

Inhalt

EINLEITUNG	2	Benutzen des Menüs Actions (Aktionen)	76
Systemanforderungen	2	Verwendung von Kurzhinweisen	76
Installation von CHESSMASTER 8000	3	Verwendung des Fensters Coach (Schachlehrer)	77
Technischer Kundendienst	4	Spiele einer echten Partie	77
CHESSMASTER 8000 starten	4	Benutzen des Fensters Player Progress (Spielerfortschritt)	78
Erste Schritte	4	Partien speichern und öffnen	79
Spielerinformationen anzeigen	5	Lernen von Josh Waitzkin	79
Spiele des Puzzles beim Anmelden	6	DER DATENBANKRAUM	80
DEFINIEREN IHRER RAUMUMGEBUNG	7	Anzeige von Spieleinheiten	80
Entwurf Ihres Spielbereichs	7	Nach Spielen suchen	83
Verwendung der CHESSMASTER-Fenster	11	Arbeiten mit Datenbanken	86
Einrichtung der Audio-, Sprach- und Effektwiedergabe	13	DER CMLIVE-RAUM	90
Konfiguration Ihres Schachbrettes	15	CHESSMASTER LIVE starten	90
Spezifikation der Schachnotation	17	Das Bewertungssystem verstehen	92
DAS SPIELZIMMER	19	Eine Partie in CHESSMASTER LIVE spielen	92
Spiele einer unbewerteten Partie	19	Einrichtung der Audiowiedergabe bei CHESSMASTER LIVE	94
Einrichten einer benutzerdefinierten Persönlichkeit	21	Verwendung des Fensters Chat	95
Ziehen der Figuren	28	Verwenden des Fensters Online Information (Online-Informationen)	96
Aktiv werden	31	INFORMATIONEN ZUR ENGINE	98
Ratschläge einholen	34	Die Geschichte des Schach	99
Analyse Ihres Spiels	43	Die Geheimnisse der Geschichte	99
CHESSMASTER beim Denken zusehen	45	Indische Ursprünge	100
Kopieren von Partien aus anderen Räumen	45	Frühe Formen des Schach	101
Spielinformationen eingeben	45	Undurchdringliche Dunkelheit	101
Ein neues Spiel starten	46	Die Perser	102
DAS KLASSENZIMMER	47	Ein Bauer unter Bauern	102
Einstellen Ihres Spielniveaus	47	Weitere Reisen	103
Mit den Lernprogrammen beginnen	48	Westeuropa	103
Mit Übungen arbeiten	50	Vom Indus nach Island	104
Diagnostische Bewertungsprüfungen ablegen	51	Die Schach-Renaissance	105
Üben Ihrer Eröffnungen	52	Der erste Bestseller	105
Spiel mit den Meistern	52	Vom Dunkel ins Licht	107
Schachpuzzle meistern	53	Die Reifezeit der Schachkultur	108
Lernen von Josh Waitzkin	54	Kaffeehaus-Schach	108
Die Zugliste und das Schachbrett kopieren	56	Das Erbe Philidors	109
DER TURNIERSAAL	56	Mensch gegen Maschine	110
Spiele einer bewerteten Partie	56	Das neunzehnte Jahrhundert	111
Beginnen einer bewerteten Partie	59	Stauntons Beitrag	112
Eine Partie anhalten oder beenden	59	Internationale Turniere	113
Turniere abhalten	61	Die Morphy-Sensation	113
Turniere unterbrechen	65	Der erste Weltmeister	114
DIE BIBLIOTHEK	66	Das zwanzigste Jahrhundert	114
Verwendung der Eröffnungsbuch-Referenzen	66	Sowjetschach	115
Verwendung des Eröffnungsbuch-Editors	68	Fischerfieber	116
Studieren einer historischen Partie	71	Der Stand der Dinge im späten zwanzigsten Jahrhundert	116
DAS KINDERZIMMER	72	Was ist Schach?	117
Dein Brett und den Schachsatz auswählen	72	DIE GESCHICHTE VON CHESSMASTER	117
Ziehen der Figuren	73	DAS TEAM	120
Schach lernen	73	NOTIZEN	121
Mit Übungen arbeiten	74		
Spiele einer Übungspartie	74		



EINLEITUNG

Herzlichen Glückwunsch! Sie haben sich für das beliebte Schachprogramm für den PC entschieden! Der CHESSMASTER® 8000 wird Sie sowohl mit seinen Lehrmethoden als auch mit seinen spielerischen Fähigkeiten überraschen! Lernen Sie, CHESSMASTER 8000 so einzurichten, dass Sie ihn auf jeglichem Level spielen können, aber denken Sie immer daran, dass es das Beste ist, sich selbst bis zur Höchstleistung zu fordern. Machen Sie sich bereit, Ihre Stärken mit den sagenhaften Lehrmethoden des CHESSMASTER 8000 zu verbinden! Ob Sie nun ein treuer CHESSMASTER-Fan sind oder ihn zum ersten Male verwenden, Sie werden von dieser neuesten Version überwältigt sein. Das Benutzerhandbuch zu CHESSMASTER 8000 zeigt Ihnen, wie Sie das Meiste aus CHESSMASTER 8000 herausholen können. Der CHESSMASTER bietet eine Vielzahl aufregender Optionen und verfügt über eine Fülle von Lehr-Funktionen. Seine einzigartige Leistungsstärke erweckt das Schachspiel auf Ihrem Desktop zum Leben und das Benutzerhandbuch ermöglicht Ihnen, daran teilzuhaben.

Dieses Kapitel:

- Beschreibt die Systemanforderungen.
- Zeigt Ihnen, wie Sie CHESSMASTER 8000 installieren müssen.
- Enthält detaillierte Informationen zum technischen Support und zum Kundendienst.
- Zeigt Ihnen, wie Sie sich bei CHESSMASTER 8000 anmelden und neue Spieler hinzufügen können.

Systemanforderungen

Damit CHESSMASTER 8000 erfolgreich läuft, benötigen Sie:

- Pentium® II 233 (oder schneller) IBM PC oder kompatibel, Windows® 95/98
- 48 MB RAM
- 4x CD-ROM Laufwerk (oder schneller)
- 50 MB verfügbaren Speicherplatz
- Windows® 95/98 kompatible Soundkarte (16 Bit empfohlen)
- Windows® 95/98 kompatibler Mauszeiger
- SVGA Videoadapter und einen Monitor mit einer Auflösung von mindestens 800x600 und 256 Farben (oder mehr)
- 56.6 Kbps Modem für Internetanschluss oder LAN-Spielmodus für CHESSMASTER Live

Im Interesse der Produktverbesserung können die hier dargelegten Informationen und Spezifikationen ohne vorherige Ankündigung geändert werden

Installation von CHESSMASTER 8000

Sie müssen das Setup-Programm zur Installation des CHESSMASTER 8000 verwenden. Das Programm kann nicht installiert werden, indem Sie die Software von der CD auf Ihre Festplatte kopieren.

Installation von CHESSMASTER 8000

1. Legen Sie die CD 1 in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein. Wenn Sie den CHESSMASTER 8000 zum ersten Male installieren, erscheint der CHESSMASTER 8000 Willkommensbildschirm. Sollte die Autorun-Funktion bei Ihrem PC deaktiviert sein, so öffnen Sie bitte den Windows-Explorer und doppelklicken Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2. Wählen Sie Install (Installieren) aus, und dann Next (Weiter). Wählen Sie eine Installationsoption aus:
 - Die Option Minimum kopiert die geringste Datenmenge auf Ihr System. Das Setup-Programm belässt die übrigen Dateien auf der CD, damit Sie sie aufrufen können, wenn Sie sie benötigen.
 - Typical (Typisch), die empfohlene Option, kopiert Programmdateien mit Ausnahme der Audiodateien auf Ihr System. Die Audiodateien können Sie aufrufen, wenn Sie sie benötigen.
 - Custom (Benutzerdefiniert) erlaubt Ihnen, die Komponenten zu spezifizieren, die Sie auf Ihr System kopieren wollen. Wählen Sie die Komponenten aus und stellen Sie sicher, dass Sie über ausreichend Speicherplatz verfügen.

Wenn Sie diese Dateien auf Ihr System kopieren, wird die Installation bei einigen Funktionen verstärkt. Diese Dateien sind jedoch immer auf der CD verfügbar, egal ob Sie sie auf Ihre Festplatte kopieren oder nicht:

3. Wählen Sie Next (Weiter) aus und spezifizieren Sie, wo Sie CHESSMASTER 8000 installieren wollen. Der Standardinstallationspfad ist C:\Programme\Chessmaster 8000. Wählen Sie Browse (Durchsuchen), um einen anderen Pfad auszuwählen.
4. Wählen Sie Next (Weiter) aus, um mit der Installation zu beginnen. Je nach Installationsart werden möglicherweise aufgefordert, die 2. CD einzulegen.
5. Wenn die Installation abgeschlossen ist, wählen Sie Restart Windows (Windows neu starten) aus und danach Next (Weiter) (um CHESSMASTER 8000 ausführen zu können, müssen Sie Windows neu starten.)
6. Wählen Sie Finish and Restart Windows Now (Beenden und Windows jetzt neu starten).



Technischer Support und Kundendienst

Wenn Sie Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich an den Technischen Support und Kundendienst:

Mattel Interactive
Keltenring 12
82041 Oberhaching

Technische Unterstützung per Telefon – Rufen Sie an

Über diesen Dienst erhalten Sie Unterstützung bei technischen Problemen.

technisches Support-Fax (24 Stunden): 089-14827411

Telefonnummer des technischen Supports (Zentrale): 089-61309235

Sie erreichen die technischen Supportmitarbeiter zu den angegebenen Zeiten (außer an Feiertagen). Sie sollten sich in der Nähe Ihres Computers befinden, wenn Sie uns anrufen. Geschäftszeiten (montags bis freitags): 14:00 - 19:00

Spietipps zum CHESSMASTER 8000 erhalten Sie bei der Mindscape Entertainment Hotline unter der Telefonnummer: 0190 873 268 44 (DM 3,63.-Min.)

Technische Online-Unterstützung

E-Mail-Adresse der technischen Unterstützung: technik@mattelinteractive.de

de technische Online-Bibliothek: <http://mattelinteractive.de/technik>

CHESSMASTER 8000 Webseite: www.chessmaster.com

Ist das Spiel, zu dem Sie Fragen haben, bereits mehr als 90 Tage erhältlich, besuchen Sie bitte unsere Website, um sicherzugehen, daß Sie die neueste Version des Spiels verwenden, bevor Sie sich an die technische Unterstützung von Mattel Interactive wenden.

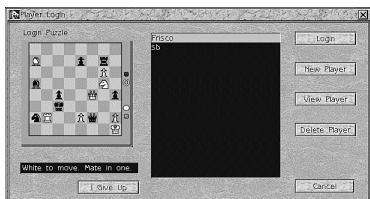
CHESSMASTER 8000 starten

Wenn sich die CD 1 momentan in ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet, wählen Sie Programme > CHESSMASTER 8000 > CHESSMASTER 8000 aus dem Windows-Menü Start aus.

Wenn sich die CD 1 nicht in Ihrem CD-ROM Laufwerk befindet, legen Sie sie ein, um den CHESSMASTER 8000 Willkommensbildschirm anzuzeigen. Sollte die Autorun-Funktion bei Ihrem PC deaktiviert sein, so öffnen Sie bitte den Windows-Explorer und doppelklicken Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Entscheiden Sie sich dann für eine der folgenden Optionen:

- Wählen Sie Run (Ausführen), um CHESSMASTER 8000 zu starten.
- Wählen Sie Uninstall (Deinstallieren) aus dem Windows-Menü Program (Programm), wenn Sie CHESSMASTER 8000 von ihrem System entfernen wollen.
- Wählen Sie Cancel (Abbrechen), um CHESSMASTER 8000 zu beenden.

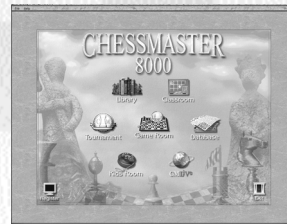
Erste Schritte



Wenn Sie CHESSMASTER 8000 aufrufen, wird das Einleitungsvideo abgespielt. Sie können sich das Video ansehen oder es überspringen, indem Sie die ESC-Taste betätigen oder in das Videofenster klicken. Wenn das Video beendet ist, erscheint das Dialogfeld Player Login (Spieleranmeldung).

Sie müssen sich als Spieler anmelden, um CHESSMASTER 8000 benutzen zu können:

1. Wählen Sie New Player (Neuer Spieler) aus dem Dialogfeld Player Login (Spieleranmeldung) aus. Das Dialogfeld Create New Player (Neuen Spieler Erzeugen) erscheint.
2. Geben Sie Ihren Namen in das Feld Player Name (Spielername) ein.
3. Klicken Sie auf Create (Erzeugen). „Die CHESSMASTER 8000 Lobby erscheint mit sieben Symbolen oder auch „Türen“, die Sie in die sieben CHESSMASTER-Räume führen – die Bibliothek, das Klassenzimmer, der Turniersaal, das Spielzimmer, der Datenbankraum, das Kinderzimmer und der CMLive-Raum.



Weitere Informationen zu den einzelnen Räumen finden Sie in den jeweiligen Abschnitten des Benutzerhandbuchs.

Hinweis: Wenn Sie einen Spieler erzeugen, fügt CHESSMASTER den Spielernamen dem Dialogfeld Player Login (Spieleranmeldung) hinzu, so dass Sie beim nächsten Aufrufen von CHESSMASTER einfach nur Ihren Namen wählen und dann auf Login (Anmelden)

klicken können. Mit den oben beschriebenen Schritten können Sie dem Dialogfeld Player Login (Spieleranmeldung) so viele Spieler, wie Sie wollen, hinzufügen. Um einen Spieler zu entfernen, wählen Sie einfach den entsprechenden Spieler aus und klicken dann auf Delete (Löschen).

Spielerinformationen anzeigen

Für jeden Spieler, den Sie dem Dialogfeld Player Login (Spieleranmeldung) hinzufügen, erstellt CHESSMASTER ein Spielerprofil, welches die Siege, die Verluste, Remis, die Gesamtwertung, die Anzahl der absolvierten Lernprogramme, die Anzahl der Spiele in jedem Raum und eine Vielzahl anderer Statistiken anzeigt.

Anzeige der Statistik eines angegebenen Spielers:

1. Wählen Sie den Spieler, dessen Informationen Sie sich anzeigen lassen wollen, aus der Liste Player Login (Spieleranmeldung) aus und klicken Sie dann auf View Player (Spieler Anzeigen). Das Spielerprofil des ausgewählten Spielers wird aufgerufen.
2. Wählen Sie die entsprechende Registerkarte aus, um die Statistik aufzurufen, die Sie sich anzeigen lassen möchten.

Hinweis: Wenn Sie sich in einem bestimmten Raum befinden, können Sie sich das Profil des aktuellen Spielers anzeigen lassen. Vom Spielzimmer, Klassenzimmer, dem Turniersaal, der Bibliothek und dem CMLive-Raum aus, wählen Sie Player Statistics (Spielerstatistiken) aus dem Menü Windows (Fenster) aus. Im Kinderzimmer wählen Sie Player Progress (Spielerfortschritt) aus dem Menü Windows (Fenster) aus.

Spielen des Puzzles beim Anmelden

Bevor Sie sich bei CHESSMASTER anmelden, können Sie sich gleich selbst beweisen, indem Sie versuchen, das „Puzzle des Tages“ zu lösen! Das Login Puzzle (Puzzle beim Anmelden) wird Ihnen nie langweilig werden, denn jedes Mal, wenn Sie CHESSMASTER aufrufen, erscheint ein neues Puzzle!

Spielen des Login Puzzle (Puzzles beim Anmelden):

1. Rufen Sie CHESSMASTER auf, um das Dialogfeld Player Login (Spieleranmeldung) zu starten.
2. Lesen Sie den Tipp unter dem Puzzle und versuchen Sie dann, es zu lösen. CHESSMASTER teilt Ihnen mit, ob Ihr Zug richtig oder falsch ist.
3. Wenn Sie die Lösung nicht herausfinden können, klicken Sie einfach auf I Give Up (Ich Gebe Auf). CHESSMASTER zeigt Ihnen den korrekten Zug an.



DEFINIEREN IHRER RAUMUMGEBUNG

CHESSMASTER 8000 hat seine vielfältigen Funktionen in sieben unterschiedliche Räume untergliedert: Der Bibliothek, dem Klassenzimmer, dem Turniersaal, dem Spielzimmer, dem Datenbankraum, dem Kinderzimmer und dem CMLive-Raum. Weitere Informationen über die einzelnen Räume finden Sie in den jeweiligen Kapiteln des Benutzerhandbuchs.

Jeder CHESSMASTER-Raum ist mit mehreren Funktionen ausgestattet, die es Ihnen ermöglichen, die Raumumgebung nach Ihren Wünschen und Bedürfnissen zu gestalten. Je nachdem, in welchem Zimmer Sie sich befinden, kann das Einrichten der Umgebung einen oder mehrere der folgenden Punkte beinhalten:

- Erstellen des Layouts Ihres Spielbereichs, welches die Auswahl eines Schachsatzes beinhaltet, dessen Positionierung und die Anzeige von einem oder mehreren CHESSMASTER-Fenstern.
- Einstellung der Audio- und Sprachwiedergabe, sowie Fenster- und CMLive-Effekte. Sie können beispielsweise die Audiowiedergabe aktivieren, so dass Sie CHESSMASTERS Hinweise hören können, während Sie eine Partie spielen. Sie können CHESSMASTER auch so einstellen, dass er Sie informiert, wenn sich jemand von CHESSMASTER Live angemeldet hat, Ihnen eine Nachricht zukommen lässt oder Sie zu einer Partie Schach herausfordert.
- Die Konfiguration Ihres Schachbrettes beinhaltet die Spezifikation bestimmter Einstellungen, wie zum Beispiel: das Ein- oder Ausschalten der Zuganzeige, die Einstellung der Geschwindigkeit, mit welcher sich die einzelnen Schachfiguren bewegen, die Entscheidung, ob CHESSMASTER Ihnen mitteilen soll, welche Eröffnungen Sie und Ihr Gegenspieler verwenden und so weiter.
- Spezifizierung der von Ihnen verwendeten Schachnotationsart. Die Schachnotation bezieht sich auf die Kodierungen für die einzelnen Züge auf dem Schachbrett.

Entwurf Ihres Spielbereichlayouts

Das Layout des Spielbereichs beinhaltet die Auswahl des Schachsatzes, der Position des Schachbrettes und den Fenstern des CHESSMASTER 8000, welche in einem bestimmten Raum erscheinen sollen. Sie möchten beispielsweise im Spielzimmer ein dreidimensionales Schachbrett aus blauem Marmor mit burmesischen Metallfiguren verwenden und die Fenster Player Profile (Spielerprofil), Captured Pieces (Geschlagene Figuren) und Game Status (Spielstatus) geöffnet halten. Im Kinderzimmer möchten Sie dann vielleicht eher ein zweidimensionales Kinderschachbrett mit Tonfiguren verwenden und die Fenster Shortcuts und Chess Coach (Schachlehrer) öffnen.

Sie können das Layout des Spielbereichs mit bestimmten Funktionen des CHESSMASTER entwerfen. Sie können natürlich auch eines der vordefinierten Layouts von CHESSMASTER verwenden. Wenn Sie Ihr eigenes, benutzerdefiniertes Layout entwerfen möchten, können Sie es in einer Datei speichern und es später erneut verwenden, oder es jederzeit in einem anderen Raum öffnen. Weitere Informationen zum Öffnen und Speichern von Layouts finden Sie auf der Seite 8.

Entwurf des Layouts des Spielbereichs:



1. Wählen Sie Preferences (Präferenzen) aus der Menüleiste eines Raumes, danach wählen Sie Chess Set (Schachsatz) aus. Das Dialogfeld Select Chess Pieces & Board (Auswahl Schachfiguren und Schachbrett) wird aufgerufen.
2. Wählen Sie das Schachbrett, das Sie verwenden möchten oben im Dialogfeld und die Schachfiguren unten im Dialogfeld und klicken Sie dann auf OK. CHESSMASTER zeigt den von Ihnen gewählten Schachsatz an.

3. Klicken Sie auf den Rand (oder Rahmen) des Schachbretts und ziehen Sie es an den gewünschten Platz.
4. Wählen Sie aus dem Menü Windows (Fenster) die Fenster, die in dem Spielbereich angezeigt werden sollen, aus. Ein Schachfigur neben der Menüfunktion zeigt an, dass das jeweilige Fenster geöffnet ist.

CHESSMASTER speichert das aktuelle Layout Ihres Spielbereichs, bis Sie es erneut definieren oder es durch ein bereits vorhandenes Layout ersetzen.

Hinweis: Weitere Informationen zu den CHESSMASTER 8000 Fenstern finden Sie auf Seite 11 unter „Verwendung der CHESSMASTER-Fenster“.

Öffnen und Speichern der Spielbereichlayouts

CHESSMASTER 8000 ermöglicht eine einfache Speicherung des aktuellen Layouts Ihres Spielbereichs, so dass Sie es später erneut verwenden können.

So speichern Sie das aktuelle Layout:

1. Wählen Sie Layouts aus dem Menü Preferences (Präferenzen) aus. Das Dialogfeld Layouts wird aufgerufen.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte Save (Speichern) und spezifizieren Sie dann, wo Sie das Layout speichern möchten. Der Standardpfad ist C:\Programme\Chessmaster 8000\Layout.
3. Geben Sie einen Namen für das Layout in das Feld File Name (Dateiname) ein und klicken Sie auf Save (Speichern). CHESSMASTER fügt die Dateierweiterung des Menüs automatisch an alle Layout-Dateien an.

So öffnen Sie ein vorhandenes Layout:

1. Wählen Sie Layouts aus dem Menü Preferences (Präferenzen) aus und danach die Option Load (Laden).
2. Öffnen Sie den Ordner, der das von Ihnen gewünschte Layout enthält. Der Standardpfad ist C:\Programme\Chessmaster 8000\Layout.
3. Doppelklicken Sie auf das von Ihnen gewünschte Layout, oder wählen Sie das Layout aus und klicken Sie dann auf Load (Laden). CHESSMASTER öffnet das von Ihnen gewählte Spielbereichlayout.

Auswahl eines Schachsatzes

Der vielleicht wichtigste Bestandteil Ihres Schachspielvergnügens ist der Schachsatz. Über die Jahrhunderte hinweg hat das Schachspiel Künstler auf der ganzen Welt inspiriert, und manche der von ihnen entworfenen Schachsätze werden heute weltweit als Kunstwerke betrachtet. Der klassische Stil ist der Stauntonstil, von dem CHESSMASTER eine Vielzahl verschiedener Versionen anbietet.

CHESSMASTER bietet eine Vielzahl von Schachbrettern und Schachfiguren zur Auswahl-einschließlich einer großen Zahl von zweidimensionalen und dreidimensionalen Sätzen. Zweidimensionale Schachsätze sind flach, wohingegen dreidimensionale Schachsätze perspektivisch sind.

CHESSMASTER macht die Auswahl Ihres gewünschten Schachsatzes einfach. Wählen Sie einfach Chess Set (Schachsatz) aus dem Menü Preferences (Präferenzen) aus und wählen Sie dann den von Ihnen gewünschte Schachsatz von oben und die Schachfiguren von unten aus. Klicken Sie danach auf OK. CHESSMASTER zeigt den von Ihnen gewählten Schachsatz an.

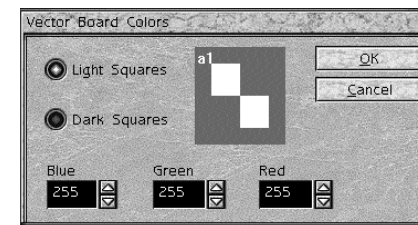
Wenn Sie einen Schachsatz verwenden möchten, den Sie selbst definieren oder in der Größe verändern können, dann wählen Sie das Vector Board (Vektorbrett) oder das Custom Board (Benutzerdefiniertes Schachbrett) unter aus der Brettliste im Dialogfeld Chess Set (Schachsatz) aus. Das Vektorbrett wird als im folgenden beschrieben, das benutzerdefinierte Schachbrett wird auf Seite 10 erläutert.

Verwendung des Vektorbrettes

CHESSMASTER 8000 bietet Ihnen ein 2D-Vektorbrett, das Sie im Spielbereich in der Größe verändern können, ohne hierfür besondere Schritte in einem Dialogfeld durchlaufen zu müssen. Sie können auch das entsprechende Dialogfeld Vector Board Colors (Vektorbrettfarben) verwenden, um die Farben der Vektorbrettfelder zu ändern.

So verwenden Sie das Vektorbrett:

1. Wählen Sie Chess Set (Schachsatz) aus dem Menü Preferences (Präferenzen). Das Dialogfeld Select Chess Pieces & Board (Auswahl Schachfiguren und Schachbrett) wird aufgerufen.



2. Scrollen Sie durch die Liste Board (Bretter) (oben) und wählen Sie Vector Board (Vektorbrett) aus. Die Schaltfläche Customize (Benutzerdefiniert) wird aktiviert.
3. Klicken Sie auf Customize (Benutzerdefiniert), um das Dialogfeld Vector Board Colors (Vektorbrettfarben) anzuzeigen.

4. Klicken Sie auf Light Squares (Helle Felder) und verwenden Sie dann die Schaltflächen Blue (Blau), Green (Grün) und Red (Rot) um die Farben für die hellen Felder einzurichten. Geben Sie den Wert in jedes Feld ein oder verwenden Sie die Pfeile nach oben oder unten, um die Werte nach oben oder nach unten zu verändern.

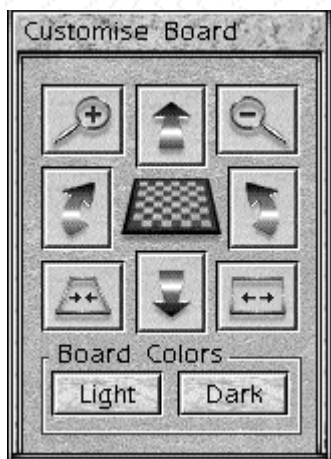
- Wiederholen Sie Schritt 4 um die Farben für die dunklen Felder einzurichten und klicken Sie dann auf OK.
- Klicken Sie erneut auf OK um das Dialogfeld Select Chess Pieces & Board (Schachfiguren und Schachbrett auswählen) zu schließen. CHESSMASTER zeigt das Vektorbrett mit den von Ihnen gewählten Farben an.
- Das Vektorbrett können Sie auf dieselbe Weise verschieben und in der Größe ändern, wie jedes andere Fenster.

Verwenden des benutzerdefinierten Brettes

Zusätzlich zu dem oben beschriebenen Vektorbrett verfügt CHESSMASTER über ein benutzerdefiniertes Schachbrett, welches Sie entwerfen und definieren können, bevor Sie es im Spielbereich anzeigen lassen. Sie können die Größe, Orientierung, Perspektive (2D oder 3D), und den Rotationswinkel einrichten, die Ausgangsposition der weißen Schachfiguren bestimmen und die Farben der hellen und dunklen Felder auf dem Schachbrett definieren.

So verwenden Sie das benutzerdefinierte Brett:

- Wählen Sie Chess Set (Schachsatz) aus dem Menü Preferences (Präferenzen). Das Dialogfeld Select Chess Pieces & Board (Auswahl Schachfiguren und Schachbrett) wird aufgerufen.
- Scrollen Sie durch die Liste Board (Bretter) (oben) und wählen Sie Custom Board (Benutzerdefiniertes Schachbrett) aus.



- Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Custom Board (Benutzerdefiniertes Schachbrett) anzuzeigen. Außerdem erscheint ein Schachbrett-Prototyp, damit Sie während der Eingabe der Parameter in dem Dialogfeld erkennen können, wie das von Ihnen gewählte Schachbrett aussehen wird.
- Verwenden Sie die Schaltfläche Turn (Drehen) (gekrümmter Pfeil), um den Rotationswinkel des Schachbrettes einzurichten.
- Mit der Schaltfläche Tilt (Neigen) (Pfeil mit Spitzen oben und unten) können Sie festlegen, ob das Schachbrett flach bleiben oder dreidimensional dargestellt werden soll. Sie können die Perspektive weiter verändern, indem Sie die Schaltfläche View (Ansicht) (Pfeil im Kasten) benutzen.
- Mit der Schaltfläche Zoom (Vergrößern) können Sie die Vergrößerung des Schachbrettes einstellen.
- Klicken Sie auf Colors (Farben), um das Dialogfeld Chess Board Colors (Schachbrettfarben) zu öffnen und richten Sie die Farben der hellen und dunklen Felder auf dem Schachbrett ein (durchlaufen Sie die gleichen Schritte wie für die Einstellungen des Vektorbrettes auf der Seite 9 beschrieben).

Hinweis: Jetzt können Sie auf Ihrem benutzerdefinierten Schachbrett spielen und mit dem Dialogfeld Benutzerdefiniertes Schachbrett gegebenenfalls weitere Veränderungen vornehmen.

Verwendung der CHESSMASTER-Fenster

Alle CHESSMASTER-Räume (außer dem Datenbankraum) bieten verschiedene visuelle Hilfen, die Sie, während Sie Schach spielen, üben oder lernen, benutzen können. Sie können diese visuellen Hilfen (auch als „Fenster“ bezeichnet) aufrufen, indem Sie aus dem Menü des jeweiligen Raumes Windows (Fenster) auswählen.

Dieser Abschnitt beschreibt die verfügbaren CHESSMASTER-Fenster. Bitte beachten Sie, dass manche Fenster in einigen Räumen nicht aufgerufen werden können, weil sie dort nicht zugänglich sind. Das Fenster Annotation (Anmerkungen) zum Beispiel, welches Kommentare und Analysen des laufenden Spiels enthält, ist im Turniersaal nicht zugänglich, da Sie während eines Schachturniers keinen Zugang zu solchen Informationen haben sollten.

Hinweis: Fenster, die nur in besonderen Räumen zugänglich sind, werden in den jeweiligen Abschnitten später im Benutzerhandbuch beschrieben. Die Fenster Chat und Online Information (Online-Informationen) werden zum Beispiel in Kapitel 9 „Der CMLive-Raum“ beschrieben, da sie nur in dem CMLive-Raum zugänglich sind.

Das Fenster Shortcuts

Das Fenster Shortcuts enthält Schaltflächen für die am häufigsten verwendeten Funktionen in dem jeweiligen Raum. Das Fenster Shortcuts im Spielzimmer enthält zum Beispiel Schaltflächen zu den Funktionen New Game (Neues Spiel), Move Advice (Tipps zum Zug), Set Up Position (Position Einrichten), sowie Game Analysis (Spielanalyse). Diese Funktionen werden in diesem Raum oft benötigt, da Sie bei der Verfeinerung Ihrer Spieltechniken des öfteren ein neues Spiel einrichten oder starten und so auch einen schnellen Zugang zu den Analysen von CHESSMASTER haben.



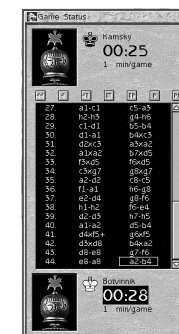
Im Kinderzimmer enthält dieses Fenster Shortcuts zu den bei Kindern beliebten Funktionen wie Auswahl eines neuen Schachsatzes, Einrichten eines Spiels, Fortschritte Anzeigen oder dem internationalen Schachmeister Josh Waitzkin zuhören und von ihm lernen.

Jeder Raum (außer dem Datenbankraum, dem Klassenzimmer und dem CMLive-Raum) verfügt über das jeweilige Fenster Shortcuts, das einen eigenen Satz an Shortcuts enthält.

Das Fenster Game Status (Spielstatus)

Das Fenster Game Status (Spielstatus) zeigt die Namen der Spieler und ihre Wertung an, die vergangene Zeit für jeden Spieler, die Liste Moves (Züge) (die jeden Zug in dem Spiel auflistet), und VCR-Schaltflächen, mit denen Sie jeden Zug des Spieles durchscrollen können. Die Züge werden in der aktuellen Notation angezeigt. Eventuell möchten Sie das Fenster Captured Pieces (Geschlagene Figuren) öffnen, wenn Sie durch die einzelnen Züge scrollen.

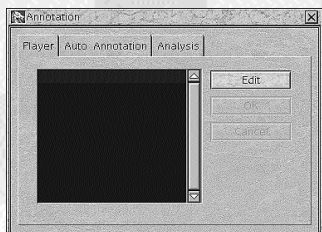
Das Fenster Game Status (Spielstatus) ist für laufende Spiele, sowie bei der Analyse und dem Studium von gespeicherten Spielen, insbesondere der historischen Partien äußerst hilfreich. Dieses Fenster ist im Klassenzimmer nicht zugänglich.



Das Fenster Annotation (Anmerkungen)

Mit dem Fenster Annotation (Anmerkungen) können Sie die Kommentare des CHESSMASTERS zu einem bestimmten Zug verfolgen und die Analyse des gesamten Spieles nach Spielende durchgehen. Sie können auch Ihre eigenen Kommentare zu den einzelnen Zügen während des Spiels eingeben. Verwenden Sie dieses Fenster zusammen mit dem oben beschriebenen Fenster Game Status (Spielstatus).

Das Fenster Annotation (Anmerkungen) enthält drei Registerkarten:



- Die Registerkarte Player (Spieler) ermöglicht Ihnen die Eingabe von Kommentaren und Analysen zu den Zügen, die Sie während eines Spieles machen. Klicken Sie dafür einfach auf die Schaltfläche Edit (Bearbeiten) und geben Sie die gewünschte Informationen in das Bearbeitungsfeld ein und klicken Sie dann auf OK.
- Mit der Schaltfläche Auto Annotation (Automatische Anmerkung) können Sie die Gesamtanalyse Ihres Spiels vom CHESSMASTER wiedergeben, nachdem Sie das Spiel beendet haben. Sie können Sie auch benutzen, um die Analyse eines gespeicherten Spieles anzuhören. Um die Auto Annotation (Autom. Anmerkungen) verwenden zu können, müssen Sie zunächst Game Analysis (Spielanalyse) aus dem Menü Mentor auswählen. Danach klicken Sie auf Play (Abspielen) auf der Schaltfläche Auto Annotation (Autom. Anmerkungen) und können den Kommentar des CHESSMASTER zu dem gegenwärtig laufenden Spiel zuhören, der besonders auf Taktik und Strategie achtet, wie auch auf mögliche Varianten bestimmter Züge. Klicken Sie auf Pause, um die Analyse zu unterbrechen, und nochmals auf Play (Abspielen), um mit der Analyse fortzufahren. Klicken Sie auf Stop, um die Analyse zu beenden und um die Analyse bis zum Anfang zurückzuspulen.
- Die Registerkarte Analysis (Analyse) verfügt über Analysen der aktuellen Schachbrettposition, einschließlich der numerischen Punktezahl und der bestmöglichen Zuglinie. Verwenden Sie die Schaltflächen VCR in dem Fenster Game Status (Spielstatus) um durch die Analyse verschiedener Züge und Spielbrettpositionen zu scrollen und sie sich noch einmal anzusehen.

Hinweis: Da Sie das Fenster Annotation (Anmerkungen) für die Verbesserung Ihrer Spieltechnik und zur Ansicht vorhandener Spiele verwenden, ist es nur im Spielzimmer und in der Bibliothek zugänglich.

Das Fenster Captured Pieces (Geschlagene Figuren)

Das Fenster Captured Pieces (Geschlagene Figuren) zeigt die im Spielverlauf auf beiden Seiten geschlagenen Figuren an. Sie können das Fenster nach Bedarf in der Größe verändern, um alle geschlagenen Figuren anzuzeigen.

Sie können das Fenster Captured Pieces (Geschlagene Figuren) als Hilfe für Ihr Spiel verwenden, um Ihren Spielstatus zu verfolgen. Sie können es auch zusammen mit dem Fenster Game Status (Spielstatus) verwenden (oben beschrieben), um gespeicherte Spiele zu studieren. Dieses Fenster ist im Klassenzimmer und im Datenbankraum nicht zugänglich.

Fenster Player Statistics / Player Progress (Spielerstatistik/ Spielerstatus)

Das Fenster Player Statistics (Spielerstatistik) zeigt ein Profil des aktuellen Spielers an, zusammen mit den Siegen, Niederlagen, Remis, der Gesamtwertung, der Anzahl der absolvierten Lehrprogramme, der Anzahl der Spiele in jedem Zimmer und einer Vielzahl anderer Informationen. Im Kinderzimmer heisst dieses Fenster Player Progress (Spielerstatus). Sie können die Player Statistics (Spielerstatistik) von verschiedenen Spielern auch vom Dialogfeld Player Login (Spielieranmeldung) aus anwählen, welches beim Start von CHESSMASTER erscheint.

Einrichtung der Audio-, Sprach- und Effektwiedergabe

CHESSMASTER 8000 verfügt über eine Vielzahl von Audiofunktionen, die Sie einstellen können. Jeder Raum verfügt über ein Dialogfeld CHESSMASTER Sounds (CHESSMASTER-Audiowiedergabe) mit dem Sie bestimmte Audioeffekte einstellen können, wie zum Beispiel das Geräusch, welches die Schachfiguren machen, wenn Sie sie auf dem Schachbrett bewegen oder wenn sie eine andere Figur schlagen, oder ob bestimmte Funktionen mit Sprachwiedergabe versehen werden sollen oder ob der CHESSMASTER Sie benachrichtigen soll, wenn jemand von CHESSMASTER Live (Schachspielen im Internet) sich anmeldet, Ihnen eine Nachricht schickt oder Sie zu einer Partie herausfordert.

Sie können die Audiowiedergabe in jedem Raum ändern, indem Sie das Menü Preferences (Präferenzen) auswählen, danach auf Sound (Audiowiedergabe) klicken und dann die gewünschten Veränderungen vornehmen. Mit OK können Sie die Änderungen speichern und wieder zum Spiel zurückkehren.

Audioauswahl für das Ziehen einer Figur

Das Geräusch, welches Ihre Figuren bei einem Zug oder dem Schlagen einer gegnerischen Figur machen, hängt von der Auswahl ab, die Sie im Dialogfeld CHESSMASTER Sound (CHESSMASTER-Audiowiedergabe) auf der Registerkarte Piece Movement (Figurenbewegung) treffen. Sie können eine der folgenden Audiowiedergaben für die Züge der Figuren auswählen:

- Spoken Move Announcements (Gesprochene Zugansagen), die gesprochene Kommentare für alle Züge auf dem Schachbrett. Dies ist die Standardauswahl.
- Thematic Soundsets (Thematische Audiosätze), die Geräusche hervorrufen, die mit dem Thema des gegenwärtig verwendeten Schachsatzes verbunden sind. Wenn Sie zum Beispiel den Nachtsch-Schachsatz verwenden, werden Sie Essgeräusche hören, wenn Sie den chinesischen Schachsatz verwenden, hören Sie orientalische Geräusche usw. Bitte beachten Sie, dass nicht alle Schachsätze über einen thematischen Geräuschsatz verfügen.
- Simple Sounds (Einfache Geräusche): Diese produzieren ein einfaches „Klacken“. Sie sind auch in vielen Windowsanwendungen vorhanden.
- No Sounds (Keine Geräusche) deaktiviert die Audiowiedergabe für das Ziehen der Figuren. Wenn Sie zur Konzentration eine ruhige Umgebung benötigen und sich am wohlsten fühlen, wenn Sie Schach ganz leise spielen können, sollten Sie sich für diese Option entscheiden.

Klicken Sie auf die Geräuschauswahl, die Sie beim Piece Movement (Ziehen der Figuren) hören möchten und wählen Sie dann OK, um das Dialogfeld zu schließen.

Hinweis: Anweisungen, wie Sie Ihre eigenen Figurgeräusche wählen können, finden Sie in der CHESSMASTER 8000-Hilfe.

Aktivierung der Erzählfunktionen

CHESSMASTER 8000 verfügt über eine Vielzahl von Erzählfunktionen, die Sie mit der Schaltfläche Voice (Sprachwiedergabe) im Dialogfeld CHESSMASTER Sounds (CHESSMASTER-Audiowiedergabe) aktivieren oder deaktivieren können. Sie können eine oder mehrere der folgenden Erzählfunktionen aktivieren:

- Auto-Annotation (Automatische Anmerkungen) produziert Stimmen, die das begleitend erzählen, was gerade in den Fenstern Game Status (Spielstatus) und Annotation (Anmerkungen) angezeigt wird. Die Stimme gibt Kommentare zu den einzelnen Zügen und zur Spielanalyse - mit anderen Worten: Sie gibt die Anmerkungen aus diesen Fenstern wieder.
- Natural Language Advice (Gesprochene Ratschläge) sind die im gesamten Spiel gesprochenen Ratschläge für Ihren nächsten Zug.
- Illegal Move Commentary (Kommentar zu unzulässigen Zügen) sind die gesprochenen Kommentare, die immer gegeben werden, wenn Sie einen falschen oder unzulässigen Zug machen. Der CHESSMASTER sagt Ihnen nicht nur, wann Sie einen unzulässigen Zug machen, er erklärt Ihnen auch, warum dies so ist.

Um die Erzählfunktionen zu aktivieren oder zu deaktivieren, machen Sie ein Kontrollhäkchen bei den Funktionen, die eine Audiowiedergabe erhalten sollen und entfernen Sie die Kontrollhäkchen bei den Funktionen, die Sie nicht hören wollen. Klicken Sie abschließend auf OK.

Aktivierung der Fenster- und CMLive-Effekte

Wenn Sie mit dem Internet verbunden sind und einige Zeit im CMLive-Raum (CHESSMASTER Live-Raum) verbringen, dann können Sie die Audiowiedergabe nutzen, die CHESSMASTER abspielt, wenn sich jemand aus CHESSMASTER Live anmeldet, Ihnen eine Nachricht schickt oder Sie zu einer Partie Schach herausfordert. Diese Geräusche, genau wie das Geräusch, das beim Verlassen von CHESSMASTER ertönt, sind per Standard aktiviert. Sie können sie mit der Registerkarte Effects (Effekte) im Dialogfeld CHESSMASTER Sounds (CHESSMASTER-Audiowiedergabe) auswählen und abwählen:

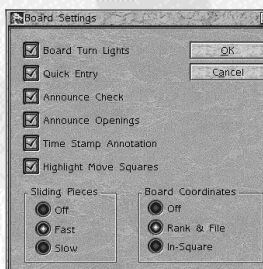
- Window Close (Fenster Schließen) ergibt ein Geräusch, wann immer Sie das Fenster CHESSMASTER schließen oder verlassen.
- Buddy Login (Partneranmeldung) ergibt ein Geräusch und es erscheint eine Nachricht, wann immer sich jemand von CHESSMASTER Live anmeldet.
- Wenn Ihnen jemand eine Nachricht schickt, ertönt mit Tell Chat (Chat-Benachrichtigung) ein Geräusch und eine Nachricht erscheint.
- Game Challenge (Herausforderung zum Spiel) lässt ein Geräusch erklingen, wenn jemand von CHESSMASTER Live Sie zu einer Partie Schach im CMLive-Raum herausfordern will.

Um die Geräusche für Fenster und CMLive an- und abzustellen, versehen Sie die Geräusche, die Sie hören wollen, mit einem Kontrollhäkchen und entfernen Sie die Kontrollhäkchen von den Geräuschen, die Sie nicht hören wollen. Klicken Sie abschließend auf OK.

Konfiguration Ihres Schachbrettes

Nachdem Sie den von Ihnen gewünschte Schachsatz ausgewählt haben, können Sie Ihr Schachbrett mit den Bretteinsteellungen von CHESSMASTER konfigurieren. Jeder Raum (außer dem Klassenzimmer und dem Datenbankzimmer) verfügt über ein Dialogfeld Board Settings (Schachbretteinstellungen), mit dem Sie Ihr Schachbrett so einstellen können, wie Sie es wünschen.

Zur Konfiguration Ihres Schachbrettes:



1. Wählen Sie Board Settings (Bretteinstellungen) aus dem Menü Preferences (Präferenzen). Das Dialogfeld Board Settings (Bretteinstellungen) wird aufgerufen.
2. Verwenden Sie die Kontrollkästchen und die Optionsflächen, um die von Ihnen gewünschten Bretteinstellungen zu spezifizieren (die Optionen werden weiter unten genauer beschrieben). Kontrollhäkchen und markierte Optionsflächen geben an, dass die jeweiligen Einstellungen aktiviert sind.
3. Klicken Sie auf OK, um die ausgewählten Einstellungen auf Ihrem Schachbrett anzuwenden.

Benutzen des Dialogfelds Board Settings (Bretteinstellungen)

Die Wahlmöglichkeiten im Dialogfeld Board Settings (Bretteinstellungen) werden unten beschrieben:

- Board Turn Lights (Zug-Kontrollleuchten) zeigt an, ob die Zug-Kontrollleuchten auf Ihrem Schachbrett an oder aus sind. Die Zug-Kontrollleuchten befinden sich auf der rechten Seite des Schachbretts und zeigen an, ob Weiß oder Schwarz am Zug ist. Die Standardeinstellung der Zug-Kontrollleuchten ist an.
- Quick Entry (Schneller Zugang) ist eine von zwei Möglichkeiten, mit denen Sie bei CHESSMASTER kontrollieren können, wie die Figuren sich auf dem Schachbrett bewegen (die andere Möglichkeit heisst Sliding Pieces (Gleitende Figuren) und wird weiter unten beschrieben). Quick Entry (Schneller Zugang) ermöglicht Ihnen, eine Schachfigur zu bewegen, indem sie deren Zielfeld anklicken, anstatt sie per Drag & Drop zu bewegen. Wenn die Option Quick Entry (Schneller Zugang) aktiv ist und Sie eine Figur anklicken, die genau einen zulässigen Zug machen kann, wird dieser Zug gemacht. Wenn Sie ein Feld anklicken, auf das nur eine Figur ziehen kann, wird diese Figur dorthin bewegt. Die Standardeinstellung für die Option Quick Entry (Schneller Zugang) ist aus.
- Announce Check (Schach ansagen) und Announce Openings (Eröffnungen ansagen) legen fest, ob CHESSMASTER Ihnen mitteilt, wann Sie matt sind und welche Eröffnungszüge Sie und Ihr Gegenspieler machen (wenn Sie genügend Züge gemacht haben, um eine bestimmte Eröffnung zu erkennen). Wenn diese Optionen aktiviert sind (Standardeinstellung), zeigt CHESSMASTER die jeweiligen Nachrichten in der Statusleiste am linken unteren Ende des Raumfensters an.

- Time Stamp Annotation (Zeitstempelanmerkung) legt fest, ob CHESSMASTER die vergangene Zeit für jeden Zug in der Registerkarte Analysis (Analyse) des Fensters Annotation (Anmerkungen) anzeigt. Die Zeit wird der Zeitanzeige entnommen, die sich im Fenster Game Status (Spielstatus) befindet. Die Standardeinstellung für diese Option ist an.
- Highlight Move Squares (Markieren der Zugfelder) legt fest, ob CHESSMASTER jeden Zug, den Ihr Gegenspieler macht, wiederholt, indem das Ausgangsfeld markiert wird und danach das Zielfeld, nachdem Ihr Gegenspieler den jeweiligen Zug vollendet hat. Die Standardeinstellung für diese Option ist aus.
- Sliding Pieces (Gleitende Figuren) ist eine von zwei Möglichkeiten, mit denen Sie bei CHESSMASTER kontrollieren können, wie sich die Figuren auf dem Schachbrett bewegen (die andere Möglichkeit heisst Quick Entry (Schneller Zugang) und wurde bereits oben beschrieben). Sliding Pieces (Gleitende Figuren) bezieht sich auf die Animationsgeschwindigkeit, mit der die Figuren Ihres Gegenspielers bewegt werden. Die Standardeinstellung für diese Option ist an und auf Fast (Schnell) eingestellt, so dass die Figuren Ihres Gegenspielers schnell über das Brett bewegt werden. Wenn Sie die Option Off (Aus) wählen, schnellen die Figuren Ihres Gegenspielers auf ihr Zielfeld. Wenn Sie Slow (Langsam) wählen, gleiten die Figuren Ihres Gegenspielers langsam auf ihr Zielfeld.
- Board Coordinates (Brettkoordinaten) legen fest, ob Ihr Schachbrett Koordinaten anzeigt und wenn ja, wie CHESSMASTER sie anzeigt. Koordinaten sind hilfreich wenn Sie die Koordinatennotation verwenden. Die Brettkoordinaten sind im Format Rank & File (Reihe & Spalte) per Standard aktiviert. In dieser Einstellung sind die horizontalen Zeilen mit den Zahlen 1 bis 8 versehen und die vertikalen Spalten mit den Buchstaben a bis h. Wenn Sie Koordinaten Im Feld anklicken, zeigt CHESSMASTER die entsprechenden Koordinate (Reihe & Spalte) in jedem Feld an, so dass Sie sie nicht selbst heraussuchen müssen.

Umdrehen Ihres Schachbretts

In der Standardeinstellung befinden sich die weissen Figuren am unteren Ende des Schachbretts und die schwarzen Figuren am oberen Ende. Sie können das Schachbrett jederzeit umdrehen, und so die Farben die Seiten tauschen lassen.

Um Ihr Schachbrett zu drehen, wählen Sie Flip Board (Brett drehen) aus dem Menü Preferences (Präferenzen) oder drücken Sie **Strg-B**.

Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn Sie ein vorhandenes Spiel analysieren und dafür das Schachbrett umdrehen möchten, um die Perspektive des anderen Spielers zu betrachten. Diese Funktion ist außerdem nützlich im Spielzimmer, wenn Sie gegen sich selbst spielen und Sie das Brett umdrehen möchten, um den nächsten Zug aus der gegnerischen Sicht zu sehen.

Hinweis: Wenn Sie das Custom Board (Benutzerdefiniertes Schachbrett) verwenden, können Sie auch das Dialogfeld Customize Board (Benutzerdefiniertes Schachbrett) (beschrieben auf der Seite 16) benutzen, um die Position der weißen und schwarzen Figuren zu vertauschen.

Spezifikation der Schachnotierung

Die Schachnotation bezieht sich auf die Kodierungen, die die einzelnen Züge auf dem Schachbrett repräsentieren. Wenn Sie eine Schachfigur bewegen, notiert CHESSMASTER den Zug in Schachnotation. Diese können Sie in den Fenstern Game Status (Spielstatus) und Annotation (Anmerkungen) anzeigen lassen.

Hinweis: Sie können die Schachfiguren mit der Maus bewegen, oder Sie können Ihren Zug in Schachnotation mit der Tastatur eingeben und danach die **Eingabetaste** drücken. Weitere Informationen bezüglich der Bewegung der Schachfiguren mittels Schachnotation finden Sie im Kapitel „Bewegen der Figuren“ auf der Seite 24.

CHESSMASTER bietet in jedem Raum sechs verschiedene Schachnotierungen zur Auswahl an – Koordinaten, algebraische Notation, Lange algebraische Notation, figurenalgebraische Notation, beschreibende Notation, sowie internationale Notation.

Um eine Schachnotation auswählen, wählen Sie Notation im Menü Preferences (Präferenzen) und wählen Sie dann die von Ihnen gewünschte Notation aus der Liste aus. Die verschiedenen Notationsarten werden auf den folgenden Seiten genauer beschrieben.

Algebraische Notation

Die algebraische Notation ist die allgemein akzeptierte Methode der Aufzeichnung von Zügen während des Schachspiels. Die Züge kombinieren Symbole für die Figur und deren Zielfeld. Wichtige Figuren werden durch Großbuchstaben dargestellt (K, D, L, T, S), Bauern durch Reihe und Spalte. Die Spalten werden mit den kleinen Buchstaben a bis h dargestellt, die Zeilen mit den Nummern 1 bis 8. Sehen Sie sich nun das folgende Beispiel an:

Le5 bedeutet Läufer nach Spalte e, Reihe5 und e5 bedeutet Bauer nach Spalte e, Zeile 5.

Die algebraische Notation zeichnet das Schlagen von Figuren mit einem x auf (zum Beispiel Lxe5), Schach mit einem Pluszeichen (+), Schachmatt mit einem doppelten Pluszeichen (++), Rochade auf der Königsseite mit einem O-O, Rochade auf der Damenseite mit einem O-O-O.

Wenn Sie einen Zug mit algebraischer Notation beschreiben wollen, müssen Sie zuerst den Buchstaben der Figur die bewegt wird, angeben – K steht für den König, D für die Dame, T für den Turm, L für den Läufer, und S für den Springer. Wenn Sie mit einem Bauern ziehen, geben Sie die Spalte (a – h) und dann die Zeile (1 – 8) des Zielfeldes der Figur an. Die Notation für die ersten Züge eines Spieles könnten zum Beispiel so aussehen:

e4Weiß eröffnet mit dem Zug Bauer nach Feld e4
 e5Schwarz antwortet mit Bauer nach Feld e5
 Sf3Weiß zieht den Springer nach f3
 Sc6Schwarz zieht den Springer nach c6
 Lb5Weiß greift an mit Läufer nach b5
 a6Schwarz bedroht diesen Läufer mit dem Bauern von a7 nach a6
 La4Weiß entfernt den Läufer aus der Gefahrenzone
 Sf6Schwarz nutzt diese Möglichkeit, um den anderen Springer in Position zu bringen

Wenn Sie eine Figur schlagen, bezeichnen Sie zunächst die Figur die schlägt, gefolgt von einem x für das Schlagen, und danach das Feld der Figur, die von Ihnen geschlagen wird. Ein Beispiel:

- Lxc6**Der weisse Läufer schlägt den schwarzen Springer auf Feld c6
dx c6Wenn ein Bauer eine Figur schlägt, geben Sie zunächst die Startspalte an;
der Bauer startete von der Spalte d
d3Zurück zu dem Spiel, Weiß zieht den Bauern in Spalte d ein Feld nach vorn
SchachSchwarz antwortet mit Läufer in Schachposition
Lb4+Wenn ein Zug die andere Seite ins Schach bringt, verwenden Sie ein + am Ende des Zuges.

Manchmal können identische Figuren zum gleichen Feld gezogen werden. Zum Beispiel kann Weiss die Gefahr für den König mit dem Zug Springer nach d2 abwenden. Leider besagt Sd2 nicht, welcher der beiden weißen Springer den Zug gemacht hat (der Springer auf f3 oder der Springer auf b1).

Wenn identische Figuren denselben Zug machen können, wird die folgende algebraische Notation verwendet:

- Wenn beide Figuren von derselben Spalte aus starten, wird die Startzeile (1 – 8) direkt hinter dem Namen der Figur platziert. Ansonsten wird die Startspalte (a – h) direkt hinter dem Namen der Figur vermerkt. In diesem Fall befinden sich die beiden weißen Springer in verschiedenen Spalten. Also muss die Notation Sfd2 (Startspalte hinter der Bezeichnung) lauten.
- Eine Rochade auf der Seite des Königs wird mit O-O beschrieben, eine Rochade auf der Damenseite wird mit O-O-O dargestellt.
- Wenn ein Bauer umgewandelt wird, erscheint der Buchstabe der neuen Figur am Ende des Zuges, zum Beispiel, e8D+ (die neue Dame setzt den schwarzen König in Schach) Kc7.
- Wenn ein Zug ein Schachmatt zur Folge hat, wird noch ein Pluszeichen am Ende vermerkt, zum Beispiel, Th7++. Schachmatt kann aber auch mit dem Nummernzeichen (#) angegeben werden, zum Beispiel Th7#. Hier können Sie sich ganz nach Belieben entscheiden. Beide Notationen werden vom CHESSMASTER 8000 unterstützt.

Hinweis: Weitere Informationen finden Sie in der CHESSMASTER 8000-Hilfe.



DAS SPIELZIMMER

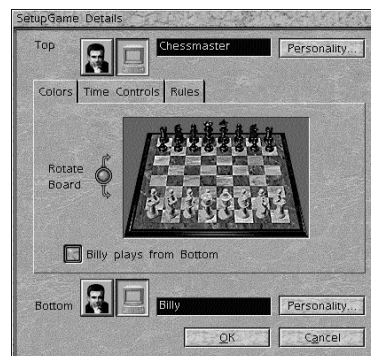
Willkommen im CHESSMASTER 8000 Spielzimmer. Hier können Sie experimentieren, sich etwas ausruhen und einfach Spaß haben. Sie können unbewertete Übungspartien spielen um ihre Fähigkeiten zu prüfen und an den verschiedenen Elementen Ihres Spiels arbeiten. Sie können CHESSMASTERS scharfen Verstand und sein Fachwissen verwenden, um unschätzbare Ratschläge zu den einzelnen Zügen zu erhalten und Sie können seine analytischen Fähigkeiten voll ausnutzen, um die verschiedensten Partien einfach noch besser zu spielen.

Aber das ist noch längst nicht alles! Im Spielzimmer können Sie Ihr Schachbrett so zusammenstellen, dass es so aussieht und funktioniert, wie es Ihrem Geschmack am ehesten entspricht. Sie können CHESSMASTER veranlassen, die Partie auf Schachmatt hin zu lösen, verschiedene Eröffnungen durchzuspielen und jede der angebotenen Leihoptionen verwenden. Während eines Spiels können Sie mit Ihrem Gegenspieler die Seiten tauschen, Ihren Gegner zum Zug zwingen und Züge zurücknehmen und noch einmal durchspielen. Sie können das Spiel auch jederzeit anhalten, vertagen, aufgeben oder Remis anbieten. Im Spielzimmer gibt es endlose Möglichkeiten, also lehnen Sie sich zurück, entspannen Sie und spielen Sie einfach in Ihrem eigenen Tempo!

Wichtig: Bevor Sie im Spielzimmer spielen, ist es wichtig, dass Sie noch einmal Kapitel 2 „Definieren Ihrer Raumumgebung“ auf Seite 7 durchgehen. Das Kapitel 2 zeigt Ihnen, wie Sie ein Zimmer nach Ihrem Geschmack und Bedarf einrichten und ermöglicht Ihnen damit, das Meiste aus CHESSMASTER herauszuholen. Wenn Sie das Kapitel erneut durchlesen, werden Sie lernen, dass Layout Ihres Spielbereichs einzurichten, Audiowiedergabe und Erzählfunktionen einzustellen, Ihr Schachbrett zu konfigurieren und die Art der Schachnotation zu bestimmen, die Sie verwenden möchten.

Spiele einer unbewerteten Partie

Nachdem Sie Ihre Raumumgebung mit den Informationen aus dem Kapitel 2 eingerichtet haben können Sie nun die Einzelheiten Ihres Spiels angeben. Da CHESSMASTER vor allem dazu dienen soll, Ihre Schachspielfähigkeiten auszubauen und Züge zu üben, können Sie im Spielzimmer nur unbewertete Partien spielen.



CHESSMASTER verfügt im Spielzimmer über ein Dialogfeld Setup Game Details (Einrichten der Spieleinheiten), die Ihnen erlaubt, die Spieleinstellungen für eine unbewertete Partie einzustellen. Sie können die Optionen in diesem Dialogfeld verwenden, um:

- Ihren Gegenspieler auszuwählen, indem Sie entweder eine der Computerpersönlichkeiten auswählen, die CHESSMASTER anbietet; oder selbst eine Computerpersönlichkeit erstellen oder einen menschlichen Spieler spezifizieren, wie einen Freund oder Kollegen.

- Eine Zeitkontrolle auswählen, die bestimmt, wieviel Zeit für die einzelnen Züge und/oder für das gesamte Spiel gewährt wird.
- Die Farbe Ihrer Schachfiguren zu bestimmen und die Seite, auf der Sie spielen möchten.
- Die Regeln der Partie einzurichten, die auch Blindschach beinhalten.

Auswahl eines Gegenspielers

CHESSMASTER 8000 bietet eine ganze Galerie von Gegenspielern an, aus denen Sie auswählen können – jeder mit einem Foto, einer Biographie und einem eigenen Spielstil. Die Galerie besteht aus über 170 verschiedenen Persönlichkeiten, inklusive mehr als 80 Menschen nachempfundenen Spielern, 39 Gegenspielern, die nach berühmten Großmeistern entworfen wurden und dem CHESSMASTER. Sie können auch gegen einen echten Spieler spielen oder selbst eine Persönlichkeit entwerfen.

So wählen Sie einen Gegenspieler für eine unbewertete Partie aus:

1. Wählen Sie Set Up Game (Spiel Einrichten) aus dem Menü Game (Spiel). Das Dialogfeld Setup Game Details (Spieleinheiten einrichten) erscheint und zeigt die Spieler über und unter dem Schachbrett an. Die Standardeinstellung ist Weiß für Sie (unten) und Schwarz für Ihren Gegner (oben).



2. Klicke auf die Computerschaltfläche neben dem Feld Top Opponent (Top-Gegenspieler) und klicke dann auf Personality (Persönlichkeit). Das Dialogfeld Select Personality (Auswahl Persönlichkeit) wird aufgerufen.

3. Scrollen Sie durch die Liste, um sich die verfügbaren Persönlichkeiten zeigen zu lassen. Verwenden Sie die Registerkarte Filter, um die Kriterien zu bestimmen, die Ihr Gegenspieler haben soll und die Liste dementsprechend

einzuschränken. Verwenden Sie die Registerkarte Info, um die Biographie und den Spielstil des aktuellen Gegners anzeigen zu lassen.

4. Wählen Sie Ihren Gegenspieler aus und klicken Sie dann auf OK. Der Name des von Ihnen gewählten Gegenspielers erscheint in dem Feld Top Opponent (Top-Gegenspieler) im Dialogfeld Setup Games Details (Spieleinheiten einrichten).

Hinweis: Wenn Sie über andere Schachprogramme verfügen, die den X-Brett-Standard verwenden, können Sie diese Programme durch CHESSMASTER laufen lassen und gegen sie antreten, indem Sie die Option X-Board Opponent (X-Brett-Gegenspieler) verwenden.

5. Klicken Sie auf OK, um das Dialogfeld Setup Game Details (Spieleinheiten einrichten) zu schließen.

Sie können natürlich auch gegen einen anderen Menschen antreten. Vielleicht möchten Sie gegen Ihren Zimmergenossen, Kollegen, Freund, Ihre Geschwister, oder einen Elternteil etc. antreten. Diese Person muss sich im selben Zimmer befinden wie Sie, so dass Sie abwechselnd vor dem Computer Platz nehmen und spielen können.

So wählen Sie einen menschlichen Gegner aus:

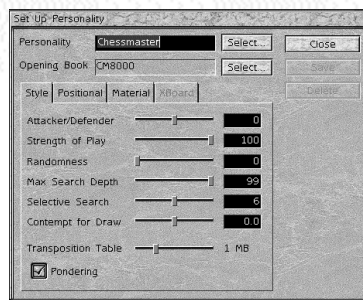
1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Human (Mensch) neben dem Feld Top Opponent (Top-Gegenspieler).
2. Geben Sie den Namen Ihres Gegners in das Feld Opponent (Gegner) ein und klicken Sie dann auf OK.

Einrichten einer benutzerdefinierten Persönlichkeit

Zusätzlich zur Einrichtung eines menschlichen Spielers oder der Auswahl einer der im CHESSMASTER verfügbaren Persönlichkeiten, können Sie selbst Ihren Gegenspieler kreieren, indem Sie eine bereits vorhandene Persönlichkeit öffnen, ihre Spieleigenschaften nach Ihren Wünschen ändern und sie dann als neue Persönlichkeit speichern. Nachdem Sie eine neue Persönlichkeit eingerichtet haben, können Sie sie mit den selben Schritten als Gegenspieler auswählen, mit denen Sie eine bereits vorhandene Persönlichkeit auswählen.

Hinweis: Sie können eine benutzerdefinierte Persönlichkeit nur dann als Gegner auswählen, wenn Sie eine unbewertete Partie spielen.

So erstellen Sie eine benutzerdefinierte Persönlichkeit:



1. Wählen Sie Set Up Personality (Persönlichkeit einrichten) aus dem Menü Game (Spiel). Das Dialogfeld Set Up Personality (Persönlichkeit einrichten) erscheint.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Select (Auswahl) neben dem Feld Personality (Persönlichkeit). Das Dialogfeld Select Personality (Auswahl Persönlichkeit) wird aufgerufen.
3. Wählen Sie die Persönlichkeit aus, die Sie als Grundlage für Ihre benutzerdefinierte Persönlichkeit verwenden möchten und klicken Sie dann auf OK. Die von Ihnen ausgewählte Persönlichkeit erscheint in dem Dialogfeld Set Up Personality (Persönlichkeit einrichten) zusammen mit ihren Spieleigenschaften.
4. Geben Sie einen Namen für die neue Persönlichkeit in das Feld Personality (Persönlichkeit) ein (wenn Sie den Namen der bereits vorhandenen Persönlichkeit verwenden, fügt CHESSMASTER beim Speichern automatisch eine Zahl an das Namensende an, um ein Überschreiben der vorhandenen Persönlichkeit zu vermeiden).
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Select (Auswahl) neben Opening Book (Eröffnungsbuch), um das Dialogfeld File Open (Ordner öffnen) anzuzeigen. Wählen Sie dann das Buch mit den Eröffnungen aus, die Sie der ausgewählten Persönlichkeit zuordnen möchten (CHESSMASTER speichert seine Eröffnungsbücher als Dateien mit der Erweiterung .obk in dem Ordner Chessmaster 8000\Opening Books (CHESSMASTER 8000\Eröffnungsbücher)).

Hinweis: Ein Eröffnungsbuch ist eine Reihe von Eröffnungszügen und Gegenzügen, die gründlich analysiert worden sind. Jede CHESSMASTERpersönlichkeit hat ein ihr zugeordnetes Eröffnungsbuch – ein Repertoire oder eine Minidatenbank von bekannten Eröffnungslinien (eine Eröffnungslinie kann einen oder mehrere Züge beinhalten). Das Eröffnungsbuch soll Ihnen dabei behilflich sein, eine gute Eröffnung zu machen, damit Ihr Spiel eine starke Grundlage erhält und so bei Ihrem Gegner von Anfang an eine Schwäche entwickelt werden kann. Weitere Informationen zu Eröffnungsbüchern finden Sie im Kapitel 6, „Die Bibliothek“.

6. Richten Sie die Attribute Style, Positional und Material (Spielstil-, Positions- und Materialeigenschaften) ein und klicken Sie dann auf Save (Speichern), um die neue Persönlichkeit zu erzeugen. Weitere genauere Informationen zu den einzelnen Schaltflächen und den jeweiligen Optionen finden Sie in den folgenden Unterabschnitten.

Hinweis: Um eine benutzerdefinierte Persönlichkeit zu entfernen, rufen Sie das Dialogfeld Setup Personality (Persönlichkeit einrichten) auf und klicken Sie auf Delete (Löschen). Bitte beachten Sie, dass Sie die vorhandenen Persönlichkeiten, die CHESSMASTER anbietet, nicht entfernen können.

Spielstiloptionen

In dem Dialogfeld Set Up Personality (Persönlichkeit einrichten) können Sie die Registerkarten Style (Stiloptionen) verwenden, um den Spielstil der Persönlichkeit, die Sie erzeugen möchten, zu bestimmen:

- Attacker/Defender (Angreifer/Verteidiger) legt die Neigung der Persönlichkeit fest, Figuren zu schlagen und reicht von -100 bis 100. Ein negativer Wert betont die Angreiferpersönlichkeit, ein positiver die Verteidigung. 0 steht für ein Gleichgewicht. Ein Angreifer versucht, so viele Figuren zu schlagen wie möglich. Ein Verteidiger neigt zum gegenteiligen, er versucht solche Konfrontationen wo immer möglich, zu vermeiden.



- Strength of Play (Spielstärke) legt die Spielqualität Ihres Gegners fest. Ein Anfänger hat die Spielstärke von oder nahe 0. Die Spielstärke eines Großmeisters kann bis zu 100 betragen. Für einen schwachen Spieler setzen Sie die Bildlaufleiste niedriger, für eine größere Herausforderung setzen Sie sie höher an.

- Randomness (Zufälligkeit) legt die Abwechslung im Spiel der Persönlichkeit fest, während die Spielstärke gleich bleibt. Wenn die Zufälligkeit auf 0 steht, macht die Persönlichkeit immer dieselben Züge (alle anderen Einstellungen bleiben bestehen). Eine höhere Einstellung ermöglicht der Persönlichkeit, ihr Spiel zu variieren, und so macht es dann mehr Spaß, mit dieser Persönlichkeit zu spielen.

- Max. Search Depth (Max. Suchtiefe) legt die Anzahl der kommenden Züge fest, die die Persönlichkeit vorausschauen kann. Eine hohe Einstellung lässt die Persönlichkeit weit vorausschauen, somit wird die Möglichkeit erhöht, ihre Strategien zu verbessern. Eine niedrige Einstellung lässt die Persönlichkeit nur wenige Züge vorausschauen, so dass auch die Möglichkeit der Strategieverbesserung geringer ist.

- Selective Search (Selektive Suche) legt fest, inwieweit die Persönlichkeit unnütze Pfade ausmachen kann, wenn sie die möglichen Positionen in einer Partie analysiert. Diese Option legt die Anzahl der Pfade (von 1 bis 12) fest, die die Persönlichkeit durchgeht, bevor sie ihren nächsten Zug macht. Soweit keine anderen Anweisungen vorhanden sind, geht die Persönlichkeit alle möglichen Pfade durch (deren Zahl unendlich sein kann), bevor sie den nächsten Zug macht. Das hat ein sehr langsames Spiel der Persönlichkeit zur Folge. Die Standardeinstellung ist 6, was bedeutet, dass die Persönlichkeit selektiv wenig erfolgversprechende Linien der ersten sechs Pfade nicht beachtet. Außerhalb der selektiven Suche macht Sie eine grobe Suche aller übrigen möglichen Züge.

- Contempt for Draw (Remis ablehnen) legt fest, wie die Persönlichkeit reagiert, wenn Sie ein Remis anbietet. Bei 0 nimmt die Persönlichkeit ein Remis an, wenn das Spiel ausgeglichen ist. Liegt die Einstellung bei 1 und die Persönlichkeit liegt weniger als einen Bauern (1 Punkt) zurück, lehnt sie ein Remis ab. Liegt die Einstellung bei -2 und die Persönlichkeit liegt weniger als 2 Punkte vorn, akzeptiert sie Remis.

- Die Transposition Table (Transpositionstabelle) erhöht die Geschwindigkeit, mit der die Persönlichkeit denkt und stärkt ihr Spiel, da sie jetzt einen Zug überspringen kann, den sie bereits analysiert hat. Die Scroll-Leiste ermöglicht Ihnen, eine bestimmte Menge an Speicherplatz bereitzustellen, um die vorherige Analysen durchzugehen. Je mehr Speicher vorhanden ist, desto stärker und schneller wird das Spiel.

- Pondering (Abwägen) ermöglicht einer Persönlichkeit, über den nächsten Zug nachzudenken, während Ihre Zeit läuft, was natürlich von Vorteil ist. Ein Kontrollhäkchen zeigt an, dass diese Option aktiviert ist (die Standardeinstellung). Um das Spiel der Persönlichkeit zu schwächen, stellen Sie diese Option auf aus.

Positionsoptionen

Verwenden Sie die Registerkarte Position im Dialogfeld Set Up Personality (Persönlichkeit einrichten), um die Gewichtung einzustellen, die die Persönlichkeit der Position der Schachfiguren auf dem Schachbrett zuteilt:

- Material/Position legt fest, inwiefern die Persönlichkeit die materiellen Punkte der Figuren auf dem Schachbrett mit den gesamten Positionseigenschaften wie Bauernstruktur, Angriffspotential, Figurenbeweglichkeit, Gabeln usw. bzw. eine Gewichtung aus beiden einschätzt. Wenn Computerpersönlichkeiten (und auch echte Spieler) eine Schachposition einschätzen, werden beide Seiten berücksichtigt. Die Bandbreite dieser Option reicht von -100 bis 100. Negative Werte bedeuten mehr Gewichtung auf Material, positive Werte mehr positionelle Gewichtung. 0 bedeutet eine gleichwertige Gewichtung für beides.

- Control of Center (Kontrolle der Mitte) legt fest, inwieweit die Persönlichkeit der Kontrolle über die Mitte des Schachbretts Bedeutung beimisst, insbesondere den Feldern d4, d5, e4 und e5, und zwar sowohl unter dem Aspekt der Verteidigung wie auch des Angriffs. Je höher die Einstellung, desto wichtiger ist die Kontrolle für die Persönlichkeit.

- Mobility (Mobilität) legt fest, inwieweit die Persönlichkeit das Platzieren von Figuren als wichtig erachtet, damit eine möglichst hohe Zahl von Zugmöglichkeiten bestehen bleibt. Je höher die Einstellung, desto wichtiger ist die Mobilität für die Persönlichkeit.
- King Safety (Sicherheit des Königs) legt fest, inwieweit die Persönlichkeit es für wichtig erachtet, den König in Sicherheit oder angriffsfrei zu haben. Im Gegensatz dazu steht die Akzeptanz, unter einem bestimmtem Druck zu stehen wenn andere Figuren den König nicht mehr decken müssen. Je höher die Einstellung, umso mehr versucht sie den König zu schützen.
- Passed Pawns (Freibauern) legt fest, inwieweit die Persönlichkeit es schätzt, Freibauern zu entwickeln im Gegensatz zu anderen Taktiken. Je höher die Einstellung, umso mehr will die Persönlichkeit Freibauern entwickeln. Ein Freibauer hat keinen gegnerischen Bauern in seiner eigenen Spalte oder in der Nachbarspalte. Deshalb ist ein Freibauer eine relativ wertvolle Figur, da sein Pfad zur Umwandlung einigermaßen frei ist.
- Pawns Weakness (Schwächen der Bauern) legt fest, wie sehr eine Persönlichkeit Positionen vermeidet, die einen Bauern ungeschützt lassen, ihm keine Züge zur Auswahl lassen oder auf andere Art und Weise die gesamte Bauernstruktur schwächen. Je höher die Einstellung, umso mehr will die Persönlichkeit ihre Bauern schützen.

Materialoptionen

Verwenden Sie die Registerkarte Material im Dialogfeld Set Up Personality (Persönlichkeit einrichten), um die Gewichtung die die Persönlichkeit ihren eigenen Schachfiguren und denen ihres Gegners zuordnet. Die möglichen Werte jeder Figur können zwischen 0.0 (keine Bedeutung) und 15.0 (höchste Bedeutung) liegen.

Die Standardmaterialpunkte für die einzelnen Schachfiguren sind:

Dame = 9 Turm = 5 Läufer = 3 Springer = 3 Bauer = 1

Auswahl der Zeitsteuerung

Die Zeit, die Sie sich und Ihrem Gegenspieler zugestehen, um eine Partie zu spielen (oder einen Zug zu machen), ist einer der wichtigsten Faktoren, um ein Spiel in vollen Zügen genießen zu können. Wenn Sie gerne schnell spielen, sollten Sie sich klar machen, dass eine der Stärken von CHESSMASTER, wie bei allen anderen Schachprogrammen auch, im Schnellschach liegt. Innerhalb seiner Suchparameter ist er sogar beinahe perfekt. Positionell ist er jedoch nicht halb so gut. Menschen haben eine sehr viel größere Chance, ihn bei langsamer eingestellter Zeitsteuerung zu schlagen, da die Fähigkeit zu planen sehr viel schwerer wiegt.

Fast alle Schachwettkämpfe und die meisten anderen Offhand-Schachpartien haben eine Zeitbegrenzung durch zwei Spezialuhren, die an der Seite des Schachbretts aufgestellt sind und gleichlaufen. Diese Uhren sind so gebaut, dass die eine Uhr die Zeit des einen Spieler misst, während die andere für den anderen Spieler zuständig ist. Wenn ein Spieler seinen nächsten Zug überdacht hat, zieht er seine Figur und betätigt dann die Uhr, so dass die Uhr seines oder ihres Gegners anfängt zu laufen und seine oder ihre eigene anhält. Während einer Partie läuft immer eine der Uhren.

Die Zeitbegrenzung bei internationalem Schach liegt bei 120 Minuten für jeden Spieler, in denen je 40 Züge gemacht werden müssen und, falls erforderlich, zusätzlichen 20 Zügen in 60 Minuten. Wenn die Partie nach 60 Zügen und 6 Stunden immer noch nicht beendet ist, erhalten die Spieler noch ein letztes Mal je weitere 60 Minuten, um die Partie zu beenden. Während eines solchen Spiels können die Spieler frei über diese Zeit verfügen. An jedem Kontrollpunkt müssen sie die geforderte Anzahl von Zügen gemacht haben, ansonsten ist die Zeiteinteilung ihnen überlassen. Sie können sogar die gesamte verfügbare Zeit auf einen einzigen Zug verwenden.

Während des berühmten internationalen Schachturniers 1967 in Moskau, verwandte der ostdeutsche Großmeister Wolfgang Uhlmann eine Stunde und 50 Minuten auf einen einzigen Zug, so dass ihm nur noch wenige Minuten blieben, um die Partie zu beenden. Wenn einer der Spieler seine oder ihre Zeit aufbraucht, bevor die geforderte Anzahl von Zügen gemacht worden ist, hat er oder sie sofort verloren (Sie werden feststellen, dass CHESSMASTER in diesem Punkt etwas netter ist). Aus diesem Grund müssen Spieler, die in der Anfangsphase ihres Spiels zuviel Zeit verbraucht haben, ihre restlichen Züge sehr schnell machen. Sie stehen unter Zeitdruck und neigen dazu, etwas hektisch zu werden, während sie versuchen, die von ihnen geforderten Züge in der ihnen verbleibenden Zeit zu vollenden.

Uhlmanns lange Denkpause war nicht gerade zu seinem Besten: Nur wenige Züge später verlor er gegen Tal.

Da nicht alle von uns immer die Zeit haben, um internationales Schach zu spielen, bietet CHESSMASTER 8000 eine fast unendliche Zahl von Zeitsteuerungen an. Für ein unbewertetes Spiel können die Spieler können aus acht verschiedenen Zeitsteuerungen auswählen.

Auswahl der Zeitsteuerung:

1. Wählen Sie Set Up Game (Spiel Einrichten) aus dem Menü Game (Spiel). Das Dialogfeld Set Up Game Details (Spieleinheiten einrichten) wird aufgerufen.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte Time Controls (Zeitsteuerungen).
3. Wählen Sie eine der folgenden Zeitsteuerungen aus der Dropdownliste aus:

Mit Moves/Minutes (Züge/Minute) können Sie die Anzahl der Züge bestimmen, die ein Spieler innerhalb der (auch von Ihnen bestimmten) angegebenen Minuten machen muss. Dies ist der Standard für ernsthafte Schach. Die meisten internationalen Turniere werden mit dieser Rate gespielt. Wenn Sie nicht die geforderten Züge innerhalb der angegebenen Zeit machen, verlieren Sie. Wenn Sie diese Zeitsteuerung auswählen, müssen Sie entweder auf die Option Same Time Controls (Gleiche Zeitsteuerungen) oder Separate Time Controls (Separate Zeitsteuerungen) klicken, um festzulegen, ob Sie beiden Spielern jeweils dieselbe Zeitspanne zugestehen wollen oder für jeden verschiedene Zeitspannen auswählen möchten. Wenn Sie Separate Time Controls (Separate Zeitsteuerungen) auswählen, erhalten Sie zwei Felder, für jeden Spieler eines. Dies kann sehr nützlich sein, wenn Sie mehr Zeit haben möchten als Ihr Gegenspieler, oder verschiedene CHESSMASTERpersönlichkeiten miteinander vergleichen möchten. Dann geben Sie einfach die Anzahl der Züge und der Minuten in die jeweiligen Bearbeitungsfelder ein.

Seconds Per Move (Sekunden pro Zug) ermöglicht Ihnen, die Sekunden festzulegen, die jedem Spieler zustehen, um einen Zug zu machen. Diese Zeitsteuerung lehrt den Spieler, durchschnittlich eine gewisse Zeit damit zu verbringen, über jeden Zug nachzudenken.

Minutes Per Game (Minuten Pro Partie) ermöglicht Ihnen, die Anzahl der Minuten festzulegen, die einem Spieler zur Verfügung stehen, um eine Partie zu beenden. Wenn Sie weniger als 10 Minuten pro Partie festlegen, spielen Sie „Blitzschach“, eine der beliebtesten Formen des Schachspiels. Alles zwischen 10 und 30 Minuten pro Partie kennt man als „Schnellschach“. Mehr und mehr Turniere werden mit diesen Zeitsteuerungen gespielt, einschließlich den Runden im Grand Prix der Professional Chess Player Association. Wenn Sie diese Zeitsteuerung auswählen, geben Sie die Anzahl der Minuten in das Bearbeitungsfeld Minutes (Minuten) ein.

Der Fischer Style (Fischer-Stil) ermöglicht Ihnen, jedem Spieler eine bestimmte Anzahl von Minuten für das Spiel zuzuweisen, mit einer bestimmten Anzahl von Bonussekunden, um die das Spiel verlängert wird, sobald ein Spieler einen Zug gemacht hat. Wenn Sie diese Zeitsteuerung auswählen, geben Sie die Anzahl der Minuten und der Bonussekunden in das jeweilige Bearbeitungsfeld ein. Diese Option ermöglicht Ihnen, verschiedene Zeitsteuerungen für jeden Spieler einzugeben.

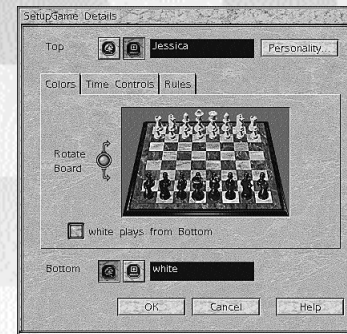
Hourglass (Sanduhr) ermöglicht Ihnen, jedem Spieler zu Beginn der Partie eine bestimmte Anzahl von Sekunden pro Zug zuzuweisen. Die Zeit, die der eine Spieler verliert, gewinnt sein Gegenspieler (wie bei einer Sanduhr). Wenn Sie schnell ziehen, zwingen Sie Ihren Gegenspieler, ebenfalls schnell zu sein. Wenn Sie sich für diese Zeitsteuerung entscheiden, geben Sie die Sekunden in das Bearbeitungsfeld Seconds Per Move (Sekunden Pro Zug) ein. Diese Option ermöglicht Ihnen ebenfalls, verschiedene Zeitsteuerungen für jeden Spieler einzugeben.

Bei Infinite Time (Unbegrenzte Zeit) gibt es für Ihre Partie keine zeitliche Begrenzung. Die Spieler können sich so viel Zeit nehmen, wie sie wünschen und das Spiel kann unendlich lange dauern. Wenn Sie gegen eine CHESSMASTER-Persönlichkeit spielen und die Partie über das Eröffnungsbuch hinaus ist, kann sie sehr lange brauchen, um einen Zug zu machen. In diesem Fall wählen Sie im Menü Actions (Aktionen) die Option Force Move (Zug erzwingen). Aber denken Sie daran; je länger Sie eine Persönlichkeit nachdenken lassen, desto besser spielt sie!

Gleiche Zeitvorgabe zwingt die Computer-Persönlichkeit, seine Zeit an die Zeit anzugleichen, die Sie für einen Zug benötigen, basierend auf der durchschnittlichen Zeitspanne pro Zug. Wenn Sie zum Beispiel in 50 Sekunden 5 Züge machen, wird die Computer-Persönlichkeit etwa 10 Sekunden benötigen, um ihren nächsten Zug zu machen. Kurz gesagt, wenn Sie langsam ziehen, zieht die Computer-Persönlichkeit ebenfalls langsam; wenn Sie schnell ziehen, macht es die Computer-Persönlichkeit genauso. Diese Zeitsteuerung ist nicht anwendbar bei menschlichen Spielern.

Auswahl Ihrer Farbe und Wechseln der Seiten

CHESSMASTER teilt Ihnen automatisch die weißen Schachfiguren zu, die auf dem unteren Ende des Schachbrettes stehen. Sie können die Seite, auf der Sie spielen genauso ändern, wie die Farbe Ihrer Figuren.



So wechseln Sie die Seite und Spielfarbe:

1. Wählen Sie Set Up Game (Spiel Einrichten) aus dem Menü Game (Spiel). Das Dialogfeld Setup Game Details (Spieleinheiten einrichten) erscheint.
2. Stellen Sie sicher, dass die Registerkarte Color (Farben) angezeigt wird.
3. Markieren Sie das Kästchen [Your Name] Plays From Bottom ([Ihr Name] spielt von unten) und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Rotate Board (Schachbrett drehen). Jetzt sind Sie der untere Spieler mit den schwarzen Schachfiguren.

4. Sie können das Feld [Your Name] Plays From Bottom ([Ihr Name] spielt von unten) auch wieder abwählen und dann erneut auf die Schaltfläche Rotate Board (Schachbrett drehen) klicken, um wieder zum oberen Spieler zu werden.

Sie können mittels der Registerkarte Color (Farben) auch mitten in der Partie mit Ihrem Gegner die Seiten tauschen, so dass jeder von Ihnen die Partie aus der Perspektive des anderen fortführen kann. Mit anderen Worten, der Spieler Weiß übernimmt die schwarzen Figuren und der Spieler Schwarz die weißen Figuren. In einem unbewerteten Spiel können Sie die Seiten jederzeit tauschen.

Das Tauschen der Seiten unterbricht den Denkvorgang des Computers. Das bedeutet, wenn Sie mit einer Computer-Persönlichkeit spielen, wird diese ihren nächsten Zug erst dann machen, wenn Sie sie reaktivieren. Um den Denkvorgang des Computers wieder aufzunehmen, wählen Sie im Menü Actions (Aktionen) die Option Wake Up! (Aufwachen!).

Hinweis: Wenn Sie Schwarz spielen und das Brett so drehen wollen, dass Weiß sich an der oberen Seite befindet, wählen Sie im Menü Preferences (Präferenzen) die Option Flip Board (Brett umdrehen).

Blind spielen

Wenn Sie eine unbewertete Partie spielen, können Sie festlegen, ob einer oder beide Spieler blind spielen. Wenn Blindschach für beide Spieler aktiviert ist, kann keiner von ihnen die gegnerischen Figuren auf dem Schachbrett sehen. Diese Option ermöglicht Ihnen, die wohl schwierigste Form des Schachspiels kennenzulernen, bei der Sie sich an die Züge erinnern müssen, ohne sie auf dem Bildschirm sehen zu können. Sogar fortgeschrittene Spieler haben Schwierigkeiten beim Spielen von Blindschach, also lassen Sie sich nicht so schnell entmutigen!

Blindfold Play (Blindschach) ist eine der möglichen Optionen bei CHESSMASTER. Sie können die Regeln Ihres Spiels im Dialogfeld Setup Game Details (Spieleinzelheiten einrichten) bestimmen.

Denken Sie daran, dass Sie Ihre Züge beim Blindschach nur mit der Tastatur machen können. Wenn Sie zum Beispiel Ihren Königsbauern bei Ihrem ersten Zug zwei Felder nach vorne rücken lassen möchten, müssen Sie erst e2 und dann e4 mit ihrer Tastatur eingeben (Hinweis: Die Tastatur funktioniert natürlich auch bei anderen Partien, abgesehen vom Blindschach, aber wir empfehlen, bei normalen Partien die Maus zu verwenden).

Ziehen der Figuren

Nachdem Sie die Einzelheiten Ihrer unbewerteten Partie festgelegt haben (siehe auch „Spielen einer unbewerteten Partie“ auf Seite 19), können Sie mit der Partie beginnen.

Ein Partie beginnt, sobald Sie oder Ihr Gegner den ersten Zug machen.

Wenn Sie Weiß sind, müssen Sie den ersten Zug machen. Wenn Ihr Gegenspieler Weiß ist, müssen Sie warten, bis er einen Zug macht.

Sie können die Figuren mit der Maus durch Anklicken und Ziehen bewegen oder mit der Tastatur, indem Sie jeden Zug in der festgelegten Notation eingeben. Wenn Sie eine unbewertete Partie im Spielzimmer spielen, können Sie Züge zurücknehmen, Züge wiederholen und Ihren Computer-Gegner zum Zug zwingen.

Ziehen der Figuren mit der Maus

Die einfachste und verbreitetste Art die Figuren zu ziehen ist mit der Maus.

So ziehen Sie eine Figur mit der Maus:

1. Platzieren Sie den Mauszeiger über dem Schachbrett. Der Zeiger verwandelt sich in eine Hand.
2. Klicken Sie auf die Figur, mit der sie den Zug machen wollen und halten Sie die Maustaste gedrückt, bis die Figur an ihrem Zielfeld angelangt ist. Während Sie die Figur ziehen, wird sie von der Hand festgehalten. Um die Figur loszulassen, lassen Sie die Maustaste los. Wenn Sie einen unzulässigen Zug machen (der nicht mit den Schachregeln übereinstimmt), stellt CHESSMASTER 8000 die Figur an ihren Ausgangsort zurück und wenn der Illegal Move Commentary (Kommentar zu unzulässigen Zügen) in dem Dialogfeld Sounds (Audiowiedergabe) aktiviert ist, sagt CHESSMASTER Ihnen, warum der Zug unzulässig ist.
3. Wenn Sie einen Fehler machen, wählen Sie im Menü Actions (Aktionen) die Option Takeback Move (Zug zurücknehmen) aus.

Hinweis: Wenn Sie Schwierigkeiten haben, eine Figur mit der Maus festzuhalten, stellen Sie sicher, dass der Punkt auf dem Zeigefinger der Hand sich in dem Feld der Figur befindet, die Sie bewegen möchten.

Sie können mit zwei Optionen im Dialogfeld Board Settings (Bretteinstellungen) festlegen, wie Sie und Ihr Gegenspieler mit den Figuren auf dem Brett ziehen – entweder mit Quick Entry (Schneller Zugang) oder mit Sliding Pieces (Gleitende Figuren). Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzen des Dialogfelds Board Settings (Bretteinstellungen)“ auf der Seite 15 im Kapitel 2, „Definieren Ihrer Raumumgebung“.

Ziehen der Figuren mit der Tastatur

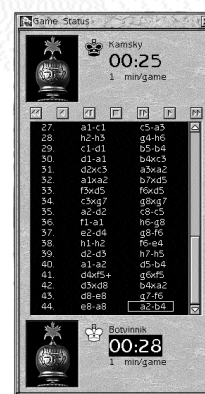
Sie können mit den Figuren ziehen, indem Sie die Züge in der aktuellen Notation mit der Tastatur eingeben. Wenn die aktuelle Notation beispielsweise algebraisch ist, und sie mit einem Bauern von d2 nach d4 ziehen wollen, geben Sie einfach d4 ein.

Um eine Figur mit der Tastatur zu bewegen:

1. Setzen Sie den Mauszeiger über das Feld der Figur, die Sie bewegen möchten.
2. Geben Sie das Zielfeld in der aktuellen Notation ein und drücken Sie die Eingabetaste.

Hinweis: Weitere Informationen zur Schachnotation finden Sie im Kapitel 2 „Definieren Ihrer Raumumgebung“ unter „Einstellung der Schachnotation“ auf der Seite 17.

Verwendung des Fensters Game Status (Spielstatus)



CHESSMASTER zeichnet jeden Zug auf, den Sie und Ihr Gegner während einer Partie machen. Er zeichnet die Züge in dem Fenster Game Status (Spielstatus) auf und verwendet dabei die aktuelle Schachnotation. Das Fenster Game Status (Spielstatus) (das mit dem entsprechenden Spiel zusammen gespeichert wird) kann aus dem Menü Windows (Fenster) geöffnet werden.

Zum Öffnen und Schließen des Fensters Game Status (Spielstatus):

- Wählen Sie im Menü Fenster die Option Game Status (Spielstatus) aus. Das Fenster Game Status (Spielstatus) wird aufgerufen. Ein Schachfigurensymbol neben der Menüfunktion zeigt an, dass das Fenster geöffnet ist.

Kopieren des Fensters Game Status (Spielstatus) und des Schachbretts

Sie können das aktuelle Fenster Game Status (Spielstatus) und das Schachbrett als ASCII-Text, als Text mit einem Schach-Font oder als Grafik in die Zwischenablage von Windows kopieren. Sie können dann den Text oder das Bild in jede compatible Windowsanwendung einfügen, indem Sie den Befehl Paste (Einfügen) der jeweiligen Anwendung verwenden. So kopieren Sie das Fenster (Spielstatus) in die Zwischenablage von Windows:

1. Wählen Sie im Menü Edit (Bearbeiten) die Option Copy (Kopieren) aus und klicken Sie dann auf Move List (Zugliste) oder Move List (w/ Tabs) (Zugliste (mit Tabs)). Das Dialogfeld Annotation Type (Anmerkungstyp) erscheint.

2. Legen die Anmerkungen fest, die sie mit einschließen wollen (wenn die laufende Partie über Anmerkungen verfügt):

- None (Keine) kopiert die Züge aus dem Fenster Game Status (Spielstatus) ohne Anmerkungen.
- Player (Spieler) kopiert die Züge mit den Anmerkungen, die Sie in die Registerkarte Player (Spieler) im Fenster Annotations (Anmerkungen) eingegeben haben.
- Analysis (Analyse) kopiert die Züge mit den Anmerkungen von CHESSMASTER zu den strategischen und taktischen Punkten jedes einzelnen Zuges.
- Auto-Annotation (Automatische Anmerkungen) kopiert die Züge mit den Anmerkungen von CHESSMASTER, die die Figurenpositionen und mögliche Varianten dieser Positionen bewerten.

Hinweis: Weitere Informationen zur Schachnotation finden Sie im Kapitel 2 „Definieren Ihrer Raumumgebung“ unter „Einstellung der Schachnotation“ auf der Seite 17. Außerdem sollten Sie, bevor Sie eine kopierte Zugliste in eine datenverarbeitende Anwendung übertragen, den CHESSMASTER-True Type Font mit dem Befehl Font (Schriftart) der jeweiligen Anwendung auswählen.

3. CHESSMASTER kopiert die Zugliste aus dem Fenster Game Status (Spielstatus) als ASCII-Text in die Zwischenablage von Windows.

So Kopieren Sie die Brettposition in die Zwischenablage von Windows:

1. Wählen Sie im Menü Edit (Bearbeiten) die Option Copy (Kopieren) und danach eine der Optionen der Brettpositionen:
- ASCII Board Position (ASCII-Brettposition) kopiert die aktuelle Brettposition in ASCII-Textformat in die Zwischenablage von Windows. Ein ASCII-Brett besteht aus Gedankenstrichen und Zeichen. Die Gedankenstriche stehen für leere Felder, die Zeichen für die Schachfiguren. ST steht beispielsweise für den schwarzen Turm, WT für den weißen Turm, SS steht für den schwarzen Springer, WS für den weißen Springer usw. Hier ein Beispiel für ein ASCII-Schachbrett:

ST	SS	SL	SD	SK	SL	—	ST
SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB	SB
—	—	—	—	SS	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	WB	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—
WB	WB	WB	—	WB	WB	WB	WB
WT	WS	WL	WD	WK	WL	WS	WT

Hinweis: Bevor Sie ein ASCII-Schachbrett in eine datenverarbeitende Anwendung kopieren, verwenden Sie den Befehl Font (Schriftart) der jeweiligen Anwendung, um einen nicht-proportionalen Font, wie zum Beispiel Courier zur korrekten Ausrichtung des ASCII-Textes auszuwählen.

- Board Position w/ Chess Font (Brettposition mit Schachfont) kopiert die aktuelle Brettposition mit dem Schach-Font in die Zwischenablage von Windows.

Hinweis: Bevor Sie ein kopiertes Schachfont-Brettdiagramm in eine datenverarbeitende Anwendung übertragen, sollten Sie mit dem Befehl Font (Schriftart) der jeweiligen Anwendung den CHESSMASTER-True Type Font auswählen.

- Graphical Board (Grafisches Schachbrett) kopiert die aktuelle Brettposition (komplett mit allen Grafiken) in die Zwischenablage von Windows.

2. Der Text oder die Grafik werden in die Zwischenablage von Windows kopiert.

Drucken des Fensters Game Status (Spielstatus) und der Brettposition

Im Spielzimmer (und auch in anderen Räumen) können Sie das Fenster Game Status (Spielstatus) und die aktuelle Brettposition jederzeit ausdrucken.

So drucken Sie das Fenster Game Status (Spielstatus):

1. Wählen Sie im Menü File (Datei) die Option Print>Move List (Drucken > Zugliste). Das Dialogfeld Annotation Type (Anmerkungstyp) erscheint.
2. Legen Sie fest, welche Anmerkungen Sie ausdrucken möchten.
3. Klicken Sie auf OK. CHESSMASTER druckt die Züge aus dem Fenster Game Status (Spielstatus) mit den von Ihnen ausgewählten Anmerkungen. Der Name jedes Spielers erscheint oben auf der Liste, gefolgt von allen Zügen in der aktuellen Notation.

So drucken Sie die aktuelle Brettposition aus:

- Wählen Sie im Menü File (Datei) die Option Print > Board Position (Drucken > Brettposition). CHESSMASTER druckt das Bild des aktuellen Schachbretts.

IBM-Graphics, HP-Laserdrucker oder kompatible Drucker drucken eine grafische Entsprechung des Brettes. Andere Drucker drucken Textzeichen.

Hinweis: Um Standard-Windowsdruckoperationen auszuführen, wie die Auswahl eines Druckers, die Einrichtung einer Seite und die Anzahl der Ausdrucke, wählen Sie im Menü File (Datei) die Option Print > Setup Printer (Drucken > Drucker einrichten) aus. Hiermit wird das Windows-Standard-Dialogfeld Drucker einrichten geöffnet.

Aktiv werden

Das Spielzimmer verfügt über zahlreiche Funktionen, die Ihnen mehr Kontrolle über das Spiel geben. Diese Funktionen sind im Menü Actions (Aktionen) aufgeführt und sie bieten Ihnen eine Vielzahl von Optionen:

- Einen Zug zurückzunehmen, wenn Sie einen Fehler gemacht oder Ihre Meinung geändert haben, und dann diesen Zug sofort noch einmal zu machen.
- Ihren Computergegner zu einem Zug zwingen, wenn er zu lange braucht oder Ihren Computergegner aufzuwecken, wenn bestimmte Aktionen ihn verwirren oder den Denkvorgang unterbrechen.

- Die Partie für eine kurze Pause anhalten oder vertagen, um sie später weiterzuführen.
- Remis anbieten, wenn es unwahrscheinlich ist, dass Sie oder Ihr Gegenspieler gewinnen können oder ein Spiel aufgeben, wenn es unwahrscheinlich ist, dass Sie selbst gewinnen werden.

Züge zurücknehmen

Wenn Sie eine unbewertete Partie im Spielzimmer spielen, können Sie Ihren letzten Zug zurücknehmen. Den letzten Zug zurückzunehmen, ist sehr nützlich, wenn Sie einen Fehler gemacht haben.

So nehmen Sie Ihren letzten Zug zurück:

- Wählen Sie im Menü Actions (Aktionen) die Option Takeback Move (Zug zurücknehmen).

***Hinweis:** Wenn Sie einen Zug zurücknehmen und gegen eine Computer-Persönlichkeit spielen, wird der Computer unterbrochen. Wählen Sie im Menü Actions (Aktionen) die Option Wake Up! (Aufwachen!), um Ihrem Gegner mitzuteilen, dass er seinen nächsten Zug machen soll.*

Wenn Sie alle Züge bis zum Beginn der Partie zurücknehmen möchten, wählen Sie im Menü Games (Spiel) die Option New Game (Neues Spiel). Weitere Informationen finden Sie unter „Ein Neues Spiel Starten“ auf der Seite 46.

Züge wiederholen

CHESSMASTER ermöglicht Ihnen, einen Zug, den Sie gerade zurückgenommen haben (mit der Option Takeback Move (Zug zurücknehmen) im Menü Actions (Aktionen)), erneut zu machen.

So machen Sie den gerade zurückgenommenen Zug erneut:

- Wählen Sie im Menü Actions (Aktionen) die Option Replay Move (Zug erneut machen).

***Hinweis:** Um alle Züge einer Partie erneut zu spielen, öffnen Sie im Menü Windows (Fenster) das Fenster Game Status (Spielstatus) und klicken Sie auf die VCR-Schaltfläche ganz links.*

Ihren Gegner zum Zug zwingen

Wenn Sie gegen eine Computer-Persönlichkeit spielen, die zu lange braucht, um einen Zug zu machen, ermöglicht CHESSMASTER Ihnen, Ihren Gegner zum Zug zu zwingen. Diese Funktion kann das Spiel sehr viel schneller machen, wenn zum Beispiel der Zug, den Ihr Gegner machen sollte, offensichtlich ist, oder Sie im Modus Unbegrenzte Zeit spielen.

So zwingen Sie Ihren Computergegner zum Zug:

- Wählen Sie im Menü Actions (Aktionen) die Option Force Move (Zug erzwingen).

Force Move (Zug erzwingen) veranlasst Ihren Computergegner, sofort zu ziehen, und den besten Zug zu machen, den er sich bis dahin überlegt hat. Obwohl dies eine nützliche Funktion ist, sollten Sie diese nicht übermäßig einsetzen. CHESSMASTER macht oft vollkommen unerwartete Züge. Für die Verbesserung der Spielfähigkeiten ist es wichtig, auf überraschende Züge die richtige Reaktion zu finden.

Auwecken Ihres Gegenspielers

Wenn Sie gegen eine Computer-Persönlichkeit spielen, ist es wichtig zu wissen, dass zwei Dinge den Denkvorgang des Computers unterbrechen können – das Zurücknehmen eines Zuges und das Wechseln der Seiten (weitere Informationen hierzu finden Sie auf den Seiten 27 und 32). Bei Chessmasster können Sie in beiden Fällen Ihren Gegner aufwecken, so dass er über seinen nächsten Zug nachdenken und die Partie fortführen kann.

So wecken Sie Ihren Gegner auf:

- Wählen Sie im Menü Aktionen (Actions) die Option Wake Up (Aufwachen!).

Ein Spiel unterbrechen

Es ist durchaus nichts ungewöhnliches, dass eine Partie Schach eine längere Zeit in Anspruch nehmen kann, wenn man die Strategienkomplexität, das erforderliche Nachdenken und die intensive Konzentration bedenkt, die bei einer Schachpartie allesamt eine Rolle spielen. Deswegen können Sie das Spiel bei CHESSMASTER jederzeit unterbrechen.

So unterbrechen Sie ein Spiel:

1. Wählen Sie im Menü Actions (Aktionen) die Option Pause (Unterbrechen) aus.
2. Klicken Sie auf OK, um das Spiel wiederaufzunehmen.

Ein Spiel vertagen

Bei CHESSMASTER können Sie eine Partie auch vertagen, so dass sie es zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen können. Wenn Sie ein Spiel vertagen, speichert CHESSMASTER die Positionen der schwarzen und weißen Figuren, sowie die vergangene Spielzeit.

So vertagen Sie ein Spiel:

1. Wählen Sie im Menü File (Datei) die Option Save (Speichern) aus (wenn Sie im Turniersaal spielen, können Sie im Menü Actions (Aktionen) die Option Adjoin (Vertagen) auswählen).
2. Legen Sie den Ordner, die Dateiarart und den Dateinamen fest, unter dem Sie die Partie speichern möchten. Sie sollten vertagte Spiele immer als CHESSMASTERSpieldateien (.cmg) speichern.
3. Klicken Sie auf Save (Speichern). CHESSMASTER speichert das vertagte Spiel im angegebenen Ordner unter dem gewünschten Namen.

Sie können eine vertagte Partie wieder aufnehmen, indem Sie die entsprechende CHESSMASTERSpieledatei öffnen (.cmg).

Wenn Sie das Spiel öffnen, zeigt CHESSMASTER Ihrem Gegner Ihren verborgenen Zug und die Partie geht dort weiter, wo sie unterbrochen wurde.

So nehmen Sie ein vertagtes Spiel wieder auf:

1. Wählen Sie im Menü File (Datei) die Option Load (Laden) aus. Das Dialogfeld File Open (Datei geöffnet) wird aufgerufen.
2. Wählen Sie den Ordner aus der Dropdown-Liste Look In (Ansicht) aus, der das unterbrochene Spiel enthält.
3. Wählen Sie CHESSMASTER-Spiele (.cmg) aus der Dropdown-Liste File of Type (Dateityp) aus.
4. Wählen Sie das Spiel aus und klicken Sie dann auf Load (Laden). CHESSMASTER öffnet das Spiel.

Remis anbieten oder ein Spiel aufgeben

Wenn es unwahrscheinlich ist, dass entweder Sie oder Ihr Gegner das Spiel gewinnen können, ermöglicht CHESSMASTER Ihnen, Remis anzubieten. Die Contempt for Draw-Wahrscheinlichkeit (Remis ablehnen), die in der Registerkarte Style (Stil) des Dialogfelds Set Up Personality (Persönlichkeit einrichten) zu finden ist, legt fest, wie wahrscheinlich es ist, dass Ihr Gegner Remis annehmen wird. Im allgemeinen sollten Sie nur dann Remis anbieten, wenn Sie überzeugt sind, im Vorteil zu sein oder der Meinung sind, dass die aktuelle Position überhaupt kein Spiel mehr bietet.

So bieten Sie Remis an:

1. Wählen Sie im Menü Actions (Aktionen) die Option Offer Draw (Remis anbieten). Wenn CHESSMASTER das Remis annimmt, erscheint eine Nachricht, welche die Annahme anzeigt. Wenn CHESSMASTER das Remis ablehnt, erscheint eine Nachricht, dass Sie weiterspielen sollen.
2. Klicken Sie jeweils auf OK, um das Spiel zu beenden oder um es fortzuführen.

Wenn CHESSMASTER das Remis ablehnt, Sie es aber dennoch beenden wollen oder Sie einfach frustriert sind und denken, dass Sie nicht gewinnen können, können Sie das Spiel aufgeben, indem Sie im Menü Actions (Aktionen) auf die Option Resign (Aufgeben) klicken.

Ratschläge einholen

Fortgeschrittene Spieler durchschauen die Konsequenzen eines Zuges, bevor Sie ihn machen. Sobald Sie gut darin sind, Optionen auf dem Brett zu erkennen, oder isolierte Bauern, gefesselte und gebundene Figuren und starke Bauern zu finden, können Sie CHESSMASTERfunktionen verwenden, die Ihnen dabei behilflich sind, Ihre taktischen Fähigkeiten auszubauen und schneller zu machen.

Wenn sie eine unbewertete Partie im Spielzimmer spielen, können Sie taktische Ratschläge zu ihrem nächsten Zug bekommen, indem Sie eine der drei folgenden Funktionen benutzen, die CHESSMASTER im Menü Mentor anbietet:

- Quick Hint (Kurzhinweis), der Ihnen Vorschläge macht, wenn es für Sie schwierig ist, den nächsten Zug zu machen.
- Move Advice (Tipps zum Zug), der Audiofunktionen verwendet, um Ihnen Ratschläge zum nächsten Zug zu geben, um die Wirkung des Zuges zu erklären und eine leicht verständliche Wiederholung des Spielplans anzubieten.
- Chess Coach (Schachlehrer), der eine Zusammenfassung aller möglichen Züge mit ihrem Variationsnamen oder der Bedeutung anzeigt.

Verwendung von Kurzhinweisen

Wenn Sie überhaupt nicht wissen, was für einen Zug Sie als nächstes machen sollen, können Sie CHESSMASTER nach einem Vorschlag fragen.

So verwenden Sie Kurzhinweise:

1. Wählen Sie im Menü Mentor die Option Quick Hint (Kurzhinweis). Das Dialogfeld Quick Hint (Kurzhinweis) erscheint mit einem Vorschlag für den nächsten Zug.
2. Klicken Sie auf Yes (Ja), um den Vorschlag anzunehmen und auf No (Nein), wenn Sie ihn nicht machen möchten.

Hinweis: Die Kurzhinweisfunktion verwendet die aktuelle Schachnotation für den Vorschlag. Bis Sie mit der Schachnotation vertraut genug sind, sollten Sie vielleicht auf die Option Move (Ziehen) klicken, so dass CHESSMASTER den Zug für Sie macht. Weitere Informationen zur Schachnotation finden Sie im Kapitel 2 „Definieren Ihrer Raumumgebung“ unter „Einstellung der Schachnotation“ auf der Seite 17.

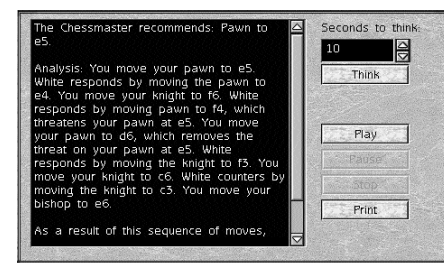
Verwenden von Tipps zum Zug

Tipps zum Zug in dem Menü Mentor analysiert Ihre aktuelle Brettposition und verwendet dann IVA (Illustrated Voice Analysis), um den bestmöglichen Zug vorzuschlagen, die Wirkung des Zugs zu veranschaulichen und dann einen leicht verständlichen Gesamtplan erneut abzuspielen. Kurz gesagt, helfen Ihnen die Tipps zum Zug zu erkennen, wie jeder einzelne Zug in einer Sequenz zu einem bestimmten taktischen Ziel führt.

Wenn Sie Move Advice (Tipps zum Zug) verwenden, legen Sie fest, wie lange CHESSMASTER Ihre Position analysieren soll. Je mehr Zeit Sie veranschlagen, desto mehr Züge wird er finden und desto besser wird die Strategie der Züge sein. Dann wird Tipps zum Zug den besten Zug vorschlagen, den CHESSMASTER gefunden hat.

So verwenden Sie die Tipps zum Zug:

1. Klicken Sie im Menü Mentor auf Move Advice (Tipps zum Zug). Das Dialogfeld Move Advice (Tipps zum Zug) erscheint.
2. Geben Sie die Sekunden an, die CHESSMASTER auf die Analyse Ihrer Position und die Bestimmung des besten Zuges verwenden soll und klicken Sie dann auf OK. CHESSMASTER verwendet die angegebene Zeit zum Nachdenken und schlägt dann einen Zug vor.
3. Verfahren Sie dann wie folgt: a) Scrollen Sie durch den Text, um über den vorgeschlagenen Zug zu lesen und machen Sie dann den Zug; b) klicken Sie auf Print (Drucken), um den Vorschlag auszudrucken; c) klicken Sie auf Play (Wiedergabe), um dem IVA bei der Erklärung des vorgeschlagenen Zuges zuzuhören. Um den IVA anzuhalten, klicken Sie auf Stop und spulen Sie ihn bis zum Anfang zurück.
4. Klicken Sie auf das Symbol (X) in der oberen, rechten Ecke, um das Dialogfeld zu schließen.



Lehrstunden erhalten

Das CHESSMASTER-Spielzimmer verfügt über einen Schachlehrer, den Sie aus dem Menü Mentor auswählen können. Der Schachlehrer erscheint als Fenster mit drei Registerkarten:

- Advice (Ratschläge) bietet eine Zusammenfassung aller möglichen Züge mit ihrem Variationsnamen oder deren Bedeutung. Hier erhalten Sie eine wunderbare Möglichkeit, zu erfahren, wie die Eröffnungsvarianten miteinander verbunden sind. Wenn die Partie aus dem Eröffnungsbuch stammt, erscheint eine kurze Beschreibung der Wirkung eines jeden Zuges auf das gesamte Spiel. Sie könnte lauten „Fesselt den Springer“, „Droht mit Schachmatt“, „Hängt die Dame“. Die Registerkarte Advice (Ratschläge) erläutert auch die taktischen Motive der einzelnen Züge. Beispielsweise wird erklärt, wann ein Zug eine andere Figur fesselt oder von der Fessel befreit, und wann ein Zug Figuren gabelt, den König des Gegners in Schach setzt, aus dem Schach befreit, oder zwei Figuren auf einmal bindet. Wenn diese Registerkarte angezeigt wird, können Sie jeden der angegebenen Züge machen, indem Sie ihn doppelt anklicken.
- Database Findings (Datenbankergebnisse) listet alle Spiele in der Datenbank auf, die die aktuelle Position aufzeigen und zeigt für diese Partien die Anzahl der Siege, der Remis und der Niederlagen auf. Der Prozentsatz der Siege wird ebenfalls aufgeführt.
- Teaching Mode (Lernmodi) zeigt eine Anzahl von Audio und visuellen Tipps, die Sie während einer Partie an- oder abstellen können. Angesichts des Ausmaßes der Lernmodi und deren Nutzen, wird diese Registerkarte in einem eigenen Abschnitt beschrieben. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwenden der Lernmodi“ auf Seite 37.

Wie jeder gute Lehrer, bietet Ihnen auch das Fenster Schachlehrer eine Vielzahl von Optionen und überlässt Ihnen die Entscheidung, welche davon Sie verwenden möchten.

So verwenden Sie den Schachlehrer:

1. Wählen Sie im Menü Mentor die Option Chess Coach (Schachlehrer). Das Fenster Chess Coach (Schachlehrer) wird aufgerufen. Eine Schachfigur neben der Option im Menü Mentor zeigt an, dass das Fenster Chess Coach (Schachlehrer) geöffnet ist.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte, die Sie verwenden möchten – Advice (Ratschläge), Database Findings (Datenbankergebnisse) oder Teaching Modes (Lernmodi). Die Lernmodi werden in dem folgenden Abschnitt beschrieben.
3. Um das Fenster Chess Coach (Schachlehrer) zu schließen, wählen Sie es erneut aus dem Menü Mentor aus oder klicken Sie auf das Symbol (X) in der oberen rechten Ecke des Fensters.

Wenn Sie das Fenster Chess Coach (Schachlehrer) einer Partie öffnen, gibt CHESSMASTER Ihnen einen laufenden Kommentar zu den taktischen Funktionen einer Position. Wenn Sie nicht sicher sind, warum ein Zug das tut, was der Schachlehrer sagt, machen Sie den Zug auf dem Brett, und untersuchen Sie die Position genau und versuchen Sie dann herauszufinden, was der Schachlehrer meint.

Hinweis: Wenn Sie einen Zug machen, den der Schachlehrer Ihnen vorschlägt, denken Sie daran dass Sie nicht unbedingt diesen Zug nehmen müssen. Sie können einen Zug jederzeit zurücknehmen, indem Sie im Menü Aktionen (Actions) auf Takeback Move (Zug zurücknehmen) klicken.

Verwendung der Lernmodi

Mit der Registerkarte Teaching Modes (Lernmodi) im Fenster Chess Coach (Schachlehrer) (oben beschrieben) können Sie die akustischen und visuellen Ratschläge nutzen, über die CHESSMASTER verfügt. Diese Lernmodi können Ihnen dabei behilflich sein, ihre strategischen und taktischen Spielfähigkeiten auszubauen und zu verbessern, sowie Ihr Bewusstsein für die verschiedenen Brettpositionen während einer Partie zu schärfen.

Egal ob Sie ein Schachneuling sind oder einfach nur Ihre Fähigkeiten verbessern wollen, Sie können die Lernmodi verwenden, um sich über Taktiken, bedrohte Figuren und Brettkontrolle zu informieren. Dabei werden die jeweiligen Figuren auf dem Schachbrett markiert und geleitet.

Die CHESSMASTER-Lernmodi werden unten beschrieben:

- Teaching Off (Lernen Aus) schaltet den aktuellen Lernmodus aus.
- Legal Moves (Zulässige Züge) zeigt Ihnen alle möglichen Züge, die eine ausgewählte Figur machen kann. Wenn Sie ein Schachneuling sind, kann dieser Lernmodus Ihrem Spiel behilflich sein. Sie klicken einfach auf die Figur, mit der Sie ziehen möchten und eine Schattenfigur erscheint sofort auf allen Feldern, auf die die Figur gezogen werden kann. Sie können dann Ihre Figur den Zug machen lassen, von dem Sie denken, dass er der beste ist. Wenn ein Zielfeld von einer gegnerischen Figur besetzt ist, ist diese entweder undurchsichtig oder schattiert, was andeutet, dass Sie sie schlagen können.
- Pieces That Can Be Captured (Figuren, die geschlagen werden können) zeigt alle Figuren (Ihre und die Ihres Gegners) an, die geschlagen werden können, basierend auf der aktuellen Brettposition. Dies ist ein grundlegender Lernmodus den Sie verwenden können, wenn Sie sich sicher sind, dass Sie die grundlegenden Züge jeder Figur verstehen. Dieser Lernmodus ist sehr hilfreich für Anfänger, da er den Sinn für die Züge, über die man nachdenken sollte, schärft.
- Bedrohte Figuren zeigt alle Figuren, die von Ihnen und Ihrem Gegner beim nächsten Zug geschlagen werden können. Mit anderen Worten, alle Figuren, die von dem Spieler der am Zug ist, bedroht werden, werden schattiert. Dieser Lernmodus ist ebenfalls sehr hilfreich für Anfänger, da er den Sinn für die Züge, über die man nachdenken sollte, schärft.
- Pinned Pieces (Gefesselte Figuren) zeigt die Figuren an, die nicht gezogen werden können oder nicht gezogen werden sollten, da sie eine wertvollere Figur schützen. Wenn eine Figur an den König gefesselt ist, ist es unzulässig, mit ihr einen Zug zu machen. Wenn eine gefesselte Figur zulässige Züge machen kann, die die andere Figur nicht ungeschützt lassen, ist sie teilweise gefesselt. Die Fähigkeit, gefesselte Figuren zu erkennen, ist eine Mittelspiel-Taktik, die grundlegend für jeden guten Schachspieler ist.
- Skewered Pieces (Gebundene Figuren) zeigt Figuren, die Figuren von niedrigerem Angriffswert auf derselben Spalte, Zeile oder in der Diagonalen schützen. Die am meisten gebundene Figur ist im allgemeinen der König (meist an die Dame). Die Fähigkeit, gebundene Figuren zu erkennen ist eine weitere grundlegende Fähigkeit des Mittelspiels.

- Isolated Pawns (Isolierte Bauern) zeigt Bauern, die nicht direkt durch einen anderen Bauern derselben Farbe unterstützt werden, und aus diesem Grund möglicherweise schwach sind. Dieses Konzept wurde von Yasser Seirawan eingeführt. Wenn Sie diesen Lernmodus verwenden, können Sie sofort Ihre isolierten Bauern sehen, ebenso die Ihres Gegners. CHESSMASTER markiert die isolierten Bauern, damit Sie schnell erkennen können, wo Ihre Schwächen liegen.
- Passed Pawns (Freibauern) zeigt Bauern ohne gegnerische Bauern vor oder nahe derselben Spalte. Freibauern werden als stark gewertet, da ihr Weg zur Umwandlung frei ist. Die Fähigkeit, Freibauern zu erkennen, ist eine Grundlage der Endspieltaktiken.

Eine der Hauptthemen im Schach, die der frühere amerikanische Meister Yasser Seirawan in seinen Tutorien verwendet, ist das Konzept der Raumgewinnung. Der Spieler, der mehr Raum auf dem Brett kontrolliert hat im allgemeinen einen Vorteil bei einer Schachpartie. Das hört sich nach einem sehr schwierigen Konzept an, aber CHESSMASTER hat zwei Lernmodi, die Ihnen behilflich sind, schnell zu erfassen, wieviel Raum Sie und Ihr Gegner kontrollieren – White's Coverage of the Board und Black's Coverage of the Board („Brettbeherrschung von Weiss“ und „Brettbeherrschung von Schwarz“). Wenn einer der beiden Lehrmodi während eines Spiels an ist, markiert CHESSMASTER den Teil des Brettes der von Weiß beziehungsweise Schwarz kontrolliert wird, so dass Sie sofort erkennen können, wer mehr Raum kontrolliert. Diese Lernmodi können sehr hilfreich sein, zu sehen, wie Ihre Züge (und die Ihres Gegners) die Balance des Raums während eines Spiels verändern.

- Brettbeherrschung von Weiss zeigt die Felder, auf die der schwarze König nicht ziehen kann. Dieser Lernmodus ist vor allem hilfreich in der Endphase eines Spiels.
- Brettbeherrschung von Schwarz zeigt die Felder, auf die der weisse König nicht ziehen kann. Dieser Lernmodus ist vor allem hilfreich in der Endphase eines Spiels.

Hinweis: Sie können nur jeweils einen Modus zur selben Zeit anstellen. Einige Farben von Schachsätzen und -brettern zeigen außerdem die Lernmodi nicht sehr gut an. Wenn es Ihnen nicht gefällt, wie der Lernmodus angezeigt wird, probieren Sie verschiedene Schachsätze aus.

Analyse Ihres Spiels

Die Analyse Ihres Spiels schließt mit ein, dass Sie Ihre persönlichen Stärken und Schwächen untersuchen und einen Plan mit speziellen Übungen entwickeln, die Ihre Stärken betonen und Ihre Schwächen ausmerzen (oder zumindest eingrenzen).

CHESSMASTER verfügt über eine Vielzahl von Funktionen, die Sie verwenden können, um alle Aspekte Ihres Spiels zu analysieren und zu üben, einschließlich jedes einzelnen Zuges in Ihrem Spiel, besonders herausfordernder Brettpositionen und Ihr Endspiel.

Mit den Analysefunktionen von CHESSMASTER können Sie:

- Eine Partie speichern und laden, so dass Sie sie Zug für Zug untersuchen können.
- Eine Partie studieren, indem Sie die Analyse Ihres Spiels von CHESSMASTER anhören und durchgehen.
- Eine bestimmte Brettposition erstellen und dann entweder von CHESSMASTER analysieren lassen oder sie selbst zu Ende spielen.
- Eine Schachlinie für die aktuelle Brettposition finden und nach Matt hin auflösen.

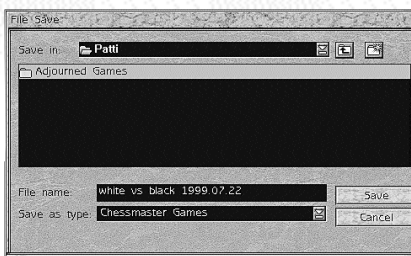
Partien Speichern und Öffnen

Der erste Schritt für effizientes Partienstudium ist es, so viele Ihrer Spiele gegen so viele verschiedene Gegner wie möglich, zu speichern. Wenn Sie ein Spiel gespeichert haben, können Sie es zu jeder Zeit wieder öffnen und es Zug für Zug untersuchen. Dies ist sehr wichtig für das Herausstellen Ihrer persönlichen Stärken und Schwächen als Schachspieler.

Mit CHESSMASTER können Sie das aktuelle Spiel (egal ob beendet oder nicht) in einer CHESSMASTER-Spieledatei (.cmg) oder als Portable Game Notation-Datei (.pgn) speichern. Verwenden Sie CHESSMASTER-Spiele (.cmg) wenn Sie alle Bemerkungen, einschließlich der des Gegners, die Analyse, die Automatische Anmerkung, und die IVA-Informationen speichern wollen. Verwenden Sie Portable Game Notation (.pgn), wenn Sie das Spiel in einer Textanwendung öffnen wollen.

So speichern Sie ein Spiel:

1. Wählen Sie im Menü File (Datei) die Option Save (Speichern) aus. Das Dialogfeld File Save (Datei speichern) erscheint.
2. Bestimmen Sie den Ordner, in dem Sie Ihr Spiel abspeichern wollen, aus der Dropdown-Liste Save In (Speichern in).



3. Wählen Sie eine Dateart aus der Liste Save As (Speichern unter). Wählen Sie Chessmaster-Spiel (.cmg), wenn Sie das Spiel später in CHESSMASTER öffnen möchten. Verwenden Sie Portable Game Notation (.pgn), wenn Sie das Spiel in eine andere Schachanwendung exportieren möchten.
4. Geben Sie einen Namen für das Spiel, das Sie speichern möchten, in das Feld File Name (Dateiname) ein. Sie können die Standardeingabe verwenden (basierend auf den Spielern und Datum) oder Sie können einen eigenen Namen eingeben.
5. Klicken Sie auf Save (Speichern). CHESSMASTER speichert das Spiel im angegebenen Ordner unter dem gewünschten Namen und Dateiform.

CHESSMASTER ermöglicht Ihnen, gespeicherte Spiele zu öffnen, die Sie studieren und analysieren können. Sie können CHESSMASTER-Spieldateien (.cmg) aus früheren CHESSMASTER-Versionen öffnen, wie auch Portable-Game-Notationdateien (.pgn).

So öffnen Sie ein bestehendes Spiel:

1. Wählen Sie im Menü File (Datei) die Option Load (Laden) aus. Das Dialogfeld File Open (Datei geöffnet) erscheint.
2. Wählen Sie den Ordner aus der Dropdown-Liste Look In (Ansicht), die das Spiel enthält, das Sie öffnen möchten.

3. Wählen Sie die Art des Spiels, das Sie öffnen möchten, aus der Dropdownliste Type of File (Dateiart) aus. Wählen Sie Chessmaster-Spiel (.cmg) um ein Spiel einer früheren Version von CHESSMASTER (2000 und höher) zu öffnen oder wählen Sie Portable Game Notation (.pgn) aus, um ein Spiel aus einem anderen Schachprogramm zu öffnen.
4. Stellen Sie sicher, dass Auto in dem Bearbeitungsfeld Open As (Öffnen als) ausgewählt ist. Klicken Sie dann auf Load (Laden). CHESSMASTER öffnet das ausgewählte Spiel auf dem Schachbrett.
5. Wenn das Fenster Game Status (Spielstatus) nicht geöffnet ist, wählen Sie Spielstatus aus dem Menü Windows (Fenster) und verwenden Sie dann die VCR-Schaltflächen um jeden Zug des Spiels durchzugehen.

Hinweis: CHESSMASTER verfügt ebenfalls über eine Bibliothek von klassischen Spielen mit Anmerkungen von Großmeistern, unter anderem Großmeister Larry Evans und Großmeister Yasser Seirawan. Weitere Informationen zum Studium und zur Analyse von klassischen Partien finden Sie in Kapitel 6 „Die Bibliothek“.

Anmerkungen zu Ihren Partien

Sie können Spielanalyse aus dem Menü Mentor verwenden, um eine Partie zu studieren. Spielanalyse spielt die Partie durch und gibt Kommentare dazu in der Registerkarte Auto Annotation (Automatische Anmerkungen) im Fenster Annotation (Anmerkungen). Der Schwerpunkt liegt dabei auf den strategischen und taktischen Punkten der einzelnen Züge. Die Anmerkungen sind für allem für Anfänger und leicht Fortgeschrittene gedacht.

Game Analysis (Spielanalyse) ermöglicht Ihnen auch, den Kommentar durchzuspielen, indem Sie die VCR-Schaltflächen und das Fenster Move List (Zugliste) im Fenster Game Status (Spielstatus) verwenden. Der Schwerpunkt liegt hier auf möglichen Variationen und der Bewertung durch das Dezimalpunktesystem von CHESSMASTER. In diesem System ist ein Ein-Punkt-Vorteil (1.0) gleichzusetzen mit dem Besitz eines zusätzlichen Bauern, ein Drei-Punkt-Vorteil (3.0) mit dem Besitz einer zusätzlichen minderwertigen Figur, ein Fünf-Punkt-Vorteil (5.0) mit dem Besitz eines zusätzlichen Turms und ein Neun-Punkt-Vorteil (9.0) ist gleichzusetzen mit dem Besitz einer zusätzlichen Dame. Vorteile von weniger als einem Bauern drückt CHESSMASTER in Punktanteilen aus. Ein 0,50-Punkt-Vorteil bedeutet zum Beispiel, ein Vorteil von einem halben Bauern.

Sie können die Züge von allen Partien (egal ob beendet oder nicht) auf dem Schachbrett anmerken und analysieren lassen, einschließlich Partien, die Sie von einer Datei geladen haben oder auch der Partie, die Sie gerade spielen.

So versehen Sie ein Spiel mit Anmerkungen:

1. Wählen Sie im Menü Fenster die Option Game Status (Spielstatus), um das Fenster Game Status (Spielstatus) anzeigen zu lassen.
2. Stellen Sie sicher, dass das laufende Spiel am Anfang ist, indem Sie die VCR-Schaltflächen oben im Fenster Game Status (Spielstatus) verwenden.

3. Wählen Sie Spielanalyse aus dem Menü Mentor. Das Dialogfeld Analysezeit erscheint.
4. Bestimmen Sie die Sekunden, die CHESSMASTER auf die Analyse der einzelnen Züge verwenden soll und klicken Sie dann auf OK. CHESSMASTER analysiert die Partie in der angegebenen Zeit und zeigt dann eine Nachricht an, dass er soweit ist.
5. Klicken Sie auf OK und wählen Sie dann Annotation (Anmerkungen) aus dem Menü Windows (Fenster) aus, um das Fenster Annotation (Anmerkungen) zu öffnen.
6. Um die Anmerkungen anzusehen, klicken Sie auf die Registerkarte Automatische Anmerkungen und klicken Sie auf Abspielen, oder verwenden Sie die VCR-Schaltfläche Abspielen im Fenster Spielstatus. CHESSMASTER scrollt durch das Fenster Game Status (Spielstatus) und liefert Kommentare, Texte und visuelle Zeichen, die ihren Schwerpunkt auf den taktischen und strategischen Punkten jedes einzelnen Zuges haben. Sie können auf Pause klicken, um die Automatische Anmerkung anzuhalten, oder Sie können mit den VCR-Schaltflächen im Fenster Game Status (Spielstatus) die Züge einzeln durchscrollen.
7. Um die Ergebnisse der Spielanalyse anzusehen, klicken Sie auf Analyse in dem Fenster Annotation (Anmerkungen) und dann auf Play (Abspielen). CHESSMASTER scrollt durch das Fenster Game Status (Spielstatus) und liefert Kommentare mit dem Schwerpunkt auf möglichen Zugvariationen und er bewertet die Positionen mit dem Dezimalpunktesystem von CHESSMASTER.
8. Sie können auf Pause klicken, um die Analyse anzuhalten, oder Sie können mit den VCR-Schaltflächen im Fenster Game Status (Spielstatus) die Züge einzeln durchscrollen.
9. Wenn Sie Ihre eigenen Anmerkungen in das Fenster Game Status (Spielstatus) einfügen möchten, klicken Sie auf Spieler in dem Fenster Annotation (Anmerkungen), wählen Sie den Zug im Fenster Game Status (Spielstatus) aus, zu dem Sie etwas anmerken möchten, wählen Sie Edit (Bearbeiten) und geben Sie dann Ihre Kommentare ein.
10. Klicken Sie auf OK um Ihre Anmerkungen zu beenden oder verwenden Sie die VCR-Schaltflächen im Fenster Game Status (Spielstatus) um durch die Züge zu scrollen. (IVA ist für Spielieranmerkungen nicht möglich.)

Um das Spiel mit den Anmerkungen und der Analyse zu speichern, wählen Sie Speichern aus dem Menü File (Datei) aus, wählen Sie Chessmaster-Spiele (.cmg) als Dateityp aus, bestimmen Sie einen Namen und einen Speicherort für die Partie und klicken Sie dann auf Speichern. CHESSMASTER-Spieldateien speichern alle Anmerkungen und Analysen zusammen mit der Partie ab.

Hinweis: Um die Audiowiedergabe für die Spielanalyse an- oder abzustellen, wählen Sie Sound aus dem Menü Preferences, klicken Sie auf die Registerkarte Voice (Stimmen) und markieren Sie die Automatische Anmerkung oder wählen Sie sie ab. Weitere Informationen finden Sie unter „Einrichten der Audio-, Sprach- und Effektwiedergabe“ auf Seite 13 in Kapitel 2, „Definieren Ihrer Raumumgebung“.

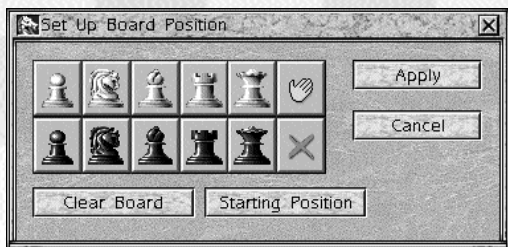
Einrichten einer Position

CHESSMASTER verfügt über eine Funktion Brettposition, mit der Sie eine bestimmte Position auf dem Schachbrett einrichten können, die Sie dann entweder von CHESSMASTER analysieren lassen oder selbst ausspielen können.

Hinweis: Sie können diese Funktion nicht zum Aufstellen einer unzulässigen Position nutzen.

So richten Sie eine Position ein:

1. Wählen Sie Setup Position (Position Einrichten) aus dem Menü Game (Spiel). Das Dialogfeld Setup Position (Positionen Einrichten) erscheint.



2. Klicken Sie auf Empty Board (Schachbrett leeren), um alle Figuren außer den beiden Königen zu entfernen, oder klicken Sie auf Starting Position (Ausgangsposition), um das Schachbrett in eine Ausgangsposition zu bringen. Schachbrett Leeren ist sehr

hilfreich, wenn Sie eine Position aufstellen möchten, die nur wenige Figuren benötigt. Ausgangsposition ist sehr hilfreich, wenn Sie eine Position aufstellen möchten, die mehrere Figuren benötigt.

3. Verwenden Sie die Schaltflächen Figur, Hand, sowie X, um die Brettposition nach Ihren Wünschen aufzustellen. Klicken Sie auf eine Figurenschaltfläche und dann auf die Stelle auf dem Schachbrett, wo diese Figur erscheinen soll. Verwenden Sie die Handschaltfläche, um eine vorhandene Figur an eine andere Stelle zu bringen und die X-Schaltfläche, um eine Figur von dem Schachbrett zu entfernen.
4. Klicken Sie auf Apply (Anwenden). Wenn keine unzulässigen Positionen vorhanden sind (beispielsweise beide Könige im Schach), dann wird das Dialogfeld Complete Board Setup (Spiel vervollständigen) erscheinen.
5. Verwenden Sie die Option Side to Move (Seite am Zug), um festzulegen, wessen Zug der nächste ist. Klicken Sie auf Weiß, wenn die weißen Figuren zuerst bewegt werden sollen und auf Schwarz, wenn zuerst mit den schwarzen Figuren gezogen werden soll.
6. Verwenden Sie die Option Castle Status (Rochade-Status), um festzulegen, ob das Rochieren für diese Brettposition zulässig ist oder nicht. Diese Option ist nur möglich, wenn sich beide Könige und jeweils mindestens einer ihrer Türme auf ihren Ausgangsfeldern befinden. Wenn weder der König noch die Türme sich von ihrer Position bewegt haben, ist das Rochieren zulässig und Sie können die von Ihnen gewünschte Rochade-Option einstellen, die Sie wünschen. Wenn entweder der König oder die Türme sich von ihrer Position bewegt haben, ist das Rochieren unzulässig und Sie sollten die Rochade-Option abwählen.
7. Wählen Sie OK. CHESSMASTER zeigt die Brettposition an, die Sie eingerichtet haben.

Hinweis: Sie können die Durchführung zum Einrichten der Brettposition zu jeder Zeit abbrechen und zum laufenden Spiel zurückkehren. Klicken Sie dafür einfach auf die Schaltfläche Cancel (Abbrechen).

Solve for Mate (Mattstellung suchen)

CHESSMASTER verfügt über eine Funktion Solve for Mate (Mattstellung suchen), die Ihnen dabei hilft, schon frühzeitig mögliche Mattsetzungen zu erkennen. Wenn Sie diese Funktion verwenden, findet CHESSMASTER eine Mattlösung für die aktuelle Brettposition. Wenn Sie gegen einen Freund oder eine Computer-Persönlichkeit spielen, und Sie glauben, den König schlagen zu können, kann Solve for Mate (Mattstellung suchen) Ihre Strategie verifizieren.

Sie können Solve for Mate (Mattstellung suchen) auch verwenden, um die Züge die Sie gemacht haben um einen Gegner mattzusetzen, mit denen zu vergleichen, die CHESSMASTER machen würde. Nachdem Sie Ihren Gegner matt gesetzt haben, gehen Sie ein paar Züge zurück und verwenden Sie dann Solve for Mate (Mattstellung suchen), um zu sehen, was Chessmaster gemacht hätte.

So suchen Sie ein Schachmatt:

1. Wählen Sie Solve for Mate (Mattstellung suchen) aus dem Menü Mentor. Das Dialogfeld Solve for Mate (Mattstellung suchen) erscheint.
2. Geben Sie die Anzahl der Züge an, die CHESSMASTER bis zur Mattlösung vorausberechnen soll. Die Standardeinstellung ist 1, Sie können aber bis zu 30 eingeben. Wenn Sie mehr als 5 angeben – Sie sollten aber nicht mehr als das benötigen – kann es eine Weile dauern.
3. Klicken Sie auf OK. CHESSMASTER durchsucht alle möglichen Positionen nach Schachmatt und zeigt die Anzahl der Positionen während seiner Analyse an. Sobald CHESSMASTER seine Suche beendet und die Mattlösung innerhalb der angegebenen Zuganzahl gefunden hat, wird er Sie fragen, ob Sie die Züge sehen möchten.
4. Klicken Sie auf Move (Zug), um sich die Züge anzusehen und dann auf OK, um das Brett wieder in seine ursprüngliche Position zurückzusetzen.

CHESSMASTER beim Denken zusehen

Während Sie eine unbewertete Partie im Spielzimmer spielen, haben Sie bei CHESSMASTER zwei Möglichkeiten, in CHESSMASTERS Verstand zu sehen, und ihn dabei zu beobachten, wie er denkt. Sie können eine oder beide der folgenden Optionen aus dem Menü Windows (Fenster) verwenden:

- Visual Thinking (Visuelles Denken) zeigt die Abbildung eines Miniatur-Schachbretts, das sich automatisch verändert, während CHESSMASTER die bestmöglichen Züge untersucht.
- Thinking Lines (Denklinien) zeigt den Untersuchungsprozess, den CHESSMASTER durchläuft, um die nächsten 20 besten Züge auszuberechnen. Die besten Züge werden als Pfade angezeigt, einer Reihe einzelner Züge der weißen und der schwarzen Figuren.

Wichtig: Visual Thinking (Visuelles Denken) und Thinking Lines (Denklinien) sind nur im Spielzimmer zugänglich. Weitere, genaue Informationen zu den anderen Optionen im Menü Windows (Fenster) (die in mehr als einem Raum zur Verfügung stehen), finden Sie in Kapitel 2, „Einrichten Ihrer Raumumgebung“.

Verwendung der Option Visual Thinking (Visuelles Denken)

Das Fenster Visual Thinking (Visuelles Denken) zeigt eine Abbildung eines Schachbrettes um den Denkvorgang von CHESSMASTER anzugeben, während er die bestmöglichen Züge untersucht. Die Figuren auf dem Schachbrett bewegen sich dynamisch, um den laufenden Denkprozess von CHESSMASTER wieder zugeben. Die Abbildung verwendet die figurenalgebraische Notation.

So verwenden Sie Visual Thinking (Visuelles Denken):

1. Wählen Sie Visual Thinking (Visuelles Denken) im Menü Windows (Fenster). Das Fenster Visual Thinking (Visuelles Denken) wird geöffnet. Eine Schachfigur neben der Option Visual Thinking (Visuelles Denken) zeigt an, dass sie geöffnet ist.
2. Beobachten Sie, wie sich das Schachbrett dynamisch verändert, während CHESSMASTER über die besten Züge nachdenkt.
3. Verwenden Sie die VCR-Kontrollen um die Anzeige vor- und zurückzubewegen. Schneller Rücklauf spult bis zum Anfang des Denkprozesses zurück. Back (Zurück) geht um einen Zug zurück. Forward (Vorlauf) geht einen Zug nach vorn; und Fast Forward (Schneller Vorlauf) spult bis zum Ende des Denkprozesses vor.
4. Verwenden Sie den die Schaltflächen Hold (Halten) und Resume (Wiederaufnehmen), um den Denkprozess anzuhalten beziehungsweise ihn wieder aufzunehmen.
5. Um das Fenster Visual Thinking (Visuelles Denken) zu schließen, wählen Sie es erneut aus dem Menü Windows (Fenster) aus oder klicken Sie auf das Schließen-Symbol (X) in der oberen rechten Ecke des Fensters.

Verwendung von Thinking Lines (Denklinien)

Das Fenster Thinking Lines (Denklinien) stellt Informationen über den Untersuchungsprozess zur Verfügung, den CHESSMASTER durchgeht, um die besten Züge vorauszuberechnen. Es zeigt den aktuellen besten Zug in Pfaden an (mit Koordinatennotation), die eine Serie von schwarzen und weißen Zügen darstellen. Es zeigt ebenfalls die Zeit, die benötigt wird, um die Züge vorauszuberechnen, die Anzahl der Züge (Tiefe), über die CHESSMASTER nachdenkt und die Material- und Positionsvorteile (Punktezahl), die erzielt werden würden, wenn alle Züge bis zum Ende der Linie ausgeführt würden.

Time	Depth	Score	Positions	Moves
41	10	0.05	1577810	e5 d5 Be2 Nd7 0-0 Be7 c5 0-0 d4 cxd4 Nxd4 Rxd4
47	10	1844224	32	35

Wenn das Ergebnis eine positive Zahl ist, gewinnt Weiss mit der angegebenen Zahl an Punkten. Wenn das Ergebnis eine negative Zahl ist, gewinnt Schwarz mit der angegebenen Zahl an Punkten. Das Ergebnis berechnet die Änderungen in Materialpunkten (den Schachfiguren), der Position (die Gesamtqualität der Position jeden Spielers auf dem Brett) und anderer Punkte, die sich auf Schachwissen beziehen. Ein Bauer ist 1,0 Punkte wert und die Dame 9,0 Punkte.

So verwenden Sie Thinking Lines (Denklinien):

- Wählen Sie Thinking Lines (Denklinien) aus dem Menü Windows (Fenster). Das Fenster Thinking Lines (Denklinien) wird geöffnet. Eine Schachfigur neben der Option Thinking Lines (Denklinien) zeigt an, dass sie geöffnet ist. Beobachten Sie, wie sich das Fenster dynamisch verändert, während CHESSMASTER über die besten Züge nachdenkt.

Kopieren von Partien aus anderen Räumen

CHESSMASTER 8000 ermöglicht Ihnen, Partien aus jedem anderen Raum in das Spielzimmer zu kopieren, damit Sie von den nur dort zugänglichen Analysefunktionen profitieren können.

So kopieren Sie eine Partie von einem anderen Raum:

1. Wählen Sie aus dem Menü Edit (Bearbeiten) die Option Copy Game From (Spiel kopieren aus), und wählen Sie danach aus dem Menü den Raum, aus dem Sie eine Partie kopieren möchten.
2. CHESSMASTER kopiert die Partie aus dem gewählten Raum auf das aktuelle Schachbrett.

Spielinformationen eingeben

CHESSMASTER verfügt über ein Dialogfeld Game Information (Spielinformationen), welches Ihnen ermöglicht, relevante Informationen über das aktuelle Spiel einzugeben, sie zu speichern und anzuzeigen.

So verwenden Sie das Dialogfeld Game Information (Spielinformationen):

1. Wählen Sie Spielinformationen aus dem Menü Game (Spiel). Das Dialogfeld Game Information (Spielinformationen) erscheint.
2. Sie können in dem Feld Title (Titel) den Standardtitel bestehen lassen oder einen Titel Ihrer Wahl eingeben, zum Beispiel „Meine Partie mit CHESSMASTER“.
3. Die Kästchen White (Weiß) und Black (Schwarz) zeigen Informationen zu den Spielern an, den Namen des Spielers, Titel, die Sie erhalten haben und Herkunftsland. Lassen Sie uns annehmen, dass Sie die Züge für ein kürzlich ausgetragenes Weltmeisterschaftsspiel eingeben möchten. Sie könnten bei Name Garry Kasparov eingeben, unter Titel IGM (dies steht für Internationaler Großmeister), als sein ELO 2795 (das ist seine Bewertung, in Punkten eines Systems ausgedrückt, das der Mathematiker Arpad Elo erfunden hat, daher auch der Name) und als Herkunftsland RUS (die im internationalen Schach gebräuchliche Abkürzung für Russland). Wenn Sie ein echter Schachhistoriker sind, möchten Sie vielleicht die Spiele, die Steinitz noch als Österreicher spielte, von denen trennen, die er machte, nachdem er Bürger der USA geworden war. Dafür geben Sie einfach verschiedene Einträge unter Herkunftsland ein. Wenn Sie keine Informationen für eines der Felder haben, lassen Sie es einfach frei.

4. Tragen Sie in das Kästchen Ereignis das Ereignis ein, bei dem Sie spielen (wenn Sie bei einem spielen). Das Kästchen Round (Runden) zeigt die Runde an, in welcher das Spiel beendet wurde.
5. In das Kästchen Location (Ort) geben Sie den Ort der Partie an, wie zum Beispiel Novato, Californien. Das Kästchen Date (Datum) zeigt das Datum an, an dem die Partie ausgetragen wurde.
6. In das Kästchen Annotator (Kommentator) geben Sie den Namen des Kommentators ein. In das Kästchen ECO wird der Eröffnungscode in der aktuellen Schachnotation angegeben.
7. Geben Sie in das Kästchen Remarks (Bemerkungen) alle Kommentare ein, die Sie zu dem Spiel haben.
8. Geben Sie in den Teil Game Results (Spielergebnisse) des Dialogfelds den Status oder das Spielergebnis ein, entweder Game Not Over (Spiel ist noch nicht vorbei), White Won (Weiß hat Gewonnen), Black Won (Schwarz hat gewonnen) oder Draw (Remis). Sie können diesen Eintrag ändern, wenn das Spiel beendet ist.
9. Klicken Sie auf OK. CHESSMASTER speichert die Informationen, die Sie eingegeben haben, mit dem jeweiligen Spiel ab.

Ein neues Spiel starten

Wenn Sie in dem Spielzimmer sind, können Sie jederzeit ein neues Spiel beginnen, auch wenn Sie sich mitten in einem bestehenden Spiel befinden.

So starten Sie ein neues Spiel:

1. Wählen Sie New Game (Neues Spiel) im Menü Game (Spiel). Das Dialogfeld Set Up Game Details (Spieleinheiten einrichten) erscheint mit den Einstellungen des letzten Spiels.
2. Richten Sie das neue Spiel mit Hilfe der Registerkarten und Optionen im Dialogfeld Set Up Game Details (Spieleinheiten einrichten) ein. Weitere Informationen zum Einstellen der Einheiten eines unbewerteten Spiels finden Sie unter „Spielen eines Unbewerteten Spiels“ auf Seite 19.



DAS KLASSENZIMMER

Willkommen im CHESSMASTER 8000 Klassenzimmer, dem Ort, an dem Sie alles über die verschiedenen Aspekte einer Schachpartie lernen können. Das Klassenzimmer wurde für Spieler aller Stufen entwickelt, da es besondere Lehrpläne für Anfänger, fortgeschrittene Anfänger, sowie für Fortgeschrittene bereithält. Je nachdem welches Niveau Sie festlegen, können Sie aus einer Reihe verschiedener Lernprogramme, Übungen, Partien mit Anmerkungen von Josh Waitzkin, diagnostischen Bewertungsprüfungen, Eröffnungsübungen und Schachaufgaben von John Nunn auswählen.

Wenn Sie in dem Klassenzimmer sind, denken Sie daran, dass es Spass machen sollte, Schach zu spielen. Also, entspannen Sie sich, lassen Sie sich Zeit und haben Sie viel Spaß!

Wichtig: Bevor Sie das Klassenzimmer benutzen, ist es wichtig, dass Sie noch einmal Kapitel 2 „Definieren Ihrer Raumumgebung“ auf Seite 7 durchgehen. Kapitel 2 zeigt Ihnen, wie Sie ein Zimmer nach Ihrem Geschmack und Bedarf einrichten und ermöglicht Ihnen damit, das Meiste aus CHESSMASTER herauszuholen. Wenn Sie das Kapitel erneut durchlesen, werden Sie lernen, dass Layout Ihres Spielbereichs einzurichten, Audiowiedergabe und Erzählfunktionen einzustellen, Ihr Schachbrett zu konfigurieren und die Art der Schachnotation zu bestimmen, die Sie verwenden möchten.

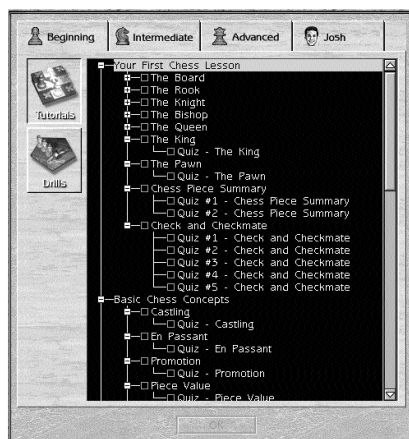
Einstellen Ihres Spielniveaus

Wenn Sie das Klassenzimmer zum ersten Mal betreten, wird CHESSMASTER Ihnen das Dialogfeld Classroom Curriculum (Klassenzimmer-Lehrplan) vorstellen, in dem Sie Ihr Spielniveau eingeben können, den Lehrplan auswählen, mit dem Sie lernen möchten und dann das Lerninstrument auswählen können, welches Sie verwenden möchten.

So stellen Sie Ihr Spielniveau ein:

Wählen Sie aus einer der Registerkarten Beginning (Anfänger), Intermediate (Fortgeschrittener Anfänger) oder Advanced (Fortgeschrittener) im Dialogfeld Classroom (Klassenzimmer) aus. Dies sagt CHESSMASTER, in welchem Spielniveau Sie sich befinden. Klicken Sie auf die Registerkarte Josh, um besondere Endspillehrgänge anzuwählen oder speziell kommentierte Spiele von Josh Waitzkin anzusehen.

Wenn Sie Anfänger sind, können Sie eines der Lernprogramme oder eine Übung auswählen. Als fortgeschrittener Anfänger können Sie sich für



schwierigere Lernprogramme und Übungen entscheiden. Sie können auch eine Bewertungsprüfung machen oder Ihre Eröffnungen üben. Wenn Sie ein fortgeschrittener Spieler sind, können gleich dazu übergehen, Ihre Kräfte im Spiel

gegen einige Schachmeister messen, oder die fortgeschrittenen Übungen machen oder versuchen, die Schachaufgaben von John Nunn zu lösen.

Die CHESSMASTER-Lehrpläne werden in den folgenden Abschnitten genauer beschrieben.

Mit den Lernprogrammen beginnen

Die CHESSMASTER-Lernprogramme wurden exklusiv für CHESSMASTER 8000 von dem bekannten Autoren und Lehrer Bruce Pandolfini und dem Großmeister Yasser Seirawan entwickelt. Diese Lernprogramme wurden insbesondere als Lernhilfe und Spielverbesserung für Anfänger und fortgeschrittene Anfänger geschrieben.

CHESSMASTER enthält eine Anzahl von Lernprogrammen, die besonders nicht so erfahrenen Schachspielern und Anfängern helfen soll, Ihr Spiel zu verbessern. Wenn Sie ein Schachneuling sind, sollten Sie mit dem Lernprogramm „Ihre Erste Schachstunde“ beginnen. Dieses Lernprogramm erläutert die grundlegenden Regeln und Schachzüge für Schachspielanfänger. Fortgeschrittene Anfänger und Fortgeschrittene können dieses Lernprogramm überspringen.

Strategisches Denken lernen

Wenn Sie anfangen, weniger über einzelne Züge nachzudenken und mehr über Zugabfolgen sowie Brettpositionen, wissen Sie, dass Sie die Phase der Schachentwicklung erreicht haben, die „Strategisches Denken“ genannt wird. Strategie ist die Grammatik des Schach — sozusagen der Leim, der das Spiel zusammenhält und es ermöglicht, das Spiel zu verstehen. Wenn Sie ein strategischer Denker geworden sind, haben Sie sich von jemandem, der einfach nur Schachfiguren bewegt, zu einem Schachspieler entwickelt, zu jemandem, der vor jedem einzelnen Zug über die Gesamtstrategie nachdenkt.

Wenn Sie alle Module von „Your First Chess Lesson“ („Ihre Erste Schachlektion“) durchgegangen sind, können Sie zu „Basic Chess Concepts“ („Grundlegende Schachkonzepte“) und Beginning Strategy („Erste Strategien“) fortschreiten, die Sie in die Spielstrategien und Schachkonzepte einführen, denen Sie sich bewusst sein sollten, und die Ihnen erläutern, wie die verschiedenen Figuren mit den Bauern zusammenarbeiten, um gute (oder schlechte) Positionen) zu erzeugen.

Das Ganze Spiel Erlernen – Zug um Zug

Wenn Sie die Anfängerlernprogramme beendet haben, sind Sie bereit für die innovativen Schachlernprogramme von CHESSMASTER, die von dem gefeierten Schachlehrer und Autoren Bruce Pandolfini geschrieben wurden. Seine Lernprogramme beginnen mit „Opening Moves“ („Eröffnungszüge“) und erläutern danach „Basic Themes“ („Basisthemen“). Ein eigenes Lernprogramm „Tactics and Positions“ („Taktiken und Positionen“) führt Sie weiter in die Schachstrategien ein.

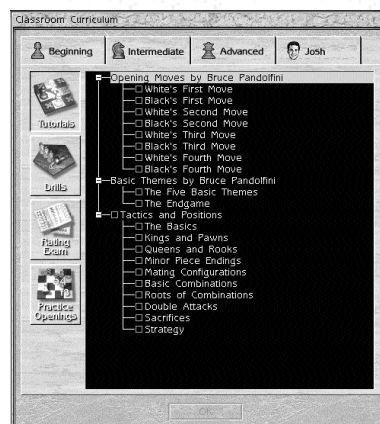
Es ist sehr wichtig zu wissen, dass es keinen „richtigen“ Weg gibt, um Schach zu lernen, ebensowenig, wie es eine bestimmte Geschwindigkeit gibt, mit der sich alle Schachspieler entwickeln. Der große kubanische Weltmeister José Raúl Capablanca lernte Schach im Alter von vier Jahren, als er seinen Vater beim Schachspielen beobachtete. Kurze Zeit später war er schon in der Lage, seinen Vater zu besiegen! Andererseits lernte Reuben Fine, der große amerikanische Schachspieler, das Spiel erst in seinen Teenagerjahren und er las sein erstes Schachbuch erst, als er bereits einer der vollendetsten Schachspieler des Landes war!

Verwendung der Lernprogramme

CHESSMASTER-Lernprogramme verwenden Texte, Audiowiedergaben und visuelle Anzeigen (Illustrated Voice Analysis oder IVA), um Sie interaktiv durch jeden Schritt der Lektion zu führen. Verwenden Sie die Optionsflächen Next (Nächster) oder Back (Vorheriger), um den nächsten beziehungsweise den vorherigen Bildschirm im Lernprogramm anzuzeigen. Wenn CHESSMASTER eine Frage stellt, wählen Sie einfach die passende Antwort aus.

So wählen Sie ein Lernprogramm aus und starten es:

1. Wählen Sie die Registerkarte mit dem Spielniveau aus dem Dialogfeld Classroom Curriculum (Klassenzimmer-Lehrplan) aus, das Ihnen am ehesten zusagt – entweder Beginning (Anfänger) oder Intermediate (Fortgeschrittener Anfänger). (Fortgeschrittene Spieler können die Lernprogramme überspringen.)
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tutorials (Lernprogramme) und dann auf die Plus- (+) und Minuszeichen (-), um die Lernprogrammthemen aus- oder einzuklappen.
3. Wählen Sie ein Lernprogramm aus und klicken Sie dann auf OK. CHESSMASTER startet das von Ihnen gewählte Lernprogramm.
4. Lesen Sie die erste Seite des Lernprogramms durch und hören Sie zu und klicken Sie dann auf Next (Weiter), um zur nächsten Seite zu gelangen. Wenn das Lernprogramm eine Frage stellt, klicken Sie auf die passende Antwort.
5. Sie können jederzeit auf Cancel (Abbrechen) klicken, um das Lernprogramm abzubrechen und zum Dialogfeld Classroom Curriculum (Klassenzimmer-Lehrplan) zurückzukehren.
6. Wenn Sie ein Lernprogramm beendet haben, erscheint neben ihm ein Kontrollhäkchen auf der Lernprogrammliste.



Mit Drills (Übungen) arbeiten

Das CHESSMASTER 8000-Klassenzimmer verfügt über eine Reihe von Schachübungen, mit denen Sie einige der strategischsten Züge im Schach verbessern und vertiefen können. Abhängig von der von Ihnen ausgewählten Registerkarte Playing Level (Spielniveau) (Anfänger, fortgeschrittener Anfänger oder Fortgeschrittener), werden eine oder mehrere der folgenden Übungen möglich:

- Take the Unprotected Piece (Die Ungedechte Figur schlagen), bei der Sie eine gegnerische Figur ausfindig machen können, die „reif“ ist, um sie zu schlagen. Anders ausgedrückt, ist eine hängende Figur eine, die ungeschützt in einem Feld steht, oder dorthin gezogen wurde, wo sie ohne Verlust von Ihnen, dem schlagenden Spieler geschlagen werden kann.
- Find the Fork (Gabel finden), wobei ein Zug gefunden werden muss, der einen Angriff auf zwei gegnerische Figuren auf einmal zum Ergebnis hat.
- Find the Check (Schach finden), wobei Sie den Zug finden, der den gegnerischen König ins Schach setzt, so dass Sie ihn bei Ihrem nächsten Zug schlagen können. Wenn der gegnerische König in Schach gesetzt ist, hat Ihr Gegner immer noch die Möglichkeit, ihn mit seinem nächsten Zug aus dem Schach zu befreien.
- Pin the Piece (Figur fesseln), wo Sie den Zug finden müssen, der eine der gegnerischen Figuren an eine stärkere Figur fesselt.
- Move to Safety (In Sicherheit bringen), wo Sie den Zug finden müssen, der Ihre Figur auf ein Feld bewegt, wo sie nicht geschlagen werden kann.
- Avoid Mate (Schachmatt vermeiden), wo Sie den Zug finden müssen, der Ihren König aus dem Schach befreit.
- Find Mate in One (Matt in einem Zug finden), wo Sie den Zug finden müssen, der den gegnerischen König bei Ihrem nächsten Zug schachmatt setzt und so die Partie mit Ihrem Sieg endet.
- Find Mate in Two (Matt in zwei Zügen finden), wo Sie den Zug finden müssen, der den gegnerischen König innerhalb Ihrer nächsten beiden Züge schachmatt setzt und so die Partie mit Ihrem Sieg endet.

Wenn Sie eine CHESSMASTERübung durchführen wollen, müssen Sie oftmals die Figur auswählen, mit der Sie die Übung beenden wollen, – Dame, Turm, Läufer oder Springer. Es ist bei den höheren Spielniveaus (fortgeschrittener Anfänger beziehungsweise Fortgeschrittener) jedoch eine zusätzliche Herausforderungen, dass Sie herausfinden müssen, welche der Figuren Sie auswählen müssen, um die Übung zu lösen.

So wählen Sie eine Übung aus und starten diese:

1. Wählen Sie die Registerkarte mit dem Spielniveau aus dem Dialogfeld Classroom Curriculum (Klassenzimmer-Lehrplan) aus, das Ihnen am ehesten zusagt – entweder Anfänger oder Fortgeschrittener Anfänger oder Fortgeschrittener.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Übungen und dann auf die Plus- (+) und Minuszeichen (-), um die Übungen aus- oder einzuklappen.

3. Wählen Sie eine Übung aus und klicken Sie dann auf OK. CHESSMASTER startet die ausgewählte Übung, die 10 verschiedene Aufgaben enthält, die Sie auf dem Schachbrett durchspielen können. Ein Dialogfeld Übung zeigt kurze Anweisungen für jede Aufgabe (zum Beispiel „Finde Hängende Figur, Weiße Königin am Zug), an welcher der 10 Übungen Sie gerade arbeiten, sowie die vergangene Zeit für die aktuelle Aufgabe.



4. Klicken Sie auf Skip (Überspringen) um die laufende Übung zu überspringen und zur nächsten überzugehen, oder klicken Sie auf Cancel (Abbrechen), um die Übung abzubrechen. Wenn Sie die Übung beendet haben, erscheint das Dialogfeld Drill Records (Übungsprotokoll), in dem Sie erfahren können, wie gut Sie abgeschnitten haben.

5. Klicken Sie auf OK um zum Dialogfeld Classroom Curriculum (Klassenzimmer-Lehrplan) zurückzukehren.

Diagnostische Bewertungsprüfungen ablegen

Mit den Diagnostischen Bewertungsprüfungen in CHESSMASTER können Sie Ihre Kenntnisse in zehn verschiedenen Wissensgebieten des Schachspiels überprüfen. So können Sie beispielsweise herausfinden, wieviel Sie über Eröffnungen, Schachmatt, Endungen, Bauernspiel, typische Fehler und so weiter wissen.

Wenn Sie eine Bewertungsprüfung auswählen, wird CHESSMASTER Ihnen eine Reihe Fragen stellen, die mit dem von Ihnen gewählten Gebiet zusammenhängen. Die Fragen werden nach und nach schwerer. Nachdem Sie es beendet haben, wertet CHESSMASTER Ihre Antworten aus und gibt Ihnen dann eine Bewertung. Anhand dieser Bewertung können Sie dann herausfinden, ob Sie auf dem gewählten Gebiet ein Experte sind, oder ob Sie Ihr Wissen noch weiter ausbauen sollten. Kurz gesagt, können diagnostische Bewertungsprüfungen Ihnen dabei helfen, herauszufinden, welchen Teil des Spiels Sie noch vertiefen sollten.

Auswählen und Durchführen einer Bewertungsprüfung:

1. Klicken Sie im Dialogfeld auf die Registerkarte Intermediate (Fortgeschrittener Anfänger).
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Rating Exam (Bewertungsprüfung) und danach auf das Pluszeichen (+), um die verfügbaren Prüfungen anzuzeigen.
3. Wählen Sie eine Bewertungsübung aus und klicken Sie dann auf OK. CHESSMASTER zeigt die ausgewählte Prüfung als eine Reihe von Fragen an, die mit dem Wissensgebiet, das Sie ausgewählt haben, zusammenhängen.
4. Klicken Sie bei jeder Frage auf die passende Antwort und dann auf Next (Weiter), um zur nächsten Frage zu kommen. (Sie können jederzeit auf Cancel (Abbrechen) klicken, um die Prüfung abzubrechen.) Nachdem Sie die letzte Frage beantwortet haben, bewertet CHESSMASTER die Prüfung und zeigt Ihre Wertung an.
5. Denken Sie über Ihre Wertung nach und klicken Sie dann auf OK um wieder zum Dialogfeld Classroom Curriculum (Klassenzimmer-Lehrplan) zurückzukehren.

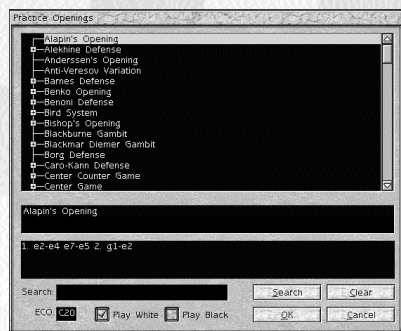
Üben Ihrer Eröffnungen

CHESSMASTER erkennt über 2.200 Eröffnungsbuchlinien mit Namen. Sie können Ihre Eröffnungen im CHESSMASTER Klassenzimmer üben, durch Studieren und Durchführen dieser Eröffnungsbuchsequenzen.

Wichtig: Das *Üben Ihrer Eröffnungen* beinhaltet das Ziehen der Figuren auf dem Schachbrett. Genaue Informationen zu den verschiedenen Arten, wie Sie mit Figuren ziehen können, finden Sie in Kapitel 3 „Das Spielzimmer“ auf Seite 28 unter „Ziehen der Figuren“.

So üben Sie eine Eröffnungsbuchsequenz:

1. Klicken Sie im Dialogfeld auf die Registerkarte Intermediate (Fortgeschrittener Anfänger).
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Practice Openings (Eröffnungen üben) und danach auf OK.
3. Das Dialogfeld Practice Openings (Eröffnungen üben) erscheint, klicken Sie auf das Plus- (+) und das Minuszeichen (-), um die Eröffnungen aus- oder einzuklappen. Sie können auch nach einer speziellen Eröffnung suchen, indem Sie ein Wort wie zum Beispiel „Indian“ oder „Gambit“ in das Suchfeld eingeben und auf die Schaltfläche Search (Suchen) klicken. So erhalten Sie eine Liste mit Eröffnungsbüchern, die dieses Wort in ihrem Namen enthalten.
4. Wählen Sie eine Eröffnungsübung aus und klicken Sie dann auf OK. Das Dialogfeld Practice Openings (Eröffnungen üben) erklärt Ihnen die ausgewählte Eröffnung. Klicken Sie auf Hint (Hinweis) und CHESSMASTER wird Ihnen einen Hinweis auf den nächsten Zug in der Sequenz geben.
5. CHESSMASTER sagt Ihnen auch, wann die Übung beendet ist. Klicken Sie auf New (Neu), um ein neues Eröffnungsbuch zum Üben auszuwählen.
6. Klicken Sie auf Cancel (Abbrechen), um zum Dialogfeld Classroom Curriculum (Klassenzimmer-Lehrplan) zurückzukehren.



Spiel mit den Meistern

Eine neue Funktion bei CHESSMASTER 8000 ist Match the Masters (Spiel mit den Meistern). In dieser fortgeschrittenen Aufgabe lässt der berühmte Schachlehrer Bruce Pandolfini Sie Spiele von Schachmeistern durchspielen, bei denen Sie versuchen sollen, deren Züge zu machen (oder sogar bessere). Sie sind in einem Multiple-Choice-Format gehalten und Sie können verschiedene Punkte für jede Antwort erreichen, abhängig davon, wie richtig oder falsch Sie sich entscheiden. Am Ende jeder Partie bewertet Pandolfini Ihr Spiel.

So wählen Sie ein Spiel mit den Meistern aus:

1. Klicken Sie im Dialogfeld Classroom Curriculum (Klassenzimmer-Lehrplan) auf die Registerkarte Advanced (Fortgeschrittener).
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Match the Masters (Spiel mit den Meistern) und wählen Sie dann ein Spiel aus. Klicken Sie danach auf OK.
3. Es erscheint ein Dialogfeld mit dem von Ihnen ausgewählten Spiel und einem kleinen einführendem Text, in dem der Kontext des Spiels erklärt wird. Wählen Sie Next (Weiter) aus, um mit dem Spiel zu beginnen.
4. Die Anfangszüge werden schnell ausgespielt und dann erscheint Ihre erste Wahlmöglichkeit. Auf der rechten Seite des Dialogfeldes werden mehrere Zugoptionen in der aktuell gewählten Schachnotation angezeigt. Wählen Sie einen aus und klicken Sie auf OK um herauszufinden, wie nahe Sie der Entscheidung des Meisters gekommen sind. Wenn Sie einen Zug überspringen möchten, klicken Sie auf Next (Weiter).
5. Wenn Ihnen mitgeteilt wird, dass Ihre Wahl richtig war, klicken Sie auf Next (Weiter), um zum nächsten Zug weiterzugehen.
6. Sie können jederzeit auf Cancel (Abbrechen) klicken, um die Aufgabe abzubrechen und das Dialogfeld zu schließen.

Schachpuzzles meistern

Zusätzlich zu den Lernprogrammen, den Übungen, den Bewertungsprüfungen und den von Josh Waitzkin kommentierten Spielen, bietet CHESSMASTER außerdem eine Reihe von „Schachpuzzles“ des britischen Großmeisters John Nunn.

Die machen nicht nur viel Spaß, sie stellen außerdem noch eine außergewöhnliche Art und Weise dar, neue Fähigkeiten auszuprobieren und fortgeschrittene Spieltechniken zu erlernen. Sie werden diese Puzzles als eine willkommene Unterbrechung von dem Durchhaltevermögen und der

starken Konkurrenz, die das Schachspiel verlangt und begleitet, empfinden, und wenn Sie einige dieser Rätsel durchgehen, werden Sie zu neuen und anderen Sichtweisen der Herausforderungen des Schachspiels kommen.

Solche Puzzle sind in den meisten Zeitungen oder Schachmagazinen zu finden. Sollten Sie noch mehr davon machen wollen, nachdem Sie diese hier gelöst haben, gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten, weitere solcher Puzzle zu finden. Also machen Sie sich bereit, Ihre Schachspielkünste zu verbessern, indem Sie die Lösungen anwenden oder beeindrucken Sie Ihre schachspielenden Kollegen, indem Sie ähnliche Puzzle aus Zeitungen oder Schachmagazinen lösen.



Die Puzzle von John Nunn bieten eine gute Möglichkeit, um das analytische Denken zu fördern und machen einfach Spaß. Sie können schon beim Durchlesen erkennen, ob Sie bereit sind, sie anzugehen.

So wählen Sie ein Puzzle zur Lösung aus:

1. Klicken Sie im Dialogfeld auf die Registerkarte Advanced (Fortgeschrittener).
2. Klicken Sie auf die Optionsfläche Nunn's Puzzle und danach auf das Pluszeichen (+), um die verfügbaren Puzzle anzuzeigen.
3. Wählen Sie ein Puzzle aus und klicken Sie dann auf OK. Das Dialogfeld John Nuns Favorite Puzzle (John Nuns Lieblingspuzzle) erscheint mit einer Einleitung zu dem von Ihnen ausgewählten Puzzle. Die jeweiligen Schachfiguren sind entsprechend auf dem Schachbrett aufgestellt.
4. Lesen Sie den Kommentar im Dialogfeld und versuchen Sie dann das Puzzle auf dem Schachbrett zu lösen. CHESSMASTER zeigt eine Nachricht an, die Ihnen mitteilt ob Ihr Zug korrekt war oder nicht.
5. Wenn der Zug richtig ist, klicken Sie auf OK und dann auf Next (Weiter) um das nächste Puzzle zu lösen. Wenn der Zug falsch ist, klicken Sie auf OK und versuchen es erneut.
6. Wenn Sie Schwierigkeiten haben, klicken Sie auf Hinweis um Hilfe von CHESSMASTER zu bekommen.
7. Sie können jederzeit auf Cancel (Abbrechen) klicken, um das Puzzle abubrechen und das Dialogfeld zu schließen.

Lernen von Josh Waitzkin

Wenn Sie den Punkt erreicht haben, an dem Sie Wettkampfschach ernsthaft in Betracht ziehen, können Sie daran denken, Ihr Spiel richtiggehend zu studieren. Das Spielstudium wird oft von einem Spieler auf Meisterniveau (für Spieler die keine Meister sind) geleitet und verlangt im allgemeinen ziemliche Investitionen an Zeit und Geld. CHESSMASTER kann natürlich nicht die persönliche Betreuung durch einen starken Spieler ersetzen, möglicherweise hat CHESSMASTER dennoch durch seine Spielanmerkungen und Kommentare eine ähnliche Wirkung auf ihr Spiel wie ein Meisterspieler.

CHESSMASTER bietet eine Bibliothek an kommentierten Spielen von Josh Waitzkin – der Schachpersönlichkeit aus dem bekannten Film „Searching for Bobby Fischer“. Josh Waitzkin Anhänger können seine große Bibliothek an kommentierten Spielen, die Illustrated Video Analysis (IVA) verwenden, wirklich schätzen lernen. So können Sie die Taktiken und Strategien, die hinter seinen Zügen liegen, nicht nur sehen sondern auch hören.

Ganz gleich, wie Ihr Spielniveau ist, die Anmerkungen von Josh Waitzkin sind eine lustige Art und Weise, das Schachspiel zu üben und zu studieren.

So sehen Sie sich ein von Josh Waitzkin kommentiertes Spiel an:

1. Klicken Sie auf die Registerkarte Josh in dem Dialogfeld Classroom Curriculum (Klassenzimmer-Lehrplan) und dann auf die Schaltfläche Annotated Games (Spiele mit Anmerkungen).

2. Wählen Sie ein Spiel aus und klicken Sie dann auf OK. Das Fenster Game Status (Spielstatus) erscheint für das ausgewählte Spiel. Kurze Zeit später beginnt die IVA für das Spiel. Josh spricht über jeden Zug auf der Liste und illustriert ihn dann jeweils.
3. Klicken Sie auf Pause oder Stop, um die Anmerkungen anzuhalten. Pause hält die IVA an ihrem aktuellen Punkt an, so dass sie dort wieder einsetzt, wo Sie sie angehalten haben. Stop spult das Spiel bis zum Beginn der Anmerkungen zurück.
4. Verwenden Sie die VCR-Schaltflächen oben im Fenster Game Status (Spielstatus) um die Züge einzeln durchzugehen.
5. Klicken Sie auf das Symbol (X) in der oberen, rechten Ecke des Fensters Game Status (Spielstatus), um das Spiel schließen.

Hinweis: *Genaue Informationen zum Fenster Game Status (Spielstatus) und wie es zu benutzen ist, finden Sie unter „Verwenden des Fensters Spielstatus“ auf Seite 29. Informationen zum Drucken des Fensters Game Status (Spielstatus) finden Sie auf Seite 31 unter „Drucken des Fensters Spielstatus und Brettposition“. Beide Abschnitte finden Sie im Kapitel 3 „Das Spielzimmer“.*

Josh Waitzkin Endspiel-Lernprogramme

Zusätzlich zu seinen Spielen mit Anmerkungen bietet CHESSMASTER Ihnen auch den interaktiven, leicht verständlichen Schachkurs von Josh Waitzkin an, in dem Sie lernen können, wie man das Endspiel spielt. Es gibt drei Phasen einer Schachpartie: die Eröffnung, das Mittelspiel und das Endspiel. Der größte Teil der Schachsoftware konzentriert sich darauf, Eröffnungsstrategien zu lehren oder zu benutzende Taktiken im Mittelspiel. In diesem Lehrprogramm verwendet Josh Positionen aus seinen eigenen Spielen gegen Weltklasespieler, um Endspielstrategien zu veranschaulichen.

So verwenden Sie ein Josh Waitzkin-Endspiellehrprogramm:

1. Klicken Sie auf die Registerkarte Josh in dem Dialogfeld Classroom Curriculum (Klassenzimmer-Lehrplan) und dann auf die Schaltfläche Endgame Tutorials (Endspielernprogramme).
2. Klicken Sie auf die Plus- (+) und Minuszeichen (-), um die Lehrprogrammoptionen ein- oder auszuklappen. Wählen Sie ein Lernprogramm aus und klicken Sie dann auf OK. CHESSMASTER startet das von Ihnen gewählte Lernprogramm.
3. Lesen und sehen Sie die erste Seite des Lernprogramms durch und hören Sie zu und klicken Sie dann auf Next (Weiter) um zur nächsten Seite zu gelangen. Wenn das Lernprogramm eine Frage stellt, klicken Sie auf die passende Antwort.
4. Sie können jederzeit auf Cancel (Abbrechen) klicken, um das Lernprogramm abubrechen und zum Dialogfeld Classroom Curriculum (Klassenzimmer-Lehrplan) zurückzukehren.

Kopieren des Fensters Spielstatus und des Schachbretts

Die Schaltfläche Kopieren im Menü Edit (Bearbeiten) verwendet ein Menü von zusätzlichen Optionen, die es Ihnen ermöglichen, das Fenster Game Status (Spielstatus) und das Schachbrett (in verschiedenen Formaten) in die Zwischenablage zu kopieren. Nachdem Sie sie in die Zwischenablage kopiert haben, können Sie sie mit dem Anwendungsbefehl Paste (Einfügen) in andere Anwendungen einfügen (wie zum Beispiel Microsoft® Word). Genauere Informationen finden Sie in dem entsprechenden Abschnitt in Kapitel 3, „Das Spielzimmer“.



DER TURNIERSAAL

Willkommen im Turniersaal – dem echten – da, wo wirklich alles zählt! Der Turniersaal ist der Ort, an dem Sie Turniere einrichten können und bewertete Partien spielen. Im Gegensatz zu unbewerteten Übungspartien (die Sie im Spielzimmer spielen können), wirken sich bewertete Partien auf Ihre Gesamtbewertung aus. Hier zählt alles, es gibt kein Zurücknehmen der Züge, keine Ratschläge, keine Hinweise und auch keine Lehrer. Es ist nur etwas zwischen Ihnen und Ihrem Computer-Gegner. Der Gewinner erfährt eine Aufwertung seiner Bewertung, der Verlierer verliert Bewertungspunkte.

Zusätzlich zu den Spielen von bewerteten Partien, können Sie in dem Turniersaal auch rundenbasierte Turniere einrichten, in denen jeder Spieler gegen eine Reihe anderer Spieler antritt. Bei rundenbasierten Turnieren können Sie gegen Computergegner antreten oder auch nicht.

Hinweis: Bevor Sie im Turniersaal Spiele durchführen, ist es wichtig, dass Sie noch einmal Abschnitt 2 „Definieren Ihrer Raumumgebung“ auf Seite 7 durchgehen. Abschnitt 2 zeigt Ihnen, wie Sie ein Zimmer nach Ihrem Geschmack und Bedarf einrichten und ermöglicht Ihnen damit, das Meiste aus CHESSMASTER herauszuholen. Wenn Sie das Kapitel erneut durchlesen, werden Sie lernen, dass Layout Ihres Spielbereichs einzurichten, Audiowiedergabe und Erzählfunktionen einzustellen, Ihr Schachbrett zu konfigurieren und die Art der Schachnotation zu bestimmen, die Sie verwenden möchten.

Spiele einer Bewerteten Partie

Nachdem Sie Ihre Raumumgebung mit den Informationen aus Abschnitt 2 eingerichtet haben können Sie nun die Einzelheiten Ihres Spiels angeben. Da die Hauptaufgabe des Turniersaal ist, Ihre Schachspielbewertung zu verbessern, können Sie hier nur bewertete Partien spielen. Wenn Sie unbewertete Partien spielen möchten, um Ihre Schachfähigkeiten zu vertiefen und Züge zu üben, können Sie dies im CHESSMASTER Spielzimmer tun. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 3 „Das Spielzimmer“ auf Seite 19.

Im Turniersaal können Sie mit dem Dialogfeld Bewertete Partie Spielen die Spieleinrichtungen für eine bewertete Partie festlegen. Sie können die Optionen in diesem Dialogfeld verwenden, um:

- Ihren Gegner auszuwählen, indem Sie eine der CHESSMASTER Computer-Persönlichkeiten wählen.
- Eine Zeitkontrolle auswählen, die bestimmt, wieviel Zeit für die einzelnen Züge gewährt wird oder für das gesamte Spiel.
- Die Farbe Ihrer Schachfiguren zu bestimmen und die Seite auf der Sie spielen möchten.

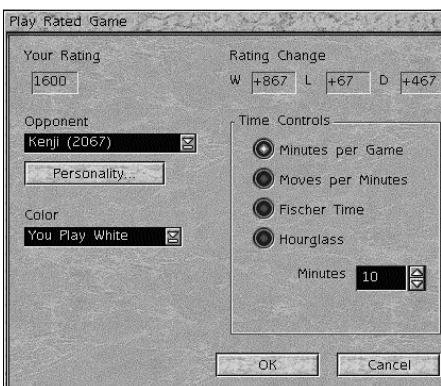
Auswahl eines Gegenspielers

Wenn Sie eine bewertete Partie spielen, können Sie nur gegen die Standard-Computerpersönlichkeiten des CHESSMASTER 8000 antreten. Es gibt eine ganze Galerie von Gegnern aus der Sie auswählen können und jeder einzelne verfügt über ein Foto, eine Biographie und einem eigenen Spielstil. Die Galerie besteht aus über 170 verschiedenen Persönlichkeiten, inklusive mehr als 80 Menschen nachempfundenen Spielern, 39 Gegenspielern, die nach berühmten Großmeistern entworfen wurden und dem CHESSMASTER. Wenn Sie gegen eine echte Person spielen möchten oder gegen eine benutzerdefinierte Persönlichkeit, die Sie selbst erzeugen, müssen Sie eine unbewertete Partie im Spielzimmer spielen. Weitere Informationen finden Sie in Kapitel 3 „Das Spielzimmer“.

Hinweis: Bis Sie zwanzig bewertete Partien gespielt haben, erhalten Sie eine „vorläufige“ Bewertung und Sie können nur Gegner herausfordern deren Bewertung entweder bis 400 Punkte über oder unter der Ihren liegt. Sobald Sie die zwanzig Partien beendet haben und eine richtige Bewertung erhalten, können Sie jeden Gegner aus der Chessmaster 8000-Galerie herausfordern.

Um einen Gegenspieler für eine bewertete Partie auszuwählen:

1. Wählen Sie Rated Game (Bewertete Partie) im Menü Game (Spiel). Das Dialogfeld Rated Game (Bewertete Partie) erscheint mit Ihrer Bewertung in der oberen linken Ecke.
2. Wählen Sie die Computer-Persönlichkeit, gegen die Sie spielen möchten, aus der Dropdownliste der Gegner aus. Ihre Bewertung erscheint in Klammern direkt neben ihren Namen.
3. In der oberen, rechten Ecke sind drei Zahlen zu sehen, die die Auswirkung auf Ihre Bewertung angeben, je nachdem ob Sie gegen den ausgewählten Gegner gewinnen, verlieren oder Remis spielen sollten.
4. Um Einzelheiten über jede Persönlichkeit zu erfahren klicken Sie auf die Option Personality (Persönlichkeit), um das Dialogfeld Select Personality (Persönlichkeit auswählen) anzuzeigen.





Registerkarte Info, um die Biographie und den Spielstil dieses Gegners anzeigen zu lassen. Klicken Sie auf OK um zum Dialogfeld Rated Game (Bewertete Partie) Spielen zurückzukehren.

Auswahl der Zeitregelung/Zeitsteuerung

Bewertete Spiele bieten eine Unterauswahl von den Zeitsteuerungen für unbewertete Partien an. Wenn Sie eine bewertete Partie einrichten, können Sie eine der folgenden Auswahlen treffen:

Minutes Per Game (Minuten Pro Partie) ermöglicht Ihnen, die Anzahl der Minuten festzulegen, die einem Spieler zur Verfügung stehen, um eine Partie zu beenden. Wenn Sie weniger als 10 Minuten festlegen, spielen Sie „Blitzschach“, eine der beliebtesten Formen des Schachspiels. Mehr und mehr Turniere werden mit diesen Zeitsteuerungen gespielt, einschließlich den Runden im Grand Prix des Professional Chess Player Association. Wenn Sie diese Zeitsteuerung auswählen, geben Sie die Anzahl der Minuten in das Bearbeitungsfeld Minutes (Minuten) ein.

Mit Moves per Minutes (Züge Pro Minute) können Sie die Anzahl der Züge bestimmen, die ein Spieler innerhalb der (auch von Ihnen bestimmten) angegebenen Minuten machen muss. Dies ist der Standard für ernsthaften Schach. Die meisten internationalen Turniere werden mit dieser Rate gespielt. Wenn Sie nicht die geforderten Züge innerhalb der angegebenen Zeit machen, verlieren Sie. Wenn Sie diese Zeitsteuerung auswählen, geben Sie die Anzahl der Minuten und der Züge in die jeweiligen Bearbeitungsfelder.

Der Fischer Style (Fischer-Stil) ermöglicht Ihnen, jedem Spieler eine bestimmte Anzahl von Minuten für das Spiel zuzuweisen, mit einer bestimmten Anzahl von Bonussekunden, um die das Spiel verlängert wird, sobald ein Spieler einen Zug gemacht hat. Wenn Sie diese Zeitsteuerung auswählen, geben Sie die Anzahl der Minuten und der Bonussekunden in das jeweilige Bearbeitungsfeld ein.

Hourglass (Sanduhr) ermöglicht Ihnen, jedem Spieler zu Beginn der Partie eine bestimmte Anzahl von Sekunden pro Zug zuzuweisen. Die Zeit, die der eine Spieler verliert, gewinnt sein Gegenspieler (wie bei einer Sanduhr). Wenn Sie schnell ziehen, zwingen Sie Ihren Gegenspieler, ebenfalls schnell zu sein. Wenn Sie sich für diese Zeitsteuerung entscheiden, geben Sie die Sekunden in das Bearbeitungsfeld Sekunden ein.

- Scrollen Sie durch die Liste, um die verfügbaren Persönlichkeiten anzeigen zu lassen. Verwenden Sie die Filter-Registerkarte, um die Kriterien zu bestimmen, die Ihr Gegenspieler haben soll und die Liste dementsprechend einzuschränken.
- Die Kontrollkästchen Benutzerdefinierte Spieler und X-Brett Engines sind für bewertete Partien nicht verfügbar.
- Wählen Sie einen Gegner aus der Liste aus und klicken Sie auf die

Auswahl Ihrer Figurenfarbe

Wenn Sie eine bewertete Partie spielen, weist CHESSMASTER Ihnen nicht die Standardfarbe zu (wie bei einer unbewerteten Partie). Sie können eine Farbe auswählen, oder sich von CHESSMASTER eine Farbe per Zufallsgenerator zuweisen lassen. In diesem Fall werden Sie nicht immer den Vorteil haben, die Partie beginnen zu können.

Beginnen einer bewerteten Partie

Nachdem Sie einen Gegner bestimmt, eine Zeitsteuerung und Ihre Farbe gewählt haben, können Sie mit der Partie beginnen, indem Sie im Dialogfeld Play Rated Game (Bewertete Partie spielen) auf OK klicken. Das Brett wird eingerichtet und der weiße Spieler ist am Zug. Die Schachuhr läuft an, sobald Sie oder Ihr Gegner den ersten Zug gemacht haben. Wenn Sie Weiß sind, müssen Sie den ersten Zug machen. Wenn Ihr Gegenspieler Weiß ist, müssen Sie warten, bis er einen Zug macht.

Sie können die Figuren mit der Maus durch Anklicken und Ziehen bewegen oder mit der Tastatur, indem Sie jeden Zug in der festgelegten Notation eingeben. Weitere Informationen über das Bewegen der Figuren finden Sie unter „Figuren Bewegen“ auf Seite 28 in Kapitel 3 „Spielen einer Unbewerteten Partie“.

Sie können die abgelaufene Zeit für Sie und Ihren Gegenspieler während der Partie sehen, indem Sie das Fenster Game Status (Spielstatus) im Menü Windows (Fenster) öffnen. Genauere Informationen über das Fenster Spielstatus, wie auch andere Fensterhilfen, die CHESSMASTER anbietet, finden Sie unter „Verwenden der CHESSMASTER-Fenster“ auf Seite 9 in Kapitel 2 „Einrichten Ihrer Raumumgebung“. Beachten Sie, dass nicht alle CHESSMASTER-Fenster für Sie zur Verfügung stehen, wenn Sie eine bewertete Partie spielen. Bedenken Sie auch, dass es bei einer bewerteten Partie – also einer richtigen Schachpartie – keine Ratschläge, Hinweise und keine Lehrer gibt.

Eine Partie anhalten oder beenden

Der Austragungsort der Turniere verfügt über ein Menü Actions (Aktionen), das es Ihnen ermöglicht:

- Eine Partie für eine kurze Pause anzuhalten.
- Eine Partie zu vertagen, so dass Sie sie später fortsetzen können.
- Remis anzubieten, wenn es unwahrscheinlich ist, dass Sie oder Ihr Gegner gewinnen können.
- Eine Partie aufzugeben, wenn es unwahrscheinlich ist, dass Sie selbst gewinnen können.

Ein Spiel unterbrechen

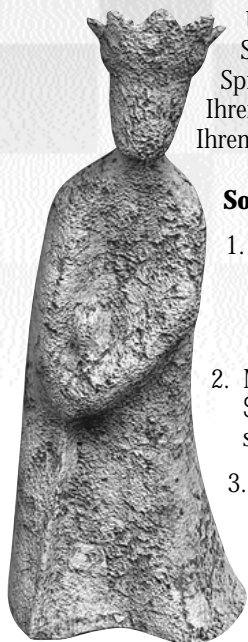
Es ist durchaus nichts ungewöhnliches, dass eine Partie Schach eine längere Zeit in Anspruch nehmen kann, wenn man die Strategienkomplexität, das erforderliche Nachdenken und die intensive Konzentration bedenkt, die bei einer Schachpartie allesamt eine Rolle spielen. Deswegen können Sie bei CHESSMASTER zu jeder Zeit das Spiel unterbrechen.

So unterbrechen Sie ein Spiel:

- Wählen Sie im Menü Actions (Aktionen) die Option Pause (Unterbrechen) . Klicken Sie auf OK, um das Spiel wieder aufzunehmen.

Ein Spiel vertagen

Bei CHESSMASTER können Sie eine Partie auch vertagen, so dass sie es zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen können. Wenn Sie ein Spiel vertagen, speichert CHESSMASTER die Positionen der schwarzen und weißen Figuren, sowie die vergangene Spielzeit. Sie können ein Spiel nur vertagen, wenn Sie am Zug sind.



Um beiden Spielern gegenüber fair zu sein, wird CHESSMASTER Sie bitten, einen verdeckten Zug zu machen, bevor Sie das Spiel vertagen. CHESSMASTER nimmt eine vertagte Partie mit Ihrem verdeckten Zug wieder auf, so dass der verdeckte Zug Ihrem Gegner nicht zugänglich wird, bevor die Partie weitergeht.

So vertagen Sie ein Spiel:

1. Wählen Sie Adjourn (Vertagen) aus dem Menü Actions (Aktionen). Das Dialogfeld Adjourn Game (Spiel Vertagen) erscheint und fordert Sie auf, einen verdeckten Zug zu machen.
2. Machen Sie den nächsten Zug Ihrer Partie. Das Dialogfeld File Save (Datei Speichern) erscheint, damit Sie Ihre Partie speichern können.
3. Klicken Sie auf Save (Speichern). CHESSMASTER speichert das vertagte Spiel im angegebenen Ordner unter dem gewünschten Namen.

Sie können eine vertagte Partie wieder aufnehmen, indem Sie die entsprechende CHESSMASTER-Spieledatei öffnen (.cmg). Wenn Sie die Partie öffnen, wird CHESSMASTER Ihren verdeckten Zug Ihrem Gegner zeigen und die Partie geht ab dort weiter, wo Sie sie verlassen haben.

So nehmen Sie ein vertagtes Spiel wieder auf:

1. Wählen Sie Load (Laden) > Load Adjourned Game (Laden des vertagten Spiels) im Menü File (Datei). Das Dialogfeld File Open (Datei geöffnet) erscheint.
2. Wählen Sie den Ordner aus der Dropdown-Liste Look In (Ansicht) aus, der das unterbrochene Spiel enthält.
3. Wählen Sie Chessmaster-Spiele (.cmg) aus der Dropdown-Liste File of Type (Dateityp) aus. Alle CHESSMASTER-Spieledateien (.cmg) werden angezeigt.
4. Wählen Sie das Spiel aus und klicken Sie dann auf Load (Laden). CHESSMASTER öffnet das Spiel und nimmt es wieder auf, indem er Ihren verdeckten Zug macht.

Remis anbieten oder ein Spiel aufgeben

Wenn es unwahrscheinlich ist, dass entweder Sie oder Ihr Gegner das Spiel gewinnen können, ermöglicht CHESSMASTER Ihnen, Remis anzubieten. Die Contempt for Draw-Wahrscheinlichkeit (Remis ablehnen), die in der Registerkarte Style (Stil) des Dialogfelds Set Up Personality (Persönlichkeit einrichten) zu finden ist, legt fest, wie wahrscheinlich es ist, dass Ihr Gegner Remis annehmen wird. Im allgemeinen sollten Sie Remis nur dann anbieten, wenn Sie überzeugt sind, dass Sie im Vorteil sind, oder dass die aktuelle Position kein Spiel mehr möglich macht.

So bieten Sie Remis an:

1. Wählen Sie Offer Draw (Remis anbieten) im Menü Actions (Aktionen). Wenn CHESSMASTER das Remis annimmt, erscheint eine Nachricht, welche die Annahme anzeigt. Wenn CHESSMASTER das Remis ablehnt, erscheint eine Nachricht, dass Sie weiterspielen sollen.
2. Klicken Sie jeweils auf OK, um das Spiel zu beenden oder um es fortzuführen.

Wenn CHESSMASTER das Remis ablehnt, Sie es aber dennoch beenden wollen oder Sie einfach frustriert sind und denken, dass Sie nicht gewinnen können, können Sie das Spiel aufgeben, indem Sie im Menü Actions (Aktionen) auf die Option Resign (Aufgeben) klicken.

Turniere abhalten

Haben Sie sich je gefragt, wie der erste allgemein anerkannte Weltmeister – der große Amerikaner Paul Morphy aus dem neunzehnten Jahrhundert – sich gegen Bobby Fischer, den amerikanischen Weltmeister aus dem zwanzigsten Jahrhundert schlagen würde? Oder wie Garry Kasparov gegen Jose Capablanca spielen würde? Wenn Sie über ein Turnier nachdenken, bei dem zwei Großmeister aus zwei verschiedenen Epochen mitmachen, CHESSMASTER 8000 kann ihre Partie simulieren. Sie können sogar ein Turnier aufstellen und acht Großmeistern zusehen, wie sie gegeneinander antreten! Sie können sogar sich selbst anmelden und sehen, wie Sie sich schlagen.

Wenn Sie ein CHESSMASTER Turnier erzeugen und abhalten, können Sie:

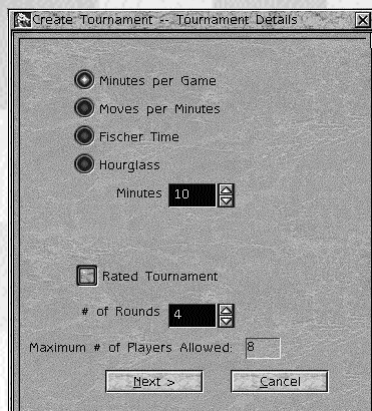
- Das Turnier aufstellen und dann speichern.
- Das Turnier ansetzen und die Runden beobachten.
- Die Turnierergebnisse ansehen und ausdrucken.
- Ein von Ihnen bereits gespeichertes Turnier öffnen.

Turnier-Assistent starten

Wenn Sie ein Turnier bei CHESSMASTER erzeugen möchten, müssen Sie zuerst den Turnier-Wizard durchführen. Danach wird CHESSMASTER Sie auffordern, das Turnier zu speichern. Wenn sie den Wizard durchführen, ermöglicht CHESSMASTER Ihnen, den Turniertyp festzulegen, die Teilnehmer, die Anzahl der Runden, sowie die Zeitsteuerung.

Um ein Turnier zu erzeugen und es auf Diskette zu speichern

1. Wählen Sie Turnier > Erzeugen aus dem Menü Game (Spiel). Das Dialogfeld Turnier Erzeugen – Turniereinzelheiten erscheint.



- Stellen Sie den Turniertyp ein, entweder rundenbasiert, bei dem jeder Spieler gegen jeden anderen antritt, oder Schweizerisch, bei dem die Spieler in einem K.O.-System gegeneinander antreten. CHESSMASTER zeigt die Höchstteilnehmerzahl an, die vom Turniertyp abhängt.
- Bestimmen Sie eine Zeitsteuerung für die Turnierpartien. (Siehe auch „Auswahl der Zeitsteuerung“ auf Seite 24).
- Markieren Sie das Kontrollfeld für Bewertetes Turnier, wenn Sie möchten, dass die Ergebnisse des Turniers Auswirkungen auf die Gesamtwertung der Teilnehmer hat.

2. Klicken Sie auf Next (Weiter). Das Dialogfeld Create Tournament (Turnier erzeugen) fordert Sie auf, die Turnierteilnehmer festzulegen. Die rechte Spalte führt die verfügbaren Computergegner und die linke Spalte wird die Teilnehmer anzeigen, die Sie für das Turnier auswählen.
3. Wählen Sie den Gegner, der an dem Turnier teilnehmen soll aus der rechten Spalte aus und klicken Sie auf <<. Der ausgewählte Gegner erscheint in der Liste der Turnierteilnehmer auf der linken Seite. Wiederholen Sie diesen Schritt für jeden Gegner, den Sie der Liste hinzufügen möchten. Um die Wertung, den Spielstil und die Biographie für jeden verfügbaren Gegner zu erhalten, klicken Sie auf die Personality (Persönlichkeit), um das Dialogfeld Select Personality (Persönlichkeit auswählen) anzuzeigen (in „Einen Gegner Auswählen“ auf Seite 20 beschrieben).
4. Klicken Sie auf Next (Weiter). Das Dialogfeld Create Tournament (Turnier erzeugen) fordert Sie auf, der Turnierteilnehmerliste menschliche Spieler hinzuzufügen. Verwenden Sie dazu die gleiche Vorgehensweise wie in Schritt 3 beschrieben.
5. Klicken Sie erneut auf Next (Weiter). Geben Sie eine Zahl in das Feld Rounds (Runden) ein. CHESSMASTER zeigt die Anzahl der Partien in dem Turnier an, die von der von Ihnen bestimmten Anzahl der Runden abhängen.
6. Klicken Sie auf Finish (Beenden). CHESSMASTER zeigt das Dialogfeld File Save (Datei speichern) an, so dass Sie das Turnier auf Diskette speichern können.

7. Bestimmen Sie einen Ort für das gespeicherte Dokument in dem Feld Save In (Speichern unter), akzeptieren Sie den Standardnamen oder geben Sie einen eigenen Namen in das Feld Dateiname ein und akzeptieren Sie, wählen Sie CHESSMASTER Turnier in dem Feld Save As (Speichern als) aus und klicken Sie dann auf Save (Speichern). CHESSMASTER speichert das Turnier als eine .cmt-Datei, unter den von Ihnen festgelegten Ort, dem Dateinamen und dem Typ ab und zeigt dann das Dialogfeld Turnierplan an, mit dem Sie die Runden des Turniers auswählen und starten können. Das Dialogfeld Tournament Schedule (Turnierplan) wird im folgenden Abschnitt beschrieben.

Ein Turnier planen

CHESSMASTER verfügt über ein Dialogfeld, mit dem Sie Turniere planen und Runden starten können. Dieses Dialogfeld erscheint, nachdem Sie ein Turnier gespeichert haben, eine Turnierpartie laden, die Sie noch nicht gestartet haben, oder nachdem eine Runde in einem rundenbasierten Turnier beendet wurde.

So planen Sie ein Turnier:

1. Wenn das Dialogfeld Tournament Schedule (Turnierplan) nicht geöffnet ist, wählen Sie Tournament > Schedule (Turnier > Plan) im Menü Game (Spiel) aus.
2. Wählen Sie ein Spiel aus und verfahren Sie wie folgt:
 - Klicken Sie auf Select (Auswahl) wenn an dem Turnier menschliche Spieler teilnehmen. Bei Auswahl müssen Sie alle Runden im Turnier von Hand starten. Wenn eine Runde endet, erscheint das Dialogfeld Tournament Schedule (Turnierplan) erneut und fordert Sie auf, die nächste Runde auszuwählen. Wenn Sie ein rundenbasiertes Turnier durchführen, müssen Sie alle Spiele überwachen.
 - Klicken Sie auf Auto, wenn nur Computerspieler an dem Turnier teilnehmen. In diesem Fall wird CHESSMASTER die Turnierrunden für Sie planen und spielen.

In jedem Fall – ob Sie auf Select (Auswahl) oder Auto (Autom.) klicken – schließt sich das Dialogfeld Tournament Schedule (Turnierplan) und die ausgewählte Runde beginnt. Weiß ist zuerst am Zug.

Sie können jederzeit ein Turnier planen, indem Sie Turnier > Plan aus dem Menü Game (Spiel) auswählen. Diese Option ist jedoch nur verfügbar, wenn Sie während der aktuellen CHESSMASTER-Sitzung ein Turnier erzeugen oder laden.

Ansicht und Drucken von Turnierergebnissen

Wenn alle Turnierrunden abgeschlossen wurden, erscheint das Dialogfeld Turnierergebnisse und zeigt die Siege, die Niederlagen und die Remis an, sowie die Gesamtpunkte für jede Runde und das Gesamtergebnis.

So können Sie Turnierergebnisse anzeigen und ausdrucken

1. Wählen Sie Tournament > View Results (Turnier > Ergebnisse anzeigen) (wenn das Dialogfeld Tournament Results (Turnierergebnisse) nicht schon angezeigt wird).



Player	W	D	L	Games	Score
Nimzowitsch	1	1	0	2	1.5
Anderssen	1	1	0	2	1.5
Kamisky	1	0	1	2	1.0
Botvinnik	0	0	2	2	0.0

2. Klicken Sie auf Games (Spiele). Das Dialogfeld Games Played (Gespielte Partien) erscheint mit einer Zusammenfassung jeder beendeten Runde.

3. Klicken Sie auf OK, um zum Dialogfeld zurückzukehren und dann noch mal auf OK, wenn Sie mit der Ansicht der Ergebnisse beenden möchten.

4. Wählen Sie aus dem Menü File (Datei) das Menü Print (Drucken) aus und dann die Option Print Tournament (Turnierergebnisse drucken). Das Dialogfeld Print (Drucken) erscheint.
5. Bestimmen Sie die Anzahl der Ausdrucke, die Sie haben möchten und die anderen Einstellungen und klicken Sie dann auf OK. CHESSMASTER druckt die Turnierergebnisse laut Ihren Einstellungen aus.

Ein vorhandenes Turnier öffnen

CHESSMASTER ermöglicht Ihnen, ein vorhandenes Turnier zu öffnen, das Sie vorher gespeichert haben, um die Ergebnisse eines beendeten Spiels anzusehen und auszudrucken, ein Turnier erneut anzusehen, oder eines zu starten, das Sie noch nicht gesehen haben.

So öffnen Sie ein vorhandenes Turnier:

1. Wählen Sie Load > Load Tournament (Laden > Turnier laden) im Menü Game (Spiel) aus. Das Dialogfeld File Open (Datei öffnen) erscheint.
2. Tragen Sie in das Feld Look In (Ansicht) den Ordner ein, der die Turnierdatei (.cmt) enthält, die Sie öffnen möchten.
3. Wählen Sie CHESSMASTER Tournaments (CHESSMASTER-Turniere) aus der Dropdown-Liste Type of File (Dateiart) aus und die Option Auto (Autom.) aus der Dropdown-Liste Open As (Öffnen als).
4. Wählen Sie die Turnierdatei aus, die Sie öffnen möchten. Der entsprechende Dateiname erscheint in dem Feld File Name (Dateiname).
5. Klicken Sie auf Load (Laden). Das Dialogfeld Tournament Schedule (Turnierplan) erscheint.
6. Beginnen Sie eine Runde nach den Vorgaben, die auf Seite 64 unter „Planen eines Turniers“ erläutert wurden. Wie Sie die Turnierergebnisse sichten und ausdrucken können, finden Sie im vorhergehenden Abschnitt.

Turniere unterbrechen

CHESSMASTER speichert das Turnierergebnis automatisch am Ende jeder Partie. Wenn Sie das laufende Turnier unterbrechen oder vertagen möchten, um später weiterzuspielen, können Sie das mit der Option Vertagen in dem Menü Actions (Aktionen) tun, vorausgesetzt, dass das Turnier einen menschlichen Teilnehmer hat.

Hinweis: Sie können nur Turniere vertagen, bei denen mindestens ein Mensch mitspielt.

Wenn Sie ein Turnier vertagen, speichert CHESSMASTER die Positionen der schwarzen und weißen Figuren, sowie die vergangene Spielzeit. Sie können ein Turnier nur vertagen, wenn ein menschlicher Teilnehmer am Zug ist.

Um zu allen Spielern fair zu sein, wird CHESSMASTER den menschlichen Teilnehmer bitten, einen verdeckten Zug zu machen, bevor das Turnier vertagt wird. CHESSMASTER nimmt das vertagte Turnier mit dem verdeckten Zug des menschlichen Spielers wieder auf, so dass der verdeckte Zug nicht ausgespielt wird, bevor das Turnier wieder aufgenommen wird.

So vertagen Sie das laufende Turnier:

1. Wählen Sie im Menü Actions (Aktionen) die Option Adjourn (Vertagen) aus. Das Dialogfeld Adjourn Game (Spiel vertagen) erscheint und fordert Sie auf, einen verdeckten Zug zu machen.
2. Machen Sie den nächsten Zug Ihrer Partie. Das Dialogfeld Datei Speichern erscheint, damit Sie das vertagte Turnier speichern können.
3. Legen Sie den Ordner, die Dateiart und den Dateinamen fest, unter dem Sie das Turnier speichern möchten. Sie sollten vertagte Turniere immer als CHESSMASTER-Turnierdateien (.cmt) speichern.
4. Klicken Sie auf Save (Speichern). CHESSMASTER speichert das vertagte Turnier im angegebenen Ordner unter dem gewünschten Namen.

Sie können ein vertagtes Turnier wieder aufnehmen, indem Sie die entsprechende CHESSMASTER-Turnierdatei öffnen (.cmt). Wenn Sie das Turnier wieder öffnen, zeigt CHESSMASTER den verdeckten Zug des menschlichen Spielers an und das Turnier geht ab dem Punkt weiter, an dem es vertagt wurde.

Um ein vertagtes Turnier wieder aufzunehmen, verwenden Sie Load (Laden) > Load Tournament (Turnier laden) im Menü Datei, und öffnen Sie die entsprechende .cmt Datei. Genaue Informationen finden Sie in dem vorhergehenden Abschnitt „Ein vorhandenes Turnier öffnen“.





DIE BIBLIOTHEK

Willkommen in der CHESSMASTER 8000 Bibliothek, dem Ort, an dem Sie intensive Schachforschungen betreiben können. Sie können die Referenzen der Eröffnungsbücher durchsuchen und studieren, in denen alle Eröffnungsvariationen aufgelisten werden und auch den Editor der Bucheröffnungen verwenden, um Ihre eigenen Eröffnungsbücher zu bearbeiten oder neue erzeugen. Die Bibliothek enthält außerdem über 700 der berühmtesten und beachtenswertesten klassischen Schachpartien, die es in der Geschichte gegeben hat, zum Beispiel Evans gegen Bisguer, eine Partie der US-amerikanischen Meisterschaften in New York City, oder Tscheschkowsky gegen Lutikov bei der Meisterschaft der UdSSR in Moskau 1969.

Sie können einfach ein klassisches Spiel auswählen, sich zurücklehnen und entspannen, während Sie den Großmeistern zusehen, ihnen zuhören und sogar von Ihnen lernen, während Sie jeden Zug anmerken und taktische und strategische Kommentare zu dem Spiel abgeben. Sie können auch das umfassende CHESSMASTER-Glossar studieren um Ihre Schachterminologie aufzubessern und Ihr Wissen und Ihren Sachverstand zu vertiefen. Also machen Sie ruhig mal eine Pause von der Intensität des Spiels und nehmen Sie sich ein wenig Zeit für sich selbst zum Lernen und Studieren in der Bibliothek. So schnell können Sie ein noch besserer Schachspieler werden!

Wichtig: Bevor Sie in der Bibliothek anfangen zu lernen, ist es wichtig, dass Sie noch einmal Kapitel 2 „Definieren Ihrer Raumumgebung“ auf Seite 7 durchgehen. Kapitel 2 zeigt Ihnen, wie Sie ein Zimmer nach Ihrem Geschmack und Bedarf einrichten und ermöglicht Ihnen damit, das Meiste aus CHESSMASTER herauszuholen. Durch das erneute Durchlesen werden Sie lernen, wie Sie das Layout Ihres Spielbereichs einrichten können, wie Sie Audio- und Erzählfunktionen einstellen können, Ihr Schachbrett auswählen und einrichten können, die Schachnotation, die Sie verwenden möchten, und wie Sie die CHESSMASTER-Fenster verwenden können, um den Lernprozess schnell und erfreulich zu gestalten.

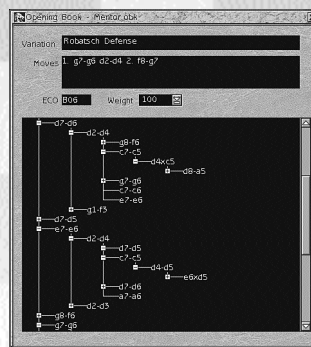
Verwendung der Eröffnungsbuch-Referenzen

Ein Eröffnungsbuch ist ein Repertoire von Eröffnungszügen und Gegenzügen, die ein Computerspieler während eines Spiels anwenden kann. CHESSMASTER speichert seine Eröffnungsbücher als .obk-Dateien. Die meisten der Großmeister des Schach haben ihre Eröffnungs- und Gegenzüge dokumentiert. CHESSMASTER hat diese Züge in einem einzigen Master-Eröffnungsbuch mit dem Titel Mentor.obk zusammengefasst. Sie können das Master-Eröffnungsbuch sozusagen als die CHESSMASTER-Enzyklopädie der bekannten Eröffnungszüge betrachten. Wenn Sie in der Bibliothek sind, können Sie das Master-Eröffnungsbuch jederzeit öffnen und es als Referenz verwenden.

Um das meiste aus den Eröffnungsbücherreferenzen herauszuholen, sollten Sie sie in Verbindung mit dem Fenster Game Status (Spielstatus) und dem Fenster Annotation (Anmerkungen) verwenden, die Sie beide aus dem Menü Windows (Fenster) öffnen können. Mit dem Fenster Game Status (Spielstatus) können Sie durch die Züge in der Master-Eröffnungsreferenz scrollen, indem Sie die VCR-Schaltflächen verwenden.

Mit dem Fenster Annotation (Anmerkungen) können Sie die Anmerkungen zu jedem einzelnen Zug hören und auch ansehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwendung der CHESSMASTER-Fenster“ auf Seite 11 in Kapitel 2, „Definieren Ihrer Raumumgebung“.

Um die Eröffnungsbuch-Referenzen zu verwenden:



1. Wählen Sie CHESSMASTER Book Reference (CHESSMASTER-Buchreferenzen) aus dem Menü Opening Books (Eröffnungsbücher). CHESSMASTER zeigt eine Nachricht an, die besagt, dass er die Züge des Eröffnungsbuchs lädt und dann öffnet er das Dialogfeld Opening Book Reference (Eröffnungsbuchreferenz) mit dem Master-Eröffnungsbuch, Mentor.obk.

2. Verwenden Sie das Fenster Opening Moves am unteren Ende des Dialogfeldes, um die möglichen Eröffnungszüge und Gegenzüge anzusehen. (Das Fenster Opening Moves (Eröffnungszüge)

und die anderen Komponenten des Dialogfelds Opening Book (Eröffnungsbuch) werden im nächsten Abschnitt erläutert.)

3. Wenn Sie die mit den Eröffnungsbuchreferenzen fertig sind, klicken Sie zum Schließen auf das Symbol (X) in der oberen rechten Ecke des Dialogfelds.

Das Dialogfeld Opening Book (Eröffnungsbuch)

Das Dialogfeld Opening Book (Eröffnungsbuch) besteht aus fünf Feldern oben – Eröffnung, Züge, Variation, ECO und Gewicht – und dem Fenster Eröffnungszüge unten.

Das Fenster Eröffnungszüge zeigt die Eröffnungszüge des aktuellen Eröffnungsbuches an. Die Spaltentitel geben die Zugnummer für jeden Spieler an. Zum Beispiel steht „1.“ für den ersten Zug von Weiß und „1. ...“ steht für den ersten Gegenzug von Schwarz. „2.“ steht für den zweiten Zug von Weiß und „2. ...“ für den zweiten Gegenzug von Schwarz und so weiter.

Sie können auf die Plusknoten (+) in der ersten Spalte klicken (welche die Eröffnungszüge für den Spieler von Weiß anzeigt), um die nächste Spalte anzuzeigen, die alle möglichen Gegenzüge für den Spieler von Schwarz anzeigt. Wenn Sie weiter auf die Pluszeichen (+) in jeder Spalte klicken, beginnt der Eröffnungszüge-Baum sich auszubreiten, um alle möglichen Züge für jede Eröffnung darzustellen.

Wenn Sie den Eröffnungszüge-Baum erweitern, können Sie entweder die Maus oder die Pfeiltasten (auf Ihrer Tastatur) verwenden, um die einzelnen Züge in dem Baum auszuwählen und Sie können die Minuszeichen (-) verwenden, um den Baum wieder zu verkleinern. Die Felder oberhalb des Fensters Opening Moves (Eröffnungszüge) verändern sich automatisch wenn Sie verschiedene Züge in dem Eröffnungszüge-

Baum auswählen. Diese Felder werden wie folgt beschrieben:

- Opening (Eröffnung) gibt einen allgemeinen Namen für die Linie von Eröffnungszügen an.
- Moves (Züge) gibt die Linie der Züge an, die aus dem Eröffnungszug und Gegenzügen bestehen, bis hin zu dem ausgewählten Zug.
- Variation zeigt den Variationsnamen des ausgewählten Eröffnungs- oder Gegenzugs an (wenn es einen gibt).
- ECO zeigt den Code des ausgewählten Eröffnungszugs an (wenn es einen gibt). Der ECO-Code ist eine Konvention, die im professionellen Schach verwendet wird, und die von CHESSMASTER unterstützt wird. Er dient nur der Information.
- Weight (Gewicht) zeigt einen von vier Werten an (0, 25, 50, or 100), der besagt, in wieviel Prozent der Zeit der ausgewählte Zug verwendet wird. Angenommen, das aktuelle Eröffnungsbuch enthält beispielsweise drei Eröffnungszüge – e2-e4, b2-b4, sowie d2-d3 – und sie haben jeweils das folgende Gewicht von 25, 50, und 100. Mit anderen Worten, das Gewicht von e2-e4 ist 25, das von b2-b4 ist 50, und das von d2-d3 ist 100.

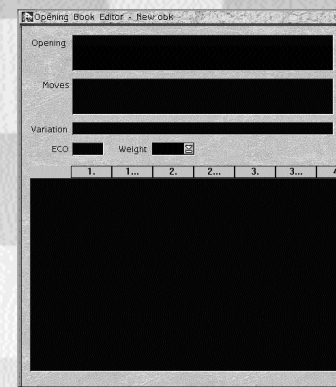
Um die Wahrscheinlichkeit der Verwendung einer bestimmten Eröffnungslinie auszurechnen, addiert CHESSMASTER die Gewichte aller Züge zusammen – in diesem Falle ergibt sich 175 – und interpretiert dann jeweils die einzelnen Prozentsätze. Dem folgt, dass die Wahrscheinlichkeit, dass e2-e4 verwendet wird, 25 Mal von 175 Möglichen (oder in 14% der Fälle), die Wahrscheinlichkeit, dass es b2-b4 ist, 50 Mal von 175 Möglichen (oder in 28% der Fälle) und die Wahrscheinlichkeit von d2-d3 ist 100 Mal von 175 (58%). Wenn ein bestimmter Zug das Gewicht 0 hat, dann ist die Wahrscheinlichkeit, dass er verwendet wird, Null.

Verwenden des Eröffnungsbuch-Editors

Zusätzlich zu der Eröffnungsbuchreferenz bietet die Bibliothek auch einen Eröffnungsbuch-Editoren an, der es Ihnen ermöglicht, ein neues Eröffnungsbuch zu erstellen, indem Sie entweder die Eröffnungszüge festlegen, die Sie darin aufnehmen möchten, oder ein bereits vorhandenes Eröffnungsbuch als Grundlage nehmen. Sie können aber auch vorhandene Eröffnungsbücher bearbeiten und Sie dann speichern, um neue Veränderungen widerzuspiegeln.

So erstellen Sie ein völlig neues Eröffnungsbuch:

1. Wählen Sie aus dem Menü Opening Book (Eröffnungsbuch) entweder New Opening Book (Neues Eröffnungsbuch), um ganz neu anzufangen, oder Load Opening Book (Eröffnungsbuch Laden), um eines der Eröffnungsbücher zu bearbeiten, die CHESSMASTER 8000 anbietet. Ein Dialogfeld Opening Book (Eröffnungsbuch) erscheint, mit dem Sie ein neues Eröffnungsbuch aufbauen können.
2. Machen Sie den ersten Eröffnungszug auf dem Schachbrett. Der Eröffnungszug erscheint (in der aktuellen Notation) in dem Fenster Eröffnungszüge am unteren Ende des Dialogfelds. Er erscheint ebenfalls in dem Feld Moves (Züge) als der erste



Zug in der entsprechenden Zuglinie.

3. Wenn Sie es wünschen, können Sie einen Variationsnamen für den Eröffnungszug in das Feld Variation eingeben.
 4. Wählen Sie einen Gewichtswert aus der Dropdownliste Weight (Gewicht) für den Eröffnungszug. (genaue Informationen über Gewichtswerte finden Sie in dem vorhergehenden Abschnitt).
 5. Machen Sie den ersten Gegenzug. CHESSMASTER aktualisiert das Fenster Opening Moves (Eröffnungszüge) und das Feld Moves (Züge) dementsprechend.
 6. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für den ersten Gegenzug, der in der zweiten Spalte des Fensters Opening Moves (Eröffnungszüge) erscheint (1. ...).
 7. Setzen Sie diesen Prozess fort, um die gesamte Zuglinie der ersten Eröffnung festzulegen.
 8. Um Ihren Eröffnungszüge-Baum aufzubauen, machen Sie einen zweiten Gegenzug zu dem ersten Eröffnungszug indem Sie den ersten Eröffnungszug in dem Baum auswählen. Das Schachbrett wird so in diese Position zurückversetzt, so dass Sie die Zuglinie für den nächsten möglichen Gegenzug machen können (beachten Sie, dass das Schachbrett wie ein Spiegel des Eröffnungszug-Baums wirkt).
 9. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 8, bis Sie alle möglichen Zuglinien für Ihren ersten Eröffnungszug bestimmt haben.
 10. Setzen Sie diesen Vorgang fort, um Ihr Eröffnungsbuch zu vervollständigen. Wenn Ihr Baum sich nach links vergrößert, wird eine Hierarchie entwickelt, die „Eltern“-Züge, „Kinder“-Züge und „Schwester“-Züge umfasst. („Schwester“-Züge sind Züge die in der selben Spalte erscheinen und dieselben „Eltern“ haben.) Sie können die einzelnen Züge mit der Maus oder mit den Pfeiltasten in dem Hierarchie-Baum auswählen, so dass Sie sie verändern oder entfernen können.
- Während Sie Ihr neues Eröffnungsbuch aufbauen, sehen Sie die Überlegungen, die in dem nächsten Abschnitt beschrieben werden. Sie zeigen Ihnen, wie Sie einen Zug entfernen können, das aktuelle Eröffnungsbuch speichern, das Dialogfeld leeren können, für den Fall, dass Sie noch einmal von vorn anfangen möchten, wie Sie ein neues Eröffnungsbuch auf der Grundlage eines bereits vorhandenen anlegen und ein vorhandenes Eröffnungsbuch bearbeiten können.
11. Um das Dialogfeld Opening Book (Eröffnungsbuch) zu schließen, klicken Sie auf das Symbol (X) in der oberen rechten Ecke des Dialogfelds. Wenn Sie das aktuelle Eröffnungsbuch nicht gespeichert haben, wird CHESSMASTER Sie fragen, ob Sie es speichern möchten. Klicken Sie auf Yes (Ja), um es zu speichern und auf No (Nein), um abzubrechen.

Zu Berücksichtigen

Wenn Sie ein neues Eröffnungsbuch aufbauen, überlegen Sie sich folgendes:

- Eröffnungszüge und Gegenzüge werden in der aktuellen Schachnotation festgehalten. Weitere Informationen zu den verfügbaren Schachnotationen finden Sie in Kapitel 2 „Definieren Ihrer Raumumgebung“ unter „Einstellung der Schachnotation“ auf Seite 17.
- Um das Meiste aus dem Dialogfeld Opening Book (Eröffnungsbuch) herauszuholen, sollten Sie es in Verbindung mit dem Fenster Game Status (Spielstatus) und dem Fenster Annotation (Anmerkungen) verwenden, die Sie beide aus dem Menü Windows (Fenster) öffnen können.
- Um einen Zug aus einem Eröffnungsbuch zu entfernen, wählen Sie den Zug, den Sie entfernen möchten, aus dem Fenster Opening Moves (Eröffnungszüge) aus und betätigen Sie dann die Taste Delete (Entfernen).

Wichtig: Wenn Sie einen Zug entfernen, beachten Sie, dass CHESSMASTER auch alle „Kinder“-Züge entfernt.

- Um das aktuelle Eröffnungsbuch zu speichern, wählen Sie die Option Save (Speichern) im Menü Datei. CHESSMASTER zeigt das Dialogfeld im Menü Opening Book (Datei speichern). Geben Sie den Namen für das Eröffnungsbuch in das Feld File Name (Dateiname) ein, wählen Sie einen Ordner in dem Feld Speichern Unter, wählen Sie CHESSMASTER Eröffnungsbuch (.obk) in dem Feld Save As (Speichern als) und klicken Sie dann auf Save (Speichern). CHESSMASTER speichert es als eine .obk-Datei unter dem von Ihnen gewählten Ordner und Namen.
- Wenn Sie das Dialogfeld Opening Book (Eröffnungsbuch) leeren möchten, damit Sie von vorn beginnen können oder ein völlig neues Eröffnungsbuch aufbauen möchten, wählen Sie New Opening Book (Neues Eröffnungsbuch) Menü File (Datei). Wenn Sie das aktuelle Eröffnungsbuch nicht gespeichert haben, wird CHESSMASTER fragen, ob Sie es speichern möchten. Klicken Sie auf Yes (Ja), um es zu speichern und auf No (Nein), um abzubrechen. Wenn Sie sich entscheiden, das neue Eröffnungsbuch zu speichern, wird CHESSMASTER das Dialogfeld File Save (Datei Speichern) anzeigen, welches oben beschrieben wird.
- Wenn Sie ein neues Eröffnungsbuch auf der Grundlage eines vorhandenen Eröffnungsbuch aufstellen möchten (oder einfach nur ein vorhandenes Eröffnungsbuch bearbeiten möchten), können Sie das Buch, das Sie verwenden möchten, indem Sie CHESSMASTERbuch Bearbeiten aus dem Menü File (Datei) auswählen. Daraufhin wird das Dialogfeld File Open (Datei Öffnen) angezeigt, von dem Sie ein Eröffnungsbuch im CHESSMASTER .obk-Format auswählen können. Klicken Sie auf Laden um die ausgewählte .obk-Datei in dem Dialogfeld Opening Book (Eröffnungsbuch) zu öffnen. Wenn ein Eröffnungsbuch bereits im Dialogfeld Opening Book (Eröffnungsbuch) geöffnet ist, und Sie es nicht gespeichert haben, wird CHESSMASTER Sie auffordern, es zu speichern. Mit den Informationen aus den vorausgegangenen Abschnitten können Sie dann das vorhandene Eröffnungsbuch bearbeiten.

- Sie können ein vorhandenes Eröffnungsbuch auch öffnen, indem Sie Import From .pgn File (PGN-Datei importieren) aus dem Menü Opening Book (Datei) auswählen. PGN-Datei Importieren zeigt das Dialogfeld File Open (Datei geöffnet) an, von dem Sie ein Eröffnungsbuch im Portable-Game-Notation-Format (.pgn) auswählen können. Klicken Sie auf Load (Laden), um die ausgewählte .pgn-Datei in dem Dialogfeld Opening Book (Eröffnungsbuch)-Editor zu öffnen. Wenn ein Eröffnungsbuch bereits geöffnet ist, und Sie es nicht gespeichert haben, wird CHESSMASTER Sie auffordern, es zu speichern. Wenn die PGN-Datei mehr als eine Partie enthält, wird CHESSMASTER alle Eröffnungen aller Partien laden. Mit den Informationen aus den vorausgegangenen Abschnitten können Sie dann die vorhandenen Eröffnungen bearbeiten.

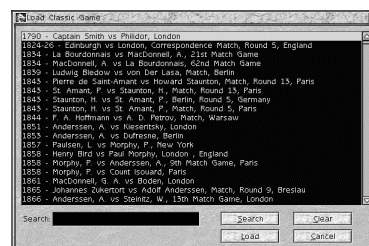
Studieren einer historischen Partie

CHESSMASTER bietet eine Bibliothek mit über 700 historischen Partien, die Sie studieren und analysieren können um Ihre Spielfähigkeiten zu vertiefen und einen noch besseren Schachspieler aus Ihnen zu machen. Diese historischen Partien, die vom Jahr 1790 bis zum Jahr 2001 reichen, werden von Großmeistern kommentiert, unter anderem von Großmeister Larry Evans und Großmeister Yasser Seirawan.

Um eine historische Partie zu öffnen:

1. Wählen Sie Classic Game (Historische Partie) aus dem Menü Game (Spiel). Das Dialogfeld Load Classic Game (Historische Partie laden) erscheint und listet alle historischen Partien, die CHESSMASTER anbietet, in chronologischer Reihenfolge auf.
2. Verwenden Sie die Funktion Search (Suchen), um nach Partien mit einem bestimmten Spieler, aus einem bestimmten Jahr oder von einem bestimmten Ort zu suchen. Geben Sie das Wort, das gesucht werden soll, in das Feld ein und klicken Sie dann auf Search (Suchen), um eine Liste mit Partien, die das Suchwort aufweisen, aufzurufen.
3. Wählen Sie die historische Partie aus, die Sie öffnen möchten und klicken Sie dann auf OK. CHESSMASTER öffnet das ausgewählte Spiel auf dem Schachbrett.
4. Wenn das Fenster Game Status (Spielstatus) nicht geöffnet ist, wählen Sie Spielstatus aus dem Menü Windows (Fenster) und verwenden Sie dann die VCR-Schaltflächen um jeden Zug des Spiels durchzugehen.
5. Wenn das Fenster Annotation (Anmerkungen) nicht geöffnet ist, wählen Sie Anmerkungen aus dem Menü

Windows (Fenster) aus. Mit dem Fenster Annotation (Anmerkungen) können Sie einen bestimmten Zug ansehen und die Kommentare dazu hören und die Analyse der gesamten Partie ansehen. Weitere Informationen finden Sie unter „Verwendung der CHESSMASTER-Fenster“ auf Seite 11 in Kapitel 2, „Definieren Ihrer Raumumgebung“.



Speichern einer historischen Partie:

Wenn Sie eine historische Partie in der Bibliothek studieren und analysieren, können Sie sie im Portable-Game-Notation-Format (.pgn) an jeder anderen Stelle Ihrer Festplatte abspeichern. Dadurch, dass sie leicht zugänglich ist, können Sie sie leicht jederzeit öffnen, oder vielleicht auch einem Freund schicken, der an Schach genau soviel Freude hat, wie Sie!

So speichern Sie eine historische Partie:

1. Wählen Sie Save (Speichern) aus dem Menü File (Datei). Das Dialogfeld File Save (Datei speichern) erscheint.
2. Bestimmen Sie den Ordner, in dem Sie Ihr Spiel abspeichern wollen, aus der Dropdown-Liste Save In (Speichern unter).
3. Wählen Sie Portable-Game-Notation (.pgn) aus der Dropdownliste Speichern Als aus.
4. Geben Sie einen Namen für das Spiel, das Sie speichern möchten, in das File Name (Dateiname) ein.
5. Klicken Sie auf Save (Speichern). CHESSMASTER speichert das Spiel im angegebenen Ordner unter dem gewünschten Namen und Dateiform.



DAS KINDERZIMMER

Willkommen im CHESSMASTER 8000 Kinderzimmer, den Raum, der speziell auf Kinder abgestimmt worden ist. Das ist der Raum, in denen Kinder aller Altersgruppen Freude am Schachspielen haben können, ohne einen der anderen CHESSMASTER-Räume betreten zu müssen. Im Kinderzimmer kannst Du ein bisschen von all dem tun, was CHESSMASTER 8000 so zu bieten hat. Du kannst Schachgrundlagen lernen, Du kannst das was Du gelernt hast, mit einfachen Übungen trainieren, oder Schach gegen Computerkinder spielen, und auch Meisterklassenpunkte bekommen für die Lektionen die Du beendest und die Gegner die Du schlägst, und alles das in einer kinderfreundlichen Umgebung! Also lass Dich vom CHESSMASTER 8000 Kinderzimmer in den Schachspieler verwandeln, der Du immer sein wolltest!

Dein Brett und den Schachsatz auswählen

Eine Möglichkeit, noch mehr Spaß mit Schach zu haben, ist, ein Schachbrett und Schachfiguren auszusuchen, die Dir gefallen.

Um Dein Schachbrett und Deinen Schachsatz auszusuchen:

1. Klicke auf Chess Set (Schachsatz) im Fenster Shortcuts.
2. Scrolle durch die Liste mit den Schachbrettern und klicke auf das, was Du benutzen möchtest.
3. Such Dir in dem darunterliegenden Fenster die Schachfiguren aus, mit denen Du spielen möchtest.
4. Klick auf OK, damit Deine Auswahl gespeichert wird.

Ziehen der Figuren

Du kannst die Figuren mit der Maus bewegen, indem Du auf sie klickst und sie dann ziehst.

So bewegst Du eine Figur auf dem Schachbrett:

1. Platziere den Mauszeiger über dem Schachbrett. Der Zeiger verwandelt sich in eine Hand.
2. Klicke auf die Figur, mit der Du einen Zug machen willst und halte die Maustaste gedrückt, bis die Figur an ihrem Zielfeld angelangt ist. Während Du mit der Figur ziehst, wird sie von der Hand festgehalten. Wenn Du einen falschen Zug machst, stellt CHESSMASTER die Figur auf ihr ursprüngliches Feld zurück und CHESSMASTER sagt Dir, warum der Zug falsch ist.
3. Wenn Du in einer unbewerteten Partie einen Fehler machst, wählst Du Zug Zurücknehmen aus dem Menü Actions (Aktionen) aus (wenn Du eine bewertete Partie spielst, gibt es diese Möglichkeit nicht.)

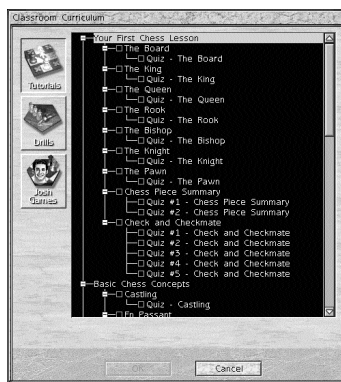
Hinweis: Wenn Du Schwierigkeiten hast, eine Figur mit der Maus festzuhalten, überzeuge Dich, dass der Punkt auf dem Zeigefinger der Hand sich in dem Feld der Figur befindet, die Du bewegen möchtest.

Das Spiel erlernen

Wenn Du noch nicht viel über Schach weißt, solltest Du erst die Lernprogramme durchgehen, bevor Du anfängst zu spielen! Die Kinderzimmer-Lernprogramme wurden exklusiv für CHESSMASTER von Bruce Pandolfini, dem Schriftsteller und Schachlehrer, und dem internationalen Großmeister Yasser Seirawan entworfen. (Yasser Seirawan ist einer der erfolgreichsten Turnierspieler der Welt!) Diese Lernprogramme wurden besonders dafür gemacht, Dir dabei zu helfen, schnell Schach spielen zu lernen und Deine Spielfähigkeiten zu verbessern.

So kannst Du ein Lernprogramm auswählen und ausführen:

1. Klicke auf Learn to Play (Spielen lernen) im Fenster Shortcuts.
2. Klicke auf die Plus- (+) und Minuszeichen (-), um die Themen der Lehrprogramme ein- oder auszuklappen.
3. Wähle ein Lernprogramm aus und klicke dann auf OK. CHESSMASTER startet das Lernprogramm, das Du ausgesucht hast.
4. Lies Dir die erste Seite des Lernprogramms durch und sieh sie Dir an, und hör zu, und klicke dann auf Next (Weiter) um zur nächsten Seite zu gelangen. Wenn das Lernprogramm eine Frage stellt, klicke auf die passende Antwort.
5. Klick auf Cancel (Abbrechen), um mit dem Lernprogramm aufzuhören.



Mit Übungen arbeiten

Das Kinderzimmer bietet einige Schachübungen an, mit denen Du Deine Schachstrategien verbessern kannst. Mehr über diese Übungen kannst Du auf Seite 50 erfahren.

Um eine Übung auszuwählen und durchzuführen:

1. Klicke auf Drills (Übungen) in dem Fenster Shortcuts.
2. Klicke auf die Plus- (+) und Minuszeichen (-), um die Übungen ein- oder auszuklappen.
3. Wähle eine Übung aus und klicke dann auf OK. Ein Dialogfeld Drill (Übung) sagt Dir, wie Du jede Aufgabe lösen kannst und zeigt Dir, wie lange Du schon versuchst, das aktuelle Problem zu lösen.
4. Versuche die Schachpuzzle zu lösen, indem Du die Figuren bewegst. Wenn Du eine Figur an einen falschen Platz stellst, springt sie dahin zurück, woher sie kam. Wenn Du das Problem löst, erscheint das nächste Puzzle.
5. Wenn Du es nicht herausfinden kannst, klicke auf Überspringen um das aktuelle Problem zu überspringen und mit dem nächsten weiterzumachen oder klicke auf Cancel (Abbrechen), um mit der Übung aufzuhören. Wenn Du die Übung beendet hast, sagt Dir das Dialogfeld Drill Records (Übungsprotokoll), wie gut Du warst.
6. Klicke auf OK um das Dialogfeld Übungsprotokoll zu schließen.

Spiele einer Übungspartie

Nachdem Du Dein Schachbrett ausgesucht und einige der Lernprogramme beendet hast, kannst Du eine Partie Schach spielen. Wenn Du eine Übungspartie spielen möchtest, bei der Du Ratschläge und Hilfe von CHESSMASTER bekommen kannst, wo Züge zurückzunehmen und nachsehen kannst, was Dein Gegner denkt, dann musst Du eine unbewertete Partie spielen.

Hinweis: Wenn Du eine bewertete Partie spielen möchtest – also ein Spiel, das wirklich zählt und Deine Schachwertung beeinflussen kann – dann lies nach auf Seite 77 unter „Eine echte Partie Spielen“.

Auswahl eines Gegenspielers

Das Kinderzimmer bietet Dir einige Computergegner, aus denen Du auswählen kannst. Von jedem Computergegner gibt es ein Bild und ein bisschen Text, den Du Dir durchlesen kannst, um etwas über den Gegner zu lernen.

So wählst Du einen Gegenspieler für eine unbewertete Partie aus:

1. Klicke auf Play a Game (Eine Partie spielen) im Fenster Shortcuts. Das Dialogfeld Set Up Game Details (Spieleinzelheiten einrichten) erscheint und zeigt die Spieler über und unter dem Schachbrett an. Die Standardeinstellung ist Weiss für Dich (unten) und Dein Gegner ist Schwarz (oben).



2. Klicke auf die Computerschaltfläche neben dem Feld Top Opponent (Top-Gegenspieler) und klicke dann auf Personality (Persönlichkeit). Das Dialogfeld Select Personality (Auswahl Persönlichkeit) erscheint.
3. Scrolle durch die Liste, um die verfügbaren Persönlichkeiten anzeigen zu lassen. Benutze die Registerkarte Filter, um auszusuchen, ob Du gegen einen Jungen oder gegen ein Mädchen spielen möchtest, wie alt sie sind und wie gut (ihre Wertung). Klicke auf die Registerkarte Info, um über Deinen Gegner zu lesen.

4. Wähle die Person aus, gegen die Du spielen möchtest und klicke dann auf OK. Der Name des Gegners, den Du ausgesucht hast, erscheint in dem Feld Top Opponent (Top-Gegenspieler) im Dialogfeld Set Up Game Details (Spieleinzelheiten einrichten).

Du kannst natürlich auch gegen einen anderen Menschen antreten. Vielleicht möchtest Du ja zum Beispiel gegen Deinen Bruder oder Deine Schwester spielen, oder gegen Deine Eltern oder einen Freund oder eine Freundin.

Wenn Du gegen einen Menschen spielen möchtest, lass die Schaltfläche Mensch markiert und gib den Namen in das Feld ein. Du und Dein Gegner müssen sich dann vor dem Computer abwechseln, um die Partie zu spielen.

Die Zeit einstellen

Die Zeit, die Du Dir und Deinem Gegner gibst, um ein Spiel zu beenden (oder einen Zug zu machen), ist beim Schachspiel sehr wichtig. Die Zeit steht automatisch bei Unbegrenzt, damit Du alle Zeit hast, die Du brauchst, um Deinen Zug zu machen. Wenn Du eine andere Zeit einstellen möchtest, siehe unter „Einstellen einer Zeitsteuerung“ auf Seite 24 in Kapitel 3 „Das Spielzimmer“ nach.

Auswahl Deiner Farbe und Wechseln der Seiten

CHESSMASTER gibt Dir automatisch die weissen Schachfiguren, die auf dem unteren Ende des Schachbrettes stehen. Du kannst die Seite, auf der Du spielst aber ändern, genau wie die Farben Deiner Figuren. Wenn Du lieber mit den schwarzen Figuren spielen möchtest, klicke auf die Schaltfläche Bottom Computer (Computer unten) und wähle Deinen Gegner nochmal aus. Du kannst auf die Schaltfläche Brett Drehen klicken, um zu ändern, ob schwarz oder weiß oben ist.

Die Partie beginnen

Nachdem Du Deinen Gegner ausgewählt hast und Dir ausgesucht hast, auf welcher Seite Du spielen möchtest, klicke auf OK um das Dialogfeld Set Up Game Details (Spieleinzelheiten einrichten) zu verlassen und die Partie zu beginnen.

Ein Partie beginnt, sobald Du oder Dein Gegner den ersten Zug machen. Wenn Du Weiß bist, musst Du den ersten Zug machen. Wenn Dein Gegenspieler Weiß ist, musst Du warten, bis er einen Zug macht. Du kannst die Figuren mit der Maus bewegen, indem Du auf sie klickst und sie dann ziehst. CHESSMASTER zeichnet alle Züge, die Du und Dein Gegner während einer Partie machen, in dem Fenster Game Status (Spielstatus) auf. Weitere Informationen findest Du unter „Benutzen des Fensters Spielstatus“ auf Seite 29, in Kapitel 3, „Das Spielzimmer“.

Benutzung des Menüs Actions (Aktionen)

Das Kinderzimmer verfügt über zahlreiche Funktionen, die Dir mehr Kontrolle über Dein Spiel geben. Diese Funktionen sind im Menü Actions (Aktionen) zu finden, und sie ermöglichen Dir, die verschiedensten Dinge zu tun, wie:

- Einen Zug zurückzunehmen, wenn Du einen Fehler gemacht oder Deine Meinung geändert hast und dann sofort einen anderen Zug zu machen.
- Deinen Computergegner zu einem Zug zu zwingen, wenn er zu lange braucht oder Deinen Computergegner aufzuwecken, wenn bestimmte Aktionen ihn verwirren oder den Denkvorgang unterbrechen.
- Die Partie für eine kurze Pause anzuhalten oder sie sie zeitweise aufzuhören (oder zu vertagen), so dass Du später weiterspielen kannst.
- Remis anzubieten wenn es unwahrscheinlich ist, dass Du oder Dein Gegenspieler gewinnen können, oder ein Spiel aufzugeben, wenn es unwahrscheinlich ist, dass Du selbst gewinnen wirst.

Die sieben Möglichkeiten im Menü Actions (Aktionen) sind genauer in Kapitel 3, „Das Spielzimmer“ beschrieben. Lies Dir alle Unterabschnitte bei „Aktiv werden“ auf Seite 31 durch. Denk dran, dass Takeback Move (Zug zurücknehmen), Replay Move (Zug erneut machen), Force Move (Zug erzwingen) und Wake Up! (Aufwachen!) bei einer bewerteten Partie nicht möglich sind.

Verwenden von Kurzhinweisen

Wenn Du keine Ahnung hast, welchen Zug Du als nächstes machen kannst, kannst Du den CHESSMASTER nach einem Vorschlag fragen.

So erhältst Du einen Kurzhinweis:

1. Klicke auf Quick Hint (Kurzhinweis) im Fenster Shortcuts.
2. CHESSMASTER wird Dir einen Zug empfehlen. Klicke auf Yes (Ja), um diesen Zug zu machen oder auf NO (Nein), um den Zug abzulehnen und zur Partie zurückzukehren (Du bist dann immer noch dran).

Verwenden des Fensters Chess Coach (Schachlehrer)

Das Kinderzimmer hat einen Schachlehrer, den Du benutzen kannst, während Du eine unbewertete Partie spielst (der Schachlehrer ist während einer bewerteten Partie nicht verfügbar). Der Schachlehrer erscheint als Fenster mit drei Registerkarten:

- Advice (Ratschläge) bietet eine Liste mit allen möglichen Zügen und deren Strategie.
- Database Findings (Datenbankergebnisse) listet alle Spiele in der Datenbank mit der aktuellen Position auf, und zeigt deren Siege (+), Remis (=) und Niederlagen (-).
- Teaching Modes (Lernmodi) zeigt die Audio- und visuellen Tipps, die Du während einer Partie an- oder abstellen kannst.

Weitere Informationen über das Fenster Chess Coach (Schachlehrer) und wie es Dir helfen kann, findest Du auf Seite 34 unter „Ratschläge einholen“ in Kapitel 3 „Das Spielzimmer“. Während einer bewerteten Partie kannst Du den Schachlehrer nicht verwenden.

Spiele einer echten Partie

Zusätzlich zu den unbewerteten (oder Übungs) Partien kannst Du im Kinderzimmer auch bewertete (oder echte) Partien spielen. Wenn Du eine bewertete Partie spielst, ist alles echt und alles zählt! Das Endergebnis, egal ob Du gewinnst oder verlierst, beeinflusst Deine Gesamtwertung, also gibt es kein Zurücknehmen von Zügen, keine Ratschläge, keinen Schachlehrer und keine Tipps. Das läuft nur zwischen Dir und Deinem Computergegner.

Bei einem echten Spiel bekommt der Gewinner eine Aufwertung seiner Bewertung und der Verlierer verliert Bewertungspunkte. Um Deine Gesamtwertung anzusehen, wähle Player Progress (Fortschritt) aus dem Fenster Shortcuts aus. Genaue Informationen zum Fenster Spielerfortschritt, sieh weiter unten unter „Benutzen des Fensters Spielerfortschritt“.

Eine bewertete Partie richtest Du fast genauso ein wie eine unbewertete Partie. Wähle Spielen einer Bewerteten Partie aus dem Fenster Shortcuts aus. Das Dialogfeld Rated Game (Bewertete Partie) Spielen erscheint mit Deiner augenblicklichen Bewertung in der oberen linken Ecke.

Du kannst die Informationen aus den vorhergehenden Abschnitten für eine unbewertete Partie benutzen, um Deinen Gegner auszuwählen, eine Zeitsteuerung zu bestimmen und Dich für die Farbe Deiner Figuren entscheiden. Der einzige Unterschied ist, dass Du keinen Zugang zu allen Zeitsteuerungen hast, wie in einem unbewerteten Spiel und wenn Du Deine Figurenfarbe auswählst, kannst Du Spiel mit zufallsgenerierter Farbe auswählen, damit CHESSMASTER Deine Farbe aussucht.

Außerdem kannst Du, wenn Du Deinen Gegner aussuchst, in der oberen linken Ecke sehen, was mit Deiner Wertung passiert, wenn Du gewinnst, verlierst oder Remis spielst. Wenn Dein Gegner nicht sehr gut ist und Du verlierst, geht Deine Wertung nach unten. Wenn Dein Gegner eine höhere Wertung hat als Du und Du gewinnst, geht Deine Wertung nach oben!

Benutzen des Fensters Spielerfortschritt

Hast Du schon mal den Film „Searching for Bobby Fischer“ gesehen? Wenn Du ihn schon mal gesehen hast, dann weißt Du ja alles über Meisterklassenpunkte und Meisterklassenzertifikate. Wie in dem Film kannst Du im Kinderzimmer Meisterklassenpunkte bekommen, die so ähnlich wie gute Noten bei einer Klassenarbeit oder für gute Hausaufgaben sind.

Wenn Du genügend Meisterklassenpunkte gesammelt hast, bekommst Du vom Kinderzimmer ein Meisterklassenzertifikat mit Deinem Namen und der offiziellen Unterschrift von Josh Waitzkin!

Du kannst Meisterklassenpunkte für vollendete Lernprogramme, Übungen und Joshspiele bekommen. Du kannst auch welche bekommen, wenn Du eine Partie Schach spielst. Wenn Du sehen möchtest, wieviele Meisterklassenpunkte Du schon hast, dann benutze das Fenster Player Progress (Spielerfortschritt). Dieses Fenster ermöglicht Dir, Deinen Fortschritt zu verfolgen und belohnt Dich mit einem Zertifikat, wenn Du die dafür nötigen Meisterklassenpunkte gesammelt hast.

Benutzen des Fensters Player Progress (Spielerfortschritt):



1. Klicke auf Fortschritt in dem Fenster Shortcuts. Das Fenster Spielerfortschritt wird geöffnet.
2. Jetzt kannst Du Dir die Punkte anschauen, die Du für jeden Gegner den Du beim Schach geschlagen hast, bekommen hast und für die Lernprogramme, die Übungen und die Joshspiele, die Du zu Ende gemacht hast.

3. Wenn Du genügend Meisterklassepunkte gesammelt hast, klicke auf die Schaltfläche, um Dein Meisterklassezertifikat auszudrucken.

Hinweis: Weitere Informationen über die anderen Fenster, die Dir während eines Spiels helfen können, findest Du unter „Verwenden der CHESSMASTER-Fenster“ auf Seite 11 in Kapitel 2, „Einrichten Ihrer Raummgebung“. In einer bewerteten Partie sind allerdings nicht alle Fenster verfügbar. Denk dran, in einer echten Partie gibt es keine Tipps und keine Ratschläge!

Partien Speichern und Öffnen

Im Kinderzimmer kannst Du die Partie, die Du spielst auch abspeichern, egal ob Du sie beendet hast oder nicht. Damit Du Dein Spiel so gut wie möglich verstehen lernen kannst, ist es wichtig, so viele Deiner Spiele gegen so viele verschiedene Gegner wie möglich zu speichern. Wenn Du ein Spiel gespeichert hast, kannst Du es zu jeder Zeit wieder öffnen und es Zug für Zug untersuchen. Das kann Dir dabei helfen, herauszufinden, was Deine Stärken sind und wo Du Dich als Schachspieler noch verbessern musst.

Schritt für Schritt-Erklärungen, wie Schachspiele gespeichert und wieder geöffnet werden, findest Du unter „Partien Speichern und Öffnen“ auf Seite 39 in Kapitel 3 „Das Spielzimmer“.

Lernen von Josh Waitzkin

Wenn Du dann soweit bist, dass Schach für Dich etwas Ernsthaftes ist, möchtest Du vielleicht in der Bibliothek von CHESSMASTER den Schachpartien zuhören, die Josh Waitzkin mit Anmerkungen versehen hat. Josh Waitzkin ist ein berühmter Schachspieler und war die Hauptperson in dem bekannten Film „Searching for Bobby Fischer“.

Mit Josh Waitzkin kannst Du Schach üben und studieren und dabei auch noch Spaß haben! Josh spricht mit seiner echten Stimme, damit Du die Strategien und Taktiken hinter seinen Zügen nicht nur sehen, sondern auch hören kannst.

Um ein von Josh Waitzkin kommentiertes Spiel anzusehen:

1. Klicke auf Josh in dem Fenster Shortcuts.
2. Wähle ein Spiel aus und klicke dann auf OK.
3. Josh fängt an, über das Spiel zu sprechen und wird die Züge auf dem Schachbrett vorzeigen.
4. Klicke auf Pause oder Stop, um die Anmerkungen anzuhalten. Wenn Du auf Pause klickst, wird die Stimme wieder da anfangen, wo Du aufgehört hast, wenn Du dann wieder auf Play klickst. Bei Stop wird das Spiel bis zum Anfang zurückgespult.
5. Klicke auf das Schließen-Symbol (X) in der oberen, rechten Ecke des Fensters Game Status (Spielstatus), um das Spiel zu schließen.

Hinweis: Genaue Informationen zum Fenster Game Status (Spielstatus) und wie es zu verwenden ist, findest Du unter „Verwenden des Fensters Spielstatus“ auf Seite 29 in Kapitel 3 „Das Spielzimmer“.

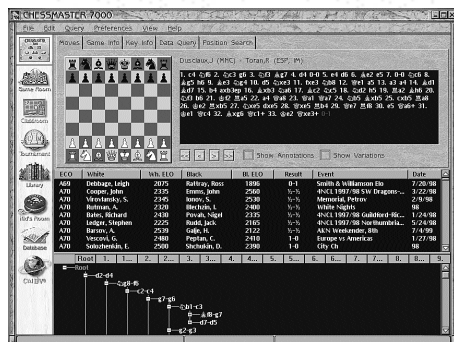


DER DATENBANKKRAUM

Willkommen im CHESSMASTER 8000 Datenbankraum, mit einer riesigen Datenbank von über 500.000 Schachspielen, die durch die Geschichte hinweg gespielt wurden. Wenn Sie im Datenbankraum sind, können Sie einfache oder auch komplexere Suchen nach Schachpartien der Geschichte durchführen und auch Ihre eigene Datenbank von Spielen anlegen. Sie können die Datenbank nutzen, um genaue Informationen zu jedem Spiel zu sichten, einschließlich der Zugliste, Spielergebnissen, Ereignissen und Spielerwertungen. Sie können auch Spieleröffnungen analysieren, Spiele hinzufügen und entfernen, Spiele importieren und Spiele nach der Eröffnungslinie, der Brettposition oder mehreren Suchkriterien auf einmal suchen lassen.

Wichtig: Bevor Sie den Datenbankraum benutzen, ist es wichtig, dass Sie noch einmal Kapitel 2 „Definieren Ihrer Raumumgebung“ auf Seite 7 durchgehen. Kapitel 2 zeigt Ihnen, wie Sie ein Zimmer nach Ihrem Geschmack und Bedarf einrichten und ermöglicht Ihnen damit, das Meiste aus CHESSMASTER herauszuholen. Wenn Sie es noch einmal durchgehen, können Sie lernen, Audio- und Erzählfunktionen einzurichten, und auch das Festlegen der Schachnotation, die Sie verwenden möchten, wiederholen.

Anzeige von Spieleinzelheiten



Der Datenbankraum besteht aus einer Menüleiste und fünf Registerkarten – Züge, Spielinfo, Schlüsselinfo, Datenabfrage und Positionssuche. Jede Registerkarte ist in drei Fenster unterteilt. Das oberste Fenster wechselt, je nachdem, welche Registerkarte Sie auswählen.

Das mittlere Fenster, das Spiellistenfenster, ist für alle Registerkarten gleich. Es listet alle

Spiele der aktuellen Datenbank auf. (Standardeinstellung ist die CHESSMASTER 8000 Spieldatenbank.) Auch das untere Fenster, das Fenster Eröffnungszüge, ist für alle Registerkarten gleich. Es zeigt einen Baum von möglichen Zügen für die Eröffnung, die in dem Fenster Spielliste ausgewählt ist.

Umstellen der Spielliste

Die Spalten in der Spielliste ziehen die Spielnummer, den ECO-Code der Spieleröffnung, die Spieler und ihre Farben, die Spielergebnisse und das Spielereignis an. Die Spiele werden in der Standardeinstellung in aufsteigender Folge nach der Spielnummer aufgelistet.

Sie können die Spiele nach dem ECO-Code, dem Spielernamen, dem Ergebnis und nach dem Ereignis sortieren, indem Sie auf die jeweiligen Spaltentitel klicken. ECO-Codes erscheinen in alphanumerischer Folge und Spielergebnisse in aufsteigender numerischer Folge.

Sie können auch die Spalten im Fenster Spielliste umstellen und verändern. Beispielsweise können Sie die Reihenfolge, in der die Spalten angezeigt werden, verändern, oder Sie können vorhandene Spalten entfernen oder neue hinzufügen.

Um die Reihenfolge der Spalten zu verändern:

- Klicken Sie auf den Spaltentitel und ziehen Sie sie vor oder hinter eine andere Spalte.

Vorhandene Spalten hinzufügen und entfernen:

1. Wählen Sie Column Setup (Spalten Einrichten) aus dem Präferenzenmenü. Das Dialogfeld Spalte Einrichten erscheint.
2. Um eine Spalte hinzuzufügen, wählen Sie eine Spalte aus der Liste Available Columns (Verfügbare Spalten) aus und klicken Sie auf die Schaltfläche >. (Um alle verfügbaren Spalten hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche =>.)
3. Um eine Spalte zu entfernen, wählen Sie sie in der Ausgewählte Spaltenliste aus und klicken Sie auf die Schaltfläche <-. (Um alle verfügbaren Spalten zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche <=>.)
4. Um die Standardkonfiguration zu verwenden, klicken Sie auf Default (Standard).
5. Klicken Sie auf OK um die Spalteneinrichtung zu bestätigen.

Verwenden des Fensters Opening Moves (Eröffnungszüge)

Das Fenster Opening Moves (Eröffnungszüge) an der unteren Seite des Datenbankraums zeigt die Eröffnungszüge des in dem Fenster Spielliste ausgewählten Spiels an. Die blauen Züge stehen für die Eröffnung und die weissen Züge zeigen die möglichen Pfade an, die jede Eröffnung nehmen kann.

Die Spaltentitel geben die Zugnummer für jeden Spieler an. Zum Beispiel steht „1.“ für den ersten Zug von Weiß und „1. ...“ steht für den ersten Zug von Schwarz. „2.“ steht für den zweiten Zug von Weiß und „2. ...“ für den zweiten Zug von Schwarz. Verwenden Sie die Pfeilschaltflächen auf der rechten Seite, um durch den Baum der Züge für die Eröffnungen zu manövrieren.

Wählen Sie Modus Schlüsselinfo in dem Präferenzen Dropdownmenü, um die Partien anzuzeigen, die nach dem Eröffnungsbuch der ausgewählten Position gegangen sind. Das Fenster Spielliste wird aktualisiert, um die entsprechenden Spiele anzuzeigen. Um eine bestimmte Partie anzusehen, wählen Sie es aus der Liste aus und klicken Sie dann auf die Registerkarte Züge. Klicken Sie erneut auf den Modus Schlüssel, um zu den Datenbankspielen zurückzukehren.

Öffnen der Zugliste

Die Registerkarte Züge zeigt eine Zugliste und ein Schachbrett für das in dem Fenster Spielliste aktuell ausgewählte Spiel an. Die Zugliste verwendet die aktuelle Schachnotation. Sie können sie verwenden, um die entsprechenden Züge auf dem Schachbrett anzuzeigen.

Hinweis: Weitere Informationen zur Schachnotation finden Sie in Kapitel 2 „Einrichten Ihrer Raummgebung“ unter „Einstellen der Schachnotation“ auf Seite 17.

Um die Zugliste für das aktuelle Spiel zu verwenden:

1. Klicken Sie die Registerkarte Züge oder wählen Sie Züge aus dem Menü View (Ansicht).
2. Verwenden Sie die VCR-Schaltflächen, um durch jeden Zug durchzuscrollen, oder klicken Sie auf die Züge in der Liste. Das Miniaturschachbrett wird aktualisiert, um den aktuellen Zug anzuzeigen.
3. Markieren Sie oder wählen Sie Anmerkungen Zeigen oder Varianten Anzeigen ab, um Zuanmerkungen und mögliche Zugvariationen zu anzuzeigen oder zu verstecken.

Game Information (Spielinformationen) Anzeigen

Die Registerkarte Info zeigt folgende Informationen für das aktuelle aus der Spielliste ausgewählte Spiel an – den Spieltitel, Spielerinformationen, Spielerwertungen, vergangene Zeit, Titel des Ereignisses, den Austragungsort, den Kommentar, die Rundenzahl, in der die Partie beendet wurde, das Datum, an dem die Partie gespielt wurde und die ECO-Nummer (oder Eröffnungscode) in der aktuellen Schachnotation.

Um die Spielinformationen anzeigen zu lassen:

- Klicken Sie die Registerkarte Spielinfo oder wählen Sie Spielinfo aus dem Menü View (Ansicht).

Schlüsselinformationen über Eröffnungen Ansehen

Die Registerkarte Schlüsselinfo zeigt Informationen über den ausgewählten Pfad in dem Fenster Eröffnungen an der unteren Seite des Datenbankraums an. Diese Information ist sehr hilfreich bei der Auswahl der besten Eröffnungen. Wenn ein Eröffnungspfad zum Beispiel zu einer höheren Anzahl an gewonnenen Spielen oder Remis führt als zu verlorenen Spielen, so ist er möglicherweise eine gute Wahl.

Um Informationen über eine Eröffnung anzeigen zu lassen:

1. Wählen Sie ein Spiel in dem Fenster Spielliste aus, das die Eröffnung verwendet, die Sie sich ansehen möchten. Die Eröffnung erscheint in dem Fenster Eröffnungszüge.
2. Wählen Sie den letzten Zug, der den Eröffnungspfad definiert, in dem Fenster Eröffnungszüge aus.
3. Klicken Sie die Registerkarte Schlüsselinfo oder wählen Sie Schlüsselinfo aus dem Menü View (Ansicht).

Die Registerkarte Key Info (Schlüsselinformationen) zeigt die folgenden Informationen an:

- Den Code und den Namen der ausgewählten Eröffnung, sowie mögliche Bemerkungen.
- Die Felder Subkeys (Untergeordnete Hinweise) zeigen die Anzahl der nächsten möglichen Züge und die Gesamtanzahl der möglichen Züge von der gewählten Position in der Eröffnung an. Wenn ein ausgewählter Zug zum Beispiel vier mögliche Folgezüge hat, und diese vier Züge vier mögliche Folgezüge haben, dann ist die Gesamtzahl der möglichen Züge für den ausgewählten Zug 8. Das Fenster Move Tree (Baumstruktur Zug) zeigt die Verzweigung der Züge von der ausgewählten Position aus an.
- Die Felder Subgames (Untergeordnete Spiele) zeigen die Anzahl der Spiele in der Datenbank an, die nach der ausgewählten Position aus dem Eröffnungsbuch hinausgehen und die Anzahl der Datenbankspiele, welche die Züge bis zu der ausgewählten Position in dem Eröffnungsbuch verwendet haben.

Klicken Sie auf Modus Key Info (Schlüsselinfo) in dem Menü Preferences (Präferenzen), um die Parteien anzuzeigen, die nach der ausgewählten Position aus dem Eröffnungsbuch herausgegangen sind. Das Fenster Spielliste wird aktualisiert, um die entsprechenden Spiele anzuzeigen. Um eine bestimmte Partie anzusehen, wählen Sie es aus der Liste aus und klicken Sie dann auf die Registerkarte Moves (Züge). Klicken Sie erneut auf den Modus Key (Schlüssel), um zu den Datenbankspielen zurückzukehren.

- Die Felder Result (Ergebnis) zeigen die Anzahl der Parteien an, die mit der gleichen Eröffnung die Partie gewonnen, verloren oder Remis gespielt haben.
- Die Felder Average ELO (Durchschnittliche ELO) zeigt die durchschnittliche Wertung der Spieler an, die die gleichen Eröffnungspfade in den Parteien gespielt haben.

Nach Spielen suchen

CHESSMASTER ermöglicht Ihnen die Suche nach verschiedenen Parteien, indem Sie eine bestimmte Brettposition einrichten oder indem Sie Anfragen machen, die die Spielkriterien und Spielparameter definieren. Bevor Sie eine Suche durchführen, stellen Sie sicher, dass die CHESSMASTER Datenbank geöffnet ist. Wenn sie nicht geöffnet ist, öffnen Sie sie mit Datenbank Öffnen aus dem Menü File (Datei).

Mit der CHESSMASTER Datenbank können mit einer großen Anzahl von Spielparametern Anfragen erstellen. Sie können zum Beispiel eine Suche nach Eröffnungszügen geordnet durchführen, nach Spielern, Ereignissen, Daten, Orten, Runden, Wertungen und so weiter.

Um eine Suche durchzuführen:

1. Klicken Sie die Registerkarte Datenanfrage oder wählen Sie Anfrage aus dem Menü View (Ansicht).

- Legen Sie bis zu fünf Spielparameter unter Verwendung der fünf Dropdownlisten für Ihre Suche fest. Sie können aus 22 verschiedenen Parametern auswählen, oder einen bestimmten Parameter als <leer> festlegen. Die fünf Standardparameter sind White Player (Weißer Spieler), Black Player (Schwarzer Spieler), Event (Ereignis), Date (Datum) und Site (Ort).
- Sie können auch genauere Suchkriterien in die entsprechenden Felder unter jedem Spielparameter eingeben. Sie könnten zum Beispiel, um eine Partie mit einem bestimmten Schwarzen Spieler zu finden, den Namen des Spielers unter dem Parameter Black Player (Schwarzer Spieler) eingeben.

Je mehr Reihen Sie ausfüllen, desto genauer wird Ihre Suche. Wenn Sie zum Beispiel Moves (Züge) als einen der fünf Spielparameter angeben und den Namen einer Eröffnung in die Spalte Moves (Züge) eingeben, wird CHESSMASTER alle Spiele heraussuchen, welche die festgelegte Eröffnung verwenden. Wenn Sie einen Namen in die Spalte Moves (Züge) und in die Spalte Black Player (Schwarzer Spieler) eintragen, wird CHESSMASTER die Spiele heraussuchen, die die ausgewählte Eröffnung verwenden und den ausgewählten Schwarzen Spieler haben. Im Ganzen wird dann die Suche eingeschränkt.

Je mehr Spalten Sie ausfüllen, desto umfassender wird Ihre Suche. Wenn Sie zum Beispiel nur einen Eröffnungsamen in die Spalte Moves (Züge) eingeben, sucht CHESSMASTER nur die Spiele heraus, die diese Eröffnung verwenden. Wenn Sie jedoch zwei Eröffnungszügenamen in die Spalte Moves (Züge) eingeben, sucht CHESSMASTER alle Spiele heraus, die die eine oder die andere Eröffnung verwenden, und so wird die Anzahl der gefundenen Spiele erhöht.

- Wählen Sie Show Deleted Games (Entfernte Spiele Anzeigen) in dem Preferences menu (Menü Präferenzen) aus, um Spiele (bei der Suche) miteinzubeziehen, die markiert wurden, um sie zu entfernen.
- Klicken Sie auf Search (Suchen), um die Suche auszuführen. Die Spiele, die mit den Suchkriterien übereinstimmen, erscheinen in dem Fenster Game List (Spielliste).
- Klicken Sie im Menü Query (Anfrage) auf Stop (Stop) oder wählen Sie Cancel Query (Anfrage Abbrechen), um die Suche abzubrechen.
- Klicken Sie auf Clear (Leeren) oder wählen Sie New Query (Neue Anfrage) aus dem Query menu (Menü Anfrage), um die Reihen und Spalten zu leeren und die Standardspielparameter anzuzeigen, wenn Sie eine neue Suche starten möchten.

Anfragen Speichern, Laden und Entfernen

CHESSMASTER ermöglicht Ihnen, die von Ihnen definierten Suchanfragen zu speichern, so dass Sie sie erneut verwenden können. Dies kann Ihnen eine Menge Zeit ersparen, gerade wenn es sich um komplexe Anfragen handelt.

Sichern der aktuellen Suchanfrage:

- Wählen Sie Save Query (Anfrage Speichern) aus dem Query menu (Menü Anfrage) aus. Das Dialogfeld Save Query (Anfrage Speichern) erscheint und listet die vorhandenen Anfragen auf.

- Geben Sie einen Namen für die Anfrage in das Feld Query Name (Anfragenname) ein und klicken Sie auf Save (Speichern) (oder auf Cancel (Abbrechen), um den Vorgang abzubrechen).

Um eine Anfrage zu öffnen:

- Wählen Sie Load Query (Anfrage Laden) aus dem Menü Query (Anfrage) aus. Das Dialogfeld Load Query (Anfrage Laden) erscheint.
- Wählen Sie die Anfrage aus, die Sie öffnen möchten und klicken Sie dann auf Load (Laden). CHESSMASTER öffnet die ausgewählte Anfrage und die Felder auf der Registerkarte Data Query (Datenanfrage) werden dementsprechend gefüllt.

Hinweis: Um eine Anfrage zu entfernen, wählen Sie die zu entfernende Anfrage entweder mit dem Dialogfeld Load Query (Anfrage Laden) oder Save Query (Anfrage Speichern) aus und klicken Sie dann auf Delete (Entfernen). CHESSMASTER bittet Sie, das Entfernen zu bestätigen. Klicken Sie auf Yes (Ja).

Suchen nach Brettposition

CHESSMASTER ermöglicht Ihnen ebenfalls die Suche nach Partien durch das Aufstellen von bestimmten Brettpositionen, die Sie als Suchkriterium verwenden können.

Um Partien nach Brettpositionen geordnet zu suchen:

- Klicken Sie auf die Registerkarte Search (Suchen) oder wählen Sie Position Search (Positionssuche) aus dem Menü View (Ansicht) aus.
- Stellen Sie die Brettposition, mit denen Sie suchen möchten, unter Verwendung einer oder mehrerer der folgenden Methoden auf:
 - Klicken Sie auf Initial Position (Anfangsposition), um alle oder die meisten der Figuren zu verwenden. Die Figuren nehmen ihre Anfangsposition auf dem Schachbrett ein und Sie können dann die Figuren auf ihre jeweiligen Felder ziehen.
 - Um eine Position aufzustellen, die nur wenige Figuren verwendet, klicken Sie auf Clear Position (Position Leeren) und stellen Sie dann die Figuren auf, indem Sie die Schaltflächen der Figuren anklicken, die Sie verwenden möchten und danach auf deren Zielfelder. Sobald die Figuren auf dem Brett sind, können Sie sie überall hinziehen, wo Sie wünschen.
 - Um eine Brettposition aus einem anderen CHESSMASTER-Raum zu verwenden, wählen Sie im Menü Edit (Bearbeiten) Copy Game (Spiel Kopieren) aus und wählen Sie dann den Raum aus, von wo aus Sie die Brettposition kopieren möchten.
 - Um eine Brettposition aus einem Spiel in der Datenbank zu verwenden, verwenden Sie die Registerkarte Moves (Züge), um ein Spiel auszuwählen, und die gewünschte Brettposition anzuzeigen und kehren Sie dann zur Registerkarte Position (Position) zurück und klicken Sie auf Copy from Moves tab (Kopieren aus der Registerkarte Züge). Weitere Informationen über die Registerkarte Moves (Züge) finden Sie unter Öffnen der Zugliste auf Seite 69.
 - Um die ausgewählte Position in dem Fenster Opening Moves (Eröffnungszüge) zu verwenden, klicken Sie auf Copy Key Position (Schlüsselposition Kopieren).

- Markieren Sie das Kontrollkästchen White to Move (Weiß am Zug), wenn Weiß als nächstes am Zug ist. Wählen Sie das Feld ab, wenn Schwarz am Zug ist. Dieses Kontrollkästchen schränkt die Suchergebnisse ein.
- Um die Figuren vom Brett zu entfernen, ziehen Sie sie vom Brett herunter oder klicken Sie auf Clear Position (Position Leeren), um das Brett von allen Figuren zu leeren.
- 3. Klicken Sie auf Search (Suchen) um die aktuelle Datenbank nach Spielen, die die festgelegte Position enthalten, zu durchsuchen. CHESSMASTER zeigt die gefundenen Spiele in dem Fenster Game List (Spielliste) an. (Sie können jederzeit auf Stop (Abbrechen) klicken, um die Suche abubrechen.)

Arbeiten mit Datenbanken

Zusätzlich zur Ansicht und Suche nach Spielen in der CHESSMASTER-Datenbank, können Sie im Datenbankraum auch noch:

- Neue Datenbanken erzeugen und öffnen.
- Spiele aus den Datenbanken exportieren oder sie in die Datenbanken importieren.
- Spiele zum Entfernen markieren, so dass CHESSMASTER Sie bei einer Suche ignoriert. Dadurch werden die Spiele nicht permanent aus einer Datenbank entfernt.
- Datenbank optimieren, entfernen und schließen.

Datenbank Erzeugen und Öffnen

Um einige Ihrer eigenen Spiele zu organisieren, können Sie eine neue Datenbank erzeugen, um die Spiele darin zu speichern. Wenn Sie eine neue Datenbank anlegen, fangen Sie ganz von vorne an, und importieren die Spiele, die darin enthalten sein sollen.

So legen Sie eine neue Datenbank an:

1. Wählen Sie im Menü File (Datei) die Option New Database (Neue Datenbank) aus. Das Dialogfeld Create File (Datei Erzeugen) erscheint und listet die Datenbankdateien aus dem Ordner Programme\Chessmaster 8000\Dateiendateien auf.
2. Lassen Sie Database Files (Datenbankdateien) in dem Feld Save In (Speichern In) als Ort für die neue Datenbank stehen.
3. Akzeptieren Sie den Standard Database File (*.TBG) (Datenbankdatei (*.TBG)) als Dateityp in dem Feld Save as Type (Speichern Als). (Sie können in der CHESSMASTER Datenbank auch Portable Game Notation (.PGN)-Dateien speichern.)
4. Geben Sie einen Namen für die Datenbank in das Feld File Name (Dateiname) ein.
5. Klicken Sie auf Save (Speichern), um die neue Datenbank zu erzeugen. Es erscheint eine Nachricht, dass eine neue Datenbank erzeugt wird und dann zeigt der Datenbankraum ein leeres Fenster Game List (Spielliste) an.
6. Fügen Sie die Spiele hinzu, die Sie in ihrer neuen Datenbank haben wollen. Informationen finden Sie unter „Spiele Importieren und Exportieren“ auf Seite 87.

Zum Öffnen einer vorhandenen Datenbank:

1. Wählen Sie Open Database (Datenbank Öffnen) aus dem Menü File (Datei) aus. Das Dialogfeld File Open (Datei Geöffnet) erscheint und listet die Datenbankdateien aus dem Ordner Programme\Chessmaster 8000\Dateiendateien auf.
2. Verwenden Sie das Feld Look In (Suchen In), um den Ordner auszuwählen, der die Datenbank enthält, die Sie öffnen möchten.
3. Stellen Sie sicher, dass in dem Feld File of Type (Dateityp) Datenbank-Datei (*.TBG) angezeigt wird.
4. Stellen Sie sicher, dass in dem Feld Open As (Öffnen Als), Auto (Autom.) oder Database (Datenbank) angezeigt wird.
5. Wählen Sie eine Datenbank aus und klicken Sie dann auf Load (Laden). CHESSMASTER zeigt die entsprechenden Spiele in dem Fenster Game List (Spielliste) an.

Spiele Importieren und Exportieren

Sie können gespeicherte Spiele – im Format Portable Game Notation (.PGN) – in jede CHESSMASTER Datenbank importieren. Dies ist eine einfache Art, Ihre Spiele zu organisieren und sie zu kategorisieren.

Um ein Spiel in eine Datenbank zu importieren:

1. Öffnen Sie die Datenbank, in die Sie das Spiel importieren möchten, in der oben beschriebenen Vorgehensweise.
2. Wählen Sie Import Games (Spiele Importieren) aus dem Menü File (Datei) aus. Das Dialogfeld File Open (Datei Öffnen) erscheint.
3. Verwenden Sie das Feld Look In (Suchen In), um den Ordner auszuwählen, der das Spiel enthält, das Sie öffnen möchten.
4. In dem Feld File of Type (Dateityp), wählen Sie Portable Game Notation (.PGN) aus.
5. Akzeptieren Sie Auto (Autom.) in dem Feld Open As (Öffnen Als) und klicken Sie dann auf Load (Laden). CHESSMASTER fügt die ausgewählten Spiele dem Fenster Game List (Spielliste) hinzu.

Sie können gespeicherte Spiele von jeder CHESSMASTER Datenbank – in das Format Portable Game Notation (.PGN) exportieren. Sie können mehr als ein Spiel auf einmal exportieren.

Um ein Spiel zu exportieren:

1. Stellen Sie sicher, dass die Datenbank geöffnet ist, die das Spiel, das Sie exportieren möchten, enthält. (Verwenden Sie die im vorherigen Abschnitt erklärte Vorgehensweise.)
2. Wählen Sie das Spiel/ die Spiele aus dem Fenster Game List (Spielliste) aus, das/ die Sie exportieren möchten. Verwenden Sie die Strg-Taste oder die Umschalttaste, um mehrere Spiele auszuwählen.

3. Wählen Sie Export Selected Games (Ausgewählte Spiele Exportieren) aus dem Menü File (Datei) aus. Das Dialogfeld Export Game (Spiel Exportieren) erscheint.
4. Verwenden Sie das Feld Save In (Speichern In), um festzulegen, wohin Sie das Spiel exportieren möchten.
5. Akzeptieren Sie PGN Game Files (PGN Spieldateien) in dem Feld Save as Type (Speichern Als).
6. Verwenden Sie den Standarddateinamen oder geben Sie einen neuen in das Feld File Name (Dateiname) ein und klicken Sie dann auf Export (Exportieren). CHESSMASTER exportiert die Datei in den angegebenen Ordner unter dem gewünschten Namen und Dateityp.
7. Wenn Sie mehrere Dateien exportieren möchten, wird CHESSMASTER für jede Datei das Dialogfeld Export (Exportieren) erneut anzeigen. Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 6.

Spiele Während einer Suche auslassen

CHESSMASTER ermöglicht Ihnen, Spiele zum Entfernen zu markieren, so dass er bei einer Suchanfrage nicht nach ihnen sucht. Wenn Sie eine Partie zur Streichung markieren, erscheint neben dem entsprechenden Spielnamen ein „D“ in dem Fenster Game List (Spielliste). Wenn Sie ein Spiel zur Streichung markieren, können Sie die Markierung auch immer wieder entfernen, so dass die Datenbank sie wieder sieht.

Um ein Spiel zur Streichung zu markieren:

1. Öffnen Sie die Datenbank, die das Spiel enthält, dass Sie markieren möchten.
2. Wählen Sie das Spiel/ die Spiele aus dem Fenster Game List (Spielliste) aus, das/ die Sie markieren möchten. Verwenden Sie die Strg-Taste oder die Umschalttaste, um mehrere Spiele auszuwählen.
3. Wählen Sie Delete Selected Games (Ausgewählte Spiele Streichen) aus dem Menü File (Datei) aus. CHESSMASTER zeigt neben den ausgewählten Spielen ein D an, das besagt, dass diese Spiele bei allen nachfolgenden Suchaktionen ignoriert werden sollen.

Hinweis: Um die Markierung wieder zu entfernen, damit CHESSMASTER das Spiel wieder sieht, wählen Sie die Spiele/ das Spiel aus, von dem/denen die Markierung entfernt werden soll und wählen Sie dann aus dem Menü Edit (Bearbeiten) Undelete Selected Games (Markierung von den Ausgewählten Spielen Entfernen) aus.

Datenbanken optimieren, entfernen und schließen

CHESSMASTER ermöglicht Ihnen, die Datenbank zu optimieren, indem er Spiele die Sie zur Streichung markiert haben, endgültig entfernt und neue Spiele, die Sie hinzugefügt haben, in den Index aufnimmt. Dies erhöht die Suchleistung und die Registerleistung der Datenbank um ein Wesentliches.

Wenn Sie an einer vorhandenen Datenbank viele Änderungen vornehmen, oder eine neue Datenbank anlegen, ist es eine gute Idee, die Optimierungsfunktion auszuführen.

Um eine Datenbank zu optimieren:

1. Öffnen Sie die Datenbank, die Sie optimieren möchten.
2. Wählen Sie Optimize Database (Datenbank Optimieren) aus dem Menü File (Datei) aus. Das Dialogfeld Optimize Database (Datenbank Optimieren).
3. Stellen Sie sicher, dass neben Clean Database (Datenbank Leeren) und Create Index Files (Indexdateien Erzeugen) ein Kontrollhäkchen erscheint, damit Spiele, die Sie zur Streichung markiert haben, endgültig entfernt und die von Ihnen hinzugefügten Dateien in den Index aufgenommen werden.
4. Klicken Sie auf OK, um die Datenbank zu optimieren und ihre Leistung zu verbessern.

Um eine Datenbank zu entfernen:

1. Öffnen Sie die Datenbank, die Sie entfernen möchten.
2. Wählen Sie Delete Database (Datenbank löschen) aus dem Menü File (Datei) aus. CHESSMASTER bittet Sie, das Entfernen zu bestätigen.
3. Klicken Sie auf OK.

Um die aktuelle Datenbank zu schließen

- Wählen Sie Close Database (Datenbank Schließen) aus dem Menü File (Datei) aus. CHESSMASTER leert die Fenster Game List (Spielliste) and Opening Moves (Eröffnungszüge). Verwenden Sie Open Database (Datenbank Öffnen) in dem Menü File (Datei), um eine andere Datenbank zu öffnen.



DER CMLive-RAUM

Willkommen im CMLive-Raum (CHESSMASTER Live-Raum), dem Ort, an dem Sie mit anderen, weit entfernten CHESSMASTERSpielern Schach über das Internet spielen können, mit anderen, entfernten Spielern kommunizieren oder chatten können und sich Informationen über andere Spieler anzeigen lassen können, die auch gerade mit CHESSMASTER Live verbunden sind.

Hinweis: Um CHESSMASTER Live nutzen zu können müssen Sie über eine Internet- oder eine LAN-Verbindung verfügen (56.6 Kbps oder schnelleres Modem / Direktverbindung).

Starten von CHESSMASTER Live

Wenn Sie in den CMLive-Raum kommen, zeigt CHESSMASTER ein Dialogfeld mit drei Symbolen an, die die drei Arten repräsentieren, mit denen Sie mit einem weiter entfernten Benutzer in Verbindung treten können:

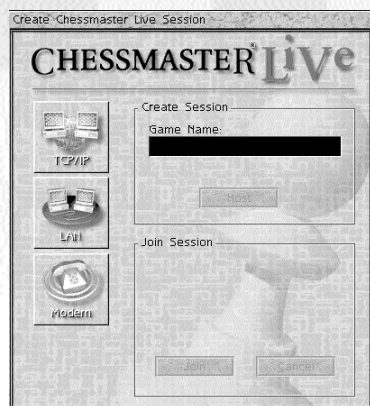
- Über TCP/IP können Sie sich in Verbindung setzen, indem Sie die IP-Adresse des Spielers eingeben.
- Mit LAN können Sie sich über das Local Area Network mit einem anderen Spieler in Verbindung setzen.

- Mit Modem können Sie sich direkt über Ihr Modem mit dem anderen Spieler in Verbindung setzen.

Bevor Sie CHESSMASTER Live starten, überzeugen Sie sich, dass Sie mit dem Internet oder dem LAN verbunden sind.

Um CHESSMASTER Live mit TCP/IP zu starten:

1. Überzeugen Sie sich, dass die CHESSMASTER 8000 CD 1 sich in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet.
2. Klicken Sie auf das Symbol TCP/IP in dem Dialogfeld CHESSMASTERLive. Entscheiden Sie sich, ein neues Internetspiel zu leiten oder bei einem laufenden Spiel mitzumachen.
3. Tun Sie dann eines der folgenden Dinge:
 - Um ein Spiel zu leiten, geben Sie einen Namen in das Feld Game Name (Spielname) ein, klicken Sie auf Host und warten Sie darauf, dass Ihr Gegner zu Ihnen stößt.
 - Um bei einem Spiel mitzumachen, geben Sie die IP-Adresse des Spielers ein (in das Feld Host), der das Spiel leitet, an dem Sie teilnehmen möchten und klicken Sie dann auf Join (Teilnehmen). CHESSMASTER verbindet Sie mit dem Leiter des Spiels und Sie können anfangen, über das Internet zu spielen.



4. Verwenden Sie die CHESSMASTER Live Help (CHESSMASTER Live Hilfe), um Schritt-für-Schritt-Anweisungen für alle Funktionen von CHESSMASTER Live zu erhalten.

Um CHESSMASTER Live in einem LAN zu starten:

1. Überzeugen Sie sich, dass sich die CHESSMASTER 8000 CD 1 in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet.
2. Klicken Sie auf das Symbol LAN in dem Dialogfeld CHESSMASTERLive. CHESSMASTER fordert Sie auf, festzulegen, ob Sie eine neue Netzwerkpartie veranstalten möchten oder an einer aktuellen Netzwerkpartie teilnehmen möchten.
3. Tun Sie dann eines der folgenden Dinge:
 - Um ein Spiel zu leiten, geben Sie einen Namen in das Feld Game Name (Spielname) ein, klicken Sie auf Host und warten Sie darauf, dass Ihr Gegner sich bei Ihnen anmeldet.
 - Um an einem Spiel teilzunehmen, wählen Sie es aus der Liste Active Games (Aktive Spiele) aus und klicken Sie dann auf Join (Teilnehmen). (Die Liste Active Games (Aktive Spiele) listet alle Spiele auf, die momentan im LAN laufen.) CHESSMASTER verbindet Sie mit dem Spiel und Sie können anfangen, über das LAN zu spielen.
4. Verwenden Sie die CHESSMASTER Live Help (CHESSMASTER Live Hilfe), um Schritt-für-Schritt-Anweisungen für alle Funktionen von CHESSMASTER Live zu erhalten.

Um CHESSMASTER Live mit dem Modem zu starten:

1. Überzeugen Sie sich, dass die CHESSMASTER 8000 CD 1 sich in Ihrem CD-ROM-Laufwerk befindet.
2. Klicken Sie auf das Symbol Modem in dem Dialogfeld CHESSMASTERLive. CHESSMASTER fordert Sie auf, festzulegen, ob Sie eine neue Partie veranstalten möchten oder an einer aktuellen Partie teilnehmen möchten.
3. Verfahren Sie wie folgt:
 - Um ein Spiel zu leiten, geben Sie einen Namen in das Feld Game Name (Spielname) ein, klicken Sie auf Host und warten Sie darauf, dass Ihr Gegner sich bei Ihnen anmeldet.
 - Um an einem Spiel teilzunehmen, wählen Sie das Modem aus, das Sie verwenden möchten (manche Computer haben mehr als ein Modem installiert), geben Sie dann die Telefonnummer der Person ein, an deren Partie Sie teilnehmen möchten, und klicken Sie dann auf Join (Teilnehmen). CHESSMASTER verbindet Sie mit dem gewählten Spiel.
4. Verwenden Sie die CHESSMASTER Live Help (CHESSMASTER Live Hilfe), um Schritt-für-Schritt-Anweisungen für alle Funktionen von CHESSMASTER Live zu erhalten.

Das Bewertungssystem verstehen

Wenn Sie eine CHESSMASTER Live-Partie über das Internet spielen und mit einem entfernten Spieler über LAN, TCP/IP oder Modem verbunden sind, haben die Ergebnisse dieser Partie auch Auswirkungen auf Ihre Wertung und die Wertung Ihres Gegners. Mit anderen Worten, wenn Sie eine CHESSMASTER Live-Partie spielen, werden Wertungen genauso beeinflusst, als wenn Sie eine bewertete Partie im Turniersaal spielen.

Eine Partie in CHESSMASTER Live Spielen

Auch wenn CHESSMASTER Live in vielem CHESSMASTER 8000 ähnlich ist, verfügt es doch über ganz eigene, einzigartige Funktionen, und einige der gleichen Funktionen arbeiten ein klein wenig anders. Dieser Abschnitt zeigt eine kurze Übersicht über diese CHESSMASTER Live Funktionen, so dass Sie schnell anfangen können. Genaue Informationen und Schritt-für-Schritt-Anleitungen für alle Funktionen von CHESSMASTER Live, finden Sie in der CHESSMASTER Live Help (CHESSMASTER Live Hilfe) indem Sie das entsprechende Buchthema auf der Registerkarte Contents (Inhalt) von CHESSMASTER 8000 Help (CHESSMASTER 8000 Hilfe) anklicken.

Herausfordern eines Anderen Spielers

Um eine Online-Partie über das Internet zu spielen, müssen Sie einen anderen Internetspieler herausfordern, oder von ihm herausgefordert werden. Wenn Sie einen anderen Internetspieler herausfordern wollen, müssen Sie die Parameter der Partie, die Sie spielen möchten, festlegen und einen Gegner auswählen.

Um einen anderen Internetspieler herauszufordern:

1. Wählen Sie im Menü Game (Spiel) die Option (Herausfordern) aus. Das Dialogfeld Challenge (Herausfordern) erscheint, und Sie können die Parameter der Partie festlegen, die Sie spielen möchten. Sie können entweder einen bestimmten Spieler herausfordern oder eine allgemeine Herausforderung an alle Online-Spieler senden. Sie können nur freie Spieler herausfordern.
2. Wählen Sie Post Challenge (Herausforderung Senden), um eine allgemeine Herausforderung an alle Online-Spieler zu senden oder Player Challenge (Spieler Herausfordern), um eine bestimmte Person herauszufordern.
 - Wenn Sie Post Challenge (Herausforderung Senden) auswählen, verwenden Sie die Felder Min (Min.) und Max (Max.), um die Wertungsspanne der Person festzulegen, gegen die Sie spielen möchten. Geben Sie die Mindestwertung in das Feld Min (Min.) ein und die Höchstwertung in das Feld Max (Max.). Sie können nur eine Herausforderung auf einmal senden.
 - Wenn Sie Player Challenge (Spieler Herausfordern) auswählen, wählen Sie Ihren Gegner aus der Liste Player (Spieler).
3. Markieren Sie Other Can View (Zuschauer Sind Zugelassen) oder wählen Sie es ab, um festzulegen, ob Sie möchten, dass Andere Ihrer Partie zusehen können.

4. Verwenden Sie die nächsten Optionen, um festzulegen:

- Ob Sie eine bewertete oder eine unbewertete Partie spielen möchten.
 - Ob Takeback Move (Zug Zurücknehmen) (in dem Menü Actions (Aktionen)) erlaubt ist. Wenn Sie die Partie als „bewertet“ festgelegt haben, ist es nicht möglich, Züge zurückzunehmen. Weitere Informationen finden Sie unter „Züge Zurücknehmen“ auf Seite 32 in Kapitel 3, „Das Spielzimmer“.
 - Die Figurenfarbe, die Sie spielen möchten.
5. Verwenden Sie die letzte Optionsgruppe, um eine Zeitsteuerung für Ihre Partie auszuwählen. Wenn Sie die Partie als „bewertet“ festgelegt haben, denken Sie daran, dass Seconds Per Move (Sekunden pro Zug), Hourglass (Sanduhr), sowie Infinite Time (Unbegrenzte Zeit) nicht möglich sind. Genaue Informationen über die verschiedenen Zeitsteuerungen finden Sie unter „Einstellen einer Zeitsteuerung“ auf Seite 24 in Kapitel 3 „Das Spielzimmer“.
 6. Wählen Sie Enforced Time (Beschränkte Zeit) aus, um die Partie innerhalb der von Ihnen gesetzten Zeit zu beenden, oder wählen Sie Unenforced Time (Unbeschränkte Zeit) aus, damit Sie auch noch weiterspielen können, nachdem die Partie offiziell beendet ist.
 7. Wählen Sie Post Challenge (Herausforderung Senden) um Ihre allgemeine Herausforderung zu senden, und Send Challenge (Spieler Herausfordern), um einen bestimmten Spieler herauszufordern, oder Remove Challenge (Herausforderung Löschen), um die aktuelle Herausforderung zu entfernen.
 8. Wenn Sie möchten, dass diese Herausforderung immer gesendet wird, markieren Sie Automatically Post This Challenge When Not in Game (Diese Herausforderung Automatisch Senden, Wenn Nicht Im Spiel).
 9. Klicken Sie auf OK, um die Einstellungen zu akzeptieren oder auf Close (Schließen), um sie abubrechen. Wenn Sie eine Herausforderung zu einem bestimmten Spieler senden, erscheint das Dialogfeld You Are Being Challenged (Sie Werden Herausgefordert) auf seinem Bildschirm mit den Parametern der Partie, die Sie spielen möchten. Eine Nachricht auf Ihrem Bildschirm zeigt an, ob der Spieler Ihre Herausforderung annimmt oder ablehnt. Klicken Sie auf OK. Wenn der Spieler annimmt, wird das Schachbrett aktiviert.

Eine Herausforderung annehmen

Sie können eine Herausforderung im CHESSMASTER Live auf zwei verschiedene Arten annehmen – Sie können eine Herausforderung annehmen, die ein anderer Spieler Ihnen direkt sendet, oder Sie können eine allgemeine Herausforderung von einem anderen Spieler annehmen.

Wenn ein anderer Internetspieler Ihnen eine Herausforderung sendet, erscheint eine Nachricht mit den Parametern des Spiels.

Um eine Herausforderung von einem anderen Spieler anzunehmen:

- Klicken Sie im Dialogfeld You Are Being Challenged (Sie Werden Herausgefordert) auf Accept (Akzeptieren) und beginnen Sie zu spielen. (Klicken Sie auf Decline (Ablehnen), wenn Sie nicht annehmen möchten.) Wenn Sie Weiß sind, müssen Sie den ersten Zug machen. Wenn Ihr Gegner Weiß ist, müssen Sie warten, bis er oder sie den ersten Zug gemacht hat.

Allgemeine Herausforderungen erscheinen im Fenster Online Information unter Challenges (Herausforderungen).

Um eine allgemeine Herausforderung anzunehmen:

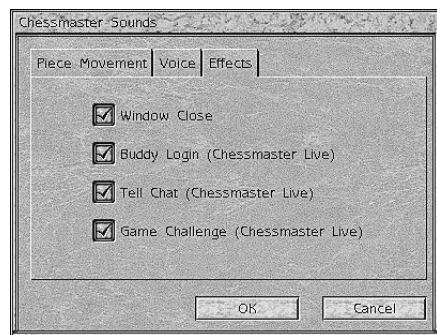
1. Wenn das Fenster Online Information nicht geöffnet ist, wählen Sie Online Information aus dem Menü Windows aus.
2. Klicken Sie zuerst auf die Herausforderung in der Liste mit der rechten Maustaste und dann auf Accept Challenge (Herausforderung Akzeptieren). Wenn Sie nicht der Wertungsanforderung entsprechen oder Sie sich entschlossen haben, den Herausforderer zu ignorieren, wird die Herausforderung in der Liste deaktiviert und grau unterlegt. Weitergehende Informationen zum Fenster Online Information finden Sie auf Seite 96 unter „Verwenden des Fensters Online Information“.

Einrichten der Audiowiedergabe bei CHESSMASTER Live

CHESSMASTER 8000 verfügt über einige Einstellungen, durch die Sie von den Vorteilen der Geräusche profitieren können, die CHESSMASTER abspielt, wenn jemand sich bei CHESSMASTER Live anmeldet, Ihnen eine Nachricht sendet oder Sie zu einer Partie herausfordert. Wenn Sie diese Einstellungen verwenden, muss CHESSMASTER Live im Hintergrund von CHESSMASTER 8000 ausgeführt werden.

Um die CMLive Audioeinstellungen an und aus zu stellen:

1. Wählen Sie Sounds (Audioeinstellungen) aus dem Menü Preferences (Präferenzen) aus.



2. Klicken Sie auf die Registerkarte Effects (Effekte).

3. Markieren Sie die von Ihnen gewünschten Geräusche, und wählen Sie die Geräusche ab, die Sie nicht möchten und klicken Sie dann auf OK.

- Window Close (Fenster Schließen) ergibt ein Geräusch, wann immer Sie das Fenster CHESSMASTER schließen oder das Programm verlassen.

- Buddy Login (Partneranmeldung) ergibt ein Geräusch und es erscheint eine Nachricht, immer wenn jemand von CHESSMASTER Live sich anmeldet. Informationen zu anderen CHESSMASTER Live-Spielern können Sie in dem Fenster Online Information ansehen. Siehe auch „Verwenden des Fensters Online Information“ auf Seite 96.
- Tell Chat (Chat-Benachrichtigungen) macht eine Audiowiedergabe wenn jemand von CHESSMASTER Live Ihnen eine Nachricht sendet, die Sie im Fenster Chat ansehen und auch bearbeiten können (im nächsten Abschnitt beschrieben).
- Game Challenge (Herausforderung zum Spiel) lässt ein Geräusch erklingen, wenn jemand von CHESSMASTER Live Sie zu einer Partie Schach im CMLive-Raum herausfordern will. Informationen über die Spieler, die Sie herausfordern, können Sie im Fenster Online Information ansehen. Siehe auch „Verwenden des Fensters Online Information“ auf Seite 96.

Hinweis: Genaue Informationen zu anderen Optionen im Menü Preferences (Präferenzen) finden Sie in Kapitel 2, „Einrichten Ihrer Raumumgebung“.

Verwenden des Fensters Chat

CHESSMASTER verfügt über ein Fenster Chat im CMLive-Raum, das es Ihnen ermöglicht, Nachrichten zu senden und von anderen CHESSMASTER Live-Spielern zu erhalten, oder auch Nachrichten und Herausforderungen anderer Spieler zu ignorieren.

Um das Fenster Chat zu verwenden:

- Wählen Sie Chat im Menü Windows aus. Eine Schachfigur neben der Menüoption zeigt an, dass das Fenster geöffnet ist. Wählen Sie erneut Chat aus, um es zu schließen. Die verschiedenen Bereiche des Fensters Chat und wie sie verwendet werden, werden unten beschrieben.

Das Fenster Message (Nachricht) zeigt die Nachrichten an, die Sie senden und erhalten. Diese werden angezeigt durch den Namen des Spielers der die Nachricht gesendet hat, sowie der Art der Nachricht. Sie können drei verschiedene Arten von Nachrichten senden:

- Shouts sind Nachrichten, die Sie an alle Spieler in dem ausgewählten Kanal senden.
- Tells sind Nachrichten, die nur an Sie gesendet wurden.
- Says sind Nachrichten, die Sie an mehr als einen Spieler in dem Kanal senden.

Um ein Spielerprofil anzusehen, einen Spieler zu ignorieren oder eine Ignorieren-Markierung zurückzunehmen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Spielernamen, der vor der Nachricht in dem Fenster Message (Nachricht) erscheint und wählen Sie dann die passende Option.

Player List (Spielerliste) zeigt alle Menschen in dem ausgewählten Kanal an. Um eine Nachricht an alle Spieler in dem Kanal zu senden, wählen Sie Select Everyone (Alle Auswählen). Um eine Nachricht an bestimmte Personen zu senden, wählen Sie die Namen aus der Liste aus. Verwenden Sie die Strg-Taste, um mehrere Spielernamen auszuwählen.

Um ein Spielerprofil anzusehen, einen Spieler zu ignorieren oder eine Ignorieren-Markierung zurückzunehmen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Spielernamen, und wählen Sie dann die passende Option.

Mit Send Options (Sendeoptionen) können Sie eine Nachricht senden. Wählen Sie zunächst einen Spieler aus der Player List (Spielerliste) aus. Geben Sie die Nachricht, die Sie senden wollen, in das Feld Message to Send (Zu Versendende Nachricht) ein und klicken Sie dann auf Send (Absenden).

Mit den Ignore (Ignorieren) Optionen können Sie Herausforderungen und Nachrichten von anderen Spielern ignorieren (oder nicht erhalten). Markieren Sie Ignore Challenges (Herausforderungen Ignorieren) und Ignore Shouts (Shouts Ignorieren) oder wählen Sie sie je nach Wunsch ab.

Um einzelne Spieler zu ignorieren, klicken Sie den Namen des Spielers in der Player List (Spielerliste) oder in dem Fenster Message (Nachrichten) mit der rechten Maustaste an und wählen Sie Ignore (Ignorieren). Um Sie erneut zuzulassen, klicken Sie ihre Namen nochmals mit der rechten Maustaste an und wählen Sie Unignore (Ignorieren Aufheben).

Verwenden des Fensters Online Information

CHESSMASTER verfügt über ein Fenster Online Information im CMLive-Raum, das es Ihnen ermöglicht, Informationen über die aktuellen Internetspieler, die laufenden Partien und die abgesandten Herausforderungen zu sichten.

Um das Dialogfeld Online Information zu verwenden:

- Wählen Sie Online Information aus dem Menü Windows. Eine Schachfigur neben der Menüoption zeigt an, dass das Fenster geöffnet ist. Wählen Sie erneut Online Information aus, um es zu schließen. Die verschiedenen Bereiche des Fensters Online Information und wie sie verwendet werden, werden unten beschrieben.

Die Spielerliste

In dem Fenster Online Information (Online Informationen) klicken Sie auf Players (Spieler), um die Players List (Spielerliste) zu öffnen. Die Players List (Spielerliste) zeigt die Namen aller Onlinespieler an, ihren Spielstatus und ihre Bullet-(Kugel), Blitz- und Standardschachwertungen. (Bei einer Bulletpartie ist die Spielzeit auf drei Minuten oder weniger angesetzt. Beim Blitzschach ist die Partie in drei bis zehn Minuten vorüber und bei einem Standardpartie ist sie auf zehn Minuten und länger angesetzt.) Eine Nummer nach einer Spielwertung zeigt eine vorläufige Wertung an, die besagt, dass der Spieler 20 Partien oder weniger in dieser Kategorie gespielt hat. Die Zahl zeigt die Anzahl der provisorischen Spiele, die in der Kategorie gespielt wurden, an.

Die Players List (Spielerliste) ordnet die Informationen in Spalten an, nach Spielernamen, Spielstatus und Wertung für jeden Spieltyp geordnet. Um die Listen nach den Informationen in jeder Spalte zu sortieren, wählen Sie die jeweilige Spaltenüberschrift aus. Wählen Sie beispielsweise die Spaltenüberschrift Nickname (Spitzname) aus, um die Liste alphabetisch nach den Spielernamen zu sortieren. Informationen auf Textgrundlage werden alphabetisch und zahlenbasierte Informationen (Spielwertungen) werden in aufsteigender Folge sortiert.

Sie können mit der rechten Maustaste auf einen Spielernamen klicken und dann eine Option auswählen, um:

- ein Spielerprofil anzuzeigen.
- Einen Spieler herauszufordern, wenn er oder sie nicht spielt.
- Bei einer Partie eines Spielers zuzuschauen, wenn er oder sie spielt.
- Einen Spieler zu ignorieren oder anzuerkennen.

Die Spielliste

In dem Fenster Online Information klicken Sie auf Games (Spiele), um die Games List (Spielliste) zu öffnen. Die Games List (Spielliste) zeigt alle aktuell laufenden Partien an, die Spieler jeder Partie (mit ihrer Figurenfarbe und Spielwertung), die Arten der gespielten Partien (Bullet, Blitz oder Standard) und die Zeitsteuerungen für jede Partie. Eine Nummer nach einer Spielwertung zeigt eine vorläufige Wertung an, die besagt, dass der Spieler 20 Partien oder weniger in dieser Kategorie gespielt hat. Die Zahl zeigt die Anzahl der provisorischen Spiele, die in der Kategorie gespielt wurden, an.

Die Liste Games in Progress (Spiele im Gange) ordnet Informationen in Spalten an, nach den Spielernamen für jede Farbe, der Wertung jeden Spielers, der Art der gespielten Partie, sowie nach den Zeitsteuerungen für die Partie.

Um die Listen nach den Informationen in jeder Spalte zu sortieren, wählen Sie die jeweilige Spaltenüberschrift aus. Wählen Sie beispielsweise die Spaltenüberschrift White Player (Spieler von Weiß) aus, um die Liste alphabetisch nach den Namen der Spieler, die Weiß spielen, zu sortieren. Informationen auf Textgrundlage werden alphabetisch und zahlenbasierte Informationen (Spielwertungen) werden in aufsteigender Folge sortiert.

Sie können mit der rechten Maustaste auf eine Partie klicken und dann eine Option auswählen, um:

- Das Spiel auf dem Schachbrett anzuzeigen.
- Die Spielerprofile von jedem Spieler anzuzeigen.

Sie können auch ein Spiel doppelt anklicken, um es auf dem Schachbrett anzuzeigen.

Die Challenges List (Liste der Herausforderungen)

In dem Fenster Online Information klicken Sie auf Challenges (Herausforderungen), um die Challenges List (Liste der Herausforderungen) zu öffnen. Die Challenges List (Liste der Herausforderungen) zeigt alle allgemeinen Herausforderungen an, die von den aktuellen Onlinespielern versendet worden sind, und die sie annehmen und bearbeiten können. Die versandten, allgemeinen Herausforderungen enthalten die Namen und Wertungen der Herausforderer, die Art der Partie, die Sie spielen möchten (Bullet, Blitz oder Standard), die Zeitbeschränkungen, die sie verwenden möchten, die Figurenfarbe, die Sie spielen sollen, sowie die Wertungsspannen für ihre Gegner. Eine Nummer nach einer Spielwertung zeigt eine vorläufige Wertung an, die besagt, dass der Spieler 20 Partien oder weniger in dieser Kategorie gespielt hat. Die Zahl zeigt die Anzahl der provisorischen Spiele, die in der Kategorie gespielt wurden, an.

Wenn Sie nicht der Wertungsanforderung entsprechen oder Sie sich entschlossen haben, den Herausforderer zu ignorieren, wird die Herausforderung in der Liste deaktiviert und grau unterlegt.

Die Challenges List (Liste der Herausforderungen) sortiert die Informationen in Spalten, nach den Spielernamen geordnet und den Richtlinien der Herausforderung. Um die Listen nach den Informationen in jeder Spalte zu sortieren, wählen Sie die jeweilige Spaltenüberschrift aus. Wählen Sie beispielsweise die Spaltenüberschrift Rating (Wertung), um die Liste numerisch nach den Wertungen der Herausforderer zu sortieren. Informationen auf Textgrundlage werden alphabetisch und zahlenbasierte Informationen werden in aufsteigender Folge sortiert.

Um eine versandte Herausforderung zu anzunehmen, doppelklicken Sie auf die Herausforderung oder klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an und wählen Sie Accept Challenge (Herausforderung Annehmen). Um eine Ihrer eigenen allgemeinen Herausforderungen zu bearbeiten, müssen Sie sie entfernen und eine neue versenden.



ÜBER DIE ENGINE

Der König

1987 begann Johan de Koning (de Koning ist Holländisch und bedeutet „der König“), Schachprogramme zu schreiben. Die erste Version des „Königs“ lief auf einem 68000-Prozessor, der kurz zuvor in Mikrocomputer eingeführt worden war. Immer um Leistungsverbesserung bemüht, wurde der König, für die ARM-Familie der RISC-Prozessoren neu geschrieben und endlich für die Intel 80X86. Von Anfang an erhielt der König einen attraktiven und originellen Spielstil. Im Gegensatz zu anderen Computerprogrammen, sucht der König nach Angriffsmöglichkeiten und ist nicht nur aus taktischen Gründen, sondern auch aus positionellen Gründen zu materiellen Opfern bereit. Die in CHESSMASTER verwendete Engine erhielt die #1-Wertung von der SSDF, einer unabhängigen, schwedischen Organisation für Schachanhänger.



DIE GESCHICHTE DES SCHACHSPIELS

Ein Essay von M. L. Rantala

Wenn Schachspieler das allgemeine und althergebrachte Verbot einer Diskussion über Religion und Politik akzeptieren, dann täten sie gut daran, auch die Geschichte des Schachspiels diesem verbotenen Bereich zuzuschlagen. Bis auf den heutigen Tag werden hitzige Debatten über seinen Ursprung geführt. Autoren und Theoretiker aller Couleur haben die Erfindung des Schachspiels nahezu allen großen Zivilisationen der Antike in Afrika, Asien und Europa zugesprochen, und manche behaupten sogar, daß dieses Ereignis gleich mit der Entstehung der Menschheit stattgefunden habe.

In einigen Theorien wird bestimmten Einzelpersonen die Ehre seiner Erfindung zuteil; die Liste erfahrener Erfinder enthält folgende Namen (mit Angabe ihrer wirklichen „Erfindungen“): Adam (die Sünde), Hermes (die Lyra), Palamedes (die Sitte, drei Mahlzeiten am Tag zu essen), Königin Semiramis (die Gründung von Babylon), König Salomon (die menschliche Gerechtigkeit) und Aristoteles (der Lehrsatz vom goldenen Mittel). Keine dieser Personen hat Schach gespielt, geschweige denn, das Spiel erfunden.



Spiele, die dem Schachspiel oberflächlich ähneln, haben Tausende von Jahren existiert und sind zum Beispiel auf alten ägyptischen Gräbern abgebildet. Aber diese Ähnlichkeiten sind beinahe sicher nur zufällig. Bis jetzt konnte noch keine eindeutige Verbindung mit dem Schachspiel hergestellt werden, und es ist unwahrscheinlich, daß eine solche je bewiesen werden kann.

Undurchdringliche Dunkelheit

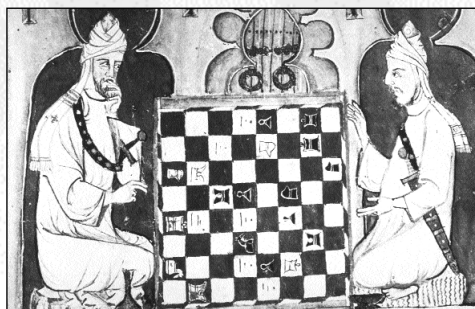
Viele Datumsangaben können durch historische Aufzeichnungen verifiziert werden. Vor der Krönung eines neuen Monarchen hat es zum Beispiel schon Zeugnisse vom Tod des vorherigen Herrschers gegeben, Berichte über die Vorbereitungen der Krönungsfeierlichkeiten, zeitgenössische Aufzeichnungen über die Einführung des neuen Herrschers und so weiter. In solchen Fällen ist der historische Bericht oft

reichhaltig und ausführlich. Aber wenn es um ein neues Spiel geht, zu einer Zeit, als es „erfunden“ oder wenigstens in einer Form festgelegt wurde, die wir heute als Schach wiedererkennen können, das ist etwas ganz anderes. Wer hätte geglaubt, das es über Jahrhunderte hinweg nicht nur überleben, sondern auch noch aufblühen würde? Warum hätte man Details aus seiner frühesten Periode für so wichtig halten sollen, daß es einer Aufzeichnung und Bewahrung würdig gewesen wäre?

Da es keine klaren historischen Berichte über den Ursprung des Schachspiels gibt, können wir Zeit und Ort seiner Erfindung nur indirekt und annähernd ermitteln. Das ist ein wenig wie beim Archäologen, der die Geschichte einer Pflanze oder eines Tiers aufgrund eines bruchstückhaften Fossilienfundes rekonstruieren soll: wir müssen die Lücken mit Hypothesen füllen, die mit den deutlichen, wenn auch teilweise unleserlichen Zeugnissen, die es ja gibt, im Einklang stehen.

Die indischen Ursprünge

Von allen Perioden, für die man sich ausgesprochen hat, legen die besten Zeugnisse dar, daß Schach seinen Ursprung etwa in der Mitte des sechsten Jahrhunderts in Indien hatte. Diese Zeitangabe wird durch ein persisches Gedicht nahegelegt, das um etwa 600 geschrieben wurde und ein Schachspiel erwähnt, das aus Indien gekommen sei. Literatur, die zwischen 50 und 150 Jahre später datiert werden kann, beschreibt wieder Schach als ein Spiel, daß von Indien nach Persien gekommen sei. Die frühen Quellen stützen sich also gegenseitig in dieser wichtigen Frage.



Darüber hinaus taucht keine spezielle Erwähnung des Schachspiels vor der Zeit um 550 auf, obwohl es eine umfangreiche Literatur aus Indien wie von Fremden, die Indien besucht haben, gibt. Das deutet klar darauf hin, daß Schach noch nicht erfunden war; sonst wäre es in der Literatur, die aus dieser Zeit zu uns gekommen ist, erwähnt worden.

Genau deswegen, weil die eigentliche Erfindung des Schachspiels nur mit indirekten Methoden ermittelt werden kann, gibt es so viele unterschiedliche Theorien über seinen Ursprung, von denen jede ihre eigene, indirekte Beweisführung hat. Neben diesem Ausbleiben von direkten Zeugnissen haben dennoch die unglaublichen Fortschritte, die sich in der historischen Forschung der letzten Jahre ereignet haben, viele frühere Methoden oder Quellen als unzuverlässig erwiesen, während gleichzeitig von Historikern viele neue Quellen aufgedeckt worden sind. Frühere Autoren neigten dazu, selbst offensichtlich erdachte Berichte wie Zeugnisse einer wahren Geschichte des Schachspiels zu behandeln, sogar König Artus wurde als möglicher Erfinder gehandelt. Man kann leicht erkennen, warum die Theorien über den Ursprung des Spiels so lange derart verworren waren.

Erste Formen des Schachspiels

Der ursprüngliche Name des Spiels lautete *chaturanga* (wörtlich „viergliedrig“) von Sanskrit *chatur* („vier“) und *anga* („Teile“). Der Name bezieht sich auf vier militärische Abteilungen, nämlich Fußsoldaten, Reiter, Streitwagen und Elefanten. Die früheste Form des Schachspiels wurde auf dem *ashtapada* (wörtlich „achtfüßig“) ausgeführt, einem Brett mit 64 Feldern.



Der Aspekt der Vierteiligkeit der Sanskrit-Bezeichnung für das Schachspiel ist manchmal dahingehend mißverstanden worden, damit sei gemeint, daß Schach ursprünglich ein Spiel für vier Spieler war. Es gibt zwar Zeugnisse einer Schachversion für vier Spieler, aber das scheint nur eine Nebenentwicklung der ursprünglichen Version gewesen zu sein, die auch nicht besonders beliebt war. Schach zu viert scheint außerhalb Indiens keine Bedeutung gehabt zu haben.

Es ist wichtig festzuhalten, daß *chaturanga* ein Wort war, das zunächst direkt auf indische Armeen angewendet wurde, und erst später auf Schach. In ähnlicher Weise hat es das *ashtapada* bereits im zweiten Jahrhundert v. Chr. gegeben. Das bedeutet, daß Schach in seiner ursprünglichen Form als ausgesprochenes Kriegsspiel gesehen wurde, da sein Name direkt aus der Armee abgeleitet wurde, und daß es auf einem Brett gespielt wurde, das bereits jahrhundertlang für viele unterschiedliche Spiele verwendet worden war. Diese letztere Tatsache hat viele Theoretiker dazu veranlaßt, uns glauben zu machen, daß Schach Hunderte von Jahren älter ist als das, was die historischen Belege tatsächlich aufzeigen.

Welche besondere Rolle das *ashtapada* bei der Entwicklung des Schachspiels hatte, ist unbekannt. Eine Möglichkeit ist, daß es für Spiele verwendet wurde, die überhaupt nichts mit Schach zu tun hatten, und daß seine Verwendung für das Schachspiel eine echte Neuerung war. Eine andere Theorie geht dahin, daß das *ashtapada* immer mit etwas ähnlichem wie Schach verknüpft war, nur daß wir überhaupt nichts über diese Vorform des Spiels wissen. Wiederum andere vermuten, daß das *ashtapada* zunächst für astrologische Zwecke angewendet wurde und erst allmählich als Spielbrett Verwendung fand.

Der erste Hinweis auf Schach in der überlieferten Sanskrit-Literatur stammt etwa aus dem Jahre 625. Der Dichter Bana preist den indischen Herrscher Harsha, der von 606 bis 647 regierte. Bana beschreibt diesen König von Kanauj als einen Prinzen des Friedens und stellt fest, daß unter seiner Herrschaft die einzigen Kriege im Lande zwischen den Bienen ausgetragen wurden, die nach Pollen jagten, die einzigen abgeschnittenen Füße im dichterischen Versmaß vorkamen, und daß die einzigen Armeen jene waren, die auf den 64 Feldern bewegt wurden.

Undurchdringliche Dunkelheit

Die Geschichte des Schachspiels vor diesen ersten Nennungen in Sanskrit und im Persischen ist uns nicht bekannt, und mag für immer unbekannt bleiben, selbst wenn das Interesse und die Kontroversen weit verbreitet sind. Angesichts des vollständigen Fehlens irgendeiner zuverlässigen Dokumentation, die älter als das siebente Jahrhundert ist, hat ein Schach-Historiker diese Periode in der Geschichte des Schachspiels eine „undurchdringliche Dunkelheit“, genannt. Für immer unbeantwortet wird vielleicht sogar die fundamentale Frage bleiben, ob das Schachspiel von einem einzelnen Gehirn erdacht wurde, oder ob es eine Häufung von Beiträgen vieler Geister aus unterschiedlichen Zeiten und Orten war.

Die Perser

Von Indien ging das Schachspiel weiter nach Persien (heute Iran). Es erscheint wahrscheinlich, daß während der Herrschaft des persischen Königs Khusrau Nushirwan, der von 531 bis 579 regierte, das Schachspiel eingeführt wurde. Wir wissen aus der Literatur dieser Zeit, daß um das Jahr 600 herum das Schachspiel bereits eine etablierte Beschäftigung des persischen Adels war.

In seiner frühen Zeit in Persien konkurrierte Schach um Beliebtheit und Akzeptanz mit anderen Spielen, besonders mit Backgammon. Phanta-sievolle Schriften, in denen die beiden Spiele miteinander verglichen wurden, waren üblich. Geschriebene Werke, die Schach erwähnten, enthielten oft spekulative Erklärungen der Erfindung des Schachspiels; so wurde behauptet, es sei eine Methode der Ausbildung von Prinzen gewesen, oder es habe als Ersatz für Könige gedient, die keine wirklichen Feinde hatten, die sie besiegen konnten.



Ein Bauer unter Bauern

Schach wanderte von Persien in die islamische Welt und verbreitete sich wahrscheinlich in der Zeit zwischen 650 und 750. In der arabischen Welt der zweiten Hälfte des neunten Jahrhunderts geschah es dann, daß die ältesten uns bekannten Worte über die Schachtheorie aufgeschrieben wurden. Im Jahre 988 erwähnt der Autor Ibn an-Nadim verschiedene Spieler, die bereits Bücher über Schach geschrieben hatten. Während dieser frühislamischen Zeit trugen viele Autoren nicht nur zum Verständnis der Schachtheorie bei, sondern gaben sich auch große Mühe, moralische Rechtfertigungen für das Schachspiel zu liefern. Da das Spiel nicht im Koran genannt

wurde, war sein religiöser Status unsicher. Die Verfechter des Schach lobten es in der Hoffnung, daß es nicht in eine Kategorie verbotener Aktivitäten gesteckt wurde wie das Glücksspiel. Die Schachfiguren waren in dieser Zeit im allgemeinen ohne bildliche Darstellung, weil die muslimische Praxis Bilder verbot.

Islamische Dichter schrieben über Schach und verwendeten Ideen aus dem Schach als Metaphern. Al-Farazdaq schrieb ein Gedicht, das einen Bezug auf den niedrigen Stand des Bauern enthielt. „Ich verwehre Euch die Erbschaft und die Königskrone, so daß Ihr, gefesselt durch meinen Arm, ein Bauer unter Bauern bleibt.“

Weitere Reisen

Von Indien aus reiste das Schachspiel auch nach China, Japan und andere asiatische Länder. Schach wird zum ersten Mal in der chinesischen Literatur um das Jahr 800 herum erwähnt. In seinen modernen Formen unterscheiden sich das chinesische und das japanische Schachspiel bedeutend von dem, was die übrige Welt unter Schach versteht. Doch gibt es wichtige Gemeinsamkeiten; so hat das chinesische Schach zum Beispiel ein Pferd, daß sich genauso bewegt wie der Ritter (im Deutschen „Springer“) im indischen Schach. Das macht es unwahrscheinlich, daß beide aus vollständig verschiedenen Spielen stammen, die sich unabhängig voneinander entwickelt hätten. Interessanterweise wurden in manchen Teilen Asiens, wie zum Beispiel Burma sowohl indisches als auch chinesisches Schach als beliebte Spiele angenommen.

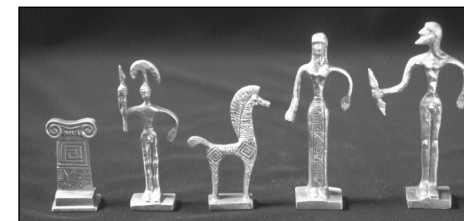
Eine interessante Theorie über die Ursprünge des Schachspiels legt nahe, daß es eigentlich in China geschaffen wurde und die natürliche Fortentwicklung eines astrologischen Rituals war. Diese Theorie wird jedoch mehr durch Spekulation als durch Beweise gestützt.

Westeuropa

Das Schachspiel fand seinen Weg über die arabische Welt nach Westeuropa noch vor Ende des ersten Jahrtausends. In der Folgezeit wurde Europa zur fruchtbarsten Quelle der Schachentwicklung im zweiten Jahrtausend.

Es ist nicht bekannt, ob das Schachspiel zuerst nach Spanien oder nach Italien kam. Es ist sogar möglich, daß es in beide Länder ungefähr zur selben Zeit gelangte.

Der früheste gesicherte schriftliche Bericht in Europa, der eine Erwähnung des Schachspiels enthält, stammt aus der Zeit kurz vor dem Jahr 1000. Ob Schach damals noch ganz neu oder schon ein Jahrhundert lang oder mehr Teil der westeuropäischen Kultur



gewesen war, ist nicht bekannt. Als dann das Schachspiel regelmäßig in der europäischen Literatur erwähnt wird, wurden seine Ursprünge oft phantasiereich

beschrieben; eine Geschichte, die in der mittelalterlichen Literatur oft wiederholt wurde, lautete, daß Schach während der Belagerung von Troja entwickelt wurde, um die Langeweile zu bekämpfen.

In Europa wechselte dann die Gestaltung der Figuren von abstrakten Entwürfen zu darstellenden Formen. Zu den wichtigsten Nachweisen der Existenz des Schachspiels im Mittelalter und der darstellenden Form, welche die Figuren angenommen hatten, sind die Schachfiguren, die als Lewis Chessmen bekannt sind. Sie wurden im Jahre 1831 auf der schottischen Insel Lewis gefunden, bestehen aus 78 Figuren - Teile aus vier unterschiedlichen, unvollständigen Figurensätzen - und stammen aus dem 12. Jahrhundert. Sie sind aus Walroß-Elfenbein geschnitzt und haben ihren Ursprung wahrscheinlich in Skandinavien. Sie sind jetzt alle im British Museum bzw. im National Museum of Antiquities in Scotland untergebracht.

Vom Indus bis nach Island

Nachdem Schach Europa erreicht hatte, breitete es sich schnell aus. Bis zum Anfang des 13. Jahrhunderts hatte es diesen Kontinent bereits erobert, und ein Schach-Historiker beschrieb seine Verbreitung mit „vom Indus bis zum Atlantik und von der Sahara bis nach Island.“

Das Schachspiel war im mittelalterlichen Europa so beliebt geworden, daß es die vorherigen Spiele vollständig verdrängt hatte. Das irische fidchell und das walisische gwyddbwyll waren Geschicklichkeitsspiele, die nach der Einführung des Schachspiels nicht mehr überlebten, und sogar heute wissen wir wenig darüber, wie diese vom Schach besiegten Spiele damals gespielt wurden. Der Sieg des Schach über diese anderen Spiele war so vollständig, daß deren Erwähnung bei Übersetzungen in eine andere Sprache einfach als „Schach“, wiedergegeben werden könnte.

Schach wurde in Europa zuerst von Klerikern gespielt. Es gibt viel frühe Literatur, die christliche Bannsprüche auf Schach erwähnen, aber offensichtlich waren diese unwirksam. Im 14. Jahrhundert verdammt ein christlicher Autor eine Person nur für die Sünde des Hochmuts, weil sie gut Schach spielen wollte; er verdammt nicht das Spiel selbst.

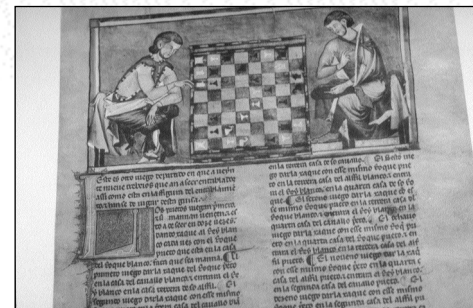
Von der Kirche gelangte das Schachspiel zum Adel. Im 12. Jahrhundert führt eine Beschreibung der ritterlichen Vervollkommnung neben dem Reiten, der Falknerei und dem Verseschreiben auch das Schachspiel auf. Schach wurde oft um Geld oder andere Preise gespielt, wie das bei vielen Spielen in dieser Zeit üblich war. Die häufigste Form des Sieges im mittelalterlichen Spiel war der „nackte König“, wobei der Sieger alle Figuren des Gegners geschlagen hatte und so den König allein auf dem Brett übrig ließ. Das wird durch überlieferte Aufzeichnungen von Schachwetten angedeutet, die besagen, daß das relativ seltene Schachmatt gewöhnlich den doppelten Preis wert war.

Schach wurde, wie viele andere Spiele und Unterhaltungen, regelmäßig in der Literatur dieser Epoche erwähnt, wobei das Liebespaar, das sich beim Schachspiel gefunden

hatte, zum Beispiel ein häufiges Handlungselement war. Die mittelalterlichen literarischen Schachschriften sind jedoch am bemerkenswertesten für ihre Verwendung der Allegorie. Eine Geschichte über ein Schachspiel konnte in Wirklichkeit eine Geschichte von Liebe, Krieg oder Verrat sein, und so weiter. Solche Allegorien stellten oft Analogien zwischen den unterschiedlichen Stärken der Figuren und der gesellschaftlichen Hierarchie der Gegenwart her. Ein Schachspiel konnte als literarisches Vehikel dienen, um zwei Feudalherren und deren Vasallen darzustellen, die sich im Kampf gegeneinander befanden, oder in einem allgemeineren Sinne, um die Pflichten der Menschen in unterschiedlichen gesellschaftlichen Rängen auszudrücken. Eine der berühmtesten moralischen Allegorien war von Jacobus Cessolis geschrieben worden. William Caxton übersetzte es ins Englische mit dem Titel „The Game and Playe of the Chesse,“ und im Jahre 1475 war es das zweite Buch in englischer Sprache, das in Druck ging.

Die Renaissance des Schachspiels

In den ersten fünfhundert Jahren änderte sich das Schachspiel in Europa wenig. Es war hauptsächlich ein gesellschaftlicher Zeitvertreib denn eine intellektuelle Beschäftigung. Folglich gab es nur wenige theoretische oder technische Fortschritte, die über das hinausgingen, was in der moslemischen Literatur überliefert war; die nach der Einführung des Schachspiels nach Europa gelangte. Die kleinen Änderungen, die in den ersten Jahrhunderten vorgenommen wurden, waren eher oberflächlich, wie zum Beispiel die Entwicklung vom abstrakten zum darstellenden Entwurf der Figuren.



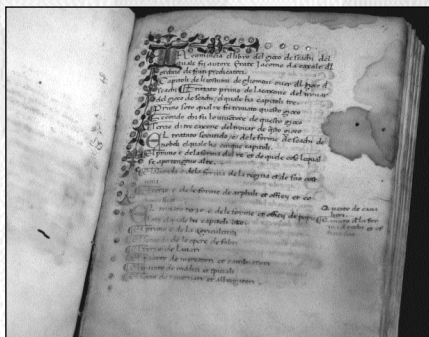
Es gab gewisse Anzeichen, die ahnen ließen, daß später größere Änderungen kommen sollten: Hier und da erlaubten die Regeln manchmal einem Bauern, zwei Felder bei seinem ersten Zug vorzugehen, und es gab frühe Versuche, den Zug der Dame zu ändern. Aber dies waren, genau gesehen, eher Experimente als klar kodifizierte Änderungen.

Spät im 15. Jahrhundert gab es jedoch plötzlich eine Reform der Regeln, die schnell in ganz Europa angenommen wurde. Diese Änderungen stellen den einzigen größeren Wandel im Spiel während seiner gesamten überlieferten Geschichte dar. Eine dieser neuen Regeln erlaubte einem Bauern, bei seinem ersten Zug zwei Felder voranzugehen. Das wirkte sich als Beschleunigung des Spiels aus, ohne daß die allgemeine Spieltaktik davon sonderlich betroffen wurde. Die anderen Änderungen waren fundamental: Dem Läufer wurde erlaubt, sich weiter zu bewegen, wodurch er ungefähr dieselbe Stärke wie der Springer erhielt; die Dame stieg von einer sehr schwachen Figur (sogar schwächer als der König) zur stärksten Figur auf dem Brett auf. Das wurde erreicht, indem man den Zug der Dame zu einer Kombination der Züge des Turms und des (neuen) Läufers machte. Die letztere Änderung war so einschneidend, daß die Literatur der Epoche das reformierte Spiel bildhaft als „Schach der Königin“ oder in einer wenig schmeichelhaften Beurteilung als „Wahnsinnsschach“ bezeichnete.

Der erste Bestseller

Eine Beschreibung dieses neuen Schachspiels erschien in einem Buch des spanischen Schachtheoretikers Luis de Lucena. Es hatte den Titel „Die Kunst des Schachspiels, und wurde interessanterweise in einem Band zusammen mit seinem Buch „Diskurs über die Liebe“ gedruckt und um 1496 veröffentlicht. (Wie ein Schachforscher bemerkt hat: „Liebe und Schach mögen keine verwandten Themen scheinen, doch für Lucena war beides ein Krieg en miniature.“) Lucenas Buch enthält elf Beispiele von Eröffnungen und 150 Probleme, die beinahe gleichmäßig aufgeteilt waren zwischen dem alten Schach und dem „Schach der Königin“. Beispiele dieses Werks sind noch heute lebendig.

Das zweite erhaltene Buch über die Schachtheorie dieser Zeit wurde im Jahre 1512 vom Italiener Damiano veröffentlicht, der das mittelalterliche Schach nicht einmal erwähnt, womit deutlich wird, daß zu der Zeit die neue Form Italien schon vollständig erobert hatte. Lucenas Buch war kunstvoll und üppig; es wurde niemals neu gedruckt. Damianos Werk wurde auf Italienisch und auf Spanisch gedruckt und durchlief im Verlauf eines halben Jahrhunderts acht Auflagen, was einen Historiker zu der Bemerkung veranlaßte, dieses Buch sei „der erste Bestseller des modernen Spiels“ gewesen.



Ein spanischer Priester, der Damianos Buch las, fand es gänzlich unzureichend und begann, sein eigenes zu schreiben. Ruy López de Segura wurde als einer der führenden Spieler seiner Zeit angesehen, und sein Buch, das 1561 veröffentlicht wurde, war ein Fortschritt gegenüber der früheren Gelehrsamkeit. Er konzentrierte sich auf die Eröffnungen anstatt auf Probleme und führte den Begriff Gambit in die Schachliteratur ein. Man erinnert sich auch an ihn, weil er den Schachspielern den Rat gegeben hat, das Brett so aufzustellen, daß die Sonne in die Augen des Gegners scheint! Der Priester spielte zuerst 1574 und dann 1575 in Madrid gegen Leonardo di Bona und Paolo Boi. Diese Spiele waren bedeutsam nicht nur deswegen, weil die Niederlagen von López zu beiden Gelegenheiten den Beginn seines schwindenden Einflusses auf das Schach markierten, sondern auch, weil sie die ersten dokumentierten Beispiele eines organisierten und geförderten Schachwettkampfes waren. Philipp II finanzierte beide Wettkämpfe des Spaniers López gegen zwei führende ausländische Spieler, bei denen Leonardo und Paolo hohe Preise vom spanischen König erhielten. Es ist schwer, eine genaue Biographie dieser beiden Männer zusammenzubringen. Sie waren Thema vieler zeitgenössischer Schriften, es ist jedoch heute kaum noch zu ermitteln, welche Berichte wahr und welche falsch sind. Von beiden wurde erzählt, daß sie von Piraten gefangenengenommen worden waren und sich freigekauft hatten, indem sie gegen den Piratenanführer im Schach gewannen. Von beiden sagte man auch, daß sie am Ende durch Gift umgebracht worden waren.

Vom Dunkel ins Licht

Die Zeit nach der Veröffentlichung des Buches von Ruy López war fruchtbar für die Entwicklung des Schachspiels und brachte die Veröffentlichung einiger wichtiger Beiträge zum Schach. Die Schirmherrschaft durch König und Adel unterstützte talentierte Spieler und förderte die Weiterentwicklung der Theorie. Als der spanische Priester sich verächtlich über seinen Vorgänger Damiano äußerte, stellte ein deutscher Kritiker von López fest, daß der Schritt von López zum italienischen Theoretiker Polerio wie ein „Schritt aus der Dunkelheit ins Licht“ gewesen sei, was darauf hinweist, wie schnell das Schachspiel sich während der Renaissance verbesserte.

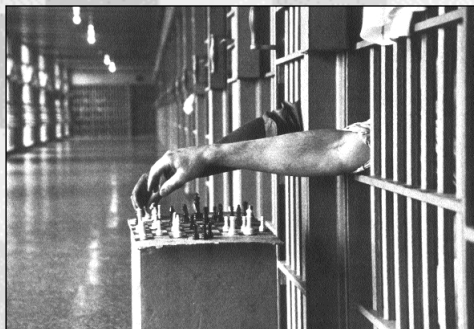


Ein anderer großer Beitrag in dieser Epoche wurde durch den italienischen Spieler Gioacchino Greco geleistet. Er war 1600 geboren und reiste durch Europa, wobei er sich seinen Lebensunterhalt durch Siege beim Schachspiel und durch Verkauf seines handkopierten Manuskripts verdiente. Ungefähr zwanzig Exemplare seines Manuskripts sind erhalten und zeigen, wie weit die italienische Theorie des Schach im Vergleich zum übrigen Europa vorangekommen war. Greco schrieb für den fortgeschrittenen Spieler und bot umfangreiche Eröffnungsanalysen und Beispiele von Partien, jedoch wenig an erklärender Prosa. Sein größter Einfluß auf das europäische Schach ergab sich erst nach seinem Tode im Alter von 34 Jahren, als sein Werk als Druck in verschiedenen Sprachen wie Englisch, Französisch und Deutsch veröffentlicht wurde. Ungefähr 50 Jahre nach seinem Tod schrieb der französische Historiker Pierre Bayle in seinem „Dictionnaire Historique et Critique,“ daß Greco „ein so vorzüglicher Schachspieler war, daß man es nicht für seltsam erachten kann, wenn ich einen kurzen Artikel über ihn bringe. Auf der ganzen Welt hat es keinen gegeben, der ihm in diesem Spiel gleichkam.“ Zu Grecos Lebzeiten war die kommerziell veröffentlichte Literatur in weiten Teilen Europas weit hinter seinem fortgeschrittenen Standard zurück. So bot das 1614 in England veröffentlichte Buch „Famous Game of Chesse-play“ mehr Einzelheiten über das korrekte Benehmen beim Spiel am Brett als wirkliche Analysen. Der Erfolg dieses Buchs ist ein Beweis für die wachsende Beliebtheit des Schachspiels als reinen Zeitvertreib, der einer Person von Rang ansteht.

Schach bot sich in der Renaissance weiterhin als Szenerie für Kommentare an, die mit dem Spiel selbst nichts zu tun hatten. Ein antispänisches Bühnenstück, „A Game at Chess,“ wurde 1624 in London an neun aufeinanderfolgenden Tagen in ausverkauftem Haus gespielt und nur deswegen abgesetzt, weil der Gesandte von Spanien protestiert hatte.

Schachkultur in der Reife

Wie wir schon gesehen haben, ereignete sich der Fortschritt beim Schach in Schüben. In der Epoche, die über das Ende der Renaissance hinaus in die Aufklärung hineinreicht, stagnierte das Schachspiel in einigen Teilen Europas, obwohl es nie ganz außer Mode geriet. Fortschritte in der Theorie und sogar die Steigerung der Popularität traten über den ganzen Kontinent hinweg immer nur stückweise auf.



Während des 17. Jahrhunderts begann das Umfeld für das Schachspiel zu reifen, und vieles, was wir mit der modernen Schachkultur in Verbindung bringen, fing an hervorzutreten: eine ausführliche Literatur; professionelle Spieler; Mannschaftskämpfe, internationale Wettbewerbe, eine Gemeinschaft passionierter Amateure und Zuschauerspezialitäten wie Vorführungen des Blindspiels. In dieser Periode wurde Schach weniger als der standesgemäße Zeitvertreib der nicht arbeitenden Klasse angesehen, sondern mehr als eine Unternehmung mit herausfordernden sportlichen und intellektuellen Elementen. Seine symbolische Bedeutung wurde für weniger wichtig gehalten als die innewohnende Qualität des Spieles selbst.

Schach im Kaffeehaus

Im Europa des 17. Jahrhunderts tauchten zum ersten Mal die Kaffeehäuser auf. Sie waren als Orte für die gelegentliche oder auch sehr gründliche Austragung von Freizeitaktivitäten besonders in London und Paris beliebt.

Bis zum 18. Jahrhundert war das Betreiben des Schachspiels etwas für belesene Leute geworden, und es gewann an Beliebtheit unter den Intellektuellen. Der große Mathematiker Leibniz hielt es für eine gute geistige Übung. Die Zentren der Schachaktivitäten in dem Jahrhundert waren England und Frankreich. In Paris war das Café de la Régence der führende Auftrittsort für Schachspieler. In London war Slaughter's Coffee House, gegründet im späten 17. Jahrhundert, das führende Schach-Café.

Das Café de la Régence war 1670 von einem Amerikaner gegründet worden. Es zog die führenden Spieler der Zeit an, so Légal de Kermeur, François-André Danican Philidor, Alexandre Deschappelles, Bourdonnais und Saint-Amant sowie berühmte Amateure wie Voltaire, Rousseau, Robespierre, Napoleon und Benjamin Franklin.

Benjamin Franklins berühmter Essay über Schach aus dem Jahre 1779, „The Morals of Chess,“ zeugt sicherlich von der Hochachtung, die er für das Spiel hatte. Aber viele der Eigenschaften, die er dem Schach zuwies, könnten genauso gut aus anderen Formen des geistigen Trainings stammen; Franklin hat eigentlich nichts ausgesondert,

was im Schach einmalig ist. Sein Essay ist auch der Ursprung der Schach-Etikette mit manchem köstlichen Rat:

Wenn Sie einen Sieg errungen haben, dürfen Sie keinen triumphierenden oder beleidigenden Gesichtsausdruck annehmen, und auch nicht zu viel Freude zeigen; versuchen Sie vielmehr, Ihren Gegner zu trösten, und bewirken Sie, daß er weniger unzufrieden mit sich selbst ist, indem Sie freundliche und höfliche Ausdrücke gebrauchen, die mit Wahrhaftigkeit verwendet werden können, wie zum Beispiel: „Sie spielen zu schnell“ oder „Sie lagen schon im Vorteil, aber irgend etwas ist passiert, das Ihre Gedanken abgelenkt hat.“

Obwohl Franklin ein Amerikaner war, sollte sein Beitrag zur Schachkultur im französischen Kontext gesehen werden. Sein Essay wurde geschrieben, während er in Frankreich lebte, und er wurde bereits in London veröffentlicht, bevor es je in den Vereinigten Staaten geschah. Außerdem hatte Franklin Schwierigkeiten, in Amerika Gegner zu finden, weswegen er die meisten seiner Schachpartien während seiner Pariser Jahre spielte.

Philidors Vermächtnis

Es gibt keinen Zweifel, der hellste Stern, der aus dem Café de la Régence aufgestiegen ist, war Philidor. Dieser Franzose, dessen Vater als Bibliothekar der Musikbibliothek des Königs gedient hatte, war auch ein führender Opernkomponist; in Schachkreisen aber blieb er in Erinnerung für seine herausragenden Leistungen im Spiel und für sein einflußreiches Buch über Schach. Eine seiner frühen und amüsantesten Schachtaten fand in einem Augenblick statt, da die Musiker des Königs wenig zu tun hatten. Der junge Philidor, der Chormitglied an der Königlichen Kapelle in Versailles war, spielte mit einem der älteren Musiker Schach, der wegen seiner schwächer werdenden Stellung immer ärgerlicher wurde. Nachdem Philidor ihn Matt gesetzt hatte, rannte er wie der Blitz aus dem Zimmer, weil er Angst davor hatte, wie sein Gegner auf die Niederlage reagieren würde!

Als er in den Stimmbruch kam, verließ er den Chor und verbrachte eine beträchtliche Zeit am Café de la Régence, wo er Légal de Kermeur begegnete, der dann sein Lehrer wurde. Philidor übertraf bald Légal, der bis dahin der führende Spieler war. Wenig über zwanzig Jahre alt reiste Philidor nach London, wo er ein Match gegen Philip Stamma gewann, das im Zentrum des Londoner Schach-Wirbelsturms gespielt wurde, in Slaughter's Coffee House. Philidor vertrat die Meinung, daß der größte Fehler der Spieler seiner Zeit im falschen Bauernspiel lag. „Bauern sind die Seele des Schachs“ lautet die deutsche Übersetzung der berühmtesten Zeile in seinem Buch. Er führte auch die Konzepte von Blockade, Stellungsoffer und Prophylaxe ein.

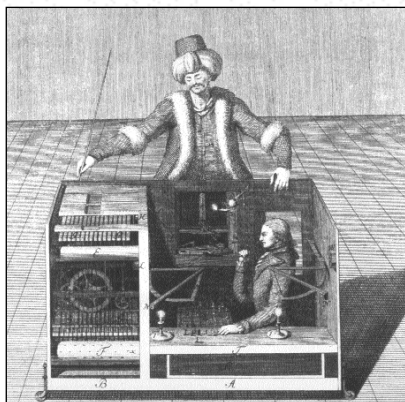
Trotz aller seiner Fertigkeiten auf mehreren Gebieten wurde Philidor von einem Zeitgenossen als ein stumpfsinniger Mensch beschrieben. Einer seiner Bewunderer soll seinen fehlenden Witz so erklärt haben: „Der Mann hat keinen gesunden Menschenverstand - er besteht nur aus Genie.“

Es ist nicht überraschend, daß Philidor von London angezogen worden war. Schachspieler bei Slaughter's waren ernsthafte Anhänger des Spiels. Ein Schachbuch, das in dieser Zeit veröffentlicht wurde, enthielt die Werbezeile: „Nur erhältlich in Slaughter's Coffee-House, St. Martin's Lane.“ Und ein Stammgast bei Slaughter's, Philip Stamma, hatte das einflußreichste Schachbuch des Jahrzehnts vor Philidors eigenem Werk veröffentlicht. Stamma unternahm große Anstrengungen, das Werk von Greco anzugreifen, indem er zum Beispiel Grecos Konzentration auf das Königs-Gambit mit den folgenden Worten lächerlich machte: „Ich halte diese Methode für völlig nutzlos, und es entbehrt ihr jegliche Begründung.“ Doch nach seiner Niederlage im Match gegen Philidor hat er nichts mehr veröffentlicht.

Zwar dominierte Philidor die Schachszene des 18. Jahrhunderts, doch gab es auch Theoretiker von Rang außerhalb seines Einflußbereichs. In Italien erlangten drei Autoren Prominenz: Ercole del Rio, Giambattista Lolli und Domenico Ponziani. Die Schriften von Del Rio enthielten Schach-Probleme von hoher Qualität. Lolli schrieb die beste Arbeit seiner Epoche über Endspiele. Ponzianis Buch bot eine breit angelegte Sicht der Strategie und analysierte eine große Zahl von Eröffnungen. Zusammen waren diese Autoren bekannt als die Modena-Schule, und sie übten auch Kritik an Philidor. Sie vertraten das Ende einer Epoche im italienischen Schach. Nach der Veröffentlichung ihrer Werke in der Mitte des 18. Jahrhunderts sollte es hundert Jahre lang keine nennenswerten Beiträge mehr in Italien geben.

Mensch gegen Maschine

Eine bizarre „Innovation“ des 18. Jahrhunderts war der sogenannte mechanische Schachspieler. Es wurden verschiedene Typen konstruiert, doch alle folgten einem Grundschema: Eine behälterartige Vorrichtung erweckte den Eindruck, daß sich in ihrem Inneren eine Maschinerie befand. Die Maschine schien mit einem mechanischen Arm Schach zu spielen. In Wirklichkeit aber spielten alle derartigen Anlagen nur durch menschlichen Eingriff Schach. Bei den ersten Automaten dieser Art waren Menschen im Innern des Behälters versteckt, während die späteren aus der Ferne elektrisch betrieben wurden.



Der erste mechanische Schachspieler war eine Maschine, die 1769 von Baron Wolfgang von Kempelen, einem ungarischen Verwaltungsbeamten, geschaffen wurde. Es bestand aus einer lebensgroßen Figur, die in türkischen Gewändern gekleidet und an einem Kabinett befestigt war. Kempelen beschrieb die Vorrichtung als einen schachspielenden Automaten, aber sie wurde in Wirklichkeit von vielen starken Spielern bedient.

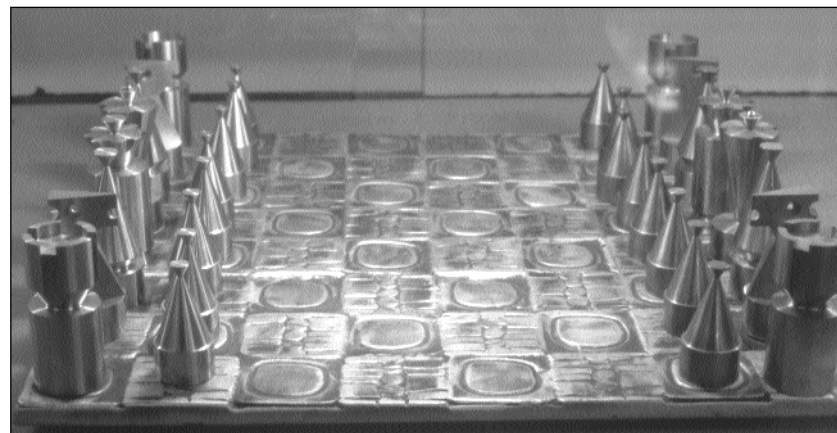
Nichtsdestoweniger, wie es genau funktionierte, war Gegenstand großer Spekulation. Immerhin hat der „Automat“ genügend Interesse erweckt, daß Philidor gegen ihn spielte und mühelos gewann.

Hundert Jahre später tauchten ähnliche Automaten auf. Ajeeb war eine Maschine, von der der englische Schrankbauer Charles Arthur Hopper 1868 behauptete, sie sei eine schachspielende Maschine. Sie wurde zuerst im Royal Polytechnical Institute und später im Crystal Palace ausgestellt. Sie war geformt wie die Figur eines Ägypters und wurde durch eine Person betrieben, die im Innern verborgen war. In New York waren Sarah Bernhardt und O. Henry Gegner von Ajeeb gewesen. Einer seiner verborgenen Bediener in den Vereinigten Staaten war Harry Pillsbury, und nach Pillsburys Tod wurde der Automat nur noch zum Spielen von Dame verwendet.

Charles Godfrey Gumpel konstruierte Mephisto und demonstrierte ihn zum ersten Mal 1878 in London. Mephisto, wie Ajeeb und zuvor der Türke, wurde als schachspielender Automat beschrieben. Aber genau wie diese anderen handelte es sich nur um eine Vorrichtung, in deren Innern ein Mensch Schach spielte. Mephisto wurde von Isidor Gunsberg bedient und war der erste Automat, der tatsächlich ein Schachturnier gewann.

Das neunzehnte Jahrhundert

Der wirtschaftliche Wohlstand im 19. Jahrhundert führte zu einer größeren Zahl gebildeter Menschen, die im Schachspiel eine Herausforderung sahen und sich von ihm angezogen fühlten. In dieser Zeit begannen Klubs sich zu entfalten, besonders in Großbritannien, die nur dem Schach gewidmet waren.



Technologische Fortschritte unterstützten die Ausbreitung des Schachspiels: bewegliche Lettern verringerten die Druckkosten, was zu preisgünstigen Ausgaben zahlreicher Bücher über Schach wie auch zu den ersten Schachmagazinen führte. Wegen der Komplexität von Schach trug das schriftliche Material für Spieler aller Stärken dazu bei, das Spiel zu fördern.

Eines der wichtigsten Ereignisse in der ersten Hälfte des Jahrhunderts war 1834 die Begegnung von Louis Charles Labourdonnais (ein Zögling des Café de la Régence) und Alexander McDonnell (ein Schotte, der im britischen Schachspiel Prominenz erlangt hatte), die zu mehreren Partien in London führte. Obwohl Labourdonnais der klare Sieger des Wettkampfes war, gewann McDonnell einige interessante Partien. Dieser Wettkampf zwischen zwei etablierten Spielern schuf ein immenses Interesse am Schach. Die einzelnen Partien des Wettkampfes wurden in vielen Quellen veröffentlicht und waren der Gegenstand von Studien durch Schüler wie auch Lehrer des Schachspiels.

Ein Jahr nach dem Kampf Labourdonnais-McDonnell erschien die erste populäre Schachkolumne in Bell's Life in London. Die Nachfrage nach Schachliteratur war so groß, daß zwei Schachverlage einen regelrechten Preiskampf austrugen, der zwar keinem von ihnen dienlich war, aber der Öffentlichkeit sehr preisgünstige Ausgaben vieler populärer Schachbücher zur Verfügung stellte.

Nicht alle Schachzentren waren im frühen 19. Jahrhundert so erfolgreich wie das in London. Labourdonnais wurde Gründer und Herausgeber des ersten Schachmagazins im Jahr nach seinen großen Siegen über McDonnell. Doch Le Palamède (benannt nach Palamedes, einem der Nichtfinder des Schachspiels!) überdauerte nur einige Jahre. Das Magazin starb zusammen mit Labourdonnais im Jahre 1840, nur um kurz darauf von einem anderen führenden französischen Spieler wieder zurück ins Leben gerufen zu werden.

Etwa zu dieser Zeit kam die erste moderne, enzyklopädische Behandlung der Eröffnungen durch eine Berliner Gruppe von Schach-Enthusiasten heraus, die als Pleiaden bekannt war: Paul von Bilguer begann, sein „Handbuch des Schachspiels“ zu schreiben, und die erste Ausgabe wurde nach Bilguers Tod von Baron Tassilo von der Lasa fertiggestellt.

Stauntons Beitrag

Die Vormachtstellung Londons als das führende Schachzentrum der Welt im 19. Jahrhundert war unbestreitbar erreicht, als Howard Staunton die Schachszene betrat. Er gründete Chess Player's Chronicle, und kleine Fehden zwischen englischen und französischen Spielern wurden manchmal in diesem Journal und in Le Palamède ausgetragen. Staunton war ein Mann mit einem unleidlichen Temperament, was ein Schachhistoriker so beschrieb: „Er fing unweigerlich mit beinahe jedem und zu beinahe jeder Zeit einen Streit an.“ Nichtsdestoweniger war er am Höhepunkt seiner Karriere der beste Spieler der Welt. Die noch heute beliebteste Gestaltung von Schachfiguren ist nach Staunton benannt, nicht weil dieser sie entworfen hätte, sondern weil ihr Erschaffer, Nathaniel Cook, mit Hilfe von Stauntons angesehenen Namen die Figuren vermarkten wollte.

Während der Staunton-Ära wurde die erste nationale Organisation zur Förderung des Schachspiels gegründet. Sie entwickelte sich aus der Yorkshire Chess Association. Zur selben Zeit, in der die örtlichen Klubs aufblühten, wurde das Schachspiel auf den

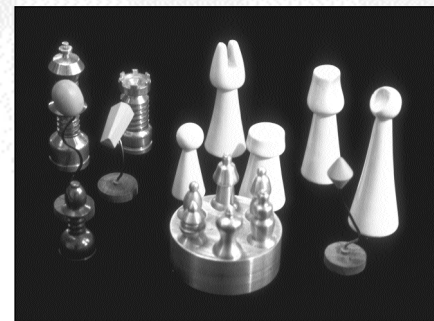
höchsten Ebenen immer internationaler. Zum Ende des 19. Jahrhunderts wurden internationale Wettkämpfe über den Telegraphen durchgeführt.

Internationale Turniere

Doch die wichtigste internationale Entwicklung in dieser Zeit war das internationale Turnier. Das erste wurde 1851 in London ausgetragen, organisiert von Staunton, der die Regeln für den Wettbewerb verfaßte. Viele der europäischen Spitzenspieler reisten für eine Teilnahme nach London; die Erstattung ihrer Kosten wurde ihnen garantiert, falls sie keinen Preis gewinnen sollten. Es war ein Turnier nach dem K.O.-System ohne Positionsvergabe, weswegen einige populäre Spieler bereits vor Turnierende ausgeschieden waren, einschließlich Staunton selbst, der im Semifinale im Kampf gegen Adolph Anderssen ausschied; letzterer gewann dann später auch das Turnier.

Im zweiten Londoner Turnier, das im darauffolgendem Jahr abgehalten wurde, kam der Modus „Jeder gegen jeden“ zur Anwendung, und nur wenige Jahre später wurde die Konvention eingeführt, ein Remis mit jeweils einem halben Punkt zu bewerten.

Durch die Verbreitung des Turnierspiels kam die Frage der Zeitmessung bei Partien auf den Tisch. Ohne Beschränkungen konnten die Spieler die Partien über endlose Stunden hinweg ausdehnen. Henry Buckle, ein britischer Historiker und vollendeter Schachspieler, kommentierte die Qual, Schach gegen einen langsamen Gegner zu spielen: „Die Langsamkeit des Genies ist schwer zu ertragen, aber die Langsamkeit des Mittelmaßes ist untragbar.“ Staunton legte beim ersten Londoner Turnier fest, daß die Spieler eine Obergrenze von zwei Stunden hatten, um 24 Züge zu machen. Es wurden Stundengläser (Sanduhren) verwendet. Etwa zwanzig Jahre später wurde eine spezielle Uhr konstruiert, um beim Schachspiel die Zeit zu messen. Heutzutage geht kein ernsthaftes Turnier ohne Zeitmessung bei jeder Partie vonstatten.



Die Sensation Morphy

Das 19. Jahrhundert ist bekannt für einige der großen Begegnungen in der Schachgeschichte, es ist aber auch berühmt für einen der großen Wettkämpfe, die niemals stattgefunden haben. Der Amerikaner Paul Morphy wurde zu einer Schach-Sensation bereits im frühen Alter. 1858 reiste er im Alter von 21 Jahren nach Europa, um Schach zu spielen, wobei er besonders die Erwartung hatte, einen Wettkampf gegen Staunton zu spielen. (Staunton hatte es abgelehnt, in die Vereinigten Staaten zu kommen, um gegen Morphy zu spielen.) Er gewann leicht Wettkämpfe in London und Paris, und er

spielte ein brillantes, funkeln des Schach. Er bekam aber nie eine Chance, Staunton am Brett gegenüber zu sitzen. Der Engländer, der beinahe sicher durch diesen Herausforderer geschlagen worden wäre, verschob mehrmals den Kampf und lehnte es schließlich ab, ihn auszutragen, wodurch er Morphy die Chance auf den inoffiziellen Titel eines Weltmeisters verwehrte. Er kehrte nach Amerika zurück, gab bald danach das Schachspielen auf und wurde in seinen späteren Jahren geisteskrank.

Der erste Weltmeister

Die wachsende Professionalisierung des Schach brachte auch neue Titel für die Spieler mit sich. Während viele Spieler und deren Anhänger sich vielleicht schon als Weltmeister vorgestellt hatten, war Wilhelm Steinitz jedoch der erste Spieler, der allgemein als solcher anerkannt wurde. (Nachdem er Anderssen 1858 geschlagen hatte, wurde Morphy oft als einer der „inoffiziellen“ Weltmeister angesehen.) Steinitz schuf 1866 im wesentlichen den Titel selbst, verteidigte ihn verschiedene Male, und verlor die Krone schließlich an Emanuel Lasker im Jahre 1894. Steinitz war 58 Jahre alt, als er schließlich die Schachkrone abgab, und blieb nur noch sechs weitere Jahre am Leben. Steinitz hielt den Titel 28 Jahre lang und Lasker 27 Jahre; kein Weltmeister nach ihnen würde jemals wieder so lange die Krone behalten.

Der Titel des Großmeisters wurde im späten 19. Jahrhundert beliebt, nachdem der russische Zar diesen Titel den besten fünf Spieler verliehen hatte, die 1895/96 zu einem Turnier nach St. Petersburg eingeladen worden waren.

Das zwanzigste Jahrhundert

Schach blühte in unserem eigenen Jahrhundert, und die Beliebtheit sowie technische Beiträge wuchsen schnell. Wie so viele anderen Unternehmungen wurde Schach während des ersten Weltkrieges vorübergehend zum Stillstand gebracht. Gerade der internationale Charakter des Schachs brachte einigen Spielern Nachteile, als der Krieg ausbrach: Die russischen Spieler, die 1914 am Mannheimer Turnier teilnahmen, wurden in Deutschland interniert, als der Krieg erklärt wurde! Nach Ende des Krieges war die Schachszene nicht mehr dieselbe. Einige der schönsten Merkmale der vergangenen Jahre, nämlich wahrhaft gewaltige professionelle Ereignisse, die Wochen über Wochen andauerten, diese Turniere waren unwiederbringlich verloren.

Die wichtigste administrative Entwicklung des 20. Jahrhunderts war die Schaffung eines Weltgremiums für Schach. Im Sommer 1924 trafen sich Delegierte aus fünfzehn Ländern in Paris und gründeten die Fédération Internationale des Échec. Diese Weltorganisation wird im allgemeinen mit ihrer Abkürzung genannt: FIDE (ausgesprochen fi-dé). Sie war zu ihren Anfängen nicht besonders stark, da zum Beispiel weder die Vereinigten Staaten noch die Sowjetunion zu den Gründungsmitgliedern gehörten, doch sie übte langsam Einfluß auf der internationalen Schachszene aus, was mit der Schaffung der Schacholympiade begann: Alle zwei Jahre wurden beliebte Mannschaftsturniere ausgetragen.

In den zwanziger Jahren dieses Jahrhunderts kam eine aufregende neue Schule der Schachtheorie auf. Sie wurde die hypermoderne Schule genannt, und ihre Theoretiker waren Réti, Tartakower und Nimzowitsch. Sie befürworteten unter anderem die Kontrolle der Mitte aus der Entfernung. Sie verbreiteten ihre Ideen nicht nur in ihren Schriften, sondern auch durch Siege gegen alle Niveaus.

Große Bedeutung gewannen im zwanzigsten Jahrhundert die nationalen Schach-Organisationen, die im allgemeinen einmal im Jahr nationale Titelturniere austragen. Doch die Weltmeisterschaft blieb anders. Die erste Hälfte des Jahrhunderts wurde sie in unregelmäßigen Abständen abgehalten; sie basierte auf dem Einzelkampf, nicht dem Turnier; und sie blieb unter der Kontrolle des Weltmeisters selbst. Lasker wurde 1921 durch Capablanca ersetzt, der 1927 an Aljechin verlor. Aljechin, der zu einigen Partien betrunken angetreten war, verlor seinen Titel 1935 an Max Euwe in einem sehr knappen Kampf. Er gewann den Weltmeistertitel 1937 wieder zurück und behielt ihn bis zu seinem Tode im Jahre 1946.

Sowjetisches Schach

Schach wurde in der Sowjetunion von den ersten Tagen der kommunistischen Herrschaft an bereits sehr ernst genommen, und kein Land hat in diesem Jahrhundert einen größeren Einfluß auf das Schach gehabt. Durch Unterstützung seitens der Regierung wurde Schach überall im Staat gefördert. (Es gibt eine gewisse Ironie beim sowjetischen Enthusiasmus für Schach: die meiste Unterstützung des Schachs in den vorkommunistischen Jahren ging auf die Aristokratie zurück; Schach als Trainingswerkzeug für den Krieg ist ein „bürgerliches“ Konzept, und so weiter.) Doch es wurde Geld und Unterstützung in das Schach gepumpt, und als Spiel florierte es. Es ist schwer zu beweisen, ob diese Unterstützung allein die so überaus erfolgreichen sowjetischen Schachspieler des 20. Jahrhunderts hervorgebracht hat, oder ob dieser Erfolg in großem Maße auf die Tatsache zurückzuführen ist, daß die sowjetische Organisation bedeutete, daß Schach eine der wenigen Bereiche war, wo eine talentierte Person Prestige und finanziellen Lohn erwerben konnte.

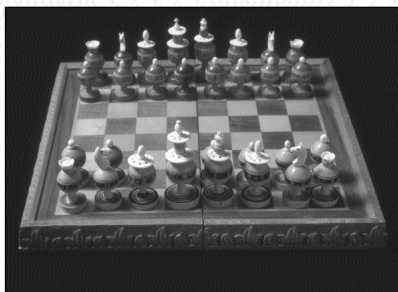
Erst nach Aljechins Tod im Jahre 1946 konnte FIDE die Kontrolle über die Weltmeisterschaft übernehmen. Um sicherzustellen, daß ihre Spieler eine Chance der Teilnahme hatten, trat die Sowjetunion 1947 der FIDE bei. FIDE richtete das Weltmeisterschaftsturnier von 1948 aus, bei dem der sowjetische Teilnehmer Mikhail Botvinnik zum Weltmeister ausgerufen wurde. Er war ein starker Spieler und behielt den Titel bis 1963, wobei es nur zwei kleine Unterbrechungen (Smyslov war 1957–58 und Tal von 1960–61 Weltmeister) gegeben hatte.

Formelle Schachtitel wie Großmeister wurden 1950 von FIDE offiziell eingeführt, und die FIDE-Olympiaden wurden immer beliebter.

Das Fischer-Fieber

In den 60er Jahren dieses Jahrhunderts ereignete sich ein amerikanisches Phänomen. Bobby Fischer, ein brillanter und sprunghafter Spieler, erregte Aufmerksamkeit, wo immer er auftrat. Fischer kam mehr als einmal bis dicht an die Weltmeisterschaft, doch schließlich qualifizierte er sich im Jahre 1972. Sein Kampf gegen Weltmeister Boris Spassky war eine Weltsensation, nicht nur wegen Fischers genialem Spiel, sondern auch wegen seiner herausfordernden Eskapaden zu Beginn des Wettkampfes. Am Rande des Nichtantritts, gab er eine erste Partie kampflos ab und gewann den Wettkampf, trotz dieses Startes mit zwei Partien im Rückstand. Fischer war eine schillernde Persönlichkeit und gab dem westlichen Schach einen großen Schub. Die Schachwelt erlebte eine große Enttäuschung, als Fischer nach ausgedehnten Verhandlungen mit der FIDE sich weigerte, seinen Titel 1975 zu verteidigen. Karpov wurde dadurch automatisch zum Weltmeister gekürt. Fischer verblieb zwanzig Jahre in einem selbst auferlegten Schach-Exil. Als er in den frühen 90er Jahren wieder auftauchte, spielte (und gewann) er ein kontroverses Rematch gegen Spassky im kriegszerrissenen Jugoslawien.

Wandel im ausgehenden zwanzigsten Jahrhundert



Schach ist heutzutage so konkurrenzfähig wie seit je. Ereignisse der Weltklasse unterstützen eine ansehnliche Gruppe professioneller Schachspieler und die größte Zahl von Amateurspielern, die es in der Geschichte des Schach gegeben hat. Es ist vielleicht in derartigen Umständen unvermeidlich, daß der Weltmeisterschaftstitel Gegenstand von Kontroversen geworden ist. Derzeit haben zwei Weltorganisationen des Schach einen

Weltmeister ausgerufen. Der FIDE-Weltmeister ist Anatoly Karpov, während die Professional Chessplayers Association (PCA) sich auf Gary Kasparov festgelegt hat. Der letztere hat sich zu einem eleganten und wortgewandter Sprecher für das Schachspiel entwickelt, der das Schach durch häufige Fernsehauftritte fördert. Eine Wiedervereinigung der Titel ist möglich, besonders nachdem die PCA einen gewissen Verlust an Einfluß und finanzieller Unterstützung hinnehmen mußte.

Nichtsdestoweniger ist Schach heutzutage sehr lebendig und aufregend. Unter den Superstars tauchen erstmalig auch Frauen auf, wie die talentierten Polgar-Schwestern. Gelegentlich beklagen Spieler die Fortschritte der Computertechnik und sagen, daß dadurch das menschliche Schach zerstört würde. Doch es ist deutlich geworden, daß diese Fortschritte nur dazu beigetragen haben, Schach weiter voranzubringen. Wettkämpfe zwischen Großmeistern und Computern faszinieren weiterhin die Öffentlichkeit. Und Programme wie Chessmaster bringen riesige Mengen an Informationen über Schach und an Lehrmaterial zu den Spielern, wodurch Schach weiter gefördert wird.

Was ist Schach?

Wir haben die Hauptentwicklungen in der Geschichte des Schach verfolgt, ohne bisher die spannende Frage zu beantworten: „Was ist Schach?“ Über die Jahrhunderte hinweg hat es viele unterschiedliche Antworten gegeben. Es ist eine Form der Kriegführung en miniature. Es ist ein Mikrokosmos der Klassengesellschaft. Es ist eine Form des geistigen Trainings. Es ist Kunst. Wissenschaft. Sport.

Obwohl Schach selten einfach als Spiel beschrieben wird, es ist natürlich ein Spiel. Was es sonst noch sein mag, das scheint jeder einzelne anders zu sehen. Es ist für jeden Spieler ein anderes Abenteuer.



DIE GESCHICHTE VON CHESSMASTER

Im Jahre 1986 entwickelte The Software Tool-works die erste Version einer neuen Generation von Schach-Software für PCs, The Chessmaster 2000. Das Programm wurde sofort ein Klassiker und eroberte neues Terrain, indem es fortschrittliche künstliche Intelligenz mit bahnbrechend neuen Konzepten für die Benutzeroberfläche verband. The Chessmaster 2000 übersprang die traditionelle zweidimensionale Schachbrett-Darstellung und bot dem Benutzer ein dreidimensionales Schachbrett. Zahlreiche neue Funktionen erlaubten die Manipulation der Spielumgebung, wodurch der Benutzer seine Spielbedingungen persönlich gestalten konnte. The Chessmaster 2000 wurde der Standard, an dem Schachprodukte gemessen werden würden.



Im Jahre 1988 verschob The Software Toolworks die Grenzen der Schachprogrammierung noch ein Stück weiter mit der Herausgabe von The Chessmaster 2100. Das Programm war intelligenter, stärker und hatte eine neue, vielseitige Mausschnittstelle, wodurch eine völlig neue Spielumgebung geschaffen wurde. In dem neu hinzugefügten War Room konnten fortgeschrittene Spieler ihre Armeen befehligen und zur selben Zeit zusehen, wie ihre Computergegner endlos Gegenzüge berechneten. Alle Informationen über die Partie, über geschlagene Figuren, Zuglisten und die Computer-Analyse wurden nach Anweisungen des Spielers gestaltet.

1991 unternahm The Software Tool-works einen weiteren Riesenschritt nach vorn mit der Herausgabe von The Chessmaster 3000. Das Stichwort in der Entwicklung von Chessmaster ist immer die Anpaßbarkeit gewesen. Mit The Chessmaster 3000 konnte der Benutzer die Kontrolle über die Gedanken des Computer übernehmen. Zusätzlich konnte der Spieler mit den neuen, vordefinierten "Persönlichkeiten" die Art und Weise anpassen, wie The Chessmaster analysierte, wie er einzelne Figuren und wie er die Stellungstärke bewertete. Nie zuvor hatte irgendein Schachprogramm dem Benutzer so viel Flexibilität und Leistungskraft gegeben.

1993 erreichte The Software Toolworks die nächste Stufe beim computergestützten Schachspiel mit dem gänzlich neu entwickelten Chessmaster 4000. Dieses Weltklasseprogramm kombinierte eine völlig neue 32-Bit-Schach-Engine mit einer phantastischen Grafik sowie Modem- und Netzwerkfähigkeit.

1996 wurde The Software Toolworks zu Mindscape, und unter diesem Namen entwickelte und veröffentlichte die Firma Chessmaster 5000. Chessmaster 5000 nutzte voll die 32-Bit-Fähigkeiten von Windows 95. Eine ansprechende neue Oberfläche und eine schnellere, stärkere und vielseitigere 32-Bit-Engine von TASC, die für den Pentium-Prozessor optimiert war, gaben nur ein Beispiel für die Leistungsmerkmale, die Chessmaster auf dem ersten Platz auf der Liste der Computer-Schachprogramme hielt. Chessmaster 5000 bot Schachneulingen mehr als 20 Lehrgänge, die sie über die Feinheiten von Taktik und Strategie des Schachspiels unterwiesen. Diese Lehrgänge waren von Großmeistern wie John Nunn und Yasser Seirawan geschrieben. Das Programm enthielt auch eine Datenbank mit 27.000 historischen Schachpartien.

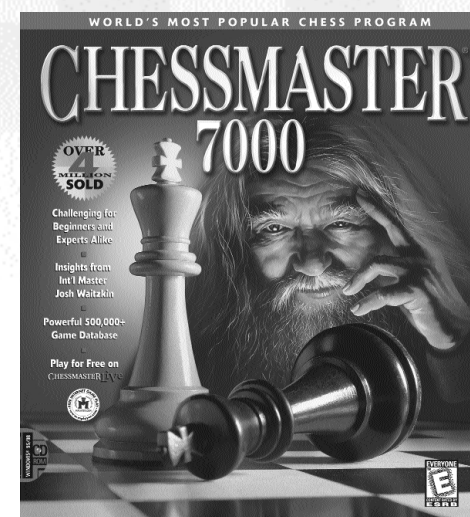
Mit der Freigabe von Chessmaster 5500 im Jahre 1997 wurde die Leistungsstufe für Computerschach sogar noch höher angesetzt. Durch die Hinzufügung von mehreren neuen Leistungsmerkmalen wurde diese Version zum aufregendsten und ansprechendsten Programm, das es bis dahin gab. Mindscape führte mit Illustrated Voice Analysis (IVA) die illustrierte, gesprochene Analyse ein, sowie InfoVoice und gesprochene Kommentare, wodurch Chessmaster in ein virtuelles Lebewesen verwandelt wurde, als Trainer und Gegner. Der internationale Meister Josh Waitzkin, Thema des Buches und des Films „Searching for Bobby Fischer“ trat dem Chessmaster-Team bei und stellte ausführliche, gesprochene Kommentare zu einigen seiner Lieblingspartien zur Verfügung.



Chessmaster 6000 hatte sein Debut im Jahre 1998. Seine Schach-Engine war noch stärker geworden, wodurch es auf Platz 1 der SSDF-Wertungsliste für Computer-Schach kam. Chessmaster 6000 versorgte die Spieler mit lebensechten Gegnern und bot die Möglichkeit, ihre eigene Schachwertung zu entwickeln. Der internationale Meister Josh Waitzkin bot noch mehr von seinen Einsichten durch zusätzliche kommentierte Spiele an. Bruce Pandolfini, bekannter Schachautor und Josh Waitzkins Mentor, führte eine gänzliche neue Methode der Unterweisung durch innovative Zug-um-Zug-Lehrgänge ein. Chessmaster 6000 hatte auch eine ganz neue, außerordentlich leistungsfähige Datenbank mit 300.000 Partien. Um die Popularität des Internet aufzugreifen, bildete Chessmaster 6000 eine Allianz mit Mplayer.com, zur Schaffung von Chessmaster Live, der Online-Komponente von Chessmaster. Mit dieser Allianz gab Chessmaster 6000 den Spielern rund um die Uhr mit einem Mausklick den Zugang zu freiem Live-Wettbewerb über das Internet.

Und jetzt führt Mindscape Chessmaster 7000 ein, das bis dato umfassendste und leistungsstärkste Schach-programm. 13 Jahre ununterbrochen auf dem Spitzenplatz der Hitliste und mit über 4 Millionen verkauften Exemplaren fährt Chessmaster einen weitere Heimsieg ein. Unsere neueste Version führt eine gänzlich neu gestaltete Benutzeroberfläche ein. Die umfassenden Funktionssammlungen sind in unterschiedlichen Räumen angeordnet, damit die Erkundung einfacher und intuitiver wird. Die Datenbank ist explodiert und enthält nun 500.000 Partien, es gibt noch mehr menschenähnliche Gegner, und Josh Waitzkin hat weitere seiner besten Spiele kommentiert. Die Jugend hat jetzt einen eigenen Ort, wo sie sich zum Spielen und Lernen aufhalten kann. Kids Room ist ein abwechslungsreiches Forum, wo die jungen Spieler lernen können, Wettkämpfe auszutragen und in ihrem selbstgewählten Tempo wachsen können.

Chessmaster macht auch weiterhin junge und alte Spieler, Anfänger und Profis stärker und fordert sie heraus. Mit jeder Version setzen wir neue Meilensteine und schaffen ein Erlebnis, das Chessmaster zum beliebtesten Schachprogramm der Welt macht.



CHESMASTER 8000 Verzeichnis

Leiter der Software-Entwicklung	Dave Cobb
Software Designer	Jim Stoddard, John Merlino, Dave Cobb
Produzent	Terry Coleman
Art Director	Jeff Griffearth
Content Manager	Becca Martinson
Associate Producer	Kevin Hicks
Zusätzliche Programmierung	Hyungsuk Suh, Don Laabs, Phil Davidson

Schachmaschine

The King v3.11	by Johan de Koning 8/18/2000
Special Guest Star	IM Josh Waitzkin

Datenbank

Programmierung	Marc Derksen
Produzent	Eric van der Schilden
Datenbankprogrammierung	Hans Kuijf
Zusätzliche Programmierung	Jessica Harmsen,
Zusätzliche Datenbankprogrammierung	Johan de Koning
Audio und Musik	Doug Brandon, Steve Lam
Voice Talent	Denny Delk, Jeanne Reynolds
Additional Art	E.K. Hennequet, Jan Sleeper, Dave Jensen, Gennady Krakovksy, Jeff Hunter
Video-Einleitung	Roberta Browne, Chris Grun, Jason Felix, Nat Johnson, Jeff Hunter
Video Processing	Mario Alves
Schachlehrprogramme	Bruce Pandolfini, GM Y. Seirawan, Becca Martinson, GM Nick DeFirmian, Robert Burger
Spielanmerkungen	GM Larry Evans, GM Y. Seirawan, IM Eric Tangborn, IM John Donaldson, FM Ralph Dubisch, GM Nick DeFirmian, Robert Burger
Buchanmerkungen	FM Ralph Dubisch, William Haines, Robert Burger, GM Nick deFirmian
Tutorial Scripts	Jeff Sakata
Zusätzlicher Inhalt	Bill Haines, GM John Nunn
Engine Test Coordinator	TaVee Magner
Install Programmer	Deirdra Hendricks
Manual Editor	Anathea Lopez

Autor Online Hilfe	Patti Lynde
Glossar Schach und Geschichte des Schach	M.L. Rantala
Manager Qualitätskontrolle	Vansouk Lianemany
Lead QA Tester	Carl Grande
Primary Tester	Drew Gall
Tester Qualitätskontrolle	Aaron Baxter, Dwight Cordero, Todd Johnson, Ness Salonga, Derek Williams
Marketingleiter	Jeff Hoff
Senior Vice President	Amy Boylan
Novato Studio Director	Carl Norman
Lokalisation	Manager Judith Lucero
Lokalisation	Hiromi Okamoto
Verpackungsdesigner	Nancy Crowe Designs
PR Support	Michael Shelling, Sharon O'Donnell
Webmaster	Kerry Brantner
Legal Counsel	Douglas Reilly, Sara Guinness
Manual Layout	Louis Saekow Design

Besonderer Dank an: Fred und Bonnie Waitzkin, The San Francisco Chess Club, Andrea Akmenkalns, Fernando Quervo, Philip Wang, Tena Lawry, Mike Hawkins und die zahlreichen Schachclubmitglieder und anderen Amateure, deren Hilfe von unschätzbarem Wert war.

Mattel Interactive Deutschland

Marketing Director:	Karen Zürn
Product Manager:	Jan Büchner
PR Manager:	Marcus Ertl

Mattel Interactive (UK) Ltd

Marketing Manager	Anthony Parkins
Product Manager	Mark Jefferson
PR Manager	Helen Myers
Graphic Design	Garry Ferguson
QA	Adrian Wood-Jones, Anthony Dorey

MPEG Layer-3 playback Supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools Inc.

MPeg Layer-3 Audiokompressionstechnologie unter Lizenz des Fraunhofer IIS und THOMSON multimedia

© 2000 Mattel Interactive, a division of Mattel, Inc., und deren Lizenzgeber. verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2000 by RAD Game Tools, Inc. verwendet Miles Sound System. Copyright © 1991-1999 by RAD Game Tools, Inc. All rights reserved. CHESMASTER ist ein eingetragenes Warenzeichen und das Mattel Interactive Logo ist ein Warenzeichen von Mattel Interactive. Windows und Win are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Pentium is ein eingetragenes Warenzeichen oder ein Warenzeichen der Intel Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Paramount Pictures und Searching for Bobby Fischer sind eingetragene Warenzeichen der Paramount Pictures, Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der entsprechenden Besitzer.

NOTIZEN**NOTIZEN**

NOTIZEN