

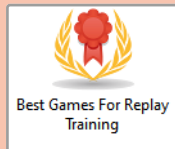


4.15 Nachspieltraining

Nachspieltraining ist ein mit ChessBase 15 eingeführtes Feature, das Sie beim Nachspielen von Partien verwenden können (in ChessBase 15 heißt es **Replay Training**, die Funktionsweise ist aber genau die gleiche). Sie versuchen, während des Nachspiels die richtigen Züge in der Partie zu finden und ChessBase gibt Ihnen Rückmeldungen zu Ihren Zugvorschlägen. Falls gewünscht, erhalten Sie dabei Tipps. ChessBase bewertet jeden Ihrer Züge und weist Sie auf leichte sowie auf grobe Fehler hin. Am Ende der Partie sehen Sie, wie viele gute Züge Sie gefunden haben.

Das Nachspieltraining eignet sich sowohl für ein leichtes Unterhaltungstraining als auch für sportlich anspruchsvolles Training.

Tip: Probieren Sie das Nachspieltraining zunächst mit der in ChessBase mitgelieferten Datenbank **Best Games For Replay Training** aus. Sie enthält viele klassische Angriffspartien, die sich für das Nachspieltraining besonders gut eignen. Später können Sie sich eine eigene Datenbank anlegen, in der Sie Partien speziell für Ihr Replay-Training zusammenstellen.



Symbol der Datenbank **Best Games For Replay Training**

Normalerweise sollten Sie in der Ansicht **Meine Datenbanken** ein Symbol der **Best Games For Replay Training**-Datenbank vorfinden. Falls nicht, können Sie das Datenbanksymbol wie in 2.1, »Datenbanken zur Ansicht »Meine Datenbanken« hinzufügen«, ab Seite 36 beschrieben dort nachträglich hinzufügen. Physisch ist die **Best Games For Replay Training**-Datenbank im Datenbankpfad unter **Training** gespeichert.

Sie können das Nachspieltraining sofort und an jeder Stelle einer Partie nutzen, indem Sie im Brettfenster zur gleichnamigen Registerkarte wechseln



1 (in ChessBase 15 heißt die Registerkarte **Replay Training**). Einen Zugvorschlag machen Sie, indem Sie den Zug in der gewohnten Weise ausführen, also die entsprechende Spielfigur mit der Maus auf das gewünschte Ziel-feld ziehen. Wenn Ihr Vorschlag nicht mit dem in der Partie gespielten Zug übereinstimmt, nimmt ChessBase Ihren Zug nach einer kleinen Verzögerung zurück und führt stattdessen den Partiezug aus. Danach geht das Nachspieltraining weiter und Sie können den nächsten Zug vorschlagen.

Die Tatsache, dass ein Zugvorschlag zurückgenommen wird, also nicht dem Partiezug entspricht, sagt allein natürlich noch nichts über die Qualität des Zuges aus; möglicherweise ist Ihr Zug ja sogar besser als der in der Partie gespielte. Daher folgt die Rückmeldung für jeden Zugvorschlag auf dem Fuß. Sie könnte zum Beispiel so lauten wie in der folgenden Abbildung nach dem Vorschlag **Sf3-d2** für den 18. Zug von Weiß 2. Darauf folgt eine kurze Stellungsbewertung 3 und im Weiteren eine Punktwertung für den vorgeschlagenen Zug 4, die Angabe eines Zuges, den die Engine spielen würde 5, sowie die bis dato erreichte Gesamtpunktzahl 6.

1

2

3 Die Stellung ist ausgeglichen. (Tiefe=17)

4 Punkte: 5/5

5 Dein Zug: Sf3-d2

6 Punkte gesamt: 18 Punkte von 18 (= 100%). Herausragend!

Dein Zug:	Sf3-d2	Punkte: 5/5
Partiezug:	Sf3-d4	-0.06
Enginezug:	h2-h3	0.07
Punkte gesamt:	18 Punkte von 18 (= 100%).	0.08/12

Hier hat der ChessBase-Anwender im Nachspieltraining gerade den Zug 18. **Sf3-d2** vorgeschlagen. Auf diesen Zug bezieht sich die Bewertung. Der in der Partie gespielte und hier bereits ausgeführte Zug ist 18. **Sf3-d4**. Nach der ebenfalls automatisch ausgeführten Antwort **18... De7-f8** kann der nächste Zugvorschlag erfolgen.



Sie müssen übrigens ab der Stelle, an der Sie mit dem Nachspieltraining beginnen, nicht immer mit dem jeweils folgenden Zug weitermachen. Spielen Sie die Partie vor, indem Sie die **Pfeil-nach-rechts**-Taste oder das entsprechende Symbol in der ersten Gruppe der Registerkarte **Einfügen** verwenden, wenn Sie eine Stellung nicht interessiert, und machen Sie dann mit dem Nachspieltraining weiter. Oder Sie wechseln zwischenzeitlich auf die Registerkarte **Notation**, markieren dort den entsprechenden Zug, und kehren anschließend wieder zur Registerkarte **Nachspieltraining** zurück.



Wenn ein Zugvorschlag nicht so gut ist, teilt ChessBase im Nachspieltraining mit, warum das so ist. Hier wird ChessBase den Zug **Le2-b5** gleich zurücknehmen und der Trainierende darf es noch einmal versuchen.

Bei einem schlechten, oder sagen wir »nicht so guten«, Zug vergibt Chess-Base im Nachspieltraining einen Fehlerwert. Die Qualität Ihrer Züge können Sie außerdem an der Farbe des Balkens, der normalerweise eine Bemerkung zur Stellung enthält, erkennen **1** (Abbildung oben). Die Skala reicht von leuchtend Grün für gute Züge bis Dunkelrot für sehr schlechte Züge. In der obigen Abbildung erscheint der Balken nach dem Zug **Le2-b5** immer noch in einem schwachen Grün mit einem Fehlerwert von **0.6**. Es handelt sich also um keinen groben Fehler.



The screenshot shows the ChessBase software interface. The main window displays a chess board with a yellow arrow pointing to a square. The analysis window on the right shows the following information:

- Notation - Buch
- Notation Referenz: Anand,Viswanathan 2779 - Carlsen,Magnus 2690 C96 Morelia/Linares 24th (10) 04.03.2007 [Tactical Analysis 2.10 (12s)]
- Weiss spielen Schwarz spielen Tipps Repertoire Sprechen
- Keine Tipps - Hier kannst Du rechnen.** (with a red circle containing the number 2)
- Du findest den Anand Zug 37.e6-e7. Der Engeizug in dieser Stellung.
- Weiß setzt Matt. (Tiefe=15)**
- Dein Zug: e6-e7 Punkte=5/5 5.73
- Partiezug: e6-e7 5.73
- Engiezug: e6-e7 5.73/12
- Punkte gesamt: 47 Punkte von 57 (=82%). Gut.

Wenn in einer Stellung ein forciertes Gewinn möglich ist – hier mittels **Dd2xd6** –, dann erscheint zunächst kein konkreter Tipp, sondern die Meldung **Keine Tipps – Hier kannst Du rechnen** und die Stellungenbeurteilung lautet **Weiß setzt Matt**, falls Sie das Nachspieltraining mit Weiß nutzen. Wenn Sie die Kombination beziehungsweise den Gewinnzug partout nicht finden, klicken Sie – gegebenenfalls mehrmals – auf den Rettungsring ②, um dennoch konkretere Tipps zu erhalten.

Unterhalb der Partiedaten (wer spielte gegen wen, wann und wo) befinden sich auf der **Nachspieltraining**-Registerkarte die fünf Kontrollkästchen **Weiss spielen**, **Schwarz spielen**, **Tipps**, **Repertoire** und **Sprechen**.

Notation	Referenz	Nachspieltraining	Übersichten	Plan Explorer	Tabelle	Formular	LiveBuch	Buch	Meine Züge
Anand,Viswanathan 2779 - Carlsen,Magnus 2690 C96 Morelia/Linares 24th (10) 04.03.2007 [Tactical Analysis 2.10 (12s)]									
<input checked="" type="checkbox"/> Weiss spielen	<input type="checkbox"/> Schwarz spielen	<input checked="" type="checkbox"/> Tipps	<input type="checkbox"/> Repertoire	<input type="checkbox"/> Sprechen					

Mit den ersten beiden Kontrollkästchen entscheiden Sie, mit welcher Farbe Sie spielen wollen. Standardmäßig ist die Farbe des Siegers der Partie vorausgewählt und bei Remispartien Weiß. Entfernen Sie zum Beispiel das Häkchen aus dem Kontrollkästchen **Weiss spielen** und setzen Sie es bei **Schwarz spielen**, wenn Sie statt mit Weiß mit Schwarz spielen wollen. Im Übrigen ist es auch möglich, beide Seiten zu spielen. Aktivieren Sie in diesem Fall beide Kontrollkästchen.



Auch das Kontrollkästchen bei **Tipps** ist standardmäßig gesetzt. Unter dieser Einstellung erhalten Sie beim Nachspieltraining für jeden Zugvorschlag automatisch den Anforderungen der Stellung entsprechend mehr oder weniger konkrete Hinweise.

Setzen Sie das Kontrollkästchen bei **Sprechen**, wenn Sie möchten, dass ChessBase Ihnen die Tipps auch akustisch mitteilt.

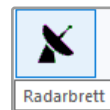
Entfernen Sie das Häkchen bei **Tipps**, wenn Sie grundsätzlich keine Tipps erhalten wollen. Unabhängig davon, ob dieses Kontrollkästchen gesetzt ist oder nicht, können Sie die Anzeige von Tipps jederzeit erzwingen, indem Sie auf die Symbolschaltfläche mit dem Rettungsring klicken **2** (Abbildung auf der vorherigen Seite). Bei gesetztem **Tipps**-Kontrollkästchen erscheinen dadurch sogar noch zusätzliche Tipps und auch in der Eröffnungsphase, in der überhaupt keine Tipps automatisch angezeigt werden, können Sie per Klick auf den Rettungsring Tipps in der Form »Ziehe Deinen e-Bauern«, »Entwickle Deinen Damenflügel« usw. einblenden.

Bei wiederholtem Klicken auf den Rettungsring wird auf dem Brett zunächst die zu ziehende Figur und danach auch das passende Zielfeld mit einem grünen Rand versehen.



Schalten Sie die automatischen Tipps (gesetztes Kontrollkästchen) an beziehungsweise lassen Sie sie angeschaltet, wenn Sie ein lockeres und nicht anstrengendes Unterhaltungstraining durchführen wollen. Deaktivieren Sie dagegen die automatischen Tipps (leeres Kontrollkästchen), wenn Sie ohne Ablenkung und intensiv über die infrage kommenden Züge nachdenken wollen und fordern Sie die Tipps bei Bedarf über den Rettungsring an.

Möglicherweise haben Sie sich ja schon gefragt, was es mit dem kleinen Schachbrett, ganz unten auf der Registerkarte **Nachspieltraining**, auf sich hat. Wenn das Schachbrett leer ist, können Sie dort per Klick auf die Schaltfläche **Radarbrett** (so lautet die QuickInfo bei Mouseover, also wenn die Maus, ohne zu





klicken, kurz über die Schaltfläche gehalten wird) eine Stellung aufbauen, welche die Partie nach drei bis vier weiteren Partiezügen wiedergibt. Während der Eröffnungsphase wird das Radarbrett automatisch angezeigt. Sie können die zukünftige Stellung als Anhaltspunkt für Ihre Zugvorschläge nehmen. Überlegen Sie einfach, wie fortzusetzen ist, um diese Stellung zu erreichen. An den anderen Nachspieltraining-Modalitäten ändert sich dadurch nichts.

Wenn das Radarbrett, also die vorweggenommene Stellung, gerade angezeigt wird, dann bewirkt ein Klick auf die **Radarbrett**-Schaltfläche, dass sich das Brett leert. Sie können das Radarbrett also jederzeit ausblenden, wenn Sie es als Hilfestellung nicht oder nicht mehr benötigen.

Grundsätzlich gilt für das Radarbrett die gleiche Empfehlung wie für die automatischen Tipps (siehe den vorherigen Kasten). Nehmen Sie die Hilfestellung dankend an, um ein lockeres Unterhaltungstraining durchzuführen und verzichten Sie darauf, wenn Sie erst einmal in Ruhe ohne Unterstützung nachdenken wollen. Während der Eröffnungsphase ist es aber in jedem Fall sinnvoll, das Radarbrett zu verwenden.

Ein Klick auf die Schaltfläche **Manuelle Analyse** – das ist die Schaltfläche mit den Zahnrädern – schaltet Tipps und Bewertung vorübergehend aus, sodass Sie die Stellung ohne Hilfsmittel selbst analysieren, also zum Beispiel durch Eingabe von Zügen Varianten ausprobieren können. Mit einem weiteren Klick auf die Schaltfläche **Manuelle Analyse** kehren Sie wieder zu der Stellung zurück, bei der Sie die manuelle Analyse eingeschaltet hatten, und Sie befinden sich wieder im normalen Nachspieltraining-Modus.



Per Klick auf die Schaltfläche mit der Zange aktivieren Sie das sogenannte unterstützte Rechnen. Bei diesem Analysemodus werden die Züge auf dem Brett zwar in der üblichen Weise nacheinander eingegeben, aber nicht sichtbar ausgeführt. Das heißt, Sie ziehen eine Spielfigur mit der Maus an die gewünschte Zielstelle, ChessBase merkt sich Ihren eingegebenen Zug, gibt ihn jedoch nicht auf dem Brett wieder.



Die Bezeichnung »unterstütztes Rechnen« (so lautet die QuickInfo zu dieser Schaltfläche) ist möglicherweise etwas übertrieben, denn tatsächlich ist die Assisted Analysis die einzige Hilfe, die Sie dabei haben. Diese berücksichtigt aber die »blind« eingegebenen Züge. Wenn Sie beim unterstützten Rechnen beispielsweise einen Zug für Weiß und anschließend einen Gegenzug für Schwarz eingeben und danach eine weiße Figur mit der Maus »anfassen«, dann basieren die farblichen Hinweise der Assisted Analysis auf der Stellung, die sich nach den zuvor »blind« eingegebenen Zügen ergeben würde.

Lesen Sie »Assisted Analysis«, ab Seite Seite 158, wenn Ihnen dieser Begriff jetzt noch nichts sagt. In diesem Tipp erfahren Sie in aller Kürze, was es damit auf sich hat.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Brett, wenn Sie wie beschrieben eine Variante »blind eingegeben« haben und wieder zur Ausgangsstellung – also zu der Stellung, bei der Sie das unterstützte Rechnen eingeschaltet hatten – zurückkehren wollen. ChessBase verwirft (man könnte auch sagen »vergisst«) dann alle bis dahin »blind« eingegebenen Züge und Sie können gegebenenfalls eine andere Variante gedanklich ausprobieren. Um nur einen einzelnen »blind« eingegebenen Zug zurückzunehmen, drücken Sie die **Pfeil-nach-links**-Taste.

Die Idee hinter dem unterstützten Rechnen ist, eine Situation ähnlich der in einer echten Partie zu simulieren. Um das unterstützte Rechnen wieder zu beenden, klicken Sie einfach erneut auf die Schaltfläche mit der Zange. Danach haben Sie wieder die Stellung, bei der Sie das unterstützte Rechnen eingeschaltet hatten, vor sich und Sie befinden sich wieder im normalen Nachspieltraining-Modus.



Ein Klick auf die Schaltfläche mit dem Diskettensymbol fügt Ihre bisher gemachten Zugvorschläge, einschließlich der in den Analysemodi (manuelle Analyse, unterstütztes Rechnen) getätigten Züge, als Varianten in die Partienotation ein.





Gespeichert wird dadurch aber noch nicht, insofern könnte das Diskettensymbol im Nachspieltraining-Fenster eventuell zu Missverständnissen führen. Ob Sie die hinzugefügten Varianten auf dem üblichen Weg dauerhaft, eventuell als neue Partie, speichern wollen, können Sie sogleich oder später selbst entscheiden (zum Speichern von Partien siehe 3.1, »Eine neue Partie eingeben und in einer Datenbank speichern«, ab Seite 102 und auch den ersten Kasten in 2.6, »Datenbanken an die Favoritenliste anheften«, auf Seite 47).

4.16 Ein Dossier über einen Spieler erstellen

ChessBase kann Ihnen auch dabei helfen, sich auf jemanden vorzubereiten. Führen Sie zum Beispiel folgende Schritte durch, um mithilfe der Referenzdatenbank ein umfangreiches Dossier über Ihren nächsten Gegner zu erstellen:

- 1 Öffnen Sie Ihre Referenzdatenbank. Klicken Sie zum Beispiel doppelt auf das Datenbanksymbol der Mega Database, falls Sie diese als Referenzdatenbank festgelegt haben (siehe 2.15, »Eine Referenzdatenbank festlegen«, ab Seite 71).
- 2 Klicken Sie im Fenster der Referenzdatenbank auf den Reiter **Spieler** ①, um diese Registerkarte in den Vordergrund zu holen.
- 3 Geben Sie in das Suchfeld links unten ② den Namen des Spielers ein, über den Sie ein Dossier erstellen wollen, am besten in der Form **Nachname,Vorname**.
- 4 Daraufhin erscheint der gesuchte Spieler oben in der Liste, vorausgesetzt natürlich, dass er in Ihrer Referenzdatenbank vertreten ist. Markieren Sie in der Liste den Spielereintrag.
- 5 Klicken Sie anschließend auf der Registerkarte **Spieler** auf die Symbol-schaltfläche **Dossier** ③. Alternativ können Sie diesen Befehl auch im Kontextmenü des Spielereintrags auswählen oder **Strg+D** drücken.
- 6 Es erscheint das folgende Dialogfeld. In diesem können Sie weitere Angaben dazu machen, wie das Dossier aussehen soll