im Schach.

In diesem Buch stellt John Nunn 100 verschiedene typische Mittelspielphänomene jeweils mit zwei Beispielen vor. Er arbeitet einige der wesentlichen Grundlagen für das entsprechende Phänomen heraus. Den verschiedenen Kapiteln sind moderierende Einleitungstexte vorgestellt, die den Leser darauf einstimmen, auf was zu achten ist.

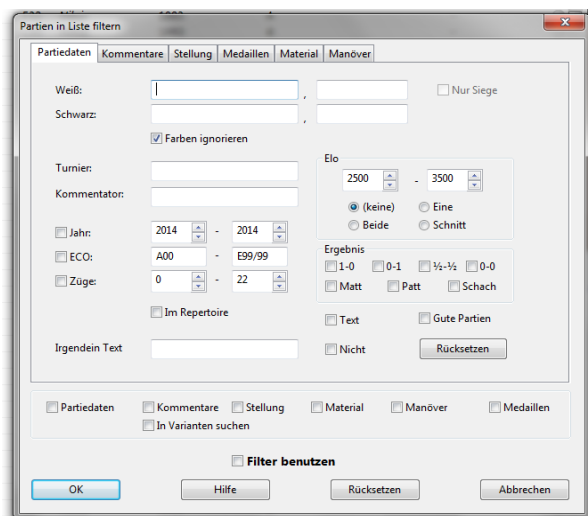
Es ist relativ offensichtlich, dass nur zwei Beispiele lediglich an den Grundprinzipien kratzen. Es drängt sich geradezu auf, zu den einzelnen Themen weitere Beispiele herauszusuchen um den Stoff zu vertiefen. Wie man dies mit Hilfe der Suchparameter, die ChessBase 12 anbietet, umsetzen kann, dies wird ebenfalls gezeigt.

2. Stellung eingeben



Gehen Sie in die Datenbank, hier „Nunn-Mittelspiel“ und öffnen Sie mit Strg+N ein Brettfenster. Geben Sie dann S ein und es erscheint die nebenstehende Maske. Geben Sie die Stellung mit Hilfe der Maus ein.

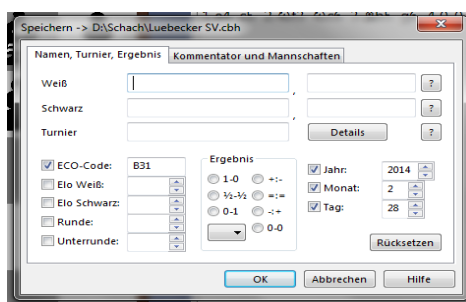
3. Partie aus der Megabase 2014 heraussuchen



Gehen Sie in die MegaBase 2014 – oder welche große Datenbank auch immer Sie nutzen – und dann auf den Button „Datenbank filtern“ sowie den Reiter Partiedaten, worauf folgendes Fenster erscheint. Geben Sie die Partiedaten ein, drücken OK und warten Sie ab. Die Dauer des Suchprozesses hängt von der Leistung Ihres PC's ab, aber für das berühmte „Kaffee kochen“ wird es so gut wie nie reichen.

Hinweis: Bevor Sie eine neue Suche mit dem Filter beginnen drücken Sie stets auf „Zurücksetzen“. Sie laufen sonst Gefahr alte Einstellungen zu übernehmen, was die Suche häufig leerlaufen lässt.

4. Speichern und Zwischenspeichern von Partien/Stellungen

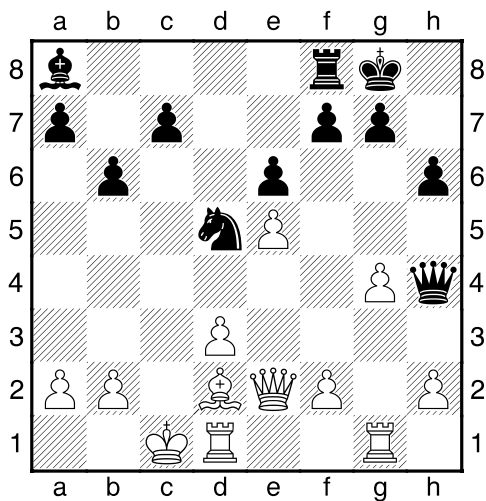


Speichern Sie eine Partie neu, dann verwenden Sie Strg+S, dann wird die Partie als neue Partie in der aktivierten Datenbank gespeichert. Verwenden Sie Strg+R für das abspeichern von Änderungen in der bereits gespeicherten Partie.

Hinweis: Die unterschiedliche Bedeutung von Strg+S und Strg+R, bzw. des Buttons als neue Partie speichern und schlicht speichern ist eine Abweichung von der üblichen Microsoft-Konvention.

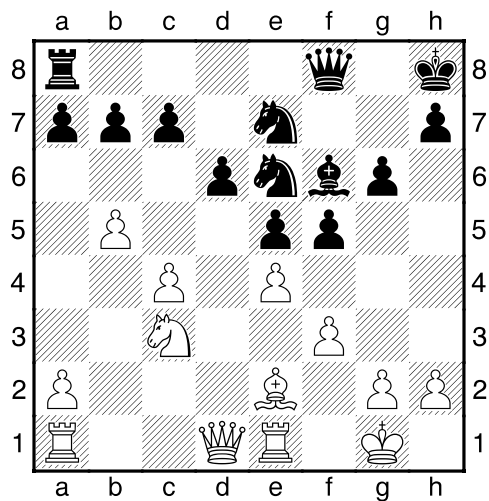
5. Schachliche Beispiele Materielles Ungleichgewicht

**Beispiel 01.a Svidler vs
Timofeev, Russische
Meisterschaft 2009**



Weiß am Zug

**Beispiel 01.b, Carlsen vs
Ivanchuk, Foros Moskau
2008**



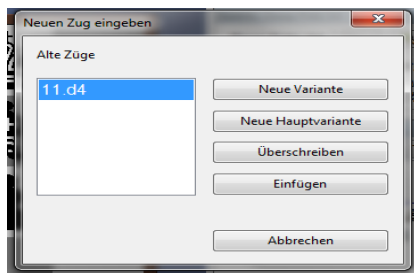
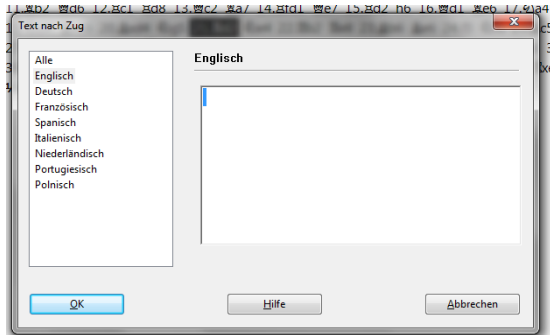
Weiß am Zug

Thema der ersten Lektion ist das „Materielle Ungleichgewicht“, hier der Unterschied einer Qualität, genauer der Vorteil einer Qualität.

a. Partie nachspielen

Der erst Schritt ist es, die Stellungen eigenständig zu bearbeiten. Also auf dem Brett aufbauen, ein Weilchen drüber nachdenken, die Stellung bewerten und den nächsten Zug finden. Die Überlegungen und Varianten dann mittels ChessBase 12 den PC eingeben.

b. Eingabe eines Textkommentars und Eingabe von Varianten



Einen Textkommentar gibt man dadurch ein, dass man zu der entsprechenden Stelle in der Notation geht und dann mit der Kombination Strg+A das nebenstehende Fenster öffnet. Es erscheint ein Texteditor, in den Sie Ihren Text herein schreiben können. Im linken Fenster können Sie aktivieren, in welchen Sprachversionen der Text angezeigt wird.

Wollen Sie eine Variante eingeben, dann gehen Sie zu der Stelle in der Notation. Geben Sie einfach den abweichenden Zug ein und es erscheint nebenstehendes Fenster. Klicken Sie auf das passende Fenster:

- Neue Variante => Sie geben eine Variante zur Partie ein.
- Neue Hauptvariante => Die aktuell eingegebene Variante wird zur Hauptvariante.
- Überschreiben => Sie überschreiben – und löschen – die bisherige Notation.
- Einfügen => Sie korrigieren die Notation. Solange es regeltechnisch möglich ist bleibt die bisherigen Notation bestehen.

Wichtig ist dabei, dass die eigene Einschätzung der Stellung und der Überlegungen, die letztendlich zu dem eigenen Zugvorschlag geführt haben, verbalisiert werden. Durch diese Verbalisierung zwingen Sie sich, wie in einer Partie, eine Entscheidung zu treffen und der Lerneffekt ist größer.

Danach das Zwischenspeichern – Strg+R - nicht vergessen!

c.

Abgleich mit dem Autor

Der nächste Trainingsschritt findet auf dem Brett statt. Ihre Lösung mit der des Autors vergleichen, die beiden kritisch miteinander vergleichen und dann die Partie auf dem Brett, ohne Mitwirkung des PC's langsam nachspielen. Über jeden Halbzug kurz nachdenken, so dass der Autopilot nicht aktiviert wird.

Training ist dann effizienter, wenn Sie sich fokussieren. Hier wird der Schwerpunkt durch das Eingangs aufgerufene Thema vorgegeben. Es mag durchaus vorkommen, dass im Laufe der Partie weitere interessante Stellungen auftauchen. Gehen Sie drüber hinweg, machen Sie sich eventuell eine Notiz, so dass sie diese Stellung später aufrufen und anderweitig abspeichern können. Jetzt konzentrieren Sie sich auf Ihr Mittelspielthema.

d.

Korrigieren Sie gegebenenfalls Ihre Überlegungen nach dem Sie vom Autor gelernt haben.

Im Training geht es dann damit weiter, dass Sie die Partie, mit den Anmerkungen von Nunn, die Sie für wichtig halten sowie eigenen Anmerkungen, die Sie für wichtig halten, in den PC eingeben. Dadurch spielen Sie die Partie noch einmal nach und wiederholen den Stoff, denn **„Die Wiederholung ist die Mutter allen Lernens“**.

Gelegentliches Abspeichern nicht vergessen.

Dieses Vorgehen wiederholen Sie mit dem zweiten Beispiel. Jetzt haben Sie einen ersten Eindruck wie man mit einer Mehrqualität spielen sollte.

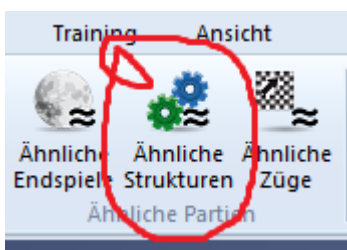
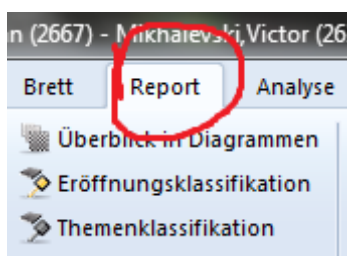
6. Vertiefung des Gelernten

Zur Vertiefung des gelernten wäre es sinnvoll, das jetzt gelernte Wissen freihändig auf Stellungen mit einer Mehrqualität anzuwenden und so gleichzeitig zu prüfen, wie belastbar die Empfehlungen von Herrn Nunn sind. Und hier können Sie ChessBase 12 und eine große Datenbank wirklich effizient nutzen, indem Sie diese auf vergleichbare Beispiele filtern. Wobei den Hauptteil des „filterns“ das Programm für Sie erledigt, und zwar sehr schnell.

ChessBase 12 bietet Ihnen einen automatisierten Suchfilter, der sehr einfach zu bedienen ist, aber nur ein eingeschränktes Suchergebnis liefert, und eine sehr feine Suchmaske, die allerdings in der Bedienung durchaus Ansprüche stellt und die etwas Übung und Praxis bedarf.

a.

Funktion Report – Ähnliche Strukturen



Bei geöffnetem Partiefenster findet sich in der Funktionsleiste das Feature Report. Klickt man auf diesen Button, dann erhält man unter anderem die Option „Ähnliche Strukturen“.

Dies ist eine automatisierte Suchmaske, welche die Referenzdatenbank nach folgenden Kriterien durchsucht:

Hauptkriterium ist die gleiche Bauernstruktur. Danach werden die Figurenstellungen verglichen und nach Ähnlichkeit gewichtet und sortiert.

Für unsere aktuelle Suche ist diese vereinfachte Suche wenig sinnvoll. Wir brauchen eine Suche speziell nach Materialverhältnis, weshalb nur die Suchmaske hilft.

b.
Mit der Suchmaske filtern.

In die Datenbank gehen und dort unter dem „Ribbon“ Start auf Liste filtern gehen, woraufhin die folgende Maske erscheint.

Bei den nächsten Schritten wird klar, dass der Umgang mit der Suchmaske etwas Geduld und Übung erfordert, aber die Belohnung in Form einer effizienten Suche nach geeignetem Trainingsmaterial ist wirklich „groß“.

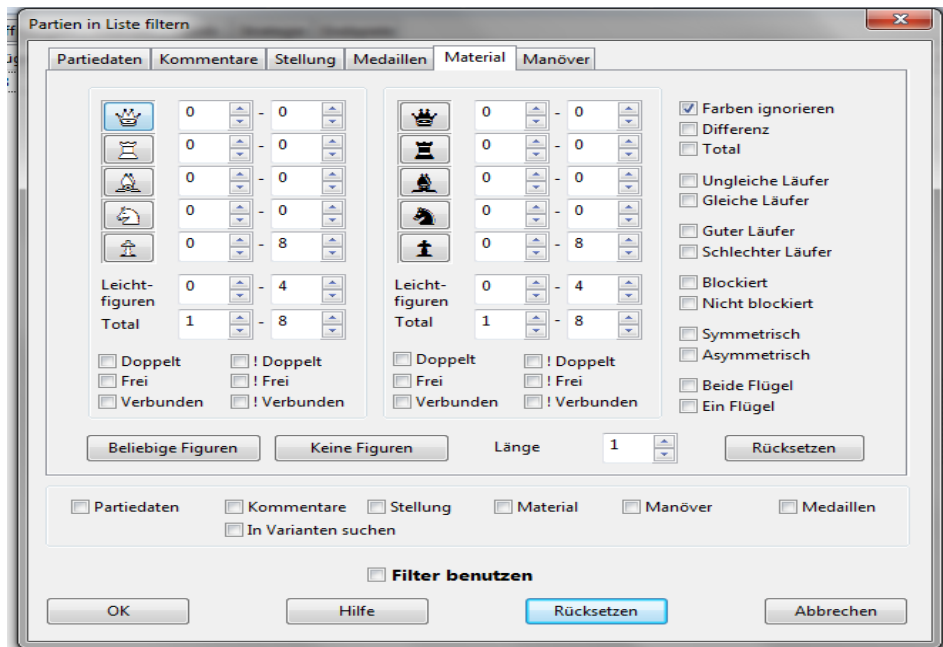
Für unser Beispiel, Mehrqualität, überlegen wir uns die passenden Suchparameter:

aa.
Partiedaten (erwähnt werden nur die Features, die aktiviert werden):

- Jahr – 2011 bis 2014, wir wollen zunächst eine überschaubare Beispielsmenge;
- Beide über Elo 2500, wir wollen Muster, in denen die Spieler was vom Schach verstehen

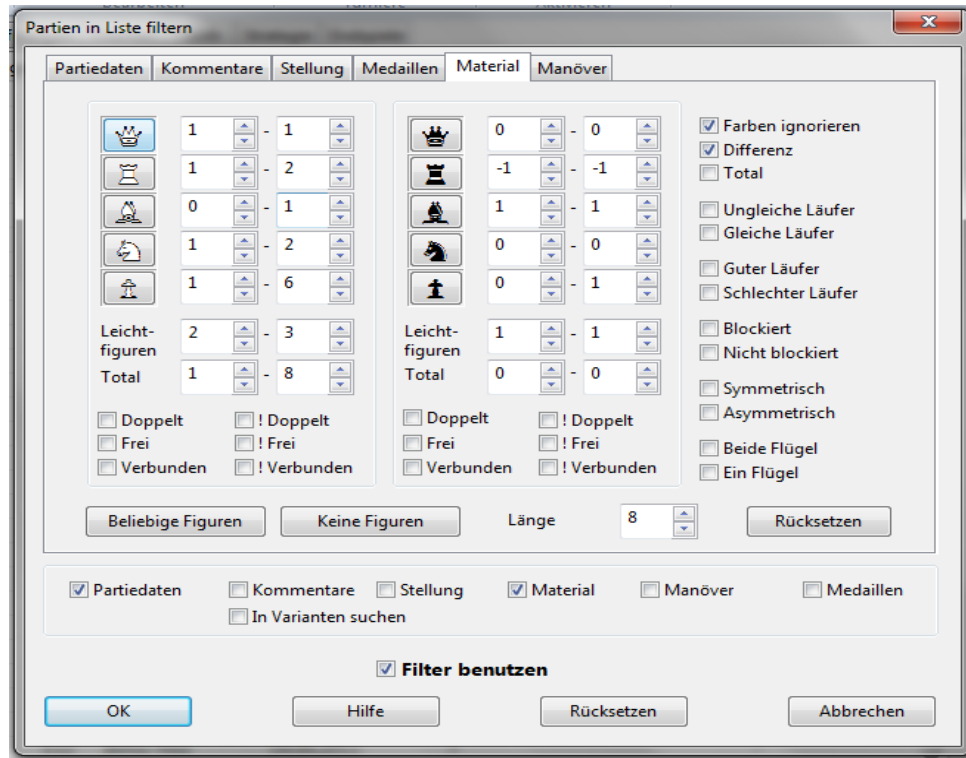
bb. Material

Sodann suchen wir nach einem bestimmten Materialverhältnis, also klicken wir auf Material und erhalten die folgende Maske:



- Wir klicken Farben ignorieren an, da es für uns egal ist, wer eine Mehrqualität hat.
- Wir klicken Differenz an, da wir nach einem unausgeglichenem Materialverhältnis suchen. Durch das anklicken von Differenz unterscheidet das Programm nicht mehr nach Schwarz und Weiß, sondern nach Mehr und Weniger.
- Wir klicken Dame von 1 bis 1 an. Wir sind im Mittelspiel, also bitte mit Damen.
- Wir haben ein oder zwei Türme (ohne Turm keine Mehrqualität). Die Gegenseite hat einen Turm weniger, daher -1 bis -1.
- Wir haben keinen oder einen Läufer, die Gegenseite einen mehr (+1).
- Wir haben einen oder zwei Springer, die Gegenseite genau soviel.
- Wir haben 1 bis 6 Bauern, die Gegenseite maximal einen Bauern mehr.
- Wir haben total 2 oder drei Leichtfiguren, der Gegner eine mehr (+1 bis +1).

- Wir haben total eine bis acht Figuren, der Gegner genau so viele.
- Das definierte Figurenverhältnis ist acht Halbzüge ununterbrochen auf dem Brett (schließt Schlagfolgen aus).



Und nun lassen wir die Suche beginnen. Es erscheint eine Liste mit vielen, sehr vielen, Partien.

c. Sortieren der Treffer

Text	Partien	Spieler	Turniere	Kommentatoren	Quellen	Mannschaften	Eröffnungen	Themen	Taktik	Strategie	Endspiele						
Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Züge	ECO	Turnier	Datum	VCS	Runde	Medail...	Kommentator	Top Partie	T...		
5032983	Nisipeanu,L	2673	Wojtaszek,R	2711	0-1	39	B97	EU-ch 12th Aix-le.	31.03.2011	VCS	9		Ftacnik,L	-			
5173819	Wang,Y	2709	Fier,A	2566	½-½	53	E04	FIDE World Cup	29.08.2011	rCS	1.2		Fier,A	-			
5505172	Aronian,L	2816	Karjakin,S	2778	1-0	30	E15	Grand Slam Final.	24.09.2012	VCS	1		Krasenkow,M	-			
5247984	Bartel,M	2653	Jones,G	2635	½-½	37	E84	EU-ctT (Men) 18t.	09.11.2011	VCS	7.3		Jones,G	-			
5604439	Fridman,D	2667	Naiditsch,A	2716	0-1	45	E97	Grenke Chess Cla.	13.02.2013	VCS	6		Krasenkow,M	-			
5152632	Kramnik,V	2781	Nepomniacht..	2711	1-0	53	A34	RUS-ch 64th Mos.	11.08.2011	VCS	4		Marin,M	-			
5270487	Leitao,R	2626	Fier,A	2573	½-½	26	D82	BRA-ch 78th Ca.	17.12.2011	VCS	8		Fier,A	-			
5327895	Matlakov,M	2632	Bologan,V	2687	1-0	44	D31	EU-ch 13th Plovd.	28.03.2012	VCS	8		Bologan,V	-			
5132505	Meier,G	2656	Nakamura,H	2770	½-½	150	E99	Dortmund Super..	25.07.2011	VCS	5		Meier,G	-			
5327616	Sutovsky,E	2700	Kozul,Z	2602	1-0	36	B67	EU-ch 13th Plovd.	25.03.2012	VCS	6		Ftacnik,L	-			
4997565	Wojtaszek,R	2726	Li,C	2649	1-0	33	D72	Tata Steel-B 73rd	17.01.2011	VCS	3		Marin,M	-			
5255102	Khismatullin,D	2660	Matlakov,M	2632	1-0	46	D94	RUS Cup final	17.11.2011	vcst	3.1		RR	-			
5255103	Kovalenko,I	2584	Zvjaginsev,V	2680	½-½	77	D37	RUS Cup final	17.11.2011	vcst	3.1		RR	-			
5292904	Laznicka,V	2704	Pavlovic,M	2531	1-0	26	A07	Gibraltar Masters.	25.01.2012	vcst	2		Let's Check	-			
5527682	Jones,G	2641	Swiercz,D	2609	0-1	68	A29	Bundesliga 1213	17.03.2013	c	12.3		-	-			
5012132	Sjugirov,S	2626	Vachier Lagrav..	2715	1-0	46	C60	Moscow Aeroflot.	15.02.2011	c	8		-	-			
5173954	Adams,M	2715	Nielsen,P	2681	0-1	35	B53	FIDE World Cup	02.09.2011	2	2.4		-	-			
5828548	Adhiban,B	2569	Sasikiran,K	2666	1-0	37	E15	IND-ch 51st Jalg..	26.12.2013	9			Top Partie	-			
5373730	Akopian,V	2697	Grigoryan,K	2517	1-0	39	E63	Albena Masters op	31.05.2012	6			-	-			

Diese werden jetzt erst einmal sortiert, nämlich nach der Kommentierung. Gut kommentierte zuerst. Einfach einmal auf den

Reiter „VCS“ klicken und die kommentierten Partien kommen nach vorne. Noch einmal klicken kehrt die Reihenfolge um.

Und diese Partien spielen Sie jetzt nach, am besten ab dem Zeitpunkt, indem es zu dem definierten Materialverhältnis gekommen ist.

- Konzentrieren Sie sich auf die vom Autor Nunn genannten Punkte, finden Sie sie wieder ?
- Konzentrieren Sie sich auf das Mittelspiel, kann der materielle Vorteil gehalten und umgesetzt werden.
- Machen Sie kurze Notizen und wenn Sie die Partie durchgespielt haben, dann fassen Sie diese zusammen, zum Beispiel einem kurzen einleitenden Text zu Beginn der Partie oder an der kritischen Stelle (Texteingabe => Strg+A).
- Verbalisieren Sie Ihre Erkenntnisse mit eigenen Worten. Dadurch können Sie sich das Erlernte besser merken und Sie bekämpfen den Autopiloten.
- Als Abschluss gehen Sie die Partie noch einmal mit eingeschalteter Engine durch. An kritischen Stellen verweilen Sie etwas länger. Ggf. ergänzen Sie Ihre Anmerkungen.

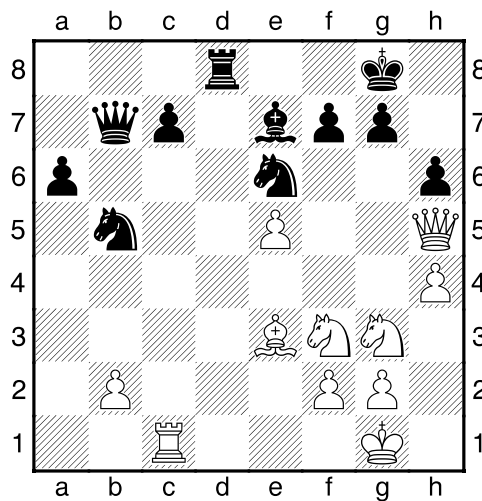
Nur die auf diese Weise bearbeiteten Partien kommen in Ihre Trainingsdatenbank über das Schachbuch.

Seien Sie ehrgeizig mit Ihren Trainingsdatenbanken. Der Inhalt sollte handverlesen sein. Bei den Notizbüchern, die man vor ChessBase benutzt hat, war das, schon technisch vorgegeben, auch nicht anders.

d.

Beispiel mit der Suchmaske Stellung und Manöver

Nun üben wir an weiteren Beispielen aus dem erwähnten Buch die Einstellungen der Suchmaske, denn dies ist nicht immer ganz einfach und bedarf der Übung:



Eine Stellung aus der Partie Zoltan Almasi gegen Viktor Mikhalevski, Heviz Palace 2008. Weiß erhält hier eine Gewinnstellung durch 25.Lxh6, aber uns interessiert hier mehr, wie wir die Suchmaske kalibrieren müssen, um vergleichbare Stellungen zu finden, insbesondere mit einem Opfer auf h6:

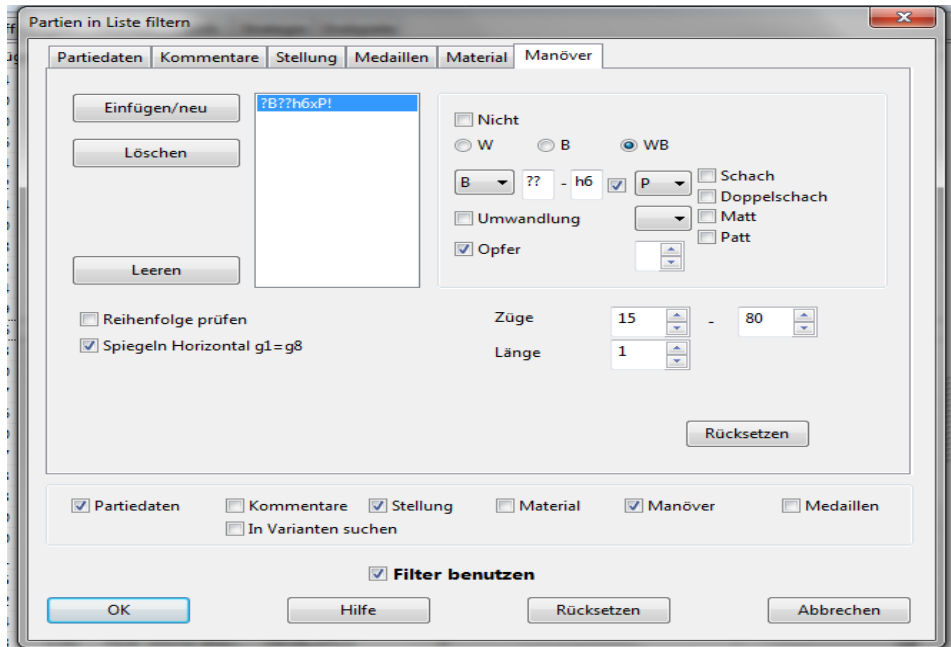
Partiedaten (erwähnt werden nur die Features, die aktiviert werden):

- Jahr – 2011 bis 2014, wir wollen zunächst eine überschaubare Beispielsmenge;
- Beide über Elo 2500, wir wollen Muster, in denen die Spieler was vom Schach verstehen

Wir brauchen bestimmte Stellungsparameter, weshalb wir die Suchmaske Stellung aktivieren

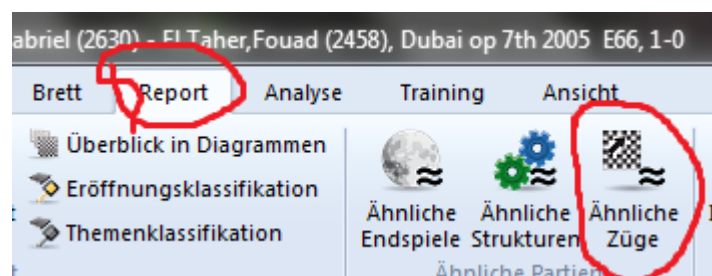


Und dann müssen wir ein Manöver definieren. Zu den Einzelheiten empfehle ich dringend die Lektüre des Handbuchs und dort „Schritt für Schritt“ arbeiten. Hier sollte am Ende Folgendes stehen:



- WB angekreuzt, dann wird für Weiß und Schwarz gesucht;
- B steht für Läufer (Englisch => Bishop);
- ?? stehen dafür, dass es egal ist, wo der Läufer herkommt;
- h6 ist das Zielfeld;
- auf dem ein Bauer (Englisch => Pawn) geschlagen wird;
- das Ganze ist ein Opfer.

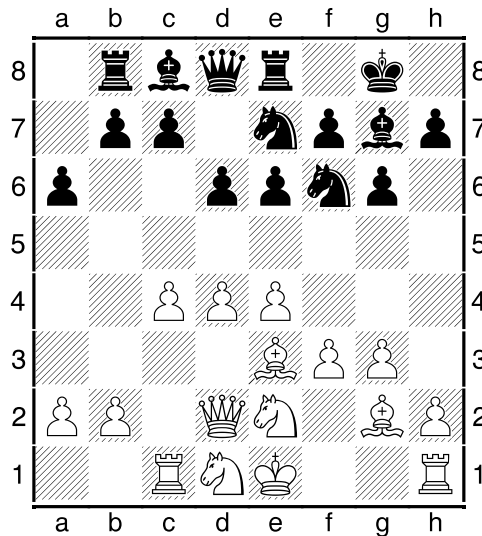
Bei bestimmten Opfern empfiehlt sich aber auch Report => Ähnliche Züge



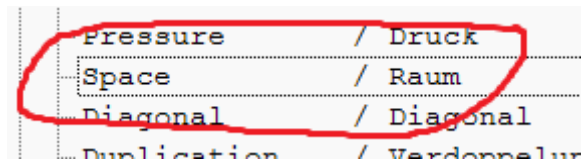
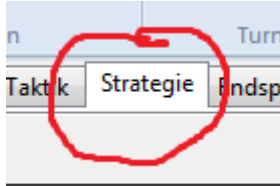
Es werden Partien mit gleichen Manövern wie in der Partie bei ähnlicher Bauernstruktur gefunden. Kann schneller sein, muss aber nicht die notwendige Genauigkeit erreichen.

e.

Ein weiteres Beispiel, Nutzung der Schlüssel



Thema ist Raumvorteil. Hier wird es schon etwas schwieriger, denn so durch reine Figurenangaben lässt sich dies schlecht definieren. Aber auch hier gibt es eine Lösung:



ChessBase 12 bietet verschiedene Schlüssel, zu denen die Partien zugeordnet wurden. Klicken Sie auf Strategie und dann folgen Sie dem sich öffnenden Baum zum Thema Textkommentare Strategie => Raum.

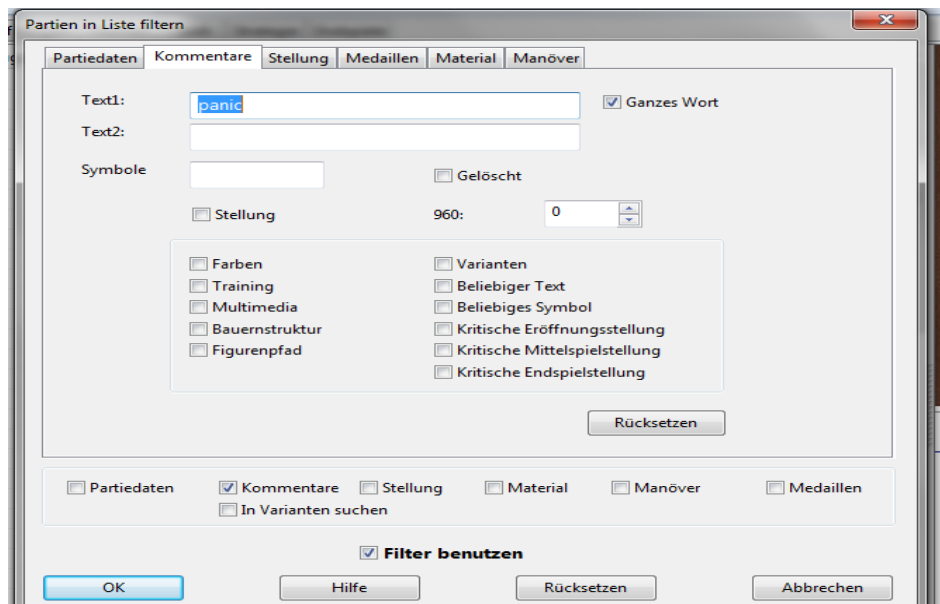
Die sich dann öffnende Liste werden sodann nach Datum sortiert, die jüngeren nach oben.

f.

Suche Kommentierung

Nicht für jedes der Themen, die Nunn in seinem Buch abarbeitet, gibt es über die Suchmaske eine Lösung um weitere Beispielpartien zu finden. So lässt sich das Thema 66 (Keine Panik) nur schlecht in die Suchmaske übertragen, ebenso wie das Thema 97 „Nachlassende Konzentration“. Aber immer einen Versuch für derartige Themen ist die Suche in der Kommentierung:

So ergibt die Eingabe des Wortes „panic“ immerhin rund 85 Treffer. Ausreichend Material für weiteres Training.



Und die Eingabe des englischen Wortes „alertness“ (= Konzentration) ergibt immerhin noch drei Treffer.

Zusammenfassung:

Arbeiten Sie ein Buch auf diese Weise durch, dann können Sie sicher sein, dass Sie das mit dem Buch vermittelte Wissen nicht nur zur Kenntnis genommen haben, sondern Sie werden es weitgehend verinnerlicht haben und können es, wenn es in der Partie darauf ankommt, abrufen.

Zudem haben Sie eine individuelle Trainingsdatenbank, die Sie immer mal wieder aufrufen könne, um das Gelernte zu wiederholen, kritisch zu überprüfen oder nur anzuschauen. Das bringt dann die Elo-Punkte.

Teil 3

Arbeiten mit einer Partiensammlung und ChessBase 12.

Beispiel: **Judit Polgar, From GM to Top Ten**

1.

Einleitung

Man kann, insbesondere gute, Partiensammlungen natürlich auch in einer ganz klassischen Form durcharbeiten. Brett aufbauen, nachspielen, intensiv nachdenken und den Ereignissen auf dem Brett folgen. Sicherlich nicht die schlechteste Form und mit Sicherheit etwas weniger zeitaufwendig als das, was ich Ihnen jetzt vorstellen werde.

Die Partie wird in drei Schritten bearbeitet. Zunächst einmal, dies geschieht idealerweise zu Zweit oder zu Dritt, wird die unkommentierte Partie Zug für Zug nachgespielt, ähnlich der „**Teste Dich selbst**“ **Methode** und die Ergebnisse der Überlegungen und die wesentlichen Varianten werden festgehalten.

Der zweite Schritt ist der **Diskurs mit dem Autor** (hier der Autorin). Abgleichen der eigenen Anmerkungen mit denen des Autors, oder verschiedener Autoren, wenn man verschiedene Kommentare hat) mit dem Ziel, klar herauszuarbeiten, wer bei Divergenzen Recht hat (leider meist der Autor).

Der dritte Schritt ist dann die **Überprüfung mit der Engine**.

Das ist keine Methode für „schnell mal zwischendurch“. Sie erfordert Zeit, Selbstdisziplin und den Willen, Schach zu trainieren. Andererseits ist sie sehr effizient, denn man darf an eigenen Fehlern lernen, ohne dass es Punkte kostet und bei guten Spielern kibitzen, ohne dass es Euro kostet. Hinzu kommt, dass die Partien häufig instruktiv sind, denn sie wurden ausgewählt, weil sie eine Idee des Autors gut umsetzte, schachlich sehr interessant war oder sportlich wichtig. Man sollte bei der Auswahl auch darauf achten, dass die Kommentierung sich nicht nur auf Varianten erstreckt, sondern dass Ideen vermittelt werden.

2. Vorbereitung:

Die Partie aus der Datenbank herausuchen über die Suchmaske Partiedaten:

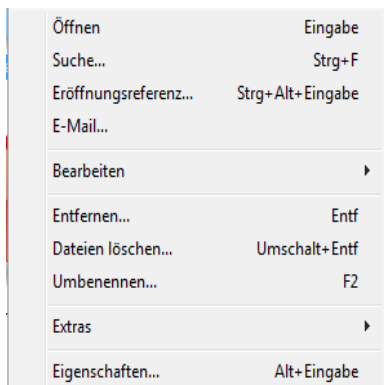
Das ergibt folgenden Treffer:

Nummer	Weiß	Elo W	Schwarz	Elo S	Ergebnis	Züge	ECO	Turnier	Datum	VCS	Runde	Medail...	Kommentator	Top Partie	T...
927192	Bareev,E	2670	Polgar,J	2575	0-1	49	E73	Hastings 9293	1992	rCS	7		Polgar,J	-	

Für unser Training benötigen wir die Partie allerdings unkommentiert. Daher wird die Partie zunächst in die Datei „Work“ kopiert und danach wird sie entkommentiert.

Die Funktion entkommentieren gibt es nur ganze Datenbanken, da vergewissern Sie sich vorher, dass nur Partien in der Datenbank sind, die entkommentiert werden sollen (Anders gesagt: „Räumen Sie den Schreibtisch auf, bevor Sie alles blind in den Müll werfen“).

Datenbank entkommentieren:

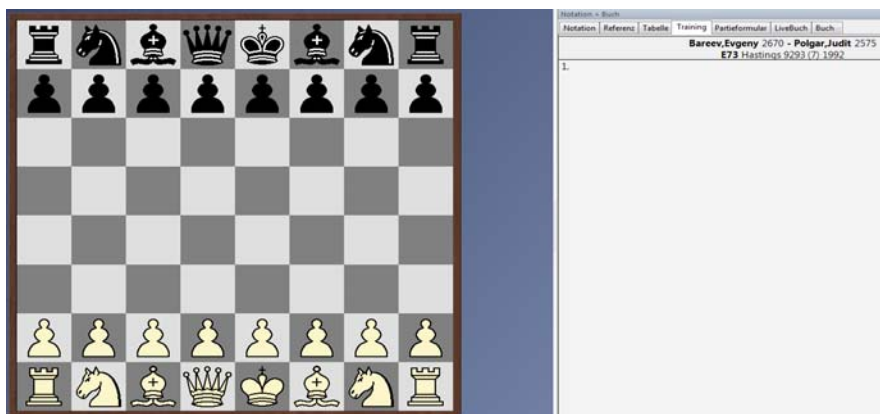


Datenbank markieren und mit der rechten Maustaste anklicken. Es erscheint das nebenstehende Menü. : Hier bitte Extras anklicken und es erscheint wiederum ein Auswahlmenü.

Hier die Auswahl „Entkommentieren“ anklicken und die anschließende Frage, ob der Kommentar zum letzten Zug erhalten bleiben soll, bejahen und dann OK.

3. Partie nachspielen

Sie haben jetzt, wenn Sie die Partie öffnen, die unkommentierte Partie vor sich. Wechseln Sie vom Reiter Notation auf Training mit der Folge, dass nur das Brett angezeigt wird:



Am besten bearbeiten Sie die Partie zu zweit, aber alleine geht es natürlich auch. Klicken Sie bis zum dem Punkt, an dem für Sie die Theorie aufhört und die eigenständige Partie beginnt.

Sind Sie und Ihr Partner sich einig, dann geben Sie die wesentlichen Überlegungen – verbal und mit Varianten – ein. Manchmal empfiehlt es sich, auch auf die eine oder andere Alternative einzugehen.

Sind Sie sich nicht einig, dann diskutieren Sie die Stellung. Achten Sie ein bisschen auf ein vernünftiges Zeitmanagement. Es muss nicht immer eine Einigung erzielt werden, die unterschiedlichen Bewertungen können auch erfasst werden.

Bei der – eher langwierigen Arbeit – gelegentliches Zwischenspeichern nicht vergessen (Strg + R).

Sobald dieser Schritt abgeschlossen ist, kommt der Diskurs mit dem Autor. Vergleichen Sie Ihre Gedanken mit denen des Autors und ergänzen Sie die Anmerkungen ggf. entsprechend.

Anschließend überprüfen Sie alles, insbesondere die Varianten, mit Hilfe einer Engine. Passen Sie Ihre Anmerkungen ggf. entsprechend an.

4.

Arbeit mit einer Engine:

Bei der Arbeit mit einer Engine ist die Gefahr, dass sich der Autopilot einschaltet und das Kommando über Ihr Hirn übernimmt, besonders groß. Dann wird allerdings nicht mehr viel gelernt, sondern nur noch zur Kenntnis genommen. Um dies zu vermeiden sollten Sie folgende Vorkehrung treffen:

Stellen Sie das Fenster für die Engine-Analyse so ein, dass nur der erste Halbzug gezeigt wird. Hatten Sie diesen nicht auf der Reihe oder weicht die Bewertungen deutlich von der bisherigen Einschätzung ab, dann denken Sie über den Zug der Engine neu nach.

Notation - Buch

Notation Referenz Tabelle Training Partiefformular LiveBuch Buch

Telljohann,Sven 2415 - Grandelius,Nils 2547 1-0
A49 EU-ch 12th Aix-les-Bains (8) 30.03.2011

1. d1f3 d1f6 2.g3 g6 3. g2 g7 4.0-0 0-0 5.d4 d6
6.a4 c6 7.a5 d1bd7 8. d1bd2 c7 9.e4 e5 10.dxe5
d1xe5 11. d1xe5 dxe5 12. e2 g4 13. f3 e6 14. d1c4
b5 15. axb6 axb6 16. e3 d7 17. g4 f5 18. h3 b5
19. d2 eae8 20. Ea7 d8 21. d1 e1 f7 22. d1f3 f6
23. d6 c8 24. exf5 gxf5 25. Exe6 Exe6 26. f5
Eee7 27. d2 f8 28. g4+ g7 29. Wh5 d8 30. Ea8
e4 31. h6 Wh8 32. dxe4 g7 33. g5 Exf5 34. Wxe7
fxh6 35. Ee6+ f7 36. Wxh6 Wxb2 37. d5 c1+
38. g2 Exf2+ 39. f2 Wxc2+ 40. g1 d1+
41. g2 c2+ 42. h3 Wf5+ 43. h4 Wf2 44. Exf8+
Wxf8 45. Wxh7#

1-0

Kiebitz: Deep Fritz 14

Deep Fritz 14 Stop

+- (1.94)

1. +- (1.94): 23. Ee6 f6
2. + (1.80): 23. exf5 d1
3. ± (0.77): 23. b3 Wt

Wenn Sie die Partie auf diese Weise durchgearbeitet haben und zum Abschluss noch einmal editiert, dann übernehmen Sie sie in eine entsprechende Trainingsdatenbank. Aber Sie können sicher sein, dass sie die wesentlichen Momente einer Partie sowie entscheidende Ideen und Manöver verinnerlicht haben als ob es Ihre eigene Partie wäre.

Teil 4: Mittelspieltraining mit Chessbase DVD's

Vorbemerkung:

Hinsichtlich des Schachtrainings im Allgemeinen gibt es keinen Unterschied zum Training mit Büchern. Also vermeiden Sie den Autopiloten, achten Sie auf eine angemessene Balance zwischen Arbeit und Spaß, suchen Sie sich einen oder mehrere Trainingspartner.

Auch in technischer Hinsicht gilt ähnliches. Kopieren Sie Dateien bevor Sie mit Ihnen arbeiten. Stellen Sie Ansprüche an Ihre Trainingsdateien, alles eigenhändig geprüft.

Achten Sie darauf, dass Trainingsmaterial zu Ihrer Spielstärke und zu Ihren Ambitionen passt.

Auf eine Besonderheit hinsichtlich des Trainings mit einer DVD will ich vorab eingehen:

1. DVD's und der Popcorn-Effekt

a. Generelle Anmerkungen

Sind DVD's überhaupt sinnvoll. Verführen sie nicht dazu, dass man sich wie im Kino, bei Popcorn und Cola, fühlt und berieselt wird ?



Die Gefahr besteht – definitiv. Man muss schon mit einer DVD bewußt und konzentriert arbeiten, um davon mehr als nur ein bisschen Unterhaltung zu haben. Andererseits, wenn man der Lerntyp ist, der gerade mit den Ohren und den Augen lernt, dann ist man hier richtig. Und ein bisschen Popcorn und Cola schadet sicher auch nicht. Kauen fördert die Durchblutung des Gehirnes und Cola soll belebende Wirkung haben.

b.
Gruppentraining

Eine DVD – richtig eingesetzt – ist allerdings mit Sicherheit ein sehr gutes Mittel um eine ganze Gruppe zu unterrichten. Letztendlich haben Sie, wenn Sie einen PC und einen Beamer benutzen., alles in einer Hand.

Das Demobrett ist da, die Stellung wird aufgebaut, die Stellung wird erläutert und die Lösung präsentiert.

c.
DVD-Test vor dem Kauf

Mehr noch allerdings als bei einem Buch kommt es bei einer DVD darauf an, dass Ihnen die Art und Weise des Vortrags gefällt. Bevor Sie sich also für den Erwerb einer DVD entscheiden besuchen Sie erst einmal unsere Webseite und dort den Shop. Dort können Sie an Hand eines Auszuges aus der DVD überprüfen, ob Ihnen Art und Weise der Präsentation liegt.

2.
Exkurs Taktiktraining:

a.
Taktik als Warm-Up

Jede – längere – Trainingssitzung sollte damit beginnen, dass man ein paar, eher einfache Taktikaufgaben löst. Das bringt das Gehirn in Schwung, stimmt es auf Schach ein und stärkt, wenn die Aufgaben gelöst werden, das Selbstvertrauen, so dass man gut drauf ist für das anstehende, hoffentlich eher anstrengende Training.

Daher ist es hilfreich, wenn man sich eine eigene Taktikdatenbank zulegt, in der sich dann im Laufe der Zeit viele Aufgaben finden, von denen man immer wieder die eine oder andere aufrufen kann, um sich zu testen oder sich in Stimmung zu bringen. Keine Angst vor Wiederholungen, denn **„Die Wiederholung ist die Mutter allen Lernens“**.

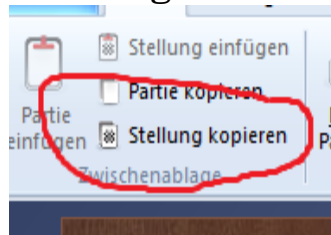
b. Trainingsdatenbank Taktik

Also, eine neue Datenbank anlegen mittels „Strg+X“, einen netten Namen finden. In diese Datenbank sollten idealerweise alle Kombinationen rein, die einem so unterlaufen:

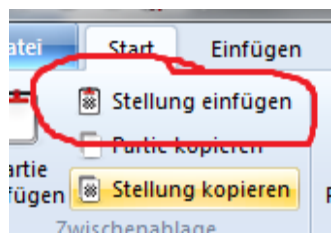
- Beispiel aus dem eigenen Schaffen, egal ob eigene – echte - Partien oder Blitzpartien. Partien von Schachservern sind eine gute Fundgrube;
- Stellungen, die man beim Nachspielen von Partien findet;
- Stellungen aus Kombinationsbüchern oder von DVD's, die man durcharbeitet.

Wichtig ist, dass man die Lösungen stets eigenhändig eingibt. Das ist nicht anders als früher bei den Notizbüchern. Kein „Copy+Paste“, sondern „schreiben“ und „begreifen“.

Stellung aus einer Datenbank übernehmen:



Zunächst die Stellung auf einem Brettfenster aufrufen. Dann die Stellung mit Hilfe der Funktion „Start“ => Stellung kopieren in den Zwischenspeicher übernehmen.



Dann die Taktikdatenbank öffnen, mittels „Strg+N“ (oder „Neue Partie“) das Brettfenster öffnen und dann mittels des Buttons „Stellung einfügen“ die Stellung in die Datenbank kopieren.

Sodann die Lösung eingeben. Inwieweit Varianten eingegeben werden, das entscheidet man letztendlich selber. Zum Abschluss, oder bei längeren Varianten auch zwischendurch, speichern.

Stellungen aus nicht digitalen Quellen übernehmen.

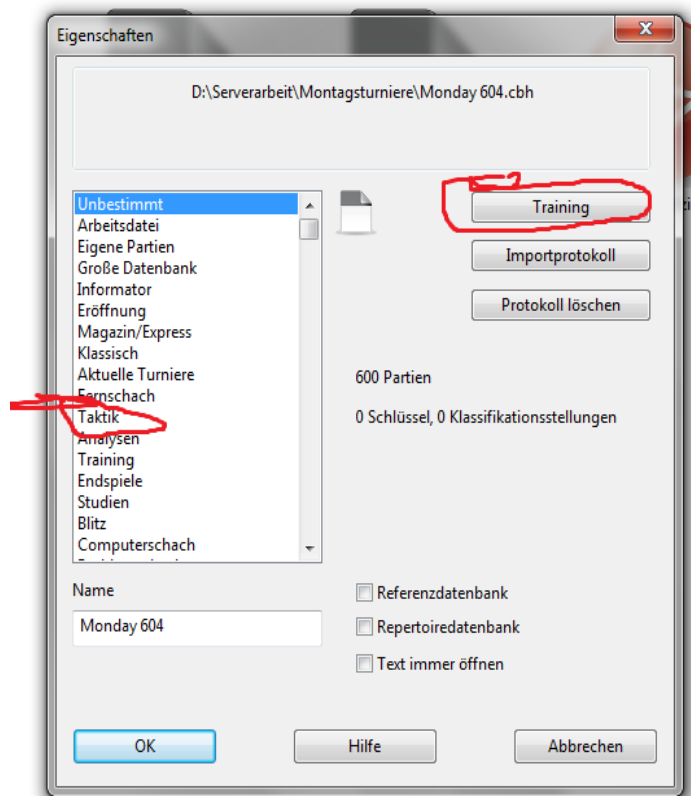


Die Taktikdatenbank sowie ein Brettfenster öffnen. Sodann die Maske für die Stellungseingabe öffnen, schlicht „S“ oder Neue Partie => Stellung aufbauen.

Die Stellung, um die es geht, in die Maske eingeben, ebenso Zugoptionen (wie Rochade), wer am Zug ist, Zugzahl etc. Arbeit mit dem Button „OK“ beenden.

Dann Lösung eingeben, gelegentlich speichern.

Arbeiten mit der Trainingsdatenbank:



Wichtig ist zunächst, dass die Datei unter Eigenschaften als Trainingsdatenbank gekennzeichnet wird. Dazu das Fenster Eigenschaften aufrufen und zunächst mit einem passenden Emblem versehen, hier Taktik. Und dann in diesem Fenster rechts oben „Training“ anklicken.

Hier Zufallstraining aktivieren.

Bei jedem Start der Datenbank wird nun zufällig eine Stellung ausgewählt, aufgerufen und geöffnet. Lösen Sie diese und wenn Sie dann nächste Partie aufrufen, dann wird wieder zufällig eine Stellung aufgerufen. Wiederholungen gibt es dabei erst, wenn alle Stellungen durch sind.

Man kann das Ganze sportlich noch etwas herausfordernder gestalten, in dem man die entsprechenden Fragen als Trainingsfragen ausgestaltet, also mit laufender Uhr und Punkten. Andererseits macht dies erheblich mehr Arbeit und ist daher für so eine Taktikdatenbank, die vor allem den eigenen Fingerübungen und dem eigenen Wachwerden dient, meist zu aufwendig.

3.

Beispiel 1

Martin Breutigam, Kombinieren lernen

Auf dieser DVD geht es um die Grundlagen der Schachtaktik. Es werden die grundlegenden taktischen Motive erklärt und mit Tests abgefragt. Der Schwerpunkt der Darstellung liegt hier auf der Darstellung der Muster. Insgesamt werden ca. 300 Stellungen vorgestellt und besprochen. Dabei wird nach dem Motto „Vom Einfachen zum Schwierigen“ vorgegangen.

Wie oben erwähnt ist dies ein Taktik-DVD mit rund 300 Aufgaben. Aufgaben bedeutet im Training vor allem – selber lösen. Um nicht in den Berieselungsmodus zu geraten sollte man unmittelbar, nachdem die Stellung auf dem Brett erscheint,

- zunächst einmal die Pausetaste drücken
- sowie den Reiter Training aktivieren und
- einen Moment – oder auch etwas länger, je nach Bedarf auch länger–

über die Stellung nachdenken, ehe man sich dann die Lösung gibt.



Die Pause Taste => wichtiges Hilfsmittel gegen den Autopiloten

Bei der Breutigam-DVD sind die Beispiele am Anfang sicher sehr einfach und eignen sich meist nicht für die Übernahme in die eigene Taktikdatenbank, schon weil manchmal die Könige fehlen, aber die späteren Beispiele sind zweifellos geeignet und sollten übernommen werden.

4.

Beispiel 2:

King, Powerplay 01 – Mattmuster

Dies ist die DVD mit der GM Daniel King seine bekannt Powerplay-Serie startete, an deren Ende eine umfassende Erläuterung des Schachspiels stehen wird.

In der DVD 1 geht es Mattmuster. Verschiedene Mattmuster werden erläutert. Auch hier geht es darum, den Berieselungseffekt zu vermeiden und selber zu denken.

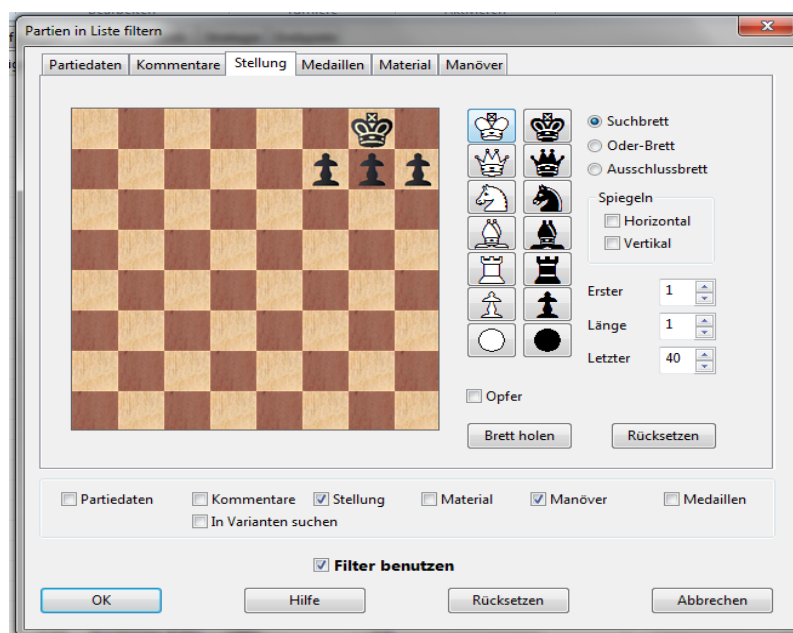
Die Stellungen hier sind etwas komplexer, weshalb GM King selber empfiehlt, die Stellung auf einem richtigen Holzbrett aufzubauen und die Partie dort nachzuspielen.

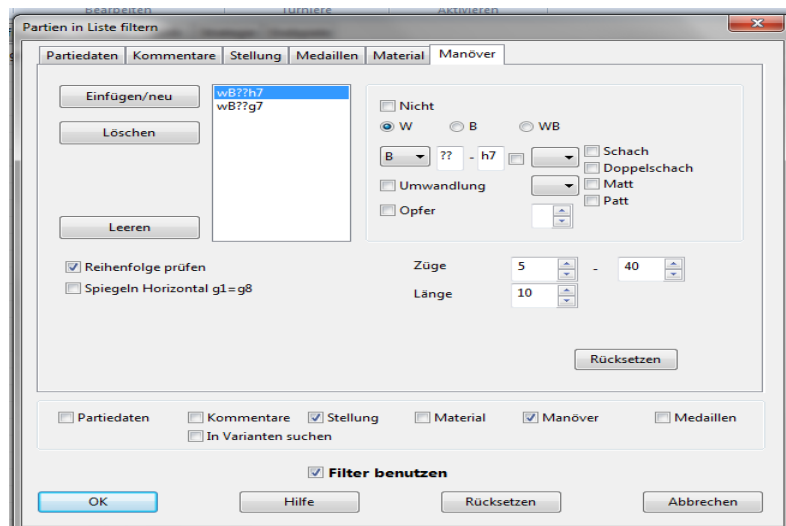
Ein mögliches effizientes Vorgehen ist:

1. Das Notationsfenster zu schließen, um sich nur auf die Stellung und die Analyse zu konzentrieren. Zumindest aber den Reiter Training aktivieren, damit nicht gleich die ganze Partie und Zugfolge gezeigt wird.
2. Unmittelbar nach dem Start des Clips die Pausetaste drücken und die Stellung soweit als möglich analysieren, und sich für einen Zug entscheiden. Der Trainingseffekt wird vertieft, wenn die wesentlichen Überlegungen entweder notiert oder in der parallel geöffneten Datenbank „Work“ eingegeben werden.
3. Danach Clip anschauen bis zu dem Zeitpunkt, wo es die erste Abweichung von der eigenen Analyse/Bewertung gibt. Pausetaste drücken und wieder eigenständig überlegen oder auch => Gehe zu Ziffer 2.
4. Nach dem der Clip so durchgearbeitet wurde, die eigenen Analysen und die von GM King zusammenfassen, mit einer Engine überprüfen und abspeichern.
5. Nächster Clip

Nach dem Durcharbeiten der DVD – oder einzelner Beispiele – besteht die Möglichkeit, das Gelernte mit Hilfe der Megadatenbank zu vertiefen, in dem man über die Suchmaske Beispiele heraussucht.

Beispiel. Das doppelte Läuferopfer auf g7 und h7. So sollte die Suchmaske aussehen:





- Dieses Mal wird nur für Weiß gesucht.
- Es folgt zunächst das Opfer auf h7, daher kommt dieses zuerst, und dann das Opfer auf g7.
- Die beiden Manöver folgen innerhalb von zehn Halbzügen

Die Liste dann, wie gehabt, nach Analysen sortieren und die Partien durchgehen.

5.

Beispiel 3

King, Powerplay 20 – Praxiskurs Angreifen

Diese DVD, eines der jüngeren Mitglieder aus der Powerplay-Familie, hat das interaktive Gen bereits eingebaut. Konkret werden hier 10 Beispielpartien ausführlich vom Autor erläutert, in denen er Ihnen verschiedene Angriffstechniken, typische Manöver näherbringt. An kritischen Stellungen werden Sie aufgefordert inne zu halten, nachzudenken und einen Zugvorschlag zu machen.

Treffen Sie den Partiezug, dann geht es weiter in der Partie.

Treffen Sie einen anderen Zug, und dieser ist plausibel, dann wird er meist gesondert erläutert und Sie erhalten eine weitere Chance auf den Partiezug zu setzen.

Wie nun effizient mit dieser DVD arbeiten?

1. Der Empfehlung von Herrn King folgen und die Partie auf einem Schachbrett nachspielen. Dabei, während er die Phasen

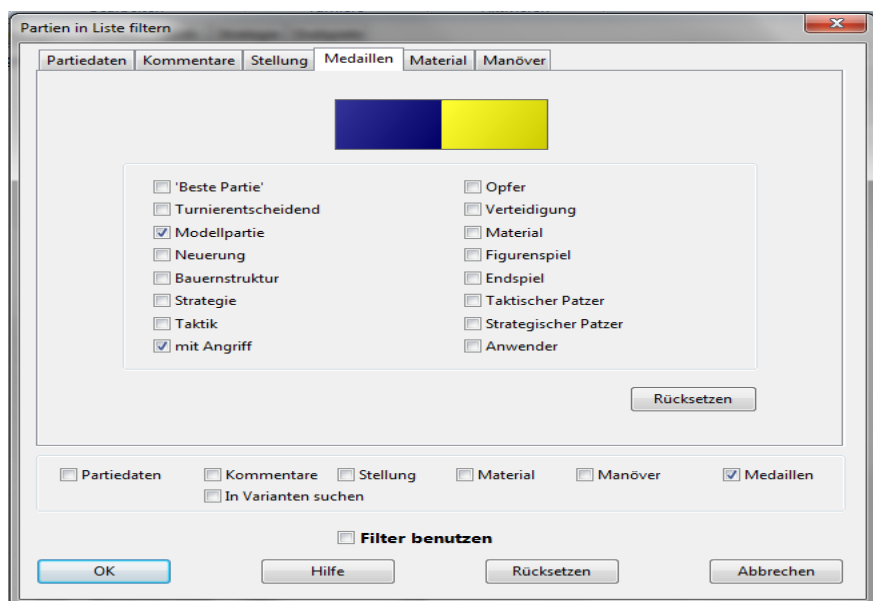
zwischen den kritischen Punkten erläutert, durchaus mal die Pausetaste betätigen und das Gehörte verarbeiten.

2. Zu den kritischen Stellungen Notizen machen oder einfach in einer parallel geöffneten Datenbank Notizen eingeben, um diese dann später mit den Äußerungen von Herrn King zu vergleichen. Wer sich Notizen macht und sich schriftlich entscheidet, der entscheidet sich wirklich und bleibt nicht im Vagen, wie es sonst häufig der Fall ist.
3. Nach der Partie dann die Notizen oder Eingaben mit den von King abgleichen, ggf. anpassen und das alles mit Hilfe einer Engine überprüfen. Insbesondere den letzten Schritt dazu nutzen, sich mit der Engine zu unterhalten. Fenster klein machen und dann nachdenken, wenn das Silikon meckert.

Und wie vertieft man den erlernten Stoff?

Die Megadatenbank bietet auch hier Hilfe, wenn auch die Suchparameter beim Thema Angriff – ist ja eher allgemein – auch eher allgemein. Aber die Parameter

- Beide über Elo 2600
- Partien seit 2012
- Blaue Medaille (für Modellpartie) und gelbe Medaille (für Angriffspartie) ergeben ein Ergebnis, mit dem man weiterarbeiten kann.



Abschluss:

Dies alles ist nur eine erste Grundlage für die Möglichkeiten, die Ihnen ChessBase 12 bietet, gerade im Zusammenspiel mit unserem ergänzendem Angebot wie Datenbanken und Trainings-DVD's.

Wichtig ist für uns von ChessBase, das Sie durch ChessBase 12 mehr Spaß am Schach haben, und dadurch und dank eines effizienteren Trainings dann auch mehr Erfolg.

Sollten Sie Ergänzungen oder Verbesserungsvorschläge zu den vorstehenden Ausführungen haben, dann wenden Sie sich gerne per E-Mail an mich (Martin.Fischer@chessbase.de).